



2026年2月期 第3四半期

# 決算説明資料

2026年1月14日

---

株式会社エディア

証券コード：3935



人々の生活に  
笑顔をもたらすサービスを  
創造し続けます

決算概要	(百万円)	2025年2月期 第3四半期累計	2026年2月期 第3四半期累計	対前年同期比 増減率
	連結売上高	2,530	3,487	+956 +37.8%
	連結営業損益	167	369	+202 +120.8%
主力のオンラインくじサービス、電子書籍の売上増により、対前年同期比で+37.8%増収、+120.8%増益。 オンラインくじサービスで好調なタイトルが増収増益を牽引。				

事業概要	IP事業	・ 前期に引き続き、オンラインくじサービス『まるくじ』『くじコレ』の売上が好調 ・ ゲームは6タイトルを発売
	出版事業	・ 電子書籍の売上が好調 ・ ラノベ・コミックともに順調に作品数を積み上げる

	2026年2月期 第3四半期 決算概要……………	P 4
	2026年2月期 第3四半期 各事業の概要…	P 8
	2026年2月期 第4四半期以降の取り組み…	P17
	2026年2月期 成長戦略……………	P20
	参考資料 ……………	P31

2026年2月期 第3四半期連結業績ハイライト

- 主力のオンラインくじサービス、電子書籍の売上増により、対前年同期比で+37.8%増収、+120.8%増益
- オンラインくじサービスで好調なタイトルが増収増益を牽引

損益区分 単位：百万円	2025年2月期 第3四半期累計	2026年2月期 第3四半期累計	対前期比 増減	対前期比 増減率
売上高	2,530	3,487	+ 956	+ 37.8%
売上原価	1,055	1,400	+ 345	+ 32.7%
売上総利益	1,475	2,087	+611	+41.4%
販売費及び 一般管理費	1,308	1,717	+409	+31.3%
営業損益	167	369	+202	+120.8%
経常損益	148	341	+193	+130.2%
親会社に帰属する 当期純利益	132	296	+ 164	+ 124.5%

## 2026年2月期 第3四半期連結財政状態ハイライト

- 金融機関とコミットメントライン契約を締結し、成長投資に向けた機動的な資金調達体制を確立
- 有利子負債を圧縮し、手元資金を最適化

BS項目 単位：百万円	2025年2月期 期末	2026年2月期 第3四半期	増減	増減要因等
現金預金	1,767	1,383	△384	借入の返済による減少
流動資産	2,700	2,380	△320	現金預金の減少、前払費用の増加
固定資産	297	285	△11	

流動負債	1,135	820	△314	借入の返済による減少
固定負債	491	420	△70	
純資産	1,371	1,424	+53	自己株取得による減少も、 利益計上により増加
総資産/ 負債純資産	2,997	2,665	△331	

流動比率	238%	290%	+52%	
自己資本比率	45%	53%	+8%	

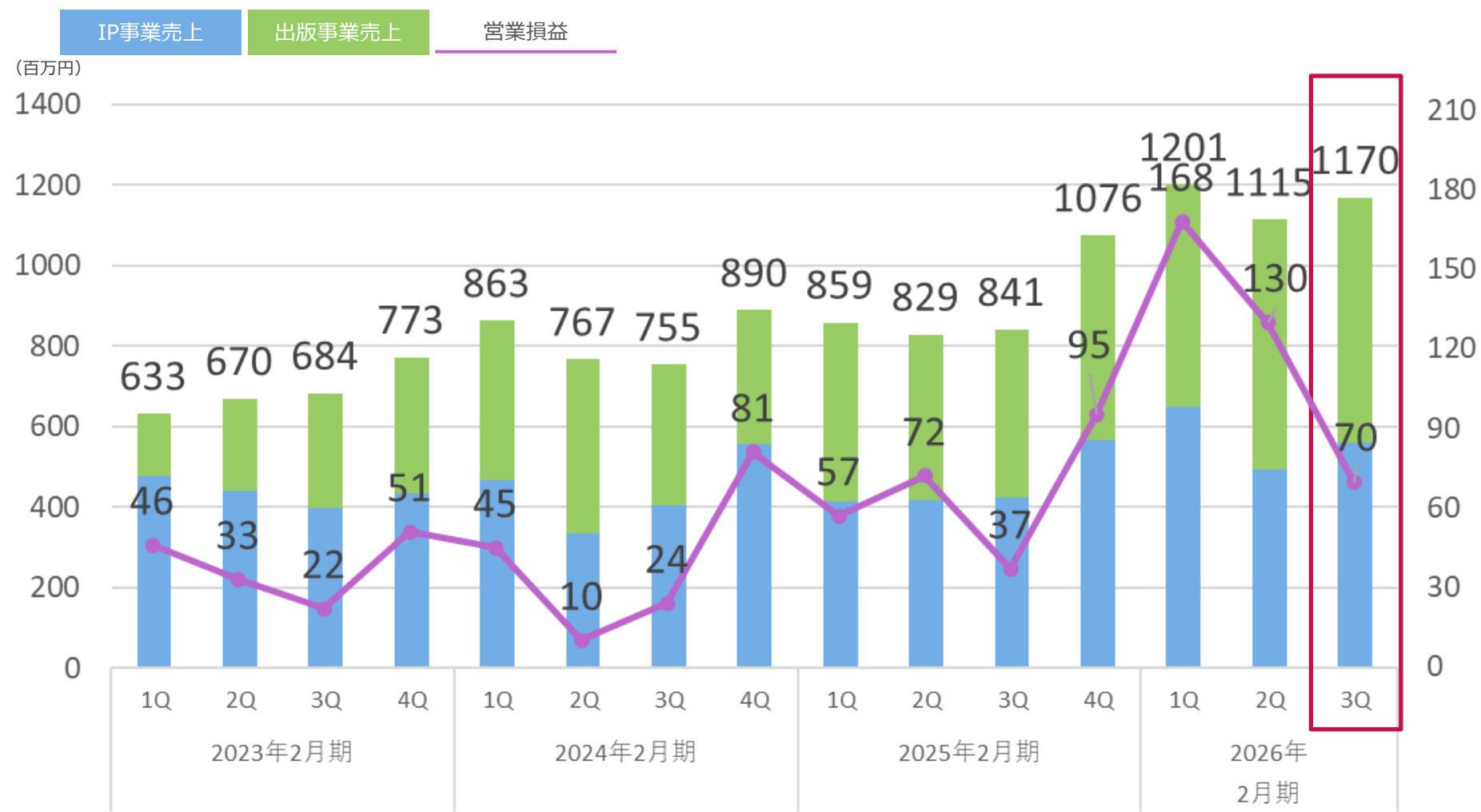
事業別ハイライト

■ 成長戦略及び具体的な戦略に基づき迅速な意思決定を実施し、スピード感あるグループ経営を推進

事業	サービス	2026年2月期 第3四半期の実績	2026年2月期 第4四半期以降の展開
IP事業	ゲームサービス	■ Nintendo Switch™用ソフト『天使の詩～白き翼の祈り～』『Blackish House sideA→ - Retour-』『テレネットRPGコレクション』発売	■ 新作オリジナルゲームタイトル発売予定 ■ レトロゲームタイトル復刻PJ進行
	グッズサービス	■ 『くじコレ・まるくじ』にて『アイドルタイムプリパラ』や『SAKAMOTO DAYS』他オリジナルグッズが当たるくじを販売 ■ 女性向けのアニメ・ゲームグッズの物販イベント「アニメイトガールズフェスティバル2025」へ出展	■ 人気IPのくじ・グッズを販売 ■ グッズ販売サービスの国内外販路拡大
	IPライセンスアウト	■ 自社IPを国内外へライセンスアウト	■ 国内外へのライセンスアウト案件継続中
	その他	■ 人気ドラマCDシリーズ『DIG-ROCK』のバンドライブ『DIG-ROCK 2nd LIVE - IGNITE-』開催	
出版事業	ライトノベル・コミック 電子書籍他	■ 一二三書房X小説家になろう『第6回一二三書房WEB小説大賞』コンテスト開催 ■ 『オルクセン王国史』ライトノベル及びコミック版の続編を発売、累計部数100万部を突破	■ 人気ライトノベルの続巻やコミック版を発売 ■ コンテストを開催し、原作を発掘

