



# 第43期事業報告書

(平成12年4月1日～平成13年3月31日)



© SEGA

## 経営の基本方針



取締役会長  
**福島 吉治**



代表取締役社長  
**佐藤 秀樹**

当社は従来より、コンシューマ事業およびアミューズメント事業において絶えず革新的な「遊び」を創造し、エンターテインメントの分野において日米欧に確固たるポジションを確立してまいりましたが、平成13年3月期をもって家庭用ゲーム機の製造を中止し、今後はコンテンツ事業とアミューズメント事業に集中してまいります。

このことにより、コンテンツ事業での高収益体制を確立し、またアミューズメント事業においては市場でのリーダーシップをさらに発揮してまいります。

そのために、事業構成の転換に伴う構造改革プランを策定し、財務改革、事業改革の実行に着手し、海外版社および関係会社の再編を行うとともに、セガ本体の合理化を強力に推進していくことにより企業体質の強化を図り、財務体質の強化、収益性の向上を図ってまいります。

## 利益配分に関する基本方針

当社は、株主の皆様に対する利益還元を重要な政策の一つと考え、積極的な利益還元を実施していくことを経営の重要施策と位置づけております。財務構造や将来の事業展開を勘案しつつ、必要な内部留保を確保し、業績に応じた利益還元を行っていく所存であります。

## 中長期的な会社の経営戦略

当社の最大の強みは、優れたコンテンツ開発力と膨大な過去のソフトタイトル資産、数多くのネットワークゲームの開発実績であります。今後は今まで以上にこれらを活かし、『世界一のコンテンツプロバイダーになる』ために以下の経営戦略を強力に推進してまいり所存であります。

### コンテンツ事業について

当社は、ゲームソフトの分野において日米欧すべての地域でトップブランドを有しておりますが、『世界一のコンテンツプロバイダーになる』ために「コンテンツビジネスオリエンテッド」な展開を行ってまいります。

#### 他社プラットフォームへのソフトの供給

新規タイトル資産および既存のタイトル資産も含めてタイトル毎に供給先のハードの特徴、そのユーザーの特性、そのときの市場の状況、経済性を個別に吟味した上で、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの「プレイステーション2」、マイクロソフト コーポレーション「Xbox」および任天堂株式会社「ニンテンドー ゲームキューブ」等、他社プラットフォームへのソフト供給を柔軟なタイトル編成を行いながら強力に推進してまいります。

#### ドリームキャストソフトの継続

平成13年3月期にて家庭用TVゲーム機ドリームキャストの製造を中止いたしました。ドリームキャストハードの在庫については、平成14年3月期の出来るだけ早い時期に在庫を家庭（最終ユーザー）に運ぶことを強力に推進してまいります。このことにより、ドリームキャスト向けソフトの販売計画を確実なものにしてまいります。

#### PC、モバイルへのソフト供給

当社は、従来から行っているPCソフトの販売について、「SEGA PC」のブランドのもとにソフトコンテンツのラインアップ再構築を行い、世界でも有数のPCソフトメーカーになるべく、事業の強化を行ってまいります。

モバイルにつきましては、開発会社を中心にiモードやJ-フォン向けにコンテンツの供給を行っておりますが、今後はこれらを総合的にまとめ、積極的な展開を図ってまいります。

#### その他コンテンツ事業の強化

コンテンツは、パッケージゲームとネットワークゲームを基本にしつつ、株式会社セガトイズ等関係会社と協力し、新しいキャラクターを使ったコンテンツや映像ソフトの販売等、「新しいコンテンツの創造」と「新しいビジネスモデルの創造」に努め、コンテンツ事業の拡大を図ってまいります。

### アミューズメント事業について

近年、アミューズメント市場は縮小傾向にあると言われておりますが、他社に先がけ積極的な合理化、効率化の施策を実施し、それらを完了した当社のポジションは絶対的に優位なものとなりつつあります。今やアミューズメント業界においてフルラインアップで新商品が供給できる唯一の企業、ナンバーワン企業として当社への期待は高まっております。

今後は市場を創造し牽引していく業界のリーダーとして「場所の開発」「ユーザーの開発」「商品の開発」を大胆かつ積極的に推進し、シェアの拡大を目指してまいります。

#### 施設開発

既存の形態としてのアミューズメント施設については、不採算・低採算店舗の閉店は完了いたしました。今後はきめ細かい市場調査・マーケティングをもとに新規出店および新規業態店の出店を行い、シェアの拡大を図ってまいります。

