

2025年3月期
第2四半期 決算説明会
兼 経営方針説明会

任天堂株式会社
2024年11月6日

- 本日はお忙しい中、ご参加いただきありがとうございます。社長の古川でございます。

連結業績（実績）

	FY24/Q1-Q2	FY25/Q1-Q2	増減
売上高	7,962 億円	5,232 億円	-34.3 %
営業利益	2,799 億円	1,215 億円	-56.6 %
経常利益	3,800 億円	1,471 億円	-61.3 %
中間純利益	2,712 億円	1,086 億円	-59.9 %

・ 中間純利益：親会社株主に帰属する中間純利益

・ FY=会計年度：FY25/Q1-Q2は24年4月～24年9月の期間を指します。

Nintendo Switch（セルイン）	FY24/Q1-Q2	FY25/Q1-Q2	増減
ハードウェア	684 万台	472 万台	-31.0 %
ソフトウェア	9,708 万本	7,028 万本	-27.6 %

- はじめに、昨日発表しました2025年3月期中間期の連結業績を簡単にご説明します。
- 当上期は、『ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム』や『ザ・スーパーマリオブラザーズ・ムービー』が当社のビジネス全体を大きくけん引していた前年同期と比べ、減収減益となりました。
- Nintendo Switchハードウェアの販売数は472万台、ソフトウェアは7,028万本といずれも前年同期を下回りましたが、8年目を迎えた当社のプラットフォームとしては、過去と比べて高い水準を維持しています。

FY25 連結業績（予想）

	期初予想	修正予想	増減
売上高	13,500 億円	12,800 億円	-5.2 %
営業利益	4,000 億円	3,600 億円	-10.0 %
経常利益	4,200 億円	4,200 億円	-
当期純利益	3,000 億円	3,000 億円	-

・ 当期純利益：親会社株主に帰属する当期純利益
 ・ FY25前提為替レート：1ドル140円、1ユーロ155円に据え置きました。

Nintendo Switch（セルイン）	期初予想	修正予想	増減
ハードウェア	1,350 万台	1,250 万台	-7.4 %
ソフトウェア	16,500 万本	16,000 万本	-3.0 %

配当金	期初予想	修正予想	増減
年間配当	129 円	129 円	-

- 続きまして、当期の業績予想についてご説明いたします。
- 上期の販売実績を踏まえ、ハードウェアおよびソフトウェアの販売予想を変更した結果、売上高は5.2%減の1兆2,800億円、営業利益は10.0%減の3,600億円へ修正しました。
- なお、営業外損益の予想を見直した結果、経常利益および当期純利益は期初の予想を据え置きました。
- そのため、年間の配当予想についても変更はありません。

当期の事業状況

- ここからは、当期の事業状況をNintendo Switchの現状を交えながら、より詳しくご説明します。



Nintendo Switch



Nintendo Switch
有機ELモデル



Nintendo Switch Lite

当社が発売したゲーム機の中で最も多くのソフトウェアを遊んでいたゲーム機に

シリーズ本体 累計販売
1億4,604万台

ソフトウェア 累計販売
13億610万本

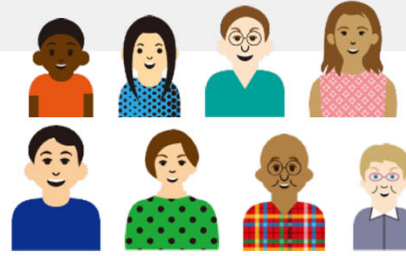
(2024年9月末時点)

- 2017年3月に発売したNintendo Switchは、シリーズ本体の累計販売台数が1億4,604万台となりました。
- ソフトウェアの累計販売本数は13億610万本となり、Nintendo Switchは最も多くのソフトウェアを遊んでいた当社のゲーム機となりました。

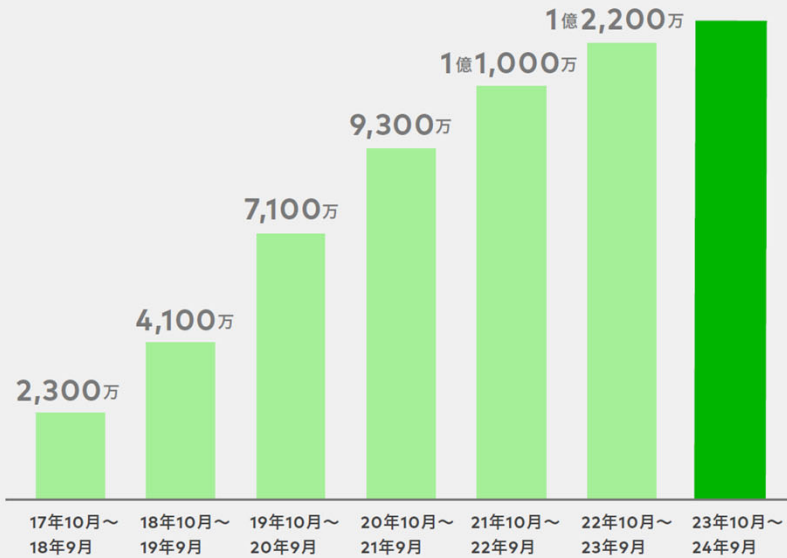
※ 販売数はセルイン（当社グループからグループ外への販売）の数量。ソフトウェアは、ダウンロード専用ソフトを除く、パッケージ版とダウンロード版を併売しているソフトウェアをカウント。

Nintendo Switchのお客様

年間プレイユーザー 1億2,700万



お子様から高齢の方まで、
世界中の多くの方に
Nintendo Switchで
遊んでいただいています



- 直近1年間で一度以上Nintendo Switchをプレイされたお客様のアカウント数を示す「年間プレイユーザー数」は1億以上となっており、発売から8年目に入っても多くのお客様に楽しんでいただいています。
- また、「年間プレイユーザー」の年齢から、お子様からご高齢の方まで、幅広い年齢の方にNintendo Switchで遊んでいただいていることが分かっています。

※ Nintendo Switchの年間プレイユーザー数は、Nintendo Switchに登録されたニンテンドーアカウントのうち、各集計期間の1年間に一度以上Nintendo Switchのソフトウェアを起動されたお客様のアカウント数です。ユーザー情報の利用を許可されていないお客様を除きます。また、ニンテンドーeショップなどのご利用は含みません。なお、Nintendo Switchがインターネット接続されたタイミングでお客様の過去の利用データを集計していることなどから、結果が遡及的に修正されます。

