

【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】 平成30年11月9日

【四半期会計期間】 第15期第3四半期(自 平成30年7月1日 至 平成30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
(旧会社名 株式会社モブキャスト)

【英訳名】 MOBCAST HOLDINGS INC.
(旧英訳名 mobcast 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】 取締役管理本部長 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】 取締役管理本部長 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14期 第3四半期 連結累計期間	第15期 第3四半期 連結累計期間	第14期
会計期間	自 平成29年 1月 1日 至 平成29年 9月30日	自 平成30年 1月 1日 至 平成30年 9月30日	自 平成29年 1月 1日 至 平成29年12月31日
売上高 (千円)	2,319,934	5,435,786	3,302,332
経常損失() (千円)	980,279	378,394	1,242,048
親会社株主に帰属する 四半期(当期)純損失() (千円)	959,301	497,537	1,345,433
四半期包括利益又は包括利益 (千円)	963,843	495,509	1,342,587
純資産額 (千円)	1,171,896	1,214,061	1,640,865
総資産額 (千円)	2,681,738	5,203,605	3,050,423
1株当たり四半期(当期) 純損失金額() (円)	59.59	28.64	82.85
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 (%)	43.50	23.16	53.28

回次	第14期 第3四半期 連結会計期間	第15期 第3四半期 連結会計期間
会計期間	自 平成29年 7月 1日 至 平成29年 9月30日	自 平成30年 7月 1日 至 平成30年 9月30日
1株当たり四半期純損失金額() (円)	29.88	17.11

(注) 1. 当社は、平成29年4月25日に株式会社モブキャスト・エンターテインメント(現 株式会社モブキャストフィナンシャル)を新たに設立し、連結の範囲に含めております。このため、前第2四半期会計期間より連結財務諸表作成会社となりました。

2. 売上高には、消費税等は含まれておりません。

3. 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】

当社グループ(当社及び当社の関係会社)は、モータースポーツ事業を営む株式会社トムスを第1四半期において連結子会社にしたことに伴い、今後当該事業の重要性が高まることから、第2四半期より、新たなセグメントとして「モータースポーツ事業」を追加することといたしました。

当第3四半期連結累計期間における各区分に係る主な事業内容と主要な関係会社の異動は以下のとおりであります。

(モバイルゲーム事業)

事業の内容について重要な変更はなく、また主要な関係会社にも異動はありません。

(モータースポーツ事業)

モータースポーツ事業におきましては、トムスブランドの維持、強化を行い、国内の主要な自動車レースでの上位入賞によるプレゼンス向上による年間スポンサー契約獲得、自動車用品の海外販売及びネット販売等を行っております。

[主な関係会社の異動]連結子会社化：株式会社トムス

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3四半期連結会計年度末日現在（「2.財務リスク 営業損失の連続計上について」および「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」については本第3四半期報告書提出日現在）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

ブラウザプラットフォーム事業

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

業務提携について

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エンターテインメント）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。

グローバルゲーム事業

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「MSGD」基準(1)及び「D3」基準(2)を満たした、高品質なネイティブアプリゲームの短期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) MSGDとは、新作ゲームを大人数で並行開発する当社独自のゲーム開発基準をいい、「Mobcast Style Game Development」の略称です。
- (2) 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。

レース関連業務

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。

自動車用品関連業務

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。上記のようなりコール費用（損失）の発生及び販売額の減少が著しく、継続的な場合には当社グループの事業展開及び経営成績に影響を及ぼす場合があります。

2. 財務リスク

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。

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。

営業損失の連続計上について

当社は平成27年12月期、平成28年12月期及び平成29年12月期と3期連続して営業損失を計上しております。その原因は、ブラウザゲームの売上高の減少による利益への寄与が低くなったこと、及び新作ネイティブタイトルが利益減少分をカバーするまでの安定的な売上の伸びが見込めなかったためと考えております。

特に、平成29年12月期においては、自社新作タイトルである「モバプロ2 レジェンド」及び新規の共同開発タイトルである「モバサカCHAMPIONS MANAGER」中国版、日本版がそれぞれ配信開始となりましたが、「キングダム乱 - 天下統一への道-」、及び「Project LIP」の配信が平成30年にずれたこともあり、既存タイトルの売上減少分を補うまでに至らない結果となりました。

