

日本文化を投資で守る！

STOCK リーグレポート「日本文化を守る！」

ID 番号: SL700527

学校名: 慶應義塾大学

学年: 2 年

メンバー: 福田佳那子 (経済学部)、上石卓矢 (経済学部)、下村勇介 (経済学部)、
戴国磊 (経済学部)、田代温子 (法学部)

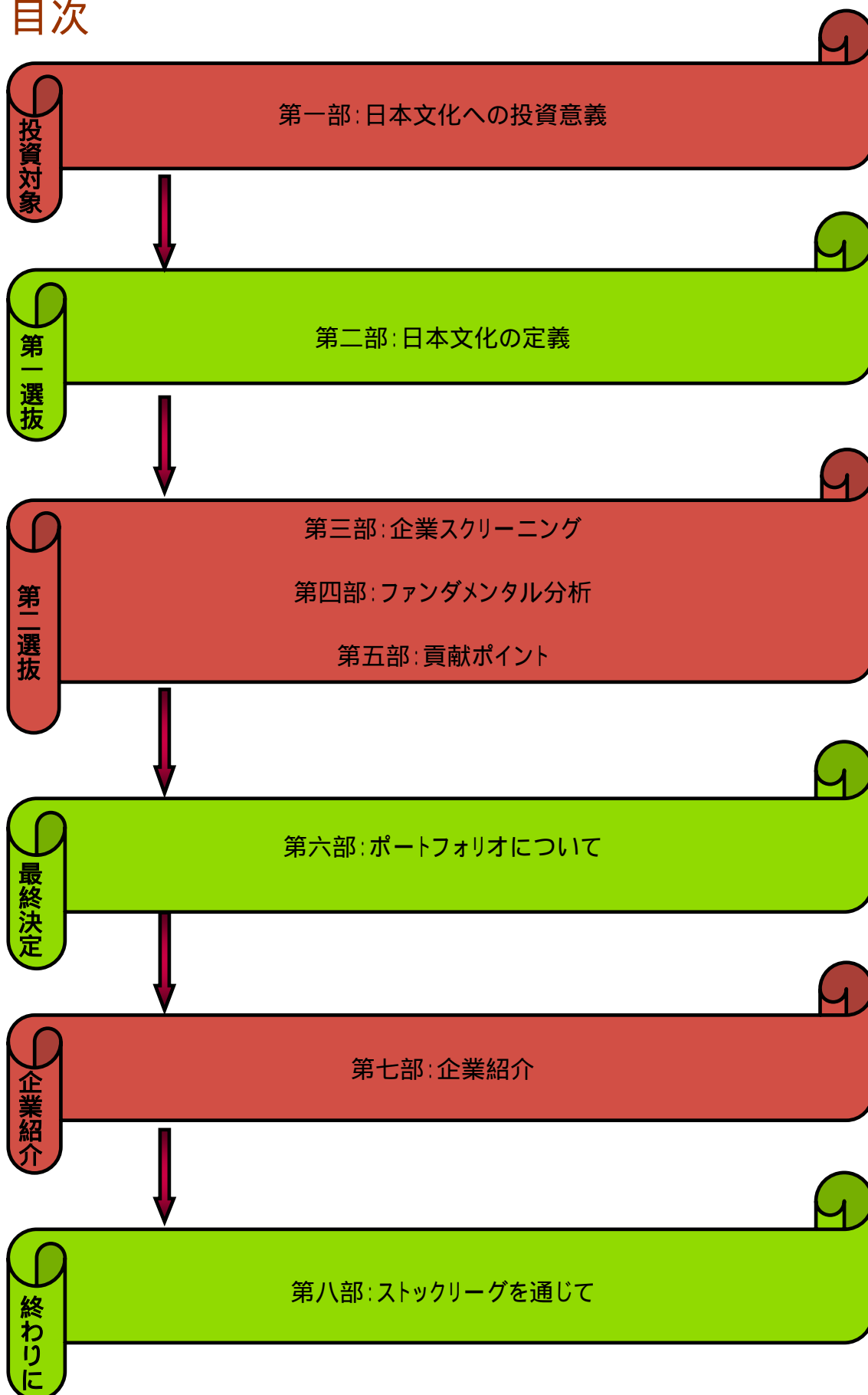
指導教員: 秋山裕 (経済学部)



「購入銘柄一覧」

証券コード	銘柄	投資金額 (円)
4816	東映アニメーション	250,000
7835	ウィズ	250,000
7615	京都きもの友禅	250,000
2872	セイヒョー	250,000
8022	ミズノ	250,000
3711	創通エージェンシー	250,000
7325	バンダイビジュアル	250,000
2450	一休	250,000
4689	ヤフー	250,000
8908	毎日コムネット	250,000
2921	フクシマフーズ	250,000
9437	NTT ドコモ	250,000
3710	ジョルダン	250,000
9411	テレビ東京	250,000
1766	東建コーポレーション	250,000
9783	ベネッセコーポレーション	250,000
5401	新日本製鐵	250,000
9020	東日本旅客鉄道	250,000
2499	日本和装ホールディングス	250,000
9992	ヤマザワ	250,000

目次



登場人物紹介

* 今回我々がレポートを進行するにあたり、日本昔話の代表格である「桃太郎」の登場人物たちを使いながら、進行していくこととする。



桃太郎

仲間の犬、猿、雉をまとめるリーダー。
日本文化の保護・発展を強く願う。
鬼退治後に現代にワープ。
鬼から取り戻した金銀財宝で何かできることはないかと、
我々とともに投資について学んでいくことを決意する。

