

2017年3月期 第2四半期 決算説明会

2016年11月17日(木)

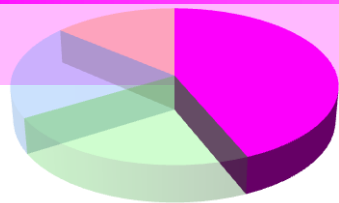


■ 2017年3月期 第2四半期 業績概況	2	ページ
■ 2017年3月期 第2四半期 決算報告	8	ページ
■ 流通事業：今後の施策について	19	ページ
■ コンテンツ事業：今後の施策について	27	ページ
■ 2017年3月期 通期計画	32	ページ

2017年3月期 第2四半期 業績概況

代表取締役社長
榎本 誠一

	2016年3月期 第2四半期累計	2017年3月期 第2四半期累計	増減率
売上高	83,993百万円	72,448百万円	△13.7%
営業利益	1,837百万円	844百万円	△54.0%
経常利益	1,857百万円	741百万円	△60.1%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	1,185百万円	329百万円	△72.2%



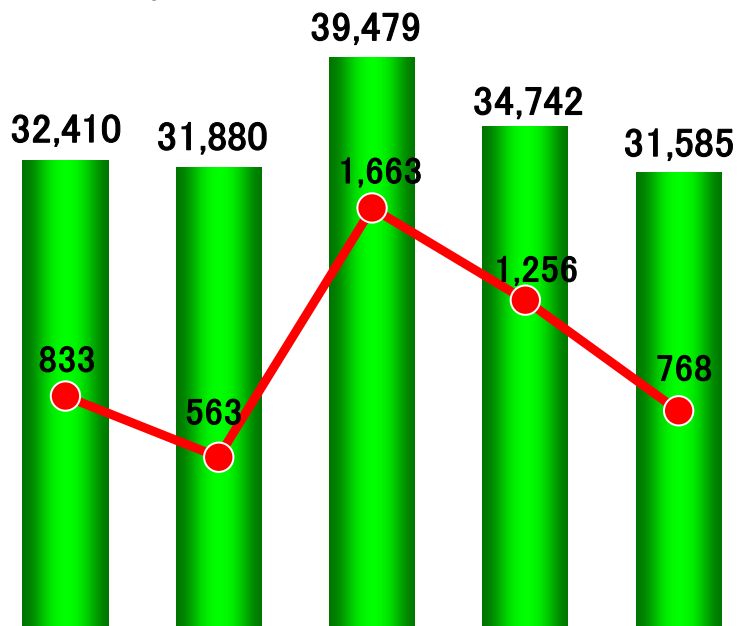
玩具事業

■ 2017年3月期第2四半期（累計）概況

「仮面ライダーゴースト」や「魔法使いプリキュア！」などバンダイの一部キャラクター商品は堅調に推移したが、前年同期には及ばず、玩具事業全体では売上、利益面ともに苦戦を強いられた。

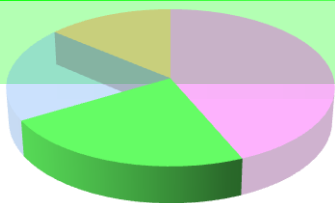
■ 各年度第2四半期（累計）の数値

■ 売上高 ■ セグメント利益 (単位：百万円)



	13年 3月期 2Q	14年 3月期 2Q	15年 3月期 2Q	16年 3月期 2Q	17年 3月期 2Q
処分金額	2.9億円	4.8億円	6.3億円	5.2億円	3.4億円
在庫金額	32億円	38億円	34億円	46億円	33億円
在庫回転率	23.2	20.2	26.6	19.8	22.9

13年3月期 第2四半期 14年3月期 第2四半期 15年3月期 第2四半期 16年3月期 第2四半期 17年3月期 第2四半期



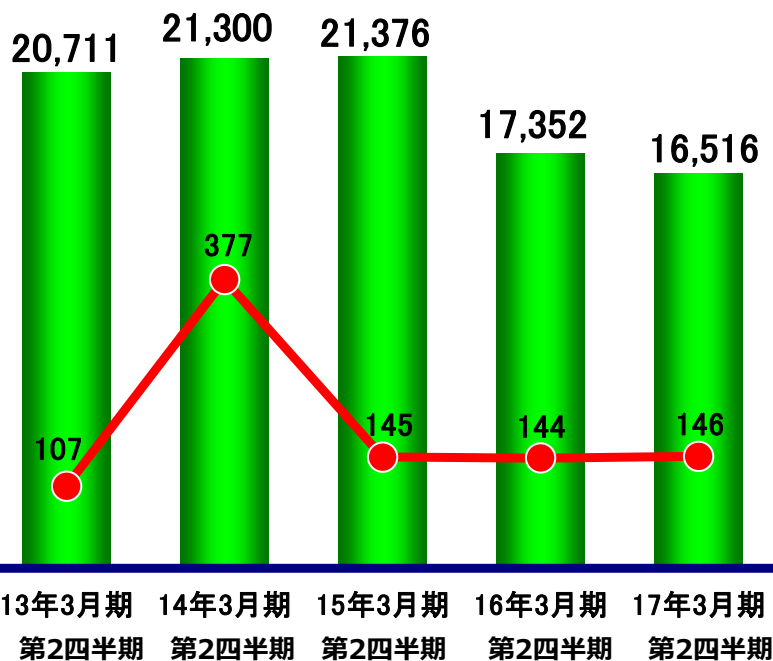
映像音楽事業

■ 2017年3月期第2四半期（累計）概況

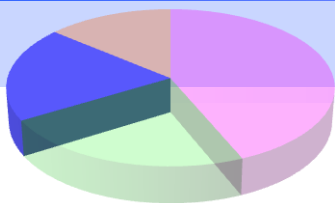
インターネットを利用したソフト配信の影響により、パッケージ市場全体が低調に推移しており、当社グループにおいても売上高は低調に推移した。利益面ではアニメ作品を中心に自社作品が好調に推移したことにより、前年同期を上回った。

■ 各年度第2四半期（累計）の数値

■ 売上高 ■ セグメント利益 （単位：百万円）



	13年 3月期 2Q	14年 3月期 2Q	15年 3月期 2Q	16年 3月期 2Q	17年 3月期 2Q
返品率	5.2%	4.4%	4.9%	5.7%	5.3%
在庫金額	22億円	21億円	20億円	19億円	20億円
在庫回転率	19.9	21.9	23.9	19.1	17.6



