

東京ゲームショウ2003

来場者調査 報告書

2003年11月

社団法人コンピュータエンターテインメント協会

■ 目 次

■ 調査概要	3
I. 回答者特性	4
1. 性別	4
2. 年齢	4
3. 居住地	5
4. 職業	5
II. 家庭用テレビゲームについて	6
1. 保有ハードウェア	6
2. 購入希望のハードウェア	7
3. 最も好きなゲームジャンル	8
4. 最も好きなゲームタイプ	10
5. 現行機種で遊んでみたい旧ゲーム機種ソフト	12
6. ゲームプレイ頻度	13
7. ゲームプレイ時間(1日あたり)	14
8. 過去1年間のソフトウェア購入本数	15
9-1. クリア時間(RPGやシミュレーション等)の考慮有無	16
9-2. クリア時間(レースゲームやスポーツ、パズル等)の考慮有無	17
10-1. 許容できるクリア時間(RPGやシミュレーション等)	18
10-2. 許容できるクリア時間(レースゲームやスポーツ、パズル等)	19
11. 海外のメーカーが開発したゲーム(洋ゲー)の保有	20
12. 海外のメーカーが開発したゲーム(洋ゲー)の購入意向	21
III. 携帯電話・PHSのゲームについて	22
1. 携帯電話・PHSの保有率	22
2. 携帯電話・PHSゲームのプレイ状況	23
3. 携帯電話・PHSゲームのプレイ場所	24
4. 携帯電話・PHSゲームのプレイ時間(1週間合計)	24
IV. パソコン用ゲームについて	25
1. パソコンの利用場所	25
2. パソコン用ゲームのプレイ状況	26
3. プレイしているパソコン用ゲームの形式	27
4. パソコン用ゲームのプレイ時間(1週間合計)	27
5. 1年間で遊ぶパソコン用ゲームの本数	28

V. ネットワークゲームについて	29
1-1. ネットワークゲーム利用経験(自宅)	29
1-2. ネットワークゲーム利用経験(複合カフェ)	30
1-3. ネットワークゲーム利用経験(ゲームセンター)	31
2-1. ネットワークゲーム利用意向(自宅)	32
2-2. ネットワークゲーム利用意向(複合カフェ)	33
2-3. ネットワークゲーム利用意向(ゲームセンター)	34
3. 自宅でのネットワークゲームの使用ハードウェア	35
4. プレイしている(プレイしていた)ネットワークゲームタイトル	36
VI. 野球について	37
1-1. 野球(日本のプロ野球、高校野球、メジャーリーグ等)への関心	37
1-2. 野球に対する関心の具体的な内容	38
2. 野球ゲームソフトの保有	39
3. 野球ゲームソフトの今年の購入実績・今後の購入意向	40
VII. レーティングマークについて	41
1. レーティングマークの認知度	41
2-1. レーティングマークの内容認知度	42
2-2. レーティングマーク認知内容／一覧	43
VIII. 11. 海外のメーカーが開発したゲーム(洋ゲー)の保有	44
12. 海外のメーカーが開発したゲーム(洋ゲー)の購入意向	44
2. 過去の東京ゲームショウ来場回数	45
3. 東京ゲームショウ2003の満足度	46
4. 次回の来場意向	47
付1)調査票見本	48
付2)アンケートブース設置ポイント	52

■ 調査概要

- 1 調査目的 : CESA主催の「東京ゲームショウ2003」(以下、TGS2003)来場者(ゲームユーザー)の基本特性、ゲームに対する接触状況を捉えユーザー像を把握し、CESA会員各社のマーケティング戦略に役立つ資料を入手する。
- 2 調査対象者 : TGS2003に来場した10~49才の男女個人
- 3 調査方法 : TGS2003の会場内に設置したブースにおける自記式アンケート調査。
※ ブース設置ポイントは52ページを参照。
- 4 調査実施日時 : 2003年9月28日(日) [10:00~17:00]

5 来場・回収状況 :

	総入場者数	回収標本数	有効標本数
9月26日(金)	32,176人	—	—
9月27日(土)	53,935人	—	—
9月28日(日)	63,978人	1,178S	1,118S
合計	150,089人	1,178S	1,118S

※ 9月26日(金)は、業界関係者のみ来場可能なビジネスデイ。

■ 過去12回の概要

	日 時	来場者数 (3日間計)
'96	'96年8月22日(木)~24日(土) 於:東京ビッグサイト	109,649人
'97春	'97年4月4日(金)~6日(日) 於:東京ビッグサイト	121,172人
'97秋	'97年9月5日(金)~7日(日) 於:幕張メッセ	140,630人
'98春	'98年3月20日(金)~22日(日) 於:幕張メッセ	147,193人
'98秋	'98年10月9日(金)~11日(日) 於:幕張メッセ	156,455人
'99春	'99年3月19日(金)~21日(日) 於:幕張メッセ	163,448人
'99秋	'99年9月17日(金)~19日(日) 於:幕張メッセ	163,866人
2000春	2000年3月31日(金)~4月2日(日) 於:幕張メッセ	131,708人
2000秋	2000年9月22日(金)~24日(日) 於:幕張メッセ	137,400人
2001春	2001年3月30日(金)~4月1日(日) 於:幕張メッセ	118,080人
2001秋	2001年10月12日(金)~10月14日(日) 於:幕張メッセ	129,626人
2002	2002年9月20日(金)~9月22日(日) 於:幕張メッセ	134,042人

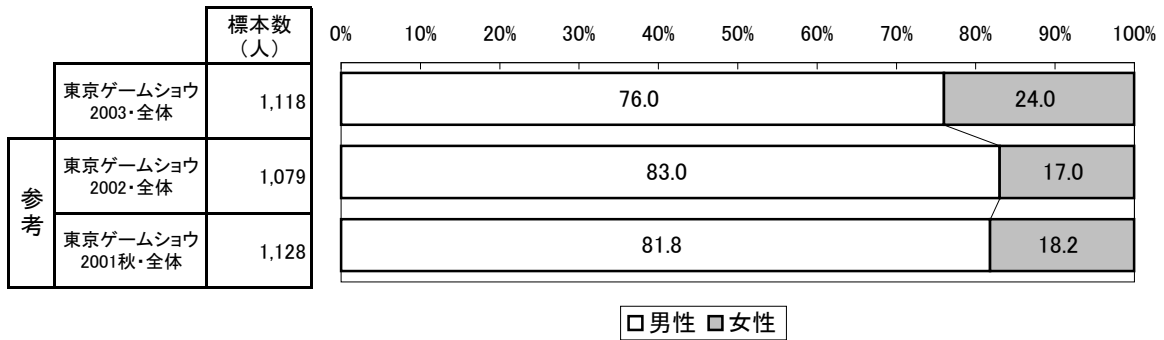
- 6 分析方法 : 対象者の特性及びゲームプレイ頻度別を中心としたクロス分析。

※ なお、当調査はコアユーザーが多く来場するTGS来場者を対象としているため、本調査の結果と一般生活者のそれとは差異があることを考慮する必要がある。また、基本特性などの定型項目に関して、2001秋及び2002の調査結果(直近2回)と比較している。

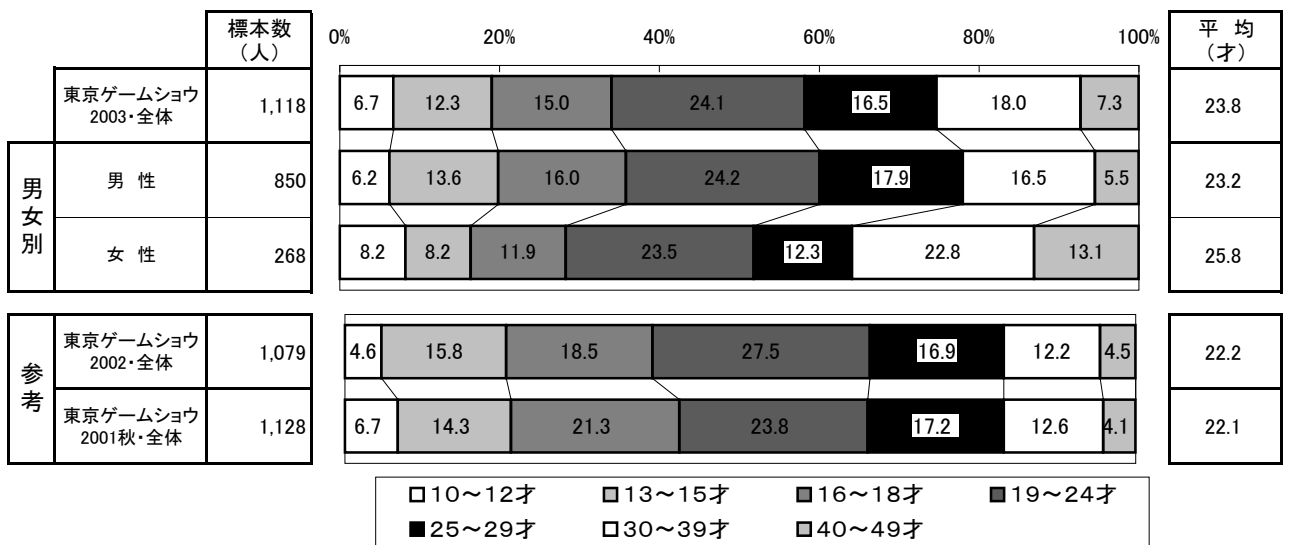
- 7 調査主体 : 実施主体: 社団法人コンピュータエンターテインメント協会
企画主体: 日本テレネット株式会社

I. 回答者特性

1. 性別

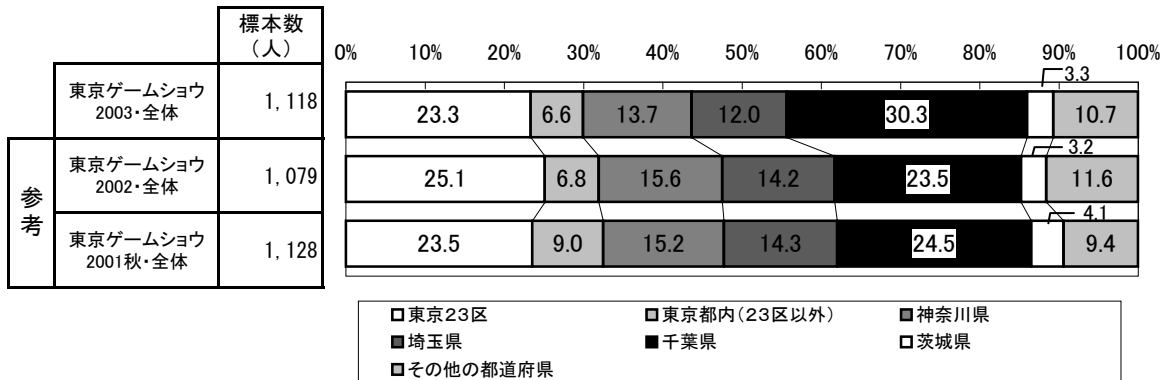


2. 年齢

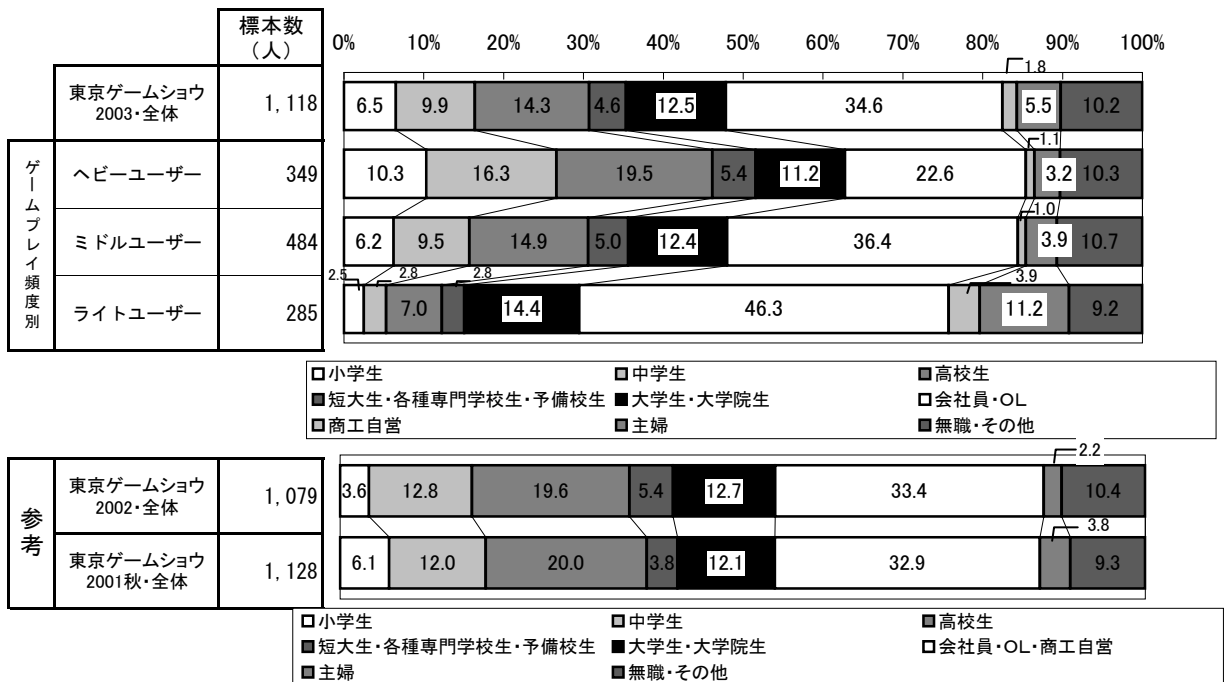


- ・「男性」が全体の約4分の3を占める。前回と比べて「女性」が増加している。
- ・年齢は「19~24才」が最も多い。また、女性では「30~39才」「40~49才」の比率がやや高い。

3. 居住地



4. 職業



* CESAでは、東京ゲームショウ来場者を「ゲームユーザー」と位置づけ、その中で相対的ゲームプレイ頻度の高低によって3分類し、以下のように定義した。過去の来場者調査の分析においても、同じ基準で定義している。

ゲームプレイ頻度別
ヘビーユーザー……ほとんど毎日ゲームをプレイ
ミドルユーザー……週に2~5日ゲームをプレイ
ライトユーザー……ゲームをプレイするのが週に1日以下

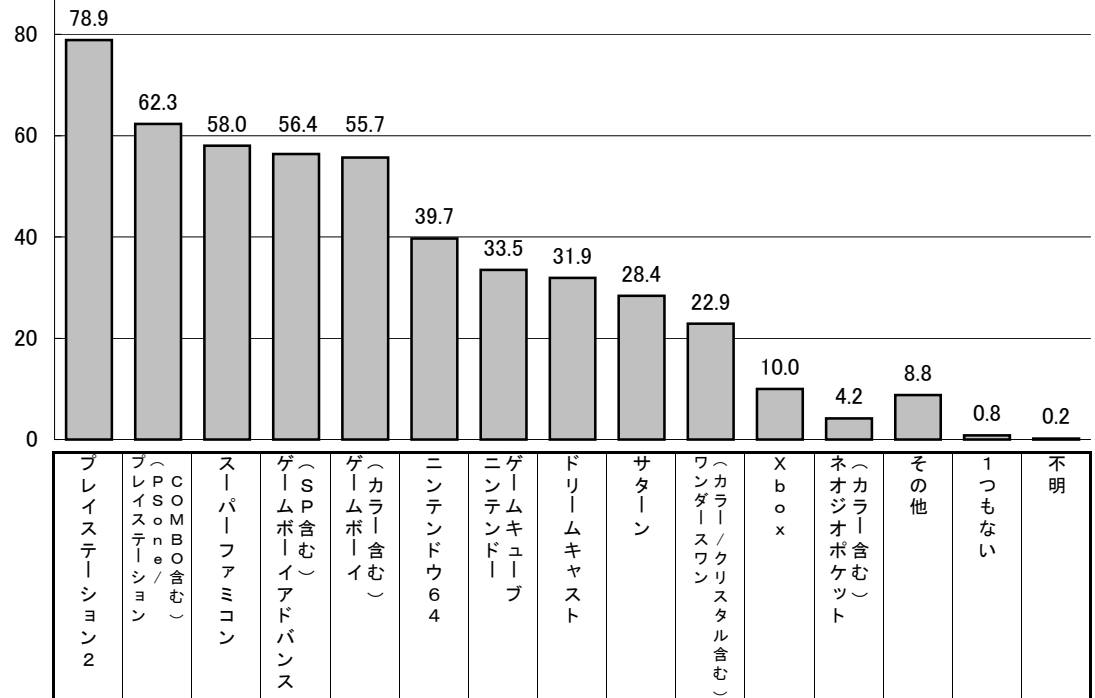
- ・居住地は、前回と比べて「千葉県」がやや増加している。
- ・ゲームプレイ頻度が高くなるにつれて、若年層が多くなっている。

II. 家庭用テレビゲームについて

1. 保有ハードウェア（複数回答）

（単位：％）

（n=1,118人）



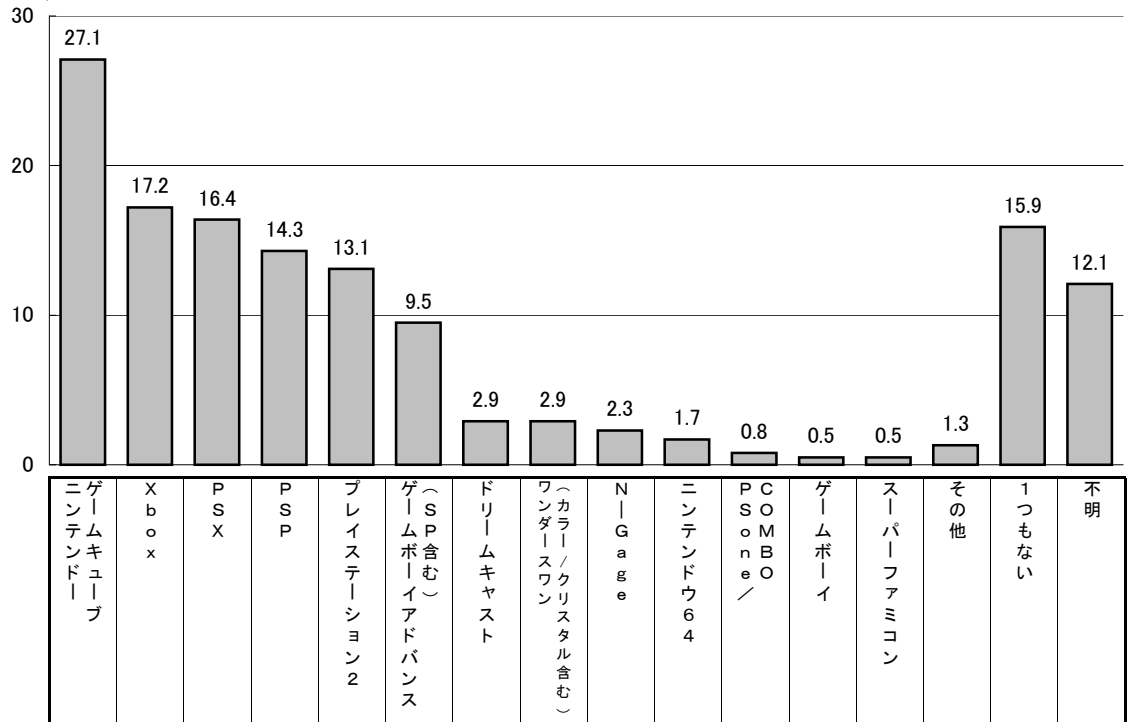
		標本数(人)	78.9	62.3	58.0	56.4	55.7	39.7	33.5	31.9	28.4	22.9	10.0	4.2	8.8	0.8	0.2
東京ゲームショウ2003・全体		1,118	78.9	62.3	58.0	56.4	55.7	39.7	33.5	31.9	28.4	22.9	10.0	4.2	8.8	0.8	0.2
男女・年齢別	男性	850	81.3	63.2	59.1	54.7	53.2	39.9	32.6	35.2	30.9	22.6	11.3	4.9	9.9	0.6	0.2
	10～12才	53	69.8	64.2	67.9	84.9	83.0	66.0	41.5	9.4	20.8	26.4	7.5	0.0	9.4	0.0	0.0
	13～15才	116	76.7	70.7	73.3	78.4	81.0	75.0	46.6	13.8	12.1	25.9	4.3	5.2	6.9	0.0	0.9
	16～18才	136	89.7	68.4	70.6	66.2	72.1	55.9	41.2	33.1	24.3	32.4	7.4	5.9	10.3	0.0	0.0
	19～24才	206	85.4	69.4	58.3	45.1	45.6	25.7	27.7	49.5	38.8	20.9	13.1	5.8	10.2	0.0	0.0
	25～29才	152	81.6	55.3	48.0	37.5	34.2	21.7	23.0	44.7	44.7	22.4	19.1	8.6	11.8	0.7	0.7
	30～39才	140	76.4	58.6	48.6	42.9	30.0	21.4	27.9	36.4	34.3	14.3	10.7	2.1	11.4	2.1	0.0
	40～49才	47	76.6	40.4	51.1	61.7	59.6	53.2	29.8	25.5	19.1	14.9	12.8	0.0	4.3	2.1	0.0
	女性	268	71.3	59.7	54.5	61.9	63.8	39.2	36.2	21.6	20.5	23.9	6.0	1.9	5.2	1.5	0.0
	10～12才	22	59.1	54.5	59.1	95.5	100.0	81.8	63.6	13.6	4.5	4.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	13～15才	22	63.6	77.3	77.3	68.2	95.5	45.5	31.8	13.6	18.2	18.2	4.5	4.5	4.5	0.0	0.0
	16～18才	32	87.5	65.6	71.9	65.6	65.6	43.8	31.3	15.6	15.6	40.6	6.3	3.1	6.3	0.0	0.0
	19～24才	63	76.2	63.5	54.0	49.2	55.6	20.6	20.6	19.0	23.8	31.7	4.8	0.0	4.8	3.2	0.0
	25～29才	33	60.6	51.5	54.5	45.5	45.5	27.3	30.3	42.4	36.4	21.2	21.2	3.0	9.1	3.0	0.0
30～39才	61	68.9	55.7	37.7	65.6	55.7	37.7	44.3	24.6	18.0	18.0	4.9	1.6	4.9	1.6	0.0	
40～49才	35	74.3	54.3	51.4	65.7	65.7	51.4	45.7	17.1	20.0	22.9	0.0	2.9	5.7	0.0	0.0	
ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	349	82.5	67.3	68.5	65.9	64.8	50.4	42.7	35.8	31.5	28.7	10.3	6.0	10.3	0.3	0.3
	ミドルユーザー	484	83.3	63.8	59.3	56.0	54.1	37.2	31.8	33.7	30.0	22.7	11.4	4.1	9.5	0.2	0.0
	ライトユーザー	285	67.0	53.7	42.8	45.6	47.4	30.9	24.9	24.2	22.1	16.1	7.4	2.1	5.6	2.5	0.4
参考	東京ゲームショウ2002・全体	1,079	77.0	71.3	66.6	52.5	64.1	38.3	22.1	41.7	38.1	32.7	9.5	6.4	11.8		
	東京ゲームショウ2001秋・全体	1,128	60.0	77.7	72.7	35.4	68.3	37.8	5.5	43.7	39.7	31.2	0.0	5.9	12.6		

