



2022年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2021年8月10日

上場会社名 株式会社ハピネット 上場取引所 東
 コード番号 7552 URL <https://www.happinet.co.jp/>
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 榎本 誠一
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役執行役員経営企画室長 (氏名) 石丸 裕之 (TEL) 03-3847-0410
 四半期報告書提出予定日 2021年8月11日 配当支払開始予定日 —
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有
 四半期決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 2022年3月期第1四半期の連結業績(2021年4月1日~2021年6月30日)

(1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2022年3月期第1四半期	59,282	17.4	1,181	162.3	1,336	176.4	841	194.5
2021年3月期第1四半期	50,499	9.2	450	△21.7	483	△15.7	285	107.9

(注) 包括利益 2022年3月期第1四半期 755百万円(26.3%) 2021年3月期第1四半期 598百万円(174.8%)

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
2022年3月期第1四半期	38.39	37.28
2021年3月期第1四半期	13.04	12.72

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2022年3月期第1四半期	81,645	41,128	49.5
2021年3月期	82,957	40,973	48.5

(参考) 自己資本 2022年3月期第1四半期 40,445百万円 2021年3月期 40,226百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2021年3月期	—	25.00	—	25.00	50.00
2022年3月期	—	—	—	—	—
2022年3月期(予想)	—	25.00	—	25.00	50.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

3. 2022年3月期の連結業績予想(2021年4月1日~2022年3月31日)

(%表示は、通期は対前期、四半期は対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する当期純利益		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
第2四半期(累計)	122,000	9.6	2,000	2.6	2,000	△1.2	1,200	△4.8	54.76
通期	266,000	2.6	4,500	5.9	4,500	4.1	2,700	4.2	123.21

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

当第1四半期連結会計期間の期首より「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号)等を適用しているため、上記の連結業績予想は当該会計基準等を適用した後の金額となっております。
 対前期及び対前年同四半期増減率は適用前の2021年3月期連結業績と比較し増減率を計算しております。

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 : 無
(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 有

② ①以外の会計方針の変更 : 無

③ 会計上の見積りの変更 : 無

④ 修正再表示 : 無

(注) 詳細は、添付資料7ページ「2. 四半期連結財務諸表及び主な注記(3)四半期連結財務諸表に関する注記事項(会計方針の変更)」をご覧ください。

(4) 発行済株式数(普通株式)

① 期末発行済株式数(自己株式を含む)

2022年3月期1Q	24,050,000株	2021年3月期	24,050,000株
2022年3月期1Q	2,068,741株	2021年3月期	2,130,441株
2022年3月期1Q	21,924,666株	2021年3月期1Q	21,908,626株

② 期末自己株式数

③ 期中平均株式数(四半期累計)

(注) 期末自己株式数及び期中平均株式数(四半期累計)の算定上控除する自己株式数には、「株式給付信託(J-ESOP)」に係る信託財産として、株式会社日本カストディ銀行(信託E口)が保有している当社株式を含めております。

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

(将来に関する記述等についてのご注意)

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、添付資料3ページ「1. 当四半期決算に関する定性的情報(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

(四半期決算補足説明資料の入手方法について)

四半期決算補足説明資料は、2021年8月10日に当社ウェブサイトに掲載しております。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	4
(1) 四半期連結貸借対照表	4
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	5
四半期連結損益計算書	
第1四半期連結累計期間	5
四半期連結包括利益計算書	
第1四半期連結累計期間	6
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	7
(継続企業の前提に関する注記)	7
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	7
(会計方針の変更)	7
(セグメント情報等)	8

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

当第1四半期連結累計期間における当社グループの関連業界におきましては、新型コロナウイルス感染症の拡大が続くなかで、収束の時期が未だ見えておらず、依然先行きが不透明な状況で推移しております。

このような状況の中、当社グループの経営成績につきましては、玩具事業が好調に推移したことや、前年同期にコロナ禍の影響を大きく受けた映像音楽事業、アミューズメント事業の回復により、売上高、利益面ともに前年同期を大幅に上回りました。

以上の結果、当第1四半期連結累計期間の売上高は592億8千2百万円(前年同期比17.4%増)、営業利益は11億8千1百万円(同162.3%増)、経常利益は13億3千6百万円(同176.4%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益は8億4千1百万円(同194.5%増)となりました。

なお、会計方針の変更として、「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日)等を当第1四半期連結会計期間の期首から適用しております。このため、前年同期比較は基準の異なる算定方法に基づいた数値を用いております。詳細については、「2. 四半期連結財務諸表及び主な注記 (3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項 (会計方針の変更)」をご参照ください。

セグメントごとの経営成績は、次のとおりであります。

①玩具事業

玩具事業につきましては、前年同期に受けた商業施設の休業・営業時間短縮の影響からの回復に加え、BANDAI SPIRITSの「一番くじ」関連商品や「ポケモンカードゲーム」などのコンビニエンスストア向け商品、「鬼滅の刃」関連商品、「呪術廻戦」関連商品が好調に推移したことにより、売上高、利益面ともに前年同期を大幅に上回りました。

