

2019年12月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

2020年2月13日

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 (氏名) 佐武 利治 (TEL) 03-5414-6830  
 定時株主総会開催予定日 2020年3月24日 配当支払開始予定日 —  
 有価証券報告書提出予定日 2020年3月25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. 2019年12月期の連結業績(2019年1月1日～2019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	%
2019年12月期	6,700	△7.5	△998	—	△1,180	—	△1,411	—
2018年12月期	7,245	119.4	△536	—	△630	—	△1,221	—

(注) 包括利益 2019年12月期 △1,416百万円(—%) 2018年12月期 △1,219百万円(—%)

	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	%	%	%
2019年12月期	△68.80	—	△175.8	△20.6	△14.9
2018年12月期	△69.83	—	△96.4	△16.8	△7.4

(参考) 持分法投資損益 2019年12月期 △69百万円 2018年12月期 △28百万円

(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
2019年12月期	6,962	703	10.0	29.01
2018年12月期	4,467	914	20.3	48.90

(参考) 自己資本 2019年12月期 696百万円 2018年12月期 908百万円

(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
2019年12月期	△730	△802	1,449	926
2018年12月期	△403	254	179	1,011

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	百万円	%	%
2018年12月期	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—
2019年12月期	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—
2020年12月期(予想)	—	—	—	—	—	—	—	—

(注) 2020年12月期の配当予想につきましては、現在未定です。

3. 2020年12月期の連結業績予想(2020年1月1日～2020年12月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益	
	百万円	%	百万円	%
通 期	9,286 ～9,383	38.5 ～40.0	△39～52	—

※ 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）：有  
新規 1社（社名）株式会社ゆとりの空間

(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）	2019年12月期	24,008,308株	2018年12月期	18,577,708株
② 期末自己株式数	2019年12月期	一株	2018年12月期	一株
③ 期中平均株式数	2019年12月期	20,506,636株	2018年12月期	17,495,348株

(参考) 個別業績の概要

1. 2019年12月期の個別業績（2019年1月1日～2019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	%
2019年12月期	351	△82.3	△96	—	△113	—	△1,436	—
2018年12月期	1,985	△39.8	114	—	72	—	△702	—
	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					
2019年12月期	△70.04		—					
2018年12月期	△40.13		—					

(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		
2019年12月期	1,230		612		49.5	25.40		
2018年12月期	1,264		844		66.7	45.38		

(参考) 自己資本 2019年12月期 609百万円 2018年12月期 843百万円

※ 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。

(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、2020年2月13日（木）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	14
(1) 会社の経営の基本方針	14
(2) 目標とする経営指標	14
(3) 中長期的な会社の経営戦略	14
(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)	33
(重要な後発事象)	33
6. その他	34

## 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

2019年12月期連結会計年度において当社は、前連結会計年度に引き続き、各社ごとにおける戦略に沿って、売上、利益の拡大を図るとともに、エンターテインメント分野における新たな事業領域への拡大を目指し新規の投資案件を継続して探しており、2019年9月に株式会社ゆとりの空間（以下、「ゆとりの空間」）の株式を取得、また、11月には株式会社ゲームゲート（以下、「ゲームゲート」）の株式を当社子会社の株式会社モブキャストゲームス（以下、「モブキャストゲームス」）が取得し、それぞれ連結決算に含むこととしました。

#### モバイルゲーム事業

モバイルゲーム事業につきましては、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タイトル中のタイトルの運営強化に取り組みました。新規タイトルの開発につきましては、2019年5月14日に「劇的采配！プロ野球リバーサル」を、また、同月28日に韓国ネプチューン社との共同開発タイトルである「ナナカゲ〜7つの王国と月影の傭兵団〜」を配信し、また、既存タイトルの運営強化につきましては、ゲーム内施策や機能改善を実施いたしました。一方で、2019年11月13日に株式を取得したゲームゲートについては、同社の強みであるIPを用いたコンテンツプロデュースを展開し、順調に推移しております。

これら新規の取り組みを行ったものの、新規配信開始タイトルの売上が想定まで達しなかったこと等により、2019年12月期連結会計年度の売上高は3,461,706千円（前連結会計年度は売上高5,415,479千円）となりました。一方で、モブキャストゲームスにおいて、コストの変動費化を目指したコスト構造改革を行い固定費の削減は確実に進んだものの、売上の減少に伴い売上総利益が減少したことから、営業損失は349,439千円（前連結会計年度は営業損失368,864千円）となりました。

モバイルゲーム事業については、収益力の向上による継続的な赤字解消のため、かねてよりモバイルゲーム事業にプラスとなる相手先との資本業務提携について検討しており、前述のとおり2019年11月にゲームゲートの株式を取得しました。今後は、ゲームゲートの持つニッチ領域におけるIP発掘能力と、ゲームスが持つ海外ネットワークにより、アニメIPを主体とした多領域展開を行い売上の増加及び利益の拡大を図ってまいります。