- ・前年に引き続き、「プレイステーション2」の保有率が最も高い。
- ・前年と比べると、「ニンテンドーゲームキューブ」の保有率が増加している。

2. 購入希望のハードウェア（複数回答）

（単位：％）

（n=1,118人）



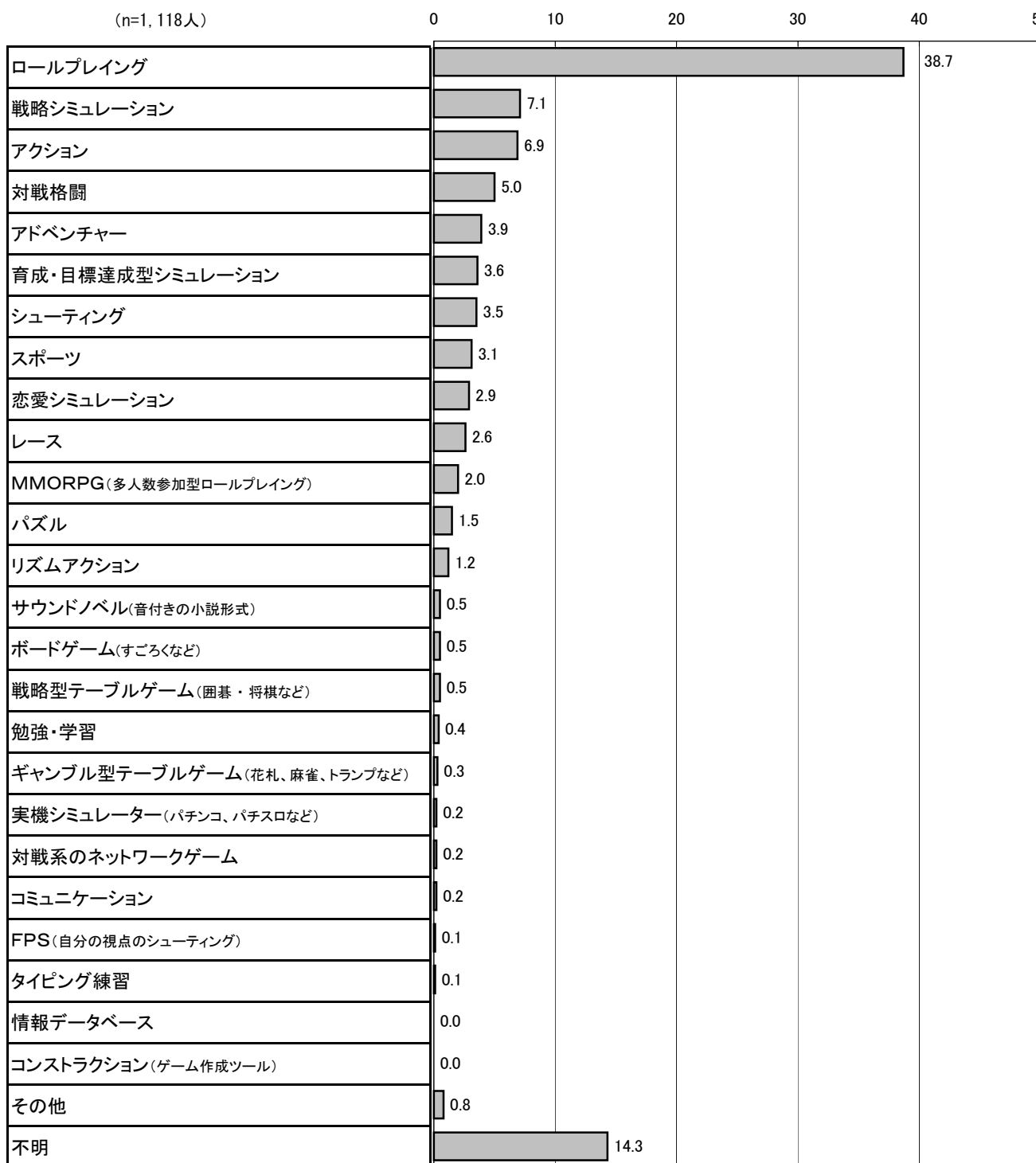
		標本数(人)	27.1	17.2	16.4	14.3	13.1	9.5	2.9	2.9	2.3	1.7	0.8	0.5	0.5	1.3	15.9	12.1
東京ゲームショー2003・全体		1,118	27.1	17.2	16.4	14.3	13.1	9.5	2.9	2.9	2.3	1.7	0.8	0.5	0.5	1.3	15.9	12.1
男女・年齢別	男性	850	26.9	17.8	18.7	16.7	11.5	8.2	2.8	2.1	2.8	1.3	0.5	0.4	0.2	1.4	16.4	12.4
	10～12才	53	30.2	18.9	3.8	5.7	13.2	5.7	3.8	3.8	1.9	0.0	0.0	0.0	0.0	1.9	17.0	17.0
	13～15才	116	26.7	17.2	19.8	19.0	13.8	4.3	3.4	1.7	5.2	0.9	0.9	0.0	0.0	0.9	16.4	14.7
	16～18才	136	26.5	25.0	27.2	23.5	3.7	9.6	6.6	1.5	3.7	2.2	0.7	0.7	0.0	0.7	15.4	14.7
	19～24才	206	31.1	12.6	20.9	19.9	8.7	11.7	1.0	4.4	2.9	1.0	0.5	0.5	0.5	2.4	15.0	10.7
	25～29才	152	28.3	12.5	18.4	15.8	12.5	9.9	1.3	1.3	2.6	2.0	0.7	0.0	0.0	0.7	15.1	14.5
	30～39才	140	18.6	22.1	15.7	10.7	17.9	6.4	2.9	0.7	0.7	0.0	0.0	0.0	0.0	1.4	20.0	9.3
	40～49才	47	27.7	23.4	8.5	10.6	17.0	2.1	2.1	0.0	2.1	4.3	0.0	2.1	2.1	2.1	17.0	4.3
	女性	268	27.6	15.3	9.0	6.7	18.3	13.4	3.0	5.2	0.7	3.0	1.9	1.1	1.5	1.1	14.6	11.2
	10～12才	22	22.7	9.1	0.0	0.0	22.7	0.0	4.5	9.1	0.0	9.1	0.0	0.0	0.0	0.0	31.8	9.1
	13～15才	22	22.7	13.6	13.6	9.1	31.8	18.2	4.5	9.1	4.5	4.5	0.0	0.0	0.0	4.5	13.6	9.1
	16～18才	32	37.5	15.6	18.8	6.3	6.3	15.6	3.1	9.4	0.0	3.1	6.3	0.0	3.1	3.1	18.8	12.5
	19～24才	63	31.7	17.5	9.5	7.9	12.7	14.3	3.2	4.8	0.0	1.6	1.6	0.0	4.8	1.6	14.3	9.5
	25～29才	33	21.2	6.1	18.2	12.1	21.2	30.3	3.0	3.0	0.0	0.0	0.0	6.1	0.0	0.0	0.0	9.1
30～39才	61	29.5	14.8	3.3	4.9	24.6	8.2	1.6	3.3	1.6	1.6	1.6	0.0	0.0	0.0	14.8	14.8	
40～49才	35	20.0	25.7	2.9	5.7	14.3	8.6	2.9	2.9	0.0	5.7	2.9	2.9	0.0	0.0	14.3	11.4	
ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	349	25.8	17.5	17.5	16.9	10.0	8.3	2.6	2.0	3.4	0.9	0.6	0.3	0.6	2.3	17.8	13.5
	ミドルユーザー	484	28.7	18.2	19.0	15.5	10.7	10.3	3.9	3.3	2.3	2.7	0.8	0.6	0.4	1.0	16.1	11.6
	ライトユーザー	285	26.0	15.1	10.5	9.1	21.1	9.5	1.4	3.2	1.1	1.1	1.1	0.7	0.7	0.7	13.3	11.2
参考	東京ゲームショー2002・全体	1,079	33.8	39.8	/	/	20.7	20.3	6.5	10.0	/	1.9	5.0	0.7	0.8	4.0	12.0	/
	東京ゲームショー2001秋・全体	1,128	44.9	49.6	/	/	30.0	23.9	9.0	9.0	/	1.9	6.5	1.0	0.4	0.6	6.8	/

- ・「ニンテンドーゲームキューブ」が最も多いものの、前回より減少している。特に「Xbox」は前回と比べて大幅に減少している。
- ・既発売ハードウェア購入希望率は減少傾向にあるが、「PSX」や「PSP」に対する関心の高まりが見られる。

3. 最も好きなゲームジャンル

(単位：%)

(n=1,118人)



※「最も好きなゲームジャンル」は単数回答であるが複数回答が多く、複数回答者を「不明」で処理している。

- ・全体では「ロールプレイング」が圧倒的に人気。ゲームプレイ頻度が高いほど、その割合も高くなっている。
- ・10～12才では、「ロールプレイング」のポイントが低く、「アクション」「アドベンチャー」が高い。
- ・ライトユーザーでは「スポーツ」「レース」「パズル」でやや高い傾向がみられる。

3. 最も好きなゲームジャンル

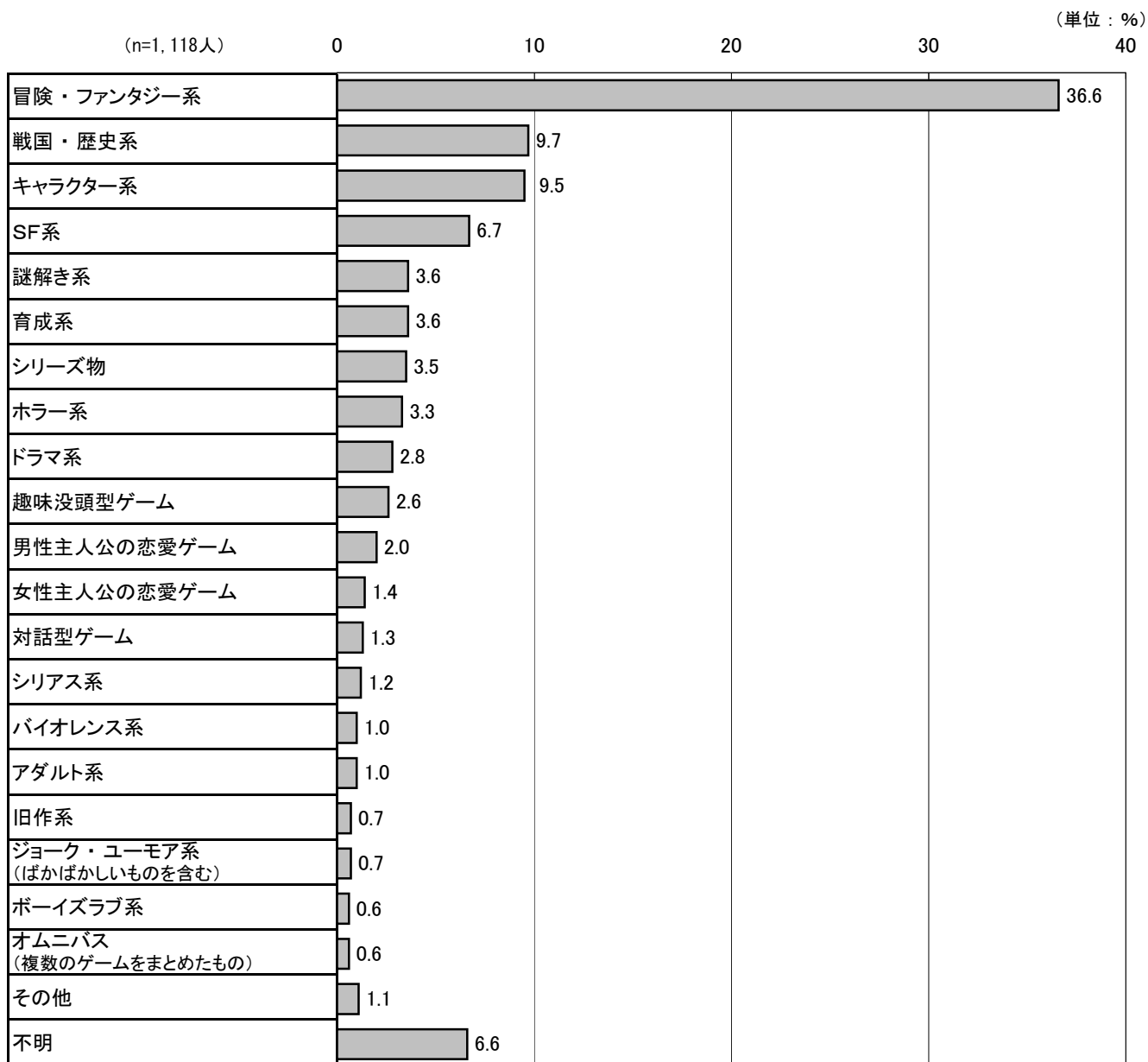
(単位：%)

ウ 東 2 京 0 ゲ 0 ー 3 ム 全 シ ャ ョ 体	男女・年齢別																ゲームプレイ頻度別			
	男性	10歳以下				11～19歳				20～29歳				30～39歳				ヘビーユーザー	ミドルユーザー	ライトユーザー
		10歳以下	11～15歳	16～18歳	19歳	20～24歳	25～29歳	30～34歳	35～39歳	40歳以上	10歳以下	11～15歳	16～18歳	19歳	20～24歳	25～29歳	30～34歳			
標本数(人)	1,118	850	53	116	136	206	152	140	47	268	22	22	32	63	33	61	35	349	484	285
ロールプレイング	38.7	38.1	28.3	43.1	51.5	40.3	32.9	32.9	21.3	40.7	9.1	50.0	53.1	57.1	39.4	32.8	28.6	45.8	40.1	27.7
戦略シミュレーション	7.1	8.2	3.8	6.0	2.9	8.3	10.5	15.0	6.4	3.4	0.0	0.0	6.3	4.8	9.1	1.6	0.0	5.2	8.5	7.0
アクション	6.9	7.9	9.4	12.1	8.8	8.3	5.3	5.0	8.5	3.7	13.6	0.0	6.3	1.6	3.0	1.6	5.7	8.9	6.4	5.3
対戦格闘	5.0	5.4	5.7	1.7	4.4	7.8	6.6	4.3	6.4	3.7	9.1	13.6	3.1	0.0	3.0	1.6	5.7	5.7	4.8	4.6
アドベンチャー	3.9	3.6	11.3	0.9	2.9	2.9	7.2	2.1	0.0	4.9	22.7	4.5	3.1	0.0	3.0	4.9	5.7	2.9	5.4	2.8
育成・目標達成型シミュレーション	3.6	3.1	1.9	5.2	1.5	1.9	3.9	3.6	4.3	5.2	9.1	4.5	0.0	3.2	6.1	8.2	5.7	2.0	3.9	4.9
シューティング	3.5	4.0	7.5	2.6	1.5	2.4	3.9	7.9	6.4	1.9	0.0	0.0	0.0	1.6	3.0	3.3	2.9	3.2	2.7	5.3
スポーツ	3.1	3.5	7.5	1.7	1.5	3.4	4.6	3.6	6.4	1.9	9.1	0.0	0.0	0.0	0.0	1.6	5.7	2.0	2.3	6.0
恋愛シミュレーション	2.9	2.5	0.0	0.0	7.4	1.9	3.9	0.7	0.0	4.1	0.0	4.5	9.4	4.8	6.1	3.3	0.0	1.7	3.3	3.5
レース	2.6	2.9	5.7	1.7	1.5	2.4	3.9	2.1	8.5	1.5	0.0	0.0	0.0	3.2	0.0	3.3	0.0	0.3	3.1	4.6
MMORPG(多人数参加型ロールプレイング)	2.0	2.4	0.0	2.6	1.5	3.4	2.0	3.6	0.0	0.7	0.0	4.5	0.0	0.0	3.0	0.0	0.0	2.9	1.7	1.4
パズル	1.5	0.6	0.0	0.0	0.0	1.0	1.3	0.7	0.0	4.5	9.1	4.5	3.1	1.6	3.0	6.6	5.7	0.3	1.2	3.5
リズムアクション	1.2	1.1	0.0	0.9	3.7	1.0	0.7	0.0	0.0	1.5	0.0	0.0	3.1	3.2	0.0	1.6	0.0	1.4	0.8	1.4
サウンドノベル(音付きの小説形式)	0.5	0.2	0.0	0.0	0.7	0.5	0.0	0.0	0.0	1.5	0.0	0.0	0.0	3.2	6.1	0.0	0.0	1.1	0.2	0.4
ボードゲーム(すごろくなど)	0.5	0.6	0.0	0.0	0.7	1.5	0.0	0.7	0.0	0.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.9	0.0	0.8	0.7
戦略型テーブルゲーム(囲碁・将棋など)	0.5	0.5	1.9	0.0	0.0	0.5	0.7	0.7	0.0	0.7	0.0	0.0	0.0	1.6	0.0	1.6	0.0	0.3	0.4	1.1
勉強・学習	0.4	0.2	1.9	0.0	0.0	0.0	0.7	0.0	0.0	0.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	5.7	0.3	0.2	0.7
ギャンブル型テーブルゲーム(花札、麻雀、トランプなど)	0.3	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.7	0.0	0.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.6	2.9	0.3	0.0	0.7
実機シミュレーター(パチンコ、パチスロなど)	0.2	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.1	0.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.9	0.3	0.0	0.4
対戦系のネットワークゲーム	0.2	0.2	0.0	1.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.4	0.0
コミュニケーション	0.2	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.1	0.4	0.0	0.0	0.0	0.0	3.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.7
FPS(自分の視点のシューティング)	0.1	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.2	0.0
タイピング練習	0.1	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.4
情報データベース	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
コンストラクション(ゲーム作成ツール)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
その他	0.8	0.7	1.9	0.0	0.7	1.0	1.3	0.0	0.0	1.1	4.5	0.0	3.1	1.6	0.0	0.0	0.0	1.4	0.2	1.1
不明	14.3	13.6	13.2	19.8	8.8	11.7	9.9	15.7	27.7	16.4	13.6	13.6	9.4	12.7	12.1	26.2	20.0	14.0	13.4	16.1

参考

	東京ゲームショー 2002・全体	東京ゲームショー 2001秋・全体
標本数(人)	1,079	1,128
ロールプレイング	34.9	39.5
シミュレーション	16.9	19.2
アクション	7.8	6.6
対戦格闘	5.8	10.2
アドベンチャー	5.6	6.6
スポーツ・レース	4.4	5.3
シューティング	2.9	3.8
リズムアクション	2.7	2.9
パズル	2.1	2.8
ボード・テーブル	1.8	1.0
その他	1.9	2.1
不明	13.2	0.0

4. 最も好きなゲームタイプ



※「最も好きなゲームタイプ」は単数回答であるが複数回答が多く、複数回答者を「不明」で処理している。

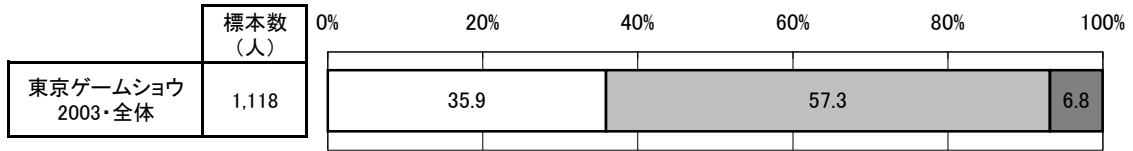
- ・「冒険・ファンタジー系」が多い。ゲームプレイ頻度が高くなるにつれ、その割合は高くなっている。
- ・女性では、「キャラクター系」や「謎解き系」が多く、「戦国・歴史系」「SF系」が少ない。

4. 最も好きなゲームタイプ

(単位：%)

	ウ 東 京 ゲ ー ム シ ョ 全 体	男女・年齢別																ゲームプレイ頻度別		
		男性	10 〜 12 才	13 〜 15 才	16 〜 18 才	19 〜 24 才	25 〜 29 才	30 〜 39 才	40 〜 49 才	女性	10 〜 12 才	13 〜 15 才	16 〜 18 才	19 〜 24 才	25 〜 29 才	30 〜 39 才	40 〜 49 才	ヘ ビ ー ユ ー ザ ー	ミ ド ル ユ ー ザ ー	ラ イ ト ユ ー ザ ー
標本数 (人)	1,118	850	53	116	136	206	152	140	47	268	22	22	32	63	33	61	35	349	484	285
冒険・ファンタジー系	36.6	35.9	43.4	40.5	47.8	39.8	31.6	20.7	23.4	38.8	27.3	50.0	43.8	47.6	24.2	34.4	40.0	42.7	38.8	25.3
戦国・歴史系	9.7	11.8	9.4	9.5	5.9	7.3	17.8	20.0	12.8	3.4	9.1	0.0	0.0	3.2	12.1	0.0	2.9	8.0	9.1	13.0
キャラクター系	9.5	8.4	15.1	5.2	10.3	6.3	6.6	9.3	14.9	13.1	36.4	9.1	9.4	4.8	6.1	21.3	11.4	9.2	7.2	13.7
SF系	6.7	8.0	0.0	6.9	5.1	10.2	7.9	7.9	19.1	2.6	0.0	4.5	6.3	1.6	3.0	3.3	0.0	6.0	6.0	8.8
謎解き系	3.6	2.5	0.0	2.6	1.5	1.9	4.6	2.1	4.3	7.1	0.0	0.0	3.1	4.8	12.1	9.8	14.3	1.7	3.9	5.3
育成系	3.6	3.6	5.7	4.3	3.7	4.4	2.0	3.6	2.1	3.4	0.0	4.5	0.0	4.8	6.1	1.6	5.7	5.2	2.7	3.2
シリーズ物	3.5	3.4	7.5	9.5	0.7	2.4	2.0	3.6	0.0	3.7	9.1	9.1	3.1	4.8	3.0	0.0	2.9	3.7	4.8	1.1
ホラー系	3.3	3.3	3.8	5.2	2.9	2.4	2.0	5.7	0.0	3.4	9.1	4.5	3.1	3.2	0.0	4.9	0.0	3.7	3.7	2.1
ドラマ系	2.8	2.7	0.0	3.4	2.2	3.4	3.3	2.1	2.1	3.0	0.0	4.5	0.0	1.6	6.1	6.6	0.0	3.7	2.9	1.4
趣味没頭型ゲーム	2.6	2.6	0.0	0.9	0.7	1.9	3.9	5.0	6.4	2.6	0.0	0.0	0.0	0.0	6.1	6.6	2.9	1.4	3.3	2.8
男性主人公の恋愛ゲーム	2.0	2.6	0.0	1.7	5.9	1.9	3.9	1.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.4	2.3	2.1
女性主人公の恋愛ゲーム	1.4	0.4	0.0	0.9	0.0	1.0	0.0	0.0	0.0	4.9	0.0	0.0	12.5	7.9	3.0	3.3	2.9	0.9	1.9	1.4
対話型ゲーム	1.3	1.3	1.9	0.9	0.7	1.5	1.3	2.1	0.0	1.1	0.0	0.0	0.0	1.6	0.0	0.0	5.7	1.1	1.0	1.8
シリアス系	1.2	1.2	0.0	0.0	0.0	1.9	0.7	2.1	4.3	1.1	0.0	0.0	6.3	0.0	3.0	0.0	0.0	1.1	1.2	1.1
バイオレンス系	1.0	1.2	1.9	0.0	1.5	1.0	1.3	1.4	2.1	0.4	0.0	0.0	3.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.6	1.2	1.1
アダルト系	1.0	1.2	0.0	0.0	0.7	1.0	3.3	0.7	2.1	0.4	0.0	0.0	0.0	1.6	0.0	0.0	0.0	0.3	0.4	2.8
旧作系	0.7	0.9	0.0	0.9	1.5	0.5	1.3	0.7	2.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.9	0.4	1.1
ジョーク・ユーモア系 (ばかばかしいものを含む)	0.7	0.7	1.9	0.0	0.7	1.9	0.0	0.0	0.0	0.7	0.0	0.0	0.0	1.6	0.0	1.6	0.0	0.9	0.6	0.7
ポーズラブ系	0.6	0.5	0.0	0.0	0.7	0.5	0.7	0.7	0.0	1.1	0.0	4.5	6.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.6	0.6	0.7
オムニバス (複数のゲームをまとめたもの)	0.6	0.5	1.9	0.0	1.5	0.5	0.0	0.0	0.0	1.1	0.0	0.0	0.0	1.6	0.0	0.0	5.7	0.0	1.0	0.7
その他	1.1	1.3	3.8	0.0	0.7	1.5	2.0	0.7	2.1	0.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.6	0.0	1.4	0.2	2.1
不明	6.6	6.2	3.8	7.8	5.1	6.8	3.9	10.0	2.1	7.8	9.1	9.1	3.1	9.5	15.2	4.9	5.7	5.4	6.6	8.1

5. 現行機種で遊んでみたい旧ゲーム機種ソフト



□ある □ない ■不明

(単位: %)

		標本数 (人)	ある	ない	不明
東京ゲームショウ2003・全体		1,118	35.9	57.3	6.8
男女・年齢別	男性	850	36.0	57.8	6.2
	10～12才	53	9.4	79.2	11.3
	13～15才	116	19.0	75.9	5.2
	16～18才	136	33.8	63.2	2.9
	19～24才	206	43.2	51.5	5.3
	25～29才	152	43.4	51.3	5.3
	30～39才	140	47.1	44.3	8.6
	40～49才	47	25.5	61.7	12.8
	女性	268	35.4	56.0	8.6
	10～12才	22	18.2	77.3	4.5
	13～15才	22	27.3	72.7	0.0
	16～18才	32	31.3	59.4	9.4
	19～24才	63	36.5	47.6	15.9
	25～29才	33	51.5	45.5	3.0
30～39才	61	39.3	54.1	6.6	
40～49才	35	31.4	57.1	11.4	
ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	349	35.0	57.6	7.4
	ミドルユーザー	484	36.4	58.7	5.0
	ライトユーザー	285	36.1	54.7	9.1

<遊んでみたい旧ゲーム機種ソフトタイトル名>

(n=382人)