ビデオゲーム事業

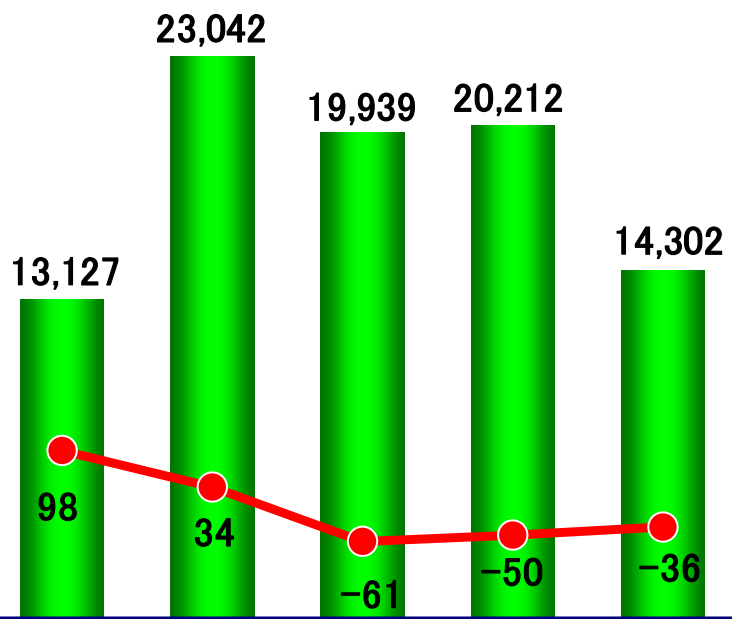
■ 2017年3月期第2四半期（累計）概況

ソフト配信やスマートフォン向けゲームの普及の影響等により、パッケージ市場全体が低迷しており、当社グループにおいても売上高は前年同期を下回った。

利益面では在庫処分が減少したことにより改善傾向で推移した。

■ 各年度第2四半期（累計）の数値

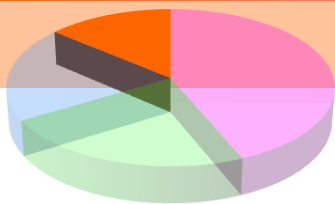
■ 売上高 ■ セグメント利益（単位：百万円）



	13年 3月期 2Q	14年 3月期 2Q	15年 3月期 2Q	16年 3月期 2Q	17年 3月期 2Q
処分金額	0.3億円	1.5億円	0.9億円	1.4億円	0.2億円
在庫金額	11億円	15億円	12億円	10億円	8億円
在庫回転率	32.1	38.6	26.6	34.1	38.6

13年3月期 第2四半期 14年3月期 第2四半期 15年3月期 第2四半期 16年3月期 第2四半期 17年3月期 第2四半期

アミューズメント事業

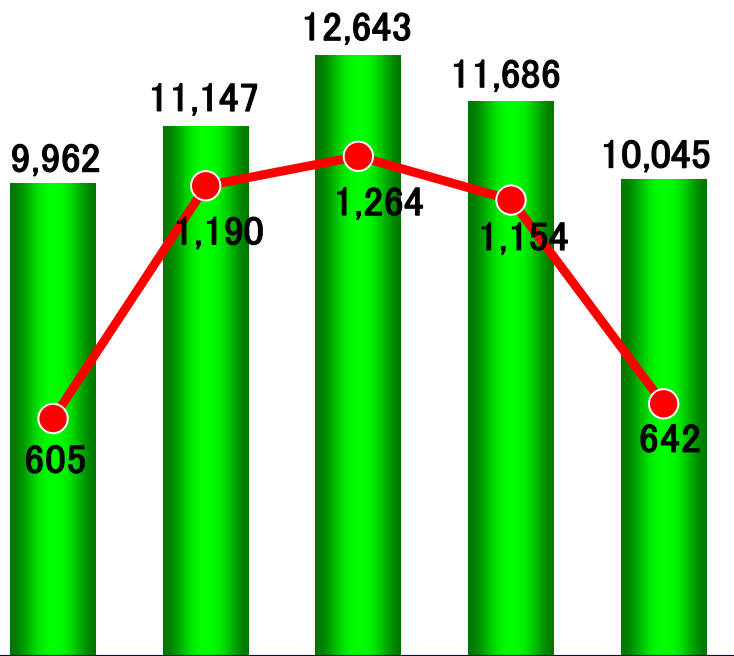


■ 2017年3月期第2四半期（累計）概況

カプセル玩具自動販売機、キッズカードゲーム機商材ともにリード商材がなかったこと等により低調に推移し、売上高、利益面ともに前年同期を下回った。

■ 各年度第2四半期（累計）の数値

■ 売上高 ■ セグメント利益 (単位：百万円)



	13年 3月期 2Q	14年 3月期 2Q	15年 3月期 2Q	16年 3月期 2Q	17年 3月期 2Q
処分金額	3.5億円	1.9億円	1.0億円	1.2億円	1.1億円
在庫金額	17億円	15億円	17億円	18億円	17億円
在庫回転率	12.7	15.1	14.8	13.8	12.3

13年3月期 第2四半期 14年3月期 第2四半期 15年3月期 第2四半期 16年3月期 第2四半期 17年3月期 第2四半期

2017年3月期 第2四半期 決算報告

取締役 執行役員 経営本部長
柴田 亨

経営成績の推移 (連結)

		2013年3月期 第2四半期累計	2014年3月期 第2四半期累計	2015年3月期 第2四半期累計	2016年3月期 第2四半期累計	2017年3月期 第2四半期累計	2013年3月期 通期	2014年3月期 通期	2015年3月期 通期	2016年3月期 通期
売上高	百万円	76,211	87,371	93,437	83,993	72,448	176,757	206,867	217,232	187,274
営業利益	百万円	1,007	1,551	2,362	1,837	844	2,973	3,888	5,056	3,450
経常利益	百万円	1,072	1,579	2,413	1,857	741	3,081	3,917	5,124	3,497
親会社株主に帰属する 四半期(当期)純利益	百万円	709	1,375	1,814	1,185	329	2,011	2,466	4,049	2,359
四半期包括利益 又は包括利益	百万円	698	1,434	1,957	1,291	699	2,075	2,654	4,349	2,328
純資産額	百万円	22,136	24,522	27,356	30,535	30,623	23,289	25,694	29,580	31,355
総資産額	百万円	51,003	60,264	61,985	62,443	58,329	53,003	53,879	59,893	56,793
1株当たり純資産額	円	987.05	1,086.78	1,200.85	1,334.12	1,394.01	1,036.23	1,128.25	1,293.00	1,364.82
1株当たり 四半期(当期)純利益	円	31.68	61.13	80.21	52.33	14.63	89.75	109.40	178.91	104.06
1株当たり配当額 (1株当たり中間配当)	円	(11.25)	(11.25)	(13.50)	(15.00)	(15.00)	22.50 (11.25)	24.75 (11.25)	28.50 (13.50)	30.00 (15.00)
従業員数	人	935	981	959	904	865	918	972	933	883

