

【表紙】

【提出書類】 四半期報告書

【根拠条文】 金融商品取引法第24条の4の7第1項

【提出先】 関東財務局長

【提出日】 2019年11月14日

【四半期会計期間】 第16期第3四半期(自 2019年7月1日 至 2019年9月30日)

【会社名】 株式会社モブキャストホールディングス

【英訳名】 MOBCAST HOLDINGS INC.

【代表者の役職氏名】 代表取締役社長 藪 考樹

【本店の所在の場所】 東京都港区六本木六丁目8番10号

【電話番号】 03-5414-6830

【事務連絡者氏名】 取締役 佐武 利治

【最寄りの連絡場所】 東京都港区六本木六丁目8番10号

【電話番号】 03-5414-6830

【事務連絡者氏名】 取締役 佐武 利治

【縦覧に供する場所】 株式会社東京証券取引所
(東京都中央区日本橋兜町2番1号)

第一部 【企業情報】

第1 【企業の概況】

1 【主要な経営指標等の推移】

回次		第15期 第3四半期 連結累計期間	第16期 第3四半期 連結累計期間	第15期
会計期間		自 2018年1月1日 至 2018年9月30日	自 2019年1月1日 至 2019年9月30日	自 2018年1月1日 至 2018年12月31日
売上高	(千円)	5,435,786	4,451,553	7,245,582
経常損失()	(千円)	378,394	1,005,164	630,997
親会社株主に帰属する 四半期(当期)純損失()	(千円)	497,537	964,813	1,221,767
四半期包括利益又は包括利益	(千円)	495,509	970,801	1,219,836
純資産額	(千円)	1,214,061	895,929	914,406
総資産額	(千円)	5,203,605	6,953,844	4,467,509
1株当たり四半期(当期) 純損失金額()	(円)	28.64	48.71	69.83
潜在株式調整後1株当たり 四半期(当期)純利益金額	(円)			
自己資本比率	(%)	23.16	12.78	20.33

回次		第15期 第3四半期 連結会計期間	第16期 第3四半期 連結会計期間
会計期間		自 2018年7月1日 至 2018年9月30日	自 2019年7月1日 至 2019年9月30日
1株当たり四半期純損失金額()	(円)	17.11	15.11

(注) 1. 売上高には、消費税等は含まれておりません。

2. 潜在株式調整後1株当たり四半期(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株当たり四半期(当期)純損失金額であるため記載しておりません。

2 【事業の内容】

当第3四半期連結累計期間において、当社が営む事業について、重要な変更はありません。

なお、当第3四半期連結会計期間において、株式会社ゆとりの空間の株式を取得し連結子会社としております。

第2 【事業の状況】

1 【事業等のリスク】

当第3四半期連結累計期間において、前事業年度の有価証券報告書に記載した「事業等のリスク」について、当該有価証券報告書の提出日以後、当第3四半期連結会計期間の末日現在までの間において変更及び追加すべき事項が生じております。以下の内容は当該「事業等のリスク」を一括して記載したものであり、変更及び追加箇所については下線で示しております。

事業等のリスク

本書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、本項及び本書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、当第3四半期連結会計期間の末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

モバイルゲーム事業

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。

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。

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つた場合には、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。

モータースポーツ事業

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。

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。

自動車メーカーの業績について

当社グループは、上記に記載のとおり、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。

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。

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。

キッチン雑貨事業

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。

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。

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なっておりますが、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び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。

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。

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に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。

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まいがちですが、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

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が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。また、今後、当社グループの収益性が著しく低下し、それに連動して固定資産の使用価値が減少した場合、当社グループが保有する土地、建物等に減損損失の計上が必要となることもあります。その場合、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。

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

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。

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」「劇プロ」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。

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、体系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。

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。

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。

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。

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。

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。

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。

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。

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。

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。

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

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くことから、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。

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。

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。

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 - 記載のRMTや、上記5 - に記載してお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も、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。

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. 人人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. 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、当第3四半期連結累計期間においても、営業損失、経常損失、親会社株主に帰属する四半期純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 MUFG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。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、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 【経営者による財政状態、経営成績及びキャッシュ・フローの状況の分析】

文中の将来に関する事項は、当四半期連結会計期間の末日現在において当社グループが判断したものであります。

(1) 業績の状況

当第3四半期連結累計期間において当社は、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27日に株式会社ゆとりの空間の株式50.5%を取得し子会社化いたしました。なお、2019年12月20日に追加で同社株式を取得予定であり、合計60.2%の株式を保有する予定であります。

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中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、5月14日に「劇的采配！プロ野球リバーサル」を、また、同28日に韓国ネブ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～」を新たに配信しました。また、配信中タイトルの運営強化につきましては、「モバサカCHAMPIONS MANAGER」において、GoogleのPlayStoreでのフィーチャー獲得により新規獲得が増えDAUが約1,200増加する等、ユーザーの維持に努めました。

これらの取り組みにより、当第3四半期連結累計期間の売上高は2,648,413千円（前年同四半期は売上高4,365,509千円）となりました。なお、当第3四半期連結累計期間において上記記載の新規タイトルの配信開始に伴う広告宣伝費162,393千円投下したことにより、営業損失は320,438千円（前年同四半期は営業損失174,910千円）となりました。

モバイルゲーム事業については、上記グローバルアライアンス戦略による自社運営タイトルの譲渡及び移管等によりコスト構造の改革は進んでいるものの、引き続き営業損失を計上しております。当第3四半期連結累計期間につきましては、新作タイトルの配信開始に伴う売上が寄与した一方で、配信開始前後の広告宣伝費の投下によりコストが増加しました。一方で、コスト削減については引き続き進めており、売上に連動したコスト構造への転換を図っております。

なお、かねてより検討していた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は、2019年11月13日に株式会社ゲームゲートの株式をモバイルゲーム事業を行うモブキャストゲームスが取得し子会社化する決議を行い、また、同時に2020年1月1日を効力発生日としてモブキャストゲームスがゲームゲートを吸収合併する決議を行いました。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、合併後の新会社においてはアニメ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。当第3四半期連結累計期間は、2019年シーズンにおいてSuperGTでドライバーズランキング2位、SUPER FORMULAでドライバーズチャンピオンを獲得し、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を図りつつ、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パーツを装着したコンプリートカーの販売車種を増やしつつ、取り扱い店舗数の拡大と稼働率の向上に努めることで投資フェーズの国内ディーラー事業が4Q中に損益分岐ラインへ到達見込みとなりました。

