

東京ゲームショウ 2021 オンライン 来場者調査報告書

2022年3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



アンケート内容

第1章 東京ゲームショウ 2021 オンライン来場者調査 調査概要	1
第2章 来場者情報	2
1. 性別	2
2. 性年齢	2
3. 職業	3
4. 居住地	3
5. ゲームプレイ時間(家庭用、スマホ、PC)	4
6. 過去の来場回数	6
7. ゲームショウ以外のイベント経験	7
第3章 東京ゲームショウ全体について	9
1. 情報接触	9
2. 来場目的と一番の理由	11
3. 合計視聴時間	12
4. 満足度	13
5. 感想	15
6. SNSでの発信	16
7. 次回来場意向	17
第4章 コンテンツについて	18
1. 閲覧コンテンツと上位3つ	18
2. 一番良かったメーカー	19
3. 公式番組視聴数(合計/印象的上位3つ)	21
①ランキング ②1人平均視聴数	
4. 公式番組の感想一覧	26
5. 体験版ダウンロード数(合計/デバイス別)	27
①ランキング ②1人平均ダウンロード数	
6. 体験版の感想一覧	38
7. 物販購入物	44

巻末資料

1. 調査票	47
--------	----

東京ゲームショウ 2021 オンライン 来場者調査 調査概要

1.調査概要

東京ゲームショウ 2021 オンライン 来場者調査

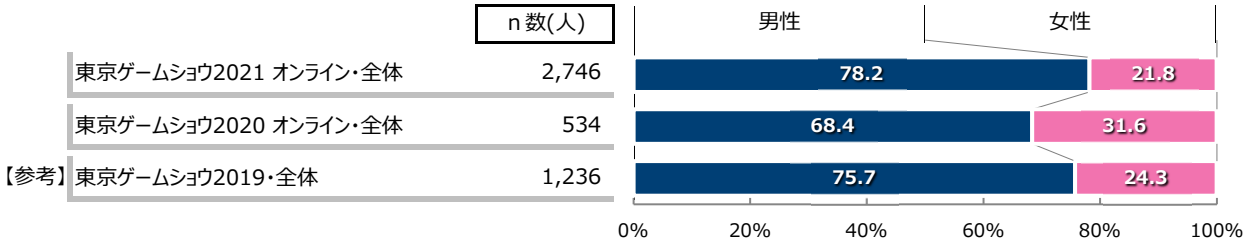
- | | |
|-------------|--|
| ■ 調査目的 | 東京ゲームショウ 2021 オンラインの一般来場者について、基本属性、普段のゲーム接触状況、東京ゲームショウの来場状況を把握する。 |
| ■ 調査対象 | 東京ゲームショウ 2021 オンライン来場者
3才以上の男女個人 |
| ■ 標本設計 | 東京ゲームショウ 2021 オンラインのサイト内に、アンケート応募サイトにリンクするバナーを貼り、アンケート回答者を募集。対象者には回答期間にアンケートサイトにリンクするURLを配信して、回答を依頼し、回収した。 |
| ■ 調査項目 | 巻末の調査票を参照 |
| ■ 調査方法 | WEB調査法 |
| ■ 調査実施期間 | 2021年9月30日(木)～10月10日(日) |
| ■ 有効回収数 | 2,746サンプル
なお、公式番組の総視聴回数は、39,465,366回（46番組） |
| ■ 集計・分析方法 | 東京ゲームショウ 2021 オンライン来場者の特性を明らかにするため、性年齢別・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。
※開催方法が異なるため、2019年のデータは参考値
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
調査機関：株式会社マーケティング・ガーデン |

来場者情報

1.性別

■時系列比較（参考）

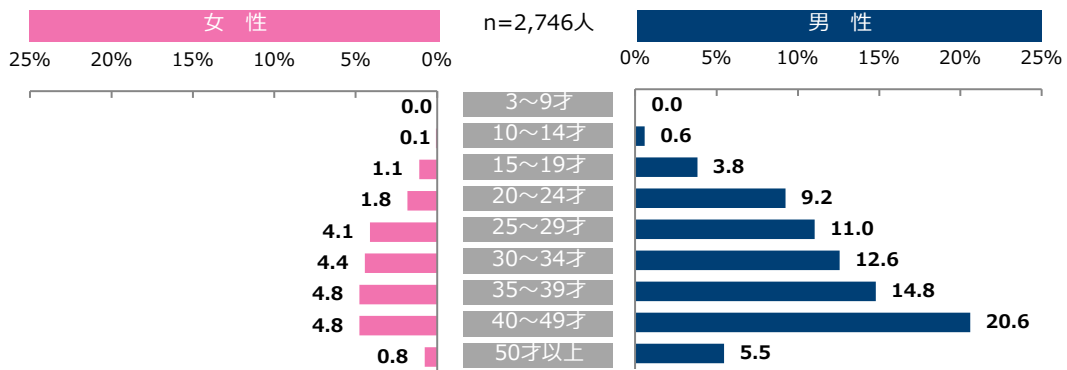
【東京ゲームショウ・全体】



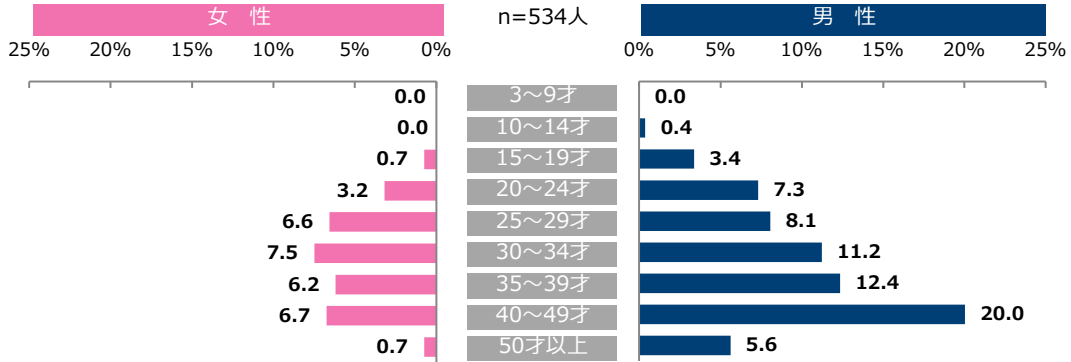
2.性年齢

■時系列比較（参考）

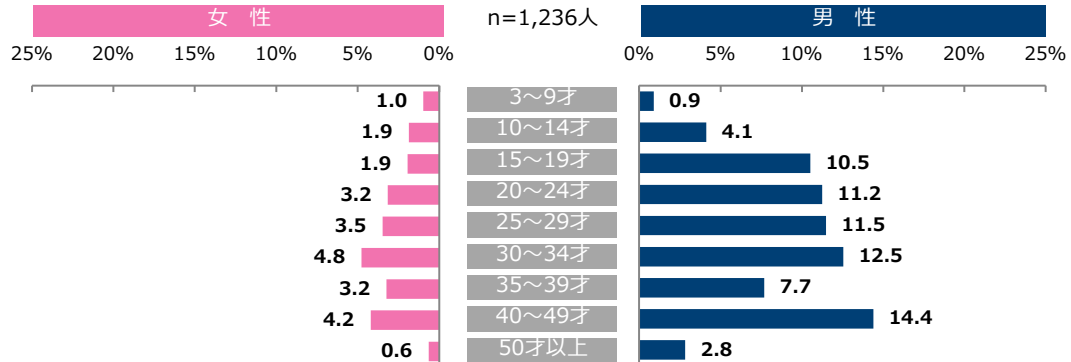
【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体】



【東京ゲームショウ2020オンライン・全体】



【参考】【東京ゲームショウ2019・全体】

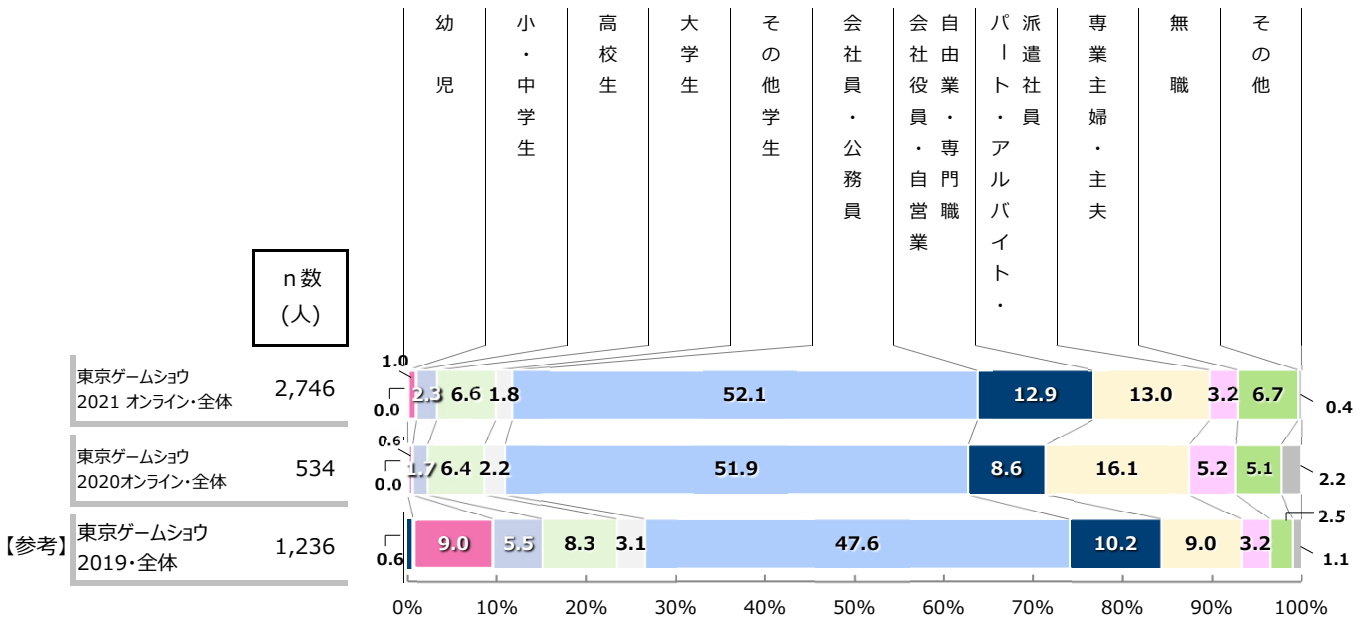


- 性別は、「男性」が78.2%、「女性」が21.8%となっている。前年と比べて女性比率が減った。
- 性年齢別では、男性の「30~34才」（12.6%）と「35~39才」（14.8%）を合わせて、男性30代が27.4%と最も多く、次いで男性40代も20.6%と多い。前年までの比較では、男性の若年層の比率にやや増加が見られた。

3.職業

■時系列比較（参考）

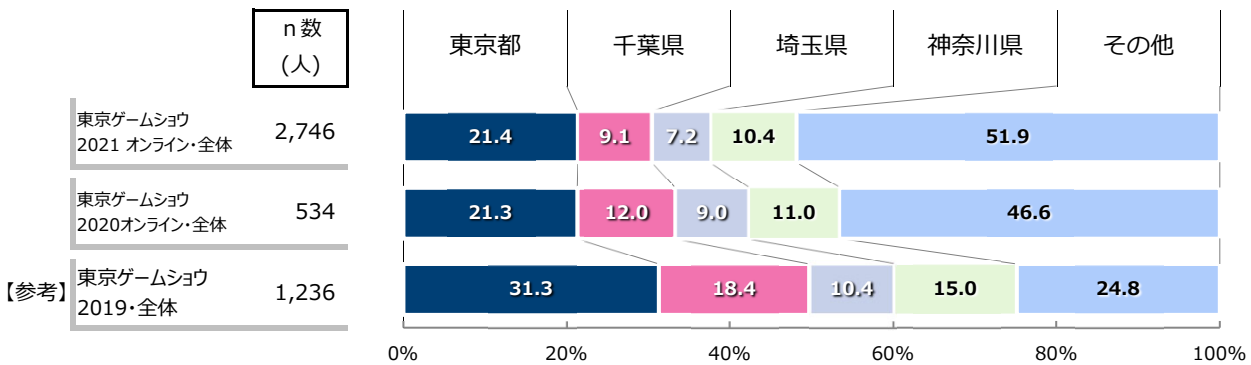
【東京ゲームショー・全体】



4.居住地

■時系列比較（参考）

【東京ゲームショー・全体】



- 職業の割合をみると、「会社員・公務員」が52.1%を占めて最も多い。
前年までと同様に、「会社員・公務員」と「派遣社員・パート・アルバイト」、「自由業・専門職・会社役員・自営業」の比率が高く、「幼児」「小・中学生」「高校生」の比率は低くなっている。
- 居住地は昨年と同様に、一都三県の中では「東京都」が21.4%と多い。
ただし、2020年に会場が幕張メッセからオンラインに変わったことで増えた「その他」が、今年はさらに上昇して51.9%と半分を占める結果となった。

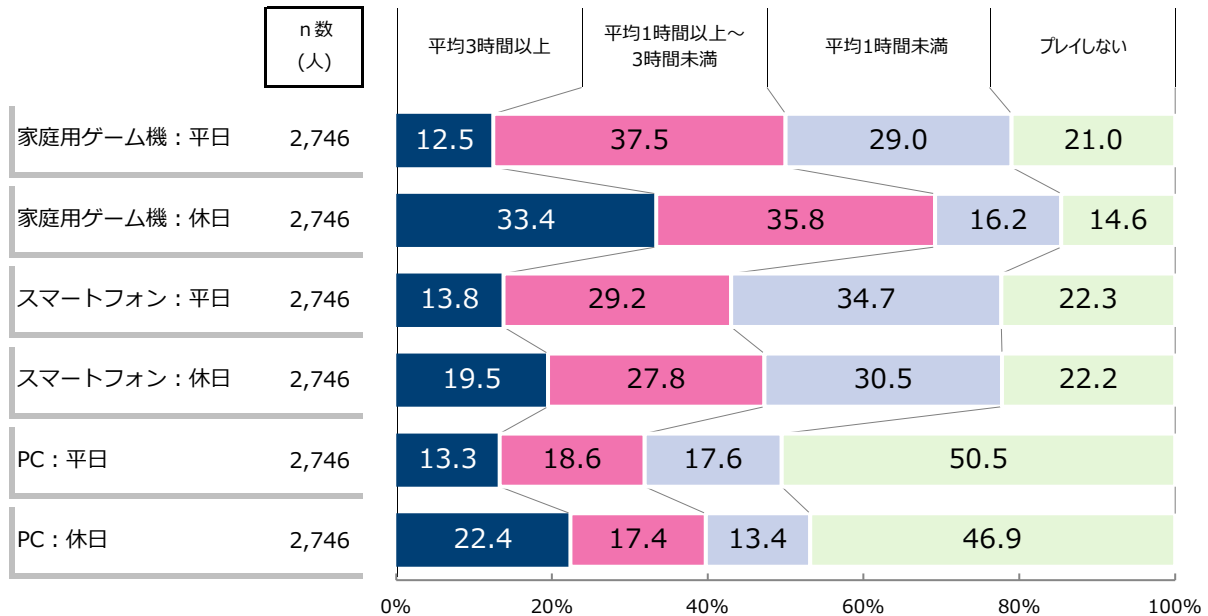
5.ゲームのプレイ時間（家庭用、スマホ、PC）

質問文

現在、プレイしているゲームとその時間についてお答えください。

■ゲームプレイ時間

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体】



■ゲームプレイ時間 性年齢別

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体】

(単位：%)

性別	性年齢別	n数 (人)	平日					休日				
			平均3時間以上	平均1時間以上～3時間未満	平均1時間未満	プレイしない	平均プレイ時間 (時間)	平均3時間以上	平均1時間以上～3時間未満	平均1時間未満	プレイしない	平均プレイ時間 (時間)
			東京ゲームショウ2021 オンライン・全体	2,746	12.5	37.5	29.0	21.0	1.3	33.4	35.8	16.2
家庭用ゲーム機	男性	2,146	12.7	37.1	29.0	21.2	1.3	31.9	37.7	15.8	14.6	1.8
	3～9才	1	-	100.0	-	-	2.0	100.0	-	-	-	3.0
	10～14才	16	31.3	25.0	25.0	18.8	1.6	37.5	31.3	12.5	18.8	1.8
	15～19才	105	17.1	38.1	27.6	17.1	1.4	41.9	32.4	11.4	14.3	2.0
	20～24才	254	22.0	32.7	20.9	24.4	1.4	41.7	26.4	13.8	18.1	1.9
	25～29才	303	14.9	40.9	26.1	18.2	1.4	42.9	33.7	12.5	10.9	2.0
	30～39才	751	12.8	41.0	28.4	17.8	1.4	32.6	40.2	15.0	12.1	1.9
	40～49才	566	7.6	35.0	34.5	23.0	1.1	21.7	43.5	19.1	15.7	1.6
	50才以上	150	6.7	26.0	32.7	34.7	0.9	20.0	34.7	20.7	24.7	1.4
	女性	600	11.5	39.0	29.0	20.5	1.3	38.8	29.3	17.5	14.3	1.8
	3～9才	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	10～14才	2	-	50.0	50.0	-	1.3	-	50.0	50.0	-	1.3
	15～19才	30	16.7	33.3	30.0	20.0	1.3	36.7	23.3	20.0	20.0	1.7
	20～24才	50	16.0	40.0	30.0	14.0	1.4	46.0	34.0	10.0	10.0	2.1
25～29才	113	13.3	40.7	28.3	17.7	1.4	48.7	24.8	15.0	11.5	2.0	
30～39才	253	9.1	37.5	32.0	21.3	1.2	36.4	29.2	20.9	13.4	1.8	
40～49才	131	11.5	38.9	25.2	24.4	1.3	32.8	32.1	16.0	19.1	1.7	
50才以上	21	14.3	52.4	14.3	19.0	1.6	42.9	33.3	9.5	14.3	2.0	

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

※スマホ、PCの性年代別は次項

■ゲームプレイ時間 性年齢別

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体】

(単位：%)

	n数 (人)	平日					休日					
		平均3時間 以上	平均1時間 以上～ 3時間未満	平均1時間 未満	プレイ しない	平均プレイ 時間 (時間)	平均3時間 以上	平均1時間 以上～ 3時間未満	平均1時間 未満	プレイ しない	平均プレイ 時間 (時間)	
スマートフォン	男性	2,146	13.4	28.0	35.0	23.5	1.1	18.6	27.1	31.1	23.2	1.3
	3～9才	1	-	-	-	100.0	0.0	-	-	-	100.0	0.0
	10～14才	16	12.5	31.3	12.5	43.8	1.1	25.0	18.8	25.0	31.3	1.3
	15～19才	105	28.6	27.6	32.4	11.4	1.6	39.0	22.9	25.7	12.4	1.8
	20～24才	254	24.0	26.0	35.0	15.0	1.4	29.1	26.4	30.3	14.2	1.6
	25～29才	303	13.5	30.4	36.0	20.1	1.2	20.5	28.7	30.0	20.8	1.3
	30～39才	751	12.1	31.0	33.7	23.2	1.2	17.6	29.2	30.8	22.5	1.3
	40～49才	566	9.7	25.1	37.1	28.1	1.0	13.4	25.6	32.7	28.3	1.1
	50才以上	150	5.3	22.7	36.7	35.3	0.8	7.3	24.0	34.7	34.0	0.9
	女性	600	15.2	33.3	33.7	17.8	1.3	22.5	30.3	28.5	18.7	1.4
	3～9才	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	10～14才	2	-	-	100.0	-	0.5	-	-	100.0	-	0.5
	15～19才	30	23.3	36.7	26.7	13.3	1.6	33.3	36.7	20.0	10.0	1.8
	20～24才	50	16.0	34.0	40.0	10.0	1.4	36.0	22.0	32.0	10.0	1.7
25～29才	113	22.1	33.6	25.7	18.6	1.5	29.2	30.1	23.0	17.7	1.6	
30～39才	253	11.5	36.8	34.0	17.8	1.3	18.2	32.8	30.8	18.2	1.4	
40～49才	131	15.3	27.5	37.4	19.8	1.2	18.3	30.5	28.2	22.9	1.3	
50才以上	21	9.5	23.8	38.1	28.6	1.0	19.0	14.3	28.6	38.1	1.0	
PC	男性	2,146	14.3	20.2	18.5	47.0	0.9	24.0	19.2	13.5	43.4	1.2
	3～9才	1	-	100.0	-	-	2.0	100.0	-	-	-	3.0
	10～14才	16	12.5	6.3	-	81.3	0.5	12.5	6.3	25.0	56.3	0.6
	15～19才	105	28.6	17.1	15.2	39.0	1.3	37.1	18.1	10.5	34.3	1.5
	20～24才	254	24.8	22.8	15.4	37.0	1.3	36.6	19.3	10.2	33.9	1.5
	25～29才	303	17.2	20.8	18.5	43.6	1.0	33.0	15.8	11.2	39.9	1.4
	30～39才	751	12.0	20.2	19.0	48.7	0.9	20.9	20.0	12.8	46.3	1.1
	40～49才	566	8.5	20.7	20.3	50.5	0.8	16.8	20.0	16.6	46.6	1.0
	50才以上	150	14.7	15.3	18.7	51.3	0.8	18.7	20.7	16.0	44.7	1.1
	女性	600	9.8	13.0	14.2	63.0	0.6	16.7	11.0	13.0	59.3	0.8
	3～9才	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	10～14才	2	-	-	-	100.0	0.0	-	-	-	100.0	0.0
	15～19才	30	23.3	6.7	16.7	53.3	0.9	23.3	13.3	13.3	50.0	1.0
	20～24才	50	10.0	24.0	8.0	58.0	0.8	32.0	6.0	12.0	50.0	1.1
25～29才	113	8.0	15.9	13.3	62.8	0.6	12.4	18.6	11.5	57.5	0.8	
30～39才	253	10.3	13.8	12.6	63.2	0.7	17.8	9.1	12.3	60.9	0.8	
40～49才	131	7.6	7.6	20.6	64.1	0.5	11.5	9.9	16.8	61.8	0.6	
50才以上	21	9.5	4.8	9.5	76.2	0.4	14.3	9.5	9.5	66.7	0.7	

※セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- ゲームプレイ時間は、家庭用ゲーム機がもっとも多く、スマートフォンとPCの順に少なくなっている。
特徴として、家庭用ゲーム機はまとまった時間を必要とするため休日に大きな値を示しており、手軽にできるスマートフォンゲームは土日にあまり差がなく、隙間時間を使うなどして8割近い人が遊んでいる。

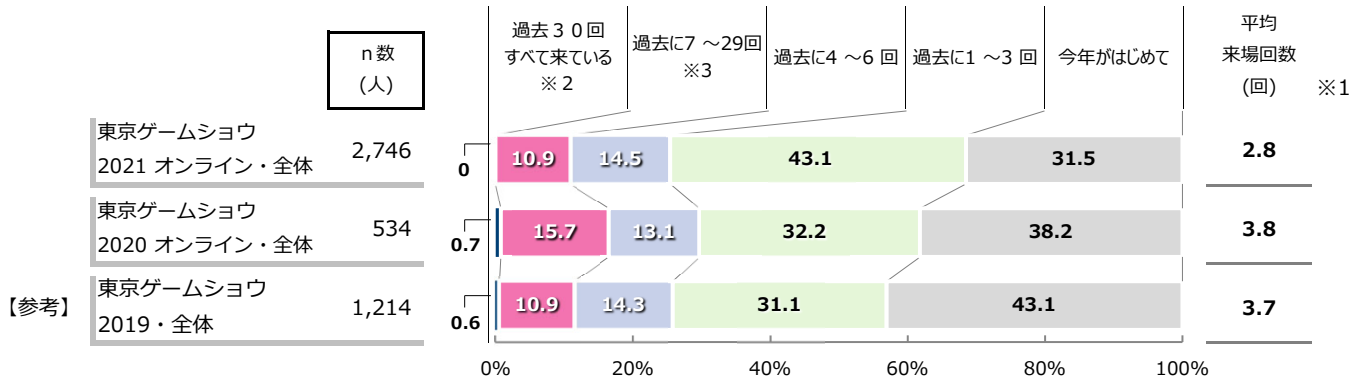
6.過去の来場回数

質問文

あなたは過去の東京ゲームショウに参加したことがありますか。

■時系列比較（参考）

【東京ゲームショウ・全体】



■性年齢別

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体】

(単位：%)

		n数 (人)	過去30回 すべて 来ている	過去に 7～29回	過去に 4～6回	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 2021 オンライン・全体		2,746	-	10.9	14.5	43.1	31.5	2.8	
性 年 齢 別	男 性	2,146	-	11.4	14.8	42.5	31.4	2.9	
	3～9才	1	-	-	-	-	100.0	0.0	
	10～14才	16	-	-	6.3	18.8	75.0	0.6	
	15～19才	105	-	1.0	8.6	40.0	50.5	1.0	
	20～24才	254	-	3.1	13.4	47.6	35.8	1.8	
	25～29才	303	-	5.6	13.5	51.2	29.7	2.1	
	30～39才	751	-	14.1	16.8	40.5	28.6	3.1	
	40～49才	566	-	17.1	15.5	40.3	27.0	3.9	
	50才以上	150	-	10.0	12.7	38.7	38.7	2.7	
	女 性	600	-	9.0	13.3	45.5	32.2	2.5	
	3～9才	-	-	-	-	-	-	-	-
	10～14才	2	-	-	-	-	100.0	0.0	
	15～19才	30	-	3.3	3.3	33.3	60.0	1.2	
	20～24才	50	-	4.0	10.0	46.0	40.0	1.4	
25～29才	113	-	8.0	11.5	41.6	38.9	2.0		
30～39才	253	-	10.7	15.0	45.8	28.5	2.8		
40～49才	131	-	10.7	15.3	50.4	23.7	3.0		
50才以上	21	-	4.8	14.3	52.4	28.6	2.5		

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

※1 平均来場回数は、今回の来場を含めた来場回数の平均。

※2 「過去30回すべて来ている」は、東京ゲームショウ2020調査は「29回」、東京ゲームショウ2019調査は「28回」の値。

※3 「過去に7～29回来た」は、東京ゲームショウ2020調査は「7～28回」、東京ゲームショウ2019調査は「7～27回」の値。

●来場回数は、「過去に1～3回」の割合が最も多く、43.1%を占める。

「今回はじめて」は、31.5%。

平均来場回数は2.8回。

7. ゲームショー以外のイベント経験

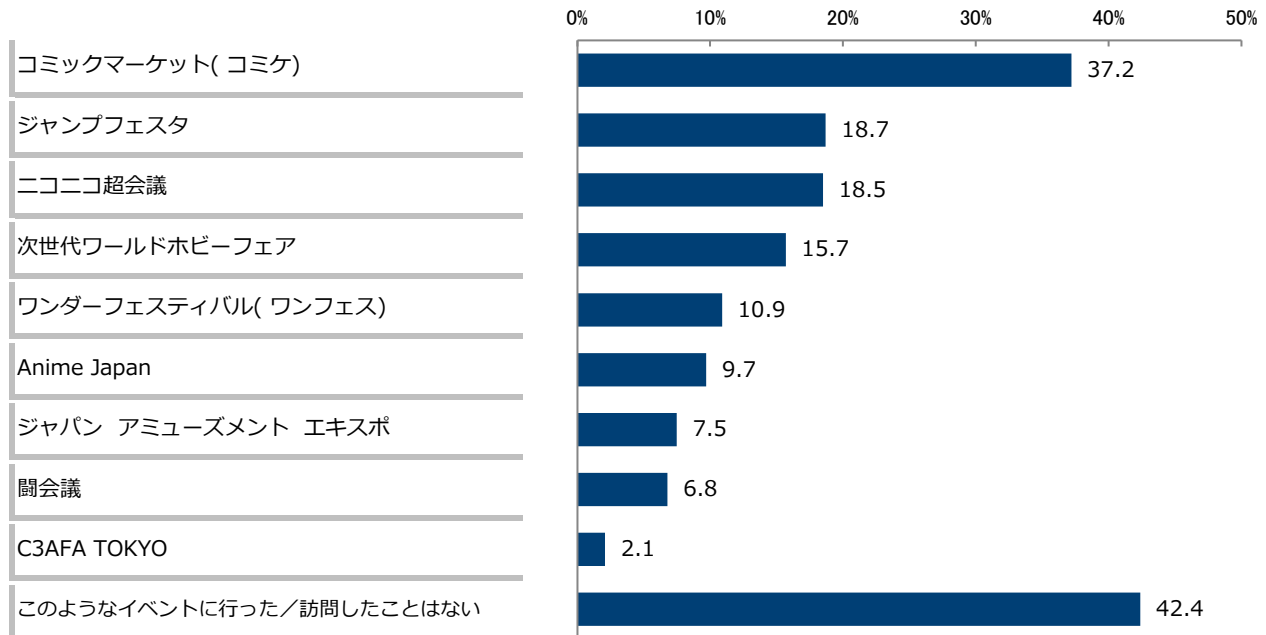
質問文

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、またはサイトを訪問したことがあるオンラインイベントをすべてお教えてください。【複数回答】