- (注) 1. 売上高には、消費税等は含まれておりません。
 2. 2013年7月16日付でトイズユニオン株式会社(現 株式会社マックスゲームズ)の株式を取得し、子会社化いたしました。
 3. 2015年12月9日付で株式を取得し、株式会社ブロッコリーが持分法適用会社となりました。

(単位：百万円、%)

	2016年3月期 第2四半期累計			2017年3月期 第2四半期累計			備考
		構成比	増減率		構成比	増減率	
売上高	83,993	100.0	-10.1	72,448	100.0	-13.7	
売上原価	73,386	87.4	-9.9	62,911	86.8	-14.3	在庫処分損 当期515、前期825含む
売上総利益	10,606	12.6	-11.7	9,537	13.2	-10.1	
販売費及び一般管理費	8,769	10.4	-9.2	8,693	12.0	-0.9	
物流費	1,689	2.0	-7.5	1,584	2.2	-6.2	
人件費	4,012	4.8	-6.6	3,808	5.3	-5.1	
減価償却費	151	0.2	-9.5	192	0.3	27.5	
営業利益	1,837	2.2	-22.2	844	1.2	-54.0	
営業外収益	50	0.1	-11.4	43	0.1	-13.8	
受取利息配当金	34	0.0	54.7	28	0.0	-16.9	
その他	16	0.0	-53.2	15	0.0	-7.3	
営業外費用	31	0.0	389.2	146	0.2	371.9	
支払利息	0	0.0	-52.2	0	0.0	-51.5	
持分法による投資損失	-	-	-	142	0.2	-	
その他	31	0.0	393.7	4	0.0	-85.4	
経常利益	1,857	2.2	-23.1	741	1.0	-60.1	
特別利益	-	-	-	0	0.0	-	
特別損失	4	0.0	-99.2	80	0.1	1881.9	
税金等調整前四半期純利益	1,853	2.2	-2.2	661	0.9	-64.3	
法人税等	667	0.8	735.6	331	0.5	-50.3	
親会社株主に帰属する 四半期純利益	1,185	1.4	-34.7	329	0.5	-72.2	
1株当たり四半期純利益(円)	52.33	-	-34.8	14.63	-	-72.0	
期末従業員数(人)	904	-	-5.7	865	-	-4.3	出向受入社員、契約社員含む。 出向社員、臨時従業員は含まない。
設備投資額(百万円)	258	-	-42.5	347	-	34.2	

①セグメント別推移

■ 売上高

(単位：百万円、%)

	2016年3月期 第2四半期累計			2017年3月期 第2四半期累計			2016年3月期 通期		
		構成比	増減率		構成比	増減率		構成比	増減率
玩具事業	34,742	41.4	-12.0	31,585	43.6	-9.1	76,874	41.0	-17.6
映像音楽事業	17,352	20.6	-18.8	16,516	22.8	-4.8	38,367	20.5	-11.5
ビデオゲーム事業	20,212	24.1	1.4	14,302	19.7	-29.2	50,009	26.7	-11.4
アミューズメント事業	11,686	13.9	-7.6	10,045	13.9	-14.0	22,023	11.8	-8.8
合計	83,993	100.0	-10.1	72,448	100.0	-13.7	187,274	100.0	-13.8

■ セグメント利益

(単位：百万円、%)

	2016年3月期 第2四半期累計			2017年3月期 第2四半期累計			2016年3月期 通期		
		構成比	増減率		構成比	増減率		構成比	増減率
玩具事業	1,256	68.4	-24.5	768	91.0	-38.9	2,848	82.6	-33.4
映像音楽事業	144	7.8	-0.9	146	17.4	1.6	466	13.5	130.9
ビデオゲーム事業	-50	-2.7	-	-36	-4.4	-	-43	-1.3	-
アミューズメント事業	1,154	62.8	-8.7	642	76.0	-44.4	1,652	47.9	-8.0
調整額	-667	-36.3	-	-675	-80.0	-	-1,473	-42.7	-
合計	1,837	100.0	-22.2	844	100.0	-54.0	3,450	100.0	-31.8

②主要部門概況

■ 玩具事業 売上高

(単位：億円、%)

	2016年3月期 第2四半期累計			2017年3月期 第2四半期累計			2016年3月期 通期		
		構成比	増減率		構成比	増減率		構成比	増減率
バンダイ	190	54.9	-14.7	154	48.9	-18.9	419	54.6	-24.2
タカラトミー	18	5.4	1.7	30	9.7	61.2	49	6.5	20.4
当社オリジナル	5	1.6	-53.1	8	2.8	59.0	15	2.1	-16.3
その他メーカー	132	38.1	-6.1	122	38.6	-7.8	282	36.8	-11.1
合計	347	100.0	-12.0	315	100.0	-9.1	768	100.0	-17.6

■ 映像音楽事業 売上高

(単位：億円、%)

	2016年3月期 第2四半期累計			2017年3月期 第2四半期累計			2016年3月期 通期		
		構成比	増減率		構成比	増減率		構成比	増減率
卸売部門	111	64.3	-11.5	107	65.0	-3.9	248	64.7	-4.9
メーカー部門	18	10.5	-44.9	19	11.6	5.4	47	12.4	-31.2
映像	129	74.8	-18.4	126	76.6	-2.6	295	77.1	-10.4
音楽	43	25.2	-20.0	38	23.4	-11.5	87	22.9	-15.3
合計	173	100.0	-18.8	165	100.0	-4.8	383	100.0	-11.5

■ ビデオゲーム事業 売上高

(単位：億円、%)

	2016年3月期第2四半期累計			2017年3月期第2四半期累計			2016年3月期 通期			備考
		構成比	増減率		構成比	増減率		構成比	増減率	
任天堂商材	156	77.7	2.9	101	71.2	-35.2	392	78.5	-14.9	
S I E 商材	33	16.4	16.5	37	26.0	11.8	79	15.9	6.5	
その他	11	5.9	-35.2	4	2.8	-65.9	27	5.6	-2.5	
合計	202	100.0	1.4	143	100.0	-29.2	500	100.0	-11.4	

