

2020年2月13日

各 位

東京都港区六本木六丁目8番10号
会社名 株式会社モブキャストホールディングス
代表者名 代表取締役社長 藪 考 樹
(コード番号：3664 東証マザーズ)
問合せ先 取締役 CFO 佐武 利治
(TEL.03 - 5414 - 6830)

**営業外費用、特別利益、特別損失及び法人税等調整額の計上（連結決算）及び
特別損失の計上（個別決算）並びに
通期業績の前期実績値との差異に関するお知らせ**

当社は、2019年12月期の連結会計年度の連結決算及び個別決算において、営業外費用、特別利益、特別損失及び法人税等調整額を計上することとなりましたのでお知らせいたします。また、2019年12月期通期業績（以下、「当期実績」といいます。）と2018年12月期通期業績（以下、「前期実績」といいます。）において差異が生じたので、下記のとおりお知らせいたします。

記

1. 営業外費用及び特別利益の計上について（連結決算）

1) 営業外費用（持分法による投資損失）

当社の持分法適用会社に対する投資持分について、2019年12月期の連結会計年度の連結決算において、投資先企業の決算を取り込んだ結果、持分法による投資損失として69,468千円を計上いたしました。

2) 特別利益（持分変動利益）

当社の持分法適用会社に対する投資持分について、関連会社の株式数増減に伴い、持分変動利益として127,391千円を計上いたしました。

3) 特別損失（減損損失）

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、減損損失として65,559千円を計上いたしました。

4) 法人税等調整額

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た結果、法人税等調整額として239,527千円を計上いたしました。

2. 特別損失の計上について（個別決算）

1) 関係会社事業損失

当社グループの関係会社株式の評価見直しを行ったことにより、関係会社事業損失として1,321,851千円を計上いたしました。なお、当該金額には、2019年7月10日に「連結子会社に対する債権の株式化（デット・エクイティ・スワップ）及び個別決算における特別損失（関係会社事業損失）計上に関するお知らせ」にて開示した「4. 個別決算における特別損失（関係会社事業損失）の計上について」にて記載している410,000千円も含まれております。

なお、関係会社事業損失（個別）につきましては、連結決算では相殺消去されております。

3. 当期実績と前期実績との差異

1) 連結

	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	1株あたり 当期純利益
前期実績（A）	百万円 7,245	百万円 ▲536	百万円 ▲630	百万円 ▲1,221	円 銭 ▲69.83
当期実績（B）	6,700	▲998	▲1,180	▲1,411	▲68.80
増減額（B-A）	▲545	▲462	▲550	▲190	1.03
増減率（%）	▲7.5	—	—	—	—

2) 個別

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益	1株あたり 当期純利益
前期実績（A）	百万円 1,985	百万円 114	百万円 72	百万円 ▲702	円 銭 ▲40.13
当期実績（B）	351	▲96	▲113	▲1,436	▲70.04
増減額（B-A）	▲1,634	▲210	▲185	▲734	▲29.91
増減率（%）	▲82.3	—	—	—	—

3) 差異の理由 (連結及び個別)

(連結)

2019年12月期の連結累計期間においては、新規に株式を取得し連結子会社となった株式会社ゆとりの空間及び株式会社ゲームゲートの2社が売上、営業利益にともに寄与しました。

その一方で、既存のモバイルゲーム事業を営むモブキャストゲームスの新規配信タイトルの売上が想定に達しなかったことから、連結売上高は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。

連結営業利益につきましては、グループ全体としてのコストは昨年とほぼ横ばいだったものの、2019年12月期の主力事業であるモバイルゲーム事業、モータースポーツ事業それぞれが営業損失を計上したことから、営業損失は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。なお、モバイルゲーム事業につきましては、かねてより事業運営上シナジーのある企業との資本業務提携を進めておりましたが、2019年11月に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が株式会社ゲームゲート(以下、「ゲームゲート」という)の株式を取得し、2020年1月には同社を吸収合併しております。今後はゲームゲートの得意とするニッチIPのコンテンツプロデュースに寄せていき、ローリスクミドルリターンモデルへと転換してまいります。また、ゲーム事業の中で今後の戦略よりはずれずスポーツタイトルにつきましては他社への移管等を進め、体質改善により収益化を図ってまいります。

一方、モータースポーツ事業については、2019年に実施したレース事業の環境整備や管理部門の強化等により一時的な損失を計上したものの、2020年については2019年より開発していたコンプリートカーの発売が開始する等、業績は回復する見込みであります。

また、上記「1. 営業外費用及び特別利益の計上について(連結決算)」で記載したとおり、持分法による投資損失、持分法変動益、減損損失、及び法人税等調整額を計上した結果、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当期純損失1,211,767千円)となりました。

(個別)

個別決算においては、2018年に計上していたゲーム売上が、2018年4月の持株会社体制移行に伴うモブキャストゲームスへのゲーム事業移管に伴い計上されなくなったことから、売上高は351,249千円(前事業年度は売上高1,985,916千円)となりました。また、営業利益につきましては、前段記載のとおりゲーム事業の移管に伴う益の減少及び子会社等からの収益が想定に達しなかったこと等により96,332千円の営業損失(前事業年度は営業利益114,020千円)となりました。また、営業外費用として新株予約権発行費6,766千円等により経常損失は113,493千円(前事業年度は経常利益72,950千円)、また、上記「2. 特別損失の計上について(個別決算)」記載の関係会社事業損失887,083千円を計上した結果、当期純損失は1,436,455千円(前事業年度は当期純損失702,129千円)となりました。

以 上