

2025年12月期 第3四半期決算説明資料

株式会社モバイルファクトリー<3912>
2025年10月

01.	決算概要	P3
02.	3Q決算	P8
03.	事業概況	P11
04.	今後の方向性	P14
05.	参考数値	P17
06.	補足資料	P24

01. 決算概要

3Q累計
(1月～9月)

売上高	2,478 百万円	YoY	+5.4 %
-----	-----------	-----	--------

EBITDA(※)	811 百万円	YoY	+15.1 %
-----------	---------	-----	---------

営業利益	811 百万円	YoY	+15.1 %
------	---------	-----	---------

3Q会計
(7月～9月)

売上高	821 百万円	YoY	+11.8 %
-----	---------	-----	---------

EBITDA(※)	263 百万円	YoY	+21.3 %
-----------	---------	-----	---------

営業利益	263 百万円	YoY	+21.4 %
------	---------	-----	---------

3Q累計期間での過去最高売上高を達成

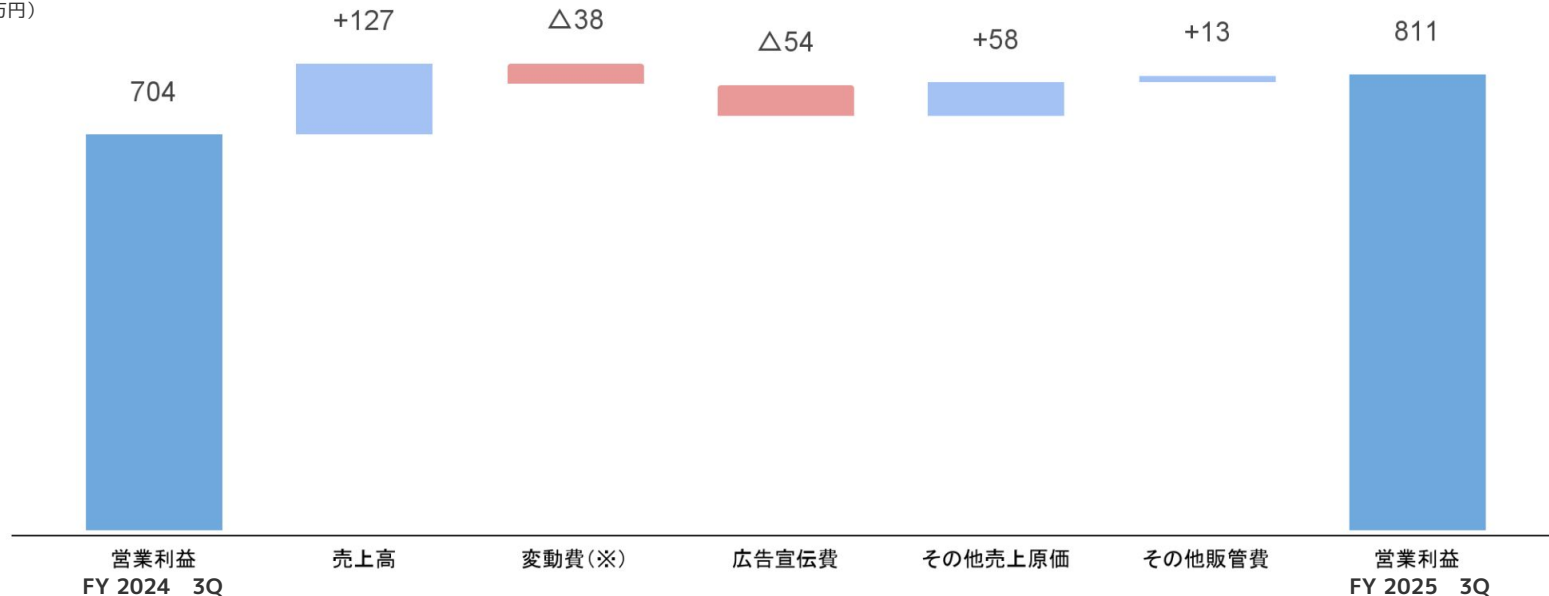
- IPコラボで実施したレイドイベントが好調で業績を牽引
- 移動を促進するイベントにより、移動系商材の売上が好調
- 広告投資によるユーザー基盤の拡大により、インストール数は前年累計比で31%増

