

オンラインゲームサービスに関するユーザ調査結果

調査要綱

矢野経済研究所では、インターネット利用者一般における、「パソコン」「携帯電話」向けオンラインゲームサービスに関する利用動向調査を行った。

1. 調査対象：一般のインターネットユーザ（有効回答者数 1,203 名）
2. 調査期間：2006年7月～2007年1月
3. 調査方法：弊社インターネットリサーチシステム「YDS」を利用した Web アンケート方式にて調査を実施。標本は「性別」「年代別」の属性毎に均等割付を実施（年代は「19歳以下・20代・30代・40代・50代・60代以上」で設計）。

調査結果サマリー

- ▶ **「完全無料」型オンラインゲームは短時間利用。特に30分未満での利用率が最も高い。**
 - ▶ オンラインゲームの利用経験（課金形態別）に関しては、パソコン・携帯電話共「完全無料」型が最も比率が高かった（パソコン向け 89.3%、携帯電話向け 54.8%）。回答は「30分未満」に集中した。
 - ▶ また、携帯電話向けの方がパソコン向けよりもオンラインゲームの利用経験率は低かったが、一方で有料型サービスの利用率は、全体的にパソコン向けよりも高かった。それぞれ、「ソフトウェアダウンロード時のみ課金」（パソコン向け 7.3%、携帯電話向け 29.3%）、「月額固定課金制」（パソコン向け 8.8%、携帯電話向け 31.6%）、「アイテム・アバター課金制」（パソコン向け 6.6%、携帯電話向け 3.8%）、「従量課金制」（パソコン向け 2.5%、携帯電話向け 10.4%）であった。
- ▶ **パソコン向け有料サービスは、「30歳未満」「男性」の利用率が高い。女性の有料サービス利用率は男性の約半分。**
 - ▶ パソコン向けの有料オンラインゲームサービスは、「アイテム・アバター課金制」「月額課金制」などの利用率が高い。性別・年代別傾向としては「30歳未満」「男性」の利用率が高い。
 - ▶ 「アイテム・アバター課金制」は、「19歳以下」（男性 19.3%、女性 10.5%）、「20代」（男性 15.3%、女性 6.0%）、「30代」（男性 4.8%、女性 2.6%）であった。
 - ▶ 「月額固定課金制」は、「19歳以下」（男性 14.8%、女性 5.3%）、「20代」（男性 16.5%、女性 10.8%）、「30代」（男性 16.9%、女性 9.1%）であった。
- ▶ **携帯電話向け有料サービスは、パソコンと比較し女性の利用率も高くなる傾向。**
 - ▶ 携帯電話向けの有料オンラインゲームサービスは、「月額固定課金制」「ソフトウェアダウンロード時のみ課金」などの利用率が高い。パソコン向けと比較し、若年層を中心に女性の利用率も高い傾向にある。
 - ▶ 「月額固定課金制」は、「19歳以下」（男性 43.6%、女性 32.7%）、「20代」（男性 41.9%、女性 40.0%）、「30代」（男性 41.7%、女性 24.2%）であった。
 - ▶ 「ソフトウェアダウンロード時のみ課金」は、「19歳以下」（男性 35.9%、女性 40.4%）、「20代」（男性 25.6%、女性 36.4%）、「30代」（男性 27.8%、女性 30.3%）であった。

