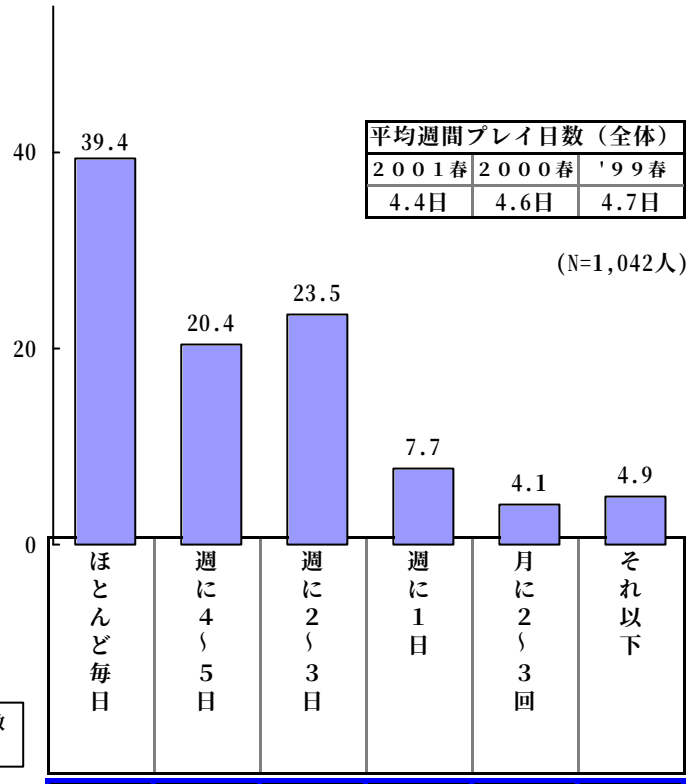
Ⅲ.ゲーム接触頻度

１．週間プレイ日数

【単位：%】



平均週間プレイ日数（全体）		
２００１春	２０００春	'９９春
4.4日	4.6日	4.7日

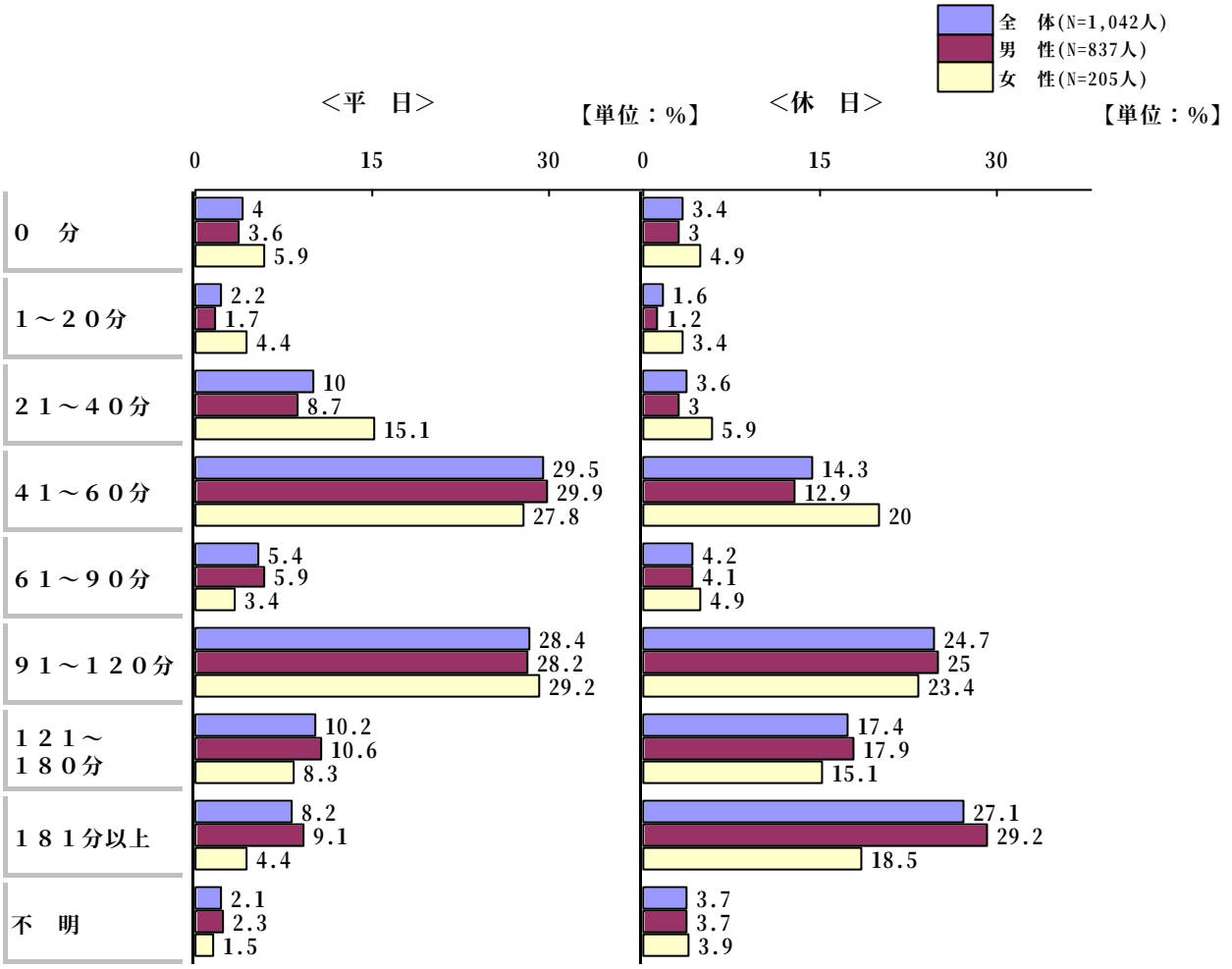
		標本数【人】	ほとんど毎日	週に4～5日	週に2～3日	週に1日	月に2～3回	それ以下	平均週間プレイ日数【日】
２００１春・全体		1,042	39.4	20.4	23.5	7.7	4.1	4.9	4.4
男女・年齢別	男　性	837	41.6	21.7	22.3	6.9	3.3	4.2	4.5
	１０～１２才	48	58.2	18.8	10.4	4.2	6.3	2.1	5.3
	１３～１５才	193	51.4	22.8	16.6	4.1	1.0	4.1	5.1
	１６～１８才	184	51.7	25.0	16.3	5.4	1.6	0.0	5.2
	１９～２４才	212	34.4	24.1	26.4	5.2	4.7	5.2	4.2
	２５～２９才	121	24.8	17.4	28.1	14.0	5.8	9.9	3.4
	３０～３９才	79	27.8	13.9	38.0	12.7	3.8	3.8	3.7
	女　性	205	30.8	15.1	28.3	10.7	7.3	7.8	3.7
