

第1章 調査のガイド

一般生活者調査 実施概要	2
1. 調査のデザイン	2
2. 回答者基本特性	3

第2章 日本の一般生活者の家庭用ゲームプレイ動向

1. 家庭用ゲーム参加人口と潜在需要人口規模	6
1. 家庭用ゲーム参加状況	6
2. 家庭用ゲーム参加人口推計	7
3. 家庭用ゲーム参加意向	8
4. 家庭用ゲーム顧客分類	9
5. 各家庭用ゲーム顧客分類別の特性	10
2. 家庭用ゲームハードウェアの保有状況	14
1. 家庭内保有率および当人稼働率	14
2. 稼働ハードウェア別ユーザー特性	20
3. 2008年に購入したハードウェアおよび購入希望のハードウェア	23
4. 携帯型ゲーム機のゲーム以外の利用機能	24
5. 携帯型ゲーム機のネットワーク接続を期待する施設	25
3. 家庭用ゲームプレイ状況【家庭用ゲーム現参加者ベース】	26
1. 家庭用ゲームプレイ頻度	26
2. 家庭用ゲームプレイ時間	27
3. 最多使用家庭用ゲームハードウェア	28
4. 好きな家庭用ゲームソフトウェアのジャンル	29
5. 家庭用ゲームの家族間共用状況	33
4. 家庭用ゲームソフトウェアの購入状況【家庭用ゲーム現参加者ベース】	35
1. 家庭用ゲームソフトウェアの購入実績	35
2. 家庭用ゲームソフトウェアの新品・中古別購入状況	36
3. 面白かった家庭用ゲームソフトウェア	
【新品家庭用ゲームソフトウェア購入者ベース】《自由回答》	38
4. 家庭用ゲーム専用ダウンロード販売サービスによる購入状況	39
5. 家庭用ゲーム非参加者の動向【家庭用ゲーム非参加者ベース】	40
1. 家庭用ゲーム非参加理由	40
2. 家庭用ゲームからの移行活動【家庭用ゲーム旧ユーザーベース】	42

第3章 日本の一般生活者のゲーム全業態のプレイ動向

1. 各業態別ゲームの利用状況	44
1. パソコン用ゲームの利用状況	44
2. 携帯電話ゲームコンテンツの利用状況	46
3. ネットワークゲーム(オンラインゲーム)の利用状況	49
4. アーケード(業務用)ゲームの利用状況	55
5. 各業態別ゲームの参加人口推計	58
2. ゲーム全業態の利用状況	59
1. ゲーム全業態の参加状況	59
2. 主に利用するゲームプラットフォーム	61

第4章 日本の一般生活者のゲームに対する意識動向

1. ユーザー編	64
1. ゲーム選択基準	64
2. ゲーム中毒度	65
3. ゲーム大会への参加経験	68
2. 非ユーザー編	69
1. ゲーム自体の好き嫌い	69
2. 日常生活におけるゲームとの関わり	69
3. 非ゲームユーザーからみたゲームユーザーのイメージ	70
3. ユーザー・非ユーザー共通編	71
1. 青少年がゲームをすることに対する賛否	71
2. 「ゲームをする子供」をもつ両親の考え	72
3. ゲームの影響・効果に関するイメージ	75
4. 家庭用ゲームのゲーム以外への活用を期待する分野	79
5. ゲームへの否定的見解に対する考え	80
6. ゲームの表現に関する考え	81
7. 北京オリンピックとゲーム	82
8. 「魚釣り」とゲーム	83
9. ゲームに詳しい、またはゲームがうまい芸能人・タレント	84
10. 「高橋名人」の認知状況	85
11. 「日本ゲーム大賞」の認知度	87
12. レーティング制度の認知状況	88
13. 欲しいと思うゲーム《自由回答》	91
14. ゲーム業界に対する意見《自由回答》	98

第5章 日本の一般生活者の余暇活動全般の利用動向

1. 趣味・関心事	106
2. 各種余暇活動の接触状況	107
1. 余暇活動の年間接触経験および年間接触頻度	107
2. 余暇活動の年間合計接触時間【各活動参加者ベース】	108
3. 余暇活動に対する年間支出金額【各活動参加者ベース】	109
4. 複合カフェの利用状況【複合カフェ利用者ベース】	110
3. 今一番欲しいもの、して欲しいこと《自由回答》	111
■付録:調査票見本 一般生活者調査	125
■付録:参考推計データ(速報)	141