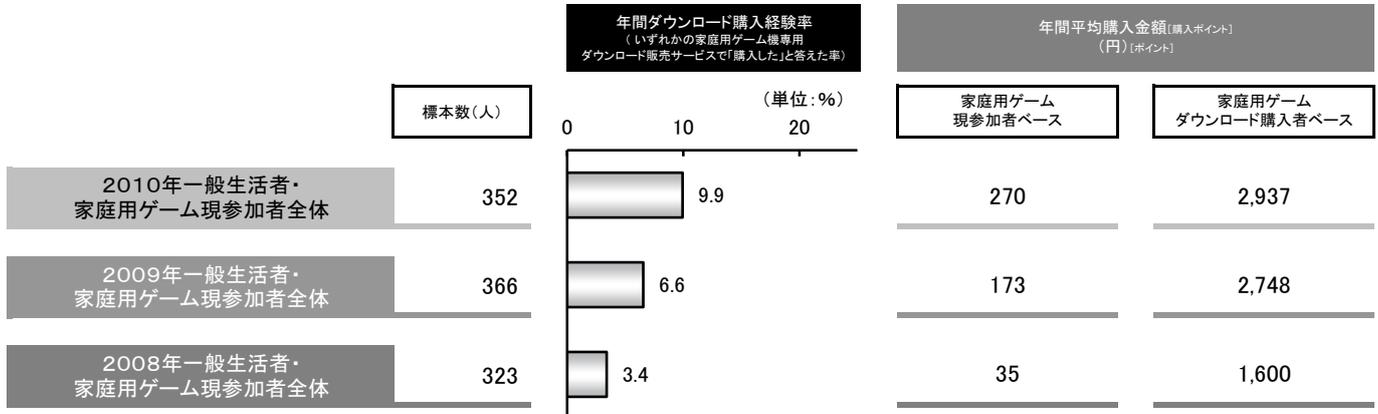


#### 4. 家庭用ゲーム機専用ダウンロード販売サービスによる購入状況【家庭用ゲーム現参加者ベース】

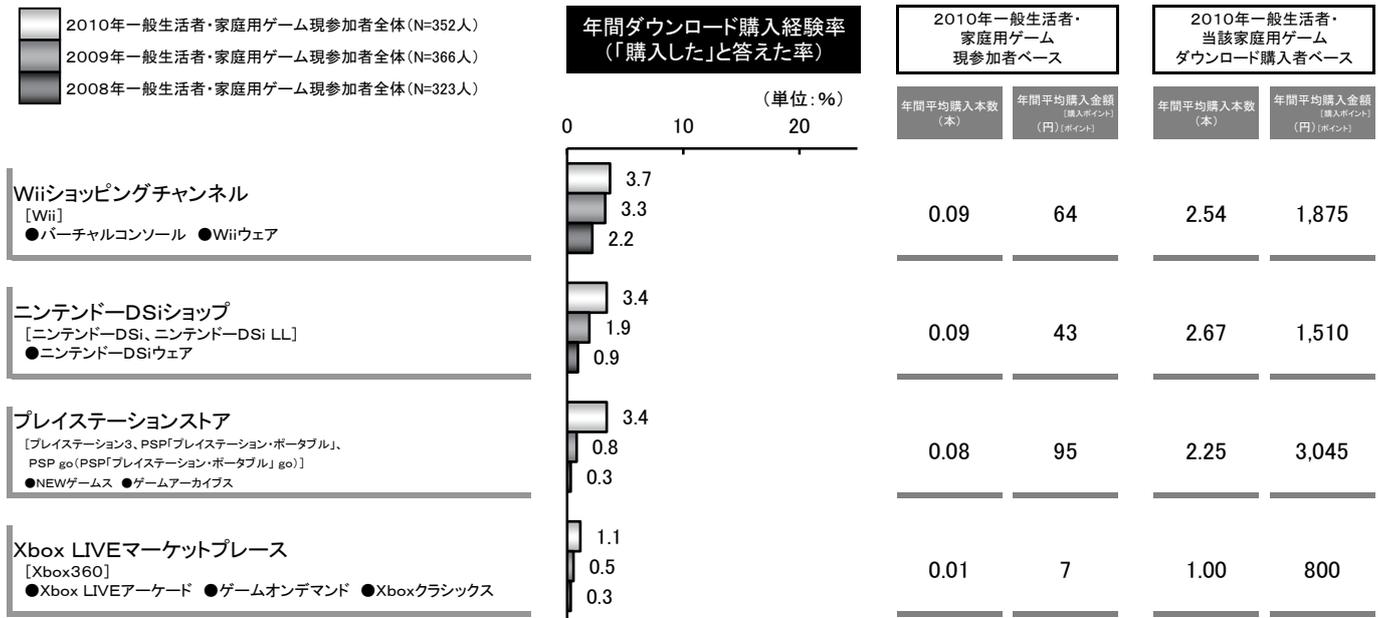
質問文

・あなたは、昨年(2010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、家庭用ゲームソフトをダウンロード購入しましたか。購入した方は年間合計の購入本数および購入金額[購入ポイント]をお書きください。  
 (体験版などの無料のものや、ビデオ・アニメなどゲーム以外のコンテンツは除きます。)  
