

【表紙】

【提出書類】	有価証券報告書の訂正報告書
【根拠条文】	金融商品取引法第24条の2第1項
【提出先】	関東財務局長
【提出日】	平成29年2月14日
【事業年度】	第15期（自平成27年4月1日至平成28年3月31日）
【会社名】	株式会社ドリコム
【英訳名】	Drecom Co.,Ltd.
【代表者の役職氏名】	代表取締役社長 内藤 裕紀
【本店の所在の場所】	東京都目黒区下目黒一丁目8番1号 目黒雅叙園アルコタワー17階
【電話番号】	03 - 6682 - 5700（代表）
【事務連絡者氏名】	取締役 後藤 英紀
【最寄りの連絡場所】	東京都目黒区下目黒一丁目8番1号 目黒雅叙園アルコタワー17階
【電話番号】	03 - 6682 - 5700（代表）
【事務連絡者氏名】	取締役 後藤 英紀
【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【有価証券報告書の訂正報告書の提出理由】

平成28年6月23日付をもって提出いたしました第15期（自平成27年4月1日 至平成28年3月31日）の有価証券報告書の記載のうち一部に訂正すべき事項がありましたので、これを訂正するため有価証券報告書の訂正報告書を提出するものであります。

2【訂正事項】

第一部 企業情報

第1 企業の概況

3 事業の内容

第2 事業の状況

4 事業等のリスク

6 研究開発活動

第3 設備の状況

1 設備投資等の概要

2 主要な設備の状況

3 設備の新設、除却等の計画

3【訂正箇所】

訂正箇所は_____線で示しております。

第一部【企業情報】

第1【企業の概況】

3【事業の内容】

(訂正前)

当社グループ(当社及び当社の関係会社)は、当社(株式会社ドリコム)、子会社6社により構成されており、個人向けのエンターテインメントコンテンツを提供するコンテンツサービスおよび企業のマーケティングに関わるサービスを提供する広告メディアサービスを主たる業務としております。

なお、次の2サービスは「第5 経理の状況 1 連結財務諸表等(1)連結財務諸表 注記事項」に掲げるセグメントの区分と同一であります。

(1) コンテンツサービス

コンテンツサービスは、インターネットを通じて個人向けに提供されるエンターテインメントコンテンツの企画、開発、提供を行っており、ソーシャルネットワークサービス(以下、SNS)上で提供するソーシャルゲーム事業などの提供を行っております。

当社が提供している上記関連サービスの内容は、以下のとおりです。

ソーシャルゲーム

主にスマートフォン向けのソーシャルゲームの企画、開発、提供を行います。SNSなどを通じて友人関係を利用してゲームが進むことが特徴です。基本無料で提供し、アイテム課金型のビジネスモデルで運営しています。

(2) 広告メディアサービス

広告メディアサービスは、インターネットを通じた企業のマーケティング活動に関わるサービスの企画、開発を行っており、リワード広告サービスなどの提供を行っております。

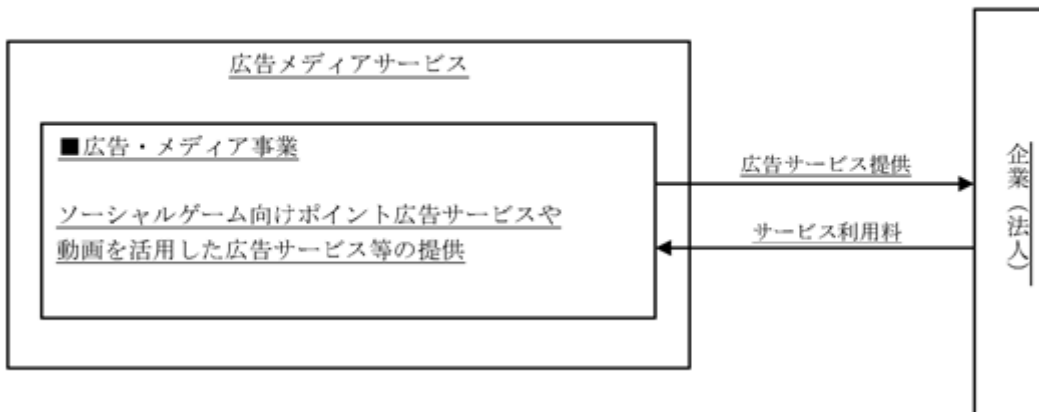
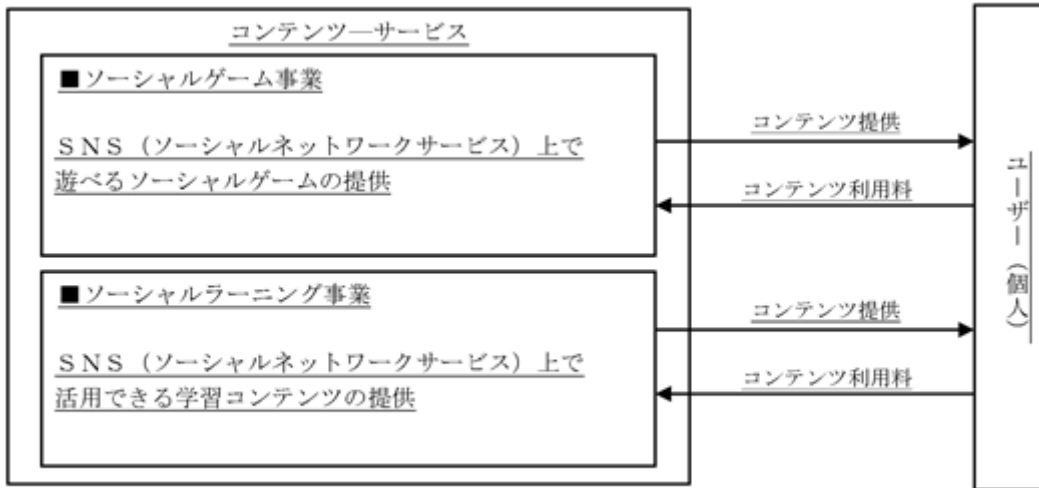
当社が提供している上記関連サービスの内容は、以下のとおりです。

