

ハピネット

7552 東証 1 部

2015 年 1 月 7 日 (水)

Important disclosures
and disclaimers appear
at the back of this document.

企業調査レポート
執筆 客員アナリスト
寺島 昇

■ 玩具事業とアミューズメント事業の好調で大幅増益を継続

ハピネット<7552>の主要事業は、玩具や映像音楽ソフト、ビデオゲーム（ハードとソフト）、アミューズメント商品等の卸売りである。仕入れ先約 700 社、販売先約 1,500 社と取引のある業界トップクラスの企業である。バンダイナムコホールディングス<7832>の関連会社だが、バンダイ以外の製品も幅広く取り扱っている。

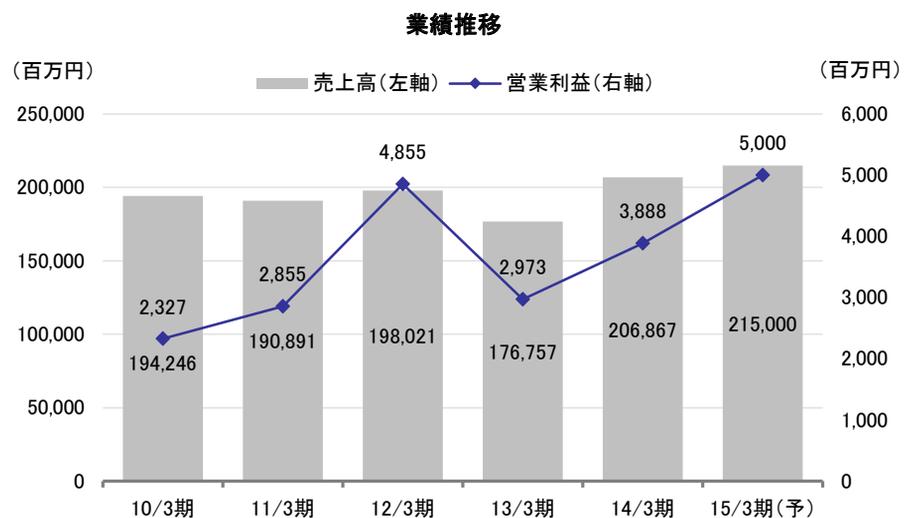
2015 年 3 月期の第 2 四半期累計業績は、売上高 93,437 百万円（前年同期比 6.9% 増）、営業利益 2,362 百万円（同 52.3% 増）、経常利益 2,413 百万円（同 52.8% 増）、四半期純利益 1,814 百万円（同 31.9% 増）となった。バンダイのキャラクター商品である「妖怪ウォッチ」などのヒットを受け、玩具事業やアミューズメント事業の好調により大幅増益となった。

2015 年 3 月通期業績は期初予想から上方修正され、売上高 215,000 百万円（前期比 3.9% 増）、営業利益 5,000 百万円（同 28.6% 増）、経常利益 5,000 百万円（同 27.6% 増）、当期純利益 3,500 百万円（同 41.9% 増）が予想されているが、最大の商機である年末商戦の動向次第では、更なる上方修正の可能性もありそうだ。

中長期的には、少子化による玩具市場やゲーム市場の縮小、ネット配信による映像音楽市場の縮小が予想されるなかで、同社はすべての取扱商品で No.1 シェアを目指す計画だ。バンダイナムコグループの一員として、また上場企業としての信用力や資金力を背景に計画を実現する可能は高く、勝ち組としての同社の今後に注目する必要があると見られる。

■ Check Point

- ・バンダイナムコグループ、玩具中間流通業界の最大手に
- ・「妖怪ウォッチ」の大ヒットで大幅な増収増益
- ・キャラクター関連好調で通期も大幅増益を目指す



■ 会社概要

バンダイナムコグループ、玩具中間流通業界の最大手に

(1) 会社沿革

バンダイを退社した河合洋(かわいひろし)氏(同社最高顧問)が1969年に個人商店として創業した「トウショウ」が同社の前身である。その後1991年に玩具卸2社を吸収合併して商号を株式会社ハピネットに変更、1994年にはバンダイの関連会社となり、さらに同年に初めて「PlayStation(プレイステーション)」「セガサターン」の取扱いを開始してゲーム業界へ参入した。

1999年にはDVD卸会社を子会社化して映像業界に参入、2001～2002年には玩具卸2社の子会社化や営業譲受で玩具業界での販社の地位を確立した。現在、同社は玩具業界最大手のバンダイの最大の卸会社となっている。さらに2007年にはカプセル玩具卸2社を子会社化することでカプセル玩具ベンダーのトップとなり、2009年にはCD・DVD卸会社を子会社化することで音楽業界への参入も果たした。また2013年にはゲーム卸大手を子会社化してゲーム業界でのシェアを大幅に拡大している。

