

## 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。

<b>Q1</b>	業績予想における為替レート的前提について伺いたい。今期は 1 ユーロ = 120 円を想定しているが、他企業の想定レートや足元では 1 ユーロ = 130 円前後で推移している実勢レートを鑑みると円高に感じる。どのような根拠でこの想定レートを算出したのか教えてほしい。
<b>A1</b>	<p>代表取締役社長 古川俊太郎：</p> <p>まず、為替レートの動きが当社の業績にどのような影響を及ぼすかということについて、簡単に説明いたします。当社では海外売上高比率が 8 割前後と高くなっており、この想定レートの変動が売上高に大きく影響します。また、海外での売上高比率が高いことで、外貨建ての債券や現預金を比較的多く保有しており、それらは期末時点での為替レートで円建てに換算し、貸借対照表に計上されます。そして、期末時点で一時的な評価替えにより発生した為替差損益は、損益計算書の営業外損益に計上されることになります。</p> <p>ご質問のありました今期の想定レートを 1 ユーロ = 120 円とした根拠ですが、ご指摘いただいた通り、実勢レートと比較しますと少し円高気味の想定となっています。ただ、前期の期中平均レートは 1 ユーロ = 123.68 円であり、昨今の為替相場の変動が特にユーロに関して大きいということとを考慮し、実勢レートだけを見るのではなく、長い期間でこういったレンジで動くかということとを参考にしながら、期初時点での想定レートを設定しました。今後も実勢レートの推移を見ながら、想定為替レートについて慎重に検討していきたいと考えています。</p>
<b>Q2</b>	社外取締役として Chris Meledandri 氏を迎えることで、任天堂の将来にどのような影響があるかについて聞きたい。任天堂はハード・ソフト一体型のゲーム専用機ビジネスを経営の中核に置き、その継続的成長のために任天堂 IP に触れる人口の拡大を基本戦略として掲げ、その一環として映像コンテンツやテーマパークなどの分野でも顧客と任天堂 IP の接点を広げていくと表明している。Meledandri 氏を迎えることで、映像コンテンツの分野が任天堂にとってより重要な位置を占めるようになるのか。この分野に関して主導的な立場にあると思われる宮本氏の見解も聞きたい。
<b>A2</b>	<p>古川：</p> <p>Chris Meledandri 氏は Illumination Entertainment 社の創設者で、映画プロデューサーとしてミニオンなどが登場する『怪盗グルー』シリーズ等の数々の作品を制作した実績を有しています。企業経営者として、またエンターテインメント分野において、豊富な経験と知識をお持ちですので、その見地から当社の経営に対して有益な助言をいただくとともに、客観的な立場から適切に当社の経営を監督いただけることを期待しています。Meledandri 氏は当社の業務執行から独立した立場の社外取締役に就任いただきますので、当社の業務執行に直接関わることはありません。しかしながら、同氏のエンターテインメント分野における豊富な経験や知識は、当社取締役会の意思決定に有益な効果をもたらすと思います。</p> <p>映像事業に関しては、『スーパーマリオ』の映画に取り組んでおり、それ以外にも複数の企画が進行していると発表しています。ご指摘のとおり、私たちの中核事業はハード・ソフト一体型のゲーム専用機ビジネスですが、ゲーム専用機で普段遊ばれていない方にも任天堂のキャラクター等に触れていただく場をつくっていくことが、ビジネスの健全で持続的な成長のために必要と考えています。そのような取り組みの一環として、映像も当社にとって重要なコンテンツになり得るの</p>

	<p>ではないかと考えている次第です。それでは、宮本から少し補足してもらいます。</p> <p>代表取締役 フェロー 宮本茂：</p> <p>今回、取締役をお願いすることと直接の関係はないのですが、Chris さんとは 5 年以上、『スーパーマリオ』の映画と一緒に仕事をさせていただいて、お付き合いしていくなかで任天堂の考え方を非常によく理解していただけたと思います。メディアに関わる海外の方に、任天堂の考え方を理解いただくのは簡単ではないと思うのですが、Chris さんは任天堂がなぜキャラクターや映像をつくるのかということに関しても、とてもよく理解されています。</p> <p>任天堂がなぜモバイルや映像を手掛けているのかと言うと、ハード・ソフト一体型のビジネスを世界中に広げるためです。モバイルを手掛けて改めて感じたのは、任天堂のゲーム機が行き渡っているのは世界の一部であり、行き渡っていない地域がたくさんあるということです。そうした地域の方にも任天堂というブランドを理解してもらい、任天堂を好きになってもらうという活動はとても重要だと思って、モバイルビジネスを始めたのですが、その結果、映像もとても大事だという考えに至りました。任天堂はゲームだけでなく映像というコンテンツを持つことで、世界中にさらにコンテンツを広げて、会社として強くなっていくことができると思います。ゲームをつくれる私たちは、映画もつくれると勘違いされがちで、確かに映像づくりとゲームの開発で考えが同じところはありますが、映像のビジネスというのは配信を含めて変革期にあり、違いもあります。そのなかで、ハリウッドで長年の経験をお持ちの専門家としての Chris さんのご意見を伺うことは、将来私たちの大きな助けになると思っています。</p>
--	---

