



上されておりましたが、当期では同事業の売上高は一切計上されていないことが主な減収要因となりました。

2023年4月1日から始まる、2024年3月期以降はこの影響はありません。

その他の事業の売上高につきましては、コンテンツ事業につきましては、昨年に引き続きゲーム企画開発、書籍編集、その他コンテンツ関連企画開発等の受注が安定的に増加し、トレーディングカードゲーム関連のロイヤリティー等も引き続き好調に推移したことが増収（20.5%増）に寄与し、又、スポーツ事業につきましては、新型コロナ感染拡大防止策（大会等での入場制限や、部活動の時間制限）の影響を引かずつつも、ソフトテニスボールの販売を中心に、小売店やソフトボールテニス連盟とも協力した営業施策を実施し、売上高は微増（1.2%増）となりました。一方で、ゴム事業につきましては、物価高に伴う企業の一時的な設備投資抑制の影響から微減（1.8%減）となり、和菓子の製造販売を行う食品事業につきましては、コロナ禍における「巣ごもり需要」が終了し、インプレの影響でスーパーマーケットでの購買行動の減退が見られる中では堅調に推移し微減（3.0%減）となりました。以上の結果、売上高は7,583百万円（前年同期比2,201百万円減）という結果となりました。

営業利益（損失）につきましては、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の影響はあるものの、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（31.5%増）に直結し、売上高が微減（1.8%減）であったゴム事業についても、円安による原材料費の高騰、エネルギー料金の値上等の減益要因はありましたが、同事業内部の選択と集中により製造コスト削減を推し進め、円安等に伴う原材料費の上昇分の一部を徐々に取引先に負担していただくことができた結果、増益（6.8%増）となりました。以上の結果、営業損失は8百万円（前年同期比89百万円増）という結果となりました。

経常利益につきましては、上記営業利益（損失）までの増益（89百万円増）理由に加え、主に、前期にGLが計上していた営業外費用・社債利息（375百万円）について、転換社債の終了とGLが連結除外になったことで計上が不要となり、又、当社に係属する裁判費用である営業外費用・訴訟関連費用が55百万円減少したこと等が、前期と比較し当期の大きな増益要因となり、経常利益59百万円（前年同期比550百万円増）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、上記経常損失まで増益（550百万円）理由に加え、当期は昨年に特別損失で計上していた固定資産売却損（115百万円）、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）の計上が全くなかったこと、及び減損損失が240百万円減少したことによる増益効果と、法人税等合計額の計上が472百万円が減少するという大きな増益効果があったものの、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い、昨年、損失を大きく控除する効果のあった非支配株主に帰属する当期純損失（1773百万円）が無くなったことから、上記の大きな増益効果の大半が相殺されることとなり、親会社株主に帰属する当期純損失は338百万円（前年同期比578百万円増）となりました。

以上