

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	ゲームを遊びたいと思っている視覚障がいを持つ人も、世の中にはいると思う。任天堂がこうした方に向けて取り組んでいることがあれば説明してほしい。
A1	代表取締役社長 古川俊太郎： 当社では、世界中の多くの方々に当社のゲームを遊んでいただきたいと考えています。この場で具体的な取り組みを申し上げることは控えさせていただきますが、視覚障がいのある方だけでなく、ゲームをするのに不自由な思いをされている方に当社のゲームを遊んでいただけるよう、さまざまな努力をしていきたいと考えています。

Q2	Nintendo Switch の後継機種の新規機種について聞きたい。昨年の株主総会で、ハードウェアの生産量を十分に確保することによって新規機種を行うと話していたが、新規機種は進んでいるのか。
A2	古川： 新規機種への対策として、お客様の需要を満たせる数をしっかりと生産することが最重要だと考えており、昨年からの考えは変わりません。それ以外にも、各地域の事情を踏まえて、法令の許す範囲で何らかの対策ができないか検討を進めています。 なお、昨年や一昨年において、半導体部品の不足のために十分な数量の Nintendo Switch のハードウェア生産ができなかったことがございましたが、現在はそうした状況は解消されています。後継機種においても、現時点では部材の不足等が生産に大きな影響を与えるとは考えていません。

Q3	インディーゲーム（小規模の開発会社によって開発されたゲーム）が話題になることがあるが、今後これらのゲームと任天堂の距離感はどうなるか。タイトルを増やしていくための積極的な施策を考えているか。
A3	古川： 当社のプラットフォームがインディーゲームの開発者様にとって開発・販売の両面で魅力的なものになるよう、Nintendo Switch の発売前から、開発者様向けのサポートの充実を含む開発環境の整備や、世界各地の開発者様向けのイベントでのアピールなど、様々な取り組みを進めてきました。また、「Indie World」というインディーゲームを紹介する特集番組を通して、各タイトルのプロモーションサポートも継続的に行っています。Nintendo Switch 向けには早期から Unity や Unreal Engine といった開発環境を用意し、多くの開発者のみなさまにもご利用いただいています。 当社のプラットフォームの魅力を高めるためにインディーゲームは不可欠な存在ですので、今後もこうした活動を強化していきたいと考えています。

Q4	スマートフォンなどに AI を搭載する取り組みが進んでおり、日常生活における AI の存在感が高まることが期待される。任天堂の AI を活用した取り組みについて聞きたい。
A4	古川： ゲーム業界においては、以前から敵キャラクターの動きなどに AI に近い技術が取り入れられてきたため、ゲーム開発と AI 技術はもともと近い関係にあったと考えています。昨今話題になっている生成 AI は、よりクリエイティブなこともできますが、一方で、知的財産権に関する問題等も有していると認識しています。 当社にはこれまで何十年もの間、お客様に最適なゲーム体験を作り続けてきたノウハウがあります。技術の発展に対しては柔軟な姿勢で対応しつつも、単純に技術だけでは生み出すことのできない当社ならではの価値を、これからもお届けしていきたいと考えています。

Q5	昨年からファミリーコンピュータ（ファミコン）の 40 周年特設サイトが開設されている。また、『Nintendo World Championships ファミコン世界大会』というソフトも発表されたが、ファミコンについて今後ほかにも何か取り組みを考えているか。
A5	古川： 昨年発売 40 周年を迎えたファミコンに関しては、特設ウェブサイトの公開や、ファミコンをテーマにした YouTube 番組の配信など、さまざまな情報発信の施策を行ってきました。また、Nintendo Switch Online の会員になっていただきますと、ファミコンで発売された多数のタイトルを Nintendo Switch で遊ぶことができるようになっています。そうしたなかで、多くの方がファミコンに対していろいろな思い出を持ち、SNS などで語っていただいていることを非常にありがたく思っています。 7 月には『Nintendo World Championships ファミコン世界大会』というソフトの発売を予定しています。今後もこうした取り組みを通して、大勢の方にファミコンのことを思い出していただいたり、新しいお客様にファミコンのゲームに触れていただいたりすることが、長期的な当社の企業価値の向上に繋がると考えていますので、新しい商品はもちろん、古い商品も引き続き大切にしていきたいと考えています。

