

2025年12月期 第2四半期（中間期） 決算説明資料

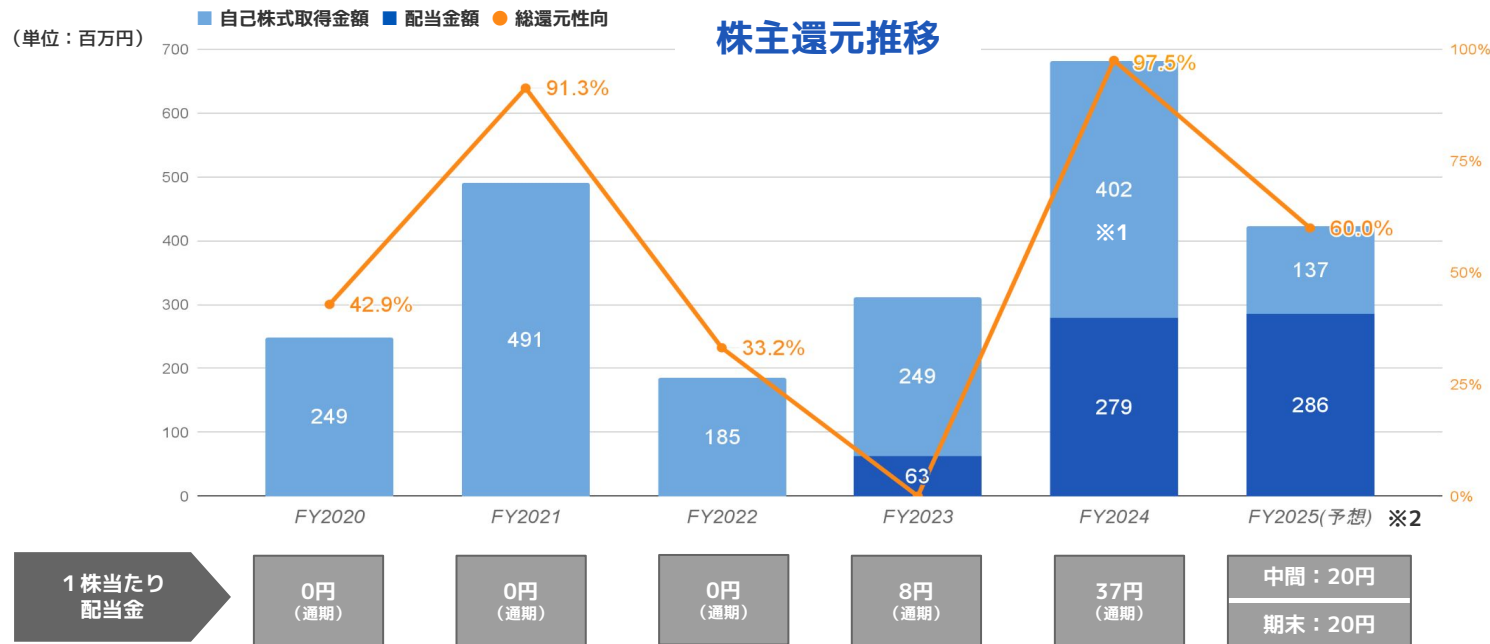
株式会社モバイルファクトリー<3912>
2025年7月

01.	決算概要	P3
02.	2Q決算	P9
03.	事業概況	P13
04.	今後の方向性	P18
05.	参考数値	P21
06.	補足資料	P28

01. 決算概要

中間配当
(2025年12月期より実施)

1株当たり配当金：20円



※1 自己株式を上限額まで取得した場合の想定金額

※2 期末配当は1株当たり20円を予定。自己株式取得金額は総還元性向60%を目標に設定

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 (「剰余金の配当 (中間配当) に関するお知らせ」) をご確認ください

2Q累計
(1月～6月)

売上高	1,656 百万円	YoY	+2.6 %
-----	-----------	-----	--------

EBITDA(※)	547 百万円	YoY	+12.3 %
-----------	---------	-----	---------

営業利益	547 百万円	YoY	+12.4 %
------	---------	-----	---------

2Q会計
(4月～6月)

売上高	961 百万円	YoY	+5.1 %
-----	---------	-----	--------

EBITDA(※)	368 百万円	YoY	+17.1 %
-----------	---------	-----	---------

営業利益	368 百万円	YoY	+17.2 %
------	---------	-----	---------

2Q累計期間での過去最高営業利益を達成

- 累計売上高は前期を上回り、2019年に次ぐ高水準
- 「駅メモ！」ではバトルイベントが好調、また新規商材アクセサリーガチャの販売開始
- ライフログ機能強化の一環として「写真の記録機能」を実装
- 広告宣伝費の積極投資を継続、インストール数は前年同期比で38.8%増加

