



2008年 4月 23日
株式会社モバイルファクトリー

SL:Research 結果 (第6回)
「セカンドライフユーザーの現実世界における生活実態調査」
に関する調査結果

株式会社モバイルファクトリー（本社：東京都品川区 代表取締役 宮嶋裕二）は、仮想世界「Second Life（以下、セカンドライフ）」内にて、セカンドライフユーザーの動向、趣向をセカンドライフ内で調査するサービス「SL:Research」で「セカンドライフユーザーの現実世界における生活実態調査」を実施しました。

「SL:Research」とはセカンドライフ内の弊社SIM（※）にある施設（<http://slurl.com/secondlife/MobileFactory/15/218/27>）にて、アンケートを取り、ユーザーに答えて頂いた回答結果を企業・メディアへ提供するサービスです。

（※）SIM（simulationの略 セカンドライフでの土地の単位 256メートル×256メートル）

■アンケート結果 総括

今回の調査では、セカンドライフユーザーの現実世界での傾向を知るため、生活に関する質問を主に行いました。その結果、セカンドライフユーザーの現実世界における休日の過ごし方として、50%以上のユーザーが「趣味」や「セカンドライフ」を選択するという結果となりました。趣味の内訳としては、40%近くのユーザーが「インターネット」と回答しており、「インターネット」を趣味として休日を過ごすユーザーが多いことがわかります。

休日を過ごす相手については、50%近くが家族であるという回答が得られており、回答者の年齢層が30代、40代が半数を占める点からも家庭をもつユーザーが多いことが想定されます。また、現実世界での1ヶ月のお小遣いとしては、5万円未満が70%という結果となり、この結果は「2007年版 サラリーマンの小遣い調査」（調査元：GE コンシューマー・ファイナンス株式会社）における平均小遣い額4万8800円と比較しても平均的な金額であることがわかります。

上記の結果を踏まえると回答者の半数は、家庭をもつ30代～40代の層が半数を占めており、自宅での過ごし方としてインターネットやその一環としてセカンドライフを楽しんでいる傾向がうかがえます。

■調査概要

調査対象：日本語でのアンケートに回答可能なセカンドライフユーザー

調査期間：2007年12月13日～2008年1月10日（4週間）

アンケート方法：セカンドライフ内モバイルファクトリー施設での選択式アンケート

有効回答数：391名

回答者の属性：

【男女比】 男性 47% 女性：53%

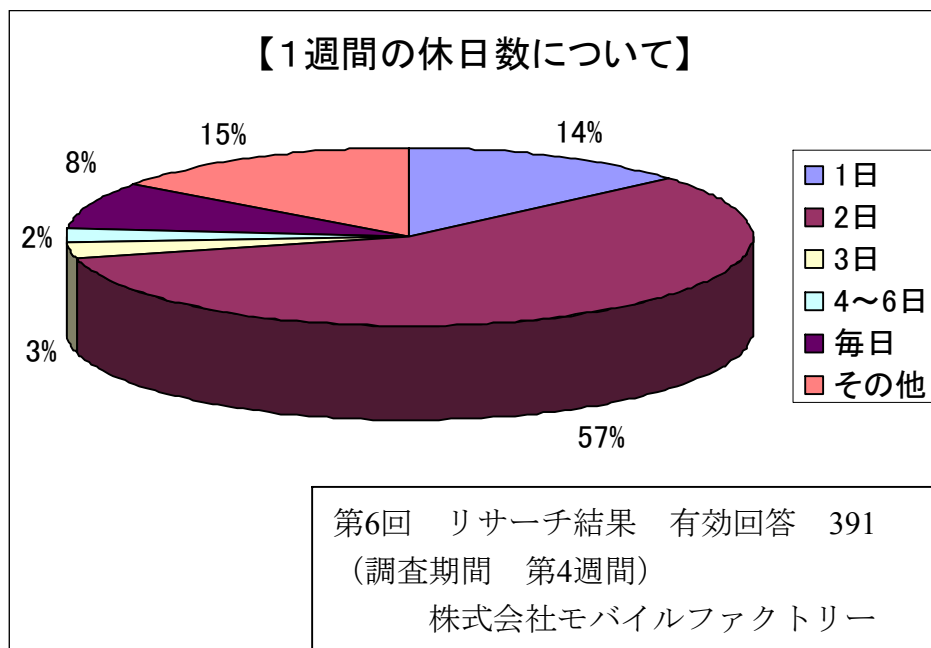
【年代別比率】 20代以下：36% 30代：43% 40代：19% 50代：2% 60代以上：0%

