

2023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>
2023年4月

01.	決算概要	P3
02.	1Q決算	P6
03.	事業概況	P12
04.	今後の方向性	P16
05.	参考数値	P20
06.	補足資料	P25

01. 決算概要

「駅メモ！」がIPコラボなどで堅調に推移
「ユニマ」広告宣伝費の減少等により前年比増益

1Q業績

売上高	672 百万円	YoY	+3.2 %
EBITDA	157 百万円	YoY	+18.6 %
営業利益	163 百万円	YoY	+27.8 %

位置ゲーム

- ・ 他社IPとのコラボキャンペーン開催
- ・ 地方自治体や鉄道事業者との地方創生施策の充実
- ・ 「アワメモ！」おでかけポイント第2回オープンβテスト実施

ブロックチェーン

- ・ GMOコイン株式会社とIEOの審査に向けて準備中
- ・ 京王電鉄株式会社と鉄道NFT・「駅メモ！」コラボNFTを販売

※IEO (Initial Exchange Offering) : 暗号資産取引所が審査をして自社取引所に上場させる資金調達方法

※IEOについては、今後の暗号資産交換業者自身による販売の可否の審査を経て、暗号資産交換業者が日本暗号資産取引業協会から販売について承認を得る必要があり、その実現を保証又は約束するものではありません

01. 決算概要 | FY 2023 通期業績予想進捗

概ね2023年1月27日に開示の通期業績予想どおりに進捗

※ 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

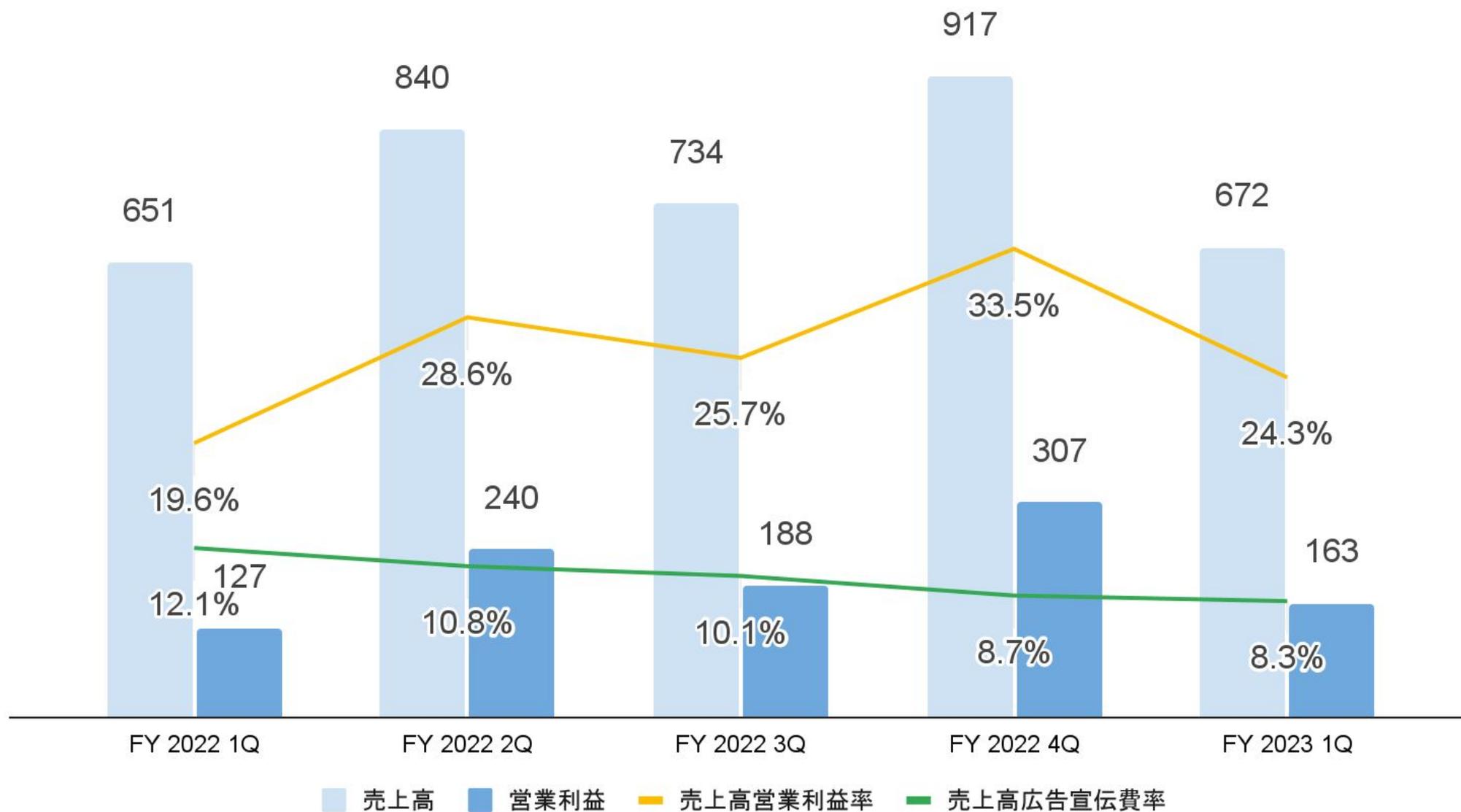
(単位:百万円)

	FY 2023 1Q	FY 2023 (予想) 2023年1月27日発表	進捗率	FY 2022 1Q	Y on Y
売上高	672	3,270	20.6%	651	+3.2%
EBITDA	157	897	17.6%	133	+18.6%
営業利益	163	896	18.2%	127	+27.8%
経常利益	157	896	17.6%	127	+23.3%
親会社株主に帰属する 当期純利益	108	621	17.5%	87	+23.7%
1株当たり当期純利益 (単位:円)	13.91	78.69	17.7%	10.74	+29.5%

