



## NINTENDO

**Tema A:**

**EL CRECIMIENTO DE NINTENDO COMO COMPAÑÍA**

**Idioma: Español**





## **NINTENDO**

**Autor: Leonardo Berrocal y Valeria Molina**

**Tiempo para discurso de apertura: 90 segundos**

### **DESCRIPCIÓN DEL COMITÉ**

En el comité, cada delegado representará un ejecutivo diferente de Nintendo, el objetivo de este comité es asegurar que Nintendo prospere de manera correcta en el mundo, esto lo lograrán con la modalidad de debate de cualquier otro comité, pero el objetivo de cada delegado más allá de representar a una delegación será: proponer nuevas soluciones a problemáticas y proponer actividades que engrandezcan la compañía. De esta forma, cada uno de los delegados será parte fundamental del comité al colaborar para asegurar un crecimiento adecuado de Nintendo en años futuros, claramente, debido a esto, los delegados poseen una libertad muy grande al momento de inventar y sugerir, aunque claramente limitados por las propias políticas de Nintendo que restringen ciertos tipos específicos de actividades y claramente también cohibidos por el factor económico.

### **TEMA (A): EL CRECIMIENTO DE NINTENDO COMO COMPAÑÍA**

#### **CONTEXTO HISTÓRICO**

Nintendo, una empresa multinacional de videojuegos. Fue fundada el 23 de septiembre de 1889 por Fusajir Yamauchi como fabricante de barajas hanafuda, tradicionales naipes (cartas) japoneses. A lo largo de su historia, Nintendo ha experimentado diversos períodos y desafíos significativos que han contribuido a su evolución en la industria de los videojuegos. La compañía ha tomado decisiones que, en su momento, fueron consideradas errores, como seguir utilizando cartuchos de almacenamiento en lugar de optar por la tecnología CD, lo que resultó en la pérdida de colaboradores históricos y la marcha de algunas compañías externas hacia sus competidoras que ofrecían más facilidades. A pesar de estos desafíos, Nintendo ha logrado éxitos relevantes, como el lanzamiento de la Game Boy, una de las consolas portátiles más exitosas de su historia, seguida por la Super NES o Super Famicom, la Game Boy Color y la Nintendo DS, entre otras.

En su trayectoria, Nintendo ha sido pionera en la creación de franquicias reconocidas a nivel mundial, como Mario, Donkey Kong, The Legend of Zelda, Metroid, Pokémon, Animal Crossing, Pikmin y Splatoon. La empresa ha logrado vender millones de unidades de sus consolas y ha sido una de las más poderosas en el mercado de los videojuegos.

Fácilmente, se puede decir que la historia de Nintendo es una historia de innovación,

éxitos, desafíos y adaptación en la industria de los videojuegos, lo que la ha convertido en una de las compañías más reconocidas y exitosas en esta industria.

## CAUSAS

Nintendo es una compañía japonesa que se ha convertido en una de las marcas más reconocidas en la industria de los videojuegos. Su historia se remonta al siglo XIX, cuando fue fundada por Fusajiro Yamauchi en 1889. En sus inicios, Nintendo se dedicaba a la fabricación y venta de cartas de juego, las cuales tuvieron un gran éxito en Japón. En 1963, bajo la presidencia de Hiroshi Yamauchi, la compañía cambió su nombre a Nintendo Co., Ltd. y comenzó a adentrarse en el mercado de los videojuegos. Uno de sus primeros éxitos fue el desarrollo de un sistema de disparo láser en 1973, que se convirtió en una forma popular de entretenimiento en Japón.