■調査結果 データ編 （5項目：全15項目中）

①1週間の休日日数は「2日」（57%）

現実世界で「1週間の休日数」については、「2日」（57%）が半数を超える結果となりました。「2日」の次に「1日」が多く、「1日」と「2日」を合わせると70%を超え、このことから会社勤めなどの継続的な勤務をしているユーザーが多いことが想定できます。

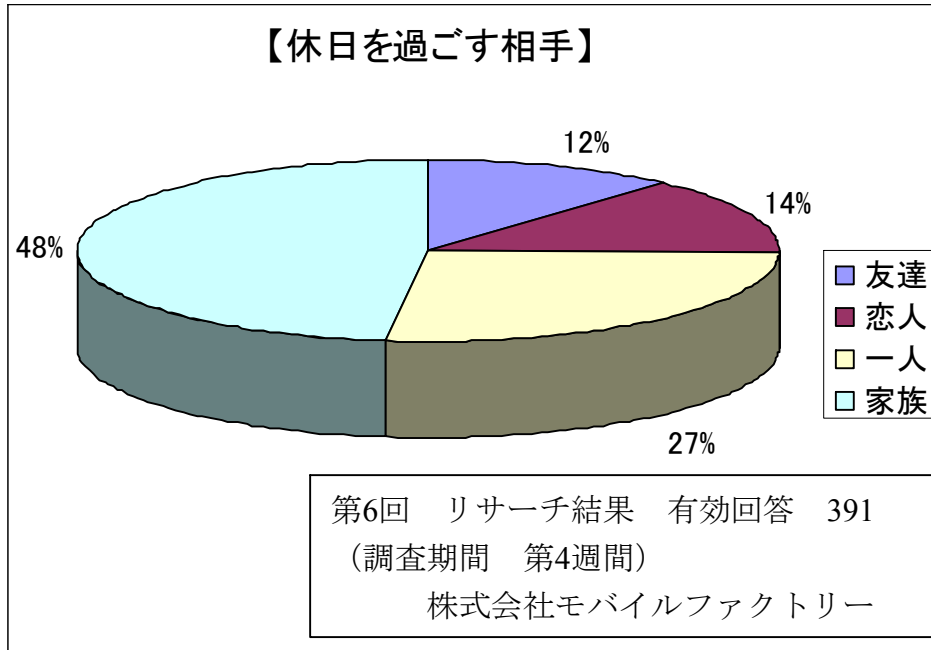
【グラフ1：1週間の休日数について】



②休日を過ごす相手は「家族」（48%）

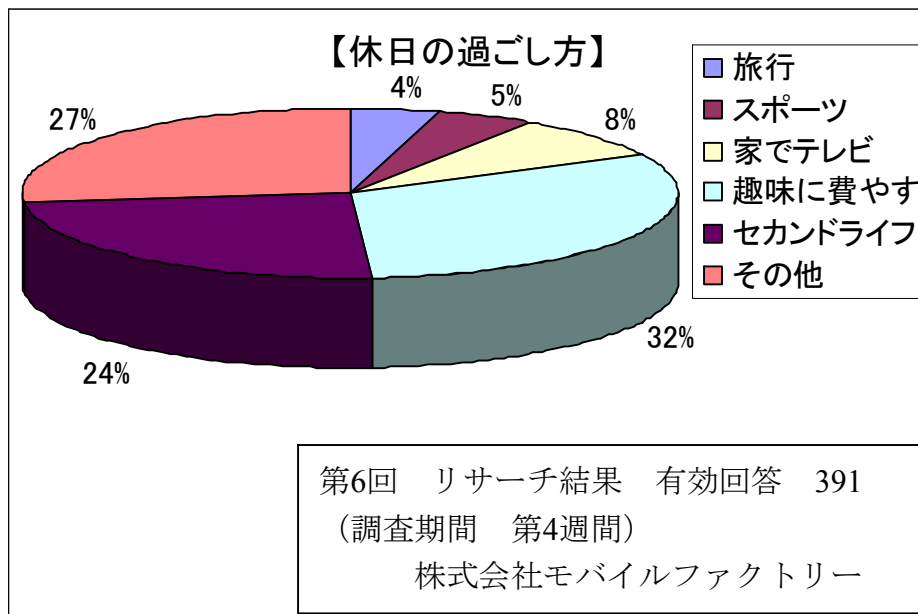
現実世界で「休日を過ごす相手」については、「家族」（48%）が最も多いという結果となりました。