

証券コード4728

地球の□□□
おどらせよう。

株主のみなさまへ

第36期 第2四半期

株主通信

2014年9月1日から2015年2月28日まで

株式会社トーセ

幅広いプラットフォームにおけるコンテンツの開発需要に対応し、さらなる成長に向けて新規事業の展開を進めていきます。



市場について

家庭用ゲーム市場では、「ニンテンドー3DS」向けのゲームソフトにおいて複数のタイトルが短期間のうちに二百万本以上のセールスを記録し、新機種「Newニンテンドー3DS/3DS LL」も順調な滑り出しとなりました。また、「プレイステーション4」、

「Xbox One」が欧米で好調に推移し、国内でも複数の有力タイトルの発売が予定されるなど、明るい動きが見られました。

また、スマートフォン向けのコンテンツ市場についても成長が続きました。一部の有力コンテンツに人気が集まるなど市場の競争も厳しくなっていますが、ゲーム、ライフスタイル、ビジネスなど様々なコンテンツが充実してきたことで、複数のサービスを目的に応じて使いこなすユーザも多く、これまでアプリやコンテンツに触れてこなかった新しいユーザも増加する状況となっています。

業績について(当第2四半期連結累計期間)

こうした中、当社グループの受注環境は良好に推移し、開発部門の稼働状況は引き続き高水準で推移しました。一方で、当期は複数の大型案件の開発業務が下期に集中して完了する予定となっており、当第2四半期の売上高は前年同期と比較して減少することを当初から見込んでいました。加えて、顧客による開発スケジュールの変更がゲームソフト開発事業の大型案件で重なったことから、売上高は当初計画を大きく下回りました。利益面においては、過年度に開発完了した「ニンテンドー3DS」向けタイトルとスマートフォン向けコンテンツのロイヤリティ売上が好調に推移しましたが、売上高が減少した影響により営業利益が計画を大きく下回りました。経常利益および四半期純利益については、円安が想定以上に進行し、為替差益や投資有価証券償還益、投資有価証券評価益を計上したことで当初計画を大きく上回る形となりました。

通期見通しについて(2015年8月期)

家庭用ゲーム市場では、欧米に引き続き、国内における据置型次世代ゲーム機の普及拡大が期待されます。また、「Newニンテンドー3DS/3DS LL」をはじめとする携帯型ゲーム機についても、ダウンロード販売や会員サイトなどのサービスが一層充実される見通しとなっており、これらを背景としたゲームソフトの開発需要の活性化が期待されます。さらに、スマートフォン向けコンテンツ市場では、ゲームをはじめとする様々なジャンルのコンテンツが普及し、ネイティブアプリ^{*}の進展によってコンテンツの開発も高度化・大型化が顕著となっています。当社グループは、国内最大級の開発体制、健全な財務体質に基づく強固な経営基盤を強みとして、家庭用ゲーム機やスマートフォンなど幅広いプラットフォームの開発需要に対応するとともに、人材育成や業務の生産性向上など開発体制の強化に取り組んでいきます。

2015年8月期の通期業績につきましては、売上が下期に偏重していることや今後の顧客による開発スケジュールの変更の可能性など不確定要素もあることから、現時点では期初予想を据え置いています。

^{*}ネイティブアプリ

スマートフォンなどの端末アプリは、プログラムを端末にインストールし、端末自身で処理を行って画面表示する「ネイティブアプリ」と、プログラムをネットワーク上のサーバ側において処理を行い、通信を介して画面を表示する「webアプリ」に大きく分かれています。双方の利点を活かしたハイブリッド型のアプリも登場しています。

新規事業への取り組み

2015年4月、株式会社ソニー・デジタルエンタテインメント・サービスが株式会社サンリオウェブと契約し、東南アジアでも高い知名度と人気を誇るサンリオキャラクターを起用したスマートフォン向けカジュアルゲームの配信を東南アジアで開始し、当社はパートナーとしてそのサポートをさせ

ていただきました。当社の東南アジア向けコンテンツ配信事業では、日本国内のゲームメーカーやコンテンツホルダーが保有するコンテンツを基に、オリジナルコンテンツの開発やローカライズおよびカルチャライズ^{*1}、現地通信キャリアを通じたコンテンツ配信のコーディネーションから運営まで、フルラインのサポートを行っています。今後も引き続き、配信コンテンツの充実を図るとともに、フィリピン子会社TOSE PHILIPPINES, INC. の開発体制を増強し、早期収益化に取り組んでいきます。

