

2024年12月期 第3四半期決算説明資料

株式会社モバイルファクトリー<3912>
2024年10月

| | | |
|------------|--------|-----|
| 01. | 株主優待 | P3 |
| 02. | 決算概要 | P6 |
| 03. | 3Q決算 | P11 |
| 04. | 事業概況 | P15 |
| 05. | 今後の方向性 | P17 |
| 06. | 参考数値 | P21 |
| 07. | 補足資料 | P28 |

01.株主優待

- ・ 株主還元として株主優待制度の新設を決定 ※1
- ・ 対象の株主様に合計20,000円分のデジタルギフト® ※2を贈呈

デジタルギフト® ※2

合計 **20,000**円分

(年2回：1万円分 × 2回)

優待利回り **2.39%** ※3

| 対象株主 | |
|-------|-------------|
| 保有株数 | 1,000株以上 |
| 保有期間 | 1年以上継続保有 ※4 |
| 初回基準日 | 2026年3月 |

※1 詳細については、2024年10月25日公表の適時開示資料「株主優待制度の新設に関するお知らせ」をご確認ください

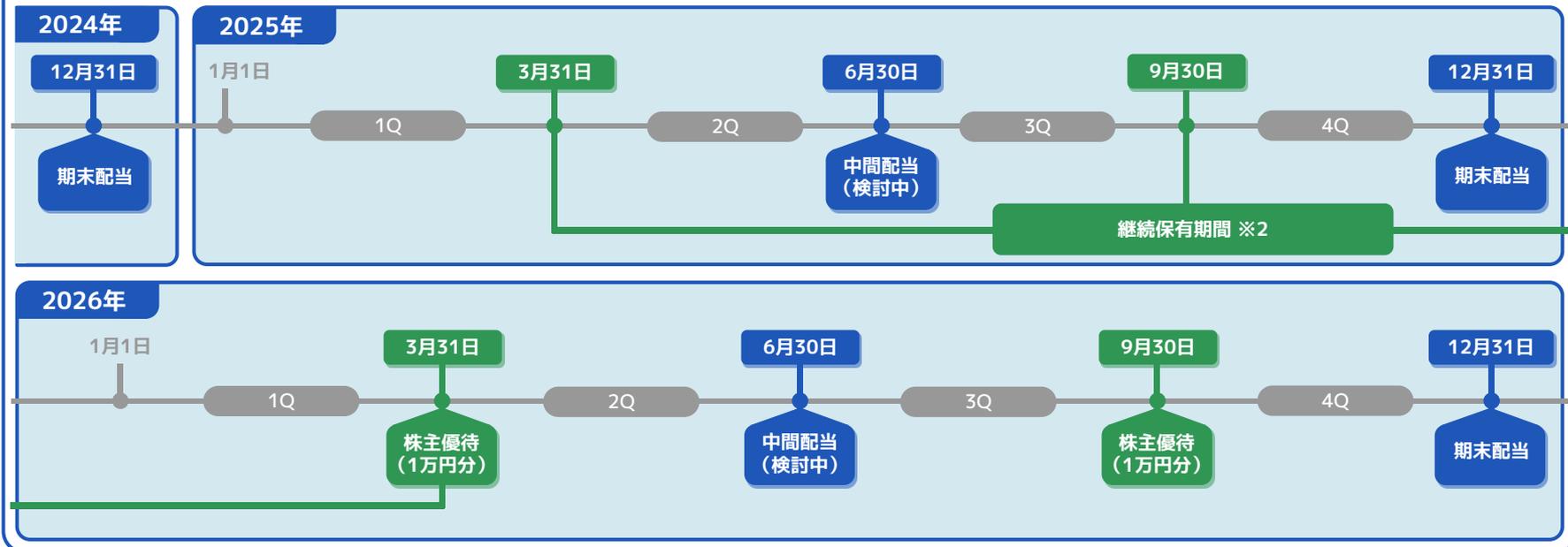
※2 対象となる交換先は、デジタルギフト®の公式HP (<https://digital-gift.jp/>) をご確認ください

※3 年間での優待利回りは、2024年9月30日時点の終値(837円)を元に1,000株保有の場合で算出

※4 株主名簿基準日(3月末日及び9月末日)の当社株主名簿に、同一株主番号で連続3回以上の記載または記録されること

・ 2026年3月以降は、配当と併せて年4回の株主還元の基準日（※1）を設定予定

年間基準日



※1 株主優待・配当は各基準日から3カ月以内を目途に発送・支払を予定

※2 1,000株以上の当社株式を1年以上継続保有されている株主様が対象となることから、2026年3月31日が初回基準日となります

初回基準日に受取条件を満たすには、2025年3月31日から保有し、当社株主名簿に同一株主番号で連続3回以上の記載または記録される必要があります

02. 決算概要

3Q累計 (1月~9月)

| | | | | |
|-----------|--------------|-----|-----|---------------|
| 売上高 | 2,350 | 百万円 | YoY | △3.8 % |
| EBITDA(※) | 705 | 百万円 | YoY | △4.2 % |
| 営業利益 | 704 | 百万円 | YoY | +2.9 % |

