

CORPORATE
PROFILE





企業理念

- 1 社会に貢献し、感謝される分野において、常に感動と驚きを提供する健全なるNo.1企業であり続ける。
- 2 高品質な商品を提供し続ける為に、常に開拓精神を以って挑戦し続ける。
- 3 仕事を通じて人生を豊かにする為に、常に人間尊重精神を以って切磋琢磨する創造的な意欲溢れる組織であり続ける。



TOP MESSAGE

当社は1953年に、節句人形と玩具を扱う小売店「有限会社壽屋」としてスタートしました。

ホビーマーカーとしてシフトしていくようになったのは1980年代後半のこと。その後、店舗を維持しながら、時間をかけて「製販一体」のビジネスモデルを確立していき、2017年には東証スタンダード市場(旧JASDAQスタンダード市場)への上場も果たすことができました。

現在の当社の主力事業は、フィギュアやプラモデル、雑貨等を中心としたホビーに係る企画・製造・販売ですが、さらに今後は、他社の協力を仰ぎながら、自社内にあるデジタルデータを活用した新たな事業領域、新たな可能性にもチャレンジしていきます。

価値創造プロセスを積極的に進め、加速度的に変化していく環境において、コンテンツメーカーとしてお客さまからの期待にしっかりと応えてまいります。既存のマーケットにとらわれることなく、お客さまに感動と驚きを提供する企業であり続けることを当社の事業の要とし、ホビーを通じて世界の人々と幸せを共有することこそが、最大のミッションです。

今後の壽屋に、どうぞご期待ください。

代表取締役社長

清水 一行



HISTORY

原点は、まちのおもちゃ屋さん。
モデルメーカーそしてコンテンツクリエイターへ。
今までも、これからも、前進し続けます。

1953



1953.01 玩具店として東京都立川市に「有限会社壽屋」設立。
初代代表取締役役に清水一郎就任

1964.01 立川駅周辺の大火災により店舗の一部を消失

1966.07 火災事故跡地に建設された「第一デパート」3階に
「人形と玩具 壽屋」開店

1981.07 屋号を「ホビーショップ・コトブキヤ」へ変更

1983.07 電話受付による通信販売事業を開始

1984.04 初のオリジナルガレージキット
「アーマメント」発売



© KOTOBUKIYA

1986.06 二代目代表取締役役に清水一行就任

1989.07 完全可動式のガレージキット（フル可動ジ・O）発売。
モデルメーカーとして注目される

1995.12 アニメ『新世紀エヴァンゲリオン』のキャラクター「綾波レイ」「エヴァンゲリオン初号機」を立体化、フィギュアブームの火付け役となる



©カラー/Project Eva.

1996.11 組織を「株式会社」に変更

1997.12 オリジナルIP『M.S.G』シリーズ発売

1998.04 インターネットによる通信販売事業を開始

1999.07 新規トイブランド『ARTFX』立ち上げ。「ファイナルファンタジー」をはじめとした、ソフ
トビニールやPVC製スタ
チューの商品を展開



©1997 SQUARE ENIX CO., LTD.
All Rights Reserved.

2001

2001.11 「コトブキヤ日本橋」(大阪)開店

2001.11 ルーカスフィルム社よりライセンス取得

2002.06 『スター・ウォーズ』のキャラクター「ダース・ベイダー」
を立体化

2003.12 初のプラモデル「スーパーロ
ボット大戦OG ORIGINAL
GENERATIONS」シリーズ
スタート



©SRWOG PROJECT

2004.05 ワーナー ブラザース社より
ライセンス取得。映画『バット
マン』のキャラクターを
立体化



BATMAN and all related
characters and elements © &
™ DC. (s23)

2004.06 「コトブキヤ ラジオ会館」(秋葉原)開店

2006.04 ヨウタツ工場(中国広東省東莞市虎門鎮)設立

2006.09 女性向けフィギュアブランド『esシリーズ』立ち上げ、
第1弾「咎狗の血 アキラ」発売

2006.12 『スター・ウォーズ』のキャラクター「C-3PO&R2-D2」
を立体化、スター・ウォーズオフィシャルサイトが選ぶ
“Best of 2006”を受賞。

