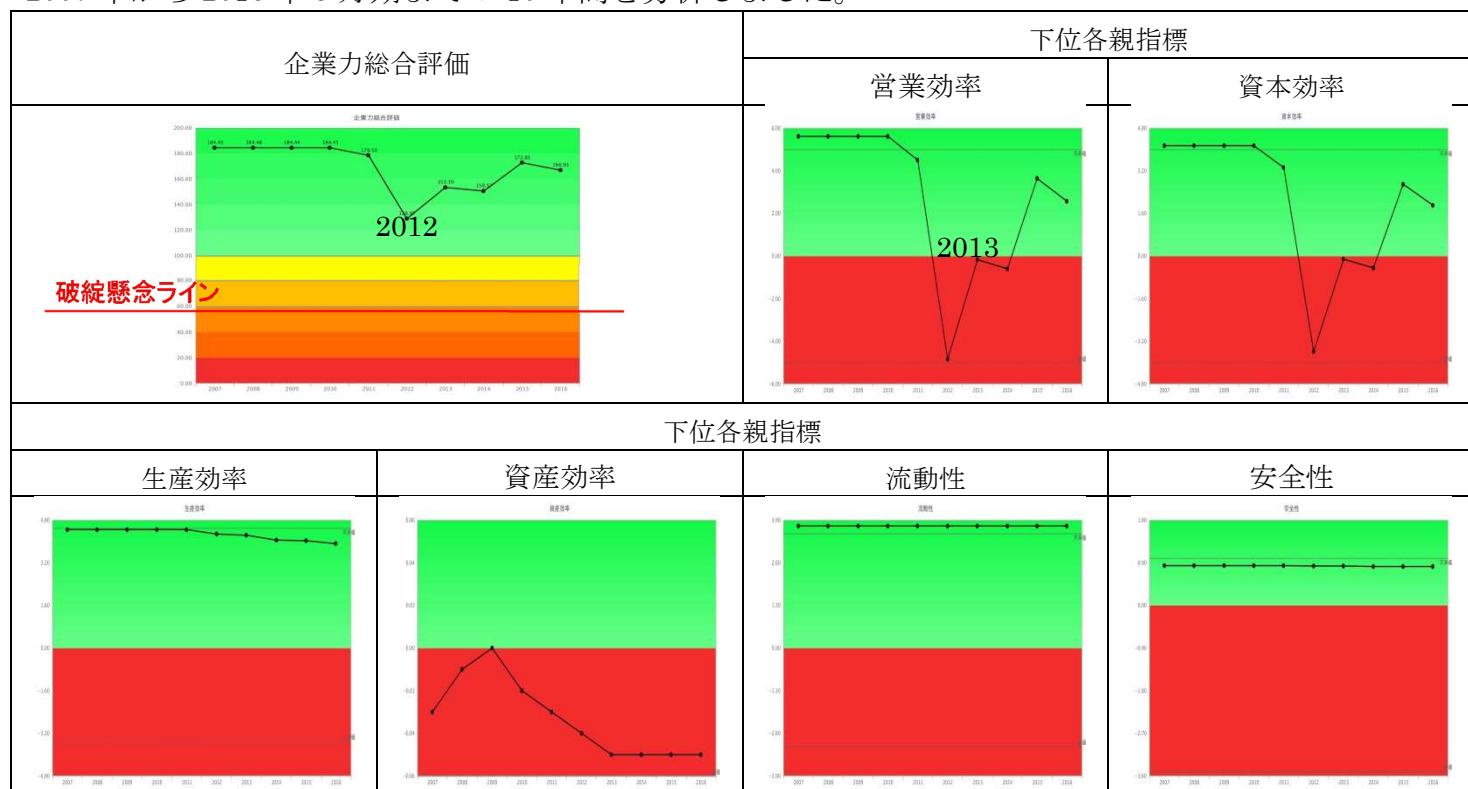


今回は、ポケモンGOで話題沸騰中の任天堂株式会社を分析しました。スマホゲームの台頭で、存在感が薄れていた任天堂(株)は、外を歩かなければならないなど、スマホゲームの不健康なひきこもりイメージを打破したスマホゲーム ポケモンGOを出しました。これほど一気に広まったスマホゲームはないと言われています。コダックと聞いて、ポケモンを思い出す人も写真フィルムを思い出す人もどちらにも分かりやすい SPLENDID21 NEWS にしてみました。

2007 年から 2016 年 3 月期までの 10 年間の分析しました。



企業力総合評価は、184.43P→184.48P→184.44P→184.45P→178.59P→128.97P（2012 年）→153.39P→150.57P→172.85P→166.93P と推移しています。前半には及びませんが、かなり企業力総合評価を回復させました。企業力総合評価を悪化させたのは、営業効率、資本効率であることが一目瞭然です。流動性・安全性など財務はびくともしません。

営業効率（儲かるか）・資本効率（資本の利用度）は、天井値から一気に底値に落ちました。2013 年の V 字回復は、赤青ゼロ判別のところまで戻し、売上高経常利益率 1.65%。ここに戻したところが、いかにも優良企業と言えます。翌年足踏みしましたが、2015 年、更に改善しました。

