

2. 韓国の基礎データ

韓国の人口調査と総人口

- 5年ごとに人口調査を実施。
<2000年調査結果>
【総人口】4,613万人【世帯数】1,431万世帯【男女比】男性：50.2%／女性：49.8%
 - 統計庁「年齢別（全国）推計人口」（2004年現在）
【総人口】4,808万人（男性：2,423万人／女性：2,385万人）
- ※統計庁(Korea National Statistical Office) <http://www.nso.go.kr/>

韓国の教育制度

- 幼稚園—小学校（6年）—中学校（3年）—高校（3年）—大学（4年）…日本と同じ
 - 小学校の入学年齢：6歳
- ※韓国の年齢の数は日本とは異なるが、ここでは日本式の数え方にて表記。
韓国の年齢の数え方：生まれたてを1歳とし、生まれて1年になったら2歳と数える。

入社及び定年

- 徴兵制度（主に2年間程度。兵隊の種類により3ヶ月～3年程度まで期間が異なる）があるため、男性の場合、新卒の入社年齢が平均して26歳くらいとなる（多くの人が軍隊期間を含めて3年程度休学する）。
- 一般企業の定年は法律で決められてないので各企業別に自由に社規にて決めている。
一般的に55歳が定年ではあるが、長期不況の影響により早期退職やリストラが増えて、最近では40代中旬の退職も多くなっている。
ただし、小学校の教師の定年だけは法律で62歳と決められている。

韓国のPC房(ネットカフェ)

- 全国に約2万店弱のPC房があり、1店当たり平均45台以上のパソコンが揃っている。
- 日本のような複合カフェ型PC房はあまりなく、飲み物やスナック販売サービスなどを兼ねている。
- 夜10時以後は18歳未満の者の立ち入りを禁じている（青少年保護法）。
- 1時間あたりの利用料金は1,000ウォン～1,500ウォン程度

プラットフォームの区分

- オンラインゲーム：パソコンを用いて遊ぶネットワークゲーム（クライアントダウンロード型）
- ビデオゲーム：プレイステーション2やXboxなどの家庭用ゲーム機およびゲームボーイアドバンスなどの携帯ゲーム機
- モバイルゲーム：携帯電話で遊べるゲーム
- PCゲーム：パソコン用のパッケージゲーム
- アーケードゲーム：ゲームセンター用ゲーム（業務用ゲーム機）

韓国の家庭用ゲーム市場

- 韓国の公式的な家庭用ゲーム市場は2002年に開放
同年2月：プレイステーション2発売／同年12月：Xbox・ニンテンドーゲームキューブ発売
- 2004年12月までの韓国国内累計販売台数…プレイステーション2：約100万台／Xbox：約8万台

パソコンの普及率とブロードバンド加入者数

- パソコン普及率：80%／世帯別普及率：50%以上（2003年）
- ブロードバンド加入者数（総契約世帯数）：1,119万件
ブロードバンド普及率は約75%以上で世界1位（2003年11月基準）

※韓国情報通信輸出振興センターのIT輸出現況を参照
(http://www.ica.or.kr/board/it_info/export_info04.asp)

オンラインゲーム

- オンラインゲーム利用者数：2,500～3,000万人
- 1ヶ月の利用料金（MMORPGの場合）：18,000ウォン～27,000ウォン
- 人気オンラインゲームジャンル：
オンラインボードゲーム＝29.9%／RPG＝27.0%／
戦略シミュレーション（「スタークラフト」等）＝23.0%

※「2004年大韓民国ゲーム白書」参照

携帯電話加入者数モバイルゲーム

- 携帯電話加入者数：3,344万人
- 携帯電話無線インターネット加入者数：3,129万人
- モバイルゲーム利用者数：350万人
- モバイルゲーム利用料金：1,500ウォン～2,000ウォン／1件ダウンロード（通信料は除く）

※韓国情報通信輸出振興センターのIT輸出現況を参照
(http://www.ica.or.kr/board/it_info/export_info04.asp)

祝日・休日

- 韓国の憲法によって休日に関して規定した祝日規定のほか、
法律によって定められている官庁の休日は以下のようになっている。

1. 日曜日
2. 祝日（「三一節」「制憲節」「光復節」「開天節」 ※「祝日に関する法律」による）
3. 1月1日
4. 旧正月の前日、旧正月、旧正月の翌日（旧暦12月末日、1月1日、2日）
5. 4月5日（植木の日）
6. 釈迦の誕生日（旧暦4月8日）
7. 5月5日（子供の日）
8. 6月6日（顕忠日）
9. 旧盆の前日、旧盆、旧盆の翌日（旧暦8月14日、15日、16日）
10. 12月25日（クリスマス）
11. その他政府が臨時に指定する日

