

2021年1月27日

各位

会社名 株式会社モバイルファクトリー
代表者名 代表取締役 宮脇 裕二
(コード：3912 東証第一部)
問合せ先 執行役員 佐藤 舞子
(TEL. 03-3447-1181)

中期経営計画（2021～2025）の策定に関するお知らせ

当社は、2021年12月期～2025年12月期までの5ヵ年を対象とする中期経営計画を策定いたしましたので、お知らせいたします。

本計画の詳細につきましては、添付資料をご参照ください。

【添付資料】

中期経営計画（2021～2025）

以上

中期経営計画

(2021~2025)

株式会社モバイルファクトリー
2021年 1月

基本方針と目標	P4
ユニマとは	P12
ユニマ成長戦略	P16
ユニマ成長可能性	P24
投資戦略	P30
補足資料	P36
参考資料	P43

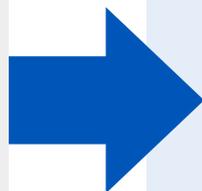


わたしたちが創造するモノを通じて
世界の人々をハッピーにすること

基本方針と目標

~2020

駅メモ！を
中心としたビジネス



2021~2025

ユニマを位置ゲームに並ぶ収益の柱に
ユニマ内トークン流通規模拡大で
市場を牽引



1 ユニマを中心とした成長ストーリーを設定
ユニマ内トークン流通規模拡大に注力した計画策定

2 既存事業からの安定収益によりユニマへの
成長投資を継続し、レバレッジ最大化

3 ユニマ経済圏構築を視野に、事業面・コンプラ面での
企業連携強化

定性目標

トークン=モバイルファクトリーという状態を目指す

市場成長が見込まれるデジタルアセット取引のプラットフォームを通じて
インターネット進化の担い手となる

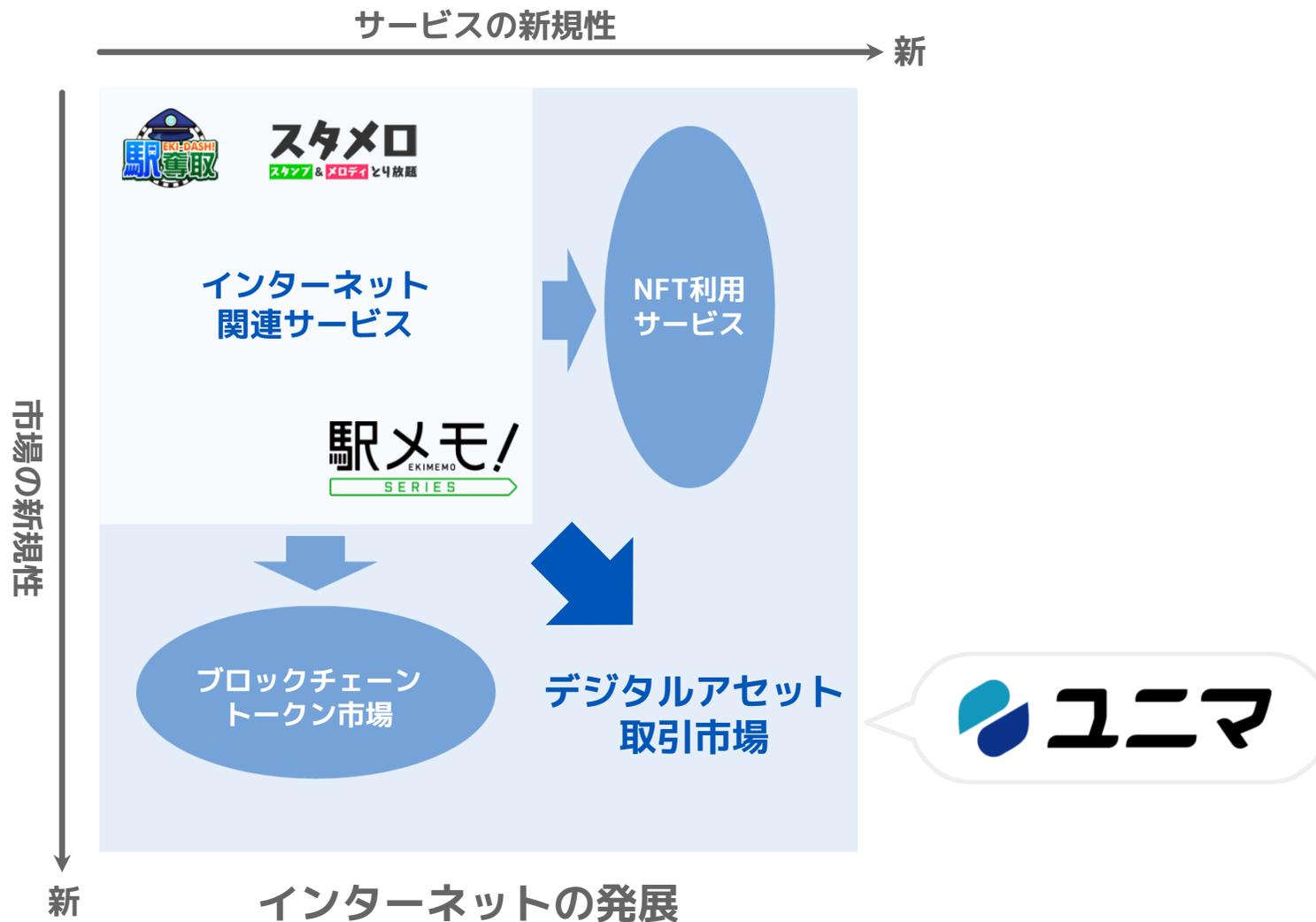
定量目標

2025年 EBITDA **30億円**

ユニマ内トークン流通規模を拡大させ
2025年にはEBITDA30億円をターゲットとする

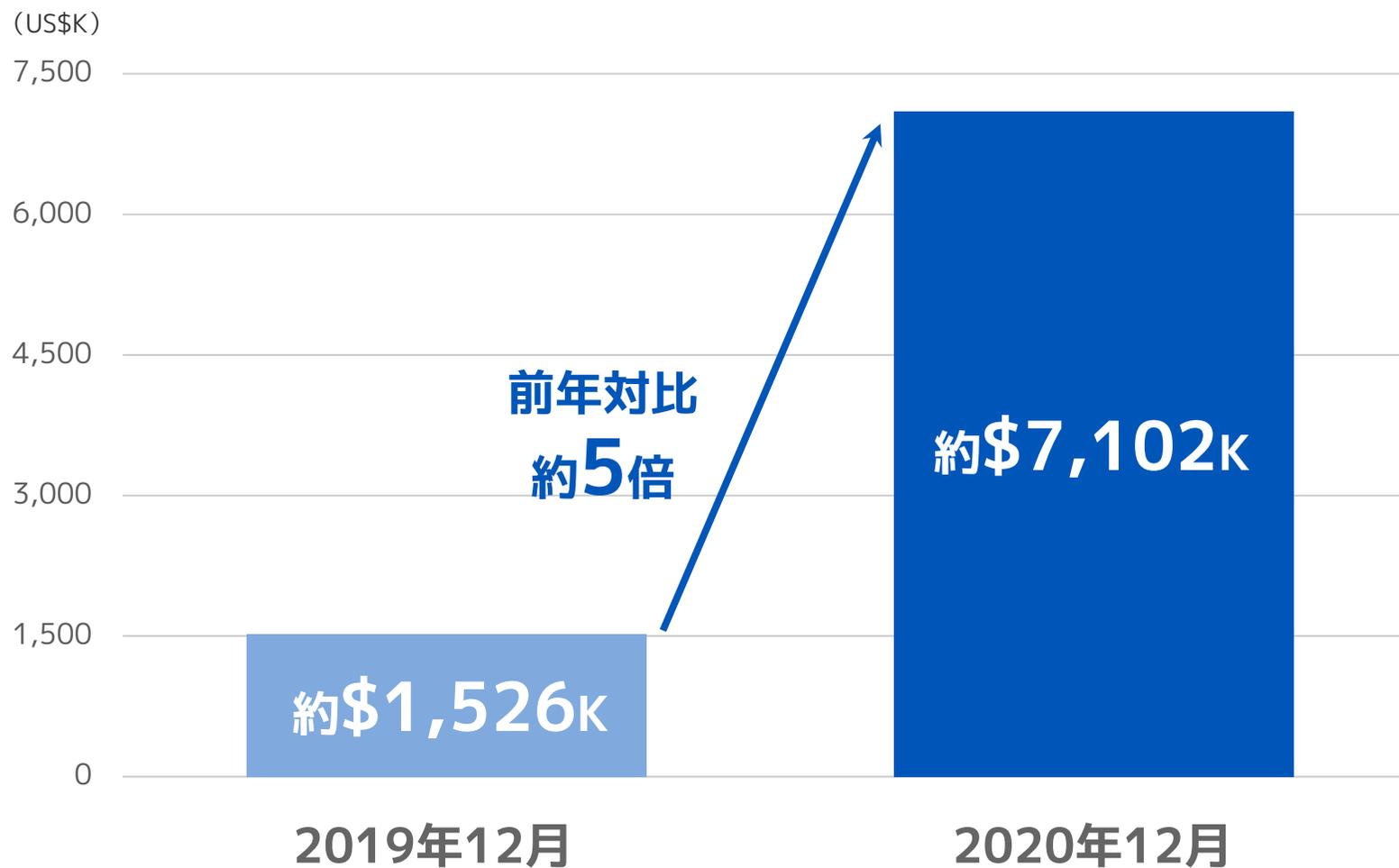
※EBITDA：税金等調整前当期純利益-特別利益+支払利息+特別損失+減価償却費及びのれん償却額+株式報酬費用

既存サービスとは異なるユニマの新規性でインターネットを発展させる



※NFT (Non-Fungible Token : 非代替性トークン) : 固有性を特徴としたブロックチェーントークン

英語圏のデジタルアセット（NFT）取引の総額規模は、前年対比約5倍
今後も大きな成長が見込まれる



※ Metaps α(p.44 参考1)およびDappRadar(p.44 参考2)より

デジタルアセットに先行する暗号資産、黎明期から過渡期の国内取引金額推移



※暗号資産取引についての年間報告 (2019年度) 一般社団法人日本暗号資産取引業協会(p.44 参考3)より

2020

2025

ユニマ経済圏確立

ユニマ内トークン
流通規模拡大

SaaS収益化

UNIQYS

ユニマ

2025年 EBITDA
30億円
(全事業合計)

