

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	Wii U から Nintendo Switch に移行した時のようにソフトの引き継ぎができないと不便なので、Nintendo Switch で購入したダウンロードソフトを将来のゲーム機で引き継いで遊べるようにしてもらいたいと思うが、考えを聞かせてほしい。
A1	<p>代表取締役社長 古川俊太郎：</p> <p>当社は、将来のハードウェアの仕様について、常にさまざまな検討を行っていますが、この場において将来のハードウェアに関する具体的なコメントは控えさせていただきます。Nintendo Switch ソフトウェアの販売形態には、店頭でゲームカードを買っていただくパッケージソフトのほか、ゲーム機にソフトウェアをダウンロードしていただくパッケージ併売ダウンロードソフトやダウンロード専売ソフトなどがあります。多くのお客様が Nintendo Switch において、ダウンロードソフトやダウンロード専売ソフトで遊んでいただいております、これまでのゲーム機と比べてもデジタル売上高比率が上昇しています。当社としては今後も引き続きハード・ソフト一体型のゲーム専用機によるユニークな遊びを提案していきたいと考えていますので、ご期待いただければと存じます。</p>

Q2	「Nintendo Direct 2023.6.21」でファミコン 40 周年のキャンペーンの発表があった。(私の)父はファミコンで遊んでいたが、息子の私も Nintendo Switch をプレイしている。世代や国境を超えて愛される任天堂の強みについて考えを聞かせてほしい。
A2	<p>古川：</p> <p>ファミコンは今年で発売から 40 周年を迎えます。思い起こせばファミコンが発売された当時、私は小学校の 6 年生でした。そうした時代の流れの中で、親の世代や祖父母の世代の方々が、お子さんやお孫さんと 3 世代にわたって、当社のゲーム機で楽しんでいる様子を世界中で見ることができるようになりました。このことが、長年ゲーム専用機のビジネスを続けてきた当社の大きな強みとなっているように認識しています。</p> <p>そして、多くのお客様に当社のゲームを長く遊んでいただく中で、たくさんのキャラクターなどの任天堂 IP を育てていただいたことが、現在の任天堂のブランドの価値につながっていると考えています。引き続き、お客様にユニークな提案を続けていくことで、世界中のお客様に末永く当社のゲーム機で遊んでいただけるように努めてまいります。</p>

Q3	Wii では発売後約 6 年で後継の Wii U が発売され、ファミコンも約 7 年で後継のスーパーファミコンが発売された。Nintendo Switch は今年で 7 年目に入り、終盤の局面に入ってきていると思うが、次世代機への移行に関して具体的な施策があればおしえてほしい。
A3	<p>古川：</p> <p>Nintendo Switch は累計 1 億 2,000 万台以上販売しています。当社のゲーム専用機のビジネスの歴史の中においても、7 年目となる当期（2024 年 3 月期）に 1,500 万台のハードウェア、1 億 8,000 万本のソフトウェア販売を見込んでいる例はなく、未知の領域に入ったと捉えています。今後はハードウェアを過去数年のようなペースで販売することは容易ではないと考えています</p>

	<p>が、ソフトウェアに関しては、多くの普及台数を活かしたビジネスができる機会があると考えています。昨年の『ポケットモンスター スカーレット・バイオレット』や、今年の『ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム』のように、Nintendo Switch には発売 3 日間で 1,000 万本以上の販売となったタイトルがありますが、当社の過去のハードウェアではソフトウェアがこれほどのペースで売れた例はありませんでした。</p> <p>また、引き続き新作タイトルを発売していくことに加え、発売済みのタイトルについても、追加コンテンツを配信するなどによって、お客様に長く遊んでいただきたいと考えています。</p> <p>次世代機への移行に関しては、以前はハードウェアだけが当社がお客様とつながる手段であり、ハードウェアが新しくなるとお客様との関係を再構築していく必要がありました。一方、Nintendo Switch に関しては、ニンテンドーアカウントを介してさまざまなお客様と直接つながることができています。ニンテンドーアカウントは、ゲーム専用機由来だけではなくモバイルアプリ由来も含めて、世界中で多くの方に作成いただき、アカウント数は 2 億 9,000 万以上となっています。Nintendo Switch から次世代機への移行においては、ニンテンドーアカウントを活用しながら、お客様にうまく移行していただけるように努めていきたいと考えております。</p>
--	--

