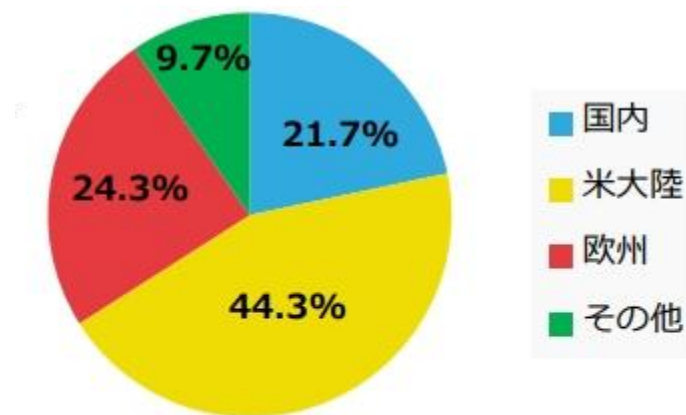


任天堂 기업분석

(1 어떤 사업을 하고 있는지)

- 매출 총 16,718 (1억 ¥), 해외 매출 비중 총 78.3%로 매우 높음, 북미 44.3%로 최고 비중
 - 게임 하드웨어·소프트웨어: 15,678
 - 모바일·IP 관련: 927
 - 기타 (스토어 상품 등): 112



海外売上高比率78.3%

- 게임 소프트웨어 개발 + 전용 하드웨어 제조 및 판매
- 자사 IP 접근 인구 확대를 위해 영화, 어뮤즈먼트 등의 미디어믹스로 사업 확장

(2 어떤 사업적 리스크를 가지고 있는지)

- PC 게임 플랫폼(예: Steam), 구독형 게임 서비스(예: 경쟁사 Microsoft의 Xbox Game Pass), 클라우드 게이밍 등 차세대 게이밍 플랫폼의 성장으로 인한 하드웨어 시장 축소 가능성
- 경쟁사 대비 낮은 하드웨어 사양과 좁은 서드파티 풀로 인해 자사 IP 기반 퍼스트 파티 히트작의 판매량이 실적에 주는 영향이 큼
- 높은 해외 매출 비중으로 환율 변동의 영향을 받기 쉬움

(3) 경쟁사는 어떤 곳인지

- Sony Group (Sony Interactive Entertainment)
 - 닌텐도 대비 다소 높은 사양의 경쟁 하드웨어(Playstation 시리즈)
 - 닌텐도 대비 마니아층의 수요가 높은 독점 IP 및 게임 시리즈 보유, 본사 및 개발 스튜디오 대부분은 해외에 위치
- Microsoft (Microsoft Gaming)
 - 닌텐도 대비 다소 높은 사양의 경쟁 하드웨어(Xbox 시리즈) 보유
 - 다양한 독점 게임 시리즈 보유, 본사 및 개발 스튜디오는 해외에 위치
 - 차세대 플랫폼: 구독형 게임 서비스 Xbox Game Pass
 - 차세대 플랫폼: 클라우드 게이밍 서비스 Xbox Play Anywhere
 - 최근 Activision Blizzard 인수 합병으로 게임 시장 점유율 및 영향력 확대

(4) 경쟁사와 비교한 강점과 약점

- 강점
 - 강력한 자사 독점 IP (포켓몬스터, 마리오, 젤다의 전설 등) 보유
 - 독특한 플레이 방식과 개성을 가진 하드웨어
 - 회사 이념에 부합하는 대중적이고 접근하기 쉬운 게임으로 차별화된 상품성 확보
 - 차별화된 개발 철학·경영 방침으로 단순 게임 소비자층 이상의 폭넓고 다양한 고객 보유
- 약점
 - 다소 뒤떨어지는 하드웨어 사양
 - 독특한 하드웨어 → 하드웨어 사양 부족과 합쳐져 개발 면에서의 까다로움 → 좁은 서드파티 풀

- 최신 플랫폼으로의 확장이나 전환에 소극적

(5) 경영자의 키워드와 나의 키워드 매치성 설명

- '남과 다른 것, 다른 것이야말로 가치가 있다', '독창'의 정신을 가장 중시하고 있다. → '닌텐도 DNA'
- '독창성', '유연성', '성실성'이라는 닌텐도의 DNA
- 닌텐도는 다양한 분야의 지식과 경험을 가진 개성적인 인재를 찾고 있습니다.
- 어려운 일도 결단력으로 맞설 수 있고, 적극적으로 도전해 나가며, '독창성'의 정신을 공유하는 분들과 함께 일할 수 있기를 기대합니다.
- 독창성:

독창성 :

아이디어가 고3 입시 미션을 했을 때, "그림과 유쾌하다", "서과 색칠이 재미있다"는 편지를 주로 들었다. 당시 만화·애니메이션 입시작에서 유행하는 스타일은 높은 밀도의 반실사 그림이었기에, 나의 그림과 발상은 좋은 평가를 받기 어려웠다. 어떻게든 유행하는 스타일에 맞게 노력하여 당시 지망했던 대학과 학과에 합격하는 데에는 성공했으나, 역지로 만든 스타일과 스토리로는 좋은 성과를 내기 힘들었다. 그로 인해 대학 성적은 떨어지고, 당시 참가했던 여러 공모전에서도 성과를 내지 못해 자신감 하락을 겪었다. 이후 한동안 아르바이트와 작곡에 집중하여 성과를 얻은 나는 어느정도 자신감을 찾았으나, 아직 나만의 스타일이 확립되지 않은 상태에서 만화창작전공 졸업작품을 제작해야 하는 상황에 놓인다.

