

2026年12月期 第2四半期（中間期） 決算説明資料

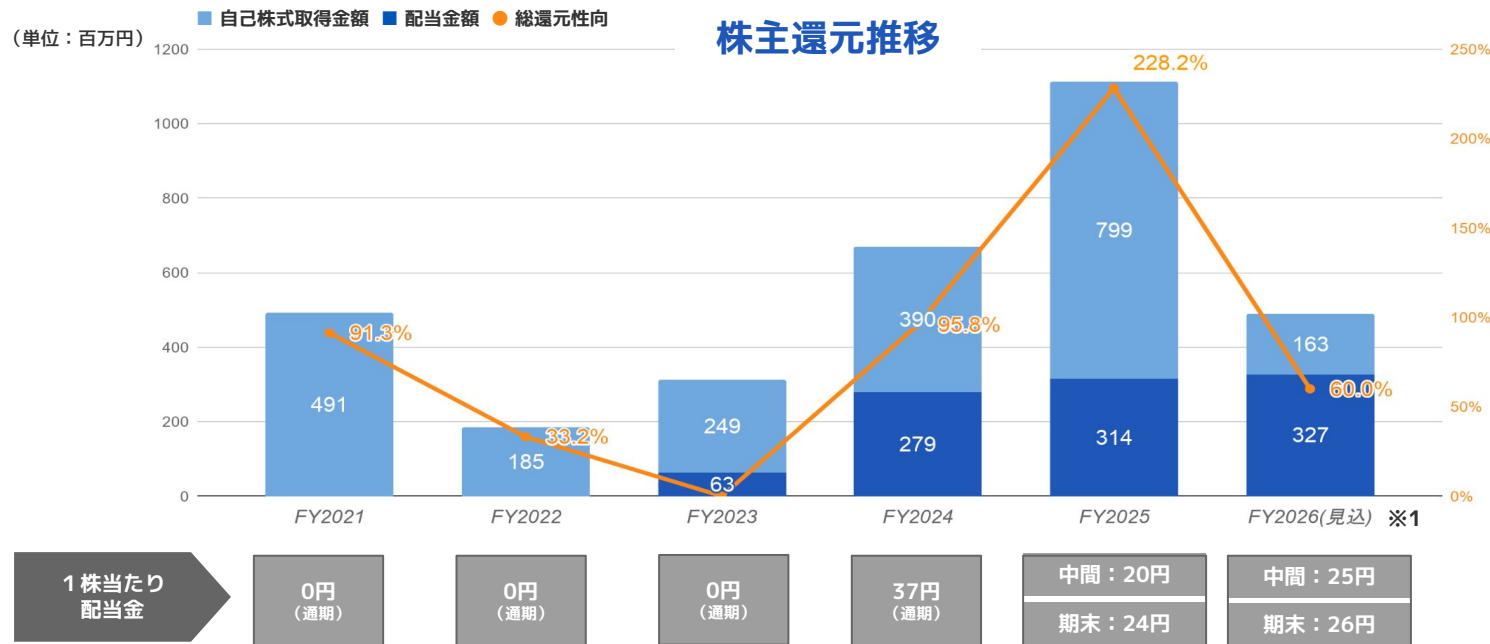
株式会社モバイルファクトリー<3912>
2026年7月

01.	決算概要	P3
02.	2 Q決算	P9
03.	事業概況	P12
04.	今後の方向性	P17
05.	参考数値	P21
06.	補足資料	P28

01. 決算概要

中間配当

1株当たり配当金：25円



※1 期末配当は1株当たり26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	1,686 百万円	YoY	+1.8 %
EBITDA(※)	561 百万円	YoY	+2.5 %
営業利益	561 百万円	YoY	+2.5 %

2Q会計
(4月～6月)

売上高	937 百万円	YoY	△2.5 %
EBITDA(※)	352 百万円	YoY	△4.5 %
営業利益	352 百万円	YoY	△4.5 %

2Q累計期間：過去最高売上高、営業利益を達成

- 新機能「おでかけパス」などの各種施策が寄与し増収
- アプリ外課金の利用率伸長等に伴うプラットフォーム手数料の減少
- 会計期間では前年同期に開催したバトルイベントの開催時期の変更、一部既存商材の下振れによる減少