#### 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。当連結会計年度は、SuperGTでチームチャンピオン、SUPER FORMULAでドライバーズチャンピオンと好成績を獲得し、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ます。

売上につきましては、成長余地のある自動車用品販売の拡大に注力しており、TOM'Sプレミアムエンジンオイル「TOM'S LUB」の取扱い店舗数は473店舗（2019年12月末現在）と着実に増えております。また、開発しておりますコンプライトカーにおいては6車種（2019年12月末現在）を販売中であり、更なる開発に取り組んでおります。一方で、用品販売売上拡大のための商品開発用車両の新規購入、人員の採用を積極的に行ったものの、これらの新商品や人員の稼働が本格化する前であることから費用を売上でカバーできず当連結会計期間において、売上高は2,403,129千円（前連結会計年度の売上高1,780,441千円）、営業損失は211,283千円（前連結会計年度の営業利益186,979千円）となりました。

また、モータースポーツ事業についても、自動車用品販売における商品数及び販売ルートの拡大に加え、引き続きシナジーの見込める相手先との資本業務提携を図ることによる売上の拡大を目指しております。

なお、モータースポーツ事業につきましては、2018年12月期第2四半期連結会計期間から連結対象としたため、前連結会計年度の数値につきましては2018年4月から12月までの9ヶ月間の実績となります。

#### キッチン雑貨事業

キッチン雑貨事業を営む株式会社ゆとりの空間（以下、「ゆとりの空間」）は、雑誌やテレビなどメディアでなじみ深い料理研究家の栗原はるみ氏が暮らしを楽しむアイディアやライフスタイルを提案する生活雑貨ショップ「share with Kurihara harumi」とレストラン&カフェ「ゆとりの空間」をプロデュースし、オリジナルの食器やキッチン雑

貨、調味料、インテリア小物、エプロン、ウェアなどを全国の百貨店、アウトレットなどで事業展開しています。当社は、2019年9月27日に同社株式を取得し連結子会社化し、当第4四半期連結累計期間より損益計算書の連結を開始し、当連結累計期間においては、秋の台風の影響による一時的な売上減少等があったものの利益確保ためのコントロールを確実に実施し、売上高は747,846千円、営業利益は62,454千円と、順調に推移しております。

以上の結果、当連結累計期間の当社グループの売上高は、6,700,591千円（前連結会計年度は売上高7,245,582千円）となりました。また、営業損失につきましては、998,519千円（前連結会計年度は営業損失536,079千円）となりました。また、営業外収益として「持分法による投資損失」69,468千円等を計上したことにより、経常損失は1,180,098千円（前連結会計年度は経常損失630,997千円）となりました。

さらに、特別利益として、関連会社の株式数増減に伴う「持分変動利益」127,391千円、主要な連結子会社について事業計画を見直し、「のれん」の評価を回収可能価額まで減額することとし「減損損失」65,559千円、さらに、主要な連結子会社において税務上の欠損金を認識したこと等に伴い繰延税金資産の回収可能性を見直し「法人税等調整額」239,527千円を計上した結果、親会社株主に帰属する当期純損失は1,411,011千円（前連結会計年度は親会社株主に帰属する四半期純損失1,211,767千円）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、2020年1月にモブキャストゲームスがゲームゲートを吸収し、新たな体制でゲームゲートが得意とするニッチIP分野でのコンテンツプロデュースをグローバルに展開する予定であり、また、かねてより製作委員会に参画し進めていた「エヴァンゲリオンシリーズ」を題材としたスマートフォン向け新作ゲームを2020年に配信する予定です。一方で、戦略タイトルにリソースを集中させるためゲームゲートの強みではないスポーツ系のタイトルについては、新規に設立した孫会社にゲームタイトルを移管し、当該孫会社の株式を株式会社オルトプラスへ譲渡することにより、タイトルも含めて移管する予定です。

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によるトムスブランドをもとに、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。また、2019年の実績をふまえ、2020年はコストについてもこれまで以上にコントロールし、売上、利益ともに追求してまいります。さらに、キッチン雑貨事業においては、既存店舗の見直し及びECによる販売強化、新たな形態での出店を検討しております。

上記を踏まえた2020年12月期の業績につきましては、通期売上高9,286百万円～9,383百万円、通期営業利益▲39百万円～52百万円を想定しております。

#### (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2,495,413千円増加し、6,962,922千円となりました。

流動資産は、前連結会計年度末に比べ483,852千円増加し、3,176,378千円となりました。主な内訳は株式会社ゆとりの空間取得等に起因して売掛金が201,911千円増加し、商品が341,762千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、2,011,560千円増加し、3,786,544千円となりました。主な内訳は株式会社ゆとりの空間取得等に起因して土地が800,000千円増加し、のれんが723,490千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2,706,564千円増加し、6,259,667千円となりました。

