

東京ゲームショウ2018

来場者調査報告書

2018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2018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	2
3. 職業	3
4. 居住地	3
5. GUESS	4

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	5
1. 各ゲーム機の家庭内所有/プレイ率	5
2. 家庭用ゲームプレイ経験	7
3. 家庭用ゲームプレイ頻度	8
4. 家庭用ゲームソフト購入本数	9
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	11
6. 好きなゲームジャンル	12
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	14
1. スマートフォン・タブレット用ゲームプレイ経験	14
2. スマートフォン・タブレット用ゲームプレイ時間	15
3. プレイしたゲームの種類	16
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	17
第5章 パソコン用ゲームのプレイ状況	18
1. パソコン用ゲームプレイ経験	18
2. プレイしたゲームの種類	19
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	20
第6章 アーケードゲームのプレイ状況	21
1. アーケードゲームプレイ経験	21
第7章 各ゲームの重複状況	22
1. 各ハードウェアでの継続プレイヤーの重複率	22

第3部 来場者のゲームプレイ意向

第8章 今後のゲームプレイ意向	24
1. 家庭用ゲームプレイ意向	24
2. スマートフォン・タブレット用ゲームプレイ意向	25
3. パソコン用ゲームプレイ意向	26
4. アーケードゲームプレイ意向	27
5. 家庭用ゲーム機購入意向	28
6. 各ゲームのプレイ経験×意向	29
7. 各ハードウェアでのプレイ意向者の重複率	31

第4部 東京ゲームショウ来場状況

第9章 東京ゲームショウ2018について	33
1. 情報接触	33
2. 来場回数	35
3. 滞在予定時間	36
4. 試遊予定タイトル数	37
5. 一番良かったメーカーブース	38
6. 訪問(予定)コーナー	40
7. 「e-Sports X」訪問(予定)	42
8. 満足度	43
9. 次回来場意向	46

第5部 トピックス

第10章 ゲーム関連全般について	49
1. 来場経験のある会場イベント	49
2. eスポーツへの参加・観戦経験	51
3. eスポーツについての興味	52
4. VRのゲームについての興味	53
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	54
6. クロスプラットフォームのオンラインゲームへの興味	55

巻末資料

1. 調査票	58
2. アンケートブース設置ポイント	64

東京ゲームショウ2018来場者調査 調査概要

1. 調査概要

東京ゲームショウ2018来場者調査

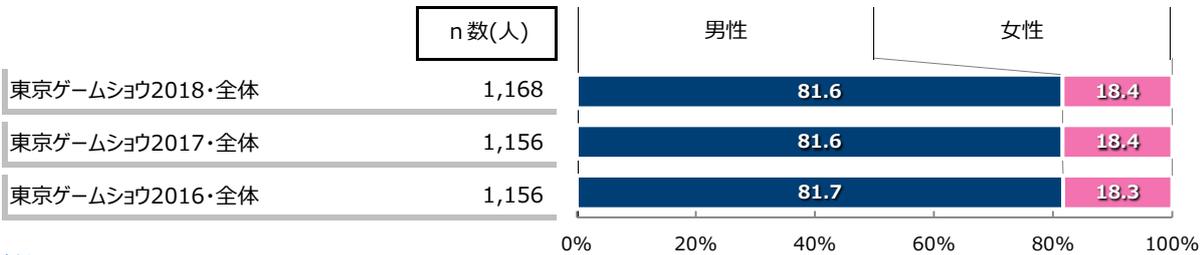
■ 調査目的	東京ゲームショウの一般来場者について、基本属性、普段のゲーム接触状況、東京ゲームショウの来場状況を把握する。
■ 調査対象	東京ゲームショウ来場者 3才以上の男女個人
■ 標本設計	アンケートブースを会場内に5か所設け(※場所は巻末資料を参照)、来場者全体を捉えるため、過去実績から時間別割当を設定し、無作為に調査を依頼、回収した。
■ 調査項目	巻末の調査票を参照
■ 調査方法	会場調査法(自記式調査票)
■ 調査実施期間	2018年9月23日(日) ※一般公開日2日目(最終日)
■ 調査対象期間	調査実施時点の実態 (実績に関しては2017年9月24日～2018年9月23日)
■ 有効回収数	1,168サンプル なお、一般公開日の来場者数は以下のとおり 2018年9月22日(土)107,310人 2018年9月23日(日)123,063人
■ 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(※P4を参照)を中心としたクロス集計と、過去2ヶ年分の東京ゲームショウ来場者調査との比較を行い、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

■時系列比較

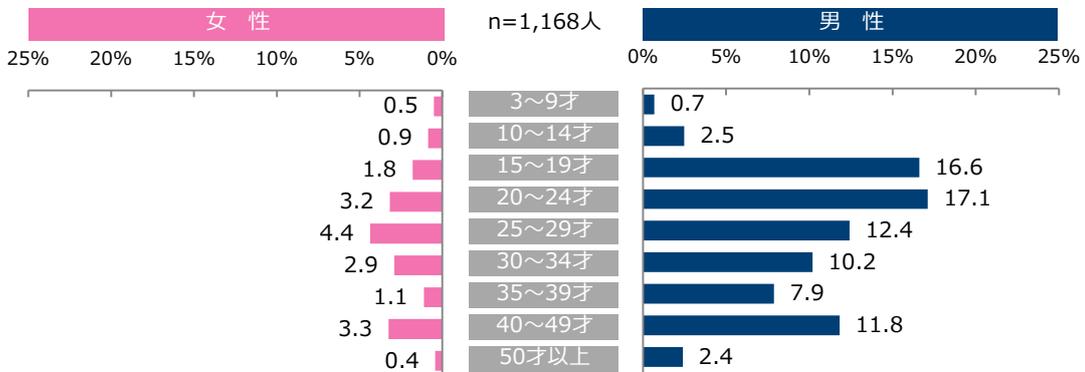
【東京ゲームショウ・全体】



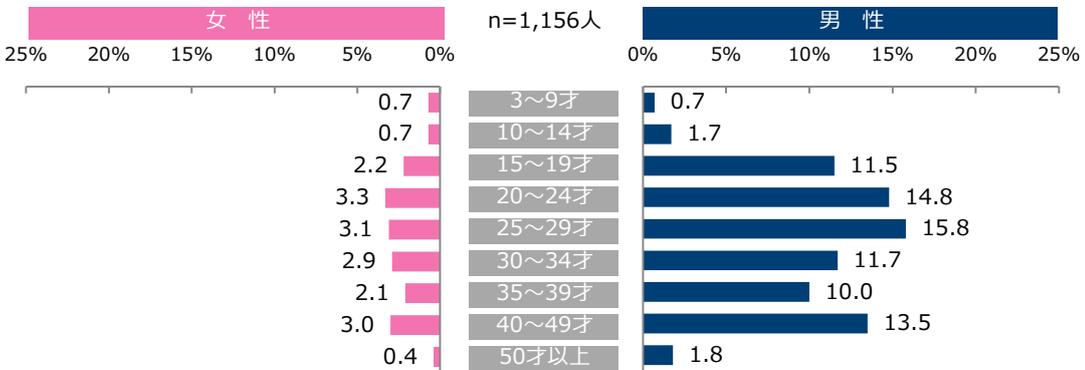
2.性年齢

■時系列比較

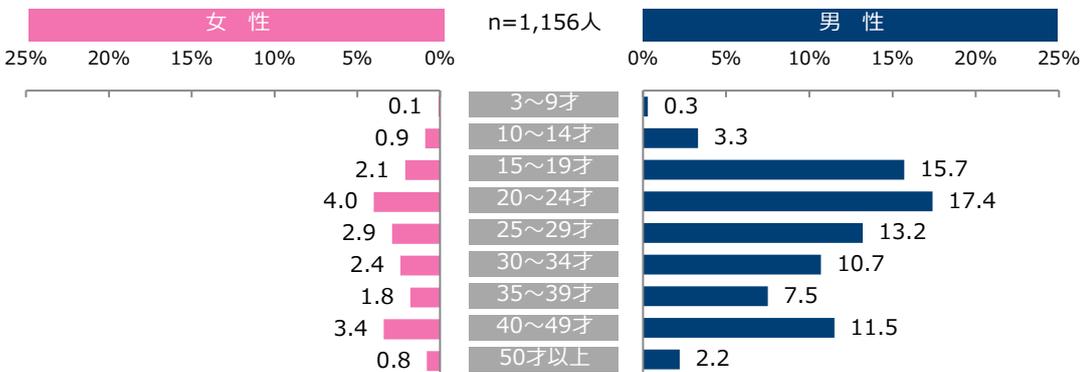
【東京ゲームショウ2018・全体】



【東京ゲームショウ2017・全体】



【東京ゲームショウ2016・全体】

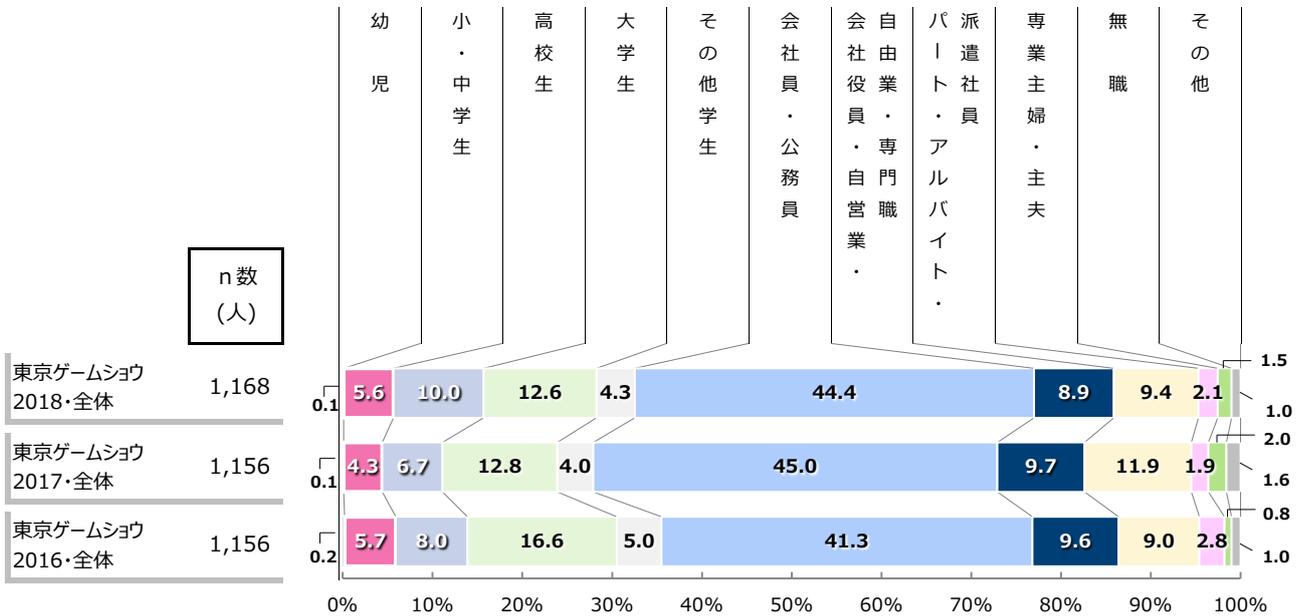


- 男女比は前回から変わらず、「男性」が81.6%、「女性」が18.4%となっている。
- 性年齢の割合は昨年に比べ、男性「15~19才」が5.1ポイント、「20~24才」が2.3ポイント増加している。一方、男性「25~29才」「30~34才」「35~39才」は約2~3ポイントずつ減少している。

3.職業

■時系列比較

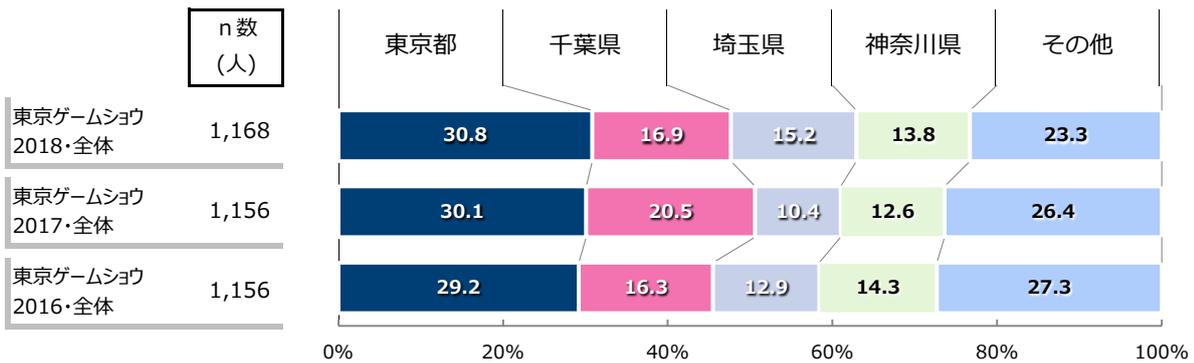
【東京ゲームショウ・全体】



4.居住地

■時系列比較

【東京ゲームショウ・全体】

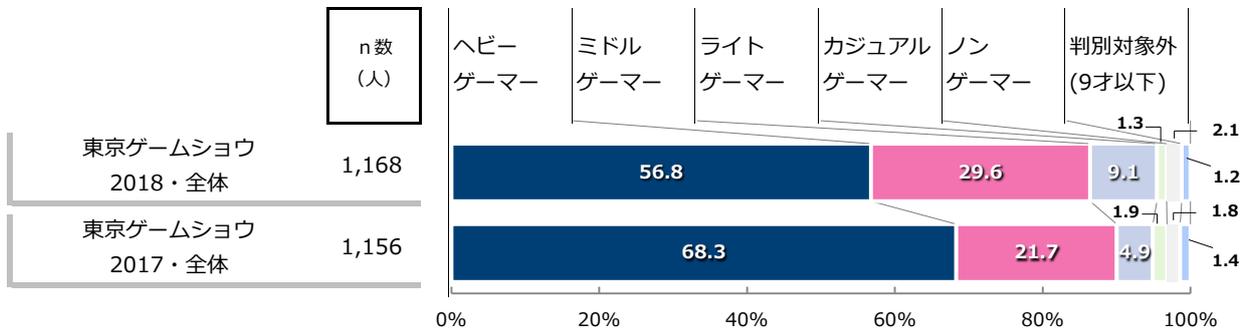


- 職業の割合をみると、「会社員・公務員」が44.4%を占めて最も多く、次いで「大学生」（12.6%）、「高校生」（10.0%）と続く。
- 時系列でみると、昨年に比べ「高校生」が3.3ポイント増加し、「パート・アルバイト」が2.5ポイント減少している。
- 居住地は「東京都」が30.8%を占め、次いで会場のある「千葉県」（16.9%）、「埼玉県」（15.2%）の順。
- 時系列でみると、昨年に比べ「千葉県」が3.6ポイント減少し、「埼玉県」が4.8ポイント増加している。

5. GUESS

■ 時系列比較

【東京ゲームショウ・全体】



GUESS 【Game User Engagement Scale Segmentation / 呼称 : ガス】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なく、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は東京ゲームショウ2017調査より採用。

- GUESSの割合をみると、「ヘビーゲーマー」が56.8%を占めて最も多く、次いで「ミドルゲーマー」(29.6%)、「ライトゲーマー」(9.1%)の順となっている。
- 時系列で見ると、昨年に比べ「ヘビーゲーマー」が11.5ポイント減少し、「ミドルゲーマー」が7.9ポイント、「ライトゲーマー」が4.2ポイント増加している。

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】

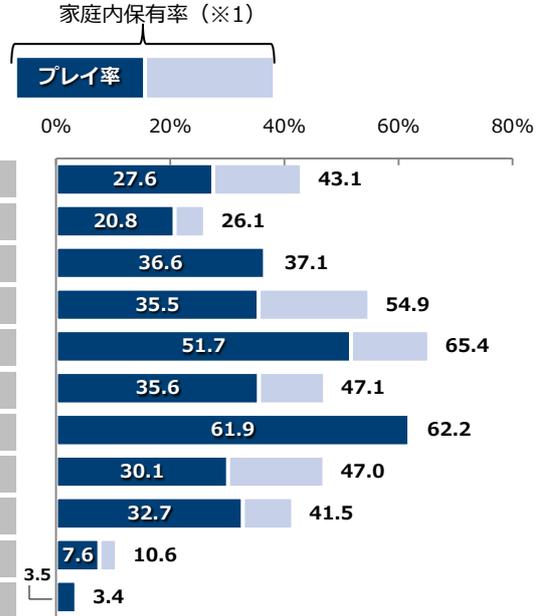
あなたご自身がゲームをプレイすることがあるものをすべてお選びください。【複数回答】

■時系列比較

【東京ゲームショウ2018・全体】

「家庭内保有率」:n=1,166人/「プレイ率」:n=1,161人

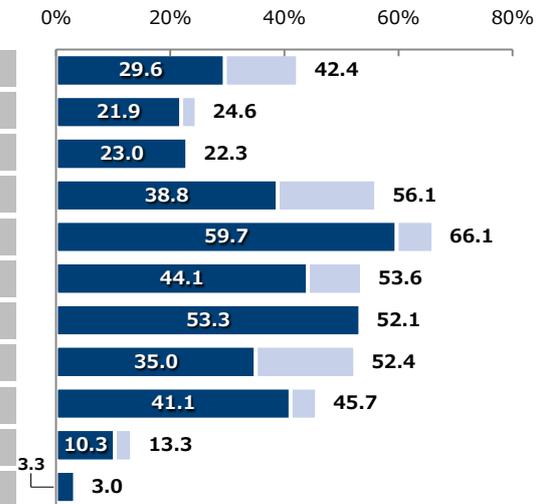
Wii
Wii U
Nintendo Switch
ニンテンドーDS(Lite/DSi/LL含む)
ニンテンドー3DS/2DS/Newニンテンドー3DS/2DS(LL 含む)
プレイステーション 3
プレイステーション 4(Pro含む)
PSP「プレイステーション・ポータブル」(PSP go含む)
プレイステーション ヴィータ(PS Vita TV含む)
Xbox 360
Xbox One(S/X含む)



【東京ゲームショウ2017・全体】

「家庭内保有率」:n=1,155人/「プレイ率」:n=1,150人

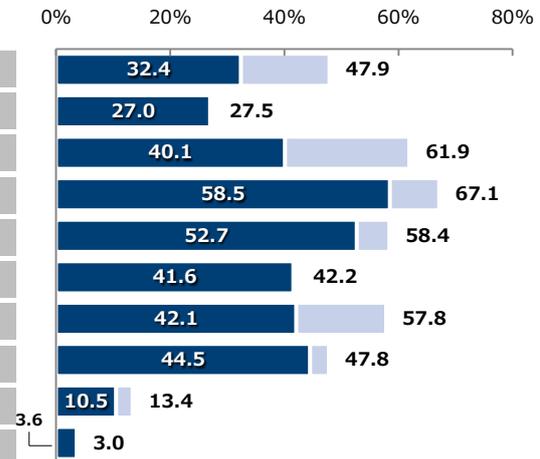
Wii
Wii U
Nintendo Switch
ニンテンドーDS(Lite/DSi/LL含む)
ニンテンドー3DS/2DS/Newニンテンドー3DS/2DS(LL 含む)
プレイステーション 3
プレイステーション 4(Pro含む)
PSP「プレイステーション・ポータブル」(PSP go含む)
プレイステーション ヴィータ(PS Vita TV含む)
Xbox 360
Xbox One(S含む)



【東京ゲームショウ2016・全体】

「家庭内保有率」:n=1,153人/「プレイ率」:n=1,145人

Wii
Wii U
ニンテンドーDS(Lite/DSi/LL含む)
ニンテンドー3DS/2DS/Newニンテンドー3DS(LL 含む)
プレイステーション 3
プレイステーション 4
PSP「プレイステーション・ポータブル」(PSP go含む)
プレイステーション ヴィータ(PS Vita TV含む)
Xbox 360
Xbox One



(※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。

■性年齢別 プレイ率

【東京ゲームショウ2018・全体】

東京ゲームショウ 2018・全体	性年齢別																				
	男 性	年齢										女 性	年齢								
		3 5 9 才	1 0 5 才	1 5 9 才	2 0 4 才	2 5 9 才	3 0 9 才	4 0 9 才	5 0 9 才	5 0 才 以上	3 5 9 才		1 0 4 才	1 5 9 才	2 0 4 才	2 5 9 才	3 0 9 才	4 0 9 才	5 0 9 才	5 0 才 以上	
n数(人)	1,161	946	8	29	193	198	143	210	138	27	215	6	10	21	37	51	47	38	5		
Wii	27.6	27.5	25.0	41.4	39.4	30.8	23.8	15.2	26.8	22.2	27.9	50.0	70.0	47.6	35.1	15.7	23.4	18.4	20.0		
Wii U	20.8	20.1	25.0	55.2	30.1	19.2	16.8	13.3	15.9	7.4	23.7	33.3	60.0	52.4	21.6	15.7	17.0	21.1	0.0		
Nintendo Switch	36.6	37.8	75.0	55.2	32.1	44.9	40.6	34.8	37.7	7.4	31.2	50.0	30.0	33.3	29.7	39.2	34.0	15.8	20.0		
ニンテンドーDS (Lite/Dsi/LL含む)	35.5	33.6	25.0	37.9	37.8	37.9	32.2	30.0	29.7	25.9	43.7	33.3	40.0	61.9	54.1	37.3	42.6	34.2	60.0		
ニンテンドー3DS/2DS/ Newニンテンドー3DS/2DS(LL含む)	51.7	49.0	50.0	72.4	55.4	47.5	43.4	51.9	42.8	29.6	63.3	66.7	90.0	81.0	56.8	62.7	66.0	57.9	0.0		
プレイステーション 3	35.6	36.2	12.5	17.2	26.9	40.4	47.6	40.5	32.6	22.2	33.0	33.3	30.0	28.6	43.2	29.4	31.9	34.2	20.0		
プレイステーション 4 (Pro含む)	61.9	64.5	12.5	55.2	62.7	76.8	77.6	66.2	44.2	33.3	50.7	50.0	10.0	47.6	51.4	62.7	61.7	36.8	20.0		
PSP「プレイステーション・ ポータブル」(PSP go含む)	30.1	29.6	0.0	10.3	21.8	39.9	35.0	31.4	26.1	14.8	32.6	33.3	10.0	23.8	43.2	33.3	38.3	26.3	20.0		
プレイステーション ヴィータ (PS Vita TV含む)	32.7	32.9	0.0	34.5	28.0	38.9	33.6	39.5	24.6	18.5	32.1	16.7	20.0	28.6	37.8	25.5	36.2	36.8	40.0		
Xbox 360	7.6	8.8	0.0	3.4	2.1	7.1	12.6	13.8	12.3	0.0	2.3	0.0	0.0	0.0	2.7	2.0	4.3	2.6	0.0		
Xbox One(S/X含む)	3.5	4.2	0.0	3.4	2.1	5.1	5.6	4.8	5.1	0.0	0.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.6	0.0		

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

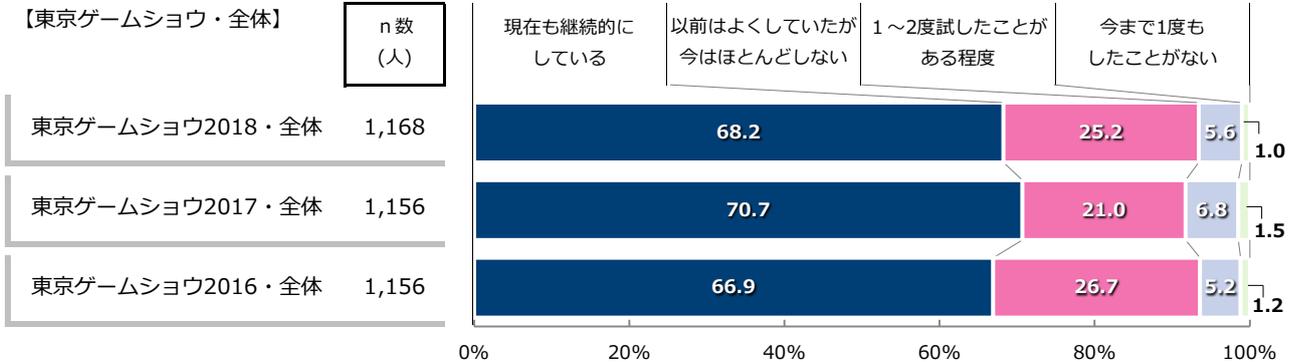
- 家庭用ゲームの家庭内保有率は「ニンテンドー3DS/2DS/Newニンテンドー3DS/2DS(LL含む)」(65.4%)が最も高く、「プレイステーション 4 (Pro含む)」(62.2%)、「ニンテンドーDS(Lite/Dsi/LL含む)」(54.9%)と続く。
- 家庭用ゲーム機のプレイ率は「プレイステーション 4(Pro含む)」(61.9%)が最も高く、次いで「ニンテンドー3DS/2DS/Newニンテンドー3DS/2DS(LL含む)」(51.7%)が続く。
- 時系列で見ると、昨年に比べ「Nintendo Switch」は家庭内保有率が14.8ポイント、プレイ率が13.6ポイント増加している。また、「プレイステーション 4 (Pro含む)」は家庭内保有率が10.1ポイント、プレイ率が8.6ポイント増加している。
- 性年齢別にプレイ率をみると、男性「15～19才」は「Wii」(39.4%)が、男性「20～24才」は「プレイステーション 4(Pro含む)」(76.8%)が、男性「25～29才」は「プレイステーション 4 (Pro含む)」(77.6%)、「プレイステーション 3」(47.6%)が、女性「20～24才」は「ニンテンドーDS(Lite/Dsi/LL含む)」(54.1%)、「PSP「プレイステーション・ポータブル」(PSP go含む)」(43.2%)が、女性「25～29才」「30～34才」は「ニンテンドー3DS/2DS/Newニンテンドー3DS/2DS(LL含む)」(それぞれ62.7%、66.0%)が全体に比べて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】

■時系列比較



■性年齢別

【東京ゲームショウ2018・全体】

		n数 (人)	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
東京ゲームショウ 2018・全体		1,168	68.2	25.2	5.6	1.0
性 年 齢 別	男 性	953	69.6	25.0	4.9	0.5
	3～9才	8	100.0	0.0	0.0	0.0
	10～14才	29	79.3	10.3	10.3	0.0
	15～19才	194	68.0	27.8	3.6	0.5
	20～24才	200	73.5	22.5	4.0	0.0
	25～29才	145	73.8	20.0	6.2	0.0
	30～39才	211	70.6	25.6	2.4	1.4
	40～49才	138	58.7	34.1	7.2	0.0
	50才以上	28	57.1	21.4	17.9	3.6
	女 性	215	62.3	26.0	8.4	3.3
	3～9才	6	66.7	0.0	0.0	33.3
	10～14才	10	70.0	10.0	20.0	0.0
	15～19才	21	57.1	38.1	4.8	0.0
	20～24才	37	59.5	27.0	10.8	2.7
25～29才	51	66.7	25.5	5.9	2.0	
30～39才	47	74.5	21.3	2.1	2.1	
40～49才	38	44.7	36.8	15.8	2.6	
50才以上	5	60.0	0.0	20.0	20.0	

