

東京ゲームショウ 2004

来場者調査 報告書

2004年 11月

社団法人コンピュータエンターテインメント協会



目次

■ 調査概要	3
I. 回答者特性	4
1. 性別	4
2. 年齢	4
3. 居住地	5
4. 職業	5
5. 通勤・通学時間	6
6. 趣味・関心事	6
II. 家庭用テレビゲームについて	7
1. 保有ハードウェア	7
2. 購入希望のハードウェア	8
3. 好きなゲームジャンル	9
4. 好きなゲームタイプ	12
5. 現行機種で遊んでみたい旧ゲーム機種ソフト	15
6. ゲームプレイ頻度	16
7. ゲームプレイ時間（1日あたり）	17
8. 過去1年間のソフトウェア購入本数	18
III. 携帯電話・PHSのゲームについて	19
1. 携帯電話・PHSの保有率	19
2. 携帯電話・PHSゲームのプレイ状況	20
3. 携帯電話・PHSゲームのプレイ場所	21
4. 携帯電話・PHSゲームのプレイ時間（1週間合計）	22
IV. パソコン用ゲームについて	23
1. パソコンの利用場所	23
2. パソコン用ゲームのプレイ状況	24
3. プレイしているパソコン用ゲームの形式	25
4. 1年間で遊ぶパソコン用ゲームの本数	25
5. パソコン用ゲームのプレイ時間（1週間合計）	26

V. ネットワークゲームについて	27
1. ネットワークゲームのプレイ状況 -----	27
2- 1. ネットワークゲームのプレイ場所 【ネットワークゲームプレイ経験者ベース】 -----	28
2- 2. ネットワークゲームのプレイ場所 【ネットワークゲーム現参加者ベース】 -----	29
3- 1. ネットワークゲームの使用ハードウェア 【ネットワークゲームプレイ経験者ベース】 -----	30
3- 2. ネットワークゲームの使用ハードウェア 【ネットワークゲーム現参加者ベース】 -----	31
4- 1. ネットワークゲームで遊んだジャンル 【ネットワークゲームプレイ経験者ベース】 -----	32
4- 2. ネットワークゲームで遊んだジャンル 【ネットワークゲーム現参加者ベース】 -----	33
5- 1. ネットワークゲームの決済方法 【ネットワークゲームプレイ経験者ベース】 -----	34
5- 2. ネットワークゲームの決済方法 【ネットワークゲーム現参加者ベース】 -----	35
6. ネットワークゲームをやらない理由 【ネットワークゲーム未経験者ベース】 -----	36
7. アバターに対する関心 -----	37
8- 1. ネットワークゲームのプレイ意向 -----	38
8- 2. ネットワークゲームの顧客分類 -----	39
VI. 自宅でのハード・ソフトの保有スペースについて	40
1. ハード・ソフトの保有量 -----	40
2. ハード・ソフトの保有スペースに関する考え -----	41
VII. オリンピックとゲームについて	42
1- 1. アテネオリンピックに対する関心 -----	42
1- 2. アテネオリンピックに対する関心の具体的な話題 《自由回答》 -----	43
2. オリンピック関連ゲームソフトの今年の購入実績・意向 -----	44
VIII. レーティングマークについて	45
1. レーティングマークの認知度 -----	45
2- 1. レーティングマークの内容認知度 -----	46
2- 2. レーティングマークの具体的な認知内容 《自由回答》 -----	47
IX. その他ゲームに関するトピックス	48
1. オフラインマルチプレイゲームのプレイ経験 -----	48
2. ゲーム関連サークル・コミュニティへの参加状況 -----	49
3. ゲーム業界に対する意見 《自由回答》 -----	50
X. 東京ゲームショー 2004来場状況	56
1. 認知経路 -----	56
2. 過去の東京ゲームショー 来場回数 -----	57
3. 東京ゲームショー 2004満足度 -----	58
4. 次回の来場意向 -----	59
付 1) 調査票見本 -----	60
付 2) アンケートブース設置ポイント -----	64

■ 調査概要

- 1 調 査 目 的 : CESA主催の「東京ゲームショウ 2004」以下、TGS2004)来場者 (ゲームユーザー)の基本特性、ゲームに対する接触状況を捉えユーザー像を把握し、CESA会員各社のマーケティング戦略に役立つ資料を入手する。
- 2 調 査 対 象 者 : TGS2004に来場した10～49才の男女個人
- 3 調 査 方 法 : TGS2004の会場内に設置したブースにおける自記式アンケート調査。
※ ブース設置ポイントおよび64ページを参照。
- 4 調 査 実 施 日 時 : 2004年9月26日 (日) [10:00～17:00]

5 <u>来 場 ・ 回 収 状 況</u> :	総入場者数	回収標本数	有効標本数
9月24日 (金)	32,867 人	—	—
9月25日 (土)	64,164 人	—	—
9月26日 (日)	63,065 人	1,153 S	1,107 S
合計	160,096 人	1,153 S	1,107 S

※ 9月24日 (金)は、業界関係者のみ来場可能なビジネスデイ。

■ 過去13回の概要

	日 時	来場者数 (3日間計)
'96	'96年8月22日 (休)～24日 (土) 於 :東京ビッグサイト	109,649人
'97春	'97年4月 4日 (金)～ 6日 (日) 於 :東京ビッグサイト	121,172人
'97秋	'97年9月 5日 (金)～ 7日 (日) 於 :幕張メッセ	140,630人
'98春	'98年3月20日 (金)～22日 (日) 於 :幕張メッセ	147,193人
'98秋	'98年10月 9日 (金)～11日 (日) 於 :幕張メッセ	156,455人
'99春	'99年3月19日 (金)～21日 (日) 於 :幕張メッセ	163,448人
'99秋	'99年9月17日 (金)～19日 (日) 於 :幕張メッセ	163,866人
2000春	2000年3月31日 (金)～4月2日 (日) 於 :幕張メッセ	131,708人
2000秋	2000年9月22日 (金)～24日 (日) 於 :幕張メッセ	137,400人
2001春	2001年3月30日 (金)～4月1日 (日) 於 :幕張メッセ	118,080人
2001秋	2001年10月12日 (金)～14日 (日) 於 :幕張メッセ	129,626人
2002	2002年9月20日 (金)～22日 (日) 於 :幕張メッセ	134,042人
2003	2003年9月26日 (金)～28日 (日) 於 :幕張メッセ	150,089人

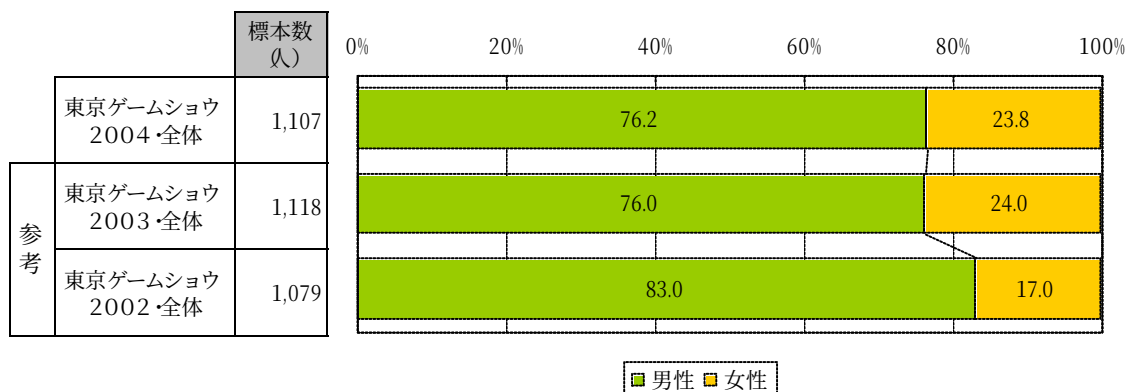
- 6 分 析 方 法 : 対象者の特性及びゲームプレイ頻度別を中心としたクロス分析。

※ なお、当調査はゲームユーザーが多く来場するTGS来場者を対象としているため、本調査の結果と一般生活者のそれとは差異があることを考慮する必要がある。
また、基本特性などの定型項目に関して、TGS2002及びTGS2003の調査結果 (直近2回)と比較している。

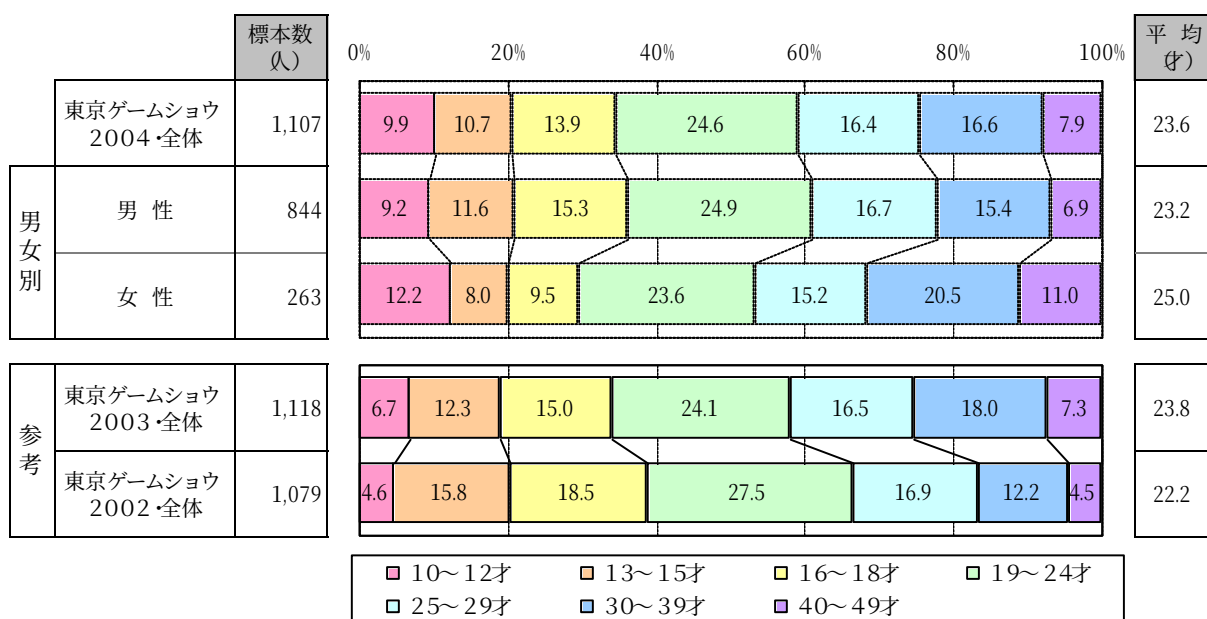
- 7 調 査 主 体 : 実施主体 : 社団法人コンピュータエンターテインメント協会 (CESA)

I. 回答者特性

1. 性 別

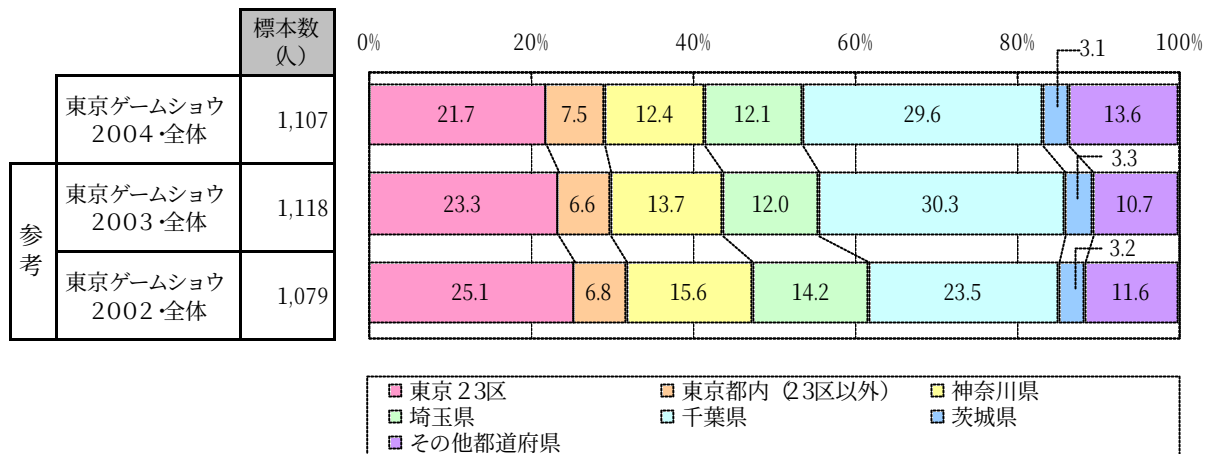


2. 年 齢

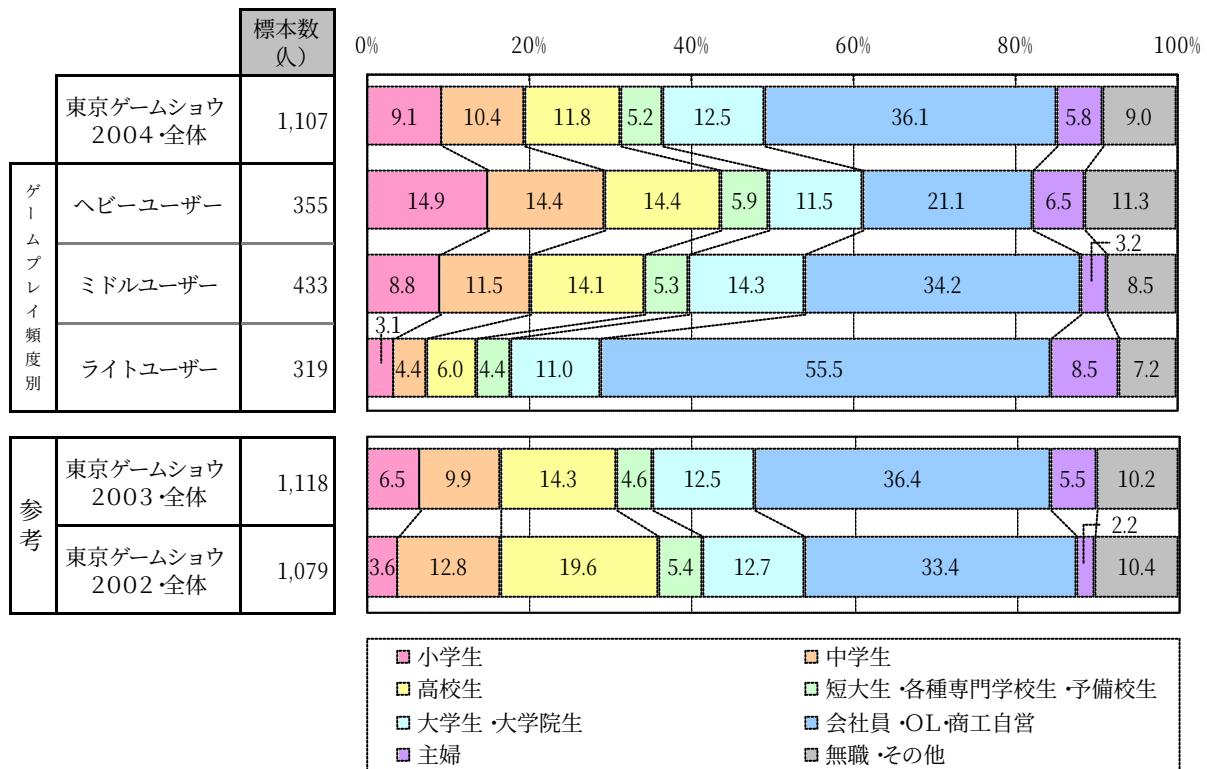


男女比は前回とほぼ同じで、男性」が全体の約4分の3を占める。
年齢は「19~24才」が最も多い。「10~12才」は年々増加傾向にある。

3. 居住地



4. 職業



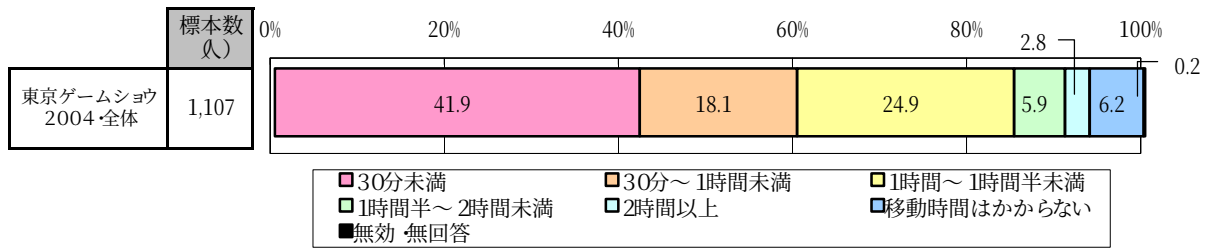
*CESAでは、東京ゲームショウ来場者を「ゲームユーザー」と位置づけ、その中で相対的ゲームプレイ頻度の高低によって3分類し、以下のように定義した。過去の来場者調査の分析においても、同じ基準で定義している。

【ゲームプレイ頻度別分類】

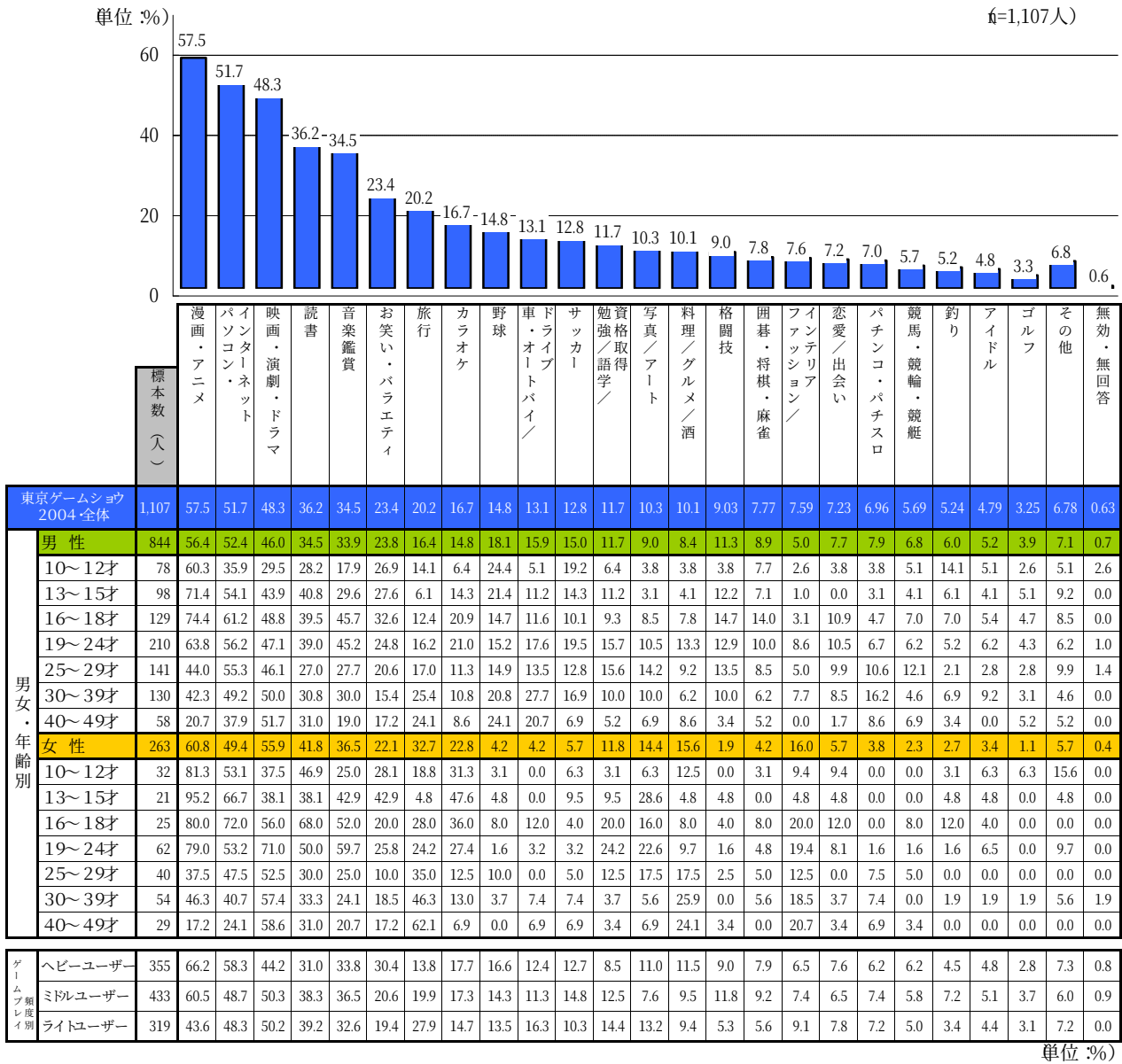
- ヘビーユーザー：ほとんど毎日ゲームをプレイ
- ミドルユーザー：週に2～5日ゲームをプレイ
- ライトユーザー：ゲームをプレイするのが週に1日以下

・居住地は、前回と比べて「その他都道府県」が増加している。
 ・ゲームプレイ頻度が高くなるにつれて、学生が多くなる。「ライトユーザー」の過半数が「会社員・OL・商工自営」。

5. 通勤・通学時間



6. 趣味・関心事 《複数回答》

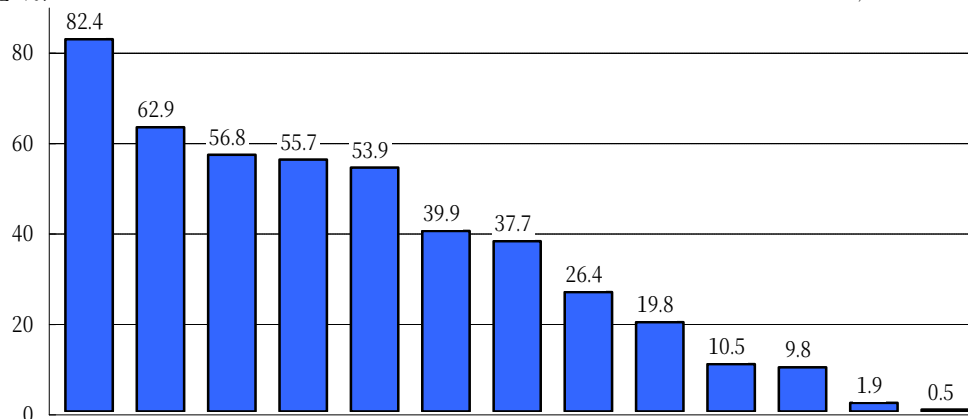


・通勤・通学時間は、1時間未満が6割を占める。
・趣味・関心事は「漫画・アニメ」「パソコン・インターネット」が多く、特に「ヘビーユーザー」でその割合が高い。

Ⅱ. 家庭用テレビゲームについて

1. 保有ハードウェア 複数回答》

単位：％) n=1,107人)



		標本数 (人)	プレイステーション2	ゲームボーイアドバンス (SP含む)	スーパーファミコン	プレイステーション (PSone、COMBO含む)	ゲームボーイ (カラー含む)	ニンテンドウ64	ニンテンドーゲームキューブ	ドリームキャスト	ワンダースワン (カラー、クリスタル含む)	Xbox	その他	1つもない	無効・無回答
東京ゲームショウ2004全体		1,107	82.4	62.9	56.8	55.7	53.9	39.9	37.7	26.4	19.8	10.5	9.8	1.9	0.5
男女・年齢別	男 性	844	84.0	63.0	57.6	56.5	54.1	41.0	38.3	30.5	21.1	12.3	10.2	1.8	0.4
	10～12才	78	71.8	88.5	57.7	57.7	76.9	65.4	55.1	15.4	17.9	5.1	5.1	0.0	0.0
	13～15才	98	93.9	90.8	76.5	72.4	81.6	76.5	46.9	10.2	25.5	9.2	12.2	0.0	0.0
	16～18才	129	92.2	69.8	74.4	69.0	72.1	55.8	38.8	27.1	25.6	14.0	8.5	2.3	0.0
	19～24才	210	90.0	56.7	57.1	55.2	46.7	28.6	32.4	41.0	18.6	9.5	10.5	0.5	0.0
	25～29才	141	81.6	49.6	46.8	46.8	37.6	19.9	28.4	41.8	24.8	24.1	19.9	2.8	1.4
	30～39才	130	76.2	46.9	43.8	47.7	37.7	29.2	36.2	34.6	18.5	12.3	6.2	5.4	0.8
	40～49才	58	67.2	58.6	46.6	48.3	41.4	37.9	50.0	17.2	13.8	5.2	1.7	0.0	0.0
	女 性	263	77.2	62.4	54.4	53.2	53.2	36.5	35.7	13.3	15.6	4.6	8.4	2.3	0.8
	10～12才	32	59.4	84.4	25.0	34.4	71.9	53.1	37.5	6.3	12.5	3.1	6.3	6.3	0.0
	13～15才	21	85.7	81.0	76.2	61.9	90.5	76.2	47.6	9.5	9.5	9.5	14.3	0.0	0.0
	16～18才	25	92.0	60.0	76.0	68.0	72.0	44.0	12.0	16.0	16.0	0.0	4.0	0.0	0.0
	19～24才	62	83.9	50.0	67.7	72.6	48.4	24.2	32.3	11.3	21.0	3.2	11.3	0.0	1.6
	25～29才	40	77.5	42.5	45.0	42.5	35.0	15.0	20.0	17.5	20.0	5.0	10.0	5.0	0.0

ゲーム プレイ 程度 別	ヘビーユーザー	355	89.0	74.9	66.8	62.3	63.1	50.4	48.2	32.4	22.5	13.5	14.4	0.6	0.3
	ミドルユーザー	433	86.1	63.0	55.4	56.6	55.2	38.1	34.9	25.9	21.2	10.6	8.1	0.2	0.0
	ライトユーザー	319	69.9	49.2	47.6	47.3	42.0	30.7	29.8	20.4	14.7	6.9	6.9	5.6	1.3

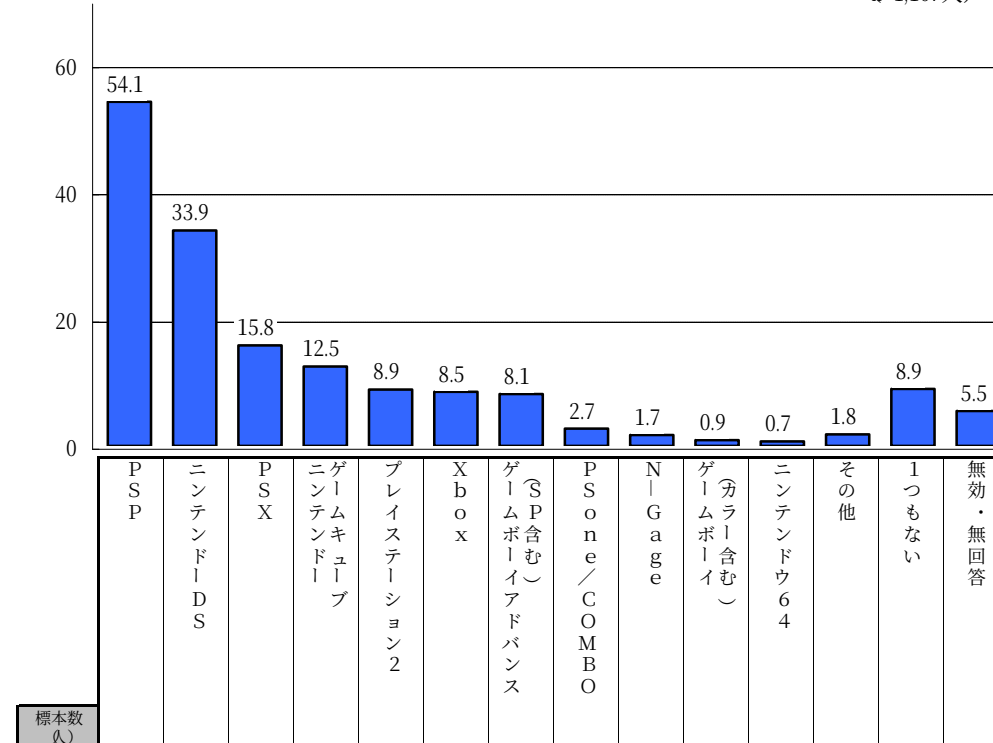
参 考	東京ゲームショウ 2003全体	1,118	78.9	56.4	58.0	62.3	55.7	39.7	33.5	31.9	22.9	10.0	8.8	0.8	0.2
	東京ゲームショウ 2002全体	1,079	77.0	52.5	66.6	71.3	64.1	38.3	22.1	41.7	32.7	9.5	11.8	0.8	0.2

単位：％)

- ・前年に引き続き、「プレイステーション2」の保有率が最も高い。
- ・その他では、「ゲームボーイアドバンス」「ニンテンドーゲームキューブ」などの保有率が前年より増加している。