2007.12 『ARTFX』シリーズ30体目となる「ラルフ・マクウォー
リー版ルークVSベイダー」が、スター・ウォーズオフィ
シャルサイトが選ぶ“BEST of 2007”を受賞

2007.12 ウォルト・ディズニー社よりライセンス取得。
映画『パイレーツ・オブ・カリビアン』のキャラクターを
立体化

2008.02 マーベル社よりライセンス取得。
映画『アイアンマン』のキャラクターを立体化

2009

2009.05 コミックス、ゲーム、映画のキャラクターを日本人なら
ではの視点で立体化する『BISHOUJO シリーズ』
スタート

2009.10 オリジナルIP『フレーム
アームズ』発表



© KOTOBUKIYA

2009.11 ライトセーバー型お箸「スター・ウォーズ ライトセー
バーチョップスティック」を発売、海外でもヒット商品
となり、米国大手総合ゲーム情報サイト「IGN.com」
の“2009年ベスト・コレクティブル賞”を受賞。

2010.12 ワーナー ブラザース社
“最優秀ハードライセンス賞”を受賞

2011.07 秋葉原ラジオ会館の建て替
えに伴い店舗移転、「コトブ
キヤ秋葉原館」開店



2012.05 第一デパート閉館に伴い「コトブキヤ立川」閉店

2012.10 立川市キャラクター最終選考で「ウドラ」が選定委員
会特別賞を受賞。立川市公認なりそこねキャラクター
として当社がプロデュースしていくことになる

2013.03 立川シティハーフマラソン2013に特別協賛。
以後、毎年協賛を行う

2014.03 立川駅北口デッキに立川市キャラクター「くるりん」像
を製作・設置

2015.05 オリジナルIP『フレームアームズ・ガール』発売

2015.07 中国最大規模のアニメ・マンガ・ゲームの総合イベント
「上海 CCG EXPO 2015」にて、『フレームアームズ・
ガール』が“最人気海外プラモデル賞”を受賞

2016.01 一般社団法人首都圏産業活性化協会よりTAMAブ
ランド企業として認定され、“TAMAブランド大賞”
を受賞

2016.03 東京都立川市緑町4-5に新本社ビル竣工

2016.04 「コトブキヤ陸上部」設立

2016.05 新本社ビルに「コトブキヤ立川本店」開店

2016.12 オリジナルIP『メガミデバイス』発売

2017

2017.02 KOTOBUKIYA US BRANCH OFFICE 開設

2017.04 TVアニメ『フレームアームズ・ガール』が、放送局BS11およびTOKYO
MX、AT-X、インターネット動画配信
サービス各社にて放映開始



©KOTOBUKIYA / FAGirl Project

2017.08 オリジナルIP『ヘキサギア』発売

2017.09 東京証券取引所JASDAQ
スタンダード市場へ上場



2018.11 オリジナルIP『かいじゅうせかいせいふく』発表

2019.06 アニメ『フレームアームズ・ガール〜きゅんきゅんふ
なワンダーランド〜』劇場公開

2020.11 新規事業として、VR・AR等の技術を活用して新たな
「遊び」を創出するデジタル事業の開始を発表

2021.01 オリジナルIP『創彩少女庭園』発売

2021.06 「たちかわ電子図書館」電子書籍コンテンツ費用負担
に関する覚書を立川市と締結

2021.08 芸能界随一のマラソン芸人・げんき〜ず 宇野けんたろ
う(吉本興業所属)がコトブキヤ陸上部2代目宣伝ラン
ナーに就任

2021.12 オリジナルIP『アルカナディア』発売

2022.04 東証スタンダード市場へ移行

2023.04 立川市が所有する「立川市立
川公園野球場」のネーミング
ライツスポンサーに選定。
愛称が「コトブキヤスタジア
ム」に。



2023.09 国内製造プラモデルレーベル「TOKYO Mark」を発表

2023.12 株式会社テレビ朝日との資本業務提携締結

2024.01 中国において合弁会社「寿屋風正(深圳)文化発展有
限公司」設立

2024.11 「コトブキヤなんば」(大阪)オープン

2025.03 米国向け直営ECサイト「KOTOBUKIYA US ONLINE」
オープン

2025.04 TVアニメ『かいじゅうせかいせいふく』が、テレビ東
京「イニミニマニモ」内にて放送開始



©Character Creation Lab.

