



# FuRyu

Precious days, always

第19期株主通信  
2024年4月1日～2025年3月31日

フリー株式会社





## 新旧社長対談

### 社長交代のご挨拶に代えて ～これまでと、これから。変わらぬ想いを未来へつなぐ～

2025年6月24日(火)の定時株主総会にて新たな代表取締役が承認され、フリー株式会社は新たな経営体制へと移行しました。  
社長交代にあたり、三嶋前社長と榎本新社長が、経営体制の変更理由やフリーの今後のビジョンについて語ります。

新代表取締役社長  
(2025年6月より就任)  
**榎本 雅仁**

前代表取締役社長  
(2025年6月任期満了)  
**三嶋 隆**



#### 社長交代の背景と5年間のサクセッションプラン

—今回のタイミングでの社長交代について背景をお聞かせいただけますか？

**三嶋** 社長交代というのは、バトンを渡す側と受け取る側、両方のタイミングが非常に大切です。実は社内では、5年前からサクセッションプラン(次世代を見据えた育成計画)をスタートさせていました。榎本にも多くの部署をかなりのスピード感で経験してもらいましたね。準備を進めてきた中で、彼に声をかけたところ、彼は「やります」と即答してくれました。

**榎本** 様々な部署を経験させていただきました。特にガールズトレンドビジネスのピクトリンク事業部は10年携わる中で責任者も務め、新規事業の推進にも取り組みました。学生時代にはあまりなじみがなかったゲーム・アニメの事業や財務経理部門なども経験し、勉強になるとともに視野が広がったと思います。**元々、新しいことに挑戦するのが好きなタイプ**なんです。常に知的好奇心が満たされて、楽しんで取り組んでいました。

—三嶋さんが就任されてから早い段階で次世代の育成を開始されたのですね。

**三嶋** 私たちのビジネスは、若い世代をターゲットの中心としています。やはり、若い感性を持って現場のエネルギーを引き出していないといけません。そのため、ある程度の期間で**次の世代にバトンを渡すことがフリーにとって良い判断**だと思い、計画を進めました。

#### 三嶋前社長の7年間のあゆみを振り返って

—三嶋さんが社長を務められた7年間(2018年6月～2025年6月)で印象深い思い出はありますか？

**三嶋** 印象深いのは、フリーを含む国内プライズ関連メーカーが合同開催する年4回の展示会「プライズフェア」ですね。最新のアミューズメント施設向け景品が並ぶ展示会ですが、フリーも年々展示スペースが拡大し、商品点数も増え、来場者数も増えていきました。売上などの数字とはまた別に、会場の熱気や盛り上がりから事業の成長を実感できたことは、非常に嬉しかったです。

—任期中は新型コロナウイルス感染症の感染拡大もありました。

**三嶋** コロナ禍での様々な制限はフリーにとっても大きな困難でした。社員一人ひとりの頑張りが会社を支えたと思います。丁度その頃、直営のプリントシール専門店の新規出店があったのですが、工夫しながら店舗を開け、少ないお客様にスタッフが丁寧に対応していた姿は記憶に残っています。また、アニメ関連のイベントでは、発声が禁止される中でも全力の拍手で盛り上げてくださるお客様を見て、**改めて「私たちはお客様に支えられている」と、深く実感したことを覚えています。**

#### 経営を受け継ぐにあたって

—榎本さんは、これまでの経営から受け継いでいきたいことなどはありますか？

**榎本** フリーの社員は、「良い商品・サービスを届けたい」という想いが非常に強い人ばかりです。創業者や前社長が培ってきたそうしたフリーの風土は変えずに守ってまいります。よく

「ロマンとそろばん」などとも言われますが、夢を持って、クリエイターや企画メンバーが良いものを生み出していく——そうした姿勢がフリーの事業を支えているのだと思います。

——そのうえで、ご自身らしさを経営ではどのように出していきたいとお考えですか？

**榎本** 「成長」を意識したいと社内に伝えました。「企業の成長」と、社員一人ひとりの「個人の成長」の両方を大切にすることで、相互作用によりさらに大きな飛躍につながるものと考えています。

もう一つのキーワードは「スピード」です。お互いを尊重し活発な議論を交わしながらも、最終的には権限を持つ人が責任を持って決めることを全社に徹底してまいります。これにより、よりスピード感のある意思決定ができる組織にしていきたいです。

