

## 【表紙】

【提出書類】	有価証券届出書の訂正届出書
【提出先】	関東財務局長
【提出日】	2019年3月27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 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
【届出の対象とした募集有価証券の種類】	株式
【届出の対象とした募集金額】	その他の者に対する割当 100,008,800円
【安定操作に関する事項】	該当事項はありません。
【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)

## 1【有価証券届出書の訂正届出書の提出理由】

当社は、2019年3月27日に、有価証券報告書(事業年度第15期 自 2018年1月1日 至 2018年12月31日)及び臨時報告書を関東財務局長に提出いたしました。これに伴い、2019年3月22日に提出した有価証券届出書の記載事項のうち、当該有価証券報告書及び臨時報告書を参照書類とし、併せてこれに関連する事項を訂正するとともに、添付書類の一部を差替え及び削除するため、有価証券届出書の訂正届出書を提出するものであります。

## 2【訂正事項】

第三部 参照情報

第1 参照書類

第2 参照書類の補完情報

(添付書類の差替え)

新たな事業年度に係る有価証券報告書を提出したことに伴い、2019年3月22日に提出した有価証券届出書に添付していた「事業内容の概要及び主要な経営指標等の推移」を差し替えます。

(添付書類の削除)

2018年連結会計年度(2018年1月1日から2018年12月31日まで)の業績の概要

第15期事業年度(2018年1月1日から2018年12月31日まで)の業績の概要

## 3【訂正箇所】

訂正箇所は\_\_\_\_\_ 罫を付して示してあります。なお、2019年3月22日に提出した有価証券届出書において付されていた\_\_\_\_\_ 罫は、訂正箇所を明示するため、以下においては表示していません。

## 第三部【参照情報】

### 第1【参照書類】

会社の概況及び事業の概況等金融商品取引法第5条第1項第2号に掲げる事項については、以下に掲げる書類を参照すること。

（訂正前）

#### 1【有価証券報告書及びその添付書類】

事業年度 第14期（自 2017年1月1日 至 2017年12月31日）2018年3月26日関東財務局長に提出

#### 2【四半期報告書又は半期報告書】

事業年度 第15期第1四半期（自 2018年1月1日 至 2018年3月31日）2018年5月11日関東財務局長に提出

#### 3【四半期報告書又は半期報告書】

事業年度 第15期第2四半期（自 2018年4月1日 至 2018年6月30日）2018年8月10日関東財務局長に提出

#### 4【四半期報告書又は半期報告書】

事業年度 第15期第3四半期（自 2018年7月1日 至 2018年9月30日）2018年11月9日関東財務局長に提出

#### 5【臨時報告書】

1の有価証券報告書提出後、本有価証券届出書提出日（2019年3月22日）までに、金融商品取引法第24条の5第4項及び企業内容等の開示に関する内閣府令第19条第2項第9号の4の規定に基づく臨時報告書を2018年3月26日に関東財務局長に提出

#### 6【臨時報告書】

1の有価証券報告書提出後、本有価証券届出書提出日（2019年3月22日）までに、金融商品取引法第24条の5第4項及び企業内容等の開示に関する内閣府令第19条第2項第9号の2の規定に基づく臨時報告書を2018年3月26日に関東財務局長に提出

#### 7【臨時報告書】

1の有価証券報告書提出後、本有価証券届出書提出日（2019年3月22日）までに、金融商品取引法第24条の5第4項及び企業内容等の開示に関する内閣府令第19条第2項第12号の規定に基づく臨時報告書を2019年1月9日に関東財務局長に提出

#### 8【臨時報告書】

1の有価証券報告書提出後、本有価証券届出書提出日（2019年3月22日）までに、金融商品取引法第24条の5第4項並びに企業内容等の開示に関する内閣府令第19条第2項第12号及び第19号の規定に基づく臨時報告書を2019年2月18日に関東財務局長に提出

（訂正後）

#### 1【有価証券報告書及びその添付書類】

事業年度 第15期（自 2018年1月1日 至 2018年12月31日）2019年3月27日関東財務局長に提出

#### 2【臨時報告書】

1の有価証券報告書提出後、本有価証券届出書の訂正届出書提出日（2019年3月27日）までに、金融商品取引法第24条の5第4項及び企業内容等の開示に関する内閣府令第19条第2項第9号の2の規定に基づく臨時報告書を2019年3月27日に関東財務局長に提出

## 第2【参照書類の補完情報】

(訂正前)

