

東京ゲームショウ2005

来場者調査 報告書

2005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
5. 趣味・関心事	6
II. 家庭用ゲームのプレイ状況	7
1. 保有ハードウェア	7
2. 購入希望のハードウェア	8
3. 家庭用ゲーム機本体カラーの好み	9
4. 好きなゲームジャンル	11
5. 好きなゲームタイプ	14
6. 現行機種で遊んでみたい旧ゲーム機種ソフト	17
7. ゲームプレイ頻度	18
8. ゲームプレイ時間(1日あたり)	19
9. ソフトウェア購入状況	20
10. 携帯ゲーム機の諸機能に対する関心・利用状況	22
III. 携帯電話ゲームコンテンツのプレイ状況	25
1. 携帯電話ゲームコンテンツのプレイ経験	25
2. 携帯電話ゲームコンテンツのプレイ場所	26
3. 携帯電話ゲームコンテンツのプレイ時間(1週間合計)	27
IV. パソコン用ゲームのプレイ状況	28
1. パソコン用ゲームのプレイ経験	28
2. パソコン用ゲームのプレイ形式	29
3. パソコン用ゲームのプレイ時間(1週間合計)	30

V. ネットワークゲームのプレイ状況	31
1. ネットワークゲームのプレイ経験	31
2-1. ネットワークゲームのプレイ場所【ネットワークゲームプレイ経験者ベース】	32
2-2. ネットワークゲームのプレイ場所【ネットワークゲーム現参加者ベース】	33
3-1. ネットワークゲームの使用プラットフォーム【ネットワークゲームプレイ経験者ベース】	34
3-2. ネットワークゲームの使用プラットフォーム【ネットワークゲーム現参加者ベース】	35
4-1. ネットワークゲームで遊んだジャンル【ネットワークゲームプレイ経験者ベース】	36
4-2. ネットワークゲームで遊んだジャンル【ネットワークゲーム現参加者ベース】	37
5-1. ネットワークゲームの決済方法【ネットワークゲームプレイ経験者ベース】	38
5-2. ネットワークゲームの決済方法【ネットワークゲーム現参加者ベース】	39
6. ネットワークゲーム非参加理由【ネットワークゲーム未経験者ベース】	40
7. アバターに対する関心	41
8-1. ネットワークゲームのプレイ意向	42
8-2. ネットワークゲームの顧客分類	43
VI. 「ホラー」「プロレス・格闘技」とゲーム	44
1. 「ホラー」に対する関心	44
2. 「ホラー」の家庭用ゲームソフトウェアの保有状況	45
3. 「プロレス・格闘技」に対する関心	46
4. 「プロレス・格闘技」の家庭用ゲームソフトウェアの保有状況	47
VII. レーティングマークの認知状況	48
1. レーティングマークの認知度	48
2-1. レーティングマークの内容認知度	49
2-2. レーティングマークの具体的な認知内容《自由回答》	50
VIII. ゲーム業界に対する意見《自由回答》	51
IX. 東京ゲームショー2005来場状況	58
1. 認知経路	58
2. 過去の東京ゲームショー来場回数	59
3. 一番良かったと思うメーカーブース《自由回答》	60
4. 実際に行ったコーナー	61
5. 東京ゲームショー2005満足度	62
6. 次回の来場意向	63
付1) 調査票見本	64
付2) アンケートブース設置ポイント	68

■ 調査概要

- 1 調査目的 : CESA主催の「東京ゲームショウ2005」(以下、TGS2005)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 : TGS2005に来場した10～49才の男女個人
- 3 調査方法 : TGS2005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68ページを参照。
- 4 調査実施日時 : 2005年9月18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16日(金)	36,068 人	—	—
9月17日(土)	67,791 人	—	—
9月18日(日)	72,197 人	1,160 S	1,084 S
合計	176,056 人	1,160 S	1,084 S

※ 9月16日(金)は、業界関係者のみ来場可能なビジネスデイ。

■ 過去14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	147,913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
2003	2003年9月26日(金)～9月28日(日) 於:幕張メッセ	150,089人
2004	2004年9月24日(金)～9月26日(日) 於:幕張メッセ	160,096人

- 6 分析手法 : 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。

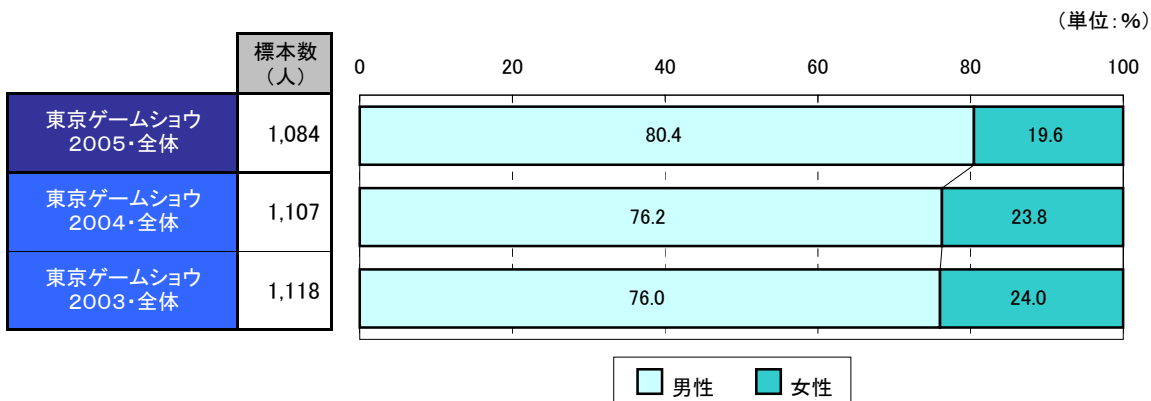
※ なお、当調査はコアユーザーが多く来場するTGS来場者を対象としているため、本調査の結果と一般生活者のそれとは差異があることを考慮する必要がある。
また、基本特性などの定型項目に関して、2003及び2004の調査結果(直近2回)と比較している。

- 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

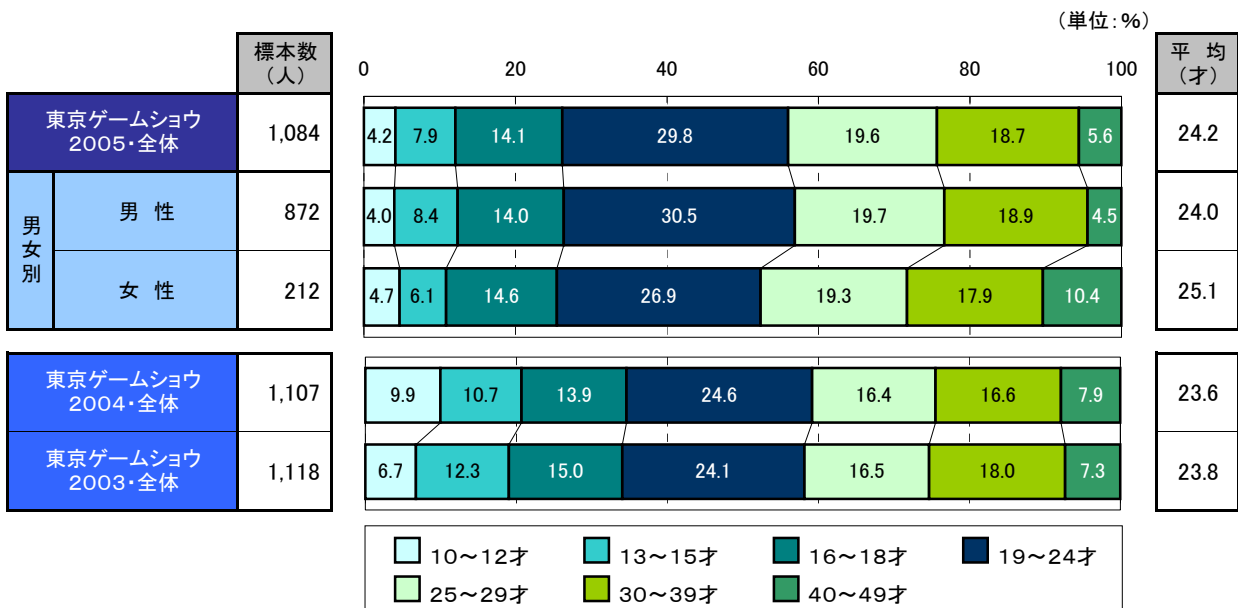
1. 性別

[質問] あなたの性別・年齢をお教えてください。



2. 年齢

[質問] あなたの性別・年齢をお教えてください。

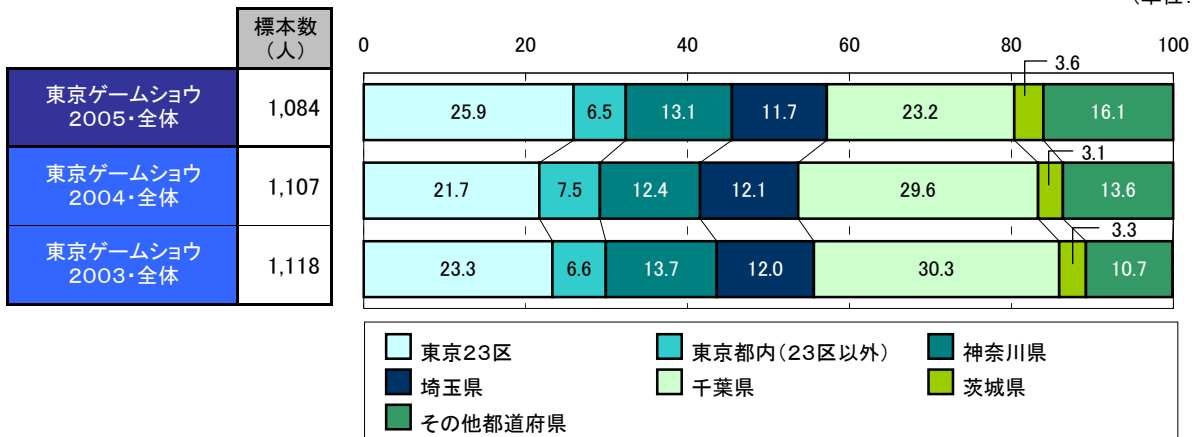


・男女比は前回より「男性」が増え、全体の約8割を占める。
 ・年齢は「19~24才」が最も多い。「10~12才」は減少し、平均年齢が上昇した。

3. 居住地

[質問] あなたの居住地をお教えてください。

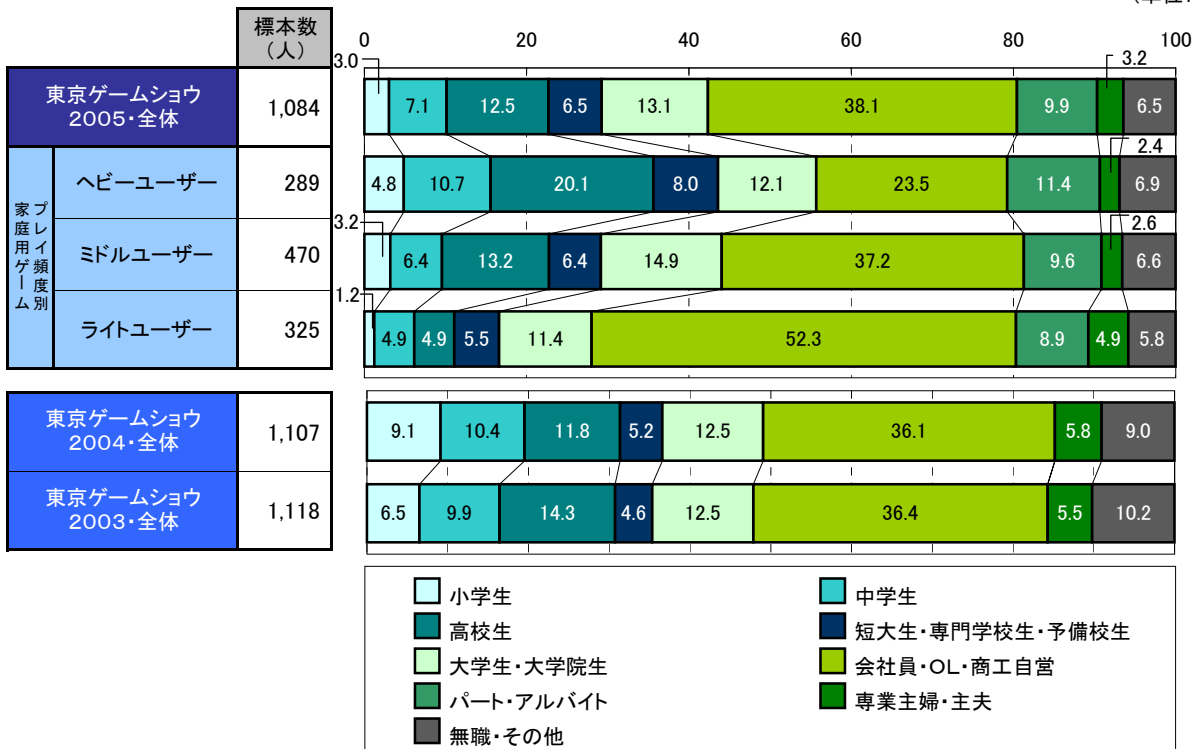
(単位: %)



4. 職業

[質問] あなたの職業をお教えてください。

(単位: %)



注1) 東京ゲームショウ2005調査より、職業の選択肢として「パート・アルバイト」を追加した。

注2) 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。

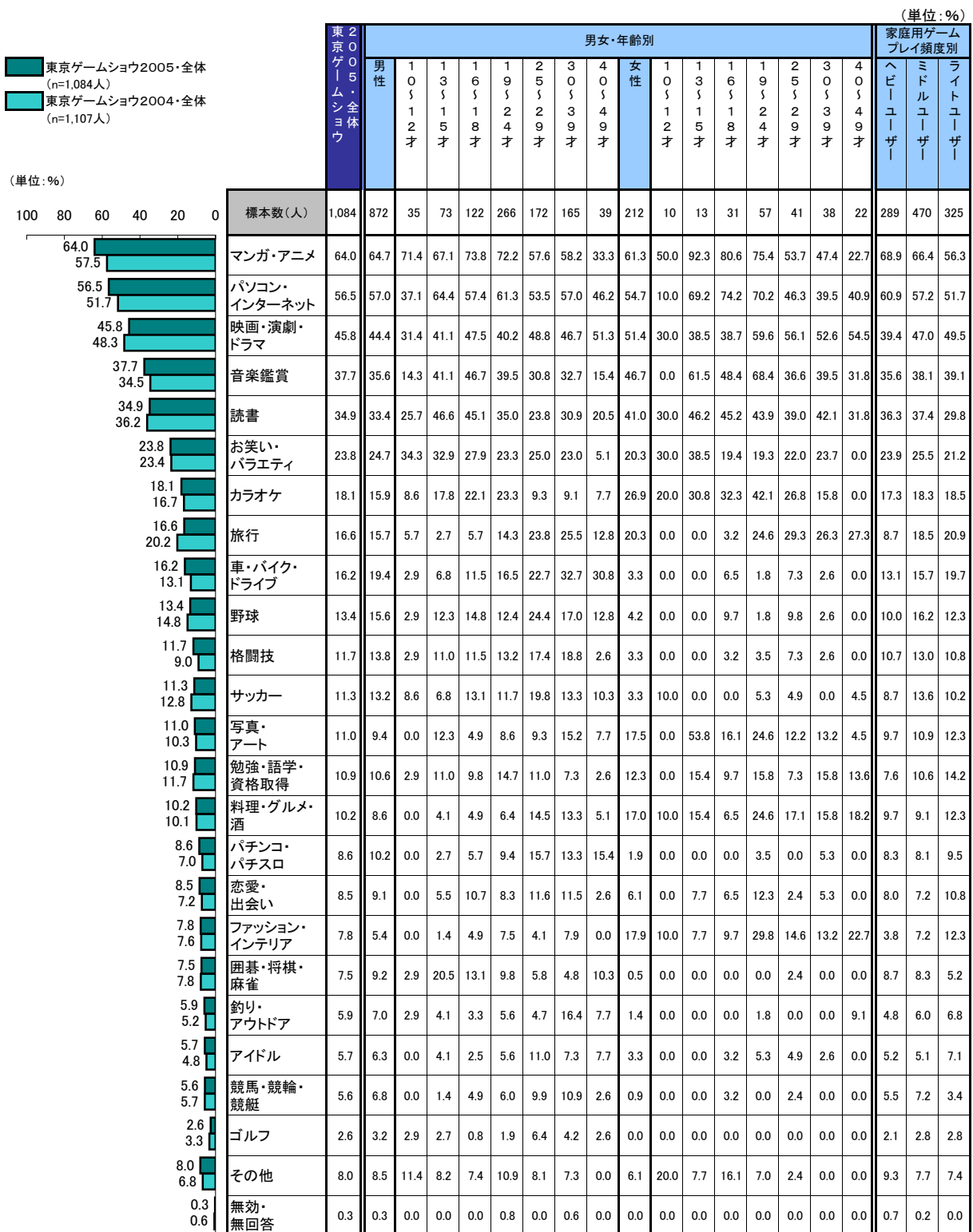
【ゲームプレイ頻度別分類】

- 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、前回までの「千葉県」にかわり「東京23区」が最多となった。「その他都道府県」も年々増加している。
 ・家庭用ゲームプレイ頻度が高くなるにつれて、学生が多くなる。「ライトユーザー」の過半数が「会社員・OL・商工自営」。

5. 趣味・関心事《複数回答》

[質問] ゲーム以外で、あなたの趣味または現在関心を持っていることを教えてください。



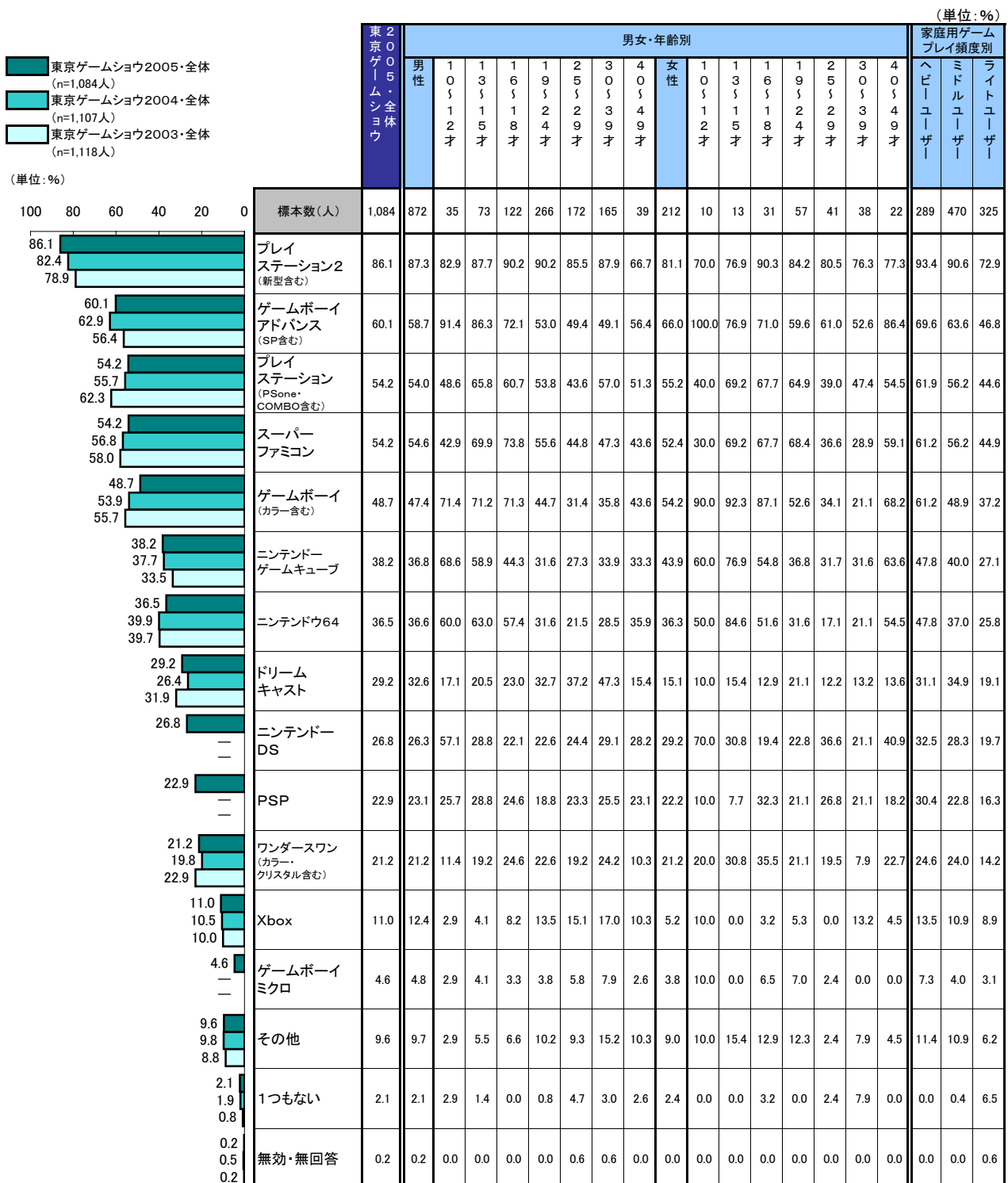
注) 東京ゲームショー2005調査より、「釣り」は「釣り・アウトドア」に変更した。

・前回に引き続き「マンガ・アニメ」「パソコン・インターネット」が多く、特に「ヘビーユーザー」でその割合が高い。

II. 家庭用ゲームのプレイ状況

1. 保有ハードウェア《複数回答》

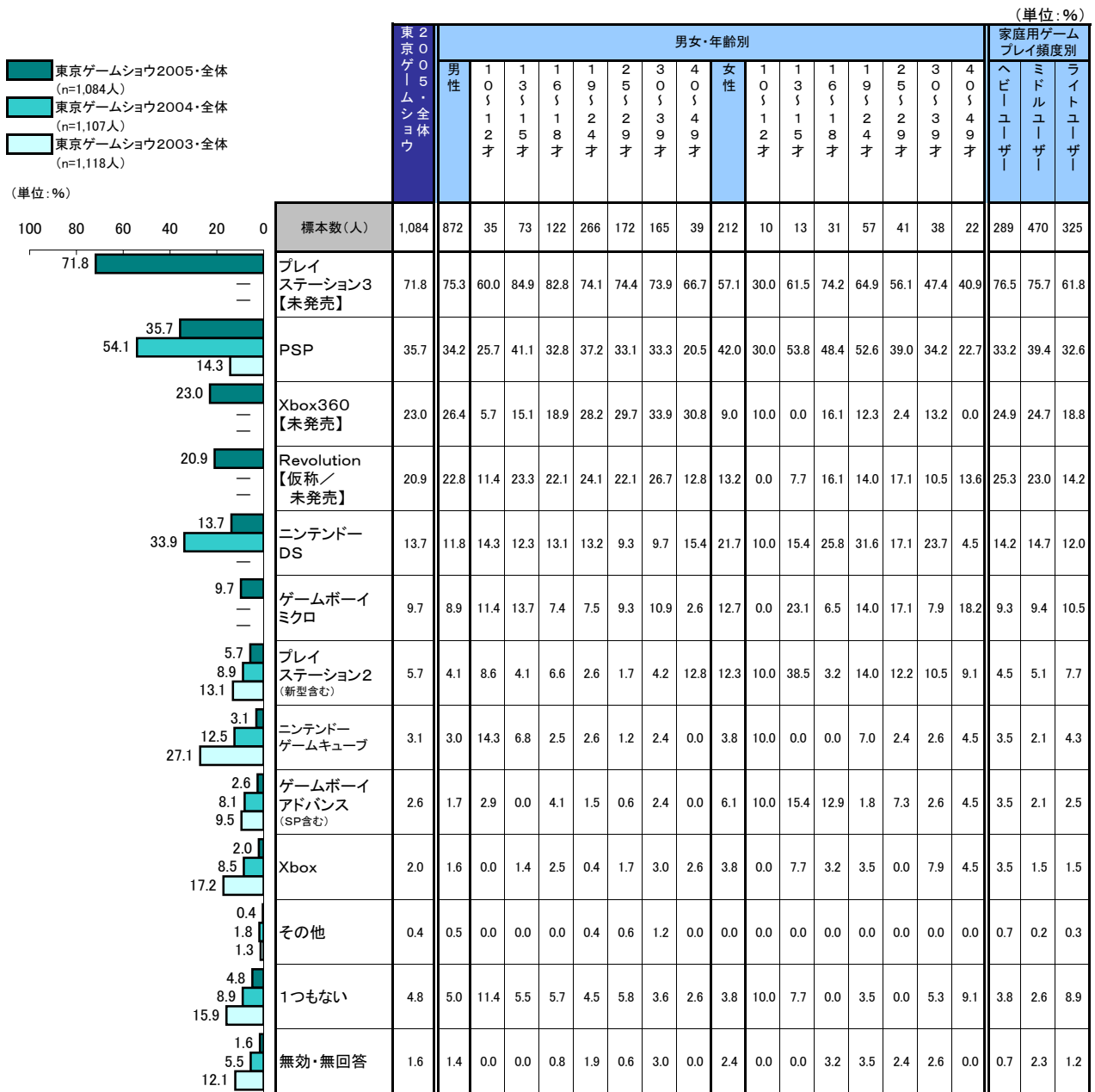
[質問] 現在、お持ちの家庭用ゲーム機を全て教えてください。※PC・携帯電話は除きます。



- ・「プレイステーション2」の保有率が最も高い。年々着実に増加している。
- ・2004年末に発売された「ニンテンドーDS」「PSP」の保有率はいずれも2割を超えた。

2. 購入希望のハードウェア 《複数回答》

[質問] 今後購入したいと思う家庭用ゲーム機を全て教えてください。※PC・携帯電話は除きます。

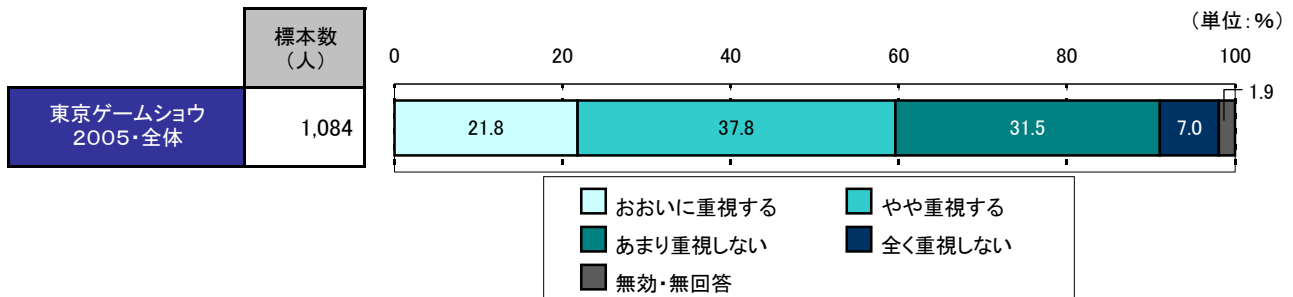


- ・未発売の次世代ハードウェアが上位を占めた。特に「プレイステーション3」は7割以上の支持を集めている。
- ・次世代ハードウェアは女性に比べて男性が、既存ハードウェアは男性に比べて女性がそれぞれ上回っている。
- ・「PSP」「ニンテンドーDS」は「ミドルユーザー」に、「ゲームボーイマイクロ」は「ライトユーザー」にそれぞれ人気が高い。

3. 家庭用ゲーム機本体カラーの好み

(1) 家庭用ゲーム機購入時における本体カラーの考慮の程度

〔質問〕 家庭用ゲーム機を購入する際、本体カラー(色)は重視しますか。



		標本数 (人)	高度重视	やや重視する	あまり重視しない	全く重視しない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2005・全体		1,084	21.8	37.8	31.5	7.0	1.9
男女・年齢別	男性	872	20.9	36.6	32.6	8.1	1.8
	10~12才	35	34.3	37.1	17.1	8.6	2.9
	13~15才	73	21.9	34.2	34.2	6.8	2.7
	16~18才	122	23.0	32.8	34.4	6.6	3.3
	19~24才	266	19.9	39.1	32.0	7.1	1.9
	25~29才	172	22.1	35.5	30.8	10.5	1.2
	30~39才	165	15.2	37.0	37.0	9.7	1.2
	40~49才	39	25.6	38.5	30.8	5.1	0.0
	女性	212	25.5	42.9	26.9	2.4	2.4
	10~12才	10	20.0	70.0	0.0	0.0	10.0
	13~15才	13	23.1	38.5	23.1	7.7	7.7
	16~18才	31	22.6	35.5	38.7	3.2	0.0
	19~24才	57	21.1	49.1	24.6	3.5	1.8
25~29才	41	24.4	34.1	39.0	2.4	0.0	
30~39才	38	31.6	42.1	21.1	0.0	5.3	
40~49才	22	36.4	45.5	18.2	0.0	0.0	
家庭用ゲーム機 プレイ頻度別	ヘビーユーザー	289	22.8	33.9	31.8	8.0	3.5
	ミドルユーザー	470	21.3	40.9	32.3	3.8	1.7
	ライトユーザー	325	21.5	36.9	29.8	10.8	0.9

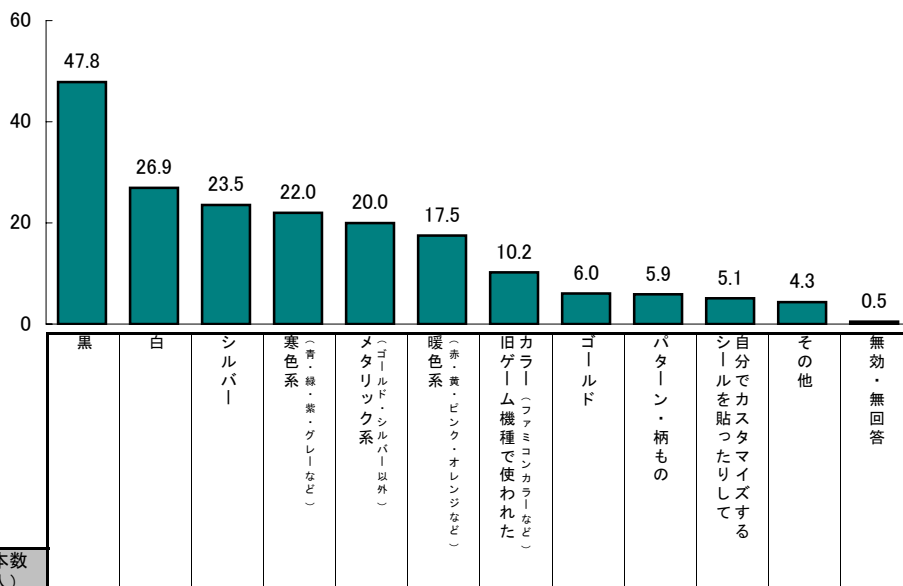
- ・「高度重视する」「やや重視する」を合わせると、本体カラーを重視する人は全体のほぼ6割。
- ・本体カラーを重視する割合は、男性よりも女性の方が、家庭用ゲーム機プレイ頻度別では「ミドルユーザー」が高い。

(2)好きな本体カラー【家庭用ゲーム機本体カラー重視者ベース】《複数回答》

【本体カラーを「おおいに重視する」「やや重視する」と回答した人(=家庭用ゲーム機本体カラー重視者)のみ】

【質問】家庭用ゲーム機の本体カラーはどのような色がお好みですか。以下の中からいくつでもお選びください。

(単位:%) (n=646人)



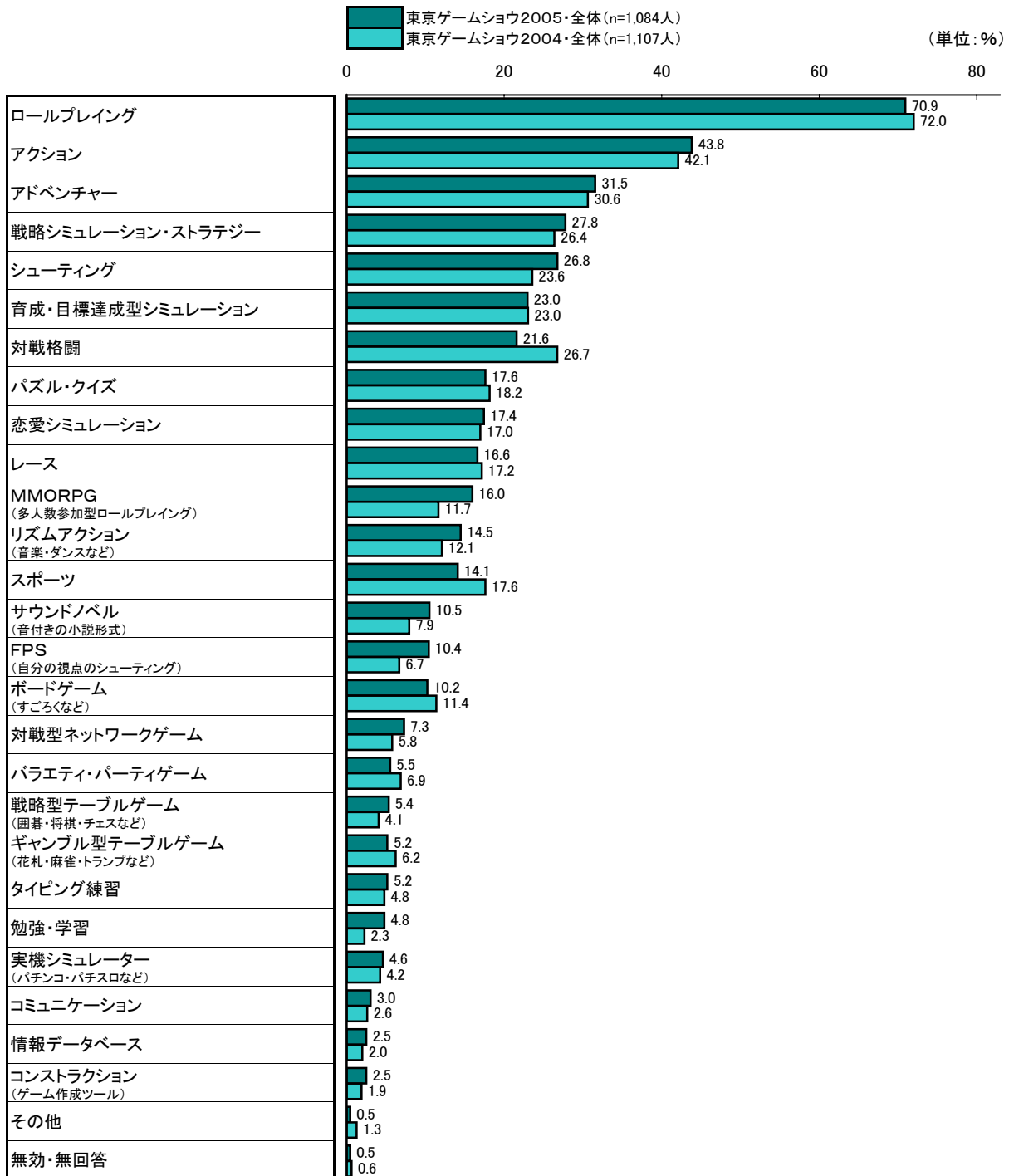
東京ゲームショウ2005・家庭用ゲーム機本体カラー重視者全体		標本数 (人)	黒	白	シルバー	寒色系 (青・緑・紫・グレーなど)	メタリック系 (ゴールド・シルバー以外)	暖色系 (赤・黄・ピンク・オレンジなど)	旧ゲーム機種で使われたカラー (ファミコンカラーなど)	ゴールド	バッテリー・柄もの	シールを貼ったりして自分でカスタマイズする	その他	無効・無回答
全体		646	47.8	26.9	23.5	22.0	20.0	17.5	10.2	6.0	5.9	5.1	4.3	0.5
男女・年齢別	男性	501	49.3	25.1	22.4	20.4	19.6	16.4	10.0	6.8	4.0	3.8	4.4	0.6
	10~12才	25	52.0	12.0	24.0	4.0	16.0	12.0	4.0	12.0	4.0	4.0	0.0	4.0
	13~15才	41	65.9	31.7	24.4	17.1	22.0	17.1	9.8	7.3	7.3	4.9	2.4	0.0
	16~18才	68	54.4	17.6	33.8	25.0	23.5	8.8	5.9	8.8	0.0	0.0	1.5	1.5
	19~24才	157	54.1	26.8	21.0	23.6	17.2	19.7	8.3	3.8	3.2	3.8	6.4	0.0
	25~29才	99	38.4	25.3	19.2	20.2	21.2	18.2	15.2	8.1	4.0	4.0	4.0	0.0
	30~39才	86	45.3	27.9	19.8	17.4	16.3	17.4	15.1	7.0	5.8	5.8	7.0	1.2
	40~49才	25	32.0	28.0	16.0	20.0	28.0	8.0	0.0	8.0	8.0	4.0	0.0	0.0
	女性	145	42.8	33.1	27.6	27.6	21.4	21.4	11.0	3.4	12.4	9.7	4.1	0.0
	10~12才	9	11.1	33.3	22.2	11.1	0.0	77.8	0.0	0.0	22.2	22.2	0.0	0.0
	13~15才	8	12.5	25.0	25.0	75.0	25.0	12.5	12.5	12.5	0.0	0.0	0.0	0.0
	16~18才	18	61.1	33.3	22.2	33.3	5.6	16.7	16.7	5.6	16.7	16.7	11.1	0.0
	19~24才	40	47.5	27.5	27.5	37.5	25.0	17.5	17.5	0.0	10.0	7.5	2.5	0.0
	25~29才	24	37.5	54.2	37.5	16.7	29.2	12.5	12.5	4.2	12.5	8.3	8.3	0.0
30~39才	28	46.4	28.6	14.3	21.4	21.4	25.0	7.1	0.0	10.7	7.1	0.0	0.0	
40~49才	18	44.4	27.8	44.4	11.1	27.8	16.7	0.0	11.1	16.7	11.1	5.6	0.0	
家庭用ゲーム機別	ヘビーユーザー	164	54.3	22.6	22.6	23.2	21.3	11.6	9.1	5.5	6.1	4.3	2.4	1.2
	ミドルユーザー	292	46.9	29.8	27.4	24.0	18.8	17.8	13.0	6.5	5.5	4.8	4.8	0.3
	ライトユーザー	190	43.7	26.3	18.4	17.9	20.5	22.1	6.8	5.8	6.3	6.3	5.3	0.0

