

ホリスティック企業レポート ウェルプレイド・ライゼスト 9565 東証グロース

新規上場会社紹介レポート
2022年12月2日発行

一般社団法人 証券リサーチセンター



証券リサーチセンター
審査委員会審査済 20221201

**e スポーツイベントの企画・運営、e スポーツ選手等関連人材のサポートを展開
イベント拡大、人材サポートを通じた e スポーツの普及推進で成長を目指す**

アナリスト: 鎌田 良彦 +81(0)3-6858-3216
レポートについてのお問い合わせはこちら info@stock-r.org

【 9565 ウェルプレイド・ライゼスト 業種: サービス業 】

決算期	売上高 (百万円)	前期比 (%)	営業利益 (百万円)	前期比 (%)	経常利益 (百万円)	前期比 (%)	純利益 (百万円)	前期比 (%)	EPS (円)	BPS (円)	配当金 (円)
2020/10	831	48.1	4	-	8	-	-8	-	-3.2	18.8	0.0
2021/10	1,671	2.0x	128	32.0x	131	16.4x	82	-	32.9	51.8	0.0
2022/10 予	2,001	19.7	157	22.7	155	18.3	103	25.6	41.3	-	0.0

(注) 単体ベース、2022/10期は会社予想

【 株式情報 】	【 会社基本情報 】	【 その他 】
株価	7,200円 (2022年12月1日)	本店所在地 東京都新宿区
発行済株式総数	2,700,000株	設立年月日 2015年11月19日
時価総額	19,440百万円	代表者 谷田 優也
上場初値	6,200円 (2022年12月1日)	従業員数 62人 (2022年9月)
公募・売出価格	1,170円	事業年度 11月1日～翌年10月31日
1単元の株式数	100株	定時株主総会 事業年度終了後3カ月以内
		【主幹事証券会社】 S B I証券 【監査人】 監査法人 A & A パートナース

> 事業内容

◆ e スポーツイベントの企画・運営や選手等関連人材のサポートを展開

ウェルプレイド・ライゼスト(以下、同社)は、e スポーツイベントの企画・運営、e スポーツ選手や実況者、解説者等の e スポーツ関連人材のサポート、e スポーツと他の領域のコラボレーションによる新規事業の創造等を行っている。

e スポーツとは、electronic sports の略で、広義には電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指し、狭義にはコンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称である。

同社の事業セグメントは、e スポーツ事業の単一セグメントであるが、サービス内容としては、e スポーツイベントの企画・運営を行うクライアントワークサービス、e スポーツに関わる人材サポートを軸としたパートナーソリューションサービス、新規事業であるビジネスデザインサービスの 3 つを展開している(図表 1)。

【 図表 1 】 売上内訳

	21/10期		22/10期第3四半期累計	
	売上高 (百万円)	構成比 (%)	売上高 (百万円)	構成比 (%)
クライアントワークサービス	1,364	81.6	909	66.8
パートナーソリューションサービス	307	18.4	352	25.9
ビジネスデザインサービス	-	-	99	7.3
合計	1,671	100.0	1,361	100.0

(注) 端数処理の関係で合計と一致しない
(出所) 届出目論見書に基づき証券リサーチセンター作成

ビジネスデザインサービスは 22/10 期に開始した事業であり、22/10 期第 3 四半期累計期間の売上構成比は、クライアントサービスが 66.8%、パートナーソリューションサービスが 25.9%、ビジネスデザインサービスが 7.3%であった。

◆ クライアントワークサービス

クライアントワークサービスは、スポンサーからの委託を受けて、e スポーツの競技会等のイベントを企画・運営するサービスである。スポンサーは、自社ゲームのプロモーションを行うゲームメーカーが過半を占め、その他は、e スポーツの主要参加者である Z 世代^{註1} 向けのマーケティングを行う企業や、広告代理店、動画配信のプラットフォーム等である。