■過去のリアル開催のイベント

【東京ゲームショー2021 オンライン・全体】

東京ゲームショー2021 オンライン・全体(n=2,746人)



■性年齢別 過去のリアル開催のイベント

【東京ゲームショー2021 オンライン・全体】

(単位: %)

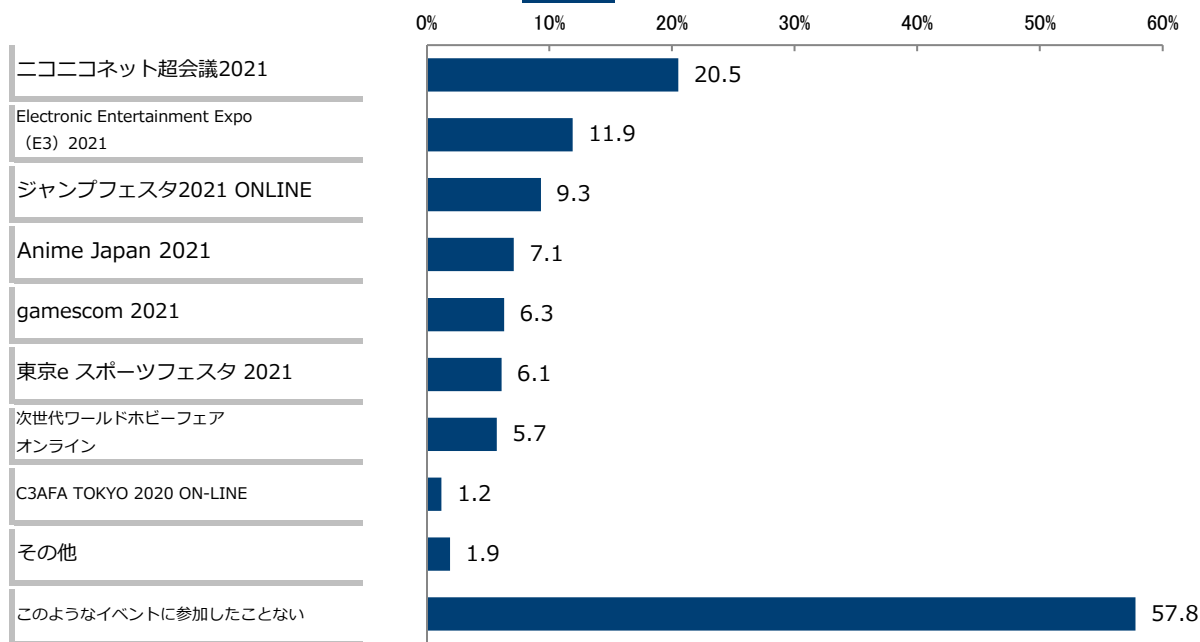
		n数 (人)	コミックマーケット(コミケ)	ジャンプフェスタ	ニコニコ超会議	次世代ワールドホビーフェア	ワンダーフェスティバル(ワンフェス)	Anime Japan	ジャパン アミューズメント エキスポ	闘会議	C3AFA TOKYO	このようなイベントに行った/訪問したことはない	
東京ゲームショー2021 オンライン・全体		2,746	37.2	18.7	18.5	15.7	10.9	9.7	7.5	6.8	2.1	42.4	
性年齢別	男性	2,146	34.0	17.3	19.0	16.2	10.9	9.7	8.0	7.0	2.5	44.5	
	3~9才	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	100.0	
	10~14才	16	6.3	6.3	-	31.3	-	-	-	-	6.3	62.5	
	15~19才	105	18.1	4.8	24.8	14.3	1.0	7.6	2.9	13.3	-	51.4	
	20~24才	254	33.5	18.1	20.9	19.7	3.5	11.0	4.7	6.3	0.4	43.3	
	25~29才	303	36.6	21.5	20.8	16.5	6.3	12.2	6.3	6.6	2.0	41.9	
	30~39才	751	35.7	18.8	19.2	16.4	11.3	11.6	7.9	7.9	2.7	43.7	
	40~49才	566	34.5	16.6	17.7	13.1	16.4	6.4	10.2	6.0	3.5	44.5	
	50才以上	150	33.3	12.7	14.7	20.7	17.3	8.0	13.3	4.7	3.3	48.7	
	女性	600	48.7	23.8	16.8	13.7	11.2	9.5	5.7	6.0	1.0	34.8	
	3~9才	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	10~14才	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	100.0
	15~19才	30	20.0	10.0	16.7	13.3	3.3	3.3	13.3	10.0	-	66.7	
20~24才	50	44.0	30.0	26.0	10.0	2.0	16.0	2.0	8.0	-	28.0		
25~29才	113	41.6	25.7	22.1	9.7	11.5	9.7	6.2	9.7	0.9	33.6		
30~39才	253	52.2	23.7	14.6	13.4	11.9	8.7	5.5	4.7	0.8	34.8		
40~49才	131	57.3	26.7	15.3	19.8	16.8	11.5	6.1	4.6	2.3	29.0		
50才以上	21	47.6	4.8	4.8	9.5	-	-	-	-	-	-	42.9	

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

■過去のオンライン開催のイベント

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体】

東京ゲームショウ2021 オンライン・全体(n=2,746人)



■性年齢別 過去のリアル開催のイベント

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体】

(単位：%)

		n数 (人)	ニコニコ ネット超 会議 2021	ジャンプ フェスタ 2021 ONLINE	次世代 ワールド ホビーフェ アオンライン	東京e ス ポーツフェ スタ 2021	C3AFA TOKYO 2020 ON- LINE	Anime Japan 2021	Electronic Entertain ment Expo (E3) 2021	gamesc om 2021	その他	このようない イベントに参 加したことな い
東京ゲームショウ 2021 オンライン・全体		2,746	20.5	9.3	5.7	6.1	1.2	7.1	11.9	6.3	1.9	57.8
性 年 齢 別	男 性	2,146	20.9	8.8	6.5	6.9	1.4	7.5	12.9	7.2	1.6	56.8
	3～9才	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	100.0
	10～14才	16	6.3	6.3	25.0	6.3	-	-	12.5	6.3	-	62.5
	15～19才	105	33.3	8.6	3.8	10.5	1.0	8.6	11.4	5.7	1.9	44.8
	20～24才	254	21.3	9.4	7.1	9.8	0.8	10.2	13.0	7.1	2.4	51.6
	25～29才	303	19.8	8.6	7.6	10.2	1.0	10.6	13.9	8.6	1.3	54.8
	30～39才	751	18.5	10.7	5.9	6.3	1.9	8.7	15.7	8.1	1.2	56.6
	40～49才	566	22.8	6.9	6.0	4.8	1.6	4.6	10.4	6.4	1.6	60.4
	50才以上	150	20.0	6.7	8.0	4.0	1.3	2.0	7.3	4.7	2.7	64.7
	女 性	600	19.3	11.0	3.0	3.2	0.2	5.8	8.5	3.2	3.0	61.2
	3～9才	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	10～14才	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	100.0
	15～19才	30	26.7	6.7	3.3	6.7	-	3.3	6.7	-	3.3	56.7
	20～24才	50	20.0	12.0	2.0	2.0	-	6.0	4.0	4.0	-	62.0
25～29才	113	18.6	10.6	0.9	3.5	-	8.0	7.1	-	0.9	65.5	
30～39才	253	19.0	8.3	4.0	3.2	0.4	4.3	9.5	3.2	3.2	62.8	
40～49才	131	19.1	16.8	3.8	1.5	-	8.4	9.9	6.1	4.6	55.7	
50才以上	21	19.0	14.3	-	9.5	-	-	9.5	4.8	9.5	52.4	

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- ゲームショウ以外のイベントの参加経験は、リアルではコミックマーケットが「37.2%」と最多。オンラインでは、ニコニコネット超会議2021が「20.5%」と最多になっている。

東京ゲームショウ全体について

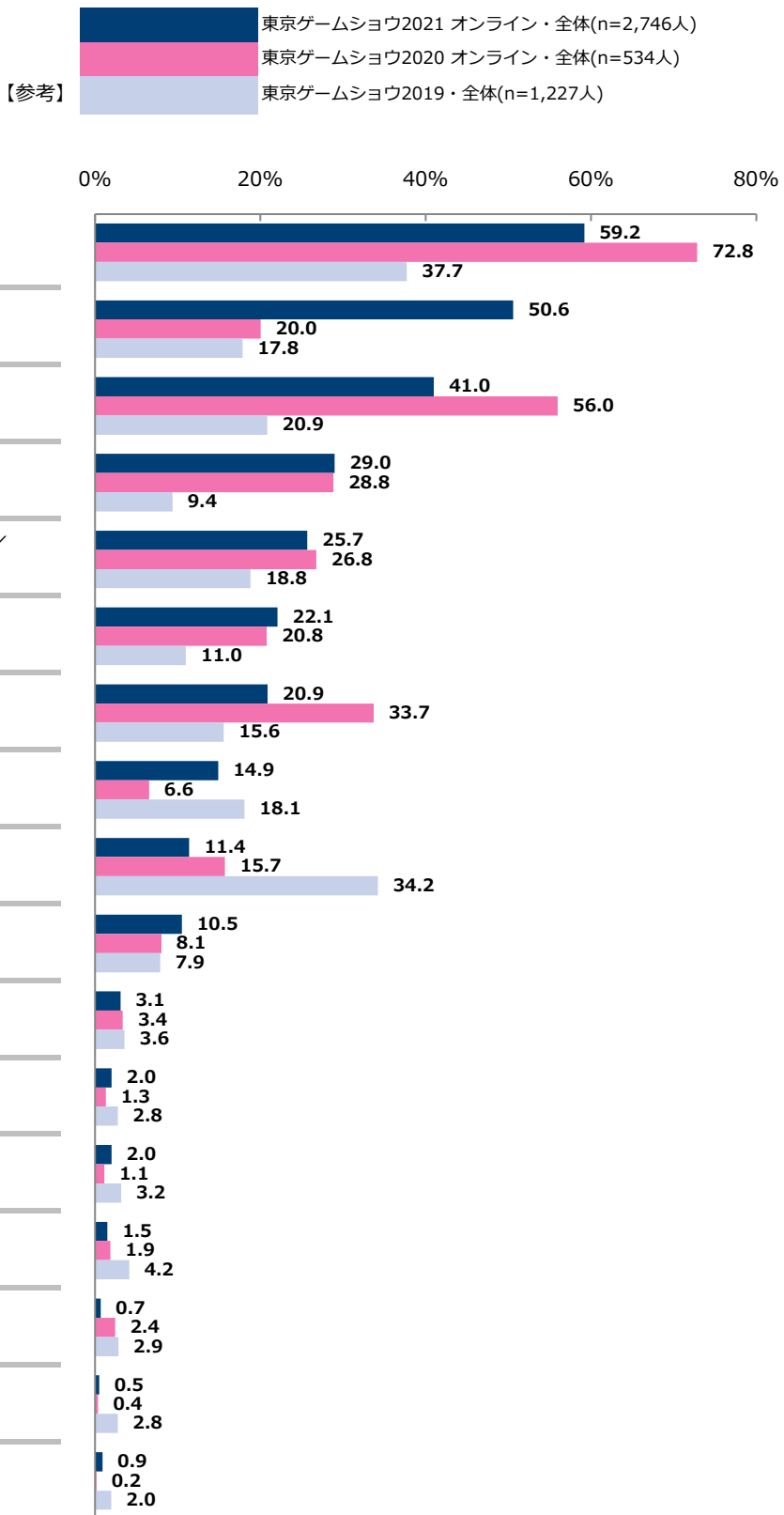
1.情報接触

質問文

「東京ゲームショウ 2021 オンライン」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】



■情報接触 性年齢別

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体】

(単位：%)

	東京ゲームショウ2021 オンライン・ 全体	性年齢別																								
		男 性	30歳以下					30歳以上					女 性	30歳以下					30歳以上							
			14才	15才	16才	17才	18才	19才	20才	21才	22才	23才		24才	25才	26才	27才	28才	29才	30才	31才	32才	33才	34才	35才	36才
n数(人)	2,746	2,146	1	16	105	254	303	751	566	150	600	-	2	30	50	113	253	131	21							
東京ゲームショウ出展メーカーのサイト/SNS	59.2	57.2	-	25.0	48.6	51.2	60.1	56.6	60.6	62.0	66.3	-	-	53.3	50.0	59.3	68.8	78.6	61.9							
ゲーム専門誌/サイト	50.6	53.1	-	37.5	45.7	52.8	56.4	52.6	54.9	49.3	41.7	-	50.0	36.7	50.0	37.2	38.7	46.6	57.1							
ニュースサイト/SNS	41.0	42.8	-	37.5	27.6	36.6	42.6	43.5	46.8	46.0	34.5	-	-	30.0	28.0	35.4	34.8	35.1	47.6							
動画系サイト/SNS	29.0	30.0	-	37.5	38.1	36.2	39.6	28.0	26.0	19.3	25.2	-	-	33.3	32.0	31.0	20.9	21.4	42.9							
その他のインターネットサイト/SNS	25.7	25.0	-	18.8	31.4	22.8	24.1	24.5	24.6	30.7	28.3	-	-	26.7	20.0	28.3	31.2	27.5	23.8							
ゲーム内のお知らせ	22.1	21.0	-	31.3	25.7	26.0	24.8	21.2	16.6	16.0	26.0	-	-	33.3	22.0	29.2	23.3	31.3	9.5							
CESAの公式サイト/SNS	20.9	21.9	-	6.3	21.0	16.5	20.8	20.5	25.4	29.3	17.5	-	50.0	16.7	6.0	20.4	17.0	19.1	23.8							
テレビ	14.9	15.1	-	43.8	25.7	14.6	17.2	13.7	13.1	16.0	14.0	-	50.0	26.7	14.0	13.3	13.8	11.5	14.3							
友人・知人・家族	11.4	10.1	100.0	18.8	15.2	18.9	12.2	10.0	5.1	5.3	16.0	-	50.0	6.7	18.0	21.2	13.8	15.3	23.8							
個人のブログ/SNS	10.5	10.0	-	6.3	6.7	9.8	10.9	10.9	9.7	8.0	12.2	-	50.0	23.3	8.0	7.1	11.9	17.6	-							
一般雑誌	3.1	3.4	-	-	1.9	2.4	5.3	3.9	2.8	2.7	2.2	-	-	-	4.0	3.5	0.8	3.8	-							
ラジオ	2.0	2.2	-	6.3	1.9	2.4	3.0	1.9	2.3	1.3	1.5	-	-	-	2.0	2.7	1.2	0.8	4.8							
新聞	2.0	2.1	-	12.5	3.8	2.4	3.0	1.5	1.6	2.0	1.7	-	-	6.7	-	2.7	1.2	1.5	-							
学校	1.5	1.4	-	-	8.6	6.3	1.0	0.1	0.4	-	1.5	-	-	6.7	8.0	1.8	0.4	-	-							
お店のポスター・チラシ	0.7	0.7	-	-	-	0.4	1.3	0.8	0.4	0.7	0.7	-	-	-	2.0	-	0.4	1.5	-							
駅のポスター	0.5	0.5	-	-	1.0	0.8	1.0	0.1	0.2	2.0	0.3	-	-	-	2.0	-	-	0.8	-							
その他	0.9	0.9	-	-	1.0	0.8	1.0	0.7	1.1	1.3	0.8	-	-	-	-	1.8	1.2	-	-							

※ 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2021オンラインの情報源としては、「東京ゲームショウ出展メーカーのサイト/SNS」が特に高く、59.2%。
- 次いで、「ゲーム専門誌」が50.6%、「ニュースサイト/SNS」が41.0%となっている。
- オンライン開催のためか、全体的にWEBメディアが上位にきている。

2.来場者の目的と一番の理由

質問文

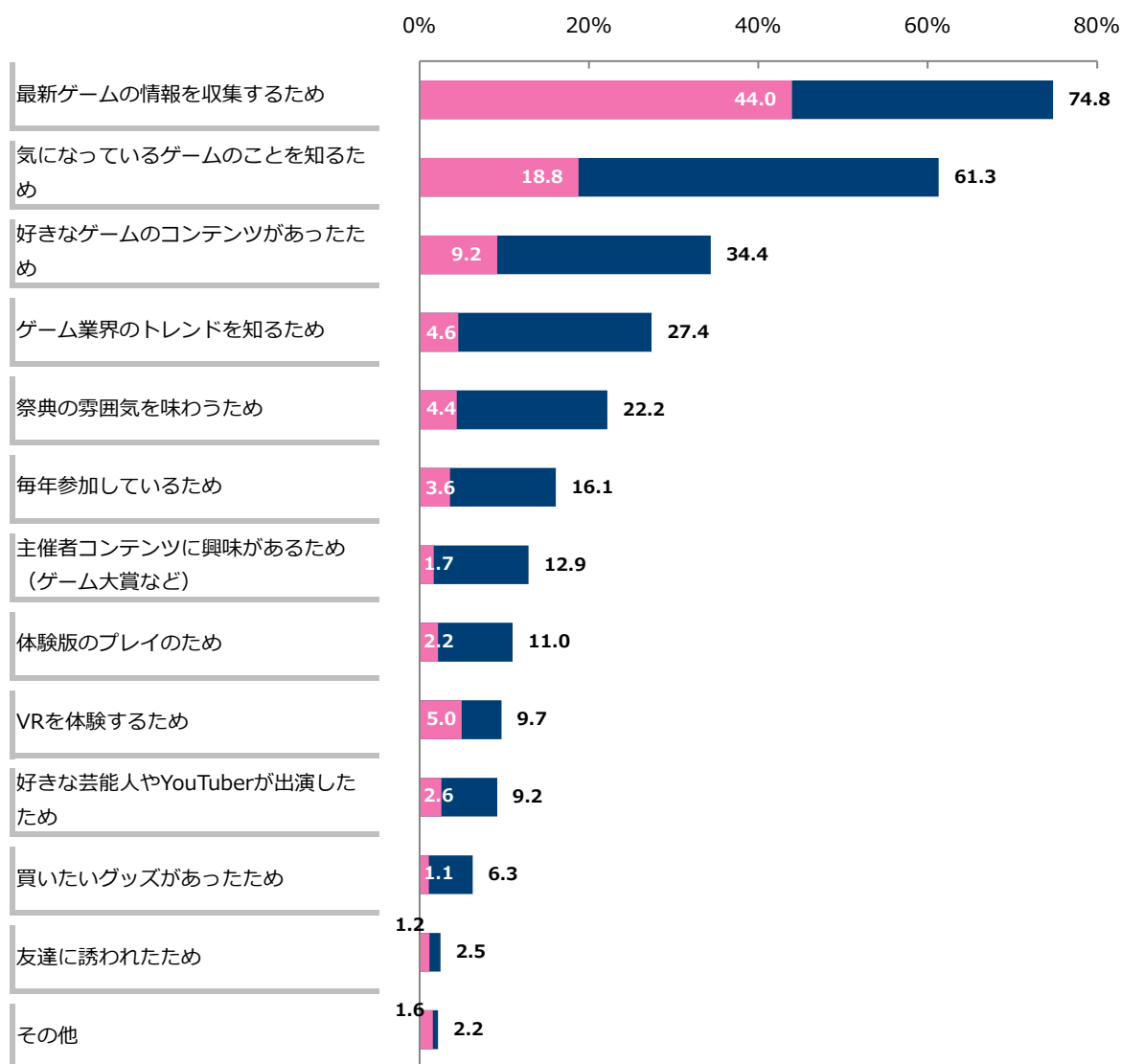
今回、ゲームショウにご参加された理由を教えてください。【複数回答】

前問で選んだ選択肢の中で、ご参加された一番の理由はどれですか？【単数回答】

■全体

【東京ゲームショウ2021・全体】

東京ゲームショウに参加したり理由 2021・全体(n=2,746人) MA
 東京ゲームショウに参加したり理由 2021・全体(n=2,746人) SA



- 東京ゲームショウに参加した理由として、「最新ゲームの情報を収集するため」が最も多く74.8%。
- 次いで、「気になっているゲームのことを知るため」が61.3%、「好きなゲームのコンテンツがあったため」が34.4%と多い結果になった。
- 多くの人が、最新のゲームについて情報を収集したいと考えている。

3.合計視聴時間

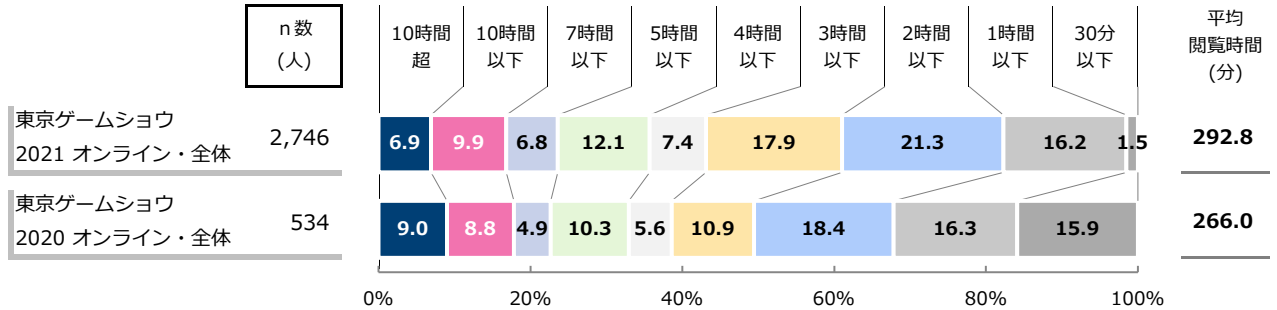
質問文

今回の「東京ゲームショウ 2021 オンライン」のサイトや番組を、合計で何時間くらいご覧になりましたか。

※ゲームの試遊時間や物品購入の時間なども含みます。 【実数回答】

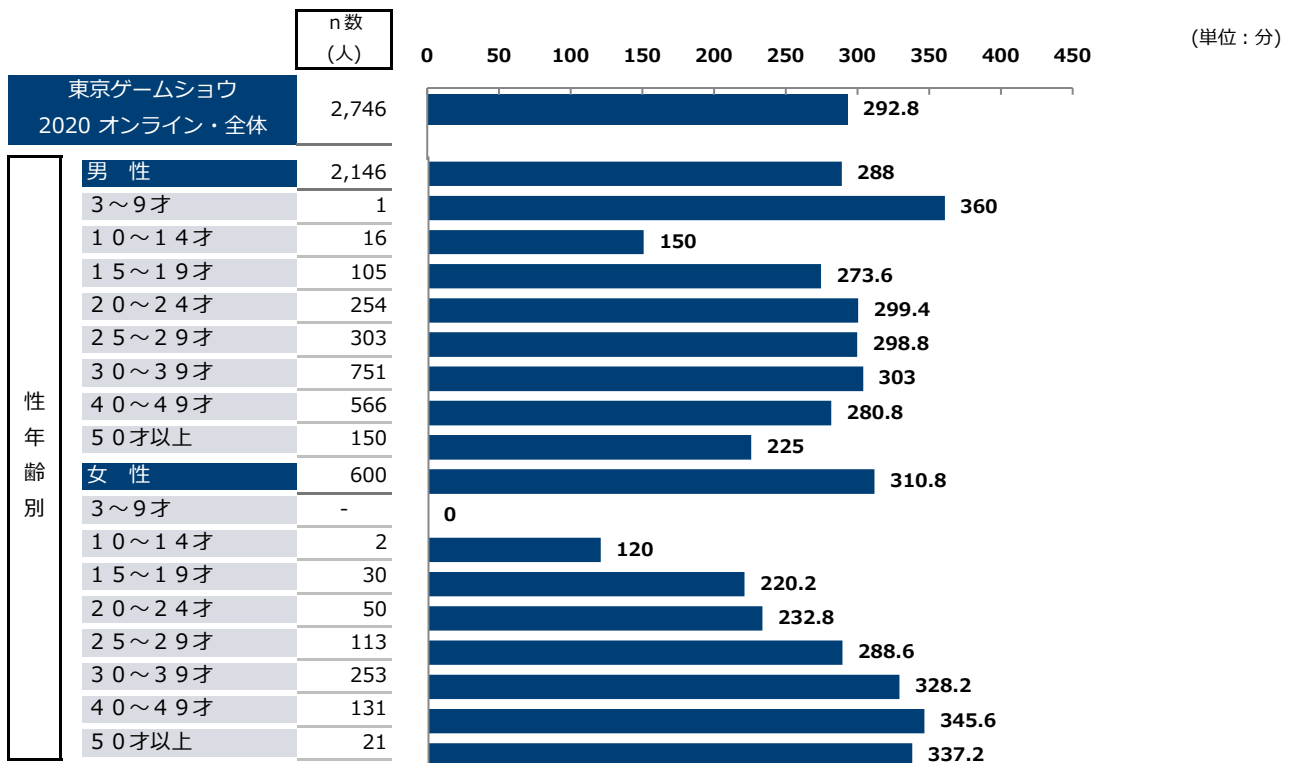
■時系列比較

【東京ゲームショウ・全体】



■性年齢 平均閲覧時間

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体】



- 閲覧時間は「1時間以下」(16.2%)、「2時間以下」(21.3%)、「3時間以下」(17.9%)が多く、3時間までで過半数を占める。平均閲覧時間は292.2分となった。昨年に比べ、30分以下の視聴が減っている。

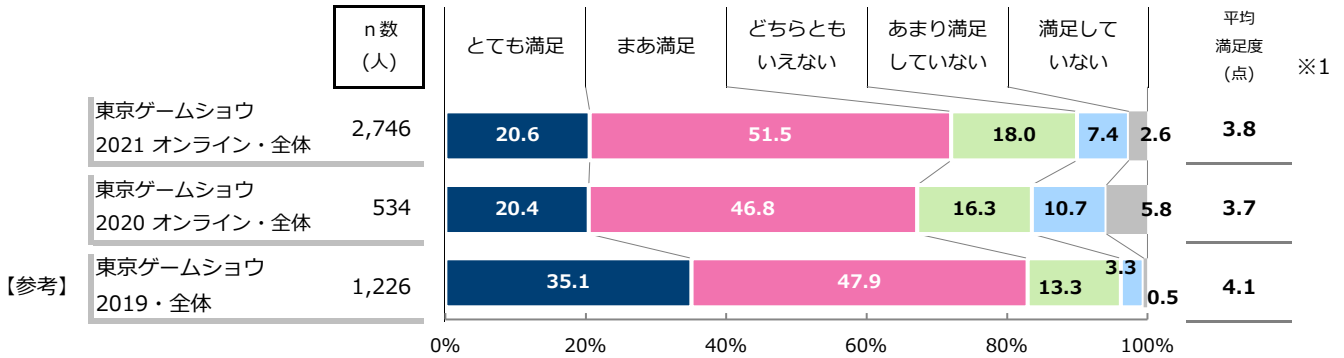
4.満足度

質問文

「東京ゲームショウ 2020 オンライン」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（参考）

【東京ゲームショウ・全体】



■性年齢別

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体】

		(単位：%)					平均満足度 (点)	
		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	
東京ゲームショウ 2021 オンライン・全体		2,746	20.6	51.5	18.0	7.4	2.6	3.8
性年齢別	男性	2,146	19.1	50.4	19.2	8.2	3.1	3.7
	3～9才	1	-	-	100.0	-	-	3.0
	10～14才	16	50.0	37.5	6.3	6.3	-	4.3
	15～19才	105	44.8	45.7	7.6	1.0	1.0	4.3
	20～24才	254	26.0	54.7	13.4	3.5	2.4	4.0
	25～29才	303	21.5	56.1	15.5	5.0	2.0	3.9
	30～39才	751	18.4	49.1	19.2	10.0	3.3	3.7
	40～49才	566	12.7	48.6	24.0	10.1	4.6	3.6
	50才以上	150	9.3	50.0	27.3	11.3	2.0	3.5
	女性	600	26.0	55.2	13.5	4.7	0.7	4.0
	3～9才	-	-	-	-	-	-	-
	10～14才	2	50.0	-	50.0	-	-	4.0
	15～19才	30	50.0	40.0	3.3	3.3	3.3	4.3
	20～24才	50	40.0	52.0	8.0	-	-	4.3
25～29才	113	23.0	60.2	12.4	3.5	0.9	4.0	
30～39才	253	24.1	56.5	13.0	5.5	0.8	4.0	
40～49才	131	22.9	55.0	16.0	6.1	-	4.0	
50才以上	21	14.3	47.6	33.3	4.8	-	3.7	