2. 購入希望のハードウェア 《複数回答》

単位：％) n=1,107人



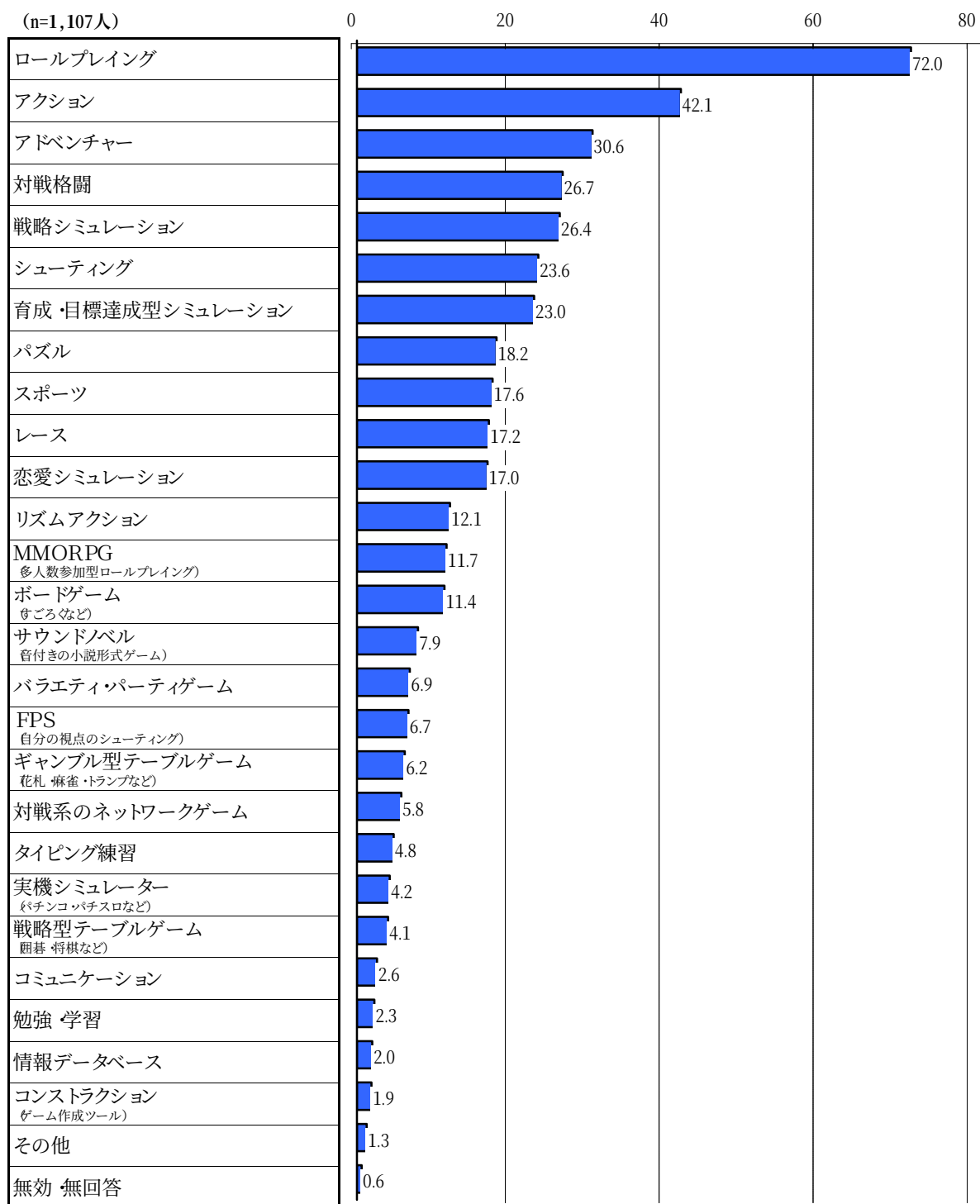
東京ゲームショウ 2004 全体		1,107	54.1	33.9	15.8	12.5	8.9	8.5	8.1	2.7	1.7	0.9	0.7	1.8	8.9	5.5
男女・年齢別	男 性	844	58.2	37.6	16.5	11.0	7.8	7.9	5.9	2.0	2.0	0.5	0.4	1.7	9.6	4.6
	10～12才	78	37.2	43.6	15.4	25.6	12.8	9.0	7.7	2.6	1.3	1.3	0.0	1.3	6.4	6.4
	13～15才	98	66.3	53.1	22.4	15.3	4.1	9.2	4.1	2.0	3.1	0.0	0.0	1.0	9.2	3.1
	16～18才	129	67.4	32.6	21.7	10.9	5.4	10.1	3.9	3.1	0.8	0.0	0.0	0.8	7.0	5.4
	19～24才	210	59.5	40.0	15.7	10.0	6.7	7.6	7.1	2.4	1.9	0.0	0.5	1.9	11.4	4.3
	25～29才	141	61.7	36.9	13.5	7.8	5.0	5.7	5.0	0.7	3.5	2.1	0.7	2.8	9.2	5.7
	30～39才	130	56.2	31.5	16.2	6.9	10.0	7.7	6.9	2.3	2.3	0.0	0.0	2.3	10.0	3.8
	40～49才	58	43.1	20.7	6.9	5.2	19.0	6.9	6.9	0.0	0.0	0.0	1.7	0.0	13.8	3.4
	女 性	263	41.1	22.1	13.7	17.1	12.2	10.3	15.2	4.9	0.8	2.3	1.9	2.3	6.8	8.4
	10～12才	32	25.0	25.0	6.3	28.1	25.0	12.5	15.6	3.1	3.1	6.3	3.1	3.1	9.4	6.3
	13～15才	21	52.4	38.1	23.8	28.6	9.5	9.5	19.0	0.0	0.0	0.0	4.8	4.8	4.8	0.0
	16～18才	25	52.0	24.0	24.0	32.0	4.0	24.0	28.0	16.0	4.0	0.0	4.0	0.0	4.0	0.0
	19～24才	62	48.4	19.4	16.1	9.7	6.5	6.5	17.7	3.2	0.0	1.6	0.0	1.6	9.7	8.1
	25～29才	40	40.0	10.0	7.5	10.0	12.5	10.0	7.5	5.0	0.0	0.0	0.0	0.0	7.5	10.0
	30～39才	54	33.3	29.6	9.3	14.8	13.0	7.4	14.8	3.7	0.0	3.7	1.9	5.6	3.7	16.7
	40～49才	29	41.4	13.8	17.2	13.8	17.2	10.3	6.9	6.9	0.0	3.4	3.4	0.0	6.9	6.9
ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	355	63.4	42.3	18.3	14.1	7.6	10.7	6.8	3.7	2.8	0.3	0.6	2.0	5.4	5.9
	ミドルユーザー	433	53.6	32.6	16.2	13.6	7.4	7.4	7.9	1.8	1.2	0.9	0.5	1.4	10.6	4.6
	ライトユーザー	319	44.5	26.3	12.5	9.1	12.2	7.5	10.0	2.8	1.3	1.6	1.3	2.2	10.7	6.3
参考	東京ゲームショウ 2003 全体	1,118	14.3	16.4	27.1	13.1	17.2	9.5	0.8	2.3	0.5	1.7	1.3	15.9	12.1	
	東京ゲームショウ 2002 全体	1,079				33.8	20.7	39.8	20.3	5.0		0.7	1.9	4.0	12.0	

単位：％)

・新製品の「PSP」「ニンテンドーDS」が人気で、「PSP」は半数を超える。「1つもない」との回答は大幅減。
 ・女性は、既存ハードウェアの購入意向が男性に比べて上回っている。

3. 好きなゲームジャンル 《複数回答》

(単位：%)



- ・「ロールプレイング」が一番人気で、特に、13～24才の女性では9割前後の支持がある。
- ・「アクション」「対戦格闘」「戦略シミュレーション」「シューティング」「スポーツ」「レース」などは男性、「アドベンチャー」「育成・目標達成型シミュレーション」「恋愛シミュレーション」「リズムアクション」などは女性の方が多い。「ライトユーザー」では「パズル」「スポーツ」でやや高い傾向がみられる。
- ・趣味・関心事別では、格闘技ファンは「アクション」、野球・サッカーファンは「スポーツ」の人気が高いといった相関関係が認められた。

単位 :%)

		男女・年齢別																ゲームプレイ頻度別			参考		
		東京ゲームショウ2004・全体ウ	男性	10歳12才	13歳15才	16歳18才	19歳24才	25歳29才	30歳39才	40歳49才	女性	10歳12才	13歳15才	16歳18才	19歳24才	25歳29才	30歳39才	40歳49才	ヘビーユーザー	ミドルユーザー	ライトユーザー	東京ゲームショウ2003・全体ウ	東京ゲームショウ2002・全体ウ
標本数 (人)	1,107	844	78	98	129	210	141	130	58	263	32	21	25	62	40	54	29	355	433	319	1,118		1,079
ロールプレイング	72.0	72.2	62.8	77.6	76.7	78.6	72.3	66.9	53.4	71.5	59.4	90.5	88.0	90.3	65.0	55.6	55.2	80.8	73.9	59.6	38.7	ロールプレイング	34.9
アクション	42.1	45.5	48.7	66.3	60.5	50.0	32.6	28.5	25.9	31.2	46.9	61.9	36.0	37.1	20.0	20.4	10.3	52.1	44.6	27.6	6.9	シミュレーション	16.9
アドベンチャー	30.6	30.1	52.6	45.9	38.0	21.9	22.0	26.9	12.1	32.3	43.8	47.6	36.0	29.0	35.0	24.1	24.1	35.5	31.4	24.1	3.9	アクション	7.8
対戦格闘	26.7	30.0	35.9	31.6	39.5	33.3	31.9	16.2	12.1	16.3	15.6	42.9	32.0	11.3	20.0	9.3	3.4	33.0	28.2	17.9	5.0	対戦格闘	5.8
戦略シミュレーション	26.4	30.6	9.0	32.7	35.7	32.4	36.2	30.0	25.9	12.9	18.8	14.3	24.0	17.7	10.0	7.4	0.0	31.3	27.9	18.8	7.1	アドベンチャー	5.6
シューティング	23.6	27.4	19.2	41.8	31.0	24.8	28.4	22.3	24.1	11.4	3.1	19.0	12.0	8.1	17.5	7.4	20.7	27.6	23.6	19.1	3.5	スポーツ・レース	4.4
育成・目標達成型シミュレーション	23.0	22.0	16.7	29.6	20.2	22.4	21.3	23.1	19.0	26.2	37.5	19.0	32.0	24.2	30.0	20.4	24.1	27.9	22.4	18.5	3.6	シューティング	2.9
パズル	18.2	13.9	9.0	8.2	16.3	12.4	18.4	19.2	6.9	31.9	31.3	28.6	40.0	30.6	25.0	37.0	31.0	16.3	18.7	19.4	1.5	リズムアクション	2.7
スポーツ	17.6	20.7	21.8	23.5	17.1	23.8	17.7	20.0	20.7	7.6	9.4	9.5	0.0	3.2	10.0	7.4	17.2	17.2	18.2	17.2	3.1	パズル	2.1
レース	17.2	20.1	28.2	25.5	20.9	13.8	17.7	22.3	22.4	7.6	15.6	4.8	12.0	3.2	5.0	7.4	10.3	20.6	14.5	16.9	2.6	ボード・テーブル	1.8
恋愛シミュレーション	17.0	15.3	1.3	10.2	23.3	16.2	19.9	16.9	6.9	22.4	12.5	4.8	36.0	37.1	30.0	11.1	13.8	20.0	16.2	14.7	2.9	その他	1.9
リズムアクション	12.1	10.4	7.7	15.3	13.2	16.2	5.0	6.9	0.0	17.5	18.8	23.8	32.0	24.2	7.5	11.1	10.3	13.5	12.5	10.0	1.2	無効 無回答	13.2
MMORPG （多人数参加型ロールプレイング）	11.7	14.0	2.6	14.3	14.0	17.1	19.1	13.8	5.2	4.2	0.0	9.5	8.0	6.5	2.5	1.9	3.4	20.0	8.5	6.6	2.0	／	
ボードゲーム （すごろくなど）	11.4	10.3	1.3	10.2	11.6	12.4	11.3	10.0	10.3	14.8	25.0	4.8	28.0	9.7	5.0	22.2	10.3	13.5	10.6	10.0	0.5		
サウンドノベル （着付きの小説形式ゲーム）	7.9	7.9	1.3	4.1	11.6	9.5	12.1	6.9	1.7	8.0	0.0	4.8	24.0	12.9	12.5	0.0	3.4	9.0	9.5	4.7	0.5		
バラエティ・パーティゲーム	6.9	5.9	2.6	8.2	7.0	6.7	5.0	6.2	3.4	9.9	12.5	14.3	16.0	6.5	7.5	3.7	20.7	8.2	6.7	5.6	0.1		
FPS （自分の視点のシューティング）	6.7	8.3	2.6	8.2	13.2	8.1	10.6	6.2	5.2	1.5	3.1	0.0	4.0	1.6	0.0	1.9	0.0	6.2	6.9	6.9	0.3		
ギャング型テーブルゲーム （花札・麻雀・トランプなど）	6.2	6.8	0.0	1.0	10.1	7.6	7.1	9.2	8.6	4.6	6.3	0.0	16.0	1.6	0.0	5.6	6.9	6.8	5.5	6.6	0.2		
対戦系のネットワークゲーム	5.8	7.0	0.0	5.1	9.3	7.6	9.2	7.7	5.2	1.9	3.1	0.0	12.0	0.0	0.0	0.0	3.4	9.0	4.6	3.8	0.1		
タイピング練習	4.8	4.1	2.6	4.1	9.3	3.3	5.7	0.8	1.7	6.8	18.8	4.8	20.0	3.2	7.5	1.9	0.0	7.0	3.2	4.4	0.2		
実機シミュレーター （パチンコ・パチスロなど）	4.2	5.1	1.3	5.1	6.2	1.9	5.0	9.2	10.3	1.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.9	10.3	2.5	5.8	4.1	0.5		
戦略型テーブルゲーム （囲碁・将棋など）	4.1	4.7	2.6	3.1	6.2	3.8	6.4	5.4	5.2	1.9	0.0	0.0	8.0	0.0	2.5	0.0	6.9	3.1	5.5	3.1	0.2		
コミュニケーション	2.6	2.4	0.0	3.1	3.9	1.0	2.8	2.3	5.2	3.4	6.3	9.5	4.0	3.2	5.0	0.0	0.0	3.4	2.1	2.5	0.4		
勉強・学習	2.3	2.1	2.6	2.0	4.7	1.9	1.4	1.5	0.0	2.7	6.3	0.0	4.0	0.0	7.5	0.0	3.4	3.4	2.1	1.3	0.0		
情報データベース	2.0	2.1	0.0	0.0	4.7	1.0	5.7	0.0	3.4	1.5	0.0	0.0	4.0	0.0	0.0	0.0	10.3	2.3	1.4	2.5	0.8		
コンストラクション （ゲーム作成ツール）	1.9	2.0	0.0	5.1	3.9	1.4	2.8	0.0	0.0	1.5	0.0	9.5	4.0	0.0	2.5	0.0	0.0	3.9	0.9	0.9	0.0		
その他	1.3	1.3	1.3	0.0	0.0	2.9	1.4	1.5	0.0	1.1	3.1	4.8	0.0	1.6	0.0	0.0	0.0	1.4	1.2	1.3	0.8		
無効 無回答	0.6	0.4	0.0	0.0	0.0	1.0	0.0	0.8	0.0	1.5	6.3	0.0	0.0	0.0	0.0	1.9	3.4	0.3	0.5	1.3	14.3		

注 1) 東京ゲームショウ 2003・東京ゲームショウ 2002は「最も好きなゲームジャンル」を尋ねる単数回答のため参考値。

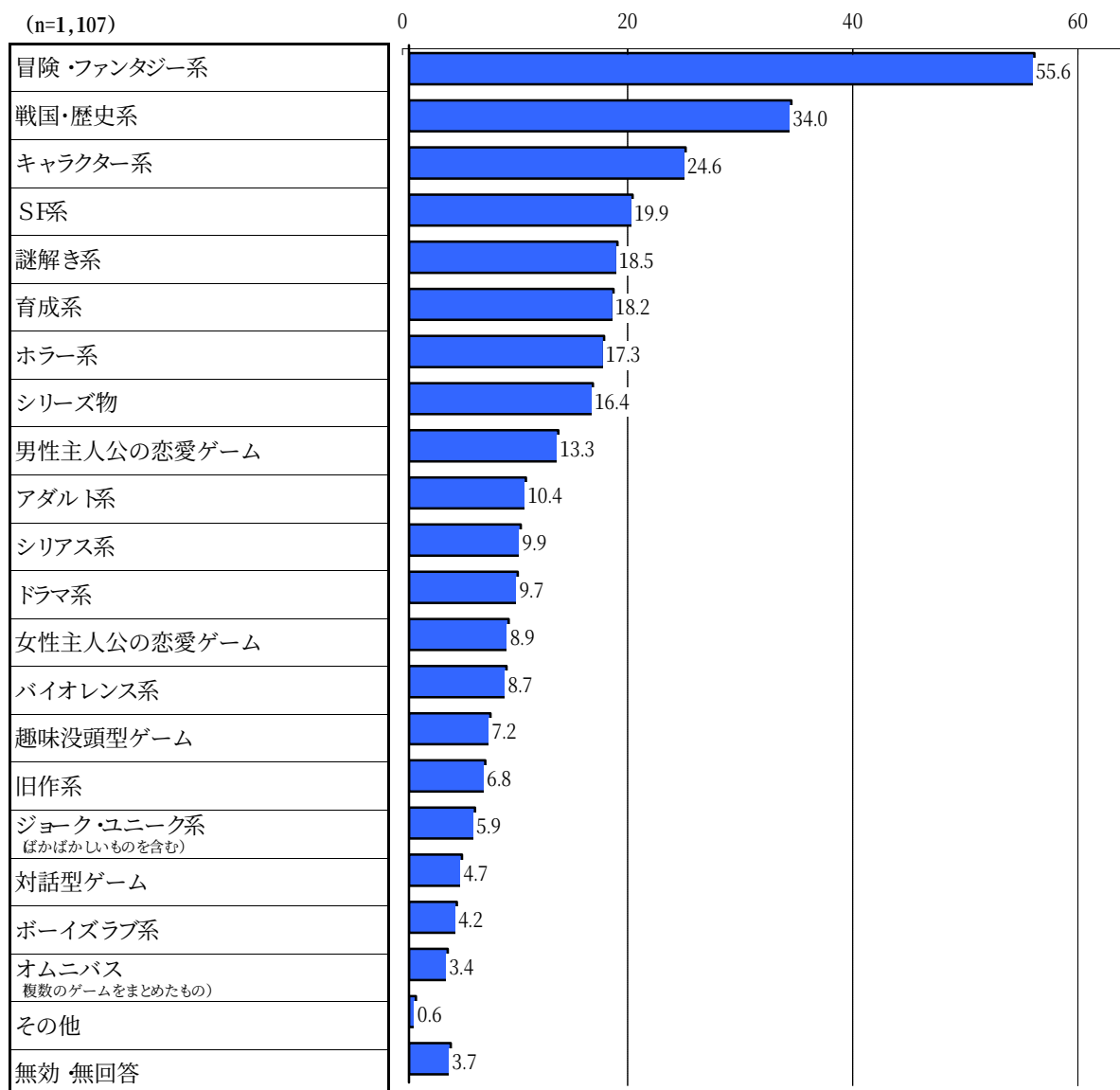
注 2) 東京ゲームショウ 2003からジャンルを細分化しているため、東京ゲームショウ 2002の選択肢は異なる。

单位 :%)

		趣味・関心事別																								
		東京ゲームショウ 2004・全体	漫画・アニメ	インターネット	映画・演劇・ドラマ	読書	音楽鑑賞	お笑い・バラエティ	旅行	カラオケ	野球	車・オートバイ	ドラッグ	サッカー	勉強／語学／資格取得	写真／アート	料理／グルメ／酒	格闘技	囲碁・将棋・麻雀	インターネット／ファクション	恋愛／出会い	競馬・競輪・競艇	釣り	アイドル	ゴルフ	その他
標本数（人）	1,107	636	572	535	401	382	259	224	185	164	145	142	130	114	112	100	86	84	80	77	63	58	53	36	75	7
ロールプレイング	72.0	80.7	80.4	78.5	80.3	78.8	80.3	73.2	80.5	72.0	73.8	79.6	80.8	78.1	76.8	76.0	88.4	75.0	71.3	72.7	81.0	79.3	79.2	75.0	77.3	57.1
アクション	42.1	50.9	48.1	47.3	46.4	55.5	57.9	39.7	55.7	50.0	51.7	50.0	51.5	53.5	56.3	64.0	51.2	51.2	56.3	36.4	46.0	50.0	52.8	63.9	45.3	57.1
アドベンチャー	30.6	37.4	35.0	35.7	36.4	37.4	36.3	35.7	36.8	30.5	33.8	31.7	36.2	41.2	34.8	42.0	36.0	33.3	32.5	26.0	31.7	44.8	39.6	44.4	32.0	14.3
対戦格闘	26.7	31.9	28.3	29.7	28.9	33.2	34.4	24.1	39.5	33.5	30.3	29.6	26.9	36.0	33.0	56.0	36.0	31.0	33.8	27.3	27.0	41.4	34.0	50.0	24.0	14.3
戦略シミュレーション	26.4	31.0	33.0	28.2	34.9	33.0	29.0	28.1	34.1	36.6	35.2	36.6	40.0	35.1	37.5	42.0	46.5	31.0	31.3	23.4	50.8	39.7	28.3	44.4	41.3	14.3
シューティング	23.6	25.8	27.1	25.6	26.2	29.1	25.1	24.1	28.1	23.8	37.2	25.4	28.5	35.1	32.1	33.0	29.1	27.4	33.8	27.3	23.8	46.6	26.4	36.1	25.3	14.3
育成・目標達成型シミュレーション	23.0	29.9	28.0	25.4	27.9	27.7	31.7	25.0	31.4	33.5	26.9	29.6	30.8	25.4	30.4	42.0	44.2	33.3	35.0	32.5	50.8	37.9	30.2	25.0	29.3	0.0
パズル	18.2	20.4	21.7	19.4	23.4	23.6	22.4	24.6	26.5	15.2	22.1	19.0	24.6	24.6	29.5	27.0	30.2	36.9	27.5	26.0	17.5	12.1	24.5	25.0	20.0	14.3
スポーツ	17.6	16.7	17.5	16.8	15.5	19.4	26.3	19.6	18.4	47.0	26.9	47.9	19.2	16.7	25.9	37.0	25.6	16.7	28.8	20.8	30.2	29.3	26.4	36.1	16.0	28.6
レース	17.2	17.9	19.6	18.1	18.2	19.1	22.0	20.5	17.8	21.3	44.8	26.8	20.0	21.9	19.6	24.0	25.6	21.4	21.3	27.3	27.0	34.5	28.3	41.7	14.7	14.3
恋愛シミュレーション	17.0	24.8	20.8	15.5	20.0	21.5	20.1	18.3	20.0	19.5	19.3	14.1	20.0	21.1	19.6	22.0	20.9	26.2	32.5	28.6	23.8	12.1	26.4	8.3	20.0	14.3
リズムアクション	12.1	15.1	15.9	13.8	17.0	19.9	18.1	17.0	27.6	11.6	12.4	12.7	23.1	24.6	19.6	19.0	20.9	27.4	16.3	13.0	12.7	12.1	18.9	27.8	10.7	0.0
MMORPG （多人数参加型 ロールプレイング）	11.7	14.3	18.5	13.6	13.5	14.9	15.8	13.4	15.7	13.4	20.7	12.7	16.9	20.2	22.3	27.0	24.4	15.5	21.3	13.0	30.2	19.0	17.0	13.9	16.0	42.9
ボードゲーム （すごろくなど）	11.4	14.8	15.9	12.5	13.7	16.2	19.3	18.8	21.1	15.9	15.9	14.1	19.2	22.8	30.4	16.0	33.7	23.8	26.3	14.3	19.0	13.8	17.0	25.0	12.0	0.0
サウンドノベル （音付きの 小説形式ゲーム）	7.9	11.5	12.4	9.2	14.2	12.6	10.4	8.9	12.4	6.7	10.3	11.3	11.5	12.3	12.5	12.0	15.1	14.3	13.8	9.1	12.7	12.1	9.4	13.9	2.7	0.0
バラエティ・パティゲーム	6.9	8.6	9.4	8.4	8.2	10.2	13.9	9.8	13.5	7.3	9.7	7.7	10.0	14.9	14.3	18.0	15.1	15.5	13.8	6.5	6.3	8.6	11.3	8.3	4.0	0.0
FPS （自分の視点の シューティング）	6.7	6.9	9.3	8.4	7.7	9.2	7.7	8.5	8.1	6.7	17.2	9.9	9.2	11.4	11.6	13.0	11.6	9.5	12.5	10.4	15.9	13.8	13.2	22.2	13.3	14.3
チャンプル型 テーブルゲーム （花札・麻雀・トランプなど）	6.2	6.6	6.6	7.3	6.2	10.2	8.9	8.5	11.4	11.6	8.3	11.3	7.7	11.4	16.1	14.0	25.6	9.5	16.3	23.4	14.3	13.8	9.4	13.9	4.0	14.3
対戦系の ネットワークゲーム	5.8	6.9	9.3	7.5	7.7	8.6	6.9	8.5	11.9	6.1	13.8	6.3	8.5	13.2	10.7	16.0	17.4	14.3	15.0	9.1	19.0	17.2	13.2	22.2	8.0	0.0
タイピング練習	4.8	6.6	8.0	5.2	6.7	6.5	5.8	8.0	9.7	3.7	5.5	4.2	7.7	9.6	11.6	8.0	12.8	11.9	10.0	5.2	9.5	5.2	7.5	8.3	6.7	0.0
実機シミュレーター （パチンコ・パチスロなど）	4.2	3.8	3.5	5.8	4.2	5.0	3.9	6.3	4.9	6.7	8.3	7.0	3.1	3.5	7.1	10.0	9.3	3.6	8.8	24.7	14.3	12.1	7.5	16.7	0.0	0.0
戦略型 テーブルゲーム （囲碁・将棋など）	4.1	4.4	5.6	4.9	5.0	6.3	6.6	5.4	5.9	6.7	5.5	9.2	6.9	11.4	8.0	13.0	19.8	10.7	7.5	6.5	11.1	12.1	7.5	13.9	4.0	0.0
コミュニケーション	2.6	3.3	4.2	3.4	4.0	4.5	4.2	3.1	5.9	3.0	6.2	2.8	4.6	7.9	8.9	6.0	7.0	8.3	7.5	2.6	3.2	5.2	3.8	8.3	4.0	0.0
勉強・学習	2.3	2.5	3.1	3.2	3.0	2.6	2.3	4.9	3.2	3.7	3.4	2.8	8.5	7.0	5.4	4.0	9.3	7.1	8.8	2.6	11.1	8.6	3.8	11.1	4.0	0.0
情報データベース	2.0	2.2	2.8	1.9	2.2	2.4	1.5	4.9	2.7	0.6	4.1	1.4	4.6	5.3	5.4	4.0	4.7	4.8	10.0	2.6	6.3	3.4	1.9	5.6	5.3	0.0
コンストラクション （ゲーム作成ツール）	1.9	3.0	3.3	2.6	3.5	2.4	3.5	3.6	5.4	1.8	3.4	1.4	4.6	8.8	5.4	5.0	8.1	6.0	5.0	1.3	7.9	5.2	7.5	8.3	4.0	0.0
その他	1.3	1.3	0.9	0.9	1.7	0.5	0.8	1.3	1.6	1.2	0.7	2.1	1.5	2.6	1.8	1.0	2.3	3.6	0.0	2.6	1.6	3.4	0.0	5.6	8.0	0.0
無効・無回答	0.6	0.5	0.3	0.4	0.5	0.8	0.0	0.9	1.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.2	1.3	0.0	0.0	0.0	0.0	2.7	0.0	

4. 好きなゲームタイプ 《複数回答》

(単位：%)



- ・「冒険・ファンタジー系」が多い。男性よりも女性の方が、またゲームプレイ頻度が高いほど、その割合は高い。
- ・「戦国・歴史系」「SF系」「シリーズ物」「男性主人公の恋愛ゲーム」「アダルト系」「バイオレンス系」などは男性、「キャラクター系」「謎解き系」「育成系」「ホラー系」「女性主人公の恋愛ゲーム」などは女性の方が多い。
- ・趣味・関心事別では、漫画・アニメファンは「キャラクター系」の人気の高いといった相関関係が認められた。

単位：％)

