

家庭用ゲーム機の失敗要因について

～なぜWiiUは失敗してしまったのだろうか？WiiUの事例～

提出日 2024年 1月19日

コミュニケーション学部

コミュニケーション学科

21c1258 高橋 優太

1.はじめに

2020年、コロナ禍による「巣ごもり需要」をきっかけにゲーム業界の市場は大きく拡大した。その中でも、家庭用ゲーム機¹は今日に至るまで目覚ましい活躍を見せた。ソニーのPS5の世界累計販売台数は発売3年で5000万を突破し、任天堂のニンテンドースイッチの世界累計販売台数は1億3246万台を超える販売台数を記録するなど、家庭用ゲーム機業界は常に成長を遂げている[1][2]。しかし、ニンテンドースイッチのように成功を遂げているハードウェアの影に隠れて、大きく失敗をしてしまった家庭用ゲーム機が存在する。それが「Wii U」という家庭用ゲーム機である。任天堂のゲーム専用機販売実績によると、WiiUの前世機のWiiの世界売上は1億163万台であり、任天堂の家庭用ゲーム機の中で4位の売上実績を残しており大成功を収めている[2]。しかし、Wiiの後継機であるWiiUの売上は1,356万台である。なぜ、WiiUの販売台数は大きく減少し、失敗してしまったのだろうか？この大きな失敗は将来同じような失敗を繰り返さないようにする点において必要不可欠であり、家庭用ゲーム機業界において重要である。この研究ではWiiUがなぜ市場で失敗をしたのかを明らかにし、家庭用ゲーム機で失敗を招く可能性のある要因はなにかを明らかにする。2章ではWiiUの特徴について説明した後に仮説を立てる。3章では先行研究と調査方法について書く。4章では任天堂の過去ゲーム機の失敗要因を調査し、5章ではWiiUの失敗要因について調査する。6章では仮説検証と考察について書く。7章では終わりにを書く。

¹ 家庭用ゲーム機・ゲームを遊ぶためのハードウェアの総称である。テレビにつなげて遊ぶ据え置き型の家庭用ゲーム機以外に、ニンテンドースイッチのような携帯型ゲーム機も広く普及している。

2.WiiUの特徴と仮説

WiiUとは2012年11月18日に発売された家庭用ゲーム機であり、Wiiの後継機として開発された。液晶ディスプレイ型のコントローラー「WiiU GamePad」とWiiUの本体をテレビにつなげて、ゲームパッド・テレビの2画面で遊んだりすることができる他に、テレビ画面を使用せずにWiiU GamePadのみを利用してプレイする遊び方が存在する。また、カラオケができるソフトやインターネットができるソフトが初めから内蔵されている。さらに、WiiのソフトがWiiUでプレイすることができる互換性を備えていたり、amiboというフィギュアと連携ができたり、ニンテンドーEショップ²の購入には交通系電子マネーが使えるなどWiiUには多種多様な特徴が存在する[3]。しかし、このような革新的な特徴を持っているのにも関わらず、WiiUの売上は他の家庭用ゲーム機と比べて低く、市場で大きな失敗をした。任天堂の連結販売実績数量の推移を見ると、WiiUの販売実績は2013年に345万になり、徐々に272万、338万、326万、2017年には76万台を記録し世界累計販売数で1356万台を記録した[4]。同じ期間に発売された競合機種、ソニーのPS4の売上を見ると2014年には1480万台を記録し、2017年には1900万台を記録している。比較しても、WiiUは当時の競合に負けて市場での失敗を残している[5]。また、同じ据え置きゲーム機のWiiや他ゲーム機と比べても、WiiUの累計売上は大幅に低く、任天堂内のゲーム機の中でも大きな失敗を残している[4]。

私は、これらの分析を基に、次の仮説を立てた。「WiiUは過去失敗してきたゲーム機と同じような失敗要因を引き継いでいた」。なぜなら、Wiiが成功したのに急激に売上が落ちるのは開発やマーケティングの際に深く分析しないで市場に投入してしまったと考えたからである。深く分析しなかったため、過去の失敗要因を引き継いでしまったと考える。

3.先行研究と調査方法

本研究では立てた仮説を検証するべく、WiiUの失敗した可能性を探り、過去の家庭用ゲーム機の失敗要因の事例を調査し、お互いの失敗要因が合致しているか調査し、過去の失敗要因を引き継いでいるか調査する。先行研究では、任天堂以外の他者企業の家庭用ゲーム機の失敗要因を調査する。具体的に述べるとソニーのPS3、セガのドリームキャスト、マイク