しかしながら、新規タイトルにより平成29年 第1四半期まで減少傾向であった売上については、上述の新作タイトルの配信開始に伴い同四半期を底に改善し、また、費用についても様々な効率化施策を進めたことから広告宣伝費を除く固定費については減少しており、収益は改善してきております。

また、さらなる売上拡大のため、ゲーム事業のみに頼らずエンターテインメント領域全般で収益をあげるべく、平成29年4月に子会社として株式会社モブキャスト・エンターテインメント（現：株式会社モブキャストフィナンシャル）を設立し、活用されていないIP、または事業を買収し当社とシナジーをあげることで収益をあげ、また、レース事業、自動車用品販売、デザイン領域で収益をあげるべく、平成30年2月に株式会社トムスの株式を取得し子会社化し、グループ全体として早期の営業黒字化を実現すべく一層の努力をしております。

なお、営業損失の継続による資金不足の懸念につきましては、平成30年10月にモルガン・スタレー MUFJ証券株式会社に対して発行した新株予約権の今後の行使が見込めることから少なくとも短期的な懸念事項としては該当しないと考えております。

3. サービスに関するリスク

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

当社グループのブラウザプラットフォーム事業の収益モデルは、ユーザーが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。

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くなかで、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」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」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(ブラウザプラットフォーム事業、グローバルゲーム事業)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。

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 - 記載のRMTや、上記3 - 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」等に対しての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、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、ゲーム制作、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、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。また、資金調達を目的とし、第三者割当による新株予約権(以下「第三者割当新株予約権」という。)を付与しております。これらのストック・オプション及び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。本第3四半期報告書提出日現在、ストック・オプションによる潜在株式数は3,000株(4)、第三者割当新株予約権による潜在株式数は1,545,000株(4)であり、これらの潜在株式数合計1,548,000株(4)は、本第3四半期報告書提出日現在の発行済株式総数17,677,708株(4)の8.76%に相当しております。

(4) 提出日現在発行済株式総数および提出日現在潜在株式数には、平成30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 【経営上の重要な契約等】

該当事項はありません。

3 【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

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

モバイルゲーム事業

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

海外パートナーとの共同開発プロジェクトの推進につきましては、かねてより進めていた中国Capstone社との2作目のサッカーゲームタイトル「モバサカULTIMATE FOOTBALL CLUB」の日本配信を本年8月29日に、中国においては中国大手パブリッシャーであるテンセント社のプラットフォームでの配信を同9月12日に開始しました。また、韓国ネプチューン社との共同開発タイトル「ナナカゲ～七つの王国と月影の傭兵団～」の開発、さらには「劇的采配！プロ野球リバーサル」の国内配信向け開発、「幽遊 白書」の国内版並びに中韓及び東南アジア版それぞれの開発を進めております。

また、既存タイトルの運営強化につきましては、平成30年2月に配信を開始した「キングダム乱-天下統一への道-」において、大人数プレイ(同盟討伐戦(仮))の搭載に向けて準備を進め、また、「モバサカCHAMPIONS MANAGER」につきましても新イベントの追加等ゲームの活性化に努めております。

これらの取組みにより、当第3四半期連結累計期間の売上高は4,365,509千円となりました。一方で、広告宣伝費388,455千円の投下及び売上増加に伴うロイヤリティの増加等により、営業損失は174,910千円となりました。

モータースポーツ事業

モータースポーツ事業につきましては、年間スポンサー契約獲得による広告売上の増加とレース参戦による自動車用品関連に係る最新技術の維持ため、国内の主要な自動車レースに参戦しており、今年度のSuper GTでは好調な成績を維持しております。また、自動車レースでの上位入賞がもたらすトムスのプレゼンス維持向上により、トムスブランドの自動車パーツの品質をアピールし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による販路拡大と商品アイテムの増加等の売上増加施策を行っております。

当第3四半期連結累計期間においては、自動車用品販売の季節変動により、売上高は1,053,003千円、営業利益は119,489千円となりました。

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

以上の結果により、当第3四半期連結累計期間の当社グループの売上高は前年同四半期より134.3%増の5,435,786千円、営業損失は311,674千円(前年同四半期は営業損失967,475千円)となりました。