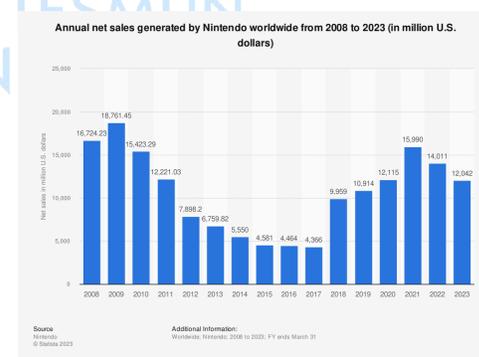
A lo largo de su historia, Nintendo ha experimentado diversos cambios y ha lanzado numerosas consolas y juegos que han dejado huella en la industria. Aunque ha enfrentado desafíos y fracasos, la compañía ha logrado mantenerse competitiva y adaptarse a las demandas del mercado.

En cuanto a las bases de la compañía, Nintendo se ha caracterizado por su

enfoque en la innovación y la creatividad. Han buscado constantemente ofrecer experiencias de juego únicas y accesibles para todo tipo de jugadores. Además, Nintendo ha sido pionera en el desarrollo de tecnologías y conceptos revolucionarios, como el control por movimiento con la consola Wii y la portabilidad con la consola Nintendo Switch.

También es importante tener en cuenta que la misión de Nintendo como compañía es asegurar el puesto número 1 en sus clientes. Por otro lado, la compañía tiene como visión hacer productos de entretenimiento de calidad, y aunque tome mucho tiempo y esfuerzo, ellos prometen que sus productos tienen la mejor calidad.

## REPERCUSIONES



Statista. (9 de mayo de 2023). Net sales of Nintendo worldwide 2008-2023 (Gráfico). Recuperado el 12 de diciembre de 2023, de <https://www.statista.com/statistics/216622/net-sales-of-nintendo-since-2008/>

Este gráfico muestra los beneficios anuales netos (los beneficios que quedan después de restar los costos asociados a la venta de productos y al funcionamiento de la empresa) de la empresa Nintendo. Este tipo de gráficos les puede ayudar a entender el estado económico de la empresa.

El desarrollo de Nintendo ha tenido un impacto significativo en la industria de los videojuegos. La compañía ha sido pionera



en la introducción de nuevas tecnologías y conceptos revolucionarios que han cambiado la forma en que se juega. Por ejemplo, la consola Wii, con su control por movimiento, atrajo a un público más amplio y diverso, permitiendo una experiencia de juego única. Además, el lanzamiento de la consola portátil Game Boy en 1989 fue un hito importante, ya que permitió a los jugadores llevar sus juegos a cualquier lugar, transformando la forma de consumir videojuegos. El impacto de Nintendo se refleja también en las repercusiones que ha tenido en la industria. Su éxito ha llevado a otras compañías a seguir su ejemplo e innovar en la industria de los videojuegos. Han surgido competidores que han intentado replicar el enfoque de Nintendo en la creatividad y la accesibilidad. Además, Nintendo ha creado franquicias icónicas como Super Mario, The Legend of Zelda y Pokémon, que han dejado una huella duradera en la cultura popular y han generado una gran base de fanáticos en todo el mundo.

El impacto de la compañía Nintendo en la industria de los videojuegos es inimaginable, sin embargo, esta compañía ha tenido un impacto inmenso en la industria del entretenimiento. Por ejemplo, la adaptación del personaje Mario Bros llevó a la industria cinematográfica a otro nivel. Además, este personaje ya se ha vuelto una franquicia a nivel mundial.

La percepción de Nintendo en la industria de los videojuegos es generalmente positiva. La compañía es reconocida por su enfoque en la diversión y la jugabilidad accesible para todo tipo de jugadores. Su capacidad para reinventarse y adaptarse a las demandas cambiantes del mercado la ha convertido en un referente de innovación y creatividad. La imagen de Nintendo está asociada con experiencias de juego memorables y personajes icónicos que han dejado una marca en la industria.

Las consecuencias del desarrollo de Nintendo se reflejan en el crecimiento y la evolución de la industria de los videojuegos. Su éxito ha contribuido al reconocimiento y la aceptación de los videojuegos como una forma legítima de entretenimiento. La influencia de Nintendo ha llevado a cambios en la forma en que los videojuegos son diseñados y comercializados, con un enfoque mayor en la diversión y la accesibilidad para todos los jugadores. En resumen, el desarrollo de Nintendo ha dejado un impacto perdurable en la industria de los videojuegos, generando repercusiones, percepciones y consecuencias que han contribuido a su crecimiento y evolución.