流動負債は、前連結会計年度末に比べ1,891,860千円増加し、4,012,124千円となりました。主な内訳は株式会社ゆとりの空間取得等に起因して短期借入金733,000千円、支払手形及び買掛金が655,176千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、814,703千円増加し、2,247,543千円となりました。主な内訳は株式会社ゆとりの空間取得等に起因して長期借入金が522,908千円、社債が162,000千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211,151千円減少し、703,255千円となりました。主な内訳は、資本金が601,749千円、資本準備金が601,749千円増加し、利益剰余金が1,411,011千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84,236千円減少し、926,899千円となりました。

## (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327,778千円増加し、730,922千円となりました。これは、主に、税金等調整前当期純損失及び仕入債務の増加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)

投資活動の結果使用した資金は、802,991千円となりました。(前連結会計年度は、254,723千円の獲得)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支出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1,270,394千円増加し、1,449,677千円となりました。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)

	2017年12月期	2018年12月期	2019年12月期
自己資本比率(%)	53.3	20.3	10.0
時価ベースの自己資本比率(%)	419.0	127.7	116.9
キャッシュ・フロー対有利子負債比率(%)	—	—	—
インタレスト・カバレッジ・レシオ(倍)	—	—	—

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. 2017年12月期、2018年12月期及び2019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。当社グループは、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、将来において発生する可能性の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

アライアンス事業について

当社グループは、海外を含む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。

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。

③ キッチン雑貨事業

i 商品開発について

当社グループは、キッチン周りを中心として暮らしを楽しむアイデアやライフスタイルを提案する生活雑貨の販売を行っております。ライフスタイル商品は流行や嗜好が短期的に大きく変化することがあり、当社グループの開発商品が消費者の嗜好に合致しない場合や新商品の開発に遅れが生じた場合には、当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

ii 在庫管理について

当社グループの商品は流行や嗜好の変化、または気候の変動等に影響されることから、需要予測が不調であった時には、在庫が増加することとなります。このため商品仕入にあたっては、発注数量の最小化を促進するなど、在庫水準の適正化に努めております。

しかし、当社グループの対応にも関わらず過剰在庫が発生する可能性があります。当社グループは、滞留在庫について滞留期間や販売可能価額を基準として評価減を実施しているため、滞留在庫が増加するような場合には、当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

iii 食の安心、安全について

当社グループでは一部の店舗において食品の提供を行っておりますが、近年、食品業界におきましては、製品の規格や産地の偽装問題、消費または賞味期限についての虚偽表示や誤表示など、食の安心、安全を揺るがす問題が発生しております。消費者の食の安心、安全に対する関心はますます高まっており、この対応を誤れば危機的状況を招く社会情勢にあります。

このリスク回避のために当社では全社に及ぶ品質保証体制と各種品質関連マニュアルの徹底による事前防止システムを確立し、食の安心、安全について万全の備えで臨むとともに、万一発生した場合には損失を最小限に抑えるための対応マニュアルの整備に加え、生産物賠償責任保険へ加入しております。

しかし、予期せぬ製品の欠陥の発生や、仕入原料に不適切な物質の使用・混入あるいはその他の原因により、大規模な製品回収や製造物責任が発生した場合には、当社グループの経営成績および財政状態に影響を及ぼす可能性があります。

iv 原材料について

当社グループの使用する原料は、主に農産物であり、天候不順、自然災害による収穫量の増減、需給状況などにより仕入価格が変動する可能性があります。輸入原料の場合には、為替変動によっても仕入価格が変動する可能性があります。

また、原油価格の変動により、石油製品である容器類、包装材料の仕入価格が変動する可能性があります。

こうしたリスクについては、安定供給先の確保、事前の価格交渉、適切なタイミングでの価格決定等によりリスクを回避する努力を行っております。

しかし、予期せぬ突発的事情により原材料の安定的調達ができなくなった場合や仕入価格が高騰した場合には、当社グループの経営成績および財政状態に影響を及ぼす可能性があります。

v 法的規制

当社グループは、食品衛生法、PL法（製造物責任法）、不当景品類及び不当表示防止法や環境・リサイクル関連法規など、各種の法的規制を受けております。これらの規制を遵守できない場合には、当社の活動が制限される可能性や、コストの増加を招く可能性があります。当社グループとしては、各種規程の整備によるほか、各主管部門と管理部門が連携しすべての法的規制を遵守するよう取り組んでおります。