(注1) 1990年代後半から2010年代序盤に生まれた世代

イベントには選手や観客が一堂に会して行うオフライン型と、選手をオンラインで結んで競技を行うオンライン型があり、イベントの開催費用はオフライン型の方が高い。イベントは市販のゲームを使って行われるが、ゲームメーカーからの利用許諾の取得や、競技会のルール策定、ライブ配信の運営等を行う。動画配信は YouTube や Twitch 等の動画配信プラットフォームを利用している。

◆ パートナーソリューションサービス

パートナーソリューションサービスは、e スポーツ選手、イベントの実況者、解説者、インフルエンサー等の e スポーツに関わる人材に対して、様々な収益機会を創出、提供するサービスである。具体的には以下の 4 つのサービスを行っている。収益は、①～③については、顧客から委託料を得ており、④については、クリエイターが制作する動画の広告収入の一部を手数料として得ている。

① スポンサー仲介(エージェント業)

e スポーツに関心を持つ企業に対して、同社の強みである e スポーツイベントや関連人材とのつながりを活かし、ニーズのヒアリングから企画作成、提案、契約締結までをワンストップで提供するサービスである。具体的には大会・イベント、選手・インフルエンサー、チーム等へのスポンサー仲介があり、パートナーソリューションサービスの主力サービスとなっている。

② インフルエンサーマーケティング

ゲーム会社等による新作ゲーム等のプロモーションのために、インフルエンサーを起用した施策の提案を行っている。インフルエンサーは e スポーツの元プロ選手等、e スポーツ業界への影響力をもつ人材である。

③ キャスティング

ゲームイベントや競技会において、最適な実況者、解説者、インフルエ

ンサー等を選定して手配するサービスである。

④ クリエイターサポート

21年6月にサービスを開始したサービスでクリーク・アンド・リバー社(4763 東証プライム)と協業し、ゲーム実況者、eスポーツ選手等のゲーム分野のクリエイターが運営するYouTubeチャンネルと提携し、クリエイターの活動を支援するMCN^{注2}である、OC GANESの運営を行っている。同社はクリエイターのスカウト業務や、切り抜き動画^{注3}管理やスポンサー獲得による収益多角化、YouTubeにおけるトラブル対応等を行っている。

(注2)Multi-Channel Networkの略。YouTube上の複数のチャンネルと提携し、契約クリエイターに様々な支援策を提供するサードパーティ・サービスプロバイダである

(注3)公開されているYouTube動画のハイライトシーン等を切り抜き、再編集してYouTubeに投稿された動画

(注4)会議(Meeting)、報奨・研修旅行(Incentive Travel)、国際会議(Convention)、展示会・見本市、イベント(Exhibition/Event)の頭文字による造語で、これらビジネスイベントの総称

◆ ビジネスデザインサービス

22/10期より開始したビジネスデザインサービスは、eスポーツの新たな価値を創造するサービスやコンテンツの企画・開発を目的としている。プログラミングチームのZETA DIVISION[®]とeスポーツイベントLIMITZの共同運営を行っている。プログラミングチームへのスポンサー仲介も行っている。また、eスポーツによる地域振興を目指し、南海電気鉄道(9044 東証プライム)と協業し、大阪府の泉佐野市をeスポーツ先進都市とすることを目的としたeスポーツMICE^{注4}コンテンツ実証事業を行っている。収益は大部分がeスポーツイベントに対するスポンサー料とスポンサー仲介の委託料である。

◆ 主要販売先

20/10期に売上高の35.8%を占めたレッドホースコーポレーション(東京都墨田区)への売上高は、20年3月に大阪にオープンしたゲームで学ぶデジタル教室REDEE(レディー)立ち上げに同社が参画し、コンセプト立案から機材選定、施設設計及びオープン後のeスポーツエリアの管理運営を担当したことによるものである(図表2)。DouYu Japan(東京都渋谷区)向け売上高は、動画プラットフォームのMildom(ミルダム)で配信するeスポーツ大会の運営の受託等によるものである。フジテレビジョン(東京都港区)向け売上高は、同社と共同でeスポーツ大会を受託した際に元請け会社であったフジテレビジョンに対するものである。Epic Games, Inc.向け売上高はゲームFortniteの国内大会の受託によるものである。