さらに、営業外収益として経費見直しのための保険解約による「保険解約返戻金」2,277千円、「受取賃貸料」1,554千円等、営業外費用としてトムスの借入金のリファイナンスに伴う「シンジケートローン手数料」32,540千円等を計上したことにより、経常損失は378,394千円(前年同四半期は経常損失980,279千円)、税金等調整前四半期純損失は373,020千円(前年同四半期は税金等調整前四半期純損失958,304千円)、四半期純損失は495,723千円(前年同四半期は四半期純損失960,096千円)、親会社株主に帰属する四半期純損失は497,537千円(前年同四半期は親会社株主に帰属する四半期純損失は959,301千円)となりました。

(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2,153,182千円増加し、5,203,605千円となりました。主な内訳は株式会社トムス取得等に起因して「受取手形及び売掛金」が579,514千円、「建物及び構築物」が268,196千円、「土地」が511,000千円、「のれん」が165,886千円、「商品及び製品」が152,637千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2,579,985千円増加し、3,989,544千円となりました。主な内訳は株式会社トムス取得等に起因して「支払手形及び買掛金」が206,493千円、「長期借入金（1年内返済予定を含む）」が1,450,677千円、「未払金」が634,264千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426,803千円減少し、1,214,061千円となりました。主な内訳は「資本金」が33,184千円、「資本剰余金」が37,973千円増加し、「利益剰余金」が491,265千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。

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) (平成30年9月30日)	提出日現在 発行数(株) (平成30年11月9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	17,422,708	17,677,708	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	17,422,708	17,677,708		

(注) 平成30年10月1日から平成30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255,000株、増加しております。なお、提出日現在発行数には、平成30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】

該当事項はありません。

(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】

該当事項はありません。

(4) 【ライツプランの内容】

該当事項はありません。

(5) 【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)
平成 30年7月1日～ 平成 30年9月30日		17,422,708		2,204,942		455,884

(注) 平成30年10月1日から平成30年10月31日までの間に、新株予約権の行使により、発行済株式総数が255,000株、資本金及び資本準備金がそれぞれ49,131千円増加しております。

(6) 【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。

(7) 【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（平成30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】

平成30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 17,420,500	174,205	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 2,208		
発行済株式総数	17,422,708		
総株主の議決権		174,205	

【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」(平成19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(平成30年7月1日から平成30年9月30日まで)及び第3四半期連結累計期間(平成30年1月1日から平成30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。

なお、当社の監査法人は次のとおり交代しております。

第14期連結会計年度 監査法人A & A パートナーズ

第15期第3四半期連結会計期間及び第3四半期連結累計期間 八重洲監査法人

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 (平成29年12月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成30年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,163,606	909,939
受取手形及び売掛金	806,789	1,386,303
商品及び製品	-	152,637
仕掛品	-	62,188
原材料及び貯蔵品	-	90,845
その他	254,355	477,156
貸倒引当金	83	1,894
流動資産合計	2,224,668	3,077,176
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物	36,505	547,894
減価償却累計額	22,884	266,076
建物及び構築物(純額)	13,621	281,818
車両運搬具	-	394,886
減価償却累計額	-	334,581
車両運搬具(純額)	-	60,304
工具、器具及び備品	80,405	359,976
減価償却累計額	61,398	317,626
工具、器具及び備品(純額)	19,006	42,350
土地	-	511,000
建設仮勘定	-	2,395
その他	-	210,687
減価償却累計額	-	152,865
その他(純額)	-	57,821
有形固定資産合計	32,628	955,690
無形固定資産		
ソフトウェア	217,430	177,275
ソフトウェア仮勘定	288,947	268,872
のれん	-	165,886
その他	5,167	13,846
無形固定資産合計	511,545	625,881
投資その他の資産		
投資有価証券	175,807	157,388
その他	112,073	393,769
貸倒引当金	6,300	6,300
投資その他の資産合計	281,580	544,858
固定資産合計	825,755	2,126,429
資産合計	3,050,423	5,203,605

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成29年12月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成30年9月30日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	-	206,493
短期借入金	333,334	210,841
1年内返済予定の長期借入金	244,758	257,744
未払金	673,288	1,307,552
未払法人税等	8,119	29,494
賞与引当金	-	8,436
その他	96,587	380,622
流動負債合計	1,356,087	2,401,185
固定負債		
長期借入金	53,380	1,491,071
退職給付に係る負債	-	54,270
その他	90	43,016
固定負債合計	53,470	1,588,358
負債合計	1,409,558	3,989,544
純資産の部		
株主資本		
資本金	2,171,757	2,204,942
資本剰余金	790,303	828,277
利益剰余金	1,348,425	1,839,690
株主資本合計	1,613,635	1,193,528
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	205	220
為替換算調整勘定	11,452	11,650
その他の包括利益累計額合計	11,657	11,871
新株予約権	4,332	3,996
非支配株主持分	11,239	4,665
純資産合計	1,640,865	1,214,061
負債純資産合計	3,050,423	5,203,605