※ 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

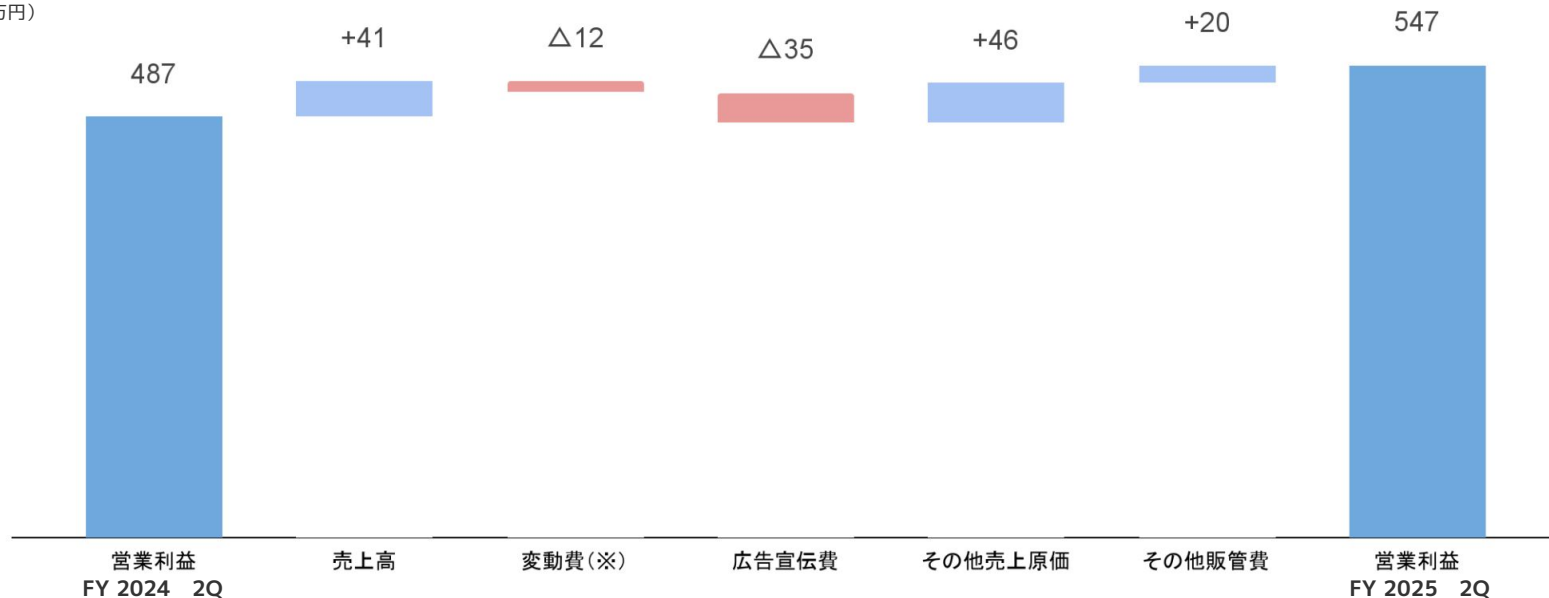
(単位：百万円)

	FY 2025 2Q	FY 2025 (予想)	進捗率	FY 2024 2Q	Y on Y
売上高	1,656	3,470	47.7%	1,615	+2.6%
EBITDA	547	1,020	53.7%	487	+12.3%
営業利益	547	1,020	53.7%	487	+12.4%
経常利益	548	1,019	53.8%	485	+12.8%
親会社株主に帰属する 当期純利益	385	705	54.7%	328	+17.4%
1株当たり当期純利益 (単位：円)	52.80	93.48	—	43.07	—
自己資本利益率(ROE)	—	20.7%	—	—	—