連結売上高及び連結営業損益の四半期推移

- IP事業、出版事業共に売上高は堅調に推移
- 当3Q実施の大型ライブイベントなど一時的な費用が嵩み、3Qの営業利益は一時的に減少





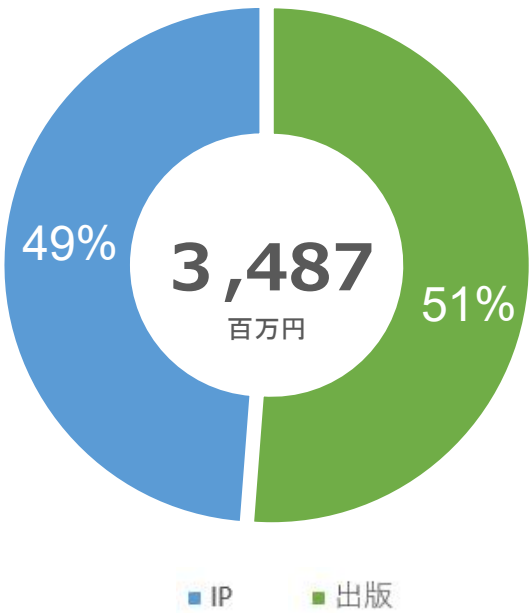
2026年2月期	第3四半期	決算概要…………	P 4
	2026年2月期	第3四半期	各事業の概要… P 8
2026年2月期	第4四半期以降	の取り組み…	P17
2026年2月期	成長戦略……………		P20
参考資料	……………		P31

## エディアグループ 事業ポートフォリオ

■ IP・出版2つの事業を軸に、総合エンターテインメントを提供

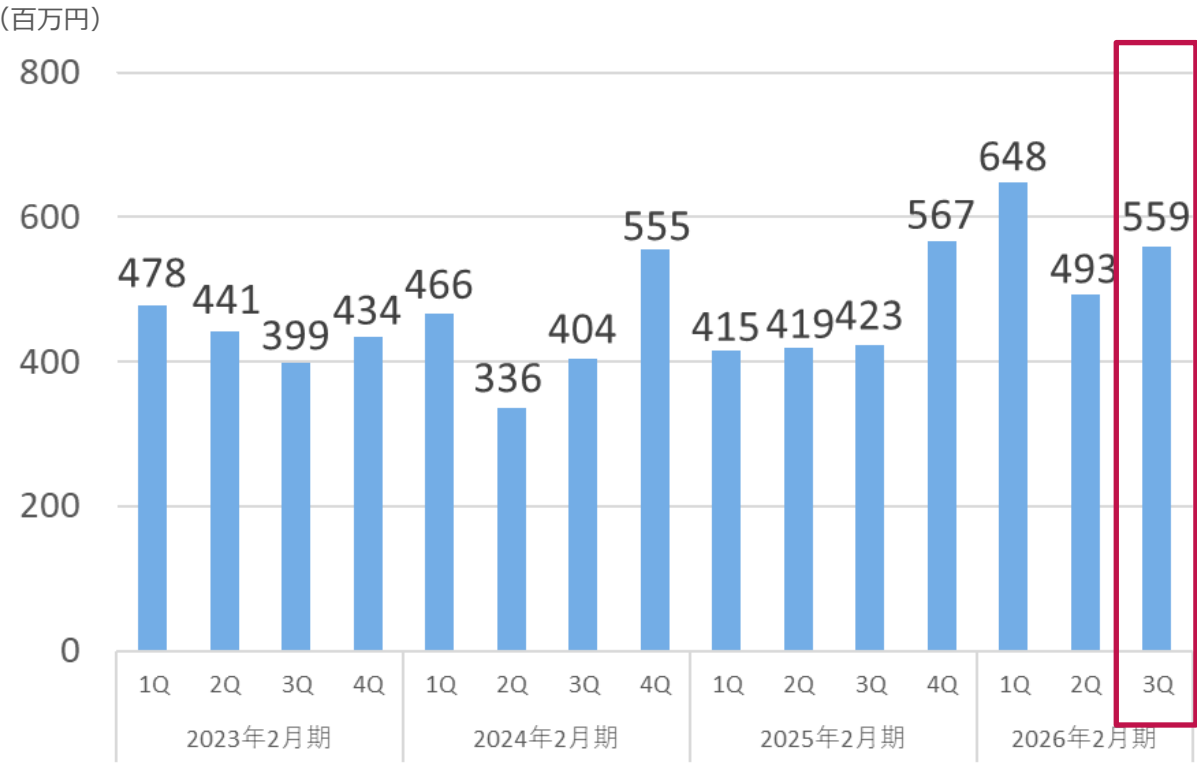
IP事業	<ul style="list-style-type: none"><li>■ ゲームサービス運営</li><li>■ 音楽・ドラマCD、グッズ・イラスト集の企画、編集、販売</li><li>■ 自社の持つ知的財産(作品)の国内外向けライセンスアウト・アニメ化</li><li>■ ライフエンターテインメントサービス運営</li><li>■ アプリ・ゲーム・システム開発受託</li><li>■ イベント・音楽制作受託等</li></ul>
出版事業	<ul style="list-style-type: none"><li>■ ライトノベル・コミックの企画、編集、出版</li><li>■ 電子書籍・電子コミックの販売</li></ul>

2025年2月期 第3四半期  
事業別売上高構成比



# IP事業 3Qトピックス

■ IP事業売上高及び四半期推移



オンラインくじサービスは引き続き好調、イベントや新作ゲームも売上を底上げ

- オンラインくじサービスは、堅調に推移
- ライブイベントによる売上や、レトロゲーム・移植の乙女ゲームの発売も売上に貢献

## IP事業 ゲームサービス

### ■ Nintendo Switch、Steamに向けたゲームを販売



#### Nintendo Switch 用ソフト『天使の詩～白き翼の祈り～』 2025年9月発売

1991年にPCエンジンSUPER CD-ROM<sup>2</sup>用ソフトとして発売されたロールプレイングゲーム。一貫して「恋愛」をテーマとし、ケルト神話をモチーフに不遇の主人公となった1作目と、その100年後の世界を描いた2作目で繋がれる物語。日本テレネットの代表的な作品の一つで、涙してしまうシナリオと名曲揃いと言われるBGMなどがPCエンジンのロールプレイングゲームの中でも名作と評価が高い人気シリーズです。



#### Nintendo Switch 用ソフト『Blackish House sideA→ -Retour-』 2025年10月発売

2016年に株式会社アスガルドのレーベルhoneybee black（現:株式会社アリスマティック）より発売されたPCゲーム『Blackish House sideA→』をNintendo Switch向けに完全移植。才能や容姿に恵まれながらも性格に難がある芸能人たちが集まる「星月プロダクション」を舞台に、彼らとの非日常的で甘く危険な恋愛を描いたストーリーとなっています。



#### Nintendo Switch 用ソフト『テレネットRPGコレクション』 2025年11月発売

主人公は魔王の配下！救世主である「勇者」も敵として登場する『ダークキングダム』、敵国に故郷を滅ぼされた王子がその復讐に魔物たちを率いるシミュレーションRPG『緋王伝 魔物たちとの誓い』、故郷の危機に、旅をしていた主人公が帰路に向かうためクリア時間を競うアクションRPG『ノイギア～海と風の鼓動～』のクセの強いRPG3タイトルをNintendo Switch向けに完全移植。

