

日 時：2025年5月8日（木）

出席者：代表取締役社長 古川 俊太郎、執行役員 村上 元

※ 決算説明会（オンライン）における主な質疑応答は下記のとおりです。なお、記載内容につきましては、ご理解いただきやすいよう一部に加筆・修正をしています。

※ 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	当期（2026年3月期）におけるNintendo Switch 2 ハードウェアの予想販売台数の背景について詳しく教えてほしい。相当保守的な数字に見えるが、生産能力による制限、米国における関税の影響や景気後退の可能性を踏まえて、控えめな数字に設定したのか。
A1	<p>代表取締役社長 古川俊太郎：</p> <p>当期のNintendo Switch 2 ハードウェアの予想販売台数は1,500万台としています。この数字は、2017年3月に発売したNintendo Switchの発売から同年12月末までの約10か月間の販売台数と同等の水準を目指して設定したものです。</p> <p>Nintendo Switch 2 はNintendo Switch と比べ販売価格が高いため、早期普及には相応のハードルがあると認識しています。しかし、Nintendo Switch 2 はNintendo Switch ソフトも遊ぶことができるなど、プラットフォームに継続性があります。また、初年度の普及を加速させるべく、ソフトウェアを同梱したハードウェアを発売することなどにより、Nintendo Switch と同等の立ち上げを目指します。</p> <p>なお、予想販売台数はハードウェアの生産能力の制限を受けて設定したものではありません。また、米国における関税の状況や景気後退の可能性が予想販売台数に影響を与えたわけではありません。1,500万台の販売を目指すには、それ以上の数量のハードウェアを生産する必要があります。まずはNintendo Switch と同等のスタートを目指し、需要に応じて柔軟に対応できるように生産体制の強化に努めているとご理解ください。</p>
Q2	当期のNintendo Switch 2 ハードウェアとソフトウェアの予想販売数量は、Nintendo Switch 2 体験会におけるユーザーの反応や、各国のマイニンテンドースタアでの予約状況を考慮しない保守的な予想になっているのではないか。
A2	<p>古川：</p> <p>先ほど回答（A1）したとおり、Nintendo Switch 2 ハードウェアの販売はNintendo Switch と同程度のスタートを目指しています。Nintendo Switch 2 体験会でいただいたポジティブな感想や、マイニンテンドースタアでの抽選販売への応募状況は把握していますが、Nintendo Switch 2 はNintendo Switch と比べてハードウェアの販売価格も高く、仮に発売日付近で勢いがあっても、その勢いを今年の年末商戦以降も長期的に継続させることは容易ではないと考えています。なお、Nintendo Switch 2 体験会の実施やマイニンテンドースタアでの応募を開始する前からNintendo Switch 2 ハードウェアの生産強化に努めており、生産能力の制限から予想販売数量を決定しているわけではありません。</p> <p>また、Nintendo Switch 2 ソフトウェアは予想販売数量を4,500万本としています。この数量には「Nintendo Switch 2 マリオカート ワールド セット」に同梱する『マリオカート ワールド』の本数を含めていません。そのため、ハードウェアに同梱するソフトウェアを含めて比較すると、</p>

	<p>Nintendo Switch 発売後 10 ヶ月間のソフトウェア販売本数である約 5,200 万本を上回る計画となります。そのほか、Nintendo Switch 発売当時と比較してソフトメーカー様のタイトルが充実していることや、Nintendo Switch 2 Edition などがある点も考慮した上でソフトウェアの予想販売数量を設定しています。</p> <p>当期は、予想販売数量として設定した目標を目指しつつ、直近の大きな需要にお応えすべく、生産体制の強化をすすめ、販売促進に注力することで、業績予想を上回るように努めます。もちろん Nintendo Switch 2 の発売直後の勢いも大事ですが、その勢いをいかに持続して年末商戦につなげていくかが最初のハードルになると考えています。</p>
--	--

Q3	<p>4 月の初めからマイニンテンドーストアで Nintendo Switch 2 の抽選販売の応募受付が開始され、日本だけでも 2 週間で 220 万件の応募があった。Nintendo Switch のときと比べてもかなり強い初動が見込まれ、Nintendo Switch 2 ハードウェアは年間で 1,500 万台以上の販売が可能なのではないかと思う。生産体制において何か制約があるので、1,500 万台という予想販売数量になっているのか。生産のキャパシティと年間の予想販売台数の関係について教えてほしい。</p>
A3	<p>古川：</p> <p>4 月 4 日に開始した日本国内におけるマイニンテンドーストアの抽選販売の応募受付においては、事前の想定を大幅に上回る応募をいただいたことから、4 月 24 日の当選発表において相当数のお客様が当選されない結果となる旨をあらかじめお知らせしました。</p> <p>Nintendo Switch 2 については、今後も相当数の生産出荷を計画しており、生産体制の強化も進めています。従って供給面で何らかの制限があって予想販売台数を 1,500 万台としているわけではありません。一定の販売規模を達成するには、初動だけではなく年間を通じてしっかりと勢いを維持していく必要があると考えており、まずはこの数字を期初の計画として設定しました。</p>

