

東京ゲームショウ2017

来場者調査報告書

2017年11月

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会



第1部 調査のガイド

第1章 東京ゲームショウ2017来場者調査 調査概要	1
第2章 回答者の基本属性	2
1. 性別	2
2. 性年齢	3
3. 職業	5
4. 居住地	7
5. GUESS	8

第2部 来場者のゲームプレイ状況

第3章 家庭用ゲームのプレイ状況	9
1. 各ゲーム機の家庭内所有/プレイ率	9
2. 家庭用ゲームプレイ経験	11
3. 家庭用ゲームプレイ頻度	12
4. 家庭用ゲームソフト購入本数	13
5. 家庭用ゲーム機の追加ダウンロードコンテンツ購入有無	15
6. 好きなゲームジャンル	16
第4章 スマートフォン・タブレット用ゲームのプレイ状況	18
1. スマートフォン・タブレット用ゲームプレイ経験	18
2. スマートフォン・タブレット用ゲームプレイ時間	19
3. プレイしたゲームの種類	20
4. 基本プレイ無料+アイテム課金制のゲームでのアイテム課金の有無	21
第5章 携帯電話用ゲームのプレイ状況	22
1. 携帯電話用ゲームプレイ経験	22
第6章 パソコン用ゲームのプレイ状況	23
1. パソコン用ゲームプレイ経験	23
2. プレイしたゲームの種類	24
3. 基本プレイ無料+アイテム課金制のゲームでのアイテム課金の有無	25
第7章 アーケードゲームのプレイ状況	26
1. アーケードゲームプレイ経験	26
第8章 各ゲームの重複状況	27
1. 各ハードウェアでの継続プレイヤーの重複率	27

第3部 来場者のゲームプレイ意向

第9章 今後のゲームプレイ意向	29
1. 家庭用ゲームプレイ意向	29
2. スマートフォン・タブレット用ゲームプレイ意向	30
3. 携帯電話用ゲームプレイ意向	31
4. パソコン用ゲームプレイ意向	32
5. アーケードゲームプレイ意向	33
6. 家庭用ゲーム機購入意向	34
7. 各ゲームのプレイ経験×意向	35
8. 各ハードウェアでのプレイ意向者の重複率	37

第4部 東京ゲームショウ来場状況

第10章 東京ゲームショウ2017について	39
1. 情報接触	39
2. 来場回数	41
3. 滞在予定時間	42
4. 試遊予定タイトル数	43
5. 一番良かったメーカーブース	44
6. 訪問(予定)コーナー	46
7. 「e-Sports X」訪問(予定)	48
8. 満足度	49
9. 次回来場意向	52

第5部 トピックス

第11章 ゲーム関連全般について	55
1. 来場経験のある会場イベント	55
2. eスポーツへの参加・観戦経験	57
3. eスポーツについての興味	58
4. VRのゲームについての興味	59
5. VRゲーム用のヘッドマウントディスプレイの購入意向	60

巻末資料

1. 調査票	62
2. アンケートブース設置ポイント	68

東京ゲームショウ2017来場者調査 調査概要

1. 調査概要

	東京ゲームショウ2017来場者調査	【比較対象】一般生活者調査
■ 調査目的	東京ゲームショウの一般来場者について、基本属性、普段のゲーム接触状況、東京ゲームショウの来場状況を把握する。	日本全国の一般生活者におけるゲームの利用実態と意識を把握する。
■ 調査対象	東京ゲームショウ来場者 3才以上の男女個人	一般生活者 3～79才男女個人
■ 標本設計	アンケートブースを会場内に4か所設け(※場所は巻末資料を参照)、来場者全体を捉えるため、過去実績から時間別割当を設定し、無作為に調査を依頼、回収した。	株式会社日本リサーチセンターの「トラストパネル」より抽出。回収結果が平成27年国勢調査結果の男女別・年齢別・居住地別の構成比に近くなるよう、過去実績等から計算の上で抽出を行った。
■ 調査項目	巻末の調査票を参照	「2017CESA一般生活者調査報告書」を参照
■ 調査方法	会場調査法(自記式調査票)	郵送調査法
■ 調査実施期間	2017年9月24日(日) ※一般公開日2日目(最終日)	2017年1月5日(木)～1月25日(水)
■ 調査対象期間	調査実施時点の実態 (実績に関しては2016年9月25日～2017年9月24日)	調査実施時点の実態 (実績に関しては2016年1月1日～2016年12月31日)
■ 有効回収数	1,156サンプル なお、一般公開日の来場者数は以下のとおり 2017年9月23日(土)106,075人 2017年9月24日(日) 90,160人	2,765サンプル(有効回収率：45.3%)
■ 集計・分析方法	東京ゲームショウ来場者の特性を明らかにするため、性年齢別・GUESS別(※P8を参照)を中心としたクロス集計を行い、一般生活者との比較及び3ヶ年分の東京ゲームショウ来場者との比較を行い、報告書を作成した。なお、本報告書では、有効回答者をベースとしている。また、回答者数が30未満のものは、基本的に分析では触れていない。	
■ 実施主体/調査機関	実施主体：一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 調査企画：株式会社ゲームエイジ総研 調査機関：株式会社日本リサーチセンター	

回答者の基本属性

1.性別

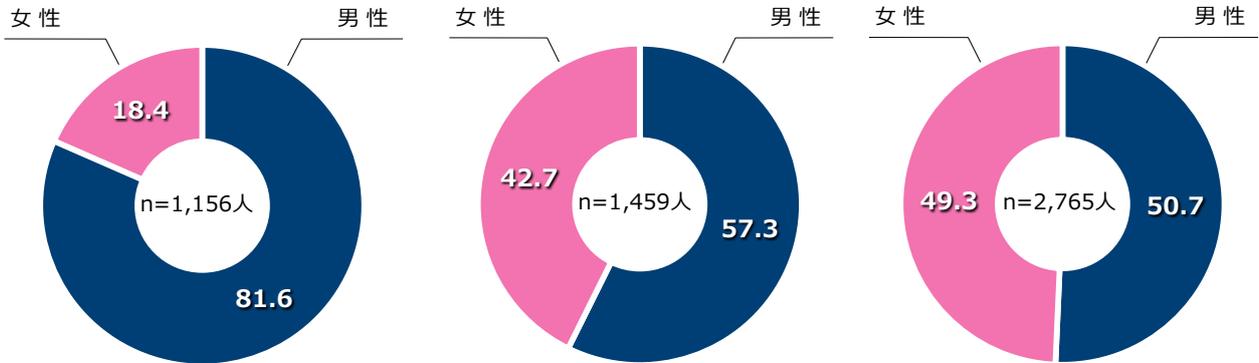
■一般生活者との比較

【東京ゲームショウ2017・全体】

【2016年一般生活者・ゲーム継続プレイヤー】

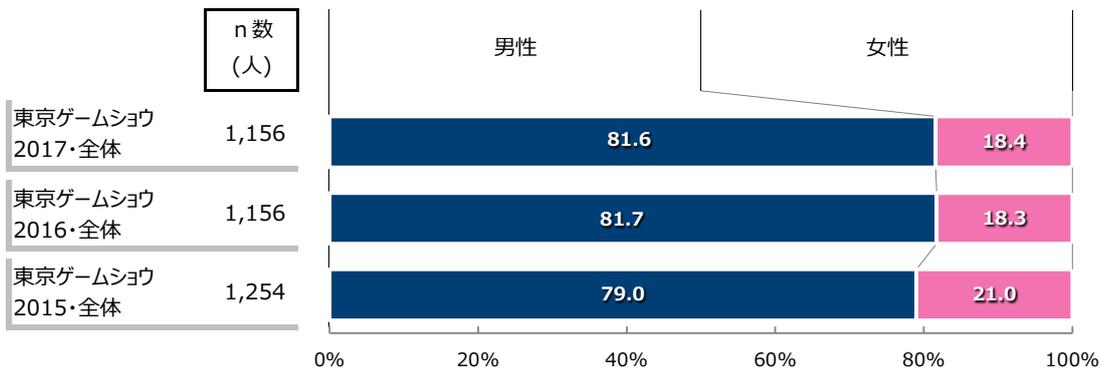
【2016年一般生活者・全体】

(単位：%)



■時系列比較

【東京ゲームショウ・全体】



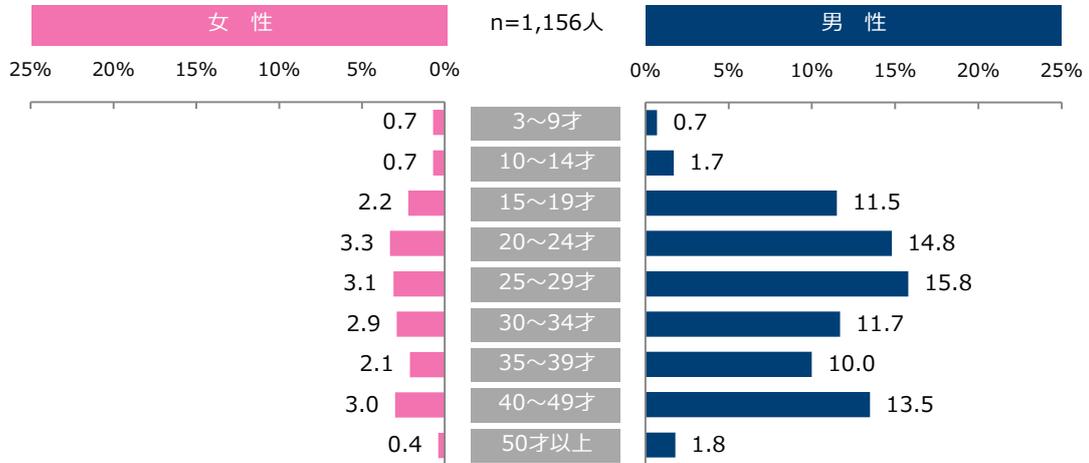
※ 一般生活者・ゲーム継続プレイヤーとは、「家庭用ゲーム」「パソコン用ゲーム」「スマートフォン・タブレット用ゲーム」「携帯電話用ゲーム」「アーケードゲーム」のいずれかを現在継続的に行っているユーザーを指す。

- 男女比は前回からほぼ横ばいで、「男性」が81.6%、「女性」が18.4%となっている。
- 一般生活者・ゲーム継続プレイヤーと比べると、「男性」が24.3ポイント高い。

2.性年齢

■一般生活者との比較

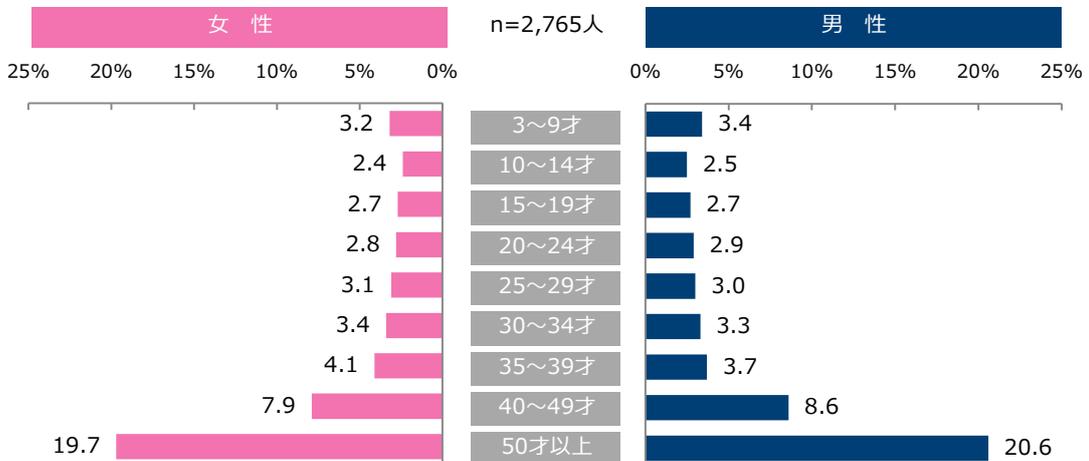
【東京ゲームショウ2017・全体】



【2016年一般生活者・ゲーム継続プレイヤー】

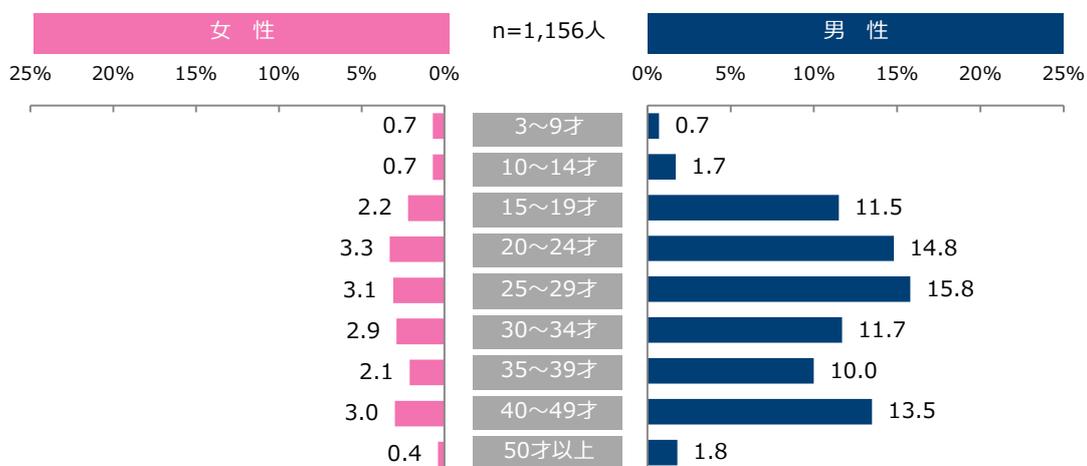


【2016年一般生活者・全体】

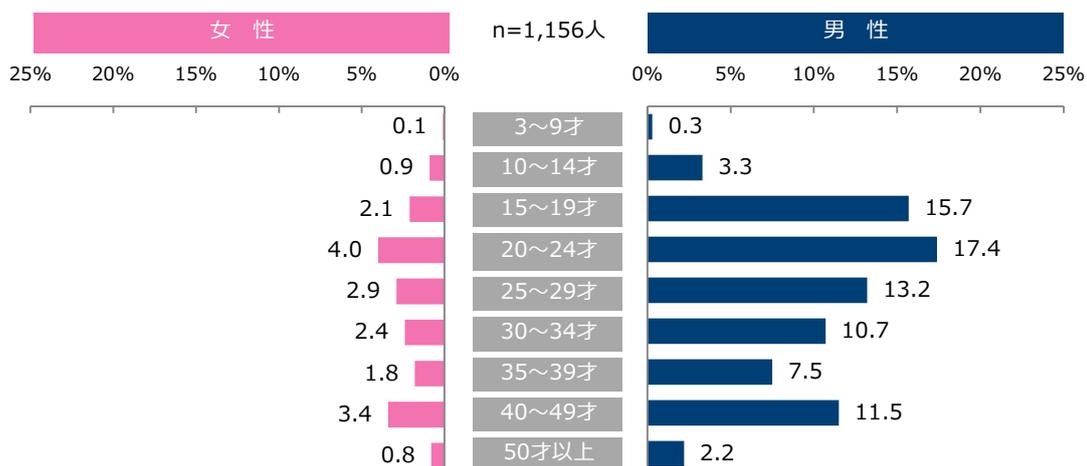


■時系列比較

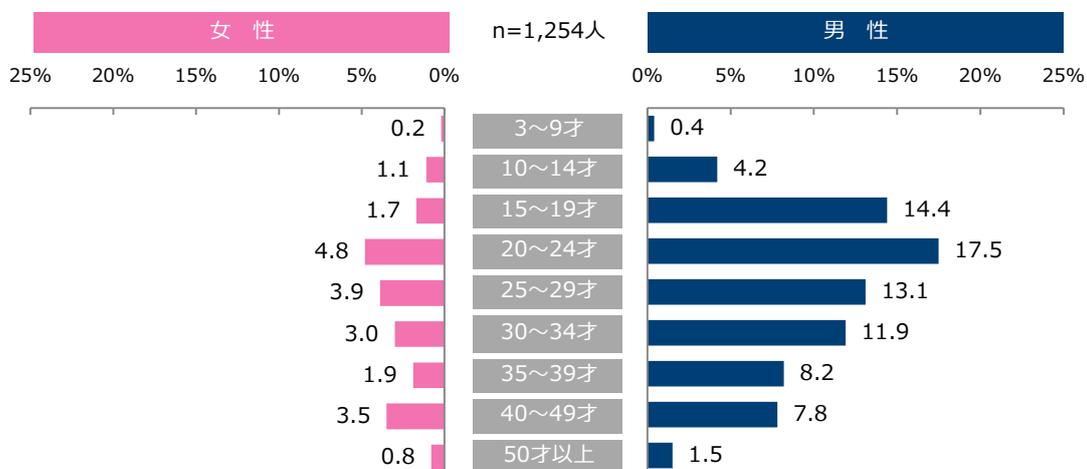
【東京ゲームショウ2017・全体】



【東京ゲームショウ2016・全体】



【東京ゲームショウ2015・全体】

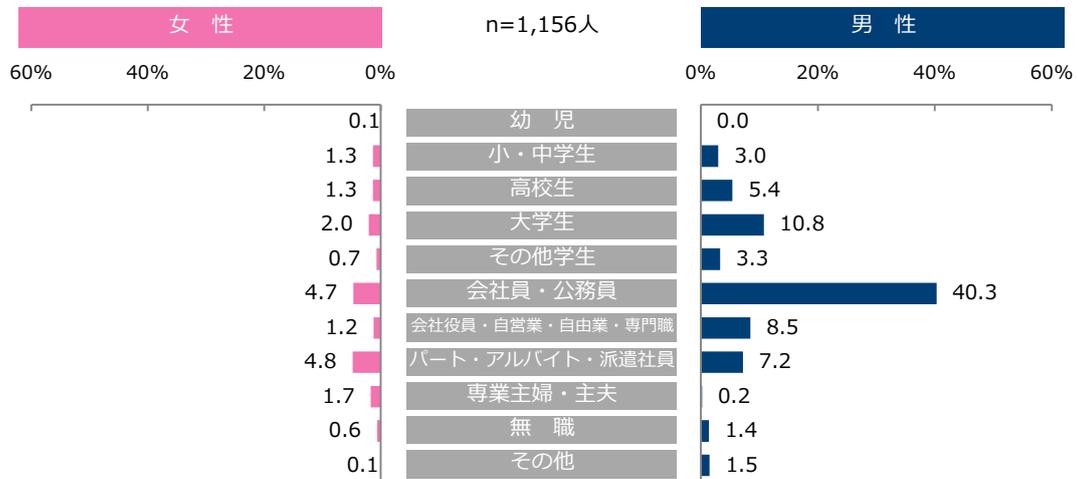


- 性年齢の割合は、前回と比べると男性「15~19才」が4.2ポイント、「20~24才」が2.6ポイント減少している。一方、男性「25~29才」、「35~39才」、「40~49才」はそれぞれ2~3ポイント増加している。
- 一般生活者・ゲーム継続プレイヤーと比較すると、男性「20~24才」、「25~29才」が1.0ポイント前後高い。

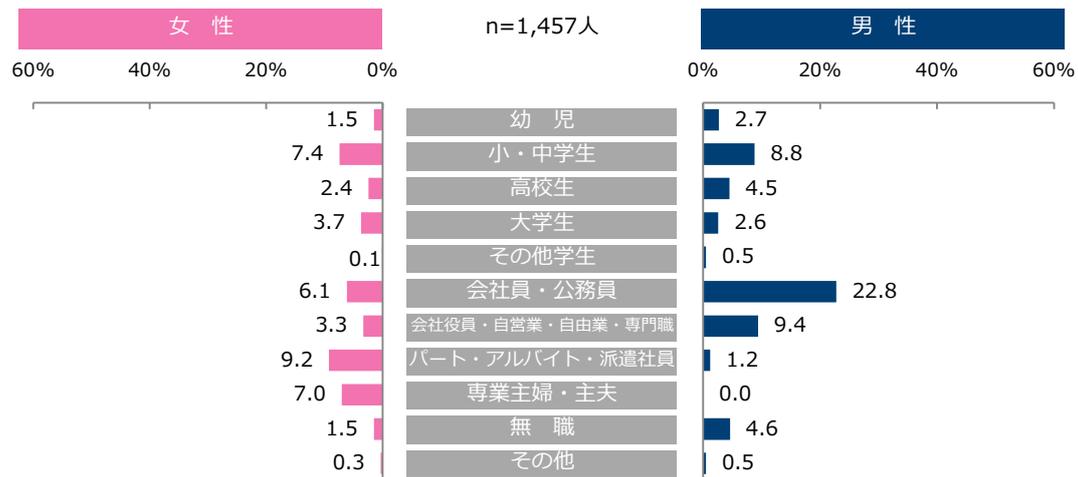
3.職業

■一般生活者との比較

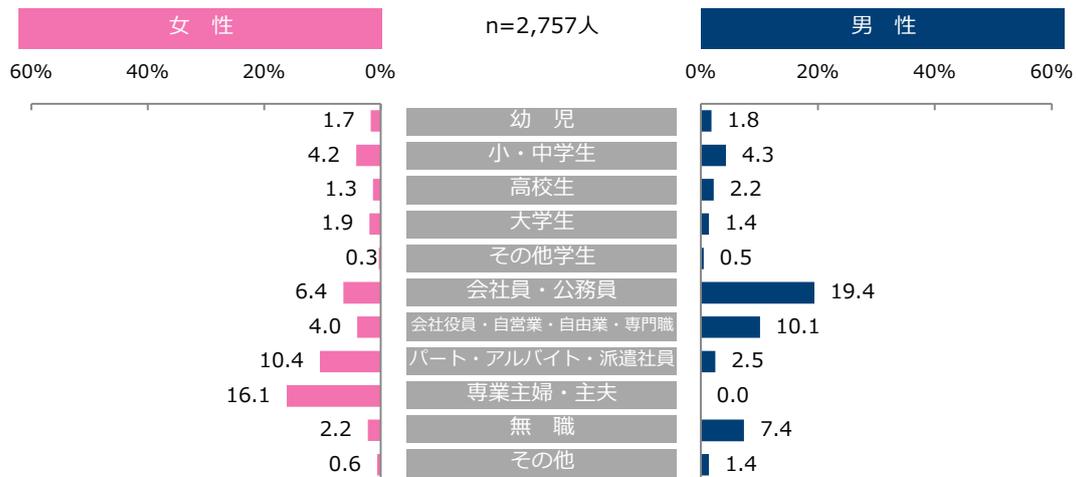
【東京ゲームショウ2017・全体】



【2016年一般生活者・ゲーム継続プレイヤー】



【2016年一般生活者・全体】



■時系列比較

【東京ゲームショウ・全体】



- 性別に職業の割合をみると、男性の「会社員・公務員」が40.3%を占めて最も多く、以下男性の「大学生」(10.8%)、男性の「会社役員・自営業・自由業・専門職」(8.5%)、男性の「パート・アルバイト、派遣社員」(7.2%)と続く。
- 一般生活者・ゲーム継続プレイヤーと比較すると、男性の「会社員・公務員」の割合が17.5ポイント高い。
- 職業の割合を前回と比べると、「会社員・公務員」が3.7ポイント増加し、「大学生」は3.8ポイント減少している。

▶ 4.居住地

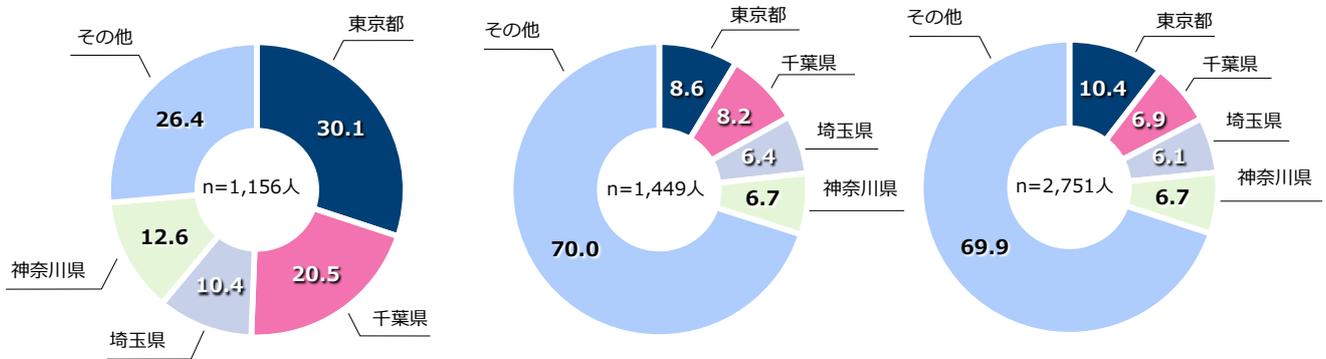
■ 一般生活者との比較

【東京ゲームショウ2017・全体】

【2016年一般生活者・ゲーム継続プレイヤー】

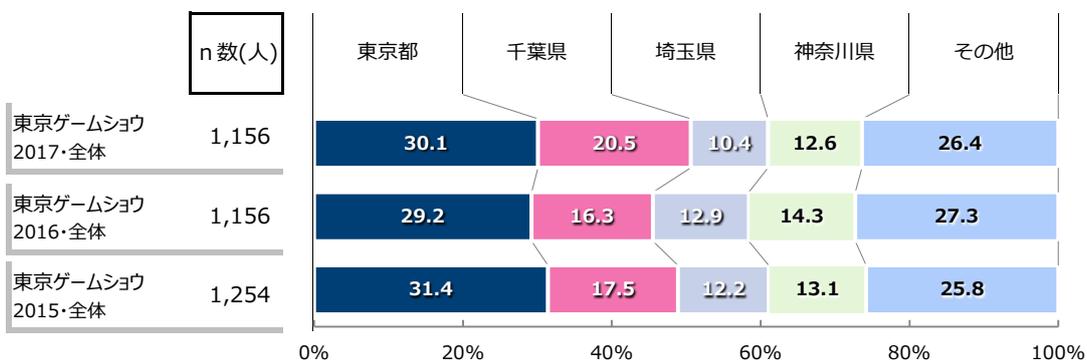
【2016年一般生活者・全体】

(単位：%)



■ 時系列比較

【東京ゲームショウ・全体】



- 居住地は「東京都」が30.1%を占め、会場のある「千葉県」(20.5%)と合わせると半数を超える。
- 一般生活者・ゲーム継続プレイヤーと比較すると、「東京都」(30.1%)、「千葉県」(20.5%)、「埼玉県」(10.4%)、「神奈川県」(12.6%)を合わせた一都三県の比率(73.6%)は43.7ポイント高い。
- 時系列で見ると、前回より「千葉県」が4.2ポイント増加している。

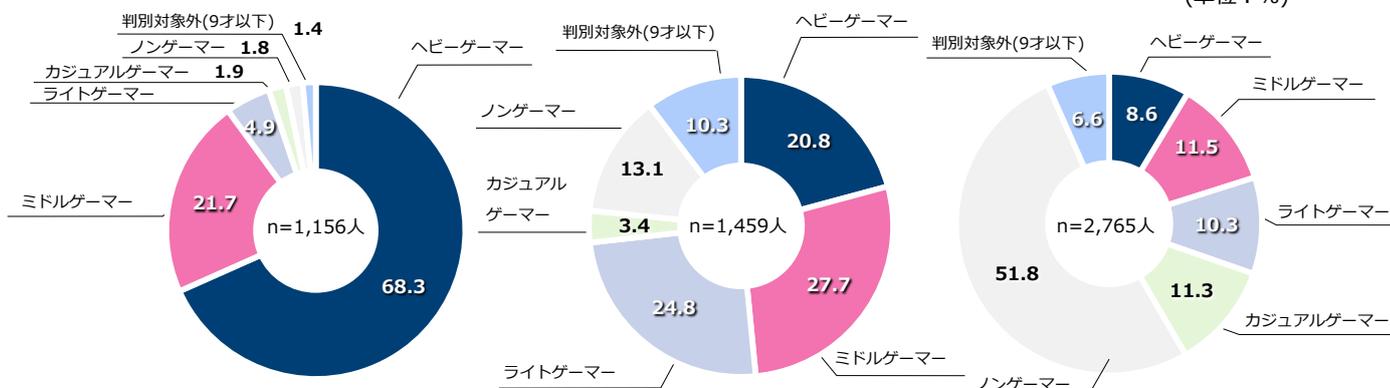
5. GUESS

■ 一般生活者との比較

【東京ゲームショウ2017・全体】

【2016年一般生活者・ゲーム継続プレイヤー】

【2016年一般生活者・全体】



GUESS【Game User Engagement Scale Segmentation / 呼称：グス】とは

家庭用ゲーム機のゲームやスマートフォン／タブレットのゲームの両方に対する、

ユーザーのエンゲージメントの強さを表した指標。

「デバイス所有状況」「プレイ状況」「ゲームに対する考え方」などの設問の回答パターンから算出。

※9才以下の子供については、GUESS判別の対象外としている。

ユーザー区分	ゲーム 関与度	説明
ヘビーゲーマー	↑ 高 ↓ 低	ゲームをプレイすることに対し、自身の価値基準を明確に持っており、周りの評価や流行りを特に気にしない。ゲームは自分の生活の一部であり、恥じることはない趣味であると考えている。
ミドルゲーマー		ヘビーゲーマーほどではないが、ゲームに対しての嗜好性は高く、ゲームに対しての購買・課金も行う。但し、ゲームは“大切な趣味”ほどではなく、やりごたえのあるゲームは好むが、時間や手間がかかりすぎるものは好まない。
ライトゲーマー		ゲームに対する目利きや、取得・共有はヘビーゲーマー、ミドルゲーマーから比較すると一気に中流へ。ゲームアプリに対しての消費は控えめで、ゲーム性は求めつつカジュアルなゲームを好んでプレイする。
カジュアルゲーマー		ゲーム自体に対しての嗜好性が低く、購買・課金に対しても好まない。ゲームに対してのイメージはネガティブなものを感じる人もおり、暇つぶしの手段の一つ。行き詰まるような難しいゲームは好まない。
ノンゲーマー		家庭用ゲーム機を持っておらず、汎用機(スマホ／タブレットなど)でもゲームをプレイしない。

- GUESSの割合をみると、「ヘビーゲーマー」(68.3%)が7割近くを占めて最も高く、次いで「ミドルゲーマー」(21.7%)、「ライトゲーマー」(4.9%)の順となっている。
- 一般生活者・ゲーム継続プレイヤーと比較すると、「ヘビーゲーマー」は47.5ポイント高く、一方で「ライトゲーマー」は19.9ポイント、「ノンゲーマー」は11.3ポイント、それぞれ低くなっている。

家庭用ゲームのプレイ状況

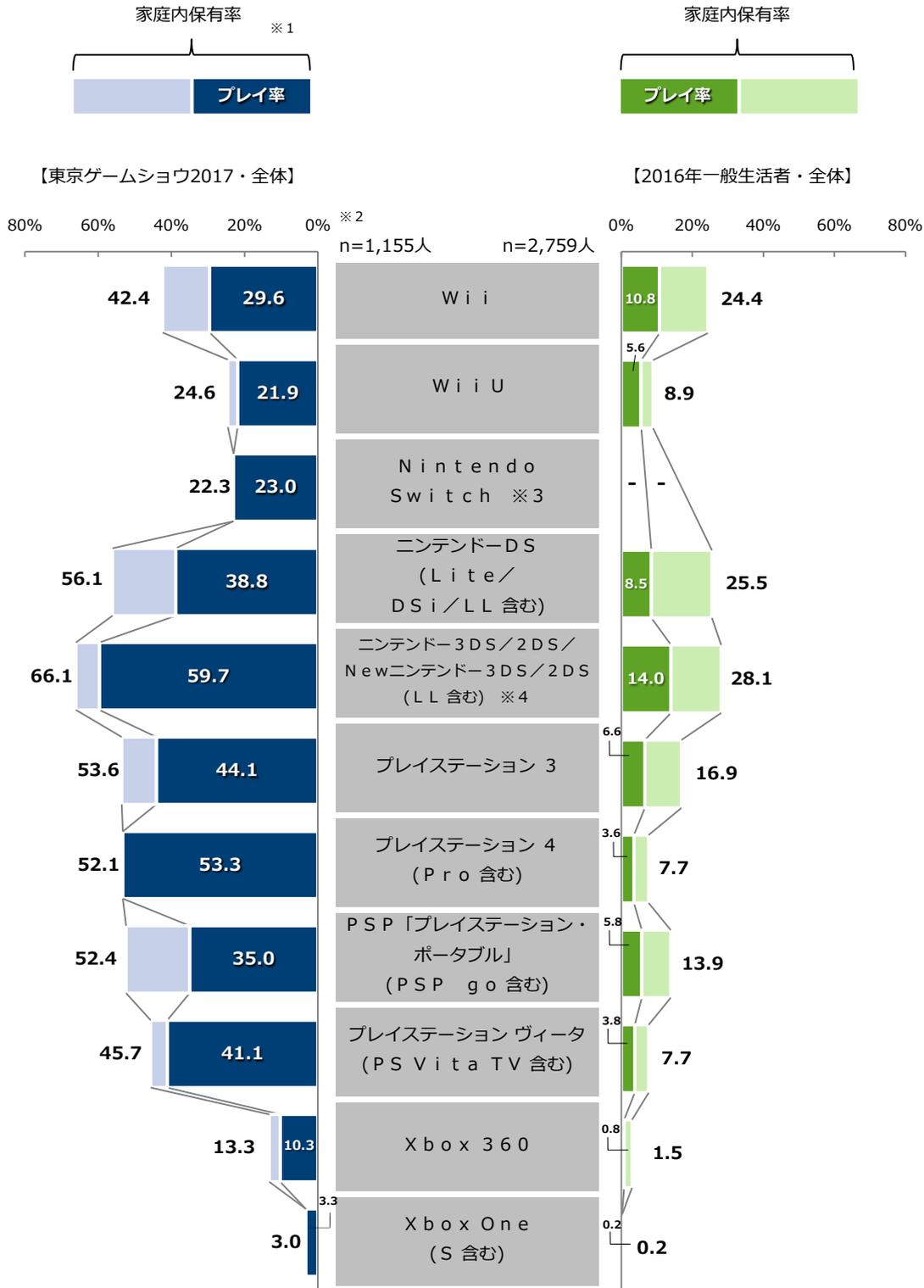
1.各ゲーム機の家内所有/プレイ率

質問文

あなたのご家庭にあるものをすべてお選びください。【複数回答】

あなたご自身がゲームをプレイすることがあるものをすべてお選びください。【複数回答】

■一般生活者との比較



※1 プレイ状況はゲーム機の保有の有無に関わらず聞いているため、プレイ率が家庭内保有率を上回る場合がある。
 ※2 東京ゲームショー2017・全体における「家庭内保有率」のベースはn=1,155人、プレイ率はn=1,150人。
 ※3 「Nintendo Switch」は一般生活者調査時は未発売のため選択肢になし。
 ※4 一般生活者調査2016では「ニンテンドー3DS/2DS/Newニンテンドー3DS(LL含む)」で聴取。