## IP事業 オンラインくじサービス、グッズ

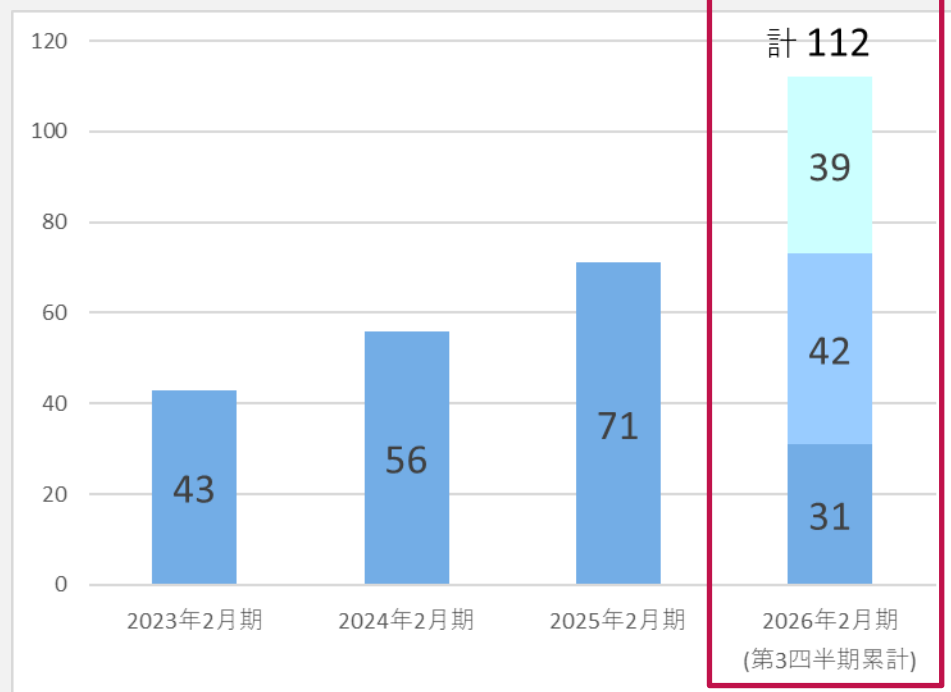
- 『くじコレ』『まるくじ』はインターネット上で購入可能なハズレなしの抽選クジサービス
- キャラクターグッズに特化したプラットフォームとして高い実績を誇り、IPを活かした商品開発力が強み
- 受注生産方式のため、販売機会損失や余剰在庫リスクなし



### 『くじコレ・まるくじ』発売タイトル数の推移

実績を積み上げることで取扱いIP数が増加、大型IPの許諾も増加し、収益性の高いタイトルを継続的に投入できる体制に

※売上計上は販売期間終了後、商品出荷のタイミング(発売後約3.5ヶ月後)となります





## IP事業 グローバル展開

- ライトノベル・コミック作品をライセンスアウト、海外版を発売
- 『テレネット シューティング コレクション』『超兄貴COLLECTION』 Steam版を配信開始



ライトノベル・コミック作品をライセンスアウト、海外版を発売

自社IPのアニメ化にあたって、海外での評価も重要となります。翻訳版を展開することで、グローバル評価を獲得し、収益の多角化、アニメ化の成功に繋がります。

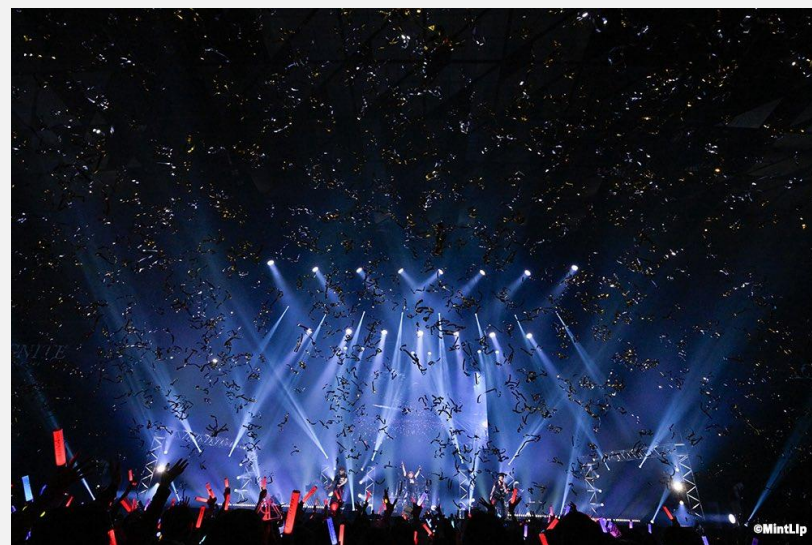


Steam版『テレネット シューティング コレクション』  
『超兄貴COLLECTION』 2025年11月配信開始

2023年6月にNintendo Switch向けに発売した『テレネット シューティング コレクション』、2024年12月に発売した『超兄貴COLLECTION』を、PC向けに遊びやすく快適なプレイ環境を整えたSteam版で配信開始。  
日本国内の他、英語圏に向けて販売。

## IP事業 その他

### ■ 人気ドラマCDシリーズ『DIG-ROCK』のバンドライブ『DIG-ROCK 2nd LIVE -IGNITE-』開催



2025年11月 京王アリーナTOKYOにて、当社グループのオリジナルドラマCDタイトル『DIG-ROCK』の2回目となるバンドライブを開催

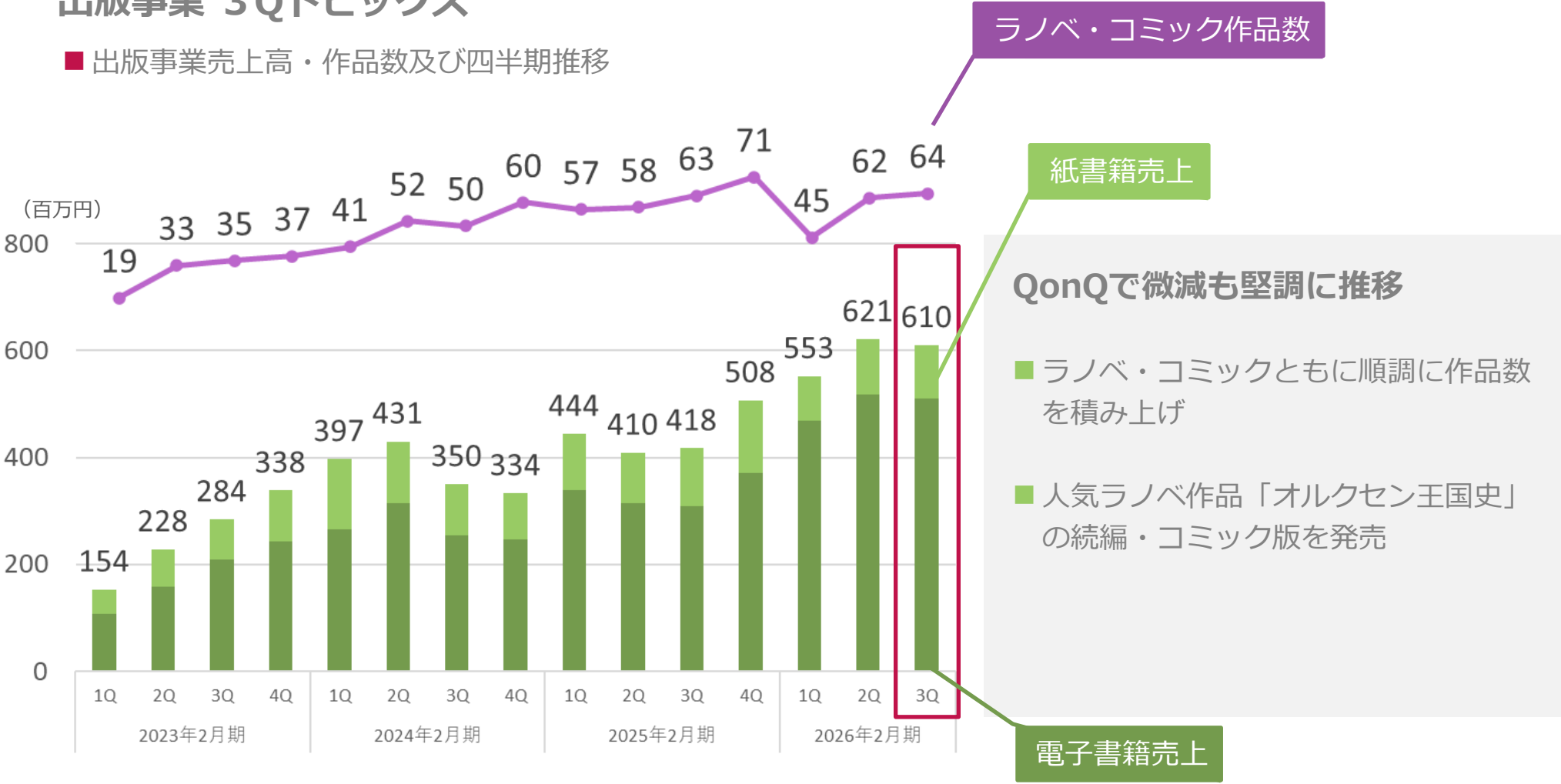
当社グループの主力IPの価値向上と顧客満足の最大化を目的に、大規模なファン感謝イベントを実施いたしました。

