

2026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>
2026年4月

01.	決算概要	P3
02.	1Q決算	P7
03.	事業概況	P10
04.	今後の方向性	P15
05.	参考数値	P19
06.	補足資料	P26

01. 決算概要

1Q会計
(1月~3月)

売上高	749 百万円	YoY	+7.7 %
EBITDA(※)	209 百万円	YoY	+16.9 %
営業利益	209 百万円	YoY	+17.0 %

「駅メモ！」が牽引し、前年比で増収増益

- 前年同期に未実施だったバトルイベントの開催に加え、昨年4月に導入したアクセサリーガチャが寄与
- 施策の実施頻度を引き上げたことで、ユーザーアクティビティが活性化
- 継続的な広告投資によりインストール数は前年比で18%増となり、ユーザー基盤が拡大

※ 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

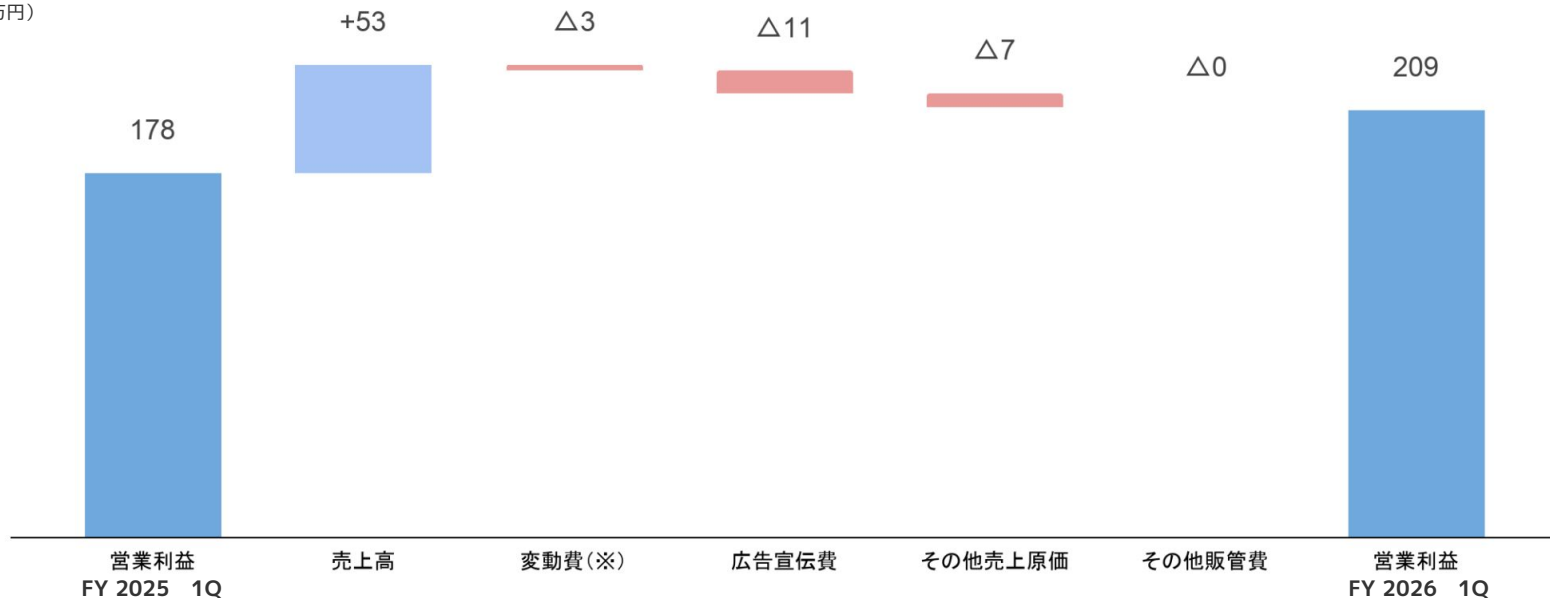
(単位：百万円)

