

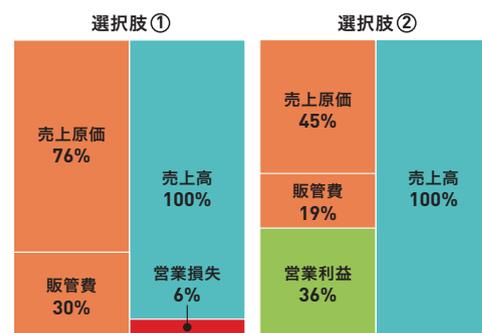
【ゲーム】 10年分の数値から 企業の本質を見抜け

直近の数字だけではわからない、
「儲けのカラクリ」が見えてくる

日本を代表するゲーム会社である任天堂ですが、「常に順調だったのか」といえば、そうではありません。時系列で数字を見ながら、任天堂のビジネスの特徴と傾向と一緒に追っていきましょう。まずは簡単なクイズに挑戦してみてください。

Q 任天堂の最新決算はどちらでしょう？

任天堂の
最新決算はどっち？



※任天堂の2012年3月期、2021年3月期の有価証券報告書をもとに作成

今回の登場企業

●任天堂

「マリオ」や「ポケモン」等で世界的に有名なゲームメーカー。ゲームソフトのみならず、Nintendo Switchのようなハードウェアも生産。



これは、任天堂の2012年3月期と2021年3月期の決算数値を並べたものだよ。どちらが最新の任天堂の決算数値だと思うか、考えてみてほしい。



任天堂といえば、「スーパーマリオ」や「ポケットモンスター」のようなゲームソフトで有名ですよ。海外からの認知度も非常に高い印象です。



ちなみにソフトだけでなく、ニンテンドーDSやNintendo Switchみたいな、ゲーム自体を遊ぶためのハードも製造してますよ。



任天堂はずっと好業績のイメージだったんですけど、こうして見ると赤字の時代もあったんですね……？ 意外に思えます。



営業利益のみならず、原価にもかなりの大きな差が見られるのが気になるなあ。



10年前も変わらずずっとゲームの会社ですし、原価はさほど変わらないと思っていましたが……。



あ、でも僕、最近ソフトはもっぱらダウンロードばかりですよ。パッケージソフトを買う人の数は、以前と比べたら減ってるんじゃないですかね？



10年くらい前までは物理的なゲームが中心で、近年はデジタルコンテンツの販売が増えたとなると原価は下がりそうだね。

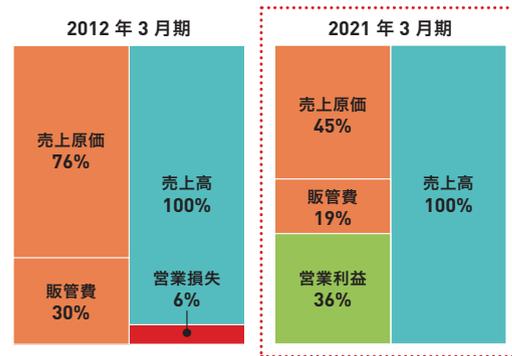


確かに！ それに、コロナ禍の影響でゲームがすごく売れたというニュースもよく目にしました。となると、選択肢②が最新の決算数値じゃないでしょうか？



正解！ ②が最新決算だよ。

正解は選択肢②が最新決算



同じ会社でも、約10年でここまで財務数値が変わるんですね。同じ商品を販売しているのであれば、売上原価はそこまで大きく変わらないと思っていました。

任天堂という会社を知っている人は多いですが、意外と「どのような特徴のある会社なのか」までをご存じの方は少ないのではないのでしょうか。

ここからは、**任天堂を題材に、企業の特徴を一緒に分析**していきたいと思います。

今回のクイズは、**選択肢②が直近の2021年3月期の決算数値**だったわけですが、「**どうして約10年でこれほど業績が変わるのか**」という点を調べる必要が出てきますよね。