資料体裁

資料名：「2006年版 国内オンラインゲーム市場研究 ―ユーザ動向分析編―」

発刊日：2007年2月23日 体裁：A4判 387頁

定価：157,500円（本体価格：150,000円 消費税：7,500円）

株式会社 矢野経済研究所

所在地：東京都中野区本町2-46-2 代表取締役社長：水越 孝

設立：1958年3月 年間レポート発刊：約250タイトル URL：<http://www.yano.co.jp/>

この件に関するお問い合わせは：TEL 03-5371-6912

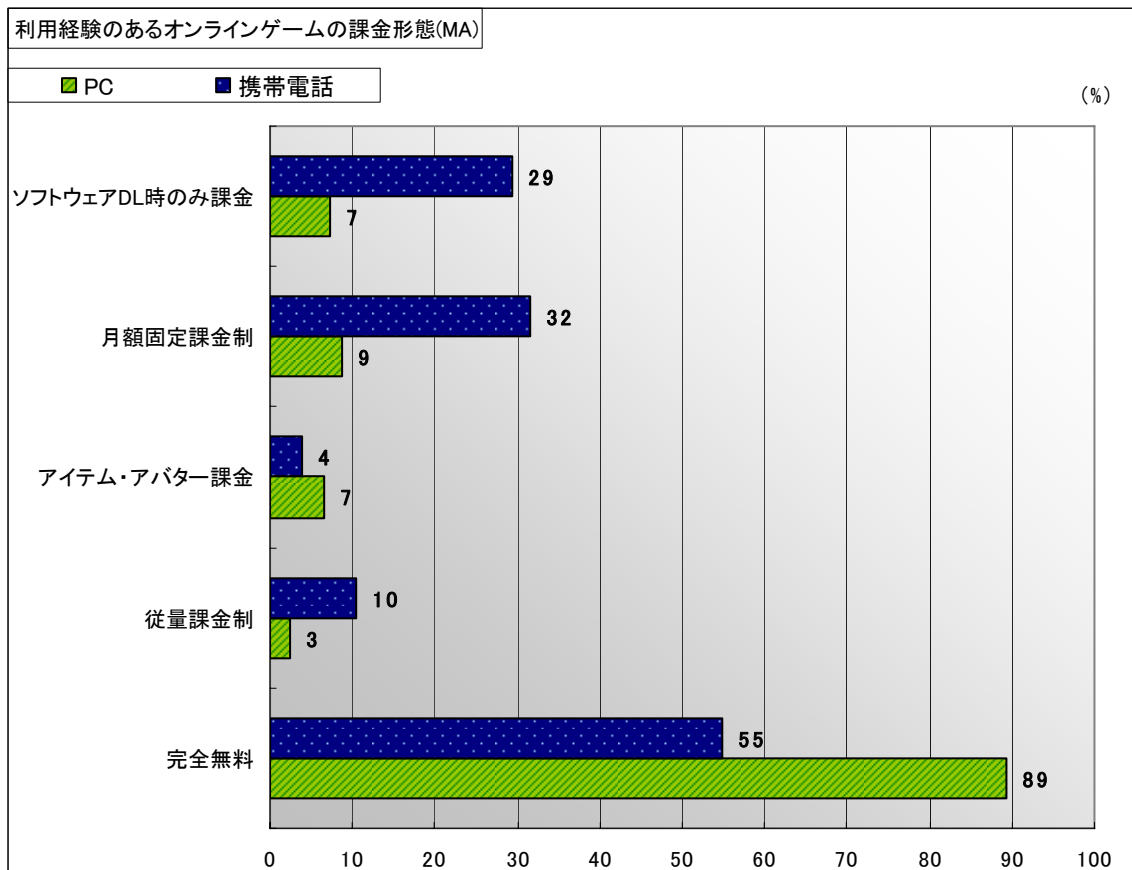
（株）矢野経済研究所 管理本部 広報室
サービス産業調査事業部 2課
情報・通信産業本部 コムテック事業部

中村 理美
藤田 秀和
朴澤 理子

調査内容の解説

1. 利用経験のあるオンラインゲームの課金形態※1

- 一般のインターネットユーザを対象に web 調査を行った結果、利用経験のあるオンラインゲームの課金形態は、「完全無料」の利用率が、パソコン向け 89.3%、携帯電話向け 54.8%となった。
- 有料型サービスに関しては、「ソフトウェアダウンロード時のみ課金」がパソコン向け 7.3%、携帯電話向け 29.3%、「月額固定課金制」がパソコン向け 8.8%、携帯電話向け 31.6%、「アイテム・アバター課金制」がパソコン向け 6.6%、携帯電話向け 3.8%、「従量課金制」がパソコン向け 2.5%、携帯電話向け 10.4%であった。
- 携帯電話向けの方がパソコン向けよりもオンラインゲーム経験者数は少なかったが、一方で有料型サービスの利用率は、パソコン向けよりも全体的に高くなる傾向にある。



オンラインゲームの利用経験

	PC	携帯電話
利用経験がない(n)	289	858
利用経験がある(n)	914	345
内訳 (%)		
ソフトウェアDL時のみ課金	7.3	29.3
月額固定課金制	8.8	31.6
アイテム・アバター課金	6.6	3.8
従量課金制	2.5	10.4
完全無料	89.3	54.8
累計	114.5	129.9