	FY 2026 1Q	FY 2026 (2026/1/29発表予想)	進捗率	FY 2025 1Q	Y on Y
売上高	749	3,500	21.4%	695	+7.7%
EBITDA	209	1,170	17.9%	179	+16.9%
営業利益	209	1,170	17.9%	178	+17.0%
経常利益	204	1,180	17.4%	175	+16.8%
親会社株主に帰属する 当期純利益	141	819	17.3%	128	+10.0%
1株当たり当期純利益 (単位：円)	21.02	126.56	—	17.42	—
自己資本利益率(ROE)	—	28.0%	—	—	—

● 31百万円の増益

- 主な増加要因：「駅メモ！」の売上高の増加、スマホ新法施行後のアプリ外課金導入とPF手数料の見直し
- 主な減少要因：広告宣伝費への積極投資、IPコラボ許諾料の増加

（単位：百万円）

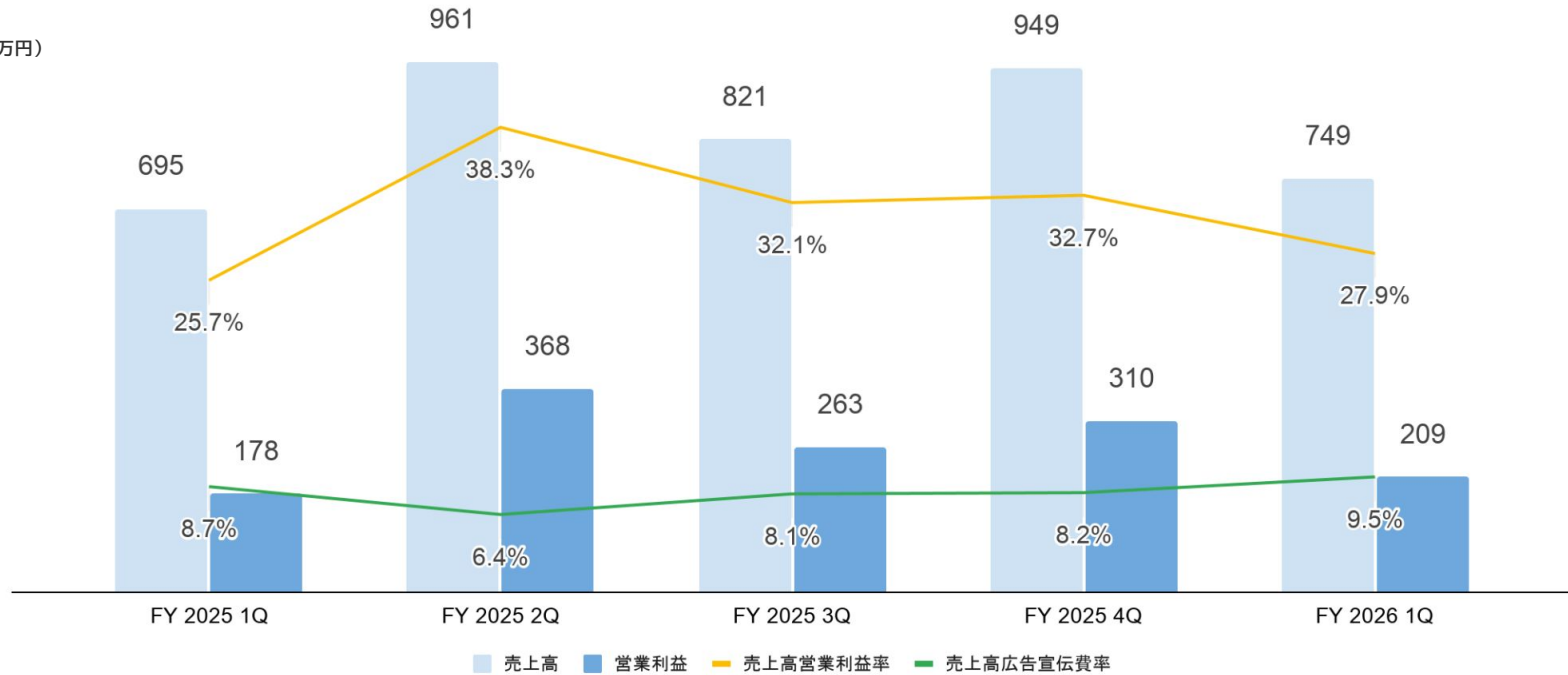


※ 変動費 = PF手数料 + 回収代行手数料

02.1Q決算

● 位置ゲーム「駅メモ！」が引き続き牽引