● 60百万円の増益

- 主な減少要因：広告宣伝費への積極投資
- 主な増加要因：モバイルゲーム事業の売上高の増加、その他売上原価（主に人件費）の減少

（単位：百万円）

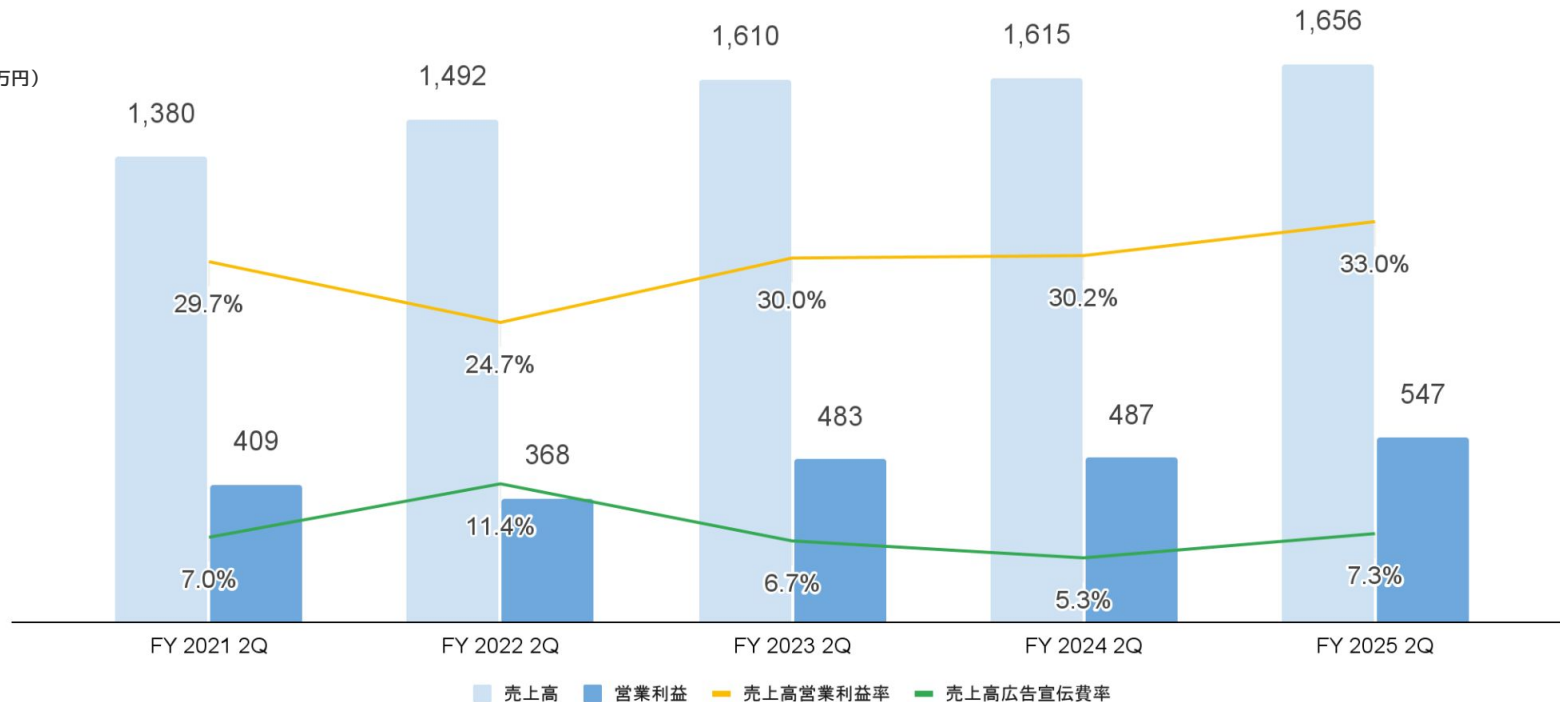


※ 変動費 = PF手数料 + 回収代行手数料

01. 決算概要 | 売上高/営業利益推移（累計期間）

- 位置ゲームが引き続き牽引
- 営業利益は過去最高を達成

（単位：百万円）



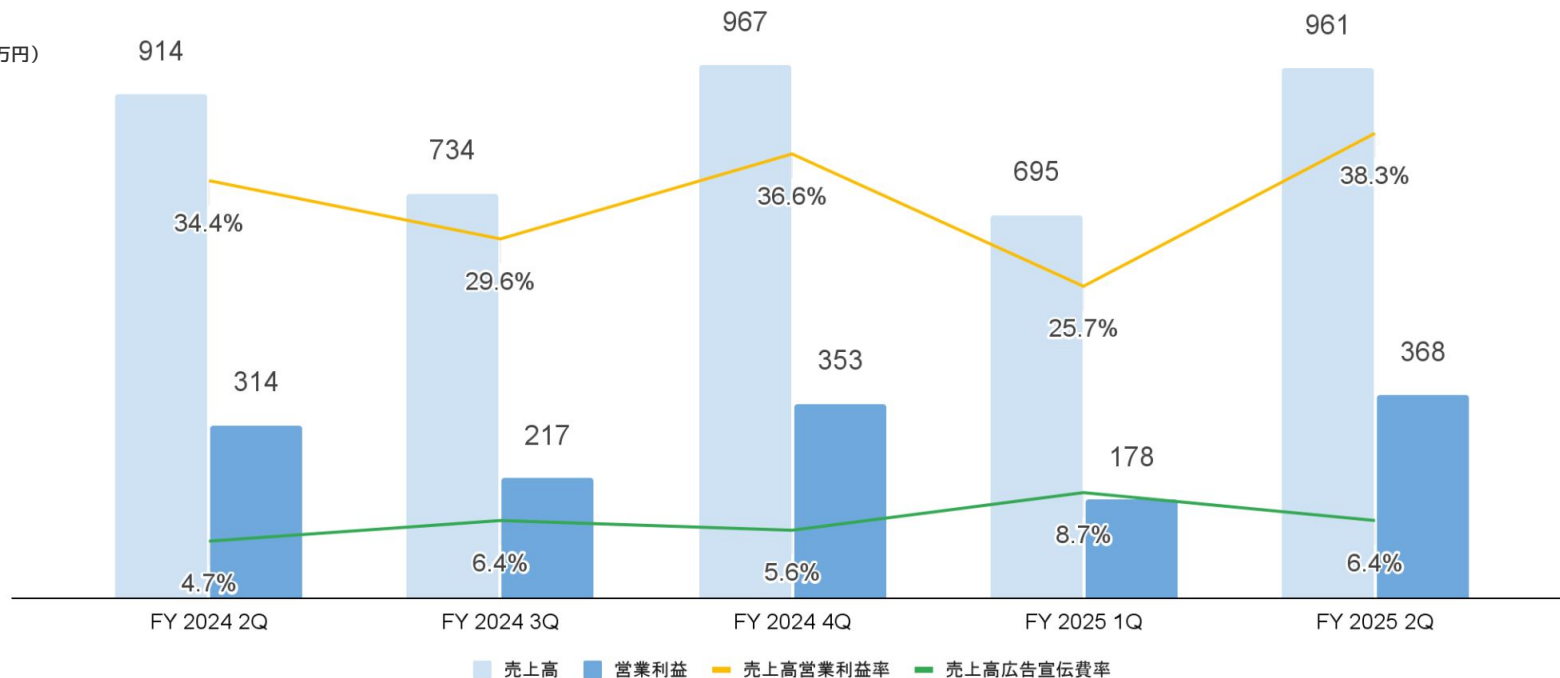
※ 「駅メモ！」は2Qと4Qに周年記念施策により売上高増加傾向

※ セグメントごとの数値は「05. 参考数値」を参照

02.2Q決算

- 位置ゲームが引き続き牽引
- 営業利益は過去最高を達成

（単位：百万円）



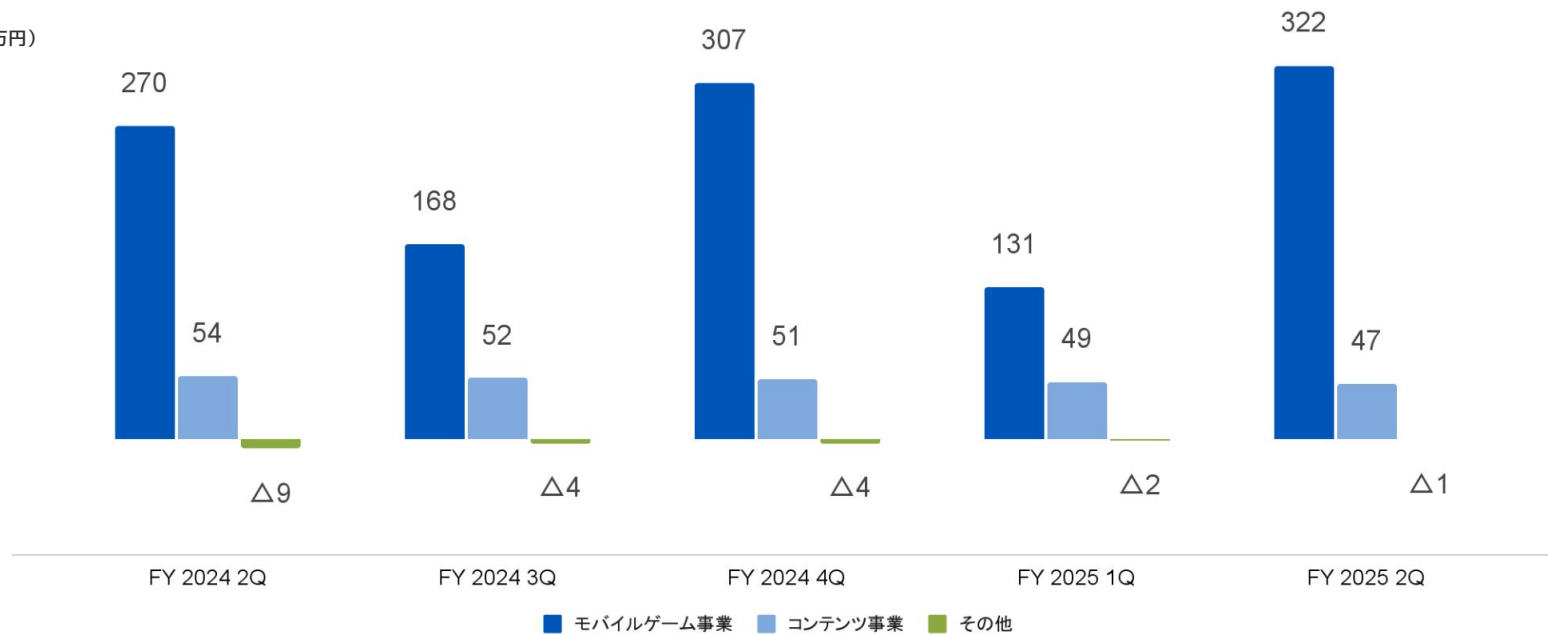
※ 「駅メモ！」は2Qと4Qに周年記念施策により売上高増加傾向

※ セグメントごとの数値は「05. 参考数値」を参照

モバイルゲーム：駅メモ！好調により、売上高は2Q会計期間で過去最高、営業利益の伸長に寄与
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」：Suishow事業

(単位：百万円)



(単位：百万円)

