

---

# 無料カジュアルゲーム利用者の 実態調査

2008年3月

ニフティ株式会社／株式会社スクウェア・エニックス

# 調査概要

---

## 無料カジュアルゲーム利用者の実態調査

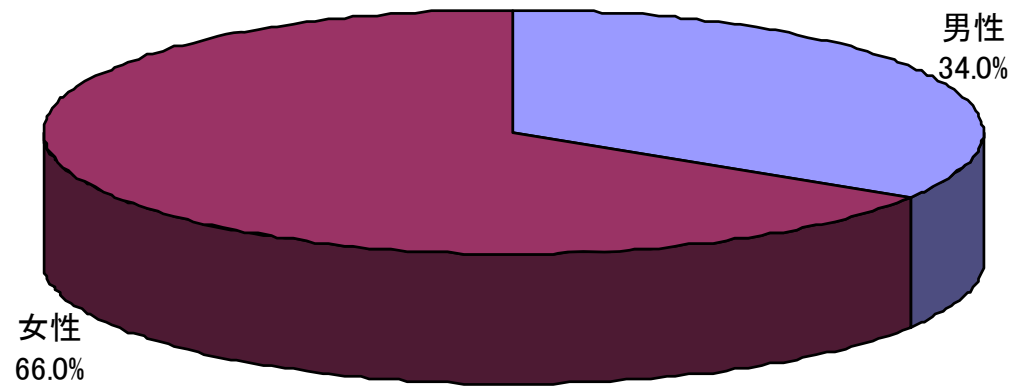
- ・実施期間:2007年11月15日～2008年2月14日
- ・対象:@niftyゲーム「無料ゲームPLUS」(※1)利用者
- ・実施方法:公開型インターネットアンケート
- ・有効回答件数:2,575名

(※1)各ゲームにおけるステージ間の広告画面で本アンケートを告知  
[http://game.nifty.com/free\\_top.htm](http://game.nifty.com/free_top.htm)

