

# モバイルファクトリー、通期は黒字着地 ブロックチェーン参入で新プラットフォーム獲得へ

2018年1月19日に日本証券アナリスト協会で開催された、株式会社モバイルファクトリー2017年12月期決算説明会の内容を書き起こしでお届けします。

## 01. ハイライト

### 01. ハイライト



決算

通期前期比 **17%増収 20%増益**  
前四半期比 **21%増収 27%増益**

位置  
ゲーム

【駅メモ！】  
**DAU／売上高大幅増加**  
【新作】開発中止

新事業

**ブロックチェーン  
関連サービス開発開始**

Copyright © 2018 Mobile Factory, Inc. All Rights Reserved

4

宮嶋裕二氏：株式会社モバイルファクトリー代表の宮嶋です。本日はありがとうございます。2017年12月期の決算説明を始めます。

本日は本決算ということで、決算のまとめからご説明いたします。

こちらの[決算短信](#)を見ていただくと、いちばんわかりやすいと思います。

通期前期比で、17.6パーセント増収・20.5パーセント増益です。

## 01. ハイライト | 通期 定量振り返り

## 計画比わずかに届かずも、前期比では増収増益

単位：百万円	2017年12月期 実績	【2017年1月20日発表】 2017年12月期 予想	達成率	2016年12月期 前期実績	増減率
売上高	2,437	2,486	98.1%	2,072	+17.6%
営業利益	736	761	96.7%	611	+20.5%
経常利益	722	747	96.6%	611	+18.1%
親会社株主に帰属する 当期純利益	511	516	99.1%	411	+24.2%
【分割後】 1株当たり当期純利益 (単位：円)	54.18	54.70	-	43.64	-
【分割後】 1株当たり年間配当金 (単位：円)	17.00	16.50	-	13.50	-

Copyright © 2018 Mobile Factory, Inc. All Rights Reserved.

7

詳しくは、（決算説明資料の）7ページに出ています。

## 決算

通期前期比 **17%増収 20%増益**  
 前四半期比 **21%増収 27%増益**

位置  
ゲーム

【駅メモ！】  
**DAU／売上高大幅増加**  
 【新作】開発中止

## 新事業

**ブロックチェーン  
 関連サービス開発開始**

Copyright © 2018 Mobile Factory, Inc. All Rights Reserved.

4

(4ページに戻って) いちばん注目していただきたいのは、前四半期比です。前四半期比で、21パーセント増収・27パーセント増益という数字です。

## 02. 決算概要 | 四半期売上高/営業利益推移

### 02. 決算概要 | 四半期売上高/営業利益推移



駅メモ！好調により売上高大幅増加



Copyright © 2018 Mobile Factory, Inc. All Rights Reserved

10

まず、10ページをご覧ください。売上高が上がり、利益も上がっているように見えます。

## 02. 決算概要 | 第4四半期営業利益振り返り

駅メモ！ DAU好調 売上高・利益ともに増加し前四半期比増収増益  
新作開発中止により原価増加（約7,000万円）



Copyright © 2018 Mobile Factory, Inc. All Rights Reserved.

11

その内訳について、さらに深掘りしていきます。第4四半期は、前四半期比で増収増益ではありませんでした。ただ、のちほど触れますけれど、新作（の位置ゲーム）を作っていたものの、開発を中止しました。

第4四半期に、原価を約7,000万円計上しています。つまり、今回の「1億9,000万円」という営業利益は、7,000万円の経費をこなした上での1億9,000万円です。もしこれ（新作の位置ゲーム）の開発を継続していた場合には、2億6,000万円以上になっていたということです。

## 02. 決算概要 | 四半期販売費及び一般管理費内訳/推移

前四半期同様にWebプロモーションや交通広告等実施



Copyright © 2018 Mobile Factory, Inc. All Rights Reserved

17

もう1点、弊社の投資額として大きいものが、広告宣伝費です。こちらは、17ページをご覧ください。

第4四半期に関しては、ほぼ第3四半期と同じぐらいで、1億5,100万円を使っています。こちらは例年、第4四半期はかなり投資を増やすタイミングです。(2017年12月期も) 第3四半期に引き続いて、かなり広告投資を増やしました。

## 駅メモ！好調により売上高大幅増加



Copyright © 2018 Mobile Factory, Inc. All Rights Reserved

10

(10ページに戻って) 通常であれば、やはり広告投資を増やすと、短期的には利益が減ります。実際に、第3四半期の営業利益は1億4,800万円になっています。広告費を大幅に増やした影響もあって、第3四半期には(グラフの数値のような)利益が出ています。第4四半期に関しては、広告費をさらに増やした上、7,000万円の原価を計上しています。新作(の開発)を中止した原価計上をこなして、なお第3四半期と比べても、第4四半期は増益になっています。

