

2025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>
2025年4月

01.	決算概要	P3
02.	1Q決算	P7
03.	事業概況	P11
04.	今後の方向性	P15
05.	参考数値	P18
06.	補足資料	P25

01. 決算概要

1Q会計
(1月～3月)

売上高	695	百万円	YoY	△0.7 %
EBITDA(※)	179	百万円	YoY	+3.5 %
営業利益	178	百万円	YoY	+3.6 %

- 売上高は前期を下回るも、概ね計画通りに推移
- 短期方針に基づき広告宣伝費への積極投資を行い、ユーザー基盤の強化を図る
- ユーザーエンゲージメントの強化施策として「駅メモ！」オフラインイベントを開催

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

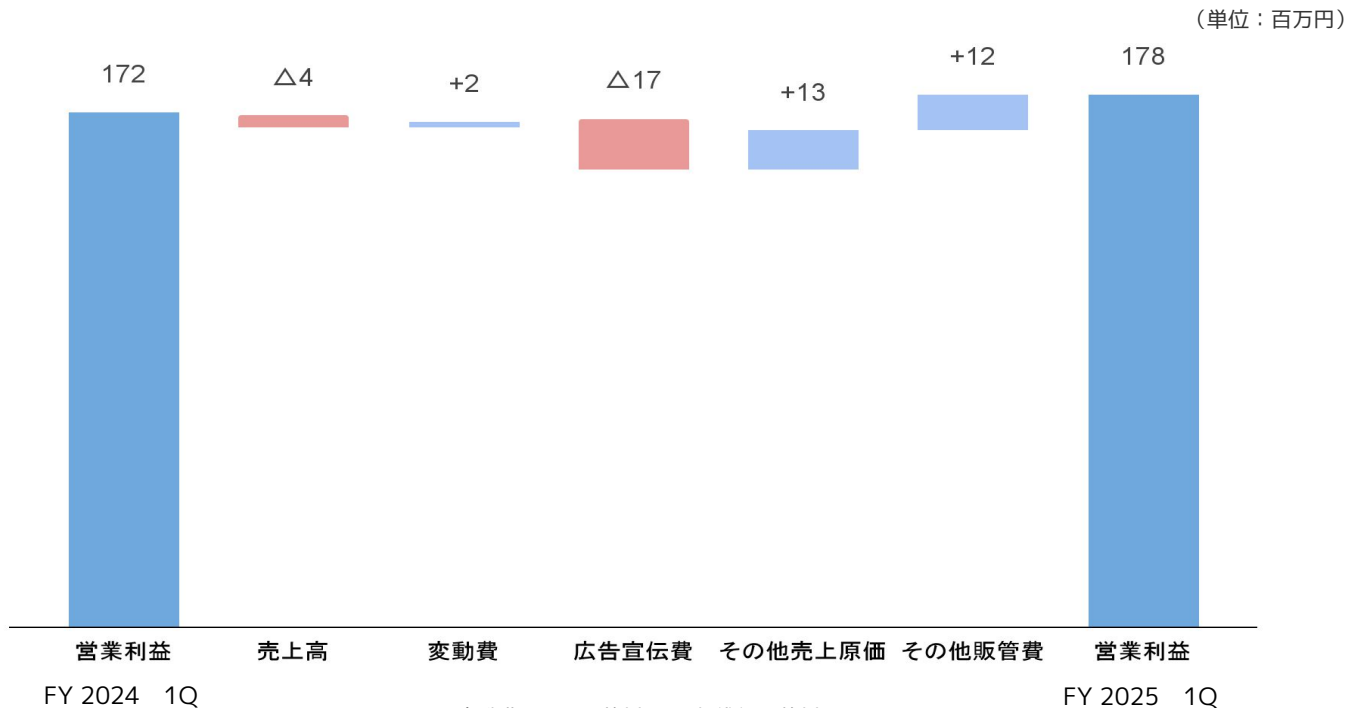
概ね予想どおりに進捗

(単位：百万円)

	FY 2025 1Q	FY 2025 (予想)	進捗率	FY 2024 1Q	Y on Y
売上高	695	3,470	20.0%	700	△0.7%
EBITDA	179	1,020	17.5%	172	+3.5%
営業利益	178	1,020	17.5%	172	+3.6%
経常利益	175	1,019	17.2%	171	+2.5%
親会社株主に帰属する 当期純利益	128	705	18.3%	113	+13.8%
1株当たり当期純利益 (単位：円)	17.42	93.48	—	14.70	—
自己資本利益率(ROE)	—	20.7%	—	—	—