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

● 1億円の増益

- 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

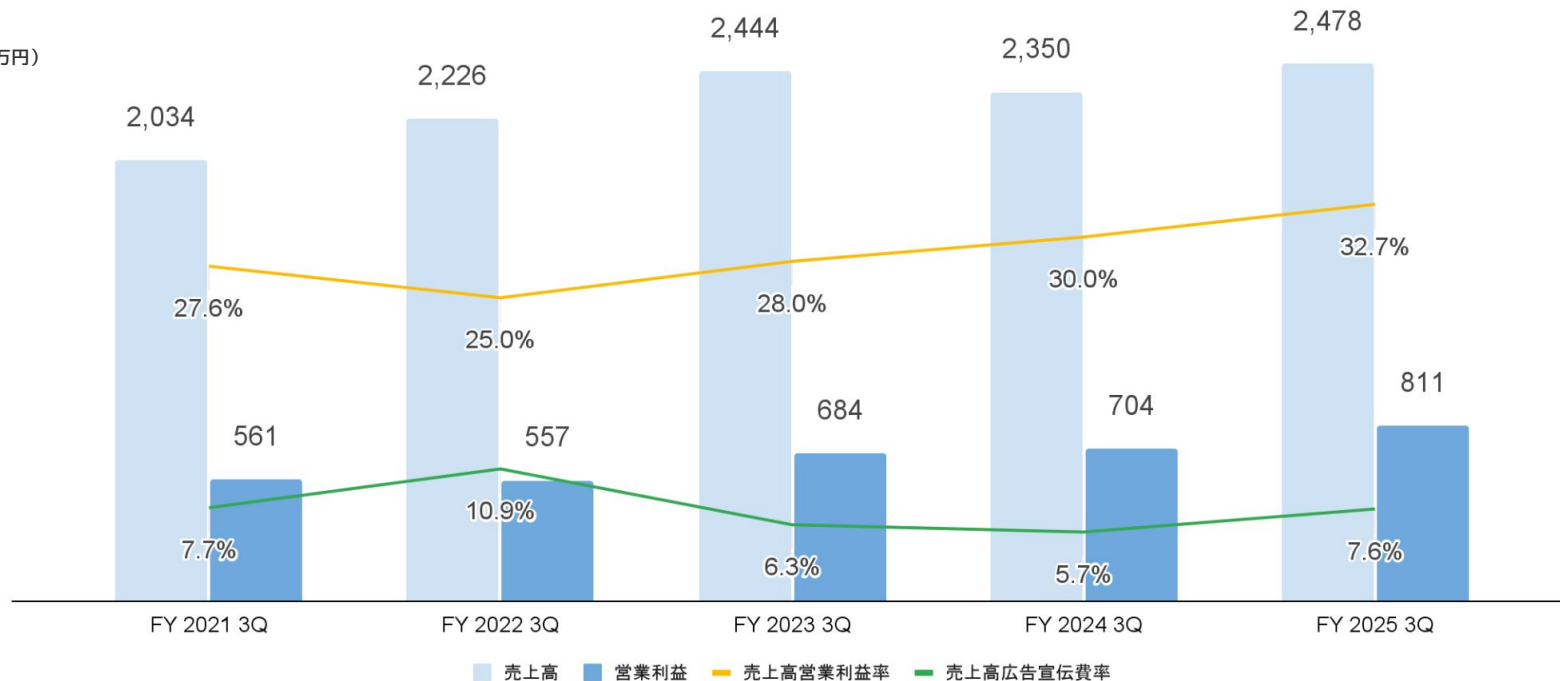
（単位：百万円）



※ 変動費 = PF手数料 + 回収代行手数料

- 位置ゲームが引き続き牽引
- 売上高は過去最高を達成 営業利益はFY2019以来となる8億円超を達成

（単位：百万円）



※ セグメントごとの数値は「05. 参考数値」を参照

概ね予想どおりに進捗
期末にかけて広告投資を継続的に実施予定

