

証券コード4728

地球の♡♡♡おどらせよう。



株式会社 トーセ

株主の皆様へ

第37期

株主通信

2015年9月1日から2016年8月31日まで

既存事業の強化と新規事業の育成を図り、 中期経営計画の達成に向けて全力を尽くします。



代表取締役会長 兼 CEO

齋藤 茂

代表取締役社長 兼 COO

渡辺 康人

市場について

当社グループを取り巻く事業環境では、任天堂が新型ゲーム機「Nintendo Switch」を2017年3月に、マイクロソフトが高機能新型ゲーム機「Project Scorpio」を2017年の年末商戦期に発売すると発表したほか、「プレイステーション4」が欧米において引き続き好調に推移するとともに、同機の魅力を高める「プレイステーションVR」が登場するなど、据置型ゲーム機に関する活発な動きが見られました。一方で、家庭用ゲーム機メーカーが自社の有力なコンテンツを活用したスマートフォンゲームの配信を開始し、爆発的な人気を得るなど、スマートフォンゲーム市場における競争がさらに激しさを増す状況となりました。

2016年8月期の業績について

こうした中、有力タイトルや開発条件の良い案件の引き合いが増加するなど、当社グループに対する開発需要は全般的に堅調に推移しました。しかしながら、スマートフォン向け大型ゲームに関して、開発初期段階で実施した作業の成果物を開発中盤以降に大幅に改修する必要が生じ、本案件の対応に多数の人員を投入した影響により、残る人員体制では引き合い案件を受注することができなかったことに加えて、パチンコ・パチスロ案件の受注状況が想定以上に低調に推移したことや東南アジア向けコンテンツ配信事業の進展が遅れたことから、売上高

は前期と当初計画をいずれも下回りました。利益面においては、売上高が減少したことや前述のスマートフォン向け大型ゲームが赤字プロジェクトとなったことから、営業利益は前期と当初計画を大きく下回る結果となりました。経常利益、親会社株主に帰属する当期純利益についても、為替相場の変動により、当社が保有・運用する外貨建資産の評価損や為替差損などを計上したことから、前期と当初計画を大きく下回る形となりました。

2017年8月期の展望

当社グループを取り巻く事業環境においては、「プレイステーションVR」などの様々なデバイスの登場により、VR（仮想現実）市場に注目が集まる中、ゲームソフトメーカーが人気シリーズ最新作のソフトを投入するといった積極的な動きを背景として、VRコンテンツの開発需要が今後高まることが期待されます。また、スマートフォンゲーム市場の成熟化が進む中、ユーザーニーズに応えるためには、今までにない斬新な面白さをもったゲーム性、家庭用ゲーム機向け開発と同等の技術力、サービス運営力が益々重要となってきました。

当社グループは、こうした事業環境の変化に合わせた機動的かつ柔軟な開発体制の構築を推進し、今後大きな成長が期待できるVRコンテンツや収益性の高いスマートフォンゲーム案件のさらなる受注拡大に努めるとともに、顧客ニーズに迅速、柔軟かつ確に対応するためにも、引き続き優秀な人材の確保および人材育成に取り組んでいきます。

2017年8月期の業績につきましては、事業環境の著しい変化など不確定要素はありますが、前述の取り組みや開発・運営業務の着実な推進を通じて、売上高および営業利益の大幅な増加を見込んでいます。

中期経営計画の進捗状況

当社グループは、2016年8月期から2018年8月期の3年間を対象とする中期経営計画を推進しております。1年目となる2016年8月期においては、スマート家電専用アプリやウェアラブル端末向けアプリの開発を完了するなど、異業種とのコラボレーションを通じてサービス分野の拡大を推し進めることができました。一方で、前述のスマートフォン向け大型ゲームの開発案件のとおりに、新しいサービス分野への対応を含めた開発・運営技術の標準化の導入や活用が遅延する部署が発生するなど課題が多く残る1年となりました。2年目となる2017年8月期においては、1年目の出遅れを挽回すべく既存事業の強化、すなわち企画提案から開発・運営に至るワンストップサービスの業務推進体制をより一層強化するとともに、リスク管理の徹底やサービスの品質向上に努めていきます。また、IoT*やAR（拡張現実）、VRといった最新技術を駆使した非ゲーム分野の受注拡大を目指すとともに、フィリピン現地子会社の開発力・技術力向上にも取り組み、中期経営計画の達成に向けて収益力の向上を図っていきます。

※IoT

あらゆる物がインターネットを通じてつながることで実現する新たなサービス、ビジネスモデル、またはそれを可能とする要素技術の総称。

配当について

2016年8月期においては、売上高・利益ともに厳しい結果となりましたが、当社では株主還元として安定的・継続的な配当を行うことを重視しており、期末配当金につきましては、従来通り1株当たり12円50銭（中間配当金と合わせて年間配当金25円）とさせていただきます。2017年8月期につきましても、配当方針に従い、安定的な配当を目指します。

