

2.ゲーム参加人口推計

2002 一般生活者	全体	年齢別 Age										
		3~6	7~12	13~15	16~18	19~20	21~24	25~29	30~34	35~39	40~49	50~59
全体(万人)	2,335	279	489	205	197	109	142	287	199	169	174	84
構成比(%)	100.0	12.0	20.9	8.8	8.4	4.7	6.1	12.3	8.5	7.2	7.4	3.6
男性(万人)	1,567	163	316	155	149	82	88	204	113	134	123	40
構成比(%)	67.1	7.0	13.5	6.7	6.4	3.5	3.8	8.7	4.8	5.8	5.3	1.7
女性(万人)	768	116	173	49	48	28	54	84	86	35	51	44
構成比(%)	32.9	5.0	7.4	2.1	2.1	1.2	2.3	3.6	3.7	1.5	2.2	1.9

2001 一般生活者	全体	年齢別 Age										
		3~6	7~12	13~15	16~18	19~20	21~24	25~29	30~34	35~39	40~49	50~59
全体(万人)	2,546	239	598	181	216	98	191	255	228	162	254	123
構成比(%)	100.0	9.4	23.5	7.1	8.5	3.8	7.5	10.0	9.0	6.4	10.0	4.8
男性(万人)	1,657	131	350	107	152	80	128	199	162	96	157	95
構成比(%)	65.1	5.1	13.7	4.2	6.0	3.1	5.0	7.8	6.4	3.8	6.2	3.7
女性(万人)	889	108	248	74	64	18	63	56	66	66	97	28
構成比(%)	34.9	4.2	9.7	2.9	2.5	0.7	2.5	2.2	2.6	2.6	3.8	1.1

2000 一般生活者	全体	年齢別										
		3~6	7~12	13~15	16~18	19~20	21~24	25~29	30~34	35~39	40~49	50~59
全体(万人)	2,603	240	553	266	221	110	224	225	209	190	250	114
構成比(%)	100.0	9.2	21.3	10.2	8.5	4.2	8.6	8.6	8.0	7.3	9.6	4.4
男性(万人)	1,819	182	366	187	154	76	213	158	138	135	125	86
構成比(%)	69.9	7.0	14.1	7.2	5.9	2.9	8.2	6.1	5.3	5.2	4.8	3.3
女性(万人)	784	58	187	79	67	34	11	67	71	55	125	28
構成比(%)	30.1	2.2	7.2	3.0	2.6	1.3	0.4	2.6	2.7	2.1	4.8	1.1

2002 人口データ(参考)	全体	年齢別										
		3~6	7~12	13~15	16~18	19~20	21~24	25~29	30~34	35~39	40~49	50~59
全体(万人)	9,283	477	732	404	445	304	662	966	929	799	1,627	1,937
構成比(%)	100.0	5.1	7.9	4.4	4.8	3.3	7.1	10.4	10.0	8.6	17.5	20.9
男性(万人)	4,692	244	375	207	228	156	339	490	470	403	818	962
構成比(%)	50.5	2.6	4.0	2.2	2.5	1.7	3.7	5.3	5.1	4.3	8.8	10.4
女性(万人)	4,591	233	357	197	217	148	323	475	459	396	810	975
構成比(%)	49.5	2.5	3.8	2.1	2.3	1.6	3.5	5.1	4.9	4.3	8.7	10.5