※ 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

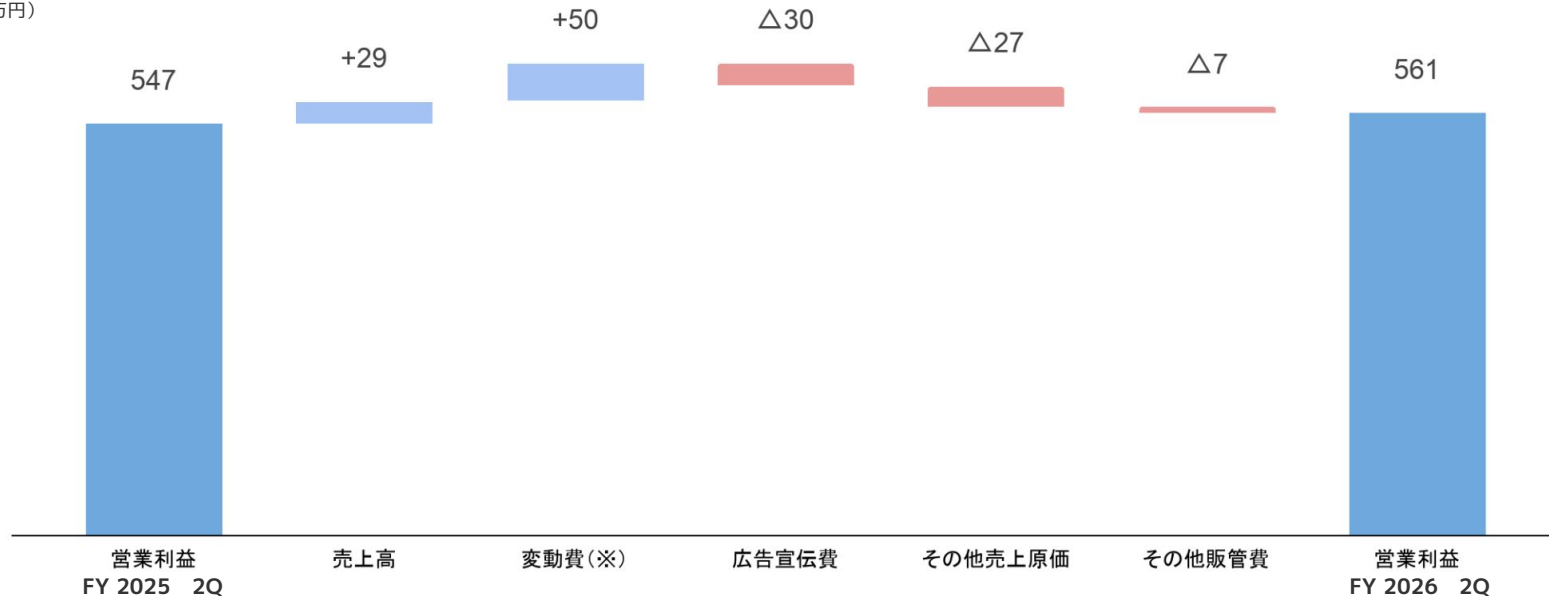
(単位：百万円)

	FY 2026 2Q	FY 2026 (2026/1/29発表予想)	進捗率	FY 2025 2Q	Y on Y
売上高	1,686	3,500	48.2%	1,656	+1.8%
EBITDA	561	1,170	48.0%	547	+2.5%
営業利益	561	1,170	48.0%	547	+2.5%
経常利益	562	1,180	47.6%	548	+2.6%
親会社株主に帰属する 当期純利益	387	819	47.3%	385	+0.4%
1株当たり当期純利益 (単位：円)	58.48	126.56	—	52.80	—
自己資本利益率(ROE)	—	28.0%	—	—	—