² ニンテンドーEショップ・追加コンテンツやダウンロードソフトが購入できる任天堂のオンラインストアのことである。

ロソフトのXbox360³である。どれもWiiUと同じ据え置きゲーム機、WiiUより過去に発売されたゲーム機であるためこの三つを選んだ。

次に調査方法について説明する。本研究では、学術論文、ニュース記事、業界レポートなど数々の文献を収集して調査する。収集した文献から、過去の家庭用ゲーム機の失敗に関する記述、WiiUの失敗要因について述べられている部分を特定し整理する。これらの調査は4章と5章でやっていく。そして、6章では先行研究と4章で調査した情報を参考に、WiiUの失敗要因と過去のゲーム機の失敗要因が合致しているか検証し、考察する。そして、WiiUがなぜ市場で失敗をしたのかを明らかにし、家庭用ゲーム機で失敗を招く可能性のある要因はなにかを言及する。

3-1 先行研究①ソニー・プレイステーション3(PS3)の失敗要因

最初にPS3の失敗要因について整理する。PS3はソニーが2006年に発売した据え置き型の家庭用ゲーム機であり、高性能プロセッサの搭載やオンラインプレイなどの特徴を備えている。以下に失敗要因を述べていく[6]。PS3の売上はPS2の成功と比べ苦戦した。PS3は新メディアのブルーレイディスク再生機として販売する戦略をとったが、PS3の売上は伸び悩んでいた。理由として、PS3の高度化と複雑化により、普段あまりゲームをしない人々には敷居が高いというイメージができあがったことが原因ではないかと和田は考察している[[7]・和田,p8,6-2]。PS3の高性能化により、ゲームソフトのコスト開発費が膨大になり、開発者がリスクを恐れて活用型（既存の成功したソフトウェアに依存すること）に偏ったソフト開発を行う傾向があった。結果、PS3のソフトウェアの多くが既存のソフトを活用して作られたため、新しいソフトウェアの開発や多様性が不足し、ユーザーの効用が増加せず、市場シェアの獲得に失敗した[[8]・橋本、梶山、大内,p3~p4,4.2,36]。岡本は「2006年に、マイクロソフトのXbox 360と任天堂のWiiが発売され、PS3は市場競争に直面した。その時、PS3は価格戦略で失敗し、Wiiに市場シェアを奪われた。これにより市場の競争度が高まり、ハードウェアとソフトウェアの市場支配度が急激に低下した」と述べた[[9]・岡本,p7,4,27~]。

3-2 先行研究②セガ・ドリームキャストの失敗要因

³ ソニー、セガ、マイクロソフトは会社の名前。PS3、ドリームキャスト、Xbox360は家庭用ゲーム機の名前

次に、セガのドリームキャストの失敗要因について言及する。ドリームキャストはセガが1998年に発売した据え置き型の家庭用ゲーム機であり、インターネット通信用モデムを標準搭載していたり、ブラウザでウェブサイトを見たりすることができる機能を備えている。以下に失敗要因について述べていく[10]。ドリームキャストは半導体不足によって失敗した。グラフィック部分を支えるPowerVR2の開発が遅れてしまい、年末商戦という大きなチャンスで失敗してしまった。そして、半導体不足により開発数を増やすことができず、高コスト化してしまった。また、任天堂やソニーの競合他者に打ち勝つ実行力を持ち合わせていなかった。特に、年末に半導体不足で失敗してしまったことが大きな致命傷となった。入交は「最初に大きく失敗すると、修正することは難しい、その実例がドリームキャストである」と述べた[11]。また、前機種ของเกมがプレイできない、十分な量のゲームソフトが発売されていない、インターネット上でゲームを遊ぶことの消費者への説明不足、競合他社ソニーの勢いに負けた、ヒットタイトル不足など様々な複合的要因が絡み合ってドリームキャストは失敗した[[12]・小川,p11,4,1]。また、広告宣伝費や環境整備などの高コスト化の失敗要因や[13]グラフィックチップの開発遅れ、年末チャンスを逃す、PS2に負けるなど失敗要因は様々であった[14]。

