

第1章 調査のガイド		1
1. 2015CESA一般生活者調査 実施概要	-----	2
1. 調査概要	-----	2
2. 回答者の基本属性	-----	5
2. 日本社会の基礎データ	-----	11
第2章 一般生活者のゲームプレイ動向		13
1. ゲームプレイ状況	-----	14
1. ゲームの定義	-----	14
2. ゲーム全体でのプレイ状況	-----	15
3. ゲーム継続プレイヤーの基本属性	-----	16
4. ハードウェア別のゲームプレイ状況	-----	22
5. ゲームユーザー人口推計	-----	32
2. ゲーム非継続プレイヤーの動向	-----	36
1. ゲーム非継続プレイヤーの基本属性	-----	36
2. ゲーム非継続プレイヤーの実態と意識	-----	40
3. 今後のゲームプレイ意向	-----	43
4. ゲーム顧客分類	-----	51
1. 家庭用ゲーム	-----	51
2. 汎用ハードウェア/アーケード	-----	69
第3章 家庭用ゲームのプレイ動向		73
1. 家庭用ゲーム継続プレイヤーの動向	-----	74
1. 家庭用ゲーム継続プレイヤーの基本属性	-----	74
2. 家庭用ゲーム機の所有/使用状況	-----	79
3. 各ゲーム機使用者の基本属性	-----	82
4. 家庭用ゲームソフトの購入状況	-----	110
5. 家庭用ゲームのプレイ状況	-----	114
2. 家庭用ゲーム非継続プレイヤーの動向	-----	123

1. パソコンゲーム	130
1. パソコンゲーム継続プレイヤーの基本属性	130
2. パソコンゲームのプレイ状況	134
2. スマートフォン／タブレットゲーム	135
1. スマートフォン／タブレットゲーム継続プレイヤーの基本属性	135
2. スマートフォン／タブレットゲームのプレイ状況	139
3. 携帯電話ゲーム	141
1. 携帯電話ゲーム継続プレイヤーの基本属性	141
2. 携帯電話ゲームのプレイ状況	145
4. アーケードゲーム	147
1. アーケードゲーム継続プレイヤーの基本属性	147
2. アーケードゲームのプレイ状況	151

1. 動画サイト利用状況	154
2. ゲーム全般についての考え方	156
3. 子供のゲームプレイ状況	164
4. リアル・マネー・トレード（RMT）について	172
5. 関連事業等の認知度	174
6. 自由回答集	178
■付録：調査票見本 2015CESA一般生活者調査	225