タイトル名	件数
「ファイナルファンタジー」シリーズ	20
「インベーダー」	13
「くにおくん」シリーズ	12
「ドラゴンクエスト」シリーズ	10
「スーパーマリオ」シリーズ	9
「聖剣伝説」シリーズ	9
「ロマンシング サ・ガ」シリーズ	9
「テトリス」シリーズ	7
「イース」シリーズ	5
「ストリートファイター」シリーズ	5
「ディグダグ」	5
「ファミコン探偵倶楽部」シリーズ	5
「マリオブラザーズ」	5
以下、タイトル多数のため省略	

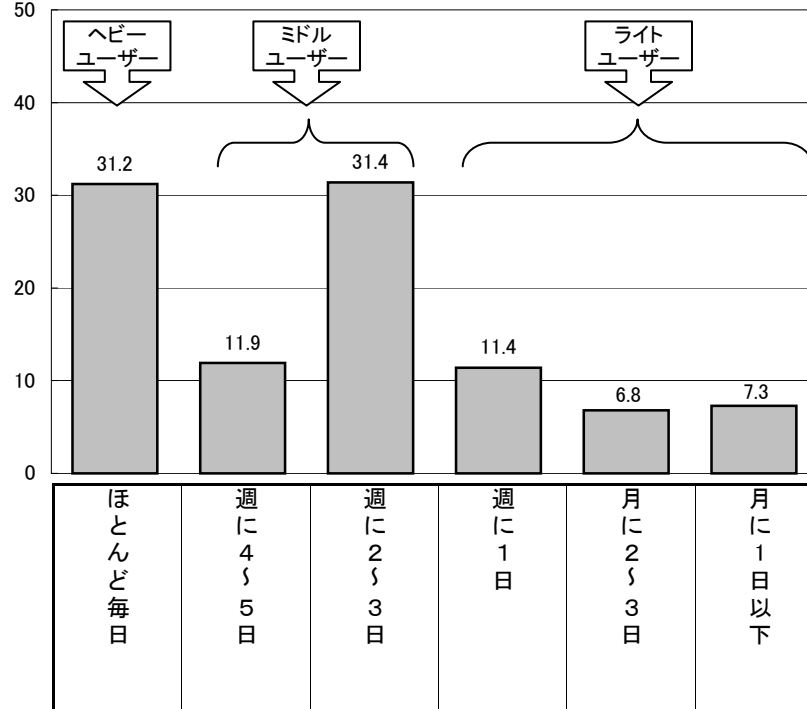
※複数回答としてカウントしているが、シリーズタイトル複数記入してある場合は、それらを1件としてカウント。

- ・「ある」のは全体の35.9%。その割合はゲームプレイ頻度別にみてもあまり差異はない。
- ・男性では19～39才、女性では25～29才でその割合が高い傾向がみられる。

6. ゲームプレイ頻度

(単位：%)

(n=1,118人)



		標本数(人)	ほとんど毎日	週に4~5日	週に2~3日	週に1日	月に2~3日	月に1日以下	平均週間プレイ日数(日)
東京ゲームショウ2003・全体		1,118	31.2	11.9	31.4	11.4	6.8	7.3	3.7
男女・年齢別	男性	850	32.9	13.5	31.2	10.8	5.8	5.8	3.8
	10~12才	53	52.8	22.6	17.0	3.8	3.8	0.0	5.2
	13~15才	116	54.3	14.7	26.7	1.7	1.7	0.9	5.2
	16~18才	136	44.1	18.4	25.7	5.1	4.4	2.2	4.6
	19~24才	206	32.5	13.1	34.5	13.6	1.9	4.4	3.9
	25~29才	152	19.7	11.2	38.2	15.1	8.6	7.2	3.0
	30~39才	140	19.3	9.3	36.4	15.0	7.1	12.9	2.9
	40~49才	47	10.6	8.5	21.3	19.1	25.5	14.9	1.9
	女性	268	25.7	6.7	32.1	13.1	10.1	12.3	3.1
	10~12才	22	31.8	9.1	40.9	13.6	4.5	0.0	3.8
	13~15才	22	40.9	9.1	27.3	13.6	4.5	4.5	4.1
	16~18才	32	28.1	12.5	46.9	0.0	6.3	6.3	3.7
	19~24才	63	25.4	7.9	30.2	11.1	9.5	15.9	3.0
25~29才	33	30.3	3.0	30.3	9.1	12.1	15.2	3.2	
30~39才	61	24.6	4.9	24.6	23.0	14.8	8.2	2.8	
40~49才	35	8.6	2.9	34.3	14.3	11.4	28.6	1.8	

参考	平均週間プレイ日数(全体)		
	東京ゲームショウ 2003・全体	東京ゲームショウ 2002・全体	東京ゲームショウ 2001秋・全体
	3.7日	4.1日	4.0日

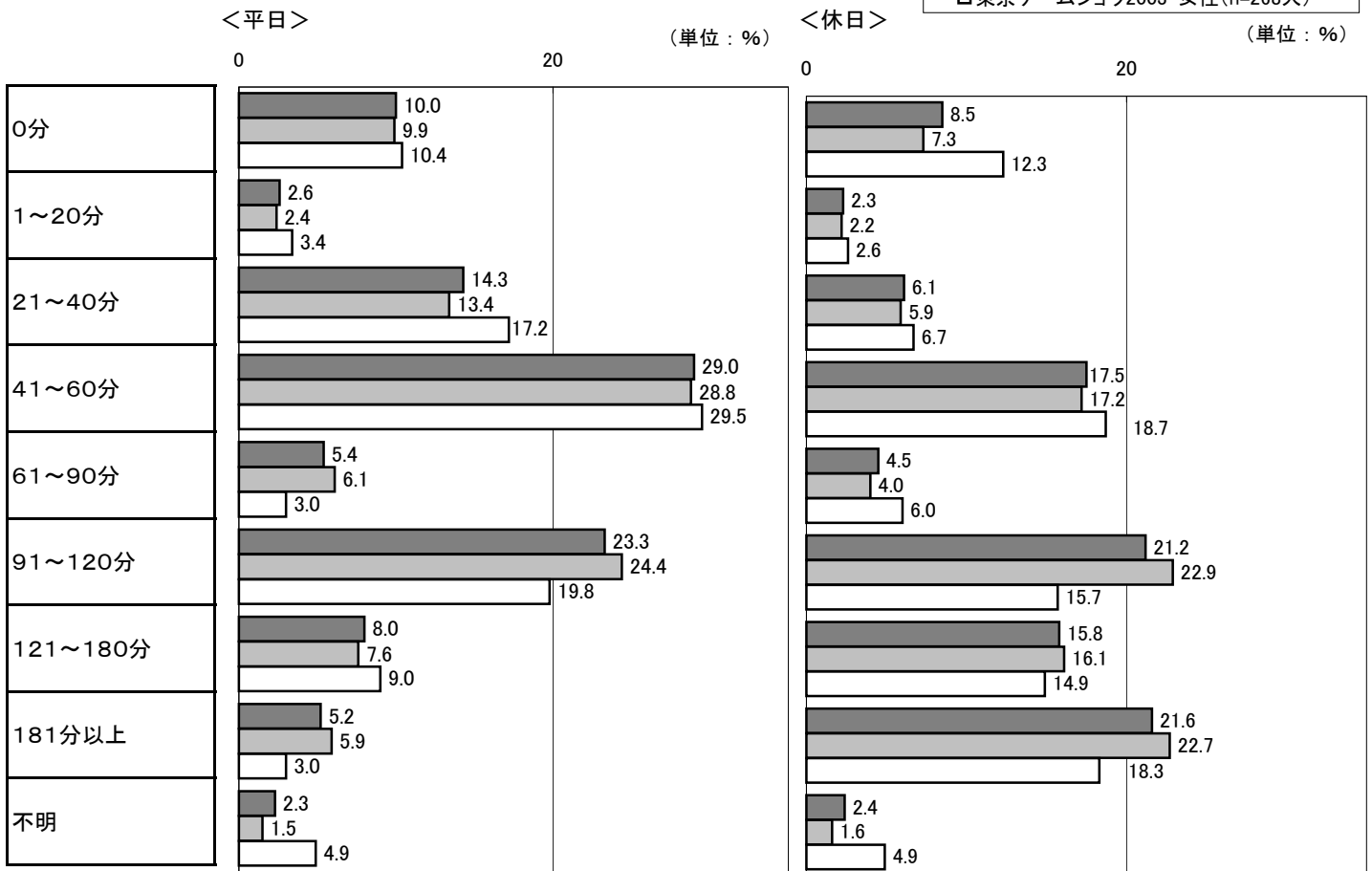
<平均週間プレイ日数の算出方法>

「ほとんど毎日」：7日、「週に4~5日」：4.5日、「週に2~3日」：2.5日、「月に2~3日」：0.3日、「月に1日以下」：0.1日として推計

- ・全体で見ると「ほとんど毎日」、「週に2~3日」が多い。平均週間プレイ日数は、前回までと比べて減少している。
- ・男性10~18才で平均週間プレイ日数が多い。

7. ゲームプレイ時間（1日あたり）

■ 東京ゲームショウ2003・全体 (n=1,118人)
 □ 東京ゲームショウ2003・男性 (n=850人)
 □ 東京ゲームショウ2003・女性 (n=268人)



平均プレイ時間の推移 (分)	平日			休日		
	東京ゲームショウ 2003・全体	東京ゲームショウ 2002・全体	東京ゲームショウ 2001秋・全体	東京ゲームショウ 2003・全体	東京ゲームショウ 2002・全体	東京ゲームショウ 2001秋・全体
	86.7	95.9	92.7	146.9	171.2	158.4

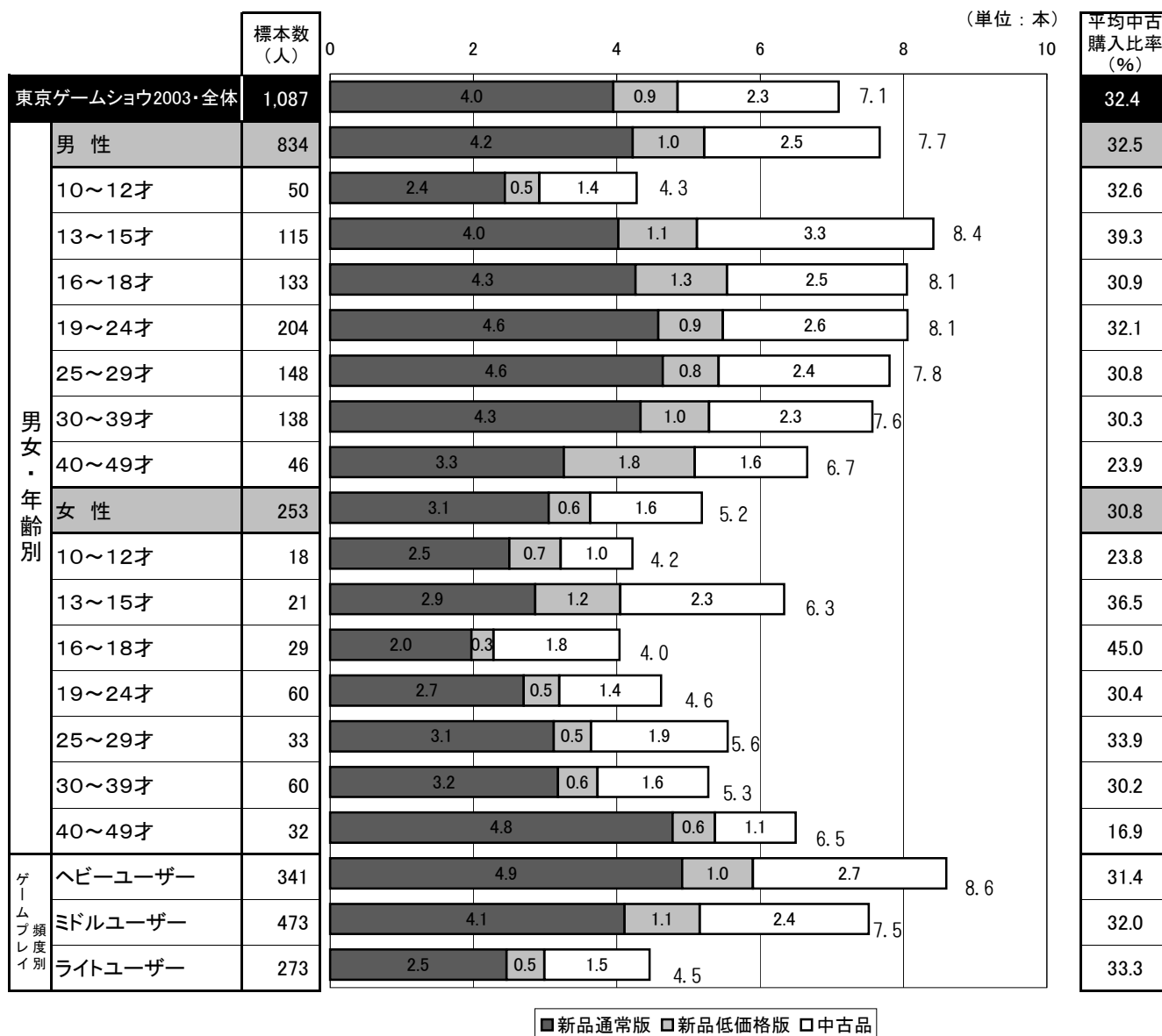
<男女・年齢別にみた平均プレイ時間および週間累計プレイ時間>

	東京ゲームショウ 2003・全体	男女・年齢別															
		男性	10~12才	13~15才	16~18才	19~24才	25~29才	30~39才	40~49才	女性	10~12才	13~15才	16~18才	19~24才	25~29才	30~39才	40~49才
平均プレイ時間 平日(分)	86.7	89.5	83.3	107.7	113.4	98.3	84.1	61.8	42.5	77.5	53.9	67.3	90.7	94.0	107.3	70.3	39.7
平均プレイ時間 休日(分)	146.9	151.1	132.1	172.6	191.2	154.9	150.2	123.5	70.1	132.8	81.4	185.0	182.4	178.5	150.0	89.6	62.6
平均週間プレイ日数(日)	3.65	3.83	5.19	5.15	4.63	3.87	3.02	2.86	1.94	3.08	3.81	4.11	3.73	3.04	3.16	2.84	1.79
週間累計プレイ時間(分)	436.8	466.1	529.9	684.2	680.5	493.5	386.2	300.1	137.7	349.2	260.2	511.9	521.7	454.7	424.4	238.2	116.8

* 週間累計プレイ時間 = (平均週間プレイ日数 - 2日) × 平日の平均プレイ時間 + 休日の平均プレイ時間 × 2
 ※今回の調査より、週休2日制を考慮し、算出式を変更している。

- ・ 平日は「41分～60分」と「91分～120分」が多く、平均86.7分。
- ・ 休日は「91分～120分」と「181分以上」が多く、平均146.9分。
- ・ 平均プレイ時間は平日、休日ともに前年までと比べて減少している。また、平均プレイ時間は男性に比べ女性の方が少なくなっている。

8. 過去1年間のソフトウェア購入本数

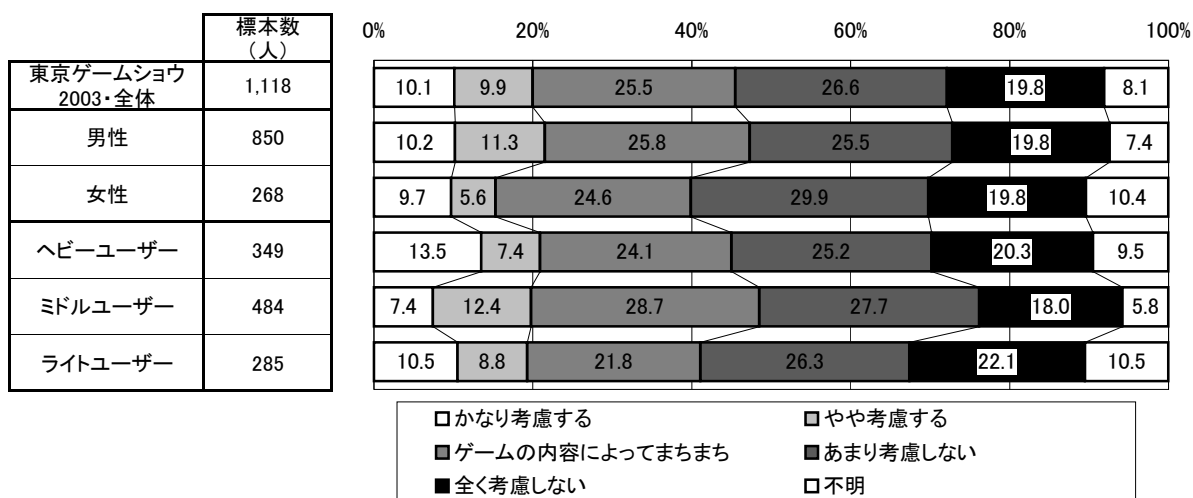


参考	過去1年間のソフトウェア購入本数		
	東京ゲームショウ 2003・全体	東京ゲームショウ 2002・全体	東京ゲームショウ 2001秋・全体
	7.1本	8.7本	4.7本

※東京ゲームショウ2001秋・全体は過去半年間の購入本数。

- ・購入本数の平均は、「新品通常版」を4.0本、「新品低価格版」を0.9本、「中古品」を2.3本、合計すると7.1本。
- ・平均中古購入比率は約3割である。
- ・平均中古購入比率が高いのは、男性「13～15才」及び女性「16～18才」。

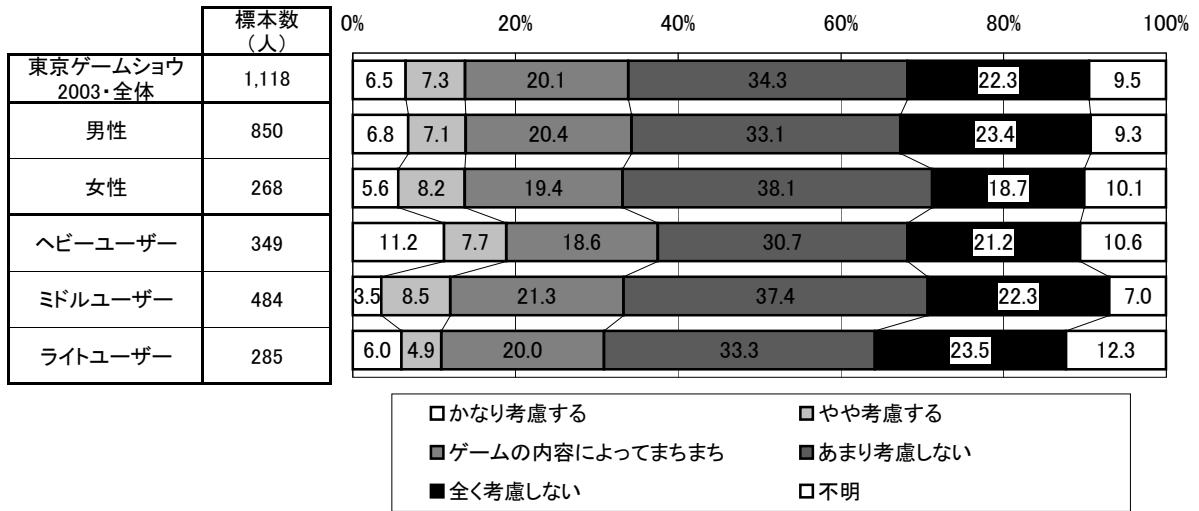
9-1. クリア時間(RPGやシミュレーション等)の考慮有無



		標本数 (人)	かなり 考慮する	やや 考慮する	ゲーム内容に よってまちまち	あまり 考慮しない	全く 考慮しない	不明
東京ゲームショー2003・全体		1,118	10.1	9.9	25.5	26.6	19.8	8.1
男女・ 年齢別	男性	850	10.2	11.3	25.8	25.5	19.8	7.4
	10~12才	53	13.2	7.5	22.6	20.8	18.9	17.0
	13~15才	116	8.6	9.5	28.4	18.1	22.4	12.9
	16~18才	136	10.3	12.5	27.9	25.0	19.1	5.1
	19~24才	206	12.1	12.1	30.1	23.8	16.5	5.3
	25~29才	152	7.9	14.5	24.3	27.0	18.4	7.9
	30~39才	140	10.7	8.6	21.4	31.4	25.0	2.9
	40~49才	47	8.5	10.6	14.9	36.2	19.1	10.6
	女性	268	9.7	5.6	24.6	29.9	19.8	10.4
	10~12才	22	4.5	4.5	22.7	27.3	13.6	27.3
	13~15才	22	4.5	4.5	18.2	50.0	18.2	4.5
	16~18才	32	31.3	6.3	15.6	18.8	18.8	9.4
	19~24才	63	4.8	7.9	22.2	28.6	30.2	6.3
25~29才	33	0.0	9.1	33.3	30.3	21.2	6.1	
30~39才	61	11.5	4.9	23.0	31.1	16.4	13.1	
40~49才	35	11.4	0.0	37.1	28.6	11.4	11.4	
ゲーム 頻度別	ヘビーユーザー	349	13.5	7.4	24.1	25.2	20.3	9.5
	ミドルユーザー	484	7.4	12.4	28.7	27.7	18.0	5.8
	ライトユーザー	285	10.5	8.8	21.8	26.3	22.1	10.5

- ・「かなり考慮する」「やや考慮する」「ゲームの内容によってまちまち」をあわせると、全体の約半数の人がゲームクリア時間を考慮してソフトを購入している。
- ・男女別にみると、男性の方がクリア時間をやや気にする傾向にある。

9-2. クリア時間(レースゲームやスポーツ、パズル等)の考慮有無



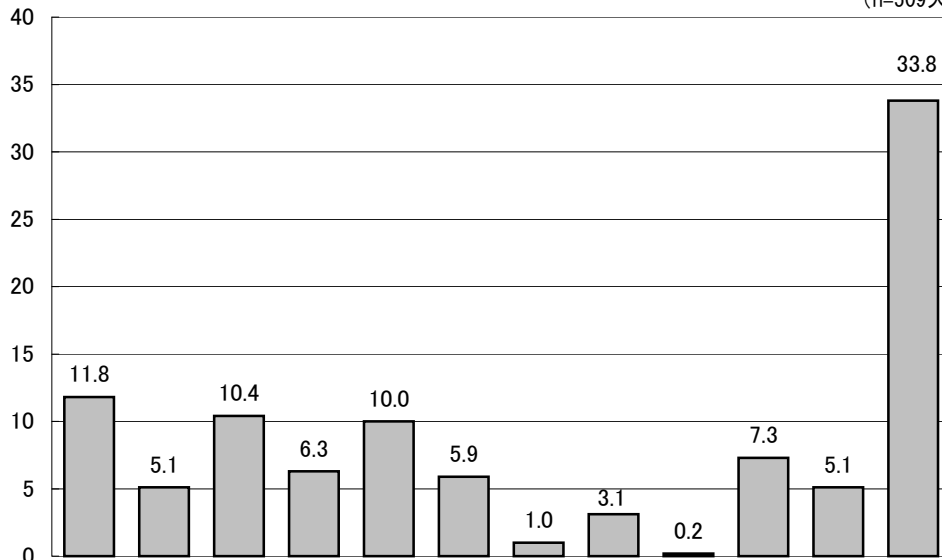
(単位: %)

		標本数 (人)	かなり考慮する	やや考慮する	ゲーム内容によってまちまち	あまり考慮しない	全く考慮しない	不明
東京ゲームショー2003・全体		1,118	6.5	7.3	20.1	34.3	22.3	9.5
男女・年齢別	男性	850	6.8	7.1	20.4	33.1	23.4	9.3
	10~12才	53	9.4	1.9	34.0	15.1	17.0	22.6
	13~15才	116	6.0	8.6	19.8	25.0	26.7	13.8
	16~18才	136	10.3	8.8	18.4	30.1	24.3	8.1
	19~24才	206	5.8	5.3	19.9	36.4	26.2	6.3
	25~29才	152	5.3	10.5	21.7	36.2	17.8	8.6
	30~39才	140	7.9	5.0	18.6	36.4	26.4	5.7
	40~49才	47	2.1	6.4	14.9	46.8	17.0	12.8
	女性	268	5.6	8.2	19.4	38.1	18.7	10.1
	10~12才	22	4.5	4.5	13.6	36.4	18.2	22.7
	13~15才	22	4.5	13.6	22.7	40.9	13.6	4.5
	16~18才	32	6.3	12.5	18.8	31.3	25.0	6.3
	19~24才	63	6.3	4.8	19.0	38.1	22.2	9.5
	25~29才	33	3.0	6.1	15.2	42.4	27.3	6.1
30~39才	61	8.2	11.5	16.4	41.0	11.5	11.5	
40~49才	35	2.9	5.7	31.4	34.3	14.3	11.4	
ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	349	11.2	7.7	18.6	30.7	21.2	10.6
	ミドルユーザー	484	3.5	8.5	21.3	37.4	22.3	7.0
	ライトユーザー	285	6.0	4.9	20.0	33.3	23.5	12.3

