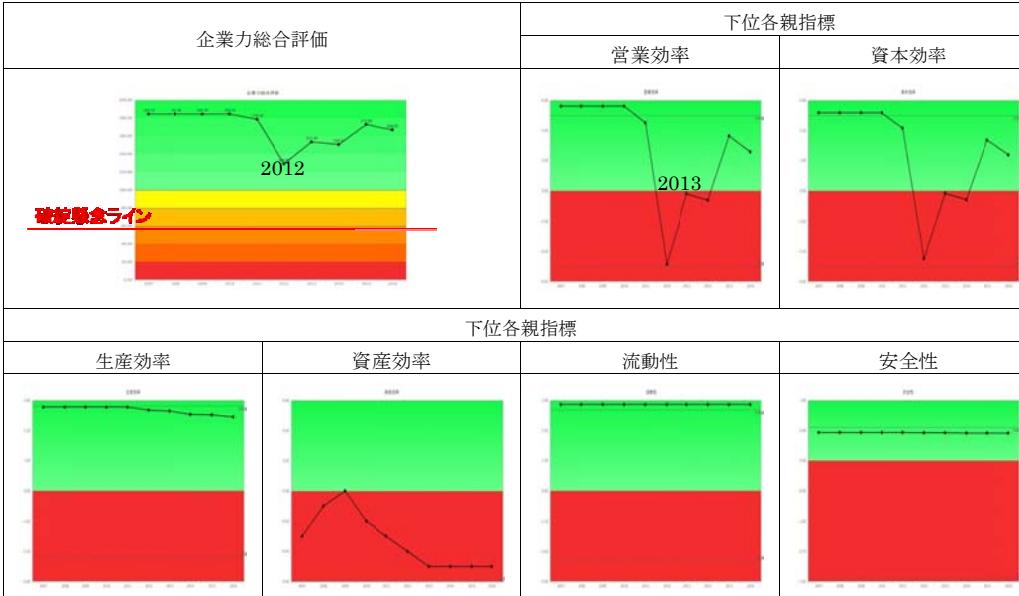


今回はポケモンGOで話題沸騰中の任天堂株式会社です。スマホゲームの台頭で、3DS、Wi-Fiなどの家庭用ゲームの存在感が薄っていた任天堂㈱は、スマホゲーム「ポケモンGO」を出しました。外に出て歩いていると現実の世界にポケモンが現れ、これをスマホを使って捕まえたり、ポケモンにバトルをさせたりするゲームです。不健康なひきこもりイメージを打破した新しいスマホゲームは、海外で火が付き一気に広まりました。

2007年から2016年3月期までの10年間を分析しました。



企業力総合評価は、184 → 184 → 184 → 184 → 178 → 128 (2012年) → 153 → 150 → 172 → 166と推移しています。2012年落ち込みましたが、翌年以降は回復させました。ただ、以前のレベルには戻っていません。

企業力総合評価の悪化原因は、営業効率（儲かるか）と資本効率（資本の利用度）です。2つとも、天井値から一気に底値に落ちました。2013年のV字回復は、赤青の境界のところまで戻し、売上高経常利益率1.65%までになりました。翌年足踏みましたが、2015年は更に改善しました。

生産効率（人の利用度）は天井値から少しづつ悪化トレンドです。

資産効率（資産の利用度）は赤信号領域です。しかし、任天堂㈱のような超優良企業は純資産や現金預金などが多いため、総資産が多くなる傾向があり、そのため資産効率が悪化します。増える資産内容が良いので問題はありません。

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ありません。

では、任天堂㈱はみごとにV字回復して、以前の勢いを取り戻したと安心してよいのでしょうか。営業効率と生産効率を詳しく見ていきましょう。

(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
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

売上高の推移を左から右に見ると（赤の下線）、ずいぶん減少していることが分かります。最も売上高が多かったのは2009年1兆8386億円で、最も少なかった2016年は5044億円ですから2009年の27%ほどに減っています。ここ数年間は激しい減収です。

売上高経常利益率の推移を見ると（ピンクの下線）、30%近くあったものが5.71%にと、大きく下落しています。儲からなくなっているようです。

1人当たり売上高の推移を見ると（青の下線）、これも随分減少しています。最も多い2008年3億5591億円に比べ、直近は8854万円と、4分の1に減っています。

従業員数は、これほどどの減収にもかかわらず増加しています（緑の下線）。

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。㈱ポケモン（任天堂が32%出資）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。グーグルに30%支払った残りの70%を、ナイアンティックと㈱ポケモンで分け、㈱ポケモンの利益の持分32%が任天堂㈱の利益になります。ポケモンGOは、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なので、以前のような爆発的売上・利益増をもたらすことが難しいのです。

まとめ超優良企業と言われた頃ほどの輝きは失われた状況かもしれません、任天堂㈱には、他社に委ねて収益を生むキャラクターが多数存在しています。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。

従業員増加を上回る増収を作り出せていなことが心配ですが、今後どのように人材を活用していくかを注視していきましょう。