【 図表 2 】 主要販売先

	20/10期		21/10期		22/10期第3四半期累計期間	
	金額 (百万円)	割合 (%)	金額 (百万円)	割合 (%)	金額 (百万円)	割合 (%)
レッドホースコーポレーション	297	35.8	-	-	-	-
DouYu Japan	106	12.8	265	15.9	140	10.3
フジテレビジョン	-	-	-	-	151	11.1
Epic Games, Inc.	-	-	-	-	139	10.3

(注)割合は売上高に対する比率。20/10期と21/10期のフジテレビジョン及びEpic Games, Inc.、21/10期と22/10期第3四半期累計期間のレッドホースコーポレーションの売上高及び割合については、当該割合が10%未満のため、記載を省略

(出所)届出目論見書に基づき証券リサーチセンター作成

> 特色・強み

◆ eスポーツに関する幅広い業務を展開

同社はeスポーツ専門企業として、eスポーツイベントの企画・運営から、eスポーツに関わる人材に対するサポート業務、他の業態との協業によるeスポーツイベントの運営や新規事業創出まで、eスポーツに関する多様な業務を展開している。

◆ ゲームやゲームコミュニティに精通した社員による業務展開

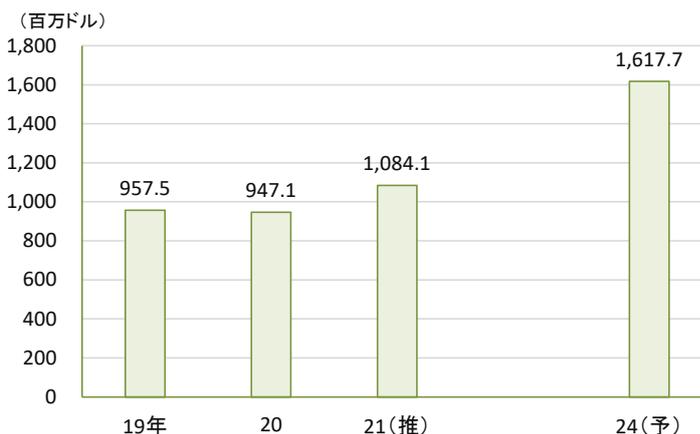
同社の社員には、ゲーム選手としての実績がある者や、ゲームが好きで、ゲームの内容やゲームコミュニティに精通した者が多い。例えば、ゲームイベントの動画配信に際しどのようなカメラアングルで撮影すれば、選手と観客の双方が盛り上がるか等、選手、観客のニーズにきめ細かく対応ができています。また、海外も含めゲームのトレンドに精通しており、どのゲームでイベントをするか等についてクライアントに提案ができる知見がある。

> 事業環境

◆ 拡大が見込まれる国内外の e スポーツ市場

eスポーツ業界最大手の市場調査会社 Newzoo International B.V.の「Global Esports & Live Streaming Market Report 2021」(21年3月)の日本語翻訳版である角川アスキー総合研究所の「グローバル e スポーツ&ライブストリーミング マーケットレポート 2021」によれば、20年の世界のeスポーツ市場は、9億4,710万ドル(前年比1.1%減)に留まった(図表3)。新型コロナウイルス感染拡大の影響による、eスポーツ大会のチケット収益とグッズ収入の減少が影響した。21年はeスポーツゲームの視聴者増等により、ユーザーの支出が増加に転じ10億8,410万ドル(同14.5%増)になると推定している。24年には16億1,770万ドルまで拡大すると予想している。

