

問題 セグメント分類の基準に関する説明文を参照しながら、ゲーム needs に対応した製品に関する下記のセグメント分類の空欄に当てはまる最も適切な語句を答えなさい。

なお[1]～[7]の空欄に入る語句は漢字 2 文字である。また[8]の空欄は、カタカナである。

用途による分類	[3]機 vs [4]機	[5]型 vs 別売型	[6]型 vs [7]型	名称	具体例
[1]用途	[3]機	[5]型	[6]型	[8]ゲーム機 ([1]用ゲーム機)	アタリ・ポン(1972) タイトー・スペースインベーダー(1978)
[2]用途	[3]機	[5]型	[7]型	電子ゲーム機	任天堂・ゲーム&ウォッチ(1980) バンダイ・たまごっち(1996)
		別売型	[6]型	[6]型TVゲーム[3]機	任天堂・ファミリーコンピュータ(1983) SONY・プレイステーション(1994) 任天堂・Wii(2006)
			[7]型	[5]型ゲーム[3]機	任天堂・ゲームボーイ(1989) 任天堂・DS(2004) SONY・プレイステーションポータブル(2004)
	[4]機	[6]型	デスクトップ PC		
		[7]型	スマートフォン		

分類基準1 [1]用途なのか？[2]用途なのか？

ユーザーがゲームセンターで遊ぶマシン、すなわち、[8]ゲーム機は[1]用途と位置づけることができる。これに対してユーザーが自分で購入して[2]などで遊ぶマシンは[2]用途と位置づけることができる。

分類基準2 [3]機なのか？[4]機なのか？

ゲーム needs の充足だけに focus を当てたマシンは[3]機と呼ばれている。これに対して、ゲーム needs だけでなく、文書処理 needs・表計算処理 needs・画像編集処理 needs など数多くの needs 充足が可能な製品は[4]機と呼ばれている。

分類基準3 ゲームソフトをハードウェア[5]型とするのか？それとも、ゲームソフトをハードウェアと分離した別パッケージとして別売りとするのか？

分類基準4 [6]型とするのか？[7]型とするのか？

自宅等のテレビにゲームの画面を表示させて遊ぶマシンは、[6]型ゲーム機と呼ばれている。これに対して、電車の中など、持ち運んでどこでも気軽に遊べるマシンは[7]型ゲーム機と呼ばれている。

分類基準5 画面表示装置をハードウェアと一体化させた[5]型とするのか？それとも[2]用テレビを表示装置として利用するのか？

[注] 任天堂が 2017 年に販売開始した[9]という名称の製品は、3つのプレイモードを持ち、[10]、また誰とでも遊ぶことを可能にした製品である。すなわち、従来のゲーム機とは異なり、[6]型ゲーム機としても遊べるし、[2]の大画面テレビと接続して[7]型ゲーム機としても遊べるユニークな製品である。

上記の空欄[10]に入る語句に関しては、下記のような文章の中でも使用されていることをヒントして考えなさい。

ソニーのカセット・ウォークマンという製品は、前期の授業で論じたように、時間的自由度・空間的自由度の拡大により、「[10]」自分の好きな音楽を自由に聴けることを可能にした製品と位置付けることができる。