

任天堂を今回選んだ訳

08/8/23 大下光雄

- * 当方はゲームをしたことは一度もありません。世間でゲームとか社名がしばしば騒がれていてどういう事なのだろうと言う好奇心はありました
- * 風評では今一、分からないことが多々ある会社 なのかなあ-と思ってきました
- * 実際特に、所在地、会社 の規模、経営、生産・販売は独特なのかと思ってました
- * 本社ビルは横を通り過ぎたことがあったのでこのビルはさすがだとは知っていた
- * 今回、少しは調べていって感じたことは次のとおりです
 - 現在の会社にしたのはほぼ 100 パーセントで3代目の山内博氏の采配による
 - 本人はあまり喋らないようだが、ゲームの世界は自分が一番知っていると自分では確信し相当な自信を持っている。実際あらゆる行動をしてきているようだ
 - 同時にベースである娯楽業界を深く深く知り尽くしている
- * 今回初めて p/c 上で検索してみると確定版と言ったようなレベルの会社物語のようなものは無かった。しかし、マイナーな(ファンレベルの方が書いたものが多いと察しできる)断片的なものは多数あった
- * ただし、まとまったものとしては有価証券報告書、HP が抜きこんでいた
- * 調べて考えてみると
 - 娯楽に関する考え方は山内博氏の言うとおりに、飽きられないよい作品・製品か否かで天国か地獄になる。これはソフト会社 との提携等も含め最優良会社との関係づくりになる。このことは、優良作品とは本来数多くはないから結果、極少数の会社 との関係づくりになり、それで世に出た商品が大ヒットを飛ばし一人勝ちしてきた。これは戦略的にも当然のサクセスストーリーとも言える
 - 購買層は子供・若者がスタートで、現在のように万人向けという、従来から娯楽業界にある念願が達成されたのはつい最近のこと
 - 価格の設定、機器の性能レベル等も以上の購買層が買える範囲内を固執している
 - 会社の形態としファブレス型なのが以上の結果に多分に影響している。ヒットづくりに目が効く従業員をある程度の数抱え相当に柔軟な制作体制なのだろう。従業員の処遇は上、優秀な学生も確保している、育成のシステム等は今回は分からなかった。ダイレクター的職種が多いと察せられそのレベルをこなせる能力の人材が揃っているのだろう。
 - この状態を今後ともキープできるか否かは当然分からない。高収益過ぎることで世間から何らかな横槍があるかもしれない。但し、購買層は今でも若者が多い(特に日本だけではなく海外も)ことを考えると BtoB、BtoC の成人対応企業よりは少しはやり易いかもしれない
- * 私達(MBF)の今後の考えられる展開としては
 - 山内博氏は見学に行っても出てこないタイプか。少々話しても話し尽せないし、

簡単には誰にも分からないと言う考えを持っていそう。現社長の説明はきけるかも。

以上