

家計における消費支出

- 消費支出(月平均額) : 2,156,133ウォン (2009年 全世帯平均)
- うち食料費(月平均額) : 298,264ウォン (2009年第一四半期 全世帯平均)
→エンゲル係数(消費支出に占める食料費の割合):13.83%

◇統計庁(Korea National Statistical Office) <http://www.nso.go.kr/>

プラットフォームの区分

- オンラインゲーム : パソコンを用いてプレイするネットワークゲーム(クライアントダウンロード型)
- 家庭用ゲーム : プレイステーション3やXbox360、Wiiなどの家庭用ゲーム機でプレイするゲーム
- 携帯電話ゲーム : 携帯電話でプレイするゲーム
- PCゲーム : パソコン用のパッケージゲーム
- アーケードゲーム : ゲームセンターのゲーム(業務用ゲーム機)
- 携帯型ゲーム : PSP、ニンテンドーDSなどの携帯型ゲーム機でプレイするゲーム

韓国のPC房(インターネットカフェ) 2008年12月31日現在

- 全国に約2万1,496店のPC房があり(2007年の2万607店より4.3%増加)、1店当たり平均59.1台のパソコンを備えている。
 - 日本のような複合カフェ型PC房はあまりなく、飲み物やスナック販売サービスなどを兼ねている。
 - 夜10時以降は18歳未満の者の立ち入りを禁じている(青少年保護法)。
 - 1時間あたりの利用料金は1,000ウォン~1,500ウォン程度
- ◇韓国コンテンツ振興院「2009大韓民国ゲーム白書」<http://www.kocca.kr/>

韓国の家庭用ゲーム市場

- 韓国の家庭用ゲーム国内市場規模
<2008年>5,021億ウォン (<2007年>約4,201億ウォンより約19.5%の増加)
- ◇韓国コンテンツ振興院「2009大韓民国ゲーム白書」<http://www.kocca.kr/>

パソコンの普及台数およびブロードバンド加入者数

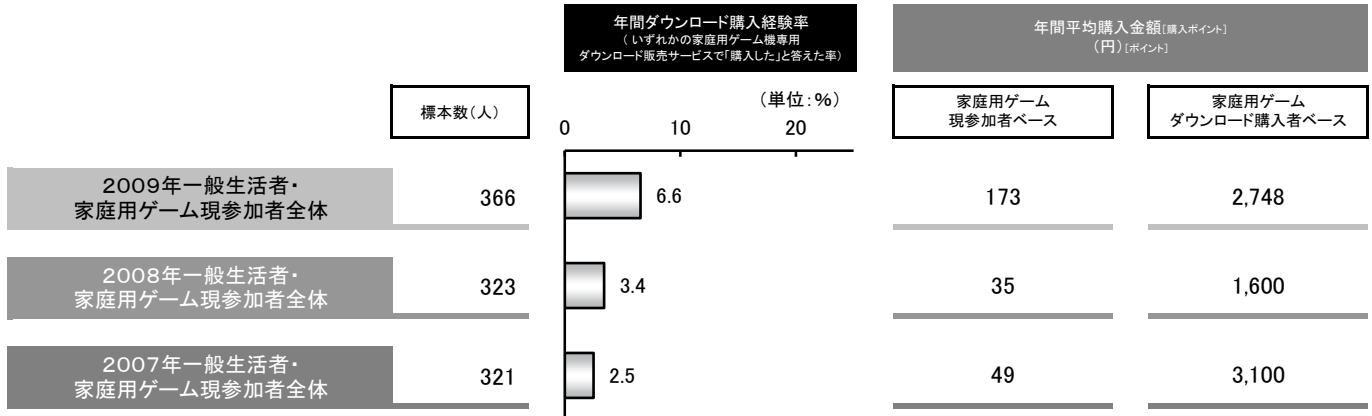
- 世帯パソコン保有率:81.4% (2009年5月現在)
※韓国全世帯(統計庁2009年推計世帯数=1,692万世帯)の81.4%がパソコンを保有していることを意味する。
 - 世帯インターネット普及率:81.2% (2009年5月現在)
※韓国全世帯(統計庁2009年推計世帯数=1,692万世帯)の81.2%が世帯内でインターネットに接続可能な環境を備えていることを意味する。
- ◇放送通信委員会・韓国インターネット振興院「2009年インターネット利用実態調査」(2009年12月)
- インターネット利用者数(満6才以上):35,360,000人
- ◇韓国インターネット振興院「2009年インターネット利用実態調査」(2009年12月)
- 超高速インターネット加入者数:15,706,466人
- ◇放送通信委員会「超高速インターネット加入者現況」(2009年4月)