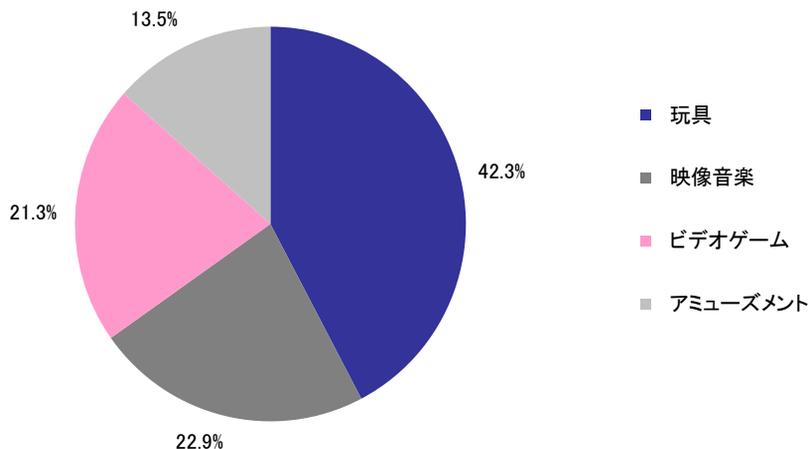
この間、株式については1997年に店頭公開(現東京証券取引所JASDAQ市場)、1998年に東京証券取引所市場二部上場、2000年には同市場一部上場を果たしている。なお2014年9月末現在、バンダイナムコホールディングスが筆頭株主として、588.3万株(所有比率24.46%)を保有している。

映像音楽やビデオゲームでも事業基盤を強化

(2) 事業内容

同社の主要事業は、玩具、映像音楽ソフト、ビデオゲーム(ハード、ソフト)、アミューズメント商品の卸売りであるが、一部を自社で企画、製造、製作も行っている。会社側ではこれらの商品・製品を「玩具」「映像音楽」「ゲーム」「アミューズメント」の4つの事業部門に分けており、2015年3月期の第2四半期の事業部門別売上高(構成比)は、玩具39,479百万円(42.3%)、映像音楽21,376百万円(22.9%)、ビデオゲーム19,939百万円(21.3%)、アミューズメント12,643百万円(13.5%)となった。2013年7月に任天堂<7974>のゲーム機器卸大手であるトイズユニオン(株)(2014年7月1日付で株式会社マックスゲームズへ商号変更)を子会社化したが、ソフト配信やソーシャルゲームの拡大によりビデオゲーム機器及びパッケージ市場全体の縮小が進んだためビデオゲーム事業の売上高比率は低下している。

事業別売上高
(2015年3月期第2四半期)

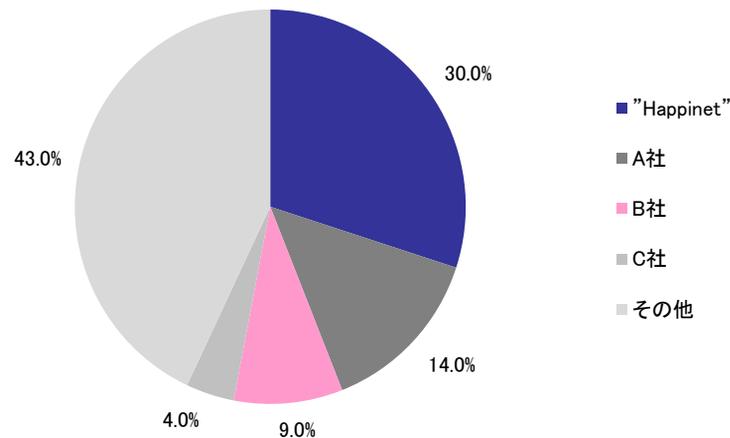


以下は各事業部門の詳細内容である。

(a) 玩具事業

バンダイは言うに及ばず、タカラトミー<7867>、セガトイズなどの多くの国内メーカーの商品を取扱っており、中間流通業界では最大手（推定シェア 30%）である。

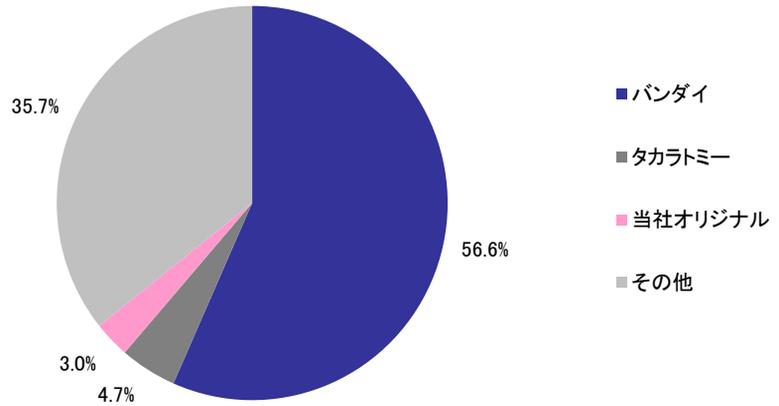
玩具中間流通市場シェア



(出所:会社資料)

2015 年 3 月期の第 2 四半期累計のメーカー別の売上高構成比は、バンダイが 56.6%、タカラトミーが 4.7%、その他メーカーが 35.7% となっているが、同社のオリジナル製品も 3.0% を占めている。粗利率は製品によってまちまちであるが、バンダイ製品と自社オリジナル製品が比較的高い。同社にとってバンダイは最大の仕入先であるが、バンダイ側から見ても通常の玩具の約 70 ~ 80% は同社を経由して販売されており、最大手の卸会社となっている。ただし「妖怪ウォッチ」関連は玩具売場以外の様々なチャンネルで販売されているため、約 50% が同社経由になっている。