犬

桃太郎の仲間。人なつっこく、
赤の他人ともすぐに打ち解ける
ことができる性格を生かし、
世界中の人からアンケートを取ってくる。



猿

桃太郎の仲間。3匹の中で最も優れた
知能をもち、その知力を生かしファン
ダメンタル分析を行う。



雉

桃太郎の仲間。その飛翔能力を生かし、
企業の情報を広く収集し、
貢献ポイントをはかる。



第一部：日本文化への投資意義

昨今、伝統的な日本文化が内外から見直されている機運がある。国内においては、今年の初詣への人手は過去最高となるなど、神社や寺などへ足を運ぶ人の数は時を経ても絶える事がなし、お稽古の一環としてお茶や着付けなどの教室に通う人が増えている。また諸外国では漢字がちょっとしたブームになったりもしている。加えて、伝統的な形態のみならず、焼酎や地酒ブームが若年層にも広まり、モダンな地酒バーや焼酎バーができるなど、これら伝統的な日本文化が現代的な形態と組み合わせ、新たな発展を見せている面もある。いわば新たな日本文化も形成され続けている。

このように伝統のよさを伝えつつも決して停滞することなく、新たな発展を遂げ続けている日本文化は、それ自体非常に魅力的であるし、保護し今後も発展をさせていきたいものだと我々は考える。そして、長期に渡って安定した伝統を保ちつつも、同時に新たな発展を遂げているという点で革新的な面も持つ日本文化に関連した企業は、これからの投資対象としても魅力的ではないかと考えた。



さあ、投資で
日本文化を
守っていく
ぞ！！

第二部：日本文化とは何か

[1] 日本文化の定義

では、そもそも日本文化とは何であろうか。一般に日本文化と言えば、「長期にわたる時間的伝統」と「日本発祥」という二つが必要であると思われる。我々はまず、第一に「伝統」について検討した。仮に時間や伝統が文化を形成するのに必要不可欠だとすると、一体どれ位の期間が経てば日本文化としてみなされるのかという疑問がわく。そこで我々は、あるものが文化としてみなされるようになるには、時間という尺度は必ずしも本質的なものではなく、他の何かが根底にあるのではないかと考えた。

第二に「日本発祥」という条件について検討した。例えば米などを考えてみると、日本文化として幅広く根付いて受け入れられているが、これは元をたどれば日本発祥ではなく、古代中国より伝来し日本に根付いたものである。つまり、日本発祥という条件も必ずしも日本文化を構成するための本質とは言えない。

これらのことを踏まえて、我々は文化の本質は「自分たちのものとして愛着を持つこと」にあると考えた。「長期にわたる時間的伝統」や「日本発祥」ということも、愛着を強める要因であり、その一部にすぎない。こう考えると、あるものが日本文化となるときの、中国から伝来した米が日本文化のように思えることも、「愛着を抱いたとき」として説明がつく。何より、我々は文化とは固定的なものではなく、常に変化し、柔軟なものだと考えている。例えば、ラーメンというものを考えると、ラー

メンは中国発祥であるが、多くのラーメン屋が立ち並び全国的にご当地ラーメンなどが生まれており、世界中を見ても日本ほどラーメンが親しまれている国はない。これは「長期にわたる時間的伝統」も「日本発祥」でもないが、人々に愛着を持たれているという点で、我々は日本文化(少なくとも文化に近いもの)であると考えている。こういった、新しい文化を判断する際にも、「愛着」という観点が必要であると考えた。



[2] 外国から見た日本文化

[1]では「自分達のものとして愛着をもつこと」が日本文化の本質と述べたが、我々はこれだけが日本文化ではないと考える。なぜなら、近年漢字ブームや日本アニメが国際的に人気を博しその認知度を高めているように、何も日本文化は日本人だけのものではなく、国際的に外国人とも共有されうるものだからである。日本人にとっての日本文化とは、自国を表象するものであり、郷土愛のように心に根ざしたものであることが多い。しかし、海外における日本文化は、何も「愛着」という点からのみにおいて文化とされているのではなく、単純にその面白さや魅力が新鮮に捉えられ、日本固有のものとみなされていることも多いのではないだろうか。よって、日本人以外の人々が何を日本文化とみなしているのかということも、国際化の進んだ現代では重要となる。

以上により、我々は、日本人と外国人の双方から見たものが、それぞれ日本文化であると考えた。そこでまず、日本人を対象としたアンケートを行い、何が「自分達のものとしての愛着」をもたれる日本文化なのかを調査した。次に外国人を対象としたアンケートを行い、日本の外から見た日本文化とは何かを調査した（なお実際のアンケートは末尾に付録する）。

- アンケート目的
日本人、外国人のそれぞれにとって、何が日本文化なのかを明らかにする。
- 実施日時
日本人…2006年8月10日、11日
外国人…2006年10月中旬
- 調査対象
日本人…2006年8月に慶應義塾大学日吉キャンパスにて行われたスクーリング講座出席者(調査対象の年齢が散らばるように、比較的調査対象者が20代学生に偏らないこの時期に実施した)
外国人…慶應義塾大学の日本語クラスに属する留学生及び、日本語学校(フジ国際語学院)に通う学生

アンケートは以上の様にして行い、計400枚配布し、そのうちの349枚の有効回答を得た。そして日本人の過半数が支持したものと、外国人の過半数が支持したものを今回対象とする日本文化として認定した。その結果、それぞれ過半数を超えた以下のものが日本文化として認識されていることが分かった。

表2-1:日本人が日本文化と認識しているもの

日本人
歌舞伎
和服
神社
能楽
書道
雅楽
和食(寿司、うどん、そばなど)
温泉
花火
茶・茶道
寺
落語
和菓子
柔道
縁日
旅館
相撲

表2-2:外国人が日本文化と認識しているもの

外国人
和食
縁日
温泉
和服
相撲
漫画
歌舞伎
アニメ
和菓子

そして次に、それぞれの文化に係る企業の選出を四季報、インターネットによるリサーチによって行った。まず、全上場企業を四季報であたり、各企業の事業内容を調査した。その際に、業種が詳細でなく不透明なものに関しては企業のwebページを参照し、その業種形態を調べた。さらにインターネットからも検索エンジンやリンクなど、考え得る限りの方法で企業を調査し、webページを参照して、文化に対する恒常的な関連性が認められるものを選出企業に加えた。この結果、合計で106社が選出された。なお、能楽、相撲、縁日については、協会への問い合わせなどのリサーチをした結果、上場している企業の中で有力な候補がなかったため、今回は取り扱わなかった。