ファンの心をつかむキャラクター、ストーリー、世界観をゼロから作り出すことができるのが、コトブキヤの強みです。近年、とくに力を入れているのがオリジナルIP*です。アニメ化および劇場公開を果たした「フレームアームズ・ガール」をはじめ、「ヘキサギア」「メガミデバイス」「創彩少女庭園」等のコンテンツを展開しています。

*IP: Intellectual Property キャラクターなどの知的財産権



オリジナル
IP



© KOTBUKIYA

生産可能なギリギリまでエッジを効かせた造形で、多くのモデラーから絶大な支持を受けるコトブキヤのプラモデル。細部のディテールや質感表現はもとより、従来は塗装が必要となるプラモデルを未塗装でもキャラクターの配色を再現できる精密な設計を施しています。また可動部分の再現やギミックの再現に重点を置いて製品化しています。



© KOTBUKIYA

プラモデル



© KOTBUKIYA



© KOTBUKIYA
©Masaki Apsy
©Toriko Toriyama

MISSION

私たちが作り出すホビーを通じて 世界の人々と幸せを共有する

フィギュア



©吾峠呼世晴/集英社・アニプレックス・ufotable

細部まで作りこまれたディテールと塗装による色彩表現および質感表現等の高いクオリティで、キャラクターの持つイメージを最大限に引き出し、フィギュアブームを牽引してきたコトブキヤ。また、他社にはない独自の企画として、日本の文化と海外の文化の融合をコンセプトとした製品も展開するなど、世界で「コトブキヤブランド」を確立しています。



SUPERMAN and all related characters and elements © & ™ DC. (s23)



© Mediatonic; Licensed by Devolver

雑貨



© 2018 Detonation Inc.

コミック、アニメ、ゲーム等のキャラクターを可愛らしくオシャレにデザインし、クオリティの高い雑貨製品を展開しています。特に女性向けジャンルでは、「esシリーズ」の亚克力スタンドやラバーストラップ、ぬいぐるみなどが定番シリーズとして人気を得ています。



© 和久井健・講談社/アニメ「東京リベンジャーズ」製作委員会



© KOTBUKIYA



© KOTBUKIYA

アニメ

デジタル
コンテンツ

アバターやデジタルフィギュアなどVR/AR等を活用したデジタル領域の展開が始まっています。フィギュアやプラモデルなどの立体物の製作の元となる[3Dデジタルデータ]にさまざまなテクノロジーを掛け合わせ、「デジタルを活用した新たな遊び」を創出。これまで培ってきた知見を活かし、エンターテインメント分野全般を担う企業として、より大きくフィールドを広げていきます。

