

個人投資家向け説明会

株式会社サンリオ (証券コード: 8136)





1. 会社概要



2. 事業内容



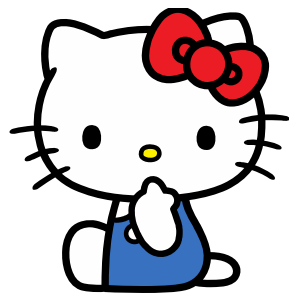
3. サンリオの強み



4. 長期ビジョン



5. 業績・株主還元



1. 会社概要



Sanrio at a Glance

設立



1960年

時価総額



1.9兆円
2025年9月8日

売上高



1,449億円
2025年3月期（実績）

従業員数



4,025人
(臨時雇用2,580人含む)
2025年3月

キャラクター数



450以上

サンリオ時間



1,140億時間以上/年
2025年3月期





ビジョン、ミッション、バリュー

1人ひとりの笑顔を作り出し、幸せの輪を広げていくことによって
企業理念「みんななかよく」の達成を目指しています

不変の企業理念

「みんななかよく」

ビジョン

One World, Connecting Smiles.

一人でも多くの人を笑顔にし
世界中に幸せの輪を広げていく

ミッション

エンターテインメントに新たな価値を。
次世代の楽しさや喜びをみんなで共創していく

バリュー

未来 | 未来を見据えて行動し、
笑顔で仕事を楽しみ続ける。

洞察 | 時流を洞察し、様々な情報を
新たなビジネスへ昇華する。

挑戦 | 不可能や過去を言い訳にしない。
日々、新しい挑戦を続けていく。

責任 | 社会に新しい価値を提供する
その責任から逃げない。

最大 | 会社の出す最大値を理解し、
個と組織の最大値を連携させる。

称賛 | 失敗を恐れず、認め合い、
称え合い、高め合う。



1960年：現名誉会長 辻信太郎が株式会社山梨シルクセンター（現当社）を東京都に設立

1969年：グリーティングカードの企画販売業務を開始

1973年：株式会社サンリオに社名を改称

1974年：「ハローキティ」等のキャラクターを制作

1975年：「いちご新聞」創刊