■性年齢別 プレイ率

【東京ゲームショウ2017・全体】

	東京ゲームショウ2017・全体	性年齢別																	
		男性					女性					女性							
		35才	15才	15才	20才	20才	30才	40才	50才以上	35才	15才	15才	20才	20才	30才	40才	50才以上		
n数(人)	1,150	938	8	20	131	171	182	250	155	21	212	8	8	25	38	36	58	34	5
Wii	29.6	28.7	37.5	55.0	45.0	37.4	22.0	22.4	21.3	14.3	33.5	25.0	62.5	48.0	28.9	25.0	34.5	26.5	60.0
Wii U	21.9	20.8	50.0	65.0	26.7	25.7	18.7	14.8	16.1	14.3	26.9	25.0	62.5	44.0	21.1	19.4	24.1	26.5	20.0
Nintendo Switch	23.0	22.8	12.5	20.0	19.8	32.2	25.3	19.6	19.4	14.3	23.6	25.0	12.5	52.0	31.6	19.4	15.5	14.7	20.0
ニンテンドーDS(Lite/DSi/LL含む)	38.8	36.7	37.5	45.0	47.3	45.6	34.1	30.8	31.0	23.8	48.1	37.5	62.5	72.0	55.3	41.7	39.7	44.1	40.0
ニンテンドー3DS/2DS/Newニンテンドー3DS/2DS(LL含む)	59.7	58.6	75.0	90.0	65.6	60.2	59.9	56.8	52.3	23.8	64.6	62.5	75.0	76.0	63.2	66.7	62.1	64.7	20.0
プレイステーション 3	44.1	46.2	37.5	25.0	39.7	50.9	52.7	46.0	45.8	19.0	34.9	25.0	25.0	16.0	31.6	47.2	43.1	26.5	60.0
プレイステーション 4(Pro含む)	53.3	56.6	12.5	35.0	64.1	67.8	62.6	56.4	41.3	19.0	38.7	0.0	25.0	32.0	52.6	38.9	48.3	20.6	60.0
PSP『プレイステーション・ポータブル』(PSPgo含む)	35.0	35.2	0.0	5.0	32.8	47.4	35.2	34.8	31.6	23.8	34.0	12.5	12.5	28.0	39.5	27.8	44.8	32.4	20.0
プレイステーション ヴィータ(PS Vita TV含む)	41.1	41.9	12.5	40.0	42.7	46.2	46.7	39.2	38.7	28.6	37.7	25.0	25.0	44.0	39.5	36.1	46.6	23.5	40.0
Xbox 360	10.3	11.6	0.0	0.0	5.3	12.3	13.7	12.4	16.1	0.0	4.7	0.0	0.0	0.0	5.3	8.3	5.2	5.9	0.0
Xbox One(S含む)	3.3	3.9	0.0	0.0	3.8	2.3	6.0	3.2	5.8	0.0	0.5	0.0	0.0	0.0	0.0	2.8	0.0	0.0	0.0

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

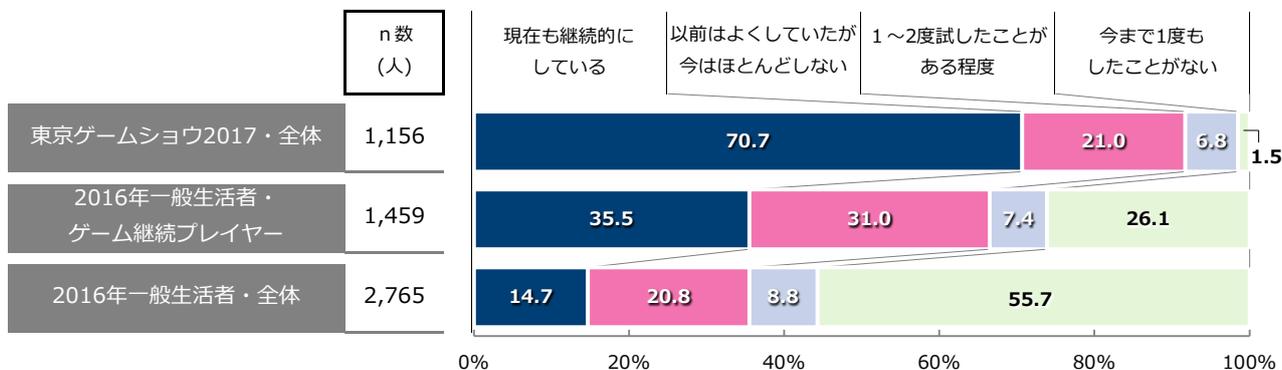
- 家庭用ゲーム機の家庭内保有率は、「ニンテンドー3DS/2DS/Newニンテンドー3DS/2DS(LL含む)」(66.1%)が最も高く、「ニンテンドーDS(Lite/DSi/LL含む)」(56.1%)、「プレイステーション 3」(53.6%)、「PSP『プレイステーション・ポータブル』(PSPgo含む)」(52.4%)、「プレイステーション 4(Pro含む)」(52.1%)と続く。
- 家庭用ゲーム機のプレイ率は、「ニンテンドー3DS/2DS/Newニンテンドー3DS/2DS(LL含む)」(59.7%)が最も高く、次いで「プレイステーション 4(Pro含む)」(53.3%)までが5割台、「プレイステーション 3」(44.1%)、「プレイステーション ヴィータ(PS Vita TV含む)」(41.1%)が4割台で続く。
- 性年齢別にプレイ率をみると、男性「15～19才」は「プレイステーション 4(Pro含む)」(64.1%)、「Wii」(45.0%)が、男性「20～24才」は「プレイステーション 4(Pro含む)」(67.8%)、「PSP『プレイステーション・ポータブル』(PSPgo含む)」(47.4%)が、女性「20～24才」は「ニンテンドーDS(Lite/DSi/LL含む)」(55.3%)が、それぞれ全体よりも10ポイント以上高い。

2.家庭用ゲームプレイ経験

質問文

あなたは、家庭用ゲーム機を使ってゲームをしたことがありますか。【単数回答】

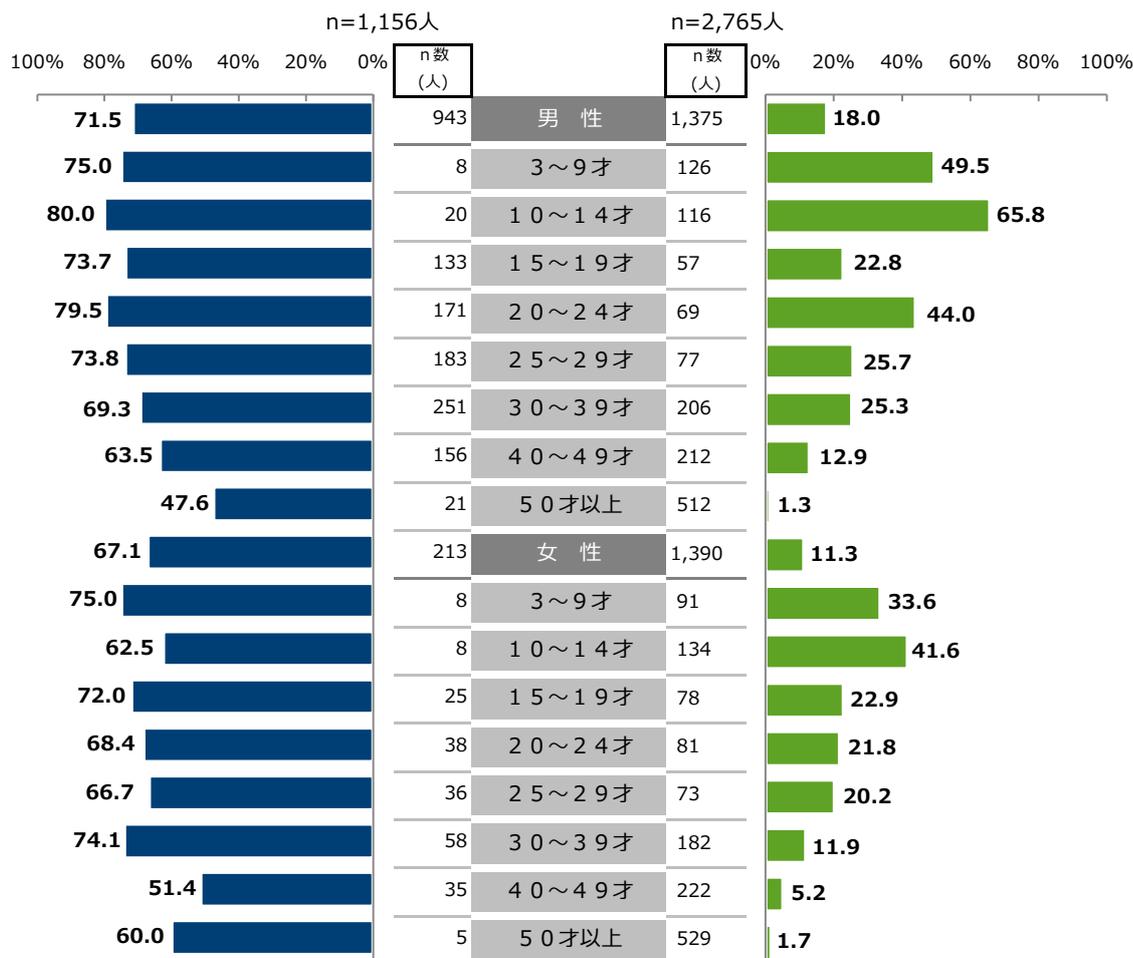
■一般生活者との比較



■性年齢別 継続プレイ率(「現在も継続的にしている」と答えた率)

【東京ゲームショウ2017・全体】

【2016年一般生活者・全体】



- 家庭用ゲーム機のプレイ経験は、「現在も継続的にしている」が70.7%を占める。
- 男性は「現在も継続的にしている」が71.5%を占め、「20～24才」は79.5%に上る。一方女性は67.1%を占め、「30～39才」が74.1%となっている。
- 一般生活者・全体と比較すると、「現在も継続的にしている」は、男女ともに50ポイント以上高くなっている。

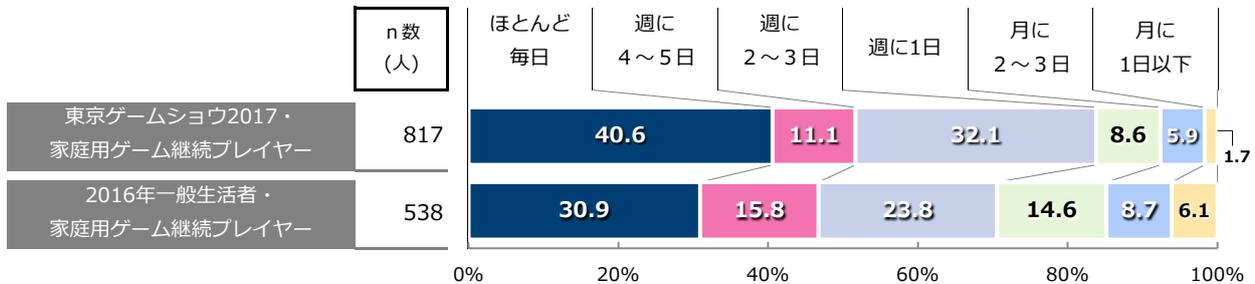
3.家庭用ゲームプレイ頻度

質問文

あなたは、家庭用ゲームを週（または月）に何日くらいしていますか。【単数回答】

■一般生活者との比較

【家庭用ゲーム継続プレイヤー】



■性年齢別・GUESS別

【東京ゲームショウ2017・家庭用ゲーム継続プレイヤー】

(単位：%)

		n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
東京ゲームショウ2017・家庭用ゲーム継続プレイヤー		817	40.6	11.1	32.1	8.6	5.9	1.7
性年齢別	男性	674	41.1	11.9	31.5	8.0	6.1	1.5
	3~9才	6	66.7	0.0	33.3	0.0	0.0	0.0
	10~14才	16	75.0	0.0	25.0	0.0	0.0	0.0
	15~19才	98	53.1	15.3	22.4	5.1	4.1	0.0
	20~24才	136	44.1	11.0	30.9	5.9	6.6	1.5
	25~29才	135	37.0	14.8	31.9	6.7	8.1	1.5
	30~39才	174	36.8	13.2	33.9	10.9	3.4	1.7
	40~49才	99	30.3	6.1	39.4	12.1	10.1	2.0
	50才以上	10	50.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0
	女性	143	38.5	7.7	35.0	11.2	4.9	2.8
	3~9才	6	50.0	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0
	10~14才	5	60.0	0.0	40.0	0.0	0.0	0.0
	15~19才	18	44.4	5.6	27.8	22.2	0.0	0.0
20~24才	26	26.9	11.5	46.2	15.4	0.0	0.0	
25~29才	24	29.2	8.3	25.0	20.8	12.5	4.2	
30~39才	43	37.2	11.6	32.6	7.0	9.3	2.3	
40~49才	18	44.4	0.0	44.4	0.0	0.0	11.1	
50才以上	3	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
※1	ヘビーゲーマー	661	44.6	12.6	29.5	7.3	5.1	0.9
	ミドルゲーマー	117	21.4	6.8	43.6	14.5	9.4	4.3
	ライトゲーマー	13	15.4	0.0	38.5	15.4	15.4	15.4
	カジュアルゲーマー	11	18.2	0.0	54.5	18.2	0.0	9.1

※1 GUESS別

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- 家庭用ゲームのプレイ頻度は「ほとんど毎日」が40.6%で、「週に4~5日」(11.1%)と合わせると半数を超える。
- 男性「15~19才」は「ほとんど毎日」(53.1%)が全体よりも10ポイント以上高い。
- GUESS別では、ヘビーゲーマーは「ほとんど毎日」が44.6%を占めて他の層よりも高い。

4.家庭用ゲームソフト購入本数

質問文

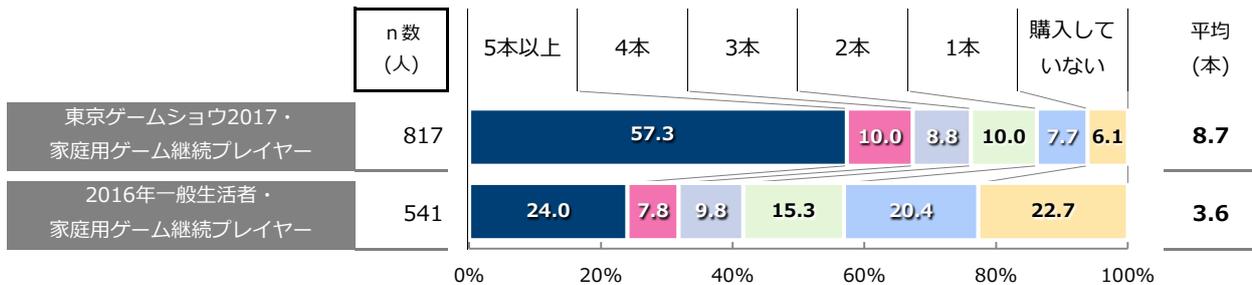
あなたは、この1年間に、家庭用ゲーム機用のゲームソフトを購入しましたか。

以下のそれぞれのソフトに分けてお答えください。【単数回答】

[新品パッケージソフト購入本数]

■一般生活者との比較

【家庭用ゲーム継続プレイヤー】



■性年齢別・GUESS別

【東京ゲームショウ2017・家庭用ゲーム継続プレイヤー】

(単位：%)

		n数 (人)	5本以上	4本	3本	2本	1本	購入していない	平均 (本)
東京ゲームショウ2017・家庭用ゲーム継続プレイヤー		817	57.3	10.0	8.8	10.0	7.7	6.1	8.7
性 年 齢 別	男性	674	58.5	10.4	9.5	8.8	7.3	5.6	9.1
	3～9才	6	16.7	0.0	16.7	33.3	16.7	16.7	2.5
	10～14才	16	43.8	12.5	0.0	6.3	37.5	0.0	5.9
	15～19才	98	58.2	13.3	11.2	8.2	4.1	5.1	10.3
	20～24才	136	61.8	7.4	11.8	7.4	6.6	5.1	8.9
	25～29才	135	58.5	16.3	9.6	7.4	3.7	4.4	8.7
	30～39才	174	59.2	8.0	9.2	9.8	7.5	6.3	9.4
	40～49才	99	58.6	9.1	7.1	8.1	10.1	7.1	9.0
	50才以上	10	50.0	0.0	0.0	30.0	10.0	10.0	10.6
	女性	143	51.7	8.4	5.6	16.1	9.8	8.4	6.9
	3～9才	6	33.3	0.0	16.7	16.7	0.0	33.3	5.8
	10～14才	5	40.0	0.0	20.0	20.0	0.0	20.0	10.6
	15～19才	18	50.0	16.7	11.1	0.0	16.7	5.6	9.1
20～24才	26	53.8	11.5	3.8	11.5	11.5	7.7	6.2	
25～29才	24	62.5	8.3	4.2	12.5	4.2	8.3	7.7	
30～39才	43	48.8	2.3	2.3	27.9	14.0	4.7	5.3	
40～49才	18	50.0	16.7	5.6	16.7	5.6	5.6	7.9	
50才以上	3	66.7	0.0	0.0	0.0	0.0	33.3	7.7	
※ 1	ヘビーゲーマー	661	64.8	10.7	8.3	8.9	5.1	2.1	9.8
	ミドルゲーマー	117	25.6	8.5	12.0	15.4	19.7	18.8	4.2
	ライトゲーマー	13	15.4	0.0	7.7	15.4	23.1	38.5	2.2
	カジュアルゲーマー	11	36.4	9.1	0.0	0.0	18.2	36.4	6.8

※1 GUESS別

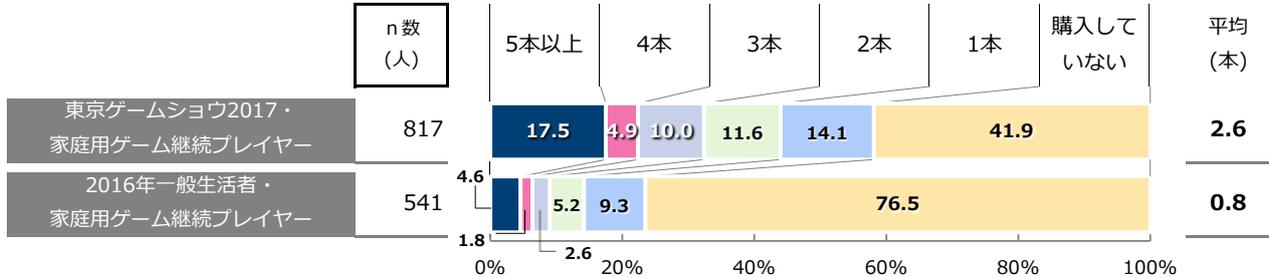
※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- 家庭用ゲームソフト購入本数は「5本以上」が57.3%で、平均8.7本。
- 男性「15～19才」は平均10.3本となっている。
- GUESS別ではヘビーゲーマーが「5本以上」が64.8%、平均9.8本と他の層より高い。

[有料ダウンロードソフト購入本数]

■一般生活者との比較

【家庭用ゲーム継続プレイヤー】



■性年齢別・GUESS別

【東京ゲームショウ2017・家庭用ゲーム継続プレイヤー】

(単位：%)

		n数 (人)	5本以上	4本	3本	2本	1本	購入していない	平均 (本)
東京ゲームショウ2017・家庭用ゲーム継続プレイヤー		817	17.5	4.9	10.0	11.6	14.1	41.9	2.6
性 年 齢 別	男 性	674	18.7	4.9	9.8	11.9	13.9	40.8	2.7
	3～9才	6	0.0	0.0	0.0	16.7	33.3	50.0	0.7
	10～14才	16	6.3	0.0	18.8	12.5	25.0	37.5	1.6
	15～19才	98	13.3	4.1	10.2	12.2	21.4	38.8	2.2
	20～24才	136	18.4	6.6	6.6	10.3	12.5	45.6	2.3
	25～29才	135	24.4	4.4	14.1	14.8	13.3	28.9	3.5
	30～39才	174	23.6	5.7	8.6	12.6	8.6	40.8	3.1
	40～49才	99	12.1	3.0	9.1	8.1	16.2	51.5	2.6
	50才以上	10	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	50.0	2.5
	女 性	143	11.9	4.9	11.2	10.5	14.7	46.9	1.8
	3～9才	6	0.0	0.0	0.0	0.0	16.7	83.3	0.2
	10～14才	5	0.0	0.0	0.0	20.0	0.0	80.0	0.4
	15～19才	18	11.1	0.0	16.7	33.3	16.7	22.2	2.2
20～24才	26	15.4	11.5	11.5	7.7	11.5	42.3	2.1	
25～29才	24	20.8	8.3	16.7	4.2	4.2	45.8	2.8	
30～39才	43	14.0	2.3	2.3	11.6	27.9	41.9	1.8	
40～49才	18	0.0	5.6	16.7	0.0	5.6	72.2	0.8	
50才以上	3	0.0	0.0	66.7	0.0	0.0	33.3	2.0	
※ 1	ヘビーゲーマー	661	20.7	5.6	10.9	12.1	14.5	36.2	2.9
	ミドルゲーマー	117	4.3	2.6	6.8	11.1	10.3	65.0	1.2
	ライトゲーマー	13	0.0	0.0	0.0	7.7	7.7	84.6	0.2
	カジュアルゲーマー	11	9.1	0.0	18.2	0.0	27.3	45.5	2.3

※1 GUESS別

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- 有料ダウンロードソフトの購入本数は、「5本以上」は17.5%で、「1本」～「5本以上」を合わせると、58.1%となり、平均で2.6本。
- 男性「25～29才」「30～39才」は「5本以上」がそれぞれ24%前後と高く、平均も3本以上。特に「25～29才」は「1本」～「5本以上」を合わせると7割を超えている。
- GUESS別ではヘビーゲーマーにおいても「5本以上」は20.7%に過ぎず、平均で2.9本となっている。

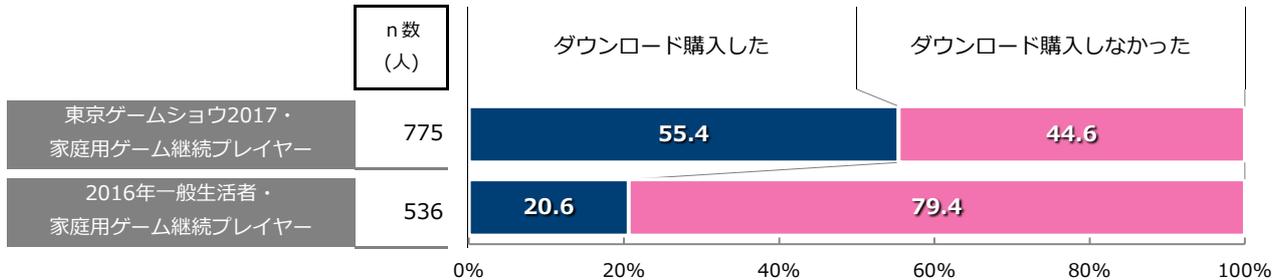
5.家庭用ゲーム機の追加ダウンロードコンテンツ購入有無

質問文

あなたは、この1年間に、有料の追加ダウンロードコンテンツを、家庭用ゲーム機専用のダウンロード販売サービスで購入しましたか。【単数回答】

■ 一般生活者との比較

【家庭用ゲーム継続プレイヤー】



■ 性年齢別・GUESS別

【東京ゲームショウ2017・家庭用ゲーム継続プレイヤー】

(単位：%)

		n数 (人)	ダウンロード購入した (%)	ダウンロード購入しなかった (%)
東京ゲームショウ2017・家庭用ゲーム継続プレイヤー		775	55.4	44.6
性 年 齢 別	男 性	636	57.7	42.3
	3～9才	4	0.0	100.0
	10～14才	16	31.3	68.8
	15～19才	96	72.9	27.1
	20～24才	128	59.4	40.6
	25～29才	127	68.5	31.5
	30～39才	164	51.8	48.2
	40～49才	93	44.1	55.9
	50才以上	8	37.5	62.5
	女 性	139	44.6	55.4
	3～9才	6	0.0	100.0
	10～14才	5	40.0	60.0
	15～19才	17	58.8	41.2
	20～24才	26	50.0	50.0
	25～29才	24	37.5	62.5
	30～39才	40	52.5	47.5
40～49才	18	27.8	72.2	
50才以上	3	66.7	33.3	
※ 1	ヘビーゲーマー	628	61.9	38.1
	ミドルゲーマー	113	31.0	69.0
	ライトゲーマー	13	7.7	92.3
	カジュアルゲーマー	9	44.4	55.6

※1 GUESS別

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- 家庭用ゲーム機の追加ダウンロードコンテンツを「ダウンロード購入した」は55.4%と半数を超える。
- 男性は女性よりも「ダウンロード購入した」の比率が高く、男性57.7%、女性44.6%である。
- GUESS別では、ヘビーゲーマーは「ダウンロード購入した」が61.9%を占める。

6.好きなゲームジャンル

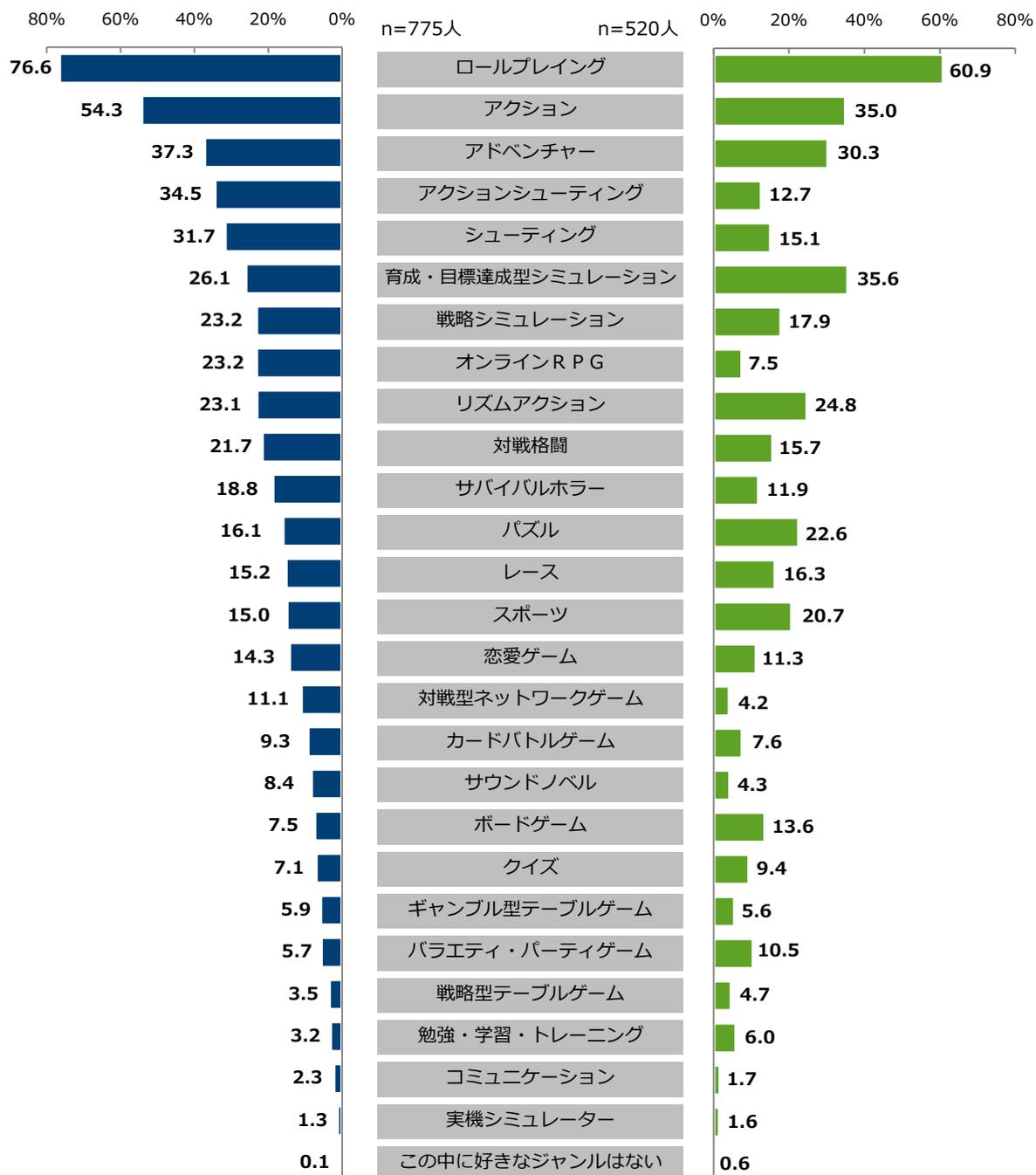
質問文

以下のうち、あなたの好きな家庭用ゲームのジャンルをいくつでもお教えてください。【複数回答】

■一般生活者との比較

【東京ゲームショウ2017・家庭用ゲーム継続プレイヤー】

【2016年一般生活者・家庭用ゲーム継続プレイヤー】



■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2017・家庭用ゲーム継続プレイヤー】

東京ゲームショウ2017 家庭用ゲーム継続プレイヤー	性年齢別																				
	性別	男										女									
		30才	31-34才	35-39才	40-44才	45-49才	50-54才	55-59才	60-64才	65-69才	70才以上	30才	31-34才	35-39才	40-44才	45-49才	50-54才	55-59才	60-64才	65-69才	70才以上
n数(人)	775	637	4	15	97	127	128	169	87	10	138	6	5	18	25	23	41	17	3		
ロールプレイング	76.6	76.1	50.0	60.0	72.2	71.7	75.8	79.9	85.1	70.0	79.0	33.3	80.0	83.3	80.0	78.3	85.4	76.5	66.7		
アクション	54.3	56.2	25.0	40.0	61.9	68.5	62.5	53.8	35.6	20.0	45.7	33.3	60.0	61.1	56.0	60.9	36.6	17.6	33.3		
アドベンチャー	37.3	35.9	0.0	60.0	37.1	46.5	37.5	30.2	24.1	50.0	43.5	0.0	80.0	55.6	56.0	60.9	34.1	11.8	66.7		
アクションシューティング	34.5	38.3	0.0	26.7	56.7	52.0	46.1	28.4	13.8	0.0	16.7	0.0	20.0	27.8	24.0	8.7	22.0	0.0	0.0		
シューティング	31.7	34.5	25.0	40.0	50.5	45.7	28.9	27.2	23.0	30.0	18.8	16.7	20.0	50.0	16.0	21.7	7.3	11.8	33.3		
育成・目標達成型シミュレーション	26.1	25.0	25.0	26.7	26.8	27.6	23.4	24.9	21.8	20.0	31.2	33.3	80.0	38.9	20.0	39.1	31.7	17.6	0.0		
戦略シミュレーション	23.2	25.0	0.0	20.0	20.6	26.8	25.8	23.7	33.3	0.0	15.2	0.0	20.0	33.3	8.0	26.1	12.2	0.0	33.3		
オンラインRPG	23.2	22.9	0.0	40.0	28.9	27.6	21.1	18.9	19.5	10.0	24.6	16.7	40.0	50.0	24.0	13.0	24.4	11.8	33.3		
リズムアクション	23.1	21.7	0.0	33.3	27.8	24.4	23.4	17.2	16.1	20.0	29.7	33.3	80.0	55.6	36.0	21.7	22.0	5.9	33.3		
対戦格闘	21.7	23.9	25.0	46.7	28.9	26.8	28.1	16.6	19.5	10.0	11.6	16.7	0.0	16.7	12.0	17.4	12.2	0.0	0.0		
サバイバルホラー	18.8	19.3	0.0	20.0	28.9	22.8	19.5	14.8	14.9	0.0	16.7	0.0	20.0	27.8	8.0	26.1	14.6	11.8	33.3		
パズル	16.1	12.6	0.0	13.3	9.3	12.6	10.2	17.8	10.3	10.0	32.6	50.0	60.0	38.9	32.0	26.1	31.7	29.4	0.0		
レース	15.2	17.6	50.0	33.3	19.6	22.8	13.3	12.4	19.5	20.0	4.3	0.0	0.0	22.2	4.0	4.3	0.0	0.0	0.0		
スポーツ	15.0	16.6	50.0	20.0	13.4	17.3	18.8	16.6	16.1	0.0	7.2	33.3	0.0	11.1	8.0	0.0	4.9	11.8	0.0		
恋愛ゲーム	14.3	13.3	0.0	0.0	17.5	18.1	10.9	11.2	13.8	0.0	18.8	0.0	40.0	27.8	20.0	13.0	17.1	17.6	33.3		
対戦型ネットワークゲーム	11.1	11.9	0.0	26.7	13.4	14.2	14.1	9.5	6.9	10.0	7.2	0.0	20.0	16.7	4.0	4.3	7.3	5.9	0.0		
カードバトルゲーム	9.3	10.2	0.0	13.3	10.3	13.4	10.9	10.7	2.3	20.0	5.1	0.0	0.0	27.8	0.0	8.7	0.0	0.0	0.0		
サウンドノベル	8.4	7.5	0.0	6.7	3.1	7.1	10.9	5.9	12.6	0.0	12.3	0.0	20.0	11.1	8.0	4.3	22.0	5.9	33.3		
ボードゲーム	7.5	6.3	25.0	13.3	4.1	1.6	2.3	10.1	8.0	40.0	13.0	50.0	20.0	22.2	8.0	13.0	4.9	17.6	0.0		
クイズ	7.1	5.7	0.0	6.7	4.1	5.5	4.7	7.7	4.6	10.0	13.8	66.7	20.0	11.1	20.0	0.0	14.6	5.9	0.0		
ギャンブル型テーブルゲーム	5.9	6.1	0.0	13.3	5.2	7.1	6.3	5.3	5.7	10.0	5.1	0.0	0.0	16.7	8.0	4.3	2.4	0.0	0.0		
バラエティ・パーティゲーム	5.7	5.3	0.0	13.3	9.3	4.7	2.3	6.5	3.4	0.0	7.2	0.0	0.0	11.1	8.0	8.7	7.3	5.9	0.0		
戦略型テーブルゲーム	3.5	3.8	0.0	13.3	4.1	3.1	3.9	3.6	1.1	20.0	2.2	0.0	0.0	5.6	4.0	4.3	0.0	0.0	0.0		
勉強・学習・トレーニング	3.2	2.4	0.0	6.7	1.0	1.6	1.6	4.1	2.3	0.0	7.2	50.0	20.0	5.6	4.0	4.3	4.9	5.9	0.0		
コミュニケーション	2.3	1.7	0.0	6.7	1.0	0.8	3.1	1.2	1.1	10.0	5.1	0.0	40.0	5.6	4.0	4.3	4.9	0.0	0.0		
実機シミュレーター	1.3	1.1	0.0	0.0	4.1	0.8	0.0	0.6	0.0	10.0	2.2	0.0	0.0	0.0	4.0	4.3	0.0	5.9	0.0		
この中に好きなゲームジャンルはない	0.1	0.2	0.0	6.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0		