3Q会計 (7月~9月)

| | | | | |
|-----------|------------|-----|-----|----------------|
| 売上高 | 734 | 百万円 | YoY | △11.8 % |
| EBITDA(※) | 217 | 百万円 | YoY | △13.6 % |
| 営業利益 | 217 | 百万円 | YoY | +7.8 % |

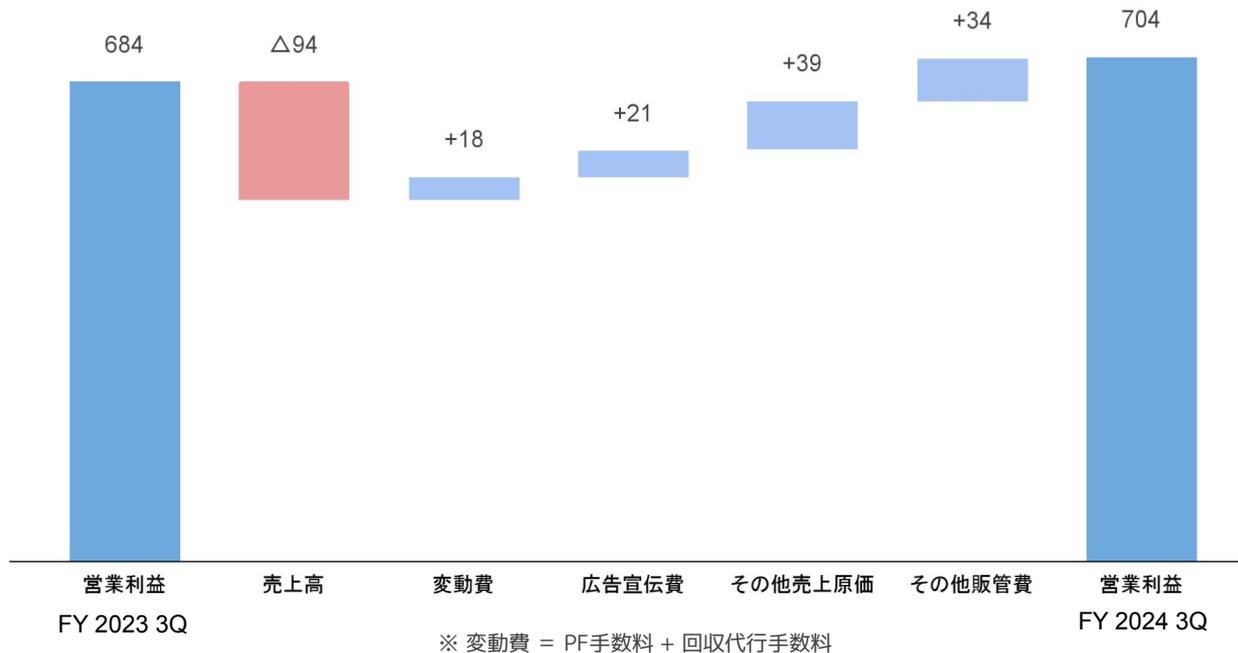
- ・ モバイルゲーム事業の売上高は3Q累計で21億円を超え前期に次ぐ水準
- ・ 「駅メモ！」移動系アイテムは移動機会の増加に伴い好調に推移したものの、IPコラボによるレイドイベント、新たなユーザー層向け獲得施策は、ともにユーザー層のミスマッチの影響により下回る
- ・ 11月の周年施策と新規ユーザー獲得に引き続きトライ