Q6	今後発売予定のソフトウェアに関して、「マリオ」や「ゼルダの伝説」関連のタイトルラインアップが充実している一方で、一部のユーザーから新規 IP が少ないとの意見も出ているように思う。新規 IP を使った新作タイトルの開発についてどう考えているか。
A6	取締役 専務執行役員 高橋伸也： Nintendo Switch では、新しいキャラクターや新しい試み、新しい遊び方などを取り入れたソフトを複数発売しており、今後もさまざまなご提案を続けていく予定です。 おなじみのキャラクターを活用したゲームを好まれるお客様向けの開発をするだけでなく、新しいものを期待されているお客様に、新たなご提案もしていきたいと開発者一同で考えていますので、お待ちいただければと思います。

Q7	当期の予想販売数量には Nintendo Switch の後継機種は含まれていないとの発表があったが、通期の業績予想は後継機種や有力ソフトの発売の有無で大きく変わってくる。通期の業績予想を発表することの必要性について考えを聞きたい。
A7	古川： 当社は期末の決算発表の際に、新しく始まった決算期の通期業績予想を発表しており、これに対する投資家の皆様の関心が非常に高いと認識しています。私たちは、株主・投資家の皆様に対し、公平かつ適時適切に情報公開することを IR 活動の基本方針としています。当社のビジネスにおいてはお客様に良い意味で驚いていただくことを大切にしていますが、具体的な商品情報や販売戦略を事前にお話しすることはお客様の驚きを損なうことにつながります。そのため業績予想の発表時にはそうした情報をお話しできないことが多く、その段階での業績予想の発表には難しさを感じています。 一方で、株主・投資家の皆様に当社の業績見通しを可能な限りお伝えしていくことも必要だと考えており、現時点では通期の業績予想を発表することが妥当だと考えています。以前は中間期の業績予想も発表していましたが、ソフトウェアの発売タイミングが少しずれただけで数字が大きく変わってしまうため、現在は中間期の業績予想の開示は行っていません。 今後も、株主・投資家の皆様とのより良いコミュニケーションを考えていきたいと思っています。

Q8	米国のユニバーサル・スタジオ・ハリウッド内に 『スーパー・ニンテンドー・ワールド』 がオープンするなど、任天堂ビジネスの幅が広がっている。今後の任天堂がどのような道を歩んでいくのかお聞きしたい。また、Nintendo Switch における NVIDIA 社との協業についても伺いたい。
A8	代表取締役フェロー 宮本茂： 現在、京都府宇治市に当社の歴代の商品を通じて任天堂を知っていただくための施設として「ニンテンドーミュージアム」の開業を準備中です。「ニンテンドーミュージアム」の展示を見ながら任天堂の歩みを振り返ると、ちょうどひとつの節目を迎えたように感じます。 任天堂のビジネスは花札やかかるたから始まり、さまざまなビジネスを展開した後に、エンターテインメントに徹することを決め、その結果、幸いなことにビデオゲームに出会いました。ビデオゲームの世界においても、任天堂は競合他社と争うのではなく、独自の道を歩んできました。 10 年ほど前から、ゲーム専用機ビジネスだけでは世界中の人々に任天堂のエンターテインメントを届けるには限界があると感じ、モバイル、テーマパーク、映画など、ビデオゲーム以外でお客様に任天堂を知っていただく機会をつくる取り組みを続けてきて、最近ようやく手応えを感じ始めたところです。 そういったなかで、大阪のユニバーサル・スタジオ・ジャパンでは『ドンキーコング・カンントリー』がオープンする予定ですし、来年にはフロリダ州オーランドで建築が進んでいる Universal Epic Universe において、『スーパー・ニンテンドー・ワールド』がオープンする予定です。さらに、ユニバーサル・スタジオ・シンガポールでも『スーパー・ニンテンドー・ワールド』がオープン予定ですし、そのほかにも映像なども様々な展開の準備をしています。 結局は任天堂のどんなゲームを買ってもらおうかということではなく、世界中のお客様に任天堂をどのようにして選んでもらうかが大事だと考えています。お客様に「自分の子どもに任天堂の商品を与えたい」と思っていただくだけでなく、自分も楽しみたいと思っていただくことが必要で、そんな「任天堂を選んでもらう理由をみんなで作ろう」と社員には話をし、実際に取り組んでいます。そうすることで、どんな商品も世界中の人々に選んでいただける可能性があります。

