



2008年 8月 27日
株式会社モバイルファクトリー

SL:Research 結果 (第13回)
「セカンドライフ内の利用傾向に関する調査」
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「セカンドライフ内の利用傾向に関する調査」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、「セカンドライフ内の利用傾向に関する意識調査」を実施いたしました。

セカンドライフの利用時間帯については、「平日 19 時以降」が 47%と半数近くを占めており、次いで「平日 19 時迄」（16%）、「休日 19 時以降」（14%）となりました。傾向としては、平日の午後の利用が多く、平日・休日共に 19 時以降の利用が多いということがわかります。

物づくりのスキルについての設問では、「全く出来ない」（53%）が最も多く、半数以上のユーザーが物づくりをセカンドライフ内で行っていないことがわかります。また、「セカンドライフ内で興味のあること」という問いに対して「友達づくり」・「物づくり」がそれぞれ 23%となっており、物づくりのスキルのあるユーザーと、スキルのないユーザーではセカンドライフでの楽しみ方の傾向が 2 極化していると想定されます。

セカンドライフ内で行われている募金活動についての問いでは、募金活動の経験の有無を尋ねたところ「ある」と回答したユーザーは 22%となり、「ない」（53%）と回答したユーザーを大きく下回る結果となりました。「存在を知らない」と回答したユーザーも 25%おり、セカンドライフ内での募金活動については、未だ参加率、知名度共に低いという結果になりました。

■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5月22日～2008年6月25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：470名

回答者の属性：

【男女比】 男性 45% 女性：55%

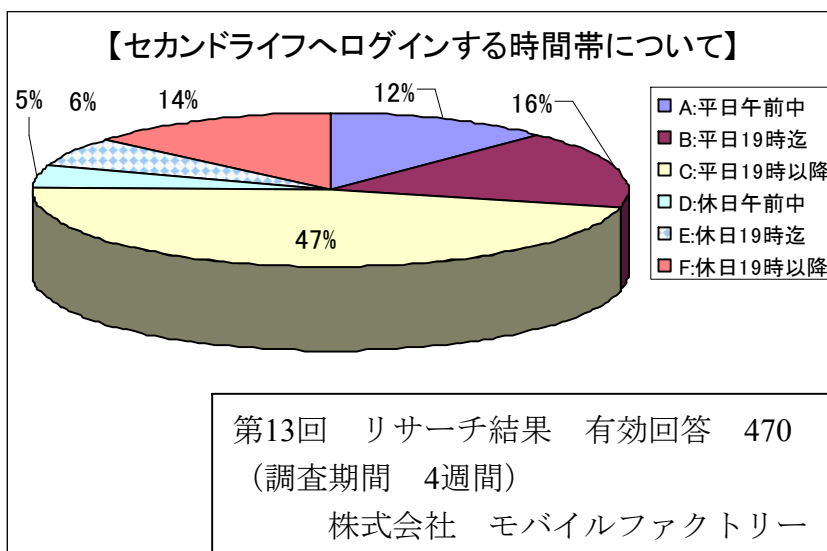
【年代別比率】 20代以下：39% 30代：40% 40代：19% 50代：2% 60代以上：0%

■調査結果 データ編 （5項目：全15項目中）

① セカンドライフへログインする時間帯は、「平日19時以降」（47%）

セカンドライフへログインする時間帯は、「平日19時以降」が47%と半数近くのユーザーを占める結果となりました。休日の19時以降についても14%となっており、夜に利用するユーザーが60%を超えることがわかりました。

