

誤植のお詫び

「2017CESA 一般生活者調査報告書～日本ゲームユーザー&非ユーザー調査」に誤りがありました。

ここに訂正させていただきますと共に、読者・関係者の皆様にご迷惑をおかけしたことを深くお詫び申し上げます。

[訂正内容]

第2章 一般生活者のゲームプレイ動向

4. ゲーム顧客分類

2. 汎用ハードウェア／アーケード

P.66

上のクロス表上の表記

(誤)スマートフォン／タブレットゲーム用新規期待顧客

スマートフォン／タブレットゲーム用非受容層

(正)スマートフォン／タブレット用ゲーム新規期待顧客

スマートフォン／タブレット用ゲーム非受容層

中央の円グラフ上の表記

(誤)スマートフォン／タブレットゲーム用休眠顧客

(正)スマートフォン／タブレット用ゲーム休眠顧客

第4章 汎用ハードウェアおよびアーケードゲームのプレイ動向

1. スマートフォン／タブレット用ゲーム

2. スマートフォン／タブレット用ゲームのプレイ状況

P.142

■2016年 性年齢・GUESS別 スマートフォン／タブレット用ゲームに使う

金額(月平均)の表記

(誤)1千円

(正)1千円未満

2. 携帯電話用ゲーム

1. 携帯電話用ゲーム継続プレイヤーの基本属性

P.150

■ 可処分所得／こづかい(月平均) 右上凡例の最上段表記

(誤)2015 年携帯電話用ゲーム継続プレイヤー全体 (n=281 人)

(正)2016 年携帯電話用ゲーム継続プレイヤー全体 (n=281 人)

何卒ご容赦いただきますよう、よろしくお願いいたします。