※1 今回の調査では、オンラインゲームサービスの課金形態として「完全無料」「ソフトウェアダウンロード(DL)時のみ課金」「月額固定課金」「アイテム・アバター課金」「従量課金」に分類している。

2. オンラインゲーム課金形態と利用時間の傾向

➡ パソコン(平日)利用時

- ➡ 有料型サービスの各課金形態で、それぞれ最も比率が高かったのは、「ソフトウェアダウンロード時のみ課金」では「30分未満」41.0%、「月額固定課金制」では「1時間以上～2時間未満」34.3%、「アイテム・アバター課金制」では「1時間以上～2時間未満」29.8%、「従量課金制」では「1時間以上～2時間未満」40.0%となった。
- ➡ 有料型サービスに関しては、いずれの課金形態においても、利用時間はほぼ2時間未満までに集中する結果となった。
- ➡ 「完全無料」では、最も比率が高かったのは「30分未満」57.0%、次いで「30分以上～1時間未満」22.7%となった。
有料型サービス全般の傾向と同様、利用時間はほぼ2時間未満までに集中する結果となった。

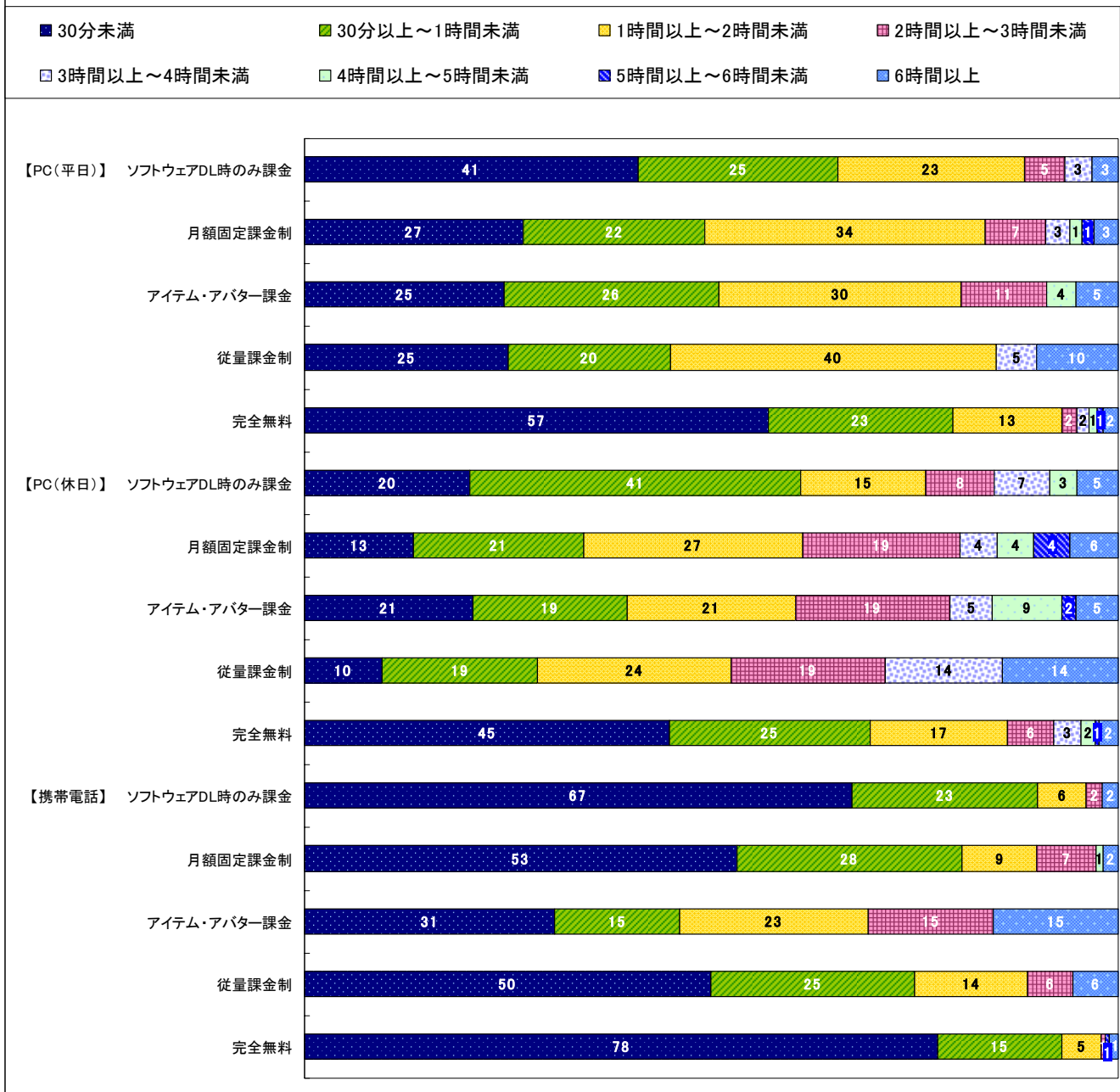
➡ パソコン(休日)利用時

- ➡ 有料型サービスの各課金形態で、それぞれ最も比率が高かったのは、「ソフトウェアダウンロード時のみ課金」では「30分以上～1時間未満」40.7%、「月額固定課金制」では「1時間以上～2時間未満」26.9%、「アイテム・アバター課金制」では「30分未満」「1時間以上～2時間未満」がともに20.7%、「従量課金制」では「1時間以上～2時間未満」23.8%となった。