- ・「かなり考慮する」「やや考慮する」「ゲームの内容によってまちまち」をあわせると、約3割がクリア時間を考慮してソフトを購入している。
- ・前出の「エンディングまでに長時間かかるジャンル」と比べると考慮する割合は低い。
- ・ゲームプレイ頻度が高くなるにつれてクリア時間を気にする傾向がみられる。

10-1. 許容できるクリア時間(RPGやシミュレーション等)
 (プレイ総時間を「かなり考慮する」「やや考慮する」「ゲームの内容によってまちまち」と回答した人)

(単位：%) (n=509人)



		標本数(人)	0.5時間	1.0時間	1.5時間	2.0時間	2.5時間	3.0時間	3.5時間	4.0時間	4.5時間	5.0時間	5.5時間	6.0時間以上	許容クリア時間 (時間)
2003・全体(※)		509	11.8	5.1	10.4	6.3	10.0	5.9	1.0	3.1	0.2	7.3	5.1	33.8	62.5
男女別	男性	402	11.9	6.2	11.7	7.5	10.7	6.5	1.2	3.2	0.2	6.7	5.0	29.1	62.3
	女性	107	11.2	0.9	5.6	1.9	7.5	3.7	0.0	2.8	0.0	9.3	5.6	51.4	63.5
ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	157	8.9	3.8	8.3	4.5	11.5	8.3	0.6	5.1	0.0	7.0	7.6	34.4	92.9
	ミドルユーザー	235	11.9	6.4	11.1	8.9	9.4	5.1	0.9	2.6	0.4	9.4	4.3	29.8	51.2
	ライトユーザー	117	15.4	4.3	12.0	3.4	9.4	4.3	1.7	1.7	0.0	3.4	3.4	41.0	43.0

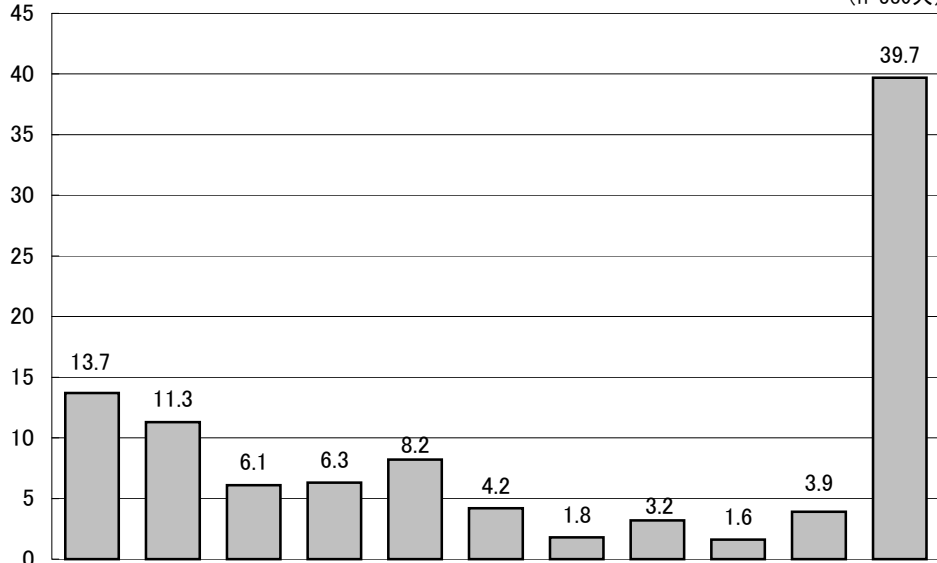
※東京ゲームショウ2003・RPGやシミュレーション等のプレイ総時間考慮者全体

*クリア時間(RPGやシミュレーション等)を「かなり考慮する」「やや考慮する」「ゲームの内容によってまちまち」と回答した人のうち、許容クリア時間「不明」は33.8%であった。

・平均クリア許容時間(RPGやシミュレーション等)は62.5時間。「0~10時間」~「51~60時間」までの回答が多い。

10-2. 許容できるクリア時間(レースゲームやスポーツ、パズル等)
 (プレイ総時間を「かなり考慮する」「やや考慮する」「ゲームの内容によってまちまち」と回答した人)

(単位：%) (n=380人)

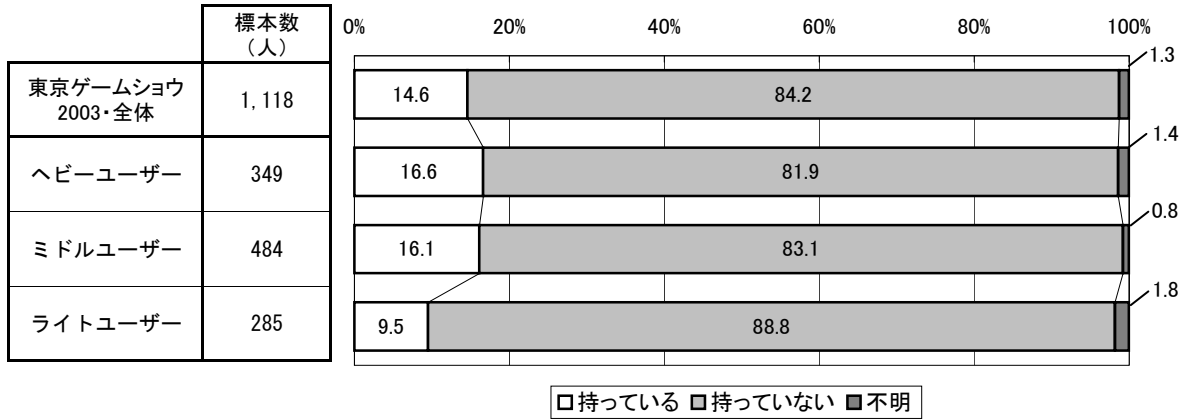


		標本数(人)	0～1時間	2～3時間	4～5時間	6～10時間	11～20時間	21～30時間	31～40時間	41～50時間	51～60時間	61時間以上	許容クリア時間 (時間)
2003・全体(※)		380	13.7	11.3	6.1	6.3	8.2	4.2	1.8	3.2	1.6	3.9	23.4
男女別	男性	291	14.1	12.4	7.2	7.6	8.6	3.8	2.4	3.1	1.7	4.5	22.9
	女性	89	12.4	7.9	2.2	2.2	6.7	5.6	0.0	3.4	1.1	2.2	25.7
ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	131	12.2	8.4	8.4	4.6	9.2	6.9	1.5	3.1	1.5	6.9	32.5
	ミドルユーザー	161	13.7	13.0	6.2	8.7	8.7	3.7	1.9	3.1	1.9	1.9	17.8
	ライトユーザー	88	15.9	12.5	2.3	4.5	5.7	1.1	2.3	3.4	1.1	3.4	19.4

※東京ゲームショウ2003・レースゲームやスポーツ、パズル等のプレイ総時間考慮者全体
 *クリア時間(レースゲームやスポーツ、パズル等)を「かなり考慮する」「やや考慮する」「ゲームの内容によってまちまち」と回答した人のうち、許容クリア時間「不明」は39.7%であった。

・ 平均クリア許容時間(レースゲームやスポーツ、パズル等)は23.4時間。「0～1時間」「2～3時間」までの割合が高い。

11. 海外のメーカーが開発したゲーム（洋ゲー）の保有



<海外のメーカーが開発したゲーム（洋ゲー）の保有本数 (n=152人)>

		標本数 (人)	持っている (%)	持っていない (%)	不明 (%)
東京ゲームショウ2003・全体		1,118	14.6	84.2	1.3
男女・年齢別	男性	850	16.2	82.6	1.2
	10～12才	53	9.4	86.8	3.8
	13～15才	116	7.8	90.5	1.7
	16～18才	136	14.0	85.3	0.7
	19～24才	206	19.9	79.6	0.5
	25～29才	152	19.1	79.6	1.3
	30～39才	140	19.3	80.0	0.7
	40～49才	47	17.0	80.9	2.1
	女性	268	9.3	89.2	1.5
	10～12才	22	-	95.5	4.5
	13～15才	22	4.5	95.5	-
	16～18才	32	6.3	93.8	-
	19～24才	63	12.7	85.7	1.6
25～29才	33	12.1	87.9	-	
30～39才	61	13.1	85.2	1.6	
40～49才	35	5.7	91.4	2.9	

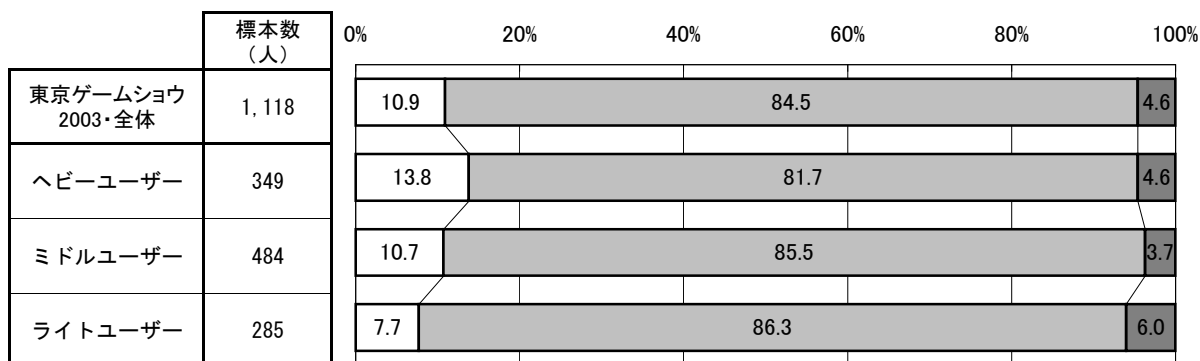
		(単位：本数)
2003・全体(※)		3.3
男性		3.6
女性		1.7
ヘビーユーザー		3.6
ミドルユーザー		2.9
ライトユーザー		3.7

※東京ゲームショウ2003・海外のメーカーが開発したゲーム(洋ゲー)の保有者全体

ゲーム頻度別	標本数 (人)	持っている (%)	持っていない (%)	不明 (%)
ヘビーユーザー	349	16.6	81.9	1.4
ミドルユーザー	484	16.1	83.1	0.8
ライトユーザー	285	9.5	88.8	1.8

- ・ 海外メーカーゲームの保有率は1割で、保有本数は平均3.3本である。
- ・ 女性やライトユーザーの保有率は1割未満。

12. 海外のメーカーが開発したゲーム（洋ゲー）の購入意向



□ある □ない ■不明

<海外のメーカーが開発したゲーム
(洋ゲー)の購入意向があるタイトル>

		標本数 (人)	ある	ない	不明
東京ゲームショウ2003・全体		1,118	10.9	84.5	4.6
男女・ 年齢別	男性	850	11.9	83.5	4.6
	10～12才	53	13.2	75.5	11.3
	13～15才	116	6.9	90.5	2.6
	16～18才	136	13.2	82.4	4.4
	19～24才	206	14.6	82.0	3.4
	25～29才	152	11.2	86.8	2.0
	30～39才	140	11.4	82.9	5.7
	40～49才	47	10.6	76.6	12.8
	女性	268	7.8	87.7	4.5
	10～12才	22	9.1	81.8	9.1
	13～15才	22	9.1	90.9	0.0
	16～18才	32	9.4	90.6	0.0
	19～24才	63	12.7	79.4	7.9
	25～29才	33	6.1	87.9	6.1
30～39才	61	3.3	93.4	3.3	
40～49才	35	5.7	91.4	2.9	

(n=113人)	
タイトル名	件数
「グランド・セフト・オート」シリーズ	16
「リネージュ1・2」	5
「HALF LIFE2」	5
「ゲッタウェイ」	3
「ウルティマ」シリーズ	3
「アークウルス」	3
「HALO2」	3
※回答者の誤認と思われるタイトル名	
「ナルト1・2」	3
「ドラゴンクエスト」シリーズ	3
以下、タイトル多数のため省略	

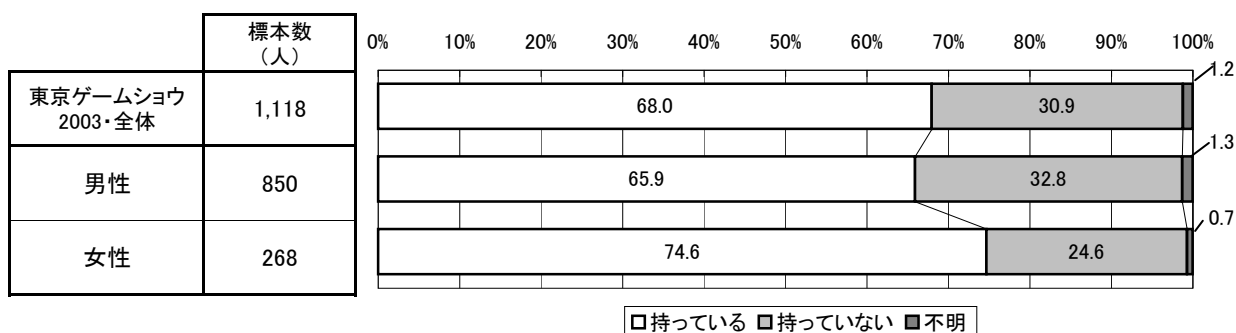
ゲーム プレイ 頻度別	ヘビーユーザー	349	13.8	81.7	4.6
	ミドルユーザー	484	10.7	85.5	3.7
	ライトユーザー	285	7.7	86.3	6.0

(単位: %)

- ・ 海外のメーカーが開発したゲーム（洋ゲー）の購入意向が「ある」のは約1割。
- ・ ヘビーユーザーの方が購入意向が高い。

Ⅲ. 携帯電話・PHSのゲームについて

1. 携帯電話・PHSの保有率

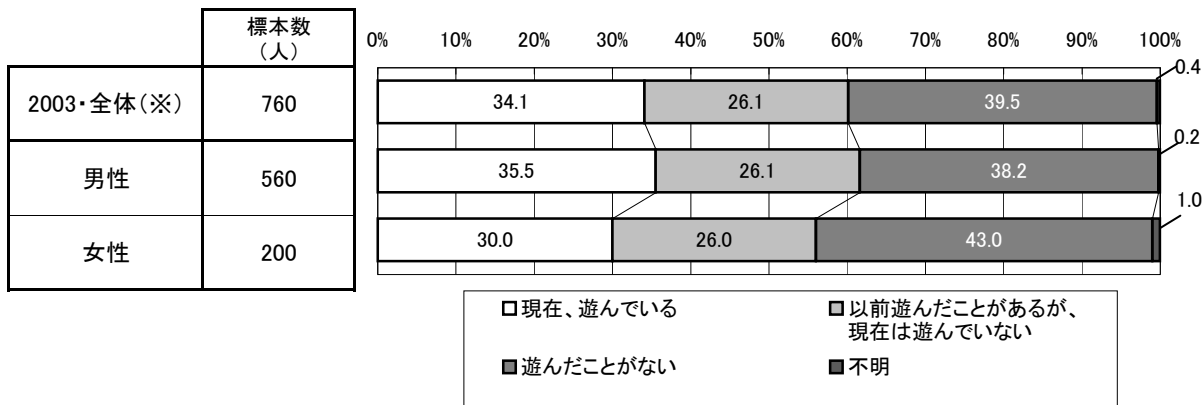


(単位: %)

		標本数 (人)	持っている	持っていない	不明
東京ゲームショウ2003・全体		1,118	68.0	30.9	1.2
男女・年齢別	男性	850	65.9	32.8	1.3
	10～12才	53	13.2	83.0	3.8
	13～15才	116	44.8	55.2	0.0
	16～18才	136	70.6	27.2	2.2
	19～24才	206	80.1	18.9	1.0
	25～29才	152	71.1	27.6	1.3
	30～39才	140	72.1	26.4	1.4
	40～49才	47	66.0	34.0	0.0
	女性	268	74.6	24.6	0.7
	10～12才	22	22.7	72.7	4.5
	13～15才	22	68.2	31.8	0.0
	16～18才	32	87.5	12.5	0.0
	19～24才	63	79.4	20.6	0.0
	25～29才	33	90.9	9.1	0.0
30～39才	61	80.3	19.7	0.0	
40～49才	35	65.7	31.4	2.9	
ゲーム ム フ 類 別	ヘビーユーザー	349	64.5	34.7	0.9
	ミドルユーザー	484	68.4	30.4	1.2
	ライトユーザー	285	71.6	27.0	1.4

- ・携帯電話・PHSの保有率は約7割。
- ・女性の保有率がやや高くなっている。

2. 携帯電話・PHSゲームのプレイ状況（自分専用の携帯電話・PHSを「持っている」と回答した人ベース）



(単位: %)

		標本数 (人)	現在、遊んでいる	以前遊んだことがあるが、現在は遊んでいない	遊んだことがない	不明
2003・全体(※)		760	34.1	26.1	39.5	0.4
男女・年齢別	男性	560	35.5	26.1	38.2	0.2
	10～12才	7	57.1	0.0	42.9	0.0
	13～15才	52	55.8	17.3	26.9	0.0
	16～18才	96	41.7	32.3	26.0	0.0
	19～24才	165	35.8	27.3	37.0	0.0
	25～29才	108	28.7	23.1	47.2	0.9
	30～39才	101	29.7	29.7	40.6	0.0
	40～49才	31	19.4	19.4	61.3	0.0
	女性	200	30.0	26.0	43.0	1.0
	10～12才	5	40.0	20.0	40.0	0.0
13～15才	15	33.3	26.7	40.0	0.0	
16～18才	28	32.1	32.1	32.1	3.6	
19～24才	50	42.0	30.0	28.0	0.0	
25～29才	30	23.3	23.3	53.3	0.0	
30～39才	49	24.5	20.4	53.1	2.0	
40～49才	23	17.4	26.1	56.5	0.0	
ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	225	40.9	26.2	32.4	0.4
	ミドルユーザー	331	35.3	27.2	37.2	0.3
	ライトユーザー	204	24.5	24.0	51.0	0.5

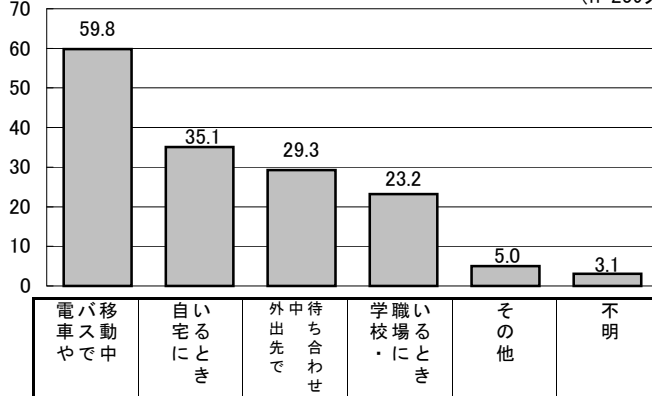
※東京ゲームショウ2003・携帯電話・PHS保有者全体

- ・「現在、遊んでいる」と「以前、遊んでいた」をあわせると、携帯電話・PHSのゲームで遊んだ経験のある人は約6割。
- ・ゲームプレイ頻度が高くなるにつれて、携帯電話・PHSのゲームで遊んだ経験のある人も多い。

3. 携帯電話・PHSゲームのプレイ場所

(携帯電話・PHSゲームで「現在、遊んでいる」と回答した人ベース)

(単位：%) (n=259人)



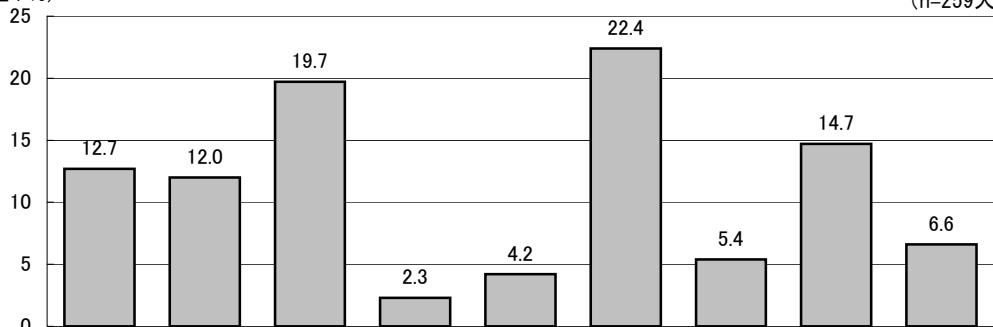
		標本数(人)	電車移動やで中	自宅にるとき	外出先で待ち合わせ	学校・職場にるとき	その他	不明
2003・全体(※)		259	59.8	35.1	29.3	23.2	5.0	3.1
男女別	男性	199	60.3	30.7	25.1	25.1	6.5	3.0
	女性	60	58.3	50.0	43.3	16.7	0.0	3.3
ゲーム頻度別	ヘビーユーザー	92	54.3	34.8	32.6	25.0	6.5	5.4
	ミドルユーザー	117	59.0	32.5	24.8	19.7	6.0	2.6
	ライトユーザー	50	72.0	42.0	34.0	28.0	0.0	0.0

※東京ゲームショー2003・携帯電話・PHSゲームユーザー全体

4. 携帯電話・PHSゲームのプレイ時間 (1週間合計)

(携帯電話・PHSゲームで「現在、遊んでいる」と回答した人ベース)

(単位：%) (n=259人)



		標本数(人)	15分以下	15分~30分	30分~45分	45分~1時間	1時間~1.5時間	1.5時間~2時間	2時間~3時間	3時間以上	不明	平均時間(分)
2003・全体(※)		259	12.7	12.0	19.7	2.3	4.2	22.4	5.4	14.7	6.6	68.5
男女別	男性	199	11.6	14.1	19.6	3.0	4.0	24.6	4.5	13.6	5.0	64.7
	女性	60	16.7	5.0	20.0	0.0	5.0	15.0	8.3	18.3	11.7	82.1
ゲーム頻度別	ヘビーユーザー	92	12.0	10.9	17.4	2.2	4.3	26.1	8.7	10.9	7.6	64.7
	ミドルユーザー	117	13.7	12.8	19.7	1.7	4.3	25.6	3.4	13.7	5.1	68.7
	ライトユーザー	50	12.0	12.0	24.0	4.0	4.0	8.0	4.0	24.0	8.0	74.8

※東京ゲームショー2003・携帯電話・PHSゲームユーザー全体

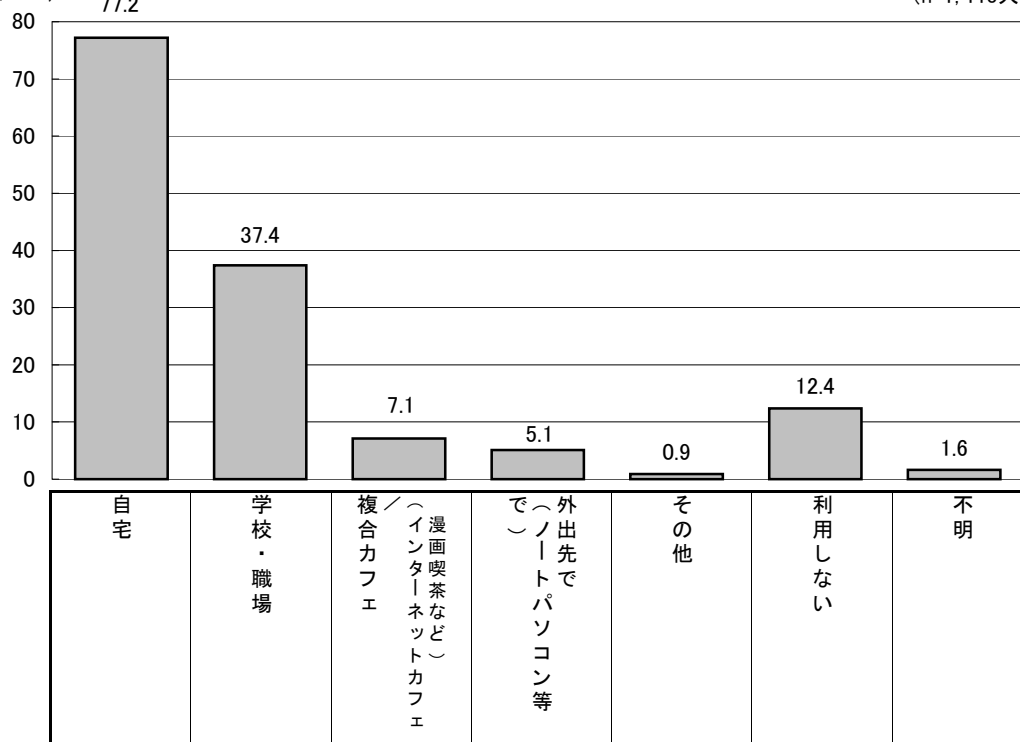
- ・遊ぶ場所は「電車・バス」が最も多い。「自宅」でも遊んでいる人が35.1%となっている。
- ・平均プレイ時間は68.5分で、「51~60分」「21~30分」の割合が高い。
- ・男女別にみると、女性が男性を上回っている。