ゲーム



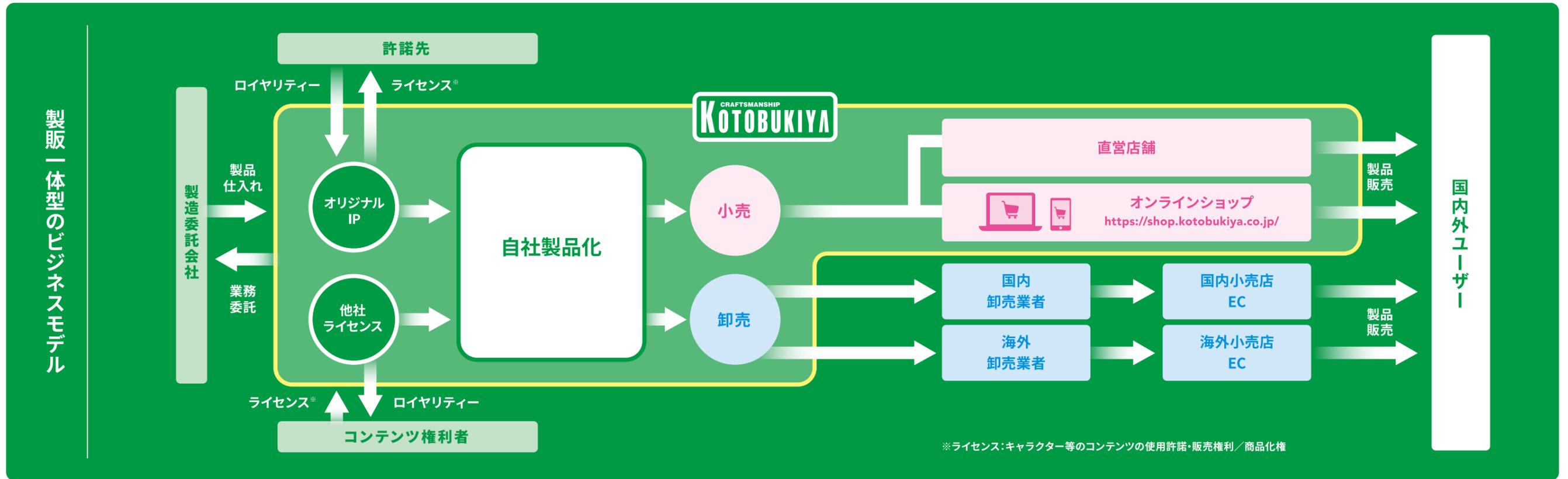
© KOTBUKIYA

事業概要

BUSINESS SUMMARY

ライセンスの取得から企画立案、製品開発、製造管理、
そして販売までを一貫で行う「製販一体型のビジネスモデル」を確立。

コトブキヤは、日本国内はもちろん、海外の名だたるコンテンツ権利者から、人気アニメ、ゲーム、映画のキャラクターなどのライセンスを取得し、プラモデルやフィギュア、雑貨などの製造・販売を行っています。安定的なライセンス確保が実現できるのは、キャラクターを立体化する再現力、表現力が認められているからこそ。コンテンツ権利者との強い信頼関係を築き上げ、国内外のお客さまのニーズに合わせた製品を開発しています。



ライセンスビジネス

オリジナルIPの二次利用を国内外のパートナー企業に許諾・促進することで、新規顧客層の開拓や潜在顧客へのアプローチを図り、事業領域の拡大を進めています。自社企画の強みとしてホビー商品向けのIPを多数生み出しており、これらについて映像やゲーム、グッズなどへの複合的な商品展開に取り組んでいます。コアなファンに愛されるロボットコンテンツから、親子で楽しめるキャラクターまで、多種多様なアセットを用意。ライセンシーは業種やビジネス規模に問わず独自の利用展開が可能です。



発行: (株)ホビージャパン



©UDOLLAND



© KOTOBUKIYA

直営店舗

お客さまの声やニーズをすばやく社内へ反映できる「製販一貫体制」を大きな強みとするコトブキヤ。直営店ではアイテム販売を行うとともに情報発信やさまざまなイベントも実施し、常にお客さまとのコミュニケーションを大切にしています。



海外事業所

1990年代には他社にさきがけて海外進出を果たしており、海外売上高は年々増加しています。大きな市場である北米地域においては、マーケティング活動と市場開拓の拠点として現地事業所を開設しています。

KOTOBUKIYA US BRANCH OFFICE



データで見るコトブキヤ

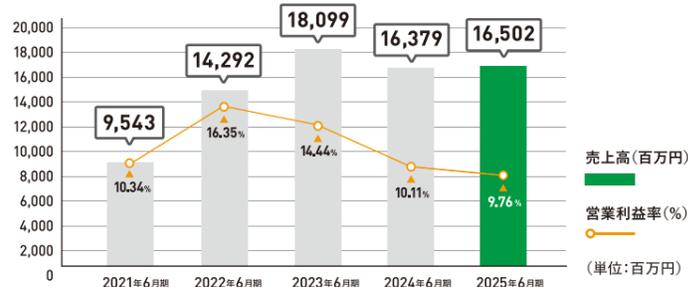
COMPANY DATA



創立
1953年

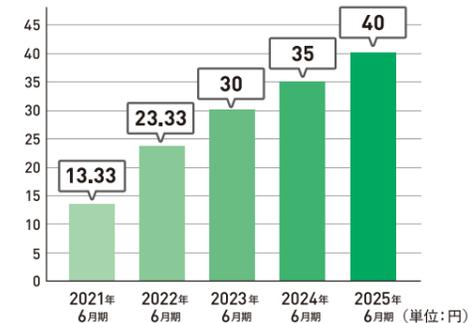
売上高
約**165**億円
(2025年6月期)

売上高と営業利益率の推移(5年間)



配当金 5年で
3倍

配当金の推移(5年間)