02.1Q決算

02. 1Q決算 | 売上高/営業利益推移

「駅メモ！」を中心に位置ゲームが堅調に推移し、前年同四半期比で増収増益



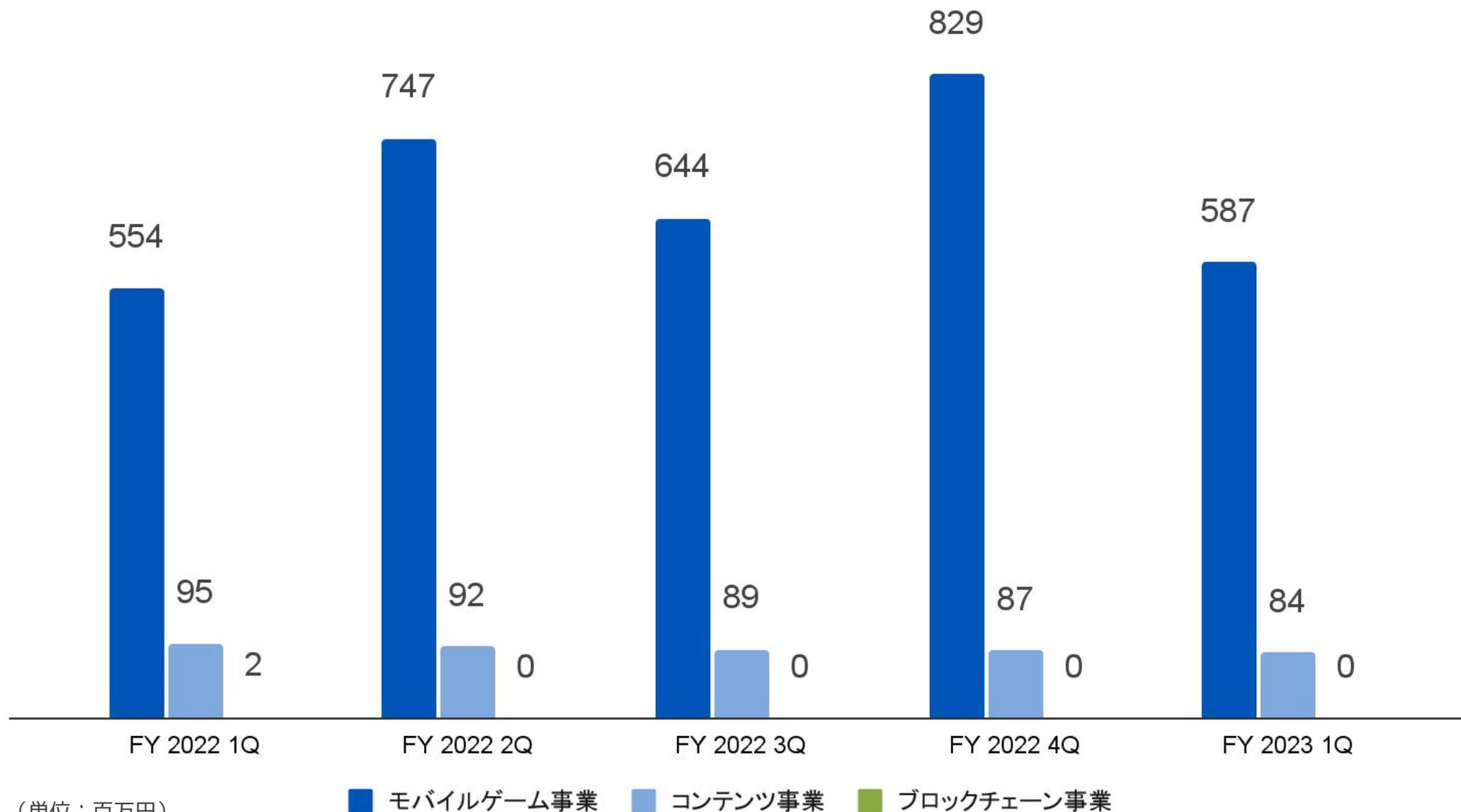
(単位：百万円)

02. 1Q決算 | 事業セグメント別売上高推移

モバイルゲーム※ : 「駅メモ！」が他社IPコラボ等により前年比増加

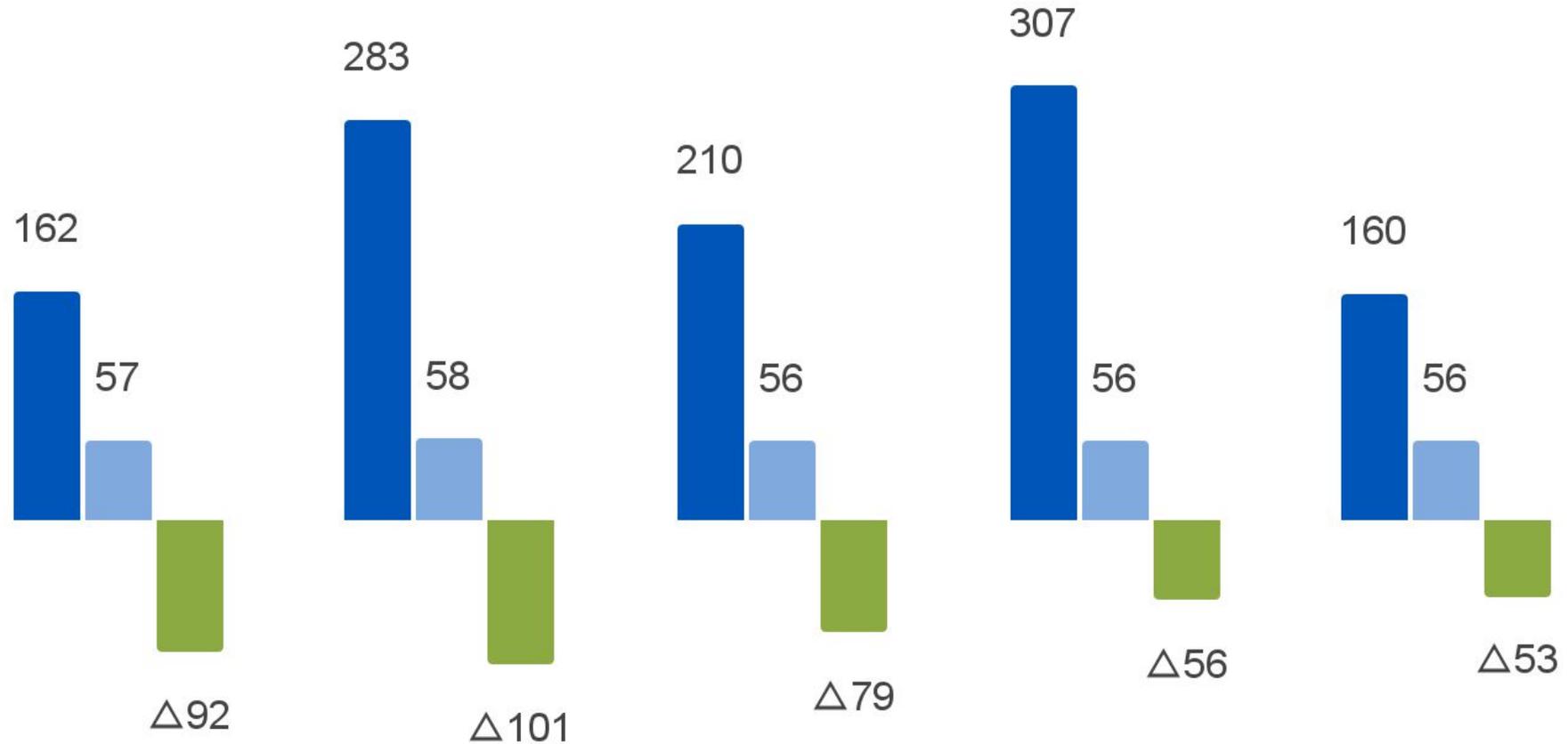
ブロックチェーン : NFT関連事業の選択と集中によりIEO準備に注力のため想定どおりに着地

