

**2024年12月期
第2四半期（中間期）
決算説明資料**

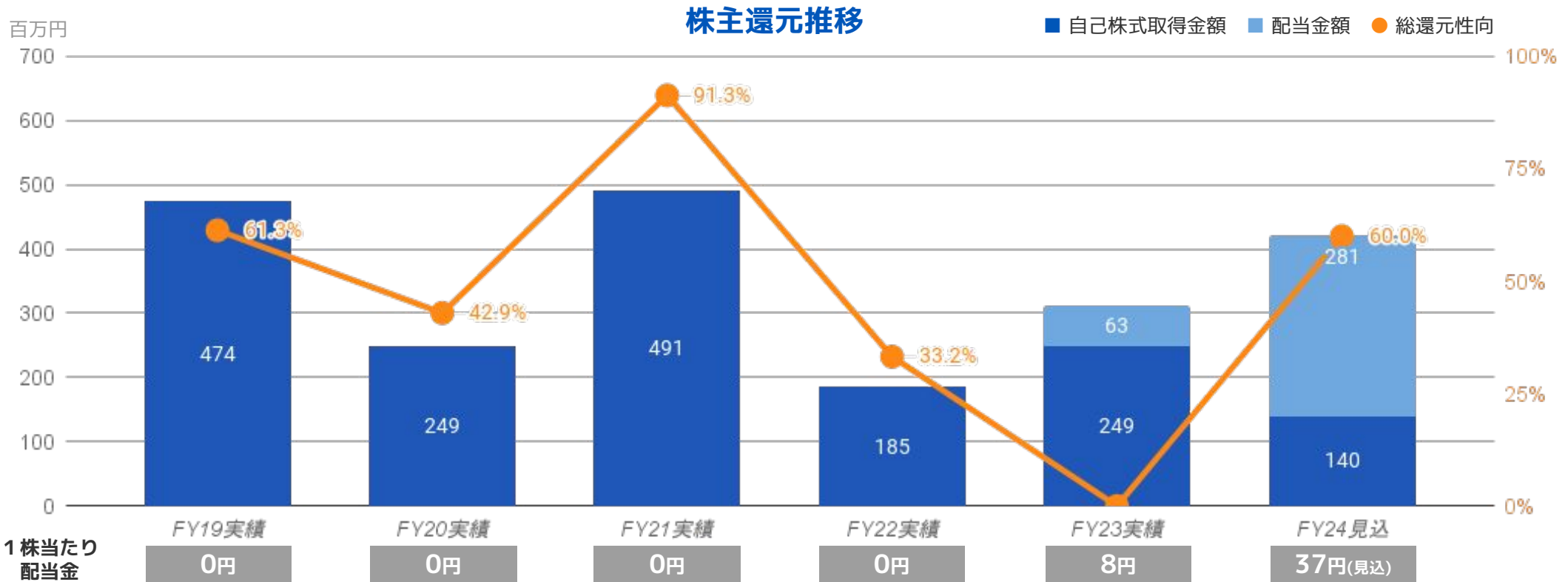
株式会社モバイルファクトリー<3912>
2024年7月

01.	株主還元方針の変更及び企業価値の向上に向けた対応方針	P3
02.	決算概要	P6
03.	2Q決算	P11
04.	事業概況	P15
05.	今後の方向性	P18
06.	参考数値	P23
07.	補足資料	P28

