

SAMPLE



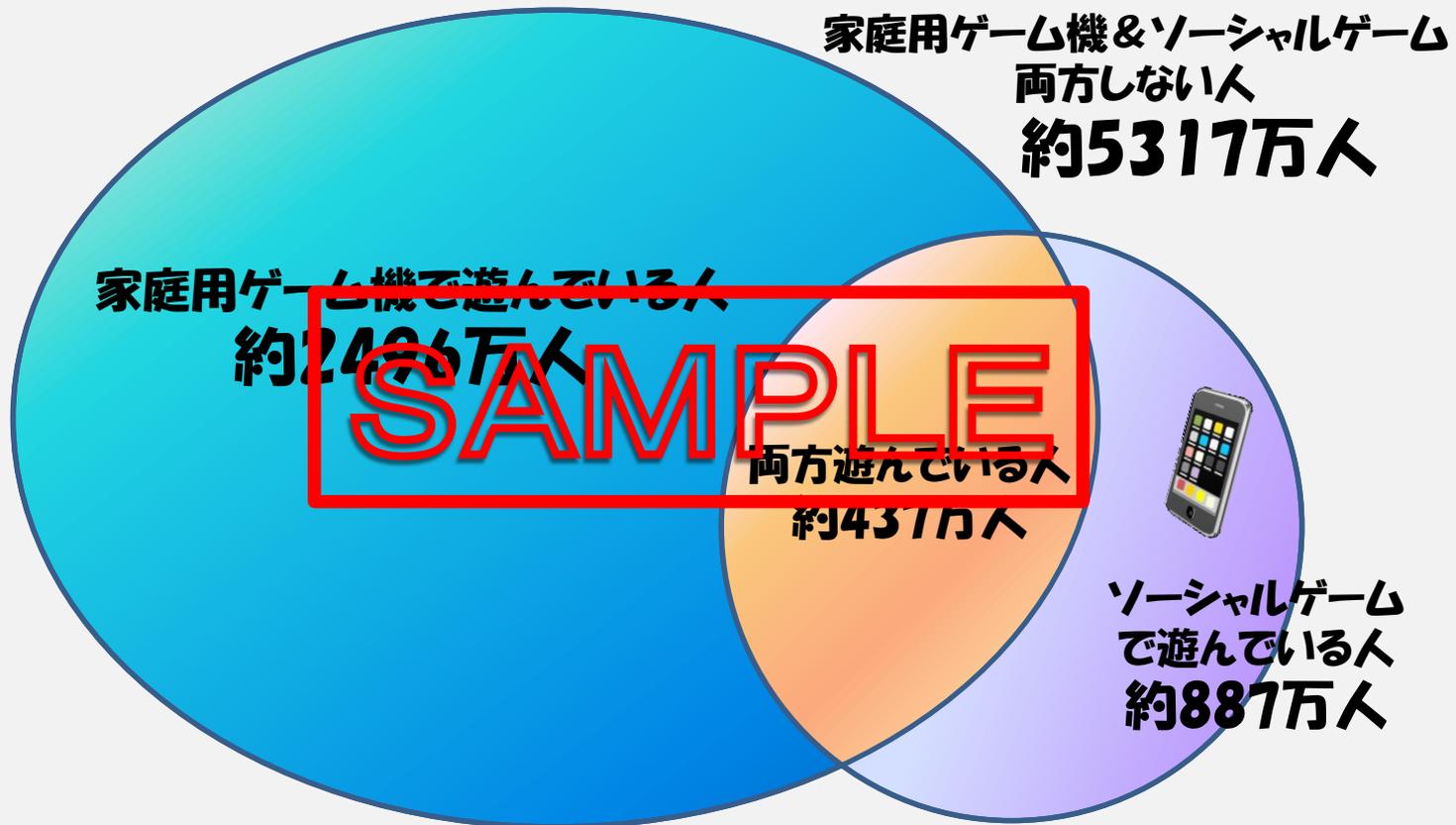
ソーシャルゲームユーザー全解剖

どんな人たちがゲームを遊んでいるか、その実態を探る

Media Create Co. Ltd.

6歳～60歳未満日本総人口における 現在のゲーム人口の推計

6～60歳未満日本総人口 約8263万人(平成21年10月1日時点「人口推計」より)