●2005年の祝日

1月1日	新正月
2月8、9日、10日★	旧正月（旧暦12月末日、1月1、2日）
3月1日	三一節（3.1独立運動記念日）
4月5日	植木日（国土緑化の日）
5月5日	子供の日
5月15日★	釈迦誕生日（旧暦4月8日）
6月6日	顕忠日（殉国者慰霊祭）
7月17日	制憲節（憲法記念日）
8月15日	光復節（独立記念日）
9月17、18、19日★	秋夕（旧暦8月14、15、16日＝旧盆）
10月3日	開天節（建国記念日）
12月25日	聖誕節（クリスマス）

★印は2005年の場合。旧暦のため年により異なる。

三一節
毎年3月1日。
1919年3月1日に起きた
独立運動を記念して、
その日の独立精神を継承して
民族の団結を呼び起こすために
制定された祝日。

制憲節
1948年7月17日に
大韓民国憲法が公布されたことを
記念するために毎年7月17日を
祝日にしたもの。

光復節
1945年8月15日に
日本から国権を取り戻した
ことと、1948年8月15日の
大韓民国政府樹立を
記念するための祝日。

開天節
日本による植民地時代に
上海臨時政府が昔から
国が開かれたとされる
10月3日を祝日としたもの。

2. テレビゲーム参加人口推計

2004年 一般生活者		全体	3~ 6才	7~ 12才	13~ 15才	16~ 18才	19~ 20才	21~ 24才	25~ 29才	30~ 34才	35~ 39才	40~ 49才	50~ 59才
全体【万人】	2,723		252	526	156	230	139	215	299	318	239	243	107
構成比【%】	100.0		9.2	19.3	5.7	8.4	5.1	7.9	11.0	11.7	8.8	8.9	3.9
男性【万人】	1,784		157	295	127	158	99	151	174	224	154	168	78
構成比【%】	65.5		5.8	10.8	4.7	5.8	3.6	5.5	6.4	8.2	5.6	6.2	2.9
女性【万人】	939		95	231	29	71	40	64	125	94	86	75	29
構成比【%】	34.5		3.5	8.5	1.1	2.6	1.5	2.3	4.6	3.4	3.2	2.8	1.1

2003年 一般生活者		全体	3~ 6才	7~ 12才	13~ 15才	16~ 18才	19~ 20才	21~ 24才	25~ 29才	30~ 34才	35~ 39才	40~ 49才	50~ 59才
全体【万人】	3,371		307	662	238	226	178	308	348	282	224	364	234
構成比【%】	100.0		9.1	19.6	7.1	6.7	5.3	9.1	10.3	8.4	6.6	10.8	6.9
男性【万人】	2,139		161	360	166	147	139	208	226	209	152	209	161
構成比【%】	63.4		4.8	10.7	4.9	4.4	4.1	6.2	6.7	6.2	4.5	6.2	4.8
女性【万人】	1,233		146	302	72	79	39	100	122	74	71	155	73
構成比【%】	36.6		4.3	9.0	2.1	2.3	1.2	3.0	3.6	2.2	2.1	4.6	2.2

2002年 一般生活者		全体	3~ 6才	7~ 12才	13~ 15才	16~ 18才	19~ 20才	21~ 24才	25~ 29才	30~ 34才	35~ 39才	40~ 49才	50~ 59才
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

2004年 人口データ(参考)		全体	3~ 6才	7~ 12才	13~ 15才	16~ 18才	19~ 20才	21~ 24才	25~ 29才	30~ 34才	35~ 39才	40~ 49才	50~ 59才
全体【万人】	9,155		472	721	382	417	300	627	906	966	845	1,582	1,939
構成比【%】	100.0		5.2	7.9	4.2	4.6	3.3	6.8	9.9	10.6	9.2	17.3	21.2
男性【万人】	4,634		242	369	195	214	154	321	461	489	427	796	966
構成比【%】	50.6		2.6	4.0	2.1	2.3	1.7	3.5	5.0	5.3	4.7	8.7	10.5
女性【万人】	4,521		230	352	186	204	147	305	445	477	418	785	973
構成比【%】	49.4		2.5	3.8	2.0	2.2	1.6	3.3	4.9	5.2	4.6	8.6	10.6