～『DIG-ROCK』とは～

当社グループのティームエンタテインメントにて設立したオリジナルドラマCDレーベル「MintLip」よりリリース中の人気ドラマCDシリーズです。数々の人気タレントが所属する芸能事務所を舞台に、「Impish Crow」「RUBIA Leopard」「HOUND ROAR」という3組のバンドを軸に、様々なキャラクターが交差するストーリーが展開されます。バンドとして音楽アルバムの発売やコミカライズも行われ、ゲーム化も行われております。

# 出版事業 3Qトピックス

■ 出版事業売上高・作品数及び四半期推移





## ライトノベル・コミック

- ライトノベルは9月～11月で31作品を刊行、コミックは9月～11月で33作品を刊行
- 人気ライトノベルの続巻やコミック版を発売



### オルクセン王国史～野蛮なオークの国は、如何にして平和なエルフの国を焼き払うに至ったか～ 6 (ライトノベル)

シリーズ累計 100 万部を突破！

《銃と魔法》の異世界戦記、いよいよ物語は佳境に！

美しい白エルフたちの国・エルフィンと、稀代の名君・グスタフ王率いる魔族連合国家オルクセンの、因縁の戦いが激化！ 双方に数多の被害を与え、悲劇を巻き起こしながら、雌雄を決するときは、近づきつつあった。エルフィンから逃げ延びたダークエルフ族は、ディネルースを筆頭としたオルクセン最強の《牙》として、仇敵の同族の喉元に歯を立てるが——。血湧き肉躍る異世界戦争群像劇、シリーズ第6弾！



### 我輩は猫魔導師である～キジトラ・ルークの快適チート猫生活～ 5 (コミック)

チートな猫さん、王都へ出発！

可愛い猫さんが大暴れする異世界ファンタジー第5巻！

泉の精霊のステラちゃんとおしゃべりをしたり、魔族のウィルヘルムを猫魔法で助けたり、思い思いに異世界を堪能する転生猫のルーク。

トマト様の普及を目指すルークは、缶詰を作るための金属加工職人を探していた。

そんな折、飼い主たるクラリス様とともに、王都へ行く機会が訪れ——!?

新たな出会いを求め、いざ王都へ出発！

2026年2月期	第3四半期	決算概要…………	P 4
2026年2月期	第3四半期	各事業の概要…	P 8
 2026年2月期	第4四半期以降	の取り組み…	P17
2026年2月期	成長戦略……………		P20
参考資料	……………		P31

IP事業

■ 新作ゲームやグッズ、オンラインくじを販売

ゲームサービス

4Q 2タイトル、来期1Q 2タイトル 発売予定

1月発売



3月発売 (2027年2月期)



グッズサービス

4Q 35タイトル発売予定

12月発売



1月発売



出版事業

- 人気ライトノベルの続巻やコミック版を発売
- 4 Qはライトノベル28タイトル、コミック40タイトルの発売を予定

ライトノベル

4 Q 28タイトル発売予定

12月発売



1月発売



コミック


4 Q 40タイトル発売予定

12月発売



1月発売



2026年2月期	第3四半期	決算概要……………	P 4
2026年2月期	第3四半期	各事業の概要…	P 8
2026年2月期	第4四半期以降の	取り組み…	P17
	2026年2月期	成長戦略……………	P20
参考資料	……………		P31



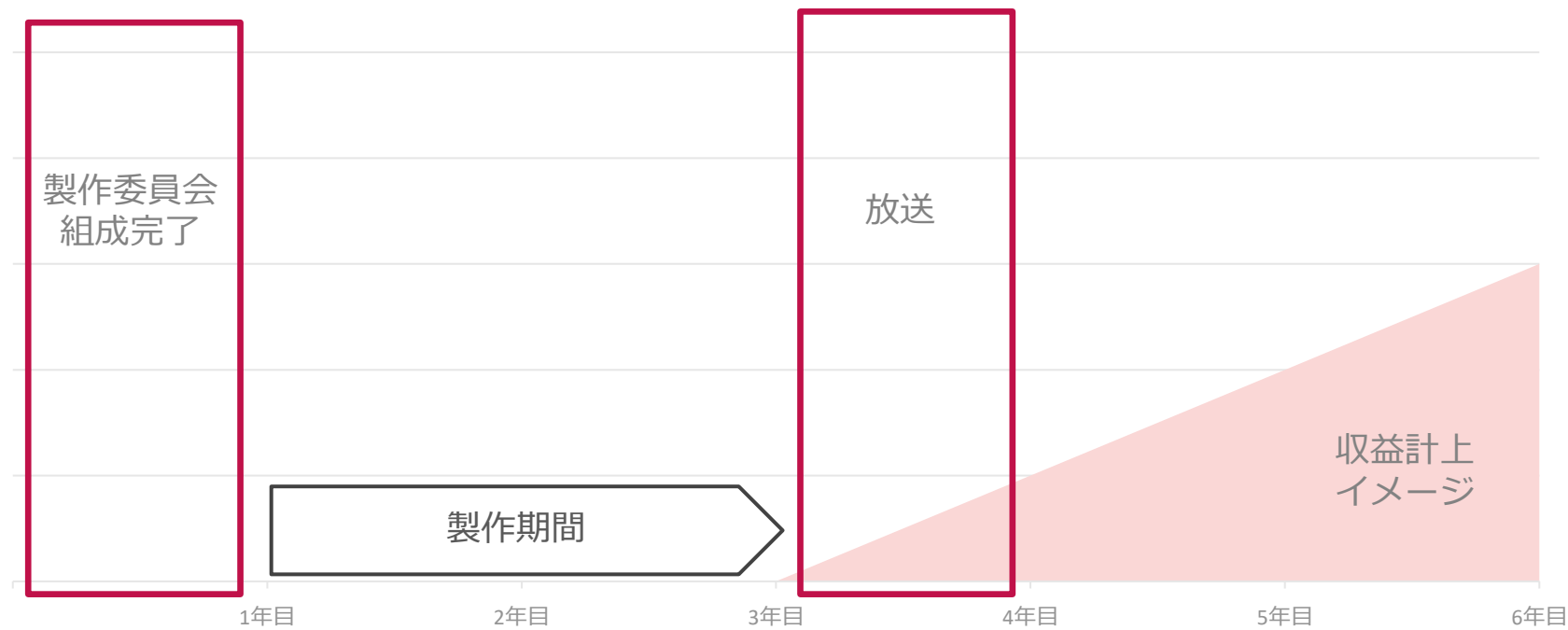
アニメ事業の開始に関して（パイプライン）

- 当社グループが保有するIP について、アニメ製作委員会への出資を通じてアニメ化を積極的に推進します
- IPの価値を最大化し、クロスメディア展開の成功に繋がります

IP	ステータス	2025年2月期	2026年2月期 (進行期)	2027年2月期	2028年2月期	2029年2月期	2030年2月期
チート薬師の スローライフ	TV放送終了 配信継続	国内・海外 配信中					
転生貴族の異 世界冒険録	TV放送終了 配信継続	放送	国内・海外 配信中				
自社IP_A	製作委員会 組成完了		製作委員会 組成	製作予定		放送予定	
自社IP_B	製作委員会 組成準備中		製作委員会 組成準備中	製作予定		放送 予定	
自社IP_C	製作委員会 組成準備中		製作委員会 組成準備中	製作予定		放送 予定	
自社IP_D	製作委員会 組成準備中		製作委員会 組成準備中	製作予定			放送予定
自社IP_E	製作委員会 組成検討中		製作委員会 組成検討中				

