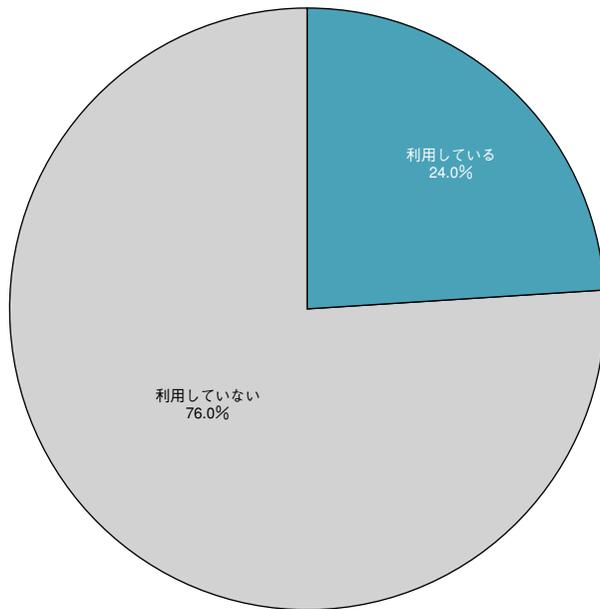


オンラインゲーム

オンラインゲームのユーザーは全体の24%

資料2-4-28 オンラインゲームの利用有無 N=2,742

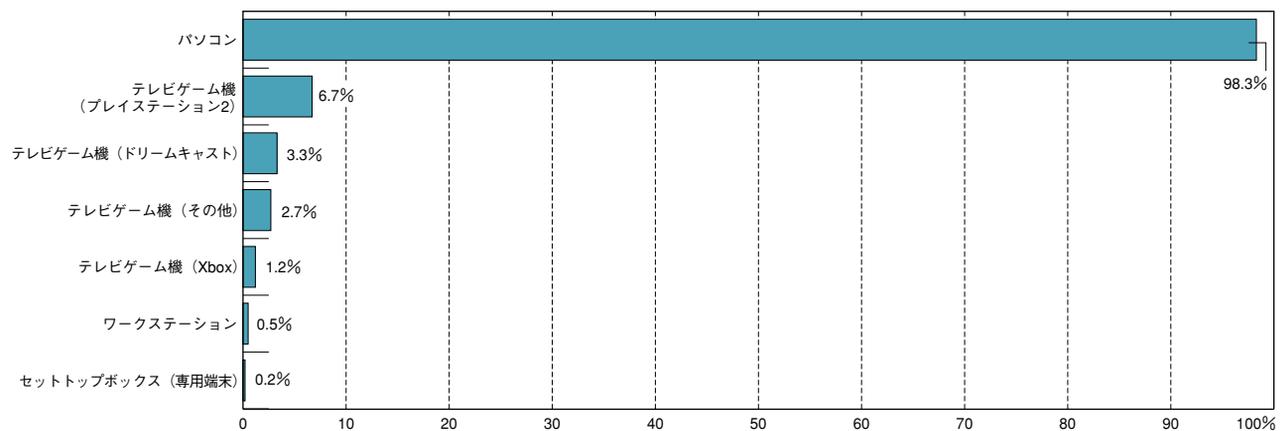


©Access Media/impress,2003

インターネットを利用したオンラインゲームの利用者は全体の4分の1弱。これを多いと見るか少ないと見るかは意見の分かれるところである。常時接続環境の普及とキラーソフトの登場によってこの数字は増大もすれば減少もすることはいうまでもない。

家庭用ゲーム機器による利用は2003年後半に注目

資料2-4-29 オンラインゲームの利用機器 N=657



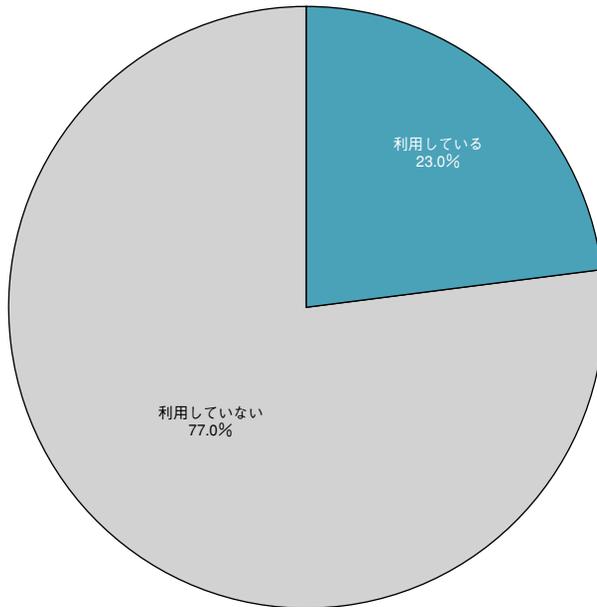
©Access Media/impress,2003

この調査の回答者はパソコンによるインターネット利用者であるため、100%に近いユーザーがパソコンを使ってオンラインゲームに参加。2003年6月にプレイステーション2が本格的なオンラインサービスを始めたが、本調査はその前に行った。

