

上場会社名 株式会社モブキャストホールディングス 上場取引所 東
 コード番号 3664 URL <https://mobcast.co.jp/>
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 藪 考樹
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役管理本部長 (氏名) 佐武 利治 (TEL) 03-5414-6830
 定時株主総会開催予定日 平成31年3月26日 配当支払開始予定日 —
 有価証券報告書提出予定日 平成31年3月27日
 決算補足説明資料作成の有無 : 有
 決算説明会開催の有無 : 有 (機関投資家・証券アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

1. 平成30年12月期の連結業績 (平成30年1月1日～平成30年12月31日)

(1) 連結経営成績

(%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
30年12月期	7,245	119.4	△536	—	△630	—	△1,221	—
29年12月期	3,302	6.6	△1,218	—	△1,242	—	△1,345	—
(注) 包括利益	30年12月期		△1,219百万円(—%)		29年12月期		△1,342百万円(—%)	

	1株当たり当期純利益	潜在株式調整後1株当たり当期純利益	自己資本当期純利益率	総資産経常利益率	売上高営業利益率
	円 銭	円 銭	%	%	%
30年12月期	△69.83	—	△96.4	△16.8	△7.4
29年12月期	△82.85	—	△71.7	△36.3	△36.9

(参考) 持分法投資損益 30年12月期 △28百万円 29年12月期 △20百万円

(注) 潜在株式調整後1株当たり当期純利益については、潜在株式は存在するものの1株当たり当期純損失であるため記載しておりません。

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
30年12月期	4,467	914	20.3	48.90
29年12月期	3,050	1,640	53.3	93.84

(参考) 自己資本 30年12月期 908百万円 29年12月期 1,625百万円

(3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動によるキャッシュ・フロー	投資活動によるキャッシュ・フロー	財務活動によるキャッシュ・フロー	現金及び現金同等物期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
30年12月期	△403	254	179	1,011
29年12月期	△1,141	△758	421	980

2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額(合計)	配当性向(連結)	純資産配当率(連結)
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計			
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭			
29年12月期	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—
30年12月期	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—
31年12月期(予想)	—	—	—	—	—	—	—	—

(注) 31年12月期の配当予想につきましては、現在未定です。

3. 平成31年12月期の業績予想 (平成31年1月1日～平成31年12月31日)

当社グループ(当社及び連結子会社)の中で主たる子会社が属する業界は、事業環境の変化が激しく、かつ、新規タイトルについての不確実性が高いことから、適正かつ合理的な数値の算出が困難であるため、四半期ごとに実施する決算業績及び事業の概況のタイムリーな開示に努めるものの、連結業績予想については開示しない方針です。

※ 注記事項

(1) 期中における重要な子会社の異動（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動）： 無

(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更： 無
 ② ①以外の会計方針の変更： 無
 ③ 会計上の見積りの変更： 無
 ④ 修正再表示： 無

(3) 発行済株式数（普通株式）

① 期末発行済株式数（自己株式を含む）	30年12月期	18,577,708株	29年12月期	17,318,008株
② 期末自己株式数	30年12月期	－株	29年12月期	－株
③ 期中平均株式数	30年12月期	17,495,348株	29年12月期	16,240,260株

(参考) 個別業績の概要

1. 平成30年12月期の個別業績（平成30年1月1日～平成30年12月31日）

(1) 個別経営成績 (%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
30年12月期	1,985	△39.8	114	－	72	－	△702	－
29年12月期	3,300	6.6	△1,213	－	△1,216	－	△1,353	－
	1株当たり 当期純利益		潜在株式調整後 1株当たり当期純利益					
	円 銭		円 銭					
30年12月期	△40.13		－					
29年12月期	△83.35		－					

(2) 個別財政状態

	総資産		純資産		自己資本比率		1株当たり純資産	
	百万円		百万円		%	円 銭		
30年12月期	1,264		844		66.7	45.38		
29年12月期	3,021		1,612		53.2	92.86		

(参考) 自己資本 30年12月期 843百万円 29年12月期 1,608百万円

※ 決算短信は公認会計士又は監査法人の監査の対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

(将来に関する記述等についてのご注意)

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、決算短信（添付資料）2ページ「1. 経営成績・財政状態に関する分析（1）経営成績に関する分析」をご覧ください。

なお、当社は、平成30年2月27日に株式会社トムスを、平成30年3月28日にソーシャルキャピタル株式会社をそれぞれ新たに取得したため、当連結会計期間より、連結の範囲に含めております。

(決算補足説明資料の入手方法)

決算補足説明資料は、TDnetで同日開示しております。また、当社は、平成31年2月13日（水）に機関投資家・証券アナリスト向け説明会を開催する予定です。

○添付資料の目次

1. 経営成績・財政状態に関する分析	2
(1) 経営成績に関する分析	2
(2) 財政状態に関する分析	3
(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当	5
(4) 事業等のリスク	5
(5) 継続企業の前提に関する重要事象等	12
2. 企業集団の状況	13
3. 経営方針	15
(1) 会社の経営の基本方針	15
(2) 目標とする経営指標	15
(3) 中長期的な会社の経営戦略	15
(4) 会社の対処すべき課題	15
4. 会計基準の選択に関する基本的な考え方	17
5. 連結財務諸表及び主な注記	18
(1) 連結貸借対照表	18
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書	20
連結損益計算書	20
連結包括利益計算書	21
(3) 連結株主資本等変動計算書	22
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	24
(5) 連結財務諸表に関する注記事項	26
(継続企業の前提に関する注記)	26
(連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項)	26
(会計方針の変更)	28
(連結貸借対照表関係)	28
(連結損益計算書関係)	29
(連結キャッシュ・フロー計算書関係)	30
(セグメント情報等)	31
(1株当たり情報)	32
(重要な後発事象)	32

1. 経営成績・財政状態に関する分析

(1) 経営成績に関する分析

当平成30年12月期連結会計年度において当社は、平成30年4月1日を効力発生日として純粋持株会社体制へと移行し、併せて株式会社モブキャストから株式会社モブキャストホールディングスへ商号変更しました。また、持株会社体制への移行にあたり、旧モブキャストの主力事業であったゲーム事業については、新たに設立した株式会社モブキャストゲームスへ移管し、4月より本格的に営業を開始しております。さらに、平成30年2月に取得した株式会社トムス(以下、「トムス」といいます)については、これまで当社が築いてきたトムスブランドを活かし海外及びネット販売等の販路の強化、商品アイテムの増加等の施策を行っており、順調に進んでおります。なお、トムスにつきましては、当第2四半期連結会計期間から連結対象とし、新たな報告セグメント「モータースポーツ事業」として記載しております。また、同3月に取得した株式会社ソーシャルキャピタル総合研究所(現ソーシャルキャピタル株式会社)につきましては、株式取得後の新たな経営体制への移行がほぼ完了し将来の事業計画をもとに当社グループに対する重要性が増すと考えられることから、当第3四半期連結会計期間より連結対象としておりますが、本年度への決算への寄与度は小さいことからセグメントはその他セグメントに含めております。

モバイルゲーム事業

モバイルゲーム事業については、前連結会計年度に引き続き、国内外の有力デベロッパーとの共同開発プロジェクトの推進とそれに伴う新規タイトルの共同開発及び配信中タイトルの運営強化に取り組ましました。

海外パートナーとの共同開発プロジェクトの推進につきましては、かねてより進めていた中国Capstone社との2作目のサッカーゲームタイトル「モバサカULTIMATE FOOTBALL CLUB」の日本配信を本年8月29日に、中国においては中国 Tencentゲームス社がパブリッシャーとなり同9月12日に配信を開始しました。また、韓国ネブチューン社との共同開発タイトル「ナナカゲ〜七つの王国と月影の傭兵団〜」につきましては、11月にクローズドβテストを行う等、配信開始に向けて着実に進展しております。さらには「劇的采配!プロ野球リバーサル」の国内配信向け開発、「幽☆遊☆白書」の国内版並びに中韓及び東南アジア版それぞれの開発を進めております。

また、既存タイトルの運営強化につきましては、平成30年2月に配信を開始した「キングダム乱-天下統一への道-」において同盟討伐戦を実装する等、よりユーザー様に楽しんでいただけるゲームとなるよう機能の充実に努めております。

これらの取組みにより、当平成30年12月期連結会計年度の売上高は5,415,479千円となりました。一方で、グローバルアライアンス戦略に伴い固定費の削減を進めるとともに、広告宣伝費453,670千円の投下及び共同開発タイトルの売上増加に伴う売上に連動するレベニューシェアの増加、及び回収代行手数料の増加等により、営業損失は368,864千円となりました。

なお、ゲーム事業については、かねてより進めているグローバルアライアンス体制への移行を推し進め、自社開発タイトル「【18】キミト ツナガル パズル」の譲渡、「モバプロ2 レジェンド」の他社との共同運営、及び開発中タイトル「LIP」の開発停止を決定いたしました。また、合わせて、運営中タイトルの将来計画の見直しを行い、ソフトウェア及びソフトウェア仮勘定の投資回収見込みを改めて検討し下記に記載の「減損損失」の計上及び出資金の投資回収見込みを改めて検討し下記記載の「出資金評価損」を計上いたしました。

モータースポーツ事業

モータースポーツ事業につきましては、広告収益および事業収益を目的とした年間スポンサー契約の獲得、およびレース参戦車両の技術開発により自動車用品への技術転用や商品開発に必要なデータやノウハウの蓄積のため、国内の主要な自動車レースカテゴリーに参戦しております。今年度は、国内随一の観客動員数を誇るSUPER GTシリーズにおいて年間ランキング2位、全日本F3選手権シリーズではドライバー、チーム、エンジンチューナーといった主要3部門で年間タイトルを獲得する等の好調な成績を記録いたしました。また、自動車レースでの上位入賞がもたらす常勝チーム「トムス」のプレゼンスの維持向上により、トムスブランド製品の品質をアピールし、商品開発車種の増加と海外販売及びネット販売等による販路拡大の基盤づくりを行っており、年間の開発車種数については平成29年度の2台に対し、平成30年度は4台と、着実に実績を残しました。

