



任天堂の業績は上昇傾向にある
2. (兆円) 各年3月期 (億円)

売上高 (左目盛り) 純利益 (右目盛り)

15年 16年 17年 18年 19年 20年 21年

巣ごもり効果 任天堂最高益



「ニンテンドースイッチ」＝同社提供

任天堂が6日発表した2021年3月期決算は、売
上高が前年比34・4%増の
1兆7589億円、純利益
が同85・7%増の4803
億円だった。ゲーム機の
「ニンテンドースイッチ」
や、人気ソフト「あつまれ
どうぶつの森」の販売が
好調で、営業利益と純利益
は過去最高だった。

昨年3月末に発売した
「あつ森」は21年3月期に
2085万本が売れ、販売
累計は3263万本に達し
た。ソフトの人気を受けて
ゲーム機本体のスイッチの
販売台数も伸び、前年比37
・1%増の2883万台、
全体の売上高は09年3月期
に次ぐ高水準となった。古
川俊太郎社長はこの日の会
見で、「上期（20年4～9
月期）は例のない規模で推
移した」と話した。

新型コロナウイルスの感
染拡大による「巣ごもり」
で、「ゲーム機で久々に遊
ぶお客が増えた」（古川
社長）という。ソフトのダ
ウンロード販売やオンライン
サービスの会員料といっ
たデジタル売上高も前
年比で7割近く増えて、3
441億円だった。

ただ、こうした追い風は
一過性の面もあるとして、
22年3月期の業績予想は売
上高、兆6千億円、純利益
3400億円の減収減益を
見込んでいる。

スイッチは販売開始から
5年目を迎えた。過去のゲ
ーム機に比べると、時間が
経っても堅調な売れ行きと
いう。22年3月期の販売台
数は前年比約1割減の25
50万台の見通し。新型機
に関して古川社長は、「現
時点ですり上げられるこ
とはない」とだけ述べた。

一方で、半導体不足がゲ
ーム機の製造に影響するお
それも出てきた。古川社長
は「想定以上の需要があり
、世界的な半導体部材の
需給逼迫もあって、つくり
たい数をすべてつくれる状
況ではない」と説明。今後
の生産に遅れが生じる可能
性も示唆した。

21年3月期はゲーム業界
の好調さが目立つ。昨秋か
らプレイステーション5を
売り出したソニーグループ
は、ゲーム事業の売上高が
2兆6563億円と、前年
に比べて6787億円増え
た。10日に決算を発表予定
のカパコンは営業利益30
5億円、純利益210億円
といずれも過去最高を予想
している。
(橋本祐樹)

※朝日新聞 2021年5月7日 承諾番号「24-2208」
教材は発行者の責任のもと、本文の一部を赤字にしています。
朝日新聞社に無断で転載することを禁じます。

用語解説

- ・「2021年3月期決算」は2020年4月1日～2021年3月31日の1年間を会計期間とする決算のこと。会計期間の期末をいつにするかは企業によって異なるが、日本の企業では3月末が多い。
- ・「売上高」は商品やサービスを売って顧客から得た対価の総額のこと。そこから売上原価と販管費（販売費及び一般管理費）を差し引いたものを「営業利益」といい、その企業の本業でのもうけを意味する。
- ・総収益と総費用との差額を「純損益」といい、これが総収益>総費用の場合に「純利益」が生じる（逆の場合は「純損失」）。純利益は、臨時的に発生した特別損益や税金なども差し引いた最終的なもうけを意味する。

記事の着眼点

- ・コロナ禍は経済活動に深刻な影響を及ぼしたが、いわゆる「巣ごもり需要」を取り込んで、業績が好調だった企業もある。その代表例が家庭用ゲームを扱う業界であり、なかでも任天堂は純利益が前年比+85.7%で過去最高を記録した。
- ・売上高だけでなく、利益（営業利益や純利益）に着目している。記事中の任天堂の場合、ゲーム機やソフトの販売が好調で売上高が増加した（前年比+34.4%）ことに加え、ソフトのダウンロード販売やオンラインサービスなどのデジタル売上高が大きく増加したことが重要である。たとえばゲームソフトを考えると、物理的なモノであるパッケージ版では製造に要する部品や販売店までの運送などに費用がかかる。これに対してダウンロード版では、デジタル決済の手数料など特有の費用があるものの、製造や運送などの費用が大きく抑えられ、利益率（売上に占める利益の割合）が高い傾向がある。デジタル売上高の増加は、営業利益や純利益の大幅な増加につながったと考えられる。