



# Future Report 2021

2021.01.01 - 2021.6.30

フューチャー株式会社 TSE 1ST SECTION:4722



ごあいさつ

# テクノロジーを強みに新しいアイデアで 未来に新たな価値を創造する

株主の皆様には、ますますご清栄のこととお喜び申し上げます。

フューチャーは、経営改革志向の技術者集団として、経営戦略とIT戦略の両輪で考えるという理念のもと、多種多様な業種・業界のお客様の未来価値を最大化させることをミッションに事業を展開しています。戦略的ITをお客様に提供する「ITコンサルティング&サービス事業」と、培ってきたノウハウをグループ内でマーケティング、スポーツ、教育、Eコマースなどの分野にて実践する「ビジネスイノベーション事業」の2WAY戦略によってシナジー効果を創出し、グループ全体の事業拡大と未来価値の向上を図ってきました。

新型コロナウイルス感染症との闘いが長期化する中、最近ではAIの活用によってワクチンの開発スピードが大幅に加速するなど、技術が社会にもたらす影響はこれまで以上に大きくなっています。フューチャーは、あらゆる事象から発生するデータをもとに、微細な変化も可視化するリアルタイムアーキテクチャによって、企業や社会のデジタルトランスフォーメーションを推進しています。より良い新時代に向け、真の改革を支援する立役者として社会に貢献してまいります。

株主の皆様におかれましては、今後とも変わらぬご支援・ご鞭撻を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。



フューチャー株式会社  
代表取締役会長 兼 社長 グループCEO

金丸恭文

2021年9月

# 当グループの現状及び今後の戦略について

## 2021年12月期 第2四半期(累計)の事業概況

### 2021年12月期 第2四半期のハイライト

01

連結売上高は  
前年同期比4.4%増の  
**231億円**

02

連結営業利益は  
前年同期比15.7%増の  
**37億円**

2021年12月期第2四半期(累計)の連結業績は、売上高23,117百万円(前年同期比4.4%増)、営業利益3,746百万円(同15.7%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益は2,696百万円(同13.9%増)となりました。

当第2四半期は、多種多様な企業において業務改革や新たなデジタルサービスの開発といった抜本的な経営改革に取り組む動きが加速したほか、DXに対する課題認識も一段と広がりを見せました。また個人のライフスタイルも変化し、ECサイト経由での購買、ネットサービス上での教育・自己啓発など、ITの利用が浸透しました。

ITコンサルティング&サービス事業は、フューチャーアーキテクト(フューチャーのテクノロジー部門を含む)が牽引し、売上高は増加、営業利益は大幅に増加しました。

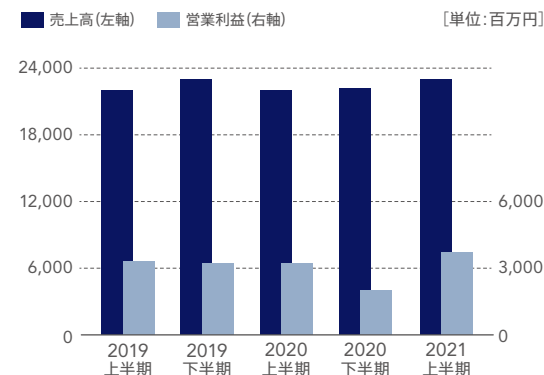
ビジネスイノベーション事業は、eSPORTS、東京カレンダーが増収・増益に貢献しました。

### 株主還元策

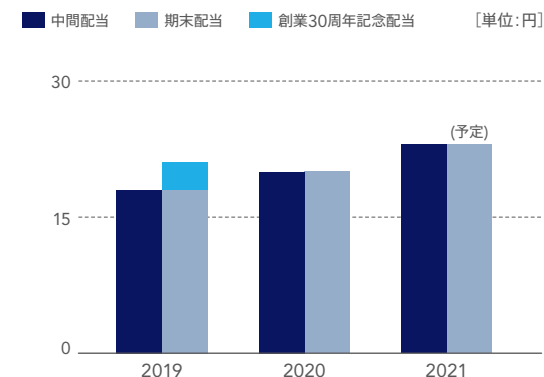
株主の皆様への利益還元を重要な経営課題として位置づけ、持続的な成長を図るための内部留保資金を確保しつつ、期間損益、キャッシュ・フローの状況、自己株式の買付状況等を総合的に勘案して、連結の配当性向35%以上を目安に株主還元を実施しています。

この方針に基づき、2021年12月期の中間配当金については1株当たり23円とすることを決議いたしました。また、期末配当金は1株当たり23円、中間配当金と合計した年間配当金では46円を予定しています。