※ 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



02. 1Q決算 | 事業セグメント別営業損益推移

ブロックチェーン：NFT関連事業の選択と集中によりコスト減少傾向



FY 2022 1Q

FY 2022 2Q

FY 2022 3Q

FY 2022 4Q

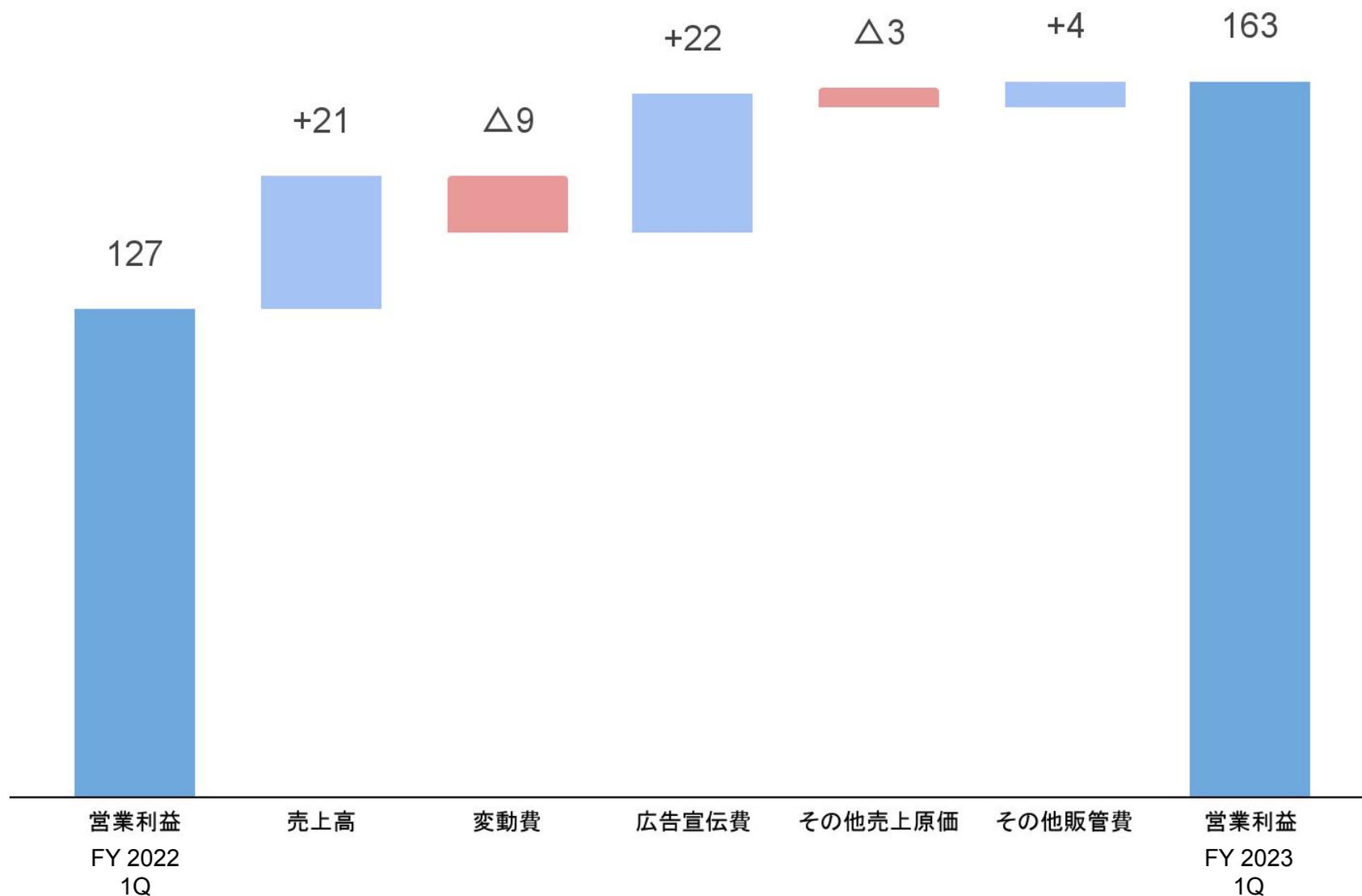
FY 2023 1Q

■ モバイルゲーム事業 ■ コンテンツ事業 ■ ブロックチェーン事業

(単位：百万円)

02. 1Q決算 | 営業利益増減（対前年同期比）

主に「駅メモ！」を中心とした位置ゲームによる増収と
「ユニマ」の広告宣伝費減少の影響により+35百万円の増益



(単位：百万円)

※ 変動費 = PF手数料 + 回収代行手数料

02. 1Q決算 | 損益計算書

(単位：百万円)

	FY 2023 1Q	FY 2022 1Q	Y on Y	FY 2022 4Q	Q on Q
売上高	672	651	+3.2%	917	△26.7%
売上原価	362	348	+3.9%	442	△18.2%
売上総利益	310	303	+2.5%	474	△34.6%
(売上総利益率)	(46.2%)	(46.5%)	—	(51.7%)	—
販売費及び一般管理費	146	175	△16.1%	167	△12.1%
EBITDA	157	133	+18.6%	311	△49.2%
営業利益	163	127	+27.8%	307	△46.8%
(営業利益率)	(24.3%)	(19.6%)	—	(33.5%)	—
経常利益	157	127	+23.3%	307	△48.8%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	108	87	+23.7%	189	△42.4%
1株当たり 四半期純利益 (単位：円)	13.91	10.74	—	23.92	—

03. 事業概況

TVアニメ「スパイ教室」とのコラボキャンペーン



TVアニメ「スパイ教室」とのコラボキャンペーンを、位置情報連動型ゲーム「駅メモ!」シリーズにて2023年2月7日より開催しました。

「スパイ教室」のコラボでんこを入手できるガチャが登場するほか、自身でミッションを選択できるコラボイベント「SPY ROOM MISSION ～極上のスパイを目指して～」を開催しました。

Suishow株式会社とパートナーシップ契約締結



位置情報SNSアプリ「NauNau」を手掛けるSuishow株式会社へ、モバイルファクトリーが現在まで培ってきた、さまざまなノウハウを提供するためにパートナーシップ契約を締結しました。

位置情報サービス特有のサーバーコストや地図コスト削減、マネタイズなど、さまざまな技術や知識を提供し、「NauNau」と「駅メモ!」シリーズの取り組みなどを検討していきます。

京王電鉄×駅メモ！&アワメモ！コラボキャンペーン



京王電鉄株式会社（本社：東京都多摩市、代表取締役社長：都村 智史）とReGACY Innovation Group株式会社（本社：東京都千代田区、代表取締役：成瀬 功一）が共同で実施している「KEIO OPEN INNOVATION PROGRAM」の採択企業に選定されたことを受け、「駅メモ！」シリーズにおいて、『京王電鉄×駅メモ！&アワメモ！コラボキャンペーン』を、2023年3月1日より開催し、「調布みずか」が「新任PR大使」に就任しました。
また「駅メモ！」シリーズコラボNFTの取組を実施中のほか、京王電鉄株式会社が提供する鉄道ファン向けコンテンツをNFTアート化し、「ユニマ」にて販売しました。