	任天堂は生活必需品や日用品を作っているわけではありません。新しい付加価値を作って興味を持ってもらい、常に大ヒット商品というホームランを狙うことを繰り返せれば、将来においても任天堂は家族にとって必要なブランドになっていくと考えていますし、それを続けていきたいと思っています。 取締役 上席執行役員 塩田興： NVIDIA 様とは、Nintendo Switch の心臓部にあたる SoC (System on a chip) と、SoC を動かすためのシステムソフトウェアの開発を一緒にすすめてきました。Nintendo Switch の発売後も、NVIDIA 様 からは様々な技術サポートを受けています。
--	---

Q9	今後の生産体制について、円安への対応やリスクヘッジの観点から、国内工場の強化や海外で生産拠点を設ける国を増やすなどの対応は検討しているのか。
A9	古川： 当社の海外売上高比率は 8 割近くあり、基本的に円安になりますと、売上高が増加するプラスの影響があります。一方で、部材調達に関しては大部分をドル建てで行っており、円安になりますと、売上高のプラスの影響が一部相殺されることとなります。さらに、米国や欧州などの海外子会社では、広告宣伝費や人件費といった外貨建て費用が発生し、円安になりますと利益にマイナスの影響があります。このような状況により、円安のメリットは、売上高の段階よりも営業利益の段階では小さくなる構造になっています。また、当社は預金等の外貨建て資産を保有しているため、決算の期末日の為替レートが前期末時点と比べて円安になると、評価替えによる為替差益が発生するという影響もあります。 上席執行役員 進士仁一： 当社は外部の生産パートナーに製品の生産を委託する「ファブレス」型の生産体制をとっています。当社製品の生産は、需要に応じて生産数量が大きく変化するため体制をつくるのが難しいのですが、カントリーリスクを含め変化に対応できる生産体制が必要になりますので、日頃から各国の状況、取引先様の状況をヒアリングし、ご相談しながら、最適な生産体制がとれるように日々努力しています。

Q10	情報セキュリティに関してこういった投資を行っているのか、どのような施策を考えているのかを教えてください。 他社に対するサイバー攻撃のニュースが大きく報道されるなど、昨今はビジネスにおける情報セキュリティの重要性が高まっている。任天堂は、製品情報のリークも少なく、情報セキュリティに関する事故もほとんど発生していない認識だが、情報セキュリティが適切に機能しているかどうかをどのように確認しているのか。
A10	古川： 情報システムの堅牢性やセキュリティは大変重要な事項だと認識しており、さまざまな対応を行っています。 当社の社内システムや当社が提供するサービスについては、専門の業者様と協力の上でセキュリティ上の問題がないかを検証するための診断や、セキュリティを向上させるための様々な取り組み

	を継続的に行っています。 また社内の情報セキュリティ体制として、2017 年より情報セキュリティマネジメントシステムを導入し、情報セキュリティ委員会を設置しています。この委員会で情報管理に関する方針を定め、物理的・技術的な対策を講じるとともに、社員に対する情報セキュリティに関する継続的な教育の実施などにより、意識の向上に取り組んでいます。
--	--

