

配給:ブロードメディア・スタジオ

クスッと笑えてクセになる。瀬戸と内海の放課後無駄話。

映画 セトウツミ

監督 大森立嗣 『さよなら溪谷』『まほろ駅前狂騒曲』

原作 此元和津也 (秋田書店「別冊少年チャンピオン」連載)

ほぼ「会話」だけのコミックがまさかの実写映画化！
だって喋るだけでも、最高に面白いから。

関西の、とある河原。男子高校生2人、放課後にまったりと喋るだけ。ウィットに富んだ台詞、絶妙なユーモアと“間”のセンス。シニカルな「会話」の面白さだけで読者を魅了する傑作漫画「セトウツミ」を実写映画化！『セトウツミ』というタイトルは、主人公の瀬戸と内海(うつみ)の名前を組み合わせたもの。クールな塾通いの内海役は池松壮亮。天然な元サッカー部の瀬戸役は菅田将暉。これからの日本映画界を背負うと言っても過言ではない実力派2人のダブル主演が実現した。瀬戸と内海と三角関係!?を繰り広げる、高校のマドンナ榎村役には人気急上昇中の中条あやみ。監督は『さよなら溪谷』でモスクワ国際映画祭審査員特別賞を受賞した大森立嗣。脱力系コンビのバディムービー『まほろ駅前』シリーズを手掛けた確かな演出力を本作でも十分に発揮している。最高のキャスト・スタッフが全力で作り上げた“無駄話”。…クスッと笑えて、何だか、しんみり胸を打つ。

7月2日(土) 新宿ピカデリーほか 全国公開



池松壮亮

菅田将暉



中条あやみ/鈴木卓爾/成田瑛基/岡山天音/奥村 勲/笠 久美/牧口元美/宇野祥平

製作:橋本太郎 エグゼクティブプロデューサー:泉 英次 プロデューサー:宮崎 大 近藤真彦 宣伝プロデューサー:小口心平 構成・脚色:宮崎 大 大森立嗣 音楽:平本正宏 撮影:高木風太 照明:秋山憲二郎 録音:音響効果:西條博介 編集:早野亮 衣裳:橋本香樹 ヘアメイク:寺沢ルミ VFX:田中真志 ステール:三木匠宏 助監督:野尻克己 企画:製作プロダクション:アクトリンク 製作協力:ハーベストフィルム 協力:塙フィルムオフィス 製作・配給:ブロードメディア・スタジオ
©此元和津也(別冊少年チャンピオン)2013 ©2016映画「セトウツミ」製作委員会

公式サイト www.setoutsumi.com



2016

business report

株主通信
第20期 決算のご報告
2015.4.1 ● 2016.3.31



Broadmedia



コーポレートサイトのご案内

最新ニュースはもちろん、プレスリリース、投資家情報などを随時更新しています。また、個人・法人向けサービスやグループ会社サイトとリンクしていますので、必要な情報を素早く閲覧することができます。ぜひご利用ください。

<http://www.broadmedia.co.jp/>

ブロードメディア

CONTENTS

- 01 ブロードメディアグループの強み
- 02 トップインタビュー
- 07 トピックス
- 09 セグメント別の業績
- 11 連結財務諸表(要約)
- 13 会社データ
- 14 株式データ

「コンテンツの調達能力」 × 「コンテンツを安定的かつ高品質で配信する技術」

コンテンツの調達と配信技術の2つを併せ持つ独自性が強み

5つの事業分野が緊密に連携を取り、相互に協力しあうことで、「創造力が生み出す優れた作品やサービスを広く社会に普及させ、より豊かなコミュニティの形成・発展に貢献する」という企業理念を推進しています。



個人向けサービス・法人向けサービス

さまざまなコンテンツを、
独自性のある技術との組み合わせで、
世の中のさまざまな端末に配信



財務基盤の強化と、
クラウドゲーム事業の再編を実施。
企業価値の向上を目指します。

代表取締役社長 橋本 太郎



Q 今期の業績と直近の経営課題の状況についてお聞かせください

2016年3月期は、個別事業ごとには差異がりましたが、全体的に予想の範囲で着地をすることができました。数字としてはまだ大きな利益ではありませんが、3期ぶりに営業利益を出し、営業キャッシュ・フローもプラスに

