東京ゲームショウ2019
来場者調査報告書

2019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

目 次

第１部　調査のガイド

第１章　東京ゲームショウ2019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2019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
7．クラシック系ゲーム機の認知 56

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2019来場者調査　調査概要

1.調査概要

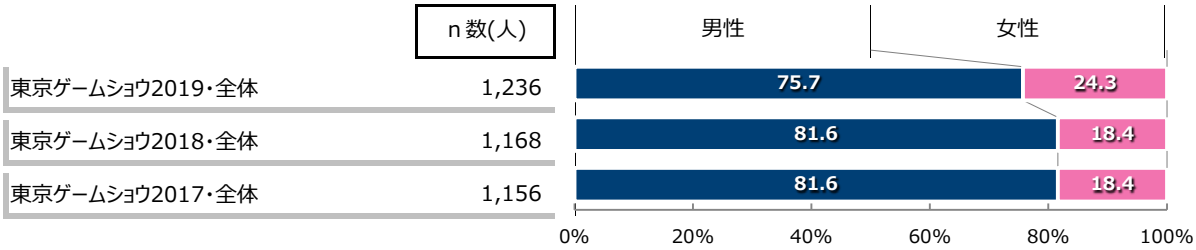
	東京ゲームショウ2019来場者調査
■調査目的	東京ゲームショウの一般来場者について、基本属性、普段のゲーム接触状況、東京ゲームショウの来場状況を把握する。
■調査対象	東京ゲームショウ来場者 3才以上の男女個人
■標本設計	アンケートブースを会場内に5か所設け(※場所は巻末資料を参照。2018年調査より５か所で実施)、来場者全体を捉えるため、過去実績から時間別割当を設定し、無作為に調査を依頼、回収した。
■調査項目	巻末の調査票を参照
■調査方法	会場調査法(自記式調査票)
■調査実施期間	2019年9月15日(日) ※一般公開日2日目(最終日)
■調査対象期間	調査実施時点の実態 (実績に関しては2018年9月16日～2019年9月15日)
■有効回収数	1,236サンプル なお、一般公開日の来場者数は以下のとおり 2019年9月14日(土)　91,301人 2019年9月15日(日)　102,333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ケ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

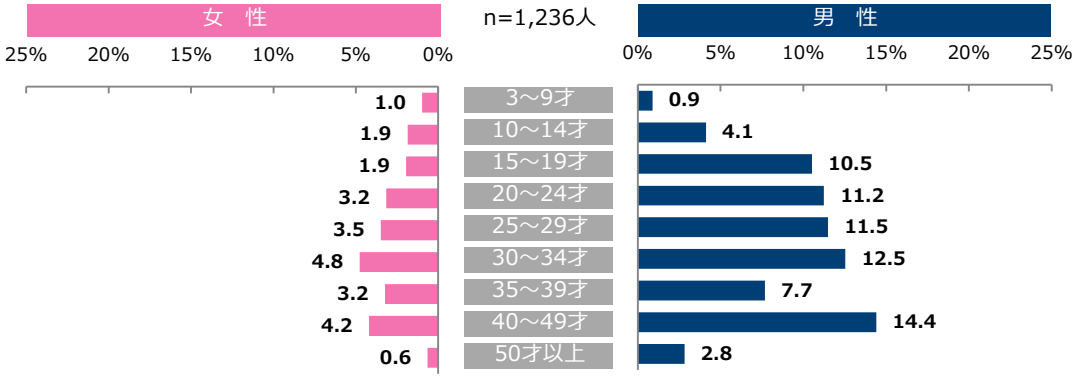
【東京ゲームショウ・全体】



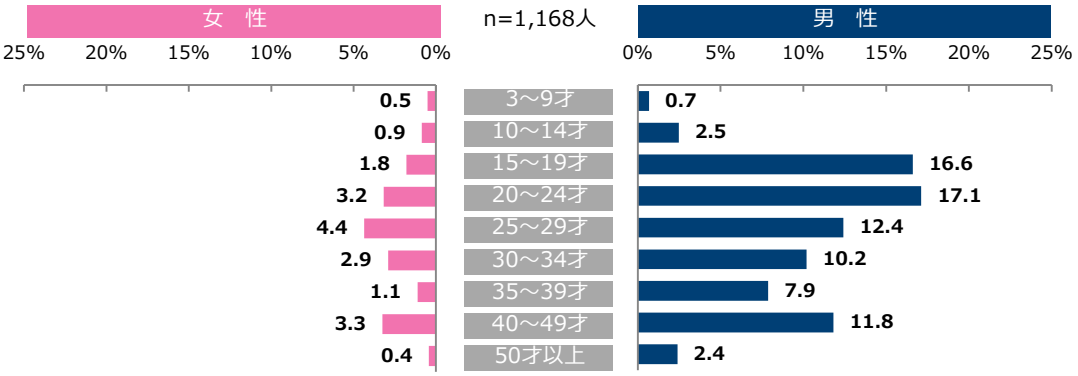
2.性年齢

■時系列比較

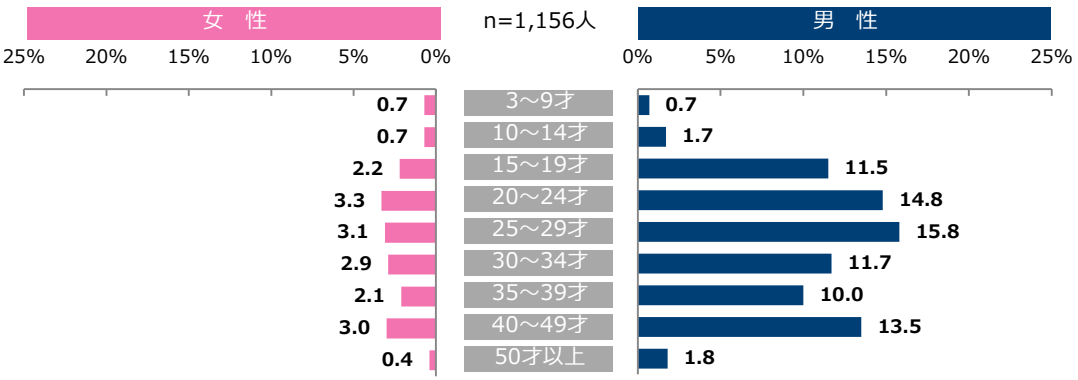
【東京ゲームショウ2019・全体】



【東京ゲームショウ2018・全体】



【東京ゲームショウ2017・全体】

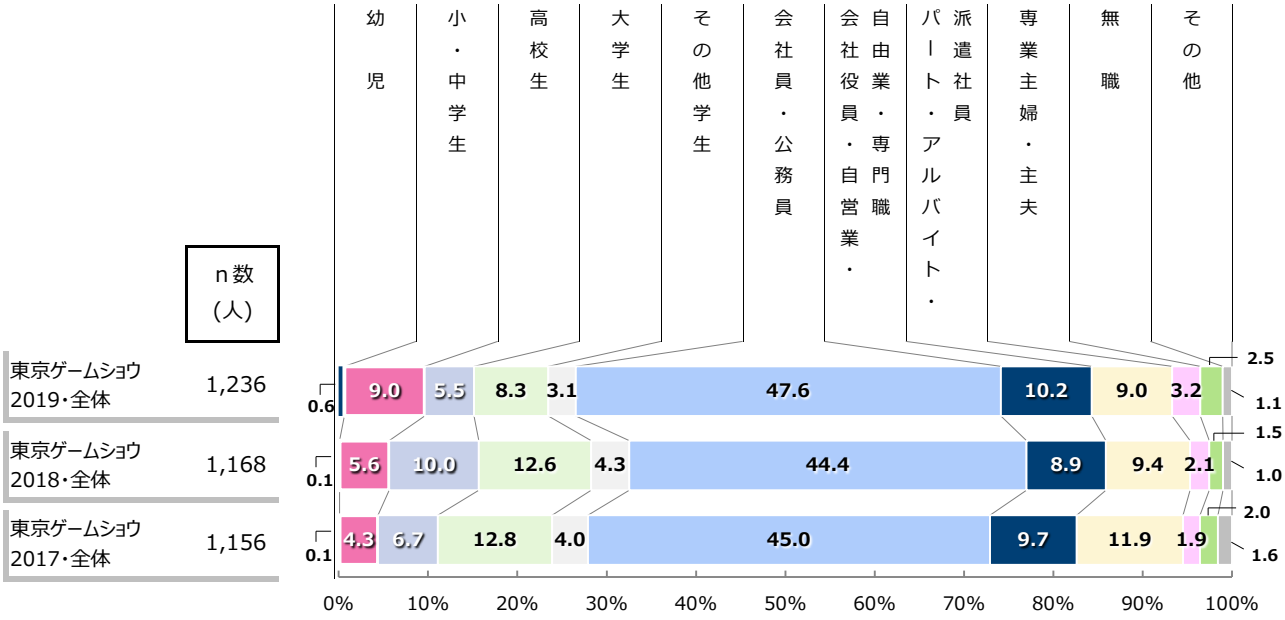


●男女比は、「男性」が７５．７%、「女性」が２４．３%となっている。
●性年齢の割合は、男性１５～１９才、２０～２４才、２５～２９才、３０～３４才、４０～４９才がそれぞれ１割を超えている（１０．５～１４．４%）。
昨年に比べ、男性「１５～１９才」が６．１ポイント、「２０～２４才」が５．９ポイント減少している。

3.職業

■時系列比較

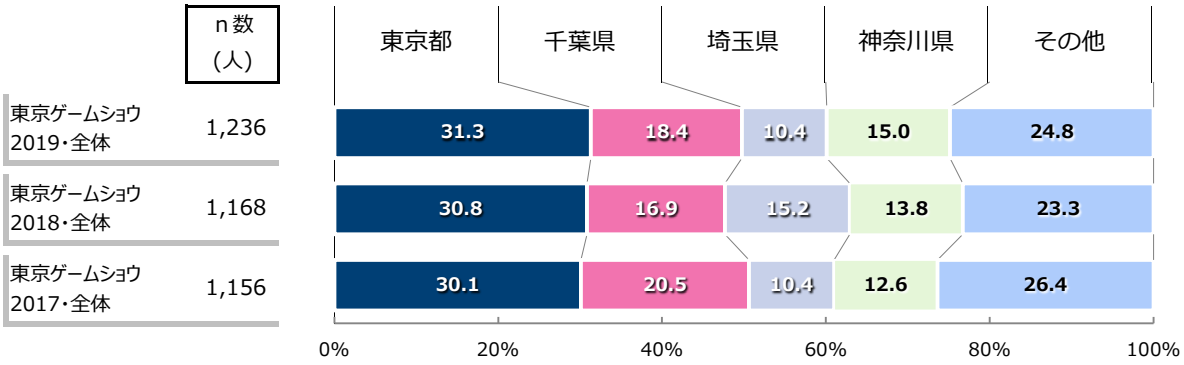
【東京ゲームショウ・全体】



4.居住地

■時系列比較

【東京ゲームショウ・全体】

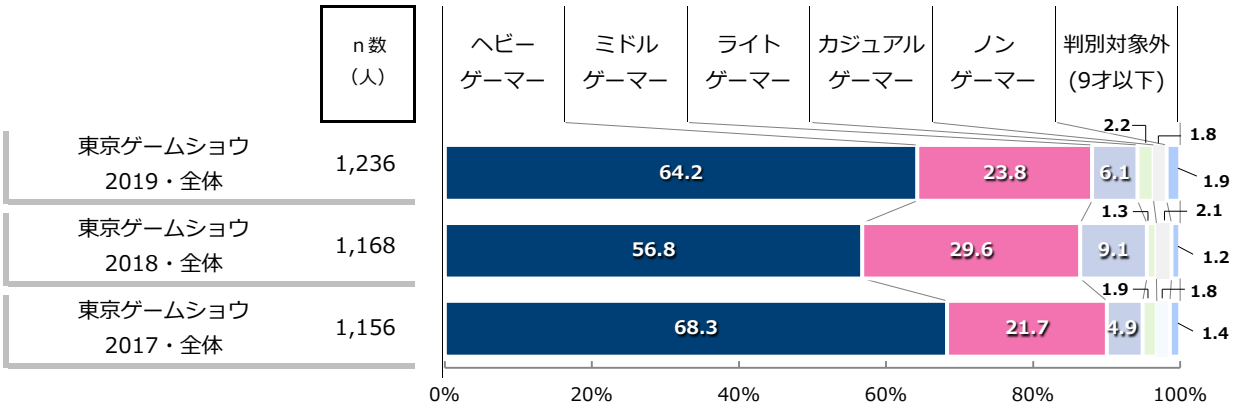


●職業の割合をみると、「会社員・公務員」が４７．６%を占めて最も多く、「会社役員・自営業・自由業・専門職」（１０．２%）、「小・中学生」および「パート・アルバイト・派遣社員」（各９．０%）の順で続く。
●時系列でみると、昨年に比べ「小・中学生」が３．４ポイント増加、「会社員・公務員」が３．２ポイント増加し、「高校生」が４．５ポイント減少、「大学生」が４．３ポイント減少している。
●居住地は「東京都」が３１．３%を占め、次いで会場のある「千葉県」（１８．４%）、「神奈川県」（１５．０%）の順。
●時系列でみると、昨年に比べ「埼玉県」が４．8ポイント減少している。

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：ゲス】とは ※1

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	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高くなく、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	低	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。

※1 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６４．２%を占めて最も多く、次いで「ミドルゲーマー」（２３．８%）、「ライトゲーマー」（６．１%）の順となっている。
●時系列でみると、昨年に比べ「ヘビーゲーマー」が７．４ポイント増加し、「ミドルゲーマー」が５．８ポイント、「ライトゲーマー」が３．０ポイント減少している 。

家庭用ゲームのプレイ状況

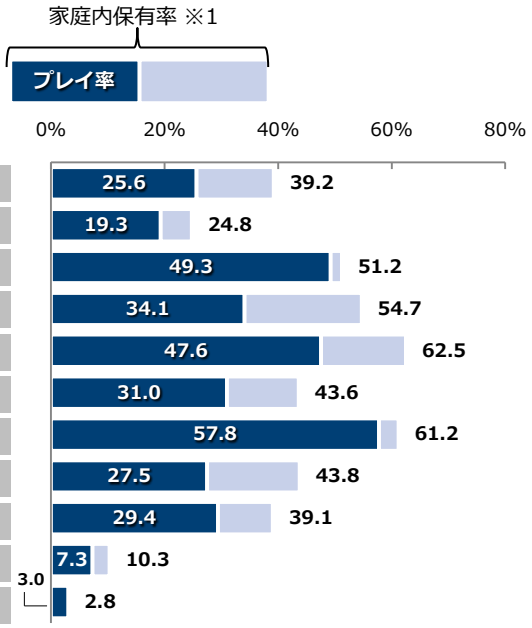
1.各ゲーム機の家庭内所有／プレイ率

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2019・全体】
「家庭内保有率」:n=1,234人／「プレイ率」:n=1,232人

	家庭内保有率	プレイ率
Wii	25.6	39.2
Wii U	19.3	24.8
Nintendo Switch	49.3	51.2
ニンテンドーDS(Lite/DSi/LL含む)	34.1	54.7
ニンテンドー3DS/2DS/Newニンテンドー3DS/2DS(LL 含む)	47.6	62.5
プレイステーション 3	31.0	43.6
プレイステーション 4(Pro含む)	57.8	61.2
PSP「プレイステーション・ポータブル」(PSP go含む)	27.5	43.8
プレイステーション ヴィータ(PS Vita TV含む)	29.4	39.1
Xbox 360	7.3	10.3
Xbox One(S/X含む)	3.0	2.8

【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

	家庭内保有率	プレイ率
Wii	27.6	43.1
Wii U	20.8	26.1
Nintendo Switch	36.6	37.1
ニンテンドーDS(Lite/DSi/LL含む)	35.5	54.9
ニンテンドー3DS/2DS/Newニンテンドー3DS/2DS(LL 含む)	51.7	65.4
プレイステーション 3	35.6	47.1
プレイステーション 4(Pro含む)	61.9	62.2
PSP「プレイステーション・ポータブル」(PSP go含む)	30.1	47.0
プレイステーション ヴィータ(PS Vita TV含む)	32.7	41.5
Xbox 360	7.6	10.6
Xbox One(S/X含む)	3.5	3.4

【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

	家庭内保有率	プレイ率
Wii	29.6	42.4
Wii U	21.9	24.6
Nintendo Switch	23.0	22.3
ニンテンドーDS(Lite/DSi/LL含む)	38.8	56.1
ニンテンドー3DS/2DS/Newニンテンドー3DS/2DS(LL 含む)	59.7	66.1
プレイステーション 3	44.1	53.6
プレイステーション 4(Pro含む)	53.3	52.1
PSP「プレイステーション・ポータブル」(PSP go含む)	35.0	52.4
プレイステーション ヴィータ(PS Vita TV含む)	41.1	45.7
Xbox 360	10.3	13.3
Xbox One(S含む)	3.3	3.0

※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2019・全体】

（単位：%）

	東京ゲームショウ2019・全体	性年齢別																	
		男性	3～9才	10～14才	15～19才	20～24才	25～29才	30～39才	40～49才	50才以上	女性	3～9才	10～14才	15～19才	20～24才	25～29才	30～39才	40～49才	50才以上
n数(人)	1,232	933	11	51	129	139	142	249	177	35	299	11	23	24	39	43	99	52	8
Wii	**25.6**	25.5	18.2	39.2	38.0	28.1	31.0	20.1	16.4	14.3	26.1	9.1	34.8	54.2	43.6	27.9	15.2	21.2	12.5
Wii U	**19.3**	20.2	0.0	51.0	37.2	18.7	22.5	12.9	11.9	8.6	16.7	18.2	26.1	33.3	10.3	14.0	11.1	23.1	12.5
Nintendo Switch	**49.3**	49.0	81.8	70.6	59.7	53.2	57.7	47.0	31.6	17.1	50.2	72.7	65.2	54.2	48.7	76.7	42.4	36.5	12.5
ニンテンドーDS (Lite/DSi/LL含む)	**34.1**	33.7	27.3	47.1	43.4	36.0	37.3	31.7	22.0	28.6	35.5	0.0	30.4	62.5	56.4	48.8	27.3	25.0	12.5
ニンテンドー3DS/2DS/ Newニンテンドー3DS/2DS(LL 含む)	**47.6**	47.2	63.6	70.6	57.4	39.6	52.8	44.2	41.2	28.6	48.8	36.4	65.2	75.0	61.5	58.1	43.4	30.8	12.5
プレイステーション 3	**31.0**	33.7	9.1	23.5	28.7	25.9	45.1	39.8	31.6	25.7	22.7	0.0	8.7	29.2	28.2	37.2	24.2	15.4	0.0
プレイステーション 4 (Pro含む)	**57.8**	62.1	9.1	64.7	66.7	68.3	73.2	65.5	48.0	34.3	44.5	0.0	17.4	37.5	59.0	74.4	48.5	28.8	25.0
PSP「プレイステーション・ ポータブル」(PSP go含む)	**27.5**	28.3	0.0	11.8	22.5	33.1	40.1	32.5	22.6	14.3	25.1	0.0	4.3	25.0	30.8	53.5	25.3	13.5	12.5
プレイステーション ヴィータ (PS Vita TV含む)	**29.4**	30.2	9.1	31.4	34.9	24.5	36.6	34.1	24.9	14.3	26.8	0.0	13.0	37.5	17.9	41.9	35.4	11.5	25.0
Xbox 360	**7.3**	8.3	0.0	3.9	5.4	7.9	5.6	11.6	10.2	5.7	4.3	0.0	0.0	8.3	2.6	9.3	4.0	3.8	0.0
Xbox One(S/X含む)	**3.0**	3.5	0.0	3.9	2.3	2.9	5.6	2.8	4.0	5.7	1.3	0.0	4.3	8.3	0.0	0.0	0.0	1.9	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）」（６２．５%）が最も高く、「プレイステーション ４（Pro含む）」（６１．２%）、「ニンテンドーDS(Lite/Dsi/LL含む)」（５４．７%）の順で続く。

●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)」（５７．８%）が最も高く、次いで「Nintendo Switch」（４９．３%）、「ニンテンドー3DS/2DS/Newニンテンドー3DS/2DS(LL 含む)」（４７．６%）の順で続く。

●時系列でみると、昨年に比べ「Nintendo Switch」は家庭内保有率が１４．１ポイント、プレイ率が１２．７ポイント増加している。

●性年齢別にプレイ率を見ると、男性「１０～１４才」は「Nintendo Switch」（７０．６%）、「ニンテンドー3DS/2DS/Newニンテンドー3DS/2DS(LL含む）」（７０．６%）、「Wii U」（５１．０%）が、全体に比べて２０ポイント以上高いほか、
女性「２０～２４才」では「ニンテンドーDS(Lite/Dsi/LL含む)」（５６．４%）、女性「２５～２９才」では「Nintendo Switch」（７６．７%）、「PSP「プレイステーション・ポータブル」(PSP go含む)」（５３．５%）が、それぞれ全体に比べて２０ポイント以上高い。

2.家庭用ゲームプレイ経験

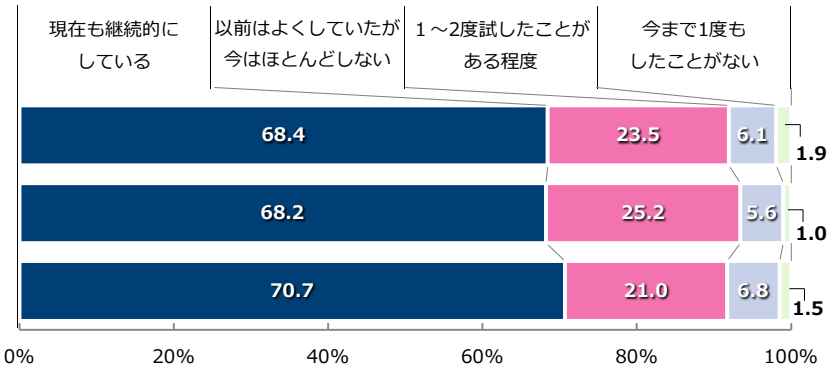
質問文

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

【東京ゲームショウ・全体】

	n数（人）
東京ゲームショウ2019・全体	1,236
東京ゲームショウ2018・全体	1,168
東京ゲームショウ2017・全体	1,156



■性年齢別

【東京ゲームショウ2019・全体】

(単位：%)

		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2019・全体		1,236	68.4	23.5	6.1	1.9
性年齢別	男　性	936	70.5	22.6	5.7	1.2
	3～9才	11	90.9	0.0	9.1	0.0
	10～14才	51	86.3	11.8	2.0	0.0
	15～19才	130	73.8	18.5	6.2	1.5
	20～24才	139	71.9	23.0	5.0	0.0
	25～29才	142	78.9	16.2	4.2	0.7
	30～39才	250	71.6	22.4	6.0	0.0
	40～49才	178	59.6	30.3	6.7	3.4
	50才以上	35	37.1	48.6	8.6	5.7
	女　性	300	62.0	26.0	7.7	4.3
	3～9才	12	66.7	8.3	16.7	8.3
	10～14才	23	60.9	34.8	0.0	4.3
	15～19才	24	70.8	25.0	4.2	0.0
	20～24才	39	79.5	15.4	5.1	0.0
	25～29才	43	79.1	14.0	4.7	2.3
	30～39才	99	57.6	25.3	10.1	7.1
	40～49才	52	42.3	44.2	7.7	5.8
	50才以上	8	37.5	37.5	25.0	0.0

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

●家庭用ゲーム機のプレイ経験は「現在も継続的にしている」が６８．４％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７０．５％を占め、「３０～３９才」以下の年代ではそれぞれ７割を超える。
女性は「現在も継続的にしている」が６２．０％で、「２０～２４才」（７９．５％）、「２５～２９才」（７９．１％）では７割を超える。

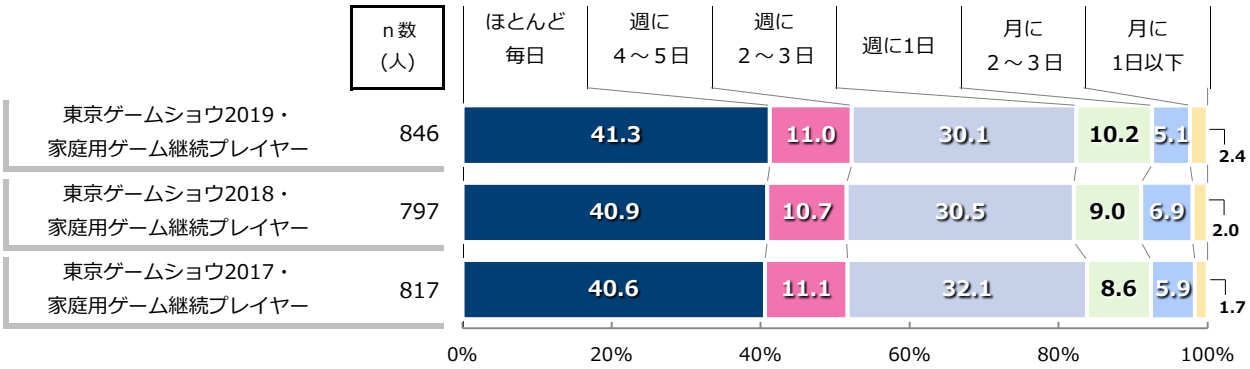
3.家庭用ゲームプレイ頻度

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2019・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2019・家庭用ゲーム継続プレイヤー		846	41.3	11.0	30.1	10.2	5.1	2.4
性年齢別	男　性	660	44.7	11.1	29.5	9.4	3.6	1.7
	３～９才	10	80.0	10.0	0.0	10.0	0.0	0.0
	１０～１４才	44	72.7	9.1	15.9	0.0	2.3	0.0
	１５～１９才	96	63.5	15.6	15.6	4.2	1.0	0.0
	２０～２４才	100	50.0	12.0	26.0	8.0	4.0	0.0
	２５～２９才	112	41.1	9.8	33.0	8.9	5.4	1.8
	３０～３９才	179	34.1	11.2	36.3	11.7	3.9	2.8
	４０～４９才	106	32.1	7.5	39.6	14.2	3.8	2.8
	５０才以上	13	23.1	15.4	23.1	23.1	7.7	7.7
	女　性	186	29.0	10.8	32.3	12.9	10.2	4.8
	３～９才	8	37.5	37.5	12.5	0.0	12.5	0.0
	１０～１４才	14	28.6	7.1	28.6	28.6	7.1	0.0
	１５～１９才	17	17.6	5.9	35.3	23.5	17.6	0.0
	２０～２４才	31	29.0	9.7	35.5	9.7	6.5	9.7
	２５～２９才	34	29.4	14.7	32.4	8.8	14.7	0.0
	３０～３９才	57	36.8	8.8	31.6	8.8	8.8	5.3
	４０～４９才	22	18.2	9.1	31.8	18.2	9.1	13.6
	５０才以上	3	0.0	0.0	66.7	33.3	0.0	0.0
※1	ヘビーゲーマー	649	44.4	10.9	29.9	8.8	4.2	1.8
	ミドルゲーマー	148	25.7	11.5	35.1	15.5	8.8	3.4
	ライトゲーマー	16	43.8	6.3	12.5	25.0	6.3	6.3
	カジュアルゲーマー	11	45.5	0.0	27.3	9.1	9.1	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４１．３%で、「週に４～５日」（１１．０%）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４４．４%を占め、ミドルゲーマー（２５．７%）よりも高い。