注1) 2002年・2001年は2000年国勢調査をもとに単純年齢シフトで推計。

注2) 2000年は1995年国勢調査をもとに単純年齢シフトで推計。

注3) ただし、2000年については3・4・5才の人口を「人口推計年報」の数値から引用。

注4) 計算式は 年齢別人口×ゲーム参加率(前頁(2))=ゲーム参加人口

注5) 万人未満を四捨五入しているため、「男女・年齢別参加人口」と合計があてない場合がある。

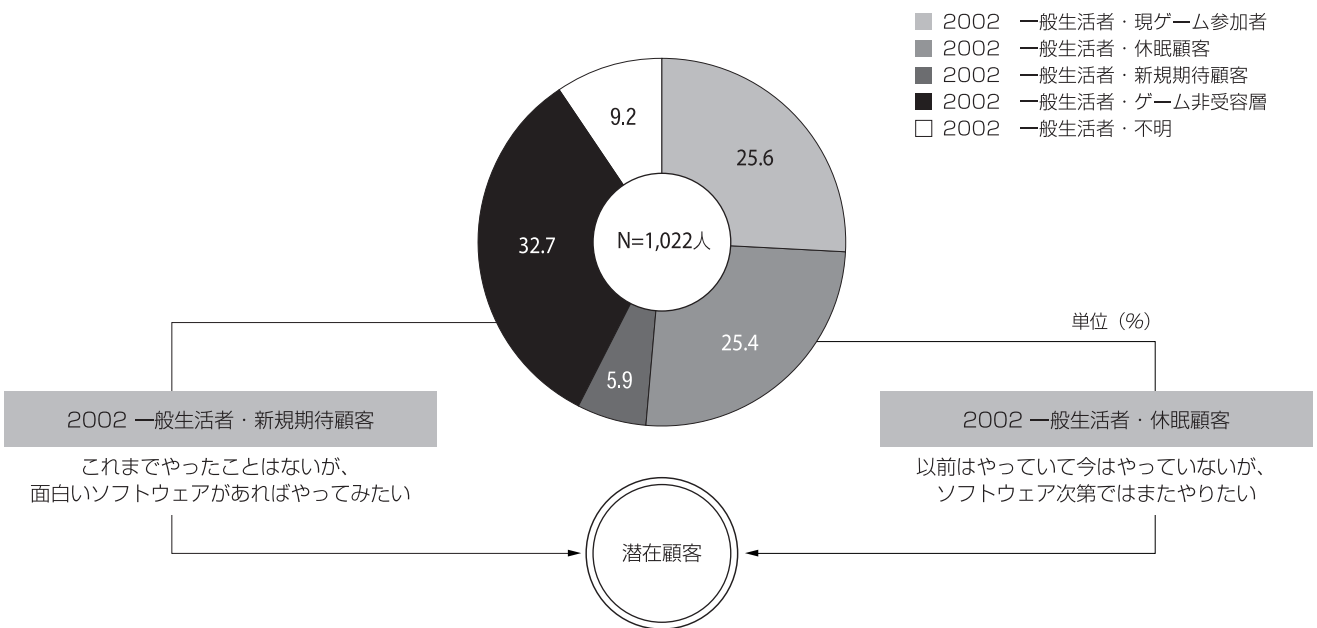
注6) 調査対象地域は、首都圏及び京阪神の都市圏である。上記数字は単純に調査結果を全国人口に反映させたものである。

2.潜在需要人口規模・推計

■ 一般生活者のゲーム顧客分類

「ゲームの参加実態」と、「ゲームの参加意向」をクロスさせて、その結果を大きく4つのグループに分けてみた。

ゲームの参加意向	ゲームの参加経験			
	現在も継続的にやっている	以前はよくやっていたが今はほとんどやらない	1~2度試しに触れたことがある程度	今まで1度もやったことがない
積極的に楽しんできたい	現ゲーム参加者	休眠顧客	新規期待顧客	
自分にとって面白いソフトがあればやってみたい			新規期待顧客	
あまりやってみようとは思わない		ゲーム非受容層		
全くやるつもりはない				



	2002年一般生活者	2001年一般生活者	2000年一般生活者	
現ゲーム参加者	25.6% 2,335万人	27.8% 2,546万人	27.7% 2,603万人	
現非参加者	以前はやっていて今はやっていないが、ソフトウェア次第ではまたやりたい 休眠顧客	26.6% 2,207万人	28.1% 2,377万人	27.1% 2,305万人
	これまでやったことはないが、面白いソフトウェアがあればやってみたい 新規期待顧客	5.9% 624万人	8.3% 824万人	10.8% 1,053万人
	「今までやっていないし、今後やってみようとは思わない」 「以前はやっていたが、今後はやるつもりがない」 ゲーム非受容層	32.7% 3,226万人	35.8% 3,596万人	34.4% 3,485万人

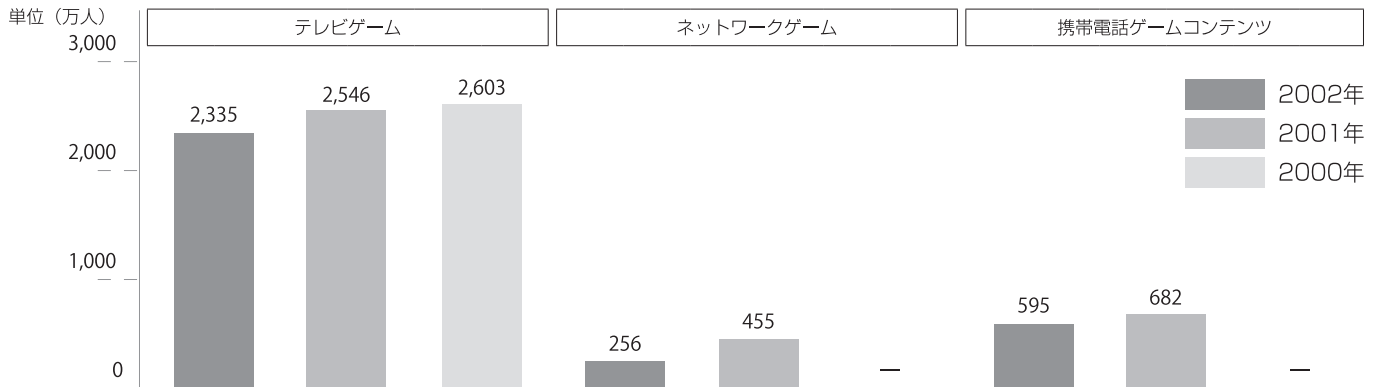
注) %は「一般生活者調査」における構成比。実数は「一般生活者調査」における男女・年齢別の構成比を「男女・年齢別人口データ」に乗じて算出した推計値をたし合わせた数値。