転じました。この結果、2016年5月に10.5億円の資金調達ができたと併せて、多くの皆様にご心配をおかけしておりました、リスク情報として記載していた継続企業の前提に関する重要事象が消滅し、そういう状況にあてはまらないところまで業績が回復した年となりました。

また、今期の経営課題として、全社的なコス

財務基盤の強化

- ▶ 投資ファンドに対して、10億円の新株予約権付社債（CB）を発行
→ ゼロクーポン、期間3年間、転換価額105円（前日終値）
- ▶ 代表取締役橋本太郎に対して、50百万円の第三者割当増資
→ 一株当たり125円（前日終値の19%プレミアム）での発行
- ▶ これにより、総額10.5億円の資金を調達
- ▶ 既発行の新株予約権600万個は自社で取得・消却を行った

資金使途

- ▶ クラウドゲーム事業やコンテンツ関連事業等へ資金投入し
企業価値向上を目指す
- ❶ オリジナルゲームの開発や人気ゲームタイトルのクラウド化
- ❷ 広告宣伝などのマーケティング費用
- ❸ 投資・M&Aおよび資本業務提携

ト構造の見直しや事業統合を含む業務改善を進めると共に、Gクラス・グローバル社（GCG社）との関係も整理し、将来にマイナスを引きずらないための対応として一歩前進することができました。この数年にわたるこれらの課題に決着をつけ、再びスタートラインに立つことができたと考えています。

一方で、コストの削減だけでは未来を切り開くことはできません。並行して未来に向け

た戦略的な準備が不可欠です。その一環として、2014年12月に新株予約権を発行したのですが、残念ながら行使が進まなかったため、事業の進捗に遅れが生じてしまいました。この点は、今回資金調達ができたことで、ここから遅れを取り戻すことができると考えています。

Q 今後のクラウドゲーム事業の展望についてお聞かせください

2017年3月期に関して申し上げますと、先ほどご説明した通り、スタート地点に再び立つことができたので、いろいろと進めている事柄を着実に進めていく年になります。

その中で中心となるクラウドゲーム事業に関しては、5月23日にGCG社が解散し、同日にブロードメディアGC社がIP（知財）その他の資産を譲り受けました。また、ブロードメディア本社の中で育成してきた関連部門も同社に移管し、全てのクラウドゲーム事業を集約することにいたしました。

これまではGCG社との共同事業という形で国内・アジアの事業を展開していました。持分法適用会社とはいえGCG社は別会社であり、迅速な意思決定が難しい局面もありました。しかし、ここからは一元化されて全責任と全成果が当社に帰属することになります。また海外、特にフランスの大手通信会社に対しても、ブロードメディアGC社から直接技術ライセンスを提供する予定です。今後はより

直接的に当社の事業として活動してまいります。

クラウドゲーム事業はその期待値に比較して、実態としてはまだまだ揺籃期にあり、残念ながら世界中で一気呵成に伸びる状況ではないと感じています。しかしその潜在的な力は今では広く認められているとと思っていますので、それを事業における成功に繋げていくために不足する部分をひたすら埋めていく必要があると考えています。これまで、様々な切り口で取り組んできたものの中から生き残ったもの、手応えがあったものに関してしっかりと検証し、維持継続して大きく飛躍することを目指していく。簡単には芽が伸びずに大変な思いもしていますが、一つ一つの成果にはそれなりの意味があるので、いつか一気呵成に伸ばすために、もう少し辛抱して頑張る必要があると考えています。

また、2015年5月より提供してきた『ZOIDS Material Hunters』を終了しました。1年間の努力を継続したものの、残念ながら期初の目標数字に到達しなかったことをもって、特定タイトルとしては終息をさせました。当然多

くの反省がありますが、特にゲームの開発体制、それからこのタイトルに求められる機能や醍醐味に関して、内部リソースで対応する実力が足りていなかったと言わざるを得ません。今後も新しいクラウドゲームの企画・開発には取り組んでいきますが、同じ轍を踏まないためにも、早いタイミングで開発体制を再構築してまいります。

Q>> 今後の経営課題についてのお考えをお聞かせください

経営課題としては成長戦略のひと言につきると思います。これまでの2~3年間で目標としてきた、コスト構造の見直しと財務基盤の強化は確実に進んでいます。クラウドゲーム事業をスケールさせる課題がまだ残っておりますが、今後さらにグループの収益を高めていくための成長戦略が必要です。