01. 株主還元方針の変更及び 企業価値の向上に向けた 対応方針

01. 株主還元方針の変更

より充実した株主還元のため方針を変更し、期末配当予想を **1株あたり37円**へ修正

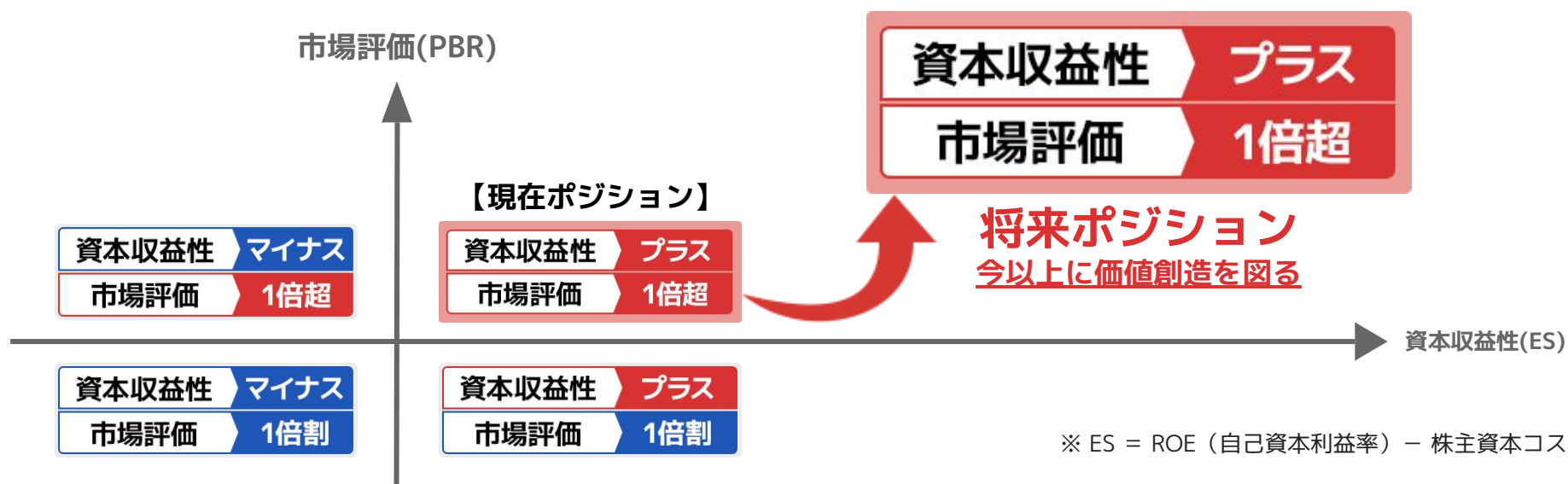


※ 詳細については、2024年7月26日公表の適時開示資料「株主還元方針の変更及び配当予想の修正に関するお知らせ」をご確認ください

企業価値の向上に向けた対応方針

- ① 位置情報連動型ゲームの進化
- ② 魅力ある株主還元の実施
- ③ 適切なキャッシュアロケーション
- ④ サステナビリティに対するマテリアリティの特定と取組内容の決定
- ⑤ 従業員エンゲージメントの向上

現在から将来の当社ポジション



※ 株式会社JPX総研から公表されている『JPXプライム150指数』を参考に表を作成しております

【横軸】資本収益性（エクイティ・スプレッド「ES」基準）：ROE 8%超 / 【縦軸】市場評価（PBR基準）：PBR 1倍超

JPXプライム150指数 | 日本取引所グループ (<https://www.jpx.co.jp/markets/indices/jpx-prime150/index.html>)

※ 詳細については、2024年7月26日公表の適時開示資料「資本コストや株価を意識した経営の実現に向けた対応について」をご確認ください

02. 決算概要

02. 決算概要 | ハイライト

2Q累計 (1月~6月)

売上高	1,615 百万円	YoY	+0.3 %
EBITDA(※)	487 百万円	YoY	+0.8 %
営業利益	487 百万円	YoY	+0.8 %

2Q会計 (4月~6月)

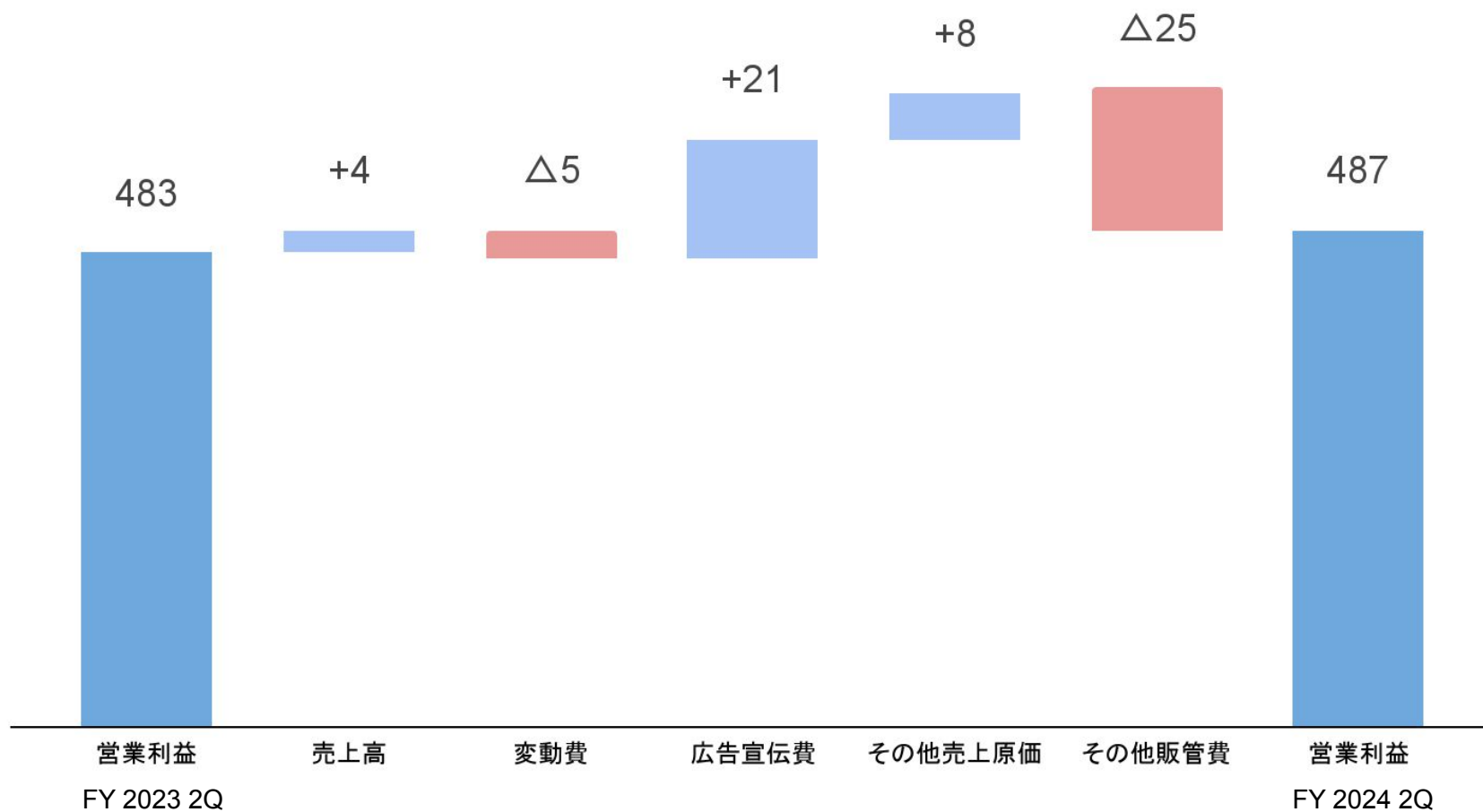
売上高	914 百万円	YoY	△2.4 %
EBITDA(※)	314 百万円	YoY	△1.6 %
営業利益	314 百万円	YoY	△1.6 %

