



2021年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2021年2月9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2月10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. 2021年3月期第3四半期の連結業績(2020年4月1日~2020年12月31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	%
2021年3月期第3四半期	200,927	10.6	4,290	41.8	4,354	46.4	2,751	60.8
2020年3月期第3四半期	181,590	△5.1	3,025	△38.0	2,974	△37.9	1,710	△43.7

(注) 包括利益 2021年3月期第3四半期 4,217百万円(84.0%) 2020年3月期第3四半期 2,291百万円(△0.3%)

	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
2021年3月期第3四半期	125.54	122.37
2020年3月期第3四半期	78.17	76.41

(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	%
2021年3月期第3四半期	98,826	41,311	41.0
2020年3月期	70,754	38,178	53.1

(参考) 自己資本 2021年3月期第3四半期 40,564百万円 2020年3月期 37,545百万円

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
2020年3月期	—	20.00	—	30.00	50.00
2021年3月期	—	25.00	—	—	—
2021年3月期(予想)	—	—	—	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. 2021年3月期の連結業績予想(2020年4月1日~2021年3月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	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
通期	250,000	7.1	4,300	67.2	4,300	78.2	2,700	120.5	123.35

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 有

業績予想の修正については、本日(2021年2月9日)公表しました「業績予想の修正に関するお知らせ」をご覧ください。

※ 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 : 無

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

(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)

2021年3月期3Q	24,050,000株	2020年3月期	24,050,000株
------------	-------------	----------	-------------

② 期末自己株式数

2021年3月期3Q	2,133,381株	2020年3月期	2,142,271株
------------	------------	----------	------------

③ 期中平均株式数 (四半期累計)

2021年3月期3Q	21,912,869株	2020年3月期3Q	21,882,140株
------------	-------------	------------	-------------

(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2月9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3四半期連結累計期間	5
四半期連結包括利益計算書	
第3四半期連結累計期間	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
(セグメント情報等)	7

## 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3四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拡大の影響が残るなかで市場環境は段階的に回復しているものの、収束は未だ見えておらず、先行きが不透明な状況で推移しております。一方で、巣ごもりによる需要は依然として高く、自宅や自宅周辺で楽しめるエンタテインメント商材の市場は好調に推移いたしました。

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、玩具事業やビデオゲーム事業においてヒット商品があったことや、適正在庫の維持により在庫の評価損失が減少したことなどにより、売上高、利益面ともに前年同期を大幅に上回りました。なお、新型コロナウイルス感染症拡大の影響に伴う特例措置を受け、助成金収入を営業外収益に計上しております。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は2,009億2千7百万円（前年同期比10.6%増）、営業利益は42億9千万円（同41.8%増）、経常利益は43億5千4百万円（同46.4%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益は27億5千1百万円（同60.8%増）となりました。

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、コンビニエンスストア向け商品が好調に推移したことや、バンダイの「鬼滅の刃 DX 日輪刀」などのヒット商品があったこと、また2019年11月に株式会社イリサワの株式を取得（子会社化）し、模型玩具卸売事業に参入したことにより、売上高は好調に推移いたしました。利益面につきましても、売上高の好調による増益に加え、適正在庫の維持による在庫評価損失の減少などにより、前年同期を大幅に上回りました。

この結果、売上高は726億4千1百万円（前年同期比13.4%増）、セグメント利益は28億1千8百万円（同82.5%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、イベントの中止や新譜の発売延期などによる市場環境の低迷からは回復傾向にあり、嵐のアルバム「This is 嵐」や、巣ごもり需要により映像パッケージの旧譜の販売なども好調に推移したものの、第1四半期までの落ち込みをカバーするに至らず、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、販売費及び一般管理費の抑制により前年同期を上回りました。

この結果、売上高は491億5千3百万円（前年同期比8.5%減）、セグメント利益は6億3百万円（同3.8%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、巣ごもり需要により「Nintendo Switch」のハード、「あつまれ どうぶつの森」や「リングフィットアドベンチャー」などの関連ソフトが引き続き好調に推移していることに加え、新型ハード「PlayStation5」の発売もあり、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662億5千7百万円（前年同期比34.8%増）、セグメント利益は13億2千6百万円（同78.5%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、カプセル玩具で「鬼滅の刃」関連商品が好調に推移しているものの、商業施設の休業・営業時間短縮の影響を受けた第1四半期までの落ち込みやインバウンド需要の低下をカバーするに至らず、売上高、利益面ともに前年同期を下回りました。