数年前に打ち出した「4つの成長エンジン」は、釣りビジョンと教育事業が成長し軌道に乗りつつある状況で、デジタルシネマ事業も数字としては小さいですが着実に収益を積み上げています。その一方で安定収入源と見込

んでいた既存事業が想定外の不調に陥り、成長エンジンの軸となるべきクラウドゲーム事業はなかなか立ち上がらない……。残念ながらそのような3年間でした。

クラウドゲーム事業は再スタートに近い状況です。事業構造を相当変え、負の遺産を整理し、着実に前進することで飛躍に備えます。更に既存事業が概ね回復したことや、成長した釣りビジョンや教育事業の収益があるので、ある程度確実に伸ばしていければ、グループとしてより収益性が向上すると考えています。

その他の成長戦略も、この「4つの成長エンジン」の延長線だけで考えている訳ではなく、まったく新しい成長シナリオも準備しています。基盤がしっかりしたスリムな経営体制で、自律的、持続的に成長していけるビジネスを育てていくことが非常に大切で、正に今いくつかの種を育てようとしている、ちょうどそういう時期にあたります。当然、事業開発の種というものは、検討して、ダメになるものもあるかもしれません。けれども、チャンスがあればスタートさせて芽を伸ばしていく、そういう努力を企業は続けなければいけないと

考えています。そのたゆまぬ努力が、一過性ではない企業価値の向上につながると思うからです。

Q>> 最後に、株主の皆様へのメッセージをお願いします

今期は、前期末の11億円の営業赤字の状態から、通期で黒字化させるという年であり、株主の皆様には、相当ご心配をおかけしたと思います。そのような状況の中、多くの株主の皆様にご辛抱強くご支援をいただき、改めて厚く御礼申し上げます。

2017年3月期 連結業績予想

(単位：百万円)	上期 (4月~9月)	下期 (10月~3月)	通期
売上高	6,000	7,000	13,000
営業利益	△140	290	150
経常利益	△180	250	70
純利益	△280	60	△220

売上高・利益共に、下期にかけてのクラウドゲームや映像サービスの伸びを見込んでいるが、コンテンツにおける教育事業等は構造的に下期偏重

前期と同様に、
上期と比較して下期に
良化することを見込む

次期はさらなる業績の向上を目指してまいります。既に発表させていただいております通り、次期の業績予想では営業増益と経常利益の黒字化を目標としており、純利益は引き続きマイナスの見込みとなっております。配当を出せない年が続くことを心苦しく思っておりますが、引き続き全社一丸となって業務の改善と新規事業の立ち上げに尽力し、1日も早く株主の皆様へ利益還元ができるよう努力してまいりますので、引き続きご理解とご支援を賜りたく、心よりお願い申し上げます。

「釣りビジョン」がさらにパワーアップ!

日本で唯一の釣り専門チャンネル「釣りビジョン」、 「釣りビジョンHD」並びに「BS釣りビジョン」の視聴可能世帯数が全国494万世帯^{*1}、視聴可能なケーブルテレビ局は305局^{*1}となりました。また全国のケーブルテレビ局とコラボした4K番組シリーズの制作を開始しました^{*2}。
※1 2016年4月末時点 ※2 「ケーブル4K」で4K放送(予定)



釣り初心者のための番組
「釣りはじめます!」(左)

ケーブルテレビ局とコラボ制作した4K番組「マチ☆スキ」を訪問(右)

CHECK 1 全国のケーブルテレビ局とコラボした4K番組を制作



「釣りビジョン」では全国のケーブルテレビ局のコミチャンを訪問しながら釣りの輪をひろげていく4K番組シリーズの制作を開始しました。今後も美しい大自然と釣りの醍醐味を4Kならではの画質でお届けします。

CHECK 2 初心者のための「釣りはじめます!」好評放送中!

釣りビギナーが“自力”で釣りを始めるまでの過程を追う、密着ドキュメンタリー番組は放送開始から1年を経て26都道府県で収録してきました。全国一巡を目指して今後も取材・制作を続けていきます。



釣り専門チャンネル「釣りビジョン」お問い合わせ先: 0120-260-251 (10:00~20:00 土日祝も受付)

Amazonにクラウドゲームアプリ5作品を配信開始!