#### 施設のネットワーク武装

インターネット、iモード等、急速なネットワーク社会としてのインフラ整備に伴い当社のアミューズメント施設はあらゆるネットワークコンテンツ需要に応えられる街の中のネットワークステーションとしての機能を備えてまいります。

#### 業務用ビデオゲームボード(基板)でナンバーワンのポジション

当社の業務用ビデオゲームボード「NAOMI」はすでに業界における標準ボード(基板)として業務用ビデオゲーム機に多数使用されております。今後は、当社の「NAOMI」ボードのみならず他社のアーキテクチャーを使用した業務用ボードの供給も行い、業界における業務用ボードでの地位をさらに不動のものとしてまいる所存であります。また、これらボードに当社の持つネットワーク技術を活用して、ネットワーク対応とすることにより業務用とコンシューマ双方の連動を図ってまいります。

#### 新機軸のアーケード専用ゲームの開発

当社の歴史はアーケードゲームの歴史である、と言われておりますが、もう一度原点にもどり、当社の世界に誇る創造力、総合力を活かしたアミューズメント施設でしか遊べないゲーム、すごいゲームの開発を行い、世界のアミューズメント業界を牽引してまいります。

## 会社の対処すべき課題

平成13年1月31日に収益回復のための経営方針、経営戦略を定め、構造改革推進本部を設置して、下記の構造改革プランを策定し、すでに実行に着手しております。

家庭用TVゲーム機の製造中止にともない、コンテンツ事業とアミューズメント事業に経営資源を集中することによる事業構成の変更、さらに事業構成の変更による従来の組織や不採算事業の見直し、これらを通して利益体質へと当社の構造を変える、ということが構造改革の骨子であります。

「体型(事業構成)を変え、家族構成(組織の見直し、事業の見直し)を変え、そして体質(収益構造)を変える」というスローガンのもと、一日も早く構造改革を達成し、生産性が高く競争力にあふれた『世界一のコンテンツプロバイダーになる』ために下記の施策を速やかにかつ着実に実行してまいります。

### 財務改革

#### バランスシートの改善・圧縮

- ・ドリームキャストハードの製造中止にともない発生する在庫処理、業績が不振な海外子会社株式の減損処理、海外ネットワーク事業の縮小にともなう損失処理などを行い、平成14年3月期に負の資産を持ち込まない。

- ・資産の整理と流動化を実施し、新しい事業構造に適したバランスシートにする。

#### 投資会社の見直し・投資抑制

- ・既存投資有価証券の整理売却を行う。
- ・事業戦略上有効ではない有価証券投資は行わない。

#### 関係会社再編

- ・セガ本体の事業戦略に合わせて再編を実施する。
- ・赤字会社およびグループの事業方針に合致しない会社は整理・売却を行う。

#### キャッシュフローの確保

- ・事業収益の向上策、保有資産の売却等によりフリーキャッシュフローをプラスにする。

## 事業改革

---

#### コンテンツ事業

- ・他社プラットフォームへのソフト供給、既存ソフト資産の有効活用により収益性を向上させる。
- ・固定費の変動費化、開発生産性の向上等、コスト構成の見直しおよび責任体制の明確化により収益性を向上させる。
- ・セガブランドPCソフトの強化、モバイルへのソフト供給により収益性を向上させる。

#### アミューズメント事業

- ・施設運営の効率化、新しい販売手法の導入による機器販売の効率化、既存市場でのシェア向上により収益性を向上させる。
- ・新規出店の再開、エンターテインメントをコンセプトに異業種と融合した新業態店舗展開の実施、新規市場開発により収益性を向上させる。
- ・新しい価値観の製品、すごいゲームを開発・提供することで収益性を向上させる。

#### 海外コンシューマ子会社再編

- ・ハード、ソフトの販売子会社からソフト販社へと体制、規模を変更し、本社との取引ルールを変更することにより責任体制を明確にする。
- ・ソフト販社としての管理体制の強化とコスト削減を実施する。

#### ネットワーク事業会社再編

- ・欧米のネットワーク事業会社への新規インフラ投資は凍結し縮小する。
- ・グループ内のサーバー運営ノウハウは株式会社ISAOに集中させ、競争力、企業価値を高める。