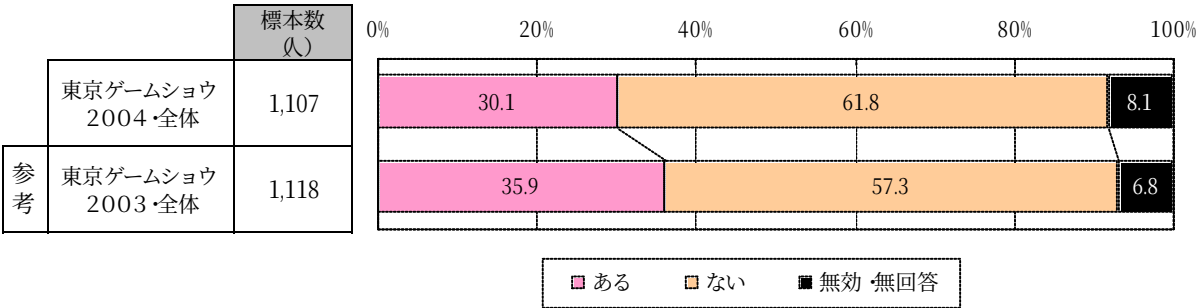
	東京ゲームショウ 2004・全体	男女・年齢別																ゲームプレイ頻度別			参考 東京ゲームショウ 2003・全体
		男性	10歳以下	13歳以下	16歳以下	19歳以下	25歳以下	30歳以下	40歳以下	女性	10歳以下	13歳以下	16歳以下	19歳以下	25歳以下	30歳以下	40歳以下	ヘビーユーザー	ミドルユーザー	ライトユーザー	
標本数 (人)	1,107	844	78	98	129	210	141	130	58	263	32	21	25	62	40	54	29	355	433	319	1,118
冒険・ファンタジー系	55.6	54.7	44.9	56.1	59.7	62.9	56.0	48.5	36.2	58.2	53.1	90.5	64.0	71.0	60.0	44.4	31.0	64.2	57.3	43.6	36.6
戦国・歴史系	34.0	37.9	29.5	42.9	38.8	34.8	40.4	41.5	36.2	21.3	6.3	9.5	20.0	40.3	20.0	14.8	20.7	38.0	35.1	27.9	9.7
キャラクター系	24.6	23.6	24.4	16.3	31.8	27.1	24.8	18.5	12.1	27.8	31.3	42.9	36.0	21.0	17.5	27.8	34.5	28.2	23.1	22.6	9.5
ST系	19.9	22.0	9.0	19.4	27.1	24.8	24.8	19.2	22.4	12.9	6.3	4.8	16.0	19.4	15.0	11.1	10.3	20.3	20.3	18.8	6.7
謎解き系	18.5	17.8	15.4	16.3	19.4	17.6	16.3	21.5	15.5	20.9	18.8	4.8	32.0	21.0	25.0	22.2	17.2	18.6	18.9	17.9	3.6
育成系	18.2	17.1	14.1	24.5	14.0	19.5	14.2	17.7	12.1	21.7	25.0	14.3	44.0	24.2	17.5	18.5	10.3	21.7	17.6	15.0	3.6
ホラー系	17.3	16.8	15.4	19.4	20.2	16.7	13.5	16.9	15.5	19.0	12.5	38.1	28.0	27.4	10.0	9.3	17.2	20.3	18.7	12.2	3.3
シリーズ物	16.4	17.1	12.8	19.4	19.4	22.4	18.4	11.5	3.4	14.1	12.5	14.3	28.0	27.4	5.0	3.7	6.9	19.7	15.9	13.2	3.5
男性主人公の恋愛ゲーム	13.3	14.5	3.8	11.2	19.4	15.7	17.0	16.9	6.9	9.5	0.0	9.5	28.0	17.7	7.5	3.7	0.0	17.2	12.9	9.4	2.0
アダルト系	10.4	13.2	1.3	7.1	14.7	15.2	17.7	18.5	5.2	1.5	0.0	0.0	0.0	3.2	5.0	0.0	0.0	12.7	9.5	9.1	1.0
シリアス系	9.9	9.5	3.8	6.1	14.7	13.3	10.6	6.2	1.7	11.4	12.5	19.0	24.0	17.7	2.5	3.7	6.9	12.7	8.8	8.5	1.2
ドラマ系	9.7	9.2	2.6	7.1	9.3	10.0	9.9	12.3	10.3	11.0	9.4	4.8	16.0	14.5	5.0	14.8	6.9	9.3	8.3	11.9	2.8
女性主人公の恋愛ゲーム	8.9	4.5	1.3	2.0	4.7	7.1	4.3	4.6	3.4	22.8	18.8	9.5	36.0	32.3	32.5	11.1	13.8	9.3	8.8	8.5	1.4
バイオレンス系	8.7	10.2	5.1	10.2	17.1	12.9	9.2	5.4	5.2	3.8	0.0	4.8	12.0	8.1	2.5	0.0	0.0	11.8	7.6	6.6	1.0
趣味没頭型ゲーム	7.2	7.9	1.3	4.1	9.3	6.7	13.5	9.2	8.6	4.9	3.1	4.8	16.0	3.2	7.5	1.9	3.4	7.3	6.2	8.5	2.6
旧作系	6.8	7.3	1.3	3.1	10.1	7.6	13.5	6.2	3.4	4.9	0.0	9.5	20.0	3.2	5.0	3.7	0.0	7.0	6.2	7.2	0.7
ジョーク・ユニーク系 (ほかほかしいものを含む)	5.9	6.2	1.3	5.1	6.2	8.1	9.2	6.2	0.0	4.9	3.1	4.8	16.0	6.5	2.5	3.7	0.0	7.0	6.0	4.4	0.7
対話型ゲーム	4.7	4.6	3.8	2.0	7.0	4.3	7.1	4.6	0.0	4.9	3.1	0.0	8.0	4.8	5.0	9.3	0.0	7.6	3.0	3.8	1.3
ボーイズラブ系	4.2	2.1	1.3	0.0	4.7	2.4	2.1	2.3	0.0	11.0	9.4	19.0	12.0	25.8	2.5	3.7	0.0	4.2	3.7	5.0	0.6
オムニバス 複数のゲームを まとめたもの)	3.4	3.7	1.3	0.0	4.7	3.8	6.4	5.4	0.0	2.7	0.0	4.8	4.0	3.2	0.0	3.7	3.4	3.1	3.2	4.1	0.6
その他	0.6	0.6	1.3	0.0	0.0	1.4	0.7	0.0	0.0	0.8	0.0	0.0	0.0	3.2	0.0	0.0	0.0	0.6	0.9	0.3	1.1
無効・無回答	3.7	3.3	6.4	5.1	3.1	2.4	2.1	3.8	1.7	4.9	12.5	0.0	4.0	1.6	2.5	3.7	13.8	3.7	3.2	4.4	6.6

注)東京ゲームショウ 2003は「最も好きなゲームタイプ」を尋ねる単数回答のため参考値。

単位：%)

		趣味・関心事別																									
	東京ゲームショウ 2004・全体	漫画・アニメ	パソコン・インターネット	映画・演劇・ドラマ	読書	音楽鑑賞	お笑い・バラエティ	旅行	カラオケ	野球	車・オートバイ／	サッカー	勉強／語学／	資格取得	写真／アート	料理／グルメ／酒	格闘技	囲碁・将棋・麻雀	フィッシング／	恋愛／出会い	パチンコ・パチスロ	競馬・競輪・競艇	釣り	アイドル	ゴルフ	その他	無効・無回答
標本数（人）	1,107	636	572	535	401	382	259	224	185	164	145	142	130	114	112	100	86	84	80	77	63	58	53	36	75	7	
冒険・ファンタジー系	55.6	64.5	63.5	61.5	62.3	64.7	61.4	52.2	62.7	51.8	56.6	65.5	63.1	64.9	70.5	62.0	61.6	54.8	51.3	49.4	63.5	58.6	54.7	50.0	60.0	28.6	
戦国・歴史系	34.0	32.9	35.7	39.1	38.9	36.9	38.2	37.5	38.9	43.3	46.9	40.1	40.0	40.4	41.1	51.0	45.3	36.9	40.0	39.0	54.0	46.6	26.4	58.3	32.0	42.9	
キャラクター系	24.6	34.9	29.4	23.9	28.9	31.2	31.7	25.4	37.3	29.3	26.2	25.4	25.4	32.5	27.7	29.0	29.1	29.8	30.0	26.0	30.2	31.0	41.5	16.7	32.0	28.6	
SF系	19.9	22.0	23.3	26.5	26.4	26.7	21.6	21.4	26.5	18.3	30.3	25.4	30.0	36.0	31.3	23.0	27.9	27.4	31.3	16.9	19.0	29.3	22.6	33.3	22.7	14.3	
謎解き系	18.5	21.9	24.5	21.1	26.2	23.6	22.4	24.6	21.6	20.1	20.7	21.8	30.0	29.8	33.0	23.0	34.9	33.3	15.0	14.3	27.0	25.9	18.9	19.4	14.7	0.0	
育成系	18.2	24.8	24.1	20.2	20.0	23.6	26.3	17.4	27.6	26.2	24.1	24.6	19.2	24.6	26.8	31.0	33.7	26.2	26.3	22.1	30.2	25.9	26.4	19.4	22.7	0.0	
ホラー系	17.3	19.7	20.1	23.2	21.7	22.3	20.5	22.3	24.3	12.8	26.9	16.2	23.8	28.1	27.7	35.0	19.8	28.6	25.0	22.1	22.2	34.5	20.8	11.1	13.3	42.9	
シリーズ物	16.4	20.1	21.3	16.8	20.9	23.0	22.8	21.0	24.3	14.6	23.4	17.6	28.5	24.6	28.6	19.0	15.1	21.4	23.8	18.2	23.8	22.4	15.1	11.1	21.3	14.3	
男性主人公の恋愛ゲーム	13.3	19.3	17.3	12.7	15.0	18.1	16.2	12.9	19.5	18.3	16.6	13.4	13.8	23.7	15.2	18.0	17.4	16.7	23.8	18.2	25.4	13.8	26.4	11.1	21.3	0.0	
アダルト系	10.4	12.9	14.5	9.9	10.2	13.4	14.3	8.9	13.5	14.6	13.1	14.1	11.5	14.9	14.3	21.0	17.4	9.5	25.0	23.4	22.2	13.8	24.5	11.1	14.7	0.0	
シリアス系	9.9	14.0	14.5	11.8	14.7	16.2	10.8	8.9	17.3	5.5	13.8	7.0	14.6	24.6	15.2	12.0	15.1	19.0	17.5	6.5	7.9	10.3	7.5	11.1	12.0	14.3	
ドラマ系	9.7	11.3	12.2	12.9	11.5	12.8	13.1	16.1	15.7	11.0	17.9	6.3	15.4	21.9	16.1	19.0	11.6	14.3	23.8	11.7	11.1	13.8	11.3	2.8	8.0	0.0	
女性主人公の恋愛ゲーム	8.9	13.1	10.5	11.0	11.0	13.9	12.0	11.6	16.8	7.3	5.5	3.5	7.7	15.8	12.5	8.0	11.6	19.0	16.3	14.3	11.1	8.6	22.6	2.8	14.7	0.0	
バイオレンス系	8.7	9.6	11.7	11.0	9.7	12.6	12.0	8.0	10.8	8.5	16.6	9.2	13.1	18.4	10.7	24.0	15.1	14.3	11.3	7.8	19.0	12.1	15.1	8.3	9.3	14.3	
趣味没頭型ゲーム	7.2	8.8	9.4	7.5	10.5	10.2	11.2	10.3	11.4	7.9	14.5	6.3	14.6	16.7	14.3	17.0	14.0	10.7	10.0	9.1	11.1	17.2	7.5	8.3	8.0	14.3	
旧作系	6.8	7.5	9.8	8.4	9.0	9.2	5.4	7.1	8.1	7.3	11.0	6.3	11.5	15.8	9.8	11.0	16.3	10.7	13.8	6.5	17.5	15.5	11.3	13.9	13.3	14.3	
ジョーク・ユニーク系 （ばかばかしいものを含む）	5.9	8.0	9.6	6.5	9.7	8.4	13.1	6.7	9.7	4.9	9.0	4.9	13.1	13.2	11.6	13.0	11.6	15.5	8.8	5.2	12.7	10.3	11.3	5.6	14.7	0.0	
対話型ゲーム	4.7	5.5	7.0	6.4	6.0	6.8	6.2	4.5	6.5	4.3	6.9	4.9	8.5	12.3	8.0	11.0	7.0	11.9	12.5	1.3	6.3	8.6	1.9	2.8	9.3	14.3	
ボーイズラブ系	4.2	6.0	5.1	4.3	4.7	6.3	5.0	5.4	8.6	1.8	2.8	2.1	6.9	7.9	7.1	3.0	7.0	8.3	8.8	3.9	4.8	6.9	9.4	8.3	8.0	0.0	
オムニバス 複数のゲームをまとめたもの	3.4	4.1	4.5	3.6	4.7	6.0	4.6	5.4	4.9	3.7	6.2	4.2	6.2	7.0	7.1	5.0	8.1	4.8	8.8	2.6	4.8	12.1	0.0	5.6	6.7	0.0	
その他	0.6	0.5	0.5	0.6	0.5	0.8	0.0	0.9	0.5	0.0	0.0	0.0	0.8	0.0	1.8	0.0	0.0	1.2	1.3	0.0	0.0	0.0	1.9	0.0	4.0	0.0	
無効・無回答	3.7	2.7	3.0	2.2	2.7	2.4	3.5	4.0	3.2	3.7	3.4	3.5	2.3	2.6	2.7	2.0	4.7	2.4	1.3	6.5	1.6	3.4	5.7	5.6	4.0	0.0	

5. 現行機種で遊んでみたい旧ゲーム機種ソフト



		標本数 (人)	ある	ない	無効・ 無回答
東京ゲームショウ 2004・全体		1,107	30.1	61.8	8.1
男女・ 年齢別	男 性	844	31.9	61.4	6.8
	10～12才	78	10.3	83.3	6.4
	13～15才	98	16.3	76.5	7.1
	16～18才	129	22.5	70.5	7.0
	19～24才	210	38.6	53.8	7.6
	25～29才	141	48.2	48.2	3.5
	30～39才	130	41.5	51.5	6.9
	40～49才	58	22.4	67.2	10.3
	女 性	263	24.3	63.1	12.5
	10～12才	32	18.8	62.5	18.8
	13～15才	21	28.6	61.9	9.5
	16～18才	25	20.0	80.0	0.0
	19～24才	62	25.8	69.4	4.8
	25～29才	40	30.0	55.0	15.0
	30～39才	54	22.2	59.3	18.5
	40～49才	29	24.1	55.2	20.7
ゲ ー ム ブ レ イ ド	ヘビーユーザー	355	33.5	59.2	7.3
	ミドルユーザー	433	27.3	64.7	8.1
	ライトユーザー	319	30.1	60.8	9.1

単位：％

■遊んでみたい旧ゲーム機種ソフトタイトル名
《自由回答》

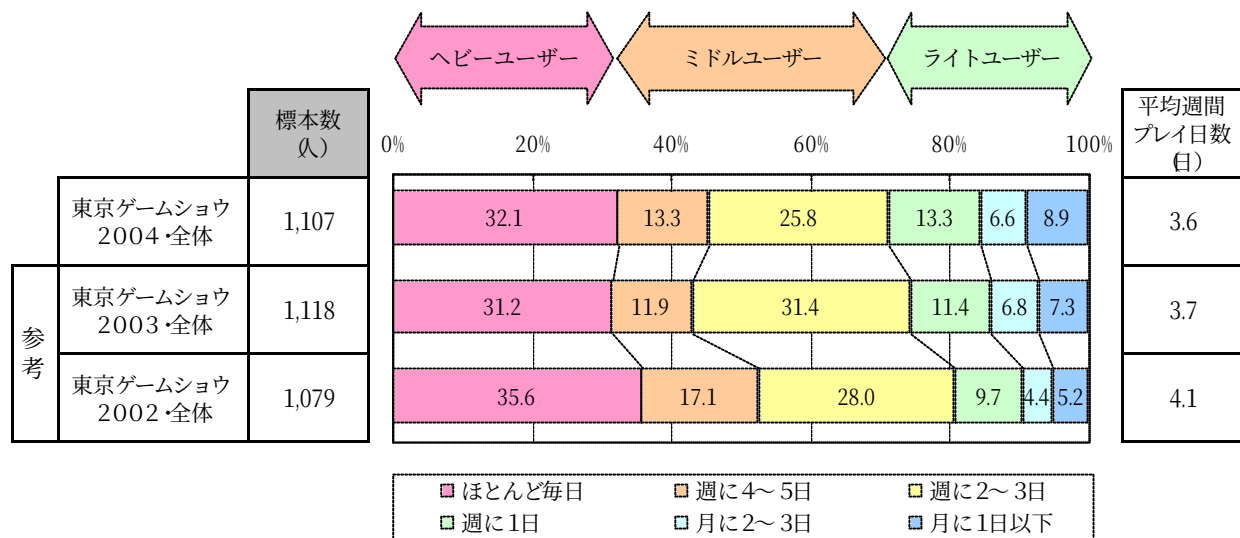
（n=333人のうち有効回答のべ322件）

タイトル名	件数
「ファイナルファンタジー」シリーズ 「マリオ」「スーパーマリオ」シリーズ	各17
「スペースインベーダー」	13
「ドラゴンクエスト」シリーズ	11
母「ガ」シリーズ	7
「くにおくん」シリーズ	5
「スベランカー」 「テトリス」 「ドンキーコング」シリーズ 「聖剣伝説」シリーズ	各4
「クロノトリガー」 「ストリートファイター」シリーズ 「バハムートラグーン」 「ファイナルファイト」シリーズ 「プリンセスクラウン」 「モンスターランド」 「ロックマン」シリーズ 「ワギャン」シリーズ 「星のカービィ」シリーズ	各3
以下、タイトル多数のため省略	

注1) 回答者が記入した原文のまま表記している。
 注2) 複数のタイトルを挙げてあるものについては、それぞれを1件としてカウントし、複数回答として集計している。ただし、シリーズタイトルを複数記入してある場合は、それらを1件としてカウントしている。

- ・「ある」のは全体の約3割にとどまり、前回に比べて減少している。
- ・男女とも「25～29才」で比較的「ある」の割合が高い。

6. ゲームプレイ頻度



		標本数 (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	平均週間 プレイ日数 (日)
東京ゲームショウ 2004・全体		1,107	32.1	13.3	25.8	13.3	6.6	8.9	3.6
男女・ 年齢別	男 性	844	33.9	14.5	25.5	13.2	5.3	7.7	3.8
	10～12才	78	56.4	17.9	20.5	1.3	2.6	1.3	5.3
	13～15才	98	43.9	21.4	25.5	6.1	3.1	0.0	4.7
	16～18才	129	44.2	20.9	19.4	7.8	2.3	5.4	4.6
	19～24才	210	34.8	16.2	28.6	11.0	3.8	5.7	4.0
	25～29才	141	28.4	9.2	29.8	16.3	5.0	11.3	3.3
	30～39才	130	13.8	7.7	27.7	26.9	10.8	13.1	2.3
	40～49才	58	19.0	5.2	19.0	22.4	13.8	20.7	2.3
	女 性	263	26.2	9.5	27.0	13.7	10.6	12.9	3.1
	10～12才	32	31.3	6.3	28.1	9.4	3.1	21.9	3.3
	13～15才	21	52.4	9.5	28.6	4.8	4.8	0.0	4.9
	16～18才	25	20.0	24.0	32.0	4.0	12.0	8.0	3.4
	19～24才	62	24.2	16.1	27.4	17.7	9.7	4.8	3.3
	25～29才	40	12.5	5.0	40.0	15.0	10.0	17.5	2.3
	30～39才	54	31.5	3.7	24.1	16.7	16.7	7.4	3.2
	40～49才	29	20.7	3.4	6.9	17.2	13.8	37.9	2.0

(単位: %)

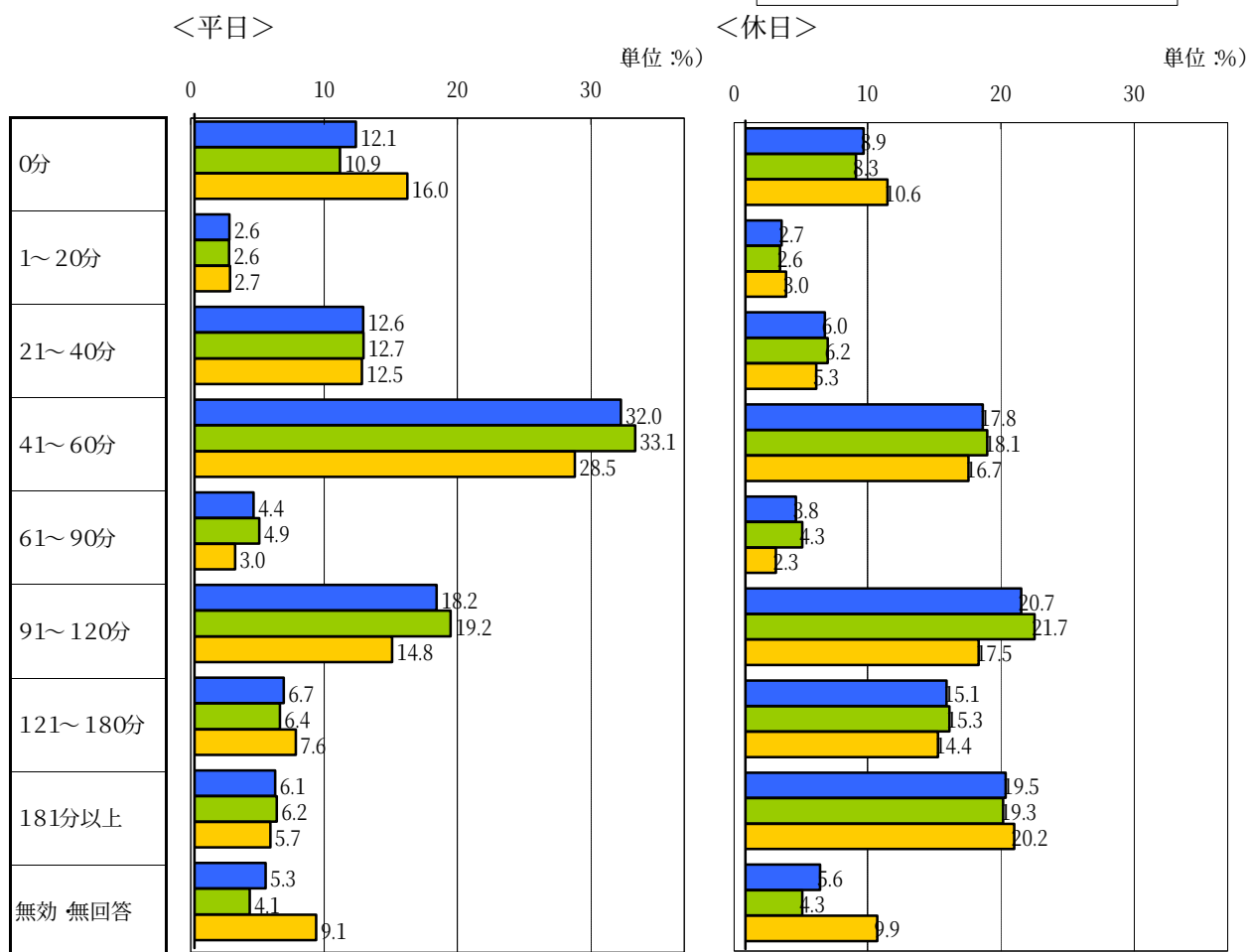
<平均週間プレイ日数の算出方法>

「ほとんど毎日」: 7日、「週に4～5日」: 4.5日、「週に2～3日」: 2.5日、
「週に1日」: 1日、「月に2～3日」: 0.3日、「月に1日以下」: 0.1日として推計

- ・「ほとんど毎日」プレイする「ヘビーユーザー」と、週1日以下しかプレイしない「ライトユーザー」の比率がそれぞれ増え、プレイ頻度の両極端化傾向がみられる。
- ・平均週間プレイ日数は、全体としては前回と比べ微減。男性・10～18才、女性・13～15才が比較的多い。

7. ゲームプレイ時間（1日あたり）

■東京ゲームショウ 2004・全体 n=1,107人
■東京ゲームショウ 2004・男性 n=844人
■東京ゲームショウ 2004・女性 n=263人



平均プレイ時間の推移(分)	平日			休日		
	東京ゲームショウ 2004・全体	東京ゲームショウ 2003・全体	東京ゲームショウ 2002・全体	東京ゲームショウ 2004・全体	東京ゲームショウ 2003・全体	東京ゲームショウ 2002・全体
	86.0	86.7	95.9	145.9	146.9	171.2

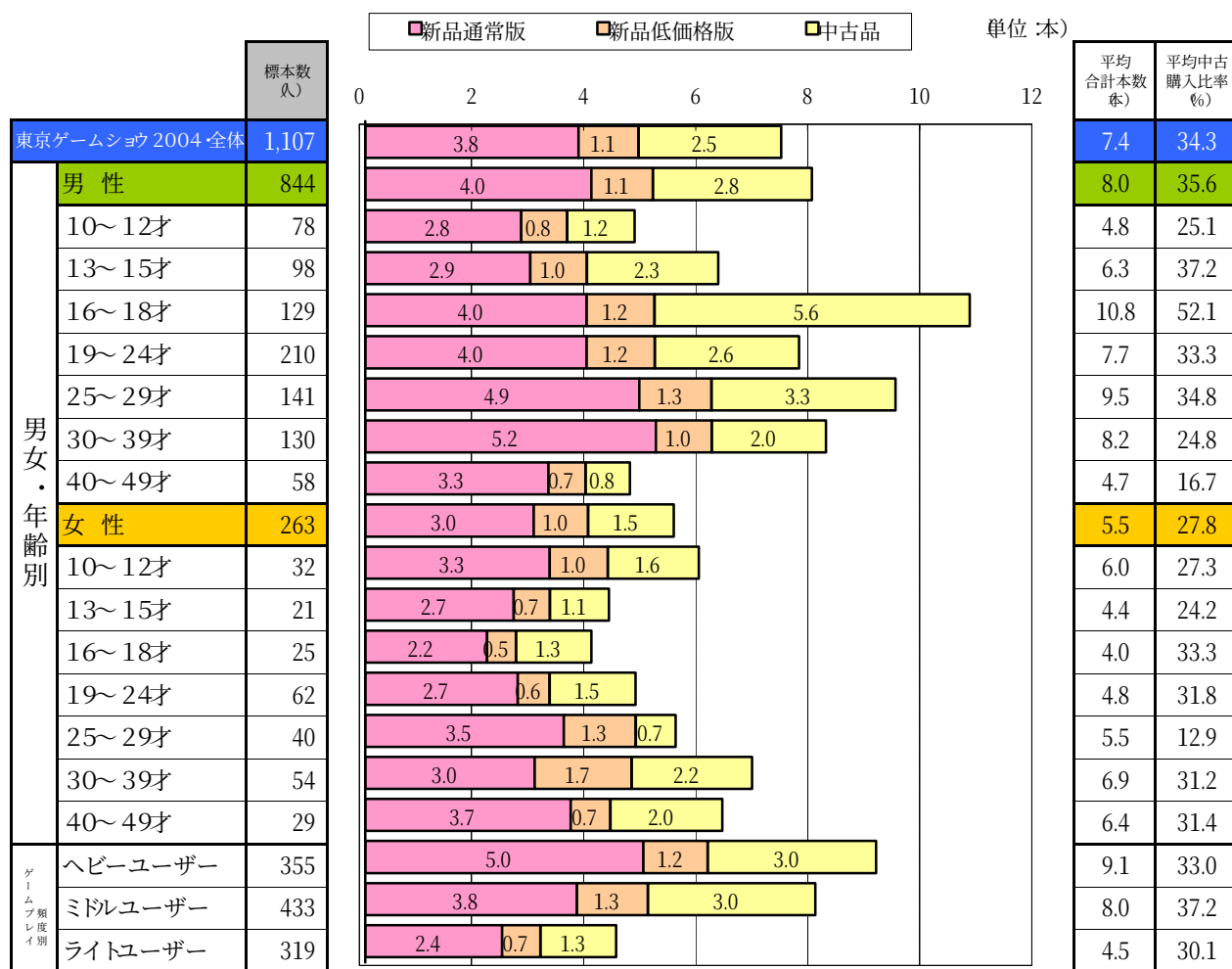
■男女・年齢別にみた平均プレイ時間および週間累計プレイ時間

	東京 ゲーム ショウ 2004・ 全体	男女・年齢別															
		男性	10～ 12才	13～ 15才	16～ 18才	19～ 24才	25～ 29才	30～ 39才	40～ 49才	女性	10～ 12才	13～ 15才	16～ 18才	19～ 24才	25～ 29才	30～ 39才	40～ 49才
標本数(人)	1,107	844	78	98	129	210	141	130	58	263	32	21	25	62	40	54	29
平均プレイ時間 <平日>(分)	86.0	88.1	83.4	101.6	125.1	96.3	81.3	53.9	42.3	78.9	58.4	113.5	85.2	99.0	60.9	82.5	42.1
平均プレイ時間 <休日>(分)	145.9	147.2	115.6	141.7	208.4	173.6	147.4	97.8	59.5	141.6	98.8	190.5	165.0	208.5	163.2	86.5	53.1
平均週間 プレイ日数(日)	3.65	3.81	5.29	4.74	4.61	4.00	3.33	2.32	2.32	3.12	3.30	4.87	3.36	3.32	2.30	3.20	2.03
週間累計 プレイ時間(分)	433.7	454.2	505.5	562.1	743.2	540.1	403.3	213.0	132.5	371.6	273.4	706.9	446.2	547.3	344.6	271.7	107.3

注)週間累計プレイ時間 = (平均週間プレイ日数 - 2日) × 平日の平均プレイ時間 + 休日の平均プレイ時間 × 2
※前回の調査より、週休2日制を考慮し、算出式を変更している。

・平日は「41～60分」と「91～120分」が、休日は「91～120分」と「181分以上」が多い。
・平均プレイ時間は平日、休日ともに前年より微減。
・男性の中では「16～18才」、女性の中では「19～24才」が最も平均プレイ時間が長い。

8. 過去1年間のソフトウェア購入本数

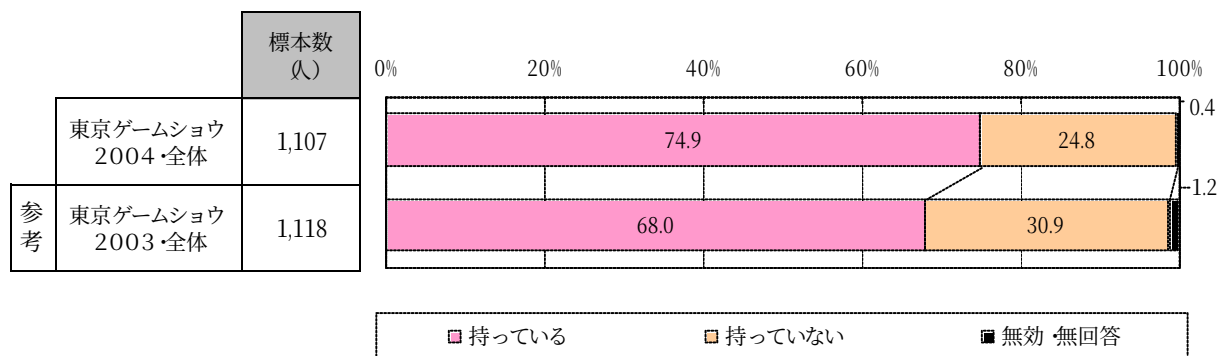


参 考	過去1年間の ソフトウェア 購入本数	東京ゲームショウ 2004 全体	東京ゲームショウ 2003 全体	東京ゲームショウ 2002 全体
		7.4本	7.1本	8.7本