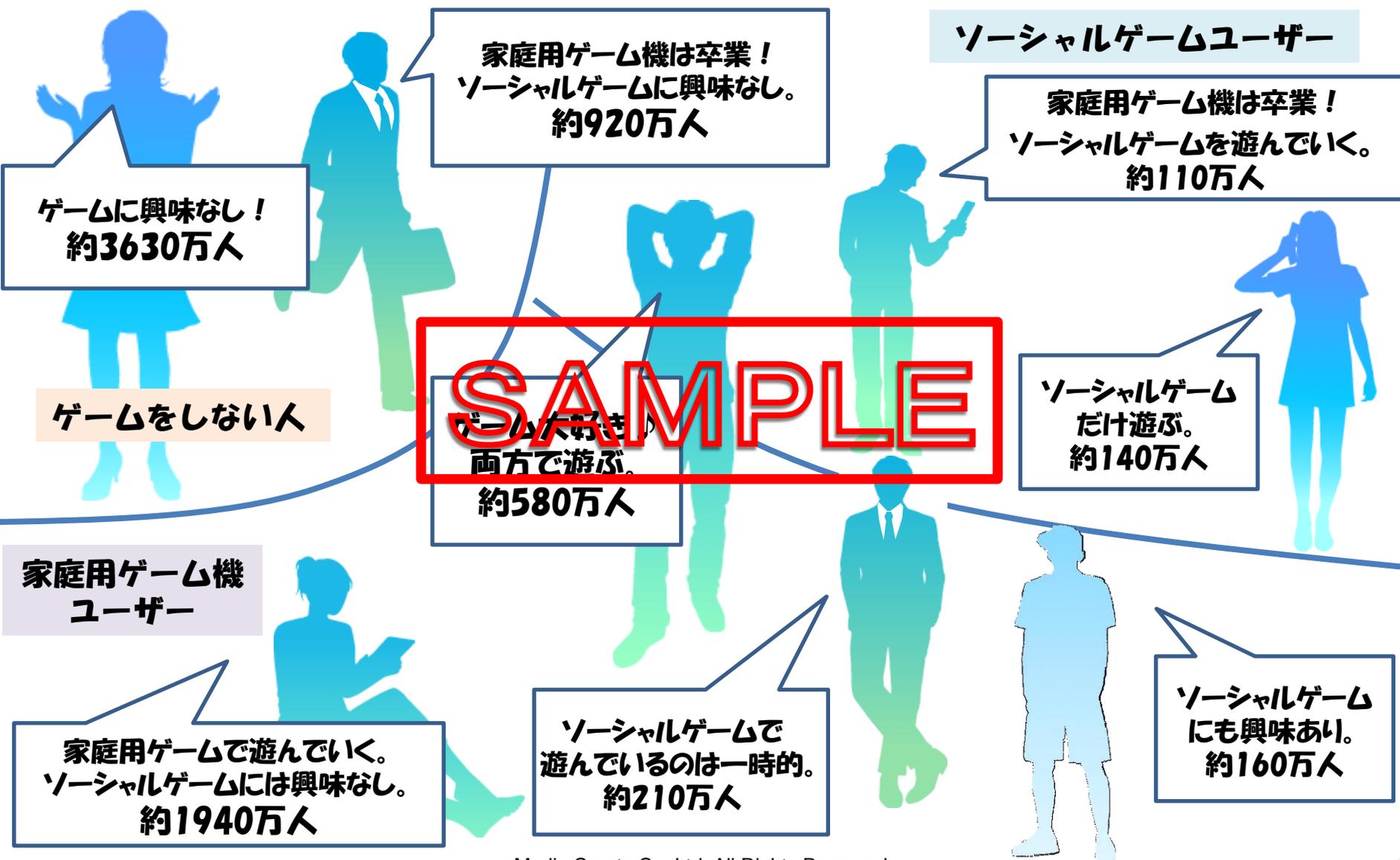


※今回のアンケート調査では「家庭用ゲーム機」「ソーシャルゲーム」ともに、「過去」「現在」「将来予測」で遊んでいるかどうかを質問した。そのため、通常の調査よりも「現在」のユーザー数が過少に推計されている可能性が高い。一時的に遊んでいない人でも、遊んでいないという分類になるためである。

代表的な8タイプのユーザーをピックアップ

— 平成21年10月1日時点の6歳～60歳未満日本総人口における推計

※ユーザーの過去プレイ状況、将来予測を考慮し17タイプに分類、推計した。総計は一致するが、一見、スライド5の数値とは一致しない。



家庭用ゲーム機で遊んでいる人 —代表的4タイプをピックアップ

ゲーマータイプ

ゲーム大好き♪
両方で遊ぶ人
約580万人

- ◆家庭用ゲーム機でも、ソーシャルゲームでも将来遊びたい。
- ◆男女ともに「20代」の人数が多い。 **! Point**

- ◆家庭用ゲーム機で遊びたい。
- ◆ソーシャルゲームで遊んだことがあるor遊んでいるが、将来は卒業予定。
- ◆男女ともに「20代」「30代」の人数が多い。 **! Point**

ソーシャルゲームで遊んでいるのは一時的。
約210万人

✓ Check!

どんな人達が
詳細なアンケート調査を実施
しましたか?

SAMPLE

- ◆家庭用ゲーム機で遊んでいくつもり。
- ◆ソーシャルゲームで遊ぶ予定はない。
- ◆男女ともに20代未満の人数が多い。

! Point

若年層では基本無料とはいえ、通信費等のかかるソーシャルゲームは、それほど浸透していない様子。
今後、通信費等の価格が低下すると、状況が変わる可能性も。

- ◆家庭用ゲーム機で遊んでいるが、ソーシャルゲームにも興味あり。
- ◆男女ともに「10代」「30代」の人数が多い。 **! Point**

ソーシャルゲームにも興味あり。
ソーシャル潜在ユーザー
約160万人

家庭用ゲームで遊んでいく。
ソーシャルゲームには興味なし。
約1940万人