また、子会社の株式会社フォネックス・コミュニケーションズが展開するスマートフォン向けコンテンツ配信サービス「テイクアウトライブ/Take Out Live^{*2}」においては、著名アーティストの大型コンサートなどへの採用数拡大に取り組むとともに、配信コンテンツのコンビニ販売やネット販売など事業規模拡大に向けたマーケティング面での取り組みにも注力してまいります。

^{*1} ローカライズおよびカルチャライズ

配信地域の言語対応および現地の文化や慣習に合わせてコンテンツ内の表現を対応させるための開発業務。

^{*2} テイクアウトライブ/Take Out Live

コンサートやイベントなどのライブ映像や楽曲をイベント終了後すぐにスマートフォンにダウンロードし、視聴できるサービス。

配当について

当社グループは「縁の下の力持ち」の企業姿勢のもと、時代のニーズに即応するサービスや新たな価値の創造を今後もグローバルに追求し、持続的に成長する企業を目指してまいります。

株主のみなさまへの中間配当金は、12円50銭とさせていただきます。また、2015年8月期の期末配当につきましては、配当方針に従い、引き続き安定的な配当を目指します。

代表取締役社長 兼 CEO 齋藤 茂

連結業績

● 2015年8月期の第2四半期連結累計期間の業績

		前年同期比	当初計画比
売上高	1,682百万円	34.7%減 ▼	17.7%減 ▼
営業利益	2百万円	98.9%減 ▼	92.9%減 ▼
経常利益	108百万円	63.1%減 ▼	98.6%増 ▲
四半期純利益	52百万円	62.9%減 ▼	103.1%増 ▲

家庭用ゲーム業界は、昨年度の国内家庭用ゲーム市場全体の規模が約1割程度縮小したとの見方もある中、「ニンテンドー3DS」向けの複数タイトルがダブルミリオンセラーとなり、昨年10月に発売された「Newニンテンドー3DS/3DS LL」も順調に推移しました。また、新型ゲーム機「プレイステーション4」および「Xbox One」が欧米において好調に推移するなど、活発な動きが見られました。

モバイル業界は、昨年12月末における国内のスマートフォン契約数が6,544万件、スマートフォンとフィーチャーフォンの合計契約数に占める比率が52.3%^{*}に拡大し、スマートフォン向けのコンテンツ市場も引き続き活況を呈する状況となりました。

こうした事業環境のもと、当社グループは多様化するゲームプレイ環境や開発業務の高度化・大型化といった顧客の開発需要に対応するとともに、新規事業の推進を図るなど事業規模の拡大に努めました。当第2四半期連結累計期間の業績は、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が、当初から前年同期と比べて売上高が減少する計画を見込んでいたことに加え、一部の据置型ゲーム機向けの大型案件やパチンコ・パチスロ案件の部分作業において、顧客による開発スケジュールの変更により開発完了の時期が第3四半期以降にずれ込んだことから、売上高は計画および前年同期を下回りました。また、営業利益は売上高の減少に伴って売上総利益が減少した影響により、計画および前年同期を大きく下回りました。一方で、円安の進行により為替差益、投資有価証券償還益、投資有価証券評価益が予想以上に増加したことから、経常利益および四半期純利益については前年同期を大きく下回りましたが、計画を大きく上回りました。

^{*}株式会社MM総研調べ。

2015年8月期の通期見通し

● 2015年8月期の連結業績予想 ※2014年10月10日発表の連結業績予想ベース

		前期比
売上高	5,808百万円	10.2%増 ▲
営業利益	515百万円	31.5%増 ▲
経常利益	544百万円	25.0%増 ▲
当期純利益	217百万円	11.5%増 ▲

