

2. ゲーム参加人口推計

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

2001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】	2,546		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

2003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】	9,216		473	726	393	431	302	644	939	946	824	1,597	1,940
構成比【%】	100.0		5.1	7.9	4.3	4.7	3.3	7.0	10.2	10.3	8.9	17.3	21.1
男性【万人】	4,662		242	372	201	221	155	330	477	479	416	803	965
構成比【%】	50.6		2.6	4.0	2.2	2.4	1.7	3.6	5.2	5.2	4.5	8.7	10.5
女性【万人】	4,555		231	354	192	210	147	314	462	467	408	794	975
構成比【%】	49.4		2.5	3.8	2.1	2.3	1.6	3.4	5.0	5.1	4.4	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。

注2) 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。

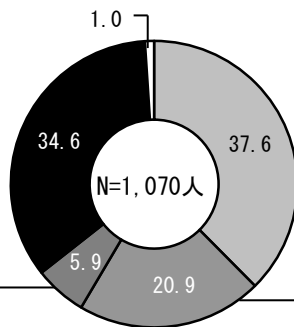
注4) 調査対象地域は、首都圏及び京阪神の都市圏である。上記数字は単純に調査結果を全国人口に反映させたものである。

4. ゲーム顧客分類

■ 一般生活者のゲーム顧客分類

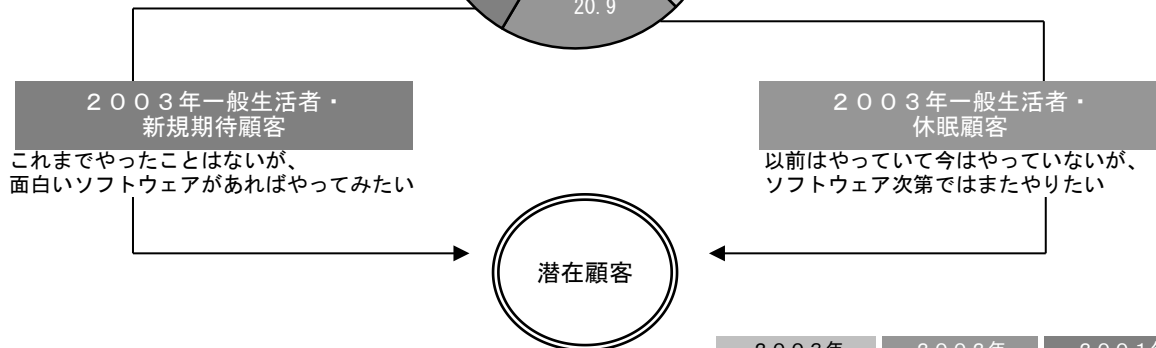
「ゲームの参加経験」と、「ゲームの参加意向」をクロスさせて、その結果を大きく4つのグループに分けてみた。

		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
ゲームの参加意向	積極的に楽しんでいきたい	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				
	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				



- 2003年一般生活者・現ゲーム参加者
- 2003年一般生活者・休眠顧客
- 2003年一般生活者・新規期待顧客
- 2003年一般生活者・ゲーム非受容層
- 2003年一般生活者・無効・無回答

【単位：%】



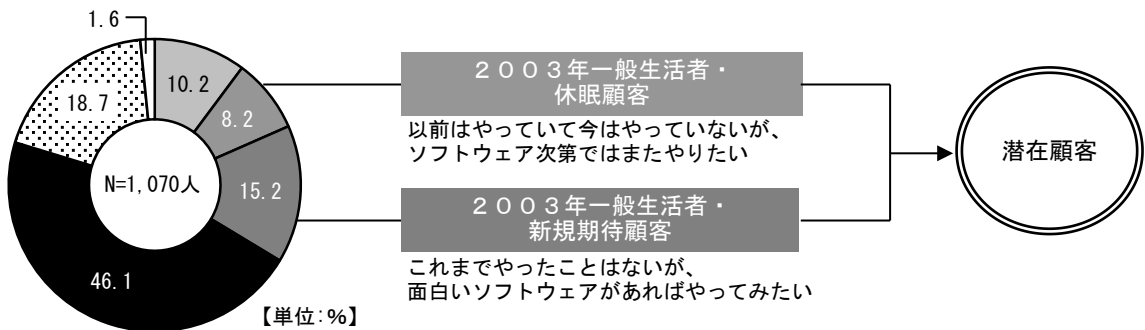
	2003年一般生活者			2002年一般生活者			2001年一般生活者		
	構成比	人数	人数	構成比	人数	人数	構成比	人数	人数
現ゲーム参加者	37.6%	3,371万人	25.6%	2,335万人	27.8%	2,546万人			
休眠顧客 以前はやっていたが今はやっていないが、ソフトウェア次第ではまたやりたい	20.9%	1,695万人	26.6%	2,207万人	28.1%	2,377万人			
新規期待顧客 これまでやったことはないが、面白いソフトウェアがあればやってみたい	5.9%	546万人	5.9%	624万人	8.3%	824万人			
ゲーム非受容層 「今までやっていないし、今後も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」	34.6%	3,496万人	32.7%	3,226万人	35.8%	3,596万人			

