

## 平成25年12月期 決算短信〔日本基準〕（連結）

平成26年2月7日

上場会社名 株式会社モブキャスト 上場取引所 東  
 コード番号 3664 URL <http://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) 執行役員管理本部長 (氏名) 原田 一進 TEL 03-5414-6830  
 定時株主総会開催予定日 平成26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26年3月26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25年12月期の連結業績（平成25年1月1日～平成25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		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
25年12月期	5,179	-	△445	-	△404	-	△657	-
24年12月期	-	-	-	-	-	-	-	-

（注）包括利益 25年12月期 △667百万円（-％） 24年12月期 -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	%	%	%
25年12月期	△48.34	-	△35.9	△11.5	△8.6
24年12月期	-	-	-	-	-

（参考）持分法投資損益 25年12月期 -百万円 24年12月期 -百万円

- （注）1. 平成25年12月期より連結財務諸表を作成しているため、平成24年12月期の数値及びこれに係る対前期増減率については記載していません。
2. 平成25年6月1日を効力発生日として普通株式1株を2株に分割いたしました。当該株式分割が当事業年度の期首に行われたと仮定し、1株当たり当期純利益を算定しております。
3. 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金額であるため記載していません。
4. 自己資本当期純利益率及び総資産経常利益率は、連結初年度のためそれぞれ期末自己資本及び期末総資産額に基づいて計算しております。

#### （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
25年12月期	3,526	1,974	52.0	131.96
24年12月期	-	-	-	-

（参考）自己資本 25年12月期 1,832百万円 24年12月期 -百万円

（注）平成25年12月期より連結財務諸表を作成しているため、平成24年12月期の数値は記載していません。

#### （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
25年12月期	△749	△1,020	924	768
24年12月期	-	-	-	-

（注）平成25年12月期より連結財務諸表を作成しているため、平成24年12月期の数値は記載していません。

### 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	%	%
24年12月期	-	0.00	-	0.00	0.00	-	-	-
25年12月期	-	0.00	-	0.00	0.00	-	-	-
26年12月期(予想)	-	-	-	-	-	-	-	-

（注）平成26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26年12月期の連結業績予想（平成26年1月1日～平成26年12月31日）

（％表示は、通期は対前期、四半期は対前年同四半期増減率）

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
第2四半期(累計)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
通期	5,300	2.3	100	-	100	-	100	-	7.20

（注）第2四半期(累計)の業績予想は行っておりません。詳細については、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(次期の見通し)」をご覧ください。

※ 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 2社（社名）株式会社モブキャストグローバル、mobcast Korea inc.  
詳細は、10ページ「企業集団の状況」をご覧ください。

(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：有  
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

「会計基準等の改正に伴う会計方針の変更」の詳細については、決算短信（添付資料）21ページ「4. 連結財務諸表（5）連結財務諸表に関する注記事項（会計方針の変更）」をご覧ください。

(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）	25年12月期	13,886,808株	24年12月期	12,948,000株
② 期末自己株式数	25年12月期	1,332株	24年12月期	－株
③ 期中平均株式数	25年12月期	13,593,691株	24年12月期	12,234,504株

当社は平成25年6月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。そのため、期末発行済株式数（自己株式を含む）、期末自己株式数及び期中平均株式数は、当該株式分割が前事業年度の期首に行われたものと仮定して算定しております。

(参考) 個別業績の概要  
平成25年12月期の個別業績（平成25年1月1日～平成25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	%
25年12月期	4,679	△5.1	△359	－	△333	－	△567	－
24年12月期	4,932	143.9	1,127	116.3	1,117	119.0	648	33.8
	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					
25年12月期	△41.71		－					
24年12月期	52.98		51.67					

(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		
25年12月期	3,591		2,074		53.8	139.18		
24年12月期	2,824		1,761		61.9	135.02		

(参考) 自己資本 25年12月期 1,932百万円 24年12月期 1,748百万円

※ 監査手続の実施状況に関する表示

この決算短信は、金融商品取引法に基づく監査手続の対象外であり、この決算短信開示時点において、金融商品取引法に基づく財務諸表に対する監査手続は終了していません。

※ 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、T D n e t で同日開示しております。また、当社は、平成26年2月7日（金）にアナリスト向け説明会を開催する予定です。

(その他の特記事項)

当社は、平成25年6月1日付で、普通株式1株につき2株の株式分割を行っております。当事業年度の期首に株式分割が行われたと仮定し、1株当たり当期純利益を算定しております。

