

# 2024年12月期 第1四半期決算説明資料

株式会社モバイルファクトリー<3912>  
2024年4月

<b>01.</b>	決算概要	P3
<b>02.</b>	1Q決算	P8
<b>03.</b>	事業概況	P12
<b>04.</b>	今後の方向性	P14
<b>05.</b>	参考数値	P19
<b>06.</b>	補足資料	P24

# 01. 決算概要

## 1Q決算

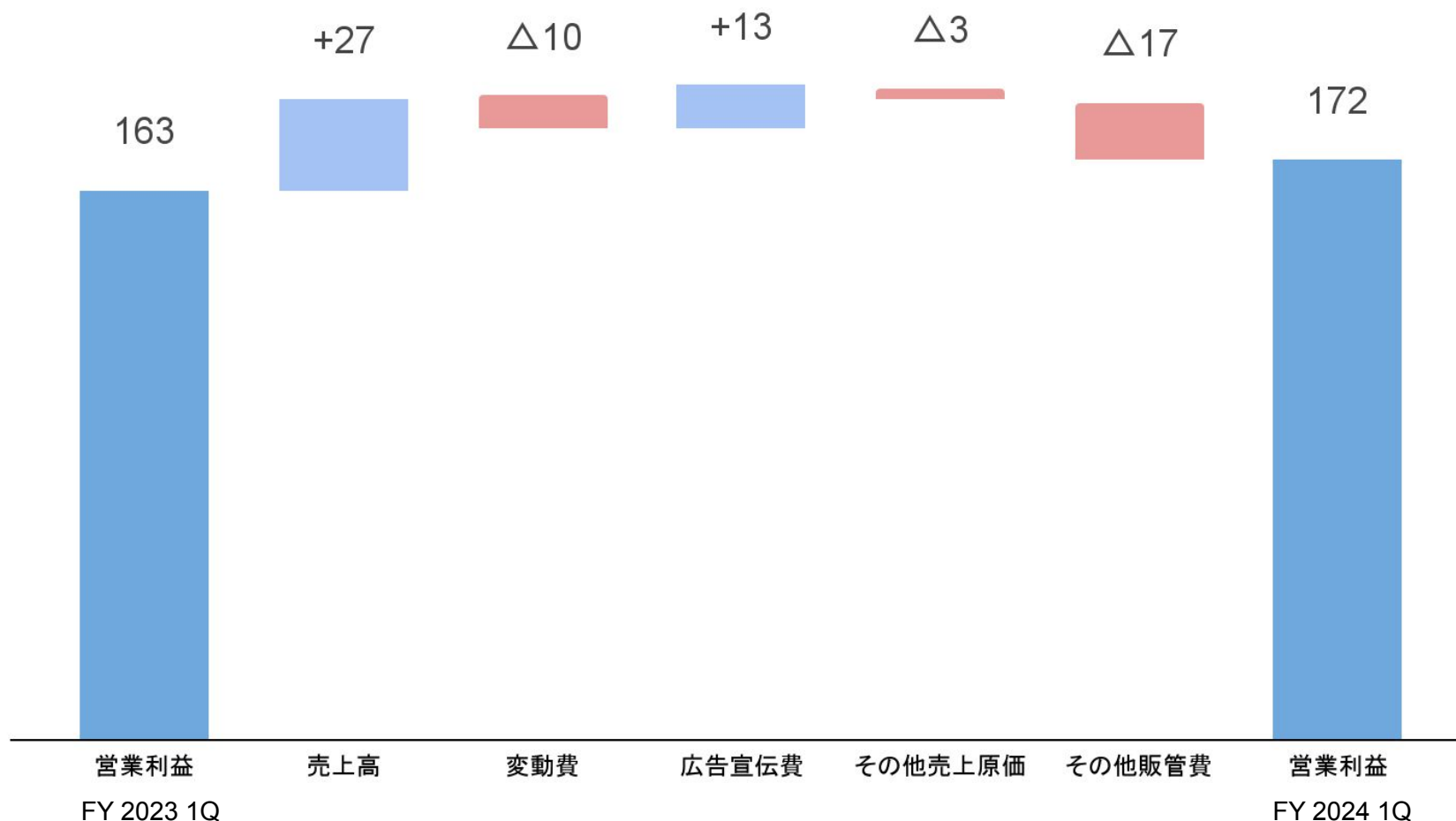
売上高	<b>700 百万円</b>	YoY	<b>+4.1 %</b>
EBITDA(※)	<b>172 百万円</b>	YoY	<b>+5.5 %</b>
営業利益	<b>172 百万円</b>	YoY	<b>+5.5 %</b>

- ・ 「駅メモ！」ネイティブ版では他社IPコラボ、交流バトルフェスが好調  
モバイルゲーム事業の売上高は6億円を超え第1四半期では過去最高を更新
- ・ AIを活用した全社生産性向上の為、検証を開始
- ・ ブロックチェーン事業は2024年3月末をもって終了

