

誤植のお詫び

「2010CESA一般生活者調査報告書～日本・韓国ゲームユーザー＆非ユーザー調査～」に誤りがありました。

ここに訂正させていただきますと共に、読者・関係者の皆様にご迷惑をおかけしたことを深くお詫び申し上げます。

[訂正内容]

P.9 第1章 調査のガイド

4. 韓国社会の基礎データ

[パソコンの普及台数およびブロードバンド加入者数]

6行目(「世帯パソコン保有率」「世帯インターネット普及率」の引用元)

(誤)「2008年インターネット利用実態調査」

(正)「2009年インターネット利用実態調査」(2009年12月)

8行目(「インターネット利用者数」の引用元)

(誤)「2008年インターネット利用実態調査」(2008年12月)

(正)「2009年インターネット利用実態調査」(2009年12月)

P.66 第3章 日本の一般生活者のゲーム全業態のプレイ動向

1. 各業態別ゲームの利用状況

3. 「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」の利用状況

(6)「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」の週間プレイ時間

【「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」現参加者ベース】

グラフ下 数表のタイトル文字

(誤) 2009年一般生活者・「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」現参加者
[男女・年齢別/居住地別]

(正) 2009年一般生活者・「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」現参加者
[男女別/居住地別]

P.73 第3章 日本の一般生活者のゲーム全業態のプレイ動向

1. 各業態別ゲームの利用状況

5. パソコン用ゲーム(「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」以外)の利用状況

(3) パソコン用ゲーム(「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」以外)顧客分類

円グラフ下「休眠顧客」「新規期待顧客」

(誤) 2008年一般生活者・パソコン用ゲーム(「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」以外)休眠顧客

(正) 2009年一般生活者・パソコン用ゲーム(「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」以外)休眠顧客

(誤) 2008年一般生活者・パソコン用ゲーム(「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」以外)新規期待顧客

(正) 2009年一般生活者・パソコン用ゲーム(「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」以外)新規期待顧客

何卒ご容赦頂きますよう、よろしくお願ひいたします。