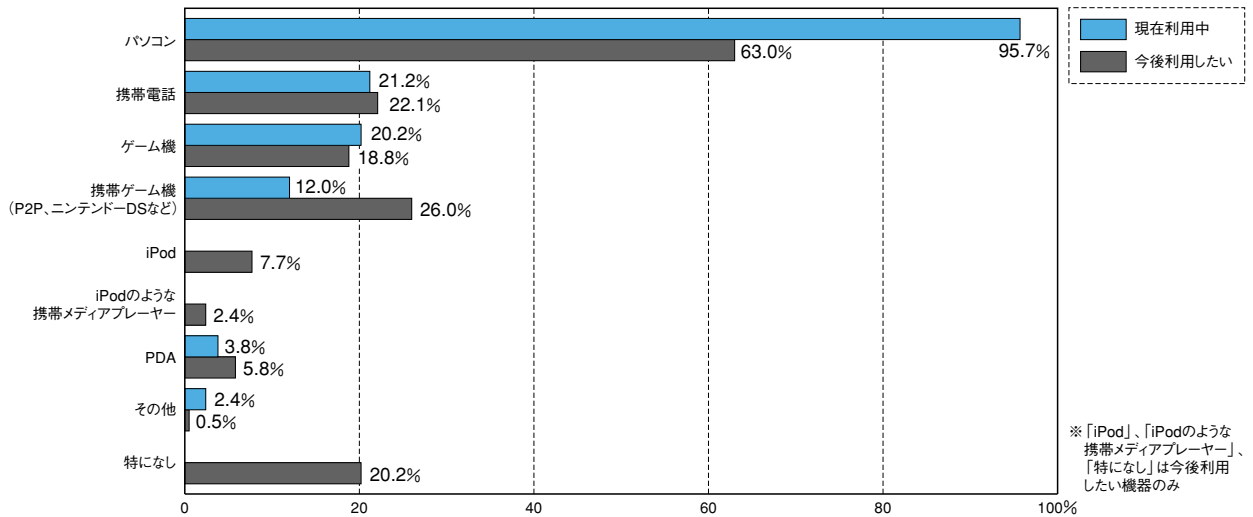


# オンラインゲーム

## オンラインゲーム利用機器はパソコン、携帯電話、ゲーム機

資料2-3-12 オンラインゲーム利用機器（現在利用中と今後利用したい）（複数回答） N=208

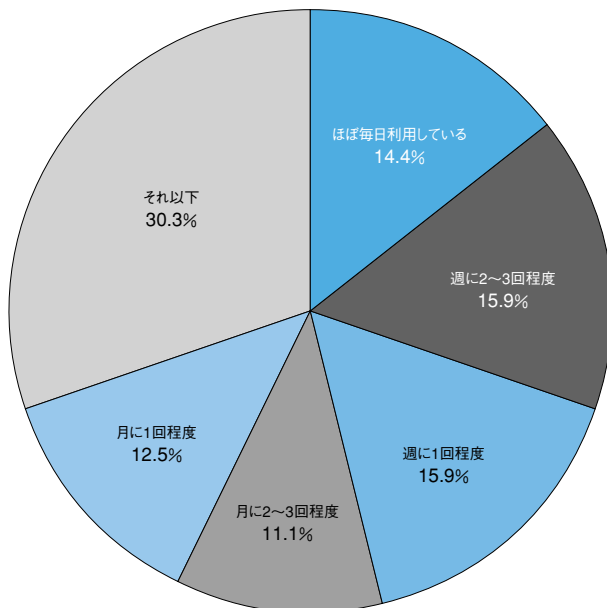


©Access Media/impress R&D,2006

オンラインゲーム購入者208サンプルのオンラインゲーム利用機器は、音楽ダウンロード購入者同様、回答者がパソコンユーザーであるため、「パソコン」が95.7%で最も高く、「携帯電話」(21.2%)、「ゲーム機」(20.2%)と続く。性別年代別では、「携帯電話」は、30代、40代、50代、「ゲーム機」は10代男性と30代男性の利用率が高い。今後利用したい機器は「携帯ゲーム機」が26.0%と高い。