しかし、予測外の法的規制の強化や新たな規制が発生し、当社グループの事業活動の制限やコスト増加が発生した場合には、当社グループの経営成績および財政状態に影響を及ぼす可能性があります。

vi 小売事業について

当社グループは、生活雑貨ならびに衣類、レシピ本の百貨店や専門店による店頭販売に加え、消費者ニーズをよりの確に捉えることが必要と判断し、直営店による小売事業ならびにオンラインショップによる通販を行っております。今後も店舗開発ならびにウェブサイト改修への投資をしておりますが、計画に沿った成長ができなかった場合、当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

## 2. 財務リスク

### ① のれんについて

当社グループは、これまで実施した投資活動や買収に伴い発生した、のれんを計上しております。当該のれんについては、将来の収益力を適切に反映しているものと判断しておりますが、当社グループの対象となる事業において将来の収益力が低下した場合には、当該のれんについて減損損失を計上するため、当社グループの経営成績及び財政状態に影響を及ぼす可能性があります。

### ② 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。

### ③ 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 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、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。

#### ③ 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。

#### ④ 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を保有しており、「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、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関連す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に記載していません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、2012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」(1977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場合があるとの考え方(「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」(1977年4月1日公正取引委員会事務局長通達第4号)の改正(※3)が、2012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、2016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、中長期的な業績拡大及び企業価値の増大を目指すにあたり、より一層の意欲及び士気を向上させることを目的として、当社関係会社の取締役に対し、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。2019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720,000株であり、この潜在株式数720,000株は、2019年12月末日現在の発行済株式総数24,008,308株の3.00%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

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

当社グループは2018年12月期において、営業損失、経常損失、親会社株主に帰属する当期純損失を計上し、当連結会計年度においても、営業損失、経常損失を計上しており、依然として、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。

それに対し、2018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行使が2019年4月に完了し、また、2019年4月に第三者割当増資が完了していること、2019年7月に連結子会社(株式会社モブキャストゲームス)において債権の流動化を実施していること、さらに、2019年8月に株式会社SBI証券に割当を行った新株予約権の行使が10月までに完了していることから、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、モバイルゲーム事業においては、引き続き、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。さらに、今後の収益力の強化と持続的な成長を実現するために、株式会社ゲームゲートを買収したことに加え、モータースポーツ事業の運営について、一時的な費用増加は解消し収益改善に向けた様々な施策を進めており、新たに加わったキッチン雑貨事業における収益貢献により当社グループ全体での収益力は改善しております。

これらの結果、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6社(2019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2018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2019年5月に「劇的采配!プロ野球リバーサル」を配信しております。また、11月に株式を取得したゲームゲートについてはIPのライセンス管理事業を行っており、「ガールズ&パンツァー戦車道大作戦!」等のゲーム化を実現しております。

#### ・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 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、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。

#### ・キッチン雑貨事業

キッチン雑貨事業においては、料理家の栗原はるみ氏が暮らしを楽しむアイデアやライフスタイルを提案する生活雑貨ショップ「share with Kurihara harumi」とレストラン&カフェ「ゆとりの空間」をプロデュースし、オリジナルの食器やキッチン雑貨、調味料、インテリア小物、エプロン、ウェアなどを全国の百貨店、アウトレットなどで事業展開しています。

### (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

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 ニッチIPのプロデュース

ビジネススキームの企画・立案、プロデュースする、目利き力と座組み力でキャラクターの価値を最大化させます。

##### ③ 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。

・キッチン雑貨事業

①「栗原はるみ」、「栗原心平」ブランド

料理家の栗原はるみ氏の約30年かけ累計3,000万部を超えるレシピ書籍をベースにした「栗原ブランド」と「世界観」のある食、キッチン雑貨を提案してまいります。

(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。

・キッチン雑貨事業

①アパレル収入

料理家の栗原はるみ氏、栗原心平氏が提案するオリジナルのエプロン、ウェア等のアパレル用品からの収入です。

②レストラン売上

レストラン「ゆとりの空間」を全国に展開しており、同店舗での飲食売上等です。

### 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、キッチン雑貨事業及びその他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、2019年11月に株式を取得したゲームゲート社の強みである日本アニメを中心としたニッチIPのコンテンツプロデュースによる事業展開を強みとして、ゲーム、モバイルアプリ等、コンテンツの強みを活かしたデジタルマーチャンダイジングで日本及び海外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充と、コンプリートカーを中心とした用品販売の拡充してまいります。

キッチン雑貨事業につきましては、栗原ブランドを最大化しブランド認知を高めるとともに、インターネット等による売上の拡大を図る一方で、不採算店舗からの撤退等を含めた既存事業の見直しを行ってまいります。

