



2008年2月20日
株式会社モバイルファクトリー

SL:Research 結果 (第4回)
「仮想空間におけるアバターの利用実態調査」
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「仮想空間におけるアバターの利用実態調査」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

今回の調査結果により、セカンドライフにおけるアバターに関連するアイテムのニーズについては、土地のニーズと同様比較的強いということが分ります。また、セカンドライフ内では衣服などのアバターパーツが非常に多いこともあり、自分で物を制作するより、既にあるものを手に入れて、ユーザーがセカンドライフを楽しんでいる様子が伺えます。

現時点で全ユーザーの約 8 割が何かしらの形でアバターの容姿を変更していることを鑑みると、今後のセカンドライフのユーザー数の増加具合によってはアバターの活用が大きなインパクトをもたらすものと予想され、今後の動向が注目されます。

■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11月14日～2007年12月18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：349名

回答者の属性：

【男女比】 男性 46% 女性：54%

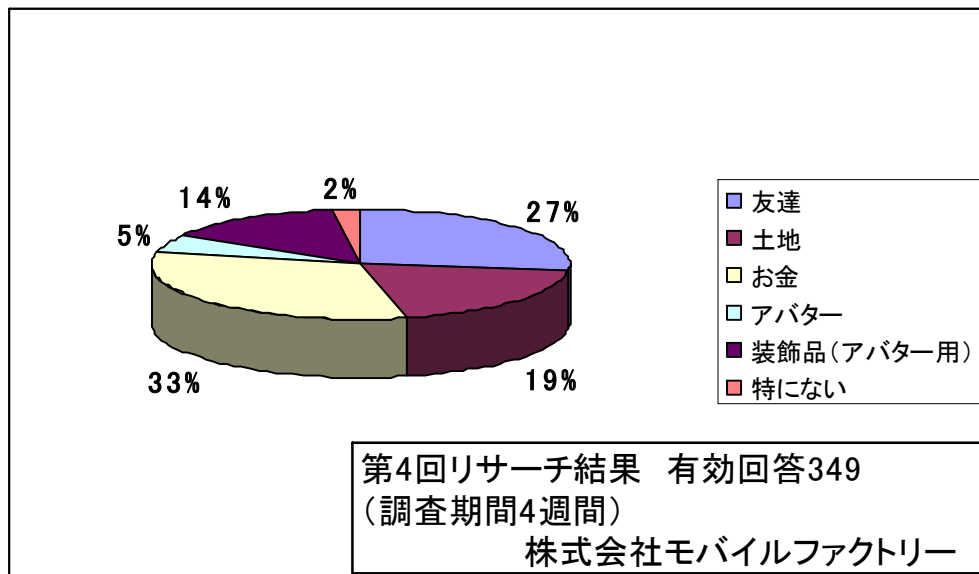
【年代別比率】 20代以下：33% 30代：43% 40代：22% 50代：2% 60代以上：0%

■調査結果 データ編 （5項目：全15項目中）

①セカンドライフ内で最も欲しいものは「お金」（33%）

「セカンドライフでユーザーが欲しいもの」については、お金（33%）が欲しいという結果となりました。お金の次には友達と答えたユーザーが27%おり、アバターに関連した項目は合計で19%（アバター、装飾品（アバター用））となりました。