Q4	<p>2026 年 3 月期の連結業績予想における収益面の考え方について教えてほしい。営業利益は前期比で増加の見通しであるが、売上高の増加幅と比べるとその増加幅は小さく感じる。その理由は何か。今後関税の前提条件が変わった場合はどのように対応する見通しか。</p>
A4	<p>古川：</p> <p>2026 年 3 月期の連結業績予想における米国の関税措置による影響については、米国東部時間の 4 月 10 日時点で課された税率が通期にわたって維持される前提で連結業績予想を作成しています。ただし、パッケージソフトについては、4 月 11 日に発表された関税対象外品目に該当しているため、関税がかからない前提です。この前提に基づき、2026 年 3 月期の連結業績予想に、利益段階で数百億円程度のマイナスの影響を織り込んでいます。</p> <p>連結業績予想において、営業利益率が前期比で低下する見通しになっているのは、Nintendo Switch 2 の発売により、売上高全体に占めるハード売上高の割合が上昇することや、Nintendo Switch 2 ハードウェアの粗利率が Nintendo Switch ハードウェアと比較して低いことから、売上総利益率の低下を見込んでいることによります。営業利益率も、売上総利益率の低下に伴い前期比で低下する見通しです。</p> <p>どの国や地域においても、関税が課された場合はコストとして認識の上で価格に織り込むことを基本的な方針としています。しかし、今年は 8 年ぶりに新しいハードウェアを発売する年であるという当社固有の状況を踏まえ、ゲーム専用機ビジネスにとって非常に重要なプラットフォームの勢いの維持や新しいハードウェアの早期の普及拡大にも優先順位を置いています。従って、関</p>

	税の前提条件が変わる場合は、市場環境など多面的な要素を考慮した上で、どのような価格調整を行うのが良いかを検討する予定です。
--	---

Q5	今後の Nintendo Switch Online の中長期的な方向性について伺いたい。『Nintendo Music』や Nintendo Switch 2 でのゲームチャットなど、Nintendo Switch Online を通してできることが増えており、Nintendo Switch Online が安定した収益源として今後さらに成長するのではないかと考えている。また、加入を継続したくなるような新しい要素の導入可能性についても教えてほしい。
A5	<p>古川：</p> <p>Nintendo Switch Online の会員数は、ハードウェアの販売状況やオンラインプレイを活用したタイトルの発売動向などによって変動しますが、前回の経営方針説明会で会員数を開示して以降は、加入者数は大きく増減することなく安定して推移しています。</p> <p>今後については、Nintendo Switch 2 向けに『マリオカート ワールド』などのオンラインプレイを活用するタイトルを発売します。こうした新作タイトルの発売に加え、Nintendo Switch Online 自体のサービスをさらに拡充させることでも、中長期的に会員数の維持・増加を目指します。Nintendo Switch 2 では、「Nintendo Switch Online + 追加パック」の会員の方はクラシックタイトルとしてゲームキューブのタイトルを遊ぶことができます。また、すべての会員の方に向けて、コミュニケーション機能のゲームチャットも導入します。ゲームチャットは 2026 年 3 月までは無料で体験いただけますが、それ以降は Nintendo Switch Online の有料サービスに加入いただくことでご利用いただけます。</p> <p>ゲームチャットは、子供のころにゲーム機を持ち寄って遊んだ体験を、今の環境で再現することを目指して開発しました。これまでは同じゲームを持ち寄って遊ぶだけでなく、同じ場所に居ながら異なるゲームを遊ぶような体験もあったと思いますが、Nintendo Switch 2 の機能を使うことで、オフラインのローカルマルチプレイだけでなく、オンラインでもこうした体験を再現できます。なお、ゲームチャットは Nintendo Switch 2 の専用タイトルだけでなく、Nintendo Switch 向けタイトルでも楽しめます。ゲームチャットによって、ソフトウェアに新たな付加価値を与えられるのではないかと、さらには私たちが想像していないゲームの遊び方をお客様に生み出していただける可能性があるのではないかと期待しています。</p> <p>なお、Nintendo Switch Online では『Nintendo Music』もお楽しみいただけます。ゲームにとって魅力的な要素の 1 つである音楽をテーマとして、ゲーム機を離れた場でも任天堂のキャラクターやゲーム、IP を思い出していただくことを目的として提供しているサービスです。このように、お客様の身近な場における任天堂 IP との接点の拡大という観点でも、Nintendo Switch Online を活用できると考えています。</p> <p>Nintendo Switch Online は、お客様が長く楽しんで加入いただけるサービスとして、中長期的に成長させていきたいと考えています。そのためにも、このサービスに本当に加入したいと思っただけの魅力的な要素を引き続き生み出していく必要があります。</p>

Q6	業績予想における米国の関税の前提について確認したい。中国産の製品は追加関税が課せられるが、中国以外の地域で生産された製品を米国に輸出する前提で、4 月 10 日時点で課せられている 10% のベースライン関税のみを織り込んでいるという理解で良いか。また、今後更なる関税措置が発動された場合、販売価格への転嫁も視野に入れているのか。
-----------	---