オンラインゲーム

有料のオンラインゲームは利用者の4分の1

資料2-4-30 有料オンラインゲームの利用有無 N=657

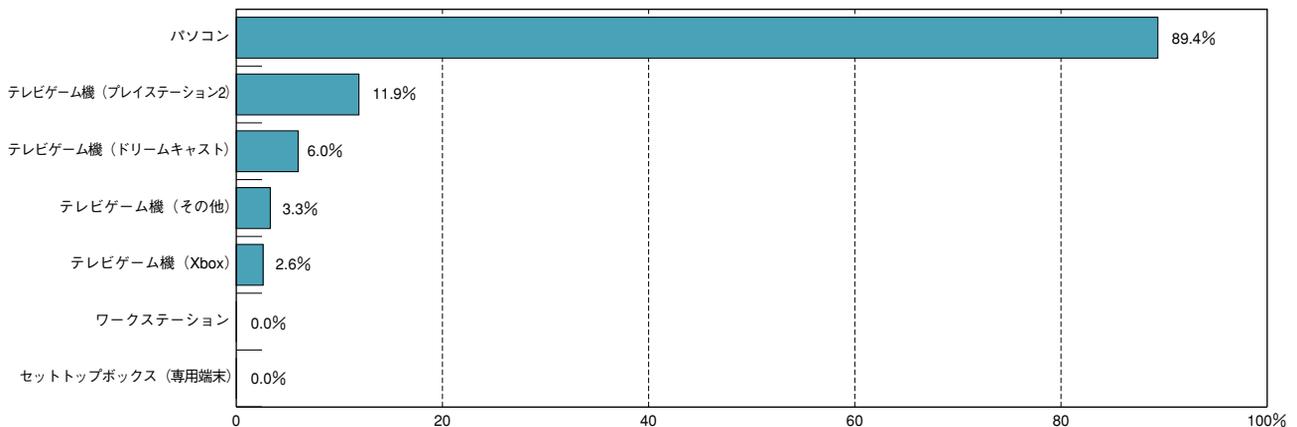


©Access Media/impress,2003

77.0%が無料のオンラインゲームを利用している。これには有料化の前の試験サービス段階のものも含まれるだろう。ゲーム用のソフトウェアをダウンロード購入したあと、無料で遊ぶサービスなど、オンラインゲームにはさまざまな形態がある。

