

日 時：2026年2月3日（火）

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	メモリなどの部材価格の高騰による Nintendo Switch 2 ハードの収益性への影響について教えてほ しい。今後も部材価格の高騰が継続した場合、Switch 2 ハードの価格を改定する可能性はあるか。
A1	<p>代表取締役社長 古川俊太郎：</p> <p>個別の部品について詳細はお話していませんが、メモリ関連部品については、取引先様と長期的な 視点で協議を行い、安定的に確保できるように努めています。そのため、直近のメモリ価格の高騰は、 当第3四半期累計期間におけるハードの採算性に大きな影響を及ぼしていません。また、第4四半期 においても、大きな影響は生じない見込みです。</p> <p>ただし、来期以降、この部材価格の高騰が想定を超えて長期化した場合には、収益性を圧迫する可 能性があると考えています。状況が著しく悪化した場合には、市場の動向を慎重に見極めながら、対 応していきます。</p> <p>また、Switch 2 ハードの将来的な価格変更について、現時点で決定していることはありません。 価格変更については、採算性だけではなく、プラットフォームの普及状況や販売動向のほか、市場環 境などを勘案した上で総合的に判断します。</p>

Q2	通期の連結業績予想は、為替の前提変更に加えて、ハードウェアの地域別販売割合の変化などを勘 案すると変更に及ばないとの説明だったが、ハードウェアやソフトウェアの予想販売数量を年末商 戦の結果を踏まえて変更しなかった理由は。また、国内のハードウェア販売が想定を上回っている ことを踏まえると、海外は想定を下回っているという理解で良いか。
A2	古川：

前提為替レートについては、最新の見通しと第2四半期の決算発表の際に公表したレートとの乖
離が大きくなつたため、実態を反映するかたちで修正を行いました。為替レートを円安方向に見直
したことにより、売上高や各利益項目への一定の押し上げ効果が見込まれますが、その他の調整項
目を考慮した結果、業績予想の修正を必要とする水準には至りませんでした。

グローバルでのハードウェアおよびソフトウェアの予想販売数量については変更していませんが、
地域別・商品別の内訳は、第2四半期の決算発表の際に公表した修正予想とは前提が異なります。
具体的には、Switch 2 ハード販売全体に占める国内の割合が高まつたことや、ソフトウェア全体に
占めるソフトメーカー様のタイトルの割合が増加したことにより、円安による業績の押し上げの効
果は相殺される見込みです。また、ハードウェアの販売数量についてはご理解の通り、国内は想定を
上回った反面、海外は当社想定と比べるとやや弱めの水準での推移となりました。

Q3	想定と比較して、ハードウェア販売における日本の構成比が上がっているとのことだが、仕入れコ ストの多くが米ドル建てであることを踏まえると、円安の進行により採算性は悪化していると理解 してよいか。また、日本のハードウェア販売構成比が高い背景を教えてほしい。
-----------	--