年末商戦に向けた自社商品



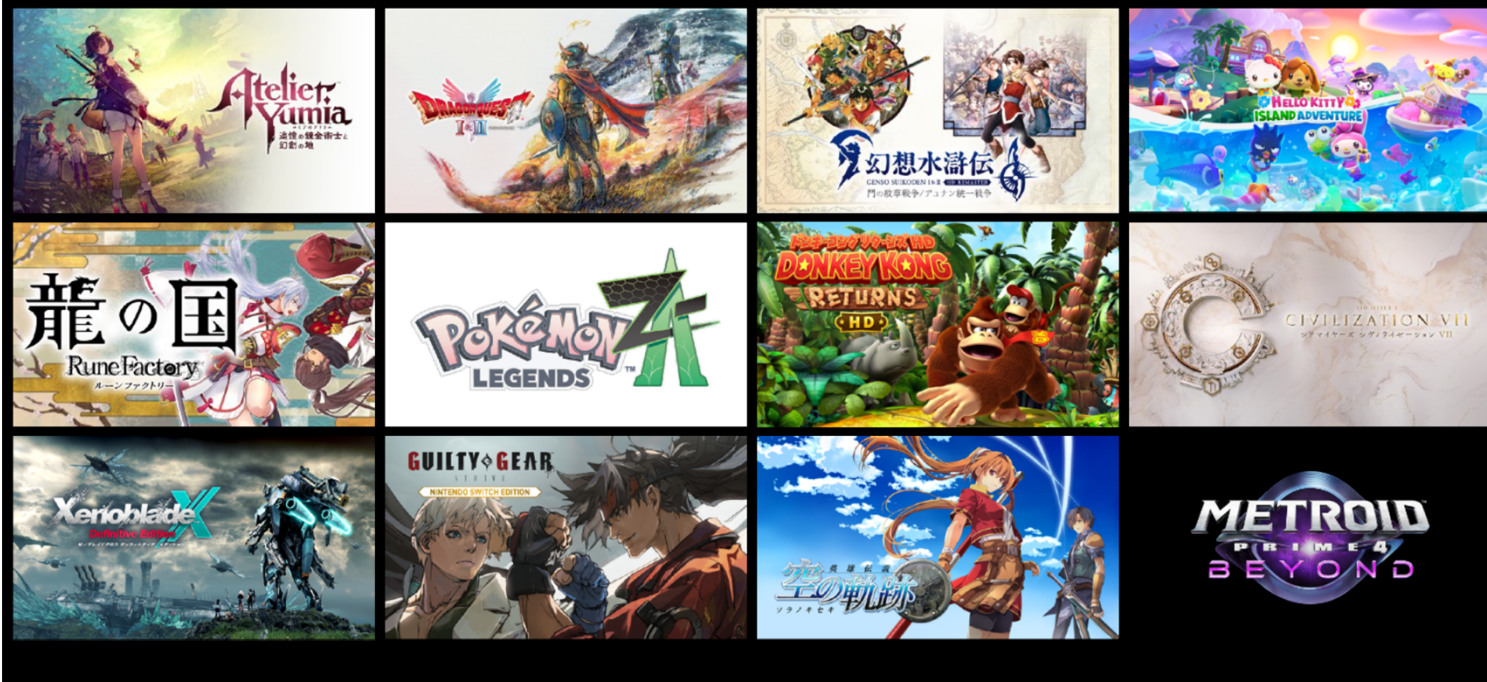
- こうした状況の中、年末商戦に向けて9月26日には『ゼルダの伝説 知恵のかりもの』、10月17日には『スーパー マリオパーティ ジャンボリー』を発売いたしました。そして、明日11月7日には『マリオ&ルイージRPG ブラザーシップ!』を発売します。
- ハードウェアでは、『ゼルダの伝説 知恵のかりもの』の発売に合わせ、「ゼルダの伝説」シリーズに登場する「ハイラルの紋章」がデザインされた「Nintendo Switch Lite ハイラルエディション」を発売しました。
- また、北米や欧州などでは、定番タイトルとNintendo Switch Onlineの利用券を同梱したハードウェアを展開しています。発売8年目においても、Nintendo Switchを一人でも多くのお客様にお届けできるよう、ハードウェアの販売促進に努めています。

9月以降発売のソフトメーカー様タイトル



- ご覧いただいているタイトルは、9月から12月にかけてソフトメーカー様から発売されるNintendo Switch向けタイトルです。
- 今年も、国内外のソフトメーカー様から、バラエティ豊かなタイトルが発売されていきます。

2025年発売予定の発表済みタイトル



- さらに、来年も続々と新作タイトルを展開できる見通しです。2025年に発売予定の発表済みタイトルはご覧のとおりです。

当期の状況

- Nintendo Switchは、世界中で1億人を超えるお客様に遊んでいただいている
- Nintendo Switch向け新作タイトルを年末商戦や来年に向けて続々と展開予定

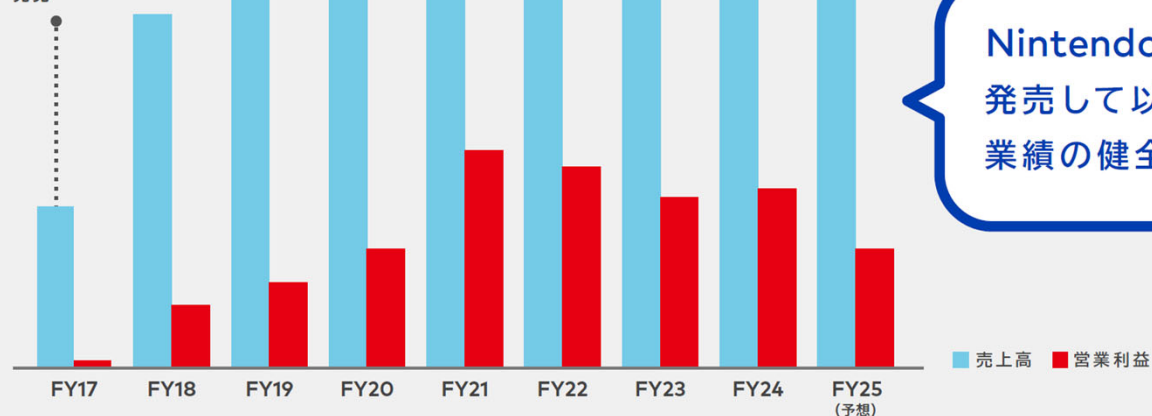


- 当期の状況を、簡単に総括します。
- 『ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム』、『ザ・スーパーマリオブラザーズ・ムービー』、『Super Mario Bros. Wonder』などがヒットした前期に対して、当期の業績は減収減益を見込んでいます。
- しかしながら、Nintendo Switchのモメンタムは決して衰えておらず、お子様からご高齢の方まで、世界中で1億人を超えるお客様に遊び続けていただいています。
- こうした状況のなか、8年目においてもハードウェアのさらなる普及に努めるとともに、年末商戦や来年にかけてNintendo Switch向け新作タイトルを続々と展開していきます。
- これまでのプラットフォームのライフサイクルにとらわれることなく、この先もNintendo Switchを多くのお客様に遊んでいただくことで、ビジネスの勢いを維持していきます。

Nintendo Switch 発売以来の業績推移



2017年3月3日
Nintendo Switch
発売



- ここで、少し見方を変えて、当社の業績を中期的な視点からご確認いただきたいと思います。
- Nintendo Switch発売以降の業績は、ハードウェアの普及とともに成長し、その後も、急激に減速することなく、健全な水準を維持しています。
- 各期における新作タイトルのヒットなど、個別の要因もありますが、8年にわたり安定した業績となったのは当社のゲーム専用機ビジネスをとりまく構造の変化が影響していると考えています。

当社のゲーム専用機ビジネスを とりまく構造の変化

- ここからは、その変化についてご説明します。

当社のゲーム専用機ビジネスを とりまく構造の変化

- 1 据置機・携帯機で分かれていたプラットフォームを統合
- 2 お客様との接点の強化
- 3 ソフトメーカー様との関係強化
- 4 成長市場に向けた地域拡大

- 当社のゲーム専用機ビジネスをとりまく構造の変化は、大きく分けて4つあります。

① 据置機・携帯機で分かれていたプラットフォームを統合



据置機と携帯機のシリーズが一堂に会するプラットフォームに

- 1つめの変化は、従来は据置型・携帯型で分かれていたプラットフォームを統合したことです。
- 以前は、据置機と携帯機の2種類のゲーム専用機を展開しており、プラットフォームによって遊べるタイトルが異なっていました。
- Nintendo Switchでは、プラットフォームを統合したことで、携帯機、据置機をそれぞれ代表するシリーズが一堂に会することとなりました。

① 据置機・携帯機で分かれていた プラットフォームを統合



ソフトウェア開発体制の統合により継続的な新作タイトルの投入が可能に

- プラットフォームを統合した事で、当社のソフトウェア開発体制も統合されました。
- これにより、大きな切れ目なく、継続的に新作タイトルをリリースすることが可能になりました。

① 据置機・携帯機で分かれていたプラットフォームを統合



- Nintendo Switchの「据置機を持ち出せる」という新しい提案を世界中のお客様に受け入れていただけた
- 新規購入、追加購入、買い替えと購入ケースが多様化
- 「一家に一台」から「一人に一台」へ