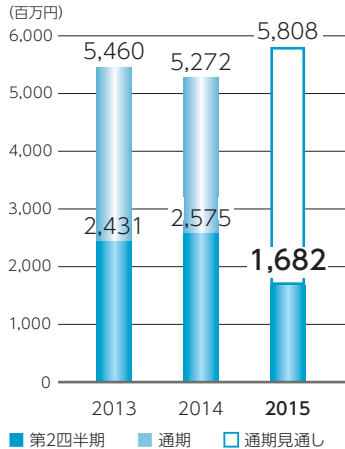
家庭用ゲーム市場は、据置型次世代ゲーム機が欧米で順調に推移しており、国内でも複数の有力タイトルが本年に順次発売される見通しとなっているほか、携帯型ゲーム機についてもゲーム専用機ならではの操作性や表現力を活かした魅力的なタイトルへの高い需要、ネットワーク機能を活用したサービスの充実を背景に、好調な推移が期待されている状況となっています。

モバイル市場では、スマートフォンのさらなる普及が予想される中、スマートフォン向けコンテンツ市場についても一層の成長が期待されますが、ユーザ獲得に向けた競争が厳しさを増していくものと思われまます。また、本年3月には任天堂株式会社と株式会社ディー・エヌ・エーの両社による、スマートデバイス向けゲーム市場への共同展開が発表されるとともに、任天堂株式会社が新型のゲーム専用機プラットフォームの開発を表明するなど、事業環境は今後も大きく変化していくことが見込まれます。

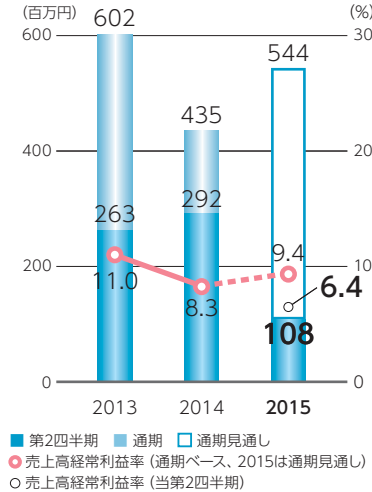
こうした中、当社は家庭用ゲーム市場およびスマートフォン向けコンテンツ市場において高度化・大型化する開発需要に対し、積極的な企画提案を通じて、新規大型案件の受注獲得を進めるとともに、開発体制の整備、東南アジア向けコンテンツ配信事業の早期収益化など新規事業の推進に取り組んでいきます。

通期の連結業績予想につきましては、売上が下期に偏重していることや今後の顧客による開発スケジュールの変更、スマートデバイス向けコンテンツの開発トレンドの急速な変化など、現時点においては不確定な要素があることを勘案し、2014年10月10日に公表しました連結業績予想を据え置いています。

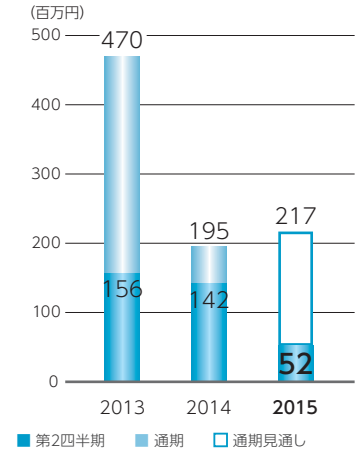
売上高



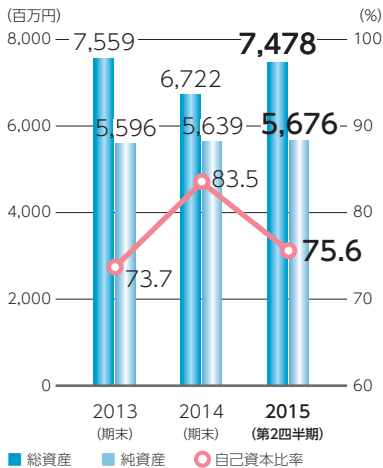
経常利益 (左目盛り)
売上高経常利益率 (右目盛り)