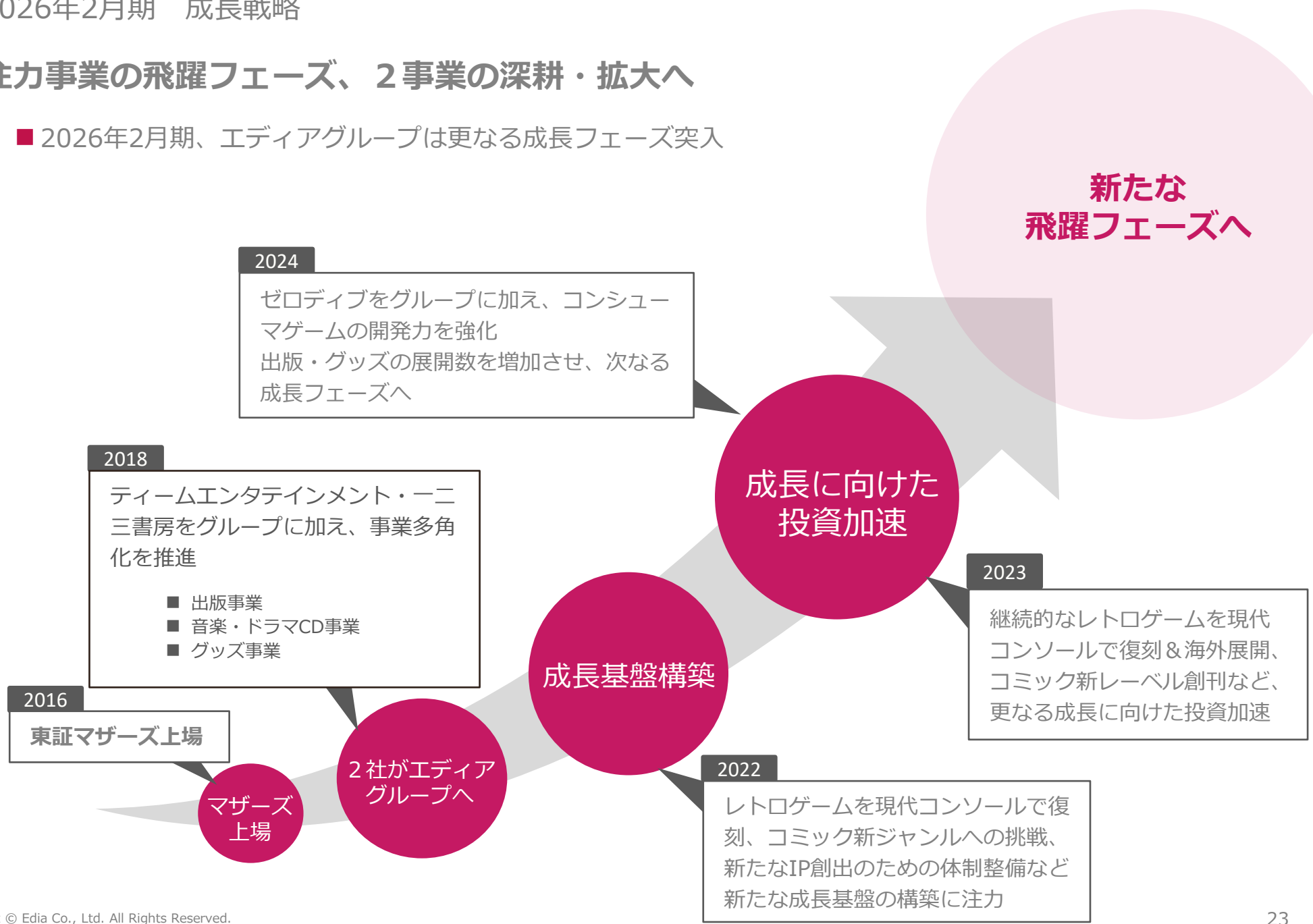
## アニメ事業の開始に関して（収益貢献のイメージ）

- プロジェクトは6年程度と長期的スパンとなり、製作準備段階ではキャッシュは生まない
- 3年後の放映以降、収益化。グッズ販売、海外配信等でアップサイドを狙う



注力事業の飛躍フェーズ、2事業の深耕・拡大へ

■ 2026年2月期、エディアグループは更なる成長フェーズ突入





エディアグループ成長戦略基本方針

中長期経営 ビジョン	総合エンターテインメント企業としての躍進を目指す
中期経営目標	ゲーム、コミック、グッズを中心にクロスメディア展開を加速させ、 事業の多角化と収益力向上を狙う

2026年2月期 成長戦略基本方針

グローバル展開加速	ゲームタイトルの 制作強化・開発強化
出版、グッズの展開数増加により 次なる成長フェーズへ	事業環境変化に応じた 弾力的グループ運営

2026年2月期 通期業績予想（3Qまでの進捗）

■ 当3Qにおいては、大型ライブイベントなど一時的な費用が嵩み、営業利益は一時的に減少しておりますが、通期業績予想に対しては計画通りに進捗しております

損益区分等 単位：百万円	第3四半期実績 (2026年2月期)	修正後 通期業績予想 (2026年2月期)	進捗率
売上高	3,487	4,500～4,700	74.2～77.5%
営業損益	369	400～500	73.9～92.4%
経常損益	341	350～450	75.9～97.6%
親会社株主に帰属する 当期純利益	296	300～380	78.0～98.8%
1株当たり 当期純利益	49円35銭	48円40銭 ～61円31銭	
配当予想	—	11円～13円	

※中国子会社は年間を通じての業績予想が不透明であること、当面は非連結子会社とすることから、本業績予想において反映しておりません。

2026年2月期 通期業績予想（前期実績との比較）

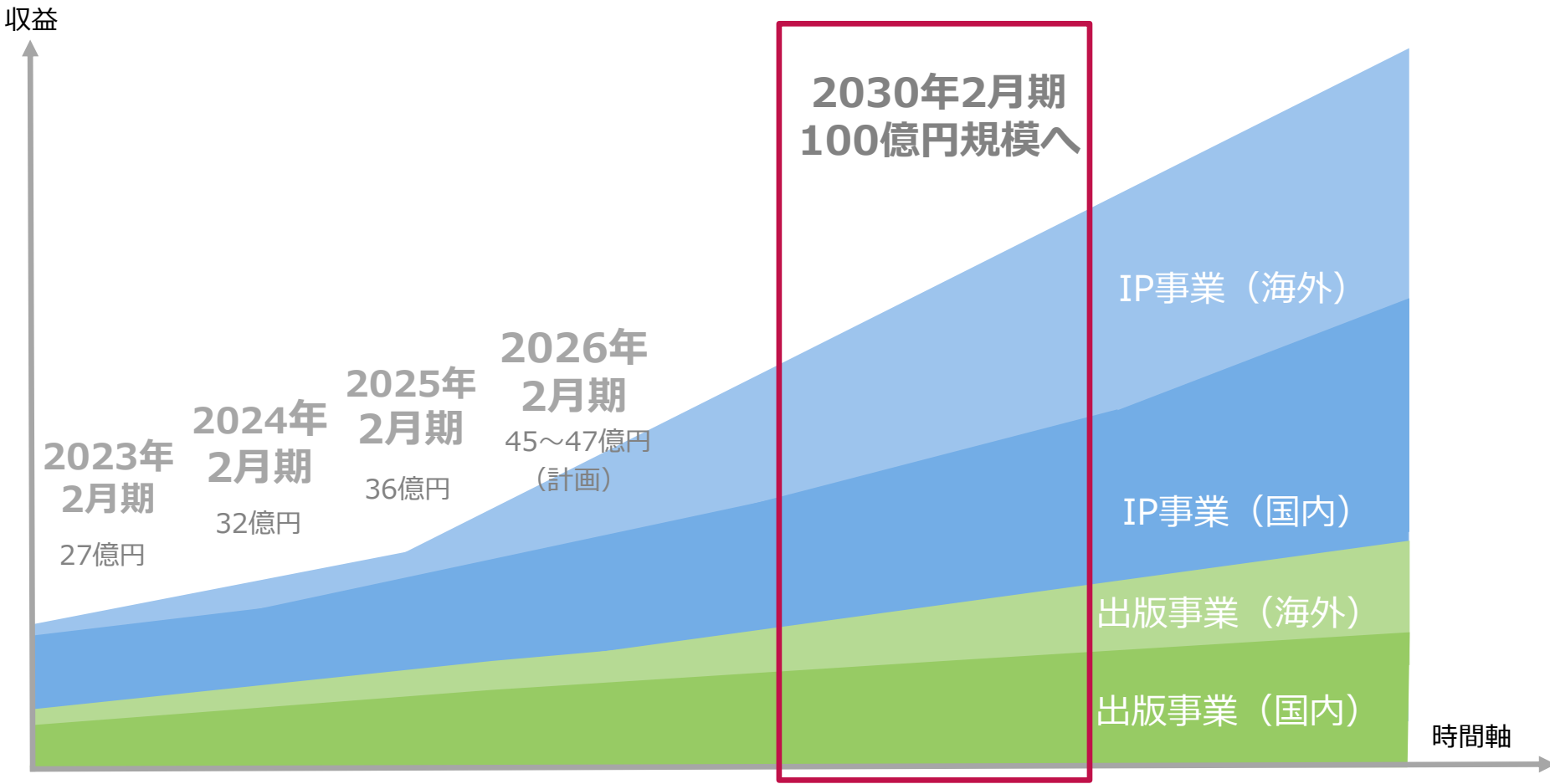
- オンラインくじサービスの事業拡大により売上高・利益が拡大
- 電子コミック事業の作品数拡大により売上高・利益が拡大