8-16

一般生活者の各種ゲームのプレイ動向

各種ゲームの参加人口推計

一般生活者調査より



	2002年		2001年		2000年		2002年		2001年		2000年		2002年		2001年		2000年	
	(万人)	構成比 (%)	(万人)	構成比 (%)	(万人)	構成比 (%)	(万人)	構成比 (%)	(万人)	構成比 (%)	(万人)	構成比 (%)	(万人)	構成比 (%)	(万人)	構成比 (%)	(万人)	構成比 (%)
全体	2,335	100.0	2,546	100.0	2,603	100.0	256	100.0	455	100.0	—	—	595	100.0	682	100.0	—	—
男性	1,567	67.1	1,657	65.1	1,819	69.9	226	88.1	293	64.5	—	—	290	48.7	365	53.6	—	—
3～6才	163	7.0	131	5.1	182	7.0	0	0.0	16	3.6	—	—	0	0.0	0	0.0	—	—
7～12才	316	13.5	350	13.7	366	14.1	0	0.0	50	11.0	—	—	0	0.0	10	1.5	—	—
13～15才	155	6.7	107	4.2	187	7.2	41	16.2	0	0.0	—	—	21	3.5	0	0.0	—	—
16～18才	149	6.4	152	6.0	154	5.9	20	7.7	15	3.2	—	—	79	13.3	58	8.5	—	—
19～20才	82	3.5	80	3.1	76	2.9	22	8.7	12	2.7	—	—	37	6.2	37	5.4	—	—
21～24才	88	3.8	128	5.0	213	8.2	34	13.2	46	10.1	—	—	41	6.8	37	5.4	—	—
25～29才	204	8.7	199	7.8	158	6.1	13	5.0	37	8.2	—	—	13	2.1	44	6.4	—	—
30～34才	113	4.8	162	6.4	138	5.3	26	10.2	36	7.9	—	—	44	7.3	36	5.3	—	—
35～39才	134	5.8	96	3.8	135	5.2	22	8.8	0	0.0	—	—	34	5.6	56	8.3	—	—
40～49才	123	5.3	157	6.2	125	4.8	34	13.1	67	14.8	—	—	22	3.8	34	4.9	—	—
50～59才	40	1.7	95	3.7	86	3.3	13	5.2	13	2.9	—	—	0	0.0	54	7.9	—	—
女性	768	32.9	889	34.9	784	30.1	30	11.9	162	35.5	—	—	305	51.3	317	46.4	—	—
3～6才	116	5.0	108	4.2	58	2.2	0	0.0	0	0.0	—	—	0	0.0	0	0.0	—	—
7～12才	173	7.4	248	9.7	187	7.2	0	0.0	9	2.1	—	—	0	0.0	10	1.4	—	—
13～15才	49	2.1	74	2.9	79	3.0	10	3.9	37	8.2	—	—	10	1.7	19	2.7	—	—
16～18才	48	2.1	64	2.5	67	2.6	0	0.0	18	4.0	—	—	12	2.0	64	9.4	—	—
19～20才	28	1.2	18	0.7	34	1.3	0	0.0	9	2.0	—	—	56	9.4	27	3.9	—	—
21～24才	54	2.3	63	2.5	11	0.4	0	0.0	27	5.9	—	—	61	10.2	63	9.3	—	—
25～29才	84	3.6	56	2.2	67	2.6	10	4.1	15	3.4	—	—	42	7.0	41	6.1	—	—
30～34才	86	3.7	66	2.6	71	2.7	0	0.0	7	1.4	—	—	22	3.6	33	4.8	—	—
35～39才	35	1.5	66	2.6	55	2.1	0	0.0	0	0.0	—	—	49	8.2	22	3.2	—	—
40～49才	51	2.2	97	3.8	125	4.8	10	4.0	11	2.4	—	—	40	6.8	11	1.6	—	—
50～59才	44	1.9	28	1.1	28	1.1	0	0.0	28	6.2	—	—	15	2.5	28	4.0	—	—

単位 (%)

注1) 2002年・2001年は2000年国勢調査をもとに単純年齢シフトで推計。
 注2) 2000年は1995年国勢調査をもとに単純年齢シフトで推計。
 注3) ただし、2000年については3・4・5才の人口を「人口推計年報」の数値から引用。
 注4) 計算式は、年齢別人口×各ゲームへの参加率（各年の一般生活者全体ベース）＝各ゲーム参加人口
 注5) 万人未満を四捨五入しているため、「男女・年齢別参加人口」と合計があてない場合がある。
 注6) 調査対象地区は、首都圏および京阪神の都市圏である。上記数字は単純に調査結果を全国人口に反映させたものである。
 注7) 2000年はネットワークゲーム参加率および携帯電話ゲームコンテンツ参加率のデータなし。