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- 家庭用ゲーム機のプレイ経験は「現在も継続的にしている」が68.2%を占める。
- 性年齢別にみると、男性は「現在も継続的にしている」が69.6%を占め、「20～24才」では73.5%、「25～29才」では73.8%、「30～39才」は70.6%でそれぞれ7割を超える。一方、女性は「現在も継続的にしている」が62.3%で、「30～39才」では74.5%と7割を超える。

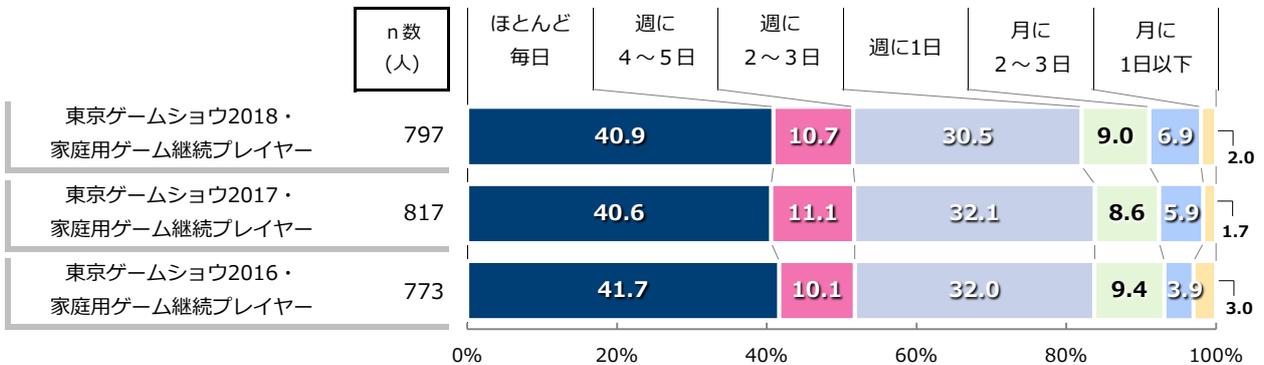
3.家庭用ゲームプレイ頻度

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】

■時系列比較

【東京ゲームショウ・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2018・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2018・家庭用ゲーム継続プレイヤー		797	40.9	10.7	30.5	9.0	6.9	2.0
性 年 齢 別	男 性	663	42.5	10.7	29.9	9.5	5.7	1.7
	3~9才	8	87.5	0.0	12.5	0.0	0.0	0.0
	10~14才	23	82.6	8.7	4.3	4.3	0.0	0.0
	15~19才	132	55.3	9.1	20.5	6.8	6.8	1.5
	20~24才	147	46.3	12.9	32.7	4.1	3.4	0.7
	25~29才	107	36.4	9.3	33.6	13.1	4.7	2.8
	30~39才	149	32.2	15.4	30.2	12.8	6.7	2.7
	40~49才	81	30.9	4.9	40.7	16.0	6.2	1.2
	50才以上	16	18.8	6.3	43.8	6.3	25.0	0.0
	女 性	134	32.8	10.4	33.6	6.7	12.7	3.7
	3~9才	4	50.0	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0
	10~14才	7	71.4	0.0	28.6	0.0	0.0	0.0
	15~19才	12	16.7	25.0	50.0	0.0	0.0	8.3
20~24才	22	36.4	4.5	31.8	4.5	22.7	0.0	
25~29才	34	41.2	11.8	29.4	2.9	8.8	5.9	
30~39才	35	25.7	5.7	37.1	14.3	17.1	0.0	
40~49才	17	23.5	11.8	23.5	11.8	17.6	11.8	
50才以上	3	0.0	66.7	33.3	0.0	0.0	0.0	
※ 1	ヘビーゲーマー	616	44.5	11.9	29.7	7.8	4.5	1.6
	ミドルゲーマー	136	25.7	6.6	37.5	13.2	13.2	3.7
	ライトゲーマー	23	26.1	8.7	26.1	13.0	26.1	0.0
	カジュアルゲーマー	5	0.0	0.0	0.0	40.0	40.0	20.0

※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40.9%で、「週に4~5日」(10.7%)と合わせると半数を超える。
- GUESS別にみると、ヘビーゲーマーは「ほとんど毎日」が44.5%を占め、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

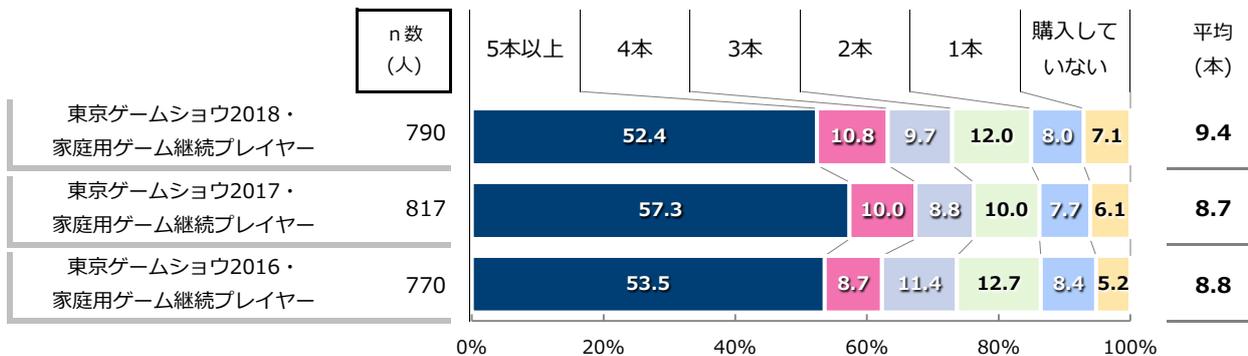
あなたは、この1年間に、家庭用ゲーム機用のゲームソフトを購入しましたか。

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]

■時系列比較

【東京ゲームショウ・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2018・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2018・ 家庭用ゲーム継続プレイヤー		790	52.4	10.8	9.7	12.0	8.0	7.1	9.4
性 年 齢 別	男 性	657	53.7	11.0	9.1	12.2	7.5	6.5	9.9
	3～9才	8	50.0	12.5	25.0	0.0	0.0	12.5	5.0
	10～14才	23	56.5	8.7	8.7	13.0	8.7	4.3	12.1
	15～19才	131	58.8	10.7	8.4	6.9	5.3	9.9	12.3
	20～24才	146	60.3	12.3	6.2	8.2	8.9	4.1	11.8
	25～29才	107	57.0	11.2	8.4	15.0	7.5	0.9	9.2
	30～39才	146	47.3	11.6	9.6	16.4	4.8	10.3	7.0
	40～49才	80	47.5	6.3	13.8	16.3	11.3	5.0	10.1
	50才以上	16	18.8	18.8	12.5	18.8	18.8	12.5	3.4
	女 性	133	45.9	9.8	12.8	11.3	10.5	9.8	7.1
3～9才	4	75.0	0.0	25.0	0.0	0.0	0.0	9.5	
10～14才	7	28.6	0.0	0.0	0.0	14.3	57.1	4.9	
15～19才	12	50.0	16.7	16.7	8.3	8.3	0.0	4.8	
20～24才	22	50.0	4.5	18.2	13.6	4.5	9.1	13.1	
25～29才	33	54.5	12.1	18.2	6.1	9.1	0.0	7.5	
30～39才	35	40.0	11.4	8.6	11.4	17.1	11.4	4.8	
40～49才	17	35.3	11.8	5.9	17.6	11.8	17.6	5.6	
50才以上	3	33.3	0.0	0.0	66.7	0.0	0.0	3.0	
※ 1	ヘビーゲーマー	611	60.7	10.8	9.5	8.8	5.6	4.6	11.0
	ミドルゲーマー	134	23.9	11.9	10.4	27.6	13.4	12.7	3.8
	ライトゲーマー	23	13.0	8.7	4.3	8.7	34.8	30.4	5.4
	カジュアルゲーマー	5	0.0	0.0	20.0	40.0	40.0	0.0	1.8

※1 GUESS別

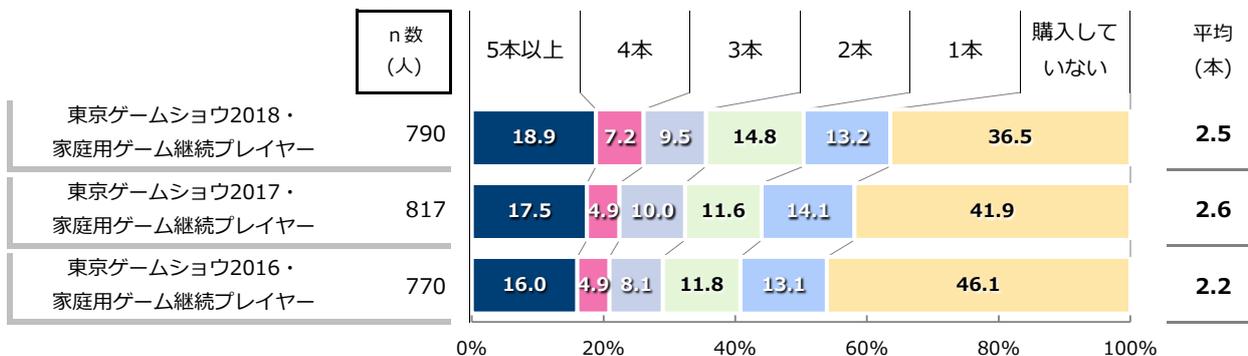
※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- 家庭用ゲームの新品パッケージソフト購入本数は「5本以上」が52.4%で、平均は9.4本。
- 平均購入本数を時系列で見ると、昨年の8.7本から0.7本増加している。
- GUESS別に見ると、ヘビーゲーマーは「5本以上」が60.7%、平均11.0本と他の層よりも高い。

[有料ダウンロードソフト購入本数]

■ 時系列比較

【東京ゲームショウ・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2018・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2018・家庭用ゲーム継続プレイヤー		790	18.9	7.2	9.5	14.8	13.2	36.5	2.5
性 年 齢 別	男 性	657	20.9	6.7	9.6	15.2	13.2	34.4	2.7
	3～9才	8	0.0	12.5	12.5	25.0	0.0	50.0	1.4
	10～14才	23	30.4	13.0	0.0	13.0	21.7	21.7	3.4
	15～19才	131	19.1	6.1	6.1	15.3	12.2	41.2	2.4
	20～24才	146	24.0	7.5	13.0	13.7	9.6	32.2	3.0
	25～29才	107	17.8	8.4	9.3	17.8	12.1	34.6	2.3
	30～39才	146	21.9	5.5	13.0	14.4	15.8	29.5	2.7
	40～49才	80	21.3	3.8	5.0	16.3	18.8	35.0	3.4
	50才以上	16	12.5	6.3	12.5	12.5	6.3	50.0	1.6
	女 性	133	9.0	9.8	9.0	12.8	12.8	46.6	1.8
	3～9才	4	0.0	0.0	0.0	0.0	50.0	50.0	0.5
	10～14才	7	0.0	14.3	0.0	0.0	0.0	85.7	0.6
	15～19才	12	16.7	8.3	8.3	16.7	16.7	33.3	2.2
20～24才	22	4.5	13.6	13.6	9.1	4.5	54.5	1.5	
25～29才	33	18.2	9.1	9.1	18.2	6.1	39.4	2.5	
30～39才	35	5.7	8.6	8.6	11.4	25.7	40.0	1.5	
40～49才	17	5.9	11.8	11.8	17.6	5.9	47.1	2.0	
50才以上	3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	
※ 1	ヘビーゲーマー	611	23.1	8.8	10.3	15.2	12.1	30.4	3.0
	ミドルゲーマー	134	3.7	1.5	7.5	14.9	18.7	53.7	1.0
	ライトゲーマー	23	8.7	0.0	0.0	8.7	8.7	73.9	1.0
	カジュアルゲーマー	5	20.0	0.0	20.0	0.0	0.0	60.0	1.6

※1 GUESS別

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

●家庭用ゲームの有料ダウンロードソフト購入本数は「5本以上」が18.9%、「1本」～「5本以上」を合わせると、63.5%となり、平均は2.5本。

●性年齢別にみると、男性「20～24才」は平均3.0本、「40～49才」は平均3.4本となっている。

●GUESS別にみると、ヘビーゲーマーにおいて「5本以上」は23.1%、平均3.0本となっている。

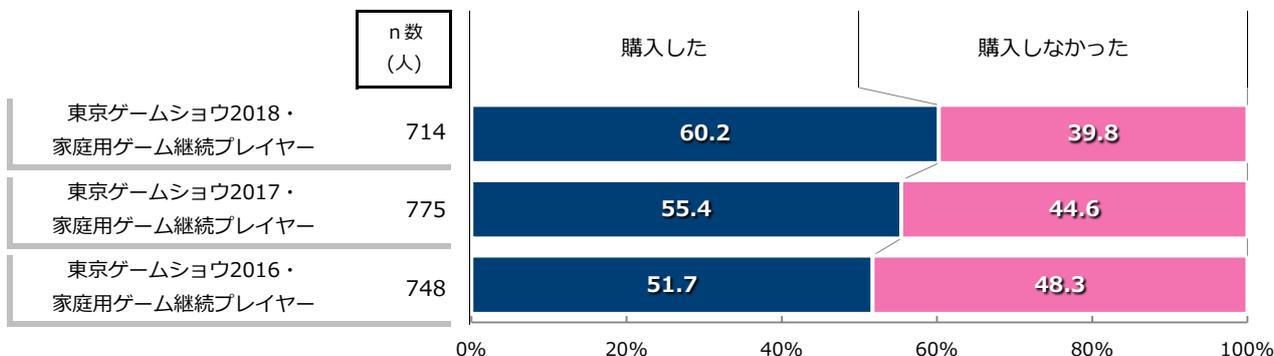
5.家庭用ゲーム機の追加ダウンロードコンテンツ購入有無

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やゲーム内通貨を購入しましたか。【単数回答】（※1）

■時系列比較

【東京ゲームショウ・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2018・家庭用ゲーム継続プレイヤー】

(単位：%)

		n数 (人)	購入した (%)	購入しなかった (%)
東京ゲームショウ2018・家庭用ゲーム継続プレイヤー		714	60.2	39.8
性 年 齢 別	男 性	591	62.8	37.2
	3～9才	6	50.0	50.0
	10～14才	21	76.2	23.8
	15～19才	118	61.9	38.1
	20～24才	129	68.2	31.8
	25～29才	98	75.5	24.5
	30～39才	133	57.9	42.1
	40～49才	70	47.1	52.9
	50才以上	16	43.8	56.3
	女 性	123	48.0	52.0
	3～9才	3	0.0	100.0
	10～14才	6	33.3	66.7
	15～19才	11	63.6	36.4
	20～24才	21	42.9	57.1
25～29才	31	45.2	54.8	
30～39才	33	57.6	42.4	
40～49才	16	43.8	56.3	
50才以上	2	50.0	50.0	
※ 2	ヘビーゲーマー	556	66.9	33.1
	ミドルゲーマー	122	41.0	59.0
	ライトゲーマー	21	23.8	76.2
	カジュアルゲーマー	2	0.0	100.0

※1 東京ゲームショウ2018調査より設問文に「ゲーム内通貨」を追加。

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

※2 GUESS別

- 家庭用ゲーム機の追加ダウンロードコンテンツやゲーム内通貨を「購入した」は60.2%で半数を超える。
- 時系列で見ると、「購入した」が昨年比4.8ポイント、一昨年比8.5ポイント増加している。
- 性年齢別にみると、男性は「購入した」が62.8%。「25～29才」は75.5%で全体より15.3ポイント高い。
- GUESS別にみると、ヘビーゲーマーは「購入した」が66.9%を占める。

6.好きなゲームジャンル

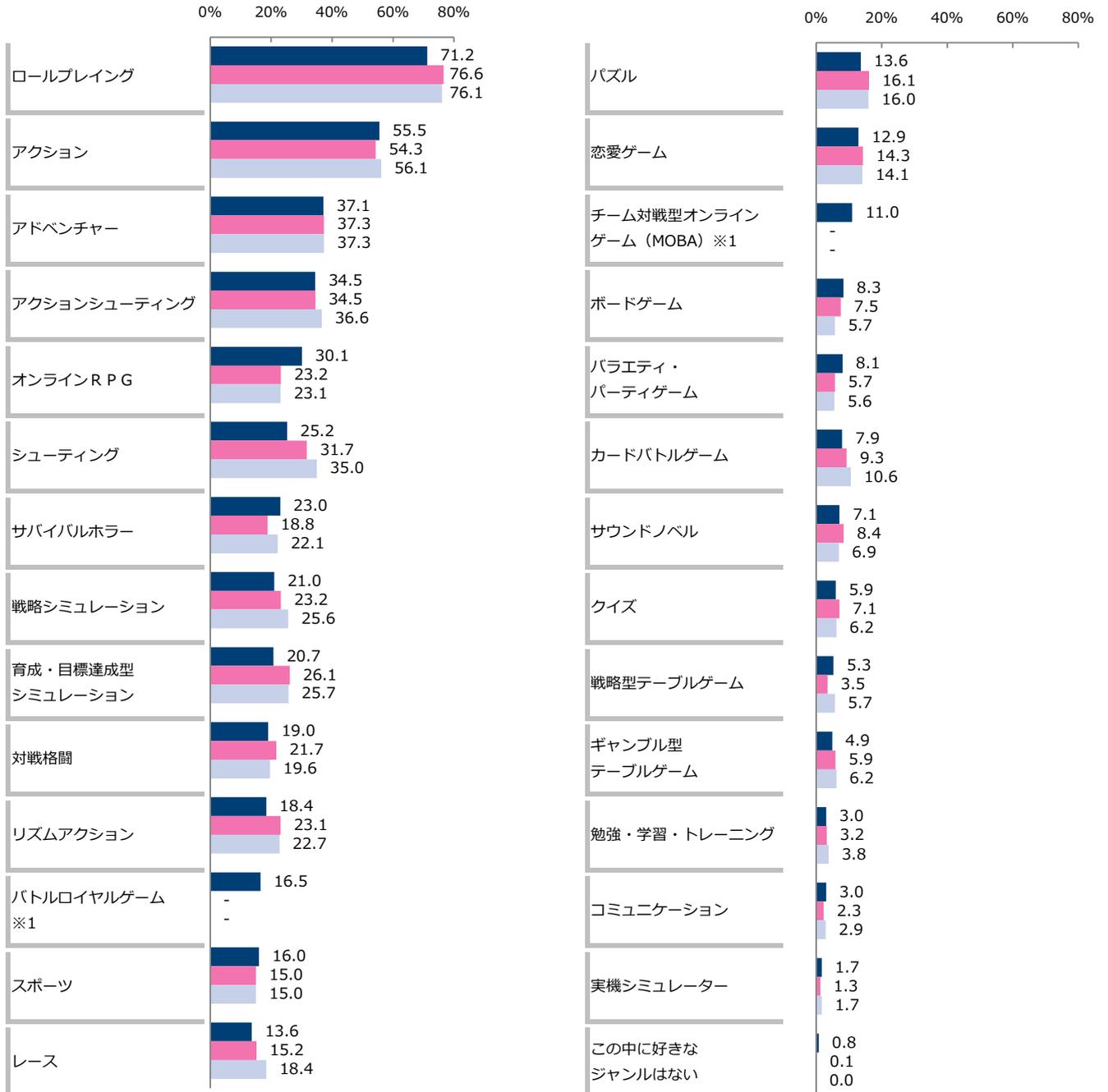
質問文

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かもお教えてください。【複数回答】

■時系列比較

【東京ゲームショウ・家庭用ゲーム継続プレイヤー】

■ 東京ゲームショウ2018・家庭用ゲーム継続プレイヤー（n=757人）
■ 東京ゲームショウ2017・家庭用ゲーム継続プレイヤー（n=775人）
■ 東京ゲームショウ2016・家庭用ゲーム継続プレイヤー（n=754人）



※1 東京ゲームショウ2018調査より「バトルロイヤルゲーム」「チーム対戦型オンラインゲーム (MOBA)」を追加。

■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2018・家庭用ゲーム継続プレイヤー】

東京ゲームショウ2018・家庭用ゲーム継続プレイヤー	性年齢別																		
	性別	男									女								
		35才	19才	15才	11才	7才	3才	0才	4才	5才以上	35才	19才	15才	11才	7才	3才	0才	4才	5才以上
n数(人)	757	631	8	22	128	143	103	138	75	14	126	3	5	12	22	33	33	15	3
ロールプレイング	71.2	70.8	37.5	54.5	60.9	79.0	78.6	76.1	64.0	50.0	73.0	33.3	20.0	58.3	81.8	84.8	72.7	73.3	66.7
アクション	55.5	57.1	25.0	45.5	55.5	64.3	66.0	56.5	45.3	35.7	47.6	33.3	80.0	25.0	77.3	60.6	33.3	26.7	0.0
アドベンチャー	37.1	36.3	12.5	36.4	35.9	47.6	38.8	29.7	32.0	7.1	41.3	66.7	60.0	50.0	54.5	45.5	24.2	40.0	0.0
アクションシューティング	34.5	36.9	25.0	54.5	57.0	39.2	36.9	26.1	18.7	14.3	22.2	0.0	0.0	41.7	36.4	24.2	18.2	6.7	0.0
オンラインRPG	30.1	30.7	12.5	40.9	36.7	33.6	30.1	26.1	24.0	28.6	27.0	0.0	40.0	58.3	27.3	27.3	18.2	20.0	33.3
シューティング	25.2	26.6	25.0	40.9	39.1	31.5	26.2	13.0	20.0	14.3	18.3	0.0	60.0	16.7	36.4	15.2	12.1	6.7	0.0
サバイバルホラー	23.0	23.3	0.0	27.3	29.7	22.4	24.3	20.3	20.0	21.4	21.4	0.0	20.0	33.3	27.3	24.2	21.2	6.7	0.0
戦略シミュレーション	21.0	23.0	0.0	9.1	18.8	30.1	25.2	25.4	17.3	14.3	11.1	33.3	20.0	8.3	27.3	9.1	6.1	0.0	0.0
育成・目標達成型シミュレーション	20.7	18.9	0.0	18.2	17.2	28.0	21.4	12.3	17.3	7.1	30.2	33.3	20.0	33.3	54.5	21.2	24.2	33.3	0.0
対戦格闘	19.0	20.4	12.5	18.2	18.0	21.0	24.3	23.2	16.0	14.3	11.9	33.3	40.0	8.3	18.2	9.1	12.1	0.0	0.0
リズムアクション	18.4	15.5	0.0	13.6	21.1	16.8	18.4	10.9	10.7	14.3	32.5	100.0	20.0	33.3	59.1	18.2	24.2	40.0	0.0
バトルロイヤルゲーム	16.5	17.9	0.0	68.2	34.4	17.5	9.7	12.3	1.3	7.1	9.5	0.0	20.0	16.7	13.6	12.1	6.1	0.0	0.0
スポーツ	16.0	17.4	0.0	9.1	10.2	21.7	23.3	14.5	24.0	14.3	8.7	66.7	60.0	0.0	9.1	3.0	3.0	6.7	33.3
レース	13.6	15.2	25.0	18.2	18.8	17.5	12.6	9.4	18.7	7.1	5.6	33.3	40.0	0.0	0.0	3.0	6.1	6.7	0.0
パズル	13.6	11.3	0.0	9.1	6.3	13.3	11.7	10.1	20.0	7.1	25.4	0.0	40.0	25.0	31.8	21.2	18.2	40.0	33.3
恋愛ゲーム	12.9	11.9	0.0	9.1	12.5	16.8	16.5	5.8	8.0	14.3	18.3	0.0	20.0	25.0	36.4	12.1	9.1	26.7	0.0
チーム対戦型オンラインゲーム (MOBA)	11.0	11.4	0.0	31.8	20.3	14.0	6.8	5.8	5.3	0.0	8.7	0.0	20.0	8.3	18.2	12.1	3.0	0.0	0.0
ボードゲーム	8.3	8.1	0.0	13.6	3.1	12.6	9.7	5.1	12.0	0.0	9.5	33.3	40.0	16.7	18.2	3.0	3.0	6.7	0.0
バラエティ・パーティゲーム	8.1	7.9	0.0	13.6	8.6	9.8	7.8	5.1	9.3	0.0	8.7	33.3	20.0	16.7	13.6	0.0	9.1	6.7	0.0
カードバトルゲーム	7.9	8.4	0.0	9.1	8.6	11.9	5.8	8.7	5.3	7.1	5.6	0.0	40.0	8.3	9.1	0.0	3.0	6.7	0.0
サウンドノベル	7.1	7.3	0.0	4.5	6.3	9.1	5.8	5.8	13.3	0.0	6.3	0.0	0.0	0.0	9.1	3.0	6.1	20.0	0.0
クイズ	5.9	5.4	0.0	4.5	1.6	5.6	8.7	2.2	14.7	0.0	8.7	0.0	0.0	8.3	4.5	6.1	18.2	6.7	0.0
戦略型テーブルゲーム	5.3	5.9	0.0	9.1	1.6	7.0	6.8	5.8	9.3	7.1	2.4	0.0	0.0	0.0	4.5	0.0	6.1	0.0	0.0
ギャンブル型テーブルゲーム	4.9	5.4	0.0	4.5	2.3	8.4	8.7	2.2	5.3	14.3	2.4	0.0	20.0	0.0	0.0	0.0	3.0	6.7	0.0
勉強・学習・トレーニング	3.0	2.7	0.0	4.5	0.8	3.5	3.9	1.4	5.3	0.0	4.8	0.0	20.0	0.0	9.1	0.0	6.1	6.7	0.0
コミュニケーション	3.0	3.0	0.0	13.6	1.6	4.9	2.9	1.4	2.7	0.0	3.2	0.0	20.0	0.0	0.0	6.1	0.0	6.7	0.0
実機シミュレーター	1.7	1.9	0.0	0.0	0.8	0.0	2.9	1.4	6.7	7.1	0.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	6.7	0.0
この中に好きなジャンルはない	0.8	0.8	12.5	0.0	0.0	0.0	1.0	1.4	1.3	0.0	0.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	3.0	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」(71.2%)が最も高く、次いで「アクション」(55.5%)と続く。
- 時系列で見ると、「オンラインRPG」(30.1%)は昨年から6.9ポイント増加している。一方、「ロールプレイング」(71.2%)、「シューティング」(25.2%)、「育成・目標達成型シミュレーション」(20.7%)は昨年より5ポイント以上減少している。
- 性年齢別にみると、男性の「15～19才」は「アクションシューティング」(57.0%)、「シューティング」(39.1%)、「バトルロイヤルゲーム」(34.4%)が、男性の「20～24才」は「アドベンチャー」(47.6%)が、男性の「25～29才」は「アクション」(66.0%)が、女性の「25～29才」は「ロールプレイング」(84.8%)が、女性の「30～39才」は「クイズ」(18.2%)が全体に比べて10ポイント以上高い。