※ 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

+20百万円の増益

- ・主に「駅メモ！」を中心とした位置ゲームの売上高減少
- ・広告宣伝費、その他売上原価（主に許諾料・人件費）、その他販管費（主にのれん償却費）減少

（単位：百万円）

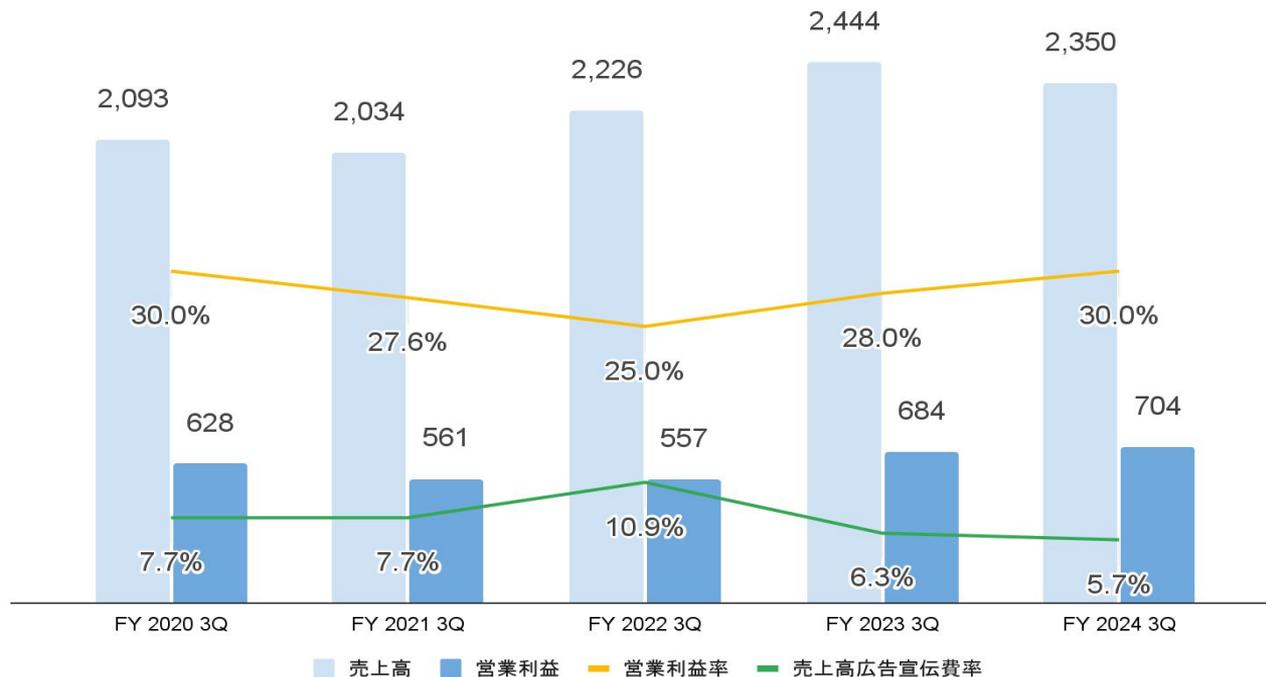


「駅メモ！」を中心とした位置ゲームが引き続き牽引し、売上高は前期に次ぐ水準

※ 「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「06. 参考数値」を参照

（単位：百万円）



通期業績予想を下方修正

※ 通期業績予想の詳細については2024年10月25日公表の適時開示資料「業績予想の修正に関するお知らせ」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 3Q | FY 2024 (予想) 2024年10月25日発表 | 進捗率 | FY 2023 3Q | Y on Y |
|----------------------|--------------|-------------------------------|-------|------------|--------|
| 売上高 | 2,350 | 3,276 | 71.7% | 2,444 | △3.8% |
| EBITDA | 705 | 1,012 | 69.7% | 735 | △4.2% |
| 営業利益 | 704 | 1,011 | 69.6% | 684 | +2.9% |
| 経常利益 | 702 | 1,009 | 69.6% | 679 | +3.4% |
| 親会社株主に帰属する 当期純利益 | 474 | 691 | 68.7% | 443 | +7.0% |
| 1株当たり当期純利益 (単位：円) | 62.49 | 91.15 | — | 56.73 | — |
| 自己資本利益率(ROE) | — | 21.7% | — | — | — |