「ファイナルファンタジー® XIII」をはじめ、株式会社スクウェア・エニックスの人気タイトル5作品のクラウドゲームアプリを、Amazon Android アプリストアで配信開始しました。

Gクラスタ技術が実現するハイパフォーマンス

- Gクラスタ技術を用いることで、アプリ自体の容量を抑えることが可能になっています。
- 「Fire TV Stick」でも、美しいビジュアルのハイパフォーマンスゲームをお楽しみいただけます。

あらゆる端末で楽しめるクラウドゲームアプリ

- 購入したアプリは同一のAmazonアカウントを使って、「Amazon Fire TV」や「Fire TV Stick」、Fireタブレット、Android対応スマートフォンおよびタブレットのすべての端末で同期されます。
- それぞれの上記端末で自分がプレイしたゲームの続きを遊んでいただけます。



ファイナルファンタジー® XIII
 ファイナルファンタジー® XIII-2
 ライトニング リターンズ ファイナルファンタジー® XIII
 ラストレムナント
 MURDERED 魂の叫ぶ声
© SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



AmazonおよびFire TVはAmazon.com, Inc.またはその関連会社の商標です。

グループのクラウドゲーム事業を ブロードメディアGC株式会社に集約します

当社のグループ会社であったGクラスタ・グローバル株式会社は2016年5月23日に解散し、同社の重要な資産を当社完全子会社のブロードメディアGC株式会社(旧クラリネット株式会社)が譲り受けました。また、2016年7月1日に吸収分割の方法で、当社のクラウドゲーム事業をブロードメディアGC株式会社へ移管しました。



ブロードメディア
株式会社
【ゲーム事業】

吸収分割



Gクラスタ・
グローバル
株式会社

資産等譲渡



ブロードメディアGC株式会社

- 「Gクラスタ技術」の特許権
- 技術開発
- クラウドゲームサービスの提供
- 欧州への技術ライセンス提供

提供サービスの継続について

Gクラスタ・グローバル社が提供していたすべてのサービスは、2016年5月23日以降もブロードメディアGC社によって滞りなく継続しています。

● 日本・アジア

➔ 日本のIPTVオペレーター、ケーブル事業者やゲーム会社等と新たな契約につき概ね合意

● 欧州

➔ 技術提供に特化したライセンス契約を締結し、IPTVオペレーターと概ね合意

次期業績への影響

- クラウドゲーム事業においては、Gクラスタ技術・日本アジア展開に必要な人員等をGクラスタ・グローバル社より譲り受けることを想定しており、費用の増加を見込む
- 同事業において、技術ライセンスモデルへの転換を行うこと等により、Gクラスタ・グローバル社での運営時より大幅に費用は削減される見込み
- Gクラスタ・グローバル社の解散により、経常利益に影響を与える「持分法による投資損益」が改善される見込み

セグメント別の業績

コンテンツ

売上高
2,003百万円
(前期比1.5%減)

売上高の推移 (単位:百万円)

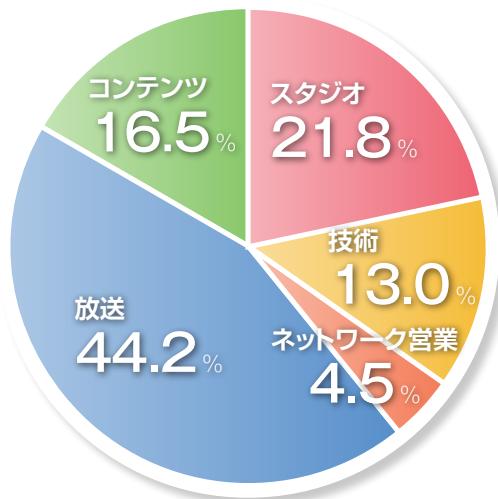


営業利益
△178百万円
(前期は△1,072百万円)

事業・サービス内容
ホームエンタテインメント/
映像サービス/モバイルサービス/
教育サービス/その他サービス

クラウドゲーム事業ではクラウドゲームアプリの売上が増加し、広告宣伝費等の見直しや前期に発生した多額の評価減がなかったこと等により損失は縮小しました。教育サービスでは入学生徒数は増加しましたが、スクーリング期間の短縮等が売上に影響しました。また、拠点の整理統合等によりコストの抑制をおこないました。