### [連結] 半期別業績推移



### 1株当たり配当金





# Future Topics

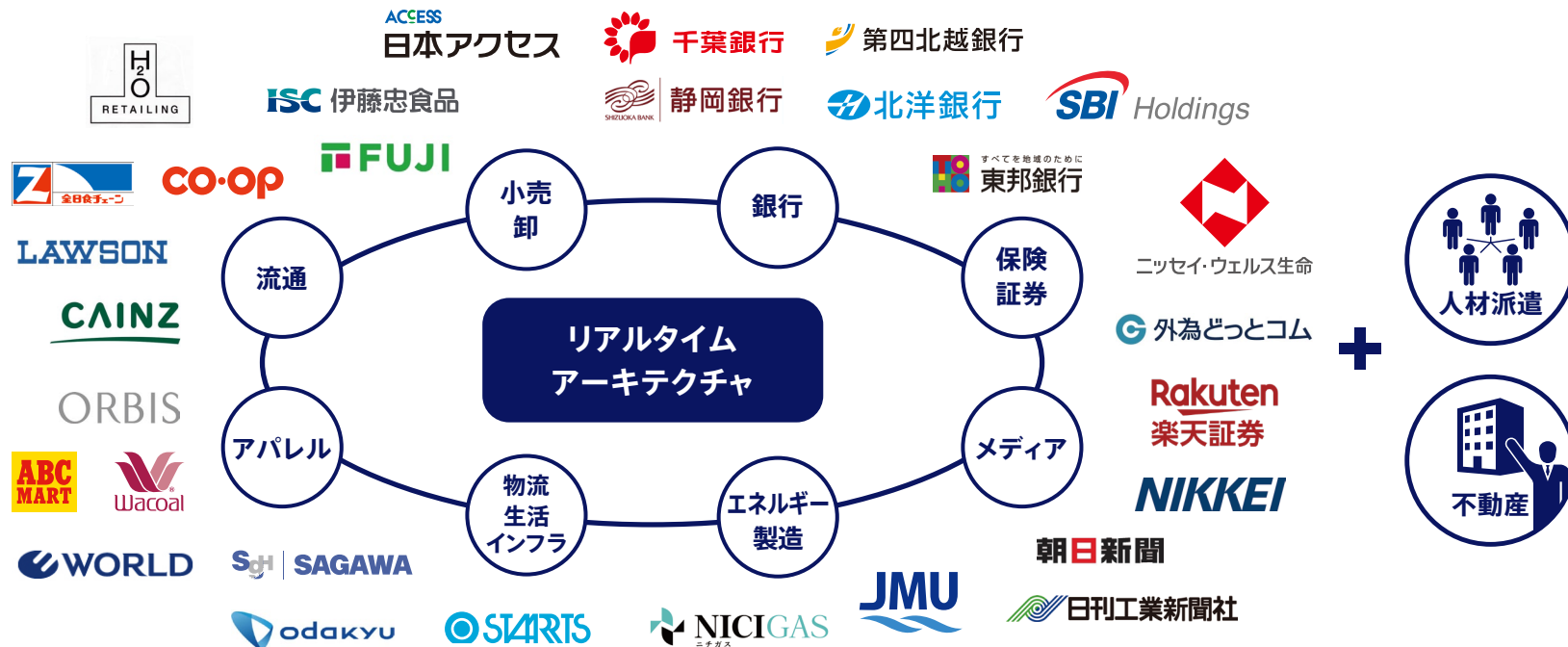
フューチャートピックス



## ▶ 多種多様なお客様のビジネス変革を通じて社会の発展に貢献

ITコンサルティング&サービス事業は、既存のお客様とのパートナーシップの強化に加え、改革に意欲的な様々な業種・業界のお客様からの受注獲得に注力したことにより、新規のお客様からの受注が増加しました。銀行、証券、流通、アパレルに加え、物流、エネルギーなどインフラ領域のビジネスが拡大しています。

フューチャーの強みは、「経営戦略」「業務改革」「システム改革」の三位一体のコンサルティングサービスを提供できることです。AIやセキュリティなどのテクノロジーに特化して改革をリードするチームや、各業種・業界の豊富なノウハウをもった専門性の高いチームなどを有しており、今後もお客様のビジネス変革を通じて社会の発展に貢献していきます。また、この強みを伸長させ、お客様へのさらなる貢献を図るため、2021年度は特に積極的に採用活動に取り組み、過去最多となる新卒社員が入社しました。



## ▶ デジタル施策を加速させ成長戦略を牽引する 「デジタル基幹システム」を開発

フューチャーアーキテクトは、2017年にエービーシー・マート様とIT全般の戦略的提携を行い、現在は最適なデジタル活用の実現を推進しています。開発中の「デジタル基幹システム」は、デジタルコマースを推進するためのリアルタイムプラットフォームであり、店舗、ECサイト、スマホアプリなど様々な販売チャネルからの受注データを一元管理し、ポイント、在庫、商品、顧客、受注・出荷といったデータをリアルタイムに連携させることで、お客様一人ひとりのニーズに合わせたサービスの提供や販促施策をより柔軟に提供できるようにします。また、市況の変化に合わせて実店舗と同じスピード感でデジタル施策を実行することも可能になります。

お客様にとって最適なタイミングで最適のシステムをデザインし、新たなステージを牽引できることはフューチャーの強みであり、流通小売、製造・SPA、アパレルなどのお客様において同様の取り組みを推進しています。

### ITパートナーとしての歩み



- 2021年 **ステージⅣ** 先進的な小売へ
- 2017年 **ステージⅢ** IT全般の戦略的提携
- 2014年 **ステージⅡ** クラウド環境への移行
- 2010年 **ステージⅠ** 小売システムの全面見直し

