



2026年2月期 第2四半期（中間期）

決算説明資料

2025年10月15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2四半期累計	2026年2月期 第2四半期累計	対前年同期比 増減率
	連結売上高	1,689	2,317	+627 +37.1%
	連結営業損益	130	298	+168 +129.5%

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+37.1%増収、+129.5%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	<ul style="list-style-type: none"> ・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3タイトルを発売
	出版事業	<ul style="list-style-type: none"> ・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2四半期	決算概要……………	P 4
	2026年2月期	第2四半期	各事業の概要…	P 8
	2026年2月期	第3四半期以降	の取り組み…	P16
	2026年2月期	成長戦略……………		P19
	参考資料	……………		P31

2026年2月期 第2四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+37.1%増収、+129.5%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2四半期累計	2026年2月期 第2四半期累計	対前期比 増減	対前期比 増減率
売上高	1,689	2,317	+627	+37.1%
売上原価	679	885	+206	+30.4%
売上総利益	1,010	1,431	+421	+41.7%
販売費及び 一般管理費	880	1,132	+252	+28.7%
営業損益	130	298	+168	+129.5%
経常損益	121	287	+166	+137.0%
親会社に帰属する 当期純利益	109	253	+144	+131.5%

2026年2月期 第2四半期連結財政状態ハイライト

- 自己資本比率健全水準維持
- 次の成長投資に向けて十分な現預金を確保

BS項目 単位：百万円	2025年2月期 期末	2026年2月期 第2四半期	増減	増減要因等
現金預金	1,767	2,015	+247	利益計上・借入による増加
流動資産	2,700	2,951	+251	現金預金・前払費用の増加
固定資産	297	294	△2	

流動負債	1,135	1,130	△4	
固定負債	491	733	+242	借入による増加
純資産	1,371	1,381	+10	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	3,246	+248	