#### セガ本体改善

- ・新しい事業構成に見合った組織・人員にまで縮小し経費の削減を実施する。
- ・販管費の削減、研究開発費の一元管理等により経営効率の向上を図る。
- ・在庫、設備投資等の管理ルールを強化する。

#### 新規事業

- ・関係会社等と協力し映像ソフト販売事業やキャラクターを使った新しいコンテンツビジネスを創造していく。

## 営業の状況

当社の属するアミューズメント業界、コンシューマ業界を含むゲーム市場を取り巻く環境は21世紀を迎えて大きく変化を遂げつつあります。すなわち、インターネット、iモードに代表されるような娯楽、遊びとしてのコミュニケーション手段の変化、欲求の個人化、専門化による本物志向等が顕著に表れ、若年層を中心とした消費傾向の多様化の影響を受け厳しい状況が続きました。

特に、コンシューマ事業につきましては、昭和58年の家庭用ゲーム機市場への参入以来、当社は常に先進的な技術をもとに魅力的な製品を提供してまいりましたが、ゲーム市場を取り巻く環境は大きく変化を遂げつつあり、誠に残念ではありますが、従来の家庭用ゲーム機のビジネスモデルを大きく転換せざるを得ない状況となりました。

ドリームキャスト事業は、最大の商戦期であるクリスマスシーズンにおいて大きく勢いを失い、ハードウェアの拡販を前提とするハードウェアビジネスとソフトウェアビジネスとのバランス維持が難しくなり、その収益構造が成立しにくい状況となりました。

このため、平成13年1月31日にドリームキャストハードの製造中止を決定し、今後の収益回復のための構造改革プランを策定し、すでに実行に着手しております。構造改革プランを早期に実現するために当期決算において、ドリームキャストハードおよびペリフェラル等を含む製品と部材を中心にたな卸資産等処分損52億6千4百万円、金融商品に係わる会計基準による投資有価証券評価損102億3千7百万円などにより、合計811億3千7百万円の特別損失を計上いたしました。

一方、当社の代表取締役会長兼社長であった大川 功(故人)の個人財産を受贈したことによる受贈益779億1千3百万円、その他4億6千7百万円を特別利益として計上しております。受贈財産の内訳は、自己株式335億7千3百万円、投資有価証券575億2千4百万円など合計1,085億6千4百万円であり、併せて受贈した債務が合計306億5千1百万円であります。また、受贈財産の評価は平成13年1月31日の時価を基準とし、市場性のある有価証券の評価は相場価格で、市場性のない有価証券等の評価は時価純資産をもとに適正価格で行っております。

なお、当社のアミューズメント事業につきましては、他社に先がけての経営効率化策の継続的实施により施設運営および機器販売ともに業績は回復基調にあります。

これらの結果、当期の連結売上高は2,429億1千3百万円(前期比28.4%減)、うち国内事業の売上高は1,532億7千1百万円(前期比20.8%減)、海外事業の売上高は896億4千1百万円(前期比38.4%減)となりました。利益面につきましては、経常損失527億3千6百万円(前期は経常損失442億7千1百万円)、当期純損失517億2千9百万円(前期は当期純損失428億8千万円)となりました。

なお、当期につきましては、ドリームキャストの販売不振およびドリームキャストハードの製造中止に伴う事業転換にかかる特別損失の計上等により経常損失、当期純損失となり、配当につきましては、誠に遺憾ながら、無配とさせていただきます。

## 業務用機器販売部門

当部門の売上高は525億2百万円(前期比28.7%減)となり、営業利益は96億3千4百万円となりました。

業務用機器販売部門の国内につきましては、新製品、定番商品、プライズ景品商品等あらゆるジャンルの商品を供給することにより増収増益を達成いたしました。特に前年度から継続して高い人気を博した競走馬育成シミュレーションゲームである「ダービーオーナーズクラブ」および「ダービーオーナーズクラブ2000」、競馬メダルゲームの「スターホース」、スケートボード体感ゲームである「エアトリックス」をはじめとして「シャカッとタンパリン!」、「コンフィデンシャルミッション」等