コア事業

ブロックチェーン

ベース事業

位置ゲーム

コンテンツ

駅メモ!
OUR RAILS

戦略的IP化

安定収益継続

残存者利益確保

キャリア戦略協働

11周年

駅メモ!
SERIES

14周年

駅奪取

20周年

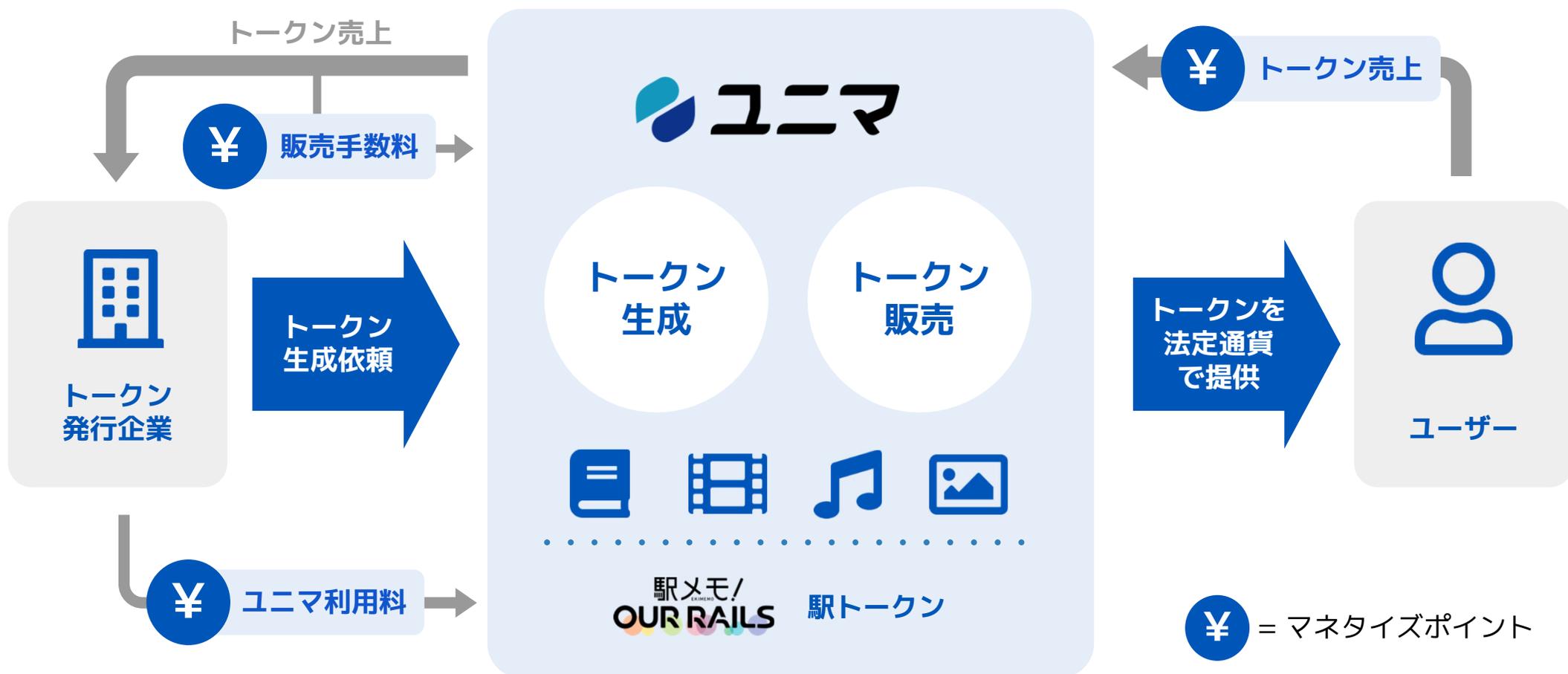
最新曲★全曲取り放題

9周年

スタメロ
スタメロ & メロメロ 24時間

ユニマとは

デジタルデータをブロックチェーン上で個人の資産として保有可能とする、トークン生成・販売のプラットフォーム



利用料およびユーザーの決済手数料でマネタイズ

Eコマースに新しい概念と価値観を創出

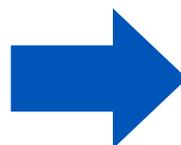
既存のマーケット



一部デジタルコンテンツのみ

複製されやすい

所有できない



ユニマ



デジタル化できるコンテンツ全て

複製できない

所有できる
所有権の移転も可能

商品

複製

