

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

2022年2月24日のロシアによるウクライナ侵攻を発端とするエネルギー危機、食糧危機、物価高騰など予断を許さない諸情勢が新たな社会的緊張を生み、一方で3年目に突入したコロナ禍は、従来のオミクロン株からの置き換わりによる量的拡大を続けておりますが、「ウィズ・コロナ」の定着とともに社会経済への影響は最小限にとどめられ、一進一退感は否めないものの、本来の日常生活の回復とともに経済活動の正常化が粛々と進められております。

こうした厳しい環境下にあっても、人々は自らの人生を豊かにするための余暇を常に必要とし、「巣ごもり」など、コロナ禍が生んだ新現象に対して、創意工夫を凝らし新たなスタイルの余暇を様々に生み出しました。いかなる難局や苦境にあっても余暇が必要とされ、その創造にポジティブに立ち向かう人々の勇氣に多くを学びました。

このような環境下、「すべての人に最高の余暇を」を企業理念とする当社グループは、(株)円谷プロダクション及びフィールズ(株)を中心とした事業展開を着実に進めて参りました。

コンテンツ&デジタル事業_国内市場

2022年5月に日本で公開された映画『シン・ウルトラマン』が、現時点までに既に興行収入43億円を超える大ヒットとなり、コロナ禍による「巣ごもり」などによる一時的な「映画不況」を吹き飛ばす快挙となりました。これを通じて幅広い層にわたる新たなファンを獲得することができ、次なる展開へ向けてのかけがえのない糧となります。「ウルトラマン」という存在が、世代を超えて日本のみならず世界の多くのファンに広く末永く愛され、稀有なブランド価値をますます高めていることを、改めて再認識させられました。この事実は、今後の「ウルトラマン関連事業」の成長に専心する当社グループにとって、意を強くするところであります。

コンテンツ&デジタル事業_海外市場

中国では、上海に開設した中国政府公認娯楽施設内の「ウルトラマンエリア」が爆発的な人気を博し、イベントのたびに立錐の余地もないほどの集客を実現しています。こうした機運はカードゲームやフィギュアなど関連商品の拡販にまで及んでおります。中国市場におけるの事業収入は、前年同期売上の約2億円から約7.4億円へと優に3倍を超える急速でダイナミックな成長が続いております。

今後は、中国のみならず、アジア各国でもウルトラマン人気が社会現象になるよう各種施策を進めております。

パチンコ・パチスロ事業

パチンコ市場では、2022年1月末を以って旧規則機が市場から全て撤去されたことで、ユーザーに対して適度な消費金額で楽しめるハード・ソフトともども高品質な機種群を、安定的かつ持続的に提供していく新たなステージに入りました。当社が昨年投入したパチンコ「エヴァンゲリオン」シリーズを筆頭に前期販売の人気パチンコ機が中心となりファンの期待に込んでいることを端緒に、ホールにおけるパチンコの稼働は前期比6.1%増と大幅に改善しております。一方で、パチスロにおいては当社が当第1四半期に納品開始した『パチスロ犬夜叉』がパチスロ新時代の幕開けにふさわしいとの前向きな評価を頂きました。この結果を受け、6.0号機が登場した2018年より停滞を続けるホールのパチスロへの投資意欲がポジティブ志向へ転換し、約4年ぶりに上昇トレンドに転じております。この機を逸さず、ホールやファンのニーズに応える商品・サービスの提供に引き続き努めて参ります。

このような事業活動の結果、当第1四半期の連結業績は、売上高8,243百万円（前年同期比64.1%減）、営業利益186百万円（同50.7%減）、経常利益291百万円（同47.9%減）、親会社株主に帰属する四半期純損失は209百万円（前年同期の親会社株主に帰属する四半期純利益338百万円）と、好調なコンテンツ&デジタル事業と戦略的なパチンコ・パチスロ事業の販売計画を背景に、期初の会社計画に対して順調に進捗しております。

