特別企画：「任天堂」グループの取引先実態調査

任天堂グループ主要取引先、国内に 431 社

～ 『ポケモン GO』 の経済効果に期待 ～

はじめに

7月22日、日本で配信が始まったスマートフォン用ゲームアプリ『ポケモンGO』。ポケモン関連の経済効果「ポケノミクス」という言葉も生まれ、同ゲームとのコラボレーションを開始した日本マクドナルドホールディングスでは、早くも一定の集客効果が表れているようだ。今後は任天堂本体だけでなく、同社グループの取引先を中心に、直接、間接を問わず各社業績への好影響の拡大が期待される。

帝国データバンクは、企業概要データベース「COSMOS 2」（146万社収録）の中から、任天堂グループと直接取引があり、同グループを主要取引先とする国内企業を抽出し、都道府県別、業種別、年売上高別に調査・分析した。

任天堂グループの取引先実態に関する調査は、今回が初めて。

- ◇ 任天堂本体を含め、同社の2015年度・有価証券報告書に記載がある国内連結子会社および持分法適用関連会社など9社を「任天堂グループ」とした
- ◇ 主要取引先とは、当該企業の認識に基づくもので、売上高比率など一定の基準は設けていない
- ◇ 任天堂グループの複数社と取引関係がある企業については「1社」としてカウントした
- ◇ 取引の有無、売上高、所在地は最新のものとしたが、弊社調査後に変動している可能性もある

調査結果（要旨）

1. 任天堂グループと直接取引があり、同社グループを主要取引先とする国内企業は全業種合計で431社を数えることが判明
2. 都道府県別に見ると、「東京都」（231社、構成比53.6%）がトップ。以下、2位は「大阪府」56社、3位は「京都府」52社、4位は「神奈川県」17社、5位は「愛知県」13社
3. 業種別に見ると、ソフト受託開発等の「サービス業」（221社）、玩具・娯楽用品卸等の「卸売業」（105社）、娯楽用具・玩具製造等の「製造業」（72社）の3業種で全体の9割超
4. 年売上高別に見ると、「1億円以上10億円未満」（189社、構成比43.9%）がトップ。「1億円未満」（46社、同10.7%）と合わせて、中小規模の企業が過半数を占める

1. 都道府県別

任天堂グループと直接取引があり、同社グループを主要取引先とする国内企業は全業種合計で431社を数えることが判明した。

都道府県別に見ると、「東京都」が231社（構成比53.6%）を数え、全体の過半数を占めた。以下、2位は「大阪府」で56社（同13.0%）、3位は「京都府」の52社（同12.1%）、4位は「神奈川県」の17社（同3.9%）、5位は「愛知県」の13社（同3.0%）が続いた。

順位	都道府県	社数	構成比 (%)	順位	都道府県	社数	構成比 (%)	順位	都道府県	社数	構成比 (%)
1	東京都	231	53.6	11	岐阜県	4	0.9	18	石川県	1	0.2
2	大阪府	56	13.0	12	宮城県	3	0.7	18	山梨県	1	0.2
3	京都府	52	12.1	12	千葉県	3	0.7	18	滋賀県	1	0.2
4	神奈川県	17	3.9	12	三重県	3	0.7	18	奈良県	1	0.2
5	愛知県	13	3.0	12	愛媛県	3	0.7	18	広島県	1	0.2
6	埼玉県	8	1.9	16	岡山県	2	0.5	18	徳島県	1	0.2
6	福岡県	8	1.9	16	沖縄県	2	0.5	合計		431	100.0
8	北海道	6	1.4	18	山形県	1	0.2				
8	兵庫県	6	1.4	18	福島県	1	0.2				
10	静岡県	5	1.2	18	富山県	1	0.2				

2. 業種別

業種別に見ると、ソフト受託開発、パッケージソフト業などの「サービス業」（221社、構成比51.3%）、玩具・娯楽用品卸、産業用電気機器卸などの「卸売業」（105社、同24.4%）の2業種が、それぞれ100件を上回っている。

このほか、電子部品製造、娯楽用具・玩具製造などの「製造業」も72社（構成比16.7%）を数え、これら3業種で全体の9割を超えた。

業種	社数	構成比 (%)
建設業	5	1.2
製造業	72	16.7
卸売業	105	24.4
小売業	15	3.5
運輸・通信業	9	2.1
サービス業	221	51.3
不動産業	1	0.2
その他	3	0.7
合計	431	100.0

主要取引先 上位10業種

順位	業種細分類	社数	構成比 (%)
1	ソフト受託開発	75	17.4
2	パッケージソフト業	63	14.6
3	玩具・娯楽用品卸	39	9.0
4	産業用電気機器卸	25	5.8
5	映画・ビデオ制作	9	2.1
6	ディスプレイ業	7	1.6
7	電子部品製造	6	1.4
7	玩具・娯楽用品小売	6	1.4
7	娯楽用具・玩具製造	6	1.4
10	広告制作	5	1.2

3. 年売上高別

年売上高別に見ると、「1億円以上10億円未満」が189社（構成比43.9%）で最も多く、「1億円未満」（46社、構成比10.7%）と合わせて、年商10億円未満の中小企業が過半数を占めた。

他方、「1000億円以上」が32社（構成比7.4%）、「100億円以上1000億円未満」も59社（同13.7%）を数え、東京都内の大企業を中心に、年商100億円以上の取引先（91社）も全体の20%を超えることが分かった。

年売上高	社数	構成比 (%)
1億円未満	46	10.7
1億円以上 10億円未満	189	43.9
10億円以上 50億円未満	84	19.5
50億円以上 100億円未満	21	4.9
100億円以上 1000億円未満	59	13.7
1000億円以上	32	7.4
合計	431	100.0

4. まとめ

8月4日、日本マクドナルドホールディングスが発表した7月の既存店売上高は前年同月比26.6%増となった。とくに前月までに比べて客数の伸びが目立つ。7月22日からコラボレーションを開始した『ポケモンGO』による集客増が、早くも一定の業績押し上げ効果をもたらした形ともいえるだろう。8月以降のさらなる業績への寄与が期待される。

任天堂本体は「当社の連結業績に与える影響は限定的」としているが、さまざまな形で一定の収益増加につながるのほぼ確実だろう。配信開始前後の株価急騰はそうした期待の表れともいえよう。関連銘柄とされる企業の株価も軒並み一時上昇するなど、「ポケノミクス相場」という言葉も生まれている。今後は、外食・サービス業などでコラボレーションの拡大が予想されるなか、任天堂グループの取引先を中心に、直接、間接を問わず各社業績への好影響の拡大が期待される。

【 内容に関する問い合わせ先 】

(株) 帝国データバンク 東京支社 情報部 内藤 修
 TEL 03-5919-9341 FAX 03-5919-9348
 e-mail osamu.naitou@mail.tdb.co.jp

当レポートの著作権は株式会社帝国データバンクに帰属します。

当レポートはプレスリリース用資料として作成しております。報道目的以外の利用につきましては、著作権法の範囲内でご利用いただき、私的利用を超えた複製および転載を固く禁じます。