一方で、売上の伸長による粗利の増加により成長投資を徐々に吸収しているものの、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第3四半期連結累計期間において、売上高は1,730,440千円（前年同四半期は売上高1,053,003千円）、営業損失は224,588千円（前年同四半期は営業利益119,489千円）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への拡大に加え、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、前年同四半期の数値につきましては2018年4月から9月までの6ヶ月間の実績となります。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間の当社グループの売上高は、4,451,553千円（前年同四半期は売上高5,435,786千円）となりました。また、営業損失につきましては、908,576千円（前年同四半期は営業損失311,674千円）となりました。また、営業外収益として「受取保険金」1,140千円等、営業外費用として「支払利息」23,633千円、「支払手数料」20,000千円、「持分法による投資損失」33,772千円等を計上したことにより、経常損失は1,005,164千円（前年同四半期は経常損失378,394千円）となりました。

さらに、特別利益として第1四半期連結会計期間に「固定資産処分益」3,888千円を計上した結果、税金等調整前四半期純損失は1,001,276千円（前年同四半期は税金等調整前四半期純損失373,020千円）、親会社株主に帰属する四半期純損失は964,813千円（前年同四半期は親会社株主に帰属する四半期純損失497,537千円）となりました。

なお、当社は2019年9月27日に子会社化した株式会社ゆとりの空間の業績につきましては、2019年12月期第4四半期連結会計期間より四半期連結損益計算書に含める予定です。また、当社の子会社である株式会社モブキャストゲームスにおいて、2019年11月13日に株式会社ゲームゲートの株式を取得しており、株式会社ゲームゲートについても2019年12月期第4四半期連結会計期間より連結損益計算書に含める準備を進めており、新しい事業領域への進出による収益及び既存事業の効率化と収益改善により、グループ全体の収益力の改善、強化を図ります。

(2) 財政状態の分析

(資産)

当第3四半期連結会計期間末の総資産は、前連結会計年度末より2,486,334千円増加し、6,953,844千円となりました。これは主に、株式会社ゆとりの空間取得等に起因して受取手形及び売掛金が556,075千円、商品及び製品が243,070千円、土地が800,000千円、のれんが404,248千円増加したことによるものであります。

(負債)

当第3四半期連結会計期間末の負債は、前連結会計年度末より2,504,811千円増加し、6,057,914千円となりました。これは主に、株式会社ゆとりの空間取得等に起因して支払手形及び買掛金が338,183千円、短期借入金が581,012千円、長期借入金（1年内返済予定を含む）が780,119千円、社債（1年内償還予定を含む）が277,400千円増加したことによるものであります。

(純資産)

当第3四半期連結会計期間末の純資産は、前連結会計年度末より18,476千円減少し、895,929千円となりました。これは主に、資本金が474,917千円、資本剰余金が474,917千円増加し、利益剰余金が964,813千円減少したことによるものであります。

(3) 事業上及び財務上の対処すべき課題

当第3四半期連結累計期間において、当社が対処すべき課題について重要な変更はありません。

(4) 研究開発活動

該当事項はありません。

3 【経営上の重要な契約等】

当社が締結した契約

相手方の名称	契約締結日	契約内容	契約期間
株式会社ゆとりの空間	2019年9月27日	株式を引受けることを目的として投資契約を締結した。	

(株式会社ゆとりの空間との投資契約について)

当社は、2019年9月27日開催の取締役会において、株式会社ゆとりの空間と投資契約を締結することを決議しました。また、同日付で投資契約書を締結し、同社による第三者割当増資の引受けを実施いたしました。なお、詳細につきましては、「第4 経理の状況 1. 四半期連結財務諸表 注記事項(企業結合等関係)」に記載のとおりであります。

第3 【提出会社の状況】

1 【株式等の状況】

(1) 【株式の総数等】

【株式の総数】

種類	発行可能株式総数(株)
普通株式	45,500,000
計	45,500,000

【発行済株式】

種類	第3 四半期会計期間末 現在発行数(株) (2019年9月30日)	提出日現在 発行数(株) (2019年11月14日)	上場金融商品取引所 名又は登録認可金融 商品取引業協会名	内容
普通株式	22,778,308	24,008,308	東京証券取引所 (マザーズ)	権利内容に何ら限定のない当社における標準となる株式であり、単元株式数は、100株であります。
計	22,778,308	24,008,308		

(注) 2019年10月1日から2019年10月31日までの間に、新株予約権の行使により、発行済株式数が1,230,000株増加しております。なお、提出日現在発行数には、2019年11月1日からこの四半期報告書提出日までの新株予約権の行使により発行された株式数は含まれておりません。

(2) 【新株予約権等の状況】

【ストックオプション制度の内容】

該当事項はありません。

【その他の新株予約権等の状況】

会社法第236条、第238条及び第239条に基づき発行した新株予約権は、次のとおりであります。

第30回新株予約権(2019年7月16日取締役会決議)

	事業年度末現在 (2019年9月30日)	提出日の前月末現在 (2019年10月31日)
新株予約権の数(個)	44,500	
新株予約権のうち自己新株予約権の数(個)		
新株予約権の目的となる株式の種類	普通株式	
新株予約権の目的となる株式の数(株)	4,450,000(注1)	
新株予約権の行使時の払込金額(円)	14,240,000(注2)	
新株予約権の行使期間	自 2019年8月2日 至 2021年8月2日	
新株予約権の行使により株式を発行する場合の株式の発行価格及び資本組入額(円)	発行価格 337 資本組入額 169	
新株予約権の行使の条件		
新株予約権の譲渡に関する事項		
代用払込みに関する事項		
組織再編成行為に伴う新株予約権の交付に関する事項		

(注)

1. 本新株予約権の目的である株式の種類及び種類ごとの数の算定方法

新株予約権の目的である株式の種類及び総数は、当社普通株式4,450,000株とする（本新株予約権1個当たり の目的たる株式の数（以下「割当株式数」という。）は100株とする。）。但し、下記第2項乃至第4項により割当株式数が調整される場合には、本新株予約権の目的である株式の総数は調整後割当株式数に応じて調整されるものとする。

2. 本新株予約権の目的である株式の数の調整

（1）当社が第5項の規定に従って行使価額（以下に定義する。）の調整を行う場合には、割当株式数は次の算式により調整される。但し、調整の結果生じる1株未満の端数は切り捨てる。なお、かかる算式における調整前行使価額及び調整後行使価額は、第5項に定める調整前行使価額及び調整後行使価額とする。

$$\text{調整後割当株式数} = \frac{\text{調整前割当株式数} \times \text{調整前行使価額}}{\text{調整後行使価額}}$$