2018年4月に純粋持株会社体制へ移行し、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、日本が世界に誇る強力なIP(知的財産権)やブランドの新たな価値を創造したコンテンツ展開、それらを創るクリエイターや企業に対し、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及び運営ノウハウ」を提供することで、ブランド価値の最大化を図ることを重要な戦略と位置付けています。当連結会計年度につきましては、当社グループの次の発展のため、2019年9月27日に株式会社ゆとりの空間を子会社化し、雑誌やテレビなどメディアで馴染み深い料理家の栗原はるみ氏が、暮らしを楽しむアイデアやライフスタイルを提案する生活雑貨ショップとレストラン&カフェの運営、オリジナルの食器やキッチン雑貨、調味料、インテリア小物、エプロン、ウェアなどを全国の百貨店、アウトレットなどでの事業展開など、同社が保持するブランド資源や企業経営ノウハウを当社グループにおいて活用することで、グループ各社とのシナジーを拡大してまいります。また、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、2019年11月13日に株式会社ゲームゲートを子会社化し、同社の厳選したIPを使ったゲームを含むデジタルコンテンツの配信等におけるプロデュース力と、当社子会社の株式会社モブキャストゲームスが培ってきたグローバルネットワークにより、新規IPをグローバルに配信、展開することで今後の成長が加速したいと考えております。さらに、今後の成長と利益の確保に向けて、株式会社モブキャストゲームスと株式会社ゲームゲートの2社それぞれ独立して事業を行うより、合併し1つの会社として事業を推し進めることで、リソースの適正配分及び重複する管理コストの削減が図れることから、2020年1月1日に株式会社モブキャストゲームスが株式会社ゲームゲートを吸収合併し、新たな新会社として再出発いたしました。これらにより、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海外全般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 (2018年12月31日)	当連結会計年度 (2019年12月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	1,111,135	988,246
受取手形及び売掛金	952,186	1,153,402
商品及び製品	164,767	506,530
仕掛品	36,158	99,286
原材料及び貯蔵品	91,667	50,560
前払費用	272,542	236,411
その他	65,165	141,951
貸倒引当金	△1,096	△11
流動資産合計	2,692,526	3,176,378
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物	547,894	726,681
減価償却累計額	△270,856	△373,744
建物及び構築物(純額)	277,038	352,936
機械装置及び運搬具	548,732	701,962
減価償却累計額	△439,464	△511,700
機械装置及び運搬具(純額)	109,267	190,262
工具、器具及び備品	364,396	413,253
減価償却累計額	△319,720	△356,956
工具、器具及び備品(純額)	44,676	56,297
土地	511,000	1,311,000
建設仮勘定	59,506	25,312
その他	57,734	67,284
減価償却累計額	△51,739	△53,428
その他(純額)	5,994	13,855
有形固定資産合計	1,007,483	1,949,664
無形固定資産		
ソフトウェア仮勘定	76,405	94,811
のれん	161,056	884,546
その他	11,260	9,584
無形固定資産合計	248,721	988,942
投資その他の資産		
投資有価証券	146,086	304,844
繰延税金資産	165,184	—
その他	213,913	549,392
貸倒引当金	△6,405	△6,300
投資その他の資産合計	518,778	847,937
固定資産合計	1,774,983	3,786,544
資産合計	4,467,509	6,962,922

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2018年12月31日)	当連結会計年度 (2019年12月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	245,502	900,679
短期借入金	150,000	883,000
1年内償還予定の社債	—	110,400
1年内返済予定の長期借入金	294,120	533,794
未払金	1,042,723	987,920
未払法人税等	38,752	15,475
その他	349,164	580,855
流動負債合計	2,120,263	4,012,124
固定負債		
社債	—	162,000
長期借入金	1,350,110	1,873,018
繰延税金負債	93	107,537
退職給付に係る負債	55,653	77,663
その他	26,982	27,323
固定負債合計	1,432,839	2,247,543
負債合計	3,553,103	6,259,667
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	2,421,686	3,023,436
資本剰余金	1,045,021	1,646,771
利益剰余金	△2,570,192	△3,981,204
株主資本合計	896,515	689,003
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	210	—
為替換算調整勘定	11,661	7,534
その他の包括利益累計額合計	11,872	7,534
新株予約権	1,451	2,885
非支配株主持分	4,567	3,832
純資産合計	914,406	703,255
負債純資産合計	4,467,509	6,962,922

