

# 2022年12月期 第1四半期決算説明資料

株式会社モバイルファクトリー<3912>  
2022年4月

<b>01.</b>	決算概要	P3
<b>02.</b>	1Q決算	P7
<b>03.</b>	事業概況	P15
<b>04.</b>	今後の方向性	P19
<b>05.</b>	参考数値	P23
<b>06.</b>	補足資料	P26

# 01. 決算概要

コロナ状況の改善傾向に伴い位置ゲームが増収に寄与一方で、ブロックチェーン事業の広告投資に伴い減益

## 1Q決算

売上高	<b>651</b> 百万円	YoY	<b>+0.6%</b>
EBITDA	<b>133</b> 百万円	YoY	<b>△27.7%</b>
営業利益	<b>127</b> 百万円	YoY	<b>△28.0%</b>

## 位置ゲーム

駅メモ！エンゲージメント強化に注力  
地方公共団体との協業、他社IPとのコラボ実施  
アワメモ！Play to Earn検証に向けた開発に注力

※詳細は「03.事業概況」「04.今後の方向性」をご覧ください

## ブロック チェーン

「ユニクス ガレージ」リリース  
「ユニクス ガレージ」の拡充に向けた開発に注力  
ユニマでステーションNFTや他社コラボNFTを多数展開

※詳細は「03.事業概況」をご覧ください

## 変更の内容

- 当第1四半期より、「収益認識に関する会計基準等」を適用

## 変更の影響

- 当社グループの収益認識時点は従来より変更が無いため、通期連結業績に与える影響は軽微

## 主な収益認識時点

区分	対象セグメント	収益認識時点
アイテム課金	モバイルゲーム事業	ゲーム内通貨を消費してゲーム内アイテムを取得した時点
利用料	モバイルゲーム事業 コンテンツ事業 ブロックチェーン事業	利用期間に応じた一定期間
商品（NFT）販売	ブロックチェーン事業	商品（NFT）の引き渡し時点

## 変更の内容

- 当第1四半期より、「ステーションNFT」をモバイルゲーム事業→ブロックチェーン事業へ

## 変更の理由

- ① ブロックチェーン事業のロードマップの引き直し  
(2023年にQYSコインの上場(IEO)によるユニマ経済圏の形成を目指す)
- ② ブロックチェーン事業の組織体制の変更
- ③ NFTの性質の観点

## 変更の影響

- 過去のセグメント情報についても、当第1四半期における報告セグメントの区分に遡及して組み替え表示

ブロックチェーン事業  
(Uniqys Network)

モバイルゲーム事業  
(位置ゲーム)

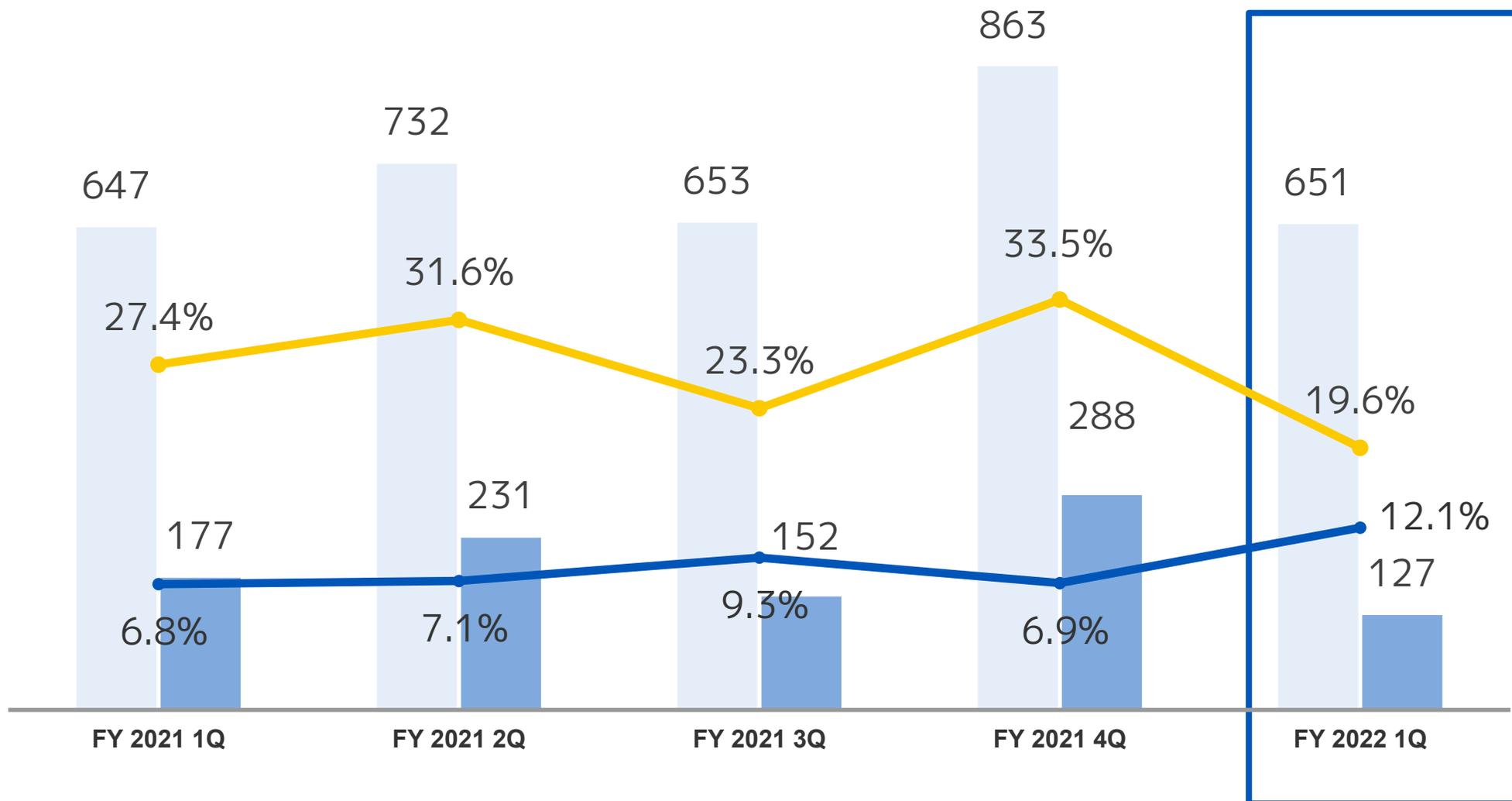
コンテンツ事業  
(着メロ等)

ステーションNFT



# 02.1Q決算

## 02. 1Q決算 | 売上高/営業利益推移



(単位：百万円)

