



2008年7月30日
株式会社モバイルファクトリー

SL:Research 結果 (第9回)
「セカンドライフユーザーの利用動向調査」
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）」内で、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「

今回の調査では、セカンドライフユーザーのセカンドライフ利用時の傾向を知るため、調査を実施いたしました。

ログイン後の動向については「セカンドライフにログインしてまずやることは？」という質問を行ったところ、「お気に入りの場所への移動」（34%）が最も多く、次いで「メッセージの確認」（30%）という結果になりました。最も少ない回答は「人が多い所を探して移動」（5%）であり、ユーザーの傾向として、ログインの度に異なる場所へ移動するよりも「お気に入りの場所」に行くユーザーが多いと考えられます。セカンドライフにログインする動機としては、「どんな時にセカンドライフにログインしますか？」という設問に対して、「暇なときはいつも」（67%）が最も多く、この結果より目的があるときのみ利用するのではなく、セカンドライフを利用する事自体を目的としてログインしているユーザーが大半を占めると考えられます。

セカンドライフを利用する理由としては、「普段出来ない事ができる」（30%）という回答が最も多く、仮想空間の特徴である創造性や自由性に魅力を感じて利用しているユーザーが多いという事がうかがえます。

■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：2008年1月31日～2008年3月5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：510名

回答者の属性：

【男女比】 男性 47% 女性：53%

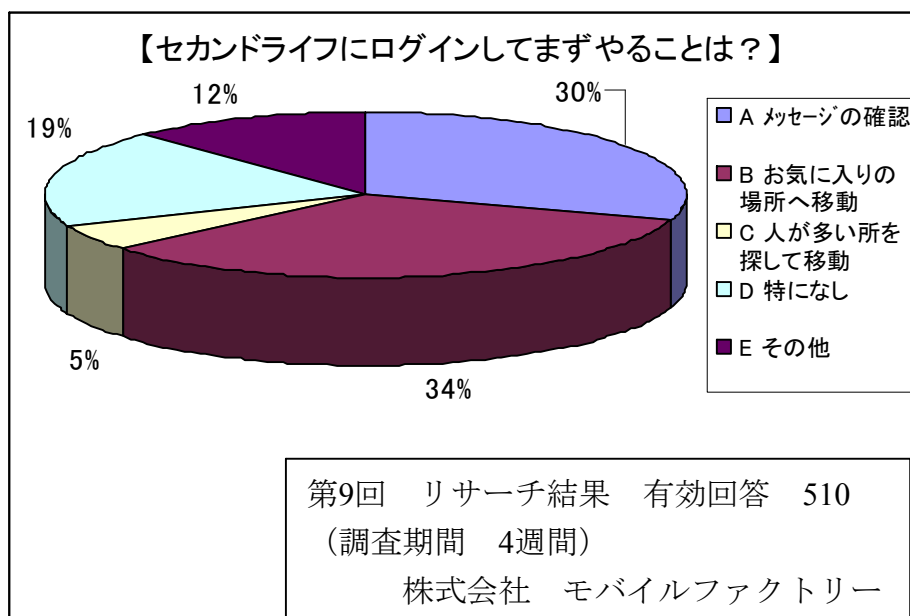
【年代別比率】 20代以下：36% 30代：44% 40代：17% 50代：3% 60代以上：0%