リワード広告サービス「DreeVee」「HeatAppReward」

ソーシャルゲームなどのインターネット上のエンターテインメントコンテンツとの親和性の高いリワード広告サービスです。広告の掲載場所、見せ方などを工夫することによって効果を高めています。広告配信による成果を収益とするビジネスモデルで提供しております。

URL: < <http://poncan.jp/> >

以上述べた事項を事業系統図によって示すと次のとおりであります。



(訂正後)

当社グループ(当社及び当社の関係会社)は、当社(株式会社ドリコム)及び子会社6社により構成されており、ソーシャルゲーム及び教育コンテンツを提供する「コンテンツサービス」と、企業のマーケティングに関わるサービス及びスマートフォンやPC向けメディアコンテンツを提供する「広告メディアサービス」の2サービス領域で事業を展開しております。

なお、上記の2サービス領域は「第5 経理の状況 1 連結財務諸表等(1)連結財務諸表 注記事項」に掲げるセグメントの区分と同一であります。

(1) コンテンツサービス

コンテンツサービスは、スマートフォン向けエンターテインメントコンテンツ、主にソーシャルゲーム及び教育コンテンツの企画、開発及び運用を行っております。

当社グループが提供している上記関連サービスの内容は、以下のとおりです。

・ソーシャルゲーム事業

主にスマートフォン上でプレイするソーシャルゲームの企画、開発及び運用を行っております。当社のソーシャルゲームは、国内外のプラットフォーム運営事業者の運営するプラットフォーム上又はプラットフォームを介してユーザーに無料で提供され、アイテムを購入する際に課金がされる課金型のビジネスモデルを導入しております。平成28年3月期以降は、市場環境の変化と当社の強みを活かし、オリジナルゲーム(従来の自社コンテンツをテーマとしたゲーム)から、IPゲーム(一定の知名度や支持ユーザーを有する他社コンテンツをテーマとしたゲーム)へ事業の焦点を移しIPゲームを今後の成長基盤とする戦略を打ち出し、企画、開発及び運用に注力しております。

当該サービスに係る取組形態は、当社がソーシャルゲームの企画、開発、配信及び運用までを単独で担う形態、当社がソーシャルゲームの企画、開発及び運用(配信及びマーケティングを除く)を担い、配信及びマーケティングをIPプロジェクト・パートナーが担う形態、ソーシャルゲームの企画、開発及び運用(配信及びマーケティング含む)をIPプロジェクト・パートナーと分担し収益を共有する形態があり、現時点においては上記の戦略の下、及びの形態の割合が高くなっております。

及びの形態における当社の収益スキームとしては、企画及び開発にあたり発生する費用の一部又は全額を、開発報酬又は費用分担としてIPプロジェクト・パートナーから受領する方法若しくはユーザーからの課金収入の一定割合を受領する方法(レベニューシェア)があります。

当該事業については、当社及び連結子会社である株式会社グリモアがソーシャルゲームの企画、開発及び運用を、株式会社ドリアップが当社向けソーシャルゲームの開発受託を主要事業として展開しております。

・ソーシャルラーニング事業

スマートフォン向けの英語学習アプリの企画、開発及び運用を行っております。当該事業については、連結子会社である株式会社ReDucateが事業展開しております。

なお、株式会社ReDucateは、平成28年5月13日に実行された当社及び楽天株式会社を引受先とする第三者割当増資に伴い、当社の連結子会社から持分法適用関連会社に異動しております。

(2) 広告メディアサービス

広告メディアサービスにおいては、リワード型広告サービスを中心に、インターネットを通じた企業のマーケティング活動に関わるサービスの企画及び開発並びにスマートフォン、PC向けメディアコンテンツの企画、開発及び運用を行っております。