売上高合計
12,117百万円



放送

売上高
5,360百万円
(前期比11.8%増)

売上高の推移 (単位:百万円)



営業利益
330百万円
(前期は330百万円)

事業・サービス内容
釣り専門チャンネル「釣りビジョン」

「BS釣りビジョン」の視聴料収入が堅調に推移していることや制作売上が好調に推移しましたが、外注費が増加し営業利益は前期と同水準になりました。

スタジオ

売上高
2,638百万円
(前期比3.6%増)

売上高の推移 (単位:百万円)



営業利益
47百万円
(前期は△253百万円)

事業・サービス内容
制作事業/番組販売事業/映画配給事業

映画配給事業はビデオ販売等が減少しましたが、番組販売事業のテレビ局向け番組販売や制作事業の受注が増加しました。営業利益は制作事業での原価率の改善や、映画配給事業での広告宣伝費等の削減、及び全社的な固定費削減効果等により黒字化しました。

技術

売上高
1,574百万円
(前期比12.3%増)

売上高の推移 (単位:百万円)



営業利益
72百万円
(前期は45百万円)

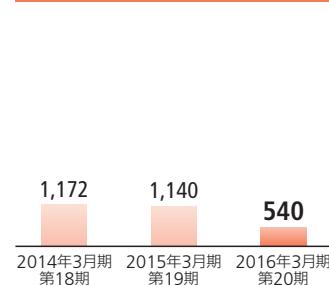
事業・サービス内容
CDNサービス/デジタルシネマサービス/
その他サービス

子会社のCDNサービスが堅調に推移し、デジタルシネマサービスにおける映画館への配信が徐々に伸びてきています。さらにホテル向けインターネットサービスの提供が増加したこと等で、増収増益となりました。

ネットワーク営業

売上高
540百万円
(前期比52.7%減)

売上高の推移 (単位:百万円)



営業利益
△201百万円
(前期は△197百万円)

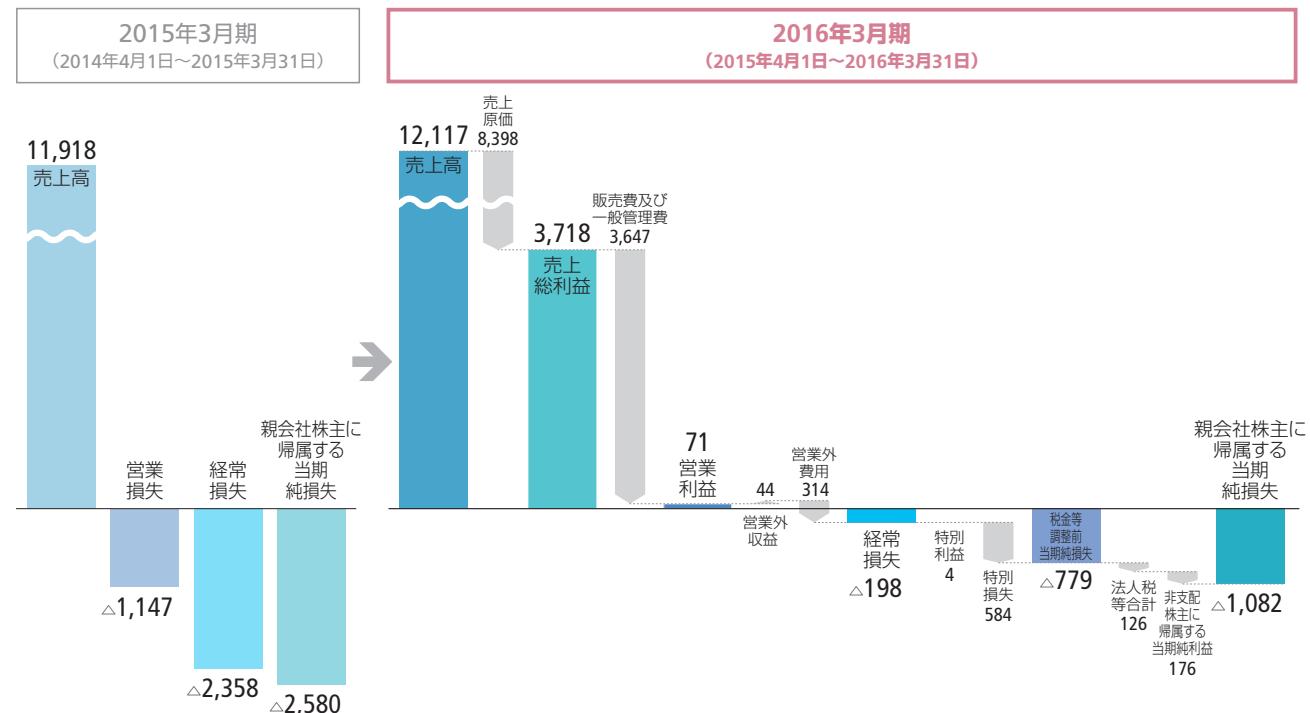
事業・サービス内容
ISPサービス販売/
携帯電話サービスの取り扱い/
ブロードバンド回線販売