 ・あなたは、昨年(2010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、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。購入した方は年間合計の購入金額[購入ポイント]をお書きください。  
 ※「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. 59参照)は含まれません。

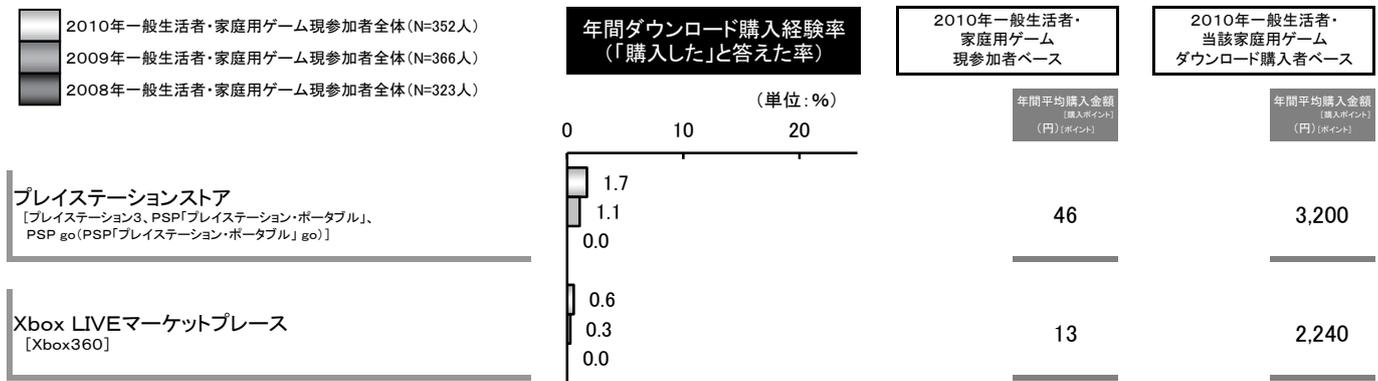
##### (1) いずれかの家庭用ゲーム機専用ダウンロード販売サービスによるダウンロード購入実績



