

SSR Report: 戦略:β-1

Status: completed Session: samples-20251203 Created: 2025-12-03 01:28 UTC Similarity: tfidf | Seed: 42 Ops: game_title:Sample LiveOps | genre:RPG | target_metric:Retention & ARPPU | liveops_cadence:Weekly | monetization:Gacha + BP Guidance: 宣伝素材としてだけでなく、ゲーム体験とライブオペレーションの持続性を評価する Stimulus: ソーシャルゲーム運営戦略 β-1 の評価 **Anchors: 継続意向:** この施策ではプレイを継続しない。 / やや魅力が足りず長くは続けない。 / どちらとも言えず、今後の運営次第で決める。 / わりと良いのでしばらくは続けたい。 / とても魅力的で積極的に遊び続けたい。 **課金意欲:** 全く課金する気はない。 / 大幅割引などがない限り課金したくない。 / 条件次第では少額なら課金してもよい。 / 報酬が維持されるならパスやガチャに課金したい。 / 早く進めるため積極的にプレミアム課金したい。

Results (persona consolidated)

Persona	Criteria (R / Dist)	Summary
10 代-ペルソナ 1	継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.19] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	10 代-ペルソナ 1 (18/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラのグッズや衣装がどんどん増えてストーリーで掘り下げられるのはテンション上がるけど、ガチャ前提で課金しないと顔出しにくくなりそうで、学校とバイトの合間にどこまで追いかけるか少し不安になりつつも様子を見ながら続けてしまう気がする。
10 代-ペルソナ 3	継続意向 →2 [1:0.21 / 2:0.21 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.19] 継続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	10 代-ペルソナ 3 (18/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラのグッズ展開が増えて世界観に浸れるのは楽しいけど、ガチャやピックアップでどんどん新グッズを追わせる感じが強くて、このペースが続くならお小遣いが足りなくなりそうで長く遊び続けられるか少し不安になる。
10 代-ペルソナ 2	継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.19 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.19] 継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	10 代-ペルソナ 2 (16/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラの新しい衣装やグッズが次々出てきて見るだけでもワクワクする一方、ガチャやグッズのピックアップが続きすぎるとお小遣いが追いつかなくなりそうで、少し様子を見ながら本当に欲しいタイミングだけ課金しようかなと思いながら遊んでいる。
10 代-ペルソナ 3-v2	継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.21 / 2:0.19 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	10 代-ペルソナ 3-v2 (17/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラごとのグッズや新衣装がどんどん出てきて、物語や配信とセットで追えるのはテンション上がるし、学校帰りにこのイベントだけは逃したくないってログインする気持ちになる。けど人気キャラばかり課金誘導が強くなってきていて、推しを追いつけると財布が一気に溶けそうで少し怖くて、どこで線を引くかスマホ握りしめながら悩んでいる。

10代-ペルソナ 4	継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.19] 継続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	10代-ペルソナ 4 (16/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラがグッズやガチャでしっかり顔役として押し出されているのはうれしくて新しい衣装やストーリーを見たくてイベントやピックアップを追いかけながら課金も前向きに考える一方で、人気の薄いキャラの露出が少ないままだと世界観の広がりや物語の厚みが止まりそうでこの運営方針のまま長く遊び続けられるか少し不安になる。
10代-ペルソナ 8	継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.21 / 3:0.19 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.22 / 5:0.19] 継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	10代-ペルソナ 8 (17/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラの新しいグッズで日常まで一緒にいられる感じがしてわくわくする一方、ガチャや課金が前提みたいな雰囲気が強くなるとライブやストーリーを純粋に楽しむ時間が減りそうで、このまま遊び続けるか少し迷いながら様子を見たくなる。
10代-ペルソナ 5	継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 継続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	10代-ペルソナ 5 (17/Unknown) evaluated 継続意向. グッズ展開で推しキャラの新しい衣装やストーリーがどんどん可視化されていくのは創作意欲も刺激されて嬉しくて、限定グッズ欲しさにイベント周回や課金も前向きに考えちゃう。ただ、人気キャラばかり顔役になってマイナー推しの露出や物販が少ないままだと創作ネタも減りそうで、長く続けるかどうかは運営の扱いをしばらく見極めたい気持ちになる。
10代-ペルソナ 7	継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.19] 継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	10代-ペルソナ 7 (18/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラの物語がイベントやグッズ展開と一体になって広がっていくのは創作の妄想も捗ってしばらく追いかけて続けたい気持ちになるけれど、人気キャラばかりが顔役になって課金誘導が強くなりすぎたら財布も創作時間も圧迫されそうで深追い課金は慎重になりそうです。
10代-ペルソナ 9	継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.22 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 継続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	10代-ペルソナ 9 (16/Unknown) evaluated 継続意向. 推し声優のキャラに新しい衣装やグッズが次々と追加されて舞台の追っかけをしている感覚でワクワクしながら遊んでいるけれど、ガチャや物販を全部追うのはきつそうで将来的に負担が大きくなりそうな気配もあるので、運営が無理のないペースと内容で長く続けてくれるかを慎重に見極めつつ、推しの活躍が続く限りはできる範囲で課金も続けたいと思っている。
10代-ペルソナ 6	継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.20 / 5:0.21] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	10代-ペルソナ 6 (15/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラのグッズがストーリーやゲーム内の活躍とちゃんとつながった形で出てくれるなら世界観をもっと深く集中的に味わいたくなってログインも続けるし限定グッズ付きの課金パックも研究ノート感覚で買ってみたくなる。けれど人気キャラだけが顔役として押し出されてマイナーキャラのグッズ展開や掘り下げが無いままだと推しがデータの隅に追いやられているみたいで少しずつ熱が冷めて別