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】

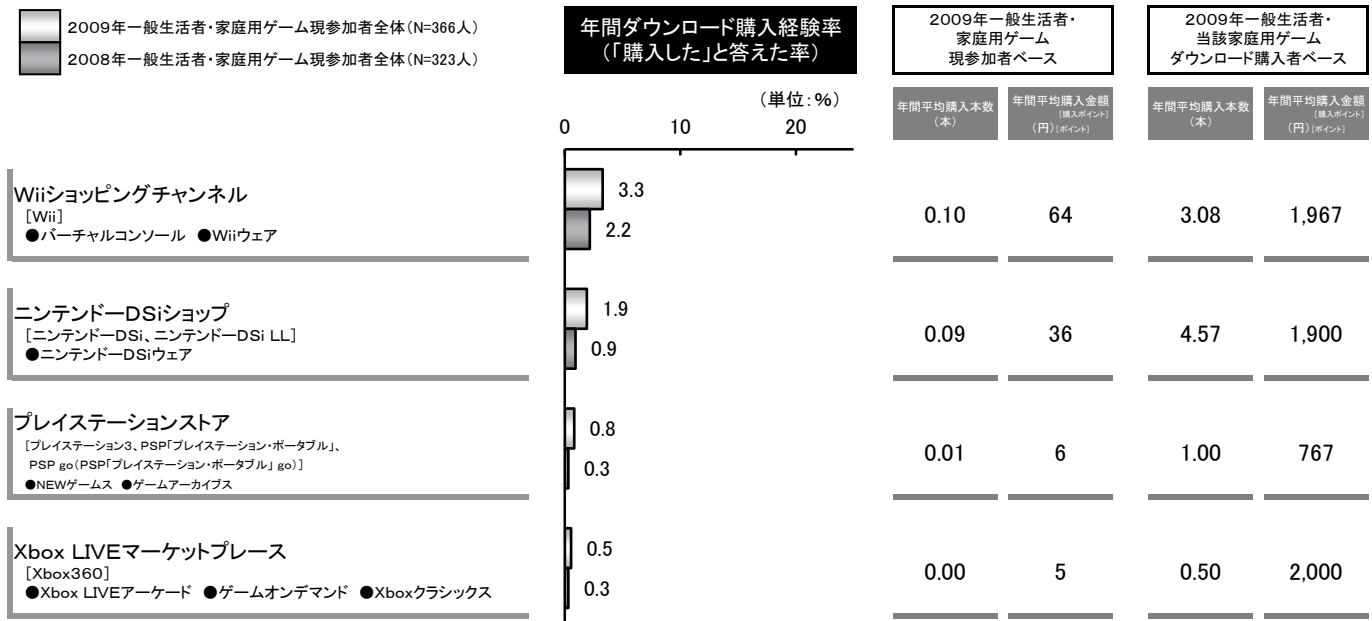
質問文

・あなたは、昨年(2009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(2009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. 67参照)は含まれません。