かつての私は、目標に向かって全力投球で、ロボットのようにがむしゃらに働いていました。しかし、それだとなかなか全員はついてこれないんですね。経営者の立場としては、**いかに周囲を巻き込みながら社員が自分事として動けるチームを作る**

かが重要だと今は考えています。社員一人ひとりのやりがいを引き出して、会社全体を前進させていきたいと思っています。

### 新体制の経営方針とシナジー強化への取り組み

——新体制での、今後の経営方針について教えてください。

**榎本** まずは進行中の中期経営計画「中期ビジョン2027」の達成に向けて進んでまいります。その中でも世界観ビジネスの**海外展開**、特に中国市場に注力いたします。地道な取り組みを進めて市場への理解が進んできている今、他社とのアライアンスも視野に入れて本格的に取り組んでいきたいと考えています。ここでノウハウが確立できれば、アジア圏全体へと展開を広げる可能性も見えてきます。

もう一つの重点分野は、**ガールズトレンドビジネスの回復**です。プリントシール機の利用を再び増やし、加えてサービス全体で多面的な価値を提供できる存在になることを目指します。目標設定とビジョンを明確にし、社員一丸となって進んでまいります。

——2025年6月にアニメ事業を分社化し、子会社を設立されました(P.5トピックス参照)。

**榎本** これまでは部門ごとに独立採算の意識が根強く、シナジーがあまり生み出せていなかった部分がありました。今後はフリーのシナジーをしっかりと意識して取り組んでいきたい考えです。アニメ事業は、フリーの中でもIP(知的財産)を創出する機能を持ちます。自社で制作したIPをフリーの得意とするぬいぐるみ等のグッズ展開へとつなげることで、自社IPのさらなる認知向上と、価値最大化を図ります。そのためにも、専任の子会社を作ることでクオリティが高いアニメの製作体制を整えました。

### 最後に、株主様へのメッセージをお願いします。

**三嶋** 現在、精神的な欲求を重視する世界へと社会の価値観が変化していく中で、フリーはエンタテインメントを中心とし



た人々の心を豊かにするビジネスを進めてまいりました。フリーの考えを受け止め、応援していただいている株主の皆さまに改めて感謝申し上げます。今後は後任の榎本が経営を担当いたしますが、引き続きご支援いただければ幸いです。

**榎本** 株主の皆さまにとって、フリーが魅力的かつ成長を期待できる企業であり続けられるよう、まずは利益をはじめとする実績をしっかり伸ばすことに注力してまいります。フリーは、大きなポテンシャルを持った会社です。私自身、様々な可能性をフリーに感じております。

特に「かわいい」というキーワードは、フリーの強みを象徴するものです。現在は「かわいい」の定義も多様化しています。ただ見た目だけでなく、仕草や関係性、ストーリーの中にある多様な「かわいい」が人々のストレスを軽減したり、喜びを与えたりしています。フリーの事業を通して日本の**「かわいい」の価値を世界に発信**することも目指していければと思っています。ぜひご期待いただければ幸いです。今後とも、ご指導ご鞭撻のほどを何卒よろしくお願い申し上げます。

Profile 代表取締役社長 **榎本 雅仁**(えのもと まさひと)

1974年2月20日生まれ。  
オムロン株式会社、オムロンエンタテインメント株式会社、株式会社ゼロ・サムを経て、2009年にフリー株式会社へ入社。  
ピクトリンク事業部長や戦略本部長などを歴任し、2025年6月より代表取締役社長に就任。

【座右の銘】

決まった言葉はありませんが、仕事をするうえで意識しているのは、**「世の中にインパクトを与えられるような商品やサービスを作りたい」**です。

## 新たに取締役に就任した2名をご紹介します。



Profile  
取締役 **土屋 正樹**(つちや まさき)  
1970年生まれ。  
パロマ工業株式会社、オムロンエンタテインメント株式会社を経て2007年にフリーに入社。  
生産管理部長(全社物流・製造)やプリントシール機事業部長を歴任し、2019年に執行役員に就任。  
ガールズトレンド事業本部にて本部長を務める。

【座右の銘】  
自分なりの行動指針として。

「今より一歩」(とにかく動いてみる!)  
「目的を明確に、自分から行動する」  
(自分で目的を決めて、主体的に動く!)  
「できる答えをすぐに出す」(今、何が必要かを常に考えておく!)