- Nintendo Switchでは、「据置型ゲーム機を持ち出せる」という新しいご提案を行い、世界中のお客様に受け入れていただきました。
- 新規の購入に加えて、追加購入、買い替えなどといった購入ケースも多様化し、「一家に一台」から「一人に一台」へと所有ケースも変化するなど、据置型として登場したゲーム機で、携帯機のような販売トレンドを併せ持つことが実現できました。

② お客様との接点の強化



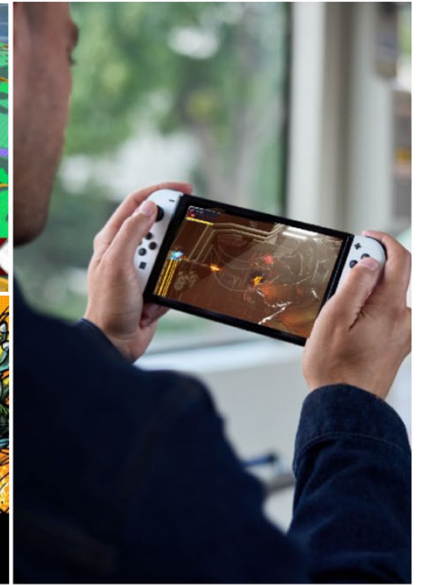
販売店様と協力して作る
任天堂らしい販売スペース



デジタル版購入選択肢の増加

- 2つめの変化は、お客様との接点です。
- 実店舗では、販売店様にご協力いただき、ゲームソフトに加え、当社IPの関連グッズなどを取り扱う任天堂ならではの販売スペースの整備を進めています。
- また、デジタル販売の取り組みの強化によって、ソフトウェアの購入機会の拡大、およびお客様の利便性向上に努めました。

② お客様との接点の強化



無料アップデートによる遊びの追加

- Nintendo Switchではオンライン接続率の高まりを背景に、商品をご購入いただいた後も、インターネット越しにお客様との接点を持ち続けることが可能になりました。
- ソフトウェア発売後の無料アップデートによる遊びの追加は、一つのタイトルを新鮮な気持ちで遊び続けていただくための取り組みの一つです。

② お客様との接点の強化



有料追加コンテンツ

- また、タイトル毎の特性に合わせた有料追加コンテンツも配信しています。
- ソフトウェア発売後の取り組みは、ご購入いただいたソフトウェアを長く遊んでいただくだけでなく、発売から時間が経ったタイトルに再び注目していただいたり、プレイ済みのタイトルを再び遊んでいただくきっかけにもなっています。

② お客様との接点の強化



オンラインプレイによる遊びの変化

- Nintendo Switchでは、オンラインプレイ対応のタイトルが増加し、遊びのご提案の幅が広がりました。
- オンラインでのゲーム大会や、オンラインイベントの充実が一つのタイトルを長く遊んでいただくきっかけにもなっています。

② お客様との接点の強化

会員数 3,400万以上

(2024年9月末時点)



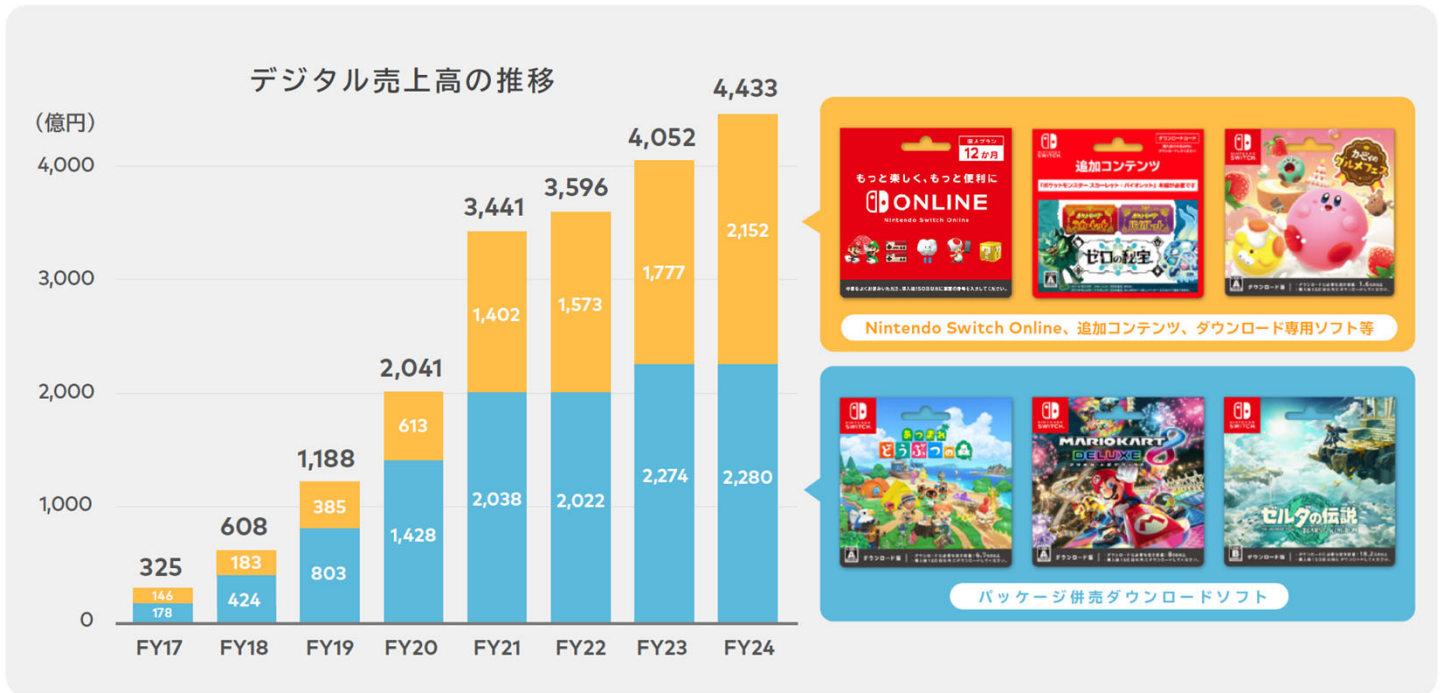
- Nintendo Switchをもっと楽しく、もっと便利に遊んでいただくための「Nintendo Switch Online」は2018年のサービス開始以来、オンライン対応タイトルのヒットなどを契機として会員数を伸ばし、2024年9月末時点で3,400万以上となりました。
- 前年と比べるとオンライン対応タイトルによるけん引は見られず、会員数は減少しましたが、引き続き多くのお客様にサービスをご利用いただいています。
- また、上位プランである「Nintendo Switch Online + 追加パック」の加入者数は、2021年のサービス開始以来、継続的に増加しています。

② お客様との接点の強化



- 10月31日には、Nintendo Switch Onlineの加入者向けに、任天堂のゲーム音楽の配信サービス「Nintendo Music」を提供開始しました。
- スマートフォン向けアプリを通して、ゲーム機の外でも好きなゲームの音楽を聴いていただくことで、任天堂IPにより親しんでもらいたいと考えています。