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- 家庭用ゲームの好きなジャンルは「ロールプレイング」(76.6%)、「アクション」(54.3%)がTOP2を占める。
- 一般生活者と比べると「ロールプレイング」(76.6%)、「アクション」(54.3%)、「アクションシューティング」(34.5%)、「シューティング」(31.7%)、「オンラインRPG」(23.2%)が10ポイント以上高い。
- 男性では、「15～19才」は、「アクションシューティング」(56.7%)、「シューティング」(50.5%)、「サバイバルホラー」(28.9%)が、「20～24才」は、「アクション」(68.5%)、「アクションシューティング」(52.0%)、「シューティング」(45.7%)が、「25～29才」は「アクションシューティング」(46.1%)が、「40～49才」は「戦略シミュレーション」(33.3%)が、女性「30～39才」では「パズル」(31.7%)、「サウンドノベル」(22.0%)が、それぞれ全体よりも10ポイント以上高い。

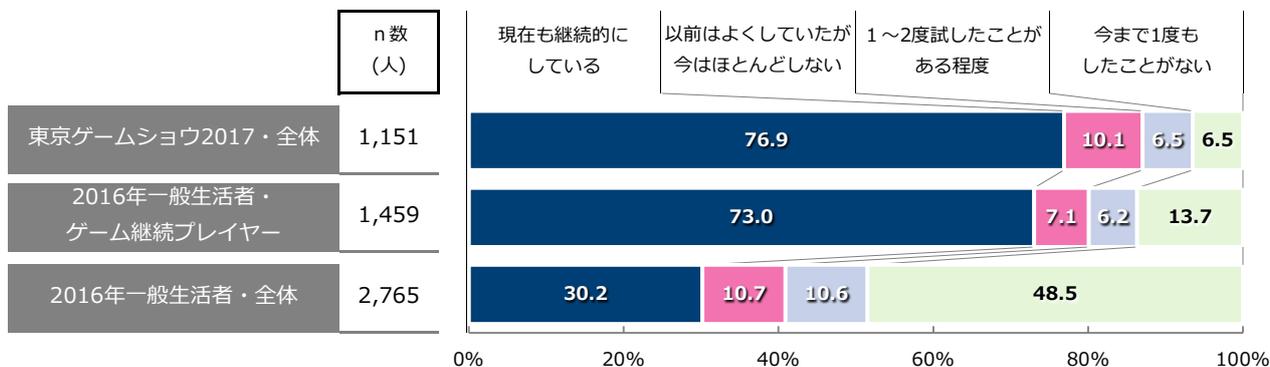
スマートフォン・タブレット用ゲームのプレイ状況

1.スマートフォン・タブレット用ゲームプレイ経験

質問文

あなたはスマートフォン/タブレットでゲームをしたことがありますか。【単数回答】

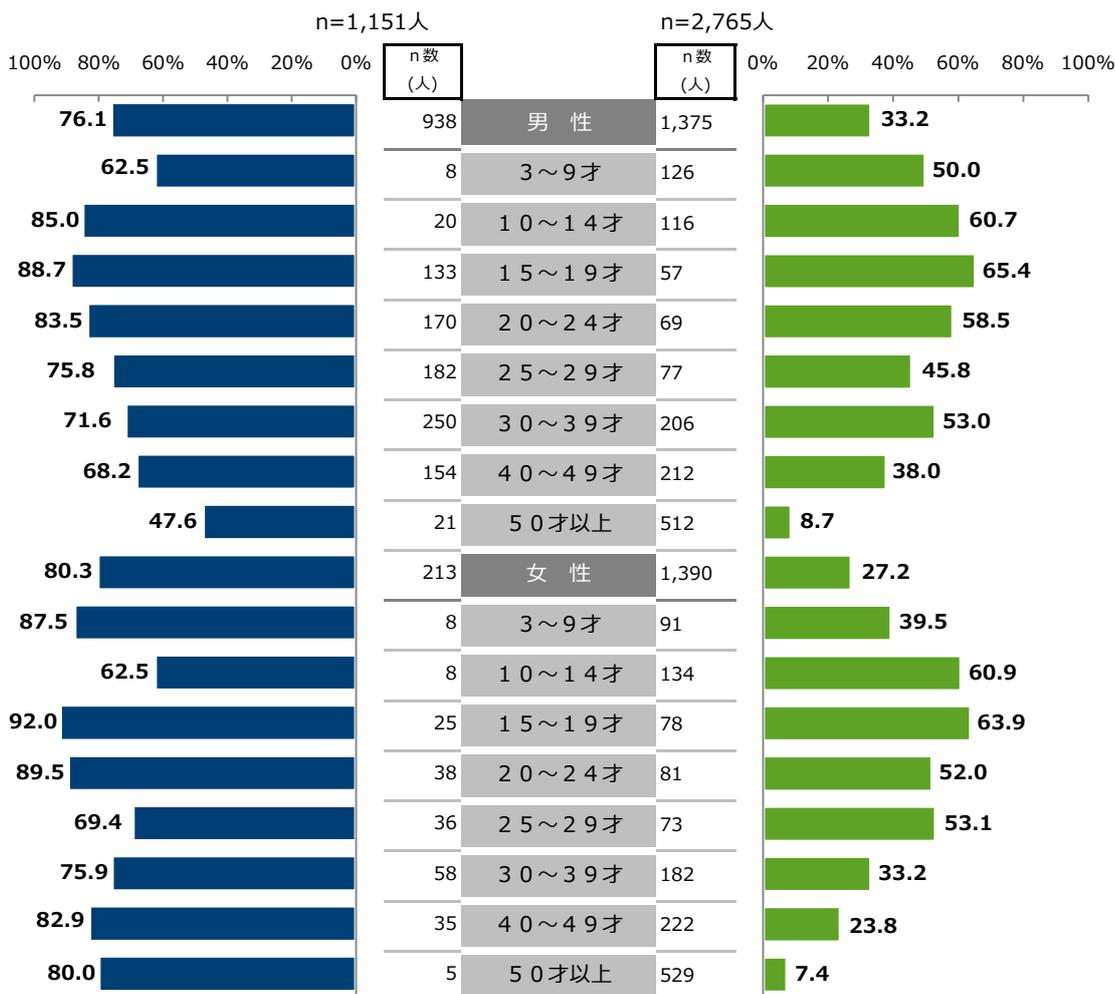
■ 一般生活者との比較



■ 性年齢別 継続プレイ率(「現在も継続的にしている」と答えた率)

【東京ゲームショウ2017・全体】

【2016年一般生活者・全体】

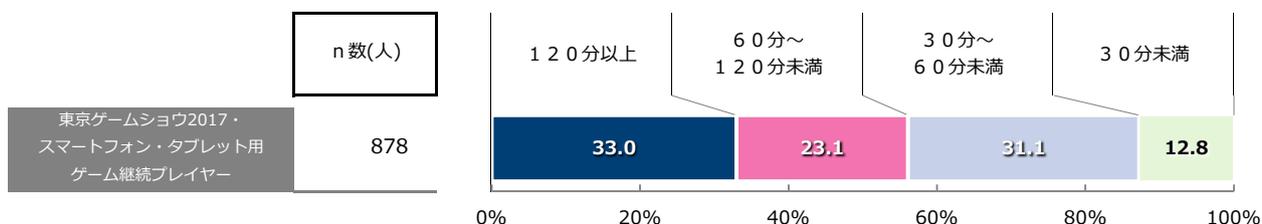


- スマートフォン・タブレット用ゲームのプレイ経験は「現在も継続的にしている」が76.9%を占める。
- 一般生活者・ゲーム継続プレイヤーと比較すると、「現在も継続的にしている」比率はともに75%前後である。
- 男性が76.1%に対し、女性は80.3%となっている。

2.スマートフォン・タブレット用ゲームプレイ時間

質問文

あなたは、スマートフォン/タブレットのゲームを1日あたり何分くらいしていますか。【単数回答】



■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2017・スマートフォン・タブレット用ゲーム継続プレイヤー】

(単位：%)

	東京ゲームショウ2017・スマートフォン・タブレット用ゲーム継続プレイヤー	性年齢別																	
		男性					女性												
n数(人)	878	35才	30才	25才	20才	15才	10才	5才以上	35才	30才	25才	20才	15才	10才	5才以上				
120分以上	33.0	32.5	20.0	52.9	45.8	33.3	26.5	31.3	26.0	10.0	35.1	16.7	60.0	50.0	42.4	48.0	18.2	27.6	50.0
60分～120分未満	23.1	23.2	20.0	17.6	22.9	27.0	23.5	24.0	18.3	20.0	22.6	50.0	0.0	27.3	18.2	16.0	31.8	17.2	0.0
30分～60分未満	31.1	30.7	40.0	17.6	22.9	30.5	33.1	30.2	38.5	40.0	32.7	33.3	0.0	18.2	30.3	32.0	38.6	41.4	50.0
30分未満	12.8	13.5	20.0	11.8	8.5	9.2	16.9	14.5	17.3	30.0	9.5	0.0	40.0	4.5	9.1	4.0	11.4	13.8	0.0

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- スマートフォン・タブレット用ゲームの1日あたりのプレイ時間は「120分以上」が33.0%で、「60分～120分未満」(23.1%)と合わせると56.1%が60分以上プレイしている。
- 男性は「120分以上」が32.5%、女性は35.1%で、男性「15～19才」、女性「20～24才」では4割以上を占める。

3.プレイしたゲームの種類

質問文

あなたがこの1年間に遊んだ、スマートフォン/タブレットのゲームをお選びください。【複数回答】

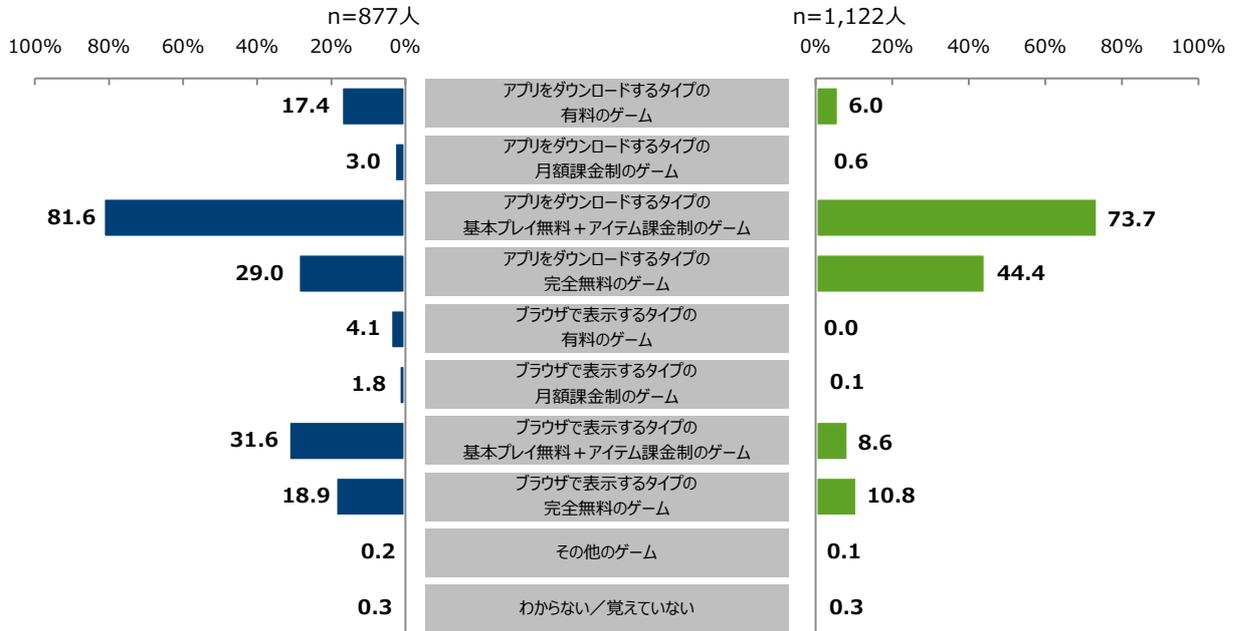
■ 一般生活者との比較

【東京ゲームショウ2017・

スマートフォン・タブレット用ゲーム継続プレイヤー】

【2016年一般生活者・

スマートフォン・タブレット用ゲーム継続プレイヤー】



■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2017・スマートフォン・タブレット用ゲーム継続プレイヤー】

(単位：%)

東京ゲームショウ2017・スマートフォン・タブレット用ゲーム継続プレイヤー	n数(人)	性年齢別																			
		男										女									
		3歳未満	15歳未満	15歳～19歳	20歳～24歳	25歳～29歳	30歳～34歳	35歳～39歳	40歳～44歳	45歳～49歳	50歳以上	3歳未満	15歳未満	15歳～19歳	20歳～24歳	25歳～29歳	30歳～34歳	35歳～39歳	40歳～44歳	45歳～49歳	50歳以上
アプリをダウンロードするタイプの有料のゲーム	877	17.4	18.3	25.0	18.8	22.0	18.3	20.6	15.6	16.3	10.0	13.7	0.0	0.0	9.1	24.2	12.0	13.6	10.3	25.0	
アプリをダウンロードするタイプの月額課金制のゲーム	877	3.0	3.0	0.0	6.3	1.7	2.8	2.2	3.9	2.9	10.0	3.0	0.0	0.0	0.0	6.1	4.0	4.5	0.0	0.0	
アプリをダウンロードするタイプの基本プレイ無料+アイテム課金制のゲーム	877	81.6	82.4	50.0	81.3	79.7	86.6	83.8	85.5	78.8	30.0	78.6	50.0	40.0	86.4	87.9	84.0	77.3	72.4	75.0	
アプリをダウンロードするタイプの完全無料のゲーム	877	29.0	26.1	25.0	31.3	42.4	23.2	19.9	25.1	18.3	50.0	41.1	66.7	60.0	63.6	39.4	32.0	31.8	44.8	0.0	
ブラウザで表示するタイプの有料のゲーム	877	4.1	4.4	0.0	0.0	5.1	3.5	6.6	2.2	6.7	0.0	3.0	0.0	0.0	0.0	9.1	8.0	0.0	0.0	0.0	
ブラウザで表示するタイプの月額課金制のゲーム	877	1.8	1.8	0.0	0.0	1.7	2.8	0.7	1.7	1.9	10.0	1.8	0.0	0.0	0.0	6.1	0.0	2.3	0.0	0.0	
ブラウザで表示するタイプの基本プレイ無料+アイテム課金制のゲーム	877	31.6	32.4	0.0	12.5	33.1	37.3	27.2	38.0	27.9	20.0	28.0	0.0	0.0	31.8	30.3	56.0	29.5	10.3	0.0	
ブラウザで表示するタイプの完全無料のゲーム	877	18.9	17.6	25.0	43.8	24.6	13.4	16.9	16.8	11.5	40.0	24.4	33.3	80.0	40.9	27.3	12.0	22.7	10.3	25.0	
その他のゲーム	877	0.2	0.3	0.0	0.0	0.0	0.7	0.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
わからない/覚えていない	877	0.3	0.4	25.0	0.0	0.0	0.7	0.0	0.0	1.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- プレイしたスマートフォン・タブレット用ゲームの種類は「アプリをダウンロードするタイプの基本プレイ無料+アイテム課金制のゲーム」が81.6%で突出して高い。一般生活者と比べると「アプリをダウンロードするタイプの完全無料のゲーム」は、一般生活者のほうが15.4ポイント高い。
- 男女ともに「アプリをダウンロードするタイプの基本プレイ無料+アイテム課金制のゲーム」が約8割で最も高い。男性「15～19歳」と女性「20～24歳」は「アプリをダウンロードするタイプの完全無料のゲーム」(前者42.4%、後者39.4%)が全体よりも10ポイント以上高い。

4.基本プレイ無料+アイテム課金制のゲームでのアイテム課金の有無

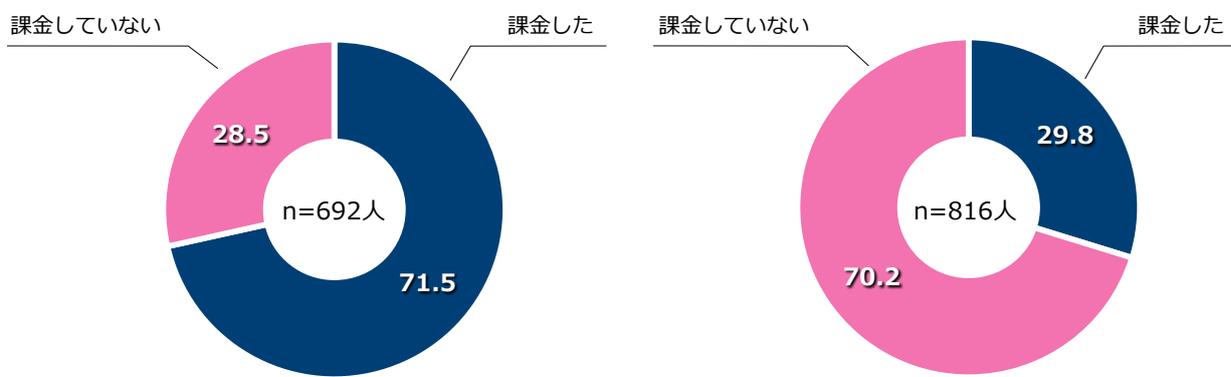
質問文

あなたはこの1年間に、スマートフォン/タブレットの「基本プレイ無料+アイテム課金制のゲーム」で、アイテム課金をしましたか。【単数回答】

■一般生活者との比較

【東京ゲームショウ2017・スマートフォン・タブレット用ゲーム基本プレイ無料+アイテム課金制のゲームプレイヤー】

【2016年一般生活者・スマートフォン・タブレット用ゲーム基本プレイ無料+アイテム課金制のゲームプレイヤー】



■性年齢別

【東京ゲームショウ2017・スマートフォン・タブレット用ゲーム基本プレイ無料+アイテム課金制のゲームプレイヤー】

(単位：%)

東京ゲームショウ2017 スマートフォン・ タブレット用ゲーム 基本プレイ無料+ アイテム課金制の ゲームプレイヤー	性年齢別																		
	男性									女性									
	3 5 9 才	1 0 5 才	1 5 5 才	2 5 5 才	2 0 5 才	3 5 0 才	4 0 0 才	5 0 0 才	5 0 以上	3 5 9 才	1 0 5 才	1 5 5 才	2 0 5 才	2 5 0 才	3 0 5 才	4 0 0 才	4 0 0 才	5 0 0 才	
n数(人)	692	565	2	11	91	119	110	148	81	3	127	3	2	19	28	21	32	19	3
課金した	71.5	73.8	0.0	27.3	69.2	84.0	78.2	75.7	63.0	66.7	61.4	0.0	0.0	57.9	82.1	76.2	62.5	36.8	33.3
課金していない	28.5	26.2	100.0	72.7	30.8	16.0	21.8	24.3	37.0	33.3	38.6	100.0	100.0	42.1	17.9	23.8	37.5	63.2	66.7

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- スマートフォン・タブレット用ゲームにおける基本プレイ無料+アイテム課金制のゲームプレイヤーに対し、アイテム課金の有無を聞いたところ、「課金した」のは71.5%で一般生活者より41.7ポイント高い。
- 「課金した」比率は男性が73.8%、女性が61.4%で、特に男性「20～24才」は8割を超える。

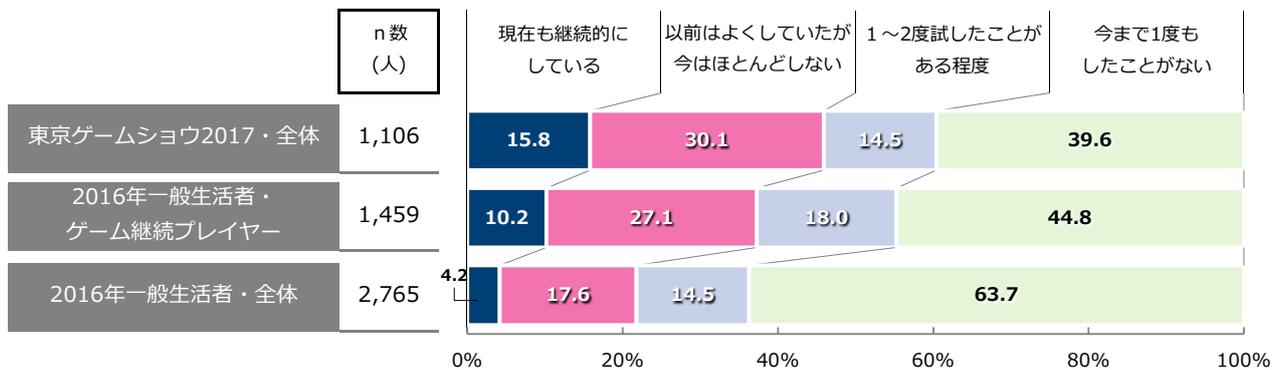
携帯電話用ゲームのプレイ状況

1. 携帯電話用ゲームプレイ経験

質問文

あなたは携帯電話（フィーチャーフォン）でゲームをしたことがありますか。【単数回答】

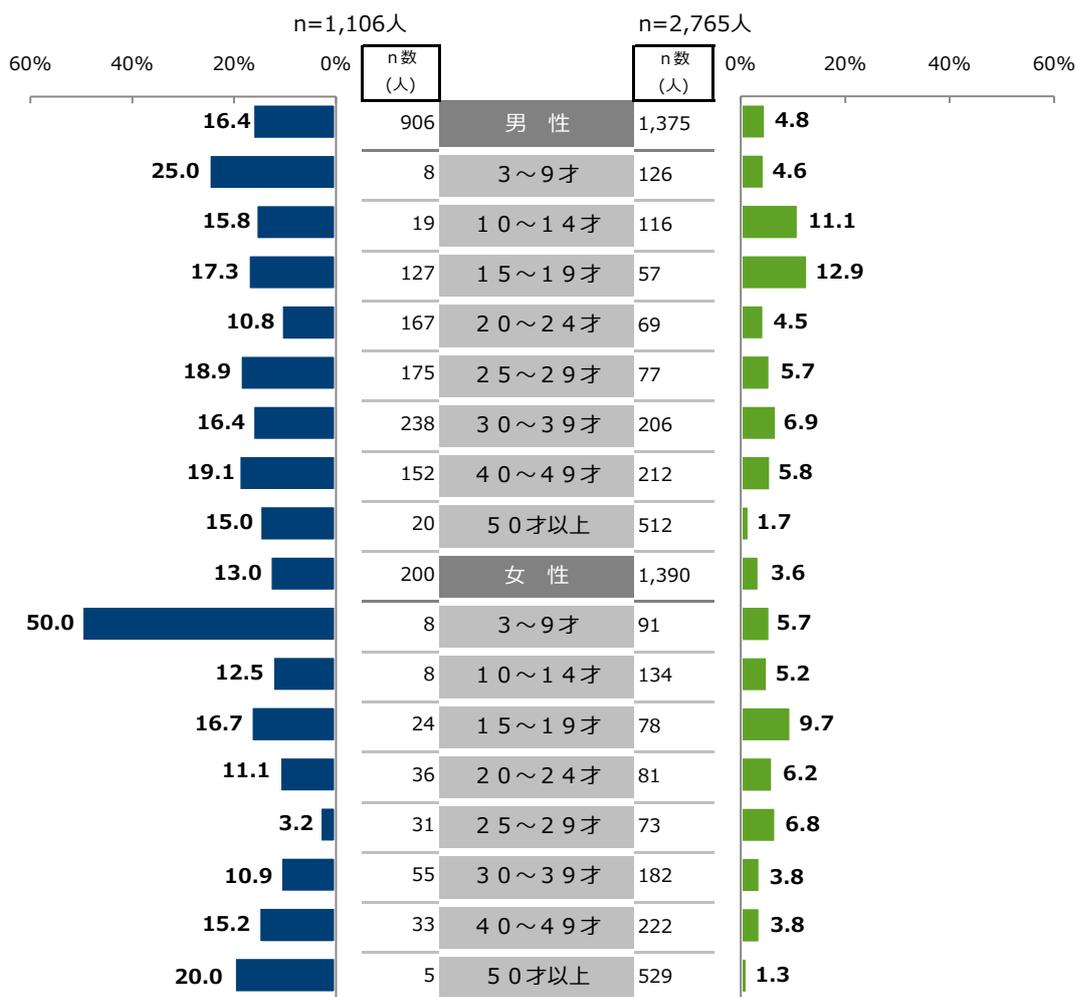
■ 一般生活者との比較



■ 性年齢別 継続プレイ率(「現在も継続的にしている」と答えた率)

【東京ゲームショウ2017・全体】

【2016年一般生活者・全体】



- 携帯電話用ゲームのプレイ経験は「現在も継続的にしている」が15.8%と、他のゲーム業態と比べると低く、「以前はよくしていたが今はほとんどしない」が30.1%を占める。
- 男女とも「現在も継続的にしている」は15%前後で、男性「40~49才」は19.1%、女性「40~49才」は15.2%となっている。

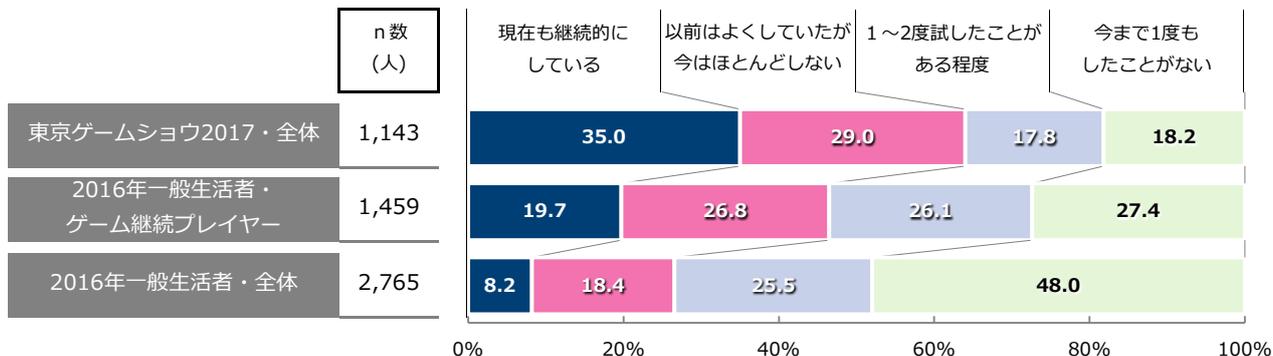
パソコン用ゲームのプレイ状況

1. パソコン用ゲームプレイ経験

質問文

あなたはパソコンでゲームをしたことがありますか。【単数回答】

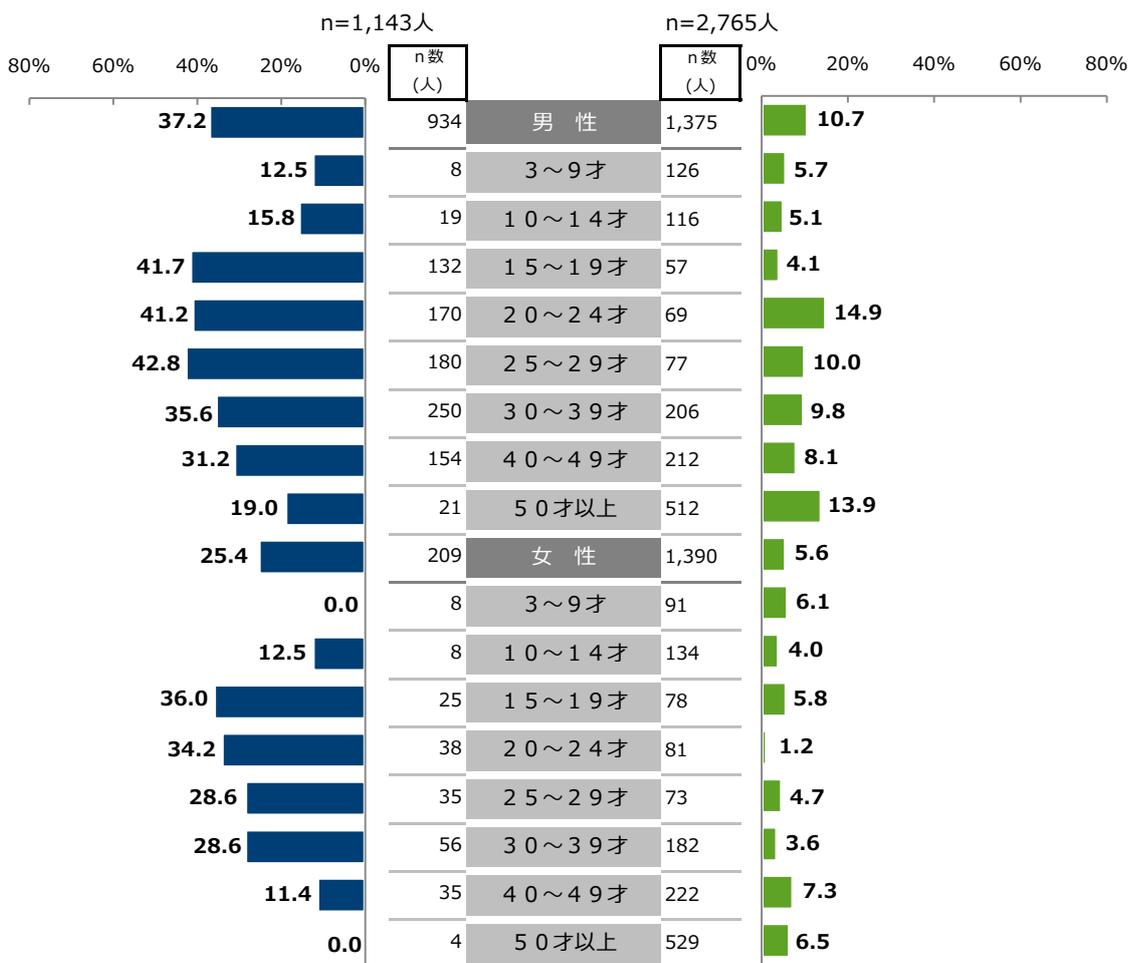
■ 一般生活者との比較



■ 性年齢別 継続プレイ率(「現在も継続的にしている」と答えた率)

【東京ゲームショウ2017・全体】

【2016年一般生活者・全体】



- パソコン用ゲームのプレイ経験は「現在も継続的にしている」が35.0%を占める。
- 一般生活者・全体と比較すると、「現在も継続的にしている」は男性は25ポイント以上、女性も20ポイント近く高い。
- 男性「15～19才」、「20～24才」、「25～29才」は「現在も継続的にしている」が4割を超えている。

2.プレイしたゲームの種類

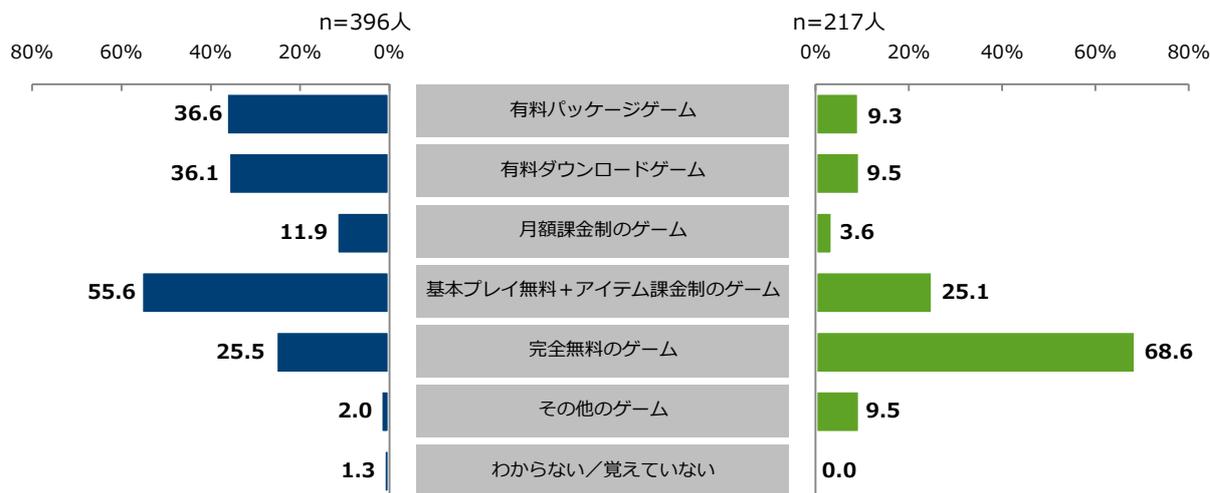
質問文

あなたがこの1年間に遊んだ、パソコンのゲームをお選びください。【複数回答】

■一般生活者との比較

【東京ゲームショウ2017・パソコン用ゲーム継続プレイヤー】

【2016年一般生活者・パソコン用ゲーム継続プレイヤー】



■性年齢別

【東京ゲームショウ2017・パソコン用ゲーム継続プレイヤー】

(単位：%)