##### (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



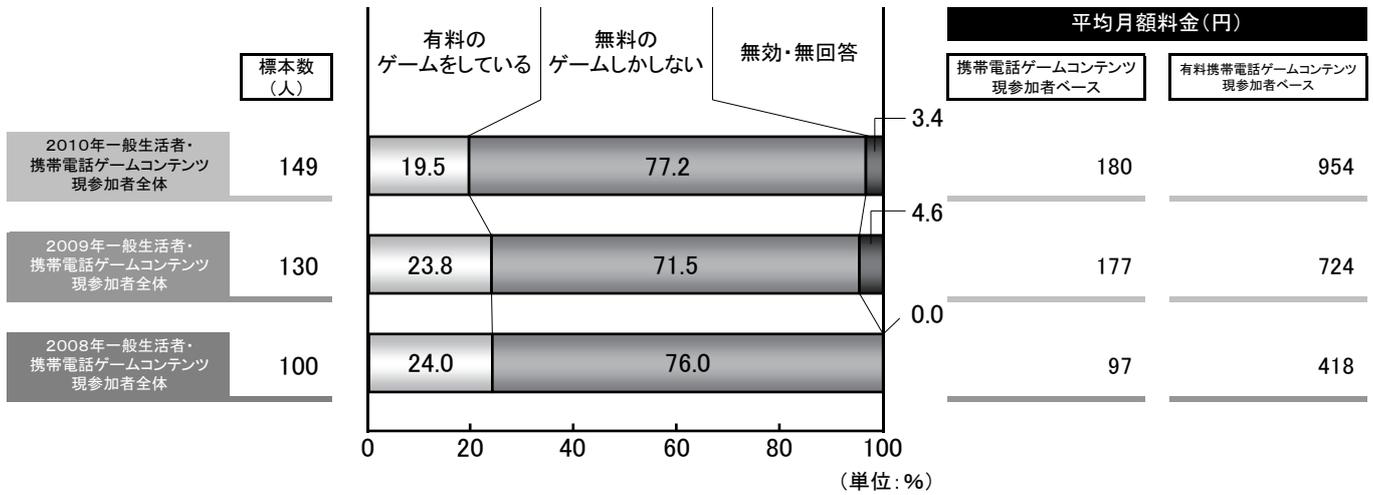
注) 年間平均購入本数および年間平均購入金額[購入ポイント]の算出について

- ・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。

(5) 携帯電話ゲームコンテンツの有料プレイ状況【携帯電話ゲームコンテンツ現参加者ベース】

質問文

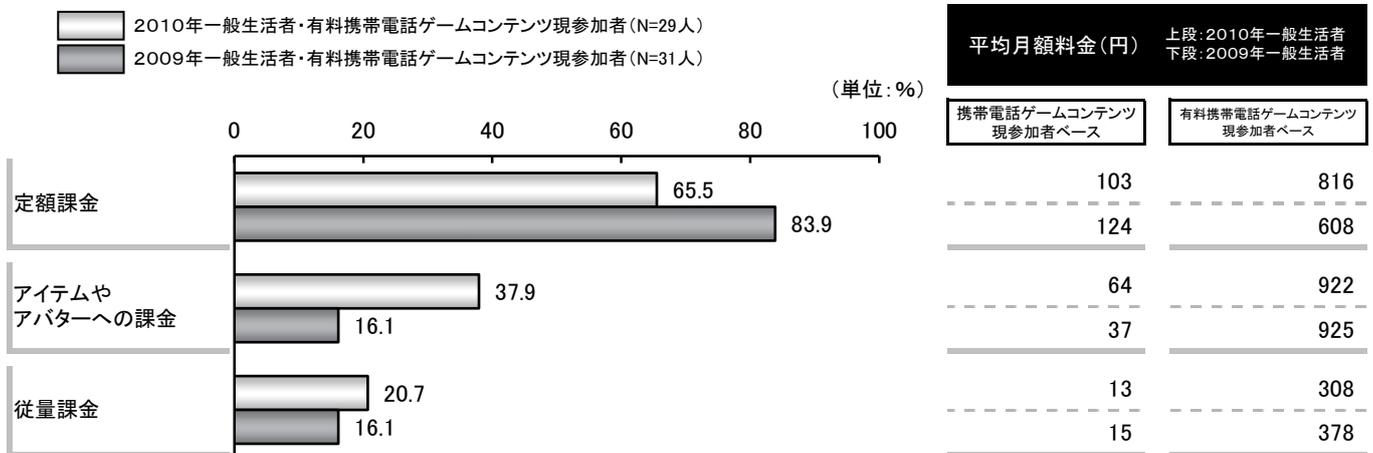
【携帯電話ゲームコンテンツ現参加者に】  
 ・携帯電話・PHSのゲームのうち、月額制、従量制、アイテム課金などの有料のゲームをしていますか。  
 【「有料のゲームをしている」と回答した人(=「有料携帯電話ゲームコンテンツ現参加者」)に】  
 ・その有料のゲームはどのような課金形態ですか。以下のうち、当てはまるものすべてをお選びください。  
 また、当てはまる課金形態については、それぞれの1ヶ月合計の利用料金(月額料金、アイテム料金など)の平均額(税込)をお書きください。  
 ※通信費・パケット料金は除きます。



■ 2010年一般生活者・携帯電話ゲームコンテンツ現参加者 [男女・年齢別]