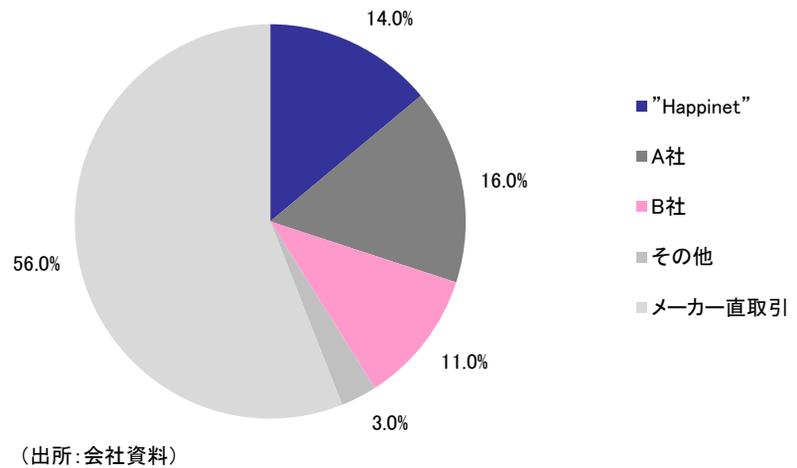
玩具部門メーカー別売上高構成比
(2015年3月期第2四半期)



(b) 映像音楽事業

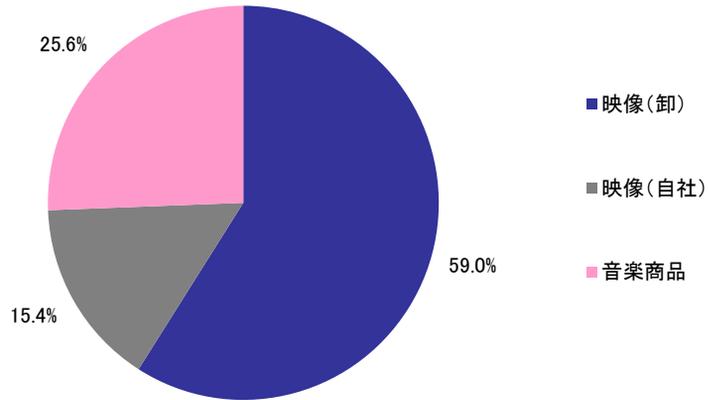
DVD・CDなどの映像音楽ソフトを仕入れて販売する部門で、中間流通業界でのシェアは約14%と推定され、トップクラスである。2015年3月期の第2四半期累計の商品別の売上高構成比は、映像商品が約74.4%（うち卸商品が59.0%、自社製品が15.4%）、音楽商品が25.6%となっている。

映像音楽(中間流通)市場シェア



※ 毎年 11 月に米国にて開催される世界最大級の映画業界の見本市で、映画関係者による映画の売買を目的としている。

映像音楽部門商品別売上高構成比
(2015年3月期第2四半期)



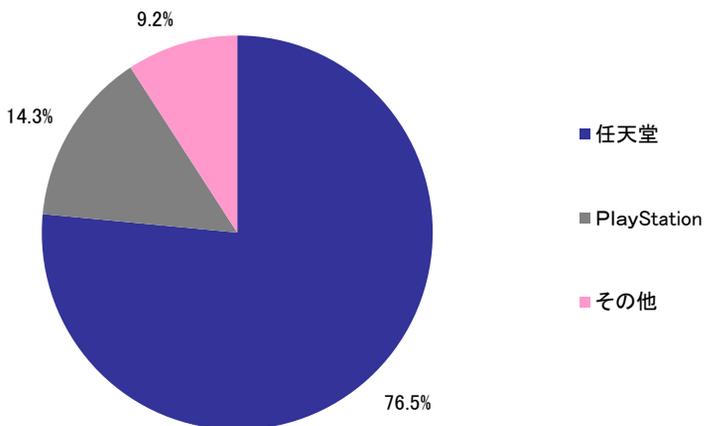
同部門では単に一般的な作品の流通だけでなく、カンヌ国際映画祭、アメリカンフィルムマーケット※などでの直接買付け（独占販売権取得）も積極的に行っている。さらに自社での出資製作をする場合もあり、これらの自社製作作品は、劇場興行、DVD・ブルーレイ（パッケージ）、配信、TV などへの番組配信も行っている。自社製作作品・独占販売作品の取扱いは、年間 120 本ほどになっている。

最近では特に出資製作や独占販売商品の販売を強化しており、代表的な作品としては、「のぼりの城」「私の男」「凶悪」「アメリカンハッスル」「人類資金」「クローズ EXPLODE」などがある。同部門は、自社製作の作品がヒットすれば利益率が大きく向上するが、反対に損失を出す可能性もある。したがって出資製作を行うことは収益性の点からはリスクが高いとも言えるが、将来の収益拡大のために、出資製作は続けていく方針である。

(c) ビデオゲーム事業

「Wii」及び「Nintendo DS/3DS」（任天堂）、「PlayStation」（ソニー〈6758〉）、「Xbox」（マイクロソフト）に関するハードとソフトを仕入れて販売する部門。2015 年 3 月期の第 2 四半期累計の商品別の売上高構成比は、任天堂商材が 76.5%、PlayStation が 14.3%、その他が 9.2% となっている。なお、任天堂の売上高比率が高くなっているのは、2013 年 7 月に子会社化したトイズユニオンの影響による。

ゲーム部門商品別売上高構成比
(2015年3月期第2四半期)