※：2024年12月期より指標の有用性向上を図るためEBITDAの定義を変更しております。  
EBITDA = 営業利益 + 減価償却費 + のれん償却費 + 株式報酬費用

# 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の増収、広告宣伝費減少により+9百万円増益  
その他販管費は業務委託手数料、顧問料の追加発生により増加



(単位：百万円)

※ 変動費 = PF手数料 + 回収代行手数料

## 片岡氏への訴訟による影響は織り込まず、通期業績予想に経常利益以下を追加 1Q時点では概ね予想どおりに進捗

※ 詳細については適時開示資料「業績予想の修正（追加開示）に関するお知らせ」をご確認ください

※ 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 2024 1Q	FY 2024 (予想) 2024年4月26日発表	進捗率	FY 2023 1Q	Y on Y
売上高	700	3,570	19.6%	672	+4.1%
EBITDA	172	1,061	16.3%	163	+5.5%
営業利益	172	1,060	16.3%	163	+5.5%
経常利益	171	1,054	16.2%	157	+8.5%
親会社株主に帰属する 当期純利益	113	703	16.1%	108	+4.1%
1株当たり当期純利益 (単位：円)	14.70	92.74	15.9%	13.91	+5.7%
自己資本利益率(ROE)	—	22.0%	—	—	—

# 01. 決算概要 | 当社子会社に関する今後の対応について

## 【経緯・状況】

2023年5月30日	株式譲渡契約及び株式交換契約を締結 <sup>(※1)</sup> (「Suishow株式会社の株式取得及び簡易株式交換による完全子会社化に関するお知らせ」)
2023年10月21日	Suishow株式会社の提供するサービス「NauNau」において個人情報漏洩の可能性に関する報道
2023年12月7日	第三者機関による調査結果の公表 (「(開示事項の経過) 当社子会社に関する一部報道について」)
2023年12月15日	子会社化前にSuishow株式会社の株式を保有していた一部の元株主との間で協議を行うことを決議 (「当社子会社に関する今後の対応について」)
2024年1月30日	交渉・協議により元株主1名との間で譲渡対価の一部返金 <sup>(※2)</sup> を含む和解契約を締結 他1名とは表明保証に重大な違反があったとして交渉・協議を継続 (「(開示事項の経過) 当社子会社に関する今後の対応について」)
2024年3月18日	損害補償等請求事件に関する訴訟提起を行うことを決議 <sup>(※3)</sup> (「訴訟提起に関するお知らせ」)