※今回の資料より表示区分を一部変更しております。

※S I E・・・株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント

■ 任天堂商材 売上高

(単位：億円、%)

		2016年3月期第2四半期累計			2017年3月期第2四半期累計			2016年3月期 通期			備考
			構成比	増減率		構成比	増減率		構成比	増減率	
据置型	ハード	24	15.9	96.2	10	10.7	-56.1	63	16.2	60.8	Wii Uほか
	ソフト	19	12.1	5.7	8	7.9	-57.8	44	11.4	9.1	
	アクセサリ	6	4.0	66.1	2	2.1	-65.2	16	4.1	53.3	
携帯型	ハード	32	20.5	-3.5	30	29.6	-6.4	85	21.9	-35.4	Nintendo3DSほか
	ソフト	71	45.4	-12.0	43	42.8	-38.9	170	43.3	-24.3	
	アクセサリ	3	2.1	-11.3	2	2.3	-30.7	12	3.1	-2.6	
その他		—	—	—	4	4.6	—	—	—	—	amiiboほか
合計		156	100.0	2.9	101	100.0	-35.2	392	100.0	-14.9	

■ S I E 商材 売上高

(単位：億円、%)

		2016年3月期第2四半期累計			2017年3月期第2四半期累計			2016年3月期 通期			備考
			構成比	増減率		構成比	増減率		構成比	増減率	
据置型	ハード	4	13.4	5.7	5	15.5	29.7	10	13.8	-2.7	PS4ほか
	ソフト	9	29.3	67.2	12	33.8	29.2	22	28.4	18.7	
	アクセサリ	0	1.2	-29.8	0	1.6	44.8	1	1.8	25.9	
携帯型	ハード	3	10.7	-9.9	3	8.8	-8.2	11	14.2	17.0	PSVitaほか
	ソフト	14	43.7	7.0	14	38.4	-1.5	31	39.8	-2.2	
	アクセサリ	0	1.7	23.5	0	1.9	17.2	1	2.0	26.4	
合計		33	100.0	16.3	37	100.0	11.8	79	100.0	6.5	

※ S I E・・・株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント

(単位：百万円)

	2016年3月期	2016年3月期	2017年3月期		備 考
	第2四半期	通期	第2四半期	前期末増減額	
資産の部					
現金及び預金	14,992	11,412	12,021	608	
受取手形及び売掛金	25,573	22,899	22,767	-131	
たな卸資産	9,643	6,043	8,008	1,964	
前渡金	1,412	1,204	1,010	-194	
繰延税金資産	920	841	692	-149	
その他	2,231	2,503	1,508	-995	
貸倒引当金	-1	-0	-1	-0	
流動資産合計	54,772	44,905	46,006	1,100	
有形固定資産	707	753	761	7	
建物及び構築物	333	362	378	16	
土地	65	65	65	-	
その他	308	325	316	-8	
無形固定資産	970	1,086	1,182	95	
投資その他の資産	5,993	10,047	10,379	332	
投資有価証券	2,472	6,387	6,727	340	
繰延税金資産	1,186	1,220	1,059	-161	
その他	2,426	2,474	2,616	141	
貸倒引当金	-91	-34	-22	11	
固定資産合計	7,670	11,887	12,323	435	
資産合計	62,443	56,793	58,329	1,536	

(単位：百万円)

	2016年3月期 第2四半期	2016年3月期 通期	2017年3月期 第2四半期	前期末増減額	備 考
	負債の部				
支払手形及び買掛金	24,387	18,282	21,039	2,756	
未払金	2,356	2,461	2,142	-319	
未払法人税等	212	380	183	-197	
賞与引当金	255	304	213	-90	
その他	1,301	387	344	-43	
流動負債合計	28,514	21,817	23,923	2,105	
退職給付に係る負債	2,550	2,763	2,848	85	
繰延税金負債	14	0	0	0	
その他	829	857	934	76	
固定負債合計	3,394	3,621	3,782	161	
負債合計	31,908	25,438	27,706	2,267	
純資産の部					
資本金	2,751	2,751	2,751	0	
資本剰余金	2,784	2,784	2,784	0	
利益剰余金	24,846	25,679	25,668	-10	
自己株式	-906	-906	-1,996	-1,090	
株主資本合計	29,475	30,308	29,207	-1,101	
その他有価証券評価差額金	789	657	1,019	362	
繰延ヘッジ損益	-4	-9	-1	7	
その他の包括利益累計額合計	785	648	1,017	369	
新株予約権	274	398	398	0	
純資産合計	30,535	31,355	30,623	-731	
負債純資産合計	62,443	56,793	58,329	1,536	
1株当たり純資産 (円)	1,334.12	1,364.82	1,394.01	29.20	

(単位：百万円)

	2016年3月期 第2四半期	2017年3月期 第2四半期		備考
			増減額	
営業活動によるキャッシュ・フロー	-167	2,470	2,638	
税金等調整前四半期純利益	1,853	661	-1,191	
減価償却費	164	213	49	
持分法による投資損益	-	142	142	
売上債権の増減額	108	133	24	
たな卸資産の増減額	-2,897	-1,964	932	
仕入債務の増減額	4,269	2,772	-1,497	
未払金の増減額	-1,216	-234	982	
差入保証金の増減額	-0	-15	-14	
その他	-1,394	1,159	2,554	
法人税等の支払額	-1,054	-396	657	
投資活動によるキャッシュ・フロー	-371	-418	-46	
有形・無形固定資産の取得による支出	-365	-412	-47	
投資有価証券の取得による支出	-5	-5	0	
その他	-0	0	0	
財務活動によるキャッシュ・フロー	-336	-1,430	-1,094	
配当金の支払額	-338	-339	-1	
自己株式の処分による収入	2	-	-2	
自己株式の取得による支出	-	-1,090	-1,090	
その他	-0	-0	0	
現金及び現金同等物に係る換算差額	-0	-13	-13	
現金及び現金同等物の増減額	-875	608	1,484	
現金及び現金同等物の期首残高	15,867	11,412	-4,455	
現金及び現金同等物の四半期末残高	14,992	12,021	-2,970	

株主還元について

- ◆経営環境の変化に対応した機動的な資本政策の遂行および資本効率の向上を通じて株主利益の向上を図るため、自己株式の取得を行いました。

取得内容

取得対象株式の種類	普通株式
取得した株式の総数	1,000,000 株
取得価額の総額	1,090,524,700 円
取得期間	平成28年8月25日～平成28年9月1日
取得後の自己株式数	2,367,930株（発行済み株式数の9.8%）