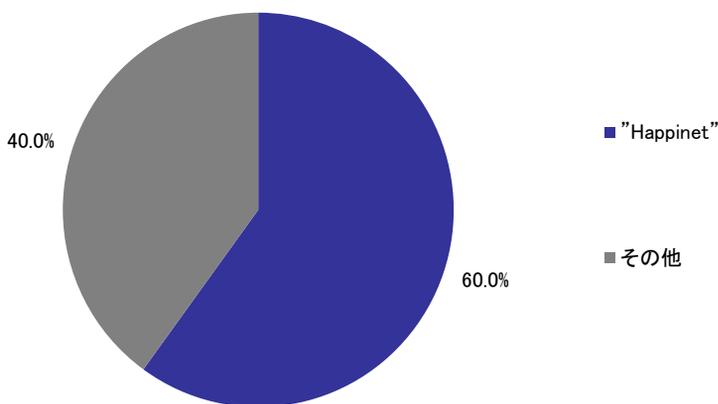


市場シェアは、Xbox については国内総代理店、PlayStation についてはメーカーの直接販売を除いた玩具業界内で当社が独占的な地位となる。また、任天堂商材の取扱いはかつて、業界第 4 位であったが、上記の Toys Union を子会社化したことで推定シェアが約 25% となり業界第 2 位と肩を並べる規模となった。ちなみに業界第 1 位のシェアは約 30% であり、1、2 位企業とも任天堂専門の卸であり、同社のように取扱商品が分散されていない。

(d) アミューズメント

キッズカードやカプセル玩具を当社が設置した機械によって自動販売する部門。かつては全国約 8,600 ヶ所に機械を設置していたが、採算性の見直しによって現在は全国約 4,500 ヶ所、15 万面に展開している。なお、同社の市場シェア（推定）は約 60% で、残りはほとんどが中小事業者となっている。

カプセル玩具市場シェア



(出所: 会社資料)

2015 年 1 月 7 日 (水)

業界最大手規模を背景とした高い信用力や資金力が強み

(3) 特色と強み

同社は玩具や映像音楽ソフト、ビデオゲーム（ハード、ソフト）、アミューズメント商品の中間流通市場で高いシェアを誇る最大手クラスの企業であるが、その特色や強みは以下のよう
な点に要約される。

●豊富な仕入れ先と販売先

既述のように同社の仕入れ先は約 700 社、さらに販売先は約 1,500 社に上る。同社がこれら企業
の間に位置することで、メーカーと販売先へそれぞれの情報をフィードバックすることが可能になり、
これが双方に対して販売支援や新製品開発支援につながっている。このため、同社の存在は、
メーカーと販売店の両サイドにとって欠かせないものとなっている。数多くのメーカーや販売先との取引があるのは同社の強みである。

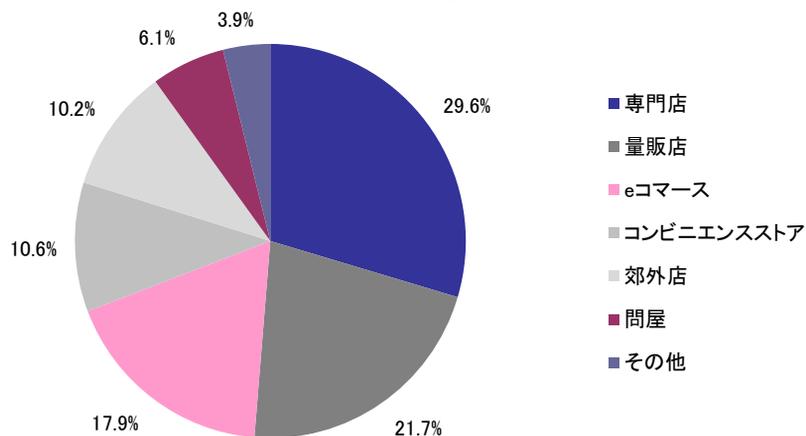
流通システムの概要



出所：会社資料より

特に国内最大手の玩具メーカーであるバンダイと太いパイプを持っていることは、同業他社
に比べて高い利益率を得られるだけでなく、販売店側から見ても同社と取引することによって
最大手メーカーであるバンダイ商品の動向などの情報を得られることになり、このメリットは大
きいだろう。これも同社の強みの 1 つである。

販売チャンネル別売上高構成比
(2014年3月期)



●事業ポートフォリオ：安定した収益基盤

玩具やゲーム機器、映像音楽作品などは商品や作品によって当たり外れが大きいいため、流通卸の企業でも特定の商品や特定メーカーの製品に偏っていると、収益が大きく伸びる場合もあるが、一方で落ち込むのも早く、経営基盤が大きく崩落するリスクもある。

この点、同社の取扱商品は上記のように玩具、映像音楽ソフト、ビデオゲーム（ハード、ソフト）、アミューズメント商品と分散している。この結果、特定の商品の当たり外れによって収益が大きく崩れるリスクは同業他社に比べて少なく、収益基盤は安定していると言える。このことは、収益の振れが大きい玩具やゲーム業界において強みとなっており、後述するような今後の拡大戦略にもつながってくる。

●最適流通システム

さらに同社の情報力を支えているのが、EDI（Electronic Data Interchange：電子データ交換）、POS、Web 等を活用し、メーカーから小売店までを結んだ「最適流通システム」である。その拠点となるのが国内 4ヶ所（下表）にあるロジスティクスセンターで、これらの合計面積は 76,835 平方メートルに達する。このような大規模、高効率の物流センターを有することで、リアルタイム・高精度の在庫管理と迅速かつ適切な出荷業務が可能となり、サプライチェーンマネジメントによる生産数量の適正化支援や流通在庫のスリム化など流通の合理化に寄与している。なお、ロジスティクスセンターは、連結子会社（株）ハピネット・ロジスティクスサービスが運営している。