所有権



マーケ
ティング面

参入障壁低減

トークン生成から販売
までをワンストップで
完結

販路確保

駅メモ！ユーザー資産を活
かしたユーザー構成で、個
別トークンごとのマーケテ
ィング不要

コンプライアンス面

監督官庁・弁護士等と
の確認済みスキーム

技術面

暗号資産不要

ETHを経由しない

API利用のみ

事業者が生のWeb3を触る
必要なし

ウォレット不要

事業者がウォレットを
作る必要なし



トークン生成・販売における課題を
上場会社クオリティで安全に解決

ユニマ成長戦略

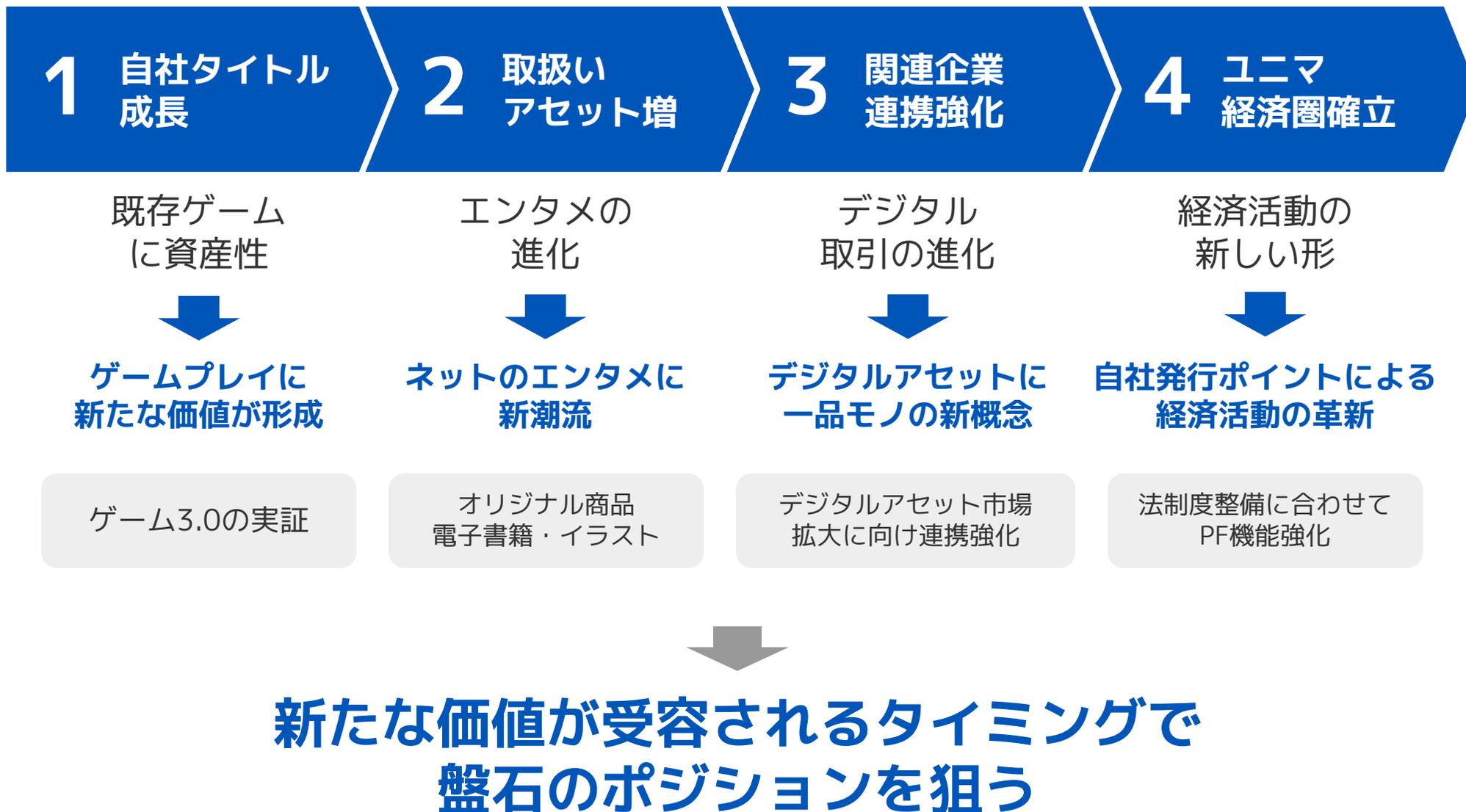
1 自社タイトル成長
アワメモ！をフックとしたユニマの成長

2 取扱いアセット増
ユニマ参入企業を増やし、取扱いアセットの充実

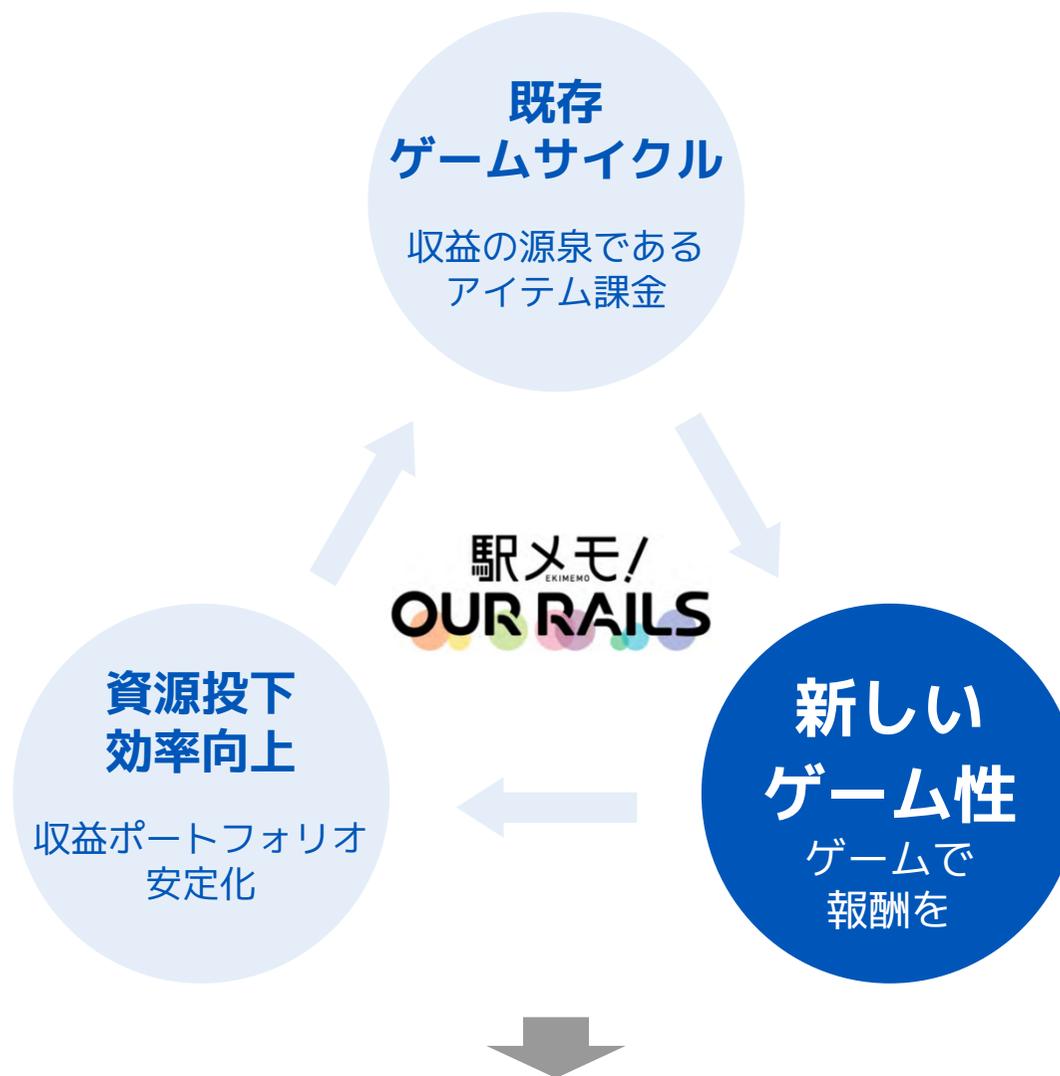
3 関連企業連携強化
資本提携など企業連携を進め、ユニマ内トークン流通規模を拡大