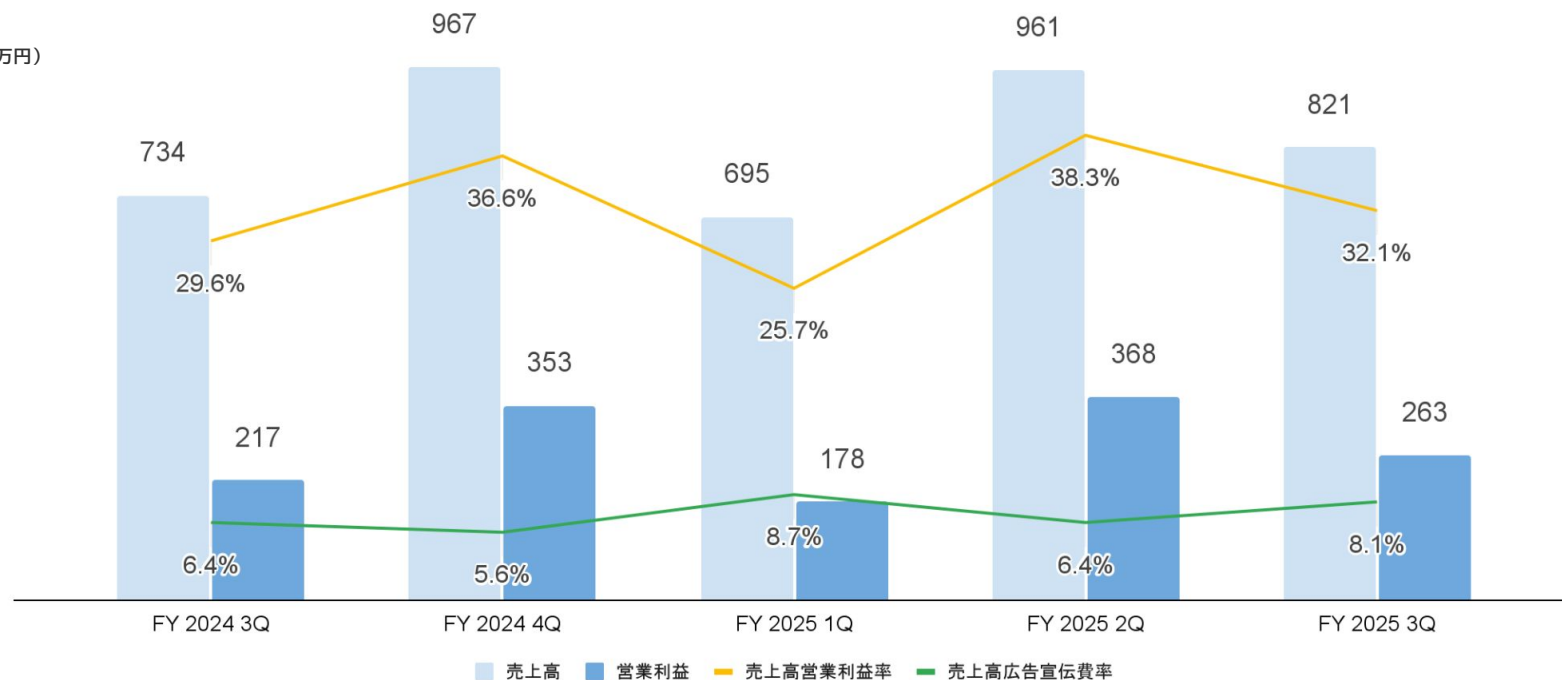
(単位：百万円)

	FY 2025 3Q	FY 2025 (予想)	進捗率	FY 2024 3Q	Y on Y
売上高	2,478	3,470	71.4%	2,350	+5.4%
EBITDA	811	1,020	79.5%	705	+15.1%
営業利益	811	1,020	79.5%	704	+15.1%
経常利益	826	1,019	81.0%	702	+17.6%
親会社株主に帰属する 当期純利益	579	705	82.2%	474	+22.2%
1株当たり当期純利益 (単位：円)	80.03	93.48	—	62.49	—
自己資本利益率(ROE)	—	20.7%	—	—	—