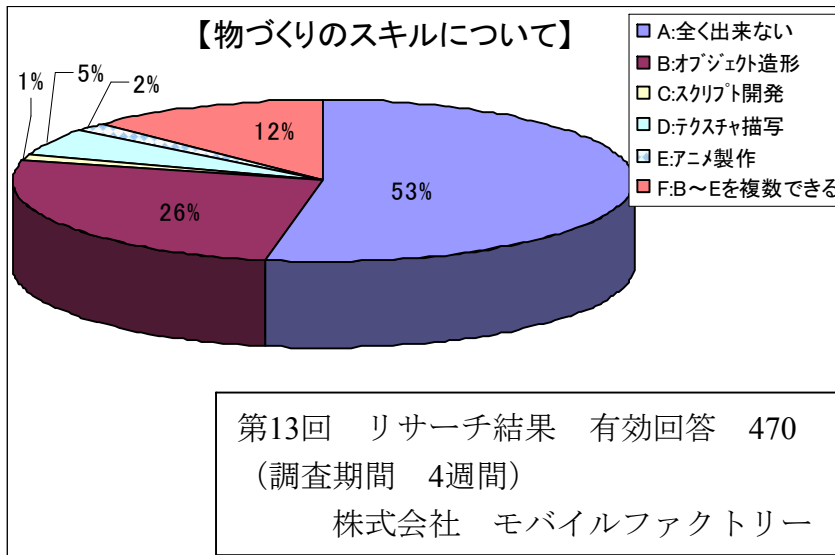
【グラフ1：セカンドライフへログインする時間帯について】



② 物づくりのスキルについては、「全く出来ない」（53%）

物づくりのスキルについては、「全く出来ない」と回答したユーザーが50%を超える結果となりました。スキルがあるユーザーでは、「オブジェクト造形」が出来ると回答したユーザーが26%となりました。複数可能であると回答したユーザーも12%存在する結果になりました。

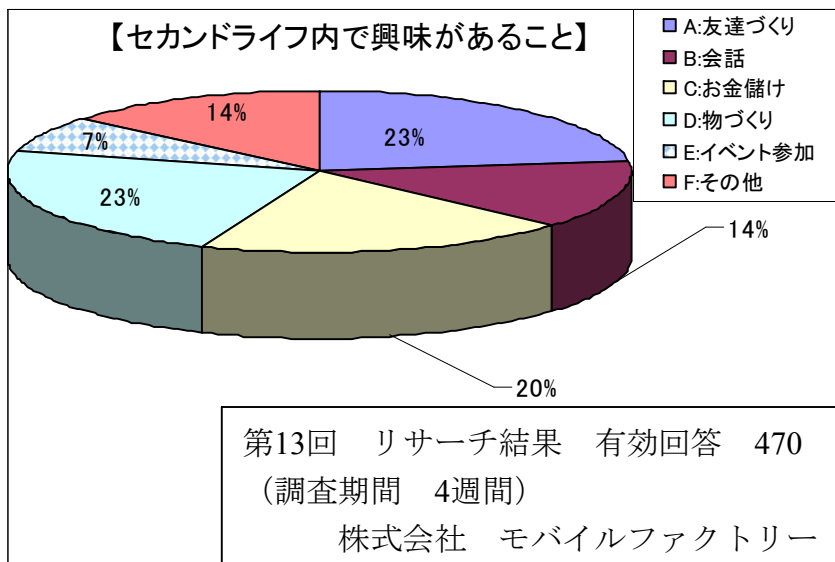
【グラフ 2：物づくりのスキルについて】



③セカンドライフ内で興味があることは「友達づくり」「物づくり」(23%)