流動比率	238%	261%	+23%	
自己資本比率	45%	42%	△3%	

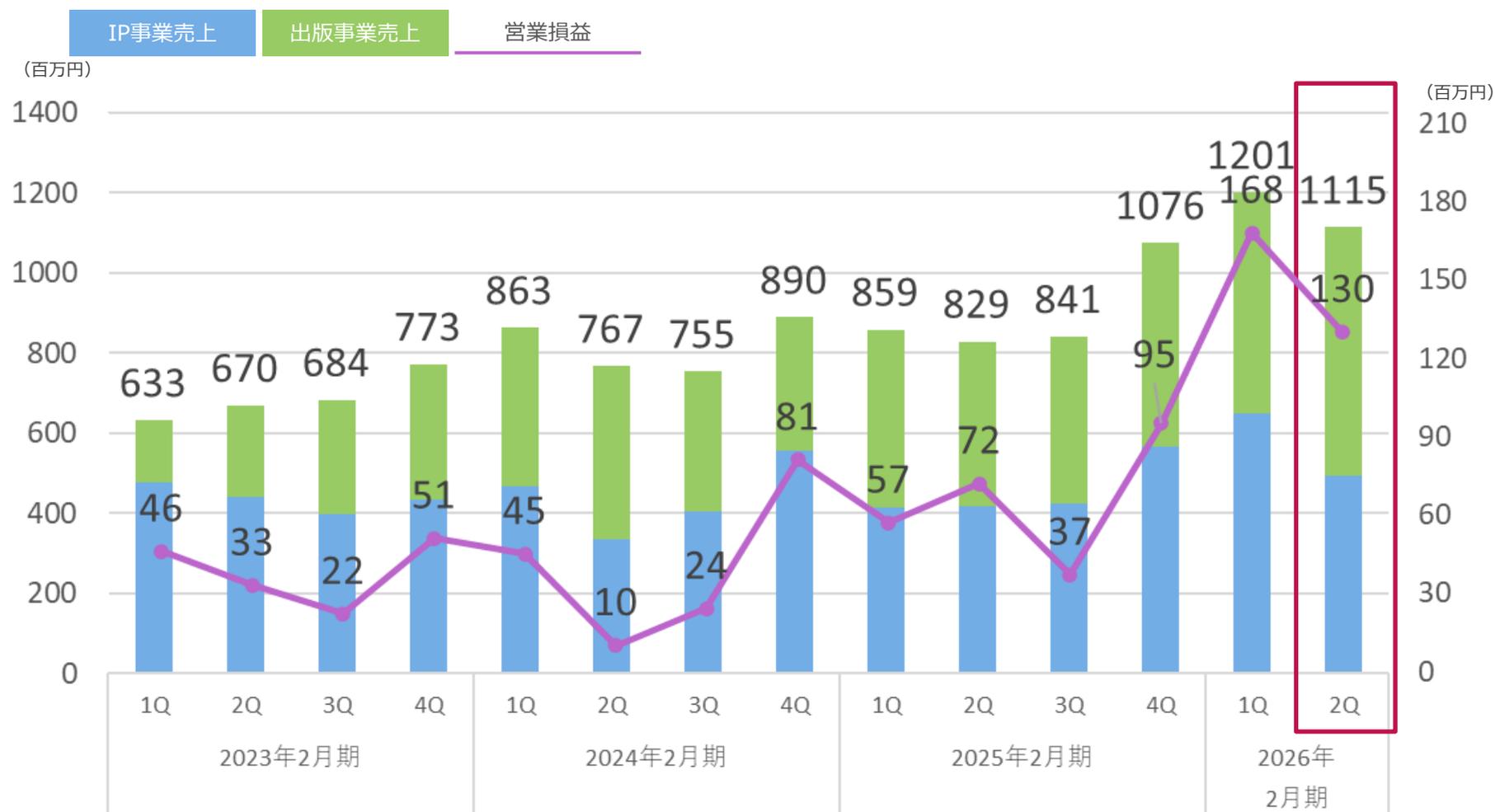
事業別ハイライト

■ 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2四半期の実績	2026年2月期 第3四半期以降の展開
IP事業	ゲームサービス	<ul style="list-style-type: none"> ■ Nintendo Switch™用ソフト「超兄貴 爆烈乱闘篇」発売 ■ Nintendo Switch™用ソフト『テレネットシューティング コレクション II』発売 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 新作オリジナルゲームタイトル制作中 ■ レトロゲームタイトル復刻PJ進行
	グッズサービス	<ul style="list-style-type: none"> ■ 『くじコレ・まるくじ』にてTVアニメ『呪術廻戦』や『SAKAMOTO DAYS』他オリジナルグッズが当たるくじを販売 ■ TVアニメ『ブルーロック』や『WIND BREAKER』の新規描き下ろしグッズを販売 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 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	<ul style="list-style-type: none"> ■ 自社IPを国内外へライセンスアウト 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 国内外へのライセンスアウト案件継続中
	その他	<ul style="list-style-type: none"> ■ アニメ事業を開始、自社IPのアニメ化を推進 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 人気ドラマCDシリーズ『DIG-ROCK』のバンドライブ『DIG-ROCK 2nd LIVE -IGNITE-』開催予定
出版事業	ライトノベル・コミック 電子書籍他	<ul style="list-style-type: none"> ■ 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 ■ 電車内広告により、ターゲット層を絞った広告展開を実施 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 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事業はオンラインくじサービスが引き続き堅調。YonY17.6%増収、QonQでは1Qの好調なタイトルの影響があり31.4%減収
- 出版事業は電子書籍が好調で、QonQで増収



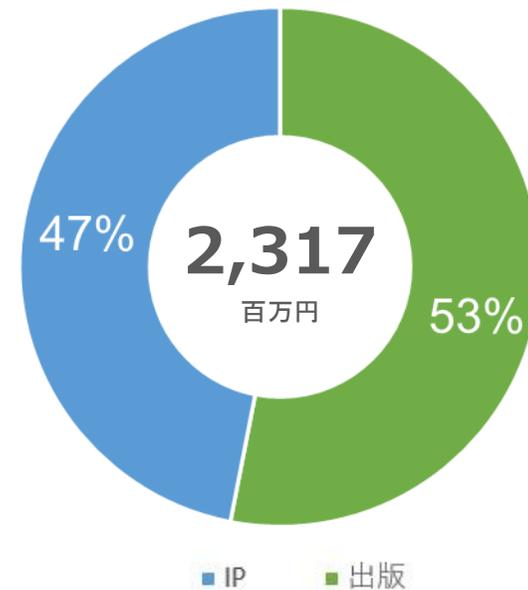
2026年2月期	第2四半期	決算概要……………	P 4
 2026年2月期	第2四半期	各事業の概要…	P 8
2026年2月期	第3四半期以降	の取り組み…	P16
2026年2月期	成長戦略……………		P19
参考資料	……………		P31

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

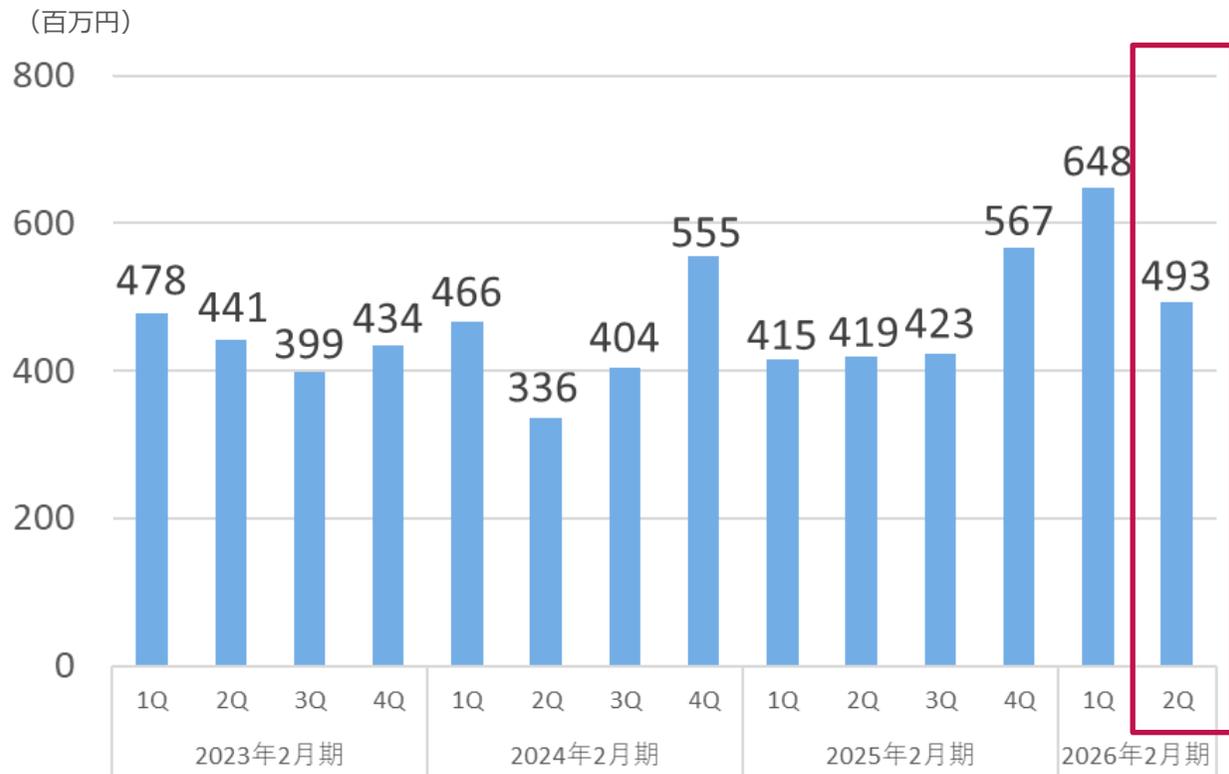
IP事業	<ul style="list-style-type: none">■ ゲームサービス運営■ 音楽・ドラマCD、グッズ・イラスト集の企画、編集、販売■ 自社の持つ知的財産(作品)の国内外向けライセンスアウト・アニメ化■ ライフエンターテインメントサービス運営■ アプリ・ゲーム・システム開発受託■ イベント・音楽制作受託等
出版事業	<ul style="list-style-type: none">■ ライトノベル・コミックの企画、編集、出版■ 電子書籍・電子コミックの販売