02.3Q決算

● 位置ゲームが引き続き牽引

（単位：百万円）



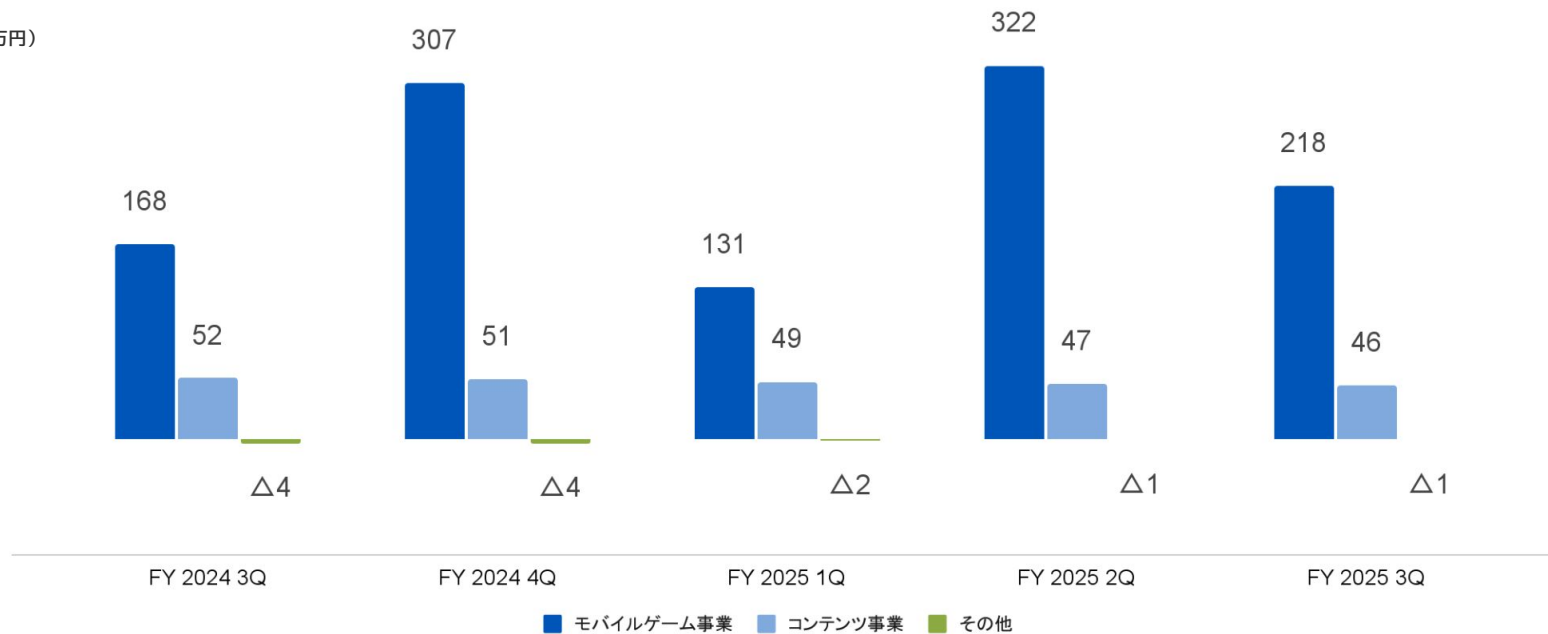
※ 「駅メモ！」は2Qと4Qに周年記念施策により売上高増加傾向

※ 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3Q会計期間で過去最高を達成
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)



03. 事業概況

「駅メモ！」シリーズでのコラボを実施



「駅メモ！」シリーズでのコラボを実施



駅メモ! × POP UP SHOP マルイ

新宿マルイ アネックス 2F
2025. **8.8** ▶ **8.24**

神戸マルイ 4F
2025. **8.30** ▶ **9.15**

博多マルイ 7F
2025. **9.20** ▶ **9.28**

© 2014 駅メモ!プロジェクト



しらと巡る
「ものづくりのまち 燕」
にときめく旅

新潟市南 × 「駅メモ！」シリーズコラボキャンペーン

開催期間 ▶ 2025 **9.19** (金) ▶ **12.22** (月)

デジタル版スタンプラリー開催!

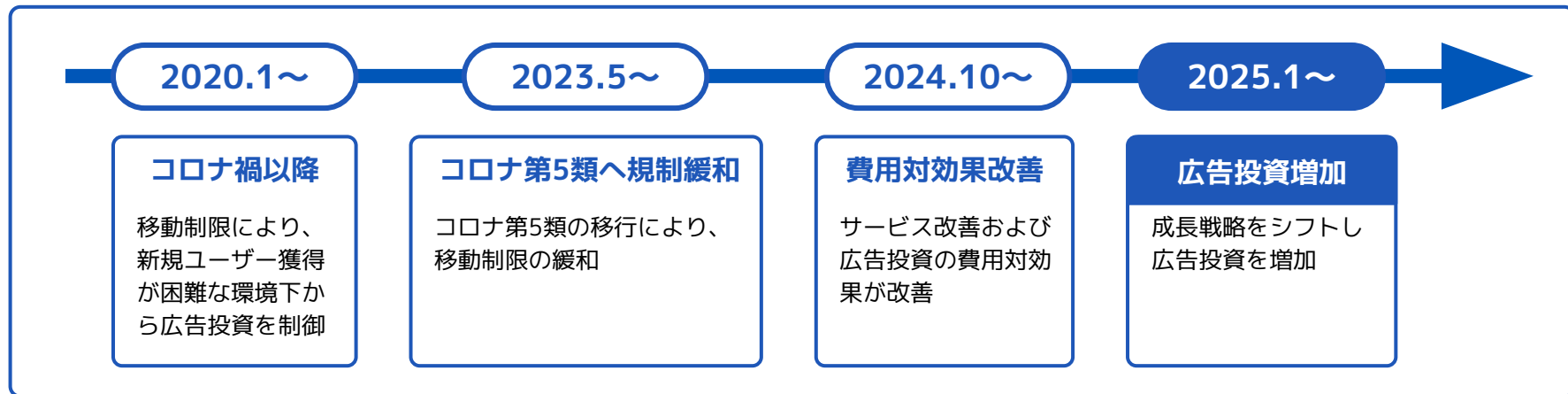
粟生津しら

© 2014 駅メモ!プロジェクト

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

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 3Q
売上高	2,897	3,144	3,370	3,317	2,478
売上原価	1,446	1,597	1,741	1,685	1,202
売上総利益	1,451	1,546	1,628	1,632	1,275
販売費及び一般管理費	600	681	683	574	464
EBITDA	885	884	1,046	1,060	811
営業利益	850	864	945	1,058	811
経常利益	853	865	940	1,057	826
親会社株主に帰属する当期純利益	538	558	△0	699	579
1株利益（単位：円）	64.69	69.70	△0.12	92.20	80.03

（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 3Q
モバイルゲーム事業	2,475	2,775	3,043	3,031	2,285
コンテンツ事業	418	364	322	285	192
その他	3	4	4	0	—
合計	2,897	3,144	3,370	3,317	2,478