- ・購入合計本数の平均は7.4本で、前年に比べてやや増加している。
- ・ゲームプレイ頻度別の平均中古購入比率は、「ミドルユーザー」が最も高い。
- ・男性「16～18才」は、購入合計本数が10本を超えており、平均中古購入比率も高い。

III. 携帯電話・PHSのゲームについて

1. 携帯電話・PHSの保有率

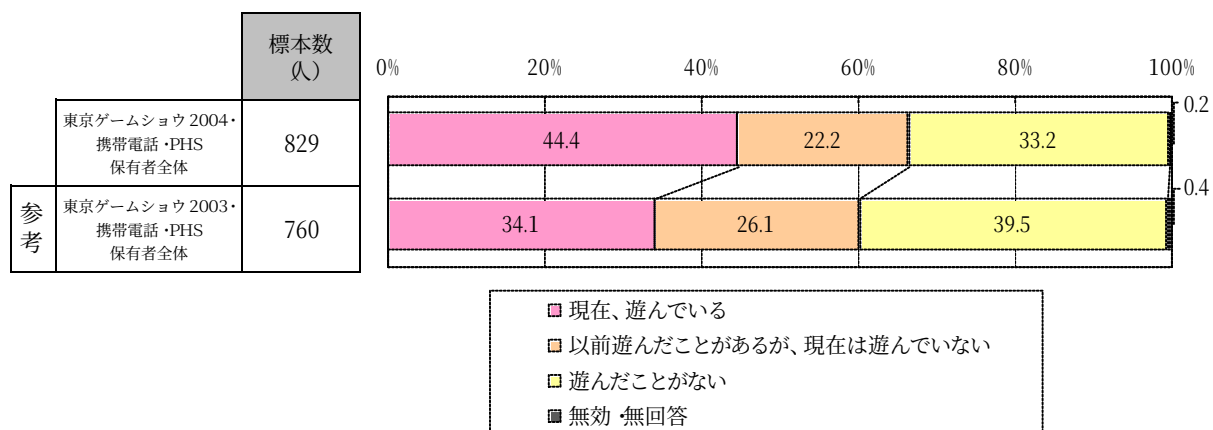


		標本数 (人)	持っている	持っていない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2004・全体		1,107	74.9	24.8	0.4
男女・ 年齢別	男 性	844	72.7	26.8	0.5
	10～12才	78	19.2	80.8	0.0
	13～15才	98	48.0	51.0	1.0
	16～18才	129	78.3	21.7	0.0
	19～24才	210	91.0	8.1	1.0
	25～29才	141	81.6	18.4	0.0
	30～39才	130	80.0	20.0	0.0
	40～49才	58	70.7	27.6	1.7
	女 性	263	81.7	18.3	0.0
	10～12才	32	28.1	71.9	0.0
	13～15才	21	61.9	38.1	0.0
	16～18才	25	92.0	8.0	0.0
	19～24才	62	93.5	6.5	0.0
	25～29才	40	95.0	5.0	0.0
	30～39才	54	87.0	13.0	0.0
	40～49才	29	93.1	6.9	0.0
ゲ ー ム ブ レ イ ド	ヘビーユーザー	355	67.9	31.5	0.6
	ミドルユーザー	433	76.2	23.6	0.2
	ライトユーザー	319	80.9	18.8	0.3

単位 : %)

・携帯電話・PHSの保有率は前回より増加し、全体の約4分の3が保有。
 ・保有率は女性の方が高く、16～29才および40～49才では9割を超える。

2 携帯電話・PHSゲームのプレイ状況 自分専用の携帯電話・PHSを持っている」と回答した人ベース)



		標本数 (人)	現在、遊んでいる	以前遊んだことがある が、 現在は遊んでいない	遊んだことがない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2004・ 携帯電話・PHS保有者全		829	44.4	22.2	33.2	0.2
男女・ 年齢別	男 性	614	45.3	21.8	32.6	0.3
	10～12才	15	53.3	13.3	33.3	0.0
	13～15才	47	68.1	6.4	23.4	2.1
	16～18才	101	55.4	19.8	24.8	0.0
	19～24才	191	43.5	24.1	31.9	0.5
	25～29才	115	42.6	22.6	34.8	0.0
	30～39才	104	31.7	28.8	39.4	0.0
	40～49才	41	41.5	17.1	41.5	0.0
	女 性	215	41.9	23.3	34.9	0.0
	10～12才	9	88.9	0.0	11.1	0.0
	13～15才	13	23.1	30.8	46.2	0.0
	16～18才	23	47.8	21.7	30.4	0.0
	19～24才	58	46.6	22.4	31.0	0.0
	25～29才	38	36.8	34.2	28.9	0.0
	30～39才	47	40.4	17.0	42.6	0.0
	40～49才	27	29.6	25.9	44.4	0.0
ゲ ー ム プ レ イ 度 別	ヘビーユーザー	241	53.9	16.2	29.5	0.4
	ミドルユーザー	330	42.4	24.5	32.7	0.3
	ライトユーザー	258	38.0	24.8	37.2	0.0
通 勤 ・ 通 学 時 間 別	30分未満	299	44.8	24.1	30.4	0.7
	30～1時間未満	172	45.9	22.7	31.4	0.0
	1時間～1時間半未満	226	46.9	19.5	33.6	0.0
	1時間半～2時間未満	54	35.2	27.8	37.0	0.0
	2時間以上	23	60.9	4.3	34.8	0.0
	移動時間はかからない	54	29.6	24.1	46.3	0.0
	無効 無回答	1	0.0	0.0	100.0	0.0

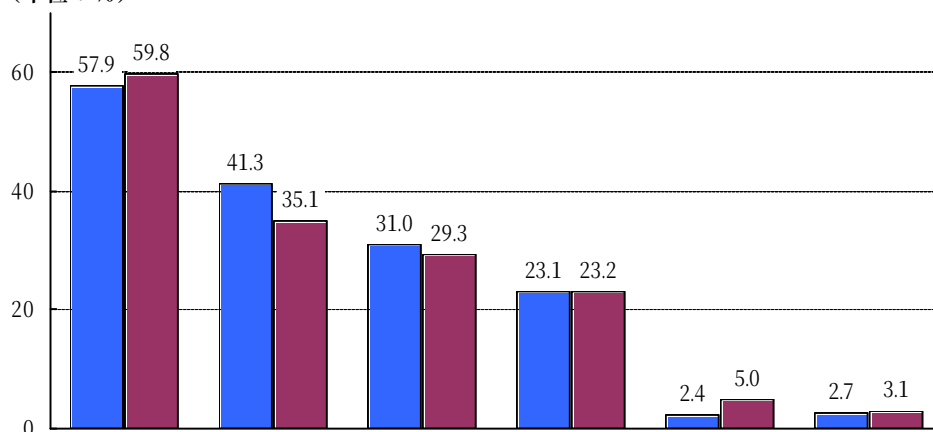
単位：％

・現在、遊んでいる」のは携帯電話・PHS保有者の44.4%で、前年より10ポイント以上増加している。
携帯電話・PHS保有者の3人に2人が「現在、遊んでいる」または「以前遊んだことがある」プレイ経験者である。
家庭用ゲームの「ヘビーユーザー」は、携帯電話・PHSゲームで「現在、遊んでいる」割合が高い。

3. 携帯電話・PHSゲームのプレイ場所 《複数回答》 携帯電話・PHSゲームで「現在、遊んでいる」と回答した人ベース)

■ 東京ゲームショウ 2004・携帯電話・PHSゲーム現参加者全体 $n=368$ 人)
■ 東京ゲームショウ 2003・携帯電話・PHSゲーム現参加者全体 $n=259$ 人)

(単位：%)



		標本数 (人)	電車やバスで 移動中	自宅に います	外出先で 待ち合わせ中	学校・職場に います	その他	無効・無回答
東京ゲームショウ 2004・ 携帯電話・PHSゲーム 現参加者全体		368	57.9	41.3	31.0	23.1	2.4	2.7
男女別	男性	278	55.8	35.3	30.2	25.2	2.2	2.9
	女性	90	64.4	60.0	33.3	16.7	3.3	2.2

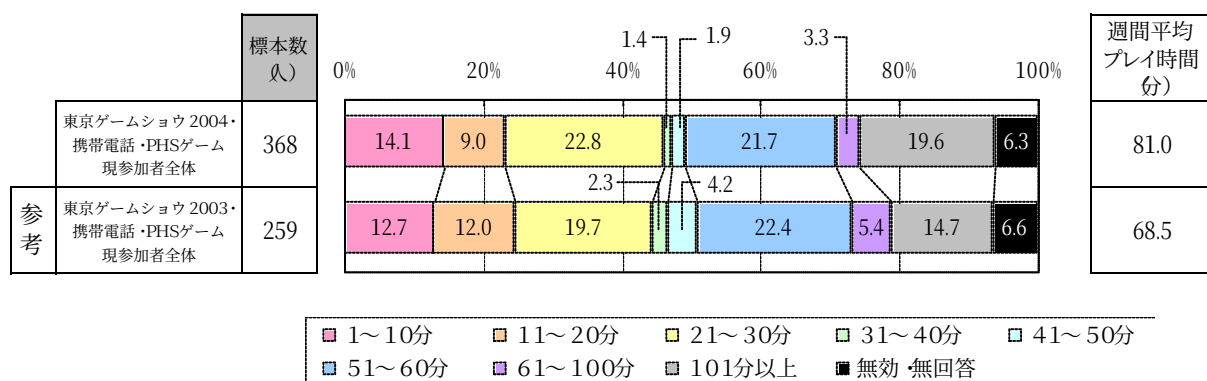
ゲーム プレイ 頻度 別	ヘビーユーザー	130	59.2	46.2	31.5	29.2	0.8	3.1
	ミドルユーザー	140	57.9	41.4	30.0	21.4	2.9	2.1
	ライトユーザー	98	56.1	34.7	31.6	17.3	4.1	3.1

通勤・ 通学 時間 別	30分未満	134	41.8	51.5	34.3	22.4	1.5	1.5
	30～1時間未満	79	60.8	34.2	35.4	32.9	5.1	1.3
	1時間～1時間半未満	106	77.4	30.2	27.4	22.6	1.9	1.9
	1時間半～2時間未満	19	68.4	36.8	15.8	15.8	0.0	10.5
	2時間以上	14	64.3	50.0	14.3	14.3	7.1	14.3
	移動時間はかからない	16	31.3	62.5	37.5	0.0	0.0	6.3

(単位：%)

遊ぶ場所は「電車・バス」が最も多い。「自宅」で遊んでいる人が前年より増加している。
家庭用ゲームの「ヘビーユーザー」は、「自宅」で携帯電話・PHSゲームをプレイする割合が比較的高い。
通勤・通学時間別では、「1時間～1時間半」の人が最も「電車・バス」でプレイする割合が高い。

4. 携帯電話・PHSゲームのプレイ時間（1週間合計） 携帯電話・PHSゲームで「現在、遊んでいる」と回答した人ベース）



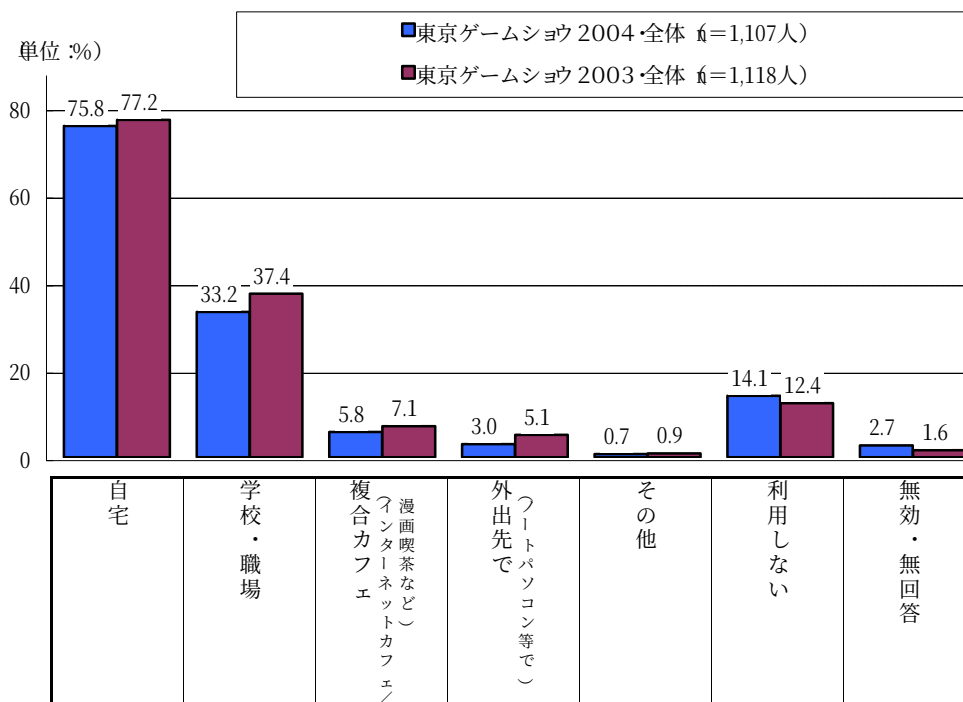
		標本数 (人)	1～ 10分	11～ 20分	21～ 30分	31～ 40分	41～ 50分	51～ 60分	61～ 100分	101分 以上	無効・ 無回答	週間平均 プレイ時間 (分)
東京ゲームショウ2004・ 携帯電話・PHSゲーム 現参加者全体		368	14.1	9.0	22.8	1.4	1.9	21.7	3.3	19.6	6.3	81.0
男 女 別	男 性	278	15.1	9.0	22.7	1.4	1.4	21.9	2.5	19.8	6.1	80.9
	女 性	90	11.1	8.9	23.3	1.1	3.3	21.1	5.6	18.9	6.7	81.4
ゲ ー ム プ レ イ レ イ 別	ヘビユーザ	130	8.5	6.9	24.6	0.8	0.0	22.3	6.2	23.1	7.7	85.3
	ミドルユーザ	140	15.7	10.7	21.4	2.1	2.9	23.6	0.7	18.6	4.3	90.5
	ライトユーザ	98	19.4	9.2	22.4	1.0	3.1	18.4	3.1	16.3	7.1	62.0
通 勤 ・ 通 学 時 間 別	30分未満	134	18.7	12.7	17.2	0.7	1.5	23.9	1.5	17.9	6.0	80.9
	30～1時間未満	79	13.9	7.6	22.8	0.0	1.3	22.8	1.3	27.8	2.5	89.4
	1時間～1時間半未満	106	14.2	8.5	29.2	2.8	2.8	18.9	6.6	12.3	4.7	58.8
	1時間半～2時間未満	19	0.0	5.3	26.3	0.0	5.3	26.3	5.3	10.5	21.1	96.7
	2時間以上	14	7.1	0.0	21.4	0.0	0.0	7.1	0.0	42.9	21.4	180.0
	移動時間はかからない	16	0.0	0.0	25.0	6.3	0.0	25.0	6.3	31.3	6.3	104.7

単位：％

- ・週間平均プレイ時間は81.0分で、前回と比べて約12分増加している。
- ・「21～30分」と「51～60分」の割合が高いが前回よりは減少し、「1～10分」と「101分以上」が増加している

IV. パソコン用ゲームについて

1. パソコンの利用場所 《複数回答》

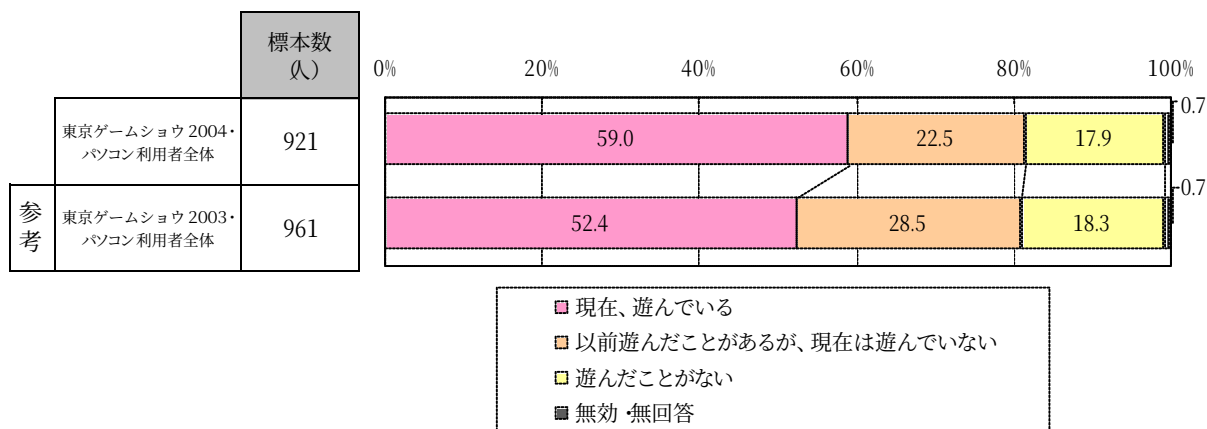


		標本数 (人)							
東京ゲームショウ 2004 全体		1,107	75.8	33.2	5.8	3.0	0.7	14.1	2.7
男女・年齢別	男 性	844	76.2	35.8	5.9	3.8	0.6	13.6	2.8
	10～12才	78	62.8	16.7	0.0	0.0	0.0	29.5	3.8
	13～15才	98	69.4	19.4	7.1	1.0	0.0	19.4	8.2
	16～18才	129	83.7	28.7	5.4	0.8	0.0	10.9	0.8
	19～24才	210	81.9	42.9	7.1	5.7	1.4	7.6	1.9
	25～29才	141	80.9	41.1	7.8	4.3	0.0	9.9	2.8
	30～39才	130	70.8	40.8	6.2	8.5	1.5	16.9	1.5
	40～49才	58	69.0	55.2	3.4	1.7	0.0	12.1	3.4
	女 性	263	74.5	25.1	5.3	0.4	1.1	15.6	2.3
	10～12才	32	62.5	21.9	0.0	0.0	9.4	28.1	0.0
	13～15才	21	81.0	19.0	4.8	0.0	0.0	14.3	0.0
	16～18才	25	84.0	44.0	8.0	0.0	0.0	12.0	0.0
	19～24才	62	69.4	40.3	9.7	1.6	0.0	14.5	3.2
	25～29才	40	82.5	25.0	7.5	0.0	0.0	7.5	5.0
	30～39才	54	81.5	9.3	1.9	0.0	0.0	9.3	3.7
	40～49才	29	62.1	13.8	3.4	0.0	0.0	31.0	0.0
ゲーム プレイ 頻度 別	ヘビーユーザー	355	74.6	26.2	6.5	1.7	1.1	15.5	2.5
	ミドルユーザー	433	76.7	35.6	6.0	3.2	0.2	14.3	3.0
	ライトユーザー	319	75.9	37.9	4.7	4.1	0.9	12.2	2.5

単位 : %

- ・8割弱が「自宅」でパソコンを利用している。「利用しない」のは14.1%。
- ・男女とも「16～18才」が最も「自宅」でパソコンを利用する割合が高い。
- ・複合カフェは男女19～29才で比較的使用が多い。

2 パソコン用ゲームのプレイ状況 (パソコンを利用している人ベース)

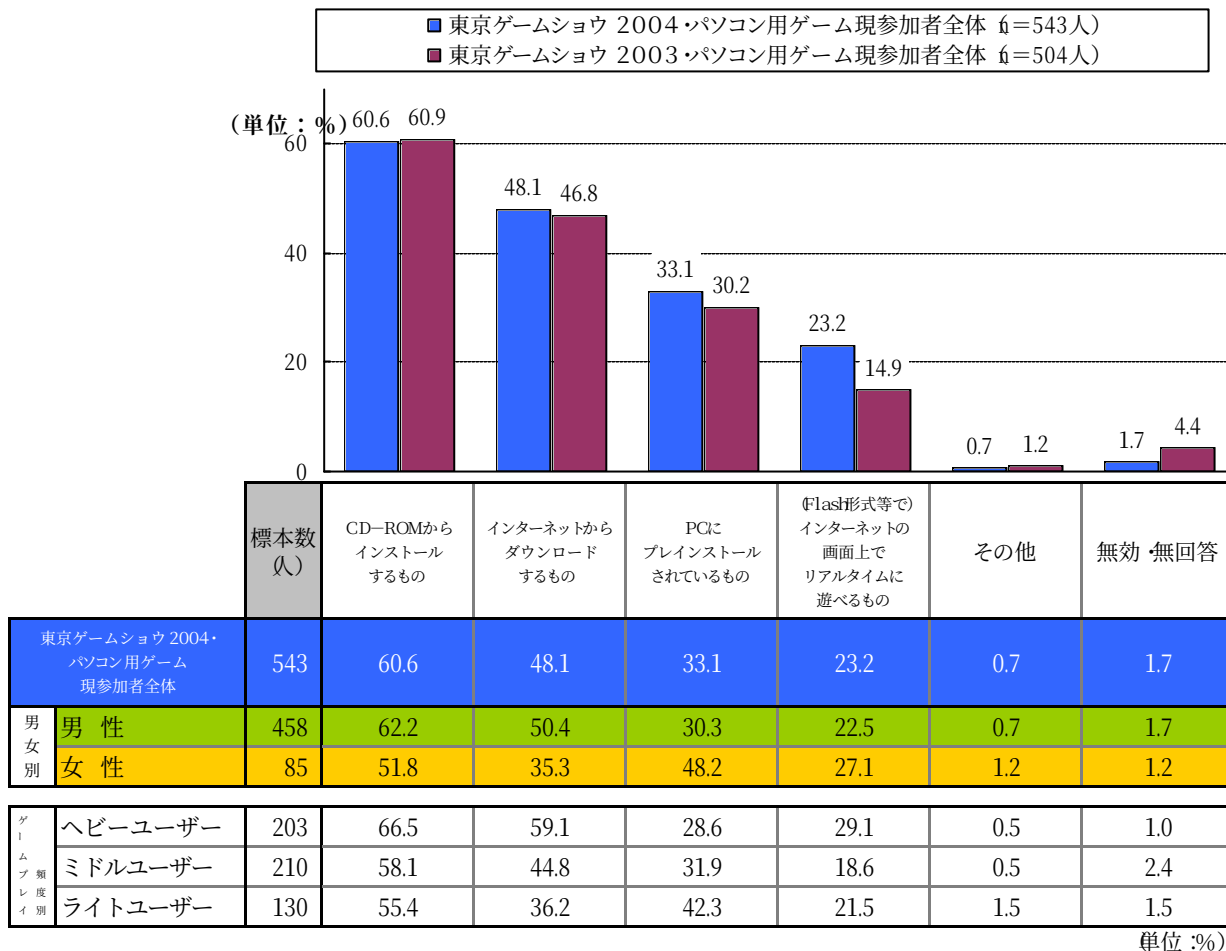


		標本数 (人)	現在、遊んでいる	以前遊んだことがある が、 現在は遊んでいない	遊んだことがない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2004・ パソコン利用者全体		921	59.0	22.5	17.9	0.7
男 女 ・ 年 齢 別	男 性	705	65.0	20.7	13.9	0.4
	10～12才	52	67.3	19.2	13.5	0.0
	13～15才	71	73.2	15.5	11.3	0.0
	16～18才	114	71.1	15.8	11.4	1.8
	19～24才	190	58.9	23.7	17.4	0.0
	25～29才	123	69.9	22.8	6.5	0.8
	30～39才	106	58.5	20.8	20.8	0.0
	40～49才	49	61.2	24.5	14.3	0.0
	女 性	216	39.4	28.2	31.0	1.4
	10～12才	23	60.9	13.0	21.7	4.3
	13～15才	18	44.4	27.8	27.8	0.0
	16～18才	22	45.5	22.7	31.8	0.0
	19～24才	51	41.2	25.5	29.4	3.9
	25～29才	35	17.1	45.7	37.1	0.0
	30～39才	47	40.4	25.5	34.0	0.0
	40～49才	20	35.0	35.0	30.0	0.0
ゲ ー ム プ レ イ 頻 度 別	ヘビーユーザー	291	69.8	15.5	13.4	1.4
	ミドルユーザー	358	58.7	24.9	16.5	0.0
	ライトユーザー	272	47.8	26.8	24.6	0.7

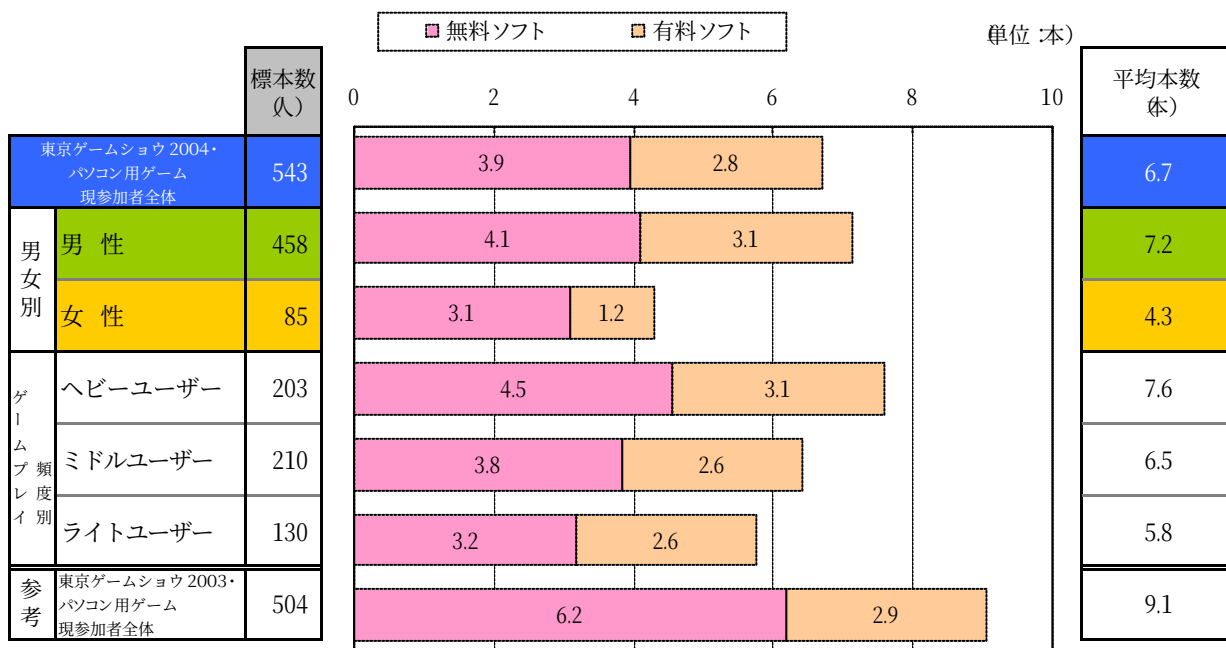
(単位: %)

・現在、遊んでいる」のはパソコン利用者の 59. 0%で、前年より6. 6ポイント増加している。
 ・パソコン利用者の 8割強が「現在、遊んでいる」または「以前遊んだことがある」プレイ経験者である。
 家庭用ゲームのゲームプレイ頻度が高くなるにつれ、パソコン用ゲームの「現在、遊んでいる」割合が高くなっている。

3. プレイしているパソコン用ゲームの形式 《複数回答》 （パソコン用ゲームで 現在、遊んでいる」と回答した人ベース）

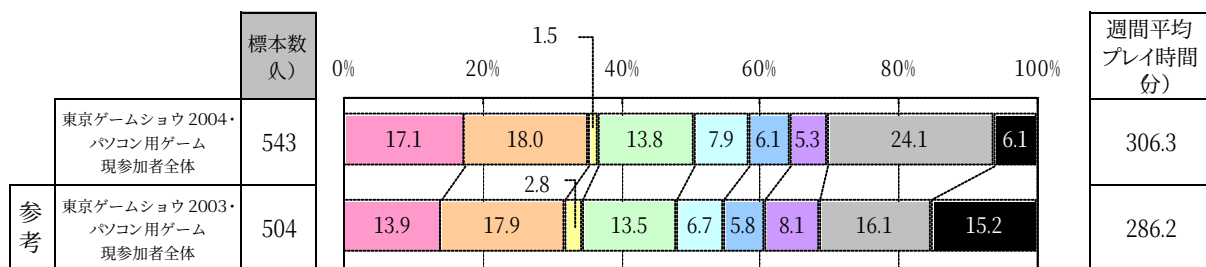


4. 1年間で遊ぶパソコン用ゲームの本数 《パソコン用ゲームで 現在、遊んでいる」と回答した人ベース）



- ・プレイしているゲーム形式は「CD-ROMからインストールするもの」「インターネットからダウンロードするもの」「PCにブレイインストールされているもの」の順で多いが、その割合は前年と大差はない。
- ・「インターネットの画面上でリアルタイムで遊べるもの」で遊ぶユーザーがやや増加している。
- ・1年間で遊ぶパソコン用ゲームの平均本数は6.7本。前年の9.1本より減少。特に、無料ソフトの本数が激減した。家庭用ゲームのゲームプレイ頻度が高くなるにつれて、無料ソフトの本数が多くなっている。