※1 2023年6月12日付で子会社化、2023年6月21日付で完全子会社化

※2 返金額については特別利益に計上

※3 詳細については適時開示資料「訴訟提起に関するお知らせ」をご確認ください

# 02.1Q決算

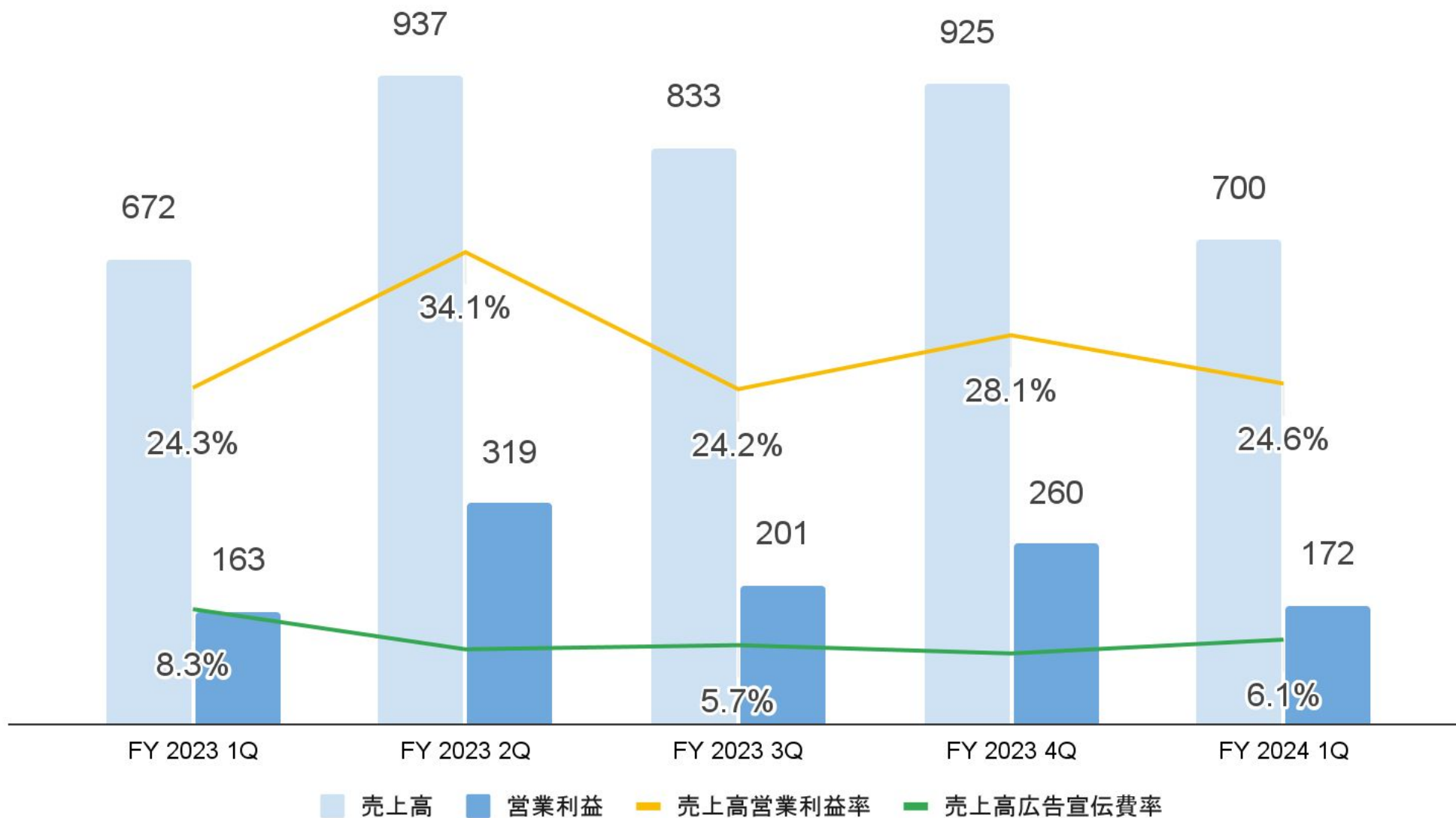


## 02. 1Q決算 | 売上高/営業利益推移 (会計期間)

### 「駅メモ！」IPコラボ、バトルイベントなどの施策により、位置ゲームが引き続き牽引

※「駅メモ！」は2Qと4Qに周年記念施策により売上高増加傾向

※ セグメントごとの数値は「05. 参考数値」を参照



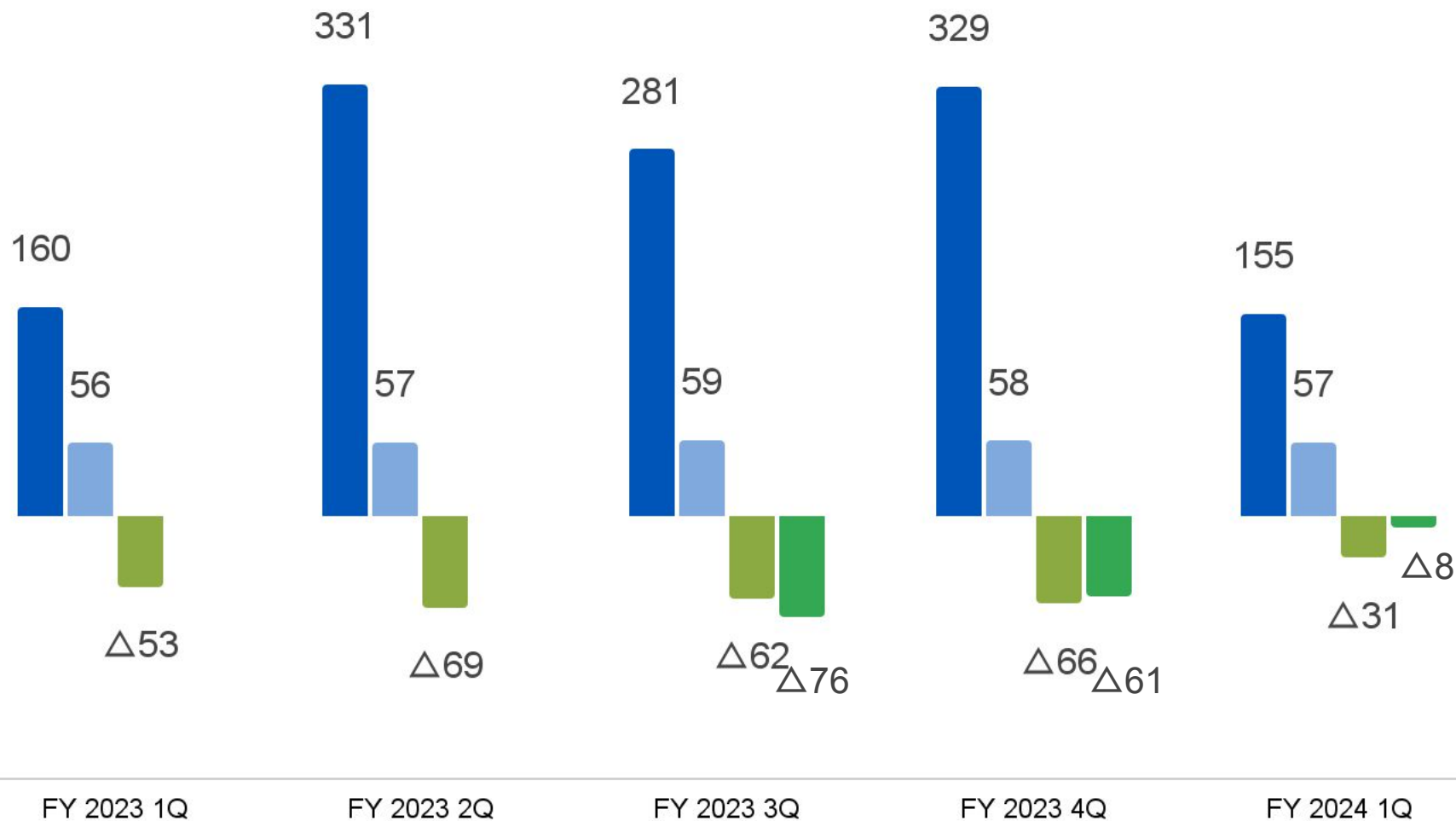
(単位：百万円)