A6	<p>古川：</p> <p>米国における関税は、日本、ベトナム、カンボジアといった国々に対しては10%、中国については145%という税率の前提で業績予想を作成しています。ハードウェアの生産は中国、ベトナム、カンボジアで行っており、北米向けのハードウェアはベトナムを中心に生産しています。アクセサリ類やamiiboは中国で生産している製品もありますが、個別の商品に対する関税の影響については開示していません。</p> <p>どの国や地域においても関税が課された場合はコストとして認識の上で価格に織り込むことを基本的な方針としています。一方で、2026年3月期は約8年ぶりの新しいゲーム専用機を発売するタイミングなので、プラットフォームの勢いを出すことや、ハードウェアの早期の普及拡大も念頭に置いた上で、関税の前提が変わった場合には対応を検討してまいります。</p>
Q7	<p>今後のハードウェアとソフトウェアの価格戦略について教えてほしい。Nintendo Switch 2 のハードウェア・ソフトウェアの価格は Nintendo Switch と比べて高く設定されている。Nintendo Switch 2 に関する商品価格について、今後も柔軟に価格調整をしていく考えなのか、それともお客様の価格に対する感度などを考慮して慎重に決定していくのか。</p>
A7	<p>古川：</p> <p>Nintendo Switch 2 に関する商品の価格は、各地域の市場環境などを総合的に考えて決定しています。その上で、ハードウェアの価格は、製造コストだけでなく、お客様が価格に対して受ける印象や、Nintendo Switch 発売当時とは大きく異なる為替や各地域の市場環境など、さまざまな要因を考慮した上で決定しています。ソフトウェアについても同様の要因に加え、ゲーム容量の増加や開発期間の長期化などによるコストの増加などの要因も考慮し、価格を決定しています。</p> <p>今後の方針としては、ソフトウェアはこれまで通り、タイトルごとに適切な価格を検討していきます。ハードウェアについては、関税などの特殊な要因はありますが、今ご説明したような要因を考慮しながら、慎重に検討を重ねて価格を決定していきます。</p>
Q8	<p>Nintendo Switch 2 の位置づけについて伺いたい。今後も新しいハードウェアは Nintendo Switch と似たものになるのか、それとも Nintendo Switch 2 はまだ発表されていない革新的な次世代機への繋ぎなのか。Nintendo Switch 2 からは、世代が変わるような革新性をあまり感じられない。これは今回だけなのか、それとも今後は全く新しいコンセプトのハードを出すのではなく、Nintendo Switch のコンセプトを引き継いで各機能をアップデートしていく方針なのか。</p>
A8	<p>古川：</p> <p>Nintendo Switch 2 の開発は、2019年ごろから正式な社内プロジェクトとして開始しましたが、基礎的な技術研究も含めると、新しいハードウェアの研究開発は常に行っています。</p> <p>Nintendo Switch は大変多くの幸運にも恵まれて、9年目においても多くのお客様に遊んでいただいています。一方で、この8年あまりの間に、任天堂が最も大切にしていることのひとつである「新しい遊びの提案」をソフトウェア開発者が実現するには、より高いハードウェアの処理性能が必要になってきました。そこで、今回は処理性能の面で、器の大きいハードウェアの設計を目指しました。『マリオカート ワールド』や『ドンキーコング バナナザ』は Nintendo Switch では実現できなかった新しい遊びを提案できていると考えています。</p> <p>ハードウェアの革新性についてのご質問ですが、Nintendo Switch 2 は見た目にはあまり大きな変化がないように感じられるかもしれませんが、実際にはハードウェアも周辺機器も一から</p>

	<p>作り直しており、様々な創意工夫やハード・ソフト一体で開発する任天堂開発陣のこだわりが詰まった、とても任天堂らしい製品になっていると感じています。</p> <p>今後は Nintendo Switch 2 を中心に様々なタイトルを開発し、新しい遊びの体験をご提供していきます。お客様に新鮮な驚きを与え続けられるようなハードウェアにすることで、Nintendo Switch 2 が新しい Nintendo Switch の標準となることを目指していきます。</p>
Q9	<p>Nintendo Switch は、いわゆるコアゲーマーへのアピール力がやや低かったと思うが、Nintendo Switch 2 の処理速度はかなり向上しており、コアゲーマーにもアピールが可能なハードウェアだと認識している。コアゲーマー需要の獲得についてどのように考えているのか教えてほしい。</p>
A9	<p>古川：</p> <p>当社の基本的な考え方として、ソフト開発者が新しい遊びを提案するために十分な性能を持ったハードウェアであるかということを非常に重要視しています。</p> <p>その結果として開発したソフトウェアを、ゲームをよく遊ばれる方々はもちろんのこと、そうでない方も含めて、多くのお客様に楽しんでいただくことを最も大切にしています。今後も様々なお客様に手に取っていただけるようなハードウェアやソフトウェアを開発していきたいと考えています。</p>

以 上