



## 2023年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2022年8月3日

上場取引所 東

上場会社名 任天堂株式会社

コード番号 7974

URL <https://www.nintendo.co.jp>

代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 古川 俊太郎

問合せ先責任者 (役職名) 経営統括本部副本部長 (氏名) 三宅 浩二 (TEL) 075-662-9600

四半期報告書提出予定日 2022年8月10日

配当支払開始予定日 —

四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有

四半期決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

## 1. 2023年3月期第1四半期の連結業績(2022年4月1日~2022年6月30日)

## (1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2023年3月期第1四半期	307,460	△4.7	101,647	△15.1	166,723	29.6	118,984	28.3
2022年3月期第1四半期	322,647	△9.9	119,752	△17.3	128,610	△14.4	92,747	△12.9

(注) 包括利益 2023年3月期第1四半期 182,428百万円(86.6%) 2022年3月期第1四半期 97,746百万円(△11.9%)

	1株当たり四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり四半期純利益
	円 銭	円 銭
2023年3月期第1四半期	1,018.55	—
2022年3月期第1四半期	778.59	—

## (2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2023年3月期第1四半期	2,586,214	2,035,609	78.7
2022年3月期	2,662,384	2,069,310	77.7

(参考) 自己資本 2023年3月期第1四半期 2,035,362百万円 2022年3月期 2,069,043百万円

## 2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2022年3月期	—	620.00	—	1,410.00	2,030.00
2023年3月期	—	—	—	—	—
2023年3月期(予想)	—	—	—	—	—

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

※当社は、2022年10月1日を効力発生日として、普通株式1株を10株に分割する予定です。配当は、各期の利益水準を勘案し、中間と期末の年2回行うことを基本方針としていますが、予想について現時点では未定とし、2023年3月期第2四半期の決算発表の時点で公表する予定です。

## 3. 2023年3月期の連結業績予想(2022年4月1日~2023年3月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する当期純利益		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	1,600,000	△5.6	500,000	△15.6	480,000	△28.4	340,000	△28.8	289.80

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

※1株当たり当期純利益は、「2. 配当の状況」の脚注に記載した株式分割の影響を考慮しています。

※ 注記事項

- (1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動） : 無
- (2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 有
- (3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示
- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
  - ② ①以外の会計方針の変更 : 無
  - ③ 会計上の見積りの変更 : 無
  - ④ 修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数（普通株式）

- ① 期末発行済株式数（自己株式を含む）
- ② 期末自己株式数
- ③ 期中平均株式数（四半期累計）

2023年3月期1Q	129,869,000株	2022年3月期	129,869,000株
2023年3月期1Q	13,446,672株	2022年3月期	12,547,022株
2023年3月期1Q	116,817,804株	2022年3月期1Q	119,122,625株

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料に含まれる将来の見通しに関する記述は、現時点で入手可能な情報に基づき当社の経営者が判断した見通しであり、潜在的なリスクや不確実性を含んでいます。現実の結果（実際の業績及び配当予想額を含みますが、これに限られません。）は様々な要因の変化により、これら見通しとは大きく異なる結果となる可能性があることをご理解ください。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報 .....	P. 2
(1) 連結経営成績に関する説明 .....	P. 2
(2) 連結業績予想に関する説明 .....	P. 2
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記 .....	P. 3
(1) 四半期連結貸借対照表 .....	P. 3
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書 .....	P. 4
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項 .....	P. 6
(継続企業の前提に関する注記) .....	P. 6
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記) .....	P. 6
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用) .....	P. 6
(追加情報) .....	P. 6
3. 補足情報 .....	P. 8
(1) 連結販売実績 .....	P. 8
(2) 連結参考情報 .....	P. 8
(3) 提出会社の主な外貨建資産及び負債 .....	P. 9
(4) 連結販売数量及びタイトル数 .....	P. 9

## 1. 当四半期決算に関する定性的情報

### (1) 連結経営成績に関する説明

当第1四半期(2022年4月～6月)のNintendo Switchビジネスは、4月に発売した『Nintendo Switch Sports』が484万本の販売を記録したほか、6月に発売した『マリオストライカーズ バトルリーグ』が191万本の販売となり、順調な滑り出しとなりました。また、『星のカービィ ディスカバリー』が188万本(累計販売本数453万本)と好調に推移するとともに、『マリオカート8 デラックス』が148万本(累計販売本数4,682万本)を記録するなど、前期以前に発売したタイトルも安定した販売状況が続いており、当期のミリオンセラータイトルは4タイトルとなりました。これらの結果、ハードウェアの販売台数は343万台、ソフトウェアの販売本数は4,141万本となりましたが、半導体部品等の供給不足による影響もあり、前年同期比ではハードウェアは22.9%減、ソフトウェアは8.6%減となりました。