3-3 先行研究③マイクロソフト・Xbox360の失敗要因

最後に、マイクロソフトが開発したXbox360の失敗要因について説明する。Xbox360はマイクロソフトによって2005年に発売された据え置き型の家庭用ゲーム機であり、多くの特徴を備えている[15]。Xbox360は海外市場では成功したが、日本では苦戦した。特定のソフトウェアを好むコアユーザーからしかXbox360は好まれなかった。また、ハードとソフトの相乗効果を得ることができず売上をあげることができなかった。さらに、日本とは馴染みのないゲームジャンルやPS3とのソフト被りもありXbox360である必要がないという点もあった[[7]・和田,p8,6-3]。それらの要因に加えて、Xbox360にはゲーム用ディスクを傷つけてしまう問題があった。マイクロソフトはその欠陥の詳細を市場に投入する前から知っていた。そして、苦情が増加し、マイクロソフトは解決策を検討したが、コストが高いのを理由に解決策の実施を見送った。その後、最終決断として自社ゲームを割引価格で提供した。電子機器専門家はこの問題に対して、PS3やWiiでは同じ問題は起きていないと証言した[16]。また、リングライトが3つ赤く点灯するハードの問題が起こった。マイクロソフトはこれらの対策は大規模な問題であったらしく、対策に巨額の費用をかけた。この問題はソニーや任天堂などの競合他社との競争を弱めることとなってしまった。さらに、マイクロソフトはこれらの問題に対し、公な詳細や具体的な説明をしなかった[17]。

4.任天堂・WiiUより発売前の家庭用ゲーム機の失敗要因の調査

先行研究では他者企業の失敗要因について調べた。ここでは仮説を検証するための準備として、WiiUより前に発売された任天堂の家庭用ゲーム機の失敗要因について調査する。信ぴょう性を高めるために、同じ据え置き家庭用ゲーム機であるハードウェアを選ぶ。具体的にいうと、バーチャルボーイ、Nintendo64、ニンテンドーゲームキューブの3つである。

4-1 バーチャルボーイ失敗要因

初めにバーチャルボーイの失敗要因について言及する。バーチャルボーイは任天堂が1995年に発売した据え置き型の家庭用ゲーム機であり、3D機能を備えている[18]。任天堂の宮本氏によると、バーチャルボーイは失敗したと語られた。バーチャルボーイはゲームボーイの後継機として扱われてしまった。ファミコンのような一般的なゲーム機のイメージを持たせてしまったため、市場の期待とは違うものを投入してしまった。任天堂が考えていたバーチャルボーイはおもしろいおもちゃのようなものであり、特殊だった。そのイメージの乖離が発生してしまい、ユーザーに受け入れられることが困難であった。バーチャルボーイはライセンスビジネスとして考えていなかった。さらに、日常生活に馴染むことが難しかった。ファミコンなどの他のゲーム機は娯楽でありながらも日常生活の中に受け入れられていた。しかし、バーチャルボーイは1人で長時間遊ぶというゲームスタイルが、当時の家庭のゲーム環境とは違っていた。例えば、ファミコンのスーパーマリオブラザーズは、兄弟や家族が集まるお茶の間で楽しめる形態であったが、バーチャルボーイはそのような形式には適すことができなかった[19]。また、目に悪影響があるという不安性があった。特に親からの不安があった。当時、3Dポリゴンゲームが人気だったのに対して、覗き込むスタンド固定型の立体ゲームはよく分からず、1人でしか遊べなかったため売上は伸び悩んだ。また、発売したゲームソフトが少なかった[20]。

4-2 Nintendo64 失敗要因

次に、Nintendo64の失敗要因について言及する。Nintendo64は1996年に任天堂から発売された据え置き型の家庭用ゲーム機であり、スーパーファミコンの後継機として開発され、3DスティックやCボタンユニットなどの特徴を備えていた[21]。Nintendo64はソニーとセガ、松下に遅れて市場に入った。しかし、発売日が延期されるトラブルが続き、任天堂

の人気タイトルゲームが、別のゲーム機へと移植されてしまった。その64ビットCPUも、遅れて市場に投入したのにも関わらず、ソニーの優位性に負けていた。また、回路構造の複雑さやソフトウェア開発ツールの弱さもあり、ゲームソフトそのものを開発するのが困難であった。ゲームソフトの品揃えが遅れたのも要因といえる。また、サードパーティ⁴のゲームソフト制作者たちも競合他社へと持ってかれてしまった[[22]・伊藤,p8,4.4.1][[12]・小川,p6,3,128]。Nintendo64は64ビットの高性能なところをアピールポイントとして象徴したが、市場に投入するのが競合他社よりも遅れ、高めのROMカセットを採用したため高価格に跳ね上がり、価格競争でも負けた。ちなみに、北米では成功した。しかし、主流ゲーム機になることはなかった[[23]・生藤,p2,2-1,第5世代,18]。

