



# Nintendo® 2023年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2022年11月8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11月11日

配当支払開始予定日 2022年12月1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 : 有 (機関投資家・証券アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

## 1. 2023年3月期第2四半期の連結業績(2022年4月1日～2022年9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2四半期	656,974	5.2	220,387	0.2	322,464	36.5	230,451	34.1
2022年3月期第2四半期	624,272	△18.9	219,959	△24.5	236,286	△20.6	171,834	△19.4

(注) 包括利益 2023年3月期第2四半期 324,794百万円(84.0%) 2022年3月期第2四半期 176,496百万円(△22.1%)

	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2四半期	197.61	—	—	—
2022年3月期第2四半期	144.69	—	—	—

※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株に分割しました。1株当たり四半期純利益については、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して算定しています。

## (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	%	百万円	%
2023年3月期第2四半期	2,781,207	—	2,177,952	—	78.3	—
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2四半期 2,177,755百万円 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
2022年3月期	—	620.00	—	1,410.00	2,030.00
2023年3月期	—	630.00	—	—	—
2023年3月期(予想)	—	—	—	109.00	—

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 有

※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株に分割しました。2023年3月期の1株当たり配当については、第2四半期末は分割前、期末は分割後の金額を記載しています。

※詳細については、本日(2022年11月8日)公表しました「剰余金の配当(第2四半期末配当)及び配当予想の修正に関するお知らせ」を併せてご覧ください。

## 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	1,650,000	△2.7	500,000	△15.6	560,000	△16.5	400,000	△16.3	343.28	—

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 有

※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株に分割しました。1株当たり当期純利益については、株式分割後の金額を記載しています。

※詳細については、本日(2022年11月8日)公表しました「通期業績予想の修正に関するお知らせ」を併せてご覧ください。

※ 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）

2023年3月期2Q	1,298,690,000株	2022年3月期	1,298,690,000株
------------	----------------	----------	----------------

② 期末自己株式数

2023年3月期2Q	134,459,400株	2022年3月期	125,470,220株
------------	--------------	----------	--------------

③ 期中平均株式数（四半期累計）

2023年3月期2Q	1,166,192,773株	2022年3月期2Q	1,187,636,166株
------------	----------------	------------	----------------

※ 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株に分割しました。発行済株式数（普通株式）については、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して算定しています。

※ 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、為替レートの変動や新型コロナウイルス感染症の拡大、その他市場環境の変化などの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
(重要な後発事象) .....	P. 6
3. 補足情報 .....	P. 7
(1) 連結販売実績 .....	P. 7
(2) 連結参考情報 .....	P. 7
(3) 提出会社の主な外貨建資産及び負債 .....	P. 8
(4) 連結販売数量及びタイトル数 .....	P. 8

## 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2四半期(2022年4月～9月)のNintendo Switchビジネスは、『スプラトゥーン3』が790万本の販売となり好調な滑り出しとなったほか、『Nintendo Switch Sports』が615万本、『マリオストライカーズ バトルリーグ』が217万本、『ゼノブレイド3』が172万本と、当期に発売した新作タイトルがそれぞれ順調に販売を伸ばしました。また、『マリオカート8 デラックス』が307万本(累計販売本数4,841万本)、『星のカービィ ディスカバリー』が261万本(累計販売本数527万本)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となりました。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15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1.6%増の9,541万本となりました。一方、ハードウェアの販売台数は半導体部品等の供給不足の影響もあり、前年同期比19.2%減の668万台となりました。

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やダウンロード専用ソフトが販売を伸ばしたことなどにより、デジタル売上高は1,878億円(前年同期比30.2%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235億円(前年同期比7.5%減)となりました。

これらの状況により、売上高は6,569億円(うち、海外売上高4,986億円、海外売上高比率75.9%)、営業利益は2,203億円となりました。また、為替相場が円安に推移したことにより為替差益が764億円発生し、その結果、経常利益は3,224億円、親会社株主に帰属する四半期純利益は2,304億円となりました。