IV. パソコン用ゲームについて

1. パソコンの利用場所（複数回答）

(単位：%)

(n=1,118人)

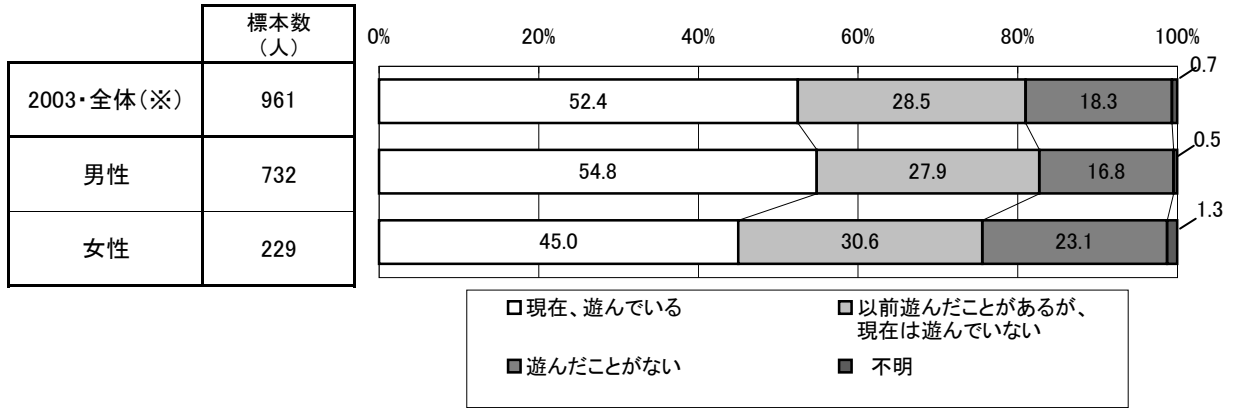


		標本数(人)	77.2	37.4	7.1	5.1	0.9	12.4	1.6
東京ゲームショウ2003・全体		1,118	77.2	37.4	7.1	5.1	0.9	12.4	1.6
男女・年齢別	男性	850	78.2	38.8	6.7	5.9	0.6	12.2	1.6
	10～12才	53	64.2	34.0	1.9	1.9	0.0	24.5	3.8
	13～15才	116	74.1	27.6	5.2	0.9	1.7	16.4	1.7
	16～18才	136	77.2	33.1	7.4	4.4	0.0	13.2	1.5
	19～24才	206	82.5	40.8	7.8	6.3	1.0	7.8	1.5
	25～29才	152	84.9	41.4	8.6	5.9	0.0	9.2	0.7
	30～39才	140	72.9	50.0	7.1	12.1	0.7	12.1	2.9
	40～49才	47	83.0	38.3	2.1	6.4	0.0	14.9	0.0
	女性	268	73.9	32.8	8.2	2.6	1.9	13.1	1.5
	10～12才	22	59.1	31.8	9.1	0.0	4.5	18.2	4.5
	13～15才	22	72.7	36.4	4.5	0.0	0.0	13.6	0.0
	16～18才	32	62.5	43.8	12.5	6.3	9.4	12.5	0.0
	19～24才	63	74.6	47.6	12.7	4.8	0.0	14.3	1.6
	25～29才	33	81.8	33.3	15.2	6.1	0.0	6.1	0.0
30～39才	61	82.0	23.0	0.0	0.0	1.6	11.5	3.3	
40～49才	35	71.4	11.4	5.7	0.0	0.0	17.1	0.0	
ゲーム頻度別	ヘビーユーザー	349	72.2	30.7	6.9	3.4	1.1	16.9	2.0
	ミドルユーザー	484	78.1	36.6	8.9	3.9	0.8	11.2	1.7
	ライトユーザー	285	81.8	47.0	4.2	9.1	0.7	9.1	1.1

(単位：%)

・ 8割弱が「自宅」でパソコンを利用している。「利用しない」のは12.4%。

2. パソコン用ゲームのプレイ状況（パソコンを利用している人ベース）



(単位: %)

		標本数 (人)	現在、遊んでいる	以前遊んだことがあるが、 現在は遊んでいない	遊んだことがない	不明
2003・全体(※)		961	52.4	28.5	18.3	0.7
男女・年齢別	男性	732	54.8	27.9	16.8	0.5
	10～12才	38	52.6	31.6	15.8	0.0
	13～15才	95	58.9	26.3	14.7	0.0
	16～18才	116	57.8	24.1	18.1	0.0
	19～24才	187	57.2	24.1	18.7	0.0
	25～29才	137	54.7	29.2	15.3	0.7
	30～39才	119	49.6	32.8	17.6	0.0
	40～49才	40	42.5	37.5	12.5	7.5
	女性	229	45.0	30.6	23.1	1.3
	10～12才	17	35.3	29.4	35.3	0.0
	13～15才	19	31.6	31.6	36.8	0.0
	16～18才	28	32.1	35.7	32.1	0.0
	19～24才	53	54.7	24.5	18.9	1.9
	25～29才	31	48.4	32.3	19.4	0.0
	30～39才	52	50.0	26.9	21.2	1.9
	40～49才	29	41.4	41.4	13.8	3.4
ゲーム プレイ 頻度別	ヘビーユーザー	283	61.1	24.7	13.8	0.4
	ミドルユーザー	422	51.7	28.7	19.0	0.7
	ライトユーザー	256	44.1	32.4	22.3	1.2

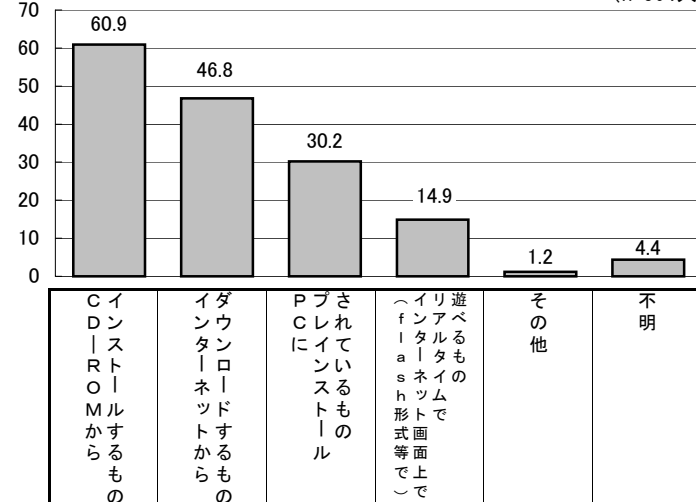
※東京ゲームショウ2003・パソコン利用者全体

- ・「現在、遊んでいる」と「以前、遊んでいた」をあわせると、パソコン使用者の8割強の人がパソコンゲームで遊んだ経験がある。
- ・ゲームプレイ頻度が高くなるにつれて、パソコンゲームで遊んだことがある割合も高い。

3. プレイしているパソコン用ゲームの形式

(パソコン用ゲームで「現在、遊んでいる」と回答した人ベース)

(単位：%) (n=504人)



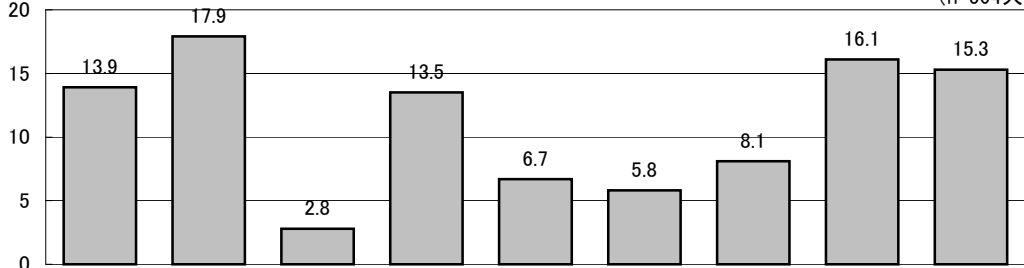
		標本数(人)	60.9	46.8	30.2	14.9	1.2	4.4
2003・全体(※)		504	60.9	46.8	30.2	14.9	1.2	4.4
男女別	男性	401	63.1	46.4	28.4	13.5	1.0	4.2
	女性	103	52.4	48.5	36.9	20.4	1.9	4.9
ゲーム別	ヘビーユーザー	173	58.4	56.6	30.6	16.8	0.6	5.2
	ミドルユーザー	218	62.8	46.3	28.4	15.6	1.8	3.7
	ライトユーザー	113	61.1	32.7	32.7	10.6	0.9	4.4

※東京ゲームショウ2003・パソコン用ゲーム現参加者全体

4. パソコン用ゲームのプレイ時間 (1週間合計)

(パソコン用ゲームで「現在、遊んでいる」と回答した人ベース)

(単位：%) (n=504人)

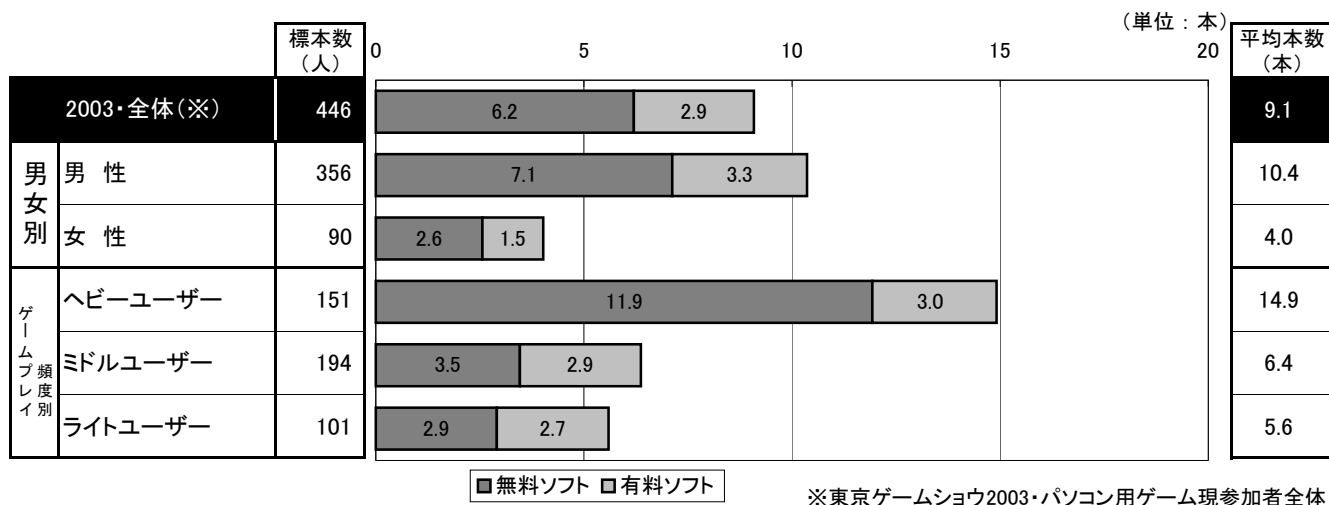


		標本数(人)	13.9	17.9	2.8	13.5	6.7	5.8	8.1	16.1	15.3	平均(分)
2003・全体(※)		504	13.9	17.9	2.8	13.5	6.7	5.8	8.1	16.1	15.3	286.2
男女別	男性	401	12.7	16.7	2.7	14.7	7.2	6.7	7.5	16.7	15.0	291.9
	女性	103	18.4	22.3	2.9	8.7	4.9	1.9	10.7	13.6	16.5	263.5
ゲーム別	ヘビーユーザー	173	11.0	17.9	1.7	12.1	7.5	5.2	6.4	17.3	20.8	365.9
	ミドルユーザー	218	11.9	18.3	4.1	12.8	6.4	8.3	10.6	16.5	11.0	241.0
	ライトユーザー	113	22.1	16.8	1.8	16.8	6.2	1.8	6.2	13.3	15.0	255.3

※東京ゲームショウ2003・パソコン用ゲーム現参加者全体

- ・遊んでいるパソコンゲームの形式は「CD-ROMからインストールするもの」が最も多く約6割。次いで「インターネットからダウンロードするもの」「PCにプレインストールされているもの」の順となっている。
- ・男女別にみると、男性は「CD-ROMからインストールするもの」が多いが、女性は「PCにプレインストールされているもの」(flash形式等で)インターネット画面上でリアルタイムで遊べるもの」がやや多い。
- ・パソコンゲームで遊ぶ時間の1週間合計の平均は286.2分。ただし「120分まで」の回答が多い。

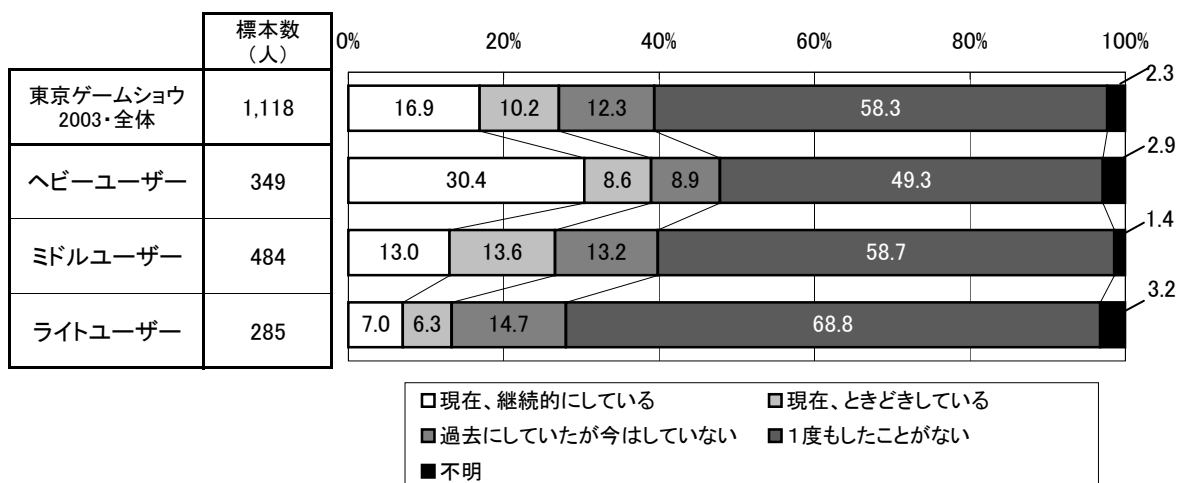
5. 1年間で遊ぶパソコン用ゲームの本数
 (パソコン用ゲームで「現在、遊んでいる」と回答した人ベース)



- ・1年間に遊ぶパソコンゲーム本数の平均は「無料ソフト」が6.2本、「有料ソフト」が2.9本、合計で9.1本となっている。
- ・ヘビーユーザーでは無料ソフトの本数が多い。

V. ネットワークゲームについて

1-1. ネットワークゲーム利用経験(自宅)

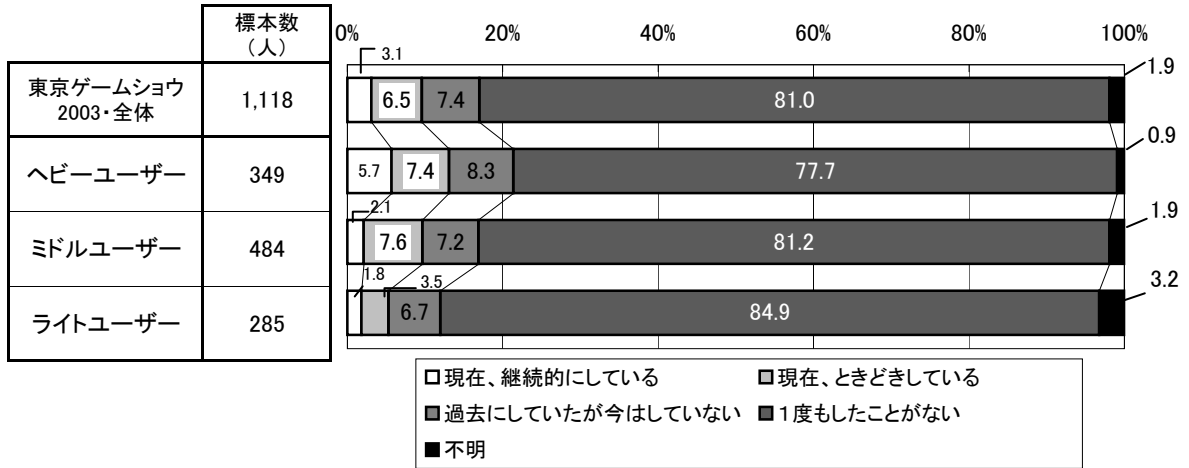


(単位: %)

		標本数 (人)	現在、継続的に している	現在、ときどき している	過去にしていたが 今はしていない	1度も したことがない	不明
東京ゲームショウ2003・全体		1,118	16.9	10.2	12.3	58.3	2.3
男女・ 年齢別	男性	850	18.1	10.2	13.3	56.0	2.4
	10~12才	53	7.5	7.5	3.8	71.7	9.4
	13~15才	116	19.8	11.2	12.1	54.3	2.6
	16~18才	136	18.4	10.3	12.5	56.6	2.2
	19~24才	206	18.0	11.7	14.6	54.4	1.5
	25~29才	152	24.3	9.2	19.7	46.1	0.7
	30~39才	140	15.7	8.6	10.7	62.1	2.9
	40~49才	47	12.8	12.8	10.6	61.7	2.1
	女性	268	13.1	10.1	9.0	65.7	2.2
	10~12才	22	0.0	22.7	9.1	59.1	9.1
	13~15才	22	13.6	0.0	9.1	72.7	4.5
	16~18才	32	9.4	12.5	12.5	65.6	0.0
	19~24才	63	23.8	4.8	9.5	61.9	0.0
	25~29才	33	21.2	15.2	12.1	51.5	0.0
	30~39才	61	9.8	9.8	4.9	70.5	4.9
	40~49才	35	2.9	11.4	8.6	77.1	0.0
ゲーム プレイ 頻度別	ヘビーユーザー	349	30.4	8.6	8.9	49.3	2.9
	ミドルユーザー	484	13.0	13.6	13.2	58.7	1.4
	ライトユーザー	285	7.0	6.3	14.7	68.8	3.2

- ・「継続的にしている」「ときどきしている」「過去にしていた」をあわせると、約4割の人が利用した経験がある。
- ・ゲームプレイ頻度が高くなるにつれて、ネットワークゲームの利用経験者の割合も増加している。

1-2. ネットワークゲーム利用経験(複合カフェ)

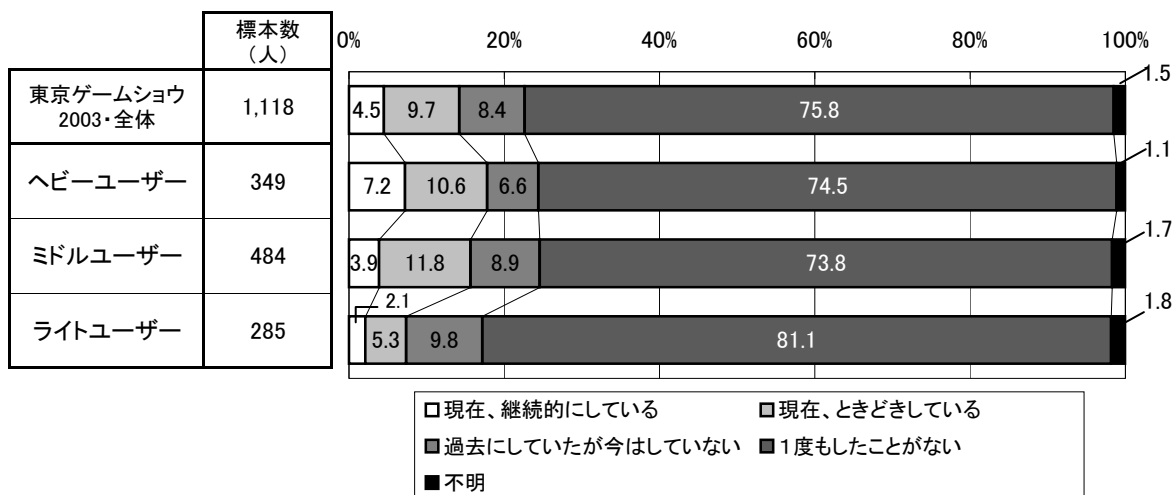


(単位: %)

		標本数 (人)	現在、継続的に している	現在、ときどき している	過去にしていたが 今はしていない	1度も したことがない	不明
東京ゲームショウ2003・全体		1,118	3.1	6.5	7.4	81.0	1.9
男女・ 年齢別	男性	850	3.4	6.6	7.5	80.6	1.9
	10~12才	53	1.9	3.8	5.7	86.8	1.9
	13~15才	116	1.7	6.9	5.2	83.6	2.6
	16~18才	136	5.1	5.1	9.6	79.4	0.7
	19~24才	206	1.9	8.7	8.7	79.6	1.0
	25~29才	152	5.9	8.6	7.2	75.7	2.6
	30~39才	140	2.9	4.3	7.9	81.4	3.6
	40~49才	47	4.3	4.3	4.3	87.2	0.0
	女性	268	2.2	6.3	7.1	82.5	1.9
	10~12才	22	0.0	4.5	0.0	90.9	4.5
13~15才	22	4.5	4.5	4.5	86.4	0.0	
16~18才	32	3.1	6.3	6.3	84.4	0.0	
19~24才	63	1.6	11.1	12.7	74.6	0.0	
25~29才	33	3.0	9.1	9.1	75.8	3.0	
30~39才	61	3.3	4.9	8.2	82.0	1.6	
40~49才	35	0.0	0.0	0.0	94.3	5.7	
ゲーム プレイ 頻度別	ヘビーユーザー	349	5.7	7.4	8.3	77.7	0.9
	ミドルユーザー	484	2.1	7.6	7.2	81.2	1.9
	ライトユーザー	285	1.8	3.5	6.7	84.9	3.2

- ・「継続的にしている」「ときどきしている」「過去にしていた」をあわせると、複合カフェでの利用経験率は17.0%。
- ・ゲームプレイ頻度が高くなるにつれて、利用経験のある人の割合は増加している。

1-3. ネットワークゲーム利用経験(ゲームセンター)

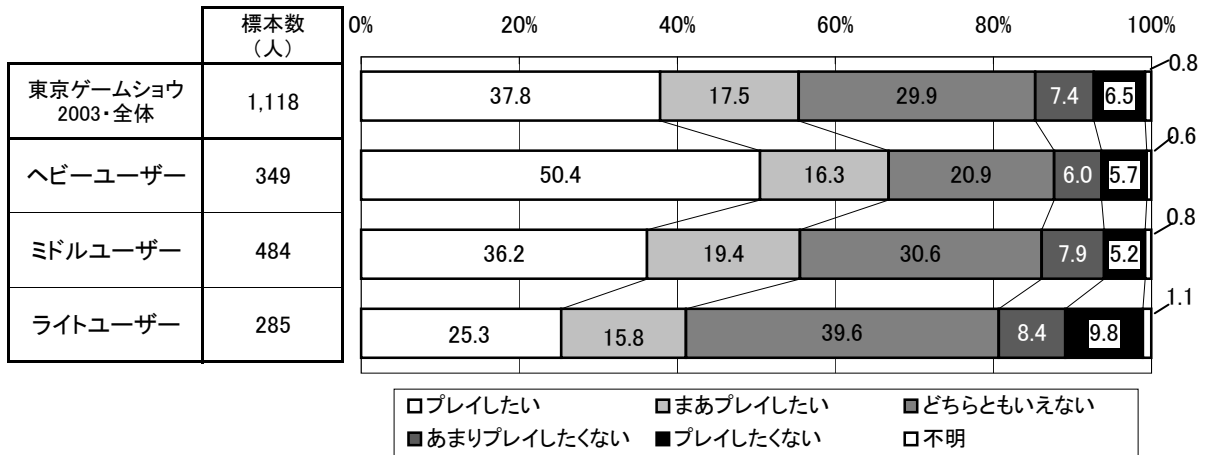


(単位: %)