● 14百万円の増益

- 主な増加要因：売上高の増加、アプリ外課金の利用率伸長に伴う変動費の減少
- 主な減少要因：広告宣伝費への積極投資、許諾料の増加

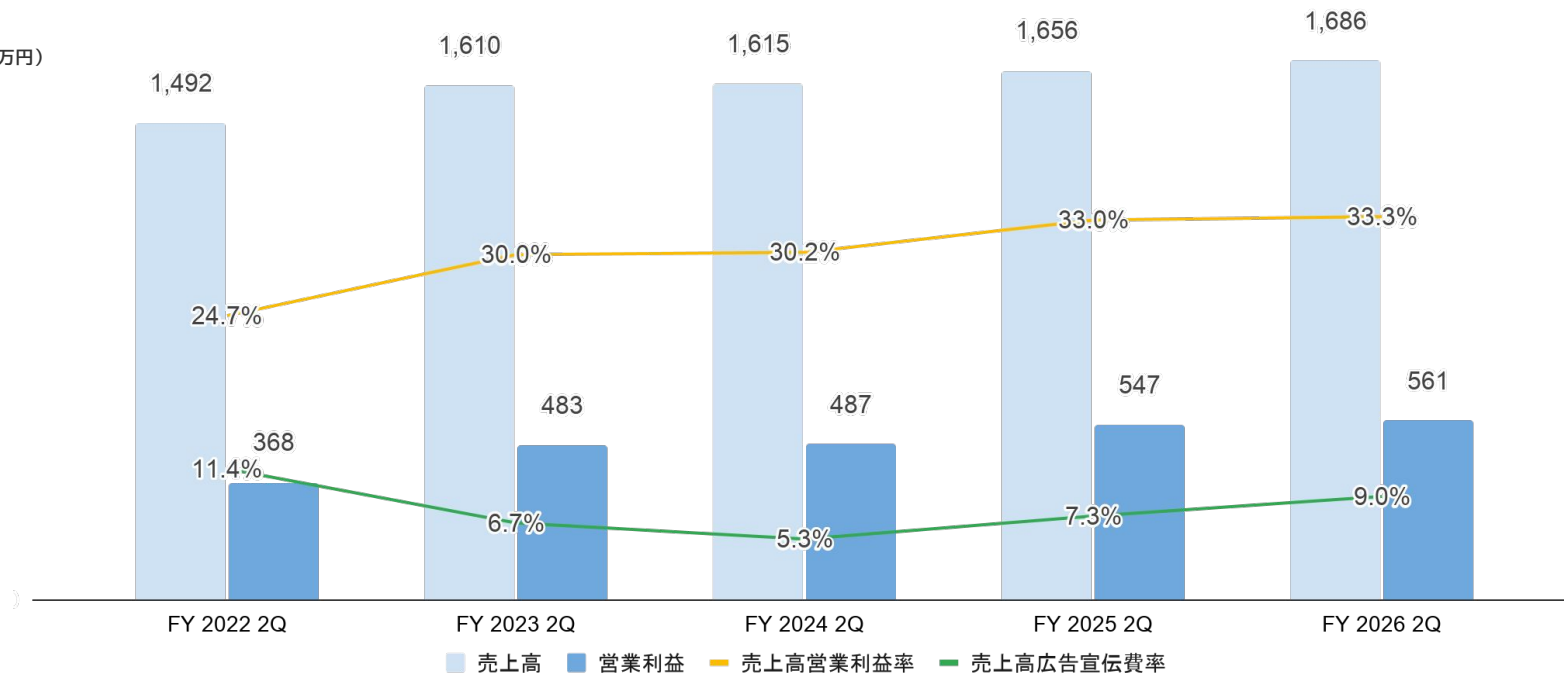
（単位：百万円）



※ 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、営業利益は過去最高を達成

（単位：百万円）

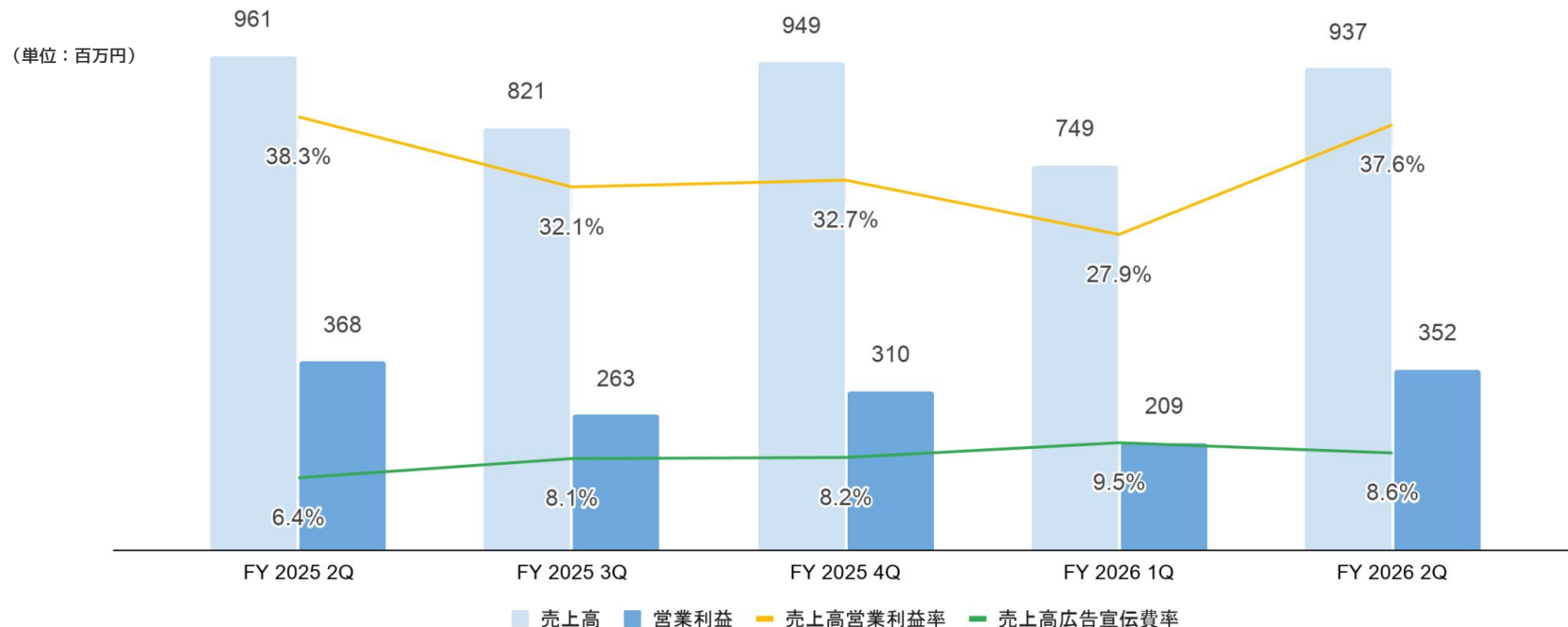


※ 「駅メモ！」は2Qと4Qに周年記念施策により売上高増加傾向