当社グループが提供している上記関連サービスの内容は、以下のとおりです。

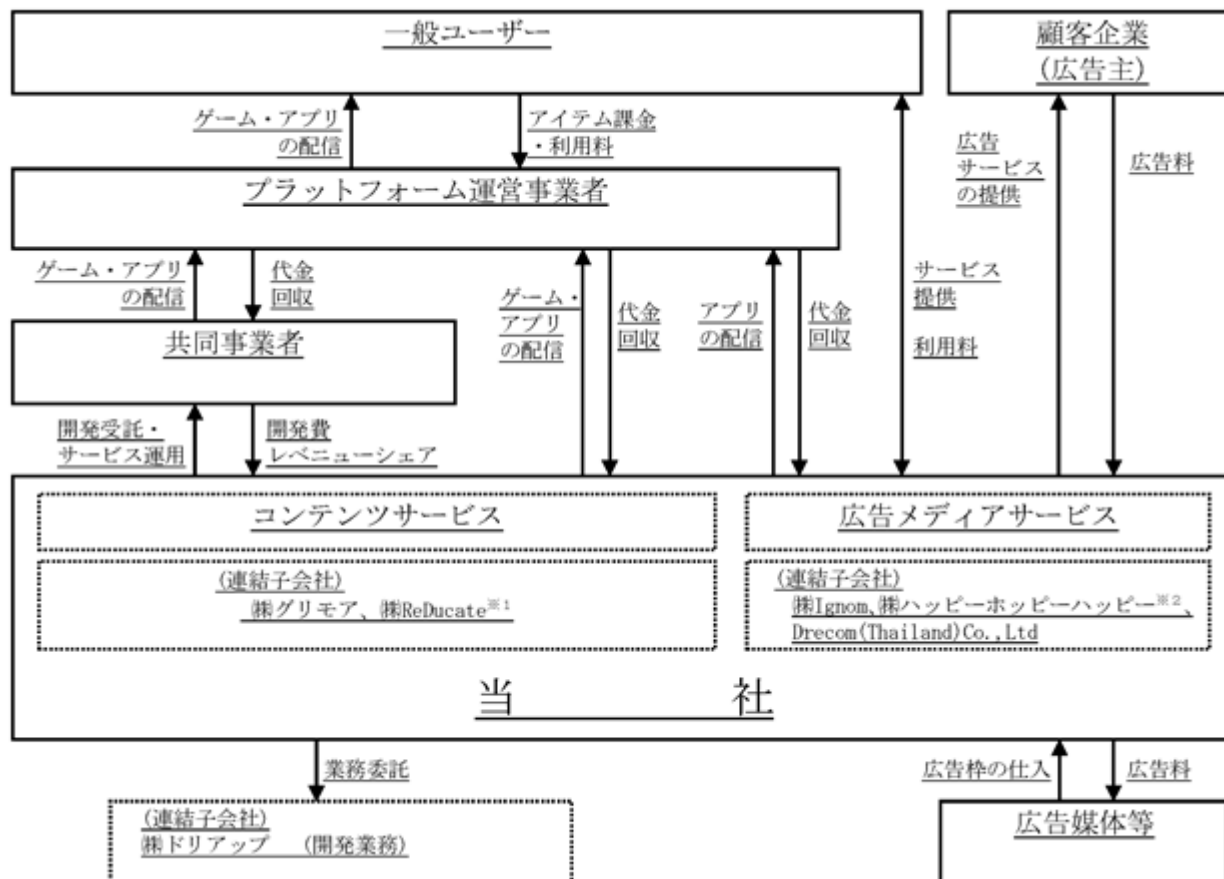
・広告事業

動画リワード広告サービス「DreeVee」及びCPI型リワード広告サービス「HeatAppReward」を中心に、ソーシャルゲーム等のインターネット上のエンターテインメントコンテンツとの親和性の高い広告サービスを提供しております。当該事業については、当社が事業展開しております。

・メディア事業

無料音楽ストリーミングアプリ「DropMusic」の他、ダイニングコンシェルジュサービス「PlanB」、物々交換アプリ「Clip」及び位置情報を利用したライブコミュニケーションアプリ「Pass!」を提供しております。当該事業については当社及び連結子会社である株式会社Ignomが事業展開しております。また、当社の連結子会社であるDrecom(Thailand)Co.,Ltdでは、東南アジア市場向けに、ソーシャルゲーム攻略サイト及び若年層向けファッション情報ポータルサイトの企画、開発及び運営を行っております。

以上述べた事項を事業系統図によって示すと次のとおりであります。



- 1 株式会社ReDucateは、平成28年5月13日に実行された当社及び楽天株式会社を引受先とする第三者割当増資に伴い、当社の連結子会社から持分法適用関連会社に異動しております。
- 2 株式会社ハッピーホッピーハッピーは、休眠会社であります。

第2【事業の状況】

4【事業等のリスク】

(訂正前)

< 前略 >

外部環境に関するリスクについて

(イ)事業対象である市場の成長性について

当社グループが展開する事業の多くはソーシャルゲームに関連する事業となっております。ソーシャルゲーム市場は、近年急成長を遂げてまいりました。今後も成長を続けていくものと思われませんが、新たな法的規制の導入や通信事業者の動向等により市場の成長が大きく鈍化した場合には、当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

また、展開する事業の市場が衰退した場合には、新規事業への投資、事業譲渡や撤退等により、当社グループの事業及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

(ロ)技術革新について

当社グループはインターネット関連技術に基づいて事業を展開しておりますが、この分野は、技術革新のスピードやユーザーニーズの変化が速いだけでなく、新技術・新サービスが次々と登場してくることやサービスのライフサイクルが比較的短いことが特徴となっております。当社グループでは、常にこれらに対応し業界内で確固たる地位を維持し、それらに伴うサービスモデルの変更や新機能に対応したサービス等を当社グループのサービスに活用するために、積極的な技術開発を行っております。しかしながら、技術革新等への対応が遅れた場合や予想外に研究開発費等の費用が増大した場合には、当社グループの事業及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

(ハ)競合について

当社グループは、早期の事業参入による先行者メリットを活かしながら、かつユーザーニーズに合致することを目指したサービスの提供を行っております。

しかしながら、各事業とも参入障壁が低いことから、新規事業者の相次ぐ参入等により、一層の競争の激化が生じた場合には、当社グループの事業及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

(ニ)法規制について

当社グループは、関連する法規制の遵守は経営上の重要な課題であると認識しており、今後も各種法規制を遵守してまいります。

今後社会情勢の変化によって法規制が改正または強化された場合には、当社グループの事業が制約を受け、ならびに対応及び費用を要することがあり、当社グループの事業及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

事業運営に関するリスク

(イ)特定取引先への依存について

当社グループのコンテンツサービス事業の多くは、プラットフォーム運営事業者を介して利用者にサービスを提供するため、各社の利用規約及び各社との契約内容を遵守して運営する必要があります。今後、各社の事業方針の変更があった場合や当社グループのコンテンツが各社の要件を満たさないと判断された場合には、対応及び費用を要することがあり、当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

また、当社グループがユーザーへ販売したゲーム内のアイテム等の代金は各プラットフォーム事業者を通じて回収されます。各プラットフォーム事業者の事情により、当社グループへの支払いを行うことができなくなった場合には、当社グループの財政状態及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

(ロ)ソーシャルゲームに関する法規制等について

当社グループは、ソーシャルゲームの利用環境向上を推進すべく、プラットフォーム事業者各社及び関連事業者からなる一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会に所属し、法規制及び業界内の各種ガイドラインを順守する方針でございます。現行の法規制の改正または強化もしくは各種ガイドラインの変更が行われた場合、変更への対応にかかる費用発生等により、当社グループの事業及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

