



2021年3月期第1四半期 決算説明資料

任天堂株式会社
2020年8月6日

1

1. 連結業績及び業績見通し

連結業績（実績）

	FY20/Q1	FY21/Q1	増減
売上高	1,721 億円	3,581 億円	+108.1 %
営業利益	274 億円	1,447 億円	+427.7 %
営業利益率	15.9 %	40.4 %	+24.5 pt.
経常利益	222 億円	1,503 億円	+576.2 %
四半期純利益	166 億円	1,064 億円	+541.3 %
四半期純利益率	9.6 %	29.7 %	+20.1 pt.

※ 四半期純利益：親会社株主に帰属する四半期純利益

※ FY=会計年度：FY21/Q1は20年4月～20年6月の期間を指します。

3

- 当第1四半期の売上高は前年同期比108.1%増の3,581億円、営業利益は427.7%増の1,447億円、経常利益は576.2%増の1,503億円、親会社株主に帰属する四半期純利益は541.3%増の1,064億円となりました。

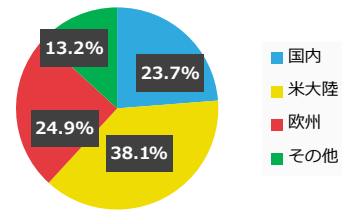
連結売上高

	FY20/Q1	FY21/Q1	増減
売上高	1,721 億円	3,581 億円	+108.1 %
ゲーム専用機※1	1,616 億円	3,445 億円	+113.2 %
モバイル・IP関連収入等※2	100 億円	132 億円	+32.7 %
その他	4 億円	2 億円	-37.3 %

※1 ハードウェア・ソフトウェア（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）・アクセサリ等を含みます。
 ※2 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。

売上高段階での為替の影響額：-97億円

FY21/Q1 地域別売上高割合



海外売上高比率76.3%

4

- ゲーム専用機ビジネスの売上高は前年同期比113.2%増の3,445億円となりました。Nintendo Switchハードウェア、ソフトウェアの販売が好調に推移し、全体の売上高は増加しました。
- モバイル・IP関連収入等による売上は、主にスマートデバイス向け課金収入が前年同期より売上を伸ばし、全体では32.7%増の132億円となりました。

売上総利益

	FY20/Q1	FY21/Q1	増減
売上総利益	834 億円	2,115 億円	+153.6 %
売上総利益率	48.5 %	59.1 %	+10.6 pt.
主な増減要因			
	FY20/Q1	FY21/Q1	増減
ハード売上高比率※1	50.5 %	47.2 %	-3.3 pt.
自社ソフト売上高比率※2	74.1 %	82.5 %	+8.4 pt.
デジタル売上高比率※2	38.3 %	55.6 %	+17.3 pt.
期中平均レート			
1USドル	109.90 円	107.56 円	-2.34 円
1ユーロ	123.49 円	118.41 円	-5.08 円

※1 ゲーム専用機の売上高全体に占める割合
 ※2 ゲーム専用機のソフト売上高全体に占める割合

5

- 売上総利益は、売上高の増加により前年同期比153.6%増の2,115億円となりました。
- 売上総利益率は、円高による為替のマイナスの影響があったものの、主にゲーム専用機の売上高に占めるソフトウェアの売上高の割合や、ソフトウェア売上高に占める自社ソフトウェアの売上高の比率及びデジタル売上高の比率が上昇したことで、前年同期比10.6ポイント増の59.1%となりました。

販売費及び一般管理費・営業利益

	FY20/Q1	FY21/Q1	増減
販売費及び一般管理費	559 億円	668 億円	+19.3 %
売上高販管費率	32.5 %	18.7 %	-13.8 pt.
営業利益	274 億円	1,447 億円	+427.7 %
営業利益率	15.9 %	40.4 %	+24.5 pt.