売上高

営業利益

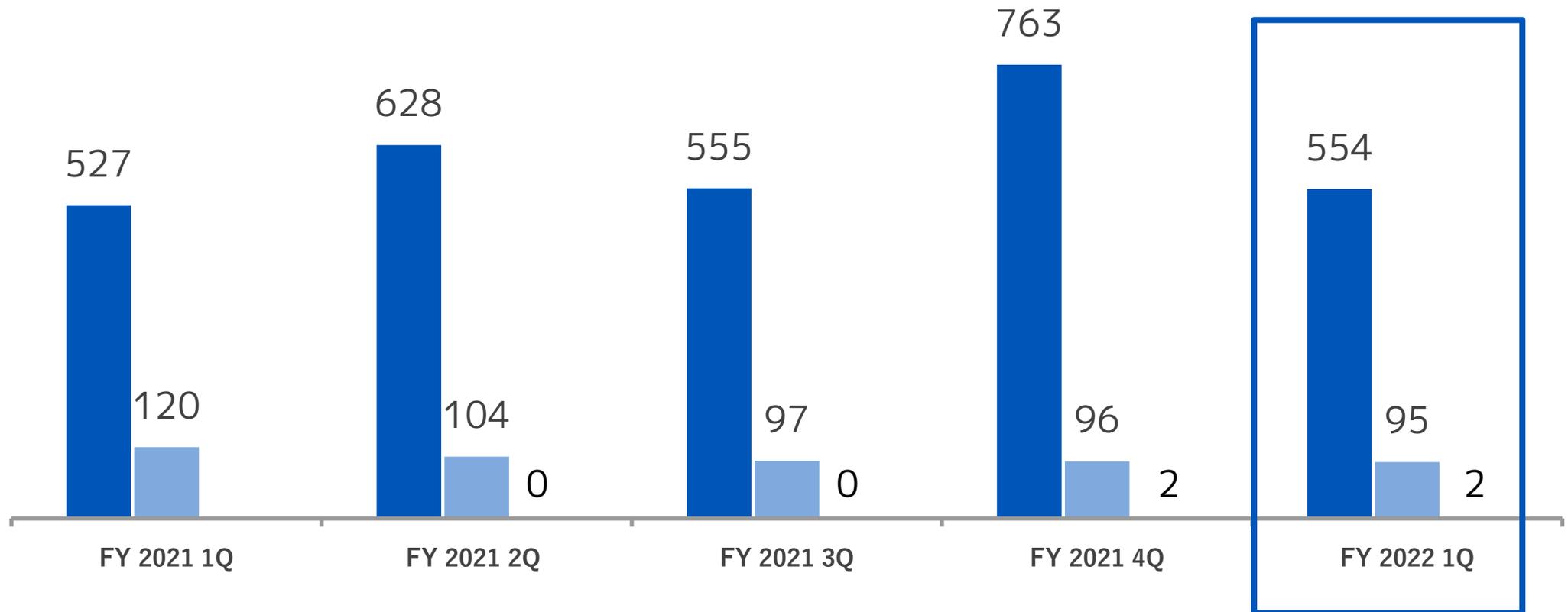
売上高営業利益率

売上高広告宣伝費率

## 02. 1Q決算 | 事業セグメント別売上高推移

モバイルゲーム※：前年2Qリリースのサブスクの寄与など前年同四半期比で売上高増加  
ブロックチェーン：ステーションNFTの売上高を「ブロックチェーン事業」に遡及して計上

※ 駅メモ！は2Qと4Qに周年記念施策を行うため、売上高が増加する傾向



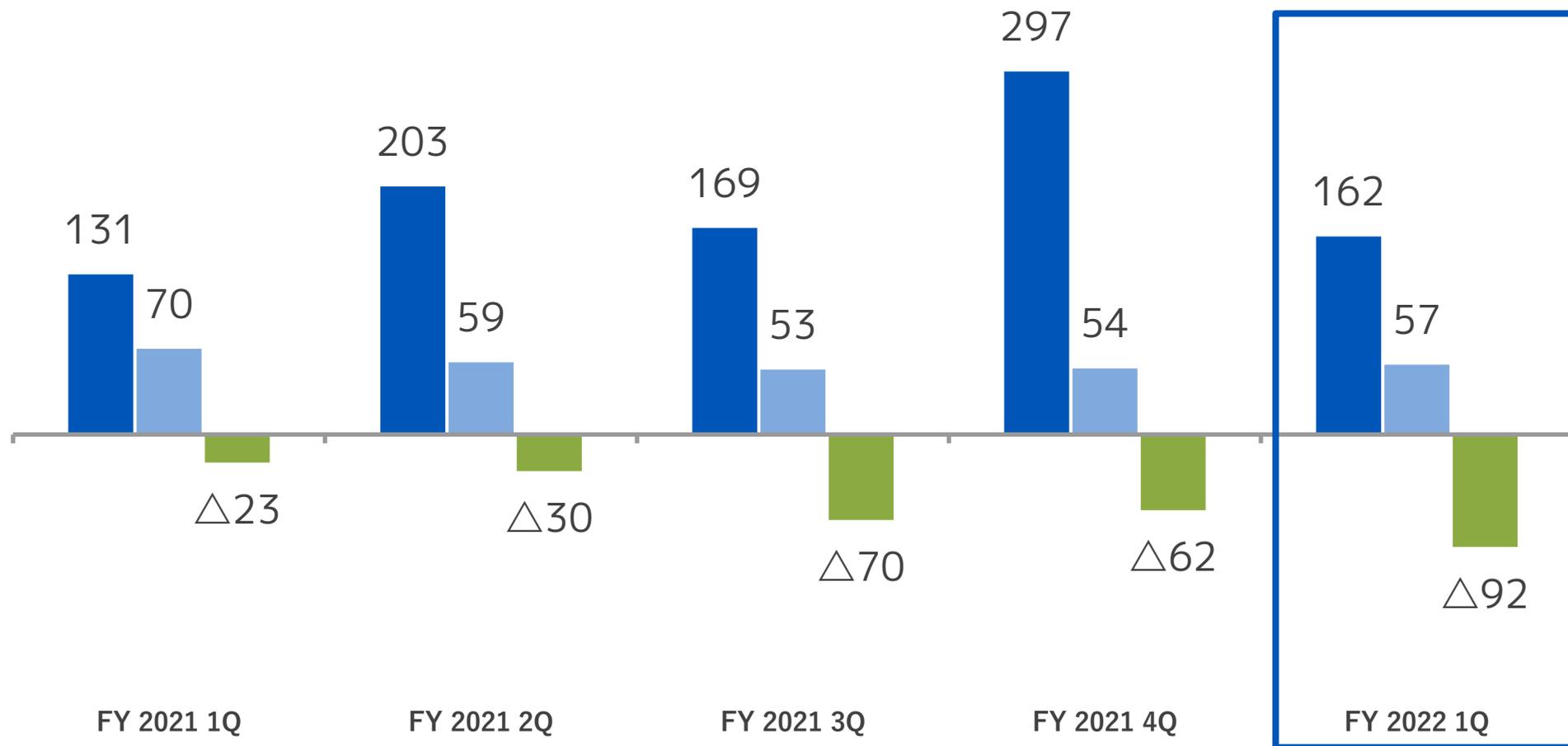
売上高

■ モバイルゲーム事業 ■ コンテンツ事業 ■ ブロックチェーン事業

(単位：百万円)

## 02. 1Q決算 | 事業セグメント別営業損益推移

モバイルゲーム : 売上高の増加により前年同四半期比で増益  
ブロックチェーン : 広告投資の強化による費用増加



### 営業損益

■ モバイルゲーム事業 ■ コンテンツ事業 ■ ブロックチェーン事業

(単位：百万円)

## 02. 1Q決算 | 損益計算書

(単位：百万円)

	FY 2022 1Q	FY 2021 1Q	Y on Y	FY 2021 4Q	Q on Q
売上高	651	647	+0.6%	863	△24.5%
売上原価	348	322	+8.0%	415	△16.1%
売上総利益	303	324	△6.7%	447	△32.3%
(売上総利益率)	(46.5%)	(50.2%)	—	(51.9%)	—
販売費及び一般管理費	175	147	+18.9%	158	+10.4%
EBITDA	133	184	△27.7%	299	△55.5%
営業利益	127	177	△28.0%	288	△55.7%
(営業利益率)	(19.6%)	(27.4%)	—	(33.5%)	—
経常利益	127	177	△28.0%	289	△55.8%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	87	131	△33.1%	150	△41.6%
1株当たり 四半期純利益 (単位：円)	10.74	15.71	—	18.14	—

## 02. 1Q決算 | 事業セグメント別売上高内訳

(単位：千円)

	FY 2022 1Q	FY 2021 1Q	Y on Y	FY 2021 4Q	Q on Q
モバイルゲーム事業	554,151	527,659	+5.0%	763,882	△27.5%
コンテンツ事業	95,451	120,070	△20.5%	96,675	△1.3%
ブロックチェーン事業	2,209	—	—	2,588	△14.6%
合計	651,813	647,729	+0.6%	863,146	△24.5%