● 6百万円の増益

- 主な減少要因：コンテンツ事業の売上高減少と広告宣伝費への積極投資
- 主な増加要因：その他売上原価（主に人件費）、その他販管費（主に顧問料、手数料）の減少



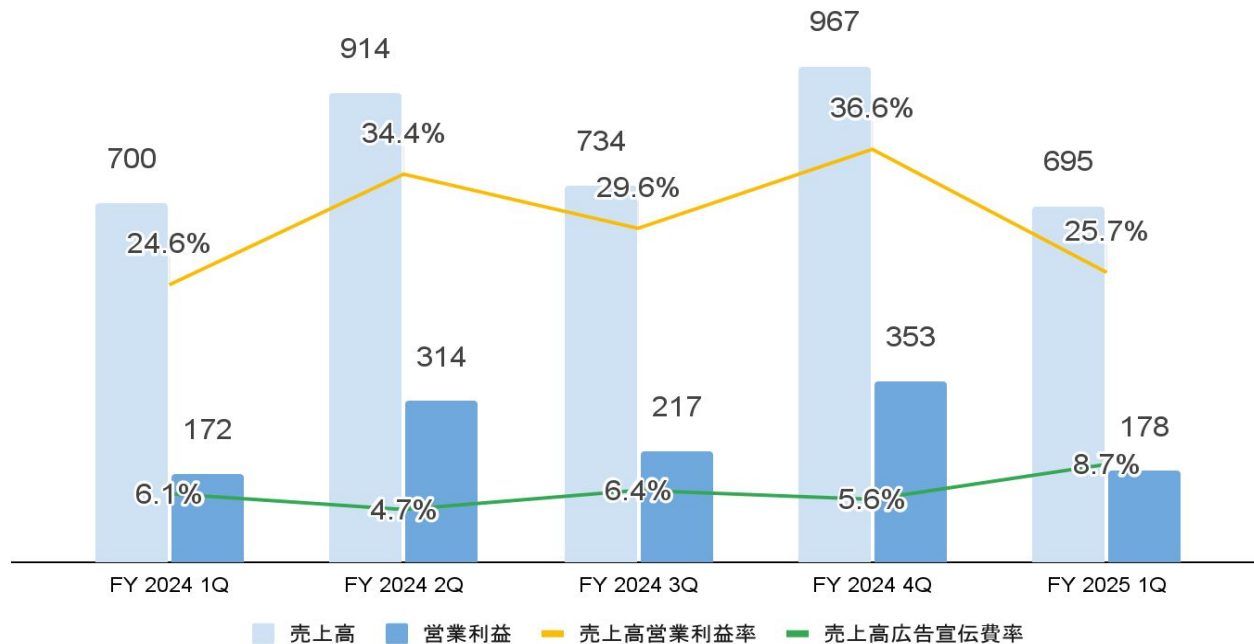
02.1Q決算

- 位置ゲームが引き続き牽引
- 「駅メモ！」では、短期方針に基づく広告投資を強化

※ 「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

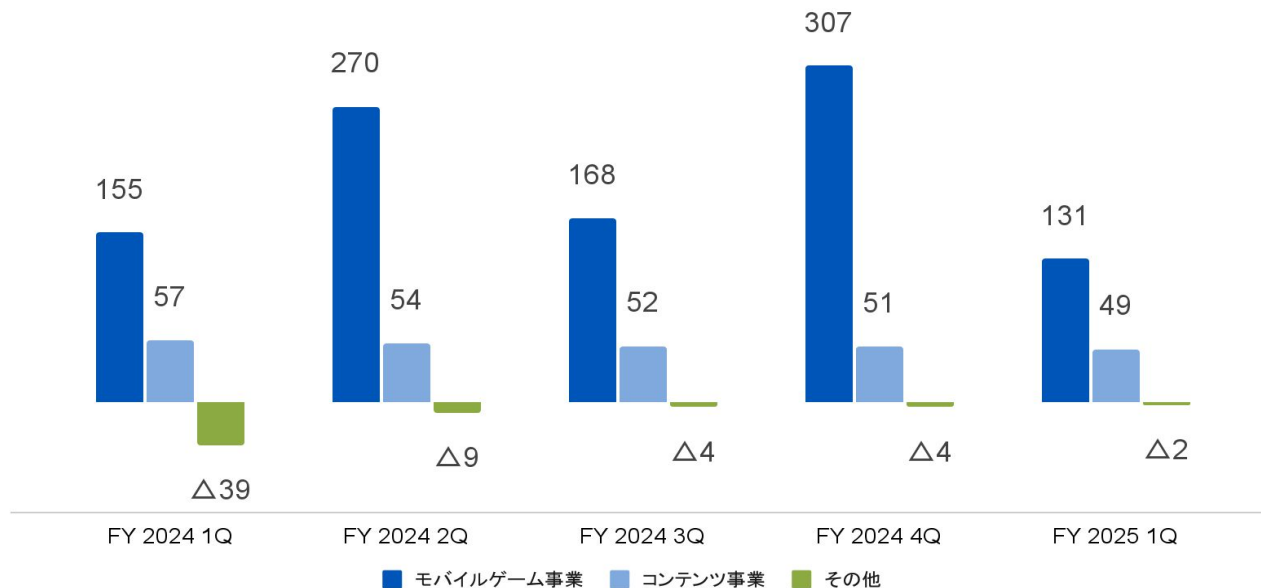
(単位：百万円)



モバイルゲーム：広告投資の影響もあり営業利益は前年同期比で減少
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」：ブロックチェーン事業（2024年3月31日をもって撤退）、Suishow事業

（単位：百万円）



(単位：百万円)

	FY 2025 1Q	FY 2024 1Q	Y on Y	FY 2024 4Q	Q on Q
売上高	695	700	△0.7%	967	△28.1%
売上原価	362	377	△3.9%	465	△22.1%
売上総利益	333	323	+3.0%	501	△33.6%
(売上総利益率)	(47.9%)	(46.2%)	—	(51.9%)	—
販売費及び一般管理費	154	150	+2.3%	148	+4.2%
EBITDA	179	172	+3.5%	354	△49.6%
営業利益	178	172	+3.6%	353	△49.5%
(営業利益率)	(25.7%)	(24.6%)	—	(36.6%)	—
経常利益	175	171	+2.5%	354	△50.6%
親会社株主に帰属する四半期純利益	128	113	+13.8%	224	△42.6%
1株当たり四半期純利益 (単位：円)	17.42	14.70	—	29.75	—

