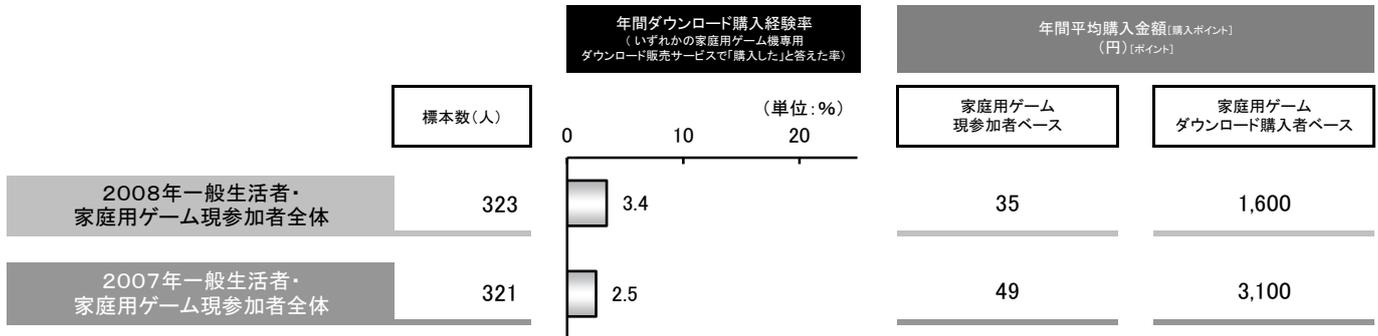


#### 4. 家庭用ゲーム機専用ダウンロード販売サービスによる購入状況【家庭用ゲーム現参加者ベース】

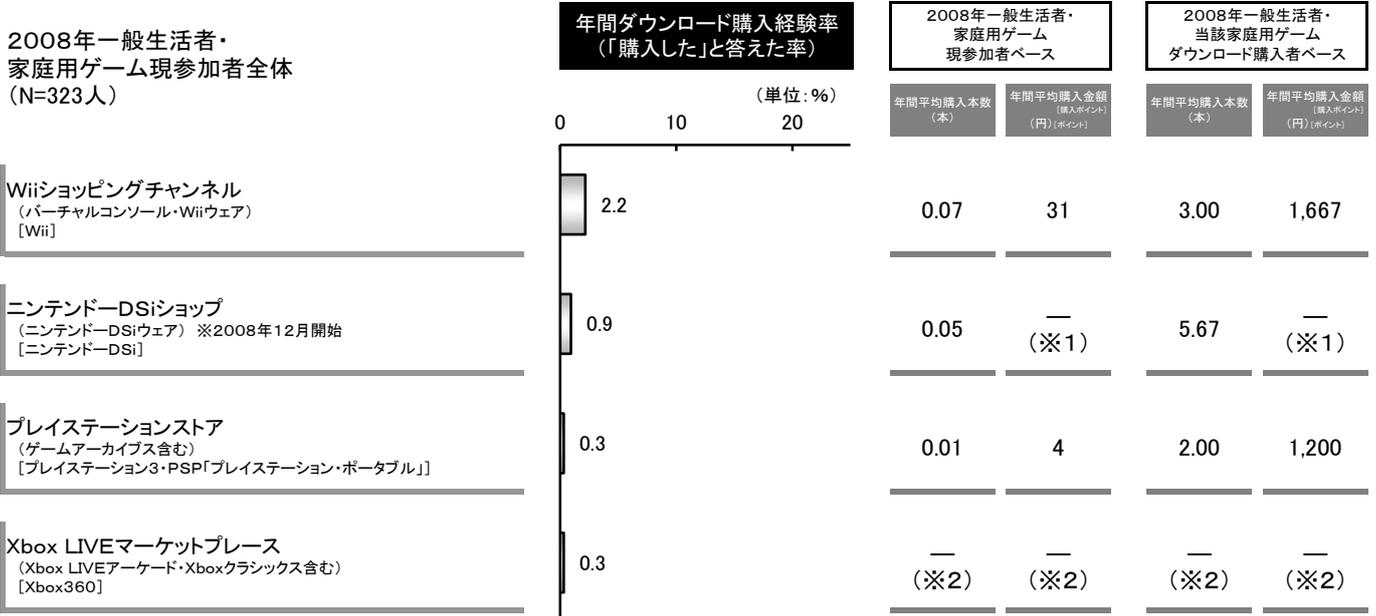
質問文

あなたは、昨年(2008年)1年間に、以下の家庭用ゲーム機専用のダウンロード販売サービスで、  
 ①家庭用ゲームソフトまたは②追加ダウンロードアイテム(※)をダウンロード購入しましたか。  
 「①家庭用ゲームソフト」をダウンロード購入した方は年間の購入本数および購入金額[購入ポイント]を、  
 「②追加ダウンロードアイテム(※)」をダウンロード購入した方は年間の購入金額[購入ポイント]をそれぞれお書きください。  
 ※「追加ダウンロードアイテム」にはアイテム課金型の「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」(P. 53参照)は含まれません。

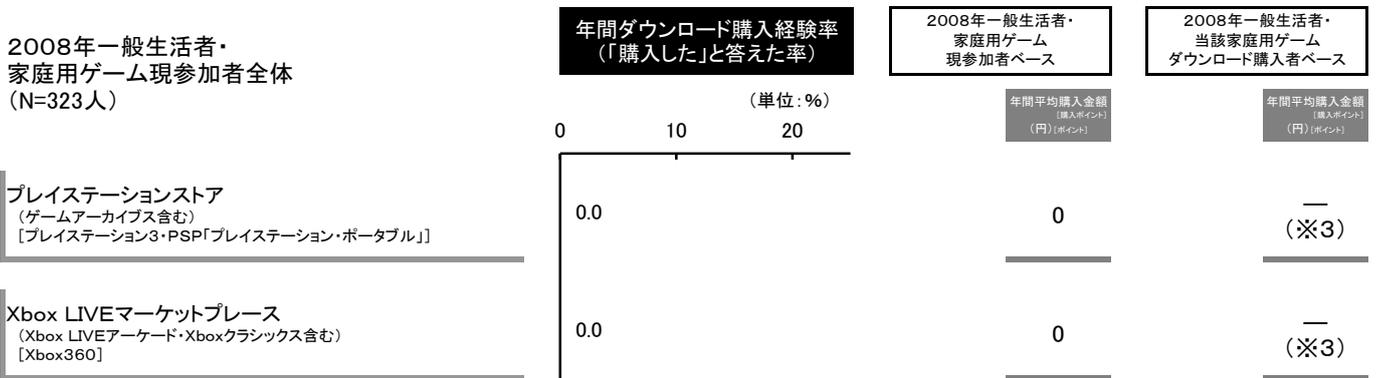
##### (1) いずれかの家庭用ゲーム機専用ダウンロード販売サービスによるダウンロード購入実績



##### (2) 家庭用ゲームソフトのダウンロード購入状況



##### (3) 家庭用ゲーム追加ダウンロードアイテムのダウンロード購入状況



注) 年間平均購入本数および年間平均購入金額[購入ポイント]の算出について

・家庭用ゲーム現参加者ベース: 家庭用ゲーム現参加者全体を母数とし、購入の有無につき「購入していない」「無効・無回答」の場合は「0」本/円[ポイント]として算出。ただし本数・金額につき「無効・無回答」の場合は算出母数から除外。

・当該家庭用ゲームダウンロード購入者ベース: 当該家庭用ゲームダウンロード購入者のみを母数として算出。ただし本数・金額につき「無効・無回答」の場合は算出母数から除外。

※1: 「ニンテンドーDSiショップ (ニンテンドーDSiウェア) [ニンテンドーDSi]」による家庭用ゲームソフトのダウンロード購入(=「(2)」)においては、ダウンロード購入者はいたが、年間の購入金額[購入ポイント]についての有効回答がなかった。

