

2023年12月期 第2四半期決算説明資料

株式会社モバイルファクトリー<3912>
2023年7月

01.	決算概要	P3
02.	2Q決算	P8
03.	事業概況	P13
04.	今後の方向性	P15
05.	参考数値	P24
06.	補足資料	P29

01. 決算概要

2Q
(累計期間)

売上高	1,610 百万円	YoY	+7.9 %
EBITDA	478 百万円	YoY	+26.3 %
営業利益	483 百万円	YoY	+31.1 %

2Q
(会計期間)

売上高	937 百万円	YoY	+11.5 %
EBITDA	320 百万円	YoY	+30.4 %
営業利益	319 百万円	YoY	+32.8 %

- ・ 「駅メモ！」ネイティブ版が過去最高売上高を更新
9周年記念キャンペーンや他社IP・鉄道事業者等とのコラボが盛況
- ・ GMOコイン株式会社とIEOの審査に向けて継続準備中
- ・ Suishow株式会社をM&Aにより完全子会社化

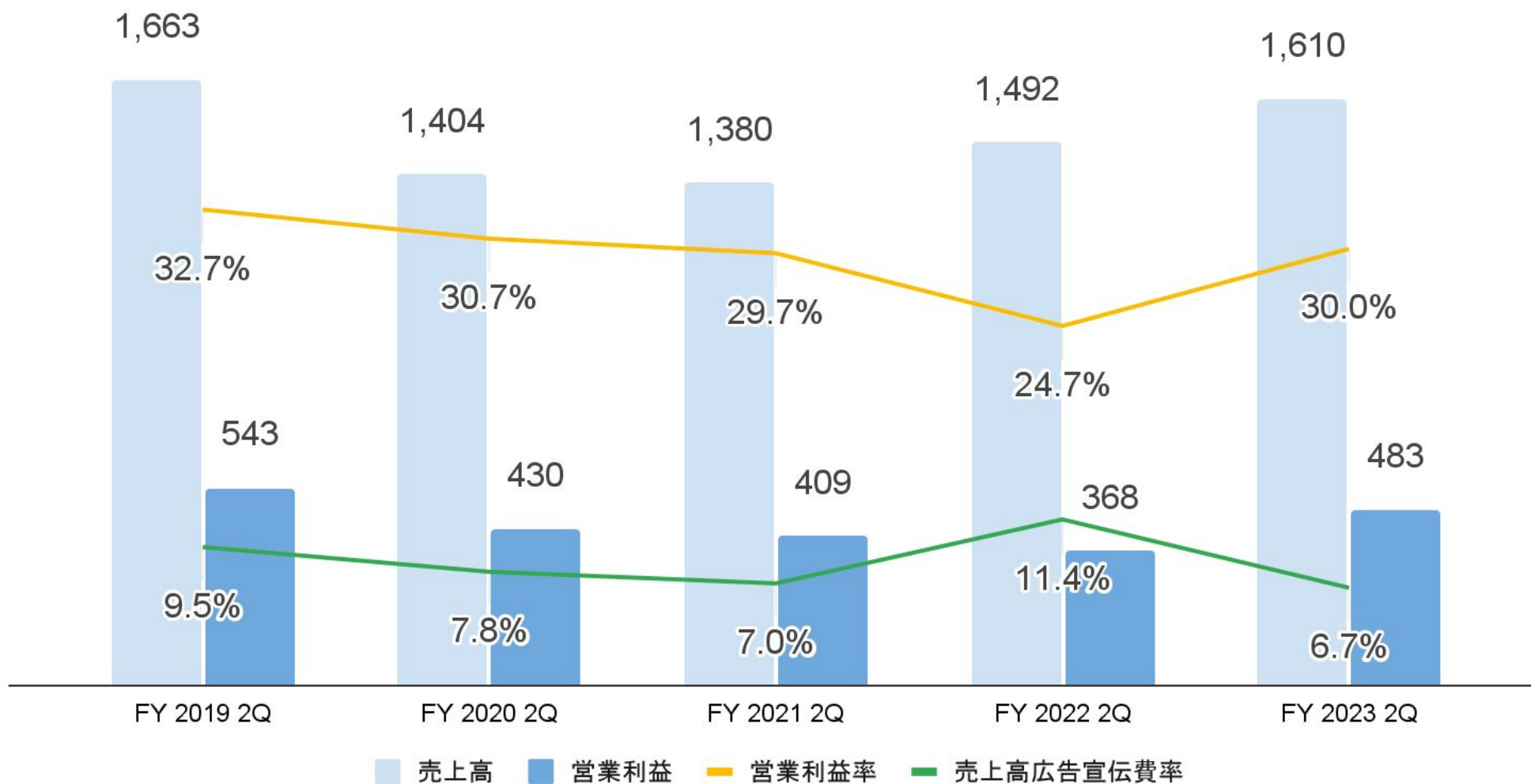
※IEO (Initial Exchange Offering) : 暗号資産取引所が審査をして自社取引所に上場させる資金調達方法

※IEOについては、今後の暗号資産交換業者自身による販売の可否の審査を経て、暗号資産交換業者が日本暗号資産取引業協会から販売について承認を得る必要があり、その実現を保証又は約束するものではありません

※Suishow株式会社については、2023年6月30日をみなし取得日としているため、2Qの連結損益計算書には含まれておりません

01. 決算概要 | 売上高/営業利益推移 (累計期間)

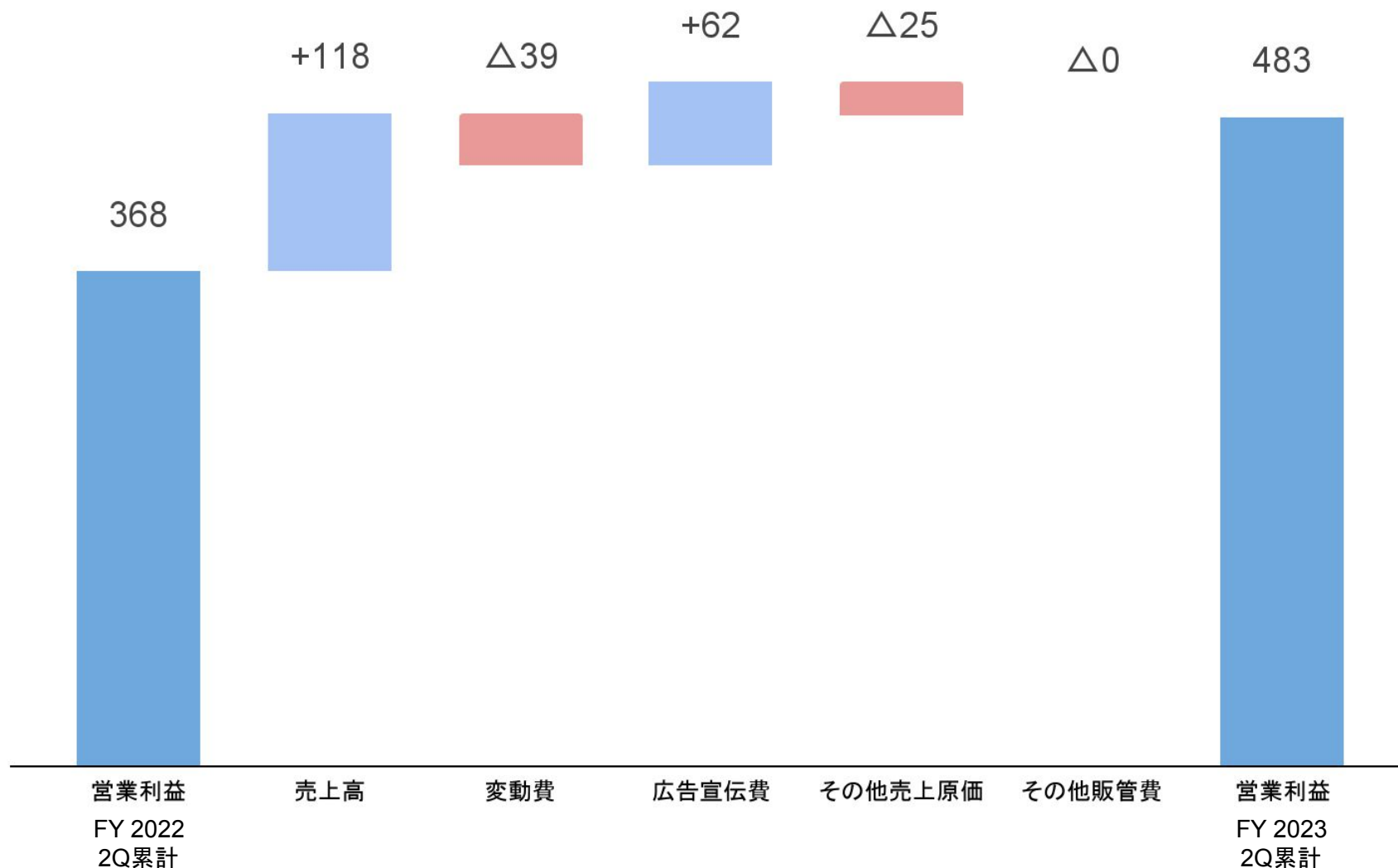
「駅メモ！」が過去最高売上高を更新し、全体でも2019年水準に迫る



(単位：百万円)