(ハ)サービスの健全性について

当社グループが提供するコンテンツの一部には、性的表現が含まれるものがあります。当社グループでは、コンテンツを配信する前に各プラットフォーム運営事業者の基準や当社グループの基準に照らし、表現の健全性を確保するように努めております。しかしながら、社会情勢の影響等により、基準の解釈が変更、または新たな規制が課された場合には、コンテンツを配信できなくなる場合やその対応及び費用を要する場合があります、当社グループの事業及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

(ニ)著作物を利用したソーシャルゲームについて

当社グループの提供するコンテンツの中には、著作権者から著作物の利用許諾を得て配信しているものがあります。今後も著作権者と良好な関係を維持してまいります。著作権者の方針変更等により、当社グループが著作物の利用許諾を得ることができなくなった場合には、当社グループの事業及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

(ホ)コンピュータシステムのリスクについて

当社グループが利用するシステムの動作不良が生じた場合、当社グループの提供するサービスが中断または停止する可能性があります。当社グループは、品質管理のためサービス提供を開始するまでにチェックリスト等により確認作業を行っていますが、システムの動作不良によりサービスが中断または停止する事態が生じた場合、損害賠償や信用低下等により、当社グループの財政状態及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

また、当社グループのサービスはサーバー等を介して提供を行っておりますが、一時的なアクセス集中による負担の増加、自然災害、事故または外部からの不正な侵入等が発生した場合には、サービスの停止が生じる可能性があります。当社グループは、外部からの侵入を防ぐための監視体制の強化、システムの二重化等の対策を行っております。しかしながら、重要なデータが消失または漏洩した場合、もしくはサーバーが利用できなくなった場合には、損害賠償や信用低下等により当社グループの財政状態及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

(ヘ)新規サービス展開に伴うリスクについて

当社グループは、インターネット関連市場での新規サービスに、積極的に参入することを経営方針としております。当社グループは既存事業の基盤強化を継続的に行いながら、高付加価値のある新規サービスを展開してまいります。

新規事業を開始する際は、当社グループにおいて研究開発及びシステム開発を行う必要があり、当該開発が人員不足等の原因により研究開発に時間を要して対応が遅れた場合や、当初の想定どおりに進捗しなかった場合には、当社グループの財政状態及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

(ト)為替リスクについて

当社グループは、ソーシャルゲームサービス事業の一部において海外のプラットフォーム事業者を介して海外のユーザーに提供しております。この場合、当社グループがユーザーへ販売したゲーム内のアイテム等の代金は海外のプラットフォーム事業者を通じて現地の通貨にて回収されます。今後、当初想定した為替レートと実勢レートに著しい乖離が生じた場合には、当社グループの財政状態及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

当社グループの運営・管理体制に関するリスクについて

(イ)創業者への依存について

当社グループにおいて、創業者である代表取締役社長内藤裕紀は、当社グループの経営方針及び事業戦略を決定するとともに、ビジネスモデルの構築から事業化に至るまで重要な役割を果たしております。また、今後も当社グループの業務全般においては、同氏の経営手腕に依存する部分が大いと考えられます。

当社グループでは、取締役会及び経営会議等の重要会議において役員及び幹部社員の情報共有や経営組織の強化などにより、同氏に過度に依存しない経営体制の整備を進めておりますが、何らかの理由により同氏が業務執行を継続することが困難となった場合には、当社グループの事業及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

(ロ)人材の確保・育成について

当社グループは、今後の事業拡大を進めていくにあたり、優秀な人材を確保するとともに人材育成が重要な課題であると認識しております。このため、採用活動の充実、人材流出の防止、研修体制の充実等に努めておりますが、必要とする人材の確保ができなかった場合や中核となる優秀な人材の流出等が生じた場合には、当社グループの事業及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

(ハ)自然災害等について

当社グループの本店所在地は東京都にあり、他の地域に拠点を分散しておりません。このため、東京都において大地震、台風等の自然災害や火災等の事象により、業務の遂行が困難となった場合や設備の損壊、電力供給の停止または制限等の不測の事態が発生した場合には、当社グループの事業運営に影響を及ぼす可能性があります。

なお、自然災害や火災等によるコンピュータシステムのリスクについては、「事業運営に関するリスク」の「(ホ)コンピュータシステムのリスクについて」に記載しております。

(ニ)個人情報の保護に関するリスクについて

当社グループでは、一部のサービスにおいてユーザーに個人情報の登録を求めており、当社グループのデータベースサーバーには、メールアドレス等の個人情報がデータとして蓄積されております。また、採用活動の際に応募者の個人情報を受領し、その個人情報を一定期間保管します。これらの情報については、当社グループにおいて「個人情報保護に関する法律」を遵守すべく、当社グループの企業理念及び事業内容にふさわしい自主的なルール並びに体制をもって適正に取り扱うための「個人情報保護方針」を定めております。また、データへのアクセス権限の制限及び外部侵入防止のためのセキュリティ等の採用により当社グループの開発部門を中心に漏洩防止を図っております。しかし、社内管理体制の問題または社外からの侵入等によりこれらのデータが外部に漏洩した場合、損害賠償や信用低下等によって当社グループの事業及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

(ホ)知的財産の管理について

当社グループでは、知的財産の管理において、その取扱いに関する留意事項を文書化した規程を設け、社内のみならず外部委託者にもこれを遵守するよう義務付けております。これまで知的財産権に関しての侵害訴訟等を提起されるような通知を受けておりませんが、第三者の権利を侵害した場合や、今後当社グループの事業分野における第三者の特許権が新たに成立した場合には、損害賠償、使用差止等の請求を受ける可能性があり、この場合には当社グループの事業及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

また、当社グループの知的財産権が第三者から侵害されないよう保護に努めておりますが、その対応のために多額の費用が発生した場合や、当社グループの知的財産権が第三者の権利侵害から保護されず、当社グループの競争優位性が保持されない場合には、当社グループの事業及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