【 図表 3 】 世界の e スポーツ市場

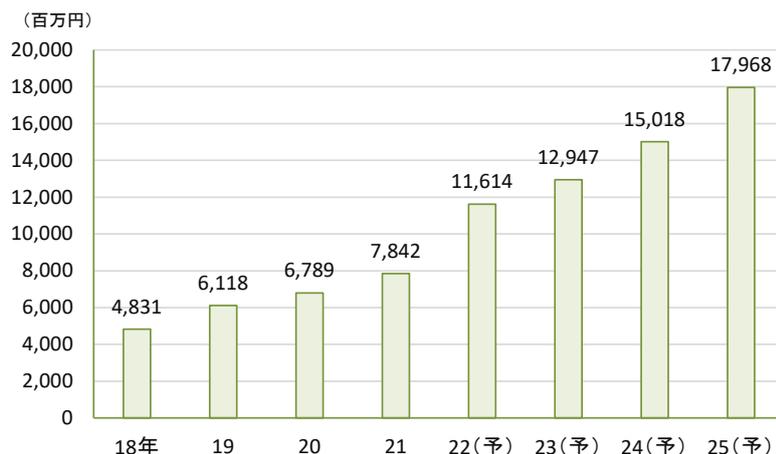


(出所) 角川アスキー総合研究所「グローバル e スポーツ&ライブストリーミング マーケットレポート 2021」より証券リサーチセンター作成

eスポーツ市場は先に海外で拡大したが、日本の市場も10年代後半から市場として認知され拡大している。角川アスキー総合研究所「日本eスポーツ

白書 2022」によれば、21 年の国内 e スポーツ市場は 7,842 百万円(前年比 15.5%増)となった。20 年から 21 年にかけては新型コロナウイルス感染症拡大の影響で市場の伸び率は鈍化したが、22 年以降は大型競技大会が再開されることもあり、22 年には 11,614 百万円(同 48.1%増)、25 年には 21 年から年率 23%増加して 17,968 百万円になると予想されている(図表 4)。

【 図表 4 】日本の e スポーツ市場



(出所)角川アスキー総合研究所「日本 e スポーツ白書 2022」より証券リサーチセンター作成

e スポーツ市場の拡大には、23 年 9 月 23 日から 10 月 8 日の日程で、中国・杭州で開催される予定の第 19 回アジア競技大会で、e スポーツが初めて正式種目として採用されたことも追い風になると見られる。

◆ 競合

スポンサーや広告主からの依頼を受けて業務を行うという点では、広告代理店と競合する。一方で、同社が e スポーツ業界について精通していることから、e スポーツに関する事業では、広告代理店から業務を受注したり、広告代理店と組んで業務を行うことが多い。

同社のクライアントワークサービスのように、e スポーツイベントの企画・運営を行う会社としては、サイバーエージェント(4751 東証プライム)の子会社である CyberZ や、JCG(東京都品川区)等がある。

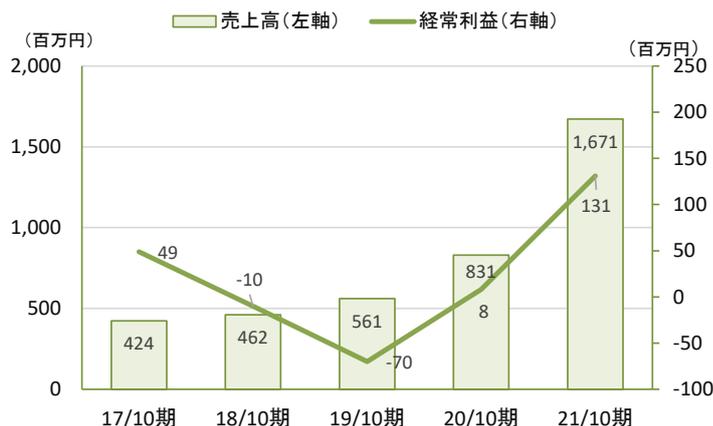
> 業績

◆ 過去の業績推移

同社は 15 年 11 月に e スポーツイベントの企画・運営の受託を目的に、ウェルプレイドとして設立された。17 年 6 月には、事業の成長を加速するために、カヤック(3904 東証グロース)の出資を受け、子会社となった。21 年 1 月には同業のライゼストを子会社化し、2 月に吸収合併すると同時に社名をウェルプレイド・ライゼストに変更して現在に至っている。