## 02. 1Q決算 | 事業セグメント別営業損益推移

**モバイルゲーム** : 「駅メモ！」の売上高増加の一方で、ブロックチェーン事業からのリソース再配分による人件費の増加により、営業損益は前年同期比減少

**ブロックチェーン** : 2024年3月末をもって終了

**Suishow** : 「NauNau」のサービス停止中により、コスト一部減少



(単位：百万円)

■ 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 ■ Suishow事業

## 02. 1Q決算 | 損益計算書

(単位：百万円)

	FY 2024 1Q	FY 2023 1Q	Y on Y	FY 2023 4Q	Q on Q
売上高	700	672	+4.1%	925	△24.3%
売上原価	377	362	+4.1%	467	△19.3%
売上総利益	323	310	+4.1%	458	△29.4%
(売上総利益率)	(46.2%)	(46.2%)	—	(49.5%)	—
販売費及び一般管理費	150	146	+2.6%	197	△23.7%
EBITDA	172	163	+5.5%	310	△44.4%
営業利益	172	163	+5.5%	260	△33.7%
(営業利益率)	(24.6%)	(24.3%)	—	(28.1%)	—
経常利益	171	157	+8.5%	261	△34.6%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	113	108	+4.1%	△444	—
1株当たり 四半期純利益 (単位：円)	14.70	13.91	—	△56.39	—