※「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 3Q
流動資産	3,094	3,326	3,396	3,751	3,375
有形固定資産	11	0	1	0	0
無形固定資産	65	1	0	0	—
投資その他の資産	133	194	471	466	483
資産合計	3,304	3,522	3,870	4,218	3,859
流動負債	427	481	865	811	679
固定負債	3	—	0	—	—
負債合計	431	481	865	811	679
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	4,222
自己株式	△824	△1,216	△1,195	△1,445	△1,835
株主資本	2,875	3,041	3,019	3,405	3,172
純資産合計	2,873	3,041	3,004	3,407	3,180
負債純資産合計	3,304	3,522	3,870	4,218	3,859

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	821	—
売上原価	322	358	349	415	348	418	387	442	362	471	439	467	377	456	386	465	362	439	400	—
売上総利益	324	374	304	447	303	422	346	474	310	466	393	458	323	458	348	501	333	522	420	—
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	156	—
EBITDA	184	239	162	299	133	245	193	311	163	320	251	310	172	314	217	354	179	368	263	—
営業利益	177	231	152	288	127	240	188	307	163	319	201	260	172	314	217	353	178	368	263	—
経常利益	177	234	152	289	127	240	189	307	157	320	201	261	171	314	216	354	175	372	278	—
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	194	—
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	27.23	—

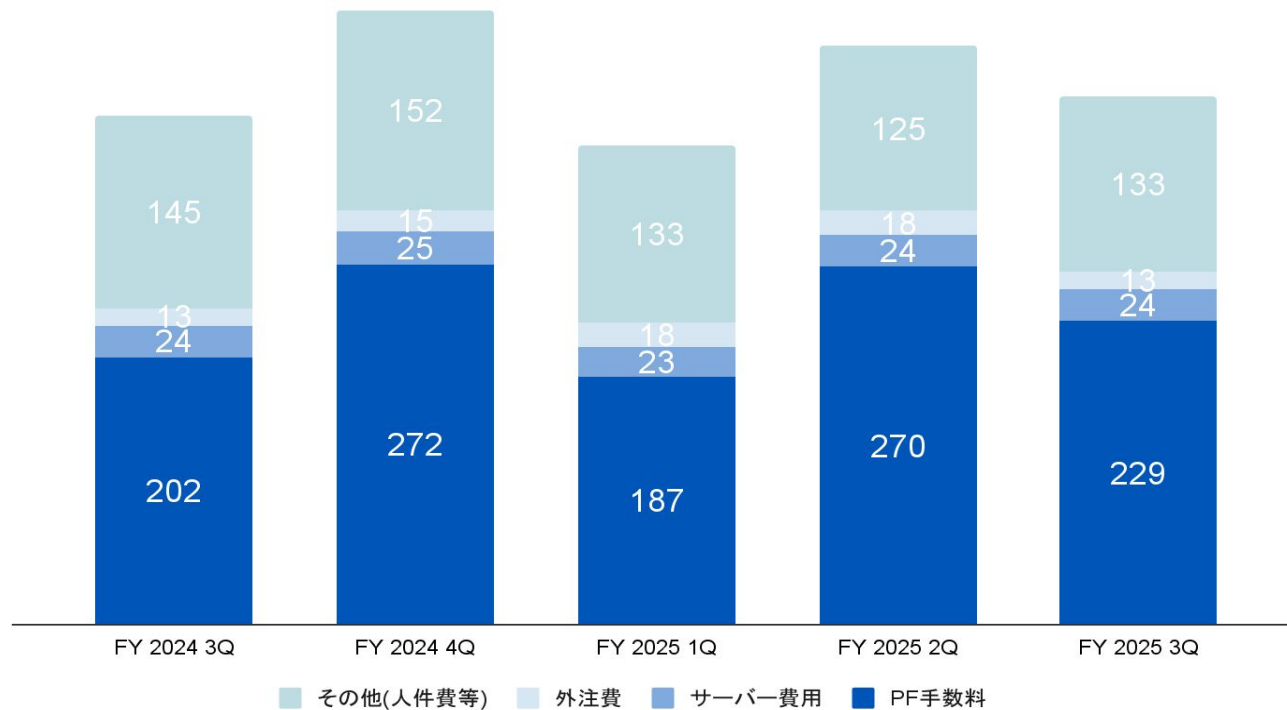
2. 事業セグメント別売上高

（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	758	—
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	62	—
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	821	—