- ➡ 「完全無料」で最も利用率が高かったのは、平日同様、「30分未満」44.9%であった。
- ➡ 「2時間以上」の合算比率で見た場合、有料型・無料型を問わず、いずれも平日より休日の方が高くなった。平日に比べ、休日の利用時間はやや長くなる傾向にある。
- ➡ その差はそれぞれ、「ソフトウェアダウンロード時のみ課金」で12.3ポイント、「月額固定課金制」は22.4ポイント、「アイテム・アバター課金制」は20.4ポイント、「従量課金制」は32.6ポイント、「完全無料」は6.7ポイントであった。最もギャップが大きかったのは「従量課金制」である。一方、最もギャップが小さかったのは「完全無料」であった。
- ➡ 「完全無料」の場合は、平日と休日の利用時間の違いはあまりないと言える。

➡ 携帯電話利用時

- ➡ 有料型サービスの各課金形態で最も比率が高かったのは、いずれも「30分未満」であった（「ソフトウェアダウンロード時のみ課金」67.3%、「月額固定課金制」53.2%、「アイテム・アバター課金制」30.8%、「従量課金制」50.0%）。
- ➡ 「完全無料」も「30分未満」（77.8%）の比率が最も高かった。
- ➡ 携帯電話での利用時間は、有料型・無料型を問わず、ほぼ「30分未満」に集中している。また、パソコン利用時に比べ、全体的に利用時間は短くなる傾向が見られる。

オンラインゲーム利用時間/1日-利用課金形態別 (SA)



オンラインゲーム利用時間/1日-利用課金形態別 (SA)

(%)