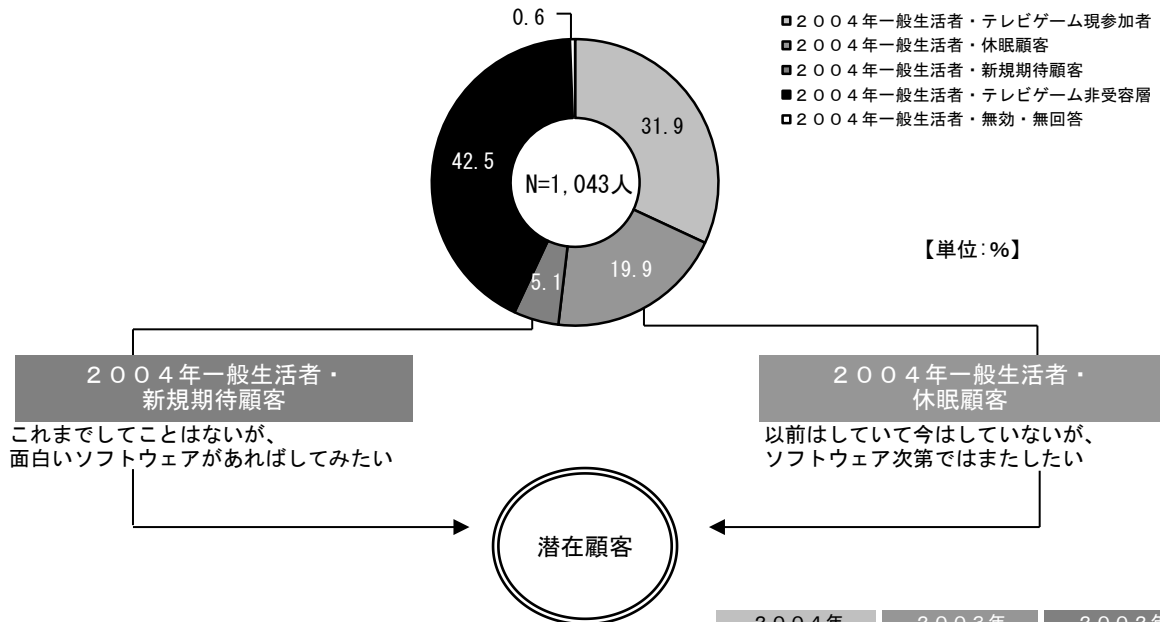
- 注1) 2000年国勢調査をもとに単純年齢シフトで推計。
ただし、2004年については3才の人口を「人口推計年報」の数値から引用。
- 注2) 計算式は、年齢別人口×テレビゲーム参加率(前頁(2))=テレビゲーム参加人口
- 注3) 万人未満を四捨五入しているため、「男女・年齢別参加人口」と合計があてない場合がある。
- 注4) 調査対象地域は、首都圏及び京阪神の都市圏である。上記数字は単純に調査結果を全国人口に反映させたものである。

4. テレビゲーム顧客分類

■ 一般生活者のテレビゲーム顧客分類

「テレビゲームの参加経験」と、「テレビゲームの参加意向」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。

		テレビゲームの参加経験			
		現在も継続的にしている	以前はよくしていたが今はほとんどしない	1～2度試しに触れたことがある程度	今まで1度もしたことがない
テレビゲームの参加意向	積極的に楽しみたい	テレビゲーム現参加者	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してみたい				
	あまりしてみようとは思わない			テレビゲーム非受容層	
	全くするつもりはない				



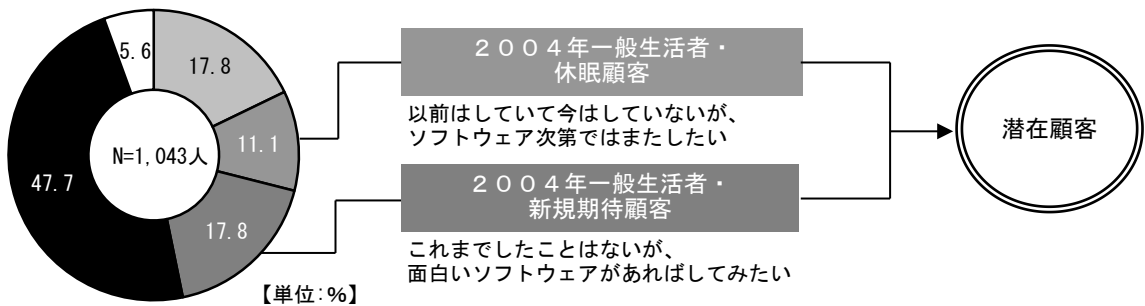
		2004年一般生活者	2003年一般生活者	2002年一般生活者
テレビゲーム現参加者		31.9% 2,723万人	37.6% 3,371万人	25.6% 2,335万人
現非参加者	「以前はしてはいるが今はしていないが、ソフトウェア次第ではまたしたい」	19.9% 1,616万人	20.9% 1,695万人	26.6% 2,207万人
	「これまでしてことはないが、面白いソフトウェアがあればしてみたい」	5.1% 480万人	5.9% 546万人	5.9% 624万人
	「今までしてはいるが、今後もしようとは思わない」 「以前はしてはいるが、今後はするつもりはない」	42.5% 4,286万人	34.6% 3,496万人	32.7% 3,226万人

