

---

日本・英国・中国のデジタル  
ゲームプレイヤーの特徴  
国際比較調査の結果から

---

# 今回の趣旨

- 共同研究プロジェクトの成果発表
  - ゲームプレイヤーの文化や市場に関するオンライン調査
  - 研究代表者: 小林
- 同じ質問、少しずつ異なる研究関心
  - 小林: IT利用・ゲーム消費文化
  - 田中: どういった課金が望ましいのか
  - 小山: 課金行動への行動経済学的アプローチ
    - 元ネタとなった、別の研究グループの発表も招待(川村発表)
- 発表順:
  - 小林→田中→川村→小山