

MARIO
000000

1X00

WORLD
1-1

TIME

SUPER

Nintendo.

©1985 NINTENDO



玉澤 薫
西川 幹浩
森 智志

1990年代家庭用ゲーム市場は任天堂の天下だった

ファミコンなどイタのライフスタイルを変える商品さえも任天堂の天下だった



しかし...

発表計画

第一回

- ・ 任天堂を選んだ理由
 - ・ 経営理念
 - ・ CSR
 - ・ 歴史

第二回

- ・ 国内での任天堂
- ・ 海外での任天堂

第三回

- ・ ライバル会社との比較
 - ・ 今後の展望

歴代の据え置きゲー

Nintendo

SONY

その他

1983



1990



1996



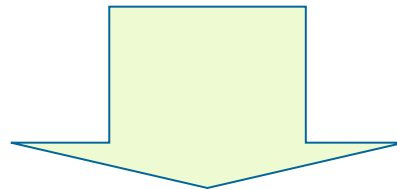
1998



商品の特化の方向性の違いが明確に

選んだ理由

- 日本を代表するアミューズメント会社
- 家庭用ゲームハード シェア世界1位
- PSに市場をとられていたが、Wii・DSの好成績により挽回した企業であるため。



マーケティングの成功が要因といわれている

Philosophy of Nintendo

社名の由来

任天 ... 運を天に任せる



運は天に任せて与えられた仕事に全力で取り組む

企業理念・社訓

存在しない

時代に社風に縛られない自由な発想を

経営理念がホームページにないゲーム会社

Nintendo®

のほかに…

掲載あり



掲載なし

KONAMI

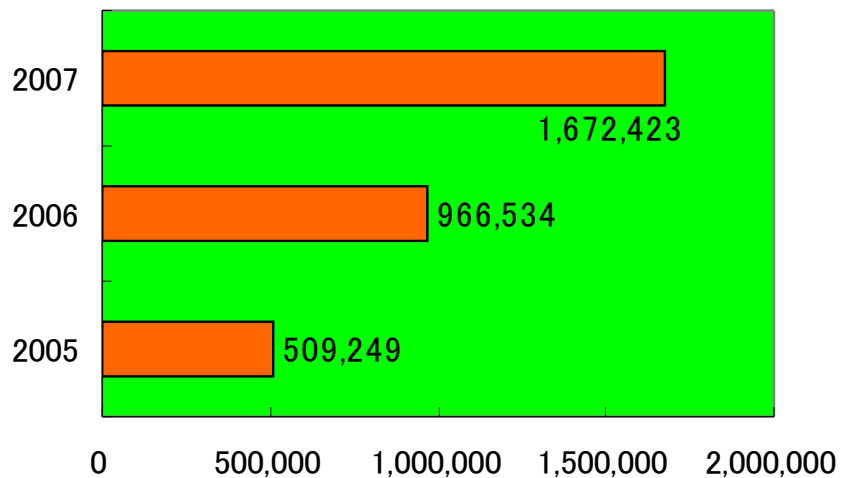


SQUARE ENIX JAPAN

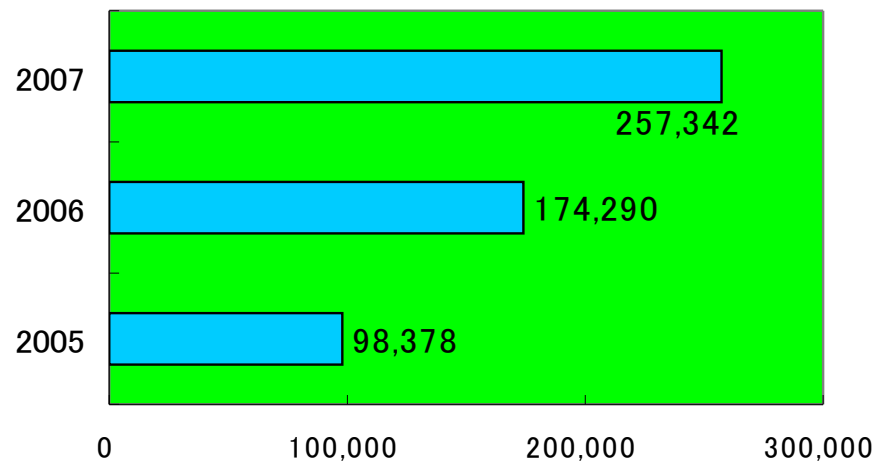
テレビゲームを重視する会社ほど掲載なし

2006年以降DSとWiiの大ヒットで売り上げ大幅にアップ

売上高



当期純利益



任天堂のCSR

任天堂にかかわるすべての
の人が笑顔になるように

安全な商品

環境

ステークホル
ダー

任天堂のあゆみ

これまでの流れ



国内

1889

「任天堂骨牌」として創業

1989

家庭用ゲーム機「ファミコン」発売

1989

携帯ゲーム機「ゲームボーイ」発売

1990

家庭用ゲーム機「スーパーファミコン」発売

1994

- SCE)に家庭用ゲーム機
- 世界トップシェアの座を奪われる

1996

「ニンテンドウ64」を発売

2004

「ニンテンドーDS」を発売

2006

「ニンテンドーDS Lite」
「Wii」を発売

海外

1990

旧西ドイツに現地法人(NOE)を設立

2003

中国に現地法人を設立

A decorative background featuring a large green rounded rectangle in the center. To the left, there are three balloons: a light green one at the top, a light blue one in the middle, and a light purple one at the bottom. Each balloon has a string and is surrounded by small yellow triangular streamers.

御静聴ありがとうございました