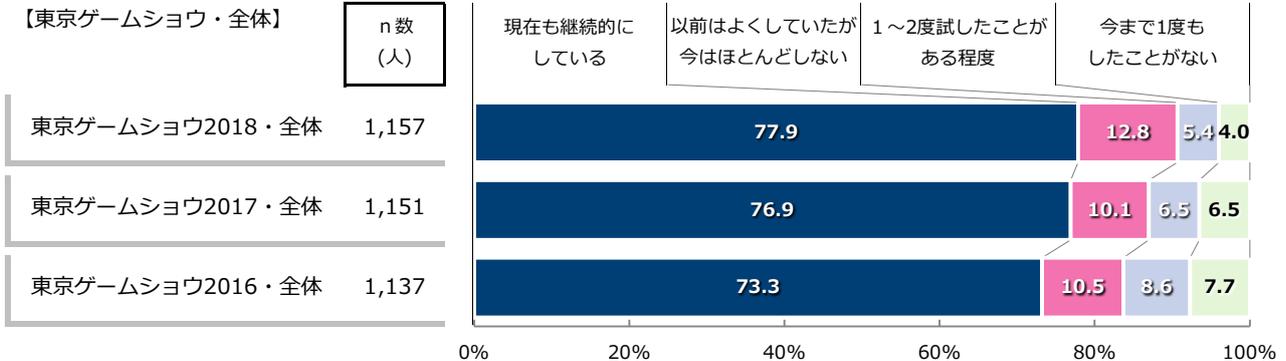
スマートフォン・タブレット用ゲームのプレイ状況

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】

■ 時系列比較



■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2018・全体】

		n数 (人)	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
東京ゲームショウ 2018・全体		1,157	77.9	12.8	5.4	4.0
性 年 齢 別	男 性	943	78.2	13.0	5.1	3.7
	3～9才	8	75.0	12.5	0.0	12.5
	10～14才	28	89.3	10.7	0.0	0.0
	15～19才	194	85.1	10.3	2.6	2.1
	20～24才	199	81.4	15.1	2.5	1.0
	25～29才	143	77.6	12.6	7.0	2.8
	30～39才	208	77.9	9.6	7.7	4.8
	40～49才	136	70.6	17.6	7.4	4.4
	50才以上	27	37.0	25.9	7.4	29.6
	女 性	214	76.6	11.7	6.5	5.1
	3～9才	6	66.7	0.0	33.3	0.0
	10～14才	9	66.7	0.0	22.2	11.1
	15～19才	21	95.2	4.8	0.0	0.0
	20～24才	37	81.1	10.8	5.4	2.7
25～29才	51	74.5	17.6	5.9	2.0	
30～39才	47	78.7	12.8	6.4	2.1	
40～49才	38	68.4	13.2	5.3	13.2	
50才以上	5	60.0	0.0	0.0	40.0	

※ 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プレイ経験は「現在も継続的にしている」が77.9%を占める。
- 性年齢別にみると、男性は「現在も継続的にしている」が78.2%を占め、「15～19才」では85.1%、「20～24才」では81.4%でそれぞれ8割を超える。一方、女性は「現在も継続的にしている」が76.6%で、「20～24才」は81.1%と8割を超える。

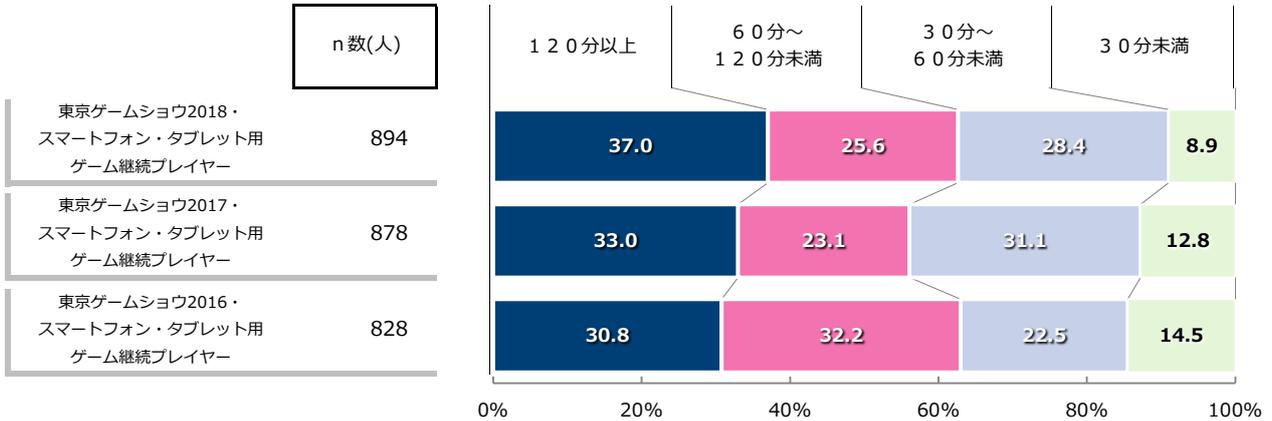
2.スマートフォン・タブレット用ゲームプレイ時間

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】

■時系列比較

【東京ゲームショー・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

【東京ゲームショー2018・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：%)

東京ゲームショー2018・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																				
		男性										女性										
		35才以上	30才	25才	20才	15才	10才	5才	0才	4才以上	3才	2才	1才	0才	3才以上	2才	1才	0才	3才以上	2才	1才	0才
	894	732	6	25	164	162	110	162	94	9	162	4	5	20	30	38	36	26	3			
120分以上	37.0	37.0	16.7	48.0	45.7	43.8	31.8	34.6	20.2	22.2	37.0	25.0	60.0	40.0	46.7	31.6	36.1	30.8	33.3			
60分～120分未満	25.6	25.5	16.7	28.0	23.2	26.5	27.3	26.5	26.6	0.0	25.9	25.0	0.0	20.0	16.7	36.8	27.8	26.9	33.3			
30分～60分未満	28.4	28.4	50.0	16.0	23.2	22.2	33.6	32.1	35.1	55.6	28.4	0.0	40.0	35.0	36.7	18.4	33.3	26.9	0.0			
30分未満	8.9	9.0	16.7	8.0	7.9	7.4	7.3	6.8	18.1	22.2	8.6	50.0	0.0	5.0	0.0	13.2	2.8	15.4	33.3			

※ 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37.0%で、「60～120分未満」(25.6%)と合わせると半数を超える。
- 性年齢別にみると、男性の「15～19才」と「20～24才」、女性の「20～24才」で「120分以上」が4割以上を占める。

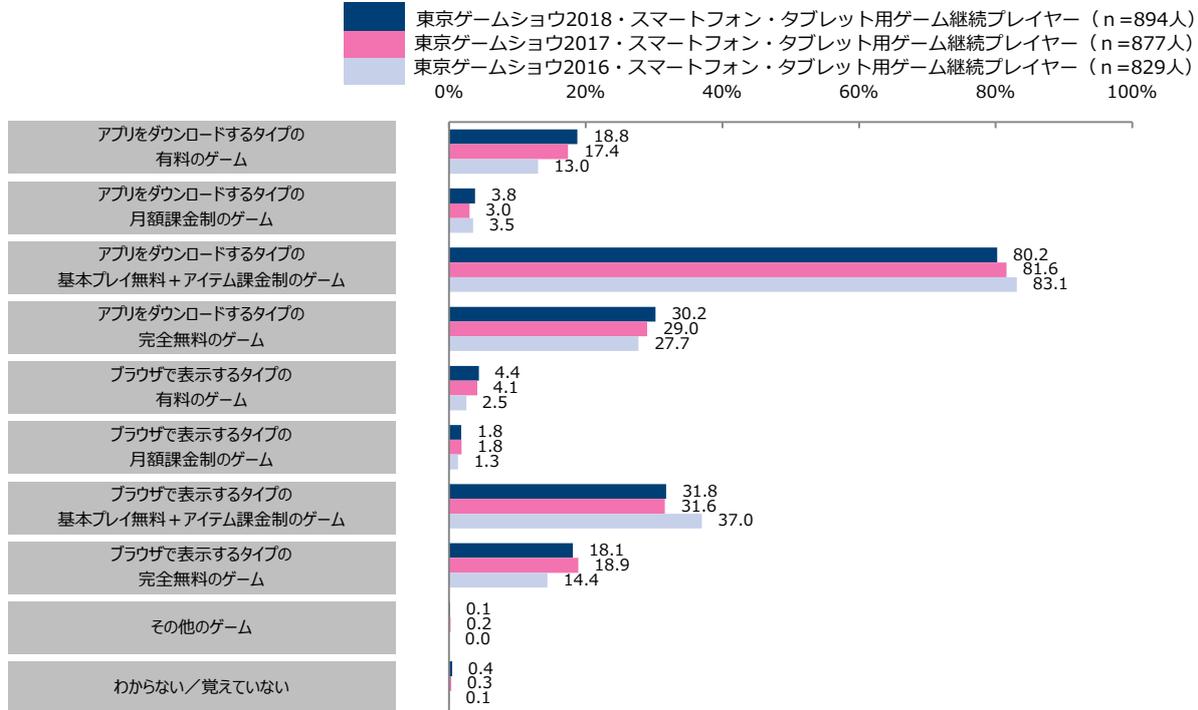
3.プレイしたゲームの種類

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】

■ 時系列比較

【東京ゲームショー・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

【東京ゲームショー2018・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：%)

東京ゲームショー2018・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									
		35歳未満	35-44歳	45-54歳	55-64歳	65-74歳	75-84歳	85歳以上	9歳未満	10-19歳	20-29歳	30-39歳	40-49歳	50-59歳	60-69歳	70-79歳	80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	18.8	19.7	16.7	24.0	24.4	25.2	22.7	14.8	8.4	0.0	14.7	25.0	0.0	20.0	20.0	10.5	5.6	23.1	33.3		
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	3.8	4.1	0.0	0.0	1.8	4.4	7.3	3.1	5.3	20.0	2.5	0.0	0.0	5.0	0.0	2.6	2.8	0.0	33.3		
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	80.2	80.3	50.0	72.0	81.7	82.4	80.9	85.2	72.6	50.0	79.8	25.0	33.3	70.0	90.0	84.2	83.3	88.5	33.3		
アプリをダウンロードするタイプの完全無料のゲーム	30.2	29.5	50.0	44.0	34.1	33.3	25.5	20.4	29.5	40.0	33.1	75.0	83.3	50.0	36.7	26.3	27.8	19.2	0.0		
ブラウザで表示するタイプの有料のゲーム	4.4	4.5	0.0	4.0	4.3	6.3	8.2	2.5	2.1	0.0	3.7	25.0	0.0	5.0	3.3	5.3	0.0	3.8	0.0		
ブラウザで表示するタイプの月額課金制のゲーム	1.8	1.8	0.0	0.0	0.6	1.3	5.5	0.6	2.1	10.0	1.8	0.0	0.0	0.0	0.0	2.6	2.8	3.8	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	31.8	32.0	16.7	20.0	32.3	34.6	26.4	37.7	29.5	20.0	30.7	0.0	16.7	20.0	50.0	26.3	30.6	30.8	33.3		
ブラウザで表示するタイプの完全無料のゲーム	18.1	17.8	0.0	36.0	25.0	19.5	15.5	9.9	13.7	30.0	19.6	25.0	16.7	30.0	26.7	15.8	19.4	11.5	0.0		
その他のゲーム	0.1	0.1	0.0	0.0	0.6	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		
わからない/覚えていない	0.4	0.4	0.0	0.0	0.6	0.0	0.9	0.6	0.0	0.0	0.6	0.0	16.7	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80.2%で突出して高い。
- 性年齢別でも、男女共に「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。

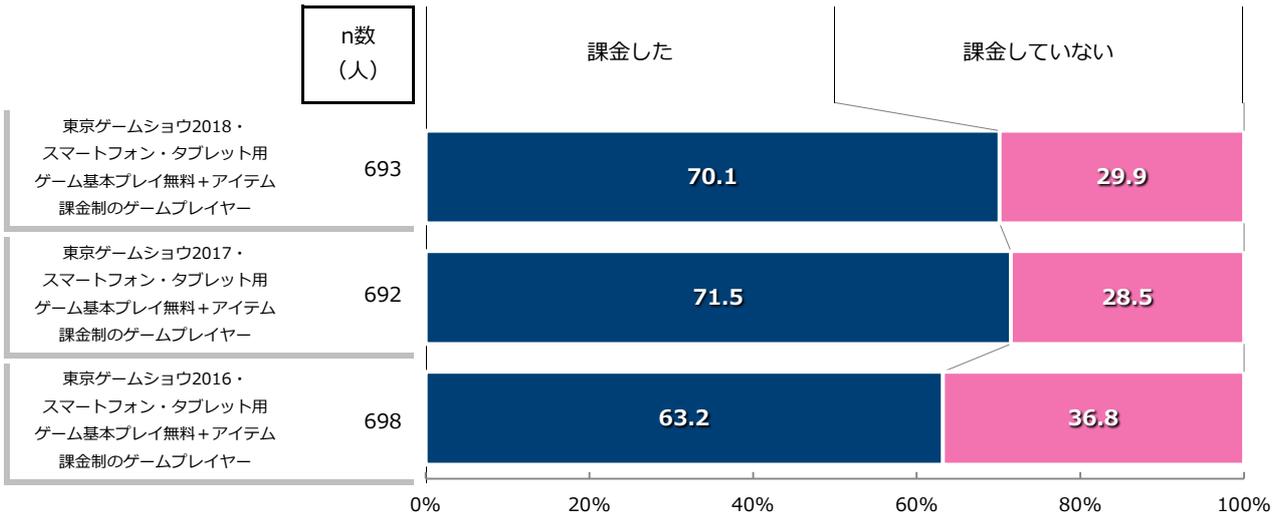
4.基本プレイ無料+アイテム課金制のゲームでのアイテム課金の有無

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】

■時系列比較

【東京ゲームショー・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

【東京ゲームショー2018・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：%)



※ 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て、この1年間でアイテム課金の有無を聞いたところ、「課金した」と回答したのは70.1%だった。
- 時系列でみると、一昨年に比べ「課金した」が6.9ポイント増加している。
- 性年齢別にみると、「課金した」比率が男性は73.0%、女性は57.4%を占める。

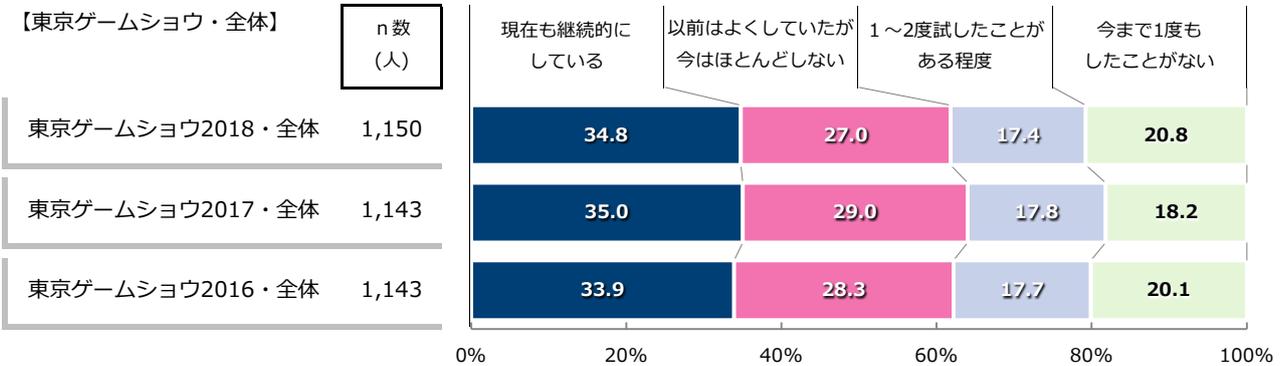
パソコン用ゲームのプレイ状況

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】

■ 時系列比較



■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2018・全体】

	n数 (人)	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	
東京ゲームショウ 2018・全体	1,150	34.8	27.0	17.4	20.8	
性 年 齢 別	男 性	937	37.4	26.0	16.4	20.2
	3～9才	8	12.5	0.0	12.5	75.0
	10～14才	29	31.0	17.2	17.2	34.5
	15～19才	190	41.6	16.8	20.5	21.1
	20～24才	198	38.9	24.2	19.2	17.7
	25～29才	141	44.0	22.0	13.5	20.6
	30～39才	210	36.7	33.8	14.3	15.2
	40～49才	135	25.9	36.3	14.8	23.0
	50才以上	26	38.5	30.8	7.7	23.1
	女 性	213	23.5	31.5	21.6	23.5
	3～9才	6	0.0	16.7	0.0	83.3
	10～14才	10	30.0	10.0	30.0	30.0
	15～19才	21	33.3	19.0	42.9	4.8
	20～24才	36	30.6	44.4	8.3	16.7
	25～29才	50	14.0	38.0	28.0	20.0
30～39才	47	23.4	31.9	21.3	23.4	
40～49才	38	26.3	26.3	15.8	31.6	
50才以上	5	20.0	20.0	20.0	40.0	

※ 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プレイ経験は「現在も継続的にしている」が34.8%を占める。
- 性年齢別にみると、男性は「現在も継続的にしている」が37.4%を占め、「15～19才」では41.6%、「25～29才」では44.0%でそれぞれ4割を超える。一方、女性は「現在も継続的にしている」が23.5%。

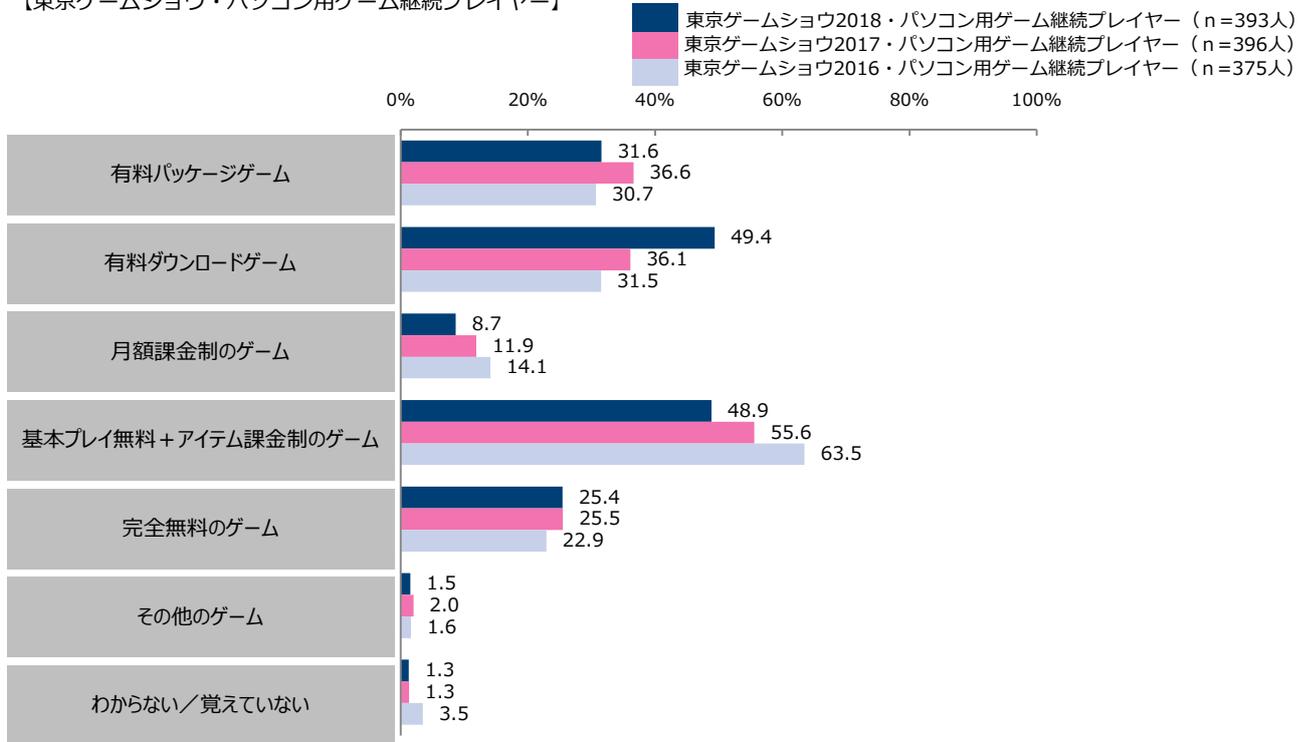
2.プレイしたゲームの種類

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】

■ 時系列比較

【東京ゲームショウ・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2018・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2018・パソコン用ゲーム継続プレイヤー	性別	性年齢別																			
		男					女					男					女				
		3歳未満	1歳未満	1歳	2歳	2歳	3歳	4歳	5歳	5歳以上	3歳未満	1歳未満	1歳	2歳	2歳	3歳	4歳	5歳	5歳以上		
n数(人)	393	344	0	9	77	76	62	77	33	10	49	0	3	7	11	6	11	10	1		
有料パッケージゲーム	31.6	33.1	0.0	11.1	27.3	35.5	29.0	37.7	45.5	30.0	20.4	0.0	0.0	14.3	18.2	33.3	18.2	30.0	0.0		
有料ダウンロードゲーム	49.4	52.0	0.0	55.6	61.0	57.9	53.2	51.9	27.3	10.0	30.6	0.0	0.0	28.6	27.3	83.3	36.4	10.0	0.0		
月額課金制のゲーム	8.7	9.3	0.0	0.0	7.8	7.9	9.7	11.7	15.2	0.0	4.1	0.0	0.0	0.0	0.0	33.3	0.0	0.0	0.0		
基本プレイ無料+アイテム課金制のゲーム	48.9	48.0	0.0	44.4	51.9	52.6	46.8	46.8	45.5	10.0	55.1	0.0	33.3	28.6	81.8	16.7	54.5	70.0	100.0		
完全無料のゲーム	25.4	26.2	0.0	55.6	29.9	32.9	17.7	20.8	12.1	60.0	20.4	0.0	33.3	42.9	27.3	0.0	27.3	0.0	0.0		
その他のゲーム	1.5	1.7	0.0	0.0	3.9	3.9	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		
わからない/覚えていない	1.3	1.2	0.0	11.1	1.3	0.0	0.0	1.3	3.0	0.0	2.0	0.0	33.3	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「有料ダウンロードゲーム」が49.4%で最も高い。
- 時系列でみると、昨年に比べ「有料ダウンロードゲーム」は13.3ポイント増加している。また、「有料パッケージゲーム」、「基本プレイ無料+アイテム課金制のゲーム」はそれぞれ5ポイント以上減少している。
- 性年齢別でみると、男性は「有料ダウンロードゲーム」(52.0%)が最も高いが、女性は「基本プレイ無料+アイテム課金制のゲーム」(55.1%)が最も高い。

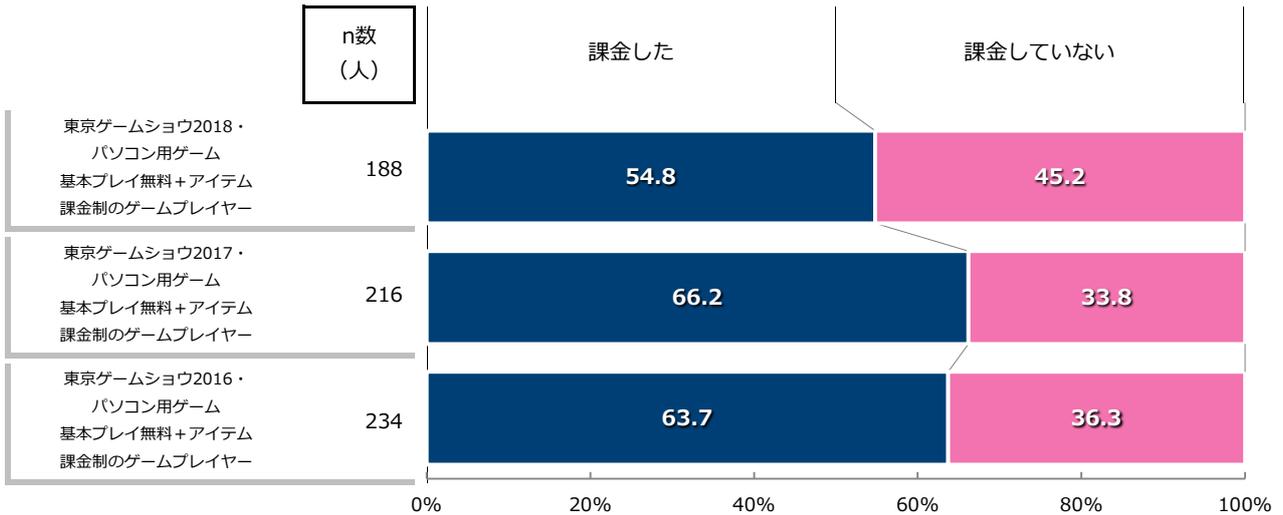
3.基本プレイ無料+アイテム課金制のゲームでのアイテム課金の有無

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】

■時系列比較

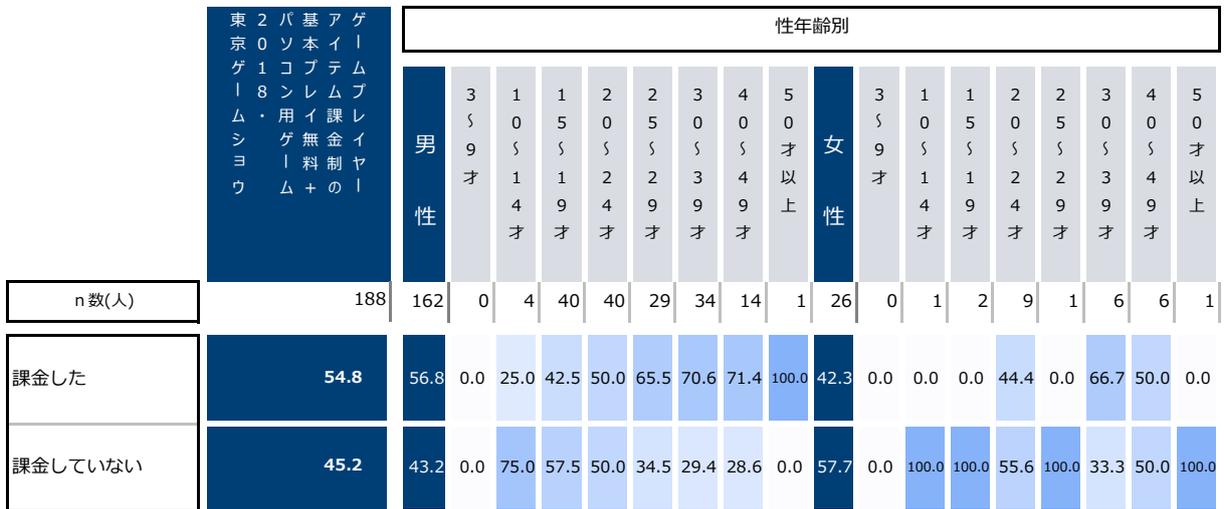
【東京ゲームショー・パソコン用ゲーム基本プレイ無料+アイテム課金制のゲームプレイヤー】