### (2) 連結業績予想に関する説明

Nintendo Switchでは、半導体部品等の調達が徐々に改善し、ハードウェアの生産は回復傾向にありますが、これまでの生産及び出荷の状況を踏まえNintendo Switchハードウェアの年間販売予想数量を見直しました。引き続き年末商戦に向けて生産の前倒しに努めるとともに適切な輸送手段を選択し、世界中のお客様に一台でも多くお届けできるように取り組んでいきます。ソフトウェアでは、『ベヨネッタ3』(10月)の発売に続き、『ポケットモンスター スカーレット・バイオレット』(11月)、『ファイアーエムブレム エンゲージ』(2023年1月)、『星のカービィ Wii デラックス』(2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作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、2022年5月10日公表の業績予想を修正しました。詳細については、本日(2022年11月8日)公表しました「通期業績予想の修正に関するお知らせ」をご覧ください。

## 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2四半期連結会計期間 (2022年9月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	1,206,506	1,214,278
受取手形及び売掛金	141,087	160,272
有価証券	504,385	440,323
棚卸資産	204,183	295,347
その他	70,147	69,410
貸倒引当金	△98	△87
流動資産合計	2,126,212	2,179,545
固定資産		
有形固定資産	85,164	92,728
無形固定資産	17,315	19,614
投資その他の資産		
投資有価証券	312,663	351,943
その他	121,028	137,374
投資その他の資産合計	433,692	489,317
固定資産合計	536,172	601,661
資産合計	2,662,384	2,781,207
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	150,910	138,395
引当金	5,459	4,621
未払法人税等	99,520	108,486
その他	284,836	296,121
流動負債合計	540,726	547,624
固定負債		
引当金	—	97
退職給付に係る負債	25,063	24,254
その他	27,284	31,277
固定負債合計	52,347	55,629
負債合計	593,074	603,254
<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	15,079
利益剰余金	2,198,706	2,263,733
自己株式	△220,343	△271,042
株主資本合計	2,003,469	2,017,836
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	31,447
為替換算調整勘定	32,373	128,471
その他の包括利益累計額合計	65,573	159,919
非支配株主持分	266	197
純資産合計	2,069,310	2,177,952
負債純資産合計	2,662,384	2,781,207

## (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2四半期連結累計期間

(単位：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年9月30日)
売上高	624,272	656,974
売上原価	251,545	265,363
売上総利益	372,727	391,610
販売費及び一般管理費	152,767	171,222
営業利益	219,959	220,387
営業外収益		
受取利息	1,415	7,875
為替差益	1,797	76,467
その他	13,583	18,877
営業外収益合計	16,796	103,220
営業外費用		
投資有価証券評価損	—	928
その他	469	214
営業外費用合計	469	1,143
経常利益	236,286	322,464
特別利益		
固定資産売却益	—	33
受取和解金	3,300	—
特別利益合計	3,300	33
特別損失		
固定資産処分損	13	143
特別損失合計	13	143
税金等調整前四半期純利益	239,573	322,355
法人税等	67,733	91,906
四半期純利益	171,839	230,449
非支配株主に帰属する四半期純利益又は非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	5	△2
親会社株主に帰属する四半期純利益	171,834	230,451

四半期連結包括利益計算書  
第2四半期連結累計期間

(単位：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年9月30日)
四半期純利益	171,839	230,449
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	410	△1,635
為替換算調整勘定	2,358	86,781
持分法適用会社に対する持分相当額	1,887	9,199
その他の包括利益合計	4,656	94,345
四半期包括利益	176,496	324,794
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	176,491	324,797
非支配株主に係る四半期包括利益	5	△2

(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8,995,000株の取得を行ったことで、当第2四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。

なお、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株に分割しました。上記の株式数については、当該株式分割後の株式数を記載しています。