投資活動並びに事業提携に関するリスクについて

当社グループでは、将来の新規事業分野への参入や事業拡大のため、M&A等の投資活動を行っております。投資活動により事業規模が拡大した場合には、当社グループの収益構造が変化し、業績や財政状態などに影響を及ぼす可能性があります。また、当社グループが投資した時点で想定した通りに投資先が事業を展開できない場合や、これらの投資活動に伴って取得した出資持分などを含む資産が下落した場合には、当社グループの業績や財政状態に影響を及ぼす可能性があります。

このほか、他社との事業提携により、サービスの充実や拡大を行うことがあります。提携先は慎重に選定を行いますが、提携先の何らかの事情により、提携を継続することが困難となった場合等には、当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

ストック・オプションの行使による株式の希薄化について

当社グループは、取締役、監査等委員及び従業員等の長期的な企業価値向上に対する士気を高める目的等のためにストックオプションを付与しております。現在付与されている、または今後付与するストック・オプションの行使が行われた場合、発行済株式総数が増加し、1株当たりの株式価値が希薄化する可能性があり、この株式価値の希薄化が株価形成に影響を及ぼす可能性があります。

楽天株式会社との関係について

楽天株式会社は、平成28年3月31日現在において、当社の株式を19.24%保有する大株主であり、当社のその他の関係会社に該当します。同社と当社にて合併会社を設立し、平成26年11月5日よりソーシャルラーニング事業の運営を開始しており、また、同社の執行役員である石川智哉氏が当社の社外取締役を兼務する等、広範囲に亘る友好的な関係にあります。今後においても同社との関係を維持していく所存ではありますが、同社の方針に変更があった場合等には、当社グループの今後の事業展開や資本政策に影響を及ぼす可能性があります。

(訂正後)

<前略>

外部環境に関するリスクについて

(イ)事業対象である市場について

当社グループが展開する事業の多くはソーシャルゲーム（モバイル端末上で複数のユーザーが同時にプレイし競い合う又は国外のプラットフォーム運営事業者を介してモバイル端末上にダウンロードされた若しくは国内のプラットフォーム運営事業者が運営するプラットフォーム・サービス上でプレイするゲーム）に関連する事業となっております。

ソーシャルゲーム市場は、モバイル端末の急速な普及に伴い、急成長を遂げてまいりましたが、市場の成熟化が進み、成長は鈍化してきております。また、ユーザーのサービスに対する要求水準の上昇やモバイル端末の技術的な向上によるゲームシステムの複雑化及びそれに伴う開発期間の長期化や開発費の高騰等を背景に、既存のサービス提供者間の競争も激化しております。

こうした昨今の市場環境の変化は、今後当社グループの経営成績及び財政状態に影響を与える可能性があります。また、新たな法的規制の導入や通信事業者の動向等により市場の成長が鈍化した場合にも、当社グループの経営成績及び財政状態に影響を及ぼす可能性があります。なお、これらの要因から、今後ソーシャルゲーム市場が衰退した場合、ソーシャルゲームに関連する事業の譲渡や撤退を余儀なくされる可能性があり、当社グループの経営成績及び財政状態に影響を及ぼす可能性があります。

(ロ)技術革新について

当社グループはインターネット関連技術に基づいて事業を展開しておりますが、この分野は、技術革新のスピードやユーザーニーズの変化が速いだけでなく、新技術又は新サービスが次々と登場してくることやサービスのライフサイクルが比較的短いことが特徴となっております。当社グループでは、常にこれらに対応し業界内で確固たる地位を確立し、それらに伴うサービスモデルの変更や新機能に対応したサービス等を当社グループのサービスに活用するために、積極的な技術開発を行っております。しかしながら、技術革新等への対応が遅れた場合や予想外に研究開発費等の費用が増大した場合には、当社グループの経営成績及び財政状態に影響を及ぼす可能性があります。

(ハ)競合について

当社グループは、ユーザーニーズに合致した競争力の高いサービスの提供を目指し、事業を展開しております。しかしながら、新規事業者の参入や競合するサービスの品質の向上等により、一層の競争の激化が生じた場合には、当社グループの経営成績及び財政状態に影響を及ぼす可能性があります。

(ニ)法規制について

当社グループは、関連する法規制の遵守は経営上の重要な課題であると認識しており、今後も各種法規制を遵守してまいります。しかしながら、今後社会情勢の変化によって法規制が新設、改正又は強化された場合には、当社グループの事業が制約を受け、その対応に多大な費用等を要する可能性があり、当社グループの経営成績及び財政状態に影響を及ぼす可能性があります。

事業運営に関するリスク

(イ)ソーシャルゲームの企画、開発及び運営について

当社グループは、ソーシャルゲームの企画、開発及び運営を軸とした、ソーシャルゲーム事業を展開しており、当社グループの提供するソーシャルゲームは国内外の幅広いユーザーから一定の支持を得ていると考えております。

しかしながら、当該業界においては、ユーザーのサービスへの要求水準は上昇し続けており、ユーザーの嗜好変化も激しさを増しているものと認識しております。当社グループは、ユーザーニーズの的確な把握及びその対応に努めておりますが、ソーシャルゲームの開発及び運営においてこれらニーズへの十分な対応が困難となった場合には、既存タイトルの収益性低下や新規タイトルの不振等の状況が生じ、事業運営の縮小や中止等を余儀なくされる可能性があり、当社グループの経営成績及び財政状態に影響を及ぼす可能性があります。

(ロ)IPソーシャルゲームに焦点をあてた戦略について

当社グループは、平成28年3月期より、IPソーシャルゲーム（IPコンテンツ（知的財産。アニメ、コミック、ゲーム等のコンテンツを指す）を主体としたゲーム）に焦点をあてた戦略に注力しております。同戦略では、外部のIPプロジェクト・パートナー（IPコンテンツやその使用权を有する事業者。以下「パートナー」という。）と共同で、複数のIPソーシャルゲームを企画、開発及び運営することを核としており、現在複数タイトルのIPソーシャルゲームの開発を推進しております。パートナーとの共同開発では、開発及び運営に伴う費用の分担によりリスクが抑制される等メリットが享受できる一方、パートナー各社にて事業方針の転換又は変更等が生じた場合には、必ずしも当社グループが企図する事業運営が推進できない可能性があります。主要なIPプロジェクトにおいて、大幅な事業方針の変更又は投資額の縮小若しくは延期又は中止等が決定された場合、当社グループの経営成績及び財政状態に影響を及ぼす可能性があります。