나는 명절 가족 모임에서 사촌 동생과 놀아 주던 중, 그 아이가 가져온 그림책을 함께 보았다. 나는 놀랐다. 그림책은 유쾌한 발상과 정감까지 많은 그림으로 이루어져 있었는데, 그 자체를 개성이나 재미 포인트로 삼고 있었다. 나는 나의 개성을 고정하기보다는 받아들이고 오히려 발전시켜 나의 독창적인 스타일로 만들어 보기로 했다.

나는 도서관 아동자료실에서 주말마다 자원봉사를 해 보기로 했다. 반납된 책, 아이들이 보고 놀랄 책들을 정리하며 아이들 이 주로 읽고 관심 있는 동화책·그림책·학습 만화가 어떤 것들이지 알게 됐고, 그것들의 그림을 모작해 보았다. 또 봉사 중 쉬는 동안에는 내가 어릴 때 봤던 추억 속의 그림책들을 찾아 읽으며, 내가 좋아하는 것, 나의 개성에 대해 고민하는 시간을 가졌다.

그리 색으로 영감을 얻은 나는 완전히 아동 타겟의 인식 코딩만화를 졸업작품으로 기획하여 제출하게 된다. 1학년 발표날, 지도 교수님들로부터 "유쾌한 반사와 그림 스타일이 어우러져 독특한 매력이다." "김수 중 자선서 10살 아들에게 보여줬는데 재미있게 하더라"는 만족스러운 피드백을 받을 수 있었고, 좋은 성적으로 학기를 수료해 성적장학금 대상으로 선정되는 성과를 이룰 수 있었다.

나의 단점으로 여겼던 빈틈을 장점으로 승화, 독창적인 매력은 가진 결과물로 완성해 본 경험이었으며, 자신감을 크게 회복하고 나 자신에 대해 더욱 이해할 수 있는 좋은 경험이었다. 그러나 작곡과 만화 작업을 병행하며 혼자 작업하는 시간이 길었고, 게임 개발 공모전에 참가하여 게임 엔지니어라는 목표로 각기 전까지 받아왔던 바지까지 벗어날 수 있는 기회가 되었다.

- 유연성: 상술한 경험에서 문제를 극복하기 위해 기존의 스타일과 작업법을 고수하지 않고 새로운 것을 시도하기 위해 유연하게 고민하고 노력했다는 점? + 게임 개발 공모전 중 클라이언트 → 서버 접근 제한 상황에서 몬스터 컴포넌트를 활용하는 방식으로 유연하게 대처해 원하는 기능 구현에 성공했던 경험
- 성실성: 1년 간 편의점 아르바이트 근무 경험, 우수 사회복무요원 선정 경험, 보충역 복무 중 공부를 병행해 토익 점수 취득 및 편입 합격 경험

- 만화, 음악, 게임 개발, 아르바이트, 복지 시설 근무 등 다양한 경험을 가짐
- 늘 한 가지 반복적인 일에 얽매이기 보다는, 내 안 또는 주변의 변화에 유연하게 대응하여 새로운 일과 방법을 찾아 적극적으로 도전해 왔다는 점 어필

(6 자유분석

- 任天堂の人材に対する考え方 중 팀에서의 협력: 지금까지 해본 적 없는 흥미로운 것을 만들고 전달하기 위해서는 팀원끼리 아이디어와 의견을 논의하고 상사로부터 적절한 조언을 받을 수 있는 내부 환경을 갖추는 것이 가장 중요하다고 생각합니다. 사내의 커뮤니케이션을 촉진하고 협력을 심화시켜 한 사람 한 사람의 강점을 겸비하고 사람과의 연결을 소중히 함으로써 서로 긴밀하게 협력 할 수 있도록 하겠습니다. 팀 협업에 관해서는 리더의 역할도 중요합니다. 신뢰할 수 있는 리더가 팀을 이끌면 팀이 더 잘 협력할 수 있습니다. 그렇기 때문에 닌텐도의 리더들은 스스로 결과를 내놓는 것뿐만 아니라 팀원들을 배려하고 지원하기를 기대합니다.
- 다양한 분야에서의 경험과 소통 능력을 바탕으로, 단순 프로그래머를 넘어 리더의 위치에 도전해 팀을 이끌어 성과를 내 보고 싶다.
- 다수의 개발 전담 자회사·협력사 보유:
 - 모노리스 소프트, 게임 프리크, ND큐브, 1-UP스튜디오, HAL연구소, 마리오 클럽 등
 - 각 자회사 별로 별도의 신졸채용 진행

출처:

2)

[任天堂\[7974\] - 事業等のリスク | Ullet\(ユーレット\)](#)

[任天堂、実は業績が「大きくブレる」納得の3理由 常に好業績のイメージだが実態は異なっている | 投資 | 東洋経済オンライン \(toyokeizai.net\)](#)