

※本日、ニフティ株式会社からも同内容の報道発表が実施されています。

2008年9月18日

報道関係者各位

株式会社スクウェア・エニックス  
株式会社タイトー  
ニフティ株式会社

「無料カジュアルゲーム利用者の実態」に関する第2回 自主調査結果を発表  
～ 30歳以上の女性が6割以上「運動/ダイエット」「音楽/映画」「旅行」「グルメ」に関心 ～

株式会社スクウェア・エニックス（代表取締役社長：和田洋一、東京都渋谷区）、株式会社タイトー（代表取締役社長：和田洋一、東京都渋谷区）、ニフティ株式会社（代表取締役社長：和田一也、東京都品川区）の3社は、無料カジュアルゲーム利用者を対象に、インステージ広告<sup>TM</sup>の仕組みを応用し、その利用実態に関する自主調査を実施しました。

本調査は、OCN ゲーム、goo ゲーム、GameOnBlog、@nifty ゲームの4つのゲームポータルサイトにおいて無料カジュアルゲーム（注1）利用者の利用者を対象として、2008年6月30日から2008年7月13日にかけて実施し、調査の有効回答数は1,743名でした。

カジュアルゲームはパズル、アクション、カードゲームなど、ルールがシンプルでだれでも簡単に遊ぶことができ、ちょっとした時間でも気軽に楽しめるものです。ニフティとスクウェア・エニックスは、この無料カジュアルゲームのステージ間で広告を配信する広告配信手法として2007年10月に「インステージ広告（注2）」を共同開発し、2008年5月から現在のゲームポータルサイトへ配信しています。

今回の調査では、無料カジュアルゲームの利用者は女性76.9%、男性23.1%となり、2008年3月に発表した前回調査（注3）と比べて女性の比率が約11%増加いたしました。この結果、30歳以上の女性の割合が全体の6割以上となり、前回調査に引き続き、F2層が無料カジュアルゲームの主な利用者であることが明らかになりました。

【調査概要】

- ・実施期間：2008年6月30日から2008年7月13日
- ・対象：OCN ゲーム「すぐ遊べるシンプルゲーム（ちょいゲー）」利用者  
goo ゲーム「暇つぶし flash ゲーム（ちょいゲー）」利用者  
タイトー「GameOnBlog」利用者  
@nifty ゲーム「無料ゲーム PLUS」利用者
- ・実施方法：公開型インターネットアンケート
- ・有効回答数：1,743名

#### 【調査データ】

- ・無料カジュアルゲーム利用者の実態調査（2008年9月発表）

[http://www.nifty.co.jp/tenpu/game\\_research\\_200809.pdf](http://www.nifty.co.jp/tenpu/game_research_200809.pdf)

#### 【調査結果のポイント】

- ・30歳以上の女性の割合は全体の6割以上

女性の割合が全体の76.9%、30歳以上の女性の割合が全体の61.7%となり、前回調査と同様に、F2層がボリュームゾーンとなりました。

- ・カジュアルゲームを利用するF2層の職業は「主婦」「事務職」が過半数

F2層の職業は主婦が39.5%、事務職が24.7%という結果が新たに明らかになりました。

- ・カジュアルゲームの利用者が興味のあるジャンル

「ゲーム」以外に興味のある分野は「ダイエット/運動」、「音楽・映画」、「旅行」、「グルメ」となりました。F2層では特に「ダイエット/運動」、「旅行」、「ファッション」のジャンルが高くなっており、カジュアルゲームを利用するF2層の興味分野が新たに明らかになりました。

- ・1回のプレイ時間は45分以上が47.6%

「30～45分」が20.3%、「45分から1時間」が24.3%、「1時間以上」が23.3%となり、前回調査に引き続き、滞在時間の長い利用者像が明らかになりました。

なお、「インステージ広告」の平均クリックスルーレート（CTR・注4）は3%以上と高い水準を維持し、また月間の総広告表示回数が1,000万回を突破いたしました。今後は、他社ポータルへの提供も推進することで、さらなるリーチの拡大を図るとともに、F2層にターゲットティングできる媒体としての価値向上を図ってまいります。

（注1）

- ・OCNゲーム「すぐ遊べるシンプルゲーム（ちょいゲー）」

<http://www.ocn.ne.jp/game/choi/>

- ・gooゲーム「暇つぶしflashゲーム（ちょいゲー）」

<http://game.goo.ne.jp/choi/>

- ・タイトル「GameOnBlog」

<http://gameonblog.com/>

- ・@niftyゲーム「無料ゲームPLUS」

[http://game.nifty.com/cs/catalog/game\\_title/free2/menu\\_1/srt\\_t3/service/GPLUS/1.htm?srt=s8](http://game.nifty.com/cs/catalog/game_title/free2/menu_1/srt_t3/service/GPLUS/1.htm?srt=s8)

(注2) 「インステージ広告」

インステージ広告媒体資料 (2008年10-12月版)

[http://www.nifty.co.jp/tenpu/instagead\\_200810-12.pdf](http://www.nifty.co.jp/tenpu/instagead_200810-12.pdf)

(注3)

無料カジュアルゲーム利用者の実態 (2008年3月10日発表)

[http://release.square-enix.com/news/j/2008/03/20080310\\_01.html](http://release.square-enix.com/news/j/2008/03/20080310_01.html)

<http://www.nifty.co.jp/cs/07shimo/detail/080310003332/1.htm>

(注4) クリックスルーレート (CTR)

広告のクリック回数を表示回数 (インプレッション数) で割ったもの。インターネット広告の標準的な効果指標として利用されている。

以上

※製品名などは一般に各社の商標または登録商標です。