# 性別

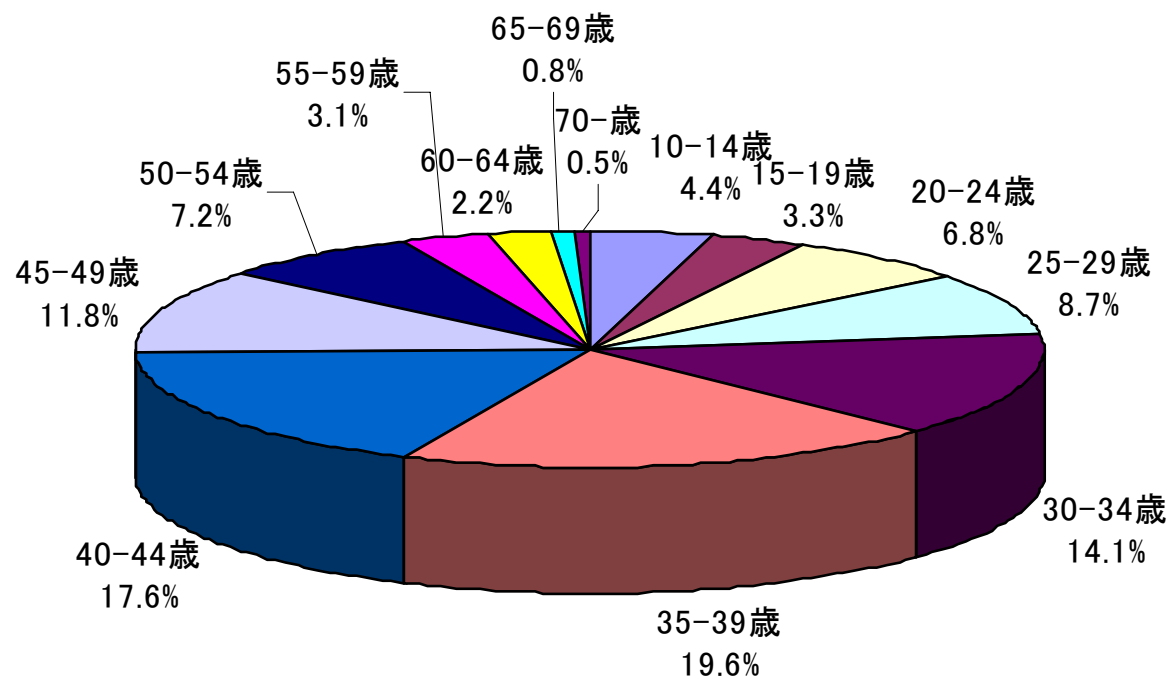
---

**女性66.0%、男性34.0%**



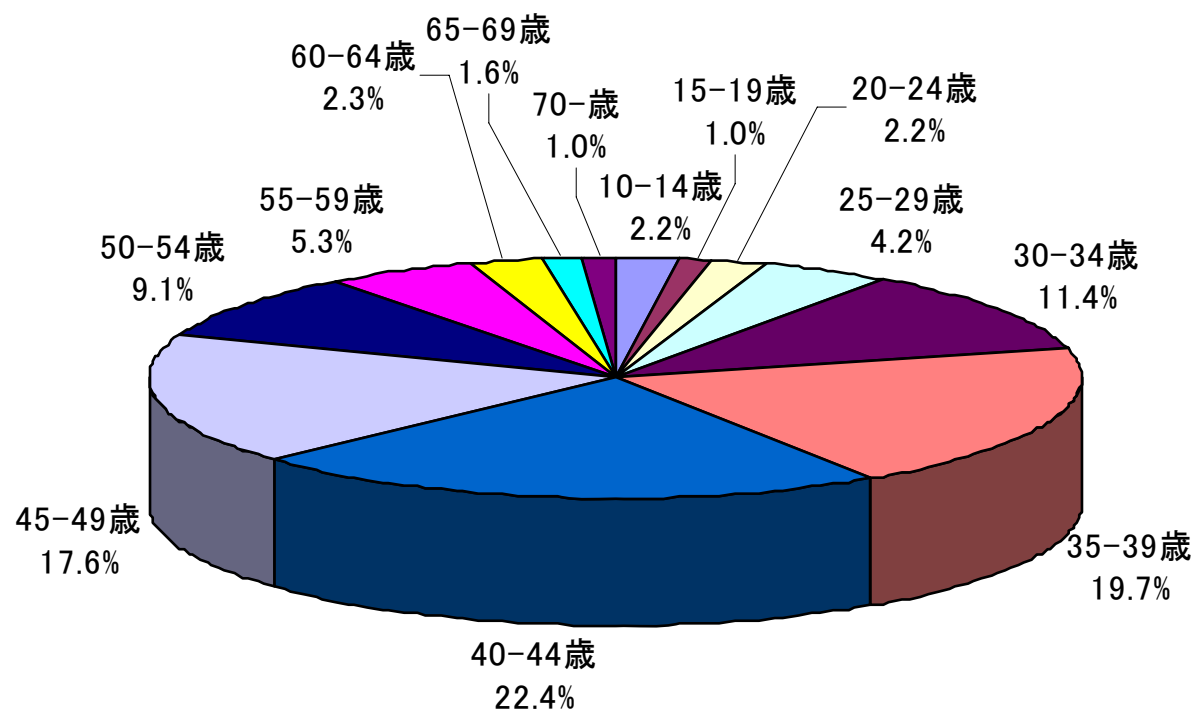
# 年齢(女性)