（2）調整後割当株式数の適用日は、当該調整事由に係る第5項第(2)号、第(5)号及び第(6)号による行使価額の調整に関し、各号に定める調整後行使価額を適用する日と同日とする。

（3）割当株式数の調整を行うときは、当社は、調整後割当株式数の適用開始日の前日までに、本新株予約権に係る新株予約権者（以下「本新株予約権者」という。）に対し、かかる調整を行う旨並びにその事由、調整前割当株式数、調整後割当株式数及びその適用開始日その他必要な事項を書面で通知する。但し、第5項第(2)号 に定める場合その他適用開始日の前日までに上記通知を行うことができない場合には、適用開始日以降速やかにこれを行う。

3. 新株予約権の行使に際して出資される財産の内容及び価額

（1）各本新株予約権の行使に際して出資される財産は金銭とし、その価額は、行使価額に割当株式数を乗じた額とする。

（2）本新株予約権の行使に際して出資される当社普通株式1株当たりの金銭の額（以下「行使価額」という。）は、当初本表の「新株予約権の行使により株式を発行する場合の株式の発行価格」とする。

4. 行使価額の修正

別記「(2) 新株予約権の内容等（注）」欄第7項第(3)号に定める本新株予約権の各行使請求の効力発生日（以下「修正日」という。）の直前取引日の終値（同日に終値がない場合には、その直前の終値）の92%に相当する金額の1円未満の端数を切り捨てた金額（以下「修正日価額」という。）が、当該修正日の直前に有効な行使価額を1円以上上回る場合又は下回る場合には、行使価額は、当該修正日以降、当該修正日価額に修正される。但し、修正日にかかる修正後の行使価額が169円（以下「下限行使価額」といい、本欄第4項の規定を準用して調整される。）を下回る場合となる場合には行使価額は下限行使価額とする。

5. 行使価額の調整

（1）当社は、当社が本新株予約権の発行後、下記第(2)号に掲げる各事由により当社の普通株式数に変更を生じる場合又は変更を生じる可能性がある場合には、次に定める算式（以下「行使価額調整式」という。）をもって行使価額を調整する。

$$\text{調整後行使価額} = \frac{\text{調整前行使価額} \times \left(\frac{\text{既発行普通株式数} + \text{新発行・処分株式数} \times 1 \text{株当たりの払込金額}}{\text{既発行普通株式数} + \text{新発行・処分株式数}} \right)}{\text{時価}}$$

（2）行使価額調整式により行使価額の調整を行う場合及び調整後行使価額の適用時期については、次に定めるところによる。

下記第(4)号 に定める時価を下回る払込金額をもって当社普通株式を新たに発行し、又は当社の保有する当社普通株式を処分する場合（無償割当てによる場合を含む。）（但し、新株予約権（新株予約権付社債に付されたものを含む。）の行使、取得請求権付株式又は取得条項付株式の取得、その他当社普通株式の交付を請求できる権利の行使によって当社普通株式を交付する場合、及び会社分割、株式交換又は合併により当社普通株式を交付する場合を除く。）

調整後行使価額は、払込期日（募集に際して払込期間を定めた場合はその最終日とし、無償割当ての場合はその効力発生日とする。）以降、又はかかる発行若しくは処分につき株主に割当てを受ける権利を与えるための基準日がある場合はその日の翌日以降これを適用する。

株式の分割により普通株式を発行する場合

調整後行使価額は、株式の分割のための基準日の翌日以降これを適用する。

下記第(4)号 に定める時価を下回る払込金額をもって当社普通株式を交付する定めのある取得請求権付株式又は下記第(4)号 に定める時価を下回る払込金額をもって当社普通株式の交付を請求できる新株予約権（新株予約権付社債に付されたものを含む。）を発行又は付与する場合（但し、当社又はその関係会社（財務諸表等の用語、様式及び作成方法に関する規則第8条第8項に定める関係会社をいう。）の取締役その他の役員又は使用人に新株予約権を割り当てる場合を除く。）

調整後行使価額は、取得請求権付株式の全部に係る取得請求権又は新株予約権の全部が当初の条件で行使されたものとみなして行使価額調整式を適用して算出するものとし、払込期日（新株予約権の場合は割当日）以降又は（無償割当ての場合は）効力発生日以降これを適用する。但し、株主に割当てを受ける権利を与えるための基準日がある場合には、その日の翌日以降これを適用する。

当社の発行した取得条項付株式又は取得条項付新株予約権（新株予約権付社債に付されたものを含む。）の取得と引換えに下記第(4)号 に定める時価を下回る価額をもって当社普通株式を交付する場合

調整後行使価額は、取得日の翌日以降これを適用する。

上記 乃至 の場合において、基準日が設定され、かつ効力の発生が当該基準日以降の株主総会、取締役会その他当社の機関の承認を条件としているときには、上記 乃至 にかかわらず、調整後行使価額は、当該承認があった日の翌日以降これを適用する。この場合において、当該基準日の翌日から当該承認があった日までに本新株予約権の行使請求をした本新株予約権者に対しては、次の算出方法により、当社普通株式を交付する。

(調整前行使価額 - 調整後行使価額) × 調整前行使価額により当該期間内に交付された株式数

株式数 =

調整後行使価額

この場合、1株未満の端数を生じたときはこれを切り捨てるものとする。

(3) 行使価額調整式により算出された調整後行使価額と調整前行使価額との差額が1円未満にとどまる場合は、行使価額の調整は行わない。但し、その後行使価額の調整を必要とする事由が発生し、行使価額を調整する場合には、行使価額調整式中の調整前行使価額に代えて調整前行使価額からこの差額を差し引いた額を使用する。

(4) 行使価額調整式の計算については、円位未満小数第1位まで算出し、小数第1位を四捨五入する。

行使価額調整式で使用する時価は、調整後行使価額が初めて適用される日に先立つ45取引日目に始まる30取引日の東京証券取引所における当社普通株式の普通取引の終値の平均値（終値のない日数を除く。）とする。この場合、平均値の計算は、円位未満小数第1位まで算出し、小数第1位を四捨五入する。

行使価額調整式で使用する既発行株式数は、株主に割当てを受ける権利を与えるための基準日がある場合はその日、また、かかる基準日がない場合は、調整後行使価額を初めて適用する日の1ヶ月前の日における当社の発行済普通株式の総数から、当該日において当社の保有する当社普通株式を控除した数とする。また、上記第(2)号 の場合には、行使価額調整式で使用する新発行・処分株式数は、基準日において当社が有する当社普通株式に割り当てられる当社の普通株式数を含まないものとする。