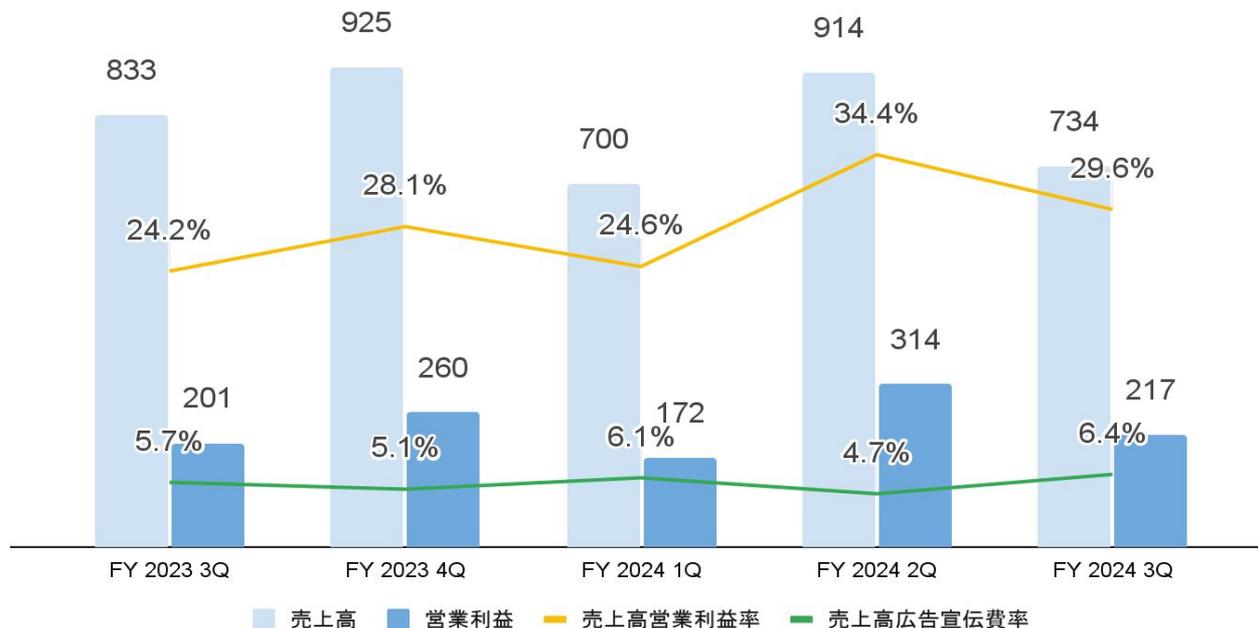
03.3Q決算

「駅メモ！」を中心とした位置ゲームが引き続き牽引
IPコラボによるレイドイベントや新たなユーザー層獲得施策のミスマッチなどが影響し減収
営業利益はのれん償却費の減少により2023年3Qを上回る

※ 「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「06. 参考数値」を参照

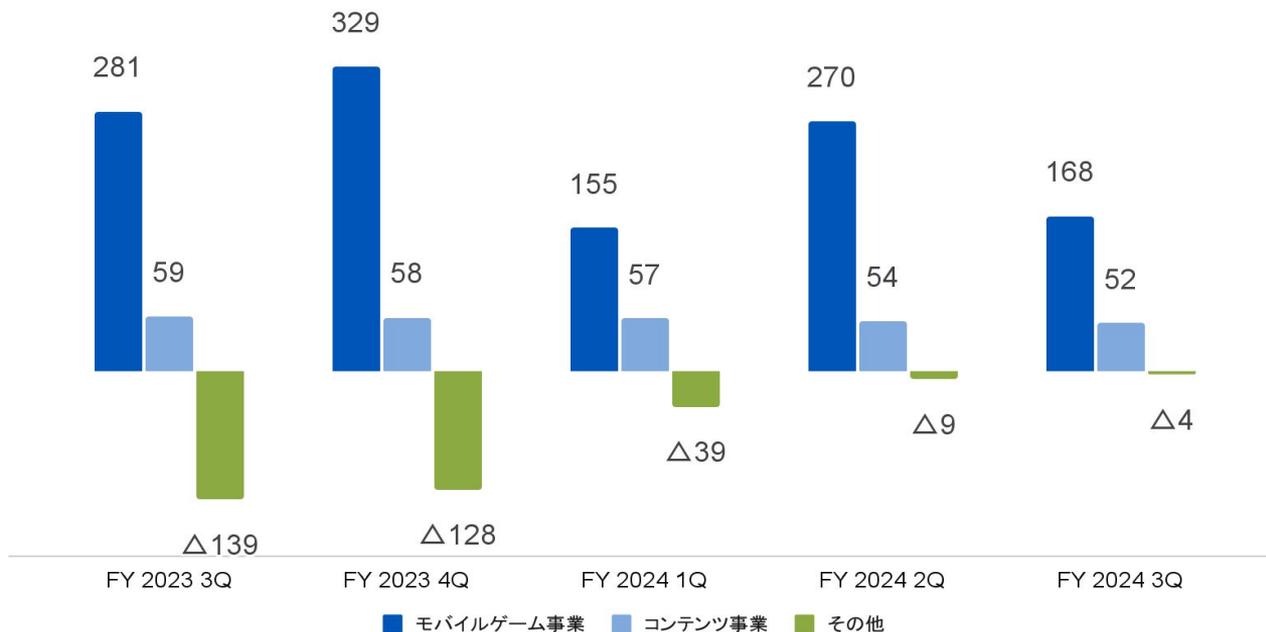
（単位：百万円）



モバイルゲーム：ブロックチェーン事業のリソース再配分による人件費が増加
コンテンツ：売上高は減少傾向にあるが、営業利益は効率的な運営により安定して確保

※ 「その他」の区分は報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、ブロックチェーン事業及びSuishow事業を含んでおります

(単位：百万円)



(単位：百万円)

| | FY 2024 3Q | FY 2023 3Q | Y on Y | FY 2024 2Q | Q on Q |
|-----------------------|------------|------------|--------|------------|--------|
| 売上高 | 734 | 833 | △11.8% | 914 | △19.7% |
| 売上原価 | 386 | 439 | △12.1% | 456 | △15.2% |
| 売上総利益 | 348 | 393 | △11.6% | 458 | △24.1% |
| (売上総利益率) | (47.4%) | (47.3%) | — | (50.2%) | — |
| 販売費及び一般管理費 | 131 | 192 | △31.9% | 144 | △9.2% |
| EBITDA | 217 | 251 | △13.6% | 314 | △30.9% |
| 営業利益 | 217 | 201 | +7.8% | 314 | △31.0% |
| (営業利益率) | (29.6%) | (24.2%) | — | (34.4%) | — |
| 経常利益 | 216 | 201 | +7.4% | 314 | △31.2% |
| 親会社株主に帰属する四半期純利益 | 146 | 114 | +27.3% | 215 | △32.0% |
| 1株当たり四半期純利益 (単位：円) | 19.40 | 14.58 | — | 28.51 | — |