(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 2018年1月1日 至 2018年12月31日)	当連結会計年度 (自 2019年1月1日 至 2019年12月31日)
売上高	7,245,582	6,700,591
売上原価	4,749,575	4,733,807
売上総利益	2,496,006	1,966,784
販売費及び一般管理費	3,032,086	2,965,303
営業損失(△)	△536,079	△998,519
営業外収益		
受取利息	720	1,275
消費税差額	7,237	—
受取保険金	9,535	1,220
撤退事業関連収益	857	—
受取賃貸料	—	1,800
その他	9,928	5,812
営業外収益合計	28,279	10,109
営業外費用		
支払利息	21,961	44,087
持分法による投資損失	28,456	69,468
為替差損	26,786	12,622
株式交付費	1,177	4,776
支払手数料	—	20,000
シンジケートローン手数料	32,540	—
投資事業組合運用損	8,062	—
その他	4,211	40,734
営業外費用合計	123,197	191,688
経常損失(△)	△630,997	△1,180,098
特別利益		
持分変動利益	—	127,391
固定資産処分益	9,799	6,048
特別利益合計	9,799	133,440
特別損失		
減損損失	387,566	65,559
固定資産除却損	9,422	274
出資金評価損	32,732	—
その他	—	489
特別損失合計	429,722	66,323
税金等調整前当期純損失(△)	△1,050,920	△1,112,980
法人税、住民税及び事業税	113,545	59,238
法人税等調整額	55,585	239,527
法人税等合計	169,130	298,765
当期純損失(△)	△1,220,050	△1,411,746
非支配株主に帰属する当期純利益又は非支配株主に 帰属する当期純損失(△)	1,716	△734
親会社株主に帰属する当期純損失(△)	△1,221,767	△1,411,011

## (連結包括利益計算書)

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 2018年1月1日 至 2018年12月31日)	当連結会計年度 (自 2019年1月1日 至 2019年12月31日)
当期純損失(△)	△1,220,050	△1,411,746
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	5	△210
持分法適用会社に対する持分相当額	209	△4,127
その他の包括利益合計	214	△4,337
包括利益	△1,219,836	△1,416,084
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	△1,221,553	△1,415,349
非支配株主に係る包括利益	1,716	△734

## (3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(自 2018年1月1日 至 2018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
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
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

当連結会計年度(自 2019年1月1日 至 2019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	2,421,686	1,045,021	△2,570,192	896,515
当期変動額				
新株の発行	601,749	601,749		1,203,499
親会社株主に帰属する当期純損失(△)			△1,411,011	△1,411,011
非支配株主との取引に係る親会社の持分変動				
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)				
当期変動額合計	601,749	601,749	△1,411,011	△207,511
当期末残高	3,023,436	1,646,771	△3,981,204	689,003

	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	210	11,661	11,872	1,451	4,567	914,406
当期変動額						
新株の発行						1,203,499
親会社株主に帰属する当期純損失(△)						△1,411,011
非支配株主との取引に係る親会社の持分変動						
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	△210	△4,127	△4,337	1,433	△734	△3,639
当期変動額合計	△210	△4,127	△4,337	1,433	△734	△211,151
当期末残高	—	7,534	7,534	2,885	3,832	703,255

## (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 2018年1月1日 至 2018年12月31日)	当連結会計年度 (自 2019年1月1日 至 2019年12月31日)
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>		
税金等調整前当期純損失 (△)	△1,050,920	△1,112,980
減価償却費	325,455	156,365
減損損失	387,566	65,559
のれん償却額	14,491	36,661
出資金評価損	32,732	—
固定資産売却損益 (△は益)	△9,799	△6,048
固定資産除却損	9,422	274
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	△758	△1,191
受取利息及び受取配当金	△1,614	△1,275
持分法による投資損益 (△は益)	28,456	69,468
持分変動損益 (△は益)	—	△127,391
支払利息	21,961	44,087
売上債権の増減額 (△は増加)	179,396	193,249
前受金の増減額 (△は減少)	△216,384	80,265
たな卸資産の増減額 (△は増加)	△33,557	△211,979
仕入債務の増減額 (△は減少)	△27,514	324,826
前払費用の増減額 (△は増加)	△115,696	38,184
未払金の増減額 (△は減少)	340,732	△111,722
未払消費税等の増減額 (△は減少)	141,757	△62,094
その他	△312,099	37,140
小計	△286,371	△588,602
利息及び配当金の受取額	1,614	2,586
利息の支払額	△21,720	△43,858
法人税等の支払額	△96,666	△101,047
営業活動によるキャッシュ・フロー	△403,144	△730,922
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
担保預金の払戻による収入	83,332	100,000
有形固定資産の取得による支出	△101,498	△176,338
有形固定資産の売却による収入	10,172	10,507
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	△211,513	△25,517
貸付金の回収による収入	428	△1,003
貸付金による支出	—	1,831
敷金及び保証金の差入による支出	△91	△119
敷金及び保証金の回収による収入	1,102	△1,459
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	△4,100	—
関係会社株式の取得による支出	—	△103,536
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	—
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出	—	△380,526
出資金の払込による支出	—	△226,830
投資活動によるキャッシュ・フロー	254,723	△802,991