Q4	<p>今年 5 月に株式会社ポケモンによって開催された『ポケットモンスター スカーレット・バイオレット』の公式大会でシステムトラブルがあった。こうした経験を踏まえ、今後の e スポーツへの取り組みについておしえてほしい。</p>
A4	<p>古川：</p> <p>ご指摘のシステムトラブルについては承知しております。ポケモン全般のイベントを含むブランドマネジメントに関しては、当社の持分法適用会社である株式会社ポケモンが担っており、今後両社で協力してポケモンの世界を広げていきたいと考えています。</p> <p>(当社は e スポーツと呼称していませんが) ゲーム大会というのは、ゲームの楽しさや面白さを、多くの方に共有していただいて、同時に盛り上がるができる魅力あるゲームの楽しみ方の一つだと考えています。当社では以前より、「スプラトゥーン甲子園」など、さまざまなゲーム大会を、ゲームを継続して遊んでいただくきっかけや、ゲームをお持ちでないお客様に関心を持っていただくきっかけになればと考えて開催しています。そのため、当社主催のゲーム大会では、年齢やこれまでのゲームプレイ経験を問わずに、幅広く多くの方にご参加いただけることを重視しています。昨年、日本で開催した当社主催のイベントである「Nintendo Live 2022」においてもさまざまなゲーム大会を実施しており、今年はアメリカでも初めて「Nintendo Live 2023 Seattle」を開催し、ゲーム大会を含めて実施する予定です。</p>

Q5	<p>任天堂は花札やトランプの製造販売をルーツとする会社だが、トレーディングカードの分野においては、2022 年でサポートが終了した『TCG ファイアーエムブレム 0 (サイファ)』以降、新作が出ていない。今後のカードゲームの展開についての考えを教えてください。</p>
A5	<p>古川：</p> <p>カードゲームに関して現時点で何か具体的にお話しできることはありませんが、例えば、(ゲーム機にタッチして連動させるとさまざまな遊びへとつながる)「amiibo」ではフィギュア型の製品だけでなく、『どうぶつ森 amiibo カード』などのカード型の製品も展開しています。当社は娯楽を提供する会社ですので、お客様に面白いと思っていただけるアイデアが生まれれば、ゲーム</p>

	専用機以外の分野においても積極的に挑戦していきたいと考えています。
--	-----------------------------------

Q6	2023年1月20日に発売された『ファイアーエムブレム エンゲージ』について、前作『ファイアーエムブレム 風花雪月』に比べて販売本数が海外を中心に減少している印象がある。前作の場合、以前販売していたカードゲーム『TCG ファイアーエムブレム 0 (サイファ)』や関連イベントによって盛り上がり維持されていたという側面があったと思うが、『ファイアーエムブレム エンゲージ』においてはそのような施策が不足していたので、今後は積極的に検討してはどうか。
A6	古川： <p>個別のタイトルに限ったお話ではございませんが、お客様にゲームのキャラクターなどの IP への愛着を末永く持っていただくために、ゲームの中で新しい提案をしていくことはもちろんのこと、ゲーム以外の場でアピールをしていくことも重要だと考えています。例えば、キャラクターグッズを直営のオフィシャルストアで販売したり、パートナー企業様にライセンス商品を販売いただいたりするなど、さまざまな場で当社のキャラクターやゲームの世界に触れていただけるように取り組んでいます。こうした取り組みを通じて、今後も当社 IP に触れる人口の拡大を目指していきたいと考えています。</p> <p>「ファイアーエムブレム」シリーズに関連した施策に関しては、貴重なご意見として承らせていただきます。</p>