※ セグメントごとの数値は「05. 参考数値」を参照

02. 2Q決算

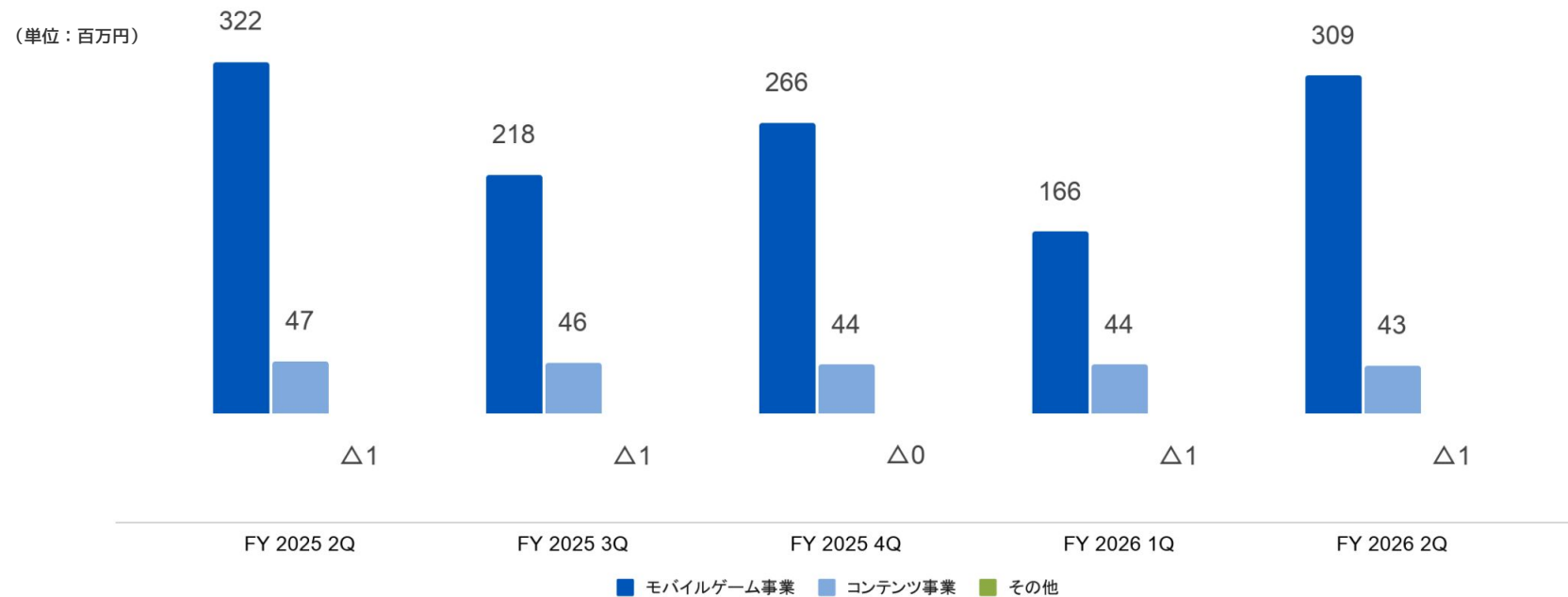
- 「駅メモ！」バトルイベントの開催時期の変更に伴う減少



※ 「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！」バトルイベントの開催時期の変更、一部既存商材の下振れにより減益
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