上記に掲げた参照書類としての有価証券報告書及び四半期報告書(以下「有価証券報告書等」という。)に記載された「事業等のリスク」について、当該有価証券報告書等の提出日以後本有価証券届出書提出日(2019年3月22日)までの間において以下のとおり変更及び追加すべき事由が生じております。当該変更及び追加箇所については 罫で示しております。

また、当該有価証券報告書等には将来に関する事項が記載されておりますが、当該事項は本有価証券届出書提出日(2019年3月22日)現在において変更の必要はなく、また新たに記載すべき将来に関する事項もないと判断しております。

### 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、2018年連結会計年度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、2010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。

当社グループは、2016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・販売を行っておりますが、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。



## 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政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」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、システマ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、2009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、2012年5月18日に、「コンプリートガチャ(1)」またはそれと同様の仕組みが、不当景品類及び不当表示防止法(景品表示法)に基づく「懸賞による景品類の提供に関する事項の制限」(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、2012年7月1日に施行されました。当社グループが提供するソーシャルゲームには、同基準で定義される「コンプリートガチャ」またはそれと同様の仕組みは導入されておらず、「コンプリートガチャ」等に対する当該規制の直接的な影響はありませんでした。但し、2016年1月には、同業他社がゲーム内で実施した期間限定ガチャによるレアアイテムの実際の出現確率と表記内容の乖離が、景品表示法に基づく有利誤認にあたるのではないかといった疑念を呼び、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

を波及される可能性があるほか、当社グループ並びに当社グループが提供する自動車用品の信頼性やブランドが毀損し、当社グループの事業展開及び経営成績に影響を及ぼす可能性があります。

## 6. 人員体制に関するリスク

当社グループは、安定した事業継続及び更なる事業拡大のためには、各分野における適切な人材確保及び人材配置が必須であると考えております。特に、ゲーム企画、モータースポーツ車両及び自動車用品の設計・開発に携わる優秀な人材確保が重要だと考えておりますが、技術革新が著しく、豊富な経験を保有する人材の絶対数が少ないことから、優秀な人材確保は容易ではないと認識しております。従って、適切な人材確保及び人員配置ができなかった場合、または人材が流出した場合には、当社グループの事業展開及び経営成績に影響を及ぼす可能性があります。

## 7. 自然災害等に関するリスク

当社グループの実質的な事業所はグループ各社の本社及び株式会社トムスのテクニカルセンターであるため、これらの事業所において、地震・台風等の自然災害やその他の事業活動の継続に支障をきたす事象が発生した場合、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。こうした事態が発生した場合に備え、事業継続プランを検討しており、状況に応じ事前の対策を実施する予定であります。災害等による物的・人的被害が予想を大きく超える規模になった場合には、事業の継続が困難になる可能性があります。

## 8. 新株予約権の行使による株式価値の希薄化に関するリスク

当社グループは、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。この第三者割当新株予約権が権利行使された場合、当社株式が新たに発行され、既存の株主が有する株式の価値及び議決権割合が希薄化する可能性があります。2018年12月末日現在、第三者割当新株予約権による潜在株式数は645,000株であり、この潜在株式数645,000株は、2018年12月末日現在の発行済株式総数18,577,708株の3.47%に相当しております。

## 9. 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

当社は2015年12月期、2016年12月期及び2017年12月期と3期連続して営業損失を計上しており、2018年連結会計年度においても536,079千円の営業損失を計上しております。その原因は、新規ゲームタイトルの初期開発コストを十分回収する売上が獲得できなかったこと及び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ためと考えております。

特に、2018年連結会計年度においては、新規のタイトルである「キングダム乱 - 天下統一への道 -」、新機能の追加が2018年連結会計年度の後半にずれたこともあり、営業損失を計上いたしました。

このことから、当社グループは、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。しかしながら、2018年10月にモルガン・スタンレーMUF G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ます。2018年連結会計年度においては、新株予約権の行使により約5億円を調達し、2018年連結会計年度末における現金及び預金の残高は1,111,135千円となっていることから、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、モータースポーツ事業においては安定した収益が引き続き翌期に見込めます。モバイルゲーム事業においては過去に自社開発を行ったゲームタイトルについて、共同運営への移管等に伴う減損処理を行ったこと、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、2018年連結会計年度末においては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。

(訂正後)

上記に掲げた参照書類としての有価証券報告書に記載された「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本有価証券届出書の訂正届出書提出日(2019年3月27日)までの間において生じた変更その他の事由はありません。

また、当該有価証券報告書には将来に関する事項が記載されておりますが、当該事項は本有価証券届出書の訂正届出書提出日(2019年3月27日)現在において変更の必要はなく、また新たに記載すべき将来に関する事項もないと判断しております。

「事業等のリスク」の全文削除