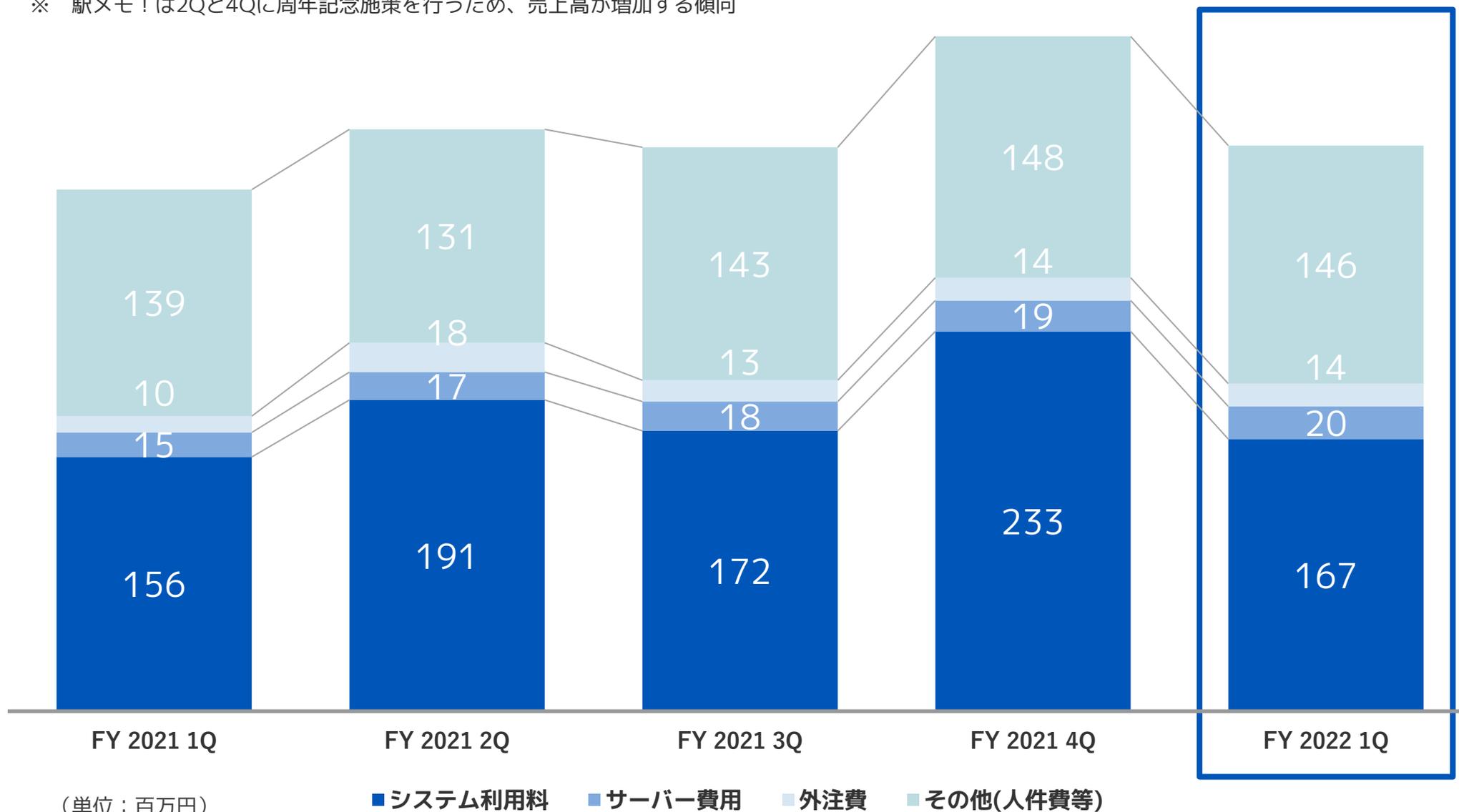
(※) ステーションNFTの販売による売上高はブロックチェーン事業に区分しております

## 02. 1Q決算 | 売上原価内訳/推移

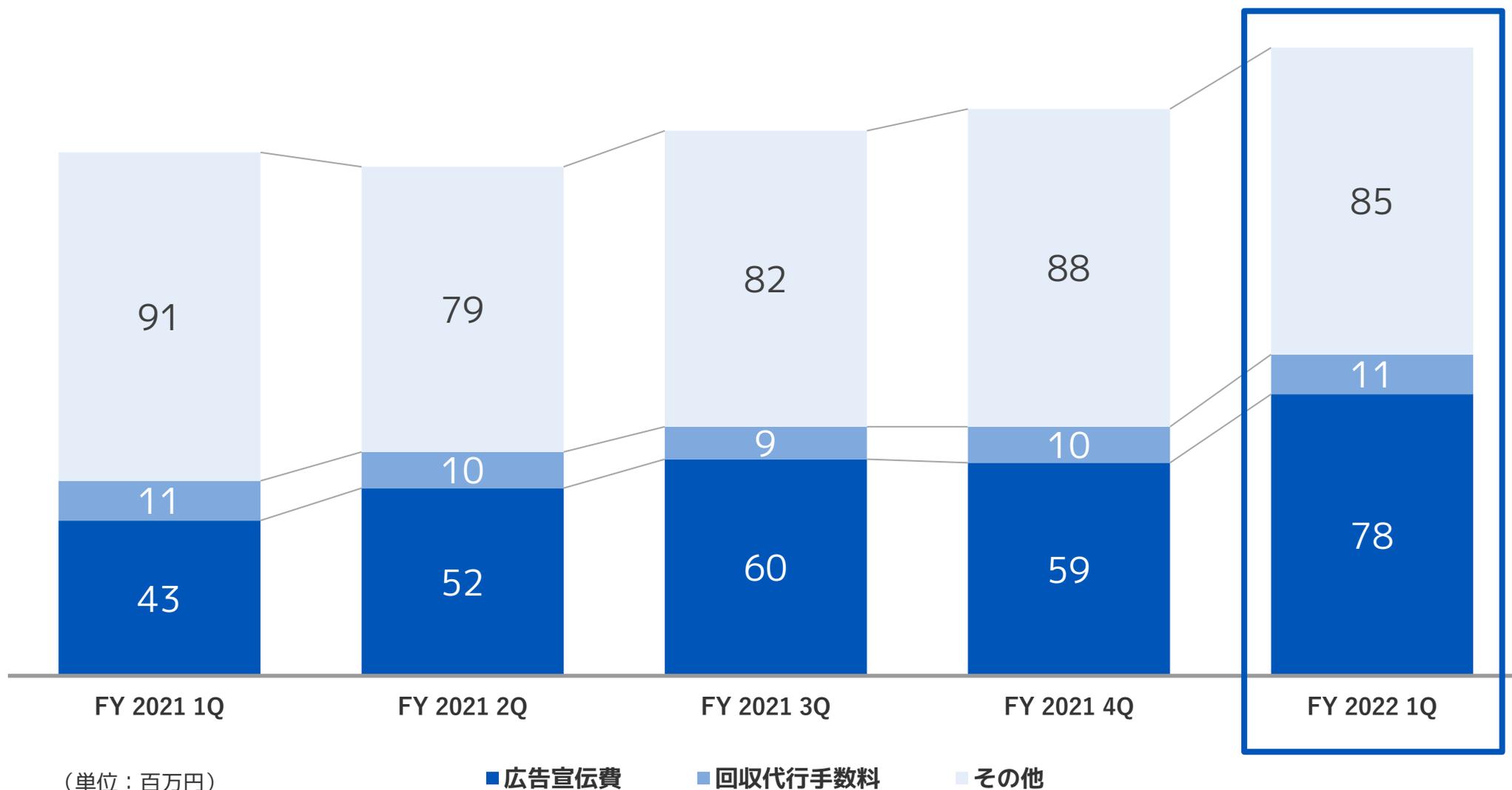
システム利用料※：位置ゲームの売上高増加に伴い前年同四半期比増加

その他(人件費等)：主に開発費のBS振替額の減少差分、許諾料等が前年同四半期比増加

※ 駅メモ！は2Qと4Qに周年記念施策を行うため、売上高が増加する傾向



広告宣伝費：「ユニクス ガレージ」リリースに際し、ユニマ関連の広告宣伝費が増加



# 03. 事業概況

## 「ユニクス ガレージ」正式リリース!!!

**GARAGE**

**NFT** 作るなら安心の  
ユニクスガレージでしょ。

- 初心者しやすい  
カンタン販売
- 既存サービス  
カンタン導入
- 暗号資産不要  
カンタン管理

NFTサービス構築支援プラットフォーム「ユニクス ガレージ」を正式リリースしました。

「ユニクス ガレージ」は、NFTを簡単に生成し企業サイトで販売できるシステムです。

一般的なウェブ開発の知識のみでサービス構築ができ、暗号資産管理をせず、より安全・簡易なNFTサービスの運用を実現します。生成したNFTは、ギャラリーでの展示や、ゲームへの組み込みなども可能です。

今後も継続して機能拡充を行い、NFTを用いて新しいデジタルカルチャーを創出する支援をします。

## 『でんこロイド NFT ver.』を「ユニマ」で限定販売!

**でんこロイド**  
NFT ver.

**ユニマにて販売決定!**

駅メモ!  
SERIES

© 2014 駅メモ!プロジェクト

「駅メモ!」シリーズでおなじみのキャラクター「でんこ」のデジタルフィギュアをイメージしたNFT商品『でんこロイド NFT ver.』を、「ユニマ」で2022年3月10日より、各種10体限定で販売しました。

『でんこロイド NFT ver.』はNFTひとつひとつにシリアル番号が発行されている、プレミアムな『でんこロイド』となります。

#### 三浦みつる氏作品閲覧権NFTを「ユニマ」で販売！



株式会社クリーク・アンド・リバー社（本社：東京都港区、代表取締役社長：井川幸広）と共同で、三浦みつる氏の「デジタル証明書付き複製原画+デジタル作品集の閲覧権NFT」販売企画を実施しました。