また、複数のIPソーシャルゲームを企画、開発及び運営するにあたり、社内の人材育成、社外からの人材登用及び社外の開発パートナーとの協業等が想定どおりに進まない場合や当社グループの想定を上回る人材流出が発生した場合には、企画及び開発の遅延又は運用サービスの競争力の低下等によって事業戦略の進展が制約され、当社グループの経営成績及び財政状態に影響を及ぼす可能性があります。

なお、IPソーシャルゲームの取組みにおいては、パートナーとの個別契約において、配信主体又は開発及び運営に係る費用負担並びに収益配分（レベニューシェア）等が定められており、各タイトル及びその取組形態ごとに当社グループに生じる収益及び費用やその利益率が異なるものとなっております。

(ハ)国内外のプラットフォーム運営事業者への依存及びその動向について

当社グループのソーシャルゲーム事業の多くは、国内外のプラットフォーム運営事業者を介して利用者にサービスを提供しており、各社の利用規約及び各社との契約内容を遵守し、サービスを運営しております。

今後、各社の事業方針に変更があった場合や当社グループのコンテンツが各社の基準を満たさないと判断された場合には、その対応に多大な費用等を要する可能性があり、当社グループの経営成績及び財政状態に影響を及ぼす可能性があります。

また、当社グループがユーザーへ販売したソーシャルゲームに係る利用料は各プラットフォーム運営事業者を通じて回収されます。各プラットフォーム運営事業者の事情により、当社グループへの支払いを行うことができなくなった場合には、当社グループの経営成績及び財政状態に影響を及ぼす可能性があります。

(二)株式会社バンダイナムコエンターテインメントへの依存について

当社グループがソーシャルゲーム事業にて提供する複数のソーシャルゲームは、株式会社バンダイナムコエンターテインメントにより配信されており、同社配信のソーシャルゲームからの収益が当社グループのソーシャルゲーム事業全体の収益の多くを占めております。

株式会社バンダイナムコエンターテインメントと当社との関係は良好に推移しているものと認識しており、今後も当該関係を継続していく方針ではありますが、同社の事業方針に重大な変更があった場合には、当社グループの経営成績及び財政状態に影響を及ぼす可能性があります。

(ホ)ソーシャルゲームに関する法規制等について

当社グループは、ソーシャルゲームの利用環境向上を推進すべく、関連事業者からなる一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会に所属し、法規制及び業界内の各種ガイドラインを順守する方針であります。しかしながら、現行の法規制の新設、改正又は強化若しくは各種ガイドラインの変更等が行われた場合には、その対応に多大な費用等を要する可能性があり、当社グループの経営成績及び財政状態に影響を及ぼす可能性があります。

(ヘ)サービスの健全性について

当社グループでは、コンテンツを配信する前に国内外のプラットフォーム運営事業者の基準や当社グループの基準に照らし、サービス及びその表現等の健全性を確保するように努めております。しかしながら、社会情勢の影響等により、当該基準が新設、変更又は強化された場合には、当社グループが提供するコンテンツを配信できなくなる可能性やその対応に多大な費用等を要する可能性があり、当社グループの経営成績及び財政状態に影響を及ぼす可能性があります。

(ト) 著作物を利用したソーシャルゲームについて

当社グループの提供するコンテンツの中には、著作権者等から利用許諾を得て配信しているものがあります。今後も著作権者等と良好な関係を維持してまいります。著作権者等の方針変更等により、当社グループが利用許諾を得ることができなくなった場合には、当社グループの経営成績及び財政状態に影響を及ぼす可能性があります。

(チ) コンピュータシステムのリスクについて

当社グループが利用するコンピュータシステムの動作不良が生じた場合、当社グループの提供するサービスが中断又は停止する可能性があります。当社グループは、品質管理のため、サービスの提供を開始するまでの間にチェックリスト等により確認作業を行っていますが、コンピュータシステムの動作不良によりサービスが中断又は停止する事態が生じた場合には、損害賠償や信用低下等により、当社グループの経営成績及び財政状態に影響を及ぼす可能性があります。

また、当社グループのサービスはサーバー等を介して提供しておりますが、一時的なアクセスの集中による負担の増加、自然災害、事故又は外部からの不正な侵入等が発生した場合には、サービスが停止する可能性があります。当社グループは、外部からの侵入等を防ぐための監視体制の強化、システムの二重化等の対策を行っております。しかしながら、重要なデータが消失又は漏洩した場合若しくはサーバーが利用できなくなった場合には、損害賠償や信用低下等により、当社グループの経営成績及び財政状態に影響を及ぼす可能性があります。

(リ) 広告メディアサービスの事業展開に伴うリスクについて

当社グループの広告メディアサービスが属するインターネット広告市場は、過年度において急速な成長を遂げてまいりました。しかしながら、広告市場は一般的に景気動向に左右されやすい傾向にあることから、その景気動向に変化が生じた場合には、当社グループの経営成績及び財政状態に影響を与える可能性があります。

また、当社グループは市場シェアの拡大を目指すべく、既存サービスの改良及び付加価値の高いサービスの開発に取り組んでおります。しかしながら、必ずしもそうした取組みが当社グループのシェアの拡大及び競争力の向上に繋がるとは限らず、また、競争激化に伴う利益率の一層の低下や業界における規制、広告手法の多様化等が生じた場合には、当社グループの経営成績及び財政状態に影響を及ぼす可能性があります。