ゲーム専用機におけるデジタルビジネスでは、Nintendo Switchのパッケージ併売ダウンロードソフトが好調に推移したほか、Nintendo Switch Onlineによる売上も増加しました。さらに、自社タイトルだけではなくソフトメーカー様のタイトルの追加コンテンツが販売を伸ばしたことなどにより、デジタル売上高は880億円(前年同期比16.0%増)となりました。

モバイル・IP関連収入等については、ロイヤリティ収入は安定的に推移しましたが、スマートデバイス向け課金収入が減少したことで、売上高は109億円(前年同期比16.8%減)となりました。

これらの状況により、売上高は3,074億円(うち、海外売上高2,455億円、海外売上高比率79.9%)、営業利益は1,016億円となりました。また、為替相場が円安に推移したことにより為替差益が517億円発生し、その結果、経常利益は1,667億円、親会社株主に帰属する四半期純利益は1,189億円となりました。

### (2) 連結業績予想に関する説明

当期の業績予想については、2022年5月10日に公表しました業績予想からの変更はありません。

Nintendo Switchでは、ハードウェアでは引き続き3つのモデルの魅力をお伝えすることで、販売の勢いを維持するとともに、さらなる普及の拡大に努めていきます。ソフトウェアでは、7月に発売した『ゼノブレイド3』に加えて、『スプラトゥーン3』(9月)、『ベヨネッタ3』(10月)、『ポケットモンスター スカーレット・バイオレット』(11月)等の発売を予定しています。また、ソフトメーカー様からもバラエティに富んだ魅力あるタイトルの発売が予定されており、発売済みの人気タイトルに加えて新規タイトルを継続的に投入することで、プラットフォームの活性化に努めます。

なお、連結業績予想は、販売に必要な製品を生産できる前提で作成していますが、半導体部品を含む部材の調達状況や、新型コロナウイルス感染症などの影響によって、今後、生産や輸送に支障をきたすリスクがあります。

当社グループでは、お客様に当社の製品やサービスを楽しんでいただける環境を引き続きご提供できるように、必要な対応を取りつつ、事業運営を継続していきます。

## 2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

## (1) 四半期連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2022年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2022年6月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	1,206,506	1,123,084
受取手形及び売掛金	141,087	121,723
有価証券	504,385	441,693
棚卸資産	204,183	256,241
その他	70,147	67,110
貸倒引当金	△98	△103
流動資産合計	2,126,212	2,009,748
固定資産		
有形固定資産	85,164	91,849
無形固定資産	17,315	18,525
投資その他の資産		
投資有価証券	312,663	339,358
その他	121,028	126,733
投資その他の資産合計	433,692	466,091
固定資産合計	536,172	576,465
資産合計	2,662,384	2,586,214
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	150,910	136,849
引当金	5,459	1,696
未払法人税等	99,520	56,317
その他	284,836	296,209
流動負債合計	540,726	491,072
固定負債		
引当金	—	80
退職給付に係る負債	25,063	27,623
その他	27,284	31,828
固定負債合計	52,347	59,532
負債合計	593,074	550,604
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	10,065	10,065
資本剰余金	15,041	15,041
利益剰余金	2,198,706	2,152,266
自己株式	△220,343	△271,048
株主資本合計	2,003,469	1,906,325
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	33,199	34,167
為替換算調整勘定	32,373	94,868
その他の包括利益累計額合計	65,573	129,036
非支配株主持分	266	247
純資産合計	2,069,310	2,035,609
負債純資産合計	2,662,384	2,586,214

## (2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

## 四半期連結損益計算書

## 第1四半期連結累計期間

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年6月30日)
売上高	322,647	307,460
売上原価	129,779	122,861
売上総利益	192,868	184,598
販売費及び一般管理費	73,116	82,950
営業利益	119,752	101,647
営業外収益		
受取利息	743	2,722
為替差益	739	51,798
その他	7,490	11,259
営業外収益合計	8,973	65,780
営業外費用		
投資有価証券評価損	—	655
その他	115	48
営業外費用合計	115	704
経常利益	128,610	166,723
特別利益		
固定資産売却益	—	25
特別利益合計	—	25
特別損失		
固定資産処分損	7	8
特別損失合計	7	8
税金等調整前四半期純利益	128,603	166,740
法人税等	35,862	47,775
四半期純利益	92,740	118,965
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△7	△18
親会社株主に帰属する四半期純利益	92,747	118,984