2025年2月期 第2四半期
事業別売上高構成比



IP事業 2Q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QonQでは売上減

- オンラインくじサービスは、前1Qに好調なタイトルの売上計上があったことにより、QonQでは売上減も、サービスは堅調に推移しており、前年同期比では売上増を維持
- レトロゲーム発売、自社IPのライセンスアウトによる売上も堅調に推移

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『超兄貴 爆烈乱闘篇』 2025年6月発売

1995年に格闘ゲームとして登場した『超兄貴』シリーズの3作目『超兄貴 爆烈乱闘篇』を、Nintendo Switch向けに完全移植。
惑星NCS「超メサイヤ人」が主催する天下一武闘会を舞台に、アドン・サムソン・イダテン・ベンテン・うみにんなどの個性的なキャラクターたちが繰り広げる前代未聞の空中スーパーバトル！はたしてこの大会を制するのは誰なんだ？
「サウンドモード」「ビジュアルモード」「巻き戻し機能」「画面フィルター」といったレトロゲームおなじみの機能はもちろん搭載！さらに、格闘ゲームならではの「コマンド表」表示機能なども追加し、遊びやすく快適なプレイ環境を整えてお届け。レトロゲームファン&格闘ゲームファン必携の一本です。



Nintendo Switch 用ソフト『テレネットシューティングコレクションII』 2025年8月発売

ロボットものの王道をゆく燃えるロボットシューティング『キアイダン00（ダブルオー）』、ドラマチックなストーリー展開で迫る近未来アクションシューティング『ファイナルゾーンII』、ハイセンスな演出が光るアクションシューティング『ブロウニング』、頭脳と反射神経の限界を超えるマニア必見の高難度シューティングゲーム『レギオン』の4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

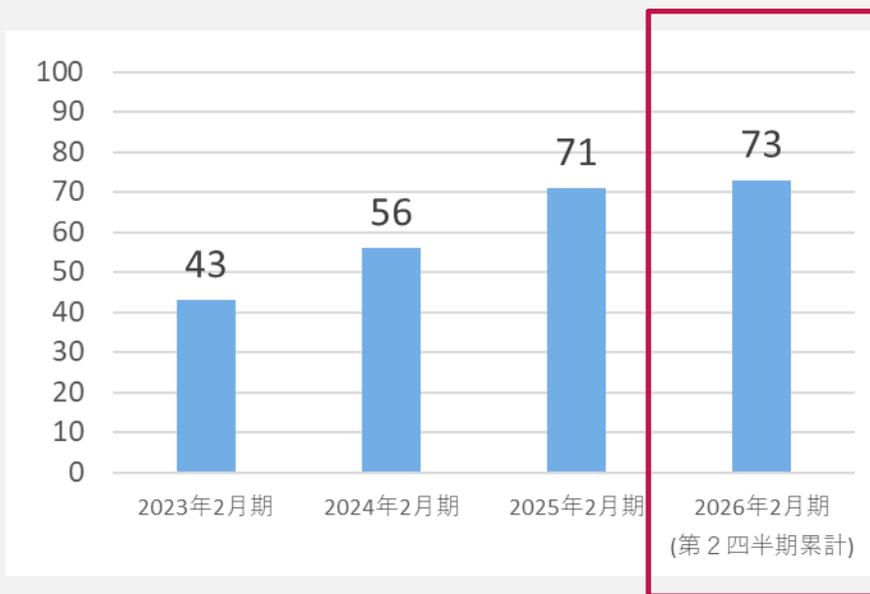
- 『くじコレ』及び『まるくじ』はインターネット上で購入可能なハズレなしの抽選クジサービス
- キャラクターグッズに特化したプラットフォームとして高い実績を誇り、IPを活かした商品開発力が強み



『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
- 当社女性向けゲーム『花笑む彼と & bloom』を海外企業へライセンスアウト、アジア圏で発売



