

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 | 任天堂の株式は 1 単元を購入するのに現在の株価では 500 万円近く必要になっており、投資しづらい状況のため、株式の分割を検討してほしい。また、日経平均にまだ採用されていない現状については、どのように認識しているか。 |
| A1 | <p>代表取締役社長 古川俊太郎：</p> <p>株式分割による投資単位の引き下げというのは、投資家層の拡大や、株式の流動性を高めるための有効な施策の一つであると認識しています。一方で、その実施に関しましては、株主様において賛否両論があるというのも現状です。そのため、今後の株式市場の動向、当社株式の株価水準や流動性等を総合的に勘案しながら、多面的な視点で慎重に検討したいと考えています。</p> <p>日経平均への採用に関しましては、先方のご判断になりますので、当社から何かを申しあげることではないと考えています。</p> |

| | |
|-----------|--|
| Q2 | 『あつまれ どうぶつの森』がヒットして、Nintendo Switch 本体が品薄状態になっているが、急激な需要増に対応ができておらず、大きな機会損失が生じていると感じている。生産体制や販売方法、需要予測について、今後の対応を教えてください。 |
| A2 | <p>古川：</p> <p>Nintendo Switch および Nintendo Switch Lite の品薄により、大勢のお客様にご迷惑をおかけしていることをお詫び申し上げます。特に（今年 3 月に）『あつまれ どうぶつの森』を発売して以降今日に至るまで、世界中の市場で品薄状態が断続的に継続しています。本体の生産は概ね回復してきております。ただ、製造してから店頭へ並ぶまでの間には一定のタイムラグが存在し、また、世界各地で Nintendo Switch に対する高い需要が存在し続けているため、いつ品薄が解消するか、ということについてはお答えできる状況にはありませんことを、ご理解いただきたいと思います。</p> <p>なお、生産体制ならびに需要予測等に対するご指摘に関しましては、真摯に受け止め、できるだけ早く状況を改善できるように努めてまいります。</p> |

| | |
|-----------|--|
| Q3 | 新型コロナウイルス感染症について、現在どのような対策をして、社員を守り、事業を継続しているのか。任天堂も在宅勤務を実施しているのか。実施しているのであれば、どのような業務に対して在宅勤務の許可を出しているのか。 |
| A3 | <p>古川：</p> <p>新型コロナウイルス感染症の当社ビジネスへの影響は、大きく分けて生産、販売、開発業務への影響があります。まず生産に関しまして、2 月に中国で工場の操業等が一旦停止しましたが、3 月に入って（中国での）生産状況は回復してきました。その後、新型コロナウイルス感染症の影響が世界各地に広がったことにより、生産に必要な部品の調達に影響が及び、5 月までは Nintendo Switch ハードの生産に遅れが生じていました。現在は概ね生産状況は回復してきており、今後は出荷数も増える見込みです。5 月の決算発表の際に申しあげた通り、夏頃には生産活動を正常化できるというのが現時点での見込みです。</p> <p>次に販売に関しまして、特に海外では、日本よりも厳しい外出規制が敷かれており、小売店様の店頭での販売活動にも一定の制限がかかりました。一方で、各小売店様のご尽力による e コマー</p> |

| | |
|--|--|
| | <p>スを使っての販売や、ソフトのダウンロード版の販売もあり、当社製品の販売への影響は軽微でした。</p> <p>現在の国内での勤務体制ですが、緊急事態宣言は解除されましたが、在宅勤務が可能な社員は引き続き在宅勤務を行っています。業務内容によりどうしても出社が必要な社員もいますが、ソーシャルディスタンスを保つ等の対策をしっかりとした上で、ローテーションを組んで出社するなど、各部門の事情に応じて臨機応変に対応しています。</p> <p>取締役 専務執行役員 高橋伸也：</p> <p>商品開発に関しましては、今回の新型コロナウイルス感染症の影響で多少遅れている部分もありますが、現時点において、今期のソフト発売予定に影響はありません。ただ今後、新型コロナウイルス感染症の影響が長期化、深刻化した場合は、予定通りにソフトが発売されない可能性があります。</p> <p>ちなみに、在宅勤務期間中に開発者数名で『ジャンプロープ チャレンジ』というソフトを開発しました。両手に Nintendo Switch の Joy-Con を持って、手を回しながらジャンプすることで、なわとび運動ができるソフトです。Stay at Home 期間中は運動不足になりがちですので、ぜひ Nintendo Switch ユーザーの皆さんにも遊んでいただこうと思い、無償で配信しています。今日で配信から 10 日経ちましたが、今朝の時点で、全世界で 5.9 億回ほど跳んでいただいています。</p> |
|--|--|