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

※1 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。

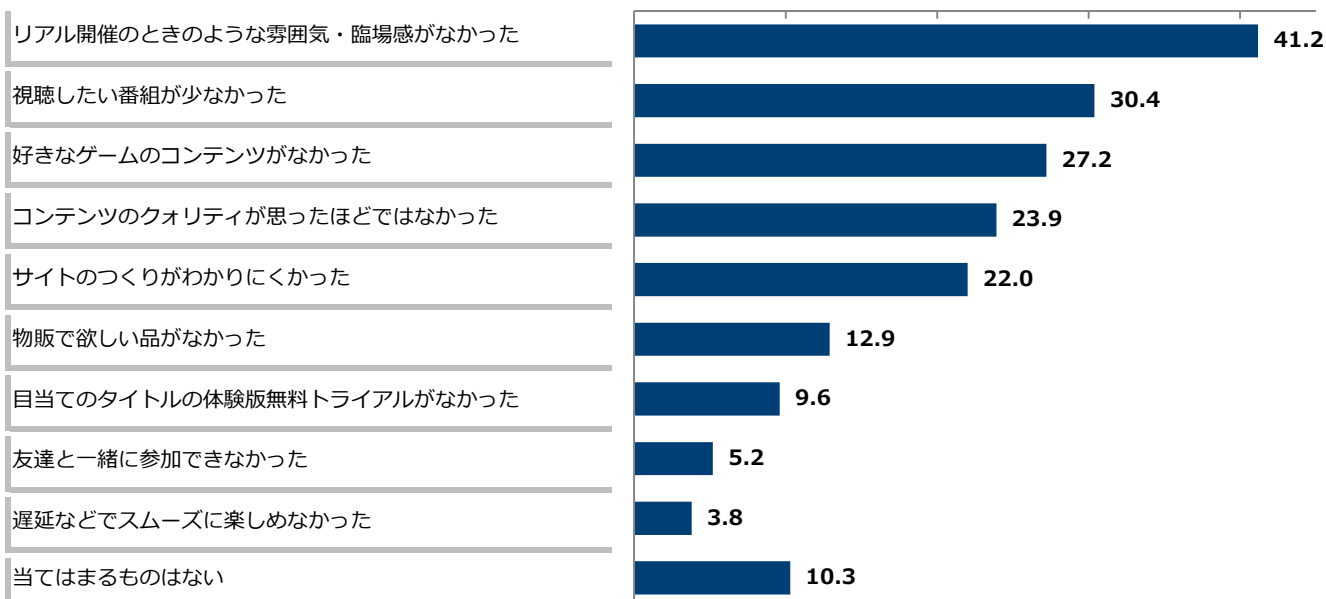
前問で、どちらとも言えない・あまり満足していない・満足していないを選択した方に伺います。
その理由であてはまるものをお答えください。【複数回答】

■満足できなかった理由

【東京ゲームショウ2021・全体】

東京ゲームショウ2021 オンライン・全体(n=767人)

0% 10% 20% 30% 40%



■性年齢別

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体】

(単位：%)

		n数 (人)	リアル開催 のときよ うな雰 囲気・臨 場感 がな か つ た	視聴 し た い 番 組 が 少 な か つ た	好 き な ゲ ー ム の コ ン テ ン ツ が な か つ た	コ ン テ ン ツ の ク オ リ テ ィ が 思 っ た ほ ど で は な か つ た	サ イ ト の つ く り が わ か り に く か つ た	物 販 で 欲 し い 品 が な か つ た	目 当 て の タ イ ト ル の 体 験 版 無 料 ト ラ イ ア ル が な か つ た	友 達 と 一 緒 に 参 加 で き な か つ た	遅 延 な ど で ス ム ー ズ に 楽 し め な か つ た	当 て は ま る も の は な い	
東京ゲームショウ 2021 オンライン・全体		767	41.2	30.4	27.2	23.9	22.0	12.9	9.6	5.2	3.8	10.3	
性 年 齢 別	男 性	654	41.3	30.0	27.8	23.7	21.6	12.1	9.3	5.2	3.5	10.6	
	3～9才	1	-	100.0	-	-	100.0	100.0	100.0	-	-	-	
	10～14才	2	50.0	-	50.0	-	-	-	-	-	-	-	
	15～19才	10	10.0	20.0	20.0	-	10.0	-	-	10.0	-	40.0	
	20～24才	49	46.9	36.7	30.6	28.6	12.2	12.2	-	8.2	4.1	4.1	
	25～29才	68	36.8	30.9	30.9	23.5	10.3	11.8	8.8	4.4	1.5	8.8	
	30～39才	244	43.0	31.1	33.2	29.5	22.1	12.3	9.4	5.7	3.7	7.8	
	40～49才	219	44.3	30.1	19.6	21.0	27.4	11.0	9.6	5.0	4.6	12.8	
	50才以上	61	29.5	19.7	31.1	11.5	19.7	16.4	16.4	1.6	1.6	16.4	
	女 性	113	40.7	32.7	23.9	24.8	24.8	17.7	11.5	5.3	5.3	8.8	
	3～9才	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	10～14才	1	-	-	100.0	-	100.0	-	-	-	-	-	-
	15～19才	3	-	-	33.3	-	33.3	-	33.3	-	-	-	33.3
20～24才	4	25.0	25.0	25.0	50.0	25.0	-	-	-	-	-	25.0	
25～29才	19	31.6	57.9	26.3	26.3	31.6	15.8	10.5	10.5	10.5	5.3		
30～39才	49	42.9	34.7	20.4	22.4	22.4	14.3	6.1	4.1	6.1	12.2		
40～49才	29	58.6	13.8	17.2	24.1	17.2	31.0	20.7	6.9	3.4	3.4		
50才以上	8	12.5	50.0	50.0	37.5	37.5	12.5	12.5	-	-	-		

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- 満足度は、「とても満足」(20.6%)、「まあ満足」(51.5%)となっており、7割以上の方が満足している。
その一方で満足できなかった理由として「リアル開催のときのような雰囲気、臨場感がなかった」、
「視聴したい番組が少なかった」などのリアル開催に対する声が強く見られた。

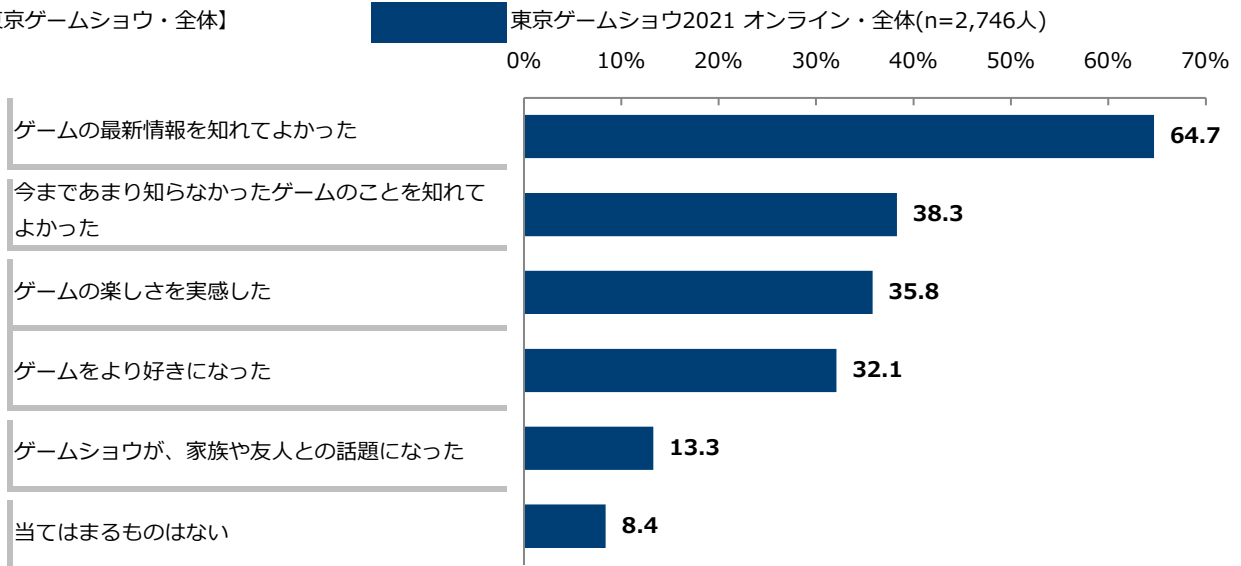
5.感想

質問文

参加したご感想として、当てはまるものをすべてお答えください。【複数回答】

■東京ゲームショウ感想

【東京ゲームショウ・全体】



■性年齢別

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体】

(単位：%)

		n数 (人)	ゲームの楽しさを実感した	ゲームをより好きになった	今まであまり知らなかったゲームのことを知れてよかった	ゲームの最新情報を知れてよかった	ゲームショウが、家族や友人との話題になった	当てはまるものはない
東京ゲームショウ 2021 オンライン・全体		2,746	35.8	32.1	38.3	64.7	13.3	8.4
性 年 齢 別	男 性	2,146	34.2	30.6	37.4	63.3	9.7	9.5
	3～9才	1	-	-	100.0	-	100.0	-
	10～14才	16	68.8	62.5	62.5	43.8	18.8	-
	15～19才	105	53.3	54.3	47.6	61.9	12.4	2.9
	20～24才	254	47.2	41.7	40.6	63.8	12.2	5.1
	25～29才	303	41.9	37.3	39.6	65.7	10.6	5.3
	30～39才	751	32.6	27.6	38.2	64.0	9.6	8.8
	40～49才	566	26.3	24.6	32.7	61.3	8.1	14.3
	50才以上	150	16.7	16.7	30.7	64.7	7.3	16.0
	女 性	600	41.5	37.5	41.8	70.0	26.2	4.8
	3～9才	-	-	-	-	-	-	-
	10～14才	2	50.0	-	50.0	-	-	-
	15～19才	30	53.3	60.0	40.0	66.7	30.0	6.7
	20～24才	50	54.0	48.0	46.0	64.0	20.0	4.0
25～29才	113	38.9	38.9	43.4	71.7	25.7	5.3	
30～39才	253	40.7	34.8	40.7	70.0	27.7	4.7	
40～49才	131	41.2	33.6	37.4	71.0	27.5	3.8	
50才以上	21	19.0	33.3	66.7	81.0	14.3	9.5	

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- 東京ゲームショウの感想では、「ゲームの最新情報を知れてよかった」(64.7%)、「今まであまり知らなかったゲームのことを知れてよかった」(38.3%)などのイベントの内容に満足している人が多い。

6.SNSでの発信

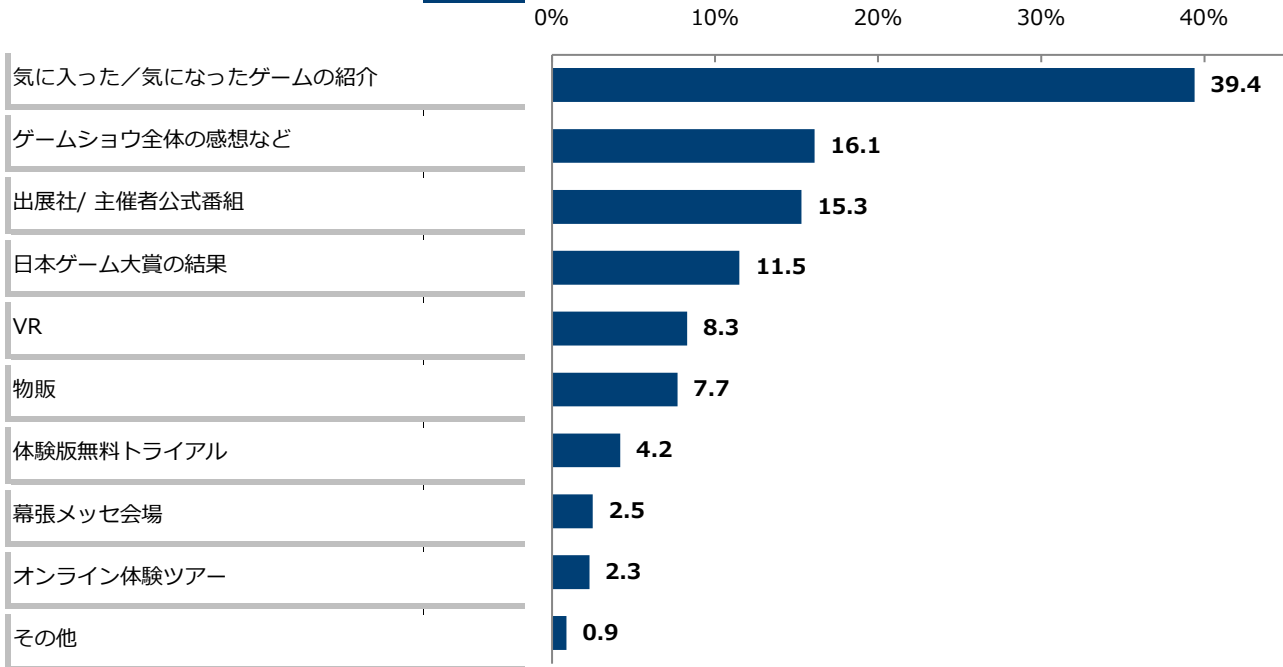
質問文

東京ゲームショウについて、SNSで発信されたものをお選びください。【複数回答】

■ SNSでの発信内容

【東京ゲームショウ2021・全体】

東京ゲームショウ2021 オンライン・全体(n=2,746人)



■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体】

(単位：%)

		n数 (人)	気に入った／ 気になったゲー ムの紹介	ゲームショ ウ全体の 感想など	出展社/ 主催者公 式番組	日本ゲー ム大賞の 結果	VR	物販	体験版無 料トライア ル	幕張メッセ 会場	オンライン 体験ツア ー	その他	
東京ゲームショウ 2021 オンライン・全体		2,746	39.4	16.1	15.3	11.5	8.3	7.7	4.2	2.5	2.3	0.9	
性 年 齢 別	男 性	2,146	37.5	15.7	13.0	11.0	8.8	6.9	4.2	2.2	2.0	0.8	
	3～9才	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	10～14才	16	18.8	6.3	6.3	-	-	-	-	-	-	6.3	
	15～19才	105	30.5	17.1	8.6	13.3	10.5	5.7	-	1.9	2.9	-	
	20～24才	254	38.6	15.7	12.6	13.4	9.4	6.7	3.1	1.6	2.8	0.8	
	25～29才	303	42.9	18.2	14.9	14.9	10.9	8.3	4.6	4.0	3.3	1.0	
	30～39才	751	39.9	18.2	13.2	10.8	8.8	7.6	5.3	2.5	1.6	0.8	
	40～49才	566	36.0	12.4	13.3	9.2	8.3	6.2	4.1	1.1	1.4	0.4	
	50才以上	150	24.7	10.7	11.3	6.7	5.3	5.3	3.3	3.3	2.0	2.0	
	女 性	600	46.5	17.5	23.8	13.5	6.7	10.5	4.0	3.5	3.3	1.5	
	3～9才	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	10～14才	2	50.0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	15～19才	30	40.0	36.7	16.7	20.0	10.0	10.0	3.3	6.7	-	-	-
20～24才	50	34.0	16.0	22.0	8.0	8.0	6.0	6.0	-	6.0	-	-	
25～29才	113	42.5	23.9	21.2	18.6	11.5	10.6	4.4	6.2	7.1	0.9		
30～39才	253	49.0	13.0	24.1	11.1	5.1	9.1	2.0	3.2	2.4	2.8		
40～49才	131	52.7	18.3	27.5	14.5	5.3	15.3	6.1	3.1	1.5	0.8		
50才以上	21	38.1	9.5	28.6	14.3	-	9.5	9.5	-	4.8	-		

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- SNSでの発信では、「気に入った／気になったゲームの紹介」（39.4%）が最も多く、世代に関係なく東京ゲームショウについての情報をSNSに発信して共有していた。

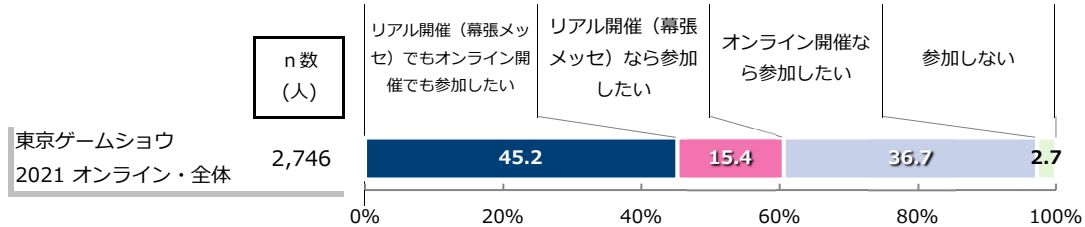
7.次回来場意向（会場開催の場合）

質問文

次回の参加意向について、最も近いものをお選びください。【単数回答】

■ 全体

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体】



■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体】

(単位：%)

		n数 (人)	リアル開催（幕張メッセ）でもオンライン開催でも参加したい	リアル開催（幕張メッセ）なら参加したい	オンライン開催なら参加したい	参加しない
東京ゲームショウ 2021 オンライン・全体		2,746	45.2	15.4	36.7	2.7
性 年 齢 別	男 性	2,146	44.9	16.0	36.2	2.9
	3～9才	1	100.0	-	-	-
	10～14才	16	25.0	18.8	56.3	-
	15～19才	105	48.6	10.5	37.1	3.8
	20～24才	254	53.9	17.3	26.0	2.8
	25～29才	303	54.8	12.5	28.4	4.3
	30～39才	751	41.1	19.8	36.8	2.3
	40～49才	566	42.0	14.8	39.8	3.4
	50才以上	150	38.0	10.0	50.0	2.0
	女 性	600	46.5	13.2	38.7	1.7
	3～9才	-	-	-	-	-
	10～14才	2	50.0	-	50.0	-
	15～19才	30	50.0	6.7	36.7	6.7
	20～24才	50	54.0	14.0	30.0	2.0
25～29才	113	46.0	19.5	32.7	1.8	
30～39才	253	45.5	9.9	42.7	2.0	
40～49才	131	45.0	16.8	38.2	-	
50才以上	21	47.6	4.8	47.6	-	

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

●次回来場意向では約97%の人が次回も参加したいと答えた。

一方で、「リアルとオンラインのどちらも参加したい人」は45.2%、「リアルなら参加したい」が15.4%、「オンラインなら参加したい」が36.7%となった。

コンテンツについて

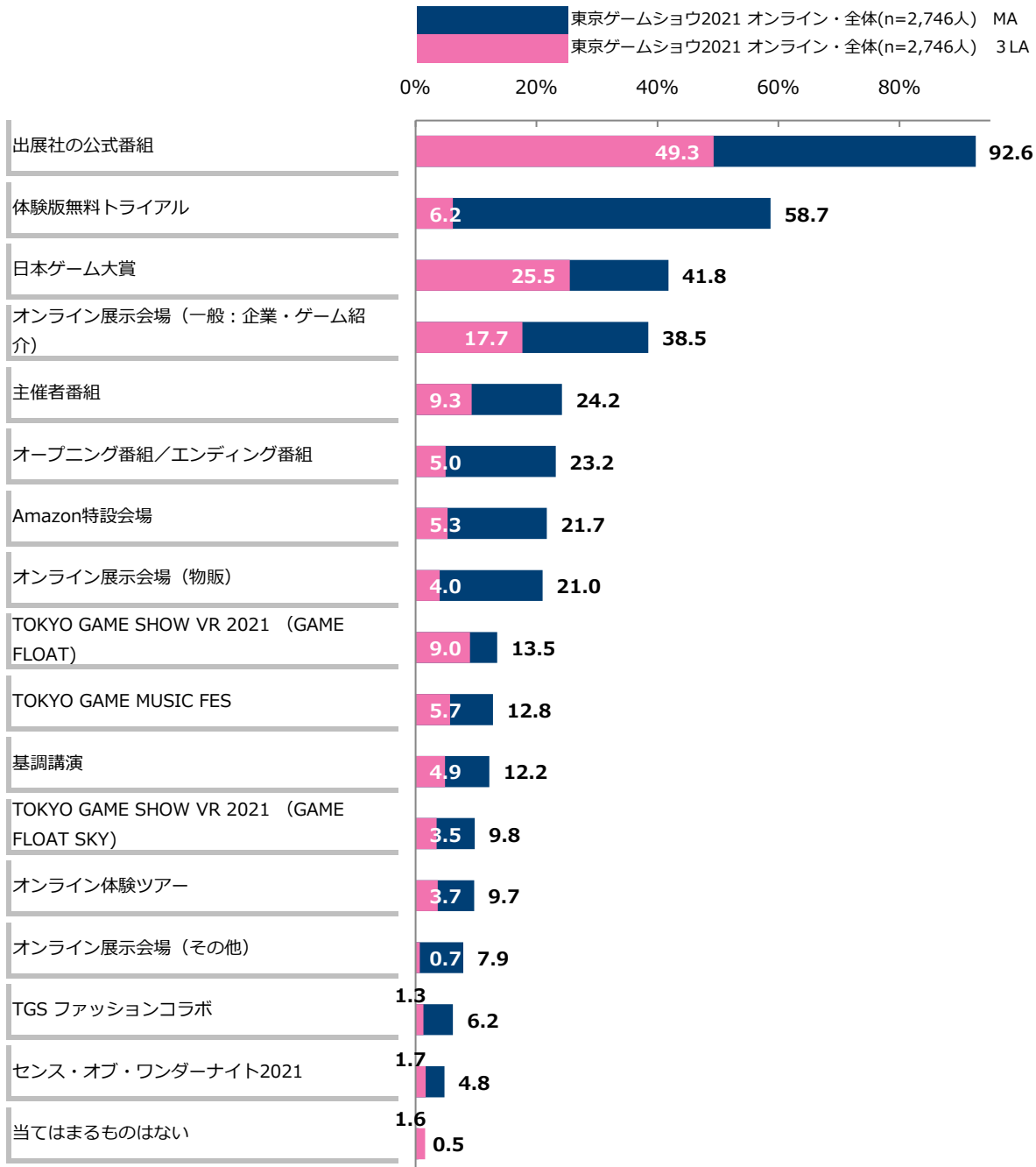
1. 閲覧コンテンツと上位3つ

質問文

「東京ゲームショー 2021 オンライン」で、視聴・閲覧したコンテンツを教えてください。【複数回答】
前問で選択されたコンテンツの中で、印象的だったものを3つお教えてください。【3つまで回答】

■ 全体

【東京ゲームショー2021 オンライン・全体】



●閲覧したコンテンツでは、「出展社公式」が92.6%と最も高く、多くの人に選ばれている。
また、3つに絞った場合は、「出展社の公式番組」、「日本ゲーム大賞」、「オンライン展示会場」に注目が集まっていた。

4.一番良かったメーカー

質問文

今回の「東京ゲームショウ 2020 オンライン」の出展ゲームメーカーのうち、あなたが一番良かったと思うメーカーを1つだけお答えください。【自由回答】※1

【東京ゲームショウ2020 オンライン・全体】

(n=534人)

順位	メーカー名 ※2	人数(人) ※3
1	スクウェア・エニックス	791
2	カプコン	386
3	セガ/アトラス	271
4	バンダイナムコエンターテインメント	188
5	コーエーテクモゲームス	185
6	株式会社miHoYo	103
7	KONAMI	86
8	日本マイクロソフト	82
9	ユービーアイソフト	64
10	ディースリー・パブリッシャー	49
11	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	47
12	任天堂	35
13	SNK	25
14	アーケシステムワークス	20
15	エレクトロニック・アーツ	19
	DMM GAMES	19
17	ハピネット	14
	DeNA	14

【参考】

東京ゲームショウ2020・全体 (n=534人)		東京ゲームショウ2019・全体 (n=1,173人)	
人数(人)	順位	人数(人)	順位
119	(2)	208	(2)
131	(1)	176	(3)
-	-	-	-
16	(6)	100	(4)
62	(4)	30	(7)
-	-	-	-
-	-	-	-
10	(9)	-	-
-	-	12	(10)
9	(10)	-	-
12	(8)	98	(5)
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-
2	(16)	2	(33)
-	-	-	-

※1 2019年調査までは「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。」として実施した。

※2 ゲームメーカー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

※3 2票以上獲得したものを掲載している。

※4 2019年から「セガ/アトラス」を2社の合算としたため、2018年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2021 オンライン・全体】

(単位：人)

	1位	2位	3位	4位	5位
東京ゲームショウ 2021 オンライン・全体	スクウェア・エニックス	カプコン	セガ/アトラス	バンダイナムコエンターテインメント	コーエーテックモゲームス
n数(2,746人)	791	386	271	188	185
男 性	スクウェア・エニックス	カプコン	セガ/アトラス	コーエーテックモゲームス	バンダイナムコエンターテインメント
2,146	604	315	199	152	150
3～9才	スクウェア・エニックス				
1					
10～14才	カプコン	日本マイクロソフト	任天堂	セガ/アトラス	スクウェア・エニックス
16	3	3	2	2	2
15～19才	カプコン	スクウェア・エニックス	コーエーテックモゲームス	バンダイナムコエンターテインメント	セガ/アトラス
105	26	12	9	6	
20～24才	スクウェア・エニックス	カプコン	コーエーテックモゲームス	株式会社miHoYo	セガ/アトラス
254	56	49	20	19	18
25～29才	スクウェア・エニックス	カプコン	セガ/アトラス	バンダイナムコエンターテインメント	コーエーテックモゲームス
303	79	41	27	24	19
30～39才	スクウェア・エニックス	カプコン	セガ/アトラス	バンダイナムコエンターテインメント	コーエーテックモゲームス
751	245	94	65	57	55
40～49才	スクウェア・エニックス	カプコン	セガ/アトラス	コーエーテックモゲームス	バンダイナムコエンターテインメント
566	185	76	60	42	36
50才以上	カプコン	スクウェア・エニックス	セガ/アトラス	バンダイナムコエンターテインメント	※1
150	26	24	21	12	7
女 性	スクウェア・エニックス	セガ/アトラス	カプコン	バンダイナムコエンターテインメント	コーエーテックモゲームス
600	187	72	71	38	33
3～9才					
0					
10～14才	任天堂				
2	2				
15～19才	カプコン	セガ/アトラス	スクウェア・エニックス	株式会社miHoYo	※2
30	8		5	2	1
20～24才	カプコン	バンダイナムコエンターテインメント	スクウェア・エニックス	株式会社miHoYo	セガ/アトラス
50	8	6			
25～29才	スクウェア・エニックス	カプコン	セガ/アトラス	バンダイナムコエンターテインメント	コーエーテックモゲームス
113	21	17	12	10	8
30～39才	スクウェア・エニックス	セガ/アトラス	カプコン	バンダイナムコエンターテインメント	コーエーテックモゲームス
253	98	27	23	15	13
40～49才	スクウェア・エニックス	セガ/アトラス	カプコン	コーエーテックモゲームス	※3
131	50	16	12	7	6
50才以上	スクウェア・エニックス	セガ/アトラス	コーエーテックモゲームス	カプコン	ユービーアイソフト
21	7	3			1