Q7	先日、ユニバーサル・スタジオ・ジャパンにある「スーパー・ニンテンドー・ワールド」に行ってきた。非常に楽しかったが、少し狭く感じた。任天堂は、自社のキャラクターで勝負できる力を持っている会社だと思うので、今後もう少しテーマパークを広い地域に展開していったらどうか。
A7	古川： <p>ユニバーサル・スタジオ・ジャパン様が現在展開している「スーパー・ニンテンドー・ワールド」については今後拡張の予定があり、「ドンキーコング」をテーマにした新しいエリアが 2024 年に開業する予定です。また、ユニバーサル・スタジオ・ジャパンでは、「スーパー・ニンテンドー・ワールド」のエリア外においても、3月から開始した「NO LIMIT! パレード」にマリオカートのフロートが参加しており、夏には水かけ祭り「スーパーマリオ・パワーアップ・サマー」も予定されています。</p> <p>また、「スーパー・ニンテンドー・ワールド」は大阪に続いて、今年、米国のハリウッドでもオープンしました。今後、米国オーランドやシンガポールでもオープンしますので、世界中のより多くのお客様に当社キャラクターに触れていただければと考えています。</p> <p>代表取締役 フェロー 宮本茂： <p>家族みんなで遊べる場所（を提供できる）というのが、任天堂の魅力だと認識しています。任天堂のキャラクターやゲームを 3 世代にわたって楽しんでいただいていること、そしてそのような方々が世界中にいらっしゃることは、当社の強みであり、特別なことでもあります。</p> <p>モバイルアプリや映画の制作に取り組んだことにより、当社の IP をご存じの方が世界中で増えてきたと実感しています。映画に関しては、ご家族みんなで映画館に行ってお楽しみされたという声も多くお聞きしています。</p> <p>テーマパークビジネスに関しては、これからも、ユニバーサル・ディスティネーションズ&エ</p> </p>

	<p>クスペリエンシズ様と密接に連携して展開していきたいと思えます。詳しくはユニバーサル・ディステーションズ&エクスペリエンシズ様からの発表をお待ちください。</p> <p>映像も複数の展開をしていきたいと思えます。こうした取り組みを通して当社の IP を世界中のあらゆる世代の方々に知っていただき、ご家族で安心して楽しんでいただけるブランドをつくっていただけると思えます。今後も応援をよろしくお願いいたします。</p>
--	--

Q8	<p>「スプラトゥーン」シリーズに登場していた「ボーイ」というキャラクターについて、シリーズ最新作の『スプラトゥーン 3』では見た目が選択できるようになったが、「ボーイ」風のデザインの紹介が不十分だったように思う。「スプラトゥーン」シリーズの「ボーイ」には多くのファンがいると思うので、より露出の機会を拡大してほしい。</p>
A8	<p>古川：</p> <p>ゲームの仕様はさまざまな要素を総合的に勘案して決定しており、必ずしもご要望にお応えできるわけではありませんが、貴重なご意見として承らせていただきます。</p>

Q9	<p>今後、「NINTENDO 64 Nintendo Switch Online」のようにニンテンドー3DS のソフトウェアを Nintendo Switch で遊べるサービスは考えていないか。</p>
A9	<p>古川：</p> <p>Nintendo Switch 上で、ファミリーコンピュータやスーパーファミコン、ゲームボーイの一部のタイトルは Nintendo Switch Online にご加入のお客様に、NINTENDO 64、ゲームボーイアドバンスの一部のタイトルは Nintendo Switch Online + 追加パックにご加入のお客様に、それぞれ遊んでいただけるようになっています。それ以外のプラットフォームで発売したタイトルにつきましては、ご意見として承りますが、現時点で具体的にお話しできることはございません。</p>

Q10	<p>任天堂は昨年、株式を 10 分割したが、まだ 100 株で 60 万円以上する。さらに 2 分割か 3 分割すれば若い人でも買やすくなり、任天堂の株主になれば任天堂のゲームやグッズを買って応援してくれると思う。株式分割に対する考えを聞かせてほしい。</p>
A10	<p>古川：</p> <p>当社は、株式分割による投資単位の引下げが、投資家層の拡大並びに株式の流動性をさらに高めるための有効な策の一つであると理解し、その実施を慎重に検討してきました。</p> <p>昨年、東京証券取引所の市場再編が完了し、当社がプライム市場に上場したことなどを契機として、株式市場の動向や分割前の当社株式の株価水準、また流動性などを総合的に勘案した結果、10 分割の株式分割の実施を決定しました。具体的には、昨年の 9 月 30 日を基準日、10 月 1 日を効力発生日として当社普通株式を 1 株につき 10 株の割合をもって分割をいたしました。</p> <p>株式分割後、投資単位の引下げにより、個人株主様を中心に株主数が増加しており、総株主数は分割前の昨年 3 月末には 4 万 8,329 名でしたが、分割後の本年 3 月末には 18 万 7,023 名となっています。また個人株主様の持株比率の上昇も見られており、投資家層の拡大に一定の効果があったと捉えています。</p>