## F2層(35-49歳)が49.0%をしめる

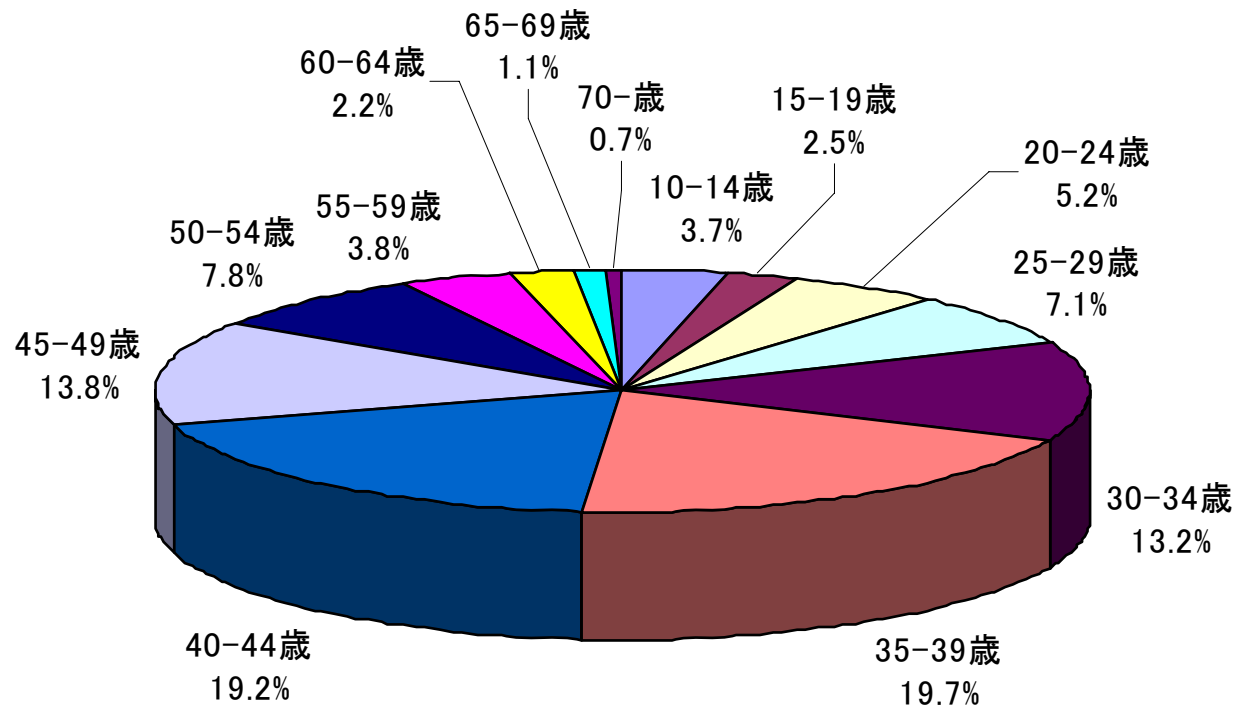


# 年齢(男性)

女性同様に35-49歳が全体の過半数をしめる

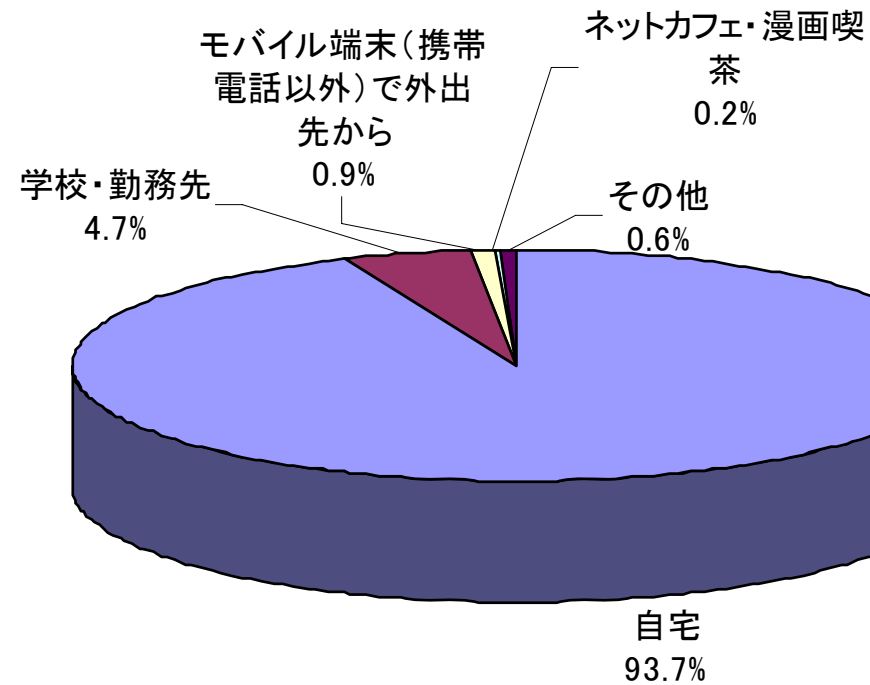


# 年齢(全体)



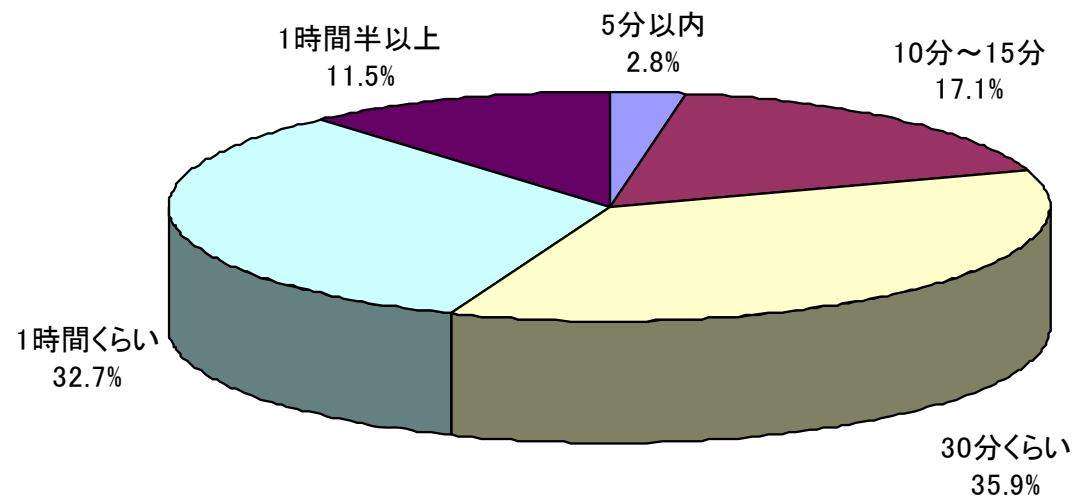
# ゲームを遊んでいる場所

## 自宅からの利用が全体の9割以上



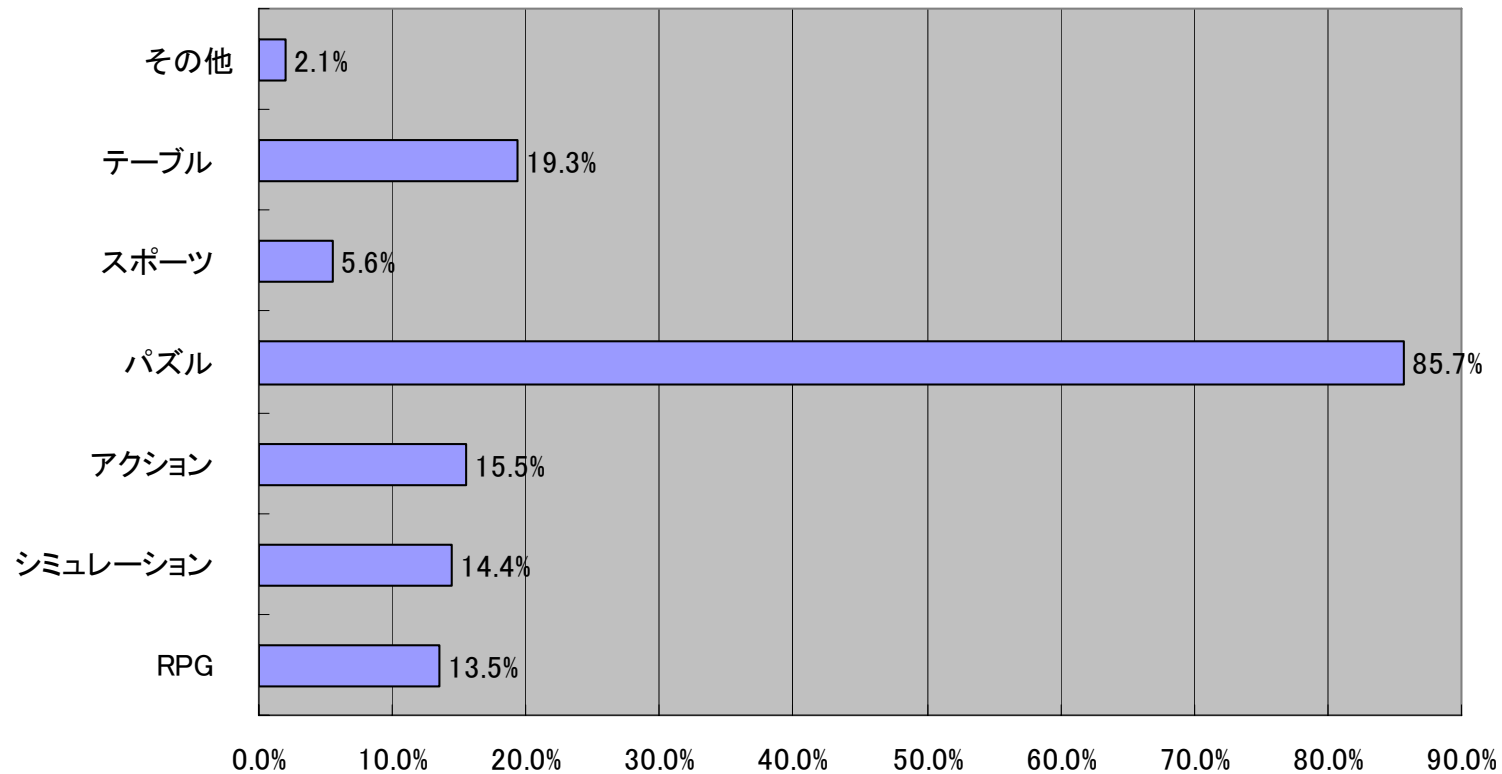