※1 5位に同数で「日本マイクロソフト」、「コーエーテックモゲームス」

※2 5位に同数で「SNK」、「Brogent Japan」、「ソニー・インタラクティブエンタテインメント」

※3 5位に同数で「株式会社miHoYo」、「ユービーアイソフト」、「バンダイナムコエンターテインメント」

- 一番良かったと思うメーカーは、1位「スクウェア・エニックス」(791人/前回2位)、2位「カプコン」(386人/前回1位)、3位「セガ/アトラス」(271人/前回1位)、4位「バンダイナムコエンターテインメント」(188人/前回6位)、5位「コーエーテックモゲームス」(185人/前回4位)の順。

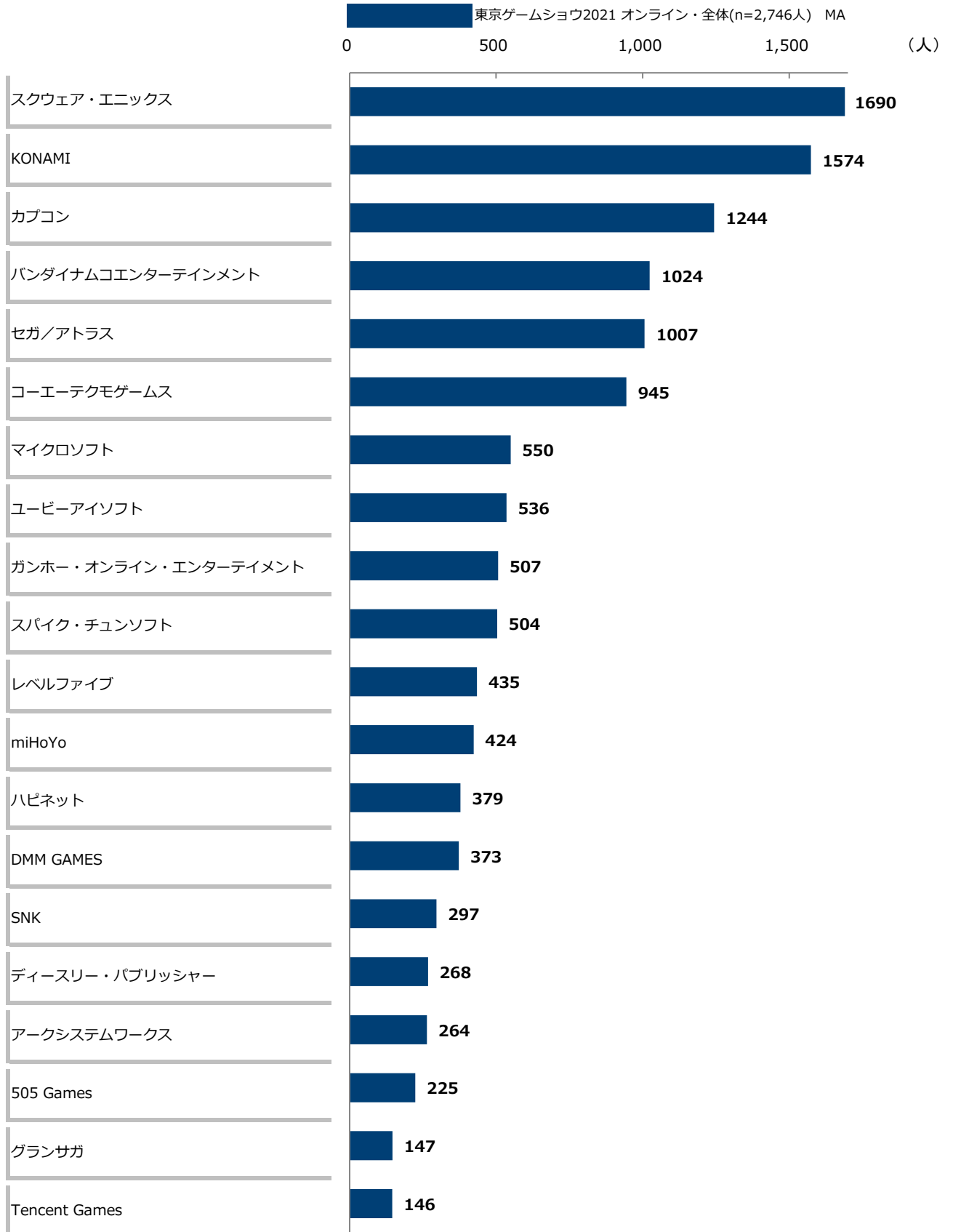
3.公式番組視聴数

質問文

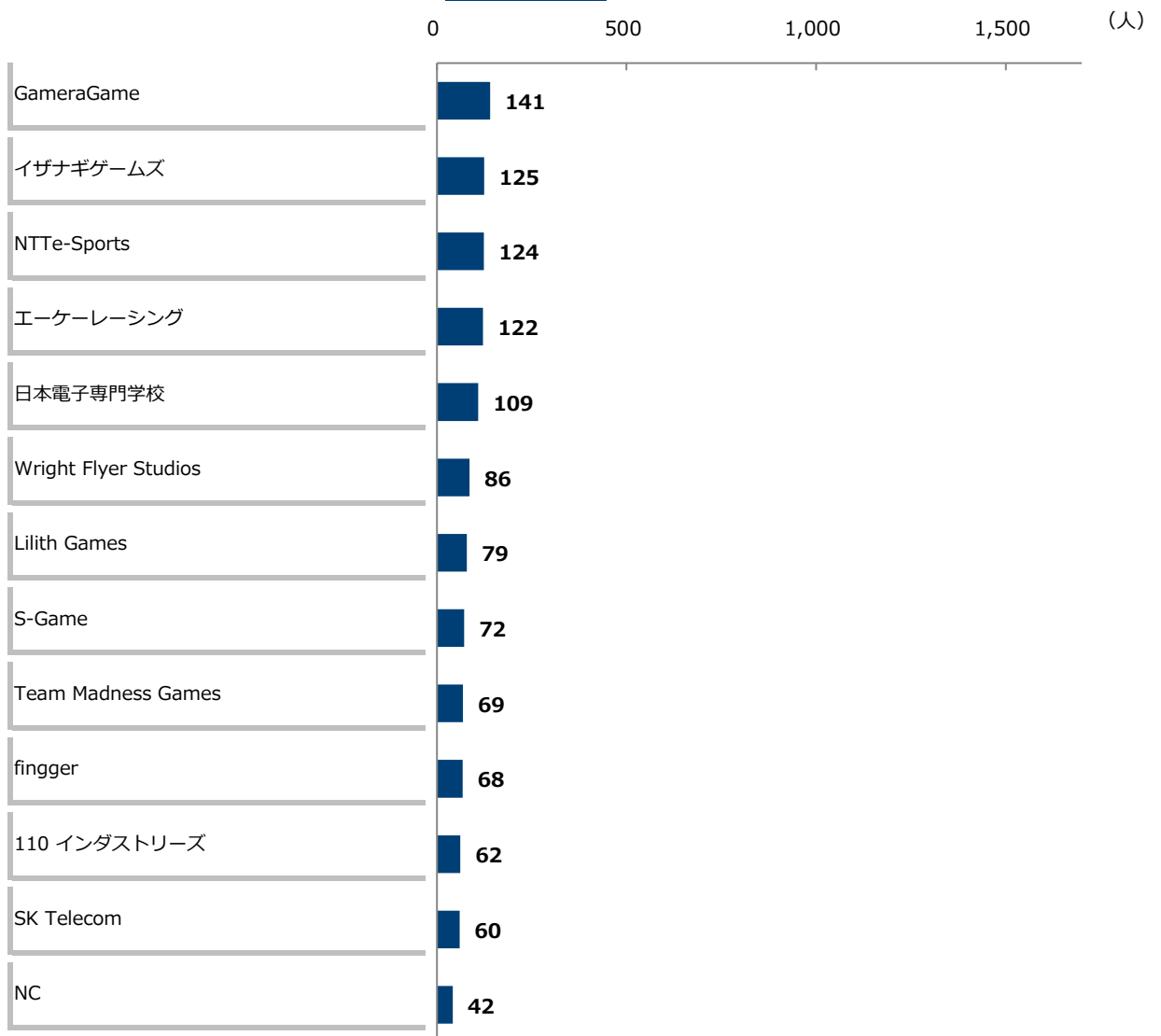
ご視聴された番組の中で、印象的だったものを教えてください。【複数回答】

■ 3-1. 視聴数ランキング 全体

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体】



※21位～33位は次項で掲載



■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体】

(単位：人)

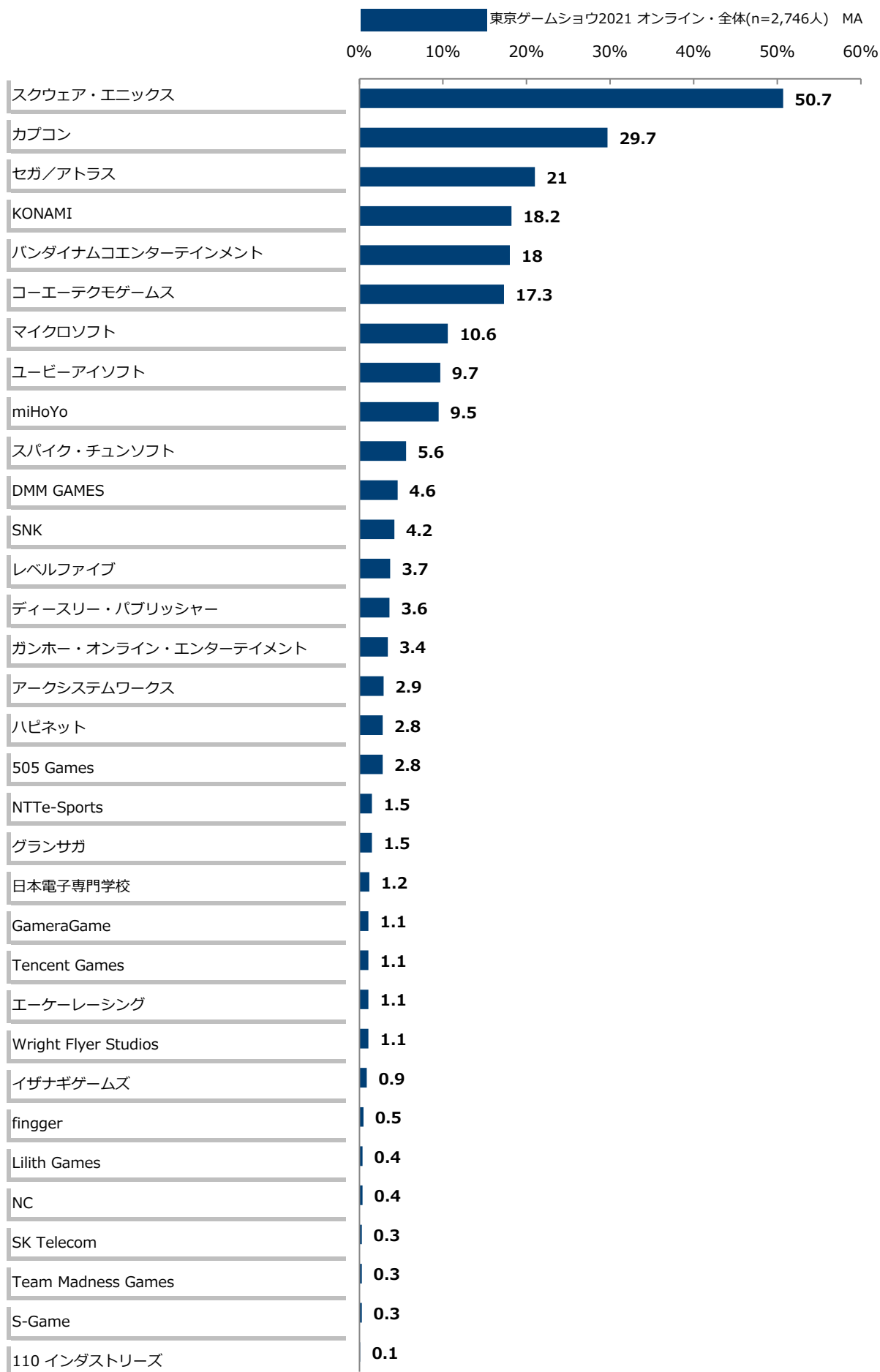
	東京ゲームショウ2021 オンライン・全体	性年齢別																			
		男性										女性									
		3 5 9 才	1 0 4 才	1 5 9 才	2 0 4 才	2 5 9 才	3 0 4 才	3 5 9 才	4 0 9 才	5 0 9 才	5 0 以上	3 5 9 才	1 0 4 才	1 5 9 才	2 0 4 才	2 5 9 才	3 0 4 才	3 5 9 才	4 0 9 才	5 0 9 才	5 0 以上
n数(人)	0	0	0	0	0	0	345	406	0	0	0	0	0	0	0	122	131	0	0		
平均視聴数(人)	5.0	1.0	4.9	5.5	6.0	5.8	5.7	5.2	4.7	3.8	0.0	2.5	3.2	3.3	4.4	3.7	4.7	3.9	3.7		
スクウェア・エニックス	1690	1	4	55	157	198	238	265	356	70	0	0	14	22	54	73	92	79	12		
KONAMI	1574	0	11	58	196	234	221	218	287	70	0	2	14	16	57	49	66	66	9		
カプコン	1244	0	5	54	142	150	179	183	246	53	0	0	9	24	51	39	51	47	11		
バンダイナムコエンターテインメント	1024	0	6	40	119	134	144	148	201	50	0	0	7	10	45	41	45	29	5		
セガ/アトラス	1007	0	7	33	104	116	125	141	217	50	0	1	11	18	41	46	48	42	7		
コーエーテクモゲームス	945	0	2	39	87	118	126	149	208	33	0	0	5	8	35	42	42	43	8		
マイクロソフト	550	0	7	42	71	69	71	78	117	41	0	0	2	2	15	11	12	10	2		
ユービーアイソフト	536	0	2	21	60	79	86	78	105	21	0	0	3	6	16	13	23	20	3		
ガンホー・オンライン・エンターテイメント	507	0	6	35	70	64	68	72	78	27	0	1	9	5	17	10	27	15	3		
スパイク・チュンソフト	504	0	1	14	55	65	83	80	101	15	0	0	2	7	18	18	24	19	2		
レベルファイブ	435	0	5	26	59	53	54	60	79	23	0	0	2	6	17	11	20	18	2		
miHoYo	424	0	4	32	62	74	63	52	56	10	0	0	6	12	11	17	10	14	1		
ハピネット	379	0	3	17	30	53	58	59	97	10	0	0	2	2	11	7	23	7	0		
DMM GAMES	373	0	3	19	35	34	50	58	63	12	0	0	5	6	22	21	19	24	2		
SNK	297	0	1	3	23	32	37	68	78	17	0	0	1	2	5	2	11	16	1		
ディースリー・パブリッシャー	268	0	0	8	21	39	56	46	48	7	0	0	0	1	12	6	13	9	2		
アークシステムワークス	264	0	0	3	27	29	48	68	51	2	0	0	0	3	5	7	15	6	0		
505 Games	225	0	1	11	23	25	37	34	42	8	0	0	0	2	8	9	16	8	1		
グランサガ	147	0	1	5	18	12	23	24	26	6	0	0	0	2	7	6	10	5	2		
Tencent Games	146	0	0	8	20	23	26	25	21	6	0	0	0	2	4	2	3	5	1		
GameraGame	141	0	1	11	23	22	16	22	23	4	0	0	0	0	8	3	5	3	0		
イザナギゲームズ	125	0	1	3	15	14	23	29	18	1	0	0	0	0	4	4	6	6	1		
NTTe-Sports	124	0	1	7	18	18	17	23	22	10	0	0	0	0	2	2	3	1	0		
エーケーレーシング	122	0	2	4	14	19	15	17	24	5	0	0	0	4	6	1	5	6	0		
日本電子専門学校	109	0	1	7	17	11	17	15	18	5	0	0	2	1	2	6	5	2	0		
Wright Flyer Studios	86	0	0	4	10	14	17	13	16	1	0	0	0	1	3	1	3	3	0		
Lilith Games	79	0	0	3	11	10	12	15	14	4	0	0	0	0	2	1	3	4	0		
S-Game	72	0	3	5	10	13	11	8	8	2	0	1	1	1	3	1	2	3	0		
Team Madness Games	69	0	0	6	8	11	8	12	9	2	0	0	0	2	4	2	2	2	1		
fingger	68	0	1	1	11	8	13	13	10	2	0	0	0	0	2	1	3	3	0		
110 インダストリーズ	62	0	0	3	4	12	12	11	12	3	0	0	0	0	1	2	1	1	0		
SK Telecom	60	0	0	2	12	9	8	10	10	0	0	0	0	0	5	0	3	1	0		
NC	42	0	0	1	4	5	5	3	16	1	0	0	0	1	2	1	2	0	1		

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

● 視聴数ランキングでは、「スクウェア・エニックス」1, 690人と、最も多く、次いで「KONAMI」1, 574人、「カプコン」1, 244人の順。

■ 3-3. 印象的上位3つ 全体

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体】



■ 3-4.印象上位3つ 性年齢別

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体】

(単位：%)

n数(人)	性年齢別																		
	男性										女性								
	3 5 9 才	1 0 5 4 才	1 5 9 才	2 0 4 才	2 5 9 才	3 0 9 才	4 0 9 才	5 0 才 以上	3 5 9 才	1 0 5 4 才	1 5 9 才	2 0 4 才	2 5 9 才	3 0 9 才	4 0 9 才	5 0 才 以上			
2,746	2,146	1	16	105	254	303	345	566	150	600	-	2	30	50	113	122	131	21	
スクウェア・エニックス	50.7	51.2	100.0	12.5	36.2	47.2	50.8	56.2	53.5	38.7	49.2	-	-	40.0	36.0	39.8	54.2	54.2	57.1
カプコン	29.7	30.2	-	25.0	36.2	38.6	30.7	28.1	28.6	28.7	27.7	-	-	26.7	34.0	35.4	23.3	25.2	42.9
セガ/アトラス	21.0	19.8	-	18.8	21.0	15.7	21.5	18.9	21.9	19.3	25.2	-	50.0	33.3	24.0	24.8	24.5	25.2	23.8
KONAMI	18.2	18.5	-	31.3	17.1	21.3	22.8	18.2	15.9	16.7	16.8	-	50.0	16.7	14.0	20.4	15.8	18.3	4.8
バンダイナムコエンターテインメント	18.0	18.9	-	18.8	16.2	20.9	22.1	19.4	16.8	16.7	14.8	-	-	10.0	12.0	17.7	17.0	11.5	9.5
コーエーテクモゲームス	17.3	17.1	-	-	16.2	16.9	16.8	16.8	19.4	12.7	18.0	-	-	6.7	12.0	15.0	20.2	21.4	19.0
マイクロソフト	10.6	12.5	-	31.3	22.9	12.2	7.9	10.9	12.7	20.7	3.7	-	-	3.3	-	3.5	4.3	3.8	4.8
ユービーアイソフト	9.7	10.2	-	-	8.6	10.6	12.9	10.9	8.7	8.0	7.8	-	-	6.7	8.0	6.2	7.9	9.2	9.5
miHoYo	9.5	9.5	-	18.8	19.0	16.9	14.9	7.9	4.9	4.0	9.3	-	-	16.7	24.0	5.3	7.5	9.9	4.8
スパイク・チュンソフト	5.6	6.0	-	6.3	4.8	5.9	5.0	7.9	5.5	2.0	4.0	-	-	3.3	6.0	4.4	3.6	3.8	4.8
DMM GAMES	4.6	3.3	-	-	4.8	2.0	2.0	4.5	2.8	3.3	9.2	-	-	13.3	8.0	10.6	8.3	9.9	4.8
SNK	4.2	4.7	-	6.3	1.0	2.0	1.3	6.5	6.2	4.0	2.3	-	-	3.3	2.0	0.9	1.6	4.6	4.8
レベルファイブ	3.7	3.7	-	6.3	8.6	4.7	4.3	2.4	2.8	7.3	3.7	-	-	-	6.0	7.1	2.0	3.8	4.8
ディースリー・パブリッシャー	3.6	3.9	-	-	2.9	2.0	5.6	5.2	3.0	2.0	2.7	-	-	-	-	4.4	2.8	3.1	-
ガンホー・オンライン・エンターテイメント	3.4	3.4	-	6.3	7.6	5.5	2.3	3.1	2.1	4.7	3.5	-	50.0	3.3	2.0	3.5	4.3	1.5	4.8
アーケシステムワークス	2.9	2.9	-	-	-	1.2	2.0	4.7	3.2	-	2.8	-	-	-	4.0	2.7	4.0	1.5	-
ハピネット	2.8	2.9	-	6.3	1.9	1.6	4.6	2.5	3.5	2.0	2.5	-	-	3.3	2.0	3.5	3.6	-	-
505 Games	2.8	2.7	-	-	3.8	3.9	2.0	2.9	2.5	2.0	2.8	-	-	-	-	1.8	4.7	2.3	-
NTTe-Sports	1.5	1.9	-	-	1.9	2.4	1.3	1.9	1.8	3.3	0.2	-	-	-	-	-	0.4	-	-
グランサガ	1.5	1.3	-	-	1.0	0.4	0.3	2.3	0.9	2.0	2.3	-	-	-	4.0	1.8	2.8	1.5	4.8
日本電子専門学校	1.2	1.3	-	-	2.9	2.4	1.0	0.9	0.9	2.0	1.2	-	-	3.3	-	0.9	1.6	0.8	-
GameraGame	1.1	1.4	-	-	5.7	2.0	1.0	1.1	0.9	1.3	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Tencent Games	1.1	1.3	-	-	1.9	1.2	2.6	1.5	0.5	0.7	0.5	-	-	-	-	0.9	0.8	-	-
エーケーレーシング	1.1	1.2	-	6.3	1.0	1.2	1.7	0.8	1.1	2.0	0.8	-	-	-	2.0	1.8	0.4	0.8	-
Wright Flyer Studios	1.1	1.1	-	-	1.9	1.6	1.7	0.9	0.9	0.7	0.8	-	-	-	2.0	1.8	0.8	-	-
イザナゲームズ	0.9	0.9	-	-	1.0	0.4	1.0	1.3	0.7	-	0.8	-	-	-	-	-	0.8	1.5	4.8
finger	0.5	0.6	-	-	-	1.2	0.3	0.9	0.2	-	0.3	-	-	-	-	0.9	-	0.8	-
Lilith Games	0.4	0.4	-	-	-	0.8	0.3	0.4	0.4	0.7	0.5	-	-	-	-	-	0.4	1.5	-
NC	0.4	0.3	-	-	-	0.8	-	-	0.7	0.7	0.5	-	-	-	-	0.9	0.4	-	4.8
SK Telecom	0.3	0.2	-	-	-	0.4	0.3	0.3	-	-	0.5	-	-	-	-	1.8	-	0.8	-
Team Madness Games	0.3	0.1	-	-	-	0.4	0.3	-	0.2	-	0.7	-	-	-	2.0	-	0.8	-	4.8
S-Game	0.3	0.1	-	6.3	-	0.4	-	0.1	-	-	0.7	-	50.0	3.3	2.0	-	0.4	-	-
110 インダストリーズ	0.1	0.1	-	-	-	-	0.3	0.1	0.2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

●印象的だった上位の3つの割合では、「スクウェア・エニックス」50.7%が最も高く、次いで「カプコン」29.7%、「セガ/アトラス」21.0%の順になった。

4.公式番組の感想一覧

質問文

ご視聴された番組の中で、視聴されたものの感想を教えてください。【単数回答】

■感想一覧

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体】

(単位：%)

n数(人)	東京ゲームショウ 2021 オンライン 全体	近いうちに購入/ダウンロードしたい	すぐではないが、機会があればプレイしたい	番組が楽しかった	プレイの参考にはなった	ゲーム/メーカーのファンになった	メーカーの他のタイトルにも興味を持った	当てはまるものはない
		2,746						
スクウェア・エニックス	1393	38.5	42.5	34.2	8.9	7.7	14.4	2.9
カプコン	815	32.3	45.6	25.2	8.8	6.1	8.8	6.1
セガ/アトラス	576	33.3	42.4	28.8	9.0	7.5	11.5	6.8
KONAMI	499	23.2	47.3	27.1	8.2	6.2	8.6	7.2
バンダイナムコエンターテインメント	495	31.7	43.4	32.3	7.3	5.9	7.9	5.1
コーエーテックモゲームス	474	41.1	43.7	25.5	9.5	5.5	12.0	3.6
マイクロソフト	291	34.7	45.0	26.1	11.0	12.0	17.5	5.8
ユービーアイソフト	265	35.8	45.3	34.0	14.0	10.6	12.5	3.0
miHoYo	260	16.9	18.5	55.0	36.5	12.7	6.5	5.4
スパイク・チュンソフト	153	24.8	55.6	11.8	4.6	4.6	9.8	7.8
DMM GAMES	126	39.7	37.3	27.8	15.1	5.6	8.7	4.0
SNK	115	29.6	49.6	23.5	20.9	7.0	7.8	5.2
レベルファイブ	102	20.6	47.1	26.5	3.9	5.9	12.7	8.8
ディースリー・パブリッシャー	100	47.0	45.0	32.0	10.0	7.0	5.0	1.0
ガンホー・オンライン・エンターテイメント	93	10.8	46.2	23.7	16.1	5.4	9.7	14.0
アークシステムワークス	79	29.1	44.3	31.6	13.9	11.4	12.7	10.1
ハピネット	78	26.9	39.7	33.3	6.4	10.3	21.8	5.1
505 Games	76	30.3	52.6	25.0	6.6	5.3	11.8	6.6
NTTe-Sports	42	9.5	16.7	52.4	14.3	11.9	7.1	14.3
グランサガ	42	31.0	45.2	19.0	7.1	2.4	2.4	7.1
日本電子専門学校	34	2.9	11.8	50.0	5.9	8.8	8.8	23.5
GameraGame	29	24.1	37.9	27.6	13.8	3.4	10.3	10.3
Tencent Games	31	3.2	54.8	22.6	9.7	9.7	12.9	6.5
エーケーレーシング	30	10.0	23.3	46.7	3.3	16.7	10.0	16.7
Wright Flyer Studios	29	58.6	31.0	37.9	20.7	17.2	3.4	-
イザナゲームズ	24	29.2	62.5	29.2	4.2	12.5	25.0	8.3
fingger	14	-	35.7	57.1	21.4	14.3	-	21.4
Lilith Games	12	8.3	50.0	25.0	-	8.3	8.3	8.3
NC	10	40.0	30.0	10.0	20.0	-	10.0	10.0
SK Telecom	7	-	71.4	14.3	14.3	14.3	-	-
Team Madness Games	7	14.3	14.3	28.6	-	28.6	-	14.3
S-Game	7	-	14.3	28.6	-	-	28.6	28.6
110 インダストリーズ	3	-	66.7	-	-	33.3	-	-

※セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- 公式番組の感想では、「すぐではないが、機会があればプレイしたい」の値が高く、次いで「近いうちに購入/ダウンロードしたい」、「番組が楽しかった」という感想を持つ傾向が見られた。

