

任天堂株式会社

千明 悟

渡辺 太郎

小河原 暖子

林田 奈穂子

竹迫 慶子

宮本 直樹





任天堂を選んだ理由

- 任天堂は誰もが知っていて、体験したことのある企業であるため。
- エンターテインメントの場において、日本のゲーム産業は世界に誇れる技術・おもしろさがあり、とりわけその起源ともいえる「ファミリーコンピュータ」を開発した任天堂に興味を持ったため。





今後の流れ

- 1回目……任天堂とは
「任天堂の国内戦略」
- 2回目……「グローバル戦略」
- 3回目……「まとめ」





会社概要

- **商号** 任天堂株式会社
(英語名 Nintendo Co.,Ltd.)
- **事業内容** 家庭用レジャー機器の製造・販売
- **創業** 明治22年9月23日
- **設立** 昭和22年11月20日
- **創業者** 山内 房治郎 (現社長 岩田 聡)
- **資本金** 10,065,400,000円
- **本社** 京都市南区上鳥羽鉾立町11-1



任天堂の歩み

- 1977年にアメリカでアタリが発売した家庭用ゲーム機「アタリVCS」は1980年代に爆発的な大ブームを呼び、82年までにアメリカで1500万台の普及を記録した。それは「カセット式」を採用した家庭用ゲーム機で、カセットを変えればまた新しいソフトが遊べるような仕組みになっている。任天堂の手掛けてきた「ソフト内蔵方式」ではない。
- 中途半端な機能性（弱い映像・音声表現）もあり『こんなもん、日本では通用せえへん。』と低い評価をしていた山内社長も、この大ブームを見て考えを変えることになる。