	１０～１２才	21	42.9	14.3	23.8	0.0	9.5	9.5	4.3
	１３～１５才	36	49.9	16.7	13.9	5.6	8.3	5.6	4.7
	１６～１８才	29	31.1	31.0	20.7	10.3	6.9	0.0	4.2
	１９～２４才	41	29.3	7.3	26.8	9.8	7.3	19.5	3.2
	２５～２９才	41	14.6	12.2	46.3	12.2	9.8	4.9	2.9
	３０～３９才	37	24.3	13.5	32.5	21.6	2.7	5.4	3.4

＜平均週間プレイ日数の算出方法＞
「ほとんど毎日」：7日、「週に4～5日」：4.5日、「週に2～3日」：2.5日、
「月に2～3日」：0.3日、「それ以下」：0.1日として推計

・「ほとんど毎日」ゲームをするヘビーユーザーは４割弱で、平均週間プレイ日数は４．４日。
平均週間プレイ日数は過去２回と比べて減少傾向にある。

・男女・年齢別にみて、平均週間プレイ日数が多いのは、男性が「10～12才」（５．３日）、
女性が「13～15才」（４．７日）。

２．ゲームプレイ時間



平均プレイ時間の推移【分】	平　日			休　日		
	２００１春	２０００春	'９９春	２００１春	２０００春	'９９春
	103.6	100.9	105.6	170.9	165.4	171.3