損益区分等 単位：百万円	通期業績 (2025年2月期)	修正後 通期業績予想 (2026年2月期)	対前年実績との 増減/増減率
売上高	3,607	4,500～4,700	+893～1,093 +24.7～30.3%
営業損益	262	400～500	+138～238 +52.1～90.2%
経常損益	237	350～450	+113～213 +47.3～89.4%
親会社株主に帰属する 当期純利益	234	300～380	+66～146 +28.2～62.3%
1株当たり 当期純利益	38円17銭	48円40銭 ～61円31銭	
配当予想	7円	11円～13円	

※中国子会社は年間を通じての業績予想が不透明であること、当面は非連結子会社とすることから、本業績予想において反映しておりません。

2事業の成長軸

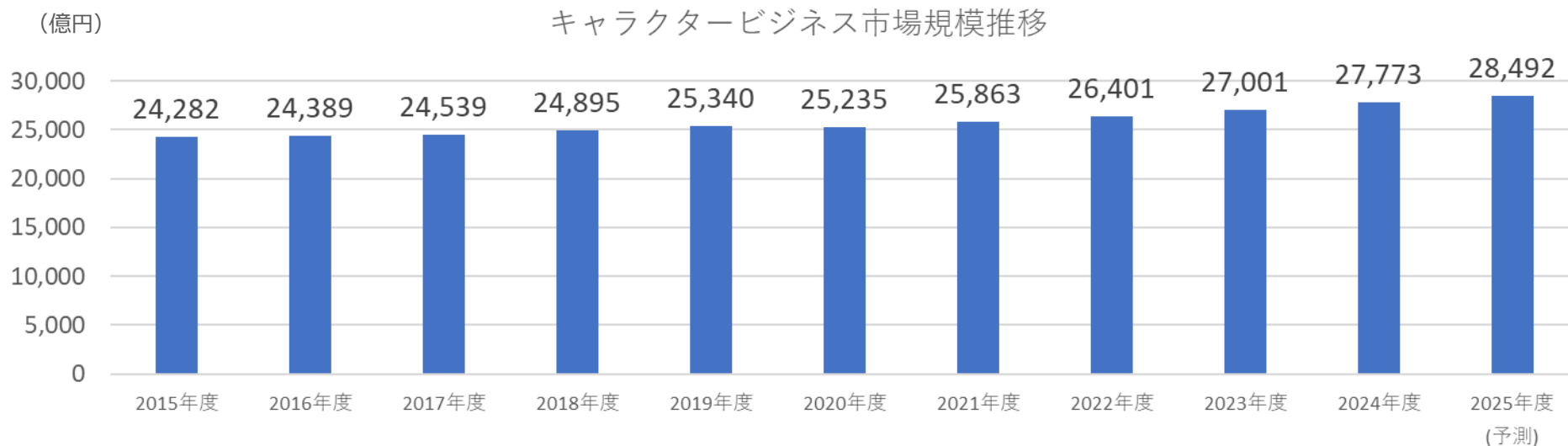
- 出版事業で安定成長確保、IP事業で大きく成長
- 経営資源投資の選択と集中もこの成長軸に合わせて実施





## IP事業 キャラクタービジネス市場について

- キャラクタービジネス市場は、人気IPのアニメ放送による効果が市場をけん引
- 成長を続けるキャラクタービジネス市場において、自社IPを核に多角的な事業展開で成長を目指す