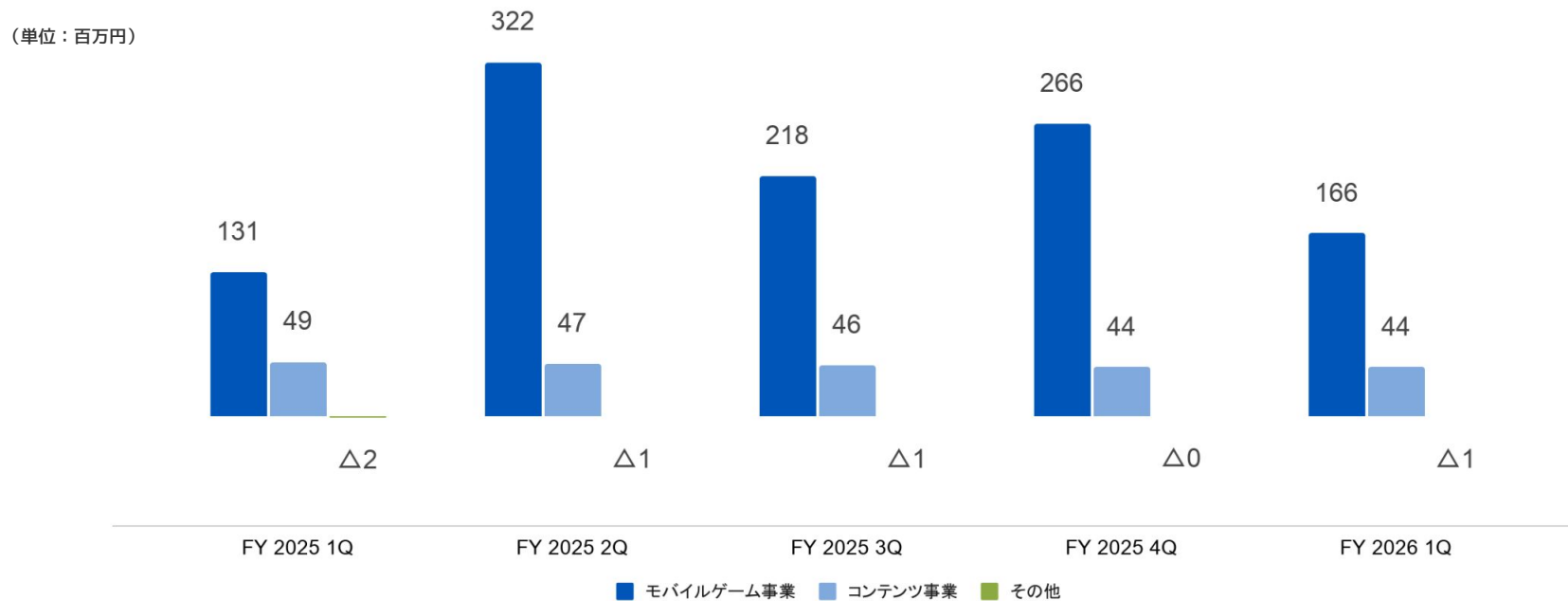
(単位：百万円)



※ 「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：各施策および実施頻度の強化に伴う増収効果により、前年同期比で増益
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



デジタル版スタンプラリー開催！ 開催期間 2026 2.13(金) ▶ 6.21(日)



「駅メモ！」シリーズPOP UP SHOP/NAVITIMEコラボ / 兵庫県警察キャラクター就任

駅メモ!
EKIMEMO
SERIES

2026年
POP UP SHOP
in 東京キャラクターストリート

2026. 1. 30 (金) ▶ 2. 12 (木)

営業時間 10:00 - 20:30 (※最終日は18:00まで)

開催場所 東京駅一番街 地下1階
東京キャラクターストリート F階段下ワゴンショップ

この新商品を販売します!

check in!
デジタル版
スタンプラリー
同時開催!!