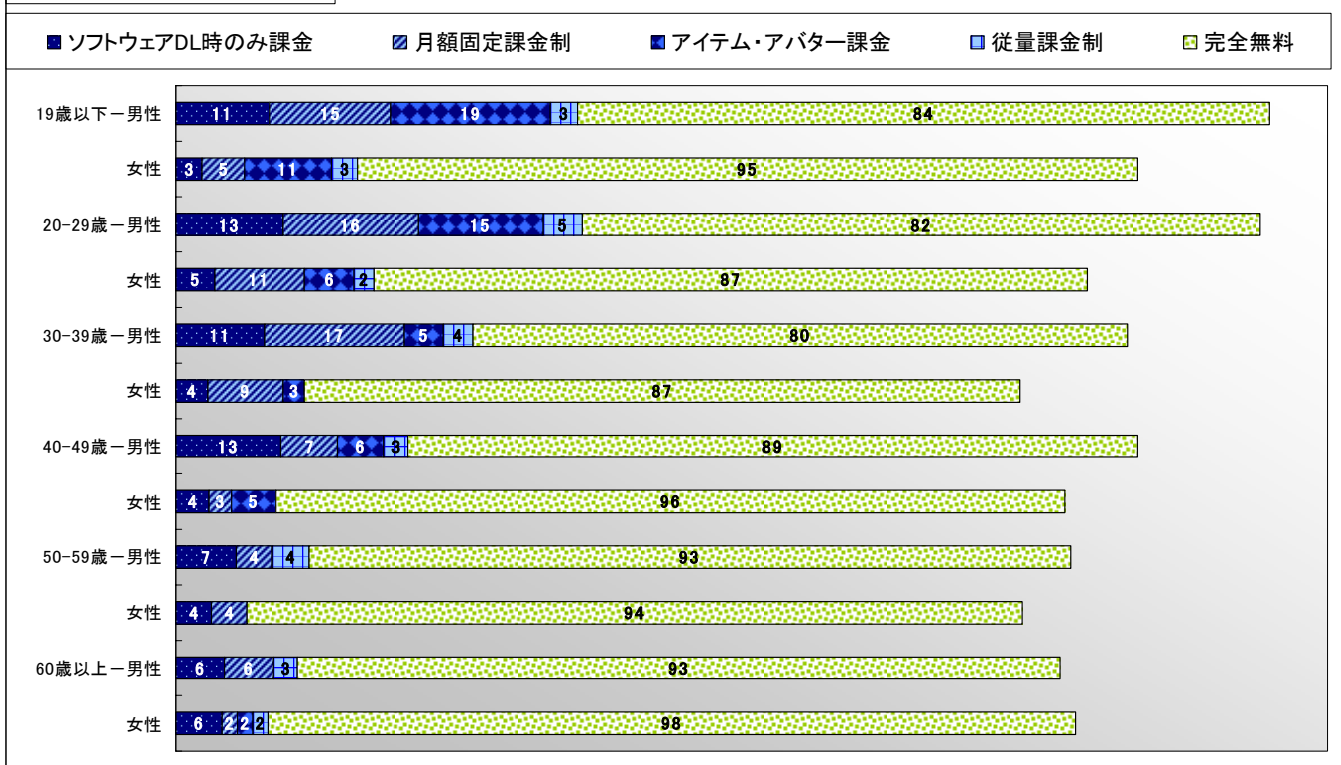
		n	30分未満	30分以上~1時間未満	1時間以上~2時間未満	2時間以上~3時間未満	3時間以上~4時間未満	4時間以上~5時間未満	5時間以上~6時間未満	6時間以上	累計
【PC(平日)】	ソフトウェアDL時のみ課金	61	41.0	24.6	23.0	4.9	3.3	0.0	0.0	3.3	100.0
	月額固定課金制	67	26.9	22.4	34.3	7.5	3.0	1.5	1.5	3.0	100.0
	アイテム・アバター課金	57	24.6	26.3	29.8	10.5	0.0	3.5	0.0	5.3	100.0
	従量課金制	20	25.0	20.0	40.0	0.0	5.0	0.0	0.0	10.0	100.0
	完全無料	532	57.0	22.7	13.3	1.9	1.5	0.9	0.8	1.9	100.0
【PC(休日)】	ソフトウェアDL時のみ課金	59	20.3	40.7	15.3	8.5	6.8	3.4	0.0	5.1	100.0
	月額固定課金制	67	13.4	20.9	26.9	19.4	4.5	4.5	4.5	6.0	100.0
	アイテム・アバター課金	58	20.7	19.0	20.7	19.0	5.2	8.6	1.7	5.2	100.0
	従量課金制	21	9.5	19.0	23.8	19.0	14.3	0.0	0.0	14.3	100.0
	完全無料	519	44.9	24.7	16.8	5.8	3.3	1.7	0.6	2.3	100.0
【携帯電話】	ソフトウェアDL時のみ課金	101	67.3	22.8	5.9	2.0	0.0	0.0	0.0	2.0	100.0
	月額固定課金制	109	53.2	27.5	9.2	7.3	0.0	0.9	0.0	1.8	100.0
	アイテム・アバター課金	13	30.8	15.4	23.1	15.4	0.0	0.0	0.0	15.4	100.0
	従量課金制	36	50.0	25.0	13.9	5.6	0.0	0.0	0.0	5.6	100.0
	完全無料	189	77.8	15.3	4.8	0.5	0.0	0.0	0.5	1.1	100.0