04. 事業概況

「駅メモ！」シリーズでのコラボを実施

© 2014 駅メモ! プロジェクト

道南いさりび鉄道 × 「駅メモ!」シリーズ コラボキャンペーン

「木古内さいか」と巡る!
道南いさりび鉄道沿線の旅

木古内さいか
道南いさりび鉄道沿線の駅PR大使

開催期間 2024年7月5日~2025年2月28日

終末トレインどこへいく? × 駅メモ! コラボ開催決定!

©apogeego/「終末トレインどこへいく?」製作委員会 © 2014 駅メモ! プロジェクト

れんげと巡る
美しい姫川溪谷と大系線の旅

「JR西日本:小谷村・糸魚川市」×「駅メモ!」シリーズコラボキャンペーン

南小谷れんげ
小谷村・糸魚川市観光大使 大系線PRキャラクター

開催期間 2024年8月5日(月)~12月11日(水)

© 2014 駅メモ! プロジェクト

無職転生 × 駅メモ! コラボ開催決定!

©理不尽な孫の手/MFブックス/「無職転生」製作委員会 © 2014 駅メモ! プロジェクト

05. 今後の方向性

駅メモ！と全社生産性向上へ注力を継続

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

駅メモ！ オフラインイベント
「Memories Fan Meeting 2025」開催決定

システム基盤の再構築

言語移管を見送り生産性と効率性の向上を目指す

2 AIを活用した全社生産性向上

専用チーム組成による取り組みの成果が顕在化

更なる生産性向上を目指す

駅メモ！ オフラインイベント「Memories Fan Meeting 2025」開催決定



© 2014 駅メモ！プロジェクト

オフラインイベントを通して新しいユーザー体験を提供

豪華声優陣をゲストに招いてトーク・クイズ・イベントオリジナルシナリオの朗読劇などの
さまざまな企画を実施予定

チケットのゲーム内先行販売分は想定を超えた申込み
今後、一般販売を予定

1 専門チーム組成による取り組み

- 専門チーム（AI Lab）から各チームへの研修を実施
- 生成AIの利用拡大に伴い、社内ガイドラインを策定

2 成果

- 社内向けAIアシスタント利用率（6月/9月対比）・・・ 297.82% ※1
- 1日の工数削減時間（6月単月）・・・ 39.18分/人 ※2
- 月当たりの総工数削減時間（6月単月）・・・ 653時間/全社 ※2

※1 社内向けAIアシスタントの利用回数で算出

※2 社内向けAIアシスタントを週1回以上利用している社員のデータで算出

06. 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

(単位：百万円)

| 1. 業績 | FY 2020 | FY 2021 | FY 2022 | FY 2023 | FY 2024 3Q |
|-----------------|---------|---------|---------|---------|------------|
| 売上高 | 2,855 | 2,897 | 3,144 | 3,370 | 2,350 |
| 売上原価 | 1,389 | 1,446 | 1,597 | 1,741 | 1,219 |
| 売上総利益 | 1,466 | 1,451 | 1,546 | 1,628 | 1,130 |
| 販売費及び一般管理費 | 602 | 600 | 681 | 683 | 426 |
| EBITDA | 883 | 885 | 884 | 1,046 | 705 |
| 営業利益 | 863 | 850 | 864 | 945 | 704 |
| 経常利益 | 866 | 853 | 865 | 940 | 702 |
| 親会社株主に帰属する当期純利益 | 582 | 538 | 558 | △0 | 474 |
| 1株利益（単位：円） | 68.07 | 64.69 | 69.70 | △0.12 | 62.49 |

(単位：百万円)

| 2. 事業セグメント別売上高 | FY 2020 | FY 2021 | FY 2022 | FY 2023 | FY 2024 3Q |
|----------------|---------|---------|---------|---------|------------|
| モバイルゲーム事業 | 2,353 | 2,475 | 2,775 | 3,043 | 2,132 |
| コンテンツ事業 | 502 | 418 | 364 | 322 | 217 |
| その他 | — | 3 | 4 | 4 | 0 |
| 合計 | 2,855 | 2,897 | 3,144 | 3,370 | 2,350 |

※ 「その他」の区分は報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、ブロックチェーン事業及びSuishow事業を含んでおります