## ○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 .....	4
(4) 事業等のリスク .....	4
2. 企業集団の状況 .....	10
3. 経営方針 .....	12
(1) 会社の経営の基本方針 .....	12
(2) 目標とする経営指標 .....	12
(3) 中長期的な会社の経営戦略 .....	12
(4) 会社の対処すべき課題 .....	12
4. 連結財務諸表 .....	14
(1) 連結貸借対照表 .....	14
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書 .....	16
連結損益計算書 .....	16
連結包括利益計算書 .....	17
(3) 連結株主資本等変動計算書 .....	18
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書 .....	19
(5) 連結財務諸表に関する注記事項 .....	20
(継続企業の前提に関する注記) .....	20
(連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項) .....	20
(会計方針の変更) .....	21
(連結損益計算書関係) .....	21
(連結キャッシュ・フロー計算書関係) .....	22
(セグメント情報等) .....	22
(1株当たり情報) .....	22
(重要な後発事象) .....	22
5. その他 .....	23
(1) 役員の変動 .....	23
(2) その他 .....	23

## 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

当連結会計年度におけるモバイルインターネット市場は、スマートフォンの一層の普及により、人々が日常的にインターネットに接触する機会が増加し、インターネットは生活インフラに近づきつつあります。これに伴い、SNS（ソーシャルネットワーキングサービス）の利用者も拡大しております。

モバイルソーシャルゲーム市場は平成24年には5,374億円、平成25年には6,943億円となる見込みとなり、急拡大してきております（クレディ・スイス証券株式会社調べ）。

このような事業環境の下、当社は、前事業年度に引き続き、自社運営モバイルプラットフォーム「mobcast」の機能強化と、モバイルソーシャルゲームの開発及び運営に取り組みました。新規コンテンツとして、平成25年3月にプロ野球選手育成ゲーム「モバプロスカウト」を、平成25年10月にレーシングシミュレーションゲーム「モバイルグランプリ」を配信いたしました。また、外部ディベロッパーとの共同開発ゲームコンテンツとして、平成25年12月に、株式会社gumiと「チェインイレブン ワールドクランサッカー」の配信を開始いたしました。プラットフォームの本格的オープン化を開始し、外部ディベロッパー製ゲームコンテンツとして、株式会社コーエーテクモゲームス製「100万人のWinning Post for mobcast」、株式会社CWS Brains製「100万人の超Worldサッカー!」、株式会社ワンオブゼム製「爆闘甲子園! レジェンドナイン」、「爆釣!! フィッシングマスター」、株式会社ツナミ製「マジうま for mobcast」、スマイキー株式会社製「プロバスケ モバイルbjオールスターズ」、株式会社アクロディア製「サッカー日本代表2014ヒーローズ」、株式会社enish製「ぼくのレストランII スポーツ編」、株式会社クリーク・アンド・リバー社製「刃牙-バキ-」、株式会社アクロディア製「野球しようよ♪ガールズスタジアム」、株式会社enish製「魁!! 男塾〜大連合武闘会〜」、株式会社コーエーテクモゲームス製「もぎたて美女野球! プリティナイン」、MSF株式会社製「D1 GRAND PRIX」、株式会社TBSテレビ製「全日本女子バレーボール ドリームコレクション」、株式会社Gay a製「モバ釣り」、株式会社アカツキ製「シンデレラナイン」、有限会社TRC製「野球伝」及び株式会社亜細亜情報システム製「仮想野球」の配信を開始いたしました。これらのブラウザゲームの他、ネイティブアプリとして、ファンタジースロットRPG「ドラゴン★スピ」Android版、本格3Dプロ野球シミュレーションゲーム「激闘! ぼくらのプロ野球!」Android版及びiOS版の配信を開始しました。海外展開にも積極的に取り組み、平成25年2月に子会社化した株式会社モブキャストグローバル及びmobcast Korea inc.にて、韓国でプラットフォームを立ち上げ、サッカーゲーム「モバサカ」及びプロ野球ゲーム「野球の達人」の配信を開始した他、ネイティブアプリ「クエストディフェンス」Android版、「ダイスアドベンチャー」Android版、「銀河大戦S」Android版の配信を開始しました。また、海外展開施策の一つとして、Booster Media社（オランダ）と業務提携を行い、欧州や南米へのサービス展開基盤を強化しました。しかしながら、コンテンツの配信が計画より遅れたことから、売上高を計画通りには伸ばすことができませんでした。一方で、長期間固定の広告媒体への出稿を行っていたため、売上高に占める広告宣伝費の比率が上昇し、利益率を下げざるを得ない要因となりました。また、営業外収益として投資事業組合運用益32,077千円等、営業外費用として過去に撤退した事業から発生した撤退事業関連損失5,267千円等、特別損失として、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に係るソフトウェア及びソフトウェア仮勘定の減損損失280,994千円、事業整理損121,942千円等を計上いたしました。

以上の結果、当連結会計年度の売上高は、5,179,104千円、営業損失は445,391千円、経常損失は404,044千円、当期純損失は657,116千円となりました。