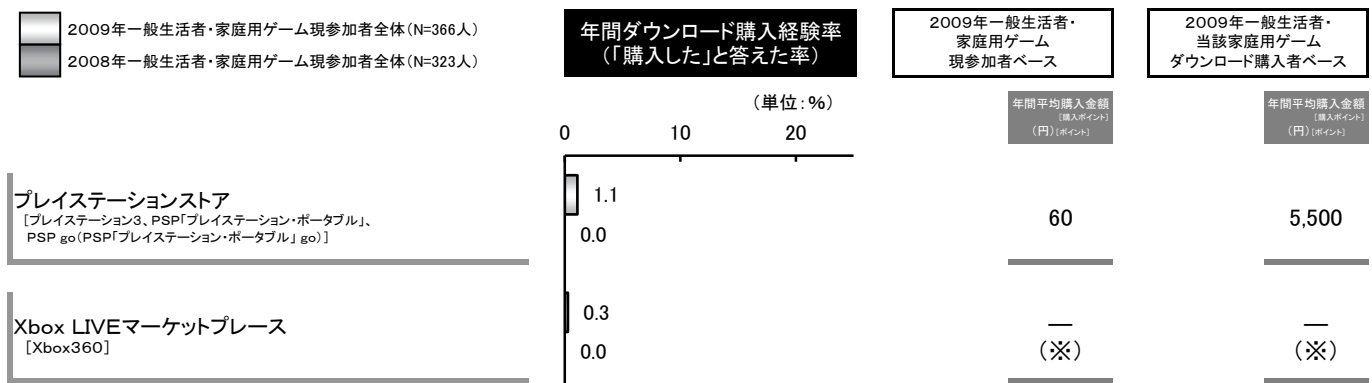
(1) いずれかの家庭用ゲーム機専用ダウンロード販売サービスによるダウンロード購入実績



(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

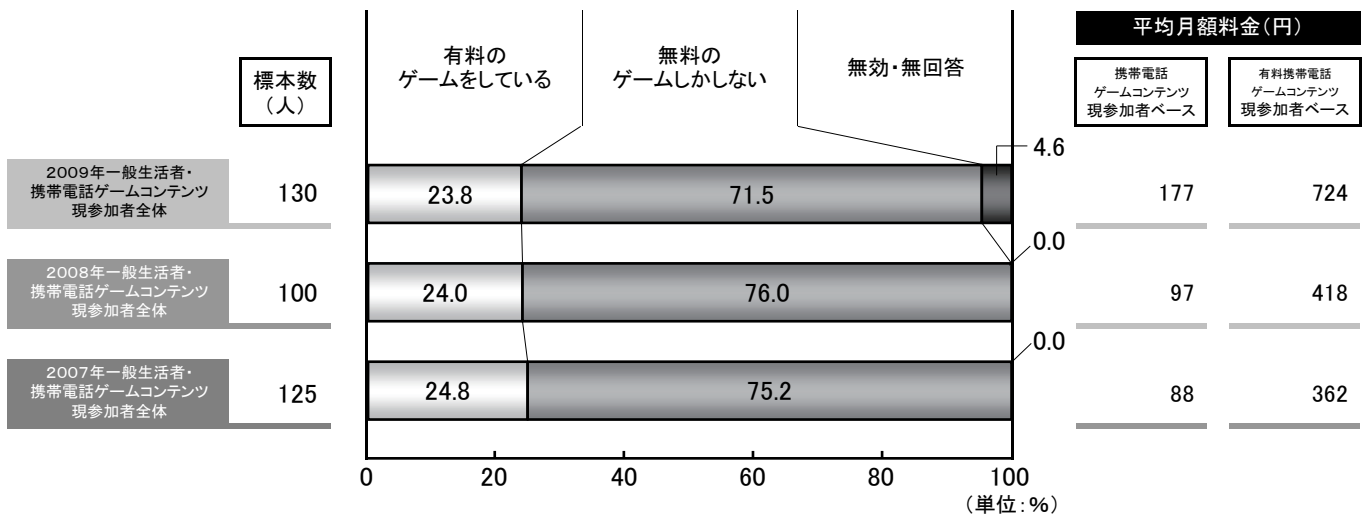
- ・家庭用ゲーム現参加者ベース: 家庭用ゲーム現参加者全体を母数とし、購入の有無につき「購入していない」「無効・無回答」の場合は「0」本/円[ポイント]として算出。ただし本数・金額につき「無効・無回答」の場合は算出母数から除外。
- ・当該家庭用ゲームダウンロード購入者ベース: 当該家庭用ゲームダウンロード購入者のみを母数として算出。ただし本数・金額につき「無効・無回答」の場合は算出母数から除外。

※:「Xbox LIVEマーケットプレイス [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、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。

