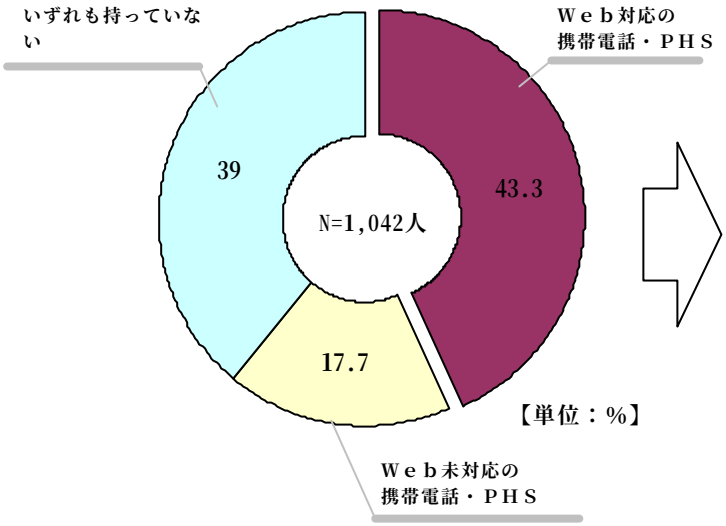
Ⅳ.携帯電話・ＰＨＳの利用状況

１．携帯電話・ＰＨＳ所有の有無



ｉアプリ対応機種の所有状況
(N=452人)

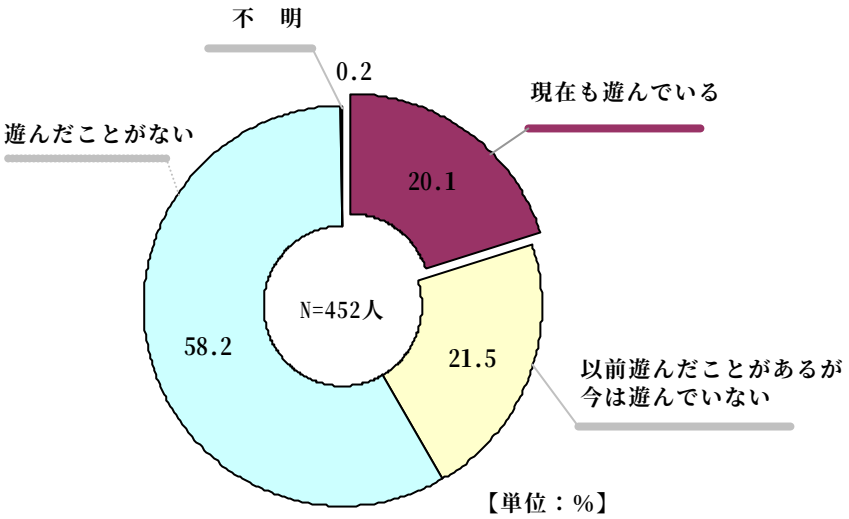
ｉアプリ対応	…	13.9%
ｉアプリ未対応	…	76.1%
わからない	…	10.0%

【単位：%】

	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
Ｗｅｂ対応の携帯電話・ＰＨＳ	43.3	42.3	4.2	26.4	53.2	54.7	49.6	34.2	47.8	14.3	30.6	48.3	80.4	48.8	46.0
Ｗｅｂ未対応の携帯電話・ＰＨＳ	17.7	16.7	10.4	6.2	8.2	24.5	28.1	27.8	21.5	28.6	13.9	13.8	9.8	31.7	32.4
いずれも持っていない	39.0	41.0	85.4	67.4	38.6	20.8	22.3	38.0	30.7	57.1	55.5	37.9	9.8	19.5	21.6

・全体の６割が携帯電話・ＰＨＳを所有。また、Ｗｅｂ対応機種の所有率は43.3%で、男女ともに19～24才でその比率が高い。特に女性の19～24才は８割がＷｅｂ対応機種を所有。