1976年：オリジナル・キャラクターのライセンス業務を開始

1976年：米国子会社（Sanrio, Inc.）設立

1982年：東京証券取引所市場第二部に上場

1983年：ドイツ子会社（Sanrio GmbH）設立

1984年：東京証券取引所市場第一部に指定替え

1990年：「サンリオピューロランド」（東京都）オープン

1991年：「ハーモニーランド」（大分県）オープン

2019年：「ハローキティ」初のハリウッド映画化を発表

2019年：国連と共に「ハローキティ」がグローバルにSDGsを推進

2020年：創業以来初の社長交代（辻信太郎 → 辻朋邦）

2021年：中期経営計画「未来への創造と挑戦」発表

2022年：東京証券取引所プライム市場へ移行

2024年：中期経営計画「不確実な成長から、安定・永続成長へ」発表

2024年：サンリオの時価総額が1兆円を達成

2024年：「株式会社サンリオ 統合報告書2024」を創刊

2025年：長期ビジョン「みんなを導く灯台に」を発表

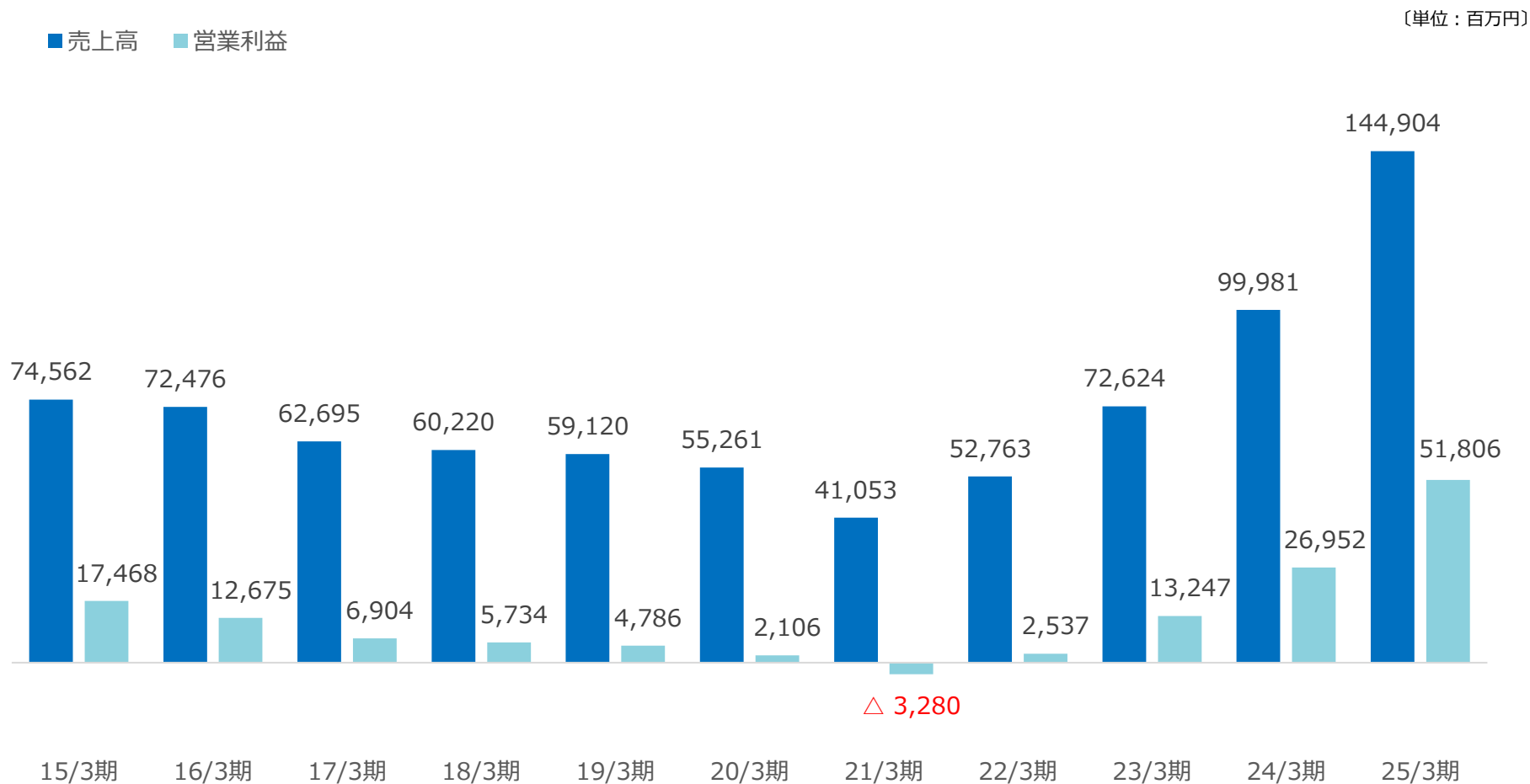


代表取締役社長
辻 朋邦





業績推移

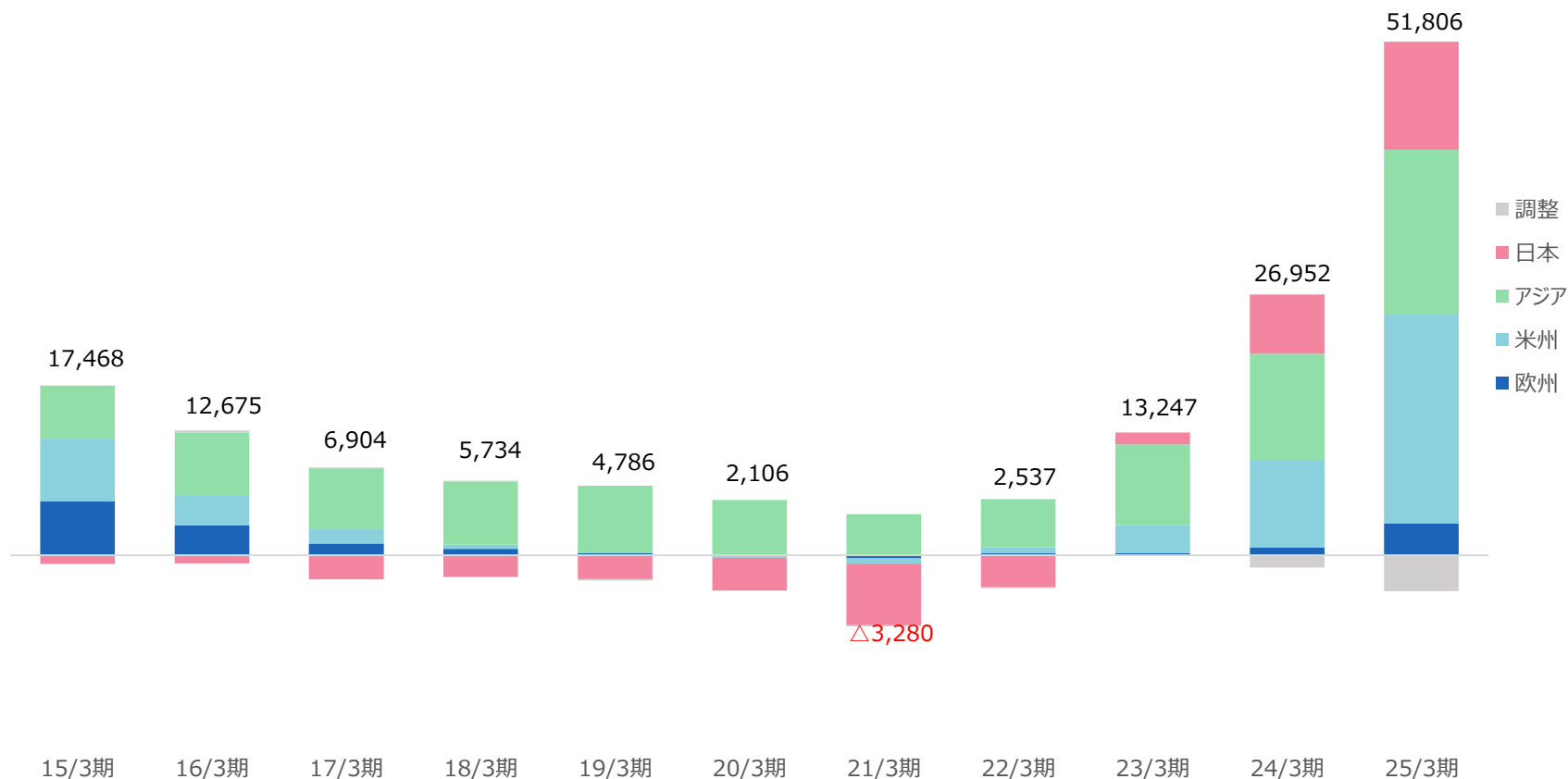


注) 百万円未満切り捨て、%小数点以下第2位四捨五入



貢献利益の推移

〔単位：百万円〕



注) 百万円未満切り捨て、%小数点以下第2位四捨五入

貢献利益：海外個社の営業損益に売上原価（本社へのロイヤリティ支払い額）を加算して算出。一方、日本は海外地域からのロイヤリティ収入を減算し算出

海外地域の子会社は、ロイヤリティ収入に対して相応の額を売上原価として著作権所有者である日本の親会社に支払い、それを親会社は売上高として計上しています。海外事業の実質的な価値創造額を見るために、海外地域の子会社の営業損益に本社へのロイヤリティ支払い額を加算し算出した「貢献利益」をサンリオ独自の指標としています。2023年3月期以降に一部算出方法を変更しています。



