

2024年12月期 通期決算説明資料

株式会社モバイルファクトリー<3912>
2025年1月

| | | |
|------------|--------|-----|
| 01. | 決算概要 | P3 |
| 02. | 4Q決算 | P10 |
| 03. | 事業概況 | P14 |
| 04. | 今後の方向性 | P22 |
| 05. | 参考数値 | P25 |
| 06. | 補足資料 | P32 |

01. 決算概要

● 配当

- 2024年12月期の期末配当は従前どおり**37円**を予定
- 2025年12月期の年間配当は**40円**（中間配当**20円**、期末配当**20円**）を予定

● 自己株式取得

| | |
|---------|--|
| 取得株式の総数 | 435,000株 （※） 発行済株式総数（自己株式を除く）に対する割合：5.8% |
| 取得価額の総額 | 402,000,000円 （※） |
| 取得期間 | 2025年2月1日～2025年8月31日 |
| 取得方法 | 東京証券取引所における市場買付け |

※ それぞれ上限を定めたものであり、この実現を保証するものではありません
株式市場の動向によっては、一部または全部の取得が行われない可能性があります

詳細については、当社コーポレートサイトIR情報（<https://www.mobilefactory.jp/ir/>）の適時開示資料（「自己株式取得に係る事項の決定に関するお知らせ」）をご確認ください

通期 (1月～12月)

| | | | | |
|-----------|--------------|------------|-----|----------------|
| 売上高 | 3,317 | 百万円 | YoY | △1.6 % |
| EBITDA(※) | 1,060 | 百万円 | YoY | +1.3 % |
| 営業利益 | 1,058 | 百万円 | YoY | +12.0 % |

4Q会計 (10月～12月)

| | | | | |
|-----------|------------|------------|-----|----------------|
| 売上高 | 967 | 百万円 | YoY | +4.5 % |
| EBITDA(※) | 354 | 百万円 | YoY | +14.2 % |
| 営業利益 | 353 | 百万円 | YoY | +35.9 % |

会計期間での過去最高売上高と営業利益を達成

- 通期売上高は33億円となり、前期に次ぎ過去2番目の高水準
- 「駅メモ！」の周年イベント施策やラッピングガチャが好調
- 営業利益は主にのれん償却費の減少により前年を大きく上回る

※ 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

2024年10月25日開示の通期業績予想に対して上回る結果となる

(単位：百万円)

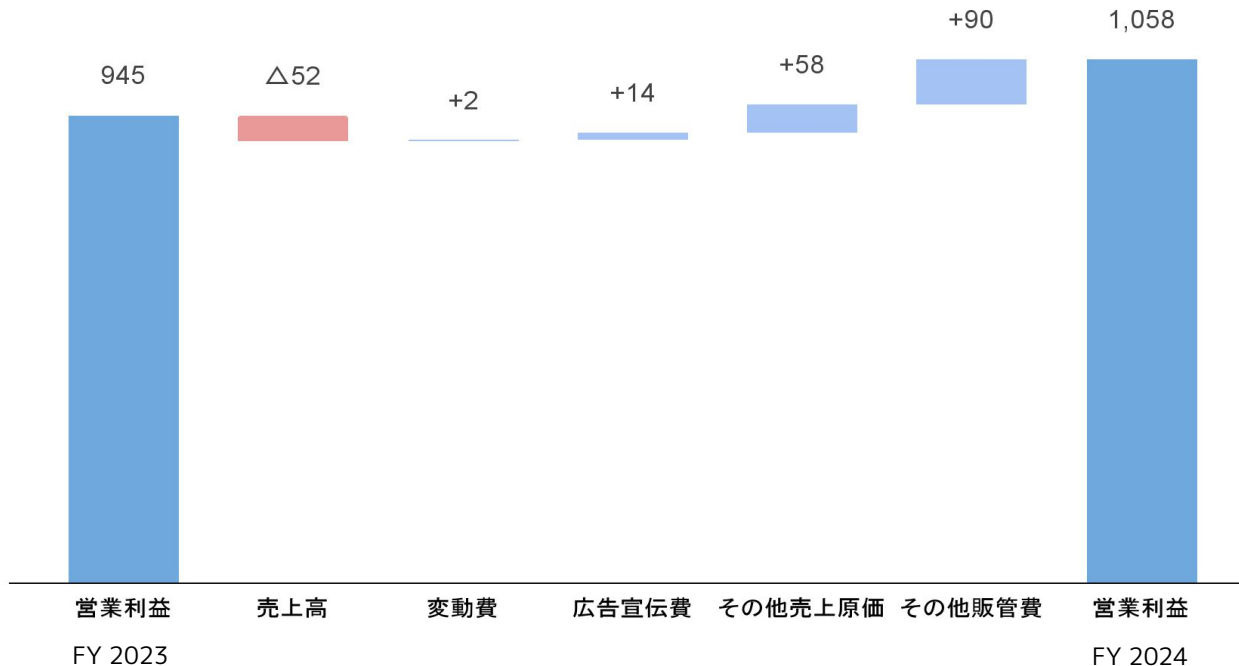
| | FY 2024 | FY 2024 (予想) 2024年10月25日発表 | 進捗率 | FY 2023 | Y on Y |
|----------------------|--------------|-------------------------------|--------|---------|--------|
| 売上高 | 3,317 | 3,276 | 101.3% | 3,370 | △1.6% |
| EBITDA | 1,060 | 1,012 | 104.7% | 1,046 | +1.3% |
| 営業利益 | 1,058 | 1,011 | 104.6% | 945 | +12.0% |
| 経常利益 | 1,057 | 1,009 | 104.7% | 940 | +12.4% |
| 親会社株主に帰属する 当期純利益 | 699 | 691 | 101.1% | △0 | — |
| 1株当たり当期純利益 (単位：円) | 92.20 | 91.15 | — | △0.12 | — |
| 自己資本利益率(ROE) | 21.8% | 21.7% | — | — | — |

