

平成 13 年 4 月 11 日

各 位

会社名 株式会社ハピネット  
代表者名 代表取締役社長 苗手 一彦  
(コード番号7552 東証第1部)  
問合せ先 取締役副社長 藤井 恒雄  
(TEL. 03-3847-0521)

## 第3次中期経営計画の策定について

### 「STAGE 03」 ～ ビジネスプラットフォーム革新企業 ～

当社グループは、21世紀の社会や経営環境の変化の中で、常に革新し、成長発展を続けるための経営計画として、第3次中期経営計画「STAGE 03 (ステージオースリー)」を策定いたしましたのでお知らせいたします。

「STAGE 03 (ステージオースリー)」という名称には、①Strategy And Growing Entertainment / 「戦略性」と「成長するエンタテインメント性」、②新しいステージへのステップアップ、③「STAGE」(場・舞台) = ビジネスプラットフォーム、④「03」 = 第3次中期経営計画および2003年度の完成という意味が込められており、これらのキーワードを軸に、事業ドメインの拡大とエンタテインメント分野への貢献を目指します。

#### 1. 中期ビジョン

常に環境の変化を先取りし、戦略的パートナーシップのもと、顧客ニーズを満たすビジネスプラットフォームの革新を通して、エンタテインメント分野における最適流通システムの実現に貢献します。

顧客ニーズを満たすために、エンタテインメント分野における最適流通システムの実現に貢献することを最大の目標として掲げ、それを達成する手段として、戦略的パートナーシップによるアライアンスと、ビジネスプラットフォームの革新を掲げました。

ビジネスプラットフォームは当社グループがこれまで積極的に投資を行い構築してきた、情報、物流システムはもちろんのこと、豊富な取引のもと、中間流通として培ってきた経営力、管理手法、情報収

集・発信機能を重視した販売システム等々を想定しています。こうした機能、リソースの更なる高度化と拡大により、直接の取引先とその先の消費者を意識して、合理的な流通コストで欲しいときに欲しいものを提供する仕組づくりに貢献していきます。

## 2. 中期利益計画

売上高は、玩具・育児事業、TVゲーム事業、映像事業を中心に売上を拡大し、2003年度には連結売上高 1,800 億円を目指します。利益については、経常利益率 2.0%の確保、経常利益額 36億円を目指します。

その他の指標として、ROEについては、主に生産性の向上による利益率の向上により 11%以上を目標としています。ROAについては、棚卸資産、売上債権等の回転率の向上により、4.5%以上を目標としています。

連結指標

(単位：百万円)

	2000 年度	2001 年度	2002 年度	2003 年度
売上高	126,000	156,000	170,000	180,000
経常利益	2,100	2,300	3,100	3,600
当期純利益	1,160	1,330	1,800	2,100
フリーキャッシュフロー	500	1,700	2,400	2,750
R O E	7.5%	8.6%	10.6%	11.2%
R O A	3.5%	3.4%	4.2%	4.5%

※ 2000 年度は予測数字 (2001 年 4 月 2 日現在)

## 3. 全社方針

### ①戦略的パートナーシップにより業界流通に貢献

玩具業界において、トータルでサポートできる業界販社機能を提案することにより、業界流通の効率化・合理化に貢献することを目指します。TVゲームについては、玩具流通においてプレイステーションを中心に全てのゲームプラットフォームに対応する全てのソフトを取扱うことを目標とします。また当社グループの販売チャネル、情報・物流システムを活かし、TVゲームソフトメーカーの玩具流通における販売受託を推進することにより取扱いソフトを拡大していきます。

情報サービスでは、棚割情報の提供をはじめ、カテゴリマネジメント等リテールサポートにまでサービスを拡大します。更に、物流サービスのコストメニュー化で、サービスの選択を可能に