連結業績 2016年8月期の連結業績

		前期比	当初計画比 ^{*1}
売上高	4,874百万円	12.6%減 ↓	20.3%減 ↓
営業利益	259百万円	50.0%減 ↓	61.4%減 ↓
経常利益	200百万円	70.3%減 ↓	71.5%減 ↓
親会社株主に帰属する当期純利益 ^{*2}	93百万円	77.6%減 ↓	76.8%減 ↓

※1 2015年10月9日発表の連結業績予想ベース。

家庭用ゲーム業界は、「プレイステーション4」が引き続き好調に推移するとともに、家庭用ゲーム機メーカーが新型ゲーム機の発売を発表するなど明るい動きが見られました。

モバイル業界は、家庭用ゲームソフトメーカーが自社の有力コンテンツをスマートフォンゲーム市場に積極的に展開し、人気を博すなど活発な動きが見られました。

こうした事業環境のもと、当社グループは中期経営計画に基づく経営方針に従い、中長期的な企業価値と資本効率の向上に向けて重点施策に取り組む中、据置型ゲーム機向けの大型案件の開発が完了するとともに、ゲームソフト開発事業およびモバイル開発事業におけるロイヤリティ売上が好調に推移しました。しかしながら、スマートフォン向け大型ゲームに関して、開発初期段階で実施した作業の成果物を開発中盤以降に大幅に改修する必要が生じ、本案件の対応に多数の人員を投入した影響により、予定していた引き合い案件を受注することができなかったこと、パチンコ・パチスロ案件において受注状況が想定以上に低調に推移したことや東南アジア向けコンテンツ配信事業において当初想定していた時期にコンテンツの配信を開始することができなかったことから、売上高は前期および当初計画を下回りました。

また、前期に比べて売上高が減少したことや前述のスマートフォン向け大型ゲームが赤字プロジェクトとなったことに伴って、売上総利益が減少した結果、営業利益は前期および当初計画を大きく下回る形となりました。また、前期に計上した為替差益などの営業外収益が減少したことに加え、為替相場の変動により、当社が保有・運用する外貨建資産の評価損や為替差損などを想定以上に計上したことから、経常利益および親会社株主に帰属する当期純利益についても、前期および当初計画を大きく下回る結果となりました。

2017年8月期の見通し 2017年8月期の連結業績予想

		前期比
売上高	6,086百万円	24.9%増 ↑
営業利益	731百万円	181.7%増 ↑
経常利益	768百万円	283.6%増 ↑
親会社株主に帰属する当期純利益 ^{*2}	446百万円	379.7%増 ↑

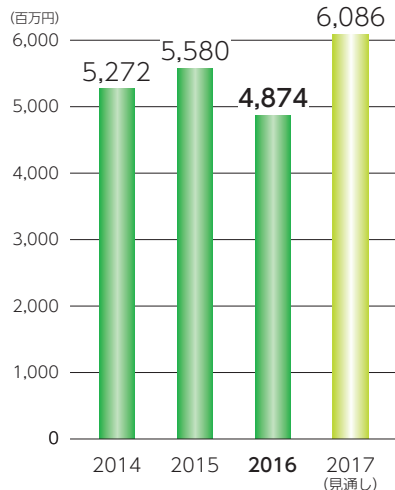
家庭用ゲーム市場は、「プレイステーション4」向けタイトルを中心に、様々なジャンルの有力タイトルの投入が引き続き注目されるほか、新型の据置型ゲーム機が登場することで、市場全体の活性化が期待されます。また、「プレイステーションVR」の発売により、VR技術が家庭に広く普及することで、VR市場の拡大が注目されます。

モバイル市場は、家庭用ゲーム機メーカーが自社の有力なコンテンツを活用したスマートフォンゲームを順次市場に投入することで、市場競争が益々激しいものになっていくほか、有力なコンテンツを有するゲームメーカーによる寡占化が進んでいくものと予想されます。このような状況のもと、ユーザの支持が得られるコンテンツを提供するためには、家庭用ゲーム機向け開発と同等の技術力やサービス運営力の重要性がより一層高まっていくものと思われます。