ロジスティクスセンターの拠点

	稼働	所在地	床面積
東日本ロジスティクスセンター	2001 年 4 月	千葉県市川市	24,741 m ²
東日本第二ロジスティクスセンター	2006 年 2 月	千葉県船橋市	28,151 m ²
西日本ロジスティクスセンター	2008 年 1 月	兵庫県尼崎市	11,774 m ²
西日本第二ロジスティクスセンター	2011 年 7 月	兵庫県尼崎市	12,169 m ²

※会社資料より

●信用力、資金力

今後の国内エンタテインメント市場、特に玩具市場を中長期的な視点から考察すると、人口構成の点から残念ながら必ずしも成長市場とは言えず、むしろ縮小していく可能性が高いと考えられる。そうになると、市場の寡占化が進み、M&A なども頻繁に起こる可能性が考えられる。そのような環境下で成長を続けるために必要なのは、経営力に加えて信用力、資金力である。この点で同社はバンダイナムコグループの一員であること、上場企業であること、業界最大手規模であることなどから、同業他社に比べて信用力や資金力が高いと言える。これも同社の強みである。

また玩具、映像音楽ソフトやゲームソフトなどの商品は「鮮度」が重要であり、長期間の在庫保有はリスクが高い。その一方で少量在庫しか持たないと商機を逸することになり、市場動向を予測しながら常に適正な在庫を保有することが収益性を高めるポイントになる。適正在庫を保有するには、やはり資金力が必要であり、同社の強みを活かせる点だと言える。

業績動向

「妖怪ウォッチ」の大ヒットで大幅な増収増益

(1) 2015 年 3 月期の第 2 四半期業績概要

●損益状況

2015 年 3 月期の第 2 四半期累計業績は、売上高 93,437 百万円（前年同期比 6.9% 増）、営業利益 2,362 百万円（同 52.3% 増）、経常利益 2,413 百万円（同 52.8% 増）、四半期純利益 1,814 百万円（同 31.9% 増）となった。ビデオゲーム事業の不振があったものの、バンダイのキャラクター商材である「妖怪ウォッチ」や「仮面ライダー 鎧武 / ガイム」などのヒットにより、玩具事業とアミューズメント事業が好調に推移したことから大幅増益を達成した。

2015 年 3 月期の第 2 四半期累計業績概要

（単位：百万円、%）

	14/3 期 第 2 四半期		15/3 期 第 2 四半期			
	金額	構成比	金額	構成比	増減額	増減率
売上高	87,371	100.0	93,437	100.0	6,066	6.9
売上原価	76,587	87.7	81,421	87.1	4,834	6.3
売上総利益	10,783	12.3	12,016	12.9	1,233	11.4
販管費	9,231	10.6	9,653	10.3	422	4.6
営業利益	1,551	1.8	2,362	2.5	811	52.3
経常利益	1,579	1.8	2,413	2.6	834	52.8
四半期純利益	1,375	1.6	1,814	1.9	439	31.9

売上原価に在庫の処分損 863 百万円（前年同期 841 百万円）を計上したが、主力の玩具事業を中心に売上高が好調に推移し、在庫効率が改善したことから売上総利益率は 12.9%（同 12.3%）へ改善した。販売管理費の増加も売上高の伸び以下となったことから、営業利益、経常利益は大幅増益となった。特別損失として退職給付制度改定損 379 百万円、土地・建物等の減損 125 百万円等を計上したが、四半期純利益は前年同期比 31.9% 増となった。

セグメント別売上高及び営業利益は表のとおり。

セグメント別売上高と営業利益

（単位：百万円、%）

	14/3 期 第 2 四半期		15/3 期 第 2 四半期			
	金額	構成比	金額	構成比	増減額	増減率
売上高	87,371	100.0	93,437	100.0	6,066	6.9
玩具事業	31,880	36.5	39,479	42.3	7,599	23.8
映像音楽事業	21,300	24.4	21,376	22.9	76	0.4
ビデオゲーム事業	23,042	26.4	19,939	21.3	-3,103	-13.5
アミューズメント事業	11,147	12.7	12,643	13.5	1,496	13.4
営業利益	1,551	100.0	2,362	100.0	811	52.3
玩具事業	563	36.3	1,663	70.4	1,100	195.2
映像音楽事業	377	24.3	145	6.1	-232	-61.4
ビデオゲーム事業	34	2.2	-61	-2.6	-95	-
アミューズメント事業	1,190	76.7	1,264	53.5	74	6.2
（内部消去）	-614	-39.5	-648	-27.4	-	-

各部門の状況は以下のとおりであった。

2015 年 1 月 7 日 (水)

■業績動向

(a) 玩具事業

セグメント売上高は 39,479 百万円 (前年同期比 23.8% 増)、営業利益 (全社消去前) は 1,663 百万円 (同 195.2% 増) となった。バンダイのキャラクター商材である「妖怪ウォッチ」が大ブームとなっていることに加え、「仮面ライダー鎧武 / ガイム」も好調であったことから売上高、利益ともに好調に推移した。

(b) 映像音楽事業

売上高は 21,376 百万円 (同 0.4% 増)、営業利益は 145 百万円 (同 61.4% 減) となった。インターネット配信等の普及によりパッケージ市場全体が低迷する中、「アナと雪の女王」などのヒットにより売上高は堅調に推移したが、前年同期に比べて利益率の高いオリジナル作品に目立ったヒット作がなかったことなどから利益は低調な結果となった。