Q11	Nintendo Switch で、ゲームキューブや Wii U 向けに発売されたソフトウェアを遊べるようになるのか。
A11	<p>古川：</p> <p>ゲームキューブ向けに発売したタイトルの中で、直近において『ピクミン 1』、『ピクミン 2』（ダウンロード版）の HD バージョンを 2023 年 6 月 22 日より Nintendo Switch で遊んでいただけになりました。ご要望については、貴重なご意見として承らせていただきます。</p>

Q12	任天堂は、過去に「任天堂ゲームセミナー（※）」を開催し、また Nintendo Switch 向けには『ナビつき！ つくってわかる はじめてゲームプログラミング』も発売したが、こうしたゲーム開発に興味を持ってもらえるような活動について教えてほしい。また、本日出席している開発者が、初めてゲーム開発に触れたきっかけを教えてほしい。
A12	<p>古川：</p> <p>ゲーム開発に興味を持っていただける可能性のある商品の一つとしては、ご発言にあった『ナビつき！ つくってわかる はじめてゲームプログラミング』を展開しており、引き続き多くの方に同タイトルに触れていただきたいと考えています。</p> <p>取締役 専務執行役員 高橋伸也：</p> <p>私は小さな頃から絵が好きで、描くことをずっと続けていました。また、中学校や高校時代は数学や理科も好きでした。大学生のころにファミリーコンピュータや 3DCG（3次元コンピューターグラフィックス）に出会いましたが、3DCG は絵を描くことや数学、理科が合わさったものとして感じられました。3DCG とゲーム開発は近い関係にあると考え、任天堂の採用に応募して、今に至ります。</p> <p>「ものづくりが好き」という感覚は今もずっと続いていて、任天堂の開発陣も全員がそう感じて働いていると思います。今後もソフトウェアに限らず新しいものを作っていきたいと考えています。</p> <p>（※）2005 年から 2014 年まで開催していた、ゲーム制作を学生の方々に体験していただくことを目的とした実践的セミナー</p>

Q13	Wii は介護の現場でも活用され、お年寄りに楽しい時間を提供していた。医療やリハビリなどの分野で任天堂のコンテンツを活かせるのではないかと思うが、今後そういった取り組みを行う考えはあるか。
A13	<p>古川：</p> <p>普段ゲームをされない方にとって、コントローラーを使ってゲームを遊ぶことはハードルが高いのですが、『Nintendo Switch Sports』のように直感的に遊んでいただけるようなタイトルは、幅広く多くの方に楽しんでいただきやすくなっています。普段からゲームを遊ばれる方はもちろん、あまりゲームに関心がない方を含めて、幅広い年代の方に気軽に手に取っていただけるタイトルを引き続き作っていきたいと考えています。医療やリハビリなどの分野での当社ゲームの活用に関しては、貴重なご意見として承らせていただきます。</p>