Profile  
取締役 **西村 仁志**(にしむら ひとし)  
1976年生まれ。  
オムロングループを経て2007年にフリーに入社。  
プライズ、キャラクターMD領域で経験を積み、2022年に執行役員に就任。世界観事業本部の本部長として事業を牽引。

【座右の銘】  
部下にも伝えている言葉です。

「俺は俺の責務を全うする!!」(漫画「鬼滅の刃」より)  
「諦めたらそこで試合終了ですよ」  
(漫画「SLAM DUNK」より)

### フリーの新たなエンタテインメントを自らの手で。

こうした大きな役割をお任せいただいたことに、身の引き締まる思いです。就任のお話をいただいた際には、正直とても悩みました。というのも、20年間携わってきたガールズトレンドビジネス(GTB)をこれから大きく変えていきたい、成長させたいという強い想いがあったからです。それでも最終的には、「決定や責任を他の誰かに任せるのではなく、**自分の手でやりきりたい**」という気持ちが勝り、就任を決意しました。現在は、事業運営だけでなく会社全体を見渡した判断や意思決定も求められる立場として、日々その責任の重みを実感しています。

私の仕事の軸には、「**様々な立場の人の声に耳を傾けること**」があります。フリーに入社する前、ガス機器メーカーで環境ISOの全社導入を経験しました。様々な現場の方々の価値観や想いに触れ、頭で考えた凶面の先にある「現場の声」を知ったことが、今も自分の根本になっています。フリーでも、プリントシール機の納期短縮に取り組んだ時には、営業、生産、物流など関係各所の担当者の話を丁寧

に聴きながら調整を進めた結果、約3分の1まで縮めることに成功しました。

フリーの事業は若者のトレンドや好みに深く関わるものですが、実は、私自身は流行に興味津々、といったタイプではありません。しかし、だからこそ**チームや担当者の意見をしっかりと聴き、意見の妥当性を冷静な目線で判断できる**と思っています。

今後は、GTBとキャラクタービジネスを掛け合わせた新たなエンタテインメント創出に挑戦したいと考えています。フリーのIP獲得力や技術力を活かし、世界に向けて今までにない価値を生み出していくことが、私の担うべき役割だと思っています。

私の人生の目的は、「**目の前で生まれる笑顔を増やすこと**」です。これからは、フリーを応援して下さる株主の皆さまにも笑顔になっていただけるよう努めたいと考えております。「フリーって会社、前から知ってたんだよね」と、株主の皆さまが自慢したくなるような会社を目指し、引き続き新しい価値の創出に挑み続けてまいります。

### 新たな挑戦で、フリーの可能性をもっと広げたい。

この度、取締役に就任いたしました西村です。従業員から経営者という新しいステージに移ることに不安もありますが、それ以上にワクワクする気持ちも感じています。まるで「従業員を卒業して、経営に入学した」ような心境です。

フリーは、プリントシール機で有名かと思いますが、世界観ビジネス(SKB)でもプライズを中心としたキャラクタービジネスやゲーム、アニメなど幅広いエンタテインメントを展開しています。こうしたフリーの多様な事業を通じて、フリーという会社をさらに多くの人に知っていただきたいと考えております。今回経営の立場になりますが、事業運営の部分も強く意識しています。

これまでの仕事で印象深いのは、コロナ禍での経験です。私がプライズ事業の営業部部長に就任した2020年は、まさにコロナ禍の真っただ中でした。アミューズメント施設の閉鎖や受注商品の出荷不能、物流確保の問題、在宅勤務のパソコン確保など、未知の状況に様々な困難がありましたが、メンバーと知恵を絞りながら、新たな方法を模索して一つひとつ