03. 事業概況

「駅メモ！」シリーズでのコラボを実施



オフラインイベント「Memories Fan Meeting2025」を実施



オフラインイベント
の参加状況



居住地 ■ 関東圏約60%超
北海道や沖縄からも参加！



ユーザー歴 ■ 約70%が5年以上
1年未満も多数



満足度 ■ 約90%の来場者が
満足と回答！

1 広告投資の効果

インストール31%増（前年同期比）

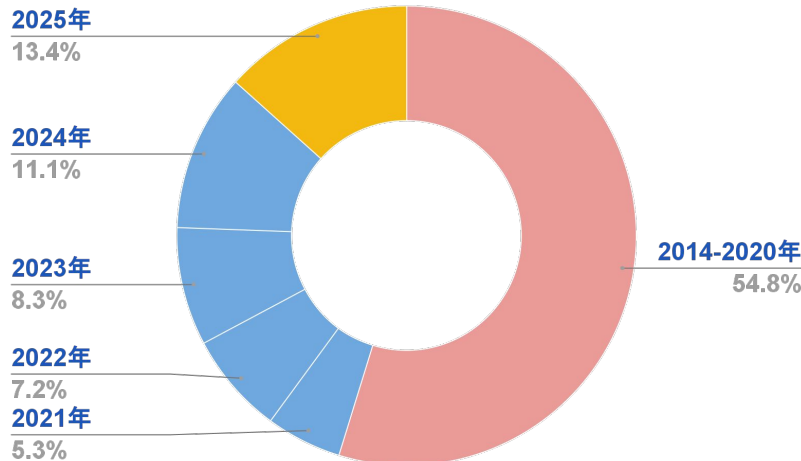
- 既存広告媒体への追加投資
- 新規広告媒体への広告配信を実施

2 アクティブユーザーのインストール時期の分布

5年以上の長期的な支持と新規ユーザー
による成長を両立

- 5年以上：約55%
- 1年未満：約13%

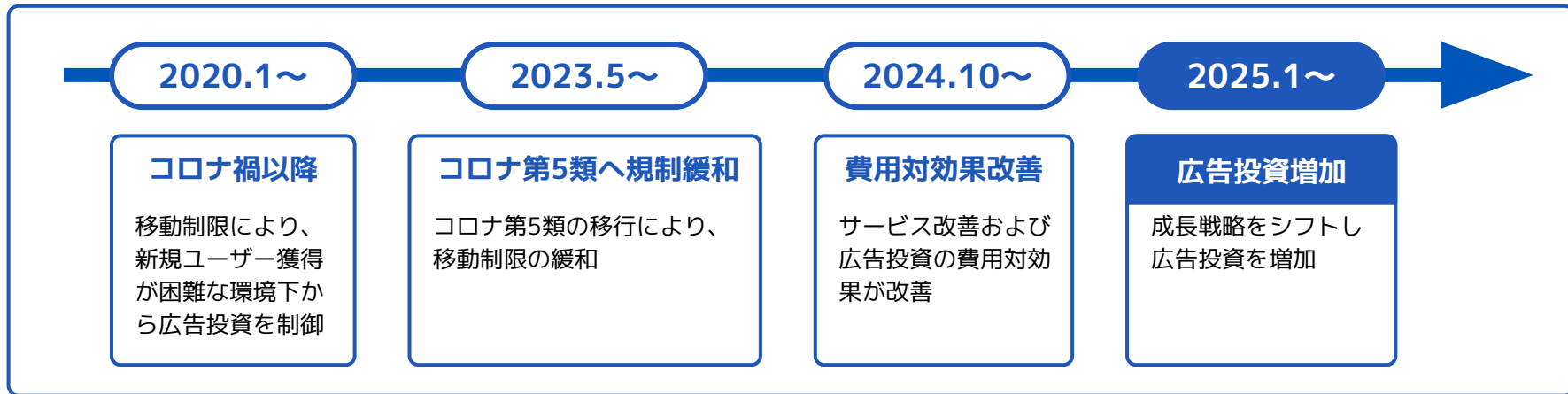
※「駅メモ！」ネイティブ版（2025年1Q時点：アクティブユーザー）の
インストール時期の分布



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



今後のAI活用について

AIリスキリング施策を通じた現状分析と方向性

- AIの性能向上により業務効率化が可能に
一方でAIは業務効率化のアシスタントであり、使いこなす人も重要と判断
- AIと共に成長できる人材の採用・育成を強化

将来の展望

新規サービスへのチャレンジ

- 市場におけるAI技術の発展によりソフトウェア開発の生産性が向上
- 開発リソースの最適化により、新規サービスへのチャレンジが可能に

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
- ・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 2021	FY 2022	FY 2023	FY 2024	FY 2025 1Q
売上高	2,897	3,144	3,370	3,317	695
売上原価	1,446	1,597	1,741	1,685	362