# 03. 事業概況

## 「駅メモ！」シリーズでのコラボを実施



# 04. 今後の方向性

## 新たな組織編成で2Qより駅メモ！と全社生産性向上へ注力

### ① 駅メモ！の位置情報ゲームとして更なる進化

**新チーム組成による収益の安定と強化**

鉄道事業者や自治体、新規IPコラボの拡大

**新しいユーザー体験の提供**

10周年に向けた新しい企画を検討中

**システム基盤の再構築**

長期運営を見据えた言語書き換え等の検討

### ② AIを活用した全社生産性向上

**業務プロセスの改善**

**高品質なコンテンツ生成の検証**

# 駅メモ！ 位置情報ゲームとして更なる進化

### 1 新チーム組成による収益の安定と強化

新しいチームを組成。  
下期に向け鉄道事業者や自治体、  
新規IPコラボの拡大に向けた体制を強化

### 2 新しいユーザー体験の提供

10周年企画として駅メモ！を通じた  
新たな体験をゲーム外で提供する  
イベントの提供

### 3 システム基盤の再構築

長期運営を見据えた言語書き換えを進行

1Q

複数の移行言語の  
候補から選定

2Q

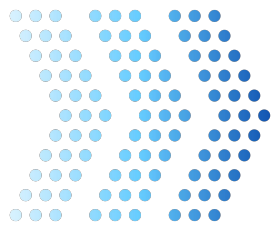
選定された言語を優先度別に検証  
移行後の運用コスト / 移行期間の調査

言語移管の  
可否を含めた  
方針決定



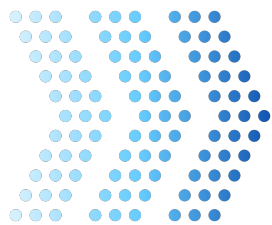
## AIを活用した全社的な生産性の向上に注力

### 1 専門チーム組成による取り組み強化



専門チーム（AI Lab）を立ち上げ、  
全社規模で課題の洗い出しを主導し、AI活用  
の実行プランを策定

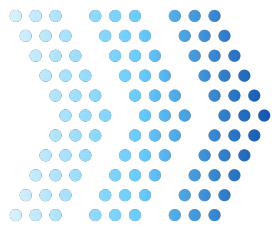
### 2 高品質なコンテンツ生成の検証



最先端の生成AIツールを活用し、当社が誇る  
クオリティに相当するコンテンツを生成可能  
か、もしくは制作補助を担うかどうかを検証  
します

## AIを活用した全社的な生産性の向上に注力

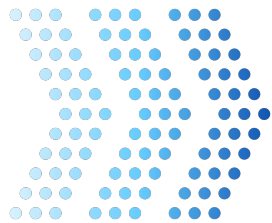
### 3 エンジニアの開発体験と生産性向上



開発プロセスを改善し、開発体験と生産性を向上中。エンジニアのAIスキル向上のための技術支援

4

### 効率的な業務プロセス改善



定型業務の自動化による業務効率の向上を推進。社員への教育プログラムを提供し、円滑な変革を支え、組織全体の成長を後押し

## 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、2023年2Q連結会計期間において貸借対照表のみを連結し、2023年3Q連結会計期間より損益計算書を連結しております。

2024年12月期より指標の有用性向上を図るためEBITDAの定義を変更しております。尚、過去においては遡及修正を行っております。

EBITDA = 営業利益 + 減価償却費 + のれん償却費 + 株式報酬費用

# 05. 参考数値 | 通期推移 (連結)

## 1. 業績

(単位：百万円)

	FY 2020	FY 2021	FY 2022	FY 2023	FY 2024 1Q
売上高	2,855	2,897	3,144	3,370	700
売上原価	1,389	1,446	1,597	1,741	377
売上総利益	1,466	1,451	1,546	1,628	323
販売費及び一般管理費	602	600	681	683	150
EBITDA	883	885	884	1,046	172
営業利益	863	850	864	945	172
経常利益	866	853	865	940	171
親会社株主に帰属する当期純利益	582	538	558	△0	113
1株利益 (単位：円)	68.07	64.69	69.70	△0.12	14.70

## 2. 事業セグメント別売上高

(単位：百万円)

	FY 2020	FY 2021	FY 2022	FY 2023	FY 2024 1Q
モバイルゲーム事業	2,353	2,475	2,775	3,043	625
コンテンツ事業	502	418	364	322	74
ブロックチェーン事業	—	3	4	1	0
Suishow事業	—	—	—	3	—
合計	2,855	2,897	3,144	3,370	700

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 2020	FY 2021	FY 2022	FY 2023	FY 2024 1Q
流動資産	2,725	3,094	3,326	3,396	2,962
(内現金預金)	(2,321)	(2,665)	(2,784)	(2,795)	(2,519)
(内売掛金)	(357)	(373)	(487)	(537)	(386)
有形固定資産	10	11	0	1	1
無形固定資産	132	65	1	0	0
投資その他の資産	168	133	194	471	477
資産合計	3,036	3,304	3,522	3,870	3,441
流動負債	386	427	481	865	637
(内未払金)	(135)	(149)	(189)	(468)	(453)
固定負債	—	3	—	0	0
負債合計	386	431	481	865	637
資本金	480	504	504	504	504
資本剰余金	255	280	280	280	280
利益剰余金	2,375	2,914	3,472	3,429	3,479
自己株式	△474	△824	△1,216	△1,195	△1,445
株主資本	2,637	2,875	3,041	3,019	2,819
純資産合計	2,650	2,873	3,041	3,004	2,804
負債純資産合計	3,036	3,304	3,522	3,870	3,441

# 05. 参考数値 | 四半期推移 (連結)

## 1. 業績

(単位：百万円)

	FY 2020				FY 2021				FY 2022				FY 2023				FY 2024			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高	666	738	688	762	647	732	653	863	651	840	734	917	672	937	833	925	700			
売上原価	313	352	344	379	322	358	349	415	348	418	387	442	362	471	439	467	377			
売上総利益	353	386	343	382	324	374	304	447	303	422	346	474	310	466	393	458	323			
販売費 及び一般管理費	160	148	145	147	147	142	152	158	175	181	157	167	146	146	192	197	150			
EBITDA	196	240	204	242	184	239	162	299	133	245	193	311	163	320	251	310	172			
営業利益	193	237	197	234	177	231	152	288	127	240	188	307	163	319	201	260	172			
経常利益	192	239	198	235	177	234	152	289	127	240	189	307	157	320	201	261	171			
親会社株主に帰属 する四半期純利益	133	165	136	146	131	150	105	150	87	159	122	189	108	219	114	△444	113			
1株利益 (単位：円)	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	14.58	△56.39	14.70			