- ◆当社は、年2回、剰余金の配当を行うことを基本方針としております。当事業年度の第2四半期では1株あたり15円の配当を実施することを決定いたしました。

配当の状況

	第2四半期末	期末	合計	配当金総額(合計)
28年3月期	15.00円	15.00円	30.00円	680 百万円
29年3月期	15.00円	15.00円（予想）	30.00円（予想）	650百万円（予想）

流通事業：今後の施策について

取締役 執行役員

高橋 善之

玩具事業

下期施策

- ◆ 需要予測と仕入機能を強化し、適正在庫の維持と処分損金の圧縮をはかる。
- ◆ オリジナル店頭什器活用による主力商品投入拡大と店頭一等地売場を確保する。

下期 期待商品

仮面ライダーエグゼイド

2016年10月2日からテレビ朝日系列で放送中！



DXゲームドライバー

付属のライダーガシャットをDXゲームドライバーにセットすると発光&レベル1変身音が発動！
レバーを開いてレベルアップ！
発光&レベル2効果音が発動！

©2016 石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映

アプリモンスタース

2016年10月1日からテレビ東京系列で放送中！



アプリモンチップ

アプリドライブ

1999年の「デジモンアドベンチャー」に始まり、長きにわたり愛され続けてきたデジモンシリーズ！
その系譜を継ぐ、まったく新しい物語「デジモンユニバースアプリモンスタース」が2016年10月ついに起動する！

©本郷あきよし・アプリモンプロジェクト・テレビ東京

玩具事業

下期 期待商品

妖怪ウォッチ

毎週金曜日 18時30分テレビ東京系列で
放送中！



DX妖怪ウォッチドリーム



DXエンマブレード

3年目を迎えた妖怪ウォッチは、夏の3DSソフトの
発売以降徐々にユーザーを取り戻しています。
3DSと玩具の連動を今まで以上に強化したことで
ウォッチ・メダル・周辺商材の販売も堅調に推移してい
ます。

©LMYWP2016 ©L5/YWP・TX

ウルトラマンオーブ

毎週土曜日 朝9時 テレビ東京系列で
放送中！



DXオーブリング

DXオーブカリバー



2016年新ウルトラマン ウルトラマンオーブは、
ウルトラマンシリーズ放映開始から50年を迎え
親子2世代で楽しめるキャラクターとなりました。
歴代のウルトラヒーローの力を使って戦う
ウルトラマンオーブの活躍が今、始まります。

©円谷プロ ©ウルトラマンオーブ制作委員会・テレビ東京

映像音楽事業

下期施策

- ◆ **セールの実施とホームセンター、GMSでの展開を強化し販売の拡大をはかる。**
 - ・大手主力法人に対して11月～1月の期間「冬のセール」を実施
 - ・全国350ロケーションでVMIによる「店頭特設売場展開」を実施
- ◆ **下期以降発売される主カタイトルの受注を強化する。** VMI：ハンダー・マネジト・インバントリー

下期施策



※全国350ヶ所でのロケーション展開
 需要の掘り起こしを目的に、GMS、ホームセンター等へ
 特設什器を設置し、VMIによるCD・DVD販売を強化

下期 期待商品

独占流通商品

株式会社ディー・エル・イーと共同で、人気漫画原作「ガラスの仮面」をスピノフした新作ショートアニメ「3ねんDぐみガラスの仮面」を製作。下期中のパッケージ発売を予定。

©美内すずえ 2016 ©DLE/Happinet

NBCユニバーサル

2016年12月21日発売
 ユニバーサル・スタジオが贈る『ミニオンズ』
 スタッフ最新人気作！彼らは、お行儀よく留守番してる…とは限らない！

© 2015 Universal Studios. All Rights Reserved.

ウォルトディズニー

2016年11月22日発売
 ディズニー／ピクサーが贈る、大海原から人間の
 世界まで縦横無尽にノンストップで展開する
 感動の冒険ファンタジー！

© Disney/Pixar



ビデオゲーム事業

下期施策

- ◆ 年末年始商戦にむけた、主カタイトルの受注を強化する。
- ◆ 大手法人に対して特典付き販売の提案を行い、売上の最大化をはかる。
 - ・ 「法人限定特典付き販売」の企画／提案を実施
 - ・ 「PSV」本体とソフト同時購入特典の企画／提案を実施

下期 期待商品

【3DS】ポケットモンスターサン/ムーン



シリーズ最新作。新たな冒険の舞台となるのは、温暖な島々からなる「アローラ地方」これまで見たことのないポケモンたちとの出会いが待っている。

11月18日発売予定

©2016 Pokémon. ©1995-2016 Nintendo/Creatures Inc. /GAME FREAK inc.

【PS4/XboxONE】ファイナルファンタジー15



シリーズ最新作。シリーズ初の挑戦となる「オープンワールド」の採用、さらにアクション性の高い爽快なバトルの導入により、これまでにない最高の自由と臨場感を味わうことができます。

11月29日発売予定

© 2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
MAIN CHARACTER DESIGN : TETSUYA NOMURA

ビデオゲーム事業

下期施策

◆ 『Nintendo Switch (ニンテンドースイッチ)』の販売最大化へ



下期 期待商品



～持ち出せる家庭用据置型テレビゲーム機～

据置型ゲーム機でありながらテレビの前以外でも楽しめ、さらに2つの本体着脱可能コントローラー採用により、一人でも大勢でも、自宅でも外出先でも、プレイスタイルを切り替えて楽しめる全く新しいコンセプトのゲーム機。国内外大手ソフトメーカーの参入も発表されています。

2017年3月発売予定

出荷計画(全世界) = 200万台 ※ ～2017年3月迄

(現在決定している主なスケジュール)

- 2016年10月20日 全世界に向けて正式発表
- 2017年1月13日 Nintendo Switch プレゼンテーション 2017開催
(国内プレス・ビジネス関係者向け)
…ハード詳細、ソフトラインナップ発表予定
- 1月14日・15日 Nintendo Switch 体験会 2017(一般ユーザー向け)
- 2月11日・12日 ニコニコ闘会議2017にて先行体験ブース設置