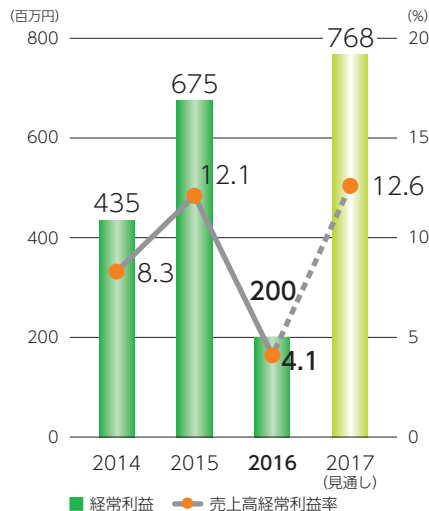
当社グループは、こうした事業環境の変化に対し、機動的かつ柔軟な開発体制の構築を進めるとともに、「プレイステーション4」を中心とした大型ハイエンド機向けや大型のスマートフォンゲーム案件を着実に遂行し、企画提案から開発・運営に至るワンストップサービスのさらなる強化に取り組んでいきます。また、東南アジア向けコンテンツ配信事業においては、早期収益化に向けて、収益モデルの確立と配信チャネルの構築に努めるとともに、フィリピン現地子会社の開発体制を一段と強化していきます。

※2 「企業統合に関する会計基準」等の適用に伴い、従来の「当期純利益」は「親会社株主に帰属する当期純利益」に名称が変更になりました。

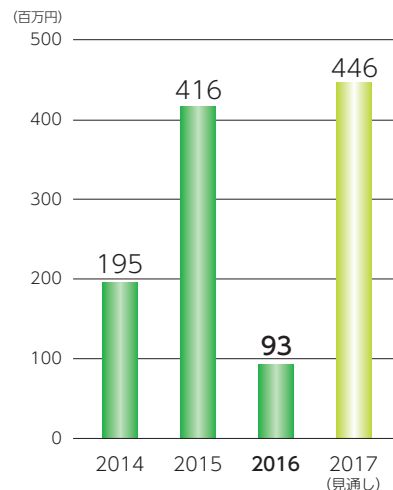
売上高



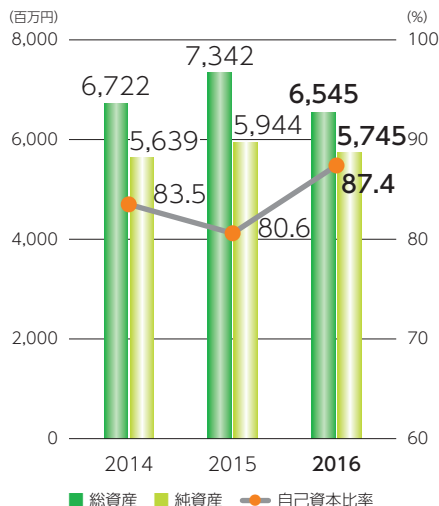
経常利益(左目盛り)
売上高経常利益率(右目盛り)



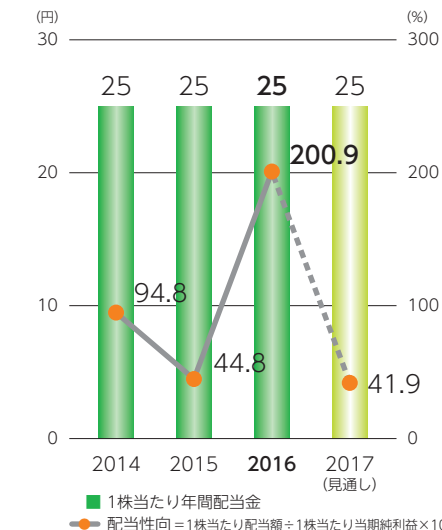
親会社株主に帰属する
当期純利益*



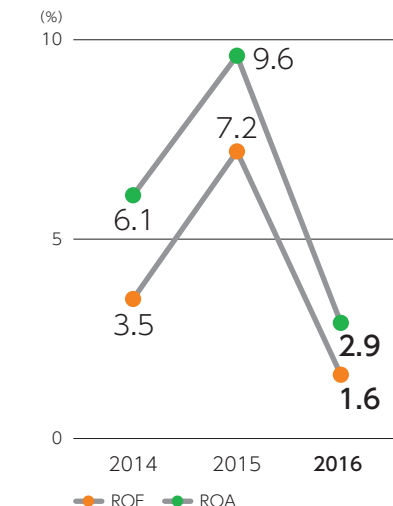
総資産 純資産(左目盛り)
自己資本比率(右目盛り)



1株当たり年間配当金(左目盛り)
配当性向(連結)(右目盛り)



ROE(自己資本当期純利益率)
ROA(総資産経常利益率)



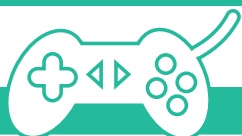
※「企業統合に関する会計基準」等の適用に伴い、従来の「当期純利益」は「親会社株主に帰属する当期純利益」に名称が変更になりました。