前四半期同様にWebプロモーションや交通広告等実施



Copyright © 2018 Mobile Factory, Inc. All Rights Reserved

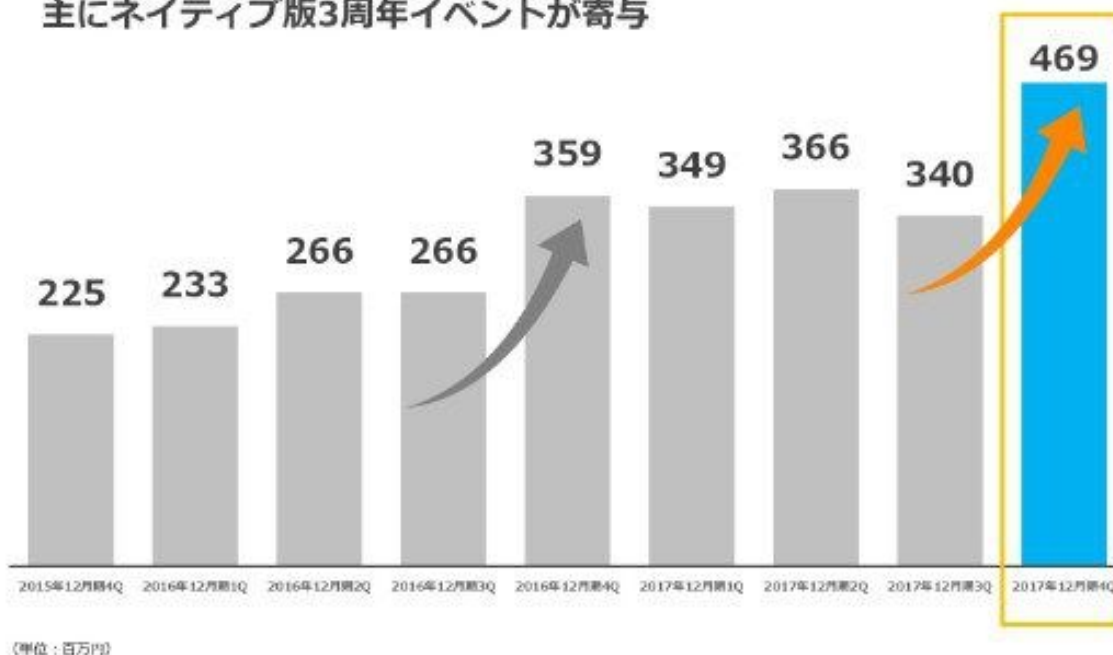
17

(17ページに飛んで) 実質に、17ページの広告宣伝費のグラフをご覧ください。こちらをご覧くださいとわかるのですが、(広告宣伝費は) 定常モードでは(2017年12月期第1四半期・第2四半期のように) だいたい1億円以下だったのです。それを、第3四半期からはちょっと投資モードに入って、第4四半期に関しても投資モードを続けています。それでもなお、これだけの営業利益を出すモードにあるということです。

だから仮に、広告宣伝費を1億円以下に抑え、新作(の開発)も中止しなかった場合、四半期ベースで3億円以上の営業利益を出せていたことになります。だから実態としては、かなり稼ぐ力が上がっております。

## 02. 決算概要 | 四半期位置ゲーム売上高推移

駅メモ！ DAU／課金共に好調により大幅増加  
主にネイティブ版3周年イベントが寄与



15ページの、四半期位置ゲーム売上高推移をご覧ください。

かなり売上高が伸びております。弊社の主力ゲームである『ステーションメモリーズ！』の売上が、ぐんと上がっているということです。

これはやはり、第3四半期・第4四半期に非常に広告費を使って、会員数を伸ばしてまいりましたので、着実にマネタイズできているという状況です。

ただ、通常は短期的に広告費をかければ、営業利益が減ります。第3四半期で広告費をかけて獲得した会員に、この第4四半期で、しっかりお金を使っていたということです。

広告を投資して、それがきちっと会員化していき、その会員がきちっとお金を使ってくれました。その結果、第4四半期は広告費増をこなし、実質最高益というかたちになっています。

位置ゲームの話に移りますけれど、『ステーションメモリーズ！』に関しては、DAU・課金ともに、大幅に増加しています。



前四半期同様にWebプロモーションや交通広告等実施



(17ページに飛んで) 先ほど説明しましたが、第3四半期に広告投資を多くして、会員をかなり獲得し、(その会員に) 第4四半期できっちりお金を使っていた結果です。第4四半期にもかなり広告費を使って、会員も増えておりますので、おそらく(2018年12月期) 第1四半期にもかなり反映されるのではないかと、私は考えております。

