



な新型コロナウイルス感染まん延防止策が継続されていたことや、特にヤンマー王国連邦共和国においてはクーデターの影響の影響もあり、抑制的な事業展開を行わざるを得ない状況にありました。加えて、同事業については、当社が2021年11月12日付「連結子会社であるGroup Lease PCLの持分法適用関連会社への異動に関するお知らせ」にてご報告した通り、2022年9月30日をみなし異動日として、Group Lease PCL（以下、「GL」といいます。）を始め、GLの連結子会社8社を持分法適用関連会社へ異動することになりましたので、同事業における実質半年分の売上高が計上されないこととなったことが大きな減収要因（前年通期と当期第2四半期までの比較で3,984百万円減）となりました。

スポーツ事業につきましては、日本では非常事態宣言に伴う学校の休校こそなかったものの、各種大会や学校の部活動の休止等が継続されていたことにより、売上回復とまでは至りませんでした。一方で、コンテンツ事業につきましては、新型コロナウイルス感染防止策によるマイナスの影響はあったものの「鬼滅の刃」の関連の売上及び、トレーディングカードゲーム関連のロイヤリティー等が引き続き好調に推移したことが増収に寄与し、また、食品事業、ゴム事業に関しましても前期に引き続き好調を維持し堅調に推移いたしました。その結果売上高は9,785百万円（前年同期比3,875百万円減）という結果となりました。

営業利益（損失）につきましては、Digital Finance事業につきましては、前述の通り、抑制的な営業施策による減収や、GL及びその子会社8社の持分法適用関連会社への異動に伴う減収が減益要因（前年通期と当期第2四半期までの比較で754百万円減）となりました。また、スポーツ事業についてはソフトテニスボールが日本のマーケットシェアが60%近く、主力商品となっております。このため今期においては継続的に日本の学校クラブ活動が全面的に停止、自粛などされていたために減益要因となりました。その一方で、売上高が好調であったコンテンツ事業につきましては、それがそのまま営業利益の増益に直結し、食品事業についても昨今の資源高や円安の影響によるコスト増があったものの、効率的な営業施策・工場運営により堅調を維持しました。さらに、ゴム事業につきましても、ゴムライニングの競合企業の廃業等の影響が本格的に増益に寄与しました。以上の結果、営業損失は98百万円（前年同期比704百万円減）という結果となりました。

経常利益（損失）につきましては、上記営業利益までの減益理由に加え、主に、当期は前期よりも為替差益が76百万円少なかったものの、当期はGLにおいて転換社債が終了したことによる社債利息の減少（333百万円減）や、持分法による投資損失が減少（247百万円減）があったことから、営業利益の減益幅（704百万円）が圧縮されることとなりましたので、経常損失490百万円（前年同期比303百万円減）という結果となりました。

親会社株主に帰属する当期純利益（損失）につきましては、上記経常損失まで減益理由に加え、当期は特別損失で昨年ほぼなかったDigital Finance事業に関連する減損損失、投資有価証券売却損161百万円、投資有価証券評価損973百万円の大きな減益要因が発生しましたが、前期特別損失に計上していた訴訟損失引当金繰入額2,295百万円が当期なくなったことが前述の減益額をおおきく圧縮する要因となり、親会社株主に帰属する当期純損失は917百万円（前年同期比301百万円減）となりました。

以上