

経営とは？事業とは何だろう？

5月21日（水曜日）、今年度第1回のチャレンジ講座が実施されました。会場の経済学部203号教室で7名、オンラインで539名、合計29校546名の高校生が参加し、経済学部の松谷葉子先生から「経営とは？事業とは何だろう？」と題する講義を受けました。

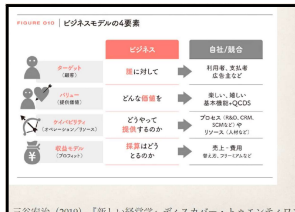


図1

Nintendoは1970年代にビデオゲーム業界に進出し、1980年代に最初に販売したゲームウォッチは手軽に持ち運びができることで子どもに爆発的に人気が出た画期的な商品だったそうです。

定期的には大ヒットゲーム機を発売し続けてきた任天堂も、プレイステーションの発売などの影響により低迷した時期があったと聞きました。switch h2発売発表についての話の中で、ターゲットとはゲームを楽しむ人だけでなく、他ソフトメーカーも対象となることを知りました。



図2

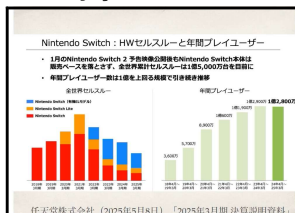


図3

面白いアイデアが生まれるのは「知りたい」と思い行動したときであり、自分の考えを「他者と共有する」ときだ、と実感できたところで講座は終了しました。

参加者同士で話し合う時間もあり、参加者にとって充実した時間となりました。参加した高校生の感想を紹介します。

名前
1. 任天堂株式会社は、誰にどんな価値を提供する会社だと思いますか？
2. 3年後の任天堂を予測してください。特に、Nintendo Switch2を考えると、誰にどんな価値を提供するものとして確立されているのではないかとご自身の予測を立ててください。

○経営に必要な視点のことを詳しく知ることができ、その考え方もペア、グループワークで他の人の意見を取り入れながら自分で実践できて、実際的な感覚がわかり、とても良かった。

○今回の授業で任天堂の決算報告を見たことで企業のキャッシュフローに興味を湧いたので、自分の希望する業種の企業を調べてみたいと感じた。

○経済学は難しいイメージがあったけど、身近なものも多く関わってくると知り、経済学についてもう少し知りたくなった。

※今回の記事（講義概要）は、大分舞鶴高校が担当しました。

出典：図1 三谷宏治（2019）『新しい経営学』ディスカバー・トゥエンティワン

図2 『会社の沿革』 <https://www.nintendo.co.jp/corporate/history/index.html>

図3 任天堂株式会社（2025年5月8日）「2025年3月期決算説明資料」