ISPサービス販売の減少や、新商材の取り扱い開始の遅れにより売上高が減少。また、解約引当率の低下等により、営業損失は同水準となりました。

連結財務諸表(要約)

連結損益計算書

(単位:百万円)



IRサイト「投資家情報」のご案内



直近の決算情報や株式情報等もご覧いただけます。

【掲載資料】

決算短信、有価証券報告書、株主通信、株主総会のご案内、電子公告など

<http://www.broadmedia.co.jp/ir/>

売上高

「ネットワーク営業」は減収となりましたが、「放送」「技術」が増収となったことで、売上高は増加しました。

営業利益/経常損失

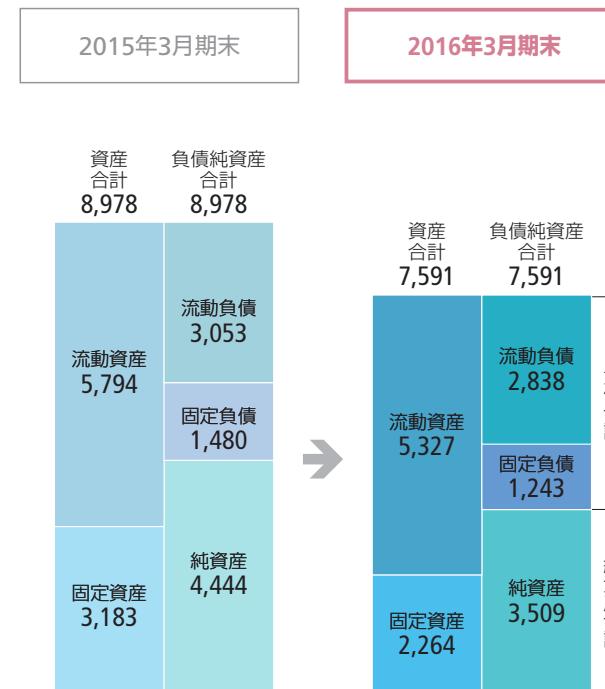
「コンテンツ」で収益が改善され、多額なたな卸資産の評価減もなく、また「スタジオ」での受注増加やコスト削減効果で、黒字になりました。経常損失は、Gクラス・グローバル株式会社の株式に係るのれんの減損処理が発生しなかったこと等により、損失は縮小しました。

親会社株主に帰属する当期純損失

減損損失や貸倒引当金繰入額等を特別損失に計上したことや、非支配株主に帰属する当期純利益が増加したこと等が影響しました。

連結貸借対照表

(単位:百万円)



資産合計

受取手形及び売掛金や番組勘定が増加した一方で、現金及び預金の減少や固定資産の減損処理、投資有価証券の減少及び、貸倒引当金が増加したこと等により、前期末と比べ15.4%減少しました。