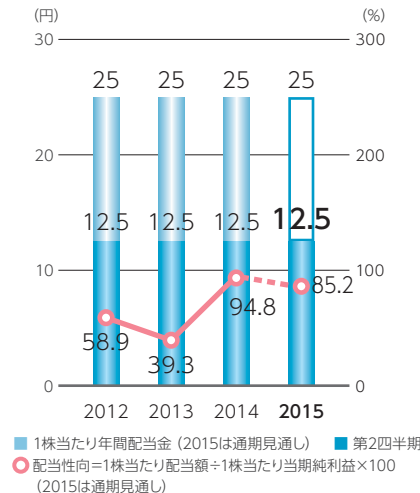
四半期 (当期) 純利益



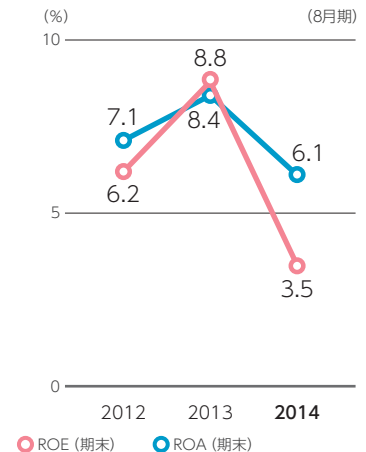
総資産 純資産 (左目盛り)
自己資本比率 (右目盛り)



1株当たり年間配当金 (左目盛り)
配当性向 (連結) (右目盛り)

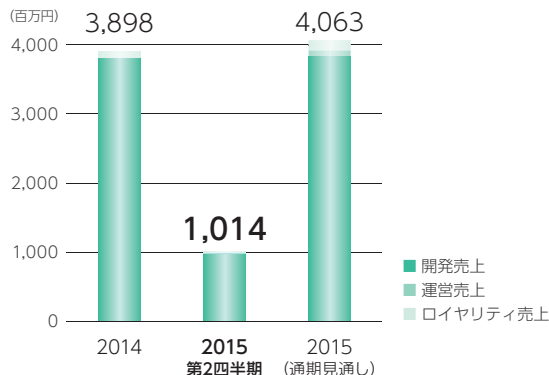


ROE (自己資本当期純利益率)
ROA (総資産経常利益率)



ゲームソフト開発事業 GAME

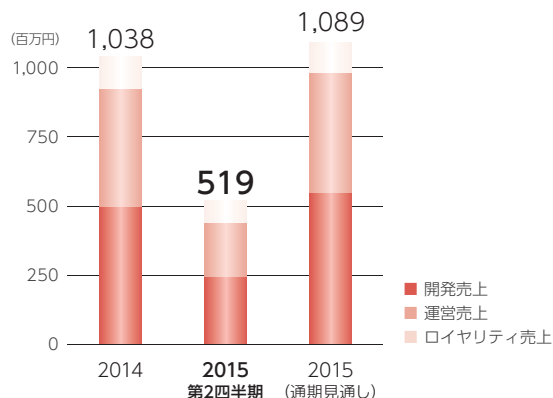
開発の引き合いなど受注環境は良好に推移しましたが、一部の据置型ゲーム機向けの大型案件やパチンコ・パチスロ案件の部分作業がプロジェクトの大型化など顧客による仕様の変更によって第3四半期以降に期ずれした結果、**開発売上**は968百万円となりました。**運営売上**は、第1四半期に開始したスマートフォン向けゲームの運営業務が順調に推移した結果、20百万円となりました。**ロイヤリティ売上**は、過年度に開発完了したタイトルを中心に好調に推移した結果、25百万円となりました。



	前年同期比	当初計画比
当第2四半期実績		
売上高	1,014百万円	47.1%減 ▼ 23.9%減 ▼
開発売上	968百万円	48.2%減 ▼ 26.7%減 ▼
運営売上	20百万円	— 100%増 ▲
ロイヤリティ売上	25百万円	42.5%減 ▼ 982.6%増 ▲
営業利益	28百万円	88.9%減 ▼
通期見直し		
売上高	4,063百万円	4.2%増 ▲

モバイル開発事業 MOBILE

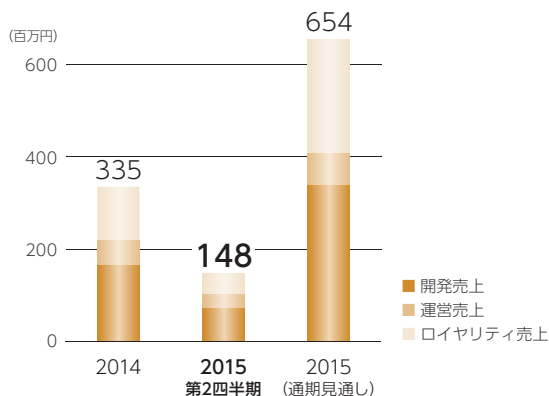
ネイティブアプリ開発の旺盛な開発需要を背景に、開発業務は概ね計画通りに推移したものの、既存の非ゲーム系ネイティブアプリの案件において予定していた追加開発業務などが受注に至らなかった結果、**開発売上**は241百万円となりました。**運営売上**は、既存のソーシャルゲーム案件が堅調に推移した結果、197百万円となりました。**ロイヤリティ売上**は、スマートフォン向けコンテンツが好調に推移したことに加えて、第2四半期から運営を開始した大型案件の売上が好調に推移した結果、80百万円となりました。