四半期連結包括利益計算書  
第1四半期連結累計期間

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年6月30日)
四半期純利益	92,740	118,965
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	583	1,057
為替換算調整勘定	2,526	58,988
持分法適用会社に対する持分相当額	1,895	3,417
その他の包括利益合計	5,006	63,462
四半期包括利益	97,746	182,428
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	97,754	182,446
非支配株主に係る四半期包括利益	△7	△18

## (3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

当社は、2022年5月10日開催の取締役会決議に基づき、自己株式899,500株の取得を行ったことで、当第1四半期連結累計期間において自己株式が50,695百万円増加しました。

(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)

(税金費用の計算)

一部の連結子会社については、当第1四半期連結会計期間を含む連結会計年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算しています。

(追加情報)

(株式の分割)

当社は、2022年5月10日開催の取締役会において、株式分割並びに株式分割に伴う定款の一部変更及び配当方針の変更を行うことについて決議しました。

## (1) 株式分割の目的

株式分割による投資単位の水準の引き下げにより、当社株式の流動性の向上及び投資家層のさらなる拡大を図ることを目的としています。

## (2) 株式分割の概要

## ①分割の方法

2022年9月30日(金曜日)を基準日として、同日最終の株主名簿に記載又は記録された株主の所有する当社普通株式を、1株につき、10株の割合をもって分割します。

## ②分割により増加する株式数

株式分割前の発行済株式総数	129,869,000株
今回の分割により増加する株式数	1,168,821,000株
株式分割後の発行済株式総数	1,298,690,000株
株式分割後の発行可能株式総数	4,000,000,000株

## ③分割の日程

基準日公告日	2022年9月14日(水曜日)
基準日	2022年9月30日(金曜日)
効力発生日	2022年10月1日(土曜日)

## (3) 株式分割に伴う定款の一部変更

## ①変更の理由

今回の株式分割に伴い、会社法第184条第2項の規定に基づき、2022年10月1日(土曜日)をもって当社の定款第6条に定める発行可能株式総数を変更します。

②変更の内容

変更の内容は、以下のとおりです。

(下線は変更部分を示す)

現行定款	変更後
(発行可能株式総数) 第6条 当社の発行可能株式総数は、 <u>4</u> 億株とする。	(発行可能株式総数) 第6条 当社の発行可能株式総数は、 <u>40</u> 億株とする。

③変更の日程

効力発生日 2022年10月1日(土曜日)

(4) 配当方針の変更

今回の株式分割に伴い、配当方針を以下のとおり変更します。当該変更は株式分割の実施により調整を行うものであり、従来の方針から実質的な変更はありません。

変更後の方針は、株式分割後の株式が対象となる2023年3月期の期末配当金より適用します。

(下線は変更部分を示す)

現行方針	変更後
<p>連結営業利益の33%を配当金総額の基準とし、期末時点で保有する自己株式数を差し引いた発行済株式数で除した金額の10円未満を切り上げた金額か、もしくは連結配当性向50%を基準として10円未満を切り上げた金額の、いずれか高い方を、1株当たり年間配当金とする。</p> <p>また、第2四半期(中間)の配当については、第2四半期累計期間の連結営業利益の33%を中間期末の配当金総額の基準とし、この時点で保有する自己株式数を差し引いた発行済株式数で除した金額の10円未満を切り上げた金額を1株当たり中間配当金とする。</p>	<p>連結営業利益の33%を配当金総額の基準とし、期末時点で保有する自己株式数を差し引いた発行済株式数で除した金額の1円未満を切り上げた金額か、もしくは連結配当性向50%を基準として1円未満を切り上げた金額の、いずれか高い方を、1株当たり年間配当金とする。</p> <p>また、第2四半期(中間)の配当については、第2四半期累計期間の連結営業利益の33%を中間期末の配当金総額の基準とし、この時点で保有する自己株式数を差し引いた発行済株式数で除した金額の1円未満を切り上げた金額を1株当たり中間配当金とする。</p>

(5) その他

資本金の額の変更

今回の株式分割に際して、資本金の額の変更はありません。

(6) 1株当たり情報に及ぼす影響

当該株式分割が前連結会計年度の期首に行われたと仮定した場合の1株当たり情報は、以下のとおりです。

	前第1四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年6月30日)
1株当たり四半期純利益 (円)	77.86	101.85

## 3. 補足情報

## (1) 連結販売実績

(単位：百万円)

