

2019年12月

パズドラの成功要因に関する研究

経営学部 経営学科 金ゼミ
B5R11171 山本 友雲

【卒業論文概要】

本論文の目的はパズドラがいかんにしてダウンロード数を伸ばし、成功をおさめたのかを明らかにしていくことである。まずソーシャルゲームとはプレイヤー同士が何らかの関わり合いを持ち、この関わりから楽しみを得ているゲームである。特徴として手軽に遊べるものであり、コミュニケーション機能やフリーミアムを取っている場合が多い。スマートフォン向けのネイティブアプリもソーシャルゲームと呼ばれている。なぜソーシャルゲームがこれほどまでに伸びたかといえばスマートフォンの普及が一つの理由として挙げられる。物事には原因と結果が必ず存在するがガンホー取締役はインタビューで語っていた。ガンホーの取締役の森下一喜はパズドラの成功要因は「運」であるとインタビューでは語っている。彼はひとえに面白いゲームを作った結果であると語っているが筆者は必ずヒットした原因は必ずあると考えた。パズドラが成功した原因を解明するのが本稿の目的である。

本稿ではソーシャルゲームの一つである、パズルアンドドラゴンの研究を行うものである。このゲームがいかんにして成功をおさめたのかをコミュニティとソーシャルゲームという観点から研究する。

研究方法として主に様々な年代からアンケート調査をおこない、収集したデータを SPSS, Excel 等を用いて分析を行い、考察する。

本稿の構成として、背景と研究目的などの序論に当たる部分、次に現状分析を行い、アンケート調査によって得られたデータに基づいて考察を行う。