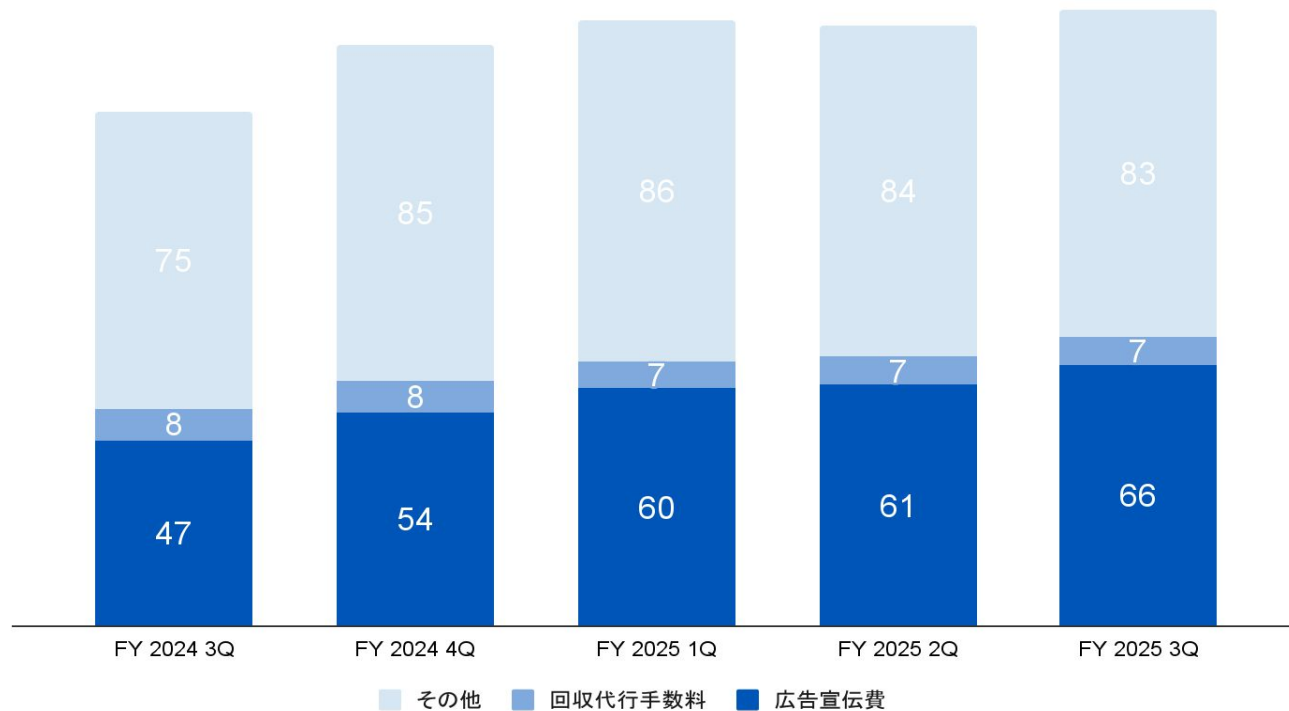
※ 「その他」：ブロックチェーン事業（2024年3月31日をもって撤退）、Suishow事業

(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	76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



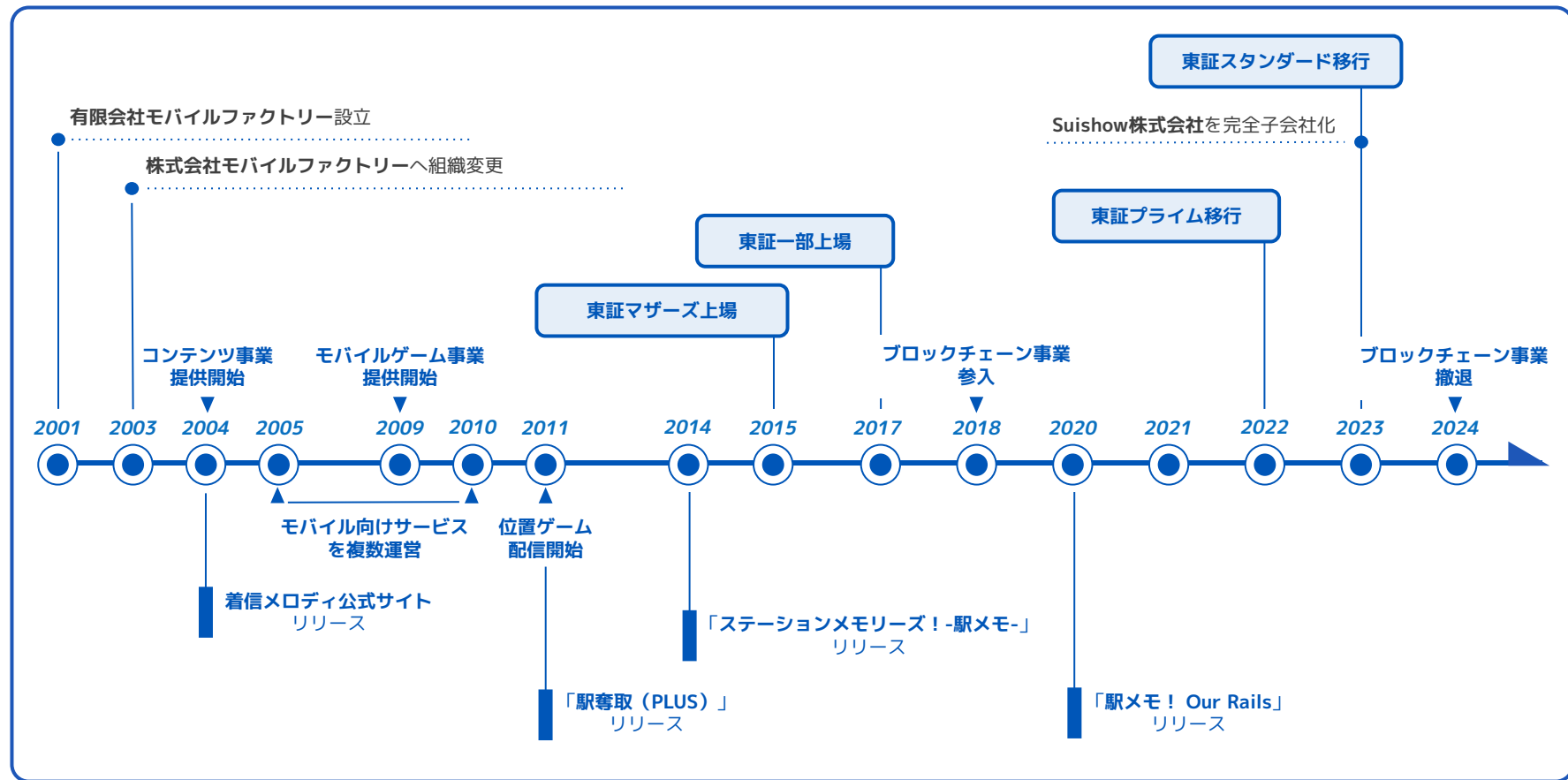
会社名	株式会社モバイルファクトリー
代表取締役	宮﨑 裕二
事業内容	モバイルゲーム事業 コンテンツ事業
設立	2001年10月1日