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。

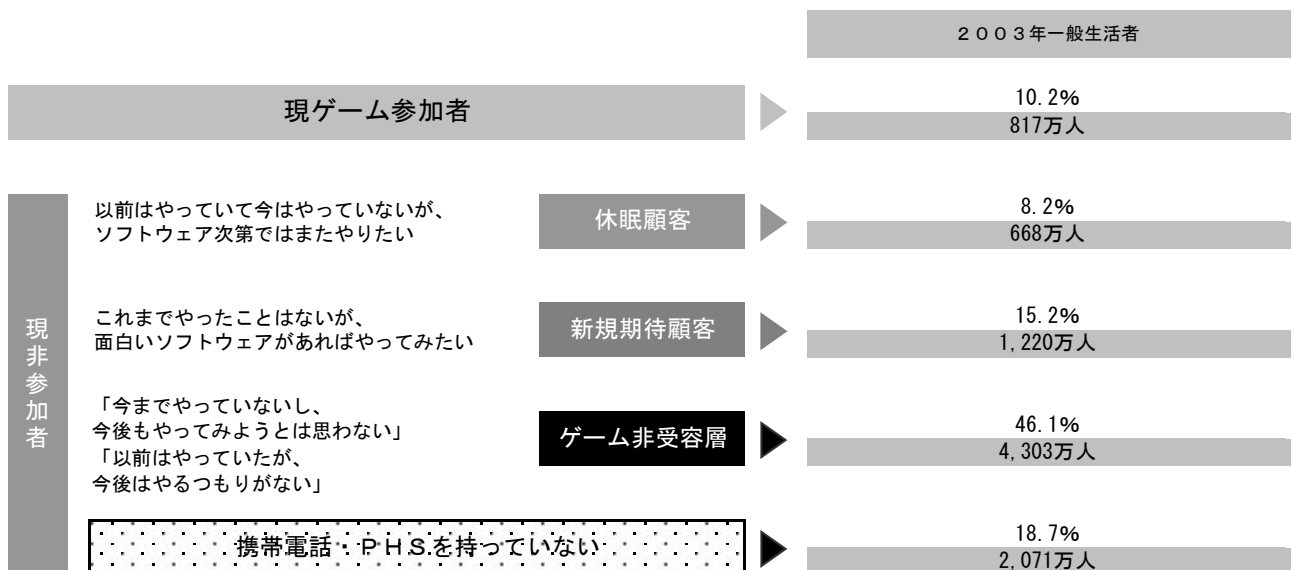
■スタンドアローン型携帯電話ゲームの顧客分類

「スタンドアローン型携帯電話ゲームの参加経験」と「スタンドアローン型携帯電話ゲームの参加意向」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。

		スタンドアローン型携帯電話ゲームの参加経験			
		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
携帯電話ゲームの参加意向	積極的に楽しんでいきたい	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				
	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				



- 2003年一般生活者・現ゲーム参加者
- 2003年一般生活者・休眠顧客
- 2003年一般生活者・新規期待顧客
- 2003年一般生活者・ゲーム非受容層
- 2003年一般生活者・携帯電話・PHSを持っていない
- 2003年一般生活者・無効・無回答

