

企業ニュース バンダイナムコホールディングス

(東証プライム : 7832) <https://www.bandainamco.co.jp/>

作成者: 村上大志

豊富なIPを活用し、エンタメ分野で幅広く事業を展開

2005年、バンダイとナムコの経営統合により設立。玩具・模型などの製造販売やネットワークコンテンツの企画開発及び配信、家庭用ゲームの制作販売などを手掛けるエンターテインメント企業。キャラクターの世界観や特性を生かし、最適なタイミングで、最適な商品・サービスを、最適な地域に向けて提供することでIP（知的財産）価値の最大化を図る「IP軸戦略」のもと事業を展開。主要IPは、「ウルトラマン」「機動戦士ガンダム」「ドラゴンボール」「ワンピース」など。22.3期のセグメント別売上高構成比はENT*（デジタル）40%、ENT（玩具ホビー）40%、IPプロデュース8%、アミューズメント9%、その他3%。

※ENT：エンターテインメントの略



過去最高の売上高、営業利益を達成、IPのメタバース展開に注目

22.3期の連結業績は売上高が8,893億円、前期比20%増、営業利益が1,255億円、同48%増。過去最高の売上高、営業利益を達成し、特に営業利益は初めて1,000億円を突破した。セグメント別ではENTが業績をけん引、デジタル、玩具ホビーともに好調だった。デジタルは2月に発売した「ELDEN RING」が業績に大きく貢献、22.3期の出荷本数400万本の見込みに対して1,340万本の実績と大ヒットとなった。玩具ホビーは「機動戦士ガンダム」シリーズのプラモデルやコレクターズフィギュアなど、ハイターゲット層向け商品の販売が拡大した。

23.3期の会社計画は売上高が8,800億円、前期比1%減、営業利益が1,000億円、同20%減。大ヒットした「ELDEN RING」の業績貢献の剥落などで減収減益の計画だが、各事業で高い水準を保ち、営業利益1,000億円を目指す。デジタルでは家庭用ゲーム向けに「ドラゴンボール」や「ワンピース」、「機動戦士ガンダム」の新作タイトルを発売予定。玩具ホビーでは原材料費や物流費の上昇の影響を受けるも、商品ラインアップを拡充しグローバルでの事業拡大を進める。当社はIPのメタバース（仮想空間）展開にも注力している。第1弾として「機動戦士ガンダム」をテーマにしたメタバースの構築に着手しており、今後の展開に注目が集まっている。

[株価動向・投資判断]

IPのマルチ展開で事業拡大が期待できよう。メタバースへの取り組みにも注目したい。

<7832 バンナムHD 業績:日本基準>

[今期予想の配当金は発行会社予想]

	売上高	営業利益	経常利益	当期利益	1株利益	1株配当
	百万円 (伸び率)	百万円 (伸び率)	百万円 (伸び率)	百万円 (伸び率)	円	円
21.3	740,903 (2)	84,654 (7)	87,612 (10)	48,894 (▲15)	222.6	112.00
22.3	889,270 (20)	125,496 (48)	133,608 (52)	92,752 (90)	422.1	212.00
23.3 予	880,000 (▲1)	100,000 (▲20)	101,000 (▲24)	70,000 (▲25)	318.2	54.00

(注)23.3期の1株配当の予想値は利益配分に関する基本方針に基づいたベース配当の金額



[主要株価指標] (売買単位: 100株)

株価 (2022/6/17)	9,139 円
年初来高値 (高値日)	9,999 円 (22/6/8)
同 安値 (安値日)	7,546 円 (22/1/27)
予想 P E R (23.3 予)	28.7 倍
1株株主資本 (PBR算出用)	2,654.8 円
P B R	3.44 倍
予想配当利回り	0.59 %
(1株当たり配当金 54.00円)	
R O E (22.3)	16.9 %
発行済み株式数	22,200 万株