01. 決算概要 | 営業利益増減（対前年同期比）

主に「駅メモ！」を中心とした位置ゲームによる増収と「ユニマ」の広告宣伝費減少の影響により+114百万円の増益



(単位：百万円)

※ 変動費 = PF手数料 + 回収代行手数料

01. 決算概要 | FY 2023 通期業績予想進捗

概ね2023年1月27日に開示の通期業績予想どおりに進捗

※ 駅メモ！は2Qと4Qに周年記念施策を行うため、売上高が増加する傾向

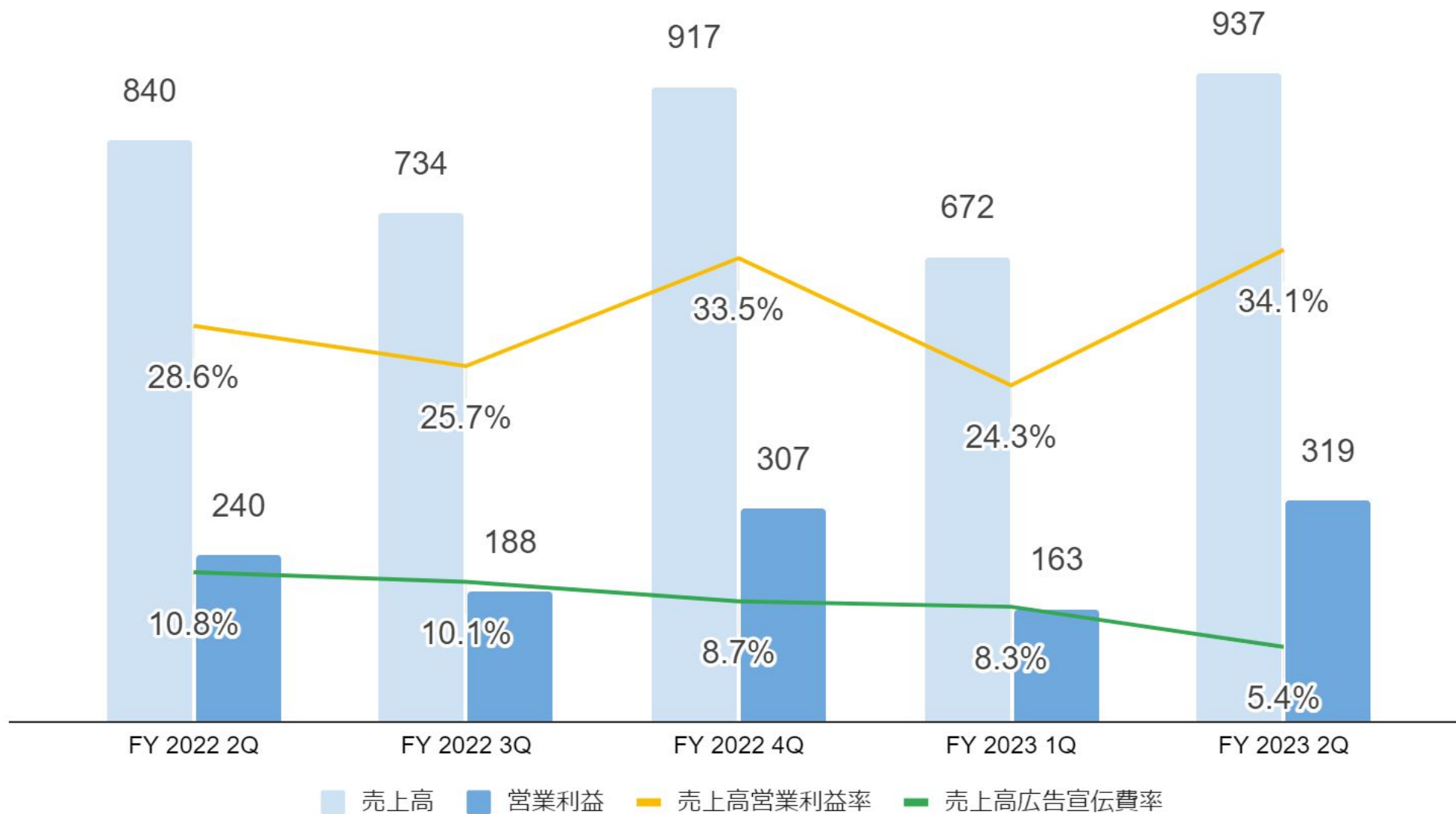
(単位：百万円)

	FY 2023 2Q	FY 2023 (予想) 2023年1月27日発表	進捗率	FY 2022 2Q	Y on Y
売上高	1,610	3,270	49.3%	1,492	+7.9%
EBITDA	478	897	53.3%	378	+26.3%
営業利益	483	896	53.9%	368	+31.1%
経常利益	477	896	53.3%	368	+29.6%
親会社株主に帰属する 当期純利益	328	621	52.8%	247	+32.9%
1株当たり当期純利益 (単位：円)	42.20	78.69	53.6%	30.43	+38.7%

02.2Q決算

02. 2Q決算 | 売上高/営業利益推移 (会計期間)

「駅メモ！」が牽引し、売上高・営業利益ともに四半期での過去最高を更新



(単位：百万円)