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！」コロプラ版12周年



自治体・公共week 2026への出展



新機能：おでかけパスをリリース



04. 今後の方向性

位置情報ゲーム体験の最大化

既存ユーザーの維持

新規ユーザーの定着

収益の持続的成長

「移動 x 収集 x 育成」という駅メモ！ならではの面白さを徹底的に磨き上げ、「おでかけの楽しさ」の最大化を目指す

主要施策

新機能：おでかけパス / 新機能：大型イベント実装
新規商材リリース / チュートリアル改善 / 親和性の高いIPコラボの継続

ライフログとしての進化

既存ユーザーの維持

「おでかけの楽しさ」をその場限りの体験から「価値ある記録」へと変え、過去の思い出も未来の計画も楽しめるサービスへ進化

主要施策

新機能：でんこの部屋(仮) / 機能拡張：ライフログ機能
おでかけカメラ改善

地域創生企業としての地位確立

既存ユーザーの維持

新規ユーザーの定着

実績を活かし地域創生事業を全国47都道府県へ展開。実績と知名度を高めながら、持続的な成長基盤を構築する

主要施策

自治体・公共Week出展

事業基盤の安定と強化

既存ユーザーの維持

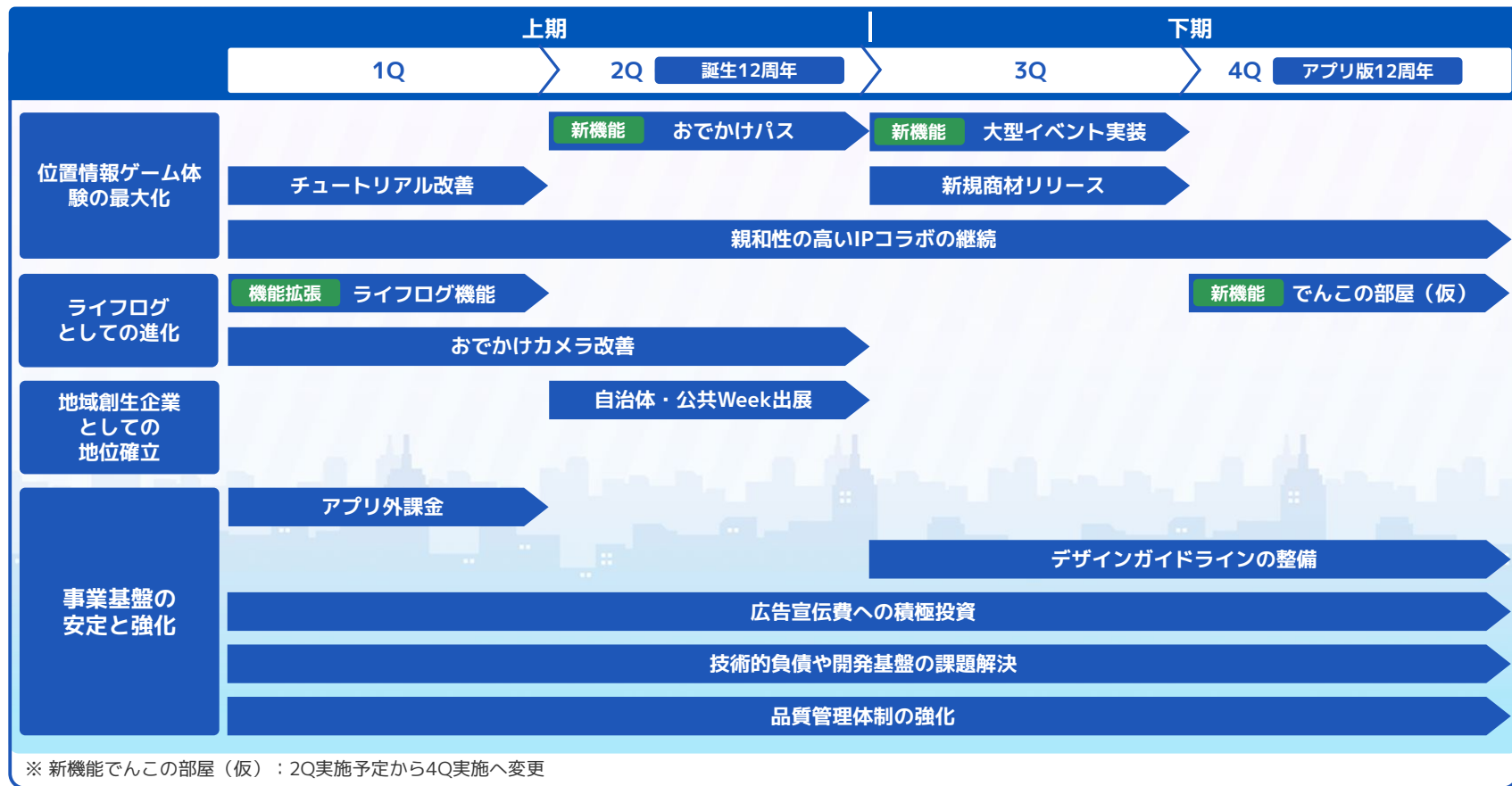
新規ユーザーの定着

収益の持続的成長

広告投資を強化し、ユーザー獲得を最大化。安定した開発環境と品質向上により持続的成長を支える基盤を構築する

主要施策

アプリ外課金 / 広告宣伝費への積極投資 / デザインガイドラインの整備
技術的負債や開発基盤の課題解決 / 品質管理体制の強化



全社

AI共生時代の人材像の再定義を行い、採用・育成・評価のコアとなる人材定義のアップデートを準備中

事業での主な活用

- エンジニア : 新規施策の技術的な調査・設計・実装（コーディング）などの様々なフローでAI活用による生産性向上が見られ、一部の業務では2倍の生産性を達成
- 非エンジニア : 施策設計・分析・コンテンツ企画/制作工程で、工数削減の達成に加えクオリティの向上も見られる

さらなる生産性向上によって、サービスの安定化やより多くの施策、そして新規サービス開発へのチャレンジを目指す

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
- ・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 2022	FY 2023	FY 2024	FY 2025	FY 2026 2Q
売上高	3,144	3,370	3,317	3,427	1,686
売上原価	1,597	1,741	1,685	1,666	751
売上総利益	1,546	1,628	1,632	1,761	935
販売費及び一般管理費	681	683	574	639	373
EBITDA	884	1,046	1,060	1,121	561
営業利益	864	945	1,058	1,121	561
経常利益	865	940	1,057	1,145	562
親会社株主に帰属する当期純利益	558	△0	699	488	387
1株利益（単位：円）	69.70	△0.12	92.20	67.66	58.48

（単位：百万円）

2. 事業セグメント別売上高	FY 2022	FY 2023	FY 2024	FY 2025	FY 2026 2Q
モバイルゲーム事業	2,775	3,043	3,031	3,173	1,568
コンテンツ事業	364	322	285	253	117
その他	4	4	0	—	—
合計	3,144	3,370	3,317	3,427	1,686

※ 「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 2022	FY 2023	FY 2024	FY 2025	FY 2026 2Q
流動資産	3,326	3,396	3,751	3,793	3,104
有形固定資産	0	1	0	0	0
無形固定資産	1	0	0	—	—
投資その他の資産	194	471	466	185	164
資産合計	3,522	3,870	4,218	3,979	3,269
流動負債	481	865	811	895	769
固定負債	—	0	—	—	—
負債合計	481	865	811	895	769
資本金	504	504	504	504	504
資本剰余金	280	280	280	280	280
利益剰余金	3,472	3,429	4,065	4,131	3,263
自己株式	△1,216	△1,195	△1,445	△1,835	△1,551
株主資本	3,041	3,019	3,405	3,080	2,496
純資産合計	3,041	3,004	3,407	3,083	2,499
負債純資産合計	3,522	3,870	4,218	3,979	3,269

05. 参考数値 | 四半期推移（連結）

（単位：百万円）

1. 業績	FY 2022				FY 2023				FY 2024				FY 2025				FY 2026			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高	651	840	734	917	672	937	833	925	700	914	734	967	695	961	821	949	749	937	—	—
売上原価	348	418	387	442	362	471	439	467	377	456	386	465	362	439	400	463	363	388	—	—
売上総利益	303	422	346	474	310	466	393	458	323	458	348	501	333	522	420	485	386	548	—	—
販売費及び一般管理費	175	181	157	167	146	146	192	197	150	144	131	148	154	153	156	175	176	196	—	—
EBITDA	133	245	193	311	163	320	251	310	172	314	217	354	179	368	263	310	209	352	—	—
営業利益	127	240	188	307	163	319	201	260	172	314	217	353	178	368	263	310	209	352	—	—
経常利益	127	240	189	307	157	320	201	261	171	314	216	354	175	372	278	319	204	357	—	—
親会社株主に 帰属する 四半期純利益	87	159	122	189	108	219	114	△444	113	215	146	224	128	256	194	△91	141	245	—	—
1株利益 （単位：円）	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	△12.82	21.02	37.77	—	—