「家族」の次に「一人」が多く、ついで「恋人」、「友達」と答えたユーザーが併せて26%となり、70%以上のユーザーが「家族・恋人・友達」と過ごしているという結果となりました。

【グラフ 2： 休日を過ごす相手】

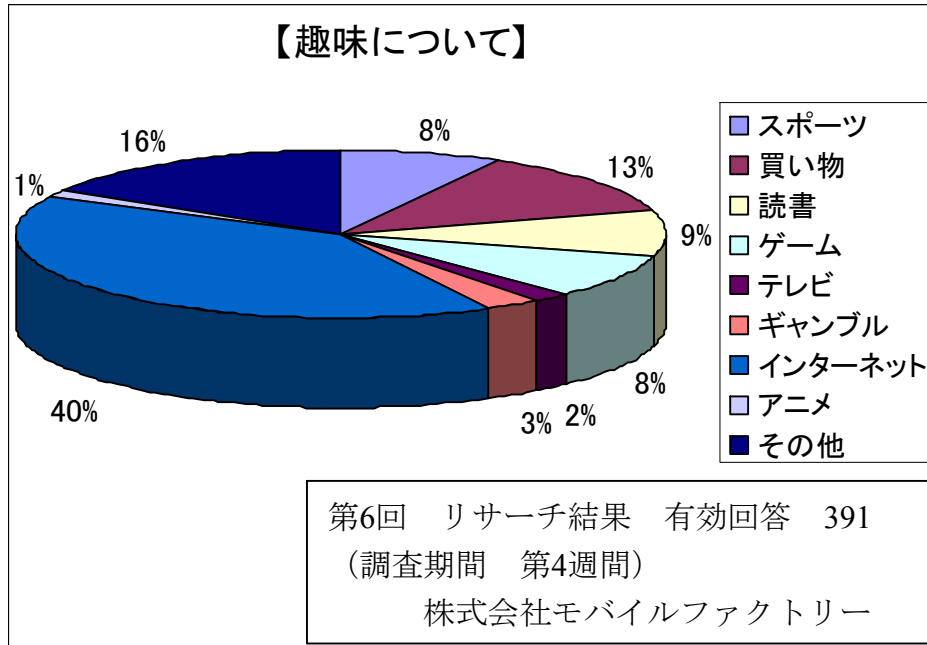


③休日の過ごし方は「趣味に費やす」(32%)、趣味は「インターネット」(40%) 現実世界における「休日の過ごし方」については、「趣味に費やす」(32%) 次いで「セカンドライフ」(24%) という結果となっています。その趣味の内容については「趣味」についての設問の結果「インターネット」(40%) が最も多く、休日の過ごし方として「セカンドライフ」を含む「インターネット」の利用による過ごし方が多いと想定されます。