(注) 当連結会計年度より連結財務諸表を作成しているため、前年比は記載しておりません。

#### (次期の見通し)

平成26年12月期につきましては、引き続き、モバイルプラットフォーム「mobcast」において、自社及び外部ディベロッパーのソーシャルゲームを順次配信することで、会員数と売上の増加を図ってまいります。自社ゲームに関しては、既存コンテンツをより多くのユーザーに楽しんでもらえるような運営及び追加開発を行ってまいります。新規ソーシャルゲームについても、複数のタイトルを追加する計画であります。外部ディベロッパー製のゲームに関しては、多くの開発会社と交渉を進めており、順次配信してまいります。また、ソーシャルゲームの海外展開も積極的に進めてまいります。韓国にて自社プラットフォームに自社及び外部ディベロッパーのタイトルを追加するほか、Booster Media社との提携によるサッカーゲームの世界展開を進めてまいります。ネイティブアプリについても、国内及び海外で複数のタイトルを追加してまいります。

以上を踏まえた平成26年12月期の売上予想に関しては、マーケットの急速な変化や新規タイトルについては不確実性が高いため、予想と実際の業績は乖離する可能性があります。

なお、当社は年次で事業計画を立てているため、第2四半期累計期間の業績予想については開示しておりません。また、上記の将来に関する記述及び以下の業績予想数値は、本資料発表時に当社が入手可能な情報に基づき作成したものであり、実際の業績は今後の様々な不確定要素により変動する可能性があります。

平成26年12月期 通期業績見通し (平成26年1月1日～平成26年12月31日)

売上高	5,300百万円 (前連結会計年度比102.3%)
営業利益	100百万円 (前連結会計年度比—)
経常利益	100百万円 (前連結会計年度比—)
当期純利益	100百万円 (前連結会計年度比—)

## (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流動資産は1,957,912千円となり、主な内訳は「現金及び預金」768,021千円、「売掛金」598,304千円であります。また、固定資産は1,568,502千円となり、主な内訳は「のれん」721,017千円、「ソフトウェア」355,745千円であります。以上の結果、当連結会計年度末における総資産は3,526,415千円となりました。

## (負債)

当連結会計年度末における流動負債は1,135,700千円となり、主な内訳は「未払金」415,882千円、「短期借入金」300,001千円であります。また、固定負債は416,325千円となり、主な内訳は「長期借入金」408,345千円あります。以上の結果、当連結会計年度末における負債は1,552,026千円となりました。

## (純資産)

当連結会計年度末における純資産は1,974,389千円となりました。主な内訳は、「資本金」695,643千円、「資本剰余金」646,447千円及び「利益剰余金」502,124千円あります。

## 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、768,021千円となりました。

## (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、749,129千円となりました。これは、主に、税金等調整前当期純損失の計上及び法人税等の支払い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、1,020,310千円となりました。これは、主に、無形固定資産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、924,414千円となりました。これは、主に、株式の発行による収入及び借入による収入によるものであります。

## (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23年12月期	平成24年12月期	平成25年12月期
自己資本比率 (%)	—	—	52.0
時価ベースの自己資本比率 (%)	—	—	553.2
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)	—	—	—

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

	平成23年12月期	平成24年12月期	平成25年12月期
自己資本比率 (%)	53.9	61.9	—
時価ベースの自己資本比率 (%)	—	497.4	—
キャッシュ・フロー対有利子負債比率 (%)	45.0	4.8	—
インタレスト・カバレッジ・レシオ (倍)	157.3	477.6	—

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、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25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。

5. 平成23年12月期の時価ベースの自己資本比率については、当社が非上場であった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、当面は、内部留保の充実を図り、財務体質の強化と業容拡大のための投資等を実施し、いっそうの事業拡大を目指すことが、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。

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も、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。

## a. 事業に関するリスク

## ① ソーシャルゲーム市場について

ソーシャルゲーム(※1)の国内における市場規模は急拡大しており、市場は今後も成長するものと予想されておりますが、新たな法的規制が行われた場合、データ通信料の定額制廃止など通信事業者の動向が急激に変化した場合、ユーザーの嗜好が急速に変化した場合や知的財産権等について同業他社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。

(※1) ソーシャルゲームとは、ソーシャル・ネットワークキング・サービス(SNS)(※2)上で提供され、他のユーザーとコミュニケーションをとりながらプレイするオンラインゲームです。

(※2) ソーシャル・ネットワークキング・サービス(SNS)とは、メールや掲示板などを活用し、人と人とのつながりを促進・サポートする、コミュニティ型の会員制のサービスです。

## ② ネイティブアプリの開発について

当社グループをとりまく業界においては、ユーザーがゲームを楽しむプラットフォームが変化してきており、ブラウザゲームからネイティブアプリへの移行が徐々に進んできております。当社グループはこのような変化に柔軟に対応すべく、引き続きブラウザ上でのプラットフォーム展開及びブラウザゲームを提供しながら、ネイティブアプリの開発も行っております。

しかしながら、このような対応に伴ってシステム投資や開発費の支出が拡大する可能性もあります。このような場合には、収益力の低下を招き、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。

## b. 海外展開に関するリスクについて

当社グループは現在、連結子会社であるmobcast Korea inc. を通じ、韓国においてもモバイルゲーム事業を展開しております。国内でも人気のサッカーゲーム「モバサカ」をはじめとし、ネイティブアプリ「ダイスアドベンチャー」、「クエストディフェンス」、「銀河大戦S」を配信しております。また、オランダのBooster Media社と提携し、欧州及び南米において当社のゲームを配信する予定です。

