



## 1. 研究背景

現在, ソーシャルゲームに不満を持つユーザーが多い。

アンケートを実施→多くがガチャ機能に不満

## 2. 仮説

ユーザー自身で排出率を変えられるガチャ (以下新規手法)であれば不満を解消できるのではないかと

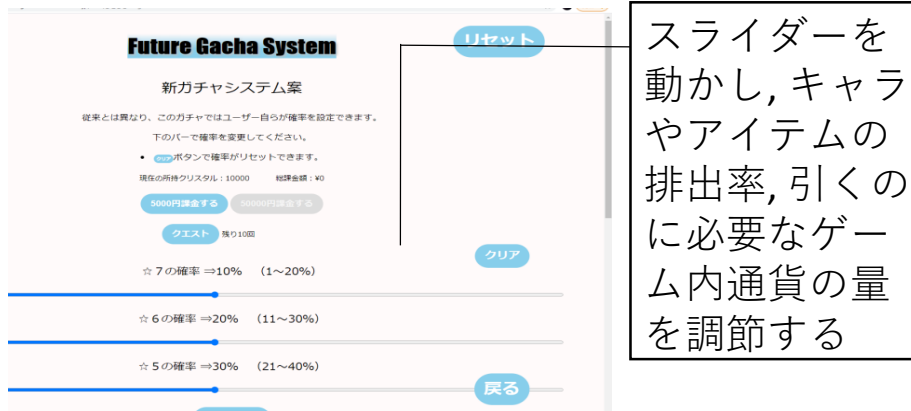
条件: ユーザー数を維持できる

企業が採用するだけの利益をあげられる

## 3. 調査方法

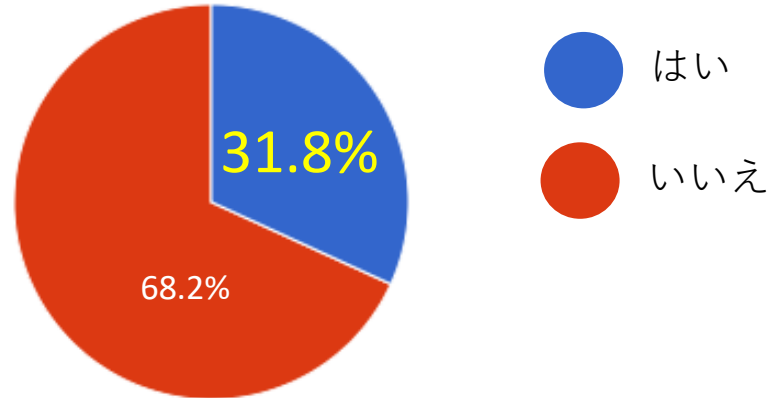
HTML, JavaScriptを利用し, 新規手法のシミュレータを製作

→被験者に実際にシステムを体験してもらいアンケートに回答してもらう



スライダーを動かす、キャラやアイテムの排出率、引くのに必要なゲーム内通貨の量を調節する

図3 もし新規手法が実装されたら、課金をするか (無課金者が対象)



上記のグラフより、

- ・被験者の78.6%は普段課金をしていない
- ・図2の数値を総合すると、78.6%の被験者が、新規手法の方が優れていると感じている
- ・特に微課金のユーザーに需要がある
- ・無課金者の31.8%は、新規手法が実装された場合、課金をする

ということが読み取れる。

## 5. 考察

- ・78.6%の被験者が新規手法は既存手法よりも優れていると感じた。
- ・特に微課金者に需要がある。
- ・31.8%の無課金者が、新規手法に課金をする意志がある。

上記より、新規手法は、微課金者をはじめとするユーザーの不満を解消し、一定数の無課金者の課金を促すことで、ゲームを運営する企業の利益を向上させるのではないかと考えられる。

## 4. 結果

図1 被験者の普段の課金額の割合

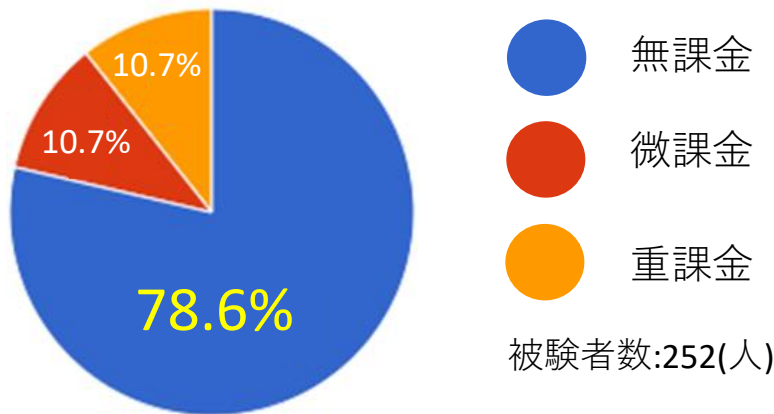
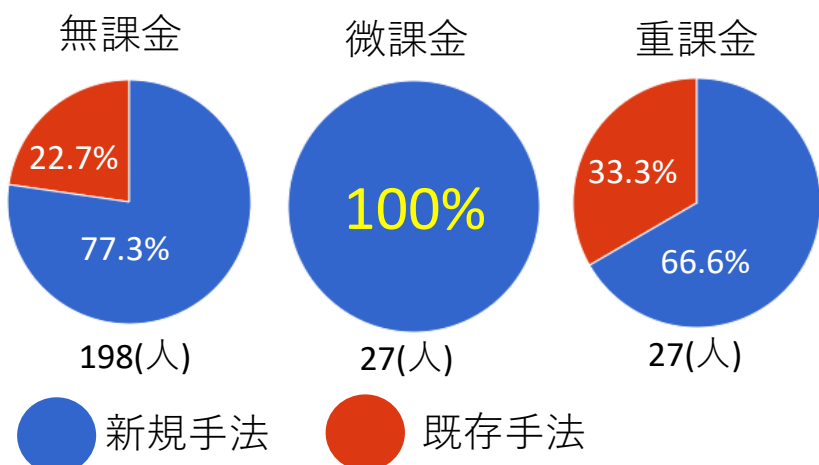


図2 既存手法と比べ、どちらが優れているか



## 6. 結論と展望

調査の結果、新規手法はユーザー、運営会社双方にとって利点のあるシステムであると分かった。

このシステムを活用することによりガチャ機能への不満が軽減されることが予想される。

今後の展望として、中高生情報学研究コンテストへの出場を通じて、新規手法の発信、ゲーム運営企業への提案を視野に入れている。

## 7. 参考文献

- ・ HTML入門  
<http://www.ink.or.jp/~bigblock/html/>
- ・ JavaScript入門  
<https://www.javadrive.jp/javascript/>