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。

■パソコン用ゲームの顧客分類

「パソコン用ゲームの参加経験」と「パソコン用ゲームの参加意向」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。

		パソコン用ゲームの参加経験				
		現在も継続的にしている	以前はよくしていたが今はほとんどしない	1～2度試しに触れたことがある程度	今まで1度もしたことがない	
パソコン用ゲーム参加意向	積極的に楽しんでいきたい	パソコン用ゲーム現参加者	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してみたい					
	あまりしてみようとは思わない		パソコン用ゲーム非受容層			
	全くするつもりはない					



- 2004年一般生活者・パソコン用ゲーム現参加者
- 2004年一般生活者・休眠顧客
- 2004年一般生活者・新規期待顧客
- 2004年一般生活者・パソコン用ゲーム非受容層
- 2004年一般生活者・無効・無回答

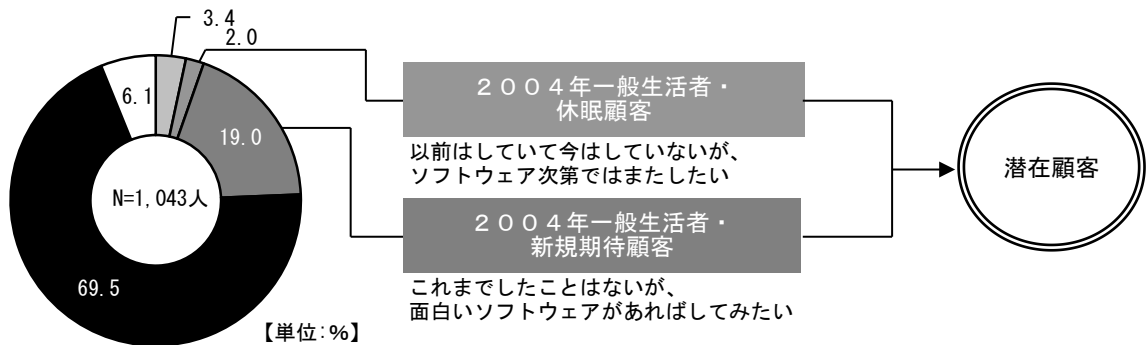
		2004年一般生活者	
パソコン用ゲーム現参加者		17.8%	1,634万人
現非参加者	「以前はしていても今はしていないが、ソフトウェア次第ではまたしたい」	休眠顧客	11.1% 968万人
	「これまでしたことはないが、面白いソフトウェアがあればしてみたい」	新規期待顧客	17.8% 1,502万人
	「今までしていないし、今後してみようとは思わない」 「以前はしていたが、今後はするつもりがない」	パソコン用ゲーム非受容層	47.7% 4,528万人

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・年齢別人ロデータ」に乗じて算出した推計値をたし合わせた数値。

■ネットワークゲームの顧客分類

「ネットワークゲームの参加経験」と「ネットワークゲームの参加意向」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。

		ネットワークゲームの参加経験			
		現在も継続的にしている	以前はよくしていたが今はほとんどしない	1～2度試しに触れたことがある程度	今まで1度もしたことがない
ネットワークゲーム参加意向	積極的に楽しみたい	ネットワークゲーム現参加者	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してみたい		ネットワークゲーム非受容層		
	あまりしてみようとは思わない	ネットワークゲーム非受容層			
	全くするつもりはない	ネットワークゲーム非受容層			



- 2004年一般生活者・ネットワークゲーム現参加者
- 2004年一般生活者・休眠顧客
- 2004年一般生活者・新規期待顧客
- 2004年一般生活者・ネットワークゲーム非受容層
- 2004年一般生活者・無効・無回答

