

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	『マリオカート ライブ ホームサーキット』は、ハード・ソフト一体型のユニークなタイトルだと思うが、開発の背景・コンセプトを聞きたい。また、今後の Nintendo Switch ソフトラインアップの考え方についても教えてほしい。
A1	<p>代表取締役社長 古川俊太郎：</p> <p>先日、当期（2021年3月期）下半期のソフトラインアップを発表しましたが、9月18日の『スーパーマリオ 3Dコレクション』を皮切りに、10月に『マリオカート ライブ ホームサーキット』を発売するほか、11月にはコーエーテクモゲームスさんから『ゼルダ無双 厄災の黙示録』が発売（海外では任天堂が発売）されます。年明け以降も『スーパーマリオ 3Dワールド + フューリーワールド』などの発売を予定しています。</p> <p>Nintendo Switch はライフサイクルの中盤に入ったばかりと考えており、来期（2022年3月期）以降に向けても、多くのソフトを開発しています。</p> <p>取締役 専務執行役員 高橋伸也：</p> <p>『マリオカート ライブ ホームサーキット』は、Wii U のタイトルの開発でかわりを持つことができた北米の開発者の方が設立された Velan Studios さんから、ラジコンにカメラを付けてゲーム機で遊ぶアイデアの提案を受けたものです。最初にご提案いただいたデモの印象が非常に良かったため、その後、最終的にどのような商品にするかを同社と試行錯誤を繰り返しながら開発しました。</p> <p>取締役 上席執行役員 塩田興：</p> <p>『マリオカート ライブ ホームサーキット』は、ハード・ソフト一体型の娯楽の分かりやすい例だと思いますが、ソフト開発者から提案されるさまざまな遊びのアイデアとハードやシステム開発者から提案されるさまざまな技術のアイデアを掛け合わせながら、商品の形に仕上げていくという任天堂らしいやり方で作り上げていきました。ゲームの世界と現実の世界が違和感なく一体となっており、ハード・システム開発者とソフト開発者がアイデアを出し合う任天堂だからこそ実現できた遊びではないでしょうか。Velan Studios さんや当社の欧州の開発子会社である NERD（Nintendo European Research & Development）社とも協力しながら、当社が一番得意とするところを活かして商品化することができたと思います。</p>

Q2	Nintendo Switch Online の有料会員数が現在 2600 万アカウント以上という高い水準になっているが、運用を始めてから現在までの状況と今後の展望を教えてください。
A2	<p>古川：</p> <p>Nintendo Switch Online の有料会員数は、ハードウェアの販売台数の増加に合わせてペースを落とすことなく増加しています。特に『大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL』、『ポケットモンスター ソード・シールド』、『あつまれ どうぶつの森』等の、オンラインで遊ばれるお客様が多いタイトルが発売されたタイミングで会員数が大きく伸びています。</p> <p>今後もオンラインで遊ぶ魅力あるタイトルを出していくのに加え、『テトリス®99』や『スーパー</p>

	<p>『マリオブラザーズ 35』等、Nintendo Switch をより楽しく便利に遊んでいただける加入者特典も提案し、お客様に魅力を感じていただけるサービスにしていきたいと考えています。</p> <p>なお、2020年9月時点で、2600万アカウント以上いらっしゃる Nintendo Switch Online の有料会員のうち、ファミリーメンバー（利用代金の支払いを伴わない会員）の割合は20%程度となっています。</p>
--	---

Q3	Nintendo Switch のライフサイクルについての認識と、新ハードの開発を含めた今後の開発リソース配分の考え方について教えてほしい。
A3	<p>古川：</p> <p>Nintendo Switch は累計の販売台数が6000万台を超え、今後確実なビジネスを行える土台ができつつありますが、まだライフサイクルとしては中盤に入ったところであり、過去のハードウェアのライフサイクルを超えて成長する基盤が整いつつあると考えています。</p> <p>Nintendo Switch はこれまでのハードウェアと異なり、お客様のライフスタイルに合わせて選んでいただけるよう Nintendo Switch と Nintendo Switch Lite の2種類をご提案しているほか、ソフト開発のリソースを一つのプラットフォームに集中することで、よりユニークな遊びが開発できる環境が過去のプラットフォーム以上に整っているという利点もございますので、ライフサイクルをより長期化していきたいと考えています。</p>

Q4	今期の Nintendo Switch の販売目標は、現状では期初に発表した1900万台から変更されていないが、今後の見通しを教えてください。
A4	<p>古川：</p> <p>前提として当社のビジネスは、年間の売上や利益に対して第3四半期の売上や利益の占める割合が非常に大きくなる傾向があります。第1四半期の決算以降、7月・8月の夏商戦においても Nintendo Switch ハード・ソフトともに各地域での販売の勢いは継続しており、計画に対して順調に推移しています。先日、今後のソフトウェアのラインアップを発表しましたので、これらの反響なども踏まえてホリデー商戦の動向を見極める必要があります。『あつまれ どうぶつの森』の発売を機にユーザー層の拡大も進んでおり、ここまでは例年以上に勢いのあるビジネスが展開できていますので、Nintendo Switch にとって4度目のホリデー商戦においてもさらなる販売拡大を図りたいと考えています。</p>