		標本数 (人)	現在、継続的に している	現在、ときどき している	過去にしていたが 今はしていない	1度も したことがない	不明
東京ゲームショウ2003・全体		1,118	4.5	9.7	8.4	75.8	1.5
男女・ 年齢別	男性	850	5.4	10.4	9.8	73.1	1.4
	10～12才	53	1.9	7.5	18.9	67.9	3.8
	13～15才	116	6.0	9.5	7.8	75.0	1.7
	16～18才	136	4.4	11.8	7.4	76.5	-
	19～24才	206	6.8	10.7	6.8	73.8	1.9
	25～29才	152	5.3	12.5	13.2	67.1	2.0
	30～39才	140	5.7	7.9	11.4	74.3	0.7
	40～49才	47	4.3	10.6	8.5	76.6	-
	女性	268	1.5	7.8	4.1	84.7	1.9
	10～12才	22	-	4.5	-	81.8	13.6
13～15才	22	-	4.5	9.1	86.4	-	
16～18才	32	6.3	9.4	-	81.3	3.1	
19～24才	63	1.6	12.7	6.3	79.4	-	
25～29才	33	3.0	9.1	3.0	84.8	-	
30～39才	61	-	3.3	4.9	90.2	1.6	
40～49才	35	-	8.6	2.9	88.6	-	
ゲーム レベル別	ヘビーユーザー	349	7.2	10.6	6.6	74.5	1.1
	ミドルユーザー	484	3.9	11.8	8.9	73.8	1.7
	ライトユーザー	285	2.1	5.3	9.8	81.1	1.8

- ・「継続的にしている」「ときどきしている」「過去にしていた」をあわせると、ゲームセンターでの利用経験率は2割強。
- ・女性全体、及びライトユーザーでは、ネットワークゲーム利用経験率は2割に達しない。

2-1. ネットワークゲーム利用意向(自宅)

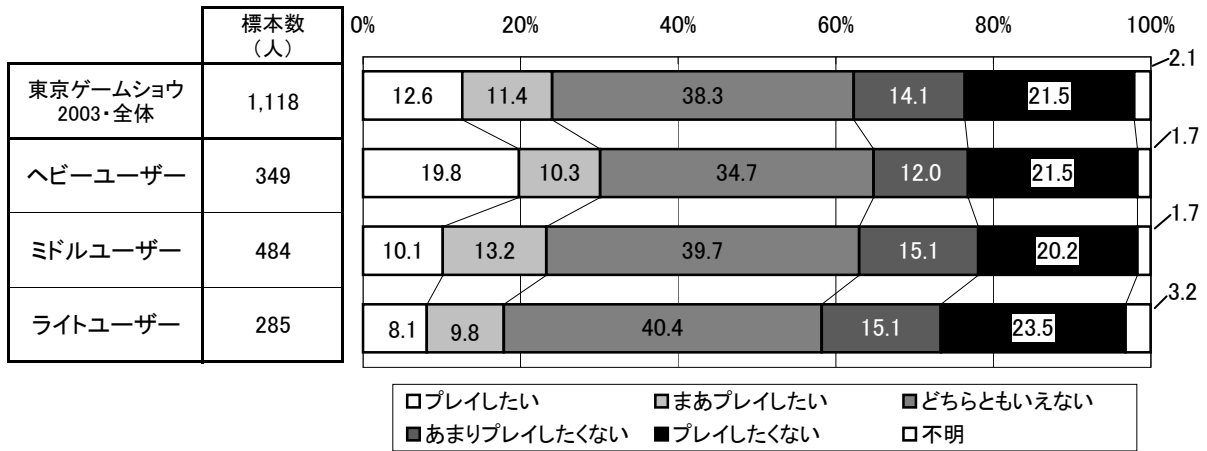


(単位: %)

		標本数 (人)	プレイしたい	まあプレイしたい	どちらともいえない	あまりプレイしたくない	プレイしたくない	不明
東京ゲームショウ2003・全体		1,118	37.8	17.5	29.9	7.4	6.5	0.8
男女・年齢別	男性	850	39.8	16.6	27.9	8.2	6.5	1.1
	10~12才	53	26.4	18.9	30.2	7.5	15.1	1.9
	13~15才	116	45.7	15.5	21.6	8.6	6.9	1.7
	16~18才	136	50.7	16.2	21.3	5.1	5.9	0.7
	19~24才	206	37.9	23.3	26.7	6.8	4.9	0.5
	25~29才	152	43.4	10.5	31.6	8.6	5.3	0.7
	30~39才	140	35.0	14.3	30.7	13.6	4.3	2.1
	40~49才	47	19.1	14.9	44.7	6.4	14.9	0.0
	女性	268	31.7	20.5	36.2	4.9	6.7	0.0
	10~12才	22	22.7	40.9	27.3	4.5	4.5	0.0
	13~15才	22	40.9	13.6	36.4	9.1	0.0	0.0
	16~18才	32	34.4	25.0	37.5	0.0	3.1	0.0
	19~24才	63	41.3	17.5	31.7	4.8	4.8	0.0
25~29才	33	42.4	24.2	24.2	6.1	3.0	0.0	
30~39才	61	24.6	16.4	41.0	3.3	14.8	0.0	
40~49才	35	14.3	17.1	51.4	8.6	8.6	0.0	
ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	349	50.4	16.3	20.9	6.0	5.7	0.6
	ミドルユーザー	484	36.2	19.4	30.6	7.9	5.2	0.8
	ライトユーザー	285	25.3	15.8	39.6	8.4	9.8	1.1

- ・「プレイしたい」と「まあプレイしたい」をあわせると、自宅でのネットワークゲーム利用意向は5割を超える。
- ・ゲームプレイ頻度が高くなるにつれ、ネットワークゲーム利用意向も高くなっている。

2-2. ネットワークゲーム利用意向(複合カフェ)

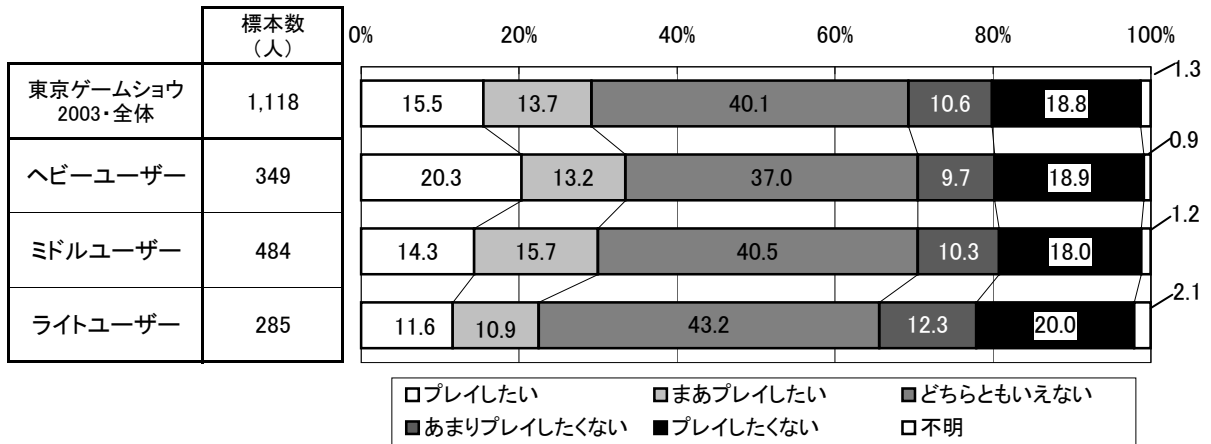


(単位: %)

		標本数 (人)	プレイしたい	まあプレイしたい	どちらともいえない	あまりプレイしたくない	プレイしたくない	不明
東京ゲームショウ2003・全体		1,118	12.6	11.4	38.3	14.1	21.5	2.1
男女・年齢別	男性	850	13.4	11.4	37.3	14.2	21.5	2.1
	10~12才	53	17.0	9.4	32.1	13.2	22.6	5.7
	13~15才	116	17.2	10.3	33.6	12.1	25.0	1.7
	16~18才	136	17.6	15.4	39.0	8.8	18.4	0.7
	19~24才	206	11.2	10.7	40.3	19.4	17.5	1.0
	25~29才	152	11.2	12.5	32.2	14.5	27.0	2.6
	30~39才	140	12.1	10.0	43.6	13.6	17.1	3.6
	40~49才	47	8.5	8.5	31.9	14.9	34.0	2.1
	女性	268	10.1	11.6	41.4	13.8	21.3	1.9
	10~12才	22	-	9.1	54.5	-	27.3	9.1
	13~15才	22	9.1	13.6	36.4	22.7	13.6	4.5
	16~18才	32	18.8	18.8	28.1	18.8	15.6	-
	19~24才	63	17.5	11.1	34.9	19.0	17.5	-
	25~29才	33	9.1	18.2	42.4	15.2	15.2	-
30~39才	61	4.9	8.2	45.9	11.5	26.2	3.3	
40~49才	35	5.7	5.7	51.4	5.7	31.4	-	
ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	349	19.8	10.3	34.7	12.0	21.5	1.7
	ミドルユーザー	484	10.1	13.2	39.7	15.1	20.2	1.7
	ライトユーザー	285	8.1	9.8	40.4	15.1	23.5	3.2

- ・「プレイしたい」と「まあプレイしたい」をあわせると、複合カフェでのネットワークゲーム利用意向は2割強である。
- ・ゲームプレイ頻度が高くなるにつれ、ネットワークゲーム利用意向も高くなっている。

2-3. ネットワークゲーム利用意向(ゲームセンター)



(単位: %)

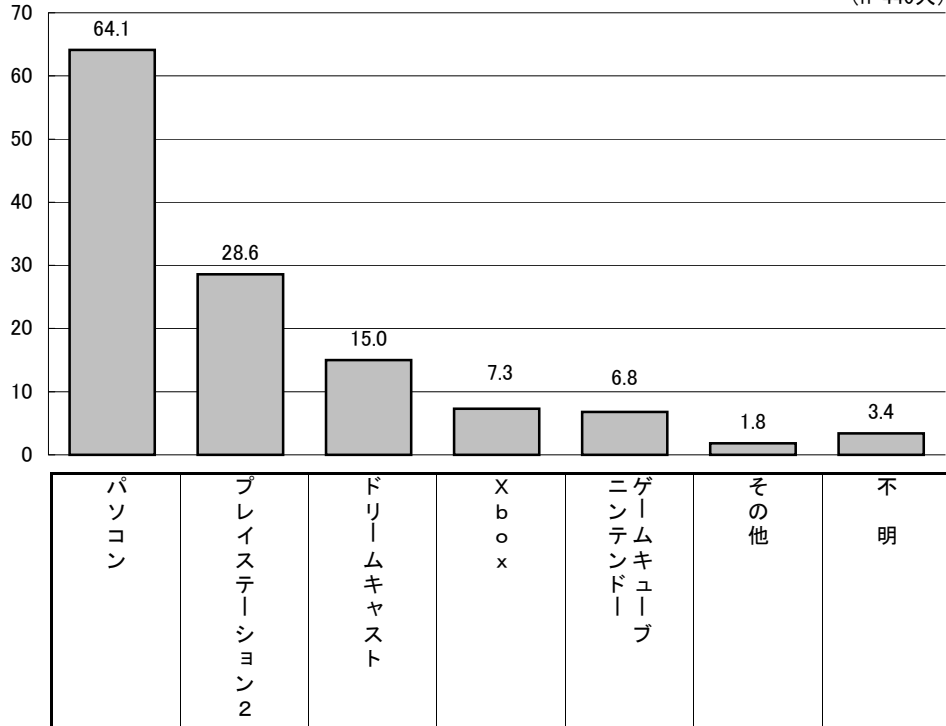
		標本数 (人)	プレイしたい	まあ プレイしたい	どちらとも いえない	あまり プレイしたくない	プレイ したくない	不明
東京ゲームショウ2003・全体		1,118	15.5	13.7	40.1	10.6	18.8	1.3
男女・ 年齢別	男性	850	17.3	14.8	37.3	11.2	18.0	1.4
	10~12才	53	20.8	15.1	35.8	3.8	22.6	1.9
	13~15才	116	19.8	12.9	36.2	10.3	19.0	1.7
	16~18才	136	18.4	21.3	35.3	7.4	17.6	-
	19~24才	206	16.5	17.0	36.9	13.1	15.0	1.5
	25~29才	152	16.4	13.2	36.8	10.5	20.4	2.6
	30~39才	140	18.6	11.4	39.3	16.4	12.9	1.4
	40~49才	47	6.4	6.4	44.7	10.6	31.9	-
	女性	268	9.7	10.1	48.9	9.0	21.3	1.1
	10~12才	22	9.1	9.1	50.0	9.1	18.2	4.5
	13~15才	22	4.5	22.7	50.0	4.5	13.6	4.5
	16~18才	32	15.6	15.6	46.9	9.4	12.5	-
	19~24才	63	11.1	14.3	38.1	12.7	23.8	-
25~29才	33	15.2	9.1	54.5	9.1	12.1	-	
30~39才	61	4.9	4.9	47.5	11.5	29.5	1.6	
40~49才	35	8.6	-	65.7	-	25.7	-	
ゲーム プレイ 頻度別	ヘビーユーザー	349	20.3	13.2	37.0	9.7	18.9	0.9
	ミドルユーザー	484	14.3	15.7	40.5	10.3	18.0	1.2
	ライトユーザー	285	11.6	10.9	43.2	12.3	20.0	2.1

- ・「プレイしたい」と「まあプレイしたい」をあわせると、ゲームセンターでのネットワークゲーム利用意向は約3割である。
- ・ゲームプレイ頻度が高くなるにつれ、ネットワークゲーム利用意向も高くなっている。

3. 自宅でのネットワークゲームの使用ハードウェア (複数回答)

(自宅でネットワークゲームを「現在、継続的にしている」「現在、ときどきしている」「過去にしていたが今はしていない」と回答している人ベース)

(単位：%) (n=440人)



		標本数(人)	パソコン	プレイステーション2	ドリームキャスト	Xbox	ニンテンドーゲームキューブ	その他	不明
2003・全体(※)		440	64.1	28.6	15.0	7.3	6.8	1.8	3.4
男女別	男性	354	64.4	29.1	15.5	7.3	7.1	1.7	3.1
	女性	86	62.8	26.7	12.8	7.0	5.8	2.3	4.7
ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	167	63.5	36.5	15.0	4.2	7.8	1.2	2.4
	ミドルユーザー	193	65.3	28.0	16.1	8.8	8.3	1.0	3.6
	ライトユーザー	80	62.5	13.8	12.5	10.0	1.3	5.0	5.0

※東京ゲームショウ2003・ネットワークゲーム経験者全体

- ・「パソコン」の使用が最も多く、6割強となっている。
- ・ゲームプレイ頻度別でみると、ヘビーユーザーの「プレイステーション2」使用率が高くなっている。

4. プレイしている(プレイしていた)ネットワークゲームタイトル
 (自宅でネットワークゲームを「現在、継続的にしている」「現在、ときどきしている」「過去にしていたが今はしていない」と回答している人ベース)

(n=315人)

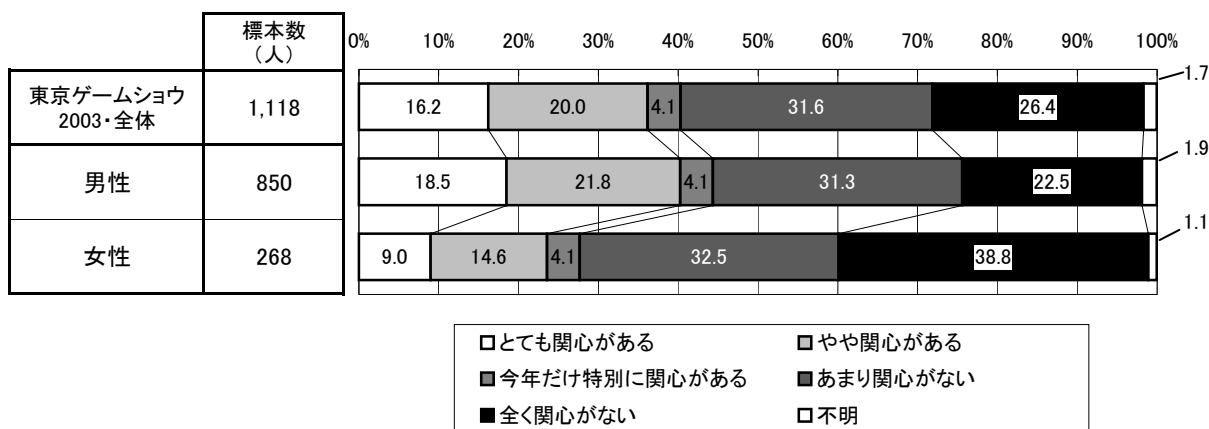
タイトル名	件数
「ファイナルファンタジーXI」	81
「ラグナロクオンライン」	70
「ファンタシースターオンライン」シリーズ	49
「リネージュ」	29
「みんなのゴルフオンライン」	15
「ボンバーマンオンライン」	9
「ウルティマオンライン」	8
「ディアブロ」シリーズ	9
「リバーシ」	8
「ポトリス」シリーズ	7
「東風荘」	7
「ぐるぐる温泉」	6
「アスガルド」	6
「ファイナルファンタジー」他	5
「疾走・ヤンキー魂。」	5
「エターナルカオス」	5
「マージャン」	4
「サクラ大戦オンライン」	4
「エパークエスト」	3
「ハンゲームジャパン」	3
「信長の野望オンライン」	3
「ミュー 奇蹟の大地」	3
「プリストンテール」	3
「眠らない大陸クロノス」	2
「箱庭諸島」	2
「花札」	2
「メールdeクエスト」	2
「マリオカート」	2
「マーブルVSカプコン」	2
「ファイナルファンタジーアドベンチャー」	2
「ポケットモンスタークリスタルバージョン」	2
「マズルフラッシュ」	2
「Age of Empires」	2
「将棋」	2
「対戦ばずるだまオンライン」	2
以下、タイトル多数のため省略	

※回答者が記入した原文のまま表記している。

※複数回答としてカウントしているが、シリーズタイトルを複数記入してある場合は、それらを1件としてカウント。

VI. 野球について

1-1. 野球(日本のプロ野球、高校野球、メジャーリーグ等)への関心



(単位: %)

		標本数(人)	とても 関心がある	やや 関心がある	今年だけ特別に 関心がある	あまり 関心がない	全く 関心がない	不明
東京ゲームショー2003・全体		1,118	16.2	20.0	4.1	31.6	26.4	1.7
男女・ 年齢別	男性	850	18.5	21.8	4.1	31.3	22.5	1.9
	10~12才	53	18.9	17.0	3.8	30.2	24.5	5.7
	13~15才	116	18.1	12.9	4.3	30.2	32.8	1.7
	16~18才	136	11.8	17.6	2.9	36.8	29.4	1.5
	19~24才	206	20.4	20.4	2.4	34.5	20.9	1.5
	25~29才	152	20.4	28.3	3.3	25.7	20.4	2.0
	30~39才	140	20.7	25.7	9.3	27.9	15.0	1.4
	40~49才	47	17.0	34.0	2.1	34.0	10.6	2.1
	女性	268	9.0	14.6	4.1	32.5	38.8	1.1
	10~12才	22	4.5	4.5	0.0	31.8	54.5	4.5
	13~15才	22	18.2	9.1	13.6	18.2	40.9	0.0
	16~18才	32	0.0	6.3	6.3	25.0	62.5	0.0
	19~24才	63	11.1	15.9	1.6	27.0	44.4	0.0
	25~29才	33	6.1	12.1	3.0	48.5	30.3	0.0
30~39才	61	9.8	19.7	3.3	37.7	27.9	1.6	
40~49才	35	11.4	22.9	5.7	34.3	22.9	2.9	
ゲーム 頻度別	ヘビーユーザー	349	17.8	16.9	2.9	33.0	26.9	2.6
	ミドルユーザー	484	14.9	21.5	4.5	31.0	26.9	1.2
	ライトユーザー	285	16.5	21.4	4.9	30.9	24.9	1.4

- ・「とても関心がある」「やや関心がある」「今年だけ特別に関心がある」をあわせると、約4割が野球に関心がある。
- ・男性の方が野球に関心のある割合が高い。

1-2. 野球に対する関心の具体的な内容

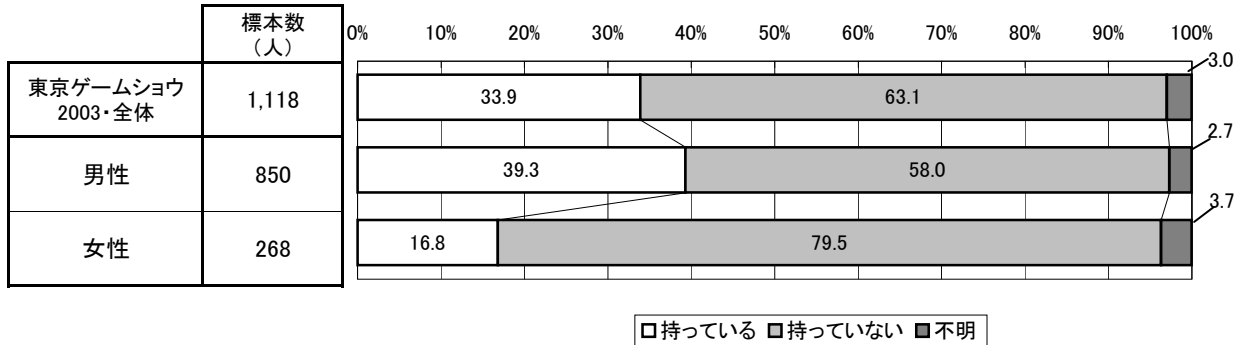
(野球に「とても関心がある」「やや関心がある」「今年だけ特別に関心がある」と回答した人)

(n=285人)

記入内容	件数
日本のプロ野球全般の勝敗、試合内容に対する興味 <ul style="list-style-type: none"> 日本のプロ野球の試合結果 ペナントレース、日本シリーズの勝敗等 セ・リーグのペナントレース 今年の優勝チーム 球団の勝率、話題がもちあがる 各球団の今年の強さ等 試合経過、内容 	56
阪神タイガース <ul style="list-style-type: none"> 阪神タイガース優勝 阪神とダイエーの日本シリーズ 阪神の日本一 阪神が強かったので 阪神がどれだけ勝つか、巨人がどれだけ負けるか 星野さんが個人的に好きなので、たとえ阪神であろうとも 阪神ファン 	55
メジャーリーグ・主に日本人選手の活躍 <ul style="list-style-type: none"> メジャーリーグでの日本人選手の活躍 大リーグの日本人ピッチャー メジャーリーガー(日本人)の日本球界復帰 メジャーデビューする選手に関心がある メジャーリーグ挑戦、松井、イチロー、新庄 メジャーでの松井の活躍 NY松井が新人王になれるか? 日本メジャーリーガー野茂さん 	54
巨人 <ul style="list-style-type: none"> 巨人の原監督が辞めたこと 巨人は来年優勝できるかどうか ジャイアンツの再生 巨人軍戦績 巨人が大好き 巨人ファンだから巨人の話題なら何でも 巨人が勝つか負けるかという話題 自分はアンチ巨人なので巨人が負ける事 	33
その他の特定の好きな球団 <ul style="list-style-type: none"> ファンチームの成績 ヤクルトが勝つか? ドラゴンズファンです プロ野球、広島カーブを応援しております 西武の順位 ロッテに優勝してほしい 横浜ベイスターズ 横浜の負け数 	32
日本プロ野球選手のプレー <ul style="list-style-type: none"> 好きな選手の調子、成績 選手の成績、試合展開、プレイ内容 選手の記録更新 	21
高校野球(夏の甲子園)	17
タイトル争い(ホームラン王など)	11
選手のドラフト・トレード	9

- 日本のプロ野球の試合結果、ペナントレースへの関心のある意見が多い。
- 特定の話題では、阪神タイガースやメジャーリーグへの関心が高い。
- 「今年だけ特別に関心がある」層では、阪神タイガースへの関心を示す意見が多い。

2. 野球ゲームソフトの保有



		標本数(人)	(単位:%)		
			持っている	持っていない	不明
東京ゲームショウ2003・全体		1,118	33.9	63.1	3.0
男女・ 年齢別	男性	850	39.3	58.0	2.7
	10～12才	53	45.3	50.9	3.8
	13～15才	116	45.7	51.7	2.6
	16～18才	136	39.0	58.1	2.9
	19～24才	206	40.3	57.8	1.9
	25～29才	152	36.8	59.2	3.9
	30～39才	140	36.4	60.7	2.9
	40～49才	47	29.8	70.2	0.0
	女性	268	16.8	79.5	3.7
	10～12才	22	13.6	77.3	9.1
	13～15才	22	27.3	68.2	4.5
	16～18才	32	9.4	84.4	6.3
	19～24才	63	15.9	81.0	3.2
25～29才	33	12.1	84.8	3.0	
30～39才	61	18.0	78.7	3.3	
40～49才	35	22.9	77.1	0.0	
ゲーム プレイ 頻度別	ヘビーユーザー	349	38.7	59.3	2.0
	ミドルユーザー	484	34.5	62.0	3.5
	ライトユーザー	285	27.0	69.8	3.2