※ FY2023の自己資本利益率 (ROE) は負の値であるため、一表記としております

● +113百万円の増益

- 売上高は主にコンテンツ事業の減少
- 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）



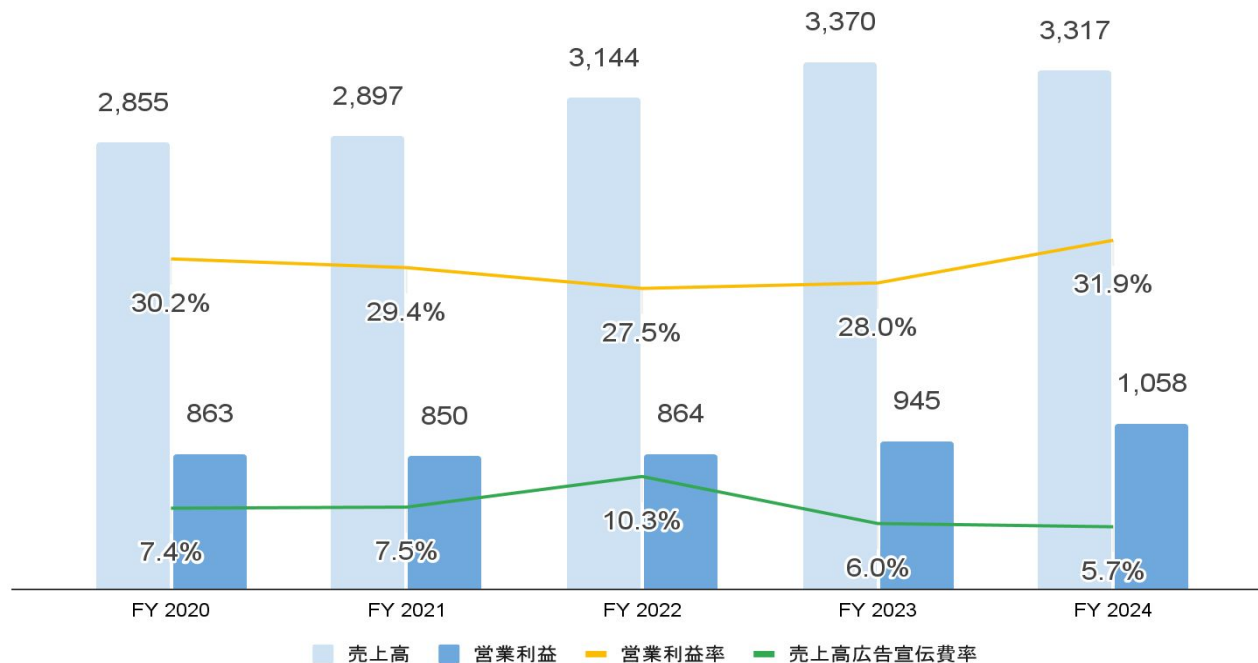
※ 変動費 = PF手数料 + 回収代行手数料

01. 決算概要 | 売上高/営業利益推移（累計期間）

- 「駅メモ！」を中心とした位置ゲームが引き続き牽引、売上高は前期に次ぎ過去2番目の高水準
- 営業利益もFY2019（1,109百万円）に次ぎ過去2番目の高水準

※ セグメントごとの数値は「05.参考数値」を参照

（単位：百万円）



広告投資増加により増収減益の見込み

(単位：百万円)

| | FY 2025 (予想) | FY 2024 (実績) | 増減率 |
|-------------------|-----------------|-----------------|-------|
| 売上高 | 3,470 | 3,317 | +4.6% |
| EBITDA | 1,020 | 1,060 | △3.7% |
| 営業利益 | 1,020 | 1,058 | △3.6% |
| 経常利益 | 1,019 | 1,057 | △3.6% |
| 親会社株主に帰属する当期純利益 | 705 | 699 | +0.9% |
| 1株当たり当期純利益 (単位：円) | 93.48 | 92.20 | — |
| 自己資本利益率 (ROE) | 20.7% | 21.8% | — |