10代-ペルソナ 10	<p>継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.19 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 継続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]</p>	<p>10代-ペルソナ 10 (15/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラの新しいグッズや衣装がどんどん出てきて世界観ノートのネタにもなるから、今はワクワクしながら少し課金してもいいかなと思うけれど、人気キャラばかり優遇されて物語やゲーム部分がおまけみたいになったら一気に冷めて離脱したくなりそうで少し不安も感じている。</p>
10代-ペルソナ 12	<p>継続意向 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →3 [1:0.19 / 2:0.20 / 3:0.21 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]</p>	<p>10代-ペルソナ 12 (13/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラのグッズが増えてそのキャラの物語や魅力がどんどん掘り下げられていく感じがしてワクワクする一方、限定衣装やピックアップを見るたびにもっと集めたくなくてお小遣いでどこまで追いかけるか少し不安になりつつも、今のうちに逃したくないから毎日ログインして様子を見ながら遊び続けようと思う。</p>
10代-ペルソナ 11	<p>継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.19 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.19] 継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]</p>	<p>10代-ペルソナ 11 (14/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラごとのグッズや新衣装がどんどん出てストーリーも深くなっていくのはめっちゃくちゃワクワクして部活仲間とも語りたくなる一方で、ピックアップやガチャに寄りすぎて「次の大会までにお小遣いが溶けるかも」と不安になりつつも、せっかく育てたキャラの顔役感が増しているから離脱よりは少しずつ課金しながら様子を見て続けたい。</p>
10代-ペルソナ 14	<p>継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.18] 課金意欲 →4 [1:0.19 / 2:0.19 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.21] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]</p>	<p>10代-ペルソナ 14 (15/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラのグッズが増えて、ストーリーやイベントとちゃんとつながっているから、朝の周回もしながら「このキャラをチームの看板にしたい」とワクワクして少しなら課金してもいいと思う。けど、ガチャやバトルパスまでグッズ連動で煽られすぎると部活や野球観戦の合間に追いきれなくなりそうで、長く続けられるペースで運営してほしいと感じる。</p>
10代-ペルソナ 13	<p>継続意向 →2 [1:0.21 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 継続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]</p>	<p>10代-ペルソナ 13 (16/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラごとのグッズ展開やピックアップが増えて、夜にBGMを聴きながらこのキャラのストーリーをもっと追いたくなるし限定衣装も欲しくてちょっと課金してもいいかなと思う一方で、人気キャラばかり課金前提で顔役にされすぎると、ゲーム全体より売上重視に感じて長く続けるか少し不安にもなる。</p>
10代-ペルソナ 15	<p>継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]</p>	<p>10代-ペルソナ 15 (14/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラがちゃんとグッズやピックアップで大事にされていて日記に書きたくなる反面、次の新衣装やガチャがどんどん来そうでおこづかいをどこまでつぎ込むか少し不安になりながらもログインは続けたい気持ちです。</p>