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。

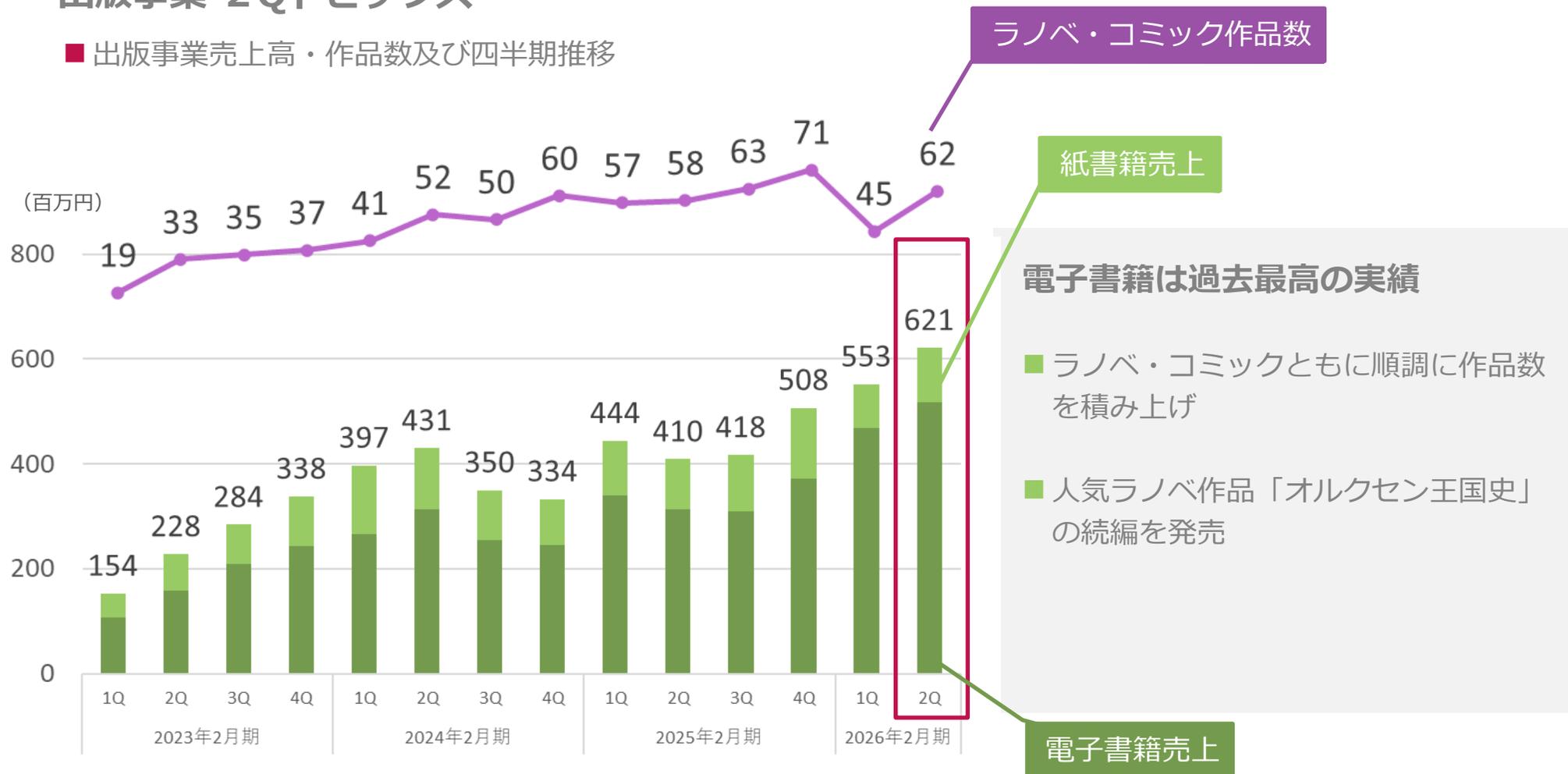


JUSTDAN社『花笑む彼と & bloom』繁体字版を発売

レトロゲームで実績のあるライセンスビジネスを、女性向けタイトルでも展開。国内外にファンを拡大し、IPの知名度向上を図ります。英語版の北米に続き、アジア圏に向けて繁体字版を発売

出版事業 2Qトピックス

■ 出版事業売上高・作品数及び四半期推移



ラノベ・コミック作品数

紙書籍売上

電子書籍は過去最高の実績

- ラノベ・コミックともに順調に作品数を積み上げ
- 人気ラノベ作品「オルクセン王国史」の続編を発売

電子書籍売上

ライトノベル・コミック

- ライトノベルは6月～8月で29作品を刊行、コミックは6月～8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～ 5 (ライトノベル)

コミカライズも絶好調！ 銃と魔法の異世界ファンタジー
第2回 一二三書房WEB小説大賞《金賞》受賞！
次にくるライトノベル大賞 単行本部門第3位！

オークを魔種族を擁する連合国家オルクセンと、エルフたちの国エルフィンドの因縁の戦いは、いよいよ激化していた。ネニング平原での会戦は苛烈を極めて……もはや戦を決するのは、鉄と血の量だけだ。
《平和なエルフの国を、野蛮なオークが焼き尽くす》という「異世界ファンタジーあるある」の常識を覆した異世界戦記第5弾！



姉が剣聖で妹が賢者で 6 (コミック)

絶体絶命のラゼルの前に、新たな美少女登場！
大人気ファンタジー冒険譚6巻！

魔物からのゼル王国防衛の最中でラゼルとゼル王国の騎士団長ザナトスは負傷中のクラーガとともに、二匹目の白いドラゴンを倒す。
しかし、白いドラゴンは仮の姿。その正体は新たな魔族――ベネベルバだった。
レイフェルトら最強のお姉ちゃんたちは魔王と戦闘中。
最大のピンチに陥るラゼルのもとに、謎の声が聞こえてきて――!?

2026年2月期	第2四半期	決算概要……………	P 4
2026年2月期	第2四半期	各事業の概要…	P 8
 2026年2月期	第3四半期以降	の取り組み…	P16
2026年2月期		成長戦略……………	P19
参考資料		……………	P30

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

3Q~4Q 4タイトル発売予定

9月発売



10月発売



11月発売



1月発売



グッズサービス

3Q 48タイトル発売予定

9月発売



10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
- 3Qはライトノベル31タイトル、コミック33タイトルの発売を予定

ライトノベル

3Q 31タイトル発売予定

9月発売



10月発売



コミック

3Q 33タイトル発売予定

9月発売



10月発売



2026年2月期	第2四半期	決算概要……………	P 4
2026年2月期	第2四半期	各事業の概要…	P 8
2026年2月期	第3四半期以降	の取り組み…	P16
 2026年2月期	成長戦略……………		P19
参考資料	……………		P31