<b>Q3</b>	<p>任天堂の要職に就く方にはゲーム制作の技術がなかったとしても、せめてゲーム好きであってほしい。各取締役候補者の人となりを知るためにも、好きなゲームを教えてほしい。</p>
<b>A3</b>	<p>古川：</p> <p>私は中学生のころに『スーパーマリオブラザーズ』が発売された、まさにど真ん中のファミコン世代です。今でもプライベートでは、自社他社問わずさまざまなゲームを遊んでいます。本件については、各候補者からできる範囲で回答させていただきます。</p> <p>取締役 上席執行役員 塩田興：</p> <p>私も古川と同じくファミコン世代で、ファミコンやスーパーファミコンとともに育って来ました。今もハードウェアを担当していますが、当時からハードウェアをいじるなど、モノの仕組みに興味がありました。それもあり、最近の当社商品ですと『マリオカートライブ ホームサーキット』のようなゲームが自分に合っていて、子どもと一緒に遊んでいます。</p> <p>取締役 専務執行役員 高橋伸也：</p> <p>私はすべての自社ソフトの責任者ですので「これが好き」と選ぶのは、立場上難しいのですが、入社して最初に携わったソフトが、ファミリーコンピュータ ディスクシステムの『ふぁみこんむかし話 遊遊記』でした。あまり著名ではないアドベンチャーゲームですけれど、最初に携わったソフトとして、印象に残っています。</p> <p>宮本：</p> <p>私は基本的に自分が作っているゲームばかりを遊ぶことが多く、他社さんのゲームからあまり影響を受けずにきました。ですが、ゲーム開発という仕事を始めて、影響を受けた最初のソフトは</p>

	<p>『パックマン』で、デザインとして素晴らしいと思うのは『TETRIS』です。また、今は『Pokémon GO』にはまっています、妻と一緒に遊んでいるのですが、「家族みんなでゲームを遊びたい」という夢がこのゲームで実現しまして、ここ 2 年ほど、妻や近所のお友達と一緒に、『Pokémon GO』を楽しんでいます。ひょっとしたら日本の『Pokémon GO』の平均年齢は 60 歳ぐらいかもしれませんね（笑）</p> <p>取締役 上席執行役員 柴田聡：</p> <p>私はアドベンチャーゲームが好きで、つい最近も Nintendo Switch 『ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者／うしろに立つ少女』をクリアしたところです。昔で言うと、ファミリーコンピュータディスクシステム『ふぁみこんむかし話 新・鬼ヶ島』も本当に好きでした。また、私はソフトメーカーさんとの窓口となる業務本部を担当していますが、ソフトメーカーさんのゲームにもアドベンチャーゲームがたくさんあり、それらも楽しんでいます。</p> <p>古川：</p> <p>私は自社のタイトルはだいたいプレイしているのですが、最近『世界のアソビ大全 51』の花札をよく遊んでいます。</p>
--	--

<b>Q4</b>	一部のメディアが、任天堂のゲームはジェンダーに配慮していないように伝えたことを非常に残念に思っている。任天堂はそういう課題をないがしろにしない企業だということは重々承知しているが、そのことについてどのように考えているか。
<b>A4</b>	<p>古川：</p> <p>ジェンダーなどの多様性は、非常に重要な問題であると当社は考えています。当社は娯楽を提供する企業として、「任天堂に関わるすべての人を笑顔にする」ことを目指して、ゲームの開発に取り組んでいます。それぞれのゲームの仕様につきましては、さまざまな要素を総合的に判断して決定しておりますため、必ずしもすべてのご希望に応えることができるわけではないのですが、貴重なご意見として承りたいと思います。</p>

<b>Q5</b>	先日、当社のゲームソフトを用いたゲーム大会が開催され、盛況だったと聞いているが、それは非公式の大会だった。今後の当社の e スポーツへの関わり方について教えてほしい。
<b>A5</b>	<p>古川：</p> <p>e スポーツのように、プレイヤーの皆さんが対戦して、それを多くの方が観戦するという形式は、ゲームの体験を多くの方に広く共有いただくためのひとつの手段だと考えています。当社では以前から、さまざまなゲーム大会を開催しており、新型コロナウイルス感染症の拡大前になりますが、2019 年 10 月に京都で開催した「Nintendo Live 2019」では、全国小学生スマブラ大会団体戦全国決勝や、スプラトゥーン甲子園 2020 近畿地区大会などを実施しました。現地で観戦された方のみならず、インターネット中継を介してご覧になられた方からも、ご好評をいただいたのではないかと思います。</p> <p>こうしたゲームを扱う大会等が、個別のゲームを継続して遊んでいただくきっかけになり、そのゲームをお持ちでない方にも当社のゲームやキャラクターに関心を持っていただくきっかけになるように、新型コロナウイルスの感染状況等も踏まえつつ、今後もさまざまなゲーム大会等のイベントに取り組んでいきたいと考えています。</p>