東京ゲームショウ2017・パソコン用ゲーム継続プレイヤー	性年齢別																		
	性別	男性									女性								
		30代	10代	15代	20代	25代	30代	35代	40代	45代	50代以上	30代	10代	15代	20代	25代	30代	40代	50代以上
n数(人)	396	343	1	3	55	69	76	87	48	4	53	0	1	9	13	10	16	4	0
有料パッケージゲーム	36.6	38.2	0.0	0.0	32.7	31.9	36.8	42.5	50.0	50.0	26.4	0.0	0.0	11.1	38.5	10.0	31.3	50.0	0.0
有料ダウンロードゲーム	36.1	38.8	0.0	33.3	38.2	53.6	38.2	40.2	18.8	25.0	18.9	0.0	0.0	0.0	30.8	20.0	12.5	50.0	0.0
月額課金制のゲーム	11.9	11.4	0.0	0.0	14.5	10.1	10.5	10.3	14.6	0.0	15.1	0.0	0.0	0.0	23.1	10.0	25.0	0.0	0.0
基本プレイ無料+アイテム課金制のゲーム	55.6	56.6	0.0	100.0	56.4	63.8	52.6	59.8	47.9	25.0	49.1	0.0	100.0	66.7	30.8	70.0	37.5	50.0	0.0
完全無料のゲーム	25.5	25.4	100.0	33.3	27.3	24.6	26.3	31.0	6.3	75.0	26.4	0.0	100.0	33.3	30.8	10.0	18.8	50.0	0.0
その他のゲーム	2.0	2.0	0.0	0.0	3.6	2.9	0.0	2.3	2.1	0.0	1.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	6.3	0.0	0.0
わからない/覚えていない	1.3	1.5	0.0	0.0	3.6	1.4	0.0	2.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- プレイしたパソコン用ゲームの種類は「基本プレイ無料+アイテム課金制のゲーム」が55.6%で最も高い。一方、一般生活者では「完全無料のゲーム」(68.6%)が最も高い。
- 男女とも「基本プレイ無料+アイテム課金制のゲーム」が最も高く、「有料ダウンロードゲーム」は男性のほうが20ポイント近く高い。

3.基本プレイ無料+アイテム課金制のゲームでのアイテム課金の有無

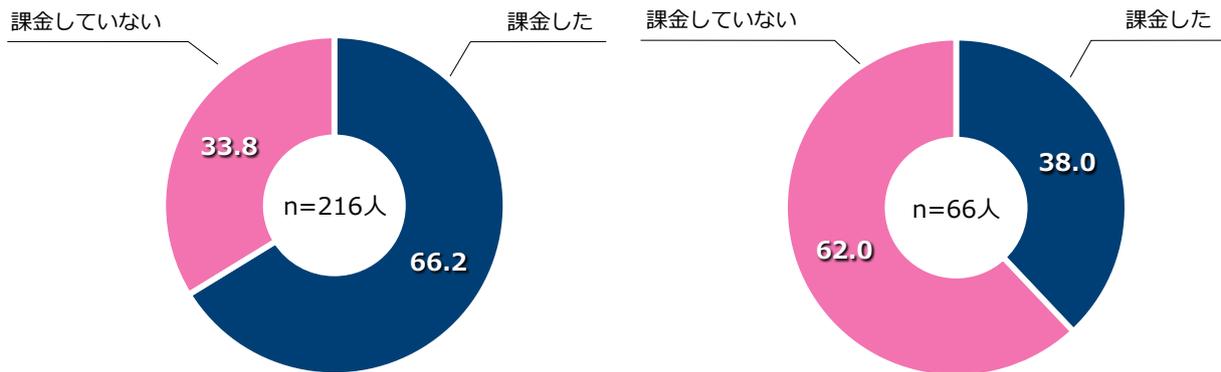
質問文

あなたはこの1年間に、パソコンの「基本プレイ無料+アイテム課金制のゲーム」で、アイテム課金をしましたか。【単数回答】

■一般生活者との比較

【東京ゲームショウ2017・パソコン用ゲーム基本プレイ無料+アイテム課金制のゲームプレイヤー】

【2016年一般生活者・パソコン用ゲーム基本プレイ無料+アイテム課金制のゲームプレイヤー】



■性年齢別

【東京ゲームショウ2017・パソコン用ゲーム基本プレイ無料+アイテム課金制のゲームプレイヤー】

(単位：%)

東京ゲームショウ2017 パソコン用ゲーム 基本プレイ無料+ アイテム課金制の ゲームプレイヤー	性年齢別																	
	男性	30才以下					30才以上				女性	30才以下					30才以上	
		30才以下	30才	31才	32才	33才	34才	35才	36才	37才		38才	39才	40才	41才	42才		
n数(人)	190	0	3	30	42	40	51	23	1	26	0	1	6	4	7	6	2	0
課金した	63.7	0.0	0.0	50.0	64.3	77.5	66.7	56.5	100.0	84.6	0.0	0.0	66.7	75.0	100.0	100.0	100.0	0.0
課金していない	36.3	0.0	100.0	50.0	35.7	22.5	33.3	43.5	0.0	15.4	0.0	100.0	33.3	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- 基本プレイ無料+アイテム課金制のパソコン用ゲームプレイヤーに対し、アイテム課金の有無を聞いたところ、「課金した」のは66.2%と、一般生活者より28.2ポイント高い。
- 男性は「課金した」が63.7%で、「25～29才」は77.5%に達する。

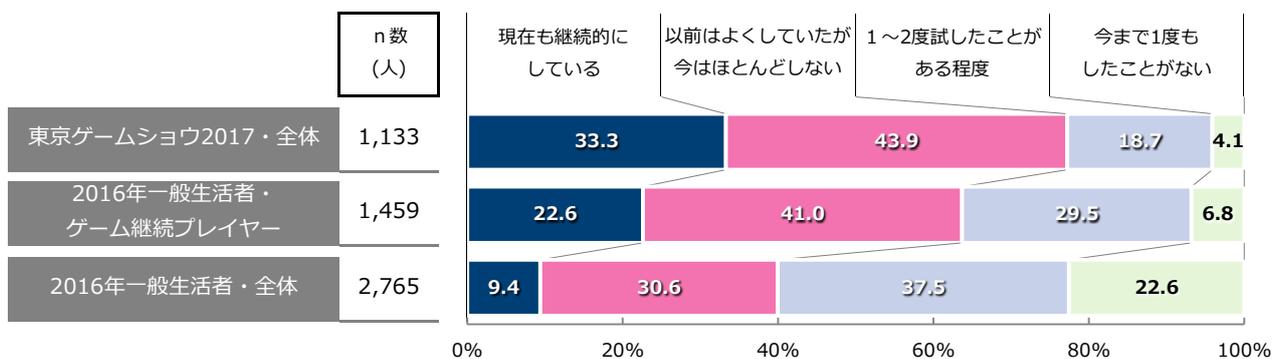
アーケードゲームのプレイ状況

1. アーケードゲームプレイ経験

質問文

あなたはゲームセンター/ゲームコーナーでゲームをしたことがありますか。【単数回答】

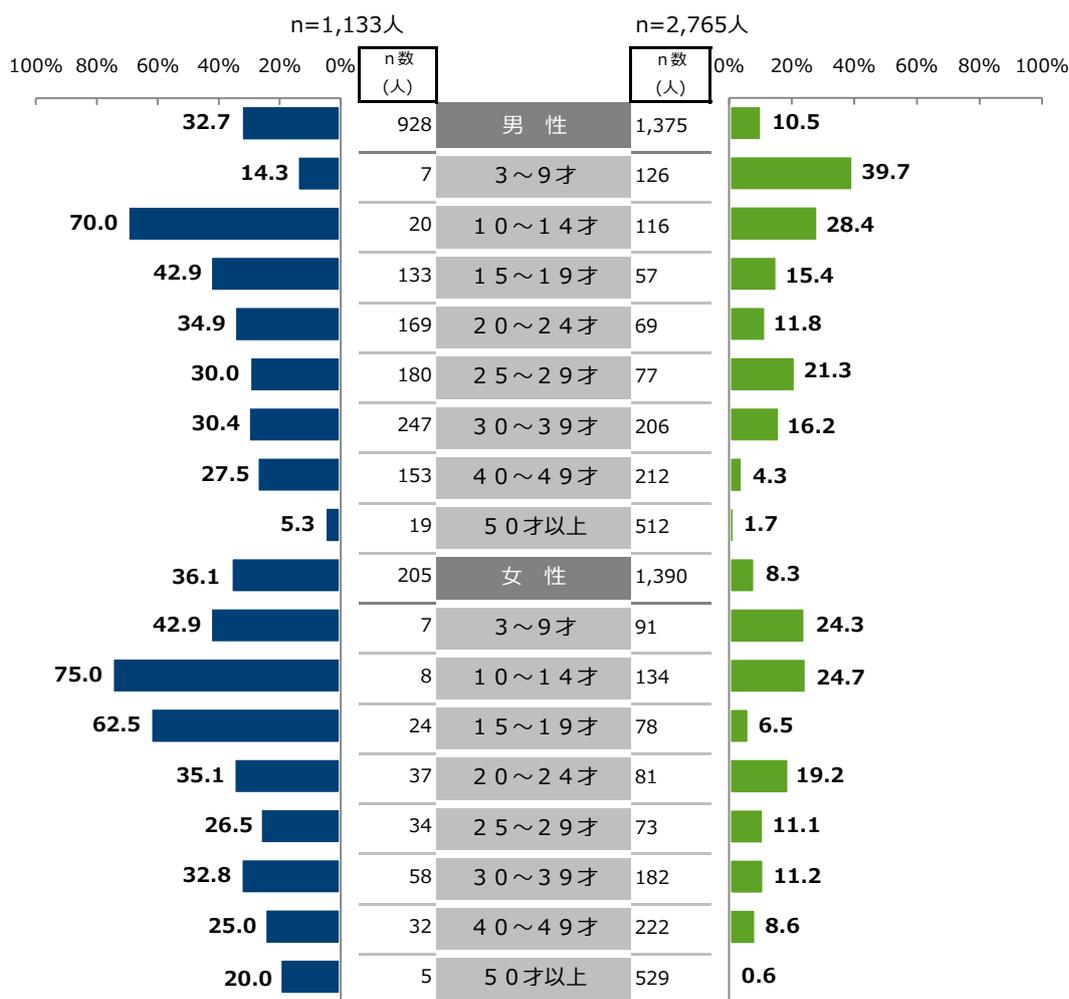
■ 一般生活者との比較



■ 性年齢別 継続プレイ率(「現在も継続的にしている」と答えた率)

【東京ゲームショウ2017・全体】

【2016年一般生活者・全体】



●アーケードゲームのプレイ経験は「現在も継続的にしている」が33.3%を占め、「以前はよくしていたが今はほとんどしない」(43.9%)が、他のゲーム業態と比べると高い。
●「現在も継続的にしている」は、男女ともに3割台で、男性「15~19才」は4割台となっている。

各ゲームの重複状況

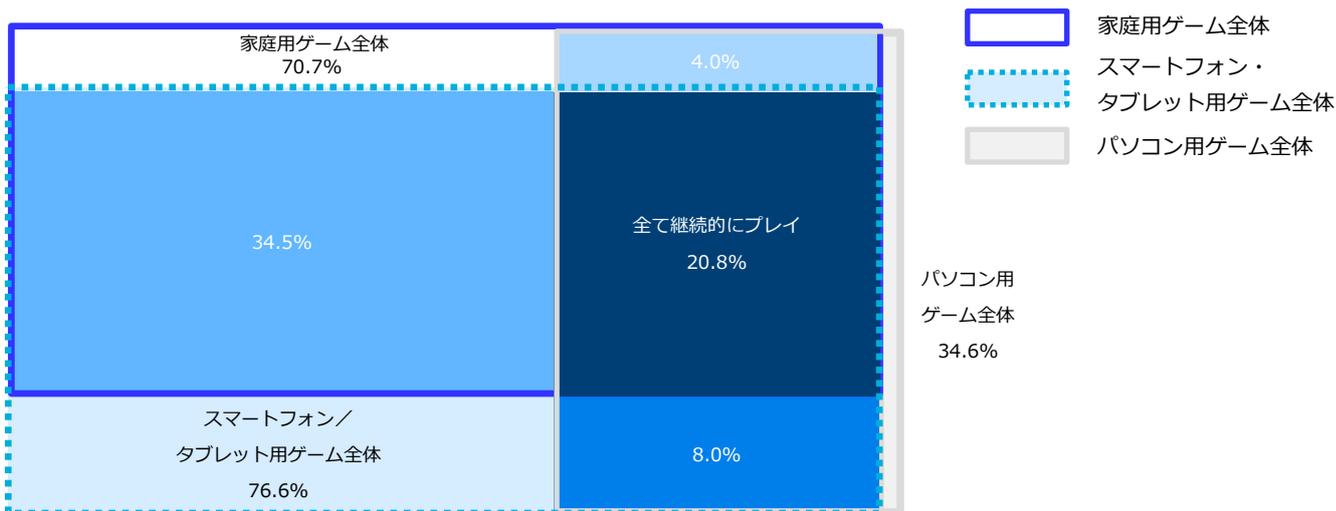
1.各ハードウェアでの継続プレイヤーの重複率

「家庭用ゲーム」、「スマートフォン・タブレット用ゲーム」、「パソコン用ゲーム」の3業態について継続プレイヤー(「現在も継続的にプレイしている」と回答した人)の重複状況を以下のとおり図にした。

■一般生活者との比較

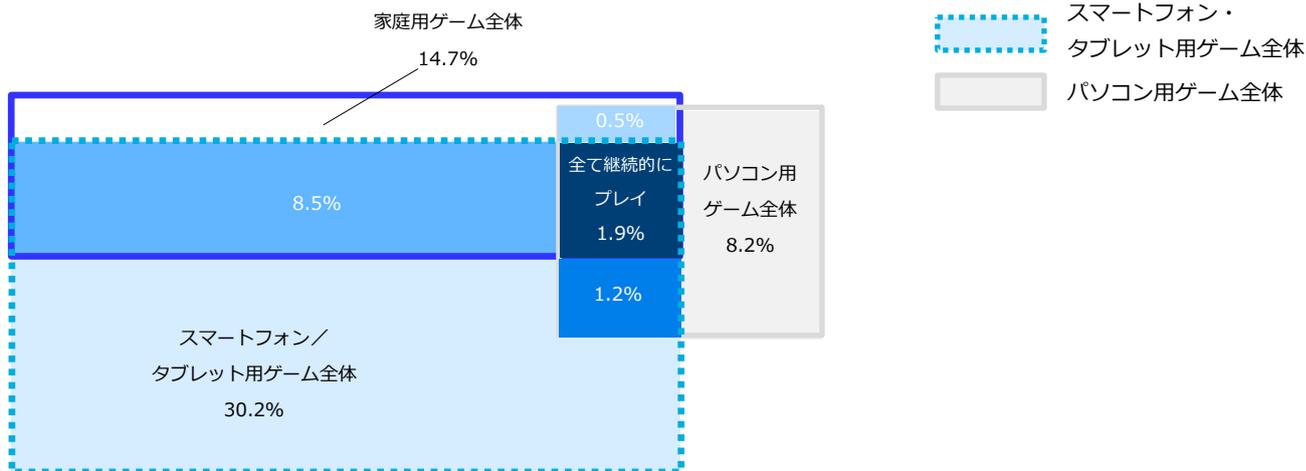
【東京ゲームショウ2017・全体】

n=1,156人



【2016年一般生活者・全体】

n=2,765人



※ 重複率の算出は、それぞれの調査の有効回収数をベースに算出している。

- 「家庭用ゲーム」、「スマートフォン・タブレット用ゲーム」と「パソコン用ゲーム」の3業態全て継続的にプレイしているのは、20.8%で、一般生活者・全体と比べると、18.9ポイント高い。
- 「家庭用ゲーム」と「スマートフォン・タブレット用ゲーム」のみの継続プレイヤーは34.5%、「家庭用ゲーム」と「パソコン用ゲーム」のみの継続プレイヤーは4.0%となっている。

■各ハードウェア継続プレイヤー別 各ゲームプレイ重複率

【東京ゲームショウ2017・各ハードウェア継続プレイヤー】

(単位：%)

		家庭用ゲーム	スマートフォン・タブレット用ゲーム	携帯電話用ゲーム	パソコン用ゲーム	アーケードゲーム
	n数(人)					
家庭用ゲーム継続プレイヤー	817	-	78.2	16.5	35.0	36.8
スマートフォン・タブレット用ゲーム継続プレイヤー	885	72.2	-	17.9	37.6	36.5
携帯電話用ゲーム継続プレイヤー	175	77.1	90.3	-	50.9	41.7
パソコン用ゲーム継続プレイヤー	400	71.5	83.3	22.3	-	40.5
アーケードゲーム継続プレイヤー	377	79.8	85.7	19.4	43.0	-

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

■各ハードウェア継続プレイヤー別 各ゲームプレイ重複率

【2016年一般生活者・各ハードウェア継続プレイヤー】

(単位：%)

		家庭用ゲーム	スマートフォン・タブレット用ゲーム	携帯電話用ゲーム	パソコン用ゲーム	アーケードゲーム
	n数(人)					
家庭用ゲーム継続プレイヤー	541	-	70.4	9.1	16.6	33.1
スマートフォン・タブレット用ゲーム継続プレイヤー	1,127	34.3	-	12.4	10.4	20.3
携帯電話用ゲーム継続プレイヤー	282	32.0	89.3	-	12.5	17.5
パソコン用ゲーム継続プレイヤー	217	30.0	38.4	6.4	-	13.4
アーケードゲーム継続プレイヤー	349	52.0	65.5	7.9	11.7	-

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

●「家庭用ゲーム」、「スマートフォン・タブレット用ゲーム」、「携帯電話用ゲーム」、「パソコン用ゲーム」、「アーケードゲーム」の5業態について、継続プレイヤーの重複状況をみると、どの継続プレイヤーも「家庭用ゲーム」は7割台となっている。一方、家庭用ゲーム継続プレイヤーにおける「スマートフォン・タブレット用ゲーム」の重複率は78.2%となっている。

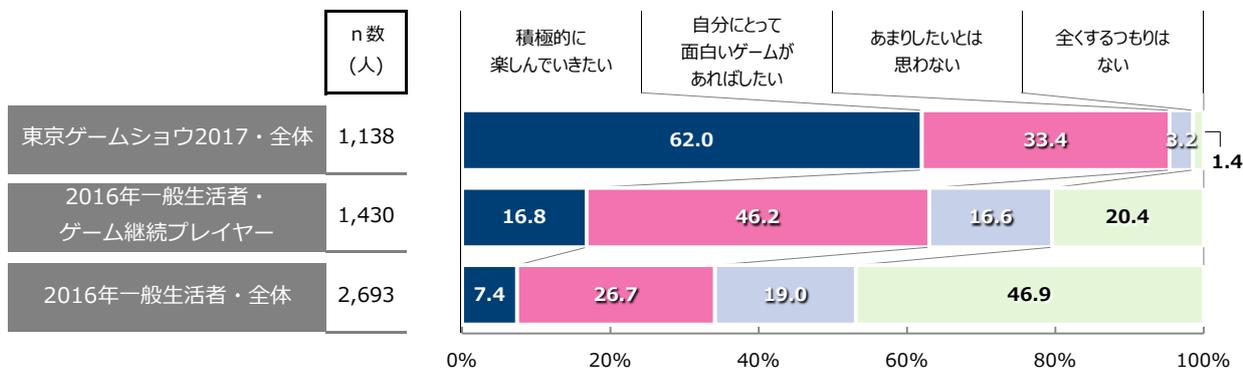
今後のゲームプレイ意向

1. 家庭用ゲームプレイ意向

質問文

あなたは、今後、家庭用ゲーム機でゲームをしたいと思いますか。【単数回答】

■ 一般生活者との比較



■ 性年齢別

【東京ゲームショー2017・全体】

(単位：%)

東京ゲームショー2017・全体	性年齢別																		
	性別	男性									女性								
		30歳未満	15-24歳	25-34歳	35-44歳	45-54歳	55-64歳	65-74歳	75歳以上	30歳未満	15-24歳	25-34歳	35-44歳	45-54歳	55-64歳	65-74歳	75歳以上		
n数(人)	1,138	927	6	20	132	170	180	247	152	20	211	7	8	24	38	36	58	35	5
積極的に楽しんでいきたい	62.0	63.0	66.7	70.0	75.8	70.6	65.0	61.9	44.7	40.0	57.8	42.9	50.0	70.8	65.8	61.1	63.8	34.3	40.0
自分にとって面白いゲームがあればしたい	33.4	32.7	33.3	25.0	22.7	27.1	29.4	34.4	48.0	45.0	36.5	57.1	50.0	25.0	31.6	33.3	32.8	51.4	40.0
あまりしたいとは思わない	3.2	3.0	0.0	5.0	0.8	2.4	5.0	2.0	5.3	0.0	3.8	0.0	0.0	4.2	2.6	2.8	1.7	8.6	20.0
全くするつもりはない	1.4	1.3	0.0	0.0	0.8	0.0	0.6	1.6	2.0	15.0	1.9	0.0	0.0	0.0	0.0	2.8	1.7	5.7	0.0

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

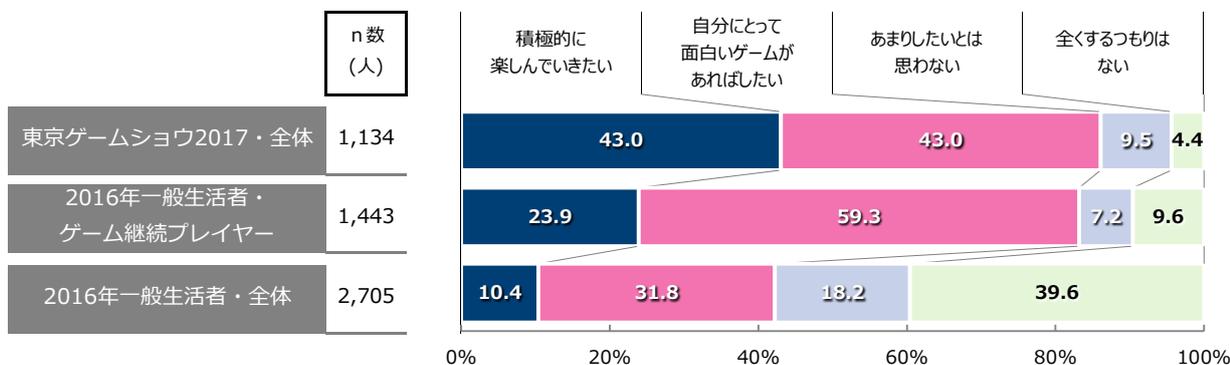
- 家庭用ゲームの今後のプレイ意向は、「積極的に楽しんでいきたい」が62.0%を占め、「自分にとって面白いゲームがあればしたい」(33.4%)と合わせると95.4%に達する。
- 一般生活者・ゲーム継続プレイヤーと比較すると「積極的に楽しんでいきたい」は45.2ポイント高い。
- 男女ともに「積極的に楽しんでいきたい」は6割前後で、男性「15～19歳」では75.8%となっている。

2.スマートフォン・タブレット用ゲームプレイ意向

質問文

あなたは、今後、スマートフォン/タブレットでゲームをしたいと思いませんか。【単数回答】

■一般生活者との比較



■性年齢別

【東京ゲームショウ2017・全体】

(単位：%)

東京ゲームショウ2017・全体	n数(人)	性年齢別																	
		男性										女性							
		30歳未満	30歳	31歳	32歳	33歳	34歳	35歳	36歳	37歳	38歳	39歳	40歳以上	30歳未満	30歳	31歳	32歳	33歳	34歳
積極的に楽しんでいきたい	43.0	42.0	16.7	65.0	56.8	46.4	40.2	38.7	33.1	15.0	47.6	42.9	50.0	66.7	63.2	36.1	41.4	37.1	75.0
自分にとって面白いゲームがあればしたい	43.0	43.2	83.3	35.0	34.1	37.5	44.7	44.0	51.7	60.0	42.4	57.1	50.0	25.0	31.6	52.8	43.1	51.4	25.0
あまりしたいとは思わない	9.5	10.0	0.0	0.0	7.6	11.9	10.6	11.7	8.6	5.0	7.6	0.0	0.0	8.3	2.6	8.3	13.8	5.7	0.0
全くするつもりはない	4.4	4.9	0.0	0.0	1.5	4.2	4.5	5.6	6.6	20.0	2.4	0.0	0.0	0.0	2.6	2.8	1.7	5.7	0.0

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

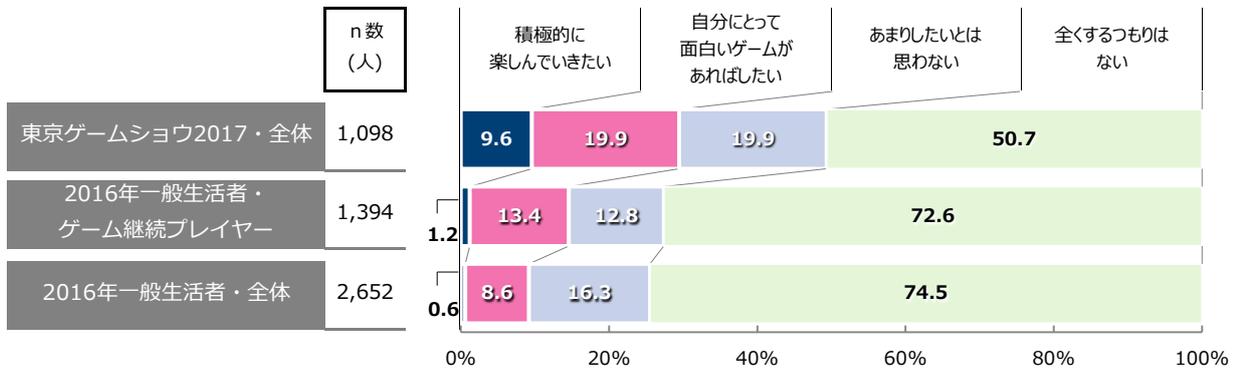
- スマートフォン・タブレット用ゲームの今後のプレイ意向は、「積極的に楽しんでいきたい」が43.0%で、「自分にとって面白いゲームがあればしたい」(43.0%)と合わせると86.0%を占める。
- 一般生活者・ゲーム継続プレイヤーと比較すると「積極的に楽しんでいきたい」は19.1ポイント高い。
- 「積極的に楽しんでいきたい」は、男性は42.0%、女性は47.6%となっており、女性「20～24才」では63.2%となっている。

3. 携帯電話用ゲームプレイ意向

質問文

あなたは、今後、携帯電話（フィーチャーフォン）でゲームをしたいと思いますか。【単数回答】

■ 一般生活者との比較



■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2017・全体】

(単位：%)

	東京 ゲーム ショウ 2017・ 全体	性年齢別																		
		男					女					性								
n数(人)	1,098	3 5 9 才	1 5 5 才	1 5 2 才	2 5 2 才	2 5 3 才	3 0 5 才	4 0 9 才	5 0 9 才	5 0 9 才	6 0 9 才	7 0 9 才	8 0 9 才	9 0 9 才	10 0 9 才	11 0 9 才	12 0 9 才	13 0 9 才	14 0 9 才	15 0 9 才
積極的に楽しんで いきたい	9.6	9.7	16.7	21.1	16.4	9.8	9.8	7.4	6.3	5.6	8.9	28.6	0.0	8.3	10.8	9.1	10.5	3.0	0.0	
自分にとって面白い ゲームがあればしたい	19.9	19.1	16.7	42.1	18.0	16.5	21.8	17.7	18.9	22.2	23.2	42.9	37.5	29.2	13.5	18.2	24.6	27.3	0.0	
あまりしたいとは思 わない	19.9	19.8	0.0	5.3	20.3	20.1	20.7	22.6	16.1	16.7	20.2	0.0	12.5	16.7	21.6	24.2	22.8	18.2	25.0	
全くするつもりは ない	50.7	51.4	66.7	31.6	45.3	53.7	47.7	52.3	58.7	55.6	47.8	28.6	50.0	45.8	54.1	48.5	42.1	51.5	75.0	

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

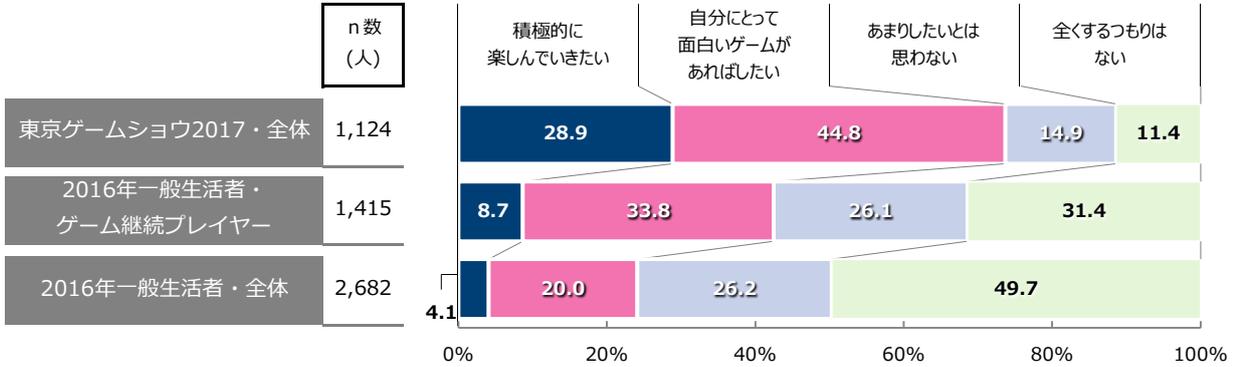
- 携帯電話用ゲームの今後のプレイ意向は、「積極的に楽しんでいきたい」が9.6%で、「自分にとって面白いゲームがあればしたい」(19.9%)と合わせると29.5%を占める。
- 一般生活者・ゲーム継続プレイヤーと比較すると「積極的に楽しんでいきたい」は8.4ポイント高い。
- 男女ともに「積極的に楽しんでいきたい」は約1割で、男性「15～19才」は16.4%となっている。

4. パソコン用ゲームプレイ意向

質問文

あなたは、今後、パソコン（ノート型・デスクトップ型）でゲームをしたいと思いますか。【単数回答】

■ 一般生活者との比較



■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2017・全体】

(単位：%)

東京ゲームショウ2017・全体	性年齢別																		
	男性									女性									
n数(人)	30才	19才	15才	12才	9才	7才	5才	3才	20才以上	30才	19才	15才	12才	9才	7才	5才	3才	20才以上	20才以上
1,124	920	7	19	130	169	179	248	149	19	204	7	8	24	37	35	57	33	3	
積極的に楽しんで いきたい	28.9	30.7	14.3	47.4	43.8	37.3	30.2	26.2	20.1	15.8	21.1	14.3	25.0	29.2	35.1	11.4	19.3	15.2	0.0
自分にとって面白い ゲームがあればしたい	44.8	45.4	42.9	36.8	39.2	43.2	50.3	48.4	42.3	57.9	42.2	57.1	50.0	54.2	29.7	48.6	40.4	36.4	66.7
あまりしたいとは 思わない	14.9	13.5	0.0	15.8	7.7	12.4	10.6	17.3	18.1	5.3	21.1	14.3	12.5	12.5	24.3	22.9	26.3	18.2	0.0
全くするつもりは ない	11.4	10.4	42.9	0.0	9.2	7.1	8.9	8.1	19.5	21.1	15.7	14.3	12.5	4.2	10.8	17.1	14.0	30.3	33.3

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

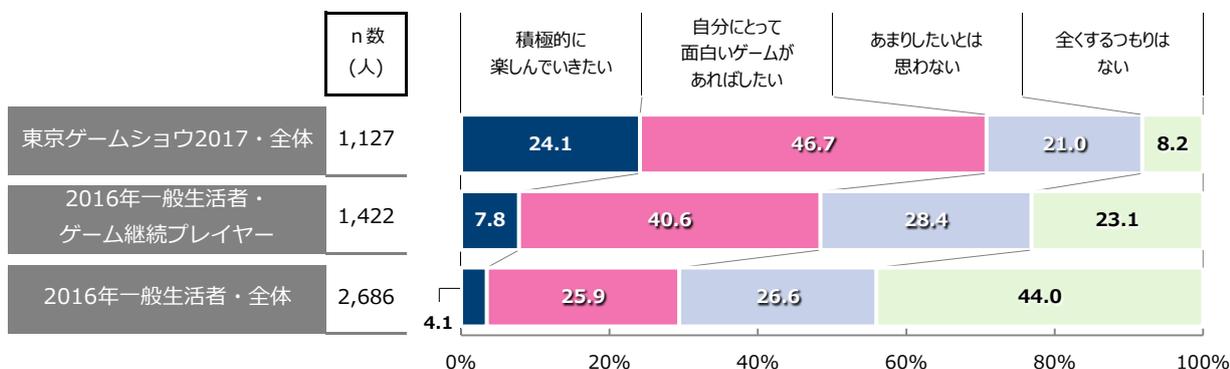
- パソコン用ゲームの今後のプレイ意向は、「積極的に楽しんでいきたい」は28.9%で、「自分にとって面白いゲームがあればしたい」(44.8%)と合わせると73.7%を占める。
- 一般生活者・ゲーム継続プレイヤーと比較すると「積極的に楽しんでいきたい」は20.2ポイント高い。
- 「積極的に楽しんでいきたい」は男性が30.7%、女性が21.1%となっており、男性「15～19才」は43.8%となっている。