(単位:%)

- ・最も人気が高いのは「黒」で、全体の半数近くの支持を集めた。特に男性および「ヘビーユーザー」で人気が高い。
- ・2位以下は「白」「シルバー」「寒色系(青・緑・紫・グレーなど)」と続くが、これらは女性や「ミドルユーザー」でその割合が高い。
- ・「ライトユーザー」は、「黒」「白」に続き「暖色系(赤・黄・ピンク・オレンジなど)」の人気が高い。

4. 好きなゲームジャンル 《複数回答》

〔質問〕 あなたが最も好きなゲームのジャンルをいくつでも教えてください。



注) 東京ゲームショウ2005調査より、「戦略シミュレーション」は「戦略シミュレーション・ストラテジー」に、「パズル」は「パズル・クイズ」にそれぞれ変更した。

・「ロールプレイング」が一番人気。特に女性・16～24才では9割前後の支持がある。
 ・「アクション」「戦略シミュレーション・ストラテジー」「シューティング」「対戦格闘」「レース」「MMORPG」などは男性、「アドベンチャー」「育成・目標達成型シミュレーション」「パズル・クイズ」「恋愛シミュレーション」「リズムアクション」などは女性の方が多い。「ライトユーザー」では「パズル・クイズ」でやや高い傾向がみられる。
 ・趣味・関心事別では、「格闘技」ファンは「アクション」、「車・バイク・ドライブ」ファンは「レース」、「野球」「サッカー」ファンは「スポーツ」の人気が高いといった相関関係が認められた。

(単位:%)

東京ゲームショウ 2005・全体	男女・年齢別																家庭用ゲーム プレイ頻度別			東京ゲームショウ 2004・全体	参考 東京ゲームショウ 2003・全体	
	男性								女性								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	13歳以下	16歳以下	19歳以下	25歳以下	30歳以下	40歳以下	女性	10歳以下	13歳以下	16歳以下	19歳以下	25歳以下	30歳以下	40歳以下							
標本数(人)	1,084	872	35	73	122	266	172	165	39	212	10	13	31	57	41	38	22	289	470	325	1,107	1,118
ロールプレイング	70.9	69.6	57.1	78.1	74.6	74.4	68.6	61.2	56.4	76.4	40.0	84.6	90.3	86.0	70.7	73.7	59.1	77.2	71.7	64.3	72.0	38.7
アクション	43.8	46.2	68.6	58.9	67.2	48.9	36.6	30.9	25.6	34.0	40.0	61.5	54.8	40.4	19.5	21.1	18.2	53.3	46.2	32.0	42.1	6.9
アドベンチャー	31.5	30.2	57.1	47.9	33.6	27.8	22.7	27.3	23.1	37.3	50.0	61.5	48.4	36.8	39.0	28.9	13.6	37.0	31.9	26.2	30.6	3.9
戦略シミュレーション・ ストラテジー	27.8	31.2	14.3	27.4	33.6	31.2	34.3	34.5	17.9	13.7	0.0	7.7	22.6	22.8	2.4	15.8	4.5	28.7	29.8	24.0	26.4	7.1
シューティング	26.8	30.8	31.4	38.4	35.2	24.8	33.1	31.5	30.8	9.9	0.0	7.7	12.9	10.5	12.2	7.9	9.1	33.6	25.7	22.2	23.6	3.5
育成・目標達成型 シミュレーション	23.0	22.1	22.9	17.8	21.3	20.7	23.8	26.7	15.4	26.4	10.0	30.8	22.6	38.6	26.8	23.7	9.1	23.9	24.0	20.6	23.0	3.6
対戦格闘	21.6	24.5	20.0	27.4	32.8	29.7	18.6	16.4	23.1	9.4	0.0	23.1	19.4	14.0	0.0	7.9	0.0	27.3	22.6	15.1	26.7	5.0
パズル・クイズ	17.6	14.3	8.6	11.0	8.2	15.4	15.1	19.4	12.8	31.1	20.0	0.0	25.8	36.8	31.7	39.5	31.8	18.0	16.8	18.5	18.2	1.5
恋愛 シミュレーション	17.4	15.5	2.9	12.3	15.6	18.8	14.5	16.4	10.3	25.5	0.0	30.8	29.0	40.4	26.8	15.8	4.5	22.1	17.2	13.5	17.0	2.9
レース	16.6	19.2	8.6	24.7	20.5	15.8	18.0	24.8	17.9	6.1	10.0	0.0	12.9	8.8	2.4	2.6	4.5	17.6	15.7	16.9	17.2	2.6
MMORPG (多人数参加型 ロールプレイング)	16.0	18.5	5.7	16.4	21.3	21.1	14.5	21.8	10.3	5.7	0.0	0.0	9.7	10.5	2.4	5.3	0.0	20.4	13.8	15.1	11.7	2.0
リズムアクション (音楽・ダンスなど)	14.5	12.8	5.7	15.1	19.7	15.0	8.7	12.1	0.0	21.2	0.0	30.8	29.0	28.1	19.5	13.2	13.6	18.3	14.5	11.1	12.1	1.2
スポーツ	14.1	16.5	11.4	15.1	18.0	14.7	22.1	15.2	12.8	4.2	10.0	0.0	6.5	1.8	2.4	5.3	9.1	12.1	17.2	11.4	17.6	3.1
サウンドノベル (音付きの小説形式)	10.5	9.7	0.0	5.5	13.1	9.8	11.6	10.9	2.6	13.7	0.0	0.0	16.1	19.3	22.0	7.9	4.5	11.1	10.9	9.5	7.9	0.5
FPS (自分の視点の シューティング)	10.4	12.5	8.6	23.3	15.6	14.3	8.1	9.1	7.7	1.9	0.0	0.0	6.5	1.8	0.0	2.6	0.0	15.2	9.4	7.7	6.7	0.1
ボードゲーム (すごろくなど)	10.2	10.1	8.6	8.2	6.6	12.0	12.2	10.3	2.6	10.8	10.0	0.0	16.1	17.5	7.3	10.5	0.0	10.7	11.3	8.3	11.4	0.5
対戦型 ネットワークゲーム	7.3	8.7	5.7	8.2	11.5	8.6	8.7	9.7	0.0	1.4	0.0	0.0	3.2	3.5	0.0	0.0	0.0	11.1	7.4	3.7	5.8	0.2
バラエティ・ パーティゲーム	5.5	4.9	2.9	8.2	5.7	5.6	3.5	4.2	2.6	8.0	10.0	0.0	12.9	12.3	4.9	7.9	0.0	8.3	4.9	4.0	6.9	0.0
戦略型 テーブルゲーム (囲碁・将棋・チェスなど)	5.4	6.4	5.7	9.6	6.6	5.6	4.1	8.5	7.7	0.9	0.0	0.0	3.2	0.0	0.0	0.0	4.5	8.0	4.5	4.3	4.1	0.5
ギャング型 テーブルゲーム (花札・麻雀・トランプなど)	5.2	5.8	0.0	1.4	3.3	5.6	7.6	7.3	15.4	2.4	0.0	0.0	0.0	1.8	2.4	2.6	9.1	5.5	4.5	5.8	6.2	0.3
タイピング練習	5.2	4.4	2.9	9.6	5.7	4.1	4.1	3.0	0.0	8.5	0.0	0.0	19.4	14.0	2.4	5.3	4.5	6.2	4.5	5.2	4.8	0.1
勉強・学習	4.8	4.4	2.9	4.1	4.1	3.4	5.8	4.2	7.7	6.6	0.0	0.0	3.2	3.5	4.9	7.9	27.3	5.2	3.4	6.5	2.3	0.4
実機シミュレーター (パチンコ・パチスロなど)	4.6	5.7	0.0	2.7	1.6	5.3	8.7	6.7	15.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	4.8	4.5	4.6	4.2	0.2
コミュニケーション	3.0	2.9	2.9	5.5	3.3	0.8	3.5	4.8	0.0	3.8	0.0	0.0	0.0	7.0	2.4	7.9	0.0	3.1	3.2	2.8	2.6	0.2
情報データベース	2.5	2.6	0.0	2.7	3.3	1.5	3.5	4.2	0.0	1.9	0.0	0.0	0.0	1.8	4.9	0.0	4.5	4.2	1.5	2.5	2.0	0.0
コンストラクション (ゲーム作成ツール)	2.5	2.6	0.0	4.1	3.3	3.0	1.7	3.0	0.0	1.9	0.0	0.0	3.2	3.5	2.4	0.0	0.0	4.5	1.7	1.8	1.9	0.0
その他	0.5	0.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.6	2.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.3	0.4	0.6	1.3	0.8
無効・無回答	0.5	0.5	0.0	0.0	0.0	0.4	0.6	1.2	0.0	0.5	10.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.6	0.6	0.6	14.3

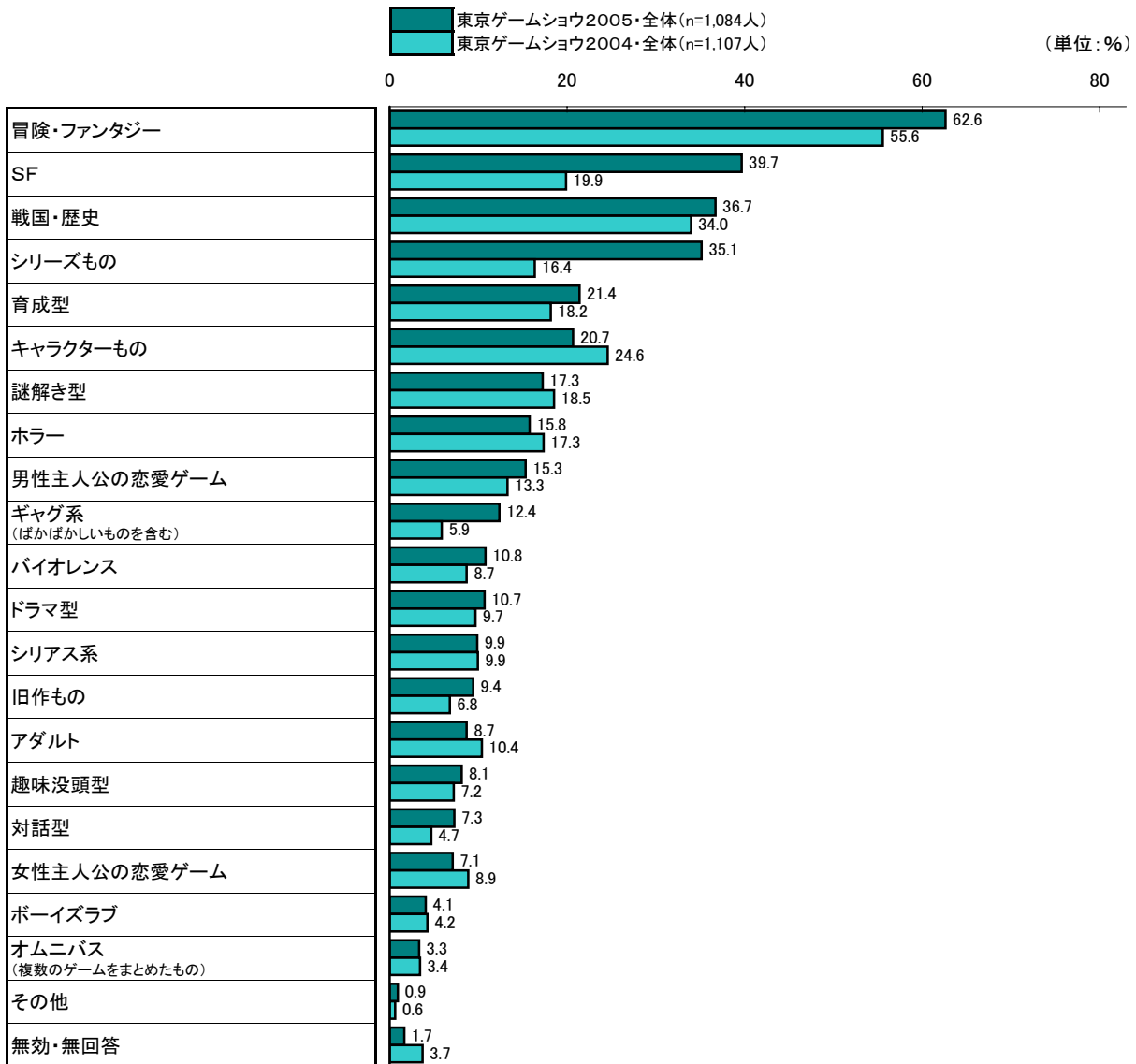
注)東京ゲームショウ2003調査は「最も好きなゲームジャンル」を尋ねる単数回答のため参考値。

(単位:%)

2005・全体 東京ゲームショウ	趣味・関心事別																										
	マンガ・アニメ	パソコン・インターネット	映画・演劇・ドラマ	音楽鑑賞	読書	お笑い・バラエティ	カラオケ	旅行	車・バイク・ドライブ	野球	格闘技	サッカー	写真・アート	勉強・語学・資格取得	料理・グルメ・酒	パチンコ・パチスロ	恋愛・出会い	ファンタジー・ファンタジー	囲碁・将棋・麻雀	釣り・アウトドア	アイドル	競馬・競輪・競艇	ゴルフ	その他	無効・無回答		
標本数(人)	1,084	694	613	496	409	378	258	196	180	176	145	127	122	119	118	111	93	92	85	81	64	62	61	28	87	3	
ロールプレイング	70.9	76.8	74.7	73.6	75.1	77.2	76.4	78.1	70.0	68.8	77.2	69.3	70.5	77.3	76.3	78.4	69.9	66.3	76.5	67.9	78.1	83.9	68.9	75.0	65.5	33.3	
アクション	43.8	49.1	48.0	51.6	53.5	53.4	53.9	52.6	43.3	47.7	42.8	55.9	46.7	53.8	44.1	47.7	41.9	52.2	40.0	59.3	42.2	48.4	34.4	60.7	42.5	0.0	
アドベンチャー	31.5	38.2	35.6	36.5	34.7	42.9	42.2	34.7	36.1	30.1	37.2	38.6	33.6	50.4	36.4	37.8	33.3	37.0	28.2	40.7	28.1	35.5	27.9	39.3	28.7	0.0	
戦略シミュレーション・ストラテジー	27.8	30.5	31.8	31.9	31.3	36.0	30.2	35.2	33.3	33.5	40.0	38.6	40.2	28.6	40.7	39.6	33.3	45.7	29.4	40.7	42.2	37.1	52.5	32.1	35.6	33.3	
シューティング	26.8	28.5	30.7	31.0	31.8	35.2	29.5	27.0	31.7	37.5	35.9	34.6	33.6	35.3	28.0	32.4	29.0	34.8	27.1	40.7	37.5	25.8	26.2	46.4	25.3	33.3	
育成・目標達成型シミュレーション	23.0	27.8	27.1	26.6	28.4	27.0	31.4	36.2	25.0	29.0	31.7	33.1	28.7	31.9	28.8	32.4	36.6	35.9	30.6	33.3	20.3	40.3	42.6	35.7	19.5	0.0	
対戦格闘	21.6	25.4	24.0	24.0	28.4	27.5	31.8	28.6	18.3	27.8	29.7	48.8	35.2	23.5	22.0	25.2	32.3	34.8	23.5	39.5	18.8	29.0	27.9	39.3	21.8	33.3	
パズル・クイズ	17.6	19.7	20.2	20.0	25.9	22.5	26.0	24.0	24.4	18.8	26.2	19.7	23.0	26.9	28.0	36.0	24.7	25.0	23.5	21.0	17.2	25.8	21.3	42.9	12.6	33.3	
恋愛シミュレーション	17.4	24.4	20.6	17.7	19.8	22.0	22.5	24.5	17.8	17.6	20.0	18.9	27.9	22.7	16.1	18.9	23.7	34.8	22.4	22.2	10.9	41.9	19.7	14.3	16.1	0.0	
レース	16.6	16.9	17.8	19.4	22.0	18.5	14.3	19.9	17.2	37.5	27.6	26.0	25.4	17.6	13.6	17.1	19.4	34.8	21.2	18.5	17.2	29.0	19.7	32.1	11.5	66.7	
MMORPG (多人数参加型 ロールプレイング)	16.0	18.7	23.5	17.3	19.6	22.8	18.6	23.0	18.3	21.6	17.2	23.6	23.0	28.6	21.2	25.2	20.4	29.3	23.5	23.5	14.1	24.2	19.7	21.4	14.9	0.0	
リズムアクション (音楽・ダンスなど)	14.5	17.7	18.1	17.7	23.5	19.8	22.5	27.6	13.9	10.8	17.2	19.7	13.1	31.9	15.3	25.2	26.9	21.7	25.9	13.6	7.8	19.4	16.4	17.9	11.5	33.3	
スポーツ	14.1	13.0	14.7	16.9	18.6	13.8	19.4	18.9	16.1	19.3	45.5	34.6	44.3	15.1	13.6	17.1	21.5	30.4	18.8	22.2	21.9	29.0	32.8	53.6	12.6	0.0	
サウンドノベル (音付きの小説形式)	10.5	12.4	15.0	13.5	14.7	18.0	13.2	14.3	11.1	10.8	15.9	17.3	15.6	20.2	17.8	15.3	19.4	18.5	12.9	17.3	7.8	21.0	13.1	21.4	9.2	0.0	
FPS (自分の視点の シューティング)	10.4	10.7	13.1	12.7	12.7	12.2	11.2	8.7	12.2	20.5	12.4	16.5	10.7	16.8	11.9	11.7	12.9	19.6	11.8	11.1	14.1	17.7	9.8	10.7	10.3	33.3	
ボードゲーム (すごろくなど)	10.2	12.2	12.9	11.7	13.7	12.2	14.3	16.8	13.9	9.7	17.9	15.0	17.2	15.1	20.3	20.7	15.1	17.4	11.8	19.8	4.7	19.4	13.1	17.9	13.8	0.0	
対戦型 ネットワークゲーム	7.3	8.8	10.6	8.9	10.5	10.6	7.8	9.2	10.0	11.4	10.3	12.6	13.1	16.0	9.3	8.1	11.8	14.1	10.6	16.0	9.4	8.1	11.5	21.4	10.3	0.0	
バラエティ・ パーティゲーム	5.5	6.3	7.7	7.7	8.8	7.9	9.3	12.2	7.2	7.4	9.0	9.4	11.5	11.8	8.5	11.7	7.5	16.3	10.6	12.3	7.8	16.1	8.2	14.3	10.3	0.0	
戦略型 テーブルゲーム (囲碁・将棋・チェスなど)	5.4	6.6	6.7	6.7	8.1	9.5	8.1	7.7	5.6	9.1	9.0	11.0	7.4	10.1	9.3	6.3	14.0	8.7	5.9	24.7	10.9	6.5	14.8	10.7	5.7	0.0	
ギャブル型 テーブルゲーム (花札・麻雀・トランプなど)	5.2	6.1	6.4	6.5	7.8	6.3	8.5	5.1	6.7	10.2	11.0	11.0	10.7	8.4	9.3	13.5	19.4	13.0	9.4	23.5	10.9	11.3	23.0	21.4	5.7	0.0	
タイピング練習	5.2	6.2	8.3	6.3	8.3	8.5	7.4	8.2	7.2	5.7	3.4	8.7	4.1	8.4	12.7	12.6	14.0	12.0	9.4	9.9	3.1	12.9	4.9	7.1	4.6	0.0	
勉強・学習	4.8	4.8	5.4	7.1	4.9	4.5	5.4	5.1	6.1	4.5	7.6	5.5	4.1	10.1	15.3	11.7	3.2	8.7	8.2	6.2	4.7	8.1	1.6	17.9	8.0	0.0	
実機シミュレーター (パチンコ・パチスロなど)	4.6	3.7	5.1	4.8	4.9	4.8	5.8	4.6	7.2	8.0	6.2	5.5	7.4	5.9	4.2	5.4	24.7	9.8	4.7	8.6	6.3	12.9	13.1	14.3	2.3	0.0	
コミュニケーション	3.0	3.9	3.8	5.2	5.4	5.3	6.2	6.1	6.1	5.7	3.4	5.5	3.3	10.9	5.1	10.8	3.2	12.0	7.1	8.6	1.6	9.7	4.9	14.3	4.6	0.0	
情報データベース	2.5	3.0	3.9	3.4	3.4	4.5	3.9	3.6	3.3	4.5	4.8	7.1	4.9	8.4	6.8	8.1	4.3	7.6	4.7	4.9	3.1	9.7	1.6	10.7	4.6	0.0	
コンストラクション (ゲーム作成ツール)	2.5	3.2	3.8	3.2	4.2	4.2	4.3	4.1	4.4	4.5	3.4	5.5	0.8	8.4	6.8	4.5	3.2	6.5	3.5	7.4	1.6	4.8	1.6	7.1	5.7	0.0	
その他	0.5	0.6	0.7	0.6	0.5	0.3	0.4	0.0	1.1	1.1	0.7	0.8	0.8	0.0	0.0	0.0	0.0	1.1	0.0	0.0	1.6	0.0	1.6	3.6	1.1	0.0	
無効・無回答	0.5	0.4	0.7	0.4	0.7	0.5	0.0	0.0	0.0	0.6	0.7	0.8	0.0	0.0	0.0	0.0	1.1	0.0	0.0	0.0	0.0	1.6	0.0	0.0	2.3	0.0	

5. 好きなゲームタイプ 《複数回答》

〔質問〕 あなたが最も好きなゲームのタイプをいくつでも教えてください。



注)東京ゲームショウ2005調査より、「ジョーク・ユニーク系(ばかばかしいものを含む)」は「ギャグ系(ばかばかしいものを含む)」に変更した。また、一部の選択肢については、「もの」「型」「系」など細部の表現を見直し、それぞれ変更した。

- ・「冒険・ファンタジー」が多い。男性よりも女性の方が、また家庭用ゲームプレイ頻度が高いほど、その割合は高い。
- ・「SF」「戦国・歴史」は女性より男性の方が、「キャラクターもの」「謎解き型」「女性主人公の恋愛ゲーム」「ボーイズラブ」は男性より女性の方がそれぞれ際立って多い。「シリーズもの」に対する「ヘビーユーザー」の支持の高さも顕著。
- ・趣味・関心事別では、「冒険・ファンタジー」は「読書」「勉強・語学・資格取得」などの愛好者から、「SF」は「写真・アート」「映画・演劇・ドラマ」「車・バイク・ドライブ」などの愛好者から人気が高いといった相関関係が認められた。

(単位:%)

	東京ゲームショウ 2005・全体	男女・年齢別																家庭用ゲーム プレイ頻度別			東京ゲームショウ 2004・全体	参考 東京ゲームショウ 2003・全体
		男性								女性								ヘビーユーザー	ミドルユーザー	ライトユーザー		
		10 ~ 12才	13 ~ 15才	16 ~ 18才	19 ~ 24才	25 ~ 29才	30 ~ 39才	40 ~ 49才	10 ~ 12才	13 ~ 15才	16 ~ 18才	19 ~ 24才	25 ~ 29才	30 ~ 39才	40 ~ 49才							
標本数(人)	1,084	872	35	73	122	266	172	165	39	212	10	13	31	57	41	38	22	289	470	325	1,107	1,118
冒険・ファンタジー	62.6	62.0	68.6	54.8	62.3	65.0	64.0	58.2	56.4	65.1	60.0	61.5	80.6	77.2	58.5	60.5	36.4	66.8	65.3	55.1	55.6	36.6
SF	39.7	43.3	20.0	37.0	50.8	48.1	39.5	42.4	41.0	24.5	0.0	15.4	22.6	24.6	22.0	31.6	36.4	41.2	43.2	33.2	19.9	6.7
戦国・歴史	36.7	38.9	28.6	41.1	36.9	35.3	45.3	43.0	28.2	27.8	0.0	23.1	48.4	35.1	17.1	31.6	9.1	34.3	40.4	33.5	34.0	9.7
シリーズもの	35.1	34.5	17.1	45.2	46.7	36.8	36.0	23.0	17.9	37.7	20.0	46.2	74.2	50.9	26.8	23.7	0.0	45.0	39.1	20.6	16.4	3.5
育成型	21.4	20.9	20.0	23.3	23.0	16.9	23.3	23.0	17.9	23.6	0.0	15.4	16.1	36.8	31.7	13.2	18.2	24.9	22.3	16.9	18.2	3.6
キャラクターもの	20.7	18.5	14.3	21.9	20.5	19.2	17.4	17.0	15.4	29.7	40.0	38.5	45.2	26.3	24.4	28.9	18.2	24.2	20.6	17.5	24.6	9.5
謎解き型	17.3	15.3	5.7	13.7	13.9	15.8	19.2	14.5	12.8	25.5	10.0	7.7	16.1	33.3	34.1	21.1	27.3	18.3	18.3	14.8	18.5	3.6
ホラー	15.8	14.9	17.1	19.2	18.9	13.5	14.0	15.2	5.1	19.3	10.0	15.4	22.6	21.1	19.5	13.2	27.3	18.0	16.8	12.3	17.3	3.3
男性主人公の 恋愛ゲーム	15.3	15.6	0.0	13.7	16.4	19.2	16.9	14.5	5.1	14.2	0.0	15.4	25.8	21.1	7.3	10.5	4.5	19.0	15.3	12.0	13.3	2.0
ギャグ系 (ばかばかしいものを含む)	12.4	12.5	5.7	8.2	17.2	14.7	9.3	13.3	7.7	11.8	0.0	0.0	29.0	14.0	9.8	10.5	0.0	17.0	12.6	8.0	5.9	0.7
バイオレンス	10.8	11.5	2.9	11.0	9.8	13.5	11.6	12.1	7.7	8.0	10.0	0.0	9.7	10.5	7.3	7.9	4.5	12.5	11.5	8.3	8.7	1.0
ドラマ型	10.7	10.1	0.0	11.0	11.5	12.4	7.0	12.1	2.6	13.2	10.0	7.7	16.1	21.1	14.6	7.9	0.0	10.0	12.3	8.9	9.7	2.8
シリアス系	9.9	9.1	0.0	12.3	13.1	10.5	8.7	6.7	0.0	13.2	0.0	23.1	29.0	21.1	4.9	2.6	4.5	11.8	10.4	7.4	9.9	1.2
旧作もの	9.4	10.6	0.0	8.2	8.2	10.9	15.1	10.9	7.7	4.7	0.0	0.0	9.7	8.8	2.4	2.6	0.0	12.8	10.6	4.6	6.8	0.7
アダルト	8.7	9.5	0.0	1.4	5.7	10.5	12.8	12.7	10.3	5.2	0.0	0.0	9.7	7.0	2.4	5.3	4.5	8.3	9.1	8.3	10.4	1.0
趣味没頭型	8.1	8.6	0.0	9.6	6.6	10.2	5.8	10.9	12.8	6.1	0.0	0.0	9.7	8.8	4.9	5.3	4.5	8.0	7.4	9.2	7.2	2.6
対話型	7.3	6.8	0.0	6.8	9.8	8.3	4.7	7.3	0.0	9.4	0.0	0.0	16.1	12.3	9.8	10.5	0.0	9.0	7.4	5.5	4.7	1.3
女性主人公の 恋愛ゲーム	7.1	3.4	0.0	1.4	3.3	4.9	1.7	4.2	5.1	22.2	0.0	23.1	25.8	40.4	22.0	10.5	0.0	4.8	7.9	8.0	8.9	1.4
ボーイズラブ	4.1	1.0	0.0	0.0	1.6	1.1	1.2	1.2	0.0	16.5	0.0	23.1	35.5	22.8	9.8	7.9	4.5	2.8	4.9	4.0	4.2	0.6
オムニバス (複数のゲームを まとめたもの)	3.3	3.3	0.0	2.7	2.5	2.6	2.9	6.7	2.6	3.3	0.0	0.0	12.9	1.8	0.0	5.3	0.0	3.1	3.2	3.7	3.4	0.6
その他	0.9	0.9	0.0	0.0	0.0	0.4	0.0	3.6	2.6	0.9	0.0	7.7	0.0	0.0	0.0	2.6	0.0	1.4	0.6	0.9	0.6	1.1
無効・無回答	1.7	1.7	0.0	2.7	0.0	1.5	1.7	2.4	5.1	1.4	10.0	0.0	0.0	0.0	2.4	0.0	4.5	1.0	1.1	3.1	3.7	6.6

注) 東京ゲームショウ2003調査は「最も好きなゲームジャンル」を尋ねる単数回答のため参考値。

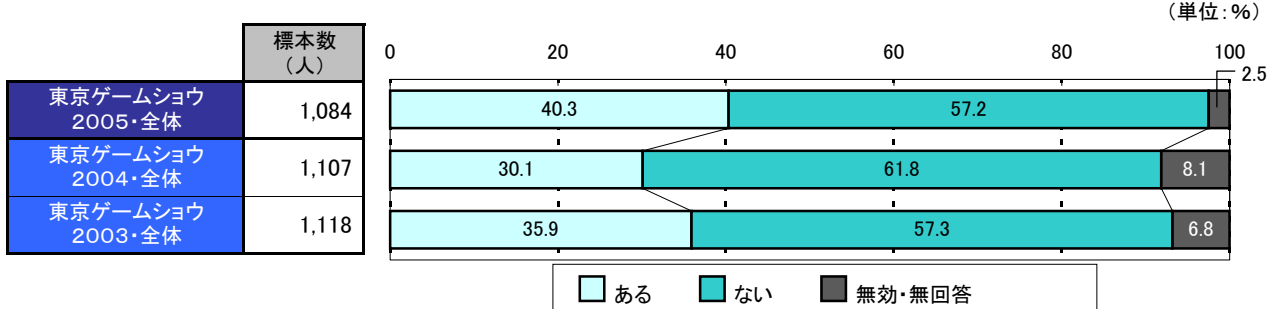
(単位:%)