(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。

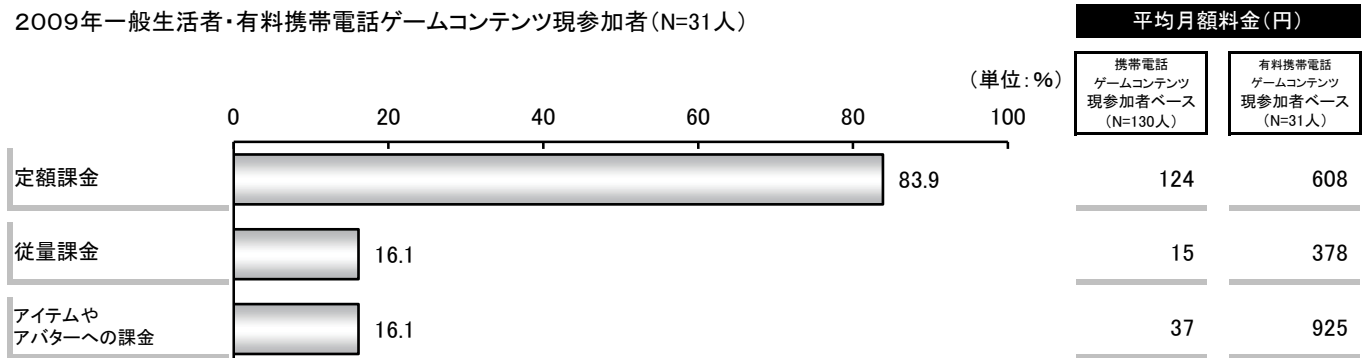


■ 2009年一般生活者・携帯電話ゲームコンテンツ現参加者 [男女・年齢別]

性別・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	25.0	70.8	4.2	190	729
3~14才	5	40.0	40.0	20.0	158	315
15~24才	22	9.1	90.9	0.0	42	458
25~39才	29	37.9	58.6	3.4	236	599
40~59才	15	20.0	73.3	6.7	355	1,658
60~79才	1	0.0	100.0	0.0	0	0
女性	58	22.4	72.4	5.2	159	716
3~14才	5	20.0	80.0	0.0	180	900
15~24才	27	29.6	63.0	7.4	128	439
25~39才	17	11.8	88.2	0.0	19	163
40~59才	7	28.6	71.4	0.0	614	2,150
60~79才	2	0.0	50.0	50.0	0	0

■ 有料携帯電話ゲームコンテンツの課金形態 (内訳)

2009年一般生活者・有料携帯電話ゲームコンテンツ現参加者 (N=31人)



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。

(5) 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。

2009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=42人のうち有効回答者37人・延べ41タイトル