	前年同期比	当初計画比
当第2四半期実績		
売上高	519百万円	0.2%減 ▼ 2.1%増 ▲
開発売上	241百万円	9.3%減 ▼ 0.9%増 ▲
運営売上	197百万円	0.2%減 ▼ 2.7%減 ▼
ロイヤリティ売上	80百万円	42.8%増 ▲ 20.8%増 ▲
営業利益	96百万円	14.0%増 ▲
通期見直し		
売上高	1,089百万円	5.0%増 ▲



その他のコンテンツ開発は、受注状況が低調に推移したものの、パソコン向けアバター制作業務が堅調に推移した結果、**開発売上**は71百万円となりました。**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「テイクアウトライブ／Take Out Live」において、大型コンサートなどで実績を上げたほか、ブライダル業界など様々な業種での採用を進めることができた結果、30百万円となりました。**ロイヤリティ売上**は、「Wii U」向け家庭用カラオケ楽曲配信事業を中心として、46百万円となりました。



		前年同期比	当初計画比
当第2四半期実績			
売上高	148百万円	7.4%増 ▲	26.8%減 ▼
開発売上	71百万円	34.4%増 ▲	30.7%減 ▼
運営売上	30百万円	24.5%増 ▲	2.7%増 ▲
ロイヤリティ売上	46百万円	23.1%減 ▼	33.6%減 ▼
営業損失	122百万円	前年同期は営業損失93百万円	
通期見直し			
売上高	654百万円	94.8%増 ▲	

■ 当第2四半期の開発完了・運営サイト数

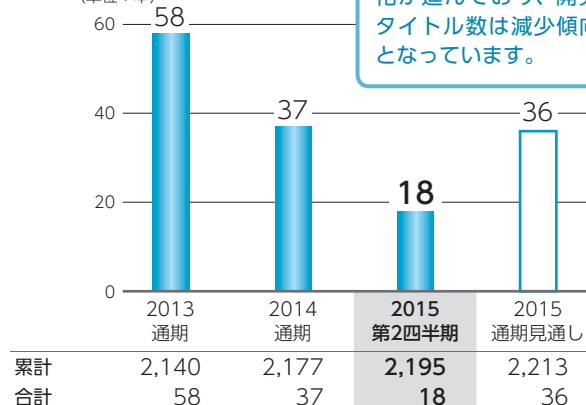
(単位：タイトル)

	上期実績	通期見込み
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)	2(1)	4(2)
据置型ゲーム機向けソフト		
Wii U向けソフト	0	1
PS3向けソフト(内 PS3ネット*)	0(0)	1(0)
PS4向けソフト	1	2
Xbox360向けソフト(内 Xbox Live)	0(0)	1(0)
Xbox One向けソフト	1	2
パソコン向けソフト		
	4	8
携帯電話向けコンテンツ開発		
iPhone・iPad向けコンテンツ	3	5
Android向けコンテンツ	6	9
アミューズメント		
	0	1
その他		
パチンコ・パチスロ関連業務	1	2
運営サイト数	27	28

*PlayStation Network

■ 開発タイトル数の推移

(単位：本)



受注案件の高度化・大型化が進んでおり、開発タイトル数は減少傾向となっています。

■ 四半期連結貸借対照表(要約)

百万円単位、単位未満は切り捨て

	前期末 2014年8月31日	当第2四半期末 2015年2月28日
〈資産の部〉		
流動資産	3,480	4,287
固定資産	3,241	3,190
資産合計	6,722	7,478
〈負債の部〉		
流動負債	805	1,498
固定負債	277	303
負債合計	1,083	1,801
〈純資産の部〉		
株主資本	5,594	5,599
その他の包括利益累計額	17	54
新株予約権	12	7
少数株主持分	14	15
純資産合計	5,639	5,676
負債純資産合計	6,722	7,478