A3	<p>古川：</p> <p>ハードウェア関連の仕入は主に米ドル建てで行っていることから、足もとの為替環境を踏まえると、国内のハードウェア販売が計画を上回って推移していることは、売上総利益および営業利益の観点では一定の押し下げ要因となります。</p> <p>国内においてハードウェア販売が想定より好調に推移した背景としては、Switch 2 ハードの初動の勢いが続く中で、年末商戦期に発売された『Pokémon LEGENDS Z-A Nintendo Switch 2 Edition』や『カービィのエアライダー』といった新作タイトルを契機に、すでに Switch をお持ちのお客様が Switch 2 へ移行される動きが、海外と比べて相対的に多く見られたためだと考えています。</p>
Q4	<p>メモリ価格の高騰が続ければ、来期以降ハードウェアの収益性を圧迫する可能性があるとの説明があったが、ハードウェアを赤字では販売しないというのが過去からの基本方針だと理解している。今は Switch 2 ハードを普及させなければならないタイミングだと思うが、普及の推進とハードの収益性の確保と、どちらを優先していくのか。</p>
A4	<p>古川：</p> <p>現在のメモリ価格の高騰は、私たちの想定を上回るペースで起こっていますが、一般的にハードウェアの採算性は量産が進むと改善する傾向にあり、Switch 2 ハードについても、量産によるコストダウンは可能な限り進めていきたいと思っています。</p> <p>ハードウェアを赤字では販売しないという点に関して、私たちが注視しているのはグローバルで見た場合の収益性です。為替の変動等、さまざまな外部要因がありますが、グローバルで見た場合に、従来から 1 台売るごとに赤字になるような状況は、可能な限り避けたいと考えています。</p> <p>現在起こっている外部環境の変化は予測が難しいですが、あまり短期的な動向に左右されすぎるのも適切ではないと考えています。Switch 2 の 2 年目、3 年目は非常に重要な時期であり、ハードウェアの普及が進めば、それをベースにしてソフトウェアの販売を大きく伸ばすことも可能になります。経営判断をする上では、こうした点を勘案し、さまざまな選択肢を柔軟に検討していきます。</p>
Q5	<p>現在のメモリ市況がこのまま継続した場合でも、足元で一定程度の部材を確保していることや、通常想定されるハードウェアの量産効果による利益率改善等の要因によって、来期においても Switch 2 ハードの現状の利益水準を維持できる見通しか。それとも、来期は第 1 四半期からメモリ価格の高騰による一定の影響が業績に表れるのか。</p>
A5	<p>古川：</p> <p>先ほど申し上げたとおり、個別の部品についての詳細はお話ししていませんが、メモリ関連部品については取引先様と長期的な視点で協議を行い、安定的に確保できるよう努めています。そのため、直近のメモリ価格の高騰は、当期の業績に大きな影響を及ぼさない見込みです。来期以降についても、手元在庫や足元で生産している分もあるため、直ちに大きな影響が生じるとは考えていません。ただし、メモリ価格の高騰が想定を超えて長期化した場合には、ハードウェアの収益性に影響する可能性があります。その場合は、さまざまな要因を見極めて対応します。なお、来期業績への影響については、次回の決算発表の際に改めてご説明します。</p>
Q6	<p>第 3 四半期末時点の棚卸資産の水準がこの時期としては高くなっているが、今後のメモリ価格高騰に備えて原材料の在庫を通常よりもやや厚めに保有する方針なのか。また、仕入れ先との契約価格が切り替わる前に、将来分も含めて多めに在庫を確保することは可能なのか。</p>

A6	<p>古川：</p> <p>Switch 2 の発売にあたっては、できるだけ早めに生産を開始し、十分な在庫を確保した上で発売を迎えることを基本方針としていました。Switch 2 発売後においても、生産キャパシティの拡大に努め、年末商戦で需要が想定を上回った場合に対応できる体制を整えてきました。こうした取り組みの結果、一定程度の原材料や製品の在庫を保有しており、それが棚卸資産として計上されています。</p> <p>なお、現時点でのメモリに関しては、価格高騰が長期化すれば採算面で何らかの影響が出てくると考えていますが、供給不足によって来期以降の生産計画に影響が出ることは想定していません。</p>
-----------	--

Q7	<p>『あつまれ どうぶつの森』について、今年1月に大型無料アップデートが実施された。また、『スプラトゥーン3』においても内容が充実した無料アップデートが行われた。Switch 2 の発売後にこうした既存のSwitchソフトの大型無料アップデートを行った背景には、どのようなビジネス上の考えがあるのか。</p>
A7	<p>古川：</p> <p>1月には、『あつまれ どうぶつの森』の無料アップデートに加え、『あつまれ どうぶつの森 Nintendo Switch 2 Edition』を発売しました。アップデート以降、しばらくプレイから離れていたお客様が再び遊ばれる例も含めて多くのお客様に遊んでいただいている、また改めてSwitch 2 で『あつまれ どうぶつの森』を遊ばれる方も増えておりますので、良い状況で今年のスタートを切れたと考えています。</p> <p>新しいプラットフォームを普及させていく上では、新作タイトルを定期的に発売していくことが必要です。それに加えて、これから複数年にわたってSwitchからSwitch 2への移行を進めていく中で、任天堂のゲーム機に触れていただいているお客様との接点を維持していくことも、非常に重要なと考えています。</p> <p>その意味で、Switchで大きな販売となった『あつまれ どうぶつの森』や『スプラトゥーン3』をこのタイミングでアップデートして、より多くの方にSwitchで遊んでいただきつつ、新たにご興味のあるタイトルが発売になる際などに、お客様それぞれのタイミングでSwitch 2 に移行していただく流れを作りたいと考えました。こうした観点で、普及台数の多いSwitchのソフトウェアのアップデートを行うことで、稼動を維持したり、再び遊んでいただいたりするための取り組みには意味があると捉えています。</p>