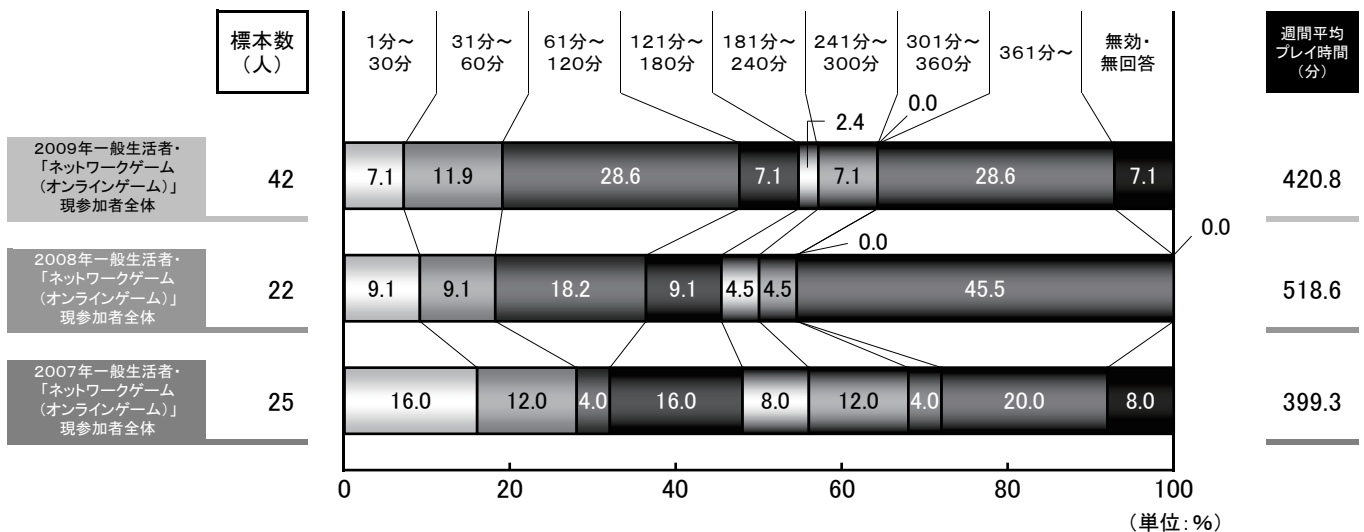
タイトル・シリーズ名 【内訳】タイトル名	タイトル数 (タイトル)	タイトル・シリーズ名 【内訳】タイトル名	タイトル数 (タイトル)
Yahoo!ゲーム	4	エミル・クロニクル・オンライン	各 1
麻雀	2	おいでよ どうぶつの森	
大富豪	1	ガンダムネットワークオペレーション	
「Yahoo!ゲーム」	1	グランドファンタジア	
ハンゲーム	4	コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2	
スペシャルフォース	1	ニコツとタウン	
チョコットランド	1	バイオハザード	
「ハンゲーム」	2	ポケットモンスター	
ファイナルファンタジー	2	マージャン	
ファイナルファンタジーXI	1	マリオカートWii	
「ファイナルファンタジー」	1	メタルギアオンライン	
mixiアプリ	各 2	モンスターハンターフロンティアオンライン	
Red Stone		信長の野望Online	
ソリティア	各 1	雀龍門	
777 TOWN.net		大乱闘スマッシュブラザーズX	
DISNEY MAGIC CASTLE ONLINE		鉄拳6	
Livly Island COR		東風荘	
The Wars of Roses		白騎士物語	
アットゲームズ			
アマーバピグ			
アライアンス・オブ・ヴァリアント・アームズ			

注) 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)。

(6) 「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」の週間プレイ時間
 【「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】
 1週間を合計すると、何分くらい「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」をしていますか。



■ 2009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 [男女別/居住地別]

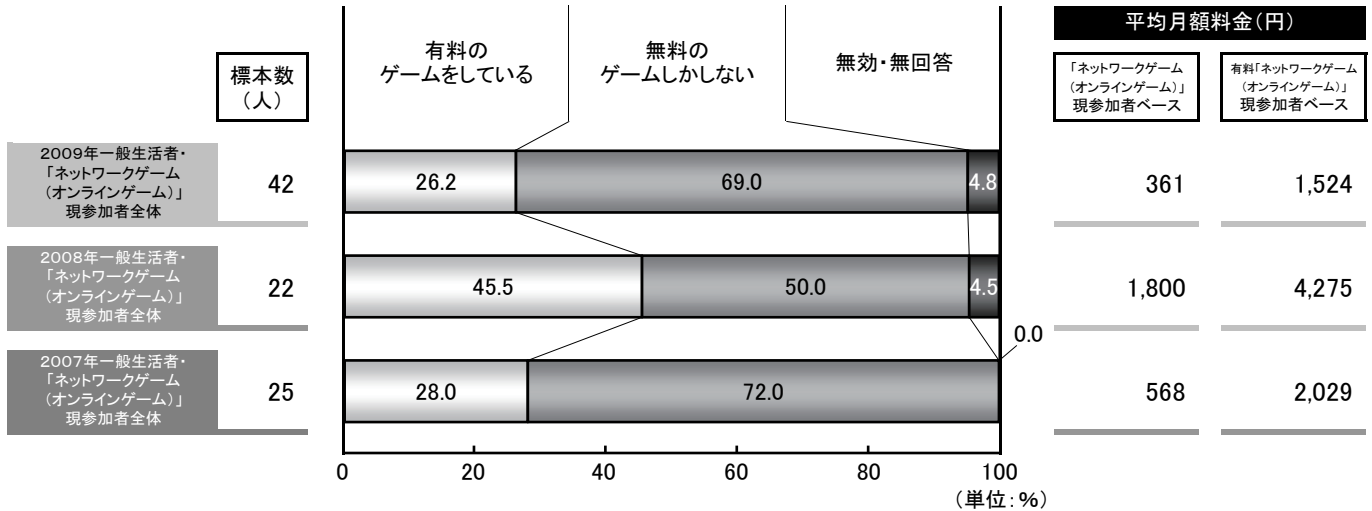
		標本数 (人)	1分~30分	31分~60分	61分~120分	121分~180分	181分~240分	241分~300分	301分~360分	361分~	無効・無回答	週間平均プレイ時間 (分)
男女別	男性	30	6.7	10.0	30.0	10.0	3.3	3.3	0.0	26.7	10.0	405.2
	女性	12	8.3	16.7	25.0	0.0	0.0	16.7	0.0	33.3	0.0	455.8
居住地別	首都圏	9	11.1	22.2	33.3	11.1	0.0	0.0	0.0	11.1	11.1	192.5
	京阪神	6	0.0	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	33.3	16.7	530.0
	その他の地域	27	7.4	11.1	22.2	7.4	3.7	11.1	0.0	33.3	3.7	470.0