5.アーケードゲームプレイ意向

質問文

あなたは、今後、ゲームセンター/ゲームコーナーでゲームをしたいと思いますか。【単数回答】

■一般生活者との比較



■性年齢別

【東京ゲームショウ2017・全体】

(単位：%)

	東京 ゲーム ショウ ・ 全体	性年齢別																	
		男性					女性												
n数(人)	1,127	3 9 才	1 0 才	1 5 才	2 0 才	2 5 才	3 0 才	4 0 才	5 0 才 以上	3 9 才	1 0 才	1 5 才	2 0 才	2 5 才	3 0 才	4 0 才	5 0 才 以上		
積極的に楽しんで いきたい	24.1	23.3	16.7	47.4	37.4	25.4	19.1	19.2	19.2	10.5	27.8	28.6	62.5	41.7	31.6	22.9	29.3	11.8	0.0
自分にとって面白い ゲームがあればしたい	46.7	46.7	66.7	42.1	32.1	45.6	51.1	51.8	45.0	63.2	46.4	57.1	37.5	33.3	47.4	48.6	41.4	55.9	80.0
あまりしたいとは 思わない	21.0	21.8	16.7	10.5	22.1	24.3	19.1	20.0	27.8	10.5	17.7	14.3	0.0	20.8	13.2	22.9	22.4	14.7	0.0
全くするつもりは ない	8.2	8.2	0.0	0.0	8.4	4.7	10.7	9.0	7.9	15.8	8.1	0.0	0.0	4.2	7.9	5.7	6.9	17.6	20.0

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- アーケードゲームの今後のプレイ意向は、「積極的に楽しんでいきたい」が24.1%で、「自分にとっても面白いゲームがあればしたい」(46.7%)と合わせると70.8%を占める。
- 一般生活者・ゲーム継続プレイヤーと比較すると「積極的に楽しんでいきたい」は16.3ポイント高い。
- 「積極的に楽しんでいきたい」は男性が23.3%、女性が27.8%となっており、男性「15～19才」は37.4%、女性「20～24才」は31.6%となっている。

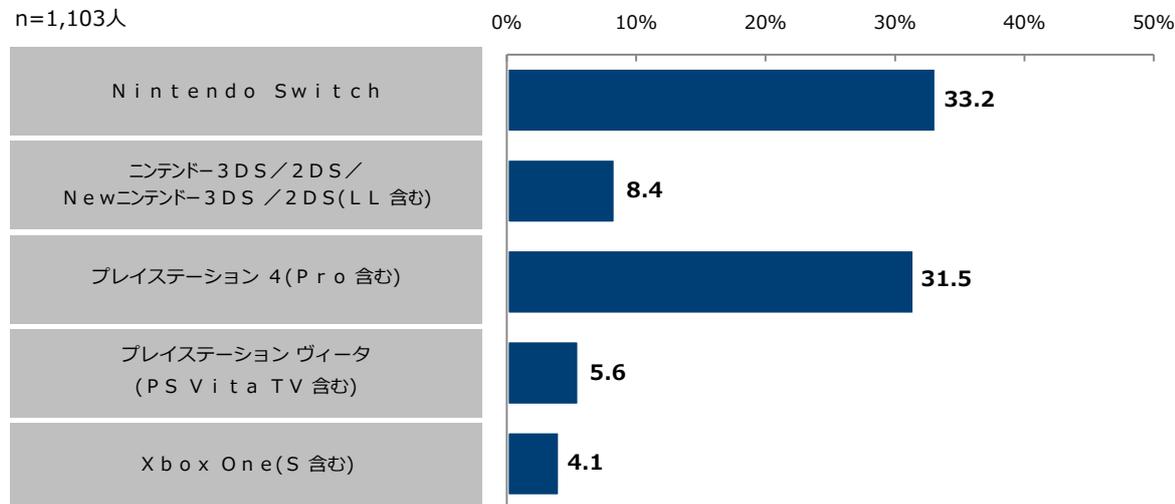
6.家庭用ゲーム機購入意向

質問文

家庭用ゲーム機についてお伺いします。あなたのご家庭で購入予定（買い替え・買い増し含む）のあるものをすべてお選びください。【複数回答】

【東京ゲームショウ2017・全体】

n=1,103人



■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2017・全体】

(単位：%)

東京ゲームショウ2017・全体	性別	性年齢別																	
		男					女					性別不明							
		3歳未満	3歳~9歳	10歳~19歳	20歳~29歳	30歳~39歳	40歳~49歳	50歳~59歳	60歳以上	3歳未満	3歳~9歳	10歳~19歳	20歳~29歳	30歳~39歳	40歳~49歳	50歳~59歳	60歳以上		
n数(人)	1,103	897	7	19	125	158	175	241	151	21	206	8	7	23	37	36	58	32	5
Nintendo Switch	33.2	32.0	14.3	31.6	30.4	31.6	33.1	35.3	29.8	19.0	38.3	50.0	28.6	39.1	32.4	41.7	43.1	34.4	20.0
ニンテンドー3DS / 2DS / Newニンテンドー3DS / 2DS (LL 含む)	8.4	7.6	14.3	10.5	5.6	7.6	6.9	8.3	6.6	19.0	12.1	0.0	0.0	17.4	18.9	8.3	10.3	12.5	20.0
プレイステーション 4 (Pro 含む)	31.5	32.2	0.0	21.1	29.6	29.1	30.9	34.9	35.8	47.6	28.2	0.0	0.0	30.4	27.0	44.4	25.9	28.1	20.0
プレイステーション ヴィータ (PS Vita TV 含む)	5.6	5.4	0.0	5.3	8.0	5.1	3.4	5.8	4.0	14.3	6.8	0.0	0.0	8.7	10.8	8.3	5.2	6.3	0.0
Xbox One (S 含む)	4.1	4.8	0.0	5.3	4.8	6.3	5.1	5.8	2.0	0.0	1.0	0.0	0.0	0.0	0.0	5.6	0.0	0.0	0.0

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

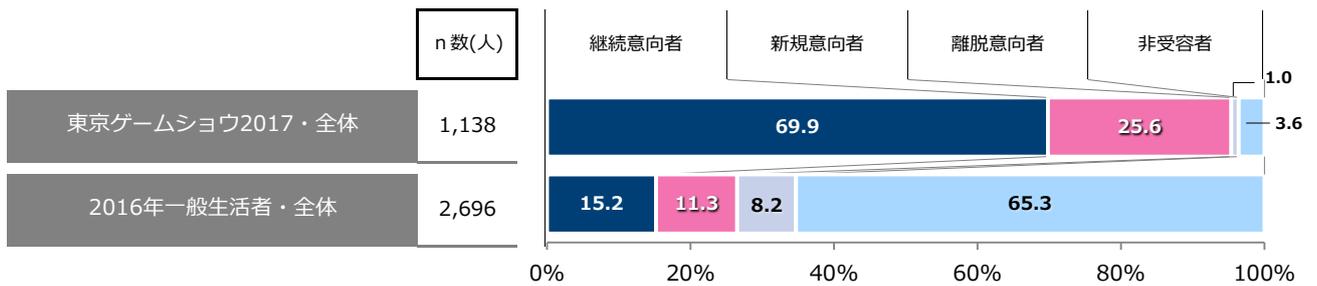
- 家庭用ゲーム機の今後の購入予定率は、「Nintendo Switch」と「プレイステーション 4 (Pro 含む)」が3割を超えている。
- 「Nintendo Switch」の購入予定率は男性が32.0%、女性が38.3%となっている一方、「プレイステーション 4 (Pro 含む)」の購入予定率は男性が32.2%、女性は28.2%となっている。

7.各ゲームのプレイ経験×意向

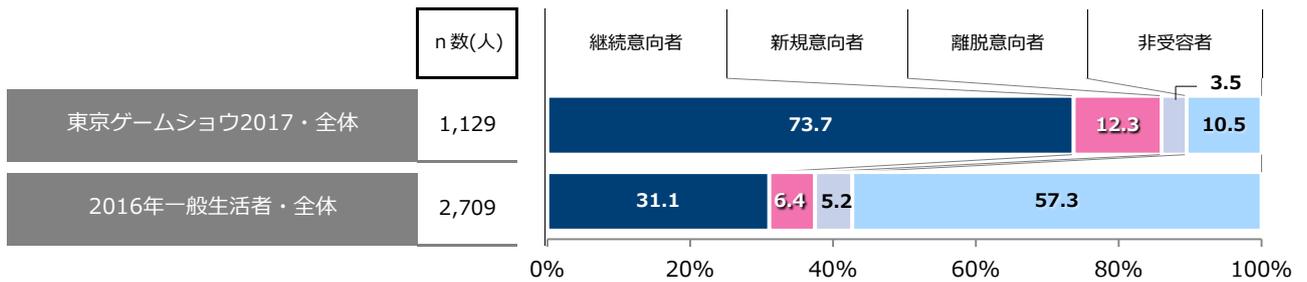
ハードウェアごとに、「ゲームプレイ経験」と「ゲームプレイ意向」をクロスさせて、その結果を以下の4つのグループに分けた。

		ゲームプレイ経験			
		現在も継続的にしている	以前はよくしていたが今はほとんどしない	1～2度試したことがある程度	今まで1度もしたことがない
ゲームプレイ意向	積極的に楽しんできたい	継続意向者	新規意向者		
	自分にとって面白いゲームがあればしてみたい				
	あまりしてみたいとは思わない	離脱意向者	非受容者		
	全くするつもりはない				

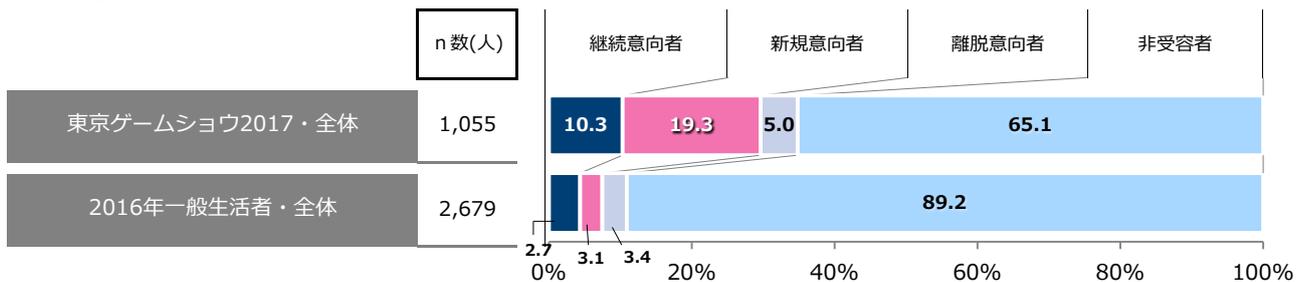
◆家庭用ゲーム



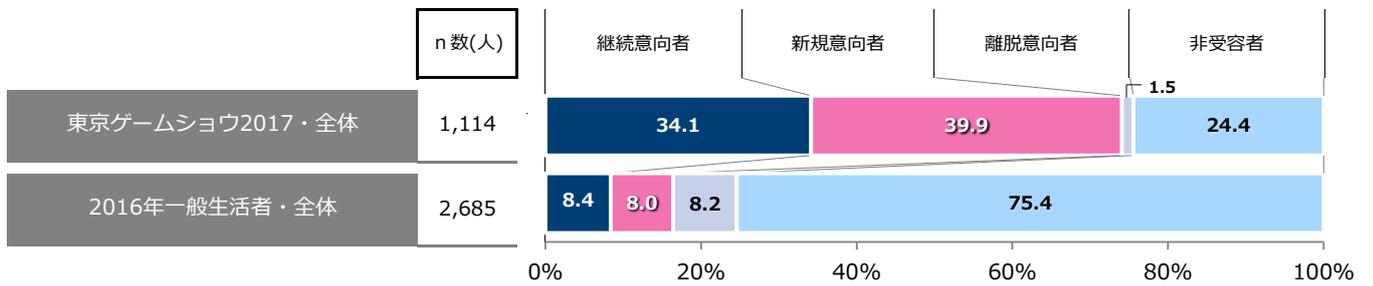
◆スマートフォン・タブレット用ゲーム



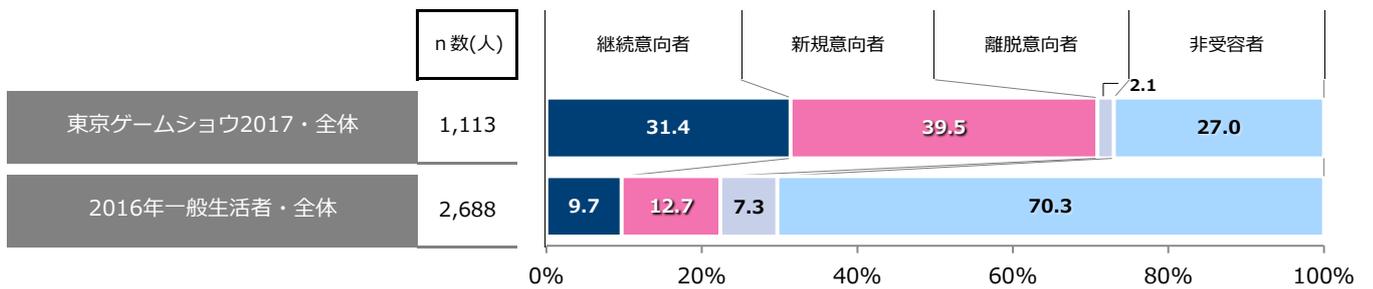
◆携帯電話用ゲーム



◆パソコン用ゲーム



◆アーケードゲーム



- 家庭用ゲームの「継続意向者」は69.9%を占め、一般生活者と比べると54.7ポイント高い。
- スマートフォン・タブレット用ゲームの「継続意向者」は73.7%を占め、一般生活者と比べると42.6ポイント高い。
- 携帯電話用ゲームの「継続意向者」は10.3%を占め、一般生活者と比べると7.6ポイント高い。
- パソコン用ゲームの「継続意向者」は34.1%を占め、一般生活者と比べると25.7ポイント高い。
- アーケードゲームの「継続意向者」は31.4%を占め、一般生活者と比べると21.7ポイント高い。

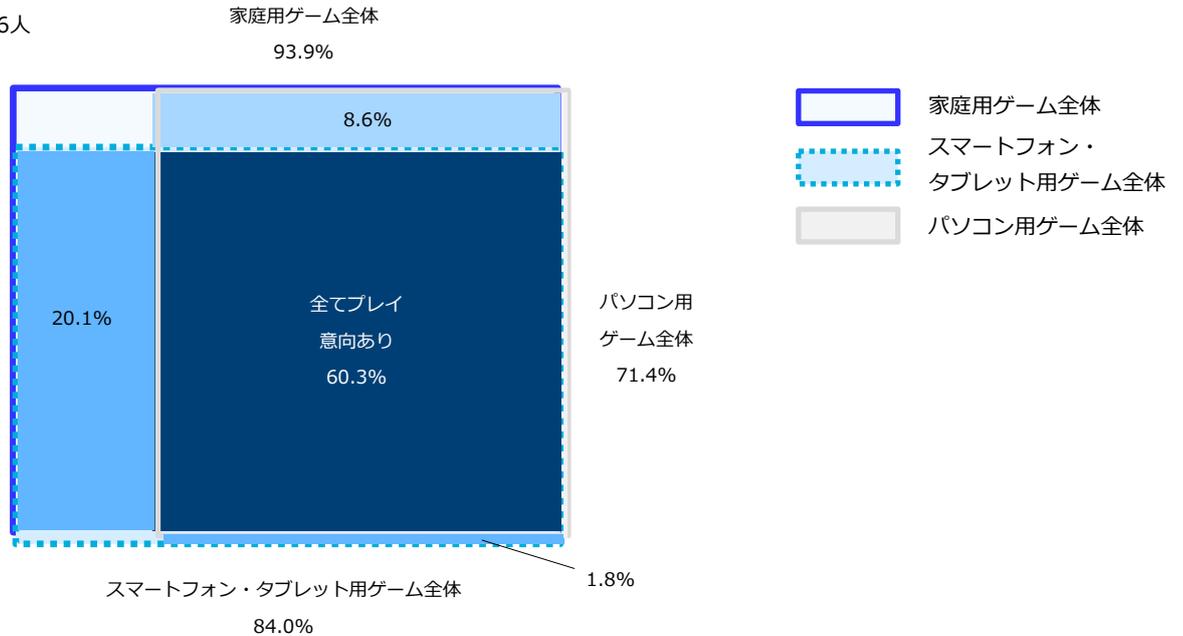
8.各ハードウェアでのプレイ意向者の重複率

「家庭用ゲーム」、「スマートフォン・タブレット用ゲーム」、「パソコン用ゲーム」の3業態についてプレイ意向者(「積極的に楽しみたい」、「自分にとって面白いソフトがあればしてみたい」と回答した人)の重複状況を以下のとおり図にした。

■一般生活者との比較

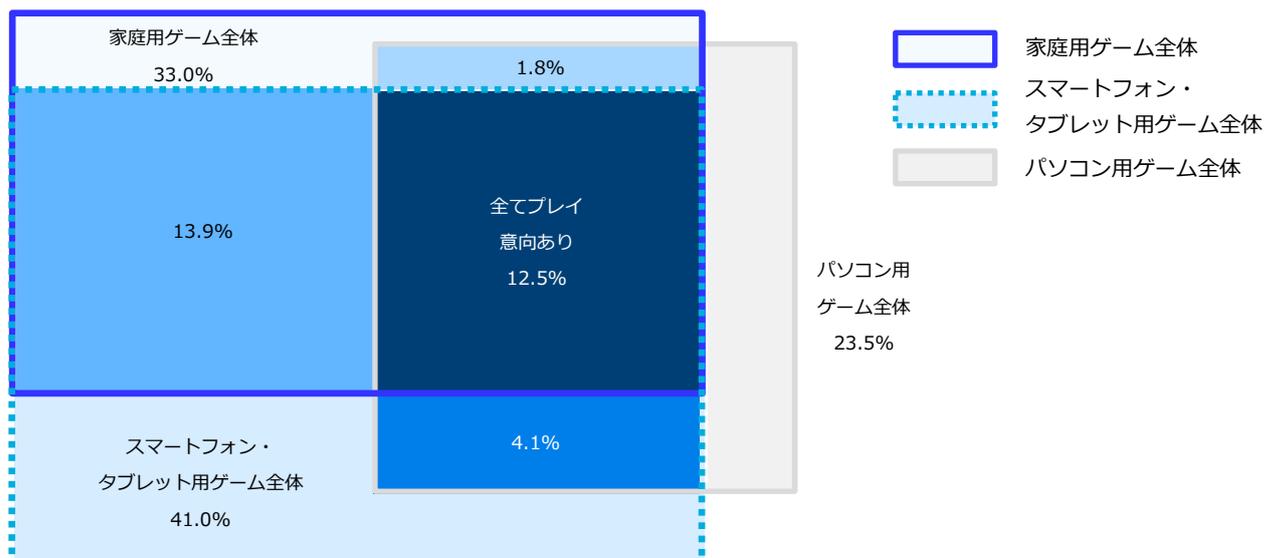
【東京ゲームショウ2017・全体】

n=1,156人



【2016年一般生活者・全体】

n=2,765人



※ 重複率の算出は、それぞれの調査の有効回収数をベースに算出している。

- 「家庭用ゲーム」、「パソコン用ゲーム」と「スマートフォン・タブレット用ゲーム」の3業態全てプレイ意向があるのは、60.3%で、一般生活者と比べると、47.8ポイント高い。
- 「家庭用ゲーム」と「スマートフォン・タブレット用ゲーム」のみの意向者は20.1%、「家庭用ゲーム」と「パソコン用ゲーム」のみの継続プレイヤーは8.6%となっている。

■各ハードウェアプレイ意向者別 各ゲームプレイ意向率 ※1

【東京ゲームショウ2017・各ハードウェアプレイ意向者】

(単位：%)

	n数(人)	家庭用ゲーム	スマートフォン・タブレット用ゲーム	携帯電話用ゲーム	パソコン用ゲーム	アーケードゲーム
家庭用ゲーム意向者	1,086	-	85.5	27.8	73.3	71.2
スマートフォン・タブレット用ゲーム意向者	971	95.7	-	30.7	73.9	71.5
携帯電話用ゲーム意向者	313	96.5	95.2	-	85.3	83.4
パソコン用ゲーム意向者	825	96.5	87.0	32.4	-	74.3
アーケードゲーム意向者	790	97.8	87.8	33.0	77.6	-

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

【2016年一般生活者・各ハードウェアプレイ意向者】

(単位：%)

	n数(人)	家庭用ゲーム	スマートフォン・タブレット用ゲーム	携帯電話用ゲーム	パソコン用ゲーム	アーケードゲーム
家庭用ゲーム意向者	1,205	-	80.0	16.9	43.4	57.5
スマートフォン・タブレット用ゲーム意向者	1,489	64.4	-	19.1	40.5	50.6
携帯電話用ゲーム意向者	340	63.5	89.1	-	65.8	63.7
パソコン用ゲーム意向者	719	60.9	70.7	24.6	-	50.2
アーケードゲーム意向者	976	66.7	73.0	19.7	41.5	-

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

※1 意向率は「積極的に楽しみたい」と「自分にとって面白いゲームがあればいい」の合算値。

- 「家庭用ゲーム」、「スマートフォン・タブレット用ゲーム」、「携帯電話用ゲーム」、「パソコン用ゲーム」、「アーケードゲーム」の5業態についてプレイ意向者の重複状況をみたと、家庭用ゲーム意向者は、「スマートフォン・タブレット用ゲーム」の意向率が85.5%、「パソコン用ゲーム」「アーケードゲーム」の意向率も7割台となっている。
- スマートフォン・タブレット用ゲーム、携帯電話用ゲーム、パソコン用ゲーム、アーケードゲームのいずれの意向者も、「家庭用ゲーム」の意向率は95%を超えている。

東京ゲームショウ2017について

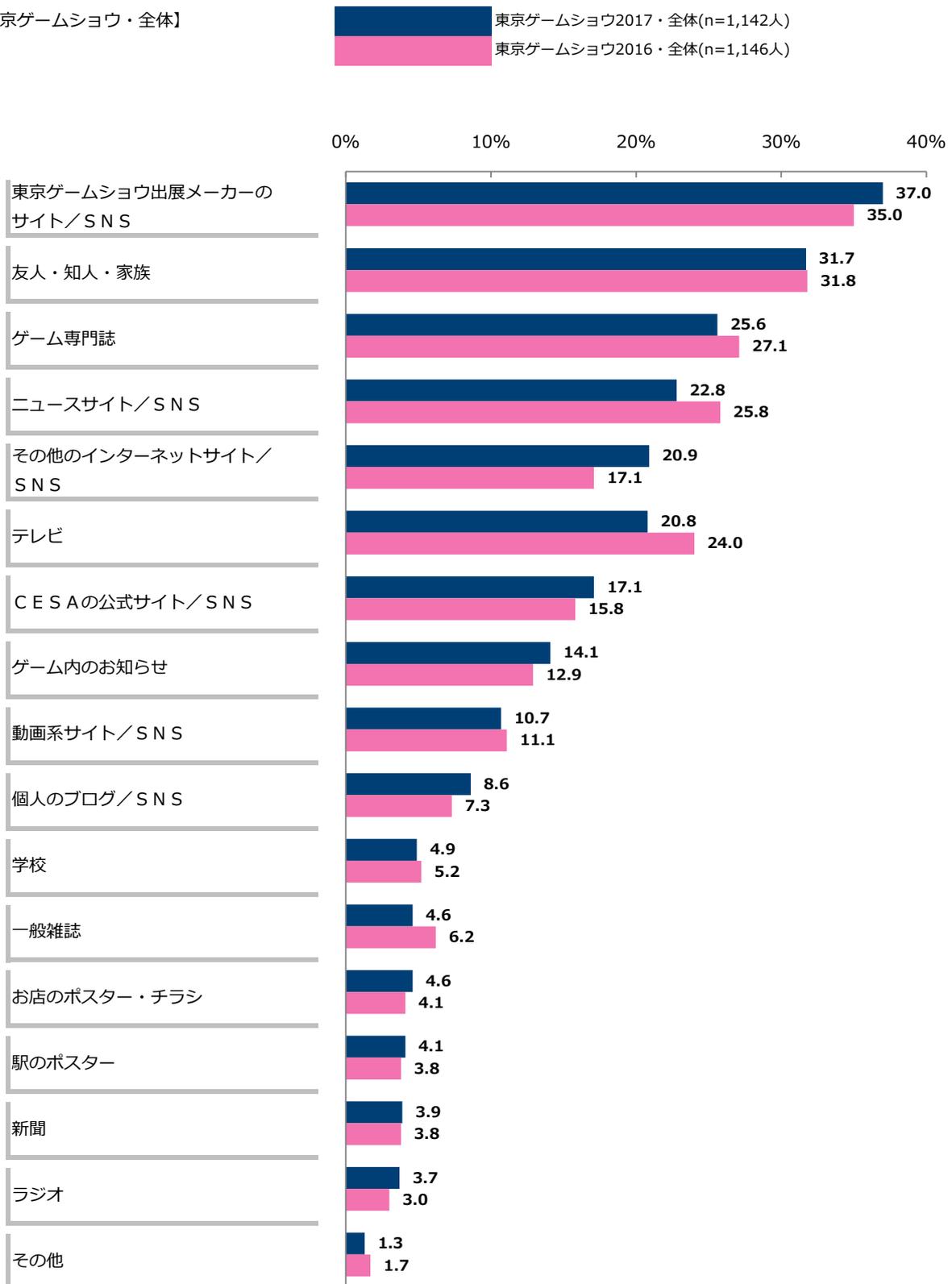
1. 情報接触

質問文

「東京ゲームショウ2017」の情報について、見たり聞いたりしたものをすべてお教えてください。【複数回答】

■ 時系列比較

【東京ゲームショウ・全体】



■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2017・全体】

(単位：%)

n数(人)	東京ゲームショウ全体	性年齢別																	
		男性									女性								
		30才	31才	32才	33才	34才	35才	36才	37才	38才	39才	40才	41才	42才	43才	44才	45才以上		
1,142	931	6	20	133	170	177	250	154	21	211	8	8	25	38	34	58	35	5	
東京ゲームショウ出展メーカーのサイト/SNS	37.0	36.3	0.0	35.0	34.6	42.4	32.2	38.8	35.7	19.0	39.8	25.0	25.0	28.0	39.5	52.9	53.4	20.0	40.0
友人・知人・家族	31.7	30.8	66.7	60.0	49.6	41.2	29.4	22.0	17.5	4.8	35.5	75.0	75.0	44.0	39.5	26.5	22.4	42.9	0.0
ゲーム専門誌	25.6	27.1	16.7	20.0	21.8	25.9	26.0	32.0	27.3	28.6	19.0	0.0	12.5	16.0	15.8	20.6	32.8	5.7	20.0
ニュースサイト/SNS	22.8	24.7	0.0	10.0	17.3	25.9	32.8	26.0	22.1	19.0	14.2	0.0	0.0	8.0	18.4	26.5	15.5	5.7	20.0
その他のインターネットサイト/SNS	20.9	20.2	0.0	5.0	19.5	20.6	20.3	21.6	22.1	9.5	24.2	0.0	0.0	20.0	18.4	29.4	29.3	31.4	20.0
テレビ	20.8	20.7	33.3	25.0	23.3	20.0	19.2	16.4	24.7	38.1	20.9	0.0	25.0	32.0	13.2	20.6	24.1	14.3	60.0
CESAの公式サイト/SNS	17.1	18.4	0.0	10.0	10.5	14.7	19.2	23.6	21.4	19.0	11.4	0.0	0.0	24.0	0.0	23.5	13.8	5.7	0.0
ゲーム内のお知らせ	14.1	14.3	0.0	10.0	18.8	18.2	16.9	12.8	7.1	9.5	13.3	0.0	12.5	20.0	10.5	11.8	17.2	11.4	0.0
動画系サイト/SNS	10.7	11.8	0.0	25.0	18.8	12.9	14.7	7.6	8.4	0.0	5.7	0.0	0.0	4.0	5.3	8.8	6.9	2.9	20.0
個人のブログ/SNS	8.6	9.5	16.7	10.0	9.0	10.0	8.5	9.6	9.7	9.5	4.7	0.0	0.0	4.0	0.0	11.8	3.4	5.7	20.0
学校	4.9	5.3	0.0	10.0	18.0	8.2	4.0	0.0	1.3	0.0	3.3	0.0	0.0	16.0	5.3	0.0	0.0	2.9	0.0
一般雑誌	4.6	5.3	0.0	0.0	4.5	2.9	5.6	6.8	4.5	19.0	1.4	0.0	12.5	0.0	2.6	2.9	0.0	0.0	0.0
お店のポスター・チラシ	4.6	4.6	0.0	0.0	4.5	4.7	3.4	6.0	3.2	14.3	4.3	12.5	12.5	4.0	2.6	5.9	5.2	0.0	0.0
駅のポスター	4.1	4.5	0.0	5.0	6.0	3.5	4.5	4.4	3.9	9.5	2.4	0.0	12.5	0.0	2.6	2.9	1.7	2.9	0.0
新聞	3.9	4.6	0.0	5.0	2.3	5.3	4.5	4.0	5.8	14.3	0.9	0.0	0.0	4.0	0.0	0.0	1.7	0.0	0.0
ラジオ	3.7	4.0	0.0	0.0	3.0	1.8	3.4	4.8	5.8	14.3	2.4	0.0	12.5	4.0	0.0	0.0	3.4	2.9	0.0
その他	1.3	1.2	0.0	5.0	1.5	0.0	1.7	0.4	1.9	4.8	1.9	0.0	0.0	4.0	0.0	2.9	3.4	0.0	0.0

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- 東京ゲームショウ2017の情報について接触したものは「東京ゲームショウ出展メーカーのサイト/SNS」(37.0%)、「友人・知人・家族」(31.7%)が3割台で、次いで「ゲーム専門誌」(25.6%)、「ニュースサイト/SNS」(22.8%)、「その他のインターネットサイト/SNS」(20.9%)、「テレビ」(20.8%)が2割台で続く。
- 男性「15～19才」は「友人・知人・家族」(49.6%)、「学校」(18.0%)が、男性「25～29才」は「ニュースサイト/SNS」(32.8%)が、女性「25～29才」、女性「30～39才」は「出展メーカーのサイト/SNS」(前者52.9%、後者53.4%)が、女性「40～49才」は「友人・知人・家族」(42.9%)、「その他のインターネットサイト/SNS」(31.4%)が、それぞれ全体よりも10ポイント以上高い。

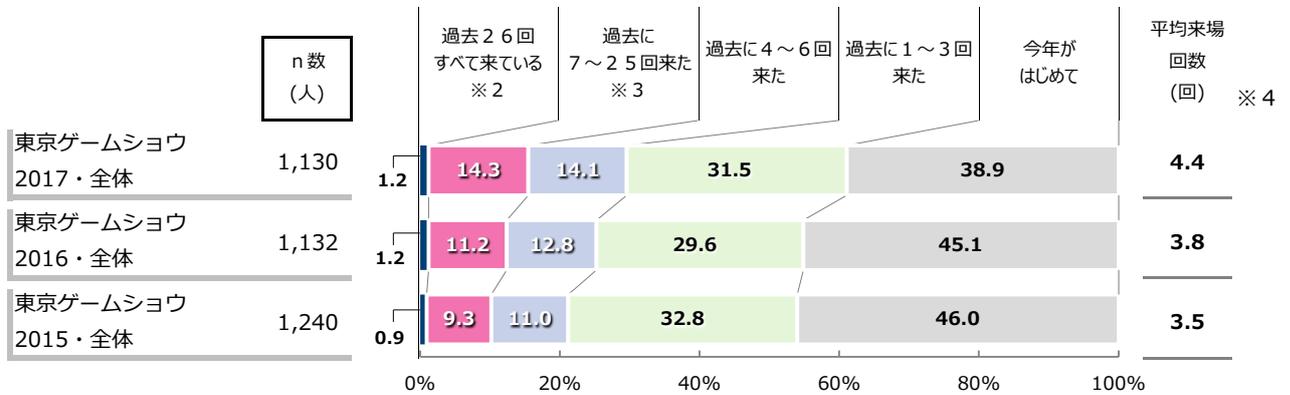
2.来場回数

質問文

東京ゲームショウは、'96年夏、'97～2001年の各年春・秋、2002～2016年の各年秋の過去26回開催されました。あなたはそのうち何回来られましたか。【単数回答】

■時系列比較

【東京ゲームショウ・全体】



■性年齢・GUESS別

【東京ゲームショウ2017・全体】

		n数 (人)	(単位：%)					平均来場 回数 (回)
			過去26回 すべて来ている	過去に 7～25回来た	過去に4～6回 来た	過去に1～3回 来た	今年が はじめて	
東京ゲームショウ 2017・全体		1,130	1.2	14.3	14.1	31.5	38.9	4.4
性 年 齢 別	男 性	924	1.3	15.5	13.6	32.1	37.4	4.6
	3～9才	8	0.0	0.0	0.0	62.5	37.5	2.1
	10～14才	20	0.0	0.0	5.0	40.0	55.0	1.8
	15～19才	132	0.0	2.3	6.1	29.5	62.1	2.0
	20～24才	170	0.0	2.9	8.8	40.6	47.6	2.4
	25～29才	181	0.0	9.4	17.7	30.9	42.0	3.5
	30～39才	243	1.2	29.6	15.6	28.8	24.7	6.6
	40～49才	151	4.6	28.5	19.2	28.5	19.2	7.9
	50才以上	19	10.5	15.8	15.8	36.8	21.1	7.8
	女 性	206	0.5	9.2	16.0	28.6	45.6	3.5
3～9才	7	0.0	0.0	0.0	57.1	42.9	2.1	
10～14才	8	0.0	12.5	12.5	37.5	37.5	3.0	
15～19才	25	0.0	4.0	8.0	20.0	68.0	2.1	
20～24才	38	0.0	5.3	0.0	39.5	55.3	2.3	
25～29才	34	0.0	5.9	26.5	29.4	38.2	3.4	
30～39才	57	0.0	12.3	31.6	22.8	33.3	4.5	
40～49才	33	3.0	18.2	6.1	27.3	45.5	4.7	
50才以上	4	0.0	0.0	25.0	0.0	75.0	2.5	
※ 1	ヘビーゲーマー	774	0.8	14.7	15.0	30.9	38.6	4.5
	ミドルゲーマー	247	2.0	14.2	13.0	30.0	40.9	4.4
	ライトゲーマー	55	3.6	16.4	12.7	30.9	36.4	4.9
	カジュアルゲーマー	19	0.0	0.0	10.5	52.6	36.8	2.4
	ノンゲーマー	20	0.0	20.0	10.0	35.0	35.0	4.7