4-3 ニンテンドーゲームキューブ失敗要因

最後にニンテンドーゲームキューブの失敗要因について言及する。ゲームキューブとは任天堂が2001年に発売した据え置き型の家庭用ゲーム機であり、そのコントローラはカラーバリエーションが豊富であるのが特徴である[24]。前機種Nintendo64とのゲームソフトの互換性がなく、人気ソフトがプレイステーション2にとられ、独自のゲームソフト供給が進まなかった。当時の市場はプレイステーション2が圧倒的な支持を得ていた[[12]・小川,p12,3]。投入の遅れとゲームソフト不足により、ファイナルファンタジーやドラゴンクエストなどの人気ゲームがプレイステーション2にいつてしまった[25]。また、64時代にたくさんサードパーティが離れてしまった[26]。

5.WiiUの失敗要因

ここではWiiUがなぜ失敗したのか、その要因について言及する。スタートダッシュはWiiには及ばなかったもののまずまずであったが、1月に入ってから急激に失速した。マニア層は買おうと動いたが検討者は動かなかった。当時のニンテンドーはそのハードでしかできない遊び方のソフトを初期に売り出し、注目を高めることでハードが売れ、外部のゲームソフトメーカーが参入するという仕組みを作れるかに勝負がかかっていた。ちなみに、Wiiはその仕組みに成功し、サードパーティの参入に成功した。しかし、WiiUはその仕組みを作ることができなかった。この失敗により、サードパーティはWiiUに参入することに対し、躊

⁴ サードパーティ・ゲーム機を開発する会社とは直接関係のないソフト制作会社のこと。スイッチでもPS5でもXboxのどこで販売するか、市場の動きを判断してソフトを販売できる。

踏してしまう。また、高画質対応のソフト開発が難しくなり、延期が続出した。そして、ゲームソフトを多く出すことができず、遊べるソフトが少ないゲーム機というレッテルをはられてしまった。まとめると、サードパーティで多くのソフトメーカーを参入させることができなかつたのが原因である。また、究極のゲーム体験を追求するため、ユーザー優先という秩序のもとに構築されたハードとソフトの高次元の融合モデルを目指すという思想もよくなかつた。この思想は初期でうまくいかないと自社だけで戦っていかなくてはいけなくなるので孤立した戦いになってしまう[27]。ソフトを多く出すことができなかつたのが原因である。Wiiと比べるとWiiUは4倍の差がついた。累計Wii463本に対しWii Uは109本である。課題となつたのは最大の特徴である液晶画面付きコントローラーである。PS4などのゲーム機が1画面だけを使うの対し、2画面を使うWii Uはソフト開発に手間がかかつた。また、プラットフォームのようなWiiUならではの遊び方を活かしたソフトを開発しないとヒットは難しい[28]。任天堂はWiiUの試作機を作って、増やそうとした段階でソフトが正常に機能しないという問題が発生した。しかし、何とか対策をし発表通り2012年11月に発売。しかし、その対策に時間がかかつてしまい、ソフト開発に遅れが生じることになってしまった。また、家族で楽しめるという安心感という任天堂のイメージを守るため、ゲーマー向けゲームソフトを出すことができず、ソフト開発メーカーに頼らざるを得なかつた。しかし、ソフト開発メーカーは「PS4などの開発工程は共通化できるが、WiiUのコントローラは手間がかかるため、ハード機が売れないと開発の意味がない」と述べた。結果、ゲーマー向けソフトが遅れることになった[[23]・生藤,p3,2-1,第8世代]。結果、WiiUの失敗要因は複数の要因が絡み合つて成り立っている。市場が求めているニーズとの違い、サードパーティーを多く参入させることができなかつた、ゲーム開発につまづきゲームソフト開発が延期、ゲームソフトの不足問題、ライバル企業との激しい争い、複雑なコントローラ、イメージ戦略の失敗などの要因が影響し合つて、WiiUは市場で失敗してしまつた。