10代-ペルソナ 16	<p>継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.19] 継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]</p>	<p>10代-ペルソナ 16 (17/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラのグッズ展開がどんどん深掘りされて夕方ログインするたびに新しい衣装やピックアップが増えて世界が広がっていく感じが楽しくて、もっと長く遊び続けたいし少し無理してでも限定ガチャやグッズに課金してみたい。その一方で人気キャラに課金が集中しそうで、更新ペースがこのまま続くと推しを追いきれなくなって離脱まではしなくても財布事情的にプレイスタイルをセーブ</p>
10代-ペルソナ 17	<p>継続意向 →4 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.19] 課金意欲 →2 [1:0.19 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.18] 継続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]</p>	<p>10代-ペルソナ 17 (13/Unknown) evaluated 継続意向. 推しドラゴンのグッズや限定衣装がどんどん増えてXで友だちに自慢したくなるから、夜な夜なログインしてガチャを回しつつこのまま課金し続けて大丈夫かなと少し不安になりながらもイベントが続く限りは離脱せずについていきたいと感じている。</p>
10代-ペルソナ 18	<p>継続意向 →4 [1:0.21 / 2:0.19 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.19] 課金意欲 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.21 / 4:0.20 / 5:0.19] 継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]</p>	<p>10代-ペルソナ 18 (16/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラのグッズや新衣装がどんどん出てきて、BGM付きの限定セットとかあったら夜の配信を見ながらつい課金したくなるけれど、キャラごとの課金データばかり見て運営がストーリーや遊びやすさを後回しにしないか少し不安になりつつ、しばらくは追いかけて遊び続けようと思う。</p>
10代-ペルソナ 19	<p>継続意向 →1 [1:0.22 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.19] 継続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]</p>	<p>10代-ペルソナ 19 (15/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラのグッズや新しい衣装がどんどん増えていくのは見ただけで楽しくて、部活帰りにちょっと課金してでも限定ガチャを回したくなるけれど、このペースでグッズとピックアップが続くとおこづかいが追いつくか少し不安になりながらも毎週ログインは欠かさないと思う。</p>
10代-ペルソナ 20	<p>継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]</p>	<p>10代-ペルソナ 20 (14/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラの新しい衣装やグッズが次々出てきて、日記にスクショを貼りながらももっと集めたくてガチャやグッズ購入に手を伸ばしそうになる一方、このペースでお小遣いが削れていくと長く遊び続けられるか少し不安になりつつも、次のピックアップやストーリー更新が気になってログインを欠かせない気持ちです。</p>
20代-ペルソナ 2	<p>継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.22 / 5:0.18] 継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]</p>	<p>20代-ペルソナ 2 (24/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラごとにどんな課金が起きそうかがはっきり見えるので、グッズやガチャの展開を追いながらつい財布を開きたくない一方で、このまま顔役キャラだけを酷使し続けたら飽きや不公平感で離脱したくなるかもしれないという不安も少し感じます。</p>

20代-ペルソナ1	継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	20代-ペルソナ1 (25/Unknown) evaluated 継続意向. 最新の立体感ある演出やグッズ展開で押しキャラへの愛着は高まってワクワクする一方、常に新しい衣装や課金要素が追加されて追いつけ続ける必要がありそうで、このペースが続くなら深追いはせずに必要最低限だけ課金してしばらく様子を見たいと感じる。
20代-ペルソナ3	継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.21 / 3:0.19 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.19 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.20] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	20代-ペルソナ3 (28/Unknown) evaluated 継続意向. キャラグッズが一気に充実して押しキャラの新衣装や限定アイテムを配信で見せびらかせるのはかなりテンションが上がる一方で、人気キャラばかりが続けてピックアップされてグッズとガチャが走り続けると財布も視聴者も息切れしそうなので、ゲーム本体のアップデートや遊びの広がりとのバランスを見極めつつ慎重に課金を増やしていきたいと感じます。
20代-ペルソナ4	継続意向 →1 [1:0.22 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.19 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.21] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	20代-ペルソナ4 (26/Unknown) evaluated 継続意向. 押しキャラの新グッズや衣装がゲーム内ストーリーやイベントとちゃんと連動してくれるなら深夜にだらだら遊びながら次のピックアップを追いたくて自然と課金も続けそうだけれど、キャラごとの売上ばかり意識した露骨なガチャ偏重になりそうな気配もあって長く付き合える運営かどうか少し身構えつつプレイしている。
20代-ペルソナ5	継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	20代-ペルソナ5 (22/Unknown) evaluated 継続意向. 押しキャラのグッズや新衣装がストーリーと連動してどんどん出てくれるのはテンションが上がる一方で、キャラごとに課金を細かく求められると好きなキャラが多いほど追いきれず、この先もイベントやリアル施策につながるかわからないグッズばかりだと長く遊び続けるか少し不安になります。
20代-ペルソナ7	継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.19 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.19] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	20代-ペルソナ7 (26/Unknown) evaluated 継続意向. 押しキャラごとのグッズ展開がちゃんとゲーム内ストーリーやイベントとつながっていて、配信やリアルイベントまで追いかけてくれるからこのまま継続して遊びつつ限定ボイス付きグッズやスキンには少し課金してみようかなと前向きに感じている。
20代-ペルソナ8	継続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.21 / 4:0.19 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 継続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	20代-ペルソナ8 (26/Unknown) evaluated 継続意向. 押しキャラごとにどんな課金が起こり得るかがグッズ展開で可視化されていて、推しの成長ストーリーや限定衣装がちゃんとゲーム内の体験と連動しているなら、長く追いかけて多少高めでもグッズやガチャに投資したい気持ちになる一方で、人気キャラ偏重で顔役ばかり前に出る運営だと、先の展開が読めてしまって中長期での継続意欲や課金ペースを少し落とそうかなと冷静に様子見したくなる

