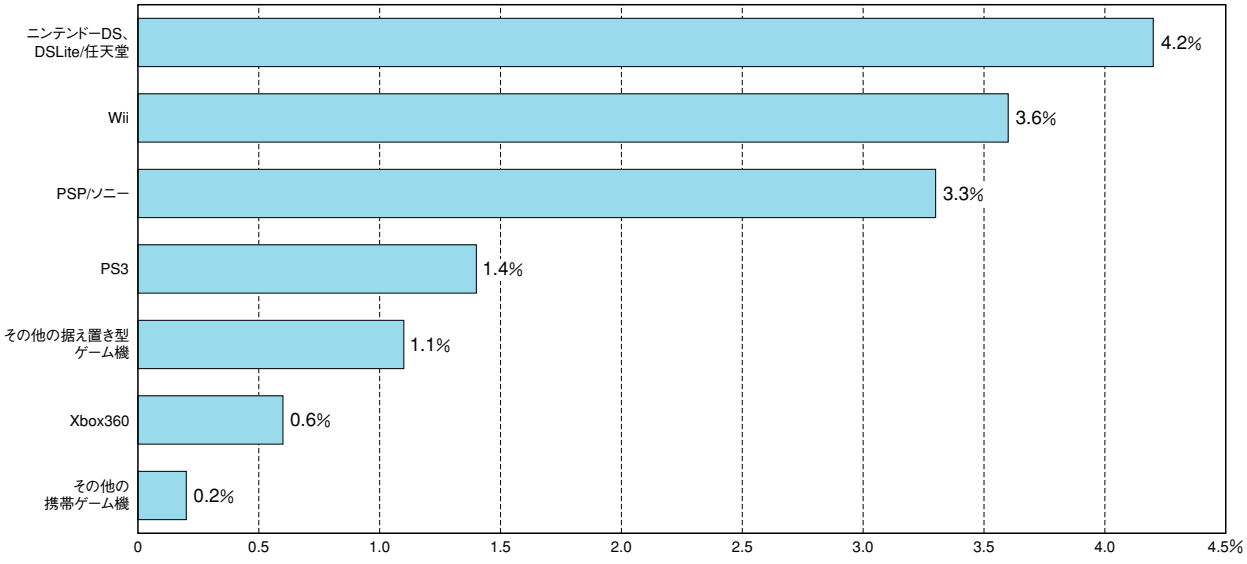
ゲーム機器/家庭内の通信

ゲーム機によるインターネット利用者は数%

資料2-12-6　家庭のインターネット機能付きゲーム機器のインターネット利用状況（複数回答）　N=2,000

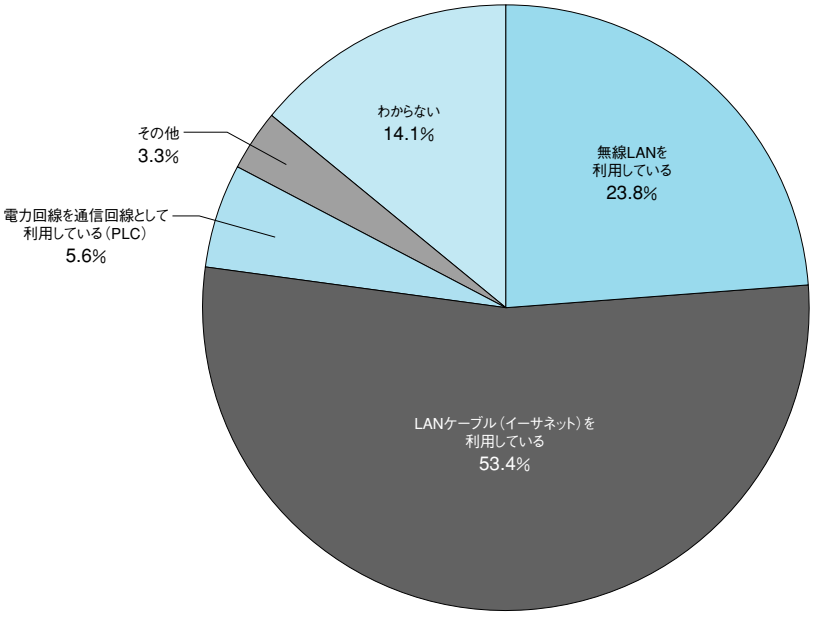


©impress R&D,2007

家庭のゲーム機によるインターネット利用状況をみると、最も利用されているのは「ニンテンドーDS、DSLite/任天堂」の4.2%で、「Wii」が3.6%、「PSP/ソニー」が3.3%と続く。インターネットを介したゲームに関する機能やサービスの提供が増えており、ゲーム機によるインターネット利用は今後も高まっていくと思われる。また、ゲーム以外の機能やサービスの提供もあり、今後の動向に注意したい機器である。

無線LAN利用率は23.8%、PLCも5.6%

資料2-12-7　家庭内の通信回線利用状況　N=2,000



©impress R&D,2007

家庭内の通信回線利用状況をみると、「LANケーブル（イーサネット）を利用している」が53.4%と主流であり、「無線LANを利用している」は23.8%である。2006年秋に対応機器が発売開始された、コンセントにつながる電力回線を通じてデータを送受信する技術を利用した「電力回線を通信回線として利用している（PLC）」は、すでに5.6%に上る。本調査の回答者は調査モニターであるため、若干高めに出ていると思われる。

インターネット白書／ ©1996-2012 Impress R&D

Internet White Paper ARCHIVES
インターネット白書
ARCHIVES
1996,1997,1998,1999,2000

［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が、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的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

©1996-2012 Impress R&D, All rights reserved.