	FY 2025 2Q	FY 2024 2Q	Y on Y	FY 2024 4Q	Q on Q
売上高	961	914	+5.1%	695	+38.2%
売上原価	439	456	△3.7%	362	+21.2%
売上総利益	522	458	+13.8%	333	+56.7%
(売上総利益率)	(54.3%)	(50.2%)	—	(47.9%)	—
販売費及び一般管理費	153	144	+6.4%	154	△0.5%
EBITDA	368	314	+17.1%	179	+105.9%
営業利益	368	314	+17.2%	178	+106.0%
(営業利益率)	(38.3%)	(34.4%)	—	(25.7%)	—
経常利益	372	314	+18.4%	175	+112.5%
親会社株主に帰属する四半期純利益	256	215	+19.3%	128	+99.1%
1株当たり四半期純利益 (単位：円)	35.62	28.51	—	17.42	—

03. 事業概況

「駅メモ！」シリーズでのコラボを実施



「駅メモ！」コロプラ版11周年！



誕生11周年記念アップデート！「写真の記録機能」をリリース

- 写真を新しいライフログツールへ
 - 写真記録機能を通じ、思い出の振り返りによる継続的な利用価値を提供
- ユーザーの継続率・利用頻度の向上
 - ライフログ機能の浸透により、将来的なサブスクリプション加入者の拡大を目指す