Q8	<p>決算説明資料において、12月第4週までのSwitch 2 ハードのセルスルーが累計1,500万台を達成している一方で、当第3四半期の累計販売台数（セルイン）は1,737万台となっている。この差分を踏まえると、年末時点での市場在庫は例年と比べて高い水準にあるのか。また、通期のハードウェアの予想販売数量を据え置いているのは、市場在庫の状況を踏まえて第4四半期のセルインが少なくなると見込んでいることが背景にあるのか。</p>
A8	<p>古川：</p> <p>市場在庫は地域によってばらつきはあるものの、全体として適正な範囲内にあり、通期の業績予想の達成に影響を及ぼす水準ではないと考えています。</p> <p>発売からのSwitch 2 ハードの累計セルスルーは、2025年12月第4週時点までを区切って集計した数字である一方、販売台数（セルイン）の1,737万台には年明けの商戦期に向けた出荷分も含まれています。その結果、セルインとセルスルーの差が大きく見える可能性がありますが、市場在庫は適正な範囲内にあります。</p> <p>また、Switch 2 の初めての年末商戦を迎えるにあたり、販売が想定を上回った場合の在庫切れを</p>

	可能な限り防ぎたいという考え方のもと、生産体制を強化して通常よりも多めに出荷を行いました。この状況から、第4四半期のセルインが第3四半期までのセルインと比べてある程度縮小することは当初から見込んでいました。なお、Switch 2 の販売動向は、年明け以降も安定的に推移しており、足元でも良好な状態を維持しています。
--	---

Q9	今年の4月には『ザ・スーパーマリオギャラクシー・ムービー』が公開され、来年には「ゼルダの伝説」の実写映画の公開も予定されている。大型の映像コンテンツが今後も継続的に展開されていくと思うが、一方で「ピクミン」のショートムービーのような取り組みも進められている。今後は映画以外のアニメーションなども選択肢になると思うが、こうした大規模から小規模までの映像展開をどのように組み合わせてIPの価値を高めていくのか。考えを聞かせてほしい。
A9	<p>古川：</p> <p>公開を控えている『ザ・スーパーマリオギャラクシー・ムービー』は、当社が主体的に制作に関わる2作目の映画となりますので、どのような反響をいただけるかを注視しているところです。この映画の反響が、ゲーム専用機ビジネスをはじめ、さまざまな領域にポジティブな波及効果として広がっていくことに期待しています。</p> <p>また2027年公開予定の「ゼルダの伝説」の実写映画についても、撮影を開始したことなどを告知しています。お客様と当社IPとの接点を拡大するために、外部のパートナー企業の皆様とこれまでもさまざまな取り組みを行ってきましたが、映像コンテンツの展開はカバーする地域やお客様の世代が幅広いため、まずはこの2作品に集中して取り組むことが重要だと考えています。それ以外の映像コンテンツの展開について、現段階で具体的にお話しできることはありません。</p> <p>なお、昨年公開しました『Close to you』というピクミンの映像を制作しているのは、ニンテンドー・ピクチャーズという当社の子会社になります。これまで同社の活動を皆さんにお伝えする機会がありませんでしたが、今回の映像を通じて多くの方にその取り組みを知っていただける良い機会になったのではないかと思います。</p> <p>映像コンテンツには劇場公開されるような長編映画に限らず、さまざまな選択肢があると考えています。ファンの皆さんに喜んでいただき、かつ当社のIP価値をより高める取り組みができれば、長期的に当社にとっての貴重な資産になっていくと思いますので、今後も新たな取り組みに挑戦していきたいと考えています。</p>

Q10	昨年『スーパーマリオブラザーズ』が発売40周年を迎えたのに加え、2026年は『ゼルダの伝説』の発売から40周年、『ポケットモンスター 赤・緑』の発売から30周年に当たるが、これらのIPを活かした特別な販促活動などは計画しているか。
A10	<p>古川：</p> <p>「スーパーマリオブラザーズ40周年」については発表しているとおり、複数の新作ソフトを発売することに加えて、ゲーム専用機以外での取り組みとして映画『ザ・スーパーマリオギャラクシー・ムービー』の公開を予定しています。また、昨年発売した『スーパーマリオギャラクシー + スーパーマリオギャラクシー2』を、映画の公開が近づくにつれてさらに多くの方に手に取っていただきたいと考えています。それ以外にも、『マリオテニス フィーバー』、『スーパーマリオブラザーズ ワンダーニンテンドースイッチ2エディション + みんなでリンリンパーク』や『ヨッシーとフカシギの図鑑』と新たなソフトウェアの展開を行い、この機会に多くの方にマリオの世界に触れていただく取り組みを予定しています。</p> <p>「スーパーマリオブラザーズ40周年」以外の取り組みについて、いま具体的に申し上げること</p>

はありませんが、30年や40年は非常に長い年月です。こうした長い期間にわたって、世界中のお客様からそれぞれのキャラクターが愛されているのは大変ありがたいことであり、さらに長く続けていけるよう努めていきたいと思っています。

以上