当企画では、三浦みつる氏の代表作「The♡かぼちゃワイン」のデジタル証明書付き“複製原画”と描き下ろし作品含む“デジタル作品集”（全17点）をNFTマーケットプレイス「ユニマ」にて24セット限定で販売しました。

#### 障害者アート作品のNFTを「ユニマ」で販売！



一般社団法人ソーシャルアートラボ（本社：神奈川県藤沢市、代表理事：福室貴雅）と連携し、障害者アートを社会的に認知普及させる取り組みの一環として、「ユニマ」で障害者アートNFTの販売を実施しました。

当プロジェクトを通して全国の障害をお持ちのアーティストや障害福祉施設と連携を図り、「ユニマ」をプラットフォームとした新たな障害者アートのあり方を実現し、障害者アートの認知拡大やアーティストの発信支援に取り組みました。

#### 「温泉むすめ」とのコラボ企画第3弾を開催！



株式会社エンバウンド（本社：東京都渋谷区、代表取締役：橋本竜）の人気コンテンツ「温泉むすめ」とのコラボキャンペーンを開催しました。

「温泉むすめ」のキャラクター下田莉華と伊東椿月が活躍する温泉地である下田と伊東をめぐるデジタルスタンプラリーイベントのほか、ゲーム内でのコラボガチャの販売や、各温泉地でのコラボグッズの販売を実施しました。

#### 福井鉄道・えちぜん鉄道とのコラボ企画を開催！



2022年3月25日より、福井鉄道株式会社（本社：福井県越前市、代表取締役社長：村田治夫）およびえちぜん鉄道株式会社（本社：福井県福井市、代表取締役社長：山岸正裕）とのコラボキャンペーンを開催中です。

当コラボキャンペーンでは、福井鉄道、えちぜん鉄道の鉄道駅および沿線の観光スポットをめぐるデジタルスタンプラリーイベントのほか、公認でんこをデザインしたコラボグッズの販売、記念ノベルティの配布に加え、リツイートキャンペーンやデジタルスタンプラリーのミッション達成によるプレゼント企画を実施しています。

# 04. 今後の方向性

# 2023年のIEOを見据えた自社コイン経済圏の拡大

## 1. 駅メモ！ Our Rails

- ・ ユーザー規模の拡大

## 2. ユニマ

- ・ 自社及び他社NFT企画の強化

## 3. ユニマSaaS

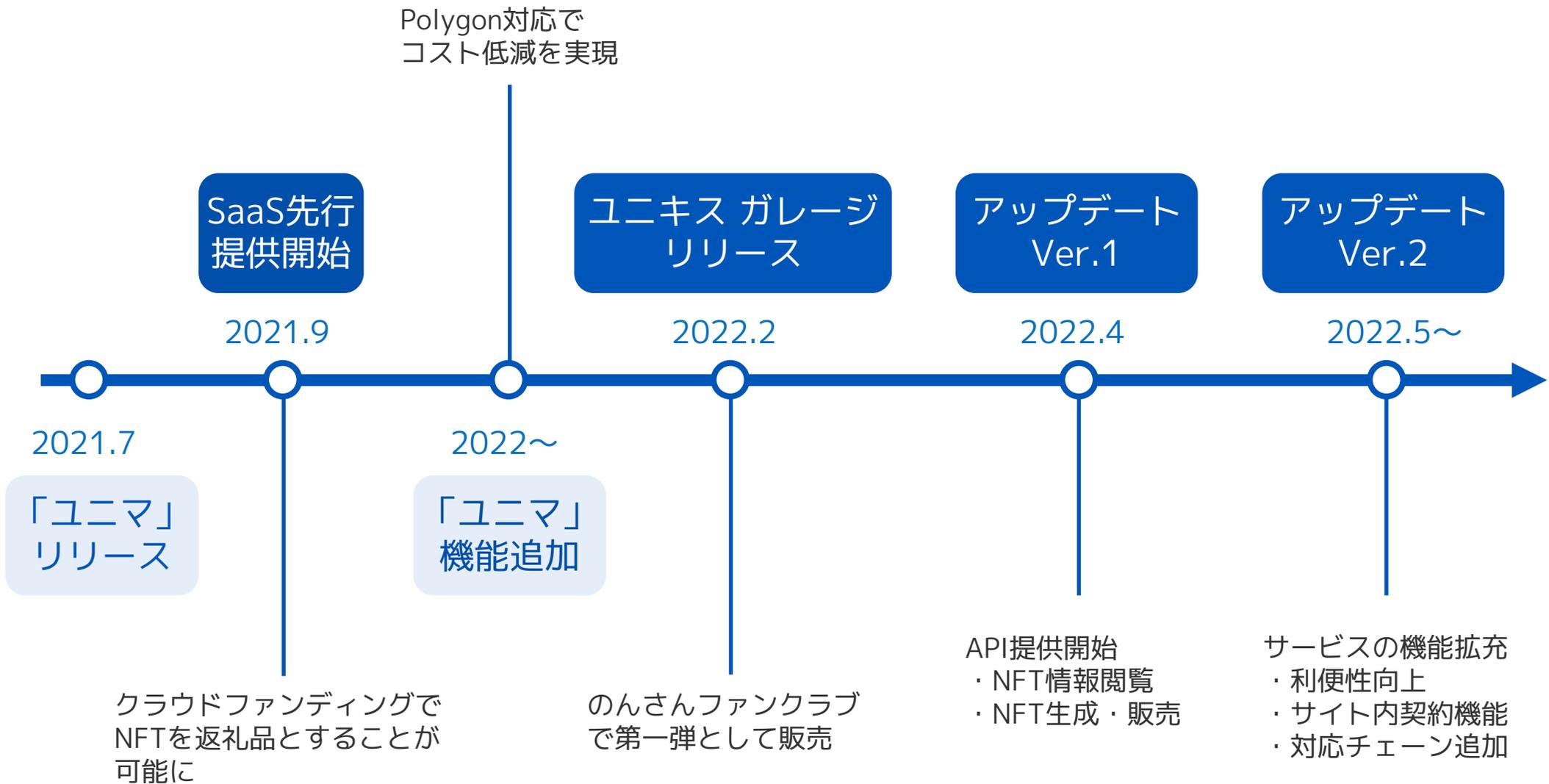
- ・ 有カクライアントの獲得に向けた営業強化

※主力のモバイルゲーム事業に加えてブロックチェーン事業においても、今後は大きな成長が見込まれるものの、足元では新型コロナウイルス感染症の影響の収束が見通せないなかで、適正かつ合理的な数値の算出が困難であるため、2022年12月期の通期連結業績予想につきましては、開示しておりません

おでかけポイントリリースで、Play to Earn検証を開始



## 4月ユニクス ガレージAPI提供開始。サービス拡充に向け、順次機能追加



# 05. 参考数値

<注意事項>

参考数値は趨勢を把握することを目的とした、参考情報です

# 05. 参考数値 | 通期推移 (連結)

## 1. 業績

(単位：百万円)

	FY 2018	FY 2019	FY 2020	FY 2021	FY 2022 1Q
売上高	2,978	3,190	2,855	2,897	651
売上原価	1,314	1,447	1,389	1,446	348
売上総利益	1,664	1,742	1,466	1,451	303
販売費及び一般管理費	815	633	602	600	175
EBITDA	865	1,123	886	888	133
営業利益	849	1,109	863	850	127
経常利益	848	1,109	866	853	127
親会社株主に帰属する 当期純利益	585	773	582	538	87
1株利益 (単位：円)	63.37	86.53	68.07	64.69	10.74

## 2. 事業セグメント別売上高

(単位：百万円)

	FY 2018	FY 2019	FY 2020	FY 2021	FY 2022 1Q
モバイルゲーム事業	2,246	2,587	2,353	2,475	554
コンテンツ事業	732	602	502	418	95
ブロックチェーン事業	—	—	—	3	2
合計	2,978	3,190	2,855	2,897	651

2019年12月期以前はスマートノベルの金額を「モバイルゲーム事業」に含めております  
2021年12月期以降はステーションNFTの金額を「ブロックチェーン事業」に含めております

## 3. 財政状態

(単位：百万円)

	FY 2018	FY 2019	FY 2020	FY 2021	FY 2022 1Q
流動資産	2,547	2,921	2,725	3,094	2,896
(内現金預金)	(2,142)	(2,478)	(2,321)	(2,665)	(2,565)
(内売掛金)	(361)	(387)	(357)	(373)	(274)
有形固定資産	27	23	10	11	9
無形固定資産	7	59	132	65	61
投資その他の資産	88	136	168	133	112
資産合計	2,671	3,141	3,036	3,304	3,080
流動負債	412	601	386	427	268
(内未払金)	(143)	(162)	(135)	(149)	(119)
固定負債	11	11	—	3	3
負債合計	424	613	386	431	271
資本金	476	479	480	504	504
資本剰余金	251	255	255	280	280
利益剰余金	2,038	1,793	2,375	2,914	3,002
自己株式	△519	—	△474	△824	△970
株主資本	2,247	2,527	2,637	2,875	2,816
純資産合計	2,247	2,528	2,650	2,873	2,808
負債純資産合計	2,671	3,141	3,036	3,304	3,080