(ヌ) 新規サービスの事業展開に伴うリスクについて

当社グループは、インターネット関連市場での新規サービスに積極的に参入することを経営方針としております。当社グループは、今後も、既存事業の基盤強化を継続的に行いながら、付加価値の高い新規サービスを展開していく方針であります。

しかしながら、新規サービスの開始に際しては、当社グループにおいて研究開発及びシステム開発に係る人員不足その他の要因により、事業立ち上げ等に想定以上の時間を要する場合や事業拡大及び収益獲得が当初の想定どおりに進捗しなかった場合には、当社グループの経営成績及び財政状態に影響を及ぼす可能性があります。

また、新規サービスの事業展開においては、当社グループにおける体制構築やサービスの拡充及び健全性維持等のために新たな費用負担等が生じる場合があり、当社グループの経営成績及び財政状態に影響を及ぼす可能性があります。

(ル) 為替リスクについて

当社グループは、ソーシャルゲーム事業の一部において国外のプラットフォーム運営事業者を介して海外のユーザーに提供しており、当社グループが海外のユーザーへ販売したゲーム内のアイテム等の代金は国外のプラットフォーム運営事業者を通じて現地の通貨にて回収されます。今後、当初想定した為替レートと実勢レートに著しい乖離が生じた場合には、当社グループの経営成績及び財政状態に影響を及ぼす可能性があります。

(ロ) ソフトウェアに係る減損処理等について

当社グループは、ソーシャルゲーム事業、広告事業及びメディア事業においてサービス提供のために開発したプログラム等については、資産性を考慮して「ソフトウェア」等として連結貸借対照表に計上し、一定の期間等に応じて償却を行っております。

今後において、個別のゲームタイトルやサービスについて、収益性低下や期待する収益が獲得出来ない又は見込めない等の状況が生じ、当該資産に係る投資回収が困難であると判断される場合には、減損損失や評価損等の計上を余儀なくされる可能性があり、これにより当社グループの経営成績及び財政状態に影響を及ぼす可能性があります。

当社グループの運営・管理体制に関するリスクについて

(イ)創業者への依存について

当社グループにおいて、創業者である代表取締役社長内藤裕紀は、当社グループの経営方針及び事業戦略を決定するとともに、ビジネスモデルの構築から事業化に至るまで重要な役割を果たしております。また、今後も当社グループの業務全般においては、同氏の経営手腕に依存する部分が大いと考えられます。

当社グループでは、取締役会及び経営会議等の重要会議において役員及び幹部社員の情報共有や経営組織の強化等により、同氏に過度に依存しない経営体制の整備を進めておりますが、何らかの理由により同氏が業務執行を継続することが困難となった場合には、当社グループの経営成績及び財政状態に影響を及ぼす可能性があります。

(ロ)人材の確保・育成について

当社グループは、今後も事業拡大を進めていくにあたり、優秀な人材を確保するとともに人材の育成が重要な課題であると認識しております。このため、採用活動の充実、人材流出の防止、研修体制の充実等に努めておりますが、必要とする人材の確保ができなかった場合や中核となる優秀な人材の流出等が生じた場合には、当社グループの経営成績及び財政状態に影響を及ぼす可能性があります。

(ハ)自然災害等について

当社グループの本店所在地は東京都にあり、他の地域に拠点を分散しておりません。このため、東京都において大地震、台風等の自然災害や火災等の事象により、業務の遂行が困難となった場合や設備の損壊、電力供給の停止又は制限等の不測の事態が発生した場合には、当社グループの経営成績及び財政状態に影響を及ぼす可能性があります。

なお、自然災害や火災等によるコンピュータシステムのリスクについては、「事業運営に関するリスク」の「(チ)コンピュータシステムのリスクについて」に記載しております。

(ニ)個人情報の保護に関するリスクについて

当社グループでは、一部のサービスにおいてユーザーに個人情報の登録を求めており、当社グループのデータベースサーバーには、メールアドレス等の個人情報がデータとして蓄積されております。また、採用活動の際に応募者の個人情報を受領し、その個人情報を一定期間保管します。これらの情報については、当社グループにおいて「個人情報保護に関する法律」を遵守すべく、当社グループの企業理念及び事業内容にふさわしい自主的なルール並びに体制をもって適正に取り扱うための「個人情報保護方針」を定めております。また、データへのアクセス権限の制限及び外部侵入防止のためのセキュリティ等の採用により当社グループの開発部門を中心に漏洩防止を図っております。しかしながら、社内管理体制の問題又は社外からの侵入等によりこれらのデータが外部に漏洩した場合には、損害賠償や信用低下等によって当社グループの経営成績及び財政状態に影響を及ぼす可能性があります。

(ホ)知的財産の管理について

当社グループでは、知的財産の管理において、その取扱いに関する留意事項を文書化した規程を設け、社内のみならず外部委託者にもこれを遵守するよう義務付けております。これまで知的財産権に関しての侵害訴訟等を提起されるような通知は受けておりませんが、第三者の権利を侵害した場合や今後当社グループの事業分野における第三者の特許権が新たに成立した場合には、損害賠償、使用差止等の請求を受ける可能性があります。当社グループの経営成績及び財政状態に影響を及ぼす可能性があります。

また、当社グループの知的財産権が第三者から侵害されないよう保護に努めておりますが、その対応のために多額の費用が発生した場合や当社グループの知的財産権が第三者の権利侵害から保護されず、当社グループの競争優位性が保持されない場合には、当社グループの経営成績及び財政状態に影響を及ぼす可能性があります。

(ヘ)投資活動及び事業提携に関するリスクについて

当社グループでは、将来の新規事業分野への参入や事業拡大のため、M&A等の投資活動を行っております。投資活動により事業規模が拡大した場合には、当社グループの収益構造が変化し、当社グループの経営成績及び財政状態に影響を及ぼす可能性があります。また、当社グループが投資した時点で想定どおりに投資先が事業を展開できない場合やこれらの投資活動に伴って取得した出資持分等を含む資産が下落した場合には、当社グループの経営成績及び財政状態に影響を及ぼす可能性があります。