これらの取組により、当平成30年12月期連結会計年度において、売上高は1,780,441千円、営業利益は199,814千円となりました。

※純粋持株会社体制移行前である平成30年第1四半期連結会計期間の旧株式会社モブキャスト(現株式会社モブキャストホールディングス)の売上、利益につきましては、当該期間における旧モブキャストの主力事業がモバイルゲーム事業であることから、モバイルゲーム事業セグメントに含めております。

以上の結果、当平成30年12月期連結会計年度の当社グループの売上高は、モバイルゲーム事業における新規タイトル「キングダム乱-天下統一への道-」の配信開始による売上の増加、平成29年度後半に配信開始した「モバサカCHAMPIONS MANAGER」の売上の通年寄与及びモータースポーツ事業のトムスの売上高が加わったことにより、売上高は7,245,582千円(前年同期は売上高3,302,332千円)となりました。また、連結営業利益につきましては、モバイルゲーム事業の売上拡大に伴う売上総利益の増加により同事業の営業損失が縮小したことに加えてモータースポーツ事業のトムスの営業利益が寄与し、営業損失は536,079千円(前年同期は営業損失1,218,732千円)となりました。

さらに、営業外収益として「消費税差額」7,237千円等、営業外費用として「為替差損」26,786千円、「持分法による投資損失」28,456千円等を計上したことにより、経常損失は630,997千円(前年同期は経常損失1,242,048千円)となりました。

また上記モバイルゲーム事業のセグメント情報に記載のとおりグローバルアライアンス戦略の徹底に伴い、自社運営タイトルの譲渡及び共同運営並びに自社開発中のタイトルの開発の停止をすることとし、モバイルゲーム事業に係るソフトウェア及びソフトウェア仮勘定の投資回収見込みを改めて検討した結果、「減損損失」387,566千円を計上いたしました。さらに、モバイルゲーム事業に係る出資金の投資回収見込みを改めて検討し「出資金評価損」32,732千円等を計上した結果、税金等調整前当期純損失は1,050,920千円(前年同期は税金等調整前当期純損失1,336,821千円)、当期純損失は1,220,050千円(前年同期は当期純損失1,339,231千円)、親会社株主に帰属する当期純損失は1,221,767千円(前年同期は親会社株主に帰属する当期純損失は1,345,433千円)となりました。

(次期の見通し)

当社グループはこれまで培ってきた「モバイルインターネット領域におけるサービス開発および運営ノウハウの提供、ブランド資源の価値最大化のプロデュース及び経営支援を行うことで、グローバルでの事業成長を実現し、日本のエンターテインメント業界を革新させ、さらなる発展に貢献する」ことを重要な戦略と位置付けています。

モバイルゲーム事業につきましては、グローバルアライアンス戦略に基づく国内外の共同開発パートナーとの新作タイトルの開発推進と運営強化に専念し取り組んでまいります。国内外の共同開発パートナーとの新作タイトルの開発推進につきましては、これまで構築してきた国内外のネットワークを基盤として、パートナー企業との国内有力IPを用いた新規タイトルの開発及び配信を進めており、「劇的采配!プロ野球リバーサル」、「ナナカゲ〜七つの王国と月影の傭兵団〜」の配信に向けた準備及び「幽☆遊☆白書」の開発を行ってまいります。

また、モータースポーツ事業につきましては、国内レースでの勝利実績と当社グループが持つITテクノロジーやマーケティングノウハウを活用し、トムスのブランド価値を最大化し自動車用品事業のグローバルでの事業拡大を目指します。

以上を踏まえた当期の売上高及び利益予想に関しましては、モバイルゲーム事業が属する市場が事業環境の変化が激しく、かつ、新規タイトルについての不確実性が高いことから適正かつ合理的な数値の算出が困難であることから、四半期毎に実施する決算業績及び事業の概況のタイムリーな開示に努めるものの、業績予想については開示しない方針です。

(2) 財政状態に関する分析

① 資産、負債及び純資産の状況

(資産)

当連結会計年度末における資産は、前連結会計年度末に比べ1,417,086千円増加し、4,467,509千円となりました。

流動資産は、前連結会計年度末に比べ467,858千円増加し、2,692,526千円となりました。主な内訳は株式会社トムス取得等に起因して、受取手形及び売掛金が145,397千円増加し、商品及び製品が164,767千円、原材料

及び貯蔵品が91,667千円増加したことによるものであります。

また、固定資産は前連結会計年度末に比べ、949,228千円増加し、1,774,983千円となりました。主な内訳は株式会社トムス取得等に起因して有形固定資産が974,854千円増加したことによるものであります。

(負債)

当連結会計年度末における負債は、前連結会計年度末に比べ2,143,545千円増加し、3,553,103千円となりました。

流動負債は、前連結会計年度末に比べ764,176千円増加し、2,120,263千円となりました。主な内訳は株式会社トムス取得等に起因して未払金が369,434千円、買掛金及び支払手形が245,502千円増加したことによるものであります。

また、固定負債は前連結会計年度末に比べ、1,379,368千円増加し、1,432,839千円となりました。主な内訳は株式会社トムス取得等に起因して長期借入金が1,296,730千円、退職給付に係る負債が55,653千円増加したことによるものであります。

(純資産)

当連結会計年度末における純資産は、前連結会計年度末と比べ726,458千円減少し、914,406千円となりました。主な内訳は、資本金が249,929千円、資本剰余金が254,718千円増加し、利益剰余金が1,221,767千円減少したことによるものであります。

② キャッシュ・フローの状況

当連結会計年度末における現金及び現金同等物(以下、「資金」という。)は、前連結会計年度末と比べ30,860千円増加し、1,011,135千円となりました。

(営業活動によるキャッシュ・フロー)

営業活動の結果使用した資金は、前連結会計年度に比べ738,427千円減少し、403,144千円となりました。これは、主に、税金等調整前当期純損失及び売上債権の減少によるものであります。

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

投資活動の結果獲得した資金は、254,723千円となりました。(前連結会計年度は、758,130千円の使用)これは、主に、連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による収入によるものであります。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

財務活動の結果獲得した資金は、前連結会計年度と比べ242,065千円減少し、179,283千円となりました。これは、主に、株式の発行及び借入による収入、借入金の返済及び社債の償還による支出であります。

(参考) キャッシュ・フロー関連指標の推移(連結ベースの財務諸表により計算)

	平成28年12月期	平成29年12月期	平成30年12月期
自己資本比率(%)	56.1	53.3	20.3
時価ベースの自己資本比率(%)	390.4	419.0	127.7
キャッシュ・フロー対有利子負債比率(%)	5,063.7	—	—
インタレスト・カバレッジ・レシオ(倍)	2.1	—	—

自己資本比率：自己資本／総資産

時価ベースの自己資本比率：株式時価総額／総資産

キャッシュ・フロー対有利子負債比率：有利子負債／キャッシュ・フロー

インタレスト・カバレッジ・レシオ：キャッシュ・フロー／利払い

- (注) 1. 株式時価総額は、自己株式を除く発行済株式数をベースに計算しております。
 2. キャッシュ・フローは、営業キャッシュ・フローを利用しております。
 3. 有利子負債は、連結貸借対照表に計上されている負債のうち利子を支払っている全ての負債を対象としております。
 4. 平成29年12月期及び平成30年12月期のキャッシュ・フロー対有利子負債比率及びインタレスト・カバレッジ・レシオについては、営業キャッシュ・フローがマイナスであるため記載しておりません。

(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当

当社グループは、株主に対する利益還元策を重要な経営課題の一つであると認識しており、企業体質の強化と将来の事業展開のために内部留保を確保しつつ、配当を実施していくことを基本方針と考えておりますが、今期は、当期純損失の計上であること、また、将来的な業容拡大のための投資等を実施し、いっそうの事業拡大により利益計上を目指すことが、株主に対する最大の利益還元策となると考えておりますことから、無配とさせていただきます。

将来的には、財政状態及び経営成績を勘案して、各期の株主に対する利益還元策を決定していく予定であります。現時点において配当実施の可能性及びその実施時期等については未定であります。

(4) 事業等のリスク

本決算短信に記載した事項のうち、投資家の判断に重要な影響を及ぼす可能性のある事項には、以下のようなものがあります。また、必ずしもそのようなリスク要因に該当しない事項につきましても、投資家の投資判断上、重要であると考えられる事項につきましては、投資家に対する積極的な情報開示の観点から以下に開示しております。当社は、これらのリスク発生の可能性を十分に認識した上で、発生の回避及び発生した場合の対応に努める方針ではありますが、当社株式に関する投資判断は、本項及び本決算短信中の本項以外の記載事項を慎重に検討した上で行われる必要があると考えております。なお、文中の将来に関する事項は、本決算短信発表日現在において当社グループが判断したものであり、将来において発生の可能性があるすべてのリスクを網羅するものではありません。

1. 事業に関するリスク

① モバイルゲーム事業

i ネイティブアプリゲーム開発と収益性について

当社グループの属するモバイルゲーム市場は既に成熟期に入っており、当該市場内の構成もブラウザゲームを中心とする構造から、ネイティブアプリゲームを中心とする構造に変化しております。

当社グループでは、このような市場構造の変化に対応すべく、ネイティブアプリゲームの開発、配信に資源を投下できる体制を開発パートナーと共に、整備するとともに、当社グループのゲーム開発基準である「D3」基準(※1)を満たした、高品質なネイティブアプリゲームの共同開発に注力しております。

しかしながら、ネイティブアプリゲームにつきましては、ゲームの高品質化に伴い、1タイトルあたりの開発期間が長期化する傾向にあり、また、1タイトル毎の終息期間が短くなってきていることから、上述のような対応にもかかわらず、システム投資や開発費の支出が拡大する可能性及び当初想定していた収益を確保でき