## 01. ハイライト | 補足

位置  
ゲーム

## 【新作】 開発中止

※2017年3月にリリースした「レキシトコネクト」に次ぎ、  
2018年リリースに向け開発中と伝えていたもの

理由：投資回収が難しいと判断したため  
2017年12月期にて、当プロジェクト総コスト**1.1億円**  
(開発中止により、4Qで**7,000万円**を追加コスト計上)

## 新事業

ブロックチェーン関連サービス  
開発開始

**2018年12月期中にリリース予定！**

一方で、大きなトピックスとして、新作の開発中止がございます。こちらに関しては、5ページをご覧ください。理由は「投資回収が難しいと判断したため」と書いてありますが、かなり厳密なシミュレーションを行いました。

今回作っていた作品も位置ゲームでしたので、弊社の位置ゲームで一番成功しているサービスである『ステーションメモリーズ!』のKPIを参考に、新作に関するいろいろシミュレーションを行いました。その結果、総合的には「このタイミングで開発中止をするのが、一番いいだろう」という意思決定をして、今回発表いたしました。

サンクコストの問題があって、「ここまで作ったのに、止めるのか？」という思いはございます。ただ、やはり弊社は位置ゲームをずっとやっていますので、「だいたい位置ゲームをやると、このようなKPIが出る」という経験値を持っています。そのため、(新作の位置ゲームに関しても)ある程度はシミュレーションできますので、何度(シミュレーションを)繰り返しても、「これが大幅な投資に対して、利益を生み出してくれるか」という視点では、「なかなか投資を続ける積極的な理由が見出せなかった」としか、言いようがありません。

非常にご期待をいただいていたところもあって、とても苦しい決断ではありましたが、ただ、かなり儲かる確率の低いサービスを、(一度リリースしたら)そのままずっと続けることになります。サービスを一度リリースしたあとは、遊んでいただくユーザーさまのためにも、(儲かる確率が低いからと言って)すぐに閉じることはできません。そのため、私は経営者として、それも考慮して、このタイミングで止めるという決断をしました。

こちらに、今期ベースで1億1,000万円ほどの総コストがかけられています。（開発中止により）今期の第4四半期で、7,000万円ほど追加コストを計上しています。すでに4,000万円を今期中のコストとして計上していたので、合わせて1億1,000万円が、ある意味無駄になったということになります。

## 01. ハイライト



### 決算

通期前期比 **17%増収 20%増益**  
前四半期比 **21%増収 27%増益**

### 位置 ゲーム

【駅メモ！】  
**DAU／売上高大幅増加**  
【新作】開発中止

### 新事業

**ブロックチェーン  
関連サービス開発開始**

Copyright © 2018 Mobile Factory, Inc. All Rights Reserved

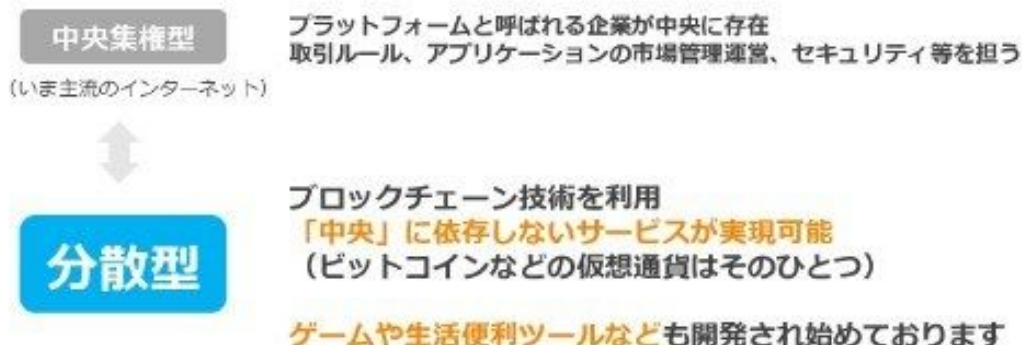
4

（4ページに戻って）ハイライトの3点目に、「ブロックチェーン関連サービス開発開始」と記載しています。

## 04. 今後の方向性 | ブロックチェーン技術補足

### 「ブロックチェーン関連サービス」について

分散型アプリケーションと言われる領域  
今のインターネットで主流である「中央集権型」ではないことが特徴



ソフトウェアの考え方や金融のしくみ、規制やルールの決まり方などが大きく変わる可能性があり、既存秩序では測れない経済圏が生まれようとしております。将来性が非常に期待される分野です。