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 2018年1月1日 至 2018年12月31日)	当連結会計年度 (自 2019年1月1日 至 2019年12月31日)
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>		
短期借入金の返済による支出	△263,334	583,000
長期借入れによる収入	1,600,000	100,000
長期借入金の返済による支出	△1,438,704	△404,152
社債の償還による支出	△192,000	△5,000
株式の発行による収入	496,924	1,198,733
新株予約権の発行による収入	4,050	1,428
新株予約権の買取による支出	△3,996	—
非支配株主からの株式取得による支出	△3,600	—
割賦債務の返済による支出	△17,463	△21,408
リース債務の返済による支出	△2,592	△2,923
財務活動によるキャッシュ・フロー	179,283	1,449,677
現金及び現金同等物に係る換算差額	△2	—
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	30,860	△84,236
現金及び現金同等物の期首残高	980,274	1,011,135
現金及び現金同等物の期末残高	1,011,135	926,899

(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 6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、株式会社ゆとりの空間、株式会社ゲームゲート
- ・連結の範囲の変更 当連結会計年度より、株式会社ゆとりの空間及び株式会社ゲームゲートの株式を取得したことにより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.、レトログラス株式会社

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によっております。

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

原則として定率法によっております。

但し、1998年4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。

建物及び構築物	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

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、その判定をもって有効性の判定に代えております。

(7) 重要な外貨建て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) その他の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)

## ※1 担保に供している資産及び対応債務

## 担保提供資産

	前連結会計年度 (2018年12月31日)	当連結会計年度 (2019年12月31日)
現金及び預金	100,000千円	61,347千円
建物	216,150	232,098
土地	511,000	1,311,000
計	827,150	1,604,446

## 対応する債務

	前連結会計年度 (2018年12月31日)	当連結会計年度 (2019年12月31日)
短期借入金	100,000千円	150,000千円
長期借入金(1年以内返済予定含む)	1,508,850	2,015,562
計	1,608,850	2,165,562

## ※2 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 (2018年12月31日)	当連結会計年度 (2019年12月31日)
投資有価証券	126,942千円	284,275千円

## ※3 自己信託により流動化した債権等は次のとおりであります。

	前連結会計年度 (2018年12月31日)	当連結会計年度 (2019年12月31日)
売掛金	一千円	217,300千円
現金及び預金	—	247,889
計	—	465,190

流動化した債権等は金融取引として処理しており、対応する債務は次のとおりであります。

	前連結会計年度 (2018年12月31日)	当連結会計年度 (2019年12月31日)
短期借入金	一千円	400,000千円

(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 2018年1月1日 至 2018年12月31日)	当連結会計年度 (自 2019年1月1日 至 2019年12月31日)
広告宣伝費	474,537千円	231,604千円
回収代行手数料	1,145,852	732,219
給与手当	384,849	572,735

※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 2018年1月1日 至 2018年12月31日)	当連結会計年度 (自 2019年1月1日 至 2019年12月31日)
ソフトウェア	6,431千円	一千円
その他	2,991	274
計	9,422	274

※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 2018年1月1日 至 2018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	133,885千円
東京都港区	事業用資産	ソフトウェア仮勘定	252,433千円
東京都港区	事業用資産	その他無形固定資産	1,247千円

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等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。

当連結会計年度(自 2019年1月1日 至 2019年12月31日)

場所	用途	種類	減損損失額
東京都世田谷区	事業用資産	のれん	65,559千円

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。

主要な連結子会社について事業計画を見直し、「のれん」の評価を回収可能価額まで減額することとした結果、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。

※4 固定資産処分益の内容は次のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 2018年1月1日 至 2018年12月31日)	当連結会計年度 (自 2019年1月1日 至 2019年12月31日)
器具及び備品	7,199千円	一千円
車両運搬具	2,599	6,048
計	9,799	6,048

(連結キャッシュ・フロー計算書関係)

※1 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 2018年1月1日 至 2018年12月31日)	当連結会計年度 (自 2019年1月1日 至 2019年12月31日)
現金及び預金勘定	1,111,135千円	988,246千円
担保資産として預入している定期預金	△100,000	△61,347
現金及び現金同等物	1,011,135	926,899

※2 株式の取得により新たに連結子会社となった会社の資産及び負債の主な内訳

前連結会計年度(自 2018年1月1日 至 2018年12月31日)

株式の取得により新たに株式会社トムス及びソーシャルキャピタル株式会社を連結したことに伴う連結開始時の資産及び負債の内訳並びに株式の取得価額と取得による収入(純額)との関係は次のとおりであります。

流動資産	1,258,513千円
固定資産	1,251,752
のれん	175,547
流動負債	△1,364,384
固定負債	△1,164,168
株式の取得価額	157,260
現金及び現金同等物	△576,130
差引：取得による収入	418,870

当連結会計年度(自 2019年1月1日 至 2019年12月31日)