6-1 仮説検証と考察

本研究では「WiiUは過去に失敗してきたゲーム機と同じような失敗要因を引き継いでいる」という仮説を立てた。この章では先行研究で調べた「他者企業のゲーム機」と「任天堂の過去ゲーム機」の失敗要因がWiiUの失敗要因と合致しているか調べる。もし、合致していれば私が立てた仮説の通り、WiiUは過去に失敗してきたゲーム機の失敗要因を引き継いでいたということになると考える。先行研究ではPS3、ドリームキャスト、Xbox360の失敗要因をWiiUの失敗要因と比較した。結果、PS3を調査したら、ゲームをしない人にとっては敷居が高いというイメージ、開発者がリスクを恐れ新しいソフトの提供や多様性を入れな

かったこと、価格戦略で失敗してしまったことなどの複数の要因が失敗要素として考えられるものが出てきた。WiiUもPS3と同じく高価格にしすぎてしまい、ゲームを普段しない人を初期段階に参入させることができなかったこと、これは合致しているのではないかと考えた。なぜなら、マニア層は買おうと動いたが、マニア層以外の検討者を参入させることができなかったからだ。また、ソフトの提供をおこたっているところも合致していると考えた。なぜなら、PS3も開発者がリスクを恐れ新しいソフトの提供をせずに、既存のソフトだけに頼りすぎてしまったからだ。そして、ドリームキャストは年末商戦のチャンスを逃した。それ以外にも、半導体不足により高価格化、ヒットタイトルやゲームソフト不足、競合の強さ、インターネットプレイの消費者への説明不足など失敗要因はたくさんあった。ここでWiiUと合致しているのはヒットタイトルやゲームソフト不足の点だと考えた。なぜなら、WiiUもWiiと比べて4倍の差をつけられるほど、ゲームソフトの数が少なかったからである。そして、Xbox360の失敗要因は日本では受け入れられなかったこと、技術的な課題が失敗要素ではないかと考察する。WiiUと合致しているところは技術的な課題のところだと考えた。なぜなら、WiiUも開発時点で戸惑っていたからだ。続いて任天堂の過去ゲーム機の失敗要因との比較をしていく。まずバーチャルボーイ。バーチャルボーイは3D機能を備えた面白いおもちゃのようなゲームであったが、市場が求めていたゲーム機と異なるところがあった。市場が求めていたのはファミコンのようなゲーム機を想像していたのに対し、市場のニーズとの乖離が起こってしまった。また、目に悪影響になるという心配や不安要素も含まれていた。市場のニーズとの乖離はWiiUと合致していると思った。なぜなら、WiiUの遊び方を前面に押し出すことができず、マニア層しか受け入れることができなかったからだ。検討者やゲーム初心者たちは動かなかった。次にNintendo64。市場に投入するのが遅れたこと、ゲームソフトの品揃え不足、高価格化、サードパーティの参入不足などの失敗要素が含まれていた。ゲームソフト不足はWiiUと合致しているなどと思った。なぜなら、WiiUも同じく、Wiiと四倍の差をつけられるほどゲームソフトの種類は少なかったからだ。また、サードパーティを多く参入させることができなかったことも同様である。最後にニンテンドーゲームキューブの失敗要因。失敗要因はライバル企業の競争に負けたこと、ゲームソフト不足である。WiiUと合致しているところはゲームソフト不足である。なぜなら、同様にゲームソフトが不足していたからである。