4.家庭用ゲームソフト購入本数

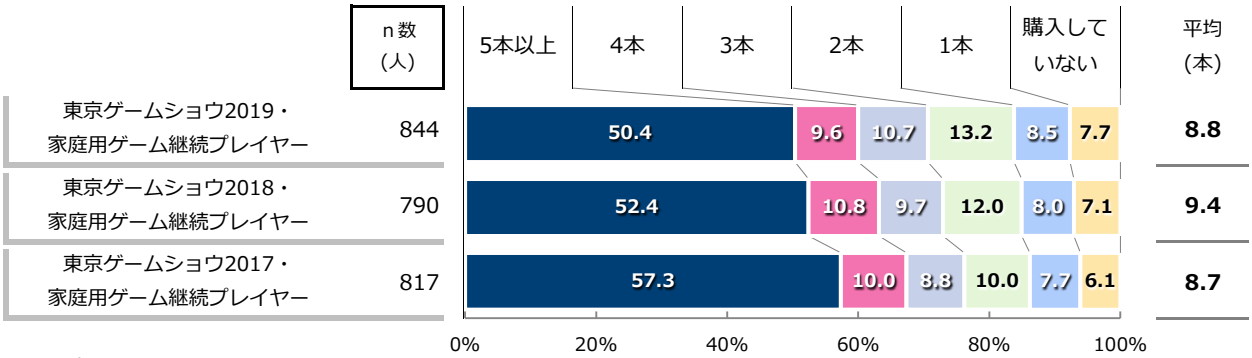
質問文

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】 ※1

[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2019・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2019・家庭用ゲーム継続プレイヤー		844	50.4	9.6	10.7	13.2	8.5	7.7	8.8
性年齢別	男　性	658	50.5	10.5	11.4	12.3	8.2	7.1	9.1
	３～９才	10	30.0	10.0	30.0	10.0	20.0	0.0	4.6
	１０～１４才	44	63.6	9.1	11.4	0.0	6.8	9.1	9.4
	１５～１９才	96	49.0	13.5	8.3	14.6	4.2	10.4	12.1
	２０～２４才	99	55.6	7.1	11.1	9.1	11.1	6.1	8.5
	２５～２９才	112	53.6	11.6	6.3	17.9	5.4	5.4	8.0
	３０～３９才	178	46.1	12.4	16.3	12.9	5.6	6.7	8.5
	４０～４９才	106	48.1	8.5	10.4	10.4	14.2	8.5	9.5
	５０才以上	13	46.2	0.0	7.7	23.1	23.1	0.0	11.4
	女　性	186	50.0	6.5	8.1	16.1	9.7	9.7	7.7
	３～９才	8	25.0	0.0	37.5	12.5	12.5	12.5	3.1
	１０～１４才	14	42.9	7.1	0.0	28.6	14.3	7.1	6.6
	１５～１９才	17	47.1	0.0	0.0	11.8	23.5	17.6	14.9
	２０～２４才	31	61.3	3.2	6.5	12.9	9.7	6.5	7.5
	２５～２９才	34	67.6	2.9	11.8	11.8	0.0	5.9	9.1
	３０～３９才	57	49.1	15.8	3.5	12.3	7.0	12.3	7.6
	４０～４９才	22	31.8	0.0	13.6	31.8	18.2	4.5	4.1
	５０才以上	3	0.0	0.0	33.3	33.3	0.0	33.3	1.7
※2	ヘビーゲーマー	647	57.8	9.1	9.4	12.2	5.6	5.9	10.0
	ミドルゲーマー	148	27.0	13.5	12.2	17.6	14.9	14.9	5.3
	ライトゲーマー	16	0.0	0.0	25.0	12.5	50.0	12.5	1.5
	カジュアルゲーマー	11	36.4	9.1	9.1	18.2	27.3	0.0	6.1

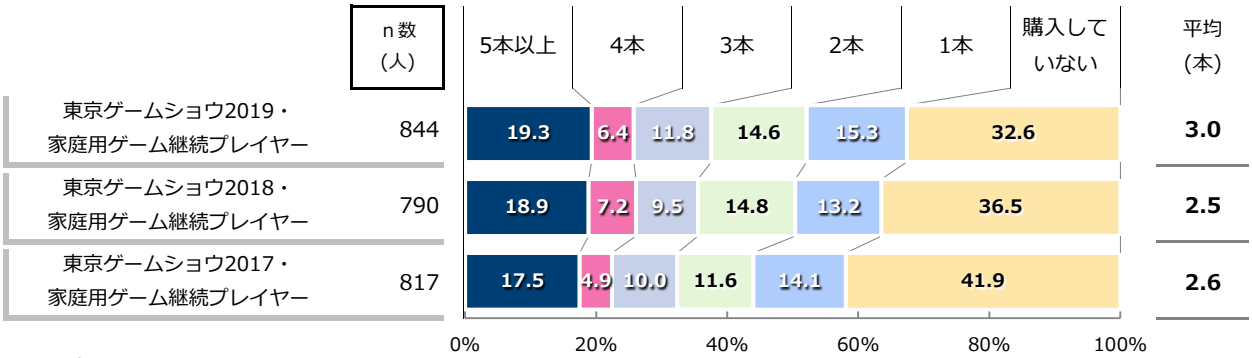
※1 東京ゲームショウ2019調査より、12本以上は実数を記入する設問に変更。
※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。
※2 ＧＵＥＳＳ別

●家庭用ゲームの新品パッケージソフト購入本数は「５本以上」が５０．４%で、平均は８．８本。
●性年齢別にみると、男性「１５～１９才」は平均１２．１本で、他層に比べて平均本数が多い。
●ＧＵＥＳＳ別にみると、ヘビーゲーマーは「５本以上」が５７．８%、平均１０．０本で、ミドルゲーマーよりも高い。

[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2019・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2019・家庭用ゲーム継続プレイヤー		844	19.3	6.4	11.8	14.6	15.3	32.6	3.0
性年齢別	男　性	658	20.8	7.4	11.6	14.9	15.5	29.8	3.3
	３～９才	10	10.0	0.0	10.0	10.0	0.0	70.0	1.2
	１０～１４才	44	34.1	4.5	6.8	13.6	13.6	27.3	3.6
	１５～１９才	96	17.7	10.4	12.5	19.8	12.5	27.1	3.0
	２０～２４才	99	27.3	12.1	11.1	17.2	9.1	23.2	4.6
	２５～２９才	112	18.8	8.9	13.4	11.6	16.1	31.3	3.2
	３０～３９才	178	18.5	6.7	12.9	15.7	17.4	28.7	3.2
	４０～４９才	106	19.8	2.8	9.4	12.3	21.7	34.0	3.1
	５０才以上	13	15.4	0.0	7.7	7.7	23.1	46.2	2.5
	女　性	186	14.0	2.7	12.9	13.4	14.5	42.5	1.9
	３～９才	8	0.0	0.0	25.0	0.0	12.5	62.5	0.9
	１０～１４才	14	21.4	0.0	0.0	0.0	14.3	64.3	1.9
	１５～１９才	17	5.9	0.0	11.8	17.6	0.0	64.7	1.0
	２０～２４才	31	19.4	3.2	6.5	19.4	19.4	32.3	2.2
	２５～２９才	34	23.5	2.9	17.6	17.6	14.7	23.5	3.0
	３０～３９才	57	12.3	5.3	15.8	14.0	14.0	38.6	1.9
	４０～４９才	22	4.5	0.0	13.6	9.1	22.7	50.0	1.2
	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	647	23.3	7.6	13.1	15.1	14.2	26.6	3.5
	ミドルゲーマー	148	7.4	2.7	6.8	13.5	19.6	50.0	1.5
	ライトゲーマー	16	0.0	0.0	0.0	18.8	37.5	43.8	0.8
	カジュアルゲーマー	11	0.0	9.1	9.1	9.1	9.1	63.6	0.9

※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１９．３%、「１本」～「５本以上」を合わせると６７．４%を占め、平均は３．０本となっている。
●性年齢別にみると、男性「２０～２４才」は平均４．６本で、他層に比べて平均本数が多い。
●ＧＵＥＳＳ別にみると、ヘビーゲーマーにおいて「５本以上」は２３．３%、平均は３．５本となっている。

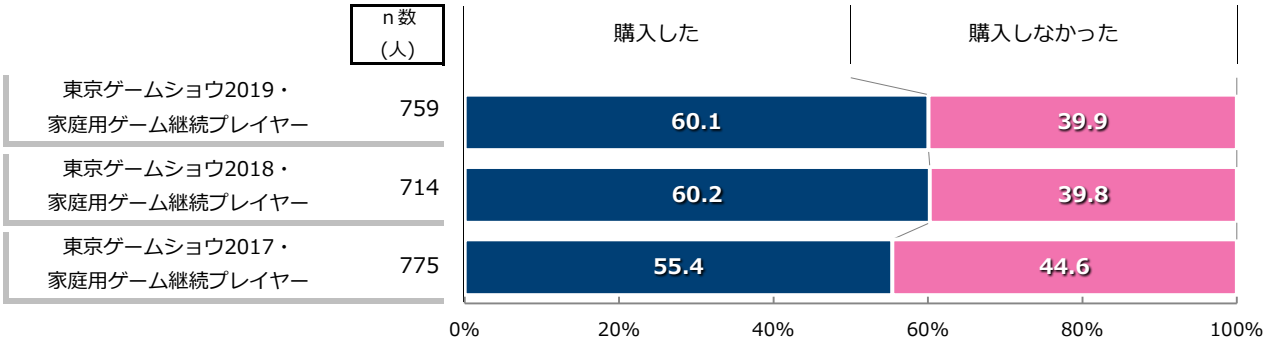
5.家庭用ゲーム機の追加ダウンロードコンテンツ購入有無

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2019・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2019・家庭用ゲーム継続プレイヤー		759	60.1	39.9
性年齢別	男　性	589	64.7	35.3
	３～９才	8	12.5	87.5
	１０～１４才	34	70.6	29.4
	１５～１９才	87	66.7	33.3
	２０～２４才	92	69.6	30.4
	２５～２９才	102	72.5	27.5
	３０～３９才	163	62.6	37.4
	４０～４９才	92	58.7	41.3
	５０才以上	11	36.4	63.6
	女　性	170	44.1	55.9
	３～９才	4	0.0	100.0
	１０～１４才	14	21.4	78.6
	１５～１９才	16	18.8	81.3
	２０～２４才	28	46.4	53.6
	２５～２９才	34	67.6	32.4
	３０～３９才	51	45.1	54.9
	４０～４９才	20	50.0	50.0
	５０才以上	3	0.0	100.0
※2	ヘビーゲーマー	590	65.6	34.4
	ミドルゲーマー	136	46.3	53.7
	ライトゲーマー	13	23.1	76.9
	カジュアルゲーマー	6	33.3	66.7

※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」との回答は６０．１%で半数を超える。
- 時系列でみると、「購入した」との回答が昨年と同程度、一昨年に比べ４．７ポイント増加している。
- 性別にみると、「購入した」人は男性で６４．７%、女性では４４．１%。
  性年齢別のうち、男性「２５～２９才」は７２．５%で全体より１２．４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６５．６%を占める。

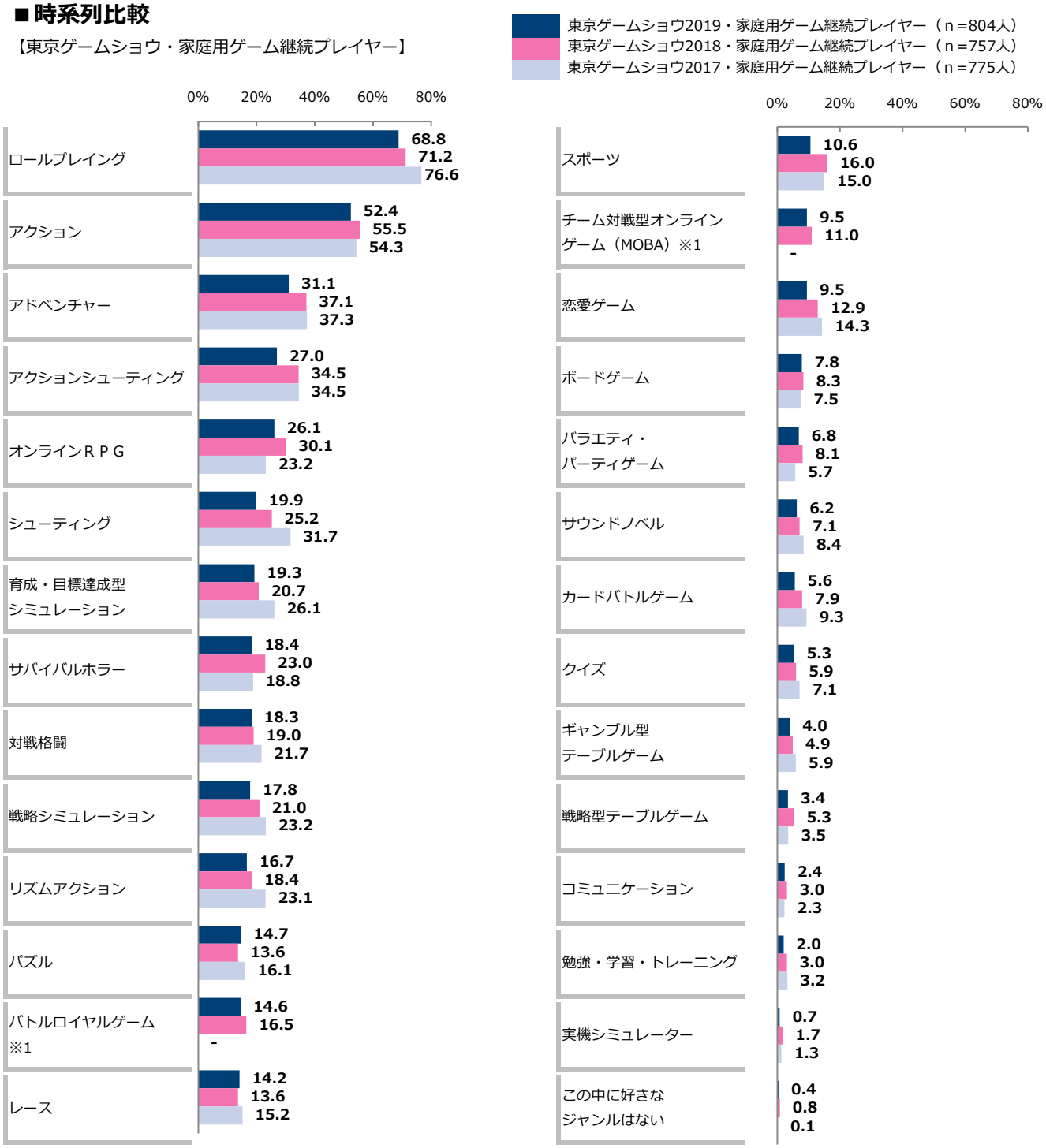
6.好きなゲームジャンル

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】



※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2019・家庭用ゲーム継続プレイヤー】

(単位：%)

	東京ゲームショウ2019・家庭用ゲーム継続プレイヤー	性年齢別																	
		男性	3～9才	10～14才	15～19才	20～24才	25～29才	30～39才	40～49才	50才以上	女性	3～9才	10～14才	15～19才	20～24才	25～29才	30～39才	40～49才	50才以上
n数(人)	804	636	9	44	94	94	108	171	104	12	168	7	13	16	30	33	50	17	2
ロールプレイング	**68.8**	67.5	22.2	45.5	55.3	63.8	76.9	78.9	70.2	33.3	73.8	14.3	61.5	81.3	63.3	97.0	80.0	58.8	50.0
アクション	**52.4**	53.3	44.4	45.5	53.2	58.5	65.7	57.3	35.6	33.3	48.8	28.6	46.2	62.5	53.3	57.6	46.0	35.3	0.0
アドベンチャー	**31.1**	29.2	44.4	38.6	29.8	35.1	33.3	22.8	26.9	8.3	38.1	28.6	38.5	37.5	33.3	39.4	38.0	47.1	50.0
アクションシューティング	**27.0**	29.7	22.2	40.9	39.4	37.2	31.5	24.0	17.3	33.3	16.7	0.0	15.4	25.0	23.3	18.2	12.0	17.6	0.0
オンラインＲＰＧ	**26.1**	26.6	11.1	36.4	30.9	27.7	22.2	31.6	17.3	8.3	24.4	0.0	15.4	31.3	20.0	30.3	30.0	17.6	0.0
シューティング	**19.9**	21.9	22.2	43.2	31.9	24.5	14.8	15.2	20.2	16.7	12.5	0.0	7.7	18.8	16.7	12.1	10.0	17.6	0.0
育成・目標達成型シミュレーション	**19.3**	16.0	0.0	15.9	19.1	16.0	16.7	18.1	11.5	8.3	31.5	0.0	15.4	43.8	20.0	42.4	40.0	11.8	100.0
サバイバルホラー	**18.4**	17.8	0.0	20.5	23.4	13.8	18.5	16.4	19.2	8.3	20.8	0.0	15.4	50.0	23.3	21.2	20.0	5.9	0.0
対戦格闘	**18.3**	19.5	11.1	29.5	25.5	17.0	13.0	21.1	17.3	16.7	13.7	0.0	15.4	12.5	13.3	12.1	18.0	11.8	0.0
戦略シミュレーション	**17.8**	18.9	11.1	9.1	18.1	19.1	15.7	22.8	20.2	25.0	13.7	0.0	7.7	12.5	16.7	18.2	10.0	23.5	0.0
リズムアクション	**16.7**	13.5	0.0	18.2	18.1	17.0	13.9	11.1	10.6	0.0	28.6	0.0	46.2	62.5	33.3	36.4	20.0	0.0	0.0
パズル	**14.7**	10.5	11.1	11.4	11.7	11.7	11.1	9.9	9.6	0.0	30.4	57.1	46.2	31.3	23.3	27.3	34.0	5.9	100.0
バトルロイヤルゲーム	**14.6**	17.0	22.2	54.5	39.4	17.0	8.3	7.0	6.7	8.3	5.4	0.0	7.7	6.3	3.3	6.1	6.0	5.9	0.0
レース	**14.2**	14.9	22.2	18.2	14.9	11.7	13.9	15.8	16.3	8.3	11.3	28.6	15.4	18.8	16.7	0.0	12.0	5.9	0.0
スポーツ	**10.6**	12.9	22.2	11.4	11.7	12.8	11.1	14.0	13.5	16.7	1.8	0.0	0.0	6.3	0.0	0.0	2.0	5.9	0.0
チーム対戦型オンラインゲーム（MOBA）	**9.5**	9.6	11.1	20.5	17.0	7.4	13.0	5.8	3.8	0.0	8.9	14.3	23.1	6.3	10.0	15.2	4.0	0.0	0.0
恋愛ゲーム	**9.5**	7.2	11.1	4.5	6.4	7.4	11.1	5.8	7.7	0.0	17.9	14.3	0.0	25.0	10.0	18.2	24.0	17.6	50.0
ボードゲーム	**7.8**	7.9	33.3	6.8	8.5	8.5	5.6	8.2	7.7	0.0	7.7	28.6	0.0	0.0	6.7	9.1	4.0	23.5	0.0
バラエティ・パーティゲーム	**6.8**	5.8	22.2	2.3	9.6	5.3	4.6	6.4	3.8	0.0	10.7	14.3	15.4	6.3	3.3	15.2	12.0	11.8	0.0
サウンドノベル	**6.2**	5.5	0.0	2.3	5.3	4.3	7.4	4.7	8.7	0.0	8.9	0.0	7.7	6.3	6.7	12.1	12.0	5.9	0.0
カードバトルゲーム	**5.6**	6.9	0.0	11.4	10.6	5.3	9.3	4.1	6.7	0.0	0.6	0.0	7.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
クイズ	**5.3**	3.9	0.0	2.3	1.1	2.1	4.6	7.0	2.9	8.3	10.7	0.0	38.5	6.3	6.7	12.1	8.0	0.0	100.0
ギャンブル型テーブルゲーム	**4.0**	4.4	0.0	6.8	7.4	2.1	0.9	2.9	5.8	33.3	2.4	0.0	0.0	0.0	6.7	3.0	2.0	0.0	0.0
戦略型テーブルゲーム	**3.4**	3.8	0.0	6.8	4.3	2.1	1.9	4.1	4.8	8.3	1.8	14.3	0.0	0.0	3.3	0.0	2.0	0.0	0.0
コミュニケーション	**2.4**	2.5	0.0	2.3	3.2	3.2	1.9	2.3	2.9	0.0	1.8	0.0	0.0	0.0	3.3	0.0	4.0	0.0	0.0
勉強・学習・トレーニング	**2.0**	1.7	11.1	6.8	0.0	1.1	0.9	1.8	1.9	0.0	3.0	0.0	7.7	0.0	3.3	0.0	6.0	0.0	0.0
実機シミュレーター	**0.7**	0.9	0.0	0.0	1.1	1.1	0.9	0.6	1.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
この中に好きなジャンルはない	**0.4**	0.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.6	1.0	0.0	0.6	0.0	0.0	0.0	3.3	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」（６８．８%）が最も高く、「アクション」（５２．４%）がこれに続く。
●時系列でみると、「アドベンチャー」（３１．１%）、「アクションシューティング」（２７．０%）、「シューティング」（１９．９%）、「スポーツ」（１０．６%）は昨年から５ポイント以上減少している。
●性年齢別にみると、男性「１０～１４才」は「バトルロイヤルゲーム」（５４．５%）、「シューティング」（４３．２%）が、
男性「１５～１９才」は「バトルロイヤルゲーム」（３９．４%）が、女性「２５～２９才」は
「ロールプレイング」（９７．０%）、「育成・目標達成型シミュレーション」（４２．４%）が、
女性「３０～３９才」は「育成・目標達成型シミュレーション」（４０．０%）が、全体に比べて２０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

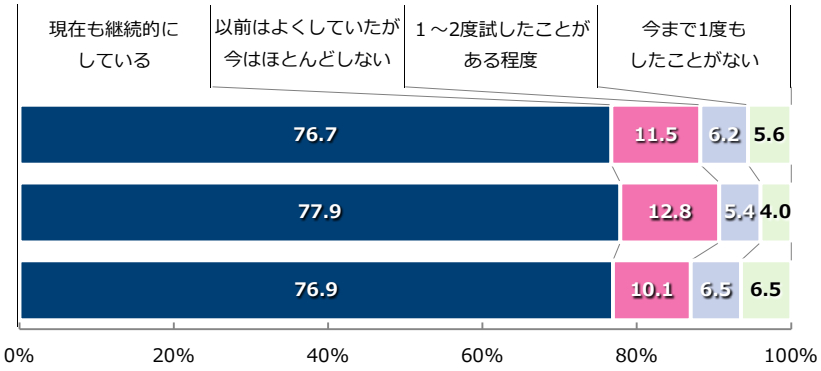
質問文

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

【東京ゲームショウ・全体】

	n数（人）
東京ゲームショウ2019・全体	1,232
東京ゲームショウ2018・全体	1,157
東京ゲームショウ2017・全体	1,151



■性年齢別

【東京ゲームショウ2019・全体】

(単位：%)

		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2019・全体		1,232	76.7	11.5	6.2	5.6
性年齢別	男　性	935	75.9	12.3	6.5	5.2
	3～9才	11	54.5	0.0	18.2	27.3
	10～14才	51	82.4	15.7	2.0	0.0
	15～19才	130	82.3	13.1	3.8	0.8
	20～24才	139	76.3	16.5	5.8	1.4
	25～29才	142	78.2	10.6	6.3	4.9
	30～39才	250	80.0	9.6	6.4	4.0
	40～49才	177	65.5	13.0	9.0	12.4
	50才以上	35	62.9	14.3	11.4	11.4
	女　性	297	79.1	9.1	5.1	6.7
	3～9才	12	66.7	0.0	25.0	8.3
	10～14才	23	73.9	17.4	0.0	8.7
	15～19才	24	100.0	0.0	0.0	0.0
	20～24才	39	84.6	10.3	2.6	2.6
	25～29才	42	92.9	4.8	0.0	2.4
	30～39才	98	78.6	12.2	1.0	8.2
	40～49才	51	60.8	5.9	19.6	13.7
	50才以上	8	75.0	25.0	0.0	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プレイ経験は「現在も継続的にしている」が７６．７%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７５．９%を占め、「１０～１４才」（８２．４%）、「１５～１９才」（８２．３%）、「３０～３９才」（８０．０%）ではそれぞれ８割を超える。
女性は「現在も継続的にしている」が７９．１%を占め、「２５～２９才」（９２．９%）では９割を、「２０～２４才」（８４．６%）では８割を超えている。

2.スマートフォン・タブレット用ゲームプレイ時間

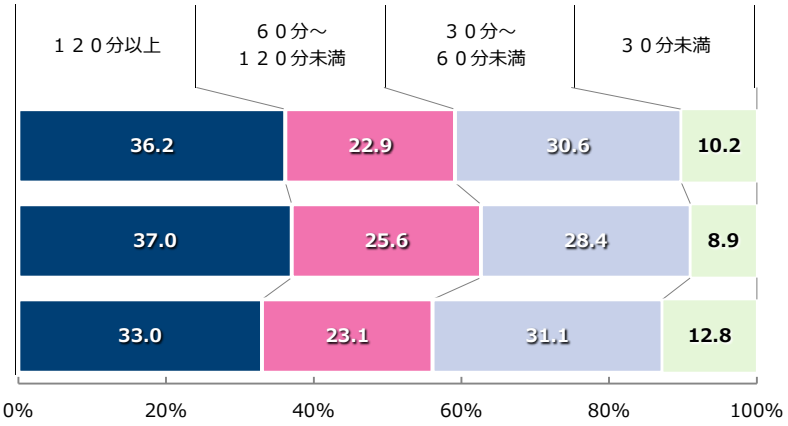
質問文

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】

■時系列比較

【東京ゲームショウ・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)
東京ゲームショウ2019・スマートフォン・タブレット用ゲーム継続プレイヤー	937
東京ゲームショウ2018・スマートフォン・タブレット用ゲーム継続プレイヤー	894
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	878



■性年齢別

【東京ゲームショウ2019・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2019・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	3～9才	10～14才	15～19才	20～24才	25～29才	30～39才	40～49才	50才以上	女性	3～9才	10～14才	15～19才	20～24才	25～29才	30～39才	40～49才	50才以上
n数(人)	937	703	6	42	106	106	111	198	112	22	234	8	17	24	33	39	76	31	6
１２０分以上	**36.2**	37.3	0.0	54.8	63.2	37.7	32.4	34.3	23.2	9.1	32.9	0.0	41.2	58.3	21.2	38.5	31.6	25.8	33.3
６０分～１２０分未満	**22.9**	23.8	0.0	28.6	20.8	23.6	17.1	23.2	30.4	40.9	20.5	25.0	11.8	12.5	27.3	15.4	25.0	16.1	33.3
３０分～６０分未満	**30.6**	29.4	83.3	7.1	10.4	28.3	42.3	32.8	33.0	40.9	34.2	37.5	29.4	16.7	45.5	35.9	34.2	38.7	16.7
３０分未満	**10.2**	9.5	16.7	9.5	5.7	10.4	8.1	9.6	13.4	9.1	12.4	37.5	17.6	12.5	6.1	10.3	9.2	19.4	16.7