Q14	<p>任天堂のビジネスモデルについて聞きたい。手に取りやすい価格でハードウェアを販売することで、世界中で普及を拡大し、そのハードウェアで遊べるソフトウェアをたくさん発売することが任天堂の利益の源泉だと考えている。今すぐ新しいハードウェアを発売するよりも、すでに全世界で1億台以上販売されている Nintendo Switch に注力し、今後発売される『スーパーマリオブラザーズ ワンダー』や『スーパーマリオ RPG』のようなソフトウェアの販売の最大化に取り組むことが、任天堂のビジネスにとって最も効果的ではないか。また、いずれ次世代機が発売されると思うが、その際は世界中でゲームを楽しみたいお客様の手に商品が渡るように、転売対策をしっかりとってほしい。</p>
A14	<p>古川：</p> <p>Nintendo Switch はすでに発売から7年目に入りましたが、当社はお客様への受け入れられ方や開発してきたソフトウェアの内容などを考慮して、十分 Nintendo Switch でお客様にユニークなご提案ができるだろうという判断のもとに、これまで Nintendo Switch に集中してゲーム専用機ビジネスを行ってきました。先日の Nintendo Direct でも発表しましたように、今年も Nintendo Switch 向けに多種多様なソフトウェアを開発しておりますので、これらのソフトウェアをなるべく多く販売することでビジネスの最大化を目指していきたくと考えております。</p> <p>また、新しいハードウェアを発売する時の転売対策に関しては、まずはお客様の需要を満たせる数を生産して出荷することが最重要だと認識しています。その上で、それ以外にも何か可能な対策がないか検討していきます。</p>
Q15	<p>発売から7年目に入った Nintendo Switch のハードウェアのスペックは、開発者が思い描くゲームのアイデアをすべて実現できるものなのか、開発現場の生の声を聞かせてほしい。</p>
A15	<p>高橋：</p> <p>ゲームソフトの開発者として、Nintendo Switch の性能が足りているか足りていないかと聞かれれば、足りていないとは思っていません。ただ、ゲーム開発者は基本的に欲張りで、ハードの限界を超えてたくさんの要素を取り入れたくなるものです。ですが、ある程度制限のある箱の中に、それらの要素をどう収めるかということについては、ファミリーコンピュータの時代から取り組んできましたし、その中で面白いものをどうやってつくっていくかが私たちの仕事で、制限があるからこそできる面白さがあり、実際にそのような面白さを実現できていると思っています。</p> <p>取締役 上席執行役員 塩田興：</p> <p>Nintendo Switch に関しては、長い間ゲームソフトの開発が行われていますので、その中でいろいろな工夫をして性能の壁を乗り越えたようなこともございました。現在でも、システムを開発しているメンバーがゲーム開発者の声を聞いて、少しでもスムーズに、また長く Nintendo Switch でソフトウェアを開発できるよう、継続的な取り組みを行っています。</p>
Q16	<p>今年度、従業員の基本給の増額を発表していたが、これは、優秀な従業員の定着のために非常にポジティブな取り組みだと考えている。一方で、従業員の基本給を増額することは配当金の原資を減らすことにもつながるため、機関投資家からは何かネガティブな意見があったのではないかと想像する。今回の賃上げに対して、機関投資家や従業員、同業他社などからどのような</p>

	反応があったかを聞かせてほしい。
A16	<p>古川：</p> <p>当社が今後も高い競争力を維持していくためには、これまでさまざまなヒット商品を生み出し、ブランドを築き上げてきた優秀な人材を大切にしていくことが最も重要だと考えています。現在、世界規模で例を見ない物価上昇が続いており、日本においても、日々の生活の中で金銭面の負担感が増してきていると認識しています。そこで、長期的かつ継続的な環境変化に対応するために、当社では 2023 年 4 月より、契約社員・嘱託社員・アルバイトを含む全社員の基本給を定期昇給とは別に 10%増額しました。また、採用の競争力を強化し、中長期的に会社の総合力を高めるために、新卒社員の初任給も合わせて約 10%の引上げを行いました。</p> <p>今回の基本給の増額に対してはさまざまな反応があり、配当の原資を減らすというコメントもいただきましたが、中長期的な視点で人材戦略を重要視する機関投資家からはポジティブな反応もありました。</p> <p>なお、ゲーム業界においても人材の獲得競争が活発化しており、当社にとどまらず、さまざまな企業がさまざまなかたちで、賃上げによる初任給の引上げなどを行っていると感じています。</p>
Q17	最近、1つの空間の上で不特定多数の人が楽しく遊べるメタバースという概念が出てきているが、それに対する考えについて聞かせてほしい。
A17	<p>古川：</p> <p>メタバースについては、一時ほどではないかもしれませんが、世界中の多くの企業が注目をされており、可能性を秘めたものだと考えています。ただ当社としましては、可能性を感じつつも、具体的にどのような驚きや楽しみをお客様にご提供できるか、わかりやすく定義するのは簡単ではないと考えています。多くの方にわかりやすくお伝えできる任天堂らしいアプローチの仕方が見つければ、何か考えることもあるかもしれませんが、現時点におきましては難しいものだと捉えています。</p>
Q18	任天堂の株主の中にはファンの方も多くいると思うので、ファンが喜ぶようなオリジナルの株主優待を導入してはどうか。
A18	<p>古川：</p> <p>株主優待を実施されている企業もございますが、当社には法人の方を含めさまざまな株主様がおられますので、すべての株主の方々に平等に利益を還元できるものとしては、配当金がふさわしいのではないかと考えています。今後も適切な株主様への還元のあり方については検討していきます。</p>

以上