会社概要

強固なキャラクターIPを有し、 エンターテインメント企業としてグローバルに事業を展開

物販事業



- 商品の企画・販売
- サンリオショップ（直営店）
及び百貨店での販売
- 量販店及び専門店
への卸売
- オンラインショップ等

ライセンス事業



- 著作権の許諾・管理
- サンリオキャラクターの
使用許諾



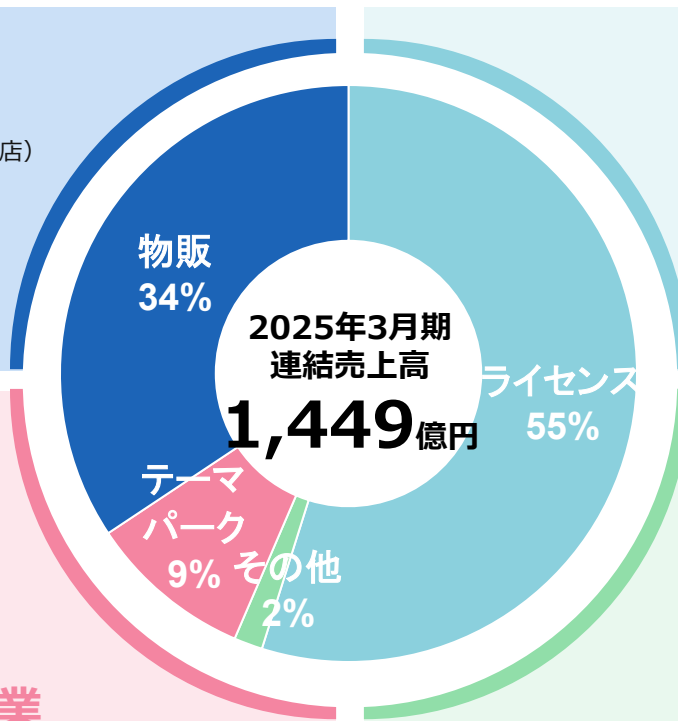
- サンリオピューロランド
（東京）
- ハーモニールンド
（大分）

テーマパーク事業



- ゲーム事業
- エデュテインメント事業
- デジタル事業

新規事業・その他



注：売上高構成比は連結会社相互間の取引高の相殺消去前の事業別売上高の単純合算金額に対する割合

©'25 SANRIO 著作（株）サンリオ



2. 事業内容



物販事業



デザイン
商品企画



製造



店舗及び卸売



オンラインショップ



ギフト商品・グリーティングカードの企画・販売



海外物販

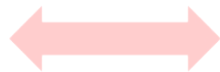


ライセンス事業について

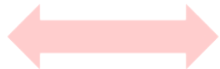
サンリオ



契約



デザイン
使用許可



小売業者・メーカー



商品企画
デザイン
製造

ロイヤリティ

売上高等に基づく使用料の支払

商品化
ライセンス

直営店・百貨店・
チェーンストア等



広告・宣伝
ライセンス

企業の販促物、
宣伝・広告販促品等



銀行・生命保険・
交通機関等



空間デザイン
ライセンス

カフェ・ホテル・病院・
テーマパーク等





ライセンス事業（商品）



HELLO! Limited Design!