出典：(株)矢野経済研究所「キャラクタービジネスに関する調査（2025年）」（2025年7月15日発表）

注1. キャラクタービジネス市場規模は商品化権市場規模と著作権市場規模の合計値

注2. 商品化権とは、商品に付帯してキャラクターを使用する権利であり、小売金額ベースにて算出

注3. 著作権とは、出版権、広告宣伝やイメージキャラクターとしての使用权などであり、契約金額ベースにて算出

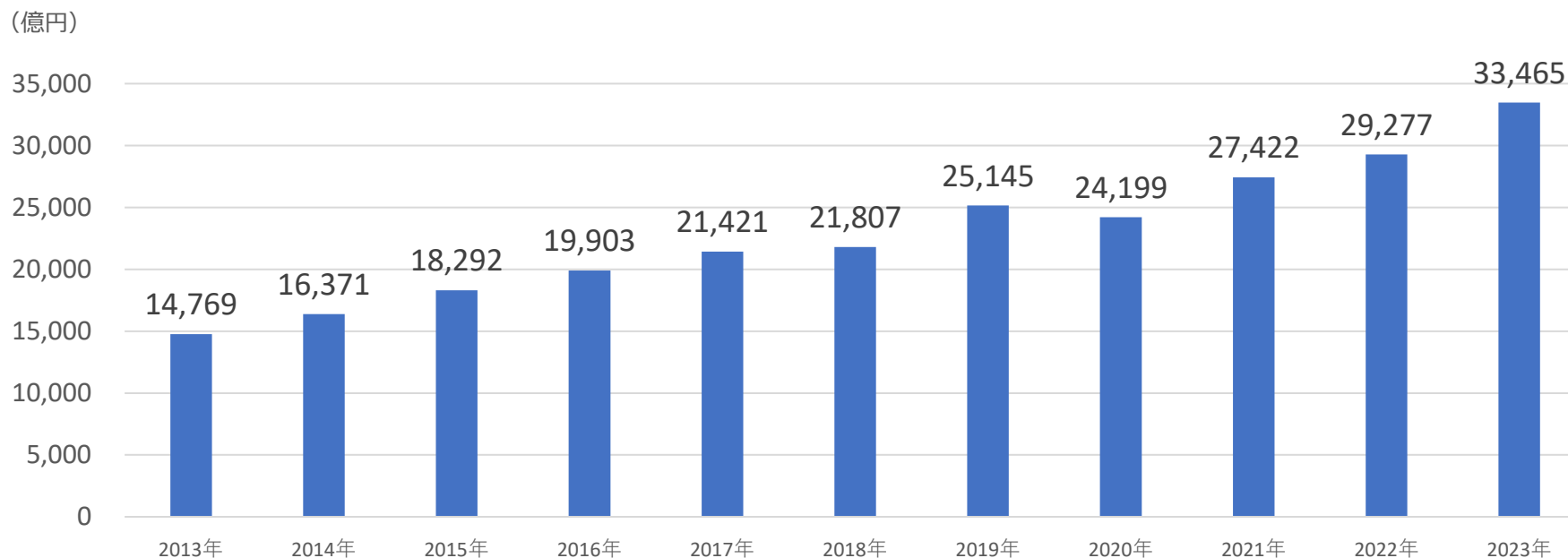
注4. 2025年度は予測値



## IP事業アニメ産業市場について

- 2023年市場を大きく牽引した原動力は海外市場と配信
- 成長を続けるアニメ産業市場において、自社IPを核に多角的な事業展開で成長を目指す

アニメ産業市場規模推移



出典：一般社団法人日本動画協会「アニメ産業レポート2024」  
2023年アニメ産業市場（広義のアニメ市場）



# 出版事業 出版市場について

- 出版市場は、紙書籍市場は減少傾向が続いているものの、電子書籍市場は堅調に成長
- ここ数年成長を続けている電子書籍市場に経営資源を集中し、更なる売上拡大へ

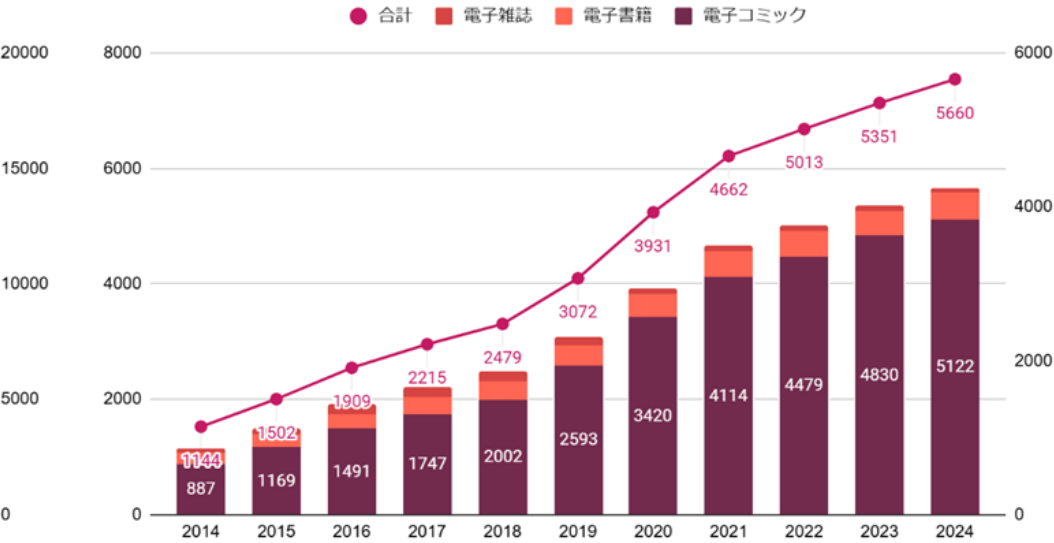
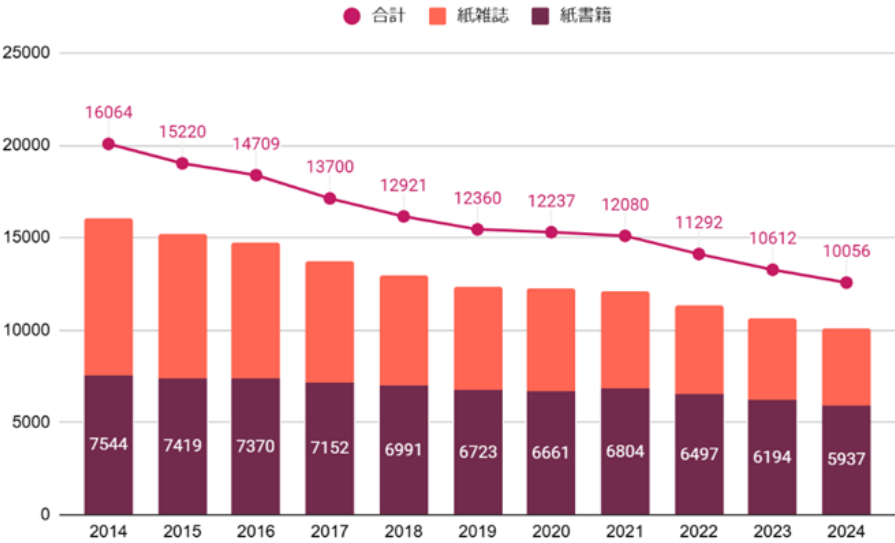
(注) 当社の出版事業の電子書籍サービスには、下記グラフで示す電子コミックも含んでおります。市場全体のデータとして「電子書籍」と「電子コミック」が分かれておりますが、当社のサービス区分ではこれらをまとめて「電子書籍」として扱っております。

出版市場推移

紙市場

電子市場

(単位：億円)



出典：出公益社団法人全国出版協会・出版科学研究所/HON.jp News

2026年2月期	第3四半期	決算概要…………	P 4
2026年2月期	第3四半期	各事業の概要…	P 8
2026年2月期	第4四半期以降の	取り組み…	P17
2026年2月期	成長戦略……………		P20

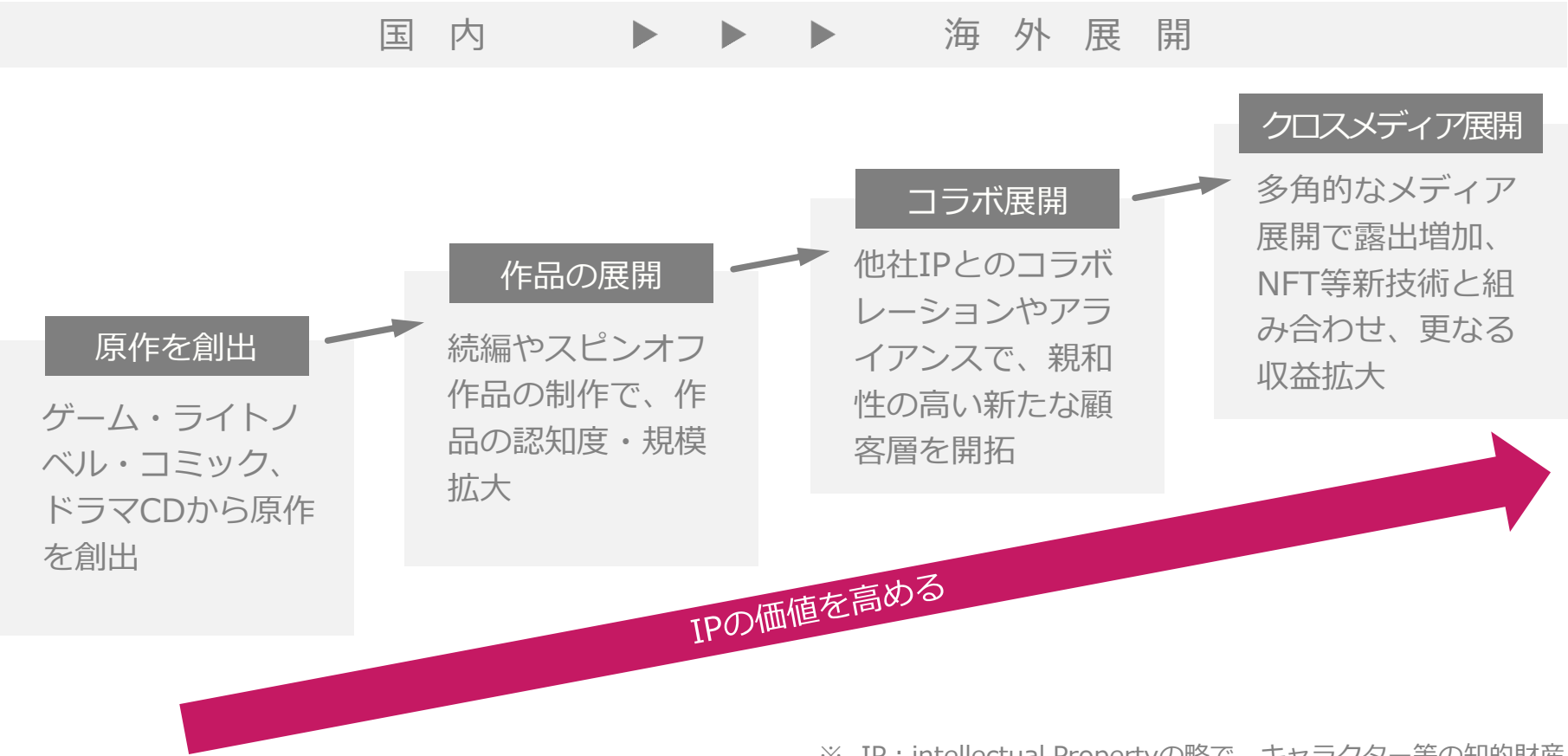
	参考資料 .....	P31
---	------------	-----



# IP事業 エディアグループのIPビジネス展開

- 保有するIP(知的財産)を多角的に展開し、価値の最大化を図る
- 国内展開から海外進出し、さらなる収益化を目指す

## 成長するビジネスモデル



※ IP : intellectual Propertyの略で、キャラクター等の知的財産

IP事業 主要サービスラインナップ一覧

- ニーズに応える新たなサービスを創出
- 顧客ニーズに合わせ、多種多様なコンテンツサービスを拡充

ゲーム

コンソール



CDレーベル

自社レーベル



グッズ・オンラインくじ

オンラインストア



オンラインくじ



ライフエンターテインメント

自社アプリ



# IP事業 当社の強みと特徴

■ グループ会社の持つそれぞれの事業領域を活かしたIPのメディアミックス展開







※ IP : intellectual Propertyの略で、キャラクター等の知的財産

## IPのグループ展開 メリット

- ✓ 顧客ニーズに迅速に対応が可能
- ✓ コンテンツの魅力を最大化する各種メディアのノウハウの活用
- ✓ 自社制作によるコスト削減とクオリティの維持

## エディアグループのコア・コンピタンス

- |   |                          |
|---|--------------------------|
|     | ■ スマホ向けゲーム・アプリの開発・運営ノウハウ |
|   | ■ コンテンツ制作・動画制作ノウハウ       |
|     | ■ ドラマCDの企画・開発ノウハウ        |
|   | ■ イベント企画・運営ノウハウ          |
|   | ■ グッズ企画・制作ノウハウ           |
|   | ■ WEBくじの企画・運営ノウハウ        |
|   | ■ ライトノベル・コミック・電子書籍事業ノウハウ |
|  | ■ コンシューマゲーム開発ノウハウ        |