■性年齢別

【東京ゲームショー2018・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：%)



※ 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て、この1年間でのアイテム課金の有無を聞いたところ、「課金した」と回答したのは54.8%だった。
- 時系列で見ると、「課金した」が昨年から11.4ポイント減少している。
- 性年齢別にみると、「課金した」比率が男性は56.8%、女性は42.3%を占める。

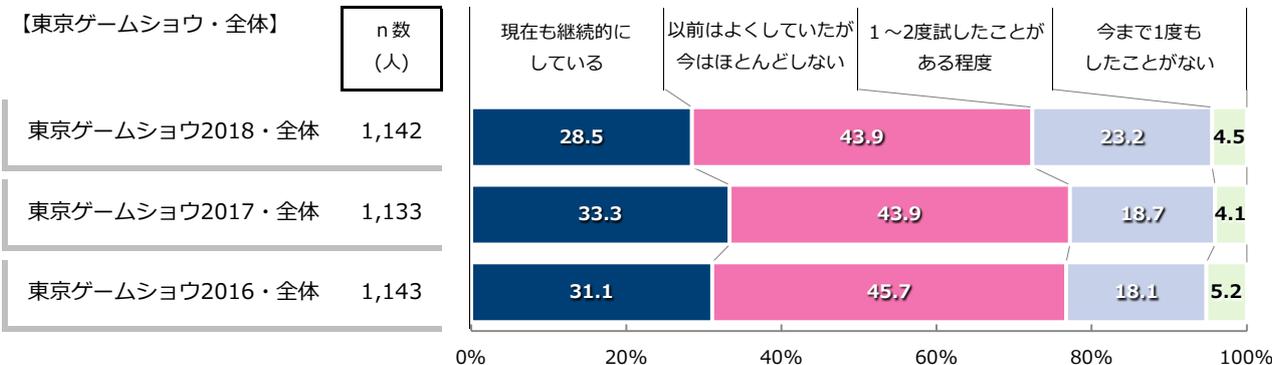
アーケードゲームのプレイ状況

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／その他ゲーム関連施設でゲームをしたことがありますか。【単数回答】

■ 時系列比較



■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2018・全体】

		n数 (人)	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
東京ゲームショウ 2018・全体		1,142	28.5	43.9	23.2	4.5
性 年 齢 別	男 性	932	28.6	45.3	21.6	4.5
	3～9才	6	33.3	33.3	33.3	0.0
	10～14才	29	44.8	27.6	20.7	6.9
	15～19才	190	33.2	34.2	28.4	4.2
	20～24才	197	33.0	35.5	25.9	5.6
	25～29才	140	34.3	36.4	23.6	5.7
	30～39才	207	22.7	52.7	20.8	3.9
	40～49才	136	18.4	72.1	6.6	2.9
	50才以上	27	14.8	70.4	11.1	3.7
	女 性	210	27.6	37.6	30.5	4.3
	3～9才	6	16.7	0.0	83.3	0.0
	10～14才	10	50.0	20.0	20.0	10.0
	15～19才	21	23.8	38.1	38.1	0.0
	20～24才	36	44.4	27.8	25.0	2.8
25～29才	48	27.1	45.8	22.9	4.2	
30～39才	46	28.3	41.3	28.3	2.2	
40～49才	38	10.5	44.7	36.8	7.9	
50才以上	5	20.0	20.0	40.0	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プレイ経験は「現在も継続的にしている」が28.5%を占める。
- 性年齢別にみると、男性は「現在も継続的にしている」が28.6%を占め、「15～19才」では33.2%、「20～24才」では33.0%、「25～29才」では34.3%とそれぞれ3割を超える。一方、女性は「現在も継続的にしている」が27.6%。

各ゲームの重複状況

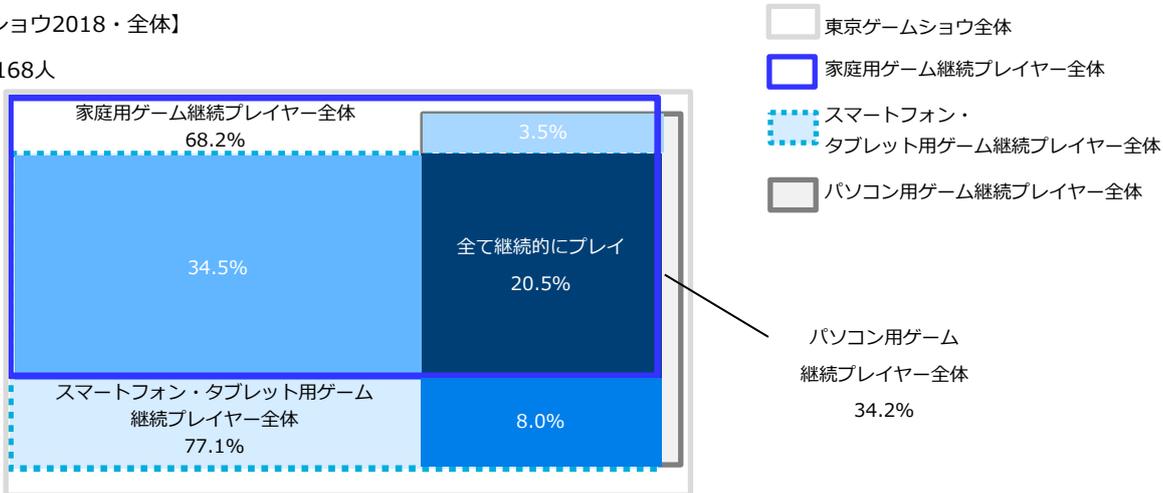
1.各ハードウェアでの継続プレイヤーの重複率

「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。

■時系列比較

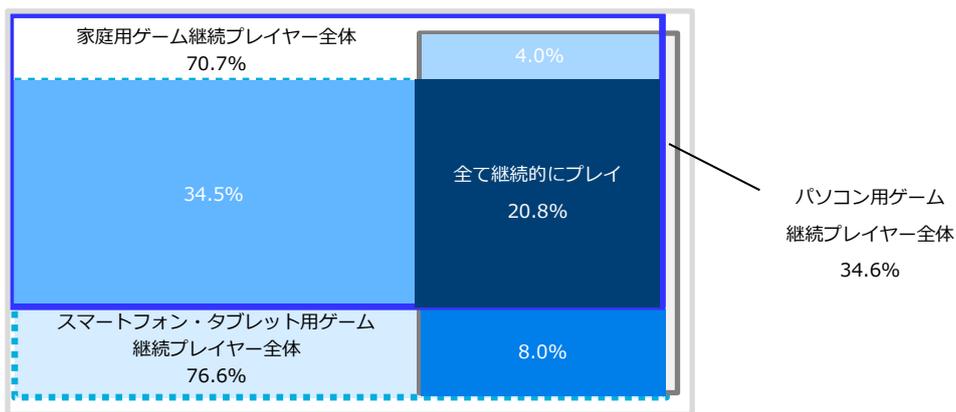
【東京ゲームショウ2018・全体】

n=1,168人



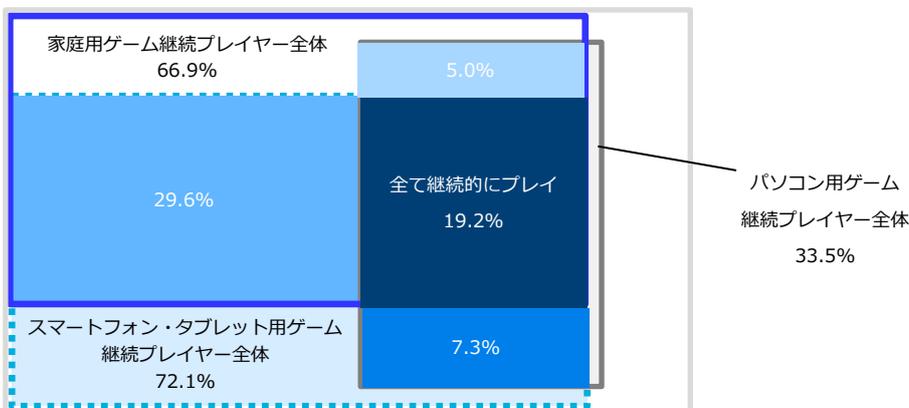
【東京ゲームショウ2017・全体】

n=1,156人



【東京ゲームショウ2016・全体】

n=1,156人



※ 重複率は、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」「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20.5%、「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3.5%、「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」のみの継続プレイヤーは8.0%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2018・各ハードウェア継続プレイヤー】

(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	パソコン用ゲーム	アーケードゲーム
家庭用ゲーム継続プレイヤー	797	-	80.6	35.1	31.9
スマートフォン・タブレット用ゲーム継続プレイヤー	901	71.3	-	37.0	30.2
パソコン用ゲーム継続プレイヤー	400	70.0	83.3	-	37.0
アーケードゲーム継続プレイヤー	325	78.2	83.7	45.5	-

【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：%)

	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	パソコン用ゲーム	アーケードゲーム
家庭用ゲーム継続プレイヤー	817	-	78.2	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	-	37.6	36.5
パソコン用ゲーム継続プレイヤー	400	71.5	83.3	-	40.5
アーケードゲーム継続プレイヤー	377	79.8	85.7	43.0	-

【東京ゲームショウ2016・各ハードウェア継続プレイヤー】

(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	パソコン用ゲーム	アーケードゲーム
家庭用ゲーム継続プレイヤー	773	-	73.0	36.2	34.3
スマートフォン・タブレット用ゲーム継続プレイヤー	833	67.7	-	36.7	34.5
パソコン用ゲーム継続プレイヤー	387	72.4	79.1	-	42.4
アーケードゲーム継続プレイヤー	355	74.6	80.8	46.2	-

※ 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」「パソコン用ゲーム」「アーケードゲーム」の4業態について継続プレイヤーの重複状況を見たところ、どの業態の継続プレイヤーも「家庭用ゲーム」の継続プレイヤー率は7割台となっている。
- 一方、家庭用ゲーム継続プレイヤーの「スマートフォン・タブレット用ゲーム」の継続プレイヤー率は80.6%と8割を超える。

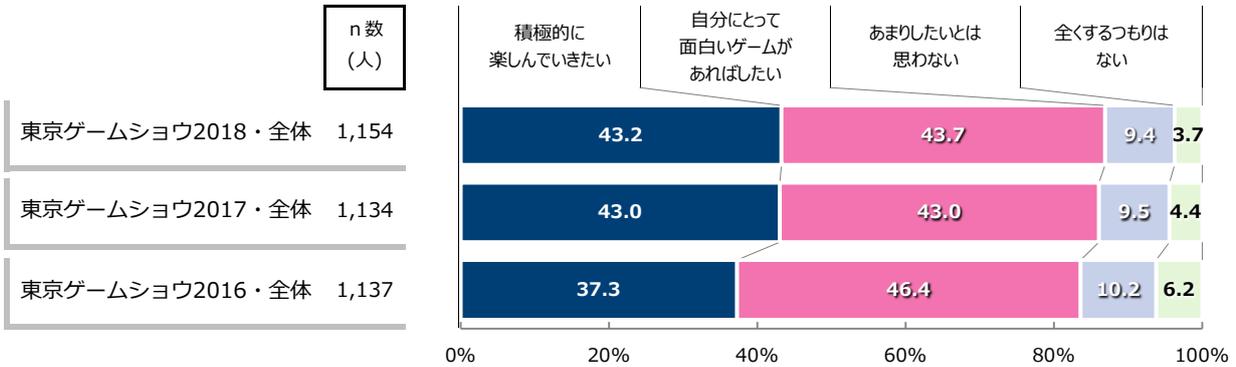
2.スマートフォン・タブレット用ゲームプレイ意向

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2018・全体】

(単位：%)

東京ゲームショウ2018・全体	性年齢別																		
	性別	男									女								
		3 5 9 才	1 5 才	1 5 才	2 5 才	2 5 才	3 9 才	4 9 才	5 9 才	5 9 才以上	3 5 9 才	1 5 才	1 5 才	2 5 才	2 5 才	3 9 才	4 9 才	5 9 才	5 9 才以上
n数(人)	1,154	941	8	29	191	199	144	208	136	26	213	6	10	21	36	50	47	38	5
積極的に楽しんで いきたい	43.2	43.3	25.0	72.4	58.6	46.7	44.4	37.5	22.8	23.1	43.2	66.7	60.0	71.4	47.2	36.0	36.2	34.2	40.0
自分にとって面白い ゲームがあればしたい	43.7	43.4	62.5	27.6	32.5	43.7	38.2	46.2	59.6	53.8	45.1	33.3	40.0	28.6	44.4	48.0	46.8	55.3	20.0
あまりしたいとは思わない	9.4	9.7	0.0	0.0	6.8	6.0	12.5	14.9	9.6	15.4	8.0	0.0	0.0	0.0	2.8	10.0	14.9	5.3	40.0
全くするつもりは ない	3.7	3.7	12.5	0.0	2.1	3.5	4.9	1.4	8.1	7.7	3.8	0.0	0.0	0.0	5.6	6.0	2.1	5.3	0.0

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

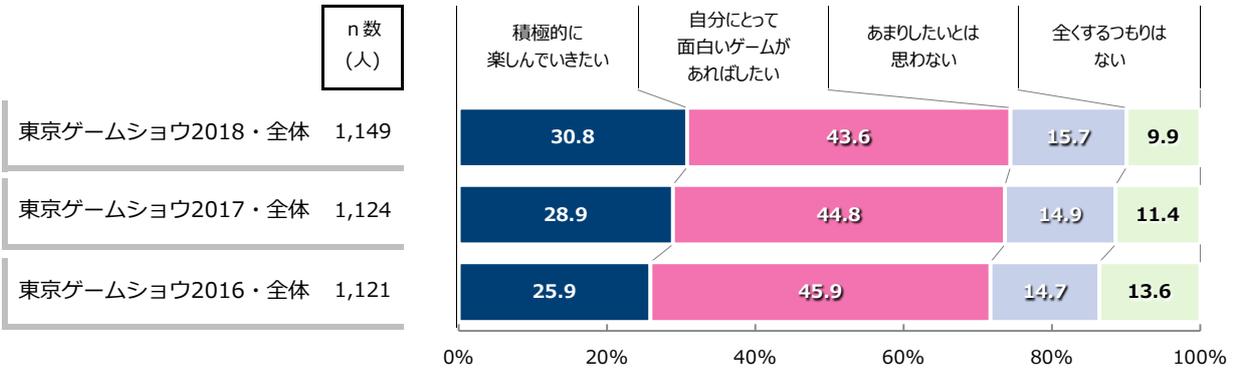
- スマートフォン・タブレット用ゲームの今後のプレイ意向は「積極的に楽しんでいきたい」が43.2%、「自分にとって面白いゲームがあればしたい」(43.7%)と合わせると86.9%を占める。
- 時系列で見ると、一昨年に比べ「積極的に楽しんでいきたい」が5.9ポイント増加している。
- 性年齢別にみると、「積極的に楽しんでいきたい」は男性で43.3%、女性で43.2%で、男性「15～19才」では58.6%と5割を超える。

3. 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】

■ 時系列比較

【東京ゲームショー・全体】



■ 性年齢別

【東京ゲームショー2018・全体】

(単位：%)

東京ゲームショー2018・全体	性年齢別																				
	性別	男										女									
		3 5 9 才	1 5 才	1 5 才	2 5 才	2 5 才	3 5 才	4 5 才	5 5 才	4 5 才	5 5 才	3 5 才	1 5 才	1 5 才	2 5 才	2 5 才	3 5 才	4 5 才	5 5 才		
n数(人)	1,149	936	6	29	191	199	142	207	136	26	213	6	10	21	36	50	47	38	5		
積極的に楽しんで いきたい	30.8	33.7	16.7	41.4	53.4	33.7	35.9	28.5	11.8	26.9	18.3	16.7	40.0	33.3	27.8	6.0	19.1	13.2	0.0		
自分にとって面白い ゲームがあればしたい	43.6	42.0	50.0	24.1	36.6	44.7	40.8	42.0	48.5	50.0	50.7	16.7	50.0	57.1	50.0	56.0	48.9	47.4	60.0		
あまりしたいとは思わない	15.7	15.0	16.7	10.3	7.3	14.1	15.5	18.8	22.1	11.5	18.8	16.7	0.0	9.5	13.9	28.0	23.4	15.8	20.0		
全くするつもりは ない	9.9	9.4	16.7	24.1	2.6	7.5	7.7	10.6	17.6	11.5	12.2	50.0	10.0	0.0	8.3	10.0	8.5	23.7	20.0		

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

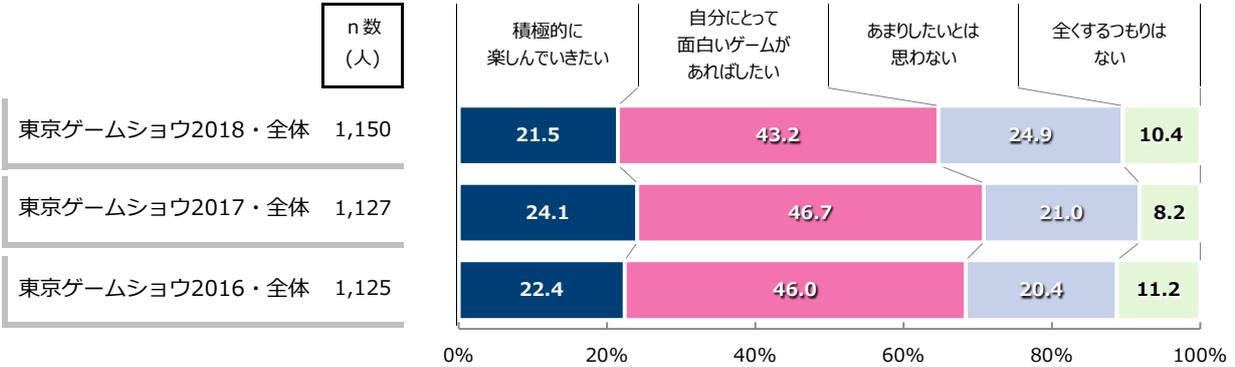
- パソコン用ゲームの今後のプレイ意向は「積極的に楽しんでいきたい」が30.8%で、「自分にとって面白いゲームがあればしたい」(43.6%)と合わせると74.4%を占める。
- 性年齢別にみると、「積極的に楽しんでいきたい」は男性で33.7%、女性で18.3%で、男性「15～19才」では53.4%と5割を超える。

4.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／その他ゲーム関連施設でゲームを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】



■性年齢別

【東京ゲームショウ2018・全体】

(単位：%)

n数(人)	東京 ゲ ー ム シ ョ ウ 2 0 1 8 ・ 全 体	性年齢別																	
		男 性										女 性							
		3 5 9 才	1 5 才	1 5 才	2 0 才	2 0 才	3 0 才	4 0 才	5 0 才	5 0 才	3 5 才	1 5 才	1 5 才	2 0 才	2 0 才	3 0 才	4 0 才	5 0 才	
1,150	938	8	28	191	199	142	208	137	25	212	6	10	21	36	49	47	38	5	
積極的に楽しんで いきたい	21.5	21.7	37.5	53.6	30.4	25.1	21.8	13.9	11.7	8.0	20.3	33.3	50.0	33.3	36.1	8.2	19.1	5.3	20.0
自分にとって面白い ゲームがあればしたい	43.2	43.1	50.0	32.1	33.0	44.2	40.8	46.2	49.6	72.0	43.9	16.7	50.0	23.8	50.0	55.1	36.2	47.4	40.0
あまりしたいとは思 わない	24.9	24.5	12.5	10.7	26.2	21.1	26.1	28.8	24.8	12.0	26.4	33.3	0.0	38.1	5.6	30.6	38.3	26.3	20.0
全くするつもりは ない	10.4	10.7	0.0	3.6	10.5	9.5	11.3	11.1	13.9	8.0	9.4	16.7	0.0	4.8	8.3	6.1	6.4	21.1	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21.5%、「自分にとって面白いゲームがあればしたい」(43.2%)と合わせると64.7%を占める。
- 性年齢別にみると、「積極的に楽しんでいきたい」は男性で21.7%、女性で20.3%で、男性「15～19才」では30.4%、女性「20～24才」では36.1%と3割を超える。

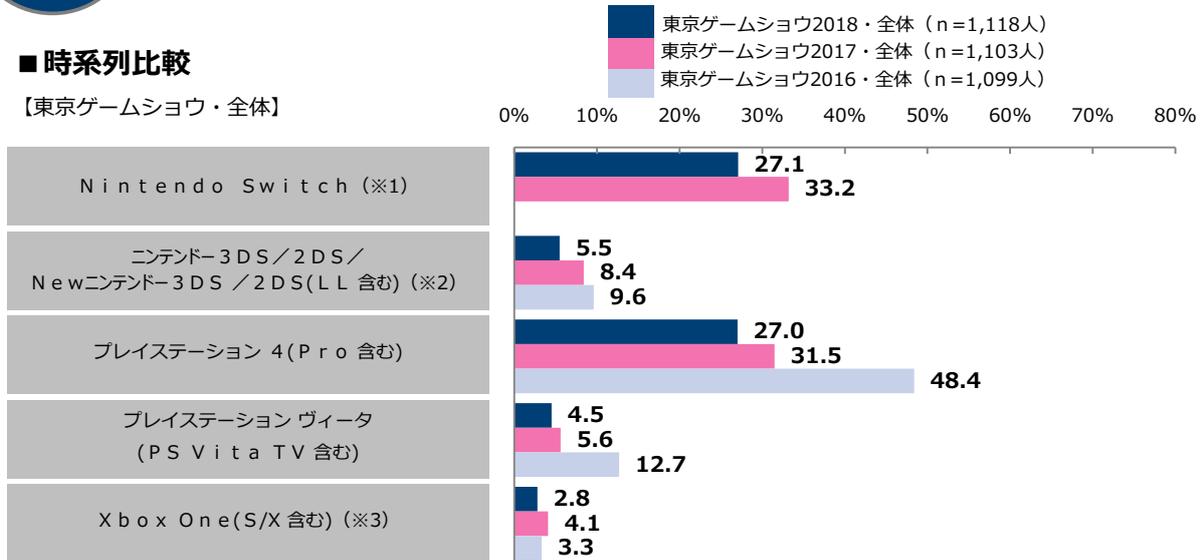
5.家庭用ゲーム機購入意向

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】

■時系列比較

【東京ゲームショウ・全体】



(※1)・・・東京ゲームショウ2017調査より「Nintendo Switch」を追加。

(※2)・・・東京ゲームショウ2016調査時は「ニンテンドー3DS/2DS/Newニンテンドー3DS(LL含む)」として質問していた。

(※3)・・・東京ゲームショウ2016調査時は「Xbox One」、東京ゲームショウ2017調査時は「Xbox One(S含む)」として質問していた。

■性年齢別

【東京ゲームショウ2018・全体】

(単位：%)

	東京ゲームショウ2018・全体	性年齢別																	
		男性									女性								
n数(人)	1,118	909	7	27	186	190	137	206	131	25	209	6	9	21	36	49	45	38	5
Nintendo Switch	27.1	26.6	14.3	14.8	24.7	26.3	24.1	32.0	26.0	32.0	29.2	16.7	11.1	19.0	30.6	38.8	31.1	23.7	40.0
ニンテンドー3DS/2DS/ Newニンテンドー3DS/2DS (LL含む)	5.5	5.4	0.0	11.1	4.3	3.7	5.1	5.8	4.6	24.0	6.2	0.0	11.1	0.0	5.6	0.0	6.7	15.8	20.0
プレイステーション4 (Pro含む)	27.0	28.2	28.6	37.0	24.2	28.4	25.5	29.6	32.8	24.0	22.0	33.3	11.1	9.5	27.8	14.3	24.4	31.6	20.0
プレイステーションヴィータ (PS Vita TV含む)	4.5	4.1	0.0	3.7	1.6	4.2	5.1	5.8	1.5	16.0	6.2	0.0	0.0	0.0	13.9	8.2	2.2	7.9	0.0
Xbox One(S/X含む)	2.8	3.2	0.0	0.0	1.6	2.6	4.4	2.4	6.1	8.0	1.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.0	2.2	0.0	0.0

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

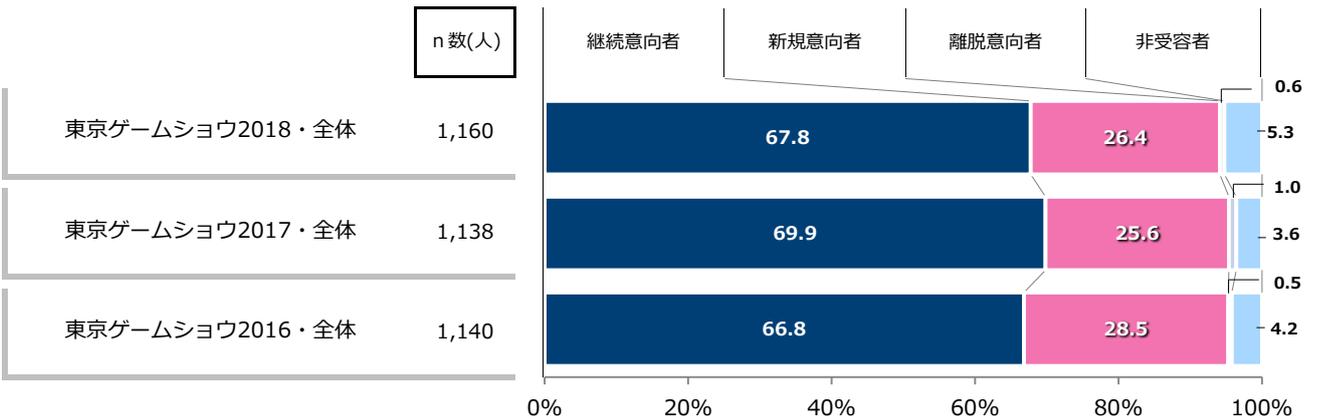
- 家庭用ゲーム機の今後の購入予定率は、「Nintendo Switch」と「プレイステーション4(Pro含む)」が約3割を占める。
- 性年齢別にみると、「Nintendo Switch」の購入予定率は男性が26.6%、女性が29.2%となっている。一方、「プレイステーション4(Pro含む)」の購入予定率は男性が28.2%、女性が22.0%となっている。