ない可能性があります。このような場合には、当社グループの事業展開及び経営成績に影響を及ぼす可能性があります。

(※1) D3とは、ゲームデザイン、マーケティングデザイン及び課金デザインを追求した当社独自のゲーム開発基準です。

ii 海外アライアンス事業について

当社グループは、海外パートナー企業と国内有力IPを用いた新規タイトルの共同開発、日本及び海外市場での配信を積極的に進めております。

しかしながら、開発・配信を行う各国での市場や政情、法令規制等の外的要因が急激に変化した場合、海外パートナー企業やその他利害関係者との係争が発生した場合等、環境が大きく変化した場合には、当社グループの事業展開及び経営成績に影響を及ぼす可能性があります。

iii ブラウザプラットフォームにかかる市場構造の変化について

「mobcast」は、モバイルゲームプラットフォームであり、平成22年2月にサービス展開をスタートして以来、自社開発タイトルの「モバプロ」及び「モバサカ」等のブラウザゲームが幅広い層に支持され、売上が拡大してまいりました。

しかしながら、モバイルインターネットサービスについては、ユーザーニーズの移り変わりや技術革新が激しく、ユーザーニーズに的確に対応したサービスの導入が、何らかの理由により困難となった場合には、ユーザーへの訴求力等が低下し、当社グループの事業展開及び経営成績に影響を及ぼす場合があります。

また、当社グループは、「mobcast」において、ユーザーニーズに対応した特徴のあるサービスを展開しておりますが、当社グループのモバイルゲーム事業が属する国内モバイルゲーム市場は既に成熟期に入っており、当該市場内の構成もブラウザゲームを中心とする構造から、ネイティブアプリゲームを中心とする構造に変化しております。このような市場構造の変化に加え、従来から当該市場は他社との競合が激しく、また、新規事業者の当該市場への参入障壁も高くはないことから、さらに厳しい環境となることが予想されます。これらの市場構造の変化や競合他社に対し、当社グループが適時かつ適切な対応を取ることができなかった場合には、当社グループの事業展開及び経営成績に影響を及ぼす可能性があります。

当社グループは、平成28年6月より株式会社マイネット（現：株式会社マイネットゲームス）と包括的業務提携を行い、同社と共同で「mobcast」及び「モバプロ」、「モバサカ」等の運営を開始しております。当社グループと同社の持つ事業運営ノウハウ等を組み合わせることにより、大きなシナジー効果を発揮することを目指しておりますが、当初見込んだ効果が発揮されない場合、提携が解消された場合、または、セキュリティを含めた提供サービスの品質維持が当初見込み通りに行えなくなった場合には、ユーザーへの訴求力等が低下し、当社グループの事業展開及び経営成績に影響を及ぼす可能性があります。

② モータースポーツ事業

i レースに関連する事故等について

当社グループは、国内の主要な自動車レースカテゴリであるSUPER GT、SUPER FORMULA（全日本スーパーフォーミュラ選手権）、JAPANESE F3 CHAMPIONSHIP（全日本F3選手権）等に参戦しております。

レース中の安全対策として、各大会の運営機関が定める規則及び日本自動車連盟（JAF）が定めるモータースポーツ諸規則（国内競技規則、国内競技車両規則等）に準拠しレース運営を行っております。しかしながら、レースに関連する事故等によりレース用の車体が損壊し、又はドライバー並びに観戦しているお客様が死傷する事案が生じた場合、損害賠償請求を受ける可能性があります。また、上記のようなレースに関連する事故等が生じた場合、レースへの参加を停止する可能性があります。レースに関連する事故等が重大、深刻な場合には当社グループの事業展開及び経営成績に影響を及ぼす場合があります。

ii レースに関する成績不振について

当社グループは、国内におけるレースチームの中でもトップクラスの成績を挙げており、現在までに著名なレーシングドライバーを数多く輩出しております。しかしながらレースに関する成績不振が生じた場合、レーシングドライバーの確保やチームスタッフの確保が困難となる可能性があります。また、広告主の獲得が困難となり広告料金が低下する可能性があります。さらにレースチームのブランドや知名度が低下する可能性があります。レースに関する成績不振が長期にわたり、回復不能となった場合、当社グループの事業展開及び経営成績に影響を及ぼす場合があります。

iii 自動車メーカーの業績について

当社グループは、上記 i に記載のとおり、国内の主要なレースに参戦しておりますが、自動車メーカーの業

績不振等により、広告宣伝予算が削減された場合、開催レース及びレースイベントが減少する可能性があります。自動車メーカーにおける大幅な広告宣伝予算の削減が行われた場合、当社グループの事業展開及び経営成績に影響を及ぼす場合があります。

iv 当社自動車用品の市場について

当社グループは、レース参戦により得た自動車部品製造技術やレースチームのブランドを利用して自動車用品の生産・販売を行っております。当社の生産・販売する自動車用品は特定の車種向けに特化しているものが多数あり、高品質で、デザイン性等における付加価値の高い自動車用品となっており、一般の自動車用品と比較すると高価な製品であります。当社自動車用品のユーザーは、特定の車種を運転する自動車愛好家を中心となっていることから、一般の自動車運転者とはユーザー層が異なり、カスタマイズ需要のある車種の販売台数やカスタマイズ可能範囲の大きさが減少又は縮小した場合、販売額が減少する可能性があります。また、近年の電気自動車や自動運転車の普及により、当社自動車用品のユーザーが減少する可能性があります。上記のような減少又は縮小が著しく、継続的な場合には当社グループの事業展開及び経営成績に影響を及ぼす場合があります。

v リコールの発生について

当社グループは、各種法令や安全基準に準拠して自動車部品の生産・販売をしておりますが、自動車用品の安全性、品質に問題がありリコールが発生した場合、リコール費用(損失)の発生及び販売額が減少する可能性があります。上記のようなリコール費用(損失)の発生及び販売額の減少が著しく、継続的な場合には当社グループの事業展開及び経営成績に影響を及ぼす場合があります。

2. 財務リスク

① ソフトウェアに関連する減損損失等について

当社グループが開発し配信するゲームタイトルにおいては、ユーザーの嗜好性の変化などの理由により、当初の想定通りに収益が上らない可能性があります。当社グループにおいては、ユーザーに満足いただけるコンテンツの開発に努めておりますが、開発・配信したコンテンツがユーザーに受け入れられなかった場合には、開発したソフトウェアについて減損損失やソフトウェア除却損が発生し、当社グループの業績および財政状況に影響を与える可能性があります。

② 為替変動について

当社グループは、海外パートナー企業と共同でのゲーム開発、当社グループ及び海外パートナー企業を通じての開発ゲームの配信の取り組みを行っており、積極的に中華圏及び欧米などで配信をしていく予定であります。これら海外パートナー企業との取引、または海外事業が拡大した場合には、外貨建取引が増加し、為替相場の変動により為替差損益が発生するため、当社グループの業績および財務状況に影響を与える可能性があります。

3. サービスに関するリスク

① プラットフォーム提供会社への依存について

当社グループの売上においてスマートフォン向けネイティブアプリゲームの比率が高まっているなかで、プラットフォーム提供会社であるApple社及びGoogle社への収益依存も拡大しております。従って、プラットフォーム提供会社の事業戦略の転換並びに動向に伴い、手数料率や為替変動によるアイテム単価の変更等の要因により、当社グループの事業展開及び経営成績に影響を及ぼす可能性があります。

② 特定契約先との契約関係について

当社グループの提供するブラウザゲームの軸タイトルである「モバプロ」「モバプロ2 レジェンド」においては、一般社団法人日本野球機構との契約により選手や監督の写真及び名前を使用する権利許諾を受けております。現時点では同機構との契約継続に支障を来す事象は認識しておりませんが、同機構の方針変更等に伴い、契約内容の大幅な変更や契約解消等が生じた場合には、当社グループの事業展開及び経営成績に影響を及ぼす可能性があります。

また、同様に「モバサカ」「モバサカ CHAMPIONS MANAGER」「モバサカ Ultimate Football Club」においては、FIFPro COMMERCIAL ENTERPRISES BV(国際プロサッカー選手会)との契約により選手の写真及び名前を使用する権利許諾を受けております。現時点では同会との契約継続に支障を来す事象は認識しておりませんが、同会

の方針変更等に伴い、契約内容の大幅な変更や契約解消等が生じた場合には、当社グループの事業展開及び経営成績に影響を及ぼす可能性があります。

③ 不正行為等について

当社グループは、個人情報を含む一定の顧客情報及び機密情報等を保有及び管理しております。当社グループは、これらの情報資産の適切な管理に最大限の注意を払っており、情報管理の重要性を周知徹底するべく役職員等に対する研修等を行い、情報管理の強化を図っております。

また、情報セキュリティについては外部からの不正アクセス、コンピュータウィルスの侵入防止について、システム的な対策を講じております。

しかしながら、当社グループが取り扱う情報について、外部からの不正アクセス、システム運用における人的過失、役職員等の故意等による顧客情報の漏洩、消失、改ざん又は不正利用等が生じる可能性があります。そのような事態に適切に対応できず信用失墜又は損害賠償による損失が生じた場合には、当社グループの事業展開及び経営成績に影響を及ぼす可能性があります。

④ リアル・マネー・トレード(RMT)について

当社グループのサービスにおいては、ゲームの楽しさを拡大する目的でゲーム内アイテムをユーザー同士で交換できる機能を提供しております。当社グループと類似したサービスを提供する他社においては、一部の悪質なユーザーがアイテム等を不正に入手しオークションサイト等で譲渡するというリアル・マネー・トレード(RMT)(※)という不正行為が発覚しており、社会問題化しております。当社グループのサイト内で入手できるアイテムに関しても、オークションサイトへの出品が若干存在しております。当社グループでは、RMTに関しては、ユーザー規約にて明確に禁止をうたっており、ユーザーに対して積極的に啓蒙を行うと共に、違反者に対しては利用停止や強制退会などの厳正な措置の実施やシステムに抑止策を導入する等の対策を講じております。

また、当社グループでは、主要なオークションサイトを定期的に巡回し、当社グループのアイテムを発見した場合には、速やかに警告を行い、サイト運営者を通じて出品を取り消すように働きかけております。

しかしながら、当社グループのアイテムを用いたRMTが発生・拡大した場合には、当社グループ及び当社グループのサービスの信頼性やブランドが毀損し、当社グループの事業展開及び経営成績に影響を及ぼす可能性があります。