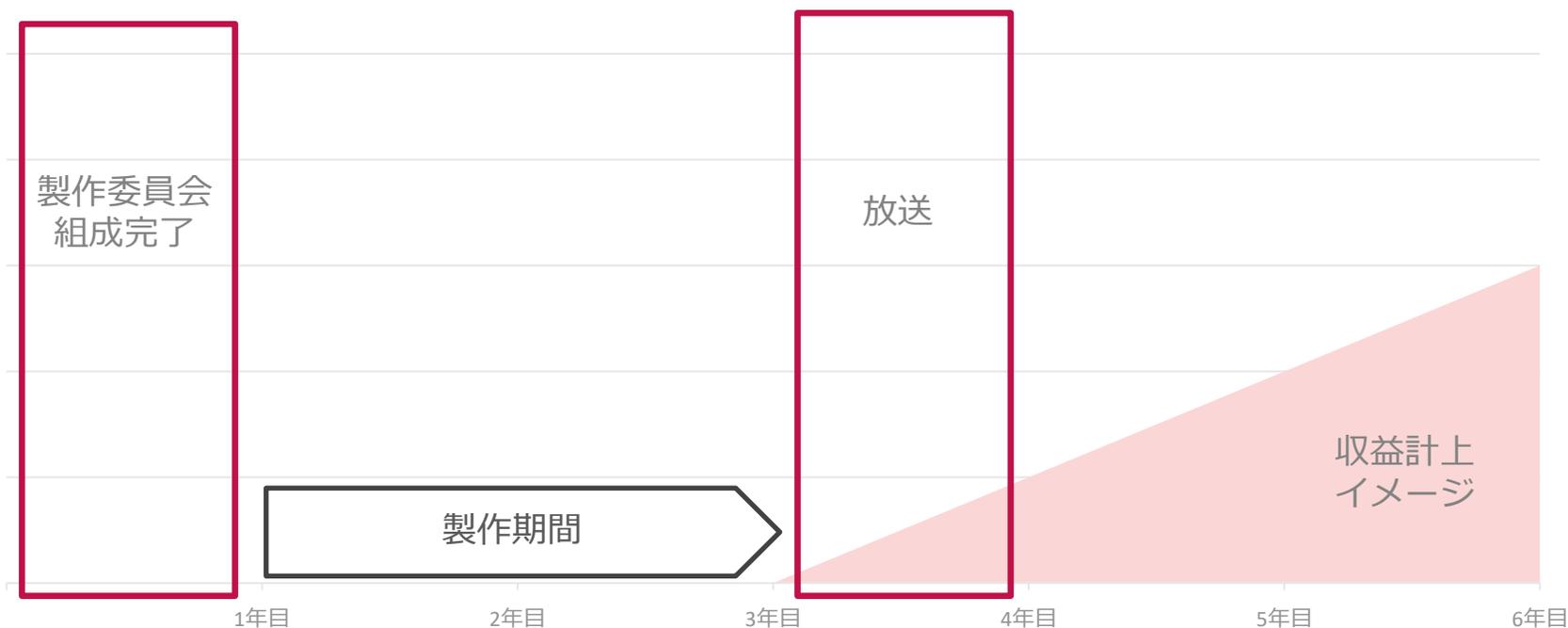
アニメ事業の開始に関して（パイプライン）

- 当社グループが保有するIP について、アニメ制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		準備中				
自社IP_C	製作委員会 組成準備中		準備中				

アニメ事業の開始に関して（収益貢献のイメージ）

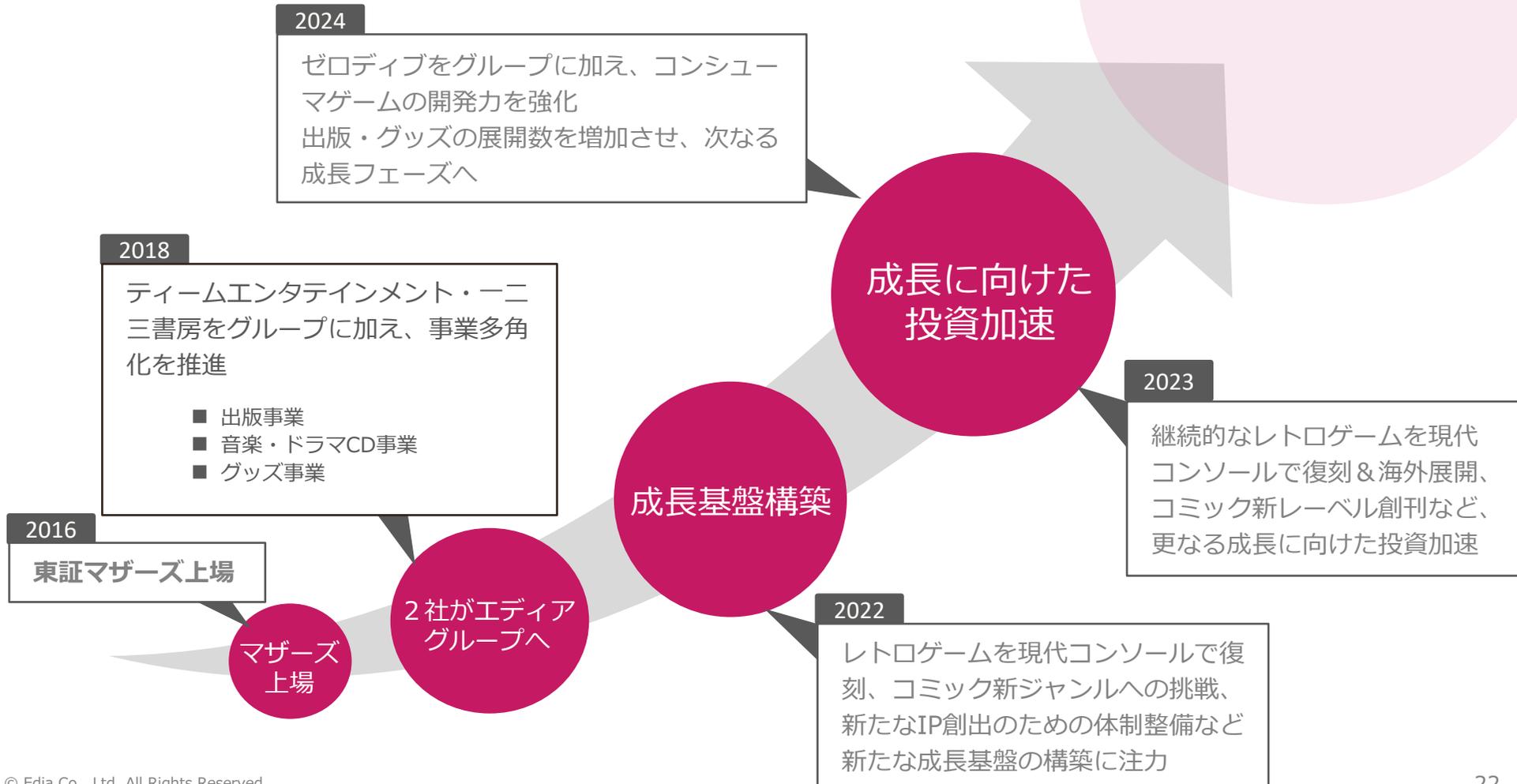
- プロジェクトは6年程度と長期的スパンとなり、製作準備段階ではキャッシュは生まない
- 3年後の放映以降、収益化。グッズ販売、海外配信等でアップサイドを狙う