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

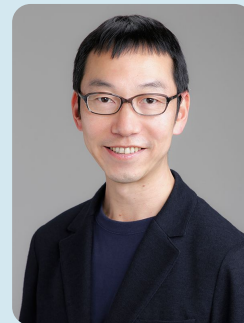
宮脇 裕二



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/2670277/00.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

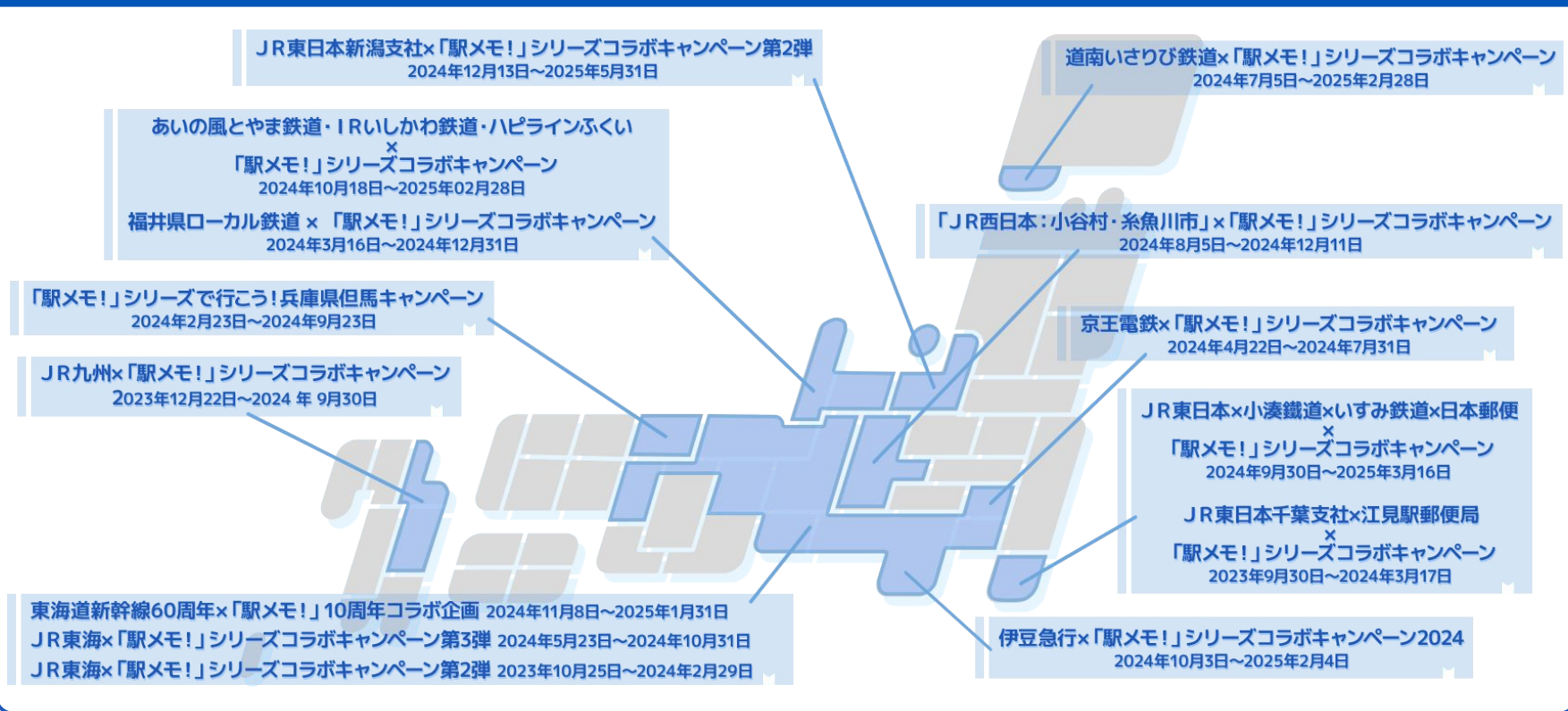