| | |
|-----------|--|
| Q4 | <p>6 月発売のソフト『世界のアンビ大全 51』で、任天堂の原点といえるトランプやかるたといった商品をどのように活かしているのか教えてほしい。また、今後、日本でも IR（統合型リゾート）が建設されるという話があるが、併設されるカジノで当社のトランプが採用される可能性はあるのか。</p> |
| A4 | <p>古川：</p> <p>当社はもともと花札やトランプを販売してきた会社ですので、そういった遊びを大切にしていきたいという思いは大いにあります。そういった商品は現在も販売を継続していますし、『世界のアンビ大全 51』の中でも世界の遊びとして取り上げています。また、このゲームを遊んでいただきますと、途中でマリオのトランプ等が登場するといった要素もあります。</p> <p>IR に関しましては、この場で私たちの方からお伝えできることはございませんので、ご了承いただければと思います。</p> |

| | |
|-----------|---|
| Q5 | <p>Nintendo Switch の品薄が続いていることに対しては、増産を行ったり、「My Nintendo Store」や小売店などで抽選販売等を行うことで対応しているものと認識している。一方、Nintendo Switch の高額転売が後を絶たない状況にあり、急激な需要増に供給が追い付くためには、単なる増産や抽選販売だけでは対策が不十分ではないかと考えている。具体的に転売対策を検討しているのかどうか、教えてほしい。</p> |
| A5 | <p>古川：</p> <p>Nintendo Switch の品薄ならびに転売等で多くのお客様にご迷惑をおかけしていることにつきまして、重ねてお詫び申し上げます。現行法下において、転売行為自体は認められているため、社として取り得る対策は限定的ですが、私たちは一人でも多くのお客様に Nintendo Switch をお届けしたいと思っていますので、まずは Nintendo Switch の生産、出荷を着実に進めていくことが、私たちに今できる最も重要なことだと考えています。</p> |

| | |
|----|---|
| Q6 | 先日、Joy-Con の動作不良について米国で集団訴訟が起きているという報道を耳にした。また、Nintendo Switch のネットワークサービスはサーバーのダウンなどが起きやすいということも指摘されている。製品の安心や信頼の面で対応がおろそかになっているのではないか。 |
| A6 | <p>古川：</p> <p>Joy-Con に関して、お客様にご迷惑をおかけしていることをお詫び申し上げます。製品の改良については継続的に取り組んでいますが、Joy-Con は米国で集団訴訟の対象となっており、係争中の案件になりますので、具体的な対応については回答を差し控えたいと存じます。</p> <p>ネットワークサービスに関して、例えば、時間を限定したオンラインのイベントを実施する場合や、新しいコンテンツの配信を開始する場合には、想定を超える数のアクセスが殺到して通信の遅延やサーバーのダウンが生じることがあるため、事前にできる限り正確にアクセスの規模を予測し、それに十分対応できるシステムを準備する等、対応したいと考えています。ご指摘の点は真摯に受け止め、お客様に安心して当社のサービスや商品を使っていただけるよう努めてまいります。</p> |

| | |
|----|---|
| Q7 | 次のゲーム機の展望について教えてほしい。これまでのハードは必ずテレビまたはスクリーンに映して何かをするという形であり、そこには限界というものがあると思うが、この限界を超えるようなハードを考えているか。 |
| A7 | <p>古川：</p> <p>現行機である Nintendo Switch は発売から 4 年目に入ったところですが、普及の勢いが増している状況で、その背景には 2 つの要因があると考えています。一つは Nintendo Switch と Nintendo Switch Lite という異なる特徴を持った 2 つのハードが存在しているということであり、もう一つは Nintendo Switch という一つのプラットフォームに向けて当社の開発リソースを集中してソフトをつくっているということです。このような点を最大限に活かしながら、Nintendo Switch のライフサイクルを長期化していきたいと考えています。</p> <p>取締役 上席執行役員 塩田興：</p> <p>当社のつくるゲーム専用機は、性能面（技術的なスペックの高さ）よりも、いかにお客様に楽しいソフトを気持ちよく遊んでいただけるかというところに力点を置いて開発しています。テレビに映して遊ぶという観点につきましては、Nintendo Switch はテレビでも、ゲーム機本体のディスプレイでも遊べるため、これまでのゲーム機に比べてお客様の生活のあらゆるシーンで遊んでいただける機会が格段に増えたと思っています。Nintendo Switch を通して、お客様の生活の中にゲーム専用機がこういう形で入っていけるんだという新たな発見もこれまでに数多くありました。お子様やそのご家族の皆様がゲーム機を囲んで遊んでおられるシーンもソーシャルネットワーク上で見られ、私たちのゲーム専用機の価値を改めて実感しています。こうした経験を活かしつつ、将来のゲーム機をどういう形で発展させていくべきかについて、しっかり考えていきたいと思っております。</p> |

