

LINE ゲームアプリのヒットの理由

今泉ゼミ：21211068 小川裕 21211093 金子侑莉 21211143 齋藤直樹
21211081 角野匡子 21211332 村木優子

1. 目的

現在、SNS サービスの一つである LINE が利用者数 3 億人と短期間に利用者を増やしている。その増加の要因として LINE ゲームがあると考えて、LINE ゲームアプリの流行の原因の解明と今の若者が求めているゲームアプリが何かを明らかにするために、主流ダウンロードを比較する。

2. 方法

まず、現在の学生の主流となるゲームアプリと学生にとっての LINE ゲームの存在を把握するために、質問項目としては、「今までに一度でもダウンロードしたことのある LINE ゲームアプリは何か」、「現在も遊んでいる LINE ゲームアプリは何か」、「最も遊んでいるゲームアプリは何か」などの項目について収集した。若者（20 代～30 代）にアンケートを実施した。50 件のデータを収集することができた。これのデータを用いて、現在どのようなジャンル、スタイル、内容のゲームが求められるかを検討する。

その結果をもとに、学生がゲームコンテンツに求めているものを把握し、LINE でのゲーム展開および SNS コンテンツの改善をどのように行うかについて模索し検討する。

3. 結果

人気上位の LINE ゲームと下位の LINE ゲームでは、(1)ジャンルでの違い、(2)ゲームへの参入が容易、(3)SNS 対応ゲームであるかどうかの違い、などの要因であることがわかった。

これらをもとに今後若者にどのようなゲームが継続的に利用されるかについて予測したい。