



2026年3月期 決算説明資料

任天堂株式会社

2026年5月8日

1. 連結業績および業績見通し

連結業績（実績）

	FY25	FY26	増減
売上高	11,649 億円	23,130 億円	+98.6 %
営業利益	2,825 億円	3,601 億円	+27.5 %
営業利益率	24.3 %	15.6 %	-8.7 pt.
経常利益	3,723 億円	5,421 億円	+45.6 %
当期純利益	2,788 億円	4,240 億円	+52.1 %
当期純利益率	23.9 %	18.3 %	-5.6 pt.

- ・ 当期純利益：親会社株主に帰属する当期純利益
- ・ FY＝会計年度：FY26は25年4月-26年3月の期間を指します。

連結売上高

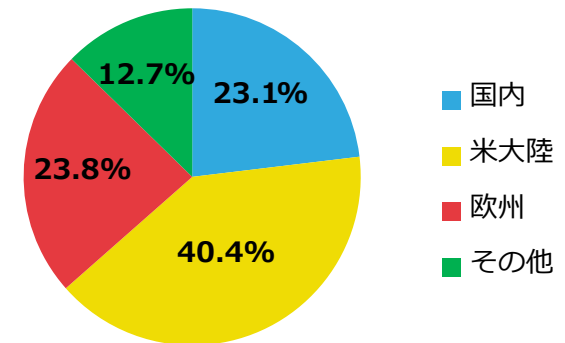
	FY25	FY26	増減
売上高	11,649 億円	23,130 億円	+98.6 %
ゲーム専用機※1	10,835 億円	22,395 億円	+106.7 %
IP関連収入等※2	813 億円	735 億円	-9.7 %

※1 ハードウェア（アクセサリ、amiibo含む）および
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）の売上高です。

※2 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、
オフィシャルストアにおけるグッズ販売等の売上高です。

売上高段階での為替の影響額： +192億円

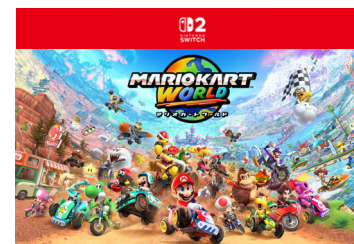
FY26 地域別売上高割合



海外売上高比率 76.9%

ハードウェアおよびソフトウェアの主な販売状況（セルイン）

	FY25	FY26	増減
ハードウェア			
Nintendo Switch 2	-	1,986 万台	-
Nintendo Switch	1,080 万台	380 万台	-64.8 %
ソフトウェア			
Nintendo Switch 2	-	4,871 万本	-
Nintendo Switch	15,541 万本	13,691 万本	-11.9 %