5. パソコン用ゲームのプレイ時間 (1週間合計)
(パソコン用ゲームで 現在、遊んでいる」と回答した人ベース)



■ 1～30分 ■ 31～60分 ■ 61～90分 ■ 91～120分 ■ 121～180分
 ■ 181～240分 ■ 241～300分 ■ 301分以上 ■ 無効・無回答

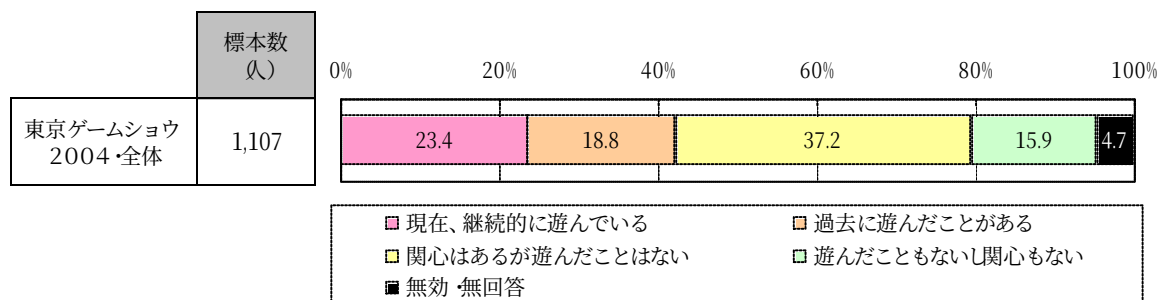
		標本数 (人)	1～ 30分	31～ 60分	61～ 90分	91～ 120分	121～ 180分	181～ 240分	241～ 300分	301分 以上	無効・ 無回答	週間平均 プレイ時間 (分)
東京ゲームショウ2004・ パソコン用ゲーム 現参加者全体		543	17.1	18.0	1.5	13.8	7.9	6.1	5.3	24.1	6.1	306.3
男 女 別	男 性	458	16.2	17.7	1.3	14.2	8.7	6.3	5.5	24.5	5.7	315.0
	女 性	85	22.4	20.0	2.4	11.8	3.5	4.7	4.7	22.4	8.2	258.5
ゲ ー ム プ レ イ 頻 度 別	ヘビーユーザー	203	10.8	14.3	1.0	14.3	8.4	4.9	3.9	34.5	7.9	426.6
	ミドルユーザー	210	19.0	19.0	0.5	13.3	6.7	7.6	7.1	23.8	2.9	249.8
	ライトユーザー	130	23.8	22.3	3.8	13.8	9.2	5.4	4.6	8.5	8.5	214.3

単位 : %)

・「301分以上」が大きく増加し、週間平均プレイ時間は306.3分と前回と比べて20分ほど増加している。
 家庭用ゲームのゲームプレイ頻度が高くなるにつれて、パソコン用ゲームの週間平均プレイ時間は長くなっている。
 特に「ヘビーユーザー」の場合は、34.5%が「301分以上」プレイしており、週間平均プレイ時間は426.6分。
 1日あたりでは1時間を突破する。

V. ネットワークゲームについて

1. ネットワークゲームのプレイ状況



		標本数 (人)	現在、 継続的に 遊んでいる	過去に 遊んだことが ある	関心はあるが 遊んだことは ない	遊んだことも ないし 関心もない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2004・全体		1,107	23.4	18.8	37.2	15.9	4.7
男女・ 年齢別	男 性	844	26.4	19.4	33.6	15.9	4.6
	10～12才	78	15.4	19.2	32.1	23.1	10.3
	13～15才	98	27.6	13.3	32.7	14.3	12.2
	16～18才	129	28.7	23.3	34.1	11.6	2.3
	19～24才	210	30.0	22.9	30.5	13.8	2.9
	25～29才	141	32.6	19.9	29.8	13.5	4.3
	30～39才	130	20.0	14.6	46.2	17.7	1.5
	40～49才	58	20.7	19.0	29.3	27.6	3.4
	女 性	263	13.7	16.7	48.7	16.0	4.9
	10～12才	32	12.5	15.6	43.8	21.9	6.3
	13～15才	21	14.3	23.8	52.4	4.8	4.8
	16～18才	25	4.0	20.0	72.0	4.0	0.0
	19～24才	62	17.7	14.5	50.0	11.3	6.5
	25～29才	40	15.0	15.0	47.5	15.0	7.5
	30～39才	54	16.7	16.7	40.7	22.2	3.7
	40～49才	29	6.9	17.2	44.8	27.6	3.4
ゲーム プレイ 頻度 別	ヘビーユーザー	355	38.0	16.6	28.2	11.5	5.6
	ミドルユーザー	433	20.6	19.2	40.6	15.7	3.9
	ライトユーザー	319	11.0	20.7	42.6	21.0	4.7

単位：％

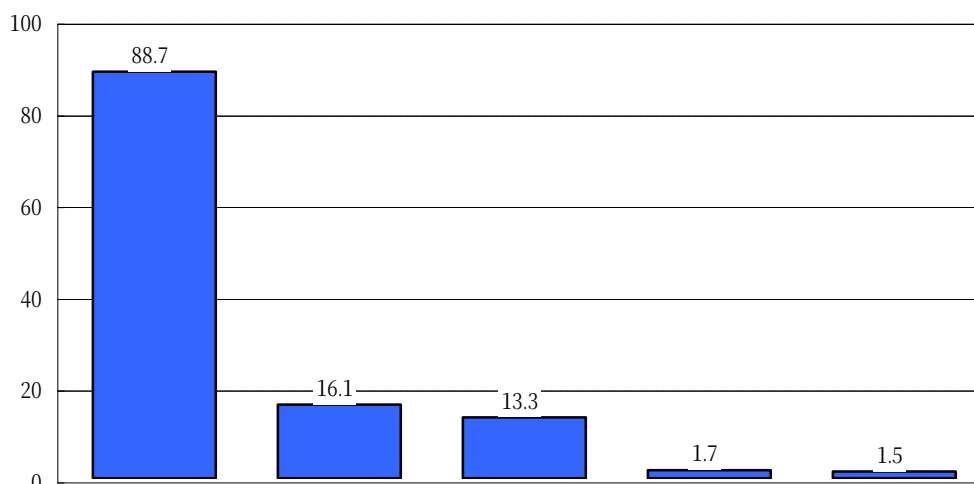
・現在、継続的に遊んでいる」過去に遊んだことがある」をあわせると、約4割強の人が利用した経験がある。
 16～29才男性では、利用経験者が半数を超えている。
 ・家庭用ゲームのゲームプレイ頻度が高くなるにつれて、ネットワークゲームの現参加者、利用経験者ともに
 多くなっている。

2-1. ネットワークゲームのプレイ場所【ネットワークゲームプレイ経験者ベース】《複数回答》

※ ネットワークゲームプレイ経験者：
ネットワークゲームで「現在、継続的に遊んでいる」または「過去に遊んだことがある」と回答した人

単位：％)

n=467人)



		標本数 (人)	一般家庭 (自宅／ 知人・友人宅など)	ゲームセンター	複合カフェ (インターネットカフェ／ 漫画喫茶など)	その他	無効・無回答
東京ゲームショー2004・ ネットワークゲーム プレイ経験者全体		467	88.7	16.1	13.3	1.7	1.5
男女・ 年齢別	男 性	387	89.4	16.3	14.7	0.8	1.8
	10～12才	27	77.8	25.9	3.7	0.0	11.1
	13～15才	40	95.0	20.0	20.0	0.0	0.0
	16～18才	67	94.0	17.9	14.9	0.0	0.0
	19～24才	111	94.6	13.5	13.5	0.9	0.9
	25～29才	74	87.8	8.1	21.6	0.0	1.4
	30～39才	45	86.7	20.0	11.1	2.2	2.2
	40～49才	23	65.2	26.1	8.7	4.3	4.3
	女 性	80	85.0	15.0	6.3	6.3	0.0
	10～12才	9	77.8	11.1	11.1	22.2	0.0
	13～15才	8	100.0	12.5	0.0	0.0	0.0
	16～18才	6	83.3	33.3	0.0	0.0	0.0
	19～24才	20	80.0	20.0	5.0	5.0	0.0
	25～29才	12	91.7	8.3	0.0	8.3	0.0
	30～39才	18	88.9	16.7	5.6	0.0	0.0
	40～49才	7	71.4	0.0	28.6	14.3	0.0
ゲ ー ム プ レイ 頻 度 別	ヘビーユーザー	194	94.3	12.9	14.9	0.5	1.0
	ミドルユーザー	172	87.2	19.8	13.4	1.2	1.2
	ライトユーザー	101	80.2	15.8	9.9	5.0	3.0

単位：％)

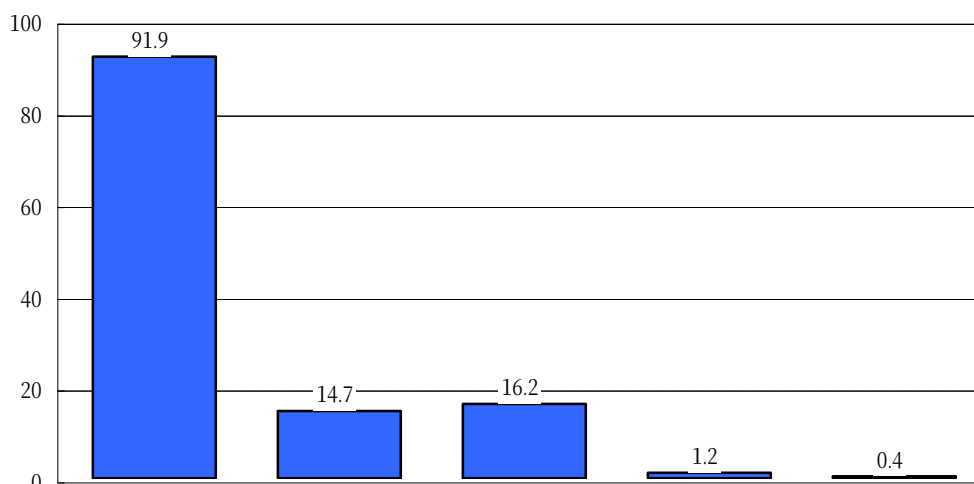
- ・「一般家庭」が88.7%と圧倒的に多い。
家庭用ゲームのゲームプレイ頻度が高くなるにつれ、「一般家庭」でのネットワークゲームのプレイ経験が多くなっている。
- ・「ゲームセンター」でのネットワークゲームのプレイ経験があるのは、家庭用ゲームの「ミドルユーザー」に比較的多い。

2-2 ネットワークゲームのプレイ場所【ネットワークゲーム現参加者ベース】 複数回答》

※ ネットワークゲーム現参加者：
ネットワークゲームで「現在、継続的に遊んでいる」と回答した人

単位：％)

n=259人)



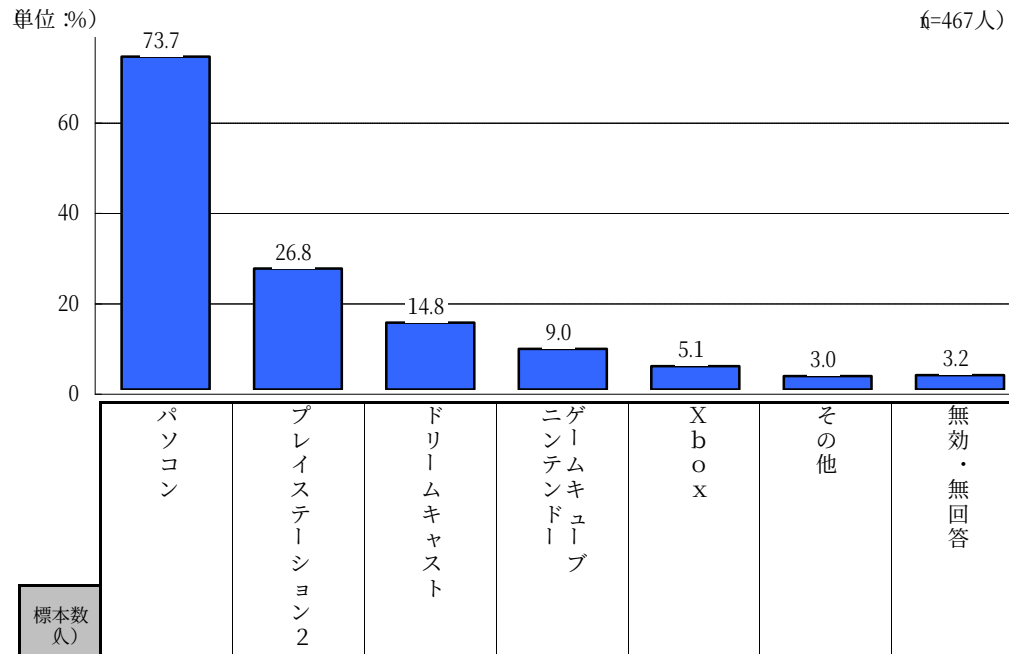
		標本数 (人)	一般家庭 (自宅/ 知人・友人宅など)	ゲームセンター	複合カフェ (インターネットカフェ/ 漫画喫茶など)	その他	無効・無回答
東京ゲームショー2004・ ネットワークゲーム 現参加者全体		259	91.9	14.7	16.2	1.2	0.4
男女・ 年齢別	男 性	223	92.4	15.2	17.5	0.9	0.4
	10～12才	12	91.7	33.3	0.0	0.0	0.0
	13～15才	27	100.0	11.1	22.2	0.0	0.0
	16～18才	37	100.0	13.5	13.5	0.0	0.0
	19～24才	63	96.8	14.3	14.3	1.6	0.0
	25～29才	46	87.0	8.7	28.3	0.0	0.0
	30～39才	26	80.8	26.9	15.4	0.0	3.8
	40～49才	12	75.0	16.7	16.7	8.3	0.0
	女 性	36	88.9	11.1	8.3	2.8	0.0
	10～12才	4	75.0	0.0	25.0	0.0	0.0
	13～15才	3	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	16～18才	1	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	19～24才	11	90.9	18.2	0.0	0.0	0.0
	25～29才	6	83.3	16.7	0.0	16.7	0.0
	30～39才	9	88.9	11.1	11.1	0.0	0.0
	40～49才	2	100.0	0.0	50.0	0.0	0.0
ゲ ー ム ブ レ イ レ イ 別	ヘビーユーザー	135	97.8	10.4	16.3	0.0	0.0
	ミドルユーザー	89	85.4	21.3	14.6	2.2	0.0
	ライトユーザー	35	85.7	14.3	20.0	2.9	2.9

単位：％)

- ・ネットワークゲーム現参加者の「一般家庭」でのプレイ経験は9割以上ある。
- ・ネットワークゲーム現参加者のうちでも、家庭用ゲームの「ヘビーユーザー」は、「一般家庭」でのネットワークゲームのプレイ経験が97.8%に達する。

3- 1. ネットワークゲームの使用ハードウェア【ネットワークゲームプレイ経験者ベース】 複数回答》

※ ネットワークゲームプレイ経験者：
ネットワークゲームで「現在、継続的に遊んでいる」または「過去に遊んだことがある」と回答した人



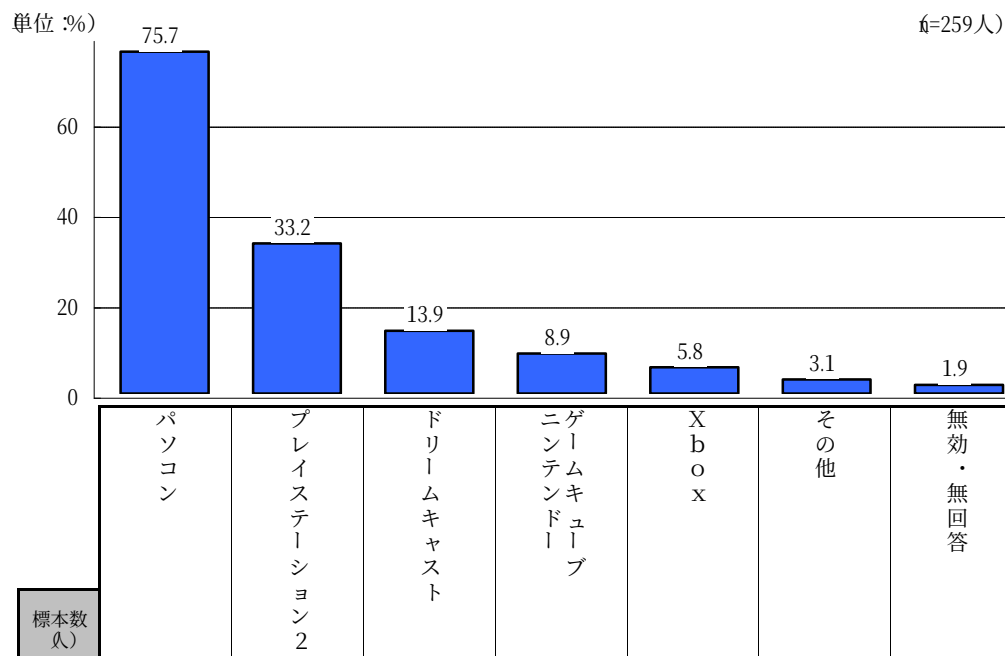
東京ゲームショー2004・ネットワークゲームプレイ経験者全体		標本数 (人)	73.7	26.8	14.8	9.0	5.1	3.0	3.2
男女・年齢別	男 性	387	74.7	27.4	15.0	8.5	5.2	2.8	3.4
	10～12才	27	44.4	37.0	11.1	33.3	3.7	0.0	14.8
	13～15才	40	77.5	35.0	2.5	5.0	5.0	0.0	0.0
	16～18才	67	82.1	20.9	7.5	1.5	4.5	0.0	3.0
	19～24才	111	77.5	26.1	18.9	4.5	6.3	4.5	0.9
	25～29才	74	75.7	27.0	17.6	9.5	8.1	4.1	2.7
	30～39才	45	82.2	28.9	28.9	13.3	2.2	6.7	4.4
	40～49才	23	52.2	26.1	8.7	13.0	0.0	0.0	8.7
	女 性	80	68.8	23.8	13.8	11.3	5.0	3.8	2.5
	10～12才	9	77.8	22.2	11.1	22.2	0.0	0.0	0.0
	13～15才	8	87.5	37.5	25.0	12.5	0.0	0.0	0.0
	16～18才	6	66.7	0.0	0.0	16.7	0.0	33.3	0.0
	19～24才	20	80.0	20.0	15.0	0.0	5.0	0.0	0.0
	25～29才	12	50.0	25.0	16.7	0.0	8.3	0.0	8.3
	30～39才	18	66.7	27.8	16.7	27.8	5.6	0.0	0.0
	40～49才	7	42.9	28.6	0.0	0.0	14.3	14.3	14.3
ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	194	75.3	31.4	15.5	11.9	6.2	1.5	1.5
	ミドルユーザー	172	75.0	27.9	14.5	4.7	4.7	4.1	2.3
	ライトユーザー	101	68.3	15.8	13.9	10.9	4.0	4.0	7.9

単位：％)

・使用ハードウェアは、「パソコン」が最も多い。

3-2 ネットワークゲームの使用ハードウェア【ネットワークゲーム現参加者ベース】 複数回答

※ ネットワークゲーム現参加者：
ネットワークゲームで 現在、継続的に遊んでいる」と回答した人



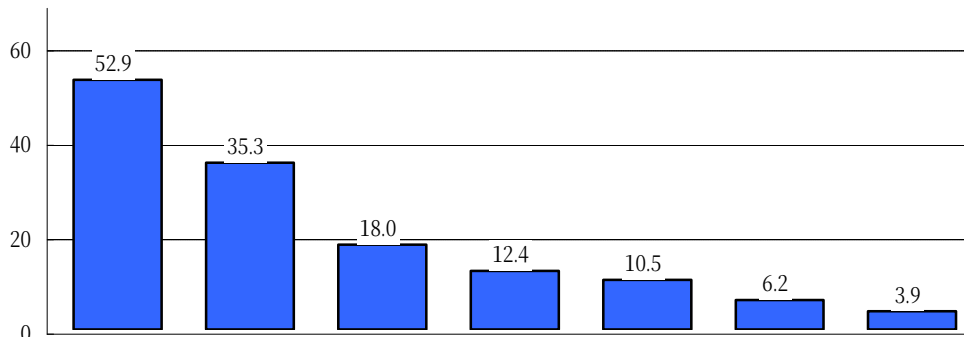
東京ゲームショー2004・ネットワークゲーム現参加者全体		標本数 (人)	パソコン	プレイステーション2	ドリームキャスト	ニンテンドーゲームキューブ	Xbox	その他	無効・無回答
男 性		223	76.7	34.1	14.3	8.1	5.8	3.6	1.8
男女・年齢別	10～12才	12	50.0	50.0	16.7	41.7	0.0	0.0	0.0
	13～15才	27	81.5	37.0	3.7	3.7	7.4	0.0	0.0
	16～18才	37	78.4	27.0	8.1	0.0	5.4	0.0	0.0
	19～24才	63	82.5	34.9	12.7	4.8	6.3	4.8	0.0
	25～29才	46	69.6	34.8	17.4	10.9	8.7	6.5	4.3
	30～39才	26	84.6	30.8	34.6	11.5	3.8	7.7	7.7
	40～49才	12	66.7	33.3	8.3	8.3	0.0	0.0	0.0
	女 性	36	69.4	27.8	11.1	13.9	5.6	0.0	2.8
	10～12才	4	75.0	0.0	0.0	25.0	0.0	0.0	0.0
	13～15才	3	100.0	33.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	16～18才	1	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	19～24才	11	72.7	27.3	9.1	0.0	9.1	0.0	0.0
	25～29才	6	33.3	33.3	16.7	0.0	16.7	0.0	16.7
	30～39才	9	77.8	33.3	22.2	33.3	0.0	0.0	0.0
	40～49才	2	100.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	135	78.5	33.3	17.0	9.6	5.2	1.5	1.5
	ミドルユーザー	89	71.9	38.2	7.9	5.6	5.6	5.6	0.0
	ライトユーザー	35	74.3	20.0	17.1	14.3	8.6	2.9	8.6

単位：%)

4- 1. ネットワークゲームで遊んだジャンル 【ネットワークゲームプレイ経験者ベース】 《複数回答》

※ ネットワークゲームプレイ経験者：
ネットワークゲームで「現在、継続的に遊んでいる」または「過去に遊んだことがある」と回答した人

単位：％) n=467人)



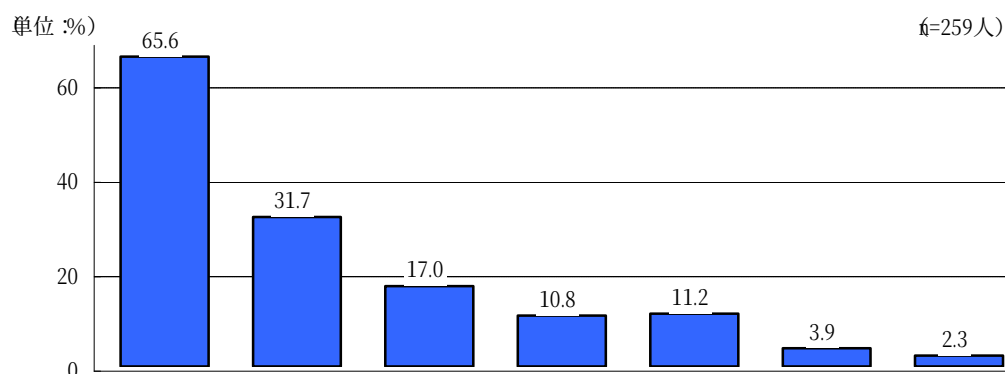
		標本数 (人)	MMORPG (多人参加型 ロールプレイング)	オンライン 多人対戦 ゲーム	Web ブラウザ ゲーム	戦略シミュ レーション	FPS (自分の視点の シューティング ゲーム)	その他	無効・無 回答
東京ゲームショー2004・ ネットワークゲーム プレイ経験者全体		467	52.9	35.3	18.0	12.4	10.5	6.2	3.9
男女・ 年齢別	男 性	387	54.8	37.7	17.3	13.2	11.4	5.9	3.1
	10～12才	27	22.2	40.7	22.2	14.8	11.1	0.0	18.5
	13～15才	40	37.5	55.0	25.0	15.0	15.0	0.0	2.5
	16～18才	67	59.7	43.3	22.4	11.9	13.4	1.5	0.0
	19～24才	111	67.6	33.3	18.0	7.2	9.0	7.2	0.0
	25～29才	74	64.9	36.5	6.8	18.9	12.2	10.8	0.0
	30～39才	45	55.6	31.1	13.3	13.3	4.4	13.3	2.2
	40～49才	23	13.0	26.1	21.7	21.7	21.7	0.0	21.7
	女 性	80	43.8	23.8	21.3	8.8	6.3	7.5	7.5
	10～12才	9	33.3	33.3	22.2	0.0	0.0	22.2	0.0
	13～15才	8	37.5	37.5	12.5	25.0	0.0	0.0	12.5
	16～18才	6	33.3	33.3	16.7	16.7	16.7	0.0	0.0
	19～24才	20	45.0	25.0	20.0	5.0	10.0	15.0	5.0
	25～29才	12	58.3	25.0	25.0	8.3	8.3	0.0	0.0
	30～39才	18	55.6	11.1	22.2	5.6	0.0	0.0	16.7
	40～49才	7	14.3	14.3	28.6	14.3	14.3	14.3	14.3
ゲー ム 頻 度 別	ヘビーユーザー	194	60.8	35.1	18.6	10.8	9.3	3.6	3.1
	ミドルユーザー	172	49.4	40.1	16.3	12.8	12.8	7.0	3.5
	ライトユーザー	101	43.6	27.7	19.8	14.9	8.9	9.9	5.9

単位：％)

- ・MMORPGが最も多く、ネットワークゲームプレイ経験者全体の半数以上が遊んだと回答。
- ・家庭用ゲームの「ミドルユーザー」は、「オンライン多人対戦ゲーム」や「FPS」の経験が比較的多い。
- ・Webブラウザゲーム」の経験率は男性よりも女性の方が多い。

4-2 ネットワークゲームで遊んだジャンル【ネットワークゲーム現参加者ベース】《複数回答》

※ ネットワークゲーム現参加者：
ネットワークゲームで「現在、継続的に遊んでいる」と回答した人



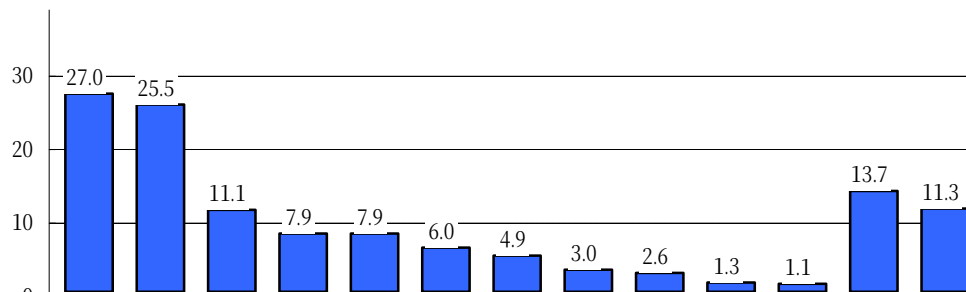
		標本数 (人)	MMORPG (多人数参加型ロールプレイング)	オンライン多人数対戦ゲーム	Webブラウザゲーム	戦略シミュレーション	FPS (自分の視点のシューティングゲーム)	その他	無効・無回答
東京ゲームショー2004・ネットワークゲーム現参加者全体		259	65.6	31.7	17.0	10.8	11.2	3.9	2.3
男女・年齢別	男 性	223	65.9	33.6	16.6	11.2	11.7	4.0	2.2
	10～12才	12	41.7	33.3	25.0	16.7	16.7	0.0	8.3
	13～15才	27	51.9	48.1	29.6	11.1	18.5	0.0	3.7
	16～18才	37	70.3	35.1	27.0	8.1	16.2	0.0	0.0
	19～24才	63	79.4	27.0	9.5	7.9	7.9	4.8	0.0
	25～29才	46	69.6	30.4	2.2	10.9	13.0	8.7	0.0
	30～39才	26	65.4	38.5	19.2	15.4	3.8	7.7	3.8
	40～49才	12	25.0	33.3	33.3	25.0	8.3	0.0	16.7
	女 性	36	63.9	19.4	19.4	8.3	8.3	2.8	2.8
	10～12才	4	50.0	25.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	13～15才	3	66.7	33.3	33.3	33.3	0.0	0.0	0.0
	16～18才	1	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	19～24才	11	54.5	27.3	9.1	0.0	9.1	9.1	0.0
	25～29才	6	66.7	16.7	16.7	16.7	16.7	0.0	0.0
	30～39才	9	77.8	11.1	11.1	11.1	0.0	0.0	11.1
	40～49才	2	50.0	0.0	50.0	0.0	50.0	0.0	0.0
ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	135	70.4	32.6	15.6	10.4	10.4	3.7	2.2
	ミドルユーザー	89	60.7	31.5	15.7	11.2	13.5	4.5	2.2
	ライトユーザー	35	60.0	28.6	25.7	11.4	8.6	2.9	2.9

単位：％)