しかしながら、配信を行う国での市場や政情、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。

## c. 財務リスク

当社グループの連結貸借対照表には、会計基準に基づき相当額ののれんが計上されております。のれんの対象となっている事業に関するのれんを含む帳簿価額の合計額が公正価値を上回っている場合、のれんの額を再度計算し、現在ののれんの額と再算定したのれんの額の差を減損として認識することになります。したがって、長期性資産やのれんの対象事業の将来キャッシュ・フローが予想より低調に推移した場合には、減損損失を計上する可能性があります。また、のれんの対象事業が海外で行っている事業の場合には、市場や政情、法令規制等の外部要因の変化、為替の変動等により減損損失を計上する可能性があります。

## d. サービスに関するリスク

## ① 「mobcast」について

「mobcast」は、スポーツ系コンテンツを中心としたモバイルスポーツメディアであり、平成22年2月にサービス展開をスタートして以来、「モバプロ」、「モバダビ」、「モバサカ」及び「モバイルグランプリ」等の自社開発スポーツソーシャル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、スポーツ系に特化したモバイルスポーツメディア「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まいりますが、当社グループの属する市場は成長性の高い市場領域であり、常に新しい技術やサービスが誕生することから、他社との競合が激しくなることや新規事業者の同市場への参入が予想されます。これらの競合他社に対し、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。

## ② 有料課金サービスにおける特定事業者への依存について

当社グループのモバイルスポーツメディア事業の収益モデルは、ユーザーに直接課金を行うため、その決済システムにおいて特定の事業者へ依存している部分があります。特に、デジタルコンテンツ販売等の有料課金サービスでは、その決済に際して株式会社NTTドコモ、KDDI株式会社等による回収代行サービスを用いております。従って、これらの事業者との取引関係において取引解消を含む何らかの変動があった場合、若しくは相手先の経営状況の悪化やシステム不良等のトラブルを含む何らかの事情により有料課金サービスの決済に支障が生じた場合には、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 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ソーシャルゲームサービスの主軸タイトルである「モバプロ」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」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。

#### ④ オープン化について

当社グループは、モバイルスポーツメディア「m o b c a s t」をより多くのユーザーに楽しんでいただくため、ソーシャルゲームを中心にコンテンツラインナップの拡充・強化を進めております。その一環として、外部ディベロッパー製コンテンツを「m o b c a s t」上で、ユーザーに遊んでいただけるようにする、オープン化を行っております。これにより、コンテンツの多様性が増加し、ユーザーの増加やアクティビティの増加を見込んでおります。

しかしながら、今後、外部ディベロッパー製コンテンツが思うように集まらない場合には、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、外部ディベロッパーが配信するコンテンツにおいて、トラブルや障害等が発生した場合には、プラットフォーム運営者である当社の信頼性や「m o b c a s t」ブランドが毀損する可能性があります。

#### e. 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運営するデータセンターに設置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。

#### f. 不正行為等に関するリスク

当社グループは、個人情報を含む多数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、システムの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。

#### g. リアル・マネー・トレード（RMT）に関するリスク

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。

#### h. サービスの安全性及び健全性に関するリスク

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。

##### ① 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。

##### ② 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。

##### ③ 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。

##### ④ 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。

##### ⑤ 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。

##### ⑥ 課金制限

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10,500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3,150円(税込)を超える課金ができない等の利用制限を、一部のゲームでは設けております。これらに加え、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。

##### ⑦ 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、定期的に「安心安全委員会」を開催し、健全性の強化や対策について議論しております。

##### ⑧ m o b c a s t 8つのルール

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。

#### i. 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スポーツメディア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スポーツメディア「m o b c a s t」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。

## 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サービスに関しては、上記g. 記載のRMTや、h. 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」(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、そこにいう「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。その他の問題についても、現時点では明確に法令等に違反するものではなく、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をしていくべきと当社グループは考えております。しかしながら、これらの問題に対して、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」の改正案では、「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。

#### j. 組織体制に関するリスク

これまでのゲーム開発は、機能別組織を採用し、それぞれの組織においてゲームのクオリティを高めることに注力してまいりましたが、その結果、スケジュールや売上、コストに対する責任の所在が不明確になり、管理が甘くなり、新作のリリース遅延やコストの増大を招きました。今後は機能別組織から、各タイトルの開発から配信・運営まで一貫して管理するスタジオ制に移行し、それぞれのスタジオが売上とコストを管理してまいります。

#### k. 自然災害等に関するリスク

当社グループは本社以外の事業所は子会社の韓国オフィスのみであるため、本社において、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すが、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。

#### 1. 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、役職員等に対するインセンティブを目的とし、新株予約権(以下「ストック・オプション」という。)を付与しております。これらのストック・オプション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25年12月末現在これらのストック・オプションによる潜在株式数は806,000株であり、発行済株式総数13,886,808株の5.8%に相当しております。