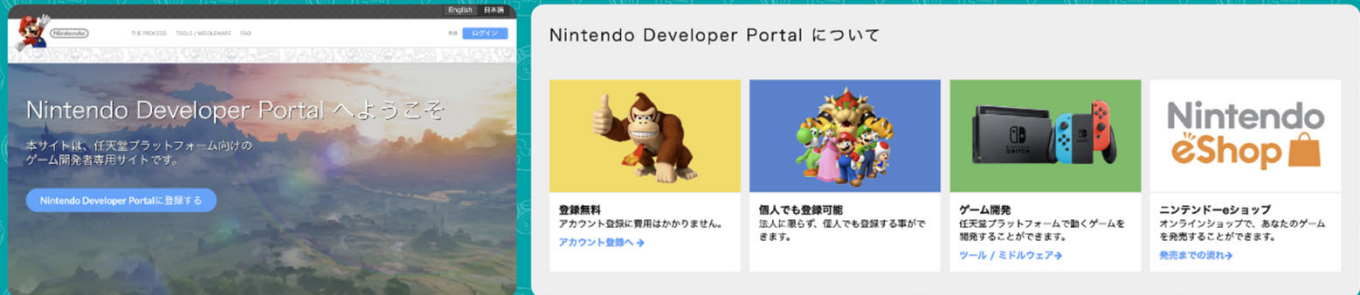
② お客様との接点の強化



- 多くのお客様にソフトウェアを手にとっていただくための取り組みや、ソフトウェアを長く遊んでいただくための取り組みは、デジタル売上高の増加という形で業績にも貢献しています。
- グラフの青色はパッケージ併売ダウンロードソフト、黄色はNintendo Switch Online、追加コンテンツ、ダウンロード専用ソフト等の売上高を示しています。
- いずれのカテゴリにおいても、Nintendo Switch発売以来、売上高が大きく増加しています。また、2024年3月期においては黄色で示したカテゴリのうち、約半分をNintendo Switch Onlineが占めています。

③ ソフトメーカー様との関係強化

- 開発者様・パブリッシャー様向け専用サイト「Nintendo Developer Portal」開設
- Unity/Unreal Engineなど多数のミドルウェア対応
- 安価な開発機材



開発環境・サポートの充実

- 3つめの変化は、ソフトメーカー様との関係性です。
- Nintendo Switchでは、ソフトメーカー様にとっても開発環境や、開発サポート体制がさらに充実しました。
- 開発者様およびパブリッシャー様に向けた専用サイトである「Nintendo Developer Portal」を開設し、ソフトメーカー様がNintendo Switch向けゲーム開発に参入しやすい環境を構築しました。
- また、各種汎用的なゲームエンジンを含む多数のミドルウェアに対応したほか、開発機材をよりお求めやすい価格でご提供しました。

③ ソフトメーカー様との関係強化



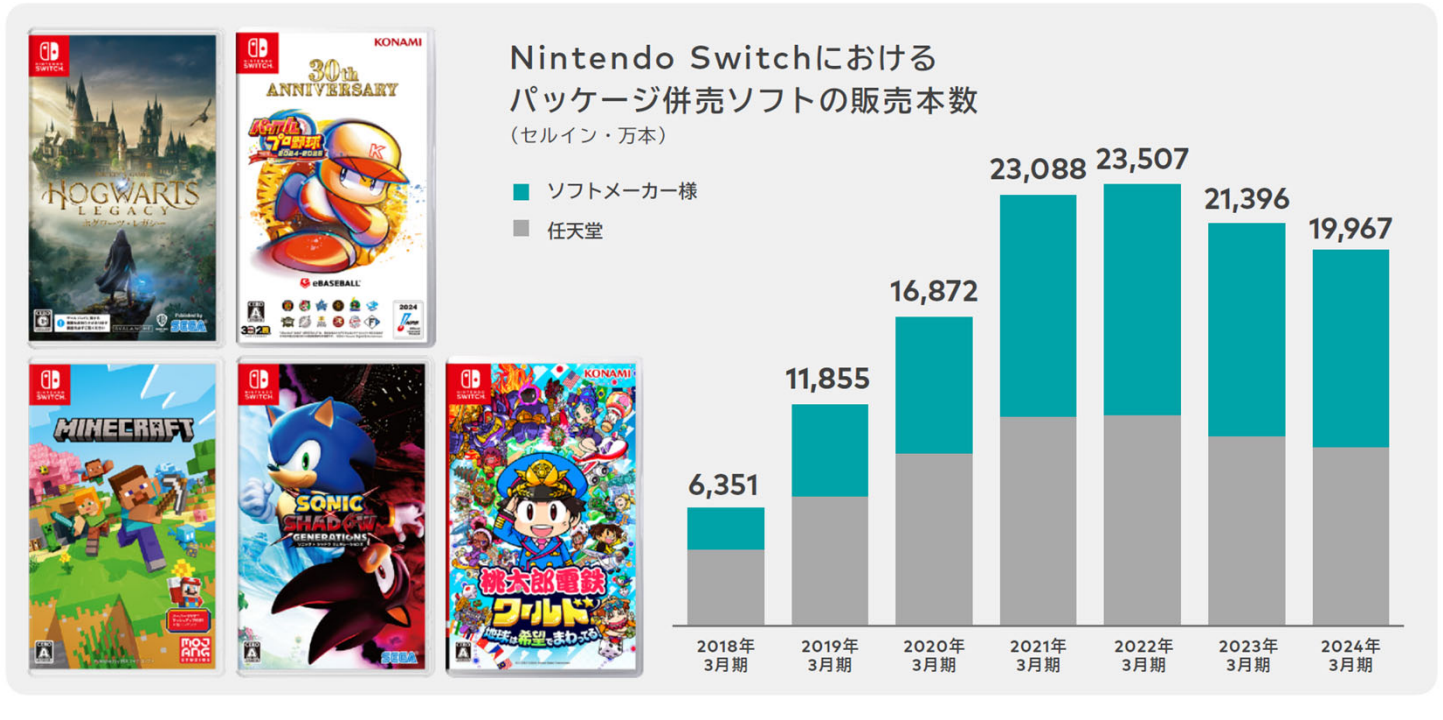
- こうした取り組みの効果もあり、当社とソフトメーカー様とのパートナーシップは、過去にないほどに強力なものとなりました。
- ご覧のソフトメーカー様の中には、Nintendo Switchではじめて当社プラットフォームにソフトウェアをリリースいただき、お付き合いの始まったソフトメーカー様もいらっしゃいます。

③ ソフトメーカー様との関係強化



- また、Nintendo Switchでは、非常に多くのインディー系ソフトメーカー様にソフトウェアをリリースいただいています。インディー系ソフトメーカー様ならではのユニークなアイデアが実現されているタイトルが、いくつもダウンロードランキングの上位にランクインするなど、プラットフォームを盛り上げていただいています。
- 当社も、「Indie World」という特集番組を通して、インディータイトルの魅力をお伝えするなど、開発者様にとって開発・販売の両面で魅力的なプラットフォームになるように努めています。

③ ソフトメーカー様との関係強化



- 結果として、2021年3月期以降は年間のソフトウェア販売本数のうち、約半数をソフトメーカー様タイトルが占めています。
- 加えて、ソフトメーカー様からは、この数字には含まれないダウンロード専用ソフトも、数多く発売されています。
- このように、Nintendo Switchでは、自社タイトルだけでなく、ソフトメーカー様タイトルの販売規模も高い水準となっています。

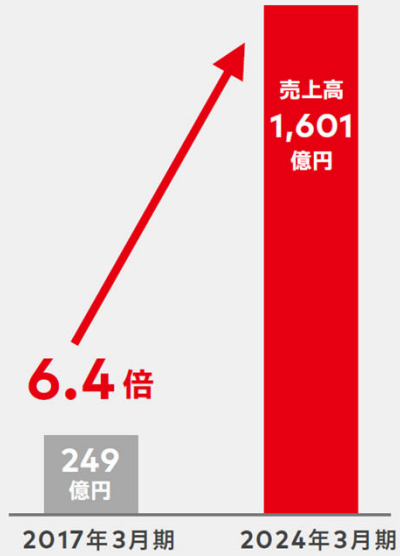
4 成長市場に向けた地域拡大



- 4つめは成長市場に向けた地域拡大です。
- Nintendo Switchの発売以後、日本・北米・欧州以外の地域でも、任天堂を知っていただいたり、ゲームを手にとっていただくための取り組みを加速させています。
- Nintendo Switchでは、多くの自社タイトルにおいて、繁体字・簡体字・ポルトガル語を含むより多くの言語に対応し、言語の壁が理由でゲームを手にとっていただけなかったお客様にも、より遊んでいただきやすくなりました。
- 対応言語の拡充以外でも、アジアや中南米などに向けて、ニンテンドーeショップの新設や、より魅力的なお店づくりのための販売店様サポート、現地の方が出演するCM制作などのプロモーション強化を行っています。
- このほか、ポップアップストアやお客様との交流イベントの実施など、さまざまな取り組みを通じて、日本・北米・欧州以外の地域のお客様にもこれまで以上に興味を持っていただけるようになりました。