	2005・全体 東京ゲームショウ																										
	趣味・関心事別																										
	マンガ・アニメ	パソコン・インターネット	映画・演劇・ドラマ	音楽鑑賞	読書	お笑い・バラエティ	カラオケ	旅行	車・バイク・ドライブ	野球	格闘技	サッカー	写真・アート	勉強・語学・資格取得	料理・グルメ・酒	パチンコ・パチスロ	恋愛・出会い	ファンタジー・ファンタシオン	囲碁・将棋・麻雀	釣り・アウトドア	アイドル	競馬・競輪・競艇	ゴルフ	その他	無効・無回答		
標本数(人)	1,084	694	613	496	409	378	258	196	180	176	145	127	122	119	118	111	93	92	85	81	64	62	61	28	87	3	
冒険・ファンタジー	62.6	69.7	68.4	66.9	68.0	73.0	65.9	71.9	61.7	59.1	63.4	63.8	67.2	72.3	73.7	76.6	63.4	63.0	58.8	61.7	65.6	59.7	63.9	64.3	58.6	0.0	
SF	39.7	43.8	48.0	50.0	48.7	48.9	41.9	45.4	45.6	50.0	44.1	45.7	50.0	58.0	41.5	41.4	40.9	42.4	37.6	45.7	56.3	50.0	41.0	53.6	39.1	100.0	
戦国・歴史	36.7	37.5	39.0	41.9	38.1	44.2	37.2	37.2	40.6	41.5	51.7	50.4	41.8	40.3	43.2	46.8	38.7	51.1	31.8	53.1	51.6	38.7	55.7	42.9	36.8	0.0	
シリーズもの	35.1	41.4	41.3	39.9	42.1	45.2	43.8	44.4	37.2	35.8	46.2	33.9	30.3	47.9	45.8	48.6	40.9	35.9	42.4	43.2	28.1	40.3	37.7	46.4	40.2	33.3	
育成型	21.4	25.2	25.9	21.8	25.2	25.1	26.0	30.6	26.7	25.0	29.7	28.3	27.0	26.9	22.0	30.6	31.2	32.6	27.1	30.9	21.9	33.9	45.9	42.9	19.5	0.0	
キャラクターもの	20.7	26.8	24.3	24.0	27.9	25.4	28.3	29.1	23.3	23.9	26.9	23.6	28.7	36.1	33.1	29.7	22.6	31.5	30.6	19.8	20.3	29.0	27.9	42.9	25.3	0.0	
謎解き型	17.3	18.3	19.4	21.6	21.0	26.5	21.7	22.4	23.9	16.5	19.3	17.3	13.1	24.4	28.8	28.8	19.4	22.8	18.8	17.3	15.6	22.6	19.7	25.0	16.1	33.3	
ホラー	15.8	16.0	17.1	21.4	19.8	21.4	20.5	23.0	18.9	16.5	13.1	18.9	18.9	22.7	16.9	20.7	19.4	27.2	21.2	13.6	14.1	19.4	9.8	21.4	21.8	0.0	
男性主人公の恋愛ゲーム	15.3	21.3	19.7	15.9	18.8	19.6	22.9	23.0	16.7	15.9	18.6	20.5	27.9	22.7	17.8	18.0	29.0	33.7	17.6	25.9	9.4	37.1	18.0	21.4	13.8	0.0	
ギャグ系 (ばかばかしいものを含む)	12.4	15.4	16.0	14.7	16.1	18.8	22.5	16.3	17.8	14.8	13.1	23.6	9.0	20.2	14.4	27.9	16.1	18.5	15.3	18.5	12.5	9.7	9.8	14.3	18.4	33.3	
バイオレンス	10.8	11.1	13.5	16.5	13.9	15.1	15.9	14.3	13.3	15.9	9.7	20.5	15.6	18.5	15.3	17.1	18.3	22.8	15.3	18.5	14.1	17.7	11.5	21.4	17.2	0.0	
ドラマ型	10.7	13.0	13.5	15.5	15.9	15.9	16.3	18.9	16.7	13.6	10.3	19.7	13.1	22.7	15.3	19.8	15.1	32.6	17.6	18.5	9.4	27.4	14.8	25.0	10.3	0.0	
シリアス系	9.9	13.3	14.8	12.3	16.6	18.3	14.0	18.9	10.0	11.9	11.7	16.5	12.3	25.2	13.6	16.2	14.0	19.6	15.3	16.0	6.3	16.1	9.8	21.4	14.9	0.0	
旧作もの	9.4	11.1	12.1	11.3	14.4	13.8	12.0	10.7	14.4	17.0	12.4	15.7	10.7	21.8	17.8	20.7	16.1	17.4	15.3	14.8	10.9	17.7	13.1	28.6	12.6	0.0	
アダルト	8.7	11.0	11.6	9.3	11.0	11.4	9.7	13.3	12.2	12.5	14.5	17.3	10.7	12.6	9.3	14.4	15.1	23.9	8.2	11.1	7.8	25.8	8.2	14.3	12.6	0.0	
趣味没頭型	8.1	9.8	10.8	10.1	12.0	12.4	9.7	13.3	10.6	14.2	9.7	11.8	8.2	16.8	11.9	15.3	11.8	19.6	11.8	16.0	14.1	19.4	11.5	28.6	18.4	0.0	
対話型	7.3	9.4	9.8	9.1	11.7	10.3	8.5	15.8	7.8	11.9	8.3	11.8	7.4	15.1	11.0	10.8	14.0	17.4	11.8	8.6	3.1	21.0	9.8	14.3	4.6	0.0	
女性主人公の恋愛ゲーム	7.1	9.5	8.0	8.3	11.0	9.3	7.0	14.3	8.9	7.4	3.4	7.9	5.7	9.2	5.9	10.8	8.6	16.3	14.1	4.9	1.6	16.1	3.3	7.1	4.6	0.0	
ボーイズラブ	4.1	5.6	4.6	6.3	6.4	6.9	4.7	9.7	4.4	3.4	3.4	3.9	2.5	10.1	4.2	7.2	3.2	5.4	12.9	1.2	0.0	8.1	4.9	7.1	3.4	33.3	
オムニバス (複数のゲームをまとめたもの)	3.3	4.3	4.7	4.4	6.1	5.8	6.2	7.1	5.0	5.7	6.2	7.9	4.9	6.7	6.8	6.3	5.4	8.7	8.2	6.2	4.7	8.1	4.9	10.7	5.7	33.3	
その他	0.9	0.9	1.0	1.2	1.0	0.8	0.8	0.5	1.1	1.7	0.0	2.4	0.8	1.7	0.0	0.9	2.2	0.0	0.0	1.2	1.6	3.2	1.6	0.0	4.6	0.0	
無効・無回答	1.7	0.9	1.6	0.8	1.2	1.1	2.3	0.0	2.2	2.3	3.4	3.9	1.6	0.0	0.8	2.7	2.2	1.1	3.5	1.2	1.6	3.2	0.0	0.0	4.6	0.0	

6. 現行機種で遊んでみたい旧ゲーム機種ソフト

【質問】 1)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。
【遊んでみたいゲームが「ある」と回答した人のみ】
2)再度遊んでみたいゲームの具体的なタイトル名をお教えてください。
3)では、そのゲームが復刻販売されるとしたら、いくらまでなら払っても良いと思いますか。

(1) 現行機種で遊んでみたい旧ゲーム機種ソフトの有無



(2) 遊んでみたい旧ゲーム機種ソフトタイトル名 《自由回答/複数回答》

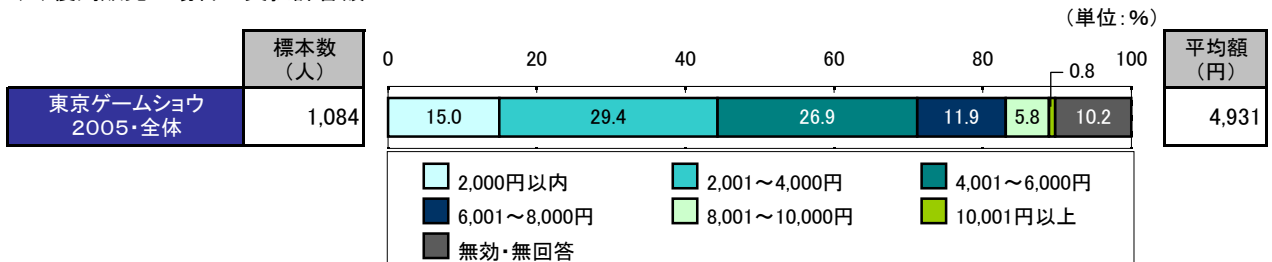
(n=437人のうち有効回答者361人・のべ380タイトル)

(単位: %)

	標本数(人)	ある	ない	無効・無回答	
東京ゲームショー 2005・全体	1,084	40.3	57.2	2.5	
男女・ 年齢別	男性	872	41.5	56.2	2.3
	10~12才	35	14.3	82.9	2.9
	13~15才	73	19.2	74.0	6.8
	16~18才	122	26.2	72.1	1.6
	19~24才	266	40.6	57.9	1.5
	25~29才	172	52.3	44.8	2.9
	30~39才	165	57.6	40.6	1.8
	40~49才	39	46.2	53.8	0.0
	女性	212	35.4	61.3	3.3
	10~12才	10	20.0	70.0	10.0
	13~15才	13	0.0	92.3	7.7
	16~18才	31	25.8	71.0	3.2
19~24才	57	45.6	50.9	3.5	
25~29才	41	34.1	61.0	4.9	
30~39才	38	42.1	57.9	0.0	
40~49才	22	40.9	59.1	0.0	
家庭用 ゲーム 機 別	ヘビーユーザー	289	37.0	59.9	3.1
	ミドルユーザー	470	41.1	55.7	3.2
	ライトユーザー	325	42.2	56.9	0.9

タイトル名	件数 (タイトル)
「ファイナルファンタジー」シリーズ	40
「マリオ」「スーパーマリオ」シリーズ	14
「ドラゴンクエスト」シリーズ	9
「聖剣伝説」シリーズ	8
「くにおくん」シリーズ	7
「ザ・キング・オブ・ファイターズ」シリーズ	6
「スペースインベーダー」	各 5
「ファイアーエムブレム」シリーズ	
「ロマンシング サ・ガ」シリーズ	
「魔装機神」シリーズ	各 4
「スバルタンX」	
「迷宮組曲」	
「メルティブラッド」	各 3
「いっき」	
「スペランカー」	
「ゼルダの伝説」シリーズ	
「チャレンジャー」	
「テイルズ オブ」シリーズ	
「パロディウス」	
「ぶぶぶよ」	
「ポップンミュージック」シリーズ	
「ロックマン」シリーズ	
以下、タイトル多数のため省略	

(3) 復刻販売の場合の支払許容額

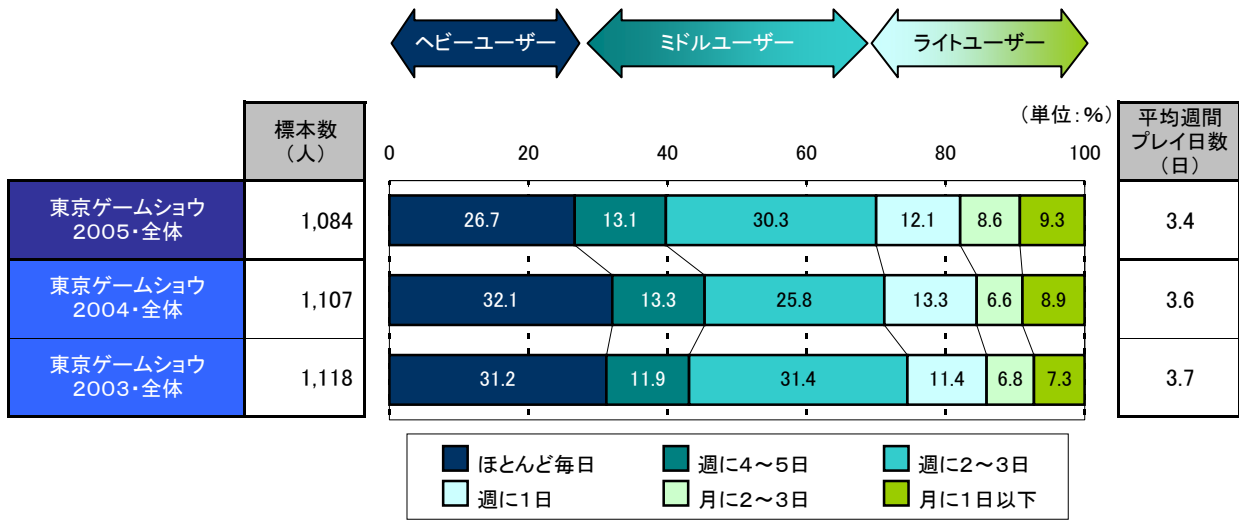


注) 具体的なタイトル名について、複数のタイトルを挙げてある場合はそれぞれを1件としてカウントし、複数回答として集計している。
ただし、シリーズタイトルを複数記入してある場合は、それらをまとめて「シリーズ」として1件とカウントしている。

・「ある」のは全体の約4割、前回に比べて増加している。「ライトユーザー」で「ある」の割合が高い。
・具体的なタイトルとしては「ファイナルファンタジー」シリーズが最も多い。支払許容額の平均は4,931円である。

7. ゲームプレイ頻度

[質問] 平均すると週に何日くらい家庭用ゲーム機でゲームをしますか。※PC・携帯電話のゲームは除きます。



		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 2005・全体		1,084	26.7	13.1	30.3	12.1	8.6	9.3	3.4
男女・ 年齢別	男性	872	27.3	15.0	30.0	12.0	6.9	8.7	3.5
	10~12才	35	51.4	28.6	8.6	5.7	2.9	2.9	5.2
	13~15才	73	43.8	9.6	27.4	12.3	1.4	5.5	4.3
	16~18才	122	41.8	19.7	28.7	2.5	2.5	4.9	4.6
	19~24才	266	26.7	18.4	27.8	13.2	6.8	7.1	3.6
	25~29才	172	21.5	12.2	34.3	15.7	5.8	10.5	3.1
	30~39才	165	16.4	11.5	36.4	10.9	12.1	12.7	2.7
	40~49才	39	5.1	2.6	28.2	28.2	17.9	17.9	1.5
	女性	212	24.1	5.2	31.1	12.3	15.6	11.8	2.9
	10~12才	10	30.0	20.0	40.0	10.0	0.0	0.0	4.1
	13~15才	13	23.1	7.7	46.2	15.4	0.0	7.7	3.3
	16~18才	31	51.6	3.2	22.6	3.2	9.7	9.7	4.4
	19~24才	57	14.0	8.8	47.4	7.0	17.5	5.3	2.7
	25~29才	41	12.2	4.9	36.6	14.6	19.5	12.2	2.2
30~39才	38	28.9	0.0	13.2	21.1	15.8	21.1	2.6	
40~49才	22	22.7	0.0	9.1	18.2	27.3	22.7	2.1	

(単位:%)

注) 平均週間プレイ日数の算出方法

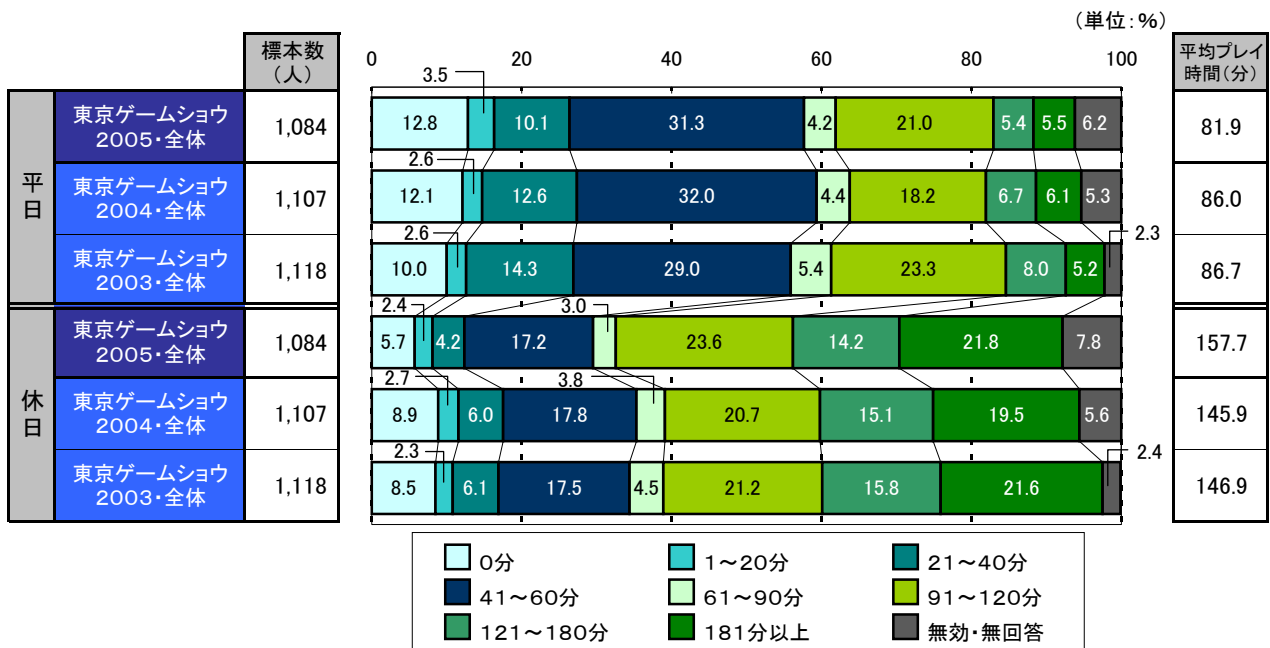
「ほとんど毎日」: 7日、「週に4~5日」: 4.5日、「週に2~3日」: 2.5日、「週に1日」: 1日、

「月に2~3日」: 0.3日、「月に1日以下」: 0.1日として推計

- ・「週に2~3日」が約3割と最も多い。
- ・「ほとんど毎日」プレイする「ヘビーユーザー」は3割を切り、週1日以下しかプレイしない「ライトユーザー」の方が上回った。
- ・平均週間プレイ日数は3.4日で、近年減少傾向にある。男性・10~18才、女性・16~18才は比較的多い。

8. ゲームプレイ時間(1日あたり)

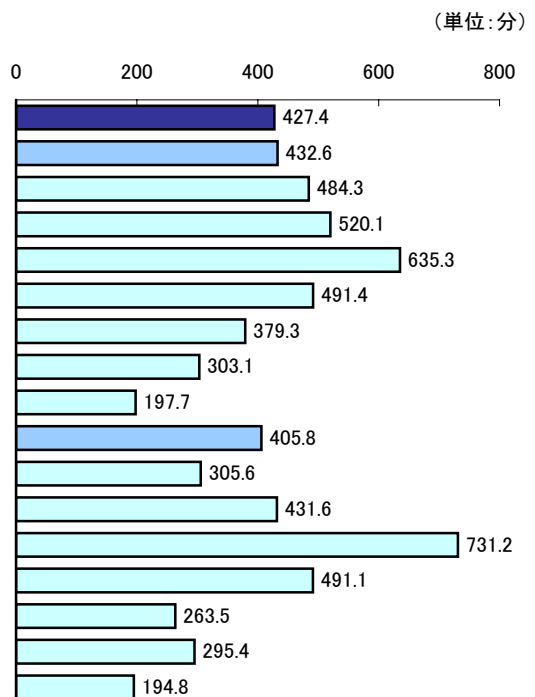
【質問】 平均すると1回につき何分間くらい家庭用ゲーム機でゲームをしますか。平日・休日ごとにお教えてください。



■男女・年齢別 平均プレイ時間

	標本数 (人)	平均プレイ時間(分)		平均週間 プレイ日数 (日)	
		平日	休日		
東京ゲームショウ 2005・全体	1,084	81.9	157.7	3.37	
男女・ 年齢別	男性	872	81.5	155.7	3.49
	10~12才	35	81.2	113.4	5.17
	13~15才	73	96.7	147.9	4.32
	16~18才	122	101.9	186.9	4.57
	19~24才	266	91.0	175.1	3.55
	25~29才	172	73.4	149.4	3.10
	30~39才	165	60.4	129.5	2.73
	40~49才	39	43.1	108.9	1.53
	女性	212	83.6	166.3	2.88
	10~12才	10	55.7	94.3	4.10
13~15才	13	94.6	155.4	3.28	
16~18才	31	109.5	234.5	4.39	
19~24才	57	92.6	213.6	2.69	
25~29才	41	59.1	125.7	2.20	
30~39才	38	84.5	120.9	2.63	
40~49才	22	67.2	93.9	2.10	

■週間累計プレイ時間



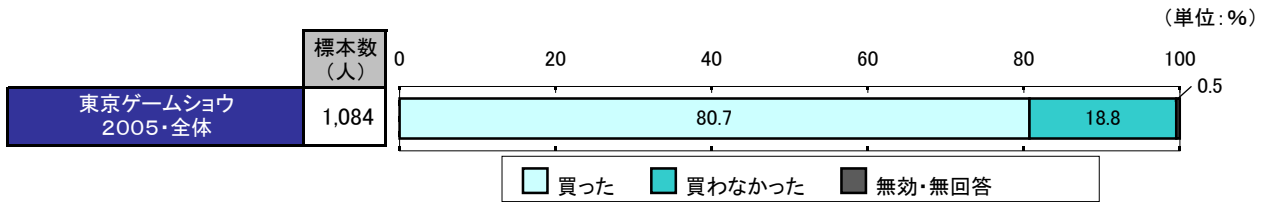
注)週間累計プレイ時間 = (平均週間プレイ日数 - 2日) × 平日の平均プレイ時間 + 休日の平均プレイ時間 × 2

- ・平日は「41分~60分」と「91分~120分」が、休日は「91~120分」と「181分以上」が多い。
- ・平日の平均プレイ時間は減少し、休日の平均プレイ時間は増加した。
- ・週間累計プレイ時間については、男女とも「16~18才」が最も長い。

9. ソフトウェア購入状況

(1) 過去1年間のソフトウェア購入実績

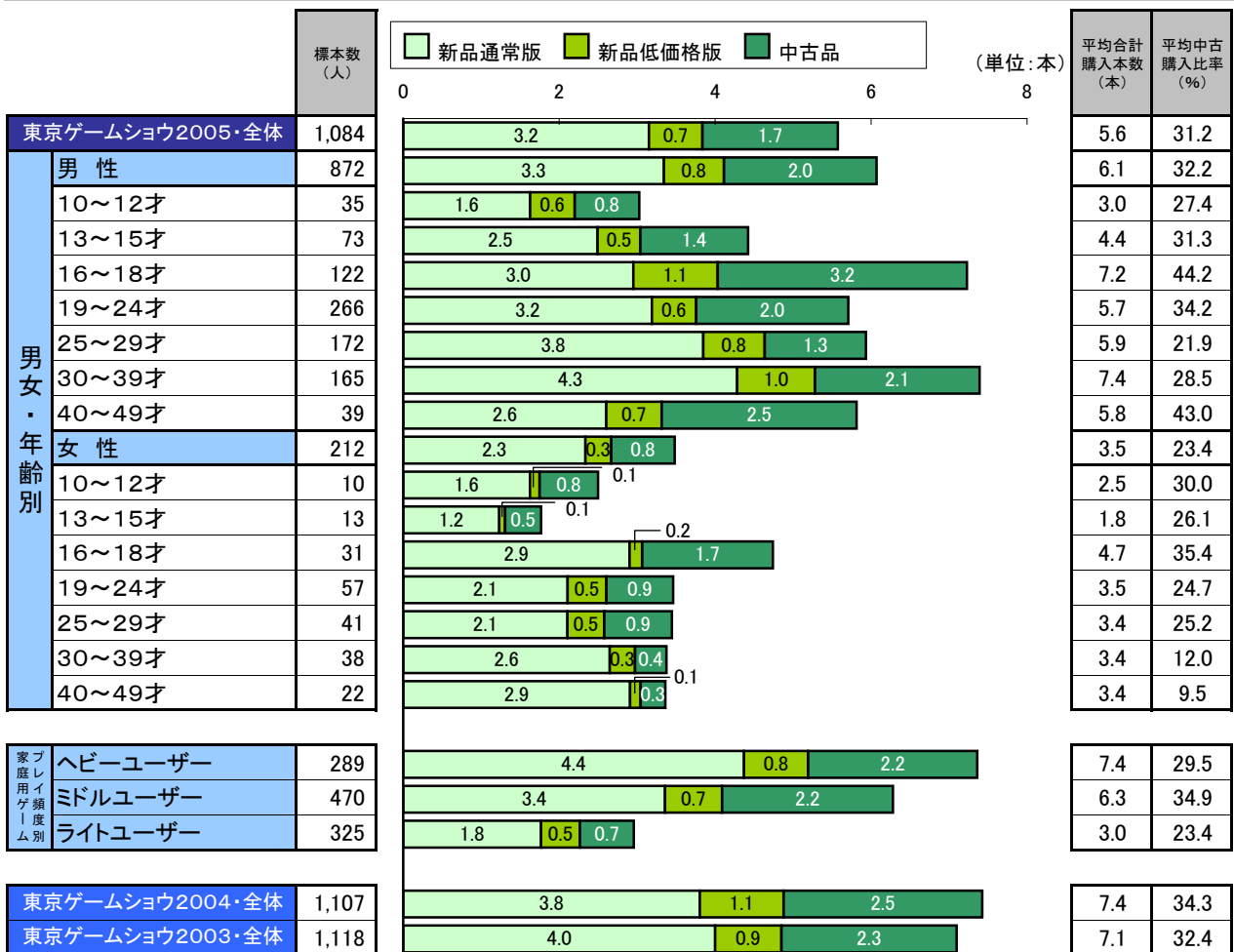
【質問】 この1年間に家庭用ゲームのゲームソフトを買いましたか。※PCのゲームソフトは除きます。



(2) 過去1年間のソフトウェア平均購入本数

【家庭用ゲームのゲームソフトを「買った」と回答した人のみ】

【質問】 この1年間に買った家庭用ゲームソフトの本数を、「新品通常版」「新品低価格版」「中古品」別にお教えてください。



注) 平均購入本数の算出にあたっては、(1)において新品ソフトウェアを「買わなかった」と回答した未購入者についても、(2)の購入本数を一律「0」本として扱った上で、それら未購入者も含めた全体を母数としている(無効・無回答は除く)。

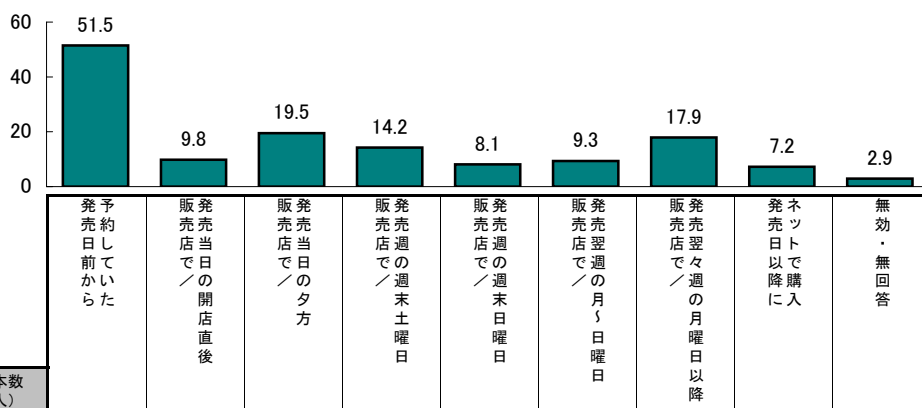
- ・過去1年間に家庭用ゲームソフトウェアの購入実績があるのは、全体の約8割。
- ・購入合計本数の平均は5.6本で、前年に比べて大きく減少している。男女・年齢別では男性・16~18才が7.4本で最多。
- ・家庭用ゲームプレイ頻度別において、平均中古購入比率は「ミドルユーザー」が最も高い。

(3) 新品ソフトウェアの購入タイミング【新品ソフトウェア購入者ベース】《複数回答》

【「新品通常版」「新品低価格版」いずれかが「1」本以上の人(=何らかの新品ソフトを購入した人)のみ】

【質問】 それら新品の家庭用ゲームソフトは、どの時点で購入しましたか。当てはまるものをすべてお選びください。

(単位:%) (n=816人)



属性	標準数 (人)	発売日前から	発売当日の開店直後	発売当日の夕方	発売週の週末土曜日	発売週の週末日曜日	発売翌週の月曜日	発売翌週の月曜日以降	ネットで購入	無効・無回答
東京ゲームショウ2005・新品ソフトウェア購入者全体	816	51.5	9.8	19.5	14.2	8.1	9.3	17.9	7.2	2.9
性別										
男性	677	50.8	10.0	20.1	15.4	8.7	9.5	18.0	7.4	2.8
女性	139	54.7	8.6	16.5	8.6	5.0	8.6	17.3	6.5	3.6
年齢別										
10~12才	26	53.8	7.7	15.4	7.7	11.5	3.8	19.2	7.7	3.8
13~15才	53	50.9	17.0	22.6	13.2	3.8	17.0	20.8	7.5	7.5
16~18才	96	64.6	10.4	19.8	11.5	8.3	8.3	9.4	6.3	3.1
19~24才	214	55.1	12.6	18.7	14.0	5.1	9.3	15.4	6.1	1.9
25~29才	131	44.3	9.2	22.1	18.3	11.5	12.2	20.6	9.2	4.6
30~39才	131	46.6	4.6	19.1	19.1	13.0	4.6	24.4	9.2	0.0
40~49才	26	15.4	7.7	26.9	19.2	11.5	15.4	19.2	3.8	3.8
ユーザー層別										
ヘビーユーザー	244	55.7	12.7	20.5	16.0	8.2	8.6	18.0	6.6	3.7
ミドルユーザー	394	54.6	9.6	20.3	13.7	7.6	9.1	16.0	8.1	2.3
ライトユーザー	178	38.8	6.2	16.3	12.9	9.0	10.7	21.9	6.2	3.4

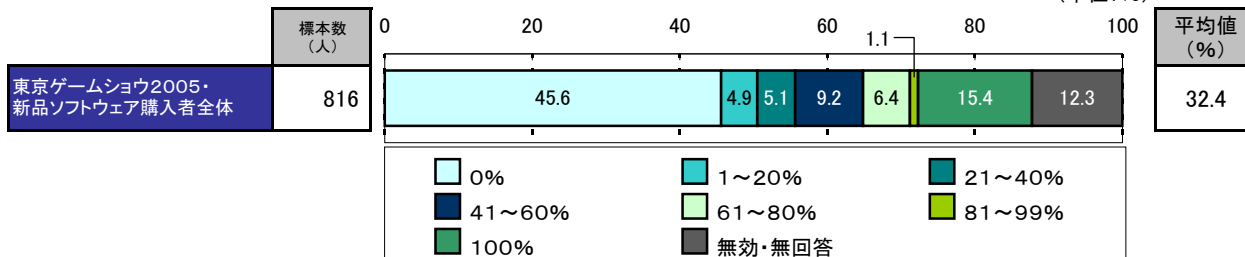
(単位:%)

(4) 新品ソフトウェアの発売日前予約による購入比率【新品ソフトウェア購入者ベース】

【「発売日前から予約していた」と回答した人のみ】

【質問】 あなたがこの1年間に購入した新品の家庭用ゲームソフトのうち、発売日前に予約して購入したのは全体の何%くらいですか。

(単位:%)



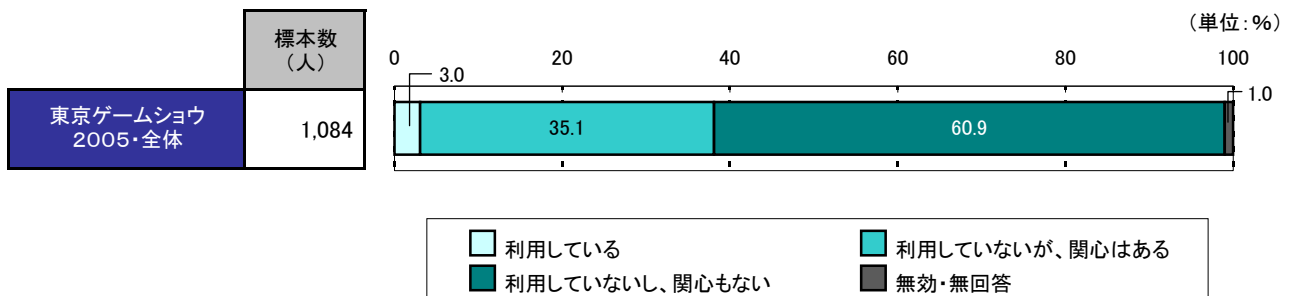
注) 購入比率の平均値の算出にあたっては、(3)において「発売日前から予約していた」と回答しなかった未予約者についても、(4)の購入比率を一律「0%」として扱った上で、それら未予約者も含めた購入者全体を母数としている(無効・無回答は除く)。

・新品ソフトウェア購入者の5割以上が「発売日前から予約していた」と回答。発売日以降では「発売当日の夕方」が多い。
 ・発売日前予約による購入の比率は、平均では32.4%。「100%」と回答した人も約15%存在する。

10. 携帯ゲーム機の諸機能に対する関心・利用状況

(1) パレンタル・ロックに対する関心・利用状況

〔質問〕 現在、PSPのパレンタル・ロック(視聴年齢制限)機能を利用していますか。または、関心がありますか。

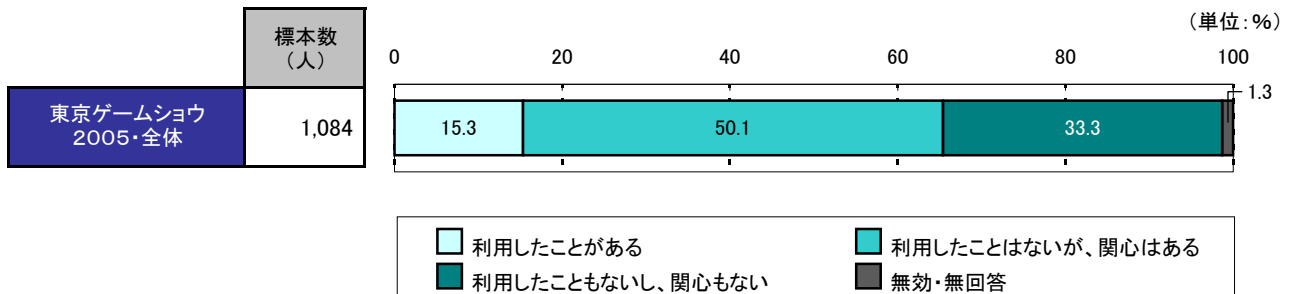


		標本数 (人)	(単位:%)			
			利用している	利用していないが、 関心はある	利用していないし、 関心もない	無効・ 無回答
東京ゲームショウ 2005・全体		1,084	3.0	35.1	60.9	1.0
男女・ 年齢別	男性	872	2.6	34.2	62.2	1.0
	10~12才	35	8.6	42.9	45.7	2.9
	13~15才	73	4.1	31.5	64.4	0.0
	16~18才	122	2.5	36.1	59.0	2.5
	19~24才	266	1.9	33.5	63.9	0.8
	25~29才	172	1.7	34.3	63.4	0.6
	30~39才	165	2.4	32.7	63.6	1.2
	40~49才	39	5.1	35.9	59.0	0.0
	女性	212	4.7	38.7	55.7	0.9
	10~12才	10	40.0	0.0	60.0	0.0
13~15才	13	7.7	23.1	69.2	0.0	
16~18才	31	3.2	35.5	61.3	0.0	
19~24才	57	0.0	47.4	52.6	0.0	
25~29才	41	4.9	43.9	48.8	2.4	
30~39才	38	0.0	39.5	60.5	0.0	
40~49才	22	9.1	36.4	50.0	4.5	
家庭用 ゲーム プレイ 頻度別	ヘビーユーザー	289	4.2	36.3	58.1	1.4
	ミドルユーザー	470	3.2	36.2	59.8	0.9
	ライトユーザー	325	1.8	32.3	64.9	0.9
PSP保有者		248	7.3	28.6	63.3	0.8

・利用者は全体の3%、PSP保有者でも7.3%にとどまった。「利用していないし、関心もない」は約6割。
 ・男女とも「10~12才」「40~49才」では比較的用户が多い。

(2) ゲーム以外の利用(動画・音楽の視聴、写真の閲覧など)に対する関心・利用状況

【質問】 PSPやニンテンドーDSで、メモリースティックDuoやSDメモリーカード(＋プレイヤンなど)を使って、動画・音楽の視聴、写真の閲覧など、ゲーム以外の利用をしたことがありますか。または、関心がありますか。

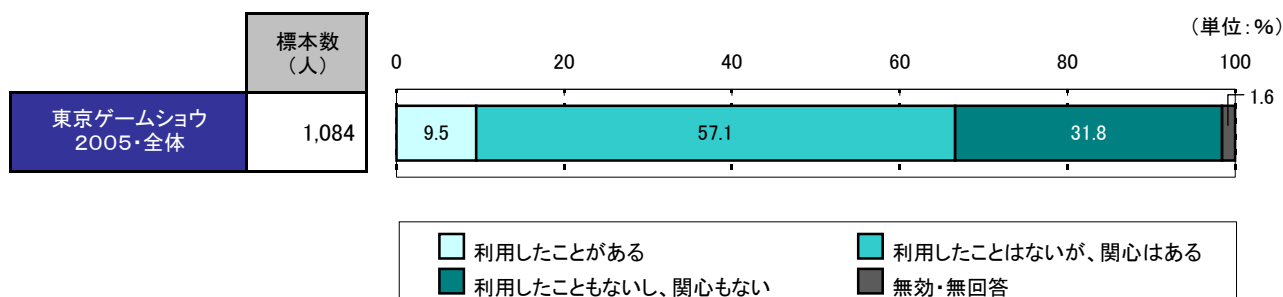


		標本数 (人)	(単位: %)			
			利用したことがある	利用したことはないが、 関心はある	利用したこともないし、 関心もない	無効・ 無回答
東京ゲームショー 2005・全体		1,084	15.3	50.1	33.3	1.3
男女・ 年齢別	男性	872	16.5	48.5	33.6	1.4
	10～12才	35	25.7	51.4	20.0	2.9
	13～15才	73	21.9	34.2	42.5	1.4
	16～18才	122	15.6	55.7	27.0	1.6
	19～24才	266	14.7	50.0	33.8	1.5
	25～29才	172	15.1	44.8	39.0	1.2
	30～39才	165	18.2	51.5	29.1	1.2
	40～49才	39	12.8	43.6	43.6	0.0
	女性	212	10.4	56.6	32.1	0.9
	10～12才	10	30.0	40.0	30.0	0.0
13～15才	13	7.7	69.2	23.1	0.0	
16～18才	31	9.7	51.6	38.7	0.0	
19～24才	57	7.0	63.2	29.8	0.0	
25～29才	41	14.6	63.4	19.5	2.4	
30～39才	38	2.6	52.6	44.7	0.0	
40～49才	22	18.2	40.9	36.4	4.5	
プレイ 家庭用ゲーム レベル別	ヘビーユーザー	289	18.0	48.4	31.5	2.1
	ミドルユーザー	470	15.5	52.1	31.3	1.1
	ライトユーザー	325	12.6	48.6	37.8	0.9
PSP保有者		248	48.4	33.9	16.5	1.2
ニンテンドーDS保有者		291	25.4	47.4	25.4	1.7