© 2014 駅メモ!プロジェクト

駅メモ! × NAVITIME

着せ替え第二弾リリース!!

12体のでんごころ
一緒にお出かけ!

着せ替えDLで
コラボ壁紙プレゼント!

DL
無料!

© 2024 駅メモ!プロジェクト / NAVITIME JAPAN

長田警察署防犯応援署長
駒ヶ林シキネ

神戸西警察署防犯応援署長
伊川谷さとり

「シキネ」「さとり」が
兵庫県警察
防犯応援キャラクターに就任!

1月22日アプリ外課金ショップオープン
「駅メモ！公式車内販売Webショップ」



ライフログとしての機能強化
「振り返りをより楽しむ体験（ライフログ）へ進化」

累計データ

通常ログイン日数	累計アクセス回数
1,895日	5,101回
累計移動距離	
7,981km	
累計リンク時間	
57日 9時間 10分	

進捗ゲージ

駅制覇率	番号制覇率
2.3%	8.4%
219/9,372駅	81/962番

写真のハイライト
2026年03月30日

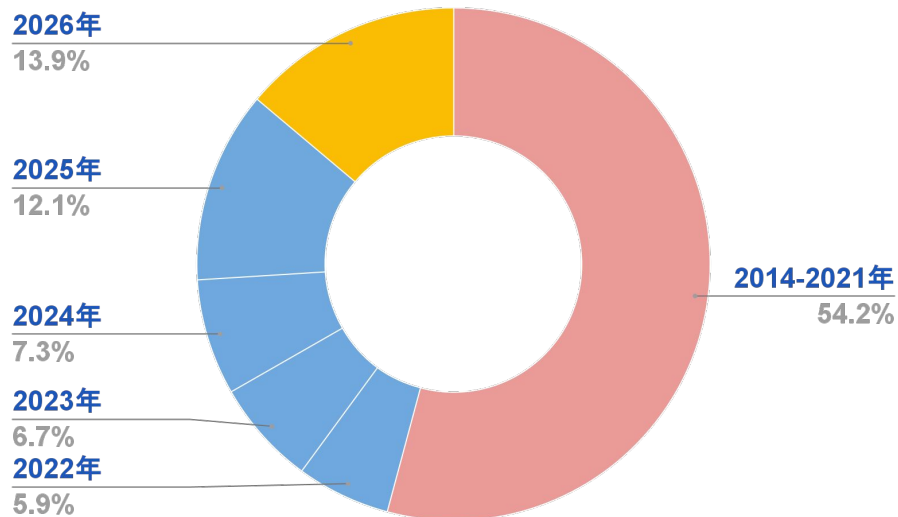
あの日のおでかけ
たくさん駅にアクセスして思い出を残しましょう！
先週お仕事をがんばったでんこ

きらら
Lv. 16/50
mileage class 1/12
Total: 64mile

アクティブユーザーのインストール時期の分布

5年以上の長期的な支持と
新規ユーザーによる成長を両立

- 5年以上：約54%
- 1年未満：約14%



※ 「駅メモ！」ネイティブ版（2026年1Q時点：アクティブユーザー）のインストール時期の分布

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



※ 新機能おでかけパス：1Q実施予定から2Q実施へ変更

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 1Q
売上高	3,144	3,370	3,317	3,427	749
売上原価	1,597	1,741	1,685	1,666	363
売上総利益	1,546	1,628	1,632	1,761	386
販売費及び一般管理費	681	683	574	639	176
EBITDA	884	1,046	1,060	1,121	209
営業利益	864	945	1,058	1,121	209
経常利益	865	940	1,057	1,145	204
親会社株主に帰属する当期純利益	558	△0	699	488	141
1株利益（単位：円）	69.70	△0.12	92.20	67.66	21.02