(5) 上記第(2)号の行使価額の調整を必要とする場合以外にも、次に掲げる場合には、当社は、本新株予約権者と協議の上、その承認を得て、必要な行使価額の調整を行う。

株式の併合、資本の減少、会社分割、株式交換又は合併のために行使価額の調整を必要とするとき。

その他当社の発行済普通株式数の変更又は変更の可能性が生じる事由等の発生により行使価額の調整を必要とするとき。

行使価額を調整すべき複数の事由が相接して発生し、一方の事由に基づく調整後行使価額の算出にあたり使用するべき時価につき、他方の事由による影響を考慮する必要があるとき。

(6) 上記第(2)号の規定にかかわらず、上記第(2)号に基づく調整後行使価額を初めて適用する日が第4項に基づく行使価額の修正日と一致する場合には、当社は、必要な行使価額及び下限行使価額の調整を行う。

(7) 行使価額の調整を行うときは、当社は、調整後行使価額の適用開始日の前日までに、本新株予約権者に対し、かかる調整を行う旨並びにその事由、調整前行使価額、調整後行使価額及びその適用開始日その他必要な事項を書面で通知する。但し、上記第(2)号 に定める場合その他適用開始日の前日までに上記通知を行うことができない場合には、適用開始日以降速やかにこれを行う。

6. 本新株予約権の取得

(1) 当社は、本新株予約権の取得が必要と当社取締役会が決議した場合は、本新株予約権の払込期日の翌日以降、会社法第273条及び第274条の規定に従って通知をした上で、当社取締役会で定める取得日に、本新株予約権1個当たり払込金額と同額で、本新株予約権者（当社を除く。）の保有する本新株予約権の全部又は一部を取得すること

ができる。一部取得をする場合には、抽選その他の合理的な方法により行うものとする。

(2) 当社は、2021年8月2日に、本新株予約権1個当たり払込金額と同額で、本新株予約権者(当社を除く。)の保有する本新株予約権の全部を取得する。

(3) 当社は、当社が消滅会社となる合併又は当社が完全子会社となる株式交換若しくは株式移転(以下「組織再編行為」という。)につき当社株主総会で承認決議した場合、当該組織再編行為の効力発生日前に、本新株予約権1個当たり払込金額と同額で、本新株予約権者(当社を除く。)の保有する本新株予約権の全部を取得する。

(4) 当社は、当社が発行する株式が株式会社東京証券取引所により監理銘柄、特設注意市場銘柄若しくは整理銘柄に指定された場合又は上場廃止となった場合には、当該銘柄に指定された日又は上場廃止が決定した日から2週間後の日(休業日である場合には、その翌営業日とする。)に、本新株予約権1個当たり払込金額と同額で、本新株予約権者(当社を除く。)の保有する本新株予約権の全部を取得する。

7. その他本新株予約権の行使の条件

各本新株予約権の一部行使はできないものとする。

8. 本新株予約権の行使により株式を発行する場合における増加する資本金及び資本準備金

本新株予約権の行使により株式を発行する場合の増加する資本金の額は、会社計算規則第17条の定めるところに従って算出された資本金等増加限度額に0.5を乗じた金額とし、計算の結果1円未満の端数を生ずる場合は、その端数を切り上げるものとする。増加する資本準備金の額は、資本金等増加限度額より増加する資本金の額を減じた額とする。

(3) 【行使価額修正条項付新株予約権付社債券等の行使状況等】

当第3四半期会計期間において、行使価格修正条項付新株予約権付社債券等に係る新株予約権が次のとおり行使されております。

	第3四半期会計期間 (2019年7月1日から2019年9月30日まで)
当該四半期会計期間に権利行使された当該行使価格修正条項付新株予約権付社債券等の数(個)	32,200
当該四半期会計期間の権利行使に係る交付株式数(株)	3,220,000
当該四半期会計期間の権利行使に係る平均行使価額等(円)	201
当該四半期会計期間の権利行使に係る資金調達額(円)	647,259,000
当該四半期会計期間の末日における権利行使された当該行使価格修正条項付新株予約権付社債券の数の累計(個)	32,200
当該四半期会計期間の末日における当該行使価格修正条項付新株予約権付社債券等に係る累計の交付株式数(株)	3,220,000
当該四半期会計期間の末日における当該行使価格修正条項付新株予約権付社債券等に係る累計の平均行使価額等(円)	201
当該四半期会計期間の末日における当該行使価格修正条項付新株予約権付社債券等に係る累計の資金調達額(円)	647,259,000

(4) 【発行済株式総数、資本金等の推移】

年月日	発行済株式 総数増減数 (株)	発行済株式 総数残高 (株)	資本金増減額 (千円)	資本金残高 (千円)	資本準備金 増減額 (千円)	資本準備金 残高 (千円)
2019年7月1日～ 2019年9月30日 (注)1.	3,220,000	22,778,308	328,781	2,896,603	328,781	1,147,545

(注)1. 新株予約権の行使による増加であります。

(注)2. 2019年7月16日提出の有価証券届出書に記載いたしました「手取金の使途」について、2019年11月13日付で下記のとおり変更が生じております。

(変更の理由)

2019年11月13日に決議いたしました株式会社ゲームゲートの株式取得に関しまして、当初は当社が直接出資する想定でありましたが、その後当社グループとの業務上のシナジー等を検討し当社の子会社である株式会社モブキャストゲームスが取得することとしました。これに伴い、資金使途について変更しております。

(変更の内容)

上記出資元会社に変更となったことから、「当社におけるM&A又は事業取得、出資費用」として598百万円、「当社子会社におけるM&A又は事業取得、出資費用」として300百万円へと変更いたしました。

なお、本新株予約権は、2019年10月末に行使が完了し896百万円を調達、発行諸費用等を差し引いた結果、差引手取り額は898百万円となりました。

(5) 【大株主の状況】

当四半期会計期間は第3四半期会計期間であるため、記載事項はありません。

(6) 【議決権の状況】

当第3四半期会計期間末日現在の「議決権の状況」については、株主名簿の記載内容が確認できないため、記載できないことから、直前の基準日（2019年6月30日）に基づく株主名簿による記載をしております。