6.各ゲームのプレイ経験×意向

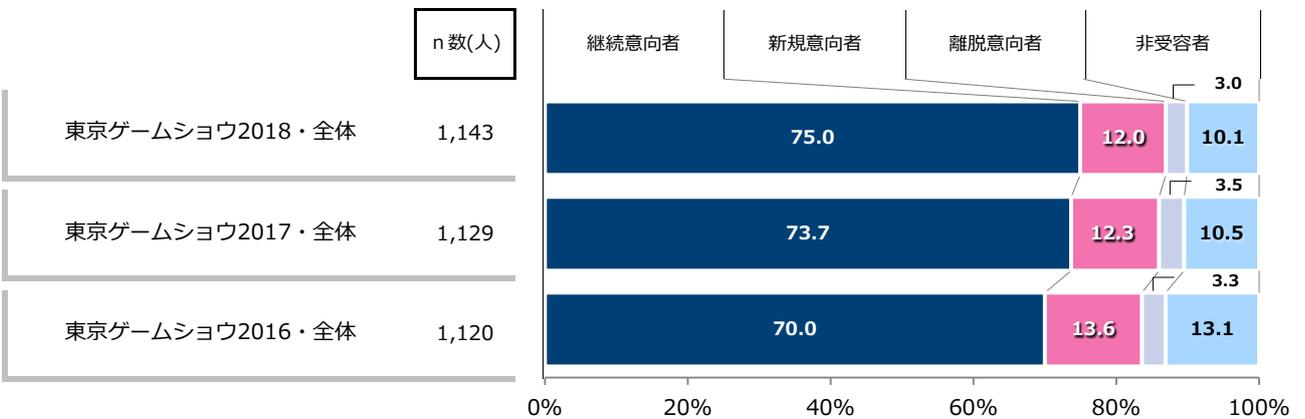
ハードウェアごとに、「ゲームプレイ経験」と「ゲームプレイ意向」をクロスさせて、その結果を以下の4つのグループに分けた。

		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				

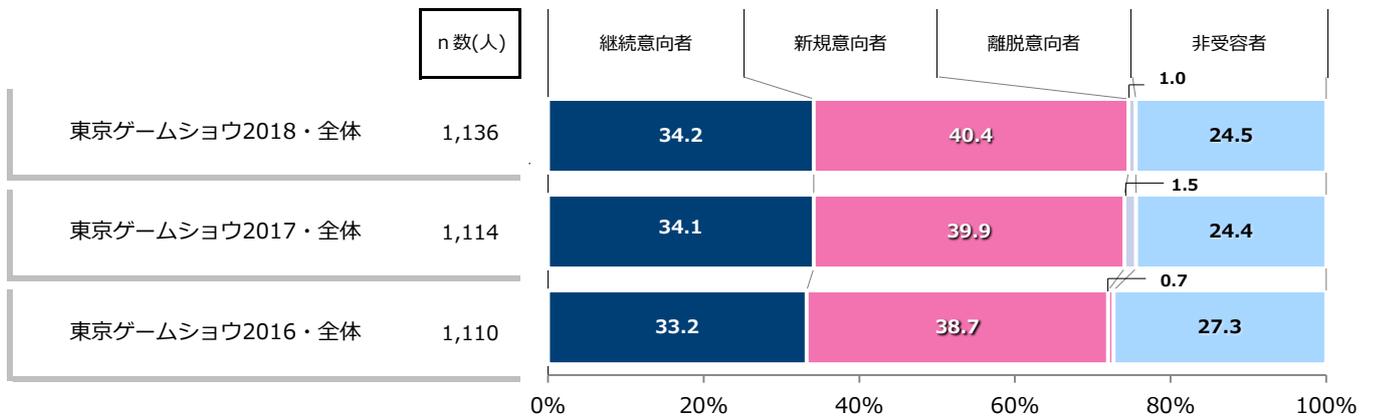
◆家庭用ゲーム



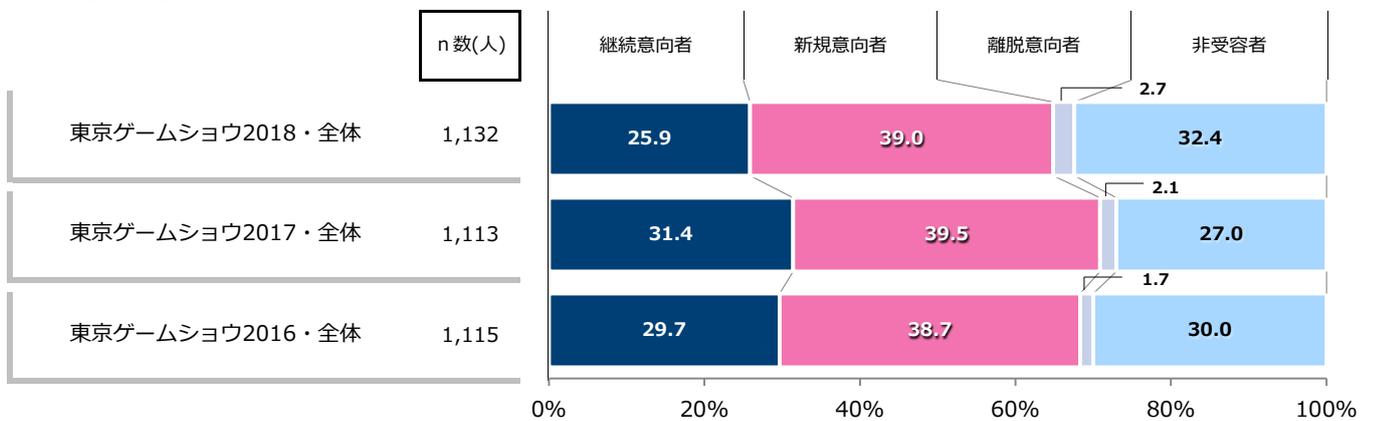
◆スマートフォン・タブレット用ゲーム



◆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67.8%を占め、「新規意向者」(26.4%)と合わせると94.2%を占める。
- スマートフォン・タブレット用ゲームの「継続意向者」は75.0%を占め、「新規意向者」(12.0%)と合わせると87.0%を占める。また、時系列でみると「継続意向者」が一昨年に比べ5.0ポイント増加している。
- パソコン用ゲームの「継続意向者」は34.2%を占め、「新規意向者」(40.4%)と合わせると74.6%を占める。
- アーケードゲームの「継続意向者」は25.9%を占め、「新規意向者」(39.0%)と合わせると64.9%を占める。

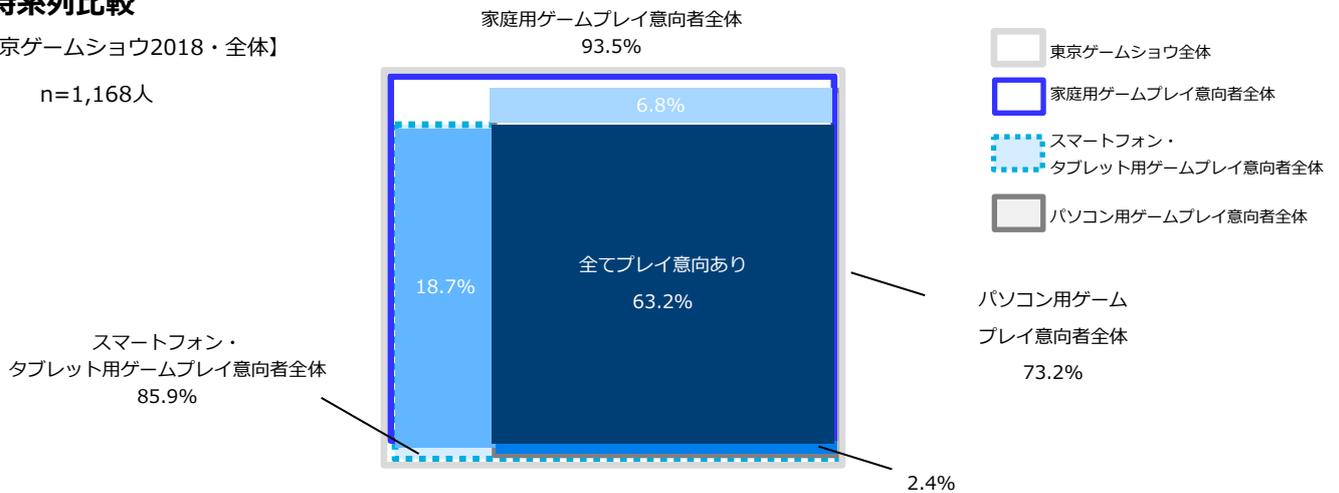
7.各ハードウェアでのプレイ意向者の重複率

「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(「積極的に楽しんでいきたい」、「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。

■時系列比較

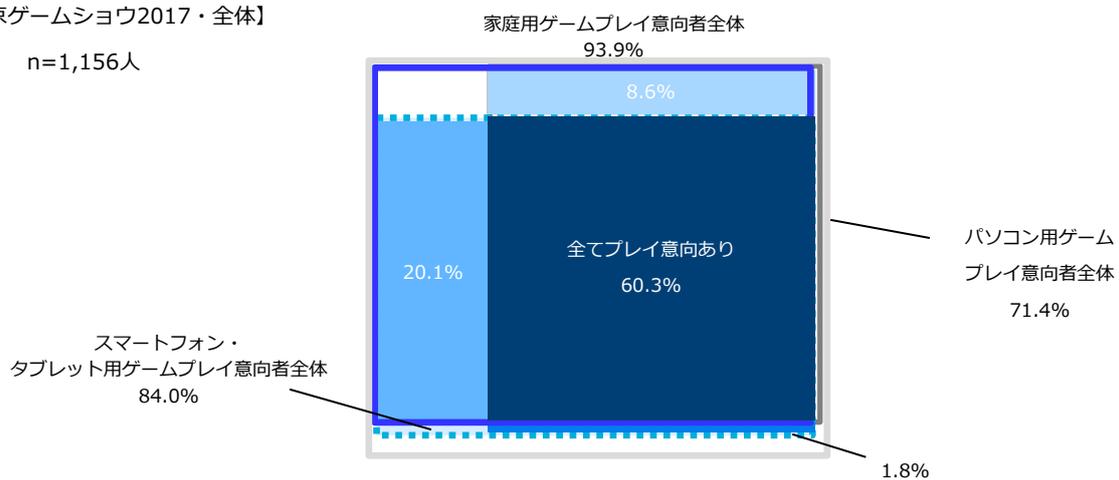
【東京ゲームショウ2018・全体】

n=1,168人



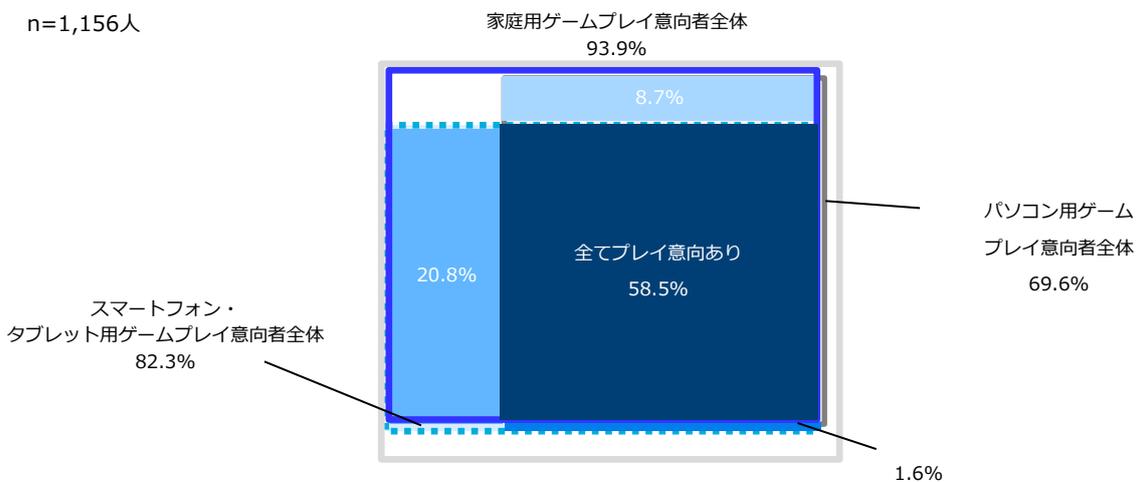
【東京ゲームショウ2017・全体】

n=1,156人



【東京ゲームショウ2016・全体】

n=1,156人



※ 重複率は、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」「パソコン用ゲーム」の3業態全プレイ意向があるのは63.2%、「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18.7%、「家庭用ゲーム」と「パソコン用ゲーム」のみの意向者は6.8%、「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」のみの意向者は2.4%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2018・各ハードウェアプレイ意向者】

(単位：%)

	n数(人)	プレイ意向率 (%)			
		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	アーケードゲーム
家庭用ゲーム意向者	1,092	-	87.5	74.8	65.9
スマートフォン・タブレット用ゲーム意向者	1,003	95.3	-	76.4	66.1
パソコン用ゲーム意向者	855	95.6	89.6	-	69.0
アーケードゲーム意向者	744	96.8	89.1	79.3	-

【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)	プレイ意向率 (%)			
		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	アーケードゲーム
家庭用ゲーム意向者	1,086	-	85.5	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	-	73.9	71.5
パソコン用ゲーム意向者	825	96.5	87.0	-	74.3
アーケードゲーム意向者	790	97.8	87.8	77.6	-

【東京ゲームショウ2016・各ハードウェアプレイ意向者】

(単位：%)

	n数(人)	プレイ意向率 (%)			
		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	アーケードゲーム
家庭用ゲーム意向者	1,086	-	84.3	71.5	68.1
スマートフォン・タブレット用ゲーム意向者	951	96.3	-	73.1	69.3
パソコン用ゲーム意向者	804	96.6	86.4	-	72.3
アーケードゲーム意向者	769	96.2	85.7	75.6	-

※ 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したい」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」「パソコン用ゲーム」「アーケードゲーム」の4業態についてプレイ意向者の重複状況を見たところ、どの業態の意向者も「家庭用ゲーム」のプレイ意向は95%を超えている。
- 一方、家庭用ゲーム意向者の「スマートフォン・タブレット用ゲーム」の意向率は87.5%と8割を超える。

東京ゲームショウ2018について

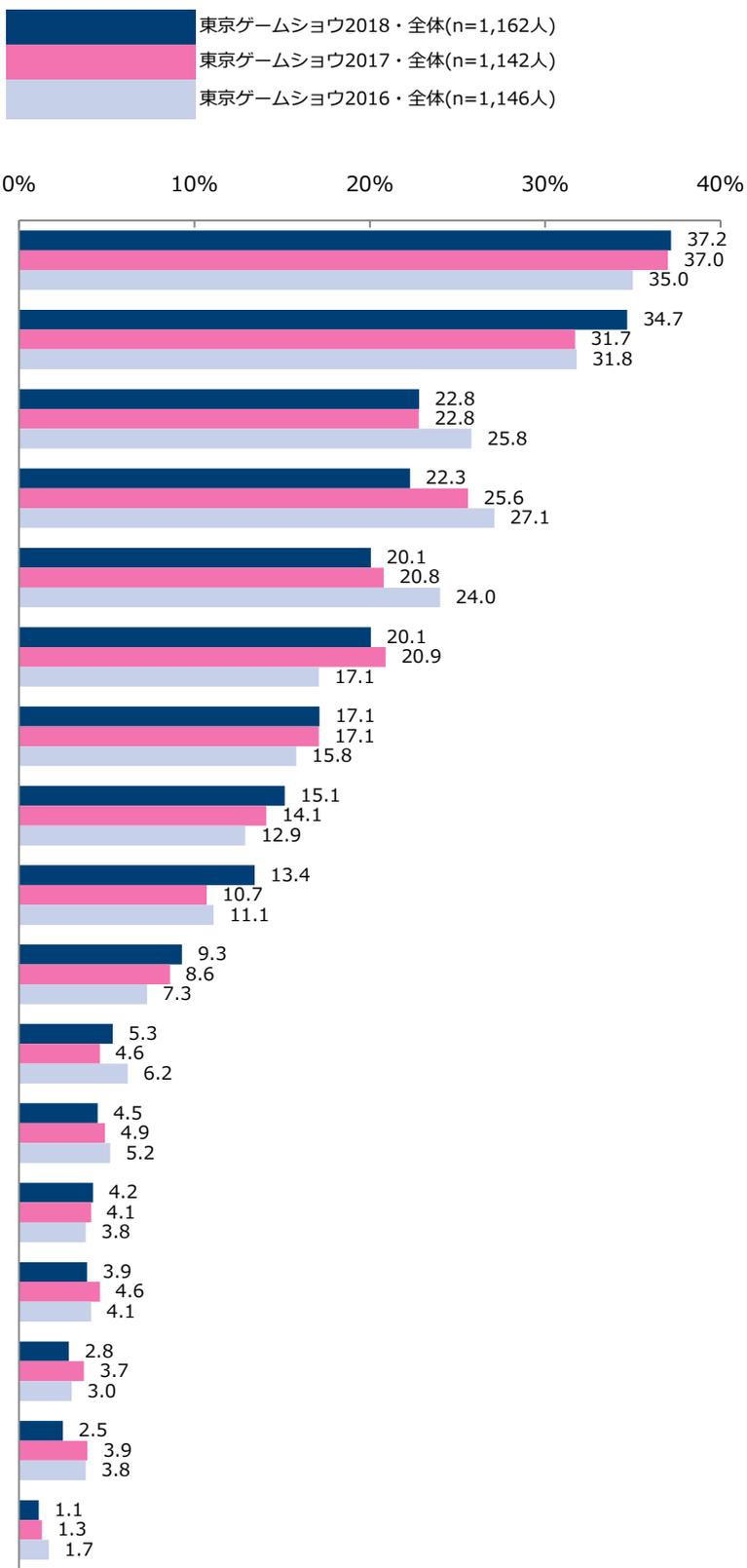
1. 情報接触

質問文

「東京ゲームショウ2018」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2018・全体】

(単位：%)

n数(人)	性年齢別																				
	男 性	30歳以下										女 性	30歳以上								
		3 0 歳	3 1 歳	3 2 歳	3 3 歳	3 4 歳	3 5 歳	3 6 歳	3 7 歳	3 8 歳	3 9 歳		4 0 歳	4 1 歳	4 2 歳	4 3 歳	4 4 歳	4 5 歳	4 6 歳	4 7 歳	4 8 歳
1,162	947	8	28	190	200	144	211	138	28	215	6	10	21	37	51	47	38	5			
東京ゲームショウ出展メーカーの サイト/SNS	37.2	35.3	0.0	21.4	30.5	30.5	36.8	45.0	37.7	32.1	45.6	0.0	20.0	42.9	56.8	39.2	46.8	57.9	40.0		
友人・知人・家族	34.7	33.4	25.0	46.4	49.5	47.0	25.0	21.8	17.4	25.0	40.5	100.0	40.0	42.9	48.6	37.3	31.9	42.1	0.0		
ニュースサイト/SNS	22.8	24.1	12.5	17.9	25.3	22.0	22.9	27.0	26.8	10.7	17.2	0.0	0.0	14.3	24.3	15.7	14.9	26.3	0.0		
ゲーム専門誌	22.3	23.7	25.0	14.3	12.6	21.0	29.9	34.6	22.5	17.9	16.3	16.7	10.0	0.0	24.3	11.8	17.0	26.3	0.0		
テレビ	20.1	20.2	37.5	17.9	20.0	19.5	17.4	20.4	22.5	25.0	19.5	16.7	30.0	14.3	24.3	9.8	14.9	31.6	40.0		
その他のインターネットサイト/ SNS	20.1	20.5	0.0	28.6	19.5	22.0	18.1	20.4	21.7	21.4	18.1	0.0	10.0	28.6	18.9	23.5	14.9	15.8	0.0		
CESAの公式サイト/SNS	17.1	17.8	25.0	10.7	10.0	14.5	18.1	20.4	30.4	17.9	14.0	0.0	0.0	9.5	16.2	13.7	17.0	18.4	0.0		
ゲーム内のお知らせ	15.1	15.0	12.5	25.0	21.6	16.5	12.5	14.2	6.5	10.7	15.8	0.0	20.0	4.8	27.0	9.8	19.1	13.2	40.0		
動画系サイト/SNS	13.4	14.9	0.0	25.0	27.4	19.5	11.1	8.1	6.5	3.6	7.0	0.0	10.0	4.8	5.4	5.9	10.6	5.3	20.0		
個人のブログ/SNS	9.3	9.6	12.5	3.6	12.6	10.5	12.5	7.6	5.8	7.1	7.9	0.0	0.0	4.8	13.5	7.8	8.5	5.3	20.0		
一般雑誌	5.3	6.0	0.0	7.1	1.6	5.0	6.9	6.6	10.9	10.7	2.3	0.0	0.0	4.8	2.7	2.0	0.0	5.3	0.0		
学校	4.5	5.1	0.0	3.6	14.2	9.5	0.7	0.0	0.0	0.0	1.9	16.7	0.0	14.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0		
駅のポスター	4.2	4.4	0.0	10.7	4.2	3.0	5.6	6.2	2.9	0.0	3.3	16.7	10.0	0.0	2.7	2.0	4.3	2.6	0.0		
お店のポスター・チラシ	3.9	4.6	0.0	3.6	5.3	3.5	7.6	5.7	2.2	0.0	0.5	0.0	0.0	4.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0		
ラジオ	2.8	3.3	0.0	0.0	1.6	3.0	1.4	5.2	2.9	17.9	0.9	0.0	0.0	0.0	2.7	2.0	0.0	0.0	0.0		
新聞	2.5	2.7	0.0	0.0	2.1	2.5	3.5	1.9	2.9	14.3	1.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.6	40.0		
その他	1.1	1.2	0.0	0.0	1.6	1.5	0.7	0.9	0.7	3.6	0.9	0.0	0.0	0.0	0.0	2.0	0.0	0.0	20.0		

※ 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2018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」(37.2%)、「友人・知人・家族」(34.7%)が3割台、次いで「ニュースサイト/SNS」(22.8%)、「ゲーム専門誌」(22.3%)、「テレビ」(20.1%)、「その他のインターネットサイト/SNS」(20.1%)が2割台で続く。
- 性年齢別にみると、男性「15～19歳」は「友人・知人・家族」(49.5%)、「動画系サイト/SNS」(27.4%)、男性「20～24歳」は「友人・知人・家族」(47.0%)、男性「30～39歳」は「ゲーム専門誌」(34.6%)、男性「40～49歳」は「CESAの公式サイト/SNS」(30.4%)がそれぞれ全体に比べて10ポイント以上高い。

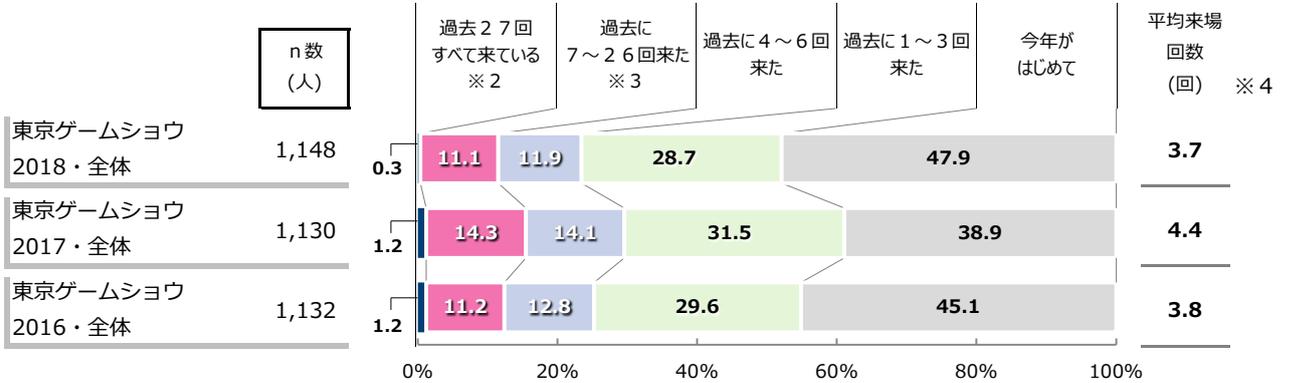
2.来場回数

質問文

東京ゲームショーは、'96年夏、'97～2001年の各年春・秋、2002～2017年の各年秋の過去27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

【東京ゲームショー・全体】



■性年齢・GUESS別

【東京ゲームショー2018・全体】

		n数 (人)	(単位：%)					平均来場 回数 (回)
			過去27回 すべて来ている	過去に 7～26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	
東京ゲームショー 2018・全体		1,148	0.3	11.1	11.9	28.7	47.9	3.7
性 年 齢 別	男 性	937	0.4	10.9	12.3	28.7	47.7	3.7
	3～9才	7	0.0	0.0	0.0	14.3	85.7	1.1
	10～14才	27	0.0	0.0	7.4	14.8	77.8	1.7
	15～19才	191	0.0	0.0	6.8	24.1	69.1	1.7
	20～24才	197	0.0	3.0	7.6	35.0	54.3	2.3
	25～29才	143	0.0	9.1	16.1	24.5	50.3	3.1
	30～39才	208	0.5	18.8	18.3	30.3	32.2	5.0
	40～49才	136	2.2	28.7	15.4	27.9	25.7	7.2
	50才以上	28	0.0	17.9	10.7	46.4	25.0	5.5
	女 性	211	0.0	12.3	10.4	28.4	48.8	3.6
3～9才	6	0.0	0.0	0.0	33.3	66.7	1.7	
10～14才	9	0.0	0.0	11.1	22.2	66.7	2.0	
15～19才	21	0.0	0.0	0.0	23.8	76.2	1.4	
20～24才	36	0.0	11.1	2.8	27.8	58.3	3.4	
25～29才	51	0.0	5.9	13.7	25.5	54.9	2.7	
30～39才	47	0.0	10.6	19.1	40.4	29.8	3.8	
40～49才	36	0.0	33.3	11.1	22.2	33.3	6.6	
50才以上	5	0.0	40.0	0.0	20.0	40.0	5.2	
※ 1	ヘビーゲーマー	652	0.2	8.9	12.9	28.5	49.5	3.4
	ミドルゲーマー	341	0.9	13.8	12.6	28.4	44.3	4.1
	ライトゲーマー	104	0.0	19.2	9.6	26.9	44.2	4.5
	カジュアルゲーマー	15	0.0	0.0	0.0	33.3	66.7	1.7
	ノンゲーマー	23	0.0	13.0	0.0	43.5	43.5	4.2

※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27回すべて来ている」は、東京ゲームショー2017調査は「26回」、東京ゲームショー2016調査は「25回」の値。

※3 「過去に7～26回来た」は、東京ゲームショー2017調査は「7～25回」、東京ゲームショー2016調査は「7～24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27回すべて来ている」～「過去に1～3回来た」を合計すると52.1%となる。
- 時系列で見ると、「過去27回すべて来ている」～「過去に1～3回来た」の合計が、昨年に比べ9.0ポイント減少している。
- 性年齢別にみると、男性「30～39才」で平均来場回数が5.0回、「40～49才」で7.2回となっている。

