

任天堂とソニーの経営戦略

2018-11-27 3FG5389 ゆき

目次

まえがき

1. 企業概要・沿革

1.1 企業概要

1.2 企業沿革

2. 企業成長

2.1 任天堂の成長

2.2 ソニーの成長

3. 経営戦略

3.1 任天堂の経営戦略

3.2 ソニーの経営戦略

4. 今後期待したいこと

参考文献

まえがき

家庭用ゲームは日々進化し、近年はソーシャルゲームだけで満足する消費者が出てきたため昔からあった据え置き型ゲーム機や携帯型ゲーム機を買わないという消費者も出てきている。それでもなお家庭用ゲーム機の需要はまだ十分にある。この論文は、家庭用ゲーム機を開発・販売していて且つ日本で特に知名度が高い任天堂とソニー(SIE)の企業成長や企業戦略を踏まえ、違いを比較しながら、今後の期待や考察を述べたものである。

1. では、企業概要・沿革について述べる。
2. では、企業成長について述べる。
3. では、経営戦略について述べる。
4. では、1.・2.・3. を踏まえたうえで今後の展望や期待について述べる。

1. 企業概要・沿革

1.1 企業概要

任天堂株式会社と株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの企業概要を述べる。

任天堂株式会社

代表取締役社長 古川俊太郎

設立 1947年11月20日（創業 1889年9月23日）

資本金 10,065,400,000円

創業時は主に花札やトランプの製造をしていた。現在は、主にゲーム機やコンピュータゲームの開発・製造・販売を行っている[1]。TOPIX Core30の構成銘柄の1つである[2]。

株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント

代表取締役社長 小寺 剛

設立 2010年4月1日（会社分割）, 2016年4月1日（会社統合）（創業 1993年11月16日）

資本金 110,000,000円

「プレイステーション」に関するハードウェア、ソフトウェア、コンテンツ、ネットワークサービスの企画、開発、販売を行っている[3]。

1.2 企業沿革

任天堂株式会社と株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの企業沿革を述べる。

任天堂

1947年、京都市東山区今熊野東河原町に株市会社丸福を設立。

1951年、任天堂骨牌株式会社に社名変更する。

1952年、京都市内に分散していた製造所を、京都市東山区福稲植高松町にまとめ、工場を設置。

1961年、東京都千代田区に東京支店を設置。

1963年、任天堂株式会社(現商号)に社名変更。

1970年、大阪証券取引所市場第二部および京都証券取引所に株式上場。

1980年、アメリカ、ニューヨーク州に現地法人 Nintendo of America Inc. を設立。

1982年、アメリカ、ワシントン州に新たに現地法人 Nintendo of America Inc. を設立し、既存のニューヨーク州法人を吸収合併する。

1983年、東京証券取引所市場第一部に株式を上場。

1990年、ドイツに現地法人 Nintendo of Europe GmbH を設立する。

2000年、本社を京都市南区上鳥羽鋒銚立町11番地1(現在地)に移転。

2017年、東京都台東区に任天堂販売株式会社を設立する[4]。

2. 企業成長

2.1 任天堂の成長

任天堂のハードウェアの特徴は、その時代ごとの先端技術を取り入れる努力をしつつ、なるべく低価格で販売できる工夫をする[5]。

2.2 ソニーの成長

ソニーのゲーム機設計の特徴は性能と先端技術へのこだわりである[5]。

3. 経営戦略

3.1 任天堂の経営戦略

「人々を笑顔にする娯楽をつくる会社」であり続け、「任天堂 IP に触れる人口の拡大」つまり、任天堂がつくるキャラクターやゲームの世界観により多くの方に触れることによって、自社の企業価値を向上させていくことを基本

戦略にしている[6]。

3.2 ソニーの経営戦略

プレイステーションブランドの確立と、ゲーム&ネットワークサービス事業の基盤を一層強固にし、プレイステーションプラットフォーム上で提供するエンタテインメントの価値をさらに高めること。また、SIEの社員と共に、ビジネスパートナーとの連携を一層強化し、ソニーグループの関係部門とも協力し、顧客に今まで以上に楽しめるプレイステーションならではのインタラクティブエンタテインメント体験を提供することを基本指針にしている[7]。

4. 今後期待したいこと

画質のソニー、面白い発想の任天堂だと私は思います。それぞれの長所を最大限に活かして、ソニーは現在発売されているPSVRが進化して今よりもよりリアルな仮想世界の体験、任天堂は今あるNintendo Switch×段ボールとはまた違う新しい掛け合わせを見たいです。

ソニーが発売をしている、PSVRがもっと進化して、まるで仮想世界にいるような体験ができるものができると面白いなと思います。

ソーシャルゲームじゃできないことを、これからもどんどん作ってほしいです。

謝辞

卒業論文の作成にあたり、丁寧な指導、助言をしてくださった先生、また、読みながら議論をし、指摘や助言をしてくれたゼミ生に心から感謝申し上げます。

参考文献

- [1]任天堂会社情報, <https://www.nintendo.co.jp/corporate/index.html>,
参照日 2018-11-27
- [2] TOPIX ニューインデックスシリーズ／東証規模別株価指数,
https://www.jpx.co.jp/news/1044/nlsgeu000003171a-att/mei_12_size.pdf, 参照日 2018-11-27
- [3]SIE 会社概要, <https://www.sie.com/corporate.html>,
参照日 2018-11-27
- [4]任天堂第 78 期有価証券報告書,
https://www.nintendo.co.jp/ir/pdf/2018/security_q1803.pdf,
参照日 2018-11-27
- [5]日経 BP 社ゲーム産業取材班, 日本ゲーム産業史 ゲームソフトの巨人たち,
日経 BP 社, 2016. 12. 20
- [6] 任天堂 社長メッセージ,
<https://www.nintendo.co.jp/ir/management/message.html>,
参照日 2018-11-27
- [7] ソニー・インタラクティブエンタテインメントの新経営体制について
<https://www.sie.com/corporate/release/2017/171003.html>,
参照日 2018-11-27