営業利益段階での為替の影響額：約-50億円

	FY20/Q1	FY21/Q1	増減
研究開発費	177 億円	198 億円	+12.0 %
広告宣伝費	145 億円	118 億円	-18.6 %

6

- 販売費及び一般管理費（以下、販管費）は、主に研究開発費やデジタル販売の増加に伴う決済手数料などの費用が増加したことにより、前年同期比19.3%増の668億円となりました。売上高に占める販管費の割合は、主に売上高が増加したことにより13.8ポイント減の18.7%となりました。
- 営業利益は、売上総利益が大幅に増加したことに加えて、売上高販管費率が低下したため、前年同期比427.7%増の1,447億円となり、営業利益率は24.5ポイント増の40.4%となりました。

経常利益・当期純利益

	FY20/Q1	FY21/Q1	増減
営業外収益	69 億円	59 億円	-14.4 %
うち 為替差益	-	9 億円	
営業外費用	121 億円	3 億円	-97.3 %
うち 為替差損	120 億円	-	
経常利益	222 億円	1,503 億円	+576.2 %
四半期純利益	166 億円	1,064 億円	+541.3 %
四半期純利益率	9.6 %	29.7 %	+20.1 pt.

※ 当期純利益：親会社株主に帰属する四半期純利益

期末レート	FY20末	FY21/Q1	増減
1USドル	108.83 円	107.79 円	-1.04 円
1ユーロ	119.55 円	121.03 円	+1.48 円

7

- 経常利益は、主に営業利益が増加したことに加えて、前期は120億円の為替差損が発生していたため、前年同期比576.2%増の1,503億円となりました。
- 親会社株主に帰属する四半期純利益は541.3%増の1,064億円となりました。

連結業績（予想）

	FY20実績		FY21予想		増減
売上高	13,085	億円	12,000	億円	-8.3 %
営業利益	3,523	億円	3,000	億円	-14.9 %
経常利益	3,604	億円	2,900	億円	-19.5 %
当期純利益	2,586	億円	2,000	億円	-22.7 %

※ 当期純利益：親会社株主に帰属する当期純利益
 ※ FY21前提為替レート：1ドル105円、1ユーロ115円

配当金	FY20実績		FY21予想		増減
年間配当	1,090	円	840	円	-250 円

Nintendo Switch	FY20実績		FY21予想		増減
ハードウェア	2,103	万台	1,900	万台	-9.6 %
ソフトウェア	16,872	万本	14,000	万本	-17.0 %

※ FY20実績のソフトウェア販売数量には、ハードに同梱して販売した数量（340万本）を含みます。

8

- 2021年3月期の連結業績予想については、2020年5月7日に公表いたしました業績予想から変更はありません。

※ 業績予想の適切な利用に関する説明

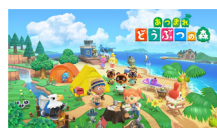
将来の見通しに関する記述は、現時点で入手可能な情報に基づき当社の経営者が判断した見通しであり、潜在的なリスクや不確実性を含んでいます。新型コロナウイルス感染症による業績予想への影響については、生産・販売数量の減少が一定期間見込まれるものの、通期では需要に応じた生産・販売が可能になり、開発中のソフトウェアは予定通り発売ができる前提としています。しかしながら不確定要素が多く存在することから、今後業績予想の修正が必要となった場合は速やかに開示します。現実の結果（実際の業績及び配当予想額を含みますが、これに限られません。）は様々な要因の変化により、これら見通しとは大きく異なる結果となる可能性があることをご理解ください。

2. ビジネスハイライト

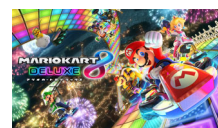
Nintendo Switchの販売状況（セルイン）

	FY20/Q1	FY21/Q1	増減
ハードウェア	213 万台	568 万台	+166.6 %
Nintendo Switch	213 万台	305 万台	+43.5 %
Nintendo Switch Lite	-	262 万台	-
ソフトウェア	2,262 万本	5,043 万本	+123.0 %