【発行済株式】

2019年6月30日現在

区分	株式数(株)	議決権の数(個)	内容
無議決権株式			
議決権制限株式(自己株式等)			
議決権制限株式(その他)			
完全議決権株式(自己株式等)			
完全議決権株式(その他)	普通株式 19,555,900	195,559	1単元の株式数は、100株であります。 完全議決権株式であり、権利内容に何ら制限のない当社における標準となる株式であります。
単元未満株式	普通株式 2,408		
発行済株式総数	19,558,308		
総株主の議決権		195,559	

【自己株式等】

該当事項はありません。

2 【役員の状況】

該当事項はありません。

第4 【経理の状況】

1．四半期連結財務諸表の作成方法について

当社の四半期連結財務諸表は、「四半期連結財務諸表の用語、様式及び作成方法に関する規則」(2007年内閣府令第64号)に基づいて作成しております。

2．監査証明について

当社は、金融商品取引法第193条の2第1項の規定に基づき、第3四半期連結会計期間(2019年7月1日から2019年9月30日まで)及び第3四半期連結累計期間(2019年1月1日から2019年9月30日まで)に係る四半期連結財務諸表について、八重洲監査法人による四半期レビューを受けております。

1 【四半期連結財務諸表】

(1) 【四半期連結貸借対照表】

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2018年12月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2019年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,111,135	841,690
受取手形及び売掛金	952,186	1,508,261
商品及び製品	164,767	407,838
仕掛品	36,158	62,037
原材料及び貯蔵品	91,667	83,387
その他	337,707	530,444
貸倒引当金	1,096	15
流動資産合計	2,692,526	3,433,645
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物	547,894	720,248
減価償却累計額	270,856	366,135
建物及び構築物(純額)	277,038	354,112
機械装置及び運搬具	548,732	708,338
減価償却累計額	439,464	492,787
機械装置及び運搬具(純額)	109,267	215,551
工具、器具及び備品	364,396	397,788
減価償却累計額	319,720	344,090
工具、器具及び備品(純額)	44,676	53,698
土地	511,000	1,311,000
建設仮勘定	59,506	19,430
その他	57,734	57,464
減価償却累計額	51,739	52,800
その他(純額)	5,994	4,664
有形固定資産合計	1,007,483	1,958,457
無形固定資産		
ソフトウェア仮勘定	76,405	92,550
のれん	161,056	565,304
その他	11,260	10,156
無形固定資産合計	248,721	668,010
投資その他の資産		
投資有価証券	146,086	111,436
繰延税金資産	165,184	245,131
その他	213,913	543,462
貸倒引当金	6,405	6,300
投資その他の資産合計	518,778	893,730
固定資産合計	1,774,983	3,520,199
資産合計	4,467,509	6,953,844

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2018年12月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2019年9月30日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	245,502	583,686
短期借入金	150,000	731,012
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	346,247
未払金	1,042,723	1,179,597
未払法人税等	38,752	13,240
賞与引当金		24,857
その他	349,164	663,104
流動負債合計	2,120,263	3,652,145
固定負債		
社債		167,000
長期借入金	1,350,110	2,078,102
退職給付に係る負債	55,653	78,198
その他	27,075	82,468
固定負債合計	1,432,839	2,405,768
負債合計	3,553,103	6,057,914
純資産の部		
株主資本		
資本金	2,421,686	2,896,603
資本剰余金	1,045,021	1,519,939
利益剰余金	2,570,192	3,535,006
株主資本合計	896,515	881,535
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	210	195
為替換算調整勘定	11,661	7,020
その他の包括利益累計額合計	11,872	7,216
新株予約権	1,451	3,941
非支配株主持分	4,567	3,236
純資産合計	914,406	895,929
負債純資産合計	4,467,509	6,953,844

(2) 【四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書】

【四半期連結損益計算書】

【第3四半期連結累計期間】

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自2018年1月1日 至2018年9月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自2019年1月1日 至2019年9月30日)
売上高	5,435,786	4,451,553
売上原価	3,454,508	3,359,881
売上総利益	1,981,277	1,091,672
販売費及び一般管理費	2,292,952	2,000,249
営業損失()	311,674	908,576
営業外収益		
受取利息	450	1,036
受取配当金	893	756
受取保険金	1,410	1,140
受取賃貸料	1,554	-
保険解約返戻金	2,277	-
その他	3,733	3,256
営業外収益合計	10,319	6,190
営業外費用		
支払利息	14,849	23,633
支払手数料	-	20,000
シンジケートローン手数料	32,540	-
為替差損	3,023	14,807
株式交付費	273	4,201
持分法による投資損失	19,949	33,772
その他	6,402	6,364
営業外費用合計	77,039	102,778
経常損失()	378,394	1,005,164
特別利益		
固定資産処分益	9,799	3,888
特別利益合計	9,799	3,888
特別損失		
固定資産除却損	4,425	0
特別損失合計	4,425	0
税金等調整前四半期純損失()	373,020	1,001,276
法人税、住民税及び事業税	84,981	44,815
法人税等調整額	37,721	79,947
法人税等合計	122,702	35,131
四半期純損失()	495,723	966,144
非支配株主に帰属する四半期純利益又は非支配株主に帰属する四半期純損失()	1,814	1,330
親会社株主に帰属する四半期純損失()	497,537	964,813

【四半期連結包括利益計算書】

【第3四半期連結累計期間】

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自2018年1月1日 至2018年9月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自2019年1月1日 至2019年9月30日)
四半期純損失()	495,723	966,144
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	14	15
持分法適用会社に対する持分相当額	198	4,641
その他の包括利益合計	213	4,656
四半期包括利益	495,509	970,801
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	497,324	969,470
非支配株主に係る四半期包括利益	1,814	1,330

【注記事項】

(連結の範囲又は持分法適用の範囲の変更)

当第3四半期連結会計期間において、株式会社ゆとりの空間の株式を新たに取得したため、連結の範囲に含めております。

なお、当該連結の範囲の変更は、当四半期連結会計期間の属する連結会計年度の連結財務諸表に重要な影響を与えることは確実であり、連結貸借対照表の総資産額等が増加するものと認識しております。

(追加情報)

「『税効果会計に係る会計基準』の一部改正」等の適用

「『税効果会計に係る会計基準』の一部改正」（企業会計基準第28号 2018年2月16日）等を第1四半期連結会計期間の期首から適用しており、繰延税金資産は投資その他資産の区分に表示し、繰延税金負債は固定負債に表示しております。

(四半期連結キャッシュ・フロー計算書関係)