２．Ｗｅｂ機能を使ってのゲームプレイ経験＜ｗｅｂ対応携帯電話・ＰＨＳ所有者ベース＞



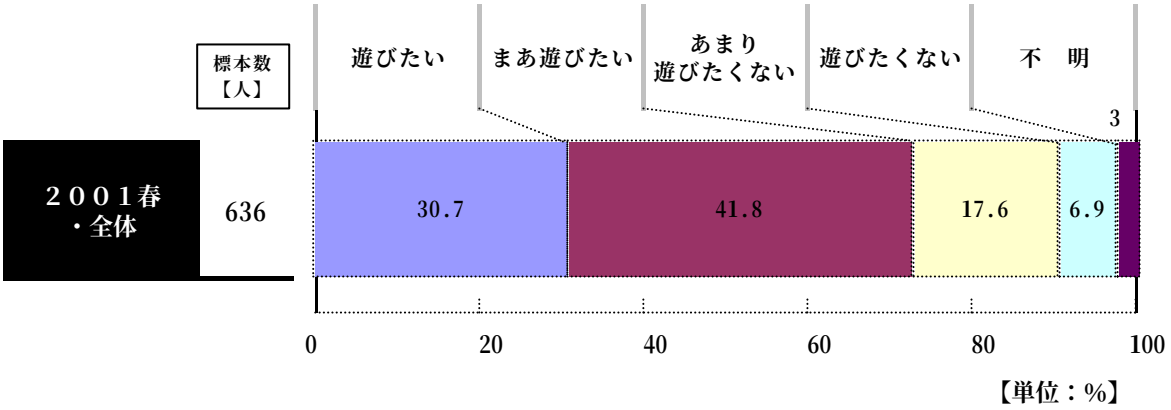
【単位：%】

	2001春・全体	男女・年齢別														ゲーム接触頻度別		
		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	ヘビーユーザー	ミドルユーザー	ライトユーザー
現在も遊んでいる	20.1	20.9	0.0	29.4	25.5	16.4	15.0	22.2	17.3	33.4	27.3	21.4	15.2	10.0	17.6	22.8	17.4	14.6
以前遊んだことがあるが今は遊んでいない	21.5	20.9	0.0	21.6	28.6	12.9	31.7	3.7	23.5	33.3	27.3	14.3	30.3	30.0	5.9	20.8	24.2	14.6
遊んだことがない	58.2	57.9	100.0	49.0	45.9	69.8	53.3	74.1	59.2	33.3	45.4	64.3	54.5	60.0	76.5	56.4	57.8	70.8
不　明	0.2	0.3	0.0	0.0	0.0	0.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.6	0.0