## 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2社の合計3社で構成されており、モバイルインターネット上で、モバイルスポーツメディア「m o b c a s t」を展開し、ソーシャルメディアサービス及びソーシャルゲームサービスの2サービスの提供を行っております。

プラットフォーム「m o b c a s t」について

「m o b c a s t」は、スポーツジャンルのモバイルコンテンツを配信するためのプラットフォームであります。

「m o b c a s t」は、ユーザーが会員となることにより様々なゲームを楽しめるだけでなく、ニュース等の情報を得て、会員同士のコミュニケーションや情報交換を楽しむことが出来るSNS機能を備えております。

「m o b c a s t」の特徴は、スポーツに特化している点であり、会員はスポーツという普遍的なテーマを共通言語とし、新たなコミュニティの形成や友人間での相互理解を深めることができます。

### (1) サービスについて

#### ・ ソーシャルメディアサービスについて

「m o b c a s t」は、ニュース配信やスポーツ実況中継等の機能を有するソーシャルメディアでもあり、ユーザー間の活発なコミュニケーションが発生しております。

#### ・ ソーシャルゲームサービスについて

「m o b c a s t」で提供しているソーシャルゲームの企画、開発、運営を行っております。

自社ゲームとして、プロ野球ゲーム「モバプロ」、サッカーゲーム「モバサカ」、競馬ゲーム「モバダビ」等を提供しております。

また、平成24年11月より、外部ディベロッパー製のコンテンツを当社プラットフォームに置く「オープン化」を実施しております。

### (2) 収益構成について

当社グループのモバイルスポーツメディア事業の売上は、主に①有料課金収入、②広告メディア収入、③プラットフォーム手数料で構成されております。

#### ① 有料課金収入

当社グループは、モバイルスポーツメディア事業として、ソーシャルメディアサービスとソーシャルゲームサービスの2サービスを運営しております。両サービスは、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、「m o b c a s t」内での一部の商品、情報等の取得やサービスの利用に関する高い利便性、ゲーム内各種アイテムの利用を望む会員の要望に応えるために、一部機能を有料サービスとして提供しております。また、Apple社及びGoogle社のアプリストアにて、ネイティブゲームアプリを配信しており、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。