※ 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の１日あたりのプレイ時間は「１２０分以上」が３６．２%で、「６０～１２０分未満」（２２．９%）と合わせると半数を超える。
●性年齢別にみると、プレイ時間「１２０分以上」は、男性「１５～１９才」では６３．２%、男性「１０～１４才」では５４．８%、と、それぞれ半数以上を占めている。

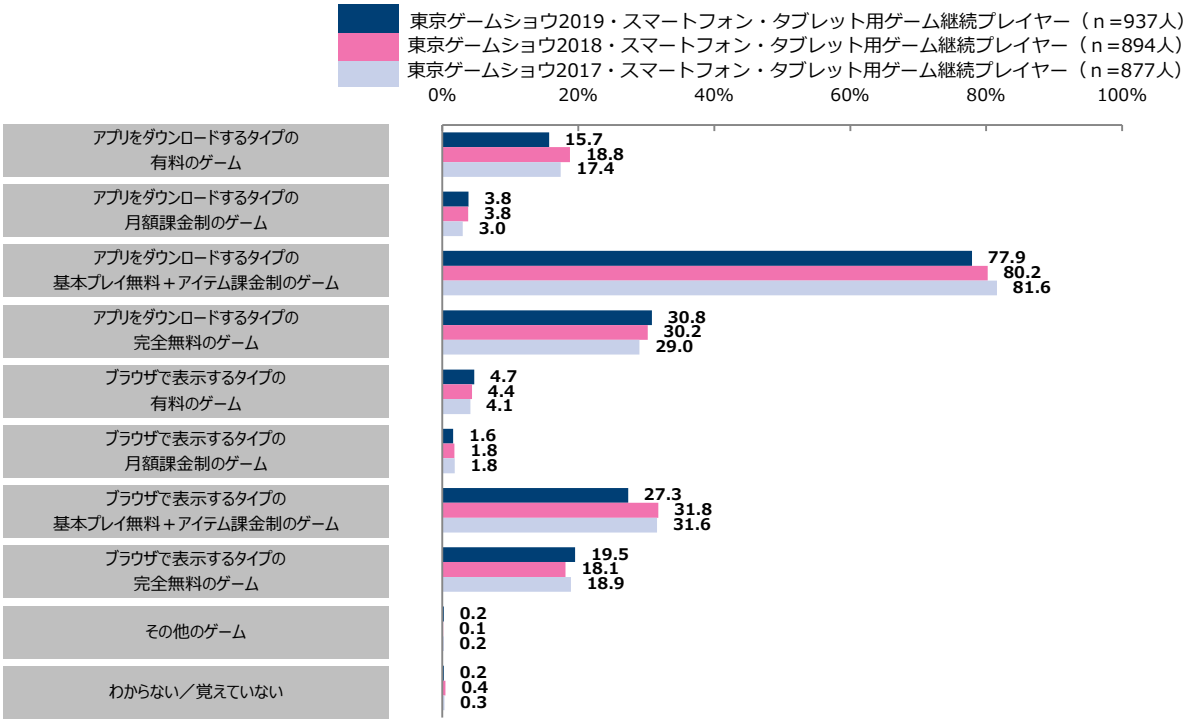
3.プレイしたゲームの種類

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

【東京ゲームショウ・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2019・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2019・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	3～9才	10～14才	15～19才	20～24才	25～29才	30～39才	40～49才	50才以上	女性	3～9才	10～14才	15～19才	20～24才	25～29才	30～39才	40～49才	50才以上
n数(人)	937	703	6	41	106	106	111	199	112	22	234	7	17	24	33	39	77	31	6
アプリをダウンロードするタイプの有料のゲーム	15.7	16.8	0.0	9.8	18.9	25.5	16.2	16.1	12.5	13.6	12.4	0.0	11.8	12.5	18.2	12.8	13.0	9.7	0.0
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	3.8	4.6	0.0	4.9	2.8	5.7	4.5	4.0	5.4	9.1	1.7	0.0	0.0	4.2	3.0	0.0	2.6	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	77.9	78.1	50.0	63.4	77.4	82.1	82.9	83.4	68.8	72.7	77.4	71.4	58.8	75.0	81.8	87.2	75.3	74.2	100.0
アプリをダウンロードするタイプの完全無料のゲーム	30.8	29.7	83.3	51.2	34.0	34.9	19.8	23.6	30.4	31.8	34.2	28.6	70.6	33.3	27.3	30.8	28.6	41.9	33.3
ブラウザで表示するタイプの有料のゲーム	4.7	5.3	0.0	0.0	12.3	3.8	7.2	4.5	2.7	0.0	3.0	0.0	0.0	0.0	6.1	2.6	2.6	6.5	0.0
ブラウザで表示するタイプの月額課金制のゲーム	1.6	1.3	0.0	2.4	0.0	0.0	3.6	1.5	0.9	0.0	2.6	14.3	5.9	0.0	3.0	0.0	3.9	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	27.3	28.3	16.7	29.3	25.5	25.5	31.5	29.6	30.4	18.2	24.4	0.0	23.5	33.3	27.3	38.5	19.5	16.1	16.7
ブラウザで表示するタイプの完全無料のゲーム	19.5	18.5	33.3	29.3	24.5	21.7	11.7	13.1	19.6	27.3	22.6	28.6	41.2	25.0	12.1	17.9	19.5	29.0	50.0
その他のゲーム	0.2	0.3	0.0	0.0	0.9	0.0	0.0	0.0	0.9	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	0.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.9	0.0	5.9	0.0	0.0	0.0	1.3	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７７．９％で突出して高い。
●性年齢別でみても、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７割を超えている。

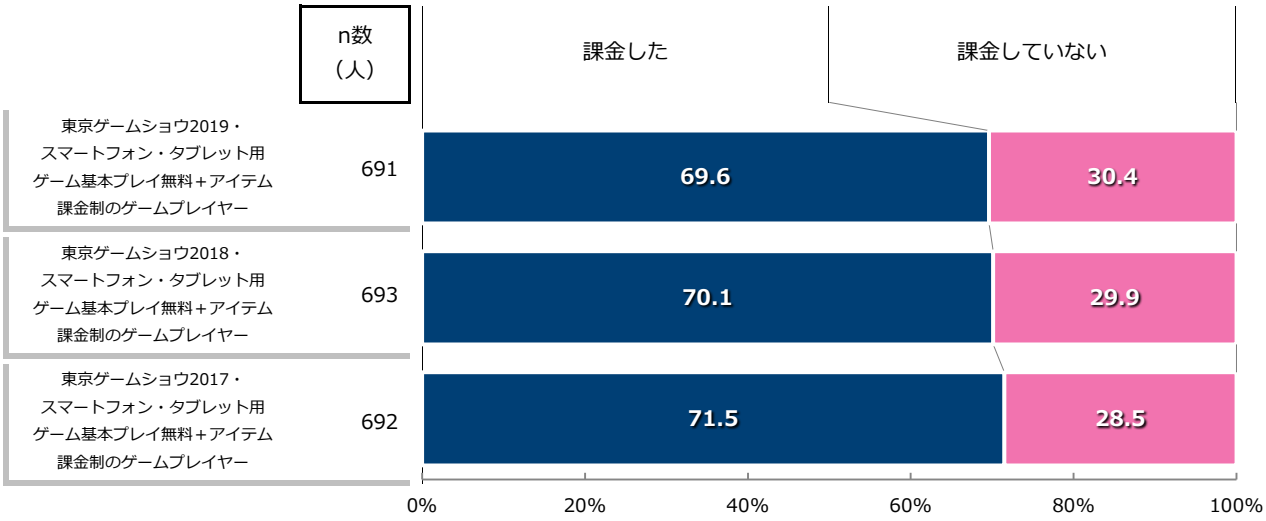
4.基本プレイ無料＋アイテム課金制のゲームでのアイテム課金の有無

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

【東京ゲームショウ・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2019・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2019・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	3～9才	10～14才	15～19才	20～24才	25～29才	30～39才	40～49才	50才以上	女性	3～9才	10～14才	15～19才	20～24才	25～29才	30～39才	40～49才	50才以上
n数(人)	691	516	3	22	78	83	86	158	71	15	175	5	10	16	25	35	55	23	6
課金した	69.6	71.9	0.0	59.1	71.8	77.1	73.3	78.5	56.3	73.3	62.9	0.0	20.0	56.3	68.0	82.9	70.9	47.8	50.0
課金していない	30.4	28.1	100.0	40.9	28.2	22.9	26.7	21.5	43.7	26.7	37.1	100.0	80.0	43.8	32.0	17.1	29.1	52.2	50.0

※ 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６９．６%となっている。
●時系列でみると、「課金した」比率は過去２年から大きな差異はみられない。
●性年齢別にみると、「課金した」比率が男性は７１．９%、女性は６２．９%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

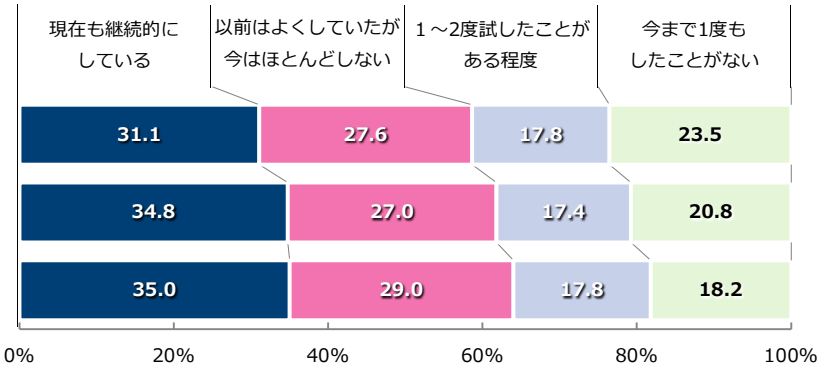
質問文

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

【東京ゲームショウ・全体】

	n数(人)
東京ゲームショウ2019・全体	1,219
東京ゲームショウ2018・全体	1,150
東京ゲームショウ2017・全体	1,143



■性年齢別

【東京ゲームショウ2019・全体】

(単位：%)

		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2019・全体		1,219	31.1	27.6	17.8	23.5
性年齢別	男　性	924	35.3	27.6	16.6	20.6
	3～9才	11	0.0	9.1	18.2	72.7
	10～14才	51	29.4	9.8	29.4	31.4
	15～19才	129	50.4	18.6	14.7	16.3
	20～24才	138	34.1	25.4	23.2	17.4
	25～29才	139	42.4	25.2	15.8	16.5
	30～39才	246	36.6	32.9	10.6	19.9
	40～49才	175	25.1	32.6	17.7	24.6
	50才以上	35	17.1	48.6	17.1	17.1
	女　性	295	18.0	27.5	21.7	32.9
	3～9才	11	0.0	9.1	9.1	81.8
	10～14才	23	17.4	17.4	17.4	47.8
	15～19才	24	41.7	25.0	8.3	25.0
	20～24才	39	20.5	30.8	28.2	20.5
	25～29才	42	19.0	40.5	28.6	11.9
	30～39才	96	14.6	30.2	24.0	31.3
	40～49才	52	15.4	17.3	19.2	48.1
	50才以上	8	12.5	37.5	12.5	37.5

※ 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３１．１%を占める。
●時系列にみると、「現在も継続的にしている」は昨年から３．７ポイント減少した。
●性年齢別にみると、男性は「現在も継続的にしている」が３５．３%を占め、「１５～１９才」では５０．４%、「２５～２９才」では４２．４%となっている。
一方、女性の「現在も継続的にしている」との回答は１８．０%となっている。

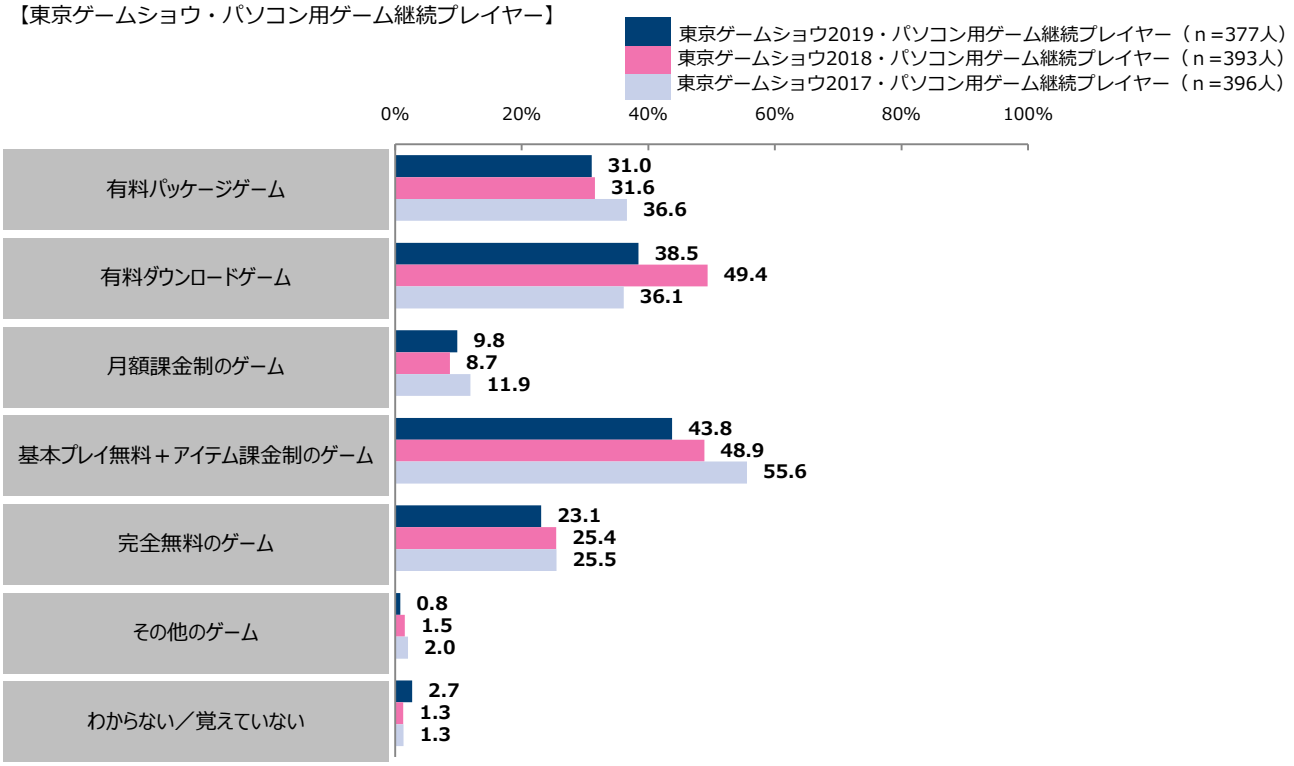
2.プレイしたゲームの種類

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】

■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2019・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2019・パソコン用ゲーム継続プレイヤー	性年齢別																	
		男性	3～9才	10～14才	15～19才	20～24才	25～29才	30～39才	40～49才	50才以上	女性	3～9才	10～14才	15～19才	20～24才	25～29才	30～39才	40～49才	50才以上
n数(人)	377	325	0	15	65	47	59	89	44	6	52	0	4	10	8	7	14	8	1
有料パッケージゲーム	31.0	31.7	0.0	20.0	35.4	36.2	30.5	34.8	22.7	16.7	26.9	0.0	50.0	30.0	25.0	28.6	21.4	25.0	0.0
有料ダウンロードゲーム	38.5	40.3	0.0	33.3	66.2	48.9	30.5	37.1	20.5	0.0	26.9	0.0	50.0	40.0	50.0	14.3	7.1	25.0	0.0
月額課金制のゲーム	9.8	9.8	0.0	0.0	4.6	14.9	11.9	10.1	13.6	0.0	9.6	0.0	0.0	0.0	12.5	0.0	28.6	0.0	0.0
基本プレイ無料＋アイテム課金制のゲーム	43.8	44.0	0.0	46.7	38.5	46.8	50.8	42.7	43.2	33.3	42.3	0.0	75.0	30.0	50.0	28.6	64.3	12.5	0.0
完全無料のゲーム	23.1	22.2	0.0	33.3	29.2	29.8	16.9	13.5	18.2	66.7	28.8	0.0	50.0	20.0	12.5	42.9	14.3	50.0	100.0
その他のゲーム	0.8	0.9	0.0	0.0	1.5	2.1	0.0	0.0	2.3	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	2.7	1.8	0.0	0.0	0.0	0.0	3.4	3.4	2.3	0.0	7.7	0.0	0.0	0.0	0.0	42.9	7.1	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４３．８%で最も高く、
「有料ダウンロードゲーム」が３８．５%、「有料パッケージゲーム」が３１．０%でこれに続く。
●時系列でみると、昨年に比べ「有料ダウンロードゲーム」は１０．９ポイント減少している。
●性別でみると、男女ともに、「基本プレイ無料＋アイテム課金制のゲーム」が４割台で最も高い
（男性４４．０%、女性４２．３%）。
「有料ダウンロードゲーム」は、男性は４０．３%で４割を超るのに対し、女性は２６．９%と男女で開きがみられる。

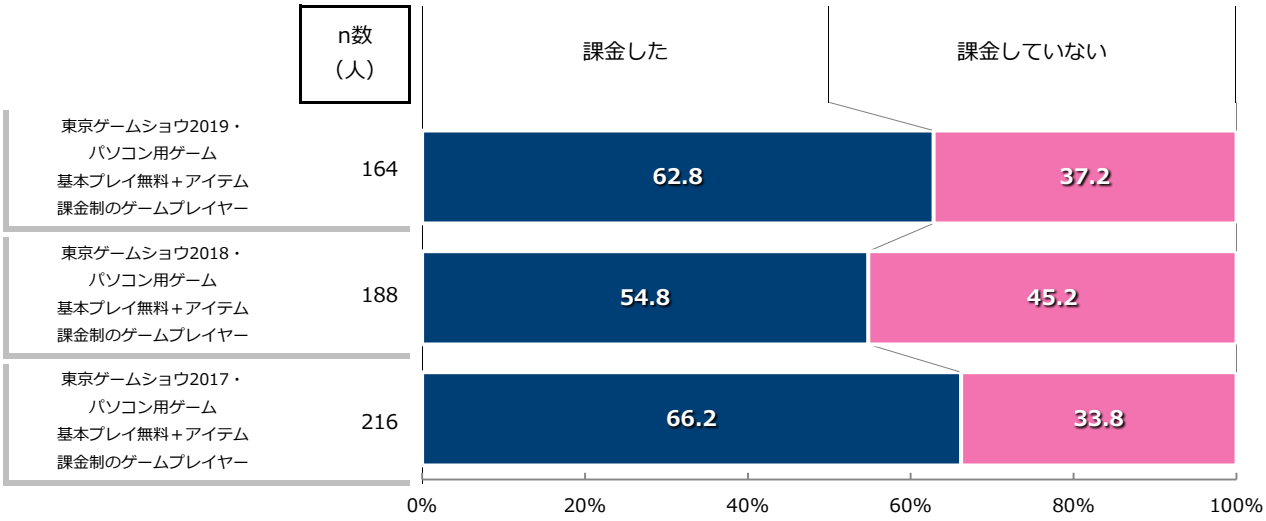
3.基本プレイ無料＋アイテム課金制のゲームでのアイテム課金の有無

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

【東京ゲームショウ・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2019・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2019・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	3～9才	10～14才	15～19才	20～24才	25～29才	30～39才	40～49才	50才以上	女性	3～9才	10～14才	15～19才	20～24才	25～29才	30～39才	40～49才	50才以上
n数(人)	164	142	0	7	25	22	29	38	19	2	22	0	3	3	4	2	9	1	0
課金した	62.8	64.8	0.0	57.1	48.0	86.4	62.1	73.7	57.9	0.0	50.0	0.0	33.3	33.3	50.0	0.0	66.7	100.0	0.0
課金していない	37.2	35.2	0.0	42.9	52.0	13.6	37.9	26.3	42.1	100.0	50.0	0.0	66.7	66.7	50.0	100.0	33.3	0.0	0.0

※ 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６２．８%となっている。
●時系列でみると、「課金した」が昨年から８．０ポイント増加している。
●性別にみると、「課金した」比率は、男性は６４・８%、女性は５０．０%となっている。

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

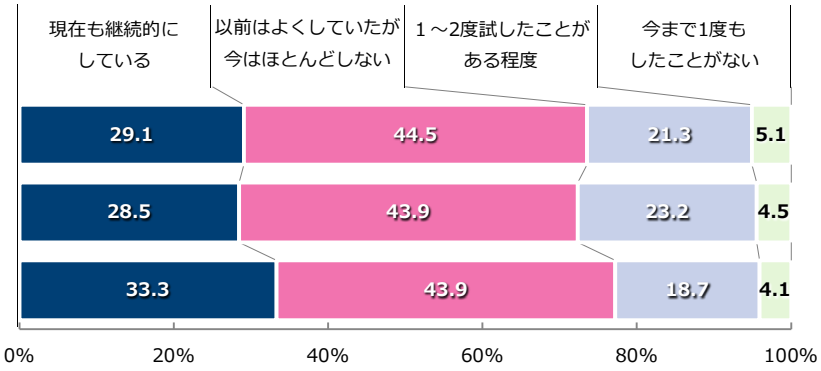
質問文

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】 ※1

■時系列比較

【東京ゲームショウ・全体】

	n数（人）
東京ゲームショウ2019・全体	1,214
東京ゲームショウ2018・全体	1,142
東京ゲームショウ2017・全体	1,133



■性年齢別

【東京ゲームショウ2019・全体】

(単位：%)

		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2019・全体		1,214	29.1	44.5	21.3	5.1
性年齢別	男　性	919	29.2	47.3	18.5	5.0
	3～9才	10	40.0	10.0	30.0	20.0
	10～14才	50	62.0	30.0	6.0	2.0
	15～19才	130	35.4	43.8	16.2	4.6
	20～24才	136	30.9	35.3	30.9	2.9
	25～29才	140	26.4	51.4	17.1	5.0
	30～39才	246	25.2	51.2	16.7	6.9
	40～49才	173	26.0	52.6	17.3	4.0
	50才以上	34	2.9	73.5	17.6	5.9
	女　性	295	28.8	35.6	30.2	5.4
	3～9才	10	40.0	10.0	20.0	30.0
	10～14才	23	56.5	21.7	17.4	4.3
	15～19才	24	45.8	29.2	20.8	4.2
	20～24才	39	38.5	25.6	35.9	0.0
	25～29才	42	38.1	33.3	28.6	0.0
	30～39才	97	19.6	41.2	34.0	5.2
	40～49才	52	9.6	48.1	32.7	9.6
	50才以上	8	25.0	37.5	25.0	12.5

※1 2018年調査は、設問文に「その他ゲーム関連施設」を追加して実施した。

※ 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２９．１%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２９．２%を占め、なかでも男性「１０～１４才」では６２．０%と半数を超えている。女性は「現在も継続的にしている」が２８．８%となっている。

各ゲームの重複状況

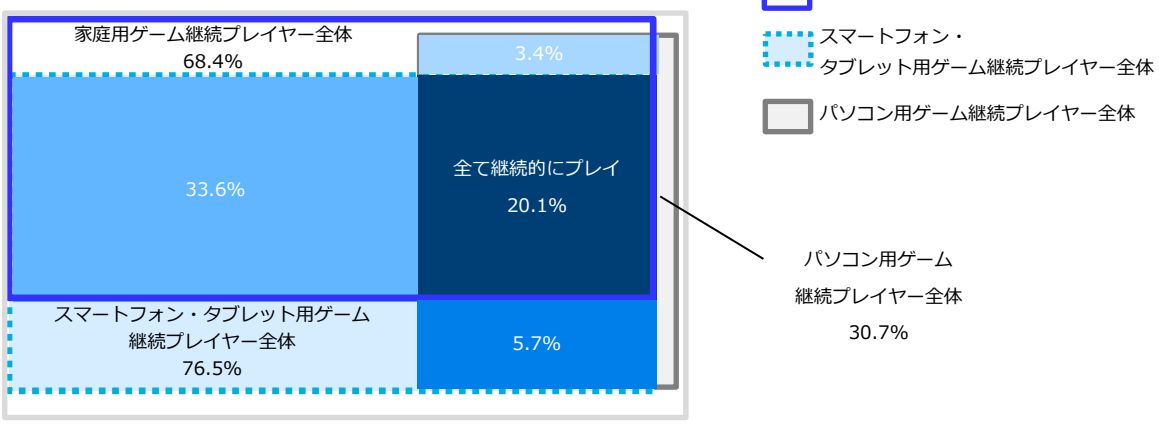
1.各ハードウェアでの継続プレイヤーの重複率

「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。 ※1

■時系列比較

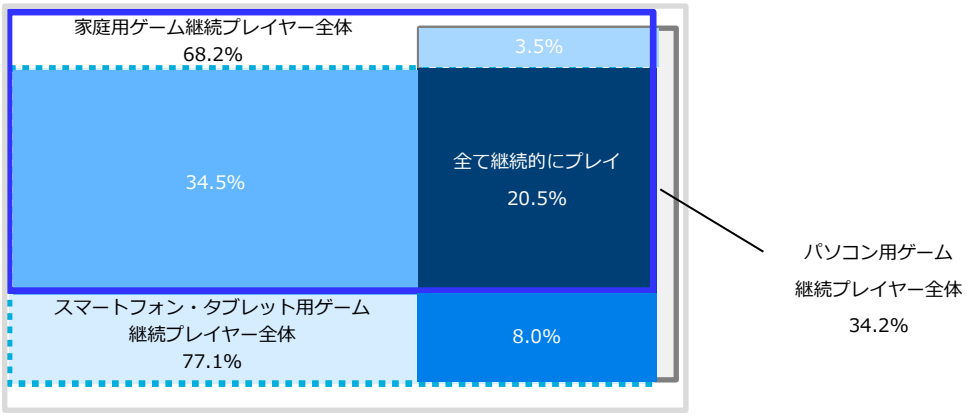
【東京ゲームショウ2019・全体】

n=1,236人



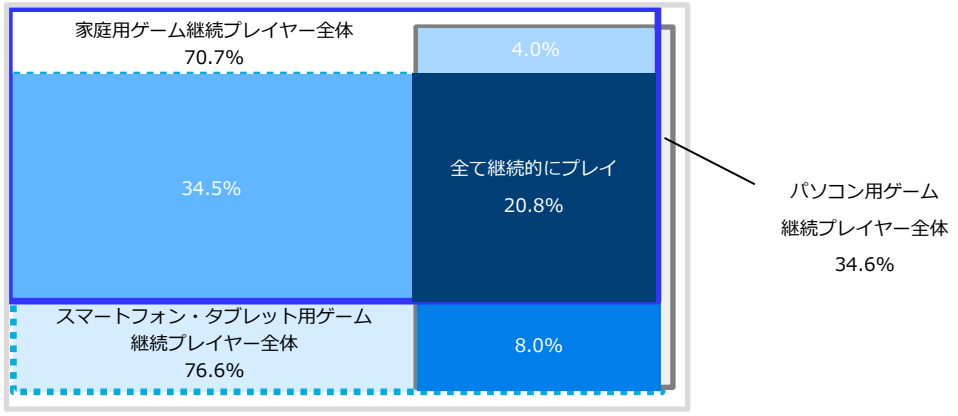
【東京ゲームショウ2018・全体】

n=1,168人



【東京ゲームショウ2017・全体】

n=1,156人



※1 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２０．１%、「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３３．６%、「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３．４%、「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５．７%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2019・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	ゲームタブレット用スマートフォン・	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	846	–	78.4	34.3	33.0
スマートフォン・タブレット用ゲーム継続プレイヤー	945	70.2	–	33.8	32.1
パソコン用ゲーム継続プレイヤー	379	76.5	84.2	–	37.7
アーケードゲーム継続プレイヤー	353	79.0	85.8	40.5	–