※ セルイン …任天堂グループから外部への販売数



『あつまれ どうぶつの森』
1,063万本



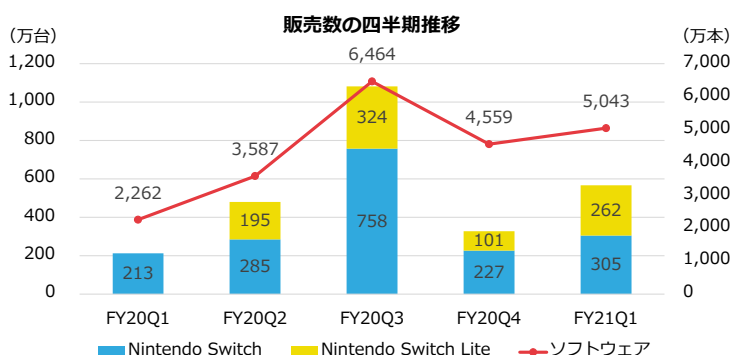
『マリオカート8 デラックス』
197万本



『Xenoblade Definitive Edition』
132万本



『世界のアソビ大全51』
103万本



ミリオンセラータイトル数（当期）

9本（自社7本、他社2本）

- Nintendo Switchファミリー全体の販売台数は前年同期比166.6%増の568万台となりました。内訳としましては、Nintendo Switchが305万台、Nintendo Switch Liteが262万台の販売となっています。
- ソフトウェアについては、前期に発売した『あつまれ どうぶつの森』が1,063万本（累計販売本数2,240万本）の販売を記録し、ソフトウェア全体の販売拡大に大きく貢献しました。また、当期に発売した『Xenoblade Definitive Edition』が132万本、『世界のアソビ大全51』が103万本の販売となり、前期までに発売した定番タイトルも引き続き販売本数を伸ばしました。加えてソフトメーカー様のタイトルも同様に販売を伸ばし、当期のミリオンセラータイトルはソフトメーカー様のタイトルも含めて9タイトルとなりました。
- これらの結果、ソフトウェアの販売本数は前年同期比123.0%増の5,043万本となりました。
- なお、新型コロナウイルス感染症の影響により、「Nintendo Switch」本体等の生産に必要な部品の調達に一部支障が出ていましたが、概ね生産状況は回復しました。ただし、今後、新型コロナウイルス感染症の影響が拡大した場合、生産等に支障をきたす可能性があります。「Nintendo Switch」本体等につきましては、生産から店頭へ並ぶまではタイムラグが生じることや、需要が高い状況が続いていることで、依然として品薄になっている地域もありますので、少しでも早くお客様にお届けできるよう努めます。

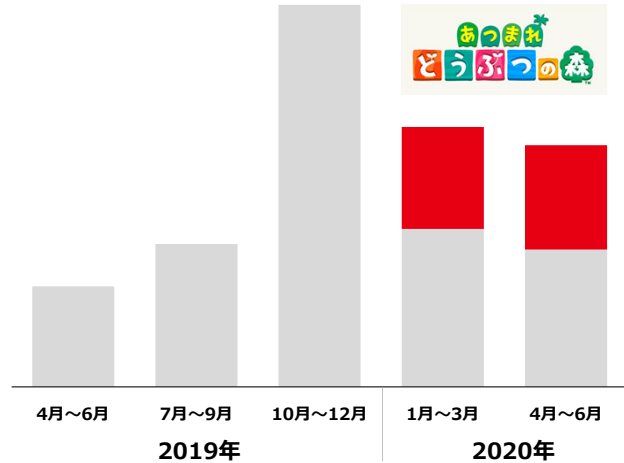
あつまれ どうぶつの森

全世界累計セルスルー
2,000万本以上



自社SWのセルスルー (4月~6月、日米欧合算)

前年同期比 **+140%**



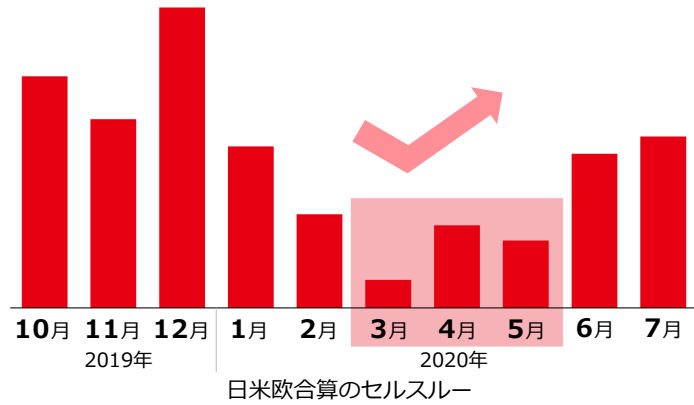
※ セルスルー … 小売店様からお客様への販売数 / 本体同梱版、ダウンロード版を含む / 全世界累計は当社推計 / Source: Nintendo, Media Create