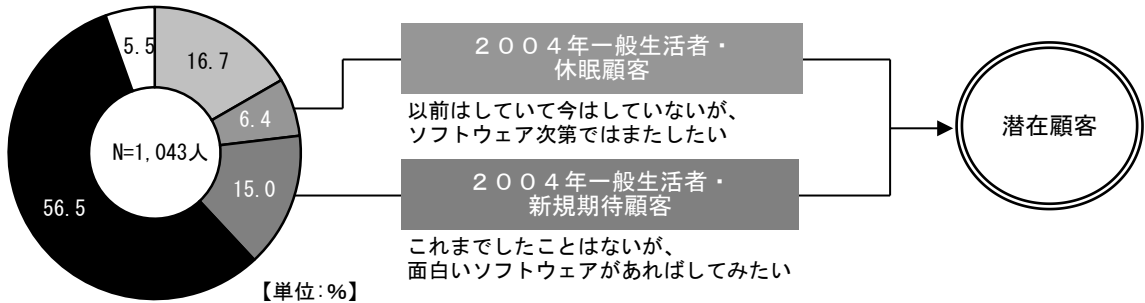
		2004年一般生活者	
ネットワークゲーム現参加者		3.4%	295万人
現非参加者	「以前はしていたが今はしていないが、ソフトウェア次第ではまたしたい」	休眠顧客	2.0% 145万人
	「これまでしたことはないが、面白いソフトウェアがあればしてみたい」	新規期待顧客	19.0% 1,512万人
	「今までしていないし、今後してみようとは思わない」 「以前はしていたが、今後はするつもりがない」	ネットワークゲーム非受容層	69.5% 6,624万人

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・年齢別人ロデータ」に乗じて算出した推計値をたし合わせた数値。

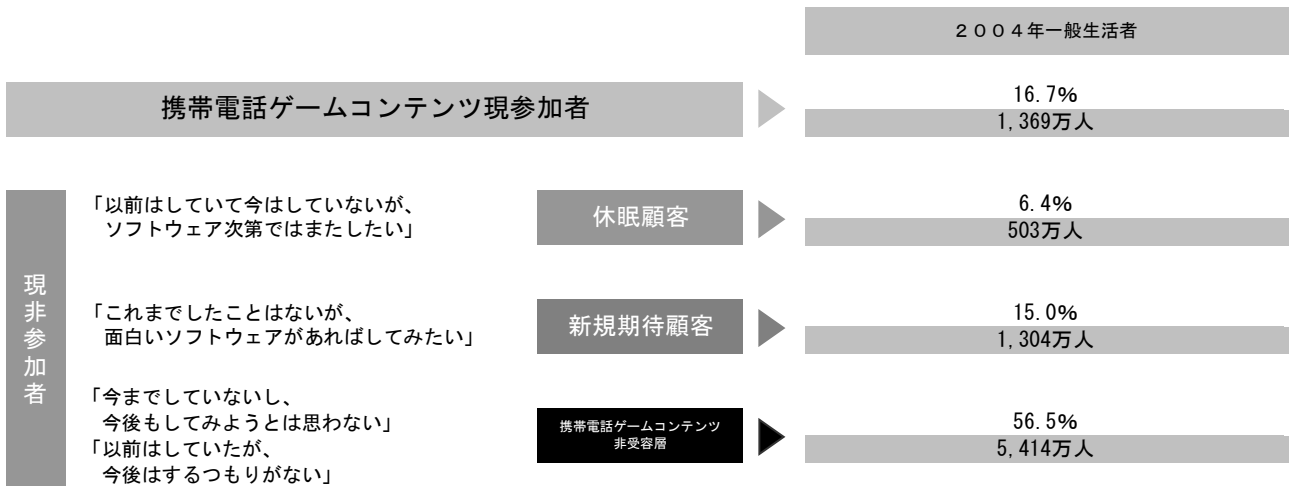
■携帯電話ゲームコンテンツの顧客分類

「携帯電話ゲームコンテンツの参加経験」と「携帯電話ゲームコンテンツの参加意向」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。

		携帯電話ゲームコンテンツの参加経験			
		現在も継続的にしている	以前はよくしていたが今はほとんどしない	1～2度試しに触れたことがある程度	今まで1度もしたことがない
携帯電話ゲームコンテンツの参加意向	積極的に楽しんでいきたい	携帯電話ゲームコンテンツ 現参加者	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してみたい				
	あまりしてみようとは思わない		携帯電話ゲームコンテンツ非受容層		
	全くするつもりはない				