地域・商圈に適したスピーディな出店、店舗小売の強み  
エービーシー・マート様の卓越した現場力をデジタルの世界にも展開



# Future Topics

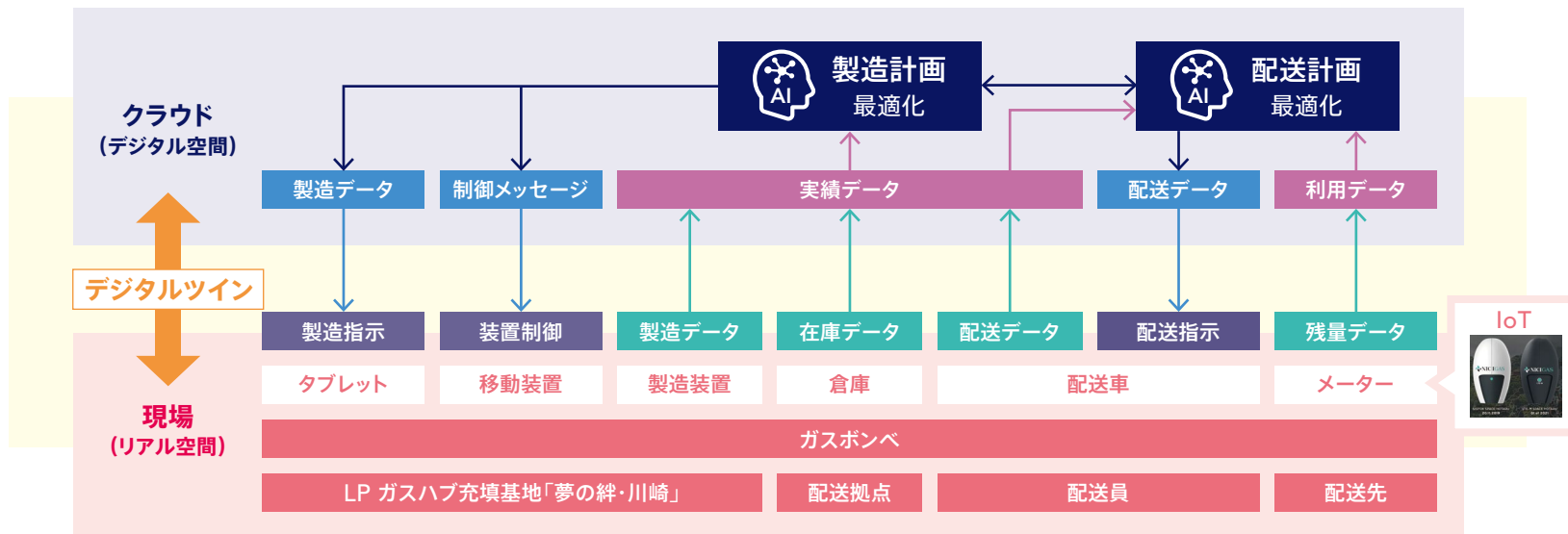
フューチャートピックス



## ▶ ガス業界初、「デジタルツインシステム」を開発

フューチャーは、日本瓦斯様のIT戦略パートナーとしてDX推進を支援し、2021年3月に運用を開始したガス業界初のデジタルツインシステム「ニチガス ツイン on DL」において、ビッグデータを活用するためのデータプラットフォームMDDM (Meter Device and Data Management)を開発しました。日本瓦斯様のデジタルツインシステムは、お客様先に設置したIoT検針デバイスから収集したガスの使用データやLPガスハブ充填基地「夢の絆・川崎」からの製造データなどあらゆるデータを起点にガスの充填、配送、検針、保安といった一連の業務やサプライチェーン全体をデジタル空間に忠実に再現したものです。デジタル空間にて生産計画から配送計画の策定まで最適化のシミュレーションが可能となり、ビジネスの効率化と最適化を実現します。

また今後は、ガスだけでなく様々なエネルギービジネスの最適化に貢献し、新たな価値をお客様に提案していきます。



## ▶ 経営に効果のあるAIを実装して課題解決

フューチャーには、AIに特化した専門チーム「ストラテジック AIグループ (Strategic AI Group)」があり、PoC (概念実証) にとどめることなく、現場や経営に効果のあるAIの開発と実装に取り組んでいます。

例えば日本貿易振興機構 (JETRO) 様向けには、最先端の自然言語処理AI等を活用した貿易投資相談及び社内業務アシスタントシステムを構築し、貿易に関する膨大かつ多様な問い合わせに迅速に対応できるようにしました。業務で使い続けることでAIがさらに進化し利便性が一層高まるメカニズムにより、業務負荷を大幅に軽減しています。

またカインズ様向けには、雇用形態やスキルが異なる店舗従業員の勤務日時と業務を最適に割り当てるシステムを開発しました。従業員のスケジューリング業務にはノウハウと緻密さが求められるため、全国の約200の各店舗で毎日30分から1時間を費やしており大きな負荷となっていました。AIでスケジューリングを行うことで、年間約50,000時間の業務改善につながっています。

### 高精度文書検索AI

JETRO

課題 キーワードマッチでは検索できない多様な問い合わせへの回答

問い合わせ例 乳製品を米国に送る際の認可はどちらで得られますか？



解釈

牛乳、チーズ

アメリカ

場所・組織を聞いている

回答を  
含む文書

「アメリカへチーズを送る時の認可は〇〇へ確認ください」

AI導入効果と特徴

- 検索精度と利便性向上による業務効率の改善
- 更新される貿易関連情報に追随、使うほどに賢くなるAI

### スケジュール自動作成AI

CAINZ

課題 様々な制約条件下での従業員スケジューリング  
全国200店舗 × 30分/日 = 約5万時間/年の業務

制約: 連続稼働防止

タスク	9:00	10:00	11:00	12:00	13:00	14:00	15:00	16:00	17:00	18:00	19:00
タスク①			従業員Aさん				従業員Cさん			従業員Aさん	
タスク②			従業員Bさん				従業員Aさん			従業員Dさん	
タスク③			従業員Cさん								