20代-ペルソナ 6	<p>継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.19 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]</p>	20代-ペルソナ 6 (29/Unknown) evaluated 継続意向. キャラごとの課金ポテンシャルを可視化するこの施策は運営目線では納得感があるものの、推しキャラがグッズとゲーム内イベントの両方で丁寧に掘り下げられていれば長期的に追いかけて課金も続けたい一方で、ガチャ比重が高まりすぎて宣伝用の顔役としてだけ消費されているように見え始めたらコミュニティ仲間や選手には勧めにくく、自分も様子見でログイン頻度を下げてしまいそうだ。
20代-ペルソナ 9	<p>継続意向 →1 [1:0.22 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.19 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.19] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]</p>	20代-ペルソナ 9 (25/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラごとにグッズやストーリーが掘り下げられて自社製品の顔としての存在感が増していくのはワクワクする一方で、人気キャラ偏重でガチャやグッズの課金圧がどれだけ上がるのか少し不安になりつつ、しばらく様子を見ながら続けようと思っている。
20代-ペルソナ 11	<p>継続意向 →1 [1:0.22 / 2:0.21 / 3:0.19 / 4:0.19 / 5:0.19] 課金意欲 →5 [1:0.19 / 2:0.19 / 3:0.18 / 4:0.20 / 5:0.23] 継続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]</p>	20代-ペルソナ 11 (27/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラの魅力を深掘りしてくれるグッズ展開自体はテンションが上がるし限定アイテムは欲しくなるけど、ゲーム内の新コンテンツよりグッズ優先になっているように感じたら長く遊び続ける気持ちは少し冷めそうだとプレイしながら考えてしまう。
20代-ペルソナ 12	<p>継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.20] 継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]</p>	20代-ペルソナ 12 (28/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラごとにちゃんとグッズ展開されて、自社製品の顔役としての扱いも見えてくると、Xでファンアート上げるモチベーションも上がるし長く付き合いたい気持ちは強くなるけど、人気キャラばかり優遇されてゲーム内イベントやガチャのバランスが崩れないかだけは少し不安で様子を見ながら課金したくなる。
20代-ペルソナ 10	<p>継続意向 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.21 / 4:0.19 / 5:0.19] 継続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]</p>	20代-ペルソナ 10 (21/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラがちゃんとグッズやピックアップで大事に扱われていてストーリーでも掘り下げられるから、夜中にひとりで周回しながらもう少し応援のために課金してもいいかなという気持ちになる。一方で新しい衣装やグッズが次々出て全部追えないかもしれない不安もあって、自分の生活リズムとお財布がもつかどうかしばらく様子を見ながら続けようと考えている。
20代-ペルソナ 14	<p>継続意向 →1 [1:0.22 / 2:0.19 / 3:0.19 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.19 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]</p>	20代-ペルソナ 14 (29/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラごとの課金ポテンシャルがちゃんと可視化されていて新衣装やピックアップが計画的に来るなら、配信でも「このキャラはこのゲームの顔だね」と紹介しながら継続的に遊びつつ、限定スキンやグッズ連動ガチャにはちょっと背伸びしてでも課金してみようかなという前向きなテンションになる。