売上総利益	1,451	1,546	1,628	1,632	333
販売費及び一般管理費	600	681	683	574	154
EBITDA	885	884	1,046	1,060	179
営業利益	850	864	945	1,058	178
経常利益	853	865	940	1,057	175
親会社株主に帰属する当期純利益	538	558	0	△699	128
1株利益（単位：円）	64.69	69.70	△0.12	92.20	17.42

（単位：百万円）

2. 事業セグメント別売上高	FY 2021	FY 2022	FY 2023	FY 2024	FY 2025 1Q
モバイルゲーム事業	2,475	2,775	3,043	3,031	629
コンテンツ事業	418	364	322	285	65
その他	3	4	4	0	—
合計	2,897	3,144	3,370	3,317	695

※「その他」：ブロックチェーン事業（2024年3月31日をもって撤退）、Suishow事業

（単位：百万円）

3. 財政状態	FY 2021	FY 2022	FY 2023	FY 2024	FY 2025 1Q
流動資産	3,094	3,326	3,396	3,751	3,131
有形固定資産	11	0	1	0	0
無形固定資産	65	1	0	0	0
投資その他の資産	133	194	471	466	478
資産合計	3,304	3,522	3,870	4,218	3,610
流動負債	427	481	865	811	611
固定負債	3	—	0	—	—
負債合計	431	481	865	811	611
資本金	504	504	504	504	504
資本剰余金	280	280	280	280	280
利益剰余金	2,914	3,472	3,429	4,065	3,915
自己株式	△824	△1,216	△1,195	△1,445	△1,705
株主資本	2,875	3,041	3,019	3,405	2,994
純資産合計	2,873	3,041	3,004	3,407	2,998
負債純資産合計	3,304	3,522	3,870	4,218	3,610