取り組み、**結果的には過去最高の売上を達成**することができました。固定観念に囚われず、「**変化を前提に、今のベストを考えられること**」は自身の強みだと思っています。

私は営業出身なので、利益にフォーカスして考えることが得意です。取締役という立場でも、**利益成長のためのチャレンジを強く推し進めたい**と考えています。リスクヘッジはしつつも、やはり安全地帯から飛び出してチャレンジをしなければ、企業の大きな成長はありません。これまではSKBの本部長として、チャレンジすることの重要性をチームに発信し続けてきました。今後は取締役として、こうしたマインドとチャレンジしやすい環境を全社に浸透できればと考えております。

SKBでは今後は海外展開をさらに積極的に進め、ガールズトレンドビジネス(GTB)との2枚看板でさらなる成長を目指します。事業成長による企業価値の向上に対する取締役の責務を自覚し誠心誠意努めてまいりますので、引き続きフリーを応援いただけますと幸いです。

## 特集2

# サステナビリティ

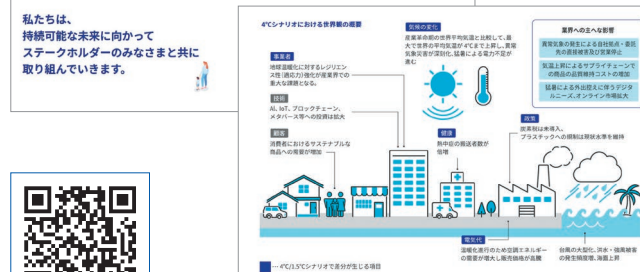
私たちフリューは、「人々のこころを豊かで幸せにする良質なエンタテインメントを創出する!」という企業理念のもと、事業活動を通じてすべてのステークホルダーの皆さまとの信頼関係の構築に努め、社会の持続的発展に貢献してまいります。

## サステナビリティページを 全面リニューアルしました!

特定した10個の重要課題をもとに、「良質なエンタテインメントの創出」「動的ビジョンの実現」「未来を切り拓く次世代の応援」「健全な経営基盤」の4つのテーマごとに、課題解決に向けた活動を推進しています。2024年度は取り組みを詳しく伝えるべく、コーポレートサイトのサステナビリティページを全面リニューアルしました。

### 変更点

- 各テーマごとの取り組みを画像やイラストを交えながら、事例も加えてより具体的に表現。また、取り組みを深掘りするトピックスコンテンツを設け、社員の想いや実施背景を詳しく知っていただく機会も増やしました。
- 「TCFD提言に基づく情報開示」は新サイトに合わせてデザインを刷新しました。
- 有価証券報告書で開示している人的資本に関するデータを含めた非財務データを掲載するページを新設しました。



<https://www.furyu.jp/sustainability/>

## サステナビリティワーキンググループ長にインタビュー

# フリューらしいサステナビリティを、楽しみながら。



取締役  
管理本部 本部長 佐田 良子

### 【座右の銘】

「人に優しく、数字に厳しく」  
「常識は外れるものではなく、  
破るもの」  
「まずは挑戦する方向で考えてみる!」

フリューでは2018年からワーキンググループを設置しサステナビリティへの取り組みを続けておりますが、2024年に体制を新たに整えて全社横断で活動に取り組む新体制を発足しました。グループ長として大きな責任と同時にやりがいも感じています。

フリューのサステナビリティは、「社員がいきいきと働くこと」から始まると考えています。やりがいを持って働ける環境が、良い商品やサービスを生み出し、お客様の笑顔となる。それが、社会課題の解決やサステナビリティへの貢献にもつながっていく。この取り組みは、フリューの社員一人ひとりがそれぞれの部門と事業を通じて実現するものです。