■ 四半期連結損益計算書(要約)

百万円単位、単位未満は切り捨て

	前第2四半期累計 2013年9月1日から 2014年2月28日まで	当第2四半期累計 2014年9月1日から 2015年2月28日まで
売上高	2,575	1,682
売上原価	1,886	1,262
販売費及び一般管理費	437	417
営業利益	251	2
営業外収益	93	164
営業外費用	52	59
経常利益	292	108
特別利益	17	23
特別損失	9	0
税金等調整前四半期純利益	300	131
法人税、住民税及び事業税	106	6
法人税等調整額	51	71
少数株主損益調整前四半期純利益	142	53
少数株主利益	0	0
四半期純利益	142	52

〈資産の部〉

7,478百万円 (前期末比755百万円増加)

売掛金や繰延税金資産が減少したものの、現金及び預金、有価証券、仕掛品などが増加したことにより流動資産は806百万円増加しました。また、退職給付に係る資産の増加があったものの、有形固定資産の償却による減少や投資有価証券などが減少したことにより固定資産が51百万円減少したことによるものです。

〈負債の部〉

1,801百万円 (前期末比718百万円増加)

主に、未払法人税等や賞与引当金などが減少したものの、買掛金や前受金などが増加したことによるものです。

〈純資産の部〉

5,676百万円 (前期末比37百万円増加)

主に、配当金の支払いにより利益剰余金が減少したものの、その他有価証券評価差額金の変動やストック・オプションの行使に伴い自己株式が減少したことによるものです。

利益配分に関する基本方針 および配当について

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、株主のみならず、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。当期の中間配当金は、2014年10月10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。

■ 四半期連結キャッシュ・フロー計算書(要約)

百万円単位、単位未満は切り捨て

	前第2四半期累計 2013年9月 1日から 2014年2月28日まで	当第2四半期累計 2014年9月 1日から 2015年2月28日まで
① 営業活動によるキャッシュ・フロー	43	375
② 投資活動によるキャッシュ・フロー	254	123
③ 財務活動によるキャッシュ・フロー	△86	△87
現金及び現金同等物の増加額	235	479
現金及び現金同等物の期首残高	1,083	906
④ 現金及び現金同等物の四半期末残高	1,318	1,385

① 営業活動によるキャッシュ・フロー

税金等調整前四半期純利益131百万円、売上債権の減少額206百万円、前受金の増加額774百万円などの収入があった一方で、賞与引当金の減少額24百万円、為替差損益57百万円、投資有価証券償還益28百万円、たな卸資産の増加額582百万円、法人税等の支払額25百万円などの支出により、375百万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

定期預金の減少額60百万円、投資有価証券の売却による収入54百万円、投資有価証券の償還による収入441百万円などの収入があった一方で、有価証券の取得による支出108百万円、投資有価証券の取得による支出272百万円、関係会社長期貸付金の貸付けによる支出26百万円などの支出により、123百万円の資金獲得となりました。

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16百万円があった一方で、短期借入金の返済による支出10百万円、配当金の支払額92百万円などの支出により、87百万円の資金使用となりました。

④ 現金及び現金同等物の当第2四半期末残高

現金及び現金同等物の当第2四半期末残高は1,385百万円となりました。

当社単元未満株式をお持ちの株主さまへ

～単元未満株式の買取請求のご案内～

当社の単元株式数は100株となっております。ご所有株式のうち、単元未満株式(1～99株の株式)については、証券市場での取引ができない、株主総会で議決権を行使できないなどの制約があります。そこで当社では、ご所有の単元未満株式を当社が市場価格にて買い取らせていただく買取請求制度を導入しております。以下の方法にてご所有の単元未満株式を整理することもできますので、ご案内いたします。

<例>

当社株式を
70株ご所有の場合

ご所有株式
70株

買取請求

当社へ70株を売却

売却代金のお受け取り

70株×1株当たりの市場価格で当社が買い取ります。

お手続き方法などのお問い合わせ先

① 単元未満株式が証券会社の口座に記録されている場合

お取引口座のある証券会社(口座管理機関)へお問い合わせください。
※証券会社を通じてお手続きされる場合、別途取次手数料を徴収される場合があります。詳細は事前にお取引証券会社にご確認ください。