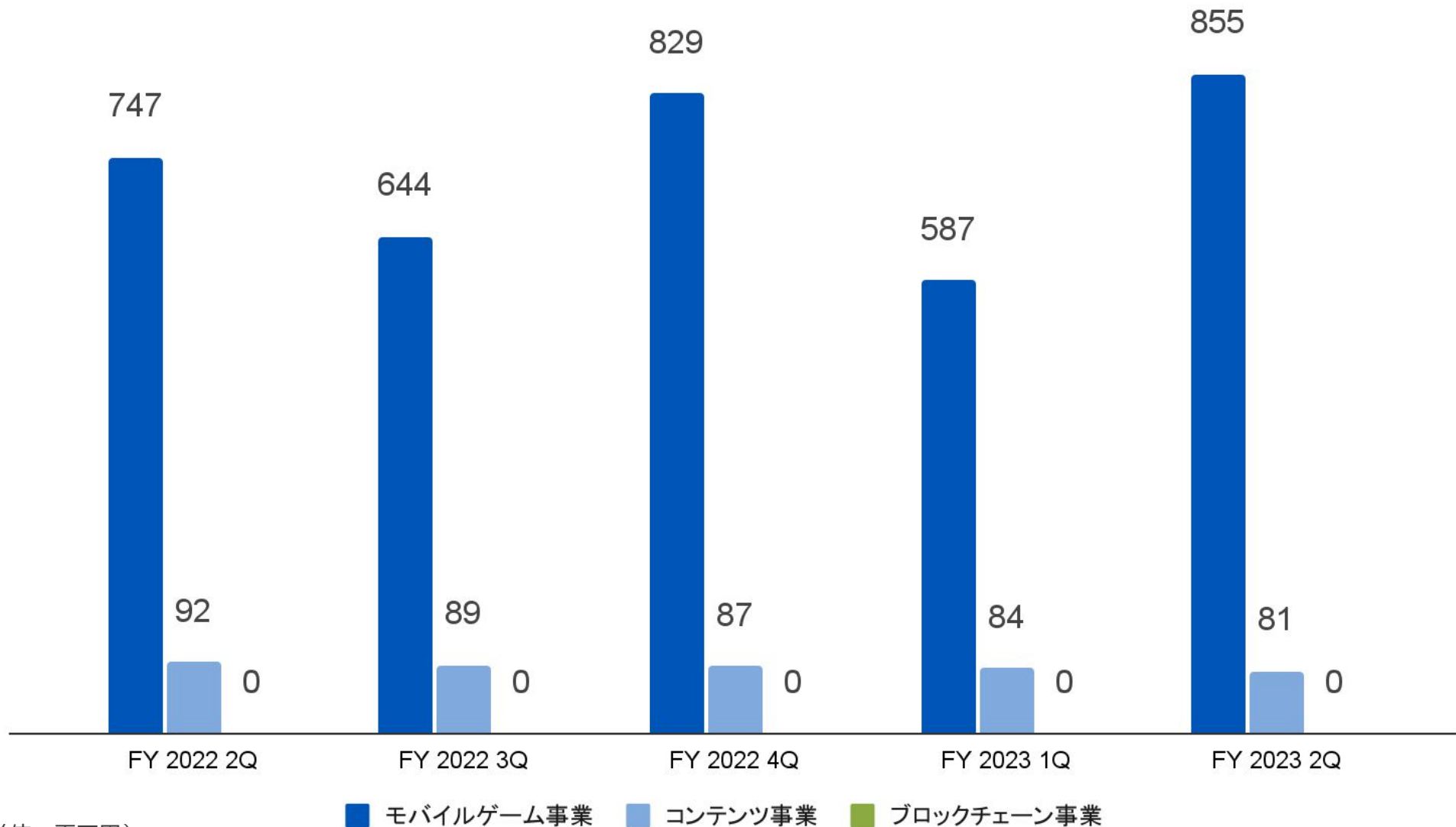
02. 2Q決算 | 事業セグメント別売上高推移

モバイルゲーム : 「駅メモ！」が他社IPコラボ等により過去最高を更新

ブロックチェーン : NFT関連事業の選択と集中によりIEO準備に注力のため想定どおりの着地

※ 駅メモ！は2Qと4Qに周年記念施策を行うため、売上高が増加する傾向

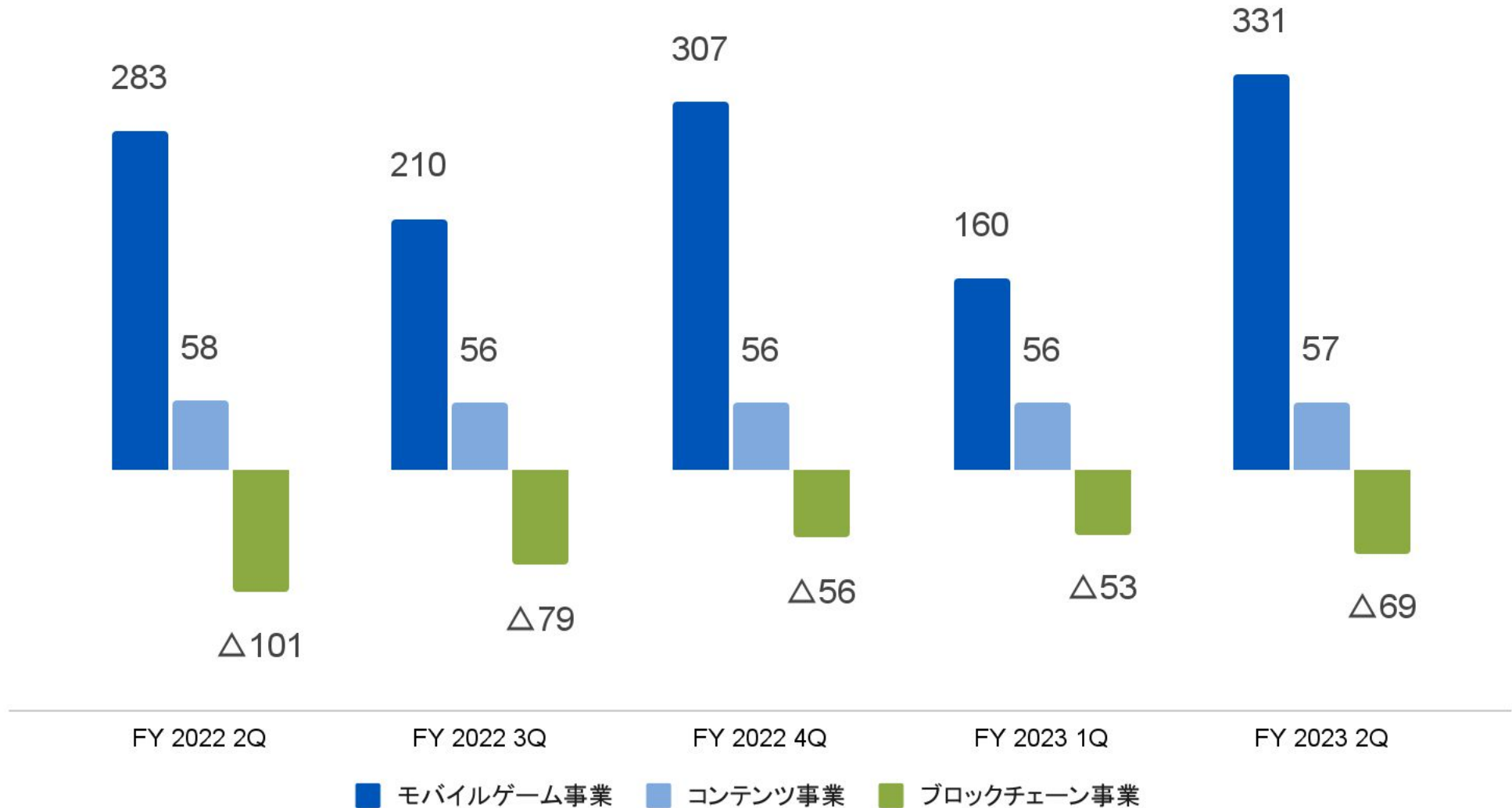
※ NFT (Non-Fungible Token) : 固有性を特徴としたブロックチェーントークン



(単位: 百万円)

02. 2Q決算 | 事業セグメント別営業損益推移

ブロックチェーン：IEO関連の開発費用が増加、NFT関連のコストは選択と集中により減少傾向



(単位：百万円)

02. 2Q決算 | 損益計算書

(単位：百万円)

	FY 2023 2Q	FY 2022 2Q	Y on Y	FY 2023 1Q	Q on Q
売上高	937	840	+11.5%	672	+39.4%
売上原価	471	418	+12.7%	362	+30.2%
売上総利益	466	422	+10.4%	310	+50.2%
(売上総利益率)	(49.7%)	(50.2%)	—	(46.2%)	—
販売費及び一般管理費	146	181	△19.4%	146	△0.3%
EBITDA	320	245	+30.4%	157	+102.7%
営業利益	319	240	+32.8%	163	+95.5%
(営業利益率)	(34.1%)	(28.6%)	—	(24.3%)	—
経常利益	320	240	+33.0%	157	+103.0%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	219	159	+38.0%	108	+101.9%
1株当たり 四半期純利益 (単位：円)	28.36	19.77	—	13.91	—

03. 事業概況

「駅メモ！」シリーズでのタイアップや、9周年記念キャンペーンを実施



04. 今後の方向性

スタンダード市場への市場再選択を決定

- ・ 流通株式時価総額がプライム市場の上場維持基準に不適合（2022年12月末時点）
- ・ 中期経営計画の達成による適合を目指してきたが、東証の規則改正により、経過措置の取り扱いが明確化されたことで上場廃止のリスクを考慮し、継続して当社株式を保有・売買できる環境を確保
- ・ スタンダード市場の上場維持基準は全て適合（2022年12月末時点）
- ・ 事業へ集中することで中期経営計画の達成を目指す

※詳細については適時開示資料「プライム市場の上場維持基準への適合に向けた計画に基づく進捗状況及びスタンダード市場への選択申請及び適合状況について」をご確認ください

期末配当予想を1株あたり8円へ修正

- ・ 未定としていた期末配当予想を修正
- ・ 昨年まではコロナ禍の不透明な状況において、より機動的な判断ができる自己株式の取得を優先
- ・ コロナの5類への分類変更の影響等により、「駅メモ！」が業績を牽引し安定的な利益を確保のため、株主の皆様のご希望も鑑み配当実施へ

※詳細については適時開示資料「配当予想の修正に関するお知らせ」をご確認ください

競争優位性を持つゲーム運営、2024年上期のIEOに向け集中



IEO準備・開発に注力※



NauNau



「駅メモ!」のマネタイズ力を生かし、
新規ネットサービス創造企業へ進化

2024年度中に位置情報サービス+新規サービスの
合計MAU100万超えを計画



ゲーム特化型NFTマーケットへリニューアル

※株式会社ビットファクトリーから、株式会社モバイルファクトリーでのIEO検討に変更となりました
※詳細については適時開示資料「IEO検討開始（発行体の変更）に関するお知らせ」をご確認ください

Suishow株式会社について

「好きな世界で、好きな人と、好きな形で過ごしたり仕事したりできる世界を作る。」をミッションに掲げ、「NauNau」をはじめとした、次世代のコミュニケーションサービスを展開しています。

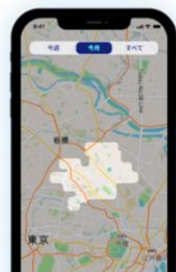
「NauNau」は『【Simejiランキング】Z世代が選ぶ!!「トレンド寸前！次世代SNS TOP10」』（2023年1月18日付）で1位を獲得した注目のサービスです。