当第1四半期における事業セグメントごとの経営成績は、次のとおりであります。

コンテンツ&デジタル事業 セグメント

コンテンツ&デジタル事業の中核をなす(株)円谷プロダクションの事業収入は、下表1の通り、前年同期比で大きく伸長いたしました。

[表1：(株)円谷プロダクションの事業収入の推移]

(単位：百万円)

	2021年4月-6月 (前第1四半期)	2022年4月-6月 (当第1四半期)	前期比
国内MD・ライセンス収入	325	495	+52.3%
海外MD・ライセンス収入	278	853	+206.3%
うち中国	198	741	+274.4%
MD・ライセンス収入合計	604	1,349	+123.4%
映像事業収入	219	525	+139.3%

日本で公開された映画『シン・ウルトラマン』の大ヒットを反映し、国内MD・ライセンス収入および映像事業とも好調に推移いたしました。海外においては中国におけるライセンスの拡大を背景にフィギュアなど玩具やカードゲーム等が引き続き伸長致しました。

(株)デジタル・フロンティアは、国内大手ゲーム会社を中心としたCG映像制作やNetflixとのVFX映像制作等が引き続き堅調で、売上高1,074百万円(前期比24.1%増)、営業利益107百万円(同290.7%増)となりました。

以上により、コンテンツ&デジタル事業セグメントの第1四半期業績は、売上高2,911百万円(前期比71.3%増)、営業利益1,038百万円(同331.0%増)と大きく伸長しました。

パチンコ・パチスロ事業 セグメント

当第1四半期におきましては、ホールやファンからの期待の高い『パチスロ犬夜叉』を販売しました。予定台数15,000台(第1四半期計上は約6,000台)を概ね計画通りに完売致しました。また、第2四半期納品予定パチンコ3機種、パチスロ1機種も予定台数が完売しております。

その他新台販売以外の事業領域につきましては、ホールの稼働向上に伴うWEB広告など集客施策ニーズの高まりを受け、事業収入は541百万円(前期比72.5%増)と順調に推移致しました。

以上により、当第1四半期のパチンコ・パチスロ事業セグメントにおける販売台数は1.1万台と、概ね計画通りの進捗となっており、第1四半期業績は、売上高4,858百万円(前期比76.6%減)、営業損失860百万円(前年同期の営業利益104百万円)となりました。

なお、2023年3月期におけるパチンコ・パチスロの四半期別販売数は、下表2の通りです。

[表2：2023年3月期 パチンコ・パチスロ四半期別販売機種数]

	上半期		下半期(予定)	
	第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期
パチンコ	—	3機種	2機種	2機種
パチスロ	1機種	1機種	2機種	3機種

パチンコ・パチスロ事業では、2023年3月期にパチンコ7機種、パチスロ7機種の販売を計画し、上半期にパチンコ3機種、パチスロ2機種を納品する予定です。

その他

その他のグループ各社の業績は概ね順調に進捗しました。

(2) 連結業績予想について

下記の通り、当社グループの各事業セグメントは期初の会社計画に沿って着実に進捗しており、2023年3月期の連結業績予想につきましては、2022年5月10日公表の内容から変更はありません。

コンテンツ&デジタル事業 セグメント

(株)円谷プロダクションの通期の見通しは、以下の通りです。

国内MD・ライセンス事業では、第2四半期以降も引き続き映画『シン・ウルトラマン』の波及効果によるマーケティング等への貢献が見込まれております。約300万人が劇場に足を運んだ本作品の影響力はウルトラマンブランド全体に及び、キッズ&ファミリーのファン層獲得に向けたテレビシリーズ最新作『ウルトラマンデッカー』の関連商品販売や、各種イベントなどの従来施策についても順調に進捗する見込みです。