- ・ モバイルゲーム事業の売上高は第2四半期累計で14億円を超え過去最高を更新
- ・ 「駅メモ！」では節目である10周年を迎え、地図機能をアップデートし、ユーザー移動を促進
- ・ AIを活用した全社生産性向上の為、検証を実施

※ 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

02. 決算概要 | 営業利益増減（対前年同期比）

「駅メモ！」を中心とした位置ゲームの売上高微増、広告宣伝費減少により+約4百万円増益
その他販管費は顧問料、社内設備（PC入替）の追加発生により増加



(単位：百万円)

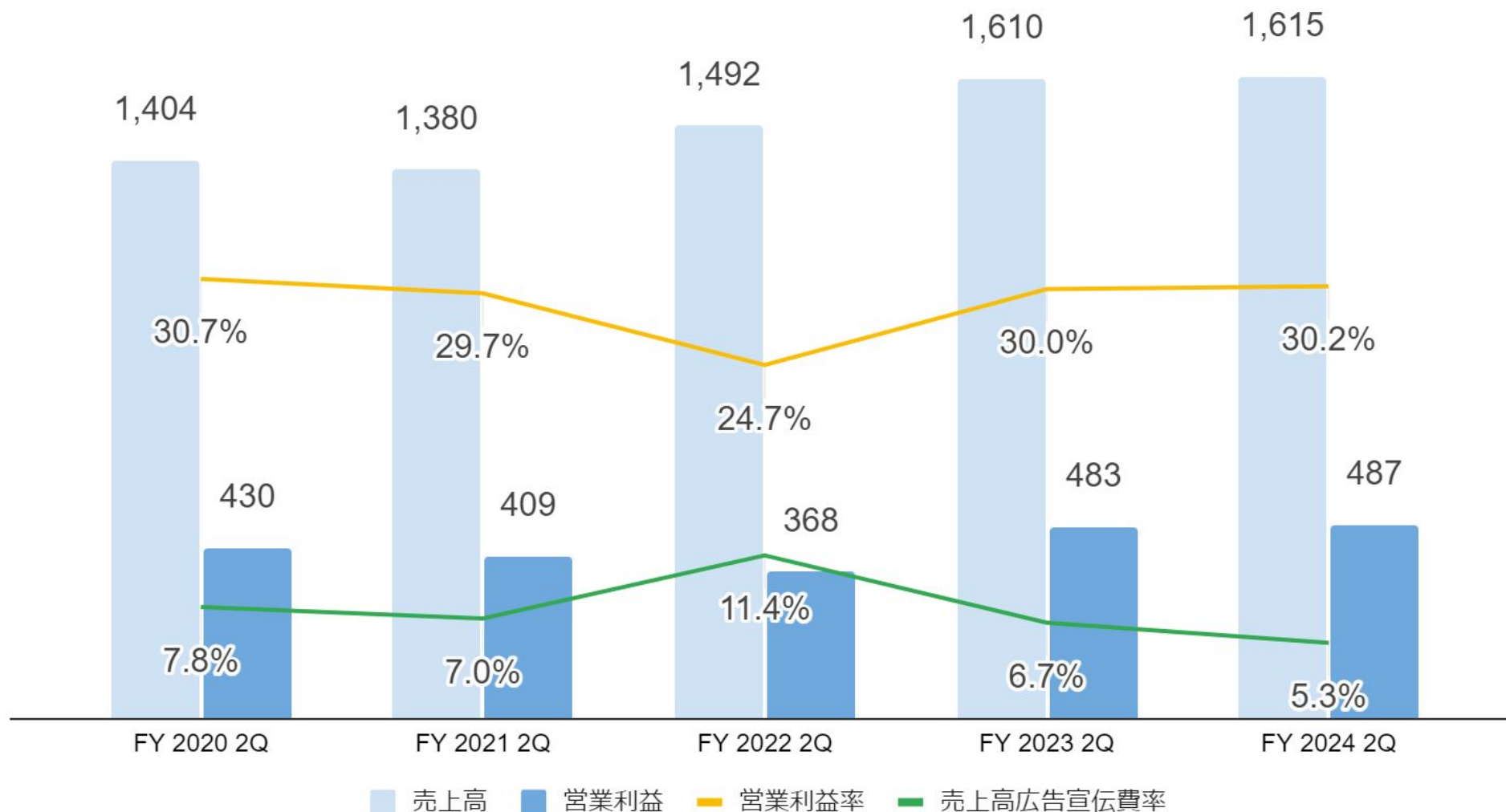
※ 変動費 = PF手数料 + 回収代行手数料

02. 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し前期を上回る

※ 「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)

通期業績予想に対する進捗率は50%を下回る

※ 通期業績予想の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 2Q	FY 2024 (予想) 2024年4月26日発表	進捗率	FY 2023 2Q	Y on Y
売上高	1,615	3,570	45.3%	1,610	+0.3%
EBITDA	487	1,061	46.0%	484	+0.8%
営業利益	487	1,060	46.0%	483	+0.8%
経常利益	485	1,054	46.1%	477	+1.7%
親会社株主に帰属する 当期純利益	328	703	46.7%	328	△0.1%
1株当たり当期純利益 (単位：円)	43.07	92.74	46.4%	42.20	+2.1%
自己資本利益率(ROE)	—	22.0%	—	—	—