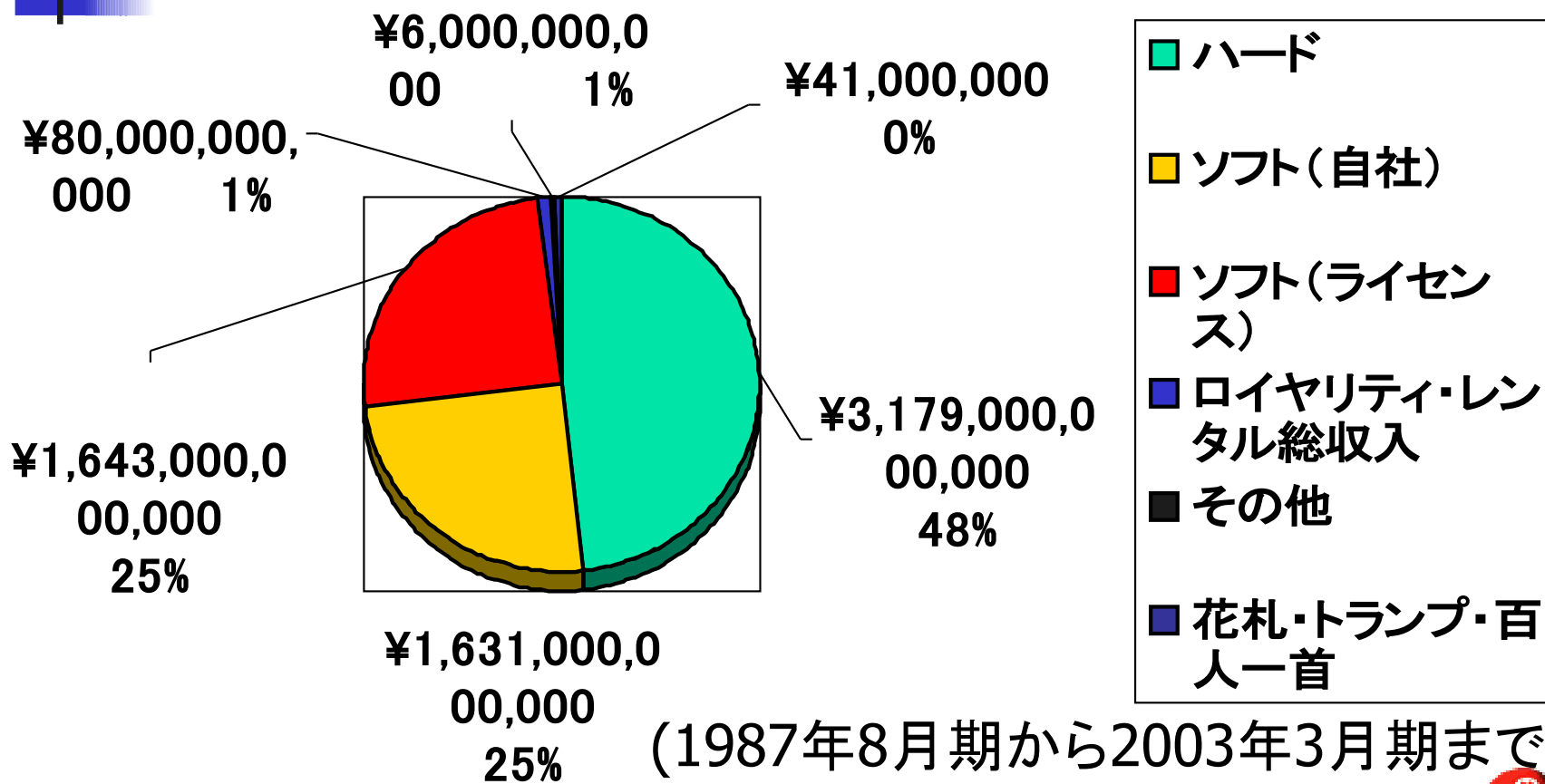


任天堂の歩み

- 「ゲーム&ウォッチ」の世界的な大ヒットで資産を蓄えた任天堂。やがてその力をアーケードゲームへ移行、「ドンキーコング」シリーズ、「マリオブラザーズ」「アイスクライマー」「レッキングクルー」「バルーンファイト」等ヒット商品を生んでいく。
- こうして任天堂はゲームのハード・ソフト両輪の力を養い、ノウハウを積み重ね、そして新たな「マルチソフト型家庭用ゲーム機」の開発を始める。



任天堂売上累計内訳





任天堂の業績

- 平成16年度 売上高 515,292百万円
- 平成17年度 売上高
509,249百万円
前年度比 $\Delta 1.2\%$
- 平成16年度 経常利益 145,292百万円
- 平成17年度 経常利益
160,759百万円
前年度比 10.6%増





グローバル戦略での好機

2004年度 連結決算売上高は微増(0.1%)

BUT 純利益 前年度比 163.3%増

理由：ニンテンドーDSの好調

+

外貨建て資産の為替差益





NINTENDO IN THE WORLD

- 任天堂の支社はアメリカ、ヨーロッパ、アジアなど世界各国にあり、各国への流通は任天堂本社、またはNINTENDO EUROPEやその他のディストリビューターを挟むことにより、グローバル展開している。
- 最近では06年7月、韓国において販売子会社『韓国任天堂』を設立したばかりだ。



任天堂のハード製品



New front light screen

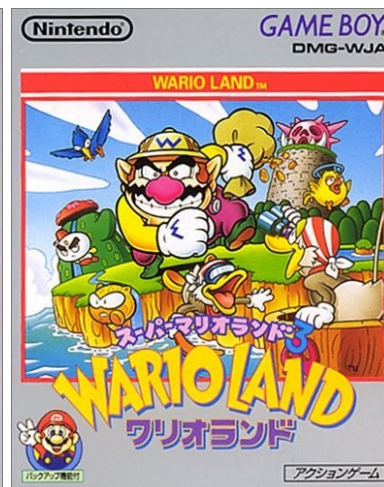
New compact size

Rechargeable battery

Plays all Game Boy Advance games



販売ソフトの多様化





同業他社とサード・パーティー

- マイクロソフト
- ソニー・コンピューターエンターテインメント
- サード・パーティーとして
バンダイ、カプコン、スクウェアエニックス、
アスキー、タイトー、コナミ、etc...





ハードとソフトの関係

- 任天堂にとって切り離すことができないのがサード・パーティーである。
- ソフトを制作するにはハードの規格に合わせなければならない。また、ハードが売れるには、魅力的なソフトが必要になってくる。
- 任天堂は、ライセンスをソフト制作会社に与えることによって、ソフトの販売の許可するとともに、それによって違法ソフトの氾濫を防いだ。又、ライセンスによる利益も獲得する。





NINTENDO 64とPLAY STATION

- (SCE) PLAY STATION (94年)

32bit 家庭用ゲーム初の3DCGを採用。

ソフトもROMカセットではなく、CD-ROMで読み込む。そのため時間がかかる。

- (任天堂)NINTENDO 64 (96年)

64bit 従来のROMカセットを使い、読み込みに時間をかけない。3D高画質のすごさ。





NINTENDO 64の敗北

- PLAY STATIONがゲーム業界のハードにおけるシェアを奪う。それまでファミコン・スーパーファミコンで築きあげた地位を奪われる。
- 敗因
 - ⇒ソフトの価格差
 - ⇒サード・パーティーの離別



新型『Wii』

- 06年12月、任天堂は新型ハードの『Wii』を販売する。競合相手にSONY『PLAY STATION 3』、Microsoft『X-BOX 360』がある。

⇒しかし、『Wii』ではスペック競争から身を引き

、
女性や高齢者など初心者にとっつきやすく、
熟練者には驚きを与える様な仕様になっている。
これによって、ゲーム市場の拡大を目指





参考資料

- 任天堂ホームページ(2006年10月15日)
<http://www.nintendo.co.jp/>
- Sony computer entertainment(2006年10月15日)
<http://www.scei.co.jp/>
- Nintendo INSIDE (2006年10月15日)
<http://www.nintendo-inside.jp/>
- 日本経済新聞 2006年5月10日朝刊
- 日経産業新聞 2006年5月26日
- IT media News (2006年10月16日)
<http://www.itmedia.co.jp/news/articles/0505/26/news07>



ご清聴