(単位: %)

(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】

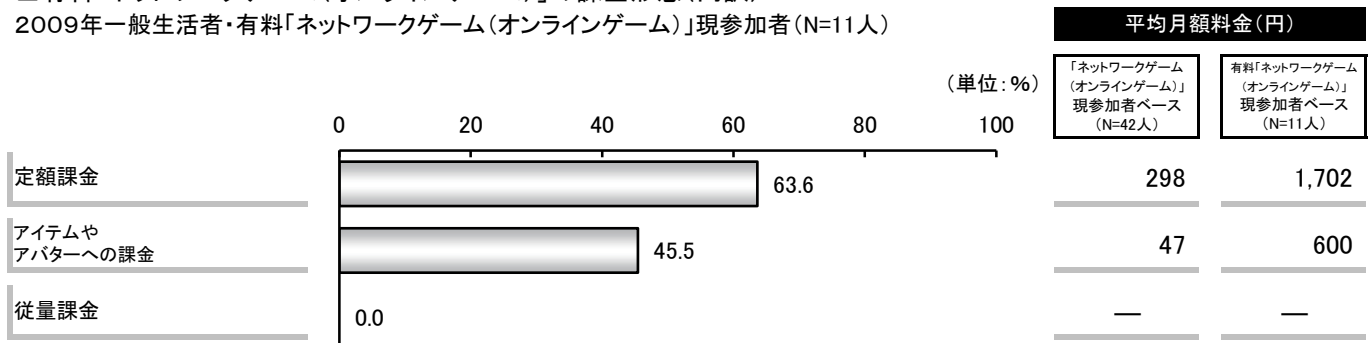
質問文

【「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、当てはまるものをすべてお選びください。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. 103参照)、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)

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)



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。

(3) パソコン用ゲーム《「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」以外》顧客分類

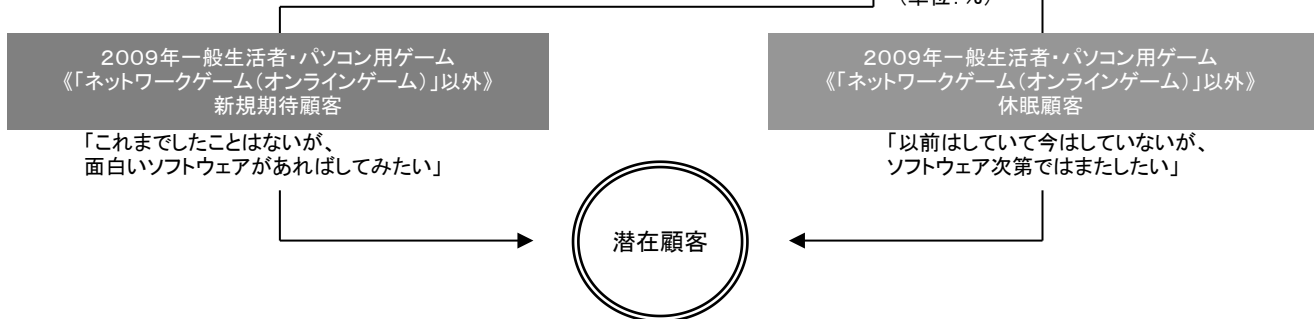
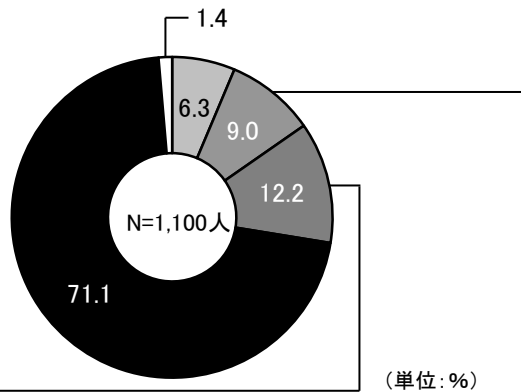
「パソコン用ゲーム《「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」以外》の参加経験」と、

