Bloomberg 평균목표주가
JPY 14,722.45
현재주가: 11,900 (상승여력 24.1%)

Buy	Hold	Sell
60.0%	31.4%	8.6%

최고목표주가	JPY 21,000.00
최저목표주가	JPY 10,000.00

* Bloomberg 기준

Nintendo (7974 JP)

부품 가격 상승에도 견고한 수익성

스위치2 판매 실적 본격화

닌텐도의 2026년 2분기(2025년 6월~9월) 매출액은 전년 동기 대비 91% 증가한 5,272억엔, 영업이익은 전년 동기 대비 32% 증가한 883억원을 달성함. 2026년 상반기(2025년 4~9월) 동안 스위치2 1,036만 대, 소프트웨어 2,062만 장을 판매한 것이 매출액과 영업이익 증가의 원인임. 스위치 1에서의 이전 수요와 신규 수요가 스위치 2로 예상보다 빠르게 이식되고 있음. 이에 내년 3월까지의 판매량 전망이 기존의 1,500만 대에서 1,900만대로 27% 상향되었으며 소프트웨어 판매량 전망도 7% 상승한 4,800만 개로 수정됨. 상반기까지의 매출 및 향후 실적을 반영하여 2026년(2025년 4월~2026년 3월)의 재무실적 전망이 18% 상향, 영업이익은 16% 상향되었음

반도체 가격 인상 방어

스위치2의 경우 상승하는 반도체 부품 가격을 방어할 수 있음. 최근 AI 서버 증설 등의 영향으로 RAM 등 반도체 부품 가격이 급격히 상승했으나 스위치 2에 사용되는 저전력 RAM(LPDDR)은 안정적인 가격 추이를 보이고 있음. 닌텐도는 스위치2의 장기 계약을 통한 대량 생산 통해 원가를 절감하고 있음. 추가적인 관세 등의 영향을 제외하면 현재 수준의 하드웨어 수익성을 유지할 수 있을 것으로 전망함

재무성장과 사업분야 확장으로 주주환원 확대

동사는 연결 기준 이익잉여금 배당성향 50% 또는 연결 기준 영업이익의 33% 중 더 큰 금액을 기준으로 연간 배당을 산정했으나 2026년 기말 배당부터는 배당성향 60%, 연결 기준 영업이익의 40%로 확대됨. 스위치1으로 닌텐도의 재무적 기반의 강화되었으며 영화, 테마파크 등 IP를 활용한 다양한 사업 분야가 확장되며 성장이 새로운 국면에 진입하여 수익 배분 비율을 상향함

At a glance (기준일: 2025. 12. 9)

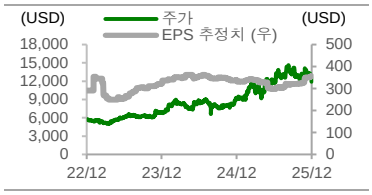
시가총액(bil JPY)	15,454
시가총액(억원)	1,454,170
Shares	1,299 (백만주)
52주 최고/최저(JPY)	14,795.00 / 8,888.00
평균거래대금(90일,JPY)	59.2 (십억달러)
PER(26F, 배)	33.3
배당수익률(26F, %)	1.7
국가	JN
상장거래소	Tokyo
산업	Toys/Games/Hobbies
주요주주(%)	
1. 닌텐도	10.4
2. GOVT PENSION INVST	7.3
3. 스테이트 스트리트	6.3