Q11	昨年発売された『Super Mario Bros. Wonder』が、11 年ぶりの 2D マリオの新作であったなど、Nintendo Switch においては、過去と比較してソフト開発が長期化しているように思う。ゲーム体験という点においては、年齢の若い時期に連続して濃密な体験をすることが重要だと思うので、若い人がゲームに触れる機会を多く持てるよう、大規模なゲームタイトルにならなかったとしても、開発期間を短縮し、定期的に発売していったほしい。
A11	古川： 現状のゲーム開発において、開発の長期化、複雑化、高度化は避けられない状況があります。それに対応するための開発リソースの拡充や、必要な投資は継続的に行っています。 高橋： ハードウェアの発展に伴い、ソフト開発が長期化することは避けられないのですが、ハードウェアが発売された後に開発環境を徐々に改善することなどで、開発期間を縮める努力はできていると考えています。 また、開発が長期にわたるタイトルだけではなく、開発期間が短くても、面白さを感じられるゲームも、きっちりと開発していきたいと考えています。 なお、『Super Mario Bros. Wonder』に関しては 10 年近くずっと開発していたわけではなく、前作に当たる『New スーパーマリオブラザーズ U』を発売してから同タイトルを発売するまでの間に、いろいろな取り組みや検討を行っていたため、結果的に長い期間が空いてしまいました。今後もさまざまなご提案をしたいと考えていますので、楽しみにお待ちください。 執行役員 手塚卓志： 『Super Mario Bros. Wonder』に関しては、完成した後に「前作から 11 年もかかったな」と改めて実感しました。ただ、その間に何もしていなかったわけではなく、『スーパーマリオメーカー』や 3D の「マリオ」シリーズなど、「マリオ」に関する新しい遊びを複数開発していました。 改めて任天堂のものづくりの考え方に関してご説明しますと、「マリオ」シリーズであるなしにかかわらず、まず今までにはない遊びをつくることから考えます。そして、そうした遊びを皆さんにどう面白く感じてもらえるか、任天堂を好きになってもらえそうかを考えます。 今回の『Super Mario Bros. Wonder』だけでなく、マリオを扱ったすべての遊びは、一人でも多くのお客様に楽しんでもいただけることを目指して作ってきました。 今後の新作に関しては、開発に時間がかかるタイトルもありますし、短期間で作るタイトルもありますが、新しいご提案にどうかご期待ください。

Q12	株主還元についてどう考えているのか教えてほしい。一昨年、任天堂は株式の 10 分割を行ったが、今後、再度の分割や自己株式の取得等の株主還元策を実施する予定はあるのか。
A12	古川： 当社は、株式分割による投資単位の引き下げが投資家層の拡大ならびに株式の流動性をさらに高めるための有効な手段であるという考えのもと、その実施を慎重に検討してきました。2022 年に、当社株式の株価水準、流動性、市況の状況などから総合的に判断し、1 株につき 10 株の割合をもって分割をいたしました。その結果、個人株主を中心に株主数が増加するなど、投資家層の拡大に一定の効果があったと考えております。 自己株式の取得については、経営環境や株価および株式市場の動向を見て必要に応じて行うというのが当社の基本的な方針です。このような施策に関する情報の公開は、実行する場合には適時開示という形で行わなければなりませんので、いつ、どのように行うということをこの場で具体的に説明することはいたしかねます。

Q13	任天堂は「マリオ」や「ゼルダの伝説」などの魅力的な IP をたくさん持っているが、そうした IP の権利を侵害しているような製品やサービスが他社から提供されている事例があり、任天堂 IP の価値が毀損されることを懸念している。任天堂の知的財産権を侵害するような行為への対応についてどのように考えているのか。
A13	古川： 当社は娯楽を通じてお客様を笑顔にするという使命のもと、どなたにでも直感的に楽しんでいただける遊びの提供を目指しています。当社のキャラクターや IP は、多くのお客様に当社のゲームを遊ぶ経験のなかで愛着を持って育んでいただいたものだと考えています。そのため、当社はこれからも新しい遊びを生み出し続け、お客様に当社キャラクターや IP への愛着を高めていただくことが非常に重要だと考えています。 その上で、当社の知的財産権を侵害しているものに対しては適切な対応をとる、ということを知的財産保護のための基本的な方針としており、これは今後も変わりません。