Una característica que refleja el crecimiento de la empresa es su nivel de accesibilidad e innovación en sus juegos. Desde hace muchos años, Nintendo ha estado abriendo sus videojuegos a mas públicos. Por



ejemplo, han creado juegos para clientes de todas las edades, personas con diferente capacidad y experiencia, y sobre todo que sea fácil de utilizar. Es claro que Nintendo es una compañía que desde hace mucho realiza productos accesibles.

## **ACTUALIDAD**

### Nintendo en el presente:

Nintendo actualmente es una de las empresas, en la industria del entretenimiento a nivel mundial, poseyendo muchas de las franquicias mejor cotizadas y con las mejores reputaciones gracias a su longevidad y la recepción del público. Debido a la magnitud de Nintendo, aunque la sede principal está en Kioto, Japón, sus productos son distribuidos prácticamente en todo el mundo sin muchas restricciones, ya que el enfoque de Nintendo siempre ha sido el de una compañía que puede considerarse tradicional en cuanto al estilo de productos que crea y al tipo de marketing que utiliza. Claramente, la empresa tiene en su mayoría un enfoque sumamente infantil, con ciertas excepciones en las que el producto está dirigido a un público objetivo mayor.

### Nintendo y su cambio en el mundo:

Nintendo es la primera compañía de la historia en desarrollar juegos a nivel

portátil. Esta información es trascendental, ya que al realizar este salto, es cuando el mundo de los videojuegos se populariza, eliminando barreras de espacio y permitiendo que más personas tengan accesibilidad a ellos. De cierta forma, esto incluso contribuye a su popularización, como se evidencia en el gran incremento de consolas vendidas tras el lanzamiento de la primera consola portátil del mundo, el Game Boy, en 1989. De esta manera, podemos decir que sin Nintendo, los videojuegos no tendrían ni de cerca la inmensa recepción que tienen hoy en día, ya que esta compañía convierte a los videojuegos en algo cotidiano con sus diseños portátiles y les permite propagarse a través de todo el globo.

Hoy en día, existe toda una comunidad, torneos a nivel mundial con miles de fanáticos propuestos por las propias empresas y una cultura humana que ha cambiado completamente debido a este tipo de productos y al gran impacto que han tenido en el mundo, gracias al inmenso uso que les dio la población.

### Nintendo en el mercado:

Prosiguiendo con el estado de Nintendo en el mercado en la actualidad, es necesario hacer un recuento de las principales ventajas que este posee por sobre otras

empresas. Partiendo de la base de que la empresa japonesa posee la tercera consola más vendida de la historia y la más vendida actualmente, siendo esta la Nintendo Switch con aproximadamente unas 130 millones de copias vendidas y contando. Esta misma consola ha vendido aproximadamente unos 2 mil millones de juegos en todo el mundo y en total sus ingresos anuales ascendieron hasta 1500 millones de dólares. Estas cifras son muy importantes a tener en cuenta, puesto que el valor económico también es un gran limitante para las iniciativas y es fundamental tener en cuenta el presupuesto máximo de las operaciones. Por lo cual si la compañía sigue con este rumbo, seguirá siendo una de las más grandes sin ninguna duda y aún más si las iniciativas son cada vez más originales como se ha venido mostrando con los años.

#### Puntos débiles de Nintendo (Nintendo Switch):

Para que Nintendo siga creciendo como compañía, es fundamental que los administradores de la misma identifiquen activamente los posibles puntos a mejorar e intentar abordarlos en el futuro. El aspecto más destacado que Nintendo debe mejorar en la actualidad es su consola en el mercado, la Nintendo Switch. Si bien esta consola es portátil y puede usarse como sobremesa, prioriza la comodidad sobre

todo. Sin embargo, debido a su diseño compacto y práctico, su potencia como consola de videojuegos, memoria y otros aspectos técnicos no son los mejores, incluso si se usa en modo sobremesa. Este déficit se magnifica al comparar la consola con otras de última generación como el "PlayStation 5" o el "Xbox Series S", que tienen una potencia para correr videojuegos de manera más fluida y con mejores gráficos. Como resultado, algunas personas prefieren adquirir otras consolas notablemente más completas a nivel técnico que la Nintendo Switch, lo que significa la pérdida de compradores.