- ここまでは当社グループから外部への販売数であるセルインについて記載しましたが、ここからは小売店様からお客様への販売数であるセルスルーについて記載します。
- 『あつまれ どうぶつの森』の全世界推計セルスルーは6月末時点で2,000万本を超え、「どうぶつの森」シリーズタイトルでこれまでもっとも多かったニンテンドー3DS用ソフトウェア『とびだせ どうぶつの森』の生涯累計セルスルー1,200万本を大きく上回っています。本タイトル以前の「どうぶつの森」シリーズタイトルを遊ばれた方だけでなく、大勢の新しいお客様にもご購入いただいたことで販売を伸ばすことができました。
- このゲームをきっかけにNintendo Switchを遊ばれたお客様の数は2020年4月から6月の第1四半期中も増え続け、この期間中に初めてプレイされたNintendo Switchファミリー本体のうち、初日に『あつまれ どうぶつの森』が遊ばれた本体の数は全体の半数以上に上りました。
- 自社ソフトウェア全体のセルスルー（日米欧合算）も、2020年4月から6月の実績は前年同期を大きく上回りましたが、そのうちの4割以上を『あつまれ どうぶつの森』が占めています。さらに、地域によって差はありますが、日米欧合算における本タイトルのデジタル販売比率は約5割という高い割合になっています。

リングフィット アドベンチャー



- 全世界累計セルスルーは400万本以上
- 製造、出荷の増加に伴い、販売が回復



※ 全世界累計は当社推計 / Source: Nintendo, Media Create

- 2019年10月に発売した『リングフィット アドベンチャー』は7月末時点の全世界推計セルスルーが400万本を超えました。
- この「アドベンチャーゲームでフィットネスをする」という当社からの新しい提案につきましては、発売当初から当社の事前予想を上回る高い需要に供給が追いつかない状態が世界中で長く継続しており、特に3月から5月にかけて品薄によるセルスルーの一時的な落ち込みが見られましたが、ソフトウェアに同梱している周辺機器の「リングコン」および「レッグバンド」の製造数および出荷数は増加してきており、それに伴ってセルスルーが回復しています。
- 市場では未だに品薄状況が続いているため多くのお客様にご迷惑をおかけしておりますが、Nintendo Switchファミリー本体と同様に、年末商戦に向けて十分な出荷数を確保できるよう、引き続き増産に努めます。

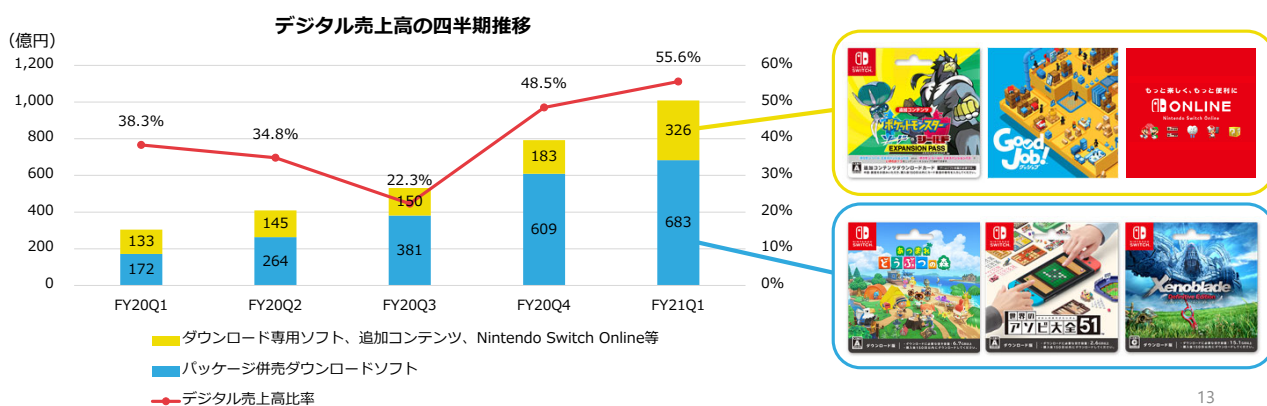
デジタル売上高

	FY20/Q1	FY21/Q1	増減
デジタル売上高 ※1	306 億円	1,010 億円	+229.9 %
デジタル売上高比率 ※2	38.3 %	55.6 %	+17.3 pt.