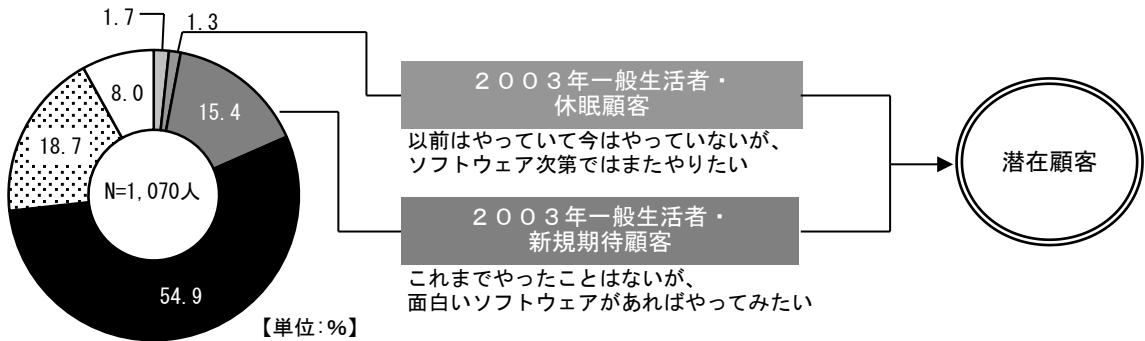


注) %は「一般生活者調査」における構成比。実数は「一般生活者調査」における男女・年齢別の構成比を「男女・年齢別人ロデータ」に乗じて算出した推計値をたし合わせた数値。

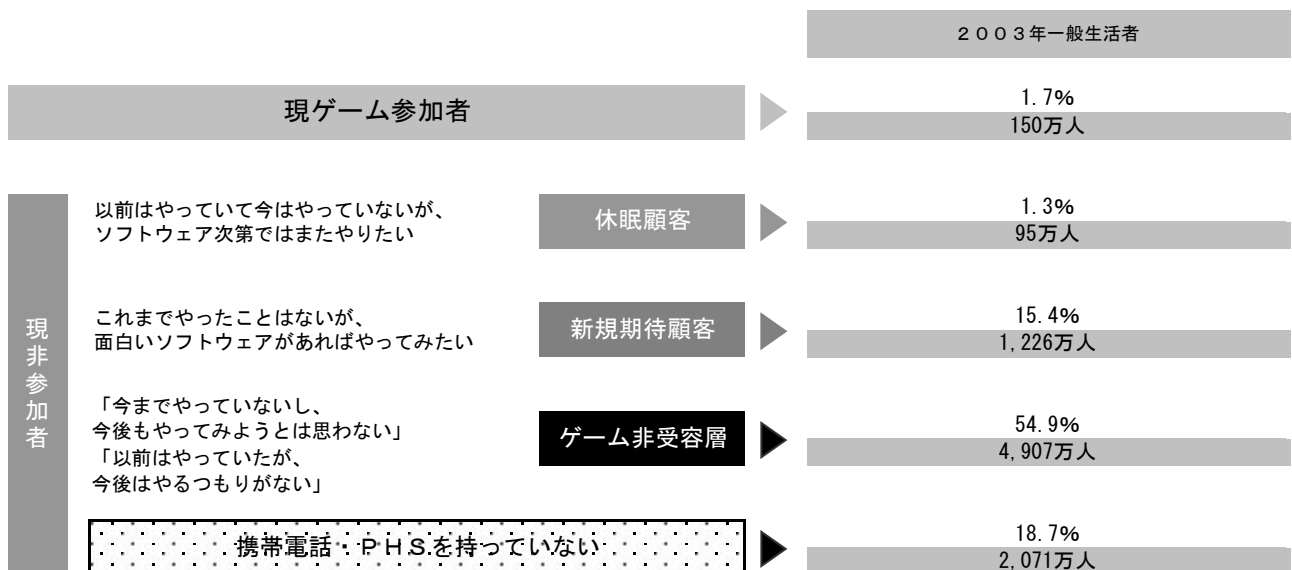
■ ネット対応型携帯電話ゲームの顧客分類

「ネット対応型携帯電話ゲームの参加経験」と「ネット対応型携帯電話ゲームの参加意向」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。

		ネット対応型携帯電話ゲームの参加経験			
		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
携帯電話ゲームの参加意向	積極的に楽しんでいきたい	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				
	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				