みんなを連れて、この夏、どこ行こう？

#絶対やかないサンカット



※デザイン著作権はサンリオが保有しています。
©25 SANRIO CO., LTD. APPR. NO. L65606

全国のドラッグストア他にて2/3（月）より発売開始





ライセンス事業（商品）

Hello Kitty Island Adventure



2023年7月28日より
Apple Arcadeにて発売

2025年1月30日より
Nintendo Switchと**Steam**でも展開

JOCHUM LINEスタンプ

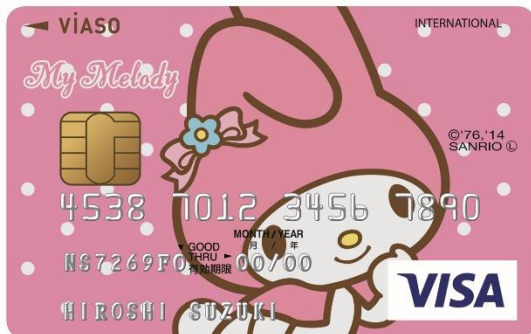
※ダウンロード期間終了





ライセンス事業（広告宣伝）

クレジットカード 券面 & 入会キャンペーン





ライセンス事業（空間デザイン）

サンリオキャラクターズ ガーデンカフェ



淡路島ハローキティスマイル





サンリオピューロランド（東京都）



ハーモニーランド（大分県）





3. サンリオの強み



サンリオキャラクター

450を超える多様なキャラクター

商品やサービスの差別化として、デザインも柔軟性・汎用性が高い





他社コンテンツとの協業



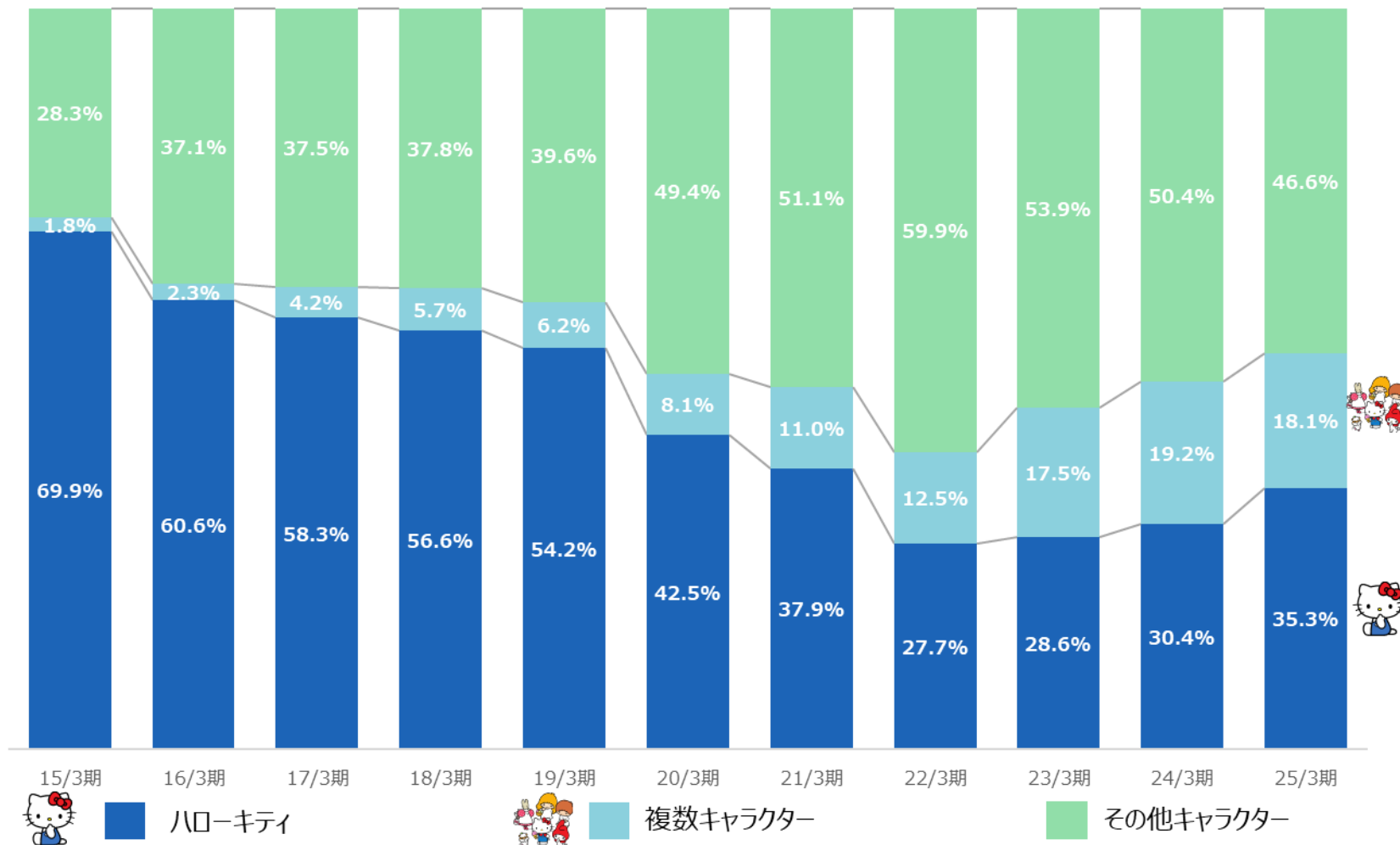
HAIKYU!! SANRIO CHARACTERS POP UP STORE





様々なキャラクターの活用

ハローキティとともに、その他のキャラクター育成も強化し、
様々なキャラクターの活躍の場を拡大





デジタルコンテンツによるタッチポイント

リアル体験

サンリオショップ^①（国内）

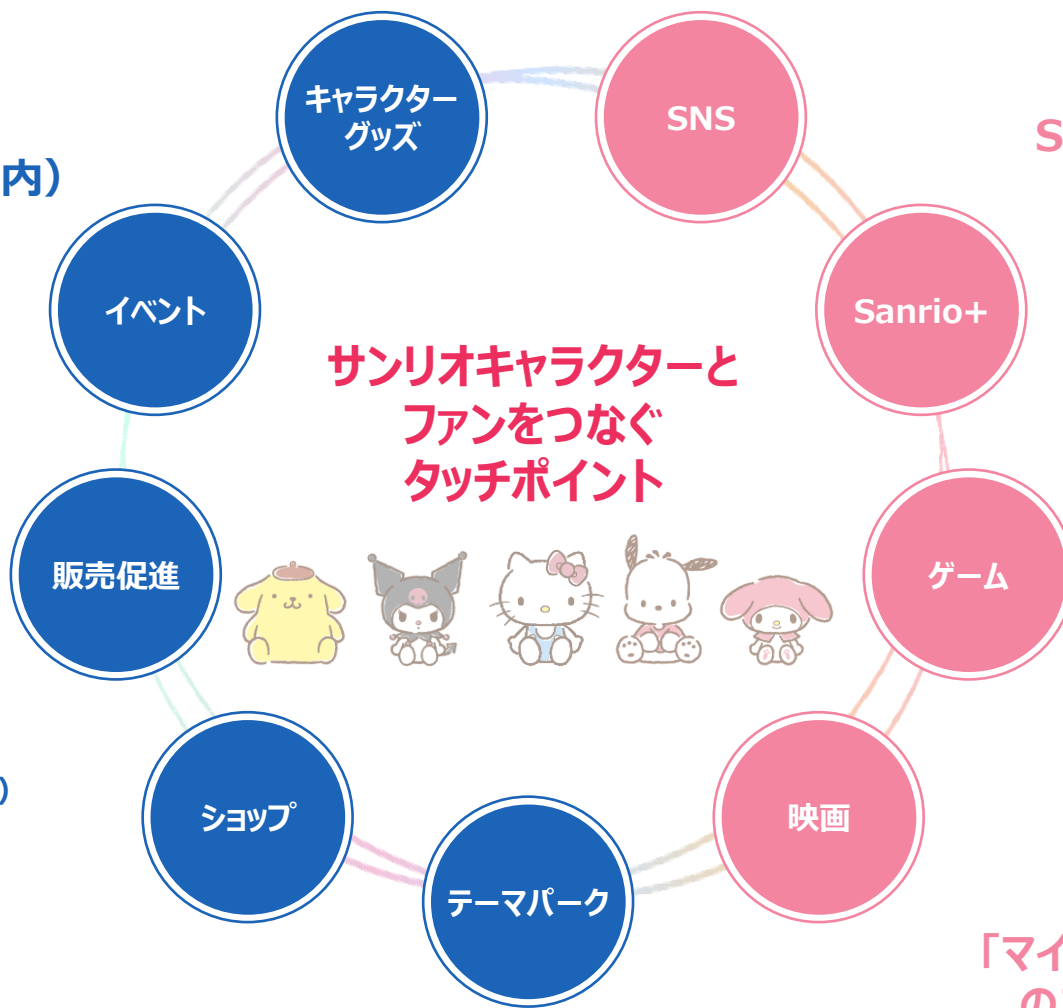
138 店舗

サンリオショップ
月間来訪者数^②

72.6 万人

ピューロランド
年間入場者人数^②

150 万人



デジタル

SNSフォロー総数^③

8,488 万 +

北米：
4,633 万 +

日本：
2,113 万 +

南米：
807 万 +

アジア（日本を除く）：
699 万 +

欧州：
234 万 +

Robloxの
「マイ・ハローキティ・カフェ」への
ユーザーアクセス数^④

4.7 億超

注：

1.2025年3月末時点

2.2025年3月期

3.2025年3月末時点。SNSには以下を含む：YouTube、Facebook、LINE、TikTok、X（旧Twitter）、Weibo、WeChat、Pinterest、Snapchat、メールニュースレター、MeWe、REDBOOK、Threads、BiliBili

4.2025年5月時点



4. 長期ビジョン



将来的に目指す姿：IPプラットフォームの“灯台”

みんなを笑顔に導く灯台に

-Roadmap to a World of Smiles-

笑顔になる人数
が増える

が増える

B ファンが積み重なり
安定基盤へ

C IPプラットフォーム化で
安定成長へ

家事をする
： 仕事をする
通勤する 等

“勉強をする”

“応援する”

“ゲームで遊ぶ”

“創る／観る／
観てもらう”

“動画コンテンツ
を観る”

“体験する”

“商品を買う”

エンゲージメント
を深める接点に
ファンが集まる

各接点でファン
がロイヤル化

貯まった
ロイヤリティが
ライセンスに還元

ライセンスが
さらに太くなる

教育

スポーツ

ゲーム

デジタル
(配信／VR／創作)

映像

LBE¹
(パーク／ショーなど)