(C)2016 Nintendo
Nintendo Switchのロゴ・Nintendo Switchは任天堂の商標です。

アミューズメント事業

下期施策

◆イベント販売の実施を強化する。

- ・ 駅構内でのカプセル玩具イベント販売を強化
- ・ 新規ロケーションの開拓



下期施策

- ・ 新規ロケーション 開拓一例



成田国際空港
第1ターミナル
中央ビル5階



関西国際空港
第1ターミナル
1階到着フロア



アミューズメント事業

下期施策

◆ 新型キッズカード筐体 4 機種の円滑な立ち上げをはかる。

下期 期待商品

スーパードラゴンボール
ヒーローズ



累計出荷数 4 億枚以上！
デジタルキッズカードゲーム
市場 No.1 タイトル「ドラゴ
ンボールヒーローズ」の新シ
リーズ。

11月17日稼働。

©バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映アニメーション
©BANDAI

データカードダス
アプリモンスターズ



10月1日からテレビ東京系列
で放送中のアニメ
「アプリモンスターズ」の
データカードダスが登場。
11月10日稼働。

©本郷あきよし・アプモンプロジェクト・テレビ東京

ディズニー
マジックキャッスル



データカードダス初の
ガシャポン一体化筐体！
ゲーム中の抽選に当選す
ると、カプセル機からス
ペシャルな景品を排出。
12月8日稼働。

©Disney ©BANDAI

データカードダス
ドリフェス！



2次元の新人 5人組男性
アイドルと、実際のキャス
トが連動した「2.5次元」
の新規 IPのデータカード
ダス。

11月24日稼働。

©BNP/BANDAI, DF PROJECT

コンテンツ事業：今後の施策について

取締役 常務執行役員
コンテンツ事業本部長
鈴木 恵喜

映像音楽事業

下期施策

- ◆上期に引き続き、幹事製作を強化していく。
- ◆ライツビジネスを拡大させ、コンテンツ保有による利益の最大化をはかる。

下期 期待作品



「キセキ」

2017年1月28日全国公開

《松坂桃李×菅田将暉ダブル主演》

だれにでも、キセキは起こる。どこまでも、キセキは広がる。
GReeeeNの名曲誕生にまつわる
“軌跡”と“奇跡”を描いた“輝石”の物語。

監督：兼重淳

出演：松坂桃李、菅田将暉、忽那汐里、平祐奈

脚本：斉藤ひろし『秘密』『黄泉がえり』

音楽：GReeeeN

さらに
CDデビュー



映画から飛び出したGReeeeN
＜菅田将暉、横浜流星、成田凌、杉野遥亮＞
CDデビュー決定！

発売日：2017年1月24日

タイトル：『グリーンボーイズ』

収録曲：「声」、「道」、「キセキ」

映像音楽事業

下期 期待作品

「新宿スワンII」

2017年
1月21日全国公開

監督：園子温

出演：綾野剛
浅野忠信
伊勢谷友介

原作：和久井健
「新宿スワン」



新旧豪華キャストの競演！男たちが炸裂し、女たちが火花を散らす、最強VS最恐のドラマが幕を開ける。大ヒット作待望の続編！

©新宿スワンII製作委員会

「フリップフラッパーズ」



10月6日より毎週木曜 22:00~
TOKYO MX 他にて放送中

少女達は出会い、変身する！
二人のヒロインが、異世界で繰り広げる、
見所満載のSF冒険活劇。

© FliFla Project

ビデオゲーム事業

下期施策

◆新作『12歳。』のプロモーションを強化し、売上の最大化を目指す。

- ・ アニメ第2期が10月放送スタート。
番組提供枠TVCMでの商品紹介。
- ・ 小学館発行誌「ちゃお」にてタイアップ記事を長期展開。

下期 期待商品



©Happinet

好評発売中（2016年8月4日発売）

小学館『ちゃお』にてまんが連載中&テレビアニメも大人気の「12歳。」ゲーム化第2弾！

ゲームだけの完全オリジナルストーリーで、メインキャストはテレビアニメ

『12歳。〜ちっちなムネのトキメキ〜』の声優陣！

「ちゃおサマーフェスティバル」での展示



アニメ「12歳。」

毎週月曜 19:30～
TOKYO MXほかにて放送中



©まいた菜穂・小学館/アニメ「12歳。」製作委員会

玩具事業

下期施策

- ◆最大の商戦期であるクリスマス・年末年始商戦に向けて、定番の女兒玩具とラジオコントロールに傾注し、売上の最大化を目指す。

下期 期待商品

「ジェミーズ」



ゴムとビーズで作る
 かわいい立体アートホビー！！
 シリコンバンドに専用ビーズをはめるだけでキラキラかわいい立体アートが作れちゃう！！
 光るライトアップスタンドとビーズの収納ケース付き！！

©Happinet

「ウイングレーサーW」



空陸両用フライングカーR/C
 前後の2種類のウイングパーツを着脱することで
 高速モードと安定モードに変化！
 空と陸で2台同時にレースが楽しめる！！

©Happinet

2017年3月期 通期計画

代表取締役社長
榎本 誠一

	2016年3月期 実績	2017年3月期 計画	増減率
売上高	187,274百万円	190,000百万円	1.5%
営業利益	3,450百万円	4,000百万円	15.9%
経常利益	3,497百万円	4,000百万円	14.4%
親会社株主に帰属 する当期純利益	2,359百万円	2,600百万円	10.2%

■セグメント売上計画（連結）

金額単位：百万円

	2016年3月期			2017年3月期(計画)		
		構成比	増減率		構成比	増減率
玩具事業	76,874	41.0	-17.6	78,000	41.1	1.5
映像音楽事業	38,367	20.5	-11.5	38,000	20.0	-1.0
ビデオゲーム事業	50,009	26.7	-11.4	50,000	26.3	-0.0
アミューズメント事業	22,023	11.8	-8.8	24,000	12.6	9.0
合計	187,274	100.0	-13.8	190,000	100.0	1.5