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

新たな
飛躍フェーズへ



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 業績予想の修正及び配当予想を修正

- オンラインくじサービス、電子書籍サービスが好調に推移し、売上高、営業利益、経常利益及び親会社株主に帰属する当期純利益が、前回予想を上回る見込みとなりましたので、業績予想を修正いたします

損益区分等 単位：百万円	修正前 通期業績予想 (2026年2月期)	修正後 通期業績予想 (2026年2月期)	期初業績予想との 増減/増減率
売上高	4,000	4,500~4,700	+500~700 +12.5~17.5%
営業損益	350	400~500	+50~150 +14.2~42.8%
経常損益	340	350~450	+10~110 +2.9~32.3%
親会社株主に帰属する 当期純利益	250	300~380	+50~130 +20.0~52.0%
1株当たり 当期純利益	40円33銭	48円40銭 ~61円31銭	
配当予想	10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。

2026年2月期 通期業績予想（2Qまでの進捗）

- 下期はシンジケートローンの組成費用や、複数のM&Aのデューデリジェンス費用、大型イベント実施による一時的な費用増などにより、上期より収益率の低下を想定しておりますが、一時的なコストであります。

損益区分等 単位：百万円	第2四半期実績 (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	2,317	4,500~4,700	49.3~51.4%
営業損益	298	400~500	59.6~74.5%
経常損益	287	350~450	63.7~82.0%
親会社株主に帰属する 当期純利益	253	300~380	66.5~84.3%
1株当たり 当期純利益	41円89銭	48円40銭 ~61円31銭	
配当予想	10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。

2026年2月期 通期業績予想（前期実績との比較）

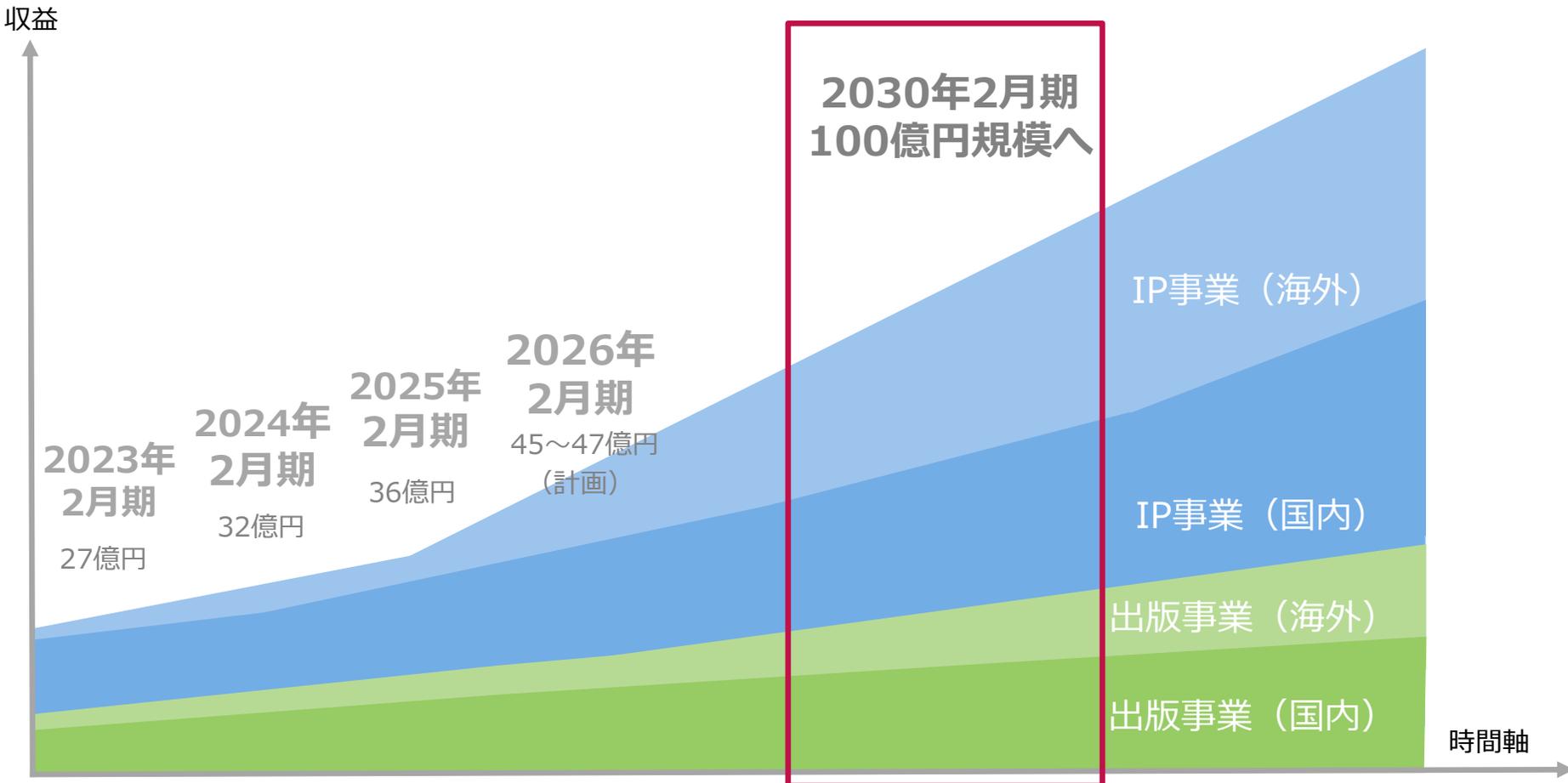
- オンラインくじサービスの事業拡大により売上高・利益が拡大
- 電子コミック事業の作品数拡大により売上高・利益が拡大