- 2003年一般生活者・現ゲーム参加者
- 2003年一般生活者・休眠顧客
- 2003年一般生活者・新規期待顧客
- 2003年一般生活者・ゲーム非受容層
- 2003年一般生活者・携帯電話・PHSを持っていない
- 2003年一般生活者・無効・無回答

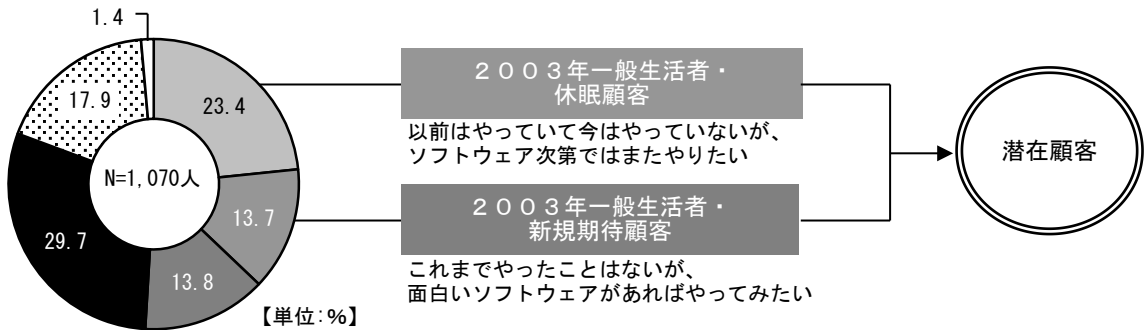


注) %は「一般生活者調査」における構成比。実数は「一般生活者調査」における男女・年齢別の構成比を「男女・年齢別人ロデータ」に乗じて算出した推計値をたし合わせた数値。

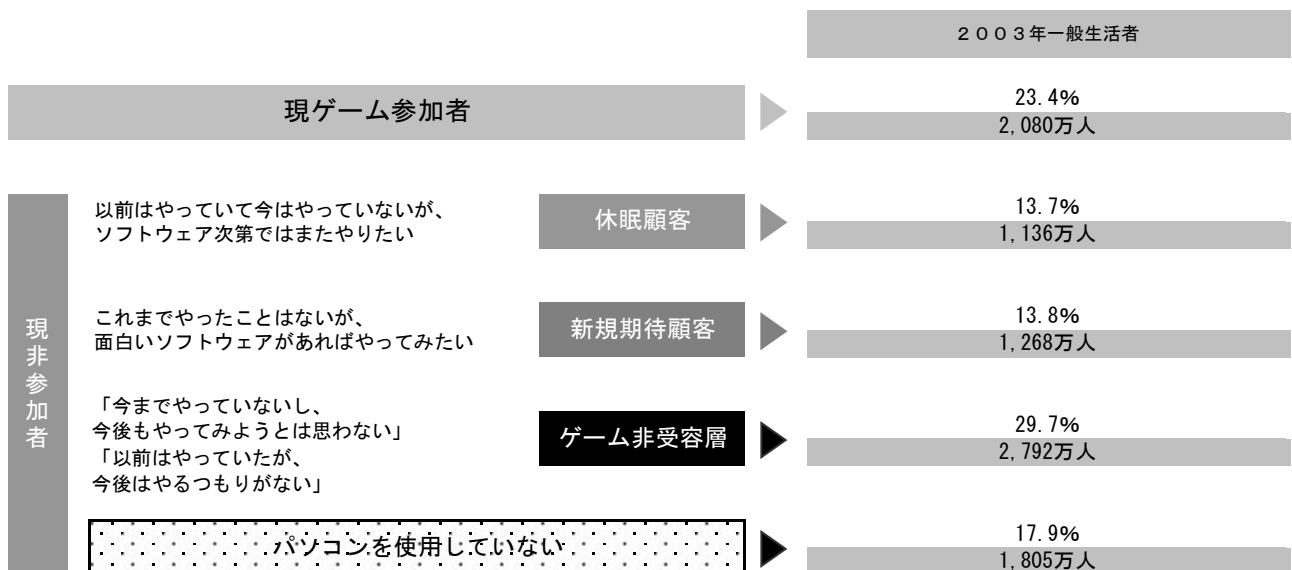
■パソコン用ゲームの顧客分類

「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
パソコン用ゲーム参加意向	積極的に楽しんでいきたい	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				
	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				