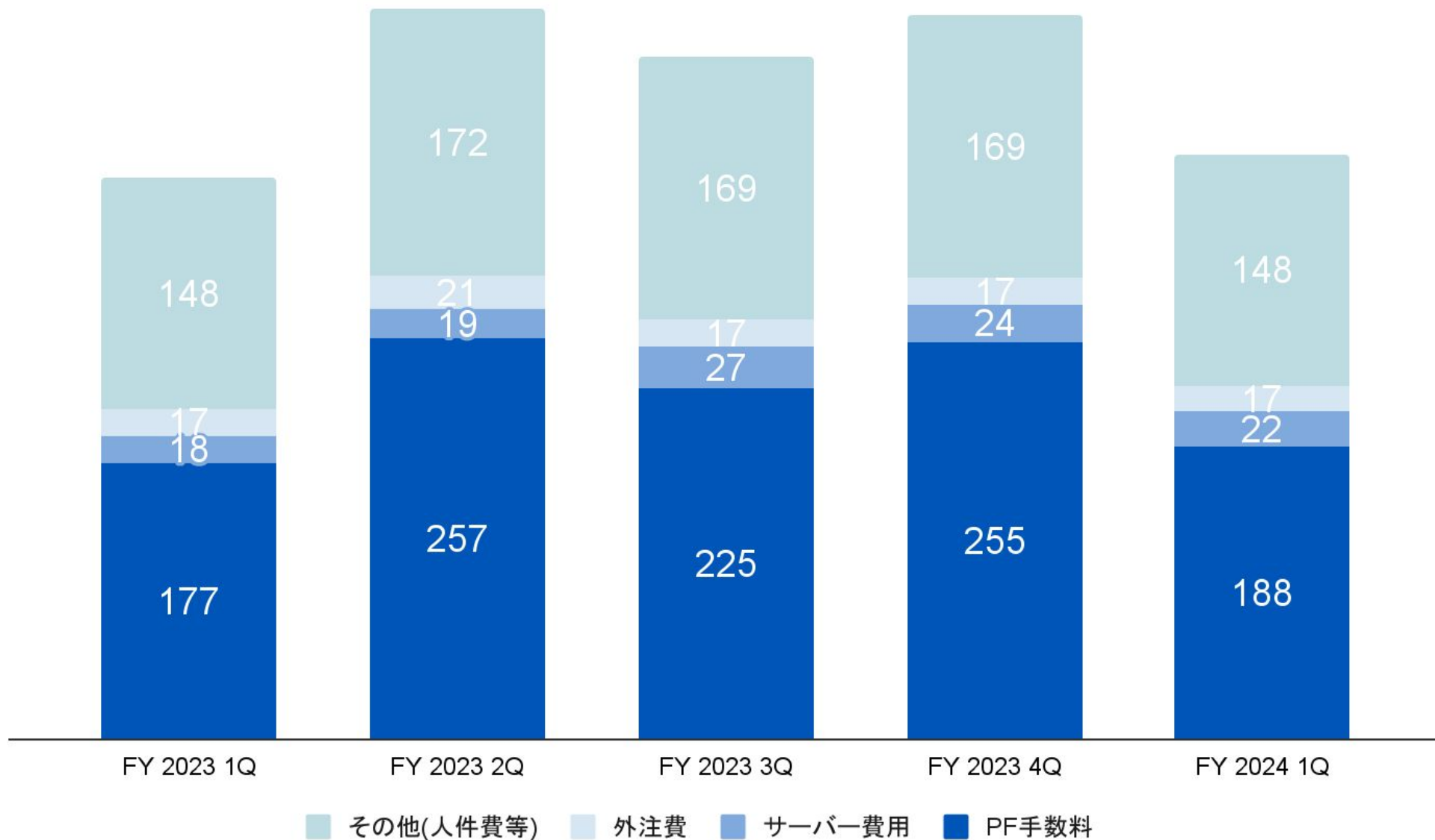
## 2. 事業セグメント別売上高

(単位：百万円)