(※) リアル・マネー・トレード(RMT)とは、オンラインゲーム上のキャラクター、アイテム、ゲーム内仮想通貨等を、現実の通貨で売買する行為を言います。

⑤ サービスの安全性及び健全性について

当社グループは、ユーザーが安心して利用できるサービスの提供が、信頼性の向上に繋がり、事業の持続的発展に寄与するものと認識しております。当社グループは、青少年保護、健全性維持・向上のために、下記のような取り組みを実施しております。

i システムによる対応

- ・ NGワード ……悪質性が高いと思われる単語は使用できません。
- ・ ミニメール利用制限 ……未成年のユーザーは未成年同士としかミニメールができません。

ii 投稿監視システム

24時間365日、投稿内容の確認を実施しております。

iii RMT(リアルマネー・トレード)の禁止・対策

RMTは禁止とし、オークションサイトなどを定期的に確認し、不適切な出品や入札があった場合には速やかに対応を行うと共に、ゲームシステムにRMTの抑止策を導入しております。

iv ブラックリスト

迷惑行為の被害にあったユーザーが、加害ユーザーをブラックリストに登録できる機能を提供し、迷惑行為の拡大を防止しております。

v 強制退会

コミュニティ内で不適切な行為・言動(反社会的行為、わいせつ・暴力的表現、出会い目的行為、商業行為、個人情報掲載行為、荒らし行為等)があった場合、コミュニティ利用停止を行います。その他、ルール違反のユーザーに対しては、厳しく強制退会を実施しております。

vi 課金制限

「mobcast」プラットフォームでは、18歳以下(当社サービス登録年齢)のユーザーは、課金額を月額

10,800円(税込)までに制限しております。さらに、18歳以下のユーザーは月額3,240円(税込)を超える課金ができない等の利用制限を、一部のゲームで設けております。また、当社ネイティブゲームでは、月の課金額が一定の水準を超えた場合には、警告が表示される仕組みも導入しております。

vii 安心安全委員会

青少年保護、健全性維持・向上に向けた取り組みとして、適宜、適切に「安心安全委員会」を開催し、当社グループが提供するサービスの健全性の強化や対策について議論しております。

viii mobcast 8つのルール

ユーザーサイト内に、未成年のユーザーでもわかる平易な文章で、安全な利用のための注意書きを掲載しております。これらの施策により、当社グループは、当社グループが提供するサービスの安全性及び健全性は一定程度保たれていると認識しております。

しかし、当社グループの提供するサービスにおいて何らかの問題が発生した場合、法的責任を問われる可能性があるほか、当社グループ及び当社グループの提供するサービスの信頼性やブランドが毀損し、当社グループの事業展開及び経営成績に影響を及ぼす可能性があります。

4. システムに関するリスク

当社グループは、サービス及びそれを支えるシステム、並びにインターネット接続環境の安定した稼働が、事業運営の前提であると認識しております。従って、常時データバックアップやセキュリティ強化を実施しているほか、サーバそのものをセキュリティが厳しく安定的なシステム運用が可能な外部事業者が提供するデータセンターに設置するほか、運用効率が良く、且つ、セキュリティが堅牢な外部事業者のクラウドサービスを選定して利用する等の体制の構築に努めております。

しかしながら、予期せぬ自然災害や事故、会員数及びトラフィックの急増やソフトウェアの不具合、ネットワーク経由の不正アクセスやコンピュータウィルスの感染、インシデント対応など、様々な問題が発生した場合にはサービスの安定的な提供が困難となり、当社グループの事業展開及び経営成績に影響を及ぼす可能性があります。

5. 法的規制・制度動向によるリスク

① インターネットに関連する法的規制について

当社グループはモバイルインターネット上でのサービスを中心としたモバイルゲーム事業を主たる事業領域としていることから、インターネットに関連する法的規制の遵守は経営上の重要課題であると認識しております。

当社グループに関連する主要な法的規制として、まず、「電気通信事業法」があります。当社グループは電気通信事業法の定めに従って「電気通信事業者」として届出を行っているため、通信の秘密の保護等の義務が課されております。

次に、「特定電気通信役務提供者の損害賠償責任の制限及び発信者情報の開示に関する法律」(以下「プロバイダー責任制限法」という。)があります。当社グループは「プロバイダー責任制限法」の定める「特定電気通信役務提供者」に該当しているため、電気通信による情報の流通において他人の権利の侵害が発生した際には、権利を侵害された者に対して損害賠償義務及び権利を侵害した情報を発信した者に関する情報の開示義務を負う場合があります。

また、「不正アクセス行為禁止等に関する法律」(以下「不正アクセス禁止法」という。)があります。「不正アクセス禁止法」では、他人のID、パスワードの無断使用の禁止等が定められております。当社グループは、同法において「アクセス管理者」として位置付けられており、不正アクセス行為に対する防御処置を行う努力義務が課されております。

そして、「特定商取引に関する法律」及び「特定電子メールの送信の適正化等に関する法律」により、一定の広告・宣伝メールの送信にあたっては、法定事項の表示義務等を負う場合があります。

さらに、平成21年4月1日に「青少年が安全に安心してインターネットを利用出来る環境の整備等に関する法律」が施行されております。当社グループは同法の定める「青少年のインターネットの利用に係る事業を行う者」に該当しており、青少年がインターネットを利用して有害情報の閲覧をする機会を出来るだけ少なくするための措置を講ずると共に、青少年がインターネットを適切に活用する教育的措置を講ずる責務が課されております。

上記以外にも、近年我が国においてインターネット利用に関する様々な議論がなされている状況であり、今後、社会情勢の変化によって既存の法令等の解釈に変更がなされたり、新たな法令等の制定がなされた場合には、当社グループの事業が制約を受け、またはその遵守のためさらなる対応及び費用を要する可能性があります。

② SNS等に関連する法的規制について

当社グループが運営するモバイルゲームプラットフォーム「mobcast」は、会員間の健全なコミュニケーションを前提としたサービスであり、「インターネット異性紹介事業を利用して児童を誘引する行為の規制等に関する法律」に定義される「インターネット異性紹介事業」には該当しないものと認識しております。

しかしながら、今後、社会情勢の変化によって既存の法令等の解釈に変更がなされ、または新たな法令等の制

定がなされた場合には、当社グループの事業が著しく制約を受ける可能性があります。

③ 個人情報保護に関連する法的規制について

当社グループでは、インターネットサービスの提供を通じ、利用者本人を識別することが出来る一定数の個人情報保有しており、「個人情報の保護に関する法律」が定める個人情報取扱事業者としての義務を課されております。当社グループは、個人情報の外部漏洩・改ざん等の防止のため、個人情報の管理を事業運営上の重要事項と捉え、個人情報を取り扱う際の業務フローや権限体制を明確化し、個人情報保護規程をはじめとした個人情報管理に関連する規程や規則等を制定しております。併せて、役職員等を対象とした社内教育を通じて関連ルールの存在を周知徹底し、個人情報保護に関する意識の向上を図ることで、同法及び関連法令等の法的規制の遵守に努めております。また、技術的対応として、全ての個人情報は、サービスの提供や開発に用いるものとは物理的に異なるサーバに保管するなどの対策を講じております。当該サーバへのアクセスは、業務上必要な従業員のみがセキュリティ対策を施した専用サーバを介した場合に限り可能とするなど、厳格に制限しております。

しかしながら、個人情報が当社グループ関係者や業務提携・委託先などの故意または過失により外部に流出したり、悪用される事態が発生した場合には、当社グループが損害賠償を含む法的責任を追及される可能性があるほか、当社グループ並びに当社グループが提供するサービスの信頼性やブランドが毀損し、当社グループの事業展開及び経営成績に影響を及ぼす可能性があります。

④ ソーシャルゲームの仕様に係る法的規制について

当社グループが提供するソーシャルゲームに関しては、上記3-④記載のRMTや、上記5-①に記載してあります健全性や青少年保護、過度な射幸心などについて一部のメディアから問題が提起されております。また、消費者庁より、平成24年5月18日に、「コンプリートガチャ(※1)」またはそれと同様の仕組みが、不当景品類及び不当表示防止法(景品表示法)に基づく「懸賞による景品類の提供に関する事項の制限」(昭和52年3月1日公正取引委員会告示第3号)第5項に定める「異なる種類の符票の特定の組合せを提示させる方法」に該当し、同第5項で禁止される景品類の提供行為に当たるとの考え方(「オンラインゲームの「コンプガチャ」と景品表示法の景品規制について」)が公表されており、「コンプリートガチャ」が禁止行為に該当する旨を明示した「『懸賞による景品類の提供に関する事項の制限』の運用基準について」(昭和52年4月1日公正取引委員会事務局局長通達第4号)の改正(※3)が、平成24年7月1日に施行されました。当社グループが提供するソーシャルゲームには、同基準で定義される「コンプリートガチャ」またはそれと同様の仕組みは導入されておらず、「コンプリートガチャ」等に対する当該規制の直接的な影響はありませんでした。但し、平成28年1月には、同業他社がゲーム内で実施した期間限定ガチャによるレアアイテムの実際の出現確率と表記内容の乖離が、景品表示法に基づく有利誤認にあたるのではないかとといった疑念を呼び、大きな話題となる等、景品表示法及び同法に関連する規制の動向は、常に当社グループが提供する事業に直接的な影響を及ぼす可能性が高いものとなっております。

当社グループにおいては、これらの動向について、ユーザーが安心して楽しんで頂けるサービスを提供することを前提とするなかで、サービスを提供する企業それぞれもしくは業界団体が自主的に対処・対応し、業界の健全性・発展性を損なうことがないように努力していくことが肝要であると考えております。しかしながら、これらの動向に対して、今後、社会情勢の変化によって、既存の法令等の解釈の変更や新たな法令等の制定等、法的規制が行われた場合には、当社グループの事業が著しく制約を受ける可能性があります。

(※1) コンプリートガチャ(コンプガチャ)とは、オンラインゲームの中で有料のガチャ(※2)を通じて特定の数種類のアイテム等を全部揃えることができたプレイヤー(消費者)に対して別のアイテム等を新たに提供する仕組みを言います。