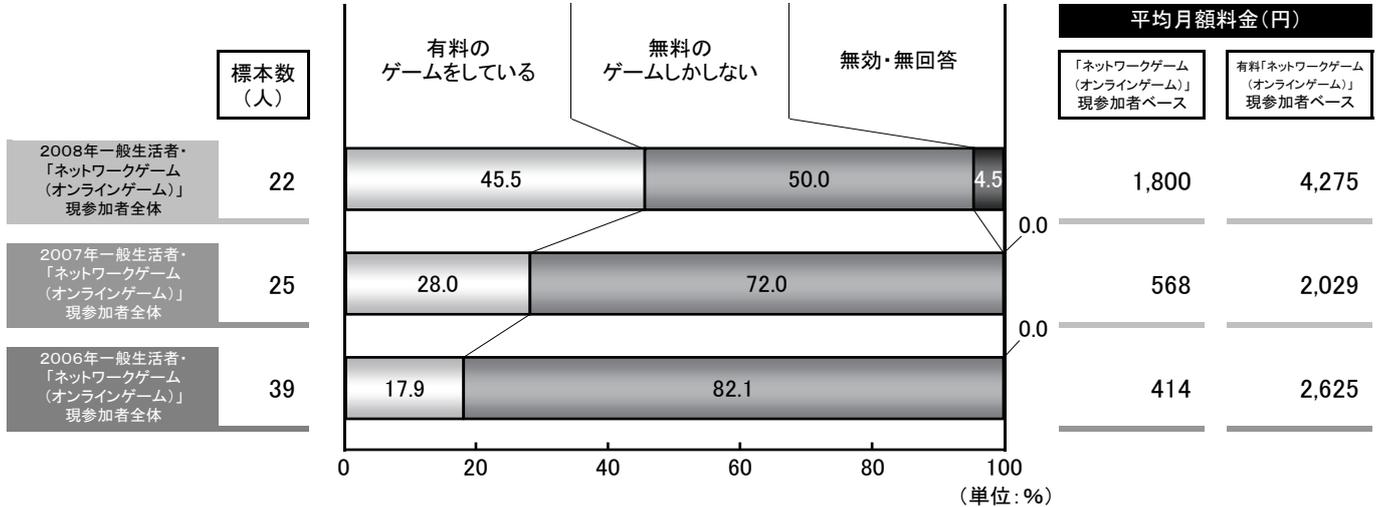
※2: 「Xbox LIVEマーケットプレイス (Xbox LIVEアーケード・Xboxクラシックス含む) [Xbox360]」による家庭用ゲームソフトのダウンロード購入(=「(2)」)においては、ダウンロード購入者はいたが、年間の購入本数および購入金額[購入ポイント]についての有効回答がなかった。

※3: 「プレイステーションストア (ゲームアーカイブス含む) [プレイステーション3・PSP「プレイステーション・ポータブル」] および「Xbox LIVEマーケットプレイス (Xbox LIVEアーケード・Xboxクラシックス含む) [Xbox360]」による家庭用ゲーム追加ダウンロードアイテムのダウンロード購入(=「(3)」)においては、いずれもダウンロード購入者がいなかった。そのため、年間の購入金額[購入ポイント]についての有効回答がなかった。

(7)「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」の有料プレイ状況  
 【「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」現参加者ベース】