・Ｗｅｂ対応携帯電話・ＰＨＳ所有者の４割は、Ｗｅｂ機能を使ってのゲームプレイ経験があるが、現在も遊んでいるのはその半分（20.1%）。

・現在プレイ率をゲーム接触頻度別でみると、ヘビーユーザーでの比率が高い。

３．今後のＷｅｂ機能を使ってのゲームプレイ意向＜携帯電話・ＰＨＳ所有者ベース＞



【単位：%】

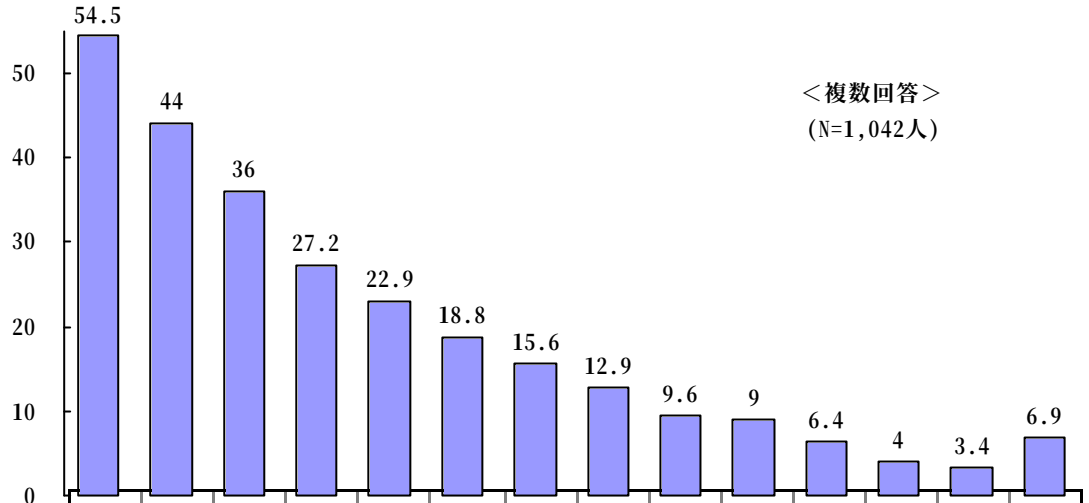
		標本数【人】	遊びたい	まあ遊びたい	あまり遊びたくない	遊びたくない	不　明
２００１春・全体		636	30.7	41.8	17.6	6.9	3.0
男女・年齢別	男　性	494	31.8	41.9	16.2	7.1	3.0
	１０～１２才	7	14.3	57.1	0.0	14.3	14.3
	１３～１５才	63	42.9	42.9	9.5	3.2	1.5
	１６～１８才	113	52.2	30.1	8.8	4.4	4.5
	１９～２４才	168	23.2	42.3	22.6	10.1	1.8
	２５～２９才	94	23.4	47.9	18.1	6.4	4.2
	３０～３９才	49	18.4	53.1	18.4	8.2	1.9
	女　性	142	26.8	41.5	22.5	6.3	2.9
	１０～１２才	9	33.4	22.2	33.3	11.1	0.0
	１３～１５才	16	43.8	37.5	6.3	6.3	6.1
	１６～１８才	18	27.8	44.4	22.2	5.6	0.0
	１９～２４才	37	29.7	54.1	13.5	0.0	2.7
	２５～２９才	33	18.2	36.4	33.3	9.1	3.0
	３０～３９才	29	20.7	37.9	27.6	10.3	3.5
ゲーム接触頻度別	ヘビーユーザー	347	34.3	40.9	14.7	6.9	3.2
	ミドルユーザー	233	27.9	43.8	19.7	5.6	3.0
	ライトユーザー	56	19.6	39.3	26.8	12.5	1.8

・Ｗｅｂ機能の有無に関わらず、携帯電話・ＰＨＳ所有者に今後のＷｅｂ機能を使ってのゲームプレイ意向を聞いたところ、７割強（「遊びたい」+「まあ遊びたい」）にプレイ意向がみられる。