(単位：百万円)

| 3. 財政状態 | FY 2020 | FY 2021 | FY 2022 | FY 2023 | FY 2024 3Q |
|----------|---------|---------|---------|---------|------------|
| 流動資産 | 2,725 | 3,094 | 3,326 | 3,396 | 3,269 |
| 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 | 454 |
| 資産合計 | 3,036 | 3,304 | 3,522 | 3,870 | 3,725 |
| 流動負債 | 386 | 427 | 481 | 865 | 566 |
| 固定負債 | — | 3 | — | 0 | 0 |
| 負債合計 | 386 | 431 | 481 | 865 | 566 |
| 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 | 3,840 |
| 自己株式 | △474 | △824 | △1,216 | △1,195 | △1,445 |
| 株主資本 | 2,637 | 2,875 | 3,041 | 3,019 | 3,180 |
| 純資産合計 | 2,650 | 2,873 | 3,041 | 3,004 | 3,158 |
| 負債純資産合計 | 3,036 | 3,304 | 3,522 | 3,870 | 3,725 |

06. 参考数値 | 四半期推移（連結）

（単位：百万円）

| 1. 業績 | FY 2020 | | | | FY 2021 | | | | FY 2022 | | | | FY 2023 | | | | FY 2024 | | | |
|------------------|---------|-------|-------|-------|---------|-------|-------|-------|---------|-------|-------|-------|---------|-------|-------|--------|---------|-------|-------|----|
| | 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 | 914 | 734 | — |
| 売上原価 | 313 | 352 | 344 | 379 | 322 | 358 | 349 | 415 | 348 | 418 | 387 | 442 | 362 | 471 | 439 | 467 | 377 | 456 | 386 | — |
| 売上総利益 | 353 | 386 | 343 | 382 | 324 | 374 | 304 | 447 | 303 | 422 | 346 | 474 | 310 | 466 | 393 | 458 | 323 | 458 | 348 | — |
| 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 | 144 | 131 | — |
| EBITDA | 196 | 240 | 204 | 242 | 184 | 239 | 162 | 299 | 133 | 245 | 193 | 311 | 163 | 320 | 251 | 310 | 172 | 314 | 217 | — |
| 営業利益 | 193 | 237 | 197 | 234 | 177 | 231 | 152 | 288 | 127 | 240 | 188 | 307 | 163 | 319 | 201 | 260 | 172 | 314 | 217 | — |
| 経常利益 | 192 | 239 | 198 | 235 | 177 | 234 | 152 | 289 | 127 | 240 | 189 | 307 | 157 | 320 | 201 | 261 | 171 | 314 | 216 | — |
| 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 | 215 | 146 | — |
| 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 | 28.51 | 19.40 | — |

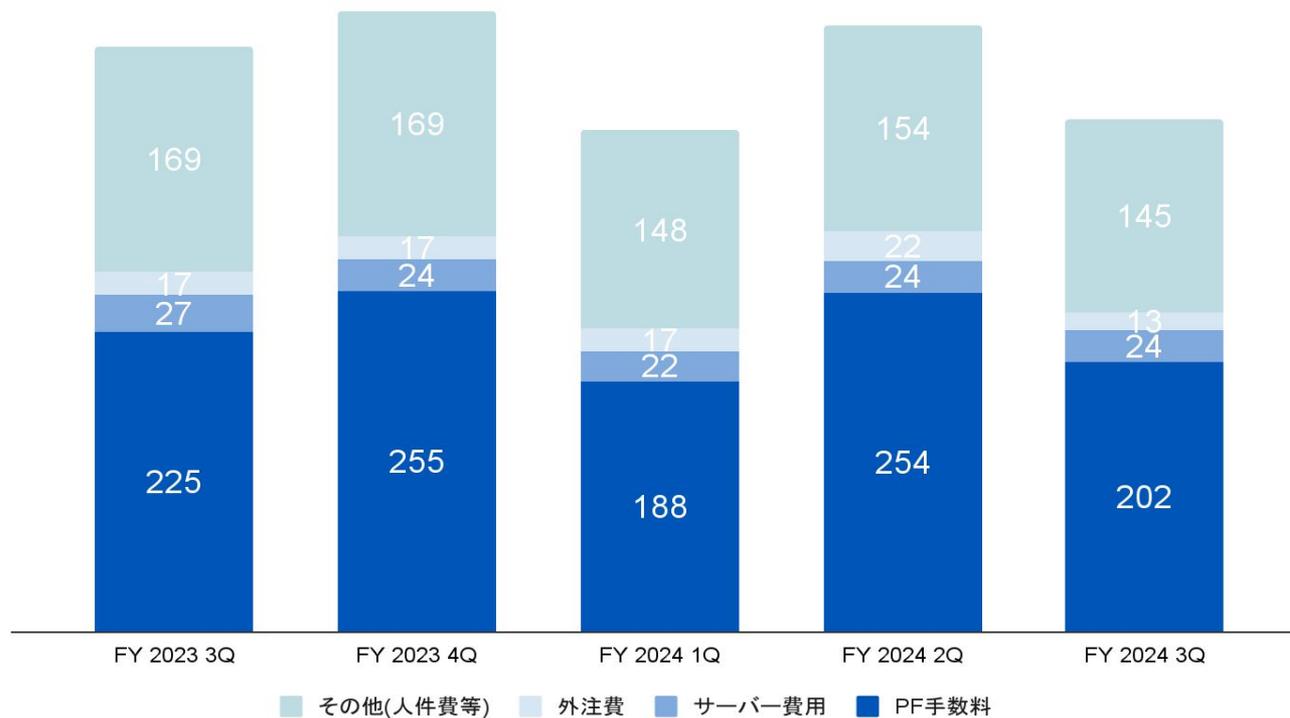
2. 事業セグメント別売上高

(単位：百万円)