これまで、企業理念にある“良質”を実現する「フリュー品質」の再構築やプライム市場としてのガバナンスの啓発、働きがい向上を目指した社員座談会、ご家族を会社に招

いた体験学習イベントや企業訪問対応などを実施してきました。そうした場を通して、「自分の仕事社会につながっている」と実感する社員が増えてきたように感じます。

「フリューらしいサステナビリティ」の手ごたえを感じ始めた今、もっと多くの方にフリューの想いや取り組みを知っていただくと思い、この度サステナビリティ特設サイトのリニューアルを実施しました。イラストやアイコンを使って、フリューの魅力が伝わるようにこだわっています。「サステナビリティ=難しそう」ではなく、ワクワクしながら読み進んでいただければと思います。リニューアル後に、学校様や旅行会社様から企業訪問のお問い合わせが増えていて、発信することの大切さを改めて実感しています。

今、ひとつの夢として、いつか本社のある渋谷を巻き込んだサステナビリティのイベントができたらと考えていま

す。中高生を集めて、フリューの事業に触れて楽しみながら参加していただく。今のフリューでは難しいかもしれませんが、実現のために小さなところから取り組んでいます。

サステナビリティは、特別なものではなく、日々の生活や業務につながっているもの。私たちは今後も、持続可能な成長を目指しながら、多くの人の心を動かし、幸せを感じていただけるような商品・サービスを作ってまいります。そして、気候変動対応や環境保護、地域社会への貢献といった社会的責任にも、自分たちらしいやり方で向き合っています。それらすべてがフリューの事業活動とつながっていることを、これからも丁寧に伝えていきたいと思っています。わざわざサステナビリティと銘打たなくても、フリューらしい取り組みが自ずと社会貢献となっている。「フリューって、いい会社だね」と意識せずとも感じいただけることが、私たちの理想です。

## 01 トピックス アニメ事業を分社化 100%子会社「フリー・ピクチャーズ株式会社」設立

フリーは、2025年6月20日付でアニメ事業を会社分割(簡易新設分割)により分社化し、100%子会社「フリー・ピクチャーズ株式会社」を設立いたしました。

これにより経営資源を集約させ、経営効率の向上を図るとともに、より専門性の高い体制を整えることで、作品クオリティの向上とヒット作の創出を目指します。

フリー・ピクチャーズは、アニメ作品の製作・配信や関連グッズの展開、著作権管理までを担う専門会社として始動します。今後も、ファンの皆さまにより魅力的なコンテンツを届けてまいります。



## 02 トピックス フリーオリジナルゲームソフト『ヴァレット／VARLET』 2025年8月28日(木)発売決定！

フリーオリジナルゲームソフト『ヴァレット／VARLET』が2025年8月28日に発売予定です。本作は、輝星(こうせい)学園を舞台に、個性的な仲間と共に戦いながら、あなたの知らない自分自身を探す学園RPG。“自分だけのアオハル”を見つける学園生活や、“先導者”と“支配者”という2つのスタイルを選んで戦うバトルパートで物語が展開します。フリーの完全新作タイトルにぜひご期待ください。



公式サイト：<https://www.cs.furyu.jp/varlet/>

対応機種  
PlayStation®5  
Nintendo Switch™  
Steam®  
Epic Games Store(予定)  
ジャンル：学園RPG  
(プレイ人数:ひとり)