(※2) ガチャとは、オンラインゲームの中で、オンラインゲームのプレイヤー(消費者)に対してゲーム中で用いるキャラクターやアイテムを供給するもので、消費者が入手するアイテム等を自由に選択することができず、どのアイテム等を入手できるかは、消費者からみて偶然に支配されている仕組みを言います。

(※3) 「『懸賞による景品類の提供に関する事項の制限』の運用基準について」に関する消費者庁長官通達においては、「携帯電話ネットワークやインターネット上で提供されるゲームの中で、ゲームのプレイヤーに対してゲーム中で用いるアイテム等を、偶然性を利用して提供するアイテム等の種類が決まる方法によって有料で提供する場合であって、特定の数種類のアイテム等を全部揃えたプレイヤーに対して、例えばゲーム上で敵と戦うキャラクターや、プレイヤーの分身となるキャラクター(いわゆる

「アバター」と呼ばれるもの)が仮想空間上で住む部屋を飾るためのアイテムなど、ゲーム上で使用することができる別のアイテム等を提供するとき」がカード合わせの方法に当たるとされています。

⑤ 自動車用品生産・販売に関連する法的規制について

当社グループが提供する自動車用品の生産・販売を行うには、世界各国における法的規制等が存在しており、日本では道路運送車両法(道路運送車両の保安基準)、欧州では国連ヨーロッパ経済委員会のRegulation'22等があります。当社グループの生産・販売する自動車用品は、販売地域における法的規制及び安全規格を満たしておりますが、今後新たな法律の制定や法改正並びに新たな安全規格の制定や既存の安全規格の変更等が行われ、当社の対応が遅れる可能性があります。また、当社グループの販売地域には、製品の欠陥によっては生命、身体又は財産に損害を被った場合に、被害者が製造会社などに対して損害賠償を求めることができる法律(以下、「PL法」と表示します。)があり、当社自動車用品の利用によりPL法を適用する案件が発生する可能性があります。このような法改正等への対応遅延やPL法による損害賠償請求が生じた場合には、当社グループが損害賠償を含む法的責任を追及される可能性があるほか、当社グループ並びに当社グループが提供する自動車用品の信頼性やブランドが毀損し、当社グループの事業展開及び経営成績に影響を及ぼす可能性があります。

6. 人員体制に関するリスク

当社グループは、安定した事業継続及び更なる事業拡大のためには、各分野における適切な人材確保及び人材配置が必須であると考えております。特に、ゲーム企画、モータースポーツ車両及び自動車用品の設計・開発に携わる優秀な人材確保が重要だと考えておりますが、技術革新が著しく、豊富な経験を保有する人材の絶対数が少ないことから、優秀な人材確保は容易ではないと認識しております。従って、適切な人材確保及び人員配置ができなかった場合、または人材が流出した場合には、当社グループの事業展開及び経営成績に影響を及ぼす可能性があります。

7. 自然災害等に関するリスク

当社グループの実質的な事業所はグループ各社の本社及び株式会社トムスのテクニカルセンターであるため、これらの事業所において、地震・台風等の自然災害やその他の事業活動の継続に支障をきたす事象が発生した場合、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。こうした事態が発生した場合に備え、事業継続プランを検討しており、状況に応じ事前の対策を実施する予定であります。災害等による物的・人的被害が予想を大きく超える規模になった場合には、事業の継続が困難になる可能性があります。

8. 新株予約権の行使による株式価値の希薄化に関するリスク

当社グループは、資金調達を目的とし、第三者割当による新株予約権(以下「第三者割当新株予約権」という。)を付与しております。この第三者割当新株予約権が権利行使された場合、当社株式が新たに発行され、既存の株主が有する株式の価値及び議決権割合が希薄化する可能性があります。平成30年12月末日現在、第三者割当新株予約権による潜在株式数は645,000株であり、この潜在株式数645,000株は、平成30年12月末日現在の発行済株式総数18,577,708株の3.47%に相当しております。

(5) 継続企業の前提に関する重要事象等

継続企業の前提に関する重要事象等を解消するための対応策等

当社は平成27年12月期、平成28年12月期及び平成29年12月期と3期連続して営業損失を計上しており、当連結会計年度においても536,079千円の営業損失を計上しております。その原因は、新規ゲームタイトルの初期開発コストを十分回収する売上が獲得できなかったこと及びブラウザゲームの売上高の減少による利益への寄与が低くなったためと考えております。

特に、当連結会計年度においては、新規のタイトルである「キングダム乱 - 天下統一への道-」、新機能の追加が当連結会計年度の後半にずれたこともあり、営業損失を計上いたしました。

このことから、当社グループは、継続企業の前提に関する重要な疑義を生じさせるような事象又は状況が存在していると認識しております。しかしながら、平成30年10月にモルガン・スタンレー MUFJ証券株式会社に対して発行した新株予約権の今後の行使が見込めます。当連結会計年度においては、新株予約権の行使により約5億円を調達し、当連結会計年度末における現金及び預金の残高は1,111,135千円となっていることから、財務基盤は一定の安定化が図られております。

また、収益面では、モータースポーツ事業においては安定した収益が引き続き翌期に見込めます。モバイルゲーム事業においては過去に自社開発を行ったゲームタイトルについて、共同運営への移管等に伴う減損処理を行ったこと、提携先とのアライアンス戦略の推進により自社の初期開発コストを低減していることから、従来に比べ収益性の改善が見込めます。また、モバイルゲーム事業の運営について、様々な効率化施策を進めたことから、人件費、その他費用を抑制し、固定費については減少しております。

これらの結果、当連結会計年度末においては継続企業の前提に関する重要な不確実性は認められないと判断しております。

2. 企業集団の状況

当社グループは、当社及び当社の連結子会社4社(平成30年12月末日現在)で構成されており、「日本のエンターテインメントを“革新”させ、世界70億人をワクワクさせる」という経営ビジョンのもと、モバイルゲーム事業、モータースポーツ事業及びその他事業(コンテンツ等の取得及び再生事業)を行っております。

(1) 主なサービスについて

・モバイルゲーム事業

モバイルゲーム事業においては、著名なIPの権利を獲得し、当該IPを使ったゲームタイトルを国内外のデベロッパーと共同で開発しグローバルでの配信を行っております。アニメIPを使ったゲームの共同開発タイトルとしては平成30年2月に「キングダム乱-天下統一への道-」を配信、またスポーツIPを用いたゲームタイトルとしては平成30年8月に「モバサカ ULTIMATE FOOTBALL CLUB」の日本版、同9月に中国版を配信しております。

・モータースポーツ事業

モータースポーツ事業においては、国内の主要な自動車レースカテゴリであるSUPER GT、SUPER FOMULA(全日本スーパーフォーミュラ選手権)、JAPANESE F3 CHAMPIONSHIP(全日本F3選手権、以下「F3」といいます。)等に参戦しており、これらのレースにおけるスポンサー収入が主となります。加えて、レース事業で培ったブランド及び技術を強みとした自動車用品を販売しています。

(2) 特徴と強み

・モバイルゲーム事業

① IPを用いたゲームの企画開発、監修力

国内有力IPを用いた新規ゲームタイトルの開発にあたり、オリジナルのIPの世界観やキャラクターイメージ等を残したゲームの開発を行います。特に、肖像権等においては写真の使用イメージや使用許可範囲を守った画像の使用、また、アニメ等のIPについてはイラストのクオリティや迫力のあるイラストの使用等により版元の意向とゲーム内容の調整を行っております。

② グローバルアライアンスネットワーク

当社グループでは、国内外のパブリッシャー、デベロッパーとのネットワークを構築しております。これらの国内外のパブリッシャー、デベロッパーと共同でゲームを開発し配信することで、複数パートナーと同時並行にゲームの企画開発を行うことができ、売上および利益の拡大の確実性の向上が図れるとともに、共同開発により開発コストの削減ができます。

・モータースポーツ事業

① 常勝チーム「トムス」ブランド

マカオグランプリ通算5勝、F3での通算21勝、SUPER GTでのシリーズチャンピオン4回等のレース実績が示すとおり、自動車レース業界での知名度、ブランドを確立し、スポンサー収入の獲得の可能性を高めております。

② 「トムス」ブランドによる自動車用品販売

レースでの実績によるブランド力と、それに伴い長年培った技術を基に自動車用品を開発し、トヨタ系ディーラーへの販売を中心に行っております。

(3) 収益構成について

・モバイルゲーム事業

① 有料課金収入

当社グループが運営するサービスは、基本的に無料にて利用可能なサービスとなっておりますが、配信ゲーム内での各種アイテムの利用を望むユーザーの要望に応えるために、ゲーム内の一部機能を有料サービスとして提供しております。

②海外事業による収入

当社グループは、海外パートナー企業とのゲームの共同開発及びその共同開発タイトルの配信を行っており、契約金及び海外配信に対するレベニューシェア等を受領しております。