3. オンラインゲームの課金形態に関する性別・年代別の傾向

3.1. パソコン向けサービスの利用傾向

- 男性・女性とも全ての年代において、最も高い比率であるのは共通して「完全無料」であった。
- 有料型サービスの利用比率を年代別に合計すると、男性では「19歳以下」48.9%、「20代」49.4%、「30代」36.1%、「40代」28.2%、「50代」16.2%、「60歳以上」14.8%となった。
女性では、「19歳以下」22.1%、「20代」24.1%、「30代」15.6%、「40代」12.2%、「50代」8.7%、「60歳以上」11.2%となった。
- 有料型サービスに関しては、男性の「19歳以下」「20代」「30代」の利用率が高い結果となった。
一方、女性においては、「60歳以上」を除いて、男性の同年代のおよそ半分の比率という結果であった。
- 「ソフトウェアダウンロード時のみ課金」で10%を越えたのは、男性「19歳以下」「20代」「30代」「40代」である。
- 「月額固定課金制」で10%を超えたのは、男性「19歳以下」「20代」「30代」、女性「20代」である。
- 「アイテム・アバター課金制」で10%を超えたのは、男性「19歳以下」「20代」、女性「19歳以下」である。

パソコンでの課金形態—年代別・性別(MA)



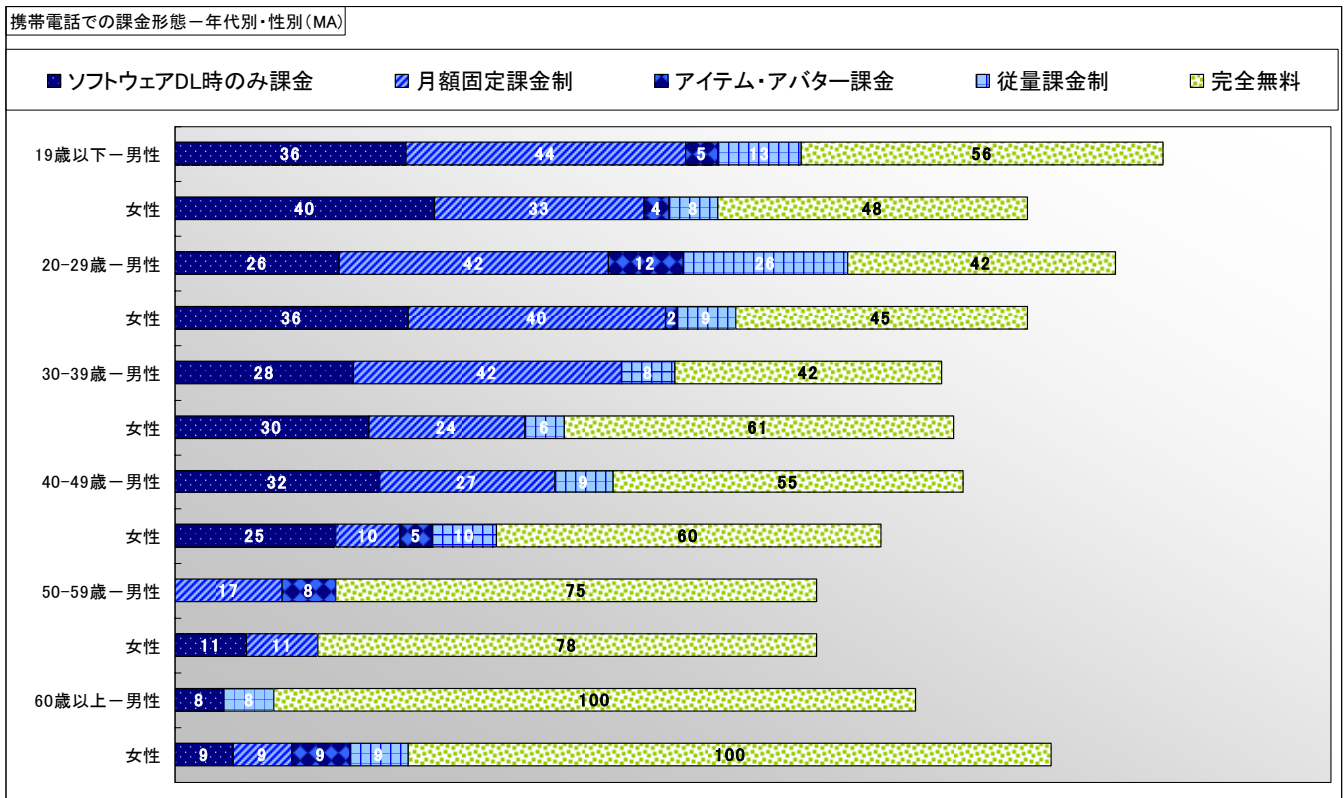
パソコンでの課金形態—年代別・性別(MA)