負債合計

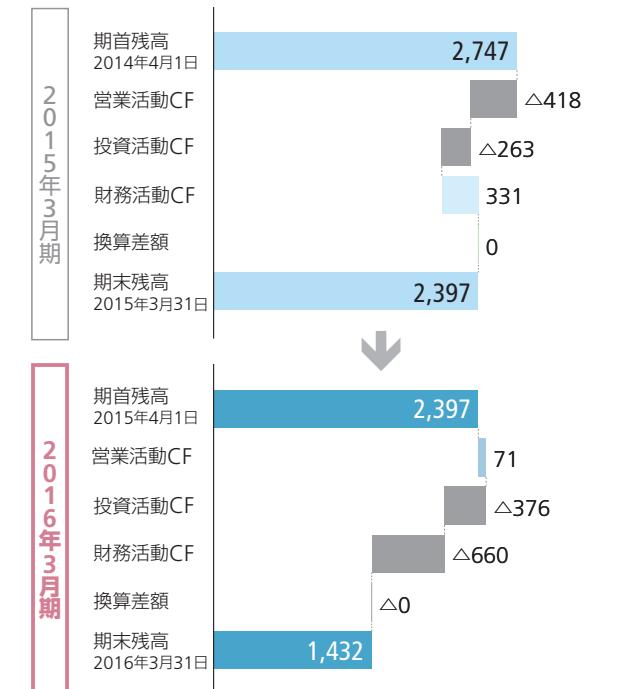
買掛金が増加した一方で、短期借入金や前受金の減少、長期リース債務が減少したこと等により、前期末と比べ10.0%減少しました。

純資産合計

親会社株主に帰属する当期純損失を計上したこと等により、前期末と比べ21.0%減少しました。これにより、自己資本比率は32.4%となりました。

連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:百万円)



営業活動によるキャッシュ・フロー

税金等調整前当期純損失を計上いたしましたが、これには支出を伴わない減価償却費や減損損失、貸倒引当金の増加額が含まれております。また、仕入債務が増加したこと等により、プラス71百万円となりました。

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があった一方で、貸付や固定資産の取得に支出したことにより、マイナス376百万円となりました。

財務活動によるキャッシュ・フロー

リース債務の返済や借入金の返済があったこと等により、マイナス660百万円となりました。

会社データ

(2016年3月31日現在)

会社情報

社名	ブロードメディア株式会社
英文社名	Broadmedia Corporation
設立	1996年9月5日
資本金	2,932,496千円
従業員	42名(連結393名)
URL	http://www.broadmedia.co.jp/

グループ会社



株式会社釣りビジョン

http://www.fishing-v.jp/

釣り専門チャンネル「釣りビジョン」の制作並びにBS放送、およびスカパー！プレミアムサービス・ケーブルテレビ局等に向けて番組供給事業をしております。

設立：1998年3月 所在地：東京都新宿区



ルネサンス・アカデミー株式会社

http://www.renaissance-academy.co.jp/

スマホ・タブレット、PCを活用してインターネットで学習する通信制高校「ルネサンス高等学校グループ」3校を運営。開校から10年の間に、在籍した生徒数は1万人超。ネット高校のイノベーターとして、さらなる発展を目指し、教育内容を進化させていきます。

設立：2005年10月 所在地：東京都渋谷区



ハリウッドチャンネル株式会社

http://www.hollywood-ch.com/company

新作洋画・新作邦画・ドラマを中心とした映像をTV・PC・スマートフォン・タブレット向けに配信しております。また、映画・ドラマを中心としたエンタメメニュー配信、広告宣伝業務、公式サイト制作受託を行っております。

設立：2003年4月 所在地：東京都中央区



ルーネット・システムズ株式会社

http://www.roonets.co.jp/

ホテル・病院等のホスピタリティ市場向け、施設内インターネット環境の設計から運用・保守・管理までトータルソリューションを提供しております。

設立：2014年5月 所在地：東京都中央区

取締役および監査役

(2016年6月24日現在)

代表取締役社長	橋本 太郎	常勤監査役	浦沢 武士
取締役	嶋村 安高	監査役	白石 文人
取締役	久保 利人	監査役	北谷 賢司
取締役	押尾 英明	監査役	佐藤 淳子
取締役(非常勤)	有澤 僚		
取締役(非常勤)	桃井 隆良		
取締役	関 伸彦		

※ 関伸彦は、社外取締役であります。

※ 浦沢武士、白石文人、北谷賢司および佐藤淳子は、社外監査役であります。



ブロードメディア・スタジオ株式会社

http://www.bmstd.com/

外国映画・海外ドラマのテレビ放映権の販売、日本語版(字幕・吹替)の制作、および外国映画の劇場配給・映画宣伝、DVDビデオの発売・プロモーション等を行っております。