20代-ペルソナ 13	継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.19 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.19] 継続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	20代-ペルソナ 13 (28/Unknown) evaluated 継続意向. お気に入りキャラがちゃんと物語やイベントとセットでグッズ展開されていると「運営わかってるな」とテンション上がって、テスト目線でもしばらく追いかけてみたくなる一方、ガチャ頼みでどのキャラにどれだけ課金したか見えづらくなると財布管理が怖いので、今は様子を見つつ推しにだけ限定して課金しようかなという気持ちです。
20代-ペルソナ 15	継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	20代-ペルソナ 15 (25/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラごとの課金の見え方がはっきりしてきて「この子をここまで押し上げたい」とグッズもガチャも追いかけてなくなる一方で、売れ筋だけが優先されてしまわないか少し不安になりつつ、今はまだ運営のキャラ別展開のバランスを見極めたい気持ちで毎日のログインと情報チェックを続けています。
20代-ペルソナ 16	継続意向 →2 [1:0.19 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.19 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	20代-ペルソナ 16 (24/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラが公式グッズやゲーム内ピックアップでどんどん前に出てきてくれるのは、朝のメンテ明けからテンションが上がって「今回もスクショ撮ってミームにしてXに投げよ」と自然にログインしたくなる。その一方で、人気キャラだけが課金前提で目立ちすぎると財布がきつくて追えなくなる不安もあるので、マイナーキャラにも物語や衣装をちゃんと回してくれていれば、この運営方針なら
20代-ペルソナ 17	継続意向 →2 [1:0.19 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.19 / 5:0.21] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.20] 継続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	20代-ペルソナ 17 (25/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラごとに新しい衣装やグッズがどんどん追加されて、配信や音MADのネタにもできそうでワクワクしつつ「今のうちに押さえておきたい」と思ってついガチャやグッズに財布のひもが緩んでしまう。一方で人気キャラ偏重のピックアップばかりが続くと、長く遊び続けたときに推し以外の魅力やゲーム体験の広がりや頭打ちになりそうで、今後の運営がキャラの深掘りと遊びの幅をどこまで
20代-ペルソナ 18	継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.19 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.19] 継続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	20代-ペルソナ 18 (20/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラのグッズ展開がストーリーやイベントとちゃんと連動していて配信ネタやファンアートの種が増える感じがしてワクワクする一方で、課金が見えづらいキャラとの差を広げてコンテンツが一部の人気キャラ頼みにならないか少し不安になりつつ、推しが顔役として目立てるうちは配信映えもするからガチャやグッズにそこそこお金を使ってでも継続して遊びたいと感じている。
20代-ペルソナ 19	継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.19 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.22 / 5:0.19] 継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	20代-ペルソナ 19 (28/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラごとにどんなグッズ展開や課金チャンスがあるのかが見えるようになって、イベントやストーリーで推しがピックアップされるたびについて記念にグッズやガチャを回したくなる一方、人気キャラばかりが前面に出て自社製品の顔役として酷使されすぎていないか、推しの扱いに格差が出てこないかが少し不安になる。

20代-ペルソナ 20	継続意向 →1 [1:0.23 / 2:0.20 / 3:0.18 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	20代-ペルソナ 20(25/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラに新しい衣装やグッズがどんどん増えて、Xで自慢したくなる一方で、「このまま課金ペースが上がりがすぎて生活費を圧迫しないかな」とちょっとブレーキを意識しながら、限定ピックアップだけは逃したくない気持ちで続けてプレイしている。
30代-ペルソナ 1	継続意向 →2 [1:0.21 / 2:0.21 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →2 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	30代-ペルソナ 1(35/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラの新しい衣装やグッズが定期的に出てくれるおかげでゲームの世界に長く浸っていたくなり、多少割高でもリアルグッズとガチャを合わせて追いかけてみようという気持ちになる一方で、人気の差で扱いが偏らないかだけは少し不安になりながら様子を見ています。
30代-ペルソナ 2	継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.19 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →5 [1:0.20 / 2:0.19 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.22] 継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	30代-ペルソナ 2(35/Unknown) evaluated 継続意向. キャラグッズが物語やゲーム内の活躍としっかり結びついていて、推しキャラのベイベード風アイテムを集めながらイベントを追いかけるなら少しずつ課金して続けて遊びたいと思う一方で、グッズとガチャばかり前面に出てゲーム体験や新しい遊び方の更新が薄いと感じたなら、宣伝は気になるものの長く続ける前に様子見して距離を置きたくなりそうです。
30代-ペルソナ 5	継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.21 / 4:0.20 / 5:0.19] 継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	30代-ペルソナ 5(31/Unknown) evaluated 継続意向. イベントのたびに推しキャラの新しい衣装やグッズが増えていって、配信ネタにもできそうだし物語の掘り下げも続きそうであれば課金して追いかけていきたい気持ちになる一方、あまりにも人気キャラ偏重な展開になると自分の推しがピックアップから外れてしまわないか少し不安になりながらも様子を見つつロゲインは続けようと思う。
30代-ペルソナ 3	継続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.19] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	30代-ペルソナ 3(32/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラのグッズ展開で配信映えもしそうだし作品への愛着は高まるけど、ガチャや課金誘導が強くなりすぎると視聴者にも自分にも負担が大きく感じて長く遊び続けられるか少し不安になる。
30代-ペルソナ 8	継続意向 →2 [1:0.21 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.19 / 5:0.19] 課金意欲 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.21] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	30代-ペルソナ 8(39/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラごとのグッズ展開やピックアップで「この子をもっと前面に出してくれるなら、ガチャとセットで長く追いかけてもいいな」とワクワクしつつも、あまりに課金前提の露出が増えすぎると財布と相談してほどほどに距離を取りたくなる微妙な緊張感でプレイしている。