주: PER은 시장 컨센서스 기준

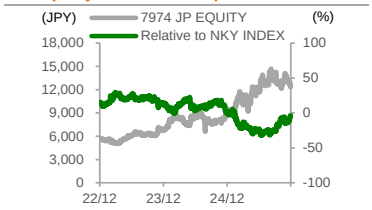
Share Performance

주가상승률(%)	1M	6M	12M
절대주가	-14.4	-1.5	29.1
상대주가	-15.1	-25.9	-0.2

주가 vs EPS 추정치



Company vs 시장 composite

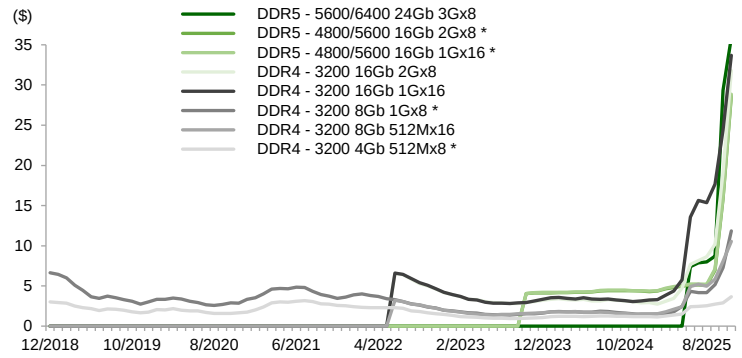


결산기(12월)	FY2024A	FY2025A	FY2026F	FY2Q25A	FY2Q26A
매출액(bil JPY)	1,671.87	1,164.92	2,379.25	276.66	527.20
영업이익(bil JPY)	528.94	282.55	421.54	67.00	88.25
영업이익률	31.6	24.3	17.7	24.2	16.7
순이익(bil JPY)	490.60	278.81	416.70	27.70	102.90
EPS(JPY)	421.39	239.47	356.94	23.80	88.39
ROE	20.15	10.47	14.35	13.10	12.96
PER	19.45	42.22	33.34	27.11	40.39

주: GAAP / Non-GAAP
자료 : Bloomberg 컨센서스 기준

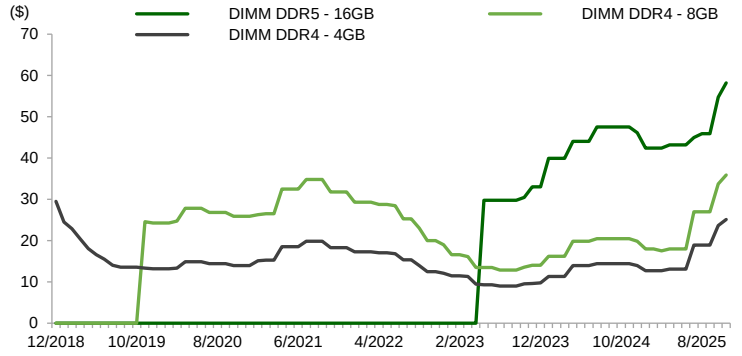
게임/엔터테인먼트 담당 박세라
T.02)2004-9964/kim.ji-hyun@shinyoung.com