【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	ゲームタブレット用スマートフォン・	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	ゲームタブレット用スマートフォン・	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	–

※ 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みたところ、どの業態の継続プレイヤーも「家庭用ゲーム」の継続プレイ率は７割台、「スマートフォン・タブレット用ゲーム」の継続プレイ率は７割以上となっている。

今後のゲームプレイ意向

1.家庭用ゲームプレイ意向

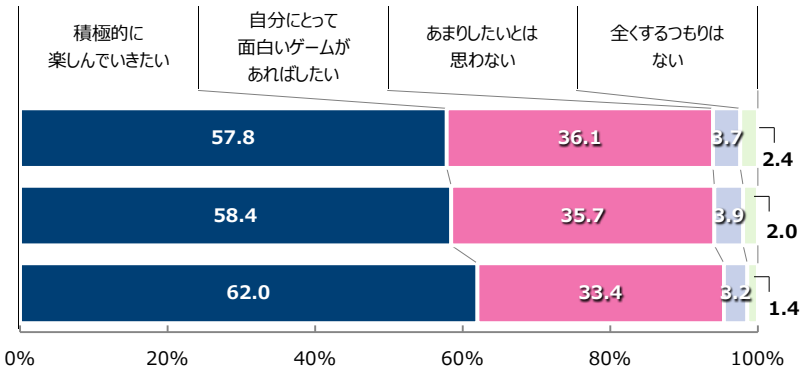
質問文

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】

■時系列比較

【東京ゲームショウ・全体】

	n数(人)
東京ゲームショウ2019・全体	1,226
東京ゲームショウ2018・全体	1,160
東京ゲームショウ2017・全体	1,138



■性年齢別

【東京ゲームショウ2019・全体】

(単位：%)

	東京ゲームショウ2019・全体	男性	男性 3～9才	男性 10～14才	男性 15～19才	男性 20～24才	男性 25～29才	男性 30～39才	男性 40～49才	男性 50才以上	女性	女性 3～9才	女性 10～14才	女性 15～19才	女性 20～24才	女性 25～29才	女性 30～39才	女性 40～49才	女性 50才以上
n数(人)	1,226	931	11	50	130	139	142	250	174	35	295	11	22	24	38	42	98	52	8
積極的に楽しんでいきたい	57.8	59.4	54.5	78.0	71.5	71.9	64.8	55.2	43.1	28.6	52.9	45.5	63.6	50.0	81.6	64.3	53.1	26.9	12.5
自分にとって面白いゲームがあればしたい	36.1	34.4	45.5	20.0	21.5	25.2	34.5	38.4	46.0	48.6	41.7	45.5	36.4	45.8	18.4	31.0	38.8	65.4	87.5
あまりしたいとは思わない	3.7	3.7	0.0	0.0	6.2	1.4	0.7	4.4	4.6	11.4	3.7	9.1	0.0	0.0	0.0	2.4	7.1	3.8	0.0
全くするつもりはない	2.4	2.6	0.0	2.0	0.8	1.4	0.0	2.0	6.3	11.4	1.7	0.0	0.0	4.2	0.0	2.4	1.0	3.8	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５７．８％で
「自分にとって面白いゲームがあればしたい」（３６．１％）と合わせると９３．９％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５９．４％、女性で５２．９％となり、
男性「１０～１４才」「１５～１９才」「２０～２４才」、女性「２０～２４才」では７割を超えている。

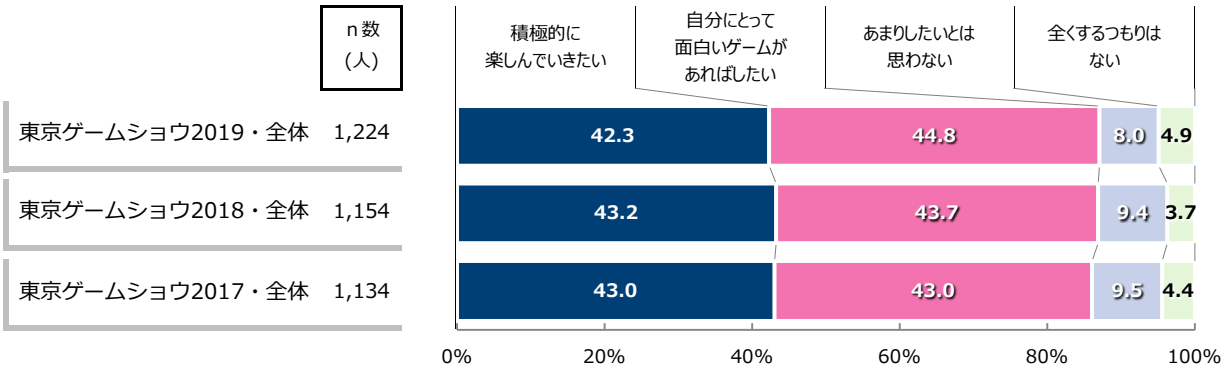
2.スマートフォン・タブレット用ゲームプレイ意向

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2019・全体】

(単位：%)

	東京ゲームショウ2019・全体	男性	男性 3～9才	男性 10～14才	男性 15～19才	男性 20～24才	男性 25～29才	男性 30～39才	男性 40～49才	男性 50才以上	女性	女性 3～9才	女性 10～14才	女性 15～19才	女性 20～24才	女性 25～29才	女性 30～39才	女性 40～49才	女性 50才以上
n数(人)	1,224	927	11	50	129	138	142	248	174	35	297	12	22	24	39	42	99	52	7
積極的に楽しんでいきたい	42.3	41.5	36.4	68.0	55.8	47.8	40.8	36.3	28.7	31.4	44.8	33.3	45.5	54.2	56.4	47.6	49.5	26.9	14.3
自分にとって面白いゲームがあればしたい	44.8	44.4	36.4	26.0	33.3	39.9	45.8	49.6	51.7	54.3	45.8	33.3	45.5	45.8	35.9	47.6	41.4	57.7	85.7
あまりしたいとは思わない	8.0	8.8	18.2	2.0	6.2	8.7	7.0	10.5	12.1	5.7	5.4	16.7	0.0	0.0	7.7	2.4	6.1	7.7	0.0
全くするつもりはない	4.9	5.2	9.1	4.0	4.7	3.6	6.3	3.6	7.5	8.6	4.0	16.7	9.1	0.0	0.0	2.4	3.0	7.7	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４２．３％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８７．１％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４１．５％、女性で４４．８％となり、男性「１０～１４才」では６８．０％と６割を超える。

3.パソコン用ゲームプレイ意向

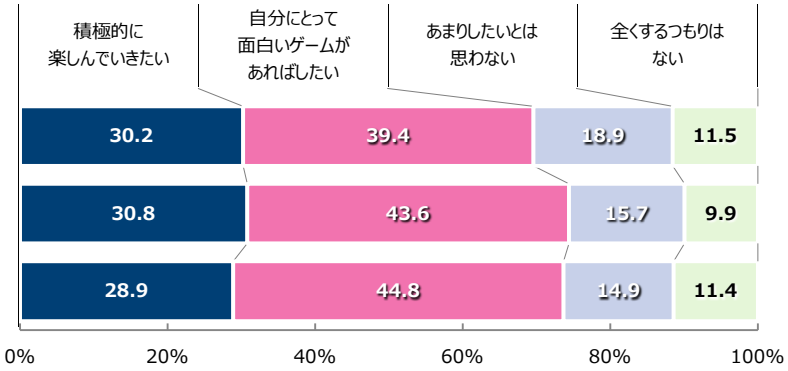
質問文

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

【東京ゲームショウ・全体】

	n数（人）
東京ゲームショウ2019・全体	1,214
東京ゲームショウ2018・全体	1,149
東京ゲームショウ2017・全体	1,124



■性年齢別

【東京ゲームショウ2019・全体】

(単位：%)

	東京ゲームショウ2019・全体	男性	男性 3～9才	男性 10～14才	男性 15～19才	男性 20～24才	男性 25～29才	男性 30～39才	男性 40～49才	男性 50才以上	女性	女性 3～9才	女性 10～14才	女性 15～19才	女性 20～24才	女性 25～29才	女性 30～39才	女性 40～49才	女性 50才以上
		性年齢別																	
n数(人)	1,214	924	11	51	129	137	142	245	174	35	290	10	22	24	38	42	98	49	7
積極的に楽しんでいきたい	30.2	33.9	18.2	41.2	56.6	45.3	40.1	24.9	18.4	14.3	18.6	10.0	31.8	29.2	28.9	19.0	15.3	8.2	14.3
自分にとって面白いゲームがあればしたい	39.4	38.6	27.3	35.3	35.7	36.5	38.7	42.0	38.5	42.9	41.7	10.0	36.4	58.3	42.1	52.4	30.6	51.0	71.4
あまりしたいとは思わない	18.9	17.0	18.2	13.7	5.4	10.9	11.3	24.9	23.0	25.7	24.8	30.0	18.2	4.2	10.5	23.8	40.8	20.4	0.0
全くするつもりはない	11.5	10.5	36.4	9.8	2.3	7.3	9.9	8.2	20.1	17.1	14.8	50.0	13.6	8.3	18.4	4.8	13.3	20.4	14.3

※ 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」が３０．２%で、
「自分にとって面白いゲームがあればしたい」（３９．４%）と合わせると６９．６%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３３．９%、女性で１８．６%となり、
男性「１５～１９才」では５６．６%と５割を超える。

4.アーケードゲームプレイ意向

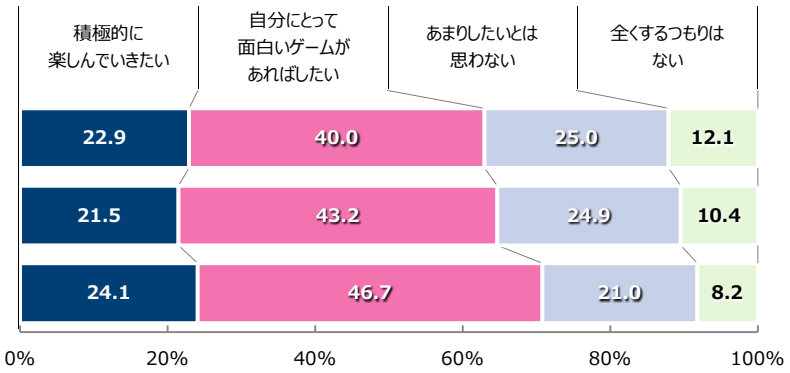
質問文

あなたは、今後、ゲームセンター／ゲームコーナーでゲームをしたいと思いますか。【単数回答】 ※1

■時系列比較

【東京ゲームショウ・全体】

	n数（人）
東京ゲームショウ2019・全体	1,217
東京ゲームショウ2018・全体	1,150
東京ゲームショウ2017・全体	1,127



■性年齢別

【東京ゲームショウ2019・全体】

(単位：%)

	東京ゲームショウ2019・全体	男性	男性 3～9才	男性 10～14才	男性 15～19才	男性 20～24才	男性 25～29才	男性 30～39才	男性 40～49才	男性 50才以上	女性	女性 3～9才	女性 10～14才	女性 15～19才	女性 20～24才	女性 25～29才	女性 30～39才	女性 40～49才	女性 50才以上
n数(人)	1,217	923	11	50	129	138	141	246	173	35	294	11	22	24	38	42	98	52	7
積極的に楽しんでいきたい	22.9	22.1	54.5	42.0	35.7	27.5	20.6	16.3	13.3	2.9	25.5	27.3	59.1	29.2	39.5	31.0	18.4	9.6	14.3
自分にとって面白いゲームがあればしたい	40.0	41.3	18.2	32.0	33.3	34.8	49.6	42.7	47.4	42.9	36.1	18.2	22.7	41.7	28.9	42.9	35.7	40.4	57.1
あまりしたいとは思わない	25.0	23.7	0.0	22.0	18.6	23.2	21.3	28.9	22.5	34.3	28.9	18.2	18.2	25.0	18.4	21.4	36.7	36.5	28.6
全くするつもりはない	12.1	12.9	27.3	4.0	12.4	14.5	8.5	12.2	16.8	20.0	9.5	36.4	0.0	4.2	13.2	4.8	9.2	13.5	0.0

※1 2018年調査は、設問文に「その他ゲーム関連施設」を追加して実施した。

※ 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２２．９％で、
「自分にとって面白いゲームがあればしたい」（４０．０％）と合わせると６２．９％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２２．１％、女性で２５．５％となり、
男性「１０～１４才」では４２．０％と４割を超える。

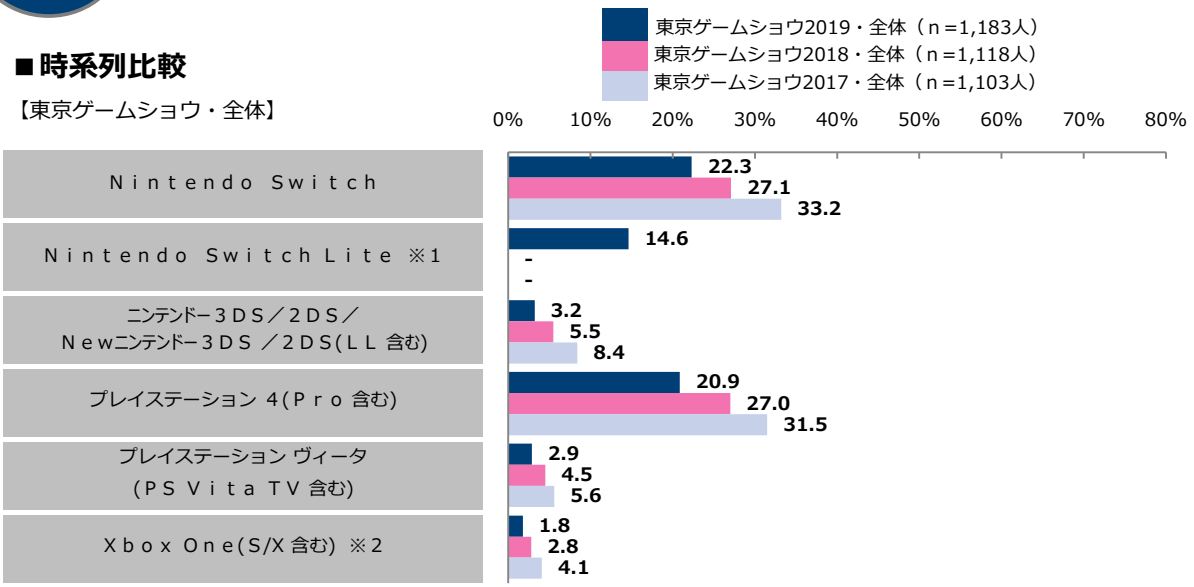
5.家庭用ゲーム機購入意向

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2019調査より「Nintendo Switch Lite」を追加。

※2 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2019・全体】

(単位：%)

	東京ゲームショウ2019・全体	性年齢別																		
		男性	3～9才	10～14才	15～19才	20～24才	25～29才	30～39才	40～49才	50才以上	女性	3～9才	10～14才	15～19才	20～24才	25～29才	30～39才	40～49才	50才以上
n数(人)	1,183	895	10	47	125	132	138	241	167	35	288	10	23	24	37	41	94	51	8
Nintendo Switch	**22.3**	21.9	20.0	6.4	14.4	24.2	21.7	22.8	31.1	11.4	23.6	20.0	17.4	25.0	24.3	19.5	26.6	23.5	25.0
Nintendo Switch Lite	**14.6**	12.7	20.0	6.4	9.6	10.6	15.2	14.1	14.4	11.4	20.5	10.0	13.0	25.0	27.0	29.3	21.3	11.8	12.5
ニンテンドー3DS／2DS／NewニンテンドーDS ／2DS (LL 含む)	**3.2**	3.2	0.0	4.3	3.2	1.5	5.1	3.3	3.6	0.0	3.1	20.0	0.0	4.2	5.4	4.9	2.1	0.0	0.0
プレイステーション 4 (Pro 含む)	**20.9**	22.2	30.0	6.4	20.0	28.8	23.9	18.7	25.7	25.7	16.7	20.0	4.3	12.5	24.3	9.8	19.1	17.6	25.0
プレイステーション ヴィータ (PS Vita TV 含む)	**2.9**	3.0	0.0	4.3	0.8	2.3	2.9	3.7	1.8	14.3	2.4	0.0	0.0	8.3	0.0	2.4	2.1	2.0	12.5
Xbox One(S/X 含む)	**1.8**	1.7	0.0	0.0	3.2	0.8	0.7	3.3	0.6	0.0	2.1	0.0	0.0	0.0	5.4	4.9	2.1	0.0	0.0

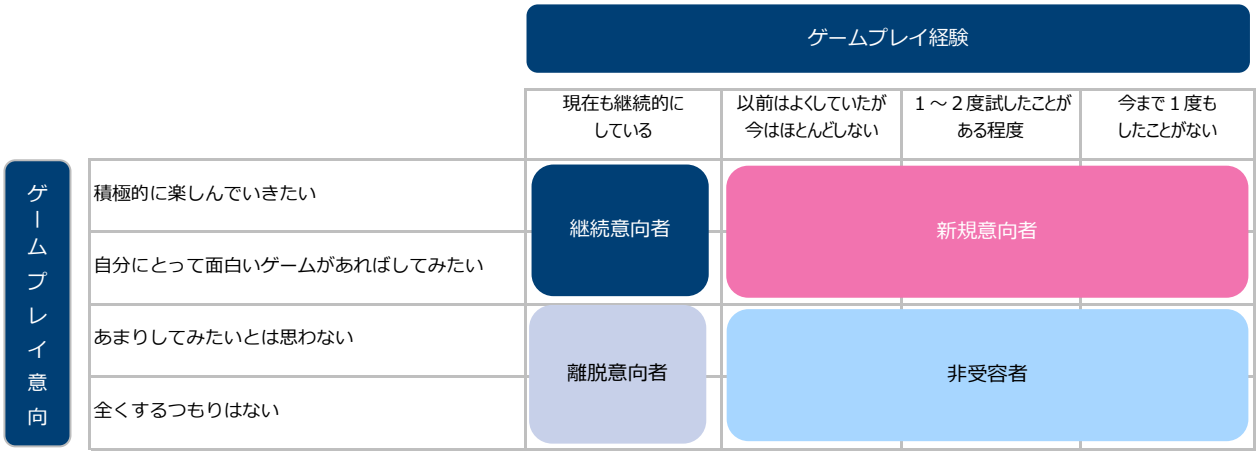
※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

●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２割を超える。「Ｎｉｎｔｅｎｄｏ　Ｓｗｉｔｃｈ　Ｌｉｔｅ」は１４．６%となっている。

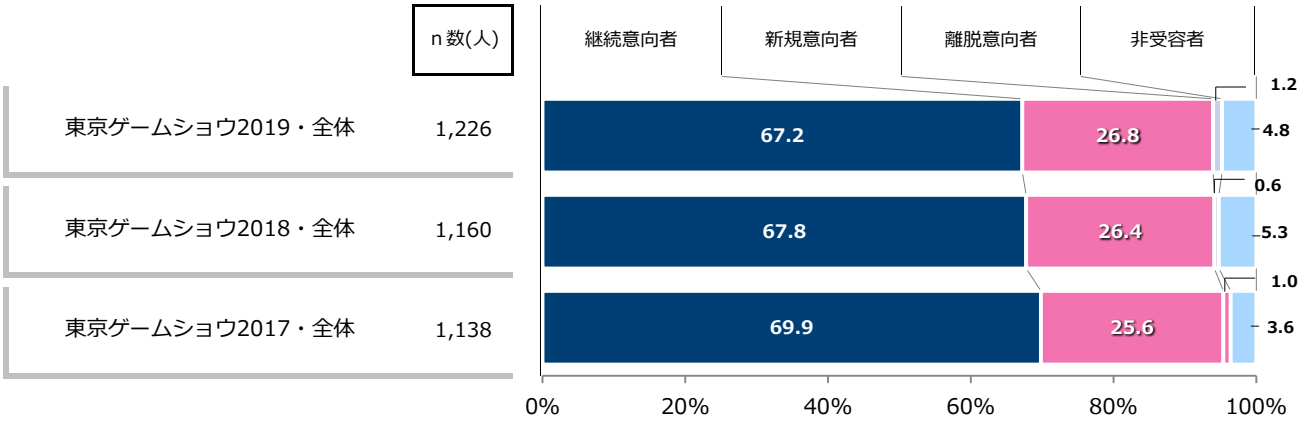
●性年齢別にみると、「Ｎｉｎｔｅｎｄｏ　Ｓｗｉｔｃｈ」の購入予定率は男性が２１．９%、女性が２３．６%であり、「プレイステーション ４（Ｐｒｏ含む）」の購入予定率は男性が２２．２%、女性が１６．７%となっている。

6.各ゲームのプレイ経験×意向

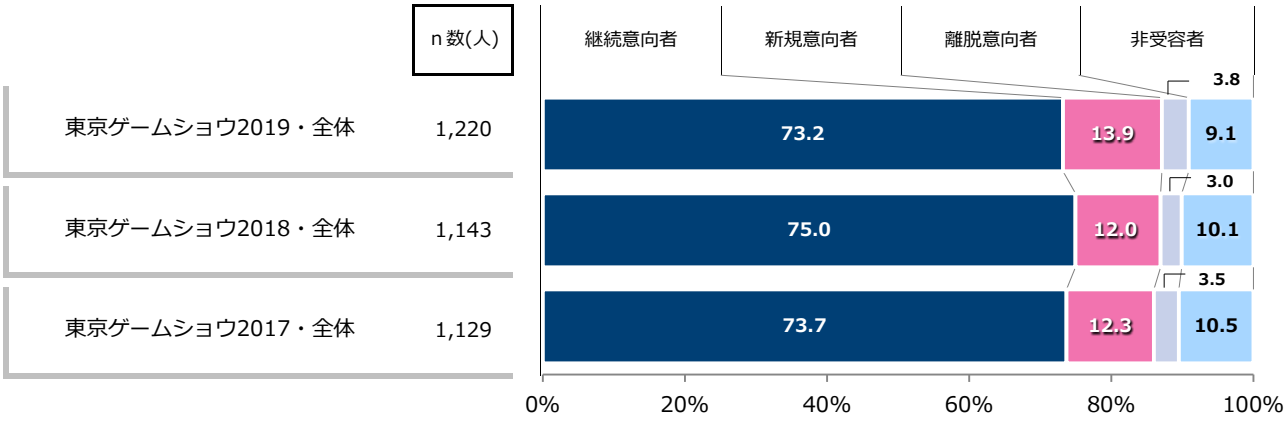
ハードウェアごとに、「ゲームプレイ経験」と「ゲームプレイ意向」をクロスさせて、その結果を以下の４つのグループに分けた。



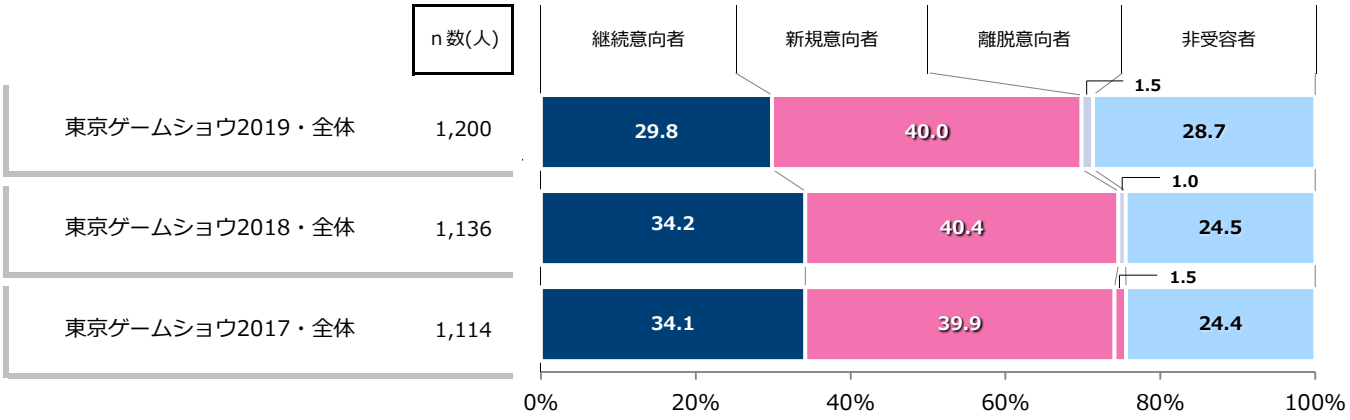
◆家庭用ゲーム



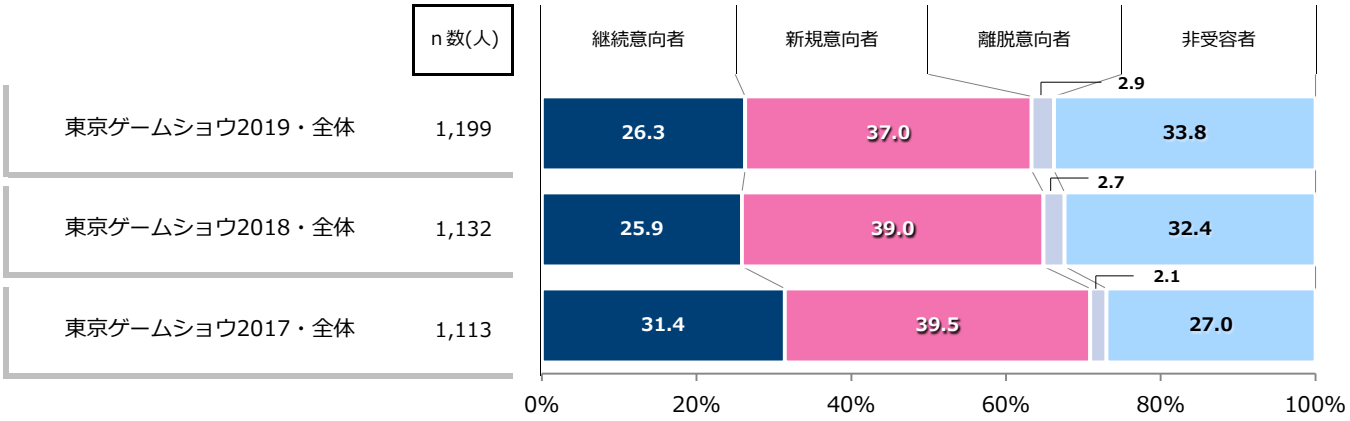
◆スマートフォン・タブレット用ゲーム



◆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６７．２％を占め、「新規意向者」（２６．８％）と合わせると９４．０％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７３．２％を占め、「新規意向者」（１３．９％）と合わせると８７．１％を占める。
●パソコン用ゲームの「継続意向者」は２９．８％を占め、「新規意向者」（４０．０％）と合わせると６９．８％を占める。
●アーケードゲームの「継続意向者」は２６．３％を占め、「新規意向者」（３７．０％）と合わせると６３．３％を占める。