※1 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

※2 ゲーム専用機ソフト売上高に占める金額・割合

※3 デジタル売上高に占めるパッケージ併売ダウンロードソフトの割合



- 当期のデジタル売上高は前年同期比229.9%増の1,010億円となり、ゲーム専用機のソフト売上高に占めるデジタル売上高の比率は55.6%となりました。
- Nintendo Switchソフトウェアを中心にパッケージ併売ダウンロードソフトがデジタル売上高全体の67.7%を占めています。6月5日に発売した『世界のアソビ大全51』は50%を超える高いデジタル販売比率を記録しました。
- また、「ポケットモンスター」シリーズ初となる有料追加コンテンツ『ポケットモンスター ソード・シールド エクスパンション・パス』の第1弾「鎧の孤島」を6月17日に配信開始し、追加コンテンツの販売が増加しました。
- インディータイトルを含めパッケージ版では販売されていないダウンロード専用ソフトの販売が伸びたほか、Nintendo Switch Onlineによる売上也順調に推移しました。

【デジタル売上高の計上に関して】

原則として、自社ソフトウェアはグロスで計上（総額表示）し、他社ソフトウェアはネットで売上計上（純額表示）しています。

※他社ソフトウェアはソフトメーカー様等との契約に基づき当社が受け取る販売手数料を売上として認識し、計上しています。

モバイル・IP関連収入等

	FY20/Q1	FY21/Q1	増減
モバイル・IP関連収入等	100 億円	132 億円	+32.7%

※ スマートデバイス向け課金収入、ロイヤリティ収入等



14

- モバイル・IP関連収入等は前年同期比32.7%増の132億円となりました。
- 『あつまれ どうぶつの森』のプロモーションや発売による相乗効果もあり『どうぶつの森 ポケットキャンプ』の稼働と売上が過去最大の規模になったほか、『マリオカート ツアー』も稼働、売上ともに順調に推移しています。
- IP関連のビジネスでは、第1四半期の業績には含まれませんが、レゴグループ様から「レゴ」と「スーパーマリオ」がコラボレーションした、「レゴスーパーマリオ」が7月10日に日本で先行発売され、8月1日には海外でも発売されました。
- 他にもさまざまな取り組みを実施しており、ゲーム専用機ビジネス以外でも「任天堂IPに触れる人口の拡大」を継続して進めています。

3. 参考資料

当期ミリオンセラー自社タイトル

(単位：万本)

Nintendo Switch

あつまれ どうぶつの森
 マリオカート8 デラックス
 Xenoblade Definitive Edition
 ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド
 リングフィット アドベンチャー
 大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL
 世界のアソビ大全51

全世界合計	FY21 (20.4~20.6)		累計
	国内	海外	全世界合計
1,063	331	732	2,240
197	28	169	2,674
132	28	104	132
119	10	108	1,860
117	42	75	390
115	21	94	1,999
103	44	60	103

※ ハードウェアに同梱して販売している数量も含めています。ダウンロード版の数量も含めています。

16

主要な指標

海外売上高比率

FY21			
Q1	Q2	Q3	Q4
76.3%			

ハード売上高比率

FY21			
Q1	Q2	Q3	Q4
47.2%			

自社ソフト売上高比率

FY21			
Q1	Q2	Q3	Q4
82.5%			

FY20			
Q1	Q2	Q3	Q4
76.5%	76.9%	78.6%	74.0%
76.8%			
77.8%			
77.0%			

FY20			
Q1	Q2	Q3	Q4
50.5%	54.9%	57.4%	39.6%
53.2%			
55.6%			
52.2%			

FY20			
Q1	Q2	Q3	Q4
74.1%	76.0%	87.4%	85.1%
75.2%			
82.0%			
82.8%			

※ 売上高全体に占める海外（日本国外）の売上高の割合

※ ゲーム専用機の売上高全体に占めるハード（アクセサリ含む）の売上高の割合

※ ゲーム専用機のソフト売上高全体に占める自社ソフト売上高の割合

デジタル売上高関連指標

デジタル売上高

FY21			
Q1	Q2	Q3	Q4
1,010億円			

FY20			
Q1	Q2	Q3	Q4
306億円	409億円	532億円	792億円
716億円			
1,249億円			
2,041億円			

※ デジタル売上高とは、①パッケージ併売ダウンロードソフト（パッケージ版とダウンロード版を併売しているソフトのダウンロード版）、②ダウンロード専用ソフト、③追加コンテンツ、④Nintendo Switch Online等の売上高です。