도표 1. DDR5, DDR4 월간 스팟 가격



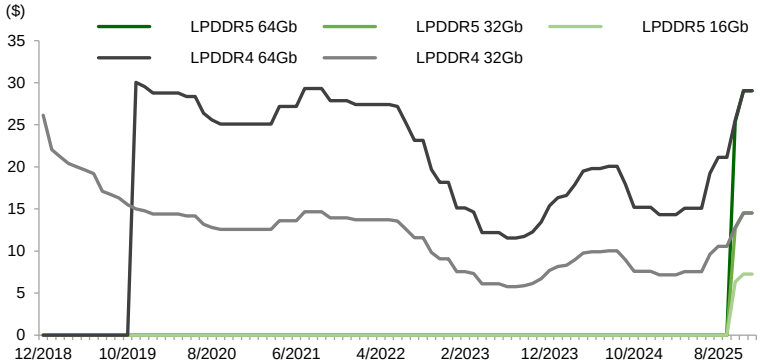
자료 : Bloomberg, 신영증권 리서치센터

도표 2. PC용 DIMM DDR5, DDR4 월간 스팟 가격



자료 : Bloomberg, 신영증권 리서치센터

도표 3. 모바일용 LPDDR5, LPDDR4 월간 스팟 가격



자료 : Bloomberg, 신영증권 리서치센터

닌텐도 OSMU, 40주년을 장식

동사의 마리오 IP를 활용한 〈슈퍼 마리오 갤럭시 무비〉가 올해 9월 마리오 IP의 40주년을 맞이하여 2026년 4월 개봉이 예정됨. (일본은 4월 24일 개봉 예정) 해당 작품의 전작인 〈슈퍼 마리오 브라더스 무비〉는 2023년에 개봉하여 13억 6천만 달러의 수익을 올렸음. 2023년 글로벌 박스오피스 2위를 기록함. 닌텐도의 영화, 영상화 전략은 게임과의 시너지를 구축할 뿐 아니라 팬층을 저연령으로 확대하는 데 기여할 전망임.

도표 4. 닌텐도 FY26 판매량 전망 (단위 :백만대, 백만개)

품목	구분	기존 전망	수정 전망	변화
스위치 2	기기	15 백만	19 백만	+26.7%
	소프트웨어	45 백만	48 백만	+6.7%
스위치 1	기기	4.5 백만	4 백만	-11.1%
	소프트웨어	105 백만	125 백만	+19.0%

자료: 닌텐도, 신영증권 리서치센터

도표 5. 닌텐도 FY26 재무실적 전망 (단위 :백만엔)

구분	매출액	영업이익	순이익
기존 전망	1,900,000	320,000	300,000
수정 전망	2,250,000	370,000	350,000
증감율	18.4	15.6	16.7
FY25 실적	1,164,922	282,553	278,806