02.4Q決算

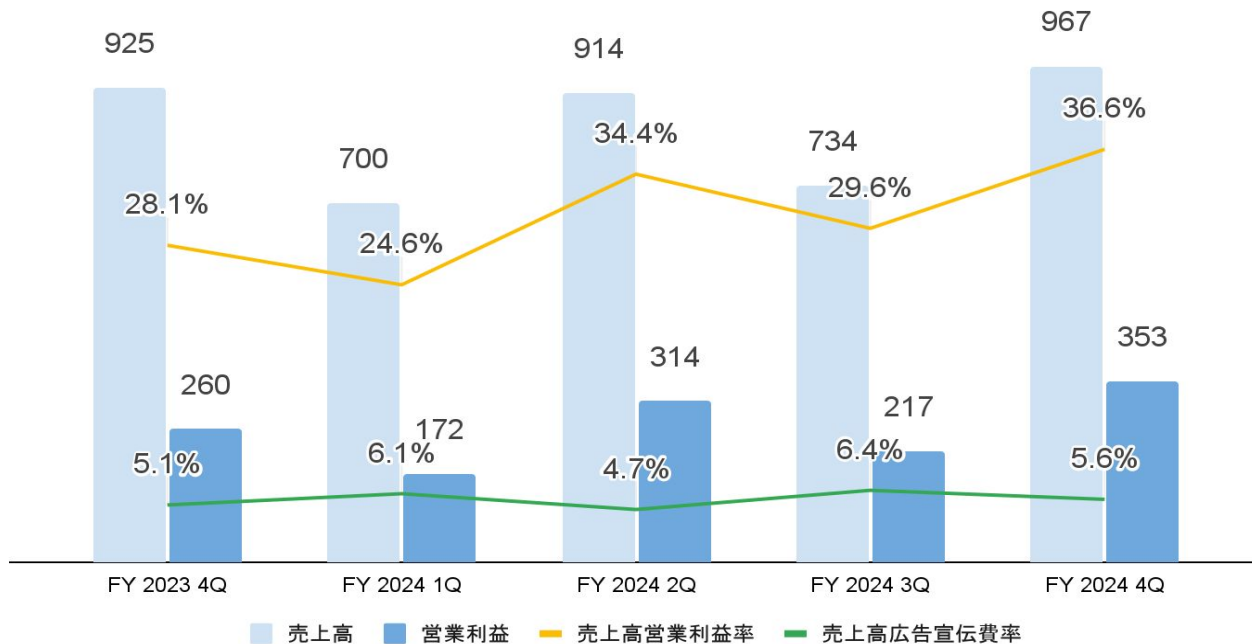
● 会計期間での過去最高売上高と営業利益を達成

- 4Qは「駅メモ！」周年イベント施策及びラッピングガチャが好調
- 昨年対比で営業利益は主のにれん償却費の減少により増加

※ 「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)