物販

ライセンス

スポーツIP
のファン

他社IP
のファン

UGC
のファン

接点到他社IPが載り、
他社IPファンが集まる

各接点でファン
がロイヤル化

貯まった
ロイヤリティが
ライセンスに還元

ライセンスが
さらに太くなる

強固な組織基盤

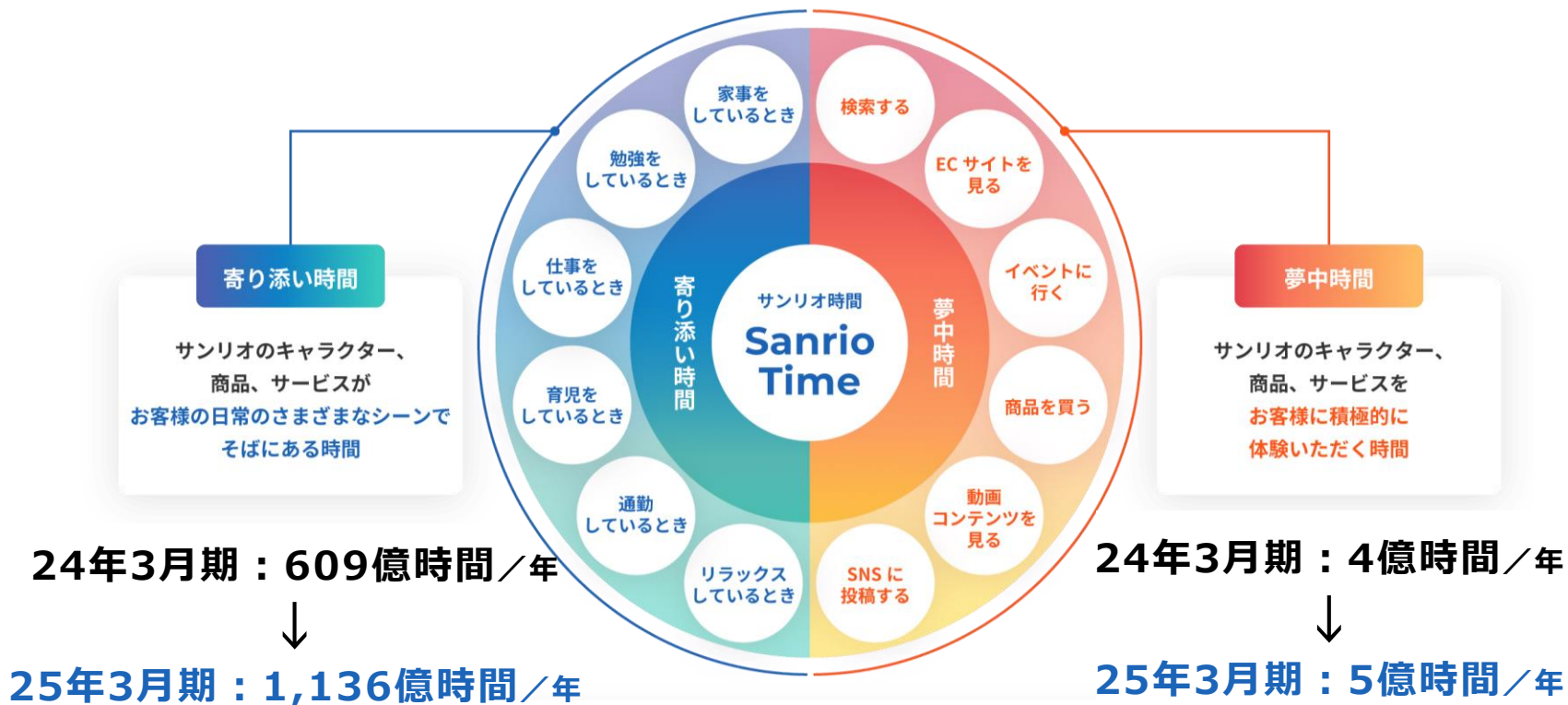
注力事業を中立的に決定でき、
事業のグローバル成長と事業間
連携を容易にする組織基盤を創る

Sawrio

注 1：LBE＝Location-Based Entertainment。テーマパーク、ミュージカル・ショー、移動式屋内遊園地など、ある場所に赴くことで体験できるエンターテインメントの意



みんなに届けた笑顔を計測するのが**サンリオ時間**。 この一年でも、前年度比で1.5倍増加



注 1：VMV＝ビジョン・ミッション・バリューの略

2：寄り添い時間＝年間販売個数にカテゴリごとの単位時間を乗じて算出

3：夢中時間＝検索時間や主要リアル接点滞在時間、主要デジタル接点滞在時間を総計



中期ロードマップ

	2025年3月期	2026年3月期	2027年3月期	2028年3月期
アニバーサリー	50th Anniversary 	50th Anniversary  20th Anniversary 	30th Anniversary 	25th Anniversary 
人気投票	キャラクター大賞	キャラクター大賞	キャラクター大賞	キャラクター大賞
ゲーム ⁽¹⁾	自社制作2本ローンチ ライセンス案件を継続的に実施			後続作品のローンチ
アニメーション ⁽¹⁾	Netfilixでマイメロクロミ Alifishとの共同制作アニメ ライセンス案件を継続的に実施			自社制作アニメ
SNS & YouTube	未就学児向けYTチャンネル公開 ² TikTok・YouTube等にてオリジナルコンテンツを継続的に投入			シナモロールのYTアニメ公開 ²
映画 ⁽¹⁾	ワーナー・ブラザーズによるライセンス作品（公開時期：未定）			共同制作映画の公開
デジタル	Sanrio+の機能拡充、常設のVピューロランド稼働に向けたコンテンツ拡充			
リアル	ピューロランドの新パレード			スポーツイベントやカフェ等でのイベントを継続的に実施

注 1：下線がアップデート箇所。スケジュールは事前の予告なく変更になる場合があります

注 2：YT=YouTube



エンタメの層を積み重ね、IPポートフォリオを拡げる。 10年間で、時価総額5兆円を目指す

不変の企業理念：「みんななかよく」

Vision:「One World, Connecting Smiles.」

Mission:「エンターテインメントに新たな価値を。
次世代の楽しさや喜びをみんなで共創していく」

VMを実現するために、
保持すべき価値観=**Value**

未来 洞察 挑戦
責任 最大 称賛

VMを実現するための
10年後の成長戦略
「長期ビジョン」

2035年3月期までに…

VM実現に向けた指標

サンリオ時間 3,000億時間／年
(現在1,140億時間／年)

10年後の目標水準
時価総額 5兆円

重要KPI

**北米市場シェア
10%**

10年平均の
**営業利益成長率
10%以上¹**

GMV² 3倍
(現在1兆円以上³)