6-2 考察

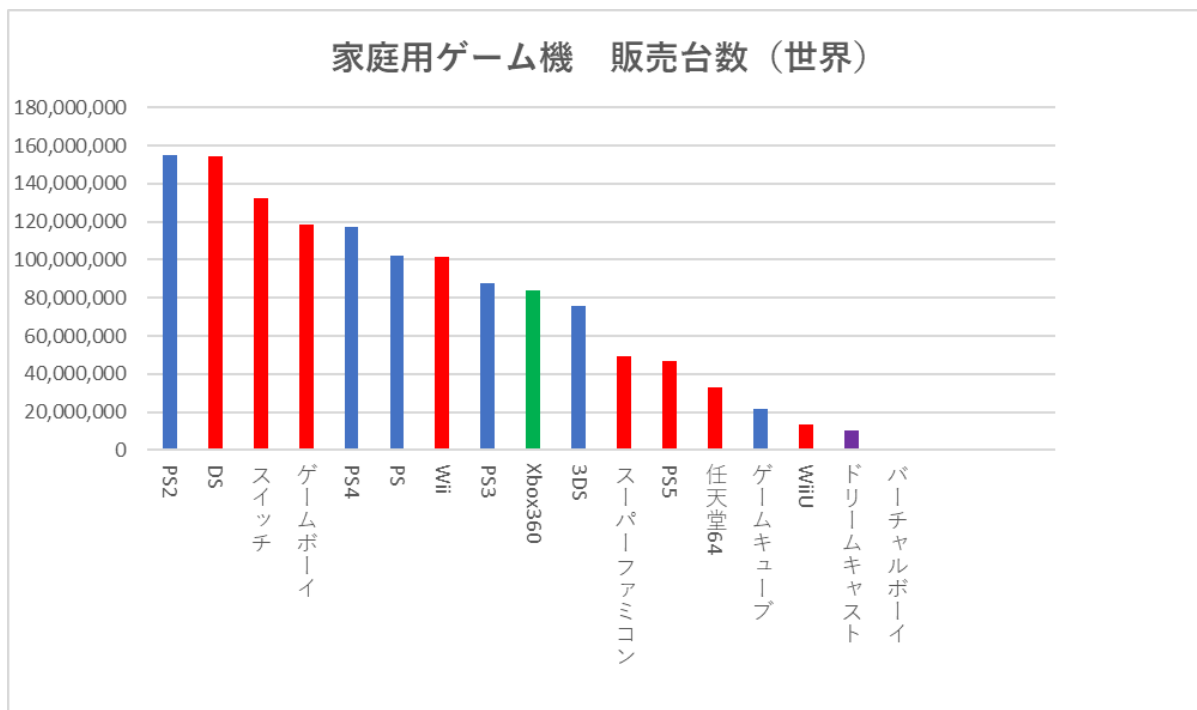
結果、WiiUの失敗要因は任天堂の過去のゲーム機が経験した失敗要因だけでなく、他社企業の家庭用ゲーム機の失敗要因、両方とも部分的に合致していたことが分かった。同じ企

業で作ったゲーム機の失敗要因だけ引き継いでいると考えていたが結果は違った。WiiUの失敗は単なるものではなかった。調査した結果、仮説のような家庭用ゲーム機における隠れた失敗メカニズムを備えていた。ここでふと考えた。調査した失敗要因はWiiUだけではなく他の家庭用ゲーム機の場合でも当てはまる可能性があるのではないかと考えた。なぜなら、任天堂のゲーム機の失敗要因に当てはまるだけではなく、他社企業のゲーム機の失敗要因にも部分的に合致していたからだ。家庭用ゲーム機の失敗は企業問わず同じ共通の失敗要因が繋がっているのではないかと考えた。また、今回調査した家庭用ゲーム機はテレビに繋げる据え置き型のゲームのみに絞ったので、DSや3DSなどのような携帯ゲーム機だったらどうなるか疑問が出てきた。携帯ゲーム機の失敗要因は今回立てた仮説の結果みたいになっているのか疑問に感じた。次に、本稿の反省点について述べていく。今回調査したのは他社企業のゲーム機3種、任天堂のゲーム機3種の6種類だけであり、あまり多くのゲーム機を細かく調査することができなかった。また、WiiUユーザーの口コミや市場の反応などユーザー目線の視点を深く調査することができなかった。家庭用ゲーム機で失敗を招く可能性は「過去の家庭用ゲーム機で失敗した要因をたくさん備えていること」これではないかと考察する。なぜなら、WiiUも幅広い家庭用ゲーム機の失敗要因を備えていたからだ。家庭用ゲーム機の失敗は企業関係なく同じ共通要因が繋がっているのではないかと考えた。

7 終わりに

本稿では、WiiUがなぜ市場で大きな失敗をしたのか、仮説を立てその裏側に潜む失敗要因を調査した。調査した結果、WiiUは過去失敗してしまった幅広い家庭用ゲーム機の部分的な失敗要因を多く引き継いでいた。これらの失敗要因を学び、市場のニーズを理解して家庭用ゲーム機を開発していくことが重要だと考える。本研究が将来、家庭用ゲーム機の開発に貢献することができるような助けになることができれば幸いである。ここまで読んでくれて感謝する。