当第3四半期連結累計期間に係る四半期連結キャッシュ・フロー計算書は作成しておりません。なお、第3四半期連結累計期間に係る減価償却費（のれんを除く無形固定資産に係る償却費を含む。）及びのれん償却額は、次のとおりであります。

	前第3四半期連結累計期間 (自 2018年1月1日 至 2018年9月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2019年1月1日 至 2019年9月30日)
減価償却費	244,678千円	107,002千円
のれん償却額	9,660 "	14,491 "

(株主資本等関係)

前第3四半期連結累計期間(自 2018年1月1日 至 2018年9月30日)

株主資本の著しい変動

該当事項は有りません。

当第3四半期連結累計期間(自 2019年1月1日 至 2019年9月30日)

株主資本の著しい変動

該当事項は有りません。

(企業結合等関係)

取得による企業結合

(1) 企業結合の概要

被取得企業の名称及びその事業の内容

被取得企業の名称 株式会社ゆとりの空間

事業の内容 オリジナル食器、家具、衣類、袋物、雑貨の製作、販売等のキッチン雑貨事業

企業結合を行った主な理由

株式会社ゆとりの空間が保持するブランド資源を高く評価し、ネット事業や企業経営ノウハウ、グループ各社とのシナジーを活用したで商品・サービスにまつわるマーケティング支援等により、さらなる成長が見込めることから、株式取得をいたしました。

企業結合日

2019年9月27日（みなし取得日2019年9月30日）

企業結合の法的形式

第三者割当増資の引受けによる株式取得

結合後企業の名称

変更ありません。

取得した議決権比率

50.5%

取得企業を決定するに至った主な根拠

被取得企業の議決権の50.5%を取得するため。

- (2) 四半期連結累計期間に係る四半期連結損益計算書に含まれる被取得企業の業績の期間
みなし取得日を当第3四半期連結会計期間末としているため、被取得企業の業績は含まれておりません。

- (3) 被取得企業の取得原価及び対価の種類ごとの内訳

取得の対価 現金201,000千円

取得原価 201,000 "

- (4) 主要な取得関連費用の内容及び金額

デューデリジェンス費用等 3,500千円

- (5) 発生したのれんの金額、発生原因、償却方法及び償却期間

発生したのれん
の金額

418,739千円

なお、上記の金額は、当第3四半期連結会計期間末において取得原価の配分が完了していないため、暫定的に算定された金額です。

発生原因

取得原価が被取得企業の資産及び負債を企業結合日の時価で算定金額を上回ることにより発生したものとあります。

償却方法及び償却期間

効果の発現する期間にわたって均等償却いたします。なお、償却期間については、取得原価の配分の結果を踏まえて決定する予定であります。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

前第3四半期連結累計期間(自 2018年1月1日 至 2018年9月30日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益または損失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	四半期連結損 益計算書計上 額(注)3
	モバイル ゲーム事業	モータース 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 セグメント間の 内部売上高又は振 替高	4,365,509	1,053,003		5,418,513	17,272	5,435,786		5,435,786
計	4,365,509	1,053,003		5,418,513	17,272	5,435,786		5,435,786
セグメント利益又 は損失()	174,910	119,489		55,421	23,912	79,334	232,339	311,674

(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 232,339千円は、のれん償却額 9,660千円、各報告セグメントに配分していない全社費用 222,679千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、四半期連結損益計算書の営業損失と調整を行っております。

当第3四半期連結累計期間(自 2019年1月1日 至 2019年9月30日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益または損失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	四半期連結損 益計算書計上 額(注)3
	モバイル ゲーム事業	モータース 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 セグメント間の 内部売上高又は 振替高	2,647,465	1,730,440		4,377,906	73,647	4,451,553		4,451,553
	948			948		948	948	
計	2,648,413	1,730,440		4,378,854	73,647	4,452,501	948	4,451,553
セグメント損失 ()	320,438	224,588		545,027	39,787	584,814	323,762	908,576

(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. セグメント損失の調整額 323,762千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. セグメント損失は、四半期連結損益計算書の営業損失と調整を行っております。

2. 報告セグメントの変更等に関する事項

(報告セグメントの追加)

当社は2019年9月27日に締結した投資契約により、株式会社ゆとりの空間の株式を取得して子会社化をいたしました。また同社を連結子会社として連結範囲に含めたことにより、報告セグメントに「キッチン雑貨事業」を追加いたしました。

当該連結子会社については、みなし取得日を当第3四半期連結会計期間末としたことから、当第3四半期連結累計期間は損益計算書を連結していないため、「1. 報告セグメントごとの売上高及び利益または損失の金額に関する情報」の各報告セグメントに係る記載はありません。

なお、前第3四半期連結会計期間セグメント情報は当第3四半期連結累計期間の報告セグメント区分に基づ

き作成したものを開示しております。

3. 報告セグメントごとの資産に関する情報

(子会社の取得による資産の著しい増加)

上記の「2. 報告セグメントの変更等に関する事項」に記載の通り、当第3四半期連結会計期間より、報告セグメントに「キッチン雑貨事業」を追加いたしました。

これに伴い、前連結会計年度の末日に比べ、「キッチン雑貨事業」のセグメント資産が2,163,391千円増加しております。

4. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

(のれんの金額の重要な変動)

株式会社ゆとりの空間を当第3四半期連結会計期間末に連結子会社としたことに伴い、前連結会計年度の末日に比べ、「キッチン雑貨事業」のセグメントにおいて、のれんが418,739千円増加しております。

(1株当たり情報)

1株当たり四半期純損失金額及び算定上の基礎は、以下のとおりであります。

	前第3四半期連結累計期間 (自 2018年1月1日 至 2018年9月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2019年1月1日 至 2019年9月30日)
1株当たり四半期純損失金額()	28円64銭	48円71銭
(算定上の基礎)		
親会社株主に帰属する四半期純損失金額()(千円)	497,537	964,813
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 四半期純損失金額()(千円)	497,537	964,813
普通株式の期中平均株式数(株)	17,368,645	19,808,454
希薄化効果を有しないため、潜在株式調整後1株当たり 四半期純利益金額の算定に含めなかった潜在株式で、前 連結会計年度末から重要な変動があったものの概要	-	-

(注) 潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額については、潜在株式は存在するものの、1株当たり四半期純損失であるため記載しておりません。

(重要な後発事象)

(子会社からの事業譲受及び現物出資)