開示されている過去 5 期分の業績は、20/10 期までは、旧ウェルプレイドの単体業績、21/10 期は合併した旧ライゼストの 9 カ月分の業績を含んでいる(図表 5)。18/10 期及び 19/10 期は内部統制強化を目的に採用を積極化したため、経常損失を計上している。

【 図表 5 】 業績推移



(出所)届出目論見書を基に証券リサーチセンター作成

◆ 21 年 10 月期業績

21/10 期の業績は、売上高 1,671 百万円(前期比 2.0 倍)、営業利益 128 百万円(同 32.0 倍)、経常利益 131 百万円(同 16.4 倍)、当期純利益 82 百万円(前期は 8 百万円の損失)であった。クライアントワークサービスの売上高は、ライゼストとの合併によるイベント受託の件数増加と単価上昇があり、1,364 百万円(同 76.8%増)となった。パートナーソリューションサービスの売上高は、e スポーツ市場の拡大に伴い、e スポーツ選手、実況者、解説者、インフルエンサーの活躍の機会が増加し、案件数増、単価上昇により 307 百万円(同 5.2 倍)となった。

◆ 22 年 10 月期第 3 四半期累計期間の業績

22/10 期第 3 四半期累計期間の業績は、売上高 1,361 百万円、営業利益 78 百万円、経常利益 93 百万円、当期純利益 55 百万円であった。クライアントワークサービスの売上高は、新型コロナウイルス感染拡大を受け、一部イベントの延期等もあり、909 百万円となった。パートナーソリューションサービスの売上高は、e スポーツ選手、実況者、解説者、インフルエンサーの活躍機会の増加が続き 352 百万円となった。ビジネスデザインサービスの売上高は、LIMITZ の運営等により 99 百万円となった。

◆ 22 年 10 月期の会社計画

同社の 22/10 期計画は、売上高 2,001 百万円(前期比 19.7%増)、営業利益 157 百万円(同 22.7%増)、経常利益 155 百万円(同 18.3%増)、当期純

利益 103 百万円(同 25.6%増)である(図表 6)。21 年 11 月から 22 年 6 月の実績に 7 月以降の見通しを加えた計画になっている。

【 図表 6 】 22 年 10 月期会社計画

	21/10期		22/10期会社計画		
	(百万円)	構成比 (%)	(百万円)	構成比 (%)	前期比 (%)
売上高	1,671	100.0	2,001	100.0	19.7
クライアントワークサービス	1,364	81.6	1,365	68.2	0.1
パートナーソリューションサービス	307	18.4	503	25.1	63.8
ビジネスデザインサービス	-	-	133	6.6	-
売上原価	1,162	69.5	1,378	68.9	18.6
売上総利益	509	30.5	622	31.1	22.2
販売費及び一般管理費	380	22.7	465	23.2	22.4
営業利益	128	7.7	157	7.8	22.7
営業外収支	3	-	-2	-	-
経常利益	131	7.8	155	7.7	18.3
当期純利益	82	4.9	103	5.1	25.6

(注) 端数処理の関係で合計と一致しない

(出所)「東京証券取引所グロース市場への上場に伴う当社決算情報等のお知らせ」を基に証券リサーチセンター作成

クライアントワークサービスの売上高は、1,365 百万円(前期比 0.1%増)を見込んでいる。新型コロナウイルスのオミクロン株の流行等により、当初想定していたオフラインイベントの中止や、イベント規模の縮小等が上期にあり、7 月に予算の減額修正を行っている。7 月から 10 月までの売上見込みについては、受注済みで納品予定月が 10 月末までの案件に加え、受注確定前の案件については、受注見込金額に受注確率を乗じて算出している。