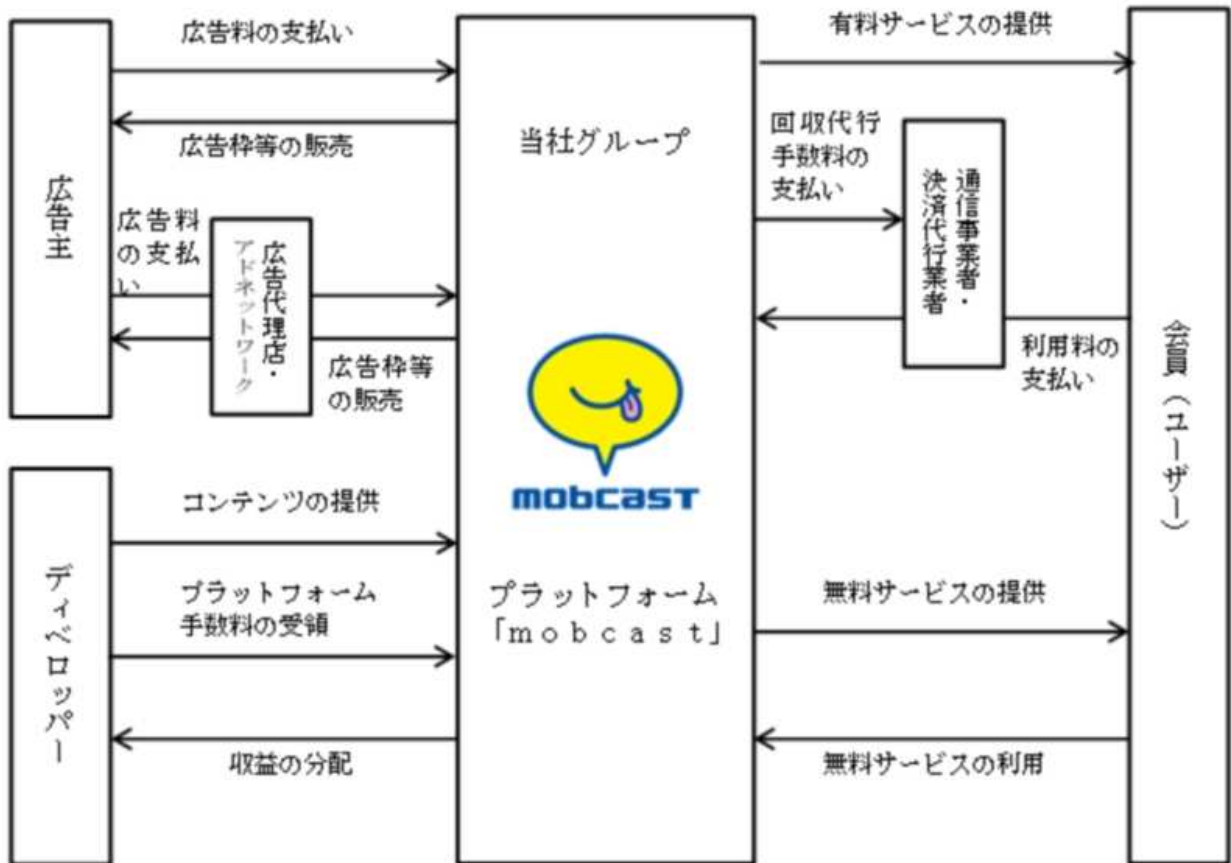
#### ② 広告メディア収入

当社グループは、「m o b c a s t」を広告媒体として位置付け、主に広告代理店やメディアレップ、アドネットワーク等を介してインターネット広告の販売を行っております。現在は、広告主のウェブサイトへリンクを貼るバナー広告や成功報酬型広告(アフィリエイト)、モバイルゲーム上で広告主との共同企画を展開するタイアップ広告等の販売を行っておりますが、「m o b c a s t」上で展開する広告メディアサービスは、自社で広告を企画できるため、将来的にはSNS機能と広告コンテンツを連動させた新しいジャンルの広告モデルの開発も行う計画であります。

#### ③ プラットフォーム手数料

当社グループは、プラットフォーム「m o b c a s t」を外部に公開し、外部ディベロッパー製コンテンツを当社のプラットフォームで配信するオープン化を平成24年11月より開始いたしました。これに伴い、外部ディベロッパーよりプラットフォームの利用料としてプラットフォーム手数料をいただいております。

[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、下記のミッションを掲げて事業を進めております。

「エンターテインメントコンテンツを通じて、世界中の人々の毎日をちょっぴり楽しくする」

このミッションの下、次の3つの方針を掲げております。

- ① 毎日がちょっぴり楽しくなるコンテンツを提供します
- ② 誰でも楽しめるサービスを提供します
- ③ 健全なサービスを提供します

#### (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、モバイルスポーツメディア事業として、ソーシャルメディアサービスとソーシャルゲームサービスを提供しております。

ソーシャルメディアサービスにおいては、スポーツを軸に既存メディアと緊密な連携をとりながらサービスを提供していく計画です。

ソーシャルゲームサービスにおいては、次の3つの方針で事業展開を進めております。

- ① 自社ゲームの追加投入  
自社開発のクオリティとゲーム性の高いゲームコンテンツ（ブラウザゲーム及びネイティブアプリ）を年間数本提供してまいります。
- ② 他社コンテンツの誘致（オープン化）  
外部ディベロッパー製のゲームやコンテンツを当社プラットフォーム上で配信してまいります。
- ③ 海外展開  
当社が開発したスポーツゲームの海外展開を積極的に進めてまいります。まずは、韓国で野球ゲームとサッカーゲームの配信を開始しており、今後は、他のアジア諸国、北米、欧州へと展開してまいります。

#### (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 収益基盤の強化

当社グループは、「m o b c a s t」上で、ゲームをキラーコンテンツとして、スポーツに特化したエンターテインメント性の高いモバイルコンテンツの提供を行い、会員数の拡大を図り、収益基盤を強化してまいりました。当社が開発及び運営を行っているソーシャルゲームは、会員がリアルな人間関係に縛られることなく、新たなコミュニティを形成して楽しむことができるものとなっており、従来型のゲームに比べ、会員獲得コストを抑えることができ、会員も他者とのコミュニケーションを通してより深く楽しむことが可能となっています。しかし、一方で同様のサービスを提供する事業者も多く存在し、会員が他社のソーシャルゲーム等に移動するというリスクが常にあり、この事業構造は当社の成長を不確実にする要因の一つとなります。当社では、今後の安定的な成長を実現するためには、ゲーム関連売上を中心とした安定的な収益基盤の強化が必須であると考えております。そのためには、企画・開発力強化によりゲームコンテンツを安定的に供給すること、効果的な広報・広告宣伝活動を展開しプラットフォーム及び提供するゲームコンテンツの知名度を向上させること、会員向けサービスの充実により会員基盤の強化を図ること、外部ディベロッパー製のコンテンツを継続的に多数供給してもらえる体制を構築すること、海外展開、スマートフォンを代表とするデバイスの変化や技術革新への対応を速やかに行っていく必要があると考えております。

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、会員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。当社は、会員に対してゲームコンテンツや掲示板等のコミュニケーションの場を提供する立場から、会員が安心して利用できるようにサイト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、全て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、当社では、会員数増加や会員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いくことが必要であると考えております。

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。そのために、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、当社の事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. 連結財務諸表

## (1) 連結貸借対照表

(単位：千円)