② 単元未満株式が特別口座に記録されている場合

当社の特別口座の口座管理機関である三井住友信託銀行にお問い合わせください。

三井住友信託銀行(フリーダイヤル) **0120-782-031**

CSR活動

～社会貢献への取り組み～

トーセは、企業としての社会的責任を果たしていくために、CSRのVISION(基本方針)とVALUE(行動指針)を定め、日々の事業活動および良き企業市民としての社会貢献活動に取り組んでいます。

VISION 基本方針 より良い製品とサービスを社会に提供し、健全で豊かな社会の実現に寄与する。

VALUE 行動指針 信頼・努力・挑戦・共生・貢献



「京都ハンナリーズ」の試合に子供たちを招待

子供たちに夢を一。
プロバスケットチーム「京都ハンナリーズ」のホームゲームに、子供たちを招待しています。勝利を目指し迫力あるプレーを続ける選手を通じて、「夢と感動」を子供たちに提供し、目標に向かって真剣に打ち込むことの大切さを伝えたいと願っています。



「NPO芝生スクール京都」への協賛

子供たちが健やかに伸び伸びと学び遊べる環境づくりをサポートすることで、子供たちが担っていく将来を応援することにつながっています。



「祇園祭クリーンキャンペーン」への協賛

世界から観光客を集める京都の祇園祭を盛りたてるため、美化活動のお手伝いをしています。



トーセのロゴマーク入りクリーンボックス(ゴミ箱)が、鮮やかに置かれました。

寄付型自動販売機の導入

社員の誰もが日常生活の中で参加できる社会貢献活動として、2009年から寄付型自動販売機を導入し、現在8台設置しています。この寄付型自動販売機で飲料を購入すると、購入費のうち1円が、公益財団法人関西盲導犬協会、ピンクリボン京都実行委員会、緑の募金などに寄付されます。



会社概要 (2015年2月28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

代表取締役社長	齋藤 茂
取締役	早川 郁久 渡辺 康人 平井富士男 齋藤 真也 舟橋 良博
常勤監査役	坂口 次郎
監査役	八幡 朋納 茂原 宏敏

●執行役員

CEO	齋藤 茂
常務執行役員	早川 郁久 渡辺 康人
執行役員	平井富士男 齋藤 真也

(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、八幡朋納および茂原宏敏は、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.



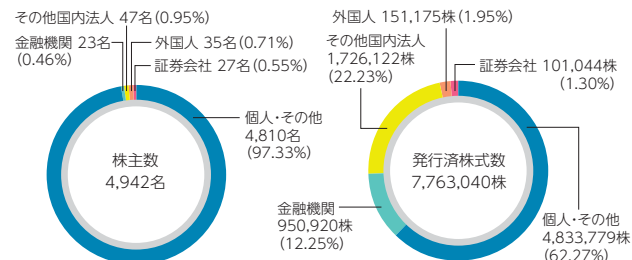
CI (コーポレートアイデンティティ)

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」と言う意味を併せ持ちます。

株式の状況 (2015年2月28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	4,942名

●株主分布状況

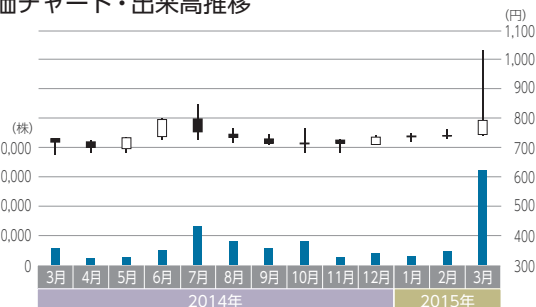


●大株主

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	348,400	4.49
株式会社 シン	342,700	4.41
株式会社 京都銀行	311,200	4.01
齋藤 茂	225,500	2.90
齋藤 真也	224,500	2.89
齋藤 豊	222,760	2.87
齋藤 一 枝	221,560	2.85
京都中央信用金庫	130,100	1.68
齋藤 千 恵 子	120,000	1.55

(注) 上記からは自己株式307,265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」

株主さま・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/jp/ir/ir.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
株主さま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ました株主さまは、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さまにつきましては、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さまにつきましても、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さまは、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けますよう、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)。