| | FY 2020 | | | | FY 2021 | | | | FY 2022 | | | | FY 2023 | | | | FY 2024 | | | |
|-----------|---------|-----|-----|-----|---------|-----|-----|-----|---------|-----|-----|-----|---------|-----|-----|-----|---------|-----|-----|----|
| | 1Q | 2Q | 3Q | 4Q | 1Q | 2Q | 3Q | 4Q |
| 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 | 842 | 664 | — |
| コンテンツ事業 | 130 | 124 | 123 | 125 | 120 | 104 | 97 | 96 | 95 | 92 | 89 | 87 | 84 | 81 | 78 | 76 | 74 | 72 | 70 | — |
| その他 | — | — | — | — | — | 0 | 0 | 2 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | — | — | — |
| 合計 | 666 | 738 | 688 | 762 | 647 | 732 | 653 | 863 | 651 | 840 | 734 | 917 | 672 | 937 | 833 | 925 | 700 | 914 | 734 | — |

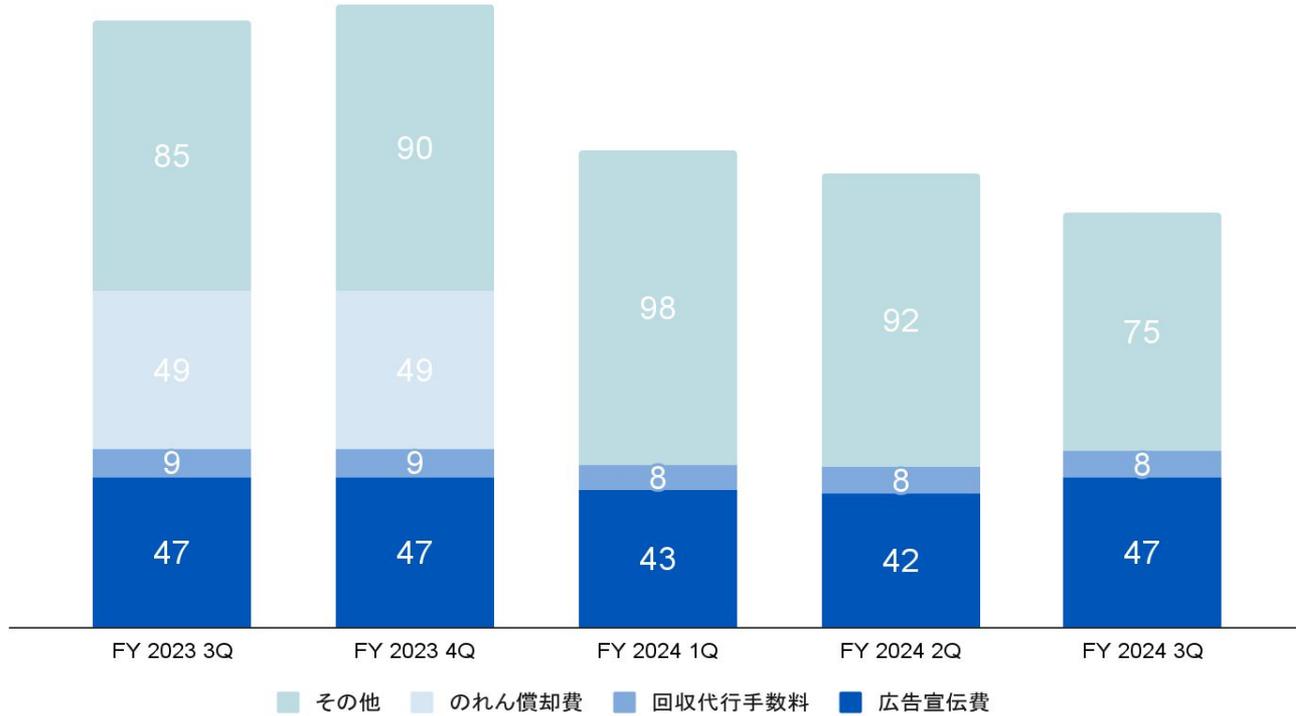
※ 「その他」の区分は報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、ブロックチェーン事業及びSuishow事業を含んでおります

(単位：百万円)



06. 参考数値 | 販売費及び一般管理費内訳/推移

(単位：百万円)



07. 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 |
| 従業員数 | 85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 |
| 設立 | 2001年10月1日 |