| | |
|----|--|
| Q8 | 任天堂のゲーム開発についてのこだわりを聞きたい。映画を観たり、スマートフォンの画面をタップしたりといった遊びに比べて、ゲーム専用機には、コントローラーを握ってキャラクターを操作し、ボタンを押してリアクションを楽しむという、ゲーム専用機ならではの面白さがあると思っている。コントローラーを操作してゲーム体験を豊かにすることについてのこだわりを教えてください。 |
|----|--|

| | |
|-----------|--|
| | い。 |
| A8 | <p>代表取締役 フェロー 宮本茂：</p> <p>任天堂は、ゲーム機の性能（スペック）で競争するのではなく、ゲーム機という仕組みを使ったいろいろなユニークな遊びをつくることにこれまで努めてきました。なかでも（プレーヤーとゲーム機の接点であるコントローラー等の）インターフェースは十字ボタンを任天堂が最初につくった頃から得意としている分野であり、それをしっかりと活かした商品づくりをしようとしてきました。クラウド等の技術が将来どんな展開をしていったとしても、人とつながっているインターフェースの部分は私たちが一番得意とするところであり、（インターフェースに対して）どんどん新しいことを試していくという意識を持っています。任天堂は「独創」（ユニーク）ということを大事にしており、ビデオゲームという仕組みでなくてもユニークで魅力的な遊びがつかれるなら何でも使おうと思っていますが、現状では、ユニークな遊びをつくる仕組みとしてビデオゲームが我々にとって優れたものであり、実際に遊び手の皆様にも使っていただきやすいため、この仕組みを使っています。それでも、常に「もっと新しい遊びはないのか」と日々考え、努力しているつもりです。生活必需品ではない分野で新しい需要を創出するのが私たちの仕事であり、その成果は少しずつお見せできて来ていると思いますが、そうしたことを今後も続けていきたいと思っています。</p> |

| | |
|-----------|--|
| Q9 | <p>東京五輪前のオープン予定となっている、ユニバーサル・スタジオ・ジャパンの『SUPER NINTENDO WORLD』の運営に関して、新型コロナウイルス感染症の影響を受けて、入場人数や待ち時間短縮などの取り組みについて工夫された点があれば教えてほしい。</p> |
| A9 | <p>古川：</p> <p>『SUPER NINTENDO WORLD』は、任天堂 IP の世界をリアルに体験していただけるように、複数のアトラクションやショップ、レストランで構成されており、日本の後はアメリカやシンガポールでの展開を予定しています。最初となるユニバーサル・スタジオ・ジャパンでの『SUPER NINTENDO WORLD』の開園時期につきましては、今年 2020 年の東京五輪開催前にオープンするという計画をお伝えしていましたが、新型コロナウイルス感染症の影響によりスケジュールは変更されています。オープンの時期については、ユニバーサル・スタジオ・ジャパン様より改めて公表される見込みです。『SUPER NINTENDO WORLD』の運営に関しては、当社が主体ではないためあまり申しあげられることはありませんが、クリエイティブの面で参加している宮本から回答申しあげます。</p> <p>宮本：</p> <p>『SUPER NINTENDO WORLD』に関しては、当社は Universal Parks & Resorts 様と契約をして 5 年ほど前からグローバルに計画しており、開発は順調に進んでいます。今回の新型コロナウイルス感染症の影響は、設備の開発などをより丁寧に仕上げる時間ができたという面では大きなマイナスではなかったと思っています。ただ、運営に関しましては、待機列や施設内に多くの人が並ぶという状況は、パーク全体の今後の運営方針の中で変わっていくものと思います。ユニバーサル・スタジオ・ジャパン様で安全に運営するための対応をされた上で『SUPER NINTENDO WORLD』の開園時期を発表されると思いますので、楽しみにお待ちください。</p> |