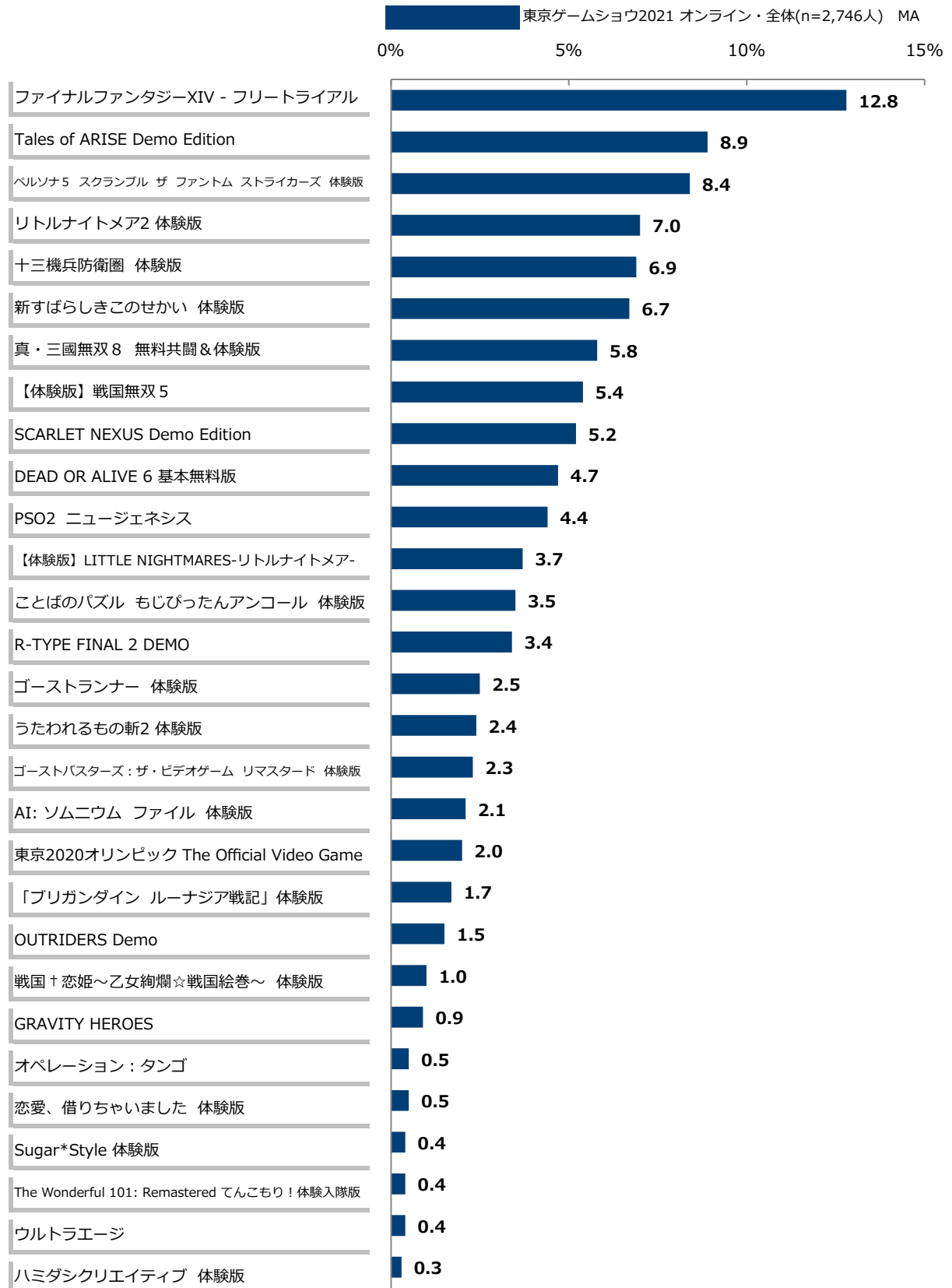
5.体験版ダウンロード数

質問文

体験版無料トライアルでプレイ（ダウンロード）したものを教えてください。【複数回答】

■ 5-1.体験版 PlayStation4 ランキング

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体】



■5-2.体験版 PlayStation4 性年代別

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体】

(単位：%)

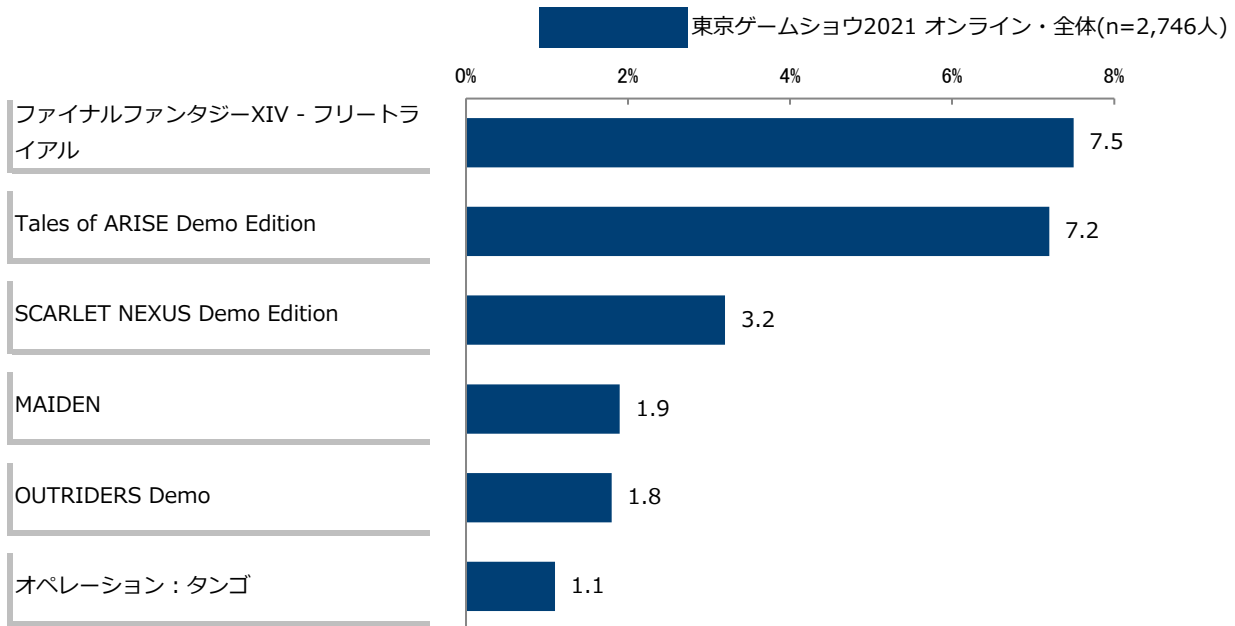
n数(人)	性年齢別																		
	男性										女性								
	3 5 9 才	1 0 5 才	1 5 5 才	2 0 4 才	2 5 9 才	3 0 9 才	4 0 9 才	5 0 9 才	5 0 才以上	6 0 才以上	3 5 9 才	1 0 4 才	1 5 9 才	2 0 4 才	2 5 9 才	3 0 9 才	4 0 9 才	5 0 才以上	
2,746	2,146	1	16	105	254	303	751	566	150	600	-	2	30	50	113	253	131	21	
ファイナルファンタジーXIV - フリートライアル	12.8	13.1	-	6.3	11.4	13.8	16.8	14.8	10.4	8.7	11.7	-	-	13.3	12.0	10.6	11.9	12.2	9.5
Tales of ARISE Demo Edition	8.9	9.7	-	-	4.8	9.1	14.2	11.6	7.8	4.7	6.0	-	-	-	4.0	7.1	6.3	6.1	9.5
ペルソナ5 スクランブル ザ ファントム ストライカーズ 体験版	8.4	8.3	-	6.3	9.5	8.3	12.5	9.3	6.4	2.0	8.5	-	-	6.7	10.0	8.8	8.7	6.1	19.0
リトルナイトメア2 体験版	7.0	6.7	-	6.3	12.4	11.4	9.9	6.4	3.2	2.7	8.3	-	-	20.0	10.0	10.6	4.7	9.9	9.5
十三機兵防衛圏 体験版	6.9	7.2	-	6.3	4.8	3.9	6.9	8.7	8.0	5.3	5.8	-	-	-	10.0	5.3	7.9	2.3	4.8
新すばらしきこのせかい 体験版	6.7	6.2	-	6.3	6.7	5.5	10.2	7.1	3.5	4.0	8.7	-	-	-	-	11.5	9.9	9.9	4.8
真・三國無双8 無料共闘&体験版	5.8	6.2	-	-	3.8	5.1	7.9	6.9	6.2	2.7	4.7	-	-	3.3	8.0	2.7	4.7	6.1	-
【体験版】戦国無双5	5.4	5.4	-	6.3	2.9	4.3	5.3	6.3	5.5	4.7	5.3	-	-	3.3	4.0	4.4	6.3	6.1	-
SCARLET NEXUS Demo Edition	5.2	6.1	-	-	1.9	5.5	5.3	7.6	6.2	4.0	2.2	-	-	-	2.0	2.7	3.2	-	4.8
DEAD OR ALIVE 6 基本無料版	4.7	5.6	-	-	3.8	3.5	5.3	7.5	4.6	6.7	1.2	-	-	3.3	-	0.9	0.8	2.3	-
PSO2 ニュージェネシス	4.4	4.9	-	-	4.8	8.3	5.9	5.2	2.7	5.3	2.7	-	-	-	8.0	2.7	2.4	1.5	4.8
【体験版】LITTLE NIGHTMARES-リトルナイトメア-	3.7	3.4	-	6.3	5.7	3.5	4.3	3.2	2.5	3.3	4.8	-	-	6.7	8.0	5.3	3.6	5.3	4.8
ことばのパズル もじぴったんアンコール 体験版	3.5	3.1	-	-	7.6	1.2	2.0	3.5	3.7	2.0	5.0	-	-	3.3	6.0	2.7	4.0	9.2	4.8
R-TYPE FINAL 2 DEMO	3.4	4.0	-	-	-	0.8	1.3	4.3	6.9	5.3	1.3	-	-	-	4.0	0.9	1.2	1.5	-
ゴーストランナー 体験版	2.5	2.6	-	12.5	3.8	5.1	3.3	2.1	1.4	2.0	2.0	-	-	-	-	1.8	3.6	0.8	-
うたわれるもの斬2 体験版	2.4	2.7	-	-	1.9	3.5	1.7	3.7	2.1	0.7	1.7	-	-	6.7	-	1.8	0.8	2.3	4.8
ゴーストバスターズ：ザ・ビデオゲーム リマスタード 体験版	2.3	2.4	-	6.3	1.0	2.8	2.3	2.5	2.5	1.3	2.2	-	-	-	2.0	5.3	2.0	0.8	-
AI: ソムニウム ファイル 体験版	2.1	2.1	-	-	1.0	1.2	4.0	2.0	2.1	2.0	2.0	-	-	-	4.0	2.7	2.8	-	-
東京2020オリンピック The Official Video Game	2.0	2.3	-	18.8	4.8	2.4	1.3	2.1	2.1	2.7	0.7	-	-	-	-	-	0.4	2.3	-
「ブリガンダイン ルーナジア戦記」体験版	1.7	1.9	-	-	1.9	1.2	2.3	1.6	2.5	1.3	1.2	-	-	3.3	-	-	2.0	0.8	-
OUTRIDERS Demo	1.5	1.7	-	-	-	0.8	2.6	1.9	1.4	2.7	0.8	-	-	3.3	-	2.7	0.4	-	-
戦国×恋姫～乙女絢爛☆戦国絵巻～ 体験版	1.0	1.2	-	-	1.9	2.0	0.7	1.6	0.7	0.7	0.2	-	-	-	-	0.9	-	-	-
GRAVITY HEROES	0.9	0.9	-	-	1.0	0.4	1.3	1.3	0.4	1.3	0.8	-	-	-	2.0	1.8	0.8	-	-
オペレーション：タンゴ	0.5	0.5	-	6.3	-	0.8	0.7	0.4	0.5	-	0.5	-	-	-	-	1.8	0.4	-	-
恋愛、借りちゃいました 体験版	0.5	0.6	-	-	1.9	1.2	0.3	0.3	0.7	-	0.3	-	-	3.3	-	0.9	-	-	-
Sugar*Style 体験版	0.4	0.5	-	6.3	-	0.8	0.3	0.5	0.4	0.7	-	-	-	-	-	-	-	-	-
The Wonderful 101: Remastered てんこもり! 体験入隊版	0.4	0.5	-	-	1.0	-	0.3	0.7	0.5	-	0.3	-	-	-	-	0.9	-	0.8	-
ウルトラエージ	0.4	0.5	-	-	-	1.2	0.7	0.4	0.5	-	0.2	-	-	-	-	0.9	-	-	-
ハミダシクリエイティブ 体験版	0.3	0.4	-	-	1.9	0.8	-	0.3	0.2	0.7	-	-	-	-	-	-	-	-	-

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- PlayStation4の体験版では、「ファイナルファンタジーXIV - フリートライアル」が12.8%と最も高く、次いで「Tales of ARISE Demo Edition」が8.9%、「ペルソナ5 スクランブル ザ ファントム ストライカーズ 体験版」が8.4%の順に高かった。

■5-3. 体験版 PlayStation5 ランキング

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体】



■5-4. 体験版 PlayStation5 性年齢別

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体】

(単位：%)

ゲームタイトル	性年齢別																				
	n数(人)	男性										女性									
		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		
ファイナルファンタジーXIV - フリートライアル	2,746	8.1	-	-	12.4	8.3	8.9	8.5	6.4	8.7	5.2	-	-	6.7	4.0	7.1	4.3	5.3	4.8		
Tales of ARISE Demo Edition	2,146	8.3	-	-	3.8	6.7	8.9	10.1	8.8	2.7	3.2	-	-	-	2.0	0.9	4.3	4.6	-		
SCARLET NEXUS Demo Edition	1	4.0	-	-	-	3.5	4.0	5.2	3.9	2.0	0.7	-	-	-	-	2.7	0.4	-	-		
MAIDEN	16	2.1	-	-	1.0	3.1	3.3	2.4	1.4	0.7	1.0	-	-	-	2.0	3.5	-	0.8	-		
OUTRIDERS Demo	105	2.0	-	-	-	3.1	2.3	2.1	1.8	1.3	1.0	-	-	-	2.0	2.7	0.8	-	-		
オペレーション：タンゴ	254	1.2	-	-	-	1.2	0.7	2.1	0.5	1.3	0.5	-	-	-	2.0	0.9	0.4	-	-		

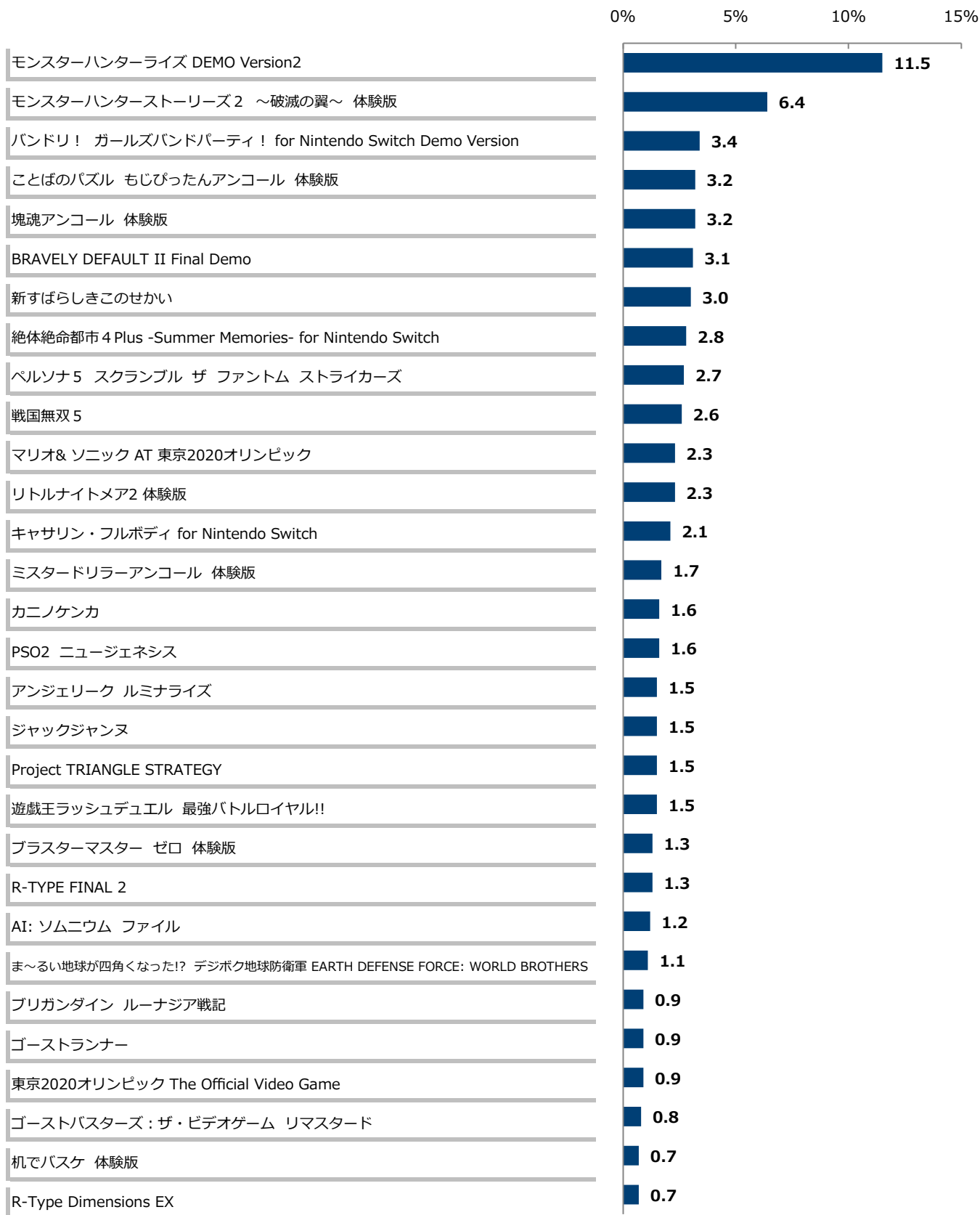
※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

●PlayStation5の体験版では、「ファイナルファンタジーXIV - フリートライアル」が7.5%と最も高く、次いで、「Tales of ARISE Demo Edition」が7.2%の順で高かった。

■ 5-5-1.体験版 Nintendo Switch ランキング

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体】

東京ゲームショウ2021 オンライン・
全体(n=2,746人) MA



※31~60は次ページ

■5-5-2.体験版 Nintendo Switch ランキング

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体】

東京ゲームショウ2021 オンライン・
全体(n=2,746人) MA



■5-6-1.体験版 Nintendo Switch 性年代別

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体】

(単位：%)

n数(人)	性年齢別																		
	男性										女性								
	3 5 9 才	1 0 5 1 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	6 0 才 以上	3 5 9 才	1 0 5 1 4 才	1 5 9 才	2 0 4 才	2 5 9 才	3 0 9 才	4 0 9 才	5 0 才 以上	
2,746	2,146	1	16	105	254	303	751	566	150	600	-	2	30	50	113	253	131	21	
モンスターハンターライズ DEMO Version2	11.5	11.0	-	12.5	16.2	14.6	14.2	10.9	7.8	6.7	13.5	-	-	3.3	14.0	16.8	14.6	8.4	28.6
モンスターハンターストーリーズ2 〜破滅の翼〜 体験版	6.4	6.0	-	6.3	10.5	8.3	6.9	5.6	4.6	4.7	7.7	-	50.0	6.7	10.0	9.7	6.7	4.6	19.0
バンドリ！ ガールズバンドパーティ！ for Nintendo Switch Demo Version	3.4	3.6	-	-	7.6	8.7	2.6	3.2	2.3	1.3	2.8	-	-	-	-	5.3	2.0	3.8	4.8
ことばのパズル もじびったんアンコール 体験版	3.2	2.5	-	6.3	1.9	0.8	2.0	1.9	3.9	4.0	5.8	-	-	6.7	10.0	5.3	3.2	8.4	14.3
塊魂アンコール 体験版	3.2	2.9	-	6.3	4.8	3.1	3.3	2.8	2.3	3.3	4.0	-	-	6.7	4.0	4.4	4.0	3.8	-
BRAVELY DEFAULT II Final Demo	3.1	3.0	-	-	1.0	1.2	4.0	3.7	2.8	2.7	3.3	-	-	-	-	5.3	4.0	2.3	4.8
新すばらしきこのせかい	3.0	2.4	-	-	2.9	3.5	2.6	2.5	1.9	0.7	5.2	-	-	-	2.0	5.3	5.9	6.1	4.8
絶体絶命都市4 Plus -Summer Memories- for Nintendo Switch	2.8	2.7	-	-	3.8	2.8	3.6	3.1	1.8	2.7	3.0	-	-	3.3	6.0	5.3	0.8	4.6	-
ペルソナ5 ス克蘭ブル ザ ファントム ストライカーズ	2.7	2.5	-	-	4.8	2.8	4.0	2.4	1.8	1.3	3.3	-	-	3.3	6.0	1.8	2.8	3.1	14.3
戦国無双5	2.6	2.5	-	-	-	2.8	2.0	2.8	3.0	2.0	2.8	-	-	-	4.0	2.7	3.6	2.3	-
マリオ& ソニック AT 東京2020オリンピック	2.3	2.1	-	12.5	2.9	1.2	1.7	2.1	1.9	4.0	2.7	-	-	3.3	-	1.8	2.0	5.3	4.8
リトルナイトメア2 体験版	2.3	1.9	-	-	2.9	3.9	2.6	1.3	1.4	0.7	3.8	-	-	13.3	12.0	5.3	1.2	2.3	4.8
キャサリン・フルボディ for Nintendo Switch	2.1	1.8	-	-	1.9	1.2	2.6	1.7	1.8	1.3	3.2	-	-	3.3	6.0	3.5	3.2	1.5	4.8
ミスタードリラーアンコール 体験版	1.7	1.4	-	6.3	-	0.4	1.0	1.3	2.3	2.0	2.5	-	-	-	-	4.4	1.2	3.8	9.5
カニノケンカ	1.6	1.4	-	6.3	1.0	0.8	1.7	1.9	0.7	1.3	2.5	-	-	-	4.0	0.9	3.2	3.1	-
PSO2 ニュージェネシス	1.6	1.7	-	6.3	-	4.3	1.0	1.6	1.1	2.7	1.2	-	-	-	2.0	1.8	1.2	0.8	-
アンジェリーク ルミナライズ	1.5	0.6	-	-	1.0	0.8	0.3	0.7	0.4	0.7	5.0	-	-	-	4.0	5.3	6.7	3.1	4.8
ジャックジャンヌ	1.5	0.9	-	6.3	-	1.6	2.0	0.7	0.5	-	3.7	-	-	6.7	2.0	5.3	4.3	0.8	4.8
Project TRIANGLE STRATEGY	1.5	1.5	-	-	-	0.4	2.0	1.6	1.9	1.3	1.3	-	-	-	-	3.5	0.8	1.5	-
遊戯王ラッシュデュエル 最強バトルロイヤル!!	1.5	1.7	-	6.3	1.0	0.8	2.6	2.5	0.9	0.7	0.7	-	-	-	-	1.8	0.8	-	-
ブラスターマスター ゼロ 体験版	1.3	1.4	-	-	1.0	2.0	1.0	1.6	1.4	0.7	1.0	-	-	-	-	3.5	0.8	-	-
R-TYPE FINAL 2	1.3	1.4	-	6.3	-	0.4	-	0.7	3.5	2.7	0.7	-	-	-	-	-	1.2	0.8	-
AI: ソムニウム ファイル	1.2	1.4	-	-	1.9	2.0	2.0	0.5	1.8	1.3	0.7	-	-	-	-	2.7	0.4	-	-
ま〜るい地球が四角くなった!? デジボク地球防衛軍 EARTH DEFENSE FORCE: WORLD BROTHERS	1.1	1.2	-	-	1.0	2.0	2.0	0.7	1.1	2.0	0.7	-	-	-	-	2.7	-	0.8	-
プリガンダイン ルーナジア戦記	0.9	0.8	-	-	-	0.4	0.7	1.1	1.2	-	1.2	-	-	3.3	-	2.7	0.8	0.8	-
ゴーストランナー	0.9	1.0	-	-	-	2.4	0.7	0.8	1.1	0.7	0.5	-	-	-	-	1.8	0.4	-	-
東京2020オリンピック The Official Video Game	0.9	0.7	-	-	2.9	-	1.0	0.8	0.5	0.7	1.3	-	-	-	4.0	1.8	0.4	0.8	9.5
ゴーストバスターズ：ザ・ビデオゲーム リマスタード	0.8	0.8	-	-	-	1.2	0.7	0.7	1.2	0.7	0.7	-	-	-	-	2.7	0.4	-	-
机でバスケ 体験版	0.7	0.7	-	6.3	1.9	1.6	0.3	0.4	0.5	-	1.0	-	-	-	-	2.7	0.8	0.8	-
R-Type Dimensions EX	0.7	0.8	-	6.3	-	-	0.3	0.8	1.4	1.3	0.2	-	-	-	-	-	-	0.8	-

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

■5-6-2.体験版 Nintendo Switch 性年代別

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体】

(単位：%)