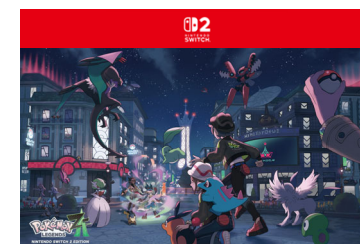
1,470 万本



885 万本

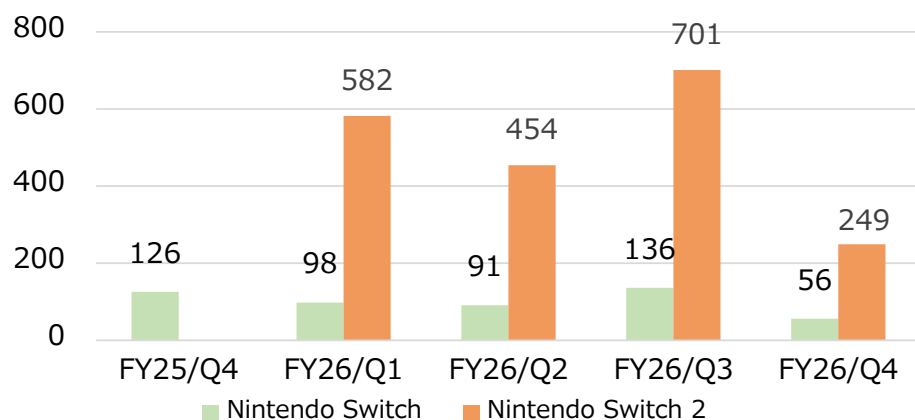


452 万本

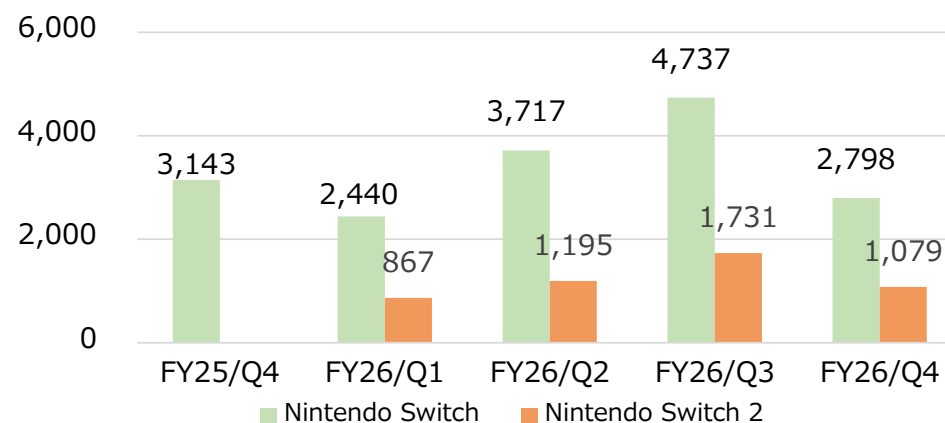


394 万本

ハードウェア 四半期推移（万台）



ソフトウェア 四半期推移（万本）



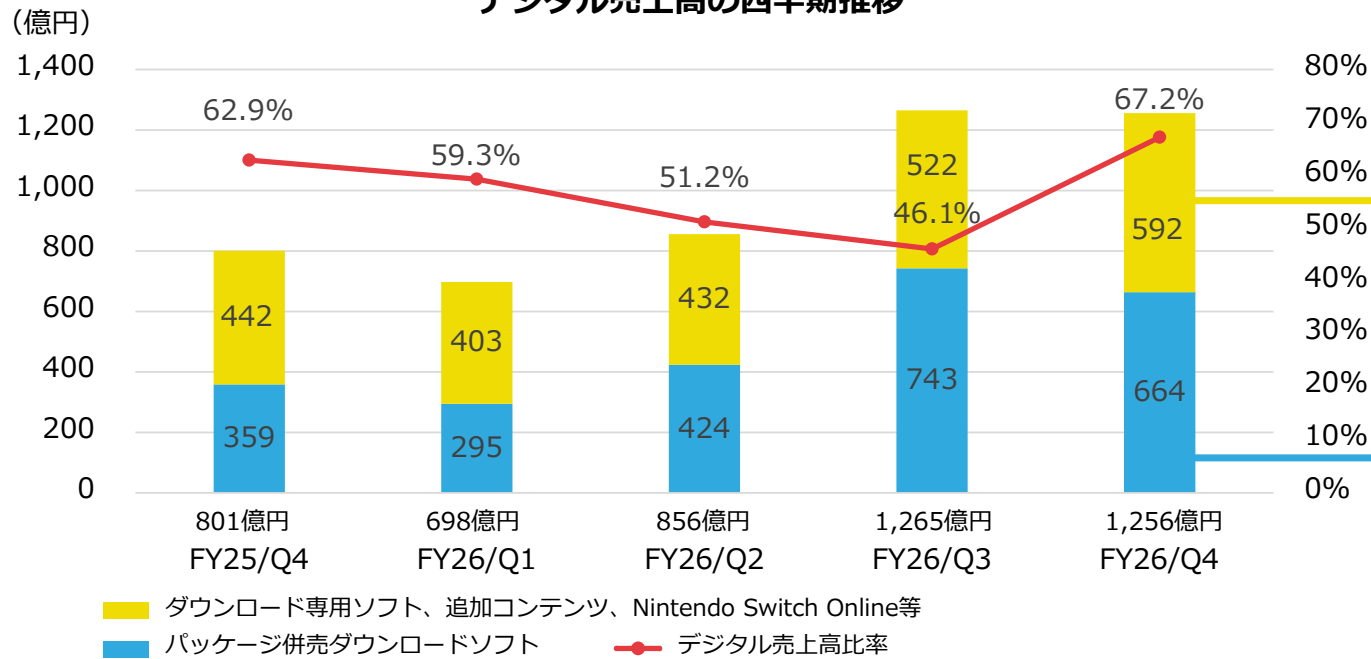
デジタル売上高

	FY25	FY26	増減
デジタル売上高 ※1	3,260 億円	4,076 億円	+25.0 %
デジタル売上高比率 ※2	53.5 %	54.6 %	+1.1 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 ゲーム専用機のソフト売上高に占めるデジタル売上高の割合

デジタル売上高の四半期推移



売上総利益

	FY25	FY26	増減
売上総利益	7,101 億円	9,089 億円	+28.0 %
売上総利益率	61.0 %	39.3 %	-21.7 pt.

主な増減要因

	FY25	FY26	増減	
ハード売上高比率※1	43.7 %	66.7 %	+23.0 pt.	
自社ソフト売上高比率※2	73.0 %	74.7 %	+1.7 pt.	
デジタル売上高比率※2	53.5 %	54.6 %	+1.1 pt.	
期中平均レート	1USドル 1ユーロ	152.48 円 163.64 円	150.72 円 174.80 円	-1.76 円 +11.16 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

販売費及び一般管理費・営業利益

	FY25	FY26	増減
販売費及び一般管理費	4,276 億円	5,488 億円	+28.3 %
売上高販管費率	36.7 %	23.7 %	-13.0 pt.
営業利益	2,825 億円	3,601 億円	+27.5 %
営業利益率	24.3 %	15.6 %	-8.7 pt.