中国市場では、長年取り組んできたウルトラマンブランドの価値及び認知度の向上施策が奏功してきましたことを踏まえ、第2四半期以降も継続的に成長が見込まれています。本年7月にプレオープンした政府公認の上海海昌海洋公園内「ウルトラマンエリア」は更なる展開が検討されており、引き続きウルトラマンブランドへのタッチポイント拡大に取り組んで参ります。懸念された上海のロックダウンの影響は一時的なものにとどまり、引き続き中国向けの関連商品事業はさらに伸長する見込みです。

北米市場におきましては、「Anime Expo 2022」での良好な反応を踏まえ、引き続き事業拡大のための市場調査研究とその開拓準備を継続致します。

(株)デジタル・フロンティアでは、同社が有するCG・VFX映像制作技術を活かした受注が引き続き堅調に推移しており、映像領域はもとよりメタバース等の新たな事業領域に向けた取り組みを積極的に推進して参ります。

パチンコ・パチスロ事業 セグメント

パチンコ・パチスロ事業では、第2四半期に納品予定のパチンコ3機種、パチスロ1機種は、いずれも予定台数以上の注文を頂き完売しており、既に提携メーカーと連携し第3四半期での追加受注への対応を進めております。

下半期におきましては、パチンコ4機種、パチスロ5機種を計画しております。いずれも検定通過、部材調達、製造準備など販売開始は順調に推移しており、パチンコホールにおける集客状況の大幅な上向きトレンドと併せて、予定台数の計画を上回る販売を見込んでおります。

(注1) 本短信に記載の数値は全て当社推計によるものです。

(注2) 本短信に記載の商品名は各社の商標または登録商標です。

(注3) コンテンツ&デジタル事業セグメントの業績、パチンコ・パチスロ事業セグメントの業績は、各事業内の単純合算数値から内部取引相殺消去を考慮して算出しております。

(3) 財政状態に関する説明

(資産の部)

流動資産は、42,900百万円と前連結会計年度末比13,797百万円の減少となりました。これは主に現金及び預金の減少、売上債権の減少によるものです。

有形固定資産は、4,538百万円と前連結会計年度末比0百万円の減少となりました。

無形固定資産は、2,417百万円と前連結会計年度末比65百万円の減少となりました。これは主にのれんの減少によるものです。

投資その他の資産は、7,044百万円と前連結会計年度末比762百万円の増加となりました。これは主に出資金および投資有価証券の増加によるものです。

以上の結果、資産の部は56,899百万円と前連結会計年度末比13,101百万円の減少となりました。

(負債の部)

流動負債は、16,044百万円と前連結会計年度末比11,819百万円の減少となりました。これは主に仕入債務の減少によるものです。

固定負債は、9,671百万円と前連結会計年度末比913百万円の減少となりました。これは主に長期借入金の減少によるものです。

以上の結果、負債の部は25,715百万円と前連結会計年度末比12,733百万円の減少となりました。

(純資産の部)

純資産の部は、31,184百万円と前連結会計年度末比367百万円の減少となりました。これは主に利益剰余金の減少によるものです。

(キャッシュ・フローの状況の分析)

当第1四半期連結累計期間における現金及び現金同等物（以下、「資金」という。）は、前連結会計年度末に比べ7,624百万円減少し、24,679百万円となりました。

(営業活動によるキャッシュ・フロー)

営業活動の結果使用した資金は、4,759百万円（前年同期は443百万円の支出）となりました。これは主に税金等調整前四半期純利益285百万円、仕入債務の減少10,128百万円、売上債権の減少7,150百万円、棚卸資産の増加1,334百万円、法人税等の支払544百万円によるものです。

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

投資活動の結果使用した資金は、974百万円（前年同期は679百万円の支出）となりました。これは主に出資金の払込による支出528百万円、固定資産の取得による支出223百万円、投資有価証券の取得による支出200百万円によるものです。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

財務活動の結果使用した資金は、1,891百万円（前年同期は1,368百万円の支出）となりました。これは主に長期借入金の返済による支出1,257百万円、配当金の支払622百万円などによるものです。