4 ユニマ経済圏確立
ポイント媒介のような経済圏確立を目指す

ブロックチェーン技術による社会価値創造

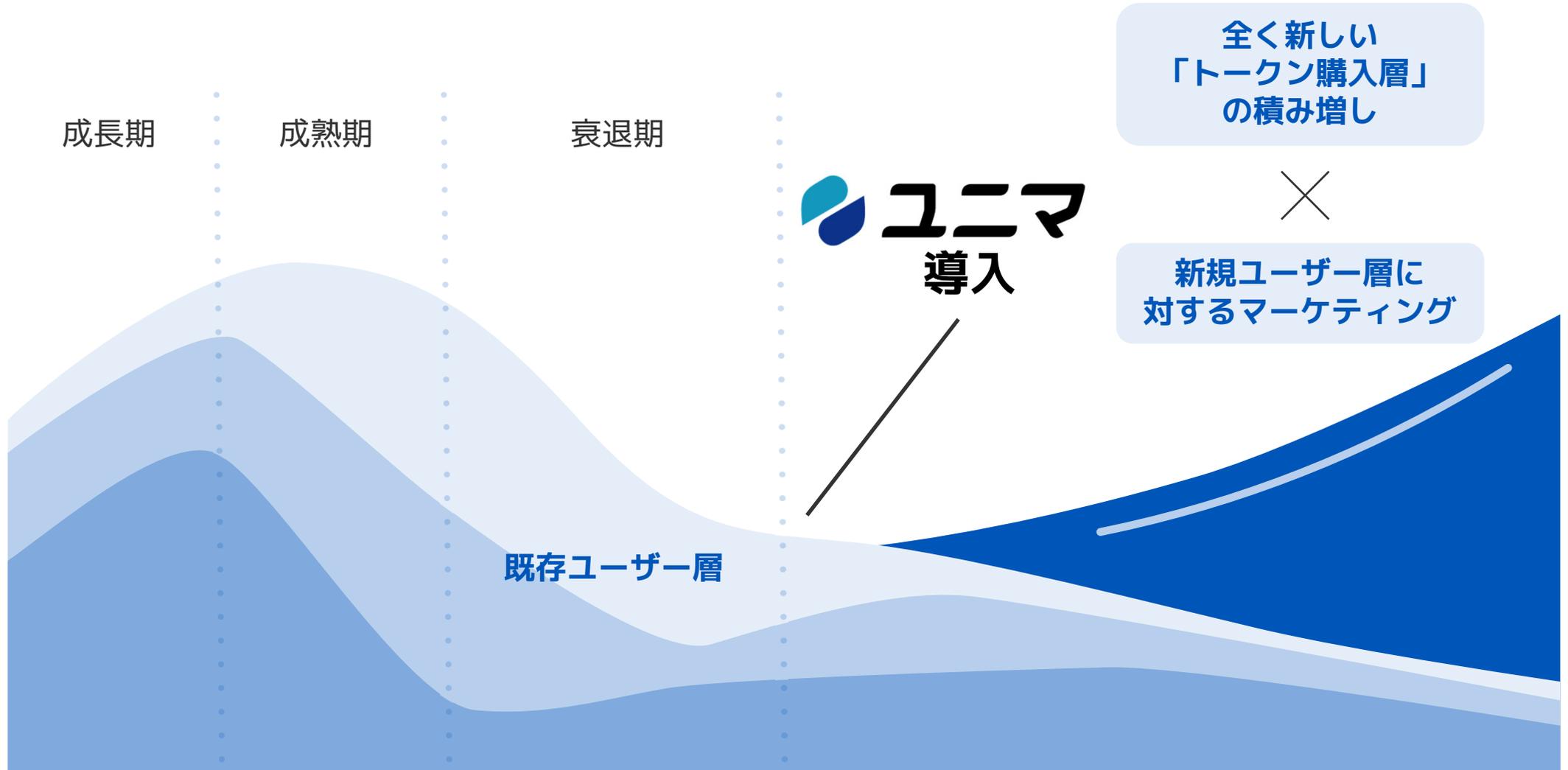


「アワメモ！」はゲーム3.0概念の解のひとつとしてしっかり成長させる



新しいゲーム運営サイクルの確立≡ゲーム3.0

ゲーム3.0で活況化するトークン顧客層を既存タイトル収益にアドオン





オリジナル商品

デジタルアセット
一般層アピール

デジタルアセットの特長を活かしたオリジナル商材を生成。インフルエンサーマーケティングも視野。

電子書籍

デジタル版
ブックストア

権利者還元を備えた副次流通市場の構築。資本提携も視野に独占コンテンツを充実。

ゲーム

ゲーム3.0市場構築

アワメモモデル(既存ゲーム+トークン)の横展開。導入支援コンサルも担う。