(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 (自平成29年1月1日 至平成29年9月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成30年1月1日 至平成30年9月30日)
売上高	2,319,934	5,435,786
売上原価	2,003,743	3,454,508
売上総利益	316,191	1,981,277
販売費及び一般管理費	1,283,666	2,292,952
営業損失()	967,475	311,674
営業外収益		
受取利息	148	450
還付加算金	-	981
受取賃貸料	-	1,554
保険解約返戻金	-	2,277
消費税差額	1,557	-
撤退事業関連収益	1,095	-
為替差益	1,215	-
その他	53	5,056
営業外収益合計	4,069	10,319
営業外費用		
支払利息	6,334	14,849
シンジケートローン手数料	-	32,540
為替差損	-	3,023
株式交付費	143	273
持分法による投資損失	6,935	19,949
その他	3,458	6,402
営業外費用合計	16,873	77,039
経常損失()	980,279	378,394
特別利益		
固定資産売却益	-	9,799
新株予約権戻入益	24,975	-
特別利益合計	24,975	9,799
特別損失		
固定資産除却損	-	4,425
役員退職慰労金	3,000	-
特別損失合計	3,000	4,425
税金等調整前四半期純損失()	958,304	373,020
法人税、住民税及び事業税	1,792	84,981
法人税等調整額	-	37,721
法人税等合計	1,792	122,702
四半期純損失()	960,096	495,723
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()	795	1,814
親会社株主に帰属する四半期純損失()	959,301	497,537

【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 (自平成29年1月1日 至平成29年9月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成30年1月1日 至平成30年9月30日)
四半期純損失()	960,096	495,723
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	605	14
持分法適用会社に対する持分相当額	4,352	198
その他の包括利益合計	3,746	213
四半期包括利益	963,843	495,509
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	963,048	497,324
非支配株主に係る四半期包括利益	795	1,814

【注記事項】

(連結の範囲又は持分法適用の範囲の変更)

第1四半期連結会計期間より、株式会社トムス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。

また、当第3四半期連結会計期間より、株式会社ソーシャルキャピタル総合研究所（現 ソーシャルキャピタル株式会社）は、重要性が増したため、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。

(会計方針の変更等)

該当事項はありません。

(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 平成29年1月1日 至 平成29年9月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自 平成30年1月1日 至 平成30年9月30日)
減価償却費	263,754千円	244,678千円
のれん償却額	-	9,660千円

(株主資本等関係)

前第3四半期連結累計期間(自 平成29年1月1日 至 平成29年9月30日)

株主資本の著しい変動

当社は、平成29年3月24日付当社株主総会にて、平成29年3月31日を効力発生日として、資本準備金の額1,582,606千円を減少し、同額をその他資本剰余金に振替え、会社法第452条規定に基づき、資本準備金の額の減少の効力発生を条件に、その他資本剰余金1,331,678千円を減少して繰越利益剰余金に振替え、欠損の補填を行っております。

この結果、当第3四半期連結累計期間において資本剰余金が1,331,678千円減少し、利益剰余金が同額増加しております。

当第3四半期連結累計期間(自 平成30年1月1日 至 平成30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。

(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 平成29年1月1日 至 平成29年9月30日)

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

当第3四半期連結累計期間(自 平成30年1月1日 至 平成30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 益計算書上計 上額(注)3
	モバイルゲー ム事業	モーター スポーツ事業				
セグメント売上高	4,365,509	1,053,003	17,272	5,435,786	-	5,435,786
セグメント利益又は 損失()	174,910	119,489	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。

2. 報告セグメントの変更等に関する事項

当第3四半期連結累計期間において、主にモータースポーツ事業を営む株式会社トムスを取得し、連結子会社となったことに伴い、報告セグメントとして「モータースポーツ事業」を新たに追加しております。

(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 (自平成29年1月1日 至平成29年9月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成30年1月1日 至平成30年9月30日)
1株当たり四半期純損失金額()	59円59銭	28円64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)	959,301	497,537
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)	959,301	497,537
普通株式の期中平均株式数(株)	16,097,825	17,368,645
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)