この結果、売上高は229億3千2百万円(前年同期比31.1%増)、セグメント利益は7億5千3百万円(同65.0%増)となりました。

②映像音楽事業

映像音楽事業につきましては、パッケージ市場が新譜の発売延期の影響を受けた前年同期からは回復傾向にあることに加え、映画「劇場版「鬼滅の刃」無限列車編」のパッケージなどのヒット商品もあったことにより、売上高、利益面ともに前年同期を上回りました。

なお、当社の完全子会社である株式会社ハピネットファントム・スタジオを当第1四半期連結累計期間より連結子会社としております。

この結果、売上高は157億8千6百万円(前年同期比18.1%増)、セグメント利益は2億4千9百万円(同25.5%増)となりました。

③ビデオゲーム事業

ビデオゲーム事業につきましては、巣ごもり需要を取込み市場全体が好調だった前年同期と比較しゲームハード、ソフトともに軟調に推移し、売上高は前年同期を下回りました。利益面につきましては、利益率の高い当社独占流通のソフトが好調に推移したことにより、前年同期を上回りました。

この結果、売上高は154億3千6百万円(前年同期比8.4%減)、セグメント利益は2億5千6百万円(同8.2%増)となりました。

④アミューズメント事業

アミューズメント事業につきましては、当社が運営するカプセル玩具ショップの出店拡大により初期費用が発生したものの、当社グループの取引先である商業施設の休業・営業時間短縮の影響を大きく受けた前年同期からの回復に加え、「鬼滅の刃」関連商品、「呪術廻戦」関連商品が好調に推移したことにより、売上高、利益面ともに前年同期を大幅に上回りました。

この結果、売上高は51億2千7百万円(前年同期比84.4%増)、セグメント利益は2億3千3百万円(前年同期はセグメント損失1億3千7百万円)となりました。

(2) 財政状態に関する説明

当第1四半期連結会計期間末の資産につきましては、前連結会計年度末に比べ13億1千2百万円減少し、816億4千5百万円となりました。これは主に、現金及び預金の減少35億円及び棚卸資産の増加13億3千4百万円によるものであります。

負債につきましては、前連結会計年度末に比べ14億6千7百万円減少し、405億1千6百万円となりました。これは主に、未払法人税等の減少9億6千9百万円によるものであります。

純資産につきましては、前連結会計年度末に比べ1億5千4百万円増加し、411億2千8百万円となりました。これは主に、親会社株主に帰属する四半期純利益計上による利益剰余金の増加8億4千1百万円、剰余金の配当による利益剰余金の減少5億5千万円によるものであります。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

2021年5月14日の「2021年3月期 決算短信〔日本基準〕(連結)」で公表いたしました第2四半期連結累計期間及び通期の連結業績予想に変更はありません。

2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2021年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2021年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	21,772	18,271
受取手形及び売掛金	30,813	29,310
電子記録債権	3,473	4,104
棚卸資産	6,827	8,161
その他	3,119	4,020
貸倒引当金	△3	△2
流動資産合計	66,003	63,865
固定資産		
有形固定資産	1,091	1,093
無形固定資産		
のれん	256	540
その他	2,115	2,006
無形固定資産合計	2,371	2,546
投資その他の資産		
投資有価証券	8,681	9,116
その他	4,833	5,046
貸倒引当金	△23	△23
投資その他の資産合計	13,491	14,139
固定資産合計	16,954	17,779
資産合計	82,957	81,645
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	29,097	29,055
未払法人税等	1,228	258
賞与引当金	242	380
その他の引当金	39	-
その他	6,715	6,109
流動負債合計	37,323	35,804
固定負債		
株式給付引当金	145	143
退職給付に係る負債	3,222	3,236
その他	1,292	1,332
固定負債合計	4,660	4,712
負債合計	41,984	40,516
純資産の部		
株主資本		
資本金	2,751	2,751
資本剰余金	2,912	2,942
利益剰余金	33,582	33,821
自己株式	△1,873	△1,836
株主資本合計	37,373	37,678
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	2,844	2,766
繰延ヘッジ損益	8	0
その他の包括利益累計額合計	2,853	2,767
新株予約権	746	682
純資産合計	40,973	41,128
負債純資産合計	82,957	81,645

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

四半期連結損益計算書

第1四半期連結累計期間

(単位:百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自2020年4月1日 至2020年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自2021年4月1日 至2021年6月30日)
売上高	50,499	59,282
売上原価	45,258	52,633
売上総利益	5,241	6,648
販売費及び一般管理費	4,790	5,467
営業利益	450	1,181
営業外収益		
受取利息	0	0
受取配当金	78	98
持分法による投資利益	-	14
その他	15	42
営業外収益合計	93	155
営業外費用		
支払利息	0	0
持分法による投資損失	57	-
その他	3	0
営業外費用合計	60	0
経常利益	483	1,336
特別利益		
固定資産売却益	0	0
特別利益合計	0	0
特別損失		
固定資産除却損	0	1
特別損失合計	0	1
税金等調整前四半期純利益	482	1,335
法人税、住民税及び事業税	136	307
法人税等調整額	60	186
法人税等合計	197	494
四半期純利益	285	841
親会社株主に帰属する四半期純利益	285	841