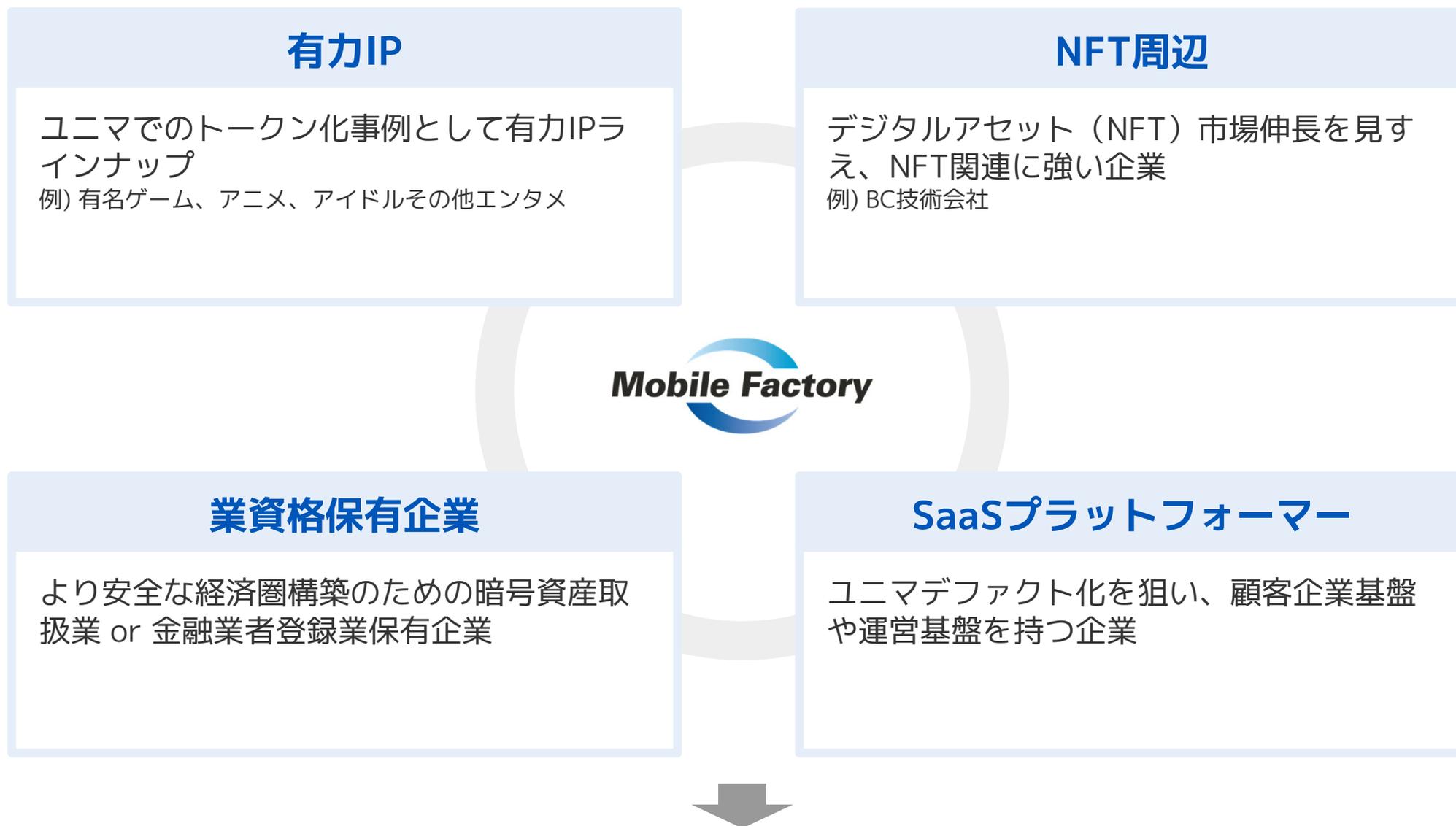
イラスト・アート

所有権・閲覧権の
アセット化

一点モノのイラスト・アートなどのコンテンツをデジタルアセットに。

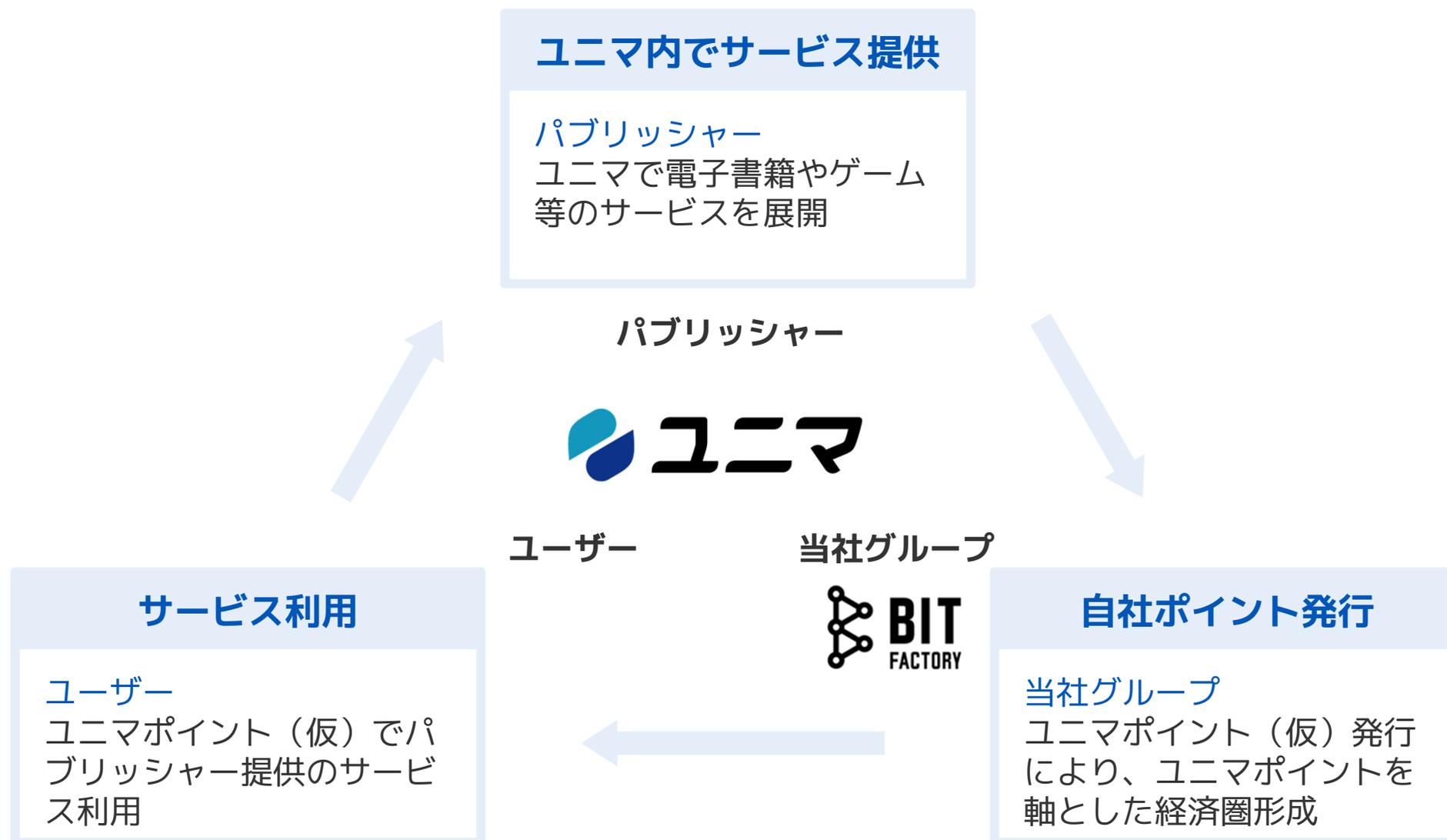
※ジャンルの一例

デジタルアセットと相性の良い新しい付加価値を創出へ



事業シナジーありきの戦略的連携を継続検討

伸長するデジタルアセット取引市場で一定のシェア確保



ユニマ成長可能性

1

国内デジタルアセット（NFT）マーケットは黎明期と考えられ、2021年度は駅トークン販売を中心にオリジナル商品のデジタルアセット化を進める

2

海外デジタルアセット（NFT）マーケットの推移や国内主要暗号資産取引所の取引高推移をベンチマークにした場合、2022年以降大きな成長が見込めると考え、取扱いアセット増を加速させる