出典：PRTIMES “【Simejiランキング】Z世代が選ぶ!!「トレンド寸前！次世代SNS TOP10」” 2023年1月18日

<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000657.000006410.html>

友達の充電、歩数、移動速度、 標高、滞在時間もわかる！

NauNauにはチャット機能があり、友達とのコミュニケーション
また、この機能を使うことで、友達との待ち合わせがさらにスムーズ
になります。



足跡が見れる！ 旅の思い出を振り返ろう

あなたが行った場所や、訪れた場所での思い出を簡単に追跡することができます。NauNauの足跡機能で、あなたの旅行をさらに楽しいものにしましょう！





1. 新しい収益の柱である送客広告枠の拡大

スponsoredする店舗やランドマークに送客できるユーザー規模を拡大していく戦略を進める中で、「NauNau」が送客親和性の高い位置情報連動SNSであること、またアクティブユーザー規模も大きなもので高い成長性を示していることから、弊社の戦略に合致しグループ入り。



2. QYS経済圏の拡大可能性

まもなくQYSコインの発行に向けて審査に入るタイミング。IEO審査上、コインが流通する対象のユーザー数規模は重要な指標であり、「アワメモ！」に追加して、「NauNau」の大規模なアクティブユーザーを経済圏に加えることができた。



3. 新規サービス創造力の獲得

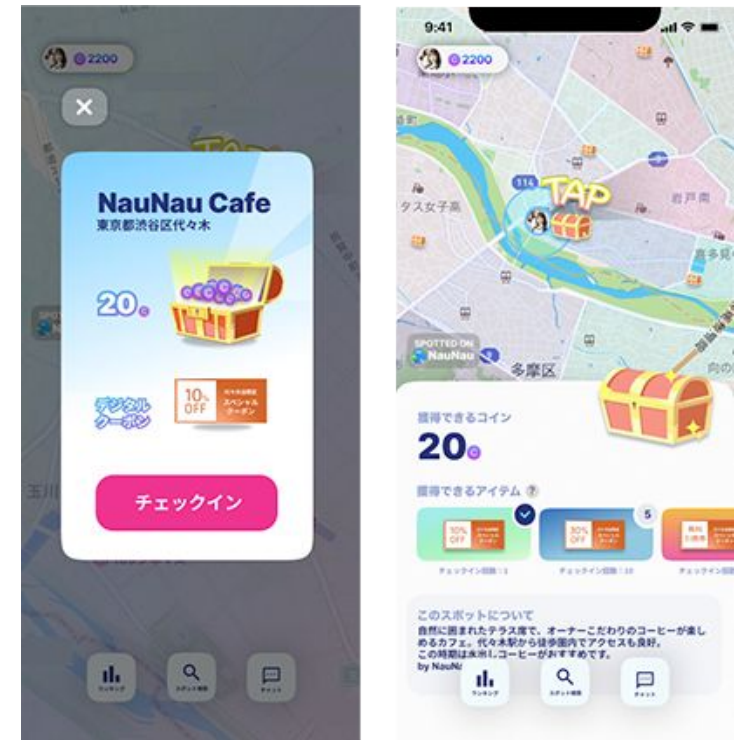
「NauNau」は構想から2週間程度で開発が完了。モバイルファクトリーとは開発言語や開発流儀が異なり、すべてが迅速。構想からリリースまで数週間レベルのスピード感で時期やチャンスにあわせた、多数の新サービスに挑戦することができるようになった。「NauNau」や「駅メモ！」が抱える大規模なアクティブユーザーに対して新規サービスを案内することで、そこを発火点とした別ジャンルのメガヒットを生み出すことが可能。

1. チェックイン機能、ゲーム要素を導入

- 現在の友人、カップル、家族間で居場所を確認し合うだけのサービスから進化
- 位置情報連携SNSとしてより広いユーザー層に利用拡大予定

2. QYSコイン導入

- 2024年に予定しているIEOで発行するQYSコインを、「NauNau」に導入予定
- 特定店舗にチェックインするとポイントが貯まり、QYSと交換可能



※ 開発中の画面です

3. 「NauNau」と「駅メモ！」のシナジー



- 「NauNau」から「駅メモ！」へ外部広告出稿換算で年間5,000万～1億円程度分のユーザー送客見込
- MAU増大に伴い、送客数も順次拡大

位置情報を活用した送客支援サービス

ダイレクトスポットアド

2023年夏以降 テスト運用を開始! トライアル実施に向けクライアント募集



友達の「今」を知る位置情報共有SNS「NauNau」、全国9,100駅以上の駅を巡る位置情報ゲーム「駅メモ!」シリーズを活用した人流を創出するための送客支援サービスです。

「NauNau」「駅メモ!」シリーズの特徴を活用し、お店や施設に集客したい、イベント会場により多く人を集めたいなど、お客様のニーズに応じたユーザーを「ダイレクト」に「集客したい場所」へ送客することが可能です。

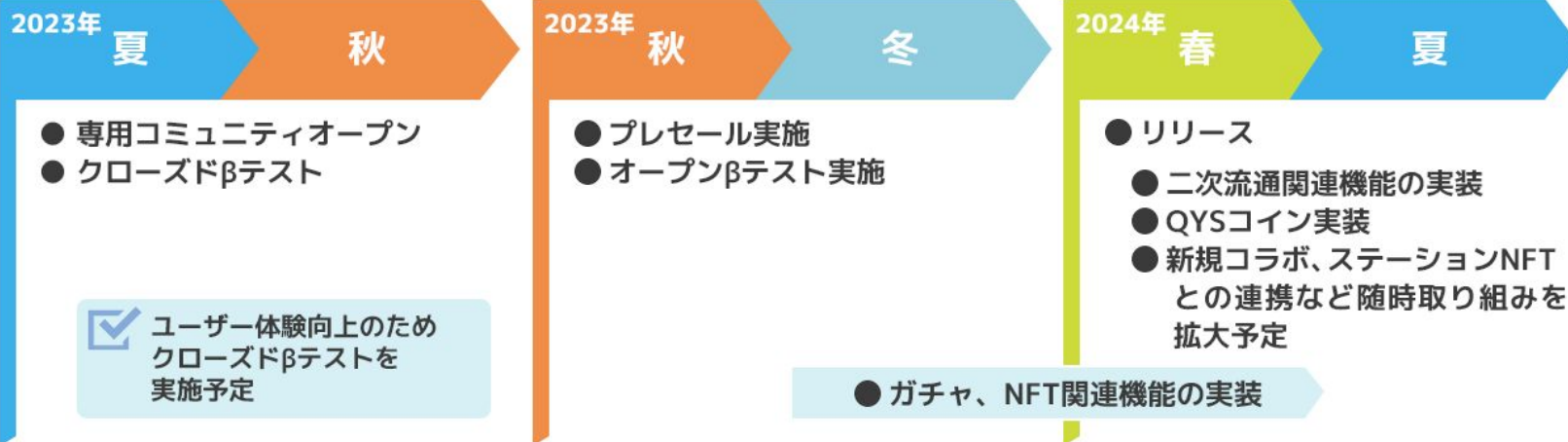
特徴

- 集客ニーズに合わせて送客方法の選択が可能
- 年代や性別など、集客したいユーザーをピンポイントにダイレクトで送客が可能 (今後実装予定)
- 費用は成果報酬型のため、効率的な広告配信が可能 (送客数に応じた費用発生)
- 送客効果のレポート報告により広告の効果を可視化

IEOに向け、開発ロードマップ/専用コミュニティ情報をアップデート

ロードマップ (ver.0.4)

シャボンシステム (※従来の「みんなプロジェクト」は、正式名称として「シャボンシステム」と呼称しております。)