- ・モータースポーツ事業

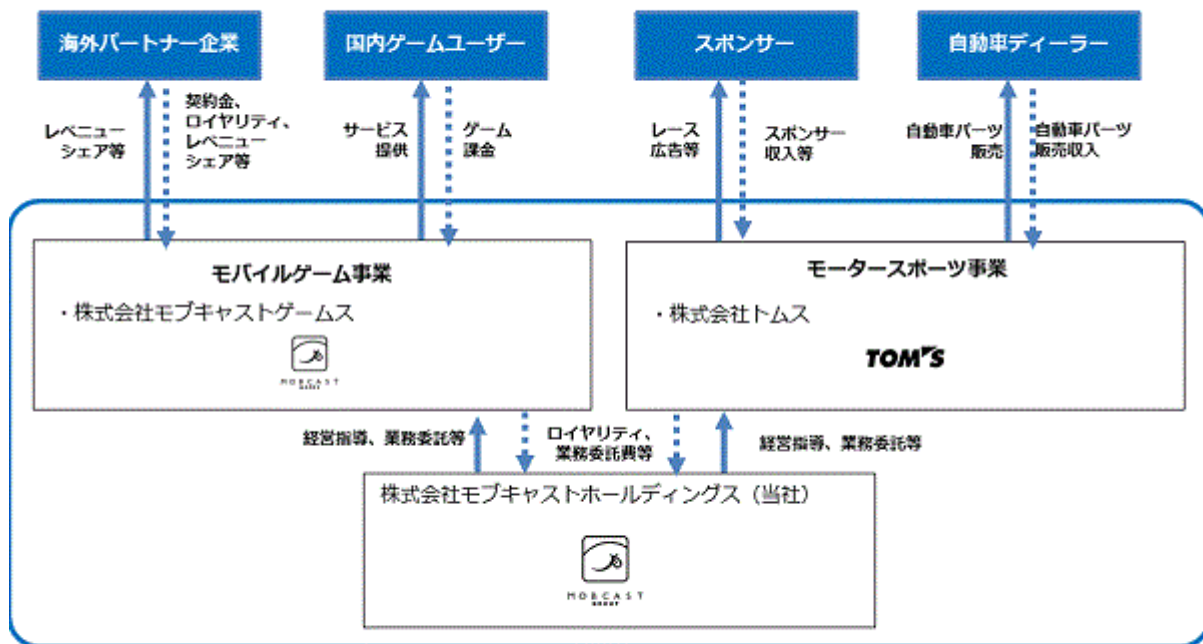
①広告収入

当社グループが参戦する自動車レースにおける広告に対するスポンサーからの収入です。

②自動車用品販売売上

当社グループが開発・製造する自動車用品を、主としてトヨタ系のディーラーに対して販売をしております。

[事業系統図]



3. 経営方針

(1) 会社の経営の基本方針

当社グループは、「日本のエンターテインメントを“革新”させ、世界70億人をワクワクさせる」という経営ビジョンのもと、モバイルゲーム事業、モータースポーツ事業及びその他事業（コンテンツ等の取得及び再生事業）を展開しております。

(2) 目標とする経営指標

当社グループが重視している経営指標は、売上高及び営業利益であります。売上高及び営業利益を継続的に成長させ、企業価値向上を図ってまいります。

(3) 中長期的な会社の経営戦略

当社グループは、今後の収益力の強化と持続的な成長を実現し、グループ全体の企業価値向上を目指して、これまで培ってきた「モバイルインターネット領域におけるサービス開発および運営ノウハウ」を基にモバイルゲーム事業、モータースポーツ事業で実績を積み重ねていくことに加え、新たに展開するエンターテインメント領域におけるグループ内外の企業に当社グループの強みを提供する事で、日本のエンターテインメント業界の革新とさらなる発展に貢献する事を重要な戦略と位置付けています。モバイルゲーム事業領域につきましては、日本アニメを中心としたIPと実績のあるクリエイターとのネットワークを掛け合わせた高品質なネイティブアプリゲームの企画力を強みとして、国内外のパートナー企業との共同開発により、それぞれの強みを活かした多種多様なジャンルのネイティブアプリゲームを、中華圏・日本を中心とするアジア、及び欧米のモバイルゲーム市場に向けて配信してまいります。モータースポーツ事業につきましては、国内の主要な自動車レースに参戦し常に上位入賞を果たすことによるブランド力向上の効果の年間スポンサー契約獲得による広告売り上げの増加と、自動車レースで培った技術力を反映した高品質な自動車用品の売上増加を目指すとともに、海外販売及びネット販売等の販路の拡大と、用品の対象とする自動車の車種を拡大し販売商品数の増加させる等の施策を実施します。

平成30年4月1日に純粋持株会社体制へ移行を完了し、権限の委譲によるスピーディーな意思決定及び責任と権限の明確化による競争力と効率性の更なる向上、新たなエンターテインメント領域の事業拡大を図ってまいります。

(4) 会社の対処すべき課題

当社グループは、今後の事業展開において、業容を拡大し経営基盤を安定化させるために、以下の課題を認識しており、迅速に対処してまいります。

① 収益力の強化

当社グループは、今後の収益力の強化と持続的な成長を実現しグループ全体の企業価値向上を目指して、これまで培ってきた「モバイルインターネット領域におけるサービス開発および運営ノウハウ」を提供する事で、グローバルでの事業成長を実現し、日本のエンターテインメント業界を革新させ、さらなる発展に貢献する事を重要な戦略と位置付けています。その実現のため、平成30年12月期につきましては、平成30年2月28日に株式会社トムスの完全子会社化、また平成30年4月1日に当社グループは純粋持株体制へ移行を完了しました。当社グループのモバイルゲーム事業につきましては、今後の収益力の強化と持続的な成長を実現するために、日本アニメを中心としたIPと実績のあるクリエイターとのネットワークを掛け合わせた高品質なネイティブアプリゲームの企画力を強みとして、海外パートナー企業との共同開発により、それぞれの強みを活かした多種多様なジャンルのネイティブアプリゲームを中華圏・日本を中心とするアジアのモバイルゲーム市場に向けて配信してまいります。モータースポーツ事業につきましては、国内の主要な自動車レースに参戦し常に上位入賞を果たすことによる、ブランド力向上の効果での年間スポンサー契約獲得による広告売り上げの増加と、自動車レースで培った技術力を反映した高品質な自動車用品の売上増加を目指すとともに、海外販売及びネット販売等の販路の拡大と、用品の対象とする自動車の車種を拡大し販売商品数の増加させる等の施策を実施します。

② サイトの安全性及び健全性強化への対応

当社グループは、ユーザーが安心して利用できるサービス環境を提供することが、信頼性の向上、ひいては事業の発展に寄与するものと認識しております。当社グループは、ユーザーに対してインターネットを通して、ゲームコンテンツや各種サービスを提供する立場から、ユーザーが安心して利用できるようにサイト・各種サ

サービスの安全性や健全性を継続的に強化していくことが必要であると考えております。個人情報保護や知的財産保護等に関するサイト・各種サービスの安全性の強化に加え、利用規約の徹底やサイトパトロール等の体制強化など、健全性維持の取り組みを継続的に実施してまいります。

③ システムの強化

当社グループの事業は、主にインターネット上で展開されていることから、サービス提供に係るシステム稼働の安定性を確保することが経営上重要な課題であると認識しております。そのため、当社グループでは、ユーザー数増加やユーザー満足度の向上を目的とした新規サービス・機能の開発等に備え、設備への先行投資を継続的に行ってまいります。

④ 組織体制の強化

当社グループは、今後の更なる成長を目指す上で、その時点時点において、優秀な人材の確保や人材の能力を最大限に引き出す人事制度の構築、最適な組織設計が重要な経営課題であると認識しております。そのため、経営理念に沿った人事ポリシーを構築し、最適な人員数のコントロールが可能なモニタリング制度の導入を実現し、成長フェーズに合った評価制度、人材育成制度、報酬制度を導入してまいります。また、組織設計においては、当社グループ業及び戦略に応じて、常に最適な組織を模索し、役員及び従業員の自律性を高め、より階層の少ない透明性の高い組織設計を行っていく方針であります。

4. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社グループを取り巻く経営環境や事業展開の状況等を総合的に勘案し、会計基準につきましては日本基準を適用しております。

なお、IFRSの適用につきましては、内部環境、外部環境を考慮し、適切な対応をとっていく方針であります。

5. 連結財務諸表及び主な注記

(1) 連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成29年12月31日)	当連結会計年度 (平成30年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,163,606	1,111,135
受取手形及び売掛金	806,789	952,186
商品及び製品	-	164,767
仕掛品	-	36,158
原材料及び貯蔵品	-	91,667
前払費用	143,532	272,542
その他	110,822	65,165
貸倒引当金	△83	△1,096
流動資産合計	2,224,668	2,692,526
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物	36,505	547,894
減価償却累計額	△22,884	△270,856
建物及び構築物(純額)	13,621	277,038
機械装置及び運搬具	-	548,732
減価償却累計額	-	△439,464
機械装置及び運搬具(純額)	-	109,267
工具、器具及び備品	80,405	364,396
減価償却累計額	△61,398	△319,720
工具、器具及び備品(純額)	19,006	44,676
土地	-	511,000
建設仮勘定	-	59,506
その他	-	57,734
減価償却累計額	-	△51,739
その他(純額)	-	5,994
有形固定資産合計	32,628	1,007,483
無形固定資産		
ソフトウェア	217,430	-
ソフトウェア仮勘定	288,947	76,405
のれん	-	161,056
その他	5,167	11,260
無形固定資産合計	511,545	248,721
投資その他の資産		
投資有価証券	※ 175,807	※ 146,086
繰延税金資産	-	165,184
その他	112,073	213,913
貸倒引当金	△6,300	△6,405
投資その他の資産合計	281,580	518,778
固定資産合計	825,755	1,774,983
資産合計	3,050,423	4,467,509

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成29年12月31日)	当連結会計年度 (平成30年12月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	—	245,502
短期借入金	333,334	150,000
1年内返済予定の長期借入金	244,758	294,120
未払金	673,288	1,042,723
未払法人税等	8,119	38,752
その他	96,587	349,164
流動負債合計	1,356,087	2,120,263
固定負債		
長期借入金	53,380	1,350,110
繰延税金負債	90	93
退職給付に係る負債	—	55,653
その他	—	26,982
固定負債合計	53,470	1,432,839
負債合計	1,409,558	3,553,103
純資産の部		
株主資本		
資本金	2,171,757	2,421,686
資本剰余金	790,303	1,045,021
利益剰余金	△1,348,425	△2,570,192
株主資本合計	1,613,635	896,515
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	205	210
為替換算調整勘定	11,452	11,661
その他の包括利益累計額合計	11,657	11,872
新株予約権	4,332	1,451
非支配株主持分	11,239	4,567
純資産合計	1,640,865	914,406
負債純資産合計	3,050,423	4,467,509

(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書
(連結損益計算書)