Copyright © 2018 Mobile Factory, Inc. All Rights Reserved

24

こちらは、24ページをご覧ください。非常にわかりにくい表現をしていますので、シンプルにご説明します。今日（2018年1月19日）の報道にも出ていましたが、弊社は（ブロックチェーン関連サービスの）第1弾として、ブロックチェーンを活用したゲームを、ただいま開発中です。

## 04. 今後の方向性 | ブロックチェーン技術活用事例

経産省より

・ビットコイン発祥のブロックチェーン技術を改良しながら、金融以外の分野にもユースケースが広がっており、「ビットコイン2.0」と呼ばれている

<b>金融系</b> 決済 (SETL, FactoryLinking) 為替・送金・貯蓄等 (Ripple, Stellar) 証券取引 (Overstock, Symbiont, BitShares, Mirror, Hedgy) bitcoin取引 (Rabit, Coinfeine) ソーシャルFCキング (ROSCA) 株の株主名簿 (Toesi) 仮想通貨決済 (Bitpass) イスラム向け送金/チャリタブル (Abra, Blossoms)	<b>ポイント/リワード</b> ギフトカード交換 (GiftBlock) アーティスト向けリワード (PopChesL) プリバイドカード (BuyAnyCoin) リワードトークン (Rabbit Rewards)	<b>資産管理</b> bitcoinによる資産管理 (Uphold, Bitf Reserve) 土地登記簿の公証 (Factom)	<b>商流管理</b> サプライチェーン (SeuChain) トラッキング管理 (Provenance) マーケットプレイス (OpenBazaar) 金貨票 (Bitgold) ダイアモンドの所有権 (EneLedger) アデジタルアセット管理-移動 (Colu)	<b>公共</b> 市政記録の可視化 (Meyers Chain) 投票 (Neutral Voting Bloc) パーティクル国家/宇宙通貨 (BitNation/Spacechain) ペーシタインカム (GroupCurrency)
	<b>資金調達</b> アーティスト向けクラウド (PeerTracks) クラウドファンディング (Swarm)	<b>ストレージ</b> データの保存 (Stru, BigchainDB)	<b>認証</b> デジタルID (ShoCard, OneName) アート作品所有権/真実証明 (Ascribe/VeriSart) 薬品の真実証明 (Block Verify)	<b>医療</b> 医療情報 (BitHealth)
	<b>コミュニケーション</b> SNS (Synapse, Raveal) メッセンジャー、取引 (Getgems, Sendchat)	<b>シェアリング</b> ライドシェアリング (La'Zooz)	<b>コンテンツ</b> ストリーミング (Streamium) ゲーム (Spells of Genials, Voxelhaus)	<b>IoT</b> IoT (Adept, Filament) マイニング機械 (BitFury) マイニングチップ (21, Inc.)
		<b>将来予測</b> 未来予測, 市場予測 (Augur)		

出典: 経済産業省 商務情報政策局 情報政策課「平成27年度 基幹情報社会の構築化・サービス化に向けた基盤整備（ブロックチェーン技術を活用したサービスに関する取組計画）報告書（2016年4月28日）」

Copyright © 2018 Mobile Factory, Inc. All Rights Reserved

ただ、今回の（ブロックチェーン関連サービス）事業に関しては、ゲームに留まらないものです。25ページをご覧ください。

例えば「ゲーム」は、確かに（「コンテンツ」の）ジャンルとしてありますが、ブロックチェーンを使った技術を活用したサービスの、1つでしかないのです。

そのため、可能性としては、例えば「SNS」「メッセージャー」などがあります。今、「SNS」ではFacebook、「メッセージャー」ではLINEがあります。他にも、例えば（「商流管理」の）「マーケットプレイス」でも、楽天やAmazonなどがあるわけです。

弊社は今まで、もちろんゲームを提供してきて、ゲームに知見を多く持っておりますので、第1弾は「ゲーム」を提供します。ただ、ブロックチェーンを活用したサービスは、多分これから多く出てくると思います。可能性としては、今多くの人が普通に使っているジャンルに、ブロックチェーンを活用したサービスが、間違いなく出てきます。

例えば、すでにSNSなどでは（ブロックチェーンを活用したサービスが）出てきています。ただ、今後使われるかどうかというのは（断言できません）。

一般的に仮想通貨は、今ボラティリティが非常に高く、投機的な目的で使っている方が多分多いと思います。私は、それが「鶏が先か卵が先か」と考えています。仮想通貨を使うネット上のサービスが、今はほとんどないのです。

