

任天堂

松崎 智也

(2019 年度入学 鈴木ゼミ 3 期生)

近年、家庭用ゲーム機が進化し、日本のゲームは世界に誇るものの一つである。日本の多くの大手ゲーム会社は、誰もが一度は聞いたことがあるほど認知されている。ソニー、任天堂、バンダイナムコなど多くある。その中の任天堂は京都にゆかりがある会社である。

1. 任天堂の歴史

任天堂は京都府京都市に本社を置く家庭用のレジャー機器の製造から販売まで行っている会社である。1889 年に創業し、娯楽に関する様々な事業を展開している。創業以来、多くの種類の玩具を製造しており、特に花札は創業初期から現在に至るまで、製造から販売まで行っている。また、様々なゲームも製造から販売まで行っている。

(1) テレビゲーム 15 [カラーテレビゲーム]

1977 年に発売され、内容は主にテニス又は卓球ゲームの類で「テニス A」「テニス B」「ホッケー A」「ホッケー B」「バレー A」「バレー B」「ピンポン」「射撃」の計 8 つのスイッチがあり、「射撃」以外はシングルス、ダブルスを選択し、合計で 15 種類となる。ケーブルで接続されたコントローラーが 2 個あり、それぞれのプレイヤーはコントローラーを手に持って操作することができた。

(2) ゲーム&ウォッチ

1980 年に発売され、任天堂開発による初の携帯型ゲーム機である。難易度低めの game A と難易度高めの game B のどちらかで遊ぶことができる。また、ゲームをしない間は時計として使え、これが商品名「ゲーム&ウォッチ」の由来である。

(3) ファミリーコンピュータ

1983 年に発売され、略称はファミコンである。同時代に発売されたゲーム機の中で最多出荷台数を記録した。数多くの人に認知され、出版や音楽などの他業種にも影響を与えた。また、この時にスーパーマリオブラザーズが発売された。

(4) ゲームボーイ

1989 年に発売され、日本において 1280 万台以上売り上げた携帯型ゲーム機である。任天堂の携帯型ゲーム機の 2 つ目にあたる。また、ROM 交換方式のゲーム機であり、1996 年にゲームボーイ用ソフト「ポケットモンスター赤・緑」が発売され、ポケモンシリーズの大ブームが起こった。

(5) スーパーファミコン

1990 年に発売された。ファミリーコンピュータの後継として開発され、ファミリ

ーコンピュータに続き、最多出荷台数を記録した。最高売り上げソフトとして、スーパーマリオカートがある。

(6) NINTENDO64

1996 年に発売された。1990 年代中期当時「次世代機」と呼ばれたゲーム機の一つで、任天堂としては初めて本格的な 3D ゲームに対応し、「スーパーマリオ 64」など 3 次元空間を自由に体感でき、その操作性を売りにするゲームが多数登場した。

(7) ニンテンドーDS

2004 年に発売された携帯型ゲーム機である。折り畳み式で二つの液晶画面がある。ニンテンドーシリーズの初代機となり、このシリーズは 2016 年までの 12 年間にわたって発売された。

(8) Wii

2006 年に発売された。Wii はゲーム人口拡大のためにつくられた。これまでコントローラーと違った形になっている。また、Wii Fit など今までと変わったゲームが発売された。その結果、任天堂の据え置き型ゲーム機では初めて 1 億台を超える出荷台数を記録した。

(9) Nintendo Switch

2017 年に発売された。本体に取り外し可能な joy-con が付いており、いつでも、どこでも、みんなで一緒に楽しむことができる。据え置き型ゲーム機でありながら携帯型ゲーム機になる。



(1) テレビゲーム 15 (2) ゲーム&ウォッチ (3) ファミコン (4) ゲームボーイ (5) スーパーファミコン



(6) NINTENDO64 (7) ニンテンドーDS (8) Wii (9) Nintendo Switch

2. 任天堂の経営方針

任天堂はホームエンターテインメントの分野で、健全な企業経営を維持しつつ新しい

娯楽の創造を目指す。事業の展開については、世界のユーザーへ、かつて経験したことのない楽しさ、面白さを持った娯楽を提供することを最も重視している。また、ホームエンターテインメント業界は、常に新しい楽しさと面白さを持った商品を提供することが求められている。任天堂はそれを追求することで、継続性のある健全な成長と利益の増加による企業価値の向上を目指す。

3. まとめ

任天堂のゲーム機の特徴は、その時代ごとの最新技術を取り入れてきた。ターゲット層は子供から大人までと幅広く、誰が遊んでも楽しめるようなデザイン、システムを導入していると感じられた。テレビゲーム 15 の時代から複数人で遊ぶことができる仕様になっている。また、Wii のような変わったデザインのゲームをつくることは、ゲームに馴染みのない層を取り込もうとする工夫がある。マリオなどの任天堂オリジナルキャラクターは世界でも知られていることが多く、だから任天堂という会社の認知度が高い要因の一つになっているのではないだろうか。

参考文献

- ・ 任天堂HP「会社情報：会社の沿革」

<https://www.nintendo.co.jp/corporate/history/index.html>

- ・ カラーテレビゲーム-ウィキペディア

<https://ja.m.wikipedia.org/wiki/%E3%82%AB%E3%83%A9%E3%83%BC%E3%83%86%E3%83%AC%E3%83%93%E3%82%B2%E3%83%BC%E3%83%A0>

- ・ ゲーム&ウォッチ-ウィキペディア

<https://ja.m.wikipedia.org/wiki/%E3%82%B2%E3%83%BC%E3%83%A0%26%E3%82%A6%E3%82%AA%E3%83%83%E3%83%81>

- ・ ファミリーコンピュータ-ウィキペディア

<https://ja.m.wikipedia.org/wiki/%E3%83%95%E3%82%A1%E3%83%9F%E3%83%AA%E3%83%BC%E3%82%B3%E3%83%B3%E3%83%94%E3%83%A5%E3%83%BC%E3%82%BF>

- ・ ゲームボーイ-ウィキペディア

<https://ja.m.wikipedia.org/wiki/%E3%82%B2%E3%83%BC%E3%83%A0%E3%83%9C%E3%83%BC%E3%82%A4>

- ・ スーパーファミコン-ウィキペディア

<https://ja.m.wikipedia.org/wiki/%E3%82%B9%E3%83%BC%E3%83%91%E3%83%BC%E3%83%95%E3%82%A1%E3%83%9F%E3%82%B3%E3%83%B3>

- ・ NINTENDO64-ウィキペディア

<https://ja.m.wikipedia.org/wiki/NINTENDO64>

・ ニンテンドーDS-ウィキペディア

<https://ja.m.wikipedia.org/wiki/%E3%8B%B3%E3%86%B3%E3%89%E3%BCDS>

・ Wii-ウィキペディア

<https://ja.m.wikipedia.org/wiki/Wii>

・ Nintendo Switch-ウィキペディア

https://ja.m.wikipedia.org/wiki/Nintendo_Switch

・ 株主、投資家向け情報：経営方針

<https://www.nintendo.co.jp/ir/management/policy.html>