営業利益段階での為替の影響額：約+333億円

	FY25	FY26	増減
研究開発費	1,437 億円	1,778 億円	+23.7 %
広告宣伝費	865 億円	1,446 億円	+67.1 %

経常利益・当期純利益

	FY25	FY26	増減
営業外収益	983 億円	1,829 億円	+85.9 %
うち 為替差益	- 億円	443 億円	- %
営業外費用	86 億円	8 億円	-90.3 %
うち 為替差損	79 億円	- 億円	- %
経常利益	3,723 億円	5,421 億円	+45.6 %
当期純利益	2,788 億円	4,240 億円	+52.1 %
当期純利益率	23.9 %	18.3 %	-5.6 pt.

期末レート	FY25末	FY26末	増減
1USドル	149.48 円	159.31 円	+9.83 円
1ユーロ	161.76 円	183.28 円	+21.52 円

連結業績（予想）

	FY26実績	FY27予想	増減
売上高	23,130 億円	20,500 億円	-11.4 %
営業利益	3,601 億円	3,700 億円	+2.7 %
経常利益	5,421 億円	4,300 億円	-20.7 %
当期純利益	4,240 億円	3,100 億円	-26.9 %
年間配当	219 円	162 円	-57 円

FY27業績予想の前提

- ・前提為替レートは1ドル150円、1ユーロ175円としています。
- ・米国の関税措置による影響は2026年3月末時点の税率を勘案しています。
- ・メモリを中心とする部材価格の高騰や関税措置等に伴う原価への影響として、約1,000億円を織り込んでいます。

Nintendo Switch 2 の価格変更

- 2027年3月期に下記の通り、Nintendo Switch 2 の価格を変更予定
- 業績予想にはこれらの価格変更の影響も反映

地域	対象商品	現在	変更後	変更時期
日本	Nintendo Switch 2 日本語・国内専用	49,980円	59,980円	2026年5月25日
米国	Nintendo Switch 2	449.99ドル	499.99ドル	2026年9月1日
欧州	Nintendo Switch 2	469.99ユーロ	499.99ユーロ	2026年9月1日

※「Nintendo Switch 2 多言語対応」の価格は変更いたしません。

※日本と欧州の価格は税込、米国の価格は税別です。

※日本と米国の価格はメーカー希望小売価格です。欧州はMy Nintendo Storeにおける価格です。

※上記の地域以外においてもNintendo Switch 2 およびNintendo Switchの価格変更を実施する地域があります。

※その他の商品の価格変更も併せて発表しています。詳細は5月8日発表のリリースをご確認ください。

連結業績（予想）

予想販売数量	FY26実績	FY27予想	増減
Nintendo Switch 2			
ハードウェア	1,986 万台	1,650 万台	-16.9 %
ソフトウェア	4,871 万本 ^{*1}	6,000 万本 ^{*2}	+23.2 %
Nintendo Switch			
ハードウェア	380 万台	200 万台	-47.4 %
ソフトウェア	13,691 万本 ^{*1}	10,500 万本 ^{*2}	-23.3 %

^{*1} FY26実績のソフトウェア販売数量には、ハードウェア等に同梱して販売した数量（Nintendo Switch 2 ソフトウェア約1,260万本、Nintendo Switchソフトウェア約96万本）を含みます。なお、Nintendo Switchソフトウェアのうち約51万本はNintendo Switch 2ハードウェアに同梱して販売しました。