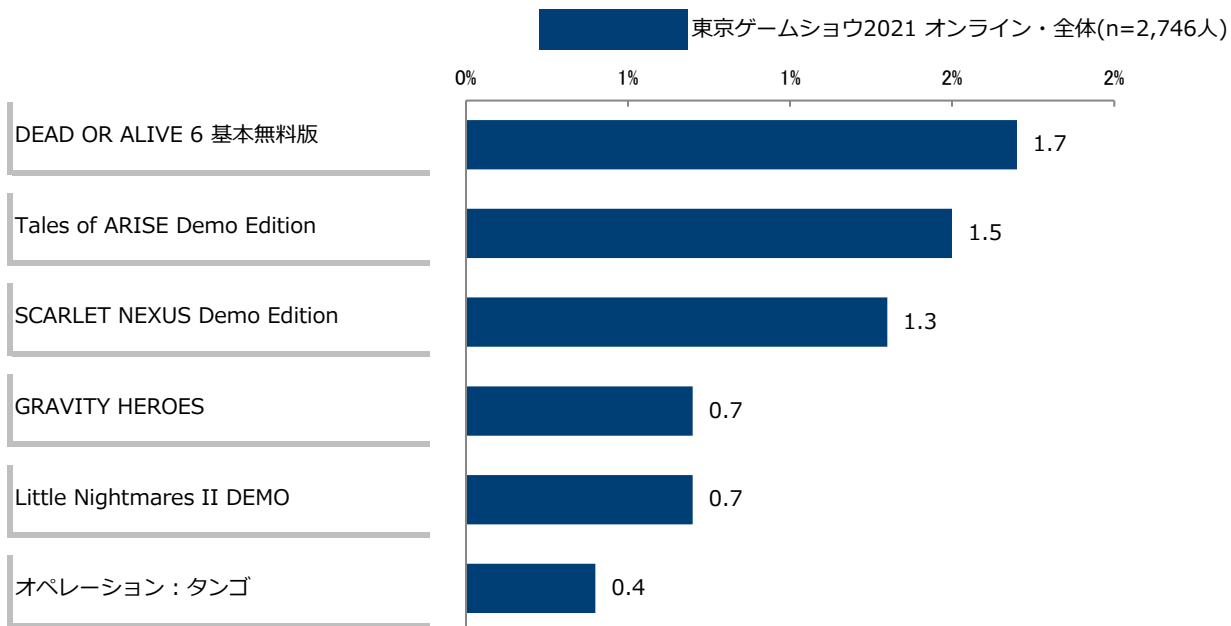
n数(人)	性年齢別																		
	男性										女性								
	3 5 9 才	1 0 5 才	1 5 9 才	2 0 4 才	2 5 9 才	3 0 9 才	4 0 9 才	5 0 9 才	5 0 才以上	3 5 9 才	1 0 4 才	1 5 9 才	2 0 4 才	2 5 9 才	3 0 9 才	4 0 9 才	5 0 才以上		
2,746	2,146	1	16	105	254	303	751	566	150	600	-	2	30	50	113	253	131	21	
-右脳の達人- まちがいさがしミュージアム for Nintendo Switch	0.6	0.5	-	-	1.0	2.0	-	0.3	0.4	0.7	0.8	-	-	-	2.0	1.8	-	0.8	4.8
アヴィーチーインベクター	0.5	0.5	-	-	1.0	0.4	-	0.5	0.7	0.7	0.3	-	-	-	2.0	0.9	-	-	-
机でボウリング 体験版	0.5	0.6	-	6.3	1.0	0.8	-	0.8	0.4	-	0.5	-	50.0	-	-	0.9	0.4	-	-
机でドッジボール 体験版	0.5	0.5	-	6.3	1.9	0.8	0.3	0.4	0.4	-	0.3	-	-	-	0.9	0.4	-	-	-
ボクらの消しゴム落とし 新学期 体験版	0.5	0.6	-	6.3	-	0.8	0.3	0.8	0.5	-	0.2	-	-	-	-	0.4	-	-	-
レイジングループ	0.5	0.5	-	-	-	-	-	0.4	1.2	-	0.5	-	-	-	0.9	0.8	-	-	-
タイピングクエスト	0.5	0.4	-	-	-	0.8	0.7	0.3	0.4	0.7	0.8	-	-	-	1.8	0.4	0.8	4.8	-
ロードランナー・レガシー	0.4	0.5	-	-	-	-	0.3	0.1	1.1	2.0	-	-	-	-	-	-	-	-	-
恋愛、借りちゃいました	0.4	0.3	-	-	-	0.8	0.7	-	0.4	0.7	0.5	-	-	3.3	-	1.8	-	-	-
戦国+恋姫~乙女絢爛☆戦国絵巻~	0.4	0.4	-	-	-	0.4	0.3	0.5	0.4	0.7	0.2	-	-	-	0.9	-	-	-	-
ソード・オブ・ザ・ネクロマンサー	0.4	0.4	-	-	-	1.2	0.3	0.1	0.5	-	0.5	-	-	-	0.9	0.4	0.8	-	-
Winning Post 9 2021	0.4	0.5	-	-	-	-	1.3	0.5	0.5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
スペードの国のアリス ~Wonderful White World ~	0.4	0.1	-	-	-	-	-	0.1	0.2	-	1.3	-	-	-	2.0	2.7	0.8	1.5	-
Fight of Animals: Arena デモ	0.3	0.3	-	-	1.0	-	-	0.3	0.5	-	0.3	-	-	-	0.9	-	0.8	-	-
GRAVITY HEROES	0.3	0.3	-	-	-	-	-	0.3	0.5	0.7	0.5	-	-	-	2.0	0.9	0.4	-	-
マイティガンヴォルト パースト 体験版	0.3	0.3	-	-	-	-	0.7	0.1	0.4	0.7	0.2	-	-	-	0.9	-	-	-	-
ボクらの大夏まつり 体験版	0.3	0.3	-	12.5	-	-	-	0.5	0.2	-	0.2	-	-	-	0.9	-	-	-	-
The Wonderful 101: Remastered てんこもり!体験入隊版	0.3	0.2	-	-	-	-	-	-	0.9	-	0.3	-	-	-	0.9	-	0.8	-	-
ファミリートレーナー 体験版	0.3	0.3	-	-	-	0.8	-	-	0.7	-	0.3	-	-	-	0.9	-	0.8	-	-
英文法マスターブカード	0.2	0.2	-	-	1.0	-	-	0.1	0.4	-	0.3	-	-	-	1.8	-	-	-	-
ボクらのスクールバトル 体験版	0.2	0.2	-	-	-	-	-	0.5	0.2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ボクらの大運動会 体験版	0.2	0.3	-	6.3	-	0.4	-	0.3	0.4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
みんなのラジコンGP 体験版	0.2	0.2	-	-	-	-	-	-	0.4	1.3	0.2	-	-	-	-	-	-	0.8	-
Ultra Age	0.2	0.1	-	-	-	-	-	-	0.5	-	0.3	-	-	-	0.9	0.4	-	-	-
ワガママハイバック 体験版	0.2	0.2	-	-	1.9	0.4	0.3	-	0.2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ダービー・コンガ	0.1	0.1	-	-	-	-	-	0.1	0.4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
スカイ・ラケット	0.1	0.0	-	-	-	-	-	-	0.2	-	0.2	-	-	-	0.9	-	-	-	-
Sugar*Style	0.1	0.1	-	-	-	-	-	-	0.4	-	0.2	-	-	-	0.9	-	-	-	-
廖添丁 - 稀代兇賊の最期	0.1	0.0	-	-	-	-	-	-	0.2	-	0.2	-	-	-	0.9	-	-	-	-
ハミダシクリエイティブ 体験版	0.1	0.2	-	-	-	0.4	0.3	-	0.4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

※セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

●Nintendo Switchの体験版では、「モンスターハンターライズ DEMO Version2」が11.5%と最も高く、次いで「モンスターハンターストーリー2 ~破滅の翼~ 体験版」が6.4%の順で高かった。

■5-7. 体験版 Xbox ランキング

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体】



■5-8. 体験版 Xbox 性年齢別

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体】

(単位：%)

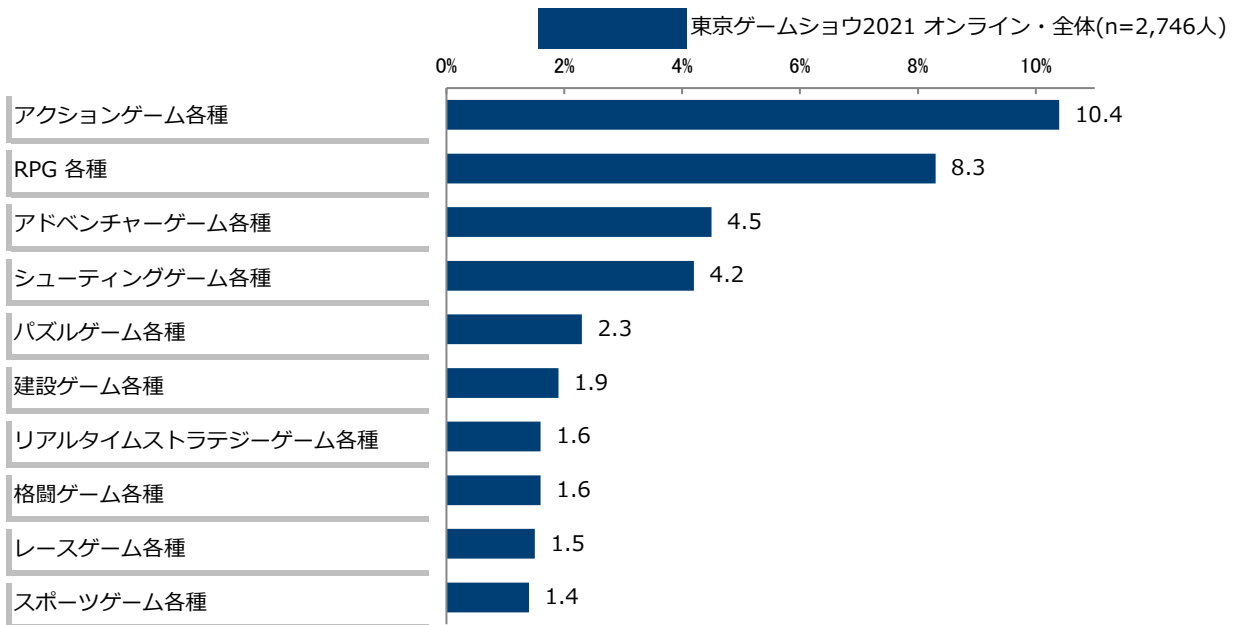
n数(人)	性年齢別																			
	男性										女性									
	3 5 9 才	1 0 5 才	1 5 9 才	2 0 4 才	2 5 9 才	3 0 9 才	4 0 9 才	5 0 9 才	5 0 以上	3 5 9 才	1 0 4 才	1 5 9 才	2 0 4 才	2 5 9 才	3 0 9 才	4 0 9 才	5 0 9 才	5 0 以上		
2,746	2,146	1	16	105	254	303	751	566	150	600	-	2	30	50	113	253	131	21		
DEAD OR ALIVE 6 基本無料版	1.7	2.1	-	-	1.9	2.4	1.3	1.5	2.8	3.3	0.5	-	-	3.3	2.0	-	-	0.8	-	
Tales of ARISE Demo Edition	1.5	1.8	-	-	-	0.8	2.0	1.7	2.5	2.0	0.7	-	-	-	-	1.8	0.8	-	-	
SCARLET NEXUS Demo Edition	1.3	1.5	-	-	-	0.8	0.7	1.1	3.0	2.7	0.5	-	-	-	-	0.9	0.4	0.8	-	
GRAVITY HEROES	0.7	0.7	-	-	1.9	0.8	0.3	0.7	0.7	0.7	0.5	-	-	-	2.0	0.9	0.4	-	-	
Little Nightmares II DEMO	0.7	0.6	-	-	1.0	0.4	0.3	0.7	0.5	0.7	1.0	-	-	-	2.0	3.5	0.4	-	-	
オペレーション：タンゴ	0.4	0.4	-	-	-	0.8	-	0.5	0.4	-	0.5	-	-	-	-	1.8	-	0.8	-	

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- Xboxの体験版では、「DEAD OR ALIVE 6 基本無料版」が1.7%で最も高く、次いで「Tales of ARISE Demo Edition」1.5%、「SCARLET NEXUS Demo Edition」が1.3%の順に高かった。

■5-9. 体験版 Steam ランキング

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体】



■5-10. 体験版 Steam 性年齢別

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体】

(単位：%)

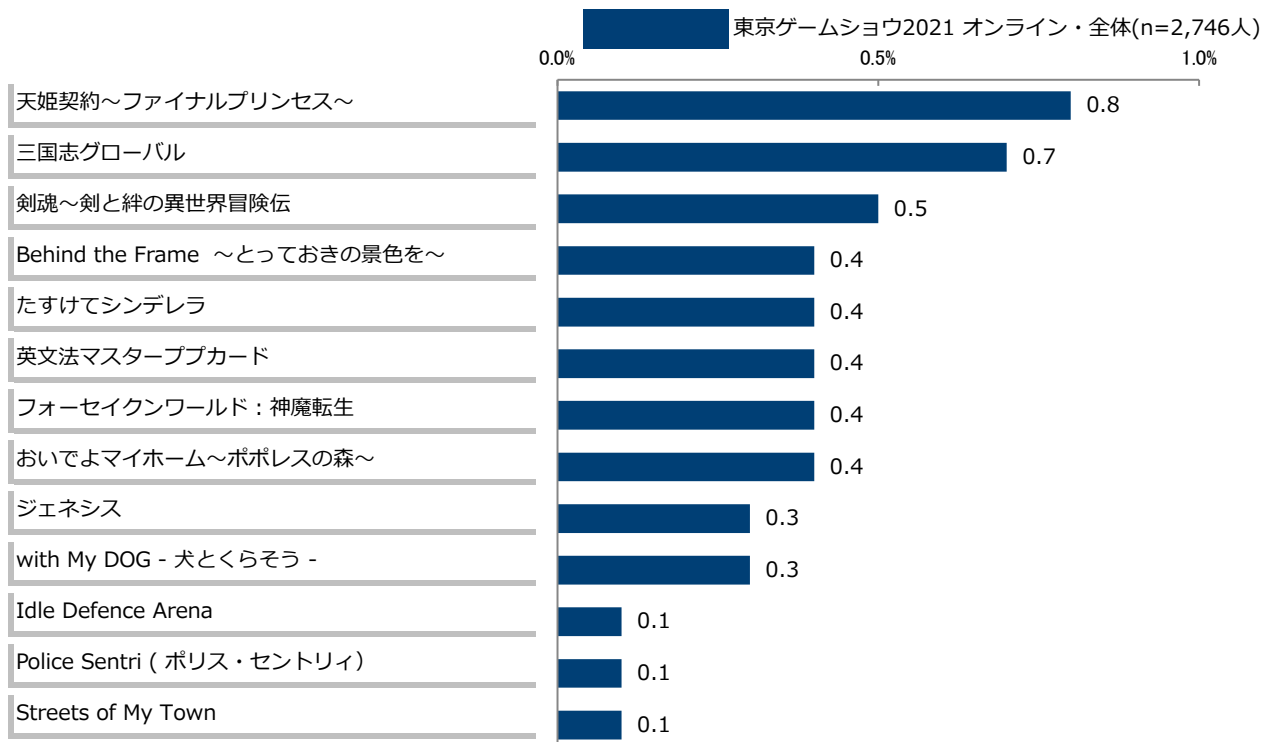
東京ゲームショウ2021 オンライン・全体	性年齢別																				
	男性	30歳以下										女性	30歳以上								
		30歳以下	10代	15代	20代	25代	30代	35代	40代	45代	50代以上		30歳以上	35歳以上	40歳以上	45歳以上	50歳以上	55歳以上	60歳以上		
n数(人)	2,746	2,146	1	16	105	254	303	751	566	150	600	-	2	30	50	113	253	131	21		
アクションゲーム各種	10.4	11.5	100.0	6.3	24.8	17.7	13.9	10.5	6.9	8.7	6.5	-	-	20.0	12.0	6.2	5.5	3.1	9.5		
RPG 各種	8.3	9.1	-	6.3	14.3	11.8	9.9	9.2	6.7	8.0	5.5	-	50.0	3.3	8.0	7.1	5.1	3.1	9.5		
アドベンチャーゲーム各種	4.5	4.5	-	-	6.7	7.5	5.9	4.4	3.0	2.0	4.3	-	-	10.0	4.0	4.4	4.7	1.5	9.5		
シューティングゲーム各種	4.2	4.9	-	18.8	11.4	8.3	7.3	3.6	1.4	8.0	1.8	-	50.0	10.0	2.0	2.7	0.8	-	4.8		
パズルゲーム各種	2.3	2.4	100.0	-	2.9	2.4	2.0	2.0	2.7	3.3	2.2	-	-	-	-	4.4	0.8	4.6	-		
建設ゲーム各種	1.9	2.0	-	-	3.8	2.0	2.3	1.9	1.6	2.7	1.3	-	50.0	-	-	0.9	1.2	1.5	4.8		
リアルタイムストラテジーゲーム各種	1.6	1.7	-	-	-	2.0	2.6	1.3	2.1	1.3	1.0	-	-	-	-	1.8	1.2	0.8	-		
格闘ゲーム各種	1.6	1.8	-	-	4.8	2.8	0.3	1.7	1.8	2.0	0.7	-	-	3.3	-	0.9	0.8	-	-		
レースゲーム各種	1.5	1.8	-	-	2.9	3.1	0.7	1.7	1.6	2.7	0.2	-	-	-	-	0.9	-	-	-		
スポーツゲーム各種	1.4	1.5	-	6.3	1.0	2.0	1.0	1.5	1.6	1.3	1.0	-	-	-	2.0	1.8	0.8	-	4.8		

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

●Steamの体験版では、「アクションゲーム各種」が10.4%と最も高く、次いで「RPG 各種」が8.4%の順に高かった。

■5-11.体験版 GooglePlay ランキング

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体】



■5-12.体験版 GooglePlay 性年齢別

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体】

(単位：%)

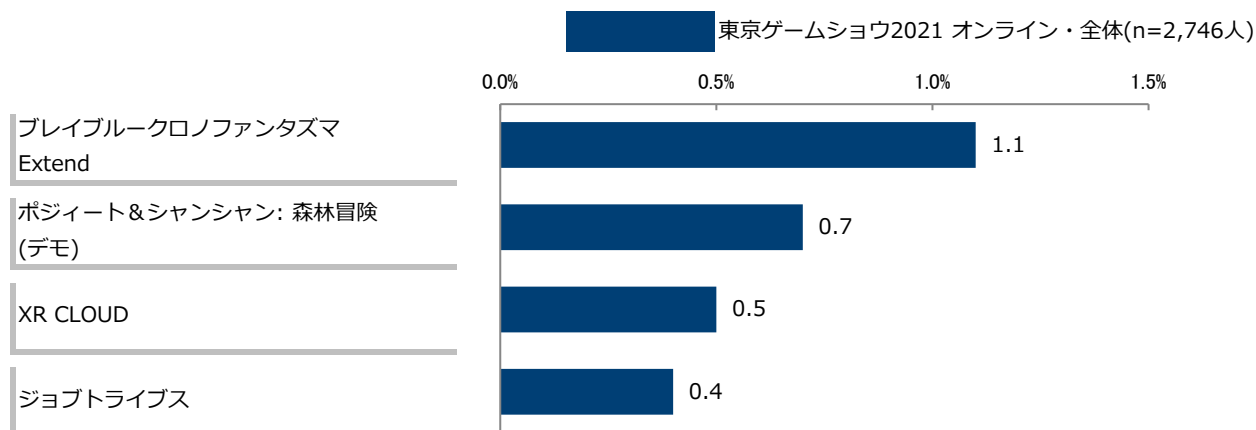
ゲーム名	n数(人)	性年齢別																				
		男性									女性											
		30才	10才	15才	20才	25才	30才	35才	40才	45才	50才	30才	10才	15才	20才	25才	30才	35才	40才	45才	50才	
天姫契約～ファイナルプリンセス～	2,746	1.1	6.3	2.9	0.4	1.0	1.3	0.7	0.7	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
三国志グローバル	2,146	0.7	-	-	-	1.7	0.3	1.2	1.3	0.3	-	-	-	-	1.8	-	-	-	-	-	-	-
剣魂～剣と絆の異世界冒険伝	2,746	0.6	6.3	1.0	0.8	0.3	0.4	0.7	-	0.3	-	-	3.3	-	-	0.4	-	-	-	-	-	-
Behind the Frame ～とっておきの景色を～	2,746	0.5	-	1.9	1.2	-	0.4	0.2	0.7	0.2	-	-	-	-	0.9	-	-	-	-	-	-	-
たすけてシンデレラ	2,746	0.4	-	1.0	0.4	0.3	0.4	0.2	-	0.5	-	-	-	-	1.8	0.4	-	-	-	-	-	-
英文法マスターブカード	2,746	0.4	-	1.0	-	-	0.3	0.5	-	0.7	-	-	-	2.0	2.7	-	-	-	-	-	-	-
フォーセイクンワールド：神魔転生	2,746	0.4	-	-	-	-	0.7	0.2	-	0.8	-	-	3.3	-	0.9	0.8	-	4.8	-	-	-	-
おいでよマイホーム～ポポレスの森～	2,746	0.4	-	-	0.8	0.3	0.4	0.7	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ジェネシス	2,746	0.3	-	-	-	0.7	0.4	0.2	0.7	0.2	-	-	-	-	0.9	-	-	-	-	-	-	-
with My DOG - 犬とくらそう -	2,746	0.3	-	-	-	0.7	0.3	0.2	0.7	0.2	-	-	-	-	0.9	-	-	-	-	-	-	-
Idle Defence Arena	2,746	0.1	-	-	-	-	0.1	0.2	-	0.2	-	-	-	-	0.9	-	-	-	-	-	-	-
Police Sentri (ボリス・セントリイ)	2,746	0.1	-	-	-	-	-	0.2	-	0.2	-	-	-	-	0.9	-	-	-	-	-	-	-
Streets of My Town	2,746	0.1	-	-	-	-	0.1	0.2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

※セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- GooglePlayの体験版では、「天姫契約～ファイナルプリンセス～」が0.8%、次いで「三国志グローバル」が0.7%、「剣魂～剣と絆の異世界冒険伝」が0.5%の順に高かった。

■5-7. 体験版 PCブラウザ ランキング

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体】



■5-8. 体験版 PCブラウザ 性年齢別

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体】

(単位: %)

東京ゲームショウ2021 オンライン・全体	性年齢別																		
	男性										女性								
	30才	10才	15才	20才	25才	30才	35才	40才	45才	50才以上	30才	10才	15才	20才	25才	30才	35才	40才	45才
n数(人)	2,746	2,146	1	16	105	254	303	751	566	150	600	-	2	30	50	113	253	131	21
ブレイブルークロノファンタズマ Extend	1.1	1.3	-	-	1.0	2.0	3.0	1.1	0.7	-	0.3	-	-	-	-	1.8	-	-	-
ポジート&シャンシャン: 森林冒険(デモ)	0.7	0.9	-	6.3	2.9	2.0	0.3	0.5	0.5	1.3	0.2	-	-	-	-	-	0.4	-	-
XR CLOUD	0.5	0.5	-	-	1.0	1.2	-	0.4	0.2	2.0	0.7	-	-	-	2.0	0.9	0.8	-	-
ジョブトライブス	0.4	0.4	-	-	-	-	0.3	0.3	0.4	2.0	0.5	-	-	-	-	2.7	-	-	-

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- PCブラウザの体験版では、「ブレイブルークロノファンタズマ Extend」が1.1%、次いで「ポジート&シャンシャン: 森林冒険(デモ)」が0.7%の順に高かった。

6.体験版の感想一覧

質問文

体験版無料トライアルをプレイした感想で当てはまるものを全てお選びください。【単数回答】

■ 6-1.体験版 PlayStation4 感想一覧

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体(n=2,746)】

(単位：%)

	東京ゲームショウ2021 オンライン・ 全体 n=2,746					
		今後もプレイしたい	買いたくなった	メーカーのファンにはなった	その他	ダウンロードしたが、まだプレイしていない
ファイナルファンタジーXIV - フリートライアル	352	52.8	28.7	11.1	11.9	4.0
Tales of ARISE Demo Edition	245	38.8	51.4	6.5	13.1	6.5
ペルソナ5 スクランプル ザ ファントム ストライカーズ 体験版	230	41.7	43.9	9.1	13.9	4.8
リトルナイトメア2 体験版	193	37.3	46.6	14.0	10.9	6.2
十三機兵防衛圏 体験版	190	41.1	41.6	12.6	14.7	5.8
新すばらしきこのせかい 体験版	184	34.2	36.4	9.8	16.8	11.4
真・三國無双8 無料共闘&体験版	160	42.5	35.0	9.4	16.3	5.6
【体験版】戦国無双5	148	44.6	41.9	6.1	15.5	2.7
SCARLET NEXUS Demo Edition	143	33.6	39.9	7.0	25.2	8.4
DEAD OR ALIVE 6 基本無料版	128	38.3	25.0	13.3	21.9	7.8
PSO2 ニュージェネシス	122	46.7	5.7	4.9	32.8	11.5
【体験版】LITTLE NIGHTMARES-リトルナイトメア- ことばのバズル もじびったんアンコール 体験版	101	39.6	44.6	8.9	15.8	4.0
R-TYPE FINAL 2 DEMO	97	40.2	35.1	16.5	19.6	8.2
R-TYPE FINAL 2 DEMO	93	29.0	34.4	12.9	24.7	8.6
ゴーストランナー 体験版	68	35.3	33.8	11.8	14.7	11.8
うたわれるもの斬2 体験版	67	28.4	34.3	17.9	19.4	13.4
ゴーストバスターズ：ザ・ビデオゲーム リマスタード 体験版	64	25.0	42.2	9.4	12.5	18.8
AI: ソムニウム ファイル 体験版	58	25.9	46.6	8.6	25.9	6.9
東京2020オリンピック The Official Video Game	54	29.6	20.4	14.8	33.3	11.1
「ブリガンダイン ルーナジア戦記」体験版	47	21.3	38.3	12.8	23.4	10.6
OUTRIDERS Demo	41	39.0	34.1	12.2	24.4	4.9
戦国+恋姫~乙女絢爛☆戦国絵巻~ 体験版	27	55.6	29.6	25.9	7.4	3.7
GRAVITY HEROES	25	28.0	52.0	4.0	12.0	12.0
オペレーション：タンゴ	14	57.1	28.6	14.3	-	21.4
恋愛、借りちゃいました 体験版	14	21.4	57.1	14.3	7.1	21.4
Sugar*Style 体験版	11	54.5	45.5	18.2	9.1	-
The Wonderful 101: Remastered てんこもり！体験入隊版	12	41.7	25.0	25.0	41.7	-
ウルトラエージ	12	25.0	33.3	16.7	25.0	16.7
ハマダシクリエイティブ 体験版	8	50.0	75.0	25.0	12.5	-

※セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- PlayStation4の体験版の感想では、「今後もプレイしたい」、「買いたくなった」と回答する人が多かった。
特に、「ファイナルファンタジーXIV - フリートライアル」は52.8%、「PSO2 ニュージェネシス」は46.7%の人が今後もプレイしたい結果となった。

■6-2.体験版 PlayStation5 感想一覧

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体(n=2,746)】

(単位：%)

	東 京 ゲ ー ム シ ョ ウ ・ 全 体 2 0 2 1 オ ン ラ イ ン	今後もプレイしたい	買いたくなくなった	メーカーのファンになった	その他	ダウンロードしたが、まだプレイしていない
		ファイナルファンタジーXIV - フリートライアル	205	52.7	33.2	7.3
Tales of ARISE Demo Edition	197	44.2	42.6	8.6	11.2	9.6
SCARLET NEXUS Demo Edition	89	39.3	32.6	5.6	28.1	5.6
MAIDEN	52	26.9	36.5	15.4	19.2	13.5
OUTRIDERS Demo	49	38.8	22.4	10.2	24.5	12.2
オペレーション：タンゴ	29	34.5	41.4	13.8	13.8	10.3

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

●PlayStation 5 の体験版の感想では、「今後もプレイしたい」、「買いたくなくなった」と回答する人が多かった。特に、「ファイナルファンタジーXIV - フリートライアル」は52.7%、「Tales of ARISE Demo Edition」は44.2%の人が、今後もプレイしたいと答える結果となった。

■6-3-1.体験版 Nintendo Switch 感想一覧

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体(n=2,746)】

(単位：%)

	東京ゲームショウ2021 オンライン・全体					
		今後もプレイしたい	買いたくなった	メーカーのファンになった	その他	ダウンロードしたが、まだプレイしていない
モンスターハンターライズ DEMO Version2	316	59.5	30.1	7.3	11.4	3.2
モンスターハンターストーリーズ2 ~破滅の翼~ 体験版	175	49.7	40.0	10.3	8.0	7.4
バンドリ！ ガールズバンドパーティ！ for Nintendo Switch Demo Version	94	34.0	36.2	14.9	20.2	11.7
ことばのバズル もじびったんアンコール 体験版	88	40.9	37.5	14.8	23.9	2.3
塊魂アンコール 体験版	87	37.9	39.1	12.6	12.6	8.0
BRAVELY DEFAULT II Final Demo	84	42.9	45.2	10.7	10.7	10.7
新すばらしきこのせかい	82	37.8	32.9	8.5	15.9	17.1
絶体絶命都市4 Plus -Summer Memories- for Nintendo Switch	77	33.8	32.5	13.0	18.2	9.1
ペルソナ5 スクランブル ザ ファントム ストライカーズ	74	45.9	41.9	9.5	10.8	2.7
戦国無双5	71	49.3	39.4	11.3	8.5	7.0
マリオ& ソニック AT 東京2020オリンピック	62	33.9	38.7	14.5	14.5	12.9
リトルナイトメア2 体験版	63	42.9	42.9	22.2	12.7	3.2
キャサリン・フルボディ for Nintendo Switch	57	43.9	45.6	12.3	5.3	10.5
ミスタードリラーアンコール 体験版	46	43.5	37.0	23.9	19.6	-
カニノケンカ	44	27.3	47.7	25.0	6.8	9.1
PSO2 ニュージェネシス	44	54.5	13.6	11.4	25.0	6.8
アンジェリーク ルミナライズ	42	40.5	33.3	11.9	9.5	23.8
ジャックジャンヌ	41	46.3	36.6	17.1	7.3	14.6
Project TRIANGLE STRATEGY	40	45.0	55.0	5.0	12.5	7.5
遊戯王ラッシュデュエル 最強バトルロイヤル!!	41	34.1	29.3	14.6	24.4	17.1
ブラスターマスター ゼロ 体験版	36	47.2	36.1	22.2	16.7	8.3
R-TYPE FINAL 2	35	45.7	17.1	14.3	31.4	5.7
AI: ソムニウム ファイル	33	51.5	33.3	9.1	12.1	6.1
ま〜るい地球が四角くなった!? デジボク地球防衛軍 EARTH DEFENSE FORCE: WORLD BROTHERS	30	33.3	53.3	16.7	3.3	3.3
ブリガンダイン ルーナジア戦記	25	52.0	32.0	12.0	16.0	8.0
ゴーストランナー	24	25.0	29.2	16.7	33.3	8.3
東京2020オリンピック The Official Video Game	24	12.5	37.5	16.7	37.5	8.3
ゴーストバスターズ：ザ・ビデオゲーム リマスタード	22	50.0	50.0	9.1	18.2	-
机でバスケ 体験版	20	50.0	30.0	25.0	10.0	5.0
R-Type Dimensions EX	19	42.1	42.1	10.5	15.8	10.5

※セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

■6-3-2.体験版 Nintendo Switch 感想一覧

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体(n=2,746)】

(単位：%)

	東 京 ゲ ー ム シ ョ ウ ・ 全 体 2 0 2 1 オ ン ラ イ ン					
		今後もプレイしたい	買いたくなくなった	メーカーのファンになった	その他	ダウンロードしたが、まだプレイしていない
-右脳の達人- まちがいさがしミュージアム for Nintendo Switch	16	37.5	43.8	25.0	25.0	6.3
アヴィーチーインベクター	13	38.5	38.5	38.5	-	7.7
机でボウリング 体験版	15	40.0	20.0	26.7	20.0	13.3
机でドッジボール 体験版	13	30.8	30.8	23.1	23.1	7.7
ボクらの消しゴム落とし 新学期 体験版	14	21.4	42.9	35.7	7.1	7.1
レイジングループ	13	61.5	30.8	23.1	23.1	-
タイピングクエスト	14	28.6	35.7	14.3	21.4	21.4
ロードランナー・レガシー	11	45.5	54.5	9.1	18.2	9.1
恋愛、借りちゃいました	10	50.0	60.0	20.0	10.0	10.0
戦国†恋姫～乙女絢爛☆戦国絵巻～	10	50.0	50.0	30.0	-	10.0
ソード・オブ・ザ・ネクロマンサー	11	27.3	45.5	45.5	-	9.1
Winning Post 9 2021	11	36.4	45.5	9.1	27.3	-
スペードの国のアリス ～Wonderful White World～	10	50.0	40.0	10.0	10.0	20.0
Fight of Animals: Arena デモ	8	37.5	12.5	50.0	-	37.5
GRAVITY HEROES	9	55.6	11.1	44.4	-	22.2
マイティガンヴォルト パースト 体験版	7	42.9	71.4	42.9	-	14.3
ボクらの大夏まつり 体験版	8	12.5	25.0	37.5	37.5	25.0
The Wonderful 101: Remastered てんこもり！体験入隊版	7	28.6	28.6	28.6	42.9	-
ファミリートレーナー 体験版	8	37.5	50.0	37.5	12.5	-
英文法マスターブカード	6	50.0	50.0	33.3	16.7	-
ボクらのスクールバトル 体験版	5	20.0	40.0	60.0	20.0	20.0
ボクらの大運動会 体験版	6	50.0	33.3	50.0	-	16.7
みんなのラジコンGP 体験版	5	40.0	20.0	20.0	20.0	40.0
Ultra Age	5	40.0	40.0	20.0	20.0	20.0
ワガママハイスペック 体験版	5	60.0	40.0	60.0	-	-
ダービー・コンガ	3	66.7	33.3	33.3	-	33.3
スカイ・ラケット	2	100.0	100.0	50.0	-	-
Sugar*Style	3	100.0	66.7	66.7	-	-
廖添丁 - 稀代兇賊の最期	2	100.0	100.0	50.0	50.0	-
ハミダシクリエイティブ 体験版	4	50.0	50.0	75.0	-	-

※セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

●Nintendo Switchの体験版の感想では、「今後もプレイしたい」、「買いたくなくなった」と回答する人が多かった。特に、「モンスターハンターライズ DEMO Version2」は59.5%、「PSO2 ニュージェネシス」は54.5%の人が、今後もプレイしたいと答える結果となった。

■ 6-4.体験版 Xbox 感想一覧

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体(n=2,746)】

(単位：%)

	東京ゲームショウ 2021 オンライン 全体					
		今後もプレイしたい	買いたくなくなった	メーカーのファンになった	その他	ダウンロードしたが、まだプレイしていない
DEAD OR ALIVE 6 基本無料版	47	51.1	31.9	19.1	10.6	4.3
Tales of ARISE Demo Edition	42	26.2	38.1	7.1	14.3	21.4
SCARLET NEXUS Demo Edition	36	33.3	47.2	13.9	11.1	2.8
GRAVITY HEROES	18	50.0	33.3	22.2	-	11.1
Little Nightmares II DEMO	18	27.8	44.4	27.8	11.1	5.6
オペレーション：タンゴ	11	18.2	45.5	27.3	18.2	18.2

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

● Xboxの体験版の感想では、「今後もプレイしたい」、「買いたくなくなった」と回答する人が多かった。

特に、「DEAD OR ALIVE 6 基本無料版」は51.1%、

「GRAVITY HEROES」は50.0%の人が、今後もプレイしたいと答える結果となった。

■ 6-4.体験版 Steam 感想一覧

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体(n=2,746)】

(単位：%)

	東京ゲームショウ 2021 オンライン 全体					
		今後もプレイしたい	買いたくなくなった	メーカーのファンになった	その他	ダウンロードしたが、まだプレイしていない
アクションゲーム各種	285	53.7	36.5	6.7	9.1	6.7
RPG 各種	228	54.4	39.5	7.5	9.2	5.7
アドベンチャーゲーム各種	123	56.9	35.8	6.5	8.1	3.3
シューティングゲーム各種	116	68.1	27.6	6.9	10.3	1.7
パズルゲーム各種	64	37.5	34.4	14.1	15.6	7.8
建設ゲーム各種	51	43.1	29.4	5.9	13.7	13.7
リアルタイムストラテジーゲーム各種	43	58.1	46.5	16.3	11.6	4.7
格闘ゲーム各種	43	62.8	23.3	14.0	9.3	7.0
レースゲーム各種	40	57.5	40.0	10.0	7.5	5.0
スポーツゲーム各種	38	44.7	39.5	7.9	13.2	7.9

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

● Steamの体験版の感想では、「今後もプレイしたい」、「買いたくなくなった」と回答する人が多かった。

特に、「シューティングゲーム各種」は68.1%、「格闘ゲーム各種」は62.8%の人が、

今後もプレイしたいと答える結果となった。

■6-4.体験版 GooglePlay 感想一覧

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体(n=2,746)】

(単位：%)

	東京ゲームショウ 2021 オンライン 全体					
		今後もプレイしたい	買いたくなくなった	メーカーのファンになった	その他	ダウンロードしたが、まだプレイしていない
天姫契約～ファイナルプリンセス～	23	52.2	26.1	30.4	13.0	4.3
三国志グローバル	18	38.9	44.4	22.2	11.1	-
剣魂～剣と絆の異世界冒険伝	14	28.6	28.6	28.6	7.1	28.6
Behind the Frame ～とっておきの景色を～	11	45.5	63.6	9.1	9.1	9.1
たすけてシンデレラ	10	40.0	30.0	30.0	20.0	10.0
英文法マスターブカード	10	30.0	60.0	30.0	-	-
フォーセイクンワールド：神魔転生	11	63.6	27.3	18.2	18.2	-
おいでよマイホーム～ポポレスの森～	10	40.0	20.0	20.0	40.0	-
ジェネシス	8	50.0	62.5	25.0	12.5	-
with My DOG - 犬とくらそう -	7	14.3	57.1	42.9	28.6	-
Idle Defence Arena	3	33.3	66.7	66.7	33.3	-
Police Sentri (ポリス・セントリイ)	2	50.0	50.0	50.0	-	50.0
Streets of My Town	2	50.0	100.0	50.0	-	-

※セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

●GooglePlayの体験版の感想では、「今後もプレイしたい」、「買いたくなくなった」と回答する人が多かった。特に、「フォーセイクンワールド：神魔転生」は63.6%、「天姫契約～ファイナルプリンセス～」は52.2%の人が、今後もプレイしたいと答える結果となった。

■6-4.体験版 PCブラウザ 感想一覧

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体(n=2,746)】

(単位：%)

	東京ゲームショウ 2021 オンライン 全体					
		今後もプレイしたい	買いたくなくなった	メーカーのファンになった	その他	ダウンロードしたが、まだプレイしていない
プレイブルークロノファンタズマ Extend	29	20.7	34.5	27.6	17.2	10.3
ポジイト&シャンシャン：森林冒険(デモ)	20	50.0	45.0	10.0	10.0	5.0
XR CLOUD	15	40.0	40.0	20.0	20.0	6.7
ジョブトライブス	11	45.5	27.3	36.4	18.2	-

※セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

●PCブラウザの体験版の感想では、「今後もプレイしたい」、「買いたくなくなった」と回答する人が多かった。特に、「ポジイト&シャンシャン：森林冒険(デモ)」は50.0%、「ジョブトライブス」は45.5%の人が、今後もプレイしたいと答える結果となった。

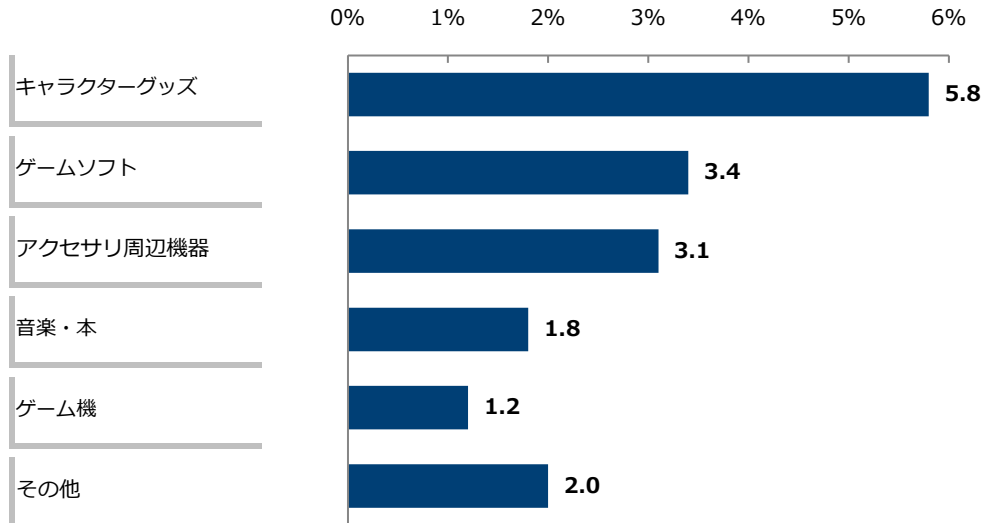
7.物販購入物

質問文

物販で購入されたものについて教えてください 【複数回答】

■ 物品購入物 (amazon特設会場)

【東京ゲームショウ・全体 (n=2,746)】



■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体(amazon特設会場)】

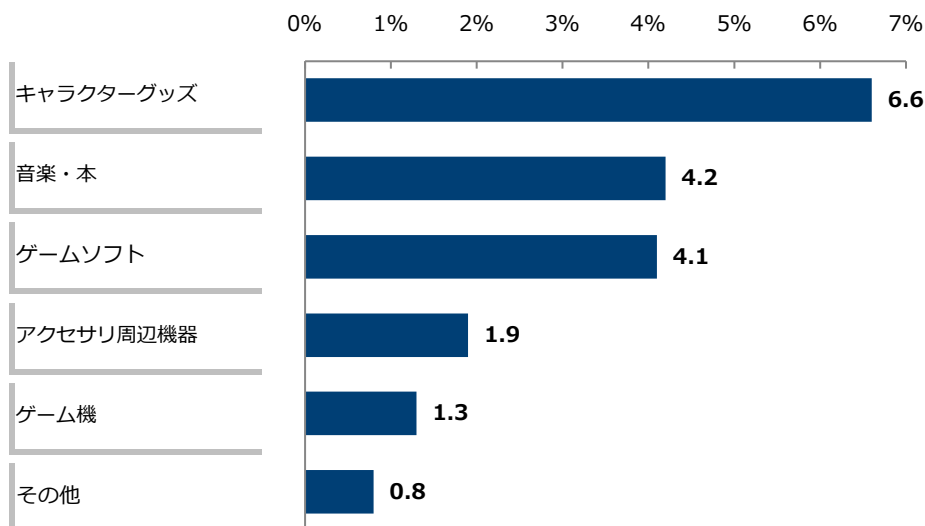
(単位：%)

		n数 (人)	キャラクター グッズ	ゲームソフト	アクセサリ周 辺機器	音楽・本	ゲーム機	その他
東京ゲームショウ 2021 オンライン・全体		2,746	5.8	3.4	3.1	1.8	1.2	2.0
性 年 齢 別	男 性	2,146	5.5	4.0	3.4	1.7	1.4	2.1
	3～9才	1	-	-	-	-	-	-
	10～14才	16	6.3	-	12.5	-	-	6.3
	15～19才	105	5.7	7.6	5.7	4.8	3.8	1.9
	20～24才	254	5.5	4.7	6.7	1.6	2.8	0.8
	25～29才	303	6.6	4.6	6.3	2.3	3.0	4.0
	30～39才	751	6.1	3.6	2.5	1.9	0.8	2.7
	40～49才	566	4.4	3.5	1.4	1.2	0.7	1.2
	50才以上	150	4.0	2.7	0.7	-	0.7	-
	女 性	600	6.7	1.5	2.2	2.0	0.5	2.0
	3～9才	-	-	-	-	-	-	-
	10～14才	2	-	-	-	-	-	-
	15～19才	30	3.3	3.3	3.3	-	3.3	-
	20～24才	50	8.0	2.0	2.0	2.0	-	-
25～29才	113	11.5	2.7	6.2	3.5	1.8	4.4	
30～39才	253	5.1	1.2	1.2	1.6	-	0.8	
40～49才	131	6.1	0.8	0.8	2.3	-	3.1	
50才以上	21	4.8	-	-	-	-	4.8	

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

■ 物品購入物(オンライン展示会場)

【東京ゲームショウ・全体(n=2,746)】



■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2021 オンライン・全体(オンライン展示会場)】

(単位：%)

		n数 (人)	キャラクター グッズ	音楽・本	ゲームソフト	アクセサリ周 辺機器	ゲーム機	その他
東京ゲームショウ 2021 オンライン・全体		2,746	6.6	4.2	4.1	1.9	1.3	0.8
性 年 齢 別	男 性	2,146	5.8	3.5	4.3	2.1	1.4	0.8
	3～9才	1	-	-	-	-	-	-
	10～14才	16	-	-	-	12.5	-	-
	15～19才	105	4.8	2.9	6.7	5.7	2.9	1.9
	20～24才	254	6.7	2.8	5.9	2.4	3.1	1.6
	25～29才	303	8.9	2.6	5.3	3.3	1.0	1.7
	30～39才	751	5.3	3.9	4.1	1.9	1.3	0.8
	40～49才	566	5.5	4.2	3.2	0.9	0.9	0.2
	50才以上	150	2.7	2.7	4.0	0.7	0.7	-
	女 性	600	9.7	6.7	3.2	1.3	1.2	0.8
	3～9才	-	-	-	-	-	-	-
	10～14才	2	-	-	-	-	-	-
	15～19才	30	10.0	3.3	6.7	-	3.3	-
	20～24才	50	14.0	-	-	-	-	-
	25～29才	113	9.7	3.5	4.4	2.7	2.7	1.8
30～39才	253	10.7	7.9	2.0	1.2	0.4	0.8	
40～49才	131	6.1	9.9	4.6	0.8	0.8	-	
50才以上	21	9.5	9.5	4.8	4.8	4.8	4.8	

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- 物販購入物では、amazon特設会場とオンライン展示会場のどちらでも、キャラクターグッズの購入が多かった。
- 年齢層では、amazon特設会場とオンライン展示会場のどちらも、10代～20代の若い世代の購入が多かった。

卷末資料

「東京ゲームショウ 2021 オンライン」に関するアンケート

質問 番号	選択肢 番号	質問文・選択肢	回答者 条件
Q1	1 男性 2 女性	あなたの性別をお知らせください。	全員
Q2		あなたの年齢をお知らせください。 「 」歳	全員
Q3		お住まいの都道府県をお知らせください。 ※選択肢：47都道府県名+その他	全員
Q4	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	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。	全員
Q5	1 はい…同意を得ている 2 いいえ…同意を得ていない ←終了	あなたがアンケートに回答することに関して、保護者の方は同意を得ていますか。	中学生 以下
Q6	1 PlayStation5 1名様 2 Nintendo Switch 1名様 3 日本ゲーム大賞2021 大賞 Ghost of Tsushima ※ 4 日本ゲーム大賞2021 大賞 モンスターハンターライズ ※ 5 マチカラブリー サイン入りTGS公式Tシャツ 10名様 6 amazonギフト1万円 5名様	ご希望のプレゼントをお選びください *このアンケートは、お一人様1回しか答えられませんのでご注意ください ※日本ゲーム大賞2021大賞作品は計5名様となります。	全員

■ 普段のゲームに関するプレイ状況について、お伺いします		
Q7	<p>現在、プレイしているゲームとその時間についてお答えください。</p> <p>【質問】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 家庭用ゲーム機：平日(1日あたり) 2 家庭用ゲーム機：休日(1日あたり) 3 スマートフォン：平日(1日あたり) 4 スマートフォン：休日(1日あたり) 5 PC：平日(1日あたり) 6 PC：休日(1日あたり) <p>【選択肢】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 プレイしない 2 平均1時間未満 3 平均1時間以上～3時間未満 4 平均3時間以上 	全員
Q8	<p>保有している家庭用ゲーム機をお教えてください。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Wii 2 Wii U 3 Nintendo Switch 4 Nintendo Switch Lite 5 ニンテンドー D S (Lite/D Si/LL含む) 6 ニンテンドー 3 D S / 2 D S / Newニンテンドー 3 D S / 2 D S (LL含む) 7 プレイステーション 5 8 プレイステーション 4 (Pro含む) 9 プレイステーション 3 10 PSP (プレイステーション・ポータブル) (PSP go 含む) 11 プレイステーション ヴィータ (PS Vita TV 含む) 12 Xbox Series S/X 13 Xbox 360 14 Xbox One (S/X 含む) 15 この中に自身でプレイするものはない 	全員
Q9	<p>1 か月平均でゲームに使用している金額をお教えてください。</p> <p>【質問】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 家庭用ゲーム機 (ハード機の購入金額除く) 2 スマートフォン 3 PC <p>【選択肢】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 ほぼ使わない 2 0～5千円未満 3 5千円以上～1万円未満 4 1万円以上～3万円未満 5 3万円以上 	全員

Q10	次の中で行なったことがあるものをお選びください。	全員
-----	--------------------------	----

	<p>【質問】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 家庭用ゲーム機：有料の追加ダウンロード 2 家庭用ゲーム機：課金（追加ダウンロードを除く） 3 家庭用ゲーム機：サブスク 4 スマートフォン：課金 5 スマートフォン：サブスク 6 PC：課金 7 PC：サブスク <p>【選択肢】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 したことがない 2 以前したことがある 3 たまにする 4 よくする 	
	<p>■ あなたの好きなゲームについて教えてください</p>	
Q11	<p>あなたの好きなゲームのジャンルについて教えてください。</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 	全員

Q12	<p>あなたにとって、ゲームの画質・操作性・アクション性はどのくらい重要ですか。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 重要だと思う 	全員
-----	---	----

	2 やや重要だと思う 3 重要ではない	
Q13	あなたは、ゲームのストーリー・絵・世界観をじっくり味わいたいと思っていますか。 1 じっくり味わいたい 2 やや味わいたい 3 特にそう思わない	全員
Q14	あなたの好きなゲームの遊び方について、当てはまるもの全てお教えてください。 1 ひとりでストーリーやステージを進めていく 2 自分のハイスコアを更新したり、レベルを上げたりしていく 3 キャラクターやアイテムなどを収集する 4 他のプレイヤーと対戦したり、ランキング争いをする 5 他のプレイヤーと協力・交流する 6 VRやAR、位置情報などの最新技術を活用したゲームで遊ぶ 7 eスポーツの大会やイベントに参加したり、観戦・視聴する 8 当てはまるものはない	全員
Q15	ゲームに関して、SNSおよびインターネットで行うことの頻度をお知らせください。 【質問】 1 SNSへの投稿 2 SNSでの情報収集 3 YouTuberのプレイ動画の閲覧 4 ゲーム会社やゲームソフトの公式サイト／オフィシャルコンテンツの閲覧 5 ゲームの攻略サイトの閲覧 【選択肢】 1 よくする 2 たまにする 3 しない	全員
Q16	ゲームに関して、家族や友人とすることの頻度をお知らせください。 【質問】 1 攻略などについての情報交換 2 新しい/やったことのないゲームタイトルについての情報交換 3 一緒にプレイする（オンライン・オフラインともに） 【選択肢】 1 よくする 2 たまにする 3 しない	全員

Q17	プレイするゲームの選び方について教えてください。 【質問】	全員
-----	---	----

	<ol style="list-style-type: none"> 1 周りで流行り出したゲームをプレイする 2 友人（SNS含む）や家族に勧められてプレイする 3 広告やSNSでよく見かけるゲームをプレイする 4 検索をしたり、ショップを見て、おもしろそうなものを探してプレイする 5 店頭のデモや、友人のソフトをやってみて、おもしろかったものをプレイする 6 芸能人やYouTuberのプレイ動画を見て、おもしろかったものをプレイする <p>【選択肢】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 よくある 2 したことがある 3 したことがない 	
■ここからは東京ゲームショーについてお伺いします		
Q18	<p>今回、ゲームショーにご参加された理由を教えてください。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 テレビ 2 ラジオ 3 新聞 4 ゲーム専門誌／サイト 5 一般雑誌 6 ゲーム内のお知らせ 7 CESAの公式サイト／SNS 8 東京ゲームショー出展メーカーのサイト／SNS 9 ニュースサイト／SNS 10 動画系サイト／SNS 11 個人のブログ／SNS 12 その他のインターネットサイト／SNS 13 友人・知人・家族 14 学校 15 お店のポスター・チラシ 16 駅のポスター 17 その他 	全員
Q19	<p>今回、ゲームショーにご参加された理由を教えてください。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 体験版のプレイのため 2 最新ゲームの情報を収集するため 3 気になっているゲームのことを知るため 4 買いたいグッズがあったため 5 好きなゲームのコンテンツがあったため 6 好きな芸能人やYouTuberが出演したため 7 友達に誘われたため 8 祭典の雰囲気味わうため 9 毎年参加しているため 10 VRを体験するため 11 ゲーム業界のトレンドを知るため 12 主催者コンテンツに興味があるため（ゲーム大賞など） 13 その他 	全員

Q20	<p>【Q19でONしたものを表示】</p> <p>前問で選んだ選択肢に中で、ご参加された一番の理由はどれですか？</p> <p>※1つしか選択していない人にもこの設問が表示されます。</p>	SA
-----	--	----

	<ul style="list-style-type: none"> 1 体験版のプレイのため 2 最新ゲームの情報を収集するため 3 気になっているゲームのことを知るため 4 買いたいグッズがあったため 5 好きなゲームのコンテンツがあったため 6 好きな芸能人やYouTuberが出演したため 7 友達に誘われたため 8 祭典の雰囲気を楽しむため 9 毎年参加しているため 10 VRを体験するため 11 ゲーム業界のトレンドを知るため 12 主催者コンテンツに興味があるため（ゲーム大賞など） 13 その他 	
Q21	<p>あなたは過去に、東京ゲームショウに参加したことはありますか？</p> <p>【質問】</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 2020オンライン 2 2019年以前のリアル開催 <p>【選択肢】</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 参加した 2 参加していない 	SA
Q22	<p>【Q21.2 = 1のみ聴取】</p> <p>2019年以前のリアル開催は、これまでに合計で何回参加したことがありますか。</p> <p>合計参加回数 <input type="text"/> 回</p>	INT
Q23	<p>「東京ゲームショウ2021オンライン」のサイトや番組を、合計で何時間ぐらいご覧になりましたか。</p> <p>※ゲームの試遊時間や物品購入の時間なども含みます。</p> <p><input type="text"/> 時間</p>	INT

Q24	<p>以下の中で、視聴・閲覧されたコンテンツをすべてお教えてください。</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 出展社の公式番組 2 オープニング番組／エンディング番組 3 基調講演 	MA
-----	---	----

	<ul style="list-style-type: none"> 4 主催者番組 5 体験版無料トライアル 6 オンライン体験ツアー 7 日本ゲーム大賞 8 TOKYO GAME MUSIC FES 9 センス・オブ・ワンダー ナイト 2021 10 TOKYO GAME SHOW VR 2021 (GAME FLOAT) 11 TOKYO GAME SHOW VR 2021 (GAME FLOAT SKY) 12 TGSファッションコラボ 13 オンライン展示会場 (一般：企業・ゲーム紹介) 14 オンライン展示会場 (物販) 15 オンライン展示会場 (その他) 16 Amazon特設会場 	
Q25	<p>【Q24でONしたものを表示】</p> <p>前問で選択されたコンテンツの中で、印象的だったものを3つお教えてください。 ※ 1つもしくは2つしか選択していない場合にもこの設問が表示されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 出展社の公式番組 2 オープニング番組／エンディング番組 3 基調講演 4 主催者番組 5 体験版無料トライアル 6 オンライン体験ツアー 7 日本ゲーム大賞 8 TOKYO GAME MUSIC FES 9 センス・オブ・ワンダー ナイト 2021 10 TOKYO GAME SHOW VR 2021 (GAME FLOAT) 11 TOKYO GAME SHOW VR 2021 (GAME FLOAT SKY) 12 TGSファッションコラボ 13 オンライン展示会場 (一般：企業・ゲーム紹介) 14 オンライン展示会場 (物販) 15 オンライン展示会場 (その他) 16 Amazon特設会場 	3LA
Q26	<p>出展ゲームメーカーのうち、あなたが一番よかったと思うメーカーを1つだけお答えください。</p> <div style="border: 1px solid black; width: 200px; height: 20px; margin: 10px auto;"></div>	FA

Q27	<p>出展社の公式番組の中で、9月30日に視聴されたものをすべてお選びください。</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 GameraGame 2 SNK 3 SK Telecom 4 Team Madness Games 	MA
-----	---	----

	5 マイクロソフト 6 KONAMI 7 スパイク・チュンソフト 8 ディースリー・パブリッシャー 9 カプコン 10 イザナギゲームズ 11 9月30日は視聴していない * 排他	
Q28	出展社の公式番組の中で、 10月1日 に視聴されたものをすべてお選びください。 1 NTTe-Sports 2 ハピネット 3 505 Games 4 スクウェア・エニックス 5 バンダイナムコエンターテインメント 6 レベルファイブ 7 セガ/アトラス 8 10月1日は視聴していない * 排他	MA
Q29	出展社の公式番組の中で、 10月2日 に視聴されたものをすべてお選びください。 1 ハピネット 2 Tencent Games 3 Lilith Games 4 ガンホー・オンライン・エンターテイメント 5 コーエーテクモゲームス 6 KONAMI 7 DMM GAMES 8 10月2日は視聴していない * 排他	MA
Q30	出展社の公式番組の中で、 10月3日 に視聴されたものをすべてお選びください。 1 S-Game 2 日本電子専門学校 3 アークシステムワークス 4 110 インダストリーズ 5 NC 6 ガンホー・オンライン・エンターテイメント 7 ユービーアイソフト 8 エーケーレーシング 9 Wright Flyer Studios 10 miHoYo 11 finger 12 グランサガ 13 10月3日は視聴していない * 排他	MA

Q31	<p>【Q27～30でONしたものを表示】</p> <p>ご視聴された番組の中で、印象的だったもの上位3つをお教えてください。</p> <p>【質問】</p> 1 1位 2 2位 3 3位	SA
-----	--	----

【選択肢】		
	1 GameraGame 2 SNK 3 SK Telecom 4 Team Madness Games 5 マイクロソフト 6 KONAMI 7 スパイク・チュンソフト 8 ディースリー・パブリッシャー 9 カプコン 10 イザナギゲームズ 11 NTTe-Sports 12 ハピネット 13 505 Games 14 スクウェア・エニックス 15 バンダイナムコエンターテインメント 16 レベルファイブ 17 セガ/アトラス 18 Tencent Games 19 Lilith Games 20 ガンホー・オンライン・エンターテイメント 21 コーエーテクモゲームス 22 DMM GAMES 23 S-Game 24 日本電子専門学校 25 アークシステムワークス 26 110 インダストリーズ 27 NC 28 ユービーアイソフト 29 エーケーレーシング 30 Wright Flyer Studios 31 miHoYo 32 finger 33 グランサガ	
Q32	{Q31-1}の感想を教えてください。 1 近いうちに購入/ダウンロードしたい 2 すぐではないが、機会があればプレイしたい 3 番組が楽しかった 4 プレイの参考になった 5 ゲーム/メーカーのファンになった 6 メーカーの他のタイトルにも興味を持った 7 当てはまるものはない * 排他	MA