が業績に貢献いたしました。さらにUFOキャッチャーシリーズ等プライズ機および景品も収益に貢献いたしました。

海外につきましては、地域の特性に合った製品の供給を行い販売に努めましたが、特にアジア、欧州の市場の落ち込みが大きく減収となりました。

---

## アミューズメント施設運営部門

---

当部門の売上高は売上高746億5千6百万円(前期比5.8%減)となり、営業利益は82億4千2百万円となりました。

アミューズメント施設運営部門におきましては、前期に引き続き不採算、低採算店舗の閉店を実施するなど経営効率化策の継続的实施により安定収入基盤が強固なものとなりました。また、平成12年10月にアミューズメント施設運営部門を分社したことにより、各施設運営会社においては地域に密着したきめ細かい集客対策、顧客動向を迅速に反映させた店舗運営の実施および地道なコスト削減や営業努力を重ねた結果、売上面においてはアミューズメント施設数の減少に伴い減収となったものの、収益性は向上し業績に大きく貢献をいたしました。

---

## コンシューマ機器販売部門

---

当部門の売上高は1,157億5千3百万円(前期比37.8%減)となり、営業損失は691億8千6百万円となりました。

コンシューマ機器販売部門における家庭用TVゲーム機ドリームキャストの当期販売台数は、国内ではハード47万台、ソフト475万本、米国では、ハード178万台、ソフト1,365万本、欧州では、ハード93万台、ソフト483万本、アジアでは、ハード21万台、ソフト64万本となり、全世界では当期販売ハード339万台(累計820万台)ソフト2,387万本(累計5,163万本)となり、計画に対して特にハードは大幅な未達という結果となりました。

ドリームキャストソフトにつきましては、第5回日本ゲーム大賞を受賞したコンシューマ初の全世界対応ネットワークRPGである「ファンタシースターオンライン」が21世紀のRPGとして全世界で新たなゲームユーザーを開拓いたしました。

この他、海外における「SEGA SPORTS」のブランドのもとに圧倒的な人気を誇る「NFL 2K1」  
「NBA 2K1」をはじめとして「パワースマッシュ」  
「ジェット セット ラジオ」  
「エターナル アルカディア」  
「サクラ大戦3～巴里は燃えているか～」  
「ソニックシャッフル」等、様々なジャンルにおいてビッグタイトルを多数発売いたしました。

---

## 次期の見通し

---

今後の経済情勢は、株価の低迷、デフレ懸念による景気の不透明感や依然として厳しい雇用環境や個人消費の低迷により厳しい市場環境が続くことが予測されます。

しかしながら当社としては、コンテンツ事業とアミューズメント事業に集中し、構造改革プランの実行を強力に推進し、事業構成の変更、財務体質の強化と収益性の向上を図ってまいり所存であります。

なお、次期業績につきましては、連結売上高1,890億円、連結経常利益54億円、連結当期純利益21億円と予想しております。



## 連結財務諸表

### 連結貸借対照表

(単位：百万円)

					平成12年3月期 (平成12年3月31日現在)	平成13年3月期 (平成13年3月31日現在)	
資産の部	流	動	資	産	211,378	96,853	
	固	定	資	産	154,442	187,602	
	繰	延	資	産	743	10	
	為	替	換	算	8,777	—	
	資	産	合	計	375,341	284,465	
負債の部	流	動	負	債	196,583	155,106	
	固	定	負	債	98,440	36,878	
	負	債	合	計	295,023	191,985	
主少数株 持分株	少	数	株	主	407	793	
資本の部	資	本	本	金	64,149	117,918	
	資	本	準	備	63,674	117,439	
	欠		損	金	48,248	100,185	
	売	却	可	有	価	1,159	—
	所	他	有	価	証	—	22
	為	替	換	算	調	—	9,862
	自	己		株	式	0	33,574
	子	会	社	の	所	9	72
	資	本	合	計	80,724	91,687	
	負債、少数株主持分および資本合計					375,341	284,465

### 連結損益計算書

(単位：百万円)

					平成12年3月期 (自平成11年4月1日 至平成12年3月31日)	平成13年3月期 (自平成12年4月1日 至平成13年3月31日)
売	上	上	高	価	339,055	242,913
売	上	原	価		290,492	218,235
売	上	総	利	益	48,562	24,677
販	費	お	よ	び	88,917	76,696
営	業	損	失		40,354	52,018
営	業	外	収	益	4,729	10,933
営	業	外	費	用	8,646	11,651
経	常	損	失		44,271	52,736
特	別	利	益		15,479	78,380
特	別	損	失		14,636	81,137
税	金	等	調	整	43,429	55,493
法	人	税	、	住	653	2,593
法	人	税	等	調	878	3,385
少	数	株	主	損	2,080	2,971
当	期	純	損	失	42,880	51,729