※2023年7月1日付で株式1株につき3株の割合で株式分割を実施しており、2023年7月1日以前の1株当たり配当金については当該株式分割調整後の数値を表示しています。

ライセンス
取得数 **1,200**以上

高い技術力でコンテンツ権利者から強い信頼

クオリティの高い独自の製品がブランド力の源泉となり、日本国内をはじめ、世界各国からの高い認知度と信頼を獲得しています。

例) 新世紀エヴァンゲリオン/バットマン/スーパーマン/『ポケットモンスター』シリーズ/遊☆戯☆王デュエルモンスターズ/鬼滅の刃/呪術廻戦/進撃の巨人 etc.

従業員数 **277**人 平均年齢 **38.2**歳

オリジナルIP数
10以上



オリジナルIPの新展開。他社とのコラボレーション企画も続々と

売上高に占めるオリジナルIPの割合は拡大中。さらに魅力あるもの、価値あるものにするために、積極的な展開を行っています。さらには他社とのコラボレーションなど、双方のファンにとっての夢が広がる新しい製品の企画・開発も継続して検討しています。

オリジナルIP美少女キャラクタープラモデルシリーズ

世界累計
出荷数 **8,400,000** 個突破



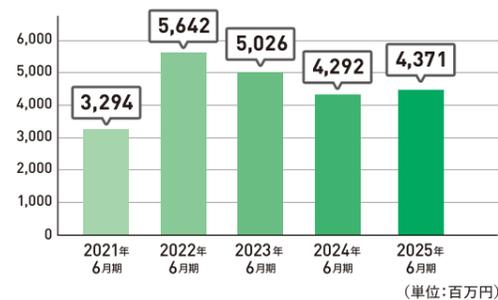
© KOTOBUKIYA

世界のホビーイベントに積極的に出展しています。



海外売上高
約**43**億円
(2025年6月期)

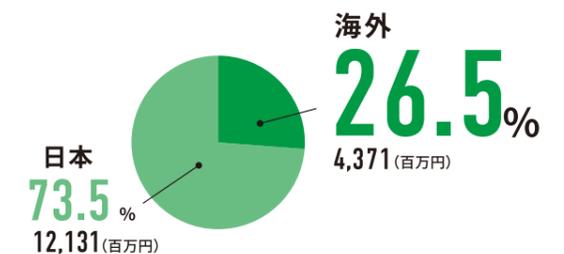
海外売上高の推移(5年間)



海外でのPR・販促活動により
各国ファンの熱い支持を獲得

2000年代初めからすでにグローバルマーケットを意識し、北米やアジアを中心に、世界中のホビーイベントへの出展を積極的に行っています。そこでのPR・販促活動が、各国のお客さまの心をつかみ、海外における新たなファン層拡大につながっています。

海外売上高比率
(2025年6月期)



北米・中国マーケットに注力
販売チャネルの拡大で
海外展開を加速化

世界各国にコトブキヤの商品・サービスが行き届くよう、各地域において現地企業とのアライアンスおよびディストリビューターとの関係強化により、さらなる販売強化に努めています。ショールームやECサイト等のネットワーク構築を図るとともに、各地域におけるマーケティングを加速。コトブキヤブランドのグローバル化を進めています。

© KOTOBUKIYA
© Masaki Apsy
© Toriwo Toriyama
© KOTOBUKIYA /
FAGirl Project

CSR

CORPORATE SOCIAL RESPONSIBILITY

人、社会、地域とのつながりを大切に、事業を通じて創業の地 立川市のスポーツ、文化、子どもたちを応援しています。また、持続発展する街づくりに貢献することも社会的な使命の一つと考え、コミュニティの一員として、地域の活性化に取り組んでいます。



© 報知新聞社

毎年3月に行われる「立川シティハーフマラソン」に特別協賛

2013年より毎年「立川シティハーフマラソン」に特別協賛を行っています。同大会は、日本学生ハーフマラソン選手権大会と併催されるハーフマラソンのほか、小中学生や親子でも参加できる短い距離の種目もあり、立川市民だけでなく全国のランナーからも注目されています。



地元スポーツ活性化への貢献

地域密着のプロバスケットボールチーム「立川ダイス」と、「スポーツで、人生に大きな夢と、毎日に小さな彩りを」を理念とし活動するフットサルチーム「立川アスレティックFC」のスポンサーとして、設立当初より両チームの活動をサポートしています。