30代-ペルソナ 4	<p>継続意向 →1 [1:0.22 / 2:0.19 / 3:0.19 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.19 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]</p>	<p>30代-ペルソナ 4 (35/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラの新しいグッズや衣装が世界観ごと丁寧に掘り下げられていて、自分の創作にも刺激になるから原稿の合間について課金してでも周回したくなる。反面で人気キャラばかりが前に出て自分の好きな脇役が埋もれそうな気配もあって、この先どこまでバランスよく運営してくれるのか少し身構えながらプレイしている。</p>
30代-ペルソナ 6	<p>継続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.21 / 4:0.19 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.19 / 3:0.20 / 4:0.22 / 5:0.20] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]</p>	<p>30代-ペルソナ 6 (37/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラごとに新コスやグッズが増えてストーリーも掘り下げられていくと、このゲームに長く付き合う前提でどのキャラへ投資するか考えるのが楽しくなり、イベントやガチャにも前向きに参加したくなる。その一方で、収益性の高いキャラばかりが優遇されて他のキャラが急に出番を失うような運営にならないかが少し気になり、将来のバランス次第では離れる可能性も頭をよぎる。</p>
30代-ペルソナ 9	<p>継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.18] 課金意欲 →4 [1:0.19 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]</p>	<p>30代-ペルソナ 9 (36/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラごとにどんなグッズ展開がされていくのか想像するだけでワクワクして、ゲーム内イベントでもそのキャラがしっかり掘り下げられるなら多少は課金してでも追いかけてい一方で、人気キャラばかりが前に出て他のキャラの存在感やストーリーが薄まらないかを気にしながら運営の長期的なバランスを注視してしまう。</p>
30代-ペルソナ 7	<p>継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.20] 継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]</p>	<p>30代-ペルソナ 7 (37/Unknown) evaluated 継続意向. お気に入りキャラごとにどんな課金が起こり得るかが見えてきて、家族で推しグッズを話題にしながらこのゲームを長く続けたい気持ちが強まり、少しずつなら課金して応援してもいいかなと前向きに感じている。その一方で、人気キャラだけが露出とグッズで突出して自社製品の顔役以外が埋もれてしまわないか、運営がストーリーやピックアップの機会をどこまで公平に回してくれるのかを様子見</p>
30代-ペルソナ 10	<p>継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.21 / 3:0.18 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]</p>	<p>30代-ペルソナ 10 (35/Unknown) evaluated 継続意向. オグリのグッズや新衣装がゲーム内外でしっかり掘り下げられていく感じがあって、ツーリングの合間にアプリを開くたびに「今回も少し課金して応援したいな」と前向きな気持ちになる一方で、このペースでピックアップやガチャ実装が続くと財布的に無理が来て長く遊び続けられるか少し不安にもなる。</p>
30代-ペルソナ 12	<p>継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.20] 継続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]</p>	<p>30代-ペルソナ 12 (37/Unknown) evaluated 継続意向. 推しになりそうなキャラごとにグッズや新衣装が物語の中でしっかり描かれて、自社の顔キャラが見えてくるとレビュー映えを狙ってスクショを撮りつつ少しは課金してみようかなと前向きになる一方で、ガチャやグッズへの出費がどこまで膨らむかイメージしにくくて長く続けるには慎重に様子を見たい気持ちも同時に抱いている。</p>

