

【第3編 資産運用 8-12】企業価値計算のケーススタディ その3 (part.1)
株式 経営戦略と商品のサイクルを読み解く

(1) 値がさ株は価値に対して割高すぎるのか？

(例) 任天堂株式会社 (7974)

① 株価：47,000 円 (2020 年 4 月 16 日時点)

② 時価総額は 6 兆 1,884 億円 (2020 年 4 月 16 日時点、国内第 10 位)

③ ゲーム機ハード・ソフトを主力商品とするグローバル企業

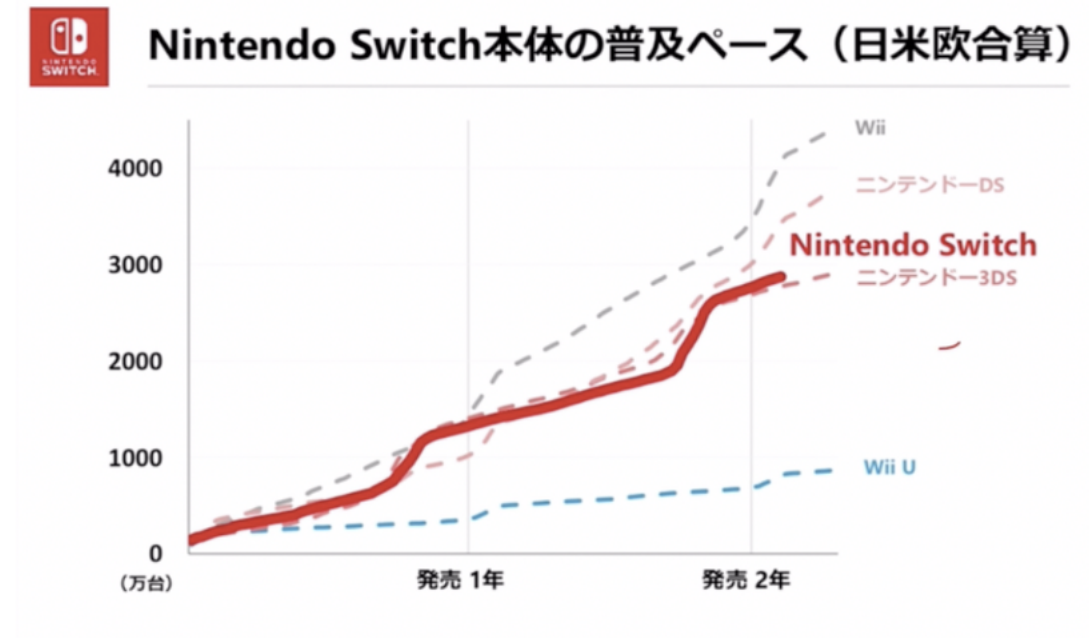
・ハード

ゲーム & ウォッチ、ファミコン、スーパーファミコン、Nintendo 64、
ゲームボーイ、ゲームボーイアドバンス、ゲームキューブ、
Nintendo DS、Wii、Nintendo Switch、amiibo など