パートナーソリューションサービスの売上高は、503 百万円(前期比 63.8%増)を見込んでいる。スポンサー仲介(エージェンツ業)及びインフルエンサーマーケティングでは、スポンサーやクライアントとの契約に基づき契約期間にわたって毎月売上高が計上される。7 月から 10 月までの売上見込額は、成約済み契約に基づく売上高に加え、未成約の契約については、スポンサー仲介では契約が見込まれる金額を算定し成約率を乗じた金額を、インフルエンサーマーケティングでは受注が見込まれる案件を計上している。キャスティングでは、クライアントからのキャスティング案件の受託料を売上高として計上している。7 月から 10 月までの売上高見込額は、受注確定案件のうち出演予定日が 10 月末までのものに加え、受注が見込まれる案件も見込額の算定に含めている。クリエイターサポートの OC GAMES では、契約チャネルの広告収入の一部が同社の収益となる。

主にスポンサー料からなるビジネスデザインサービスの売上高は 133 百万円を見込んでいる。7 月から 10 月までの売上見込額は、成約済みのスポンサー契約に基づく 10 月までの売上高に加え、未成約の契約について、想定金額に成約確率を乗じた金額を含めている。

売上原価は 1,378 百万円(前期比 18.6%増)、売上総利益は 622 百万円(同 22.2%増)の計画である。パートナーソリューションサービスでは売上原価率がほぼ一定であるため、前期と同水準の売上原価率により算出している。ビジネスサポートサービスでは LIMITZ については、イベント規模に応じた売上原価を見積もり、スポンサー仲介は契約に基づく原価を算出している。7 月から 10 月までの売上原価は、クライアントワークサービスでは売上に対応する個別原価積上げにより、パートナーソリューションサービスでは前期並みの売上原価率で、ビジネスデザインサービスでは、売上高に対応する売上原価を積み上げて算出している。

販売費及び一般管理費は 465 百万円(前期比 22.4%増)の計画である。イベント企画・運営の売上高及び案件数の増加、クリエイターサポートの立ち上げに伴い、採用費用の増加を見込んでいる。営業利益は 157 百万円(同 22.7%増)の計画である。

営業外収益では受取利息、営業外費用では支払利息を見込み、経常利益は 155 百万円(前期比 18.3%増)の計画である。特別損益は見込まず当期純利益は 103 百万円(同 25.6%増)の計画である。

◆ 成長戦略

同社は今後の成長戦略として、e スポーツ市場の拡大を取り込み、フロー型ビジネスであるクライアントワークサービスを拡大するとともに、パートナーソリューションサービスでは、ストック型ビジネスであるクリエイターサポートの拡大に期待している。また、ビジネスデザインサービスにおいて、e スポーツと他の領域を融合することによる新規事業の創出も進めて行く考えである。e スポーツのイベントを多く企画・運営し、関連人材の収益機会を増やす仕組みを構築し、e スポーツに関連する新規事業を創出することで、e スポーツの普及と業界の確立を推進し、それにとまって成長を遂げる構えである。

> 経営課題/リスク

◆ バトルゲームに対する否定的な反応

e スポーツ大会やイベントで採用される人気ゲームには、戦闘により敵を倒すバトルゲームが多い。ロシアのウクライナ侵攻の影響等により、こうしたバトルゲームに対する否定的な反応が高まり、スポンサーが e スポーツイベント開催を自粛する等の状況になった場合には、同社の業績に影響を与える可能性がある。

◆ ゲームメーカーとの関係

e スポーツイベントで利用するゲームに関する知財はゲームメーカーが保有している。e スポーツのイベントを開催する際には、利用するゲームのメーカーから許諾を得る必要がある。ゲームメーカーが e スポーツイベントに対して慎重な対応をとる場合や、同社とゲームメーカーの関係が悪化した場合等