# 05. 参考数値 | 四半期推移 (連結)

## 1. 業績

(単位：百万円)

	FY 2018				FY 2019				FY 2020				FY 2021				FY 2022			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q												
売上高	576	793	766	842	761	901	735	791	666	738	688	762	647	732	653	863	651			
売上原価	200	365	365	382	342	399	346	358	313	352	344	379	322	358	349	415	348			
売上総利益	375	428	401	460	418	502	389	432	353	386	343	382	324	374	304	447	303			
販売費 及び一般管理費	239	191	189	194	180	196	114	140	160	148	145	147	147	142	152	158	175			
EBITDA					241	308	277	295	195	243	204	243	184	242	162	299	133			
営業利益	135	236	211	265	238	305	274	291	193	237	197	234	177	231	152	288	127			
経常利益	135	236	211	265	238	304	274	291	192	239	198	235	177	234	152	289	127			
親会社株主に帰属 する四半期純利益	93	163	146	182	165	176	170	260	133	165	136	146	131	150	105	150	87			
1株利益 (単位：円)	9.92	17.72	15.98	19.90	18.15	19.67	19.31	29.54	15.47	19.37	16.06	17.20	15.71	18.14	12.72	18.14	10.74			

## 2. 事業セグメント別売上高

(単位：百万円)

	FY 2018				FY 2019				FY 2020				FY 2021				FY 2022			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q												
モバイルゲーム 事業	371	610	593	670	596	748	589	653	536	614	565	636	527	628	555	763	554			
コンテンツ 事業	204	182	172	172	164	153	146	137	130	124	123	125	120	104	97	96	95			
ブロックチェーン 事業	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	2	2			
合計	576	793	766	842	761	901	735	791	666	738	688	762	647	732	653	863	651			

2019年12月期以前はスマートノベルの金額を「モバイルゲーム事業」に含めております  
 2021年12月期以降はステーションNFTの売上を「ブロックチェーン事業」に含めております

# 06. 補足資料



**わたしたちが創造するモノを通じて  
世界の人々をハッピーにすること**



商号	株式会社モバイルファクトリー (通称：モバファク)
設立年月日	2001年10月1日
本社所在地	東京都品川区西五反田七丁目22番17号
代表取締役	宮嶋 裕二
事業内容	モバイルゲーム事業、コンテンツ事業、ブロックチェーン事業
従業員数	95名
資本金	5億475万円
グループ会社	株式会社ジーワンダッシュ、株式会社ビットファクトリー
証券コード	3912



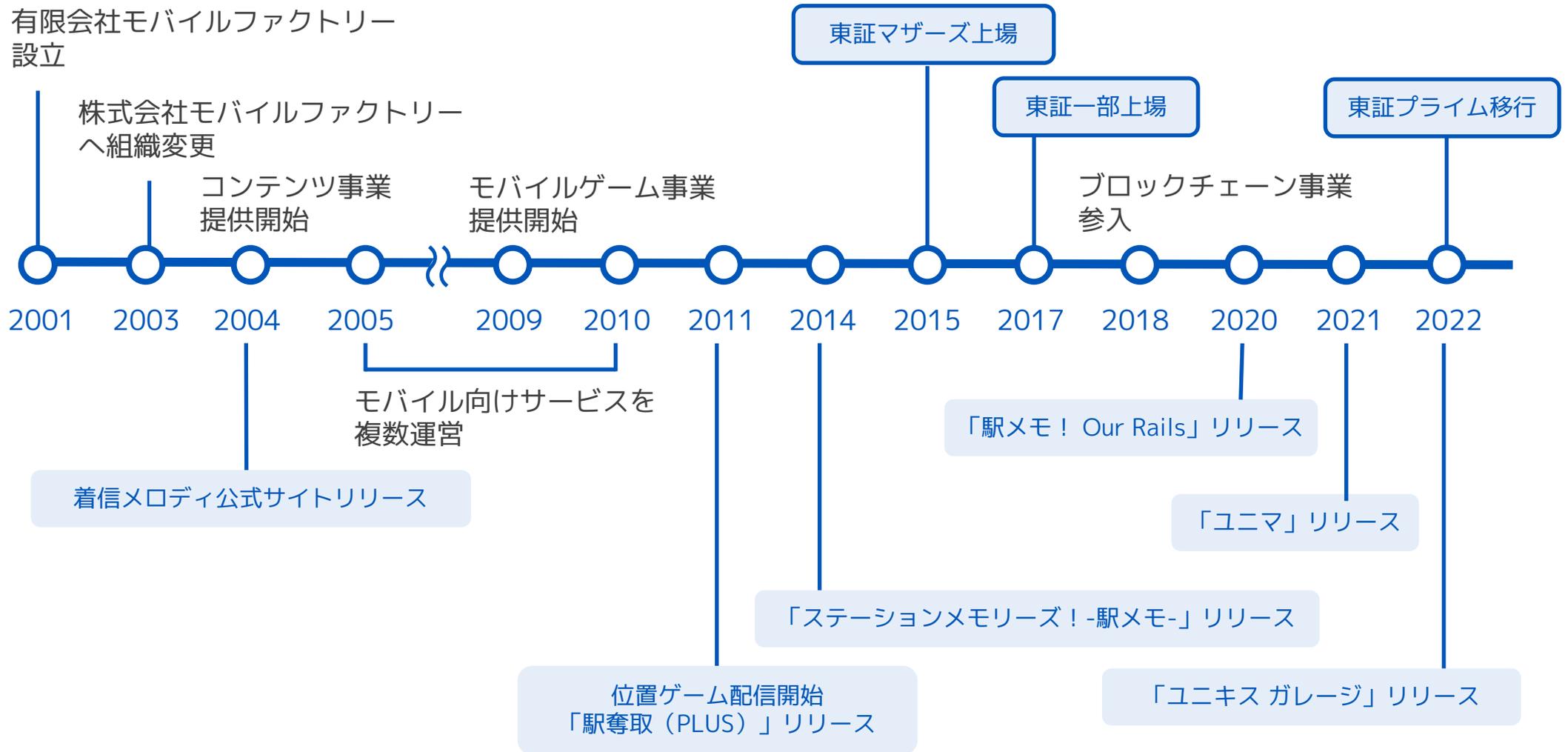
会社名	株式会社モバイルファクトリー
代表者	宮脇 裕二
事業内容	モバイルゲーム事業 コンテンツ事業 ブロックチェーン事業
設立	2001年10月1日



会社名	株式会社ジーワンダッシュ
代表者	大崎 有希也
事業内容	モバイルゲーム事業
設立	2015年7月31日



会社名	株式会社ビットファクトリー
代表者	塩川 仁章
事業内容	モバイルゲーム事業 ブロックチェーン事業
設立	2018年7月25日





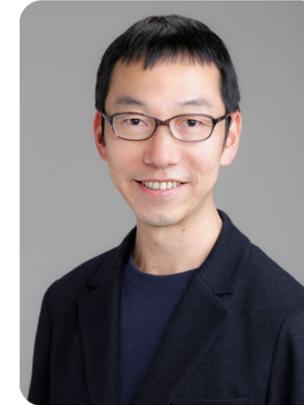
代表取締役

みやじま ゆうじ  
**宮 脇 裕 二**



社外取締役  
(非常勤)

なるさわ りえ  
**成 沢 理 恵**



社外取締役  
(非常勤)

やまぐち しゅう  
**山 口 周**



社外取締役  
監査等委員  
(常勤)

しおざわ ぎすけ  
**塩 澤 義 介**



社外取締役  
監査等委員  
(非常勤)

いとう えいすけ  
**伊 藤 英 佑**



社外取締役  
監査等委員  
(非常勤)

なめかた かずまさ  
**行 方 一 正**

各取締役の専門性と経験・知見（スキルマトリックス）については、以下の「コーポレート・ガバナンス報告書」をご覧ください  
<https://ssl4.eir-parts.net/doc/3912/tdnet/2099095/00.pdf>

ブロックチェーン事業  
(Uniqys Network)



モバイルゲーム事業  
(位置ゲーム)



コンテンツ事業  
(着メロ等)