■調査結果 データ編 （5項目：全15項目中）

①セカンドライフにログインしてまずやることは？「お気に入りの場所へ移動」（34%）

セカンドライフにログインしてまずやる事は「お気に入りの場所へ移動」（34%）が最も多く、次いで「メッセージの確認」（30%）という結果になりました。

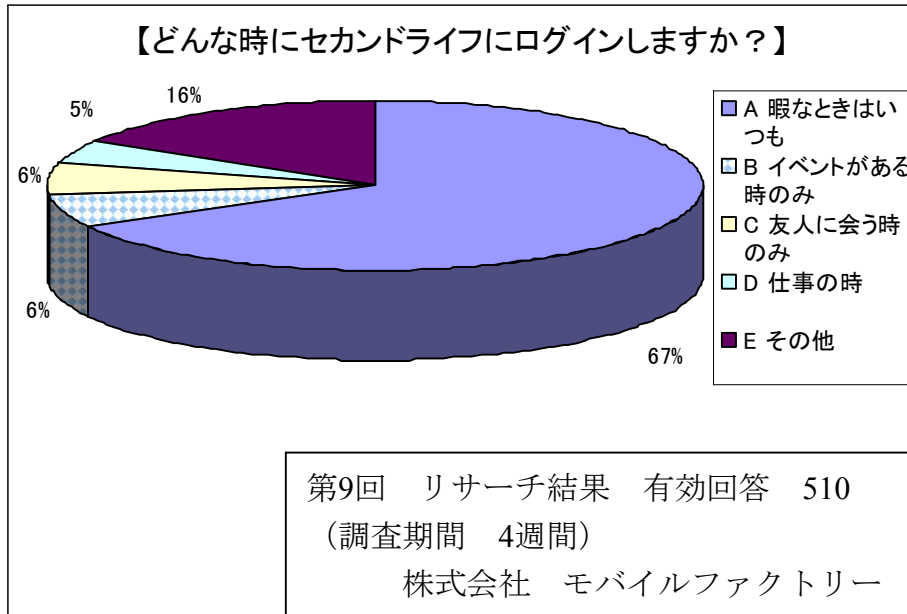
【グラフ1：セカンドライフにログインしてまずやる事は？】



②どんな時にセカンドライフにログインしますか？「暇なときはいつも」（67%）

「どんな時にセカンドライフにログインしますか？」という設問に対して「暇なときはいつも」（67%）と回答したユーザーが最も多く約70%を占める結果となりました。

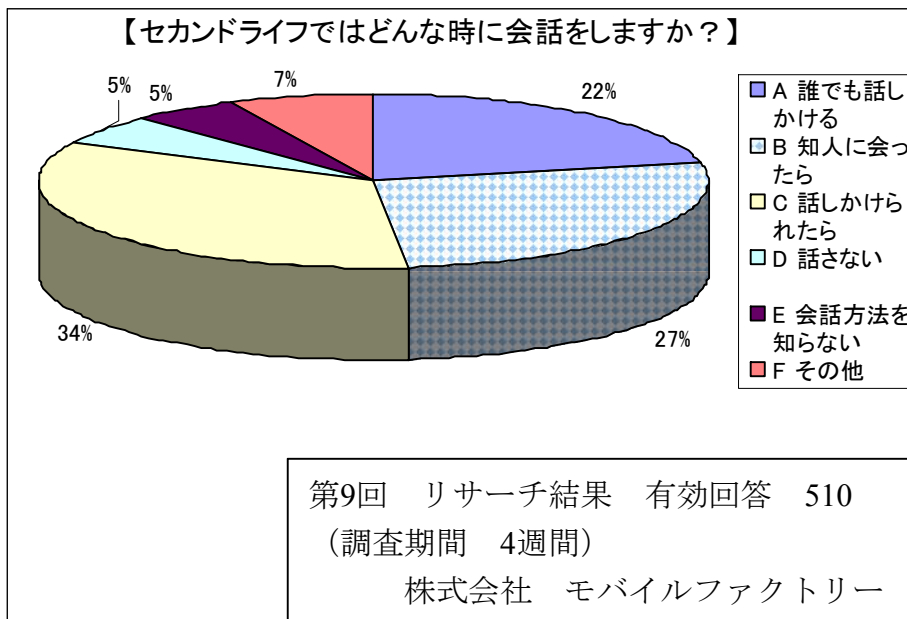
【グラフ 2：どんな時にセカンドライフにログインしますか？】



③セカンドライフではどんな時に会話をしますか？「話しかけられたら」(34%)

「セカンドライフではどんな時に会話をしますか？」という設問については、「話しかけられたら」(34%) 次いで「知人に会ったら」(27%)、「誰でも話しかける」(22%) という結果になり、チャットを利用しているユーザーが 80%以上という結果になりました。