制約: 個人スキル

制約: 負荷平準化

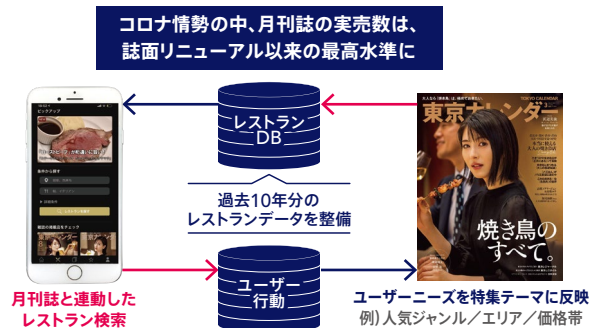
AI導入効果と特徴

- 自動化により平均作業時間を半分に短縮
- 属人化しがちなスケジューリングノウハウをAI化

東京カレンダー  
TOKYO CALENDAR

## ユーザー行動分析によるWEBプロモーションと雑誌の相乗効果で増収・増益を達成

東京カレンダーは、データ分析、SNSを含むWEBプロモーション、雑誌企画の相乗効果でビジネスを拡大しました。レストラン検索などユーザーの行動分析をもとに、雑誌の発売前のプロモーションを強化し、読者の期待値が発売日に最も高くなるようにしたことなどにより、月刊誌の実売数は誌面リニューアル以来の最高水準を記録しました。



## eSPORTS アウトドア商品が引き続き好調

eSPORTSは、アウトドア商品の売上が好調で、前年同期比で売上は150%、売上総利益は176%を達成しています。アウトドア商品は、売上総利益率の高いPB商品の売上増大などが寄与しており、下期もQuickCampなどのPB商品を拡充し、NB商品の取り扱いブランドを広げることで、アウトドア商品全体の売上拡大を目指します。

QuickCampなど、PB商品のさらなる充実



NB商品の取り扱いブランド・商品の拡大

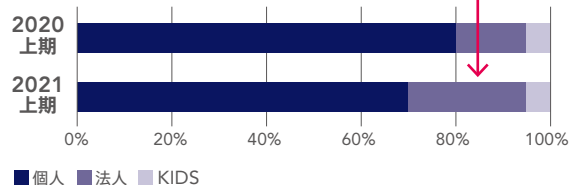


## CodeCamp 法人向けオンライン研修サービスが拡大

2020年12月期はコロナ禍により個人受講者が増加しましたが、2021年上期は法人を対象としたエンジニア職向けの新人研修が好調で、法人向けサービスの売上が拡大しました。フルリモートでの研修実施に対応したことで、DX人材の強化を打ち出している様々な企業から引き合いが増えていきます。今後は地方自治体のIT人材育成のサポートも開始し、日本社会の成長に貢献します。

事業内訳割合

法人売上は全体の15%→25%へ





# 特集

-Feature-

## 若手社員の活躍

# 「個人プレゼン決勝戦(2020年)」上位3名

「個人プレゼン」は、全社員が1年間の成果を1人ずつプレゼンテーションするフューチャーならではの評価制度の一つです。特に優れた成果を発揮した社員は「個人プレゼン決勝戦」に進出し、全社員の投票により順位を決定します。

今回は、決勝戦(2020年)で上位3名に選ばれた若手社員を紹介します。



優勝

大野 恭兵

2015年入社

### 理想と現実のギャップを埋め 成功に導くのがリーダー

私は入社5年目に社運をかけたプロジェクトのリーダーに任命されました。どちらかというところ引込み思案な性格ですが、理想と現実の姿を熟考して乖離があればその要因が何なのかを探るのは得意なので、プロジェクトでもそれを一つずつ実践していきました。また、メンバーの優れたところを見つけ、その人が最も輝けるポジションはどこなのかを考えるのはとても楽しく、チームの総合力を発揮してプロジェクトが成功したときは本当にやりがいを感じました。現在は、グループ会社のライブリッツで「スポーツ×IT」の可能性を追求しています。情報の分析により、選手のパフォーマンスをどこまで最大化できるかに挑戦したいです。



準優勝

山下 麻文

2008年入社

### 自分の技術を還元して 多くの人の役に立ちたい

私はもともと職人が好きで、ものを作り上げることで自分の技術を還元することへの憧れからIT業界に興味を持ちました。システムであればメリットを享受できる人の数も多く、貢献できる規模も大きいところにやりがいを感じています。入社後は様々なジャンルのプロジェクトを経験し、システム開発を中心にキャリアを積んできましたが、ここ4年ほどは営業担当に同行してお客様先を訪問しています。コンサルタントは、お客様の信頼があってこそ。インフラやシステムの全体像についての知識も深め、システムをベースに業務にも精通してどちらも自信をもってお客様と話せるコンサルタントを目指しています。



