

7. ソーシャルゲームのユーザー層の分析

加藤宏暉, 朝日弓未 (東海大学)

1. 研究背景

ソーシャルゲームに関する先行研究を調べてみて...

課金行動や依存性など危機喚起系の論文は多く見られたがソーシャルゲーム界を盛り上げていこうという研究がほとんど見られなかった...

ユーザーのプレイ層に着目しソーシャルゲーム界をより盛り上げる分析をしたい

2. 分析手法

インテージデータを使い、アプリゲームを利用しているユーザーを対象に使用した曜日、時間帯、1時間あたりの合計接触分数を変数とし非階層クラスター分析のk-means法を用いて5つのクラスターに分析する。そして5つのクラスターの中からターゲット層を決めてソーシャルゲームを盛り上げていくための提案を行った

	id	size	holiday_flg	weekday	hh	times	minutes	residual
1	1	27699	0.39	3.25	17.17	2.95	38.76	297954.74
2	2	88224	0.34	3.17	10.27	1.33	3.89	388041.01
3	3	96654	0.33	3.16	20.67	1.32	4.11	424540.89
4	4	43553	0.37	3.19	10.05	2.17	16.19	258995.65
5	5	54437	0.35	3.16	20.48	2.03	16.47	314707.28

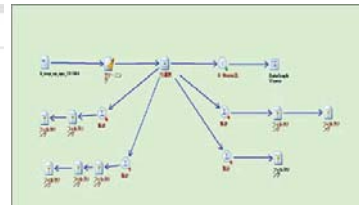


図1 クラスター分析結果

3. 分析結果と提案



図2 クラスターの考察

コアユーザー層が活発に活動する時間に合った層でプレイできる時間もあるから

ゲームを楽しむためにはやり込み度や達成度が必要

そこで

ランクマッチを採用し暇つぶし層を本気に!

※ランクマッチとは、対戦結果によってプレイヤーの強さを表す数値が増減する対戦ポイントの量によってネットワーク対戦内のランキングが変動する

4. 研究課題

今回自分は5つのクラスターに分けてそこから主観で進めてしまった部分が多いそのせいでクオリティが低くなってしまった次回以降同じような研究をするときには、因子分析などを用いて主観が入らないようにしていく必要があったと感じた