(注)百万円未満を切り捨てて表示しています。



## 連結剰余金計算書

(単位：百万円)

	平成12年3月期 (自平成11年4月1日 至平成12年3月31日)	平成13年3月期 (自平成12年4月1日 至平成13年3月31日)
欠 損 金 期 首 残 高	3,096	48,248
欠 損 金 減 少 高		
持分法適用会社の増加に伴う欠損金減少高	362	—
連結子会社の増加に伴う欠損金減少高	—	108
欠 損 金 増 加 高		
配 当 金	2,374	—
役 員 賞 与	1	1
連結子会社の増加に伴う欠損金増加高	241	314
持分法適用会社の除外に伴う期首欠損金増加高	15	—
当 期 純 損 失	42,880	51,729
欠 損 金 期 末 残 高	48,248	100,185

## 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	平成12年3月期 (自平成11年4月1日 至平成12年3月31日)	平成13年3月期 (自平成12年4月1日 至平成13年3月31日)
・ 営業活動によるキャッシュ・フロー	8,801	73,970
・ 投資活動によるキャッシュ・フロー	1,848	7,920
・ 財務活動によるキャッシュ・フロー	21,613	4,464
・ 現金および現金同等物に係る換算差額	1,034	605
・ 現金および現金同等物の減少額	33,297	60,980
・ 現金および現金同等物の期首残高	128,227	98,325
・ 新規連結に伴う現金および現金同等物の増加額	3,395	427
・ 連結除外に伴う現金および現金同等物の減少額	—	139
・ 現金および現金同等物の期末残高	98,325	37,632

(注) 百万円未満を切り捨てて表示しています。

## 重要な子会社

<p>コンシューマ関連</p> <p>セガ オブ アメリカ ドリームキャスト、インク。 クロス プロダクツ、リミテッド セガ ヨーロッパ リミテッド セガ フランス S.A. セガ ゲゼルシャフト ファービデオスピール m.b.h. セガ コンシューマ プロダクツ S.A. 株式会社セガトイズ セガ ドットコム、インク。 アミューズメント関連</p> <p>セガ エンタープライゼス、インク(U.S.A.) セガ アミューズメント ヨーロッパ リミテッド JPM インターナショナル リミテッド エース コイン エクイップメント リミテッド クリスタル レジャー リミテッド 株式会社エスジーエス 株式会社セガ・アミューズメント東京 株式会社セガ・アミューズメント関西</p>	<p>株式会社セガアミューズメント東日本 株式会社セガアミューズメント東海 株式会社セガアミューズメント西日本 株式会社セガ・ミュージック・ネットワークス ゲームソフトウェア開発 ヴジュアル コンセプト エンタテインメント、インク。 株式会社ワウエンターテイメント 株式会社ヒットメーカー 株式会社アミューズメントヴィジョン 株式会社セガ・ロッソ 株式会社スマイルビット 株式会社オーバーワークス 株式会社ソニックチーム 株式会社ユナイテッド・ゲーム・アーティストツ 株式会社ウェブマスター 株式会社シー・エス・ケイ総合研究所 運輸・倉庫 株式会社セガ・ロジスティクスサービス</p>
---	--

## 個別財務諸表

### 貸借対照表

(単位: 百万円)

					平成12年3月期 (平成12年3月31日現在)	平成13年3月期 (平成13年3月31日現在)
資産の部	流動資産	動定	資産	産	178,158	105,884
	固定資産	延	負債	産	184,203	189,598
			資本	産	743	10
					<b>363,105</b>	<b>295,492</b>
負債の部	流動負債	動定	負債	債	167,964	133,431
	固定負債	延	負債	債	89,615	34,991
			資本	債	257,580	168,422
					<b>257,580</b>	<b>168,422</b>
資本の部	法定資本	準備	金	金	64,149	117,918
	法外資本	準備	金	金	66,682	120,447
	評価資本	準備	金	金	25,307	112,547
	評価資本	準備	金	金	—	1,251
	負債および資本合計				<b>105,524</b>	<b>127,069</b>
					<b>363,105</b>	<b>295,492</b>

### 損益計算書

(単位: 百万円)