株式の取得により新たに株式会社ゆとりの空間及び株式会社ゲームゲートを連結したことに伴う連結開始時の資産及び負債の内訳並びに株式の取得価額と取得による支出(純額)との関係は次のとおりであります。

流動資産	1,177,958千円
固定資産	969,457
のれん	825,711
流動負債	△1,031,059
固定負債	△1,141,063
株式の取得価額	801,000
現金及び現金同等物	△420,473
差引：取得による支出	380,526

(セグメント情報等)

## 【セグメント情報】

## 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」、「モータースポーツ事業」及び「キッチン雑貨事業」の3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IPを使ったスマートフォン向けゲームを含むデジタルコンテンツ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。

「キッチン雑貨事業」は、主にオリジナル食器、キッチン雑貨、調味料、インテリア小物、エプロン、ウェアの販売等を行っております。

## (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、主にキッチン雑貨事業を営む株式会社ゆとりの空間を取得し、連結子会社となったことに伴い、報告セグメントとして「キッチン雑貨事業」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、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額に関する情報

前連結会計年度(自 2018年1月1日 至 2018年12月31日)

(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	キッチン 雑貨事業	計				
売上高								
外部顧客への 売上高	5,415,479	1,780,441	—	7,195,920	49,661	7,245,582	—	7,245,582
セグメント間 の内部売上高又 は振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	5,415,479	1,780,441	—	7,195,920	49,661	7,245,582	—	7,245,582
セグメント利益 又は損失(△)	△368,864	186,979	—	△181,884	△14,986	△196,870	△339,208	△536,079
セグメント資産	1,414,682	2,393,092	—	3,807,775	131,503	3,939,279	528,230	4,467,509
その他の項目								
減価償却費	244,212	67,926	—	312,138	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	—	319,930	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△339,208千円は全社費用等であり、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。

当連結会計年度(自 2019年1月1日 至 2019年12月31日)

(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	キッチン 雑貨事業	計				
売上高								
外部顧客への 売上高	3,460,757	2,403,129	746,223	6,610,110	90,481	6,700,591	—	6,700,591
セグメント間 の内部売上高又 は振替高	948	—	1,622	2,571	—	2,571	△2,571	—
計	3,461,706	2,403,129	747,846	6,612,682	90,481	6,703,163	△2,571	6,700,591
セグメント利益 又は損失(△)	△349,439	△211,283	62,454	△498,268	△58,793	△557,061	△441,457	△998,519
セグメント資産	2,378,503	2,118,022	2,250,192	6,746,718	107,040	6,853,759	109,163	6,962,922
その他の項目								
減価償却費	353	141,047	3,170	144,571	176,882	144,748	11,617	156,365
有形固定資産 及び無形固定資 産の増加額	18,762	188,617	9,632	217,013	70	217,083	2,364	219,447

- (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△441,457千円は全社費用等であり、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 2018年1月1日 至 2018年12月31日)	当連結会計年度 (自 2019年1月1日 至 2019年12月31日)
1株当たり純資産額	48.90円	29.01円
1株当たり当期純損失金額(△)	△69.83円	△68.80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 (2018年12月31日)	当連結会計年度 (2019年12月31日)
純資産の部の合計額(千円)	914,406	703,255
純資産の部の合計額から控除する金額(千円)	6,018	6,717
(うち新株予約権(千円))	(1,451)	(2,885)
(うち非支配株主持分(千円))	(4,567)	(3,832)
普通株式に係る期末の純資産額(千円)	908,387	696,537
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)	18,577,708	24,008,308

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 2018年1月1日 至 2018年12月31日)	当連結会計年度 (自 2019年1月1日 至 2019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)	△1,221,767	△1,411,011
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)	△1,221,767	△1,411,011
期中平均株式数(株)	17,495,348	20,506,636

## (重要な後発事象)

当社は、2020年2月13日開催の取締役会において、当社の連結子会社である株式会社モブキャストゲームス(以下、「モブキャストゲームス」といいます。)が展開しているモバイルゲーム事業のうち、一部のスポーツタイトルを、同日付で設立するモブキャストゲームスの100%子会社である株式会社モブキャストプラスへ会社分割(吸収分割)により2020年3月31日をもって承継し、同日にその全株式を株式会社オルトプラス(以下、「オルトプラス」といいます。)へ売却することを決議し、モブキャストゲームス及びオルトプラスと株式譲渡契約を締結いたしました。

6. その他

役員を選任 (2020年3月24日付予定)

藪	考樹	代表取締役社長 CEO (重任)
佐武	利治	取締役 CFO (重任)
内田	康史	取締役 グローバル担当 (新任)
岡田	晋	取締役 管理本部長 (重任)
繁松	徹也	取締役 (新任)
舘	宗一	取締役 (新任)