専用コミュニティ

POINT 01



Discordにて公開予定

POINT 02

「シャボンシステム」の攻略情報をはじめ、ユーザー同士で誰でも交流可能な場を用意

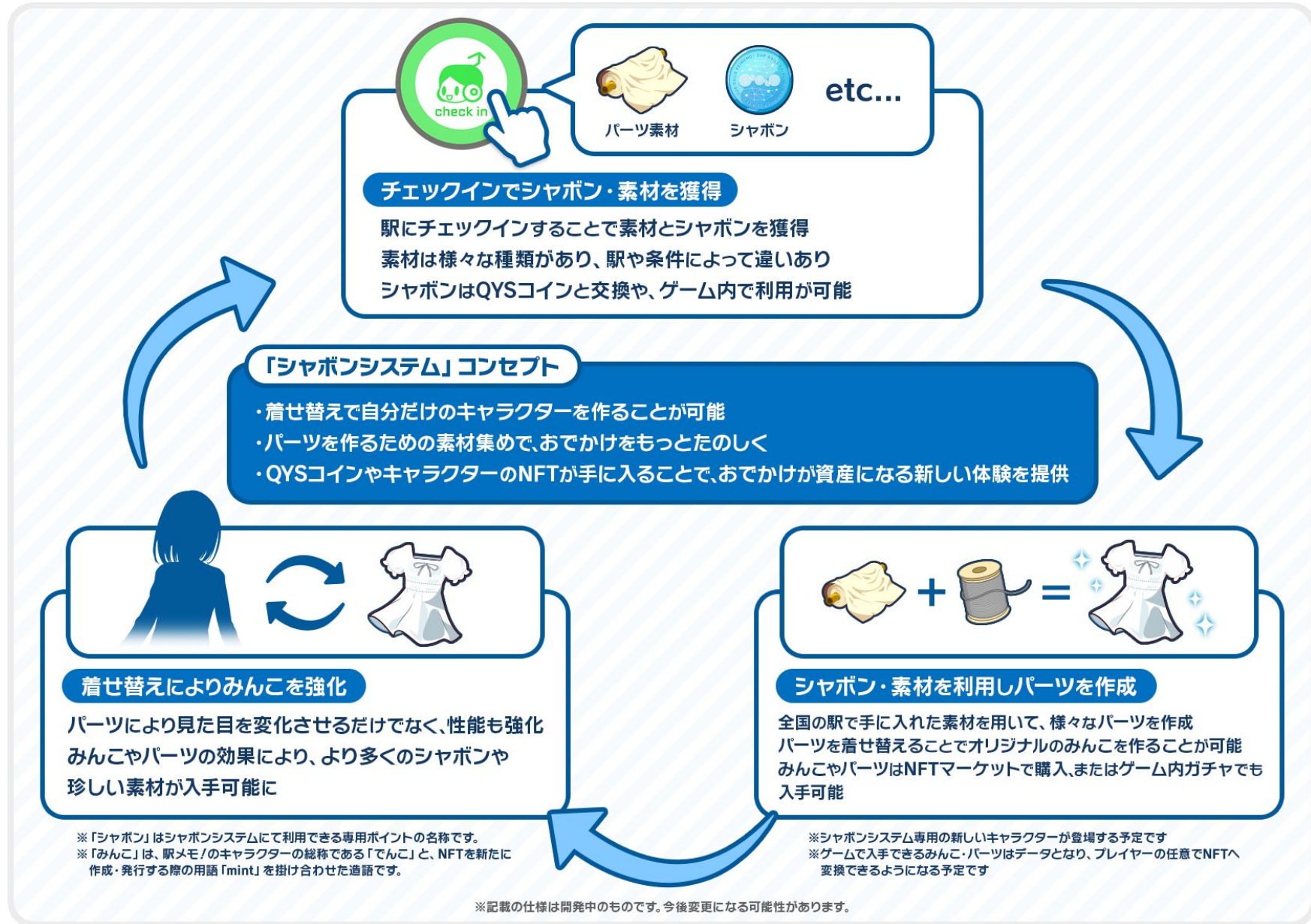
POINT 03

NFT関連のやりとり・おでかけ情報の共有などゲームと並行してプレイヤーが楽しめる場に拡充予定

専用コミュニティの参加方法等については、7/25発表のプレスリリースで案内予定

P2E※新機能「シャボンシステム」詳細

※P2E (Play to Earn) : ブロックチェーン技術を活用し、ユーザーが遊びながら稼げるゲームモデル



※「シャボン」はシャボンシステムにて利用できる専用ポイントの名称です。
 ※「みんこ」は、駅メモ!のキャラクターの総称である「でんこ」と、NFTを新たに作成・発行する際の用語「mint」を掛け合わせた造語です。

※シャボンシステム専用の新しいキャラクターが登場する予定です
 ※ゲームで入手できるみんこ・パーツはデータとなり、プレイヤーの任意でNFTへ変換できるようになる予定です

※記載の仕様は開発中のものです。今後変更になる可能性があります。

05. 参考数値

<注意事項>

参考数値は趨勢を把握することを目的とした、参考情報です

Suishow株式会社については、2023年6月30日をみなし取得日としているため、2Qの連結損益計算書には含まれておりません

05. 参考数値 | 通期推移 (連結)

1. 業績

(単位：百万円)

	FY 2019	FY 2020	FY 2021	FY 2022	FY 2023 2Q
売上高	3,190	2,855	2,897	3,144	1,610
売上原価	1,447	1,389	1,446	1,597	833
売上総利益	1,742	1,466	1,451	1,546	776
販売費及び一般管理費	633	602	600	681	293
EBITDA	1,123	886	888	884	478
営業利益	1,109	863	850	864	483
経常利益	1,109	866	853	865	477
親会社株主に帰属する 当期純利益	773	582	538	558	328
1株利益 (単位：円)	86.53	68.07	64.69	69.70	42.20

2. 事業セグメント別売上高

(単位：百万円)

	FY 2019	FY 2020	FY 2021	FY 2022	FY 2023 2Q
モバイルゲーム事業	2,587	2,353	2,475	2,775	1,443
コンテンツ事業	602	502	418	364	166
ブロックチェーン事業	—	—	3	4	1
合計	3,190	2,855	2,897	3,144	1,610

2019年12月期はスマートノベルの金額を「モバイルゲーム事業」に含めております
2021年12月期以降はステーションNFTの金額を「ブロックチェーン事業」に含めております

3. 財政状態

(単位：百万円)

	FY 2019	FY 2020	FY 2021	FY 2022	FY 2023 2Q
流動資産	2,921	2,725	3,094	3,326	2,925
(内現金預金)	(2,478)	(2,321)	(2,665)	(2,784)	(2,329)
(内売掛金)	(387)	(357)	(373)	(487)	(516)
有形固定資産	23	10	11	0	0
無形固定資産	59	132	65	1	1,001
投資その他の資産	136	168	133	194	183
資産合計	3,141	3,036	3,304	3,522	4,111
流動負債	601	386	427	481	762
(内未払金)	(162)	(135)	(149)	(189)	(461)
固定負債	11	—	3	—	—
負債合計	613	386	431	481	762
資本金	479	480	504	504	504
資本剰余金	255	255	280	280	280
利益剰余金	1,793	2,375	2,914	3,472	3,758
自己株式	—	△474	△824	△1,216	△1,195
株主資本	2,527	2,637	2,875	3,041	3,348
純資産合計	2,528	2,650	2,873	3,041	3,348
負債純資産合計	3,141	3,036	3,304	3,522	4,111

05. 参考数値 | 四半期推移 (連結)

1. 業績

(単位：百万円)

	FY 2019				FY 2020				FY 2021				FY 2022				FY 2023			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高	761	901	735	791	666	738	688	762	647	732	653	863	651	840	734	917	672	937		
売上原価	342	399	346	358	313	352	344	379	322	358	349	415	348	418	387	442	362	471		
売上総利益	418	502	389	432	353	386	343	382	324	374	304	447	303	422	346	474	310	466		
販売費 及び一般管理費	180	196	114	140	160	148	145	147	147	142	152	158	175	181	157	167	146	146		
EBITDA	241	308	277	295	195	243	204	243	184	242	162	299	133	245	194	311	157	320		
営業利益	238	305	274	291	193	237	197	234	177	231	152	288	127	240	188	307	163	319		
経常利益	238	304	274	291	192	239	198	235	177	234	152	289	127	240	189	307	157	320		
親会社株主に帰属 する四半期純利益	165	176	170	260	133	165	136	146	131	150	105	150	87	159	122	189	108	219		
1株利益 (単位：円)	18.15	19.67	19.31	29.54	15.47	19.37	16.06	17.20	15.71	18.14	12.72	18.14	10.74	19.77	15.46	23.92	13.91	28.36		