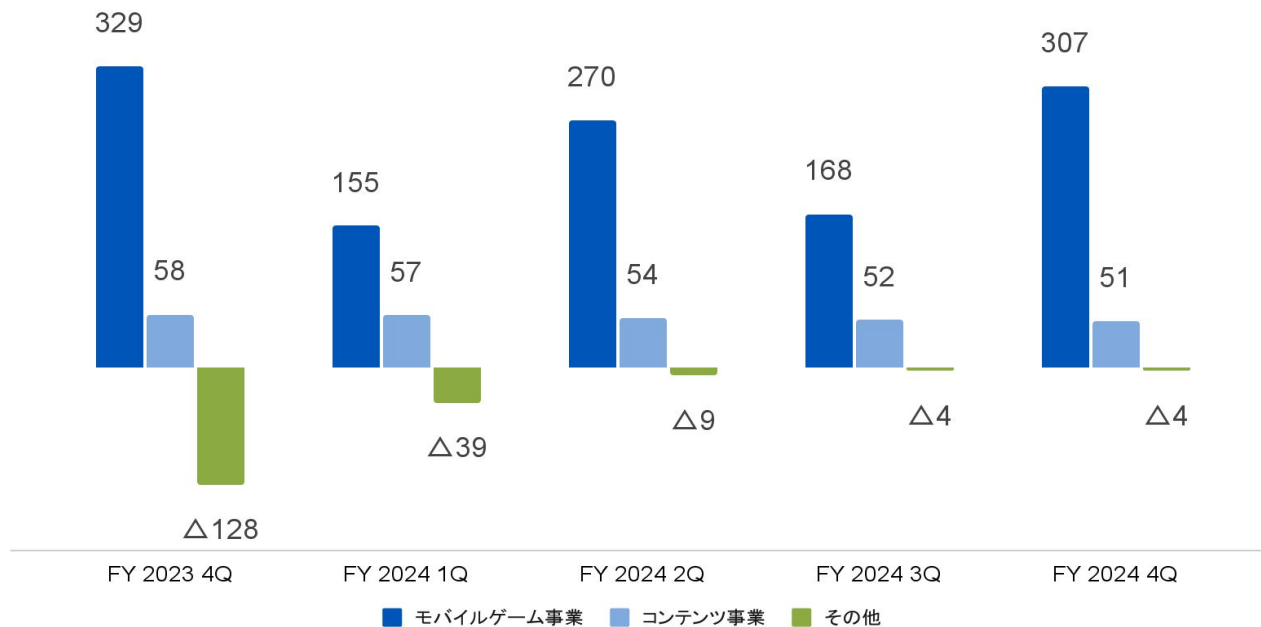


モバイルゲーム：ブロックチェーン事業のリソース再配分による人件費負担が増加
 4Qでは費用対効果改善により広告投資が増加

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 4Q | FY 2023 4Q | Y on Y | FY 2024 3Q | Q on Q |
|-----------------------|------------|------------|--------|------------|--------|
| 売上高 | 967 | 925 | +4.5% | 734 | +31.6% |
| 売上原価 | 465 | 467 | △0.5% | 386 | +20.3% |
| 売上総利益 | 501 | 458 | +9.6% | 348 | +44.1% |
| (売上総利益率) | (51.9%) | (49.5%) | — | (47.4%) | — |
| 販売費及び一般管理費 | 148 | 197 | △25.1% | 131 | +12.9% |
| EBITDA | 354 | 310 | +14.2% | 217 | +63.2% |
| 営業利益 | 353 | 260 | +35.9% | 217 | +63.0% |
| (営業利益率) | (36.6%) | (28.1%) | — | (29.6%) | — |
| 経常利益 | 354 | 261 | +35.6% | 216 | +63.7% |
| 親会社株主に帰属する四半期純利益 | 224 | △444 | — | 146 | +53.4% |
| 1株当たり四半期純利益 (単位：円) | 29.75 | △56.39 | — | 19.40 | — |

03. 事業概況

2024年に実施された「駅メモ！」シリーズでの経済効果

¥ 経済効果

26.6 億円

参加人数

20.4 万人

📍 北海道・九州で初開催

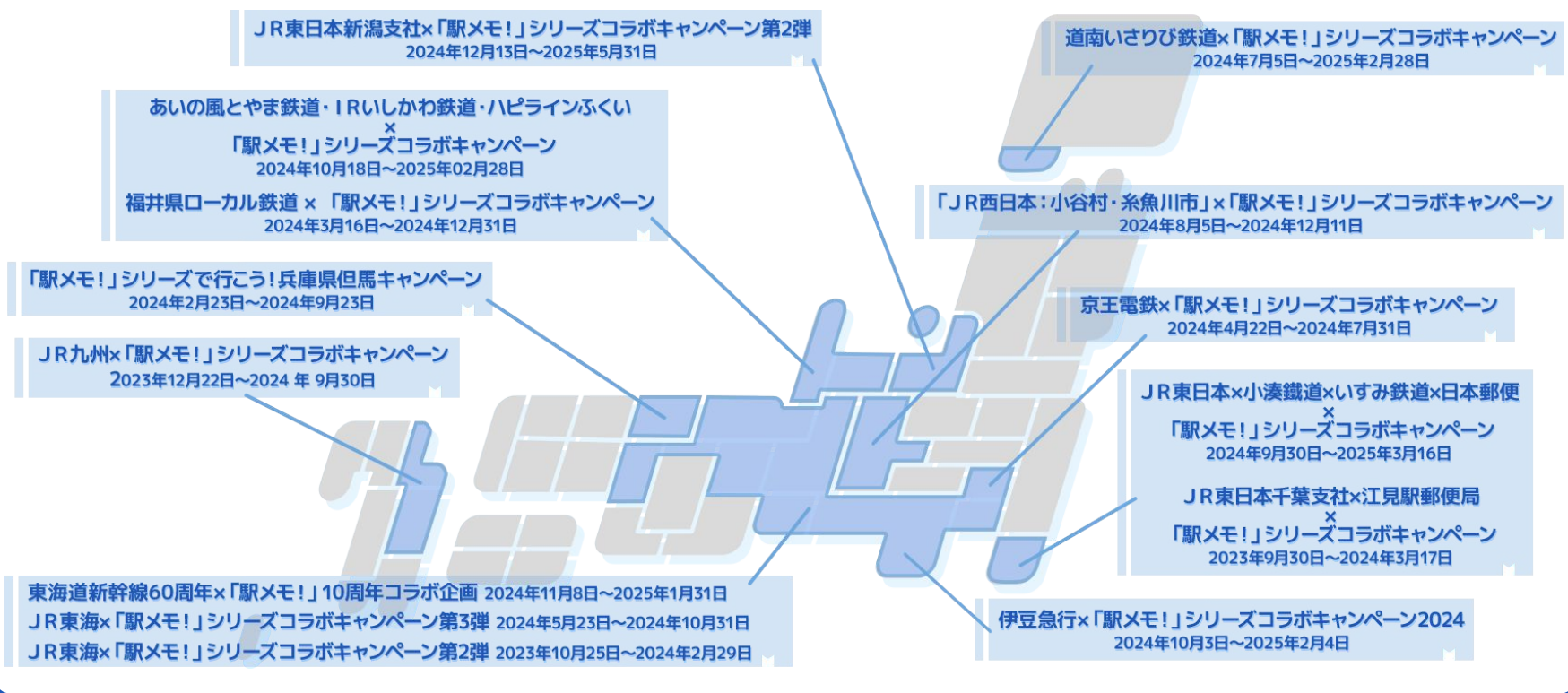
📍 チェックイン数はイベント開催時約2倍

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

※ 2024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

2024年「駅メモ！」シリーズO2Oイベントマップ



「駅メモ！」シリーズでのコラボを実施 (1/2)