#### El Nintendo Switch y su efecto en la imagen de la compañía:

Este problema de la Nintendo Switch presupuesto anteriormente genera otra complicación, ya que los juegos producidos por Nintendo para la Nintendo Switch deben adaptarse al rendimiento técnico de la consola, el cual es notablemente bajo. Esto provoca que los juegos se vean limitados y, en consecuencia, las críticas sean más fuertes, generando una mala reputación para los juegos y perdiendo una vez más la atención del público. Aunque estos dos problemas no son tan catastróficos, dado que el público objetivo de Nintendo son niños o jugadores casuales que no se fijan en detalles como críticas o aspectos técnicos de las consolas con tanta

profundidad, este problema es lo suficientemente significativo como para afectar la reputación de Nintendo en relación con sus juegos y consolas incluso en este público. Por lo tanto es esencial abordarlo para evitar que la empresa enfrente un posible fracaso en uno de los casos más extremos.

Sin embargo, surge una pregunta: ¿Cómo preservar la imagen de consola portátil o híbrida que ha creado Nintendo, manteniendo sus cualidades (entendiendo que debido al tamaño y otras cuestiones de accesibilidad el nivel técnico se reduce) sin ser superada a tal nivel desproporcionado por consolas de sobremesa actuales y, de esta forma, evitar perder posibles compradores?

#### Franquicias de la compañía:

Nintendo es sumamente conocido por sus franquicias principales. Entre las más rentables, tenemos la franquicia de Pokémon, que ha vendido aproximadamente 47 millones de copias y generado ingresos por alrededor de 90 millones de dólares, siendo esta la primera. La siguiente más rentable es Mario Bros, cuyas cifras ascienden a 30.25 billones de dólares desde su origen. Por último, tenemos "The Legend of Zelda", con títulos

que han generado un total de 3 billones de dólares. Esta información es trascendental, ya que sus imágenes son globalmente reconocidas, y, por ende, los productos de Nintendo suelen aprovecharse de ellas para hacer aún más exitosos sus productos. Esta estrategia también puede ser utilizada en el comité. Un ejemplo de ello son los juegos de deportes como Mario Tennis o Mario Golf, que realmente no son juegos estándares de Mario, pero que sacan provecho de sus personajes para hacerlos más exitosos.

#### Últimos lanzamientos de la compañía:

Los últimos proyectos grandes de Nintendo en su mayoría han sido éxitos rotundos, entre los cuales podemos mencionar "Zelda: Tears of the Kingdom", un juego que fue un rotundo éxito al vender 10 millones de copias en tres días desde su lanzamiento. También tenemos el reciente "Mario Bros Wonder", que vendió 4 millones de ejemplares en sus primeras dos semanas. Incluso podemos hablar de "Mortal Kombat 1", que ha vendido más de 3 millones de copias desde mediados de septiembre hasta diciembre. Como es evidente, los juegos mencionados han sido éxitos notables, lo que destaca la favorable recepción por parte del público. Esto se debe, en gran medida, a la inmensa cantidad de consolas que la compañía posee. Por lo tanto, se espera que las ventas de juegos en ella

también sean sumamente elevadas, especialmente si se trata de juegos exclusivos.