5- 1. ネットワークゲームの決済方法【ネットワークゲームプレイ経験者ベース】 複数回答）

※ ネットワークゲームプレイ経験者：
ネットワークゲームで「現在、継続的に遊んでいる」または「過去に遊んだことがある」と回答した人

単位：％） n=467人



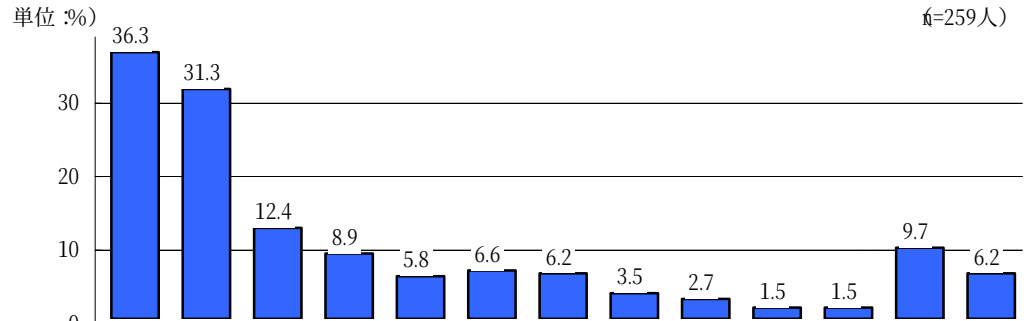
			無効・無回答	家族が支払っている	ネットバンク	プリペイド型電子マネー	ネットワーク型電子マネー	複合カフェでの利用料支払い	自動引き落とし	銀行振り込み	ゲームセンターでの料金支払い	コンビニ払い	ISP決済	クレジットカード	ビットキャッシュなど・プリペイドカード型電子マネー	標本数(人)	東京ゲームショウ2004・ネットワークゲームプレイ経験者全体
男女・年齢別	男 性	387	9.8	11.4	1.3	1.6	2.8	3.4	4.4	6.2	8.5	7.8	11.4	26.9	29.5	467	
	10～12才	27	0.0	33.3	0.0	3.7	0.0	0.0	3.7	0.0	14.8	3.7	3.7	7.4	11.1	27	
	13～15才	40	12.5	35.0	0.0	0.0	0.0	7.5	7.5	0.0	10.0	5.0	5.0	10.0	27.5	40	
	16～18才	67	7.5	16.4	1.5	3.0	3.0	7.5	6.0	6.0	11.9	11.9	6.0	10.4	37.3	67	
	19～24才	111	11.7	8.1	0.0	0.0	8.1	0.9	3.6	9.9	4.5	9.0	10.8	19.8	37.8	111	
	25～29才	74	4.1	1.4	2.7	2.7	0.0	5.4	4.1	8.1	5.4	5.4	14.9	52.7	21.6	74	
	30～39才	45	4.4	0.0	2.2	2.2	0.0	4.4	0.0	4.4	11.1	11.1	15.6	48.9	31.1	45	
	40～49才	23	8.7	0.0	4.3	0.0	4.3	4.3	4.3	4.3	13.0	0.0	30.4	34.8	13.0	23	
	女 性	80	18.8	25.0	0.0	0.0	1.3	1.3	7.5	5.0	8.8	10.0	18.8	15.0	15.0	80	
	10～12才	9	0.0	55.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	11.1	11.1	0.0	22.2	11.1	9	
	13～15才	8	25.0	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0	12.5	12.5	0.0	0.0	0.0	0.0	25.0	8	
	16～18才	6	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	33.3	16.7	0.0	0.0	16.7	6	
	19～24才	20	25.0	15.0	0.0	0.0	5.0	5.0	0.0	5.0	5.0	15.0	5.0	15.0	25.0	20	
	25～29才	12	25.0	8.3	0.0	0.0	0.0	0.0	8.3	8.3	0.0	8.3	25.0	25.0	8.3	12	
	30～39才	18	16.7	22.2	0.0	0.0	0.0	0.0	22.2	5.6	0.0	5.6	11.1	33.3	11.1	18	
	40～49才	7	28.6	28.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	28.6	14.3	0.0	7	
ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	194	8.2	17.0	1.0	1.5	1.0	2.1	5.7	4.1	6.2	9.3	10.3	28.4	32.5	194	
	ミドルユーザー	172	12.2	13.4	0.6	0.6	5.2	4.7	5.8	8.7	9.3	7.0	11.6	20.9	24.4	172	
	ライトユーザー	101	15.8	7.9	2.0	2.0	1.0	2.0	2.0	5.0	8.9	6.9	11.9	27.7	20.8	101	

単位：％)

- ・「プリペイドカード型電子マネー（ウェブマネー・ビットキャッシュなど）」や「クレジットカード」が多い。
- ・25才以上の男性や、家庭用ゲームの「ライトユーザー」は、「クレジットカード」での支払いが多い。
- ・18才以下の男女や、30才以上の女性など、「家族が払っているのだからわからない」人も多い。

5-2 ネットワークゲームの決済方法【ネットワークゲーム現参加者ベース】 複数回答

※ ネットワークゲーム現参加者：
ネットワークゲームで 現在、継続的に遊んでいる」と回答した人



		標本数 (人)	プリペイドカード型電子マネー (ビットキャッシュなど)	クレジットカード	ISP決済	コンビニ払い	1プレイごとの料金支払い ゲームセンターでの	銀行振り込み	自動引き落とし	複合カフェでの利用料支払い	ネットワーク型電子マネー (eキャッシュなど) (サイバーコイン・ミリセント・ ネットワーク型電子マネー	プリペイド型電子マネー (Edy)	ネットバンク (ジャパンネット銀行など)	わからない 家族が支払っているの	無効・無回答
東京ゲームショー2004・ ネットワークゲーム 現参加者全体		259	36.3	31.3	12.4	8.9	5.8	6.6	6.2	3.5	2.7	1.5	1.5	9.7	6.2
男女・ 年齢別	男 性	223	38.1	31.4	12.1	8.5	6.7	6.3	5.4	4.0	2.7	1.8	1.8	9.0	6.3
	10～12才	12	16.7	16.7	0.0	0.0	16.7	0.0	0.0	0.0	0.0	8.3	0.0	50.0	16.7
	13～15才	27	33.3	11.1	7.4	7.4	3.7	0.0	11.1	7.4	0.0	0.0	0.0	25.9	11.1
	16～18才	37	48.6	10.8	8.1	8.1	5.4	5.4	10.8	0.0	2.7	5.4	2.7	13.5	8.1
	19～24才	63	52.4	23.8	14.3	9.5	4.8	9.5	6.3	1.6	6.3	0.0	0.0	3.2	4.8
	25～29才	46	23.9	58.7	10.9	8.7	6.5	8.7	2.2	8.7	0.0	2.2	4.3	0.0	2.2
	30～39才	26	38.5	46.2	15.4	15.4	15.4	3.8	0.0	3.8	0.0	0.0	3.8	0.0	3.8
	40～49才	12	16.7	58.3	33.3	0.0	0.0	8.3	0.0	8.3	8.3	0.0	0.0	0.0	8.3
	女 性	36	25.0	30.6	13.9	11.1	0.0	8.3	11.1	0.0	2.8	0.0	0.0	13.9	5.6
	10～12才	4	25.0	25.0	0.0	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	50.0	0.0
	13～15才	3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	33.3	33.3	0.0	0.0	0.0	0.0	33.3	0.0
	16～18才	1	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	19～24才	11	36.4	27.3	9.1	18.2	0.0	0.0	0.0	0.0	9.1	0.0	0.0	9.1	9.1
	25～29才	6	16.7	16.7	50.0	16.7	0.0	16.7	16.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	30～39才	9	22.2	55.6	0.0	0.0	0.0	11.1	22.2	0.0	0.0	0.0	0.0	11.1	11.1
	40～49才	2	0.0	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
ゲーム 頻度 別	ヘビーユーザー	135	37.8	35.6	11.1	8.9	3.0	5.2	7.4	2.2	1.5	2.2	1.5	11.9	5.9
	ミドルユーザー	89	34.8	23.6	14.6	5.6	10.1	9.0	6.7	4.5	5.6	1.1	1.1	6.7	6.7
	ライトユーザー	35	34.3	34.3	11.4	17.1	5.7	5.7	0.0	5.7	0.0	0.0	2.9	8.6	5.7

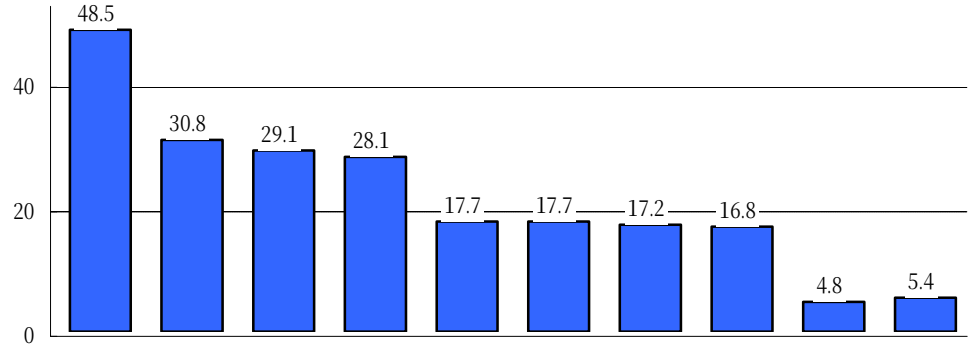
単位：％

・25才以上の男性や、家庭用ゲームの「ライトユーザー」は、クレジットカードでの支払いが多い。

6. ネットワークゲームをやらない理由【ネットワークゲーム未経験者ベース】《複数回答》

※ ネットワークゲーム未経験者：
ネットワークゲームについて「関心はあるが遊んだことはない」「遊んだこともないし関心もない」と回答した人

単位：％ n=588人

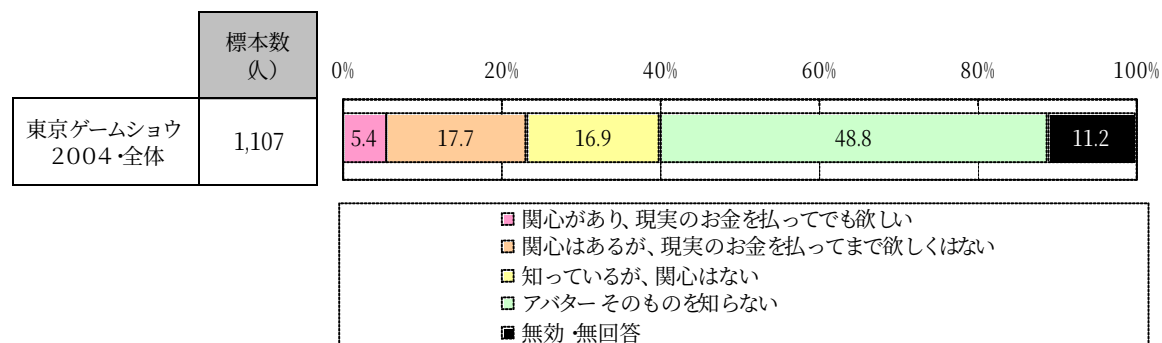


		標本数 (人)	通信費・ 利用料金が 高い	手続・ 設定が 面倒	時間 がかかり そう	通信 環境が 整って いない	ハ料金 が高い ソフトの	ルール が 難しい ／	コミュ ニティ に入 り に く い ／	ゲー ム は 1 人 で や り た い	そ の 他	無 効 ・ 無 回 答
東京ゲームショー2004・ ネットワークゲーム 未経験者全体		588	48.5	30.8	29.1	28.1	17.7	17.7	17.2	16.8	4.8	5.4
男女・ 年齢別	男 性	418	48.6	31.3	31.3	28.2	18.4	16.7	16.7	15.6	4.8	6.5
	10～12才	43	37.2	16.3	18.6	14.0	14.0	27.9	2.3	14.0	4.7	18.6
	13～15才	46	63.0	28.3	34.8	32.6	26.1	13.0	8.7	10.9	2.2	10.9
	16～18才	59	64.4	32.2	25.4	35.6	25.4	16.9	23.7	16.9	1.7	0.0
	19～24才	93	52.7	41.9	34.4	34.4	20.4	15.1	16.1	15.1	9.7	2.2
	25～29才	61	47.5	31.1	34.4	27.9	16.4	13.1	23.0	21.3	8.2	6.6
	30～39才	83	37.3	28.9	32.5	26.5	13.3	18.1	15.7	14.5	1.2	7.2
	40～49才	33	33.3	30.3	36.4	15.2	12.1	15.2	27.3	15.2	3.0	6.1
	女 性	170	48.2	29.4	23.5	27.6	15.9	20.0	18.2	20.0	4.7	2.9
	10～12才	21	52.4	0.0	4.8	14.3	19.0	28.6	9.5	4.8	4.8	4.8
	13～15才	12	50.0	41.7	8.3	33.3	16.7	25.0	0.0	25.0	8.3	0.0
	16～18才	19	47.4	31.6	26.3	42.1	21.1	15.8	36.8	31.6	0.0	0.0
	19～24才	38	63.2	52.6	44.7	47.4	23.7	21.1	18.4	18.4	7.9	2.6
	25～29才	25	52.0	32.0	32.0	16.0	20.0	20.0	20.0	32.0	0.0	4.0
	30～39才	34	32.4	26.5	17.6	23.5	8.8	23.5	23.5	14.7	2.9	2.9
	40～49才	21	38.1	9.5	9.5	9.5	0.0	4.8	9.5	19.0	9.5	4.8
ゲー ム 頻 度 別	ヘビーユーザー	141	54.6	24.8	19.1	26.2	18.4	16.3	12.1	8.5	5.0	7.8
	ミドルユーザー	244	53.7	33.2	31.6	33.6	20.1	16.4	17.6	21.3	2.9	5.7
	ライトユーザー	203	37.9	32.0	33.0	22.7	14.3	20.2	20.2	17.2	6.9	3.4

単位：％

・通信費・利用料金が安い」が最多。家庭用ゲームのゲームプレイ頻度が高いほどその割合は高い。
・ルールが難しい」「コミュニティに入りにくい／ついていけない」「ゲームは1人でやりたい」などの理由は、
女性が男性を上回る。
家庭用ゲームの「ミドルユーザー」は「手続・設定が面倒」「通信環境が整っていない」を、
「ライトユーザー」は「時間がかかりそう」を多く挙げる傾向にある。

7. アバターに対する関心

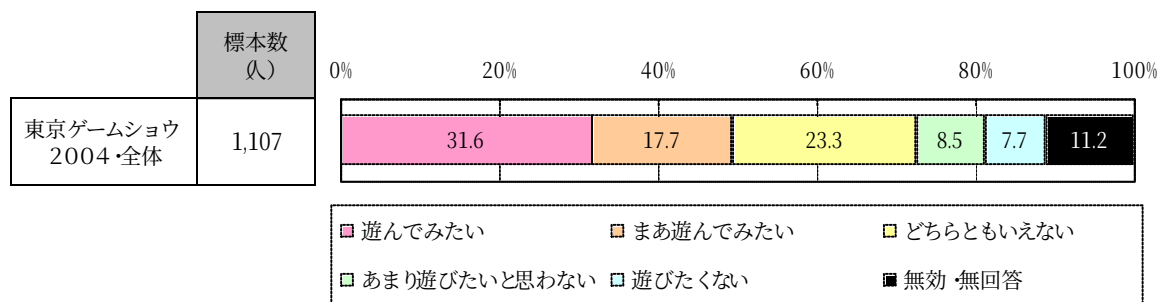


		標本数 (人)	関心があり、 現実のお金を 払ってでも 欲しい	関心はあるが、 現実のお金を 払ってまで 欲しくはない	知っているが、 関心はない	アバター そのものを 知らない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2004・全体		1,107	5.4	17.7	16.9	48.8	11.2
男女・ 年齢別	男 性	844	5.7	17.4	18.1	47.6	11.1
	10～12才	78	9.0	6.4	10.3	51.3	23.1
	13～15才	98	6.1	28.6	10.2	40.8	14.3
	16～18才	129	7.8	22.5	17.1	45.0	7.8
	19～24才	210	5.2	17.6	18.1	48.6	10.5
	25～29才	141	3.5	14.9	25.5	49.6	6.4
	30～39才	130	3.8	16.9	21.5	48.5	9.2
	40～49才	58	6.9	8.6	19.0	50.0	15.5
	女 性	263	4.6	18.6	12.9	52.5	11.4
	10～12才	32	9.4	15.6	12.5	53.1	9.4
	13～15才	21	4.8	23.8	14.3	47.6	9.5
	16～18才	25	0.0	12.0	20.0	68.0	0.0
	19～24才	62	4.8	16.1	11.3	54.8	12.9
	25～29才	40	5.0	25.0	12.5	37.5	20.0
	30～39才	54	3.7	18.5	14.8	53.7	9.3
40～49才	29	3.4	20.7	6.9	55.2	13.8	
ゲ ー ム プ ラ イ ヤ ー 類 別	ヘビーユーザー	355	5.4	20.0	13.2	48.5	13.0
	ミドルユーザー	433	6.5	17.6	19.6	46.4	9.9
	ライトユーザー	319	4.1	15.4	17.2	52.4	11.0

単位：％

- ・「アバター そのものを知らない」が半数近くを占める。
- ・アバターに関心を持っている人は、現実のお金を払ってまで欲しくはない人を含めても23.1%にとどまる。
- 男性「13～15才」は、比較的関心を持っている人が多い。

8- 1. ネットワークゲームのプレイ意向



		標本数 (人)	遊んでみたい	まあ 遊んでみたい	どちらとも いえない	あまり 遊びたいと 思わない	遊びたくない	無効・ 無回答
東京ゲームショウ 2004・全体		1,107	31.6	17.7	23.3	8.5	7.7	11.2
男女・ 年齢別	男 性	844	34.0	16.9	22.3	7.8	7.7	11.3
	10～12才	78	23.1	14.1	19.2	6.4	12.8	24.4
	13～15才	98	43.9	15.3	20.4	1.0	4.1	15.3
	16～18才	129	47.3	16.3	15.5	5.4	7.8	7.8
	19～24才	210	33.3	19.0	22.4	10.5	6.7	8.1
	25～29才	141	35.5	20.6	19.9	7.8	8.5	7.8
	30～39才	130	25.4	15.4	30.8	12.3	4.6	11.5
	40～49才	58	20.7	12.1	31.0	6.9	15.5	13.8
	女 性	263	24.0	20.2	26.6	10.6	7.6	11.0
	10～12才	32	37.5	18.8	18.8	9.4	6.3	9.4
	13～15才	21	38.1	19.0	28.6	4.8	4.8	4.8
	16～18才	25	24.0	40.0	24.0	8.0	0.0	4.0
	19～24才	62	32.3	19.4	19.4	11.3	4.8	12.9
	25～29才	40	15.0	15.0	27.5	12.5	7.5	22.5
	30～39才	54	14.8	16.7	31.5	13.0	13.0	11.1
	40～49才	29	10.3	20.7	41.4	10.3	13.8	3.4
ゲーム プレイ 頻度 別	ヘビーユーザー	355	45.1	14.1	17.5	4.2	5.6	13.5
	ミドルユーザー	433	28.9	23.1	23.1	8.1	7.6	9.2
	ライトユーザー	319	20.4	14.4	30.1	13.8	10.0	11.3

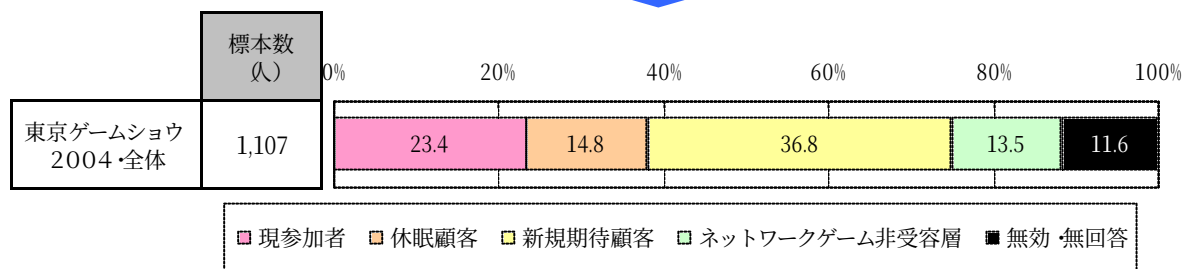
単位 :%)

・「遊んでみたい」「まあ遊んでみたい」をあわせると半数近くがプレイ意向を有する。ピークは男女とも「16～18才」。
 ・「どちらともいえない」と態度を決めかねている人も23.3%おり、特に女性にその割合が高い。
 ・家庭用ゲームのゲームプレイ頻度が高くなるにつれて、ネットワークゲームで「遊んでみたい」人の割合が高くなっている。

8-2 ネットワークゲームの顧客分類

- ★ ネットワークゲームのプレイ経験」とネットワークゲームのプレイ意向」をクロスさせて、その結果を大きく4つのグループに分けてみた。

		ネットワークゲームプレイ経験			
		現在、継続的に遊んでいる	過去に遊んだことがある	関心はあるが遊んだことはない	遊んだこともないし関心もない
ネットワークゲームプレイ意向	遊んでみたい	現参加者	休眠顧客	新規期待顧客	
	まあ遊んでみたい				
	どちらともいえない		ネットワークゲーム非受容層		
	あまり遊びたいと思わない				
	遊びたくない				



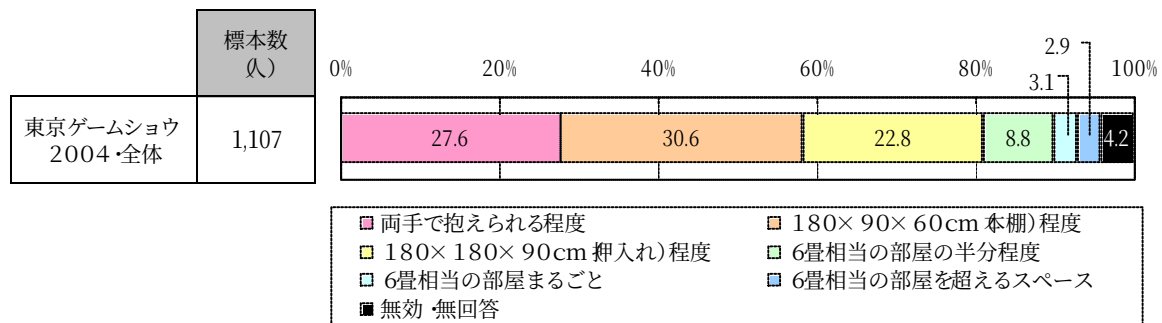
		標本数 (人)	現参加者	休眠顧客	新規期待顧客	ネットワークゲーム非受容層	無効・無回答
東京ゲームショウ 2004・全体		1,107	23.4	14.8	36.8	13.5	11.6
男女・年齢別	男 性	844	26.4	15.2	34.2	12.7	11.5
	10～12才	78	15.4	11.5	30.8	14.1	28.2
	13～15才	98	27.6	13.3	39.8	4.1	15.3
	16～18才	129	28.7	17.8	35.7	9.3	8.5
	19～24才	210	30.0	18.1	30.5	13.8	7.6
	25～29才	141	32.6	17.0	27.7	14.2	8.5
	30～39才	130	20.0	10.0	45.4	14.6	10.0
	40～49才	58	20.7	13.8	31.0	20.7	13.8
	女 性	263	13.7	13.7	44.9	16.0	11.8
	10～12才	32	12.5	15.6	46.9	15.6	9.4
	13～15才	21	14.3	23.8	47.6	9.5	4.8
	16～18才	25	4.0	20.0	68.0	8.0	0.0
	19～24才	62	17.7	9.7	43.5	12.9	16.1
	25～29才	40	15.0	12.5	30.0	20.0	22.5
	30～39才	54	16.7	9.3	42.6	18.5	13.0
	40～49才	29	6.9	17.2	48.3	24.1	3.4
ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	355	38.0	14.4	28.7	8.5	10.4
	ミドルユーザー	433	20.6	15.0	40.9	12.5	11.1
	ライトユーザー	319	11.0	15.0	40.1	20.4	13.5

単位 : (%)

- ・ 休眠顧客」と新規期待顧客」の合計は51.6%で、回答者の半数以上に潜在需要がある。
- ・ 男性より女性の方が「新規期待顧客」の割合が高い。女性「16～18才」では68%にも達する。
- ・ 家庭用ゲームのゲームプレイ頻度別では、「ミドルユーザー」が最も「新規期待顧客」の割合が高くなっている。

VI. 自宅でのハード・ソフトの保有スペースについて

1. ハード・ソフトの保有量

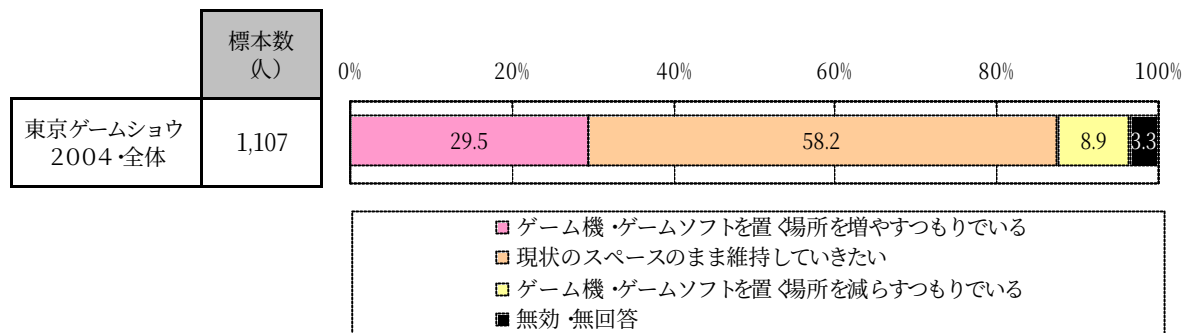


		標本数 (人)	両手で 抱えられる 程度	180× 90× 60cm (本棚) 程度	180× 180× 90cm (押入れ) 程度	6畳相当の 部屋の 半分程度	6畳相当の 部屋 まるごと	6畳相当の 部屋を 超える スペース	無効・ 無回答
東京ゲームショー 2004・全体		1,107	27.6	30.6	22.8	8.8	3.1	2.9	4.2
男女・ 年齢別	男 性	844	27.3	30.1	23.9	9.1	3.4	3.4	2.7
	10～12才	78	35.9	30.8	16.7	9.0	5.1	0.0	2.6
	13～15才	98	20.4	39.8	21.4	9.2	3.1	3.1	3.1
	16～18才	129	23.3	32.6	23.3	8.5	3.1	6.2	3.1
	19～24才	210	30.0	28.6	26.7	7.1	4.3	1.0	2.4
	25～29才	141	22.0	28.4	26.2	14.9	2.1	5.0	1.4
	30～39才	130	26.9	24.6	25.4	8.5	2.3	6.9	5.4
	40～49才	58	39.7	29.3	20.7	5.2	5.2	0.0	0.0
	女 性	263	28.9	32.3	19.0	7.6	1.9	1.1	9.1
	10～12才	32	43.8	21.9	6.3	6.3	9.4	3.1	9.4
	13～15才	21	14.3	38.1	23.8	4.8	4.8	0.0	14.3
	16～18才	25	8.0	52.0	20.0	12.0	0.0	0.0	8.0
	19～24才	62	30.6	30.6	24.2	8.1	0.0	1.6	4.8
	25～29才	40	30.0	30.0	20.0	10.0	0.0	2.5	7.5
	30～39才	54	29.6	33.3	14.8	9.3	1.9	0.0	11.1
40～49才	29	34.5	27.6	24.1	0.0	0.0	0.0	13.8	
ゲ ー ム プ ラ イ ヤ ー レ ベ ル 別	ヘビーユーザー	355	20.8	31.8	23.4	11.5	4.5	4.2	3.7
	ミドルユーザー	433	26.8	31.6	25.9	8.1	2.8	1.8	3.0
	ライトユーザー	319	36.4	27.9	17.9	6.6	1.9	2.8	6.6

単位: %)

- ・「180×90×60cm程度」が最も多く、両手で抱えられる程度」をあわせると6割近くが本棚程度で収まっている。
- ・男女「10～12才」および家庭用ゲームの「ライトユーザー」では、両手で抱えられる程度」が最多となる。
- ・「6畳相当の部屋を超える」と回答した人は2.9%。「16～18才」および「30～39才」の男性にその割合が高い。

2 ハード・ソフトの保有スペースに関する考え



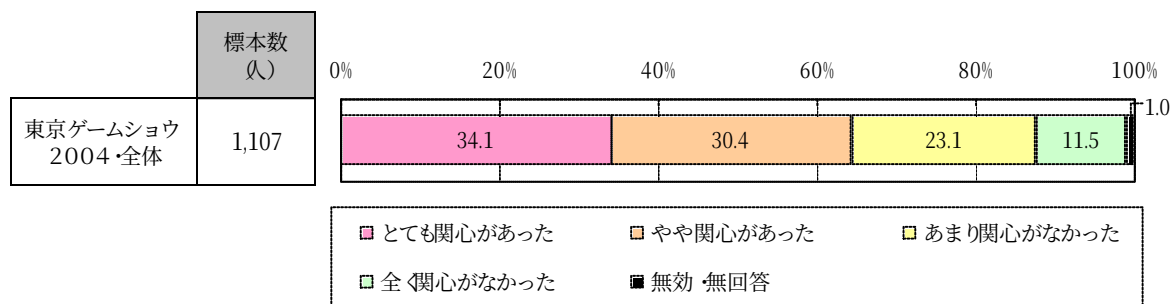
		標本数 (人)	ゲーム機・ゲームソフトを 置く場所を 増やすつもり	現状のスペースのまま 維持していきたい	ゲーム機・ゲームソフトを 置く場所を 減らすつもり	無効・無回答
東京ゲームショウ 2004・全体		1,107	29.5	58.2	8.9	3.3
男女・ 年齢別	男 性	844	29.1	58.3	9.8	2.7
	10～12才	78	34.6	61.5	2.6	1.3
	13～15才	98	37.8	58.2	3.1	1.0
	16～18才	129	41.1	52.7	3.1	3.1
	19～24才	210	25.2	61.9	10.0	2.9
	25～29才	141	24.8	56.0	16.3	2.8
	30～39才	130	18.5	58.5	17.7	5.4
	40～49才	58	29.3	58.6	12.1	0.0
	女 性	263	30.8	57.8	6.1	5.3
	10～12才	32	34.4	50.0	12.5	3.1
	13～15才	21	61.9	38.1	0.0	0.0
	16～18才	25	40.0	56.0	0.0	4.0
	19～24才	62	37.1	50.0	8.1	4.8
	25～29才	40	22.5	67.5	2.5	7.5
	30～39才	54	20.4	66.7	5.6	7.4
	40～49才	29	13.8	69.0	10.3	6.9
ゲ ー ム プ レ ー ヤ ー 別	ヘビーユーザー	355	41.1	53.0	4.2	1.7
	ミドルユーザー	433	30.7	59.1	7.6	2.5
	ライトユーザー	319	15.0	62.7	16.0	6.3
ハ ー ド ・ ソ フ ト の 保 有 量 別	両手で抱えられる程度	306	22.5	65.4	11.1	1.0
	180×90×60cm (本棚)程度	339	28.9	64.0	6.8	0.3
	180×180×90cm 押入れ)程度	252	32.9	57.9	8.7	0.4
	6畳相当の部屋の 半分程度	97	40.2	47.4	12.4	0.0
	6畳相当の部屋 まるごと	34	38.2	50.0	8.8	2.9
	6畳相当の部屋を 超えるスペース	32	65.6	21.9	12.5	0.0
	無効・無回答	47	8.5	23.4	2.1	66.0