当第1四半期 連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年6月30日)		日本	米大陸	欧州	その他	合計
	ゲーム専用機	57,288	129,050	79,069	30,261	295,670
	うち Nintendo Switchプラットフォーム ※1	54,215	126,320	78,084	29,647	288,266
	うち その他 ※2	3,073	2,730	985	614	7,404
	モバイル・IP関連収入等 ※3	4,178	5,319	1,106	376	10,981
	その他(トランプ他)	452	354	—	0	807
	合計	61,920	134,724	80,176	30,638	307,460

前第1四半期 連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年6月30日)		日本	米大陸	欧州	その他	合計
	ゲーム専用機	66,337	133,764	76,729	32,101	308,933
	うち Nintendo Switchプラットフォーム ※1	62,801	130,976	75,432	30,843	300,054
	うち その他 ※2	3,535	2,787	1,297	1,258	8,879
	モバイル・IP関連収入等 ※3	4,701	6,506	1,216	775	13,199
	その他(トランプ他)	356	157	—	0	514
	合計	71,395	140,428	77,946	32,877	322,647

(参考) ゲーム専用機に含まれるデジタル売上高 ※4

当第1四半期連結累計期間 880億円、前第1四半期連結累計期間 759億円

※1 Nintendo Switchプラットフォームの内訳は、ハード・ソフト(パッケージ併売ダウンロードソフト、ダウンロード専用ソフト、追加コンテンツ、Nintendo Switch Online含む)・アクセサリです。

※2 Nintendo Switch以外のゲームプラットフォームやamiibo等です。

※3 スマートデバイス向け課金収入、ロイヤリティ収入等です。

※4 パッケージ併売ダウンロードソフト、ダウンロード専用ソフト、追加コンテンツ、Nintendo Switch Online等の売上高です。

## (2) 連結参考情報

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年6月30日)	当連結会計年度(予想) (自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)
有形固定資産減価償却額	1,404	1,474	7,000
研究開発費	20,343	23,768	100,000
広告宣伝費	18,207	19,401	100,000
期中平均レート			
1USドル =	109.46円	129.66円	115.00円
1ユーロ =	131.87円	138.10円	125.00円
連結USドル建売上高	12億USドル	9億USドル	—
連結ユーロ建売上高	5億ユーロ	5億ユーロ	—
提出会社のUSドル建仕入高	13億USドル	10億USドル	—

## (3) 提出会社の主な外貨建資産及び負債

(単位：百万USドル、百万ユーロ)

	前事業年度末 (2022年3月31日現在)		当第1四半期末 (2022年6月30日現在)		当事業年度末(予想) (2023年3月31日現在)
	残高	為替レート	残高	為替レート	前提為替レート
現預金	3,125		2,863		
USドル建 売掛金	828	121.83円	935	136.11円	115.00円
買掛金	827		707		
ユーロ建 現預金	381	135.41円	126	142.24円	125.00円
売掛金	575		616		

## (4) 連結販売数量及びタイトル数

		前第1四半期 連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年6月30日)	当第1四半期 連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年6月30日)	販売数(単位:万台・万本) タイトル数(単位:本)	
				累計	当連結会計年度(予想) (自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)
Nintendo Switch					
ハード(全体)	国内	116	72	2,595	
	米大陸	159	127	4,330	
	欧州	108	111	2,870	
	その他	62	33	1,313	
	計	445	343	11,108	2,100
うち Nintendo Switch	国内	83	22	1,901	
	米大陸	110	49	3,257	
	欧州	82	53	2,268	
	その他	56	8	1,052	
	計	331	132	8,477	
うち Nintendo Switch (有機ELモデル)	国内	—	39	200	
	米大陸	—	46	240	
	欧州	—	45	158	
	その他	—	21	134	
	計	—	152	732	
うち Nintendo Switch Lite	国内	34	10	494	
	米大陸	48	33	834	
	欧州	26	12	445	
	その他	5	4	127	
	計	114	59	1,899	
ソフト	国内	813	807	16,243	
	米大陸	2,235	1,714	38,642	
	欧州	1,135	1,152	24,945	
	その他	346	467	6,529	
	計	4,529	4,141	86,359	21,000
タイトル数	国内	65	64	1,240	
	米大陸	86	87	1,494	
	欧州	82	81	1,498	

- (注) 1 ソフトの販売数量は、パッケージソフト及びパッケージ併売ダウンロードソフトの数量であり、ダウンロード専用ソフト及び追加コンテンツは含みません。
- 2 ソフトのタイトル数は、パッケージソフトの本数です。
- 3 ソフトの販売数量実績は、ハードに同梱して販売した数量を含みます。
- 4 ソフトの販売数量予想は、ハードに同梱して販売する数量は含みません。