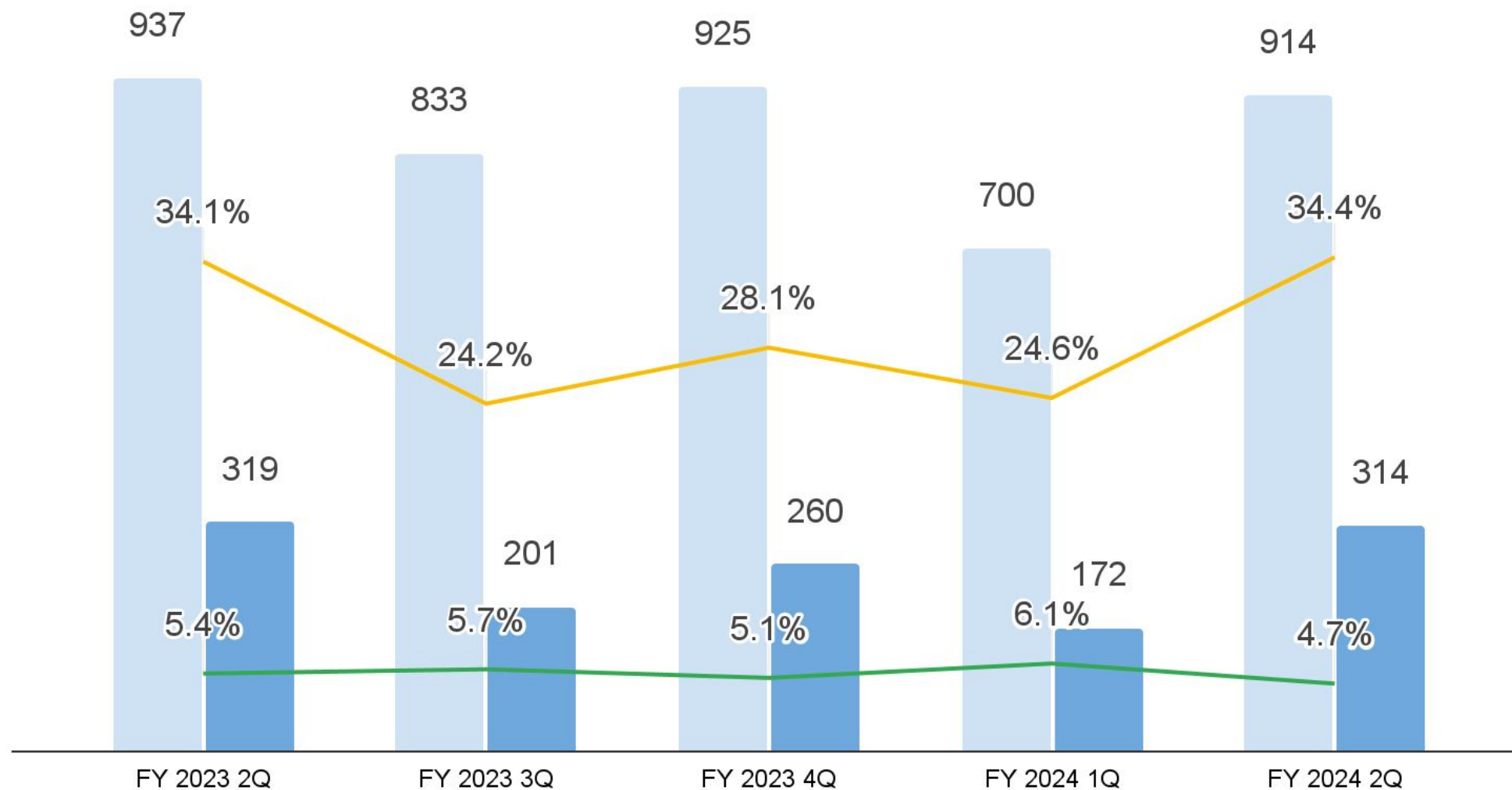
03.2Q決算

03. 2Q決算 | 売上高/営業利益推移 (会計期間)