Q5	『スーパーマリオブラザーズ』が35周年を迎えたとのことだが、「スーパーマリオ」に関して、この35年間で変わったこと、変えてこなかったこと、今後の展望について教えてください。
A5	<p>代表取締役 フェロー 宮本茂：</p> <p>ゲームの続編というと一般的に前作に新たな要素を加えたものと考えられますが、「スーパーマリオ」シリーズの場合は「毎回違うゲームのようですね」という評価をよくいただきます。</p> <p>30年以上前にマリオの認知度がミッキーマウスのそれを超えたという海外のアンケート結果が報じられた際には、当時すでに60年もの長きにわたり人気者であり私も大好きなミッキーマウスと、わずか数年の歴史しかないマリオを比べていただくこと自体申し訳ないと感じました。ただ、同時</p>

	<p>に、ミッキーマウスはアニメ技術の進化とともに成長してきたのだから、「スーパーマリオ」はデジタル技術の進化とともに成長させようと思いました。実際、任天堂が新しいハードを発売するたびに、新しい技術を使って実現できる新しい遊びを体験いただけるタイトルとして「スーパーマリオ」シリーズの新作を出してきました。</p> <p>開発メンバーも、シリーズ作品を作るたびに新しいメンバーが加わり、ベテランの開発メンバーと一緒に、新しい遊びを新しい技術で実現することに挑戦し続けています。プレイされたお客様からは「最初のスーパーマリオブラザーズが一番良かった」というものから「最新作が一番好き」というものまで、過去 35 年間のシリーズ作品それぞれについて楽しく遊ばれた体験についてお聞きしています。今はスーパーマリオの映画製作に取り組んでおり、さらに幅広い方々にお楽しみいただきたいと考えています。</p> <p>高橋：</p> <p>マリオは、最新のハード・ソフト一体型商品である『マリオカート ライブ ホームサーキット』にも、そしてこのたび復活する『ゲーム&ウオッチ スーパーマリオブラザーズ』にも登場します。今後もさまざまな場面で活躍していくと思います。</p>
--	---

<p>Q6</p>	<p>任天堂の技術開発の原点は横井軍平さん(※)の時代にあると考えるが、宮本さん・高橋さん・塩田さんに対して、それぞれの立場で面白さと技術開発のバランスをどのように考えているかお尋ねしたい。</p> <p>(※) 横井軍平さん=任天堂在職中にゲーム&ウオッチやゲームボーイなどのゲーム機のほか、ファミリーコンピュータロボットや『Dr. MARIO』等を開発した開発部の部長。故人。</p>
<p>A6</p>	<p>宮本：</p> <p>過去に任天堂の開発部長を務められた横井軍平さんの「枯れた技術の水平思考」という言葉を聞かれたことがあるかと思います。これは、開発者としても使いやすく、お客様にお買い求めいただきやすい値段で大量生産が可能な既存の技術を用いて、かつてない面白さを新しいアイデアで実現するというものです。現在では最先端技術も利用するようになっていますが、技術をどのように使うかという点において一番大切にしているのは、誰でも安心して直感的な操作で簡単に遊べるものを作ることです。お客様が複雑な操作に戸惑われることなく使っていただけるように、活用可能な技術を吟味して工夫するという開発姿勢を任天堂は非常に大切にしています。</p> <p>例えば、ファミコンが世界中に普及した要因の一つに、電源を入れたらすぐに動き、何か困ったことがあったらリセットボタンを押せば良いという分かりやすい仕組みがあったと考えています。また、ゲームボーイを発売した当時は、何故カラーではなくモノクロ液晶を採用するのかと疑問に思われた方も多かったのですが、モノクロ液晶はバッテリーの持続時間が当時としては大変長く、太陽光を受けても見やすかったことで、屋外でゲームをする楽しみにつながりました。このように、私たちはお客様に快適に遊んでいただけるものを作っていこうと考えていますので、今後も任天堂が発表する製品にご期待いただきたいと思います。</p> <p>高橋：</p> <p>ソフトと技術のバランスにおいて大切なのは、当社が面白いと考えることをお客様の体験として、どれだけ快適に実現できるかということだと考えます。それは過去のハード開発でも今後のハード開発においても同様であり、想定する面白さを最大限実現するため、私たちソフト開発側はハード</p>

<p>開発側に対して「無茶ぶり」することが多いのですが、ハード開発側もこれにしっかり応えようと試行錯誤して実行してくれます。今後もソフト・ハードを一体で開発する当社の強みを活かしていきたいと思います。</p> <p>塩田：</p> <p>現代ではさまざまな技術が使えるようになり、技術者の視点からしますと本当に良い時代になったと感じています。一方で、多くの技術を採用しようとするほど開発リソースが膨らむというジレンマもあります。私たちが大切にしているのは、その技術によって遊びがどれだけ面白くなり、お客様がどれだけ快適に遊べるようになるのかということであり、その観点で真剣にそれぞれの技術の必要性や可能性を見極めて取捨選択しています。当社独自の遊びを開発するためには、既存の技術だけでは実現できない場合もありますから、面白さと快適さをとことん追求するための技術の開発には特にリソースを積極的に投入しています。</p>
--

以 上