ビックカメラで使えるといった、いろいろな「リアル社会で使う」というソリューションは出てきていますが、この「ネット上で使うためのサービス」が、今はほとんどないのです。ただ、世界を見渡すと、出てきています。

弊社が第1弾として提供するゲーム分野でも、（すでにネット上のサービスが開始されていて）日本経済新聞さんの報道で、あるゲームについて書かれていました。仮想の猫をイーサリアム上で売買できるという、育成ゲーム（『CryptoKitties』）です。確か、1匹あたり1,000万円以上で売買されているという実績があるそうです。ゲーム上のキャラクターを育成して売買するという、カナダの会社が開発したものだと思えますけれど、実際にブロックチェーンを使ったゲームになっています。売上は、今20億円以上だそうです。（2017年）11月に（サービスを）スタートしたと聞いていますけれど、（2018年1月時点で）約2ヶ月半ぐらいですか。

（約2ヶ月半で）すでに売上が20億円以上たっているというデータがあります。つまり、ブロックチェーンを使ったゲームは、すでに実際に世界で出ていて、（その上）もう20億円という売上がたっているわけです。

ブロックチェーンを使った、ネット上のサービス.....つまり、「便利な」サービスではなく、仮想通貨を実際に使って「楽しむ」サービスは、今まであまり出てきていませんでしたが、今後はどんどん出てくると思います。そこに、弊社はまず「ゲーム」で参入するということです。

だからみなさん（にお伝えしたいことは）、「新作を止めます」という決断をしました。（その上で）「ブロックチェーン技術の第1弾として、『ゲーム』をやるぞ」と言いました。だから弊社にとっては、あまり「流行りに飛びついた」という感覚はないのです。

どちらかというところ、「インターネット上に新しいプラットフォームが生まれようとしている」ということです。かつてはゲームジャンルに、「モバゲー」や「GREE」などがありました。それから「Apple Store」と「Google Play」という、ネイティブアプリのプラットフォームが出てきました。そしてついに、次のプラットフォームが誕生し始めました。それが、ブロックチェーンだということです。

そのため、弊社からすれば、「新しいプラットフォームにいち早く入って、知見を積みたい」ということです。

今はネイティブアプリの「Google Play」や、Appleさんの「Apple Store」を、非常に多くの人が使っていますけれど、かなりの激戦区です。

だから弊社としては、「今多くの人が使っているマーケットに、普通にゲームを出すのか？ それとも、これから爆発的に伸びる可能性がある市場・プラットフォームに、サービスを出すのか？」という選択だったということです。

それならば、これから爆発的に伸びる（市場に参入していくことを選びました）。ライバルも、多分これからたくさん出てくると思います。私が知る限りでは、多分「（ブロックチェーン技術を使って）ゲームを出す」と言っている会社はありませんので、（弊社が）多分、日本初でしょうか。

そのような（爆発的に伸びる）可能性がある市場に対して、いち早く参入するということです。それこそやはり、「モバイルファクトリーのやること」かなと思います。

当然、「位置ゲームの新作を出してほしい」という方は、いっぱいいらっしゃいました。ただ、位置ゲームは『ステーションメモリーズ！』が好調で、今はリリースして3年目になりますけれど、最高の売上を更新しています。

あえて「新作をやるのであれば、（ネイティブアプリの位置ゲームではなく）新しいプラットフォームで出す」という計算をしたと、受け取っていただければと思います。

## 01. ハイライト



### 決算

通期前期比 **17%増収 20%増益**  
前四半期比 **21%増収 27%増益**

### 位置 ゲーム

**【駅メモ！】**  
**DAU／売上高大幅増加**  
**【新作】開発中止**

### 新事業

**ブロックチェーン**  
**関連サービス開発開始**

Copyright © 2018 Mobile Factory, Inc. All Rights Reserved.

4

（4ページの）ハイライトに戻り、まとめます。

1点目に、決算としては、通期前期比で17パーセント増収・20パーセント増益です。前四半期比で、21パーセント増収・27パーセント増益です。ただしこれは、7,000万円のコスト増・広告費増をこなした上での数字ということです。

2点目に、位置ゲームに関しては、『ステーションメモリーズ！』のDAU・売上高が大幅にアップしています。新作に関しては、開発中止いたします。

3点目に、新事業として、ブロックチェーン関連サービスの開発を開始しました。第1弾は、ゲームを開発しています。これは、弊社にとっては「新しいプラットフォーム」という認識で、とくに「流行りの『ブロックチェーン』というキーワードに乗ったわけではない」ということです。

以上になります。