05. 参考数値 | 四半期推移（連結）

（単位：百万円）

1. 業績	FY 2021				FY 2022				FY 2023				FY 2024				FY 2025			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高	647	732	653	863	651	840	734	917	672	937	833	925	700	914	734	967	695	—	—	—
売上原価	322	358	349	415	348	418	387	442	362	471	439	467	377	456	386	465	362	—	—	—
売上総利益	324	374	304	447	303	422	346	474	310	466	393	458	323	458	348	501	333	—	—	—
販売費及び一般管理費	147	142	152	158	175	181	157	167	146	146	192	197	150	144	131	148	154	—	—	—
EBITDA	184	239	162	299	133	245	193	311	163	320	251	310	172	314	217	354	179	—	—	—
営業利益	177	231	152	288	127	240	188	307	163	319	201	260	172	314	217	353	178	—	—	—
経常利益	177	234	152	289	127	240	189	307	157	320	201	261	171	314	216	354	175	—	—	—
親会社株主に 帰属する 四半期純利益	131	150	105	150	87	159	122	189	108	219	114	△444	113	215	146	224	128	—	—	—
1株利益 （単位：円）	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	17.42	—	—	—

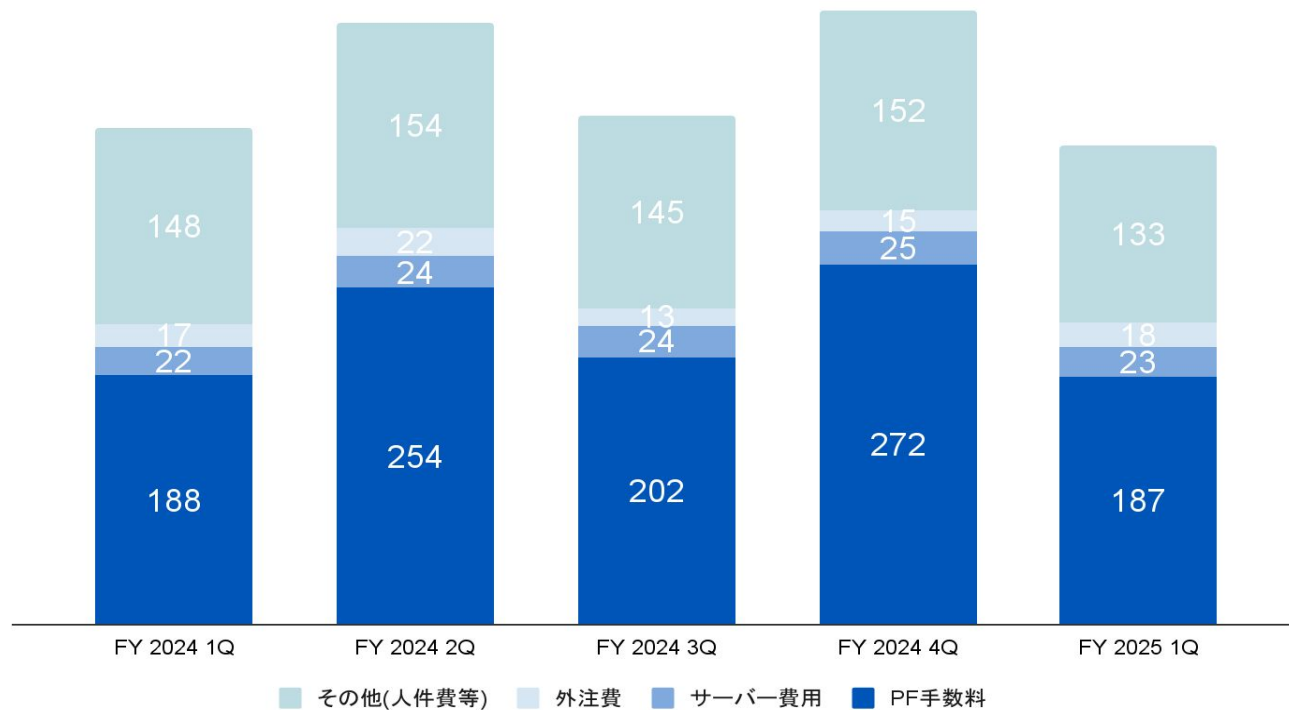
2. 事業セグメント別売上高

（単位：百万円）

	FY 2021				FY 2022				FY 2023				FY 2024				FY 2025			
	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	527	628	555	763	554	747	644	829	587	855	753	846	625	842	664	899	629	—	—	—
コンテンツ事業	120	104	97	96	95	92	89	87	84	81	78	76	74	72	70	68	65	—	—	—
その他	—	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	2	0	—	—	—	—	—	—	—
合計	647	732	653	863	651	840	734	917	672	937	833	925	700	914	734	967	695	—	—	—

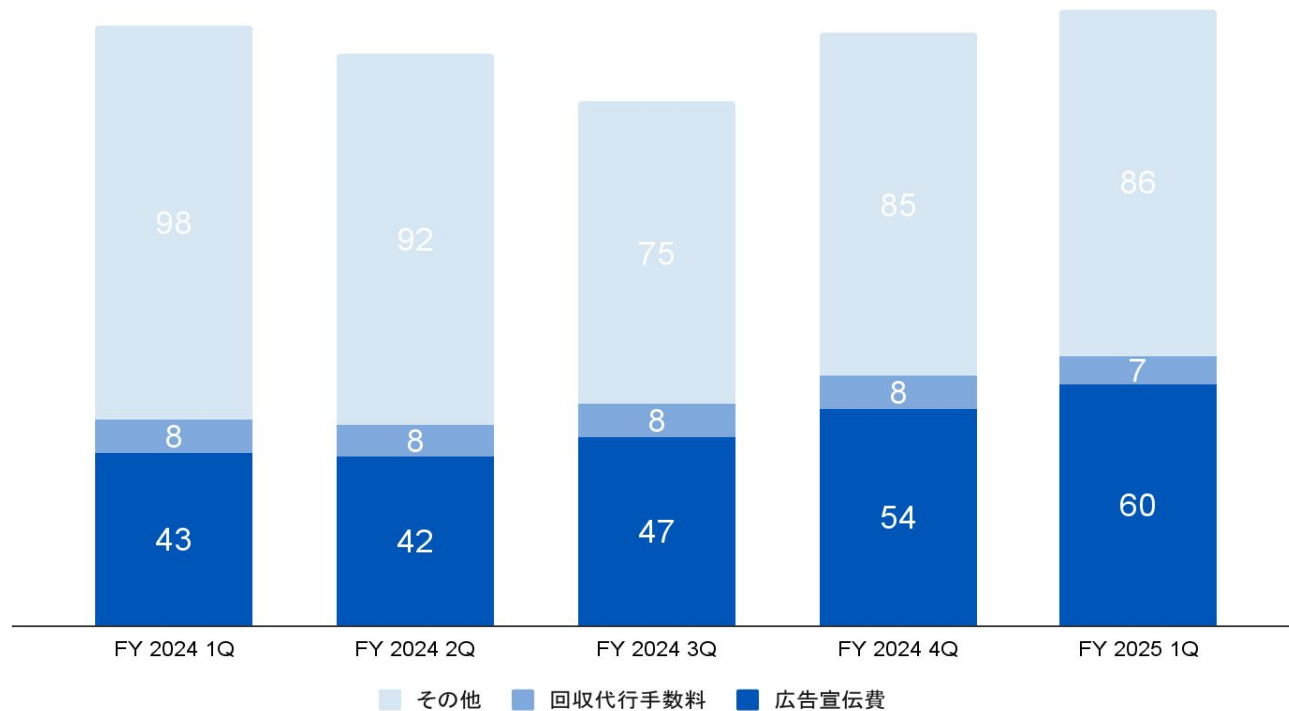
※ 「その他」：ブロックチェーン事業（2024年3月31日をもって撤退）、Suishow事業

(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	宮﨑 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	82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	宮益 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	宮益 裕二
-------	-------