には、同社の業績に影響を与える可能性がある。

◆ 親会社との資本関係

親会社カヤックの持株比率は、上場後も 57.8%と過半数を超える見込みである。親会社の承認を必要とする取引や業務はなく、事業上の制約もなく、独立した意思決定による経営を行っている。しかし、議決権比率の観点から、定款変更、取締役及び監査役の選解任、合併等の組織再編等、株主の承認が必要になる事項に関しては親会社の議決権行使が、同社の意思決定に影響を及ぼす可能性がある。

◆ 株式の流動性

親会社の株式保有もあり、新規上場時における同社の流通株式比率は、27.6%に留まる見込みである。同社が上場する東証グロース市場の上場維持基準を満たすには、流通株式比率が25%以上である必要がある。事業年度末の状況に基づいて上場維持基準の審査が行われるが、何らかの理由で流通株式比率が25%を下回った場合、その後1年以内にこの上場維持基準に適合しない場合には、上場廃止基準に該当する点には留意が必要である。

【 図表 7 】 財務諸表

損益計算書	2020/10		2021/10		2022/10 3Q累計	
	(百万円)	(%)	(百万円)	(%)	(百万円)	(%)
売上高	831	100.0	1,671	100.0	1,361	100.0
売上原価	637	76.7	1,162	69.5	951	69.9
売上総利益	193	23.2	509	30.5	410	30.1
販売費及び一般管理費	189	22.7	380	22.7	332	24.4
営業利益	4	0.5	128	7.7	78	5.7
営業外収益	5	-	7	-	17	-
営業外費用	1	-	3	-	2	-
経常利益	8	1.0	131	7.8	93	6.8
税引前当期(四半期)純利益	-11	-1.3	131	7.8	93	6.8
当期(四半期)純利益	-8	-1.0	82	4.9	55	4.0

貸借対照表	2020/10		2021/10		2022/10 3Q	
	(百万円)	(%)	(百万円)	(%)	(百万円)	(%)
流動資産	313	83.9	515	62.8	720	71.4
現金及び預金	186	49.9	57	7.0	400	39.6
売上債権	98	26.3	396	48.3	255	25.3
棚卸資産	2	0.5	37	4.5	34	3.4
固定資産	59	15.8	305	37.2	288	28.5
有形固定資産	7	1.9	44	5.4	44	4.4
無形固定資産	7	1.9	196	23.9	188	18.6
投資その他の資産	43	11.5	64	7.8	56	5.6
総資産	373	100.0	820	100.0	1,009	100.0
流動負債	214	57.4	603	73.5	581	57.6
買入債務	32	8.6	176	21.5	88	8.7
短期借入金	100	26.8	100	12.2	100	9.9
1年内返済予定の長期借入金	3	0.8	7	0.9	47	4.7
1年内返済予定の関係会社長期借入金	-	-	245	29.9	245	24.3
固定負債	111	29.8	87	10.6	242	24.0
長期借入金	66	17.7	87	10.6	242	24.0
関係会社長期借入金	45	12.1	-	-	-	-
純資産	47	12.6	129	15.7	185	18.3
自己資本	47	12.6	129	15.7	185	18.3

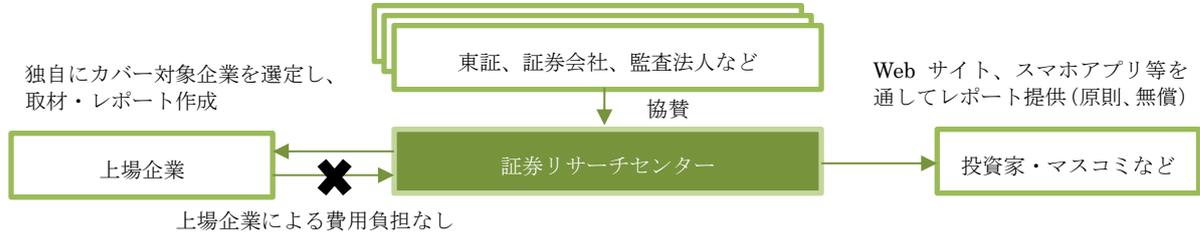
キャッシュ・フロー計算書	2020/10 (百万円)	2021/10 (百万円)
営業キャッシュ・フロー	32	-9
減価償却費	14	18
のれん償却額	-	15
投資キャッシュ・フロー	-2	-254
財務キャッシュ・フロー	67	96
配当金の支払額	-	-
現金及び現金同等物の増減額	97	-166
現金及び現金同等物の期末残高	186	57