（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 1Q
モバイルゲーム事業	2,775	3,043	3,031	3,173	690
コンテンツ事業	364	322	285	253	58
その他	4	4	0	—	—
合計	3,144	3,370	3,317	3,427	749

※ 「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 1Q
流動資産	3,326	3,396	3,751	3,793	2,722
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	157
資産合計	3,522	3,870	4,218	3,979	2,880
流動負債	481	865	811	895	623
固定負債	—	0	—	—	—
負債合計	481	865	811	895	623
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	3,018
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	2,251
純資産合計	3,041	3,004	3,407	3,083	2,256
負債純資産合計	3,522	3,870	4,218	3,979	2,880

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	-	-	-
売上原価	348	418	387	442	362	471	439	467	377	456	386	465	362	439	400	463	363	-	-	-
売上総利益	303	422	346	474	310	466	393	458	323	458	348	501	333	522	420	485	386	-	-	-
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	-	-	-
EBITDA	133	245	193	311	163	320	251	310	172	314	217	354	179	368	263	310	209	-	-	-
営業利益	127	240	188	307	163	319	201	260	172	314	217	353	178	368	263	310	209	-	-	-
経常利益	127	240	189	307	157	320	201	261	171	314	216	354	175	372	278	319	204	-	-	-
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	-	-	-
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	-	-	-

2. 事業セグメント別売上高

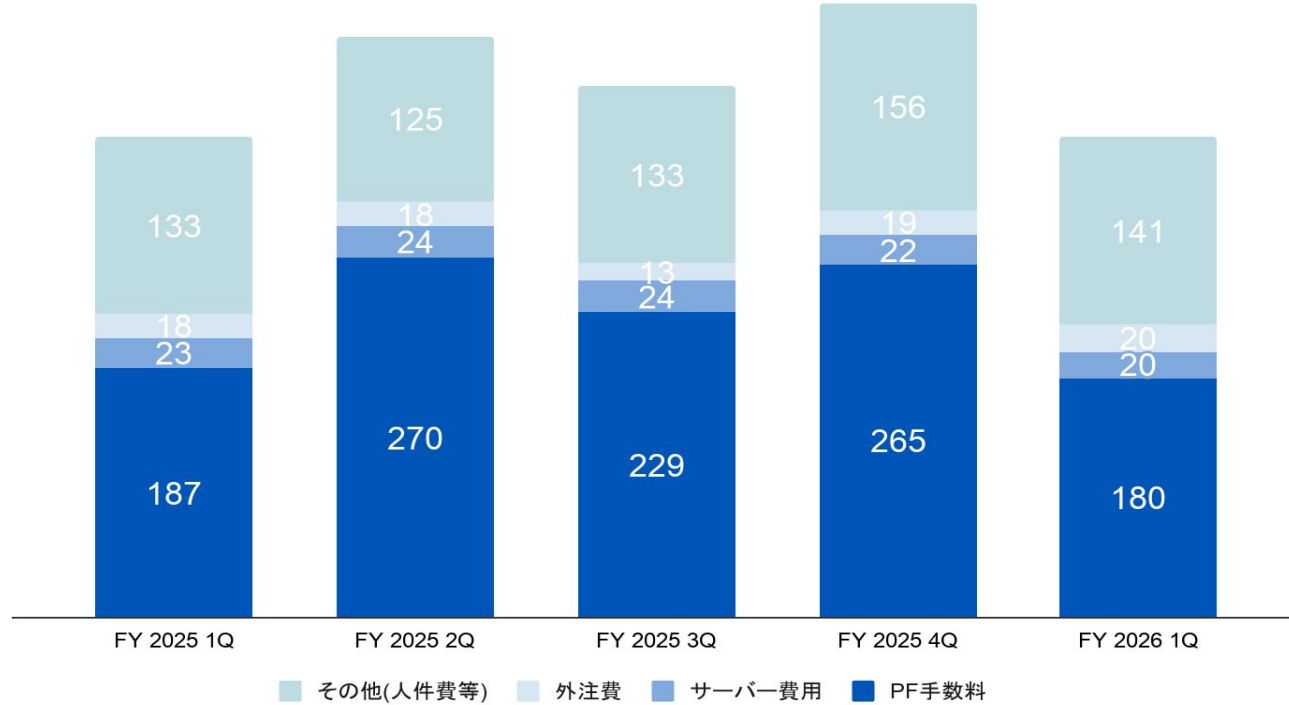
(単位：百万円)