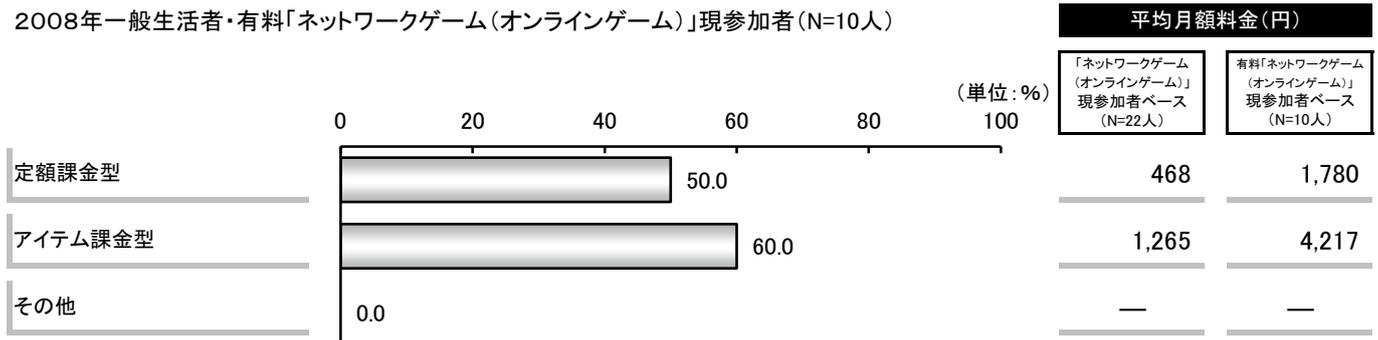
質問文

【「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」現参加者に】  
 ・「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」のうち、定額課金型やアイテム課金型などの有料のゲームをしていますか。  
 【有料「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」現参加者に】  
 ・その有料のゲームはどのような課金形態ですか。以下のうち、当てはまるものすべてをお選びください。また、当てはまる課金形態については、それぞれの1ヶ月合計の利用料金(月額料金、アイテム料金など)の平均額(税込)をお書きください。  
 ※「アイテム課金型」には、アイテムの個人間での現金売買(=「リアル・マネー・トレード(RMT)」P. 54参照)、および家庭用ゲームのダウンロード販売サービスによる「追加ダウンロードアイテム」のダウンロード購入(P. 39参照)は含みません。  
 ※通信費・パッケージソフト料金・複合カフェ利用料は除きます。



■有料「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」の課金形態(内訳)

2008年一般生活者・有料「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」現参加者(N=10人)



注1) 平均月額料金の算出について

- ・「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」現参加者ベース: 「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」現参加者全体を母数とし、「無料のゲームしかない」人は「0」円として算出。ただし「無効・無回答」は除外。
- ・有料「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」現参加者ベース: 「有料のゲームをしている」人のみを母数として算出。ただし具体的な金額につき「無効・無回答」の場合は算出母数から除外。

(8) 現在プレイしている「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」の具体的なタイトル名  
 【「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」現参加者ベース】《自由回答/複数回答》

質問文

【「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」現参加者に】  
 あなたが現在している「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」の具体的なタイトル名をご記入ください。

2008年一般生活者・「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」現参加者N=22人のうち有効回答者21人・延べ25タイトル

タイトル・シリーズ名 【内訳】タイトル名	タイトル数 (タイトル)	タイトル・シリーズ名 【内訳】タイトル名	タイトル数 (タイトル)
ハンゲーム	5	777 TOWN. net	各 1
アラド戦記	1	アトランティカ	
チョコットランド	1	アライアンス オブ ヴァリアント アームズ	
「ハンゲーム」	3	ウルティマ・オンライン	
「モンスターハンター」シリーズ	3	セカンドライフ	
モンスターハンターポータブル 2nd G	2	TENVI	
モンスターハンターフロンティア	1	トキメキファンタジー ラテール	
スカット&ゴルフ バンヤ	各 2	ファイナルファンタジーXI	
レッドストーン		レドストーン	
		ポケモンずごろくパーティー(ポケモンだいすきクラブ)	
		街へいこうよ どうぶつの森	
		マビノギ	
		ラグナロクオンライン	
		リヴリーアイランド	

注2) タイトル名および機種名の回答表記から正式タイトル名を判定。  
 回答表記から正式タイトル名を判定できない場合は、  
 回答者が記入した原文のまま表記(「」にて表記)。