「駅メモ！」を中心とした位置ゲームが引き続き牽引し、2023年2Q水準の営業利益を確保
IPコラボ実施期間の差分により昨年対比では減収

※ 「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



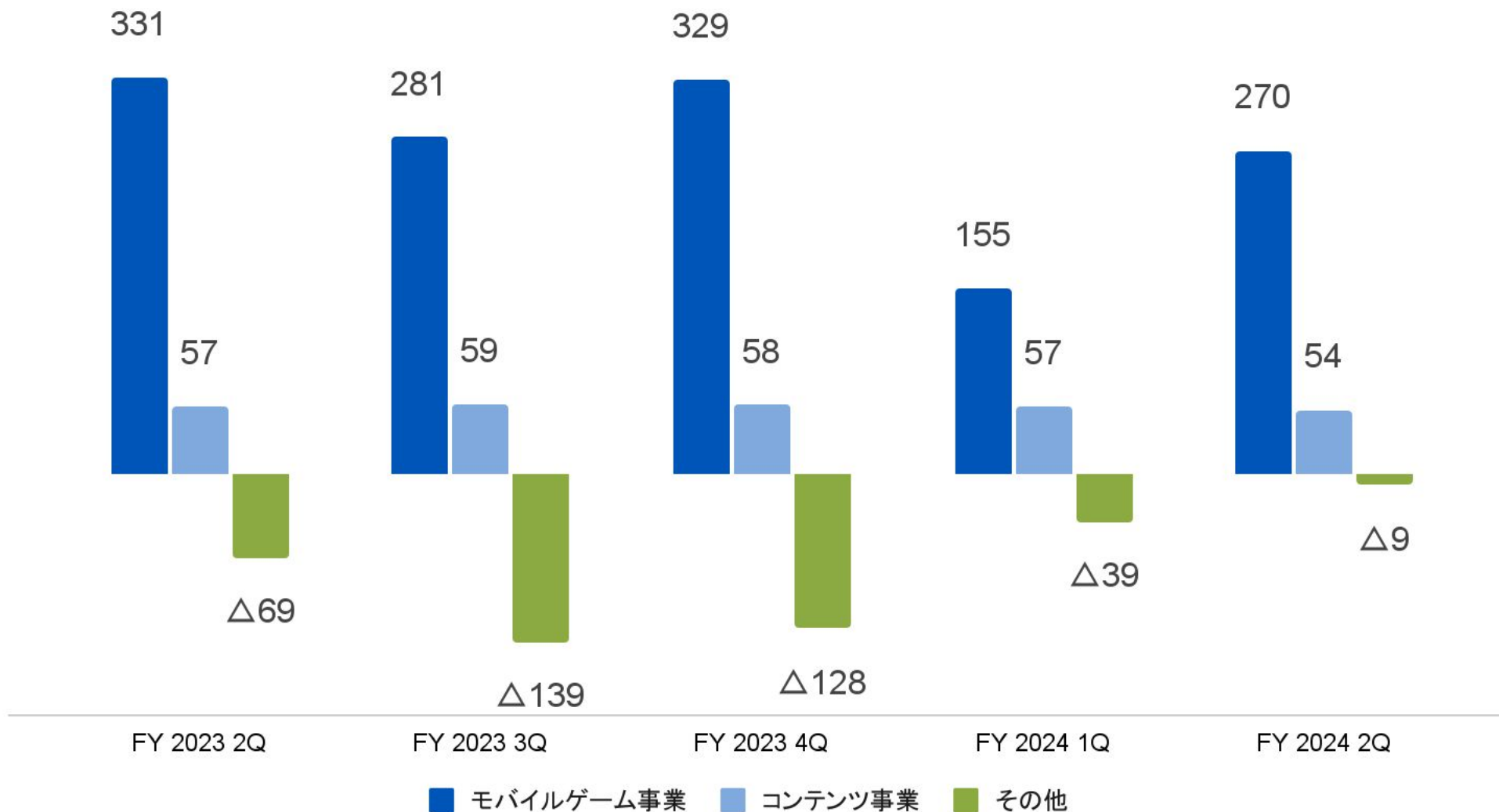
(単位：百万円)

■ 売上高 ■ 営業利益 ■ 売上高営業利益率 ■ 売上高広告宣伝費率

03. 2Q決算 | 事業セグメント別営業損益推移

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)

03. 2Q決算 | 損益計算書

(単位：百万円)

	FY 2024 2Q	FY 2023 2Q	Y on Y	FY 2024 1Q	Q on Q
売上高	914	937	△2.4%	700	+30.6%
売上原価	456	471	△3.3%	377	+20.9%
売上総利益	458	466	△1.6%	323	+41.9%
(売上総利益率)	(50.2%)	(49.7%)	—	(46.2%)	—
販売費及び一般管理費	144	146	△1.5%	150	△4.3%
EBITDA	314	320	△1.6%	172	+82.1%
営業利益	314	319	△1.6%	172	+82.3%
(営業利益率)	(34.4%)	(34.1%)	—	(24.6%)	—
経常利益	314	320	△1.6%	171	+84.1%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	215	219	△2.1%	113	+89.9%
1株当たり 四半期純利益 (単位：円)	28.51	28.36	—	14.70	—

04. 事業概況

「駅メモ！」シリーズでのコラボを実施



「駅メモ！」シリーズでのイベントなどを実施

駅メモ! EKIMEMO SERIES

キャラクターボイス追加配信決定!

このバナーには、駅メモ!シリーズのキャラクターのボイス追加配信が決定したことを告知しています。上部には6人のキャラクターの顔が並び、下部には1人のキャラクターが大きなポインタを指しているイラストが描かれています。

EKIMEMO! 10th BIRTHDAY

10th

駅メモ!

このバナーは、駅メモ!シリーズの10周年を祝うものです。10人のキャラクターが豪華な衣装を着て、祝賀のポーズをとっています。中央には「10th」の大きな数字と「駅メモ!」のロゴが配置されています。

駅メモ! EKIMEMO SERIES

POP UP SHOP

in 東京キャラクターストリート

2024. 6. 21 (金) ▶ 7. 4 (木)

営業時間 10:00 - 20:30 (最終日のみ18:00まで)

開催場所 東京駅八重洲北口地下1階(東京駅一番街 地下1階北通り)
東京キャラクターストリート F階段下ワゴンショップ

デジタルスタンプラリー 同時開催!!

このバナーは、東京キャラクターストリートで開催される「駅メモ! 10周年 POP UP SHOP」の告知です。キャラクターたちが楽しげに集まっているイラストが描かれています。

駅メモ! EKIMEMO SERIES

POP UP SHOP

スキマストア in 池袋

2024. 4. 17 (水) ▶ 4. 30 (火)

営業時間 11:00 - 20:00 (最終日のみ18:00まで)

開催場所 池袋駅構内 中央改札前

デジタルスタンプラリー 同時開催!!