(c) ビデオゲーム事業

売上高は 19,939 百万円 (同 13.5% 減) となり、営業損益は 61 百万円の損失 (前年同期 34 百万円の利益) となった。2013 年 7 月にゲーム卸大手の一角であるトイズユニオンを子会社化した。ソフト配信やソーシャルゲームの影響によるパッケージ市場全体の低迷により、売上高は前年同期を大幅に下回った。利益面では、子会社の統合費用約 60 百万円を計上したことなどもあり営業損益は赤字となった。

(d) アミューズメント事業

売上高 12,643 百万円 (同 13.4% 増)、営業利益 1,264 百万円 (同 6.2% 増) と好調であった。キッズカードゲーム機でも「妖怪ウォッチ」がヒット商材となったことに加え、玩具自動販売機の商材でも「仮面ライダー鎧武 / ガイム」や「妖怪ウォッチ」が好調に推移したことから前年同期比で増収増益となった。

●財政状況

2015 年 3 月期の第 2 四半期末の財政状況は下表のようになった。流動資産は 54,439 百万円 (前期末比 7,413 百万円増) となったが、主に売掛債権の増加 6,063 百万円、棚卸資産の増加 1,152 百万円などによる。売掛債権の増加は事業の好調を反映したものであり、棚卸資産が増加したのは年末商戦に向け在庫を積み増したためである。固定資産は 7,546 百万円 (同 691 百万円増) となったが、主に税効果による繰延税金資産の増加 626 百万円による。その結果、第 2 四半期末の総資産は 61,985 百万円 (同 8,105 百万円増) となった。

負債は 34,628 百万円 (同 6,443 百万円増) となったが、主に買掛債務の増加 6,441 百万円による。また四半期純利益の計上により純資産は 27,356 百万円 (同 1,661 百万円増) となった。

貸借対照表

(単位:百万円)

	14/3 期末	15/3 期 第 2 四半期末	増減額
現金・預金	9,996	11,795	1,799
受取手形・売掛金	24,104	30,167	6,063
棚卸資産	7,404	8,557	1,152
その他流動資産	5,519	3,919	-1,601
流動資産計	47,025	54,439	7,413
有形固定資産	1,342	1,013	-329
無形固定資産	446	695	249
投資その他資産	5,065	5,836	771
固定資産計	6,854	7,546	691
資産合計	53,879	61,985	8,105
支払手形・買掛金	20,099	26,540	6,441
未払金	2,545	3,064	518
その他流動負債	2,390	1,642	-746
流動負債計	25,036	31,248	6,211
退職給付に係る負債	2,103	2,422	319
その他	1,044	956	-87
固定負債計	3,148	3,380	231
負債合計	28,185	34,628	6,443
純資産合計	25,694	27,356	1,661
負債純資産合計	53,879	61,985	8,105

●キャッシュフローの状況

2015年3月期の第2四半期のキャッシュフローは下表のとおりであった。営業活動によるキャッシュフローは2,325百万円の収入であったが、主に税金等調整前純利益の計上1,894百万円、減価償却費184百万円、売上債権の増加による支出6,062百万円、棚卸資産の増加による支出1,152百万円、仕入債務の増加による収入6,441百万円などによる。投資活動によるキャッシュフローは201百万円の支出であったが、主に有形・無形固定資産の取得による。財務活動によるキャッシュフローは323百万円の支出となったが、主に配当金の支払いによる支出305百万円による。

この結果、2015年3月期の第2四半期の現金および現金同等物は1,799百万円の収入となり、第2四半期末残高は11,795百万円となった。

キャッシュフロー

(単位:百万円)

	14/3 期 第 2 四半期末	15/3 期 第 2 四半期末
営業活動によるCF	-3,093	2,325
税金等調整前純利益	1,838	1,894
減価償却費	309	184
売上債権の増減額 (▲増加)	618	-6,062
棚卸資産の増減額 (▲は増加)	-1,564	-1,152
仕入債務の増減額 (▲は減少)	-1,030	6,441
法人税等の支払額	-666	-1,103
その他	-2,598	2,121
投資活動によるCF	-124	-201
有形・無形固定資産の取得	-218	-456
有形・無形固定資産の売却	5	183
その他	89	70
財務活動によるCF	3,605	-323
借入金の純増減額 (▲減少)	3,805	-
配当金の支払額	-252	-305
その他	52	-18
現金および現金同等物増減額	386	1,799
現金および現金同等物期末残高	10,541	11,795

キャラクター関連好調で通期も大幅増益を目指す

(2) 2015 年 3 月通期の業績予想

2015 年 3 月通期の業績は、下表のように売上高 215,000 百万円（前年比 3.9% 増）、営業利益 5,000 百万円（同 28.6% 増）、経常利益 5,000 百万円（同 27.6% 増）、当期純利益 3,500 百万円（同 41.9% 増）が予想されている。

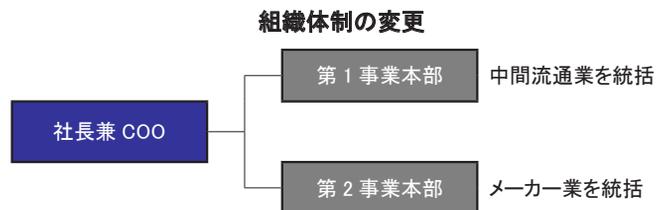
2015 年 3 月期の業績予想（セグメント別）

（単位：百万円、%）

	14/3 期		15/3 期（予）		
	金額	構成比	金額	構成比	前年比
売上高	206,867	100.0	215,000	100.0	3.9
玩具事業	76,821	37.1	85,000	39.5	10.6
映像音楽事業	42,955	20.8	42,000	19.5	▲ 2.2
ビデオゲーム事業	63,609	30.7	64,000	29.8	0.6
アミューズメント事業	23,481	11.4	24,000	11.2	2.2
営業利益	3,888	1.9	5,000	2.3	28.6
玩具事業	2,710	-	3,700	-	36.5
映像音楽事業	307	-	400	-	30.3
ビデオゲーム事業	79	-	400	-	406.3
アミューズメント事業	2,053	-	1,800	-	▲ 12.3
（内部消去）	▲ 1,263	-	▲ 1,300	-	2.9
経常利益	3,917	1.9	5,000	2.3	27.6
当期純利益	2,466	1.2	3,500	1.6	41.9