第3位

松川 真之介

2019年入社

### チームの総合力で、お客様の 実務で役立つAIモデルを開発

数学やAIが好きで得意な私は、実際にお客様の役に立ち喜んでもらえるAIモデルを開発したいと思いフューチャーに入社しました。大手物流業のお客様向けのAI開発チームに自らの希望で参画し、現在は大規模なビジネスで高いパフォーマンスを発揮するAIの開発に従事しています。AIを研究開発で終わらせるのではなく、お客様の実務に変革をもたらす品質のAIを実装することを信条としています。難度は相当高いですが、成果を数字で明確に表すことへの強いこだわりをもってチームが一丸となってチャレンジしています。お客様のために全員で全力を尽くす日々はとても充実しています。

# フューチャーの業績・財務状況

## ■ 連結貸借対照表－決算のポイント－

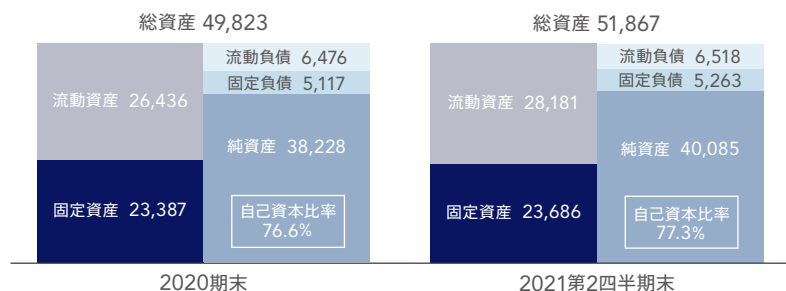
- ▶ 総資産は、現金及び預金、ソフトウェアの増加等により、前期末比2,044百万円増加
- ▶ 負債は、買掛金、未払法人税等の増加等により、前期末比187百万円増加
- ▶ 純資産は、その他有価証券評価差額金の増加等により、前期末比1,856百万円増加

[単位:百万円]

	前連結会計年度末 2020年12月31日現在	当第2四半期連結会計期間末 2021年6月30日現在
流動資産	26,436	28,181
固定資産	23,387	23,686
流動負債	6,476	6,518
固定負債	5,117	5,263
純資産	38,228	40,085
総資産	49,823	51,867

### 総資産の推移

[単位:百万円]



※グラフを見やすくするため、数値と高さは比例していません。

## ■ 連結損益計算書－決算のポイント－

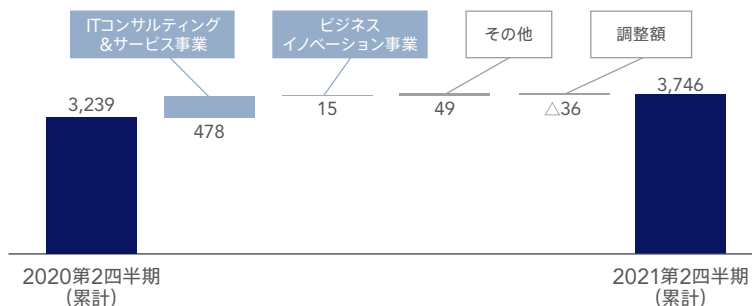
- ▶ ITコンサルティング&サービス事業及びビジネスイノベーション事業において売上高・営業利益が増加したことにより、全体の売上高・営業利益・親会社株主に帰属する四半期純利益は増加

[単位:百万円]

	前第2四半期連結累計期間 自2020年 1月 1日 至2020年 6月30日	当第2四半期連結累計期間 自2021年 1月 1日 至2021年 6月30日
売上高	22,135	23,117
売上総利益	9,395	10,397
販売費及び一般管理費	6,156	6,651
営業利益	3,239	3,746
経常利益	3,325	3,888
親会社株主に帰属する四半期純利益	2,366	2,696

### 営業利益の増減要因

[単位:百万円]



※グラフを見やすくするため、数値と高さは比例していません。

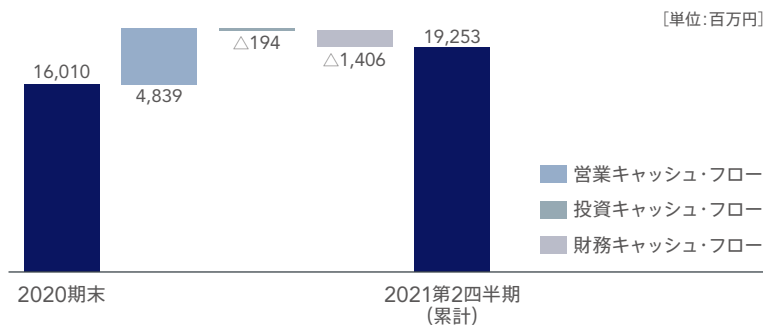
## ■ 連結キャッシュ・フロー計算書 -決算のポイント-

- ▶ 営業活動によるキャッシュ・フローは、税金等調整前当期純利益の計上等により、4,839百万円の収入
- ▶ 投資活動によるキャッシュ・フローは、無形固定資産の取得による支出等により、194百万円の支出

[単位:百万円]

	前第2四半期 連結累計期間 自2020年 1月 1日 至2020年 6月30日	当第2四半期 連結累計期間 自2021年 1月 1日 至2021年 6月30日
営業活動によるキャッシュ・フロー	2,721	4,839
投資活動によるキャッシュ・フロー	△327	△194
財務活動によるキャッシュ・フロー	△1,753	△1,406
現金及び現金同等物に係る換算差額	1	3
現金及び現金同等物の増加額又は減少額(△)	641	3,242
現金及び現金同等物の期首残高	14,929	16,010
現金及び現金同等物の四半期末残高	15,571	19,253