Q14	任天堂において中核を担ってきた開発者の高齢化が進んでいると思う。今後のゲーム制作において若い世代への引き継ぎや移行は考えているのか。
A14	古川： 開発者の世代交代は当社にとって非常に重要な課題ですが、順調に進んでいると思っており、全く不安は感じていません。若く優秀な開発者がたくさんいる会社だと思っています。 宮本： 取締役のなかで私は最年長ですが、快適に仕事をしています。 新しいゲームの開発については、若い世代の開発者でつくれる体制になっており、順調に引き継ぎはできていると考えています。ただ引き継いだ層もある程度の年齢になっていますので、さらにもっと若い層に引き継げていけたらいいなと思っています。 個人的には「つくる」ということをしていないと日々が楽しくないし、つくれなくなっていくので、『Pikmin Bloom』のようなモバイルアプリや、映像などの新しいメディアに関わっています。 これからもゲーム開発にしっかりと関わるケースもありますし、世界中で受け入れてもらえるよ

	うな新しい IP をつくることや、面白そうなことに積極的に関わっていこうと思っています。
--	--

Q15	任天堂は「任天堂に関わるすべての人を笑顔にする」ことを目指している会社だと認識している。ただ残念ながら、任天堂 IP やゲームを不適切な言動や行動に利用されてしまう事例を SNS などで見かけることがある。このような行為は、任天堂 IP の価値を損なうリスクを感じるので、こういった事例に対してどのように対応していくのか伺いたい。
A15	古川： 当社は、経営方針である「娯楽を通じて人々を笑顔にする」ということを、どなたもでも直感的に楽しんでいただけるユニークな遊びの提案を通じて達成していきたいと思っています。個別の事例につきましてはコメントを控えさせていただきますが、この方針の妨げとなるようなことに対しては、適切な対応をとる必要があると考えています。 当社はすべての方が楽しんでゲームができる環境の実現を目指しています。ゲームだけでなく、当社 IP に触れる様々な場面においても、お客様が不快な思いをされないような形でさまざまな取り組みを行えるように、これからも尽力していきます。

Q16	為替が円安に推移していることによる商品の価格への影響を教えてください。 足もとの実勢レートから考えると、Nintendo Switch（有機 EL モデル）の日本と米国の販売価格差が大きい。今後、後継機種が発売されるタイミングでも円安が継続していた場合に、実勢レートをもとに各地域での価格を設定すると、日本において消費者が手に取りにくい価格になるのではと懸念している。特定の地域だけ販売価格を調整する考えはあるのか。
A16	古川： Nintendo Switch の発売当時と比較すると円安が進行しており、日本と海外とでハードウェアの価格差が発生しているのは事実です。 後継機種の発売タイミングや価格戦略については現時点で申し上げられることはありません。また、現時点で Nintendo Switch の価格の変更は考えていません。ただし、長期にわたって円安の状況が続いていることは確かですので、今後も状況を注視しながら、慎重に検討していきたいと考えています。

Q17	今回の株主総会で選任議案が上程されている取締役候補者の保有する任天堂株式が少ないのではないか。取締役の持株数についてどのように考えているのかを教えてください。
A17	古川： 各取締役候補者は、保有する当社株式の多寡にかかわらず、取締役としての職務に精励していただけるものと考えています。また当社では、監査等委員でない取締役の報酬の一部は、長期インセンティブとして譲渡制限付の株式報酬の形式で支給しております。そのため、私を含め 5 名の社内取締役が保有する当社株式数は、昨年の株主総会時と比較して増加しています。このように、取締役と株主の皆様との間で一層の価値共有が進んでいると考えています。引き続き、必要な対応を検討してまいります。

Q18	良いゲーム音楽は新しくゲームに触れるきっかけになると思う。最近では「ゼルダの伝説」シリーズなど、サウンドトラックが発売されるゲームも増えているが、任天堂の資産をより活かすために、ゲーム音楽をサブスクリプション方式で配信するといったことを検討しているのか。
A18	古川： 多くのお客様がゲーム音楽に愛着をお持ちで、当社でも、ゲーム音楽のコンサートや配信を行うと大きな反響をいただきます。ゲームというものが多面的にお客様に愛されていることを感じています。 「任天堂 IP に触れる人口の拡大」のために、ゲーム音楽も重要な価値のあるものだと考えていますので、お客様に喜んでいただけるような形での活用を検討していきたいと思います。

以 上