・全体の15.3%が「利用したことがある」と回答。「利用したことはないが、関心はある」という人は半数を超えた。
 ・PSP保有者に限れば、その半数近くが利用経験を有する。ニンテンドーDS保有者の利用経験率は約4分の1。

(3) ネットワークサービスに対する関心・利用状況

【質問】 PSPによる動画配信やWeb閲覧、あるいはニンテンドーDSでの追加版・体験版ダウンロードなど、ネットワークサービスを利用したことがありますか。または、関心がありますか。



		標本数 (人)	利用したことがある	利用したことはないが、関心はある	利用したこともないし、関心もない	無効・無回答
東京ゲームショー 2005・全体		1,084	9.5	57.1	31.8	1.6
男女・年齢別	男性	872	10.0	56.7	31.8	1.6
	10～12才	35	14.3	60.0	22.9	2.9
	13～15才	73	16.4	46.6	35.6	1.4
	16～18才	122	12.3	59.0	27.0	1.6
	19～24才	266	7.9	57.9	32.3	1.9
	25～29才	172	7.6	52.9	37.2	2.3
	30～39才	165	11.5	61.8	26.1	0.6
	40～49才	39	5.1	51.3	43.6	0.0
	女性	212	7.5	59.0	32.1	1.4
	10～12才	10	20.0	40.0	40.0	0.0
13～15才	13	0.0	76.9	23.1	0.0	
16～18才	31	12.9	51.6	35.5	0.0	
19～24才	57	3.5	66.7	29.8	0.0	
25～29才	41	9.8	68.3	19.5	2.4	
30～39才	38	2.6	50.0	44.7	2.6	
40～49才	22	13.6	45.5	36.4	4.5	
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	289	14.5	52.9	30.4	2.1
	ミドルユーザー	470	9.4	59.6	29.8	1.3
	ライトユーザー	325	5.2	57.2	36.0	1.5
PSP保有者		248	27.4	52.0	19.4	1.2
ニンテンドーDS保有者		291	22.7	53.6	22.3	1.4

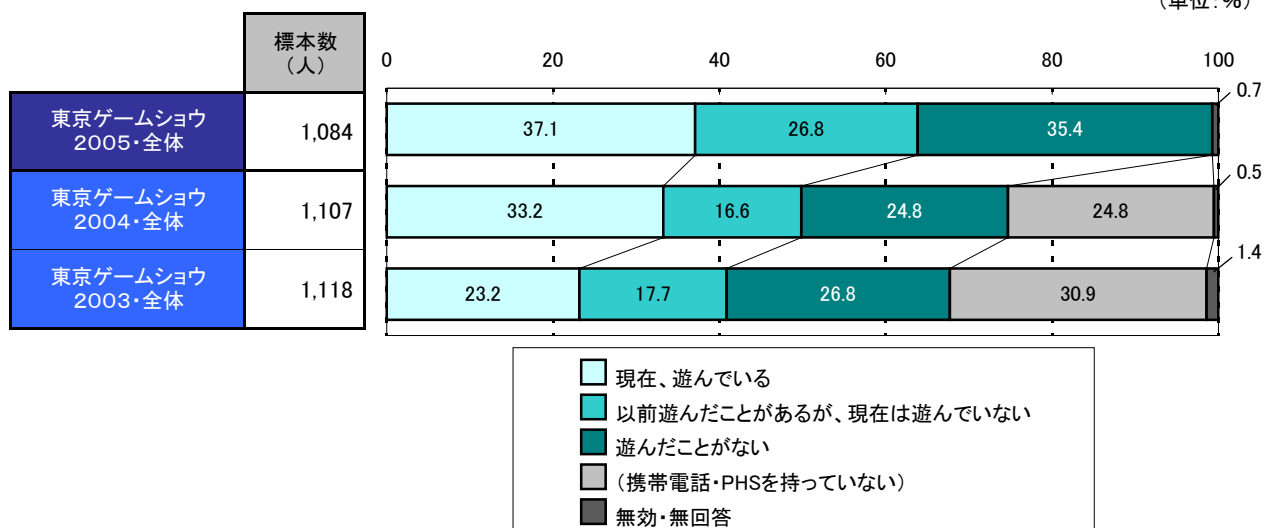
・利用経験があるのは全体の1割弱。ただし「利用したことはないが、関心はある」という回答は6割近くにのぼる。
 ・家庭用ゲームプレイ頻度が高いほど利用経験率が高い。

Ⅲ. 携帯電話ゲームコンテンツのプレイ状況

1. 携帯電話ゲームコンテンツのプレイ経験

[質問] 携帯電話・PHSのゲームで遊んでいますか。

(単位: %)



(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	無効・無回答
東京ゲームショー 2005・全体		1,084	37.1	26.8	35.4	0.7
男女・年齢別	男性	872	36.8	26.1	36.2	0.8
	10~12才	35	37.1	17.1	45.7	0.0
	13~15才	73	35.6	19.2	43.8	1.4
	16~18才	122	49.2	21.3	27.9	1.6
	19~24才	266	36.5	32.0	30.8	0.8
	25~29才	172	33.1	27.3	39.0	0.6
	30~39才	165	33.9	25.5	40.6	0.0
	40~49才	39	30.8	20.5	46.2	2.6
	女性	212	38.2	29.2	32.1	0.5
	10~12才	10	40.0	10.0	50.0	0.0
	13~15才	13	30.8	23.1	46.2	0.0
	16~18才	31	41.9	25.8	29.0	3.2
	19~24才	57	45.6	28.1	26.3	0.0
	25~29才	41	36.6	39.0	24.4	0.0
30~39才	38	26.3	31.6	42.1	0.0	
40~49才	22	40.9	27.3	31.8	0.0	
家庭用ゲーム別	ヘビーユーザー	289	38.4	23.5	37.4	0.7
	ミドルユーザー	470	37.2	26.6	35.1	1.1
	ライトユーザー	325	35.7	29.8	34.2	0.3
参考	東京ゲームショー2004・携帯電話・PHS保有者全体	829	44.4	22.2	33.2	0.2
	東京ゲームショー2003・携帯電話・PHS保有者全体	760	34.1	26.1	39.5	0.4

注) 東京ゲームショー2004・2003調査における当設問は携帯電話・PHS保有者ベースであったが(上表参考)、全体ベースの2005調査との比較のため、「携帯電話・PHSを持っていない」人を含めた全体ベースにて換算し直した(最上部グラフ)。

- ・「現在、遊んでいる」のは全体の37.1%で、年々着実に増加している。男女別では女性の方がやや多い。
- ・男性・16~18才の約5割が現参加者であり、男女・年齢別では最も多い。
- ・家庭用ゲームの「ヘビーユーザー」は比較的「現在、遊んでいる」割合が高いが、一方で「遊んだことがない」割合も高い。

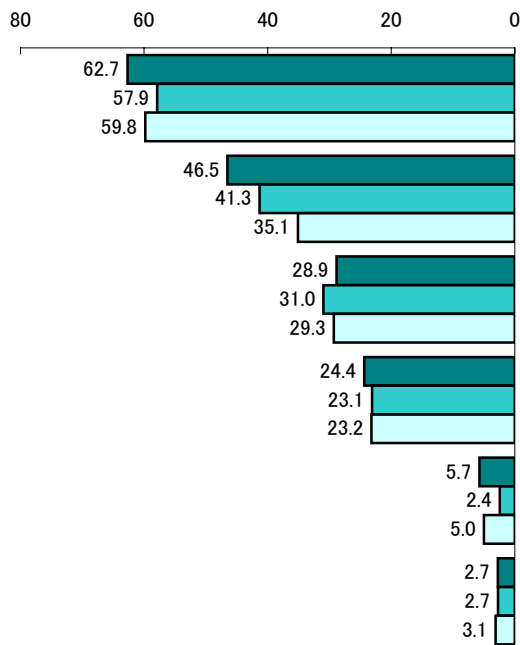
2. 携帯電話ゲームコンテンツのプレイ場所【携帯電話ゲームコンテンツ現参加者ベース】《複数回答》

【携帯電話・PHSのゲームで「現在、遊んでいる」と回答した人(=携帯電話ゲームコンテンツ現参加者)のみ】
 【質問】 携帯電話・PHSのゲームで遊ぶのはどのような時ですか。以下の中からいくつでもお選びください。

(単位:%)

- 東京ゲームショウ2005・携帯電話ゲームコンテンツ現参加者全体(n=402人)
- 東京ゲームショウ2004・携帯電話ゲームコンテンツ現参加者全体(n=368人)
- 東京ゲームショウ2003・携帯電話ゲームコンテンツ現参加者全体(n=259人)

(単位:%)



プレイ場所	標本数 (人)	男女別		家庭用ゲーム プレイ頻度別		
		男性	女性	ヘビ ーユ ーザ ー	ミ ドル ユ ーザ ー	ラ イト ユ ーザ ー
		402	321	81	111	175
電車やバスで移動中	402	63.6	59.3	68.5	60.0	61.2
自宅にいるとき	402	41.4	66.7	50.5	44.0	46.6
外出先で待合わせ中	402	28.3	30.9	29.7	28.0	29.3
学校・職場にいるとき	402	27.7	11.1	31.5	25.7	15.5
その他	402	6.5	2.5	6.3	4.6	6.9
無効・無回答	402	3.1	1.2	2.7	1.7	4.3

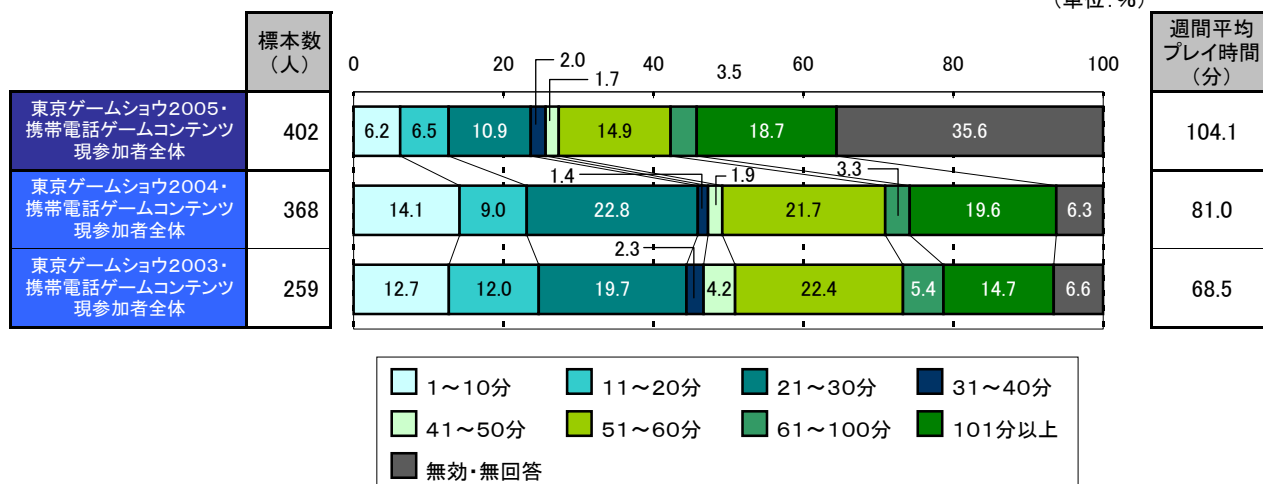
- ・全体としては前年に引き続き「電車やバスで移動中」が最も多い。「自宅にいるとき」に遊んでいる人も年々増加している。
- ・女性は「電車やバスで移動中」よりも「自宅にいるとき」にプレイする割合の方が高い。

3. 携帯電話ゲームコンテンツのプレイ時間(1週間合計)【携帯電話ゲームコンテンツ現参加者ベース】

【携帯電話・PHSのゲームで「現在、遊んでいる」と回答した人(=携帯電話ゲームコンテンツ現参加者)のみ】

【質問】 1週間合計すると、何分間くらい携帯電話・PHSでゲームをしますか。

(単位:%)



(単位:%)

		標本数 (人)	1~10分	11~20分	21~30分	31~40分	41~50分	51~60分	61~100分	101分以上	無効・無回答	週間平均プレイ時間 (分)
東京ゲームショー2005・携帯電話ゲームコンテンツ現参加者全体		402	6.2	6.5	10.9	2.0	1.7	14.9	3.5	18.7	35.6	104.1
男女別	男性	321	6.5	6.5	12.8	2.2	1.9	14.6	3.4	19.0	33.0	101.2
	女性	81	4.9	6.2	3.7	1.2	1.2	16.0	3.7	17.3	45.7	118.2
家庭用ゲーム機別	ヘビーユーザー	111	3.6	6.3	14.4	0.9	0.9	19.8	4.5	15.3	34.2	106.8
	ミドルユーザー	175	7.4	6.9	10.3	2.3	2.9	11.4	2.9	20.0	36.0	101.4
	ライトユーザー	116	6.9	6.0	8.6	2.6	0.9	15.5	3.4	19.8	36.2	105.5

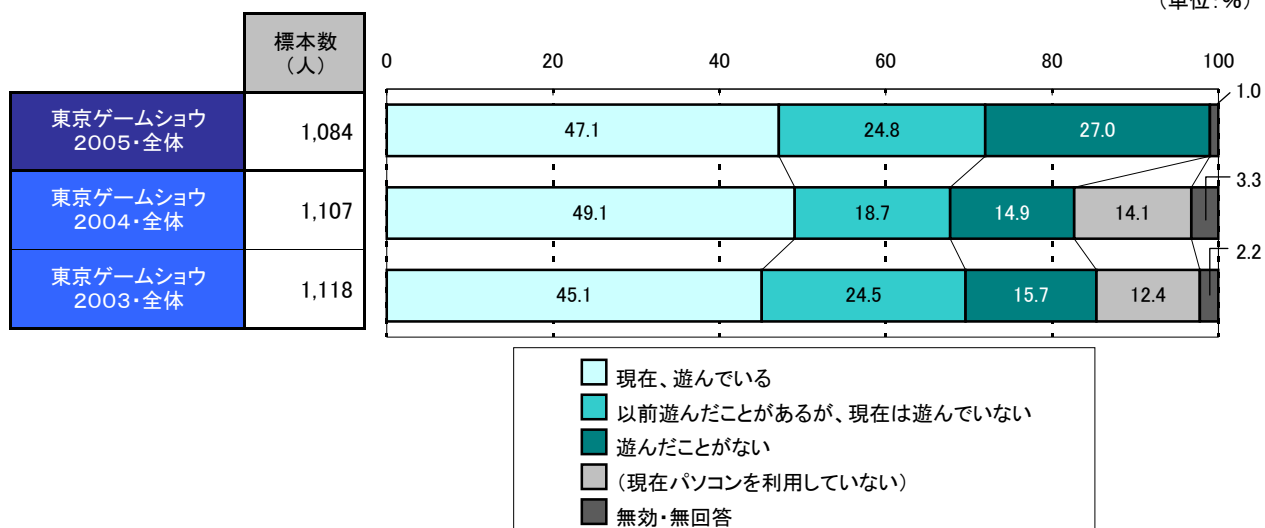
- ・平均プレイ時間は104.1分で、前回と比べて約20分以上も増加している(ただし「無効・無回答」が多い)。
- ・女性の平均プレイ時間は118.2分にのぼり、男性の平均プレイ時間を上回っている。

IV. パソコン用ゲームのプレイ状況

1. パソコン用ゲームのプレイ経験

[質問] パソコン用ゲームで遊んでいますか。

(単位: %)



(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	無効・無回答
東京ゲームショー 2005・全体		1,084	47.1	24.8	27.0	1.0
男女・年齢別	男性	872	49.9	24.4	24.8	0.9
	10~12才	35	51.4	22.9	25.7	0.0
	13~15才	73	56.2	13.7	28.8	1.4
	16~18才	122	52.5	14.8	31.1	1.6
	19~24才	266	52.6	25.2	21.4	0.8
	25~29才	172	44.2	29.7	25.6	0.6
	30~39才	165	49.1	29.1	21.2	0.6
	40~49才	39	38.5	28.2	30.8	2.6
	女性	212	35.8	26.4	36.3	1.4
	10~12才	10	40.0	40.0	20.0	0.0
	13~15才	13	23.1	30.8	46.2	0.0
	16~18才	31	35.5	25.8	38.7	0.0
	19~24才	57	45.6	10.5	40.4	3.5
	25~29才	41	39.0	26.8	34.1	0.0
30~39才	38	18.4	42.1	36.8	2.6	
40~49才	22	40.9	31.8	27.3	0.0	
家庭用ゲーム別	ヘビーユーザー	289	49.5	22.8	26.3	1.4
	ミドルユーザー	470	46.6	23.0	29.4	1.1
	ライトユーザー	325	45.8	29.2	24.3	0.6
参考	東京ゲームショー2004・パソコン利用者全体	921	59.0	22.5	17.9	0.7
	東京ゲームショー2003・パソコン利用者全体	961	52.4	28.5	18.3	0.7

注) 東京ゲームショー2004・2003調査における当該質問はパソコン利用者ベースであったが(上表参考)、全体ベースの2005調査との比較のため、「現在パソコンを利用していない」人を含めた全体ベースにて換算し直した(最上部グラフ)。

- ・「現在、遊んでいる」のは全体の47.1%で、前年よりやや減少している。
- ・「現在、遊んでいる」「以前遊んだことがある」を合算したプレイ経験者は約7割。
- ・男性の約半数は「現在、遊んでいる」と回答。

2. パソコン用ゲームのプレイ形式【パソコン用ゲーム現参加者ベース】《複数回答》

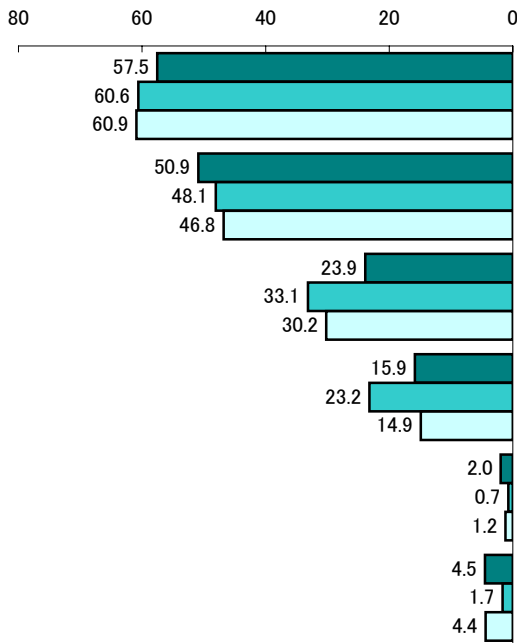
【パソコン用ゲームで「現在、遊んでいる」と回答した人(=パソコン用ゲーム現参加者)のみ】

【質問】 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。以下の中からいくつでもお選びください。

(単位:%)

- 東京ゲームショウ2005・
パソコン用ゲーム現参加者全体(n=511人)
- 東京ゲームショウ2004・
パソコン用ゲーム現参加者全体(n=543人)
- 東京ゲームショウ2003・
パソコン用ゲーム現参加者全体(n=504人)

(単位:%)



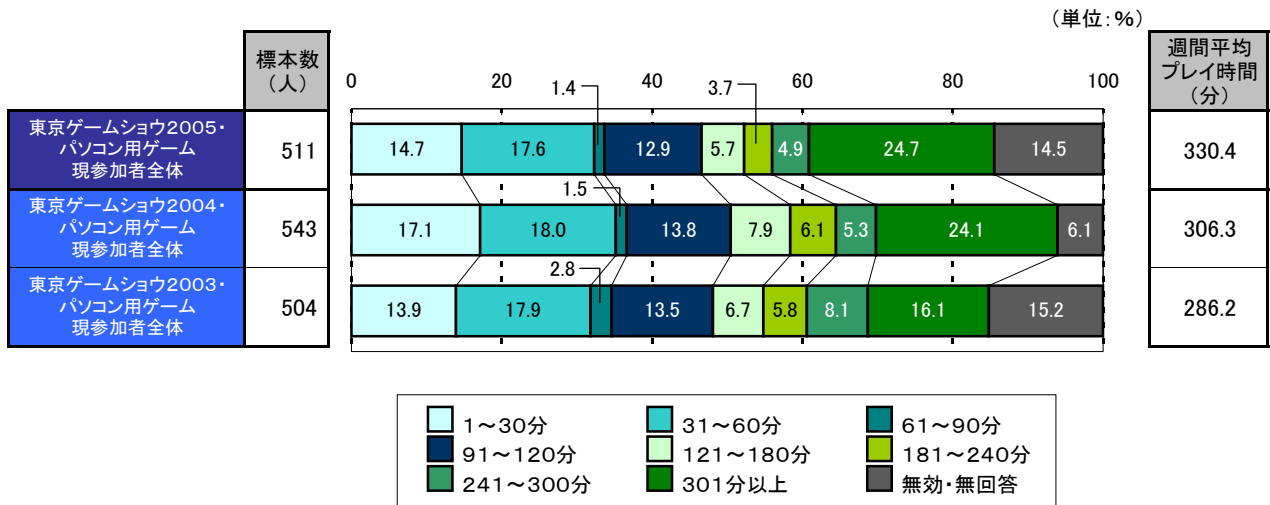
プレイ形式	東京ゲームショウ2005・ パソコン用ゲーム現参加者全体 511	男女別		家庭用ゲーム プレイ頻度別		
		男性	女性	ヘビ ーユ ーザ ー	ミ ドル ユ ーザ ー	ラ イト ユ ーザ ー
		435	76	143	219	149
CD-ROMからインストールするもの	57.5	60.2	42.1	57.3	61.6	51.7
インターネットからダウンロードするもの	50.9	53.3	36.8	55.2	47.0	52.3
PCにプレインストールされているもの	23.9	23.4	26.3	29.4	19.2	25.5
(Flash形式等で)インターネットの画面上でリアルタイムで遊べるもの	15.9	14.7	22.4	18.9	11.4	19.5
その他	2.0	1.8	2.6	2.8	0.0	4.0
無効・無回答	4.5	3.4	10.5	3.5	5.0	4.7

- ・「CD-ROMからインストールするもの」がトップであるが、年々減少傾向にある。
- ・これに対し、2位の「インターネットからダウンロードするもの」は年々増加し、現参加者の5割を超えた。

3. パソコン用ゲームのプレイ時間(1週間合計)【パソコン用ゲーム現参加者ベース】

【パソコン用ゲームで「現在、遊んでいる」と回答した人(=パソコン用ゲーム現参加者)のみ】

【質問】 1週間合計すると、何分間くらいパソコンでゲームをしますか。



(単位:%)

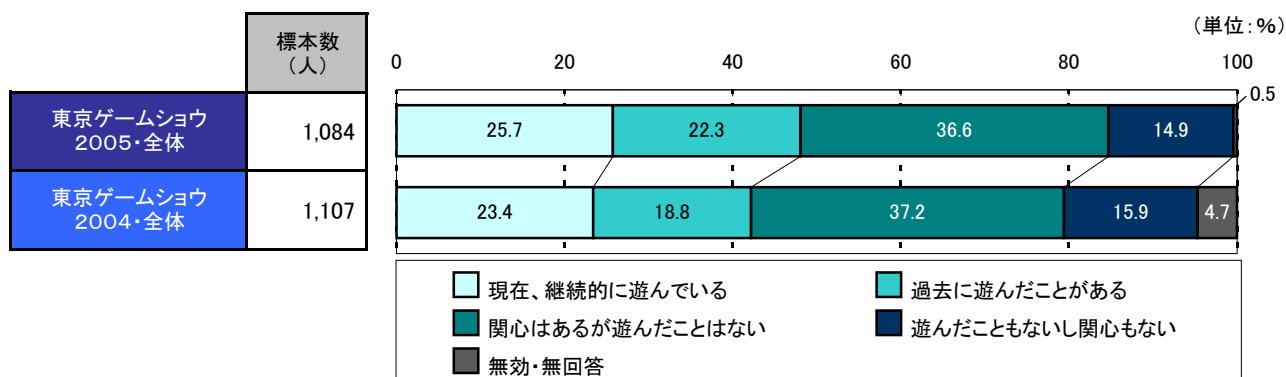
		標本数 (人)	1~30分	31~60分	61~90分	91~120分	121~180分	181~240分	241~300分	301分以上	無効・無回答	週間平均プレイ時間 (分)
東京ゲームショウ2005・パソコン用ゲーム現参加者全体		511	14.7	17.6	1.4	12.9	5.7	3.7	4.9	24.7	14.5	330.4
男女別	男性	435	13.8	18.2	1.1	12.6	5.7	4.4	5.5	25.7	12.9	346.3
	女性	76	19.7	14.5	2.6	14.5	5.3	0.0	1.3	18.4	23.7	225.9
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	143	12.6	16.8	0.7	11.2	7.7	2.8	3.5	29.4	15.4	448.1
	ミドルユーザー	219	14.2	17.8	1.4	13.7	3.7	4.6	5.9	21.9	16.9	250.2
	ライトユーザー	149	17.4	18.1	2.0	13.4	6.7	3.4	4.7	24.2	10.1	332.9

・「301分以上」が引き続き増え、週間平均プレイ時間は330.4分と前回と比べてさらに20分以上増加している。
 ・家庭用ゲームプレイ頻度別では、「ヘビーユーザー」が最もパソコン用ゲームの週間平均プレイ時間が長い。

V. ネットワークゲームのプレイ状況

1. ネットワークゲームのプレイ経験

[質問] これまで、何らかの形でネットワークゲーム・オンラインゲームで遊んだことがありますか。

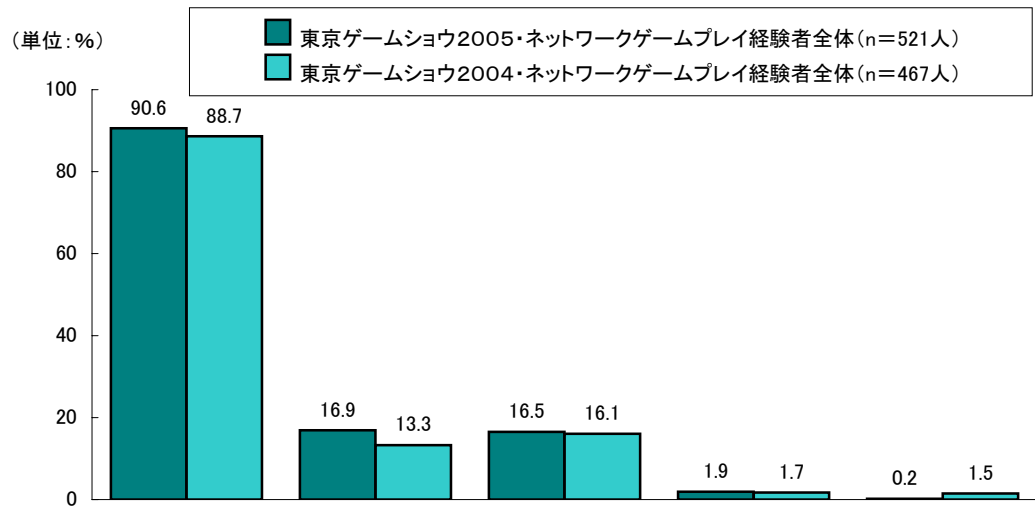


		標本数 (人)	現在、継続的に遊んでいる	過去に遊んだことがある	関心はあるが遊んだことはない	遊んだこともないし関心もない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2005・全体		1,084	25.7	22.3	36.6	14.9	0.5
男女・年齢別	男性	872	27.4	23.5	35.0	13.8	0.3
	10～12才	35	22.9	17.1	34.3	25.7	0.0
	13～15才	73	32.9	20.5	31.5	15.1	0.0
	16～18才	122	30.3	19.7	36.9	10.7	2.5
	19～24才	266	27.4	28.6	30.8	13.2	0.0
	25～29才	172	23.8	26.7	36.6	12.8	0.0
	30～39才	165	29.1	20.6	37.0	13.3	0.0
	40～49才	39	20.5	10.3	48.7	20.5	0.0
	女性	212	18.9	17.5	43.4	19.3	0.9
	10～12才	10	20.0	40.0	10.0	30.0	0.0
	13～15才	13	7.7	23.1	61.5	7.7	0.0
	16～18才	31	25.8	16.1	41.9	16.1	0.0
	19～24才	57	21.1	12.3	54.4	10.5	1.8
	25～29才	41	24.4	12.2	39.0	22.0	2.4
30～39才	38	10.5	21.1	42.1	26.3	0.0	
40～49才	22	13.6	22.7	31.8	31.8	0.0	
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	289	32.9	22.8	30.8	12.8	0.7
	ミドルユーザー	470	24.3	22.8	40.9	11.5	0.6
	ライトユーザー	325	21.5	21.2	35.7	21.5	0.0

・「現在、継続的に遊んでいる」「過去に遊んだことがある」をあわせると、利用した経験は約5割。
 ・家庭用ゲームのプレイ頻度が高くなるにつれて、ネットワークゲームの現参加者、利用経験者ともに多くなっている。

2-1. ネットワークゲームのプレイ場所【ネットワークゲームプレイ経験者ベース】《複数回答》

【ネットワークゲームで「現在、継続的に遊んでいる」または「過去に遊んだことがある」と回答した人(=ネットワークゲームプレイ経験者)のみ】
 【質問】 ネットワークゲーム・オンラインゲームを遊んだ場所をいくつでもお教えてください。



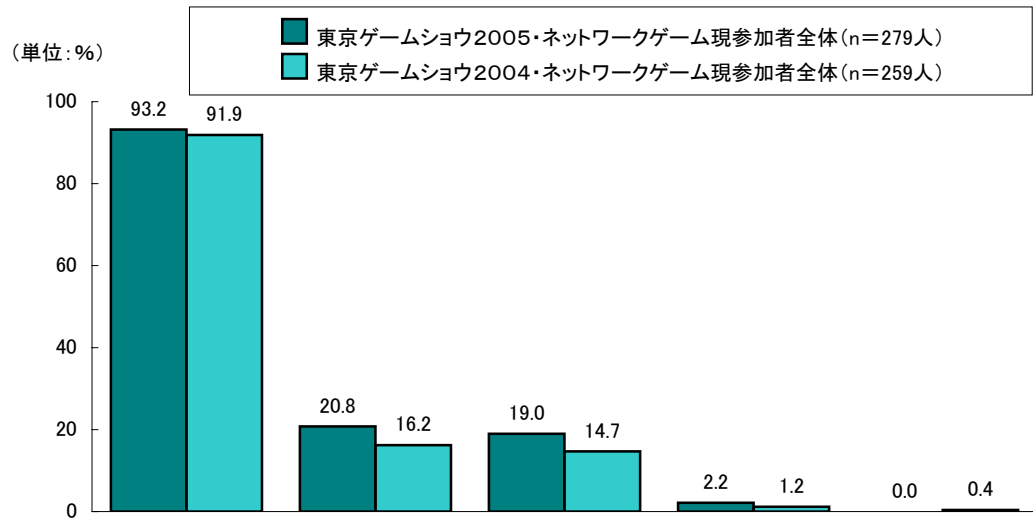
		標本数 (人)	一般家庭 (自宅/知人・友人宅など)	複合カフェ (インターネットカフェ/漫画喫茶など)	ゲームセンター	その他	無効・無回答
東京ゲームショウ2005・ネットワークゲームプレイ経験者全体		521	90.6	16.9	16.5	1.9	0.2
男女・年齢別	男性	444	90.5	16.7	17.1	2.0	0.2
	10~12才	14	85.7	21.4	21.4	0.0	7.1
	13~15才	39	84.6	10.3	23.1	5.1	0.0
	16~18才	61	88.5	16.4	16.4	1.6	0.0
	19~24才	149	92.6	20.1	18.8	2.0	0.0
	25~29才	87	88.5	14.9	10.3	1.1	0.0
	30~39才	82	93.9	17.1	18.3	2.4	0.0
	40~49才	12	91.7	0.0	16.7	0.0	0.0
	女性	77	90.9	18.2	13.0	1.3	0.0
	10~12才	6	66.7	33.3	0.0	16.7	0.0
	13~15才	4	100.0	0.0	25.0	0.0	0.0
	16~18才	13	84.6	15.4	23.1	0.0	0.0
	19~24才	19	94.7	26.3	5.3	0.0	0.0
	25~29才	15	93.3	0.0	26.7	0.0	0.0
30~39才	12	91.7	16.7	8.3	0.0	0.0	
40~49才	8	100.0	37.5	0.0	0.0	0.0	
プレイ頻度別	ヘビーユーザー	161	88.8	16.8	20.5	2.5	0.0
	ミドルユーザー	221	89.6	16.7	16.7	2.3	0.5
	ライトユーザー	139	94.2	17.3	11.5	0.7	0.0

(単位: %)

- ・「一般家庭(自宅/知人・友人宅など)」が90.6%と圧倒的に多い。
- ・「一般家庭(自宅/知人・友人宅など)」でのネットワークゲームのプレイ経験率は、家庭用ゲームプレイ頻度が低いほど多い。これに対し、「ゲームセンター」でのネットワークゲームのプレイ経験率は、家庭用ゲームのプレイ頻度が高いほど多い。

2-2. ネットワークゲームのプレイ場所【ネットワークゲーム現参加者ベース】《複数回答》

【ネットワークゲームで「現在、継続的に遊んでいる」と回答した人(=ネットワークゲーム現参加者)のみ】
 【質問】 ネットワークゲーム・オンラインゲームを遊んだ場所をいくつでもお教えてください。