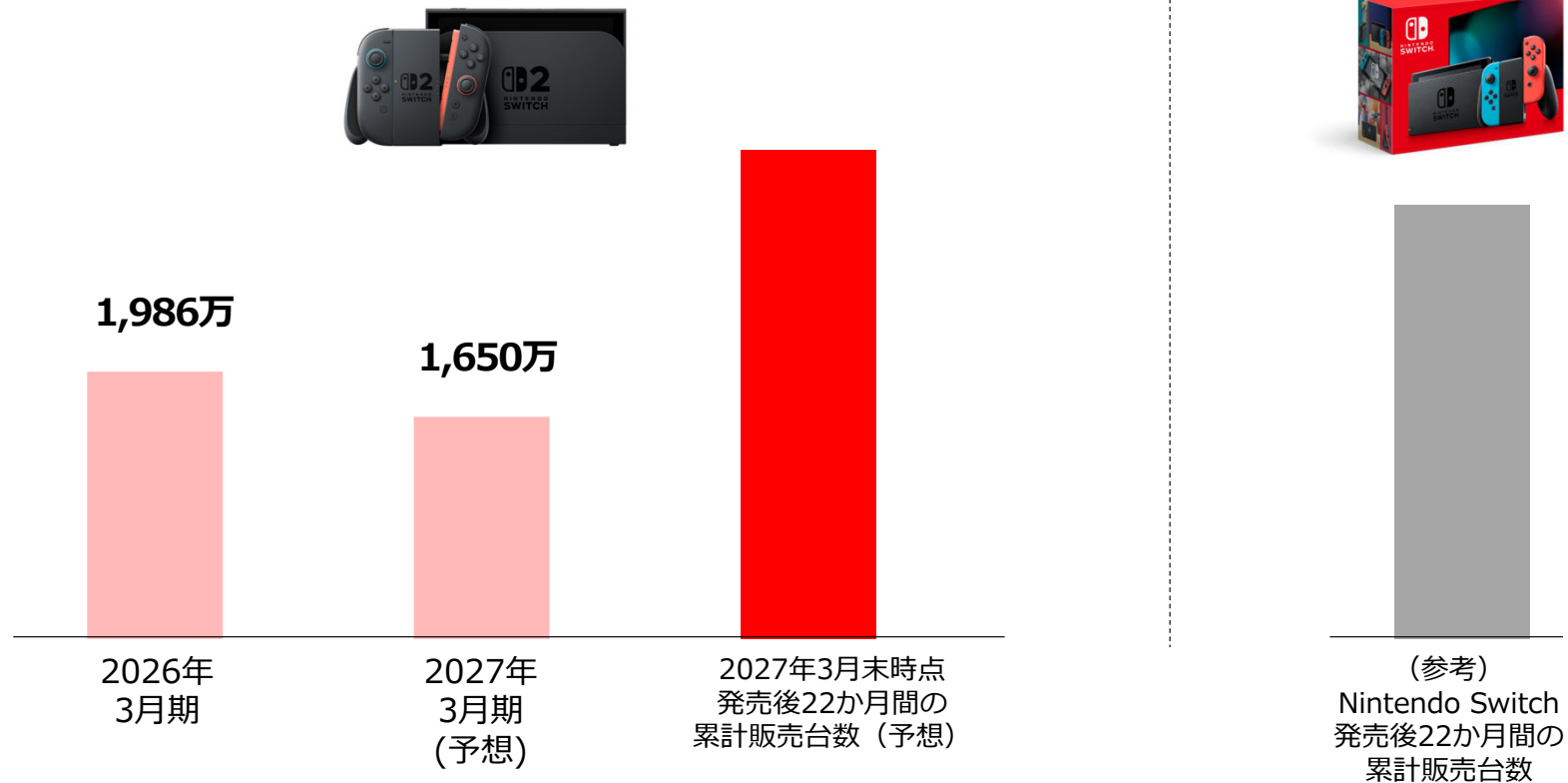
^{*2} FY27予想のソフトウェア販売数量には、ハードウェア等に同梱して販売する数量を含みません。

・「Nintendo Switch 2 Edition」ソフトウェアは、パッケージ版はNintendo Switch 2 ソフトウェアに含み、ダウンロード版はNintendo Switchソフトウェアに含みます。「アップグレードパス」のみの販売は、ソフトウェアの販売数量に含みません。

2027年3月期におけるNintendo Switch 2 の予想販売数量

- Nintendo Switch 2 では、過去のハードと比べて発売初年度に販売が集中
- 初年度の高い販売水準や一部商品の価格変更を踏まえて、2027年3月期は前期比で減少を見込むが、発売2年目として順調な普及水準を見込む

