

夏合宿ケースメソッド紹介

任天堂の憂鬱

2011年3月、任天堂は自社史上初の営業損益赤字を計上した。その要因は、家庭用ゲーム市場におけるソフトの価格破壊とハードの購買必要性低下の2つに求められよう。これらの問題に対して、任天堂はいかに対応すべきであろうか。任天堂はスマートフォン向けにゲームの開発を開始すべきか、家庭用ゲーム機の製造・販売を継続すべきか、そしてゲームソフトのダウンロード販売に着手すべきか、といった課題が本ケースの焦点である。

解題者紹介

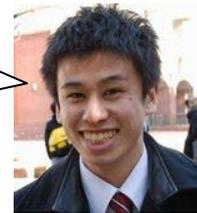


結局、冬まで夏ケースをやっていた気がします。夏とはいったいなんだったのか…。先生や諸先輩方、そして後輩に迷惑をかけ続けながら、往年の三田論並みの活動期間を記録した前代未聞の夏ケースですが、とにかく完成してよかったです。いやほんとに。

島崎 啓介

私はゲームに興味がない。そのような私にとって、夏ケースのテーマが決まった時から、私の「最悪」は始まっていたのかもしれない。冬に完成した夏ケース解題文を見るたび、島崎との言い合いの日々が思い出される。やはり、私はゲームに興味がない。

芻本 慎弥

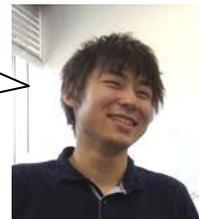


もしかして、小野ゼミ入って一番の修羅場に遭遇したんじゃないかと思ってます。世の中、どうしようもないこともあるものですね。でも、本当に寝ないで取り組み続けたあの夏の4日間こそ、まさしく文字通り「夏合宿」であったとも思う。皆さん、夏ケースには心してかかりましょう。

山口 健人

データ解析解題班だったのがいつの間にか夏ケース解題班になり、そしてまさかそれがこんなにも長い間続くとはいえませんでした(笑)。それにしても、中心として頑張ってくれた島崎君、芻本君、山口君には本当に感謝しています。苦しかったけど、良い思い出になりました。

秋山 賢輔



【夏ケース】を僕の頭の中の辞書で引いてみた。最初の方に「過酷」「苦行」「衝突」「永遠」「絶望」「落胆」「失墜」「失禁」。…ただ、最後の方に小さい文字で、再び「過酷」。嘘です。大きな文字で、「財産」って書いてありました。

菅原 隆史

夏ケースなのにも関わらず夏合宿で解題できなかったこと、そして、その結果多くの方にご迷惑をかけてしまったこと、大変悔いています。また、私自身、夏ケースメンバーにとっても支えられてきました。最終的にはケースは完成しましたが、反省する点ばかりです。お力添えを賜った多くの方に感謝しております。

川崎 実希子

