

## 2024年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2023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 2023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. 2024年3月期第1四半期の連結業績(2023年4月1日～2023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	%
2024年3月期第1四半期	461,341	50.0	185,441	82.4	253,766	52.2	181,019	52.1
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

(注) 包括利益 2024年3月期第1四半期 237,507百万円(30.2%) 2023年3月期第1四半期 182,428百万円(86.6%)

	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
2024年3月期第1四半期	155.48	—
2023年3月期第1四半期	101.85	—

※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	%
2024年3月期第1四半期	2,997,942	2,361,772	78.7
2023年3月期	2,854,284	2,266,466	79.4

(参考) 自己資本 2024年3月期第1四半期 2,360,572百万円 2023年3月期 2,266,234百万円

## 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
2023年3月期	—	630.00	—	123.00	—
2024年3月期	—	—	—	—	—
2024年3月期(予想)	—	—	—	—	147.00

(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。

※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。なお、2024年3月期の連結業績予想を通期のみで作成しており、中間と期末の配当を分けて予想することができないため、年間配当金の合計のみを記載しています。

## 3. 2024年3月期の連結業績予想(2023年4月1日～2024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	1,450,000	△9.5	450,000	△10.8	480,000	△20.1	340,000	△21.4	292.04

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

※ 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）：有  
新規 1社（社名） ニンテンドーシステムズ株式会社

(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）

2024年3月期1Q	1,298,690,000株	2023年3月期	1,298,690,000株
2024年3月期1Q	134,460,801株	2023年3月期	134,460,640株
2024年3月期1Q	1,164,229,290株	2023年3月期1Q	1,168,178,044株

② 期末自己株式数

③ 期中平均株式数（四半期累計）

※ 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、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金を含みますが、これらに限りません。）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
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1四半期(2023年4月～6月)のNintendo Switchビジネスは、5月に発売した『ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム』が1,851万本の販売を記録し、好調な滑り出しとなりました。また、『マリオカート8 デラックス』が167万本(累計販売本数5,546万本)の販売を記録するなど、4月に公開された『ザ・スーパーマリオブラザーズ・ムービー』の効果もあり「マリオ」関連タイトルが好調に推移したことに加え、その他のタイトルも安定した販売状況となりました。これらの結果、ハードウェアの販売台数は前年同期比13.9%増の391万台、ソフトウェアの販売本数は前年同期比26.1%増の5,221万本となりました。

ゲーム専用機におけるデジタルビジネスでは、円安による為替の影響に加え、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ことやNintendo Switch Onlineによる売上が増加したことなどにより、デジタル売上高は1,196億円(前年同期比35.9%増)となりました。

モバイル・IP関連収入等については、ロイヤリティ収入が増加したことに加え、『ザ・スーパーマリオブラザーズ・ムービー』を多くのお客様にご鑑賞いただいた結果、売上高は318億円(前年同期比190.1%増)となりました。

これらの状況により、売上高は4,613億円(うち、海外売上高3,690億円、海外売上高比率80.0%)、営業利益は1,854億円となりました。また、為替相場が円安に推移したことにより為替差益が472億円発生し、その結果、経常利益は2,537億円、親会社株主に帰属する四半期純利益は1,810億円となりました。

### (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、2023年5月9日に公表しました業績予想からの変更はありません。

ハードウェアでは、Nintendo Switchの魅力をお伝えし続けることで、「一家に一台」から「一家に複数台」、さらには「一人に一台」の普及を目指します。また、より多くのお客様に、より長くNintendo Switchを遊んでいただけるように、継続してユニークな提案を行い、販売の最大化を目指します。ソフトウェアでは、7月に発売した『Pikmin 4』に加えて、『Super Mario Bros. Wonder』(10月)、『スーパーマリオRPG』(11月)等の発売を予定しています。加えて、『ポケットモンスター スカーレット・バイオレット』の追加コンテンツ『ゼロの秘宝』の前編・「碧の仮面」を2023年秋に、後編・「藍の円盤」を2023年冬以降に配信する予定です。また、ソフトメーカー様からもバラエティに富んだタイトルの発売が予定されており、発売済みのタイトルに加えて新規タイトルや追加コンテンツ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。

## 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 (2023年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2023年6月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	1,263,666	1,327,573
受取手形及び売掛金	119,932	145,660
有価証券	615,699	624,456
棚卸資産	258,628	262,754
その他	56,822	94,969
貸倒引当金	△236	△217
流動資産合計	2,314,513	2,455,195
固定資産		
有形固定資産	99,509	103,787
無形固定資産	18,595	14,709
投資その他の資産	421,666	424,248
固定資産合計	539,770	542,746
資産合計	2,854,284	2,997,942
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	149,217	145,997
引当金	4,219	1,742
未払法人税等	82,550	73,986
その他	297,492	351,845
流動負債合計	533,480	573,571
固定負債		
引当金	133	43
退職給付に係る負債	23,084	24,905
その他	31,119	37,648
固定負債合計	54,337	62,597
負債合計	587,818	636,169
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	10,065	10,065
資本剰余金	15,079	15,079
利益剰余金	2,392,704	2,430,523
自己株式	△271,049	△271,050
株主資本合計	2,146,798	2,184,616
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	28,028	35,878
為替換算調整勘定	91,406	140,077
その他の包括利益累計額合計	119,435	175,955
非支配株主持分	232	1,200
純資産合計	2,266,466	2,361,772
負債純資産合計	2,854,284	2,997,942