【グラフ 3： 休日の過ごし方】



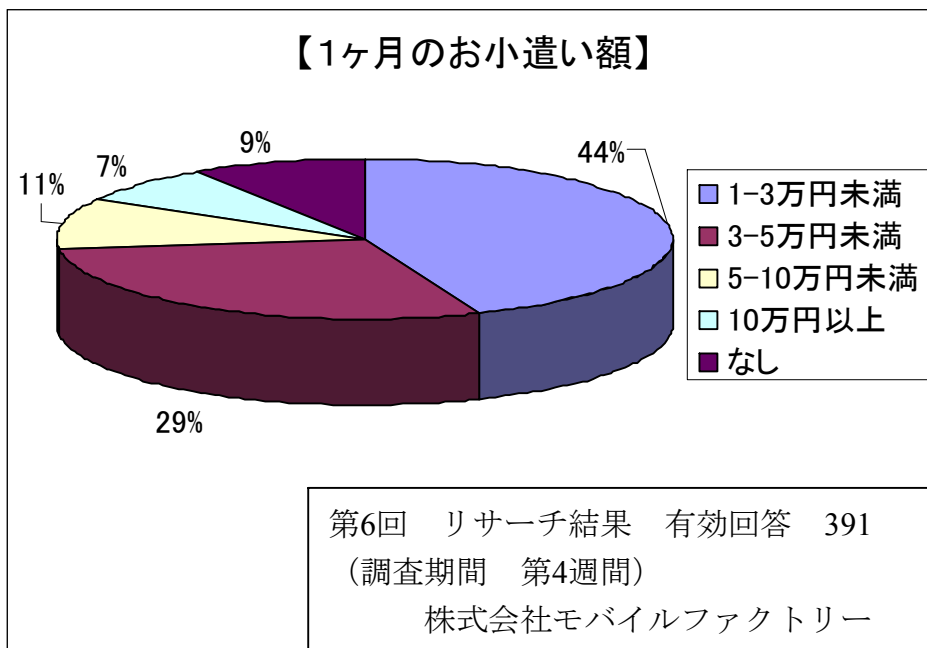
【グラフ 4：趣味について】



④1ヶ月のお小遣い額は、1～3万円未満（44%）

「現実世界でのお小遣いの金額」については1～3万円未満（44%）と最も多く、次いで3～5万円未満（29%）となり、5万円未満のユーザーが70%以上という結果になりました。

【グラフ 5：1ヶ月のお小遣い額について】



尚、本調査は、セカンドライフ内の全般的な調査となっております。あくまでも指標となるものですので、参考データとしてご活用下さい。

業種や取り扱っている商品、またユーザーの属性によっても調査結果は大きく異なると考えられます。

セカンドライフ内のより詳細な業界動向や、ターゲット層に合わせたリサーチにご興味をお持ちの方は、 **SL:Research** をご活用ください。

サンプル数 : 第6回 391人 ※有効回答数
調査期間 : 2007年12月13日～2008年1月10日 (4週間)
調査方法 : セカンドライフ内選択式アンケート
調査機関 : [株式会社モバイルファクトリー](#)
対象者 : 日本語でのアンケートに回答可能なセカンドライフユーザー

本調査結果の単純集計を無料でご提供させていただきます。アンケート回収データ・クロス集計サービス・レポートは有料にてご購入いただけます。調査や有料サービスをご検討の方はお気軽にお問合わせください。

問合せ先:株式会社モバイルファクトリー [Second Buzz サイト](#)よりお問い合わせください。

株式会社モバイルファクトリー 会社概要

- 社名:株式会社モバイルファクトリー <http://www.mobilefactory.jp/>
- 設立年月日:2001年10月1日
- 本社所在地:東京都品川区西五反田 8-1-5 五反田光和ビル 8F
- 代表者:宮島 裕二
- 資本金:2億2,450万円
- 事業内容:
 - ・CGM サービス運営・企画・開発
 - ・モバイル広告メディア運営・企画・開発
 - ・モバイル公式サイト運営・開発
 - ・着うた・メロ楽曲/システム OEM
 - ・着メロ ASP サービス
 - ・モバイルビジネスコンサルティング
 - ・モバイルシステム開発
- 従業員数:58名