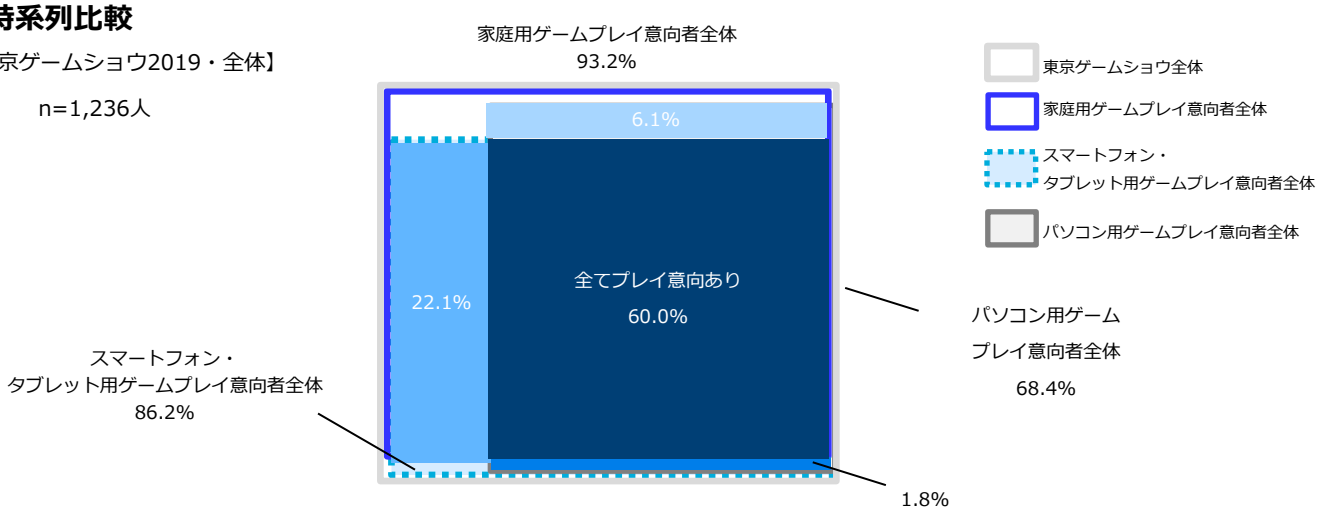
7.各ハードウェアでのプレイ意向者の重複率

「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。 ※1

■時系列比較

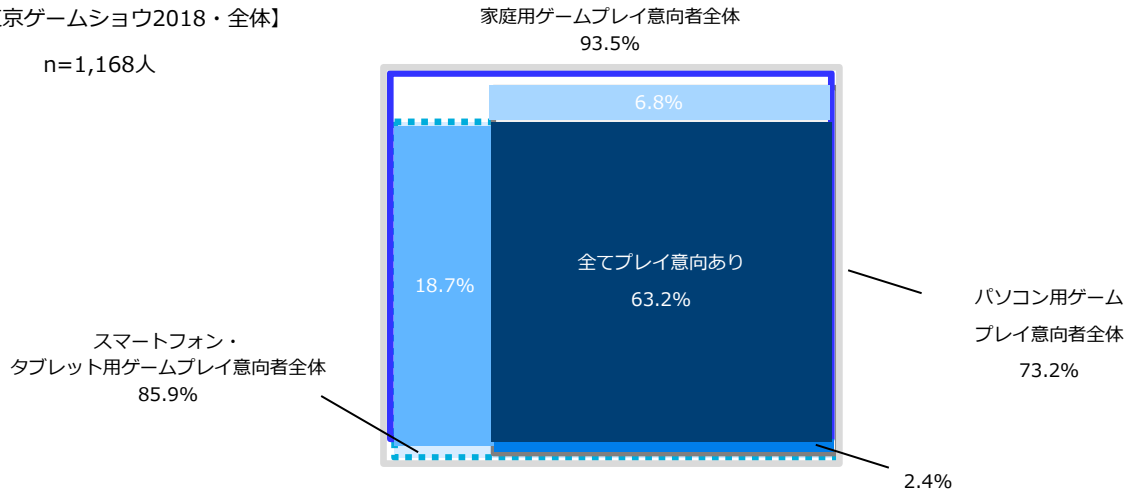
【東京ゲームショウ2019・全体】

n=1,236人



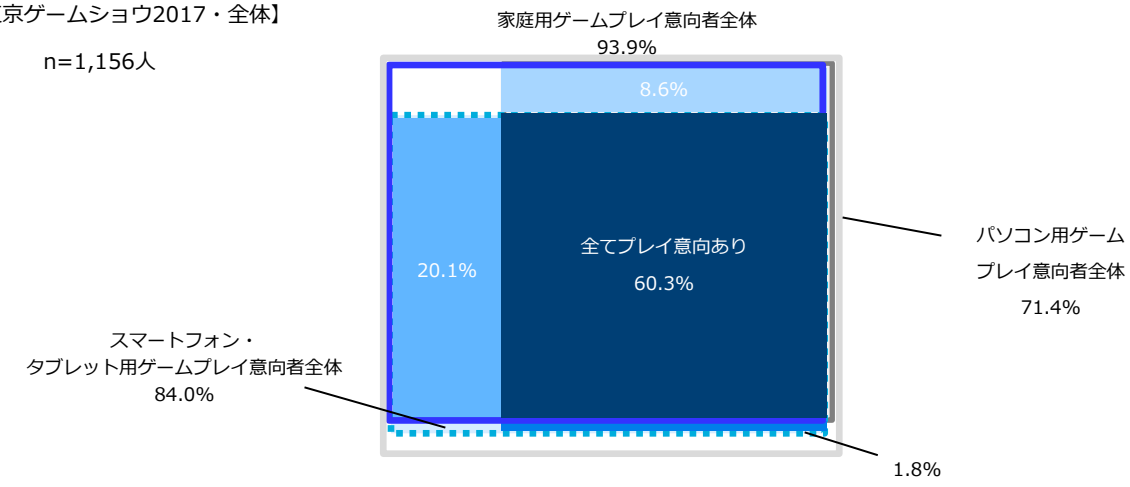
【東京ゲームショウ2018・全体】

n=1,168人



【東京ゲームショウ2017・全体】

n=1,156人



※1 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
６０．０%、「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２２．１%、
「家庭用ゲーム」と「パソコン用ゲーム」のみの意向者は６．１%、「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１．８%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2019・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	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	1,152	–	88.0	70.8	65.1
スマートフォン・タブレット用ゲーム意向者	1,066	95.1	–	71.6	64.6
パソコン用ゲーム意向者	845	96.6	90.3	–	70.1
アーケードゲーム意向者	766	97.9	89.9	77.3	–

【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)	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)	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	–

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

※1 意向率は「積極的に楽しんでいきたい」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みたところ、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。
●また、どの業態の意向者も「スマートフォン・タブレット用ゲーム」のプレイ意向も、９割前後と高い。

東京ゲームショウ2019について

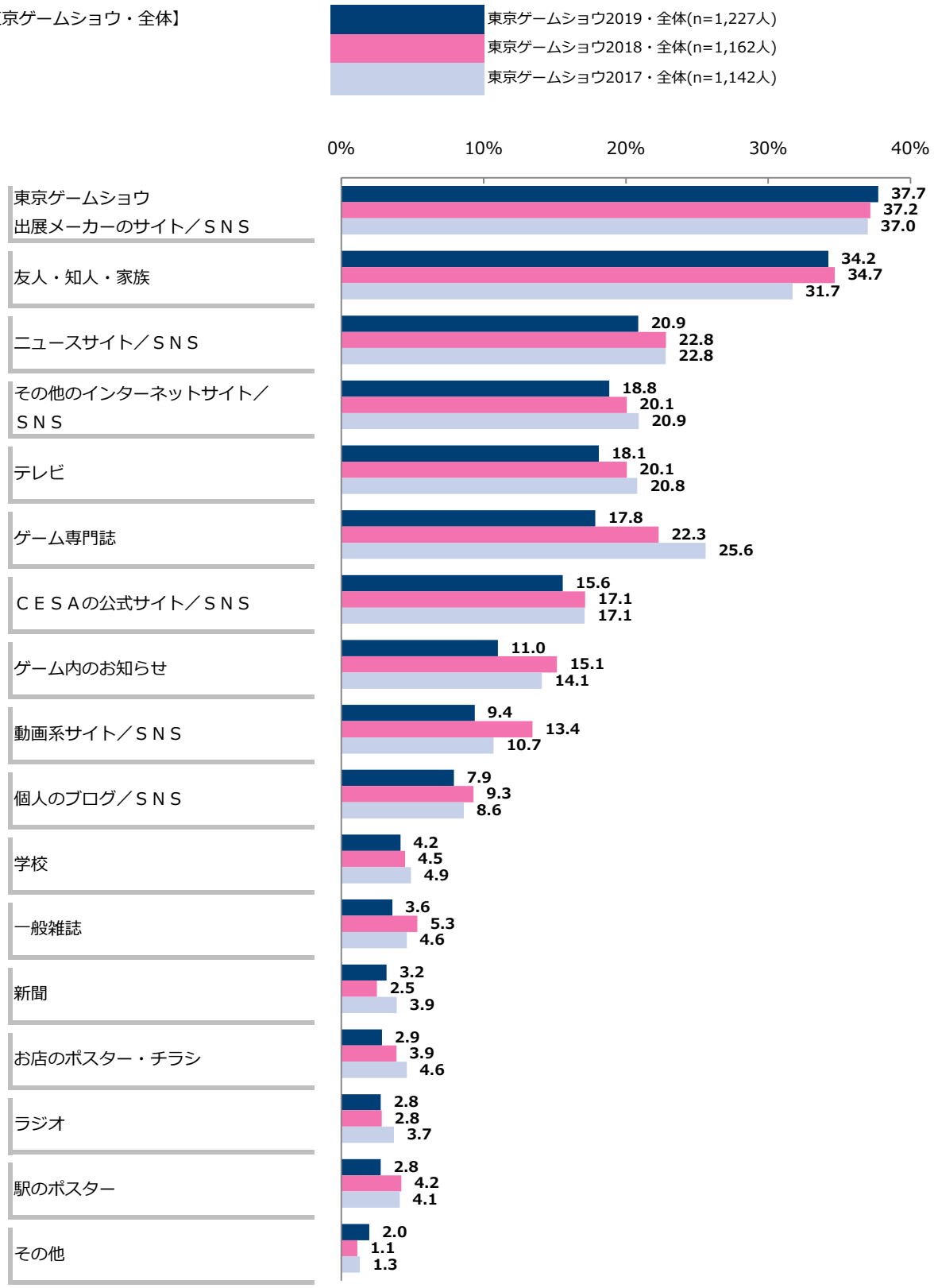
1.情報接触

質問文

「東京ゲームショウ2019」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2019・全体】

(単位：%)

	東京ゲームショウ2019・全体	性年齢別																	
		男性	3～9才	10～14才	15～19才	20～24才	25～29才	30～39才	40～49才	50才以上	女性	3～9才	10～14才	15～19才	20～24才	25～29才	30～39才	40～49才	50才以上
n数(人)	1,227	928	11	50	129	137	142	248	176	35	299	12	23	24	39	42	99	52	8
東京ゲームショウ出展メーカーのサイト／ＳＮＳ	**37.7**	36.4	0.0	16.0	31.8	33.6	38.0	42.3	39.8	40.0	41.8	8.3	21.7	37.5	48.7	66.7	42.4	40.4	0.0
友人・知人・家族	**34.2**	32.5	63.6	52.0	51.9	40.1	31.0	23.8	19.9	25.7	39.5	50.0	69.6	50.0	28.2	38.1	36.4	34.6	37.5
ニュースサイト／ＳＮＳ	**20.9**	22.4	18.2	6.0	12.4	31.4	26.8	27.0	19.3	14.3	16.1	0.0	4.3	8.3	28.2	23.8	19.2	7.7	12.5
その他のインターネットサイト／ＳＮＳ	**18.8**	17.7	18.2	26.0	20.2	13.1	14.8	19.4	17.6	14.3	22.4	16.7	26.1	33.3	12.8	26.2	20.2	28.8	0.0
テレビ	**18.1**	18.9	0.0	22.0	20.2	15.3	21.1	20.6	17.0	17.1	15.7	25.0	26.1	8.3	7.7	19.0	18.2	13.5	0.0
ゲーム専門誌	**17.8**	19.2	0.0	12.0	13.2	14.6	15.5	27.8	23.3	8.6	13.7	16.7	8.7	12.5	25.6	19.0	14.1	1.9	12.5
ＣＥＳＡの公式サイト／ＳＮＳ	**15.6**	16.8	0.0	6.0	9.3	17.5	13.4	20.2	22.2	25.7	11.7	8.3	0.0	12.5	12.8	14.3	13.1	13.5	0.0
ゲーム内のお知らせ	**11.0**	10.7	9.1	12.0	12.4	11.7	13.4	11.3	6.8	2.9	12.0	8.3	13.0	12.5	20.5	11.9	11.1	7.7	12.5
動画系サイト／ＳＮＳ	**9.4**	10.8	0.0	18.0	19.4	12.4	12.7	9.7	3.4	2.9	5.0	8.3	4.3	4.2	10.3	4.8	2.0	5.8	12.5
個人のブログ／ＳＮＳ	**7.9**	8.1	0.0	2.0	10.9	10.9	4.9	9.3	6.8	8.6	7.4	0.0	4.3	12.5	5.1	14.3	5.1	7.7	12.5
学校	**4.2**	4.2	0.0	4.0	20.2	5.1	2.1	0.0	0.6	0.0	4.0	0.0	8.7	29.2	2.6	2.4	0.0	1.9	0.0
一般雑誌	**3.6**	3.9	0.0	2.0	0.8	3.6	2.8	6.9	3.4	5.7	2.7	8.3	4.3	4.2	0.0	7.1	1.0	1.9	0.0
新聞	**3.2**	3.2	0.0	6.0	0.8	3.6	2.8	3.6	4.0	2.9	3.0	8.3	4.3	4.2	5.1	7.1	1.0	0.0	0.0
お店のポスター・チラシ	**2.9**	3.0	0.0	6.0	3.1	2.9	2.8	2.0	4.0	2.9	2.3	8.3	0.0	8.3	2.6	2.4	2.0	0.0	0.0
ラジオ	**2.8**	2.8	0.0	8.0	0.0	2.2	2.8	2.8	4.0	2.9	2.7	8.3	8.7	4.2	0.0	2.4	1.0	3.8	0.0
駅のポスター	**2.8**	2.5	0.0	2.0	3.1	4.4	1.4	2.8	1.1	2.9	3.7	0.0	4.3	12.5	5.1	0.0	1.0	5.8	12.5
その他	**2.0**	2.0	9.1	6.0	4.7	0.7	1.4	2.0	0.0	2.9	1.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.0	3.8	12.5

※ 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２０１９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」（３７．７%）、「友人・知人・家族」（３４．２%）が３割台、次いで「ニュースサイト／ＳＮＳ」（２０．９%）が２割台。

●性年齢別にみると、男性「１０～１４才」は「友人・知人・家族」（５２．０%）、男性「１５～１９才」は「友人・知人・家族」（５１．９%）、「学校」（２０．２%）、「動画系サイト／ＳＮＳ」（１９．４%）、男性「２０～２４才」は「ニュースサイト／ＳＮＳ」（３１．４%）、男性「３０～３９才」は「ゲーム専門誌」（２７．８%）、男性「５０才以上」は「ＣＥＳＡの公式サイト／ＳＮＳ」（２５．７%）、女性「２０～２４才」「２５～２９才」では「東京ゲームショウ出展メーカーのサイト／ＳＮＳ」（順に４８．７%、６６．７%）が全体に比べてそれぞれ１０ポイント以上高い。

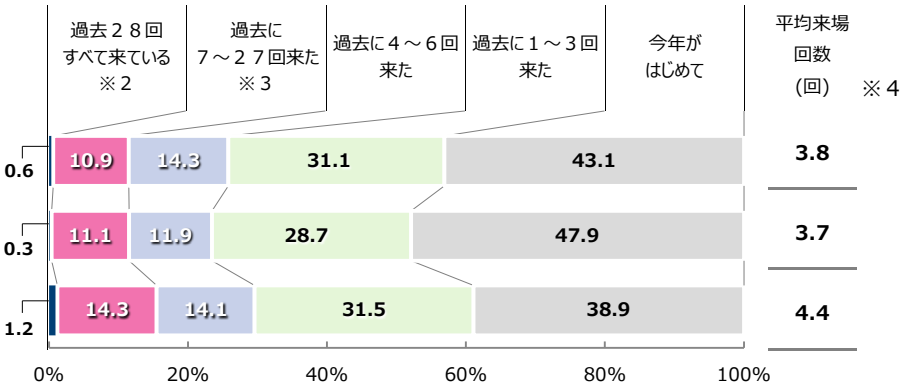
2.来場回数

質問文

東京ゲームショウは、'96年夏、'97～2001年の各年春・秋、2002～2018年の各年秋の過去28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】



	n数(人)
東京ゲームショウ 2019・全体	1,214
東京ゲームショウ 2018・全体	1,148
東京ゲームショウ 2017・全体	1,130

■性年齢・ＧＵＥＳＳ別

【東京ゲームショウ2019・全体】

(単位：%)

		n数(人)	過去２８回すべて来ている	過去に７～２７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	平均来場回数(回)
東京ゲームショウ 2019・全体		1,214	0.6	10.9	14.3	31.1	43.1	3.8
性年齢別	男　性	917	0.8	11.7	14.6	30.6	42.3	4.0
	３～９才	11	0.0	0.0	0.0	27.3	72.7	1.3
	１０～１４才	50	0.0	2.0	6.0	24.0	68.0	1.9
	１５～１９才	126	0.0	0.8	4.0	26.2	69.0	1.7
	２０～２４才	137	0.0	4.4	8.0	38.0	49.6	2.4
	２５～２９才	142	0.0	7.7	17.6	38.7	35.9	3.4
	３０～３９才	246	0.0	17.9	22.8	29.3	30.1	5.0
	４０～４９才	171	3.5	24.6	16.4	25.1	30.4	6.6
	５０才以上	34	2.9	5.9	17.6	32.4	41.2	4.4
	女　性	297	0.0	8.4	13.5	32.7	45.5	3.2
	３～９才	10	0.0	0.0	0.0	20.0	80.0	1.4
	１０～１４才	23	0.0	8.7	0.0	47.8	43.5	2.9
	１５～１９才	24	0.0	8.3	16.7	25.0	50.0	2.9
	２０～２４才	39	0.0	5.1	10.3	33.3	51.3	2.7
	２５～２９才	43	0.0	2.3	18.6	44.2	34.9	2.7
	３０～３９才	99	0.0	10.1	17.2	30.3	42.4	3.3
	４０～４９才	51	0.0	15.7	11.8	25.5	47.1	4.4
	５０才以上	8	0.0	0.0	12.5	37.5	50.0	2.1
※1	ヘビーゲーマー	782	0.6	10.7	15.6	31.8	41.2	3.8
	ミドルゲーマー	291	0.7	13.7	11.0	32.0	42.6	4.2
	ライトゲーマー	75	0.0	4.0	24.0	26.7	45.3	3.3
	カジュアルゲーマー	26	0.0	3.8	7.7	30.8	57.7	2.2
	ノンゲーマー	19	0.0	21.1	0.0	15.8	63.2	3.4

※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２８回すべて来ている」は、東京ゲームショウ2018調査は「２７回」、東京ゲームショウ2017調査は「２６回」の値。

※3 「過去に７～２７回来た」は、東京ゲームショウ2018調査は「７～２６回」、東京ゲームショウ2017調査は「７～２５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２８回すべて来ている」～「過去に１～３回来た」を合計すると５６．９%となる。
●時系列でみると、「過去２８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４．８ポイント増加している。
●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６．６回となっている。

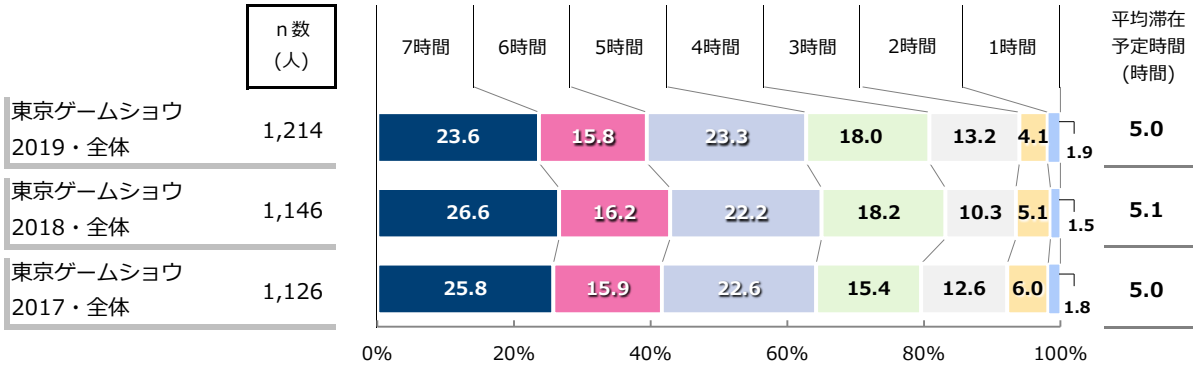
3.滞在予定時間

質問文

本日の「東京ゲームショウ2019」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

【東京ゲームショウ・全体】



■性年齢・ＧＵＥＳＳ別　平均滞在予定時間

【東京ゲームショウ2019・全体】

(単位：時間)

		n数(人)	0 1 2 3 4 5 6 7	東京ゲームショウ2018・全体 n数(人)	東京ゲームショウ2018・全体 平均滞在予定時間(時間)	東京ゲームショウ2017・全体 n数(人)	東京ゲームショウ2017・全体 平均滞在予定時間(時間)
東京ゲームショウ2019・全体		1,214	5.0	1,146	5.1	1,126	5.0
性年齢別	男　性	917	5.0	935	5.1	917	5.1
	３～９才	11	4.5	8	4.6	8	4.9
	１０～１４才	50	5.0	28	4.9	20	4.9
	１５～１９才	129	5.0	192	5.4	131	5.5
	２０～２４才	136	5.3	194	5.1	169	5.0
	２５～２９才	142	5.0	145	5.2	178	5.0
	３０～３９才	241	5.0	207	5.0	244	5.0
	４０～４９才	174	5.0	134	5.0	147	4.9
	５０才以上	34	4.8	27	4.9	20	4.1
	女　性	297	4.8	211	5.0	209	4.9
	３～９才	12	5.4	6	5.8	7	4.6
	１０～１４才	23	4.7	10	5.0	8	4.5
	１５～１９才	24	4.0	21	5.3	25	5.4
	２０～２４才	39	4.8	36	4.8	38	4.8
	２５～２９才	43	5.1	51	4.9	36	5.0
	３０～３９才	97	4.9	45	5.1	56	4.9
	４０～４９才	51	4.9	37	4.9	34	4.8
	５０才以上	8	4.6	5	4.2	5	4.2
※1	ヘビーゲーマー	782	5.1	650	5.2	771	5.1
	ミドルゲーマー	290	4.9	339	5.0	246	4.9
	ライトゲーマー	76	4.7	104	4.9	55	4.9
	カジュアルゲーマー	22	5.0	15	4.1	19	4.1
	ノンゲーマー	21	4.4	24	4.9	20	3.6

※1 ＧＵＥＳＳ別

※ 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」（２３．６%）、「５時間」（２３．３%）がそれぞれ２割台で、平均は５．０時間。
●性年齢別にみると、男性は平均５．０時間、女性は平均４．８時間で、男性「２０～２４才」は平均５．３時間。
●ＧＵＥＳＳ別にみると、ヘビーゲーマーは平均５．１時間となっている。

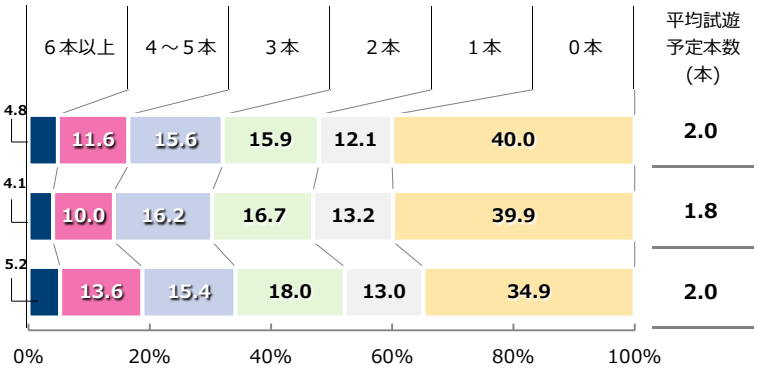
4.試遊予定タイトル数

質問文

本日の「東京ゲームショウ2019」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】



	n数(人)	平均試遊予定本数(本)
東京ゲームショウ2019・全体	1,217	2.0
東京ゲームショウ2018・全体	1,159	1.8
東京ゲームショウ2017・全体	1,133	2.0

■性年齢・ＧＵＥＳＳ別　平均試遊予定本数

【東京ゲームショウ2019・全体】

(単位：本)

		n数(人)	平均試遊予定本数(本)	東京ゲームショウ2018・全体 n数(人)	東京ゲームショウ2018・全体 平均試遊予定本数(本)	東京ゲームショウ2017・全体 n数(人)	東京ゲームショウ2017・全体 平均試遊予定本数(本)
東京ゲームショウ2019・全体		1,217	2.0	1,159	1.8	1,133	2.0
性年齢別	男　性	921	2.1	947	1.8	924	2.1
	３～９才	11	3.5	8	2.9	7	3.6
	１０～１４才	50	4.1	27	1.6	20	4.0
	１５～１９才	130	1.9	193	2.0	133	2.7
	２０～２４才	136	2.0	197	1.7	168	2.1
	２５～２９才	140	1.9	145	1.9	179	1.8
	３０～３９才	245	2.1	211	1.7	244	1.7
	４０～４９才	174	2.1	138	2.1	152	2.2
	５０才以上	35	1.2	28	1.7	21	2.4
	女　性	296	1.6	212	1.5	209	1.8
	３～９才	12	2.3	6	0.8	8	3.3
	１０～１４才	23	1.9	10	2.6	8	3.0
	１５～１９才	23	2.0	21	1.5	24	1.7
	２０～２４才	38	1.5	37	1.5	38	1.6
	２５～２９才	41	1.3	50	1.4	36	1.2
	３０～３９才	99	1.5	45	1.5	56	1.7
	４０～４９才	52	1.9	38	1.7	34	2.3
	５０才以上	8	0.6	5	1.0	5	3.4
※1	ヘビーゲーマー	784	2.0	659	1.9	774	2.2
	ミドルゲーマー	292	1.7	342	1.6	249	1.7
	ライトゲーマー	76	1.7	106	1.5	55	2.3
	カジュアルゲーマー	22	4.5	14	0.8	20	1.7
	ノンゲーマー	20	1.4	24	1.6	20	0.6