📍チェックイン数はイベント開催時約2倍

モバイルファクトリー調べ

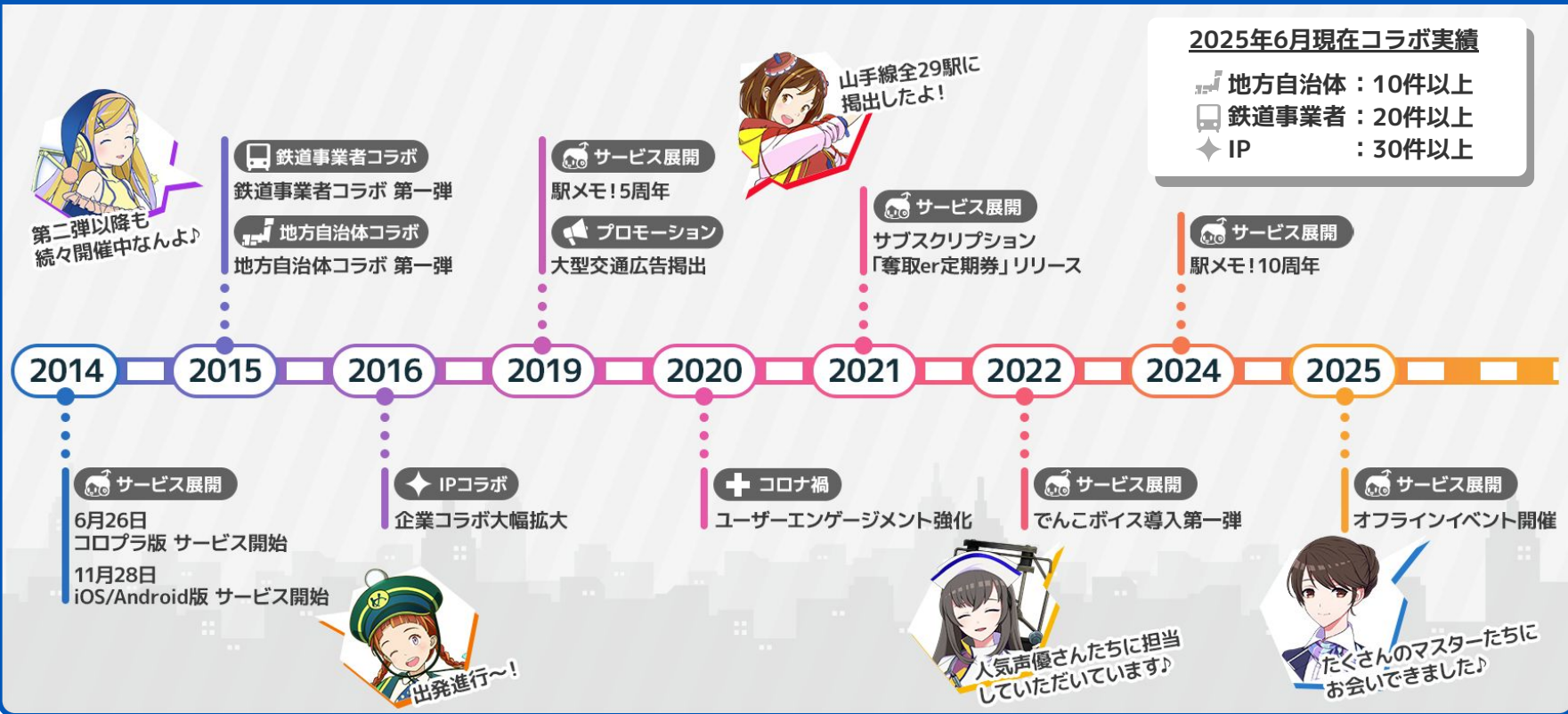
※ デジタルスタンプラリー実施月と実施していない前年同月での比較

※ 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



誕生11周年「駅メモ！」年表



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。