- 2004年一般生活者・携帯電話ゲームコンテンツ現参加者
- 2004年一般生活者・休眠顧客
- 2004年一般生活者・新規期待顧客
- 2004年一般生活者・携帯電話ゲームコンテンツ非受容層
- 2004年一般生活者・無効・無回答

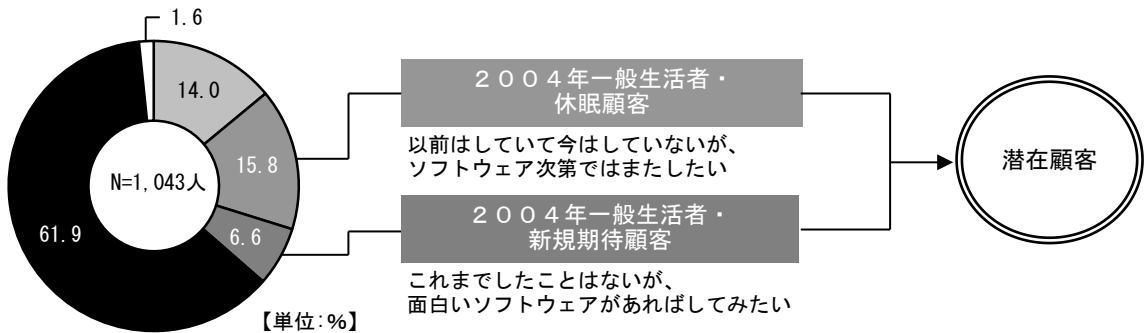


注) %は「一般生活者調査」における構成比。実数は「一般生活者調査」における男女・年齢別の構成比を「男女・年齢別人ロデータ」に乗じて算出した推計値をたし合わせた数値。

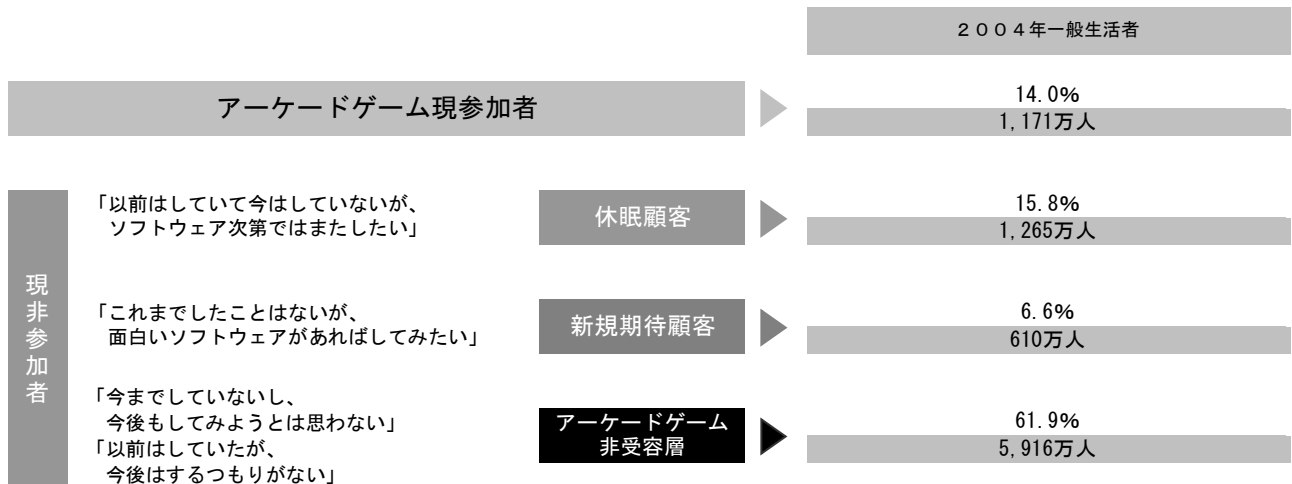
■アーケードゲームの顧客分類

「アーケード用ゲームの参加経験」と「アーケード用ゲームの参加意向」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。

		アーケードゲームの参加経験			
		現在も継続的にしている	以前はよくしていたが今はほとんどしない	1～2度試しに触れたことがある程度	今まで1度もしたことがない
アーケードゲーム参加意向	積極的に楽しんでいきたい	アーケードゲーム現参加者	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してみたい				
	あまりしてみようとは思わない		アーケードゲーム非受容層		
	全くするつもりはない				