## 03 トピックス “自然に整えられる”AIフォトレタッチソフト『FURYU retouch』 WEB版の本格提供を開始！

AIフォトレタッチソフト『FURYU retouch(フリーレタッチ)』のWEB版が2025年4月30日(水)より提供開始となりました。

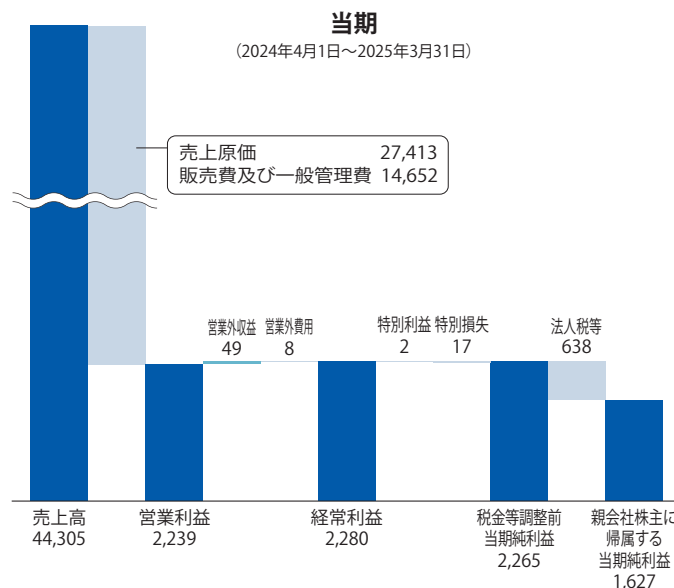
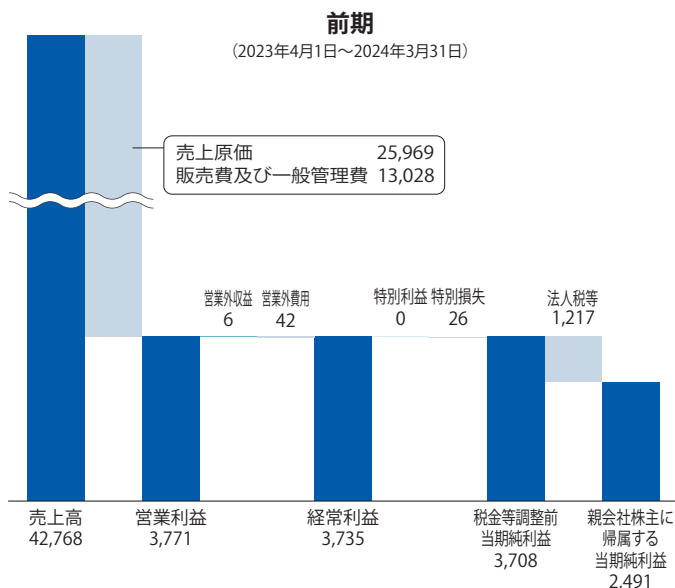
これまで一部の写真スタジオでのみ利用可能だった同サービスですが、WEB版ではPCやスマートフォンなどの端末とネットワーク環境があれば、基本的には好きな時間や場所で操作が可能となりました。これによりカメラマンや写真スタジオと、ご利用のお客様の双方の利便性向上に寄与いたします。



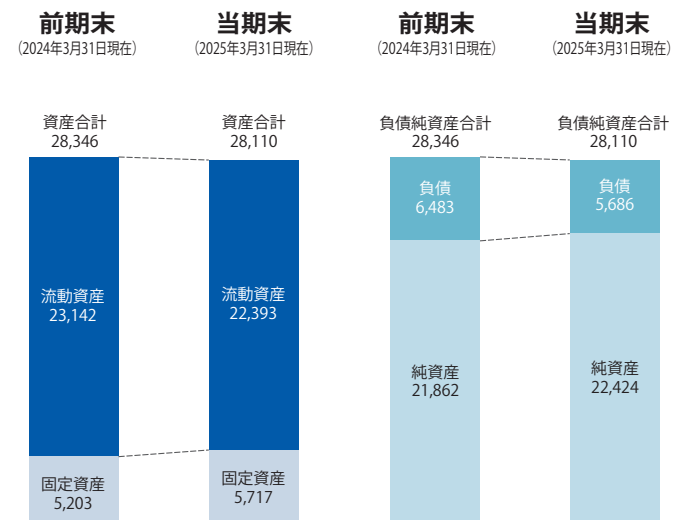
### 『FURYU retouch』とは

プリントシール機事業で培ったフリーの画像加工に関するノウハウや感性を、プロカメラマンが撮影やレタッチを行う場面に活用いただくべく、結婚式などの記念写真のために新たに設計開発したAI画像処理レタッチソフトです。お客様自身で操作し、自然に“盛る”ことができるのが大きな特長です。