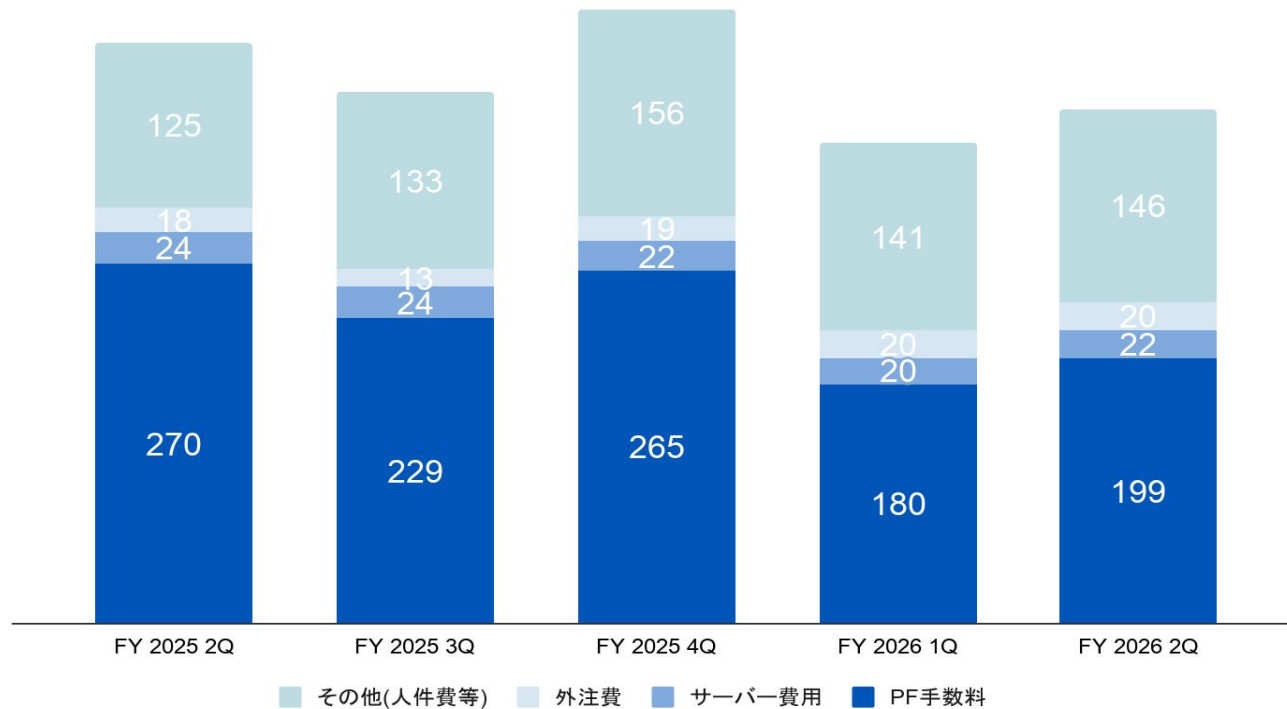
2. 事業セグメント別売上高

（単位：百万円）

	FY 2022				FY 2023				FY 2024				FY 2025				FY 2026			
	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	554	747	644	829	587	855	753	846	625	842	664	899	629	897	758	887	690	878	—	—
コンテンツ事業	95	92	89	87	84	81	78	76	74	72	70	68	65	63	62	61	58	59	—	—
その他	2	0	0	0	0	0	0	2	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
合計	651	840	734	917	672	937	833	925	700	914	734	967	695	961	821	949	749	937	—	—