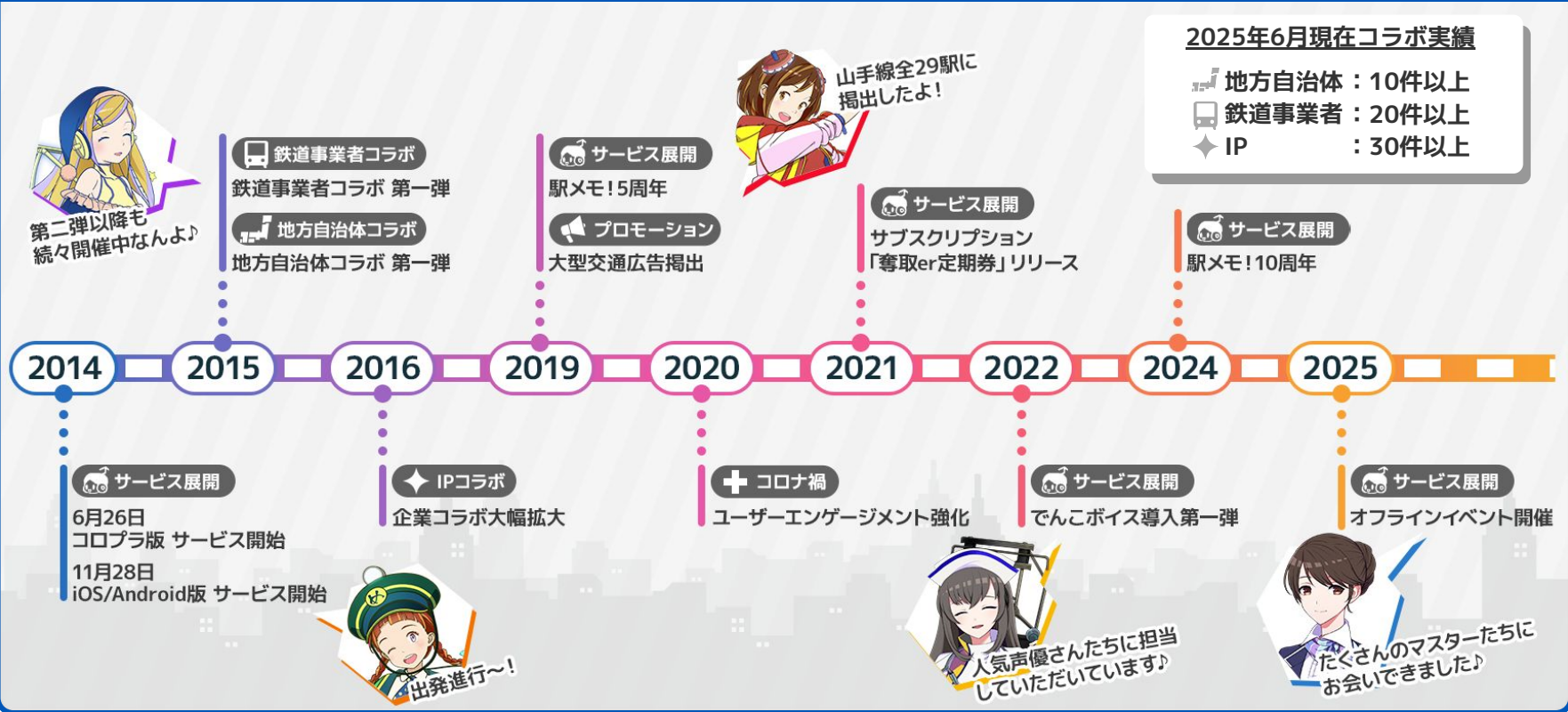
● 写真の記録機能

- 写真の記録機能とは：駅メモ！でチェックインした駅と写真を紐づけて、記録するライフログ機能

● プラン

- 無料プラン：1ヶ月12枚まで、最大記録枚数100枚までは無料
- 写真アップロードし放題プラン（300円/月）：記録枚数無制限

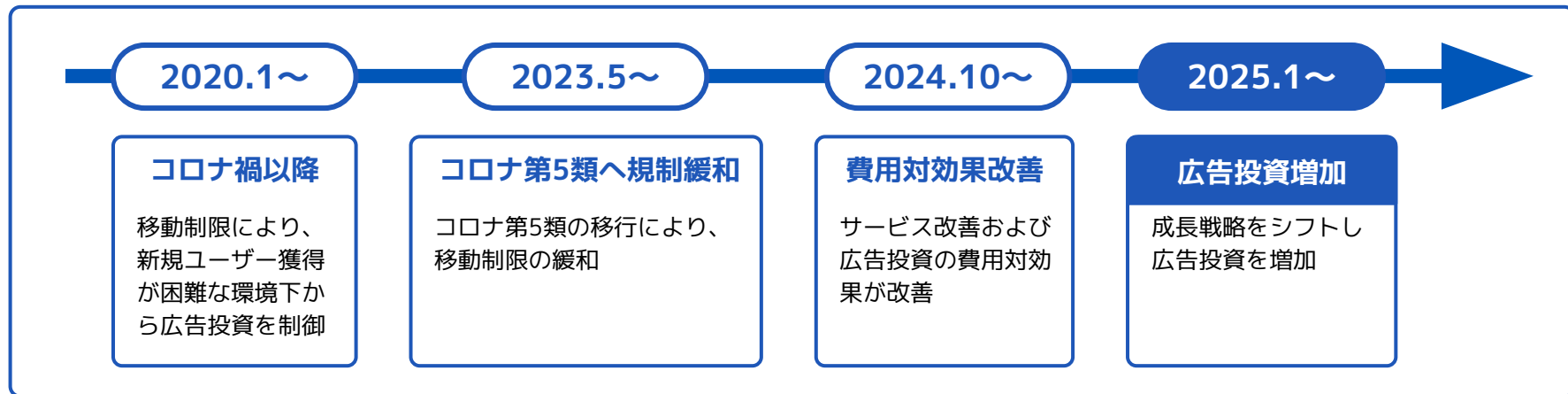
誕生11周年「駅メモ！」年表



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

NEW

AI駆動開発への取り組み強化

- Claude Codeの試験導入をはじめ、エンジニア領域において最新のAI開発ツールの検証・活用を積極的に推進
- 開発工程の効率化やドキュメント作成の自動化など、AI技術を活用した開発プロセスの変革