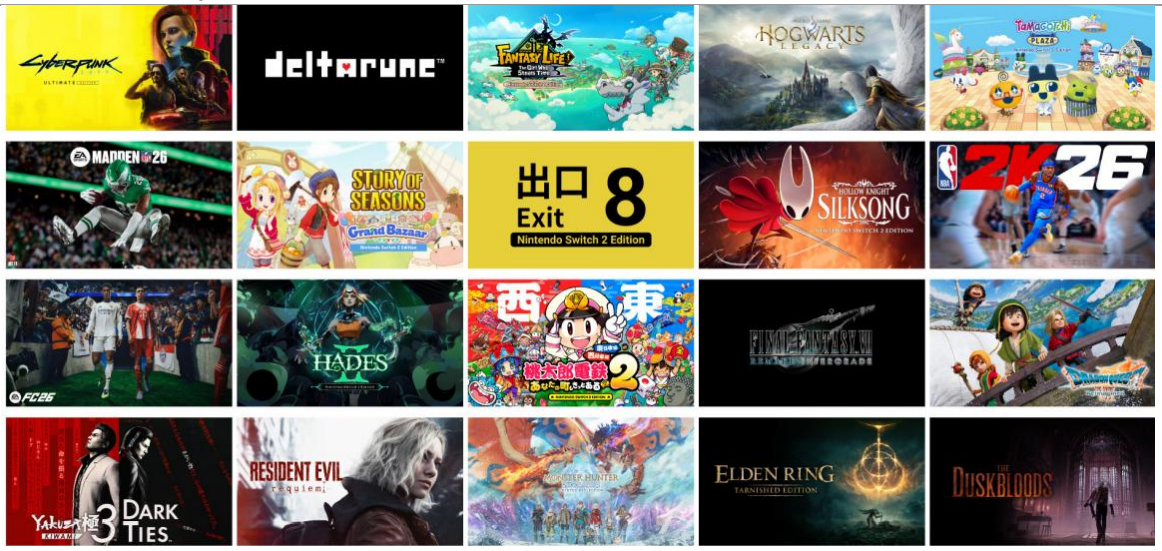
자료: 닌텐도, 신영증권 리서치센터

도표 6. 닌텐도 스위치2 자체 IP 신작 라인업

출시일자	신작	스위치2 에디션	작품명	장르
2025.06.05	O	O	마리오 카트 월드	레이싱
2025.07.17	O	O	동키 콩 바나자	액션 어드벤처
2025.10.16	O		포켓몬 레전드 Z-A	액션 RPG
2025.11.06	O	O	젤다무쌍 봉인 전기	액션
2025.11.20	O	O	커비 에어라이더	레이싱
2025.12.04	O		메트로이드 프라임 4 비욘드	액션 어드벤처
2026.01.15		O	동물의 숲	커뮤니케이션
2026.02.12	O	O	마리오 테니스 피버	스포츠
2026 봄		O	슈퍼 마리오 브라더스 원더	액션 플랫포머
2026 봄	O	O	요시와 신비한 책	액션 플랫포머
2026.03.05	O	O	포켓몬 포코피아*	라이프 샌드박스
2026	O	O	파이어 엠블렘 만자천홍	롤플레잉 시뮬레이션
TBA	O	O	스플래툰 레이더스	액션 슈터

자료: 닌텐도, 신영증권 리서치센터
주: 포켓몬 포코피아*: 포켓몬 컴퍼니가 퍼블리싱

도표 7. 스위치2용 3rd Party 주요 라인업



자료 : 닌텐도, 신영증권 리서치센터

도표 8. <포켓몬 포코피아> 2026년 3월 출시 예정

자료 : 닌텐도, 신영증권 리서치센터

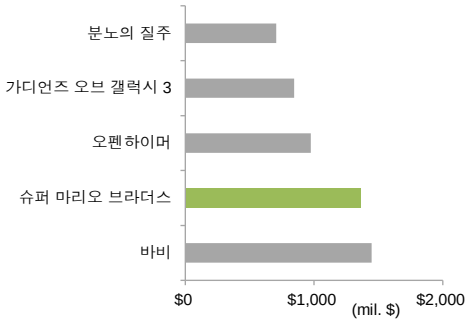
도표 9. <동물의 숲> 스위치2 에디션 12명 온라인 플레이 지원

자료 : 닌텐도, 신영증권 리서치센터

도표 10. <슈퍼마리오 갤럭시 무비> (2026년 4월 개봉)

자료 : 닌텐도, 신영증권 리서치센터

도표 11. 2023년 글로벌 박스오피스 수입 1~5위

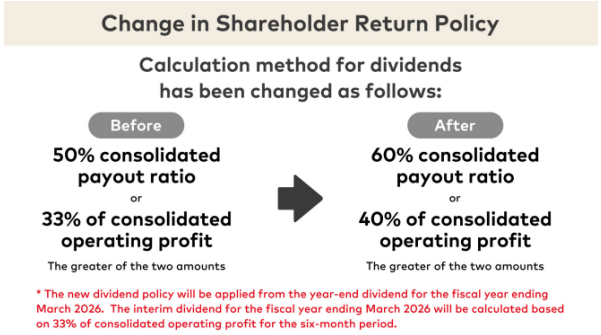


자료 : boxofficemojo, 신영증권 리서치센터

도표 12. <젤다의 전설 무비> (2027년 5월 개봉)

자료 : 닌텐도, 신영증권 리서치센터

도표 13. 닌텐도 주주환원정책 강화



자료 : 닌텐도, 신영증권 리서치센터

도표 14. 닌텐도 실적 요약

(단위 :십억엔, %)