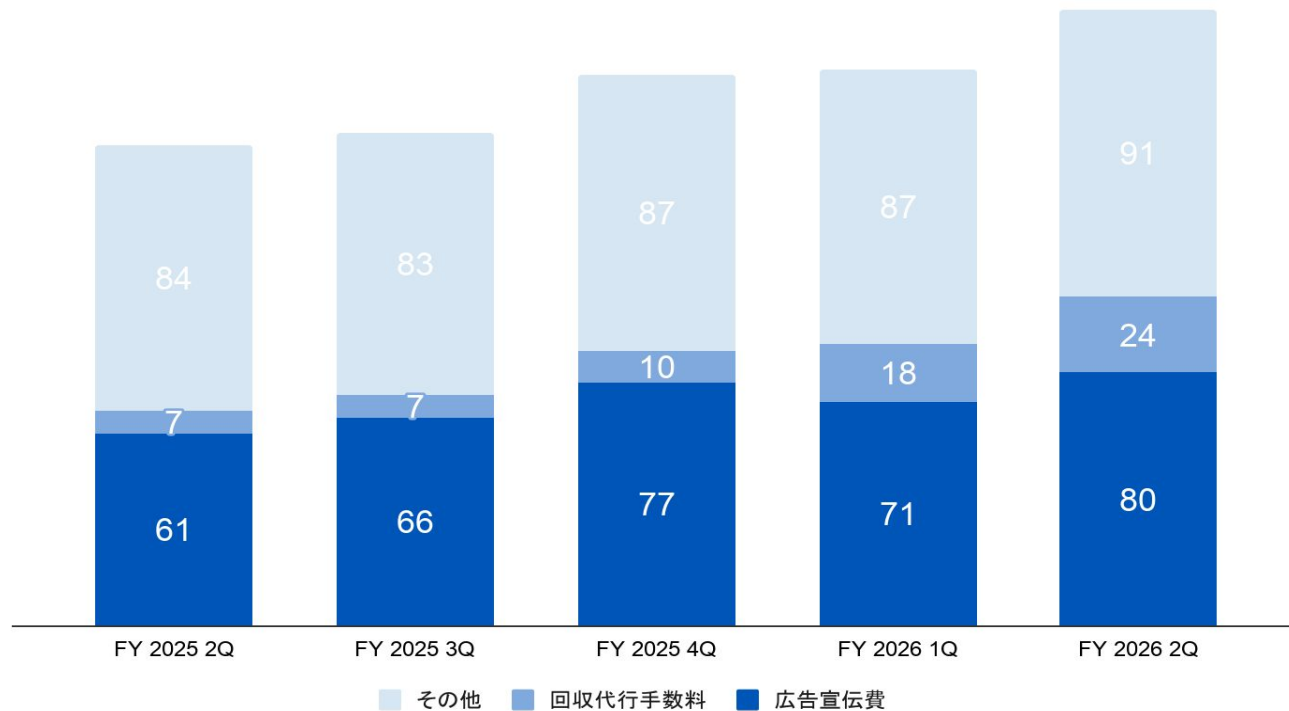
※ 「その他」：ブロックチェーン事業（2024年3月31日をもって撤退）、Suishow事業

(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	79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



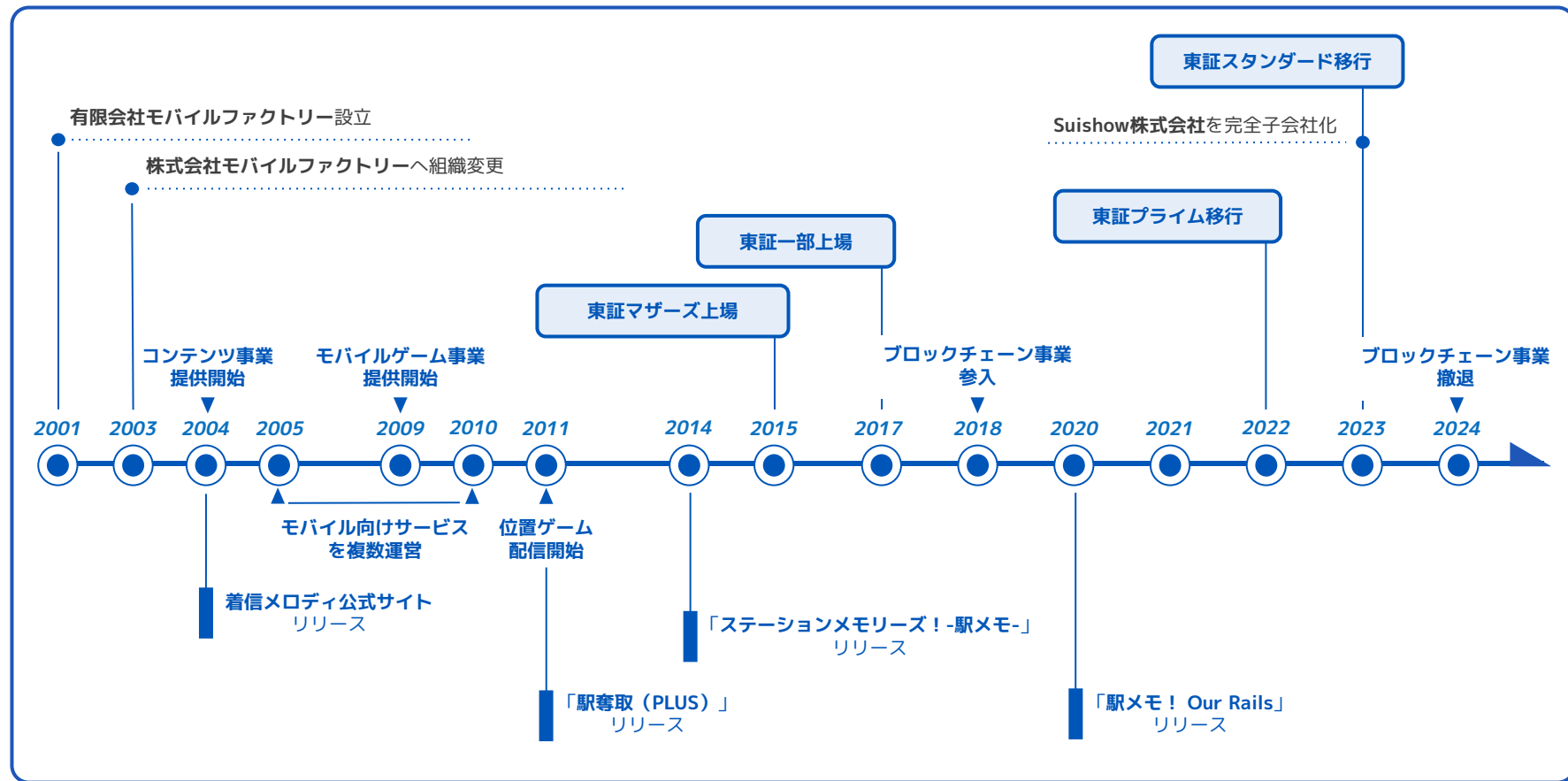
会社名	株式会社モバイルファクトリー
代表取締役	宮益 裕二
事業内容	モバイルゲーム事業 コンテンツ事業
設立	2001年10月1日