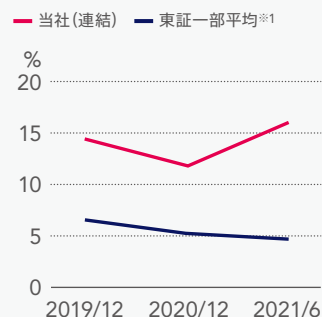
### キャッシュ・フローの推移



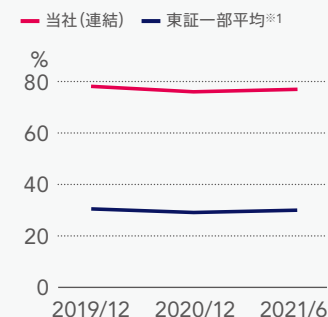
※現金及び現金同等物に係る換算差額については記載を省略しています。それにより生じるグラフの誤差については調整しています。

## ■ フューチャーの投資指標

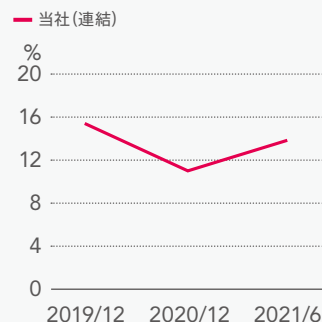
### 売上高営業利益率



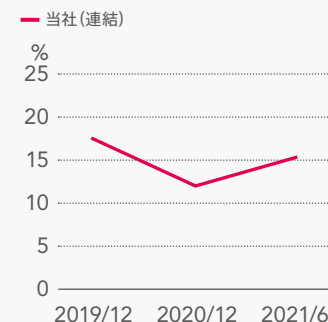
### 自己資本比率



### 自己資本当期純利益率(ROE)※2



### 総資産経常利益率(ROA)※2

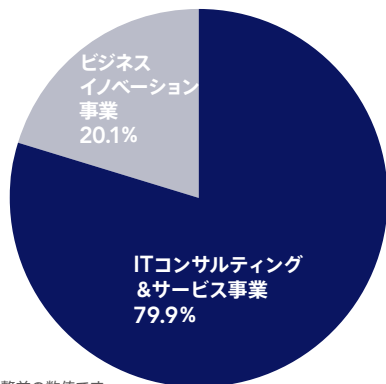


※1 2019年3月期、2020年3月期、2021年3月期決算短信(非連結を含む)を発表した東証一部上場会社のうち、変則決算会社・各期における新規上場会社・金融業に係る集計対象会社を除いた会社の平均値。  
(出典:東京証券取引所統計資料)

※2 自己資本当期純利益率・総資産経常利益率の2021年6月の数値は年率換算しております。

# フューチャーのセグメント別業績・戦略

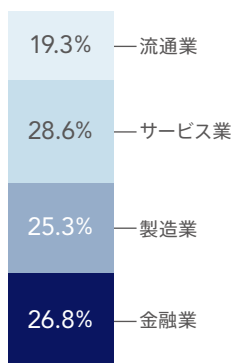
## ■ セグメント別売上高構成比 2021年第2四半期(累計)



注)セグメント間調整前の数値です。

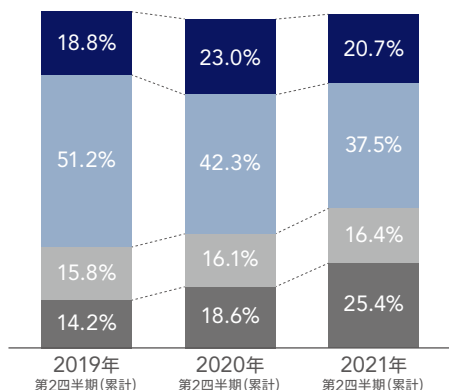
### ITコンサルティング&サービス事業における業種別売上高構成比

2021年第2四半期(累計)



### ITコンサルティング&サービス事業におけるフェーズ別売上高構成比推移

■ 保守・運用 ■ 設計  
■ 開発 ■ グランドデザイン



※1 フューチャー、フューチャーアーキテクト、フューチャーインスペース、ワイ・ディ・シーを合算しています。

※2 調達品及びその保守は含んでおりません。

## ■ 2021 上半期レビュー

### ITコンサルティング&サービス事業

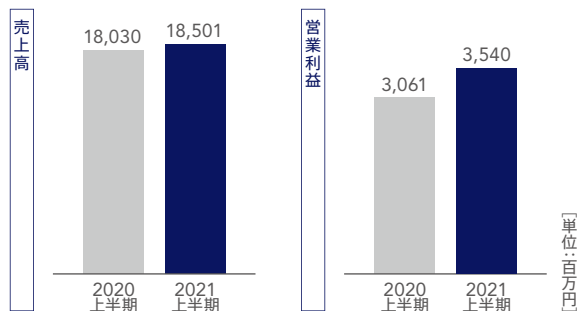
- ▶フューチャーアーキテクト(フューチャーのテクノロジー部門を含む)は、デジタルコマースを加速するアパレル業界向けの基幹システムをはじめ多種多様なお客様からのDX案件が堅調に推移したほか、地域金融機関向け次世代バンキングシステム導入プロジェクト、人材派遣業向け基幹システム案件が順調に進行し、増収となりました。また、徹底した品質管理による採算性の改善により、大幅な増益を達成しました。
- ▶ワイ・ディ・シーは、SI案件が減少したことにより、減収・減益となりました。
- ▶FutureOneは、オリジナル販売管理パッケージソフトのSI案件の一部で発生した計画の見直し、リカバリーに注力した結果、減収・減益となりました。
- ▶ディアイティは、サイバーセキュリティ関連の受注が増加したほか、ICT環境整備のためのネットワーク構築関連の受注が好調に推移し、大幅な増収・増益となりました。