そこで今から、**この時系列の数値を並べて、任天堂がどのような企業なのかを実際に調べていきましょう。**

〈その企業は「本当にずっと好業績」なのか? を考える〉



ここで質問。任天堂という会社はどんなイメージの会社かな？

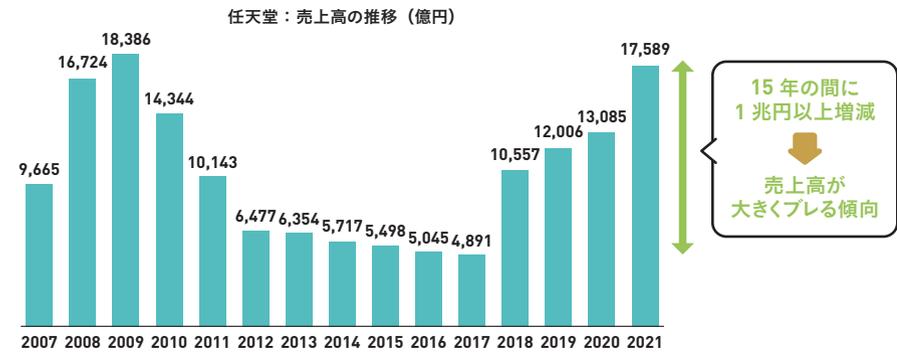


日本を代表するゲームメーカーで、ずっと「**好業績**」のイメージですね。



ふむ。それじゃあ、任天堂の売上高を15年分並べて、業績のトレンドを確認してみよう。**企業を調べる際には、事前に仮説を立てて調べる**ことが重要だよ。

● 仮説を検証：任天堂はずっと好業績？



15年の間に大きな売上のブレが存在するんですね。



そう。こうして見ると、業績の変動が大きい会社だということがわかるよね。この特徴は、時系列で並べることによって読み取れるんだ。



一番売上を上げている時期が約1兆8,000億円で、一番売上が少ない時期が、約4,900億円か。1兆円以上も離れているんだなあ。

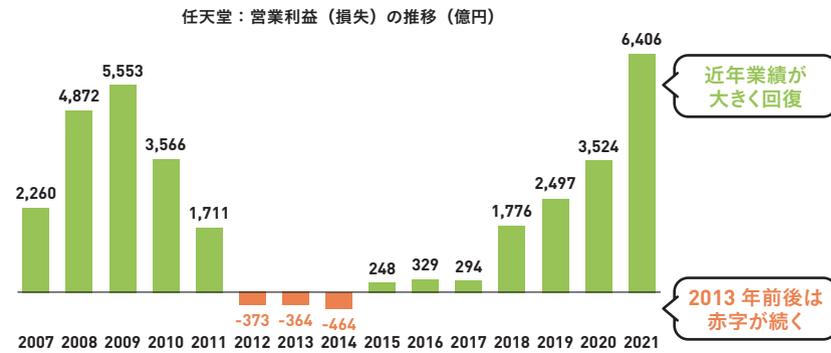


すごい差ですね〜。ちなみにゲームって、1回作っちゃえばその後ロングセラーになって、開発費とかが回収できてずっと黒字になったりしないんですか？



いい観点だね！ それなら次は「**継続して黒字**」という仮説を検証するために、**営業利益率を確認**してみようか。

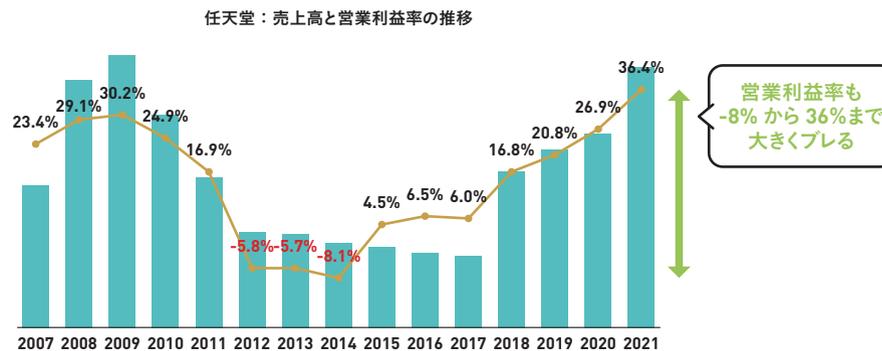
● 仮説を検証：任天堂はずっと好業績？



上は任天堂の営業利益の推移です。15年比較で見るとわかる通り、直近はかなり営業利益額が高くなっています。ところが2013年前後はずっと赤字になっており、随分と様子が違ってきます。

つまり売上のみならず、利益においても「いい時」と「悪い時」とでかなりの幅があるのです。「任天堂はずっと黒字のイメージ」というのは、実はここ数年の話であって、長期で見ると、「実は赤字に苦しんでいた時期もある」ということが読み取れます。

● 仮説を検証：任天堂は高収益？



最後に売上高と営業利益率を併せて確認してみると、売上高の増減に応じて、営業利益率も-8%から36%までブレ幅があります。今回のクイズは、任天堂の業績が好調だった2021年3月期と、苦戦していた2012年3月期の数値の比較でした。

同じ会社の財務数値でも、見る期間によって大きく数字が異なるため、「いつの時期の数字なのか？」という視点は非常に重要となります。



任天堂の業績が年によって大きくブレることは、財務数値を見てよくわかりました。イメージと実際は全然違うんですね。



うん。イメージと財務数値を照らし合わせて確認することは、企業の実態を調べる際に非常に重要なんだ。時系列で見ることによって、「その会社は本当に儲かっているのか」を確認できるよ。



任天堂はずっと順調だったわけではなく、時期によって売上と利益に大きなブレが生じる傾向があるんだね。2010年代の前半は業績が傾いていたんだなあ。

このように、時系列で数字を並べて比較することで、企業の特徴を客観的に知ることができます。また、「なぜ業績がブレるのか?」「なぜ2010年代の前半は赤字なのか?」といった、別の疑問が生まれた方も多いかと思います。

このように、大枠としての数字を並べるだけでも、新たな問題提起に気づききっかけにもなり、その結果、より深く企業を調べることもできるのです。

さて、ここまでが「任天堂という会社の調べ方」です。そもそも、この情報をどこから持ってきたのかというと、情報ソースは有価証券報告書の中の【企業の概況】です。今回の分析は、ここの財務トレンドの数値を並べたものでした。

数年にわたって企業の実績を分析したい時は、同じ箇所の必要な年度分だけ目を通せば、こういった分析が可能になるでしょう。

● 情報ソース：有価証券報告書

第1 【企業の概況】

1 【主要な経営指標等の推移】

(1) 連結経営指標等

5年分の財務数値

| 回次 | 第77期 | 第78期 | 第79期 | 第80期 | 第81期 |
|-----------------------|---------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 決算年月 | 2017年3月 | 2018年3月 | 2019年3月 | 2020年3月 | 2021年3月 |
| 売上高 (百万円) | 489,095 | 1,055,682 | 1,200,560 | 1,308,519 | 1,758,910 |
| 経常利益 (百万円) | 50,364 | 199,356 | 277,355 | 360,461 | 678,996 |
| 親会社株主に帰属する当期純利益 (百万円) | 102,574 | 139,590 | 194,009 | 258,641 | 480,376 |

主要な項目