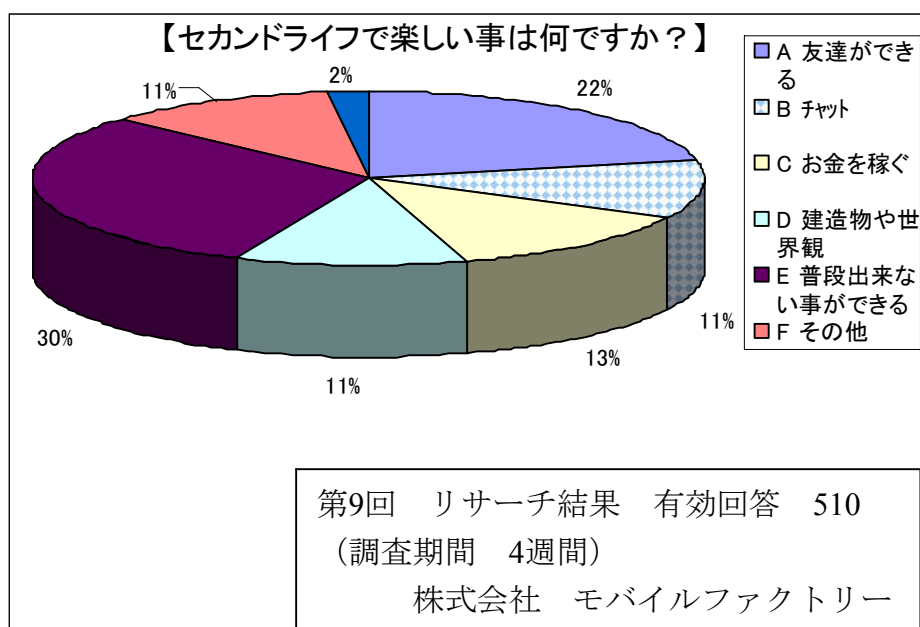
【グラフ 3：セカンドライフではどんな時に会話をしますか？】



④セカンドライフで楽しい事は何ですか？「普段出来ない事が出来る」(30%)

「セカンドライフで楽しい事は何ですか？」という設問に対して「普段出来ない事が出来る」(30%)が最も多く、次いで「友達ができる」(22%)という結果になりました。

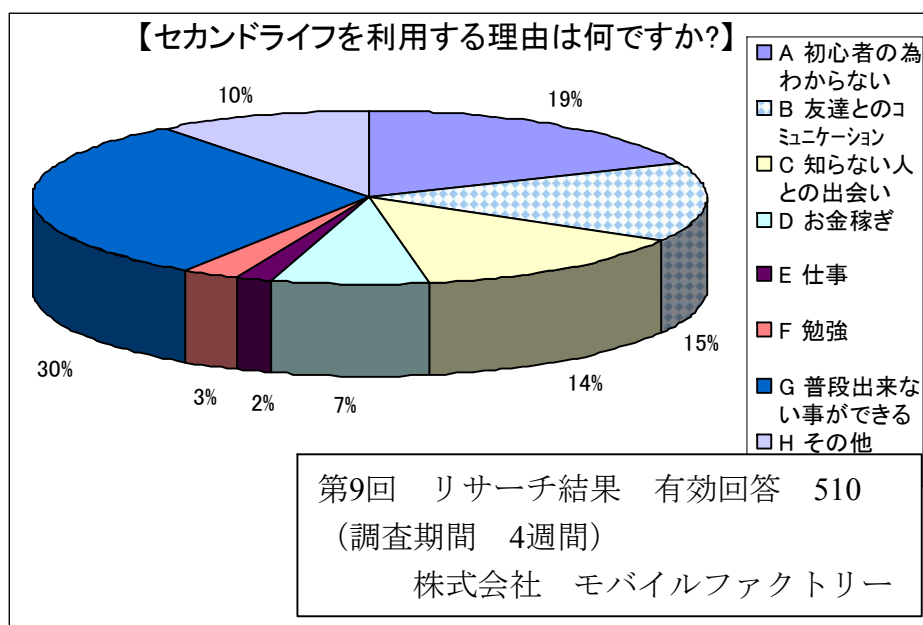
【グラフ4：セカンドライフで楽しい事は何ですか？】



⑤セカンドライフを利用する理由は何ですか？「普段出来ない事が出来る」(30%)

セカンドライフを利用する理由については「普段出来ない事が出来る」(30%)が最も多く、上記の設問についての回答と同じ回答が最も多くなりました。

【グラフ5：セカンドライフを利用する理由は何ですか？】



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9回 510人※有効回答数
調査期間 : 2008年1月31日～2008年3月5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

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](#)よりお問合せください。

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:56名