- 2003年一般生活者・現ゲーム参加者
- 2003年一般生活者・休眠顧客
- 2003年一般生活者・新規期待顧客
- 2003年一般生活者・ゲーム非受容層
- 2003年一般生活者・パソコンを使用していない
- 2003年一般生活者・無効・無回答

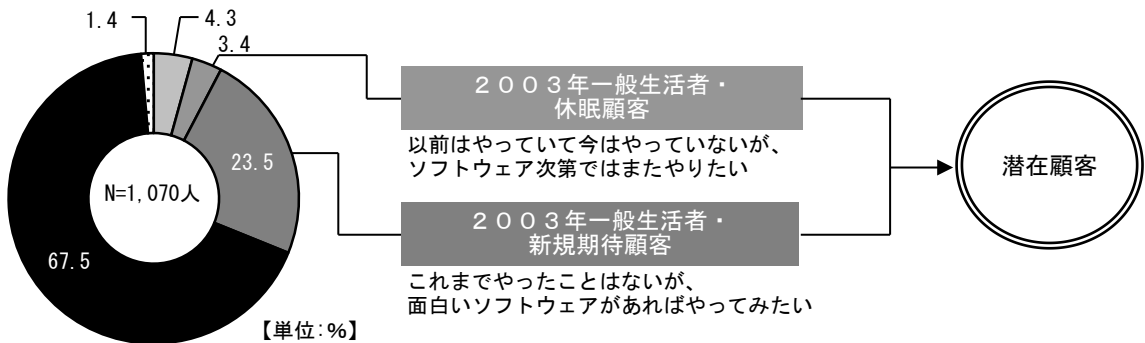


注) %は「一般生活者調査」における構成比。実数は「一般生活者調査」における男女・年齢別の構成比を「男女・年齢別人ロデータ」に乗じて算出した推計値をたし合わせた数値。

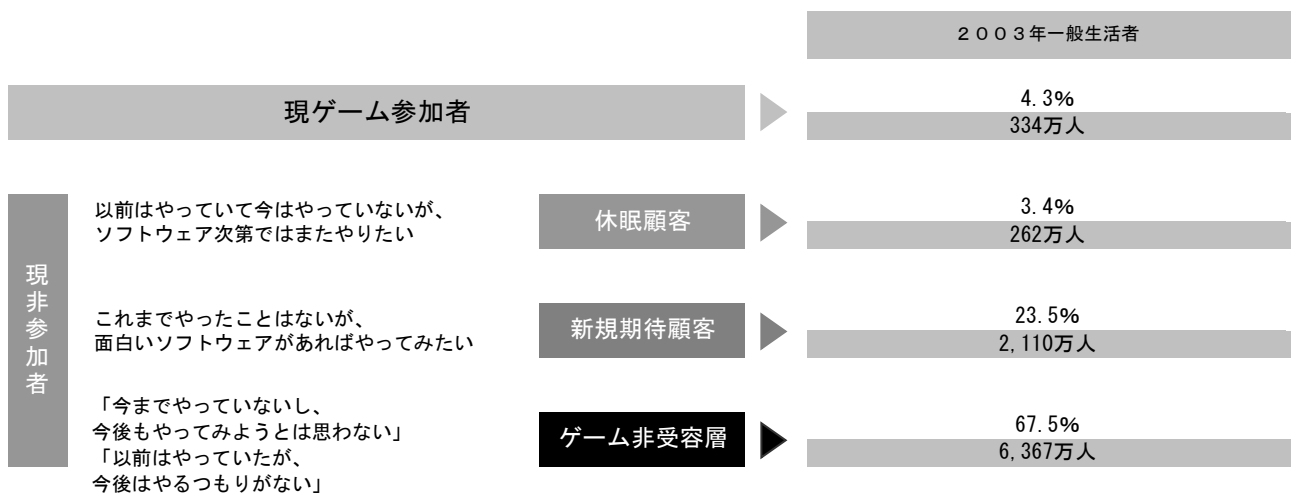
■ネットワークゲームの顧客分類

「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
ネットワークゲーム参加意向	積極的に楽しみたい	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よう				
	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				