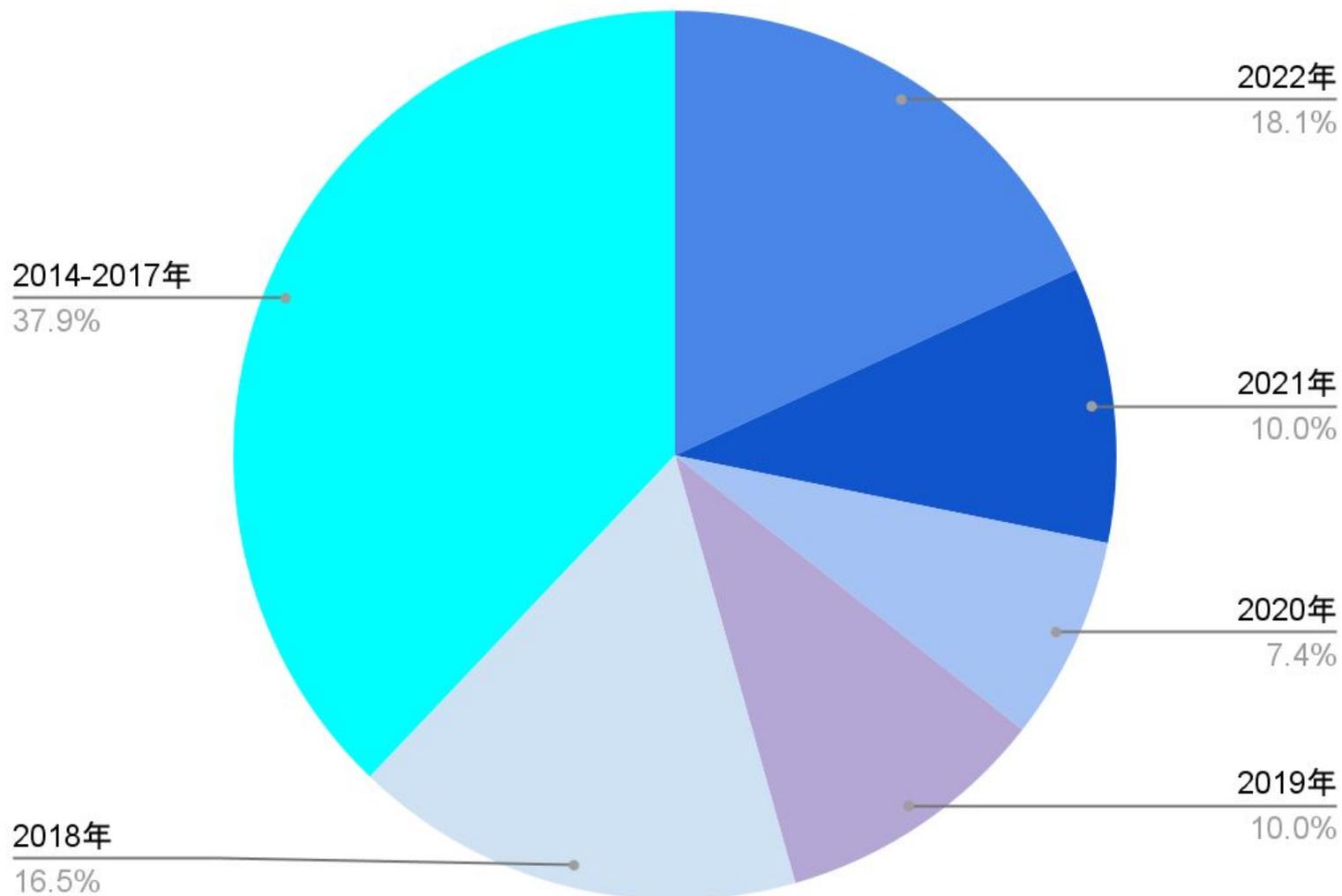
JR東日本新潟支社とのコラボキャンペーン



JR東日本新潟支社と連携し、「駅メモ！」シリーズにおいて、JR東日本新潟支社×駅メモ！&アワメモ！コラボキャンペーン「『青海川しゅか』と巡る！越乃Shu*Kura沿線の旅！」を、2023年3月27日より開催しました。

また、本キャンペーン開催を記念して、「青海川しゅか」がJR東日本新潟支社公認「キャンペーンPR大使」に就任します。「青海川しゅか」がデザインされたノベルティの配付、グッズ販売などの企画を実施しております。

駅メモ！ネイティブ版（2022年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（2014-2017年）継続しているユーザーの割合が約38%を占める