四半期連結包括利益計算書
第1四半期連結累計期間

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自2020年4月1日 至2020年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自2021年4月1日 至2021年6月30日)
四半期純利益	285	841
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	312	△78
繰延ヘッジ損益	△0	△7
持分法適用会社に対する持分相当額	△0	0
その他の包括利益合計	312	△86
四半期包括利益	598	755
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	598	755
非支配株主に係る四半期包括利益	—	—

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(会計方針の変更)

(収益認識に関する会計基準等の適用)

「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日。以下「収益認識会計基準」という。)等を当第1四半期連結会計期間の期首から適用し、約束した財又はサービスの支配が顧客に移転した時点で、当該財又はサービスと交換に受け取ると見込まれる金額で収益を認識することといたしました。

これにより、返品権付きの販売について、従来は返品調整引当金を計上しておりましたが、返品されると見込まれる商品についての売上高及び売上原価相当額を認識しない方法に変更しており、返金負債をその他流動負債に、返品資産をその他流動資産に含めて表示しております。また、顧客への商品の販売における当社の役割が代理人に該当する取引について、従来は顧客から受け取る対価の総額で収益を認識しておりましたが、当該対価の総額から仕入先等に支払う額を控除した純額で収益を認識する方法に変更しております。

収益認識会計基準等の適用については、収益認識会計基準第84項ただし書きに定める経過的な取扱いに従っており、当第1四半期連結会計期間の期首より前に新たな会計方針を遡及適用した場合の累積的影響額を、当第1四半期連結会計期間の期首の利益剰余金に加減し、当該期首残高から新たな会計方針を適用しております。

この結果、当第1四半期連結累計期間の売上高は250百万円減少し、売上原価は123百万円減少し、販売費及び一般管理費は85百万円減少し、営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益はそれぞれ41百万円減少しております。また、利益剰余金の当期首残高は15百万円減少しております。

なお、「四半期財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第12号 2020年3月31日)第28-15項に定める経過的な取扱いに従って、前第1四半期連結累計期間に係る顧客との契約から生じる収益を分解した情報を記載しておりません。

(時価の算定に関する会計基準等の適用)

「時価の算定に関する会計基準」(企業会計基準第30号 2019年7月4日。以下「時価算定会計基準」という。)等を当第1四半期連結会計期間の期首から適用し、時価算定会計基準第19項及び「金融商品に関する会計基準」(企業会計基準第10号 2019年7月4日)第44-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準等が定める新たな会計方針を、将来にわたって適用することとしております。なお、四半期連結財務諸表に与える影響はありません。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

I 前第1四半期連結累計期間(自2020年4月1日至2020年6月30日)

報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:百万円)

	報告セグメント					調整額 (注)1	四半期連結 損益計算書 計上額 (注)2
	玩具事業	映像音楽事業	ビデオ ゲーム事業	アミューズ メント事業	計		
売上高							
外部顧客への売上高	17,493	13,368	16,856	2,781	50,499	—	50,499
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—
計	17,493	13,368	16,856	2,781	50,499	—	50,499
セグメント利益 又は損失(△)	456	198	236	△137	755	△304	450

(注) 1. セグメント利益又は損失の調整額△304百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△304百万円が含まれております。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない本社の総務部門等管理部門に係る費用であります。

2. セグメント利益又は損失は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

II 当第1四半期連結累計期間(自2021年4月1日至2021年6月30日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益の金額に関する情報並びに収益の分解情報

(単位:百万円)

	報告セグメント					調整額 (注)1	四半期連結 損益計算書 計上額 (注)2
	玩具事業	映像音楽事業	ビデオ ゲーム事業	アミューズ メント事業	計		
売上高							
顧客との契約から 生じる収益	22,932	15,786	15,436	5,127	59,282	—	59,282
その他の収益	—	—	—	—	—	—	—
外部顧客への売上高	22,932	15,786	15,436	5,127	59,282	—	59,282
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—
計	22,932	15,786	15,436	5,127	59,282	—	59,282
セグメント利益	753	249	256	233	1,492	△311	1,181

(注) 1. セグメント利益の調整額△311百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△311百万円が含まれております。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない本社の総務部門等管理部門に係る費用であります。

2. セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

2. 報告セグメントの変更等に関する事項

会計方針の変更に記載のとおり、当第1四半期連結会計期間の期首から収益認識会計基準等を適用し、収益認識に関する会計処理方法を変更したため、事業セグメントの利益又は損失の算定方法を同様に變更しております。

当該変更により、従来の方法に比べて、当第1四半期連結累計期間の「玩具事業」の売上高が168百万円減少、セグメント利益が28百万円減少し、「映像音楽事業」の売上高が77百万円減少、セグメント利益が12百万円減少し、「ビデオゲーム事業」の売上高が1百万円減少、セグメント利益が0百万円減少し、「アミューズメント事業」の売上高が4百万円減少しております。