SEGMENT INFORMATION

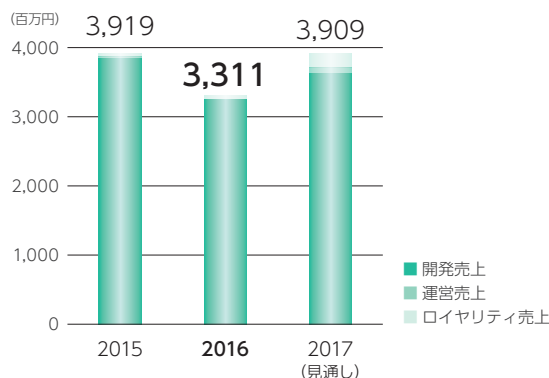
各セグメントの売上高は、セグメント間の内部売上高を除いています。

GAME

ゲームソフト開発事業



有力タイトルや開発条件の良い案件の引き合いなど受注環境が良好に推移する中、一部の据置型ゲーム機向けやスマートフォン向け大型ゲームの開発案件において、顧客の仕様の追加により開発費が増額となりました。しかしながら、大幅な改修が発生したスマートフォン向け大型ゲームの対応に多数の人員を投入し、残る人員体制では引き合い案件を受注することができなかった結果、**開発売上**は3,241百万円となりました。**ロイヤリティ売上**につきましては、当期に開発完了した「ニンテンドー3DS」向けタイトルを中心に好調に推移した結果、70百万円となりました。



当期実績		前期比	当初計画比*
売上高	3,311百万円	15.5%減 ▼	19.8%減 ▼
開発売上	3,241百万円	15.5%減 ▼	21.2%減 ▼
ロイヤリティ売上	70百万円	49.9%増 ▲	410.0%増 ▲
営業利益	224百万円	65.0%減 ▼	-
次期見通し		前期比	当初計画比*
売上高	3,909百万円	18.1%増 ▲	-

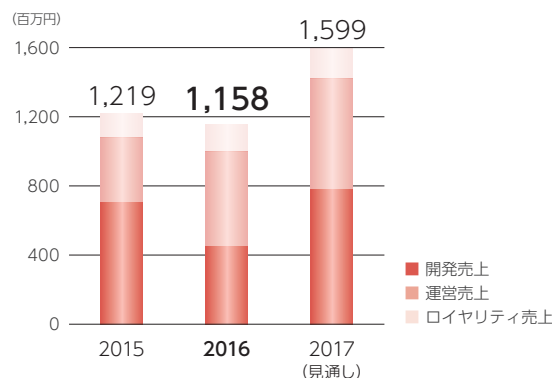
※2015年10月9日発表の連結業績予想ベース。

MOBILE

モバイル開発事業



スマートフォン向け大型案件を計画通り完了できたことに加え、過年度に開発を完了したコンテンツの一部の追加開発案件に関して、当初より開発費が増額となったものの、一部の新規案件で受注に至らなかった案件が発生した結果、**開発売上**は449百万円となりました。**運営売上**は、既存の案件が概ね順調に推移したことに加え、大型のスマートフォン向け案件の運営業務を開始した結果、552百万円となりました。**ロイヤリティ売上**は、スマートフォン向けコンテンツおよびパソコン向けSNSの売上が好調に推移した結果、156百万円となりました。

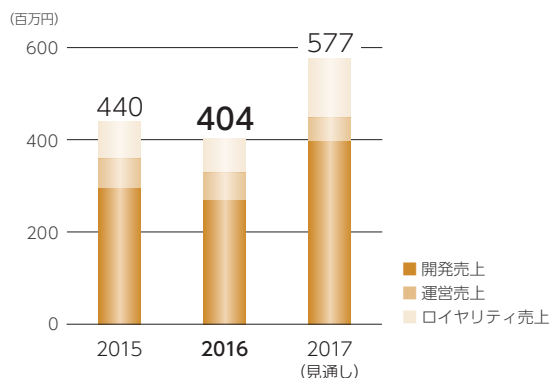


当期実績		前期比	当初計画比*
売上高	1,158百万円	5.1%減 ▼	18.3%減 ▼
開発売上	449百万円	36.0%減 ▼	34.8%減 ▼
運営売上	552百万円	45.6%増 ▲	8.7%減 ▼
ロイヤリティ売上	156百万円	12.9%増 ▲	26.2%増 ▲
営業利益	266百万円	52.7%増 ▲	-
次期見通し		前期比	当初計画比*
売上高	1,599百万円	38.1%増 ▲	-