### Play to Earn (略称：P2E) について

#### ブロックチェーン技術を活用し、ユーザーが遊びながら稼げるゲームモデル GameFiとも呼ばれる

<代表作：STEPN>

- ・ NFTスニーカーを利用しウォーキングやジョギングの歩数に応じてトークンがもらえる Move-and-Earnプロジェクト。2022年3月、仮想通貨取引所「Binance」にてSTEPNのガバナンストークン (GMT) をIEO
- ・ DAU推移  
IEO前 2.1万人 ※1 → IEO後 10万人以上 ※2
- ・ 希薄後時価総額推移 (GMT)  
IEO直後 約942億円 → 約2.8兆円 ※3

※1 coindesk JAPAN「日本で人気じわり、歩いてトークン稼ぐGameFi」

<https://www.coindeskjapan.com/139984/>

※2 あたらしい経済「【取材】歩くと稼げるSTEPN、第1四半期で利益が約33億円相当に、「GMT」バーンも予定」

<https://www.neweconomy.jp/posts/210111>

※3 CoinMarketCapより

<https://coinmarketcap.com/ja/currencies/green-metaverse-token/historical-data/> (IEO直後の2022年3月9日時点)

<https://coinmarketcap.com/ja/currencies/green-metaverse-token/> (2022年4月19日時点)

### IEO（Initial Exchange Offering）について

#### 暗号資産取引所が審査をして自社取引所に上場させる資金調達方法

●QYSコイン発行 = 自社ポイント発行  
2021年1月27日に公表した中期経営計画P16以降に記載の『ユニマ成長戦略』における「自社ポイント発行（ユニマポイント発行）」に当たるもの

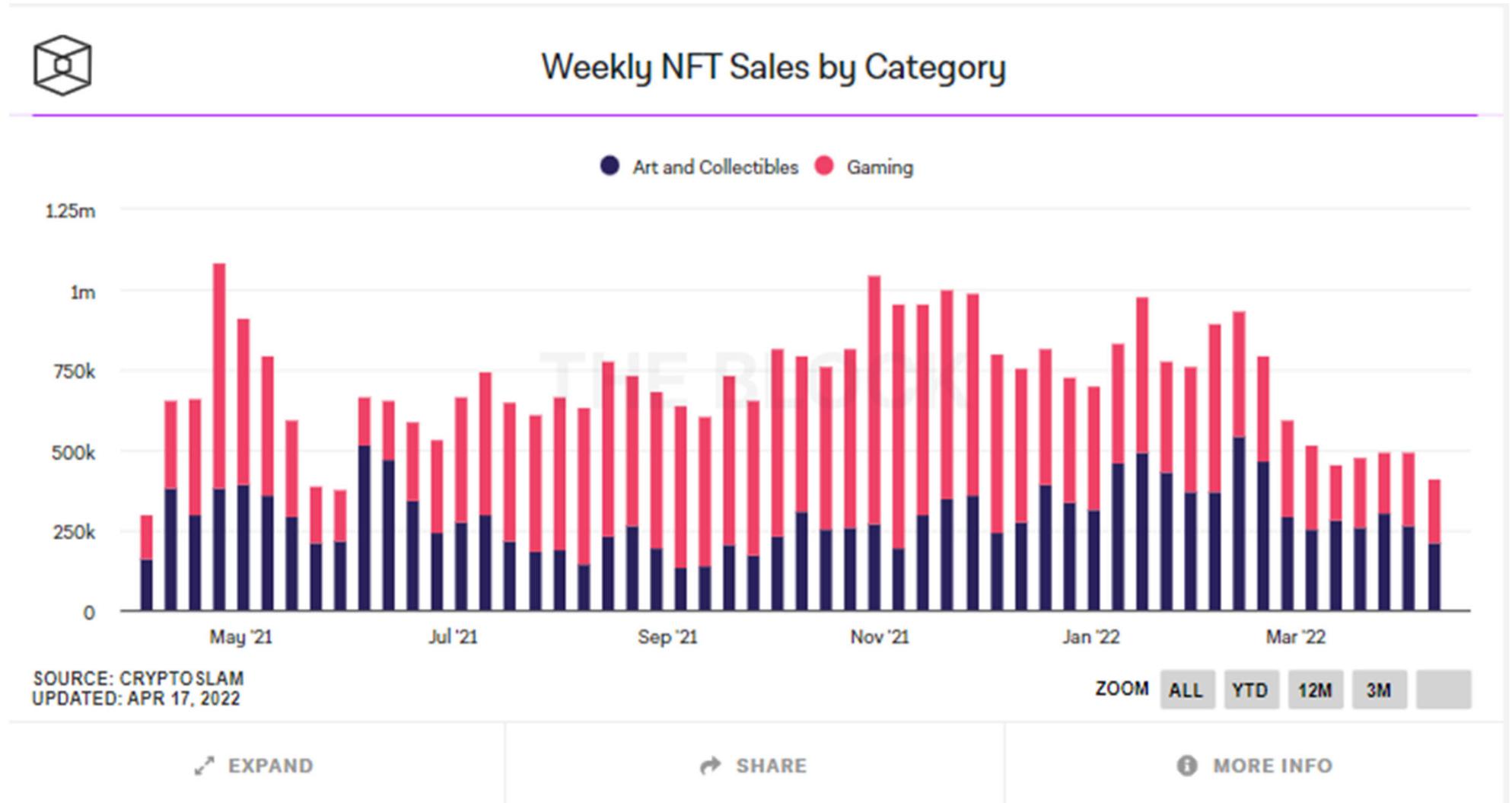
●代表例：Palette Token（PLT）  
国内初のIEOを達成 ※4  
9億円超の調達目標額に対し申込金額は224億円を突破

●代表例：DEAPcoin（DEP）  
2022年1月より暗号資産取引所「BITPOINT」にて流通する日本国内初のPlay to Earnトークン ※5

※4 MONEX GROUP「2022年3月期 第1四半期決算説明資料」p41  
[https://www.monexgroup.jp/jp/news\\_release/irnews/auto\\_20210728472387/pdfFile.pdf](https://www.monexgroup.jp/jp/news_release/irnews/auto_20210728472387/pdfFile.pdf)

※5 株式会社 リミックスポイント Press Release  
<https://contents.xj-storage.jp/xcontents/AS08938/a3375ce3/b825/432f/8e99/4361a3db444c/140120220119569747.pdf>