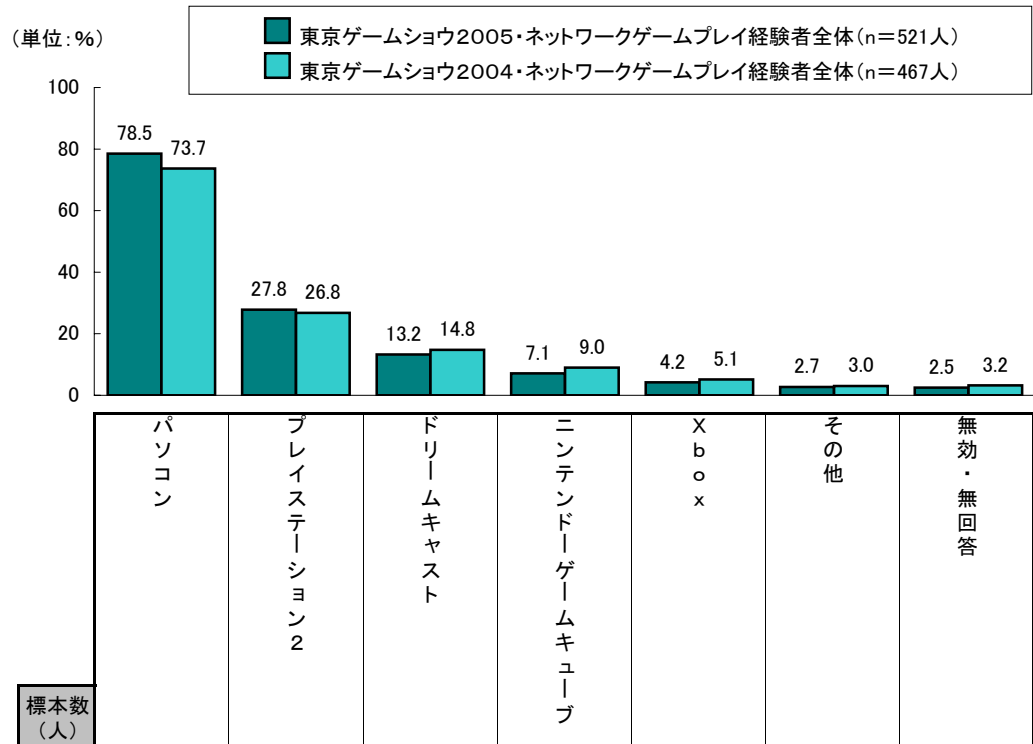
		標本数 (人)	一般家庭 (自宅/知人・友人宅など)	複合カフェ (インターネットカフェ/漫画喫茶など)	ゲームセンター	その他	無効・無回答
東京ゲームショウ2005・ネットワークゲーム現参加者全体		279	93.2	20.8	19.0	2.2	0.0
男女・年齢別	男性	239	92.5	20.9	19.7	2.1	0.0
	10~12才	8	87.5	37.5	37.5	0.0	0.0
	13~15才	24	95.8	4.2	20.8	4.2	0.0
	16~18才	37	86.5	16.2	21.6	2.7	0.0
	19~24才	73	91.8	30.1	24.7	2.7	0.0
	25~29才	41	97.6	17.1	7.3	0.0	0.0
	30~39才	48	91.7	22.9	18.8	2.1	0.0
	40~49才	8	100.0	0.0	12.5	0.0	0.0
	女性	40	97.5	20.0	15.0	2.5	0.0
	10~12才	2	50.0	50.0	0.0	50.0	0.0
	13~15才	1	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	16~18才	8	100.0	0.0	25.0	0.0	0.0
	19~24才	12	100.0	33.3	0.0	0.0	0.0
25~29才	10	100.0	0.0	30.0	0.0	0.0	
30~39才	4	100.0	25.0	25.0	0.0	0.0	
40~49才	3	100.0	66.7	0.0	0.0	0.0	
家庭用ゲーム別	ヘビーユーザー	95	91.6	17.9	22.1	3.2	0.0
	ミドルユーザー	114	92.1	24.6	20.2	1.8	0.0
	ライトユーザー	70	97.1	18.6	12.9	1.4	0.0

(単位: %)

- ・ネットワークゲーム現参加者の「一般家庭(自宅/知人・友人宅など)」でのプレイ経験率は93.2%。
- ・ネットワークゲーム現参加者の中でも、家庭用ゲームの「ライトユーザー」は、「一般家庭(自宅/知人・友人宅など)」でのネットワークゲームのプレイ経験率が97.1%に達する。

3-1. ネットワークゲームの使用プラットフォーム【ネットワークゲームプレイ経験者ベース】《複数回答》

【ネットワークゲームで「現在、継続的に遊んでいる」または「過去に遊んだことがある」と回答した人(=ネットワークゲームプレイ経験者)のみ】
 [質問] ネットワークゲーム・オンラインゲームで遊ぶ際に使う(使った)マシンをいくつでもお教えてください。



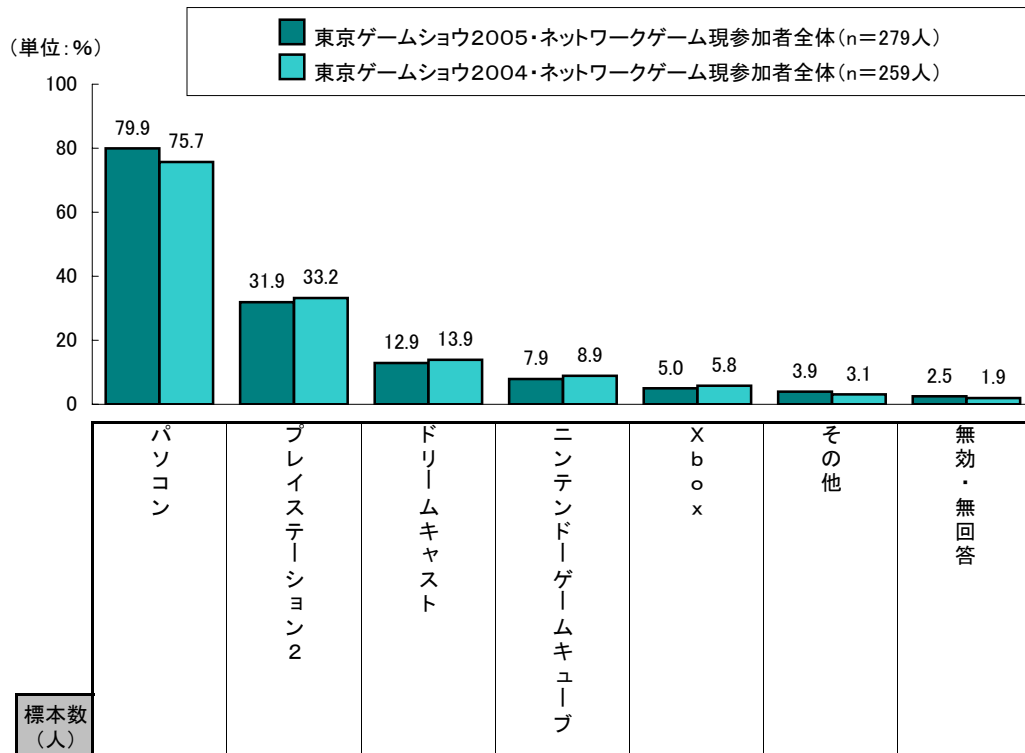
		標本数 (人)	パソコン	プレイステーション2	ドリームキャスト	ニンテンドーゲームキューブ	Xbox	その他	無効・無回答
東京ゲームショー2005・ネットワークゲームプレイ経験者全体		521	78.5	27.8	13.2	7.1	4.2	2.7	2.5
男女・年齢別	男性	444	78.4	28.8	14.0	6.5	5.0	2.9	2.5
	10~12才	14	71.4	50.0	0.0	14.3	0.0	7.1	0.0
	13~15才	39	74.4	25.6	5.1	5.1	0.0	0.0	5.1
	16~18才	61	73.8	29.5	1.6	6.6	8.2	8.2	1.6
	19~24才	149	81.2	28.2	16.1	6.7	4.0	1.3	4.0
	25~29才	87	71.3	33.3	13.8	5.7	1.1	4.6	2.3
	30~39才	82	86.6	23.2	25.6	6.1	11.0	1.2	0.0
	40~49才	12	83.3	25.0	16.7	8.3	8.3	0.0	0.0
	女性	77	79.2	22.1	9.1	10.4	0.0	1.3	2.6
	10~12才	6	66.7	16.7	16.7	16.7	0.0	0.0	0.0
	13~15才	4	75.0	25.0	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0
	16~18才	13	92.3	15.4	0.0	0.0	0.0	0.0	7.7
	19~24才	19	89.5	21.1	0.0	5.3	0.0	5.3	0.0
	25~29才	15	73.3	20.0	26.7	6.7	0.0	0.0	0.0
30~39才	12	66.7	25.0	16.7	16.7	0.0	0.0	8.3	
40~49才	8	75.0	37.5	0.0	12.5	0.0	0.0	0.0	
家庭用ゲーム別	ヘビーユーザー	161	77.0	33.5	11.8	7.5	5.0	3.7	1.2
	ミドルユーザー	221	77.8	29.4	16.3	8.6	4.5	2.7	3.2
	ライトユーザー	139	81.3	18.7	10.1	4.3	2.9	1.4	2.9

(単位:%)

・ネットワークゲームプレイ経験者の使用プラットフォームは「パソコン」が最も多い。
 ・「パソコン」でのネットワークゲームのプレイ経験率は、家庭用ゲームプレイ頻度が低いほど多い。
 これに対し、「プレイステーション2」でのネットワークゲームのプレイ経験率は、家庭用ゲームのプレイ頻度が高いほど多い。

3-2. ネットワークゲームの使用プラットフォーム【ネットワークゲーム現参加者ベース】《複数回答》

【ネットワークゲームで「現在、継続的に遊んでいる」と回答した人(=ネットワークゲーム現参加者)のみ】
 [質問] ネットワークゲーム・オンラインゲームで遊ぶ際に使う(使った)マシンをいくつでも教えてください。



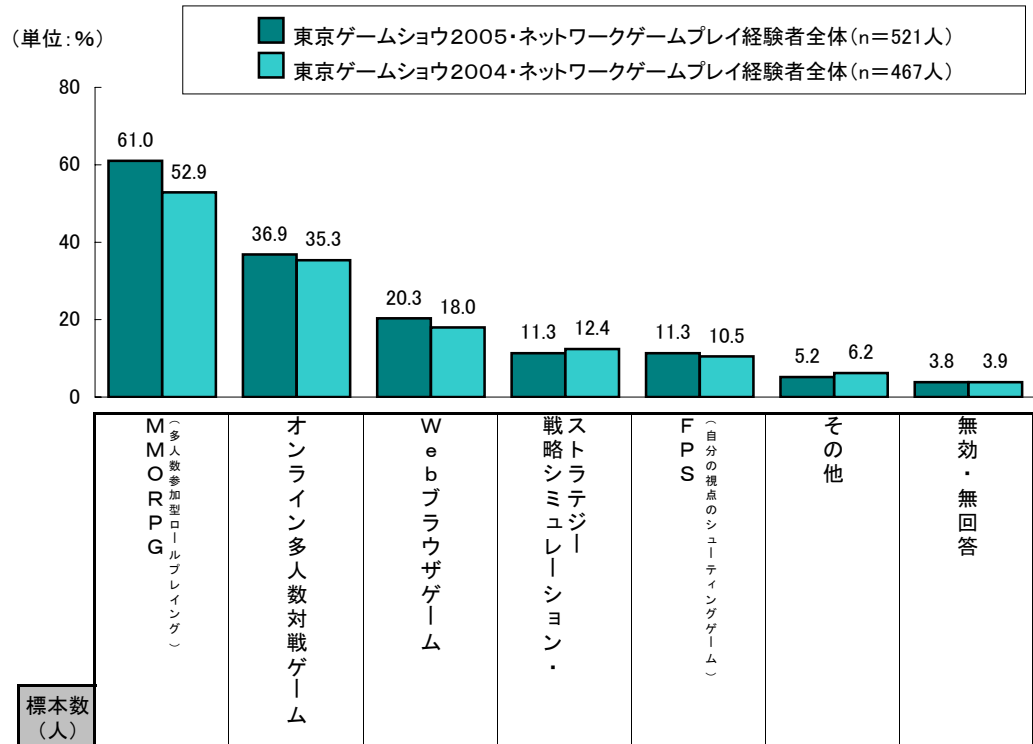
		標本数 (人)	パソコン	プレイステーション2	ドリームキャスト	ニンテンドーゲームキューブ	Xbox	その他	無効・無回答
東京ゲームショウ2005・ネットワークゲーム現参加者全体		279	79.9	31.9	12.9	7.9	5.0	3.9	2.5
男女・年齢別	男性	239	79.9	32.6	13.0	7.1	5.9	4.6	2.5
	10~12才	8	87.5	50.0	0.0	12.5	0.0	0.0	0.0
	13~15才	24	79.2	20.8	8.3	8.3	0.0	0.0	4.2
	16~18才	37	78.4	21.6	0.0	8.1	8.1	13.5	2.7
	19~24才	73	79.5	35.6	13.7	9.6	6.8	2.7	5.5
	25~29才	41	73.2	43.9	12.2	0.0	0.0	7.3	0.0
	30~39才	48	87.5	29.2	25.0	8.3	12.5	2.1	0.0
	40~49才	8	75.0	37.5	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	女性	40	80.0	27.5	12.5	12.5	0.0	0.0	2.5
	10~12才	2	50.0	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	13~15才	1	100.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	16~18才	8	87.5	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0	12.5
	19~24才	12	91.7	16.7	0.0	8.3	0.0	0.0	0.0
	25~29才	10	70.0	30.0	30.0	10.0	0.0	0.0	0.0
30~39才	4	75.0	25.0	25.0	50.0	0.0	0.0	0.0	
40~49才	3	66.7	66.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
家庭用ゲーム別	ヘビーユーザー	95	80.0	37.9	10.5	5.3	8.4	5.3	1.1
	ミドルユーザー	114	77.2	36.0	18.4	11.4	2.6	3.5	2.6
	ライトユーザー	70	84.3	17.1	7.1	5.7	4.3	2.9	4.3

(単位: %)

・ネットワークゲーム現参加者の使用プラットフォームは、「パソコン」が約8割と最も多い。

4-1. ネットワークゲームで遊んだジャンル【ネットワークゲームプレイ経験者ベース】《複数回答》

【ネットワークゲームで「現在、継続的に遊んでいる」または「過去に遊んだことがある」と回答した人(=ネットワークゲームプレイ経験者)のみ】
 【質問】遊んだネットワークゲーム・オンラインゲームのジャンルをいくつでも教えてください。



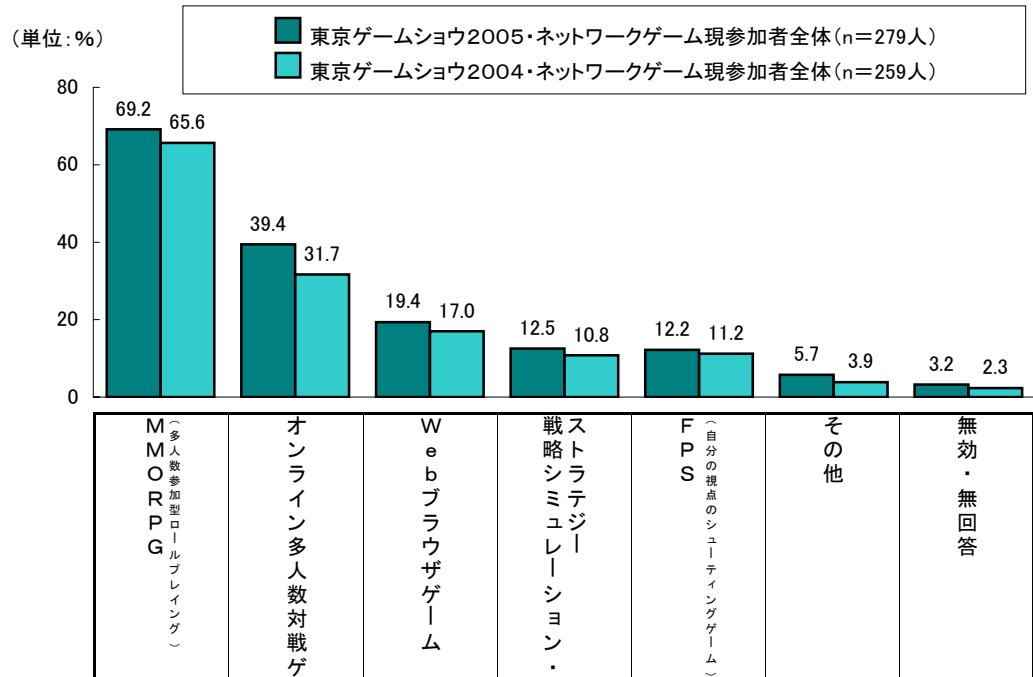
		標本数 (人)	MMORPG (多人参加型ロールプレイング)	オンライン多人対戦ゲーム	Webブラウザゲーム	戦略シミュレーション・ストラテジー	FPS (自分の視点のシューティングゲーム)	その他	無効・無回答
東京ゲームショウ2005・ネットワークゲームプレイ経験者全体		521	61.0	36.9	20.3	11.3	11.3	5.2	3.8
男女・年齢別	男性	444	65.1	37.4	19.8	12.6	13.1	5.2	2.3
	10~12才	14	14.3	35.7	28.6	28.6	7.1	7.1	14.3
	13~15才	39	48.7	48.7	23.1	25.6	17.9	2.6	5.1
	16~18才	61	73.8	36.1	11.5	13.1	16.4	4.9	1.6
	19~24才	149	65.1	39.6	22.1	11.4	17.4	2.0	2.7
	25~29才	87	66.7	29.9	14.9	8.0	8.0	5.7	0.0
	30~39才	82	78.0	36.6	23.2	11.0	7.3	12.2	1.2
	40~49才	12	33.3	41.7	25.0	8.3	8.3	0.0	0.0
	女性	77	37.7	33.8	23.4	3.9	1.3	5.2	13.0
	10~12才	6	0.0	50.0	0.0	16.7	0.0	0.0	33.3
	13~15才	4	0.0	50.0	25.0	0.0	0.0	0.0	25.0
	16~18才	13	46.2	30.8	23.1	7.7	0.0	0.0	15.4
	19~24才	19	57.9	31.6	21.1	0.0	0.0	10.5	0.0
	25~29才	15	40.0	33.3	26.7	6.7	0.0	6.7	6.7
30~39才	12	33.3	33.3	25.0	0.0	0.0	8.3	16.7	
40~49才	8	25.0	25.0	37.5	0.0	12.5	0.0	25.0	
家庭用ゲーム別	ヘビーユーザー	161	65.8	38.5	19.9	9.9	10.6	6.2	3.7
	ミドルユーザー	221	60.6	38.5	18.1	13.1	13.1	5.0	1.8
	ライトユーザー	139	56.1	32.4	24.5	10.1	9.4	4.3	7.2

(単位: %)

- ・「MMORPG」が最も多く、ネットワークゲームプレイ経験者全体の6割以上が遊んだと回答している。
- ・家庭用ゲームの「ミドルユーザー」は、「ヘビーユーザー」「ライトユーザー」と比べると、「戦略シミュレーション・ストラテジー」や「FPS」の経験率が多い。
- ・「Webブラウザゲーム」の経験率は男性よりも女性の方が多い。

4-2. ネットワークゲームで遊んだジャンル【ネットワークゲーム現参加者ベース】《複数回答》

【ネットワークゲームで「現在、継続的に遊んでいる」と回答した人(=ネットワークゲーム現参加者)のみ】
 【質問】遊んだネットワークゲーム・オンラインゲームのジャンルをいくつでも教えてください。



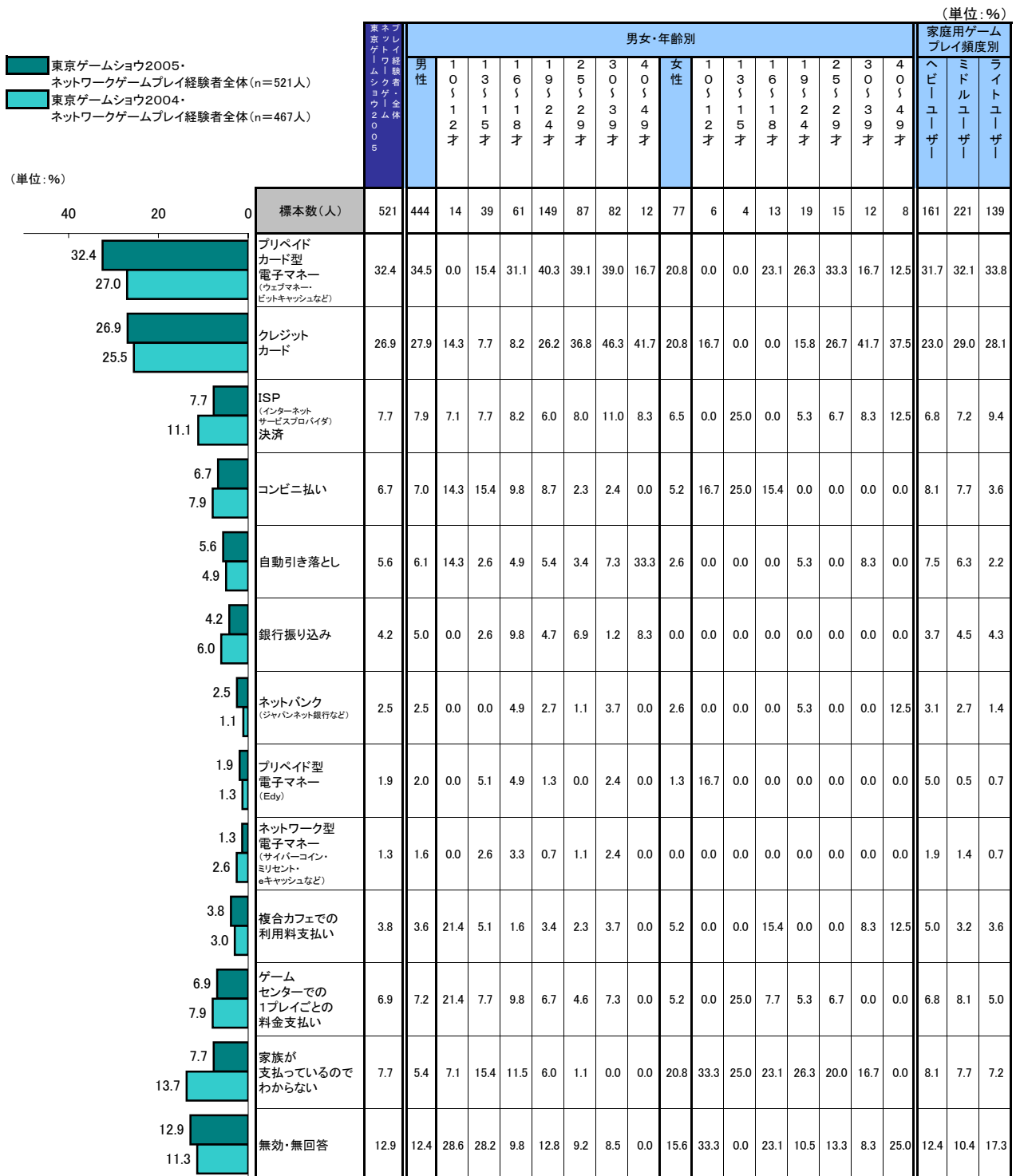
		標本数 (人)	MMORPG (多人参加型ロールプレイング)	オンライン多人対戦ゲーム	Webブラウザゲーム	戦略シミュレーション	FPS (自分の視点のシューティングゲーム)	その他	無効・無回答
東京ゲームショー2005・ネットワークゲーム現参加者全体		279	69.2	39.4	19.4	12.5	12.2	5.7	3.2
男女・年齢別	男性	239	72.4	38.9	18.4	14.2	14.2	6.3	2.5
	10~12才	8	25.0	50.0	25.0	37.5	12.5	12.5	0.0
	13~15才	24	70.8	50.0	25.0	20.8	20.8	4.2	8.3
	16~18才	37	75.7	43.2	10.8	8.1	10.8	8.1	2.7
	19~24才	73	68.5	38.4	20.5	16.4	21.9	4.1	4.1
	25~29才	41	75.6	24.4	12.2	12.2	9.8	2.4	0.0
	30~39才	48	89.6	39.6	22.9	10.4	6.3	12.5	0.0
	40~49才	8	25.0	50.0	12.5	12.5	12.5	0.0	0.0
	女性	40	50.0	42.5	25.0	2.5	0.0	2.5	7.5
	10~12才	2	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	50.0
	13~15才	1	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	16~18才	8	50.0	37.5	37.5	0.0	0.0	0.0	12.5
	19~24才	12	66.7	41.7	8.3	0.0	0.0	8.3	0.0
	25~29才	10	50.0	30.0	30.0	10.0	0.0	0.0	10.0
30~39才	4	50.0	50.0	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
40~49才	3	33.3	66.7	66.7	0.0	0.0	0.0	0.0	
家庭用ゲーム別	ヘビーユーザー	95	72.6	37.9	22.1	9.5	10.5	7.4	3.2
	ミドルユーザー	114	69.3	43.0	14.0	14.0	14.0	7.0	0.9
	ライトユーザー	70	64.3	35.7	24.3	14.3	11.4	1.4	7.1

(単位: %)

・「MMORPG」が最も多く、ネットワークゲーム現参加者の約7割が遊んだと回答している。

5-1. ネットワークゲームの決済方法【ネットワークゲームプレイ経験者ベース】《複数回答》

【ネットワークゲームで「現在、継続的に遊んでいる」または「過去に遊んだことがある」と回答した人(=ネットワークゲームプレイ経験者)のみ】
 【質問】 ネットワークゲーム・オンラインゲームで遊んだときに利用した決済方法をいくつでも教えてください。

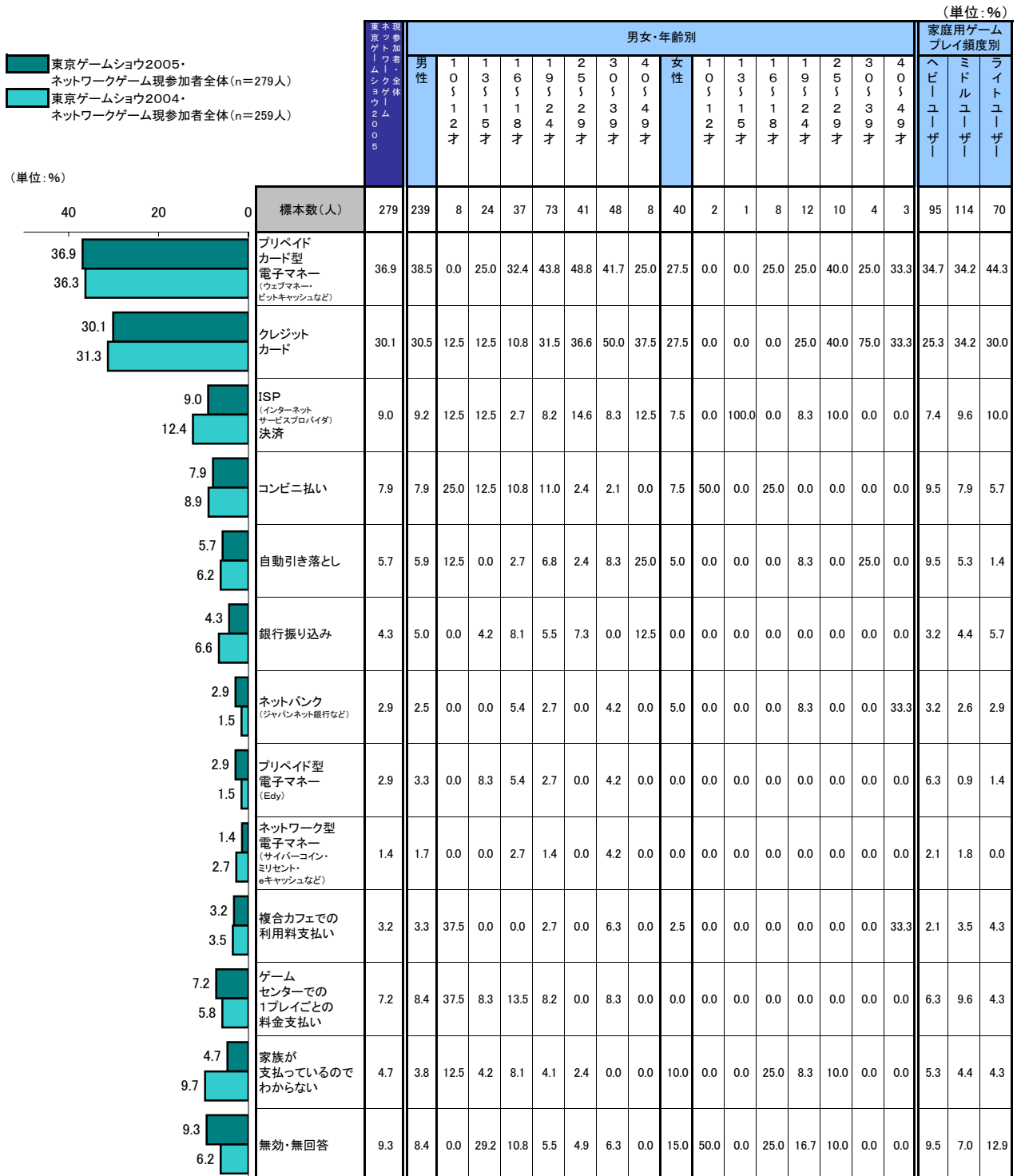


・「プリペイドカード型電子マネー(ウェブマネー・ビットキャッシュなど)」が最も多く、「クレジットカード」がこれに続く。
 ・30歳以上の男女に限れば「クレジットカード」での支払いが最多となる。

5-2. ネットワークゲームの決済方法【ネットワークゲーム現参加者ベース】《複数回答》

【ネットワークゲームで「現在、継続的に遊んでいる」と回答した人(=ネットワークゲーム現参加者)のみ】

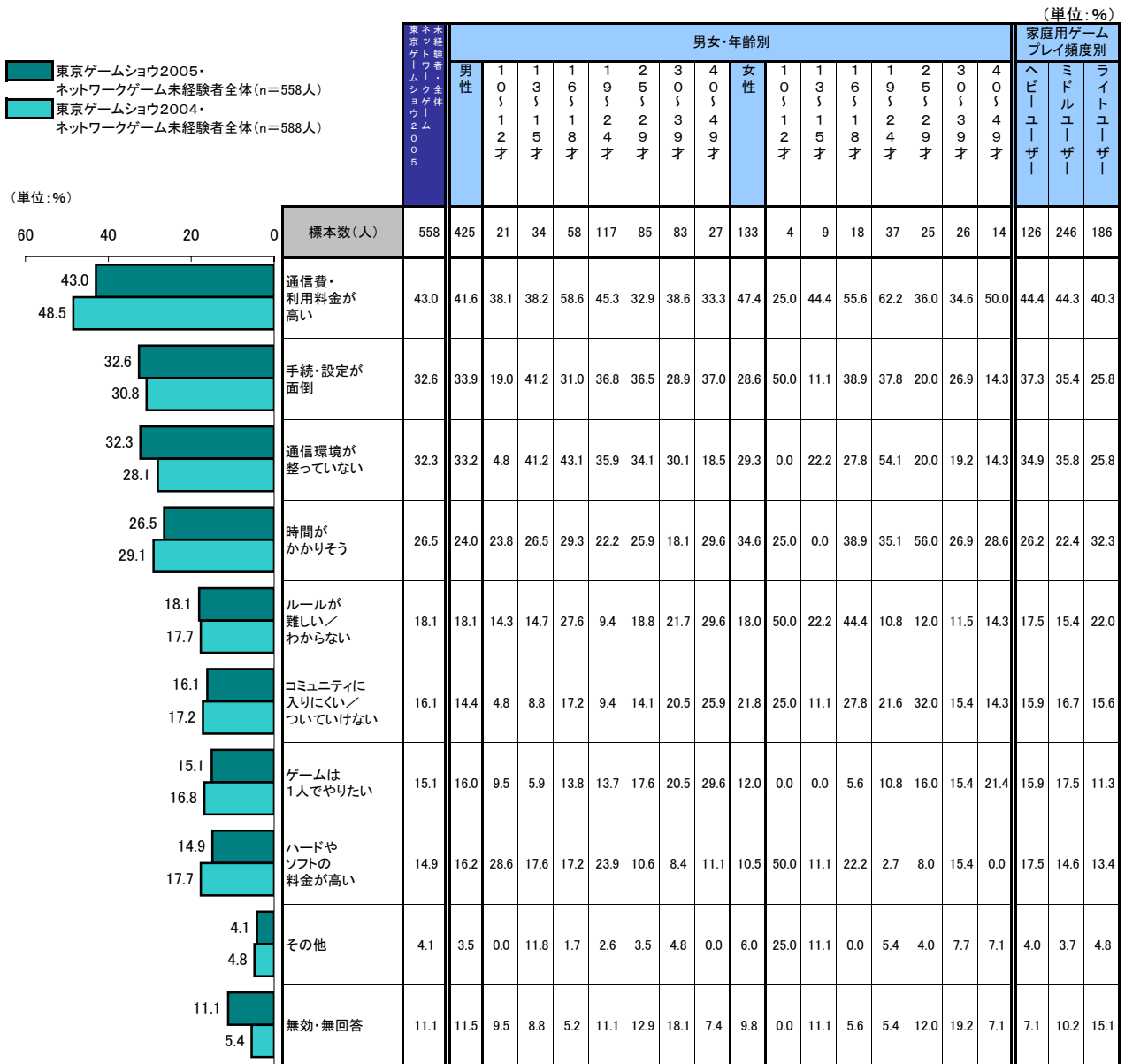
【質問】 ネットワークゲーム・オンラインゲームで遊んだときに利用した決済方法をいくつでも教えてください。



「プリペイドカード型電子マネー(ウェブマネー・ビットキャッシュなど)」が最も多く、「クレジットカード」がこれに続く。

6. ネットワークゲーム非参加理由【ネットワークゲーム未経験者ベース】《複数回答》

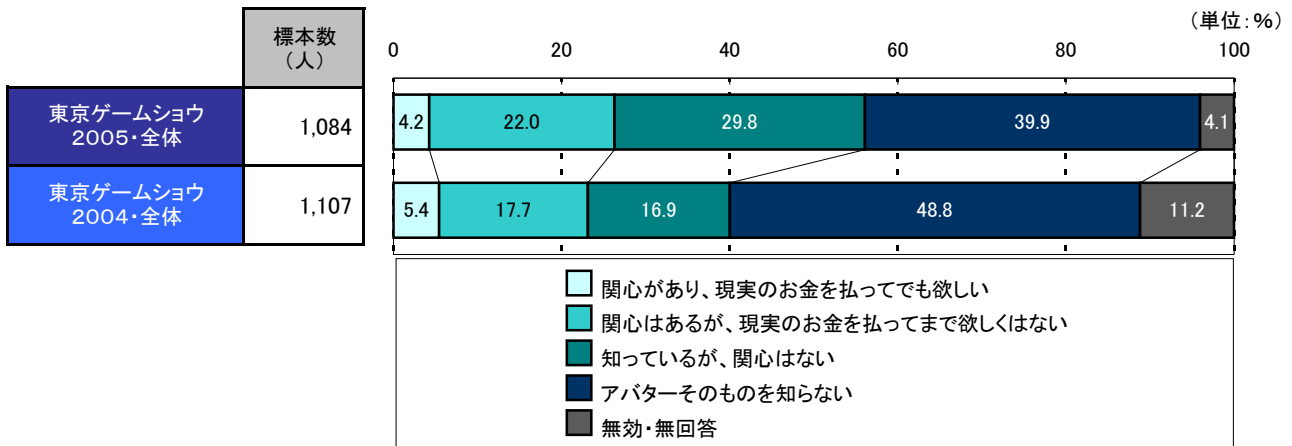
【ネットワークゲームは「関心はあるが遊んだことはない」または「遊んだこともないし関心もない」と回答した人
 (=ネットワークゲーム未経験者)のみ】
 [質問] ネットワークゲーム・オンラインゲームをやらない理由を以下の中からいくつでもお教えてください。