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 2Q
売上高	2,897	3,144	3,370	3,317	1,656
売上原価	1,446	1,597	1,741	1,685	801
売上総利益	1,451	1,546	1,628	1,632	855
販売費及び一般管理費	600	681	683	574	307
EBITDA	885	884	1,046	1,060	547
営業利益	850	864	945	1,058	547
経常利益	853	865	940	1,057	548
親会社株主に帰属する当期純利益	538	558	0	△699	385
1株利益（単位：円）	64.69	69.70	△0.12	92.20	52.80

（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 2Q
モバイルゲーム事業	2,475	2,775	3,043	3,031	1,526
コンテンツ事業	418	364	322	285	129
その他	3	4	4	0	—
合計	2,897	3,144	3,370	3,317	1,656

※ 「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 2Q
流動資産	3,094	3,326	3,396	3,751	3,443
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	490
資産合計	3,304	3,522	3,870	4,218	3,934
流動負債	427	481	865	811	781
固定負債	3	—	0	—	—
負債合計	431	481	865	811	781
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	4,171
自己株式	△824	△1,216	△1,195	△1,445	△1,810
株主資本	2,875	3,041	3,019	3,405	3,146
純資産合計	2,873	3,041	3,004	3,407	3,153
負債純資産合計	3,304	3,522	3,870	4,218	3,934

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	961	—	—
売上原価	322	358	349	415	348	418	387	442	362	471	439	467	377	456	386	465	362	439	—	—
売上総利益	324	374	304	447	303	422	346	474	310	466	393	458	323	458	348	501	333	522	—	—
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	153	—	—
EBITDA	184	239	162	299	133	245	193	311	163	320	251	310	172	314	217	354	179	368	—	—
営業利益	177	231	152	288	127	240	188	307	163	319	201	260	172	314	217	353	178	368	—	—
経常利益	177	234	152	289	127	240	189	307	157	320	201	261	171	314	216	354	175	372	—	—
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	256	—	—
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	35.62	—	—

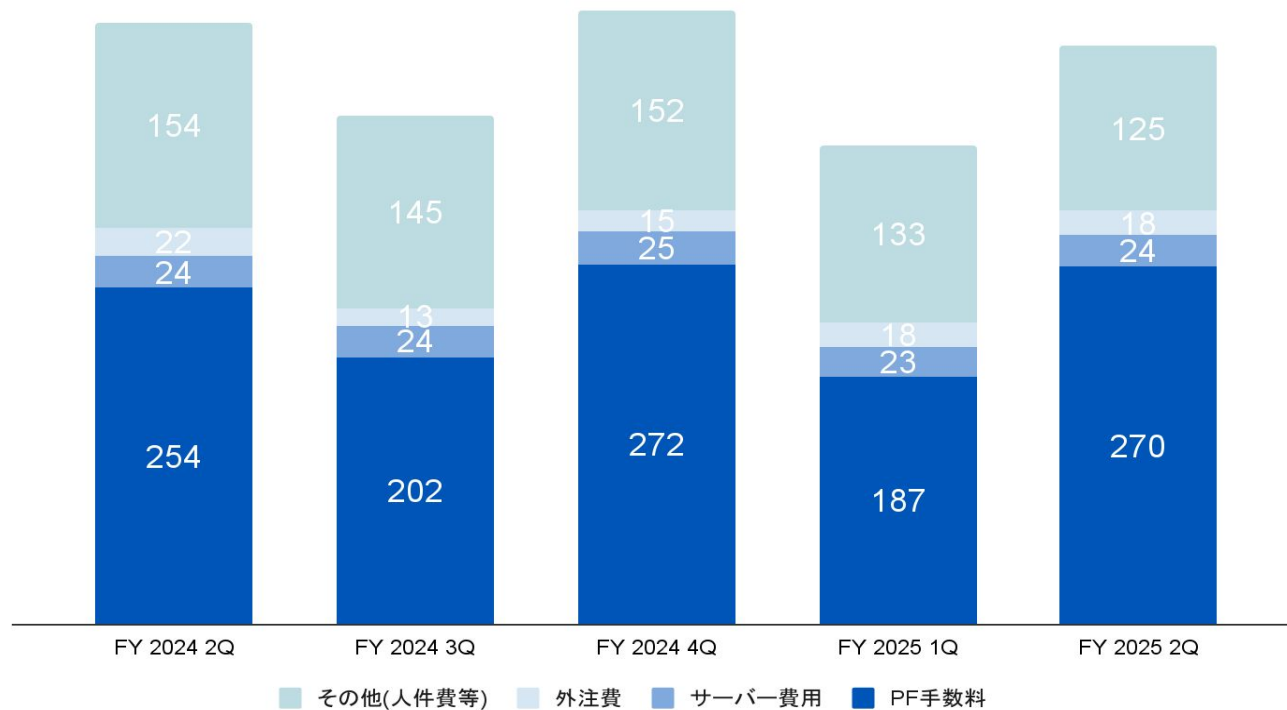
2. 事業セグメント別売上高

（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	897	—	—
コンテンツ事業	120	104	97	96	95	92	89	87	84	81	78	76	74	72	70	68	65	63	—	—
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	961	—	—