		当連結会計年度 (平成25年12月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金		768,021
売掛金		598,304
繰延税金資産		154,072
未収還付法人税等		250,800
その他		187,742
貸倒引当金		△1,029
流動資産合計		1,957,912
固定資産		
有形固定資産		
建物		
		34,291
減価償却累計額		△6,081
建物(純額)		28,209
工具、器具及び備品		
		88,011
減価償却累計額		△41,662
工具、器具及び備品(純額)		46,348
有形固定資産合計		74,558
無形固定資産		
のれん		
		721,017
ソフトウェア		
		355,745
その他		
		86,542
無形固定資産合計		1,163,306
投資その他の資産		
投資有価証券		
		59,892
繰延税金資産		
		181,747
その他		
		95,298
貸倒引当金		△6,300
投資その他の資産合計		330,638
固定資産合計		1,568,502
資産合計		3,526,415



(単位：千円)

当連結会計年度 (平成25年12月31日)	
<b>負債の部</b>	
流動負債	
短期借入金	300,001
1年内返済予定の長期借入金	250,012
未払金	415,882
賞与引当金	51,114
その他	118,690
流動負債合計	1,135,700
固定負債	
長期借入金	408,345
退職給付引当金	7,980
固定負債合計	416,325
負債合計	1,552,026
純資産の部	
株主資本	
資本金	695,643
資本剰余金	646,447
利益剰余金	502,124
自己株式	△1,645
株主資本合計	1,842,570
その他の包括利益累計額	
為替換算調整勘定	△10,147
その他の包括利益累計額合計	△10,147
新株予約権	141,966
純資産合計	1,974,389
負債純資産合計	3,526,415

(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)

	当連結会計年度 (自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)
売上高	5,179,104
売上原価	2,385,954
売上総利益	2,793,150
販売費及び一般管理費	※1 3,238,541
営業損失(△)	△445,391
営業外収益	
為替差益	22,081
投資事業組合運用益	32,077
その他	2,457
営業外収益合計	56,616
営業外費用	
支払利息	5,340
株式交付費	3,909
撤退事業関連損失	5,267
その他	752
営業外費用合計	15,270
経常損失(△)	△404,044
特別損失	
固定資産除却損	※2 31,528
減損損失	※3 280,994
事業整理損	※4 121,942
事務所移転費用	12,155
その他	54,024
特別損失合計	500,645
税金等調整前当期純損失(△)	△904,690
法人税、住民税及び事業税	2,580
法人税等調整額	△250,154
法人税等合計	△247,574
少数株主損益調整前当期純損失(△)	△657,116
当期純損失(△)	△657,116

## (連結包括利益計算書)

(単位：千円)

	当連結会計年度 (自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)
少数株主損益調整前当期純損失 (△)	△657,116
その他の包括利益	
為替換算調整勘定	△10,147
その他の包括利益合計	△10,147
包括利益	△667,263
(内訳)	
親会社株主に係る包括利益	△667,263

## (3) 連結株主資本等変動計算書

当連結会計年度(自 平成25年1月1日至 平成25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	自己株式	株主資本合計
当期首残高	377,372	211,702	1,159,240	—	1,748,315
当期変動額					
新株の発行	25,734	25,279			51,014
株式交換による増加	292,535	397,591			690,127
当期純損失(△)			△657,116		△657,116
自己株式の取得				△19,914	△19,914
自己株式の処分		11,873		18,268	30,142
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	318,270	434,745	△657,116	△1,645	94,254
当期末残高	695,643	646,447	502,124	△1,645	1,842,570

	その他の包括利益累計額		新株予約権	純資産合計
	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	—	—	12,919	1,761,235
当期変動額				
新株の発行				51,014
株式交換による増加				690,127
当期純損失(△)				△657,116
自己株式の取得				△19,914
自己株式の処分				30,142
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	△10,147	△10,147	129,047	118,899
当期変動額合計	△10,147	△10,147	129,047	213,154
当期末残高	△10,147	△10,147	141,966	1,974,389

## (4) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:千円)

	当連結会計年度 (自 平成25年1月1日 至 平成25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(△)	△904,690
減価償却費	298,257
減損損失	280,994
のれん償却額	41,975
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△2,859
賞与引当金の増減額(△は減少)	34,866
株式報酬費用	129,047
受取利息及び受取配当金	△582
投資事業組合運用損益(△は益)	△33,353
支払利息	5,340
固定資産除却損	31,528
事業整理損	121,942
為替差損益(△は益)	△27,601
売上債権の増減額(△は増加)	159,454
前受金の増減額(△は減少)	19,919
前払費用の増減額(△は増加)	2,053
長期前払費用の増減額(△は増加)	33,003
未払金の増減額(△は減少)	△41,679
未払費用の増減額(△は減少)	△13,675
未払消費税等の増減額(△は減少)	△121,442
その他	△2,995
小計	9,503
利息及び配当金の受取額	59,322
利息の支払額	△4,961
法人税等の支払額	△751,052
事業整理による支出	△61,942
営業活動によるキャッシュ・フロー	△749,129
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>	
有形固定資産の取得による支出	△81,432
無形固定資産の取得による支出	△856,475
投資有価証券の取得による支出	△75,000
貸付けによる支出	△71,000
貸付金の回収による収入	59,000
敷金及び保証金の差入による支出	△36,423
敷金及び保証金の回収による収入	40,522
その他	500
投資活動によるキャッシュ・フロー	△1,020,310
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>	
短期借入金の純増減額(△は減少)	300,001
長期借入れによる収入	700,000
長期借入金の返済による支出	△122,690
株式の発行による収入	47,104
財務活動によるキャッシュ・フロー	924,414
現金及び現金同等物に係る換算差額	4,257
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△840,767
現金及び現金同等物の期首残高	1,593,919
株式交換に伴う現金及び現金同等物の増加額	14,869
現金及び現金同等物の期末残高	768,021