・「通信費・利用料金がが高い」が最多。次いで「手続・設定が面倒」「通信環境が整っていない」が続く。
 ・「通信費・利用料金がが高い」「時間がかかりそう」「コミュニティに入りにくい／ついていけない」などの理由は、女性の方が高い。
 ・家庭用ゲームの「ミドルユーザー」は「通信環境が整っていない」「コミュニティに入りにくい／ついていけない」「ゲームは1人でやりたい」を、「ライトユーザー」は「時間がかかりそう」「ルールが難しい／わからない」を理由に多く挙げる傾向にある。

7. アバターに対する関心

[質問] アバターに関心がありますか。



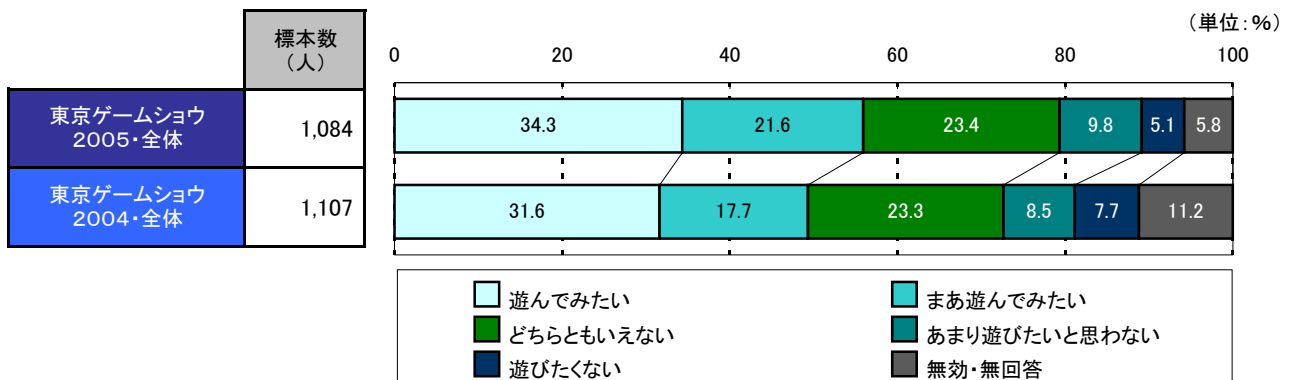
		標本数 (人)	関心があり、現実のお金を払ってでも欲しい	関心はあるが、現実のお金を払ってまで欲しくない	知っているが、関心はない	アバターそのものを知らない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2005・全体		1,084	4.2	22.0	29.8	39.9	4.1
男女・年齢別	男性	872	4.1	21.7	30.6	39.1	4.5
	10~12才	35	11.4	20.0	2.9	60.0	5.7
	13~15才	73	5.5	16.4	26.0	43.8	8.2
	16~18才	122	2.5	27.0	24.6	42.6	3.3
	19~24才	266	3.8	20.3	34.2	38.3	3.4
	25~29才	172	5.8	23.3	29.1	37.2	4.7
	30~39才	165	3.0	23.0	37.0	32.7	4.2
	40~49才	39	0.0	12.8	38.5	41.0	7.7
	女性	212	4.7	23.6	26.4	42.9	2.4
	10~12才	10	0.0	30.0	10.0	60.0	0.0
	13~15才	13	0.0	7.7	30.8	61.5	0.0
	16~18才	31	3.2	25.8	9.7	61.3	0.0
	19~24才	57	5.3	26.3	26.3	42.1	0.0
	25~29才	41	4.9	29.3	31.7	29.3	4.9
30~39才	38	5.3	21.1	26.3	39.5	7.9	
40~49才	22	9.1	13.6	45.5	31.8	0.0	
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	289	7.6	22.5	24.2	41.9	3.8
	ミドルユーザー	470	2.8	24.0	30.4	39.1	3.6
	ライトユーザー	325	3.4	18.8	33.8	39.1	4.9

(単位: %)

- ・「アバターそのものを知らない」が約4割を占める。
- ・アバターに関心を持っている人は、「現実のお金を払ってまで欲しくない」人を含めると26.2%で、前年(23.1%)より増加している。

8-1. ネットワークゲームのプレイ意向

[質問] 今後、ネットワークゲーム・オンラインゲームで遊んでみたいと思いますか。



(単位: %)

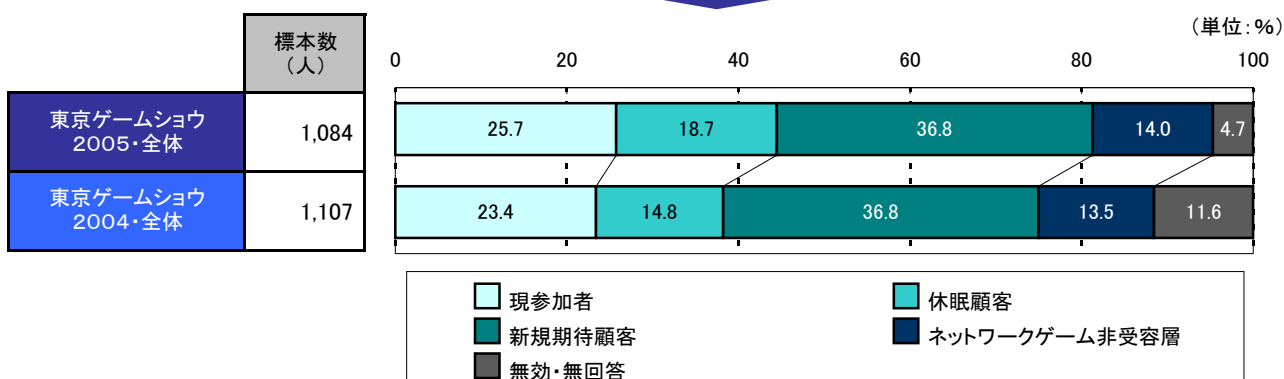
		標本数 (人)	遊んでみたい	まあ遊んでみたい	どちらともいえない	あまり遊びたいと思わない	遊びたくない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2005・全体		1,084	34.3	21.6	23.4	9.8	5.1	5.8
男女・年齢別	男性	872	36.9	21.3	22.2	8.7	4.9	5.8
	10~12才	35	37.1	17.1	11.4	17.1	8.6	8.6
	13~15才	73	45.2	16.4	13.7	5.5	8.2	11.0
	16~18才	122	45.9	27.0	15.6	6.6	2.5	2.5
	19~24才	266	34.2	23.7	23.7	7.5	5.6	5.3
	25~29才	172	37.2	15.7	27.9	8.7	3.5	7.0
	30~39才	165	33.9	24.8	23.0	10.3	3.6	4.2
	40~49才	39	23.1	10.3	30.8	15.4	10.3	10.3
	女性	212	23.6	22.6	28.3	14.2	5.7	5.7
	10~12才	10	10.0	20.0	20.0	40.0	0.0	10.0
	13~15才	13	38.5	30.8	23.1	7.7	0.0	0.0
	16~18才	31	38.7	19.4	25.8	9.7	6.5	0.0
	19~24才	57	28.1	35.1	26.3	8.8	1.8	0.0
	25~29才	41	17.1	19.5	26.8	12.2	7.3	17.1
30~39才	38	15.8	13.2	31.6	21.1	10.5	7.9	
40~49才	22	13.6	13.6	40.9	18.2	9.1	4.5	
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	289	45.0	17.6	20.8	8.3	2.4	5.9
	ミドルユーザー	470	32.8	23.2	23.8	11.1	4.5	4.7
	ライトユーザー	325	27.1	22.8	25.2	9.2	8.3	7.4

- ・「遊んでみたい」「まあ遊んでみたい」をあわせると55.9%がプレイ意向を有する。男性「16~18才」では7割以上に及ぶ。
- ・「どちらともいえない」と態度を決めかねている人も23.4%おり、特に女性にその割合が高い。
- ・家庭用ゲームのプレイ頻度が高くなるにつれて、ネットワークゲームで「遊んでみたい」人の割合が高くなっている。

8-2. ネットワークゲームの顧客分類

★「ネットワークゲームのプレイ経験」と「ネットワークゲームのプレイ意向」をクロスさせて、その結果を大きく4つのグループに分けてみた。

		ネットワークゲームプレイ経験			
		現在、継続的に遊んでいる	過去に遊んだことがある	関心はあるが遊んだことはない	遊んだこともないし関心もない
ネットワークゲームプレイ意向	遊んでみたい	現参加者	休眠顧客	新規期待顧客	
	まあ遊んでみたい				
	どちらともいえない				
	あまり遊びたいと思わない				
	遊びたくない				
		ネットワークゲーム非受容層			



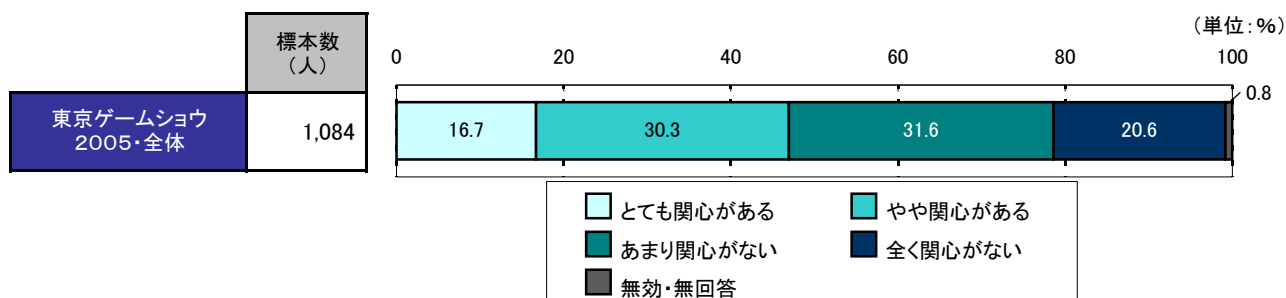
		標本数 (人)	(単位: %)				
			現参加者	休眠顧客	新規期待顧客	ネットワークゲーム非受容層	無効・無回答
東京ゲームショー 2005・全体		1,084	25.7	18.7	36.8	14.0	4.7
男女・年齢別	男性	872	27.4	19.8	35.2	12.8	4.7
	10~12才	35	22.9	14.3	34.3	25.7	2.9
	13~15才	73	32.9	17.8	31.5	11.0	6.8
	16~18才	122	30.3	16.4	41.0	8.2	4.1
	19~24才	266	27.4	23.7	32.3	12.4	4.1
	25~29才	172	23.8	22.7	35.5	11.6	6.4
	30~39才	165	29.1	17.6	37.6	13.3	2.4
	40~49才	39	20.5	10.3	33.3	25.6	10.3
	女性	212	18.9	14.2	43.4	18.9	4.7
	10~12才	10	20.0	30.0	10.0	40.0	0.0
	13~15才	13	7.7	23.1	61.5	7.7	0.0
	16~18才	31	25.8	16.1	45.2	12.9	0.0
	19~24才	57	21.1	10.5	56.1	10.5	1.8
25~29才	41	24.4	9.8	34.1	17.1	14.6	
30~39才	38	10.5	13.2	39.5	31.6	5.3	
40~49才	22	13.6	18.2	36.4	27.3	4.5	
プレイ頻度別	ヘビュユーザー	289	32.9	19.4	32.5	10.4	4.8
	ミドルユーザー	470	24.3	18.9	38.5	14.7	3.6
	ライトユーザー	325	21.5	17.8	38.2	16.3	6.2

- ・「休眠顧客」と「新規期待顧客」の合計は55.5%で、潜在需要は前年(51.6%)よりさらに増加したといえる。
- ・男性より女性の方が「新規期待顧客」「ネットワークゲーム非受容層」の割合が高い。
- ・家庭用ゲームのプレイ頻度別では、「新規期待顧客」の割合が高いのは、「ミドルユーザー」が最も高い。

VI. 「ホラー」「プロレス・格闘技」とゲーム

1. 「ホラー」に対する関心

[質問] あなたは「ホラー」にどの程度関心がありますか。



		標本数 (人)	とても 関心がある	やや 関心がある	あまり 関心がない	全く 関心がない	無効・ 無回答
東京ゲームショウ 2005・全体		1,084	16.7	30.3	31.6	20.6	0.8
男女・ 年齢別	男性	872	16.6	31.3	31.5	19.8	0.7
	10～12才	35	20.0	22.9	25.7	28.6	2.9
	13～15才	73	16.4	27.4	32.9	23.3	0.0
	16～18才	122	16.4	36.1	26.2	20.5	0.8
	19～24才	266	16.9	31.6	33.5	17.7	0.4
	25～29才	172	15.7	33.7	30.2	20.3	0.0
	30～39才	165	18.2	31.5	30.3	18.8	1.2
	40～49才	39	10.3	17.9	48.7	20.5	2.6
	女性	212	17.0	25.9	32.1	23.6	1.4
	10～12才	10	20.0	30.0	20.0	30.0	0.0
	13～15才	13	23.1	15.4	38.5	23.1	0.0
	16～18才	31	12.9	32.3	25.8	25.8	3.2
	19～24才	57	15.8	35.1	33.3	15.8	0.0
	25～29才	41	17.1	19.5	31.7	31.7	0.0
30～39才	38	15.8	21.1	39.5	18.4	5.3	
40～49才	22	22.7	18.2	27.3	31.8	0.0	
家庭用 ゲーム プレイ 頻度別	ヘビーユーザー	289	19.4	25.3	33.2	20.8	1.4
	ミドルユーザー	470	17.7	34.5	31.9	15.5	0.4
	ライトユーザー	325	12.9	28.6	29.8	27.7	0.9

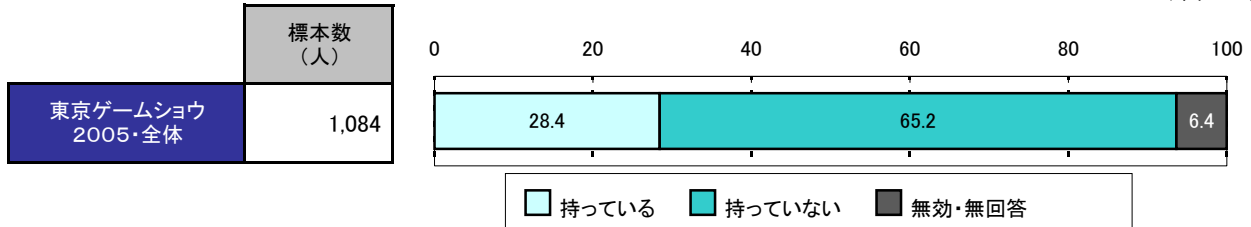
- ・「とても関心がある」「やや関心がある」をあわせると、半数近くが「ホラー」に関心を持っている。
- ・男女・年齢別でみると、男性「16～18才」は関心が高く、男性「40～49才」は関心が低い。
- ・家庭用ゲームのプレイ頻度別では、「ミドルユーザー」が比較的関心が高い。

2. 「ホラー」の家庭用ゲームソフトウェアの保有状況

【質問】「ホラー」の家庭用ゲームソフトを持っていますか。※PC・携帯電話のゲームは除きます。
 【「持っている」と回答した人のみ】
 持っている方は、ゲームソフトの具体的なタイトル名をお書きください。

(1)「ホラー」の家庭用ゲームソフトウェアの保有率

(単位:%)



(単位:%)

	標本数 (人)	持っている	持っていない	無効・無回答	
東京ゲームショウ 2005・全体	1,084	28.4	65.2	6.4	
男女・ 年齢別	男性	872	29.4	64.7	6.0
	10～12才	35	28.6	62.9	8.6
	13～15才	73	21.9	72.6	5.5
	16～18才	122	30.3	66.4	3.3
	19～24才	266	28.9	66.2	4.9
	25～29才	172	31.4	62.8	5.8
	30～39才	165	32.7	60.6	6.7
	40～49才	39	20.5	61.5	17.9
	女性	212	24.5	67.5	8.0
	10～12才	10	30.0	70.0	0.0
	13～15才	13	23.1	76.9	0.0
	16～18才	31	32.3	61.3	6.5
	19～24才	57	22.8	71.9	5.3
	25～29才	41	14.6	68.3	17.1
30～39才	38	18.4	71.1	10.5	
40～49才	22	45.5	50.0	4.5	
プレイ 頻度別	ヘビーユーザー	289	33.6	61.6	4.8
	ミドルユーザー	470	29.4	65.5	5.1
	ライトユーザー	325	22.5	68.0	9.5

(2)【「ホラー」の家庭用ゲームソフトウェア保有者ベース】

保有している「ホラー」の家庭用ゲームソフトウェアのタイトル名 《自由回答／複数回答》

(n=308人のうち有効回答者285人・のべ305タイトル)

タイトル名	件数(タイトル数)
「バイオハザード」シリーズ	187
「零」シリーズ	24
「サイレントヒル」シリーズ	20
サイレン	17
「かまいたちの夜」シリーズ	14
「クロックタワー」シリーズ	10
デメント	7
弟切草	6
トワイライトシンドローム	5

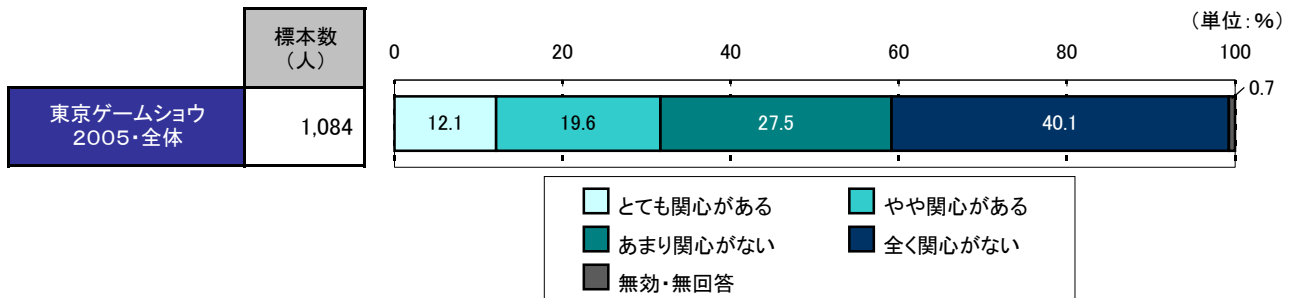
タイトル名	件数(タイトル数)
「デビルメイクライ」シリーズ	各 2
パラサイトイヴ	
Killer7	各 1
エコーナイト	
九怨	
スウィートホーム	
大幽霊屋敷	
晦～つきこもり～	
ディノクライシス2	
ドラッグ オン ドラグーン	
ルイージマンション	

注)具体的なタイトル名について、複数のタイトルを挙げてある場合はそれぞれを1件としてカウントし、複数回答として集計している。
 ただし、シリーズタイトルを複数記入してある場合は、それらをまとめて「シリーズ」として1件とカウントしている。

- ・「ホラー」の家庭用ゲームのソフトウェアを「持っている」のは全体の約3割。
- ・具体的なタイトルとしては、「バイオハザード」シリーズが圧倒的に多い。

3. 「プロレス・格闘技」に対する関心

【質問】 あなたは「プロレス・格闘技(K-1・PRIDEなど)」にどの程度関心がありますか。



		標本数 (人)	とても 関心がある	やや 関心がある	あまり 関心がない	全く 関心がない	無効・ 無回答
東京ゲームショウ 2005・全体		1,084	12.1	19.6	27.5	40.1	0.7
男女・ 年齢別	男性	872	14.0	22.0	27.2	36.1	0.7
	10～12才	35	2.9	20.0	22.9	51.4	2.9
	13～15才	73	8.2	16.4	27.4	47.9	0.0
	16～18才	122	8.2	18.9	29.5	42.6	0.8
	19～24才	266	13.2	17.3	33.1	36.1	0.4
	25～29才	172	19.8	31.4	18.6	29.7	0.6
	30～39才	165	20.6	26.1	21.8	30.9	0.6
	40～49才	39	5.1	17.9	43.6	30.8	2.6
	女性	212	4.2	9.4	28.8	56.6	0.9
	10～12才	10	20.0	20.0	10.0	50.0	0.0
	13～15才	13	7.7	7.7	30.8	53.8	0.0
	16～18才	31	3.2	6.5	29.0	58.1	3.2
	19～24才	57	3.5	10.5	38.6	47.4	0.0
	25～29才	41	4.9	9.8	26.8	56.1	2.4
30～39才	38	2.6	13.2	26.3	57.9	0.0	
40～49才	22	0.0	0.0	18.2	81.8	0.0	
プレイ 頻度別	ヘビーユーザー	289	11.4	16.6	27.7	43.3	1.0
	ミドルユーザー	470	11.3	24.0	29.4	34.7	0.6
	ライトユーザー	325	13.8	15.7	24.6	45.2	0.6

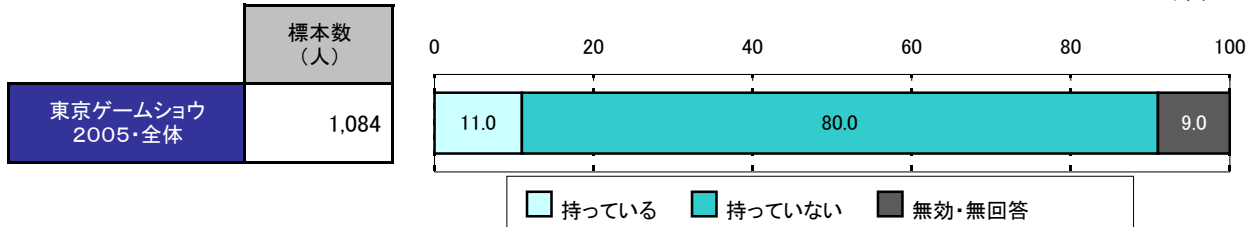
- ・「とても関心がある」「やや関心がある」をあわせると、「プロレス・格闘技」に関心があるのは全体の約3割。
- ・男性「25～29才」は半数以上が関心を持っている（「とても関心がある」+「やや関心がある」）。
- ・他方、女性全体については関心を持っている（「とても関心がある」+「やや関心がある」）のは13.6%にすぎず、「全く関心がない」が56.6%にも達する。

4. 「プロレス・格闘技」の家庭用ゲームソフトウェアの保有状況

【質問】「プロレス・格闘技」の家庭用ゲームソフトを持っていますか。※PC・携帯電話のゲームは除きます。
 【「持っている」と回答した人のみ】
 持っている方は、ゲームソフトの具体的なタイトル名をお書きください。

(1)「プロレス・格闘技」の家庭用ゲームソフトウェアの保有率

(単位:%)



(単位:%)

		標本数 (人)	持っている	持っていない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2005・全体		1,084	11.0	80.0	9.0
男女・年齢別	男性	872	12.3	79.0	8.7
	10～12才	35	5.7	77.1	17.1
	13～15才	73	9.6	83.6	6.8
	16～18才	122	13.1	82.8	4.1
	19～24才	266	9.0	85.0	6.0
	25～29才	172	17.4	72.1	10.5
	30～39才	165	15.8	72.7	11.5
	40～49才	39	5.1	76.9	17.9
	女性	212	5.7	84.0	10.4
	10～12才	10	20.0	80.0	0.0
	13～15才	13	15.4	84.6	0.0
	16～18才	31	12.9	74.2	12.9
	19～24才	57	3.5	89.5	7.0
	25～29才	41	2.4	80.5	17.1
30～39才	38	2.6	86.8	10.5	
40～49才	22	0.0	86.4	13.6	
家庭用ゲーム機別	ヘビーユーザー	289	13.5	79.6	6.9
	ミドルユーザー	470	11.7	79.1	9.1
	ライトユーザー	325	7.7	81.5	10.8

(2)【「プロレス・格闘技」の家庭用ゲームソフトウェア保有者ベース】

保有している「プロレス・格闘技」の家庭用ゲームソフトウェアのタイトル名 《自由回答/複数回答》

(n=119人のうち有効回答者103人・のべ110タイトル)

タイトル名	件数(タイトル数)
「エキサイティングプロレス」シリーズ	14
「ファイヤープロレスリング」シリーズ	13
ランブルローズ	10
「オールスタープロレスリング」シリーズ	各 8
「鉄拳」シリーズ	
「闘魂烈伝」シリーズ	各 7
WWE関連(「WWE」「WWE関係」「WWEシリーズ」「WWF」)※	
K-1関連(「K-1」「K-1GPシリーズ」「K-1グランプリ2002」)※	6
「ギルティギア」シリーズ	各 5
「キングオブコロシアム」シリーズ	
「DEAD OR ALIVE」シリーズ	各 3
「ザ・キング・オブ・ファイターズ」シリーズ	
「ストリートファイター」シリーズ	

※回答が競技名・団体名だけだったためタイトルを特定できないが、「WWE関連」「K-1関連」としてそれぞれまとめている。

タイトル名	件数(タイトル数)
サムライスピリッツ	各 2
ジャイアントグラム	
バーチャファイター	
Dynamite!!	各 1
PRIDEグランプリ	
オンラインプロレスリング	
キン肉マンジェネレーションズ	
私立ジャスティス学園	
全日本プロレス	
ソウルキャリバーⅡ	
月華の剣士	
はじめの一步	
バックヤードレスリング2	
マイクタイソンパンチアウト	各 1
「レスルマニア」シリーズ	

注)具体的なタイトル名について、複数のタイトルを挙げてある場合はそれぞれを1件としてカウントし、複数回答として集計している。ただし、シリーズタイトルを複数記入してある場合は、それらをまとめて「シリーズ」として1件とカウントしている。

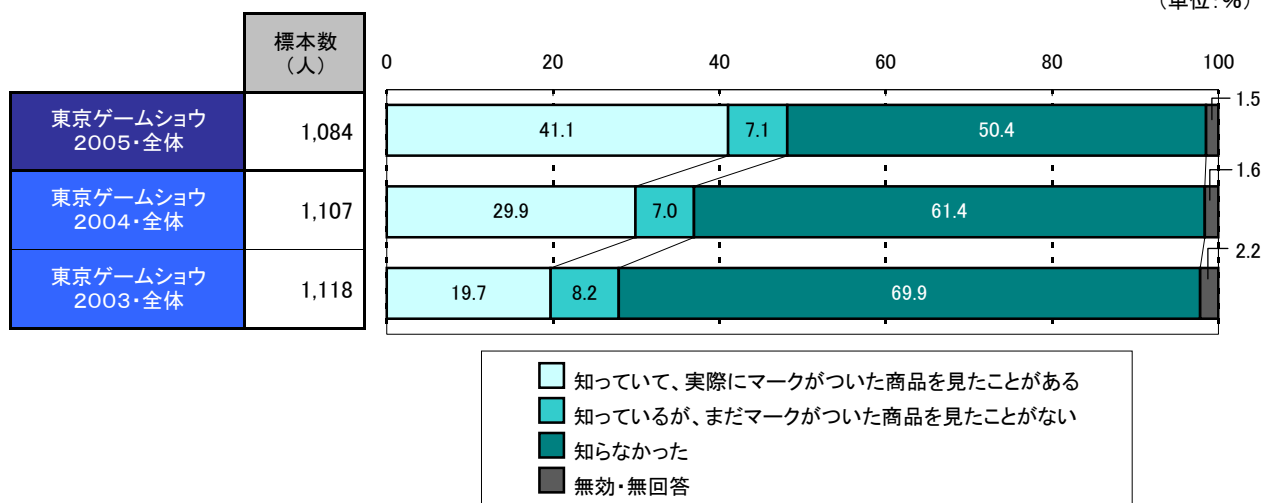
・「プロレス・格闘技」の家庭用ゲームのソフトウェアを「持っている」のは、全体の11.0%。
 ・具体的なタイトルとしては、「エキサイティングプロレス」シリーズや「ファイヤープロレスリング」シリーズが多い。

VII. レーティングマークの認知状況

1. レーティングマークの認知度

[質問] 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。

(単位: %)



(単位: %)

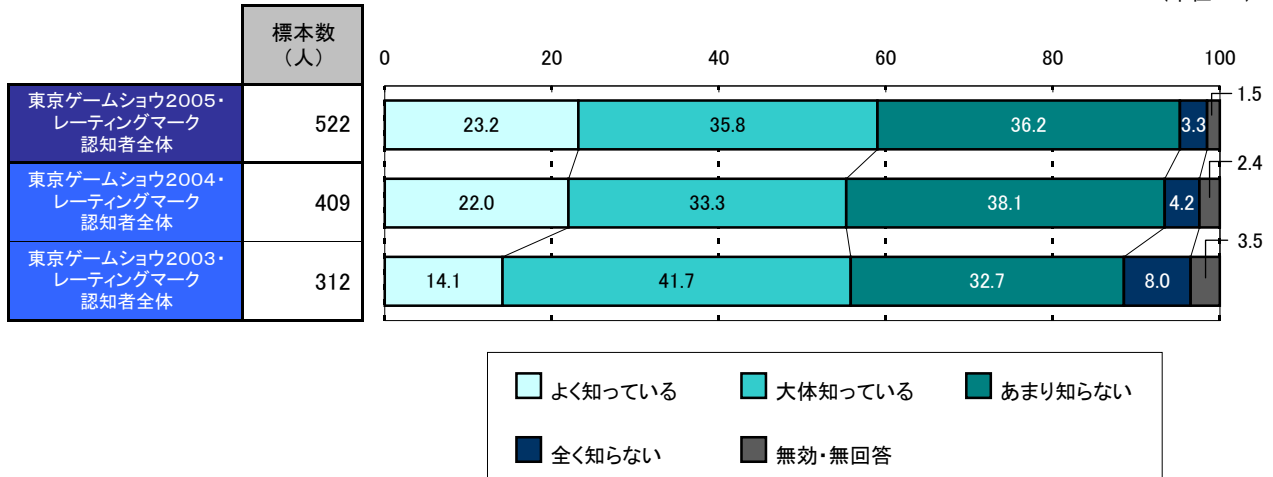
		標本数 (人)	知っている、実際にマークがついた商品を見たことがある (%)	知っているが、まだマークがついた商品を見たことがない (%)	知らなかった (%)	無効・無回答 (%)
東京ゲームショウ 2005・全体		1,084	41.1	7.1	50.4	1.5
男女・年齢別	男性	872	44.5	6.4	47.8	1.3
	10~12才	35	14.3	8.6	74.3	2.9
	13~15才	73	35.6	5.5	54.8	4.1
	16~18才	122	47.5	3.3	49.2	0.0
	19~24才	266	50.4	6.4	41.7	1.5
	25~29才	172	44.2	7.0	48.3	0.6
	30~39才	165	46.7	8.5	43.6	1.2
	40~49才	39	30.8	5.1	64.1	0.0
	女性	212	26.9	9.9	60.8	2.4
	10~12才	10	0.0	50.0	50.0	0.0
	13~15才	13	53.8	7.7	38.5	0.0
	16~18才	31	35.5	3.2	61.3	0.0
	19~24才	57	26.3	12.3	59.6	1.8
	25~29才	41	24.4	7.3	65.9	2.4
30~39才	38	18.4	7.9	68.4	5.3	
40~49才	22	31.8	4.5	59.1	4.5	
家庭用ゲーム別	ヘビーユーザー	289	46.7	6.9	44.6	1.7
	ミドルユーザー	470	44.5	7.7	47.0	0.9
	ライトユーザー	325	31.1	6.5	60.3	2.2

「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」を合わせると、レーティングマーク認知度は48.2%となる。年々着実に認知度は向上しているといえる。
ただし、女性全体および家庭用ゲームの「ライトユーザー」については、いずれも6割以上が「知らなかった」と回答しており、認知度は低い。

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認知者ベース】

【レーティングマークを「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」または「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」と回答した人(=レーティングマーク認知者)のみ】
 【質問】「レーティングマーク」の役割についてご存知ですか。

(単位:%)



(単位:%)

		標本数 (人)	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	無効・無回答
東京ゲームショウ2005・レーティングマーク認知者全体		522	23.2	35.8	36.2	3.3	1.5
男女・年齢別	男性	444	24.5	36.7	34.5	3.2	1.1
	10~12才	8	0.0	12.5	75.0	12.5	0.0
	13~15才	30	30.0	23.3	40.0	6.7	0.0
	16~18才	62	32.3	25.8	38.7	3.2	0.0
	19~24才	151	21.9	34.4	37.7	4.0	2.0
	25~29才	88	22.7	45.5	27.3	3.4	1.1
	30~39才	91	25.3	47.3	26.4	0.0	1.1
	40~49才	14	28.6	28.6	42.9	0.0	0.0
	女性	78	15.4	30.8	46.2	3.8	3.8
	10~12才	5	0.0	20.0	40.0	40.0	0.0
	13~15才	8	25.0	12.5	62.5	0.0	0.0
	16~18才	12	33.3	25.0	41.7	0.0	0.0
	19~24才	22	4.5	27.3	63.6	4.5	0.0
	25~29才	13	30.8	30.8	38.5	0.0	0.0
30~39才	10	0.0	40.0	30.0	0.0	30.0	
40~49才	8	12.5	62.5	25.0	0.0	0.0	
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	155	32.9	28.4	36.8	1.3	0.6
	ミドルユーザー	245	19.2	40.0	34.3	4.5	2.0
	ライトユーザー	122	18.9	36.9	39.3	3.3	1.6

- ・前回までと比較して「よく知っている」という回答は徐々に増加している。
- ・「よく知っている」「大体知っている」をあわせるとレーティングマーク認知者の約6割を占める。

2-2. レーティングマークの具体的な認知内容【レーティングマーク内容認知者ベース】《自由回答》

【レーティングマークを「よく知っている」または「大体知っている」と回答した人(=レーティングマーク内容認知者)のみ】
 【質問】(「レーティングマーク」の役割を)ご存知の方は、その内容をお書きください。

(n=308人のうち有効回答者189人)