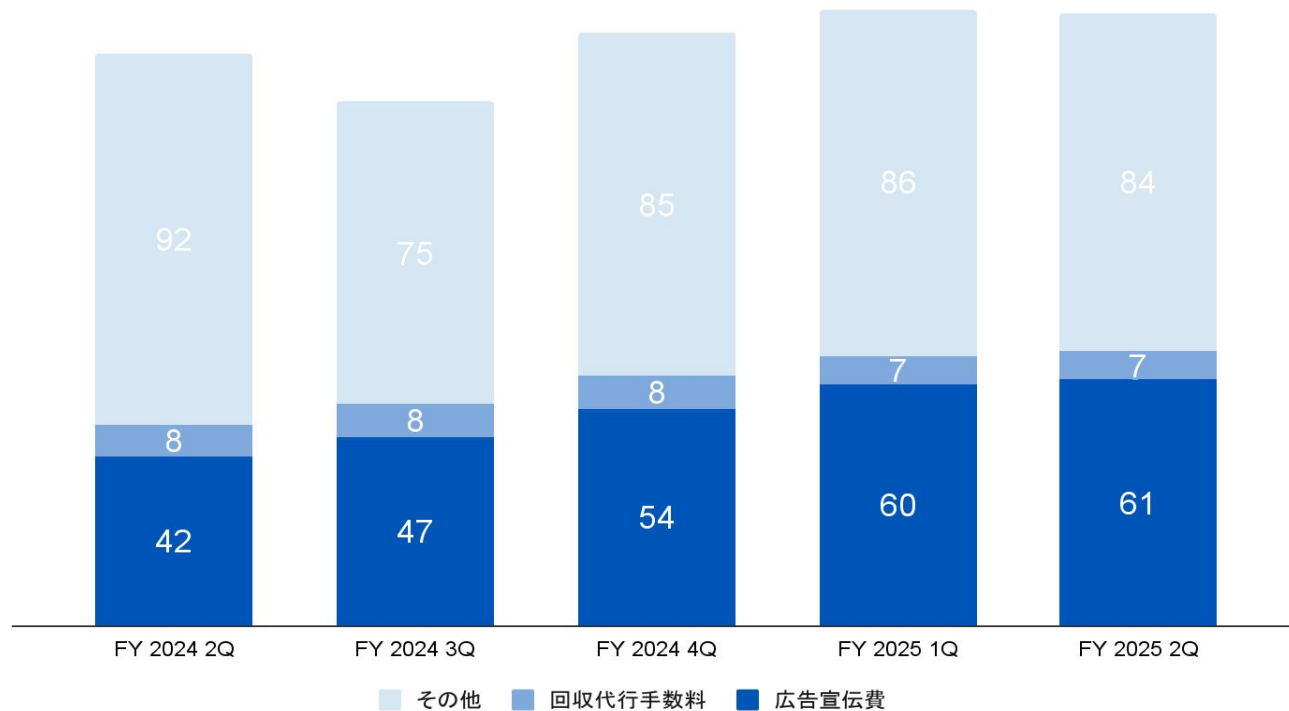
※ 「その他」：ブロックチェーン事業（2024年3月31日をもって撤退）、Suishow事業

(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	78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 Suishow株式会社
証券コード	3912



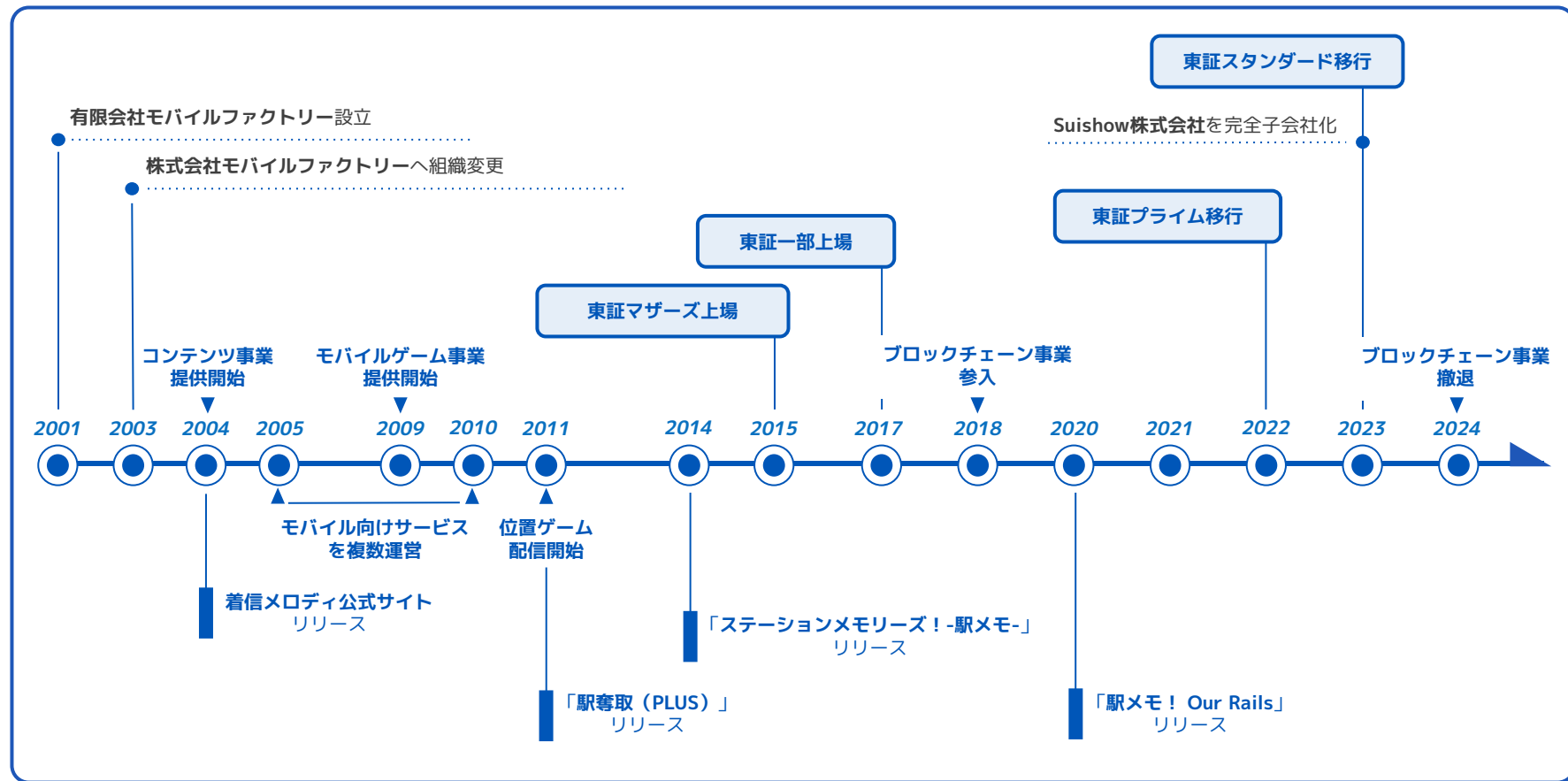
会社名	株式会社モバイルファクトリー
代表取締役	宮﨑 裕二
事業内容	モバイルゲーム事業 コンテンツ事業
設立	2001年10月1日