8-1 「参考」世界累計販売台数 棒グラフ 2024 本稿で触れているゲーム機のみ



8-2 「参考」家庭用ゲーム機年表 本稿で触れているゲーム機のみ

ゲーム機名	発売日 古い順
ゲームボーイ	1989年4月
スーパーファミコン「任天堂」	1990年11月
初代PS「ソニー」	1994年12月
●バーチャルボーイ「任天堂」	1995年7月
●Nintendo64「任天堂」	1996年6月
●ドリームキャスト「セガ」	1998年11月
PS2「ソニー」	2000年3月
●ニンテンドーゲームキューブ「任天堂」	2001年9月
ニンテンドーDS「任天堂」	2004年12月
●Xbox360「マイクロソフト」	2005年11月

●PS3 「ソニー」	2006年11月
Wii 「任天堂」	2006年11月
3DS 「任天堂」	2011年2月
●WiiU 「任天堂」	2012年11月
PS4 「ソニー」	2013年11月
ニンテンドースイッチ 「任天堂」	2017年3月
PS5 「ソニー」	2020年11月

9.参考文献

[1]YAHOO!JAPANニュース、SIE、PS5の全世界累計実売台数が5000万台突破--発売から約3年で、12/21(木) 18:05配信、ニュースリリース、(閲覧日2023/12/31)

<https://news.yahoo.co.jp/articles/0d2743cd124aed98236b7f3a2ebceff708f137ef>

[2]任天堂、株主・投資家向け情報 > 業績・財務情報 > ゲーム専用機販売実績、(閲覧日2023/12/31)https://www.nintendo.co.jp/ir/finance/hard_soft/index.html

[3]任天堂、WiiU|任天堂、(閲覧日2023/12/31)

<https://www.nintendo.co.jp/hardware/wiiu/index.html>

[4]任天堂、任天堂株式会社連結販売実績数量の推移、(閲覧日2023/12/31)

https://www.nintendo.co.jp/ir/library/historical_data/pdf/consolidated_sales1612.pdf

[5]Sony Interactive Entertainment、ビジネス経緯、(閲覧日2023/12/31)

<https://sonyinteractive.com/jp/our-company/business-data-sales/>

[6]Sony、PlayStation®3PlayStationサポート、(閲覧日2023/12/31)

<https://www.playstation.com/ja-jp/support/hardware/ps3/?category=manuals>

[7]和田託巳 (2013)、据え置き型ゲーム機の生き残り戦略、(閲覧日2023/12/31)

<https://www.kochi-tech.ac.jp/library/ron/pdf/2013/03/14/a1140497.pdf>

[8]橋本 泰樹, 梶山 朋子, 大内 紀知(2014)、「間接的ネットワーク効果に着目した PS3 の失敗要因の解明」、経営情報学会2014年春季全国研究発表大会 2014年6月, (閲覧日2023/12/31)

https://www.jstage.jst.go.jp/article/jasmin/2014s/0/2014s_73/_pdf/-char/ja

[9]岡本 基、「家庭用ゲーム産業における集中について」、(閲覧日2023/12/31)

<http://www.jsicr.jp/operation/study/pdf/okamoto110215.pdf>

[10]セガ、「SEGA、ドリームキャスト|セガSEGA」、(閲覧日2023/12/31)

<https://www.sega.jp/history/hard/dreamcast/>

[11]荒木 博行 (2021/10/21)、東洋経済ONLINE、「ドリームキャストの壮大な失敗に見た多大な教訓」、(閲覧日2023/12/31)、<https://toyokeizai.net/articles/-/460442>

[12]小川純生(2011-03)、テレビゲーム機の変遷 -ファミコン、スーパーファミコン、プレステ、プレステ2、Wiiまで、経営論集号 77、p. 1-17,(閲覧日2023/12/31)、<https://toyo.repo.nii.ac.jp/records/12>

[13](2018.11.05)、セガ、ゲームの未来を変えた先進的ハード『ドリームキャスト』、(閲覧日2023/12/31)、https://www.sega.jp/history/hard/column/column_06.html

[14]日刊工業新聞記者(2019年09月18日)、ニュースイッチ、「ドリームキャストの在庫恐怖」が原点 「#メガドライブミニ」のプロモ戦略、(閲覧日2023/12/31)、<https://newswit.ch.jp/p/19268>

[15]Microsoft、Xbox360ゲーム、(閲覧日2023/12/31)