OTHER

その他事業

ウェアラブル端末およびスマート玩具関連のアプリ開発が好調に推移したものの、東南アジア向けコンテンツの受託開発案件が想定どおりに進まなかった結果、**開発売上**は269百万円となりました。**運営売上**は、スマートフォン向けコンテンツ配信サービスにおいて、音楽およびエンターテインメント業界で採用実績を拡大したほか、コンビニエンスストアでの販路拡大など新たな取り組みにも注力したものの、60百万円となりました。**ロイヤリティ売上**は、東南アジア向けコンテンツ配信事業の進展が遅れたことから、74百万円となりました。



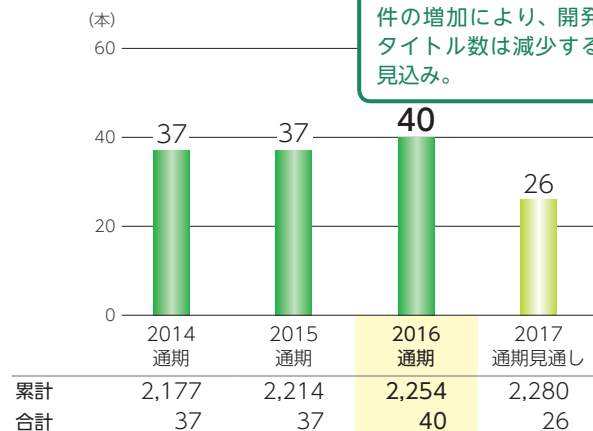
当期実績		前期比	当初計画比*
売上高	404百万円	8.2%減 ▼	28.7%減 ▼
開発売上	269百万円	8.5%減 ▼	3.5%減 ▼
運営売上	60百万円	7.5%減 ▼	21.3%減 ▼
ロイヤリティ売上	74百万円	7.5%減 ▼	64.8%減 ▼
営業損失	231百万円	前期は営業損失296百万円	
次期見通し			
売上高	577百万円	42.6%増 ▲	

■ 当期の開発タイトル数・運営サイト数

(単位：タイトル)

	16通期実績	17通期見通し
携帯型ゲーム機向けソフト		
ニンテンドー3DS向けソフト (内 3DSDL)	11(3)	3(0)
PSV向けソフト (内 PSVネット*)	2(0)	2(0)
据置型ゲーム機向けソフト		
Wii U向けソフト	1	0
PS3向けソフト (内 PS3ネット*)	2(0)	1(0)
PS4向けソフト	5	2
Xbox360向けソフト (内 Xbox Live)	1(0)	0(0)
Xbox One向けソフト	1	0
パソコン向けソフト	2	3
携帯電話向けコンテンツ		
iPhone・iPad向けコンテンツ	7	6
Android向けコンテンツ	8	6
アミューズメント	0	2
その他		
パチンコ・パチスロ関連業務	0	1
開発タイトル数 合計	40	26
※ともにPlayStation Network		
運営サイト数	26	28

■ 開発タイトル数の推移



累計	2,177	2,214	2,254	2,280
合計	37	37	40	26

FINANCIAL STATEMENTS

連結貸借対照表(要約)

百万円単位、単位未満は切り捨て

	前期末 2015年8月31日	当期末 2016年8月31日
〈 資産の部 〉		
流動資産	4,235	3,588
固定資産	3,107	2,956
資産合計	7,342	6,545
〈 負債の部 〉		
流動負債	1,098	493
固定負債	299	306
負債合計	1,398	799
〈 純資産の部 〉		
株主資本	5,878	5,796
その他の包括利益累計額	41	△75
新株予約権	8	5
非支配株主持分 ^{※1}	16	19
純資産合計	5,944	5,745
負債純資産合計	7,342	6,545

連結損益計算書(要約)

百万円単位、単位未満は切り捨て

	前期 2014年9月 1日から 2015年8月31日まで	当期 2015年9月 1日から 2016年8月31日まで
売上高	5,580	4,874
売上原価	4,169	3,735
販売費及び一般管理費	891	879
営業利益	519	259
営業外収益	240	95
営業外費用	84	154
経常利益	675	200
特別利益	38	4
特別損失	0	27
税金等調整前当期純利益	714	177
法人税、住民税及び事業税	186	65
法人税等調整額	109	16
当期純利益 ^{※2}	418	95
非支配株主に帰属する当期純利益 ^{※3}	2	2
親会社株主に帰属する当期純利益 ^{※4}	416	93

「企業統合に関する会計基準」等の適用に伴い、※1従来の「少数株主持分」は「非支配株主持分」に、※2「少数株主損益調整前当期純利益」は「当期純利益」に、※3「少数株主利益」は「非支配株主に帰属する当期純利益」に、※4「当期純利益」は「親会社株主に帰属する当期純利益」にそれぞれ名称が変更になりました。

〈 資産の部 〉

6,545百万円 (前期末比797百万円減少)