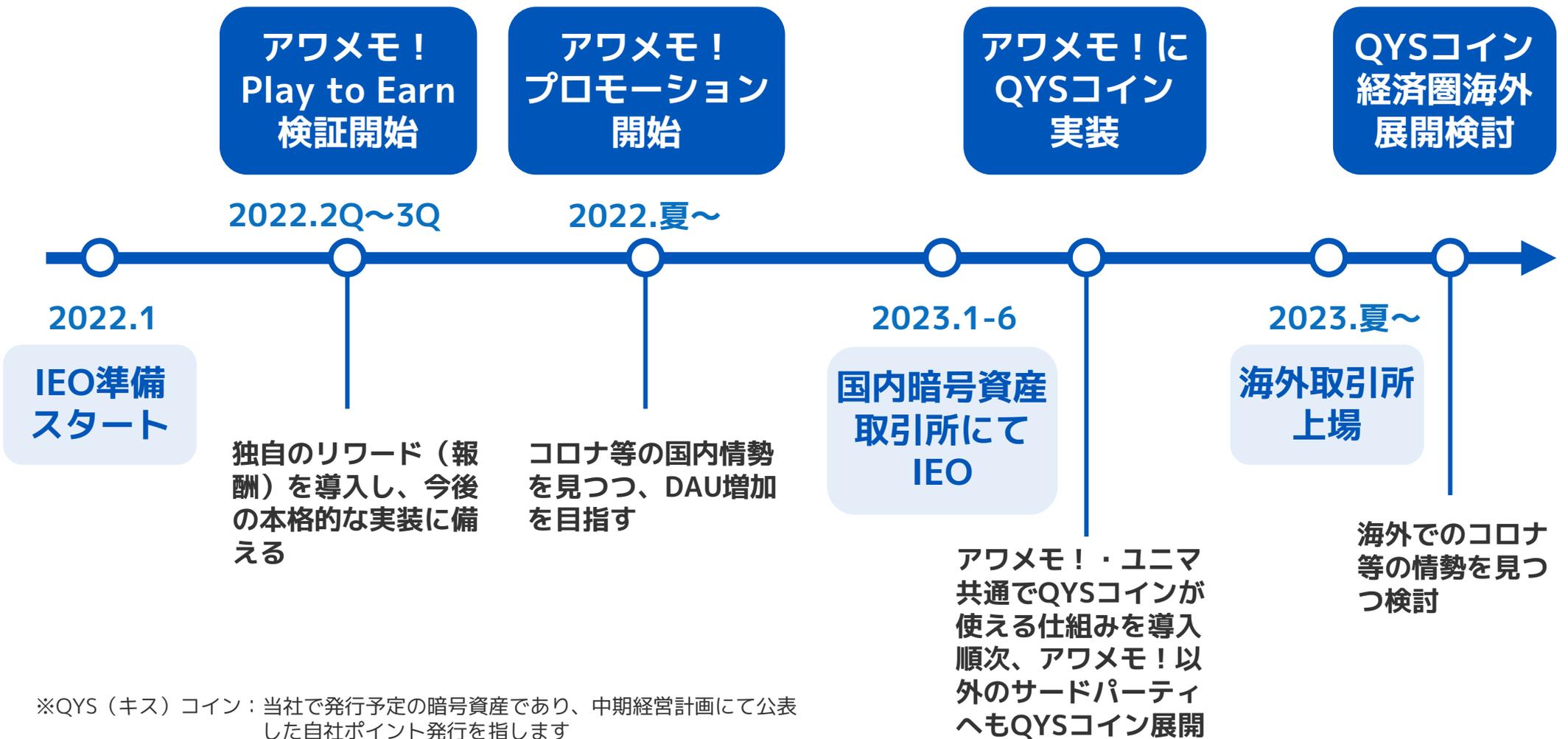
## アート及びコレクティブNFT市場売上高は安定的に推移



THE BLOCK 「Weekly Trade Volume by Category」 より  
<https://www.theblockcrypto.com/data/nft-non-fungible-tokens/nft-overview>

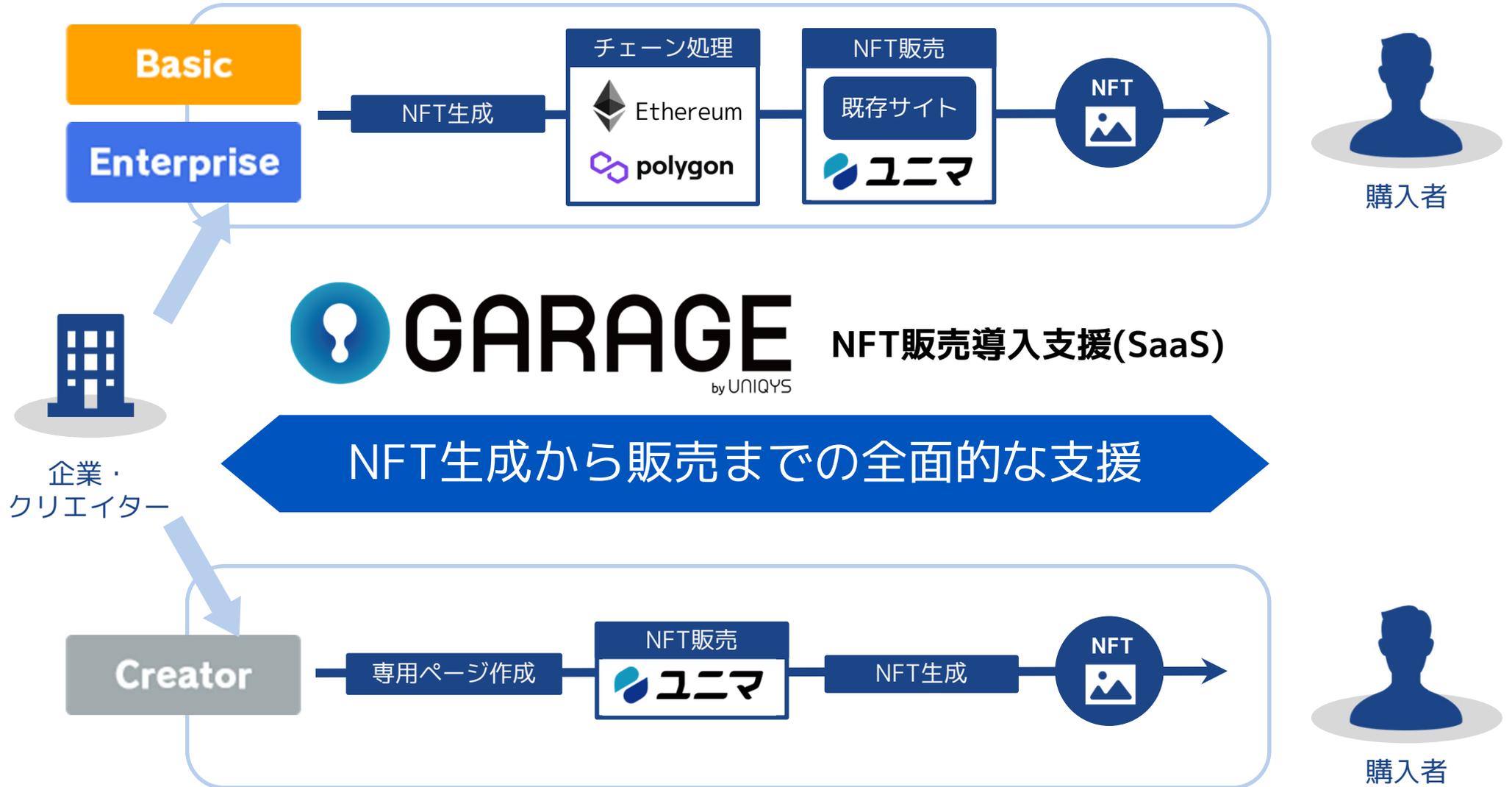
QYSコイン発行 (=IEO) により、ユニマでの経済圏形成を目指す

ユニクス ガレージを中心にクライアント拡大



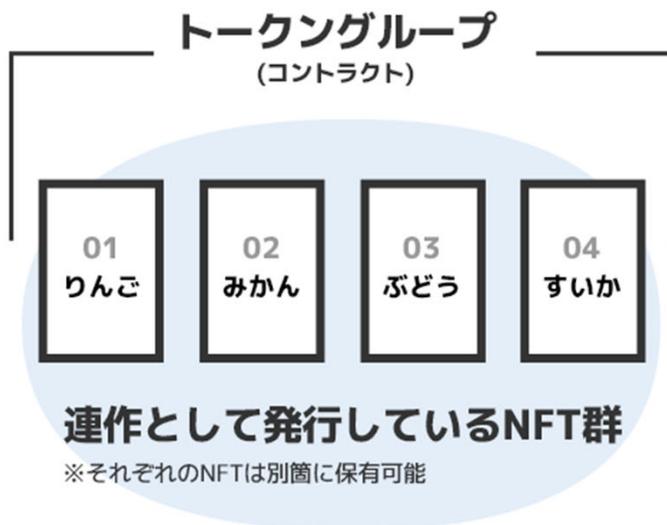
※QYS(キス)コイン: 当社で発行予定の暗号資産であり、中期経営計画にて公表した自社ポイント発行を指します

お客様の独自サイトやマーケットプレイス「ユニマ」でのNFT販売が可能



## ユニマ

### ユニマ独自の連番機能



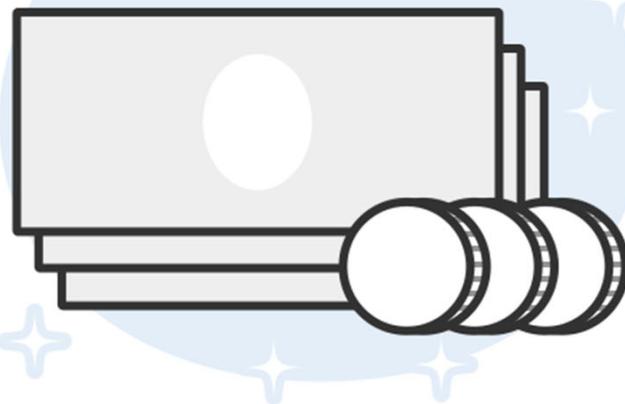
テーマのある作品群や連続性  
をもったアセットを一覧表示  
する独自の仕組み

### 売買はETH不要

すべての取引で **ETHが不要**



発行時の手数料もすべて  
**日本円のみでOK**



### その他の特徴

コンテンツクオリティ確保  
アーティスト/作品は承認制

健全な市場価格を実現  
販売はオークション形式を採用

不正コンテンツ防止  
真正証明の仕組みを導入予定

健全な取引を実現  
本人確認(KYC)を採用

※上記は想定規格であり、状況により変更の可能性があります

※NFT (Non-Fungible Token:非代替性トークン) : 固有性を特徴としたブロックチェーントークン

※ETH: Ethereum上の取引で使われる通貨Ether (イーサ)