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
----	------------

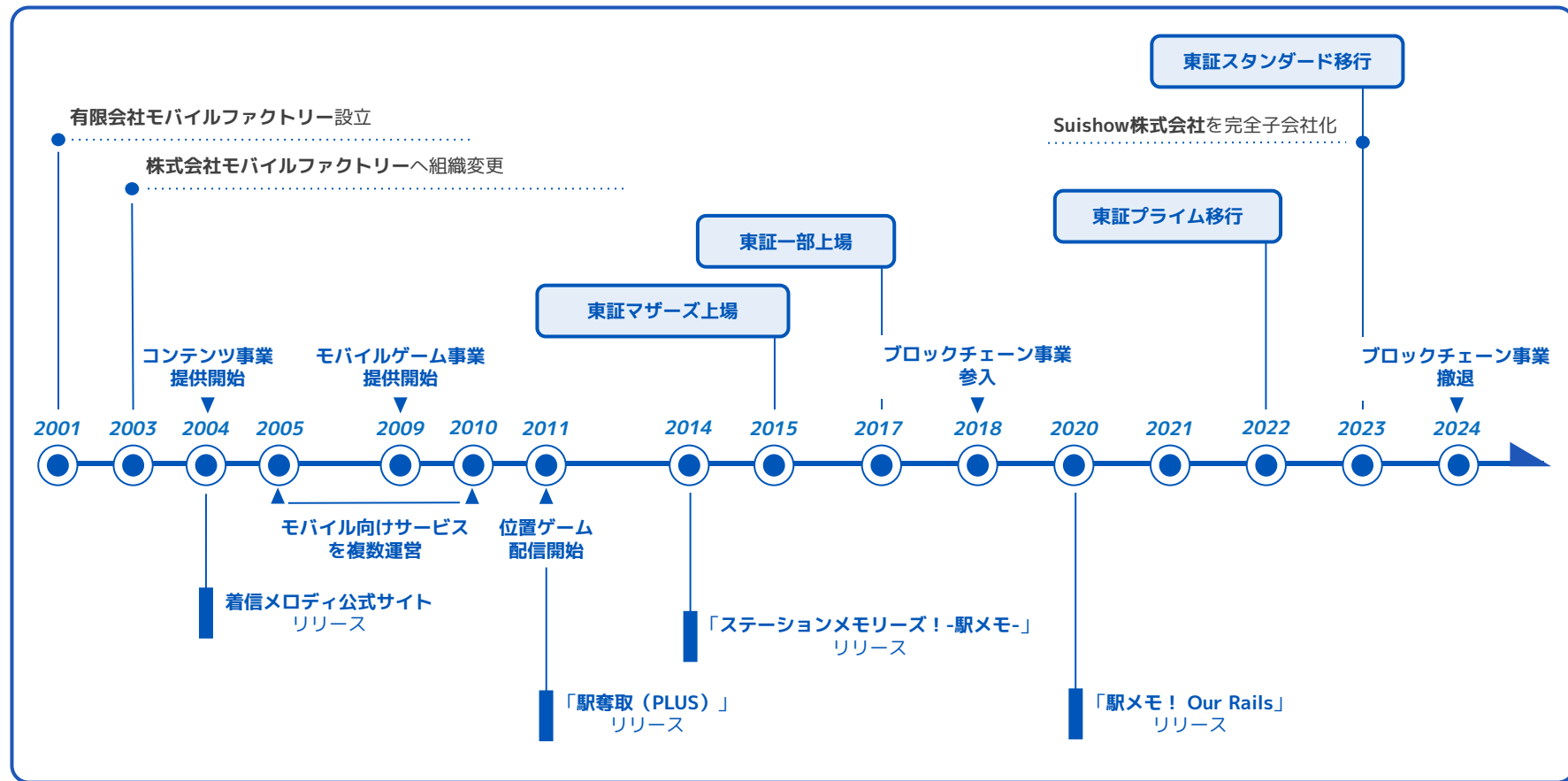
Suishow

会社名	Suishow株式会社
-----	-------------

代表取締役社長 代表取締役	宮益 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

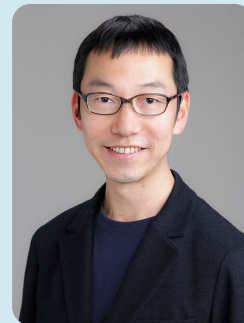
宮脇 裕二



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)

しおばら 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/2584832/00.pdf>

モバイルゲーム事業 (位置ゲーム)



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)



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

駅メモ!