会社名	株式会社ジーワンダッシュ
代表取締役	宮﨑 裕二
事業内容	モバイルゲーム事業
設立	2015年7月31日

Suishow

会社名	Suishow株式会社
代表取締役社長 代表取締役	宮﨑 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

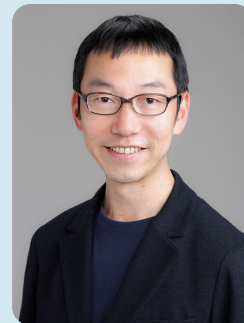
宮脇 裕二



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/2598727/00.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」ごとのストーリーを楽しむことが可能

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（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

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

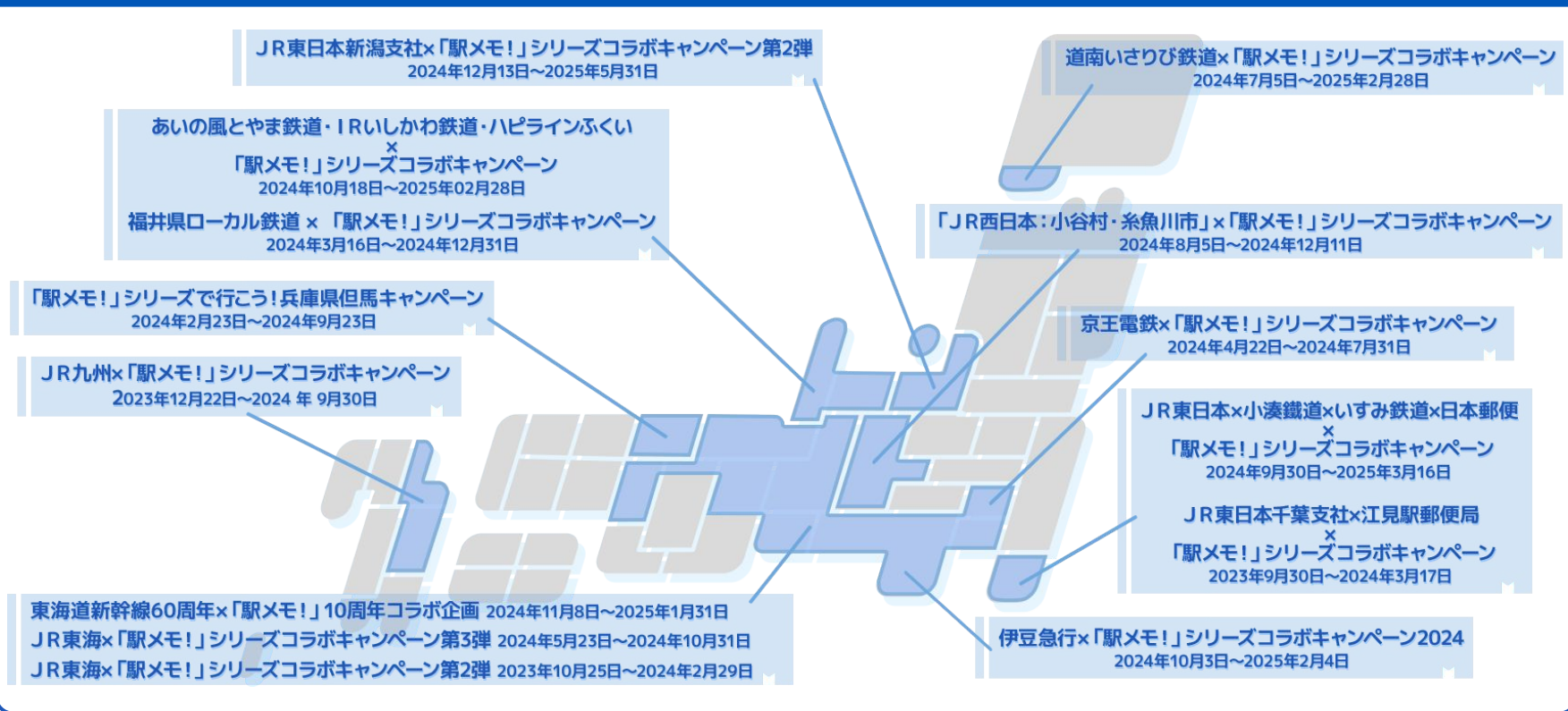
📍 チェックイン数はイベント開催時約2倍

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らず、またこれを保証するものではありません。