

日時：2025年2月4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。

<b>Q1</b>	通期業績予想を下方修正した理由を教えてください。Nintendo Switch の後継機種である Nintendo Switch 2 の存在を公表したことによる買い控えなどの特殊な要因があったのか。
<b>A1</b>	<p>代表取締役社長 古川俊太郎：</p> <p>第3四半期（2024年10月～12月）の販売状況や今後の見通しを踏まえ、Nintendo Switch ハード・ソフトの予想販売数量を変更し、前提為替レートを見直したことなどにより、通期の業績予想を修正しました。予想販売数量に関しては、主に年末商戦における販売状況を反映し、前回予想に対してハードウェアを150万台、ソフトウェアを1,000万本それぞれ減少させました。期末の前提為替レートは、USドルのレートを1ドル140円から150円に変更しました。</p> <p>Nintendo Switch の累計販売台数は1億5,000万台を突破し、強固な普及基盤を持つプラットフォームに成長していると感じています。当期も魅力ある新作タイトルを多数投入できる状況にあったことに加えて、バラエティに富んだ定番タイトルが数多く存在することや、1億人を超える年間プレイヤーが存在することなどを踏まえ、期初の段階では高い目標を設定していました。</p> <p>この年末商戦は、どの地域においても『スーパーマリオパーティ ジャンボリー』などの新作タイトルの販売が好調に推移し、海外では『マリオカート8 デラックス』などのソフトウェアが同梱されたハードウェアの販売が堅調でした。しかし、8年目のプラットフォームとしては堅調な販売状況ではあったものの、期初に掲げた目標には届きませんでした。</p> <p>Nintendo Switch 2 発売前の買い控えの影響が全くなかったとは考えていませんが、この年末商戦においても、世界中で多くの方に Nintendo Switch ハードウェアを新規でお買い求めいただき、また買い替え・買い増し等の複数台目としてお買いいただいた方もたくさんおられました。</p> <p>また、ソフトウェアの販売本数は前期と比べると減少傾向にありますが、Nintendo Switch 2 では Nintendo Switch のソフトウェアが遊べることもあり、現時点で買い控えの影響は大きくないと考えています。今回のソフトウェア予想販売数量の修正は、前期の『ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム』や『Super Mario Bros. Wonder』のように、1本のタイトルがビジネス全体に大きな勢いを与え、周囲を巻き込んで多くのお客様に関心を持っていただくという流れを作ることができなかったことが要因だったと考えています。</p>
<b>Q2</b>	先日発表された Nintendo Switch 2 に関して、予告映像を公開した後のお客様やソフトメーカーからの反響を教えてください。
<b>A2</b>	<p>古川：</p> <p>Nintendo Switch の後継機種である Nintendo Switch 2 を2025年に発売することを、1月16日に予告映像と共に発表しました。Nintendo Switch 2 の詳しい情報は、2025年4月2日に公開する「Nintendo Direct: Nintendo Switch 2 – 2025.4.2」でお伝えします。また、Nintendo Switch 2 をいち早く体験いただけるイベント「Nintendo Switch 2 体験会」を、世界の各都市で開催します。</p>

	<p>予告映像に関しては、ありがたいことに世界中の多くの方にご覧いただいておりますが、まだ名称とハードウェアの形状をお見せしただけなので、本当の意味での反響を把握するには、4月2日の詳しい情報公開を待たなければならないと考えています。現時点において多くの方に関心を持っていただいておりますので、まずはその情報公開に専念し、その後、多くの方に実際にハードウェアを手にとっていただくことで、魅力をお伝えしていきます。</p>
--	--

<b>Q3</b>	<p>商品の価格に対する任天堂の考えについて聞きたい。昨今のインフレや為替の状況、それによる日本国内と海外市場における価格差を考慮した時に、Nintendo Switch と Nintendo Switch 2 とでお客様に受け入れやすい商品の価格帯についての考え方に変化はあるか。</p>
<b>A3</b>	<p>古川：</p> <p>足元でインフレが進んでいることに加え、2017年にNintendo Switchを発売した当時とは為替相場の環境も大きく変わっていることを認識しています。また、お客様が任天堂製品に期待されるお求めやすい価格についても考慮しなければなりません。商品の価格を検討するにあたっては、これらの要因を多面的に検討する必要があると考えています。現時点ではNintendo Switch 2の具体的な価格をお伝えできませんが、さまざまな点を考慮して検討しています。</p> <p>なお、現時点においてNintendo Switchハードウェアの価格を変更する予定はありません。</p>