2. 事業セグメント別売上高

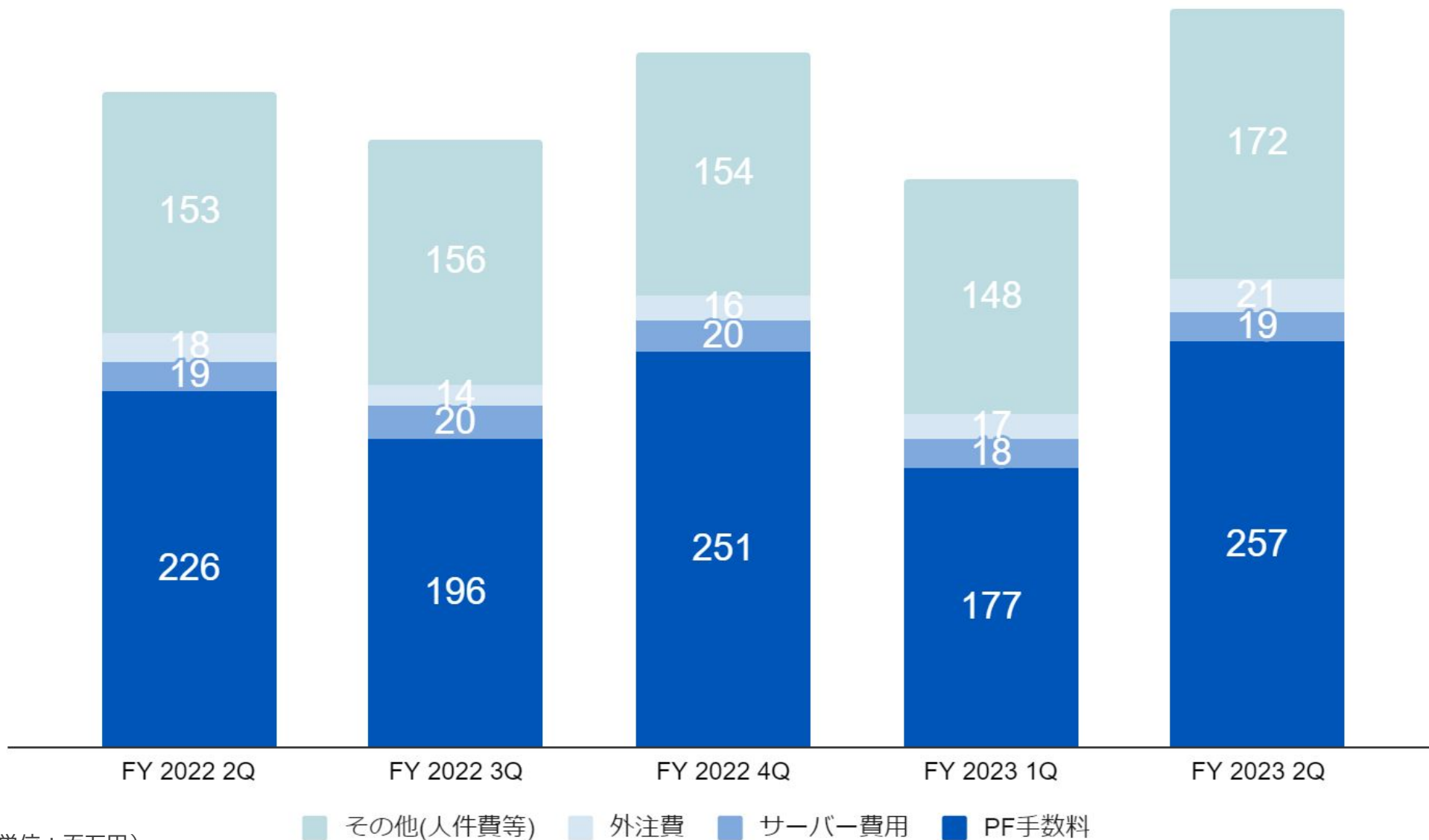
(単位：百万円)

	FY 2019				FY 2020				FY 2021				FY 2022				FY 2023			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
モバイルゲーム 事業	596	748	589	653	536	614	565	636	527	628	555	763	554	747	644	829	587	855		
コンテンツ 事業	164	153	146	137	130	124	123	125	120	104	97	96	95	92	89	87	84	81		
ブロックチェーン 事業	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	2	2	0	0	0	0	0		
合計	761	901	735	791	666	738	688	762	647	732	653	863	651	840	734	917	672	937		

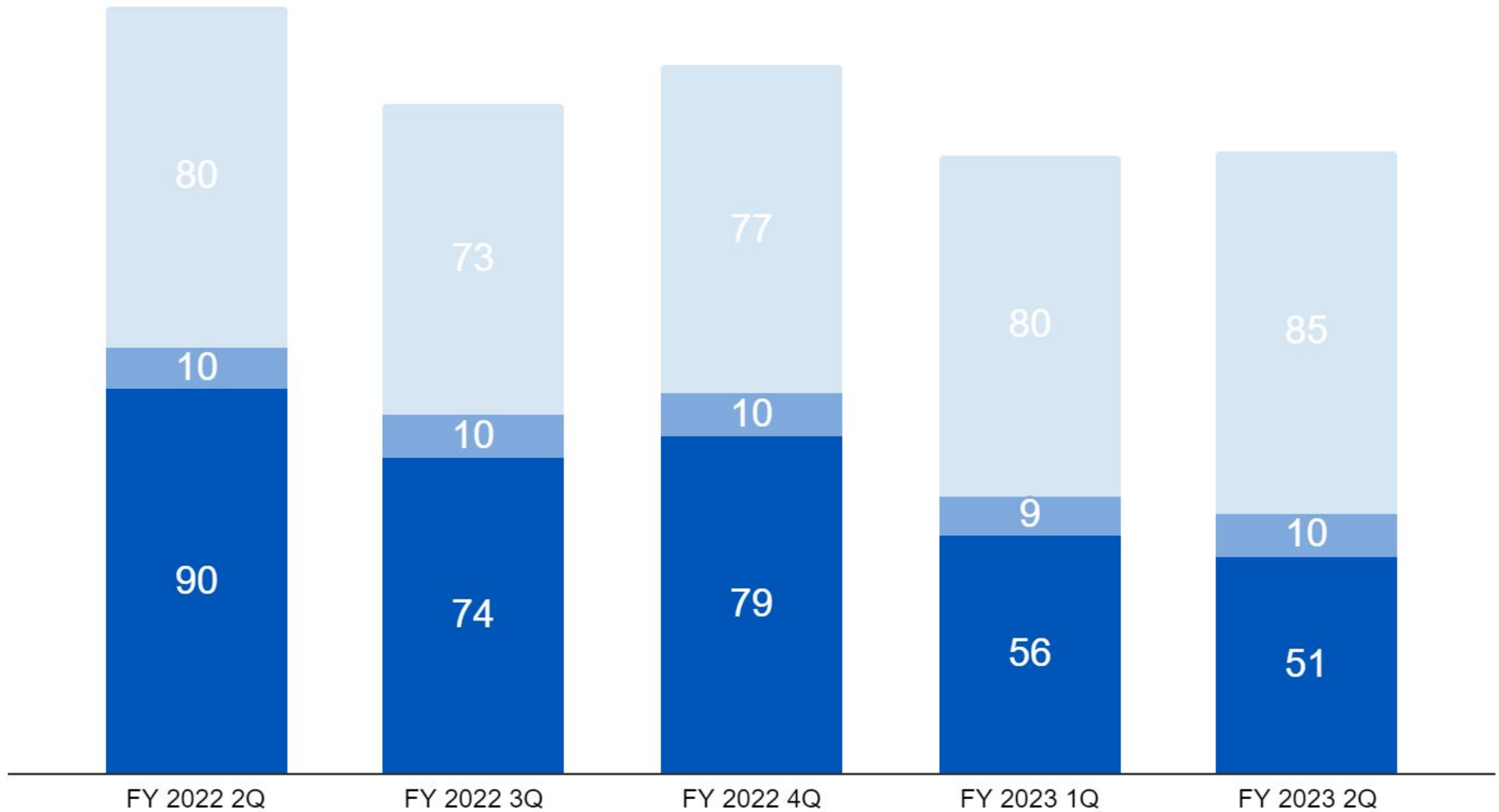
2019年12月期はスマートノベルの金額を「モバイルゲーム事業」に含めております

2021年12月期以降はステーションNFTの売上を「ブロックチェーン事業」に含めております

05. 参考数値 | 売上原価内訳/推移



05. 参考数値 | 販売費及び一般管理費内訳/推移



(単位：百万円)

■ その他 ■ 回収代行手数料 ■ 広告宣伝費

06. 補足資料



わたしたちが創造するモノを通じて
世界の人々をハッピーにすること



商号 株式会社モバイルファクトリー (通称：モバファク)