EKIMEMO

Web版

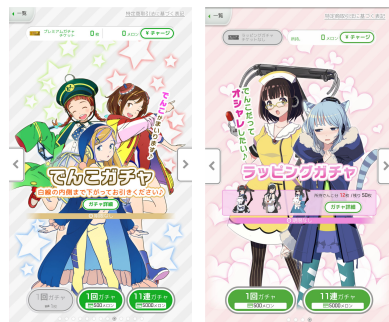
駅メモ!

EKIMEMO

OUR RAILS

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めることが可能

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！



駅メモ!
EKIMEMO
SERIES





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



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

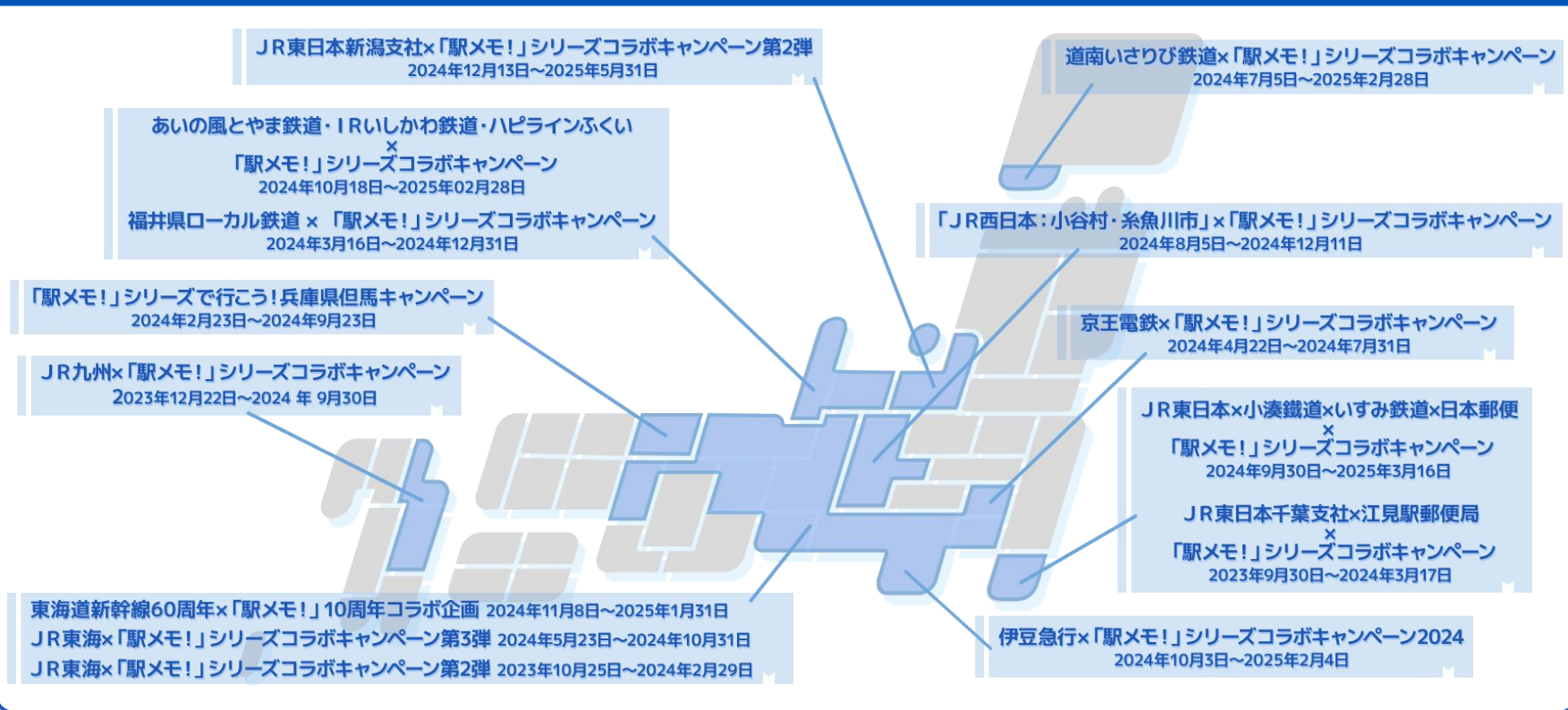
📍 チェックイン数はイベント開催時約2倍

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



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り、またこれを保証するものではありません。