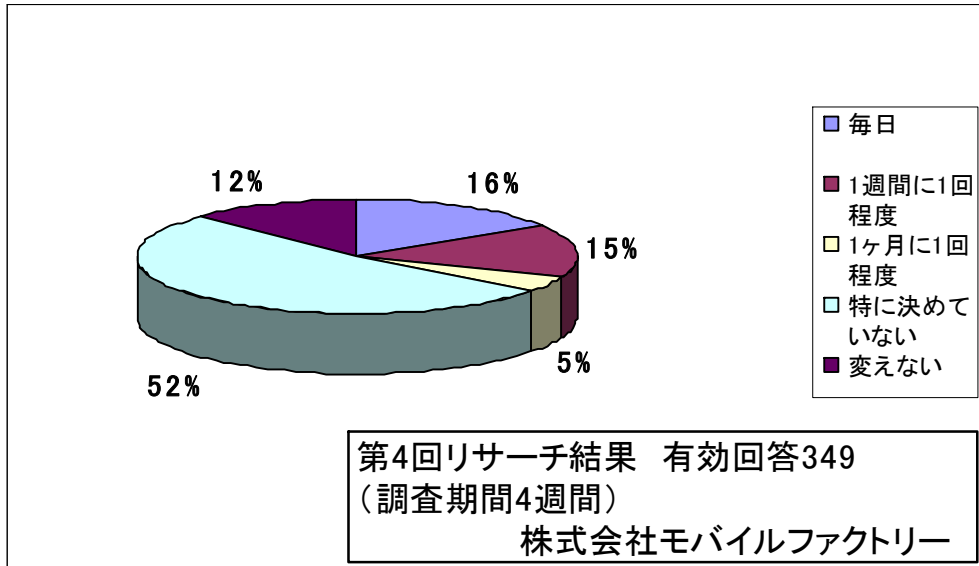
【グラフ1：セカンドライフ内で欲しいもの】



②アバターの容姿を変更する頻度は不定期で行うユーザーが多い

自分のアバターの容姿を変更する頻度は、不定期で実施するユーザーが52%と最も多く、一方で毎日容姿を変更するユーザーも16%と2番目に多いという結果になりました。

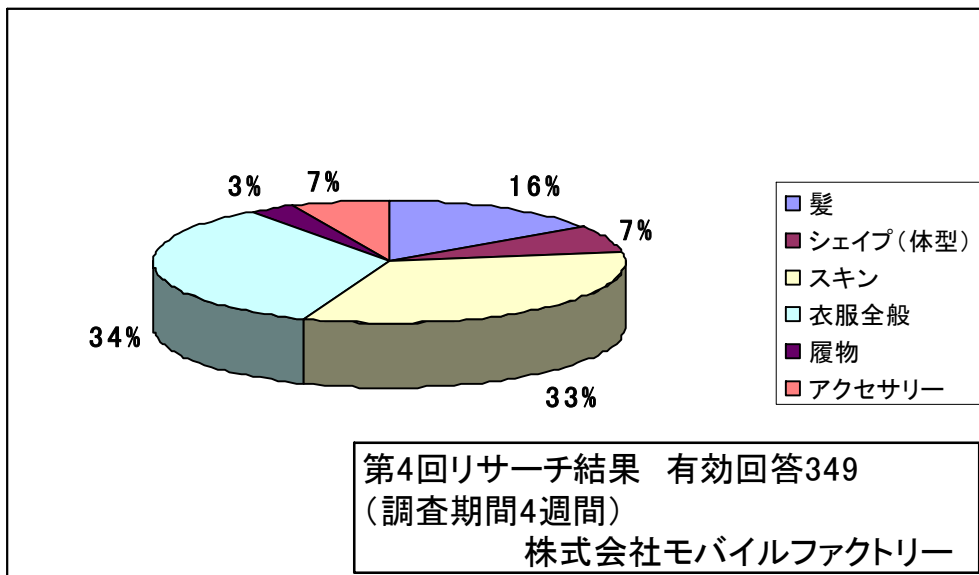
【グラフ 2：アバターの容姿変更頻度】



③アバターの装飾品の中で欲しいものは衣服と肌（肌の色など）

アバターの容姿を飾る上で重要な衣服、そしてスキン（肌の色等）を欲しているユーザーが 67%（衣服全般：34%、スキン：33%）と半数以上を占める結果になりました。