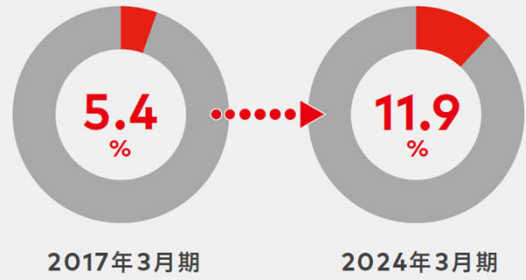
④ 成長市場に向けた地域拡大

※1
日米欧以外の地域のゲーム専用機売上高



※1 日米欧以外の地域は主にアジア・オセアニア地域を指します
集計上は中南米は米大陸に含まれます

日米欧以外の地域のハード販売比率※2



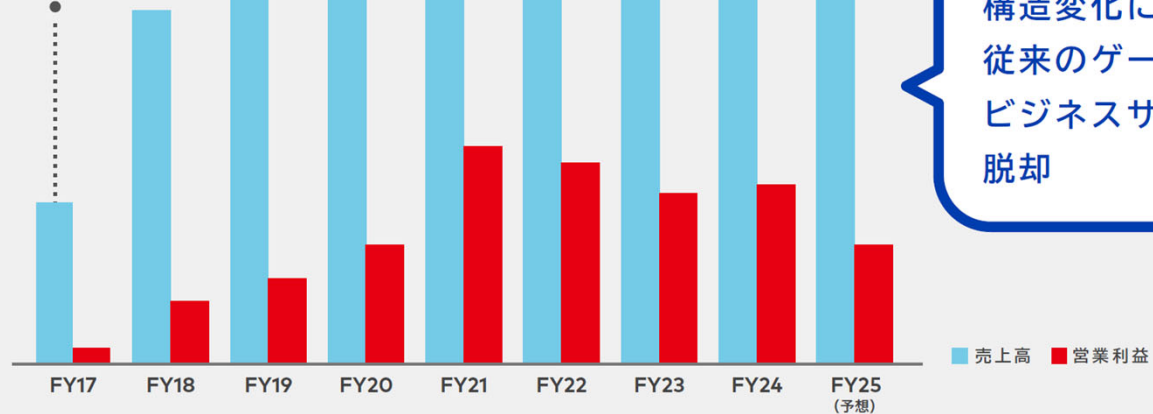
※2 2017年3月期はWii U、ニンテンドー3DS、Nintendo Switchの販売数を
2024年3月期はNintendo Switchの販売数をもとに算出

- その結果、Nintendo Switch発売以降、日米欧以外の地域におけるビジネス規模が、売上高は6.4倍に、ハードウェアの販売比率は全世界の10%を超えるまでに成長しました。

Nintendo Switch 発売以来の業績推移



2017年3月3日
Nintendo Switch
発売



構造変化により
従来のゲーム専用機の
ビジネスサイクルから
脱却

- ここまでご説明してきた構造変化もあり、当社は従来のゲーム専用機のビジネスサイクルを乗り越え、未来に向けての体制を築くことができたと考えています。

さらなる成長に向けて 任天堂IPに触れる人口の拡大

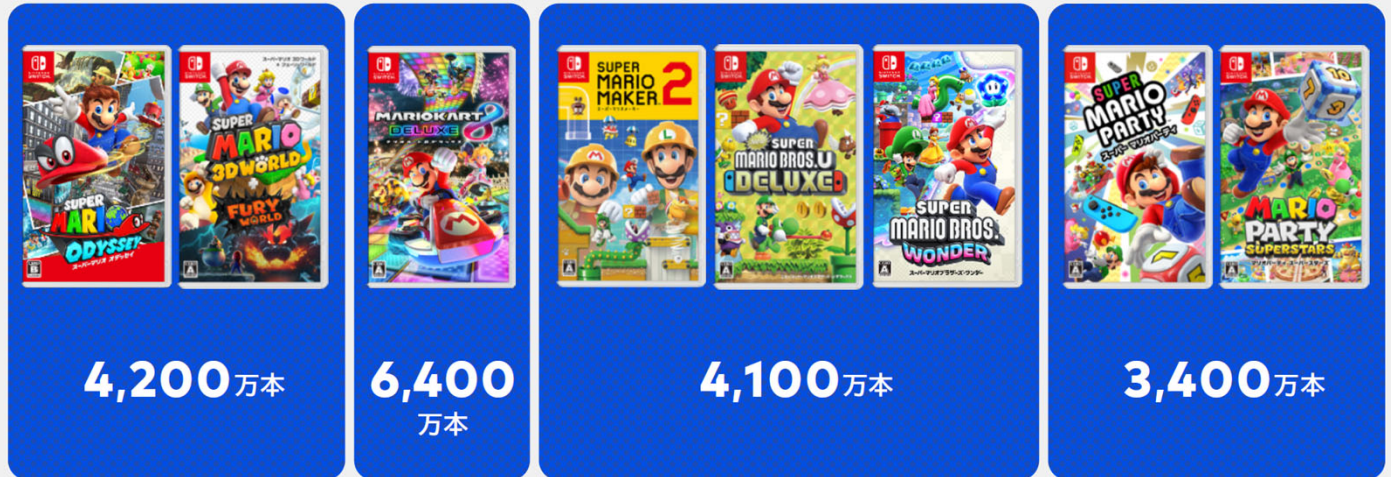
- 任天堂IPのファン拡大
- お客様との関係強化

- Nintendo Switch発売以降の業績には、「ゲーム専用機ビジネスをとりまく構造変化」に加えて、当社がかねてより推し進めてきた「任天堂IPに触れる人口の拡大」の取り組みも寄与しています。
- 「任天堂IPに触れる人口の拡大」は、現段階で一定の手ごたえを感じていますが、さらなる成長に向けて、ハードウェアの垣根を超え、中期的な取り組みとして推進していきます。



- 長年お客様に親しんでいただき、お客様のさまざまな思い出とともに成長してきたキャラクターなどのIP資産を、当社の重要な強みだと捉え、IPの積極活用を進めてきました。
- 取り組みの1つの成果として、Nintendo Switchでは、数多くのシリーズが成長を遂げました。

Nintendo Switch向け 「マリオ」関連タイトルの販売数



※2024年9月末時点の累計セルイン

- Nintendo Switch向け「マリオ」関連タイトルは、3Dマリオシリーズ、マリオカート、2Dマリオシリーズ、マリオパーティシリーズがそれぞれ3,000万本を超える販売数となりました。