©2014 駅メモ!プロジェクト

運台寺三姉妹
伊豆半島の自然に触れよう

今井浜マオ
伊豆半島の自然に触れよう

伊豆急行 × 「駅メモ!」シリーズコラボキャンペーン2024

開催期間 2024年10月3日(木)~2025年2月4日(火)

あいの風とやま鉄道・IRいしかわ鉄道・ハビラインふくい × 「駅メモ!」シリーズ
+ コラボキャンペーン +

北陸の美子
あいの風とやま鉄道 公益キャラクター

開催期間 2024.10.18(金) → 2025.2.28(金)

© 2014 駅メモ!プロジェクト

駅メモ! × 物語シリーズ コラボ開催決定!

ルナ、メロ、ななと巡る!

思い出集めの旅

東海新幹線 10周年 × 駅メモ! 10周年コラボ企画

デジタル版スタンプラリー開催!

開催期間 2024.11.8(金)~2025.1.31(金)

© 2014 駅メモ!プロジェクト

「駅メモ！」シリーズでのコラボを実施 (2/2)



「駅メモ！」『北陸3県を応援！チャリティーパック』を販売



令和6年能登半島地震の被災地支援として実施した、「北陸三県を応援！チャリティーパック」の売上を日本赤十字社を通じて寄付いたしました

寄付詳細

- ・ 令和6年能登半島地震災害義援金：1,928,818円
- ・ 寄付先：被災地全域

「駅メモ！」北陸3県応援チャリティー 寄付結果のご報告

<https://ssl4.eir-parts.net/doc/3912/tdnet/2550906/00.pdf>

「駅メモ！」アプリ版リリース10周年



「駅メモ！」は2014年11月にアプリ版をリリースし、2024年でリリース10周年を迎えました。これを記念して「駅メモ！」および「駅メモ！ Our Rails」において、11月より記念イベントやログインボーナスを実施し、ゲーム内のアップデートを行いました。

「駅奪取シリーズ」リリース13周年



「駅奪取シリーズ」は2011年12月のリリースから13周年を迎えました。13年間で日本全国9,000以上の駅を制覇したユーザーは750人以上、1,000日以上連続ログインユーザーは17,900人を突破し（2024年10月末時点）、周年を記念した特設ページと期間限定イベントを実施いたしました。

専門チームによる全社的なAIリスキリング施策を完了

各部門でのAI活用が定着、施策完了後も全社で生産性向上に向けAI利用を推進

AI活用による成果 利用率及び工数削減時間が増加

- 社内向けAIアシスタント利用率 (9月/12月対比) . . . **186.58%** ※1
- 1日の工数削減時間 (12月単月) . . . **35.19分/人** ※2
- 月当たりの総工数削減時間 (12月単月) . . . **809.5時間/全社** ※2