### ビジネスイノベーション事業

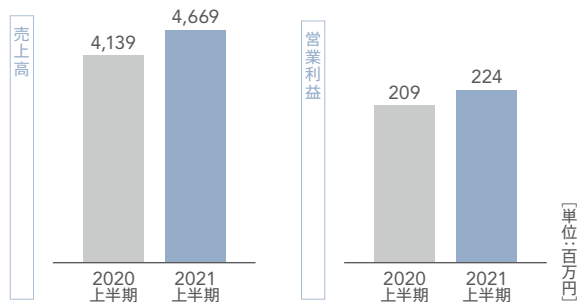
- ▶eSPORTSは、新たなライフスタイルとしてのキャンプ、フィッシング等のアウトドア需要が好調であったことに加え、継続して投入してきたPB商品の取り扱いが増加したことから、大幅な増収・増益となりました。
- ▶東京カレンダーは、「東カレデート」等のネットサービスが安定的に推移し、雑誌販売、広告売上が伸長したことに加え、継続的なコストコントロールにより、増収・増益となりました。
- ▶コードキャンプは、集合研修をオンラインにシフトする法人からの受注増により、増益となりました。一方、研究開発投資を優先したことにより、営業利益は横ばいとなりました。
- ▶ライブリッツは、プロ野球球団向けなどの新規受注が減少したことから、減収・減益となりました。

## ■ 2021 上半期実績

### ITコンサルティング&サービス事業



### ビジネスイノベーション事業



## ■ 今後の見通し

### ITコンサルティング&サービス事業

あらゆる業界において業務改革や経営の変革、新たな働き方への対応に向けたDX投資やデジタル戦略が推進される中、ITの果たすべき役割は今後も一層拡大し、その内容は多様化・複雑化していくと考えられます。フューチャーは、このようなニーズに応え、高い技術力に裏打ちされた優れたITインフラを提供し、企業の経営改革やDX推進を支援することを通じて、経済・社会の変革に積極的に貢献していきます。

フューチャーアーキテクトでは、幅広いカテゴリーにおけるデジタル化案件の受注が増加を続けており、経営変革を進める企業を積極的に支援するとともに、新たなプロジェクトを継続して獲得することを目指します。また、DX需要の高まりとともに、人材戦略の重要性も高まっていることから、これまで以上に積極的な人材採用と教育の強化を図ります。戦略的な投資を行うとともに、入社者が早期に活躍できるような教育プログラムの提供、グループベースでの人材採用や教育、人材の最適な配置等を実施し、多様な人材の育成を図ります。

ワイ・ディ・シーは、半導体等の投資意欲の高い業種へのアプローチを強化するとともに、スマートファクトリーの実現に注力します。

FutureOneは、業界の特性にフォーカスしたアプローチ戦略の実行とともに、オリジナルのERPパッケージソフトウェア「InfiniOne」の特定業界への適合性を高めることで、受注拡大に努めます。

### ビジネスイノベーション事業

ビジネスイノベーション事業は、各社が次のような取り組みを促進することで、さらなる成長を図ります。

eSPORTSは、好調なアウトドア商品の需要が継続する中、PB商品の投入を強化するとともに、他業態との提携や基幹店の展開などによる製販チャンネルの強化、適正な在庫管理や人気商品への施策展開等に取り組めます。

東京カレンダーは、ネットサービスが安定化し、雑誌販売が好調な中、WEB上のコンテンツ課金及びオンラインサービスの強化を図ります。

ライブリッツは、新たにラグビーチーム向けにCRMシステムを提供するほか、ドローンプラットフォームなど地域創生ビジネス向けの新サービスを立ち上げます。

コードキャンプは、ライフスタイルの変化による法人・個人のオンライン講座への需要増加に対し、マーケティングの強化と新たなコンテンツ提供などにより、競争力のある商品の拡大を図ります。

## 会社概要 (2021年6月30日現在)

会社名	フューチャー株式会社
英文社名	Future Corporation
設立	1989年11月28日
資本金	40億円
従業員数	2,403名(連結)

## 役員 (2021年6月30日現在)

代表取締役会長 兼 社長	金丸 恭文
取締役副社長	石橋 国人
取締役	神宮 由紀
取締役CTO	齋藤 洋平
取締役	山岡 浩巳
取締役	鈴木 薫
取締役(常勤監査等委員)	市原 令之
取締役(監査等委員)	川本 明
取締役(監査等委員)	榊原 美紀
取締役(監査等委員)	西浦 由希子

## 主要な連結子会社の状況 (2021年6月30日現在)

- フューチャーアーキテクト株式会社
- フューチャーインスペース株式会社
- 株式会社ワイ・ディ・シー
- FutureOne株式会社
- 株式会社マイクロ・シー・エー・デー
- 株式会社ディアイティ
- イノベーション・ラボラトリ株式会社
- 株式会社eSPORTS
- 東京カレンダー株式会社
- コードキャンプ株式会社
- ライブリッツ株式会社
- フューチャーインベストメント株式会社