04. 今後の方向性

競合優位性を持つゲーム運営、2024年上期のIEOに向け集中



IEO準備・開発に注力



駅メモ! アワメモ! にリソース集中

位置ゲーム、NauNauとの連携強化
ノウハウの相互共有などでサービス拡大



ゲーム特化型NFTマーケットへ
リニューアルし業績復活を目指す ※2023年以降

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

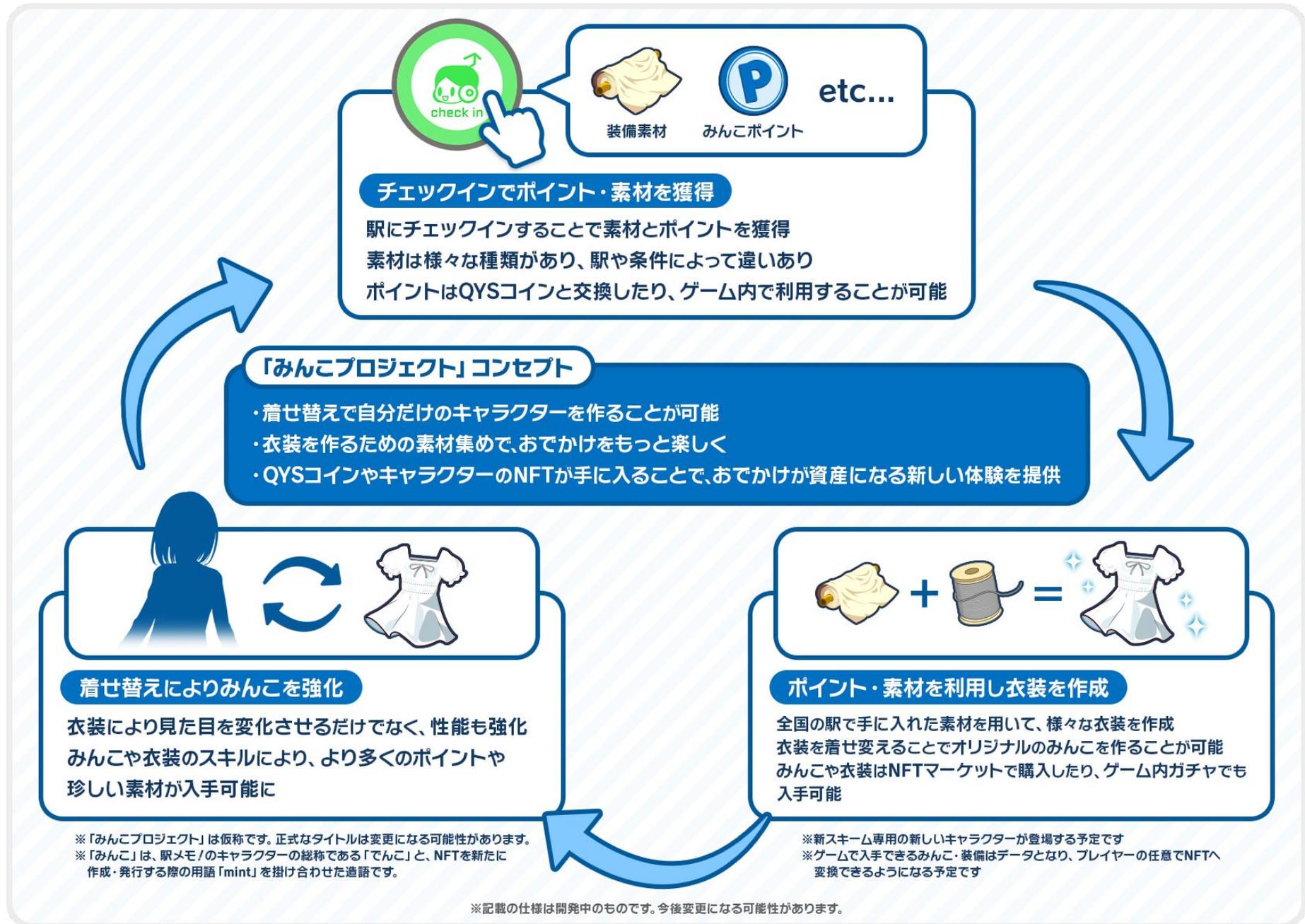
IEOに向け、みんなプロジェクトとして開発ロードマップをアップデート

アワメモ！開発ロードマップ

ver.0.3

	現在 2023年春～夏	これから 2023年夏～冬	2024年春～夏
みんなプロジェクト 開発	開発・実装準備 アワメモ！独自施策でプレイヤーを増やしつつ、みんなプロジェクトの開発を進行	オープンβテスト実施 アワメモ！内でオープンβテストを実施予定	QYSコイン実装 IEO後、QYSコインを組み込み本リリース予定
みんなプロジェクト PR	専用コミュニティ みんなプロジェクト専用のコミュニティを夏頃に公開予定、より多くのプレイヤーに情報を発信	プレセール実施 ユニマにて、みんなプロジェクトのプレセールを開催予定 プレセールで購入したNFTはゲーム内へ持ち込むことが可能に	新規コラボ みんなプロジェクトと絡めた新規のコラボを開催予定 ステーションNFT販売 ステーションNFTの販売を再開 オーナーは新スキームで特典を得られるような仕組みを導入予定

※「みんなプロジェクト」は仮称です。正式なタイトルは変更になる可能性があります。※ロードマップの内容やスケジュールは変更になる可能性があります。
 ※「みんな」は、駅メモ！のキャラクターの総称である「でんこ」と、NFTを新たに作成・発行する際の用語「mint」を掛け合わせた造語です。



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

05. 参考数値 | 通期推移 (連結)

1. 業績

(単位：百万円)

	FY 2019	FY 2020	FY 2021	FY 2022	FY 2023 1Q
売上高	3,190	2,855	2,897	3,144	672
売上原価	1,447	1,389	1,446	1,597	362
売上総利益	1,742	1,466	1,451	1,546	310
販売費及び一般管理費	633	602	600	681	146
EBITDA	1,123	886	888	884	157
営業利益	1,109	863	850	864	163
経常利益	1,109	866	853	865	157
親会社株主に帰属する 当期純利益	773	582	538	558	108
1株利益 (単位：円)	86.53	68.07	64.69	69.70	13.91

2. 事業セグメント別売上高

(単位：百万円)

	FY 2019	FY 2020	FY 2021	FY 2022	FY 2023 1Q
モバイルゲーム事業	2,587	2,353	2,475	2,775	587
コンテンツ事業	602	502	418	364	84
ブロックチェーン事業	—	—	3	4	0
合計	3,190	2,855	2,897	3,144	672

2019年12月期はスマートノベルの金額を「モバイルゲーム事業」に含めております
2021年12月期以降はステーションNFTの金額を「ブロックチェーン事業」に含めております

3. 財政状態

(単位：百万円)

	FY 2019	FY 2020	FY 2021	FY 2022	FY 2023 1Q
流動資産	2,921	2,725	3,094	3,326	3,140
(内現金預金)	(2,478)	(2,321)	(2,665)	(2,784)	(2,741)
(内売掛金)	(387)	(357)	(373)	(487)	(345)
有形固定資産	23	10	11	0	0
無形固定資産	59	132	65	1	1
投資その他の資産	136	168	133	194	173
資産合計	3,141	3,036	3,304	3,522	3,316
流動負債	601	386	427	481	298
(内未払金)	(162)	(135)	(149)	(189)	(138)
固定負債	11	—	3	—	—
負債合計	613	386	431	481	298
資本金	479	480	504	504	504
資本剰余金	255	255	280	280	280
利益剰余金	1,793	2,375	2,914	3,472	3,581
自己株式	—	△474	△824	△1,216	△1,351
株主資本	2,527	2,637	2,875	3,041	3,015
純資産合計	2,528	2,650	2,873	3,041	3,017
負債純資産合計	3,141	3,036	3,304	3,522	3,316

05. 参考数値 | 四半期推移 (連結)

1. 業績

(単位：百万円)

	FY 2019				FY 2020				FY 2021				FY 2022				FY 2023			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q												
売上高	761	901	735	791	666	738	688	762	647	732	653	863	651	840	734	917	672			
売上原価	342	399	346	358	313	352	344	379	322	358	349	415	348	418	387	442	362			
売上総利益	418	502	389	432	353	386	343	382	324	374	304	447	303	422	346	474	310			
販売費 及び一般管理費	180	196	114	140	160	148	145	147	147	142	152	158	175	181	157	167	146			
EBITDA	241	308	277	295	195	243	204	243	184	242	162	299	133	245	194	311	157			
営業利益	238	305	274	291	193	237	197	234	177	231	152	288	127	240	188	307	163			
経常利益	238	304	274	291	192	239	198	235	177	234	152	289	127	240	189	307	157			
親会社株主に帰属 する四半期純利益	165	176	170	260	133	165	136	146	131	150	105	150	87	159	122	189	108			
1株利益 (単位：円)	18.15	19.67	19.31	29.54	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			