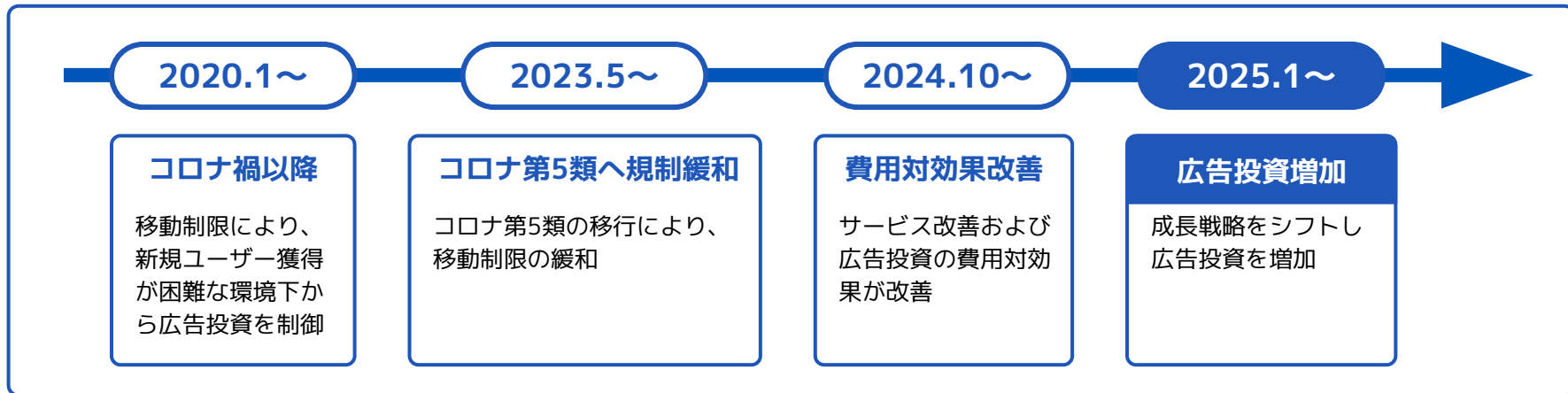
※1 社内向けAIアシスタントの利用回数を基に算出

※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を基に算出

04. 今後の方向性

駅メモ！ 広告投資によるユーザー基盤の拡大

- 成長戦略を広告投資の増加にシフト
- ユーザーの移動を通じて経済圏の拡大を目指す
- 経済圏の拡大につながるM&Aを見据えた協業も積極的に検討



2025年1月12日 駅メモ！ オフラインイベント「Memories Fan Meeting 2025」開催



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企画を実施

- 昼、夜の部共にチケットは完売し、盛況のうちに終了
- イベントオリジナルグッズ販売（今後、公式ショップ「駅メモ！奪取er協会購買部」でも販売予定）

今後も新しいユーザー体験の提供を目指す

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、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）

（単位：百万円）

| 1. 業績 | FY 2020 | FY 2021 | FY 2022 | FY 2023 | FY 2024 |
|-----------------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 売上高 | 2,855 | 2,897 | 3,144 | 3,370 | 3,317 |
| 売上原価 | 1,389 | 1,446 | 1,597 | 1,741 | 1,685 |
| 売上総利益 | 1,466 | 1,451 | 1,546 | 1,628 | 1,632 |
| 販売費及び一般管理費 | 602 | 600 | 681 | 683 | 574 |
| EBITDA | 883 | 885 | 884 | 1,046 | 1,060 |
| 営業利益 | 863 | 850 | 864 | 945 | 1,058 |
| 経常利益 | 866 | 853 | 865 | 940 | 1,057 |
| 親会社株主に帰属する当期純利益 | 582 | 538 | 558 | △0 | 699 |
| 1株利益（単位：円） | 68.07 | 64.69 | 69.70 | △0.12 | 92.20 |

（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 |
|----------------|---------|---------|---------|---------|---------|
| モバイルゲーム事業 | 2,353 | 2,475 | 2,775 | 3,043 | 3,031 |
| コンテンツ事業 | 502 | 418 | 364 | 322 | 285 |
| その他 | — | 3 | 4 | 4 | 0 |
| 合計 | 2,855 | 2,897 | 3,144 | 3,370 | 3,317 |

※ 「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 |
|----------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 流動資産 | 2,725 | 3,094 | 3,326 | 3,396 | 3,751 |
| 有形固定資産 | 10 | 11 | 0 | 1 | 0 |
| 無形固定資産 | 132 | 65 | 1 | 0 | 0 |
| 投資その他の資産 | 168 | 133 | 194 | 471 | 466 |
| 資産合計 | 3,036 | 3,304 | 3,522 | 3,870 | 4,218 |
| 流動負債 | 386 | 427 | 481 | 865 | 811 |
| 固定負債 | — | 3 | — | 0 | — |
| 負債合計 | 386 | 431 | 481 | 865 | 811 |
| 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 | 4,065 |
| 自己株式 | △474 | △824 | △1,216 | △1,195 | △1,445 |
| 株主資本 | 2,637 | 2,875 | 3,041 | 3,019 | 3,405 |
| 純資産合計 | 2,650 | 2,873 | 3,041 | 3,004 | 3,407 |
| 負債純資産合計 | 3,036 | 3,304 | 3,522 | 3,870 | 4,218 |

05. 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 | 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 | 914 | 734 | 967 |
| 売上原価 | 313 | 352 | 344 | 379 | 322 | 358 | 349 | 415 | 348 | 418 | 387 | 442 | 362 | 471 | 439 | 467 | 377 | 456 | 386 | 465 |
| 売上総利益 | 353 | 386 | 343 | 382 | 324 | 374 | 304 | 447 | 303 | 422 | 346 | 474 | 310 | 466 | 393 | 458 | 323 | 458 | 348 | 501 |
| 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 | 148 |
| EBITDA | 196 | 240 | 204 | 242 | 184 | 239 | 162 | 299 | 133 | 245 | 193 | 311 | 163 | 320 | 251 | 310 | 172 | 314 | 217 | 354 |
| 営業利益 | 193 | 237 | 197 | 234 | 177 | 231 | 152 | 288 | 127 | 240 | 188 | 307 | 163 | 319 | 201 | 260 | 172 | 314 | 217 | 353 |
| 経常利益 | 192 | 239 | 198 | 235 | 177 | 234 | 152 | 289 | 127 | 240 | 189 | 307 | 157 | 320 | 201 | 261 | 171 | 314 | 216 | 354 |
| 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 | 224 |
| 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 | 29.75 |