●組織体制の変更

2015 年 3 月期の全社基本方針として、「メーカー業の基盤確立と中間流通業の基盤を進化させ、更なる成長を目指す」を掲げ、これを実行するための組織変更を行った。具体的には、中間流通業を統括する第 1 事業本部とメーカー業を統括する第 2 事業本部を設置し、それぞれに担当役員を配置した。この目的は、メーカー業が独立性を持ってヒット商品を生み出せる体制を構築するためである。



各事業本部の基本方針として以下を掲げている。

中間流通業：環境変化に柔軟に対応し、更なる市場シェア拡大、利益確保を図る。

メーカー業： 同社グループからヒット商品を生み出せる事業体制を新たに構築する。

●各事業部門の施策

各事業部門の 2015 年 3 月期の具体的な施策は以下のようになっている。

(a) 玩具事業

セグメント売上高は 85,000 百万円（前期比 10.6% 増）、セグメント利益は 3,700 百万円（同 36.5% 増）を計画している。

現在好調を維持している「妖怪ウォッチ」の関連玩具として「DX妖怪パッド」や「DX妖怪ウォッチタイプ零式」のほか、仮面ライダードライブの関連玩具、「ケンダマクロス」、「TAMAGOTCHI 4U」など、バンダイが発売する人気キャラクター商品を中心に、年末商戦に向けて積極的に拡販を図る。

キャラクター玩具を中心に拡販

玩具事業 下半期期待商品

妖怪ウォッチ

ゲーム、アニメ放送、漫画など、クロスメディア戦略で展開。玩具やカプセル自販機、キッズカードゲームも大好評販売中。



DX妖怪パッド



DX妖怪ウォッチタイプ零式

©LS/WMP・TX

仮面ライダードライブ



2014年10月5日からテレビ朝日系列で放送開始。シリーズとしては初めて、バイクではなく自動車を運転するライダーが主役。

変身ベルト DXドライブドライバー&シフトプレス

©2014 石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映

ケンダマクロス



新たなストリートケンダマKDXが登場! 多くのカスタマイズから自分だけのケンダマが作れる。

©BANDAI 2014

TAMAGOTCHI 4U



NFC(近距離無線通信)を搭載。20~30代の女性もターゲットに。

©BANDAI,WIZ

キャラクター玩具の人気をさらに加速させるべく、積極的に拡販を行う

出所：会社資料より

さらに玩具部門のメーカー業として初めての挑戦となるテレビアニメ連動のキャラクター商材「テンカイナイト」の事業については、小学館グループとタッグを組み、玩具を主軸として映像DVD、カプセル玩具、ゲーム、周辺アクセサリなどでグループシナジーを活かしてクリスマス商戦の販売最大化を目指す。また、オリジナル商品である「ローリングファントム」「マラカス de ポップコーン」「ピタゴラゴール1号」なども、多くのTV番組で紹介されており、今後も積極的にメディアを使って拡販を進める計画だ。

2015年3月期下半期の注力商品

玩具事業 下期注力商品

テレビアニメ連動商材「テンカイナイト」年末施策

玩具



2014年10月4日発売

最強最終形態 Σモード + 大型アイテム テンカイドラゴンの登場

■広告：小学館/小学館集英社プロダクションと強カタッグ

◆雑誌展開



◆番組展開



◆店頭

各法人様
年末チラシ
強化

年末新商品発売にあわせ、クリスマス商戦販売最大化を目指す

©2014 SPIN MASTER LTD./ Shogakukan-Shueisha Productions Co.,Ltd. All rights reserved.

出所：会社資料より

(b) 映像音楽事業

セグメント売上高は 42,000 百万円 (同 2.2% 減)、セグメント利益は 400 百万円 (同 30.0% 増) を予定している。取引口座の獲得によって売上シェアの拡大を図る一方で、オリジナル・独占販売商品の取扱いを増やして利益率のアップを目指す。

メーカー事業においては、出資作品の「海月姫 (くらげひめ)」や幹事作品の「ピース オブ ケイク」に加えて、同社独占販売作品である「ハミングバード」や「フライトゲーム」などの販売に注力していく予定。

今後の注力作品

映像音楽事業 今後の注力作品



©2014 映画「海月姫」製作委員会

■当社出資作品

超人気漫画実写映画化！
おしやれに縁のなかった少女と女装男子が繰り広げる騒動を描いたシュールコメディ。

公開規模：全国約250館
公開日：2014年12月27日～
出演：能年玲奈、菅田将暉ほか

©原村アキコ/講談社



©2015 ジョージ朝倉/祥伝社/「ピース オブ ケイク」製作委員会

■当社幹事作品

FEEL YOUNGの大人気コミック映画化！

公開規模：全国約130館
公開日：2015年秋公開予定
出演：多部未華子、綾野剛ほか
原作：ジョージ朝倉



■当社独占販売作品

永遠のアウトローにして真のアクションスター、ジェイソン・ステイサムの最新作。

2014年11月5日DVD発売



■当社独占販売作品

世界各国でオープニング興行収入NO.1続出のノンストップ・サスペンスアクション!!