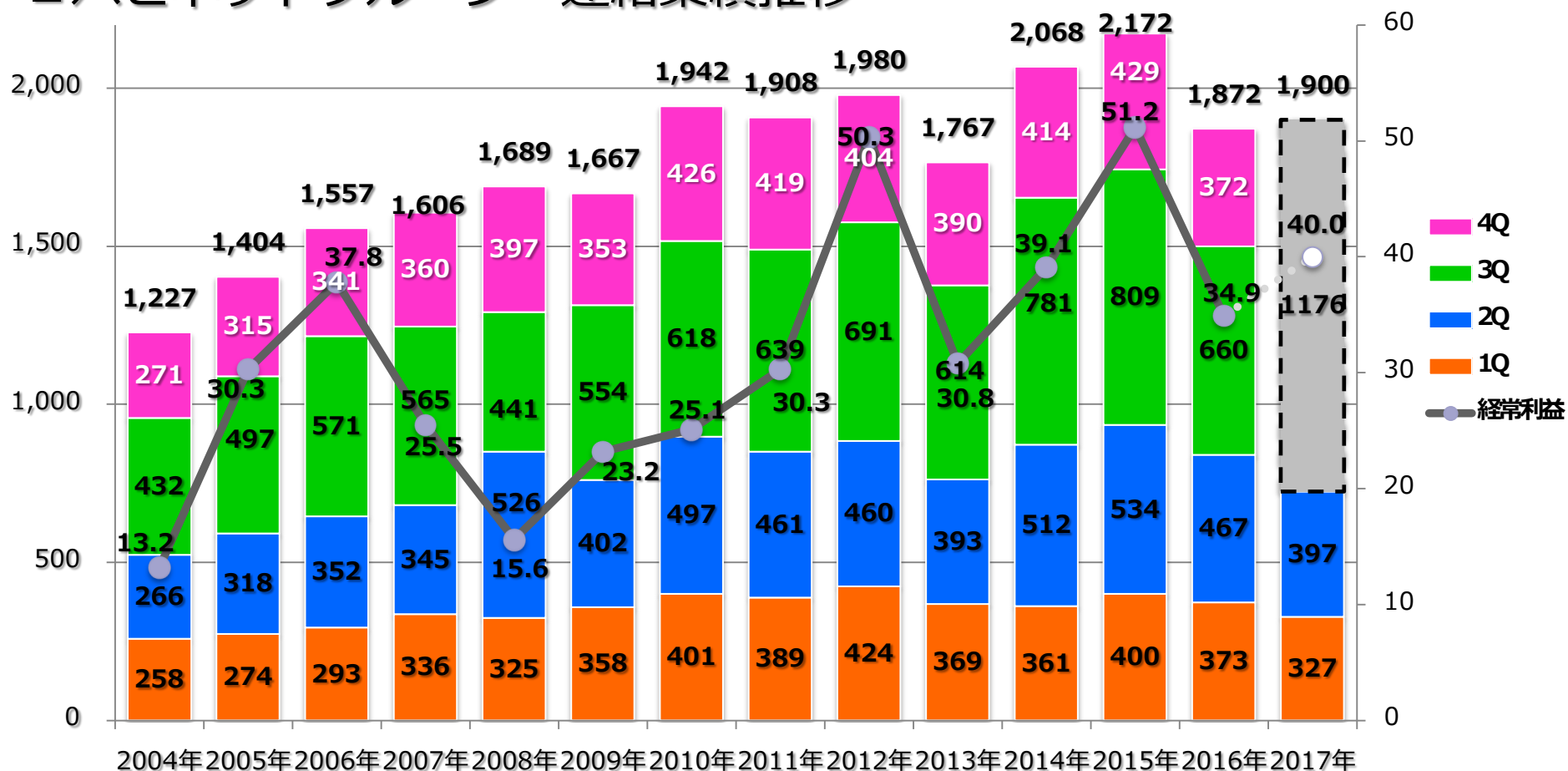
■セグメント利益計画（連結）

金額単位：百万円

	2016年3月期			2017年3月期(計画)		
		構成比	増減率		構成比	増減率
玩具事業	2,848	82.6	-33.4	2,900	72.5	1.8
映像音楽事業	466	13.5	130.9	500	12.5	7.3
ビデオゲーム事業	-43	-1.3	—	500	12.5	—
アミューズメント事業	1,652	47.9	-8.0	1,500	37.5	-9.2
消去または全社	-1,473	-42.7	—	-1,400	-35.0	—
合計	3,450	100.0	-31.8	4,000	100.0	15.9