(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

子会社は、全て連結しております。

連結子会社の数 2社

連結の範囲の変更があった会社は次のとおりです。

(新規 2社)

株式取得による異動：株式会社モブキャストグローバル

新規連結子会社の子会社：m o b c a s t K o r e a i n c .

2. 持分法の適用に関する事項

該当事項はありません。

3. 連結子会社の事業年度等に関する事項

連結子会社の決算日は、連結決算日と一致しております。

4. 会計処理基準に関する事項

(1) 重要な資産の評価基準及び評価方法

有価証券

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

(2) 重要な減価償却資産の減価償却の方法

① 有形固定資産

定率法によっております。

② 無形固定資産

自社利用ソフトウェア

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。

(3) 重要な引当金の計上基準

① 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。

② 賞与引当金

従業員に対して支給する賞与に備えるため、支給見込額に基づき計上しております。

③ 退職給付引当金

一部の連結子会社は、将来の従業員の退職給付に備えるため、当連結会計年度末における要支給額を計上しております。

(4) 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、在外子会社の資産及び負債は、在外子会社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。

- (5) のれんの償却方法及び償却期間  
のれんは、20年以内のその効果の及ぶ期間にわたって均等償却を行っております。
- (6) 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リスクしか負わない取得日から3か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。
- (7) 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)

会計上の見積りの変更と区分することが困難な会計方針の変更

当社及び国内連結子会社は、法人税法の改正に伴い、当連結会計年度より、平成25年1月1日以後に取得した有形固定資産については、改正後の法人税法に基づく減価償却の方法に変更しております。

これによる当連結会計年度の損益に与える影響は軽微であります。

(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。

	当連結会計年度 (自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)
広告宣伝費	1,798,423千円
減価償却費	64,327
貸倒引当金繰入額	1,029
賞与引当金繰入額	22,339
退職給付費用	2,979
回収代行手数料	572,973

※2 固定資産除却損の内訳は、ソフトウェア仮勘定29,583千円、ソフトウェア1,897千円、商標権47千円であります。

※3 減損損失の内容は次のとおりであります。

場所	用途	種類	金額
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	280,994千円

当社は、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。

当連結会計年度において、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。

※4 事業整理損の内容は次のとおりであります。

当連結会計年度において、事業整理損121,942千円を計上いたしました。これは、メディア事業の整理に伴い中途解約した広告宣伝等に係る違約金の支払いによるものです。

## (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

	当連結会計年度 (自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)
現金及び預金勘定	768,021千円
現金及び現金同等物	768,021

## (セグメント情報等)

当社グループは、モバイルスポーツメディア事業の単一セグメントであるため、記載を省略しております。

(注) 当連結会計年度より、報告セグメントを従来の「モバイルプラットフォーム事業」から「モバイルスポーツメディア事業」に変更しております。

## (1株当たり情報)

	当連結会計年度 (自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)
1株当たり純資産額	131.96円
1株当たり当期純損失金額(△)	△48.34円
潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額	－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。

	当連結会計年度 (平成25年12月31日)
純資産の部の合計額(千円)	1,974,389
純資産の部の合計額から控除する金額(千円)	141,966
(うち新株予約権(千円))	(141,966)
普通株式に係る期末の純資産額(千円)	1,832,422
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)	13,885,476

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。

	当連結会計年度 (自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)
1株当たり当期純損失金額	
当期純損失金額(△)(千円)	△657,116
普通株主に帰属しない金額(千円)	－
普通株式に係る当期純損失金額(△)(千円)	△657,116
期中平均株式数(株)	13,593,691

## (重要な後発事象)

該当事項はありません。



## 5. その他

### (1) 役員の変動

#### ①新任監査役候補(平成26年3月26日付)

ないとう あつし

内藤 篤(現 弁護士)

つのだ ひろあき

角田 博昭(現 公認会計士・税理士)

#### ②退任予定取締役(平成26年3月26日付)

きよた たかお

清田 卓生(現 取締役)

#### ③退任予定監査役(平成26年3月26日付)

まえかわ まさゆき

前川 昌之(現 監査役)

たかもり こういち

高森 浩一(現 監査役)

### (2) その他

該当事項はありません。