



※朝日新聞 2021年5月7日 承諾番号「26-1876」
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る。

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。