### Incursión en otros ámbitos económicos:

Nintendo es una compañía que claramente se caracteriza por la venta de videojuegos y consolas. Sin embargo, últimamente ha intentado incursionar en otros tipos de mercados, aunque claramente en menor medida. En muchas ocasiones, la empresa tiene como meta realizar publicidad no solo para sus juegos, sino también para otros aspectos de la compañía. La película de Super Mario Bros es un claro ejemplo de ello, ya que recaudó más de mil millones de dólares y, al mismo tiempo, promociona la imagen de la película, lo que tuvo un impacto significativo en las ventas del nuevo juego "Super Mario Bros Wonder". Por lo tanto, cabe la posibilidad de que los delegados también tengan en cuenta propuestas relacionadas con los videojuegos.

### Super Mario Bros la película:



<https://es.statista.com/grafico/29941/peliculas-de-videojuegos-mas-taquilleras/>

Aunque el tema fue brevemente tocado en el punto anterior, es fundamental hacer énfasis en las repercusiones de este producto en la empresa. Como se vio en la gráfica previa, la película de Super Mario es una de las más taquilleras de la historia y el producto cinematográfico inspirado en videojuegos más taquillero de la historia. Esto, junto con el patrocinio y otros valores que esta película les generó, prueba que esta entrada al mundo del filme fue un rotundo éxito y seguirá explotando.

Tomando lo anterior como base, se debe destacar que debido a este éxito, ya se ha confirmado de manera oficial la secuela de este filme y otra película inspirada en la saga de "Zelda", además de otros rumores sobre otras sagas como, por ejemplo, "Super Smash Bros". Por lo cual, el mundo del cine ha demostrado ser de gran utilidad



para Nintendo y será pertinente que los delegados entiendan esto y sigan expandiéndose a otras áreas de un nuevo mercado potencial.

### **ORIENTACIÓN Y OBJETIVO DEL COMITÉ**

Se espera que los delegados mantengan siempre en mente el objetivo fundamental de Nintendo, el cual, al igual que cualquier empresa de este tipo, es crecer a nivel mediático y económico. Con esto en consideración, es fundamental que los delegados, a diferencia de comités más comunes o tradicionales, no discutan, sino que intenten trabajar como un equipo en la compañía para lograr la meta previamente estipulada. Todos los debates funcionarán de manera similar a una reunión empresarial, donde todos los delegados proponen sus distintas iniciativas basadas en lo que es Nintendo como empresa de videojuegos, y los demás pueden brevemente expresar su posición respecto a esta propuesta, incluyendo correcciones o sugerencias que se consideren necesarias, aunque claramente todas las propuestas y sugerencias deben estar justificadas para el resto del comité siendo que si no se considera creíble entonces lógicamente bloque optará por no incluirla en el papel de trabajo. Pasando al papel de trabajo, es fundamental que los delegados comprendan que las frases resolutorias son

diferentes para este comité, al no ser un comité tradicional de MUN. Por lo tanto, las frases resolutorias del papel de trabajo serán la explicación de las actividades que los delegados del bloque propusieron, y las preambulatorias hablarán sobre la condición actual de Nintendo y la necesidad de estar constantemente ideando iniciativas. En cuanto al resto, los papeles de trabajo son iguales a los de otros comités en cuanto a votación y procedimiento.

Pero una vez más se debe recalcar que las iniciativas que los delegados empleen y la manera en la que los delegados evalúen su pertinencia para la compañía sería revisando como estas se aseguran que la empresa prospere en corto, mediano y largo plazo, por esta razón los delegados son personajes y se les permite hacer uso de la primera persona aunque es fundamental mantener la formalidad que se espera de un comité de TESMUN.

### **PREGUNTAS DE ORIENTACIÓN**

1. ¿Qué elementos en común tienen las mejores iniciativas de Nintendo?
2. ¿Qué iniciativa creativa se le ocurre que podría mejorar la compañía?
3. ¿Cuáles son los límites y mayores parámetros que sigue Nintendo al escoger sus nuevas iniciativas?

4. ¿Cuál es el enfoque de compañía que Nintendo quiere poseer en un futuro ?
5. ¿ Las últimas iniciativas de Nintendo han sido todo lo exitosas que deberían ser ? ¿En que fallaron?/ ¿Que hicieron correctamente?
6. ¿cuáles son la limitacions de la compañía nintendo?
7. ¿Cuál es el status de 4 de la compañía en el mercado?
- 8.