グローバルIPプラットフォーム化

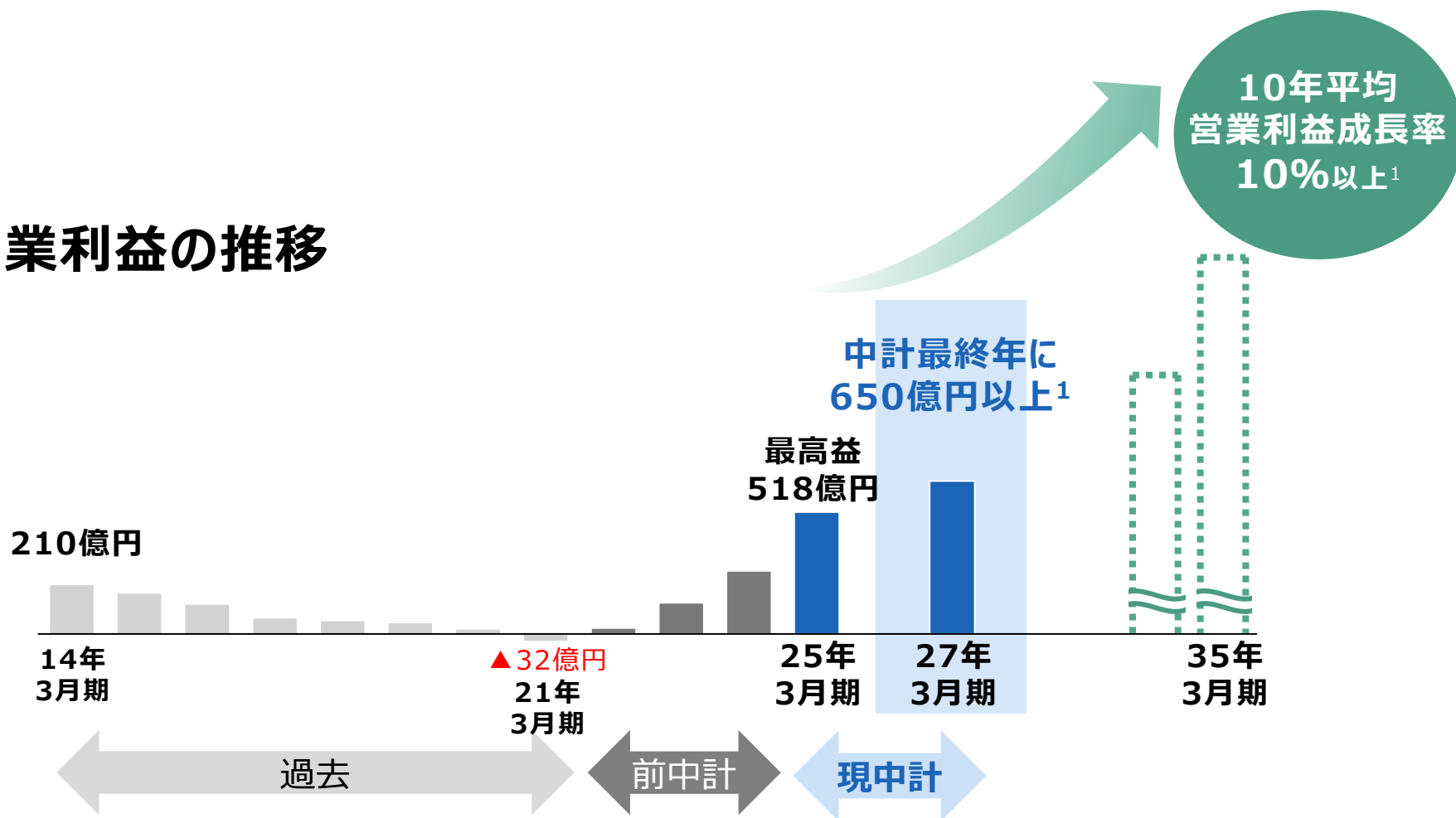
注 1：大型M&Aを実施した場合はのれん償却前の数値
2：GMV=Gross Merchandise Value（流通取引総額）
3：自社試算に基づく



中期経営計画の目標

中計最終年に営業利益650億円以上、
さらにその先、10年平均営業利益成長率10%以上を目指す

営業利益の推移



注 1：大型M&Aを実施した場合はのれん償却前の数値



5. 業績・株主還元



2026年3月期見通し（連結PL）

好調な1Q実績を踏まえて、通期業績予想を上方修正

Q1業績は期初想定を上回る実績であったため、Q2分含めて上期業績を上方修正

下期の米国関税政策に関する影響が不透明であり、下期分は期初想定を据え置きとし、上期上方修正分のみ通期業績予想に反映

〔単位：百万円〕

連結（PL）	25/3期			26/3期予想 ※25年5月13日公表			26/3期予想 ※25年8月8日公表		
	上期	下期	通期	上期	下期	通期	上期	下期	通期
売上高	62,807	82,097	144,904	75,200	87,000	162,200	83,600	85,200	168,800
売上総利益	48,365	61,533	109,899	60,500	68,300	128,800	66,700	67,900	134,600
売上総利益率	77.0%	75.0%	75.8%	80.5%	78.5%	79.4%	79.8%	79.7%	79.7%
営業利益	23,591	28,214	51,806	27,500	32,500	60,000	35,000	32,300	67,300
営業利益率	37.6%	34.4%	35.8%	36.6%	37.4%	37.0%	41.9%	37.9%	39.9%
経常利益	24,196	29,256	53,453	27,800	32,900	60,700	35,400	32,600	68,000
親会社株主に帰属する 当期純利益	19,076	22,655	41,731	19,100	22,900	42,000	24,700	22,800	47,500