有価証券が増加したものの、現金及び預金、売掛金、仕掛品、繰延税金資産などが減少したことにより、流動資産は646百万円減少しました。また、繰延税金資産が増加したものの、償却による有形固定資産および投資有価証券、退職給付に係る資産などが減少したことにより、固定資産が150百万円減少したことによるものです。

〈 負債の部 〉

799百万円 (前期末比598百万円減少)

買掛金、未払法人税等、前受金および賞与引当金などが減少したことによるものです。

〈 純資産の部 〉

5,745百万円 (前期末比198百万円減少)

ストック・オプションの行使に伴う自己株式の減少などがあったものの、配当金の支払いによる利益剰余金の減少やその他有価証券評価差額金の変動したことによるものです。

●利益分配に関する基本方針および配当について

年間配当金 25円

(中間配当金12円50銭)

当社は、企業体質の強化と新たなビジネス分野への積極的な事業展開に備えるために内部留保資金の充実を図りつつ、株主の皆様に対し安定的な配当を維持していくことを基本方針としております。当期の期末配当金は、2015年10月9日の決算発表時に公表しましたとおり、1株当たり12円50銭とさせていただきます。中間配当金1株当たり12円50銭の普通配当と合わせ、年間配当金は25円となりました。

なお、次期の配当金は中間、期末ともに12円50銭の年間25円を予定しております。

連結キャッシュ・フロー計算書(要約)

百万円単位、単位未満は切り捨て

	前期 2014年9月 1日から 2015年8月31日まで	当期 2015年9月 1日から 2016年8月31日まで
① 営業活動によるキャッシュ・フロー	571	127
② 投資活動によるキャッシュ・フロー	△78	△425
③ 財務活動によるキャッシュ・フロー	△172	△175
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	398	△526
現金及び現金同等物の期首残高	906	1,305
④ 現金及び現金同等物の期末残高	1,305	778

① 営業活動によるキャッシュ・フロー

税金等調整前当期純利益177百万円、減価償却費90百万円、売上債権の減少額216百万円、たな卸資産の減少額159百万円などの収入があった一方で、賞与引当金の減少額77百万円、前受金の減少額209百万円、法人税等の支払額188百万円などの支出により、127百万円の資金獲得となりました。

② 投資活動によるキャッシュ・フロー

投資有価証券の売却による収入52百万円、投資有価証券の償還による収入201百万円などの収入があった一方で、定期預金預入による支出296百万円、有形固定資産の取得による支出32百万円、投資有価証券の取得による支出334百万円などの支出により、425百万円の資金使用となりました。

③ 財務活動によるキャッシュ・フロー

ストック・オプションの行使に伴う自己株式の処分による収入11百万円があったものの、配当金の支払額186百万円の支出により、175百万円の資金使用となりました。

④ 現金及び現金同等物の当期末残高

現金及び現金同等物の当期末残高は778百万円となりました。

Special Topics

ワールド オブ ファイナルファンタジー

WORLD OF FINAL FANTASY

発売元：株式会社スクウェア・エニックス 様



当社は、株式会社スクウェア・エニックスから2016年10月27日に世界同時発売されたPlayStation®4およびPlayStation®Vita用ソフト「ワールド オブ ファイナルファンタジー」の開発をサポートさせていただきました。

本作は、まるでミニチュアジオラマのような、これまでにない世界観で描かれる、まったく新たな「ファイナルファンタジー」に仕上がっており、株式会社スクウェア・エニックスから高い評価をいただきました。当社は今後も本作のような高品質の開発サービスを提供することで、引き続き顧客との信頼関係を強固なものにしていまいります。