Nintendo Switch 2 の販売数推移・累計販売台数

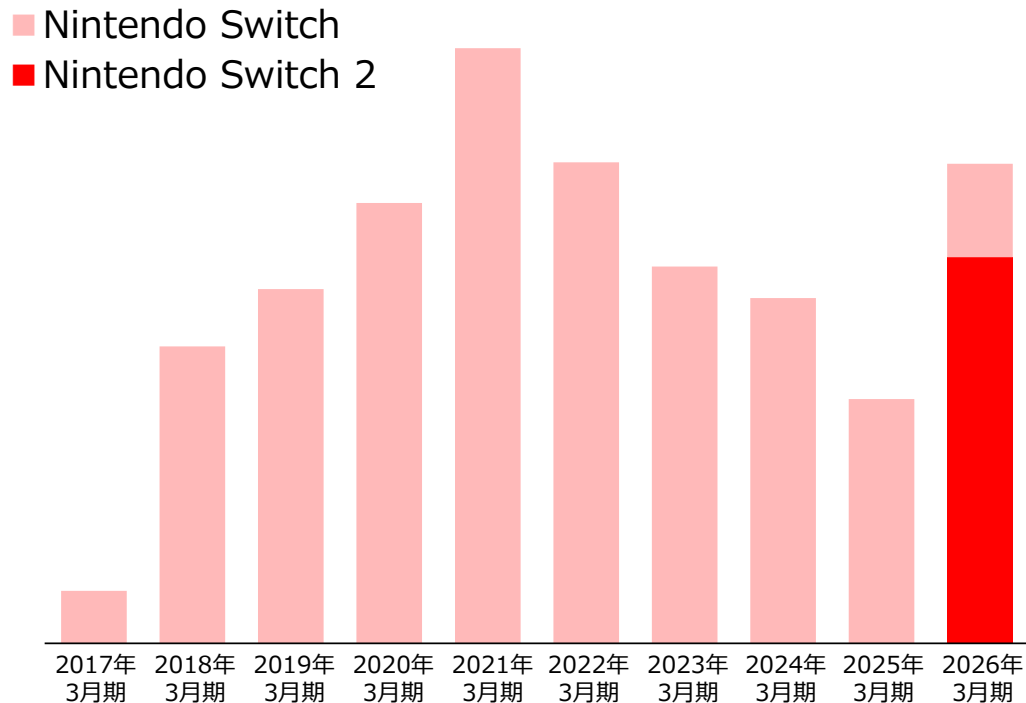


2. ビジネスハイライト

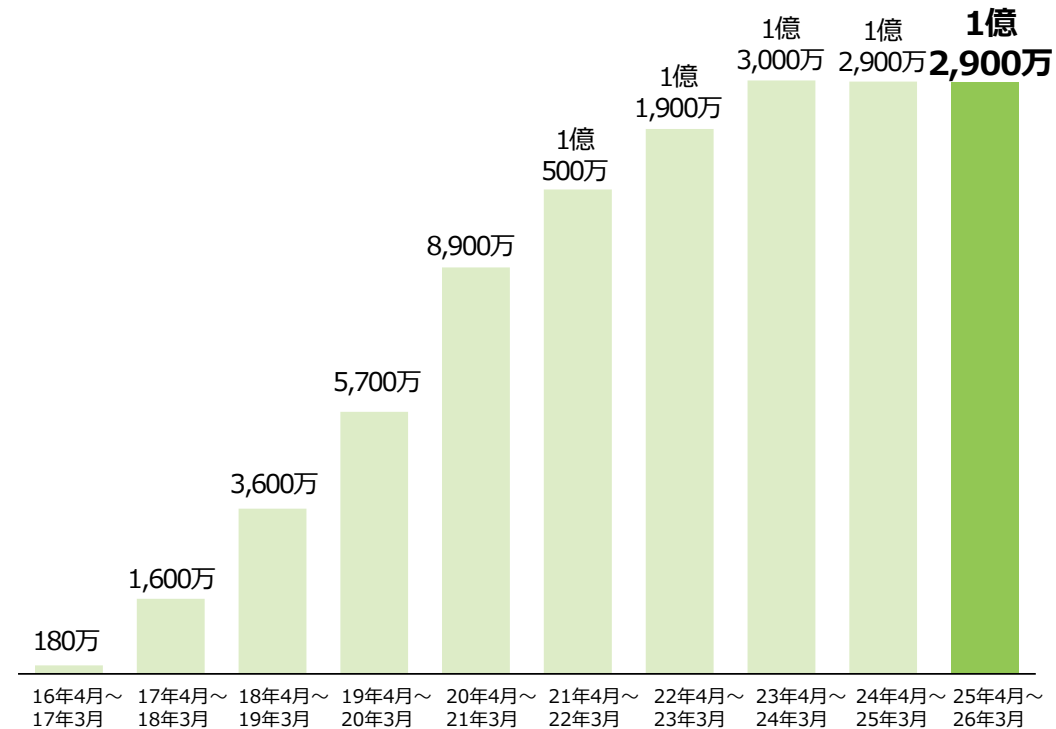
Switch・Switch 2 の本体セルスルーと年間プレイユーザー

- 当期のSwitch 2 の本体セルスルーは、Switch発売直後の通期実績を上回る水準
- 年間プレイユーザーは、前期に続いて1億を超える規模で推移

全世界セルスルー



年間プレイユーザー



「ポケットモンスター」関連ソフトのセルスルー



2026年2月27日発売
Nintendo Switch ソフト

発売後6週間の全世界累計セルスルー

400万本以上

※ダウンロード専用タイトル



2026年3月5日発売
Nintendo Switch 2 ソフト

発売後5週間の全世界累計セルスルー

400万本以上

※国内では株式会社ポケモンが発売・販売

発表済みのNintendo Switch 2 ソフト（自社）



2026年5月21日



2026年6月25日



2026年7月23日



2026年



2027年

発表済みのNintendo Switch ソフト（自社）



2026年4月8日



2026年4月16日



2026年7月2日

『トモダチコレクション わくわく生活』のセルスルー



発売後2週間の全世界累計セルスルー

380万本以上

発表済みのNintendo Switch 2 ソフト (ソフトメーカー様)