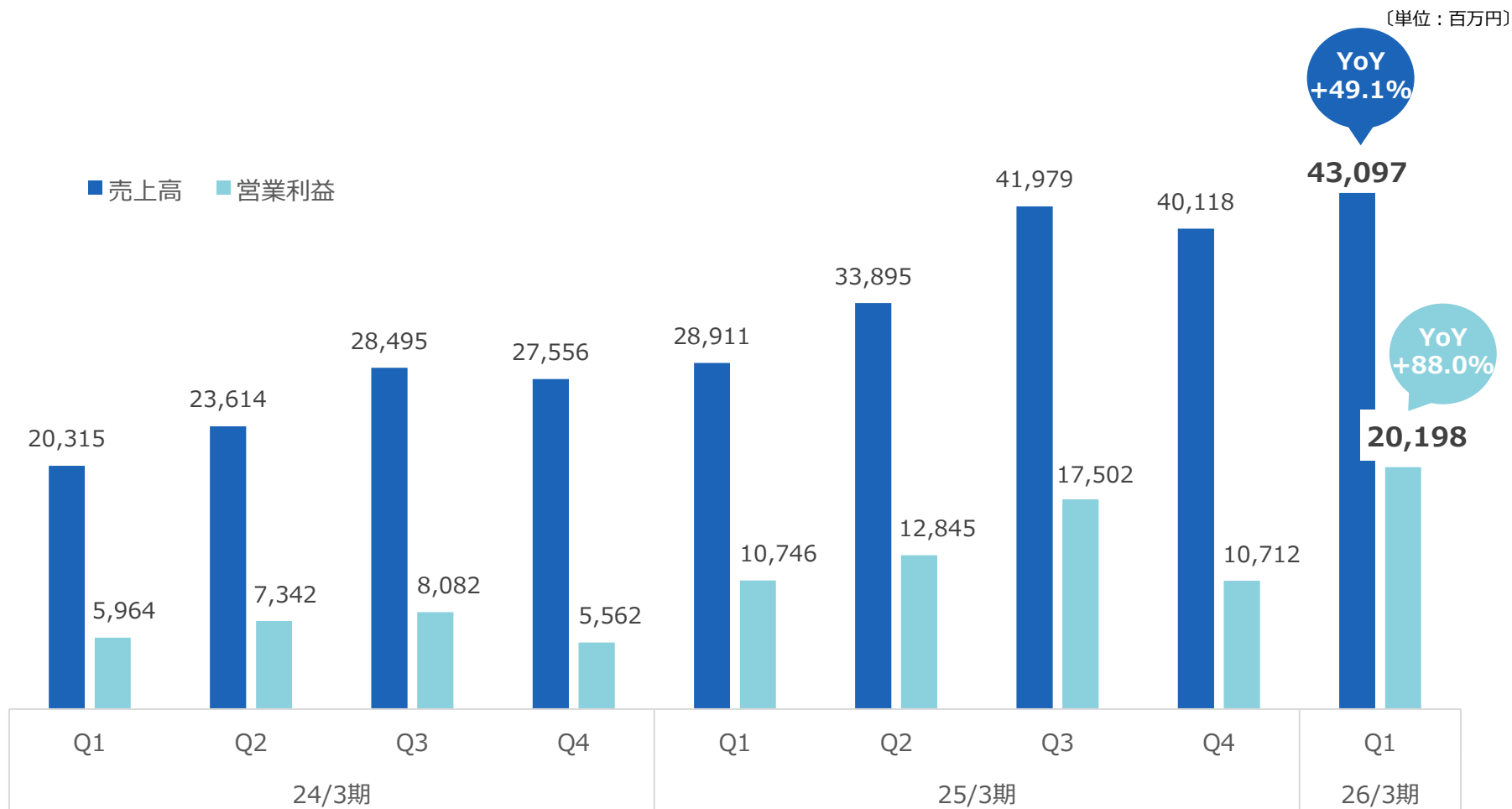
注）百万円未満切り捨て、%小数点以下第2位四捨五入）

26/3期通期見通しは、第3四半期以降は2025年5月13日に公表いたしました数値に為替レートと連結仕訳の見直しを加味したものとしております
決算期ずれによる連結調整の影響により通期営業利益に△7億円の影響見込み