設立：2000年8月 所在地：東京都中央区



CDNソリューションズ株式会社

http://www.cdn-sol.co.jp/

CDNサービスのパイオニア。「アカマイ」の主要代理店。商用ウェブサイトの高速化、WAFやDDoS対策等のセキュリティ、グローバル配信等のソリューションをお客様の環境に合わせて提供しております。

設立：2001年4月 所在地：東京都千代田区



デジタルシネマ倶楽部株式会社

http://www.dcinema.jp/

映画館へデジタル機材の導入を推進する配給・興行向けVPPFサービスを提供しております。

設立：2010年4月 所在地：東京都港区



ブロードメディアGC株式会社

(旧クラリネット株式会社)

http://www.broadmediagc.co.jp/

クラウドゲームに適した技術システム、コンテンツ、ビジネスモデルを提案しております。

設立：2004年9月 所在地：東京都港区

株式の状況

発行可能株式総数	128,000,000株
発行済株式の総数	69,223,516株
株主数	14,884名

大株主

株主名	持株数(千株)	出資比率(%)
株式会社SBI証券	1,783	2.62
楽天証券株式会社	1,315	1.93
日本証券金融株式会社	1,077	1.58
三菱UFJモルガン・スタンレー証券株式会社	1,027	1.51
橋本 太郎	619	0.91

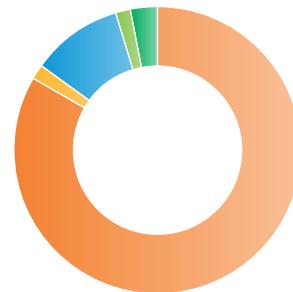
※発行済株式の総数には、自己株式(1,157,332株)を含んでおります。

※所有者別株式分布の「個人その他」には、自己株式を含んでおります。

※大株主の出資比率は、自己株式を控除して計算しております。

※平成28年5月16日付で、当社代表取締役社長である橋本太郎に対して、第三者割当の方法により400,000株を発行いたしました。上記持株数には含めておりません。

所有者別株式分布



	持株数(千株)	出資比率(%)
個人その他	57,701	83.36
その他国内法人	1,177	1.70
証券会社	7,222	10.43
金融機関	1,077	1.56
外国人	2,044	2.95

株主メモ

事業年度 毎年4月1日～翌年3月31日

定時株主総会 毎年6月

期末配当基準日 3月31日

中間配当基準日 9月30日

上場証券取引所 東京証券取引所 JASDAQスタンダード

公告方法 電子公告(当社ホームページに掲載)
http://www.broadmedia.co.jp/
ただしやむを得ない事由により電子公告ができないときは、日本経済新聞に掲載して行います。

株主名簿管理人 東京都中央区八重洲一丁目2番1号
みずほ信託銀行株式会社

	証券会社等に 口座をお持ちの場合	証券会社等に 口座をお持ちでない場合 (特別口座の場合)
郵送物送付先		〒168-8507 東京都杉並区和泉 2-8-4 みずほ信託銀行 証券代行部
電話お問合せ先		フリーダイヤル 0120-288-324 (土・日・祝日を除く9:00~17:00)
各種手続取扱店 (住所変更、株主 配当金受取り方法 の変更等)	お取引の証券会社等になります。	みずほ証券 本店および全国各支店 プラネットブース(みずほ銀行内の店舗)でもお取 扱いたします。 みずほ信託銀行 本店および全国各支店(*) (※)トラストラウンジではお取扱できませんので ご了承ください。
未払配当金の お支払	みずほ信託銀行(*)およびみずほ銀行の本店および全国各支店 (みずほ証券では取次のみとなります) (※)トラストラウンジではお取扱できませんので ご了承ください。	
ご注意	支払い明細発行については、右の「特 別口座の場合」の郵便物送付先・電話 お問合せ先・各種手続取扱店をご 利用ください。	特別口座では、単元未満株式の買取・買増以外の 株式売買はできません。証券会社等に口座を開 設し、株式の振替手続を行っていただく必要が あります。

株式データ

(2016年3月31日現在)