全部で
349 枚の
アンケートをとっ
たよ！

第三部：企業スクリーニング

次に第一スクリーニングで選出した106社をさらに絞り込み、投資対象としての確であるかを判断する。まず、長期的に業績の向上していくであろう企業に投資するためには、企業の財務状況を測るファンダメンタル分析が必要であるという結論に達した。しかし、同時に出来るかぎり日本文化に大きく貢献している企業を応援したいと我々は考える。そのためファンダメンタル分析とは別に、企業の日本文化への貢献度を測り、それをポイント化した「貢献ポイント」という基準も設けた。これとファンダメンタル分析のポイントを足し合わせたものを、企業の総合得点として最終的な企業の選別に用いる。

図 2

企業選定の基準イメージ

A 社

財務状況 - 50 点

日本文化への貢献具合 - 100 点

>

B 社

財務状況 - 70 点

日本文化への貢献具合 - 10 点



業績だけじゃ
なくてしっか
りと貢献して
いる企業を応
援したいな！

第四部：ファンダメンタル分析

[1] テーマの設定

次の段階として、先ほど選出した106社からポートフォリオに組み込む企業を選出するためファンダメンタル分析を行った。ファンダメンタル分析を行う際に、我々は安全性・収益性・配当・割安性・将来性という5つの基準が企業を評価する際に必要であると考えた(図3)。その理由は以下の表にまとめる(表4-1)。

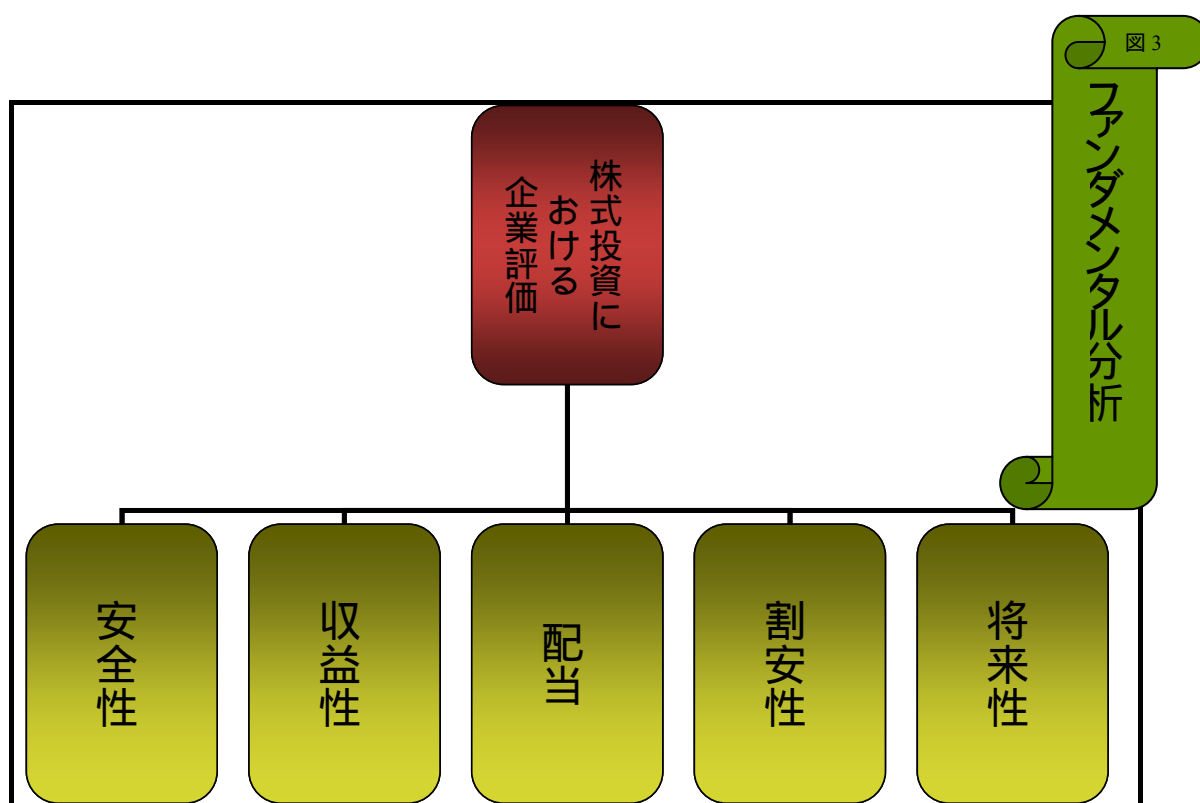


表4-1: 5つの基準が必要な理由

安全性…企業が収益力を維持するためには、財務的な安全性が確保されていなければならない。この安全性とは、企業の財務状態や資金繰りが健全であり、債務不履行などの形で倒産してしまう危険性がないことを言う。つまり、安全性は収益性以前に企業の存続そのものにかかわる問題であり、その意味で必要である。

収益性…企業の活動実態をみる上で重要な視点の一つとして収益力の評価がある。企業の収益力は株主に還元可能な利益を生む力であり、リターンを直接規定する。投下した資本が利益獲得のためにどれだけ効率的に運用されているかを計る。

配当…株式投資では、将来の株価上昇によるキャピタルゲインだけでなく、配当収入などのインカムゲインも考慮する必要がある。長引く低金利で他の金融商品が低水準で推移するなか、株主重視の姿勢を打ち出す流れもあって、配当の影響度は増している。

割安性…日々動いているマーケットの中には、本来の企業価値より過小に評価されている企業がある。そのような企業の株価は、やがて真の企業価値を反映するようになると考えられる。よって割安性分析を行うことにより、より少ない値下がりリスクで大きなリターンを得ることが期待できる。

将来性…投資とは、現在と比較した場合に当該企業、分野が伸びそうだと判断されたときになされるものである。そのため過去の財務諸表を分析するだけでなく、企業の将来の業績動向を予測する事が必要となる。中でも我々のように企業に長期的な資金を投資しようとする者にとって、企業の将来の成長性を検討することは重要である。

[2]指標の決定

各テーマを1指標ではかるのは、短期変動の影響など分析において失敗するリスクがある。たとえば予備校の模擬試験も複数回受けたほうが信頼度が増すように、リスクを減らし、より客観的に評価できるよう1つのテーマにつき2指標で分析することにした。