このバナーは、池袋のスキマストアで開催される「駅メモ! シリーズ POP UP SHOP」の告知です。キャラクターたちが楽しげに集まっているイラストが描かれています。

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

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

新しい体制にて
下期に向けた鉄道事業者や自治体、
新規IPコラボの拡大に向け進行中

2 新しいユーザー体験の提供 New

豪華ゲストを招いて、初の声優オフ
ラインイベント開催決定！
詳細は3Qまたは4Qにて発表予定

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

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



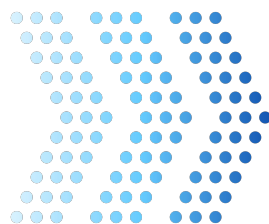
3Q~

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

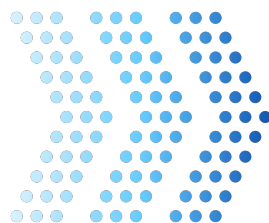
専門チーム（AI Lab）を立ち上げ、
全社規模で課題の洗い出しを主導
し、AI活用の実行プランを策定



AI Labチームが全社規模で課題に
対するAI活用の実行プランを策定
し、取り組み開始

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

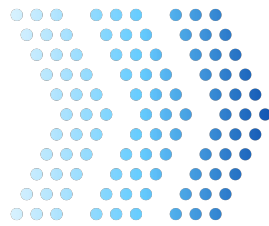


計画していた検証を完了し、今後
の方針を策定。生成AIを活用した
新しいコンテンツを生み出すこと
を目指す

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

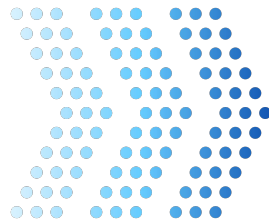
開発プロセスを改善し、開発体験と生産性を向上中。エンジニアのAIスキル向上のための技術支援



GitHub Copilot Enterpriseの
全社トライアル結果を踏まえて、
今後の利用方針を策定

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



リスクリング施策で、AIによる変革を円滑に進め、組織全体の成長をサポートする

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

06. 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 2Q
売上高	2,855	2,897	3,144	3,370	1,615
売上原価	1,389	1,446	1,597	1,741	833
売上総利益	1,466	1,451	1,546	1,628	782
販売費及び一般管理費	602	600	681	683	294
EBITDA	883	885	884	1,046	487
営業利益	863	850	864	945	487
経常利益	866	853	865	940	485
親会社株主に帰属する当期純利益	582	538	558	△0	328
1株利益（単位：円）	68.07	64.69	69.70	△0.12	43.07

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 2Q
モバイルゲーム事業	2,353	2,475	2,775	3,043	1,468
コンテンツ事業	502	418	364	322	147
その他	—	3	4	4	0
合計	2,855	2,897	3,144	3,370	1,615

※ 「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

3. 財政状態

（単位：百万円）

	FY 2020	FY 2021	FY 2022	FY 2023	FY 2024 2Q
流動資産	2,725	3,094	3,326	3,396	3,299
（内現金預金）	(2,321)	(2,665)	(2,784)	(2,795)	(2,689)
（内売掛金）	(357)	(373)	(487)	(537)	(560)
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	473
資産合計	3,036	3,304	3,522	3,870	3,774
流動負債	386	427	481	865	757
（内未払金）	(135)	(149)	(189)	(468)	(469)
固定負債	—	3	—	0	—
負債合計	386	431	481	865	757
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	3,694
自己株式	△474	△824	△1,216	△1,195	△1,445
株主資本	2,637	2,875	3,041	3,019	3,034
純資産合計	2,650	2,873	3,041	3,004	3,017
負債純資産合計	3,036	3,304	3,522	3,870	3,774

06. 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	914	-	-
売上原価	313	352	344	379	322	358	349	415	348	418	387	442	362	471	439	467	377	456	-	-
売上総利益	353	386	343	382	324	374	304	447	303	422	346	474	310	466	393	458	323	458	-	-
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	-	-
EBITDA	196	240	204	242	184	239	162	299	133	245	193	311	163	320	251	310	172	314	-	-
営業利益	193	237	197	234	177	231	152	288	127	240	188	307	163	319	201	260	172	314	-	-
経常利益	192	239	198	235	177	234	152	289	127	240	189	307	157	320	201	261	171	314	-	-
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	-	-
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	-	-