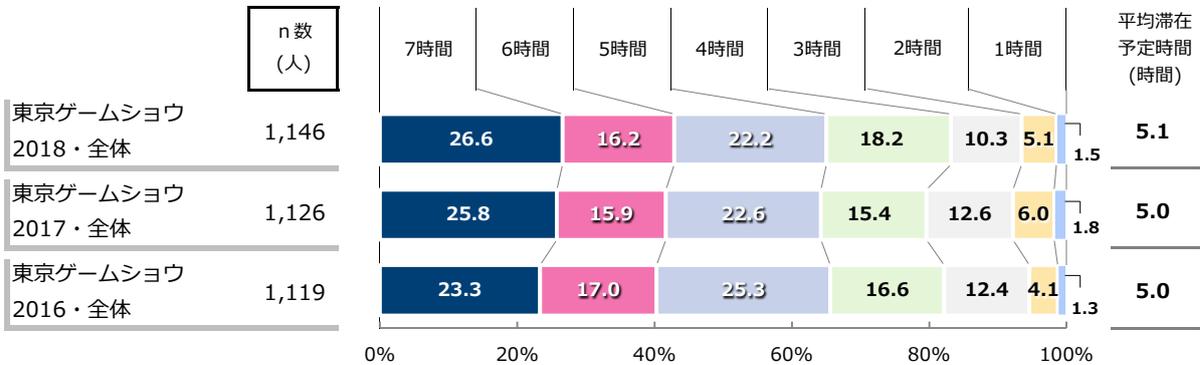
3.滞在予定時間

質問文

本日の「東京ゲームショー2018」には、合計で何時間くらい滞在する予定ですか。【実数回答】

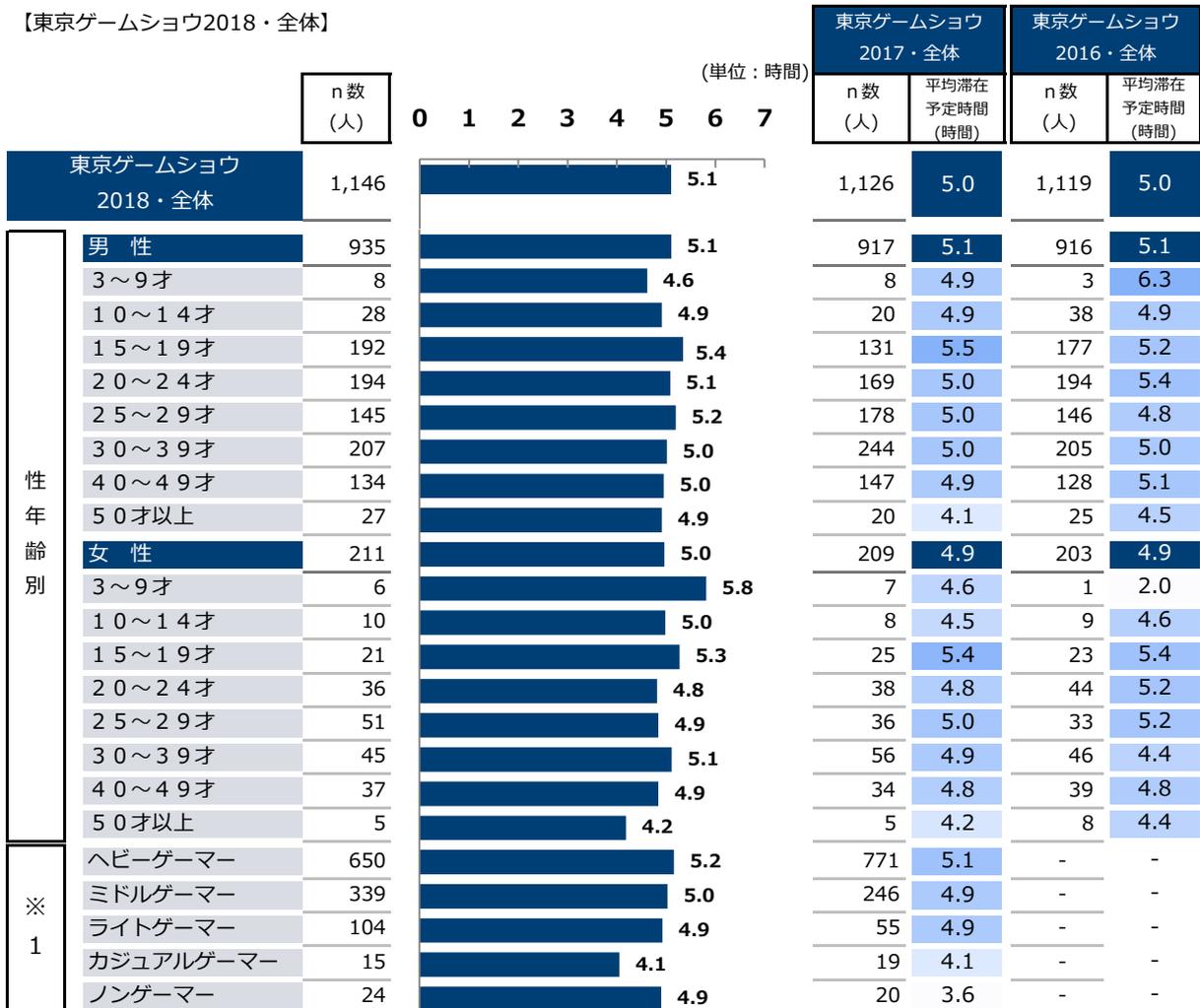
■時系列比較

【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2018・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」(26.6%)、「5時間」(22.2%)がそれぞれ2割台で、平均は5.1時間。
- 性年齢別にみると、男性は平均5.1時間、女性は平均5.0時間で、男性「15～19才」は平均5.4時間。
- GUESS別にみると、ヘビーゲーマーは平均5.2時間となっている。

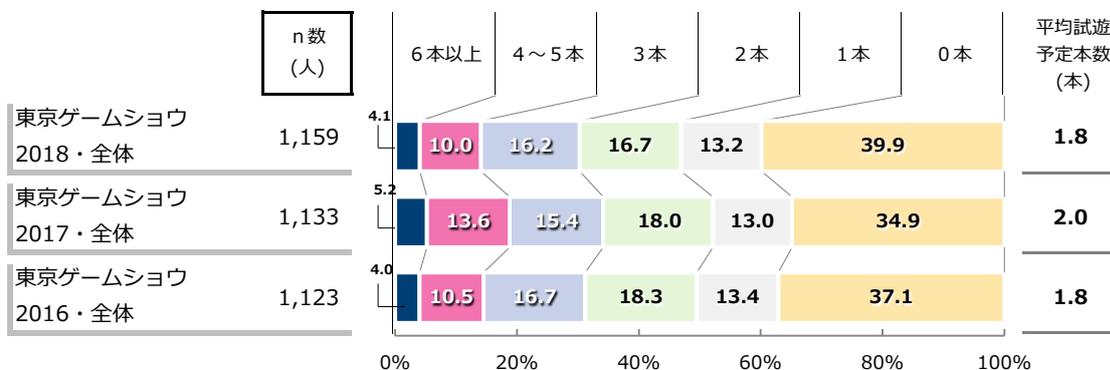
4. 試遊予定タイトル数

質問文

本日の「東京ゲームショウ2018」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】

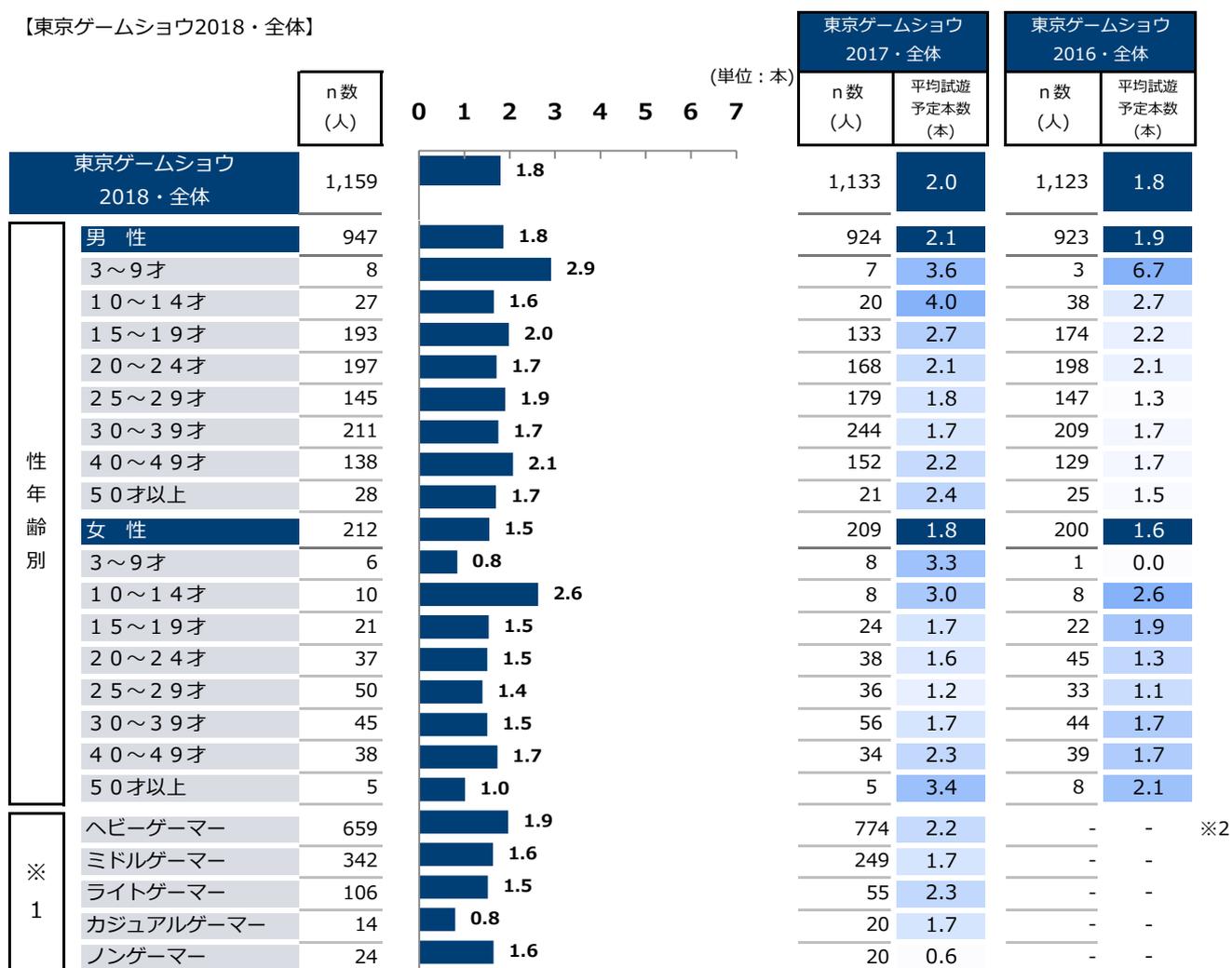
■ 時系列比較

【東京ゲームショウ・全体】



■ 性年齢・GUESS別 平均試遊予定本数

【東京ゲームショウ2018・全体】



※1 GUESS別

※2 GUESSは東京ゲームショウ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13.2%、「2本」が16.7%、「3本」が16.2%となっており、「1本」～「6本以上」を合わせると60.1%、平均で1.8本になっている。
- 性年齢別にみると、男性は平均1.8本、女性は平均1.5本で、男性「15～19才」で平均2.0本、「40～49才」で平均2.1本となっている。
- GUESS別にみると、ヘビーゲーマーが平均1.9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2018」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2018・全体】

(n=1,034人)

順位	メーカーブース名 ※1	人数(人) ※2	東京ゲームショウ2017・全体 (n=982人)		東京ゲームショウ2016・全体 (n=989人)	
			人数(人)	順位	人数(人)	順位
1	スクウェア・エニックス	162	152	(3)	158	(3)
2	カプコン	161	184	(1)	169	(2)
3	セガゲームス	138	180	(2)	142	(4)
4	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	110	103	(4)	186	(1)
5	バンダイナムコエンターテインメント	90	74	(6)	86	(5)
6	KONAMI	67	90	(5)	44	(6)
7	ブシロード	33	17	(10)	25	(8)
8	DMM GAMES	28	30	(9)	22	(9)
9	レベルファイブ	27	-	-	-	-
10	NHN JAPAN	22	-	-	-	-
	KLab Games	22	6	(14)	-	-
	PUBG	22	-	-	-	-
13	コーエーテックモゲームス	21	49	(7)	31	(7)
14	ATLUS(セガゲームスブース内)	19	8	(13)	16	(13)
15	Twitch	13	3	(18)	3	(19)
16	アークシステムワークス	10	-	-	20	(11)
17	ディースリー・パブリッシャー	8	9	(12)	9	(14)
	日本ファルコム(KONAMIブース内)	8	17	(10)	6	(17)
19	ガンホー・オンライン・エンターテイメント	6	-	-	-	-
	日本HP	6	-	-	-	-
21	MSI	5	-	-	-	-
	Corsair	5	-	-	-	-
23	Xperia(Smartphone Special Area内)	4	-	-	2	(22)
	グリー	4	-	-	2	(22)
	コジマプロダクションストア	4	-	-	-	-
	ドールズフロントライン	4	-	-	-	-
	フライハイワークス	4	2	(22)	-	-
28	Google Play	3	-	-	-	-
	スタジオフェイク	3	-	-	-	-
	ハシラス	3	-	-	-	-
	MorningTec Japan	3	-	-	-	-
	レノボ・ジャパン	3	-	-	-	-
33	オーイズミ・アミュージオ	2	-	-	-	-
	マイクロソフト	2	-	-	-	-
	銀河ソフトウェア	2	-	-	-	-
	JPPVR	2	-	-	-	-
	タイトー	2	-	-	-	-
	5pb.(セガゲームスブース内)	2	6	(14)	-	-
	ヘキサドライブ	2	-	-	-	-
	Lo-Fi Games	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」→「カプコン」、「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2018・全体】

(単位：人)

	1位	2位	3位	4位	5位
東京ゲームショウ 2018・全体	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	バンダイナムコエンターテインメント
n数(1,034人)	162	161	138	110	90
男 性	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	バンダイナムコエンターテインメント
846	130	127	109	99	68
3～9才	レベルファイブ	※1			
6	2	1			
10～14才	セガゲームス	スクウェア・エニックス	レベルファイブ	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	NHN JAPAN
23	5	4	3		
15～19才	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	セガゲームス	バンダイナムコエンターテインメント	※2
166	27	21	16	13	10
20～24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
181	29	26	24	21	17
25～29才	スクウェア・エニックス	カプコン	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	KONAMI	セガゲームス
128	20	19	16	13	9
30～39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	バンダイナムコエンターテインメント
187	37	33	31	19	11
40～49才	カプコン	セガゲームス	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	KONAMI
128	24	23	20	17	9
50才以上	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	KONAMI
27	7	5	4	3	
女 性	カプコン	スクウェア・エニックス	セガゲームス	バンダイナムコエンターテインメント	※3
188	34	32	29	22	11
3～9才	セガゲームス	レベルファイブ	スクウェア・エニックス		
5	2	1			
10～14才	バンダイナムコエンターテインメント	セガゲームス	レベルファイブ	KONAMI	NHN JAPAN
7	3	1			
15～19才	セガゲームス	NHN JAPAN	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	ATLUS(セガゲームスブース内)
20	3				2
20～24才	カプコン	バンダイナムコエンターテインメント	セガゲームス	スクウェア・エニックス	※4
35	11	6	5		
25～29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	ATLUS(セガゲームスブース内)
42	11	7	5	4	3
30～39才	カプコン	スクウェア・エニックス	セガゲームス	バンダイナムコエンターテインメント	KONAMI
43	9	5			4
40～49才	スクウェア・エニックス	セガゲームス	バンダイナムコエンターテインメント	KONAMI	※5
33	8	5	4	3	2
50才以上	スクウェア・エニックス	セガゲームス	バンダイナムコエンターテインメント		
3	1				

※1 2位に同率で「スクウェア・エニックス」、「カプコン」、「バンダイナムコエンターテインメント」、「Google Play」

※2 5位に同率で「カプコン」、「ブシロード」

※3 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」

※4 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」

※5 5位に同率で「カプコン」、「NHN JAPAN」、「ガンホー・オンライン・エンターテイメント」

●一番良かったメーカーブースは1位「スクウェア・エニックス」(162人/前回3位)、2位「カプコン」(161人/前回1位)、3位「セガゲームス」(138人/前回2位)、4位「ソニー・インタラクティブエンタテインメント」(110人/前回4位)、5位「バンダイナムコエンターテインメント」(90人/前回6位)の順。

●男性の1位は「スクウェア・エニックス」、女性の1位は「カプコン」。

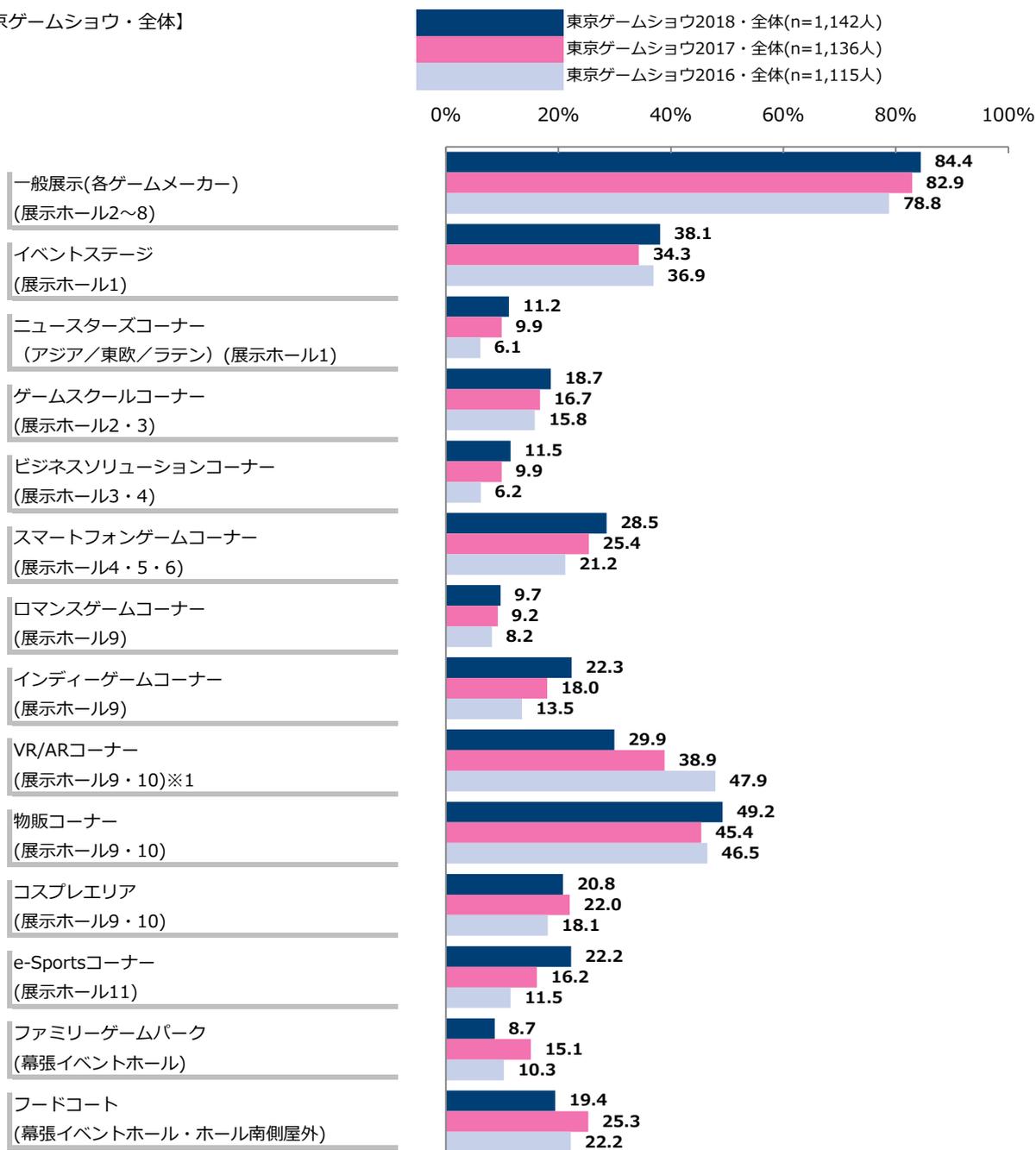
6.訪問（予定）コーナー

質問文

「東京ゲームショウ2018」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。【複数回答】

■時系列比較

【東京ゲームショウ・全体】



※1 VR/ARコーナーは、東京ゲームショウ2016調査はVRコーナーの値。

■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2018・全体】

(単位：%)

東京ゲームショウ2018・全体	性年齢別																			
	男性	30歳以下										女性	30歳以上							
		30歳以下	10歳以下	11歳以下	12歳以下	13歳以下	14歳以下	15歳以下	16歳以下	17歳以下	18歳以下		19歳以下	20歳以下	21歳以下	22歳以下	23歳以下	24歳以下	25歳以下	26歳以下
n数(人)	1,142	929	8	28	186	195	144	206	136	26	213	6	10	21	37	49	47	38	5	
一般展示(各ゲームメーカー) (展示ホール2~8)	84.4	83.4	50.0	85.7	79.6	78.5	86.1	89.3	83.8	92.3	88.7	83.3	90.0	85.7	91.9	79.6	91.5	94.7	100.0	
イベントステージ (展示ホール1)	38.1	39.4	0.0	53.6	40.3	44.1	41.7	35.0	34.6	42.3	32.4	16.7	40.0	57.1	35.1	20.4	27.7	39.5	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1)	11.2	12.3	0.0	21.4	14.5	16.4	11.1	7.3	8.8	23.1	6.6	0.0	20.0	9.5	8.1	6.1	2.1	5.3	20.0	
ゲームスクールコーナー (展示ホール2・3)	18.7	19.7	0.0	32.1	25.8	25.6	16.7	12.6	14.7	23.1	14.1	0.0	20.0	28.6	21.6	10.2	8.5	13.2	0.0	
ビジネスソリューションコーナー (展示ホール3・4)	11.5	12.4	0.0	21.4	17.2	11.8	11.1	9.2	9.6	23.1	7.5	0.0	10.0	14.3	8.1	6.1	4.3	10.5	0.0	
スマートフォンゲームコーナー (展示ホール4・5・6)	28.5	29.1	0.0	39.3	31.7	35.4	25.0	25.2	28.7	15.4	26.3	50.0	20.0	42.9	35.1	12.2	25.5	28.9	0.0	
ロマンスゲームコーナー (展示ホール9)	9.7	9.3	0.0	21.4	12.4	10.8	9.0	4.4	8.8	7.7	11.7	0.0	10.0	28.6	13.5	8.2	6.4	15.8	0.0	
インディーゲームコーナー (展示ホール9)	22.3	23.9	0.0	25.0	26.9	29.2	26.4	18.9	19.9	15.4	15.5	0.0	10.0	23.8	18.9	16.3	10.6	18.4	0.0	
VR/ARコーナー (展示ホール9・10)	29.9	32.5	0.0	46.4	37.1	33.8	32.6	29.1	30.1	23.1	18.8	0.0	10.0	14.3	24.3	26.5	14.9	13.2	40.0	
物販コーナー (展示ホール9・10)	49.2	49.6	12.5	42.9	55.4	52.3	50.0	48.5	46.3	30.8	47.4	33.3	30.0	38.1	45.9	51.0	55.3	47.4	40.0	
コスプレエリア (展示ホール9・10)	20.8	21.6	0.0	21.4	22.0	21.5	23.6	18.4	25.7	19.2	17.4	0.0	20.0	28.6	21.6	18.4	12.8	15.8	0.0	
e-Sportsコーナー (展示ホール11)	22.2	24.9	0.0	21.4	39.2	31.3	22.2	17.5	14.0	15.4	10.8	0.0	10.0	9.5	8.1	14.3	8.5	13.2	20.0	
ファミリーゲームパーク (幕張イベントホール)	8.7	8.2	62.5	35.7	7.0	7.2	6.3	2.9	11.8	11.5	10.8	100.0	30.0	4.8	2.7	2.0	8.5	15.8	20.0	
フードコート (幕張イベントホール・ホール南側屋外)	19.4	20.0	12.5	42.9	24.2	20.0	17.4	16.5	19.1	15.4	16.9	50.0	20.0	14.3	16.2	16.3	14.9	18.4	0.0	

※ 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84.4%で突出して高く、次いで「物販コーナー」(49.2%)、「イベントステージ」(38.1%)と続く。
- 時系列で見ると、「e-Sportsコーナー」が22.2%で昨年から6.0ポイント増加している。一方、「VR/ARコーナー」は29.9%で昨年から9.0ポイント、「ファミリーゲームパーク」は8.7%で昨年から6.4ポイント減少している。
- 性年齢別にみると、男女ともに「一般展示(各ゲームメーカー)」が8割台で高い。男性と女性で比較をすると、「VR/ARコーナー」「e-Sportsコーナー」は男性の方が10ポイント以上高い。

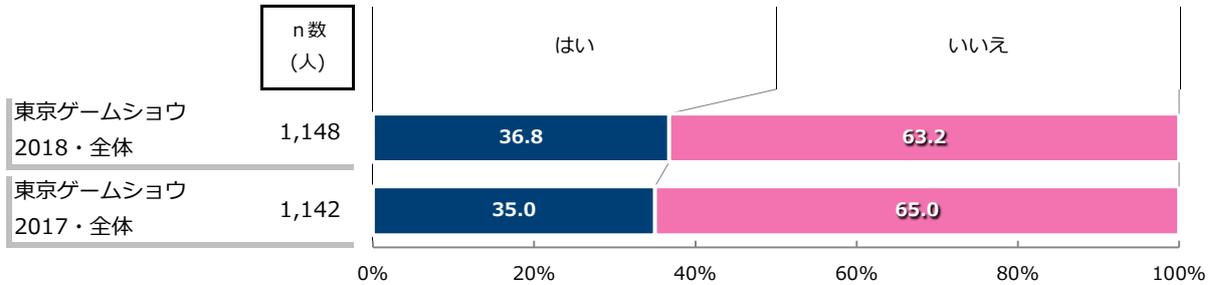
7. 「e-Sports X」訪問（予定）

質問文

今回、あなたは会場内「e-Sports X（クロス）」（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】

■ 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2018・全体】

		n数 (人)	はい (%)	いいえ (%)
東京ゲームショウ 2018・全体		1,148	36.8	63.2
性 年 齢 別	男 性	935	39.3	60.7
	3～9才	8	12.5	87.5
	10～14才	29	41.4	58.6
	15～19才	188	50.5	49.5
	20～24才	197	42.6	57.4
	25～29才	144	34.0	66.0
	30～39才	206	31.1	68.9
	40～49才	136	34.6	65.4
	50才以上	27	55.6	44.4
	女 性	213	25.8	74.2
	3～9才	5	0.0	100.0
	10～14才	10	30.0	70.0
	15～19才	21	23.8	76.2
	20～24才	37	18.9	81.1
	25～29才	50	28.0	72.0
30～39才	47	25.5	74.5	
40～49才	38	31.6	68.4	
50才以上	5	40.0	60.0	