設立年月日 2001年10月1日

本社所在地 東京都品川区東五反田五丁目22番33号

代表取締役 宮嶋 裕二

事業内容
モバイルゲーム事業
コンテンツ事業
ブロックチェーン事業

従業員数 99名

資本金 5億475万円

グループ会社
Suishow株式会社
株式会社ジーワンダッシュ
株式会社ビットファクトリー

証券コード 3912



会社名 株式会社モバイルファクトリー

代表者 宮脇 裕二

事業内容
モバイルゲーム事業
コンテンツ事業
ブロックチェーン事業

設立 2001年10月1日

Suishow

会社名 Suishow株式会社

代表者 片岡 夏輝

事業内容
位置情報共有SNS「NauNau」、
メタバースプラットフォーム
「Zoa.space」等

設立 2021年5月17日



会社名 株式会社ジーワンダッシュ

代表者 大崎 有季也

事業内容
モバイルゲーム事業

設立 2015年7月31日

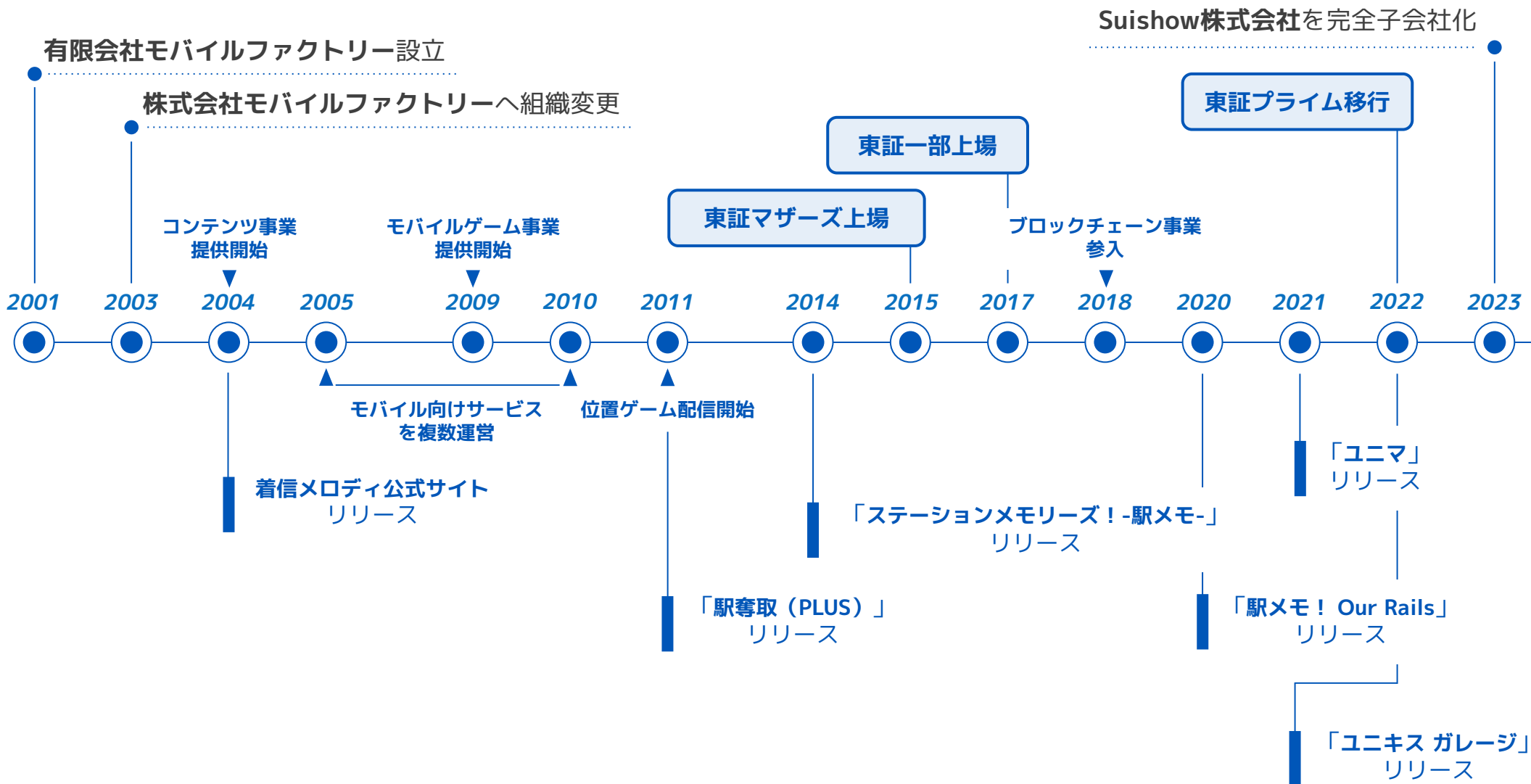


会社名 株式会社ビットファクトリー

代表者 塩川 仁章

事業内容
モバイルゲーム事業
ブロックチェーン事業

設立 2018年7月25日





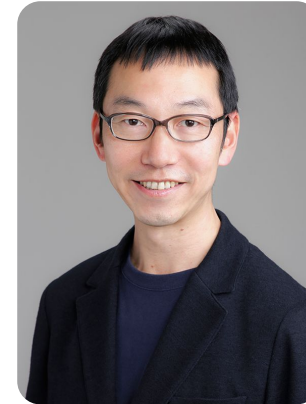
代表取締役

みやじま ゆうじ
宮 脇 裕 二



社外取締役
(非常勤)

なるさわ りえ
成 沢 理 恵



社外取締役
(非常勤)

やまぐち しゅう
山 口 周



社外取締役
監査等委員
(常勤)

しおざわ ぎすけ
塩 澤 義 介



社外取締役
監査等委員
(非常勤)

いとう えいすけ
伊 藤 英 佑



社外取締役
監査等委員
(非常勤)

なめかた かずまさ
行 方 一 正

各取締役の専門性と経験・知見（スキルマトリックス）については、以下の「コーポレート・ガバナンス報告書」をご覧ください
<https://ssl4.eir-parts.net/doc/3912/tdnet/2254994/00.pdf>

ブロックチェーン事業
(Uniqys Network)



モバイルゲーム事業
(位置ゲーム)



コンテンツ事業
(着メロ等)



Suishow事業
(位置情報共有SNS等)



市場成長が見込まれるWeb3サービスを通じて

インターネット進化の担い手となる



2025年 EBITDA

30億円

QYSコインでIEOを目指し、コイン流通規模を拡大させる

※EBITDA：税金等調整前当期純利益-特別利益+支払利息+特別損失+減価償却費及びのれん償却額+株式報酬費用

※QYS（キス）コイン：当社が発行予定の暗号資産

※IEO（Initial Exchange Offering）：暗号資産交換業者が審査をして自社取引所に上場させる資金調達方法

※IEOについては、今後の暗号資産交換業者自身による販売の可否の審査を経て、暗号資産交換業者が日本暗号資産取引業協会から販売について承認を得る必要があり、その実現を保証又は約束するものではありません

自社が発行するQYSコインで、アワメモ！/地方創生/UGG/Web3を通じ、次世代のエンターテインメントを創造する



※UGG (Uniqys Garage Games) : 当社で展開予定のサービス

ブロックチェーン技術による社会価値の創造

①

QYSコインIEO

アワメモ！に
P2E新機能搭載



みんな

シャボンシステムによる
ゲーム性拡大の可能性

②

QYSコイン多方面展開

アワメモ！を軸とした
地方創生、UGGサービス展開

駅メモ！
OUR RAILS ×

GARAGE_GAMES

地方自治体・鉄道事業者
との協業で成長の可能性

③

QYSコイン経済圏確立

ゲームの枠を超えた
エンタメでのWeb3展開



QYSコイン決済導入や
協業による成長可能性

IEO (Initial Exchange Offering) について

暗号資産交換業者が審査をして自社取引所に上場させる資金調達方法

- QYSコイン
当社が発行予定の暗号資産
現在、QYSコインのIEOを目指しています ※1
- 代表例：Palette Token (PLT)
国内初のIEOを達成 ※2
9億円超の調達目標額に対し申込金額は224億円を突破
- 代表例：DEAPcoin (DEP)
2022年1月より暗号資産取引所「BITPOINT」にて流通した日本国内初のPlay to Earn
トークン ※3