表4-2:各指標概要

<割安性>

①PBR(株価純資産倍率)

$PBR = \text{株価} \div \text{一株あたり純資産}$ ・・・株価の相対的水準を表す。

②EV/EBITDA 倍率(簡易買収倍率)

$EV/EBITDA \text{ 倍率} = (\text{時価総額} + \text{現金同等物} - \text{有利子負債}) \div (\text{減価償却控除前営業利益})$
・・・一時的な利益に左右されない国際的に使われる割安指標。

<収益性>

③ROA(総資産利益率)

$ROA = \text{事業利益} \div \text{総資本}$ ・・・企業が投下した資本に対してどれだけ利益をあげているかを表す。

④売上高経常利益率

$\text{売上高経常利益率} = \text{経常利益} \div \text{売上高} \times 100(\%)$ ・・・売上高に対する経常利益の比率。

<安全性>

⑤自己資本比率

$\text{自己資本比率} = \text{自己資本} \div \text{使用総資本} \times 100(\%)$ ・・・これが高いほど企業経営の安全度が高い。

⑥インタレスト・カバレッジ・レシオ

$\text{インタレスト・カバレッジ・レシオ} = \text{事業利益} \div \text{支払利息}$ ・・・企業の信用力を評価する指標。

<配当>

⑦配当利回り(DIV)

$DIV = 1 \text{ 株あたり配当金} \div \text{株価}$ ・・・株価に対する年間配当金の割合を示す指標。

⑧配当性向

$\text{配当性向} = \text{配当金支払額} \div \text{当期利益}$ ・・・利益に対する配当金の割合。

<将来性>

⑨ROE 性向(自己資本利益率)

$ROE = \text{一株あたり利益} \div \text{一株あたり純資産}$ ・・・この値が高ければ高いほど、将来の企業の高い成長率が見込める。

⑩経常利益成長率

$\text{経常利益成長率} = \text{当期経常利益} \div \text{前期経常利益} \times 100\%$ ・・・この値の推移で企業の将来性を判断する材料となる。



5つの基準をバランスよく見ることが大事なんだね！

[3]統計学的分析

これらの指標は業種によって値が全く異なってくる。これから高い成長が見込まれる業種と成長しきった業種、借金をたくさんする業種など、様々な業種の企業を同じ基準で評価することはできない。そのため、異なる業種でも比較ができるようにそれぞれの値から業種別平均の差をとり、その値を偏差値化した。

表4 - 3:偏差値

$$\text{偏差値} = 50 + \{(\text{標本値} - \text{平均値}) \times 10 \div \text{標準偏差}\}$$

* <1>, <2>は割安性を計る指標で標本値が低いほうがよいため、
 $50 - \{(\text{標本値} - \text{平均値}) \times 10 \div \text{標準偏差}\}$ となる。



業種平均は考えない
 といけないね！！

また、短期変動によるリスクを避けるため、損益計算書を元とした指標については上5%にあたる上位5社の値を、6社目の値として偏差値化した。下5%のについても同様のことを行った。例えば経常利益成長率を考えると、表6のような企業の場合ほぼ横ばいの成長を続けているのにも関わらず利益成長率9980%となってしまう。

表4 - 4

年	2002	2003	2004	2005	2006	2007
経常利益(億)	1000	1010	10	998	1003	1008
経常利益成長率	—	1%	- 99%	9980%	5%	5%

このような指標を用いて分析すると、分析結果が著しく乱れ、正しいスクリーニングをすることが不可能となる。こういった短期変動によるリスクを避けるため、損益計算書を元とした指標については上5%にあたる上位5社の値を、6社目の値として偏差値化した。下5%のについても同様のことを行った。

* インタレスト・カバレッジ・レシオについては、一般的に10倍を上回っていればかなり安全な会社、1倍だと相当危険な会社というように、区域に分けて分析するもので、1倍以下、1～3倍、3～10倍、10倍以上という4つのランクにわけ、それに点数を与えた。その点数は偏差値と同じ平均50、標準偏差10の分布となるよう与えた。

10指標の偏差値の総合得点を、その企業のファンダメンタル分析部門の得点とした。

[4] 結果

以上のように、ポイントを与えると、ファンダメンタル分析の結果は以下のようになった。(スペースの関係上、上位 20 社まで表示する)

表4-4:ファンダメンタル分析結果

順位	企業名	得点	順位	企業名	得点
1	京都きもの友禅	612.655133	11	毎日コムネット	554.48396
2	ウィズ	597.156561	12	幻冬舎	551.89989
3	株式会社東京楽天地	564.816896	13	さが美	550.11224
4	東映アニメーション	564.461367	14	丸正	546.08489
5	セコム上信越	563.620867	15	ウライ	545.46159
6	セイビョー	562.979972	16	ジョルダン	545.04411
7	NTTドコモ	561.596315	17	創通エージェンシー	543.95629
8	トムス・エンタテインメント	555.708117	18	バンダイビジュアル	543.91845
9	株式会社一休	555.648263	19	フクシマフーズ	541.93142
10	ニチリョク	555.195878	20	燦ホールディングス	539.60326

第五部：貢献ポイント

[1] 貢献ポイントとは

次に貢献ポイントについて説明する。我々は日本文化に貢献している企業を第一スクリーニングによって選定したが、当然ながら企業によって貢献の仕方も度合いも全く異なることに気付いた。我々としては、出来るかぎり「日本文化に大きく貢献している企業」を応援したいと考える。そこで企業の財務分析という基準だけでなく、その企業がどれだけ日本文化に貢献しているかということも考慮し、ポイント化して点数に加えることとした。これを貢献ポイントと呼ぶ。

[2] 貢献ポイントを測るために

我々は前に述べたように「日本文化に大きく貢献している企業」を応援することとした。そこで、貢献ポイントを決定する際に、どれだけの影響力を日本文化に及ぼしているかを評価し、ポイント化することとした。しかし貢献の仕方には、アニメや柔道など文化の違いに加え、1つの文化においても異なる貢献の仕方がある(例、アニメにおける製作と放送など)、影響力を同じ区切りの中では測定できないという問題に直面した。そこでこの違いを考慮した上で、貢献の仕方をいくつかの区切り、その区切りの中で影響力を測ることとした。