<b>Q4</b>	<p>通期業績予想の修正において、第4四半期（2025年1～3月）のソフトウェアの予想販売数量が他の四半期の実績と比べ大きく減少すると見込まれている理由は何か。年末商戦後、足元で大きなモメンタムの変化があったのか、それとも保守的な予想を設定しているのか。</p>
<b>A4</b>	<p>古川：</p> <p>第4四半期のソフトウェアの販売予想は、現時点では現実的な数量を設定していると考えます。ここ数年の実績と比べ予想販売数量が減少しているのは、主に新作タイトルのラインアップや年末商戦後の販売状況等を加味したためです。また、足元でモメンタムが大きく変わったわけではありませんが、Nintendo Switch 2の名称や形状をアナウンスした他、（同ハードウェアに関する詳しい情報をお伝えする）Nintendo Directの告知を行った状況において、適切な予想販売数量だと考えています。</p> <p>直近の年間プレイヤー数は高い水準を維持しており、年末商戦期は多くのお客様に新たにNintendo Switchを手にとっていただけました。そうした方々に向けて定番タイトルを一本一本しっかりと販売していきたいと考えています。また、1月に『ドンキーコング リターンズ HD』を発売し、順調な販売状況となっています。3月には『XenobladeX Definitive Edition』の発売も予定しており、自社およびソフトメーカー様のタイトルの販売数を伸ばし、予想販売数量を達成できるように努めていきます。</p>

<b>Q5</b>	<p>任天堂のビジネスにおけるスマートフォンの位置づけについて、現在どのように捉えていて、今後どのようにしていきたいと考えているのかを教えてください。</p> <p>最近では新作のゲームアプリが配信されていない一方で、Nintendo Switch Online 加入者向けの音楽配信サービス『Nintendo Music』の提供を開始したり、『エブリバディ 1-2-Switch!』でスマートフォンをリモコンとして利用したりするなど、単独のゲームアプリを出すよりも遊びの中でスマートフォンと連携することを図っているようにも見える。</p>
-----------	--

	<p>また、以前は人生で初めて遊ぶゲーム機といえば任天堂のハードウェアだったが、現在はそれがスマートフォンに変わっている。この現状についての見解も教えてほしい。</p>
<p><b>A5</b></p>	<p>古川：</p> <p>当社はゲーム専用機ビジネスでは届かない国と地域を含む、世界中の多くの地域でモバイルアプリを展開しており、2024年9月末までの当社アプリの累計ダウンロード数は9億（※）を超えています。これにより、多くの方に当社のIP・キャラクターに触れていただく機会が増えていると考えています。</p> <p>現在当社は『ファイアーエムブレム ヒーローズ』、『マリオカート ツアー』、『スーパーマリオラン』の3つのゲームアプリを運営しています。また、Niantic社から配信されている『Pikmin Bloom』は、同社と共同で開発および運営を行っています。『どうぶつの森 ポケットキャンプ』は2024年11月29日をもって運営・サービスを終了しましたが、『どうぶつの森 ポケットキャンプ コンプリート』という有料アプリに形を変えて、2024年12月3日に配信を開始しました。今後のアプリの展開に関する詳細はお答えすることはできませんが、新規ゲームアプリの開発は引き続き行っています。</p> <p>また、昨年10月に『Nintendo Music』の配信を開始しました。広く普及しているスマートフォンを活用し、ゲーム機の外でも当社のゲームの世界や音楽に触れていただく機会を作っていきたいと考えています。こうした取り組みは、ゲームとの連携を含め、個別のタイトルごとに今後もさまざまな形で進めていきたいと考えています。</p> <p>ご指摘いただいたように、最近では初めて遊ぶゲーム機が当社のゲーム専用機からスマートフォンに置き換わってきているのは事実です。そうした環境を踏まえ、スマートフォンを使って何ができるのかについて、これまでさまざまなことを検討してきましたし、今後も引き続き考えていきたいと思えます。昨年の経営方針説明会では「任天堂IPに触れる人口の拡大」の説明のなかで、中核ビジネスであるゲーム専用機ビジネスに興味をもっていただくために、テーマパークやオフィシャルストア、映像、モバイルを活用していることをお伝えしています。今後、Nintendo Switch 2に移行していく中でも、ゲーム機以外でお客様との接点を拡大することは重要ですし、その中でスマートフォンが果たす役割は非常に大きいと考えていますので、この先も研究や取り組みを続けていきます。</p> <p>（※）これまでに配信した当社を配信元とする各アプリのユニークユーザーの数の合計</p>
<p><b>Q6</b></p>	<p>昨年、Nintendo Switch 2 は初期需要を満たすだけの数を生産すると説明されていたが、現在もこの生産計画に変化はないか。また、Nintendo Switch では、発売直後大幅に伸びた需要に対して、生産数を増やすことに苦労されていたが、Nintendo Switch 2 では、そのような懸念は持たなくてよいか。</p>
<p><b>A6</b></p>	<p>古川：</p> <p>Nintendo Switch 2 は、2025年に発売を予定していますので、具体的な生産計画については、当期の通期決算発表時に来期の業績予想と合わせてご説明できればと思います。</p> <p>現時点では、なるべく大きな需要を満たせるように、リスクをとって生産を進めているところです。初期需要やその後の需要がどの程度になるのかは、4月2日のNintendo Directでの情報発信後の反響や、体験会を通じて実際に製品に触れていただいたお客様の反応等を見ながら見定めていきたいと考えています。Nintendo Switchの時と同様、急速に生産のキャパシティを増やすのは簡単ではないと考えていますが、これまでの経験も踏まえて、できる限り迅速に対応できるように準備を進めていきます。</p>