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- 「e-Sports X（クロス）」を見たか、もしくは見ようと思っているかを聞いたところ、「はい」と回答した比率は36.8%。
- 性年齢別にみると、「はい」と回答した比率は男性で39.3%、女性で25.8%。男性「15～19才」では50.5%と5割を超えている。

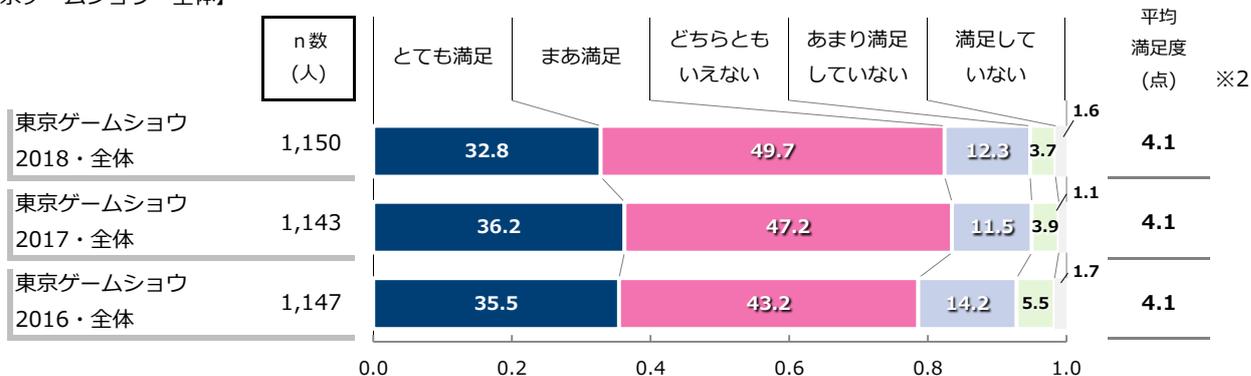
8.満足度

質問文

「東京ゲームショウ2018」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2018・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		
東京ゲームショウ 2018・全体		32.8	49.7	12.3	3.7	1.6	4.1	
性 年 齢 別	男 性	937	34.2	48.6	12.1	3.6	1.6	4.1
	3～9才	8	37.5	37.5	12.5	12.5	0.0	4.0
	10～14才	29	65.5	20.7	13.8	0.0	0.0	4.5
	15～19才	188	52.1	41.0	4.8	1.6	0.5	4.4
	20～24才	197	36.5	50.8	9.1	2.5	1.0	4.2
	25～29才	144	32.6	47.9	12.5	4.2	2.8	4.0
	30～39才	207	21.7	54.6	17.4	4.8	1.4	3.9
	40～49才	137	24.1	49.6	17.5	5.1	3.6	3.9
	50才以上	27	11.1	70.4	11.1	7.4	0.0	3.9
	女 性	213	26.8	54.5	13.6	3.8	1.4	4.0
	3～9才	5	20.0	20.0	20.0	20.0	20.0	3.0
	10～14才	10	40.0	30.0	30.0	0.0	0.0	4.1
	15～19才	21	52.4	42.9	4.8	0.0	0.0	4.5
20～24才	37	18.9	67.6	8.1	5.4	0.0	4.0	
25～29才	50	28.0	56.0	6.0	6.0	4.0	4.0	
30～39才	47	27.7	53.2	19.1	0.0	0.0	4.1	
40～49才	38	15.8	60.5	21.1	2.6	0.0	3.9	
50才以上	5	20.0	40.0	20.0	20.0	0.0	3.6	
※ 1	ヘビーゲーマー	653	41.2	44.3	10.0	3.1	1.5	4.2
	ミドルゲーマー	340	24.7	55.9	14.4	3.5	1.5	4.0
	ライトゲーマー	106	10.4	66.0	17.0	5.7	0.9	3.8
	カジュアルゲーマー	14	14.3	35.7	35.7	7.1	7.1	3.4
	ノンゲーマー	24	29.2	54.2	12.5	4.2	0.0	4.1

※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

【東京ゲームショウ2018・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)
東京ゲームショウ 2018・全体		1,150	32.8	49.7	12.3	3.7	1.6	4.1
来場回数別	過去に7回以上来た	131	22.9	53.4	15.3	6.9	1.5	3.9
	過去に4～6回来た	133	25.6	54.9	13.5	2.3	3.8	4.0
	過去に1～3回来た	324	30.6	54.6	11.1	3.1	0.6	4.1
	今年がはじめて	543	37.9	44.8	12.0	3.7	1.7	4.1
滞在時間別	7時間	302	40.1	45.0	8.3	3.6	3.0	4.2
	6時間	183	40.4	46.4	11.5	1.6	0.0	4.3
	5時間	248	29.4	54.4	10.5	4.8	0.8	4.1
	4時間	206	27.7	54.4	14.1	2.4	1.5	4.0
	3時間以下	189	24.3	47.1	20.6	5.8	2.1	3.9
試遊タイトル別	6本以上	47	48.9	27.7	21.3	2.1	0.0	4.2
	3～5本	298	36.6	48.3	9.4	3.7	2.0	4.1
	1～2本	341	33.7	52.2	9.1	4.1	0.9	4.1
	0本	455	27.7	50.8	16.0	3.5	2.0	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2018・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)
東京ゲームショウ2018・全体		1,150	32.8	49.7	12.3	3.7	1.6	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)	963	32.9	50.1	11.5	3.9	1.6	4.1
	イベントステージ (展示ホール1)	434	40.8	45.2	10.8	2.1	1.2	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1)	128	43.0	43.0	7.0	5.5	1.6	4.2
	ゲームスクールコーナー (展示ホール2・3)	213	46.9	39.9	8.5	3.8	0.9	4.3
	ビジネスソリューションコーナー (展示ホール3・4)	131	45.8	41.2	7.6	4.6	0.8	4.3
	スマートフォンゲームコーナー (展示ホール4・5・6)	326	39.6	48.5	8.0	2.5	1.5	4.2
	ロマンスゲームコーナー (展示ホール9)	111	45.9	36.9	11.7	5.4	0.0	4.2
	インディーゲームコーナー (展示ホール9)	255	38.8	51.0	5.9	3.1	1.2	4.2
	VR/ARコーナー (展示ホール9・10)	342	38.3	46.8	9.1	4.4	1.5	4.2
	物販コーナー (展示ホール9・10)	562	34.2	51.8	8.9	3.9	1.2	4.1
	コスプレエリア (展示ホール9・10)	238	36.1	49.6	10.1	3.8	0.4	4.2
	e-Sportsコーナー (展示ホール11)	253	41.9	49.4	5.9	2.4	0.4	4.3
	ファミリーゲームパーク (幕張イベントホール)	98	39.8	41.8	12.2	5.1	1.0	4.1
	フードコート (幕張イベントホール・ホール南側屋外)	222	35.1	50.0	12.2	2.3	0.5	4.2

※ 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2018の満足度は「とても満足」が32.8%、「まあ満足」が49.7%で、合わせると82.5%となっている。平均満足度は4.1点。
- 性年齢別にみると、男性「15~19才」は「とても満足」が52.1%と半数を超え、平均満足度は4.4点。
- G U E S S別にみると、ヘビーゲーマーで「とても満足」が41.2%で、平均満足度は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が高い傾向にあり、「今年がはじめて」の来場者の平均満足度は4.1点。
- 滞在時間別にみると、「6時間」の平均満足度が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が高い傾向にあり、「6本以上」の平均満足度は4.2点。

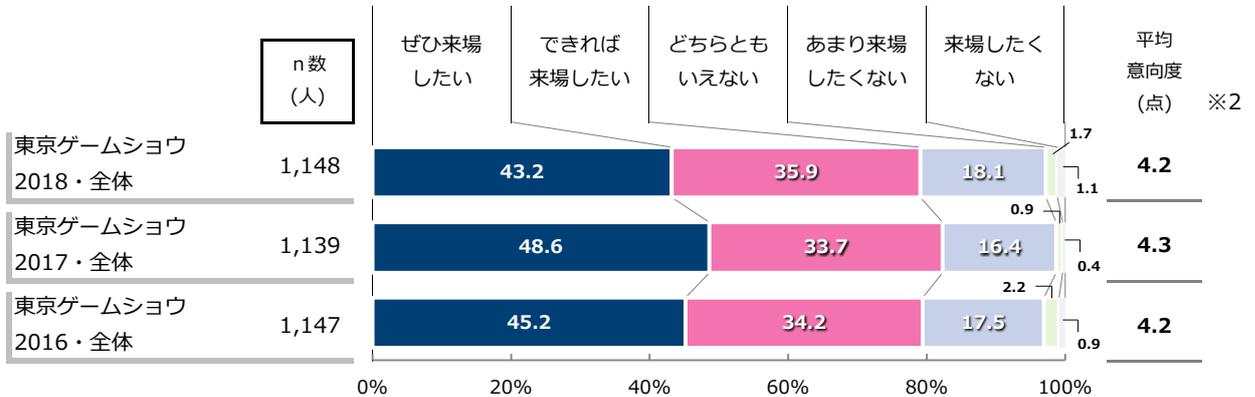
9.次回来場意向

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2018・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 2018・全体		1,148	43.2	35.9	18.1	1.7	1.1	4.2
性 年 齢 別	男 性	935	44.1	35.7	17.6	1.8	0.7	4.2
	3～9才	8	37.5	12.5	37.5	12.5	0.0	3.8
	10～14才	29	62.1	24.1	13.8	0.0	0.0	4.5
	15～19才	187	56.7	31.0	11.8	0.5	0.0	4.4
	20～24才	197	44.7	37.6	14.7	2.5	0.5	4.2
	25～29才	143	39.9	38.5	18.9	2.1	0.7	4.1
	30～39才	207	38.6	36.2	21.3	2.9	1.0	4.1
	40～49才	137	35.8	38.7	22.6	0.7	2.2	4.1
	50才以上	27	40.7	40.7	18.5	0.0	0.0	4.2
	女 性	213	39.4	36.6	20.2	0.9	2.8	4.1
3～9才	5	20.0	20.0	40.0	0.0	20.0	3.2	
10～14才	10	40.0	30.0	30.0	0.0	0.0	4.1	
15～19才	21	42.9	42.9	14.3	0.0	0.0	4.3	
20～24才	37	40.5	43.2	10.8	2.7	2.7	4.2	
25～29才	50	34.0	42.0	18.0	0.0	6.0	4.0	
30～39才	47	48.9	23.4	27.7	0.0	0.0	4.2	
40～49才	38	34.2	39.5	21.1	2.6	2.6	4.0	
50才以上	5	40.0	40.0	20.0	0.0	0.0	4.2	
※ 1	ヘビーゲーマー	652	51.2	32.8	14.0	1.1	0.9	4.3
	ミドルゲーマー	340	35.0	42.9	19.1	1.8	1.2	4.1
	ライトゲーマー	106	26.4	35.8	33.0	3.8	0.9	3.8
	カジュアルゲーマー	14	21.4	35.7	35.7	7.1	0.0	3.7
	ノンゲーマー	23	34.8	30.4	30.4	0.0	4.3	3.9

※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2018・全体】

(単位：%)

		n数(人)	ぜひ来場したい	できれしたい	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2018・全体		1,148	43.2	35.9	18.1	1.7	1.1	4.2
来場回数別	過去に7回以上来た	131	56.5	36.6	5.3	0.8	0.8	4.5
	過去に4～6回来た	132	56.1	31.1	9.8	2.3	0.8	4.4
	過去に1～3回来た	323	45.5	34.4	18.0	1.2	0.9	4.2
	今年がはじめて	543	35.5	37.8	23.4	2.0	1.3	4.0
滞在時間別	7時間	301	52.5	32.9	11.0	2.0	1.7	4.3
	6時間	182	54.4	30.2	14.8	0.5	0.0	4.4
	5時間	248	41.5	42.3	14.5	1.6	0.0	4.2
	4時間	206	35.0	37.9	23.3	1.9	1.9	4.0
	3時間以下	189	26.5	36.5	32.8	2.1	2.1	3.8
試遊タイトル別	6本以上	47	68.1	17.0	10.6	4.3	0.0	4.5
	3～5本	297	51.2	32.7	13.8	1.7	0.7	4.3
	1～2本	340	41.2	39.7	17.1	1.5	0.6	4.2
	0本	455	36.7	36.9	22.9	1.5	2.0	4.0
来場満足度別	とても満足	377	80.9	16.2	2.9	0.0	0.0	4.8
	まあ満足	569	29.0	52.7	17.8	0.4	0.2	4.1
	どちらともいえない	142	14.8	27.5	52.1	4.9	0.7	3.5
	あまり満足していない	42	7.1	23.8	45.2	16.7	7.1	3.1
	満足していない	18	11.1	11.1	16.7	16.7	44.4	2.3

※ 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

【東京ゲームショウ2018・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2018・全体		1,148	43.2	35.9	18.1	1.7	1.1	4.2
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)	961	43.8	36.3	17.5	1.5	0.9	4.2
	イベントステージ (展示ホール1)	432	47.9	35.9	13.9	1.4	0.9	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1)	127	48.8	35.4	13.4	1.6	0.8	4.3
	ゲームスクールコーナー (展示ホール2・3)	212	56.1	30.2	12.3	0.9	0.5	4.4
	ビジネスソリューションコーナー (展示ホール3・4)	129	52.7	27.1	17.1	2.3	0.8	4.3
	スマートフォンゲームコーナー (展示ホール4・5・6)	325	49.8	33.2	14.5	1.5	0.9	4.3
	ロマンスゲームコーナー (展示ホール9)	110	50.9	30.0	14.5	4.5	0.0	4.3
	インディーゲームコーナー (展示ホール9)	253	53.0	31.2	13.8	1.6	0.4	4.3
	VR/ARコーナー (展示ホール9・10)	340	47.9	35.9	12.9	1.8	1.5	4.3
	物販コーナー (展示ホール9・10)	560	46.8	35.7	16.1	0.9	0.5	4.3
	コスプレエリア (展示ホール9・10)	238	48.3	34.9	16.0	0.4	0.4	4.3
	e-Sportsコーナー (展示ホール11)	252	47.2	36.9	13.9	1.6	0.4	4.3
	ファミリーゲームパーク (幕張イベントホール)	98	42.9	32.7	22.4	1.0	1.0	4.2
	フードコート (幕張イベントホール・ホール南側屋外)	222	51.8	32.4	14.4	0.5	0.9	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。

- 次回来場意向は「ぜひ来場したい」が43.2%、「できれば来場したい」が35.9%で、合計すると79.1%となる。平均来場意向度は4.2点。
- 時系列で見ると、昨年に比べ「ぜひ来場したい」が5.4ポイント減少している。
- 性年齢別にみると、「ぜひ来場したい」は男性で44.1%、女性で39.4%。男性「15~19才」では、「ぜひ来場したい」が56.7%と半数を超えている。
- G U E S S別に見ると、ヘビーゲーマーで「ぜひ来場したい」が51.2%で半数を超える。
- 来場回数別にみると、来場回数が多いほど次回来場意向は高い傾向にあり、「過去に7回以上来た」で平均4.5点。
- 滞在時間別にみると、「6時間」の平均意向度が最も高く、平均4.4点。
- 試遊タイトル別にみると、試遊タイトル数が多いほど次回来場意向は高い傾向にあり、「6本以上」で平均4.5点。
- 来場満足度別にみると、満足度が高いほど次回来場意向は高い傾向にあり、「とても満足」で平均4.8点。

ゲーム関連全般について

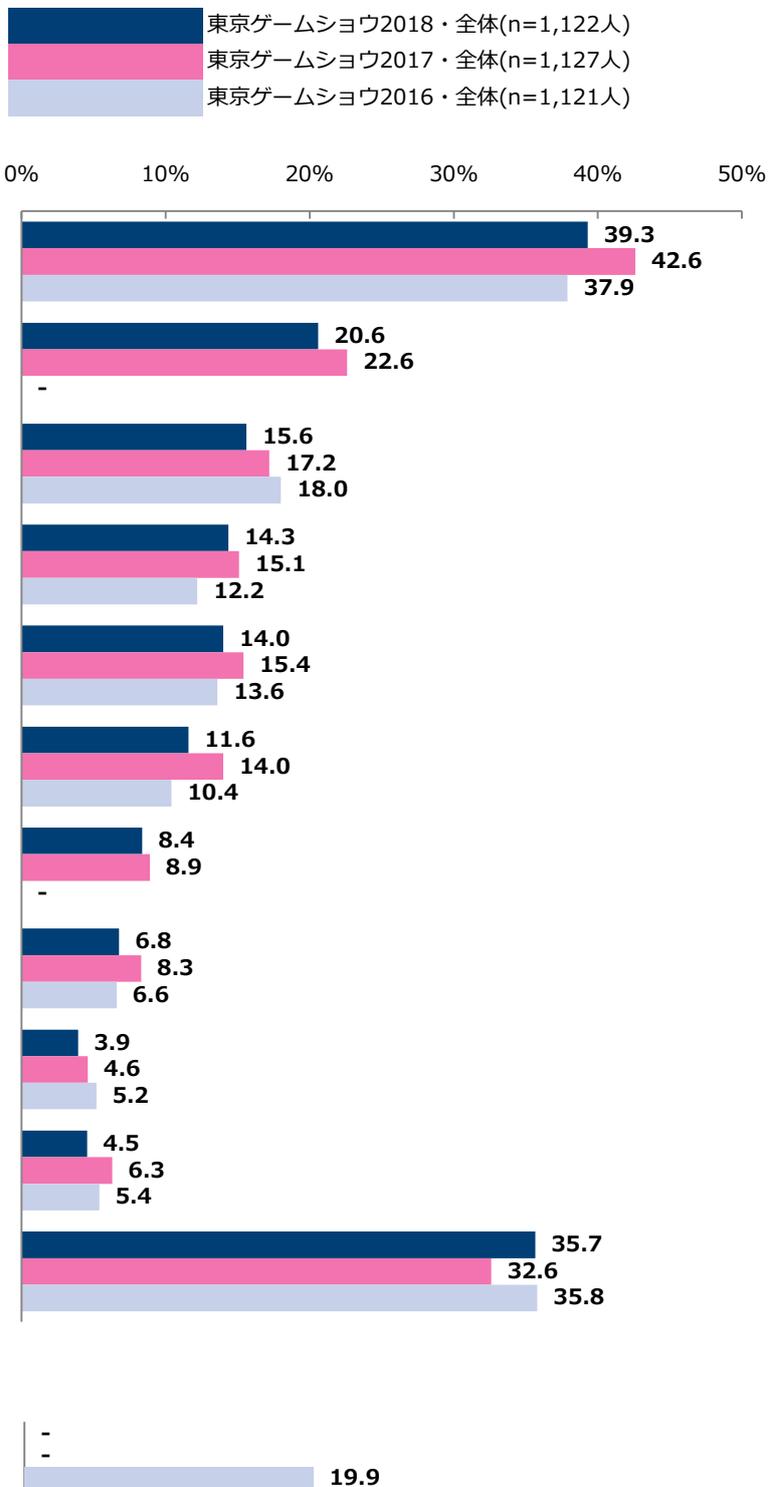
1. 来場経験のある会場イベント

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 東京ゲームショウ2016調査時は「C3TOKYO(キャラホビC3×HOBBY)」として質問していた。

※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2018・全体】

(単位：%)

東京ゲームショウ 2018・全体	性年齢別																				
	男性	男性										女性	女性								
		30才以下	30~34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才以下	30~34才	35~39才	40~44才	45~49才	50~54才	55~59才	60~64才	65~69才
n数(人)	1,122	911	8	27	183	194	142	200	133	24	211	6	10	21	37	49	46	38	4		
コミックマーケット (コミケ)	39.3	39.2	0.0	3.7	30.6	45.4	46.5	45.0	36.1	33.3	39.8	16.7	10.0	23.8	35.1	42.9	52.2	44.7	50.0		
ニコニコ超会議	20.6	21.0	0.0	14.8	20.8	19.6	19.0	24.0	18.8	45.8	19.0	0.0	20.0	9.5	21.6	18.4	23.9	18.4	25.0		
ジャンプフェスタ	15.6	13.5	25.0	3.7	9.3	10.8	14.1	17.5	15.8	25.0	24.6	16.7	10.0	9.5	21.6	24.5	32.6	28.9	50.0		
Anime Japan	14.3	14.4	0.0	0.0	8.7	19.6	16.2	16.0	15.8	4.2	14.2	0.0	0.0	9.5	18.9	12.2	23.9	7.9	25.0		
次世代ワールドホビーフェア	14.0	14.3	0.0	33.3	21.3	10.3	12.7	12.0	12.0	16.7	12.8	0.0	0.0	14.3	18.9	4.1	13.0	23.7	0.0		
ワンダーフェスティバル (ワンフェス)	11.6	12.1	0.0	3.7	1.6	8.2	14.1	17.5	23.3	16.7	9.5	0.0	0.0	0.0	8.1	10.2	17.4	10.5	0.0		
闘会議	8.4	8.9	0.0	0.0	10.9	9.3	5.6	12.5	6.0	8.3	6.2	0.0	0.0	0.0	5.4	12.2	2.2	10.5	0.0		
ジャパン アミューズメント エキスポ	6.8	6.3	0.0	0.0	1.6	5.7	4.2	8.5	12.8	12.5	9.0	50.0	0.0	0.0	5.4	4.1	15.2	13.2	0.0		
C3AFA TOKYO (旧：キャラホビC3×HOBBY)	3.9	3.8	0.0	0.0	0.5	2.1	4.9	5.0	9.0	4.2	4.3	0.0	0.0	0.0	2.7	2.0	8.7	7.9	0.0		
その他	4.5	5.0	0.0	3.7	7.1	3.6	4.2	4.5	6.8	4.2	2.4	16.7	0.0	0.0	0.0	4.1	2.2	0.0	25.0		
このような会場イベントに 行ったことはない	35.7	35.3	75.0	48.1	39.9	33.5	36.6	30.5	34.6	25.0	37.0	33.3	70.0	61.9	37.8	38.8	19.6	36.8	0.0		

※ 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)」が最も高く39.3%、次いで「ニコニコ超会議」(20.6%)、「ジャンプフェスタ」(15.6%)の順。また、「このような会場イベントに行ったことはない」は35.7%となっている。
- 性年齢別にみると、男性「40~49才」は「ワンダーフェスティバル (ワンフェス)」(23.3%)が、女性「30~39才」は「コミックマーケット (コミケ)」(52.2%)、「ジャンプフェスタ」(32.6%)が、女性「40~49才」は「ジャンプフェスタ」(28.9%)が全体に比べて10ポイント以上高い。

2.eスポーツへの参加・観戦経験

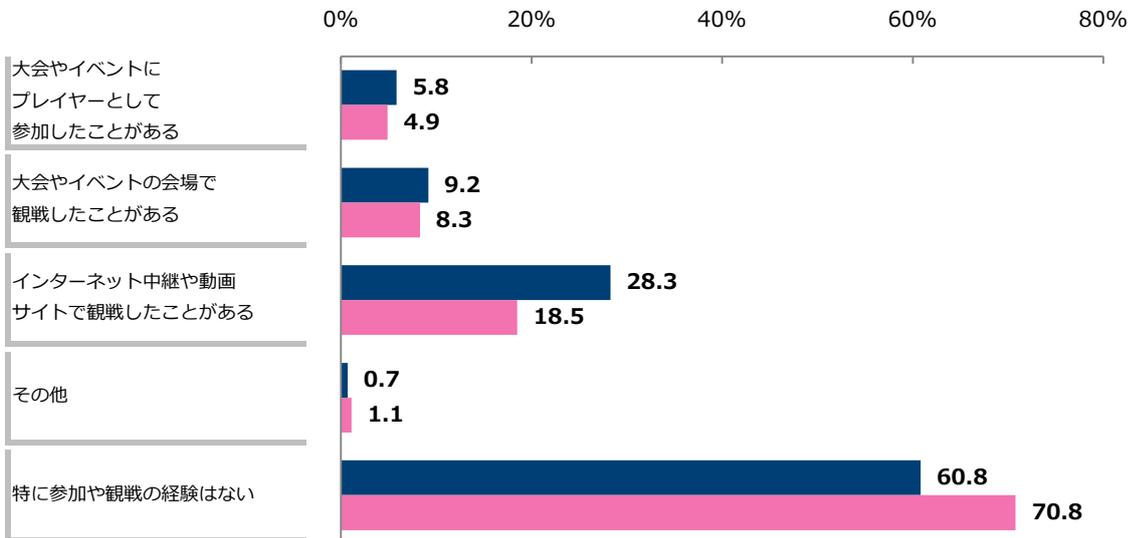
質問文

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】

■ 時系列比較

【東京ゲームショウ・全体】

東京ゲームショウ2018・全体(n=1,146人)
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2018・全体】

(単位：%)

	東京ゲームショウ・全体 n数(人)	性年齢別																			
		男性										女性									
		30才未満	30-34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才未満	30-34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
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	1,146	935	8	28	189	197	144	205	137	27	211	6	10	21	37	48	46	38	5	0.0	0.0
大会やイベントの会場で観戦したことがある		5.8	6.6	0.0	0.0	8.5	6.1	6.3	8.8	4.4	3.7	2.4	0.0	0.0	0.0	5.4	4.2	2.2	0.0	0.0	0.0
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		9.2	10.5	0.0	14.3	11.1	11.2	12.5	8.8	8.8	11.1	3.3	0.0	0.0	0.0	5.4	0.0	6.5	2.6	20.0	0.0
その他		28.3	31.4	0.0	39.3	41.8	38.1	25.0	30.7	19.7	11.1	14.2	0.0	10.0	14.3	16.2	16.7	19.6	7.9	0.0	0.0
特に参加や観戦の経験はない		0.7	0.5	12.5	0.0	1.1	0.0	0.0	0.0	0.7	3.7	1.4	0.0	0.0	0.0	5.4	0.0	2.2	0.0	0.0	0.0
		60.8	56.4	87.5	53.6	43.4	51.3	59.7	59.5	69.3	70.4	80.6	100.0	90.0	85.7	70.3	79.2	76.1	89.5	80.0	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28.3%、「大会やイベントの会場で観戦したことがある」が9.2%、「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5.8%となっており、「その他」の0.7%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39.2%。
- 時系列で見ると、昨年に比べ「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9.8ポイント増加している。
- 性年齢別にみると、「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」が男性31.4%、女性14.2%。