・特に積極的な「遊びたい」派は、男性では16～18才、女性では13～15才で多い。また、ヘビーユーザーほど、プレイ意向も高い。

４．Ｗｅｂ機能を使ったゲームのイメージ

【単位：%】



		標本数【人】	暇つぶしになるゲーム	短時間で済むゲーム	単純なゲーム	片手で操作ができるゲーム	他人と対戦ができるゲーム	キャラクターやアイテムの交換・入手ができるゲーム	昔のゲーム	他人と協力しあうゲーム	長時間遊べるゲーム	サウンドが楽しめるゲーム	画像の凝ったゲーム	複雑なゲーム	その他	特にない
２００１春・全体		1,042	54.5	44.0	36.0	27.2	22.9	18.8	15.6	12.9	9.6	9.0	6.4	4.0	3.4	6.9
男女・年齢別	男　性	837	52.0	44.1	35.8	26.2	24.9	18.5	16.0	14.1	10.3	9.0	7.4	4.4	3.3	7.0
	１０～１２才	48	33.3	29.2	18.8	20.8	25.0	16.7	12.5	6.3	12.5	14.6	2.1	4.2	0.0	12.5
	１３～１５才	193	45.1	41.5	36.8	24.9	32.6	20.7	13.0	18.1	19.2	11.4	11.4	7.8	2.6	8.3
	１６～１８才	184	54.9	43.5	38.0	25.0	25.5	15.8	16.8	14.7	8.7	13.0	10.9	4.3	3.3	4.3
	１９～２４才	212	55.2	44.3	36.8	25.5	20.8	18.9	17.9	13.7	9.4	6.1	3.8	2.8	5.2	7.1
	２５～２９才	121	61.2	50.4	44.6	33.1	22.3	22.3	21.5	14.9	3.3	5.8	5.8	3.3	5.0	5.0
	３０～３９才	79	50.6	50.6	22.8	26.6	19.0	13.9	10.1	7.6	3.8	2.5	5.1	2.5	0.0	10.1
	女　性	205	64.9	43.9	36.6	31.2	15.1	20.0	14.1	7.8	6.8	9.3	2.4	2.4	3.4	6.3
	１０～１２才	21	42.9	47.6	28.6	33.3	14.3	23.8	14.3	0.0	19.0	19.0	0.0	4.8	0.0	9.5
	１３～１５才	36	63.9	50.0	55.6	41.7	13.9	16.7	16.7	8.3	2.8	11.1	5.6	0.0	5.6	8.3
	１６～１８才	29	69.0	27.6	31.0	24.1	20.7	17.2	6.9	17.2	10.3	17.2	6.9	6.9	6.9	6.9
	１９～２４才	41	68.3	56.1	36.6	31.7	19.5	26.8	19.5	9.8	4.9	7.3	2.4	0.0	0.0	4.9
	２５～２９才	41	70.7	43.9	36.6	29.3	12.2	17.1	22.0	2.4	4.9	4.9	0.0	2.4	4.9	2.4
	３０～３９才	37	64.9	35.1	27.0	27.0	10.8	18.9	2.7	8.1	5.4	2.7	0.0	2.7	2.7	8.1
ゲーム接触頻度別	ヘビーユーザー	623	53.0	41.7	36.9	27.0	25.0	19.4	16.7	14.4	11.6	10.9	7.2	4.8	3.0	7.4
	ミドルユーザー	325	56.9	46.8	31.4	26.8	20.6	19.1	13.8	11.1	7.4	6.8	6.2	2.8	3.4	5.2
	ライトユーザー	94	56.4	50.0	45.7	29.8	17.0	13.8	14.9	8.5	4.3	4.3	2.1	3.2	5.3	9.6
所有携帯・PHSの種類別	携帯・ＰＨＳ所有者	636	59.3	47.0	35.4	25.5	21.7	17.1	16.5	12.1	7.5	8.0	6.6	3.6	4.1	4.7
	ブラウザ機能あり	389	59.4	44.5	33.7	24.7	22.4	16.7	18.3	12.9	9.3	8.5	8.2	4.6	5.1	4.4
	ｉアプリ対応	63	58.7	49.2	49.2	23.8	20.6	11.1	14.3	9.5	7.9	9.5	9.5	0.0	3.2	1.6
	ブラウザ機能なし	184	59.2	51.6	34.2	27.7	20.7	20.1	13.6	11.4	3.8	6.5	2.2	2.7	2.2	6.5
	携帯・PHS非所有者	406	47.0	39.4	36.9	29.8	24.9	21.4	14.3	14.0	12.8	10.6	6.2	4.7	2.2	10.3

・携帯電話・ＰＨＳ所有の有無に関わらず、全員にＷｅｂ機能を使ったゲームのイメージを聞いたところ、第１位は「暇つぶしになるゲーム」、続いて「短時間で済むゲーム」「単純なゲーム」が挙がっている。