

# ソーシャルゲームのジャーナリズム構築を 目的としたブログ自動生成

研究系卒研

058042 亀山 直彦

(指導教員 白井 暁彦 准教授)

## 1. はじめに

2010年代から、日本のソーシャルゲーム業界は爆発的な拡大を見せている<sup>[1]</sup>。筆者は白井暁彦准教授の紹介で、2012年2月からソーシャルゲーム紹介メディアである、株式会社エンターブレイン・ファミ通ソーシャル編集部に、ライターとしてインターシップを行った。この際に学んだことを活かし、ジャーナリズムに基づいた個人メディアとしてのブログサイトと、迅速かつ、品質を保った記事を執筆するためのシステムを構築することで、Web時代におけるソーシャルゲームライターとしての、営業活動の場を確立したワークフローを考案する。

## 2. ワークフローの構築

オープンソースのブログソフトウェアであるWordPressを使用して、Social Application Provider (ソーシャルゲームを開発・提供している者。以下SAP)の情報を発信するブログサイトを構築した。今回はGREEにスマートフォン対応ソーシャルゲームを提供し、GREE アプリポータルにてPC上からでも確認が取れるSAPを対象とした。

### 2.1 SAP データベースの構築

Google Drive のスプレッドシートを使用して、対象となるSAPの会社名・本社所在地・公式HPのURL・設立日・資本金・代表者名・従業員数・GREEに提供しているゲームタイトル名といったデータを入力し、ブログサイトから発信する情報の元となるSAPのデータベースを構築を行った。



会社名	本社所在地	URL	設立	資本金	代表者	従業員数	提供ゲームタイトル
ONE-UP株式会社	〒100-0011 東京都千代田区 有明1-10-1 有明センタービル4F	<a href="http://www.one-up.co.jp/">http://www.one-up.co.jp/</a>	2009年10月	1億円	中村 直樹	55名	バクダンバスター(1) 闘争(2) 闘争(2) (2)
株式会社心ビックス	〒100-0014 東京都千代田区 有明1-1-1 有明センタービル	<a href="http://www.bix.com/">http://www.bix.com/</a>	1999年8月	3027万円	藤本 正典	305名	バクダンバスター(1) 闘争(2) 闘争(2) (2) 闘争(2) (2) 闘争(2) (2) 闘争(2) (2) 闘争(2) (2) 闘争(2) (2) 闘争(2) (2) 闘争(2) (2) 闘争(2) (2)
株式会社心ビックス	〒100-0011 東京都千代田区 有明1-1-1 有明センタービル	<a href="http://www.balloonpopcorns.co.jp/">http://www.balloonpopcorns.co.jp/</a>	1995年01月	100億円	石川 亮	810名	闘争(2) (2) 闘争(2) (2) 闘争(2) (2) 闘争(2) (2) 闘争(2) (2) 闘争(2) (2) 闘争(2) (2) 闘争(2) (2) 闘争(2) (2) 闘争(2) (2)

図1 構築したデータベース

### 2.2 ブログ用文章の自動生成システムの構築

データベースのスプレッドシートから、入力用の

フォームと、Google Apps Script を併用した、データベース内の情報を元に、ブログエントリー用の文章を自動生成するシステムの構築を行った。

## 3. SEO 対策

構築したブログサイトのアクセスアップを図るため、WordPress のプラグインから、All in One Pack を追加し、各ブログエントリーに SEO 対策を施す機能を追加することで、Google 検索の上位を狙う。SEO に入力する単語は、前述の自動生成システムにて同時に生成される。

## 4. 結果

自動生成システムを使用することで、記事の品質を保ちつつ、SEO 対策も含めた1件のブログエントリーに要する時間を短縮することに成功した。また、SEO 対策を行った結果、Google 検索にて記事に取り上げたSAP名・提供しているゲームタイトル名・代表者氏名で検索することで、検索ページのトップに表示されることにも成功した。



会社名	株式会社 ケイブ	株式会社 カブコン	株式会社 プロジェクトゼロ	ONE-UP 株式会社	株式会社 インテックス
会社名	53	730以下 (未検出)	31	32	840以下 (未検出)
会社名 + ゲームタイトル	6	5	8	5	5
会社名 + 代表者名	29	25	13	9	22
会社名 + 採用	189	610以下 (未検出)	26	313	289
会社名 + ゲームタイトル + 代表者名	1	4	1	4	1
会社名 + ゲームタイトル + 採用	7	3	1	1	5
会社名 + ゲームタイトル + 代表者名 + 採用	1	2	1	3	1

図2 Google 検索結果一覧

## 5. おわりに

今後の課題として、今回構築したブログが今後のライター業務としての生活を支える場になるよう、アフィリエイトなどの広告をブログに導入することが挙げられる。

## 参考文献

- [1] 『ソーシャルゲーム国内市場規模は2013年度に4256億円へ、YRI 調査 -INTERNET Watch』  
[http://internet.watch.impress.co.jp/docs/news/20130111\\_581427.html](http://internet.watch.impress.co.jp/docs/news/20130111_581427.html)