

質疑応答（要旨）

本文の一部を引用される場合は、必ず、引用元を明記、または本ファイルへのリンクをしていただきますようお願いいたします。

Q1	Nintendo Switch（ニンテンドースイッチ）の紹介ビデオの登場人物（の年齢層）はティーンから大人が多く、e スポーツのシーンも含まれていたが、Nintendo Switch のターゲット層をどうみているのかを聞きたい。
A1	<p>代表取締役社長 君島達己：</p> <p>当社は「ゲーム人口の拡大」を基本戦略に掲げていますので、（Nintendo Switch をご購入いただきたいお客様が）大きく変わっているということではありません。今後もお子様も含めた幅広い層のお客様から支持していただける商品を提供していきたいと考えています。来年 1 月に開催する Nintendo Switch プレゼンテーションや Nintendo Switch 体験会に対応ソフトラインアップをご覧ください、実際に体験していただきたいと思います。</p>

Q2	Nintendo Switch の紹介ビデオを見て、対応ソフトが充実しそうだという期待を私は持てたが、価格を含めたその他の点で、Wii U の反省をどう活かすつもりなのか、答えられる範囲で教えてもらいたい。また、Wii U のときにはソフトを供給しなかった大手のソフトメーカーも Nintendo Switch に協力する要因は何だと考えるか？
A2	<p>君島：</p> <p>本日は詳細な仕様等はお話しできませんので、Wii U との違いについて踏み込んでご説明できません。その商品名の一部が示すように、皆様の遊びの体験自体を Nintendo Switch は「切り替える」ことを目指していますので、Wii U とは異なる娯楽体験をご提案したいと考えています。</p> <p>価格につきましては、以前からお話ししていますように、基本的に赤字で発売するつもりはありません。任天堂の製品は幅広い層のお客様に遊んでいただきたいと考えていますので、お客様の当社製品に対する期待値などを加味していきたいと思います。</p> <p>ソフトメーカーさんのサポートに関しましては、Nintendo Switch は従来のゲーム機とは異なる驚きが提供できるゲーム機であるということをご理解いただけましたので、数多くのソフトメーカーさんから積極的な参加意向を示していただけたと考えています。また、紹介映像によって、更に多くのソフトメーカーさんに開発への興味を抱いていただけたことを、非常に心強く思っています。</p>

Q3	Nintendo Switch は「全く新しい体験を提案する」と決算短信にも記載されているが、紹介ビデオを見る限り、ゼルダ、マリオ、マリオカート、Splatoon といった既存のゲームを違う場所で遊べるということぐらいに感じた。どう新しいのかという点を含めて、君島社長がこれまで Nintendo Switch を体験された感想を聞かせてもらえないか。
A3	<p>君島：</p> <p>具体的にどういった点が新しいのかというご質問ですが、本日は紹介ビデオでご提示させていただいた以上の詳細な仕様等についてはお話しできません。ただ、私はビデオゲームをプレイする世代としては高年齢で、私の世代の人たちにも納得していただけるゲーム機を提案することは難しいと思いますが、対応ソフトウェアラインアップを含めて、ビデオでは紹介されていないさまざまな</p>

	ことが現在計画されており、Nintendo Switch を私は個人的にも大変楽しみにしています。皆様にも、1 月に是非ご体験いただきたいと思います。
--	---

Q4	『Pokémon GO』による収益寄与は限定的だとされていたが、第 2 四半期だけで株式会社ポケモンに係る持分法による投資利益が 100 億円以上は貢献しているようだ。『Pokémon GO』の売上そのものが想定以上に大きかったのか、株式会社ポケモンに入る『Pokémon GO』の収益配分が想定よりも多かったからなのか、当社に与える収益寄与について確認したい。
A4	君島： 持分法による投資利益が大きく増えていますが、この大部分は株式会社ポケモンによるものであり、特に『Pokémon GO』配信以降、皆様から大きなご支持をいただいているのはご認識のとおりです。『Pokémon GO』そのものだけでなく、『Pokémon GO』が配信されたことにより、従来から販売していましたポケモンのトレーディングカードや、ポケモン関連商品が欧米を中心に好調な売上が続いていることも影響しています。なお、『Pokémon GO』による収益寄与については具体的にお話ししていません。

Q5	『Super Mario Run (スーパーマリオラン)』の中国における iOS や Android での配信予定を教えてください。
A5	君島： 中国での配信については未定です。可能性を否定しているわけではありませんが、現時点ではいつどのように実現できるか決まっています。