2026年4月24日



2026年5月12日



2026年5月21日



2026年6月3日



2026年6月4日



2026年6月18日



2026年7月9日



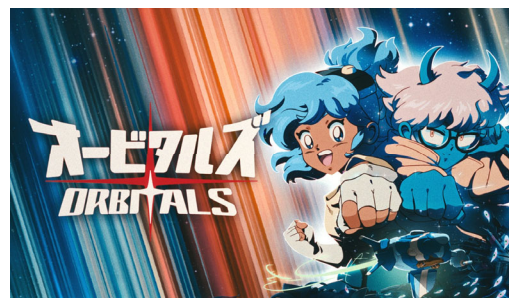
2026年7月16日



2026年7月30日



2026年夏



2026年夏



2026年

ザ・スーパーマリオギャラクシー・ムービー

- 2026年4月1日から、世界各地で公開
- 公開4週間で全世界の興行収入が8億ドルを超える順調なスタート



自己株式の取得と消却について

2026年3月に自己株式の取得・消却を実施

自己株式の取得

取得した株式の総数	11,430,000株
取得価額（総額）	99,921,060,000円
取得日	2026年3月3日

自己株式の消却

消却した株式数	11,430,000株 (消却前の発行済株式総数に対する割合は0.88%)
消却日	2026年3月31日

3. 參考資料

売上高内訳（地域別）

（単位：百万円）

FY26	日本	米大陸	欧州	その他	合計
ゲーム専用機	496,319	907,421	546,213	289,587	2,239,541
IP関連収入等	38,605	27,830	5,255	1,818	73,510
合計	534,924	935,251	551,468	291,405	2,313,051

FY25	日本	米大陸	欧州	その他	合計
ゲーム専用機	237,177	477,804	280,621	87,931	1,083,534
IP関連収入等	37,704	37,326	5,122	1,234	81,388
合計	274,882	515,130	285,744	89,165	1,164,922

ゲーム専用機：ハードウェア（アクセサリ、amiibo含む）

およびソフトウェア（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）の売上高です。

IP関連収入等：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、オフィシャルストアにおけるグッズ販売等の売上高です。

補足情報

（単位：百万円）

	FY25	FY26	FY27（予想）
設備投資額	39,275	49,293	75,000
有形固定資産減価償却額	10,474	12,286	11,000
研究開発費	143,788	177,892	190,000
広告宣伝費	86,575	144,684	120,000
従業員数（年度末）	8,205 人	8,666 人	-
期中平均レート	1 USドル = 152.48 円	150.72 円	150.00 円
	1 ユーロ = 163.64 円	174.80 円	175.00 円
連結USドル建売上高	31億USドル	60億USドル	-
連結ユーロ建売上高	17億ユーロ	31億ユーロ	-
提出会社のUSドル建仕入高	47億USドル	84億USドル	-

任天堂（日本）の主な外貨建資産および負債

（単位：百万USドル・百万ユーロ）

		FY25末		FY26末		FY27末（予想）
		残高	為替レート	残高	為替レート	前提為替レート
USドル建て	現預金	1,576		1,617		
	売掛金	679	149.48 円	637	159.31 円	150.00 円
	買掛金	1,105		1,177		
ユーロ建て	現預金	244		963		
	売掛金	632	161.76 円	384	183.28 円	175.00 円

デジタル売上高

デジタル売上高

(単位：億円)

FY26			
Q1	Q2	Q3	Q4
698	856	1,265	1,256
1,555			
2,820			
4,076			

FY25			
Q1	Q2	Q3	Q4
807	792	859	801
1,599			
2,458			
3,260			

デジタル売上高比率

FY26			
Q1	Q2	Q3	Q4
59.3%	51.2%	46.1%	67.2%
54.5%			
50.4%			
54.6%			

FY25			
Q1	Q2	Q3	Q4
58.9%	53.9%	43.4%	62.9%
56.3%			
51.0%			
53.5%			

パッケージ併売ダウンロードソフト 売上高比率

FY26			
Q1	Q2	Q3	Q4
42.3%	49.5%	58.7%	52.9%
46.3%			
51.9%			
52.2%			

FY25			
Q1	Q2	Q3	Q4
42.2%	43.6%	56.1%	44.9%
42.9%			
47.5%			
46.9%			

- (注) ・デジタル売上高：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
 ・デジタル売上高比率：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：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[= ① / (① + ② + ③ + ④)]