Nintendo Switch向けタイトルの販売数



※2024年9月末時点の累計セルイン

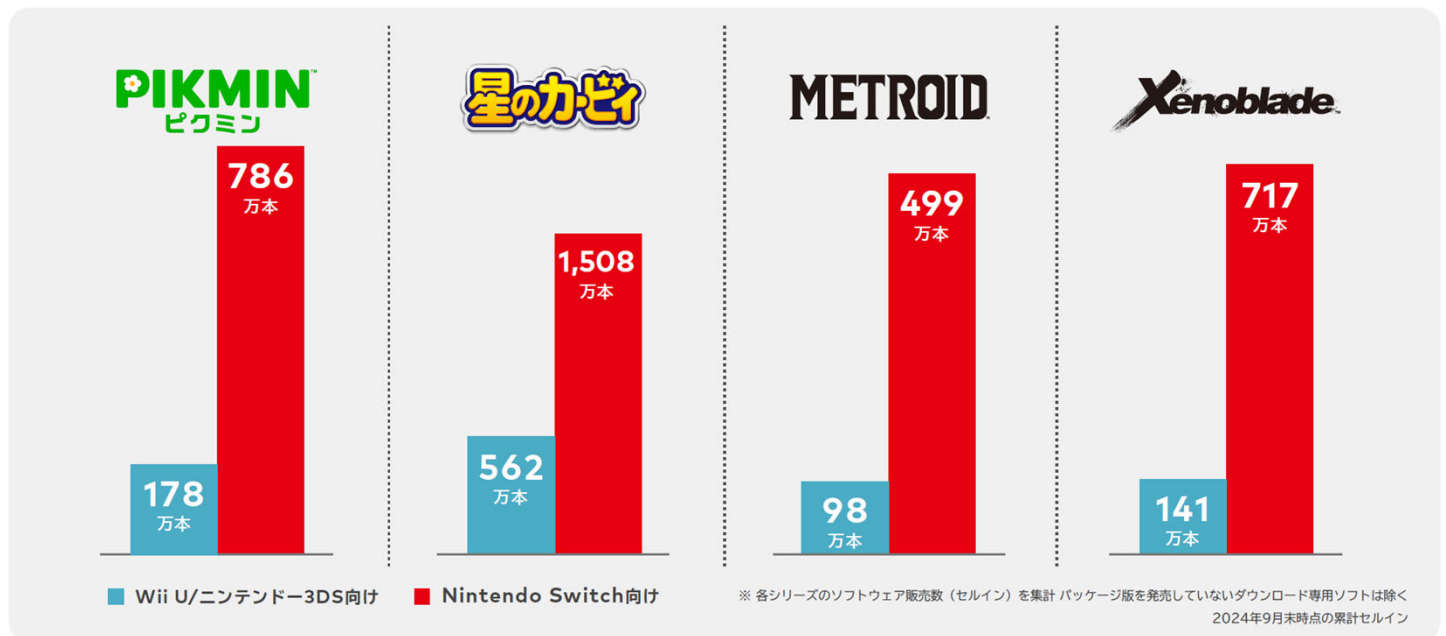
- 「マリオ」以外のIPが登場するシリーズにおいても、販売規模が拡大しました。
- 「どうぶつの森」、「大乱闘スマッシュブラザーズ」、「ゼルダの伝説」、「スプラトゥーン」といった複数のシリーズが、Nintendo Switchを代表するシリーズとなり、当社のゲーム専用機ビジネスを支える柱に成長しました。

Nintendo Switch向け 「ポケットモンスター」シリーズの販売数



- これまで携帯型ゲーム機に向けて展開してきた「ポケットモンスター」シリーズも、Nintendo Switchという新しい舞台で、販売規模を拡大しました。
- Nintendo Switch向けに販売されたシリーズ累計本数は、1億本突破を目前にしています。

Nintendo Switchでは多くのシリーズタイトルが成長を遂げている



- こちらは、ご覧のシリーズにおけるWii U・ニンテンドー3DS向けタイトルの販売本数と、Nintendo Switch向けタイトルの販売本数を比較したものです。
- 「ピクミン」、「星のカービィ」、「メトロイド」、「ゼノブレイド」など多くのシリーズが、Nintendo Switchで成長を遂げています。

IPの個性を活かしたソフト開発と展開



- 任天堂IPの成長は、何よりも各ゲームソフトを世界中の多くのお客様に遊んでいただき、ご支持いただいたことにあると考えています。
- 当社は、こうしたIPそれぞれの個性を活かす形で、タイトル一つひとつを丁寧につくりあげてきました。
- このソフトウェアづくりに対する姿勢は、ファミリーコンピュータ向けソフトウェアをつくっていたときから、何ら変わりません。

任天堂IPに触れる人口の拡大



- 加えて近年では映像、テーマパーク、モバイル、マーチャндаイズなど、幅広い分野に任天堂IPを展開しています。この取り組みを通じて、すでに当社のゲームを遊んでいた方だけでなく、一度ゲームから離れたお客様や、ゲームにあまり関心のないお客様との接点を継続的に生み出す努力を続けてきました。

映像



2023



2026



202X

- 映像分野では、当社自ら出資を行い、制作にも深く関与しながら複数の映画を企画・開発しています。
- 昨年4月には、イルミネーション様と共同で制作した『ザ・スーパーマリオブラザーズ・ムービー』を公開し、約1億7,000万人のお客様に劇場に足を運んでいただきました。ゲームプレイの経験を問わず、世界中の幅広い年代の方にご覧いただき、今まで以上に多くの方に「マリオ」に親しんでいただけました。
- この先の展開として、2026年4月中の劇場公開を目指して「マリオ」の新たなアニメ映画を制作しています。さらに、「ゼルダの伝説」の実写映画の企画開発を進めています。

テーマパーク



- また、任天堂のキャラクターやゲームの世界を全身で楽しんでいただける「スーパー・ニンテンドー・ワールド」がグローバルで展開されています。
- 2021年に大阪のユニバーサル・スタジオ・ジャパンでオープンした「スーパー・ニンテンドー・ワールド」は、その後、世界に向けても拡大し、2023年にはユニバーサル・スタジオ・ハリウッドでもオープンしました。
- 2025年5月22日には米国のオーランド、その後はシンガポールでのオープンを予定しています。また、「ユニバーサル・スタジオ・ジャパン」では、2024年中にドンキーコングをテーマにしたエリアがオープンする予定です。

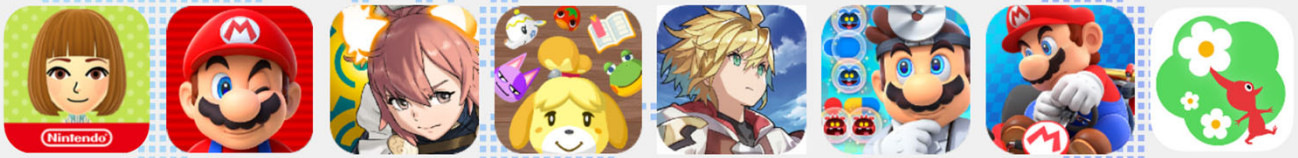
モバイルアプリ

164の国と地域で展開

ダウンロード数

9.2億以上

(2024年9月末時点)



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数の合計
『Pikmin Bloom』はNiantic社を配信元とするアプリです

- モバイルアプリは164の国と地域で展開しており、ゲーム専用機ビジネスでは届かない国と地域を含む、世界中の方に当社IPに親しんでいただくきっかけとなっています。
- これまでにご覧のようなアプリを展開し、当社を配信元とするアプリのダウンロード数の累計は、2024年9月末時点で9億2千万を超えています。

オフィシャルストア



- 直営のオフィシャルストアは、国内では「Nintendo TOKYO」「Nintendo OSAKA」「Nintendo KYOTO」、米国では「Nintendo New York」を展開しており、2025年には「Nintendo SAN FRANCISCO」をオープンする予定です。
- オフィシャルストアは、ゲーム機本体やソフトウェア、グッズなどを販売する場であると同時に、ゲームの体験やイベントなどもお楽しみいただける任天堂の情報発信拠点でもあります。
- 常設店舗に加えて、ポップアップストアの展開も進めています。昨年はソウル・シンガポール・香港、今年はパリ・チューリッヒ・ルッカといった欧州各都市や台北に展開し、お客様との接点を生み出しています。

ニンテンドーミュージアム



- 10月2日には京都府宇治市に「ニンテンドーミュージアム」をオープンしました。
- 「ニンテンドーミュージアム」は、花札からNintendo Switchにいたるまで、任天堂が発売してきた数多くの製品を通して、任天堂がつくり続けてきた娯楽の歴史を知り、体験できる場所となっています。



- オープンから約1か月が経過しましたが、多くのお客様に楽しい時間を過ごしていただきながら、当社のものでつくりに対する思い入れやこだわりをご体感いただけていると考えています。