#### FUENTES

- School, T. (2023, April 26). *La historia de Nintendo, pionera en entretenimiento interactivo*. Tokio School.  
<https://www.tokioschool.com/noticias/historia-de-nintendo/#:~:text=Fuendada%20en%20el%20a%C3%B1o%201800,de%20la%20industria%20del%20videojuego>
- Roa, M. M. (2021, November 16). Pokémon, la franquicia de medios más valiosa del mundo. *Statista Daily Data*.  
<https://es.statista.com/grafico/24295/franquicias-de-medios-con-los-mayores-ingresos-totales-del-mundo/#:~:text=Con%20todos%20estos%20>

[C3%A9xitos%2C%20Pok%C3%A9mon,ocupa%20otra%20japonesa%3A%20Hello%20Kitty .](https://es.statista.com/estadisticas/589159/cifra-de-negocio-de-la-empresa-nintendo/)

- *Nintendo: ingresos netos por ventas mundiales 2008-2022* | Statista. (2022, December 12). Statista.  
<https://es.statista.com/estadisticas/589159/cifra-de-negocio-de-la-empresa-nintendo/>
- Statista. (n.d.). *Statista - the statistics portal*.  
[https://www-statista-com.translate.google/?x\\_tr\\_sl=en&x\\_tr\\_tl=es&x\\_tr\\_hl=es&x\\_tr\\_pto=tc&x\\_tr\\_hist=rue#statisticChapter%20](https://www-statista-com.translate.google/?x_tr_sl=en&x_tr_tl=es&x_tr_hl=es&x_tr_pto=tc&x_tr_hist=rue#statisticChapter%20).

#### LINKS DE APOYO

[Link de Apoyo 1](#):El enlace es un artículo de una revista tecnológica que analiza a fondo las iniciativas con mayor éxito y fracaso que Nintendo ha tenido a lo largo de su historia. Esto les resultará muy útil a los delegados para enfocar sus propias iniciativas que propondrán en el comité, evitando caer en errores que la compañía ya haya cometido, como los propuestos en el artículo, y a su vez implementar lo mejor que hayan tenido los éxitos de Nintendo en sus propias ideas. De esta forma, se asegurará de que estas estén lo más refinadas y enfocadas para ayudar al crecimiento de Nintendo como compañía.

[Link de Apoyo 2:](#) En este enlace de apoyo encontrarán, de manera sintetizada, la historia de Nintendo como compañía. Esta información ha sido proporcionada por la propia compañía de Nintendo, lo cual la hace sumamente confiable y específica al ser de primera mano. Esta información les será muy útil a los delegados para contextualizarlos a nivel histórico sobre la compañía y sus iniciativas más exitosas, lo que les facilitará analizar por qué estas fueron tan exitosas y poder incluir conceptos similares en propuestas propias.

[Link de Apoyo 3:](#) Este es un artículo de noticias que comenta brevemente acerca de una futura patente de Nintendo y una predicción de una nueva consola que la compañía japonesa puede desarrollar. Entonces, basándose en información de este tipo, sobre rumores que tengan cierto

nivel de lógica y fidedignidad, además de lo que haya declarado la propia compañía, los delegados pueden analizar cuál es el futuro al que Nintendo quiere llevar a su empresa para guiarlo hasta allá a través del debate.

[Link de Apoyo 4:](#) Una vez más, se lleva a cabo un análisis exhaustivo de los principales aciertos y desaciertos de Nintendo. Este artículo se sumerge aún más en la razón detrás del desenlace de cada producto, proporcionando una comprensión más profunda de los factores que contribuyeron a su éxito o fracaso. Este enfoque es de gran utilidad para los delegados, ya que les permite perfeccionar sus propias iniciativas de manera más efectiva. Al comprender las causas subyacentes de los resultados, los delegados pueden aprender valiosas lecciones de la historia de Nintendo, evitando repetir los errores que llevaron al fracaso de ciertos productos.