

ゲームのジャンル推移とその要因

目的・背景

- ・「ゲームが趣味」と言ってもゲームのジャンル等で大きく異なってきてしまう。そこに注目し、人気ジャンルの変化について調べることにした。
- ・ゲームはインターネットとの関係が深い業界であるため、データの収集は比較的行いやすいと考えた。
- ・ゲームハードや周辺機器の性能の向上は人気ジャンルの推移に影響しているのではという予想を研究する。



手法

- ・ **Steam**（ゲーム販売サイト）からハードウェアのスペックをなどのデータを収集する
- ・ ジャンルごとの売り上げ順位に影響を与えている要因を特定する（地域、男女、年齢、スペック、返金リクエスト）



研究予定

7、8月	データ収集
9、10月	統計
11月	分析・執筆