2. 事業セグメント別売上高

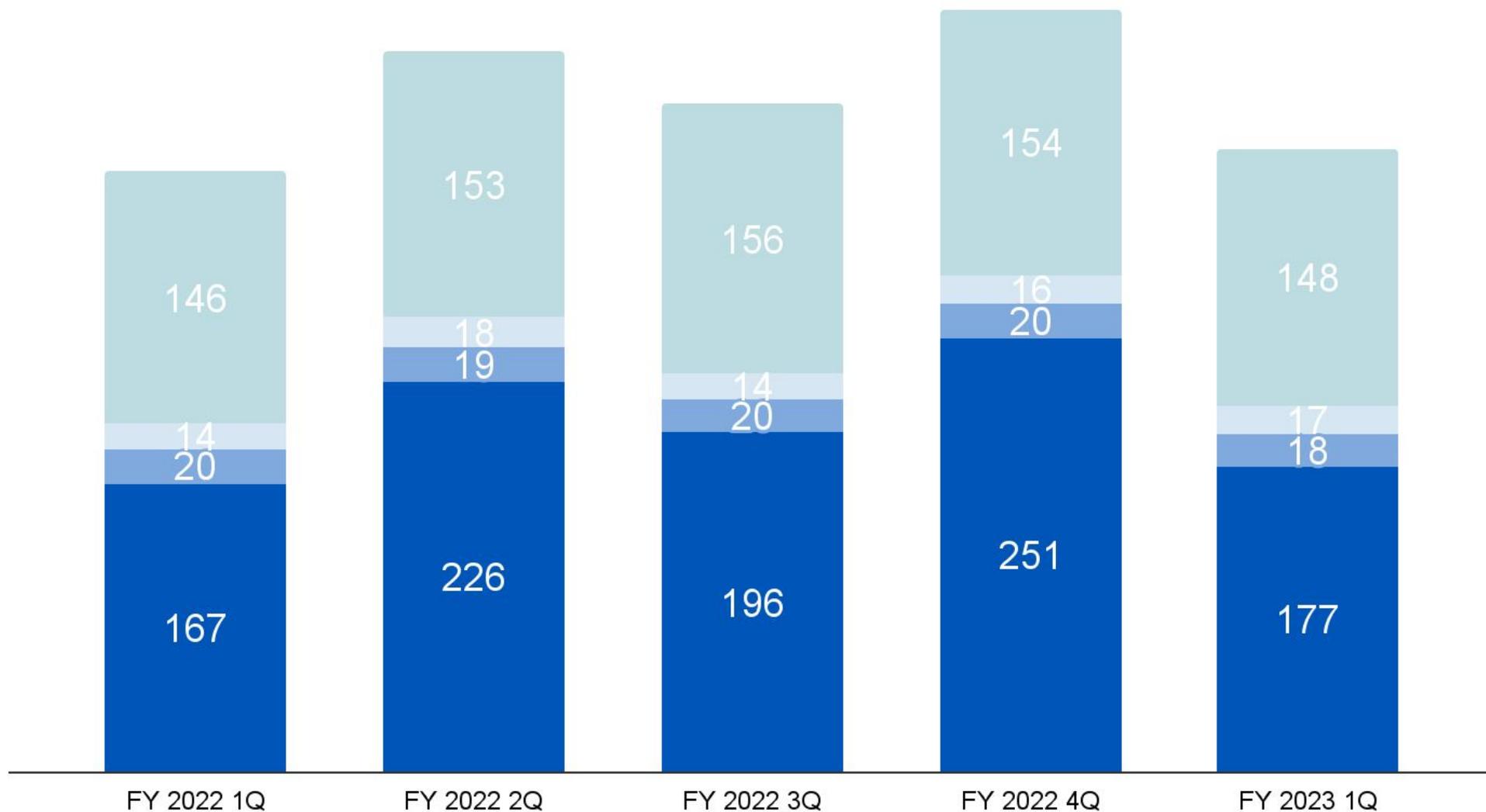
(単位：百万円)

	FY 2019				FY 2020				FY 2021				FY 2022				FY 2023			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q												
モバイルゲーム 事業	596	748	589	653	536	614	565	636	527	628	555	763	554	747	644	829	587			
コンテンツ 事業	164	153	146	137	130	124	123	125	120	104	97	96	95	92	89	87	84			
ブロックチェーン 事業	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	2	2	0	0	0	0			
合計	761	901	735	791	666	738	688	762	647	732	653	863	651	840	734	917	672			

2019年12月期はスマートノベルの金額を「モバイルゲーム事業」に含めております

2021年12月期以降はステーションNFTの売上を「ブロックチェーン事業」に含めております

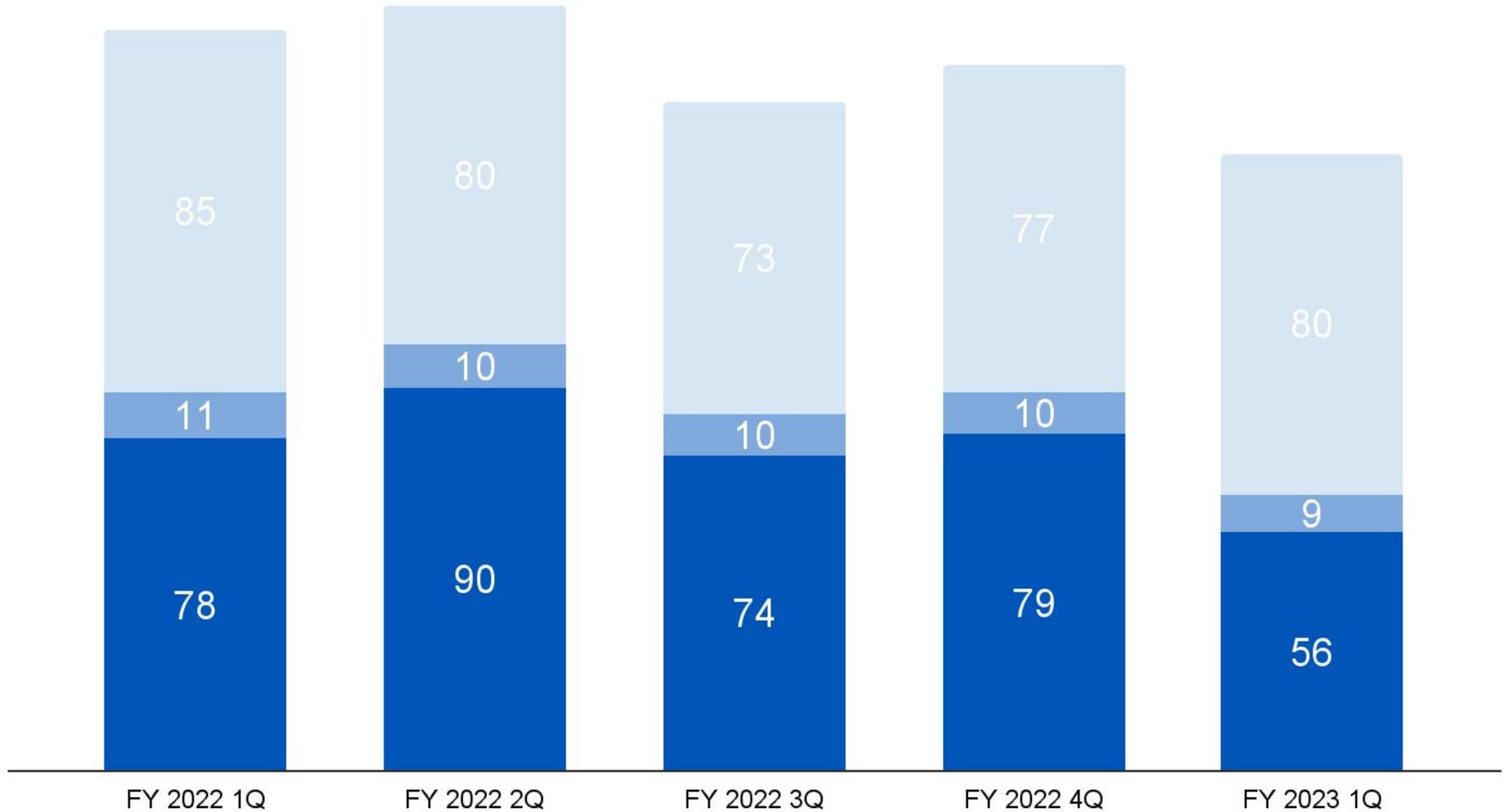
05. 参考数値 | 売上原価内訳/推移



(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

05. 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 ■ 回収代行手数料 ■ 広告宣伝費

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、ブロックチェーン事業
従業員数	94名
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
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
モバイルゲーム事業
コンテンツ事業
ブロックチェーン事業

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 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