1. 当社は、当社持分法適用関連会社のレトロワグラス株式会社(以下、レトロワグラス)の事業成長を目的として、2019年10月28日開催の取締役会において、当社子会社のソーシャルキャピタル株式会社より同社が営む「エンタメ事業」を事業譲渡により譲り受け、これを現物資産として、レトロワグラスへ現物出資すること、ならびに、同時に実施されるレトロワグラスの第三者割当増資へ応じることを決議いたしました。これらにより、当社のレトロワグラスに対する議決権の所有割合は、期初の25.14%から2019年10月15日を効力発生日として32.44%へ増加しております。

(新株予約権の行使)

2. 2019年7月16日付開催の取締役会において決議された下記、第三者割当による新株式の発行に関し2019年10月

31

日までに発行した全ての新株予約権が行使され払込が完了しました。

銘柄名：株式会社モブキャストホールディングス第30回新株予約権

発行株式数：普通株式 1,230,000株

発行価額の総額：249,729千円

行使された期間：2019年10月2日から2019年10月31日

割当先：株式会社SBI証券

資金使途：M&A又は事業取得、出資費用

(企業結合による株式取得)

3. 当社は、2019年7月3日開催の取締役会において株式会社ゲームゲート(以下、ゲームゲート)の株式取得に係る基本合意書を締結しており、2019年11月13日開催の取締役会において当社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)によるゲームゲートの株式取得を承認し、同日ゲームゲート発行済株式100%の取得を完了しております。なお、ゲームゲートの株式取得と同時に、ゲームゲートとモブキャストゲームスは2020年1月1日をもって合併(モブキャストゲームスを存続会社とする。)することをそれぞれ決議いたしました。

(1) 企業結合の概要

被取得企業の名称及びその事業の内容

被取得企業の名称 株式会社ゲームゲート

事業の内容 ライツマネジメント事業

企業結合を行う主な理由

株式会社ゲームゲートの持つ IP コンテンツのスクリーニング力、IP コンテンツホルダーとのパイプライン、ライセンス展開の企画力、営業力、及びグローバル展開力を生かし、有力 IP コンテンツを同社プロデュースにより国内外の有力企業と協業する形でレバレッジさせ、成長を遂げており、同社の今後のさらなる発展のために必要となる経営基盤サポートのニーズと、当社の持株会社として提供できる経営支援体制とが合致し、両社にとって付加価値のある相乗効果が見込めることから、株式取得をすることいたしました。

企業結合日

未定

企業結合の法的形式

株式取得

結合後企業の名称

株式会社ゲームゲート

取得した議決権比率

100%

取得を決定するに至った主な根拠

被取得企業の議決権の100%を取得するため。

(2) 被取得企業の取得原価及び取得の種類ごとの内訳

取得の対価	現金	600,000千円
取得原価		600,000千円

(3) 主要な取得費用の内訳及び金額

デューデリジェンス費用等 3,000千円

(4) 発生するのれんの金額、発生原因、償却方法及び償却期間

企業結合日に受け入れる資産及び負債の額が未定のため、記載を省略しております。

(5) 企業結合日に受入れる資産及び引受ける負債の額並びにその主な内訳

企業結合日に受入れる資産及び引受ける負債の額が未確定のため、記載を省略しております。

(新株予約権付与の決議)

4. 当社は、2019年11月13日開催の取締役会において、会社法第236条、第238条及び第240条に基づき、当社取締役に対して発行する第31回新株予約権の募集事項を決定し、当該新株予約権を引き受ける者の募集をすることにつき決議いたしました。

(1) 発行数

7,200個(新株予約権1個につき100株)

なお、本新株予約権を行使することにより交付を受けることができる株式の総数は、当社普通株式720,000株とし、下記(4)により本新株予約権にかかる付与株式数が調整された場合は、調整後付与株式数に本新株予約権の数を乗じた数とする。

(2) 発行価格

本新株予約権1個あたりの発行価格は、400円とする。なお、当該金額は、第三者評価機関である株式会社ブルータス・コンサルティングが、当社の株価情報等を考慮して、一般的なオプション価格算定モデルであるモンテカルロ・シミュレーションによって算出した結果を参考に決定したものである。

(3) 発行価額の総額

166,320,000円

(4) 新株予約権の目的となる株式の種類、内容及び数

本新株予約権1個当たりの目的である株式の数(以下、「付与株式数」という。)は、当社普通株式100株とする。なお、付与株式数は、本新株予約権の割当日後、当社が株式分割(当社普通株式の無償割当てを含む。以下同

じ。)または株式併合を行う場合、次の算式により調整されるものとする。ただし、かかる調整は、本新株予約権のうち、当該時点で行使されていない新株予約権の目的である株式の数についてのみ行われ、調整の結果生じる1株未満の端数については、これを切り捨てるものとする。

調整後付与株式数 = 調整前付与株式数 × 分割 (または併合) の比率

また、本新株予約権の割当日後、当社が合併、会社分割または資本金の額の減少を行う場合その他これらの場合に準じ付与株式数の調整を必要とする場合には、合理的な範囲で、付与株式数は適切に調整されるものとする。

(5) 新株予約権の行使に際して払い込むべき金額

本新株予約権の行使に際して出資される財産の価額は、1株あたりの払込金額 (以下、「行使価額」という。) に、付与株式数を乗じた金額とする。

行使価額は、金227円とする。

なお、本新株予約権の割当日後、当社が株式分割または株式併合を行う場合、次の算式により行使価額を調整し、調整による1円未満の端数は切り上げる。

$$\text{調整後行使価額} = \text{調整前行使価額} \times \frac{1}{\text{分割 (または併合) の比率}}$$

また、本新株予約権の割当日後、当社が当社普通株式につき時価を下回る価額で新株の発行または自己株式の処分を行う場合 (新株予約権の行使に基づく新株の発行及び自己株式の処分並びに株式交換による自己株式の移転の場合を除く。)、次の算式により行使価額を調整し、調整による1円未満の端数は切り上げる。

$$\text{調整後行使価額} = \text{調整前行使価額} \times \frac{\text{既発行株式数} + \frac{\text{新規発行株式数} \times \text{1株あたり払込金額}}{\text{新規発行前の1株あたり時価}}}{\text{既発行株式数} + \text{新規発行株式数}}$$

なお、上記算式において「既発行株式数」とは、当社普通株式にかかる発行済株式総数から当社普通株式にかかる自己株式数を控除した数とし、また、当社普通株式にかかる自己株式の処分を行う場合には、「新規発行株式数」を「処分する自己株式数」に読み替えるものとする。

