

高橋優太 「家庭用ゲーム機の成功要因について～なぜ Nintendo Switch は成功したのだろうか？ Nintendo Switch の事例～」

要旨

本研究は、家庭用ゲーム機市場における成功要因を調査することを研究目的とし、特に Nintendo Switch の成功要因を分析したものである。家庭用ゲーム機業界は、2000 年代において Sony の PlayStation や任天堂の Wii などの家庭用ゲーム機が市場を率先してきたが 2010 年代後半にはスマートフォンゲームの台頭により縮小傾向を見せた。その中で、2017 年に発売された Nintendo Switch は、2024 年時点で累計販売台数 1 億 3,936 万台を記録し、市場において大きな成功を収めた。本研究では、この成功の要因を明らかにするために、仮説を立て、その仮説を検証するべく、過去の家庭用ゲーム機の成功要因および失敗要因を分析した。研究の構成は以下の通りである。まず、Nintendo Switch の特徴と仮説を提示し、成功要因として「過去の成功要因の継承と失敗要因の改善」があると仮定した。次に、先行研究をもとに過去の成功した家庭用ゲーム機（例：Wii、ニンテンドーDS、ゲームボーイ、ファミリーコンピュータ）および過去に失敗した家庭用ゲーム機（例：Wii U、Nintendo 64、ゲームキューブ、バーチャルボーイ）の事例を調査し、それらが Nintendo Switch にどのように影響を与えたかを分析した。分析の結果、Nintendo Switch の成功には以下の要因が寄与していることが分かった。第一に、据え置き型と携帯型のハイブリッド構造や Joy-Con による直感的な操作性のゲームコントローラーといった革新的な部分が、幅広いユーザー層の獲得に寄与した。第二に、人気ヒットゲームタイトル（例：スーパーマリオシリーズ、ゼルダの伝説シリーズ）や「リングフィット アドベンチャー」などの多様なソフトウェアラインナップが、新規ユーザーの取り込みと既存ユーザーの満足度向上につながった。第三に、過去に失敗した家庭用ゲーム機（例：Wii U）の問題点であったゲームソフト不足を克服し、サードパーティとの協力体制を強化することで、持続的なゲームソフト供給を可能にした点が挙げられる。また、Switch の成功は、家庭用ゲーム機の市場縮小傾向にもかかわらず、スマートフォンゲームとの差別化を図りながら、新たなユーザー層（ブルーオーシャン層）を獲得したことにも起因する。このように、Nintendo Switch は過去の成功要因を継承し、失敗要因を改善することで、ゲーム機競争の激しい市場での地位を確立した。本研究の結果は、今後の家庭用ゲーム機開発における重要な示唆を与えるものであり、特に家庭用ゲーム機とゲームソフトの発展、ゲームユーザー体験の最適化、外部パートナーとの協力の重要性を再認識させるものである。