デジタル売上高比率

FY21			
Q1	Q2	Q3	Q4
55.6%			

FY20			
Q1	Q2	Q3	Q4
38.3%	34.8%	22.3%	48.5%
36.2%			
28.6%			
34.0%			

※ ゲーム専用機のソフト売上高に占めるデジタル売上高の割合

パッケージ併売ダウンロードソフト売上高比率

FY21			
Q1	Q2	Q3	Q4
67.7%			

FY20			
Q1	Q2	Q3	Q4
56.4%	64.5%	71.7%	76.9%
61.0%			
65.6%			
70.0%			

※ デジタル売上高（左記参照）に占めるパッケージ併売ダウンロードソフトの割合
 [= ① / (①+②+③+④)]

当社HPに掲載している参考情報

決算短信等

- ・決算短信
- ・適時開示情報など

決算発表・IRイベント

- ・経営方針説明会プレゼンテーション資料
- ・決算説明資料など

決算ハイライト

- ・連結損益計算書 (年度・四半期)
- ・連結貸借対照表 (年度・四半期)
- ・連結キャッシュフロー状況 (年度)
- ・一株当たりデータ (年度)
- ・地域別売上高 (年度・四半期)
- ・カテゴリー別売上高 (年度・四半期)

ゲーム専用機実績

- ・累計販売数量 (累計)
- ・販売数量推移 (年度・四半期)
- ・タイトル数推移 (年度)

主要タイトル販売実績

- ・自社ソフトウェアの累計販売数量上位タイトル

ヒストリカルデータ (期末のみの更新)

- ・連結損益計算書
- ・連結販売実績数量推移表
- ・連結地域別発売タイトル数推移表

※ 各タイトル名をクリックいただくと、当社HPの該当ページにジャンプします。

※ 決算ハイライトは決算発表日から**2営業日**以内に更新されます。

※ 従来、「決算参考資料」に記載していた情報は下記でご確認いただけます。

- ・連結損益計算書 → 決算ハイライト
- ・外貨建取引情報 → 決算短信「3. 補足情報」

地域別任天堂主要製品発売日一覧（2020年4月～2020年6月）

Nintendo Switch

日本		米国		欧州	
名称	発売日	名称	発売日	名称	発売日
(ソフトウェア)		(ソフトウェア)		(ソフトウェア)	
Xenoblade Definitive Edition	2020/5/29	Xenoblade Definitive Edition	2020/5/29	Xenoblade Definitive Edition	2020/5/29
世界のアンビ大全51	2020/6/5	世界のアンビ大全51	2020/6/5	世界のアンビ大全51	2020/6/5

(注)名称については日本国内のものを優先して表示しています。
米国、欧州の発売日は地域や国等によって異なることがあります。

地域別任天堂主要製品発売スケジュール（一部抜粋：2020年7月～）

Nintendo Switch

日本		米国		欧州	
名称	発売日	名称	発売日	名称	発売日
(ソフトウェア)		(ソフトウェア)		(ソフトウェア)	
ペーパーマリオ オリガミキング	2020/7/17	ペーパーマリオ オリガミキング	2020/7/17	ペーパーマリオ オリガミキング	2020/7/17
ピクミン3 デラックス	2020/10/30	ケイデンス・オブ・ハイラル: クリプト・オブ・ネクロダンサーfeat. ゼルダの伝説 **	2020/10/23	ケイデンス・オブ・ハイラル: クリプト・オブ・ネクロダンサーfeat. ゼルダの伝説 **	2020/10/23
ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者	2020年	ピクミン3 デラックス	2020/10/30	ピクミン3 デラックス	2020/10/30
ファミコン探偵倶楽部 うしろに立つ少女	2020年	ブレイブリーデフォルトII **	2020年	ブレイブリーデフォルトII **	2020年
ペヨネット3	未定	ペヨネット3	未定	ペヨネット3	未定
Metroid Prime 4 (仮称)	未定	Metroid Prime 4 (仮称)	未定	Metroid Prime 4 (仮称)	未定
『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』続編	未定	『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』続編	未定	『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』続編	未定
New ポケモンスナップ *	未定	New ポケモンスナップ	未定	New ポケモンスナップ	未定