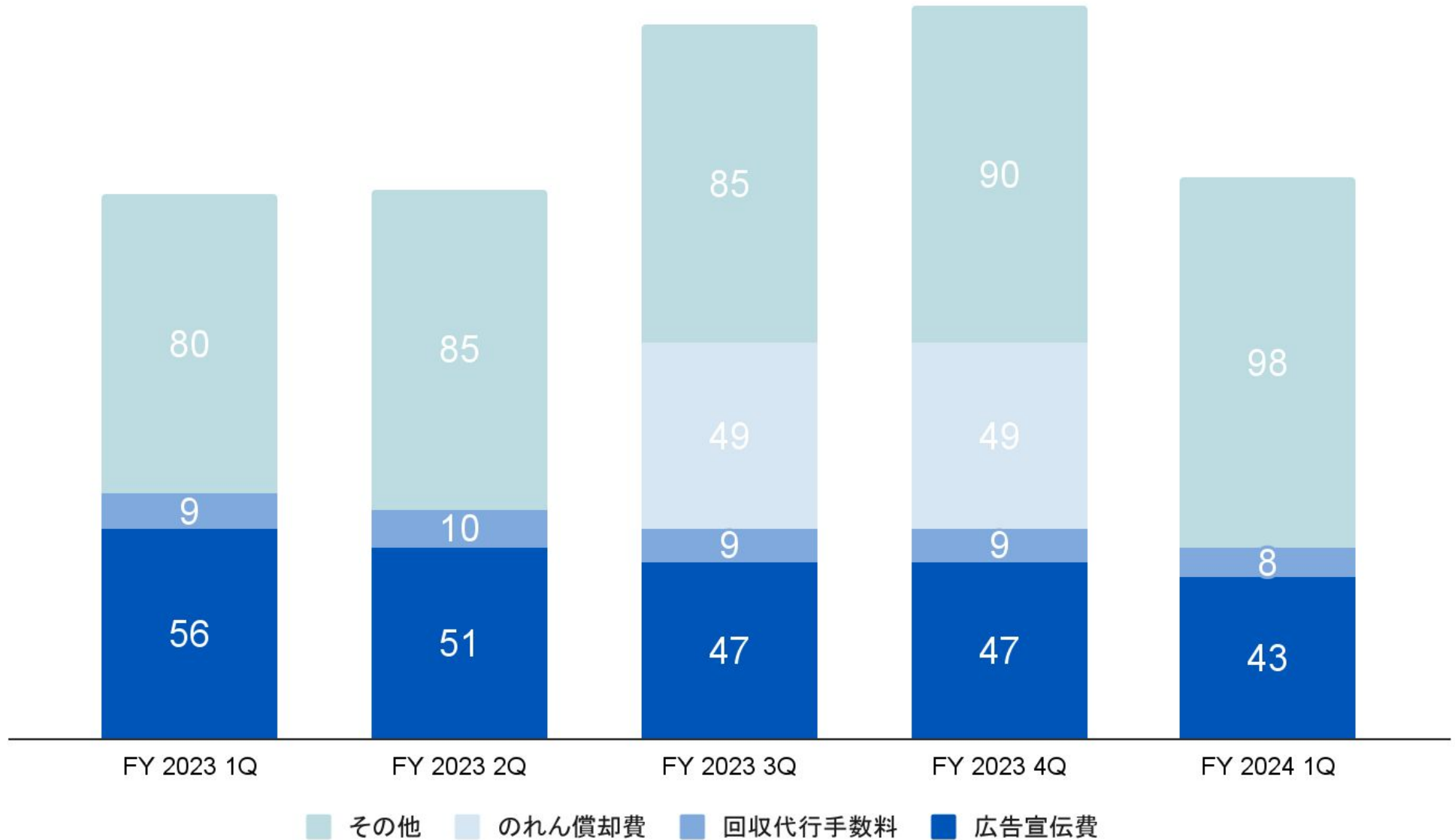
	FY 2020				FY 2021				FY 2022				FY 2023				FY 2024			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
モバイルゲーム 事業	536	614	565	636	527	628	555	763	554	747	644	829	587	855	753	846	625	—	—	—
コンテンツ 事業	130	124	123	125	120	104	97	96	95	92	89	87	84	81	78	76	74	—	—	—
ブロックチェーン 事業	—	—	—	—	—	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	—	—	—
Suishow 事業	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	0	2	—	—	—	—
合計	666	738	688	762	647	732	653	863	651	840	734	917	672	937	833	925	700	—	—	—

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



# 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 宮嶌 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 88名 (単体)