※1 ＧＵＥＳＳ別

※ 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１２．１%、「２本」が１５．９%、「３本」が１５．６%となっており、「１本」～「６本以上」を合わせると６０．０%、平均で２．０本になっている。
- ●性年齢別にみると、男性は平均２．１本、女性は平均１．６本で、男性「１０～１４才」で平均４．１本、「３０～３９才」、「４０～４９才」で平均２．１本となっている。
- ●ＧＵＥＳＳ別にみると、ヘビーゲーマーは平均２．０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2019」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2019・全体】

(n=1,173人)

順位	メーカーブース名 ※1	人数(人) ※2	東京ゲームショウ2018・全体 (n=1,034人)		東京ゲームショウ2017・全体 (n=982人)	
			人数(人)	順位	人数(人)	順位
1	セガゲームス／アトラス ※3	239	-	-	-	-
2	スクウェア・エニックス	208	162	(1)	152	(3)
3	カプコン	176	161	(2)	184	(1)
4	バンダイナムコエンターテインメント	100	90	(5)	74	(6)
5	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	98	110	(4)	103	(4)
6	ＫＯＮＡＭＩ	68	67	(6)	90	(5)
7	コーエーテクモゲームス	30	21	(13)	49	(7)
8	タイトー	19	2	(33)	-	-
9	日本ファルコム(ＫＯＮＡＭＩブース内)	13	8	(17)	17	(10)
10	ユービーアイソフト	12	-	-	-	-
11	サイバーパンク2077	10	-	-	-	-
	ガンホー・オンライン・エンターテイメント	10	6	(19)	-	-
	コジマプロダクションストア	10	4	(23)	-	-
14	ＤＭＭ ＧＡＭＥＳ	7	28	(8)	30	(9)
15	ｍｉＨｏＹｏ	6	-	-	-	-
16	ＩＧＧ	5	-	-	-	-
	ＭＩＣＲＯ－ＳＴＡＲ ＩＮＴＥＲＮＡＴＩＯＮＡＬ	5	-	-	-	-
	デル	5	-	-	-	-
19	シルバースタージャパン	4	-	-	-	-
	ルネサンス高等学校	4	-	-	-	-
	乃木恋	4	-	-	-	-
22	Ｇｏｏｇｌｅ Ｐｌａｙ	3	-	-	-	-
	ＩＶＲ	3	-	-	-	-
	ＹＵＮＵＯ ＧＡＭＥＳ	3	-	-	-	-
	インティ・クリエイツ	3	-	-	4	(16)
	スタジオフェイク	3	3	(28)	-	-
	レベルファイブ	3	27	(9)	-	-
28	６ｗａｖｅｓ	2	-	-	2	(22)
	Ｂｅｋｋｏ.ＣＯＭ	2	-	-	-	-
	Ｆａｎｇａｍｅｒ	2	-	-	-	-
	ｌｏｗｉｒｏ	2	-	-	-	-
	ＮＴＴドコモ	2	-	-	-	-
	ＰＬＡＹＩＳＭ	2	-	-	-	-
	Ｓｕｋｅｂａｎ Ｇａｍｅｓ（ＰＲＡＹＩＳＭブース内）	2	-	-	-	-
	ケムコ	2	-	-	-	-
	ニューロン・エイジ	2	-	-	-	-
	ハピネット	2	-	-	-	-
	ハムスター	2	-	-	-	-
	フェルマー	2	-	-	-	-
	よむネコ	2	-	-	-	-
	日本ＨＰ	2	6	(19)	-	-

※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。
※3 2019年から「セガゲームス／アトラス」を２社の合算としたため、2018年以前の数値を非表示としている。

■性年齢別　順位表

【東京ゲームショウ2019・全体】　(単位：人)

	1位	2位	3位	4位	5位
東京ゲームショウ2019・全体	セガゲームス／アトラス	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	ソニー・インタラクティブエンタテインメント
n数(1,173人)	239	208	176	100	98
男　性	セガゲームス／アトラス	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	バンダイナムコエンターテインメント
890	179	151	143	76	67
３～９才	セガゲームス／アトラス	バンダイナムコエンターテインメント	KONAMI	スクウェア・エニックス	サイバーパンク2077
11	2			1	
１０～１４才	バンダイナムコエンターテインメント	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／アトラス	カプコン	※1
49	11	7	6	5	2
１５～１９才	カプコン	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／アトラス	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
124	22	20	19	11	8
２０～２４才	セガゲームス／アトラス	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	バンダイナムコエンターテインメント
125	30	24	20	8	
２５～２９才	セガゲームス／アトラス	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	バンダイナムコエンターテインメント
139	26		25	10	
３０～３９才	スクウェア・エニックス	セガゲームス／アトラス	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
241	59	50	36	16	
４０～４９才	セガゲームス／アトラス	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	KONAMI
168	41	29	27	16	12
５０才以上	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／アトラス	スクウェア・エニックス	カプコン	KONAMI
33	6	5	4		
女　性	セガゲームス／アトラス	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	ソニー・インタラクティブエンタテインメント
283	60	57	33		22
３～９才	バンダイナムコエンターテインメント	KONAMI	セガゲームス／アトラス	スクウェア・エニックス	
12	3		2	1	
１０～１４才	セガゲームス／アトラス	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	※2	
23	4		3	2	
１５～１９才	セガゲームス／アトラス	カプコン	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	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
23	6	3		2	
２０～２４才	セガゲームス／アトラス	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	バンダイナムコエンターテインメント
34	12	8	4		2
２５～２９才	セガゲームス／アトラス	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	カプコン	ソニー・インタラクティブエンタテインメント
37	12	6		4	2
３０～３９才	スクウェア・エニックス	セガゲームス／アトラス	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
97	21	15		10	9
４０～４９才	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	セガゲームス／アトラス	カプコン	※3
50	12	11	8	4	2
５０才以上	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	セガゲームス／アトラス	カプコン	コーエーテクモゲームス
7	3	1			

※1 ５位に同率で「ＫＯＮＡＭＩ」、「デル」、「ルネサンス高等学校」

※2 ４位に同率で「カプコン」、「ＫＯＮＡＭＩ」、「レベルファイブ」

※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」

●一番良かったメーカーブースは１位「セガゲームス／アトラス」（２３９人／前回は２社を分けて集計したため順位非表示）、
２位「スクウェア・エニックス」（２０８人／前回１位）、３位「カプコン」（１７６人／前回２位）、
４位「バンダイナムコエンターテインメント」（１００人／前回５位）、５位「ソニー・インタラクティブエンタテインメント」
（９８人／前回４位）の順。
●男女ともに１位は「セガゲームス／アトラス」。

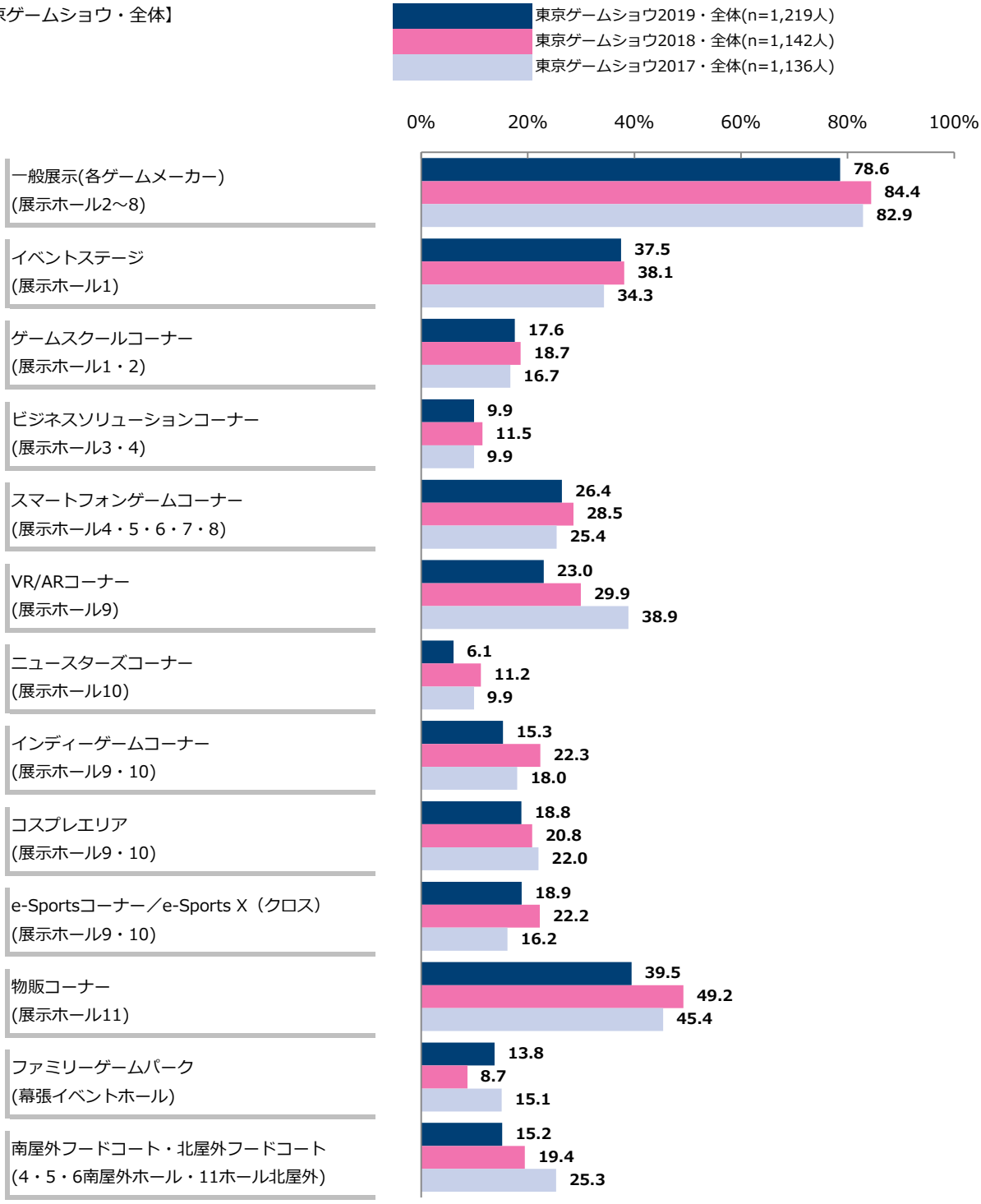
6.訪問（予定）コーナー

質問文

「東京ゲームショウ2019」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2019・全体】

(単位：%)

	東京ゲームショウ2019・全体	性年齢別																	
		男性	3～9才	10～14才	15～19才	20～24才	25～29才	30～39才	40～49才	50才以上	女性	3～9才	10～14才	15～19才	20～24才	25～29才	30～39才	40～49才	50才以上
n数(人)	1,219	921	11	48	129	135	141	247	176	34	298	12	23	24	39	42	99	51	8
一般展示(各ゲームメーカー) (展示ホール2～8)	**78.6**	80.2	72.7	68.8	71.3	85.2	86.5	81.4	80.1	79.4	73.5	33.3	60.9	66.7	76.9	85.7	80.8	62.7	87.5
イベントステージ (展示ホール1)	**37.5**	39.8	27.3	31.3	45.7	43.7	41.1	38.9	35.8	41.2	30.2	16.7	17.4	20.8	28.2	42.9	29.3	33.3	50.0
ゲームスクールコーナー (展示ホール1・2)	**17.6**	19.0	9.1	25.0	31.8	24.4	17.0	15.4	11.9	14.7	13.1	0.0	13.0	25.0	17.9	9.5	12.1	13.7	0.0
ビジネスソリューションコーナー (展示ホール3・4)	**9.9**	10.9	0.0	14.6	12.4	11.9	11.3	9.3	10.2	11.8	7.0	8.3	13.0	16.7	2.6	2.4	6.1	9.8	0.0
スマートフォンゲームコーナー (展示ホール4・5・6・7・8)	**26.4**	26.9	18.2	29.2	31.8	26.7	27.7	30.0	17.6	32.4	24.8	0.0	43.5	37.5	25.6	19.0	20.2	27.5	37.5
VR/ARコーナー (展示ホール9)	**23.0**	24.8	9.1	20.8	26.4	28.9	29.1	26.3	18.8	14.7	17.4	0.0	17.4	25.0	15.4	14.3	16.2	25.5	12.5
ニュースターズコーナー (展示ホール10)	**6.1**	7.1	0.0	8.3	10.9	8.9	7.8	5.3	5.7	2.9	3.0	0.0	8.7	4.2	2.6	2.4	0.0	7.8	0.0
インディーゲームコーナー (展示ホール9・10)	**15.3**	17.9	0.0	8.3	17.1	27.4	21.3	16.2	16.5	8.8	7.4	8.3	8.7	4.2	7.7	9.5	6.1	9.8	0.0
コスプレエリア (展示ホール9・10)	**18.8**	20.7	0.0	12.5	20.9	26.7	29.8	20.2	14.8	11.8	12.8	0.0	13.0	20.8	12.8	16.7	13.1	9.8	0.0
e-Sportsコーナー／e-Sports X（クロス） (展示ホール9・10)	**18.9**	21.7	0.0	29.2	34.9	25.2	19.1	19.0	15.9	14.7	10.1	8.3	8.7	12.5	7.7	7.1	11.1	9.8	25.0
物販コーナー (展示ホール11)	**39.5**	40.1	9.1	31.3	48.8	38.5	40.4	41.7	39.2	26.5	37.6	0.0	26.1	20.8	51.3	42.9	43.4	33.3	37.5
ファミリーゲームパーク (幕張イベントホール)	**13.8**	9.3	72.7	35.4	3.9	3.7	5.0	8.1	10.8	14.7	27.5	91.7	60.9	12.5	2.6	4.8	23.2	52.9	12.5
南屋外フードコート・北屋外フードコート (4・5・6南屋外ホール・11ホール北屋外)	**15.2**	15.3	9.1	4.2	14.7	15.6	15.6	17.0	16.5	14.7	14.8	0.0	17.4	8.3	2.6	19.0	20.2	15.7	12.5

※ 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７８．６%で突出して高く、次いで「物販コーナー」（３９．５%）、「イベントステージ」（３７．５%）と続く。
●性年齢別にみると、「一般展示（各ゲームメーカー）」は男性で８０．２%、女性で７３．５%で、ともに突出して高い。
男性と女性で比較をすると、「一般展示（各ゲームメーカー）」「イベントステージ」「VR/ARコーナー」等、男性の方が５ポイント以上高い項目が複数みられる。

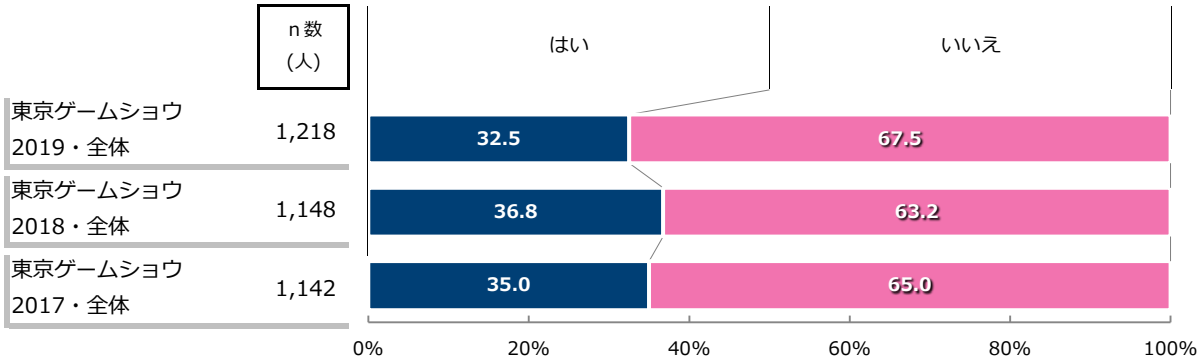
7.「e-Sports X」訪問（予定）

質問文

今回、あなたは会場内「e-Sports X（クロス）」（展示ホール9・10 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2019・全体】

(単位：%)

		n数（人）	はい	いいえ
東京ゲームショウ 2019・全体		1,218	32.5	67.5
性年齢別	男　性	924	35.2	64.8
	3～9才	11	36.4	63.6
	10～14才	49	28.6	71.4
	15～19才	130	43.8	56.2
	20～24才	134	42.5	57.5
	25～29才	141	34.0	66.0
	30～39才	249	31.7	68.3
	40～49才	175	29.7	70.3
	50才以上	35	40.0	60.0
	女　性	294	24.1	75.9
	3～9才	12	16.7	83.3
	10～14才	22	31.8	68.2
	15～19才	24	29.2	70.8
	20～24才	38	15.8	84.2
	25～29才	41	22.0	78.0
	30～39才	99	22.2	77.8
	40～49才	50	30.0	70.0
	50才以上	8	37.5	62.5

※ 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３２．５%。
●性年齢別にみると、「はい」と回答した比率は男性で３５．２%、女性で２４．１%。男性「１５～１９才」「２０～２４才」「５０才以上」では４割を超えている。

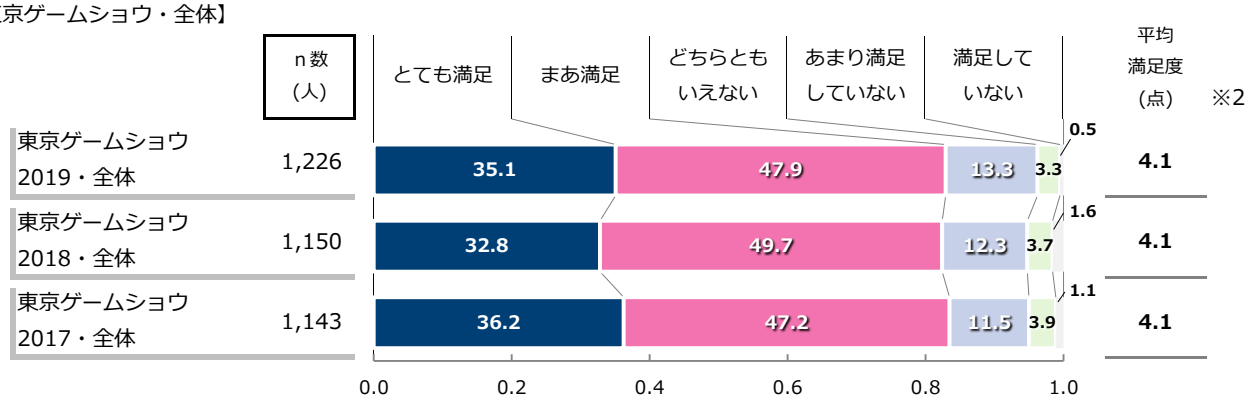
8.満足度

質問文

「東京ゲームショウ2019」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2019・全体】

(単位：%)

		n数（人）	とても満足	まあ満足	どちらともいえない	あまり満足していない	満足していない	平均満足度（点）
東京ゲームショウ2019・全体		1,226	35.1	47.9	13.3	3.3	0.5	4.1
性年齢別	男　性	930	36.5	46.8	13.1	3.1	0.5	4.2
	３～９才	11	27.3	27.3	27.3	18.2	0.0	3.6
	１０～１４才	50	62.0	26.0	10.0	2.0	0.0	4.5
	１５～１９才	129	64.3	30.2	5.4	0.0	0.0	4.6
	２０～２４才	139	43.9	43.9	8.6	1.4	2.2	4.3
	２５～２９才	142	34.5	47.9	14.1	3.5	0.0	4.1
	３０～３９才	248	25.8	58.5	12.5	3.2	0.0	4.1
	４０～４９才	177	24.9	48.6	20.3	5.1	1.1	3.9
	５０才以上	34	11.8	58.8	23.5	5.9	0.0	3.8
	女　性	296	30.7	51.4	13.9	3.7	0.3	4.1
	３～９才	12	75.0	8.3	16.7	0.0	0.0	4.6
	１０～１４才	22	36.4	36.4	9.1	13.6	4.5	3.9
	１５～１９才	24	41.7	50.0	8.3	0.0	0.0	4.3
	２０～２４才	38	31.6	55.3	10.5	2.6	0.0	4.2
	２５～２９才	42	31.0	59.5	7.1	2.4	0.0	4.2
	３０～３９才	99	27.3	52.5	15.2	5.1	0.0	4.0
	４０～４９才	52	17.3	59.6	21.2	1.9	0.0	3.9
	５０才以上	7	42.9	28.6	28.6	0.0	0.0	4.1
※1	ヘビーゲーマー	789	40.4	46.9	9.9	2.4	0.4	4.2
	ミドルゲーマー	292	24.0	54.5	17.5	4.1	0.0	4.0
	ライトゲーマー	75	22.7	53.3	18.7	4.0	1.3	3.9
	カジュアルゲーマー	25	20.0	32.0	36.0	8.0	4.0	3.6
	ノンゲーマー	22	31.8	27.3	27.3	9.1	4.5	3.7

※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2019・全体】

(単位：%)

		n数(人)	とても満足	まあ満足	いえないどちらとも	満足していないあまり	満足していない	平均満足度（点）
東京ゲームショウ2019・全体		1,226	35.1	47.9	13.3	3.3	0.5	4.1
来場回数別	過去に７回以上来た	138	26.8	55.8	13.0	4.3	0.0	4.1
	過去に４～６回来た	173	30.1	54.3	12.7	2.9	0.0	4.1
	過去に１～３回来た	376	35.9	48.4	10.4	4.3	1.1	4.1
	今年がはじめて	517	38.1	43.7	15.5	2.3	0.4	4.2
滞在時間別	７時間	285	42.5	47.0	6.0	4.2	0.4	4.3
	６時間	189	33.3	47.6	14.3	4.2	0.5	4.1
	５時間	280	36.4	50.0	10.7	2.5	0.4	4.2
	４時間	219	30.1	52.1	15.5	2.3	0.0	4.1
	３時間以下	231	29.4	42.4	23.8	3.5	0.9	4.0
試遊タイトル別	６本以上	58	43.1	41.4	12.1	3.4	0.0	4.2
	３～５本	328	39.9	47.0	9.8	2.7	0.6	4.2
	１～２本	338	34.6	48.5	13.0	3.6	0.3	4.1
	０本	485	30.3	49.3	16.5	3.5	0.4	4.1

※ 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　満足度

【東京ゲームショウ2019・全体】

(単位：%)

		n数(人)	とても満足	まあ満足	いえないどちらとも	満足していないあまり	満足していない	平均満足度（点）
東京ゲームショウ2019・全体		1,226	35.1	47.9	13.3	3.3	0.5	4.1
訪問コーナー別 ※1	一般展示(各ゲームメーカー) (展示ホール2～8)	955	34.9	49.5	11.7	3.6	0.3	4.2
	イベントステージ (展示ホール1)	454	39.2	47.6	11.5	1.3	0.4	4.2
	ゲームスクールコーナー (展示ホール1・2)	213	48.8	39.4	8.9	2.3	0.5	4.3
	ビジネスソリューションコーナー (展示ホール3・4)	121	39.7	48.8	10.7	0.8	0.0	4.3
	スマートフォンゲームコーナー (展示ホール4・5・6・7・8)	317	39.4	47.6	10.4	2.2	0.3	4.2
	VR/ARコーナー (展示ホール9)	276	42.4	48.2	8.3	1.1	0.0	4.3
	ニュースターズコーナー (展示ホール10)	74	45.9	44.6	6.8	2.7	0.0	4.3
	インディーゲームコーナー (展示ホール9・10)	185	41.1	50.8	5.9	1.6	0.5	4.3
	コスプレエリア (展示ホール9・10)	226	40.3	48.7	8.0	1.8	1.3	4.2
	e-Sportsコーナー／e-Sports X（クロス） (展示ホール9・10)	229	47.6	41.5	9.6	1.3	0.0	4.4
	物販コーナー (展示ホール11)	479	37.6	51.1	9.0	2.3	0.0	4.2
	ファミリーゲームパーク (幕張イベントホール)	167	31.1	43.7	18.6	6.0	0.6	4.0
	南屋外フードコート・北屋外フードコート (4・5・6南屋外ホール・11ホール北屋外)	185	37.8	47.0	9.7	4.9	0.5	4.2

※1 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２０１９の満足度は「とても満足」が３５．１%、「まあ満足」が４７．９%で、合わせると８３．０%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「１０～１４才」「１５～１９才」では「とても満足」がそれぞれ６２．０%、６４．３%と６割を超え、平均満足度はそれぞれ４．５点と４．６点。
●ＧＵＥＳＳ別にみると、ヘビーゲーマーで「とても満足」が４０．４%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４．２点。
●滞在時間別にみると、「７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３本以上の層ではそれより少ない層より満足度が高い傾向がみられる。

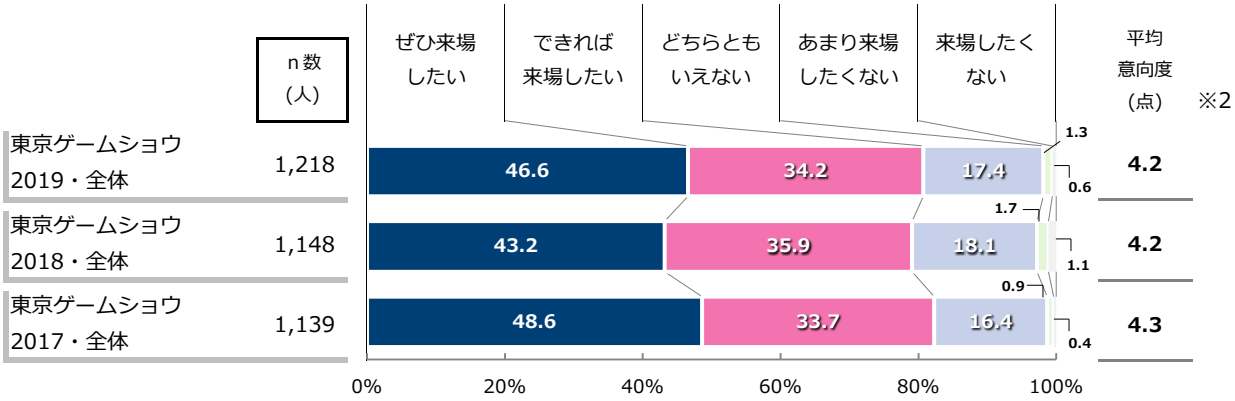
9.次回来場意向

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2019・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 2019・全体		1,218	46.6	34.2	17.4	1.3	0.6	4.2
性年齢別	男　性	924	48.9	32.9	16.7	1.0	0.5	4.3
	３～９才	11	27.3	63.6	9.1	0.0	0.0	4.2
	１０～１４才	50	50.0	30.0	20.0	0.0	0.0	4.3
	１５～１９才	130	64.6	24.6	10.8	0.0	0.0	4.5
	２０～２４才	137	54.0	29.2	12.4	2.9	1.5	4.3
	２５～２９才	142	50.0	38.0	10.6	0.7	0.7	4.4
	３０～３９才	246	45.1	35.4	17.9	0.8	0.8	4.2
	４０～４９才	174	42.0	31.0	26.4	0.6	0.0	4.1
	５０才以上	34	32.4	44.1	20.6	2.9	0.0	4.1
	女　性	294	39.1	38.1	19.7	2.4	0.7	4.1
	３～９才	12	41.7	16.7	41.7	0.0	0.0	4.0
	１０～１４才	21	38.1	38.1	14.3	9.5	0.0	4.0
	１５～１９才	24	54.2	33.3	12.5	0.0	0.0	4.4
	２０～２４才	39	46.2	35.9	15.4	2.6	0.0	4.3
	２５～２９才	42	38.1	45.2	14.3	2.4	0.0	4.2
	３０～３９才	98	37.8	40.8	17.3	3.1	1.0	4.1
	４０～４９才	51	29.4	39.2	31.4	0.0	0.0	4.0
	５０才以上	7	42.9	14.3	28.6	0.0	14.3	3.7
※1	ヘビーゲーマー	789	53.1	33.0	12.8	0.9	0.3	4.4
	ミドルゲーマー	290	35.5	38.3	23.1	2.1	1.0	4.1
	ライトゲーマー	73	28.8	35.6	34.2	1.4	0.0	3.9
	カジュアルゲーマー	23	26.1	30.4	39.1	0.0	4.3	3.7
	ノンゲーマー	20	50.0	15.0	20.0	10.0	5.0	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2019・全体】