この結果、売上高は128億7千4百万円（前年同期比12.2%減）、セグメント利益は5億2千7百万円（同53.5%減）となりました。

(2) 財政状態に関する説明

当第3四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280億7千2百万円増加し、988億2千6百万円となりました。これは主に、受取手形及び売掛金の増加306億6千6百万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249億3千9百万円増加し、575億1千5百万円となりました。これは主に、支払手形及び買掛金の増加213億6千5百万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31億3千2百万円増加し、413億1千1百万円となりました。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27億5千1百万円、その他有価証券評価差額金の増加14億6千8百万円及び剰余金の配当による利益剰余金の減少12億1千1百万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

通期の連結業績予想につきましては、玩具事業、ビデオゲーム事業が好調に推移したことにより、2020年11月12日に「2021年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)」で公表いたしました連結業績予想を上回る見通しであります。

詳細につきましては、本日(2021年2月9日)公表いたしました「業績予想の修正に関するお知らせ」をご参照ください。

## 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 (2020年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2020年12月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	14,410	6,253
受取手形及び売掛金	27,344	58,010
電子記録債権	2,759	5,530
たな卸資産	6,503	8,410
その他	4,078	3,421
貸倒引当金	△9	△13
流動資産合計	55,086	81,613
固定資産		
有形固定資産	813	1,080
無形固定資産		
のれん	390	290
その他	2,197	2,184
無形固定資産合計	2,588	2,475
投資その他の資産		
投資有価証券	7,000	8,970
その他	5,299	4,720
貸倒引当金	△33	△32
投資その他の資産合計	12,266	13,658
固定資産合計	15,668	17,213
資産合計	70,754	98,826
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	22,188	43,553
未払法人税等	790	1,035
賞与引当金	242	117
その他の引当金	40	52
その他	4,735	7,988
流動負債合計	27,996	52,747
固定負債		
株式給付引当金	107	150
退職給付に係る負債	3,273	3,264
その他	1,197	1,352
固定負債合計	4,578	4,767
負債合計	32,575	57,515
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	2,751	2,751
資本剰余金	2,912	2,912
利益剰余金	32,202	33,742
自己株式	△1,891	△1,877
株主資本合計	35,975	37,528
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	1,568	3,037
繰延ヘッジ損益	1	△1
その他の包括利益累計額合計	1,569	3,035
新株予約権	633	746
純資産合計	38,178	41,311
負債純資産合計	70,754	98,826

## (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3四半期連結累計期間

(単位:百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自2019年4月1日 至2019年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自2020年4月1日 至2020年12月31日)
売上高	181,590	200,927
売上原価	162,747	180,319
売上総利益	18,842	20,608
販売費及び一般管理費	15,816	16,317
営業利益	3,025	4,290
営業外収益		
受取利息	0	0
受取配当金	100	132
新型コロナウイルス感染症による 助成金収入	-	38
その他	44	64
営業外収益合計	144	236
営業外費用		
支払利息	0	0
持分法による投資損失	185	154
その他	10	17
営業外費用合計	196	171
経常利益	2,974	4,354
特別利益		
固定資産売却益	0	0
負ののれん発生益	59	-
会員権売却益	2	-
特別利益合計	62	0
特別損失		
固定資産除却損	5	25
投資有価証券売却損	-	0
50周年記念費用	288	-
特別損失合計	294	25
税金等調整前四半期純利益	2,742	4,328
法人税、住民税及び事業税	971	1,339
法人税等調整額	60	237
法人税等合計	1,032	1,577
四半期純利益	1,710	2,751
親会社株主に帰属する四半期純利益	1,710	2,751

四半期連結包括利益計算書  
第3四半期連結累計期間

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年12月31日)
四半期純利益	1,710	2,751
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	580	1,468
繰延ヘッジ損益	1	△2
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	581	1,465
四半期包括利益	2,291	4,217
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	2,291	4,217
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

(継続企業の前題に関する注記)

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。

(セグメント情報等)

## 【セグメント情報】

## I 前第3四半期連結累計期間(自 2019年4月1日 至 2019年12月31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	64,048	53,702	49,168	14,671	181,590	—	181,590
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—
計	64,048	53,702	49,168	14,671	181,590	—	181,590
セグメント利益	1,544	581	743	1,134	4,003	△977	3,025

(注) 1. セグメント利益の調整額△977百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△977百万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。

## II 当第3四半期連結累計期間(自 2020年4月1日 至 2020年12月31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	72,641	49,153	66,257	12,874	200,927	—	200,927
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—
計	72,641	49,153	66,257	12,874	200,927	—	200,927
セグメント利益	2,818	603	1,326	527	5,276	△985	4,290

(注) 1. セグメント利益の調整額△985百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△985百万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。