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。

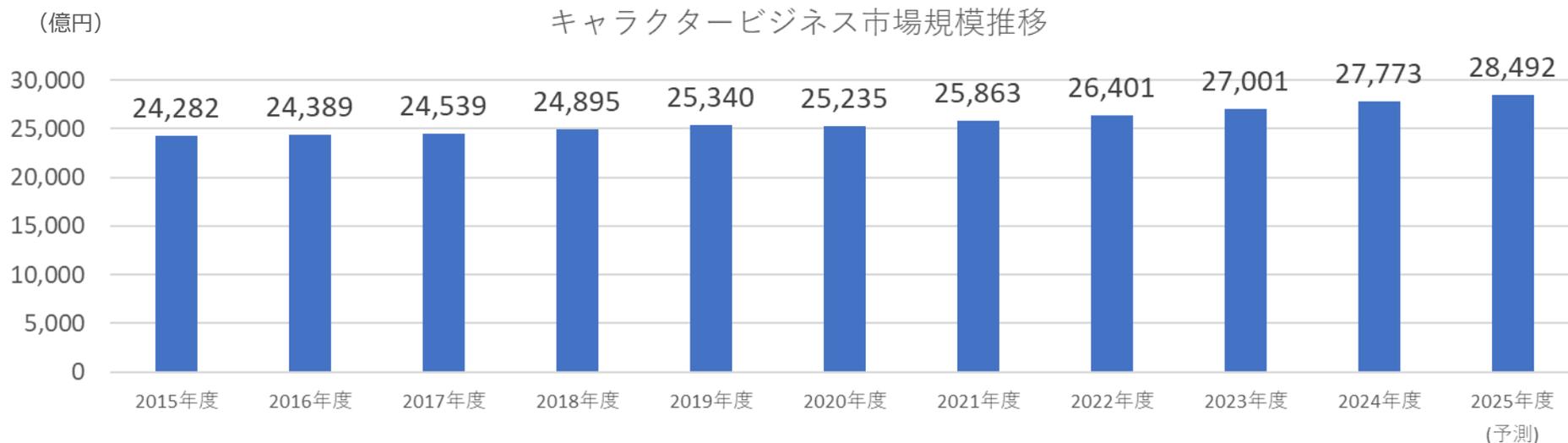
2事業の成長軸

- 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

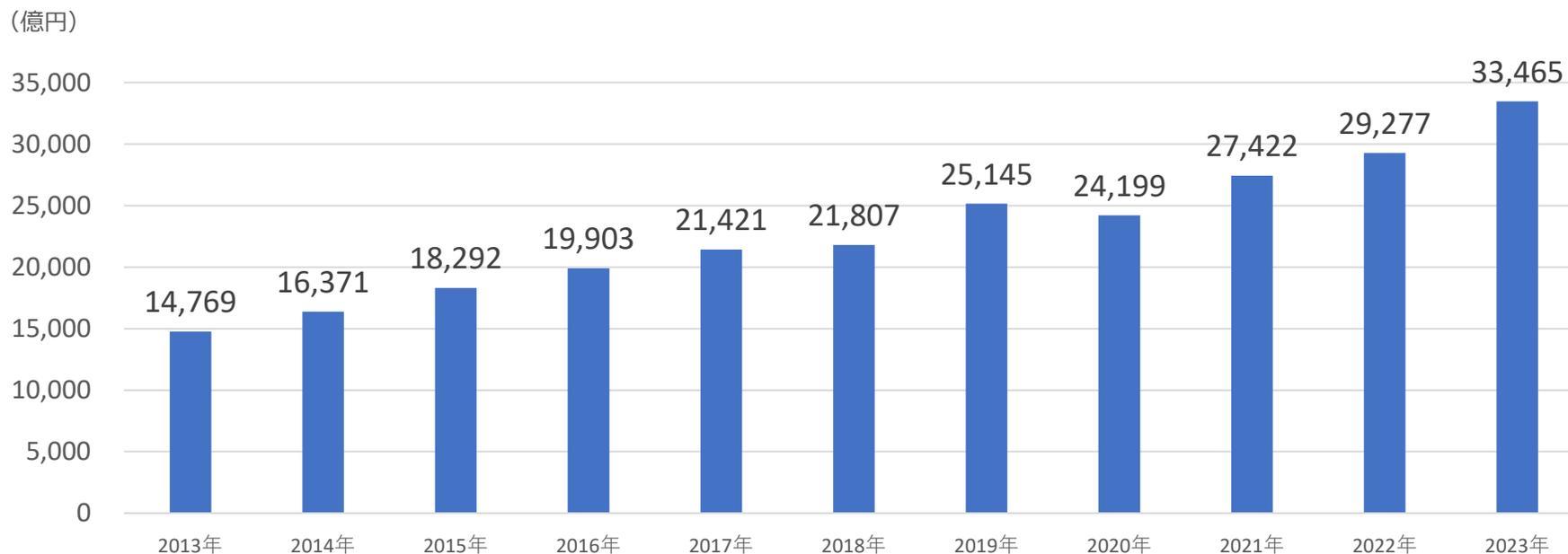
注3. 著作権とは、出版権、広告宣伝やイメージキャラクターとしての使用权などであり、契約金額ベースにて算出