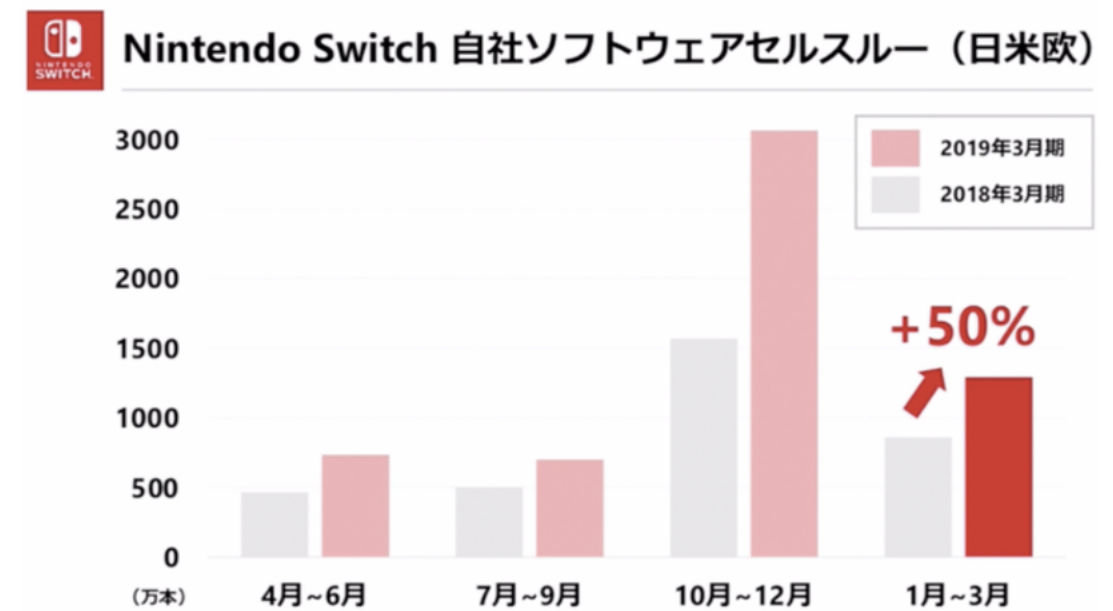
・ソフト

スーパーマリオブラザーズ、星のカービィ、ゼルダの伝説、
ポケットモンスター、どうぶつの森、ドンキーコング、ピクミンなど

(2)任天堂の売上高の9割がゲーム機事業

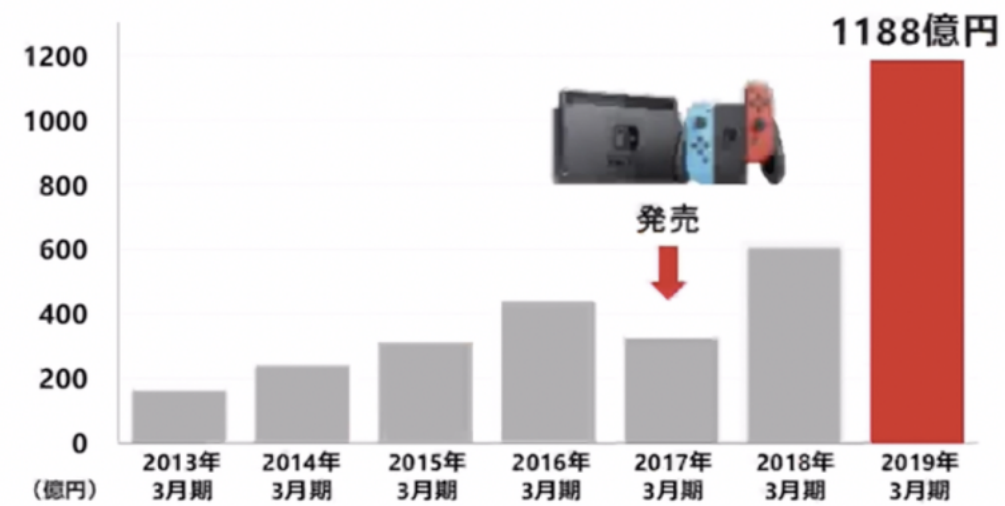


(3)ハードには買い替えサイクルがある



(4)「タイレシオ (Tie Ratio)」 から「デジタル売上高」へ

デジタル売上高推移

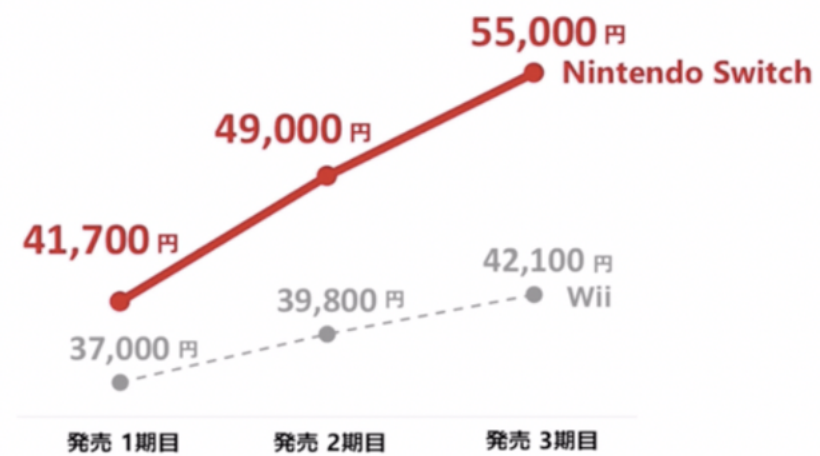


→Switch online : 1,000 万人のユーザー

(5)ハード 1 台あたりから生まれる単価の向上

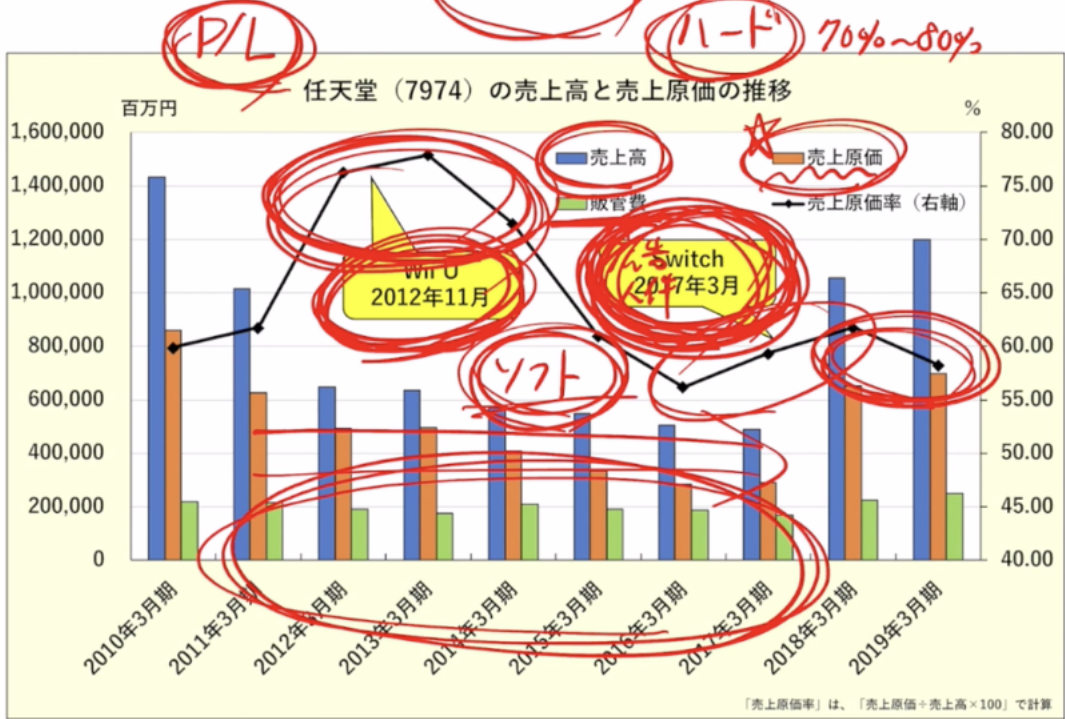


ハードウェア1台あたり売上高 (累計)



(7)ハードを売った後、原価率の低下にアプローチ

ハードを売った後、原価率の低下にアプローチ



	2010年3月	2011年3月	2012年3月	2013年3月	2014年3月
営業CF	160,337	78,103	▲94,955	▲40,390	▲23,114
投資CF	▲12,728	▲154,038	▲164,392	89,104	▲20,084
フリーCF	147,609	▲75,935	▲259,347	48,714	▲43,198

	2015年3月	2016年3月	2017年3月	2018年3月	2019年3月
営業CF	60,293	55,190	19,101	152,208	170,529
投資CF	▲105,394	▲71,740	69,518	61,387	45,353
フリーCF	▲45,101	▲16,550	88,619	213,595	215,882

	2015年3月	2016年3月	2017年3月	2018年3月	2019年3月
売上高	549,780	504,459	489,095	1,055,682	1,200,560
営業利益	24,770	32,881	29,362	177,557	249,701
当期純利益	41,843	16,505	102,574	139,590	194,009