他7社

## 主な事業所 (2021年6月30日現在)

本社	〒141-0032 東京都品川区大崎1-2-2 アートヴィレッジ大崎セントラルタワー TEL : 03-5740-5721 FAX : 03-5740-5820
名古屋オフィス	愛知県名古屋市中区
大阪オフィス	大阪府大阪市中央区
福岡オフィス	福岡県福岡市博多区
鹿児島オフィス	鹿児島県鹿児島市

## 株式の状況 (2021年6月30日現在)

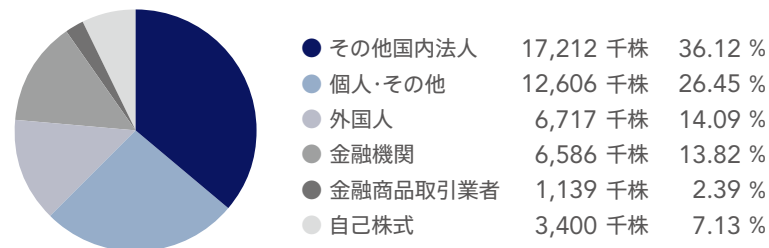
発行可能株式総数 189,376,000株  
 発行済株式の総数 47,664,000株  
 株主数 5,572名

### 大株主

株主名	所有株式数(千株)	持株比率(%)
合同会社キーウェスト・ネットワーク	15,093	34.0
金丸 恭文	5,558	12.5
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	2,236	5.0
SGホールディングス株式会社	2,000	4.5
STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY 505224	1,351	3.0
株式会社日本カस्टディ銀行(信託口)	1,315	2.9
BBH FOR FIDELITY PURITAN TR: FIDELITY SR INTRINSIC OPPORTUNITIES FUND	739	1.6
株式会社日本カस्टディ銀行(信託口9)	702	1.5
石橋 国人	618	1.3
モリヤマ ヒロシ	582	1.3

※1 当社は、自己株式を3,400千株保有していますが、上記大株主からは除外しています。  
 ※2 持株比率は自己株式(3,400千株)を控除して計算しています。

### 株式の所有者別状況



#### ご注意

- 株券電子化に伴い、株主様の住所変更、買取請求その他各種お手続きにつきましては、原則、口座を開設されている口座管理機関(証券会社等)で承ることとなっております。口座を開設されている証券会社等にお問合せください。株主名簿管理人(三井住友信託銀行)ではお取り扱いできませんのでご注意ください。
- 特別口座に記録された株式に関する各種お手続きにつきましては、三井住友信託銀行が口座管理機関となっておりますので、上記特別口座管理機関(三井住友信託銀行)にお問合せください。なお、三井住友信託銀行全国各支店にてお取り扱いいたします。
- 未受領の配当金につきましては、三井住友信託銀行本支店でお支払いいたします。

## 株主メモ

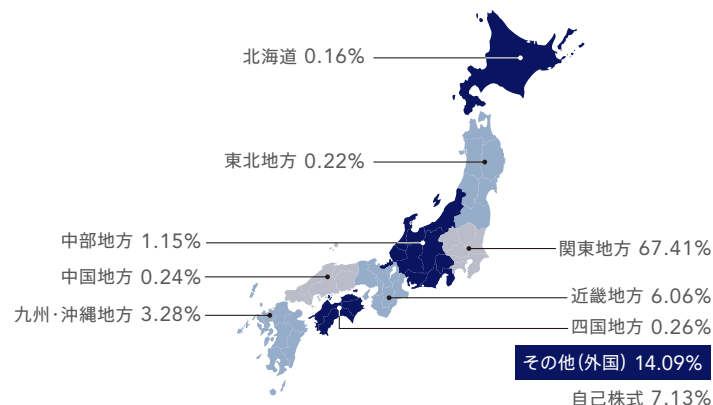
決算期 12月31日 期末配当基準日 12月31日  
 定時株主総会 3月 中間配当基準日 6月30日

株主名簿管理人・特別口座管理機関 三井住友信託銀行株式会社  
 (連絡先・照会先) 〒168-0063 東京都杉並区和泉二丁目8番4号  
 三井住友信託銀行株式会社 証券代行部  
 フリーダイヤル:0120-782-031  
 ホームページ:

<https://www.smtb.jp/personal/agency/index.html>

公告掲載URL [https://www.future.co.jp/investor\\_relations/notice/](https://www.future.co.jp/investor_relations/notice/)  
 ただし、やむを得ない事由により電子公告を行うことができない場合には、日本経済新聞に公告いたします。

### 株式の所在地別状況



#### 注意事項

本レポートには、現時点における情報に基づいた将来にかかわる予測が含まれております。それらは今後の日本経済やITサービス業界の動向などにより、変動する可能性がございます。従って、当社がその確実性を保証または約束するものではないことも予めご承知おきください。

# Future Report 2021

フューチャー株式会社

本社 〒141-0032 東京都品川区大崎1-2-2

<https://www.future.co.jp>

表紙写真: ジークスター東京

「ジークスター東京」は、フューチャーグループのジークスタースポーツエンターテインメント株式会社が運営・マネジメントする日本ハンドボールリーグ所属チームです。