(第三者割当による新株予約権の発行)

1. 募集の概要

当社は、平成30年10月3日付の取締役会において、第三者割当てによる第29回新株予約権(以下「本新株予約権」といいます。)の発行を決議し、平成30年10月19日付で払込みが完了いたしました。なお、本新株予約権については、その一部につき権利行使がなされ、新株式の発行が行われております。なお、募集の概要は以下のとおりであります。

(1) 割当日	平成30年10月19日
(2) 発行新株予約権数	18,000個
(3) 発行価額	総額4,050,000円
(4) 当該発行による 潜在株式数	1,800,000株(本新株予約権1個につき100株) 本新株予約権については、下記「(6)行使価額及び行使価額の修正条件」に記載のとおり行使価額が修正される場合がありますが、上限行使価額はあり ません。 本新株予約権に係る下限行使価額は293円ですが、下限行使価額において も、本新株予約権に係る潜在株式数は1,800,000株です。
(5) 調達資金の額	1,045,550,000円(注)
(6) 行使価額及び 行使価額の修正条件	当初行使価額 585円 本新株予約権の行使価額は、本新株予約権の各行使請求の効力発生日の直前 取引日の当社普通株式の終値(同日に終値がない場合には、その直前の終 値)の91%に相当する金額に修正されます。但し、修正後の金額が下限行使 価額を下回ることとなる場合には、下限行使価額を修正後の行使価額としま す。
(7) 募集又は割当方法 (割当先)	モルガン・スタンレーMUFG証券株式会社(以下「割当先」といいます。)に 対する第三者割当方式
(8) 本新株予約権の 行使期間	平成30年10月22日から平成32年10月21日まで

(9) その他	<p>当社は、割当先との間で、金融商品取引法に基づく届出の効力発生を条件として、本新株予約権に関する第三者割当て契約（以下「本第三者割当て契約」といいます。）を締結いたしました。本第三者割当て契約において、割当先は、当社が本新株予約権の行使を許可した場合に限り、当該行使許可に示された60取引日を超えない特定の期間において、当該行使許可に示された数量の範囲内でのみ本新株予約権を行使できる旨定められます。割当先は、本第三者割当て契約の規定により、本新株予約権を第三者に譲渡する場合には、当社取締役会の承認を要します。</p>
---------	--

（注）調達資金の額は、本新株予約権の払込金額の総額に本新株予約権の行使に際して出資される財産の価額を合算した額から、本新株予約権の発行に係る諸費用の概算額を差し引いた金額です。行使価額が修正又は調整された場合には、調達資金の額は増加又は減少する可能性があります。また、本新株予約権の行使期間内に行使が行われない場合及び当社が取得した本新株予約権を消却した場合には、調達資金の額は減少します。

2. 資金の使途

具体的な使途	金額（千円）	支出予定時期
M&A、事業又はIP等の取得、出資費用 （当社より支出）	400,000	平成30年10月～ 平成32年12月
新規ゲームタイトル開発のためのIP及びライセンス取得費 （子会社である株式会社モブキャストゲームスより支出）	400,000	平成30年10月～ 平成32年12月
新規ゲームタイトル配信に伴う広告宣伝費 （子会社である株式会社モブキャストゲームスより支出）	245,550	平成30年10月～ 平成32年12月
合計	1,045,550	-

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

平成30年11月8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（旧会社名 株式会社モブキャスト）の平成30年1月1日から平成30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（平成30年7月1日から平成30年9月30日まで）及び第3四半期連結累計期間（平成30年1月1日から平成30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（旧会社名 株式会社モブキャスト）及び連結子会社の平成30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、平成30年10月3日開催の取締役会において、第三者割当による新株予約権の発行を決議し、平成30年10月19日付で払込みが完了している。なお、新株予約権の一部につき行使がなされ、新株式の発行が行われている。

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。

その他の事項

会社の平成29年12月31日をもって終了した前連結会計年度の第3四半期連結会計期間及び第3四半期連結累計期間に係る四半期連結財務諸表並びに前連結会計年度の連結財務諸表は、それぞれ、前任監査人によって四半期レビュー及び監査が実施されている。前任監査人は、当該四半期連結財務諸表に対して平成29年11月6日付けで無限定の結論を表明しており、また、当該連結財務諸表に対して平成30年3月23日付けで無限定適正意見を表明している。

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。