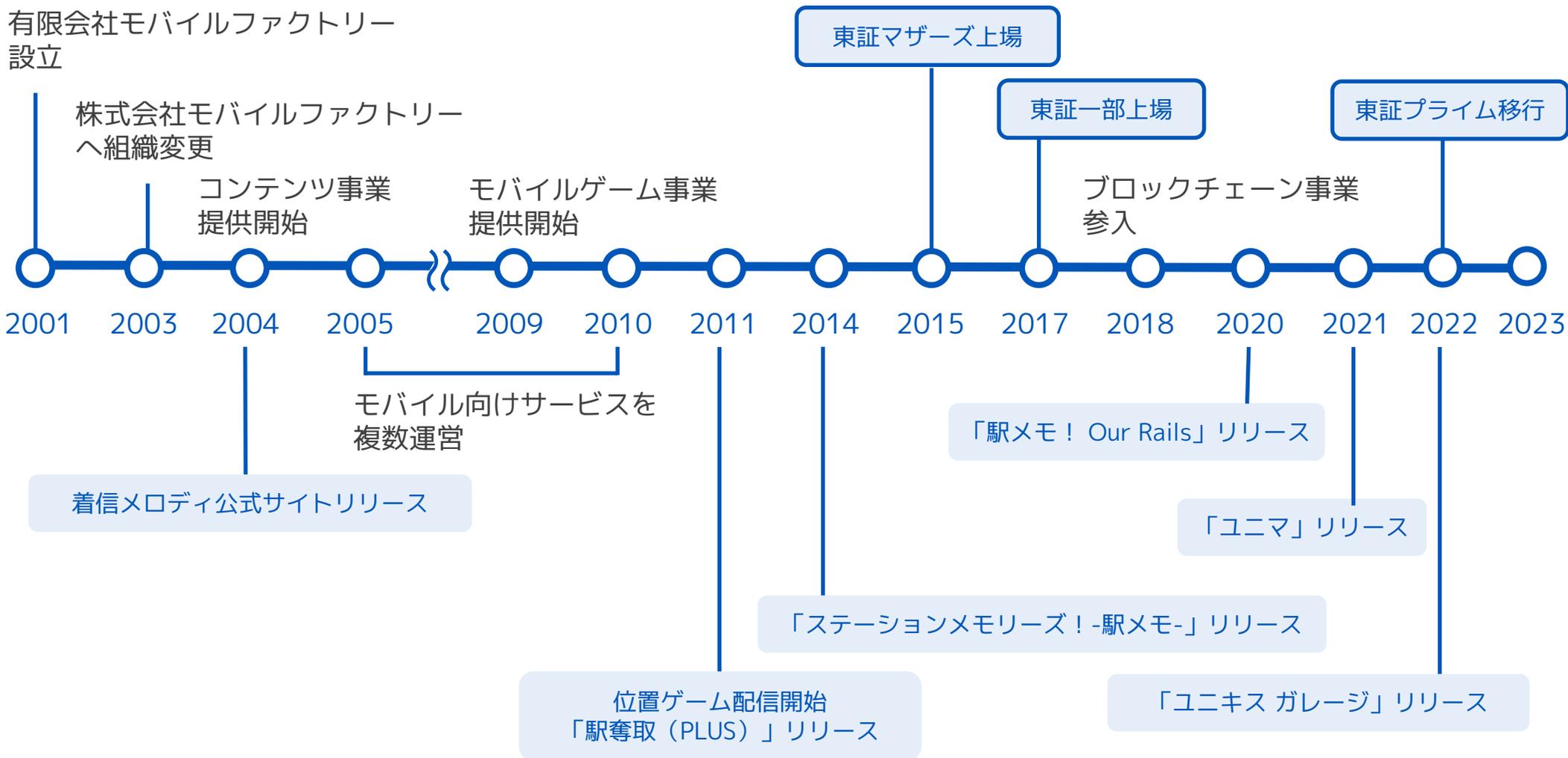


会社名 株式会社ビットファクトリー

代表者 塩川 仁章

事業内容
モバイルゲーム事業
ブロックチェーン事業

設立 2018年7月25日





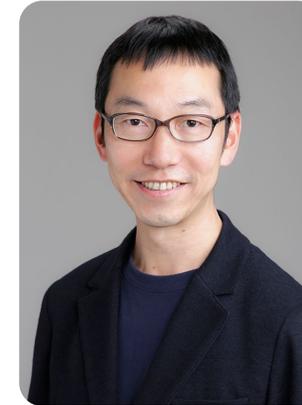
代表取締役

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/2254994/00.pdf>

ブロックチェーン事業
(Uniqys Network)



モバイルゲーム事業
(位置ゲーム)



コンテンツ事業
(着メロ等)



市場成長が見込まれるWeb3サービスを通じて

インターネット進化の担い手となる



2025年 EBITDA

30億円

QYSコインでIEOを目指し、コイン流通規模を拡大させる

※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

※QYS（キス）コイン：当社が発行予定の暗号資産

※IEO（Initial Exchange Offering）：暗号資産交換業者が審査をして自社取引所に上場させる資金調達方法

※IEOについては、今後の暗号資産交換業者自身による販売の可否の審査を経て、暗号資産交換業者が日本暗号資産取引業協会から販売について承認を得る必要があり、その実現を保証又は約束するものではありません

自社が発行するQYSコインで、アワメモ！/地方創生/UGG/Web3を通じ、次世代のエンターテインメントを創造する



※UGG (Uniqys Garage Games) : 当社で展開予定のサービス

ブロックチェーン技術による社会価値の創造

①

QYSコインIEO

アワメモ！の
P2E新機能搭載



でんこNFT

でんこNFTの販売による
ゲーム拡大の可能性

②

QYSコイン多方面展開

アワメモ！を軸とした
地方創生、UGGサービス展開



GARAGE_GAMES

地方自治体・鉄道事業者
との協業で成長の可能性

③

QYSコイン経済圏確立

ゲームの枠を超えた
エンタメでのWeb3展開



QYSコイン決済導入や
協業による成長可能性

IEO (Initial Exchange Offering) について

暗号資産交換業者が審査をして自社取引所に上場させる資金調達方法

- QYSコイン：当社の子会社である株式会社ビットファクトリーが発行予定の暗号資産
現在、QYSコインのIEOを目指しています ※1
- 代表例：Palette Token (PLT)
国内初のIEOを達成 ※2
9億円超の調達目標額に対し申込金額は224億円を突破
- 代表例：DEAPcoin (DEP)
2022年1月より暗号資産取引所「BITPOINT」にて流通した日本国内初のPlay to Earn
トークン ※3 2023/4/20時点の希薄後時価総額は約127億円 ※4

※1 IEOについては、今後の暗号資産交換業者自身による販売の可否の審査を経て、暗号資産交換業者が日本暗号資産取引業協会から販売について承認を得る必要があり、その実現を保証又は約束するものではありません