<b>Q7</b>	例年の第3四半期は年末商戦に向けて出荷を行うため、第2四半期末と比べて棚卸資産が減少する傾向にあるが、当第3四半期末（2024年12月末）の棚卸資産は第2四半期末（2024年9月末）と比べて増加している。この棚卸資産の増加理由について、年末商戦で販売が伸び悩んだため Nintendo Switch 関連の在庫が滞留しているのか、それとも Nintendo Switch 2 の出荷に向けて準備をしているために棚卸資産が増加しているのか教えてほしい。もし Nintendo Switch 2 関連の棚卸資産によって増加している場合、Nintendo Switch 2 の初年度出荷台数は最大どれぐらいになるのか。
<b>A7</b>	<p>古川：</p> <p>棚卸資産の内訳について詳細はお答えしていませんが、当第3四半期末においては、主に2025年の Nintendo Switch 2 の発売に向けた準備のために棚卸資産が増加しています。なお、足元の Nintendo Switch 関連の在庫は、前期末（2024年3月末）より減少しており、適正な水準です。余剰在庫を抱えている状況ではありません。</p> <p>また、Nintendo Switch 2 の初年度出荷台数については、当期の期末決算発表のタイミングで、来期の業績予想を開示する際にお話しできればと思います。</p>

<b>Q8</b>	通期の Nintendo Switch ソフトウェアの予想販売本数を下方修正した背景について教えてほしい。自社の新作タイトルの販売が計画を下回っていることにより通期の予想販売本数を修正したのか。
<b>A8</b>	<p>古川：</p> <p>今回のソフトウェアの予想販売本数の修正は、自社およびソフトメーカー様のタイトル両方の販売数量を見直したことに由来します。業績への影響という観点では、自社ソフトの販売数量を見直したことの影響が大きいです。なお、自社ソフトの販売予想においては、新作タイトルおよび前期以前に発売した定番タイトルともに販売数量を見直しています。</p> <p>当期のソフトウェア販売は、定番タイトルが自社ソフトのセルスルーの約7割を占めており、前期と比べてその割合が高くなっていることが特徴です。前期は『ゼルダの伝説 ティアーズ オブザキングダム』や『Super Mario Bros. Wonder』などの新作タイトルの販売が大きく増加したため、定番タイトルが自社ソフトのセルスルーに占める割合は約5割でした。</p>

<b>Q9</b>	Nintendo Switch Online では昨年の10月に新しいサービスに関するテスト「Nintendo Switch Online: Playtest Program」の参加者を募集していたが、新しいチャレンジの状況はどうか。また、Nintendo Switch 2 における今後のオンライン戦略について考え方を教えてほしい。
<b>A9</b>	<p>古川：</p> <p>Nintendo Switch Online 向けの新しいサービスのテストとして「Nintendo Switch Online: Playtest Program」を実施しました。実施結果等は今後の Nintendo Switch Online のサービスに活用していく予定ですが、詳細についてはお伝えしていません。</p> <p>Nintendo Switch Online の会員数は、オンラインプレイを活用するタイトルの発売の有無や、ハードウェアの販売数量の変動によって増減する傾向にあります。年末商戦を終えた現在の会員数は昨年9月末の経営方針説明会で開示した3,400万から大きな変化はなく、安定的に推移しています。</p> <p>Nintendo Switch Online は、Nintendo Switch 2 でも引き続きご利用いただけるようにする予定です。今後もハードウェアをお買い求めになられたお客様に楽しんでいただけるよう、充実したサービスを提供していきます。</p>

<b>Q10</b>	現在も多くの方がNintendo Switchを購入されている。後継機種であるNintendo Switch 2が発表されているとはいえ、今後もNintendo Switch向けの新作タイトルが発表されることを期待して購入された方もいるのではないかと。2025年以降もNintendo Switch向けの新作タイトルは豊富に発売されるのか、それともNintendo Switch向けには定番タイトルを中心に販売していくのか。
<b>A10</b>	古川： 2025年発売予定のNintendo Switch用タイトルとして、『Pokémon LEGENDS Z-A』および『メトロイドプライム4 ビヨンド』を現時点で発表しています。Nintendo Switchは多くの方々に遊んでいただいているため、魅力的なソフトウェアを開発できれば発売していきたいと考えます。一方で、新しいハードウェアの立ち上げにおいては、専用ソフトウェアが非常に重要です。その点を踏まえて、Nintendo SwitchおよびNintendo Switch 2を通じて多くのお客様に当社のゲームを遊んでいただけるよう、さまざまな方法を考えていきたいと思っております。

以 上