(単位：%)

		n数(人)	ぜひ来場したい	来場したいできれば	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2019・全体		1,218	46.6	34.2	17.4	1.3	0.6	4.2
来場回数別	過去に７回以上来た	137	65.0	24.8	10.2	0.0	0.0	4.5
	過去に４～６回来た	173	58.4	31.8	9.2	0.0	0.6	4.5
	過去に１～３回来た	375	50.4	34.9	12.8	1.1	0.8	4.3
	今年がはじめて	513	34.5	37.4	25.1	2.3	0.6	4.0
滞在時間別	７時間	283	61.1	27.6	10.2	1.1	0.0	4.5
	６時間	190	46.8	36.3	16.3	0.5	0.0	4.3
	５時間	278	45.0	38.1	15.8	0.7	0.4	4.3
	４時間	218	41.7	37.2	17.9	2.3	0.9	4.2
	３時間以下	229	32.8	34.1	29.7	2.2	1.3	3.9
試遊タイトル別	６本以上	57	63.2	26.3	10.5	0.0	0.0	4.5
	３～５本	327	57.8	28.1	12.8	0.9	0.3	4.4
	１～２本	336	47.9	36.9	13.1	0.9	1.2	4.3
	０本	482	35.3	37.6	24.9	2.1	0.2	4.1
来場満足度別	とても満足	425	80.0	15.8	4.2	0.0	0.0	4.8
	まあ満足	585	34.9	50.4	14.0	0.3	0.3	4.2
	どちらともいえない	160	8.8	27.5	57.5	5.0	1.3	3.4
	あまり満足していない	40	17.5	22.5	45.0	10.0	5.0	3.4
	満足していない	5	0.0	0.0	40.0	40.0	20.0	2.2

※ 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2019・全体】

(単位：%)

		n数(人)	ぜひ来場したい	来場したいできれば	どちらともいえないも	来場したくないあまり	来場したくない	平均意向度（点）
東京ゲームショウ2019・全体		1,218	46.6	34.2	17.4	1.3	0.6	4.2
訪問コーナー別 ※1	一般展示(各ゲームメーカー)(展示ホール2～8)	951	48.7	34.7	14.9	1.1	0.6	4.3
	イベントステージ(展示ホール1)	451	51.4	33.0	13.5	1.8	0.2	4.3
	ゲームスクールコーナー(展示ホール1・2)	214	62.1	26.6	9.8	1.4	0.0	4.5
	ビジネスソリューションコーナー(展示ホール3・4)	121	52.9	30.6	15.7	0.8	0.0	4.4
	スマートフォンゲームコーナー(展示ホール4・5・6・7・8)	318	49.7	35.5	13.2	1.6	0.0	4.3
	VR/ARコーナー(展示ホール9)	277	59.2	29.6	11.2	0.0	0.0	4.5
	ニュースターズコーナー(展示ホール10)	73	65.8	27.4	6.8	0.0	0.0	4.6
	インディーゲームコーナー(展示ホール9・10)	183	62.3	27.3	9.3	1.1	0.0	4.5
	コスプレエリア(展示ホール9・10)	224	51.8	36.2	10.7	1.3	0.0	4.4
	e-Sportsコーナー／e-Sports X（クロス）(展示ホール9・10)	228	55.7	29.8	13.2	1.3	0.0	4.4
	物販コーナー(展示ホール11)	479	53.2	34.2	11.5	0.8	0.2	4.4
	ファミリーゲームパーク(幕張イベントホール)	164	42.7	35.4	17.7	4.3	0.0	4.2
	南屋外フードコート・北屋外フードコート(4・5・6南屋外ホール・11ホール北屋外)	184	50.5	32.6	15.8	1.1	0.0	4.3

※1 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４６．６%、「できれば来場したい」が３４．２%で、合計すると８０．８%となる。平均来場意向度は４．２点。
●性年齢別にみると、「ぜひ来場したい」は男性で４８．９%、女性で３９．１%。男性「１５～１９才」では、「ぜひ来場したい」が６４．６%と６割を超えている。
●ＧＵＥＳＳ別にみると、ヘビーゲーマーで「ぜひ来場したい」が５３．１%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」では「ぜひ来場したい」が６５．０%、平均４．５点。
●滞在時間別にみると、滞在時間が長いほど次回来場意向は高い傾向にあり、「７時間」で平均４．５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顕著に高い傾向にあり、「とても満足」で平均４．８点。

ゲーム関連全般について

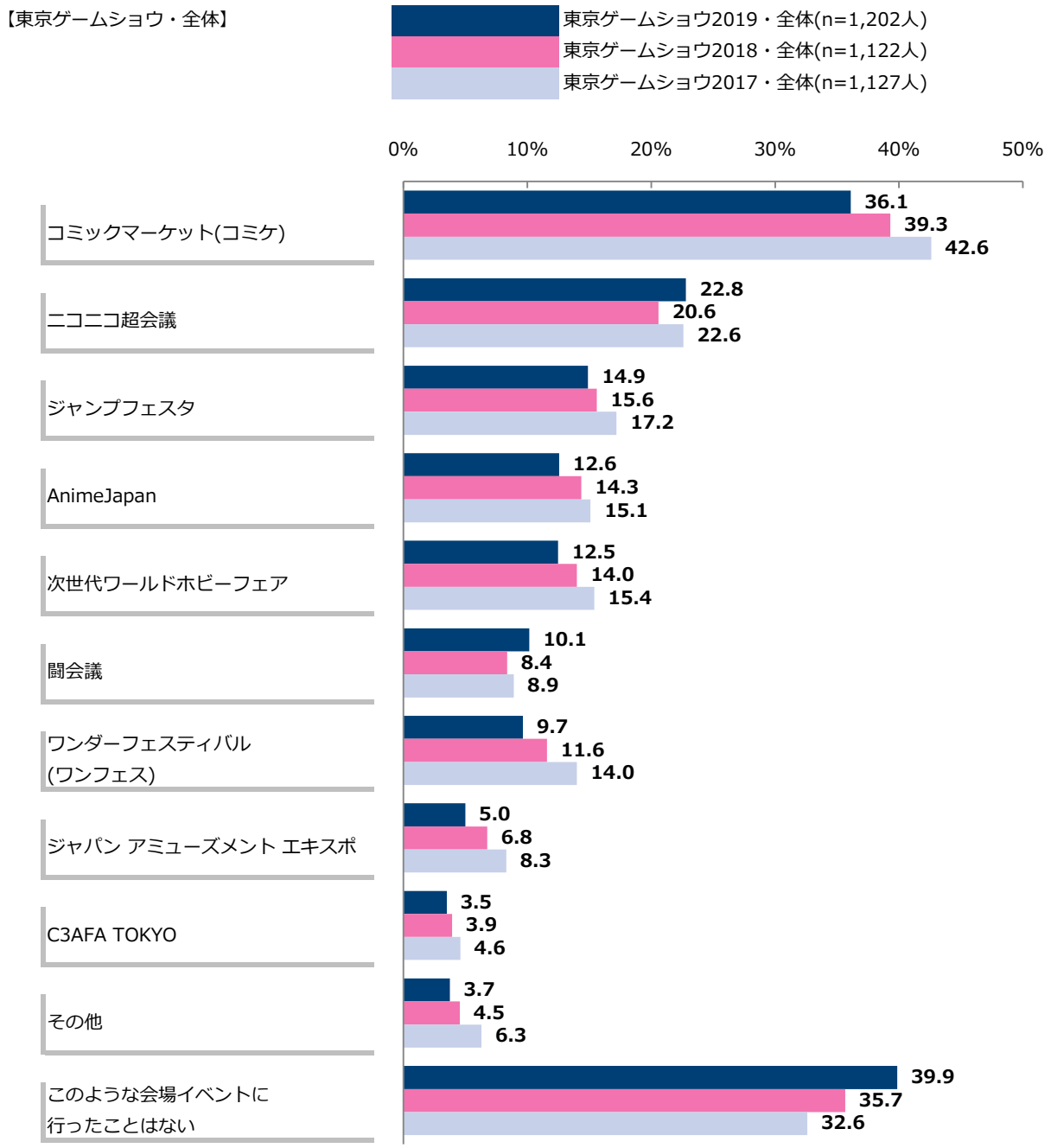
1.来場経験のある会場イベント

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】



■性年齢別

【東京ゲームショウ2019・全体】

(単位：%)

	東京ゲームショウ2019・全体	性年齢別																	
		男性	3～9才	10～14才	15～19才	20～24才	25～29才	30～39才	40～49才	50才以上	女性	3～9才	10～14才	15～19才	20～24才	25～29才	30～39才	40～49才	50才以上
n数(人)	1,202	910	11	48	128	133	139	244	172	35	292	11	23	23	39	41	97	50	8
コミックマーケット(コミケ)	**36.1**	35.7	0.0	8.3	24.2	36.1	42.4	43.0	40.1	25.7	37.3	9.1	21.7	47.8	51.3	53.7	39.2	20.0	25.0
ニコニコ超会議	**22.8**	23.8	0.0	20.8	19.5	19.5	25.2	26.2	30.2	14.3	19.5	9.1	26.1	17.4	33.3	19.5	20.6	8.0	12.5
ジャンプフェスタ	**14.9**	11.9	9.1	6.3	6.3	11.3	15.1	12.7	15.1	8.6	24.3	0.0	21.7	34.8	20.5	29.3	26.8	22.0	12.5
ＡｎｉｍｅＪａｐａｎ	**12.6**	12.6	0.0	2.1	7.0	14.3	15.8	12.3	16.3	17.1	12.3	9.1	0.0	21.7	12.8	26.8	10.3	8.0	0.0
次世代ワールドホビーフェア	**12.5**	12.9	18.2	22.9	20.3	10.5	13.7	8.6	11.0	14.3	11.3	9.1	13.0	17.4	12.8	7.3	10.3	14.0	0.0
闘会議	**10.1**	10.9	0.0	10.4	10.9	6.0	12.9	11.1	15.7	0.0	7.9	0.0	13.0	8.7	23.1	4.9	6.2	2.0	0.0
ワンダーフェスティバル（ワンフェス）	**9.7**	10.7	9.1	0.0	0.8	1.5	12.2	13.9	22.1	11.4	6.5	0.0	0.0	4.3	10.3	12.2	7.2	4.0	0.0
ジャパン アミューズメント エキスポ	**5.0**	4.7	0.0	2.1	0.8	0.8	3.6	5.3	11.6	5.7	5.8	9.1	4.3	8.7	7.7	2.4	6.2	6.0	0.0
C3AFA TOKYO	**3.5**	3.8	0.0	2.1	0.8	0.0	3.6	3.3	11.0	2.9	2.4	0.0	0.0	0.0	2.6	9.8	0.0	4.0	0.0
その他	**3.7**	3.6	0.0	4.2	2.3	3.8	4.3	3.7	4.1	2.9	4.1	9.1	4.3	4.3	0.0	0.0	7.2	4.0	0.0
このような会場イベントに行ったことはない	**39.9**	40.1	72.7	60.4	45.3	39.1	37.4	35.7	36.0	48.6	39.0	81.8	43.5	34.8	23.1	26.8	36.1	54.0	62.5

※ 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３６．１%、次いで「ニコニコ超会議」（２２．８%）、「ジャンプフェスタ」（１４．９%）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３９．９%となっている。

●性年齢別にみると、男性「１０～１４才」は「次世代ワールドホビーフェア」（２２．９%）が、男性「４０～４９才」は「ワンダーフェスティバル（ワンフェス）」（２２．１%）が、女性「２０～２４才」は「コミックマーケット（コミケ）」（５１．３%）、「ニコニコ超会議」（３３．３%）、「闘会議」（２３．１%）が、女性「２５～２９才」は「コミックマーケット（コミケ）」（５３．７%）、「ジャンプフェスタ」（２９．３%）、「ＡｎｉｍｅＪａｐａｎ」（２６．８%）が、女性「３０～３９才」は「ジャンプフェスタ」（２６．８%）が全体に比べて１０ポイント以上高い。

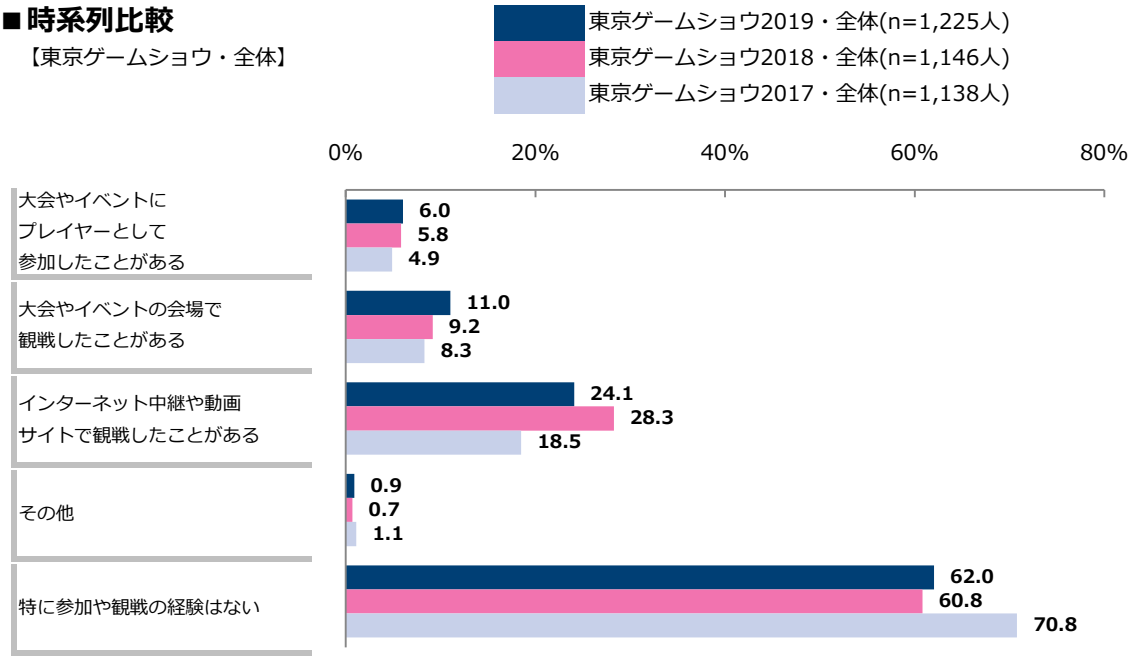
2. ｅスポーツへの参加・観戦経験

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】



■性年齢別

【東京ゲームショウ2019・全体】　(単位：%)

	東京ゲームショウ2019・全体	性年齢別																		
		男性	3～9才	10～14才	15～19才	20～24才	25～29才	30～39才	40～49才	50才以上	女性	3～9才	10～14才	15～19才	20～24才	25～29才	30～39才	40～49才	50才以上
n数(人)	1,225	928	11	50	130	137	142	248	175	35	297	12	23	24	39	41	98	52	8
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	6.0	7.3	9.1	16.0	9.2	7.3	9.2	6.0	5.1	0.0	2.0	0.0	8.7	4.2	0.0	2.4	2.0	0.0	0.0
大会やイベントの会場で観戦したことがある	11.0	12.6	0.0	10.0	15.4	13.9	9.9	12.5	13.7	11.4	6.1	16.7	4.3	12.5	2.6	4.9	6.1	3.8	12.5
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	24.1	26.4	9.1	36.0	40.8	35.8	20.4	24.6	16.0	17.1	16.8	16.7	13.0	20.8	15.4	22.0	18.4	11.5	12.5
その他	0.9	1.1	0.0	4.0	0.8	0.0	0.0	1.6	1.7	0.0	0.3	0.0	0.0	4.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
特に参加や観戦の経験はない	62.0	56.8	81.8	44.0	41.5	48.9	62.0	59.3	65.7	71.4	78.5	75.0	82.6	66.7	82.1	78.0	75.5	86.5	75.0

※ 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２４．１%、「大会やイベントの会場で観戦したことがある」が１１．０%、「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６．０%となっており、「その他」の０．９%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３８．０%。

●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２６．４%、女性１６．８%で、男性の方が高い。

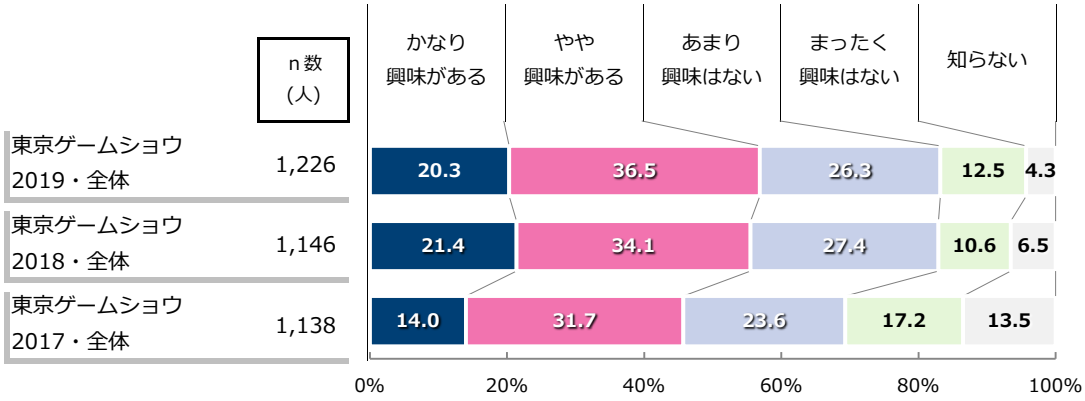
3.ｅスポーツについての興味

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2019・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2019・全体		1,226	20.3	36.5	26.3	12.5	4.3
性年齢別	男　性	930	22.6	37.3	25.2	11.9	3.0
	３～９才	11	0.0	27.3	27.3	27.3	18.2
	１０～１４才	49	42.9	30.6	14.3	10.2	2.0
	１５～１９才	130	46.9	32.3	13.1	5.4	2.3
	２０～２４才	138	28.3	36.2	19.6	11.6	4.3
	２５～２９才	142	21.8	31.7	31.7	11.3	3.5
	３０～３９才	248	14.5	41.5	29.0	11.3	3.6
	４０～４９才	177	9.6	43.5	29.4	16.4	1.1
	５０才以上	35	14.3	34.3	31.4	20.0	0.0
	女　性	296	13.2	34.1	30.1	14.2	8.4
	３～９才	12	25.0	0.0	33.3	8.3	33.3
	１０～１４才	23	30.4	34.8	13.0	8.7	13.0
	１５～１９才	24	25.0	29.2	37.5	4.2	4.2
	２０～２４才	38	13.2	39.5	21.1	18.4	7.9
	２５～２９才	42	9.5	50.0	26.2	11.9	2.4
	３０～３９才	98	12.2	29.6	33.7	18.4	6.1
	４０～４９才	51	3.9	35.3	33.3	15.7	11.8
	５０才以上	8	0.0	37.5	50.0	0.0	12.5

※ 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２０．３%、「やや興味がある」は３６．５%で合わせると５６．８%。一方、ｅスポーツを「知らない」と回答したのは４．３%。
- 性年齢別にみると、「かなり興味がある」は男性で２２．６%、女性で１３．２%で男性の方が高く、男性「１５～１９才」では４６．９%、「１０～１４才」では４２．９%と４割を超える。

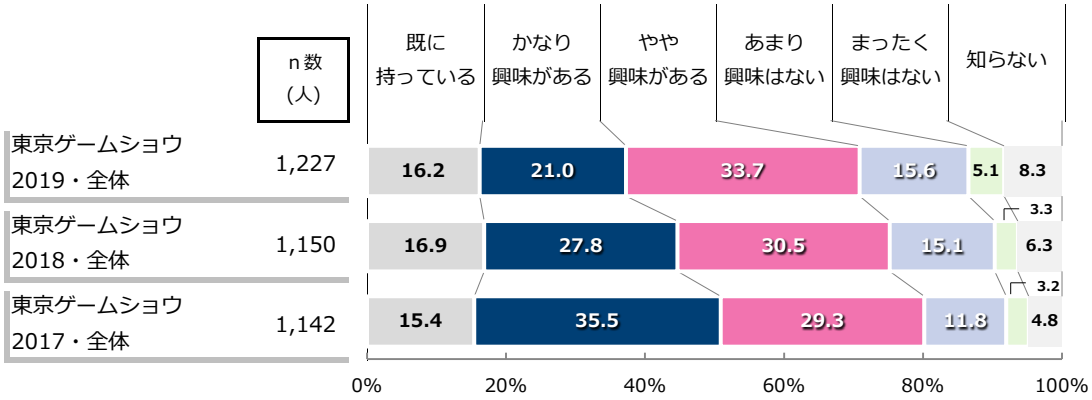
4.ＶＲのゲームについての興味

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2019・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2019・全体		1,227	16.2	21.0	33.7	15.6	5.1	8.3
性年齢別	男　性	928	18.4	23.1	31.8	13.9	5.0	7.9
	３～９才	11	0.0	9.1	36.4	18.2	0.0	36.4
	１０～１４才	50	22.0	10.0	30.0	20.0	8.0	10.0
	１５～１９才	130	14.6	30.8	26.2	12.3	5.4	10.8
	２０～２４才	136	19.9	30.9	29.4	13.2	2.2	4.4
	２５～２９才	142	24.6	20.4	28.9	13.4	4.9	7.7
	３０～３９才	249	20.5	24.5	30.1	13.3	3.6	8.0
	４０～４９才	175	14.3	19.4	38.9	13.1	7.4	6.9
	５０才以上	35	8.6	5.7	51.4	22.9	8.6	2.9
	女　性	299	9.4	14.7	39.5	21.1	5.7	9.7
	３～９才	12	0.0	0.0	33.3	16.7	8.3	41.7
	１０～１４才	23	8.7	17.4	26.1	21.7	8.7	17.4
	１５～１９才	24	16.7	33.3	33.3	12.5	0.0	4.2
	２０～２４才	39	7.7	12.8	43.6	15.4	7.7	12.8
	２５～２９才	42	11.9	19.0	38.1	28.6	0.0	2.4
	３０～３９才	99	10.1	12.1	42.4	18.2	9.1	8.1
	４０～４９才	52	3.8	9.6	46.2	26.9	3.8	9.6
	５０才以上	8	25.0	25.0	12.5	37.5	0.0	0.0

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- ＶＲのゲームについての興味を聞いたところ、「かなり興味がある」は２１．０%、「やや興味がある」は３３．７%で「既に持っている」（１６．２%）と合わせると７０．９%を占める。
- 時系列でみると、昨年に比べ「かなり興味がある」が６．８ポイント減少している。
- 性年齢別にみると、男性「１５～１９才」「２０～２４才」で「かなり興味がある」が３割を超える。

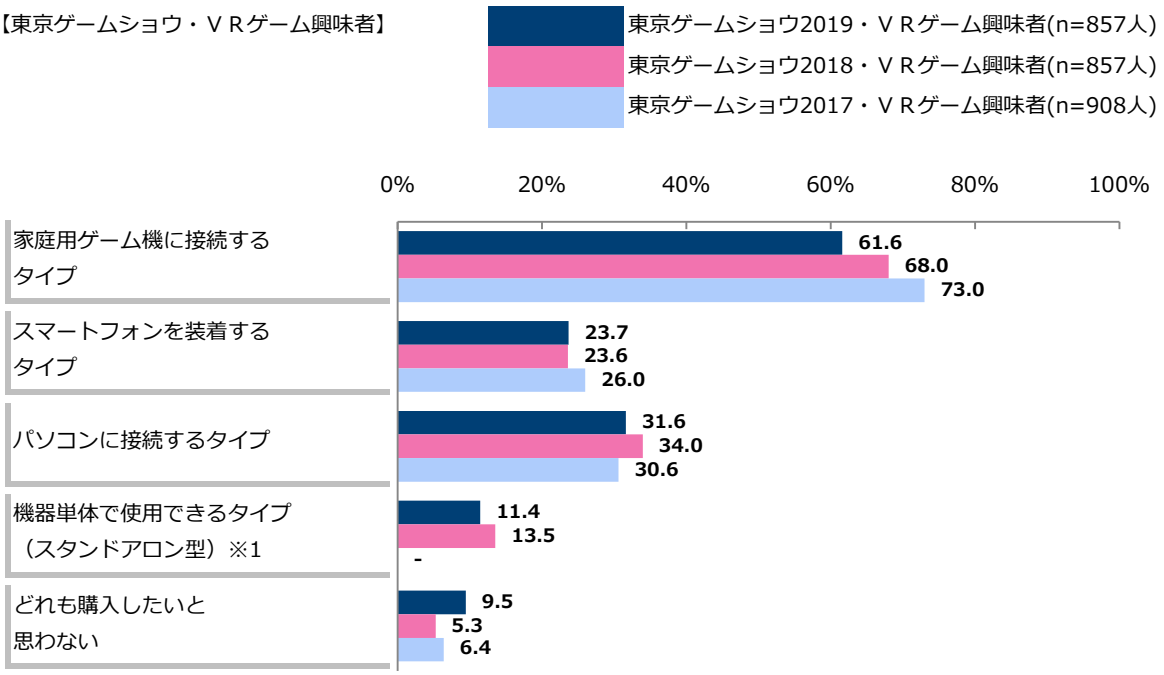
5.ＶＲゲーム用のヘッドマウントディスプレイの購入意向

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お教えください。 【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2019・ＶＲゲーム興味者】

(単位：%)