デジタルアセットに適した分野の市場も2025年までの拡大が想定される



国内ゲーム市場
2025年 **1.2兆円**



7%~デジタルアセット化で
840億円 市場が視野

※ Goldman Sachs Equity Research 「The World of Games」 (p44.参考4)より



国内電子書籍市場
2024年 **5,700億円**



7%~デジタルアセット化で
400億円 市場が視野

※ 株式会社インプレス 「電子書籍ビジネス調査報告書2020」 (p44.参考5)より



国内アート市場
2019年 **3,590億円**



2025年までに約10%成長と仮定
7%~デジタルアセット化で
280億円 市場が視野

※ 文化庁 / 一般社団法人 アート東京 「日本のアート産業に関する市場レポート 2019」 (p44.参考6)より



国内動画市場
2024年 **3,440億円**



7%~デジタルアセット化で
240億円 市場が視野

※ 一般財団法人デジタルコンテンツ協会 (DCAJ) 「動画配信市場調査レポート2020」 (p44.参考7)より

市場成長が見込まれる分野で一定シェアを獲得し
ユニマ内トークン流通規模拡大を目指す

TAM Total Addressable Market

獲得可能な最大市場規模

TAM
2.5兆円

SAM Serviceable Available Market

TAMのうち、7%がデジタルアセット化
されると予測（=ターゲット市場規模）

SAM
1,760億円

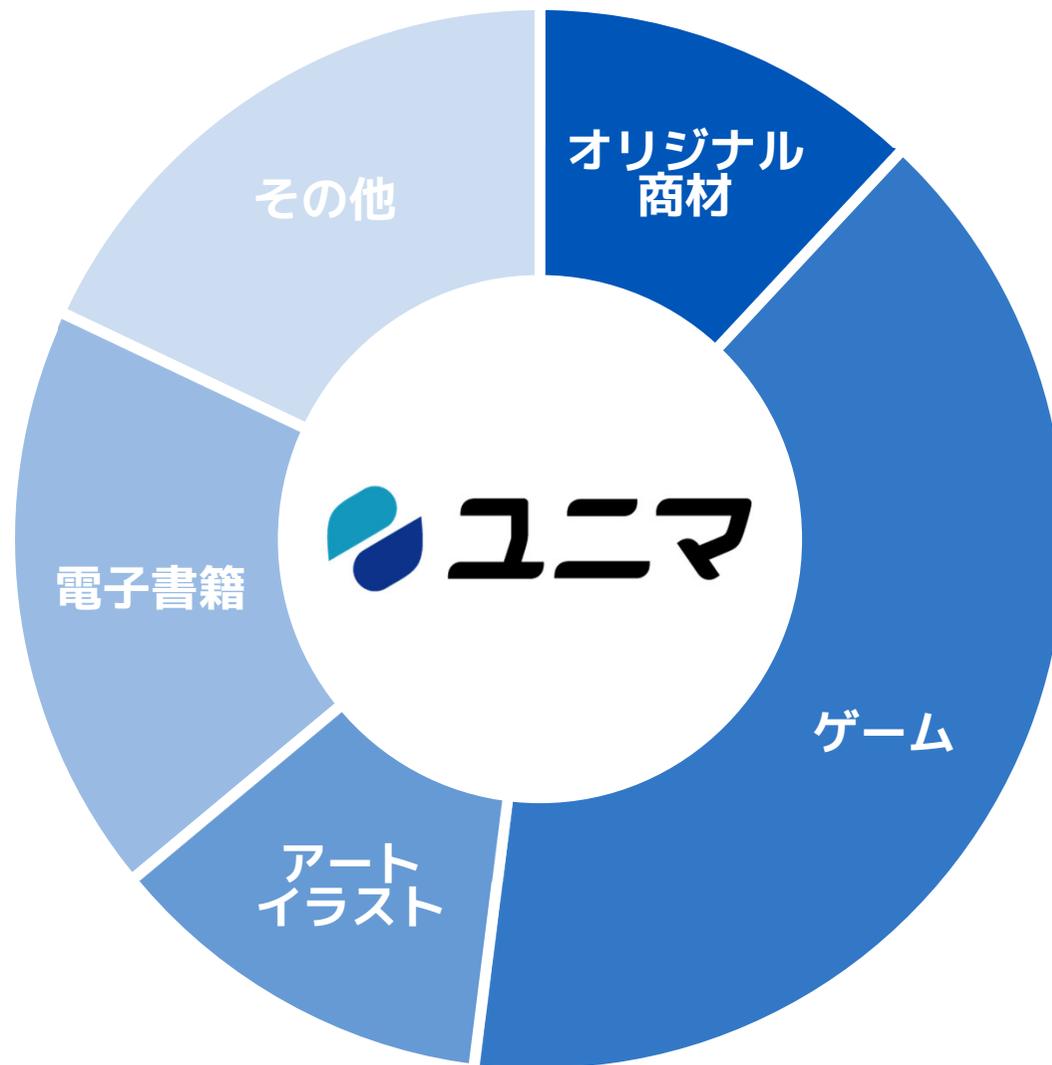
ユニマシェア

ターゲット市場規模の
約30%とした場合

ユニマシェア
530億円

オリジナルのデジタルアセット開発を進めつつ
ゲームをはじめとするエンターテインメント分野に注力

2025年
ユニマ内デジタルアセット
構成イメージ



上場会社としてのコンプライアンスを全方面的に充足



テーマごとに監督官庁や各分野専門家と
協議を重ね仕様を詰める



信頼性の高いサービス設計

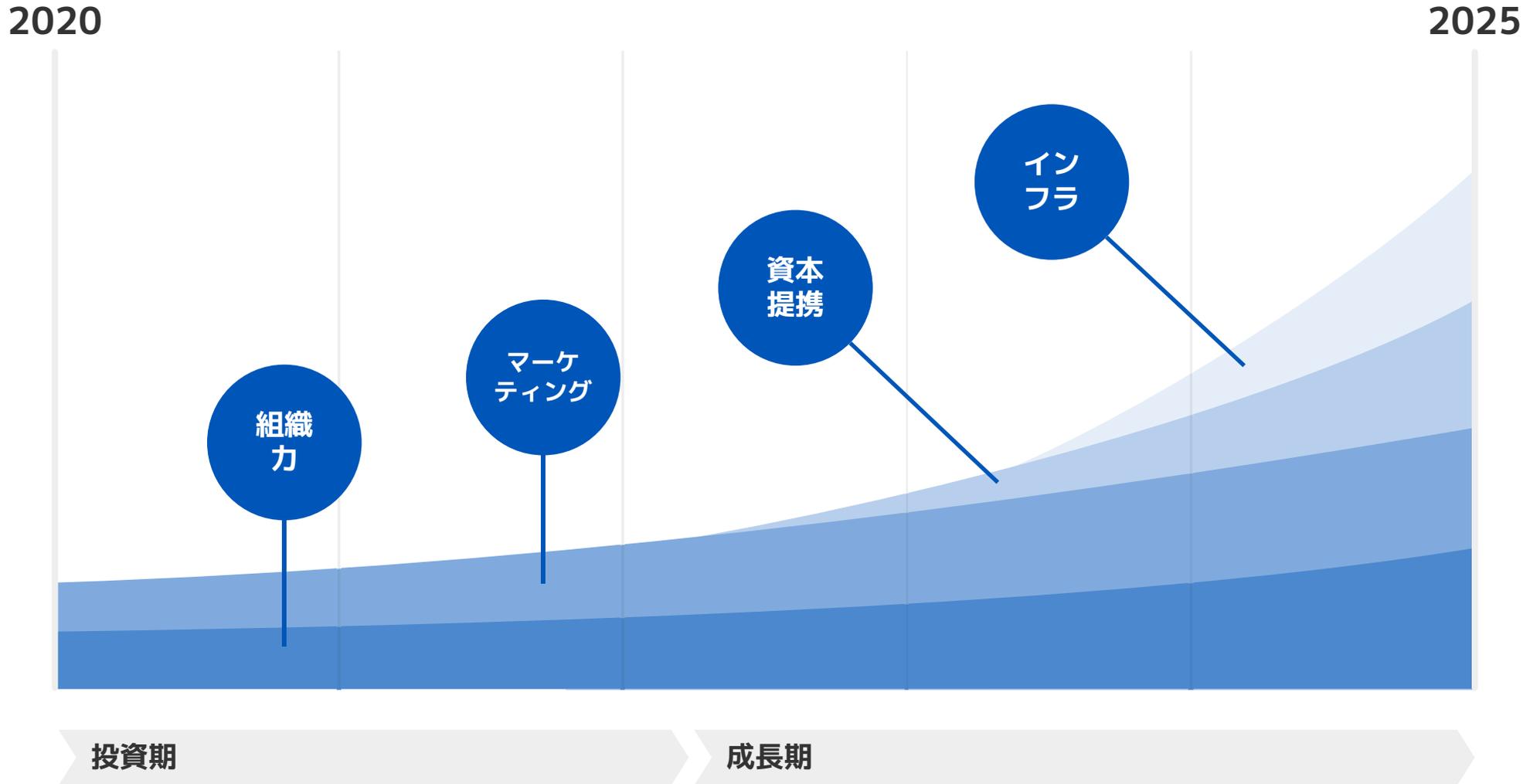
投資戦略

1 2021年より積極的に順次投資

2 マーケティング（攻め）と基盤（守り）の
投資バランスを意識

3 組織力向上とM&A模索による企業価値の底上げ