## (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 2022年4月1日 至 2022年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年6月30日)
売上高	307,460	461,341
売上原価	122,861	180,242
売上総利益	184,598	281,098
販売費及び一般管理費	82,950	95,656
営業利益	101,647	185,441
営業外収益		
受取利息	2,722	10,779
為替差益	51,798	47,202
その他	11,259	10,455
営業外収益合計	65,780	68,437
営業外費用		
支払利息	38	32
有価証券売却損	0	70
その他	665	8
営業外費用合計	704	111
経常利益	166,723	253,766
特別利益		
固定資産売却益	25	0
特別利益合計	25	0
特別損失		
固定資産処分損	8	13
特別損失合計	8	13
税金等調整前四半期純利益	166,740	253,753
法人税等	47,775	72,765
四半期純利益	118,965	180,987
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△18	△31
親会社株主に帰属する四半期純利益	118,984	181,019

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 2022年4月1日 至 2022年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年6月30日)
四半期純利益	118,965	180,987
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	1,057	7,810
為替換算調整勘定	58,988	48,337
持分法適用会社に対する持分相当額	3,417	372
その他の包括利益合計	63,462	56,520
四半期包括利益	182,428	237,507
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	182,446	237,539
非支配株主に係る四半期包括利益	△18	△31

(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)

該当事項はありません。

(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。

## 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 2023年4月1日 至 2023年6月30日)		日本	米大陸	欧州	その他	合計
	ゲーム専用機	85,345	180,818	104,006	57,315	427,486
	うち Nintendo Switchプラットフォーム ※1	81,997	179,657	102,783	56,522	420,961
	うち その他 ※2	3,347	1,161	1,222	793	6,525
	モバイル・IP関連収入等 ※3	5,443	24,416	1,499	498	31,857
	その他(トランプ他)	1,491	499	—	5	1,996
	合計	92,280	205,734	105,506	57,819	461,341

前第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

(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 1,196億円、前第1四半期連結累計期間 880億円

※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 映像コンテンツ収入、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 2022年4月1日 至 2022年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年6月30日)	当連結会計年度(予想) (自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)
有形固定資産減価償却額	1,474	1,662	7,000
研究開発費	23,768	29,385	120,000
広告宣伝費	19,401	21,904	95,000
期中平均レート			
1USドル =	129.66円	137.34円	130.00円
1ユーロ =	138.10円	149.48円	135.00円
連結USドル建売上高	9億USドル	14億USドル	—
連結ユーロ建売上高	5億ユーロ	7億ユーロ	—
提出会社のUSドル建仕入高	10億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 (2023年3月31日現在)		当第1四半期末 (2023年6月30日現在)		当事業年度末(予想) (2024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	2,560		2,416		
USドル建 売掛金	893	133.00円	703	144.56円	130.00円
買掛金	816		701		
ユーロ建 現預金	199	144.67円	182	157.35円	135.00円
売掛金	663		729		

(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 2022年4月1日 至 2022年6月30日)	当第1四半期 連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023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 2023年4月1日 至 2024年3月31日)
Nintendo Switch					
ハード(全体)	国内	72	120	3,079	
	米大陸	127	118	5,018	
	欧州	111	94	3,353	
	その他	33	58	1,502	
	計	343	391	12,953	1,500
うち Nintendo Switch	国内	22	16	1,989	
	米大陸	49	15	3,491	
	欧州	53	21	2,447	
	その他	8	13	1,096	
	計	132	64	9,023	
うち Nintendo Switch (有機ELモデル)	国内	39	88	533	
	米大陸	46	88	570	
	欧州	45	66	416	
	その他	21	41	266	
	計	152	283	1,785	
うち Nintendo Switch Lite	国内	10	16	557	
	米大陸	33	15	958	
	欧州	12	7	489	
	その他	4	4	140	
	計	59	43	2,145	
ソフト	国内	807	902	20,918	
	米大陸	1,714	2,271	47,897	
	欧州	1,152	1,332	31,423	
	その他	467	716	8,597	
	計	4,141	5,221	108,835	18,000
タイトル数	国内	64	81	1,607	
	米大陸	87	96	1,964	
	欧州	81	87	1,906	

- (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、ハード等と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、ハード等と同梱して販売する数量は含みません。