					平成12年3月期 (自平成11年4月1日 至平成12年3月31日)	平成13年3月期 (自平成12年4月1日 至平成13年3月31日)
経営損益の部	営業収益	業	収	益	272,585	192,713
	営業費用	業	費	用	307,110	213,481
	営業損失	業	損	失	34,525	20,768
	営業外収益	業	外	収	3,005	8,236
	営業外費用	業	外	費	4,195	5,230
	経常損	常	損	失	35,715	17,762
特別損益の部	特別利益	別	利	益	13,558	77,947
	特別損失	別	損	失	14,292	146,264
税引当金	法人税	引	前	当	36,449	86,080
	住民税	引	期	期	350	1,160
	当期中間利益	引	純	損	36,799	87,240
	前期繰越利益	引	純	損	3,320	33,532
	税効果会計適用に伴う固定資産圧縮積立金取崩	引	損	失	118	—
	当期未処理損	引	損	失	33,361	120,593

### 損失処理

(単位: 百万円)

					平成12年3月期 (自平成11年4月1日 至平成12年3月31日)	平成13年3月期 (自平成12年4月1日 至平成13年3月31日)
当期未処理損					33,361	120,593
固定資産圧縮積立金取崩					8	6
これを次のとおり処理した						
次期繰越損					33,352	120,586

(注) 百万円未満を切り捨てて表示しています。

## 株式の状況

(平成13年3月31日現在)

会社が発行する株式の総数 600,000,000株  
発行済株式の総数 162,398,464株  
1単位の株式数 100株  
株主数 116,439名  
(うち単位株主数111,079名)

### 大株主

株主名	所有株式数
株式会社CSK	39,148,688株
株式会社セガ	19,870,532
ワデイ	3,420,300
株式会社オー・エス・キャピタル	3,384,957
株式会社住友銀行	2,554,091
財団法人中山隼雄科学技術文化財団	2,400,000
日本生命保険相互会社	2,108,443
中山隼雄	1,790,402
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	1,742,100
株式会社オムニテック	1,560,000

### 株式の所有者別状況

区分	株主数	株式数	株式数比率
個人	114,847名	75,473,249株	46.5%
政府・地方公共団体	1	5,700	0.0
金融機関	93	17,942,950	11.1
証券会社	46	1,147,070	0.7
その他国内法人	1,104	53,000,530	32.6
外国人	348	14,828,965	9.1
合計	116,439	162,398,464	100.0

(注)個人欄には自己名義株式1名、19,870,532株が含まれています。その他国内法人欄には財証券保管振替機構名義株式(非頭名の単位未満株式)700株が含まれています。

## 会社の概要

(平成13年3月31日現在)

商号 株式会社セガ  
設立 昭和35年6月3日(創業昭和26年4月)  
資本金 117,918,984,980円  
従業員数 2,733名

### 事業所

本社所在地 〒144-8531 東京都大田区羽田1丁目2番12号  
TEL(03)5736-7111(代表)  
本社3号館 〒144-8532 東京都大田区東糀谷2丁目12番14号  
六本木オフィス 〒106-0032 東京都港区六本木1丁目4番30号六本木25森ビル  
大森事業所 〒143-0013 東京都大田区大森南3丁目23番15号

### 主な事業内容

当社は、業務用アミューズメント機器およびコンシューマ機器その他製品の製造、販売、賃貸ならびにアミューズメント施設の運営を主な事業としております。

### 役員 (平成13年6月28日現在)

取締役会長 福島 吉治  
代表取締役社長 佐藤 秀樹  
代表取締役 香山 哲  
代表取締役 永井 明  
取締役 鈴木 久司  
取締役 大山 俊道  
取締役 高倉 鉄夫  
取締役 青園 雅紘  
取締役 増田 宗昭  
常勤監査役 家田 和忠  
常勤監査役 西 巖  
監査役 宮崎 金助  
監査役 弦間 芳安

## 株主メモ

決算期 毎年3月31日(年1回)

定時株主総会 毎年6月中

基準日 毎年3月31日

臨時株主総会の開催その他必要のあるときは、あらかじめ公告し定めます。

名義書換代理人 大阪府大阪市中央区北浜四丁目5番33号

住友信託銀行株式会社

同事務取扱場所 東京都千代田区丸の内一丁目4番4号

住友信託銀行株式会社証券代行部

(郵便物送付先) 〒183-8701

(および照会先) 東京都府中市日鋼町1番10

住友信託銀行株式会社証券代行部

電話 東京(042)351-2211

大阪(06)6833-4700

同取次所 住友信託銀行株式会社本店および全国各支店

公告掲載新聞 日本経済新聞

上場証券取引所 東京、パリ