

# Analýza zájmu na sociálních sítích

Eduard Veselovský

## 1. Úvod

Cílem je prozkoumat povědomí o hře Space Traffic na sociálních sítích. Sítě které budeme brát v potaz jsou Facebook, Google+ a Twitter. Tyto tři sociální sítě mají pro naši geografickou polohu největší potenciál a jsou nejznámější v regionu České republiky. Další sociální sítě na které, se můžeme v budoucnu zaměřit jsou Tumblr , Blogger (blogovací sociální sítě), Instagram (sociální síť pro sdílení obrázků a fotek) ale pro jinou povahu sdílení informací (obrázky a blogy) jsou tyto sítě zatím neperspektivní.

## 2. Facebook

Na sociální síti Facebook má hra Space Traffic svou fanouškovskou stránku, kterou zatím sleduje pouze sedm lidí a z toho se čtyři lidé podíleli nebo stále podílejí na vývoji hry. Z toho nám vyplývá, že hra není na Facebooku známá a jestliže považujeme Facebook za největší a nejperspektivnější sociální síť, musíme rozšířit povědomí o hře na této sociální síti.

## 3. Google+

Sociální síť Google+ určitě není takovým gigantem do počtu českých uživatel jako Facebook, ale používají ji hlavně geekové a je zde značný počet uživatelů s programátorskými schopnostmi, což dělá ze sítě Google+ příhodné místo pro propagaci hry Space Traffic. Na této síti je veliká pravděpodobnost, že se informace o hře dostanou k potenciálním cílovým uživatelům hry.

Na této síti nemá hra Space Traffic své stránky, je to hluboký nedostatek a to kvůli potenciálu sítě. Na síti Google+ můžeme dohledat odkazy na hru Space Traffic Chief. Space Traffic Chief je webová hra, ve které se snažíte pomocí myši navádět lodě do správných doků vesmírné stanice. Při propagaci na síti Google+ by se měl brát ohled na tuto podobu názvů her.

## 4. Twitter

Twitter je založen na tzv. tweetech, což jsou statusy o maximální velikosti 140 znaků. Sociální síť Twitter není v České republice nejpoužívanější ale stejně jako Google+ má velký potenciál v komunitě uživatelů. Uživatelé Twitteru jsou většinou novináři, lidé píšící blogy a vývojáři. Hra nemá na Twitteru svůj účet ale v této části vývoje projektu to není zapotřebí a o založení účtu by se mělo uvažovat až po dokončení projektu. Twitter by sloužil jako informační kanál o stavu hry potažmo serveru a jako nástroj pro informace o hře pro zájemce, kteří patří do jiného regionu než je Česká republika, protože Twitter je nejvíce používaná internetová služba v západních zemích Evropy a v USA.

## **5. Ostatní sociální sítě**

Ostatní sociální sítě (Tumblr, Blogger, Instagram) nejsou perspektivní pro současné ani budoucí užití. Samozřejmě, že se na těchto sítích mohou informace o hře objevit ale, ne v takové míře jako na ostatních sítích, ani s takovou informační hodnotou, se kterou by vývojový team chtěl. Každá zmínka, post či obrázek může pomoci přilákat nové hráče, ať už z cílové skupiny nebo mimo ni.

## **6. Závěr**

V této chvíli je povědomí o hře nejvíce rozšířeno na Facebooku, a je to v podstatě jediná sociální síť, na které se můžete o hře Space Traffic dozvědět. V dalším průběhu vývoje hry by se mělo dbát i na rozšíření informací o hře. "Nejjednodušší cestou jsou sociální sítě (hlavně Facebook), tudíž by se mělo zaměřit se na úpravu Facebookové stránky a její pravidelné aktualizace. Druhým největším informačním kanálem pro hru by se měl stát Google+, a to kvůli komunitě, která tuto stránku navštěvuje. Ostatní sociální sítě jsou zatím v tomto stádiu vývoje hry neperspektivní.