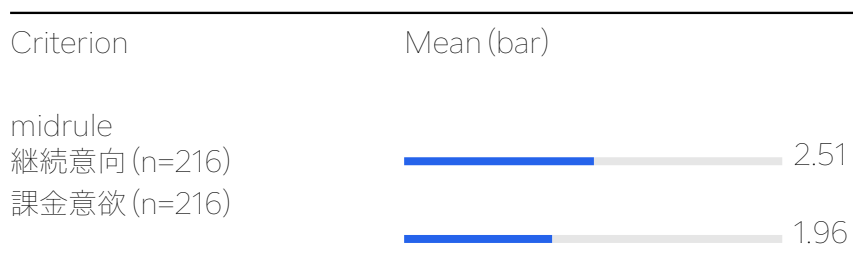
30代-ペルソナ 16	継続意向 →1 [1:0.22 / 2:0.21 / 3:0.19 / 4:0.19 / 5:0.18] 課金意欲 →4 [1:0.19 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.21] 継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	30代-ペルソナ 16 (32/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラだけでなくマイナー寄りのキャラにも新衣装やグッズ展開が来て、ゲーム内外での存在感が上がっていくのはコミュニティ的に盛り上がるしもっと長く追いかけてくなる一方で、グッズとガチャの両方を追う前提の運営になっていくと財布と時間の圧がじわじわ重くなりそうで、どこまで付き合うか自分のラインを考えながらプレイしている。
30代-ペルソナ 11	継続意向 →4 [1:0.19 / 2:0.20 / 3:0.21 / 4:0.21 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.19 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.19] 継続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	30代-ペルソナ 11 (35/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラのグッズや衣装がどんどん増えてストーリーと連動してくれるのは嬉しくて、仕事終わりに配信の合間でログインしながら「今月はこのピックアップまでは課金して応援したい」と前向きに続ける気持ちになる一方、人気キャラだけが目立つガチャ構成になって推しの露出や物語の掘り下げが薄くなったなら、家計や時間との兼ね合いでスツと熱が冷めて離脱を考えそうで少し不安です。
30代-ペルソナ 14	継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.19 / 3:0.20 / 4:0.22 / 5:0.20] 継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	30代-ペルソナ 14 (38/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラごとにどんなグッズや課金展開があるのかがストーリーとセットで丁寧に見えてくるなら、巨人戦やプロレス興行のグッズみたい「このキャラを長く応援したい」と思っときどきガチャやグッズにお金を出し続ける気になる一方で、顔役のキャラだけがひたすら前面に出て他のキャラが埋もれていくようなら、その先のライブ運営が単調になりそうで少し様子見したくなる。
30代-ペルソナ 15	継続意向 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.19 / 2:0.19 / 3:0.20 / 4:0.22 / 5:0.20] 継続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	30代-ペルソナ 15 (39/Unknown) evaluated 継続意向. キャラごとのグッズ展開で推しを持つ楽しさやブログで語りたくなるネタは増えそうだけど、ストーリーより衣装やガチャ更新が前面に出てきたら先の出費と熱量の消耗が怖くて、長期的に続けるか一度距離を置かかを冷静に見極めながら慎重に課金したくなる。
30代-ペルソナ 17	継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.19 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →4 [1:0.19 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.20] 継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	30代-ペルソナ 17 (32/Unknown) evaluated 継続意向. お気に入りのマイナーキャラにも新しい衣装やグッズが用意されて、自分だけが知っている車をチューンしていくみたいな感覚でテンションが上がり、この先のストーリーやイベントも追いかけてくなるので限定グッズを取るためにイベント周回やピックアップガチャに少しなら課金してみようと思う一方、グッズ推しが強くなりすぎてゲーム本編の更新がおろそかにならないかだけが少し不安になる
30代-ペルソナ 13	継続意向 →1 [1:0.22 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.20] 継続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	30代-ペルソナ 13 (35/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラのグッズがストーリーや新衣装と連動してどんどん見えてくると、ライブ現場で身につけたり夫婦でおそろいにしたくなってゲームも続けて追いかけてくなるけれど、更新のたびにガチャとグッズで財布が重くなるような設計だと「このペースについていけるかな」と不安になって少しずつログイン頻度を落とそうだと感じる。

30代-ペルソナ 18	継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.19 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 継続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	30代-ペルソナ 18 (38/Unknown) evaluated 継続意向. お気に入りキャラの個性やストーリーがしっかりグッズに落とし込まれていて、自分の作業机や模型棚がそのキャラで少しずつ埋まっていく感覚は課金してでも集めたい。一方、ガチャ偏重で「誰でも同じ顔ぶれの棚」になってしまうと長く付き合う気持ちが一気に冷めそうで、そのバランスを慎重に見極めながら様子見で続けたいと感じています。
30代-ペルソナ 19	継続意向 →1 [1:0.22 / 2:0.21 / 3:0.19 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.19 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.22 / 5:0.19] 継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	30代-ペルソナ 19 (35/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラのグッズ展開や新衣装がどんどん出てストーリーも掘り下げられるから休憩中についてガチャやショップを覗いて課金したくなる一方で、パチ屋の給料を考えると「これ以上ハマったらリアルがやばいかも」と運の悪さネタにしながらも自制ラインをどこに置かず少し不安になる。
30代-ペルソナ 20	継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.19] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	30代-ペルソナ 20 (34/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラの新しいグッズや衣装が次々追加されて動画ネタ的にもおいしいし中古店でのコレクション欲もくすぐられてワクワクする一方で、人気キャラばかり目立ってゲーム内ストーリーや遊びの厚みより課金誘導が前面に出てきたら「長く付き合う作品」というより消耗品みたいに感じてしまい、この先どこまで課金して付き合うか少し慎重になっている。
40代-ペルソナ 2	継続意向 →1 [1:0.23 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →5 [1:0.19 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.20 / 5:0.21] 継続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	40代-ペルソナ 2 (45/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラのグッズや新衣装が丁寧に展開されていくのはワクワクするけれど、ガチャやピックアップが増えるほど「この先もずっと課金し続けないと楽しみを逃しそう」という不安も出てきて、長く遊びたい気持ちと家計や他のゲームとの兼ね合いを慎重に天秤にかけながら様子見でプレイしている。
40代-ペルソナ 5	継続意向 →2 [1:0.19 / 2:0.21 / 3:0.21 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →2 [1:0.19 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.19] 継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	40代-ペルソナ 5 (47/Unknown) evaluated 継続意向. 開発者目線ではキャラクターごとの収益設計やグッズ展開で IP 価値を伸ばそうとしている意図は理解できて、ストーリーや衣装の掘り下げがしっかりしているなら家族に見せても気まずくない範囲で多少は課金やグッズ購入を検討したくなる一方、政治や高齢者問題と同じで一部の人気キャラだけを露骨に「顔役」にし過ぎると中長期のコミュニティ分断や離脱リスクが高まりそうで、そのバランスを
40代-ペルソナ 1	継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.19 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.19 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.20] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	40代-ペルソナ 1 (45/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラの新しいグッズやゲーム内外のコレクション要素が次々と展開されて、殺風景な社宅でも眺めているだけで少し気分が紛れるし、もう少し遊び続けて課金してもいいかなという気持ちになる。一方で人気キャラばかりが優遇されてグッズとガチャが前面に出すぎている印象もあり、このペースで続けるとゲーム本体の更新が薄くなって飽きてしまいそうだという不安もある。