さらに、上記のほか、本新株予約権の割当日後、当社が他社と合併する場合、会社分割を行う場合、その他これらの場合に準じて行使価額の調整を必要とする場合には、当社は、合理的な範囲で適切に行使価額の調整を行うことができるものとする。

(6) 新株予約権の行使期間

本新株予約権を行使することができる期間 (以下、「行使期間」という) は、2019年11月29日から2025年11月28日までとする。

(7) 新株予約権の行使の条件

割当日から本新株予約権の行使期間の終期に至るまでの間のいずれかの21連続取引日 (但し、東京証券取引所における当社普通株式の普通取引の終値がない日は21取引日の計算に際して考慮しない。) において、当該期間中の東京証券取引所における当社普通株式の普通取引の終値の平均値が、一度でも当該時点で有効な行使価額に30%を乗じた価格 (なお、当該21連続取引日期間中に上記(2)に基づく調整を要する事由が生じた場合、当該事由を勘案して価格を調整する。) を下回った場合、新株予約権者は残存するすべての本新株予約権を、行使期間の末日までに行使しなければならないものとする。但し、次に掲げる場合に該当するときはこの限りではない。

新株予約権者は、新株予約権の権利行使時においても、当社または当社関係会社の取締役、監査役または従業員であることを要する。ただし、任期満了による退任、定年退職、その他正当な理由があると取締役会が認めた場合は、この限りではない。

本新株予約権の行使によって、当社の発行済株式総数が当該時点における発行可能株式総数を超過することとなるときは、当該本新株予約権の行使を行うことはできない。

各本新株予約権につき、1個未満の行使を行うことはできない。

(8) 新株予約権の行使により株式を発行する場合の当該株式の発行価格のうちの資本組入額

本新株予約権の行使により株式を発行する場合における増加する資本金の額は、会社計算規則第17条第1項に従い算出される資本金等増加限度額の2分の1の金額とする。計算の結果1円未満の端数が生じたときは、その端数を切り上げるものとする。

本新株予約権の行使により株式を発行する場合における増加する資本準備金の額は、上記記載の資本金等増加限度額から、上記に定める増加する資本金の額を減じた額とする。

(9) 新株予約権の譲渡に関する事項

本新株予約権の譲渡については、当社取締役会の承認を要するものとする。

(10) 当該新株予約権の取得の申込みの勧誘の相手方の人数及びその内訳

当社孫会社取締役 3名 7,200個(720,000株)

(11) 勧誘の相手方が提出会社に関係する会社として企業内容等の開示に関する内閣府令第2条第3項各号に規定する会社の取締役、会計参与、執行役、監査役又は使用人である場合には、当該会社と提出会社との間の関係
株式会社ゲームゲート 当社の完全孫会社

(12) 勧誘の相手方と提出会社との間の取決めの内容

取決めの内容は、当社と新株予約権者との間で締結する新株予約権割当契約において定めるものとする。

以上

2 【その他】

該当事項はありません。

第二部 【提出会社の保証会社等の情報】

該当事項はありません。

独立監査人の四半期レビュー報告書

2019年11月14日

株式会社モブキャストホールディングス
取締役会 御中

八重洲監査法人

代表社員 業務執行社員	公認会計士	三	井	智	字
業務執行社員	公認会計士	滝	澤	直	樹
業務執行社員	公認会計士	廣	瀬	達	也

当監査法人は、金融商品取引法第193条の2第1項の規定に基づき、「経理の状況」に掲げられている株式会社モブキャストホールディングスの2019年1月1日から2019年12月31日までの連結会計年度の第3四半期連結会計期間(2019年7月1日から2019年9月30日まで)及び第3四半期連結累計期間(2019年1月1日から2019年9月30日まで)に係る四半期連結財務諸表、すなわち、四半期連結貸借対照表、四半期連結損益計算書、四半期連結包括利益計算書及び注記について四半期レビューを行った。

四半期連結財務諸表に対する経営者の責任

経営者の責任は、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期連結財務諸表の作成基準に準拠して四半期連結財務諸表を作成し適正に表示することにある。これには、不正又は誤謬による重要な虚偽表示のない四半期連結財務諸表を作成し適正に表示するために経営者が必要と判断した内部統制を整備及び運用することが含まれる。

監査人の責任

当監査法人の責任は、当監査法人が実施した四半期レビューに基づいて、独立の立場から四半期連結財務諸表に対する結論を表明することにある。当監査法人は、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期レビューの基準に準拠して四半期レビューを行った。

四半期レビューにおいては、主として経営者、財務及び会計に関する事項に責任を有する者等に対して実施される質問、分析的手続その他の四半期レビュー手続が実施される。四半期レビュー手続は、我が国において一般に公正妥当と認められる監査の基準に準拠して実施される年度の財務諸表の監査に比べて限定された手続である。

当監査法人は、結論の表明の基礎となる証拠を入手したと判断している。

監査人の結論

当監査法人が実施した四半期レビューにおいて、上記の四半期連結財務諸表が、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期連結財務諸表の作成基準に準拠して、株式会社モブキャストホールディングス及び連結子会社の2019年9月30日現在の財政状態及び同日をもって終了する第3四半期連結累計期間の経営成績を適正に表示していないと信じさせる事項がすべての重要な点において認められなかった。

強調事項

- 重要な後発事象に記載されているとおり、会社は2019年10月28日開催の取締役会において子会社のソーシャルキャピタル株式会社より同社が営む「エンタメ事業」を事業譲渡により譲り受け、これを現物資産として、レトロワグラーズ株式会社へ現物出資すること、並びに同時に実施される第三者割当増資へ応じることを決議している。
- 重要な後発事象に記載されているとおり、会社は2019年7月16日開催の取締役会において決議、発行された新株予約権について2019年10月31日までに全ての新株予約権の行使がなされ払込が完了している。
- 重要な後発事象に記載されているとおり、会社は2019年11月13日開催の取締役会において子会社である株式会社モブキャストゲームスによる株式会社ゲームゲートの株式取得を承認し、同日株式会社ゲームゲート発行済株式の

100%の取得を完了している。

当該事項は、当監査法人の結論に影響を及ぼすものではない。

利害関係

会社と当監査法人又は業務執行社員との間には、公認会計士法の規定により記載すべき利害関係はない。

以 上

-
- (注) 1．上記は四半期レビュー報告書の原本に記載された事項を電子化したものであり、その原本は当社(四半期報告書提出会社)が別途保管しております。
- 2．XBRLデータは四半期レビューの対象には含まれておりません。