	東京ゲームショウ2019・VRゲーム興味者	性年齢別																		
		男性	3～9才	10～14才	15～19才	20～24才	25～29才	30～39才	40～49才	50才以上	女性	3～9才	10～14才	15～19才	20～24才	25～29才	30～39才	40～49才	50才以上
n数(人)	857	669	5	31	92	109	104	185	120	23	188	4	12	20	25	29	62	31	5
家庭用ゲーム機に接続するタイプ	61.6	61.9	100.0	61.3	54.3	56.9	63.5	62.7	68.3	60.9	60.6	25.0	33.3	45.0	48.0	79.3	62.9	71.0	80.0
スマートフォンを装着するタイプ	23.7	24.1	40.0	16.1	21.7	24.8	23.1	27.0	16.7	56.5	22.3	75.0	16.7	25.0	20.0	31.0	19.4	16.1	20.0
パソコンに接続するタイプ	31.6	35.4	0.0	22.6	50.0	43.1	34.6	34.6	23.3	39.1	18.1	0.0	33.3	30.0	32.0	6.9	12.9	16.1	20.0
機器単体で使用できるタイプ（スタンドアロン型）	11.4	11.7	20.0	6.5	13.0	10.1	13.5	11.4	11.7	13.0	10.6	0.0	41.7	25.0	0.0	3.4	6.5	16.1	0.0
どれも購入したいと思わない	9.5	7.8	0.0	22.6	9.8	5.5	6.7	4.9	11.7	0.0	15.4	25.0	16.7	20.0	20.0	6.9	19.4	6.5	20.0

※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、「家庭用ゲームに接続するタイプ」が６１．６%で最も高く、以下「パソコンに接続するタイプ」（３１．６%）、「スマートフォンを装着するタイプ」（２３．７%）、「機器単体で使用できるタイプ（スタンドアロン型）」（１１．４%）と続く。

●時系列でみると、昨年に比べ「家庭用ゲーム機に接続するタイプ」が６．４ポイント減少している。

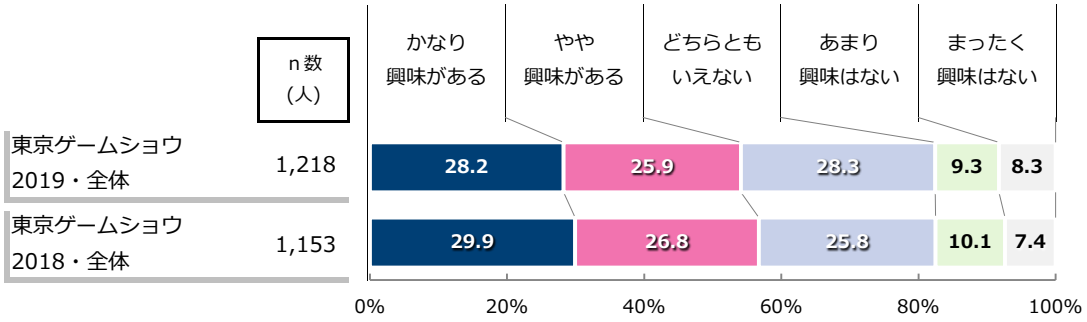
6.クロスプラットフォームのオンラインゲームへの興味

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2019・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2019・全体		1,218	28.2	25.9	28.3	9.3	8.3
性年齢別	男　性	922	32.2	25.5	28.1	7.6	6.6
	3～9才	11	9.1	9.1	36.4	9.1	36.4
	10～14才	49	59.2	14.3	16.3	0.0	10.2
	15～19才	129	48.1	22.5	24.0	2.3	3.1
	20～24才	135	39.3	26.7	23.7	8.1	2.2
	25～29才	142	32.4	26.8	26.8	7.0	7.0
	30～39才	248	27.8	29.0	28.2	8.9	6.0
	40～49才	173	19.1	26.0	35.8	9.2	9.8
	50才以上	35	11.4	20.0	40.0	20.0	8.6
	女　性	296	15.9	27.0	29.1	14.5	13.5
	3～9才	11	0.0	0.0	45.5	18.2	36.4
	10～14才	22	13.6	22.7	27.3	13.6	22.7
	15～19才	24	12.5	37.5	45.8	0.0	4.2
	20～24才	39	15.4	33.3	20.5	10.3	20.5
	25～29才	42	23.8	35.7	16.7	14.3	9.5
	30～39才	99	21.2	26.3	28.3	15.2	9.1
	40～49才	52	7.7	19.2	30.8	25.0	17.3
	50才以上	7	0.0	28.6	71.4	0.0	0.0

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

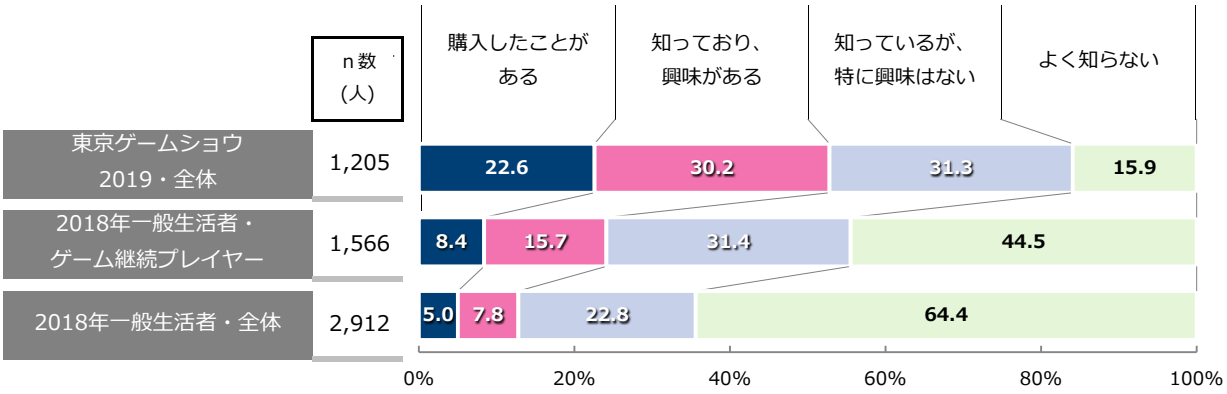
●クロスプラットフォームのオンラインゲームへの興味を聞いたところ、「かなり興味がある」は２８．２%、
「やや興味がある」は２５．９%で合わせると５４．１%を占める。
●性年齢別にみると、「かなり興味がある」は男性で３２．２%、女性で１５．９%と男性の方が高い。

7.クラシック系ゲーム機の認知

質問文

あなたは、「クラシック系ゲーム機（復刻ミニゲーム機）」を知っていますか。【単数回答】
※クラシック系ゲーム機とは、過去に発売されていた家庭用ゲーム機を小型化し、
数十本のソフトを内蔵して再発売されるものをさします。

■一般生活者との比較



■性年齢別

【東京ゲームショウ2019・全体】　　（単位：%）

		n数（人）	購入したことがある	知っており、興味がある	知っているが、特に興味はない	よく知らない
東京ゲームショウ2019・全体		1,205	22.6	30.2	31.3	15.9
性年齢別	男　性	915	24.7	29.1	31.7	14.5
	3～9才	11	9.1	27.3	27.3	36.4
	10～14才	50	30.0	14.0	34.0	22.0
	15～19才	123	17.9	28.5	35.0	18.7
	20～24才	134	14.9	29.9	38.1	17.2
	25～29才	140	25.0	25.7	35.0	14.3
	30～39才	247	26.3	33.6	31.2	8.9
	40～49才	175	36.6	28.6	21.1	13.7
	50才以上	35	11.4	34.3	37.1	17.1
	女　性	290	15.9	33.8	30.0	20.3
	3～9才	12	8.3	16.7	33.3	41.7
	10～14才	22	4.5	22.7	36.4	36.4
	15～19才	23	0.0	30.4	52.2	17.4
	20～24才	38	15.8	28.9	23.7	31.6
	25～29才	39	15.4	35.9	41.0	7.7
	30～39才	99	23.2	34.3	26.3	16.2
	40～49才	50	16.0	44.0	18.0	22.0
	50才以上	7	14.3	42.9	42.9	0.0

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

●クラシック系ゲーム機の興味や認知について聞いたところ、「購入したことがある」が２２．６%、「知っており、興味がある」が３０．２%で、合わせると５割を超える。
●一般生活者調査の結果と比べると、「購入したことがある」+「知っており、興味がある」の比率は、ゲーム継続プレイヤーより２８．７ポイント、一般生活者全体より４０ポイント高い。
●性年齢別にみると、男性「３０～３９才」「４０～４９才」、女性３０代以上では「購入したことがある」+「知っており、興味がある」が６割前後と、他より高い。

巻末資料

巻末資料：調査票見本

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

「東京ゲームショウ 2019」ご来場者アンケート

【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
2 小・中学生
3 高校生
4 大学生
5 その他学生
6 会社員・公務員
7 会社役員
8 自営業・自由業・専門職
9 パート・アルバイト・派遣社員
10 専業主婦・主夫
11 無　職
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
2 Wii U
3 Nintendo Switch
4 ニンテンドーDS（Lite／DSi／LL含む）
5 ニンテンドー３DS／２DS／Newニンテンドー3DS／2DS(LL含む)
6 プレイステーション 3
7 プレイステーション 4(Pro 含む)
8 PSP「プレイステーション・ポータブル」(PSP go 含む)
9 プレイステーション ヴィータ(PS Vita TV 含む)
10 Xbox 360
11 Xbox One(S/X 含む)
12 この中に家庭内にあるものはない

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

【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
4 Nintendo Switch Lite
5 ニンテンドー３DS／２DS／Newニンテンドー3DS／2DS(LL含む)
7 プレイステーション 4(Pro 含む)
9 プレイステーション ヴィータ
11 Xbox One(S/X 含む)
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
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

→ **3 ページ　問10 (a) へ**

★

【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
2 週に4～5日
3 週に2～3日
4 週に1日
5 月に2～3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)
※12本以上購入された方は、具体的な本数をお答えください。
※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／コードを購入したものも含みます。

(それぞれ○は1つずつ／具体的に)	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(具体的に)
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	(　　)本
b) Wii U 用 →	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	(　　)本
c) Nintendo Switch 用 →	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	(　　)本
d) ニンテンドーDS 用 →	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	(　　)本
e) ニンテンドー3DS／2DS 用 →	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	(　　)本
f) プレイステーション 3 用 →	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	(　　)本
g) プレイステーション 4 用 →	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	(　　)本
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	(　　)本
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	(　　)本
j) Xbox 360 用 →	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	(　　)本
k) Xbox One 用 →	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	(　　)本
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	(　　)本
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	(　　)本
n) Xbox Games Storeでの購入(Xbox 360／Xbox One) →	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	(　　)本

【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でもお教えください。(○はいくつでも)

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

■「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
2 以前はよくしていたが、今はほとんどしない → **問12へ**
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 → **次ページ 問18へ**

【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有料のゲーム
2 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 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
4 アプリをダウンロードするタイプの完全無料のゲーム

[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有料のゲーム
6 ブラウザで表示するタイプの月額課金制のゲーム
7 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
8 ブラウザで表示するタイプの完全無料のゲーム

※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。

9 その他のゲーム(具体的に)
10 わからない／覚えていない

【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 → **問21へ**
4 今まで1度もしたことがない

【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」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	**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すか。(それぞれ○は1つずつ)

(それぞれ○は1つずつ)	いきたい 楽しんで 積極的に	あればしたい 面白いゲームが 自分にとって	思わない あまりしたいとは	ない するつもりは 全く
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　→	**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　あなたは、「クラシック系ゲーム機（復刻ミニゲーム機）」を知っていますか。（○は1つだけ）

※クラシック系ゲーム機とは、過去に発売されていた家庭用ゲーム機を小型化し、数十本のソフトを内蔵して再発売されるものをさします。

例）ニンテンドークラシックミニ ファミリーコンピュータ／NEOGEO mini／プレイステーション クラシックなど

1 購入したことがある	**3** 知っているが、特に興味はない
2 知っており、興味がある	**4** よく知らない

【すべての方に】

問25 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）

（それぞれ○は1つずつ）	そう思うまったく	まあそう思う	そう思わないあまり	そう思わないまったく
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26　（1）「東京ゲームショウ 2019」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、2002～2018 年の各年秋の過去 28 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 2019」には、合計で何時間くらい滞在する予定ですか。
※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。
→ 約 [　　] 時間

（4）本日の「東京ゲームショウ 2019」で、合計で何本くらいのタイトルを試遊する予定ですか。
※試遊の予定がない場合は「0」とご記入ください。
→ 約 [　　] 本

（5）今回の「東京ゲームショウ 2019」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。
→ ゲームメーカー名（1つだけ）[　　]

※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 2019」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	ゲームスクールコーナー	(展示ホール 1・2)
4	ビジネスソリューションコーナー	(展示ホール 3・4)
5	スマートフォンゲームコーナー	(展示ホール 4～8)
6	VR/AR コーナー	(展示ホール 9)
7	ニュースターズコーナー	(展示ホール 10)
8	インディーゲームコーナー	(展示ホール 9・10)
9	コスプレエリア	(展示ホール 9・10)
10	e-Sports コーナー／e-Sports X（クロス）	(展示ホール 9・10)
11	物販コーナー	(展示ホール 11)
12	ファミリーゲームパーク	(幕張イベントホール)
13	南屋外フードコート・北屋外フードコート	(4～6 ホール南屋外・11 ホール北屋外)

（7）今回、あなたは会場内「e-Sports X（クロス）」（展示ホール 9・10 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 2019」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27 **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		

【すべての方に】

問28 (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
2	大会やイベントの会場で観戦したことがある		(具体的に)
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	5	特に参加や観戦の経験はない

問28 (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29 (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

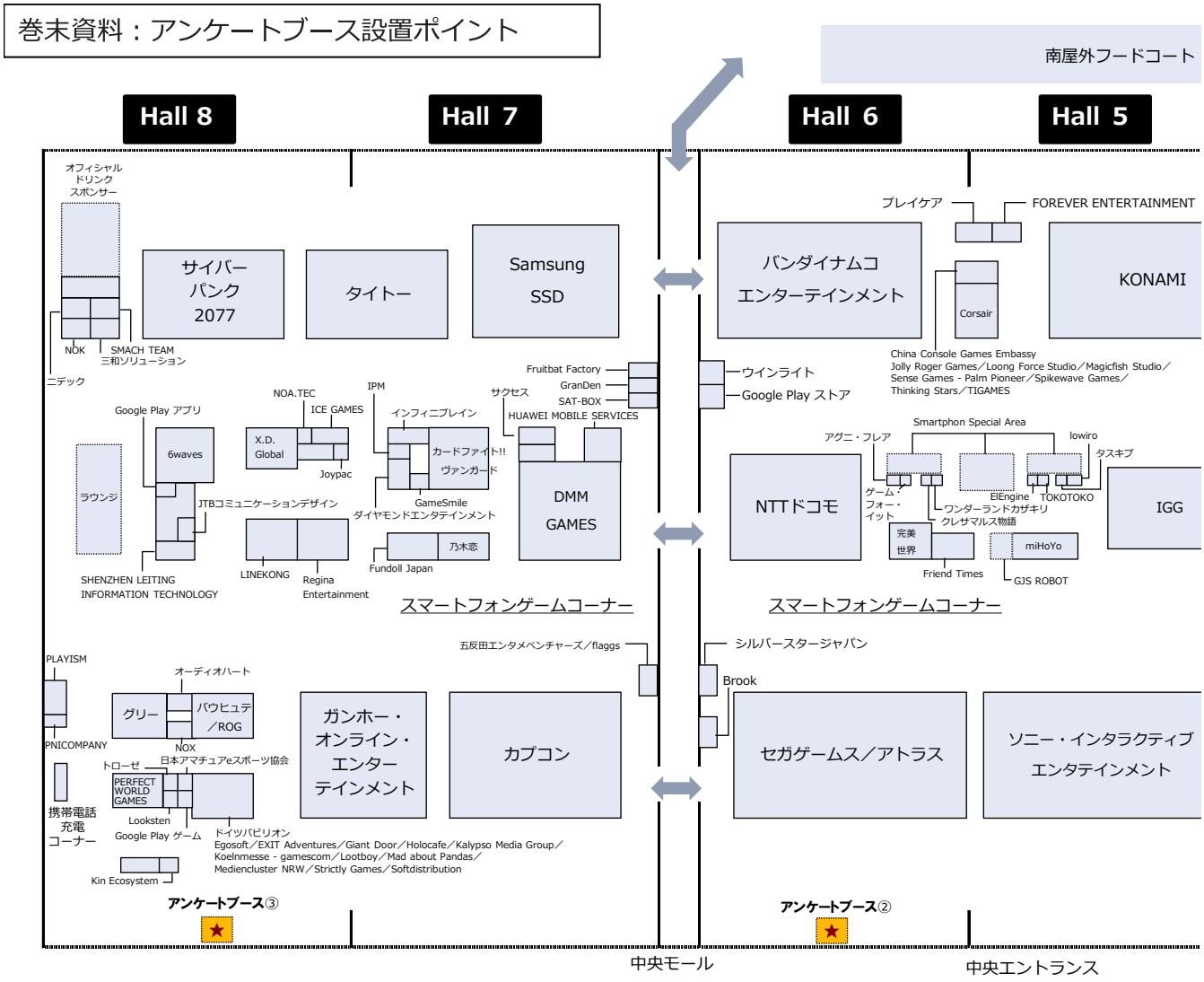
【問29(a)で VR のゲームについて「1 既に持っている」「2 かなり興味がある」「3 やや興味がある」とお答えの方に】

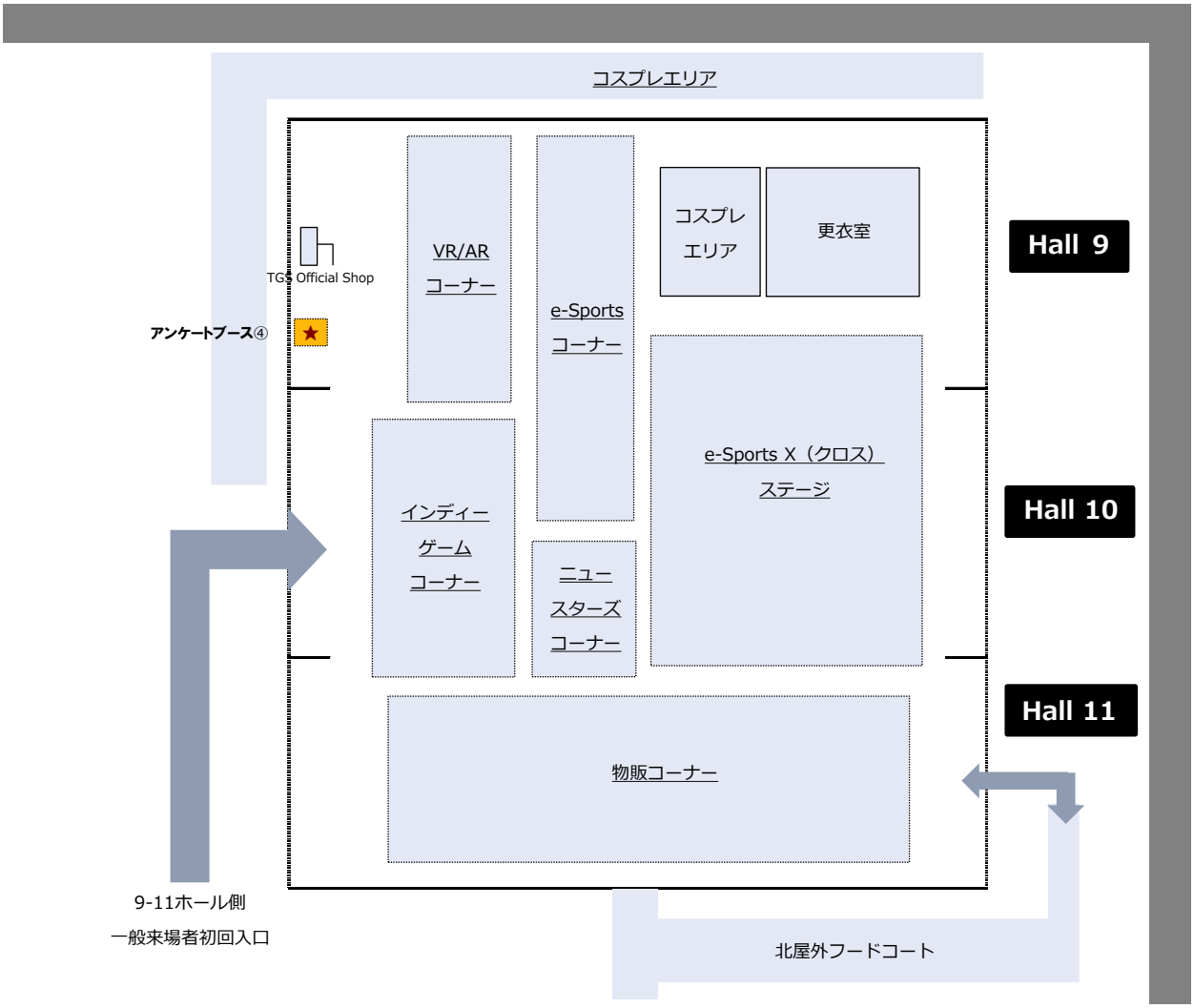
問29 (b)あなたは、VRのゲームが遊べるヘッドマウントディスプレイ(目を覆う形で頭につける機器)を購入したいと思いますか。
購入したいと思うタイプをすべてお教えください。（○はいくつでも）
※既に購入された方は、それに該当するタイプに○をつけてください。

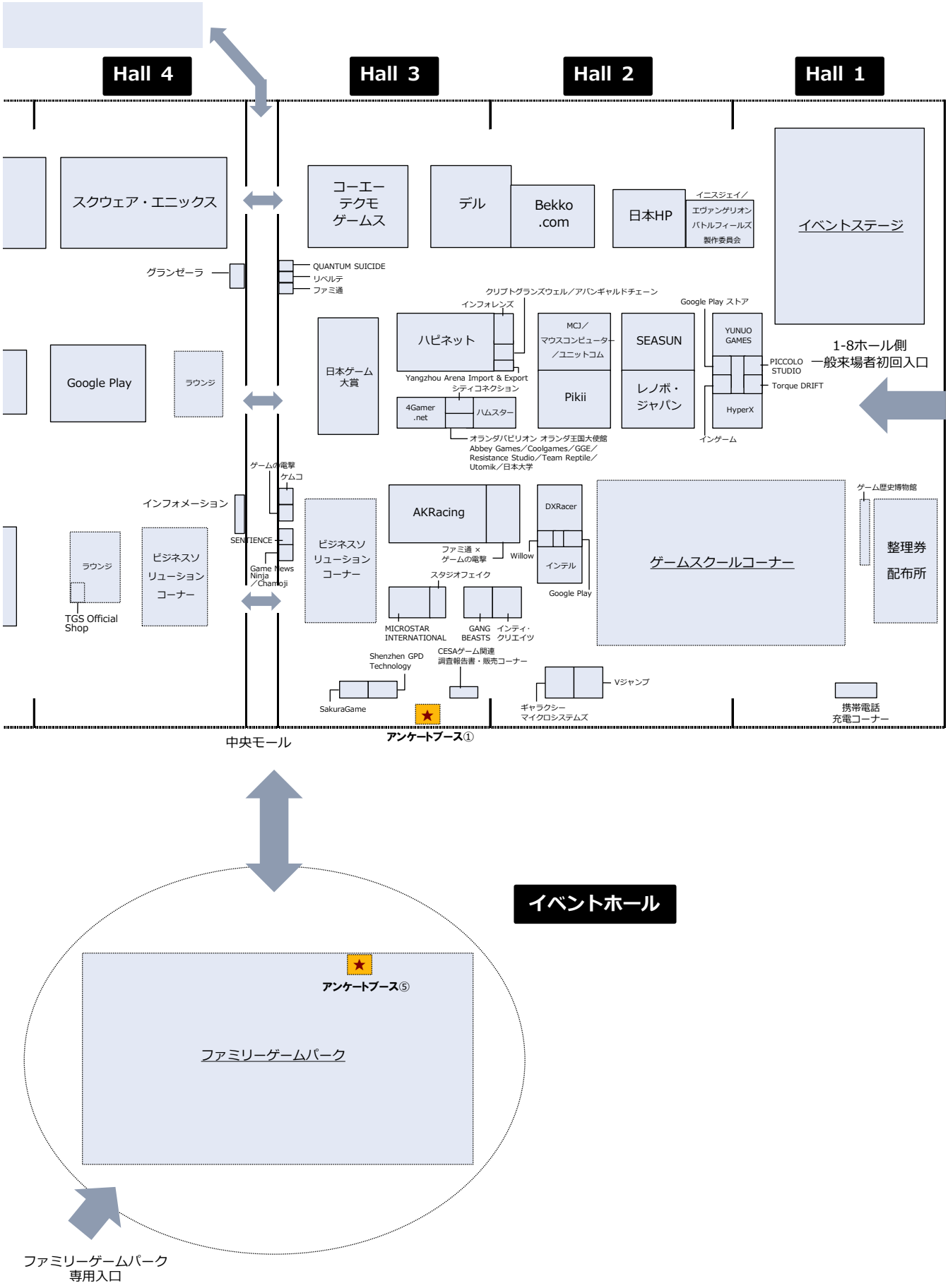
1	家庭用ゲーム機に接続するタイプ	3	パソコンに接続するタイプ	5	どれも購入したいと思わない
2	スマートフォンを装着するタイプ	4	機器単体で使用できるタイプ (スタンドアロン型)		

～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






Hall 4
Hall 3
Hall 2
Hall 1
スクウェア・エニックス
コーエーテクモゲームス
デル
Bekko.com
日本HP
イニスジェイ／エヴァンゲリオンバトルフィールズ製作委員会
イベントステージ
グランゼーラ
QUANTUM SUICIDE
リベルテ
ファミ通
クリプトグランズウェル／アバンギャルドチェーン
インフォレンズ
ハピネット
MCJ／マウスコンピューター／ユニットコム
SEASUN
Google Play ストア
YUNUO GAMES
PICCOLO STUDIO
Torque DRIFT
HyperX
インゲーム
1-8ホール側
一般来場者初回入口
Google Play
ラウンジ
日本ゲーム大賞
Yangzhou Arena Import & Export シティコネクション
4Gamer.net
ハムスター
Pikii
レノボ・ジャパン
オランダパビリオン オランダ王国大使館
Abbey Games／Coolgames／GGE／Resistance Studio／Team Reptile／Utomik／日本大学
ゲームの電撃
ケムコ
インフォメーション
SENTIENCE
Game News Ninja ／Chamoji
AKRacing
DXRacer
インテル
Willow
ファミ通 × ゲームの電撃
Google Play
ゲームスクールコーナー
ゲーム歴史博物館
整理券配布所
ラウンジ
TGS Official Shop
ビジネスソリューションコーナー
スタジオフェイク
MICROSTAR INTERNATIONAL
GANG BEASTS
インディ・クリエイツ
Shenzhen GPD Technology
CESAゲーム関連調査報告書・販売コーナー
SakuraGame
Vジャンプ
ギャラクシーマイクロシステムズ
携帯電話充電コーナー
中央モール
アンケートブース①
イベントホール
アンケートブース⑤
ファミリーゲームパーク
ファミリーゲームパーク専用入口

禁無断転載

東京ゲームショウ２０１９　来場者調査報告書

発　　行　　令和元年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。