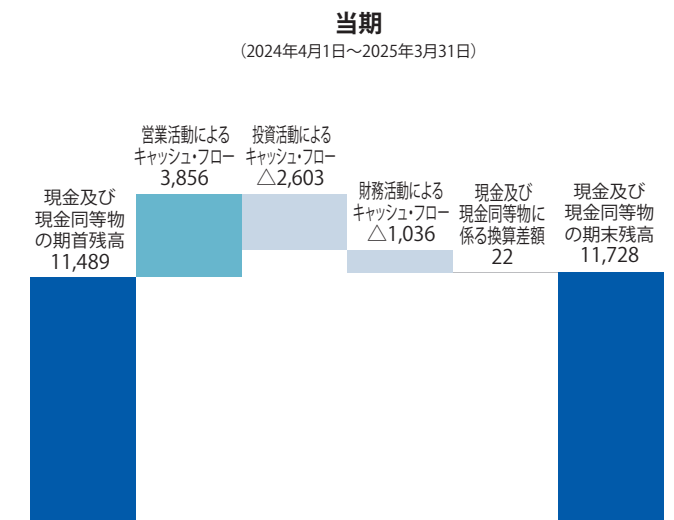
▶ 連結損益計算書の概要 (単位:百万円)



▶ 連結貸借対照表の概要 (単位:百万円)



▶ 連結キャッシュ・フロー計算書の概要 (単位:百万円)

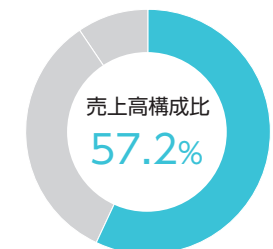


**世界観ビジネス(SKB)** 売上高 **25,338** 百万円

クレーンゲーム景品・海外物販・高価格帯ホビー・くじ

定番キャラクターや人気IPの商品化を推進し、売上は順調に伸長。為替影響については、ドル建て取引の拡大や予約により営業利益への影響を抑制しました。

クレーンゲーム景品は市場拡大やインバウンド需要を背景に堅調に推移しました。海外物販も中国・米国・欧州での受注増により大きく成長し、新規販路の拡大や現地ECとの提携も。高価格帯ホビーは収益性重視の商品展開とEC販売強化に注力しました。

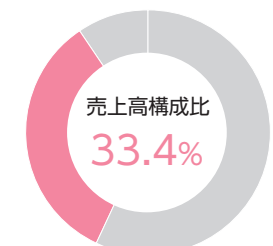


**ガールズトレンドビジネス(GTB)** 売上高 **14,818** 百万円

プリントシール・ピクトリンク・コンテンツサービス・レタッチソフト

プリントシール機の付加価値向上を目指し、新機種種の投入やコラボ施策、アミューズメント施設でのプレイ促進キャンペーンに取り組みました。施策単体での効果は得られたものの、市場全体の底上げには至らずプレイ回数・売上ともに減少。

『ピクトリンク』も有料会員数が減少傾向となりましたが、フォトストレージ機能の追加やカレンダーアプリの提供など、利用促進策を進めました。

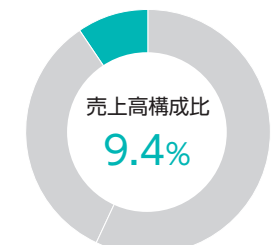


**フリーニュービジネス(FNB)** 売上高 **4,148** 百万円

家庭用ゲームソフト・アニメ・ゲームアプリ・カラーコンタクト  
広告プランニング・オールドット

家庭用ゲームソフト事業では、新作タイトル『REYNATIS/レナティス』『バトルスピリットクロスオーバー』『ペイブレード エックスONE』などが堅調に推移し、既存タイトルのDL販売や海外展開も寄与して、売上は前期比で増加。アニメ事業は、『ゆるキャン△』第3期を含む複数の幹事作品の放送開始により、前年を上回る売上を記録しました。

カラーコンタクトレンズ事業は、成長事業への経営資源集中を目的に、3月31日付で事業譲渡を行いました。



## 会社概要 (2025年3月31日現在)

商号	フリー株式会社
本社所在地	〒150-0032 東京都渋谷区鶯谷町2-3 COMSビル2F
設立	2007年4月1日
資本金	16億3,921万円
従業員	537名(連結)

## 役員の状況 (2025年6月24日現在)

取締役	代表取締役社長	榎本 雅仁
	取締役	佐田 良子
	取締役	土屋 正樹
	取締役	西村 仁志
	社外取締役	小竹 貴子
	社外取締役	宇野 健人
監査役	常勤監査役	中村 隆行
	社外監査役	山崎 想夫
	社外監査役	吉羽 真一郎