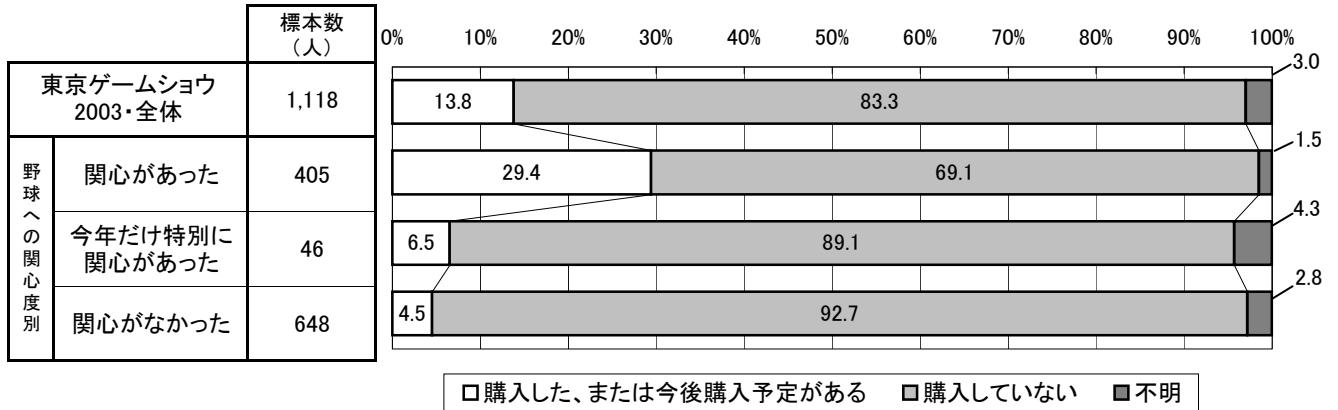
<保有している野球ゲームソフトの本数 (n=385人)>

		(単位:本)
2003・全体(※)		2.4
男性		2.5
女性		1.8
ヘビーユーザー		2.4
ミドルユーザー		2.6
ライトユーザー		2.1

※東京ゲームショウ2003・
野球ゲームソフト保有者全体

- ・ 野球ゲームソフトを持っている人は、全体の3割強。保有本数は平均2.4本。
- ・ 男性の保有率は約4割。
- ・ ゲームプレイ頻度が高くなるにつれて、野球ゲームソフト保有率も高くなっている。

3. 野球ゲームソフトの今年の購入実績・今後の購入意向



(単位: %)

		標本数 (人)	購入した、 または今後 購入予定がある	購入していない	不明
東京ゲームショウ2003・全体		1,118	13.8	83.3	3.0
男女・ 年齢別	男性	850	16.6	80.8	2.6
	10～12才	53	20.8	75.5	3.8
	13～15才	116	26.7	70.7	2.6
	16～18才	136	14.7	80.9	4.4
	19～24才	206	17.5	81.6	1.0
	25～29才	152	13.2	84.2	2.6
	30～39才	140	12.1	84.3	3.6
	40～49才	47	12.8	87.2	0.0
	女性	268	4.9	91.0	4.1
	10～12才	22	0.0	95.5	4.5
	13～15才	22	9.1	90.9	0.0
	16～18才	32	3.1	87.5	9.4
	19～24才	63	6.3	90.5	3.2
25～29才	33	0.0	93.9	6.1	
30～39才	61	3.3	91.8	4.9	
40～49才	35	11.4	88.6	0.0	
ゲーム プレイ レベル	ヘビーユーザー	349	18.6	78.8	2.6
	ミドルユーザー	484	12.6	83.9	3.5
	ライトユーザー	285	9.8	87.7	2.5

＜今年購入した(購入予定の)
野球ゲームソフトタイトル＞

(n=121人)

タイトル名	件数
「実況パワフルプロ野球10」	48
「実況パワフルプロ野球」シリーズ	49
「熱チュー！プロ野球2003」	12
「ファミリースタジアム」シリーズ	5
「激闘プロ野球	
水島新司オールスターズVSプロ野球」	4
「ベストプレープロ野球」	2
「プロ野球チームを作ろう！」	2
以下、タイトル多数のため省略	

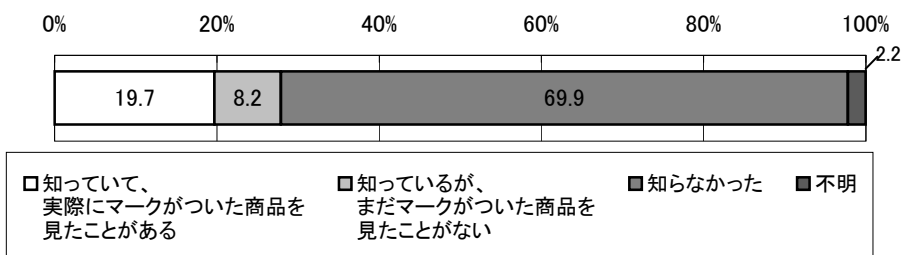
※複数回答としてカウントしているが、シリーズタイトルを複数記入してある場合は、それらを1件としてカウント。

- ・今年野球ゲームソフトを「購入した、または今後購入予定がある」のは1割強だが、野球に関心がある層(「とても関心がある」+「やや関心がある」)でみると約3割。
- ・男性では「購入した、または今後購入予定がある」割合が高い。
- ・今年だけ特別に関心があった人でみると、「購入した、または今後購入予定がある」割合は6.5%にとどまっている。

VII. レーティングマークについて

1. レーティングマークの認知度

	標本数 (人)
東京ゲームショウ 2003・全体	1,118

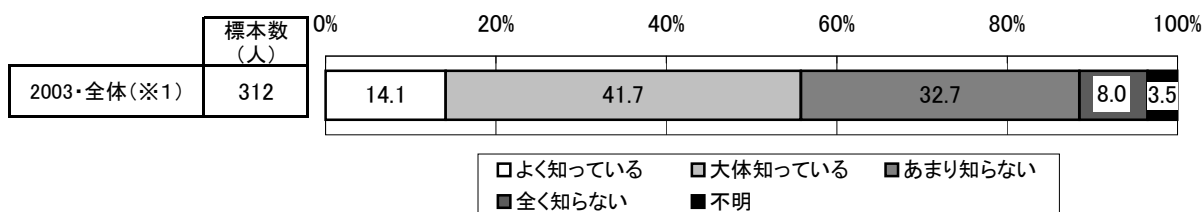


(単位: %)

		標本数 (人)	知っている、 実際にマークがついた商品 を見たことがある	知っているが、 まだマークがついた商品 を見たことがない	知らなかった	不明
東京ゲームショウ2003・全体		1,118	19.7	8.2	69.9	2.2
男女・ 年齢別	男性	850	22.0	8.9	66.6	2.5
	10～12才	53	9.4	5.7	83.0	1.9
	13～15才	116	21.6	6.9	66.4	5.2
	16～18才	136	29.4	5.1	64.7	0.7
	19～24才	206	26.2	9.2	63.1	1.5
	25～29才	152	22.4	12.5	63.2	2.0
	30～39才	140	19.3	10.0	66.4	4.3
	40～49才	47	4.3	12.8	80.9	2.1
	女性	268	12.3	6.0	80.2	1.5
	10～12才	22	4.5	9.1	81.8	4.5
	13～15才	22	9.1	0.0	90.9	0.0
	16～18才	32	12.5	6.3	81.3	0.0
	19～24才	63	19.0	11.1	68.3	1.6
	25～29才	33	15.2	3.0	81.8	0.0
30～39才	61	8.2	4.9	85.2	1.6	
40～49才	35	11.4	2.9	82.9	2.9	
ゲーム プレイ レベル	ヘビーユーザー	349	21.2	7.7	68.2	2.9
	ミドルユーザー	484	21.7	9.9	66.9	1.4
	ライトユーザー	285	14.4	6.0	76.8	2.8
			知っていた	知らなかった	不明	
参考	東京ゲームショウ 2002・全体	1,079	32.1	67.3	0.6	

- ・「知っている、マークつき商品を見たことがある」「知っているが、マークつき商品を見たことがない」をあわせると、レーティングマーク認知度は3割弱。前回と比較して認知度は大きく変わっていない。
- ・女性全体、及びライトユーザーでの認知度が低い。

2-1. レーティングマークの内容認知度
(レーティングマークを「知っている」と回答した人)



(単位: %)

		よく知っている	大体知っている	あまり知らない	全く知らない	不明	
2003・全体(※1)		312	14.1	41.7	32.7	8.0	3.5
男女・年齢別	男性	263	15.6	39.9	33.1	8.0	3.4
	10～12才	8	12.5	25.0	25.0	37.5	0.0
	13～15才	33	6.1	27.3	48.5	15.2	3.0
	16～18才	47	10.6	40.4	36.2	8.5	4.3
	19～24才	73	20.5	38.4	28.8	8.2	4.1
	25～29才	53	22.6	37.7	32.1	3.8	3.8
	30～39才	41	12.2	51.2	31.7	2.4	2.4
	40～49才	8	12.5	75.0	12.5	0.0	0.0
	女性	49	6.1	51.0	30.6	8.2	4.1
	10～12才	3	0.0	0.0	33.3	66.7	0.0
	13～15才	2	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0
	16～18才	6	0.0	50.0	33.3	16.7	0.0
	19～24才	19	5.3	57.9	26.3	0.0	10.5
	25～29才	6	0.0	66.7	33.3	0.0	0.0
30～39才	8	12.5	50.0	25.0	12.5	0.0	
40～49才	5	20.0	60.0	20.0	0.0	0.0	
ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	101	14.9	41.6	32.7	8.9	2.0
	ミドルユーザー	153	13.1	42.5	32.7	8.5	3.3
	ライトユーザー	58	15.5	39.7	32.8	5.2	6.9
参考	2002・全体(※2)	346	9.2	38.2	43.9	5.2	3.5

※1: 東京ゲームショウ2003・レーティングマーク認知者全体

※2: 東京ゲームショウ2002・年齢区分マーク認知者全体

- ・「よく知っている」「大体知っている」をあわせた内容認知度は、レーティングマーク認知者の過半数を占める。
- ・前回と比較して内容認知度はやや増加している。

2-2. レーティングマーク認知内容／一覧
 (レーティングマークを「知っている」と回答した人)

(n=116人)

<p>比較的内容を正しく理解している</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 審査してどの年齢層に適しているのかを判断し購入目安にする。 ・ 購入規制ではありません。目安であり自主規制です。 ・ 年齢を表示することで消費者のソフトに対する理解をしてもらう為。 ・ 年齢別の区分があり、買う側が選びやすい。 ・ ゲームの内容によって購入時の目安としてある。 ・ 作品の内容ごとに年齢の対象を決めている。 ・ ゲームの内容が年齢で適切かどうかを伝えること。 ・ ゲーム内容によって推奨年齢を設定している。 ・ 年齢の目安になるものだったと思う。
<p>年齢による購入制限であると誤認</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ タイトル内容によって年齢制限があることを明示すること。 ・ 購入できる人を年齢制限によって区分すること。 ・ 内容によってプレイする人の年齢が制限される。 ・ ゲームについての年齢制限。 ・ ある種の購入者の年齢制限。 ・ 何才以下はプレイしてはいけない。 ・ 映画のR指定のようなもの。 ・ 18禁、15禁等。
<p>表現を規制するものであると誤認</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 購買(プレイ)対象者の年齢制限によって、少年の精神的育成面で支障があると思われる暴力表現等を明記し、安易な購入を防ぎ健全な生活をめざす。 ・ 特にホラー、グロテスク、アダルト系等のゲームにあり、会社がそのゲームをプレイできる年齢を制限している。 ・ 社会倫理の基準を業界側から押しつけている。 ・ 暴力表現などの規制。
<p>全くの誤認</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 中古転売不可。 ・ 中古ソフトとして購買禁止。 ・ 中古販売に反対している。 ・ 加盟していないメーカーには付かないので意味がない。また判別があいまいで信用できるのか。 ・ 著作権。 ・ 絵、ゲームプレイ、音楽、統合、操作などのレーティング。

※回答者が記入した原文のまま表記している。

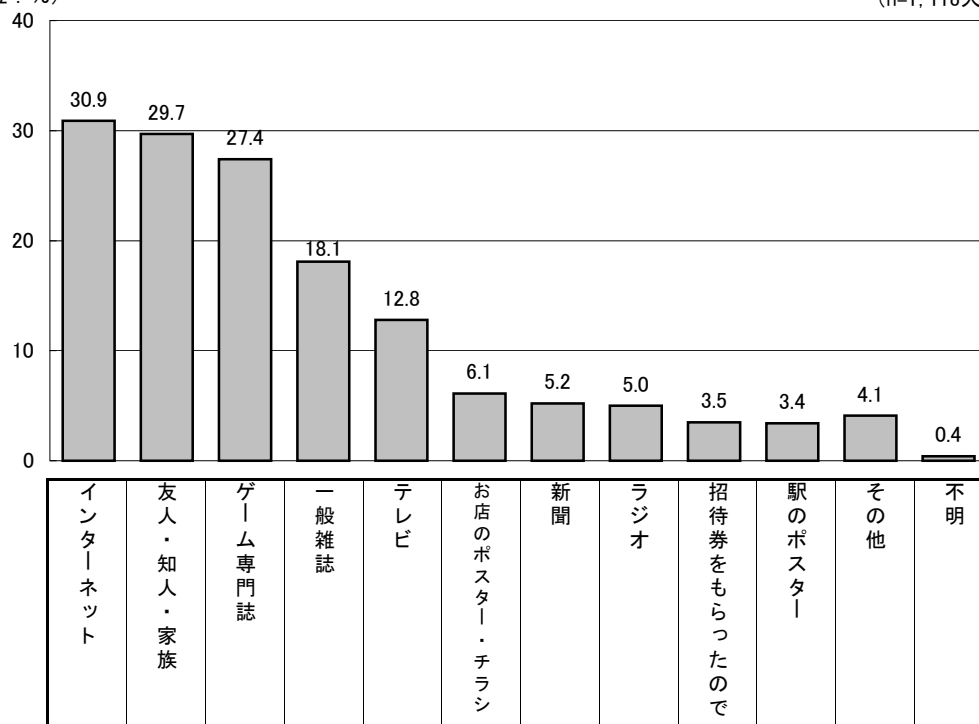
- ・ 年齢による購入制限であると誤認しているケースが多くみられる。特に「よく知っている」という回答者でも年齢による購入制限であると誤認していることがある。
- ・ 「中古ソフト販売に関する規制である」という全くの誤認もみられた。

Ⅷ. 東京ゲームショー2003来場状況

1. 認知経路

(単位：%)

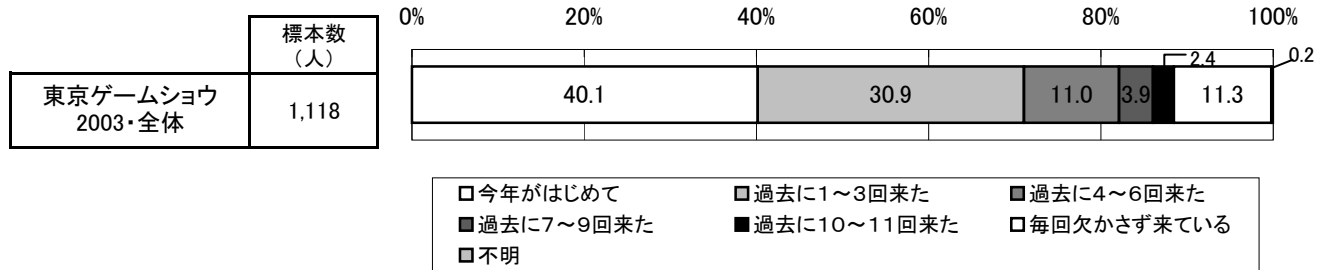
(n=1,118人)



		標本数(人)	インターネット	友人・知人・家族	ゲーム専門誌	一般雑誌	テレビ	お店のポスター・チラシ	新聞	ラジオ	招待券をもらったので	駅のポスター	その他	不明
東京ゲームショー2003・全体		1,118	30.9	29.7	27.4	18.1	12.8	6.1	5.2	5.0	3.5	3.4	4.1	0.4
男女・年齢別	男性	850	31.4	28.1	30.2	19.5	11.4	6.7	5.1	6.0	2.9	3.8	4.1	0.5
	10~12才	53	9.4	37.7	20.8	20.8	22.6	5.7	7.5	3.8	0.0	1.9	5.7	1.9
	13~15才	116	27.6	45.7	22.4	19.0	12.1	4.3	6.0	10.3	1.7	2.6	1.7	0.0
	16~18才	136	24.3	30.9	32.4	19.9	9.6	10.3	2.2	8.1	4.4	4.4	4.4	0.7
	19~24才	206	34.5	31.1	37.9	19.4	9.7	6.8	1.9	2.9	4.9	3.4	4.9	0.0
	25~29才	152	43.4	19.1	30.9	17.8	7.9	6.6	2.6	5.3	2.6	3.3	6.6	0.0
	30~39才	140	30.0	14.3	31.4	22.1	12.1	7.1	10.7	7.9	1.4	6.4	2.1	1.4
	40~49才	47	38.3	23.4	14.9	17.0	19.1	2.1	12.8	2.1	2.1	2.1	2.1	0.0
	女性	268	29.5	34.7	18.3	13.4	17.2	4.1	5.6	1.9	5.2	2.2	4.1	0.0
	10~12才	22	4.5	40.9	13.6	13.6	18.2	9.1	4.5	0.0	0.0	0.0	4.5	0.0
	13~15才	22	50.0	45.5	13.6	13.6	9.1	0.0	0.0	0.0	4.5	4.5	4.5	0.0
	16~18才	32	31.3	37.5	25.0	6.3	9.4	9.4	0.0	3.1	12.5	3.1	12.5	0.0
	19~24才	63	39.7	41.3	25.4	11.1	7.9	3.2	1.6	1.6	4.8	3.2	1.6	0.0
25~29才	33	30.3	39.4	21.2	9.1	6.1	6.1	9.1	3.0	3.0	6.1	0.0	0.0	
30~39才	61	26.2	23.0	8.2	19.7	31.1	3.3	11.5	1.6	8.2	0.0	3.3	0.0	
40~49才	35	17.1	25.7	20.0	17.1	31.4	0.0	8.6	2.9	0.0	0.0	5.7	0.0	
ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	349	28.1	33.2	28.7	18.6	12.3	5.2	2.3	4.3	4.0	3.2	5.2	0.3
	ミドルユーザー	484	35.5	28.7	31.4	18.4	11.0	6.8	4.8	4.8	2.9	3.3	4.1	0.4
	ライトユーザー	285	26.7	27.0	18.9	16.8	16.5	6.0	9.5	6.3	3.9	3.9	2.8	0.4
参考	東京ゲームショー2002・全体	1,079	30.8	29.5	50.1	10.2	11.4	6.5	4.2	8.2		4.4	3.4	
	東京ゲームショー2001秋・全体	1,128	29.3	30.7	43.7	9.5	11.8	7.0	5.1	5.9		3.2	4.7	

- ・「インターネット」「友人・知人・家族」「ゲーム専門誌」の割合が高い。前年までと比較して、「ゲーム専門誌」は減少している。
- ・女性では「友人・知人・家族」が最も多い。

2. 過去の東京ゲームショウ来場回数



(単位: %)

		標本数 (人)	今年が はじめて	過去に 1~3回来た	過去に 4~6回来た	過去に 7~9回来た	過去に 10~11回 来た	毎回 欠かさず 来ている	不明
東京ゲームショウ2003・全体		1,118	40.1	30.9	11.0	3.9	2.4	11.3	0.2
男女・ 年齢別	男性	850	37.6	30.8	11.1	4.2	2.7	12.9	0.2
	10~12才	53	49.1	37.8	9.4	0.0	0.0	3.8	0.0
	13~15才	116	43.1	37.1	6.9	1.7	1.7	9.5	0.0
	16~18才	136	36.8	38.9	8.8	2.9	1.5	11.0	0.0
	19~24才	206	37.9	31.1	11.2	7.8	2.4	9.7	0.0
	25~29才	152	30.3	21.7	13.8	3.9	7.3	21.7	0.7
	30~39才	140	38.6	23.6	14.3	3.6	2.2	16.4	0.0
	40~49才	47	34.0	34.1	10.6	6.4	0.0	12.8	2.1
	女性	268	47.8	31.0	10.8	3.0	1.5	6.0	0.0
	10~12才	22	54.5	36.4	4.5	0.0	0.0	4.5	0.0
	13~15才	22	54.5	41.0	4.6	0.0	0.0	0.0	0.0
	16~18才	32	53.1	25.0	9.4	6.3	3.1	3.1	0.0
	19~24才	63	50.8	27.0	12.7	1.6	1.6	6.3	0.0
	25~29才	33	36.4	30.3	12.1	3.1	3.1	15.2	0.0
30~39才	61	45.9	39.4	8.2	4.9	0.0	1.6	0.0	
40~49才	35	42.9	20.0	20.0	2.9	2.9	11.4	0.0	
ゲーム プレイ レベル別	ヘビーユーザー	349	39.0	36.1	9.4	2.6	2.6	9.7	0.3
	ミドルユーザー	484	38.2	29.9	13.0	4.5	3.3	10.7	0.2
	ライトユーザー	285	44.6	26.0	9.5	4.6	0.7	14.0	0.0
満足 度別	満足した(※)	799	39.7	32.5	10.7	3.5	2.3	10.9	0.1
	どちらともいえない	208	45.7	29.8	9.6	3.4	1.5	9.6	0.5
	満足していない(※)	107	31.8	21.5	15.0	8.4	5.6	16.8	0.0

※「とても満足」または「まあ満足」と回答した人を合わせ「満足した」とし、
「あまり満足していない」または「満足していない」と回答した人を合わせ「満足していない」としている。

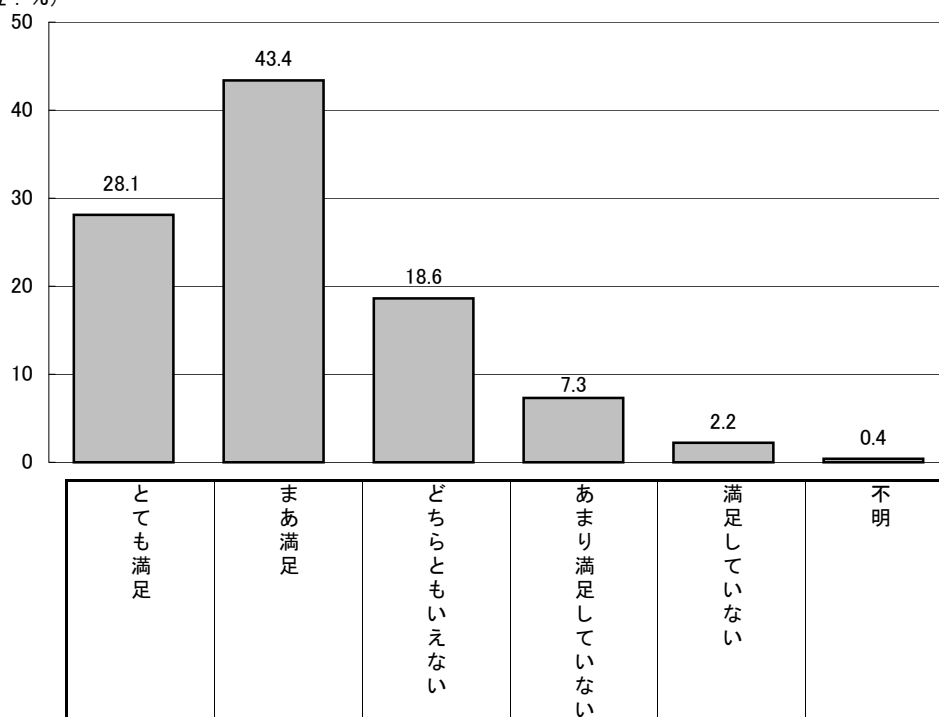
過去の 平均来場回数	東京ゲームショウ 2003・全体	東京ゲームショウ 2002・全体	東京ゲームショウ 2001秋・全体
	3.4回	2.8回	2.9回

- ・「今回が初めて」の人が全体の約4割を占める。
- ・女性では約半数が「今回が初めて」である。

3. 東京ゲームショウ2003の満足度

(単位：%)

(n=1,118人)