区切りの方法としては以下のように分類した。

その文化を成り立たせるのに「絶対に必要な項目」
(例、柔道 = 選手・柔道着、アニメ = 製作・放送など)

文化を長期的に維持し発展させる「普及」
(例、柔道における大会、アニメにおけるグッズ販売など)

以上のように区切ることで、第一スクリーニングの106社全ての企業を分野分けすることができたため、この区切りの中で影響力を測り、貢献ポイントを決定した。また<1>によって挙げられる項目に、大きく「普及」という区切りを足したものを「必要項目」と呼ぶ。
(例、アニメの必要項目は製作、放送、普及の3つ)

[3]ポイント基準

以上のことを踏まえて、我々は以下のように基準を設置した。

* 詳細はレポート末の付録に記載する。

- (1) 1企業が1つの文化に貢献できる点数は最大100点である。
- (2) 2つ以上の文化に貢献している企業は、それぞれの得点の合計が最終的な貢献ポイントとなる。
- (3) 1つの文化への貢献ポイントは、各必要項目に対する得点の合計とする。
- (4) 必要項目の最高点は $100 \div (\text{必要項目の数})$ で与える。
* 必要項目の数は文化によって異なる。
- (5) 影響力は上場している企業の中のみで相対的に測る。

図5 貢献ポイントの例

【株式会社日本和装ホールディングス】

<貢献内容>

着物の販売・仕立てと着物教室の経営を全国的に行っている

<和服の貢献基準>

(必要項目の数は3つであるため、その最高点は $100 \div 3 = 33$ 点)

織物 … 織物の生産企業: 該当なし

販売・仕立て … 販売・仕立て企業の(事業内容比率)×(売上高)の値の最高値を33点とし、相対化した得点を与える

普及 … ①着物の着付け教室を大規模に行っている企業: 33点

②大規模かつ恒常的な着物大会の後援企業: 33点

<貢献ポイント>

販売・仕立て (事業内容比率)×(売上高) = $20\% \times 5841 \text{ 百万円} = 116820$

最高値の 467280(さが美)を33とすると、8.25点

普及 33点

合計 $8.25 + 33 = 41.25$ 点



必要項目それぞれ
の得点を
足して、貢献
ポイントとし
ましたぜ！

第六部：ポートフォリオについて

次にポートフォリオを作成する。我々はリスク分散のために20社に対して投資を行うこととした。20社の選定には、以前に求めたファンダメンタル指標と貢献ポイントの合計値を用いた。これによって選定された企業が表6-1である。

表6-1

順位	企業名	貢献内容	順位	企業名	貢献内容
1	東映アニメーション	アニメ・漫画	11	トムス・エンタテインメント	アニメ・漫画
2	ウィズ	アニメ・漫画	12	フクシマフーズ(株)	和食
3	京都きもの友禅	着物	13	NTTドコモ	花火
4	(株)セイヒョー	和食	14	神姫バス	旅館・温泉
5	ミズノ	柔道・書道	15	ジョルダン	旅館・温泉・寺・神社
6	創通エージェンシー	アニメ・漫画	16	テレビ東京	アニメ
7	バンダイビジュアル	アニメ・漫画	17	東建コーポレーション	着物・柔道
8	株式会社一休	旅館・温泉	18	ベネッセコーポレーション	書道
9	ヤフー	旅館・温泉・寺・神社	19	新日本製鐵	柔道
10	毎日コムネット	旅館・温泉	20	プロダクション・アイジー	アニメ・漫画

企業の文化貢献の内訳を見るとアニメ・漫画への貢献企業が多く、このままでは貢献に偏りが生じてしまい、正しく日本文化に貢献しているとは言えない。そのため、「ひとつの文化への貢献企業数を全体数の25%以内にする」という基準を設置し、今回投資対象外の大証、名証の上場企業も除いた上で調整した。その結果、アニメ・漫画への貢献企業の中で最も総合点数の低い、プロダクション・アイジーを除いた。以上をふまえ、繰り上げて企業を加えると最終的な選定企業は表6-2のようになった。

表6-2

順位	企業名	貢献内容	順位	企業名	貢献内容
1	東映アニメーション	アニメ・漫画	11	フクシマフーズ(株)	和食
2	ウィズ	アニメ・漫画	12	NTTドコモ	花火
3	京都きもの友禅	着物	13	ジョルダン	旅館・温泉・寺・神社
4	(株)セイヒョー	和食	14	テレビ東京	アニメ
5	ミズノ	柔道・書道	15	東建コーポレーション	着物・柔道
6	創通エージェンシー	アニメ・漫画	16	ベネッセコーポレーション	書道
7	バンダイビジュアル	アニメ・漫画	17	新日本製鐵	柔道
8	株式会社一休	旅館・温泉	18	東日本旅客鉄道	旅館
9	ヤフー	旅館・温泉・寺・神社	19	日本和装ホールディングス	和服
10	毎日コムネット	旅館・温泉	20	ヤマザワ	花火

今回の投資は日本文化への貢献を重視して企業を選択したため、収益の期待値と分散から算出する効率フロンティでは一部の企業に集中してしまった。そのためそれぞれの企業への投資金額は全て25万円とした。