「パソコン用ゲーム《「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」以外》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《「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」以外》の参加経験			
		現在も継続的にしている	以前はよくしていたが今はほとんどしない	1～2度試したことがある程度	今まで1度もしたことがない
パソコン用ゲーム(※)の参加意向	積極的に楽しんでいきたい	パソコン用ゲーム(※)現参加者	パソコン用ゲーム(※)休眠顧客	パソコン用ゲーム《「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」以外》	
	自分にとって面白いソフトがあればしてみたい			パソコン用ゲーム《「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」以外》	
	あまりしてみたいとは思わない			パソコン用ゲーム《「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」以外》非受容層	
	全くするつもりはない			パソコン用ゲーム《「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」以外》非受容層	

※:《「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」以外》

- 2009年一般生活者・パソコン用ゲーム《「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」以外》現参加者
- 2009年一般生活者・パソコン用ゲーム《「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」以外》休眠顧客
- 2009年一般生活者・パソコン用ゲーム《「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」以外》新規期待顧客
- 2009年一般生活者・パソコン用ゲーム《「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」以外》非受容層
- 2009年一般生活者・パソコン用ゲーム《「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」以外》顧客分類不明



■ パソコン用ゲーム《「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」以外》顧客分類別人口推計

		2009年一般生活者	
パソコン用ゲーム《「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」以外》現参加者		6.3%	700万人
パソコン用ゲーム(※)非参加者	「以前はしていて今はしていないが、ソフトウェア次第ではまたしたい」	9.0%	1,064万人
	「これまでしたことはないが、面白いソフトウェアがあればしてみたい」	12.2%	1,409万人
	「今までしていないし、今後してみたいとは思わない」「以前はしていたが、今後はするつもりがない」	71.1%	8,455万人

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・年齢別人口データ」に乗じて算出した推定値を足し合わせた数値。

※:《「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」以外》

付録:参考推計データ(速報)

- (1) 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
- (2) 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
- (3) 2009年 有料携帯電話ゲームコンテンツ国内市場規模推計
- (4) 2009年 有料iPhone/iPod Touch向けゲーム国内市場規模推計

(1) 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

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】

「2010CESA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. 67参照)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) 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 (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)

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】

「2010CESA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(2009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) 2009年 有料携帯電話ゲームコンテンツ国内市場規模推計

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】

「2010CESA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. 59参照)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) 2009年 有料iPhone/iPod Touch向けゲーム国内市場規模推計

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】

「2010CESA一般生活者調査」における、有料iPhone/iPod Touch向けゲームのプレイ状況についての集計結果(P. 62参照)より、以下の手順にて推計。

- 1) 有料iPhone/iPod Touch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iPhone/iPod Touch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iPhone/iPod Touch向けゲーム参加人口を算出。
- 3) 上記各年代の有料iPhone/iPod Touch向けゲーム参加人口を合算して、有料iPhone/iPod Touch向けゲーム総参加人口を推計。
- 4) 有料iPhone/iPod Touch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iPhone/iPod Touch向けゲーム国内市場規模金額を算出。

注)「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。