## Creator

**0円/月**

年間契約：なし

ユニマ販売手数料：30% → **今だけ!** 10%

NFT 生成費用：ブロックチェーンネットワーク利用料実費

ユニマでの出品プラン

- ・「ユニマ」内でのプロジェクトページ設定
- ・「ユニマ」決済サービスの利用

## Basic

おすすめ

**50,000円/月**

年間契約：50万円/年

ユニマ販売手数料：20% → **今だけ!** 10%

(ユニマ併売時のみ発生)

NFT 生成費用：ブロックチェーンネットワーク利用料実費

ユニクス ガレージ API 利用の  
基本プラン

- ・ API を利用した既存サイトへの繋ぎ込み
- ・ NFT 生成・移転
- ・ NFT 情報の取得
- ・ Webhook による保有移転通知
- ・ 「ユニマ」ウォレット機能との連携
- ・ NFT マーケットプレイス「ユニマ」での NFT 併売

## Enterprise

**お見積り**

ユニクス ガレージ API の  
アレンジプラン

Basic 以上の機能利用を想定したオリジナルプラン

※ 各プランの詳細については、順次公式サイトへ掲載いたします

### 定性目標

# トークン=モバイルファクトリーという状態を目指す

市場成長が見込まれるデジタルアセット取引のプラットフォームを通じて  
インターネット進化の担い手となる

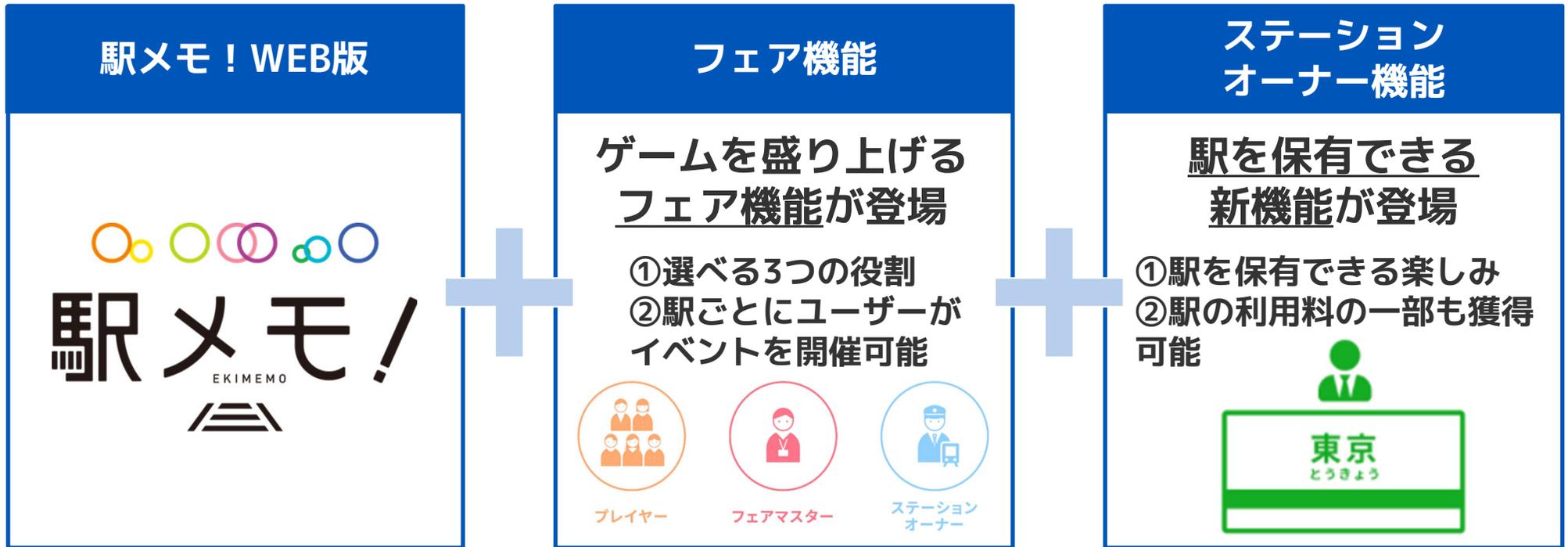
### 定量目標

2025年 EBITDA **30**億円

「ユニマ」内トークン流通規模を拡大させ  
2025年にはEBITDA30億円をターゲットとする

※EBITDA：税金等調整前当期純利益-特別利益+支払利息+特別損失+減価償却費及びのれん償却額+株式報酬費用

「駅メモ！」に、新機能を加えたWEB版



=

駅メモ!  
EKIMEMO  
OUR RAILS

## 「ユニマ」にて順次ステーションNFTオークションを開催

NFT市場におけるステーションNFTの需要を見極め、利益の最大化に向けた相場形成

販売対象駅

全国約9,300駅

売上予想規模

約4.4億円～30億円

落札実績

汐留駅・永田町駅・名古屋駅・新大阪駅・梅田駅・新潟駅等  
全国各地の駅が販売・落札されています！ ※1

平均落札価格

347,685円 ※2

※1 コレクター向けの「ステーションNFT（アナザーver）」も大好評発売中です（アナザーverの落札額は平均落札価格には含まれておりません）

※2 特別販売を除いた一般販売での実績です



## モバイルファクトリーの位置ゲームのゲーム性

**位置情報（GPS機能）**を使った、全国に所在する鉄道駅の  
**スタンプラリー・陣取りゲーム**です

目的地まで実際に移動して位置情報を登録！

**札幌**

**米原**

**小倉**

**駅メモ!**  
EKIMEMO  
SERIES

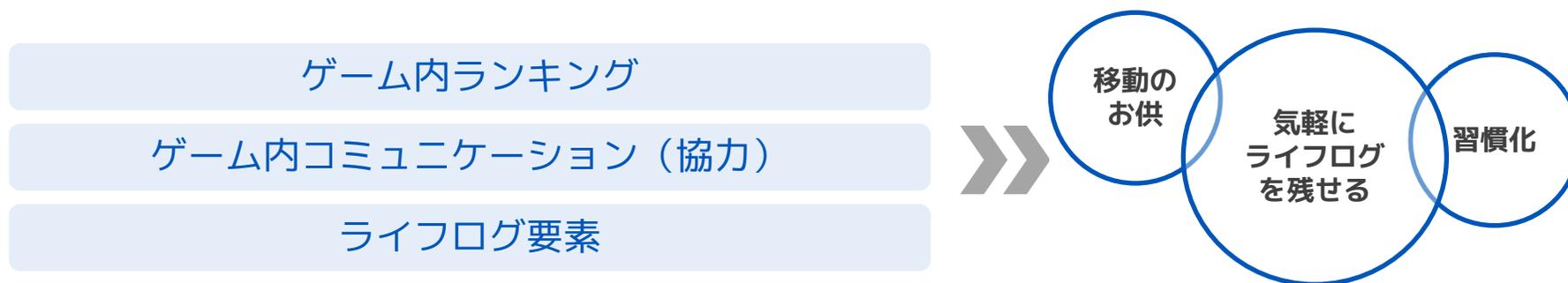
**駅奪取**  
EKI-DASH!

### ① 移動動機の提供



## 地方創生に寄与 / 体験型エンターテインメントへも進化

### ② 継続率の高さ



## ライフログとして毎日継続して活用

## 課金要素①：キャラクター収集/育成

キャラクターガチャ  
1回500円（税込）



着せ替えガチャ  
1回500円（税込）



## 課金要素②：駅収集

【ライセンス・サブスクリプション】

通常1日の位置登録回数に制限があるが、本アイテムを使用すると30日間位置登録し放題になる（特典付きの月額定期券「奪取er定期券」も販売）

500円（税込）



【レーダー】

通常は位置登録した駅のみ取得可能だが、本アイテムを使用すると最後に位置登録した周辺駅も取得可能になる

310円（税込）※6個セット



アイテムを使用すると  
効率よく多くの駅が取得可能に！

感動を持ち歩け。

# Mobile Factory

## 本資料の取り扱いについて

本資料に記載されている計画や見通し、戦略などは本書面の作成時点において取得可能な情報に基づく将来の業績に関する見通しであり、これらにはリスクや不確実性が内在しております。

かかるリスク及び不確実性により、実際の業績等はこれらの見通しや予想とは異なる結果となる可能性があります。

当社が事業環境の説明を行う上で、参考となると考える情報を掲載しております。掲載データについては、調査方法や調査時期により結果が異なる可能性があります。

本資料に含まれる当社以外に関する情報は、公開情報等から引用したものであり、かかる情報の正確性、適切性等について当社は何らの検証も行っておらず、またこれを保証するものではありません。