資本金 5億475万円

グループ会社  
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  
Suishow株式会社

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

設立 2001年10月1日



会社名 株式会社ジーワンダッシュ

代表取締役 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

代表取締役 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

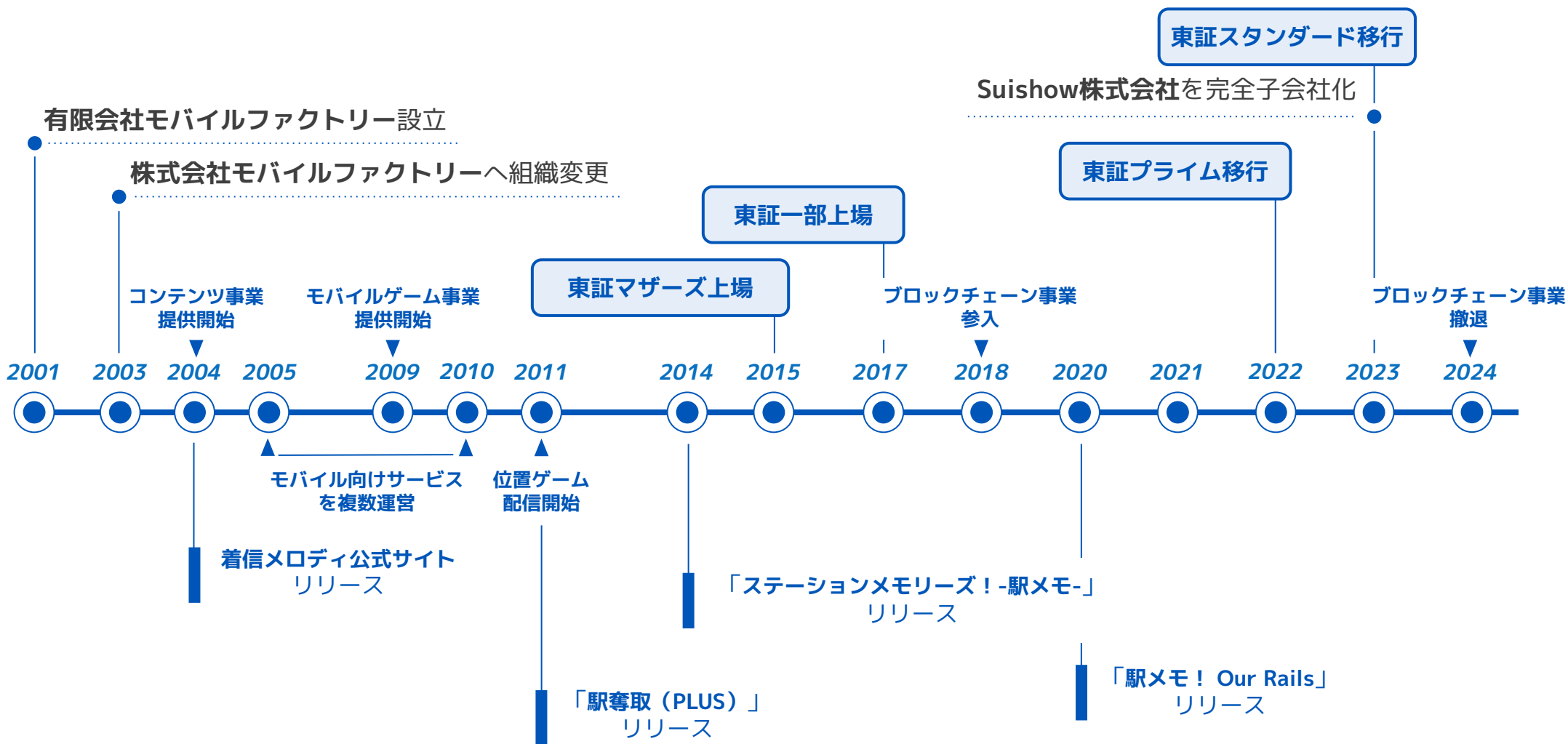


会社名 Suishow株式会社

代表取締役社長  
代表取締役 宮嶋 裕二  
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





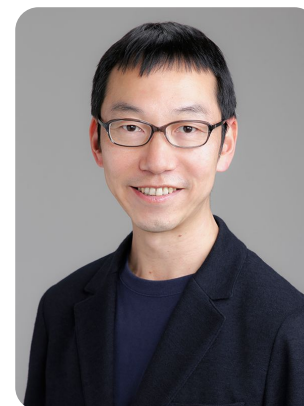
代表取締役

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/2413102/00.pdf>

## 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)



## ブロックチェーン事業 (Uniqys Network)



※2023年12月15日開示の通り、ブロックチェーン事業については2024年3月末をもって終了いたしました

## Suishow事業 (位置情報共有SNS等)



※2023年12月15日開示の通り、NauNauについてはサービス停止中となります

# 駅メモ! EKIMEMO SERIES

アプリ版



Web版



## 課金要素①

### キャラクター収集/育成



- ◆ でんこガチャ
- ◆ ラッピングガチャ

可愛らしいパートナー「でんこ」を育成することで、スキルを覚えたり、でんこごとのストーリーが楽しむことが可能

## 課金要素②

### 移動促進アイテム



- ◆ 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

## モバイルファクトリーの位置ゲーム概要

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

目的地まで実際に移動  
して位置情報を登録！





①移動動機の提供



地方創生 + 体験型エンターテインメントへの進化  
継続性の高いライフログとして活用

②継続率の高さ



## 2023年に実施された「駅メモ！」シリーズでの経済効果

### ¥ 経済効果

参加人数

17  
万人

21  
億円

対象駅への  
訪問回数<sup>(※)</sup>

平均 2.5 倍  
最大 7 倍以上

モバイルファクトリー調べ

※デジタルスタンプラリー実施月と実施していない前年同月での比較

2023年に実施した自治体・鉄道事業者とのデジタルスタンプラリーに参加した人数より、「交通費」「宿泊費」「飲食費」「おみやげ代」から算出

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。