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

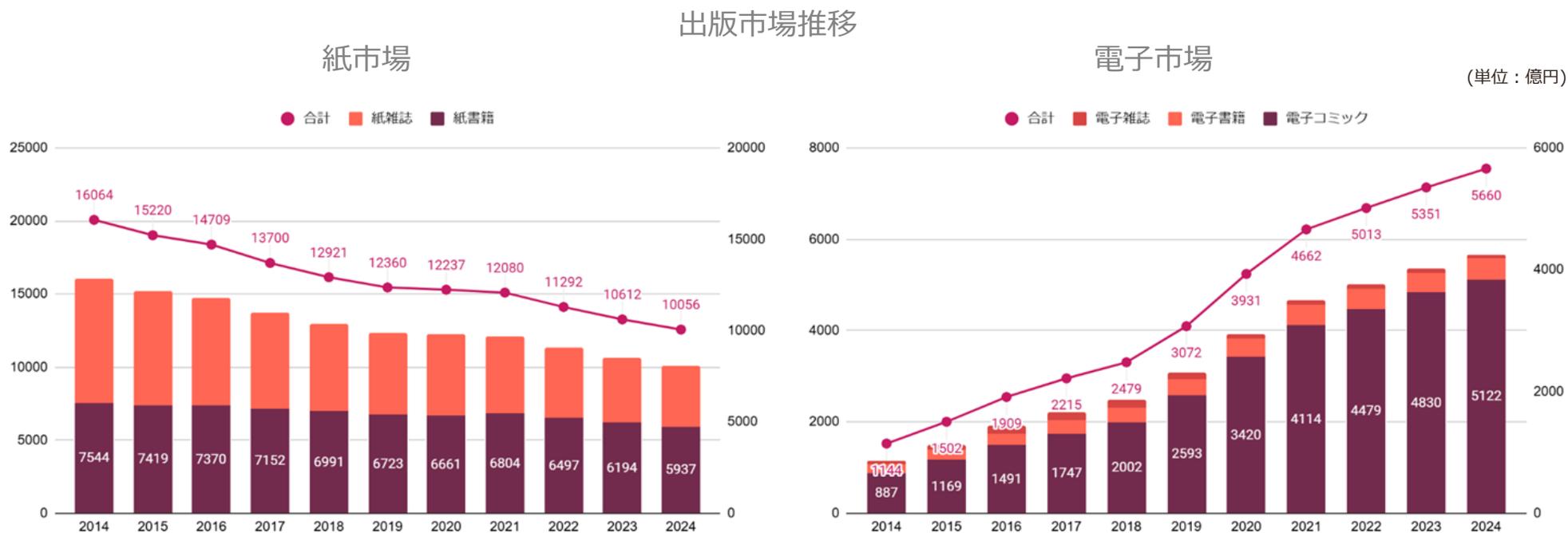


出典：一般社団法人日本動画協会「アニメ産業レポート2024」
2023年アニメ産業市場（広義のアニメ市場）

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2四半期 決算概要…………… P4
2026年2月期 第2四半期 各事業の概要… P8
2026年2月期 第3四半期以降の取り組み… P16
2026年2月期 成長戦略…………… P19

 **参考資料 ……………P31**

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

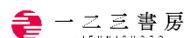


SMART MEDIA COMPANY

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

IP事業 当社の強みと特徴

- バリエティに富んだ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

<p> ライトノベル</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">    </div> <p>©Kaya ©Kizuka Maya ©Kennoji</p>	<p> コミック</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">    </div> <p>©AKANE SASAKI ©Yashu/HIFUMISHOBO ©KANNA ©Maya Kizuka ©Senkianten ©soramoti</p>	<p> ドラマCD・楽曲</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>DIG+ROCK</p>
<p> レトロゲーム</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;">   </div>	<p> 女性向けゲーム</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>	<p> アプリ</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;">  </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

サーガノベルズ

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

ブレイブ文庫

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

オルギスノベル
ORGIS NOVEL

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としたライトノベルレーベル

一二三
文庫

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

コミックポルカ
COMIC POLCA

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

COMIC NOVA
ノヴァ

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

ANIMAX
COMICS

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

comic **LAVARE**
コミックラヴァレ

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

Bianco
comics

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



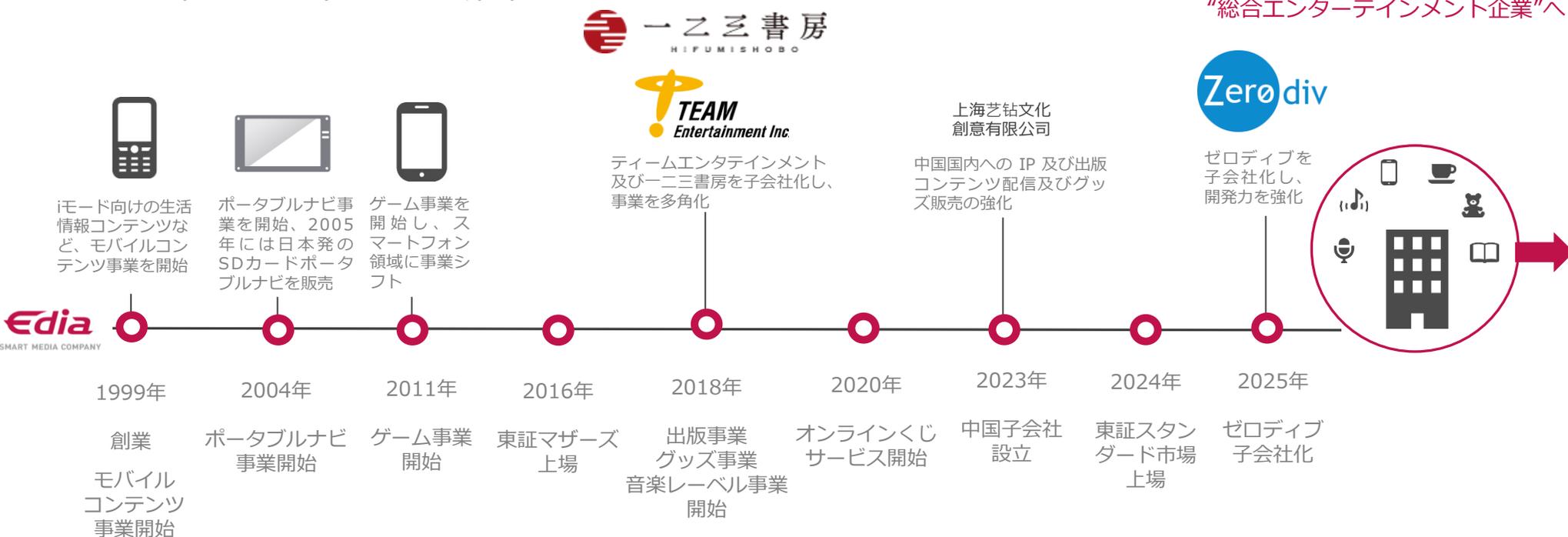
会社概要

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。