「立川ダイス」所属
アスリート社員

王 振義

王選手は、日々の業務の合間を縫って練習に参加し、公営財団法人日本バスケットボール協会主催の「3X3 JAPAN TOUR」や「3X3 日本選手権」への出場を目指します。



たちかわ電子図書館への寄贈

2021年6月に立川市と「たちかわ電子図書館」電子書籍コンテンツの費用負担に関する覚書を締結し、これまでに同図書館に電子書籍コンテンツ1,837点(2025年3月末日時点)を寄贈しています。将来地域を支える子どもたちに、一層の学びの機会、教育やものづくりの楽しさを知るきっかけとして、壽屋社員が選書したデザインやイラストの専門書、児童書などが「コトブキヤ・プレゼンツ」として貸し出されています。また、同図書館の「児童向け利用案内パンフレット」や「電子図書館利用案内」などの制作にも協力しています。

未来を担う子どもたちの夢を形にするお手伝い「ウドラ夢たち基金」

「ウドラ夢たち基金」は、立川市内の子どもたちが夢を形にする事業などを資金面で支援するために2018年に設立された市民団体で、当社副社長の清水浩代が代表を務めています。立川市と連携及び協力という形で協定を締結、子どもたちのさまざまな活動のサポートを行っています。



社員によるプラモデル教室の開催

壽屋社員が講師となり、プラモデルの作り方を分かりやすく子どもたちにレクチャーする「プラモデル教室」を、立川市内の小学校にて開催しています。世界に誇る技術やものづくりの楽しさを子どもたちが体験・体感できる機会を提供しています。



CORPORATE DATA

社名 | 株式会社 壽屋 (KOTOBUKIYA CO., LTD.)

設立 | 1953年1月7日

資本金 | 4億6,946万円

役員	代表取締役社長	清水 一行
	取締役副社長	清水 浩代
	常務取締役	村岡 幸広
	取締役	亀井 貴文
	社外取締役	村山 正道
	社外取締役	角南 源五
	社外取締役(常勤監査等委員)	大和 哲夫
	社外取締役(監査等委員)	佐々木 孝
	社外取締役(監査等委員)	宗田 勝

本社 | 〒190-8542
東京都立川市緑町4-5 壽屋ビル
TEL:042-522-9810(代)

事業所 | KOTOBUKIYA US BRANCH OFFICE
2459 West 208th Street,
Suite 201
Torrance, CA 90501 USA



小売部門



コトブキヤ 立川本店

創業の地に建つ壽屋ビル。すべてが生まれるこの場所の2階にあるのが「コトブキヤ立川本店」。壽屋がプロデュースする立川市公認なりそこねキャラクター「ウドラ」のグッズの品ぞろえは界限随一。

〒190-8542
東京都立川市緑町4-5 壽屋ビル
042-522-3500



コトブキヤ 秋葉原館

世界的にも有名なサブカルチャーの聖地、秋葉原に位置する「コトブキヤ秋葉原館」。5階には多目的イベントホール「コトブキヤベース・アキバ」を備え、様々なイベントが行われています。

〒101-0021
東京都千代田区外神田1-8-8 岡嶋ビル
03-5298-6300



コトブキヤ 日本橋

西日本エリアの旗艦店「コトブキヤ日本橋」。西の秋葉原とも呼ばれる日本橋「オタロード」に位置し、関西エリアのお客さまに喜んでいただけるお店を目指しています。

〒556-0005
大阪府大阪市浪速区 日本橋4-15-18 コトブキビル
06-6630-1280



コトブキヤ なんば

オタロードにほど近い、大阪なんさん通りに位置し、エリア随一のVTuber関連グッズを扱う店舗としてオープン。充実した商品ラインアップで多くのお客さまをお迎えします。

〒542-0075
大阪府大阪市中央区難波 千日前7-10 COCO NAMBA 1F
06-6536-8587

通信販売部門



コトブキヤオンラインショップ

<https://shop.kotobukiya.co.jp/>



株式会社 壽屋

本社 〒190-8542 東京都立川市緑町4-5 壽屋ビル
TEL:042-522-9810(代)
<https://company.kotobukiya.co.jp/>