40代-ペルソナ 3	継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.19 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.20 / 5:0.22] 継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	40代-ペルソナ 3 (45/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラのグッズ展開がストーリーや新衣装と連動して盛り上がってくれるなら現物もゲーム内もつい追いかけてしばらくは課金を続けそうだけれど、売り方ばかり前面に出てゲーム更新や遊びの厚みが薄くなってきたら一気に冷めて距離を置きたくなる不安も感じる。
40代-ペルソナ 6	継続意向 →4 [1:0.21 / 2:0.19 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.19 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.22 / 5:0.19] 継続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	40代-ペルソナ 6 (42/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラのグッズがどんどん可視化されてくるのはテンション上がるけど、人気キャラばかり課金前提で押し出されるとガチャと合わせて財布が削られ続けそうで、このまま長く遊びたい気持ちと家計の不安が頭の中でずっと綱引きしている。
40代-ペルソナ 4	継続意向 →1 [1:0.22 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	40代-ペルソナ 4 (48/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラの新衣装やグッズが次々に出てきて、模型的な作り込みを眺めながら「このデザインなら少し課金してでも手元に置きたいな」とワクワクしている一方で、ゲーム内の体験までガチャ優遇に寄りすぎてテンポが悪くならないかを少し気にしつつ、深夜に黙々と周回しながら SNS で感想を呟いている。
40代-ペルソナ 7	継続意向 →4 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.19] 継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	40代-ペルソナ 7 (45/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラごとの課金ポテンシャルまで運営に計測されている感じが少し生々しい反面、ストーリー掘り下げや新衣装と連動してくれるなら秋葉原の店番の合間にガチャとグッズ両方を追いかけてくなって、しばらくは継続課金しつつ遊び続ける自分がイメージできる。
40代-ペルソナ 8	継続意向 →1 [1:0.22 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.21] 継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	40代-ペルソナ 8 (42/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラの新グッズやストーリー掘り下げで配信ネタも増えてワクワクする一方、ガチャやグッズ偏重でゲーム内の遊びやイベント更新が薄くならないか少し不安もありつつ、推しが顔役として目立つなら様子を見ながら結局は課金して応援したくなる気持ちでプレイしている。
40代-ペルソナ 6-v2	継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.19 / 2:0.19 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	40代-ペルソナ 6-v2 (46/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラの新しいグッズや衣装が次々出てきて、どのキャラが運営的に稼ぎ頭なのかははっきり見えてきているから、実況用ネタとしては面白いし推しの限定ジャケットはつい追いかけてく一方、人気キャラ偏重で他のキャラが冷遇され始めたら長く遊ぶ気持ちが少し冷めそうだなとプレイしながら感じている。

40代-ペルソナ 9	継続意向 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.21 / 4:0.21 / 5:0.19] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	40代-ペルソナ 9 (45/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラごとに課金の仕掛けがくっきり見えてきて、グッズやガチャで財布が心配になりつつも、この世界観を長く楽しめそうならもう少しだけ様子を見ながら慎重に課金を続けてみようかと迷い混じりに遊んでいる。
40代-ペルソナ 10	継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.18] 課金意欲 →4 [1:0.19 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	40代-ペルソナ 10 (40/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラごとのグッズ展開や衣装追加で「このキャラは今どれくらい顔役なのか」が見えやすくなるのは投資目線でもワクワクして少し課金して支えたい一方で、ガチャやグッズばかりが前面に出てゲーム本編の掘り下げやゆったり遊べるペースがおろそかになると、猫動画でも見ながら他タイトルに時間を回そうかなと離脱を考えてしまいそうです。

Mean ratings



Age/Gender aggregates