正確／ほぼ正確／趣旨は理解	111人
◎正確:「表現内容」による「対象年齢の目安」であると理解しているもの	14人
<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム内容の適正年齢の表示 ・その内容にあった年齢を決めるもの ・その年にあったゲーム内容 ・各年齢に適した内容である(強制でない) ・年少の人にふさわしくない物を見せないための目安 	<ul style="list-style-type: none"> ・内容にふさわしい年齢の目安 ・表示された年齢は制限ではなく内容が向いているかなどである。 ・ゲーム内容とユーザー年齢とを見合ったものにする ・ゲームの内容や表現が過激な場合にプレイ推奨年齢を決めるもの <p>……など</p>
○ほぼ正確:「対象年齢の目安」であることは認知(審査内容に関する言及はなし)	73人
<ul style="list-style-type: none"> ・対象年齢 ・対象年齢。特に制限はない。 ・あくまで目安としての対象年齢 ・全年齢、12歳以上等4区分がある ・規制ではない。推奨年齢。 ・購入時の年齢制限ではなく目安 ・対象。R-18とかじゃない。 	<ul style="list-style-type: none"> ・審査の上、大体の対象年齢を表記(強制力はない) ・ソフトごとに年齢の目安が書いてある ・その年齢に達していない人はやらない方が良い ・買う前に何才だとこのゲームが楽しめる、みたいな ・数字以上の年齢でないとプレイは勧められない ・表示の数字より歳が下の人にはあまりよろしくない <p>……など</p>
○ほぼ正確:「表現内容」の審査であることを認知(「年齢」への言及なし)	10人
<ul style="list-style-type: none"> ・表現方法で分類 ・内容に対して分相応に ・ゲーム内容をマークで表示 ・暴力系 ・暴力的、エロが含まれるとか 	<ul style="list-style-type: none"> ・暴力が出てくるゲームなどにマークが出て判別できる ・アダルトやグロテスクな内容のものに対するマーク ・ソフトの内容によって合ったり合わなかったり ・ゲームの表現における子供への配慮指針 ・買った人がショックなどを起こさないように
△趣旨は理解:購入の「目安」であること、または、青少年保護のためであることに言及	14人
<ul style="list-style-type: none"> ・あくまで指標 ・購入時の目安として ・販売規制ではなく、購入の目安にするもの ・ゲームを買うときの目安になる ・青少年の健全な育成のため購入時の目安とする 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームを選ぶ倫理的目安 ・年少者に対するプロテクト ・教育上よろしくないコンテンツ等からの保護 ・ゲームを購入する際の親などの判断材料 <p>……など</p>
誤認／曖昧その他	78人
×短絡的に年齢による購入「制限」であると誤認	54人
<ul style="list-style-type: none"> ・年齢制限 ・年齢制限により子供の悪影響を避ける ・年齢ごとにプレイが制限されている ・年齢によるソフトの売上の制限 ・購入する際の年齢制限等がある 	<ul style="list-style-type: none"> ・R15指定のようなもの ・〇才以下は対象のゲームで遊んではいけない ・CEROによる3、4段階に分けた映倫のようなもの ・ゲームの社会に与える影響を考え、年齢制限を行う <p>……など</p>
×「表現」自体の規制であると誤認	2人
<ul style="list-style-type: none"> ・性や暴力の制限 	<ul style="list-style-type: none"> ・性表現や暴力描写に関する規制
?曖昧、漠然としすぎている	15人
<ul style="list-style-type: none"> ・規制 ・制限 ・年齢 	<ul style="list-style-type: none"> ・販売の自主規制 ・わかりやすいように ・バイオハザードなど ・年齢でRateを決める。12、15、18など。 ・ゲームの内容を正しく理解してもらうため <p>……など</p>
?レーティング制度に対する主観的な評価	5人
<ul style="list-style-type: none"> ・あんまりイミナさそうなマーク ・形式だけで機能していないもの ・よく知りもしない人々の勝手な決めつけ 	<ul style="list-style-type: none"> ・あまり役に立っていないことなら良く知っている ・今のレーティングは海外に比べても中途半端で効果がない。 ・強く規制しても大人が代わりに買えば意味はない。
?設問趣旨を誤解	2人
<ul style="list-style-type: none"> ・うまく説明できないが大体知っている 	<ul style="list-style-type: none"> ・一般の方がレーティングをしている

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

・制度趣旨自体は理解していると思われる回答も含めると、有効回答者の6割程度が内容をほぼ認知しているといえる。
 ・誤認の中では、「年齢による購入『制限』である」と誤認しているケースが圧倒的に多い。

Ⅷ. ゲーム業界に対する意見 《自由回答》

[質問] ゲームメーカー、クリエイター、流通・販売店、ゲームソフト、その他ゲーム業界に関して、期待することや不満なことなど、ご意見・ご要望がございましたら、自由にお書きください。

(n=1,084人のうち有効回答者348人)

10～12才	
男性	<ul style="list-style-type: none"> ・金が高すぎる。 ・今後もいろいろな場面でがんばってください！ ・値段が高い。 ・ハードをもう少し安く！！ ・もうちょっと安く。
女性	<ul style="list-style-type: none"> ・旧ゲームを利用したゲームがほしい。 ・ゲームの値段が高い。 ・もっと楽しくておもしろいソフトが出てほしい。
13～15才	
男性	<ul style="list-style-type: none"> ・Namco→「テイルズ・オブ」シリーズの格ゲーをだしてください。 ・おもしろいソフトをどんどん作って下さい。 ・おもしろいのを作って下さい。 ・金ばかりつかわずにもっとシンプルかついいゲームを。 ・旧ゲームを復活。 ・更新をもっとはやいペースで行う。ガンホーはBOTへらしてください。 ・今回なんでギルギアねーの？サミーのやつがよかった。 ・作品のリメイクをもっとやってほしい。 ・自分的にはサミーのブースがほしかった。 ・シリーズ物が多い。新作をふやして。 ・高い。 ・次々と売られると消費者として買うお金がなくなるので、もう少しゆるやかなペースで販売してほしい。 ・販売規制をしないでほしい。 ・もっとオンラインゲームを出してほしい。
女性	<ul style="list-style-type: none"> ・このままのスピードで楽しいゲームを作ってほしい。 ・スクウェア・エニックスのグッズとか高い。高価に作らなくていい。DOD2のグッズがほしい。
16～18才	
男性	<ul style="list-style-type: none"> ・DSはペンを使わなくていいゲームがあってもいいと思う。 ・PS3が楽しみです。 ・SONYのPS3楽しみにしています。 ・SQUARE ENIXさんにFFVIIリメイク希望！ ・一回やったらもうやる事がなくなるゲームはやめてほしい。 ・いつもちゅうとはんぱ。 ・俺に作らせて(笑)。 ・買うのは個人の自由だし、問題はないと思う。 ・価格が高くてクオリティの高いものを出してほしい。 ・クオリティにとらわれずシステム・内容にも着眼を。 ・コナミのコナミネットDXで、auのケータイの対応機種が少ない。 ・これからもFFACみたいな映像作品をどんどん出してほしい。 ・これからもがんばってください。 ・これからもゲーム業界を盛り上げてほしいと思います。 ・最近はいろいろやりこみ要素があって時間がかかる。だから毎回買うべきか悩みます。いいことだけどたまたまシンプルにしてほしいと思います。 ・自己責任で消費者にゆだねるべきだと思う。 ・出荷数をきちんと確保してからソフトを売り出してほしい。

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

- ・純正のゲームアクセサリをもっと増やして欲しい。
- ・シリーズものが多い。新作のソフトが少ない。
- ・シリーズものばかりでなくオリジナルの新しいものを出してほしい。
- ・シリーズ物をもっとたくさん出してほしい。
- ・シリーズ物もいいが、新ジャンルのゲームや新しいタイトルがたくさん出てほしい。
- ・操作性、リアリティが向上しているが、各社タイトルが多すぎて、遊びたくてもできないものがある。
- ・中途半端な出来のゲームが多くて困る。昔のように作りこんでほしい。
- ・チョットしたことでフリーズしすぎ！
- ・鉄騎大戦2を出してください(カプコン)。
- ・何で制限するのか。
- ・入社させてほしい。
- ・値段を考えてほしい。
- ・発売延期はこまる。
- ・ビーマニFINAL出してください。
- ・ポップンがもっと人気になりますように。
- ・無料のネットゲームをふやして～！
- ・マルチブラッドのPS2化を！
- ・もう少しソフトを安くしてほしい。
- ・もっとストーリーをよくしてほしい。
- ・物をみきわめられるユーザーがすべてだと思う。
- ・安くしろ。中古じゃないと買えなくなる。
- ・やたらグラフィックが良くなり、ゲームそのものがマンネリ化。次世代機での処理能力のすごさを「面白さ」のために使うべき。
- ・予約をもっと長く！
- ・ライトユーザーへの切り開きがない。コアなユーザーとライトユーザーのからみがほしい。
- ・私を入れてください。
- ・榎津まおさんをもっと使ってほしい。

女性

- ・(クリエイターの)桜井政博さんへ これからもがんばってください。
- ・いちいち限定版とかやめてほしい。
- ・おまけをつけたプレミアムBOXを出して欲しい。
- ・おもしろいもの、キャラクターなどいいものをつくってほしい。
- ・条例に負けないでほしい。
- ・地雷にならないようなゲームを作って。
- ・好きで好きでたまらないキャラがいます。そのキャラを使った別シリーズも作ってみてください。
- ・スマッシュブラザーズの新作を出してほしいです!!
- ・任天堂さんはMOTHERをはやく出してください。
- ・安くしてくれ。
- ・やれることをやりきってくれればそれで・・・。

19～24才

男性

- ・¥高いぞ～。
- ・2Dを増やしてほしい。
- ・3Dのゲームが多すぎます。何でも3Dにすればいいというものでもない気が・・・2Dもよろしく。
- ・FFⅦ以上に感動できるゲームを作ってほしい。
- ・PS3、Xbox360などが出ることによってゲームがさらに映像などいろいろな面で進化することを期待しています。
- ・PSPの稼働時間が短すぎる。
- ・PS系ソフトは新ハードがでて新しいソフトがあまりでないからDSIにおとる点がある。
- ・tecmoに大いに期待している。
- ・新しいタイトルのゲームを期待します。
- ・アニメーションに力を入れるべきでは。
- ・あまり映像にこだわるのではなく、システムにこだわって欲しい。
- ・いろいろ大変ですががんばってください。
- ・売れるゲームより面白いゲームを作ってほしい。
- ・映像に特化させすぎず、ゲーム性を重視してほしい。
- ・大人の事情をなんとかしろ。
- ・おもしろいゲームをつくってほしい。
- ・オンラインをしていて、止まることがしばしばある。

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

- ・各ソフトの体験版やデモがもっとあった方がいい。
- ・ガンダムのゲーム希望。
- ・がんばって。
- ・がんばってね！
- ・がんばれ。
- ・ガンバレ。
- ・規制や制限が厳しすぎる！
- ・奇をてらいすぎ。
- ・金銭等、労働環境を改善してほしい。
- ・クソゲー多すぎ。
- ・くそにち仕事汁!!mq(`Д´)
- ・グラフィックはすばらしいけど内容がついていない感じ。
- ・グラフィックより内容の面白い物をリリースしてほしい。
- ・グラフィックよりもう少しゲームそのものの面白さを追求してほしい。
- ・クリエイター様には死んでいただきたい。下で働く人が苦勞するので。
- ・クリエイターの募集をもっと多くしてほしい。
- ・クリエイトの大変さはよくわかります。クリエイターの皆さん、がんばってください。
- ・景気も悪いのでがんばって下さい。
- ・ゲーム機の低価格化に期待。
- ・ゲーム購入時にポスターやムービーディスクなどの特典が欲しい。
- ・ゲームソフトの幅を広くしてほしい。
- ・ゲームプログラマーになる！
- ・子供に夢を与えるようなゲームストーリーを考えてほしい。
- ・この調子で。ゲームは文化です。
- ・これからもいい作品をつくってもらいたい。
- ・これからもおもしろい物を。
- ・これからも頑張ってください。
- ・これからも頑張ってください。
- ・これからも期待を裏切らないゲームを作っていくてください。
- ・コントローラの使いやすさを重視してほしい。
- ・最近CGだのムービーだのきれいになるばかりでゲームがつまらない。
- ・最近似たような作品ばかりなので、もっと新しいものが欲しい。
- ・最近のゲームは延期することが多すぎ。もちよっとしっかりして。
- ・最近のゲームは値段が高めです。
- ・最近のヤツはアクション系にかたよっている。
- ・自分はクリエイター志望なので、自分の不満は自分で何とかしたい。
- ・初日限定で買わなければ損、という流れを変えてほしい。
- ・シリーズ物しか出ないのはどうかと思う。
- ・シリーズものばかり出すのはやめてほしいです。
- ・シリーズを長く続けてほしい。
- ・新ハードが出てくるにつれて、ハードの価格もやや高くなると思うが、ソフト自体もかなり高くなるとこづかいがかなり痛い。
- ・新品低価格版をふやしてほしい。
- ・全体的に映像にこだわりすぎる。物語をもっと良くして。
- ・爽快感に固執すぎるゲーム(←安易に人を殺す、物を壊すもの)は好ましくはない。
もう少し、心に響くようなものはできないのか？
- ・ソフトの価格を安く。
- ・ダウンロード販売をしてほしい。
- ・高いソフトが多い。
- ・戦いすぎ(静かなゲーム希望)。
- ・短時間で楽しめるものを望みます。
- ・地域ごとの条例や法制度がどうなるかが気になります。
- ・テイルズ オブ ジ アビスに期待。
- ・時々、短い期間で廉価版が出るのがありがたいので、その辺考慮に入れてほしい。
- ・特典を豪華に！
- ・似たようなゲームか旧作の作り直しばかりでクソ。今年のゲームショウは過去最低。
- ・似たようなゲームばかりを出すのはもうやめてほしい。
- ・ニンテンドーDSに出るスパロボにはボイスを入れてほしい。
- ・値が上がって質が落ちている。
- ・値が高い。
- ・値下げ求む。
- ・値段が少々高いです。
- ・値段が高すぎる。

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

- ・ネット機能がもっと強化したい。
- ・ハード機器が発展するのはユーザーにとってうれしい限りだが、ゲームソフト会社はそれに対応することが難しいのでは？最近になって企業同士の共通言語ができたのは驚いた。
- ・ハードに互換性を。
- ・発売延期をやめてほしい。
- ・発売日の延期はあまりしないでほしい。
- ・著作権タイトル以外も出てほしい。
- ・ホラーゲームはほとんど怖くしてほしい。
- ・ポリゴンにこだわりすぎ。
- ・前売券を800円くらいに・・・。
- ・マシンのスペックに振り回されないように。
- ・ムービーが無駄に多い。
- ・昔のように長期的に楽しめるのがない。
- ・メーカー主体で大会開いてください。ユーザーの負担がでかすぎます。
- ・もっとおもしろいゲームを作ってほしい。
- ・もっと開発が楽にならないでしょうか？
- ・もっとゲームの市場を拡大してほしい。
- ・もっと在庫置いてほしい。価格が高い。
- ・もっと採用関係の詳細をネットで公開してほしい。また、会社説明会もできるだけやってほしい。
- ・もっとニッチな部分向けのソフトがほしい。
- ・もっと任天堂の考えにのっていたほうが楽しくなると思う。
- ・安く。
- ・安くしてみ！
- ・やや満足だ。
- ・ユーザーに易しいゲームを。
- ・ユーザーの期待を裏切るとはしないでほしい。
- ・ユーザーの立場に立ったゲームをこれからも作って頂きたいです。
- ・和物のジャンルがふえてきたので、そろそろあきます。

女性

- ・3Dのゲームには飽きました。
- ・あんまりギャルゲー寄りなものばかり作らぬようお願いします。
- ・映像がきれいなのはいいことだが、具合が悪くなるようなもの(映像酔いしてしまうもの)はやめてほしい。
- ・絵はかわいいの方に変更するか。
- ・女の人向けのゲームが少ない・・・。
- ・オンラインも良いけど、昔ながらの1人で(情報交換はみんなでやるんですけど・・・)じっくり遊べるものもずっと作り続けてほしい！あと、もうけ、受けを狙わず、その会社らしいものを作り続けてほしいです！
- ・開発を投げ出さないで。
- ・ゲーム機の種類が増えすぎている気がする。
- ・限定版の数を決めないでほしい。予約しても特典とかついてこないと残念に思う。
- ・これからもいいゲームを作って下さい。
- ・今後の活躍が楽しみ。
- ・最近もうけに走りすぎている会社があるのが残念(スクウェア・エニックスなど)。
- ・すっきりするゲームがほしい。
- ・全てのゲームからローディングをなくして下さい。あそびで待つのはだるいだけ。
- ・ハードが多すぎる。新型が出るのも早すぎる。
- ・発売日に発売して下さい。
- ・ふつうのゲームショップにBLソフト(18禁ではない)がない。
- ・変に手の込んだゲームではなく、シンプルで面白いものを作ってください。
- ・難しい話のゲームが多くてやる気にならない。めんどくさい。
- ・もう少し価格を安くしてほしい。滅多に買わないライトユーザーなので。
- ・もっとゲームを売ってるお店をふやしてほしいです。
- ・予約をしやすくしてほしいです(限定版など)。
- ・レーティングは対象ではなく他の表し方を。売る側はあまり気にしていないようですよ。

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

- ・CEROマークは効果が表れていないし、規制のイメージが強いのでなくしてほしい。
- ・PSPやDSにリメイク作品多すぎ。せめて「続編」として作成して。
- ・RPGは20時間くらいのものでいい。グラフィックがすごすぎてかえって見にくい。
- ・あらゆる意見で、全体的に、より良いゲーム(業界)を作っていくって下さい。
- ・今のゲームはむずかしすぎる。めんどろ。昔みたいに単純で面白いのが欲しい。
- ・映像にたよりに中身の無いゲームが増えた。新品で現在の値段で買いたいと思わせるものが少ない。何でもかんでも3Dにする必要はないのでは？
- ・型にとらわれないことを期待します。
- ・がんばってください。
- ・給料を上げてやれ。
- ・金額が高い。
- ・グラフィックにこだわるのではなく、内容にこだわるソフトを作してほしい。
- ・グラフィックは良くても、長いと時間がかかるので内容重視で。
- ・玄人向けばかりをターゲットにしないで。
- ・ゲームが高価すぎる。
- ・ゲームの値段。
- ・ゲームは「面白い面白くないか」で勝負すべきだと思います。青天井スペック主義、キャッチー主義はもうたくさんです。今のゲームの方向性では他のエンタテインメントに置いていかれると思います。今からでも遅くありません。業界の方々、ご再考を！
- ・ゲーム本体の価格は多少高くても問題ないが、ソフトについては最近のものは高すぎると思う。
- ・誤字脱字が最近増えてきた。
- ・これからも良作のゲームを期待しています。
- ・今回の出展内容を見て思ったことは、まったく新しいシステムやコンセプトのゲームがなかったように思います。せっかく新しいハードが出て、ソフトがそれに追いついていないように思います。画質や動きにこだわるのも良いですが、もっと斬新なコンセプトのゲームを作っていただきたいと思います。
- ・コンビニでも安く買いたい。
- ・最初から安く売ってくれ。
- ・自己満足のソフトが多いためうんざりする。
- ・システムが複雑すぎて慣れるまでが大変。
- ・次世代機で環境ソフト出して！
- ・失敗を恐れないでほしい。
- ・シリーズものでなく、新しいものを作っていくてもらいたい。
- ・シリーズ物にとらわれず、新しいものにチャレンジしてほしいです。
- ・ソフトの内容がマンネリぎみだ！販売の特典の内容が少なくなった！第1回目から参加しているが、魅力がなくなっている。
- ・高い。
- ・出すペースが遅い。
- ・ただ販売するだけではなく、もっとユーザーのことを考えて販売してほしい。
- ・単価を下げろ。
- ・中古店はメーカーに著作権料等の支払いを行い、メーカーが良質なソフトを提供できるよう努力をしていただきたい。
- ・つまんない。
- ・テレビがハイビジョン化して横長になってきたので、それに対応したゲームを出して欲しい。
- ・どこで買っても同じ値段で買いたい。
- ・どのソフトも最低限ワイドTV対応は必ずしてほしい。
- ・発売日にきちんと売り出してほしい。
- ・ビッグタイトルを何年もかけるのではなく、中くらいのを小出しに出してほしい。
- ・不満はない。
- ・本体の機能向上はもういいです(開発費の関係で、ソフトの数が減ると思います)。
- ・ムービーだらけではないテンポの良いゲームがしたい。
- ・昔のゲームをまとめて出してくれることはとても嬉しい・・・ただ、しっかり移植してほしい。そういったゲームを買うユーザーは当時のままを望んでいるのだから、しっかりやってほしい。特にタイトー！ちゃんとやれ!!(メモリアルシリーズな！)
- ・もう少し金額安くなればなあと思う。
- ・もっと安く。
- ・問題が多いが、ゲーム業界全体で解決しようとしていない。
- ・安く楽しいゲームを！(クオリティ高いの)
- ・やっぱ絵も重視。
- ・ユーザー同士のコミュニケーションの場をネット以外で増やしてほしい。
- ・予告した発売日を守って。
- ・リアリティがない。
- ・レンタルビデオみたいにTVゲームもレンタルしてほしい!!
- ・わかりやすいゲームを希望！

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

女性(25～29才)

- ・売れたヤツは安く売って！PSシリーズではあるけど。
- ・がんばれ。
- ・表現の自由を規制する動きに負けないでほしいと願っています。ホラーなどの作品の内容を単純に悪いと考えるのはおかしいと思います。問題は個人のモラルと道徳観(←このへんの子供の教育がなってない)だと思うので。
- ・古い良作をどんどん移植してほしい。
- ・間違った日本語や暴力的すぎるコトバを多用しないで欲しい。
- ・見た目の美しさより、本当に楽しめるゲームがしたいです。

30～39才

男性

- ・(東京ゲームショウの会場が)歩きにくい。もっと整理してほしい。
- ・“ゲーム脳”という言葉に踊らされすぎ。
- ・①CEROの年齢別レーティングが中古品店等では全く効果がない。もっと存在を認知してもらい、また、パッケージのビニールに大きく年齢を入れるなどして購入者にはっきりと確認してもらおうべき。②殺人、色気、グラフィックで数が売れる傾向になっている。マンネリを打破してほしい。
- ・Best版が出ると新品新作を買いたくなくなる。高い金額でゲームを買うのがバカらしい。
- ・CG使えばよってもんじゃないと思います。
- ・PCオンラインゲームについて、運営会社はもっとまじめにやってほしい。営利主義だけでは・・・。
- ・新しいゲームだけでなく古いゲームをハードウェアメーカーを替えて販売してほしい。
- ・新しい視点のゲームを見たい！
- ・一度出すと決めたものは出してほしい。
- ・絵(グラフィック)だけで中身のないゲーム多すぎ。
- ・落ち着いた大人向けゲーム(MYSTとか)がもっと出るとうれしい。
- ・同じパターンのもばかりの気がする。PCのは少し違うか？
- ・海外に対して日本のゲームの立場が低いのは、メーカー関係が積極的なアピールを怠っているからなのではないか。
- ・価格を安くして！
- ・画質を良くするより、内容を濃くしてほしい。
- ・がんばってください。
- ・がんばってください。
- ・客商売であることを再認識してものを作ってほしい。
- ・行政とは良い距離を保って下さい。
- ・クソゲーだったらリコールできると良い。
- ・グラフィックより内容を重視してほしい。
- ・グラフィックよりもシステムを重視。
- ・ゲーム機等の故障の際の対応が不満。
- ・ゲームクリエイターという通称は「ゲームアーティスト」とすべき。「ゲーム脳」は「ゲーム依存による自律神経失調症」と変えるべき。CEROは「GTA」有害図書を法廷において撤回させて下さい。
- ・ゲームボーイアドバンスでもDSでもPSPでもいいから昔のファミコンソフトをもっと復刻してほしい。
- ・こだわりも大切ですが「気軽さ」を重視してほしい。
- ・子供への悪影響について、真剣に考えてほしい。ゲーム否定という意味ではない。セグメントを管理してほしいという意味。
- ・細かいディティールよりもゲームの内容を充実してほしい。
- ・最近はりメイクのゲームが多く、真新しいものがない。
- ・時代に流されず、常に新しいものを創造して行って下さい。
- ・死ぬまで遊べるゲームが欲しいです。
- ・自分が作りたい物を作って下さい。
- ・ジャンピングフラッシュ復活して欲しい。
- ・シリーズものやPCゲームからの移植が多い。
- ・新機種(ハード)が出ても以前のソフトが使えることを望む。
- ・続編ものに頼りすぎているところが不満。
- ・ソフトが安く購入できるようにしてほしい。
- ・ソフトをもっと長く販売して欲しい。すぐ生産中止になるので。
- ・多様でやりたいゲームは多いが、オールクリアまで時間のかかるものが多くて、プレイできないものが多い。
- ・敵を殺すゲームではなく、倒すゲームを!!
- ・店舗をもっと大切にしないと、プレイヤーとの接点が減るのでは。
- ・特にはないけど、これからも面白い作品を作ってください。
- ・どこかで見たことあるようなのばかり作らないで。
- ・なるべく低価格をお願いします。
- ・ネットワークゲームの利用料が高すぎる。1ヶ月1000円以上するのはもってのほか。1ヶ月300～500円がベスト。
- ・発売日が決まったら、それを守ってほしい。
- ・発売日を考えてほしい。クリスマス・お正月に売るのは限界だ(他ジャンルとの競合)。
- ・発売日を分散させてくれ！(年末に集中させすぎ)

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

- ・半年くらいでインターナショナル版などを出すのをやめてほしい。
- ・本当のクリエイティブなシゲキある作品を。続〇〇とかはいらない。
- ・昔のゲーセンを期待したい。
- ・昔ほどではないが、旧作の続編を期待して買うと裏切られることがある。
- ・メーカー特典もしくはshop特典(テレカ)で定価はちと高い!
- ・メディアが事件が起こると業界のせいにするのはまちがいの。
- ・もっと、がんばれ。色々。
- ・もっと日数を多くしてすいてる状態で遊びに来たい。
- ・良い物を作ってほしい。
- ・レーティング審査の決定の仕方があいまいすぎる。メンバーの職業・年齢・人数・理由を公表してほしい。
- ・レーティングマークをもう少しわかりやすくしてほしい。

女性

- ・あまり人殺しをリアルにしないでほしい。
- ・限定品は必ず購入できるようにしてほしい。予約制にしてください。
- ・初心者でもできるRPGがほしい。
- ・少なくとも表向きはセジツさを演出してほしい。
- ・昔のソフトを新しいゲーム機で使えるようにしてほしい。
- ・もっと格安になるといいですね。
- ・もっと独自性のあるストーリーやキャラクターを作って欲しい。子供の運動不足解消ソフトを作って下さい。

40～49才

男性

- ・おもしろいもの、よろしく。
- ・価格が高い。
- ・ゲームの値段を下げてほしい。
- ・自分で出したハードをあっさり切り捨てるのはどうかと思うが。特にS社!
- ・視力低下しない画面。
- ・ハードウェアの性能に左右されず、シナリオ重視のソフトを。
- ・ハードが高性能になりビジュアルがきれいになると、本質や遊びやすさ・面白さがわかりにくく損したと思わせないソフトを。
- ・発売日の変更は多くても2回までにしてほしい。
- ・よりきれいな映像。

女性

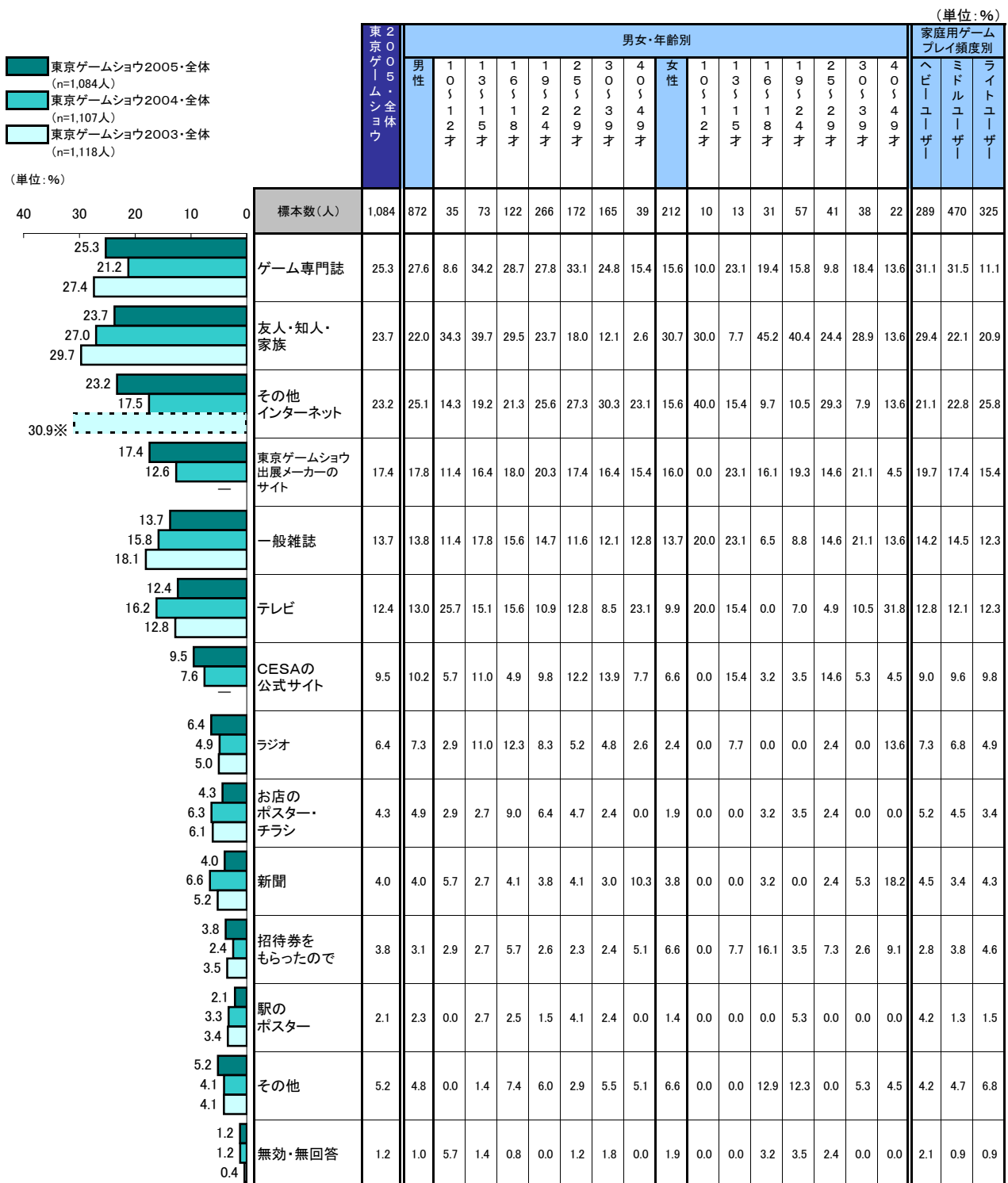
- ・女の子(中学生)向けのソフトで、おもしろい物を望みます。
- ・事件があると色々バッシングされますが、がんばって下さい。Gameって必要です!!!
- ・楽しいソフトを。
- ・値段が高い。
- ・値段が高いのもう少し安くしてほしい。
- ・ハードの色が後から追加で出てくるのは不満。はじめから揃えて出すべき。
- ・人を殺したりする画像は止めてほしい。

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

Ⅸ. 東京ゲームショー2005来場状況

1. 認知経路《複数回答》

[質問] 「東京ゲームショー2005」は何でお知りになりましたか。以下の中からいくつでもお選びください。

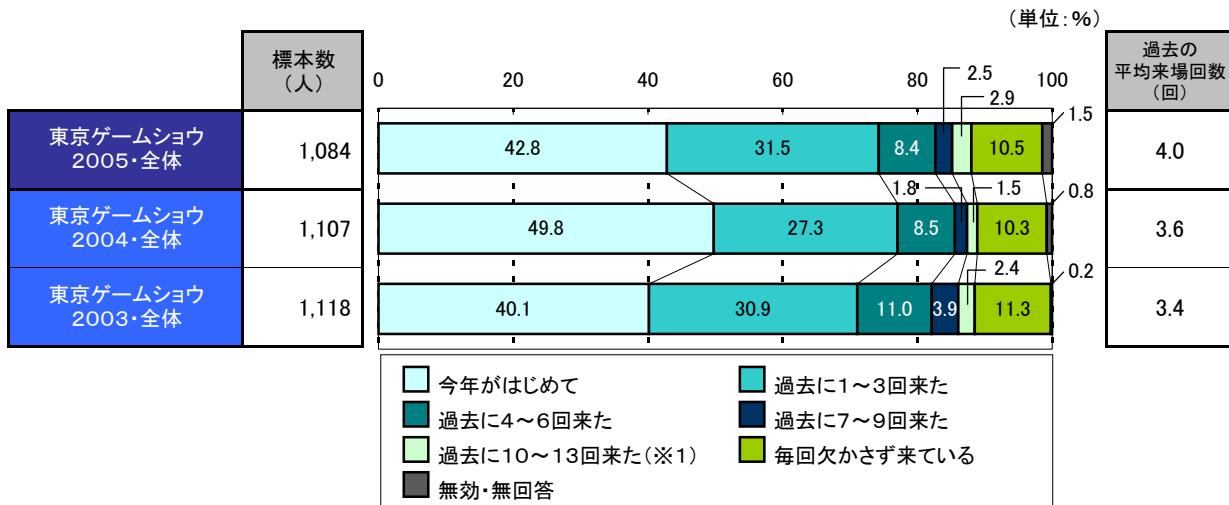


注)「CESAの公式サイト」「東京ゲームショー出展メーカーのサイト」「その他インターネット」の3つの選択肢は、東京ゲームショー2003調査における単一選択肢「インターネット」を分割したものである。当該「インターネット」の数値は、便宜上「その他インターネット」の東京ゲームショー2003調査の数値(※)として示している。

「友人・知人・家族」が徐々に減少する一方で、「ゲーム専門誌」が増加に転じ、最多となった。

2. 過去の東京ゲームショウ来場回数

〔質問〕 東京ゲームショウは'96年夏、'97～2001年の各年春・秋、2002・2003・2004年の各年秋の過去14回開催されました。
そのうち何回来られましたか。



(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10～13回来た	毎回欠かさず来ている	無効・無回答	
東京ゲームショウ 2005・全体	1,084	42.8	31.5	8.4	2.5	2.9	10.5	1.5	
男女・年齢別	男性	872	40.7	31.8	9.3	2.5	3.1	11.0	1.6
	10～12才	35	51.4	22.9	5.7	0.0	0.0	11.4	8.6
	13～15才	73	43.8	39.7	6.8	1.4	0.0	4.1	4.1
	16～18才	122	45.1	36.1	9.0	2.5	0.8	6.6	0.0
	19～24才	266	47.0	30.1	8.3	3.4	2.3	7.9	1.1
	25～29才	172	40.7	25.0	9.9	2.3	5.2	16.3	0.6
	30～39才	165	27.9	33.3	12.1	2.4	6.1	17.0	1.2
	40～49才	39	23.1	46.2	10.3	2.6	2.6	10.3	5.1
	女性	212	51.4	30.2	4.7	2.4	1.9	8.5	0.9
	10～12才	10	60.0	30.0	0.0	0.0	0.0	10.0	0.0
	13～15才	13	46.2	23.1	0.0	7.7	0.0	23.1	0.0
	16～18才	31	51.6	38.7	3.2	3.2	3.2	0.0	0.0
	19～24才	57	49.1	31.6	7.0	0.0	0.0	10.5	1.8
	25～29才	41	58.5	26.8	4.9	2.4	2.4	2.4	2.4
30～39才	38	50.0	31.6	2.6	2.6	2.6	10.5	0.0	
40～49才	22	45.5	22.7	9.1	4.5	4.5	13.6	0.0	
ファミリー層別	ヘビーユーザー	289	38.4	35.6	7.6	2.4	2.8	11.4	1.7
	ミドルユーザー	470	41.5	32.1	10.2	2.3	2.8	10.2	0.9
	ライトユーザー	325	48.6	26.8	6.5	2.8	3.1	10.2	2.2
満足度別	満足した(※2)	791	41.1	33.0	8.6	2.8	2.8	11.1	0.6
	どちらともいえない	194	52.6	24.7	7.2	2.6	3.1	7.2	2.6
	満足していない(※2)	91	37.4	33.0	9.9	0.0	2.2	13.2	4.4
	無効・無回答	8	37.5	25.0	0.0	0.0	12.5	0.0	25.0

※1: 東京ゲームショウ2004調査は「過去に10～12回来た」、東京ゲームショウ2003調査は「過去に10～11回来た」の数値。

※2: 「満足した」は「とても満足」「まあ満足」の合計値。「満足していない」は「あまり満足していない」「満足していない」の合計値。

・「今年がはじめて」の人が全体の約4割を占めるが、前回よりは減少している。
 ・「ライトユーザー」は半数近くが「今年がはじめて」と回答している。

3. 一番良かったと思うメーカーブース 《自由回答》

【質問】 今回の「東京ゲームショー2005」の出展ブースのうち、あなたが一番良かったと思うのはどのメーカーのブースですか。
具体的なメーカー名を1つだけご記入ください。

