

た食品事業やスポーツ事業が堅調に推移したこと、及びコンテンツ事業も受注状況が堅調でロイヤリティー収入も増加したことが増収要因となり、減収要因を穴埋めする形となりました。以上の結果、売上高はほぼ横ばいの8,558百万円（前年同期比60百万円減）という結果となりました。

営業利益（損失）につきましては、食品事業は増益を確保したものの、上記に記載したゴム事業の減収に伴う減益に加え、スポーツ事業ではソフトテニスボールの販売に係る販促費が先行したことや、ランニング用品等の店舗/ネット通信販売の立ち上げコストを要したことが減益要因となったこと、並びにコンテンツ事業におきましては、人件費の増加や新規事業としてガンダムのプラモデルのネット通信販売を開始したことに伴う事業資金を要したことから減益要因が増益要因を上回る形となりました。以上の結果、営業損失は219百万円（前年同期比245百万円減）という結果となりました。

経常利益（損失）につきましては、上記営業損失までの減益理由に加え、主に、持分法適用関連会社が行うDigital Finance事業において、大きな裁判を抱えていることから抑制的な事業運営を継続していることや、訴訟費用が嵩んでいることから持分法投資損失が774百万と拡大したことが大きな減益要因となりました。以上の結果、経常損失869百万円（前年同期比601百万円減）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、非支配株主に帰属する当期純損失が147百万円増加したことから、経常損失までの減益幅が一部緩和される形となり、親会社株主に帰属する当期純損失は576百万円（前年同期比372百万円減）となりました。

3. 2026年3月期個別業績と前期実績との差異（2025年4月1日～2026年3月31日）

	売上高	経常利益	当期純利益	1株当たり 当期純利益
前期実績(A)	382百万円	▲176百万円	▲162百万円	▲2.14円
当期実績(B)	387百万円	▲501百万円	▲513百万円	▲6.78円
増減額(B-A)	5百万円	▲325百万円	▲351百万円	▲4.64円
増減率(%)	9.06%	—	—	—

4. 前期実績との差異理由

2026年3月期の実績につきましては、子会社支援を目的に前期実施した経営指導料等の減免を、今期も継続したことにより、売上高は横ばいに推移し387百万円（前年同期比5百万円増）となりました。

経常利益につきましては、子会社からの借入金が増加したことに伴う支払利息の増加（6百万円増）、に加え、主に運転資金を必要とする子会社への貸付金・未収入金に係る貸倒引当金繰入額の増加（490百万円増）、及び、当社に係属する裁判に係る訴訟費用の増加（13百万円増）等の減益要因があったことから、▲501百万円（前年同期比325百万円減）となりました。また、当期純利益につきましては、主に上記に記載した経常利益までの減益の影響をそのまま引き継ぐ形となり、▲513百万円（前年同期比351百万円減）となりました。

以上