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成29年1月1日 至 平成29年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成30年1月1日 至 平成30年12月31日)
売上高	3,302,332	7,245,582
売上原価	2,695,301	4,749,575
売上総利益	607,031	2,496,006
販売費及び一般管理費	※1 1,825,764	※1 3,032,086
営業損失(△)	△1,218,732	△536,079
営業外収益		
為替差益	12,470	-
受取利息	-	720
消費税差額	-	7,237
受取保険金	-	9,535
撤退事業関連収益	1,109	857
その他	2,155	9,928
営業外収益合計	15,735	28,279
営業外費用		
支払利息	7,794	21,961
持分法による投資損失	20,222	28,456
為替差損	-	26,786
株式交付費	1,864	1,177
シンジケートローン手数料	-	32,540
投資事業組合運用損	6,164	8,062
その他	3,005	4,211
営業外費用合計	39,050	123,197
経常損失(△)	△1,242,048	△630,997
特別利益		
新株予約権戻入益	24,975	-
持分変動利益	40,296	-
固定資産処分益	-	9,799
特別利益合計	65,271	9,799
特別損失		
減損損失	※3 157,045	※3 387,566
固定資産除却損	-	※2 9,422
役員退職慰労金	3,000	-
出資金評価損	-	32,732
特別損失合計	160,045	429,722
税金等調整前当期純損失(△)	△1,336,821	△1,050,920
法人税、住民税及び事業税	2,410	113,545
法人税等調整額	-	55,585
法人税等合計	2,410	169,130
当期純損失(△)	△1,339,231	△1,220,050
非支配株主に帰属する当期純利益	6,201	1,716
親会社株主に帰属する当期純損失(△)	△1,345,433	△1,221,767

(連結包括利益計算書)

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成29年1月1日 至 平成29年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成30年1月1日 至 平成30年12月31日)
当期純損失(△)	△1,339,231	△1,220,050
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	787	5
持分法適用会社に対する持分相当額	△4,143	209
その他の包括利益合計	△3,355	214
包括利益	△1,342,587	△1,219,836
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	△1,348,788	△1,221,553
非支配株主に係る包括利益	6,201	1,716

(3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(自 平成29年1月1日 至 平成29年12月31日)

(単位:千円)

	株主資本			
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	株主資本合計
当期首残高	1,749,057	1,698,719	△1,334,670	2,113,106
当期変動額				
新株の発行	422,700	422,700		845,400
欠損填補		△1,331,678	1,331,678	
親会社株主に帰属する当期純損失(△)			△1,345,433	△1,345,433
非支配株主との取引に係る親会社の持分変動		562		562
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)				
当期変動額合計	422,700	△908,415	△13,755	△499,471
当期末残高	2,171,757	790,303	△1,348,425	1,613,635

	その他の包括利益累計額			新株予約権	非支配株主持分	純資産合計
	その他有価証券 評価差額金	為替換算調整勘定	その他の包括利益 累計額合計			
当期首残高	△581	15,595	15,013	24,975	—	2,153,095
当期変動額						
新株の発行						845,400
欠損填補						—
親会社株主に帰属する当期純損失(△)						△1,345,433
非支配株主との取引に係る親会社の持分変動						562
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	787	△4,143	△3,355	△20,643	11,239	△12,758
当期変動額合計	787	△4,143	△3,355	△20,643	11,239	△512,230
当期末残高	205	11,452	11,657	4,332	11,239	1,640,865

当連結会計年度(自 平成30年1月1日 至 平成30年12月31日)

(単位:千円)

	株主資本			
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	株主資本合計
当期首残高	2,171,757	790,303	△1,348,425	1,613,635
当期変動額				
新株の発行	249,929	249,929		499,858
欠損填補				
親会社株主に帰属する当期純損失(△)			△1,221,767	△1,221,767
非支配株主との取引に係る親会社の持分変動		4,789		4,789
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)				
当期変動額合計	249,929	254,718	△1,221,767	△717,120
当期末残高	2,421,686	1,045,021	△2,570,192	896,515

	その他の包括利益累計額			新株予約権	非支配株主持分	純資産合計
	その他有価証券 評価差額金	為替換算調整勘定	その他の包括利益 累計額合計			
当期首残高	205	11,452	11,657	4,332	11,239	1,640,865
当期変動額						
新株の発行						499,858
欠損填補						
親会社株主に帰属する当期純損失(△)						△1,221,767
非支配株主との取引に係る親会社の持分変動						4,789
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	5	209	214	△2,880	△6,672	△9,338
当期変動額合計	5	209	214	△2,880	△6,672	△726,458
当期末残高	210	11,661	11,872	1,451	4,567	914,406

(4) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成29年1月1日 至 平成29年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成30年1月1日 至 平成30年12月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前当期純損失(△)	△1,336,821	△1,050,920
減価償却費	340,972	325,455
減損損失	157,045	387,566
のれん償却額	-	14,491
出資金評価損	-	32,732
固定資産売却損益(△は益)	-	△9,799
固定資産除却損	-	9,422
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△43,782	△758
賞与引当金の増減額(△は減少)	-	△8,819
受取利息及び受取配当金	△155	△1,614
投資事業組合運用損益(△は益)	6,164	8,062
持分法による投資損益(△は益)	20,222	28,456
持分変動損益(△は益)	△40,296	-
新株予約権戻入益	△24,975	-
支払利息	7,794	21,961
為替差損益(△は益)	△2,872	2
売上債権の増減額(△は増加)	△291,504	179,396
前受金の増減額(△は減少)	△82,620	△216,384
前払費用の増減額(△は増加)	△37,391	△115,696
未払金の増減額(△は減少)	333,789	340,732
未払費用の増減額(△は減少)	△1,190	△8,620
未払消費税等の増減額(△は減少)	△134,239	141,757
その他	△1,299	△363,795
小計	△1,131,161	△286,371
利息及び配当金の受取額	155	1,614
利息の支払額	△8,281	△21,720
法人税等の支払額	△2,283	△96,666
営業活動によるキャッシュ・フロー	△1,141,571	△403,144
投資活動によるキャッシュ・フロー		
担保預金の預入による支出	△200,000	-
担保預金の払戻による収入	16,668	83,332
有形固定資産の取得による支出	△688	△101,498
有形固定資産の売却による収入	-	10,172
有形固定資産の除却による支出	-	△225
無形固定資産の取得による支出	△538,908	△211,513
貸付金の回収による収入	-	428
敷金及び保証金の差入による支出	-	△91
敷金及び保証金の回収による収入	234	1,102
保険積立金の解約による収入	-	58,093
投資有価証券の売却による収入	-	153
投資有価証券の取得による支出	△2,100	△4,100
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による収入	-	418,870
出資金の払込による支出	△35,672	-
出資金の分配による収入	2,337	-
その他の収入	-	-
投資活動によるキャッシュ・フロー	△758,130	254,723

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成29年1月1日 至 平成29年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成30年1月1日 至 平成30年12月31日)
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の純増減額 (△は減少)	133,334	-
短期借入金の返済による支出	-	△263,334
長期借入れによる収入	-	1,600,000
長期借入金の返済による支出	△465,853	△1,438,704
社債の償還による支出	△99,600	△192,000
株式の発行による収入	835,387	496,924
新株予約権の発行による収入	12,480	4,050
新株予約権の買取による支出	-	△3,996
非支配株主からの払込みによる収入	6,200	-
非支配株主からの株式取得による支出	-	△3,600
連結の範囲の変更を伴わない子会社株式の取得による支出	△600	-
割賦債務の返済による支出	-	△17,463
リース債務の返済による支出	-	△2,592
財務活動によるキャッシュ・フロー	421,348	179,283
現金及び現金同等物に係る換算差額	2,872	△2
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△1,475,480	30,860
現金及び現金同等物の期首残高	2,455,755	980,274
現金及び現金同等物の期末残高	※ 980,274	※ 1,011,135

(5) 連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項)

1. 連結の範囲に関する事項

連結子会社の状況

- ・連結子会社の数 4社
- ・連結子会社の名称 株式会社モブキャストフィナンシャル※、株式会社モブキャストゲームス、株式会社トムス、ソーシャルキャピタル株式会社
※平成30年3月に株式会社モブキャスト・エンターテインメントが社名変更しております。
- ・連結の範囲の変更 株式会社モブキャストゲームスは当連結会計年度において新たに設立したため、株式会社トムス及びソーシャルキャピタル株式会社は当連結会計年度において新たに取得したため、連結の範囲に含めております。

2. 持分法の適用に関する事項

持分法を適用した関連会社の状況

- ・持分法を適用した関連会社の数 2社
- ・持分法を適用した関連会社の名称 enhance inc.、レトログラフィーズ株式会社

持分法を適用しない関連会社の状況

- ・持分法を適用しない関連会社の数 2社
- ・持分法を適用しない関連会社の名称 Lear株式会社、アランチヲネ株式会社
- ・持分法を適用しない理由 持分法を適用していない会社はいずれも、それぞれ当期純損益(持分に見合う額)及び利益剰余金(持分に見合う額)等からみて、持分法の対象から除いても連結財務諸表に及ぼす影響が軽微であり、かつ、全体としても重要性がないため、持分法の適用対象から除外しております。

3. 連結子会社の事業年度等に関する事項

連結子会社の事業年度の末日は、連結決算日と一致しております。

4. 持分法適用会社の事業年度等に関する事項

持分法を適用している会社のうち、決算日が異なる会社については、当該会社の事業年度に係る財務諸表を使用しております。

5. 会計方針に関する事項

(1) 重要な資産の評価基準及び評価方法

イ. その他有価証券

時価のないもの

移動平均法による原価法

なお、投資事業有限責任組合及びそれに類する組合の出資(金融商品取引法第2条第2項により有価証券とみなされるもの)については、組合契約に規定される決算報告日に応じて入手可能な最近の決算書類を基礎とし、その持分相当額を純額で取り込む方法によっております。