FY	1Q25A	2Q25A	3Q25A	4Q25A	1Q26A	2Q26A	3Q26F	4Q26F	2025A	2026F	2027F
매출액	246.6	276.7	432.9	208.7	572.4	527.2	841.2	433.0	1,164.9	2,378.6	2,580.0
매출총이익	152.5	165.5	247.6	144.6	185.2	213.3	358.1	197.6	710.2	974.3	1,056.8
GPM	61.8%	59.8%	57.2%	69.3%	32.3%	40.5%	42.6%	45.6%	61.0%	41.0%	41.0%
영업이익	54.5	67.0	126.1	35.0	56.9	88.3	188.6	75.8	282.6	421.1	611.0
OPM	22.1%	24.2%	29.1%	16.7%	9.9%	16.7%	22.4%	17.5%	24.3%	17.7%	23.7%
세전이익	113.5	33.6	180.1	45.2	128.1	140.2	211.2	80.9	372.3	555.2	708.8
지배순이익	81.0	27.7	128.5	41.6	96.0	102.9	146.5	59.9	278.8	415.0	526.2
NIM	32.8%	10.0%	29.7%	19.9%	16.8%	19.5%	17.4%	13.8%	23.9%	17.4%	20.4%
YoY											
매출액	-46.5%	-17.4%	-27.7%	-24.7%	132.1%	90.6%	94.3%	107.5%	-30.3%	104.2%	8.5%
매출총이익	-45.8%	-13.3%	-19.1%	-17.9%	21.4%	28.9%	44.6%	36.6%	-25.6%	37.2%	8.5%
영업이익	-70.6%	-29.1%	-31.7%	-45.8%	4.4%	31.7%	49.6%	116.9%	-46.6%	49.0%	45.1%
지배순이익	-55.3%	-69.3%	-6.0%	-49.6%	18.6%	271.4%	14.0%	43.9%	-43.2%	48.9%	26.8%
부문별 매출액											
비디오 게임 플랫폼	**229.1**	**256.1**	**410.3**	**188.0**					**1,083.5**		
닌텐도 스위치	222.8	247.4	401.4	178.7					1,050.3		
모바일, IP 등.	14.7	16.5	18.6	17.9					67.7		
기타	6.3	8.7	8.9	9.3					33.2		
카드게임 등.	2.9	4.0	4.1	2.8					13.7		
부문별 YoY											
비디오 게임 플랫폼	**-46.4%**	**-17.2%**	**-28.5%**	**-26.8%**					**-30.9%**		
닌텐도 스위치	-47.1%	-18.2%	-28.7%	-27.4%					-31.5%		
모바일, IP 등.	-53.8%	-28.7%	-8.3%	2.3%					-27.0%		
기타	-4.2%	27.3%	-20.3%	-13.7%					-6.1%		
카드게임 등.	42.8%	62.9%	-1.1%	2.2%					21.4%		

자료 : Bloomberg, 닌텐도

주: GAAP, 회계연도 기준(FY2026: 2025.04 ~ 2026.03), 추정치는 Bloomberg 컨센서스 기준임

Compliance Notice

■ 투자등급

종목
- **매수** : 향후 12개월 동안 추천일 종가대비 목표주가 10% 이상의 상승이 예상되는 경우
- **중립** : 향후 12개월 동안 추천일 종가대비 ±10% 이내의 등락이 예상되는 경우
- **매도** : 향후 12개월 동안 추천일 종가대비 목표주가 -10% 이하의 하락이 예상되는 경우

산업
- **비중확대** : 향후 12개월 동안 분석대상 산업의 보유비중을 시장비중 대비 높게 가져갈 것을 추천
- **중 립** : 향후 12개월 동안 분석대상 산업의 보유비중을 시장비중과 같게 가져갈 것을 추천
- **비중축소** : 향후 12개월 동안 분석대상 산업의 보유비중을 시장비중 대비 낮게 가져갈 것을 추천

- 본 자료는 당사 홈페이지에 게시된 자료로, 기관투자가 등 제 3 자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.
- 본 자료 작성한 애널리스트는 발간일 현재 본인 및 배우자의 계좌로 동 주식을 보유하고 있지 않으며, 재산적 이해관계가 없습니다.
- 본 자료의 작성 담당자는 자료에 게재된 내용이 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭없이 작성되었음을 확인합니다.
- 본 자료는 과거의 자료를 기초로 한 투자참고 자료로서 향후 주가 움직임은 과거의 패턴과 다를 수 있습니다.
- 본 자료의 괴리율은 감자 등 주가에 영향을 미치는 사건을 반영하여 계산하였습니다.

본 자료에 수록된 내용은 당 리서치센터가 신뢰할 수 있는 자료 및 정보로 얻어진 것이나 정확성을 보장할 수 없으므로 어떠한 경우에도 본 자료는 고객의 주식투자의 결과에 대한 법적 소재에 대한 증빙자료로 사용될 수 없습니다.