単位：%)

・現状維持派が約6割で最も多く、次いで「増やすつもり」が約3割。「減らすつもり」という回答は1割に満たない。
・「増やすつもり」は若年層や「ヘビーユーザー」、減らすつもり」は高年層や「ライトユーザー」の割合がそれぞれ高い。
・ハード・ソフトの保有量が多い方ほど、「増やすつもり」と回答した割合が高くなっている。

VII. オリンピックとゲームについて

1- 1. アテネオリンピックに対する関心



		標本数 (人)	とても 関心が あった	やや 関心が あった	あまり 関心が なかった	全く 関心が なかった	無効・ 無回答
東京ゲームショウ 2004・全体		1,107	34.1	30.4	23.1	11.5	1.0
男女・ 年齢別	男 性	844	35.4	28.8	22.5	12.3	0.9
	10～12才	78	42.3	20.5	21.8	14.1	1.3
	13～15才	98	35.7	26.5	25.5	12.2	0.0
	16～18才	129	30.2	24.8	24.8	20.2	0.0
	19～24才	210	31.9	31.9	22.4	12.4	1.4
	25～29才	141	34.8	29.8	24.1	9.9	1.4
	30～39才	130	34.6	33.1	20.0	11.5	0.8
	40～49才	58	53.4	29.3	15.5	0.0	1.7
	女 性	263	29.7	35.4	25.1	8.7	1.1
	10～12才	32	21.9	31.3	37.5	9.4	0.0
	13～15才	21	33.3	33.3	23.8	9.5	0.0
	16～18才	25	24.0	32.0	28.0	16.0	0.0
	19～24才	62	21.0	41.9	30.6	6.5	0.0
	25～29才	40	20.0	47.5	25.0	5.0	2.5
	30～39才	54	37.0	31.5	16.7	14.8	0.0
	40～49才	29	58.6	20.7	13.8	0.0	6.9
ゲ ー ム プ レイ 頻 度 別	ヘビーユーザー	355	33.0	27.0	21.4	18.3	0.3
	ミドルユーザー	433	32.3	31.2	26.1	9.0	1.4
	ライトユーザー	319	37.6	32.9	21.0	7.2	1.3

単位 :%)

- ・「とても関心があった」「やや関心があった」をあわせると、6割以上がアテネオリンピックに関心を持っていた。
- ・男女「16～18才」や女性「10～12才」は関心が低く、他方、男女「40～49才」は関心が高い。
- ・ゲームプレイ頻度が高いほど、比較的アテネオリンピックへの関心が低くなる傾向がみられる。

1- 2. アテネオリンピックに対する関心の具体的な話題 《自由回答》
「アテネオリンピックに とても関心があった」「やや関心があった」と回答した人ベース）

※=713人のうち有効回答のべ470件）

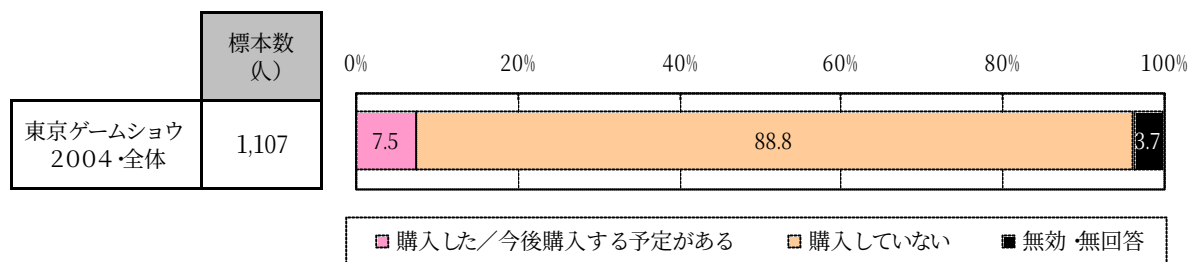
記入内容	件数
日本人選手の活躍／金メダルラッシュ	82
・日本人選手の活躍 ・日本のメダル数過去最多 ・日本がんばったネ！金 ・日本の金メダルの獲得数 ・日本金メダルラッシュ ・日々のメダル数の動向 ・日本のメダルラッシュを見てから関心を持った	・金メダルの数 ・金メダルの取れる種目 ・金メダルラッシュ ・金メダルをたくさんとったこと ・メダルを取るのが多そうだったこと ・メダルを多く取った。選手の頑張りが良かった。 ・・・など
水泳	77
・水泳 競泳・・・57件（水泳 競泳」水泳でいくつメダルが取れるか」水泳の金メダルラッシュ」など） ・北島康介選手・・・14件（北島くん」水泳の北島すごい」水泳の北島選手」男子水泳北島」ちょー気持ちいい」など） ・シンクロナイズドスイミング・・・6件（シンクロ」シンクロは見てるだけで楽しい」「ドラマの影響でシンクロを見ました」など）	
柔道	74
・柔道・・・65件（柔道」柔道が楽しかった」など） ・谷亮子選手・・・6件（谷亮子」田村の金」ヤワラちゃん」など） ・野村忠宏選手・・・3件（野村が三連覇に成功した」柔道野村」野村 柔道）」	
陸上	46
・マラソン・・・27件（マラソン」女子マラソン」女子マラソンで野口みずき選手が金メダル」男子マラソン妨害事件」など） ・ハンマー投げ・・・14件（ハンマー投げ」壺伏」壺伏の金」壺伏選手の繰り上がり金」壺伏とアヌシュ」など） ・その他陸上・・・5件（陸上」宋統選手）」	
野球	46
・野球」野球で金メダルを取れるか」野球銅メダル」長嶋 JAPAN」中畑に対する怒り」など	
サッカー	29
・サッカー」サッカーのメダルが取れるか」日本のサッカーはどこまでいけるか？」日本五輪サッカーの戦績」など	
体操	18
・体操」体操団体」体操団体優勝」体操の金メダル」男子体操」男子体操団体金メダル」など	
スポーツ・オリンピック全般に対する興味	14
・「スポーツが好き」もともとオリンピックに興味があった」オリンピック全般」すべての競技」競技そのもの」など	
卓球	9
・卓球」卓球の愛ちゃんがどこまでいけるか」など	
バレーボール	9
・「バレーボール」女子バレーが勝てるか？」など	
レスリング	8
・「レスリング」女子レスリング」アニマル浜口」浜口親子」気合だァー」など	
アーチェリー	7
・「アーチェリー」アーチェリーの山本選手」など	
以下、少数意見のため省略	

注 1) 回答者が記入した原文のまま表記している。

注 2) 複数の話題を挙げてあるものについては、それぞれを1件としてカウントし、複数回答として集計している。

・日本人選手の活躍、金メダルラッシュ全般に関心があったという意見が多い。
特定競技の話題では、水泳や柔道への関心が高い。
個人名を挙げる意見では、北島康介」選手が最も多い。

2. オリンピック関連ゲームソフトの今年の購入実績・意向



		標本数 (人)	購入した/ 今後購入する 予定がある	購入して いない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2004・全体		1,107	7.5	88.8	3.7
男女・ 年齢別	男 性	844	8.3	88.2	3.6
	10～12才	78	10.3	78.2	11.5
	13～15才	98	10.2	89.8	0.0
	16～18才	129	8.5	89.1	2.3
	19～24才	210	7.1	90.5	2.4
	25～29才	141	9.2	86.5	4.3
	30～39才	130	7.7	89.2	3.1
	40～49才	58	5.2	89.7	5.2
	女 性	263	4.9	90.9	4.2
	10～12才	32	6.3	93.8	0.0
	13～15才	21	4.8	90.5	4.8
	16～18才	25	4.0	96.0	0.0
	19～24才	62	8.1	88.7	3.2
	25～29才	40	7.5	87.5	5.0
	30～39才	54	1.9	94.4	3.7
	40～49才	29	0.0	86.2	13.8
ゲ ー ム プ レ ー ヤ ー の 層 別	ヘビーユーザー	355	8.5	88.5	3.1
	ミドルユーザー	433	9.0	87.1	3.9
	ライトユーザー	319	4.4	91.5	4.1
ア テ ネ 五 輪 へ の 関 心 度 別	関心があった (※)	713	10.1	87.9	2.0
	関心がなかった (※)	383	2.9	92.7	4.4
	無効・無回答	11	0.0	9.1	90.9

(単位: %)

※ 「とても関心があった」または「やや関心があった」を合わせて「関心があった」とし、
「あまり関心がなかった」または「全く関心がなかった」を合わせて「関心がなかった」としている。

■今年購入した 購入予定の)
オリンピックまたはオリンピック競技種目の
ゲームソフトタイトル名 (自由回答)

(n=83人のうち有効回答のべ40件)

タイトル名	件数
「ワールドサッカーウィニングイレブン8」	11
実況パワフルプロ野球11」	各10
実況パワフルプロ野球」シリーズ	
「ウィニングイレブン」シリーズ	3
「テニスの王子様」シリーズ	2
熱チュー！プロ野球」	各1
ネットサル」	
「NBAライブ2004」	
「とっとこハム太郎ハムハムスポーツ」	

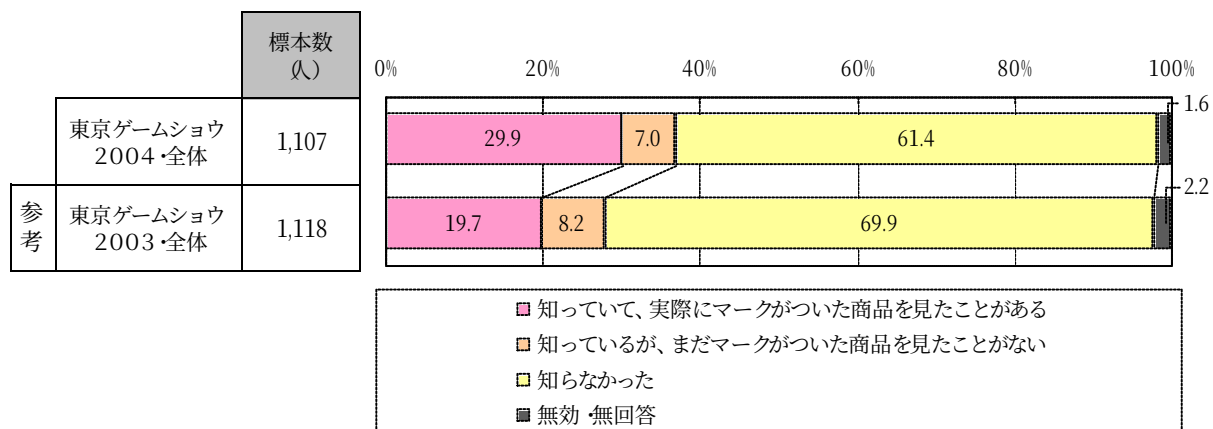
注1) 回答者が記入した原文のまま表記している。

注2) 複数のタイトルを挙げてあるものについては、
それぞれを1件としてカウントし、複数回答として
集計している。ただし、シリーズタイトルを複数
記入してある場合は、それらを1件としてカウント
している。

・今年のオリンピックまたはオリンピック競技種目のゲームソフトを「購入した/今後購入する予定がある」のは
7.5%にとどまる。
・男性は10～15才、女性は19～29才が比較的「購入した/今後購入する予定がある」割合が高い。
・具体的なタイトル名では、「ワールドサッカーウィニングイレブン8」が11件で最多だが、
「実況パワフルプロ野球」は、単体タイトルおよびシリーズ全体を合わせると20件となる。

VIII. レーティングマークについて

1. レーティングマークの認知度



		標本数 (人)	知っていて、 実際にマークがついた 商品を見たことがある	知っているが、 まだマークがついた 商品を見たことがない	知らなかった	無効・無回答
東京ゲームショウ 2004・全体		1,107	29.9	7.0	61.4	1.6
男女・ 年齢別	男 性	844	33.6	7.5	57.3	1.5
	10～12才	78	15.4	7.7	76.9	0.0
	13～15才	98	28.6	7.1	63.3	1.0
	16～18才	129	45.7	3.9	49.6	0.8
	19～24才	210	41.0	7.6	49.5	1.9
	25～29才	141	36.9	10.6	48.9	3.5
	30～39才	130	32.3	6.2	60.8	0.8
	40～49才	58	8.6	10.3	79.3	1.7
	女 性	263	17.9	5.7	74.5	1.9
	10～12才	32	9.4	15.6	75.0	0.0
	13～15才	21	14.3	4.8	76.2	4.8
	16～18才	25	20.0	0.0	80.0	0.0
	19～24才	62	25.8	6.5	66.1	1.6
	25～29才	40	32.5	0.0	65.0	2.5
	30～39才	54	7.4	3.7	88.9	0.0
	40～49才	29	10.3	10.3	72.4	6.9
ゲ ー ム 頻 度 別	ヘビーユーザー	355	35.2	5.6	56.9	2.3
	ミドルユーザー	433	33.5	7.9	57.5	1.2
	ライトユーザー	319	19.1	7.5	71.8	1.6

			知っていた	知らなかった	無効・無回答
参考	東京ゲームショウ 2002・全体	1,079	32.1	67.3	0.6

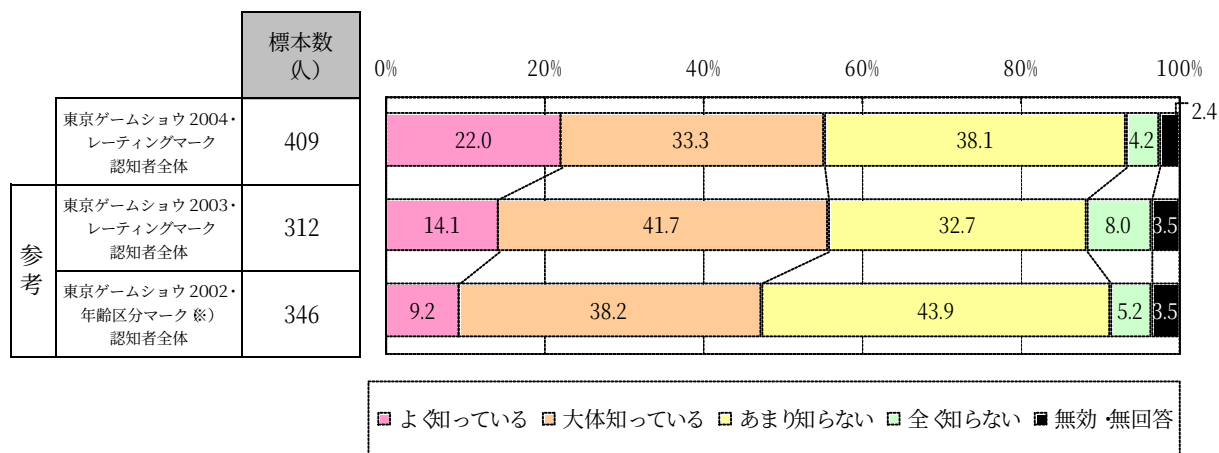
(単位: %)

注) 東京ゲームショウ 2003から「知っていた」の内容を細分化しているため、東京ゲームショウ 2002の選択肢は異なる。

・「知っていて、実際にマークがついた商品を見たことがある」「知っているが、まだマークがついた商品を見たことがない」をあわせると、レーティングマーク認知度は約37%となる。前回より認知度は向上している。
 ・女性および「ライトユーザー」での認知度が低い。

2- 1. レーティングマークの内容認知度

「レーティングマークを知っていて、実際にマークがついた商品を見たことがある」
「知っているが、まだマークがついた商品を見たことがない」と回答した人ベース



※東京ゲームショウ 2002では、「レーティングマーク」ではなく「年齢区分マーク」として認知度を尋ねた。

		標本数 (人)	よく知っている	大体知っている	あまり知らない	全く知らない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2004・ レーティングマーク 認知者全体		409	22.0	33.3	38.1	4.2	2.4
男 女 ・ 年 齢 別	男 性	347	23.6	32.9	36.6	4.0	2.9
	10～12才	18	11.1	33.3	38.9	11.1	5.6
	13～15才	35	17.1	20.0	48.6	11.4	2.9
	16～18才	64	25.0	29.7	35.9	4.7	4.7
	19～24才	102	23.5	35.3	39.2	1.0	1.0
	25～29才	67	23.9	34.3	38.8	3.0	0.0
	30～39才	50	34.0	42.0	20.0	2.0	2.0
	40～49才	11	9.1	18.2	36.4	9.1	27.3
	女 性	62	12.9	35.5	46.8	4.8	0.0
	10～12才	8	12.5	0.0	75.0	12.5	0.0
	13～15才	4	0.0	75.0	25.0	0.0	0.0
	16～18才	5	20.0	40.0	40.0	0.0	0.0
	19～24才	20	10.0	40.0	50.0	0.0	0.0
	25～29才	13	23.1	46.2	30.8	0.0	0.0
	30～39才	6	16.7	33.3	33.3	16.7	0.0
	40～49才	6	0.0	16.7	66.7	16.7	0.0
ゲ ー ム ブ レ ー ド レ イ ヤ ー	ヘビーユーザー	145	25.5	34.5	33.8	4.8	1.4
	ミドルユーザー	179	20.1	31.8	42.5	2.2	3.4
	ライトユーザー	85	20.0	34.1	36.5	7.1	2.4

単位 : %)

・前回までと比較して「よく知っている」という回答は徐々に増加している。
・「よく知っている」「大体知っている」をあわせるとレーティングマーク認知者の過半数を占め、前回とほぼ同じ割合。

2-2 レーティングマークの具体的な認知内容（自由回答） （レーティングマークを「よく知っている」「大体知っている」と回答した人ベース）

n=226人のうち有効回答者121人

正確／ほぼ正確・・・60人		
◎正確：「表現内容」による「対象年齢」の「目安」と認知しているもの・・・11人		
・対象年齢やゲームの性質を一目見て分かる	・ソフトの内容がどの年齢に向いているか	
・ゲーム内の表現に対し年齢制限の目安	・対象年齢の表示ですね？未成年や低年齢には不健全とか危険とかの目安みたいな。	
・表現の対象年齢を目安で示す	・内容（セクシャル、バイオレンス中心？）によって一定年齢以上推奨とする	
・ゲーム内容から対象年齢を考えたもの	・目安として対象年齢を表示し、18歳以上のものにはさらに細かく内容の表示がある	
・内容などによって年齢制限したりする目安にする		
・ゲームの内容による年齢対象の指針（強制ではない）		
・内容によって年齢の対象が決まるが強制ではない		
○ほぼ正確：「対象年齢」であることを理解しているもの・・・35人		
・対象年齢	・適正プレイ年齢の表示	
・対象年齢〇才以上？	・年齢制限ではないが推奨年齢	
・対象年齢であり、制限ではない	・年齢適応基準？	
・12・15・18歳など対象を表示する	・年齢に応じたソフトが一目で分かる	
・あくまでも推奨年齢	・審査し、ふさわしい対象年齢を表示	
・ゲームの対象年齢の目安	・未成年にふさわしい内容のゲームかどうかを表示する	
・適正年齢推奨マーク	・・・など	
△漠然としている、または主観的な評価を述べているにとどまるが、趣旨は理解していると思われるもの・・・14人		
・強制ではない	・小さな子供に適切に買い与えられるように	
・一種の目安として	・買うときの目安。法的強制力はない	
・あくまで購入の参考	・グロテスクなものが18才以上になり、パズルゲーム等が全年齢となる	
・ソフト購入の目安	・内容理解と精神年齢のようなモノだと思っています。	
・購入対象者の基準	・年齢ごとに、というか内容でプレイできるプレイヤーを差別する馬鹿らしいレート	
・グロテスク、年齢	・審査方法と対象が不明だと知っている	
・小さい子への配慮	・いつ暴力シーンやグロテスクなゲームソフトが発売されるか分からないため。	
誤認／不明・・・61人		
×「年齢による購入制限」であると誤認しているもの・・・43人		
・年齢制限	・映画のR-15指定みたいなもの	
・年齢を制限したソフト	・R指定	
・その年齢以上の人を対象にし、それ以外には除外するもの	・〇歳以上だけ	
・内容による対象年齢制限	・15才、18才未満禁止？	
・映像等の表現によって購入できる年齢が異なる	・暴力的な要素が入っているか、年齢制限がすぐわかるマーク	
・ゲーム表現による対象ユーザー制限	・暴力表現、グロテスク等の年齢制限	
・映倫みたいに年齢制限を設けていること	・・・など	
×「表現」の規制であると誤認しているもの・・・8人		
・グロテスクなシーンが含まれたゲーム	・有害になりそうかどうかを示す？	
・暴力シーンなどの有無	・小さい子供に暴力的なシーンなどを見せないため	
・青少年に有害なゲームの規制	・残酷な描写のゲームなどを低年齢層に見せないなど	
・子供に暴力的なゲームをさせない	・グロやバイオレンスなのを避ける	
×全「誤認しているもの・・・3人		
・著作権	・ジャンル区分	・ゲームの内容についてレベルをつける
?漠然、曖昧としすぎているもの・・・5人		
・規制	・制限など	・どんなゲームか良くわかるように
・ゲームの内容について	・昔のサターンにあったやつ？	
?判定者についての設問だと誤解しているもの・・・2人		
・CERO (?)	・一般の方にプレイしてもらっている	

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

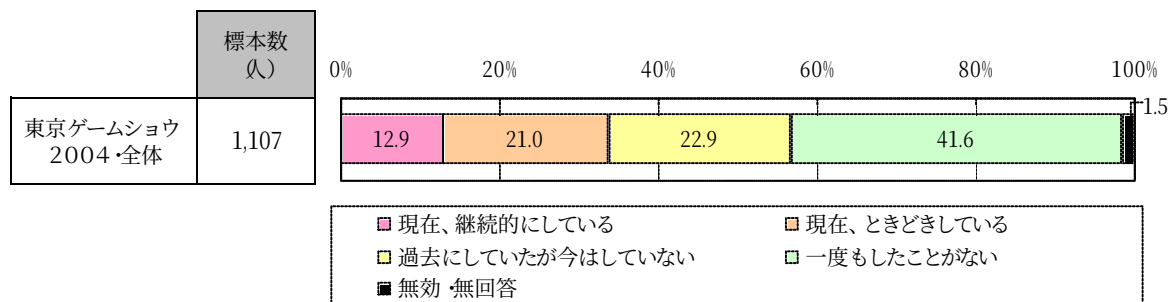
内容を理解している回答者とそうでない回答者の割合はほぼ半々。
誤認の中では、「年齢による購入制限」であると誤認しているケースが圧倒的に多い。

IX. その他ゲームに関するトピックス

1. オフラインマルチプレイゲームのプレイ経験

※ オフラインマルチプレイゲーム：

インターネットにつながらないオフライン状態のゲーム機で、複数の人が一緒にプレイしたり大勢でプレイするゲーム

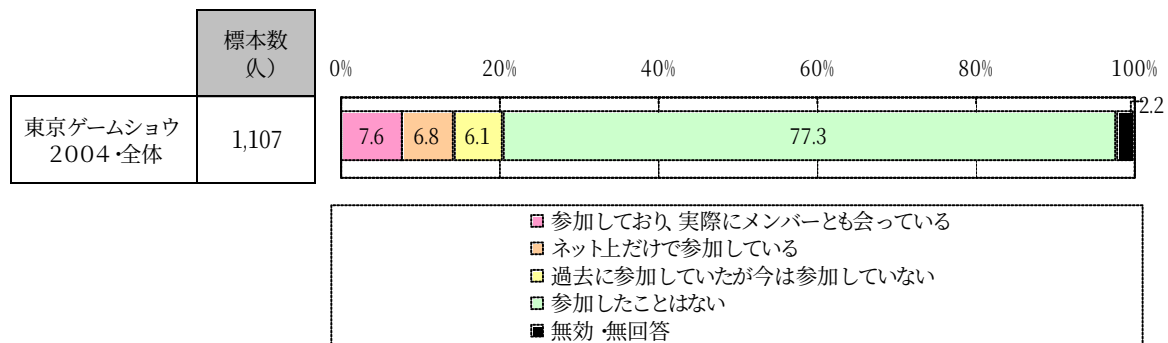


		標本数 (人)	現在、 継続的に している	現在、 ときどき している	過去に していたが 今はしていない	一度も したことがない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2004・全体		1,107	12.9	21.0	22.9	41.6	1.5
男女・ 年齢別	男 性	844	14.0	22.4	24.2	38.0	1.4
	10～12才	78	11.5	23.1	9.0	53.8	2.6
	13～15才	98	20.4	22.4	20.4	36.7	0.0
	16～18才	129	16.3	37.2	17.8	28.7	0.0
	19～24才	210	15.7	21.0	29.0	32.4	1.9
	25～29才	141	17.7	17.7	32.6	29.8	2.1
	30～39才	130	6.9	14.6	28.5	48.5	1.5
	40～49才	58	1.7	22.4	17.2	56.9	1.7
	女 性	263	9.5	16.3	19.0	53.2	1.9
	10～12才	32	6.3	25.0	9.4	59.4	0.0
	13～15才	21	14.3	19.0	9.5	52.4	4.8
	16～18才	25	8.0	20.0	24.0	48.0	0.0
	19～24才	62	17.7	22.6	16.1	43.5	0.0
	25～29才	40	7.5	17.5	30.0	42.5	2.5
	30～39才	54	7.4	5.6	22.2	64.8	0.0
	40～49才	29	0.0	6.9	17.2	65.5	10.3
ゲーム プレイ 頻度 別	ヘビーユーザー	355	18.3	28.5	18.6	33.2	1.4
	ミドルユーザー	433	13.6	19.4	23.8	41.6	1.6
	ライトユーザー	319	6.0	14.7	26.6	51.1	1.6

単位：％

- ・「現在、継続的にしている」「現在、ときどきしている」「過去にしていたが今はしていない」をあわせると、6割近くがプレイ経験がある。
- ・女性より男性の方が、またゲームプレイ頻度が高くなるにつれて、プレイ経験率は高くなっている。

2. ゲーム関連サークル・コミュニティへの参加状況



		標本数 (人)	参加しており 実際に メンバーとも 会っている	ネット上だけで 参加している	過去に 参加していたが 今は 参加していない	参加したことは ない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2004・全体		1,107	7.6	6.8	6.1	77.3	2.2
男女・ 年齢別	男 性	844	8.2	6.4	6.3	77.4	1.8
	10～12才	78	5.1	6.4	1.3	85.9	1.3
	13～15才	98	6.1	8.2	3.1	82.7	0.0
	16～18才	129	8.5	3.9	6.2	81.4	0.0
	19～24才	210	7.1	6.2	7.1	76.7	2.9
	25～29才	141	16.3	7.8	9.9	63.1	2.8
	30～39才	130	6.9	5.4	7.7	77.7	2.3
	40～49才	58	1.7	8.6	3.4	84.5	1.7
	女 性	263	5.7	8.0	5.7	77.2	3.4
	10～12才	32	6.3	6.3	3.1	84.4	0.0
	13～15才	21	4.8	9.5	4.8	76.2	4.8
	16～18才	25	4.0	16.0	4.0	72.0	4.0
	19～24才	62	8.1	4.8	4.8	82.3	0.0
	25～29才	40	7.5	12.5	12.5	60.0	7.5
	30～39才	54	3.7	3.7	7.4	85.2	0.0
	40～49才	29	3.4	10.3	0.0	72.4	13.8
ゲ ー ム プ レ イ ヤ ー 類 別	ヘビーユーザー	355	9.3	10.1	4.2	75.2	1.1
	ミドルユーザー	433	6.7	6.7	7.4	76.7	2.5
	ライトユーザー	319	6.9	3.1	6.6	80.6	2.8

単位 : %)

- ・参加しており、実際にメンバーとも会っている」ネット上だけで参加している」をあわせた現参加者は約14%。
- ・過去に参加していたが今は参加していない」をあわせた参加経験者は全体の約2割。
- ・女性や「ヘビーユーザー」は、リアルでの参加よりも「ネット上だけで参加している」人が多い。