四半期業績推移（売上高・営業利益）

売上高・営業利益ともに四半期としては過去最高を更新



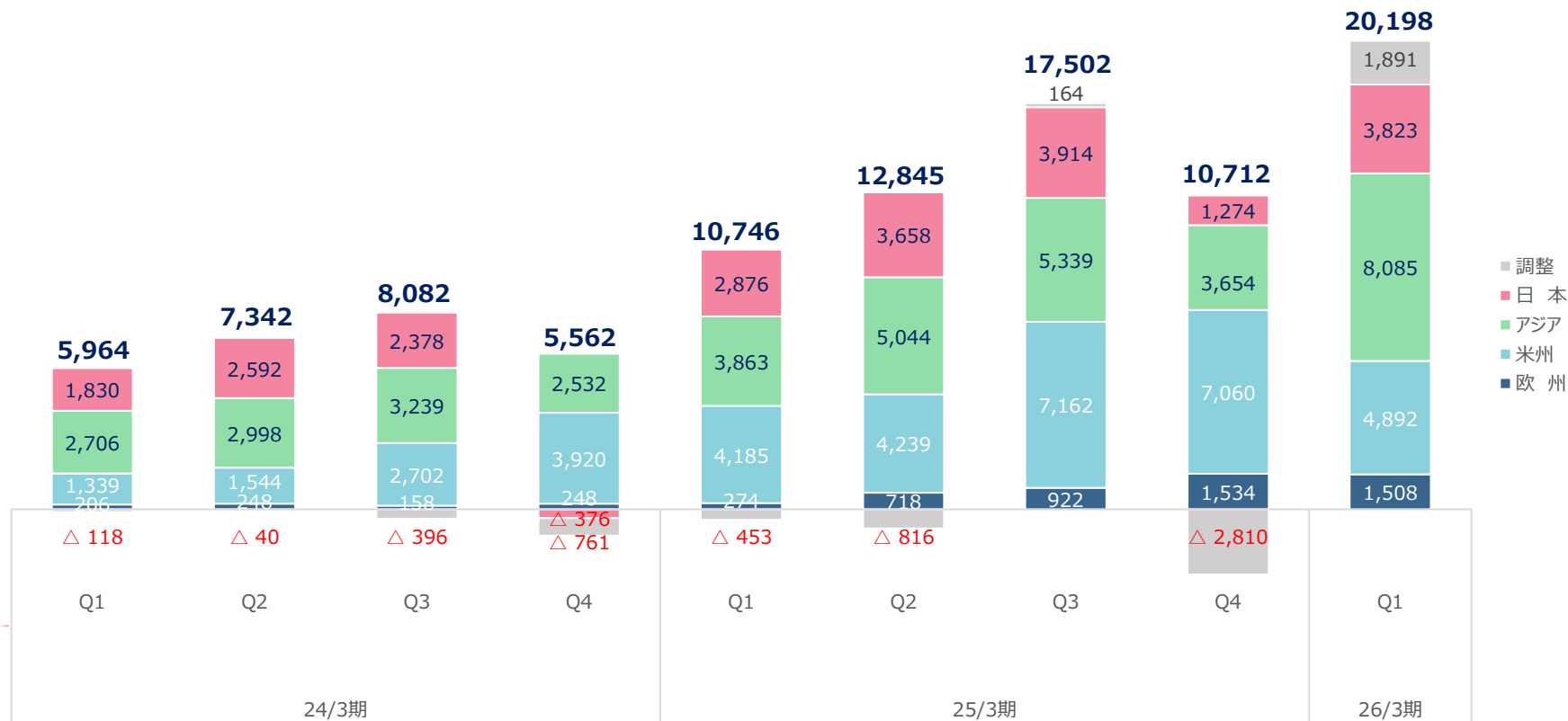
注) 百万円未満切り捨て、%小数点以下第2位四捨五入



貢献利益の推移

中国市場での拡大がグループ全体の成長をけん引
『ハローキティ』に加え『クロミ』などサンリオキャラクター全体の人気が高まり複数キャラクター戦略が奏功

〔単位：百万円〕



注) 百万円未満切り捨て、%小数点以下第2位四捨五入

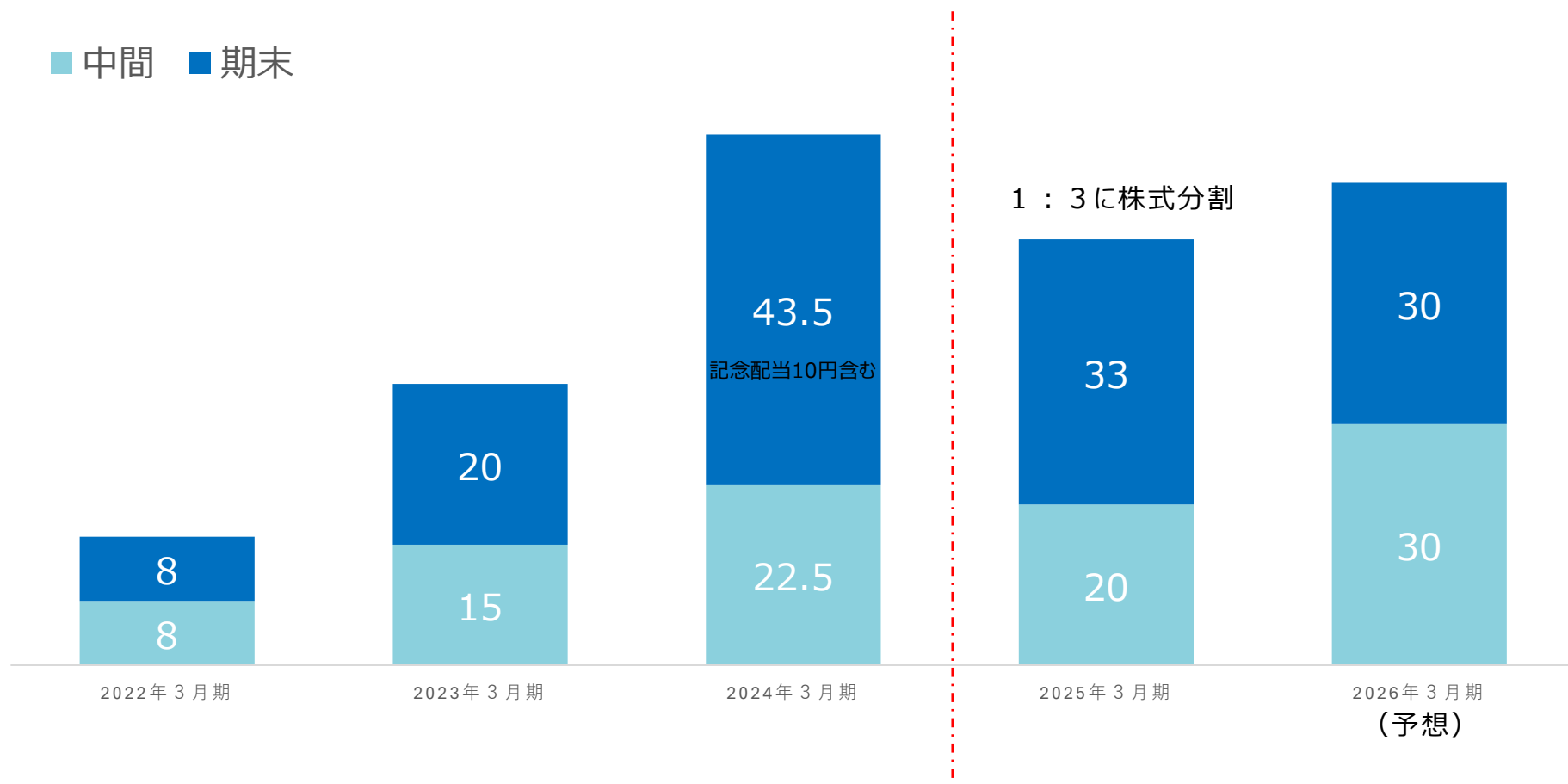
貢献利益：海外個社の営業損益に売上原価（本社へのロイヤリティ支払い額）を加算して算出。一方、日本は海外地域からのロイヤリティ収入を減算し算出
海外地域の子会社は、ロイヤリティ収入に対して相応の額を売上原価として著作権所有者である日本の親会社に支払い、それを親会社は売上高として計上しています。海外事業の実質的な価値創造額を見るために、海外地域の子会社の営業損益に本社へのロイヤリティ支払い額を加算し算出した「貢献利益」をサンリオ独自の指標としています。



1 : 3 に株式分割 (2024年 4 月)

2026年 3 月期は、年間60円を予定 (中間30円、期末30円)

■ 中間 ■ 期末





株主優待

テーマパーク共通優待券

+ 株主ご優待券（通販でもご利用可能）

+ 長期保有制度による特典の新設

株主様限定ぬいぐるみ

株主様限定アクリルスタンド



保有株式数/
優待内容

テーマパーク
共有優待券

株主ご優待券

100株以上

1枚

1,000円券×1枚

300株以上

3枚

1,000円券×1枚

1,500株以上

6枚

1,000円券×1枚

3,000株以上

9枚

1,000円券×2枚

6,000(株)以上

12枚

1,000円券×2枚



保有株式数/
優待内容

長期保有制度

100株以上

—

300株以上

株主様限定アクリルスタンド

1,500株以上

株主様限定アクリルスタンド

3,000株以上

株主様限定アクリルスタンド
株主様限定ぬいぐるみ

6,000(株)以上

株主様限定アクリルスタンド
株主様限定ぬいぐるみ
オンライン株主懇談会もしくは個別オンライングリーティング
(2025年9月以降実施予定)

注 3年以上継続保有される300株以上保有の株主様を対象として、テーマパーク共通優待券や株主ご優待券に加え、長期保有制度を新設



Thank you!