Q33	{Q31-1}を視聴したきっかけは何ですか? 最も近いものをお選びください。 1 サイトに訪問したら放送していた 2 メーカーのSNS等で知った 3 メーカー以外のSNSで聞いた 4 友人から聞いた	SA
-----	---	----

Q34	<p>{Q31-2}の感想を教えてください。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 近いうちに購入/ダウンロードしたい 2 すぐではないが、機会があればプレイしたい 3 番組が楽しかった 4 プレイの参考になった 5 ゲーム/メーカーのファンになった 6 メーカーの他のタイトルにも興味を持った 7 当てはまるものはない *排他 	MA
Q35	<p>{Q31-2}を視聴したきっかけは何ですか? 最も近いものをお選びください。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 サイトに訪問したら放送していた 2 メーカーのSNS等で知った 3 メーカー以外のSNSで聞いた 4 友人から聞いた 	SA
Q36	<p>{Q31-3}の感想を教えてください。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 近いうちに購入/ダウンロードしたい 2 すぐではないが、機会があればプレイしたい 3 番組が楽しかった 4 プレイの参考になった 5 ゲーム/メーカーのファンになった 6 メーカーの他のタイトルにも興味を持った 7 当てはまるものはない *排他 	MA
Q37	<p>{Q31-3}を視聴したきっかけは何ですか? 最も近いものをお選びください。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 サイトに訪問したら放送していた 2 メーカーのSNS等で知った 3 メーカー以外のSNSで聞いた 4 友人から聞いた 	SA

Q38	<p>体験版無料トライアルでプレイ(ダウンロード)したものをお教えてください。 PlayStation4 ※プレイ(ダウンロード)したものがない方は一番下の'当てはまるものはない'をお選びください。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 AI: ソムニウム ファイル 体験版 2 「ブリガンダイン ルーナジア戦記」体験版 3 DEAD OR ALIVE 6 基本無料版 4 真・三國無双8 無料共闘&体験版 5 ファイナルファンタジーXIV - フリートライアル 	MA
-----	--	----

	6 ゴーストバスターズ：ザ・ビデオゲーム リマスタード 体験版 7 ゴーストランナー 体験版 8 GRAVITY HEROES 9 新すばらしきこのせかい 体験版 10 東京2020オリンピック The Official Video Game 11 オペレーション：タンゴ 12 OUTRIDERS Demo 13 ペルソナ5 スクランブル ザ ファントム ストライカーズ 体験版 14 PSO2 ニュージェネシス 15 恋愛、借りちゃいました 体験版 16 R-TYPE FINAL 2 DEMO 17 【体験版】戦国無双5 18 戦国＋恋姫～乙女絢爛☆戦国絵巻～ 体験版 19 Sugar*Style 体験版 20 Tales of ARISE Demo Edition 21 The Wonderful 101: Remastered てんこもり！体験入隊版 22 ウルトラエージ 23 うたわれるもの斬2 体験版 24 十三機兵防衛圏 体験版 25 ハミダシクリエイティブ 体験版 26 ことばのパズル もじぴったんアンコール 体験版 27 リトルナイトメア2 体験版 28 【体験版】LITTLE NIGHTMARES-リトルナイトメア- 29 SCARLET NEXUS Demo Edition 30 当てはまるものはない * 排他	
--	--	--

Q39	<p>【Q38でONしたものを表示】 体験版無料トライアルをプレイした感想で当てはまるもの全てお選びください。 PlayStation4</p> <p>【質問】</p> 1 AI: ソムニウム ファイル 体験版 2 「ブリガンダイン ルーナジア戦記」体験版 3 DEAD OR ALIVE 6 基本無料版 4 真・三國無双8 無料共闘&体験版 5 ファイナルファンタジーXIV - フリートライアル	MA
-----	--	----

	6 ゴーストバスターズ：ザ・ビデオゲーム リマスタード 体験版 7 ゴーストランナー 体験版 8 GRAVITY HEROES 9 新すばらしきこのせかい 体験版 10 東京2020オリンピック The Official Video Game 11 オペレーション：タンゴ 12 OUTFRIDERS Demo 13 ペルソナ5 スクランブル ザ ファントム ストライカーズ 体験版 14 PSO2 ニュージェネシス 15 恋愛、借りちゃいました 体験版 16 R-TYPE FINAL 2 DEMO 17 【体験版】戦国無双5 18 戦国＋恋姫～乙女絢爛☆戦国絵巻～ 体験版 19 Sugar*Style 体験版 20 Tales of ARISE Demo Edition 21 The Wonderful 101: Remastered てんこもり！体験入隊版 22 ウルトラエージ 23 うたわれるもの斬2 体験版 24 十三機兵防衛圏 体験版 25 ハミダシクリエイティブ 体験版 26 ことばのパズル もじぴったんアンコール 体験版 27 リトルナイトメア2 体験版 28 【体験版】LITTLE NIGHTMARES-リトルナイトメア- 29 SCARLET NEXUS Demo Edition 【選択肢】 1 今後もプレイしたい 2 買いたくなった 3 メーカーのファンになった 4 その他 5 ダウンロードしたが、まだプレイしていない *排他	
Q40	体験版無料トライアルでプレイ(ダウンロード)したものをお教えてください。 PlayStation5 ※プレイ(ダウンロード)したものがない方は一番下の'当てはまるものはない'をお選びください。 1 ファイナルファンタジーXIV - フリートライアル 2 MAIDEN 3 オペレーション：タンゴ 4 OUTFRIDERS Demo 5 SCARLET NEXUS Demo Edition 6 Tales of ARISE Demo Edition 7 当てはまるものはない *排他	MA

Q41	【Q40でONしたものを表示】 体験版無料トライアルをプレイした感想で当てはまるもの全てをお選びください。 PlayStation5 【質問】 1 ファイナルファンタジーXIV - フリートライアル 2 MAIDEN 3 オペレーション：タンゴ 4 OUTFRIDERS Demo 5 SCARLET NEXUS Demo Edition 6 Tales of ARISE Demo Edition	MA
-----	---	----

	<p>【選択肢】</p> <p>1 今後もプレイしたい</p> <p>2 買いたくなかった</p> <p>3 メーカーのファンになった</p> <p>4 その他</p> <p>5 ダウンロードしたが、まだプレイしていない *排他</p>	
--	--	--

Q42	<p>体験版無料トライアルでプレイ(ダウンロード)したものを教えてください。 Nintendo Switch</p> <p>※プレイ(ダウンロード)したものが無い方は一番下の当てはまるものはないをお選びください。</p> <p>1 AI: ソムニウム ファイル</p> <p>2 アンジェリーク ルミナライズ</p> <p>3 アヴィーチーインベクター</p> <p>4 バンドリ！ ガールズバンドパーティ！ for Nintendo Switch Demo Version</p> <p>5 ブラスターマスター ゼロ 体験版</p> <p>6 BRAVELY DEFAULT II Final Demo</p> <p>7 プリガンダイン ルーナジア戦記</p>	MA
-----	--	----

- | | |
|----|---|
| 8 | キャサリン・フルボディ for Nintendo Switch |
| 9 | ダーピー・コンガ |
| 10 | 机でバスケ 体験版 |
| 11 | 机でボウリング 体験版 |
| 12 | 机でドッジボール 体験版 |
| 13 | 絶体絶命都市 4 Plus -Summer Memories- for Nintendo Switch |
| 14 | ま〜るい地球が四角くなった!? デジボク地球防衛軍 EARTH DEFENSE FORCE: WORLD BROTHERS |
| 15 | 英文法マスターブカード |
| 16 | カニノケンカ |
| 17 | Fight of Animals: Arena デモ |
| 18 | ゴーストバスターズ：ザ・ビデオゲーム リマスタート |
| 19 | ゴーストランナー |
| 20 | GRAVITY HEROES |
| 21 | ジャックジャンヌ |
| 22 | ロードランナー・レガシー |
| 23 | マリオ&ソニック AT 東京2020オリンピック |
| 24 | マイティガンヴォルト バースト 体験版 |
| 25 | モンスターハンターライズ DEMO Version2 |
| 26 | モンスターハンターストーリーズ 2 ～破滅の翼～ 体験版 |
| 27 | 新すばらしきこのせかい |
| 28 | 東京2020オリンピック The Official Video Game |
| 29 | ボクらの消しゴム落とし 新学期 体験版 |
| 30 | ボクらのスクールバトル 体験版 |
| 31 | ボクらの大運動会 体験版 |
| 32 | ボクらの大夏まつり 体験版 |
| 33 | ペルソナ 5 スクランブル ザ ファントム ストライカーズ |
| 34 | Project TRIANGLE STRATEGY |
| 35 | PSO2 ニュージェネシス |
| 36 | レイジングループ |
| 37 | 恋愛、借りちゃいました |
| 38 | みんなのラジコンGP 体験版 |
| 39 | R-Type Dimensions EX |
| 40 | R-TYPE FINAL 2 |
| 41 | 戦国無双 5 |
| 42 | 戦国 + 恋姫～乙女絢爛☆戦国絵巻～ |
| 43 | スカイ・ラケット |
| 44 | Sugar*Style |
| 45 | ソード・オブ・ザ・ネクロマンサー |
| 46 | 廖添丁 - 稀代兇賊の最期 |
| 47 | The Wonderful 101: Remastered てんこもり！体験入隊版 |
| 48 | タイピングクエスト |

- | | |
|----|---|
| 49 | Ultra Age |
| 50 | Winning Post 9 2021 |
| 51 | ハミダシクリエイティブ 体験版 |
| 52 | ワガママハイスペック 体験版 |
| 53 | 遊戯王ラッシュデュエル 最強バトルロイヤル!! |
| 54 | スペードの国のアリス ～Wonderful White World～ |
| 55 | ことばのパズル もじぴったんアンコール 体験版 |
| 56 | -右脳の達人- まちがいさがしミュージアム for Nintendo Switch |
| 57 | ファミリートレーナー 体験版 |
| 58 | リトルナイトメア2 体験版 |

	<p>59 ミスタードリラーアンコール 体験版</p> <p>60 塊魂アンコール 体験版</p> <p>61 当てはまるものはない *排他</p>	
Q43	<p>【Q42でONしたものを表示】</p> <p>体験版無料トライアルをプレイした感想で当てはまるもの全てお選びください。</p> <p>Nintendo Switch</p> <p>【質問】</p> <p>1 AI: ソムニウム ファイル</p> <p>2 アンジェリーク ルミナライズ</p> <p>3 アヴィーチーインベクター</p> <p>4 バンドリ！ ガールズバンドパーティ！ for Nintendo Switch Demo Version</p> <p>5 プラスターマスター ゼロ 体験版</p> <p>6 BRAVELY DEFAULT II Final Demo</p> <p>7 プリガンダイン ルーナジア戦記</p> <p>8 キャサリン・フルボディ for Nintendo Switch</p> <p>9 ダーピー・コンガ</p> <p>10 机でバスケ 体験版</p> <p>11 机でボウリング 体験版</p> <p>12 机でドッジボール 体験版</p> <p>13 絶体絶命都市 4 Plus -Summer Memories- for Nintendo Switch</p> <p>14 ま〜るい地球が四角くなった!? デジボク地球防衛軍 EARTH DEFENSE FORCE: WORLD BROTHERS</p> <p>15 英文法マスターブカード</p> <p>16 カニノケンカ</p> <p>17 Fight of Animals: Arena デモ</p> <p>18 ゴーストバスターズ：ザ・ビデオゲーム リマスタード</p> <p>19 ゴーストランナー</p> <p>20 GRAVITY HEROES</p> <p>21 ジャックジャンヌ</p> <p>22 ロードランナー・レガシー</p> <p>23 マリオ&ソニック AT 東京2020オリンピック</p> <p>24 マイティガンヴォルト バースト 体験版</p> <p>25 モンスターハンターライズ DEMO Version2</p> <p>26 モンスターハンターストーリーズ 2 ～破滅の翼～ 体験版</p> <p>27 新すばらしきこのせかい</p> <p>28 東京2020オリンピック The Official Video Game</p> <p>29 ボクらの消しゴム落とし 新学期 体験版</p> <p>30 ボクらのスクールバトル 体験版</p> <p>31 ボクらの大運動会 体験版</p> <p>32 ボクらの大夏まつり 体験版</p>	MA

	<p>33 ペルソナ5 スクランプル ザ ファントム ストライカーズ</p> <p>34 Project TRIANGLE STRATEGY</p> <p>35 PSO2 ニュージェネシス</p> <p>36 レイジングループ</p> <p>37 恋愛、借りちゃいました</p> <p>38 みんなのラジコンGP 体験版</p> <p>39 R-Type Dimensions EX</p> <p>40 R-TYPE FINAL 2</p> <p>41 戦国無双 5</p> <p>42 戦国+恋姫〜乙女絢爛☆戦国絵巻〜</p> <p>43 スカイ・ラケット</p>	
--	---	--

	<p>44 Sugar*Style</p> <p>45 ソード・オブ・ザ・ネクロマンサー</p> <p>46 廖添丁 - 稀代兇賊の最期</p> <p>47 The Wonderful 101: Remastered てんこもり！体験入隊版</p> <p>48 タイピングクエスト</p> <p>49 Ultra Age</p> <p>50 Winning Post 9 2021</p> <p>51 ハミダシクリエイティブ 体験版</p> <p>52 ワガママハイスベック 体験版</p> <p>53 遊戯王ラッシュデュエル 最強バトルロイヤル!!</p> <p>54 スペードの国のアリス ～Wonderful White World～</p> <p>55 ことばのパズル もじびったんアンコール 体験版</p> <p>56 -右脳の達人- まちがいさがしミュージアム for Nintendo Switch</p> <p>57 ファミリートレーナー 体験版</p> <p>58 リトルナイトメア2 体験版</p> <p>59 ミスタードリラーアンコール 体験版</p> <p>60 塊魂アンコール 体験版</p> <p>【選択肢】</p> <p>1 今後もプレイしたい</p> <p>2 買いたくなった</p> <p>3 メーカーのファンになった</p> <p>4 その他</p> <p>5 ダウンロードしたが、まだプレイしていない *排他</p>	
Q44	<p>体験版無料トライアルでプレイ(ダウンロード)したものを教えてください。 Xbox</p> <p>※プレイ(ダウンロード)したものが無い方は一番下の当てはまるものはないをお選びください。</p> <p>1 DEAD OR ALIVE 6 基本無料版</p> <p>2 GRAVITY HEROES</p> <p>3 Little Nightmares II DEMO</p> <p>4 オペレーション：タンゴ</p> <p>5 SCARLET NEXUS Demo Edition</p> <p>6 Tales of ARISE Demo Edition</p> <p>7 当てはまるものはない *排他</p>	MA

Q45	<p>【Q44でONしたものを表示】</p> <p>体験版無料トライアルをプレイした感想で当てはまるもの全てをお選びください。 Xbox</p> <p>【質問】</p> <p>1 DEAD OR ALIVE 6 基本無料版</p> <p>2 GRAVITY HEROES</p> <p>3 Little Nightmares II DEMO</p> <p>4 オペレーション：タンゴ</p> <p>5 SCARLET NEXUS Demo Edition</p> <p>6 Tales of ARISE Demo Edition</p> <p>【選択肢】</p> <p>1 今後もプレイしたい</p>	MA
-----	--	----

	<ul style="list-style-type: none"> 2 買いたくなくなった 3 メーカーのファンになった 4 その他 5 ダウンロードしたが、まだプレイしていない *排他 	
Q46	<p>体験版無料トライアルでプレイ(ダウンロード)したものをお教えてください。 Steam</p> <p>※プレイ(ダウンロード)したものが一番下の当てはまるものはないをお選びください。</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 アクションゲーム各種 2 RPG各種 3 アドベンチャーゲーム各種 4 パズルゲーム各種 5 スポーツゲーム各種 6 シューティングゲーム各種 7 リアルタイムストラテジーゲーム各種 8 建設ゲーム各種 9 格闘ゲーム各種 10 レースゲーム各種 11 その他 12 当てはまるものはない *排他 	MA

Q47	<p>【Q46でONしたものを表示】</p> <p>体験版無料トライアルをプレイした感想で当てはまるもの全てをお選びください。 Steam</p> <p>【質問】</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 アクションゲーム各種 2 RPG各種 3 アドベンチャーゲーム各種 4 パズルゲーム各種 5 スポーツゲーム各種 6 シューティングゲーム各種 7 リアルタイムストラテジーゲーム各種 8 建設ゲーム各種 9 格闘ゲーム各種 10 レースゲーム各種 	MA
-----	---	----

	11 その他	
	<p>【選択肢】</p> <p>1 今後もプレイしたい</p> <p>2 買いたくなった</p> <p>3 メーカーのファンになった</p> <p>4 その他</p> <p>5 ダウンロードしたが、まだプレイしていない *排他</p>	
Q48	<p>体験版無料トライアルでプレイ(ダウンロード)したものをお教えてください。 GooglePlay</p> <p>※プレイ(ダウンロード)したものが無い方は一番下の「当てはまるものはない」をお選びください。</p> <p>1 天姫契約～ファイナルプリンセス～</p> <p>2 Behind the Frame ～とっておきの景色を～</p> <p>3 たすけてシンデレラ</p> <p>4 英文法マスターブカード</p> <p>5 フォーセイクンワールド：神魔転生</p> <p>6 ジェネシス</p> <p>7 Idle Defence Arena</p> <p>8 おいでよマイホーム～ポポレスの森～</p> <p>9 Police Sentri (ポリス・セントリイ)</p> <p>10 三国志グローバル</p> <p>11 Streets of My Town</p> <p>12 剣魂～剣と絆の異世界冒険伝</p> <p>13 with My DOG - 犬とくらそう -</p> <p>14 当てはまるものはない *排他</p>	MA

Q49	<p>【Q48でONしたものを表示】</p> <p>体験版無料トライアルをプレイした感想で当てはまるもの全てをお選びください。 GooglePlay</p> <p>【質問】</p> <p>1 天姫契約～ファイナルプリンセス～</p> <p>2 Behind the Frame ～とっておきの景色を～</p> <p>3 たすけてシンデレラ</p> <p>4 英文法マスターブカード</p> <p>5 フォーセイクンワールド：神魔転生</p> <p>6 ジェネシス</p> <p>7 Idle Defence Arena</p> <p>8 おいでよマイホーム～ポポレスの森～</p> <p>9 Police Sentri (ポリス・セントリイ)</p> <p>10 三国志グローバル</p> <p>11 Streets of My Town</p>	MA
-----	--	----

	<p>12 剣魂～剣と絆の異世界冒険伝</p> <p>13 with My DOG - 犬とくらす -</p> <p>【選択肢】</p> <p>1 今後もプレイしたい</p> <p>2 買いたくなった</p> <p>3 メーカーのファンになった</p> <p>4 その他</p> <p>5 ダウンロードしたが、まだプレイしていない *排他</p>	
Q50	<p>体験版無料トライアルでプレイ(ダウンロード)したものをお教えてください。 PCブラウザ</p> <p>※プレイ(ダウンロード)したものがない方は一番下の'当てはまるものはない'をお選びください。</p> <p>1 ポジート&シャンシャン:森林冒険(デモ)</p> <p>2 プレイブルークロノファンタズマ Extend</p> <p>3 ジョブトライブス</p> <p>4 XR CLOUD</p> <p>5 当てはまるものはない *排他</p>	MA
Q51	<p>【Q50でONしたものを表示】</p> <p>体験版無料トライアルをプレイした感想で当てはまるもの全てをお選びください。 PCブラウザ</p> <p>【質問】</p> <p>1 ポジート&シャンシャン:森林冒険(デモ)</p> <p>2 プレイブルークロノファンタズマ Extend</p> <p>3 ジョブトライブス</p> <p>4 XR CLOUD</p> <p>【選択肢】</p> <p>1 今後もプレイしたい</p> <p>2 買いたくなった</p> <p>3 メーカーのファンになった</p> <p>4 その他</p> <p>5 ダウンロードしたが、まだプレイしていない *排他</p>	MA

Q52	<p>前問までで、プレイ(ダウンロード)したものをすべてを答えられましたか。</p> <p>1 はい…前問までの回答でプレイ(ダウンロード)したものはすべて答えた</p> <p>2 いいえ…前問までで回答したゲーム以外で、最も印象的だったゲームをお答えください ()</p>	SA
Q53	<p>【Q52=2のみを聴取】</p> <p>体験版無料トライアルをプレイした感想で当てはまるもの全てをお選びください。</p> <p>1 今後もプレイしたい</p> <p>2 買いたくなった</p> <p>3 メーカーのファンになった</p> <p>4 その他</p> <p>5 ダウンロードしたが、まだプレイしていない *排他</p>	MA
Q54	<p>視聴の仕方について、当てはまるものをすべてお選びください。</p> <p>1 友達と同じ番組を見た</p> <p>2 事前に見たいコンテンツをチェックしていた</p>	MA

	3 その場で見えるコンテンツを探した 4 通勤・通学時間や休憩時間に合わせて視聴した 5 視聴のために時間をつくった 6 当てはまるものはない * 排他	
Q55	ゲームショウについて、SNSで発信されたものをお選びください。 1 気に入った／気になったゲームの紹介 2 ゲームショウ全体の感想など 3 出展社/主催者公式番組 4 物販 5 幕張メッセ会場 6 体験版無料トライアル 7 VR 8 オンライン体験ツアー 9 日本ゲーム大賞の結果 10 その他 () 11 発信していない * 排他	MA
Q56	物販で購入されたものについて教えてください。 【質問】 1 amazon特設会場 2 出展社ページ(オンライン展示会場) 【選択肢】 1 ゲームソフト 2 ゲーム機 3 キャラクターグッズ 4 アクセサリー周辺機器 5 音楽・本 6 その他 7 購入していない * 排他	MA

Q57	「東京ゲームショウ 2021 オンライン」の内容にどの程度満足していますか。 1 とても満足 2 まあ満足 3 どちらとも言えない 4 あまり満足していない 5 満足していない	SA
Q58	【Q57=3-5のみ聴取】 前問で、どちらとも言えない・あまり満足していない・満足していない を選択した方に伺います。 その理由であてはまるものをお答えください。 1 好きなゲームのコンテンツがなかった 2 目当てのタイトルの体験版無料トライアルがなかった 3 友達と一緒に参加できなかった 4 リアル開催のときのような雰囲気・臨場感がなかった 5 コンテンツのクオリティが思ったほどではなかった	MA

	6 物販で欲しい品がなかった 7 サイトのつくりがわかりにくかった 8 遅延などでスムーズに楽しめなかった 9 視聴したい番組が少なかった 10 当てはまるものはない * 排他	
Q59	参加したご感想として、当てはまるものをすべてお答えください。 1 ゲームの楽しさを実感した 2 ゲームをより好きになった 3 今まであまり知らなかったゲームのことを知れてよかった 4 ゲームの最新情報を知れてよかった 5 ゲームショウが、家族や友人との話題になった 6 当てはまるものはない * 排他	MA
Q60	次回の参加意向について、最も近いものをお選びください。 1 リアル開催（幕張メッセ）でもオンライン開催でも参加したい 2 リアル開催（幕張メッセ）なら参加したい 3 オンライン開催なら参加したい 4 参加しない	SA
Q61	【Q21.1=1のみ聴取】 昨年（オンライン）もご参加された方に伺います。前回との比較でお感じになったこと全てお選びください。 1 楽しいコンテンツが増えた 2 楽しいコンテンツが減った 3 好きなゲームのコンテンツが増えた 4 好きなゲームのコンテンツが減った 5 サイトが見やすくなった 6 サイトが見にくくなった 7 各番組のクオリティが上がった 8 その他のよかった点や改善点（ ）	MA

Q62	【Q21.2=1のみ聴取】 ー昨年以前（幕張メッセ）にご参加された方に伺います。リアル開催との違いとしてお感じになったことをお選びください。 オンライン会場でよかったことについて 1 見られる/参加できるコンテンツが増えた 2 ゲームの試遊がしやすくなった/回数が増えた 3 試遊の時間制限がなく、楽しめた 4 目当てのゲームやコンテンツを探しやすくなった 5 好きな時間に参加できて便利 6 移動時間がなくなり、参加しやすくなった 7 友達と参加しやすくなった 8 物販で、商品を探しやすくなった 9 その他（ ）	MA
Q63	【Q21.2=1のみ聴取】 ー昨年以前（幕張メッセ）にご参加された方に伺います。リアル開催との違いとしてお感じになった	MA

	<p>ことを選びください。</p> <p>リアル会場の方が良かったことについて</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 祭典ならではの雰囲気や臨場感がなくなった 2 目当てのコンテンツの放送時間帯が限られていて不便 3 実物が見れないため、物販への興味が減った 4 コスプレイヤーが見れなくなって、楽しみが減った 5 ゲームの楽しさが伝わりにくくなった 6 友達と参加できなくなった 7 その他 () 	
Q64	<p>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。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 コミックマーケット(コミケ) 2 ジャンプフェスタ 3 ニコニコ超会議 4 闘会議 5 次世代ワールドホビーフェア 6 C3AFA TOKYO 7 ワンダーフェスティバル(ワンフェス) 8 ジャパン アミューズメント エキスポ 9 Anime Japan 10 このようなイベントに行った／訪問したことはない *排他 	MA

Q65	<p>東京ゲームショー以外で、あなたがこれまでに参加したことのあるオンラインイベントをすべてお教えてください。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 ニコニコネット超会議2021 2 ジャンプフェスタ2021 ONLINE 3 次世代ワールドホビーフェアオンライン 4 東京eスポーツフェスタ 2021 5 C3AFA TOKYO 2020 ON-LINE 6 Anime Japan 2021 7 Electronic Entertainment Expo (E3) 2021 8 gamescom 2021 9 その他 10 このようなイベントに参加したことない *排他 	MA
Q66	<p>今年開催された東京オリンピックにどの程度関心がありましたか。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 とても関心があった 2 やや関心があった 3 あまり関心がなかった 	SA

	4 全く関心がなかった	
Q67	この2年間で、オリンピックまたはオリンピック競技種目（サッカー・テニス・ボクシング・アーチェリーなど）の家庭用ゲームソフトを買いましたか。 1 買った 2 買わなかった	SA
Q68	【Q67=1のみ聴取】 購入された方は、ゲームタイトルをご記入ください。 <input type="text"/>	FA
Q69	【Q67=1のみ聴取】 そのゲームソフトはいつ買いましたか。以下の中から当てはまる時期をすべてお教えてください。 1 2019年10月～2020年9月 2 2020年10月～2021年3月 3 2021年4月～7月 4 2021年8月 5 2021年9月	MA
■ 抽選にあたり、以下の注意事項をお読みください		
Q70	～ご注意事項～ ・ご登録いただいたメールアドレスは、本アンケート・当選結果の連絡のみに使用します。 本アンケートの実施主体である株式会社マーケティング・ガーデンが取得し、抽選ならびに当選連絡のために、事務局のアズ・ワールドコムジャパン株式会社に提供することを除き、第三者に提供することはありません。 ・スマートフォンや携帯電話でアクセス制限をされている方は、「@azw.co.jp」を受信可能にしてください。 ・当選結果は、当選者のみにお伝えいたします。 上記に同意いただいた方のみ、次にお進みください。 1 同意して先に進む 2 同意しない ←終了	SA
Q71	あなたのメールアドレスをご入力ください。 <input type="text"/>	FA
Q72	上記の問で記入していただいたメールアドレスでお間違いありませんでしょうか？お間違いがなければ、“はい”をお選びください。 ※メールアドレスが間違えていた場合、お受け取り出来ませんのでご注意ください 1 はい	SA