## 利用頻度は月に1回以下が3割を占める

資料2-3-13 オンラインゲームの利用頻度 N=208



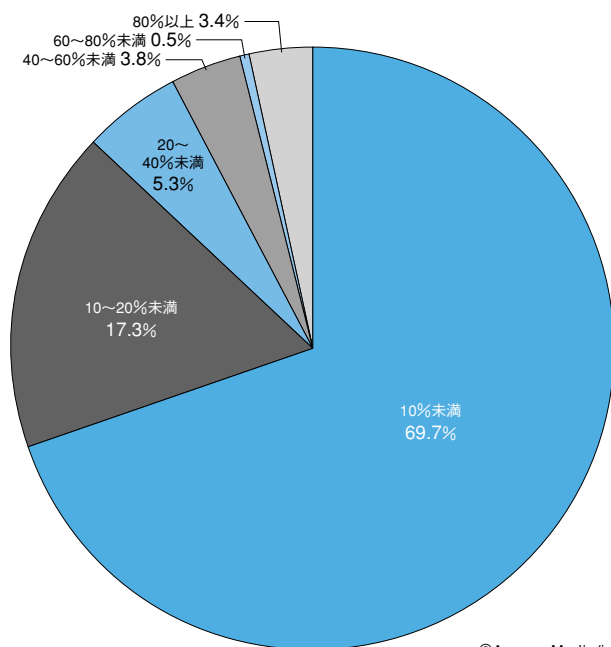
©Access Media/impress R&D,2006

オンラインゲーム利用頻度は、音楽ダウンロードと比較するとその頻度は分散しているが、「それ(月に1回)以下」が最も多い。オンラインゲームの新作リリース時期やコンテンツによっては、一定の時期に集中してアクセスする場合もあると考えられる。「ほぼ毎日利用している」利用者の性別年代別は、60歳以上と10代の男性で比較的時間に余裕のある層である。

## オンラインゲーム

### オンラインゲームが占める時間は「10%未満」が69.7%

資料2-3-14 インターネット利用時間に占めるオンラインゲームの割合 N=208

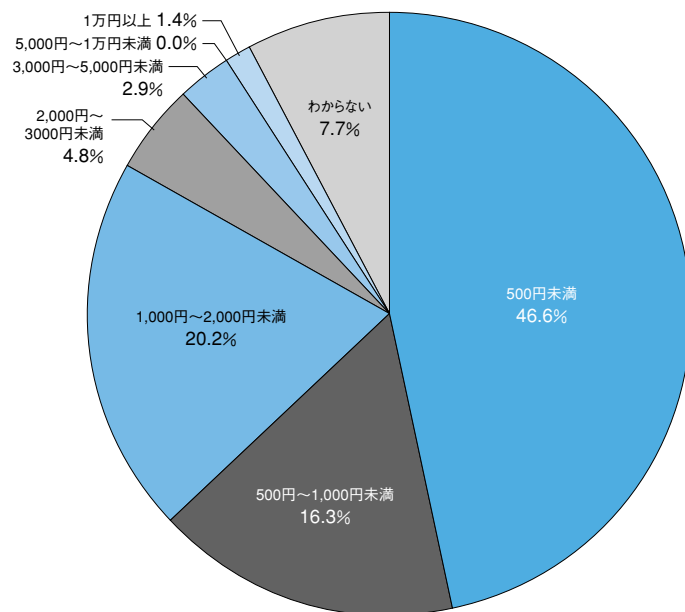


©Access Media/impress R&D,2006

オンラインゲーム利用者のインターネット利用時間に占める割合は、「10%未満」が約7割と、オンラインゲームが占める時間は非常に短いといえる。

### 月額利用金額は1,000円以上が3割を占める

資料2-3-15 オンラインゲームの1か月当たりの利用料金 N=208



©Access Media/impress R&D,2006

オンラインゲームの1か月当たりの利用金額は、「500円未満」が46.6%最も高いが、音楽ダウンロード購入と比較するとその利用額は高く、1,000円以上を合算すると約3割を占め、音楽ダウンロード購入より約1割高い。さらにゲームプレイ中に、そのゲームの中でのアイテム購入などによるエキストラの出費があると推測される。



## [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](mailto:iwp-info@impress.co.jp)