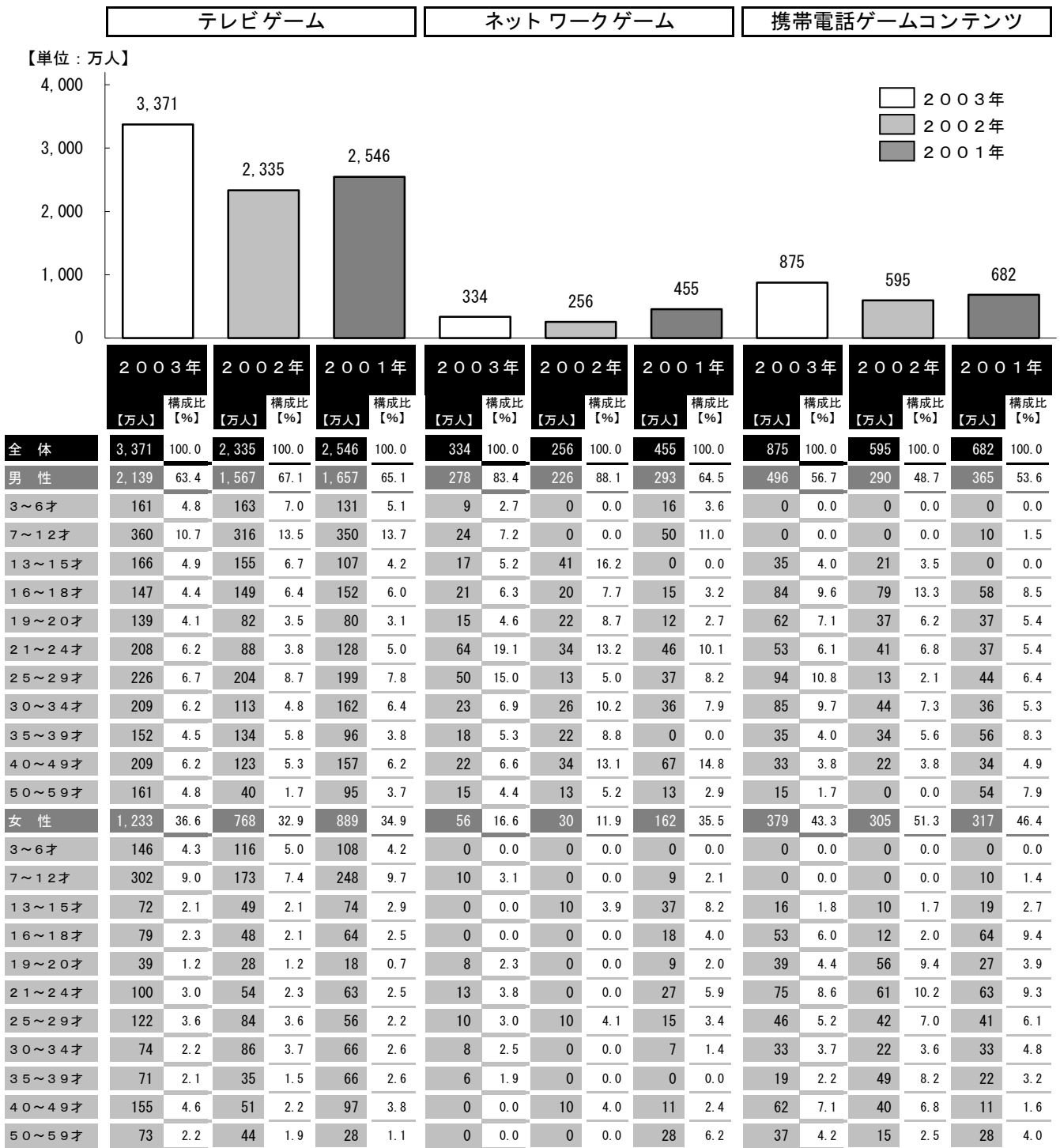


- 2003年一般生活者・現ゲーム参加者
- 2003年一般生活者・休眠顧客
- 2003年一般生活者・新規期待顧客
- 2003年一般生活者・ゲーム非受容層
- 2003年一般生活者・無効・無回答



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・年齢別人口データ」に乗じて算出した推計値をたし合わせた数値。

4. 各種ゲームの参加人口推計



【単位：%】

- 注1) 2000年国勢調査をもとに単純年齢シフトで推計。
- 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。