Q6	紹介ビデオを見て、私は Nintendo Switch がこれまでにないお洒落なゲーム機であり、また、ビデオには登場しなかった子供やファミリー向けではなくハードコアゲーマー向けの商品だという認識を持ったが、発売当初の任天堂自社ソフトにもハードコア向けのラインアップが組まれることになると考えておいた方がよいのか？ 先ほどは全年齢層を対象とするといった主旨の回答があったが、ソフトウェア戦略についてお聞きしたい。
A6	君島： 今回のビデオでは主に「いつでも、どこでも、どなたとでも遊べる」というユニークな特徴の一つをご紹介しましたが、対応ソフトに関してはヒント的なものを含めているだけで、Nintendo Switch の全貌は未だお見せしておりません。来年 1 月にソフトウェアラインアップをご覧いただき、実際に体験していただいて、Nintendo Switch はハードとソフトの組み合わせで、どのような新しい体験を提供できるのか、初めてご理解いただけたと考えています。皆様にも Nintendo Switch が幅広い年齢層のさまざまなお客様にアピールできると感じていただけたと思います。

Q7	一般的に『Pokémon GO』はダウンロード数が 5 億人程度、1 日の売上が 10 億円だといわれているが、その理解でよいのか？ 第 2 四半期で 100 億円ほどの持分法による収益インパクトがあるようだが、今後も継続して収益計上されるのか、それとも、大部分がロイヤリティーによるもので、配信当初、一時的に収益が膨らんでいるだけなのか。『Pokémon GO』による当社の収益モデルを確認したい。
-----------	--

A7	<p>君島：</p> <p>『Pokémon GO』のダウンロード数やユニークユーザー数については当社から直接お答えしていませんが、非常に多くのお客様に遊んでいただいているというご認識については間違いありません。第 2 四半期において株式会社ポケモンに係る持分法によって認識した収益が大きく増えています。これは『Pokémon GO』そのものだけではなく、それも含めたポケモン関連による収益です。もちろん、『Pokémon GO』による収益が大きく寄与しており、当社としてはできる限り長くお客様に遊んでいただきたいと思っていますが、一般的に、遊んでいただくお客様の数は配信からある程度時間が経つと減少する傾向にあります。今後もアプリのアップデートをされるようですので、できる限り多くのお客様に長く遊んでいただきたいと思います。なお、配信当初に一時的に収益として認識したものではありません。</p>
Q8	<p>Nintendo Switch とスマートデバイスはどのように連携させていくのか？ NVIDIA 社の Tegra が搭載されるという発表があり、個人的に妄想は膨らんでいるのだが、(スマートデバイスを通じて)任天堂の IP (知的財産) に興味を持ってもらって (Nintendo Switch の) ソフト購入に繋げるのか、ポイントの共有といったニンテンドーアカウントを通じての連携なのか、それともハードレベルで今までとは異なった新しいアイデアがあるとか、回答可能な範囲でヒントをもらえないか？</p>
A8	<p>君島：</p> <p>プレゼンテーション*の中でスマートデバイスビジネスに対する当社の考え方を 3 点ほど説明いたしました。できるだけ多くの皆様にスマートデバイスを通して当社の IP に触れていただくことで、より多くのお客様に当社のハード・ソフト一体型ビジネスに興味を持っていただきたいということは、大きな目的の一つです。Nintendo Switch とスマートデバイスがどう連携していくかは、他の仕様同様、本日くわしくお話しできませんが、My Nintendo (マイニンテンドー) と Nintendo Switch が連携するという構想は、以前からお話ししておりで、今後、Nintendo Switch の情報が出てくることで、より具体的にご理解いただけるとと思います。</p> <p>* (第 2 四半期決算説明会「社長説明資料」の P11 をご参照ください)</p>
Q9	<p>今後 2、3 年またはもう少し先の業績見通しについて、君島社長がどう考えているかを知りたい。『Miitomo』や amiibo など、ゲーム人口拡大に向けた取り組みや施策を進めているようだが、数字を見ると、まだ成功とはいえないと思う。業績見通しの考え方と現在考えている課題についてのヒントがほしい。</p>
A9	<p>君島：</p> <p>当期の売上高は、期初時点においても、前期より少ない金額で想定しており、今回の業績予想の修正では、主に為替の影響によるものですが、さらに少なくなっています。このような状況ですので、当期は新しいハードの名前と同じようにトレンドを変えていかないといけないと思っています。そのための施策をこれまでご紹介させていただいており、その中心になっているのが Nintendo Switch やスマートデバイス向けアプリです。また、任天堂 IP の積極活用も進めており、このようないろいろな取り組みを実現できる見通しがついてきたのが当期であると思っています。</p> <p>この下半期から 2、3 年の間に、これらの取り組みを一つ一つ、着実に実績を上げていき、当期をボトム (底) にして業績のトレンドを変えていくということが、私たちがすべきことであり、やりたいことです。</p>