ロ. デリバティブの評価基準及び評価方法

時価法によっております。

ハ. たな卸資産

主として先入先出法に基づく原価法(貸借対照表価額は収益性の低下に基づく簿価切下げの方法により算

定)によっております。

(2) 重要な減価償却資産の減価償却の方法

イ. 有形固定資産

定率法によっております。

但し、2004年2月1日以降に取得した建物、2016年4月1日以降に取得した建物附属設備及び構築物については、定額法を採用しております。

なお、主な耐用年数は以下のとおりであります。

建物	5年～65年
機械装置及び運搬具	2年～12年
工具、器具及び備品	2年～10年

ロ. 無形固定資産

自社利用のソフトウェア

ウェブを利用したサービス提供に係るものについてはライフサイクルに基づく償却方法(見込利用可能期間2年)によっております。

また、その他の自社利用のソフトウェアについては定額法(見込利用可能期間5年)によっております。販売利用のソフトウェア販売見込収益に基づく償却方法(但し、残存有効期間に基づく均等分配額を下限とする)によっております。

(3) 繰延資産の処理方法

株式交付費

支出時に全額費用として処理しております。

(4) 重要な引当金の計上基準

貸倒引当金

債権の貸倒れによる損失に備えるため、一般債権については貸倒実績率により、貸倒懸念債権等特定の債権については個別に回収可能性を勘案し、回収不能見込額を計上しております。

(5) 退職給付に係る会計処理の方法

一部の連結子会社は、退職給付に係る負債及び退職給付費用の計算に、退職給付に係る期末自己都合要支給額を退職給付債務とする方法を用いた簡便法を適用しております。

(6) ヘッジ会計の方法

イ. ヘッジ会計の方法

金利スワップについては、特例処理の要件を満たしておりますので、特例処理を行っております。

ロ. ヘッジ手段とヘッジ対象

(ヘッジ手段) 金利スワップ

(ヘッジ対象) 借入金金利

ハ. ヘッジ方針

金利スワップについては、借入金の金利変動リスクを回避する目的で、金利スワップを実需の範囲内で利用しております。

ニ. ヘッジ有効性評価の方法

金利スワップについては、特例処理の要件を満たしており、その判定を持って有効性の判定に代えております。

(7) 重要な外貨建の資産又は負債の本邦通貨への換算の基準

外貨建金銭債権債務は、連結決算日の直物為替相場により円貨に換算し、換算差額は損益として処理しております。なお、在外子会社等の資産及び負債は、在外子会社等の決算日の直物為替相場により円貨に換算し、収益及び

費用は期中平均相場により円貨に換算し、換算差額は純資産の部における為替換算調整勘定に含めて計上しております。

(8) のれんの償却方法及び償却期間

のれんの償却については、その効果が発現すると見積られる期間で均等償却しております。

(9) 連結キャッシュ・フロー計算書における資金の範囲

手許現金、随時引き出し可能な預金及び容易に換金可能であり、かつ、価値の変動について僅少なりスクしか負わない取得日から3ヶ月以内に償還期限の到来する短期投資からなっております。

(10) その他連結財務諸表作成のための重要な事項

消費税等の会計処理

消費税等の会計処理は、税抜方式によっております。

(会計方針の変更)

該当事項はありません。

(連結貸借対照表関係)

※ 関連会社に対するものは次のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 平成29年1月1日 至 平成29年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成30年1月1日 至 平成30年12月31日)
投資有価証券	151,090千円	126,942千円

(連結損益計算書関係)

※1 販売費及び一般管理費のうち主要な費目及び金額は次のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 平成29年1月1日 至 平成29年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成30年1月1日 至 平成30年12月31日)
広告宣伝費	529,471千円	474,537千円
回収代行手数料	518,085	1,145,852
給与手当	236,454	384,849

※2 固定資産除却損の内容は次のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 平成29年1月1日 至 平成29年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成30年1月1日 至 平成30年12月31日)
ソフトウェア	一千円	6,431千円
その他	—	2,991
計	—	9,422

※3 減損損失の内容は次のとおりであります。

当社グループは、以下の資産グループについて減損損失を計上しました。

前連結会計年度(自 平成29年1月1日 至 平成29年12月31日)

場所	用途	種類	減損損失額
東京都港区	事業用資産	ソフトウェア及び ソフトウェア仮勘定	157,045千円

当社グループは、管理会計上の区分を最小の単位とし、資産のグルーピングを行っております。

当社グループは、開発リソースの集中と収益性の改善を目的に、各ゲームタイトルの収益計画の見直しを行い、帳簿価額が使用価値を上回るゲームタイトルに係るソフトウェア及びソフトウェア仮勘定について帳簿価額を回収可能価額まで減額し、当該減少額を減損損失として特別損失に計上しました。なお、回収可能価額は使用価値により測定しており、将来キャッシュ・フローに対する割引率は0%で計算しております。

当連結会計年度(自 平成30年1月1日 至 平成30年12月31日)

場所	用途	種類	減損損失額
東京都港区	事業用資産	ソフトウェア及びソフト ウェア仮勘定	387,566千円

当社グループは、管理会計上の区分を最小の単位とし、資産のグルーピングを行っております。

当社グループは、収益性の改善を目的に、収益計画が当初の想定通りに進展していないコンテンツの配信見直しを行ったことから、当該コンテンツに係るソフトウェア及びソフトウェア仮勘定について帳簿価額を回収可能価額まで減額し、当該減少額を減損損失として特別損失に計上いたしました。

なお、回収可能価額は使用価値により測定しておりますが、将来キャッシュ・フローが見込めないため零と算定しております。

(連結キャッシュ・フロー計算書関係)

※ 現金及び現金同等物の期末残高と連結貸借対照表に掲記されている科目の金額との関係

	前連結会計年度 (自 平成29年1月1日 至 平成29年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成30年1月1日 至 平成30年12月31日)
現金及び預金勘定	1,163,606千円	1,111,135千円
担保資産として預入している定期預金	△183,332	△100,000
現金及び現金同等物	980,274	1,011,135

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

前連結会計年度(自 平成29年1月1日 至 平成29年12月31日)

当社グループは、モバイルゲーム事業の他に、ソーシャルマーケティング事業、コンテンツ等の取得及び再生事業がありますが、モバイルゲーム事業以外の事業の重要性が乏しいと考えられるため、セグメント情報の記載を省略しております。

当連結会計年度(自 平成30年1月1日 至 平成30年12月31日)

1. 報告セグメントの概要

(1) 報告セグメントの決定方法

当社グループの報告セグメントは、当社グループの構成単位のうち分離された財務情報が入手可能であり、取締役会が、経営資源の配分の決定及び業績を評価するために、定期的に検討を行う対象となっているものであります。

当社グループは、各主要子会社に製品・サービス別の事業本部を置き、各事業本部は取り扱う製品・サービスについて国内及び海外の包括的な戦略を立案し、事業活動を展開しております。

従って、当社グループは各主要子会社の事業本部を基礎とした製品・サービス別セグメントから構成されており、「モバイルゲーム事業」及び「モータースポーツ事業」の2つを報告セグメントとしております。

(2) 各報告セグメントに属する製品及びサービスの種類

「モバイルゲーム事業」は、主にスマートホン向けゲームタイトルの配信を行っております。

「モータースポーツ事業」は、主に自動車レース参戦並びに同レースにかかるスポンサー収入を得ております。加えて、自動車用品の販売を行っております。

(3) 報告セグメントの変更等に関する事項

当連結会計年度において、主にモータースポーツ事業を営む株式会社トムスを取得し、連結子会社となったことに伴い、報告セグメントとして「モータースポーツ事業」を新たに追加しております。

2. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額の算定方法

報告されている事業セグメントの会計処理の方法は、「連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項」における記載と概ね同一であります。

3. 報告セグメントごとの売上高及び利益または損失、資産、負債その他の項目の金額に関する情報

(単位：千円)

	報告セグメント		その他 (注) 1	合計	調整額 (注) 2	連結財務諸表 計上額 (注) 3
	モバイルゲーム事業	モータースポーツ事業				
セグメント売上高	5,415,479	1,780,441	49,661	7,245,582	—	7,245,582
セグメント利益又は損失(△)	△368,864	199,814	△13,329	△182,379	△353,700	△536,079
セグメント資産	1,414,682	2,234,797	128,743	3,778,222	689,286	4,467,509
その他の項目						
減価償却費	244,212	67,926	1,525	313,663	11,791	325,455
有形固定資産及び無形固定資産の増加額	207,630	112,300	169	320,099	6,490	326,590

(注) 1. 「その他」の区分は報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、コンテンツ等の取得及び再生事業等を含んでおります。

2. セグメント利益又は損失の調整額△353,700千円には、のれん償却額△14,491千円、各報告セグメントに配分していない全社費用△339,208千円が含まれております。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

3. セグメント利益又は損失は、連結損益計算書の営業損失と調整を行っております。

(1株当たり情報)

	前連結会計年度 (自 平成29年1月1日 至 平成29年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成30年1月1日 至 平成30年12月31日)
1株当たり純資産額	93.84円	48.90円
1株当たり当期純損失金額(△)	△82.85円	△69.83円
潜在株式調整後 1株当たり当期純利益金額	－円	－円

(注) 1. 潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額については、潜在株式は存在するものの1株当たり当期純損失金額であるため記載しておりません。

2. 1株当たり純資産額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

	前連結会計年度 (平成29年12月31日)	当連結会計年度 (平成30年12月31日)
純資産の部の合計額(千円)	1,640,865	914,406
純資産の部の合計額から控除する金額(千円)	15,571	6,018
(うち新株予約権(千円))	(4,332)	(1,451)
(うち非支配株主持分(千円))	(11,239)	(4,567)
普通株式に係る期末の純資産額(千円)	1,625,293	908,387
1株当たり純資産額の算定に用いられた 期末の普通株式の数(株)	17,318,008	18,577,708

3. 1株当たり当期純損失金額(△)の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 平成29年1月1日 至 平成29年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成30年1月1日 至 平成30年12月31日)
1株当たり当期純損失金額(△)		
親会社株主に帰属する当期純損失金額(△)(千円)	△1,345,433	△1,221,767
普通株主に帰属しない金額(千円)	－	－
普通株式に係る 親会社株主に帰属する当期純損失金額(△)(千円)	△1,345,433	△1,221,767
期中平均株式数(株)	16,240,260	17,495,348

(重要な後発事象)

該当事項はありません。