■ハピネットグループ 連結業績推移

単位：億円



モリガン
玩具・ゲーム卸
子会社化
任天堂取扱い開始

サンリンク
アップル
カプセル卸 2 社
子会社化

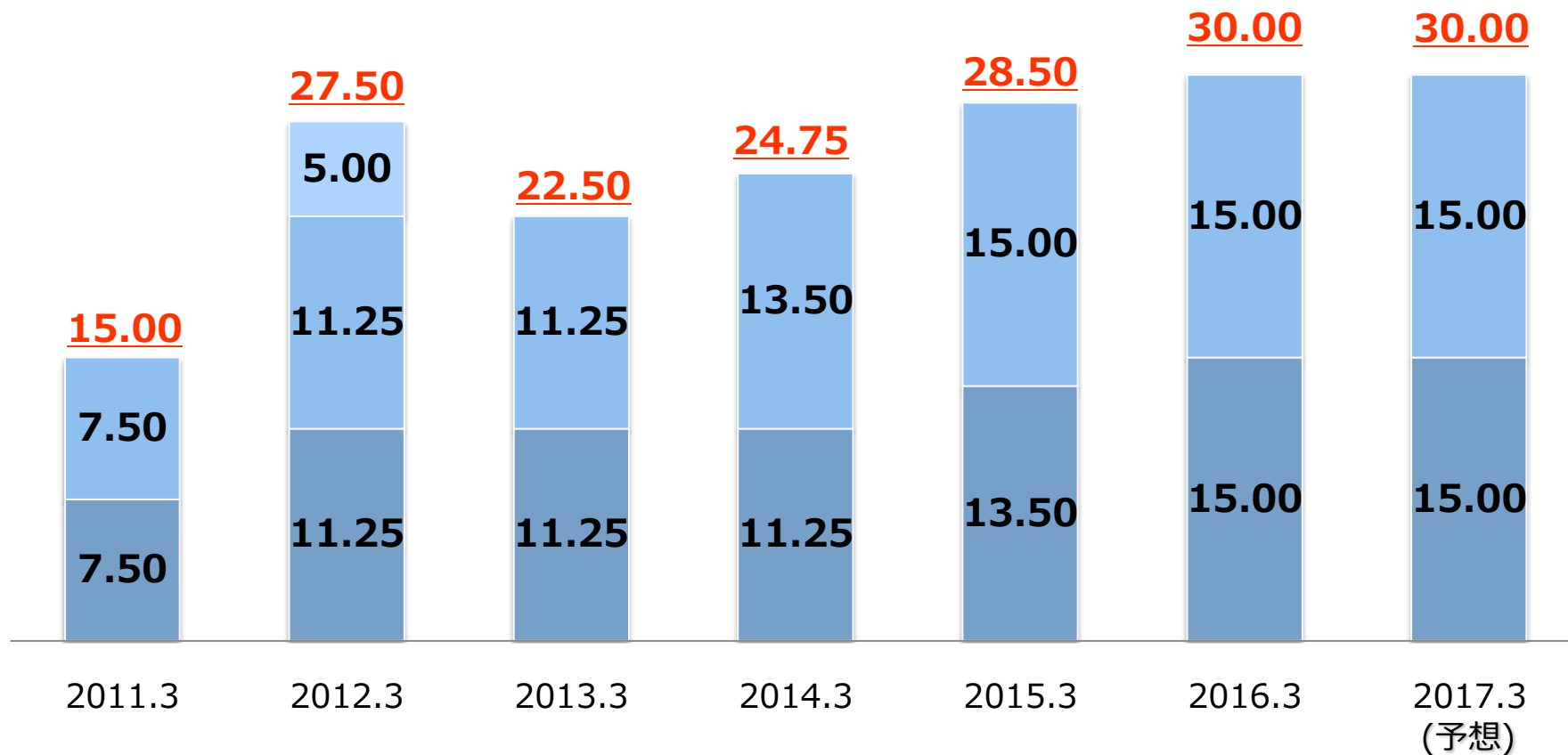
ウイント
CD・DVD卸
子会社化

トイズユニオン
ゲーム卸子会社化

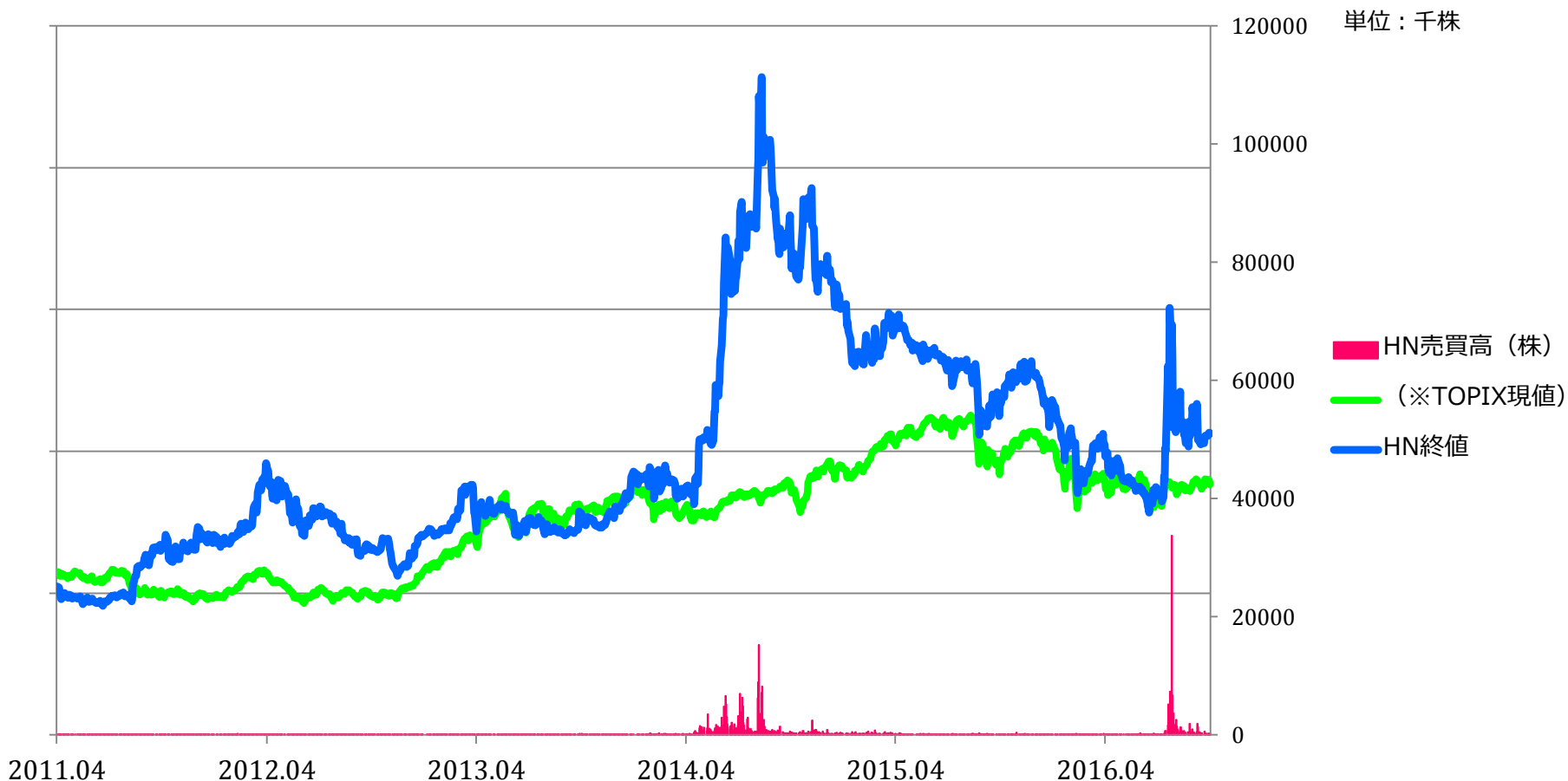
1株当たりの年間配当金の推移

【単位：円】

■ 中間配当 ■ 期末配当 ■ 記念配当



※2011年12月1日付で普通株式1株につき2株の株式分割を行っております。2011年以前は遡及修正しております。



	2012年3月期	2013年3月期	2014年3月期	2015年3月期	2016年3月期
PBR (株価純資産倍率)	1.0	0.7	0.8	1.1	0.7
ROE (自己資本利益率)	11.8	8.9	10.1	14.8	7.8

注意事項

本資料は情報提供を目的としており、本資料による何らかの行動を勧誘するものではありません。

本資料（業績計画を含む）は、現時点で入手可能な情報に基づいて当社が作成したものでありますが、リスクや不確実性を含んでおり、当社はその確実性・完全性に関する責任を負いません。

ご利用に際しては、ご自身の判断にてお願い致します。本資料の見通しや目標数値等に全面的に依存して投資判断により生じ得るいかなる損失に関しても、当社は責任を負いません。

- 本件に関するお問合せは、以下までご連絡ください。
経営本部 経営企画チーム 宮本、佐野
TEL (03)3847-0410 FAX (03)3847-0420
e-mail : keiki_koho@HSN.happinet.co.jp