<b>Q6</b>	「Nintendo Switch Online」について、現在よりも料金設定が高めで、サービス内容を向上させたプランなどは検討していないのか。
<b>A6</b>	<p>古川：</p> <p>当社は、Nintendo Switch をお持ちのお客様に対して、「Nintendo Switch Online」というサービスを 2018 年 9 月より開始しています。このサービスにご加入いただきますと、例えば『あつまれ どうぶつの森』のようなソフトを、インターネットを通じてフレンドと一緒に遊んでいただくことができます。また、ファミリーコンピュータやスーパーファミコンの一部のソフトを遊んでいただくこともできます。同サービスは、有料会員が昨年 9 月時点で 2,600 万アカウントを超えておりましたが、Nintendo Switch の販売台数増加に伴って、加入者数がその後も順調に増加しています。「Nintendo Switch Online」は、新規のお客様を増やすだけでなく、既にご加入いただいているお客様に継続して利用いただくことが重要だと考えておりますので、もっと楽しく、もっと便利に Nintendo Switch をご利用いただくため、サービスの魅力を高めることに努めていきます。</p>

<b>Q7</b>	新型コロナウイルス感染症の影響で外出の機会が減っているなか、屋内で運動ができる『リングフィット アドベンチャー』を大いに楽しんでいるが、続編を開発する予定はないのか。
<b>A7</b>	<p>古川：</p> <p>『リングフィット アドベンチャー』は 2019 年 10 月の発売以来、国内だけでなく海外でも強い需要が続いており、当期は全世界で 738 万本、累計でも 1,000 万本を超える販売となりました。また、当社のビジネスは日米欧が主要な地域ですが、このソフトは韓国や台湾、香港を含むアジア地域でも高い人気を得ています。今後の展開につきましては、具体的なことは申し上げにくいのですが、引き続き多くの方に遊んでいただけるよう、さまざまな取り組みをしていきたいと思っております。</p>

<b>Q8</b>	今年 2 月の Nintendo Direct で『スプラトゥーン 3』が発表され、Nintendo Switch が今後も続くという裏付けになった。一方で、今年 6 月の E3 で新機種が発表されるという報道が一時的になされたが、「Nintendo Direct E3 2021」では新機種の発表はなかった。こうした新機種の報道については、どのように考えているか。
<b>A8</b>	<p>古川：</p> <p>当社は個々の商品の情報を適切なタイミングでお客様にお伝えするために Nintendo Direct を実施しております。当社は今後も任天堂独自の遊びの提案にこだわり、それを実現するためにハード・ソフト一体型のゲーム専用機による遊びの提案を続け、会社を成長させていきたいと考えております。そのために当社は、ハード・ソフト・専用周辺機器等の開発を常に行っておりますが、具体的な開発中の製品に関するコメントは控えさせていただきます。</p>

<b>Q9</b>	海外で特に関心の強いサプライチェーンにおける中国での人権問題について、現在の対応状況を教えてほしい。過去には問題が指摘されている大手アパレルとのコラボもあったが、その調査状況も含めて回答してほしい。
<b>A9</b>	<p>古川：</p> <p>当社のサプライチェーンの工場内でウイグル人の方が強制労働をさせられたのではないかとという報道があったということに関しては、当社でも承知をしております。しかしながら、そのレポートで指摘されている工場につきましては、当社が調査した限り、当社の取引先であるという記録は確認できませんでした。また、これまでも当社のサプライチェーン内に強制労働があったという報告を受けたことはございません。当社では、以前から囚人労働や強制労働が当社のサプライチェーンに起こらないことを確実にするために、CSR 調達方針というものを定め、その内容をまとめた「任天堂 CSR 調達ガイドライン」に基づく活動の順守をお取引先様にお願いしております。ウイグル人の方に限らず、強制労働の実態や重大なリスクがあれば、取引を停止するという方針の下に事業を行っております。グローバルな企業として、私たちは製造と労働、それから調達に関して倫理的な政策を実施して、質の高い量産活動を行うために今後も引き続き生産パートナーの皆様と取り組んでまいります。また、アパレル商品に限らず、当社はお取引先様に対して、今申し上げたような方針に基づいて対応をしております。</p>
<b>Q10</b>	「任天堂 IP に触れる人口の拡大」という基本戦略に関連して、以前発売された『ニンテンドークラシックミニ』のような「ミニシリーズ」は今ゲームをしていない親世代への新しい間口になり得るのではないか。ミニシリーズについての今後の展開や、オンラインで何か今後の展開があるなら教えてほしい。
<b>A10</b>	<p>古川：</p> <p>私たちは常に、当社の製品をお子様から大人の方まで幅広い世代の方々に遊んでいただきたいと思っています。実際、長年にわたりビデオゲームのビジネスを続けてきたなかで、任天堂のゲーム機を手にとっていただける方の世代は非常に広がっていると考えています。『ニンテンドークラシックミニ』のファミコンやスーパーファミコンのようなシリーズや、オンラインサービスにおけるクラシックコンテンツの取り扱いについては、親世代へ魅力を伝える取り組みとして今後も検討を続けていきたいと考えています。</p>

以 上