会社名	株式会社ジーワンダッシュ
代表取締役	宮益 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	宮益 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

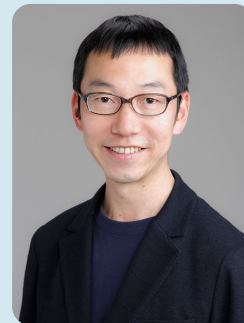
宮脇 裕二



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)

しおばら 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/2813275/00.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

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

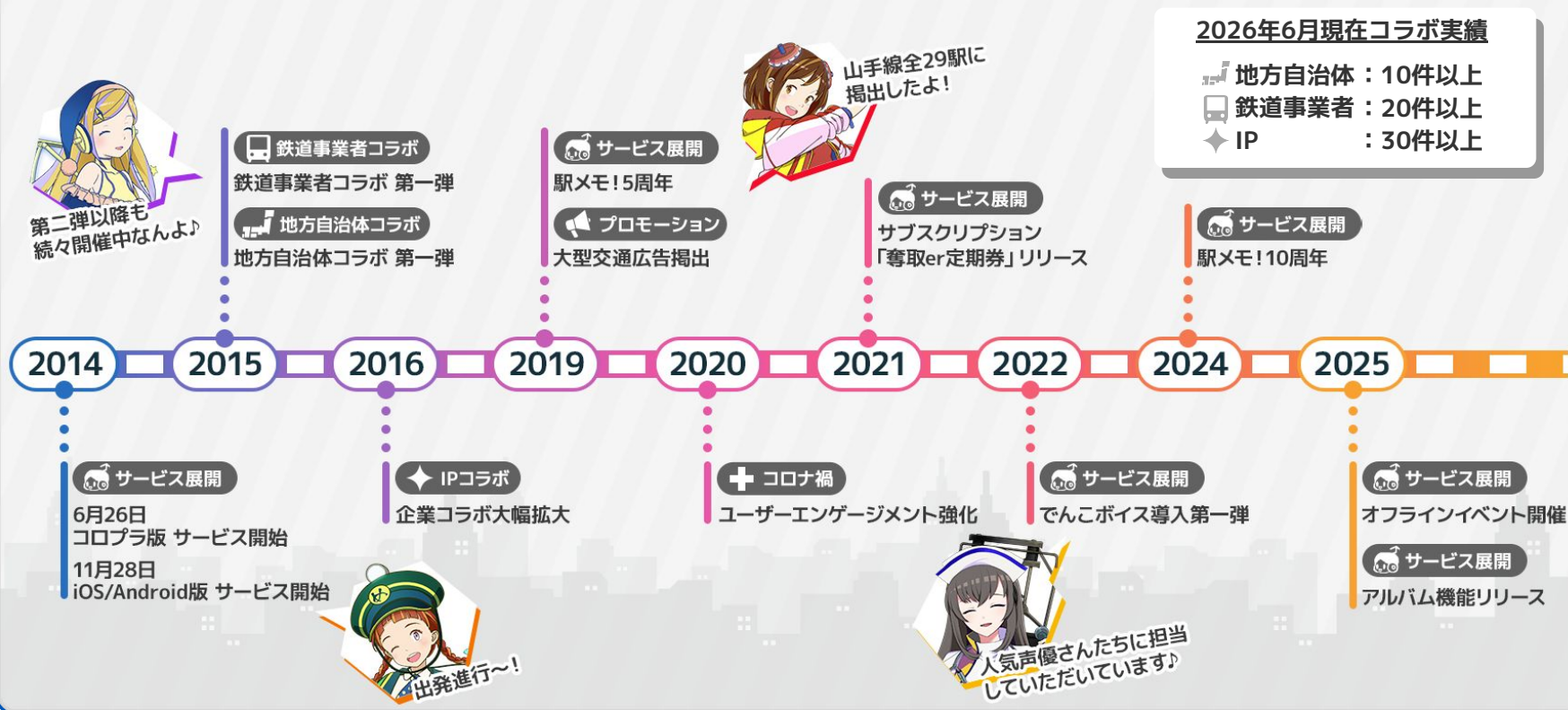




地方創生 + 体験型エンターテインメントへの進化
継続性の高いライフログとして活用



「駅メモ！」年表



2025年に実施された「駅メモ！」シリーズでの経済効果



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

※ 2025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

2025年「駅メモ！」シリーズO2Oイベントマップ

開業10周年記念北信越4県
×
「駅メモ！」シリーズコラボキャンペーン
2025年12月19日～2026年5月29日

新潟県燕市×「駅メモ！」シリーズ
コラボキャンペーン
2025年9月19日～2025年12月22日

JR東海×「駅メモ！」シリーズコラボ
キャンペーン第4弾
2025年5月22日～2025年11月3日

JR東日本×小湊鐵道×いすみ鐵道×
千葉都市モノレール×日本郵便
×
「駅メモ！」シリーズコラボキャンペーン
2025年10月24日～2026年3月16日

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。