# 1回あたりのプレイ時間

1回1時間以上の利用が44.2%



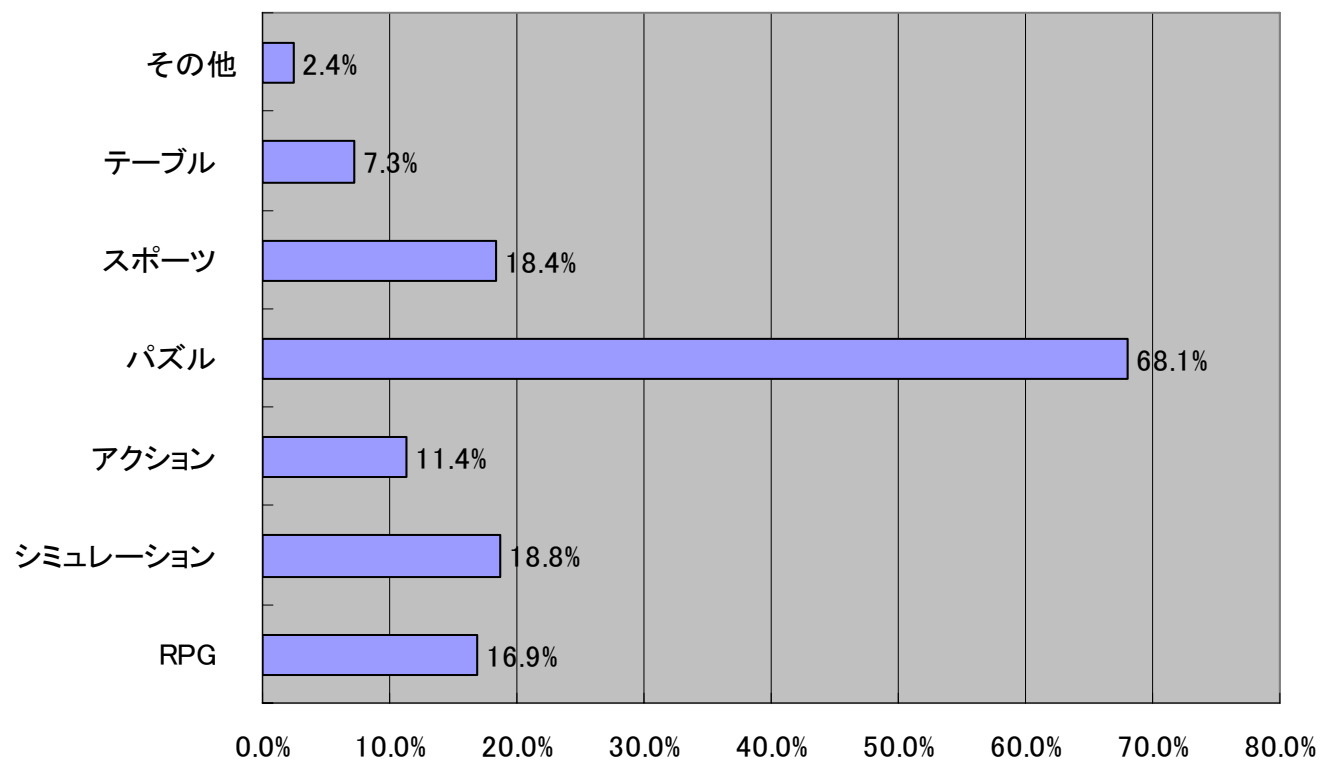
# いつも遊んでいるゲームのジャンル(複数回答)

## パズルが85.7%と圧倒的な人気



# 今後増やしてほしいゲームのジャンル(複数回答)

## 「いつも遊んでいるゲーム」と同様にパズルが人気



# 本調査結果の引用について

---

**媒体記事、およびプレゼンテーション資料(社内外)、セミナー資料への引用については以下の条件を満たすことで自由にご利用いただけます。**

- ・出典元の明記【ニフティ/スクウェア・エニックス調べ】

**以下の場合、利用を制限させていただく場合がありますので、必ず弊社までお問い合わせ下さい。**

- ・商用Webサイト、出版物等、その引用により利益を得ていると判断される場合

**本調査に関するお問い合わせ**  
**ニフティ株式会社 広告ビジネス営業部**  
nifty-ad@nifty.com