2. 事業セグメント別売上高

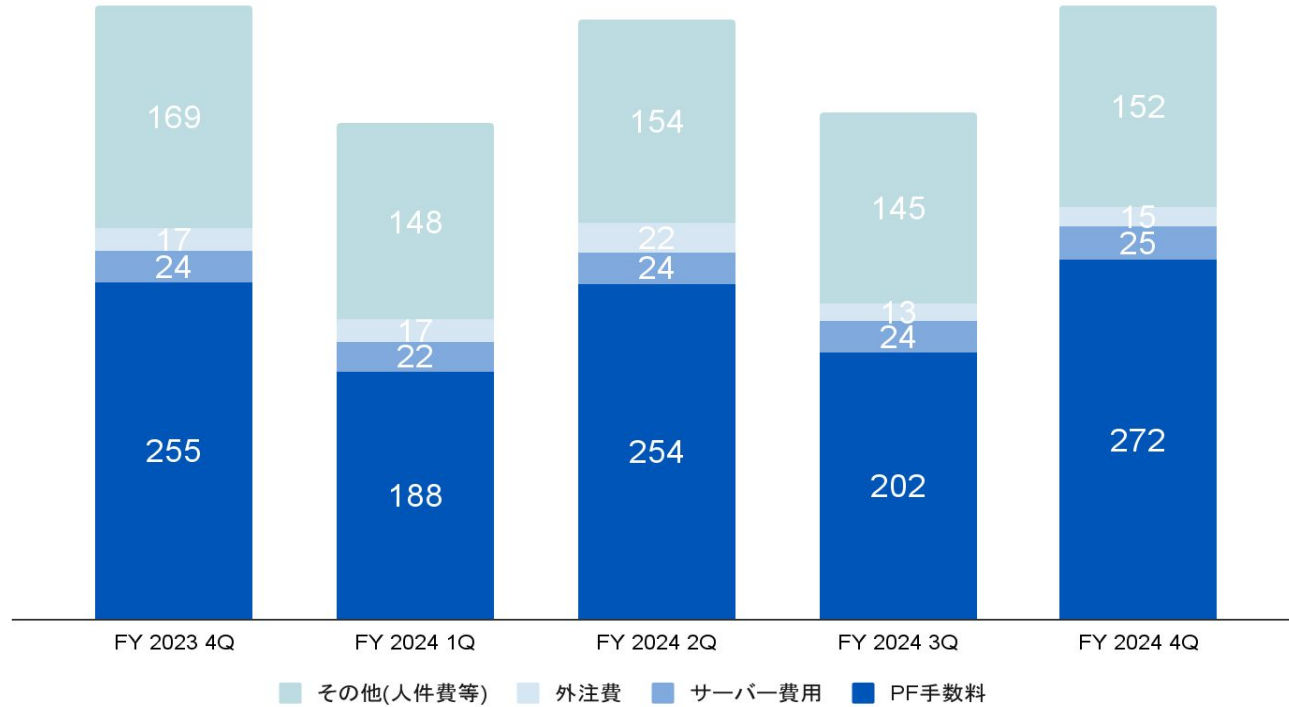
(単位：百万円)

| | 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 | 842 | 664 | 899 |
| 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 | 68 |
| 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 | 967 |

※ 「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

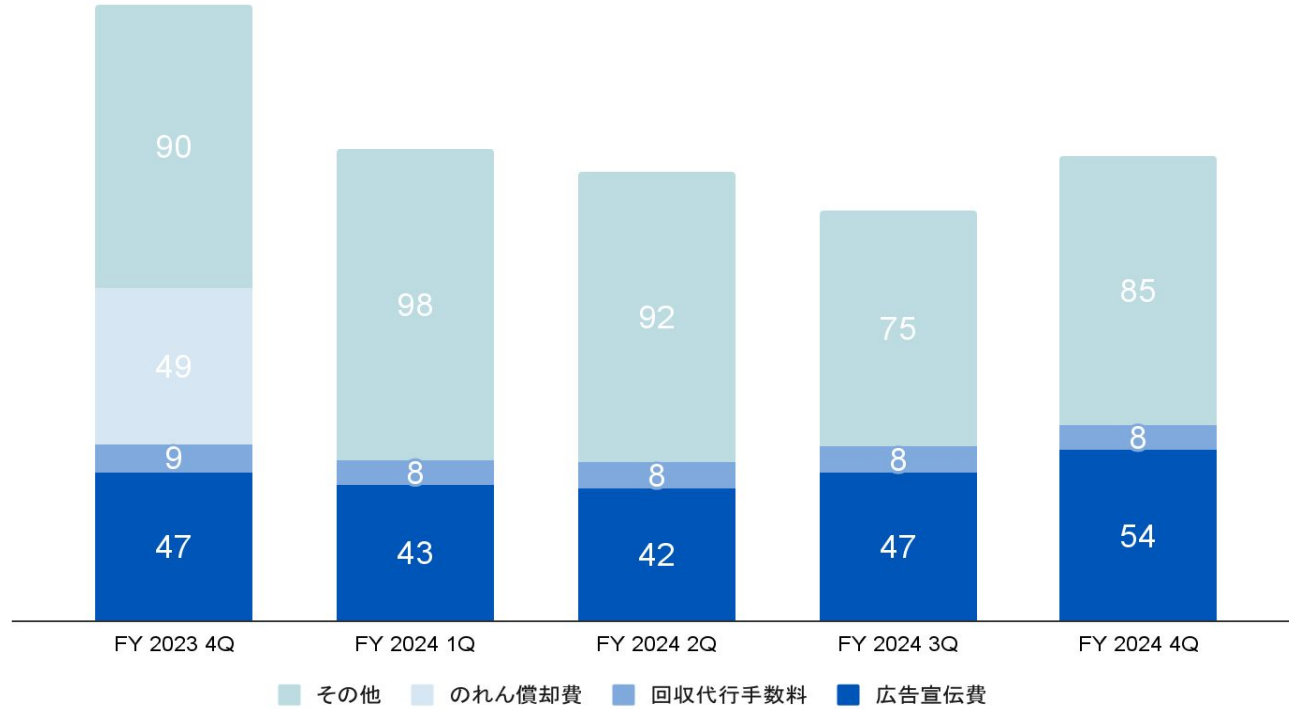
05. 参考数値 | 売上原価内訳/推移

(単位：百万円)