主要な指標

海外売上高比率

FY26			
Q1	Q2	Q3	Q4
79.5%	79.5%	73.9%	75.6%
79.5%			
77.2%			
76.9%			

FY25			
Q1	Q2	Q3	Q4
74.2%	75.2%	78.6%	75.9%
74.7%			
76.5%			
76.4%			

ハード売上高比率

FY26			
Q1	Q2	Q3	Q4
78.8%	67.2%	65.1%	51.8%
73.2%			
69.8%			
66.7%			

FY25			
Q1	Q2	Q3	Q4
40.2%	42.6%	51.7%	32.2%
41.4%			
46.1%			
43.7%			

自社ソフト売上高比率

FY26			
Q1	Q2	Q3	Q4
64.8%	68.7%	81.9%	73.8%
67.2%			
74.9%			
74.7%			

FY25			
Q1	Q2	Q3	Q4
73.2%	66.3%	78.0%	71.5%
69.5%			
73.4%			
73.0%			

- (注) ・海外売上高比率：売上高全体に占める海外（日本国外）の売上高の割合
 ・ハード売上高比率：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
 ・自社ソフト売上高比率：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

販売数量

(単位：万台・万本)

			FY25	FY26	累計	予想 FY27
Nintendo Switch 2						
ハード	日本		-	566	566	
	米大陸		-	673	673	
	欧州		-	440	440	
	その他		-	306	306	
	計		-	1,986	1,986	1,650
ソフト	日本		-	1,317	1,317	
	米大陸		-	1,748	1,748	
	欧州		-	1,237	1,237	
	その他		-	570	570	
	計		-	4,871	4,871	6,000
Nintendo Switch						
ハード（全体）	日本		319	114	3,834	
	米大陸		379	130	5,961	
	欧州		271	83	4,003	
	その他		111	53	1,794	
	計		1,080	380	15,592	200
うち Nintendo Switch	日本		55	21	2,110	
	米大陸		139	54	3,837	
	欧州		98	38	2,691	
	その他		8	2	1,121	
	計		300	115	9,759	
うち Nintendo Switch（有機ELモデル）	日本		195	57	1,001	
	米大陸		162	40	948	
	欧州		135	28	731	
	その他		94	47	510	
	計		586	172	3,191	
うち Nintendo Switch Lite	日本		69	37	723	
	米大陸		78	36	1,175	
	欧州		38	18	581	
	その他		9	3	164	
	計		195	94	2,643	
ソフト	日本		3,320	2,888	30,201	
	米大陸		6,485	5,716	66,219	
	欧州		4,641	3,915	44,387	
	その他		1,095	1,172	12,007	
	計		15,541	13,691	152,814	10,500

- (注) ・ソフトの販売数量は、パッケージソフトおよ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および追加コンテンツは含みません。
- ・ソフトの実績販売数量は、ハード等に同梱して販売した数量を含みます。
 - ・ソフトの予想販売数量は、ハード等に同梱して販売する数量を含みません。
 - ・「Nintendo Switch 2 Edition」ソフトウェアは、パッケージ版はNintendo Switch 2 ソフトウェアに含み、ダウンロード版はNintendo Switchソフトウェアに含みます。「アップグレードパス」のみの販売は、ソフトウェアの販売数量に含みません。

当期ミリオンセラー自社タイトル

(単位：万本)

Nintendo Switch 2	FY26			累計
	全世界合計	うち、日本	うち、海外	全世界合計
マリオカート ワールド	1,470	353	1,117	1,470
ドンキーコング バナンザ	452	75	377	452
Pokémon LEGENDS Z-A Nintendo Switch 2 Edition	394	115	279	394
ぽこ あ ポケモン ^{*1}	241	-	241	241
カービィのエアライダー	187	96	91	187

Nintendo Switch	FY26			累計
	全世界合計	うち、日本	うち、海外	全世界合計
Pokémon LEGENDS Z-A	885	320	566	885
マリオカート8 デラックス	288	42	247	7,108
スーパーマリオギャラクシー 2	276	34	242	276
スーパーマリオギャラクシー	260	32	228	260
スーパー マリオパーティ ジャンボリー	248	47	202	996
あつまれ どうぶつの森	208	60	149	4,991
Nintendo Switch Sports	205	29	176	1,832
大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL	152	32	120	3,776
ポケットモンスター スカーレット・バイオレット	148	31	117	2,828
スーパーマリオブラザーズ ワンダー	140	12	128	1,744
スーパーマリオ オデッセイ	122	14	108	3,050
ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド	103	18	85	3,384