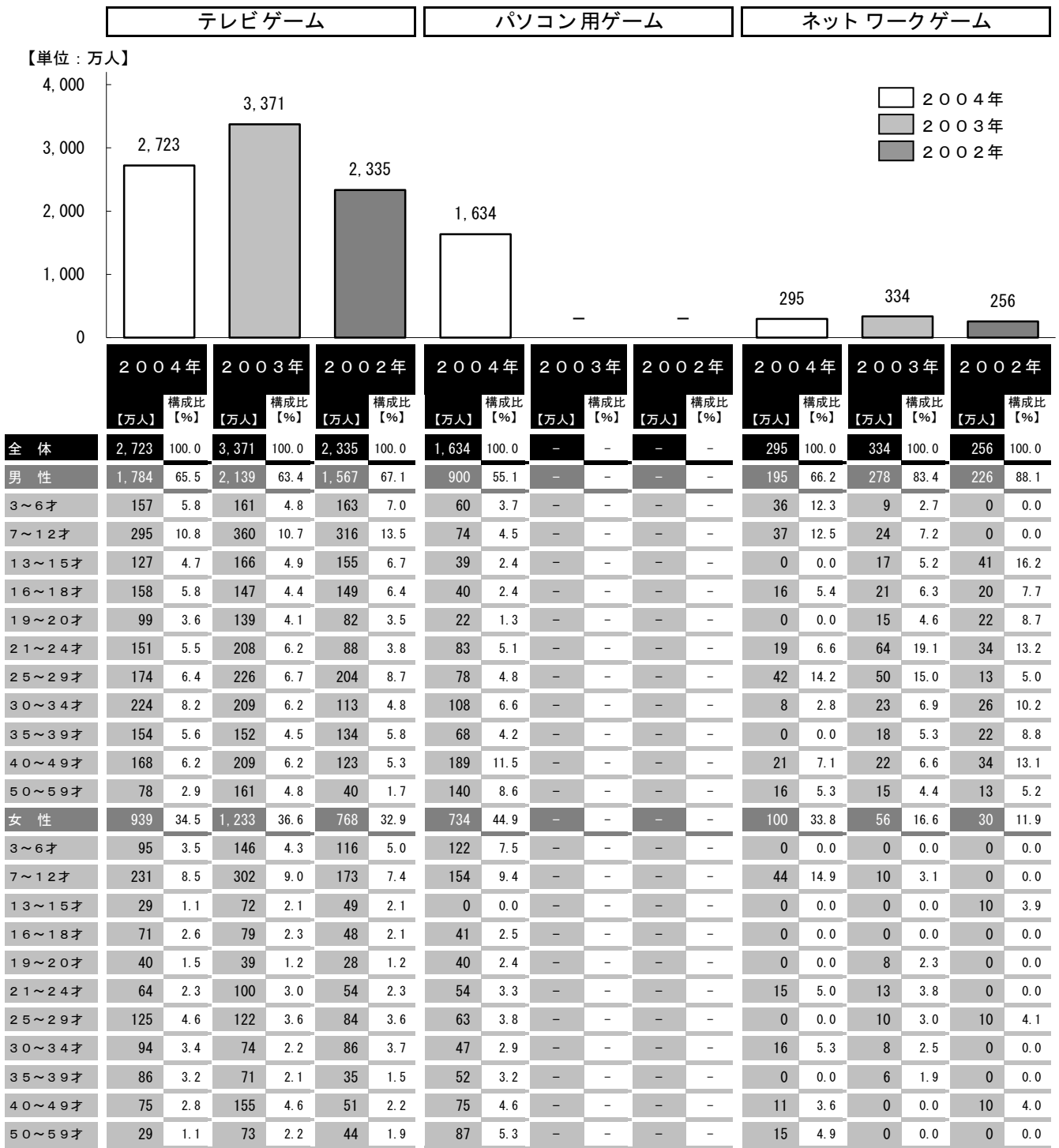


- 2004年一般生活者・アーケードゲーム現参加者
- 2004年一般生活者・休眠顧客
- 2004年一般生活者・新規期待顧客
- 2004年一般生活者・アーケードゲーム非受容層
- 2004年一般生活者・無効・無回答



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・年齢別人ロデータ」に乗じて算出した推計値をたし合わせた数値。