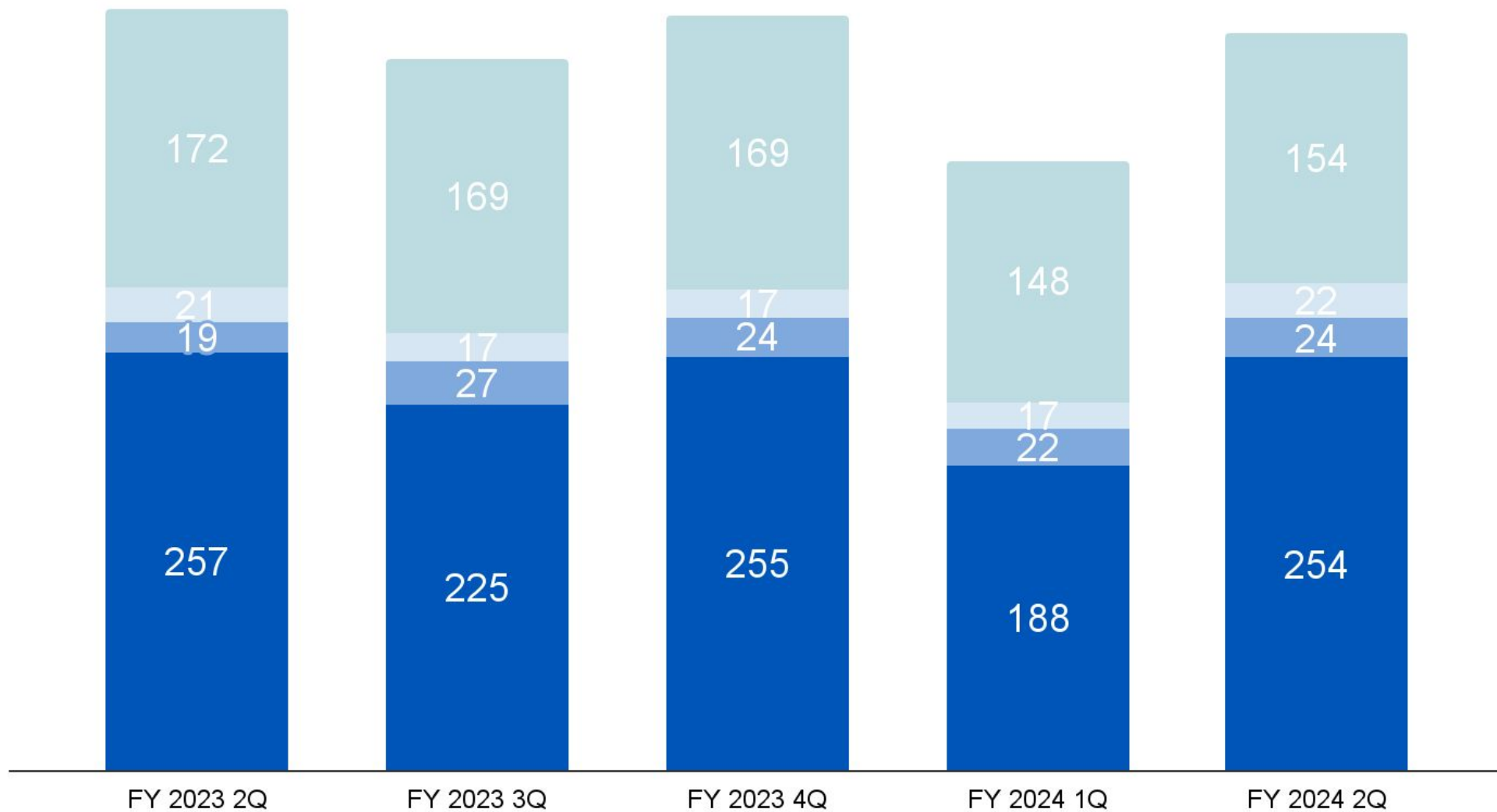
2. 事業セグメント別売上高

(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	-	-
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	-	-
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	-	-