(%)

	n	ソフトウェアDL時のみ課金	月額固定課金制	アイテム・アバター課金	従量課金制	完全無料	累計
19歳以下 男性	88	11.4	14.8	19.3	3.4	84.1	133.0
19歳以下 女性	95	3.2	5.3	10.5	3.2	94.7	116.8
20-29歳 男性	85	12.9	16.5	15.3	4.7	82.4	131.8
20-29歳 女性	83	4.8	10.8	6.0	2.4	86.7	110.8
30-39歳 男性	83	10.8	16.9	4.8	3.6	79.5	115.7
30-39歳 女性	77	3.9	9.1	2.6	0.0	87.0	102.6
40-49歳 男性	71	12.7	7.0	5.6	2.8	88.7	116.9
40-49歳 女性	74	4.1	2.7	5.4	0.0	95.9	108.1
50-59歳 男性	68	7.4	4.4	0.0	4.4	92.6	108.8
50-59歳 女性	69	4.3	4.3	0.0	0.0	94.2	102.9
60歳以上 男性	68	5.9	5.9	0.0	3.0	92.6	107.4
60歳以上 女性	53	5.6	1.9	1.9	1.9	98.1	109.4

3_2. 携帯電話向けサービスの利用傾向

- 男性・女性とも全ての年代において、最も高い比率であるのは共通して「完全無料」であった。ただし、男性「19歳以下」「20代」「30代」や、女性「19歳以下」「20代」においては、「ソフトウェアダウンロード時のみ課金」「月額固定課金制」との比率差は比較的小さい。
- 有料型サービスの利用比率を年代別に合計すると、男性では「19歳以下」97.4%、「20代」104.7%、「30代」77.8%、「40代」68.2%、「50代」25.0%、「60歳以上」15.4%となった。女性では、「19歳以下」84.6%、「20代」87.3%、「30代」60.6%、「40代」50.0%、「50代」22.2%、「60歳以上」36.4%となった。携帯電話向けサービスの場合、有料サービスに関しては女性の利用率も比較的高い。
- 有料型サービスを課金形態別で見ると、「ソフトウェアダウンロード時のみ課金」「月額固定課金制」の比率が高くなっている。
- 「ソフトウェアダウンロード時のみ課金」に関しては、「19歳以下」「20代」「30代」の年代において、女性の方が男性よりも高い比率となっている。
- 「月額固定課金制」に関しては、「60歳以上」を除き、いずれの年代も男性が女性を上回っている。



携帯電話での課金形態—年代別・性別 (MA) (%)

		n	ソフトウェアDL時のみ課金	月額固定課金制	アイテム・アバター課金	従量課金制	完全無料	累計
19歳以下	男性	39	35.9	43.6	5.1	12.8	56.4	210.8
	女性	52	40.4	32.7	3.8	7.7	48.1	181.7
20-29歳	男性	43	25.6	41.9	11.6	25.6	41.9	201.5
	女性	55	36.4	40.0	1.8	9.1	45.5	178.7
30-39歳	男性	36	27.8	41.7	0.0	8.3	41.7	184.4
	女性	33	30.3	24.2	0.0	6.1	60.6	190.2
40-49歳	男性	22	31.8	27.3	0.0	9.1	54.5	200.7
	女性	20	25.0	10.0	5.0	10.0	60.0	189.0
50-59歳	男性	12	0.0	16.7	8.3	0.0	75.0	186.0
	女性	9	11.1	11.1	0.0	0.0	77.8	194.0
60歳以上	男性	13	7.7	0.0	0.0	7.7	100.0	203.4
	女性	11	9.1	9.1	9.1	9.1	100.0	228.4

※2 集計結果に関しては、一部n数がその他と比較しかなり少ない項目が発生している為、その点は参考数値として留意されたい。