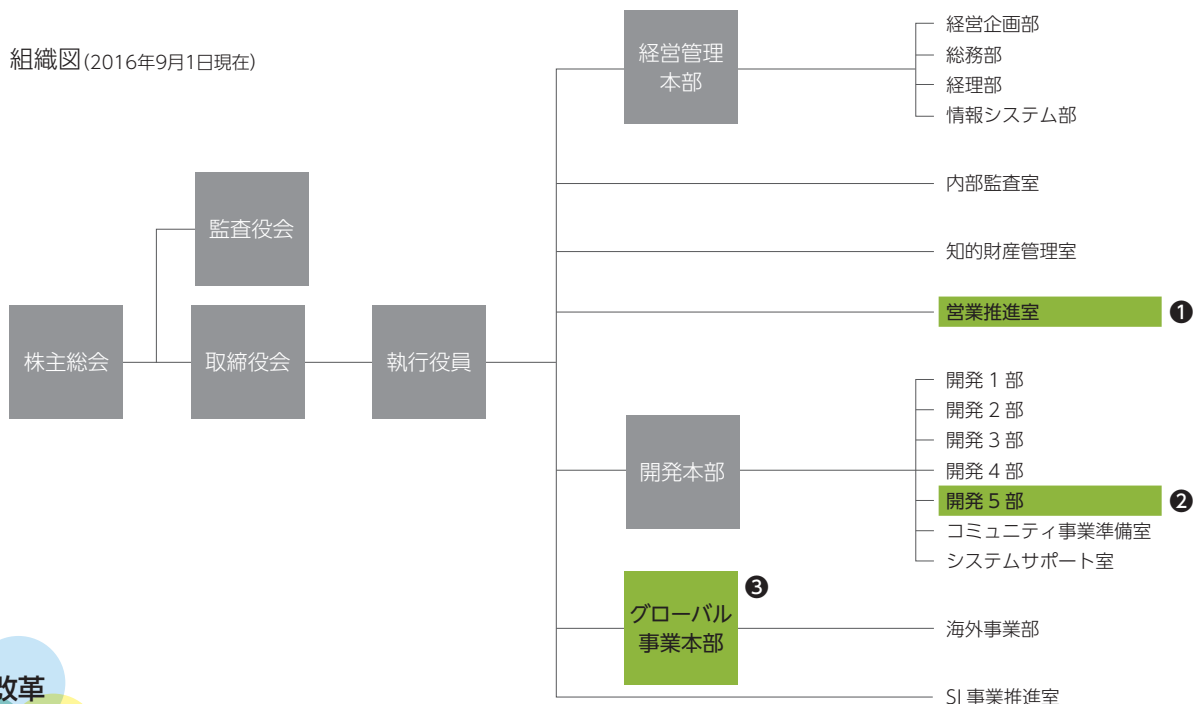
※本件の開発に関するご質問につきましては、一切お答えしかねますのでご了承ください。

© 2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA/YASUHIISA IZUMISAWA
※その他、記載されている会社名・商品名は、各社の商標または登録商標です。

機構改革を実施

企画提案から開発・運営に至るワンストップサービスのさらなる強化を図るとともに、海外事業展開を積極的に推進するため、事業体制の変更を行いました。

組織図 (2016年9月1日現在)



改革の ポイント

① 多様化する顧客ニーズへの対応力強化

グループ全体の営業推進体制のさらなる強化や営業関連情報の集約化を促進するため、開発本部内の営業推進室を全社付へ移管しました。

② SNSコンテンツの開発・運営サービスの専門部署立ち上げ

スマートフォンゲーム市場において、コンテンツ開発の高度化・大型化や運営業務の複雑化・多様化がより一層進行しています。こうした事業環境に柔軟に対応し、より一層SNSコンテンツの開発・運営サービスを強化するため、開発1部SM開発室を開発5部に昇格しました。

③ 東南アジア向けコンテンツ配信事業の推進強化

当社グループは、東南アジア向けコンテンツ配信事業を推進してきましたが、こうした事業の推進体制をより一層強化するとともに、子会社管理の徹底を図るため、事業部門統括を廃止し、グローバル事業本部を新設しました。

会社概要 (2016年11月29日現在)

社 名	株式会社トーセ
ホームページ	http://www.tose.co.jp/
設 立	1979年11月1日
資 本 金	967,000,000円
ス タ ッ フ 数	約1,000名(外部スタッフ含む)

● 役員

代表取締役会長	齋藤 茂
代表取締役社長	渡辺 康人
取締役	平井富士男
	齋藤 真也
	舟橋 良博
常勤監査役	馬場 均
監査役	藤岡 博史
	山田 善紀

● 執行役員

CEO	齋藤 茂
COO	渡辺 康人
上席執行役員	平井富士男
執行役員	齋藤 真也
	中川 尚樹

(注) 取締役のうち、舟橋良博は社外取締役です。また、監査役のうち、藤岡博史および山田善紀は、社外監査役です。

● ネットワーク

<国内>

株式会社トーセ

京都本社
山崎開発センター
西大路開発センター
長岡京開発センター
東京開発センター
札幌開発センター

株式会社フォネックス・
コミュニケーションズ

<海外>

東星軟件(杭州)有限公司
TOSE PHILIPPINES, INC.