## 株式の状況 (2025年3月31日現在)

発行可能株式総数	104,400,000株
発行済株式の総数	28,296,000株
株主数	11,692名

### 大株主(上位10名)

株主名	持株数(株)	持株比率(%)
風流商事株式会社	4,340,000	16.32
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	2,338,200	8.79
TM株式会社	1,415,000	5.32
フリー社員持株会	924,900	3.48
田坂 吉朗	840,000	3.16
吉田 真人	800,000	3.01
稲毛 勝行	750,000	2.82
中村 真司	511,300	1.92
YOSHIDA株式会社	493,000	1.85
株式会社日本カストディ銀行(信託口)	444,900	1.67

※持株比率は自己株式(1,697,325株)を控除して計算しております。

## 会社沿革

1997年	オムロン株式会社にて エンタテインメント分野の新規事業として開始
1998年	プリントシール事業に参入
2001年	モバイルコンテンツ事業に参入
2002年	クレーンゲーム景品事業に参入
2003年	オムロンエンタテインメント株式会社設立
2007年	マネジメント・バイアウトにより、 フリー株式会社として独立
2009年	ゲーム事業に参入
2012年	株式会社ウィーヴ全株式取得
2014年	株式会社コアエッジへ資本参加
2015年	東証一部上場
2018年	株式会社コアエッジを連結子会社化
2019年	株式会社ウィーヴを吸収合併 株式会社コアエッジの全株式を譲渡
2021年	株式会社CODE SHAREと合併で オールドット株式会社を設立
2022年	オールドット株式会社の全株式を取得 東京証券取引所の市場区分見直しに伴い、 プライム市場に移行
2024年	アメリカ合衆国カリフォルニア州に FURYU of America, Inc.を設立(連結子会社)
2025年	フリー・ピクチャーズ株式会社を 新設分割により設立(連結子会社)

## 株主メモ

事業年度	4月1日から3月31日まで
定時株主総会	毎年6月
剰余金の配当の基準日	3月31日
株式の売買単位	100株
株主名簿管理人及び 特別口座管理機関	みずほ信託銀行株式会社
連絡先・郵便物送付先	〒168-8507 東京都杉並区和泉二丁目8番4号 みずほ信託銀行株式会社 証券代行部 電話 0120-288-324 (フリーダイヤル)
証券コード	6238

### 株式等に関する マイナンバーの お届出のお願い

- 株式等の税務関係のお手続に関しては、マイナンバーのお届出が必要です。
- お届出が済んでいない株主さまは、お取引の証券会社等へマイナンバーのお届出をお願いします。

## 株主優待制度

### フリー・ プレミアム 優待倶楽部

株主さまが保有する株式数に応じて、株主優待ポイントを進呈いたします。ポイント数に応じて、こだわりグルメやスイーツ、銘酒、テーブルウェア、体験ギフトなど特設サイトに掲載されている2,000点以上の商品からお好みの商品をお選びいただけます。

次年度の3月末日現在において同一の株主番号で当社株式を保有していただいている場合に限り、ポイントの繰り越しが可能です(最大2年間有効)。ポイントを繰り越すことにより、高額ポイントの商品もお選びいただけます。

### お申込み手続きについて

優待商品や株主さま限定の特設Webサイト登録方法などを記載した「フリー・プレミアム優待倶楽部のご案内」を2025年5月下旬にお送りしております。ご案内に記載のとおり、Webサイトにてご登録いただけますようお願い申し上げます。

インターネットにて登録ができない株主さまにおいては、電話にてお申し込みいただくことはできますが、ご選択いただける商品に限りがあることをご了承ください。

### 対象となる株主さま

毎年3月末日現在の株主名簿に記載または記録された、当社株式5単元(500株)以上を保有する株主さま

保有株式数	進呈ポイント数
500~999株	5,000 point
1,000株以上	10,000 point

### 優待商品一例

◎2,000pt



◎4,000pt



◎7,000pt



※進呈ポイント数などサービス内容は変更する可能性があります。

# フリー株式会社