(注)予定については名称・発売日等が変更される場合があります。
名称については日本国内のものを優先して表示しています。
米国、欧州の発売日は地域や国等によって異なることがあります。
*株式会社ポケモンが発売・販売するタイトルです。
**当社がゲームソフトライセンスを受けて発売・販売するタイトルです。

発売予定ソフトメーカータイトル（一部抜粋：2020年7月～）

Nintendo Switch

日本		米国		欧州	
名称	ソフトメーカー	名称	ソフトメーカー	名称	ソフトメーカー
真・女神転生III NOCTURNE HD REMASTER	アトラス	PGA Tour 2K21	2K	PGA Tour 2K21	2K
JUMP FORCE デラックスエディション	バンダイナムコエンターテインメント	WWE 2K Battlegrounds	2K	WWE Battlegrounds	2K
キャプテン Rise OF NEW CHAMPIONS	バンダイナムコエンターテインメント	NBA 2K21	2K	NBA 2K21	2K
ジャックジャンヌ	フロコリー	Best Friend Forever	Alliance	Best Friend Forever	Alliance
シャドウバース チャンピオンズバトル	Cygames	Doom Eternal	Bethesda Softworks	Doom Eternal	Bethesda Softworks
ま〜るい地球が四角くなくなった!? デジボク地球防衛軍	ディースリー・パブリッシャー	VIGOR	Bohemia Interactive	VIGOR	Bohemia Interactive
EARTH DEFENSE FORCE: WORLD BROTHERS	ディースリー・パブリッシャー	Crysis: Remastered	Crytek	Crysis: Remastered	Crytek
FIFA 21 LEGACY EDITION	エレクトロニック・アーツ	CrossCode	Deck13	CrossCode	Deck13
エーベックスレジェンズ	エレクトロニック・アーツ	Rogue Company	Hi-Rez Studios	Rogue Company	Hi-Rez Studios
メダロット クラシックス プラス カプトVer. / クワガタVer.	イマジニア	Bloodstained: Curse of the Moon 2	Inti Creates	Bloodstained: Curse of the Moon 2	Inti Creates
モンスターファーム 2	コーエーテクモゲームス	Warhammer 40,000: Mechanicus	Kalypso Media Group	Warhammer 40,000: Mechanicus	Kalypso Media Group
ライザのアトリエ 2 ～失われた伝承と秘密の妖精～	コーエーテクモゲームス	FAIRY TAIL	KOEI TECMO GAMES	FAIRY TAIL	KOEI TECMO GAMES
橋本元電鉄 ～昭和 平成 令和も定番！～	KONAMI	Superliminal	Pillow Castle	Superliminal	Pillow Castle
妖怪学園Y ～ワイワイ学園生活～	レベルファイブ	Deadly Premonition 2: A Blessing In Disguise	Rising Star Games	Deadly Premonition 2: A Blessing In Disguise	Rising Star Games
天穂のサクナヒメ	マーベラス	Catherine: Full Body	SEGA	Catherine: Full Body	SEGA
ルーンファクトリー5	マーベラス	No Straight Roads	Sold Out	No Straight Roads	Sold Out
不思議のダンジョン 風来のシレン5plus	スパイク・チュンソフト	FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Remastered Edition	Square Enix	FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Remastered Edition	Square Enix
フォートナイトと運命のダイス	スパイク・チュンソフト	Bake 'n Switch	Streamline Media Group	Bake 'n Switch	Streamline Media Group
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル リマスター	スクウェア・エニックス	The Survivalists	Team 17	The Survivalists	Team 17
ブレイブリーデフォルト II	スクウェア・エニックス				
キングダム ハーツ メロディ オブ メモリー	スクウェア・エニックス				
レゴ スター・ウォーズ/スカイウォーカー・サーガ	ワーナー ブラザース ジャパン				

(注) ソフトの発売予定や名称等は変更される場合があります。
ソフトメーカー名はアルファベット順で記載しています。
ダウンロード専用ソフトとして発売するタイトルも含まれます。