※1 GUESS別

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

※2 「過去26回すべて来ている」は、東京ゲームショウ2016調査は「25回」、東京ゲームショウ2015調査は「24回」の値。

※3 「過去に7～25回来た」は、東京ゲームショウ2016調査は「7～24回」、東京ゲームショウ2015調査は「7～23回」の値。

※4 平均来場回数は、今回の来場を含めた来場回数の平均。

- 来場回数は、「過去26回すべて来ている」～「過去に1～3回来た」を合わせると61.1%となり、前回よりも6.2ポイント増加している。また、平均来場回数は4.4回となっている。
- 平均来場回数は、男性が4.6回であるのに対し、女性は3.5回。
- GUESS別では、ヘビーゲーマーが平均4.5回、ライトゲーマーが平均4.9回となっている。

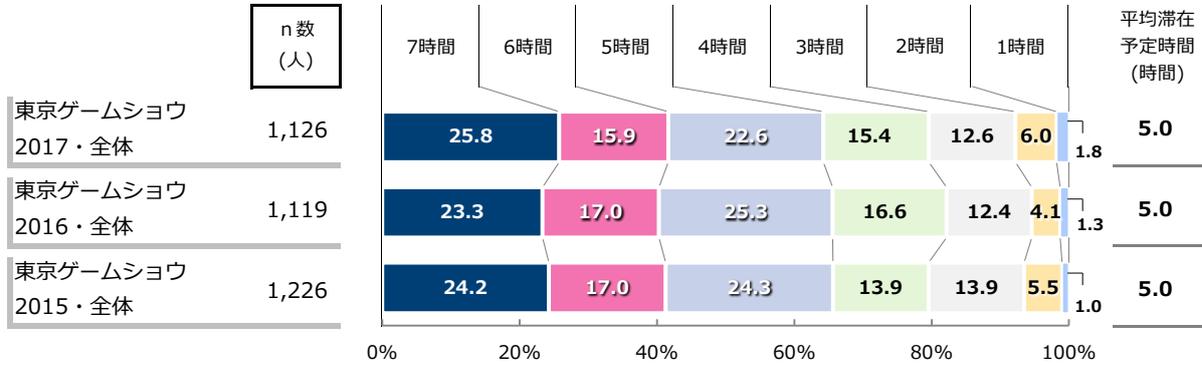
3.滞在予定時間

質問文

本日の「東京ゲームショー2017」には、合計で何時間くらい滞在する予定ですか。【実数回答】

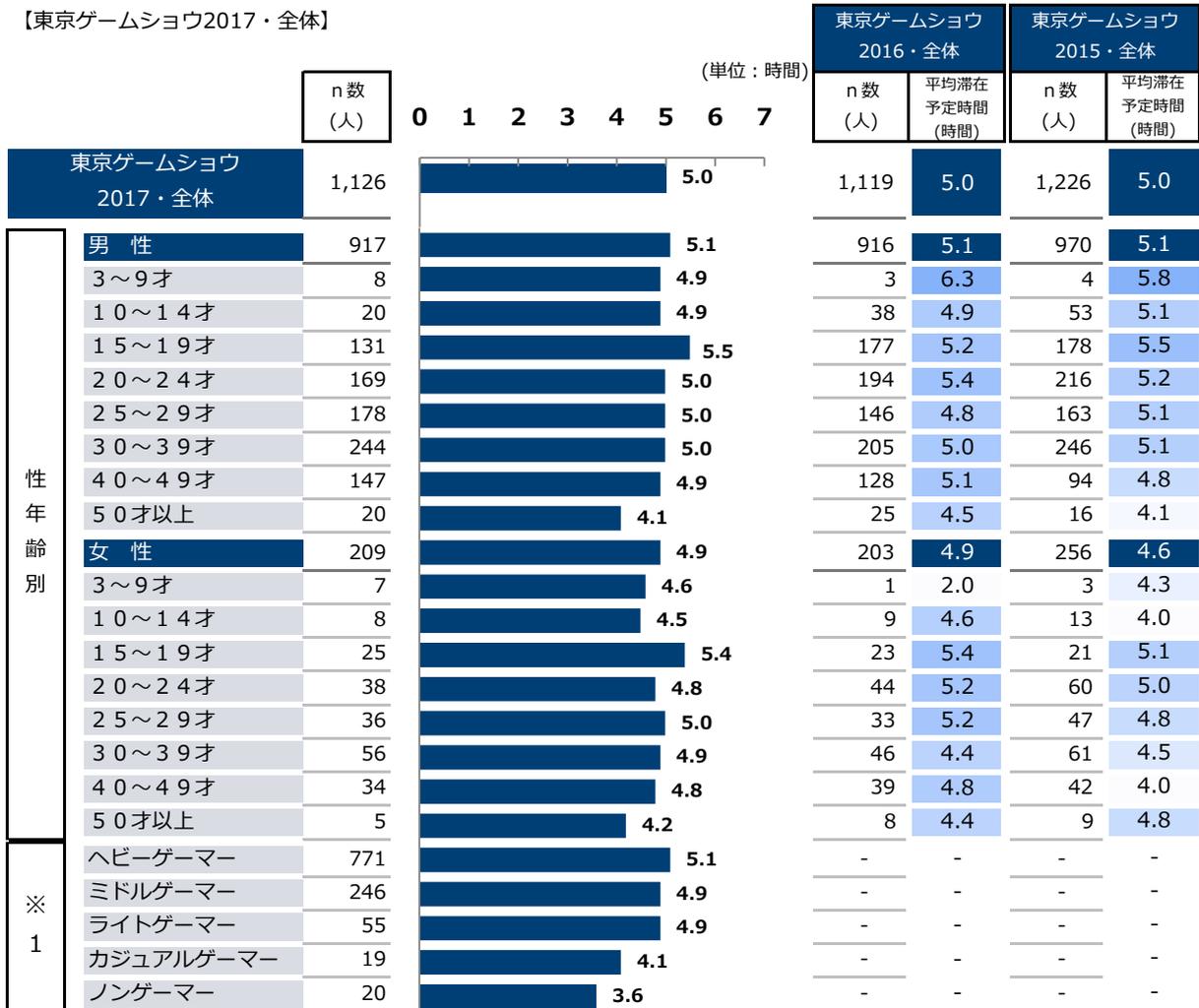
■時系列比較

【東京ゲームショー・全体】



■性年齢・GUESS別 平均滞在予定時間

【東京ゲームショー2017・全体】



※1 GUESS別

※2 GUESSは東京ゲームショー2017調査より採用

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- 滞在予定時間は、「7時間」(25.8%)、「5時間」(22.6%)がそれぞれ2割台で、平均は5.0時間となり、前回、前々回と平均は同じとなっている。
- 男性は平均5.1時間、女性は4.9時間で、男性「15～19才」は5.5時間となっている。
- GUESS別ではヘビーゲーマーが平均5.1時間となっている。

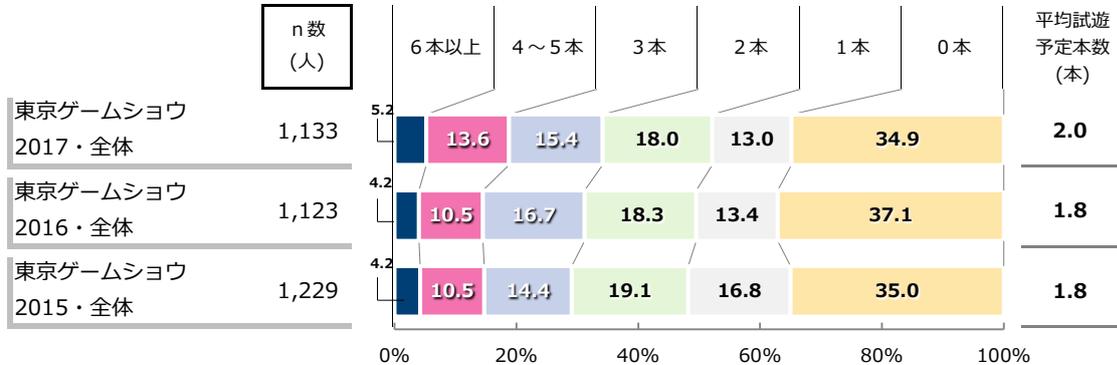
4. 試遊予定タイトル数

質問文

本日の「東京ゲームショー2017」で、合計で何本くらいのタイトルを試遊する予定ですか。【実数回答】

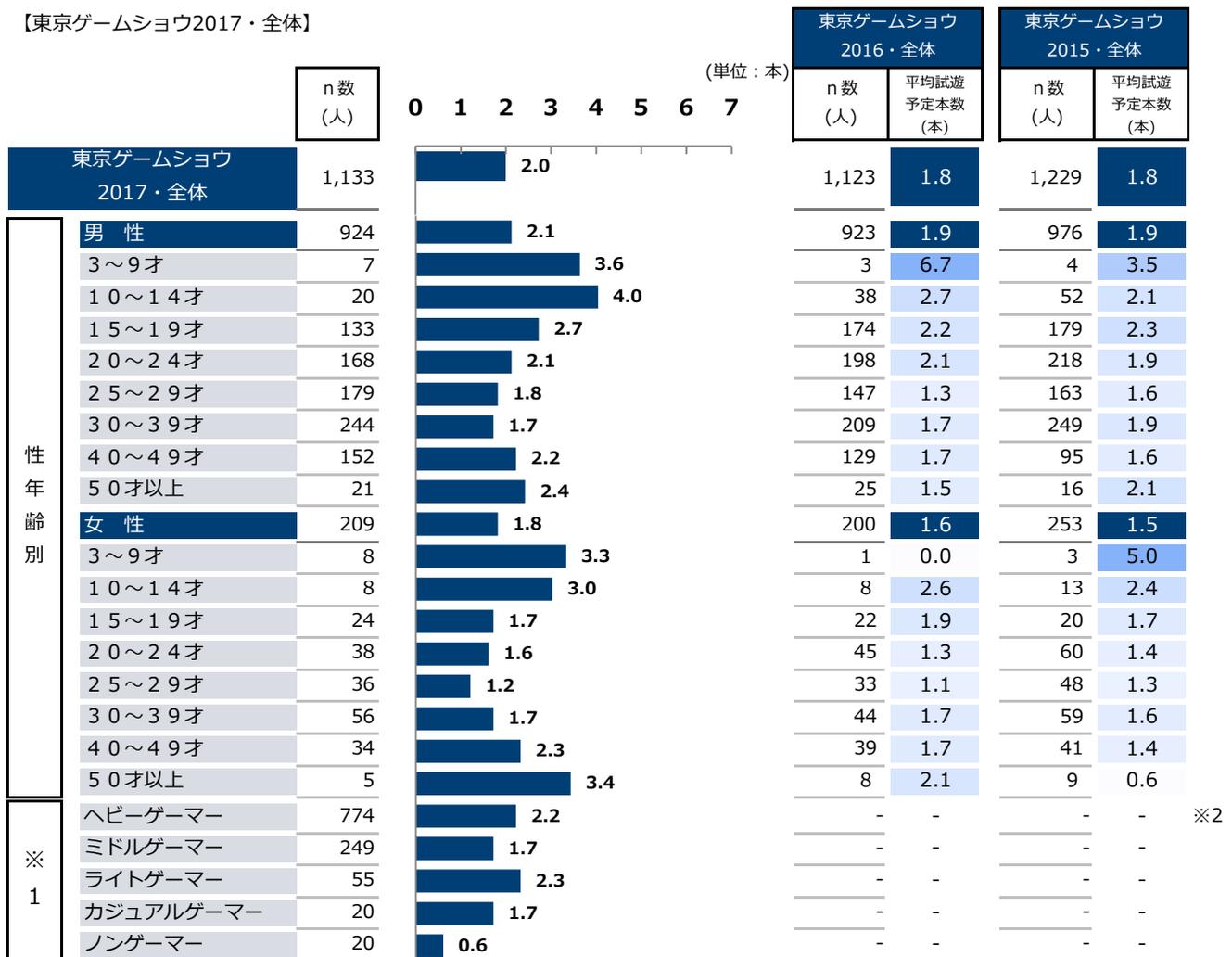
■ 時系列比較

【東京ゲームショー・全体】



■ 性年齢・GUESS別 平均試遊予定本数

【東京ゲームショー2017・全体】



※1 GUESS別

※2 GUESSは東京ゲームショー2017調査より採用。

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- 試遊予定タイトルの本数は「1本」が13.0%、「2本」が18.0%、「3本」が15.4%となっており、「1本」~「6本以上」を合わせると65.1%となっている。平均は2.0本。
- 男性は平均2.1本、女性は平均1.8本で、男性「15~19才」が平均2.7本となっている。
- GUESS別でみるとヘビーゲーマーが平均2.2本、ライトゲーマーが平均2.3本となっている。

5.一番良かったメーカーブース

質問文

今回の「東京ゲームショウ2017」のゲームメーカー出展ブースのうち、あなたが一番良かったと思うのはどのゲームメーカーのブースですか。具体的なゲームメーカー名を1つだけお書きください。【自由回答】

【東京ゲームショウ2017・全体】

(n=982人)

順位	メーカーブース名 ※1	人数(人) ※2	東京ゲームショウ2016・全体 (n=989人)		東京ゲームショウ2015・全体 (n=1,106人)	
			人数(人)	順位	人数(人)	順位
1	カブコン	184	169	(2)	159	(1)
2	セガゲームス	180	142	(4)	138	(2)
3	スクウェア・エニックス	152	158	(3)	115	(4)
4	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	103	186	(1)	125	(3)
5	KONAMI	90	44	(6)	69	(8)
6	バンダイナムコエンターテインメント	74	86	(5)	106	(5)
7	コーエーテクモゲームス	49	31	(7)	35	(10)
8	Wargaming Japan	31	21	(10)	21	(12)
9	DMM GAMES	30	22	(9)	77	(6)
10	日本ファルコム(KONAMIブース内)	17	6	(17)	16	(14)
	ブシロード	17	25	(8)	28	(11)
12	ディースリー・パブリッシャー	9	9	(14)	-	-
13	ATLUS(セガゲームスブース内)	8	16	(13)	13	(15)
14	KLab Games	6	-	-	-	-
	5pb.(セガゲームスブース内)	6	-	-	-	-
16	アソビモ	4	3	(19)	2	(24)
	インティ・クリエイツ	4	-	-	-	-
18	coly	3	-	-	-	-
	Twitch	3	3	(19)	-	-
	北海道情報大学	3	-	-	-	-
	Dell	3	-	-	-	-
22	ボルテージ	2	6	(16)	5	(18)
	フライハイワークス	2	-	-	-	-
	6waves	2	-	-	-	-

※1 ゲーム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：「モンハン」→「カブコン」、「PS4」→「ソニー・インタラクティブエンタテインメント」など

※2 2票以上獲得したものを掲載している。

■性年齢別 順位表

【東京ゲームショウ2017・全体】

(単位：人)

	1位	2位	3位	4位	5位
東京ゲームショウ 2017・全体	カプコン	セガゲームス	スクウェア・エニックス	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	KONAMI
n数(982人)	184	180	152	103	90
男 性	カプコン	セガゲームス	スクウェア・エニックス	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	KONAMI
805	158	151	108	89	81
3～9才	カプコン	スクウェア・エニックス	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	DMM GAMES	KLabGames
5	1				
10～14才	カプコン	スクウェア・エニックス	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	セガゲームス	バンダイナムコエンターテインメント
16	3			2	
15～19才	カプコン	セガゲームス	スクウェア・エニックス	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	※1
114	25	21	17	11	8
20～24才	カプコン	セガゲームス	KONAMI	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	バンダイナムコエンターテインメント
145	28	26	20	18	12
25～29才	カプコン	セガゲームス	KONAMI	スクウェア・エニックス	ソニー・インタラクティブエンタテインメント
154	32	28	18	17	15
30～39才	セガゲームス	カプコン	スクウェア・エニックス	KONAMI	ソニー・インタラクティブエンタテインメント
220	46	45	39	21	18
40～49才	カプコン	セガゲームス	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	スクウェア・エニックス	バンダイナムコエンターテインメント
136	23		21	19	16
50才以上	セガゲームス	スクウェア・エニックス	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	KONAMI	バンダイナムコエンターテインメント
15	5	2			
女 性	スクウェア・エニックス	セガゲームス	カプコン	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	DMM GAMES
177	44	29	26	14	
3～9才	バンダイナムコエンターテインメント	スクウェア・エニックス			
6	4	2			
10～14才	スクウェア・エニックス	KONAMI	DMM GAMES		
6	3	2	1		
15～19才	セガゲームス	スクウェア・エニックス	DMM GAMES	カプコン	ソニー・インタラクティブエンタテインメント
21	5		3	2	
20～24才	セガゲームス	カプコン	コーエーテックモゲームス	スクウェア・エニックス	DMM GAMES
35	7	5		4	3
25～29才	カプコン	スクウェア・エニックス	セガゲームス	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	コーエーテックモゲームス
31	5		4		3
30～39才	スクウェア・エニックス	カプコン	セガゲームス	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	DMM GAMES
51	17	8	7	5	4
40～49才	スクウェア・エニックス	セガゲームス	カプコン	バンダイナムコエンターテインメント	※2
24	8	5	4	3	1
50才以上	カプコン	セガゲームス			
3	2	1			

※1 5位に同率で「KONAMI」、「Wargaming Japan」

※2 5位に同率で「ソニー・インタラクティブエンタテインメント」、「KONAMI」、「DMM GAMES」、「ブシロード」

- 一番良かったメーカーブースは1位「カプコン」(184人/前回2位)、2位「セガゲームス」(180人/前回4位)、3位「スクウェア・エニックス」(152人/前回3位)、4位「ソニー・インタラクティブエンタテインメント」(103人/前回1位)、5位「KONAMI」(90人/前回6位)の順。
- 男性の1位は「カプコン」であるが、女性の1位は「スクウェア・エニックス」。女性は同率4位に「DMM GAMES」が入るほか、「20～24才」、「25～29才」では「コーエーテックモゲームス」が入る。

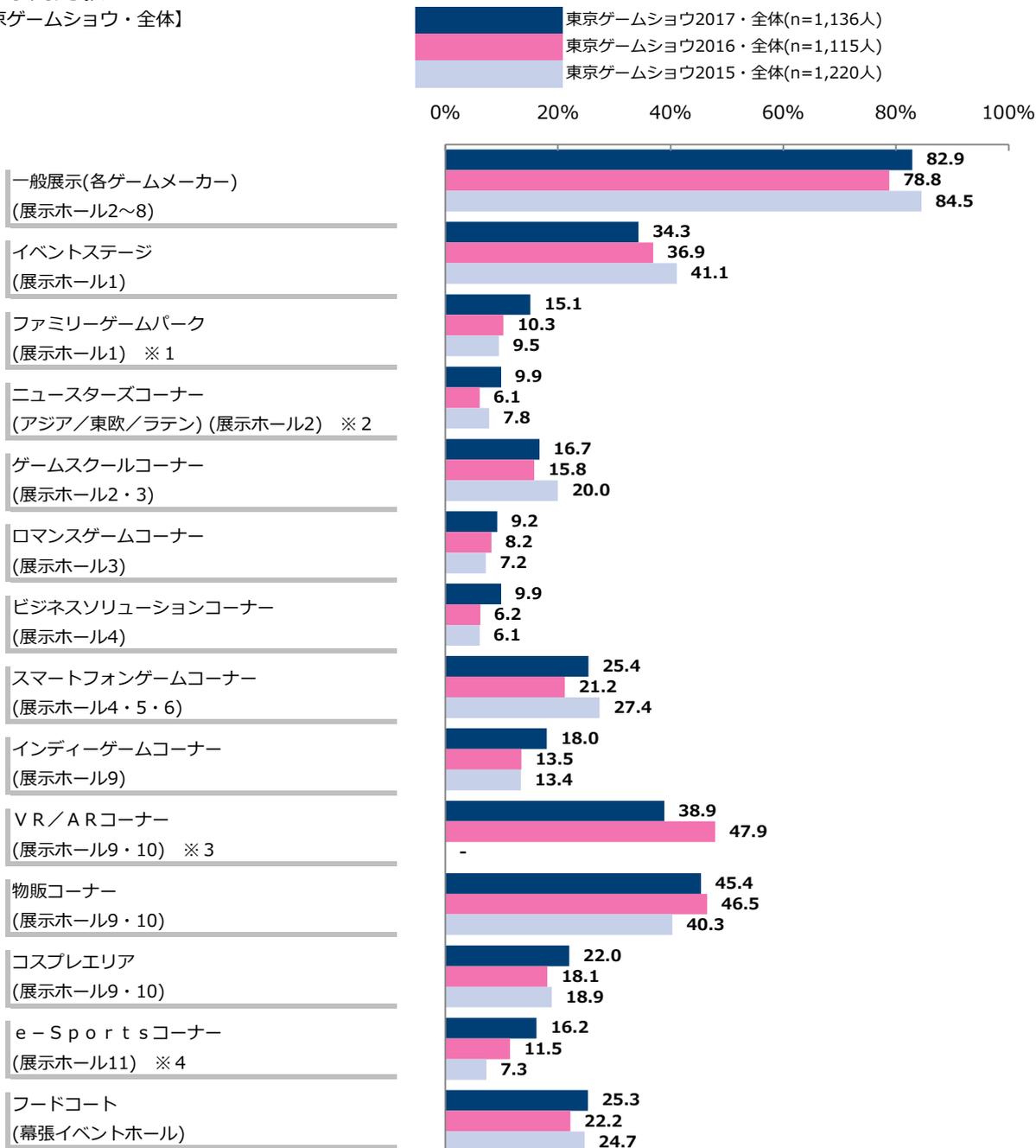
6.訪問（予定）コーナー

質問文

「東京ゲームショウ2017」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、今回、あなたが実際に行ったコーナーおよび、必ず行こうと思っているコーナーをすべて教えてください。【複数回答】

■時系列比較

【東京ゲームショウ・全体】



※1 ファミリーゲームパークは、東京ゲームショウ2015調査はファミリーコーナーの値。

※2 ニュースターズコーナー(アジア/東欧/ラテン)は、東京ゲームショウ2015調査は海外パビリオン/アジアニュースターズコーナーの値。

※3 VR/ARコーナーは、東京ゲームショウ2016調査より追加。東京ゲームショウ2016調査はVRコーナーの値。

※4 e-Sportsコーナーは、東京ゲームショウ2015調査はサイバーゲームアジアコーナー(eスポーツゲーム競技会)の値。

■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2017・全体】

(単位：%)

n数(人)	性年齢別																		
	男 性	性年齢別										女 性	性年齢別						
		3 5 9 才	1 0 5 才	1 5 5 才	2 0 2 才	2 5 2 才	3 0 3 才	4 0 4 才	5 0 9 才	5 0 9 才	5 0 9 才		3 5 9 才	1 0 5 才	1 5 5 才	2 0 2 才	2 5 2 才	3 0 3 才	4 0 4 才
1,136	928	6	20	130	171	182	246	152	21	208	6	8	25	37	36	57	34	5	
一般展示(各ゲームメーカー) (展示ホール2~8)	82.9	84.4	66.7	70.0	80.8	86.0	86.3	87.0	82.2	81.0	76.4	66.7	75.0	76.0	78.4	83.3	78.9	67.6	60.0
イベントステージ (展示ホール1)	34.3	35.0	50.0	20.0	31.5	42.1	36.3	37.0	28.9	19.0	31.3	33.3	50.0	60.0	37.8	30.6	22.8	11.8	40.0
ファミリーゲームパーク (展示ホール1)	15.1	13.5	66.7	50.0	12.3	7.0	8.2	11.4	23.0	23.8	22.6	83.3	75.0	24.0	10.8	8.3	15.8	38.2	20.0
ニュースターズコーナー (アジア/東欧/ラテン)(展示ホール2)	9.9	10.6	0.0	5.0	13.1	8.2	8.8	10.6	14.5	9.5	7.2	0.0	12.5	12.0	10.8	8.3	1.8	5.9	20.0
ゲームスクールコーナー (展示ホール2・3)	16.7	17.2	0.0	5.0	25.4	15.8	15.9	15.9	18.4	14.3	14.4	16.7	37.5	24.0	16.2	11.1	8.8	14.7	0.0
ロマンスゲームコーナー (展示ホール3)	9.2	8.3	0.0	0.0	13.8	5.3	8.8	6.5	9.2	19.0	13.5	0.0	12.5	20.0	13.5	8.3	19.3	8.8	0.0
ビジネスソリューションコーナー (展示ホール4)	9.9	10.9	16.7	5.0	12.3	9.4	9.9	11.8	11.2	14.3	5.3	0.0	12.5	12.0	5.4	8.3	1.8	2.9	0.0
スマートフォンゲームコーナー (展示ホール4・5・6)	25.4	26.5	16.7	15.0	30.0	23.4	24.7	28.5	27.0	33.3	20.2	16.7	37.5	32.0	29.7	11.1	17.5	14.7	0.0
インディーゲームコーナー (展示ホール9)	18.0	19.6	0.0	5.0	20.0	24.6	17.0	18.3	22.4	14.3	11.1	0.0	12.5	16.0	18.9	5.6	12.3	5.9	0.0
VR/ARコーナー (展示ホール9・10)	38.9	41.2	50.0	40.0	50.0	45.0	39.0	38.6	36.2	38.1	28.8	0.0	25.0	28.0	37.8	38.9	24.6	26.5	0.0
物販コーナー (展示ホール9・10)	45.4	44.6	0.0	40.0	55.4	44.4	46.2	44.7	39.5	19.0	49.0	33.3	50.0	44.0	45.9	63.9	47.4	44.1	60.0
コスプレエリア (展示ホール9・10)	22.0	22.8	0.0	5.0	22.3	25.7	24.2	22.4	22.4	23.8	18.3	16.7	50.0	32.0	16.2	25.0	14.0	5.9	0.0
e-Sportsコーナー (展示ホール11)	16.2	18.1	0.0	10.0	28.5	21.1	19.8	11.8	15.1	23.8	7.7	0.0	0.0	8.0	13.5	13.9	5.3	2.9	0.0
フードコート (幕張イベントホール)	25.3	26.2	16.7	25.0	34.6	25.1	25.3	24.4	25.0	23.8	21.2	0.0	25.0	24.0	18.9	19.4	22.8	23.5	20.0

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

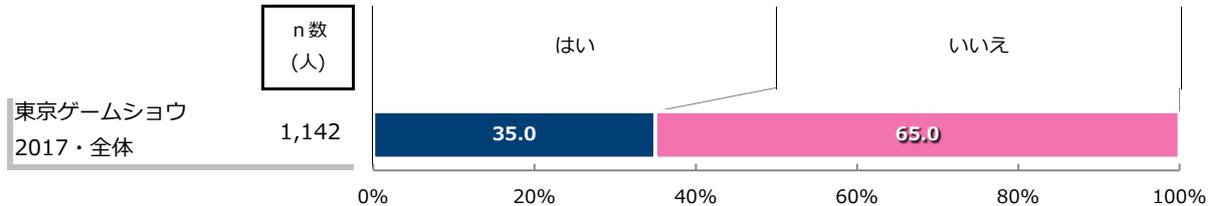
- 訪問予定コーナーは、「一般展示(各ゲームメーカー)」が82.9%で突出して高く、次いで「物販コーナー」が45.4%、「VR/ARコーナー」が38.9%、「イベントステージ」が34.3%で続く。
- 男女ともに「一般展示(各ゲームメーカー)」が8割前後で最も高いほか、男性は女性よりも「VR/ARコーナー」、「e-Sportsコーナー」、「インディーゲームコーナー」が高く、女性は男性よりも「ファミリーゲームパーク」、「ロマンスゲームコーナー」が高い。

7. 「e-Sports X」訪問（予定）

質問文

今回、あなたは会場内「e-Sports X」（展示ホール11で開催のゲーム対戦大型ステージ）を見ましたか、もしくは見ようと思っていますか。【単数回答】

【東京ゲームショウ2017・全体】



■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2017・全体】

		n数 (人)	はい	いいえ
東京ゲームショウ 2017・全体		1,142	35.0	65.0
性 年 齢 別	男 性	932	36.8	63.2
	3～9才	7	0.0	100.0
	10～14才	20	25.0	75.0
	15～19才	130	42.3	57.7
	20～24才	171	43.3	56.7
	25～29才	183	38.3	61.7
	30～39才	244	32.0	68.0
	40～49才	156	34.0	66.0
	50才以上	21	38.1	61.9
	女 性	210	27.1	72.9
	3～9才	8	37.5	62.5
	10～14才	8	25.0	75.0
	15～19才	25	20.0	80.0
	20～24才	37	27.0	73.0
	25～29才	36	27.8	72.2
	30～39才	58	31.0	69.0
	40～49才	33	24.2	75.8
50才以上	5	20.0	80.0	

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- 2017年に新設された「e-Sports X」について見たか、もしくは見ようと思っているかを聞いたところ、「はい」と回答があったのは35.0%となっている。
- 女性(27.1%)よりも男性(36.8%)のほうが「はい」が高く、男性「15～19才」、「20～24才」では4割を超えている。

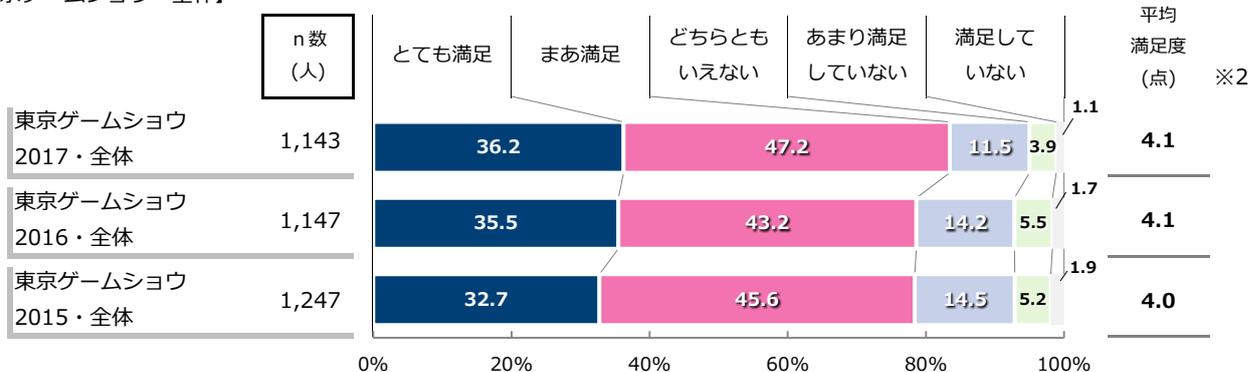
8.満足度

質問文

「東京ゲームショウ2017」の内容にどの程度満足していますか。【単数回答】

■時系列比較

【東京ゲームショウ・全体】



■性年齢・GUESS別

【東京ゲームショウ2017・全体】

		(単位：%)					平均満足度 (点)	
		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		
	n数 (人)							
	東京ゲームショウ 2017・全体	36.2	47.2	11.5	3.9	1.1	4.1	
性 年 齢 別	男性	932	35.6	46.9	12.3	4.1	1.1	4.1
	3～9才	7	28.6	28.6	42.9	0.0	0.0	3.9
	10～14才	20	70.0	25.0	5.0	0.0	0.0	4.7
	15～19才	131	55.7	34.4	6.9	1.5	1.5	4.4
	20～24才	170	35.9	50.0	9.4	4.7	0.0	4.2
	25～29才	181	33.7	49.7	12.2	3.3	1.1	4.1
	30～39才	246	32.5	47.2	14.2	4.9	1.2	4.0
	40～49才	156	21.8	55.1	16.0	5.8	1.3	3.9
	50才以上	21	33.3	38.1	19.0	4.8	4.8	3.9
	女性	211	38.9	48.3	8.1	3.3	1.4	4.2
	3～9才	8	25.0	50.0	12.5	12.5	0.0	3.9
	10～14才	8	37.5	50.0	0.0	0.0	12.5	4.0
	15～19才	25	64.0	32.0	4.0	0.0	0.0	4.6
20～24才	37	40.5	51.4	5.4	0.0	2.7	4.3	
25～29才	36	47.2	38.9	11.1	2.8	0.0	4.3	
30～39才	58	32.8	60.3	5.2	1.7	0.0	4.2	
40～49才	34	20.6	50.0	14.7	11.8	2.9	3.7	
50才以上	5	60.0	20.0	20.0	0.0	0.0	4.4	
※ 1	ヘビーゲーマー	781	41.1	45.6	9.6	2.9	0.8	4.2
	ミドルゲーマー	249	26.5	53.8	12.0	5.6	2.0	4.0
	ライトゲーマー	57	21.1	47.4	21.1	7.0	3.5	3.8
	カジュアルゲーマー	21	33.3	33.3	28.6	4.8	0.0	4.0
	ノンゲーマー	20	20.0	45.0	25.0	10.0	0.0	3.8