幅広い貢献を
しなければ！！

第七部：企業紹介

東映アニメーション	アニメ 産出	「ゲゲゲの鬼太郎」から「ふたりはプリキュア」に至るまで、長年にわたりアニメーションを製作し続ける老舗企業。アニメをTV・劇場で放映するにとどまらず、製作アニメのキャラクター商品(玩具・衣類・食品・文具など)を展開したり、キャラクターショーやミュージカル等のイベントの企画・運営も行う。また、「ドラゴンボール」など漫画を土台とするキャラクターグッズも多数製作している。 漫画とアニメに貢献。
ウイズ	アニメ 産出	「デジモンアドベンチャー」などのアニメを製作。 そのアニメに関連するグッズや、「金色のガッシュベル」など漫画を土台とするキャラクターグッズも多数販売。 漫画とアニメに貢献。
京都きもの友禅	和服	振袖・浴衣を軸に着物を直営店で小売りしている。 事業内比率は和服99%。 和服に大きく貢献。
セイトヨー	和菓子	新潟市の製氷業がスタート。 現在は明治製菓向けOEM製品、冷凍食品、アイスクリーム中心。 笹だんご、ういろう、ちまきを作り和菓子に貢献。
ミズノ	柔道	スポーツ用品専業大手。 全日本柔道連盟強化A選手である野村忠宏のアドバイザー・スタッフである。 また、柔道着において圧倒的なシェアをほこる。 柔道に貢献。
創通エージェンシー	アニメ 産出	アニメ番組企画・制作のメディア事業と、アニメの著作権事業が軸。 「アンパンマン」、「少年陰陽師」などのアニメを製作している。 「ガンダム」などのゲームソフトも手がけ、漫画とアニメに貢献。
バンダイビジュアル	アニメ 産出	バンダイの子会社であり「ガンダム」等の映像著作物の企画・制作・販売およびライセンス事業を行う。 「ゲロロ軍曹」、「クレヨンしんちゃん」などの漫画を土台としたアニメも製作している。 アニメと漫画に貢献。
一休	旅館 温泉	ネット上で高級旅館専門予約サイト「一休.com」を運営。 温泉が魅力の旅館など、300以上の旅館を掲載している。 旅館と温泉に貢献。
ヤフー	寺・神社 旅館 温泉	検索サイトを核とした、日本最大のポータルサイト。 1000以上の旅館や、温泉ツアー、寺ツアーなどを予約できる。 寺・神社と旅館と温泉に貢献。
毎日コムネット	温泉 旅館	名湯宿泊券予約サイト「みんな温泉!」[温泉旅館.com]を運営。 温泉がある日本旅館の紹介や予約サービスを行っている。 温泉と旅館に貢献。

フクシマフーズ	和食	マルちゃんブランドのレトルト赤飯、五目釜飯、おこわ、白飯などを製造。 個食化の流れの中でも、和食の中心である米飯のグレードの高さを追求。 和食に貢献。
NTT Fコモ	花火	第27回山形大花火大会を後援(全国の花火大会の中で打ち上げ数9位)。 花火に貢献。
ジョルダン	寺・神社 温泉	乗換案内トラベルというサイトを通じて、ツアーの紹介・予約を行っている。 ツアーには寺をめぐるものや、温泉を中心としたものが数多く存在。 寺・神社と温泉に貢献。
テレビ東京	花火 アニメ	キー局の中でアニメの放送本数が最も多く、首都圏民放キー局で放送されるアニメ全作品のうち、半数以上が同局の放送によるものである。 また、第29回隅田川花火大会を後援している(全国の花火大会の中で打ち上げ数8位)。 花火とアニメに貢献。
東武コーポレーション	柔道 和服	全日本柔道連盟とオフィシャルパートナー契約を結ぶ。 全日本柔道連盟に対し全面的協賛を行う企業はここだけである。 また、全日本着物振興会が設立されて以降、毎年開催されている「全国きものの女王コンテスト」の協賛企業であった。 柔道と着物に貢献。
ベネッセコーポレーション	書道	全国高等学校総合文化祭の書道部門を後援している。 全国高等学校総合文化祭とは、全国からの書道作品の代表展が集まる、書道の大きなイベントの一つである。 書道に貢献。
新日本製鉄	柔道	全日本柔道連盟強化B選手が1人所属。 また、社内に柔道部を持つ。 柔道に貢献。
日本和装	和服	自身を『和文化のFR事業』というサービス業」と位置づける。 4カ月間無料着物着付け教室の展開、着物や帯の価値評価がわかるカリキュラム、さらに「着る機会」づくり(修了パーティなど)も実施している。和服販売仲介も同時に手がけ、和服に大きく貢献。
JR東日本	寺・神社 神社 温泉	えきねっとで旅の情報発信や、予約サービスを行っている。 寺や神社、温泉をめぐる旅行ツアーを多数販売し、寺・神社と温泉に貢献。
ヤマザワ	花火	山形花火大会の後援をしている。(全国の花火大会の中で打ち上げ数9位) 花火に貢献。



僕達はこれらの企業を応援していくことに決めたよ！
財務状況だけでなく貢献度もはかることによって満足いく選定ができたよ！！

第八部：ストックリーグを通じて

今回のストックリーグを通して、ファンダメンタル分析やポートフォリオの作成にあたって得た、指標や効率フロンティアの描き方の知識は言うまでもなく、貢献度ポイントという私達独自の基準を作ることによって、何も無いところから新たに自分達の力で基準を作り上げていくという、普通の授業では得られないような経験もすることができました。

また、国籍も学部も違う5人でしたが、ストックリーグの下に結集し、授業外においても長時間の話し合いや手作業で四季報を1ページずつ調べたり、貢献内容を調べるため、すべての企業のホームページをチェックするなど、いろいろなところで汗を流すことによって結束力をつけることができたと思います。大学2年生という時期は何もせずにダラダラと過ごしてしまいがちですが、ストックリーグに参加したことによって、充実した時間を過ごせ、貴重な仲間とも出会うことができました。今後の人生においても、ストックリーグで得た知識・経験を生かしていきたいです。

加えて、日本文化をテーマに選定したことで、その価値や、そもそも文化とは何なのかという根本を考え直すきっかけを得、新たに見識を広げることができました。このように、参加形態は株式投資を通じたものでしたが、このストックリーグを通じて特に感じたのは、株式投資は「投資」そのものに加え、同時に私たちの視野を広げ、豊かにするものでもあるということでした。今回興味を持ったことをきっかけに、これからも勉強を続けて生きたいです。