生産効率（人の利用度）は天井値から徐々に悪化トレンドです。

資産効率（資産の利用度）は赤信号領域です。しかし、任天堂(株)のような超優良企業は純資産や現金預金などが多く、総資産が多くなる傾向があり、資産効率は悪化するばかりです。増える資産内容が良いので問題とはしません。

流動性（短期資金繰り）、安全性（長期資金繰り）は天井値で全く問題がありません。

企業力総合評価、各親指標で読めるのは、V 字回復しつつも任天堂(株)は何か質的变化が起きた可能性があるということです。

営業効率と生産効率の各下位指標を見ていきましょう。

（単位：百万円）

	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016
売上高	966,534	1,672,420	1,838,620	1,434,370	1,014,345	647,652	635,422	571,726	549,780	504,459
売上総利益	397,812	700,061	793,641	575,234	387,966	153,655	140,354	163,220	214,584	220,965
売上高総利益率	41.16%	41.86%	43.17%	40.10%	38.25%	23.72%	22.09%	28.55%	39.03%	43.80%
営業利益	226,025	487,221	555,263	356,568	171,077	-37,320	-36,410	-46,425	24,770	32,882
売上高営業利益率	23.39%	29.13%	30.20%	24.86%	16.87%	-5.76%	-5.73%	-8.12%	4.51%	6.52%
経常利益	288,839	440,808	448,695	364,325	128,102	-60,863	10,483	6,087	70,530	28,791
売上高経常利益率	29.88%	26.36%	24.40%	25.40%	12.63%	-9.40%	1.65%	1.06%	12.83%	5.71%
当期純利益	174,291	257,343	279,089	228,636	77,624	-43,205	7,100	-23,221	41,845	16,507
売上高当期利益率	18.03%	15.39%	15.18%	15.94%	7.65%	-6.67%	1.12%	-4.06%	7.61%	3.27%
1人当たり売上高(千円)	221,479	355,910	349,149	260,510	174,107	113,009	108,936	96,412	95,003	88,548
1人当たり経常利益(千円)	66,187	93,809	85,206	66,169	21,988	-10,620	1,797	1,026	12,188	5,054
総従業員数(人)	4,364	4,699	5,266	5,506	5,826	5,731	5,833	5,930	5,787	5,697

売上高を左から右に読むと（赤の下線）、随分減少していることがわかります。最も売り上げが多かったのは 2009 年 1 兆 8386 億円で、少なかった 2016 年は 5044 億円と 2009 年の 27%ほどになっています。ここ数年間は激しい減収にあることがわかります。

売上高経常利益率を左から右に読むと（ピンクの下線）、30%近くから 5.71%と率を大きく落としています。儲からなくなっています。

1 人当たり売上高を左から右に読むと（青の下線）、随分減少しています。2008 年 3 億 5591 億円から、直近 8854 万円と 4 分の 1 です。

売上高の減少下で、従業員を増やしていることに驚きます（緑の下線）。

数字を見ると、超優良企業から、財務体質が良い優良企業になったと言えるのかもしれない。

ポケモンGOを開発・配信しているのは、米グーグルから独立した米ベンチャー企業のナイアンティックです。任天堂が 32%を出資する持分法適用会社の(株)ポケモンはポケットモンスターの権利保有者としてライセンス料と開発運営協力に伴う対価を受け取ります。任天堂(株)の業績のインパクトは、グーグルに 30%支払った残りの 70%をナイアンティックと(株)ポケモンで分け（分配比率は不明）、(株)ポケモンの利益の持分比率 32%が、任天堂(株)の利益になります。この持分法適用会社、ナイアンティック、グーグルとの協業によって生まれた商品であることが、任天堂(株)の以前のような爆発的売上・利益増をもたらさない理由と言えます。

任天堂(株)の今後が心配と思われる点は、従業員増加を上回る増収を自ら作り出せなかつたことです。激しい減収の中で従業員数の増加はカリスマ依存の会社に多い兆候です。

任天堂(株)の優れている点は、他社に委ねて収益を生むキャラクターが多数存在することです。どんな方法であれ自社の資源を収益に変えるのも企業の実力のうちです。

まとめ

超優良企業と言われた任天堂(株)は、以前の輝きを失った状況かもしれません。そうした中で、ポケモンGOを生み出したのは、過去に蓄積した経営資源の活用です。自社に眠る資源を棚卸してみましよう。生産効率の不合理な動きは、任天堂(株)の大きな不安となります。今後どのように人材を活用していくかを注視したいと思います。

編集後記 【クイズ】 任天堂(株)以外で激しい減収の中で従業員が増加し、カリスマ社長のいる会社名はどこでしょうか。正解が出たらあなたは SPLENDID21 NEWS コンプリートよ!!!

2 名のお顔が浮かびます。我こそはと思われる方はお知らせください。 (* 'ω' *) 文責 JY

〒541-0052 大阪市中央区安土町 1-6-19 プロパレス安土町ビル 7 階 D 号 株式会社 SPLENDID21

tel 06-6264-4626 ☎ info@sp-21.com 過去の NEWS、セミナー情報は <http://sp-21.com>