※1 GUESS別

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

※2 平均満足度は、「とても満足」を5点、「まあ満足」を4点、「どちらともいえない」を3点、「あまり満足していない」を2点、「満足していない」を1点として算出。

■ 来場回数・滞在時間・試遊タイトル別 満足度

【東京ゲームショー2017・全体】

(単位：%)

		n数(人)	とても満足	まあ満足	どちらでもない	あまり満足していない	満足していない	平均満足度(点)
東京ゲームショー 2017・全体		1,143	36.2	47.2	11.5	3.9	1.1	4.1
来場回数別	過去に7回以上来た	173	31.8	46.2	13.9	6.4	1.7	4.0
	過去に4～6回来た	158	33.5	52.5	8.2	5.7	0.0	4.1
	過去に1～3回来た	349	34.7	50.7	9.7	4.0	0.9	4.1
	今年がはじめて	437	40.5	43.0	12.8	2.3	1.4	4.2
滞在時間別	7時間	284	47.9	41.5	6.0	3.2	1.4	4.3
	6時間	177	35.6	48.6	8.5	6.8	0.6	4.1
	5時間	253	34.4	51.8	11.1	2.0	0.8	4.2
	4時間	171	33.3	49.1	12.9	3.5	1.2	4.1
	3時間以下	228	28.1	46.9	18.9	4.8	1.3	4.0
試遊タイトル別	6本以上	58	53.4	31.0	10.3	5.2	0.0	4.3
	3～5本	324	39.5	47.2	9.3	3.7	0.3	4.2
	1～2本	349	37.5	49.9	8.6	3.2	0.9	4.2
	0本	390	31.5	46.9	14.9	4.6	2.1	4.0

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

■訪問コーナー別 満足度

【東京ゲームショウ2017・全体】

(単位：%)

		とても満足	まあ満足	どちらでもない	あまり満足していない	満足していない	平均満足度(点)	
		n数(人)						
東京ゲームショウ2017・全体		1,143	36.2	47.2	11.5	3.9	1.1	4.1
訪問コーナー別	一般展示(各ゲームメーカー) (展示ホール2~8)	938	38.3	48.6	8.6	3.6	0.9	4.2
	イベントステージ (展示ホール1)	389	40.1	46.5	9.3	2.6	1.5	4.2
	ファミリーゲームパーク (展示ホール1)	171	39.2	43.9	13.5	1.8	1.8	4.2
	ニュースターズコーナー(アジア/東欧/ラテン) (展示ホール2)	113	38.1	48.7	8.0	2.7	2.7	4.2
	ゲームスクールコーナー (展示ホール2・3)	190	37.9	50.0	8.9	2.1	1.1	4.2
	ロマンスゲームコーナー (展示ホール3)	105	41.0	47.6	7.6	0.0	3.8	4.2
	ビジネスソリューションコーナー (展示ホール4)	112	39.3	49.1	7.1	1.8	2.7	4.2
	スマートフォンゲームコーナー (展示ホール4・5・6)	287	35.9	53.7	7.7	1.7	1.0	4.2
	インディーゲームコーナー (展示ホール9)	205	38.5	48.3	6.8	5.9	0.5	4.2
	VR/ARコーナー (展示ホール9・10)	439	37.6	48.5	9.3	3.4	1.1	4.2
	物販コーナー (展示ホール9・10)	514	38.3	50.6	8.0	2.3	0.8	4.2
	コスプレエリア (展示ホール9・10)	249	37.8	51.0	7.2	3.2	0.8	4.2
	e-Sportsコーナー (展示ホール11)	183	45.9	43.2	5.5	4.9	0.5	4.3
	フードコート (幕張イベントホール)	285	42.1	46.3	7.4	3.2	1.1	4.3

※ 訪問コーナー別は複数回答のため、参考値。

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- 東京ゲームショウ2017の満足度は、「とても満足」が36.2%、「まあ満足」が47.2%で、合わせて83.4%となっている。平均満足度は4.1点。
- 男性「15~19才」は「とても満足」が55.7%と半数を超え、平均で4.4点。
- GUESS別に見ると、ヘビーゲーマーの「とても満足」が41.1%で、平均で4.2点。
- 来場回数別にみると、来場回数が少ないほど、満足度は高い傾向にあり、「今年がはじめて」の来場者は平均4.2点。
- 滞在時間別にみると、「7時間」の滞在者は平均4.3点で最も高い。
- 試遊タイトル別にみると、試遊タイトル数が多いほど、満足度は高い傾向にあり、6本以上試遊者で平均4.3点。

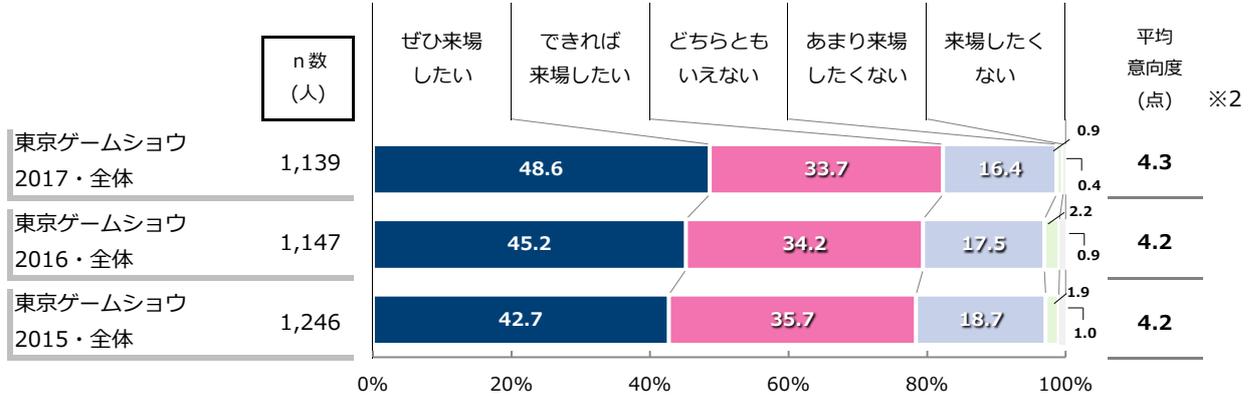
9. 次回来場意向

質問文

次回の東京ゲームショウにも来場したいと思いますか。【単数回答】

■ 時系列比較

【東京ゲームショウ・全体】



■ 性年齢・GUESS別

【東京ゲームショウ2017・全体】

(単位：%)

		n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	平均意向度 (点)
東京ゲームショウ 2017・全体		1,139	48.6	33.7	16.4	0.9	0.4	4.3
性 年 齢 別	男 性	931	48.4	35.1	14.9	1.1	0.4	4.3
	3～9才	7	42.9	14.3	42.9	0.0	0.0	4.0
	10～14才	20	70.0	20.0	10.0	0.0	0.0	4.6
	15～19才	130	55.4	36.2	7.7	0.0	0.8	4.5
	20～24才	170	43.5	40.0	13.5	2.9	0.0	4.2
	25～29才	182	47.8	36.8	14.3	0.5	0.5	4.3
	30～39才	245	48.6	35.1	13.9	1.6	0.8	4.3
	40～49才	156	44.9	31.4	23.7	0.0	0.0	4.2
	50才以上	21	57.1	23.8	19.0	0.0	0.0	4.4
	女 性	208	49.5	27.4	23.1	0.0	0.0	4.3
	3～9才	8	25.0	50.0	25.0	0.0	0.0	4.0
	10～14才	7	57.1	42.9	0.0	0.0	0.0	4.6
	15～19才	25	80.0	12.0	8.0	0.0	0.0	4.7
20～24才	37	48.6	29.7	21.6	0.0	0.0	4.3	
25～29才	35	51.4	14.3	34.3	0.0	0.0	4.2	
30～39才	58	50.0	32.8	17.2	0.0	0.0	4.3	
40～49才	33	27.3	33.3	39.4	0.0	0.0	3.9	
50才以上	5	60.0	20.0	20.0	0.0	0.0	4.4	
※ 1	ヘビーゲーマー	779	53.8	33.1	12.1	0.9	0.1	4.4
	ミドルゲーマー	248	36.7	37.1	24.2	1.2	0.8	4.1
	ライトゲーマー	57	42.1	26.3	29.8	0.0	1.8	4.1
	カジュアルゲーマー	20	45.0	30.0	25.0	0.0	0.0	4.2
	ノンゲーマー	20	30.0	40.0	30.0	0.0	0.0	4.0

※1 GUESS別

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

※2 平均意向度は、「ぜひ来場したい」を5点、「できれば来場したい」を4点、「どちらともいえない」を3点、「あまり来場したくない」を2点、「来場したくない」を1点として算出。

■ 来場回数・滞在時間・試遊タイトル・来場満足度別 次回来場意向

【東京ゲームショウ2017・全体】

(単位：%)

		n数(人)	ぜひ来場したい	でき場ればたい	どちらでもない	あまり来場したくない	来場したくない	平均意向度(点)
東京ゲームショウ2017・全体		1,139	48.6	33.7	16.4	0.9	0.4	4.3
来場回数別	過去に7回以上来た	175	62.3	26.9	10.9	0.0	0.0	4.5
	過去に4～6回来た	157	61.1	24.8	14.0	0.0	0.0	4.5
	過去に1～3回来た	348	47.7	36.8	14.1	0.9	0.6	4.3
	今年がはじめて	434	38.7	38.2	21.2	1.4	0.5	4.1
滞在時間別	7時間	287	63.8	26.5	9.1	0.0	0.7	4.5
	6時間	177	50.8	33.3	14.7	1.1	0.0	4.3
	5時間	251	47.8	37.5	13.9	0.4	0.4	4.3
	4時間	170	42.9	34.7	21.2	1.2	0.0	4.2
	3時間以下	224	31.3	40.2	26.3	2.2	0.0	4.0
試遊タイトル別	6本以上	58	65.5	19.0	15.5	0.0	0.0	4.5
	3～5本	324	55.2	29.6	14.8	0.0	0.3	4.4
	1～2本	346	47.1	36.7	14.2	1.7	0.3	4.3
	0本	388	42.0	37.1	19.6	1.0	0.3	4.2
来場満足度別	とても満足	414	81.4	16.4	2.2	0.0	0.0	4.8
	まあ満足	535	34.8	49.2	16.1	0.0	0.0	4.2
	どちらともいえない	130	13.8	33.8	48.5	3.8	0.0	3.6
	あまり満足していない	45	15.6	20.0	51.1	8.9	4.4	3.3
	満足していない	12	25.0	0.0	50.0	8.3	16.7	3.1

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

■訪問コーナー別 次回来場意向

【東京ゲームショー2017・全体】

(単位：%)

		ぜ ひ 来 場 し た い	で 来 場 し た い	ど ち ら な い も	あ ま り し た く な い	来 場 し た く な い	平 均 意 向 度 (点)	
		n数(人)						
東京ゲームショー2017・全体		48.6	33.7	16.4	0.9	0.4	4.3	
訪 問 コ ー ナ ー 別	一般展示(各ゲームメーカー) (展示ホール2~8)	937	51.2	33.8	13.9	0.7	0.3	4.3
	イベントステージ (展示ホール1)	389	53.0	33.9	12.1	0.5	0.5	4.4
	ファミリーゲームパーク (展示ホール1)	170	52.4	28.2	19.4	0.0	0.0	4.3
	ニュースターズコーナー(アジア/東欧/ ラテン)(展示ホール2)	113	57.5	30.1	12.4	0.0	0.0	4.5
	ゲームスクールコーナー (展示ホール2・3)	190	54.2	34.7	11.1	0.0	0.0	4.4
	ロマンスゲームコーナー (展示ホール3)	105	60.0	25.7	13.3	0.0	1.0	4.4
	ビジネスソリューションコーナー (展示ホール4)	112	58.0	33.0	8.9	0.0	0.0	4.5
	スマートフォンゲームコーナー (展示ホール4・5・6)	287	53.0	36.2	10.8	0.0	0.0	4.4
	インディーゲームコーナー (展示ホール9)	205	56.1	30.2	12.7	1.0	0.0	4.4
	VR/ARコーナー (展示ホール9・10)	440	51.6	33.6	13.9	0.5	0.5	4.4
	物販コーナー (展示ホール9・10)	512	53.5	34.4	11.3	0.8	0.0	4.4
	コスプレエリア (展示ホール9・10)	249	52.6	37.8	8.8	0.8	0.0	4.4
	e-Sportsコーナー (展示ホール11)	183	54.1	33.3	10.9	1.1	0.5	4.4
	フードコート (幕張イベントホール)	287	57.1	30.7	11.1	0.7	0.3	4.4

※ 訪問コーナー別は複数回答のため、参考値。

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- 東京ゲームショー2017の次回来場意向は「ぜひ来場したい」が48.6%を占め、「できれば来場したい」(33.7%)を合わせると、82.3%となる。平均来場意向度は4.3点。
- 男性「15~19才」と女性「25~29才」「30~39才」は「ぜひ来場したい」が半数以上となっている。
- GUESS別に見ると、ヘビーゲーマーの「ぜひ来場したい」が53.8%で、平均で4.4点。
- 来場回数別に見ると、来場回数が多いほど、来場意向は高い傾向にあり、「過去に7回以上」来場者で平均4.5点。
- 滞在時間別に見ると、滞在時間が長いほど、来場意向は高い傾向にあり、7時間滞在者で平均4.5点。
- 試遊タイトル別に見ると、試遊タイトル数が多いほど、来場意向は高い傾向にあり、6本以上試遊者で平均4.5点。
- 来場満足度別に見ると、満足度が高いほど、来場意向は高い傾向にあり、「とても満足」回答者で平均4.8点。

ゲーム関連全般について

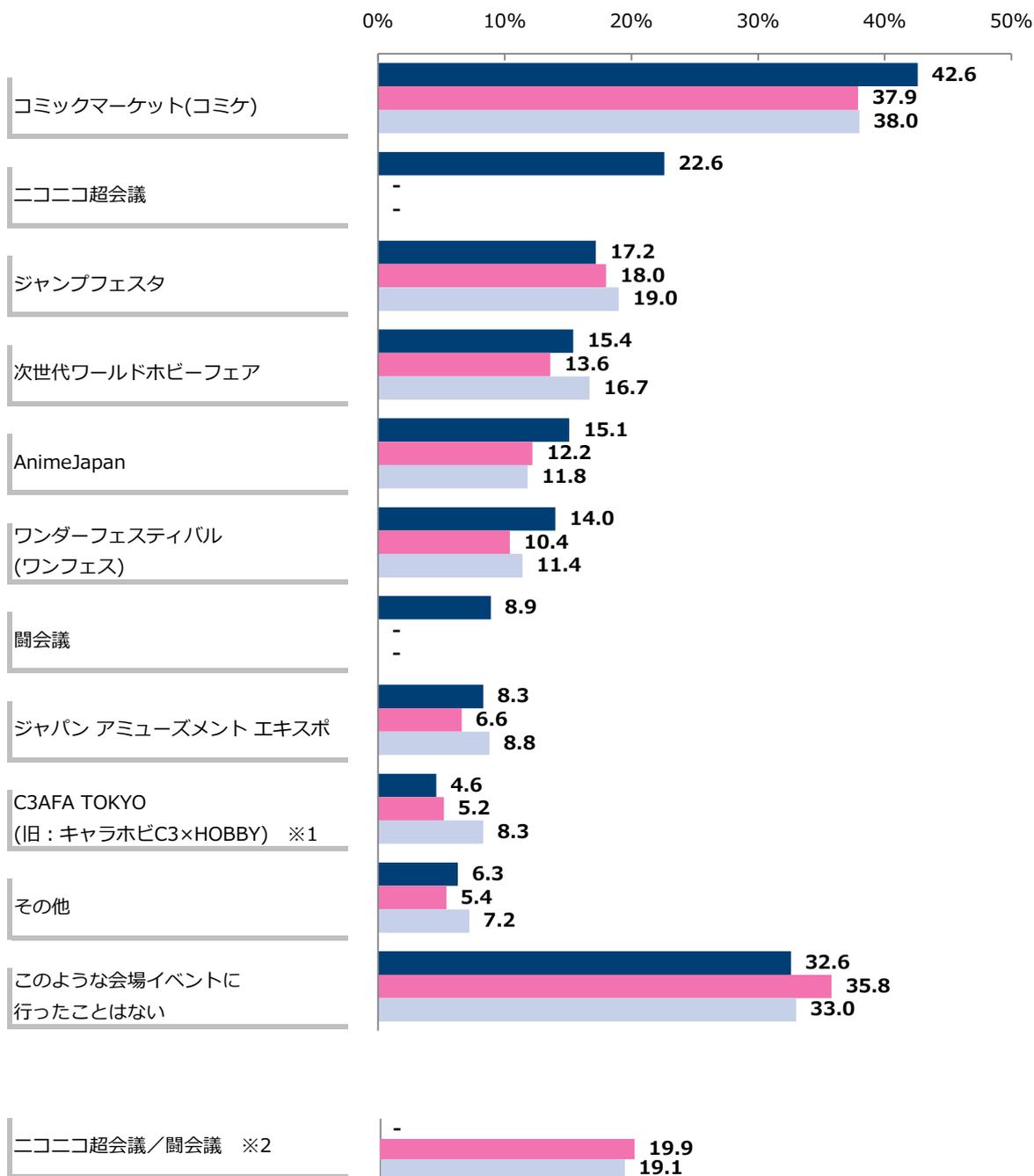
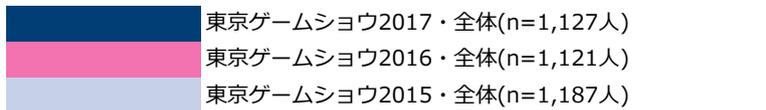
1. 来場経験のある会場イベント

質問文

東京ゲームショウ以外で、あなたがこれまで行ったことのある会場イベントをすべてお教えてください。
 ※インターネット上のみの参加を除いてお答えください。【複数回答】

■ 時系列比較

【東京ゲームショウ・全体】



※1 「C3AFA TOKYO(旧：キャラホビC3×HOBBY)」は、東京ゲームショウ2016調査では「C3TOKYO(キャラホビC3×HOBBY)」、東京ゲームショウ2015調査では「キャラホビC3×HOBBY」で聴取。

※2 東京ゲームショウ2017調査より「ニコニコ超会議／闘会議」を「ニコニコ超会議」と「闘会議」に分割。

■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2017・全体】

(単位：%)

東京ゲームショウ	性年齢別																			
	男 性	30~39才									女 性	40~49才								
		30才	31才	32才	33才	34才	35才	36才	37才	38才		39才	40才	41才	42才	43才	44才	45才	46才	47才
n数(人)	1,127	921	7	20	127	169	177	246	155	20	206	8	8	25	36	36	55	33	5	
コミックマーケット(コミケ)	42.6	43.2	28.6	25.0	29.9	44.4	46.9	47.2	45.2	45.0	39.8	12.5	12.5	28.0	41.7	47.2	52.7	36.4	0.0	
ニコニコ超会議	22.6	24.3	0.0	30.0	16.5	21.9	24.3	29.3	25.2	30.0	15.0	0.0	12.5	16.0	13.9	22.2	20.0	6.1	0.0	
ジャンプフェスタ	17.2	15.3	0.0	10.0	11.0	11.8	19.8	13.8	20.0	25.0	25.7	12.5	0.0	28.0	13.9	22.2	34.5	36.4	20.0	
次世代ワールドホビーフェア	15.4	15.9	14.3	45.0	16.5	12.4	15.3	11.8	20.0	35.0	13.6	0.0	25.0	8.0	8.3	13.9	20.0	15.2	0.0	
AnimeJapan	15.1	16.0	0.0	5.0	8.7	14.8	15.3	17.9	22.6	20.0	11.2	0.0	0.0	4.0	8.3	13.9	16.4	15.2	0.0	
ワンダーフェスティバル(ワンフェス)	14.0	15.1	0.0	0.0	2.4	4.7	15.3	22.4	25.2	35.0	9.2	0.0	0.0	0.0	5.6	13.9	16.4	9.1	0.0	
闘会議	8.9	9.0	14.3	25.0	7.9	6.5	6.8	11.0	9.7	10.0	8.3	12.5	0.0	16.0	5.6	13.9	7.3	3.0	0.0	
ジャパン アミューズメントエキスポ	8.3	8.8	0.0	5.0	2.4	5.9	7.3	11.4	13.5	25.0	6.3	0.0	0.0	4.0	5.6	5.6	7.3	12.1	0.0	
C3AFA TOKYO(旧：キャラホビC3×HOBBY)	4.6	5.1	0.0	0.0	0.0	2.4	1.7	6.5	12.9	20.0	2.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	7.3	3.0	0.0	
その他	6.3	6.0	0.0	0.0	5.5	5.9	5.6	6.5	6.5	10.0	7.8	0.0	0.0	16.0	2.8	8.3	9.1	9.1	0.0	
このような会場イベントに行ったことはない	32.6	31.6	42.9	20.0	47.2	34.3	26.6	30.1	25.8	25.0	36.9	62.5	50.0	36.0	38.9	38.9	25.5	36.4	80.0	

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- これまで行ったことのある会場イベントは、「コミックマーケット(コミケ)」(42.6%)が最も高く、「ニコニコ超会議」(22.6%)、「ジャンプフェスタ」(17.2%)、「次世代ワールドホビーフェア」(15.4%)、「AnimeJapan」(15.1%)の順となっている。なお、「このような会場イベントに行ったことがない」のは32.6%となっている。
- 男性「40～49才」は「ワンダーフェスティバル(ワンフェス)」(25.2%)が、女性「30～39才」は「コミックマーケット(コミケ)」(52.7%)、「ジャンプフェスタ」(34.5%)が、女性「40～49才」は「ジャンプフェスタ」(36.4%)が、それぞれ全体よりも10ポイント以上高い。

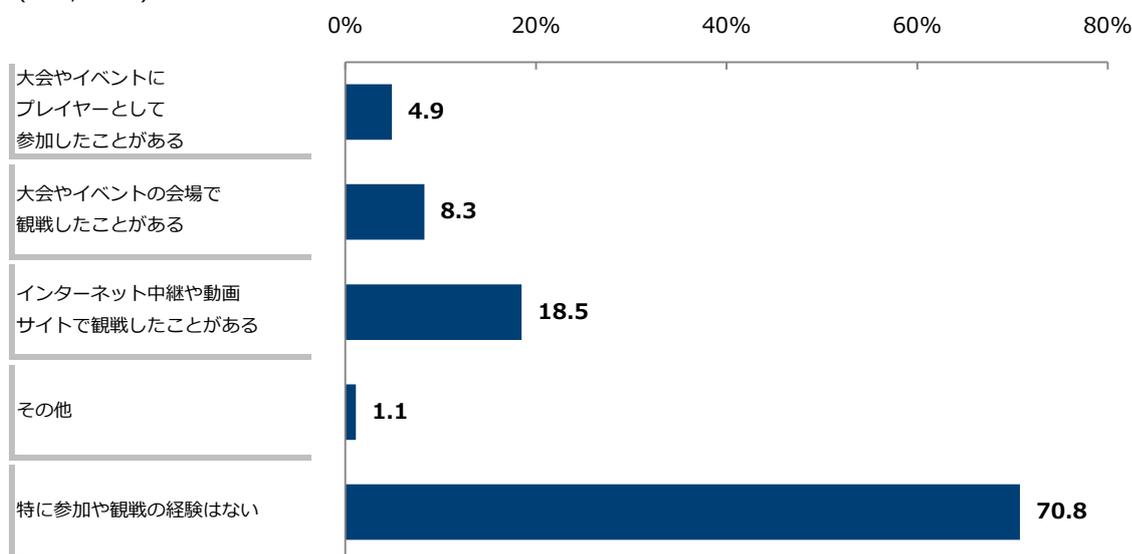
2.e スポーツへの参加・観戦経験

質問文

あなたは、eスポーツ（e-Sports）への参加や観戦の経験がありますか。【複数回答】

【東京ゲームショウ2017・全体】

(n=1,138人)



■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2017・全体】

(単位：%)

東京ゲームショウ2017・全体	性年齢別																		
	性別	男									女								
		35才	15才	15才	20才	20才	25才	25才	30才	30才	35才	35才	40才	40才	45才	45才	50才以上		
n数(人)	1,138	929	8	20	131	171	181	245	152	21	209	8	8	25	37	36	56	34	5
大会やイベントにプレイヤーとして参加したことがある	4.9	5.8	0.0	5.0	8.4	8.8	5.0	4.1	3.9	9.5	1.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.8	1.8	0.0	0.0
大会やイベントの会場で観戦したことがある	8.3	8.9	0.0	15.0	9.9	10.5	9.9	8.2	5.3	14.3	5.7	0.0	0.0	4.0	8.1	8.3	5.4	2.9	20.0
インターネット中継や動画サイトで観戦したことがある	18.5	19.7	0.0	10.0	30.5	25.7	19.3	18.4	9.9	9.5	12.9	0.0	0.0	24.0	18.9	13.9	12.5	5.9	0.0
その他	1.1	1.1	0.0	0.0	0.0	0.6	2.2	0.4	1.3	9.5	1.4	0.0	0.0	0.0	0.0	5.6	0.0	2.9	0.0
特に参加や観戦の経験はない	70.8	68.4	100.0	75.0	57.3	60.8	66.3	71.4	81.6	66.7	81.8	100.0	100.0	76.0	75.7	75.0	82.1	91.2	80.0

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- eスポーツへの参加・観戦経験を聞いたところ、「インターネット中継や動画サイトで観戦したことがある」が18.5%、「大会やイベントの会場で観戦したことがある」が8.3%、「大会やイベントにプレイヤーとして参加したことがある」が4.9%となっており、「その他」(1.1%)を含め、いずれかに回答がある(eスポーツの参加・観戦経験がある)のは29.2%となっている。
- 「インターネット中継や動画サイトで観戦したことがある」は、男性「15～19才」が30.5%、女性「20～24才」が18.9%となっている。

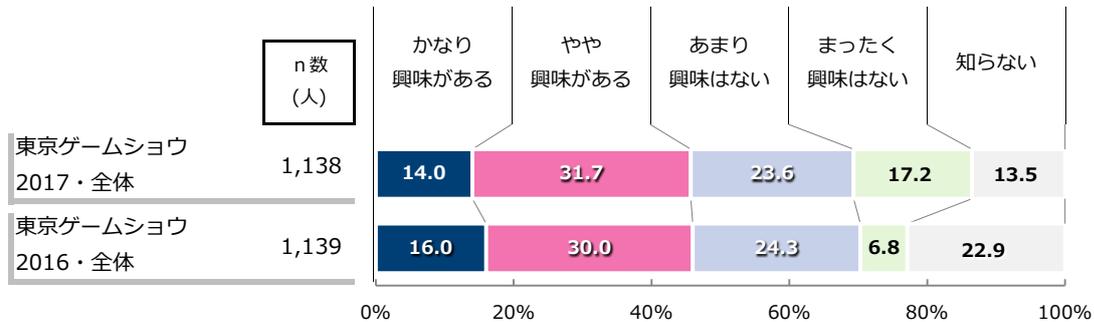
3.eスポーツについての興味

質問文

あなたは、eスポーツ（e-Sports）について興味がありますか。【単数回答】

■ 時系列比較

【東京ゲームショウ・全体】



■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2017・全体】

(単位：%)

		n数 (人)	かなり興味がある	やや興味がある	あまり興味はない	まったく興味はない	知らない
東京ゲームショウ 2017・全体		1,138	14.0	31.7	23.6	17.2	13.5
性 年 齢 別	男 性	929	15.8	34.1	22.9	16.5	10.7
	3～9才	8	0.0	0.0	25.0	62.5	12.5
	10～14才	20	30.0	30.0	10.0	15.0	15.0
	15～19才	130	26.9	36.9	14.6	11.5	10.0
	20～24才	171	19.9	37.4	19.3	11.7	11.7
	25～29才	182	15.4	37.4	19.8	18.7	8.8
	30～39才	245	9.8	31.8	31.8	15.9	10.6
	40～49才	152	10.5	30.9	24.3	21.7	12.5
	50才以上	21	19.0	28.6	28.6	19.0	4.8
	女 性	209	5.7	21.1	26.3	20.6	26.3
	3～9才	8	0.0	25.0	12.5	25.0	37.5
	10～14才	8	0.0	0.0	12.5	50.0	37.5
	15～19才	25	4.0	20.0	32.0	12.0	32.0
	20～24才	36	2.8	27.8	19.4	16.7	33.3
25～29才	36	16.7	22.2	27.8	16.7	16.7	
30～39才	57	5.3	19.3	31.6	21.1	22.8	
40～49才	34	2.9	20.6	20.6	26.5	29.4	
50才以上	5	0.0	20.0	60.0	20.0	0.0	

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- eスポーツへの興味について聞いたところ、「かなり興味がある」は14.0%で、「やや興味がある」(31.7%)を合わせると、45.7%となっている。なお、eスポーツを「知らない」のは13.5%に留まり、前回から9.4ポイント減少している。
- 「かなり興味がある」は女性(5.7%)よりも男性(15.8%)のほうが高く、男性「15～19才」では26.9%に達する。一方、女性は「知らない」が26.3%と男性(10.7%)よりも高い。

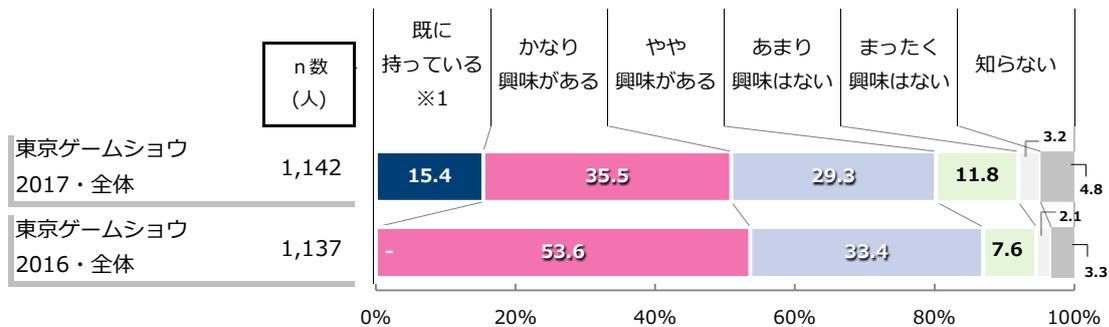
4.VRのゲームについての興味

質問文

あなたは、VR（バーチャルリアリティ）のゲームについて興味がありますか。【単数回答】

■時系列比較

【東京ゲームショウ・全体】



■性年齢別

【東京ゲームショウ2017・全体】

(単位：%)

		n数 (人)	既持っている	かなり興味がある	やや興味がある	あまり興味はない	まったく興味はない	知らない
東京ゲームショウ 2017・全体		1,142	15.4	35.5	29.3	11.8	3.2	4.8
性年齢別	男性	932	16.3	36.5	29.7	10.8	2.6	4.1
	3～9才	8	0.0	12.5	12.5	12.5	12.5	50.0
	10～14才	20	20.0	35.0	20.0	5.0	5.0	15.0
	15～19才	131	16.0	46.6	24.4	6.9	5.3	0.8
	20～24才	171	20.5	40.9	25.1	9.4	1.2	2.9
	25～29才	183	18.0	35.5	25.7	13.1	3.3	4.4
	30～39才	245	14.3	33.9	36.3	11.0	0.8	3.7
	40～49才	153	14.4	31.4	33.3	15.0	2.6	3.3
	50才以上	21	9.5	23.8	47.6	0.0	4.8	14.3
	女性	210	11.4	31.0	27.6	16.2	5.7	8.1
	3～9才	8	0.0	12.5	12.5	25.0	0.0	50.0
	10～14才	8	12.5	25.0	37.5	0.0	12.5	12.5
	15～19才	25	20.0	40.0	24.0	8.0	4.0	4.0
	20～24才	37	10.8	29.7	35.1	10.8	2.7	10.8
25～29才	36	16.7	36.1	8.3	25.0	11.1	2.8	
30～39才	57	10.5	35.1	29.8	14.0	5.3	5.3	
40～49才	34	0.0	20.6	41.2	26.5	5.9	5.9	
50才以上	5	40.0	20.0	20.0	0.0	0.0	20.0	

※1 東京ゲームショウ2017調査より「既持っている」を追加。

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- VRのゲームへの興味について聞いたところ、「かなり興味がある」は35.5%で、「やや興味がある」(29.3%)と「既持っている」(15.4%)を合わせると、80.2%に達する。
- 「かなり興味がある」は女性は31.0%、男性は36.5%となっており、男性「15～19才」は46.6%となっている。

5.VRゲーム用のヘッドマウントディスプレイの購入意向

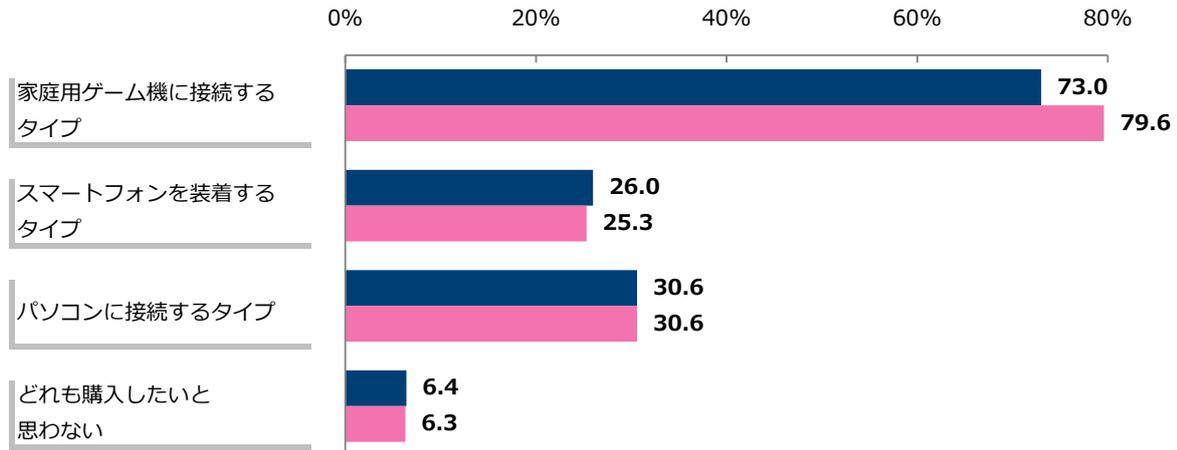
質問文

あなたは、VRのゲームが遊べるヘッドマウントディスプレイ（目を覆う形で頭につける機器）を購入したいと思いますか。購入したいと思うタイプをすべて教えてください。【複数回答】