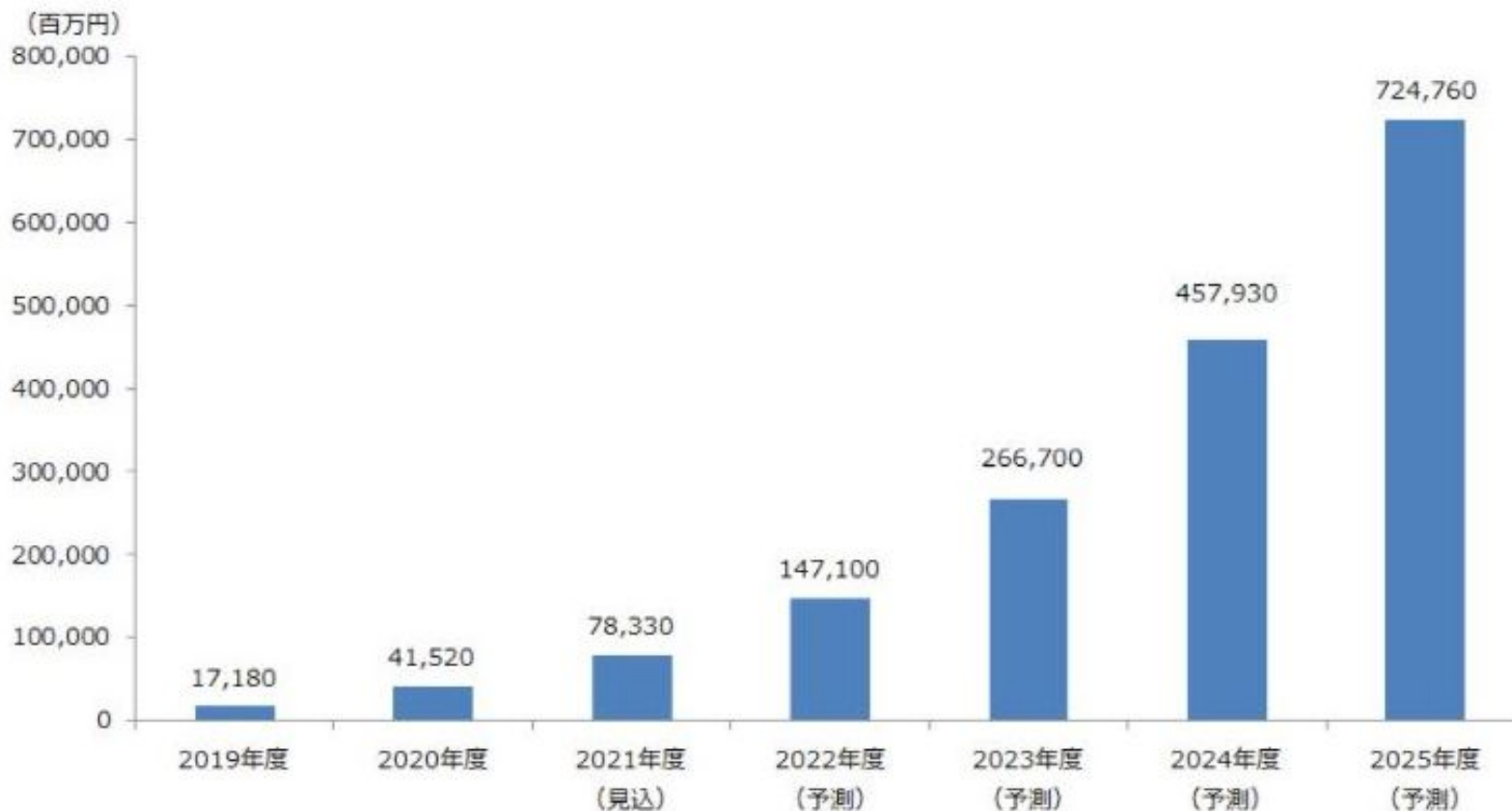
※1 IEOについては、今後の暗号資産交換業者自身による販売の可否の審査を経て、暗号資産交換業者が日本暗号資産取引業協会から販売について承認を得る必要があり、その実現を保証又は約束するものではありません

※2 MONEX GROUP「2022年3月期 第1四半期決算説明資料」p41
https://www.monexgroup.jp/jp/news_release/irnews/auto_20210728472387/pdfFile.pdf

※3 株式会社 リミックスポイント Press Release
<https://contents.xj-storage.jp/xcontents/AS08938/a3375ce3/b825/432f/8e99/4361a3db444c/140120220119569747.pdf>

国内ブロックチェーン活用サービス市場規模は、2025年に7,000億円に達する見込み

国内ブロックチェーン活用サービス市場規模推移予測



矢野経済研究所調べ

注1. 事業者売上高ベース

注2. 2021年度見込値、2022年度以降予測値

※株式会社矢野経済研究所「2021 ブロックチェーン活用サービス市場の実態と将来展」より
https://www.yano.co.jp/market_reports/C63122100

駅メモ! OUR RAILS

駅メモ！にP2E機能が
加わったWEB版



フェア機能

ゲームを盛り上げる
フェア機能が登場

- ① 選べる3つの役割
- ② 駅ごとにユーザーがイベントを開催可能



プレイヤー



フェアマスター



ステーション
オーナー

ステーションオーナー機能

駅を保有できる新機能が
登場

- ① 駅を保有できる楽しみ
- ② 駅の利用料の一部も獲得可能



おでかけポイント

遊びながらゲーム内アイテムや各
種ギフト券・電子マネーと交換可
能なデジコ交換ポイントを獲得



ステーションNFT

「ユニマ」にて順次ステーションNFT
オークションを開催



※販売停止中。新機能搭載後に販売再開予定

モバイルファクトリーの位置ゲームのゲーム性

位置情報（GPS機能）を使った、全国に所在する鉄道駅の
スタンプラリー・陣取りゲームです

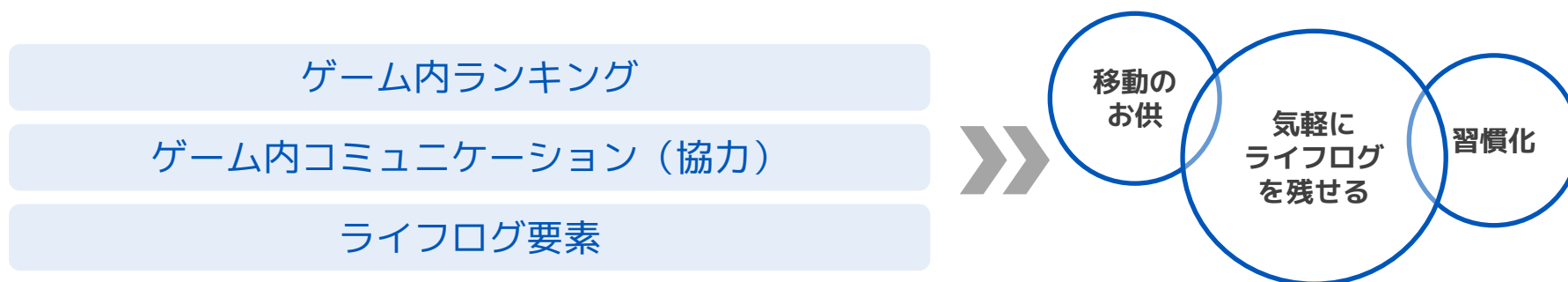


① 移動動機の提供



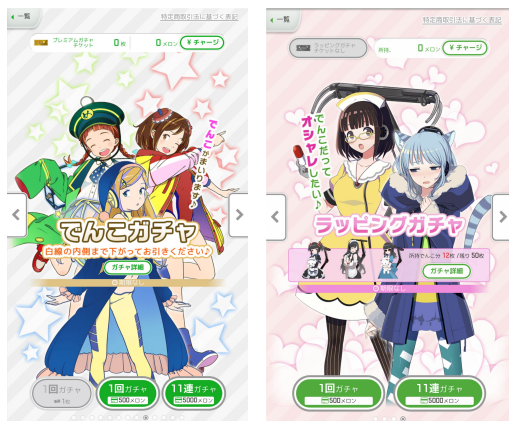
地方創生に寄与 / 体験型エンターテインメントへも進化

② 継続率の高さ



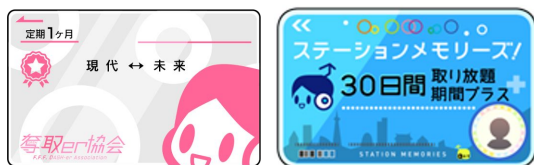
ライフログとして毎日継続して活用

課金要素① 既存位置ゲーム



◆ キャラクター収集/育成

- キャラクターガチャ
- 着せ替えガチャ



- ◆ ライセンス
- ◆ サブスクリプション

通常1日の位置登録回数に制限があるが、本アイテムを使用すると30日間位置登録し放題になる（特典付きの月額定期券「奪取er定期券」も販売）



◆ レーダー

通常は位置登録した駅のみ取得可能だが、本アイテムを使用すると最後に位置登録した周辺駅も取得可能になる

課金要素② アワメモ！P2E実装時



◆ みんこ（※実装予定）



- ◆ ステーションNFT
- ◆ 駅利用料



- ◆ 装備アイテム（※実装予定）

感動を持ち歩け。

Mobile Factory

本資料の取り扱いについて

本資料に記載されている計画や見通し、戦略などは本書面の作成時点において取得可能な情報に基づく将来の業績に関する見通しであり、これらにはリスクや不確実性が内在しております。

かかるリスク及び不確実性により、実際の業績等はこれらの見通しや予想とは異なる結果となる可能性があります。

当社が事業環境の説明を行う上で、参考となると考える情報を掲載しております。掲載データについては、調査方法や調査時期により結果が異なる可能性があります。

本資料に含まれる当社以外に関する情報は、公開情報等から引用したものであり、かかる情報の正確性、適切性等について当社は何らの検証も行っておらず、またこれを保証するものではありません。