します。

#### ②サプライチェーンマネジメント構築による流通の合理化

サプライチェーンマネジメントを構築することにより、生産数量の適正化支援を行い、流通在庫のスリム化をはかります。サプライチェーンマネジメントの中核となる情報機能として、統合された商品情報、店頭の販売情報、それに基づく需要の予測情報等を提供することのできる情報ハブセンターを構築し、メーカーから小売までを結ぶ情報提供を実現します。

また、新物流センターを立上げ、現在及び将来にわたって予想されるあらゆるビジネスに対応する物流システムを構築します。

#### ③ビジネスプラットフォームを核とした事業ドメインの拡大

これまで構築してきた物流・情報機能を活用し、バックオフィス機能の事業化を進めるとともに、新しいeビジネスモデルの研究開発に着手します。

#### ④コーポレートガバナンスの確立

全グループ社員へビジネス倫理の浸透をはかるとともに、C Iの見直しを行います。

また、グループ経営体制を整え、グループ全体の成長戦略機能の強化とそれを支える本社機能確立するとともに、事業の独自性を発揮できるグループマネジメントシステムの確立を目指します。

更に、次世代経営陣の育成、経営監視機能の強化をはかります。

### 4. 事業の方向性

#### <トイ&ライフ事業>

「得意先、メーカーとの戦略的パートナーシップによる業界流通の革新」を事業ビジョンとして、

2003年度には売上高 540 億円を目指します。

#### <TVゲーム事業>

「TV ゲーム、映像、音楽を融合したユニークなデジタルエンタテインメントショップの提案」を

事業ビジョンとして、2003年度には売上高 830 億円を目標とします。

#### <映像・音楽事業>

「著作権元との連携強化とトータルマーチャンダイジング支援機能の構築による映像流通基盤の

確立」を事業ビジョンとして、2003年度には売上高 300 億円を目標とします。

<玩具ベンダー・アミューズメント事業>

「ハピネットグループベンダーオペレータの組織強化による全国オペレーションネットワークの構築」「アミューズメント業界メインディストリビュータとしての機能確立と商品企画の強化による事業の拡大」を事業ビジョンとして、両事業合わせて売上高 100 億円を目標とします。

5. 戦略投資方針

**流通基盤整備投資の条件**

- ① 事業基盤を確立する投資
- ② これまでの投資効果をさらに高めるための投資
- ③ 3年以内に利益額を向上させる投資
- ④ 売上総利益額の6%を目途に投資を実施

**重点投資項目**

- ① サプライチェーンマネジメントの構築
- ② 情報ハブセンター機能の構築

**3年間総額 30億円の戦略投資**

**アライアンス投資**

- ① 当社のエンタテインメント事業分野を拡大する企業
- ② 年間営業キャッシュフローの10%を目途に出資

流通基盤整備投資に関して、投資の前提条件を設定し、投資基準・審査フローの設定を行うことにより、経営に与えるインパクトの測定を行い、投資を決定するプロセスを確立します。利益額に連動して総額を設定することにより、利益が増えれば30億円を超えた投資も可能になります。

アライアンス投資とは、他社とのアライアンスによる事業領域拡大に関わる投資であり、計画、目標を設定するのは、当社にとって初めてのことです。

※戦略投資の金額は、資産の購入額及びリースの契約額、付随して発生する一時費用の額の合計です。

## ① 戦略投資の経緯

(単位：百万円)

	第1次中期経営計画 CAP'97 (’93.4~’98.3)	第2次中期経営計画 CAP2000 (’98.4~’01.3)	第3次中期経営計画 STAGE03 (’01.4~’04.3)
情報関連	1,320	1,880	2,070
物流関連	200	1,340	350
商流関連	200	320	280
経営関連	220	810	300
合計	1,940	4,350	3,000
物件価額	(1,450)	(3,450)	(1,875)

## ② 年度損益影響額の推移

(単位：百万円)

	1998 年度	1999 年度	2000 年度	2001 年度	2002 年度	2003 年度
償却・リース	467	531	672	853	1,045	974
経費	165	290	443	430	300	300
合計	632	821	1,115	1,283	1,345	1,274

以 上