任天堂IPに触れる人口の拡大



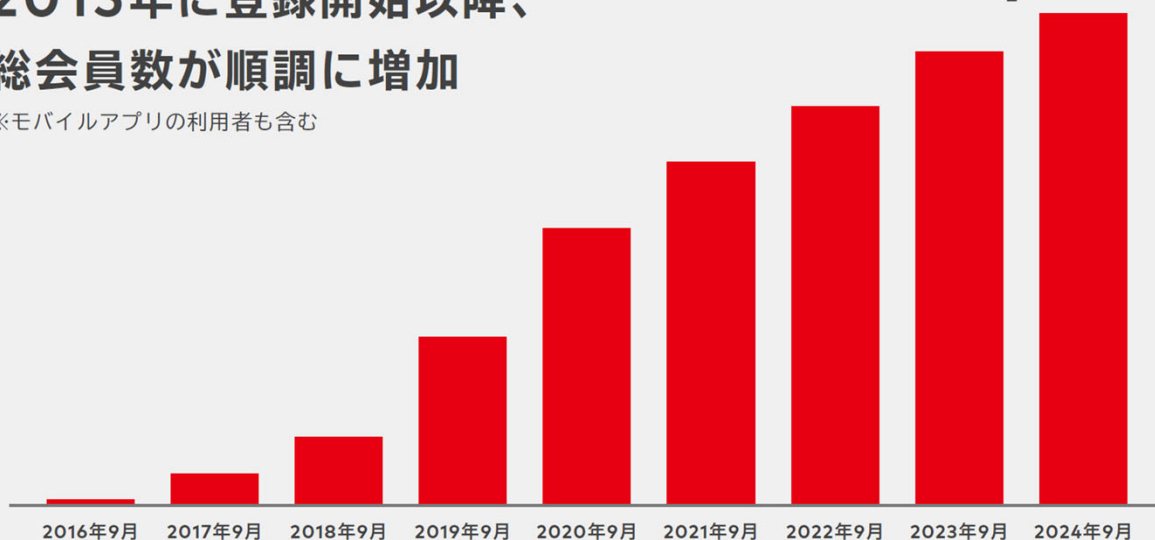
- ここまでご説明してきた「任天堂IPに触れる人口の拡大」においては、継続的にお客様との接点を生み出し、多くの方に任天堂IPへの愛着を深めていただきたいと考えています。
- そして、IPの展開を通じて、当社のゲームにも興味を持っていただけるよう努めています。
- こうした一連の取り組みを進めていく過程で、ニンテンドーアカウントを通じて、お客様一人ひとりと長きにわたる良好な関係を築いていきたいと考えています。

ニンテンドーアカウント

2015年に登録開始以降、
総会員数が順調に増加

※モバイルアプリの利用者も含む

3億6,600万



- ニンテンドーアカウントは2015年12月に登録を開始し、Nintendo Switchの広がりや、モバイルアプリなどをきっかけに多くの方に作成いただき、現在は3億6,600万アカウントを超えました。

ニンテンドーアカウント

お客様との長きにわたる関係を
保ち続けるために



購買履歴



セーブデータ



フレンド



体験履歴

- これまでも繰り返しお伝えしてきたように、さまざまなIP活用の取り組みの結果として、ゲームに触れていただいたお客様とは、ニンテンドーアカウントを介して長きにわたる良好な関係を築いていきたいと考えています。

今後の展望

任天堂IPの展開

付加価値のあるサービス

ニンテンドーアカウント



ハード・ソフト一体型
ニンテンドーDS・Wii



ハード・ソフト一体型
Nintendo Switch

ハード・ソフト一体型
Nintendo Switchの後継機種

..... 2004 2006 2017 20XX▶

- Nintendo Switchまでのゲーム専用機では、お客様のご購入履歴や、遊んでいただいた記録を、プラットフォームの世代を超えて持ち越すことは簡単ではなく、新しいゲーム機をお買い上げいただくタイミングでお客様との関係が一度途切れてしまっていました。
- Nintendo Switch以降は、ニンテンドーアカウントを基軸にしてお客様の大切な記録を引き継いでいくことで、プラットフォームを超えて、お客様と継続的につながる事が可能になりました。
- 当社は当期中にNintendo Switchの後継機種についてのアナウンスを行いますが、現在Nintendo Switchで遊んでいただいている1億人を超えるお客様との良好な関係を、ニンテンドーアカウントを用いて引き継いでいくことが、当社の未来にとって重要だと考えています。
- そのため、ニンテンドーアカウントをベースとしたサービスであるNintendo Switch Onlineについても、Nintendo Switchの後継機種で、引き続きご利用いただけるようにします。

Nintendo Switchの後継機種では、 Nintendo Switch向け ソフトウェアも遊べます

- そして、Nintendo Switchの後継機種では、Nintendo Switch向けソフトウェアも遊んでいただけます。
- これにより、すでにお買い上げいただいたお手元のゲームを継続して楽しんでいただくことも、Nintendo Switch向けに発売している豊富なラインアップの中から、次に遊ぶタイトルをお選びいただくことも可能となります。
- 本日お伝えしたNintendo Switchとの互換性を含む後継機種に関する詳しい情報は、後日改めてご案内いたします。

手元資金の活用とESG

- 最後に、手元資金の活用とESGについてお話しします。

手元資金の活用について

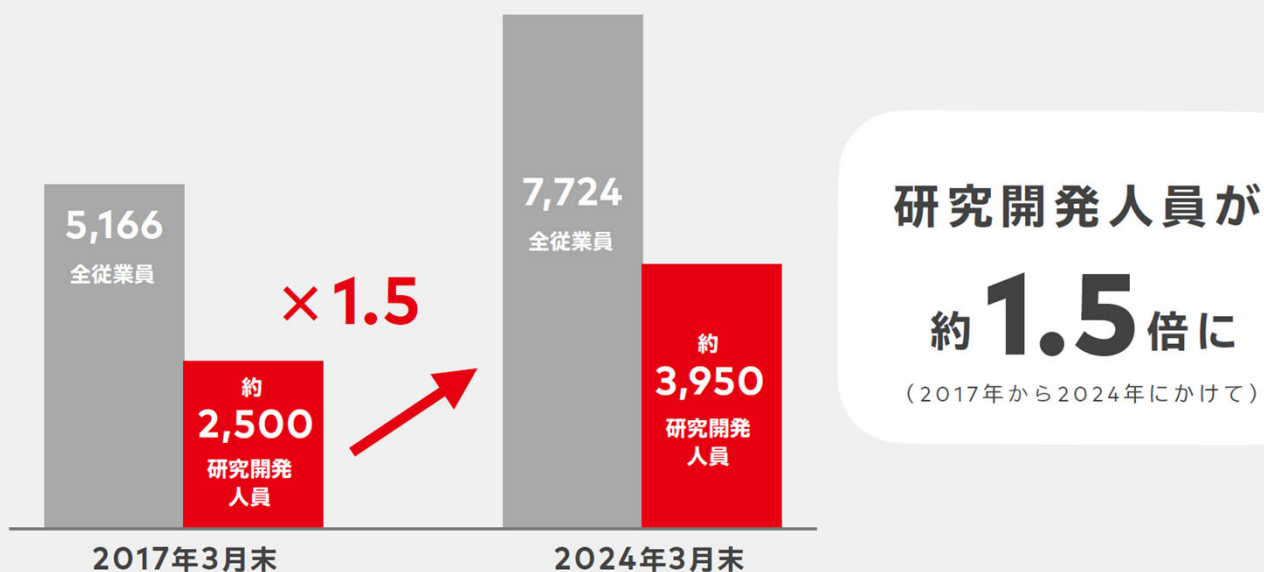
従来の研究開発投資・設備投資に加えて、強化に取り組む分野

分野	概要	金額規模	主な事例
ソフトウェア資産の蓄積 ゲーム	任天堂グループ内部のゲームソフトウェア開発体制の拡張・整備	最大 1,000億円	<ul style="list-style-type: none"> 本社第二開発棟（仮称）建設を通じた開発設備の増強 開発会社の子会社化
ゲーム以外の娯楽	映像などの、ゲームビジネスと親和性の高いビジネス機会を追求	最大 500億円	<ul style="list-style-type: none"> 映像コンテンツの継続的な制作体制に向けた資金活用 映像制作会社の子会社化
お客様との関係性を維持・拡大するための基盤	ニンテンドーアカウントを中心としたお客様との接点の強化・拡大、インフラ整備やパートナーシップ構築の推進	最大 3,000億円	<ul style="list-style-type: none"> ディー・エヌ・エー社との合併会社の設立 Eコマースサイトのブランド統一 Nintendo Switch Online サービスの拡充 アジア・南米地域でのニンテンドーeショップの開設 直営店舗の拡大

