

誤植のお詫び

「2008CESA一般生活者調査報告書～日本・韓国ゲームユーザー＆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]

- P.57** 第3章 日本の一般生活者のゲーム全業態のプレイ動向
3. 「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」の利用状況
(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】

上グラフ右「平均月額料金(円)」

(誤)

「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」現参加者ベース

2007年:3,890 / 2006年:2,625

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

2007年:640 / 2006年:414

(正)

「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」現参加者ベース

2007年:640 / 2006年:414

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

2007年:3,890 / 2006年:2,625

有料「ネットワーク(オンラインゲーム)」の課金形態(内訳)

グラフ右「平均月額料金(円)」

(誤)

「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」現参加者ベース

定額課金型:2,140 / アイテム課金型:1,750 / その他:

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

定額課金型:465 / アイテム課金型:175 / その他:

(正)

「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」現参加者ベース

定額課金型:465 / アイテム課金型:175 / その他:

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

定額課金型:2,140 / アイテム課金型:1,750 / その他:

なお、これらの誤りが他ページのデータに影響することはありません。

何卒ご容赦頂きますよう、よろしく願いいたします。