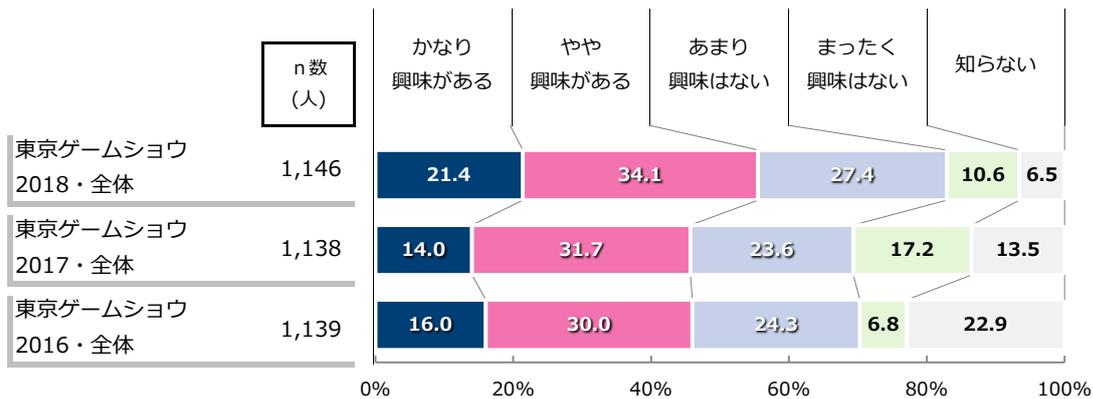
3. eスポーツについての興味

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2018・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 2018・全体		1,146	21.4	34.1	27.4	10.6	6.5
性 年 齢 別	男 性	935	23.6	35.0	25.9	10.8	4.7
	3～9才	7	14.3	0.0	28.6	14.3	42.9
	10～14才	28	42.9	28.6	17.9	3.6	7.1
	15～19才	188	38.3	36.7	14.4	6.9	3.7
	20～24才	196	25.5	34.2	24.0	9.7	6.6
	25～29才	144	19.4	36.1	28.5	11.8	4.2
	30～39才	207	19.3	28.0	34.3	15.0	3.4
	40～49才	137	10.9	43.8	29.2	12.4	3.6
	50才以上	28	10.7	46.4	32.1	7.1	3.6
	女 性	211	11.4	30.3	34.1	9.5	14.7
	3～9才	6	16.7	16.7	0.0	0.0	66.7
	10～14才	10	10.0	20.0	10.0	10.0	50.0
	15～19才	21	19.0	33.3	38.1	4.8	4.8
	20～24才	36	8.3	25.0	33.3	11.1	22.2
25～29才	48	16.7	37.5	29.2	6.3	10.4	
30～39才	47	12.8	31.9	38.3	8.5	8.5	
40～49才	38	2.6	23.7	44.7	18.4	10.5	
50才以上	5	0.0	60.0	40.0	0.0	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21.4%、「やや興味がある」は34.1%で合わせると55.5%。一方、eスポーツを「知らない」と回答したのは6.5%。
- 時系列で見ると、昨年に比べ「かなり興味がある」は7.4ポイント増加し、「知らない」は7.0ポイント減少している。
- 性年齢別にみると、「かなり興味がある」は男性で23.6%、女性で11.4%で男性の方が高く、男性「15～19才」では38.3%と3割を超える。

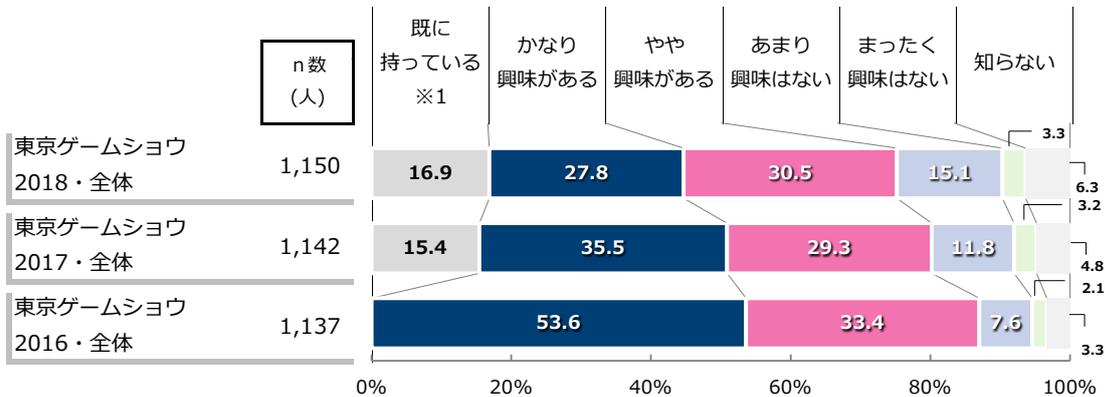
4.VRのゲームについての興味

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2018・全体】

(単位：%)

		n数 (人)	既に持っている	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 2018・全体		1,150	16.9	27.8	30.5	15.1	3.3	6.3
性 年 齢 別	男 性	938	18.8	28.4	29.5	14.3	3.3	5.8
	3～9才	8	0.0	0.0	12.5	25.0	0.0	62.5
	10～14才	29	27.6	37.9	13.8	10.3	0.0	10.3
	15～19才	190	18.4	36.3	24.7	10.5	3.2	6.8
	20～24才	197	21.8	29.4	26.4	13.7	4.1	4.6
	25～29才	144	20.8	36.1	25.7	6.9	4.9	5.6
	30～39才	205	17.6	22.0	37.6	15.6	2.4	4.9
	40～49才	137	14.6	19.0	38.7	21.2	2.9	3.6
	50才以上	28	14.3	17.9	21.4	39.3	3.6	3.6
	女 性	212	8.5	25.5	34.9	18.9	3.3	9.0
	3～9才	6	0.0	0.0	16.7	0.0	0.0	83.3
	10～14才	10	10.0	20.0	20.0	20.0	10.0	20.0
	15～19才	21	4.8	38.1	47.6	4.8	0.0	4.8
	20～24才	37	8.1	37.8	27.0	18.9	5.4	2.7
25～29才	48	8.3	18.8	33.3	25.0	2.1	12.5	
30～39才	47	12.8	23.4	40.4	19.1	4.3	0.0	
40～49才	38	7.9	23.7	34.2	21.1	2.6	10.5	
50才以上	5	0.0	20.0	60.0	20.0	0.0	0.0	

※1 東京ゲームショウ2017調査より「既に持っている」を追加。

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- VRのゲームについての興味を聞いたところ、「かなり興味がある」は27.8%、「やや興味がある」は30.5%で「既に持っている」(16.9%)と合わせると75.2%を占める。
- 時系列で見ると、昨年に比べ「かなり興味がある」が7.7ポイント減少している。
- 性年齢別にみると、男性「15～19才」「25～29才」、女性「20～24才」で「かなり興味がある」が3割を超える。

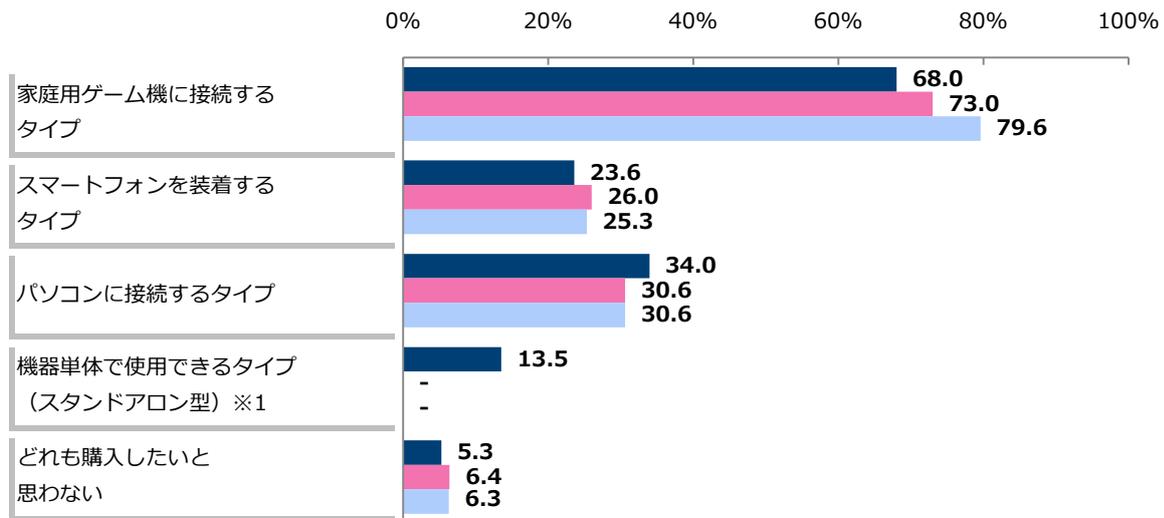
5. VRゲーム用のヘッドマウントディスプレイの購入意向

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】



■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2018・VRゲーム興味者】

(単位：%)

東京ゲームショウ・VRゲーム興味者	性別	性年齢別																			
		男										女									
		30才未満	30-34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才未満	30-34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)	857	711	1	23	149	152	117	157	97	15	146	1	5	19	27	29	36	25	4		
家庭用ゲーム機に接続するタイプ	68.0	68.5	100.0	78.3	68.5	71.1	71.8	65.6	66.0	46.7	65.8	100.0	40.0	63.2	66.7	62.1	72.2	64.0	75.0		
スマートフォンを装着するタイプ	23.6	22.9	0.0	30.4	20.1	23.7	22.2	20.4	28.9	26.7	26.7	0.0	40.0	36.8	37.0	20.7	22.2	16.0	50.0		
パソコンに接続するタイプ	34.0	36.3	0.0	17.4	47.7	42.8	37.6	33.1	16.5	40.0	22.6	0.0	20.0	21.1	29.6	17.2	27.8	16.0	25.0		
機器単体で使用できるタイプ (スタンドアロン型)	13.5	13.6	0.0	17.4	17.4	11.8	9.4	10.8	20.6	6.7	13.0	0.0	20.0	36.8	11.1	10.3	5.6	12.0	0.0		
どれも購入したいと思わない	5.3	4.5	0.0	13.0	2.7	4.6	5.1	5.7	3.1	0.0	8.9	0.0	20.0	5.3	3.7	6.9	11.1	16.0	0.0		

※1 東京ゲームショウ2018調査より「機器単体で使用できるタイプ (スタンドアロン型)」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を聞いたところ、「家庭用ゲーム機に接続するタイプ」が68.0%で最も高く、次いで「パソコンに接続するタイプ」(34.0%)、「スマートフォンを装着するタイプ」(23.6%)、「機器単体で使用できるタイプ (スタンドアロン型)」(13.5%)と続く。
- 時系列で見ると、昨年に比べ「家庭用ゲーム機に接続するタイプ」が5.0ポイント減少している。

6.クロスプラットフォームのオンラインゲームへの興味

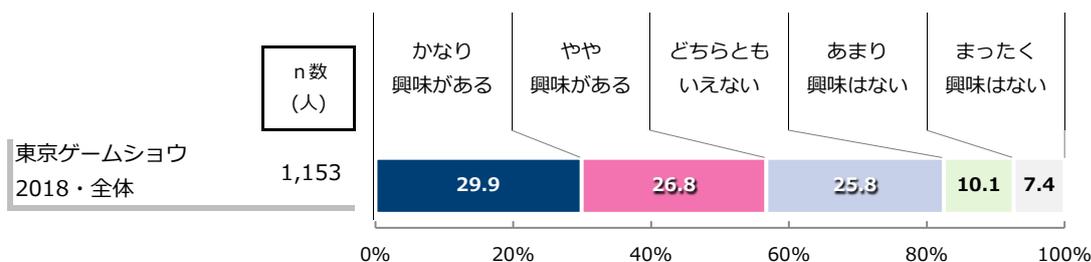
質問文

あなたは「クロスプラットフォーム」のオンラインゲームに興味がありますか。【単数回答】

※クロスプラットフォームとは、同じゲームを2種類以上のゲーム機やパソコン、スマートフォンで遊ぶことができ、自分とは異なる機器の人とも同時にオンラインゲームが遊べる仕組みをさします。

■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2018・全体】

(単位：%)

		n数 (人)	かなり興味がある	やや興味がある	どちらともいえない	あまり興味はない	まったく興味はない
東京ゲームショウ 2018・全体		1,153	29.9	26.8	25.8	10.1	7.4
性年齢別	男性	942	31.2	27.4	25.1	10.0	6.4
	3～9才	7	28.6	28.6	0.0	28.6	14.3
	10～14才	29	51.7	20.7	24.1	0.0	3.4
	15～19才	189	34.4	30.7	21.2	7.4	6.3
	20～24才	198	35.4	30.8	20.7	7.1	6.1
	25～29才	145	33.1	21.4	28.3	13.8	3.4
	30～39才	210	34.3	22.9	24.3	10.5	8.1
	40～49才	137	15.3	32.8	30.7	12.4	8.8
	50才以上	27	3.7	25.9	51.9	18.5	0.0
	女性	211	24.2	24.2	28.9	10.9	11.8
	3～9才	6	0.0	0.0	50.0	0.0	50.0
	10～14才	10	30.0	10.0	50.0	0.0	10.0
	15～19才	21	33.3	38.1	19.0	4.8	4.8
	20～24才	35	25.7	25.7	28.6	2.9	17.1
25～29才	50	30.0	32.0	24.0	4.0	10.0	
30～39才	47	25.5	14.9	29.8	19.1	10.6	
40～49才	37	13.5	18.9	32.4	27.0	8.1	
50才以上	5	0.0	60.0	20.0	0.0	20.0	

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- クロスプラットフォームのオンラインゲームへの興味を聞いたところ、「かなり興味がある」は29.9%、「やや興味がある」は26.8%で合わせると56.7%を占める。
- 性年齢別にみると、「かなり興味がある」は男性で31.2%、女性で24.2%と男性の方が高い。

卷末資料

「東京ゲームショー 2018」ご来場者アンケート

管理欄 A	管理欄 B
1.ホール 1-3	1.11 時台 4.14 時台
2.ホール 4-6	2.12 時台 5.15 時台
3.ホール 7-8	3.13 時台 6.16 時台
4.ホール 9-11	
5.イベント	

【すべての方に】

問1 あなた(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/X 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/X 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/X 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やゲーム内通貨を購入しましたか。(○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。

1 購入した	2 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 サバイバルホラー	21 ボードゲーム(すごろくなど)
2 オンライン RPG(MMORPG/MORPG)	12 リズムアクション(音楽・ダンスなど)	22 バラエティ・パーティゲーム
3 育成・目標達成型シミュレーション	13 サウンドノベル(音付きの小説形式ゲーム)	23 戦略型テーブルゲーム (囲碁・将棋・チェスなど)
4 戦略シミュレーション・ストラテジー	14 恋愛ゲーム	24 ギャンブル型テーブルゲーム (花札・麻雀・トランプなど)
5 アドベンチャー	15 対戦格闘	25 実機シミュレーター (パチンコ・パチスロなど)
6 アクション	16 スポーツ	26 勉強・学習・トレーニング
7 アクションシューティング(FPS/TPS)	17 レース	27 コミュニケーション
8 シューティング	18 パズル	28 この中に 好きなゲームジャンルはない
9 チーム対戦型オンラインゲーム(MOBA)	19 クイズ	
10 バトルロイヤルゲーム	20 カードバトルゲーム	

■「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。(○は1つだけ)

1 課金した	2 課金していない
--------	-----------

■「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18 あなたはパソコン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 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21へ
--	--------

【問18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19 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。(○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19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20 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。(○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／その他ゲーム関連施設のゲーム」についてお伺いします

【すべての方に】

問21 あなたはゲームセンター／ゲームコーナー／その他ゲーム関連施設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 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
---	-------------------------------------

■「ゲーム全般」についてお伺いします

【すべての方に】

問22 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○は1つずつ)

	いきなり 楽しんで 積極的に	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○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) パソコン(ノート型・デスクトップ型) →	1	2	3	4	
d) ゲームセンター／ゲームコーナー ／その他ゲーム関連施設 →	1	2	3	4	

【すべての方に】

問23 あなたは「クロスプラットフォーム」のオンラインゲームに興味がありますか。(○は1つだけ)

※クロスプラットフォームとは、同じゲームを2種類以上のゲーム機やパソコン、スマートフォンなどで遊ぶことができ、自分とは異なる機器の人とも同時にオンラインゲームが遊べる仕組みをさします。

1 かなり興味がある	3 どちらともいえない	4 あまり興味はない
2 やや興味がある		5 まったく興味はない

【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 2018」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、2002～2017年の各年秋の過去27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 2018」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 2018」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 2018」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)「東京ゲームショー 2018」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	ニュースターズコーナー(アジア/東欧/ラテン)	(展示ホール 1)
4	ゲームスクールコーナー	(展示ホール 2・3)
5	ビジネスソリューションコーナー	(展示ホール 3・4)
6	スマートフォンゲームコーナー	(展示ホール 4・5・6)
7	ロマンスゲームコーナー	(展示ホール 9)
8	インディーゲームコーナー	(展示ホール 9)
9	VR/AR コーナー	(展示ホール 9・10)
10	物販コーナー	(展示ホール 9・10)
11	コスプレエリア	(展示ホール 9・10)
12	e-Sports コーナー	(展示ホール 11)
13	ファミリーゲームパーク	(幕張イベントホール)
14	フードコート	(幕張イベントホール・ホール南側屋外)

(7) 今回、あなたは会場内「e-Sports X(クロス)」(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)「東京ゲームショー 2018」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ー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 **東京ゲームショー以外で**、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

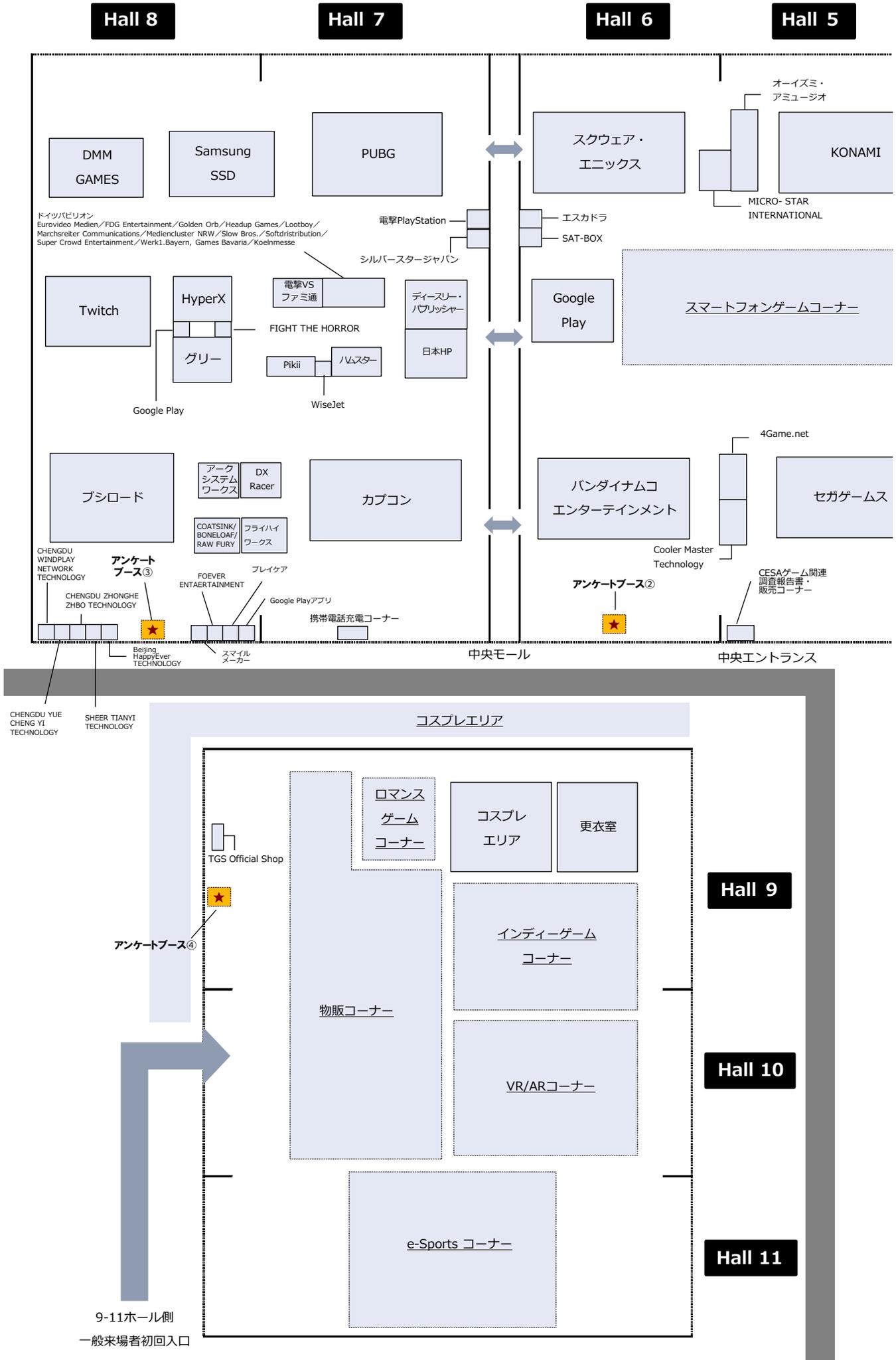
【問28(a)で VRのゲームについて「1 既に持っている」「2 かなり興味がある」「3 やや興味がある」とお答えの方に】

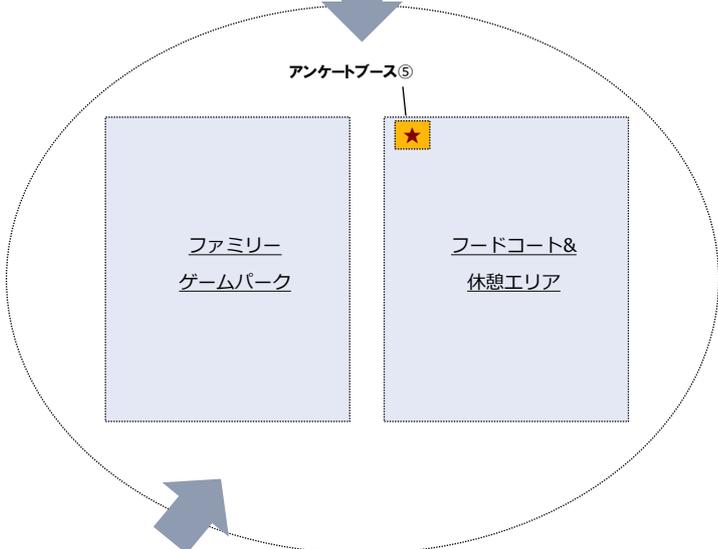
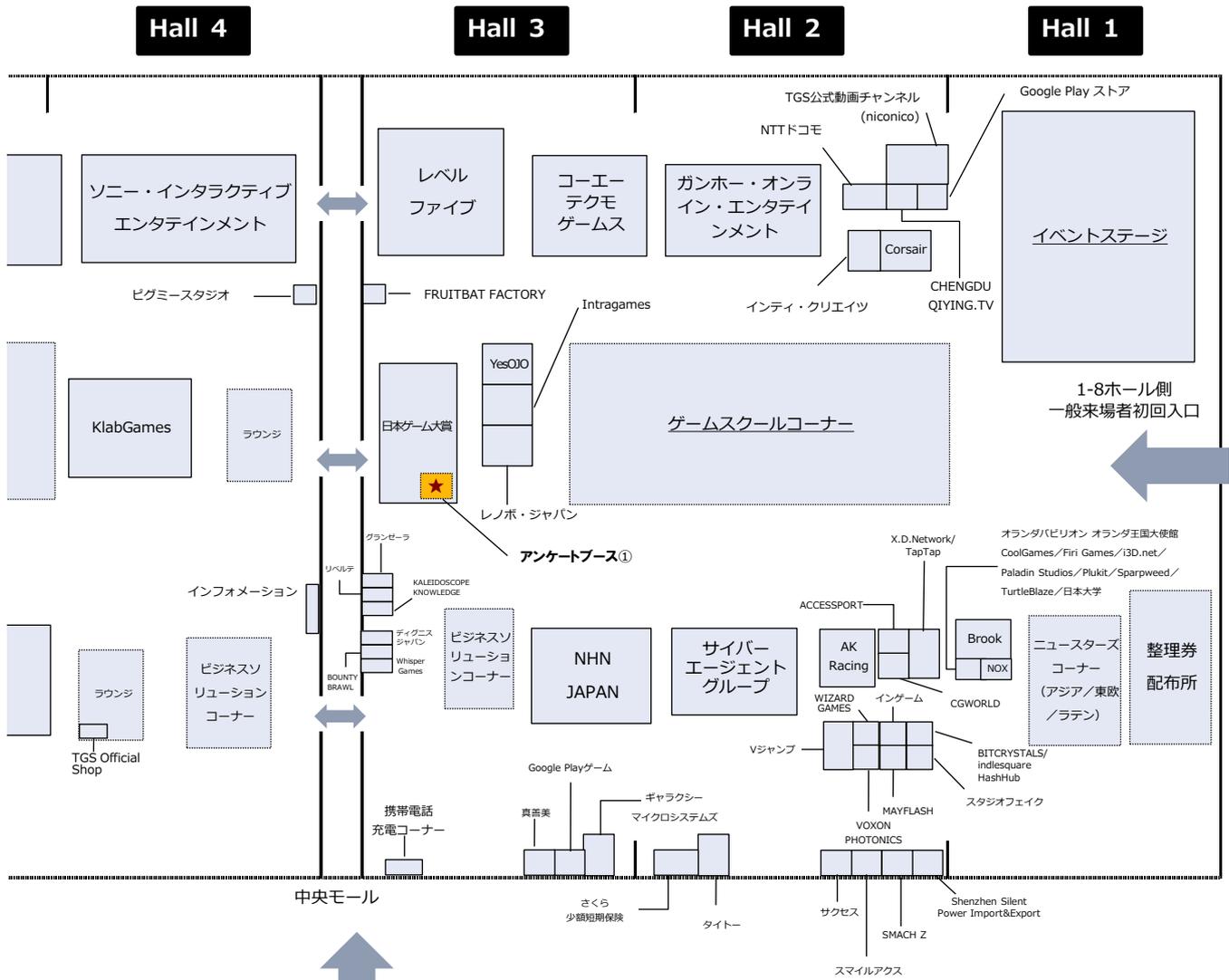
問28 (b)あなたは、VRのゲームが遊べるヘッドマウントディスプレイ(目を覆う形で頭につける機器)を購入したいと思いますか。購入したいと思うタイプをすべてお教えてください。(○はいくつでも)
※既に購入された方は、それに該当するタイプに○をつけてください。

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	5	どれも購入したいと思わない
2	スマートフォンを装着するタイプ	4	機器単体で使用できるタイプ (スタンドアロン型)		

~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

ファミリーゲームパーク
小学生以下専用入口

禁無断転載

東京ゲームショウ2018 来場者調査報告書

発行 平成30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 早川 英樹

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/>

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。
-