※ 「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

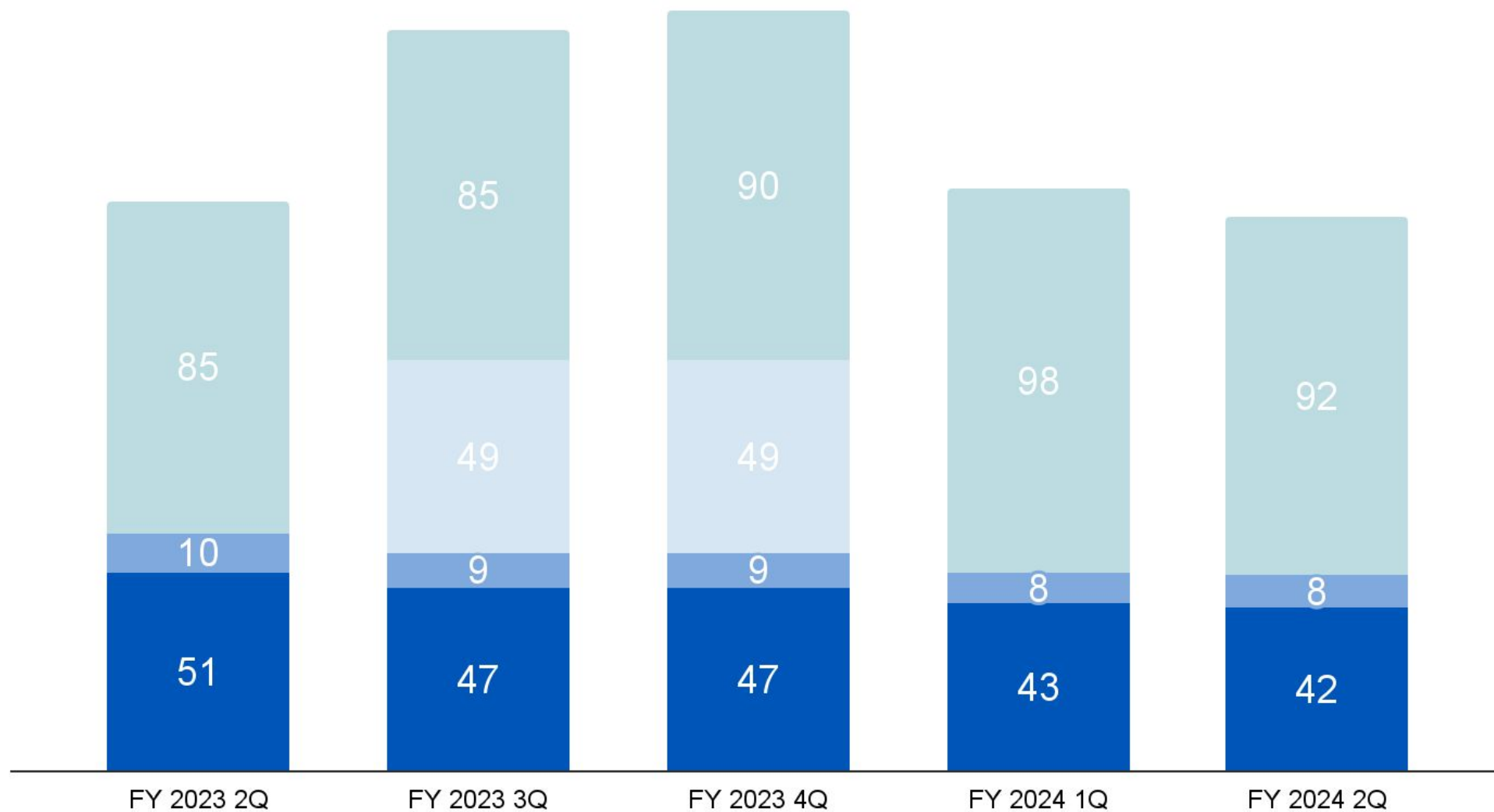
06. 参考数値 | 売上原価内訳/推移



(単位：百万円)

■ その他(人件費等) ■ 外注費 ■ サーバー費用 ■ PF手数料

06. 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 ■ のれん償却費 ■ 回収代行手数料 ■ 広告宣伝費

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	92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

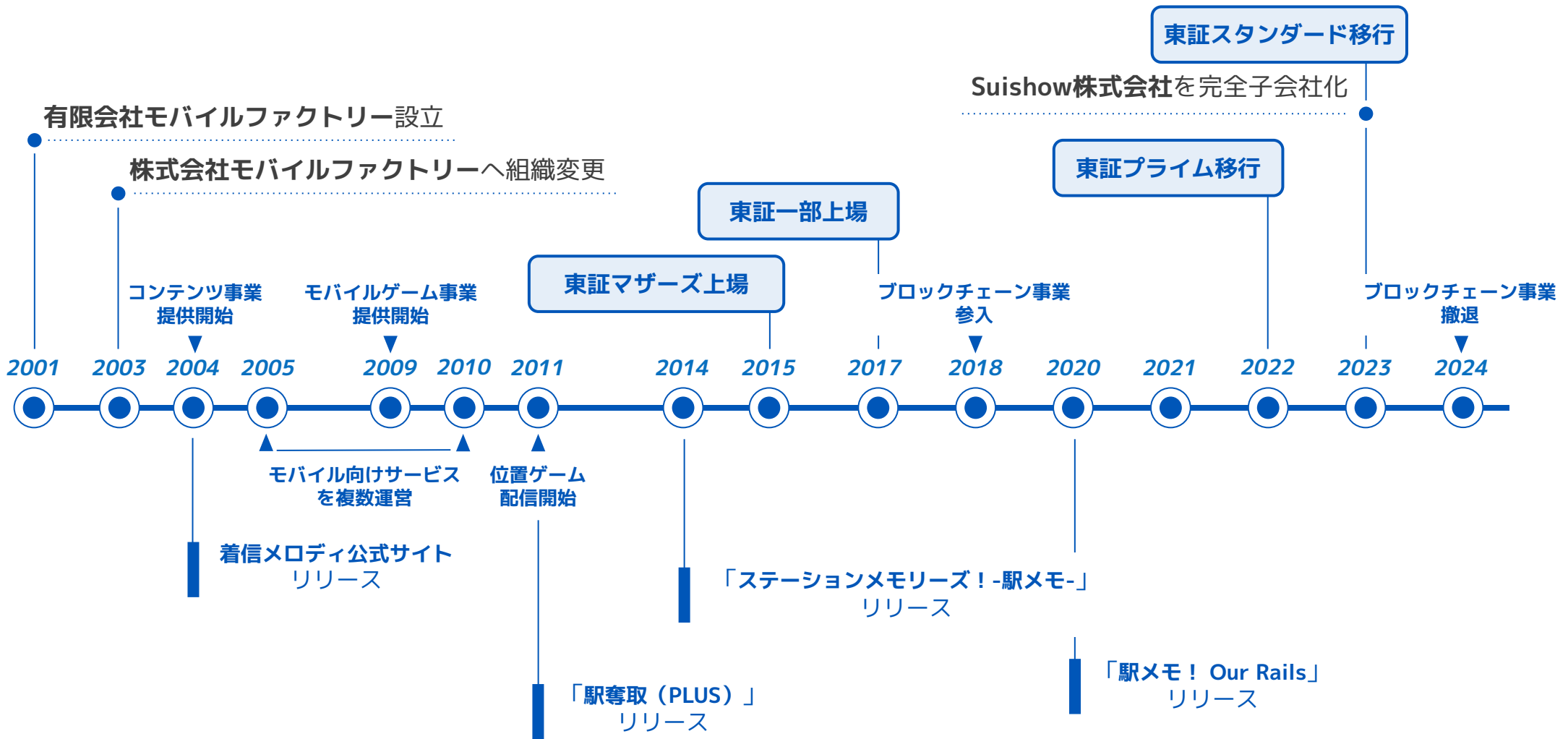


会社名 Suishow株式会社

代表取締役社長 宮嶋 裕二
代表取締役 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





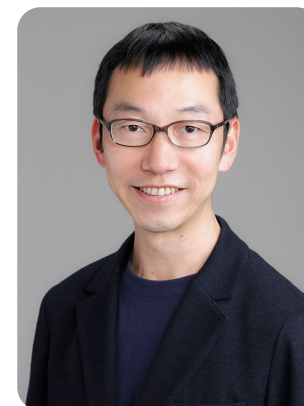
代表取締役

みやじま ゆうじ
宮 瀧 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」をご確認ください
<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)



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)



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！



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^(※)

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。