男女・年齢別	標本数 (人)	プレイ状況 (%)			平均月額料金 (円)	
		有料のゲームをしている	無料のゲームしかない	無効・無回答	携帯電話ゲームコンテンツ現参加者ベース	有料携帯電話ゲームコンテンツ現参加者ベース
男性	72	20.8	73.6	5.6	234	1,122
3~14才	4	0.0	100.0	0.0	0	0
15~24才	23	13.0	82.6	4.3	108	1,130
25~39才	31	32.3	64.5	3.2	315	945
40~59才	13	15.4	76.9	7.7	333	2,000
60~79才	1	0.0	0.0	100.0	-	-
女性	77	18.2	80.5	1.3	132	773
3~14才	6	0.0	100.0	0.0	0	0
15~24才	21	14.3	81.0	4.8	141	938
25~39才	34	23.5	76.5	0.0	136	659
40~59才	15	20.0	80.0	0.0	174	872
60~79才	1	0.0	100.0	0.0	0	0

■ 有料携帯電話ゲームコンテンツの課金形態(内訳)



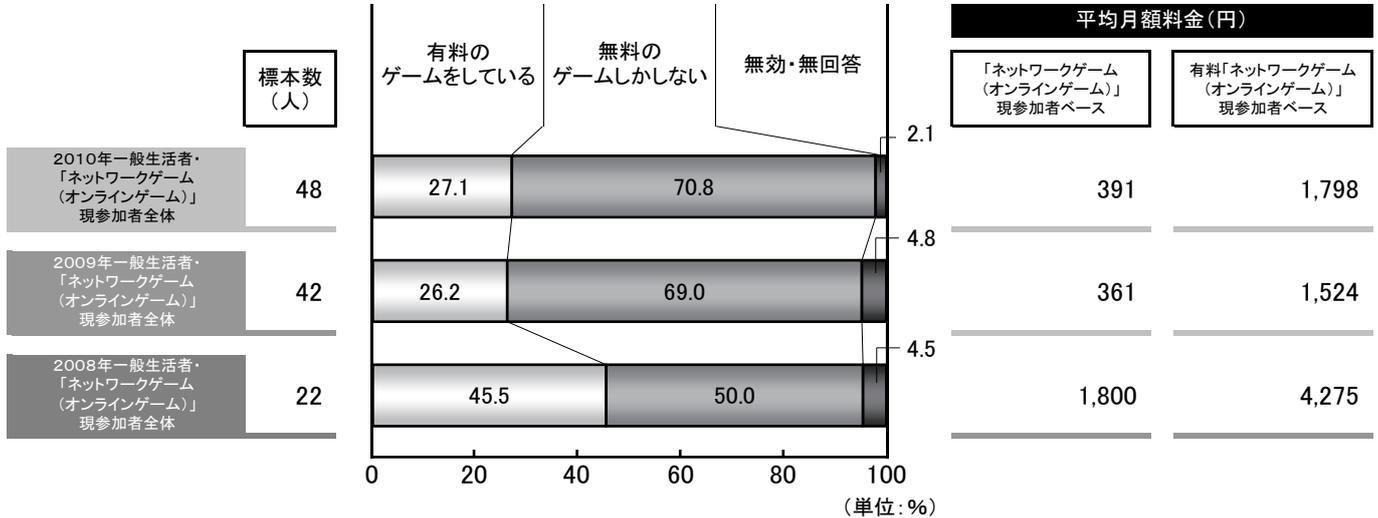
注) 平均月額料金の算出について

- ・携帯電話ゲームコンテンツ現参加者ベース: 携帯電話ゲームコンテンツ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。
- ・有料携帯電話ゲームコンテンツ現参加者ベース: 「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。