セカンドライフ内で興味があることとしては、「友達作り」「物づくり」が多く、各 23%という結果となりました。次いでは「お金儲け」20%という結果になっています。

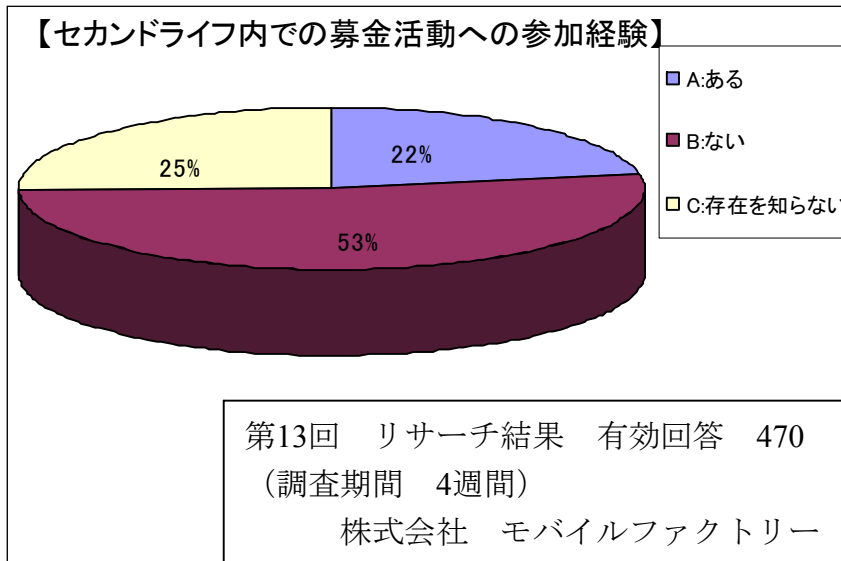
【グラフ 3：セカンドライフ内で興味があること】



④セカンドライフ内での募金活動への参加経験について「ない」(53%)

セカンドライフ内での募金活動への参加経験については、「ない」と回答したユーザーが 53%となり、半数を上回る結果となりました。「ある」と回答したユーザーは 22%で、「存在を知らない」(25%)と回答したユーザーを下回る結果となり、未だセカンドライフ内での募金活動は浸透していないことがわかります。

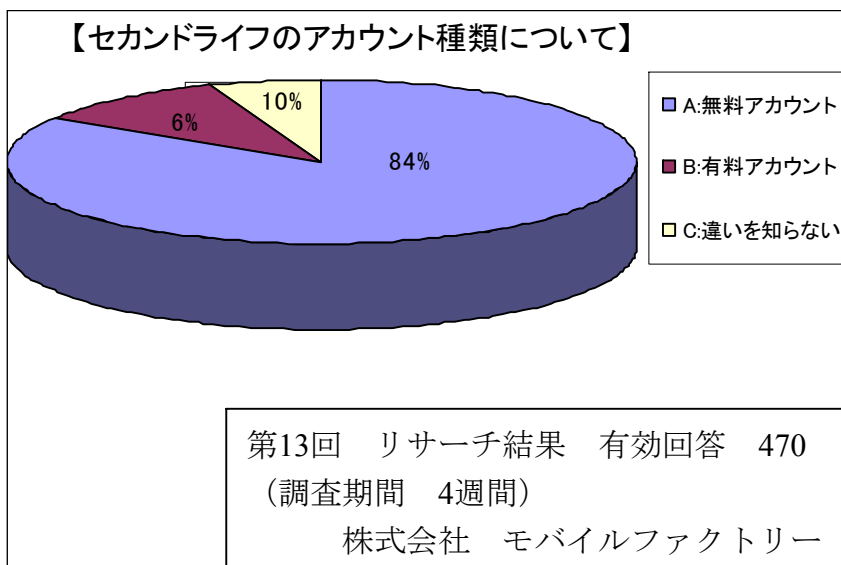
【グラフ 4：セカンドライフ内での募金活動への参加経験について】



⑤セカンドライフのアカウント種類については、「無料アカウント」84%

セカンドライフのアカウントの種類については、「無料アカウント」と回答したユーザーが84%となり、「有料アカウント」と回答したユーザーはわずか6%という結果になりました。違いを知らないユーザーは、10%という結果になりました。

【グラフ 5：セカンドライフのアカウント種類について】



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 13 回 470 人※有効回答数
調査期間 : 2008 年 5 月 22 日～2008 年 6 月 25 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:51名