(注) ソフトウェアの販売数量実績は、ハード等に同梱して販売した数量を含みます。

*1 国内では株式会社ポケモンが、海外では当社が発売・販売するタイトルです。

任天堂主要製品発売日一覧（2025年4月～2026年3月）

Nintendo Switch 2	発売日
(ハードウェア)	
Nintendo Switch 2（多言語対応）	2025/6/5
Nintendo Switch 2（日本語・国内専用）	2025/6/5
(ソフトウェア)	
マリオカート ワールド	2025/6/5
Nintendo Switch 2 のひみつ展 ^{*1}	2025/6/5
ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド Nintendo Switch 2 Edition ^{*2/*3}	2025/6/5
ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム Nintendo Switch 2 Edition ^{*2/*3}	2025/6/5
ドンキーコング バナナザ	2025/7/17
スーパー マリオパーティ ジャンボリー Nintendo Switch 2 Edition + ジャンボリーTV ^{*2}	2025/7/24
Drag x Drive ^{*1}	2025/8/14
星のカービィ ディスカバリー Nintendo Switch 2 Edition + スターリーワールド ^{*2}	2025/8/28
Pokémon LEGENDS Z-A Nintendo Switch 2 Edition ^{*2}	2025/10/16
ゼルダ無双 封印戦記 ^{*5}	2025/11/6
カービィのエアライダー	2025/11/20
メトロイドプライム4 ビヨンド Nintendo Switch 2 Edition ^{*2}	2025/12/4
あつまれ どうぶつの森 Nintendo Switch 2 Edition ^{*2}	2026/1/15
マリオテニス フィーバー	2026/2/12
XenobladeX Definitive Edition Nintendo Switch 2 Edition ^{*1/*2}	2026/2/19
ぽこ あ ポケモン ^{*4}	2026/3/5
スーパーマリオブラザーズ ワンダー Nintendo Switch 2 Edition + みんなでリンリンパーク ^{*2}	2026/3/26

Nintendo Switch	発売日
(ソフトウェア)	
ポケモンフレンズ ^{*1}	2025/7/22
かおマリオ ^{*1}	2025/8/26
スーパーマリオギャラクシー ^{*1}	2025/10/2
スーパーマリオギャラクシー 2 ^{*1}	2025/10/2
スーパーマリオギャラクシー + スーパーマリオギャラクシー 2	2025/10/2
Pokémon LEGENDS Z-A	2025/10/16
かおヨッシー ^{*1}	2025/11/18
メトロイドプライム4 ビヨンド	2025/12/4
ポケットモンスター ファイアレッド ^{*1}	2026/2/27
ポケットモンスター リーフグリーン ^{*1}	2026/2/27

(注) 発売日については日本国内のものを優先して表示しています。詳細については各地域の公式ホームページをご覧ください。

^{*1} ダウンロード版のみで発売するタイトルです。

(「かおマリオ」と「かおヨッシー」は無料でダウンロードできます。)

^{*2} パッケージ版・ダウンロード版いずれかの「Nintendo Switchソフト」をお持ちの方は「アップグレードパス」のみのご購入で、「Nintendo Switch 2 Edition」にアップグレードできます。

^{*3} 「Nintendo Switch Online + 追加パック」にご加入の方は、追加料金なしで「Nintendo Switch 2 Edition」をご利用いただけます。

^{*4} 国内では株式会社ポケモンが、海外では当社が発売・販売するタイトルです。

^{*5} 海外において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。

任天堂主要製品発売スケジュール（一部抜粋：2026年4月～）

Nintendo Switch 2	発売日
(ソフトウェア)	
XenobladeX Definitive Edition Nintendo Switch 2 Edition ^{*2/*3}	2026/4/16
ヨッシーとフカシギの図鑑	2026/5/21
Star Fox	2026/6/25
Fit Boxing 3 -Your パーソナルトレーナー Nintendo Switch 2 Edition ^{*4}	2026/7/16
スプラトゥーン レイダース	2026/7/23
ファイアーエムブレム 万紫千紅	2026年
ポケットモンスター ウインド	2027年
ポケットモンスター ウェーブ	2027年
Nintendo Switch	発売日
(ソフトウェア)	
Pokémon Champions ^{*1}	2026/4/8
トモダチコレクション わくわく生活	2026/4/16
リズム天国 ミラクルスターズ	2026/7/2

(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。

・発売日については日本国内のものを優先して表示しています。詳細については各地域の公式ホームページをご覧ください。

*1 ダウンロード版のみで発売するタイトルです。（「Pokémon Champions」は無料でダウンロードできます。）

*2 パッケージ版・ダウンロード版いずれかの「Nintendo Switchソフト」をお持ちの方は「アップグレードパス」のみのご購入で、「Nintendo Switch 2 Edition」にアップグレードできます。

*3 ダウンロード版は、2026/2/19配信です。

*4 海外において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。

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)

[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 \(期末のみの更新\)](#)

- ・連結損益計算書推移
- ・連結販売実績数量推移表

発売予定タイトル ([日本](#) ・ [米国](#) ・ [欧州](#))

- ・任天堂およびソフトメーカーの発売予定タイトル

(注) ・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。