	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	-	-	-
コンテンツ事業	95	92	89	87	84	81	78	76	74	72	70	68	65	63	62	61	58	-	-	-
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	-	-	-

※ 「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

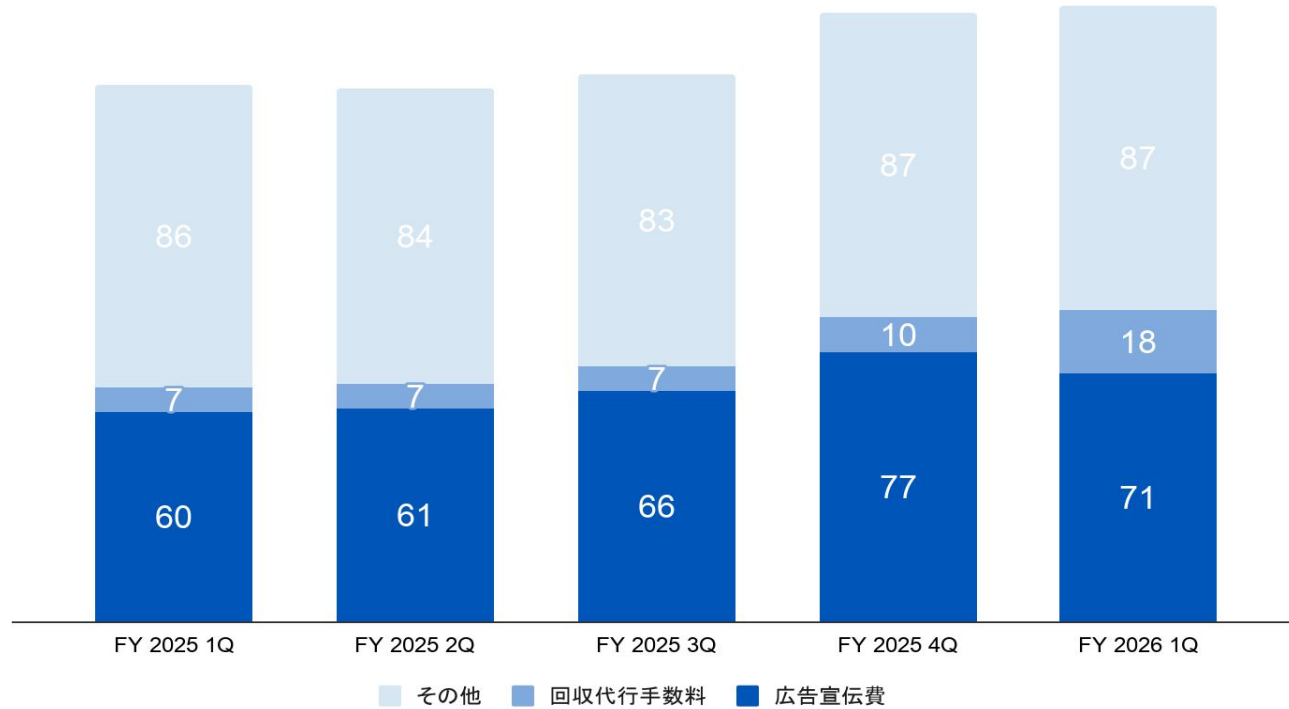
05. 参考数値 | 売上原価内訳/推移

(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	宮嶋 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