最後に、ストックリーグの論文作成にあたって、アンケートに協力して頂いた方々、そしてお忙しい中的確にご指導して下さった秋山先生に感謝の意を表したいと思います。

参考文献：

<書籍>

『これだけは知っておきたい株の基本 - マネーレッスン』日本経済新聞社

『会社四季報 2006 年 4 集秋号』東洋経済新報社

<web>

NIKKEI NET(<http://www.nikkei.co.jp/news/shakai/20061221AT1G2002C20122006.html>)

野村證券証券用語解説集 (<http://www.nomura.co.jp/terms/vogue/ebitda.html>)

各データ：

『会社四季報 2006 年 4 集秋号』東洋経済新報社

Yahoo!ファイナンス (<http://quote.yahoo.co.jp/>)

EOL.Inc(<http://www.eol.co.jp/>)

付録 1 : 日本語アンケート

日本文化に対する意識調査

経済学部秋山裕先生指導下の「自由研究セミナー」という授業では、現在日経ストックリーグという株式投資コンテストにむけ各グループが論文作成をしています。その一貫として、私たちのグループでは日本文化についての意識調査をしています。つきましては、お手数とは存じますが下記アンケートにお答えくださいますよう、お願い申し上げます。

1. 以下のうち、今後日本文化として保護、ないし発展させていきたいものはどれですか？ 下記の選択肢の中から全て選んで○をつけてください。

☐	アニメ	☐	ゲーム	☐	ビール
☐	居酒屋	☐	現代日本文学（村上春樹など）	☐	布団
☐	ウォークマン	☐	ゴルフ	☐	邦画
☐	駅弁	☐	サッカー	☐	ボーリング
☐	演歌	☐	J-pop	☐	麻雀
☐	縁日	☐	柔道	☐	漫画
☐	鉛筆	☐	書道	☐	漫画喫茶
☐	お化け屋敷	☐	新幹線	☐	漫才・コント
☐	温泉	☐	神社	☐	メイド喫茶
☐	雅楽	☐	相撲	☐	屋形船
☐	カップラーメン	☐	絶叫マシン	☐	野球
☐	蚊取り線香	☐	扇子	☐	UFO キャッチャー
☐	歌舞伎	☐	造園	☐	ラーメン
☐	カラオケ	☐	駄菓子	☐	落語
☐	空手	☐	茶・茶道	☐	旅館
☐	カレー	☐	鉄棒	☐	和菓子
☐	玩具（ビー玉、メンコ、コマなど）	☐	寺		
☐	キャラクター（キティ、ポケモンなど）	☐	日本人デザイナーブランド（ハナエモリ、ヒロコシノなど）	☐	和食（寿司、うどん、そばなど）
☐	弓道	☐	能楽	☐	和服
☐	牛丼	☐	パチンコ・スロット	☐	
☐	競馬	☐	花火	☐	

その他何かご意見があればお書きください。（ ）

差し支えなければ以下の項目にもお答えください。

<1>性別	1. 男性	2. 女性		
<2>年齢	1. 10 歳代	2. 20 歳代	3. 30 歳代	4. 40 歳代
	5. 50 歳代	6. 60 歳代	7. 70 歳代以上	
<3>出身国	（ ）			

ご協力ありがとうございました。

付録 2 : 英語アンケート

Questionnaire of Japanese Culture

In the class taught by Professor Akiyama, students study about stocks and write a paper for a stock contest, “the Nikkei Stock League.” Concerning this, our team will survey the recognition of Japanese culture. We would appreciate it if you would cooperate with our survey.

1 .Please check all the alternatives that you think are connected to Japanese culture and make Japan attractive. Do not check the ones you do not know.

☐	Anime	☐	Horse racing	☐	Manzai & Conte (comic dialogue)
☐	Baseball	☐	Japanese archery(Kyudo)	☐	Mosquito-repellent incense (<i>Katorisenko</i>)
☐	Beer	☐	Japanese designer brand	☐	<i>Nougaku</i>
☐	Boring	☐	Japanese fair (<i>Enniti</i>)	☐	Pachinko & Slot machine
☐	Calligraphy (<i>Syodou</i>)	☐	Japanese food(<i>sushi, udon, etc</i>)	☐	Pencil (<i>Enpitu</i>)
☐	Cartoon	☐	Japanese modern literature	☐	<i>Rakugo</i>
☐	Character(Kitty, Pokemon, etc)	☐	Japanese movie	☐	<i>Ra-men</i> (Chinese noodles)
☐	Cup-noodle	☐	Japanese pub	☐	Roller coaster
☐	Curry	☐	Japanese style hotel (<i>Ryokann</i>)	☐	<i>Sensu</i> (Japanese fan)
☐	<i>Dagashi</i> (cheap sweets)	☐	Japanese sweets	☐	<i>Shinkansen</i>
☐	<i>Ekiben</i> (box lunch sold at a railed station)	☐	Japanese toy (marble, menco, etc)	☐	Shrine
☐	<i>Enka</i>	☐	J-pop	☐	Soccer
☐	Fireworks	☐	<i>Jyudo</i>	☐	<i>Sumo</i>
☐	Fun house (<i>Obakeyashiki</i>)	☐	<i>Kabuki</i>	☐	Spa
☐	<i>Futon</i> (Japanese mattress)	☐	<i>Karaoke</i>	☐	Tea & Tea ceremony
☐	<i>Gagaku</i>	☐	<i>Karate</i>	☐	Temple
☐	Game (TV and PC)	☐	<i>Kimono</i>	☐	
☐	Gardening(Japanese style)	☐	<i>Maidkissa</i> (coffee shop served by costumed girl)	☐	UFO catcher
☐	Golf	☐	Mahjong (<i>Ma-jan</i>)	☐	Walkman
☐	<i>Gyudon</i> (beef on the rice)	☐	<i>Mangakissa</i> (café there are many cartoons)	☐	<i>Yakatabune</i> (a big wooden ship for party)
☐	Horizontal bar (<i>Tesubou</i>)	☐		☐	

If you have any opinion, please write it down.

(

)

Write down if you wish.