既存事業の利益を2021年より積極的に順次投資予定



重点ポイント

方向性

タイミング

規模

マーケティング

ユニマの初動インパクトの最大化→断続的にパブ投下

インフルエンサーやSNS連動型を中心とした中期的マーケティング実施

ユニマ製品版と同時～断続的

数千万～

インフラ基盤強化

トークンプラットフォーム化に耐えうる基盤&セキュリティ強化

クラウド化による可変トランザクション&チェーン監査も含めた管理システム構築

ユニマ製品版リリース前後～数年間

数千万～

資本提携M&A

事業シナジーに重点をおき成長ストーリーに必要な要素を外部調達

①有力IP ②NFT周辺 ③取引業者 etc

2021年～

数億円～レバレッジ範囲



短期的な利益確保より中期的な成長を重視した投資実行

人材採用

成長機会

報酬評価

スピード

面を強化

地方採用競争力の向上。必要な人材ポートフォリオ採用の接触面を強化

組織力向上と相乗

事業の新規性と多角化により成長機会創出。組織力向上の相乗効果を狙う

競争力向上

従来制度にとらわれない柔軟な報酬評価体系の整備。対競合との競争力向上

意思決定サイクル

徹底的な属人性排除と適切な権限委譲により意思決定の段階削減



優秀人材のリテンションを高め事業と個人の両輪成長図る

働く場所

- フルリモートワーク継続
- 全国任意の場所での就業

地方在住者積極採用へ

働き方

- 業界随一の有給取得率(71.5%※)
- フレックスタイム

※2020年実績

個々の事情に合わせた柔軟性



モバファクの働き方3.0

キャリア支援

- 1日1Hの勉強タイム「シェアナレ！」
- 書籍・セミナーなどの費用支援

市場価値の高いキャリア形成へ

働く環境

- 在宅手当支給
- リモートワーク環境構築支援金支給

自由度の高い就業環境

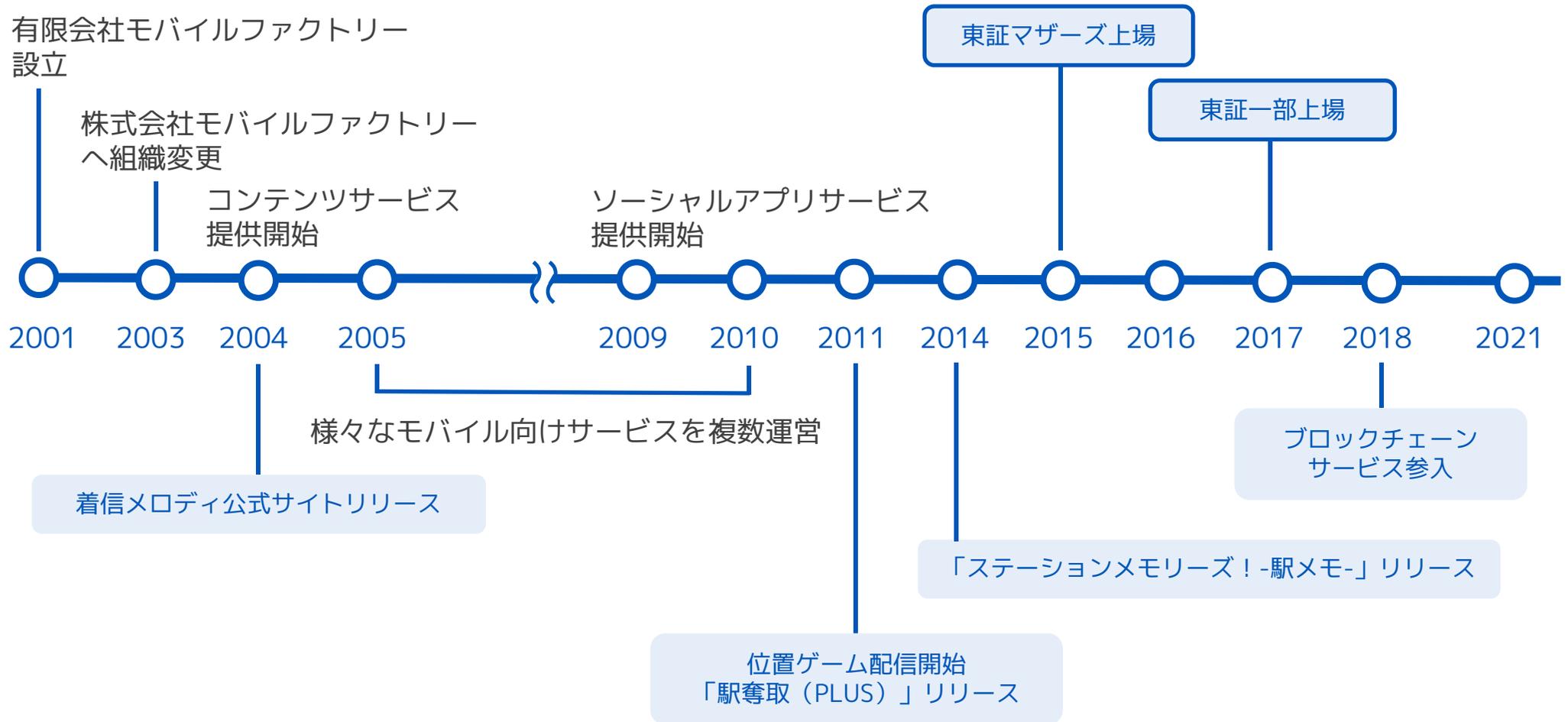


生産性・エンゲージメント向上 → 市場競争力UP

補足資料



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一丁目24番2号
代表取締役	宮嶋 裕二
事業内容	モバイルサービス事業
従業員数	97名
資本金	4億8,036万円
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
証券コード	3912