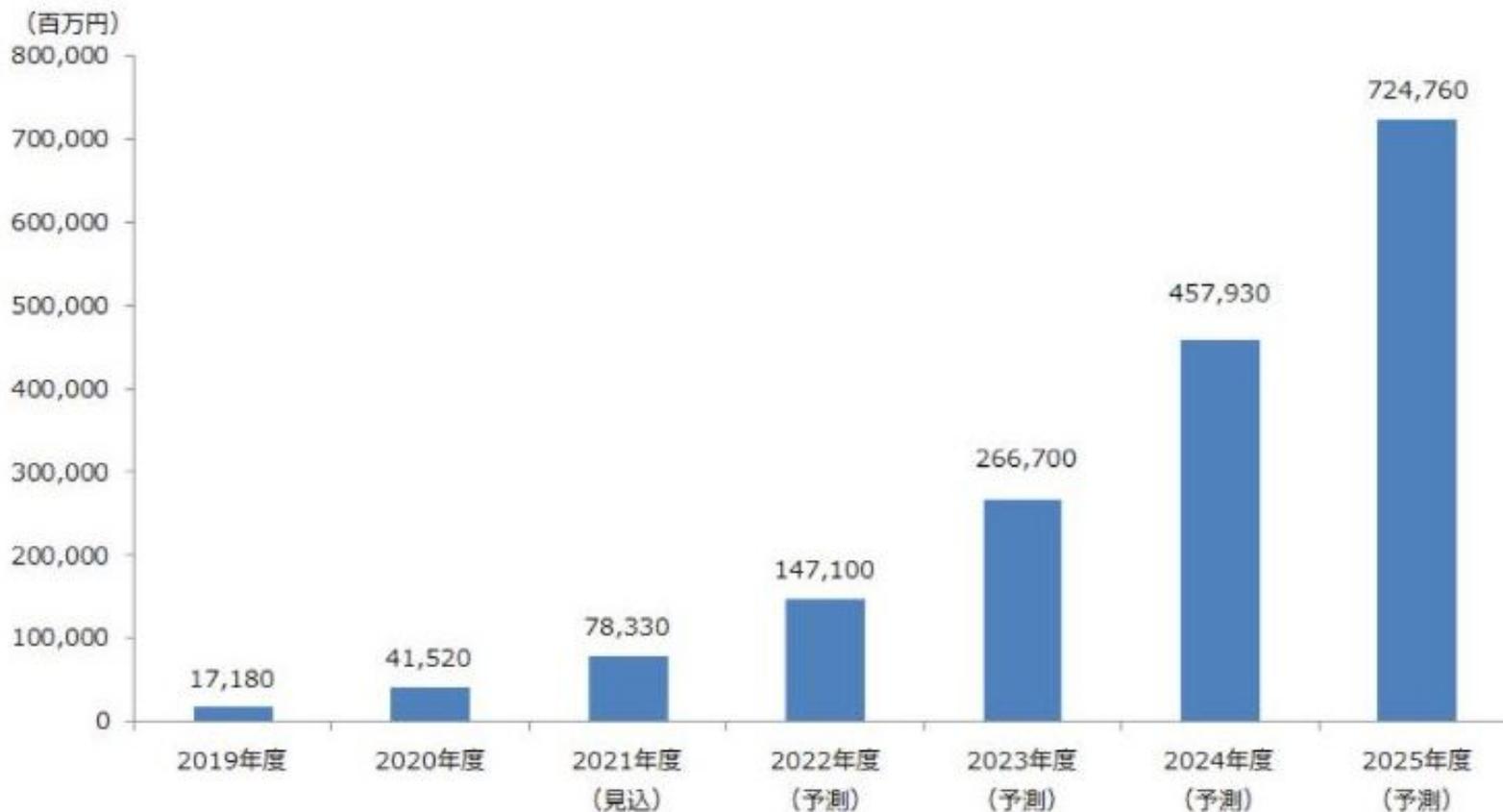
※2 MONEX GROUP 「2022年3月期 第1四半期決算説明資料」 p41
https://www.monexgroup.jp/jp/news_release/irnews/auto_20210728472387/pdfFile.pdf

※3 株式会社 リミックスポイント Press Release
<https://contents.xi-storage.jp/xcontents/AS08938/a3375ce3/b825/432f/8e99/4361a3db444c/140120220119569747.pdf>

※4 「CoinMarketCap:DEAPcoin」
<https://coinmarketcap.com/ja/currencies/deapcoin/>

国内ブロックチェーン活用サービス市場規模は、2025年に7,000億円に達する見込み

国内ブロックチェーン活用サービス市場規模推移予測



矢野経済研究所調べ

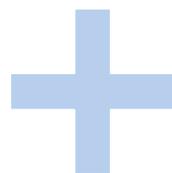
注1. 事業者売上高ベース

注2. 2021年度見込値、2022年度以降予測値

※株式会社矢野経済研究所「2021 ブロックチェーン活用サービス市場の実態と将来展」より
https://www.yano.co.jp/market_reports/C63122100

駅メモ! OUR RAILS

駅メモ！にP2E機能が
加わったWEB版



フェア機能

ゲームを盛り上げる
フェア機能が登場

- ① 選べる3つの役割
- ② 駅ごとにユーザーがイベントを開催可能

プレイヤー

フェアマスター

ステーション
オーナー

ステーションオーナー機能

駅を保有できる新機能が
登場

- ① 駅を保有できる楽しみ
- ② 駅の利用料の一部も獲得可能

東京
とうきょう

おでかけポイント

遊びながらゲーム内アイテムや各種ギフト券・電子マネーと交換可能なデジコ交換ポイントを獲得

ステーションNFT

「ユニマ」にて順次ステーションNFTオークションを開催

※販売停止中。新機能搭載後に販売再開予定

モバイルファクトリーの位置ゲームのゲーム性

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・陣取りゲームです

目的地まで実際に移動して位置情報を登録！

札幌

米原

小倉

属性	値
HP	60 / 60
経験値	1625pt
レベル	70

五反田 ごとんだ

同駅奪取

神の手 16個

奪取

駅メモ! EKIMEMO SERIES

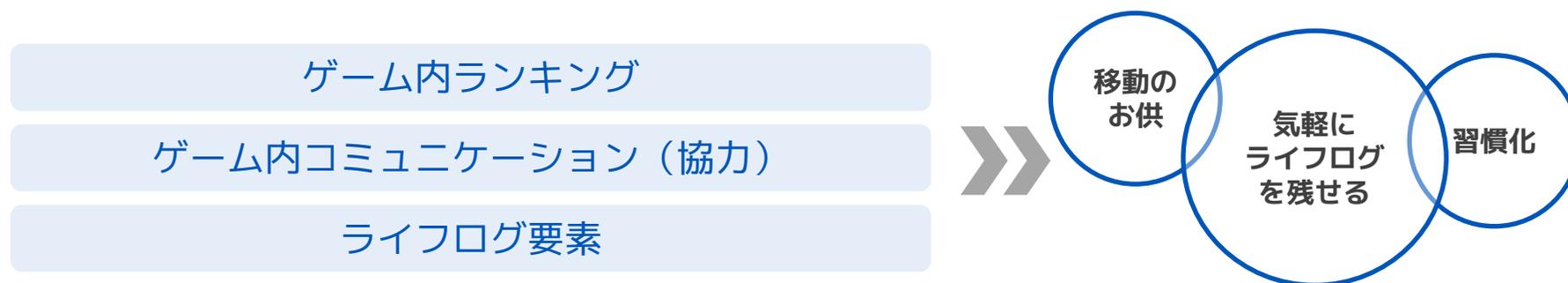
駅EKI-DASH! 奪取

① 移動動機の提供



地方創生に寄与 / 体験型エンターテインメントへも進化

② 継続率の高さ



ライフログとして毎日継続して活用

課金要素①

既存位置ゲーム



◆キャラクター収集/育成

- ・キャラクターガチャ
- ・着せ替えガチャ



◆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

課金要素②

アワメモ！P2E実装時



◆でんこNFT ※実装予定



◆ステーションNFT ◆駅利用料



◆装備アイテム ※実装予定

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。