有料ゲームでも2003年前半はパソコン優位

資料2-4-31 有料オンラインゲームの利用機器 N=151



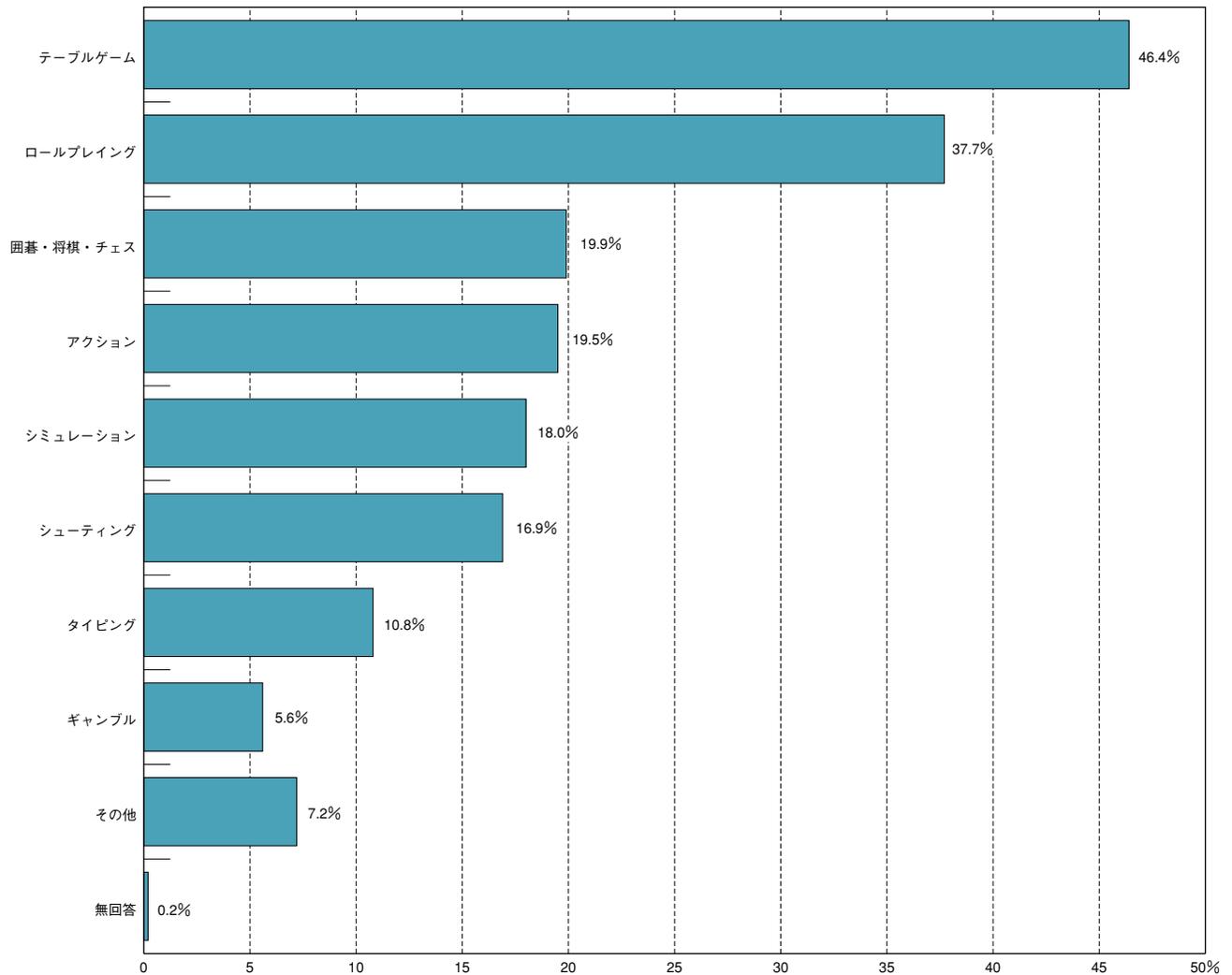
©Access Media/impress,2003

有料オンラインゲームの利用に限って機器を聞いたが、やはりパソコン利用者向けの調査のため、無料サービスのものと同傾向は変わらない。ただし、プレイステーション2、ドリームキャスト、Xboxの比率は無料サービスに比べて上がっている。

オンラインゲーム

テーブルゲーム、囲碁・将棋など手軽な対局が人気

資料2-4-32 利用オンラインゲームのジャンル N=657



©Access Media/impress,2003

誰でも気軽に楽しめるテーブルゲームや、囲碁・将棋・チェスなどの利用が多い。また、RPGやシミュレーション、アクションなど、趣味性が高くヘビーユーザーから人気を集める分野も一定の利用者を維持している。

日本の普及状況

個人の利用実態

企業の利用実態

海外の普及状況



[インターネット白書 ARCHIVES] ご利用上の注意

このファイルは、株式会社インプレスR&Dが1996年～2012年までに発行したインターネットの年鑑『インターネット白書』の誌面をPDF化し、「インターネット白書 ARCHIVES」として以下のウェブサイトで公開しているものです。

<http://IWParchives.jp/>

このファイルをご利用いただくにあたり、下記の注意事項を必ずお読みください。

- 記載されている内容(技術解説、データ、URL、名称など)は発行当時のものです。
- 収録されている内容は著作権法上の保護を受けています。著作権はそれぞれの記事の著作者(執筆者、写真・図の作成者、編集部など)が保持しています。
- 著作者から許諾が得られなかった著作物は掲載されていない場合があります。
- このファイルの内容を改変したり、商用目的として再利用したりすることはできません。あくまで個人や企業の非商用利用での閲覧、複製、送信に限られます。
- 収録されている内容を何らかの媒体に引用としてご利用される際は、出典として媒体名および年号、該当ページ番号、発行元(株式会社インプレスR&D)などの情報をご明記ください。
- オリジナルの発行時点では、株式会社インプレスR&D(初期は株式会社インプレス)と著作権者は内容が正確なものであるように最大限に努めました。すべての情報が完全に正確であることは保証できません。このファイルの内容に起因する直接および間接的な損害に対して、一切の責任を負いません。お客様個人の責任においてご利用ください。

お問い合わせ先

株式会社インプレス R&D

✉ iwp-info@impress.co.jp