会社名	株式会社モバイルファクトリー
代表者	宮嶋 裕二
事業内容	モバイルサービス事業
設立	2001年10月1日



会社名	株式会社ジーワンダッシュ
代表者	塩川 仁章
事業内容	ステーションメモリーズ！ 駅奪取の運営
設立	2015年7月31日



会社名	株式会社ビットファクトリー
代表者	深井 未来生
事業内容	ブロックチェーンサービス事業
設立	2018年7月25日



代表取締役

みやま ゆうじ

宮 宮 裕二

- 1995年 株式会社ソフトバンク入社
- 1999年 株式会社サイバーエージェント入社
- 1999年 株式会社サイバーエージェント転職後、新規事業「メールイン」を立ち上げ
- 2001年 有限会社モバイルファクトリー設立
- 2003年 有限会社から株式会社に組織変更し、代表取締役に就任



取締役COO

兼 ビットファクトリー代表取締役

中小企業診断士/日本証券アナリスト協会 認定アナリスト (CMA)

ふかい みきお

深井 未来生

- 1998年 コンパックコンピュータ株式会社 (現 日本ヒューレット・パッカード株式会社) 入社
- 2002年 ジグノシステムジャパン株式会社入社
- 2008年 株式会社モバイルファクトリー入社
経営企画室 室長就任
取締役就任 (現任)
- 2017年 株式会社和心 社外監査役就任
- 2018年 株式会社モバイルファクトリー 執行役員就任 (現任)
- 2019年 株式会社ビットファクトリー 代表取締役就任 (現任)
- 2020年 株式会社和心 取締役 (監査等委員) 就任 (現任)



社外取締役（非常勤）

なるさわ りえ

成沢 理恵

- 1998年 株式会社エニックス（現 株式会社スクウェア・エニックス）入社

- 2013年 株式会社NubeeTokyo入社 エグゼクティブプロデューサー兼、プロデューサー・プロモーション・海外協業・国内協業・法務部門長就任

- 2016年 ちゅらっぷす株式会社 取締役就任（現任）

- 2016年 株式会社ArAtA 取締役就任（現任）

- 2016年 AppBeach株式会社 取締役就任（2018年7月にちゅらっぷす株式会社に吸収合併）

- 2017年 株式会社モバイルファクトリー 取締役就任（現任）

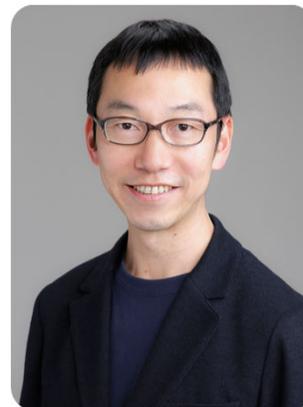
- 2017年 モリカترون株式会社 取締役就任（現任）

- 2017年 ルートフォー株式会社 取締役就任

- 2018年 Amusement Asset Associates株式会社 取締役就任（現任）

- 2018年 モノビット・モリカترونホールディングス株式会社（現 monoAI technology株式会社）取締役就任（現任）

- 2018年 RingZero株式会社 取締役就任（現任）



社外取締役（非常勤）

やまぐち しゅう

山口 周

- 1994年 株式会社電通入社

- 2002年 株式会社ブーズ・アレン・ハミルトン入社

- 2007年 株式会社ボストン・コンサルティング・グループ入社

- 2010年 株式会社A.T.カーニー入社

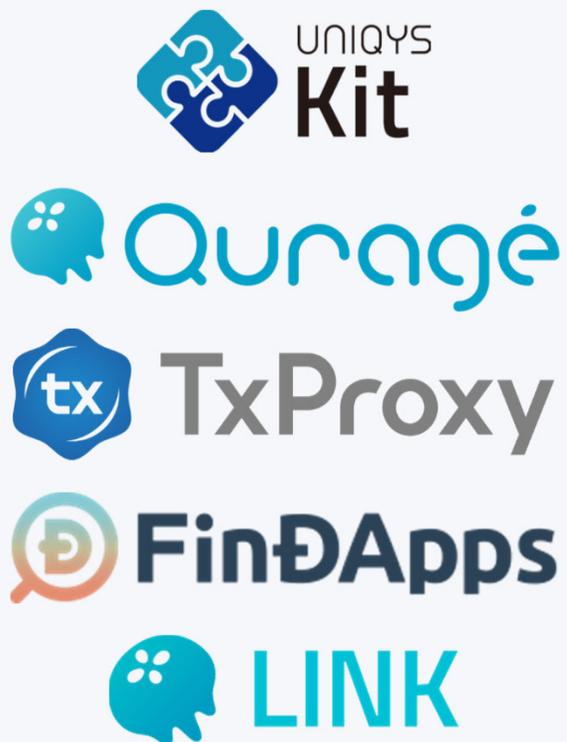
- 2011年 株式会社ヘイ・グループ（現 コーン・フェリー・ヘイグループ）入社

- 2015年 シニア・クライアント・パートナー就任

- 2018年 株式会社モバイルファクトリー 取締役就任（現任）

- 2019年 株式会社中川政七商店 取締役就任（現任）

ブロックチェーン
サービス
(Uniqys Network)



ソーシャルアプリ
サービス
(位置ゲーム)



コンテンツ
サービス
(着メロ等)



参考資料

- ・ 参考1(p.9) : Metaps α 「ブロックチェーンゲーム市場レポート：NFT取引（2019年12月）」(2020)
URL:<https://medium.com/metaps-blockchain-jp/88-43409b00b7a2>
- ・ 参考2(p.9) : DappRadar 「NFT Marketplaces」サイトより該当期間の数値を抜粋
URL:<https://dappradar.com/nft-marketplaces>
- ・ 参考3(p.10) : 一般社団法人日本暗号資産取引業協会 「暗号資産取引についての年間報告（2019年度）」(2020)より該当期間の数値を抜粋
URL:https://jvcea.or.jp/cms/wp-content/themes/jvcea/images/pdf/tokei_20201120.pdf
- ・ 参考4(p.26) : GoldmanSachs 「The World of Games コアゲームとプラットフォームの進化が成長の基盤に」(2019)
URL:<https://www.goldmansachs.com/japan/insights/pages/world-of-games-f/report.pdf>
- ・ 参考5(p.26) : 株式会社インプレス 「電子書籍ビジネス調査報告書2020」(2020)
URL: <https://research.impress.co.jp/report/list/ebook/500995>
- ・ 参考6(p.26) : 文化庁 / 一般社団法人 アート東京 「日本のアート産業に関する市場レポート 2019」(2020)
URL: <https://art-tokyo.jp/press/178/pdf>
- ・ 参考7(p.26) : 一般財団法人デジタルコンテンツ協会 (DCAJ) 「動画配信市場調査レポート2020」(2020)
URL: <https://www.spi-information.com/categories/detail/26093.html>

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。