

# 博士学位論文 審査結果の要旨

芝浦工業大学大学院 理工学研究科 博士（後期）課程  
博士学位論文審査委員会

主 査	小山友介
審査委員	武藤正義
審査委員	市川学
審査委員	後藤裕介
審査委員	三原龍太郎
*審査委員	田中 絵麻

氏 名	陳 寛
論文題目	SNS 時代のソーシャルゲーム広報・運営アプローチ：オリジナル IP の海外市場展開に向けて
〔論文審査の要旨〕	
<p>本研究は、日本のオリジナル IP（知的財産）ソーシャルゲームが、国内外の市場で成功するための広報・運営手法を明らかにすることを目的としている。国内市場は飽和し、海外の強力なタイトルが台頭する中で、国産オリジナルゲームがプレイヤーを獲得することは困難になっている。そのため、今後のサービス継続にはグローバル展開が不可欠であると指摘し、特に中国市場進出前のテストケースとして台湾市場の活用を提唱する。SNS が普及した現代において、企業の広報・運営ノウハウの重要性は増している。本研究では、コトラーが提唱するオンラインとオフラインを融合させたマーケティングアプローチ（マーケティング 4.0）を基盤に、調査範囲を「オンライン（国内の Twitter/X 広報）」と「オフラインを含む海外（台湾での広報・運営）」に設定し、アンケート、インタビュー、フィールドワークなどを用いて調査を行った。結果として、国内の Twitter/X 広報では「数を意識した積極的な情報発信」が有効であり、台湾市場では運営面で「ノン・タイムラグ配信」、広報面で「現地パートナーとの連携」が不可欠であることを示した。これらの分析から、オリジナル IP ゲームが海外で成功するためには、広報に十分なリソースを投じ、「情報発信を軸としたゲーム設計・運営」を行うことが重要であると結論づけた。</p> <p>審査では、国内の調査範囲（3 章：主にツイート広報）と海外（台湾）の調査範囲（4 章：オンライン・オフライン含む広報全般）のズレ、広報と海外展開に特化したリサーチクエスションのビジネス上の必然性・理論的な重要性の議論が甘いこと、台湾を中国進出のテストマーケットとみなす問題設定がやや強引であること、などが指摘された。</p> <p>業績は査読論文 2 本、うち 1 本が英語論文と形式要件を満たしている。本研究のようないわゆる学際領域・文系の論文査読には時間がかかる。実際に査読の遅れで、最終審査を半期延期している。このことと研究に投入できる時間が限られている社会人博士であることを考慮すると、業績数が形式要件ギリギリであることはある程度避けられないことである。</p> <p>議論の内容にはまだ粗削りなところもあり、多くの指摘があった。だが、既存研究がほとんどない新規性の高い研究であり、審査委員会では博士（学術）の水準を満たすと判断した。</p>	