Q10	スマートデバイス事業に関して、期初から発表されていた『どうぶつの森』と『ファイアーエムブレム』よりも『Super Mario Run』が先に発売されることになった理由を教えてください。また、今回の『Pokémon GO』の成功を受けて、中長期的なスマートデバイスの活用の方向性に変化があれば教えてください。
A10	<p>君島：</p> <p>期初に、2017 年 3 月末までに『Miitomo』を含めてスマートデバイス向けアプリを 5 タイトル程度配信すると発表していましたが、『Super Mario Run』はその中の一つに入っていました。その後、開発状況等からこのタイトルを年内に配信開始できることが確実にになりましたので、どのような順番で配信すればよいかを改めて検討しました。『Pokémon GO』が多くのお客様に支持されていることなどもあり、そのような中で、マリオのタイトルを他のタイトルよりも先に配信したほうがよいのではないかと判断しました。以前はスマートデバイス事業が当社の既存ビジネスに与える影響について未知の部分が大きかったですが、『Pokémon GO』が、私たちが思い描いていたような、パッケージソフト等に相乗効果をもたらしているという事実は非常に心強いことであり、この意味からもスマートデバイス向けタイトルの開発体制等もより強固にしていきたいと考えています。なお、スマートデバイス事業の基本的な考え方については本日のプレゼンテーション*で 3 点お伝えしたとおりでこれまでと変わっていません。</p> <p>*（第 2 四半期決算説明会「社長説明資料」の P11 をご参照ください）</p>

Q11	「ニンテンドークラシックミニ ファミリーコンピュータ」は、なぜバーチャルコンソールではなく、ハードの形で販売することにしたのか？ また、ニンテンドー2DS や Nintendo Switch 等の他のハードがある中で、販売戦略上、「ニンテンドークラシックミニ ファミリーコンピュータ」はどのような位置付けか？
A11	<p>君島：</p> <p>30 年ほど前に任天堂のハードで遊んでおられた方たちが、まだそのものの自体を持っておられて、それをお子様と一緒に遊んで、お子様に楽しさを伝えておられるということを特に欧米で耳にしていました。また、過去のハードをまた出してもらいたいという希望が根強くあるということも認識していました。今回「ニンテンドークラシックミニ ファミリーコンピュータ」を発売することにしたのは、こうした希望にお応えし、もうすでに過去のハードを持っておられない方に、もう一度過去のゲームが遊べるものをご提供して、お子様と一緒に遊んでいただく機会を設けていただきたいと考えたからです。さらには、昔遊んだハードをもう一度遊んでいただくことで、任天堂のゲーム機に再び興味を持っていただければ、今度は Nintendo Switch に対して「もう一回なにか面白いことをやるのではないか」と興味を持っていただき、Nintendo Switch も遊んでいただけるのではないかと期待しています。当初は、限られた年齢層の方だけが興味を持っていただけるものと思っていましたが、「ニンテンドークラシックミニ ファミリーコンピュータ」を発表して以来非常に大きな反響をいただいております。</p>

Q12	Nintendo Switch は（今期中に）200 万台出荷予定ということだが、これは当初の予定どおりの台数か？ もしも変更があったのなら、それはどういう理由からか？ そして、なぜ 200 万台という出荷予想にしたのか？
-----	---

A12	<p>君島：</p> <p>Nintendo Switch の今期中 2 0 0 万台というハードウェア出荷予想台数は、期初時点から通期業績予想に含めており、修正後の通期業績予想においても期初の想定から変更していません。Wii U の場合は 1 1 月発売で、発売年度内（1 1 月から翌年 3 月まで）に 3 5 0 万台弱の出荷を行いました。Nintendo Switch は、期末に当たる来年 3 月に発売予定で、単月のみの出荷になるという点を考慮しますと、2 0 0 万台という数量はそれなりに意味があると思います。来年 1 月にプレゼンテーションを行い、皆様に体験していただいた結果、Nintendo Switch に対する需要が大きくなりましたら、それに対応する生産体制の準備はできています。</p>
------------	--

以 上