2015年2月3日DVD発売予定



■当社独占販売作品

製作・脚本:シルベスター・スタローン×主演:ジェイソン・ステイサム!

2015年1月6日DVD発売予定

出所：会社資料より

(c) ビデオゲーム事業

セグメント売上高は 64,000 百万円 (同 0.6% 増)、セグメント利益は 400 百万円 (同 406.3% 増) を計画している。トイズユニオン (株) と (株) モリゲームズの合併により誕生した (株) マックスゲームズのスケールメリットを活かし、さらに在庫を共有化することで余剰在庫を圧縮し、将来の在庫処分を削減する。物流面においても統合によりコスト削減を進める。

一方で商品面では、年末に向けて「妖怪ウォッチ 2 真打」、「ポケットモンスター オメガルビー / アルファサファイア」、「大乱闘スマッシュブラザーズ for Wii U」などの期待商品が発売されており、これらの販促をさらに強化する方針だ。また自社発売商品としては、「ドーリイカノン」、「12 歳」などを発売したが、その後も話題作を継続的にリリースする予定である。

ビデオゲーム事業 当社発売商品

小学生女兒向け雑誌「ちゃお」（小学館）から 大人気のまんがをWゲーム化



イケメン男子を女装させて謎のアイドル「カノン」としてプロデュースし、ヒミツの音楽活動を楽しめます！

2014年11月20日発売予定

©やぶうち優/小学館・BANDAI・電通 © Happinet



小学6年生のふたつのカップルを中心に、12歳の少女のピュアな悩みと初恋を描いた、恋愛アドベンチャーゲームが登場！

2014年12月4日発売予定

©まいた菜穂/小学館 © Happinet

子ども向けゲームを中心に、話題作を継続してリリース

出所：会社資料より

(d) アミューズメント事業

セグメント売上高 24,000 百万円（同 2.2% 増）、セグメント利益 1,800 百万円（同 12.3% 減）が予想されている。2014 年 3 月期のセグメント利益が前期比 62.4% 増で絶好調であったこと、玩具自動販売機やカードゲーム機の購入などの投資を 2014 年 3 月期以上に行う予定があることなどから、通期では控えめな予想となっている。

同事業における効率化の施策として、引き続き「単品データ取得システム（特許申請中）」の設置を拡大するが、同システムの内容もさらに進化している。従来のシステムでは、各機器からの販売情報をパソコンで取得し、販売数や在庫状況の遠隔での把握、データに基づく滞留商品の判断が可能であった。新しい機能として、スマートフォン上で、①地図上のピンの色で在庫状況を把握、②営業担当が状況判断しやすいように商品カテゴリー別の展開情報を表示、③さらに細かい情報を知りたいければ単品別の消化実績を確認、などが可能となった。これにより商品入れ替えの効率性、収益性を高める計画だ。

■ 中期経営計画

持続的成長を目指して新たな中期経営計画を策定中

同社は 2015 年 3 月期を最終年度とする「第 6 次中期経営計画」を発表しており、数値目標として、売上高 250,000 百万円、経常利益 7,000 百万円を掲げている。同社の事業は、玩具やゲームなどのヒットによって業績が大きく変動するため、現時点ではこの目標達成が容易でないのは事実だろう。しかし経営計画の目的は数値目標の達成だけではない。同社の基本戦略では、更なるシェア拡大や新たな事業領域への挑戦を掲げ、長期持続的な成長を目指している企業として収益性の高い体質に変わっていくことも重要な目的の 1 つであるが、その点で同社は着実に変化を遂げていると言えそうだ。同社では現在、第 7 次の新しい中期経営計画を作成中（2015 年 5 月頃に発表予定）である。

ディスクレーマー（免責条項）

株式会社フィスコ（以下「フィスコ」という）は株価情報および指数情報の利用について東京証券取引所・大阪取引所・日本経済新聞社の承諾のもと提供しています。“JASDAQ INDEX”の指数値及び商標は、株式会社東京証券取引所の知的財産であり一切の権利は同社に帰属します。

本レポートはフィスコが信頼できると判断した情報をもとにフィスコが作成・表示したのですが、その内容及び情報の正確性、完全性、適時性や、本レポートに記載された企業の発行する有価証券の価値を保証または承認するものではありません。本レポートは目的のいかんを問わず、投資者の判断と責任において使用されるようお願い致します。本レポートを使用した結果について、フィスコはいかなる責任を負うものではありません。また、本レポートは、あくまで情報提供を目的としたものであり、投資その他の行動を勧誘するものではありません。

本レポートは、対象となる企業の依頼に基づき、企業との電話取材等を通じて当該企業より情報提供を受けていますが、本レポートに含まれる仮説や結論その他全ての内容はフィスコの分析によるものです。本レポートに記載された内容は、資料作成時点におけるものであり、予告なく変更する場合があります。

本文およびデータ等の著作権を含む知的所有権はフィスコに帰属し、事前にフィスコへの書面による承諾を得ることなく本資料およびその複製物に修正・加工することは強く禁じられています。また、本資料およびその複製物を送信、複製および配布・譲渡することは強く禁じられています。

投資対象および銘柄の選択、売買価格などの投資にかかる最終決定は、お客様ご自身の判断でなさるようお願いいたします。

以上の点をご了承の上、ご利用ください。

株式会社フィスコ