## 付録:参考推計データ(速報)

- (1) 2008年 有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)国内市場規模推計
- (2) 2008年 有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)国内リアル・マネー・トレード(RMT)市場規模推計
- (3) 2008年 家庭用ゲーム機でのダウンロード販売によるソフトウェア国内市場規模推計
- (4) 2008年 有料携帯電話ゲームコンテンツ国内市場規模推計

### (1) 2008年 有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)国内市場規模推計

2008年 有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)国内市場規模推計

57,456 百万円

(「2009CESA一般生活者調査」による推計値)

#### 【推計方法】

「2009CESA一般生活者調査」における、有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)のプレイ状況についての集計結果(P. 53参照)より、以下の手順にて推計。

- 1) 有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)参加率を男女・年齢別に一般生活者ベースにて換算。
- 2) 上記有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)参加率を男女・年齢別人口データに乗じて、各年代の有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)参加人口を算出。
- 3) 上記各年代の有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)参加人口を合算して、有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)総参加人口を推計。
- 4) 有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)総参加人口×平均月額料金×12ヶ月により、年間の有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)国内市場規模金額を算出。

### (2) 2008年 有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)国内リアル・マネー・トレード(RMT)市場規模推計

2008年 有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)  
国内リアル・マネー・トレード(RMT)市場規模推計

1,386 百万円

(「2009CESA一般生活者調査」による推計値)

#### 【推計方法】

「2009CESA一般生活者調査」における、有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)でのリアル・マネー・トレード(RMT)についての集計結果(P. 54参照)より、以下の手順にて推計。

- 1) RMT実施率(月間取引額として1円以上の回答があったもの)を男女・年齢別に一般生活者ベースにて換算。
- 2) 上記RMT実施率を男女・年齢別人口データに乗じて、各年代のRMT実施人口を算出。
- 3) 上記各年代のRMT実施人口を合算して、総RMT実施人口を推計。
- 4) 総RMT実施人口×平均月間取引額×12ヶ月により、年間の国内RMT市場規模金額を算出。

### (3) 2008年 家庭用ゲーム機でのダウンロード販売によるソフトウェア国内市場規模推計 (家庭用ゲームソフトウェアおよび追加ダウンロードアイテムの合算)

2008年 家庭用ゲーム機でのダウンロード販売による  
ソフトウェア国内市場規模推計

1,888 百万円

(「2009CESA一般生活者調査」による推計値)

#### 【推計方法】

「2009CESA一般生活者調査」における、家庭用ゲーム機でのダウンロード販売によるソフトウェア購入(2008年1月～12月)についての集計結果(P. 39参照)より、以下の手順にて推計。

- 1) いずれかのダウンロード販売サービスによる購入率を一般生活者ベースに換算。
- 2) 3～79才の人口データにより、いずれかのダウンロード販売サービスによる購入人口を推計。
- 3) 購入人口×年間平均購入金額により全ダウンロード販売サービスの国内市場規模金額を算出。

### (4) 2008年 有料携帯電話ゲームコンテンツ国内市場規模推計

2008年 有料携帯電話ゲームコンテンツ国内市場規模推計

11,687 百万円

(「2009CESA一般生活者調査」による推計値)

#### 【推計方法】

「2009CESA一般生活者調査」における、有料携帯電話ゲームコンテンツのプレイ状況についての集計結果(P. 48参照)より、以下の手順にて推計。

- 1) 有料携帯電話ゲームコンテンツ参加率を男女・年齢別に一般生活者ベースにて換算。
- 2) 上記有料携帯電話ゲームコンテンツ参加率を男女・年齢別人口データに乗じて、各年代の有料携帯電話ゲームコンテンツ参加人口を算出。
- 3) 上記各年代の有料携帯電話ゲームコンテンツ参加人口を合算して、有料携帯電話ゲームコンテンツ総参加人口を推計。
- 4) 有料携帯電話ゲームコンテンツ総参加人口×平均月額料金×12ヶ月により、年間の有料携帯電話ゲームコンテンツ国内市場規模金額を算出。