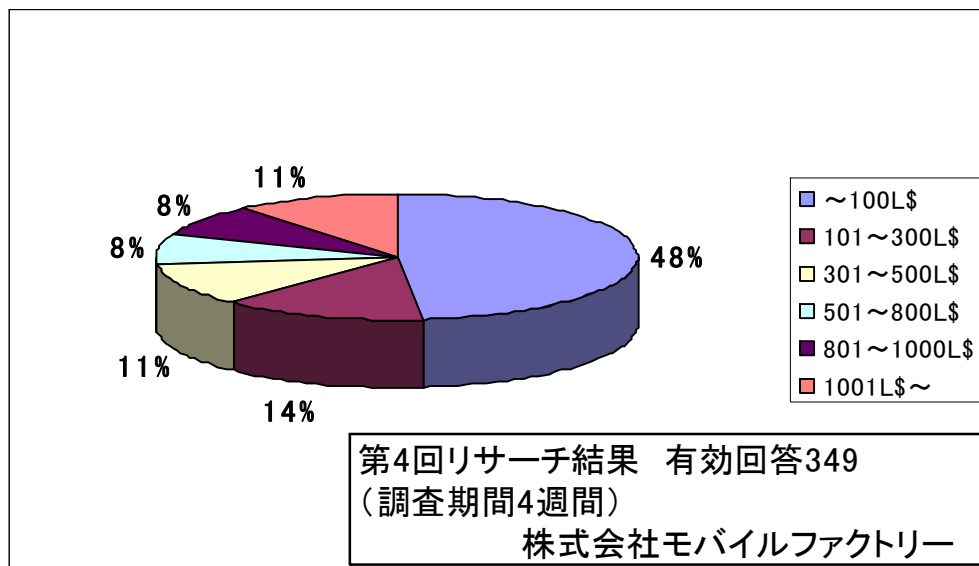
【グラフ 3：アバターパーツの中で欲しいもの】



④1か月に消費する金額は1人あたり100L\$(約40-50円程度)未満が主流

1か月に消費する金額が100L\$未満のユーザーが約半数を占めるという結果になりました。一方で1000L\$より多く消費するユーザーも11%存在しています。

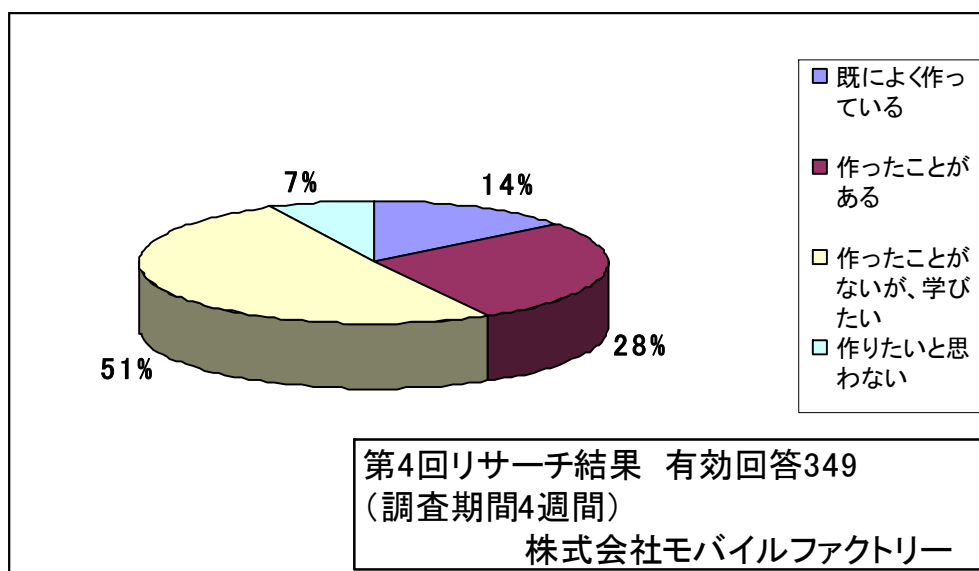
【グラフ4：使用金額（月額）】



⑤セカンドライフで物を作ったことが無いユーザーは半数以上

ユーザー自身で物や衣服を制作したことが無いユーザーは51%と過半数を超える結果となり、一方でよく制作するユーザーは14%と少ない結果となりました。

【グラフ5：セカンドライフ内での制作に関する動向】



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4回 349人 ※有効回答数
調査期間 : 2007年11月14日～2007年12月18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 (第一回レポート分) 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:54名