<https://www.xbox.com/ja-JP/games/xbox-360>

[16]Paul Thurrott(2008.12.19)、日経クロステック、「MicrosoftはXbox 360の欠陥を認識しながら修理を見送った」ことが裁判資料で判明」、(閲覧日2023/12/31)

<https://xtech.nikkei.com/it/article/NEWS/20081219/321777/>

[17]金子 寛人(2007.07.10)、日経クロステック、「Xbox 360の大規模不具合、MSは何を隠しているのか」、(閲覧日2023/12/31)

<https://xtech.nikkei.com/it/pc/article/NPC/20070710/277160/>

[18]任天堂、バーチャルボーイ、(閲覧日2023/12/31)

<https://www.nintendo.co.jp/n09/vue/index.html>

[19]任天堂、社長が訊く『ニンテンドー3DS』、(閲覧日2023/12/31)

<https://www.nintendo.co.jp/3ds/interview/hardware/vol1/index2.html>

[20]空閑又京(2018年11月10日(土)11:00)、eXciteニュース、バーチャルボーイ、その早すぎた登場に世間の理解が追いつかなかった、(閲覧日2023/12/31)

<https://www.excite.co.jp/news/article/E1541501077293/>

[21]任天堂、NINTENDO64、(閲覧日2023/12/31)

<https://www.nintendo.co.jp/n01/index.html>

[22]伊藤 嘉浩、「新規事業開発の成功・失敗の要因分析：家庭用ゲーム機事業への新規参入の事例」、(閲覧日2023/12/31)

<https://dl.ndl.go.jp/view/prepareDownload?itemId=info%3Andljp%2Fpid%2F8219089&content>

[23]生藤貴也(2015)、「任天堂とイノベーションのジレンマ」、(閲覧日2023/12/31)

<https://www.kochi-tech.ac.jp/library/ron/pdf/2015/03/14/a1160384.pdf>

[24]任天堂、ニンテンドーゲームキューブ、(閲覧日2023/12/31)

<https://www.nintendo.co.jp/ngc/index.html>

[25]河村 鳴紘(2021/09/12)、文集オンライン、「かつての存在感はない」「スーファミにも遠く及ばない」プレステ2に大苦戦したゲームキューブからなぜ“ゲームは変わった”のか《誕生20周年》、(閲覧日2023/12/31)、<https://bunshun.jp/articles/-/48435>

[26]Silicon Studio Agent、【ゲームの歴史 第一回】ファミコンからSwitchまで——任天堂編、(閲覧日2023/12/31)、<https://ss-agent.jp/column/special/sp16-game-history-nintendo/>

[27]荒木 博行(2021/10/14 8:00)、東京経済ONLINE、任天堂がWiiUの手痛い失敗から得た勝利の方程式、(閲覧日2023/12/31)、<https://toyokeizai.net/articles/-/460421?page=4>

[28]井沢真志(2016年11月11日 15:26)、日本経済新聞、任天堂「Wii U」寂しき退場、(閲覧日2023/12/31)、https://www.nikkei.com/article/DGXLASHD11H10_R11C16A1000000/

[29](2007年05月07日 10時57分)、Gigazine、世界中で売れなかったゲーム機ワースト10、(閲覧日2023/12/31)https://gigazine.net/news/20070507_worst_selling_consoles/#goog_rewarded

[30]河村鳴紘(2023/6/11(日) 10:00)、YAHOO!JAPANニュース、ニンテンドースイッチの後継機「早く発表を」VS「まだまだ」どっちが妥当?、(閲覧日2023/12/31)
<https://news.yahoo.co.jp/expert/articles/ea0dc87696c6349b68695d356a7f89ebafa70228>

[31]IT用語辞典バイナリ、家庭用ゲーム機、(閲覧日2023/12/31)
<https://www.sophia-it.com/content/%E5%AE%B6%E5%BA%AD%E7%94%A8%E3%82%B2%E3%83%BC%E3%83%A0%E6%A9%9F>

[32]ゲオオンラインストア、ゲーム機の進化の歴史～ ニンテンドー 編～、(公開日:2023.3.23)
、(閲覧日2023/12/31)
https://ec.geo-online.co.jp/LP/ownd/2022/game/Nintendo_history.html

[33]ゲオオンラインストア、ゲーム機の進化の歴史～ PlayStation 編～、(公開日:2023.03.27)
、(閲覧日2023/12/31)、https://ec.geo-online.co.jp/LP/ownd/2022/game/PlayStation_history.html