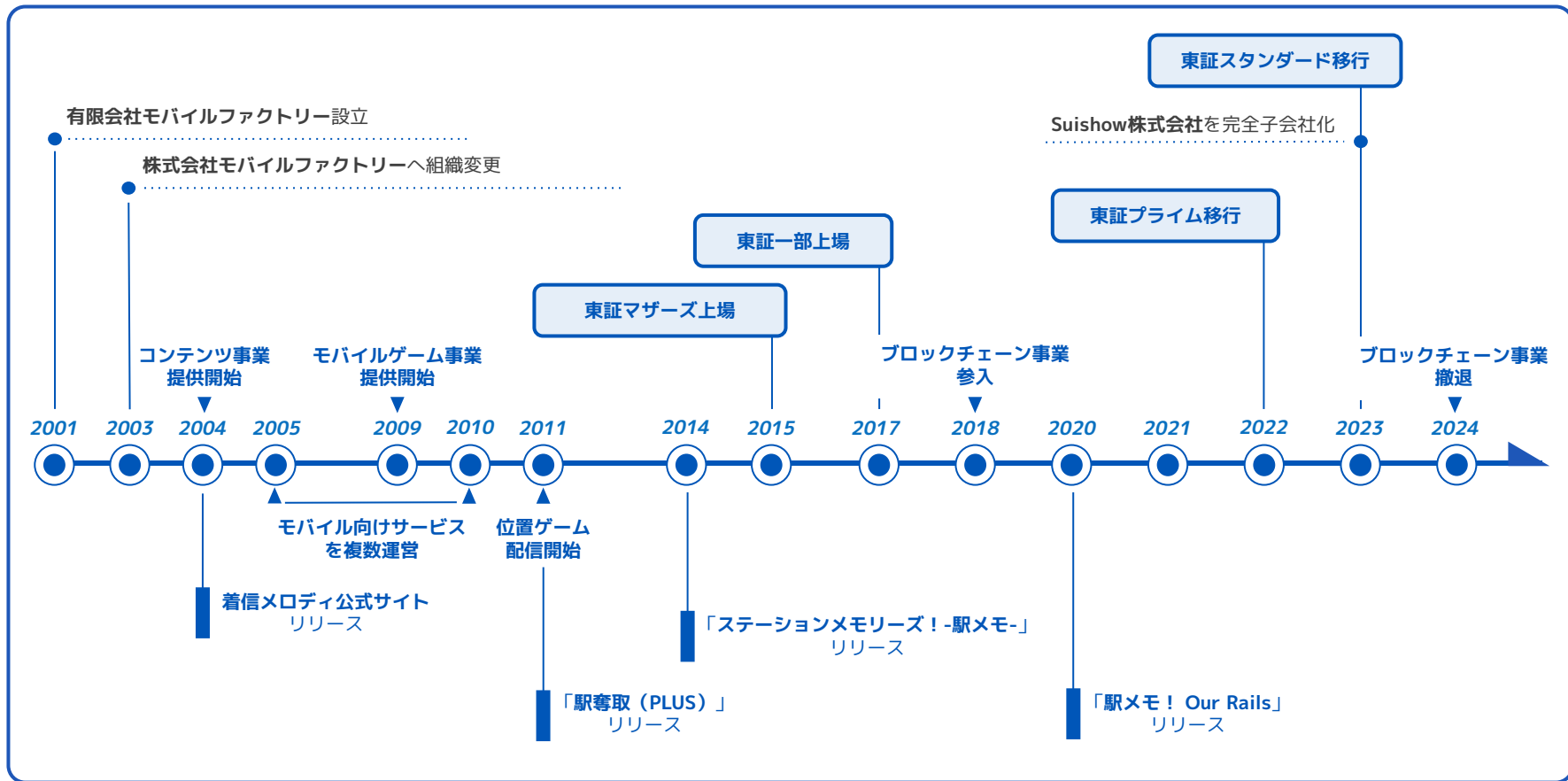
会社名	株式会社モバイルファクトリー
代表取締役	宮﨑 裕二
事業内容	モバイルゲーム事業 コンテンツ事業
設立	2001年10月1日



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



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

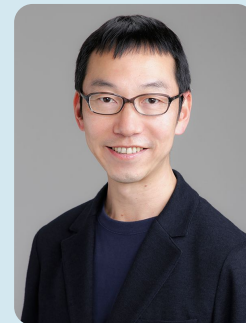
宮蔭 裕二



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)