(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】

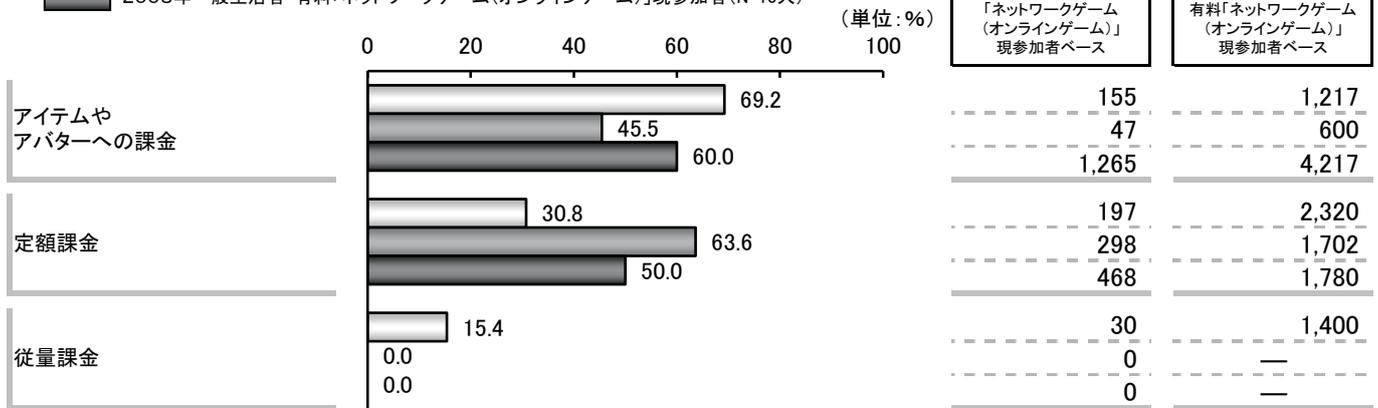
質問文

【「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、定額制、従量制、アイテム課金などの有料のゲームをしていますか。  
 【「有料のゲームをしている」と回答した人(=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。  
 ※「アイテムやアバターへの課金」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. 102参照)、および  
 家庭用ゲーム機専用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. 43参照)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)

2010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=13人)  
 2009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=11人)  
 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) 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、「無料のゲームしかしない」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。

## 参考付録:参考推計データ(速報)

- (1) 2010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) 2010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
- (3) 2010年 有料携帯電話ゲームコンテンツ国内市場規模推計
- (4) 2010年 有料スマートフォン・PDA向けゲーム国内市場規模推計

### (1)2010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

2010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 (「2011CESA一般生活者調査」による推計値)	27,402 百万円
2009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(「2010CESA一般生活者調査」による推計値)	20,665 百万円
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(「2009CESA一般生活者調査」による推計値)	57,456 百万円

#### 【推計方法】

「2011CESA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. 59参照)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)2010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)

2010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 (「2011CESA一般生活者調査」による推計値)	10,720 百万円
2009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(「2010CESA一般生活者調査」による推計値)	7,062 百万円
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(「2009CESA一般生活者調査」による推計値)	1,888 百万円

#### 【推計方法】

「2011CESA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(2010年1月~12月)についての集計結果(P. 43参照)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。

### (3) 2010年 有料携帯電話ゲームコンテンツ国内市場規模推計

2010年 有料携帯電話ゲームコンテンツ国内市場規模推計 (「2011CESA一般生活者調査」による推計値)	31,368 百万円
2009年 有料携帯電話ゲームコンテンツ国内市場規模推計 (「2010CESA一般生活者調査」による推計値)	26,498 百万円
2008年 有料携帯電話ゲームコンテンツ国内市場規模推計 (「2009CESA一般生活者調査」による推計値)	11,687 百万円

#### 【推計方法】

「2011CESA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. 54参照)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。

### (4) 2010年 有料スマートフォン・PDA向けゲーム国内市場規模推計

2010年 有料スマートフォン・PDA向けゲーム国内市場規模推計 (「2011CESA一般生活者調査」による推計値)	16,264 百万円
2009年 有料iPhone/iPod touch向けゲーム国内市場規模推計 (「2010CESA一般生活者調査」による推計値)	4,190 百万円

#### 【推計方法】

「2011CESA一般生活者調査」における、有料スマートフォン・PDA向けゲームのプレイ状況についての集計結果(P. 50参照)より、以下の手順にて推計。

- 1) 有料スマートフォン・PDA向け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) 上記有料スマートフォン・PDA向けゲーム参加率を男女・年齢別人口データに乗じて、各年代の有料スマートフォン・PDA向けゲーム参加人口を算出。
- 3) 上記各年代の有料スマートフォン・PDA向けゲーム参加人口を合算して、有料スマートフォン・PDA向けゲーム総参加人口を推計。
- 4) 有料スマートフォン・PDA向けゲーム総参加人口×平均月額料金×12ヶ月により、年間の有料スマートフォン・PDA向けゲーム国内市場規模金額を算出。

注1)「有料スマートフォン・PDA向けゲーム」については、2009年は「有料iPhone/iPod touch向けゲーム」として質問・推計していた。

注2)「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」については、参加者少数につき有意な推計ができなかった。