

ゲームの調査

2 1 7 1 1 4 0 4 渡邊 朗伸

2 1 7 1 1 1 9 1 清水 茉歩

2 1 7 1 1 3 1 2 平山 佳苗

目的

- ゲームのイメージをSD法により測定し、因子分析を行う

方法

- 10の対象を用意し、18の形容詞対で評価した。
- 大学生30人に聞いた。

対象

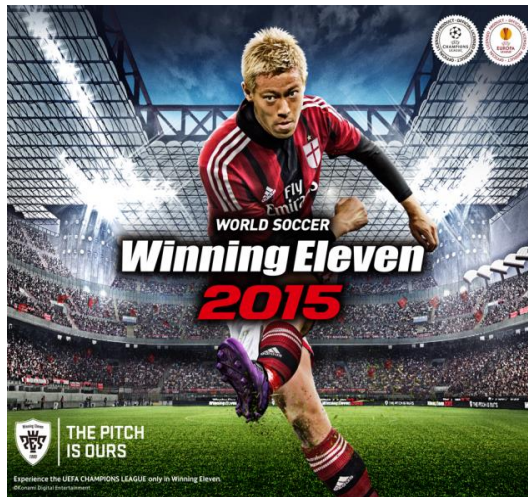


結果

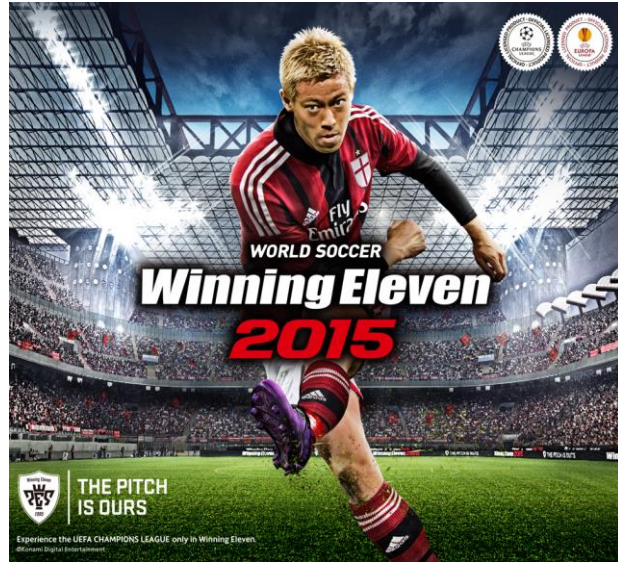
直交回転後の因子負荷量(VARIMAX)

	第1因子	第2因子	第3因子	共通性
バイオ	0.60	-0.02	-0.41	0.53090685
ときメモ	-0.05	0.24	0.45	0.26642926
FF	-0.23	-0.82	-0.06	0.73468399
ウイイレ	-0.79	-0.47	-0.13	0.8529045
カーびいー	-0.79	-0.13	0.24	0.70554642
リズム天国	-0.90	0.01	0.18	0.84963306
ドラクエ	0.01	-0.87	-0.17	0.77822037
青鬼	0.04	-0.02	-1.00	0.99520418
太達	-0.96	-0.01	-0.11	0.93261179
スマッシュ	-0.77	-0.52	-0.15	0.89353167
因子負荷量の二乗和	4.00320843	1.99145108	1.54501259	
寄与率	40.0320843	19.9145108	15.4501259	
累積寄与率	40.0320843	59.9465951	75.3967209	

第一因子（メジャー系）



第二因子（長期シリーズ系）



第三因子（分野特化系）



考察

- 因子分析の結果 3 つの因子が抽出され、それぞれをメジャー系、長期シリーズ系、分野特化系と命名した。
- 最初の予想は、ゲームプレイモードや人数によって類似したものが分類されると思ったが、実際は様々なジャンルが入り混じる結果となった。