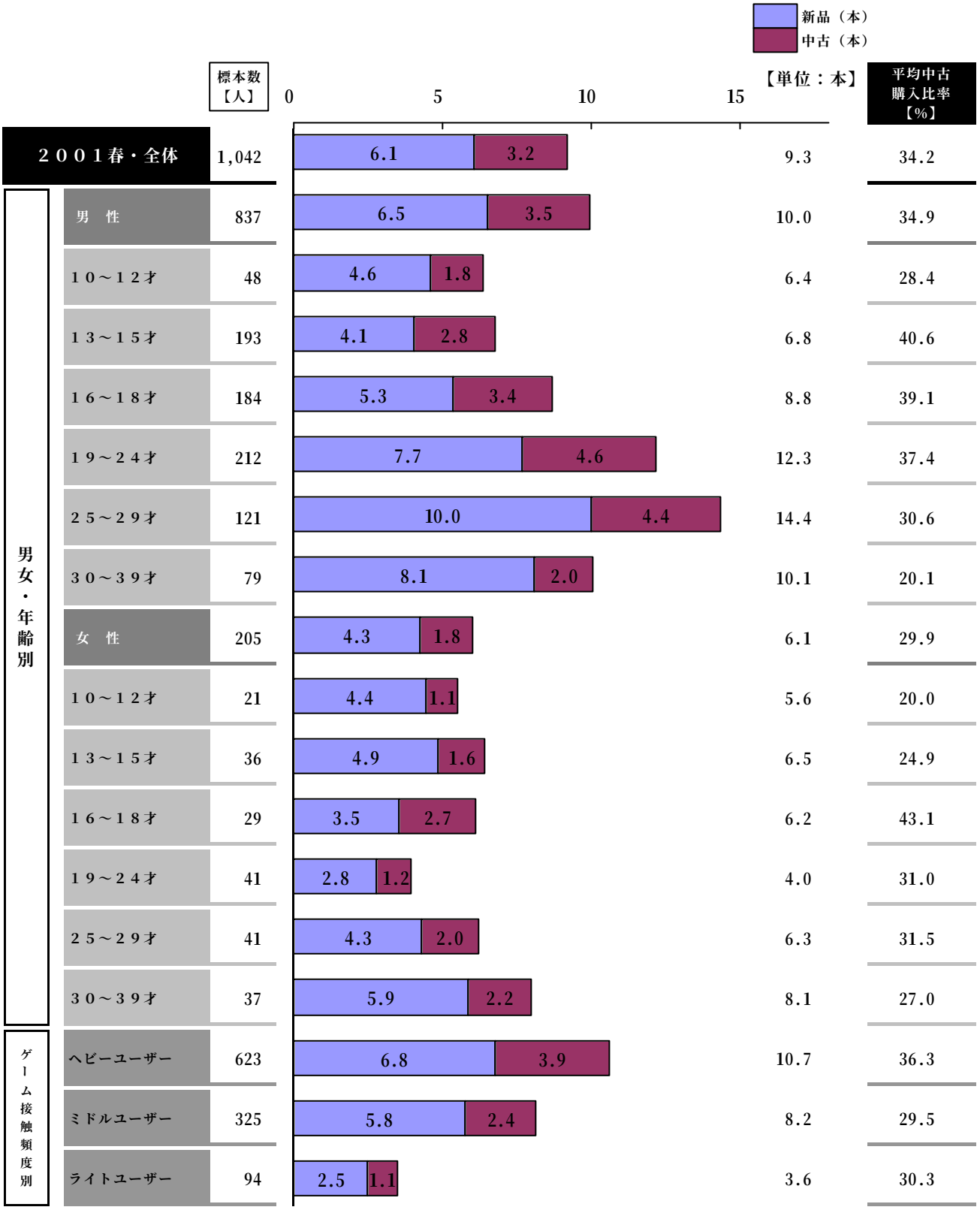
＜男女・年齢別にみた平均プレイ時間及び週間のべプレイ時間＞

	2001春・全体	男女・年齢別													
		男性	１０～１２才	１３～１５才	１６～１８才	１９～２４才	２５～２９才	３０～３９才	女性	１０～１２才	１３～１５才	１６～１８才	１９～２４才	２５～２９才	３０～３９才
平均プレイ時間-平日-【分】	103.6	106.4	98.1	108.2	125.1	110.2	80.2	92.4	92.3	66.9	91.1	129.7	101.0	74.0	89.1
平均プレイ時間-休日-【分】	170.9	178.6	156.2	176.7	205.1	186.0	157.8	145.5	139.1	82.4	154.7	203.1	185.5	113.3	83.1
平均週間プレイ日数【日】	4.4	4.5	5.3	5.1	5.2	4.2	3.4	3.7	3.7	4.3	4.7	4.2	3.2	2.9	3.4
週間のべプレイ時間【分】	523.1	551.0	578.0	620.3	730.5	538.6	350.3	395.0	388.2	303.2	491.8	618.1	407.7	253.9	297.1

※ 週間のべプレイ時間 ＝ （平均週間プレイ日数 － 1） × 平日の平均プレイ時間 ＋ 休日の平均プレイ時間

・１日あたりの平均プレイ時間は、平日が103.6分、休日が170.9分。いずれも前回より若干増えている。男女ともに16～18才が平日・休日ともに平均プレイ時間が多い。

３．ソフトウェア平均購入本数（２０００年年間）



・２０００年年間のソフトウェア平均購入本数は、新品・中古を合わせて9.3本で、昨年とくらべやや減少。男性では25～29才が14.4本、女性では30～39才が8.1本でともに最多。

・平均中古購入比率は、全体では34.2%で、男性では13～15才、女性では16～18才がともに40%を超えている。

＜平均購入本数の推移＞

２００１春	２０００春	'９９春
9.3本	11.0本	8.0本