しおがわ 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/2781782/00.pdf>

モバイルゲーム事業 (位置ゲーム)

駅メモ!
EKIMEMO
SERIES



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)

スタメロ
スタンプ & メロディとり放題

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

可愛らしいパートナー「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！

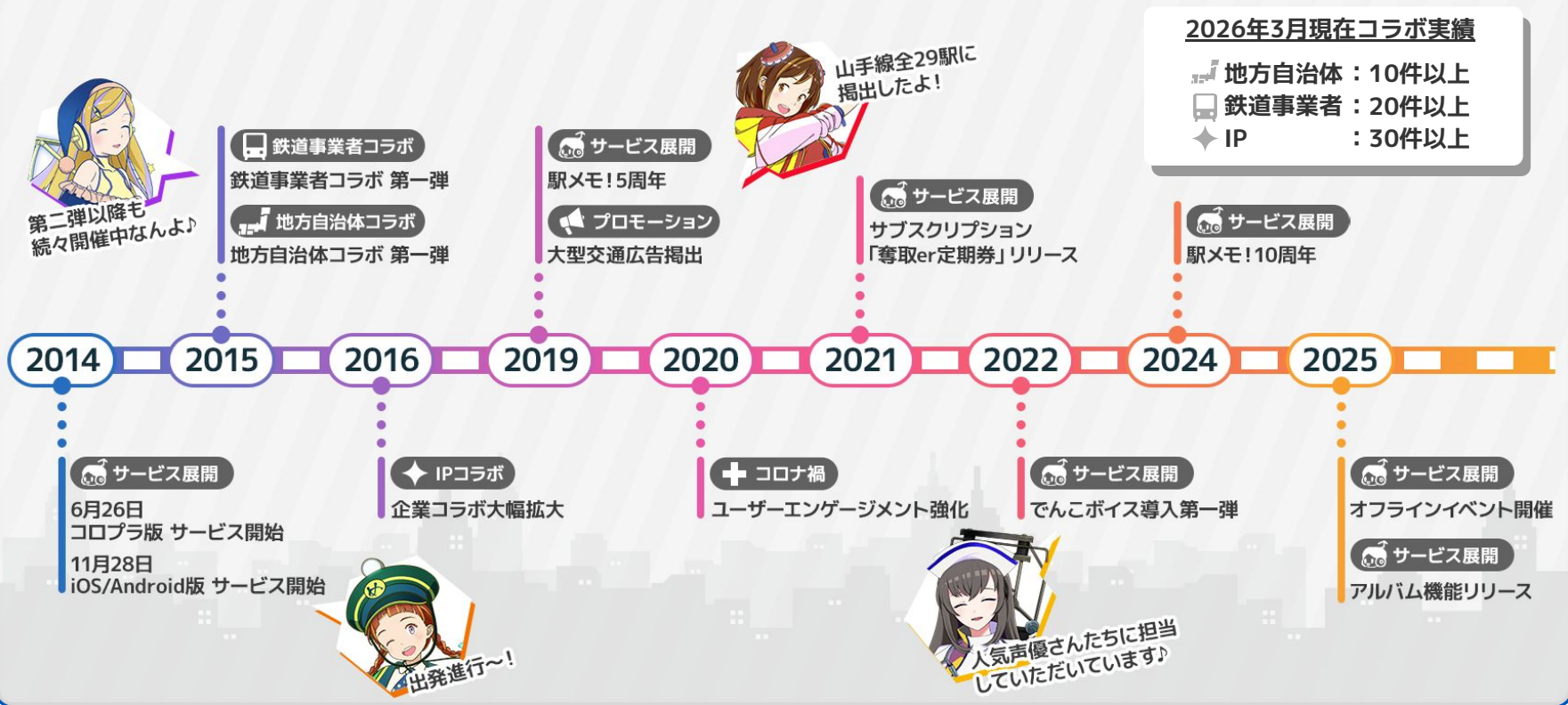




地方創生 + 体験型エンターテインメントへの進化
継続性の高いライフログとして活用



「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。