| | |
|------------|---|
| Q10 | <p>新型コロナウイルス感染症による影響で E3 が中止になったため、Nintendo Direct での発表がなく、現状で発売日が決まっているソフトがとても少ないことが、株主としては気になる。高橋取締役より、今期のソフトの発売予定については現時点で影響はないという話があり安心したが、</p> |
|------------|---|

| | |
|------------|---|
| | 早く Nintendo Direct でソフトの発表をしてほしい。また、この Nintendo Direct という発表の方式についても時代に合わせて検討した方が良いのではないか。 |
| A10 | <p>古川：</p> <p>例年は株主総会場で、直前に開催された E3 の会場の様子などをご覧いただいていたのですが、今年は新型コロナウイルス感染症の影響により、当面は E3 だけでなく大規模な業界イベント等も開催されませんし、当社もそういったイベントを行う予定はありません。製品の最新情報をお届けするために、柔軟に別の方法で取り組む予定にしておりますので、引き続き情報をお待ちいただければと思います。直近では当社から Nintendo Switch の『大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL』の新しいファイターの発表を行い、株式会社ポケモンからもポケモン関連の新作ゲームの発表を行うなど、情報の発信は継続しています。</p> <p>Nintendo Direct につきましては、ゲームの内容をお客様に直接分かりやすくお伝えするための手段として、非常に有効であると考えています。一方で、時代の移り変わりと共に効果的な情報伝達手段が変化する可能性がありますので、何が良い方法なのかということにつきましては常に模索しながら検討していきたいと考えています。</p> |

| | |
|------------|--|
| Q11 | 現在のモバイルビジネスの位置づけについてどのように考えているのか。モバイルビジネスを開始した当初とその認識は変わったか。現在 DeNA 社と行っている提携についても教えてほしい。 |
| A11 | <p>古川：</p> <p>モバイルビジネスの目的としては、収益面に加え、私たちの基本戦略である「任天堂 IP に触れる人口の拡大」があります。例えば「どうぶつの森」や「ファイアーエムブレム」、「マリオカート」などの任天堂 IP のファンを拡大することで、お客様との接点を増やしていきます。また、任天堂とお客様との関係を支えるニンテンドーアカウントの拡大においても、モバイルビジネスは戦略的に重要だと考えています。モバイルビジネスの売上が任天堂のビジネス全体に占める割合は決して大きくはありませんが、Nintendo Switch 以外でも、任天堂 IP を用いたゲームを幅広い層のお客様に長く遊んでいただけるという点に意義があると考えています。例えば『どうぶつの森 ポケットキャンプ』というアプリは 2017 年秋に全世界で配信を開始しましたが、女性層や米国のお客様など「どうぶつの森」シリーズの新しいお客様を創出しており、これらのお客様が『あつまれ どうぶつの森』や Nintendo Switch 本体をお買い求めいただいています。また、『マリオカート ツアー』をはじめとしたモバイルアプリは、新たにニンテンドーアカウントをつくっていただく大きな機会にもなっています。このように、複合的な目的を持つモバイルビジネスによって、任天堂ビジネスの全体を持続的に成長させていきたいと考えています。</p> <p>DeNA 様とは両社の強みを融合することによってグローバル市場を対象とした事業機会を創造できると考え、2015 年 3 月に業務・資本提携に合意しました。私たちの協業の目的は 2 つあり、一つはスマートデバイスや Nintendo Switch に任天堂独自のゲームを提供するために必要な、ニンテンドーアカウントを含む基幹システムを開発・運用すること。そしてもう一つが、任天堂 IP を活用したモバイルアプリを開発し、サービスを運営することです。これらの取り組みを始めて既に 5 年以上が経ち、企業同士、人同士の信頼が深まっており、良好な関係を積み重ねている状況です。先ほど申しあげた、モバイルビジネスの目的の一つである「ニンテンドーアカウントを通じてお客様と長期的につながっていく」ことは、DeNA 様との協業によって成り立っていることですので、引き続きしっかりと取り組んでいきます。</p> |

以 上