

## 『ソーシャルゲームのビジネスモデル』 正誤表

	誤	正
p.ii 下から 6 行目	これからフリーミアムはさまざまな	これからフリーミアムはさまざまな
p.11 下から 12 行目	対戦格闘としたり	対戦格闘をしたり
p.28 7 行目	今度次第	今後次第
p.33 10 行目	図の左下がりの	図の右下がりの
p.44 下から 7 行目	ここで、アプリのベスト 10 をダウンロード数でに切り替える	ここで、アプリのベスト 10 をダウンロード数に切り替える
p.46 1 行目	ゲーム比べて	ゲームと比べて
p.54 下から 12 行目	のサターン	のセガサターン
p.55 図 2.13(a)の凡例	—△— メガドライブ	.....△..... メガドライブ
p.55 図 2.13(b)の凡例	—□— ゲームキューブ	.....□..... ゲームキューブ
p.59 3 行目	くつかもあるが	くつかもあるが
p.62 6 行目	全ユーザから同じ利用目的で	全ユーザが同じ利用目的で
p.71 下から 1 行目	モデルあり	モデルであり
p.72 図 3.1 の縦軸	支払意思額	支払意志額
p.87 下から 1 行目	CD で設ける	CD で儲ける
p.91 4 行目	斜線部分	網掛部分
p.91 13 行目	条件を考えることができ。	条件を考えることができる。
p.93 下から 8 行目	貿易の利益を同じ論理	貿易の利益と同じ論理
p.95 下から 1 行目	<b>Key Performance Indicator</b>	<b>Key Performance Indicator</b>
p.98 下から 4 行目	2 チャンネル	2 ちゃんねる
p.130 4 行目	第三に	第四に
p.146 11 行目	誤っている意見もある	誤っているという意見もある
p.158 図 5.6		図 5.7 と交換
p.159 図 5.7		図 5.6 と交換
p.168 下から 1 行目	図 4.8	図 5.10
p.170 下から 10 行目	利用頻度と用いた	利用頻度を用いた
p.181 5 行目	プレイしている	図示している
p.240		第 5 章の参考文献に第 4 章の White (1980) を追加