05. 参考数値 | 販売費及び一般管理費内訳/推移

(単位：百万円)



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 |
| 従業員数 | 84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 |



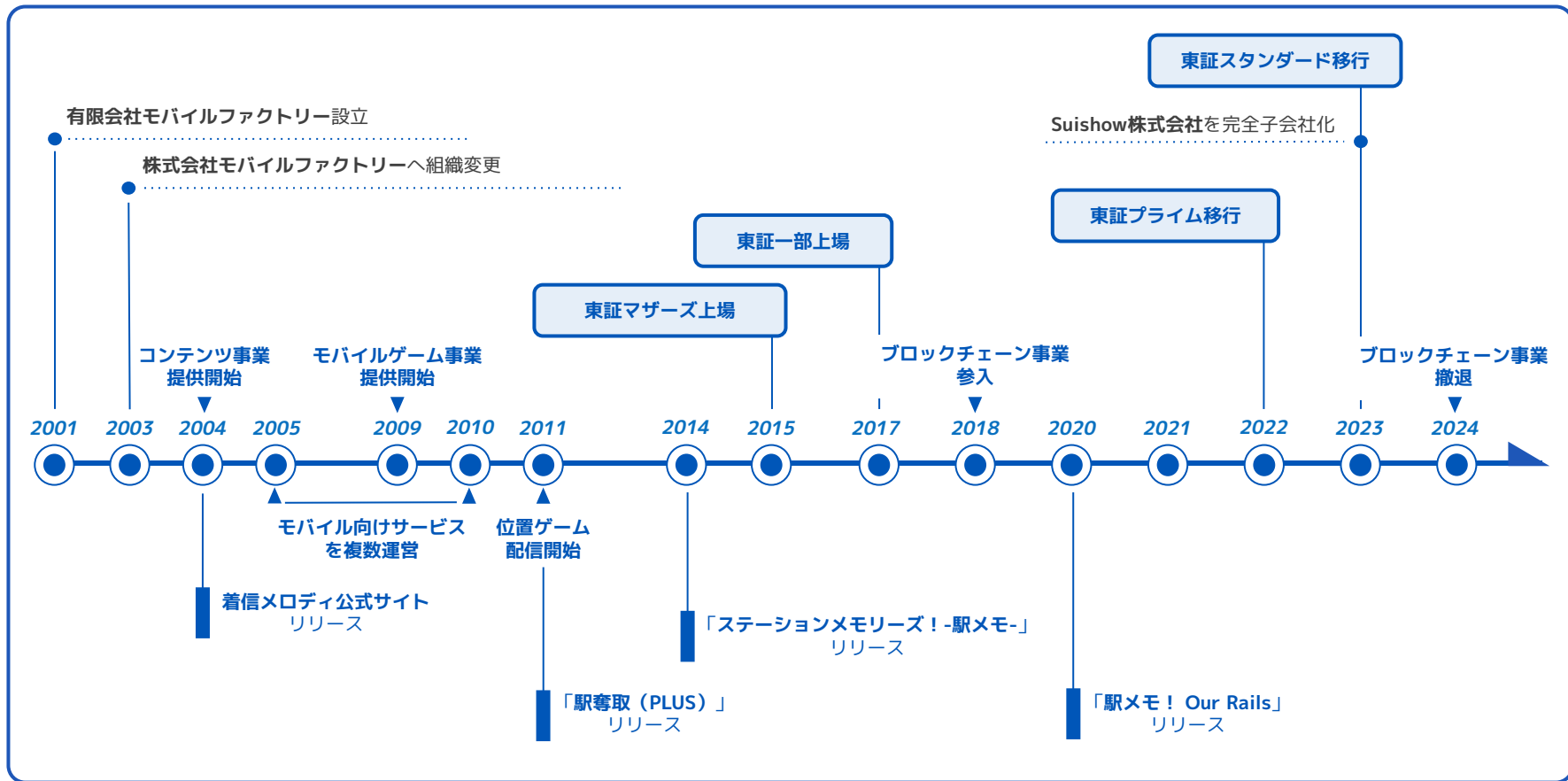
| | |
|-------|--------------|
| 会社名 | 株式会社ジーワンダッシュ |
| 代表取締役 | 大崎 有季也 |
| 事業内容 | モバイルゲーム事業 |
| 設立 | 2015年7月31日 |



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

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/2517056/00.pdf>

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



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。