IP事業 当社の強みと特徴

- バラエティに富んだIPを数多く保有、各IPを育成し価値の向上を図る
- 保有IPの数を拡大しながら、顧客との接点を広げ、収益の拡大を図る

<div>📖 ライトノベル</div> <div><p>©Kaya      ©Kizuka Maya      ©Kennoji</p></div>	<div>📖 コミック</div> <div><p>©AKANE SASAKI ©Yashu/HIFUMISHOBO      ©KANNA ©Maya Kizuka      ©Senkianten ©soramoti</p></div>	<div>🎧 ドラマCD・楽曲</div> <div><p>DIG+ROCK コネクト Loving House</p></div>
<div>🎮 レトロゲーム</div> <div><p>夢幻騎士 The Platinum Silder ガーリアス 天領の詩 FINAL ZONE WOLF</p></div>	<div>🎮 女性向けゲーム</div> <div><p>花笑ひ枝と ハンサムファンタリング The mystic love</p></div>	<div>📱 アプリ</div> <div><p>MAPLUS+</p></div>

出版事業 当社グループの強みと特徴

- ライトノベル・コミックのサブカルチャーに特化し、異世界転生等トレンドにフィーチャー
- ノベライズ・コミカライズを自社展開し、原作を数多く創出



# 出版事業 電子書籍のビジネスモデル

- 急成長している電子コミック市場で多くの作品を投入
- 電子コミック・書籍の作品数及び配信先をさらに拡大





## 出版レーベル

- ライトノベル・コミックのサブカルチャーに特化し、異世界転生等トレンドにフィーチャー
- 女性向けコミックレーベルも新展開中

### ノベルレーベル



2015 年創刊

エンターテインメント小説一般向け・男性向けなど様々なジャンルを取り扱うライトノベルレーベル



2018 年創刊

西洋ファンタジーを舞台にした作品を中心にオリジナル作品や小説投稿サイト「小説家になろう」発のノベル作品を取り揃えたレーベル



2017 年創刊

男性向け小説サイト「ノクターンノベルズ」から書籍化 20代～40代のオトナな男性をターゲットしたライトノベルレーベル



一二三文庫

2018 年創刊

青春小説、謎解き、お仕事小説など、様々な作品を中心にした文芸レーベル

### 男性向けコミックレーベル



2019 年創刊

Web小説のコミカライズを中心とし、遊技機メーカー「SANKYO」と立ち上げたコミックレーベル



2021 年創刊

Web小説のコミカライズを中心とした異世界ファンタジー、ローファンタジーな作品を取り揃えた男性向けコミックレーベル



2023 年創刊

Web小説のコミカライズを中心とし、アニメ専門チャンネルを運営する「ANIMAX」と立ち上げた共同レーベル

### 女性向けコミックレーベル



2022 年創刊

Web小説のコミカライズを中心としたロマンスファンタジー、恋愛作品などを取り揃えた女性向けコミックレーベル



2023 年創刊

K-BLを中心に国内外の人気のBLを取り揃えた女性向けコミックレーベル

# 作品制作体制の強化

■ 作品制作体制及び作品営業体制を強化し、多角的な取り組みで出版事業の成長と拡大を促進





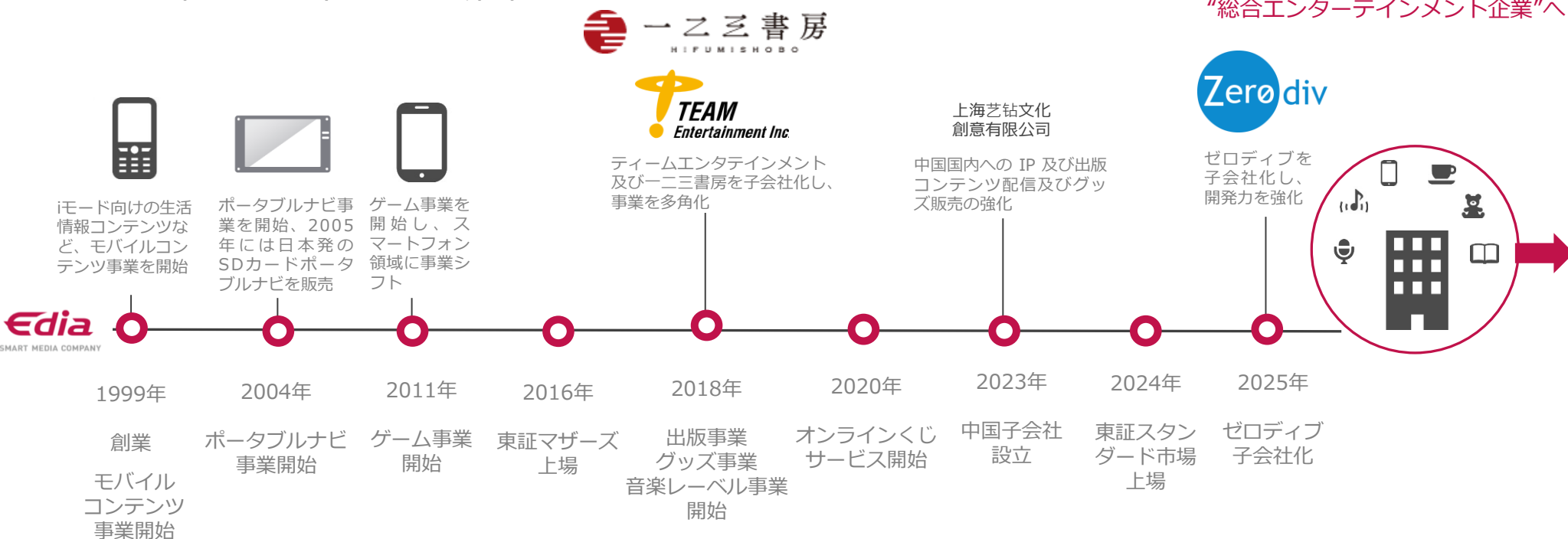
## 会社概要

会社名	株式会社エディア		
代表者	代表取締役社長 賀島 義成		
所在地	東京都千代田区一ツ橋2-4-3 光文恒産ビル		
設立	1999年4月		
上場	2016年4月	東証マザーズ上場（証券コード：3935）	
	2022年4月	東証グロース市場へ移行	
	2024年10月	東証スタンダード市場へ市場変更	
事業内容	IP事業 出版事業		
グループ会社	株式会社ティームエンタテインメント（グッズ事業・音楽レーベル事業） 株式会社一三書房（出版事業） 株式会社ゼロディブ（コンシューマーゲームソフトウェアの開発） 上海芝钻文化创意有限公司（海外IP事業）		

## 沿革

- 時代や市場の変遷にあわせて事業領域を拡大
- 2018年よりティームエンターテインメント、一二三書房が加わりグループ経営へ移行
- 2023年 中国子会社 上海芝罘文化創意有限公司 設立
- 2025年 ゼロディブを子会社化

“総合エンターテインメント企業”へ



本資料は、いわゆる「見通し情報」(forward-looking statements)を含みます。これらおよび戦略に関する記述等は、本資料作成時点における当社の予測およびリスクを伴う想定に基づくものであり、実質的にこれらと異なる結果を招き得る不確実性がありますことを、予めご了承ください。

それらリスクや不確実性には、当社の関係する業界ならびに市場の状況、国内および海外の一般的な経済動向および市場環境、その他の要因が含まれます。

また、本資料に記載している情報に関して、掲載した情報に誤りがあった場合や、第三者によるデータの改ざん等によって生じた障害等に関し、事由の如何を問わず一切責任を負うものではありません。

今後、新しい情報・将来の出来事があった場合でも、当社は、本発表に含まれる「見通し情報」の更新・修正を行う義務を負うものではありません。