※ 2021年の発表後も継続的に議論を重ねており、金額規模は上記金額を超える見通し

- 以前より説明している通り、当社は従来の研究開発投資・設備投資に加えて、「ソフトウェア資産の蓄積」と「お客様との関係性を維持・拡大するための基盤づくり」を目的とした手元資金の活用に取り組んでいます
- 「ソフトウェア資産の蓄積」については、任天堂グループ内部のゲームソフトウェア開発体制の拡張を推進する、「ゲーム」分野での取り組みと並行して、ゲームビジネスと親和性の高い領域で、映像コンテンツに代表される「ゲーム以外の娯楽」のビジネスの機会も追求していきます。
- 「お客様との関係性を維持・拡大するための基盤づくり」については、ニンテンドーアカウントを中心に、お客様との接点を強化・拡大するために、インフラ整備やパートナーシップ構築の推進を行います。
- なお、2021年にこちらの計画について初めてお話しした後も、継続して議論・検討を重ねており、手元資金の活用は現在お示ししている金額規模を超える見通しです。
- 具体的には、「ゲーム」分野において、開発力のさらなる強化を目的に、本社第二開発棟（仮称）の設備への投資規模が当初の想定を大きく上回る見込みです。
- また、「ゲーム以外の娯楽」では、映画を始めとする映像作品を今後も継続的にお届けするために、当初想定を上回る資金活用を行います。

開発リソースの強化



- ゲーム分野では、任天堂グループ内部のゲームソフトウェア開発体制の拡張・整備に取り組んでいます。
- 採用活動の強化や、以前から協力関係にあったゲーム制作会社のグループ化などにより、開発人員の数が2017年から2024年にかけて約1.5倍に増加しました。

本社第二開発棟（仮称）



本社第二開発棟（仮称）の建設を通じた開発設備の増強

完成イメージ ※2022年4月リリース時のもの

- 開発拠点の拡大施策として、本社第二開発棟（仮称）を建設予定です。
- この本社第二開発棟（仮称）は、ソフトウェア開発のための設備と、ハードウェア開発のための研究開発施設を備える予定であり、今後の研究開発の強化を行う上で、重要な役割を担うと考えています。

開発リソースの強化

NINTENDO CUBE



Nintendo
Technology
Development

1-UP STUDIO



Nintendo
European
Research &
Development

MARIO CLUB



Nintendo
Software
Technology

MONOLITH SOFT

RETRO
STUDIOS

iQue®

SRD



NEXT LEVEL
GAMES™



NINTENDO
PICTURES

SHIVER



NINTENDO
SYSTEMS

2021年以降にグループ化

- ご覧いただいているのは任天堂の開発子会社一覧です。
- 2021年以降、ゲーム開発分野ではNext Level GamesやSRD、Shiver Entertainmentを、ゲーム以外の娯楽である映像分野ではニンテンドーピクチャーズを、お客様との関係性を維持・拡大するための取り組みではニンテンドーシステムズをそれぞれグループ化しました。
- さらなるM&Aの活用も否定しませんが、任天堂のものづくりの文化が十分に伝わるよう、自社組織の規模を有機的に拡大することに優先的に取り組んでいきます。

任天堂におけるESGへの取り組み

E (環境)

地球環境への配慮



気候変動への対応
エネルギー効率のよい製品の開発、再生可能エネルギーの利用、TCFD提言に沿った情報開示



資源の有効利用
部品や包装材の削減・小型化、輸送時に使用する資材のリユース、商品を長く使っていただくための修理・サポート

ステークホルダーとの協働

環境マネジメントシステムの構築・運用の要請、CO2排出量削減や環境負荷低減のための取り組みの確認

S (社会)

関わるすべての人を笑顔にする



安心して遊べる環境づくり
安全で壊れにくい設計のための社内標準の制定、ペアレンタルコントロール機能の導入、誰にとっても使いやすいデザインや機能の追求



サプライチェーン全体で進めるCSR調達活動
任天堂CSR調達ガイドライン、サプライチェーン・デューデリジェンス、責任ある鉱物調達、RBA[®]加盟
※グローバルサプライチェーンにおける社会的責任を推進する企業同盟



社員一人ひとりが力を発揮できる環境づくり
多様性、公平性、インクルージョン、働きがいのある職場づくり、「任天堂DNA」に基づく人材の育成・開発

G (ガバナンス)

透明性の高い経営の実現

取締役会の多様性の確保と実効性の向上
女性取締役や外国人取締役の選任、1/3以上の社外取締役の選任

指名・報酬の決定プロセスの客観性・透明性の向上
任意の指名等諮問委員会の運営
株式報酬制度の導入

公平かつ適時適切な情報開示
決算説明会・経営方針説明会の開催、英訳版資料の公開

株主との対話機会の充実
国内外の機関投資家との対話の機会を積極的に創出

- また、当社は「任天堂に関わるすべての人を笑顔にする」ことを目標に、引き続き当社らしいESGの取り組みを通じて、世界中に住む人々や社会、環境に貢献していく考えです。
- 環境分野に関しては、オフィスにおける環境配慮はもちろん、設計から販売後の修理・サポート、リサイクル対応に至るまで製品に関するさまざまな側面において、環境負荷低減に取り組んでいます。
- 社会分野に関しては、壊れにくい製品設計のための社内標準の制定や、ペアレンタルコントロール機能の導入など、お客様に安心してゲームを遊んでいただけるようなさまざまな取り組みを行っています。また、任天堂CSR調達ガイドラインを定めるなど、サプライチェーン全体でCSR活動を推進しています。
- 社員に向けた取り組みにおいては、制度の充実や利用促進などに努めて、社員一人ひとりが個々の強みを活かし最大限に力を発揮できる環境を提供する努力をしています。これからも、娯楽を通じて世界中の人々を笑顔にするために、「社員に求める人材像」として、独創性・柔軟性・誠実さという「任天堂DNA」を大切にし、継承していきます。
- ガバナンス分野では、女性取締役や外国人取締役の選任による取締役会の多様性の確保や、株式報酬を含め報酬制度の客観性・透明性の確保を図っています。また、公平かつ適時適切な情報開示にも努めるとともに、国内外の幅広い機関投資家との対話の機会を積極的に創出し、当社への理解促進に努めています。

お客様との良好な関係を築き、 未来へとつなぐ

- 親子孫の3世代にわたるお客様のご期待に、「圧倒的に面白い独自の娯楽体験」でお応えする
- IPの展開や付加価値のあるサービス展開により、おもてなしを絶やさない
- 安全・安心なブランドを目指し、商品やサービスの展開、情報発信を行う

- 当社はこれからも「圧倒的に面白い独自の娯楽体験」でみなさまのご期待にお応えしていきます。そのためにも、ハード・ソフト一体型のユニークな製品やサービスを作り続け、ホームエンターテインメントの分野において、確固たる地位を築いていきたいと考えています。
- それに加えてIPの展開や付加価値のあるサービスをご提供することや、安全・安心なブランドを目指していくことにも取り組み、お客様との世代を超えた信頼関係を築いていけるよう努力を続けてまいります。

娯樂を通じてお客様を笑顔に



- 私たちは、これからもお客様一人ひとりと長期的な関係を築くことに努め、任天堂らしい娯樂の提案を通して、一人でも多くのお客様に笑顔になっていただけるよう、取り組んでまいります。



- 本日のプレゼンテーションは以上になります。ご視聴いただきましてありがとうございました。