(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2四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。

(重要な後発事象)

(株式の分割)

当社は、2022年5月10日開催の取締役会決議に基づき、2022年10月1日を効力発生日として株式分割を行いました。

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した。

(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 1株当たり情報に及ぼす影響

1株当たり情報に及ぼす影響については、当該箇所に記載しています。



## 3. 補足情報

## (1) 連結販売実績

(単位：百万円)

当第2四半期 連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年9月30日)		日本	米大陸	欧州	その他	合計
	ゲーム専用機	148,499	272,857	148,801	61,254	631,412
	うち Nintendo Switchプラットフォーム ※1	141,826	267,277	146,846	60,193	616,143
	うち その他 ※2	6,673	5,579	1,954	1,061	15,269
	モバイル・IP関連収入等 ※3	8,703	11,939	2,173	764	23,581
	その他 (トランプ他)	1,165	814	—	0	1,979
	合計	158,367	285,611	150,975	62,019	656,974

前第2四半期 連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年9月30日)		日本	米大陸	欧州	その他	合計
	ゲーム専用機	125,475	259,814	148,349	63,826	597,465
	うち Nintendo Switchプラットフォーム ※1	119,226	254,403	145,904	62,273	581,808
	うち その他 ※2	6,248	5,410	2,444	1,553	15,657
	モバイル・IP関連収入等 ※3	9,147	12,754	2,298	1,300	25,501
	その他 (トランプ他)	898	406	—	1	1,306
	合計	135,521	272,975	150,647	65,128	624,272

(参考) ゲーム専用機に含まれるデジタル売上高 ※4

当第2四半期連結累計期間 1,878億円、前第2四半期連結累計期間 1,442億円

※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2四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年9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	2,909	3,069	7,000
研究開発費	44,108	51,321	110,000
広告宣伝費	38,220	39,069	110,000
期中平均レート			
1USドル =	109.78円	133.93円	134.47円
1ユーロ =	130.83円	138.66円	136.84円
連結USドル建売上高	24億USドル	20億USドル	—
連結ユーロ建売上高	11億ユーロ	10億ユーロ	—
提出会社のUSドル建仕入高	31億USドル	19億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2四半期末 (2022年9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
USドル建	現預金	3,125		2,699	
	売掛金	828	121.83円	713	144.61円
	買掛金	827		602	
ユーロ建	現預金	381	135.41円	185	141.70円
	売掛金	575		668	

## (4) 連結販売数量及びタイトル数

		前第2四半期 連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年9月30日)	当第2四半期 連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年9月30日)	累計	販売数(単位:万台・万本) タイトル数(単位:本)
					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	203	173	2,696	
	米大陸	304	256	4,459	
	欧州	202	169	2,929	
	その他	119	70	1,349	
	計	828	668	11,433	1,900
うち Nintendo Switch	国内	158	44	1,922	
	米大陸	215	91	3,299	
	欧州	161	72	2,287	
	その他	106	15	1,059	
	計	640	223	8,567	
うち Nintendo Switch (有機ELモデル)	国内	—	114	274	
	米大陸	—	112	307	
	欧州	2	79	191	
	その他	3	49	162	
	計	6	353	934	
うち Nintendo Switch Lite	国内	45	15	499	
	米大陸	89	52	853	
	欧州	39	18	451	
	その他	10	6	129	
	計	182	92	1,932	
ソフト	国内	1,613	2,073	17,509	
	米大陸	4,513	3,770	40,697	
	欧州	2,563	2,846	26,639	
	その他	700	853	6,915	
	計	9,389	9,541	91,759	21,000
タイトル数	国内	152	151	1,327	
	米大陸	199	252	1,659	
	欧州	202	227	1,644	

- (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、当第2四半期までの実績部分にはハードに同梱して販売した数量を含みますが、予想部分にはハードに同梱して販売する数量は含みません。