(n=1,084人のうち有効回答者813人)

メーカーブース名	人数(人)
ナムコ/バンダイ※	138
ソニー・コンピュータエンタテインメント	137
コナミ	105
セガ	95
スクウェア・エニックス	72
カプコン	62
マイクロソフト	45
ガンホー・オンライン・エンターテイメント	21
SNKプレイモア	各 19
コーエー	
タイトー	15
テクモ	11
NTTドコモ	9
GRAVITY	8
アトラス	各 7
ブロッコリー	
元気	6
大都技研	5
ATIエレクトロニクスジャパン	
キッド	各 4

メーカーブース名	人数(人)
トミー	各 3
ディースリー・パブリッシャー	
KDDI	各 2
アンビション	
アイディアファクトリー	
インターチャンネル	
エキサイト	
エンターブレイン	
クライマックス	
コスパ	
タカラ	各 1
ハドソン	
ハムスター	
バンプレスト	
フロム・ソフトウェア	
ホリ	
メディアワークス	
ユービーアイソフト	

注1) メーカーブース名ではなく製品名を記入してある場合も、当該製品の発売元メーカーのブース名としてカウントしている。

例: 「PS3」→「ソニー・コンピュータエンタテインメント」 「Xbox360」→「マイクロソフト」

注2) 「ナムコ/バンダイ」は合同ブースであるが、その人数については、「ナムコ/バンダイ」「バンダイナムコ」などの表記のほか、「ナムコ」または「バンダイ」といった、それぞれの単一ブランドでの回答もすべて合算している(※)。

(参考)「ナムコ/バンダイ」の内訳→

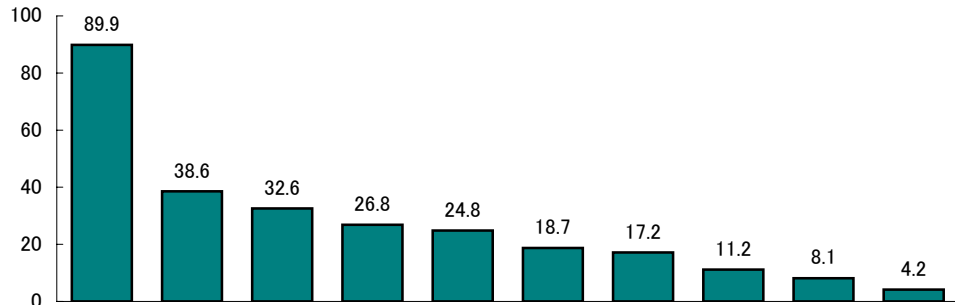
「ナムコ/バンダイ」(「バンダイナムコ」含む)	24
「ナムコ」	74
「バンダイ」	40

一番人気は「ナムコ/バンダイ」の合同ブース。
単独メーカーとしては「ソニー・コンピュータエンタテインメント」が最多。

4. 実際に行ったコーナー 《複数回答》

[質問] 「東京ゲームショー2005」のブースは、大きく以下のコーナーに分けられます。これらのうち、あなたが実際に行ったコーナーをすべてお教えてください。

(単位:%) (n=1,084人)



		標本数 (人)	各メーカーの一般展示 (展示ホール2・5・6)	物販コーナー (展示ホール1)	モバイルコンテンツコーナー (展示ホール4)	飲食コーナー (展示ホール1)	イベントステージ (展示ホール7)	ゲームスクールコーナー (展示ホール4)	OCコンラインゲームビレッジ (展示ホール2)	キッズコーナー (展示ホール7)	海外パビリオン (展示ホール3)	無効・無回答
東京ゲームショー 2005・全体		1,084	89.9	38.6	32.6	26.8	24.8	18.7	17.2	11.2	8.1	4.2
男女・ 年齢別	男性	872	90.5	38.6	33.5	27.1	25.7	18.7	17.5	10.3	8.0	4.1
	10~12才	35	62.9	22.9	17.1	17.1	8.6	17.1	17.1	48.6	0.0	8.6
	13~15才	73	89.0	32.9	32.9	32.9	28.8	19.2	21.9	17.8	5.5	4.1
	16~18才	122	94.3	48.4	36.1	32.8	29.5	29.5	23.0	8.2	6.6	2.5
	19~24才	266	93.6	43.2	34.2	24.8	31.6	20.7	15.4	4.9	7.1	3.4
	25~29才	172	91.3	35.5	30.8	29.1	20.9	15.1	15.7	7.0	7.6	4.1
	30~39才	165	88.5	38.2	37.6	26.1	23.6	14.5	19.4	9.1	14.5	5.5
	40~49才	39	89.7	17.9	30.8	17.9	12.8	5.1	7.7	25.6	5.1	5.1
	女性	212	87.3	38.2	28.8	25.9	21.2	18.9	15.6	14.6	8.5	4.2
	10~12才	10	50.0	20.0	10.0	10.0	10.0	0.0	20.0	30.0	0.0	10.0
	13~15才	13	92.3	38.5	15.4	23.1	7.7	15.4	30.8	23.1	0.0	0.0
	16~18才	31	96.8	45.2	29.0	38.7	25.8	29.0	16.1	3.2	9.7	3.2
	19~24才	57	100.0	42.1	33.3	33.3	26.3	28.1	17.5	8.8	7.0	0.0
	25~29才	41	80.5	31.7	36.6	9.8	17.1	9.8	7.3	0.0	4.9	12.2
30~39才	38	84.2	34.2	21.1	21.1	15.8	18.4	18.4	23.7	13.2	2.6	
40~49才	22	72.7	45.5	31.8	36.4	31.8	9.1	9.1	45.5	18.2	4.5	
家庭用ゲーム プレイ頻度別	ヘビーユーザー	289	90.0	45.7	31.1	32.2	24.6	23.9	22.1	12.5	11.8	4.5
	ミドルユーザー	470	92.6	38.9	31.3	26.2	25.1	15.7	14.3	8.3	5.1	3.2
	ライトユーザー	325	85.8	31.7	35.7	23.1	24.6	18.5	16.9	14.2	9.2	5.2
満足度別	満足した(※)	791	92.5	41.6	35.0	29.0	25.4	19.1	18.2	10.1	8.1	3.0
	どちらともいえない	194	82.5	29.4	23.2	21.6	25.3	19.1	13.4	12.4	7.7	6.7
	満足していない(※)	91	89.0	35.2	34.1	22.0	19.8	16.5	17.6	18.7	9.9	2.2
	無効・無回答	8	12.5	0.0	0.0	0.0	12.5	0.0	0.0	0.0	0.0	75.0

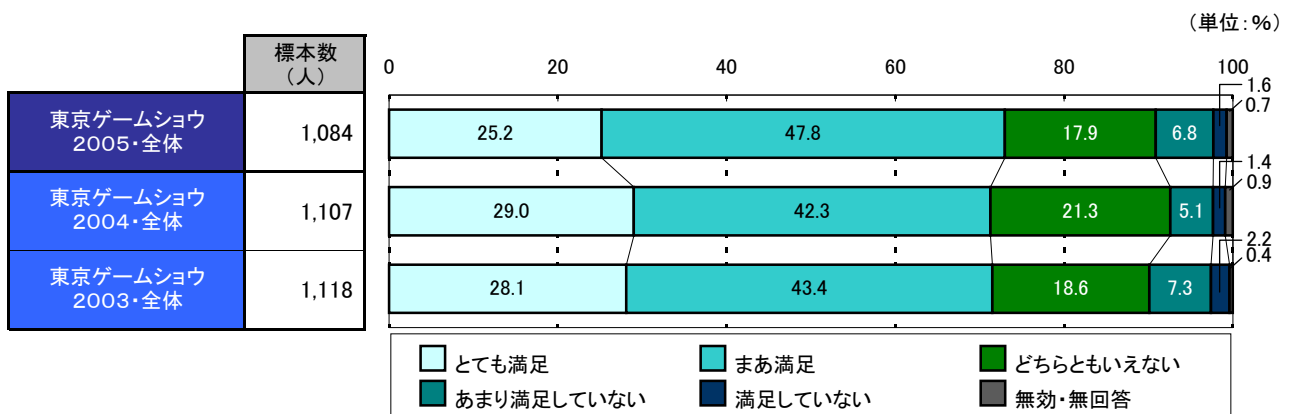
(単位:%)

※:「満足した」は「とても満足」「まあ満足」の合計値。「満足していない」は「あまり満足していない」「満足していない」の合計値。

- ・「各メーカーの一般展示」へは全体の約9割が行っている。これに「物販コーナー」が約4割と続く。
- ・家庭用ゲームの「ライトユーザー」は、「モバイルコンテンツコーナー」「キッズコーナー」に行った割合が比較的高い。

5. 東京ゲームショウ2005満足度

[質問] 「東京ゲームショウ2005」の内容にどの程度満足していますか。



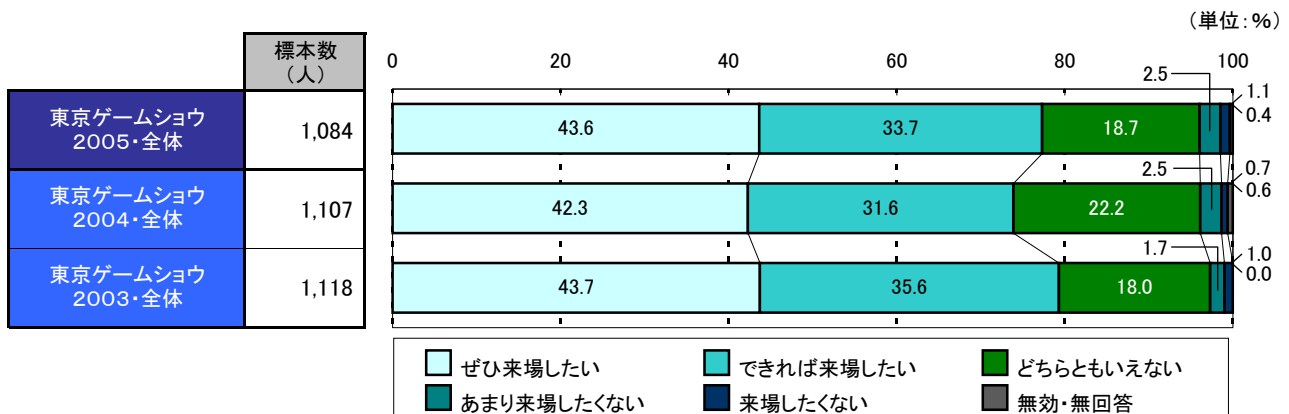
(単位: %)

		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	無効・無回答
東京ゲームショウ 2005・全体		1,084	25.2	47.8	17.9	6.8	1.6	0.7
男女・年齢別	男性	872	26.3	46.7	17.4	7.1	1.9	0.6
	10~12才	35	60.0	11.4	11.4	11.4	0.0	5.7
	13~15才	73	34.2	45.2	11.0	5.5	4.1	0.0
	16~18才	122	37.7	45.9	10.7	4.1	0.8	0.8
	19~24才	266	25.9	46.2	18.0	7.1	2.6	0.0
	25~29才	172	18.0	47.7	22.1	9.9	1.2	1.2
	30~39才	165	18.2	53.9	20.0	5.5	2.4	0.0
	40~49才	39	17.9	51.3	20.5	10.3	0.0	0.0
	女性	212	20.8	52.4	19.8	5.7	0.0	1.4
	10~12才	10	30.0	50.0	20.0	0.0	0.0	0.0
	13~15才	13	30.8	69.2	0.0	0.0	0.0	0.0
	16~18才	31	32.3	45.2	16.1	6.5	0.0	0.0
	19~24才	57	19.3	63.2	8.8	8.8	0.0	0.0
	25~29才	41	14.6	46.3	26.8	4.9	0.0	7.3
30~39才	38	15.8	55.3	23.7	5.3	0.0	0.0	
40~49才	22	18.2	31.8	45.5	4.5	0.0	0.0	
プレイ頻度別	ヘビーユーザー	289	36.3	39.1	14.2	7.6	2.4	0.3
	ミドルユーザー	470	23.4	53.6	16.0	5.3	1.1	0.6
	ライトユーザー	325	17.8	47.1	24.0	8.3	1.5	1.2
来場回数別	今回がはじめて	464	26.7	43.3	22.0	6.3	1.1	0.6
	過去に1~13回来た	496	22.4	53.2	15.1	7.3	1.4	0.6
	毎回欠かさず来ている	114	31.6	45.6	12.3	7.9	2.6	0.0
	無効・無回答	10	20.0	10.0	30.0	0.0	20.0	20.0

・「とても満足」「まあ満足」をあわせると、全体の7割以上が満足している。
 ・年齢が若いほど概して満足度は高い。「ライトユーザー」の満足度がやや低い。

6. 次回の来場意向

〔質問〕 次回の東京ゲームショウにも来場したいと思いますか。



(単位: %)

		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	無効・無回答
東京ゲームショウ 2005・全体		1,084	43.6	33.7	18.7	2.5	1.1	0.4
男女・年齢別	男性	872	43.6	34.1	18.3	2.6	1.1	0.2
	10~12才	35	65.7	14.3	11.4	0.0	5.7	2.9
	13~15才	73	43.8	35.6	15.1	0.0	5.5	0.0
	16~18才	122	49.2	33.6	13.9	1.6	0.8	0.8
	19~24才	266	40.6	34.6	20.3	4.1	0.4	0.0
	25~29才	172	40.1	36.0	20.9	2.3	0.6	0.0
	30~39才	165	43.6	35.8	17.6	3.0	0.0	0.0
	40~49才	39	41.0	30.8	23.1	2.6	2.6	0.0
	女性	212	43.9	32.1	20.3	1.9	0.9	0.9
	10~12才	10	60.0	10.0	20.0	0.0	10.0	0.0
	13~15才	13	38.5	61.5	0.0	0.0	0.0	0.0
	16~18才	31	51.6	35.5	12.9	0.0	0.0	0.0
	19~24才	57	45.6	29.8	21.1	1.8	1.8	0.0
	25~29才	41	26.8	46.3	19.5	2.4	0.0	4.9
30~39才	38	50.0	15.8	31.6	2.6	0.0	0.0	
40~49才	22	45.5	27.3	22.7	4.5	0.0	0.0	
家庭用ゲーム別	ヘビーユーザー	289	55.0	30.4	12.5	1.0	0.7	0.3
	ミドルユーザー	470	43.8	36.4	16.2	2.8	0.6	0.2
	ライトユーザー	325	33.2	32.6	28.0	3.4	2.2	0.6
来場回数別	今回がはじめて	464	35.6	32.1	26.5	3.7	1.9	0.2
	過去に1~13回来た	496	45.0	38.9	13.9	1.8	0.2	0.2
	毎回欠かさず来ている	114	71.9	20.2	7.0	0.9	0.0	0.0
	無効・無回答	10	30.0	0.0	30.0	0.0	20.0	20.0
満足度別	満足した(※)	791	53.7	36.4	9.7	0.0	0.1	0.0
	どちらともいえない	194	14.4	30.9	47.4	7.2	0.0	0.0
	満足していない(※)	91	18.7	18.7	37.4	14.3	11.0	0.0
	無効・無回答	8	37.5	0.0	0.0	0.0	12.5	50.0

※:「満足した」は「とても満足」「まあ満足」の合計値。「満足していない」は「あまり満足していない」「満足していない」の合計値。

・「ぜひ来場したい」「できれば来場したい」はともに前回より増加。両者をあわせると77.3%に達する。
 ・家庭用ゲームの「ライトユーザー」や来場回数が「今年がはじめて」の人は次回の来場意向がやや低い。
 ・「毎回欠かさず来ている」人や「満足した」という人の次回の来場意向(「ぜひ来場したい」+「できれば来場したい」)はいずれも9割を超える。

付1) 調査票見本

「東京ゲームショウ2005」来場者アンケートにご協力ください
 - 社団法人 コンピュータエンターテインメント協会 <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	4. 短大生・	5. 大学生・大学院生	8. パート・アルバイト	11. その他
2. 中学生	専門学校生・	6. 会社員・OL	9. 専業主婦・主夫	[具体的に]
3. 高校生	予備校生	7. 商工自営	10. 無職	

4) ゲーム以外で、あなたの趣味または現在関心を持っていることをお教えてください。<いくつでも〇印>

1. 映画・演劇・ドラマ	7. 読書	13. 野球	19. 旅行
2. マンガ・アニメ	8. パソコン・インターネット	14. サッカー	20. ファッション・インテリア
3. 音楽鑑賞	9. 写真・アート	15. ゴルフ	21. 料理・グルメ・酒
4. カラオケ	10. 囲碁・将棋・麻雀	16. 格闘技	22. 恋愛・出会い
5. アイドル	11. パチンコ・パチスロ	17. 釣り・アウトドア	23. 勉強・語学・資格取得
6. お笑い・バラエティ	12. 競馬・競輪・競艇	18. 車・バイク・ドライブ	24. その他

■家庭用ゲームについてお聞きします。

質問2 1) 現在、お持ちの家庭用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. ゲームボーイアドバンス(SP含む)	11. PSP
2. ニンテンドウ64	7. ゲームボーイ(カラー含む)	12. ワンダースワン(カラー・クリスタル含む)
3. スーパーファミコン	8. ドリームキャスト	13. Xbox
4. ゲームボーイミクロ	9. プレイステーション2(新型含む)	14. その他 [具体的に]
5. ニンテンドーDS	10. プレイステーション(PSone・COMBO含む)	15. 1つもない

2) 今後購入したいと思う家庭用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. Revolution(仮称/未発売)	5. ゲームボーイミクロ	9. PSP
2. プレイステーション3(未発売)	6. ニンテンドーDS	10. Xbox
3. Xbox360(未発売)	7. ゲームボーイアドバンス(SP含む)	11. その他 [具体的に]
4. ニンテンドーゲームキューブ	8. プレイステーション2(新型含む)	12. 1つもない

3) 家庭用ゲーム機を購入する際、本体カラー(色)は重視しますか。<1つだけ〇印>

1. おおいに重視する	<input type="checkbox"/>	3. あまり重視しない	<input type="checkbox"/>	→ [質問3]へ
2. やや重視する	<input type="checkbox"/>	4. 全く重視しない	<input type="checkbox"/>	

【3】で1. 2. のいずれかに〇印の方に

4) 家庭用ゲーム機の本体カラーはどのような色が好みですか。以下の中からいくつでもお選びください。<いくつでも〇印>

1. 黒	5. メタリック系(ゴールド・シルバー以外)	9. 旧ゲーム機種で使われたカラー(ファミコンカラーなど)
2. 白	6. 暖色系(赤・黄・ピンク・オレンジなど)	10. シールを貼ったりして自分でカスタマイズする
3. ゴールド	7. 寒色系(青・緑・紫・グレーなど)	11. その他
4. シルバー	8. パターン・柄もの	[具体的に]

質問3 あなたが最も好きなゲームのジャンル・タイプをそれぞれいくつでもお教えてください。

1) ジャンル<いくつでも〇印>

1. ロールプレイング	10. シューティング	19. 実機シミュレーター(パチンコ・パチスロなど)
2. 育成・目標達成型シミュレーション	11. FPS(自分の視点のシューティング)	20. MMORPG(多人数参加型ロールプレイング)
3. 戦略シミュレーション・ストラテジー	12. スポーツ	21. 対戦型ネットワークゲーム
4. 恋愛シミュレーション	13. レース	22. 勉強・学習
5. アドベンチャー	14. パズル・クイズ	23. 情報データベース
6. アクション	15. ボードゲーム(すごろくなど)	24. タイピング練習
7. リズムアクション(音楽・ダンスなど)	16. バラエティ・パーティーゲーム	25. 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. 戦略型テーブルゲーム(囲碁・将棋・チェスなど)	26. コミュニケーション
9. 対戦格闘	18. キャンブル型テーブルゲーム(花札・麻雀・トランプなど)	27. その他
		[具体的に]

2) タイプ<いくつでも〇印>

1. 戦国・歴史	6. ホーイスラプ	11. 育成型	16. シリーズもの	21. その他
2. 冒険・ファンタジー	7. ホラー	12. 対話型	17. 旧作もの	[具体的に]
3. SF	8. バイオレンス	13. ドラマ型	18. シリアス系	
4. 男性主人公の恋愛ゲーム	9. アダルト	14. 趣味没頭型	19. キャグ系(ばかばかしいものを含む)	
5. 女性主人公の恋愛ゲーム	10. 謎解き型	15. キャラクターもの	20. オムニバス(複数のゲームをまとめたもの)	

質問4 1)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。<1つだけ○印>

1. ある 2. ない → [質問5]へ

(1)で1. に○印の方のみ ←

2)再度遊んでみたいゲームの具体的なタイトル名をお教えてください。 ----->

3)では、そのゲームが復刻販売されるとしたら、いくらまでなら払っても良いと思いますか。 -----> ()円

質問5 1)平均すると週に何日くらい家庭用ゲーム機でゲームをしますか。<1つだけ○印>※PC・携帯電話のゲームは除きます。

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回につき何分間くらい家庭用ゲーム機でゲームをしますか。平日・休日ごとにお教えてください。

【平日】約()分くらい 【休日】約()分くらい

質問6 1)この1年間に家庭用ゲームのゲームソフトを買いましたか。<1つだけ○印>※PCのゲームソフトは除きます。

1. 買った 2. 買わなかった → [質問7]へ

(1)で1. に○印の方のみ ←

2)この1年間に買った家庭用ゲームソフトの本数を、「新品通常版」「新品低価格版※」「中古品」別にお教えてください。
※新品低価格版=「プレイステーション・ザ・ベスト」「ファミコンミニ」など(メーカー希望小売価格が3,000円以下のものが目安です)

新品通常版()本 新品低価格版()本 中古品()本

(2)「新品通常版」「新品低価格版」いずれかが「1」本以上の方(=何らかの新品ソフトを購入した方)のみ (いずれも「0」本の方は[質問7]へ)

3)それら新品の家庭用ゲームソフトは、どの時点で購入しましたか。当てはまるものをすべてお選びください。<いくつでも○印>

1. 発売日前から予約していた 4. 販売店で/発売週の週末土曜日 7. 販売店で/発売翌々週の月曜日以降
2. 販売店で/発売当日の開店直後 5. 販売店で/発売週の週末日曜日 8. 発売日以降にネットで購入
3. 販売店で/発売当日の夕方 6. 販売店で/発売翌週の月~日曜日

(3)で1. に○印の方のみ (それ以外の方は[質問7]へ)

4)あなたがこの1年間に購入した新品の家庭用ゲームソフトのうち、発売日前に予約して購入したのは全体の何%くらいですか。 -----> 約()%

■携帯電話・PHSのゲームについてお聞きします。

質問7 1)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8]へ
3. 遊んだことがない

(1)で1. に○印の方のみ ←

2)携帯電話・PHSのゲームで遊ぶのはどのような時ですか。以下の中からいくつでもお選びください。<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)

3)1週間合計すると、何分間くらい携帯電話・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します。

質問8 1)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9(裏面)]へ
3. 遊んだことがない

(1)で1. に○印の方のみ ←

2)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。以下の中からいくつでもお選びください。<いくつでも○印>

1. PCにプレインストールされているもの 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
2. CD-ROMからインストールするもの 5. その他 (具体的に)
3. インターネットからダウンロードするもの

3)1週間合計すると、何分間くらいパソコンでゲームをしますか。 -----> 約()分

【裏面([質問9])にお進みください】

■ネットワークゲーム・オンラインゲームについてお聞きます。
 ※インターネット上で即動作するWebブラウザゲーム(パズルやカードゲームなど)を含みます。

質問9 1)これまで、何らかの形でネットワークゲーム・オンラインゲームで遊んだことがありますか。〈1つだけ○印〉

- | | |
|-----------------|-------------------|
| 1. 現在、継続的に遊んでいる | 3. 関心はあるが遊んだことはない |
| 2. 過去に遊んだことがある | 4. 遊んだこともないし関心もない |
- [質問9] 6)へ

【1)で1. 2. のいずれかに○印の方に】 ←

2)ネットワークゲーム・オンラインゲームを遊んだ場所をいくつかもお教えてください。〈いくつでも○印〉

- | | |
|-------------------------|---------------|
| 1. 一般家庭(自宅/知人・友人宅など) | 3. ゲームセンター |
| 2. 複合カフェ(ネットカフェ/漫画喫茶など) | 4. その他(具体的に) |

3)ネットワークゲーム・オンラインゲームで遊ぶ際に使う(使った)マシンをいくつかもお教えてください。〈いくつでも○印〉

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

4)遊んだネットワークゲーム・オンラインゲームのジャンルをいくつかもお教えてください。〈いくつでも○印〉

- | | | |
|-----------------|--------------------------|---------------|
| 1. MMORPG | 3. FPS(自分の視点のシューティングゲーム) | 5. Webブラウザゲーム |
| 2. オンライン多人対戦ゲーム | 4. 戦略シミュレーション・ストラテジー | 6. その他(具体的に) |

5)ネットワークゲーム・オンラインゲームで遊んだときに利用した決済方法をいくつかもお教えてください。〈いくつでも○印〉

- | | | |
|----------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1. ISP(インターネットサービスプロバイダ)決済 | 6. プリペイドカード型電子マネー | 9. ネットバンク(ジャパンネット銀行など) |
| 2. クレジットカード | (ウェブマネー・ビットキャッシュなど) | 10. 家族が支払っているのわからない |
| 3. 銀行振り込み | 7. ネットワーク型電子マネー | 11. 複合カフェでの利用料支払い |
| 4. 自動引き落とし | (サイバーコイン・ミラセント・eキャッシュなど) | 12. ゲームセンターでのプレイごとの料金支払い |
| 5. コンビニ払い | 8. プリペイド型電子マネー(Edy) | |

ここまで回答したら、[質問9] 7)へ

【1)で3. 4. のいずれかに○印の方に】 ←

6)ネットワークゲーム・オンラインゲームをやらない理由を以下の中からいくつでもお教えてください。〈いくつでも○印〉

- | | | |
|------------------|----------------|-------------------------|
| 1. 通信費・利用料が高い | 4. 時間がかかりそう | 7. コミュニティに入りにくい/ついていけない |
| 2. ハードやソフトの料金が安い | 5. 手続・設定が面倒 | 8. ルールが難しい/わからない |
| 3. 通信環境が整っていない | 6. ゲームは1人でやりたい | 9. その他(具体的に) |

ここまで回答したら、[質問9] 7)へ

▶【全員に】←

7)アバターに関心がありますか。〈1つだけ○印〉

- | | |
|-----------------------------|------------------|
| 1. 関心があり、現実のお金を払ってでも欲しい | 3. 知っているが、関心はない |
| 2. 関心はあるが、現実のお金を払ってまで欲しくはない | 4. アバターそのものを知らない |

8)今後、ネットワークゲーム・オンラインゲームで遊んでみたいと思いますか。〈1つだけ○印〉

- | | | |
|-------------|--------------|-----------------|
| 1. 遊んでみたい | 3. どちらともいえない | 4. あまり遊びたいと思わない |
| 2. まあ遊んでみたい | 5. 遊びたくない | |

■「ホラー」「プロレス・格闘技(K-1・PRIDEなど)」についてお聞きます。

質問10 1)あなたは「ホラー」にどの程度関心がありますか。〈1つだけ○印〉

- | | | | |
|-------------|------------|-------------|------------|
| 1. とても関心がある | 2. やや関心がある | 3. あまり関心がない | 4. 全く関心がない |
|-------------|------------|-------------|------------|

2)「ホラー」の家庭用ゲームソフトを持っていますか。〈1つだけ○印〉※PC・携帯電話のゲームは除きます。
 持っている方は、ゲームソフトの具体的なタイトル名をお書きください。

- | | |
|-------------------|-----------|
| 1. 持っている (タイトル名) | 2. 持っていない |
|-------------------|-----------|

質問11 1)あなたは「プロレス・格闘技(K-1・PRIDEなど)」にどの程度関心がありますか。〈1つだけ○印〉

- | | | | |
|-------------|------------|-------------|------------|
| 1. とても関心がある | 2. やや関心がある | 3. あまり関心がない | 4. 全く関心がない |
|-------------|------------|-------------|------------|

2)「プロレス・格闘技」の家庭用ゲームソフトを持っていますか。〈1つだけ○印〉※PC・携帯電話のゲームは除きます。
 持っている方は、ゲームソフトの具体的なタイトル名をお書きください。

- | | |
|-------------------|-----------|
| 1. 持っている (タイトル名) | 2. 持っていない |
|-------------------|-----------|

■PSPやニンテンドーDSの機能についてお聞きます。 ※PSPやニンテンドーDSをお持ちでない方もお答えください。

質問12 1)現在、PSPのパレンタル・ロック(視聴年齢制限)機能を利用していますか。または、関心がありますか。 <1つだけ○印>

1. 利用している 2. 利用していないが、関心はある 3. 利用していないし、関心もない

2)PSPやニンテンドーDSで、メモリースティックDuoやSDメモリーカード(+プレイヤンなど)を使って、動画・音楽の視聴、写真の閲覧など、ゲーム以外の利用をしたことがありますか。または、関心がありますか。 <1つだけ○印>

1. 利用したことがある 2. 利用した事はないが、関心はある 3. 利用したこともないし、関心もない

3)PSPによる動画配信やWeb閲覧、あるいはニンテンドーDSでの追加版・体験版ダウンロードなど、ネットワークサービスを利用したことがありますか。または、関心がありますか。 <1つだけ○印>

1. 利用したことがある 2. 利用した事はないが、関心はある 3. 利用したこともないし、関心もない

■その他ゲームに関してお聞きます。

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○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、2. のいずれかに○印の方に】

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○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

1. または2. に○印の方 ご存知の内容を具体的に:

質問14 ゲームメーカー、クリエイター、流通・販売店、ゲームソフト、その他ゲーム業界に関して、期待することや不満なことなど、ご意見・ご要望がございましたら、自由にお書きください。

.....

■東京ゲームショーについてお聞きます。

質問15 1)「東京ゲームショー2005」は何でお知りになりましたか。以下の中からいくつでもお選びください。 <いくつでも○印>

1. テレビ 5. 一般雑誌 9. CESAの公式サイト 12. 招待券をもらったので
2. ラジオ 6. お店のポスター・チラシ 10. 東京ゲームショー 13. その他
3. 新聞 7. 駅のポスター 出展メーカーのサイト
4. ゲーム専門誌 8. 友人・知人・家族 11. その他インターネット 具体的に

2)東京ゲームショーは'96年夏、'97~2001年の各年春・秋、2002・2003・2004年の各年秋の過去14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○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)今回の「東京ゲームショー2005」の出展ブースのうち、あなたが一番良かったと思うのはどのメーカーのブースですか。具体的なメーカー名を1つだけご記入ください。 ----->

4)「東京ゲームショー2005」のブースは、大きく以下のコーナーに分けられます。これらのうち、あなたが実際に行ったコーナーをすべてお教えてください。 <いくつでも○印>

1. 各メーカーの一般展示(展示ホール2~6) 6. 物販コーナー(展示ホール1)
2. モバイルコンテンツコーナー(展示ホール4) 7. 飲食コーナー(展示ホール1)
3. OCCオンラインゲームビレッジ(展示ホール2) 8. 海外パビリオン(展示ホール3)
4. キッズコーナー(展示ホール7) 9. イベントステージ(展示ホール7)
5. ゲームスクールコーナー(展示ホール4)

5)「東京ゲームショー2005」の内容にどの程度満足していますか。 <1つだけ○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

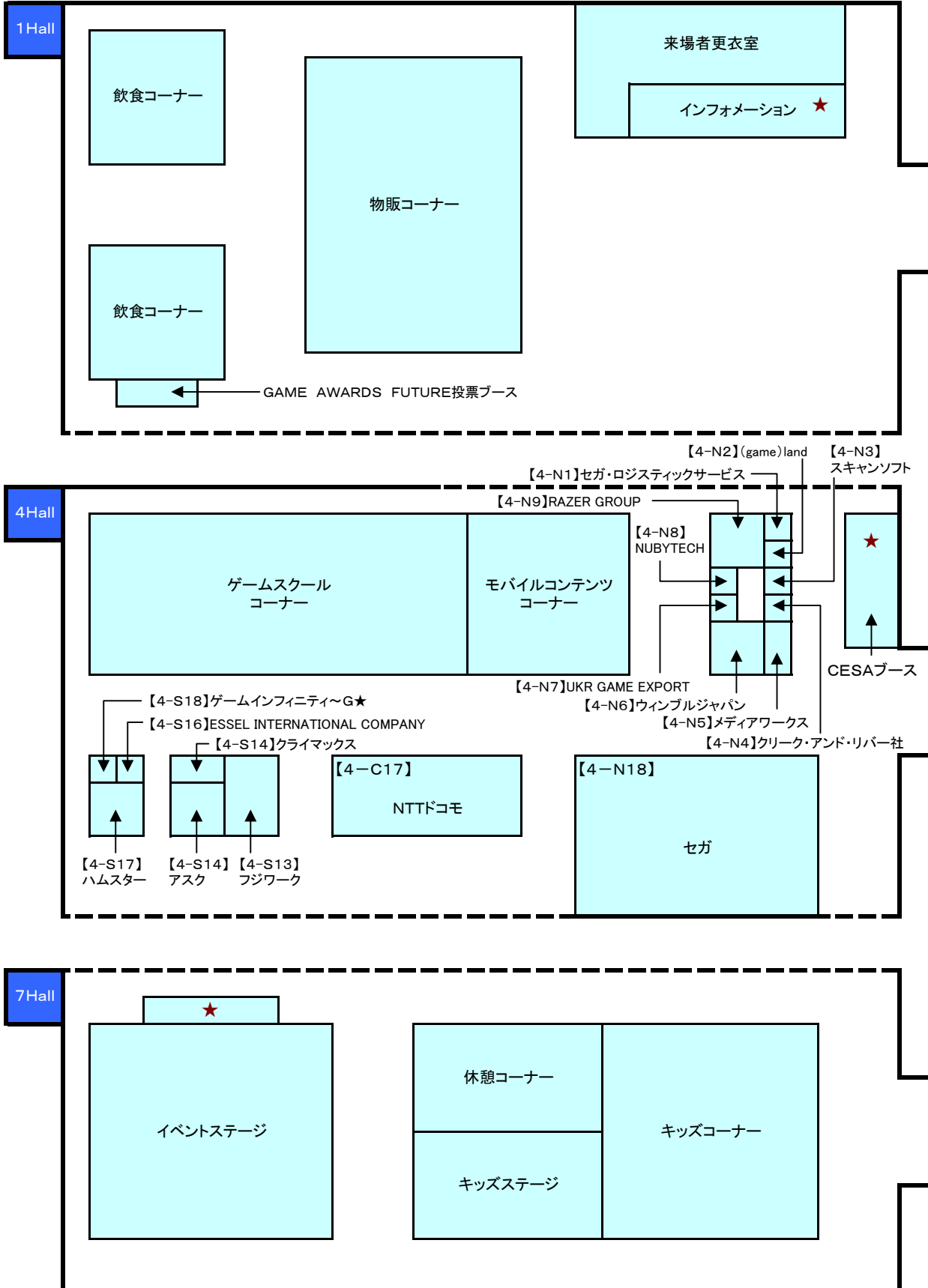
6)次回の東京ゲームショーにも来場したいと思いますか。 <1つだけ○印>

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

以上でアンケートは終わりです。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2005
来場者調査報告書

発行 平成17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