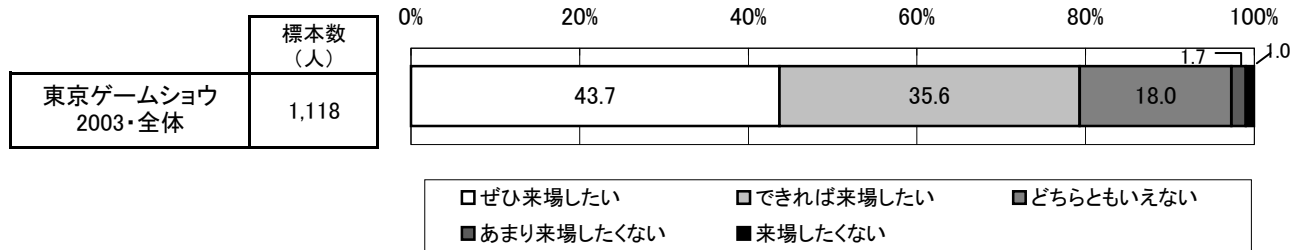
		標本数(人)	とても満足	まあ満足	どちらともいえない	あまり満足していない	満足していない	不明
東京ゲームショウ2003・全体		1,118	28.1	43.4	18.6	7.3	2.2	0.4
男女・年齢別	男性	850	30.7	41.2	18.4	7.6	1.9	0.2
	10～12才	53	58.5	20.8	18.9	1.9	0.0	0.0
	13～15才	116	48.3	37.1	6.9	6.0	1.7	0.0
	16～18才	136	44.9	44.1	5.9	3.7	1.5	0.0
	19～24才	206	28.2	40.8	20.4	8.7	1.9	0.0
	25～29才	152	13.8	48.0	20.4	13.8	3.9	0.0
	30～39才	140	19.3	44.3	26.4	7.9	1.4	0.7
	40～49才	47	14.9	36.2	42.6	4.3	0.0	2.1
	女性	268	19.8	50.4	19.4	6.3	3.4	0.7
	10～12才	22	36.4	40.9	13.6	4.5	0.0	4.5
	13～15才	22	22.7	45.5	18.2	13.6	0.0	0.0
	16～18才	32	43.8	46.9	6.3	3.1	0.0	0.0
	19～24才	63	17.5	39.7	28.6	11.1	3.2	0.0
	25～29才	33	9.1	66.7	21.2	0.0	0.0	3.0
30～39才	61	9.8	55.7	21.3	6.6	6.6	0.0	
40～49才	35	17.1	57.1	14.3	2.9	8.6	0.0	

ゲーム頻度別	標本数(人)	とても満足	まあ満足	どちらともいえない	あまり満足していない	満足していない	不明
ヘビーユーザー	349	39.3	39.5	13.5	6.0	1.1	0.6
ミドルユーザー	484	25.8	48.8	15.5	8.1	1.7	0.2
ライトユーザー	285	18.2	38.9	30.2	7.7	4.6	0.4

参考	東京ゲームショウ2002・全体	1,079	31.2	47.6	13.5	5.7	2.0	
----	-----------------	-------	------	------	------	-----	-----	--

- ・「とても満足」「まあ満足」をあわせると、全体の約7割が満足している。
- ・ライトユーザーの満足度がやや低い。

4. 次回の来場意向



		標本数 (人)	ぜひ来場したい	できれば 来場したい	どちらとも いえない	あまり 来場したくない	来場したくない
東京ゲームショウ2003・全体		1,118	43.7	35.6	18.0	1.7	1.0
男女・ 年齢別	男性	850	45.6	34.1	17.8	1.6	0.8
	10～12才	53	52.8	24.5	18.9	1.9	1.9
	13～15才	116	62.1	27.6	9.5	0.0	0.9
	16～18才	136	55.9	32.4	9.6	0.7	1.5
	19～24才	206	41.3	36.4	18.9	3.4	0.0
	25～29才	152	42.8	35.5	19.1	1.3	1.3
	30～39才	140	35.7	36.4	25.7	1.4	0.7
	40～49才	47	25.5	44.7	27.7	2.1	0.0
	女性	268	37.7	40.3	18.7	1.9	1.5
	10～12才	22	45.5	50.0	0.0	4.5	0.0
	13～15才	22	54.5	18.2	27.3	0.0	0.0
	16～18才	32	50.0	40.6	9.4	0.0	0.0
	19～24才	63	38.1	31.7	25.4	3.2	1.6
	25～29才	33	27.3	48.5	24.2	0.0	0.0
30～39才	61	27.9	49.2	18.0	1.6	3.3	
40～49才	35	37.1	40.0	17.1	2.9	2.9	

ゲーム レベル別		標本数 (人)	ぜひ来場したい	できれば 来場したい	どちらとも いえない	あまり 来場したくない	来場したくない
ヘビーユーザー		349	55.9	30.1	12.6	0.6	0.9
ミドルユーザー		484	43.0	37.8	16.7	1.7	0.8
ライトユーザー		285	30.2	38.6	26.7	3.2	1.4

満足 度別		標本数 (人)	ぜひ来場したい	できれば 来場したい	どちらとも いえない	あまり 来場したくない	来場したくない
満足した(※)		799	55.3	36.9	7.4	0.3	0.1
どちらともいえない		208	11.1	38.5	47.6	2.4	0.5
満足していない(※)		107	21.5	19.6	39.3	11.2	8.4

参考	東京ゲームショウ 2002・全体	標本数 (人)	ぜひ来場したい	できれば 来場したい	どちらとも いえない	あまり 来場したくない	来場したくない
		1,079	49.9	30.8	16.7	1.3	1.3

※「とても満足」または「まあ満足」と回答した人を合わせ「満足した」とし、「あまり満足していない」または「満足していない」と回答した人を合わせ「満足していない」としている。

- ・「ぜひ来場したい」「できれば来場したい」をあわせると、約8割が次回の来場意向がある。
- ・ライトユーザーの来場意向がやや低い。
- ・満足度別にみると、「満足した」人では9割を超えるのに対し、「満足していない」人では約4割にとどまっている。

付1) 調査票見本

「東京ゲームショウ2003」来場者アンケートにご協力ください

— (社)CESA —

質問1 1) あなたの性別・年齢をお教えてください。

性別	[1. 男性 2. 女性]	年齢	() 才
----	--------------------	----	-------------

2) あなたの居住地をお教えてください。<1つだけ〇印>

1. 東京23区	3. 神奈川県	5. 千葉県	7. その他の都道府県
2. 東京都内 (23区以外)	4. 埼玉県	6. 茨城県	(具体的に)

3) あなたの職業をお教えてください。<1つだけ〇印>

1. 小学生	3. 高校生	5. 大学生・大学院生	7. 商工自営	9. 無職
2. 中学生	4. 短大生・ 各種専門学校生・予備校生	6. 会社員・OL	8. 主婦	10. その他 (具体的に)

■家庭用テレビゲームについてお聞きします

質問2 1) 現在、お持ちのゲーム機を全てお教えてください。<いくつでも〇印>※PC・携帯電話は除きます。

1. ニンテンドーゲームキューブ	6. ドリームキャスト	11. ネオジオポケット (カラー含む)
2. ニンテンドウ64	7. サターン	12. X b o x
3. ゲームボーイアドバンス (SP含む)	8. プレイステーション2	13. その他 (具体的に)
4. ゲームボーイ (カラー含む)	9. プレイステーション (PSone/COMBO含む)	
5. スーパーファミコン	10. ワンダースワン (カラー/クリスタル含む)	14. 1つもない

2) 今後購入したいと思うゲーム機を全てお教えてください。<いくつでも〇印>※PC・携帯電話は除きます。

1. ニンテンドーゲームキューブ	7. プレイステーション2	13. N-G a g e
2. ニンテンドウ64	8. PSone/COMBO	14. その他 (具体的に)
3. ゲームボーイアドバンス (SP含む)	9. ワンダースワン (カラー/クリスタル含む)	
4. ゲームボーイ (カラー含む)	10. X b o x	
5. スーパーファミコン	11. P S X	15. 1つもない
6. ドリームキャスト	12. P S P	

質問3 あなたが最も好きなゲームのジャンル・タイプをそれぞれ1つずつお教えてください。

1) ジャンル<1つだけ〇印>

1. ロールプレイ	10. 対戦格闘	18. 実機シミュレーター (パチスロ、パチ机等)
2. 育成・目標達成型シミュレーション	11. シューティング	19. MMORPG (多人数参加型ロールプレイ)
3. 戦略シミュレーション	12. スポーツ	20. 対戦系のネットワークゲーム
4. 恋愛シミュレーション	13. レース	21. 勉強・学習
5. アドベンチャー	14. パズル	22. 情報データベース
6. アクション	15. ホットゲーム (すごろくなど)	23. タイピング練習
7. リズムアクション	16. 戦略型テーブルゲーム (囲碁・将棋など)	24. コンストラクション (ゲーム作成ツール)
8. サウンドノベル (音付きの小説形式)	17. キャジュアル型テーブルゲーム (花札、麻雀、トランプなど)	25. コミュニケーション
9. FPS (自分の視点のシューティング)		26. その他 (具体的に)

2) タイプ<1つだけ〇印>

1. 戦国・歴史系	6. ホーイズラフ系	11. アダルト系	16. ドラマ系	21. その他
2. 村系	7. SF系	12. 趣味没頭型ゲーム	17. 旧作系	(具体的に)
3. 冒険・ファンタジー系	8. 謎解き系	13. 対話型ゲーム	18. シーズ物	
4. 男性主人公の恋愛ゲーム	9. 育成系	14. キャラクター系	19. オムニバス (複数のゲームをまとめたもの)	
5. 女性主人公の恋愛ゲーム	10. ハイイレブ系	15. シリアス系	20. ジョーク・ユーモア系 (ほかほかしいものを含む)	

質問4 旧ゲーム機種 (家庭用ゲーム機、パソコン) や、昔ゲームセンターなどで遊んだことのあるゲームのうち、現行機種で再度遊んでみたいゲームはありますか。ある場合は、具体的なタイトルをお教え下さい。<1つだけ〇印>

1. ある (タイトル名)	2. ない
----------------------	-------

質問5 1) 平均すると週に何日くらいゲームをしますか。<1つだけ〇印>※PC・携帯電話は除きます。

1. ほとんど毎日	3. 週に2~3日	5. 月に2~3日
2. 週に4~5日	4. 週に1日	6. 月に1日以下

2) 平均すると1回につき何分間プレイしますか。平日・休日ごとにお教えてください。※PC・携帯電話は除きます。

平日 約 () 分	・	休日 約 () 分
------------------	---	------------------

質問6 この1年間にゲームソフトを何本買いましたか。新品通常版・新品低価格版（「プレイステーション・ザ・ベスト」など3000円以下を目安）・中古品別にお教えてください。※PCは除きます。

新品通常版（ ）本 新品低価格版（ ）本 中古品（ ）本

質問7 ゲームソフトを購入する際に、ゲームクリアにかかる時間をどの程度考慮しますか。また、1か2か3と答えた方は、許容できるクリアまでの時間をお教えてください。※ソフトのジャンル別に

●エンディングまでに長時間かかるジャンル（RPGやシミュレーション等）のプレイ総時間

1. かなり考慮する → () 時間まで
2. やや考慮する
3. ゲームの内容によってまちまち
4. あまり考慮しない
5. 全く考慮しない

●「面クリア型」など、短時間サイクルを繰り返し進めて遊ぶジャンル（レースゲームやスポーツ、パズル等）のプレイ総時間

1. かなり考慮する → () 時間まで
2. やや考慮する
3. ゲームの内容によってまちまち
4. あまり考慮しない
5. 全く考慮しない

質問8 1) 海外のメーカーが開発したゲーム（洋ゲー）をお持ちですか。＜1つだけ○印、持っている場合は本数を記入＞

1. 持っている（ ）本 2. 持っていない

2) 今後、購入したいと思っている海外ゲームはありますか。ある場合はタイトル名をお教えてください。＜1つだけ○印＞

1. ある（タイトル名 ） 2. ない

■携帯電話・PHSのゲームについてお聞きます。

質問9 1) 現在、自分専用の携帯電話・PHSをお持ちですか。＜1つだけ○印＞

1. 持っている 2. 持っていない →質問10へ

2) 携帯電話・PHSのゲームで遊んでいますか。＜1つだけ○印＞

1. 現在、遊んでいる
2. 以前遊んだことがあるが、現在は遊んでいない → 質問10へ
3. 遊んだことがない

(2) で1に○印の方のみ

3) 携帯電話・PHSのゲームで遊ぶのはどのような時ですか。＜いくつでも○印＞

1. 自宅にいるとき 3. 電車やバスで移動中 5. その他
2. 学校・職場にいるとき 4. 外出先で待合わせ中 (具体的に)

4) 1週間合計すると、どのくらいの時間、携帯電話・PHSでゲームをしますか。

約（ ）分

■パソコン用ゲームについてお聞きます。

質問10 1) 現在、どこでパソコンを使用していますか。＜いくつでも○印＞

1. 自宅 4. (ノートパソコン等で) 外出先で
2. 学校・職場 5. その他 ()
3. 複合カフェ (ｲﾝﾀｰﾈｯﾄｶﾌﾞｲ/漫画喫茶など) 6. 利用しない →質問11へ

2) パソコン用ゲームで遊んでいますか。＜1つだけ○印＞

1. 現在、遊んでいる
2. 以前遊んだことがあるが、現在は遊んでいない → 質問11へ
3. 遊んだことがない

【2】で1に○印の方のみ】

3) パソコンでは、どのような形式のゲームで遊んでいますか。<いくつでも○印>

1. PCにプレインストールされているもの	5. その他
2. CD-ROMからインストールするもの	【具体的に】
3. インターネットからダウンロードするもの	
4. (Flash形式等で) インターネットの画面上でリアルタイムで遊べるもの	

4) 年間で何本のパソコン用ゲームを遊んでいますか。無料で入手したもの、有料で入手したものの別にお答えください。

無料 () 本	有料 () 本
----------	----------

5) 1週間合計すると、どのくらいの時間、パソコンでゲームをしますか。

約 () 分

■ ネットワークゲーム (インターネットを通じてコミュニケーションしたりして遊べるゲーム) についてお聞きします

質問11 1) ご自宅で、ネットワークゲームをしていますか。<1つだけ○印>

1. 現在、継続的にしている	3. 過去にしていたが今はしていない
2. 現在、ときどきしている	4. 1度もしたことがない → 質問11 4) へ

【1】で1～3のいずれかに○印の方に】

2) ネットワークゲームをプレイする際に使う (使った) マシンをいくつでもお教えてください。<いくつでも○印>

1. ドリームキャスト	4. X b o x
2. プレイステーション2	5. パソコン
3. ニンテンドーゲームキューブ	6. その他 (具体的に)

3) プレイしている (していた) ネットワークゲームのタイトルをお教えてください。

--

【全員に】

4) 今後、ネットワークゲームをプレイしたいですか。<1つだけ○印>

1. プレイしたい	3. どちらとも	4. あまりプレイしたくない
2. まあプレイしたい	いえない	5. プレイしたくない

5) 複合カフェ (インターネットカフェ/漫画喫茶など) でネットワークゲームをしたことがありますか。<1つだけ○印>

1. 現在、継続的にしている
2. 現在、ときどきしている
3. 過去にしていたが今はしていない
4. 1度もしたことがない

6) 今後、複合カフェでネットワークゲームを利用したいと思いませんか。<1つだけ○印>

1. プレイしたい	3. どちらとも	4. あまりプレイしたくない
2. まあプレイしたい	いえない	5. プレイしたくない

7) ゲームセンターでネットワークゲームをしたことがありますか。<1つだけ○印>

1. 現在、継続的にしている
2. 現在、ときどきしている
3. 過去にしていたが今はしていない
4. 1度もしたことがない

8) 今後、ゲームセンターでネットワークゲームを利用したいと思いませんか。<1つだけ○印>

1. プレイしたい	3. どちらとも	4. あまりプレイしたくない
2. まあプレイしたい	いえない	5. プレイしたくない

■野球についておききします。

質問12 1) 野球(日本のプロ野球・高校野球、メジャーリーグ等)にはどの程度関心がありますか。〈1つだけ〇印〉

1. とても関心がある 2. やや関心がある 3. 今年だけ特別に関心がある 4. あまり関心がない 5. 全く関心がない	具体的にどのような話題に関心がありますか
---	----------------------

2) 野球ゲームのソフトをお持ちですか。〈1つだけ〇印、本数を記入〉

1. 持っている () 本	2. 持っていない
----------------	-----------

3) 今年になってから、野球ゲームを購入されましたか。〈1つだけ〇印〉

1. 購入した、または今後購入する予定がある	2. 購入していない → 質問13へ
------------------------	--------------------

(3) で1に〇印の方のみ

4) 購入された、または今後購入する予定のあるソフト名を具体的にお教えてください。

--

■「レーティングマーク」についておききします。

質問13 1) 2002年末から、ゲームソフトに「レーティングマーク」がついていることをご存知でしたか。〈1つだけ〇印〉

1. 知っていて、実際にマークがついた商品を見たことがある 2. 知っているが、まだマークがついた商品を見たことがない 3. 知らなかった → 質問14へ

(1) で1、2に〇印の方

2) 「レーティングマーク」の役割についてご存知ですか。ご存知の方は、その内容をお書きください。

〈1つだけ〇印〉

1. よく知っている	2. 大体知っている	3. あまり知らない	4. 全く知らない
ご存知の内容 ()			

■東京ゲームショーについておききします。

質問14 1) 「東京ゲームショー2003」は何でお知りになりましたか。〈いくつでも〇印〉

1. テレビ	5. 一般雑誌	9. インターネット
2. ラジオ	6. お店のポスター・チラシ	10. 招待券をもらったので
3. 新聞	7. 駅のポスター	11. その他 (具体的に)
4. ゲーム専門誌	8. 友人・知人・家族	

2) 東京ゲームショーは'96年夏、'97~2001年の各年春・秋、2002年秋の過去12回開催されました。そのうち何回来られましたか。〈1つだけ〇印〉

1. 毎回欠かさず来ている	2. 過去に () 回来た	3. 今年がはじめて
---------------	----------------	------------

3) 「東京ゲームショー2003」の内容にどの程度満足していますか。〈1つだけ〇印〉

1. とても満足	3. どちらとも いえない	4. あまり満足していない
2. まあ満足		5. 満足していない

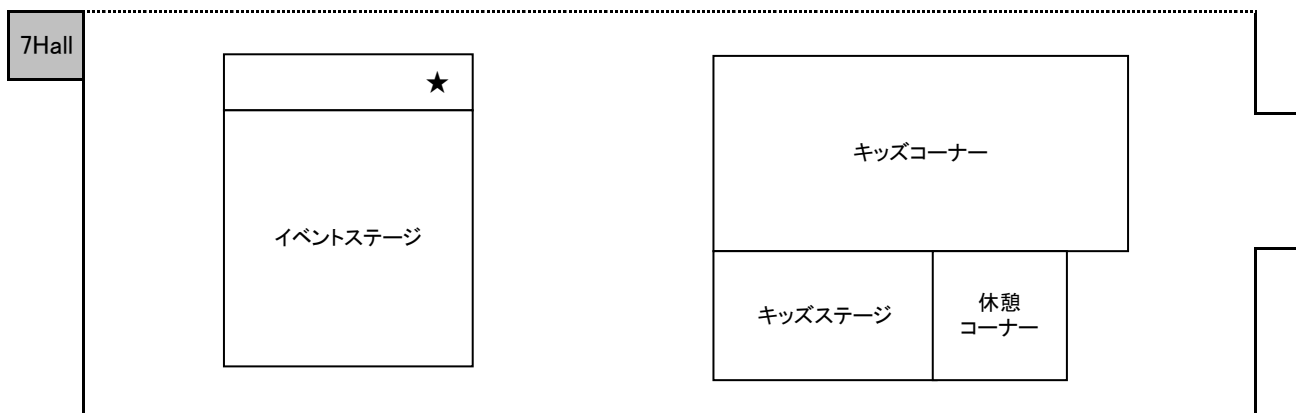
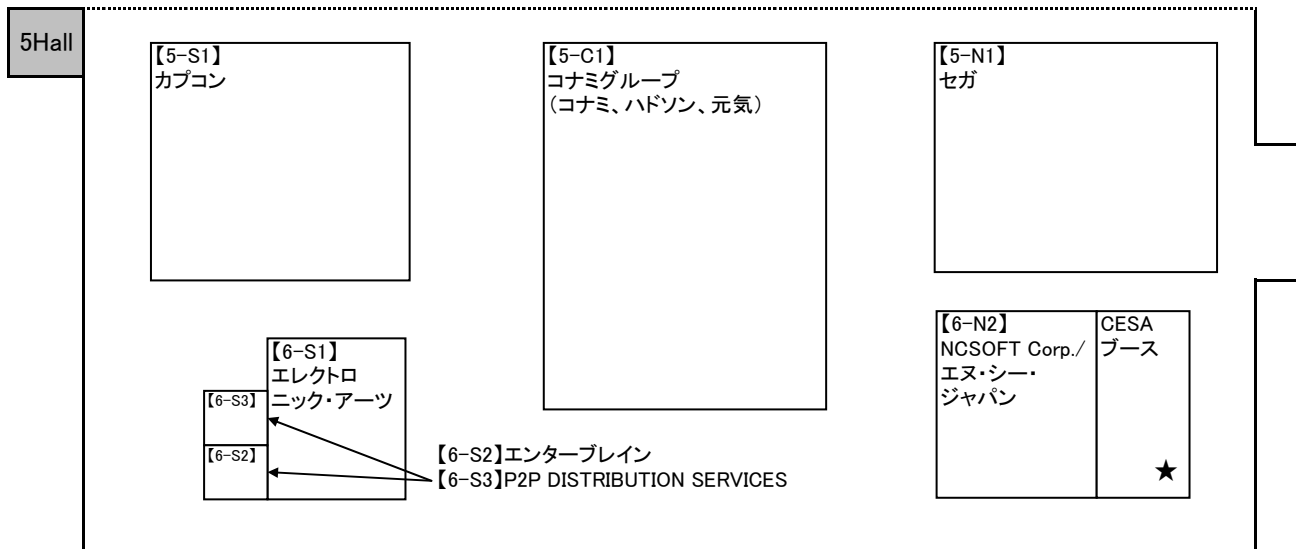
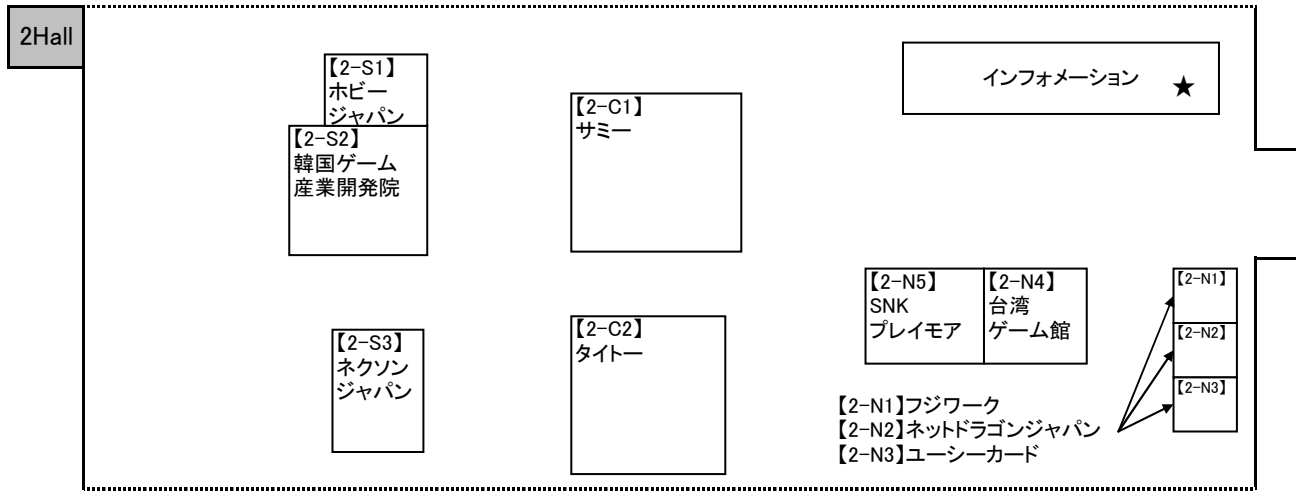
4) 次回の東京ゲームショーにも来場したいと思いますか。〈1つだけ〇印〉

1. ぜひ来場したい	3. どちらとも いえない	4. あまり来場したくない
2. できれば来場したい		5. 来場したくない

以上で終わりです。ご協力ありがとうございました。

付2) アンケートブース設置ポイント

★: アンケートブース設置ポイント



禁無断転載

東京ゲームショウ2003
来場者調査報告書

発行 平成15年 11月

発行者

社団法人 コンピュータエンターテインメント協会
所在地 〒105-0003 東京都港区西新橋1-22-10 西新橋アネックス3階
電話 03-3591-9151
FAX 03-3591-9152