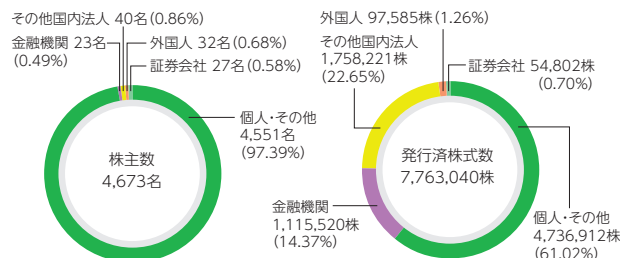
CI (コーポレートアイデンティティ)

成長しつづける緑の大樹としっかりと大地に張った根をモチーフにデザインを展開。根っこで成長企業を支えながら、ともに成長して行く方向性を表わしています。視覚訴求の赤いラインは「自制・節度を持って」という意味を併せ持ちます。

株式の状況 (2016年8月31日現在)

発行可能株式総数	31,000,000株
発行済株式数	7,763,040株
株 主 数	4,673名

● 株主分布状況

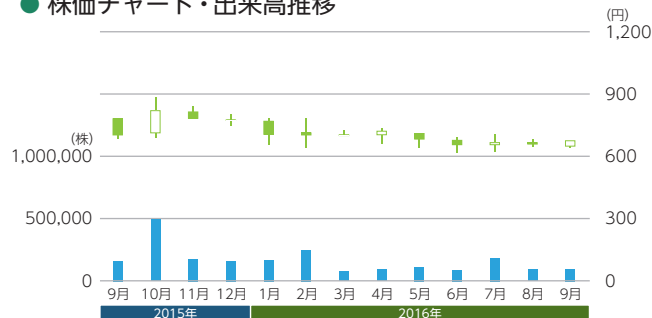


● 大株主

氏名または名称	持株数(株)	持株比率(%)
株 式 会 社 S - C A N	1,178,500	15.18
日本トラスティ・サービス 信託銀行株式会社	473,500	6.10
株 式 会 社 シ ン	388,700	5.01
株 式 会 社 京 都 銀 行	311,200	4.01
齋 藤 千 恵 子	230,000	2.96
齋 藤 茂	225,500	2.90
齋 藤 真 也	224,500	2.89
齋 藤 一 枝	198,560	2.56
京 都 中 央 信 用 金 庫	130,300	1.68
齋 藤 淳 子	118,160	1.52

(注) 上記からは自己株式274,297株を除いています。

● 株価チャート・出来高推移



事業年度	毎年9月1日から翌年8月31日まで
定時株主総会	毎年11月下旬
配当の基準日	期末配当 毎年8月31日 中間配当 毎年2月末日
公告方法	電子公告とし、当社ホームページ (http://www.tose.co.jp/)に掲載いたします。電子公告によることができない事故、その他のやむを得ない事由が生じた場合は、日本経済新聞に掲載いたします。
単元株式数	100株
上場証券取引所	東京証券取引所市場第一部
株主名簿管理人	東京都千代田区丸の内一丁目4番1号 三井住友信託銀行株式会社
同事務取扱場所	〒540-8639 大阪市中央区北浜四丁目5番33号 三井住友信託銀行株式会社 証券代行部
郵便物送付先	〒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
電話照会先	電話 0120-782-031 (フリーダイヤル) 取次事務は三井住友信託銀行株式会社の本店および全国各支店で行っております。

[トーセホームページ「IR情報」](http://www.tose.co.jp/ir/index.html)

株主様・投資家向けの情報を開示しています。是非ご覧ください。

<http://www.tose.co.jp/ir/index.html>

お知らせ

- 住所変更、単元未満株式の買取等のお申し出先について
株主様の口座のある証券会社にお申し出ください。
なお、証券会社に口座がないため特別口座が開設された株主様は、特別口座の口座管理機関である三井住友信託銀行株式会社にお申し出ください。
- 未払配当金の支払いについて
株主名簿管理人である三井住友信託銀行株式会社にお申し出ください。
- 「配当金計算書」について
配当金のお支払いの際に送付しております「配当金計算書」は、租税特別措置法の規定に基づく「支払通知書」を兼ねております。確定申告を行う際は、その添付資料としてご使用いただくことができます。
ただし、株式数比例配分方式をご選択いただいている株主様につきましては、源泉徴収税額の計算は証券会社等にて行われます。確定申告を行う際の添付資料につきましては、お取引の証券会社等にご確認をお願いします。
なお、配当金領収証にて配当金をお受取りの株主様につきましても、配当金の支払いの都度「配当金計算書」を同封させていただいております。確定申告をなされる株主様は、大切に保管ください。

将来の見通しに関する注意事項

この株主通信に掲載されている当社の計画、戦略、判断および財務的予測などのうち、歴史的事実以外のものは、当社の将来に関する見通しです。これらは現在入手可能な情報・仮定および当社の経営陣の判断に基づいたものであり、多くの潜在的なリスクや不確実な要素を含んでいます。したがって、これらの将来に関する見通しに全面的に依拠することはお控えいただきますよう、お願いいたします。また、実際の業績に影響を与える要素は、これらに限定されるものではないことをご理解ください(さらに詳細なリスク要因は、有価証券報告書に掲載しています)。