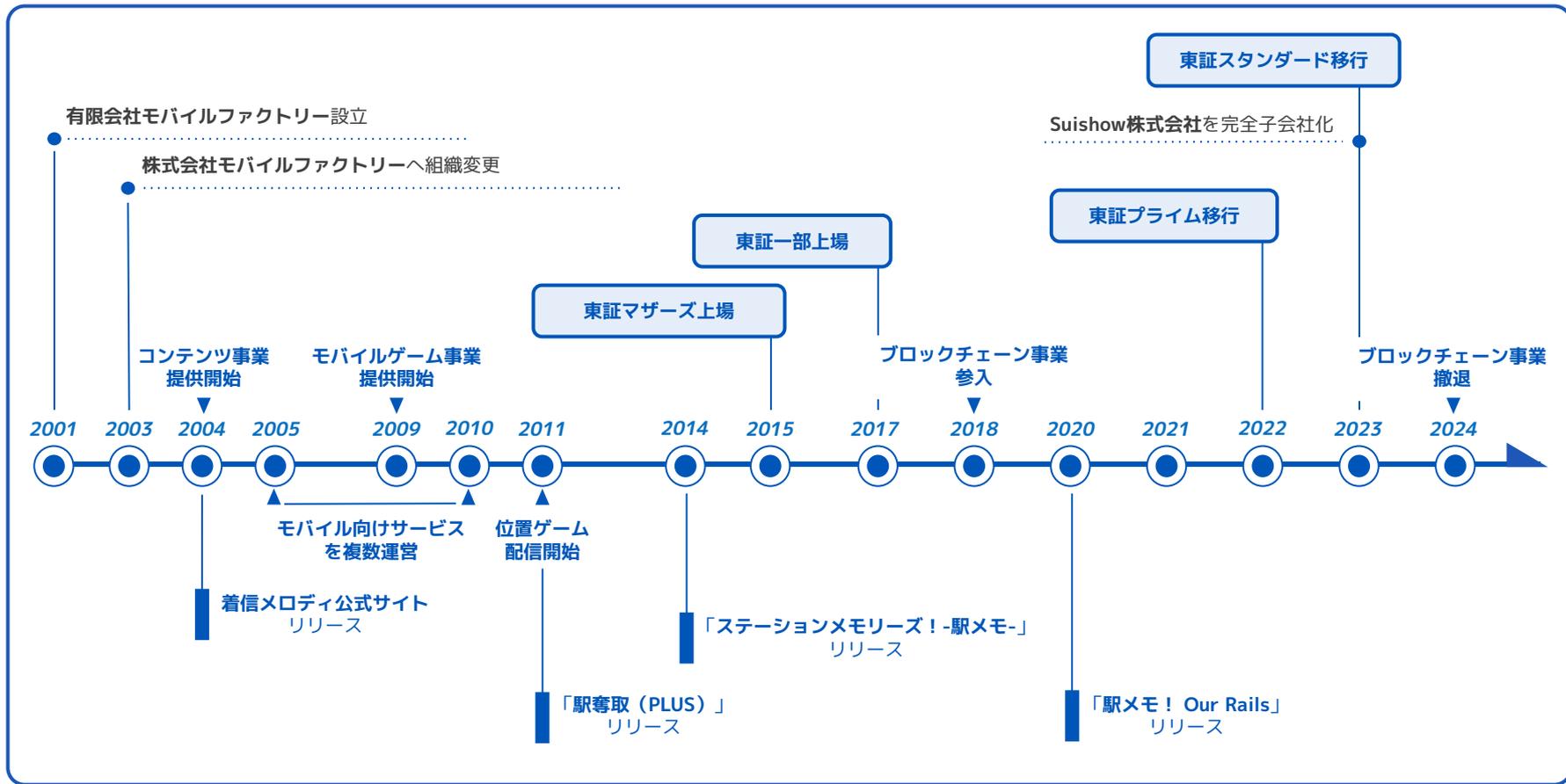
| | |
|-------|--------------|
| 会社名 | 株式会社ジーワンダッシュ |
| 代表取締役 | 大崎 有季也 |
| 事業内容 | モバイルゲーム事業 |
| 設立 | 2015年7月31日 |



| | |
|-------|---------------|
| 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 |
| 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

宮蔭 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

モバイルゲーム事業 (位置ゲーム)

駅メモ!
EKIMEMO
SERIES



スマートフォンの位置情報機能を活用して日本全国の鉄道駅を奪い合う位置ゲーム「駅メモ！」シリーズ、「駅奪取シリーズ」を展開しています。

コンテンツ事業 (着メロ等)

スタメロ
スタンプ & メロディとり放題

最新曲★全曲取り放題

着信音や、メッセージサービス用のスタンプ素材を扱う事業です。高品質な着信音をダウンロードできるサイトの運営に加え、好きな音楽をアラーム・通知音に設定できる無料アプリなど、スマートフォン向けのサービスを展開しています。

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！





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



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^(※)

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。