6. 各種ゲームの参加人口推計

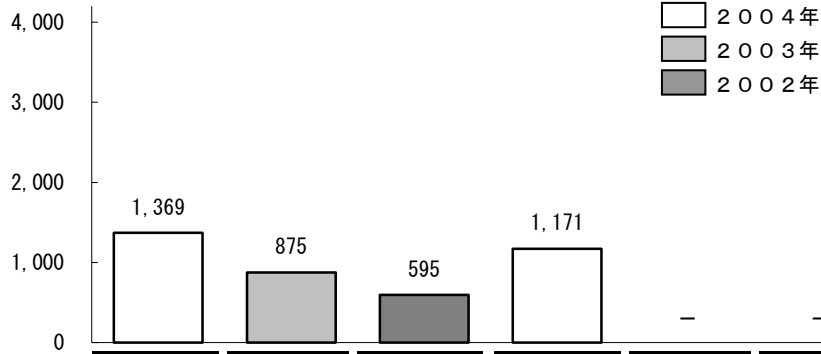


- 注1) 2000年国勢調査をもとに単純年齢シフトで推計。
ただし、2004年については3才の人口を「人口推計年報」の数値から引用。
- 注2) 計算式は、年齢別人口×各ゲームへの参加率（各年の一般生活者全体ベース）＝ゲーム参加人口
- 注3) 万人未満を四捨五入しているため、「男女・年齢別参加人口」と合計があていない場合がある。
- 注4) 調査対象地域は、首都圏及び京阪神の都市圏である。上記数字は単純に調査結果を全国人口に反映させたものである。
- 注5) 「パソコン用ゲーム」「アーケードゲーム」は、2003年・2002年の参加人口推計をしていない。

携帯電話ゲームコンテンツ

アーケードゲーム

【単位：万人】



	2004年		2003年		2002年		2004年		2003年		2002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【%】
全体	1,369	100.0	875	100.0	595	100.0	1,171	100.0	-	-	-	-
男性	678	49.5	496	56.7	290	48.7	639	54.6	-	-	-	-
3～6才	0	0.0	0	0.0	0	0.0	97	8.2	-	-	-	-
7～12才	18	1.3	0	0.0	0	0.0	92	7.9	-	-	-	-
13～15才	29	2.1	35	4.0	21	3.5	29	2.5	-	-	-	-
16～18才	71	5.2	84	9.6	79	13.3	40	3.4	-	-	-	-
19～20才	33	2.4	62	7.1	37	6.2	44	3.8	-	-	-	-
21～24才	73	5.3	53	6.1	41	6.8	68	5.8	-	-	-	-
25～29才	102	7.4	94	10.8	13	2.1	66	5.6	-	-	-	-
30～34才	116	8.5	85	9.7	44	7.3	41	3.5	-	-	-	-
35～39才	63	4.6	35	4.0	34	5.6	63	5.3	-	-	-	-
40～49才	94	6.9	33	3.8	22	3.8	84	7.2	-	-	-	-
50～59才	78	5.7	15	1.7	0	0.0	16	1.3	-	-	-	-
女性	691	50.5	379	43.3	305	51.3	532	45.4	-	-	-	-
3～6才	54	4.0	0	0.0	0	0.0	41	3.5	-	-	-	-
7～12才	66	4.8	0	0.0	0	0.0	99	8.4	-	-	-	-
13～15才	57	4.2	16	1.8	10	1.7	57	4.9	-	-	-	-
16～18才	41	3.0	53	6.0	12	2.0	10	0.9	-	-	-	-
19～20才	53	3.9	39	4.4	56	9.4	53	4.5	-	-	-	-
21～24才	113	8.3	75	8.6	61	10.2	84	7.1	-	-	-	-
25～29才	85	6.2	46	5.2	42	7.0	68	5.8	-	-	-	-
30～34才	55	4.0	33	3.7	22	3.6	39	3.3	-	-	-	-
35～39才	52	3.8	19	2.2	49	8.2	52	4.4	-	-	-	-
40～49才	86	6.3	62	7.1	40	6.8	0	0.0	-	-	-	-
50～59才	29	2.1	37	4.2	15	2.5	29	2.5	-	-	-	-

注1) 2000年国勢調査をもとに単純年齢シフトで推計。

ただし、2004年については3才の人口を「人口推計年報」の数値から引用。

注2) 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）＝ゲーム参加人口

注3) 万人未満を四捨五入しているため、「男女・年齢別参加人口」と合計があていない場合がある。

注4) 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。

注5) 「パソコン用ゲーム」「アーケードゲーム」は、2003年・2002年の参加人口推計をしていない。