この他、他社との事業提携により、サービスの充実や拡大を行うことがあります。提携先は慎重に選定を行いますが、提携先が何らかの事情により、提携を継続することが困難となった場合等には、当社グループの経営成績及び財政状態に影響を及ぼす可能性があります。

その他

(イ)ストックオプションの行使による株式の希薄化について

当社グループは、取締役、監査等委員及び従業員等の長期的な企業価値向上に対する士気を高める目的等のためにストックオプションを付与しております。現在付与されている又は今後付与するストックオプションの行使が行われた場合、発行済株式総数が増加し、1株当たりの株式価値が希薄化する可能性があり、この株式価値の希薄化が株価形成に影響を及ぼす可能性があります。

(ロ)利益配当について

当社は、株主への利益還元を最重要政策として位置付けており、利益還元の水準については経営成績及び財政状態の推移並びに研究開発投資等の実施状況及び今後の計画を十分に勘案して配当方針を決定しております。なお、当社は、現時点において配当原資である利益剰余金が累積損失によりマイナスとなっており、会社法の規定上、配当可能な状態にはありません。今後において、企業体質の強化と内部留保の更なる充実を図り、株主への利益配当を目指していく方針であります。配当実施時期等は未定であります。

(ハ)税務上の繰越欠損金について

当社グループは、平成28年3月期末において、税務上の繰越欠損金を有しております。今後において、当社グループの業績が順調に推移すること等により繰越欠損金が解消された場合には、通常の税率に基づく法人税、住民税及び事業税が計上されることとなり、当社グループの経営成績、財政状態及びキャッシュ・フローに影響を及ぼす可能性があります。

(ニ)楽天株式会社との関係について

楽天株式会社は、平成28年3月31日現在において、当社の株式を19.24%保有する大株主であり、当社のその他の関係会社に該当します。同社と当社は合併会社である株式会社ReDucateを設立し、平成26年11月5日よりソーシャルラーニング事業の運営を開始しており、また、同社の執行役員である石川智哉氏が当社の社外取締役を兼務する等、広範囲に亘る友好的な関係にあります。今後においても同社との関係を維持していく所存ではありますが、同社の方針に変更があった場合等には、当社グループの今後の事業展開及び資本政策に影響を及ぼす可能性があります。なお、株式会社ReDucateにつきましては、設立当初は当社グループの連結子会社でしたが、当社グループのソーシャルゲーム事業におけるIPソーシャルゲームに焦点をあてた戦略への転換及び楽天株式会社のソーシャルラーニング事業への更なる注力を受け、平成28年5月13日に第三者割当増資を実施した結果、当社の持分法適用関連会社へ異動いたしました。

6【研究開発活動】

(訂正前)

当社グループの研究開発活動は、新規事業であるソーシャルゲーム分野を中心に行っております。

当事業年度の研究開発活動は、主にコンテンツサービスであり、ソーシャルゲーム分野における新規ゲームの研究開発を進めております。

当連結会計年度の研究開発費の総額は、254,193千円であります。

(訂正後)

当社グループの研究開発活動は、ソーシャルゲーム分野を中心に行っており、当連結会計年度の当社グループの研究開発費の総額は、254,193千円であります。セグメント毎の内訳は、ソーシャルゲーム分野における新規ゲームの開発、研究については、108,939千円であり、広告メディア事業における事業開発及び研究については、145,254千円であります。

第3【設備の状況】

1【設備投資等の概要】

(訂正前)

当連結会計年度中において実施いたしました設備投資等の総額は、524,071千円であります。セグメントとしては、コンテンツサービスにおいて、主に自社開発のソフトウェアに関して462,674千円となっております。

なお、当連結会計年度において重要な設備の除却、売却等はありません。

(訂正後)

当社は、全社的な業務の効率化、安定的なサービスの運用、及び効果的な拡販施策の展開を主たる目的として、当連結会計年度中において72,060千円の設備投資を実施いたしました。

セグメント毎の内訳は下記のとおりです。

コンテンツサービス : 66,454千円

広告メディアサービス : 5,606千円

なお、当連結会計年度において重要な設備の除却、売却等はありません。

2【主要な設備の状況】

(訂正前)

当社グループにおける主要な設備は、次のとおりであります。

提出会社

平成28年3月31日現在

事業所名 (所在地)	セグメントの名称	設備の内容	帳簿価額(千円)			従業員数 (名)
			建物	工具、器具 及び備品	合計	
本社 (東京都目黒区)	全社	建物、サーバ等	75,740	3,437	79,177	251[14]

(訂正後)

当社グループにおける主要な設備は、次のとおりであります。

提出会社

平成28年3月31日現在

事業所名 (所在地)	セグメントの名称	設備の内容	帳簿価額(千円)					従業員数 (名)
			建物	工具、器具 及び備品	ソフト ウェア	ソフトウエ ア仮勘定	合計	
本社 (東京都目黒区)	コンテンツ サービス	建物、 サーバー等	59,726	2,710	53,122	25,038	140,598	123[6]
本社 (東京都目黒区)	広告メディ アサービス	建物、 サーバー等	16,013	726	2,001	-	18,742	39[2]

(注) 1. 上記の金額には、消費税等は含まれておりません。

2. 上記のソフトウェア及びソフトウェア仮勘定は、コンテンツサービス及び広告メディアサービスにおける運用サービスの計数管理又は間接部門若しくは全社規模で使用する基幹システム等、当社が提供するサービスの開発及び運用に間接的に用いられる事業資産の金額を記載しており、開発段階及び運用段階のゲーム及びサービスに係るソフトウェア等は含まれておりません。

3. 従業員数の[]は、臨時雇用者数を外書しております。

3【設備の新設、除却等の計画】

(訂正前)

該当事項はありません。

(訂正後)

重要な設備、除却等に関して該当事項はありません。