(出所)届出目論見書を基に証券リサーチセンター作成

証券リサーチセンターについて

証券リサーチセンターは、株式市場の活性化に向けて、中立的な立場から、アナリスト・カバーが不十分な企業を中心にアナリスト・レポートを作成し、広く一般にレポートを公開する活動を展開しております。

※当センターのレポートは経済産業省の「価値協創のための統合的開示・対話ガイダンス」を参照しています。



■協賛会員

株式会社東京証券取引所	S M B C日興証券株式会社	大和証券株式会社	野村證券株式会社
みずほ証券株式会社	EY 新日本有限責任監査法人	有限責任あずさ監査法人	株式会社 I C M G
太陽有限責任監査法人	有限責任監査法人トーマツ	株式会社 S B I 証券	三優監査法人
PwC 京都監査法人	いちよし証券株式会社	J トラストグローバル証券株式会社	
監査法人 A&A パートナーズ	仰星監査法人	監査法人アヴァンティア	宝印刷株式会社
株式会社プロネクサス	日本証券業協会	日本証券アナリスト協会	

アナリストによる証明

本レポートに記載されたアナリストは、本レポートに記載された内容が、ここで議論された全ての証券や発行企業に対するアナリスト個人の見解を正確に反映していることを表明します。また本レポートの執筆にあたり、アナリストの報酬が、直接的あるいは間接的にこのレポートで示した見解によって、現在、過去、未来にわたって一切の影響を受けないことを保証いたします。

免責事項

- ・本レポートは、一般社団法人 証券リサーチセンターに所属する証券アナリストが、広く投資家に株式投資の参考情報として閲覧されることを目的として作成したものであり、特定の証券又は金融商品の売買の推奨、勧誘を目的としたものではありません。
- ・本レポートの内容・記述は、一般に入手可能な公開情報に基づき、アナリストの取材により必要な補充を加え作成されたものです。本レポートの作成者は、インサイダー情報の使用はもとより、当該情報を入手することも禁じられています。本レポートに含まれる情報は、正確かつ信頼できると考えられていますが、その正確性が客観的に検証されているものではありません。また、本レポートは投資家が必要とする全ての情報を含むことを意図したものではありません。
- ・本レポートに含まれる情報は、金融市場や経済環境の変化等のために、最新のものではなくなる可能性があります。本レポート内で直接又は間接的に取り上げられている株式は、株価の変動や発行体の経営・財務状況の変化、金利・為替の変動等の要因により、投資元本を割り込むリスクがあります。過去のパフォーマンスは将来のパフォーマンスを示唆し、または保証するものではありません。
- ・本レポート内で示す見解は予告なしに変更されることがあり、一般社団法人 証券リサーチセンターは、本レポート内に含まれる情報及び見解を更新する義務を負うものではありません。
- ・一般社団法人 証券リサーチセンターは、投資家が本レポートを利用したこと又は本レポートに依拠したことによる直接・間接の損失や逸失利益及び損害を含むいかなる結果についても一切責任を負いません。最終投資判断は投資家個人においてなされなければならない、投資に対する一切の責任は閲覧した投資家にあります。
- ・本レポートの著作権は一般社団法人 証券リサーチセンターに帰属し、許可なく複製、転写、引用等を行うことを禁じます。