<1>sex	1. male	2. female		
<2>nationality	1. Asian	2. European	3. American	4. African
	5. Other (		)	

~ Thank You For Your Cooperation ~

付録3：貢献ポイントの詳細

【評価方法】

* 本来異なる必要項目の最高点は、便宜的に統一して10点満点で評価し、後に100点満点換算に変換する。

- (1) 1企業が1つの文化に貢献できる点数は最大100点である。
- (2) 2つ以上の文化に貢献している企業は、それぞれの得点の合計が最終的な貢献ポイントとなる。
- (3) 1つの文化への貢献ポイントは、各必要項目に対する得点の合計とする。
- (4) 必要項目の最高点は $100 \div (\text{必要項目の数})$ で与える。
* 必要項目の数は文化によって異なる。
- (5) 影響力は上場している企業の中のみで相対的に測る。
- (6) 必要項目の合計値が10点を超える場合も、10点として扱う。

【内容】

アニメ

製作...アニメ製作の(事業内容比率)×(売上高)の値を、最高値を10点として相対化した得点を与える。

放送...アニメ専門チャンネルを持つ企業:10点。

*ただしテレビ東京は民法キー放送局の全アニメ番組の50%を占めるので、特別に10点を与える。

普及...<1>制作しているアニメグッズのタイトル数:

10タイトル以上→10点、5タイトル以上→5、3タイトル以上→3

<2>公開中・上映予定のアニメ映画数:最多数を10点とし相対化した得点を与える。

温泉

採掘...温泉の採掘事業をしている企業:該当なし

温泉施設...温泉施設の(事業内容比率)×(売上高)の値を、最高値を10点として相対化した得点を与える

普及...<1>(1)「温泉 案内」といれて検索(Google, yahoo):

トップページにくる...5点、3ページ以内...3点、それ以降...0点

(2)詳しい効能の書いた温泉検索機能がある:5点

<2>温泉を巡るツアーを多く企画している企業:5点

雅楽

演者・楽器...雅楽の演者の雇用・楽器の制作会社:該当なし

普及...中心的に雅楽団体のCDを出している企業:10点

歌舞伎

役者...専属の役者数:5人以上...10点 1~5人...5点

舞台...昨年の歌舞伎の上演期間:

3ヶ月以上...10点、1ヶ月以上...7点、行った...3点

普及...<1>歌舞伎の知識・情報配信に関して「歌舞伎」といれて検索(Google, yahoo):

トップページにくる...10点、5ページ以内...5点、それ以降...3点

柔道

選手 ...所属する財団法人全日本柔道連盟の強化選手数:

0人・・・0点、 1～5人・・・3点、
6～10人・・・7点 11人以上・・・10点

柔道着...柔道着の制作企業:10点(ミズノのみ)

普及 ...<1>全日本柔道連盟とオフィシャルパートナー契約をする協賛企業:10点
<2>財団法人全日本柔道連盟の強化選手属する柔道部を持つ企業:10点

書道

書道用具...書道用具の製作・販売企業:10点(文溪堂のみ)

普及 ...大規模で恒常的な書道大会の後援企業:10点

寺・神社

建築・保全...寺や神社の建築・保全を行う企業:該当なし

葬儀関連(葬儀・仏具・墓地など)

...葬儀関連事業の(事業内容比率)×(売上高)の値を、最高値を10点として相対化した得点を与える。

普及 ... <1>(1)「寺・神社 案内」といれて検索(Google, yahoo.):
トップページにくる・・・5点、3ページ以内・・・3点、それ以降・・・0点
(2)寺・神社に関する検索機能がある:5点
<2>寺・神社を巡るツアーを企画している企業:5点

花火

製造...花火の製造企業:該当なし

販売...花火の専門的な販売企業:該当なし

普及...大規模で恒常的な花火大会の後援企業:10点

漫画

作家・出版 ... コミック月間雑誌の出版数:

1～4冊:2.5点 5～8冊:5点
9～12冊:7.5点 13～16冊:10点

画材...画材の製作・販売企業:10点(パイロットのみ)

普及...<1>漫画発のアニメの制作企業:

アニメ製作の(事業内容比率)×(売上高)の値を、最高値を10点として相対化した得点を与える。

<2>漫画発のアニメの放送企業:アニメ専門チャンネルを持つ企業:10点。

<3>漫画・漫画関連製品を専門的に販売している企業:10点

<4>制作している漫画発の玩具のタイトル数:

5タイトル以上→10点 3タイトル以上→5点 1タイトル以上→3点

落語

話し手・寄席...昨年の落語の上演期間:

3ヶ月以上・・・10点、1ヶ月以上・・・7点、行った・・・3点

普及 ... <1>落語の知識・情報配信に関して「落語」といれて検索(Google, yahoo)
トップページにくる・・・10点、5ページ以内・・・5点、それ以降・・・3点

<2>落語専門の電波チャンネルを持っている企業:10点

旅館

宿泊...経営している旅館数の最高数を10点とし相対化した得点を与える。

普及...<1>(1)「旅館 案内」といれて検索(Google, yahoo,):

トップページにくる...5点、3ページ以内...3点、それ以降...0点

(2)使いやすい旅館検索機能がある:5点

<2>旅館を巡るツアーを多く企画している企業:10点

和食・和菓子

制作...制作している品物が企業によって全く異なるため一律に10点を与える。

販売...販売している品物が企業によって全く異なるため一律に10点を与える。

和服

織物...織物の生産企業:該当なし

販売・仕立て...販売・仕立ての(事業内容比率)×(売上高)の値を、最高値を10点として相対化した得点を与える

普及...<1>着物の着付け教室を大規模に行っている企業:10点

<2>大規模かつ恒常的な着物大会の後援企業:10点

*1 必要項目の最高値がバラバラであるが、我々はその文化を広く支えるという観点から正しいと考える。

*2 同じ業務内容で複数の項目に該当した場合、得点が突出して高くなることを避けるため、得点を高い順に並べたときに2番目の値を2で割り、3番目の値を3で割ったものを足しあわせた。

(例、旅行関係のインターネット案内、漫画・アニメの放送など)

*3 雅楽の演者、落語の話し手については雇用している企業が存在しないため、公平性を考え、他の項目と同じ所属にして扱った。なお、上場していなくとも企業が存在する場合は、「該当なし」として扱った。