■時系列比較

【東京ゲームショウ・VRゲーム興味者】

東京ゲームショウ2017・VRゲーム興味者(n=908人)
東京ゲームショウ2016・VRゲーム興味者(n=979人)



■性年齢別

【東京ゲームショウ2017・VRゲーム興味者】

(単位：%)

東京ゲームショウ2017・VRゲーム興味者	性年齢別																		
	性別	男									女								
		3才	1才	1才	2才	2才	3才	4才	5才	5才以上	3才	1才	1才	2才	2才	3才	4才	5才	5才以上
n数(人)	908	763	2	14	113	147	145	204	121	17	145	2	5	21	27	22	43	21	4
家庭用ゲーム機に接続するタイプ	73.0	73.7	50.0	71.4	75.2	75.5	75.2	77.0	66.9	47.1	69.7	50.0	80.0	76.2	59.3	95.5	62.8	66.7	50.0
スマートフォンを装着するタイプ	26.0	25.0	50.0	35.7	23.9	25.2	17.2	26.5	30.6	29.4	31.0	50.0	0.0	47.6	22.2	31.8	32.6	23.8	50.0
パソコンに接続するタイプ	30.6	32.6	0.0	35.7	38.9	37.4	35.9	28.9	22.3	41.2	20.0	0.0	20.0	23.8	33.3	31.8	16.3	0.0	0.0
どれも購入したいと思わない	6.4	6.0	0.0	14.3	6.2	7.5	3.4	5.4	6.6	11.8	8.3	0.0	20.0	0.0	14.8	0.0	7.0	19.0	0.0

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- VRのゲーム興味者に対して、VRゲーム用のヘッドマウントディスプレイの購入意向について聞いたところ、「家庭用ゲーム機に接続するタイプ」が73.0%、「パソコンに接続するタイプ」が30.6%、「スマートフォンを装着するタイプ」が26.0%の順となっている。
- 「スマートフォンを装着するタイプ」は女性が31.0%、男性が25.0%となっている。

卷末資料

「東京ゲームショウ 2017」ご来場者アンケート

管理欄 A	管理欄 B
1.ホール 2	1.11 時台 4.14 時台
2.ホール 6	2.12 時台 5.15 時台
3.ホール 7	3.13 時台 6.16 時台
4.ホール 9	

【すべての方に】

問1 あなたの(1)性別、(2)年齢、(3)お住まいの都道府県をお知らせください。

(1)性別 (○は1つだけ)	(2)年齢	(3)お住まいの都道府県(○は1つだけ)
1 男性 2 女性	才	1 東京都 3 埼玉県 5 その他 2 千葉県 4 神奈川県 ()

【すべての方に】

問2 あなたのご職業もしくは、学生の方は現在通っている学校をお知らせください。(○は1つだけ)

1 幼児	4 大学生	7 会社役員	10 専業主婦・主夫
2 小・中学生	5 その他学生	8 自営業・自由業・専門職	11 無職
3 高校生	6 会社員・公務員	9 パート・アルバイト・派遣社員	12 その他

■「家庭用ゲーム」についてお伺いします

ご注意:ここでいう「家庭用ゲーム」とは、以下の[問3]にあるような、ゲーム専用の機器を使ってプレイするゲームのことをさします。

【すべての方に】

問3(a) 家庭用ゲーム機について、あなたのご家庭にあるものをすべてお選びください。(○はいくつでも)

1 Wii	6 プレイステーション 3	10 Xbox 360
2 Wii U	7 プレイステーション 4(Pro 含む)	11 Xbox One(S 含む)
3 Nintendo Switch	8 PSP「プレイステーション・ポータブル」 (PSP go 含む)	12 この中に家庭内に あるものはない
4 ニンテンドーDS (Lite/DSi/LL含む)	9 プレイステーション ヴィータ (PS Vita TV 含む)	
5 ニンテンドー3DS/2DS/ Newニンテンドー3DS/2DS(LL含む)		

【すべての方に】

問3(b) あなたご自身がゲームをプレイすることがあるものをすべてお選びください。(○はいくつでも)

1 Wii	6 プレイステーション 3	10 Xbox 360
2 Wii U	7 プレイステーション 4(Pro 含む)	11 Xbox One(S 含む)
3 Nintendo Switch	8 PSP「プレイステーション・ポータブル」 (PSP go 含む)	12 この中に自身で プレイするものはない
4 ニンテンドーDS (Lite/DSi/LL含む)	9 プレイステーション ヴィータ (PS Vita TV 含む)	
5 ニンテンドー3DS/2DS/ Newニンテンドー3DS/2DS(LL含む)		

【すべての方に】

問3(c) あなたのご家庭で購入予定(買い替え・買い増し含む)のあるものをすべてお選びください。(○はいくつでも)

3 Nintendo Switch	7 プレイステーション 4(Pro 含む)	11 Xbox One(S 含む)
5 ニンテンドー3DS/2DS/ Newニンテンドー3DS/2DS(LL含む)	9 プレイステーション ヴィータ	12 この中に家庭内で 購入予定のあるものはない

【すべての方に】

問4 あなたは、問3に挙げたような家庭用ゲーム機を使ってゲームをしたことがありますか。(○は1つだけ)

1 現在も継続的にしている	→ 3 ページ 問10(a)へ
2 以前はよくしていたが、今はほとんどしない	
3 1~2度試したことがある程度	
4 今まで1度もしたことがない	

【問4で「1 現在も継続的にしている」とお答えの方に】

問5 あなたの「家庭用ゲーム」のプレイ状況に最も近いものをお選びください。(○は1つだけ)

1 (1年以上前から)継続的にプレイしている
2 (1年以上プレイしていなかったが)再びプレイし始めた
3 (ゲームをプレイしたことはなかったが)ここ1年でプレイするようになった

【問4で「1 現在も継続的にしている」とお答えの方に】

問6 あなたは、家庭用ゲームを週(または月)に何日くらいしていますか。(○は1つだけ)

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

【問4で「1 現在も継続的にしている」とお答えの方に】

問7 あなたは、この1年間に、家庭用ゲーム機用のゲームソフトを購入しましたか。

以下のそれぞれのソフトに分けてお答えください。(それぞれ○は1つずつ)

※パッケージソフトとは、店頭や通販などで購入したゲームソフトをさします。

※ダウンロードソフトとは、ゲーム機でダウンロード購入したゲームソフトをさします。

店頭でダウンロードカード/コードを購入したのも含みます。

(それぞれ○は1つずつ)	購入して いない	1 本	2 本	3 本	4 本	5 本	6 本	7 本	8 本	9 本	10 本	11 本	12 本 以上
新品パッケージソフトのこの1年の購入本数													
a) Wii 用 →	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
b) Wii U 用 →	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
c) Nintendo Switch 用 →	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
d) ニンテンドーDS 用 →	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
e) ニンテンドー3DS/2DS 用 →	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
f) プレイステーション 3 用 →	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
g) プレイステーション 4 用 →	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
h) PSP「プレイステーション・ポータブル」用 →	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
i) プレイステーション ヴィータ 用 →	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
j) Xbox 360 用 →	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
k) Xbox One 用 →	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

有料ダウンロードソフトのこの1年の購入本数													
l) ニンテンドーe ショップなど 任天堂のゲーム機での購入 (Wii/Wii U/Switch/DS/3DS/2DS) →	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
m) プレイステーション ストア での購入(PS3/PS4/PSP/PS Vita) →	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
n) Xbox Games Store での購入(Xbox 360/Xbox One) →	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

【問4で「1 現在も継続的にしている」とお答えの方に】

問8 あなたは、この1年間に、有料の追加ダウンロードコンテンツを、家庭用ゲーム機専用のダウンロード販売サービスで購入しましたか。(○は1つだけ)

※追加ダウンロードコンテンツとは、既存の家庭用ゲームに追加する、アイテム、ステージ、シナリオ、音楽などをさします。

※ダウンロード販売サービスとは、ニンテンドーe ショップ、Wii ショッピングチャンネル、プレイステーション ストア、Xbox Games Storeなどをさします。

1 ダウンロード購入した	2 ダウンロード購入しなかった
--------------	-----------------

【問4で「1 現在も継続的にしている」とお答えの方に】

問9 以下のうち、あなたの好きな家庭用ゲームのジャンルをいくつかもお教えてください。(○はいくつでも)

1 ロールプレイング(RPG)	11 シューティング	21 ギャンブル型テーブルゲーム (花札・麻雀・トランプなど)
2 育成・目標達成型シミュレーション	12 アクションシューティング(FPS/TPS)	22 実機シミュレーター (パチンコ・パチスロなど)
3 戦略シミュレーション・ストラテジー	13 スポーツ	23 オンライン RPG(MMORPG / MORPG)
4 恋愛ゲーム	14 レース	24 対戦型ネットワークゲーム
5 アドベンチャー	15 パズル	25 勉強・学習・トレーニング
6 アクション	16 クイズ	26 コミュニケーション
7 サバイバルホラー	17 カードバトルゲーム	27 この中に 好きなゲームジャンルはない
8 リズムアクション(音楽・ダンスなど)	18 ボードゲーム(すごろくなど)	
9 サウンドノベル(音付きの小説形式ゲーム)	19 パラディ・パーティゲーム	
10 対戦格闘	20 戦略型テーブルゲーム (囲碁・将棋・チェスなど)	

■「パソコンやスマートフォンなどの電子機器」についてお伺いします

【すべての方に】

問10(a) 以下の機器について、あなたのご家庭にあるものをすべてお選びください。(○はいくつでも)

1	パソコン(ノート型・デスクトップ型)	6	iPad(mini/Air/Pro 含む)
2	iPhone	7	Android タブレット
3	Android スマートフォン	8	その他のタブレット
4	その他のスマートフォン	9	iPod Touch
5	携帯電話(スマートフォンは除く)	10	あてはまるものはない

問10(b) あなたご自身がゲームをプレイすることがあるものをすべてお選びください。(○はいくつでも)

1	パソコン(ノート型・デスクトップ型)	6	iPad(mini/Air/Pro 含む)
2	iPhone	7	Android タブレット
3	Android スマートフォン	8	その他のタブレット
4	その他のスマートフォン	9	iPod Touch
5	携帯電話(スマートフォンは除く)	10	あてはまるものはない

■「スマートフォン／タブレットのゲーム」についてお伺いします

【すべての方に】

問11 あなたはスマートフォン／タブレットでゲームをしたことがありますか。(○は1つだけ)

1	現在も継続的にしている	→ 問12へ
2	以前はよくしていたが、今はほとんどしない	
3	1～2度試したことがある程度	→ 次ページ 問18へ
4	今まで1度もしたことがない	

【問11で「1～3」とお答えの方に(スマートフォン／タブレットのゲームをしたことがある方)】

問12 最近3ヶ月以内にスマートフォン／タブレットのゲームで遊びましたか。(○は1つだけ)

1	遊んだ	2	遊んでいない
---	-----	---	--------

【問11で「1～3」とお答えの方に(スマートフォン／タブレットのゲームをしたことがある方)】

問13 あなたは、スマートフォン／タブレットのゲームを週(または月)に何日くらいしていますか。(○は1つだけ)

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

【問11で「1～3」とお答えの方に(スマートフォン／タブレットのゲームをしたことがある方)】

問14 「スマートフォンやタブレット用ゲーム」の課金について、あてはまるものをお選びください。(○はいくつでも)

1	今までに一度も課金したことはない
2	ほぼ毎月予算を決めて課金してプレイする／していた
3	気に入ったゲームをプレイする時だけ、まとめて課金する／していた
4	(アイテム課金ではない)有料ゲームをダウンロードしてプレイしている

【問11で「1 現在も継続的にしている」とお答えの方に(スマートフォン／タブレットのゲームを継続的にしている方)】

問15 あなたは、スマートフォン／タブレットのゲームを1日あたり何分くらいしていますか。(○は1つだけ)

1	120分以上	3	30分以上～60分未満
2	60分以上～120分未満	4	30分未満

【問11で「1 現在も継続的にしている」とお答えの方に(スマートフォン／タブレットのゲームを継続的にしている方)】

問16 あなたがこの1年間に遊んだ、スマートフォン／タブレットのゲームをお選びください。(○はいくつでも)

[アプリをダウンロードするタイプ]	
1	アプリをダウンロードするタイプの <u>有料のゲーム</u>
2	アプリをダウンロードするタイプの <u>月額課金制のゲーム</u>
3	アプリをダウンロードするタイプの <u>基本プレイ無料+アイテム課金制のゲーム</u>
4	アプリをダウンロードするタイプの <u>完全無料のゲーム</u>
[ブラウザで表示するタイプ(※)]	
5	ブラウザで表示するタイプの <u>有料のゲーム</u>
6	ブラウザで表示するタイプの <u>月額課金制のゲーム</u>
7	ブラウザで表示するタイプの <u>基本プレイ無料+アイテム課金制のゲーム</u>
8	ブラウザで表示するタイプの <u>完全無料のゲーム</u>
9	その他のゲーム(具体的に)
10	わからない／覚えていない

※Webサイトにアクセスするだけで遊ぶことができ、専用のソフトウェアのインストールなどを必要としないゲーム。

【問16で「3」または「7」(基本プレイ無料+アイテム課金制のゲームを遊んだ)とお答えの方に】

問17 あなたはこの1年間に、スマートフォン/タブレットの「基本プレイ無料+アイテム課金制のゲーム」で、アイテム課金をしましたか。(〇は1つだけ)

1 課金した	2 課金していない
--------	-----------

■「携帯電話(フィーチャーフォン)のゲーム」についてお伺いします

【すべての方に】

問18 あなたは携帯電話(フィーチャーフォン)でゲームをしたことがありますか。(〇は1つだけ)

1 現在も継続的にしている	3 1~2度試したことがある程度
2 以前はよくしていたが、今はほとんどしない	4 今まで1度もしたことがない

■「パソコンのゲーム」についてお伺いします

【すべての方に】

問19 あなたはパソコンでゲームをしたことがありますか。(〇は1つだけ)

1 現在も継続的にしている	→ 問22へ
2 以前はよくしていたが、今はほとんどしない	
3 1~2度試したことがある程度	
4 今まで1度もしたことがない	

【問19で「1 現在も継続的にしている」とお答えの方に(パソコンのゲームを継続的にしている方)】

問20 あなたがこの1年間に遊んだ、パソコンのゲームをお選びください。(〇はいくつでも)

1 有料のパッケージソフトをお店や通販で購入して遊ぶゲーム	
2 有料のダウンロードソフトを購入して遊ぶゲーム	
3 月額課金制のゲーム	
4 基本プレイ無料+アイテム課金制のゲーム	
5 完全無料のゲーム	
6 その他のゲーム(具体的に)	
7 わからない/覚えていない	

【問20で「4 基本プレイ無料+アイテム課金制のゲーム」とお答えの方に】

問21 あなたはこの1年間に、パソコンの「基本プレイ無料+アイテム課金制のゲーム」で、アイテム課金をしましたか。(〇は1つだけ)

1 課金した	2 課金していない
--------	-----------

■「ゲームセンター/ゲームコーナーのゲーム」についてお伺いします

【すべての方に】

問22 あなたはゲームセンター/ゲームコーナーでゲームをしたことがありますか。(〇は1つだけ)

1 現在も継続的にしている	3 1~2度試したことがある程度
2 以前はよくしていたが、今はほとんどしない	4 今まで1度もしたことがない

■「ゲーム全般」についてお伺いします

【すべての方に】

問23 あなたは、今後、以下のそれぞれの機器や場所でゲームをしたいと思いませんか。(それぞれ〇は1つずつ)

		積極的に 楽しんで いきたい	面白いゲームが あればしたい	自分にとって 面白いゲームが あればしたい	あまりしたいとは思 わない	全く するつもりは ない
	(それぞれ〇は1つずつ)					
a) 家庭用ゲーム機	→	1	2	3	4	
b) スマートフォン/タブレット	→	1	2	3	4	
c) 携帯電話(フィーチャーフォン)	→	1	2	3	4	
d) パソコン(ノート型・デスクトップ型)	→	1	2	3	4	
e) ゲームセンター/ゲームコーナー	→	1	2	3	4	

【すべての方に】

問24 次のそれぞれの項目に対して、あなたご自身にもっともあてはまるものをお選びください。(それぞれ○は1つずつ)

		ま っ た く そ う 思 う	ま あ そ う 思 う	あ ま り そ う 思 わ な い	ま っ た く そ う 思 わ な い
	(それぞれ○は1つずつ)				
a) 周りで流行り出したゲームをプレイする	→	1	2	3	4
b) 流行りそうなゲームを見定めて早めにプレイを始める	→	1	2	3	4
c) 仲間の誰かが他のゲームをプレイしだすとそのゲームに移っていく	→	1	2	3	4
d) 周りがそのゲームをやっておらず話題にできないとゲームをやる気がなくなる	→	1	2	3	4
e) プレイしたいゲームは自分で探して手に入れる	→	1	2	3	4
f) ゲームの画質・操作性・アクション性は重要だと感じる	→	1	2	3	4
g) ゲームのストーリー・絵・世界観をじっくり味わいたい	→	1	2	3	4
h) ゲームは作り手の思いが詰まっていると思う	→	1	2	3	4

■東京ゲームショウについてお伺いします

【すべての方に】

問25 (1)「東京ゲームショウ 2017」の情報について、見たり聞いたりしたものをすべてお教えてください。(○はいくつでも)

1 テレビ	7 CESA の公式サイト/SNS	13 友人・知人・家族
2 ラジオ	8 東京ゲームショウ出展メーカーのサイト/SNS	14 学校
3 新聞	9 ニュースサイト/SNS	15 お店のポスター・チラシ
4 ゲーム専門誌	10 動画系サイト/SNS	16 駅のポスター
5 一般雑誌	11 個人のブログ/SNS	17 その他
6 ゲーム内のお知らせ	12 その他のインターネットサイト/SNS	(具体的に)

(2) 東京ゲームショウは、'96年夏、'97～2001年の各年春・秋、2002～2016年の各年秋の過去26回開催されました。あなたはそのうち何回来られましたか。(○は1つだけ)

1 過去に()回来た	2 今年がはじめて
-------------	-----------

(3) 本日の「東京ゲームショウ 2017」には、
合計で何時間くらい滞在する予定ですか。 → 約 時間
※入場までの時間を含めずに、「1～7」の数字をご記入ください。

(4) 本日の「東京ゲームショウ 2017」で、
合計で何本くらいのタイトルを試遊する予定ですか。 → 約 本
※試遊の予定がない場合は「0」とご記入ください。

(5) 今回の「東京ゲームショウ 2017」のゲームメーカー出展
ブースのうち、あなたが一番良かったと思うのはどのゲーム
メーカーのブースですか。具体的なゲームメーカー名を
1つだけお書きください。 →

※お越しになったばかりの方は、一番行きたいと思うゲームメーカーのブースをお答えください。

(6)「東京ゲームショウ 2017」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、今回、あなたが実際に行ったコーナーおよび、必ず行こうと思っているコーナーをすべてお教えてください。(○はいくつでも)

1	一般展示(各ゲームメーカー)	(展示ホール 2~8)
2	イベントステージ	(展示ホール 1)
3	ファミリーゲームパーク	(展示ホール 1)
4	ニュースターズコーナー(アジア/東欧/ラテン)	(展示ホール 2)
5	ゲームスクールコーナー	(展示ホール 2・3)
6	ロマンスゲームコーナー	(展示ホール 3)
7	ビジネスソリューションコーナー	(展示ホール 4)
8	スマートフォンゲームコーナー	(展示ホール 4・5・6)
9	インディーゲームコーナー	(展示ホール 9)
10	VR/AR コーナー	(展示ホール 9・10)
11	物販コーナー	(展示ホール 9・10)
12	コスプレエリア	(展示ホール 9・10)
13	e-Sports コーナー	(展示ホール 11)
14	フードコート	(幕張イベントホール)

(7) 今回、あなたは会場内「e-Sports X」(展示ホール 11 で開催のゲーム対戦大型ステージ)を見ましたか、もしくは見ようと思っていますか。(○は1つだけ)

1	はい	2	いいえ
---	----	---	-----

(8)「東京ゲームショウ 2017」の内容にどの程度満足していますか。(○は1つだけ)

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		

(9) 次回の東京ゲームショウにも来場したいと思いますか。(○は1つだけ)

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		

■最後に改めてゲーム関連全般についてお伺いします

【すべての方に】

問 26 東京ゲームショウ以外で、あなたがこれまでに行ったことのある会場イベントをすべてお教えてください。(○はいくつでも)
※インターネット上のみの参加を除いてお答えください。

1	コミックマーケット(コミケ)	7	ワンダーフェスティバル(ワンフェス)
2	ジャンプフェスタ	8	ジャパン アミューズメント エキスポ
3	ニコニコ超会議	9	AnimeJapan
4	闘会議	10	その他(具体的に)
5	次世代ワールドホビーフェア	11	このような会場イベントに行ったことはない
6	C3AFA TOKYO(旧:キャラホビ C3×HOBBY)		

【すべての方に】

問27 (a)あなたは、e スポーツ(e-Sports)への参加や観戦の経験がありますか。(○はいくつでも)

1	大会やイベントにプレイヤーとして参加したことがある	4	その他 (具体的に)
2	大会やイベントの会場で観戦したことがある	5	特に参加や観戦の経験はない
3	インターネット中継や動画サイトで観戦したことがある		

問27 (b)あなたは、e スポーツ(e-Sports)について興味がありますか。(○は1つだけ)

1	かなり興味がある	3	あまり興味はない	5	知らない
2	やや興味がある	4	まったく興味はない		

問28 (a)あなたは、VR(バーチャルリアリティ)のゲームについて興味がありますか。(○は1つだけ)

1	既に持っている	4	あまり興味はない
2	かなり興味がある	5	まったく興味はない
3	やや興味がある	6	知らない

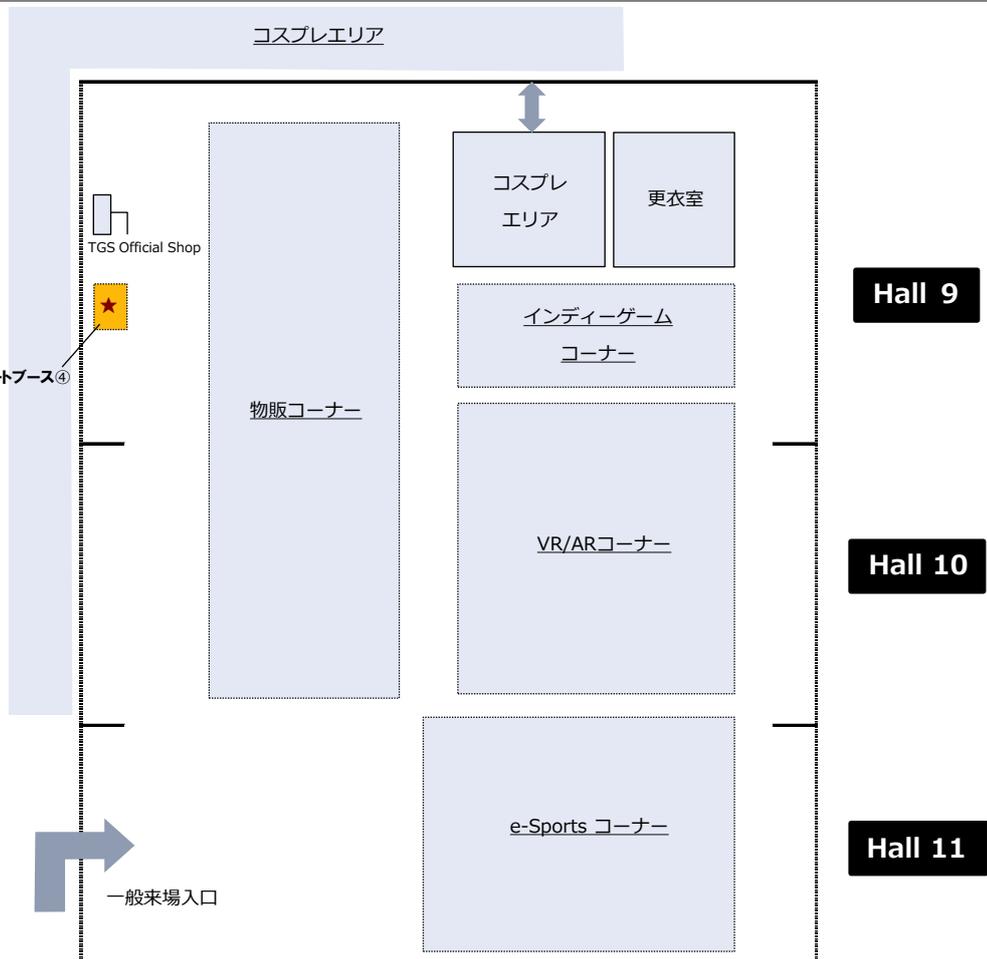
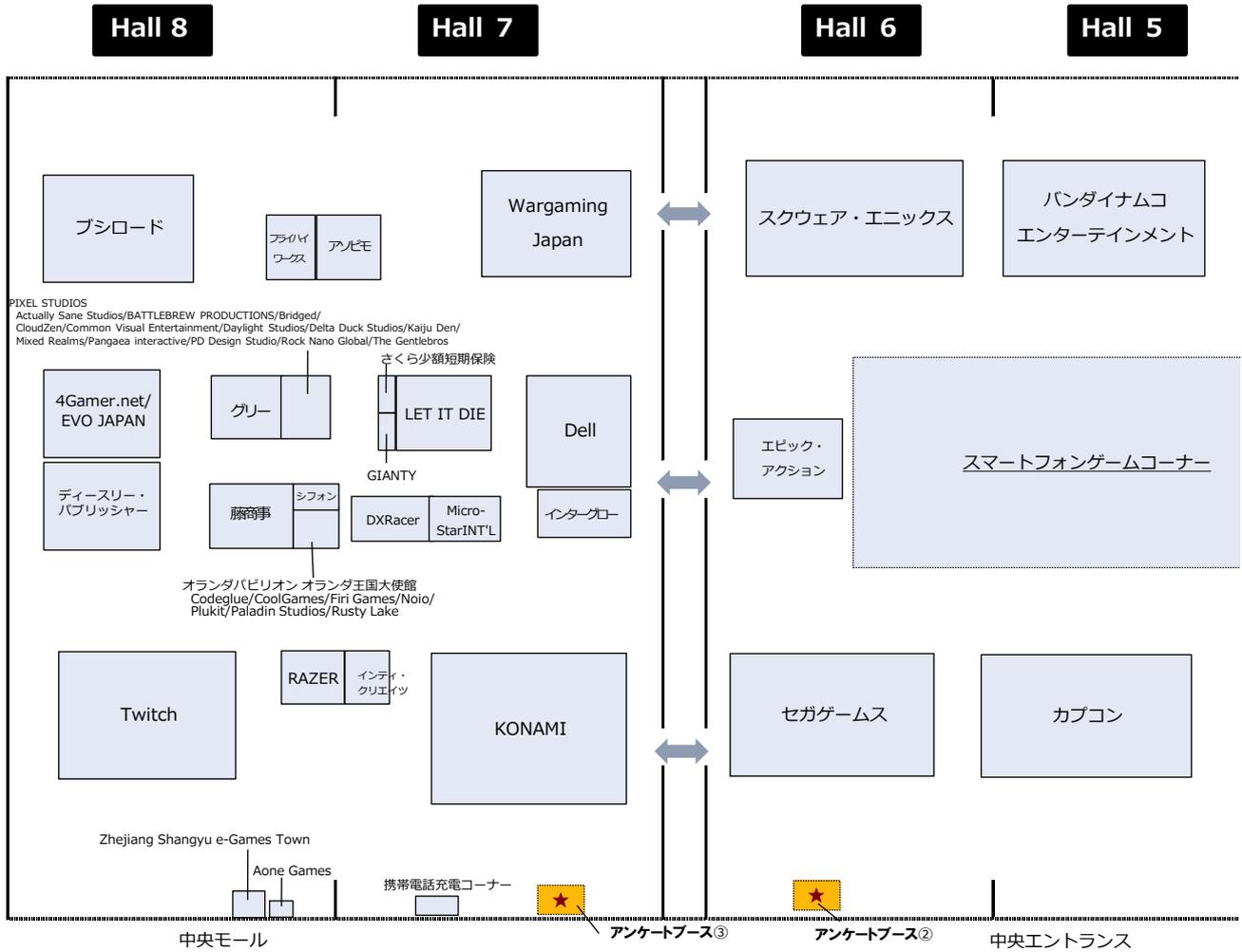
【問28(a)で VR のゲームについて「1 既に持っている」「2 かなり興味がある」「3 やや興味がある」とお答えの方に】

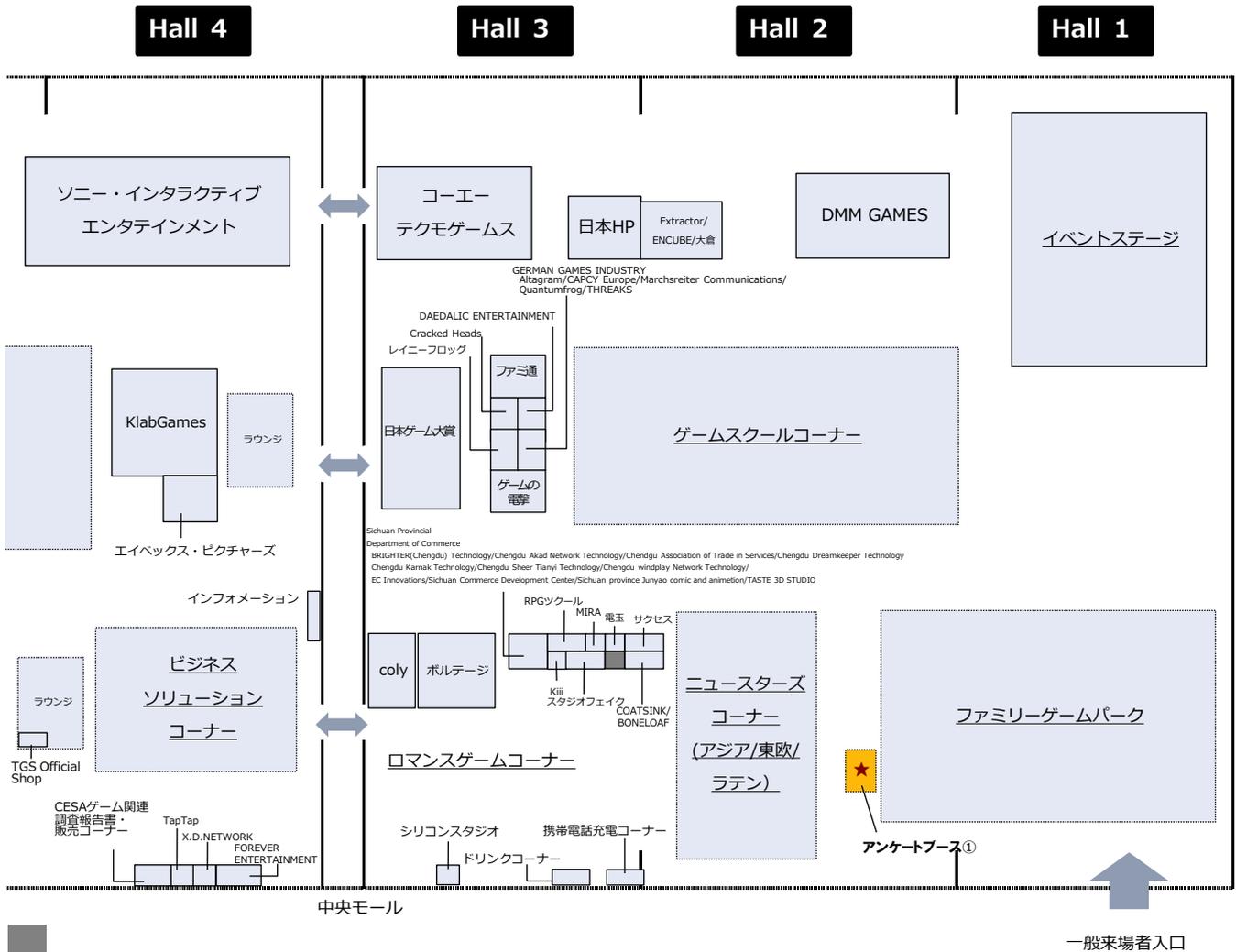
問28 (b)あなたは、VRのゲームが遊べるヘッドマウントディスプレイ(目を覆う形で頭につける機器)を購入したいと思いますか。購入したいと思うタイプをすべてお教えてください。(○はいくつでも)
※既に購入された方は、それに該当するタイプに○をつけてください。

1	家庭用ゲーム機に接続するタイプ	3	パソコンに接続するタイプ
2	スマートフォンを装着するタイプ	4	どれも購入したいと思わない

～ご協力誠にありがとうございました～

巻末資料：アンケートブース設置ポイント





イベントホール

禁無断転載

東京ゲームショウ2017 来場者調査報告書

発行 平成29年11月

発行者 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA）
〒163-0718 東京都新宿区西新宿2-7-1 小田急第一生命ビル18F

発行責任者 岡村 秀樹

資料お問い合わせ先

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA）
TEL:03-6302-0231 FAX:03-6302-0362
<http://www.cesa.or.jp/>

「CESAのゲーム関連調査報告書」専門ページ
<http://report.cesa.or.jp/>

Eメール質問窓口
report@cesa.or.jp

ご質問の際には

- (1) お客様のお名前（勤務先、学校名を併記）
 - (2) ご質問に対する回答の返信先メールアドレスを明記していただき、ご連絡ください。
-