3. ゲーム業界に対する意見 《自由回答》

（n=1,107人のうち有効回答者277人）

10～12才	
男性	
・ゲームが高い！ ・高い ・単価が高い ・値段が高い ・プレステ2のロード時間が長い ・いっぱいゲームがほしい ・これから楽しめるゲームを作ってください ・いろんなゲームがあつてうらやましい ・ゲームクリエイターになりたい	
女性	
・もう少し安くしてくれたら・・・ ・もっと子供が楽しめるゲームをふやしてください ・自分が買ったものよりも良いものが発売されるとほしくなる ・作る人になりたい！	
13～15才	
男性	
・ソフトの価格をもう少し下げてほしい ・安くしてほしい ・PS2のソフトが高い ・PS2のソフトが高い ・3Dオンラインゲームは利用料が高すぎる ・月額が高い ・GBAでおもしろいのが最近少ない ・PS2のローディングが遅い ・もう少し楽しくしてほしい ・もっと面白いゲームがほしい ・よりリアルなゲームを作してほしい ・新しい斬新なアイデアが欲しい ・ゲームパッド対応を増やしてほしい ・もっとオンラインゲームを増やしてほしい ・最近、画質だけでつまらないゲームが増えている。また、飽和状態の今、リアルなゲームより、GBAのようなものの方が売れるのではないかな。 ・年齢制限されていやだ ・たのしい ・楽しい ・これから楽しいゲームをしていきたい ・びみょう ・クリエイターは、自分の好きなものを作るのでうらやましい ・自分の考えなどを詰め込むことができるからうらやましい ・自分が作ったソフトがまわりにやってもらえるなんてうらやましい ・ゲームを作ってお金をもらえるなんてうらやましい	
女性	
・値段が高い ・ゲームソフト高い ・かゝれた名作を作ってください ・ここにしかない、ゲーム関連の商品を出してほしい ・スクウェア・エニックス最高です ・スクエニで働きたい。ACもっと早く発売して・・・！ ・デジキューブ復活希望！ ・店頭広告ください。一生のタカラモノにするから。 ・あんなすごいゲームがあつてうらやましい	

16～18才	
男性	
・高い ・値段が高い ・もう少し販売価格を下げてほしい！！ ・もっと安くしてほしい ・最近ソフトのクオリティいいのはうれしいが、値段が高い ・新作の値段が高い ・とても面白いが、時間が・・・ ・ゲームは休みの日くらいにしかできないので、その時間だけでできるものが多くあればよいと思う ・発売日は延ばさないでほしい ・もっと頻繁に出してほしい ・もっと開発ペースを早く！ ・もっと他と違うもの作れ ・新作が発売日から半年程度でBEST版が出たのは不満 ・買う前に内容をもっと知りたい ・流行に流されすぎ ・恋愛系多すぎ。やめて ・もう少しプレイしやすいのを作ってほしい ・本数は少なくともやり込めるソフトを作って欲しい ・買うまでに至るゲームが少なすぎる。画質より内容を重視したゲームが欲しい ・消費者にこびないゲームを作ってくれほしい ・制作費が高くなってほしいが、頑張してほしい ・これからも良いゲームを作してほしい ・すばらしい ・とてもすばらしいと思う ・スゴイッス ・夢のある仕事だと思う ・クリエイターは絵がうまくていいですね ・自分の作ってみたいゲームが作れそうでいい ・スクウェアエニックスのデザイナーがうらやましい ・先に体験できてうらやましい ・ゲーム最高！ ・ふぁいと！ ・あえて書くなら、このようなゲーム関係のイベントを他の地方でももっとやってほしい。 東京などの場所だけでは少しきつらい・・・ ・サイン会とかいっぱいやってほしい ・ユーザーがもっと周りの目を気にしてほしい	
女性	
・値段がもう少し安い方がいいかも ・もっとソフトを安くしてほしい ・価格が最近高いが、映像などがすごいので仕方ないとも思う ・あまりゲームのハードを増やさないでほしいです ・ロード時間はなるべく短くしてほしい ・カードシステムなどのオンラインでのバグが多い気がします。 ・システムで病みつきにさせられるようなゲームを作ってください ・シナリオが良いものが少ない気がする。声優のミスカスト(クラトス(テイルズ)とか・・・)。 ・古いゲームも扱って欲しい ・新作を一番に知れるのがうらやましい ・体調を崩さない程度に頑張してほしいです	
19～24才	
男性	
・もう少し値段を下げてほしい ・もっと安くして ・もっと価格を下げてほしい ・価格が高い ・値段が高くなってきている ・値段にどう折り合いをつけていくのか？ ・ソフトが高い。続き物でなく新作を出して。 ・大手のソフトが異常に高い	

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

- ・オンライン料金の値下げをお願いします
- ・ゲームキャラグッズは異様に値段が高いと思う
- ・まれに、発売日が延び延びになり、結局発売に至らず、開発中止になるゲームが出てくる。メーカーの方はそういったことにもっと責任を持ってほしい
- ・発売日を守ってほしい
- ・発売日を気にせず、良質の作品を作り上げてほしい
- ・最近のゲームはペースがはや／質がおちてるのが多いかと
- ・もっとクオリティの向上を目指してほしい
- ・安易な設定のゲーム（キャラを中心とした）が出すぎてる感あり
- ・質の差異がありすぎる
- ・質の低いシリーズ物は減らしてほしい。外伝より正規シリーズ優先で！
- ・同じソフトのバージョンアップ版を出すことが不満
- ・たまにブランドとして出していて消費者を全く無視している気がする。主にシリーズ物、復刻物など。
- ・ゲームファンの意見をできるだけ多く吸い上げるのが重要だと思う。魅力のあるゲームが少ない。どれも続編ばかりで飽きた。
- ・人気があるゲームのリブレイスや続編を出さないで
- ・最近のリメイクものが多い気がする。完全な新作タイトルも増やしてほしい
- ・続編なら売れると思うのはまちがいの。キャラデザをがらっと変えるのはNGだと思う
- ・漫画をゲーム化するときは原作通りにしてほしい
- ・昔の人気アニメ等をゲーム化してほしいです
- ・しっかりとしたシナリオの人材がほしい
- ・ストーリー、システムのわかりにくいゲームが増えている
- ・操作性をもう少し簡単にしてほしい
- ・特にないが、ゲーム本数が多すぎて選ぶのが手間。
- ・ネットゲームのサーバー強化とコンテンツ増加の両立をしてほしい
- ・あまりゲームをしていないからたいしたことは書けませんが、もっとシンプルなゲームを（ファミコンミニみたいな）作ってほしいです。
- ・短時間で遊べるゲームを作してほしい
- ・趣向性が強いものが多い。もっと一般の人が気軽に参加できる環境を整えるべき。
- ・単純で難易度の高いゲームを作ってください。3Dは画面が見づらい。
- ・あまり3Dにこだわらない方がいいんじゃないですか
- ・映像にとらわれすぎ。リメイクが多い
- ・映像作品が作りたいならそういう業界に行けばいい
- ・追加映像をつけて再度売るのはやめて
- ・各メーカーのゲームのジャンルが偏ってきている（RPGが多い）のが不満
- ・メーカーさんによっては、内容が偏っている場合があります。いいことですが、飽きやすい
- ・万人受けするように作られたソフトが増えているのでは？もっとキワモノがあって良いと思う。多様な世界を展開してほしい。なによりゲームなのだから。
- ・最近、無難な作品が増えた気がする。予算の関係もあるのだろうが残念。
- ・最近のゲームは面白くなってきている
- ・ここ数年つまらないゲームばかり
- ・似たりよったりのゲームでつまらん
- ・最近、表現が甘いと思う
- ・新作に挑戦してほしい
- ・どんどん面白いゲームを出してほしい
- ・心意気を見せてほしい
- ・大変だけどがんばれ
- ・皆さん、陰では激務に追われているんでしょうな・・・脱帽です。
- ・オリジナルのキャラクターを多数を用意しています。登録したいです。
- ・ゲームの声優になりたい
- ・割引をやめたほうがよい。店がつぶれる。儲かるのはゲームメーカーだけ。
- ・中古の流通は軽い規制をして容認すべき
- ・ゲーム店の店員の態度が悪いことがある
- ・最近メーカー同士が協力している感があって楽しい
- ・任天堂の社長が変わってからソフトのクオリティが落ちた
- ・レーシングゲームでグランツーリスモ並みの程度で再現したマシンを実在の峠で走らせてほしい（正丸とか）
- ・ウイニングイレブンを今後もヨロシク
- ・同人にのみこまれそう。売るのが見えて逆に買いづらい。ポリゴン化が個性をなくしてみえてしまい、昔のような魅力を感じない。
- ・「SIREN サイレン」のCMが放送できなくなったことから スクウェア・エニックスからレーティング制度のご案内を僕に教えてほしい
- ・NEXONってゲームショウに出ないんですか？
- ・大阪でもこのようなイベントを行なってほしい

注) 回答者が記入した原文のまま表記している。

女性
・価格が高い ・ソフトが少し高い。マネをしたものが多い ・価格が少し高くなっている気がする。発売日延期がやや多い。 ・再販をしても良いが安くしてください。改良するのもいいけど... ユーザーにはキビシイ ・もっと早く出して欲しい！ ・早くゲームを作って発売するより、もっともときちんと作り込んで発売に持って行ってほしい。 ・最近オリジナルものが少なくなっているのもっと作ってほしい。 ・あまり続編を組まないでほしい ・下手な人でもできるゲームが欲しい。スライムが好きなのでスライム もりもりを買ったが、なかなかラスボスを倒せない 落ちてばかり。 ・もう少しゲーム内容をあらかじめ明確にしてほしい。買って実際にやった後にガッカリすることがある。 ・バッドエンディングが多い！！ (RPG) ・ゲームメーカー さんの柔軟な考えにはいつも驚かされています。どんどん新しいシステムをとり入れてほしいです。ただし、分かりやすいもので... ・コナミの幻想水滸伝の 3と4が発売前に盛り上げるだけ盛り上げたがつまらなかったの、これ以上出さなくてよい 1と2で終わってほしかった。スタッフの自己満足で作ってるようなので、もっとファンのことを考えてほしい。 ・スクエニはユーザーのことを考えていない ・非売品 (ポスターなどのグッズ) が手に入りやすいのかなあ・・・？ ・会場に入りにくい
25～29才
男性
・ゲームソフトの定価が高い ・値段が高い。DQやFFは滅多に値段が下がらない ・限定物が多すぎる。値段が高い。数が行き渡らない ・最近のゲームは限定版がやたら多いが、中身がいまいちで、限定版にする意味が理解できない ・ゲームの続編を出すな！！ ・シリーズ物はやめてほしい ・シリーズものが多い気がする。もう少し新しい分野のゲームがしたい ・アイディアがありきたり！！ ・せめて販売日は守れるようにしてほしい ・大作を長年で作るのではなく、ある程度の物を定期的に出してほしい ・流通サイクルがはやくて、ちょっと前のタイトルがもう店頭から消えてしまっているのが不満 ・ゲーム全般的に最近クリアが面倒なのが多い ・リメイクでなく新作で2Dアクションゲームを！ ・グラフィックに凝りすぎず、内容を良くしてほしい ・ゲーム性の追求だけが新しいゲームを生むとは思わない。 ・細部までの作りこみをもっとしてほしい。例：RPGでの待ち時間にあくびをするとか ・最近、βテストと思えるソフトが増えている ・商品 (ゲーム) を買ってからでないと操作具合がわからない。ゲームショウ などに来れない人や出展されていないものについての体験プレイの場がほしい (ネットなど) ・体験版などを増やしていただき、事前に試せるようにしてほしい ・中古のゲームソフトに付いているバックアップカセットを売るか売らないをする ・中古の販売で問題になっているが、実際家の近くに新品を安く販売している店が少ないため (個数があまり出回ってこない)、どうしても中古に頼らざるをえない状況になっている ・中古をもっとポジティブにとらえてほしい。現在のゲームがリアルな媒体に収められて流通するのが多数である以上、プレスなど大がかりな作業なしに再流通させる手段として有用性はあるはず。 ・権利などより、よりよいゲームをつぶさない。 ・PS2の時代になってから、本当に「やってみたいな」と思えるゲームソフトがなくなった。ソニーは何をしようとしているかがよくわからない！！ ・おもしろいゲームが少ないかなー ・さらにおもしろいゲームを作って ・「作品」をたまには作ってね ・Gジェネをどうにかして！ ・均等なメーカー特典を希望 (あったりなかったりする) ・グッズの限定販売はやめてほしい。入手も困難だし、高価で買えない。 ・店頭ポップとかグッズがほしい ・年々市場が小さくなっていて、なくなるのではないかな ・経済紙によると業界は大変そうですけど、アタリショックを一番恐れているのでは ・ゲームの開発費が高くなってきて小さいところは大変そう

注) 回答者が記入した原文のまま表記している。

・ゲームメーカーの広報は自分の売っている自社ソフトのことを意外と知らない。つまり最大限のマーケティングができていない。 ・スクエアエニックスがとても好きで、うえまつのぶおのファンです ・インターネットゲームに期待 ・ガンバッテください ・がんばれ ・最新作が見れて良いと思う ・クリエイターを目指してます ・ゲームを一番初めに楽しむことができるのでうらやましい ・それ自体が仕事なのがうらやましい ・仕事があるのがうらやましい ・ゲームショウってメーカーはつらくないの？ ショウ限定の体験版とか本編に使用しないのに。 ・体験プレイを無料でやっててキツくないですか？ 有料化して子供を減らしてほしい
女性 (25～29才)
・値段を安くしてほしい ・全般的に価格が高いので、もっとリーズナブルにしてください！ ・シリーズもののソフトが新作で出るとび違うハード対応になるのが困る ・発売日とかにどうしても合わせなくてはいけなくて、思った通りの作りこみができないくらいなら、いくらのはずしてもいいよ。 ・ホントに好きならいくらでも待ちます ・内容の薄いゲームが非常に増えている ・魅力的なソフトが少なくなった ・グッズ類って高いですね・・・ ・ごころうさん！ ・新しいクリエイターが輩出されるとよい ・ゲームショウに初日に入れるのがうらやましいです。あと、リスペクトされるのでいいですね。
30～39才
男性
・もっと安く ・コストを抑えてください ・ソフトが高い。短期しかグッズが付かないなど、流通がひどい。限定版を予約できないなど、欲しいものが手に入りづらい。 ・あからさまに金稼ぎが苦しい仕様でユーザーをつなぐのが嫌 ・最近のゲームは時間がかかりすぎ ・まだまだおたくの世界 ・みんなで遊べるようなゲームを増やしてほしい ・キャラクターに魅力がない ・安かろー悪かろーが多い ・リメイクばかりでうんざり ・新規の「面白い」「画期的な」ゲームを出してほしい ・新しい遊びがしたい ・ゲームメーカーへ、もう少し質を上げてください ・PS2以外のハードがもっと普及してほしい。独り勝ち状態では面白みがない ・NCJのリネージュ2はいいゲームなのだが、バグが多く、利用料金が高い ・RPGをもっと増やしてほしい ・ロボット系ゲームをもっと作ってほしい。ギャルゲーは多すぎ ・SLG減りすぎ・・・ ・お店で体験版を配布したり、チラシを置いてほしい ・レンタル解禁！ ・現状、中古ソフトに関しては、特に自主規制などなく売ることができて助かっているが、売ったお金で新たなソフトを買っている。新品の値段なら買わないが、中古ならやってもいいと思うソフトがあるからだ（すなわち、中古禁止ならそもそもプレイしないということ）。ユーザーにはメリットがない中古禁止は、やらなくて当然だと思う。 ・オンラインソフトを中古屋で買えないのが不満 ・ソフト等販売時の非売品グッズ（購入時特別付録等）がオークションで高値で売買されていることは止めて欲しい。ゲーム等のプレミアはOKだと思う。 ・あまり過激（グロテスク）なゲームは子供の教育上よくないと思う ・ネットゲーマーに対し、RMTはびこる現状の打開策および廃人プレイヤーでない人への処置を聞かせてほしい ・メーカー・ユーザーともに最近ネガティブ思考が目立つ ・セガとサミーに期待 ・東京都心部にゲームショップが集中している。これからの展開に期待。 値段が高い名作ゲームを廉価版や再発売版にしてソフトを安くしてほしい。特にD3パブリッシャー社にかかっています。 ・クリエイターには、自分がプレイしておもしろい＆確信できるゲームを作してほしい ・今、クリエイターですが、たいへんなのでちょっとやめたい気分です

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

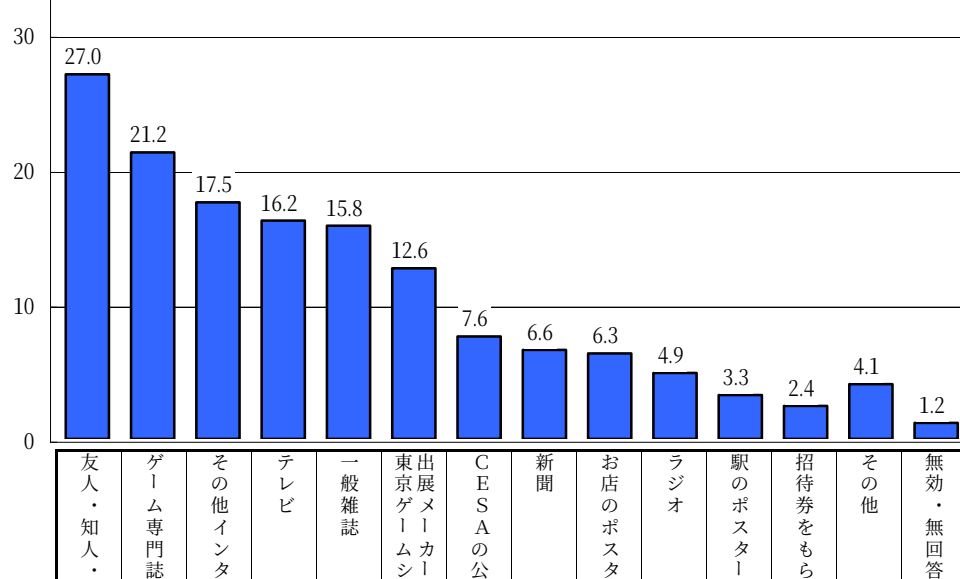
・自分も作れたらいいですね ・発売前のゲームができることがうらやましい ・情報が早い ・ゲームショウ のコスプレ広場は移動のじゃまなので場所を変えるなど対応してほしい ・ゲームショウ の日程をハッピーマンデーを使って 3日間やってほしい
女性
・ハードばかりたくさん出すぎ ・最近、PS2のソフトしか出てないので、PS用のソフトもいっぱい出してほしいです。 ・バグ、なんとかしてー ・ボタン操作をわかりやすくしてほしい ・忙しくて情報を得られない。無料のメルマガ等を増やしてほしい ・ゲームのシナリオに興味があります
40～49才
男性
・あまり新ハード機、出してほしくないな ・ゲーム機を統合してほしい ・殺人をゲームにしてほしくない ・目が悪くなる可能性があるので、ゲーム前にその表示が必要ではないか ・引き落しで20数件、2ヶ月続いたが、メーカーの返事があいまいで良くない。
女性
・価格を下げしてほしい ・女性向けのものをもっと増やしてほしい（ゲーム内にショッピングコーナーがあるなど） ・お互いのゲームソフトメーカーの垣根を越えて両方でも遊べるものがあったもいいと思う

注) 回答者が記入した原文のまま表記している。

X. 東京ゲームショウ 2004来場状況

1. 認知経路 複数回答》

単位：％) n=1,107人)



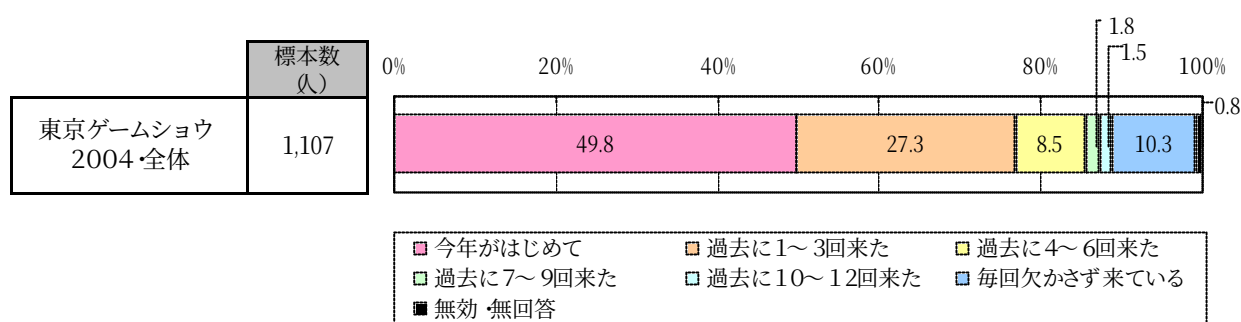
		標本数 (人)	友人・知人・家族	ゲーム専門誌	その他インターネット	テレビ	一般雑誌	東京ゲームショウ出展メーカーのサイト	CESAの公式サイト	新聞	お店のポスター・チラシ	ラジオ	駅のポスター	招待券をもらったので	その他	無効・無回答
東京ゲームショウ 2004 全体		1,107	27.0	21.2	17.5	16.2	15.8	12.6	7.6	6.6	6.3	4.9	3.3	2.4	4.1	1.2
男女・年齢別	男 性	844	24.8	22.9	17.5	16.9	16.9	13.3	8.6	6.9	7.1	5.8	3.9	2.4	4.4	1.2
	10～12才	78	30.8	12.8	10.3	29.5	16.7	15.4	3.8	15.4	7.7	3.8	5.1	2.6	0.0	1.3
	13～15才	98	41.8	22.4	15.3	18.4	23.5	13.3	8.2	9.2	6.1	8.2	7.1	0.0	1.0	1.0
	16～18才	129	35.7	28.7	14.7	13.2	10.1	14.0	8.5	5.4	9.3	8.5	3.9	7.0	8.5	0.0
	19～24才	210	24.8	27.6	17.1	15.7	18.6	12.9	4.8	5.2	7.1	8.1	4.3	1.0	7.6	1.9
	25～29才	141	15.6	26.2	24.1	12.8	14.9	18.4	13.5	2.8	7.1	1.4	3.5	2.1	2.8	2.1
	30～39才	130	13.1	19.2	20.0	16.2	17.7	10.0	13.1	6.9	4.6	5.4	0.8	3.1	3.1	0.8
	40～49才	58	12.1	6.9	17.2	22.4	19.0	5.2	8.6	10.3	8.6	1.7	3.4	0.0	1.7	0.0
	女 性	263	34.2	16.0	17.5	13.7	12.2	10.6	4.2	5.7	3.8	1.9	1.1	2.7	3.0	1.1
	10～12才	32	46.9	0.0	18.8	18.8	3.1	6.3	0.0	9.4	6.3	0.0	0.0	0.0	0.0	3.1
	13～15才	21	33.3	28.6	23.8	4.8	9.5	4.8	9.5	0.0	4.8	4.8	9.5	0.0	4.8	0.0
	16～18才	25	32.0	32.0	36.0	4.0	12.0	16.0	4.0	0.0	8.0	0.0	0.0	8.0	4.0	4.0
	19～24才	62	43.5	19.4	17.7	8.1	12.9	12.9	4.8	1.6	3.2	1.6	1.6	3.2	6.5	0.0
	25～29才	40	32.5	12.5	12.5	12.5	15.0	17.5	7.5	5.0	0.0	0.0	0.0	2.5	0.0	0.0
	30～39才	54	27.8	9.3	14.8	18.5	14.8	11.1	1.9	9.3	5.6	1.9	0.0	3.7	1.9	0.0
	40～49才	29	17.2	20.7	6.9	27.6	13.8	0.0	3.4	13.8	0.0	6.9	0.0	0.0	3.4	3.4
ゲーム プレイ レベル	ヘビーユーザー	355	28.2	26.2	17.5	12.1	14.4	13.2	7.9	6.5	7.0	3.4	3.4	2.8	6.2	0.8
	ミドルユーザー	433	27.9	24.0	16.2	16.9	18.2	14.1	7.2	5.8	6.0	6.2	3.5	1.6	3.7	1.4
	ライトユーザー	319	24.5	11.9	19.4	19.7	14.1	10.0	7.8	7.8	6.0	4.7	2.8	3.1	2.2	1.3
参 考	東京ゲームショウ 2003 全体	1,118	29.7	27.4	30.9※	12.8	18.1	／	／	5.2	6.1	5.0	3.4	3.5	4.1	0.4
	東京ゲームショウ 2002 全体	1,079	29.5	50.1	30.8※	11.4	10.2	／	／	4.2	6.5	8.2	4.4	／	3.4	／

※東京ゲームショウ 2003・東京ゲームショウ 2002は「インターネット」の数値。

単位：％)

- ・友人・知人・家族」が最多で、次いで「ゲーム専門誌」という結果だが、いずれも前回と比べると減少している。
- ・CESAの公式サイト」東京ゲームショウ出展メーカーのサイト」その他インターネット」の合計は37.8%で、インターネット全体としては前回より増加している。この中では「その他インターネット」が最も多い。

2 過去の東京ゲームショウ来場回数



		標本数 (人)	今回が はじめて	過去に 1～3回 来た	過去に 4～6回 来た	過去に 7～9回 来た	過去に 10～12回 来た	毎回 欠かさず 来ている	無効・ 無回答
東京ゲームショウ2004・全体		1,107	49.8	27.3	8.5	1.8	1.5	10.3	0.8
男女・ 年齢別	男 性	844	47.4	26.9	9.2	2.4	1.7	11.4	1.1
	10～12才	78	59.0	25.6	5.1	0.0	0.0	9.0	1.3
	13～15才	98	57.1	32.7	3.1	0.0	0.0	6.1	1.0
	16～18才	129	46.5	34.9	13.2	0.8	0.0	4.7	0.0
	19～24才	210	44.8	29.5	11.0	3.8	1.9	7.1	1.9
	25～29才	141	39.0	24.8	7.8	5.7	2.8	17.7	2.1
	30～39才	130	43.1	16.9	11.5	2.3	3.8	22.3	0.0
	40～49才	58	56.9	19.0	8.6	0.0	1.7	13.8	0.0
	女 性	263	57.4	28.5	6.1	0.0	1.1	6.8	0.0
	10～12才	32	75.0	21.9	0.0	0.0	0.0	3.1	0.0
	13～15才	21	61.9	23.8	4.8	0.0	0.0	9.5	0.0
	16～18才	25	72.0	24.0	4.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	19～24才	62	56.5	29.0	9.7	0.0	0.0	4.8	0.0
	25～29才	40	65.0	25.0	2.5	0.0	2.5	5.0	0.0
	30～39才	54	50.0	35.2	5.6	0.0	0.0	9.3	0.0
	40～49才	29	27.6	34.5	13.8	0.0	6.9	17.2	0.0
ゲ ー ム ブ レ ー ド イ 別	ヘビーユーザー	355	43.7	32.4	9.0	2.3	1.7	9.9	1.1
	ミドルユーザー	433	51.0	25.4	8.8	1.4	1.6	10.9	0.9
	ライトユーザー	319	54.9	24.1	7.5	1.9	1.3	10.0	0.3
満 足 度 別	満足した ※)	789	49.7	27.2	9.4	1.1	1.6	10.5	0.4
	どちらともいえない	236	50.8	28.4	6.4	3.0	1.3	9.7	0.4
	満足していない ※)	72	47.2	27.8	6.9	5.6	1.4	11.1	0.0
	無効・無回答	10	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	50.0

※ 「とても満足」または「まあ満足」を合わせて「満足した」とし

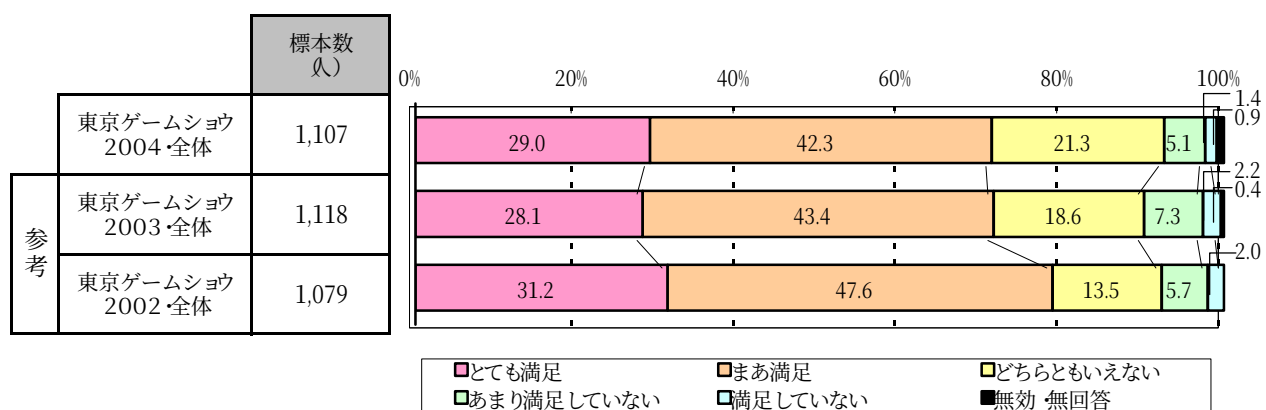
単位 : %)

あまり満足していない」または「満足していない」を合わせて「満足していない」としている。

過去の 平均来場回数	東京ゲームショウ 2004・全体	東京ゲームショウ 2003・全体	東京ゲームショウ 2002・全体
	3.6回	3.4回	2.8回

- ・ 今回がはじめて」の人が全体のおよそ半数を占める。
- ・ 男性「30～39才」は「毎回欠かさず来ている」割合が他の年代に比べて高い。

3. 東京ゲームショウ 2004満足度

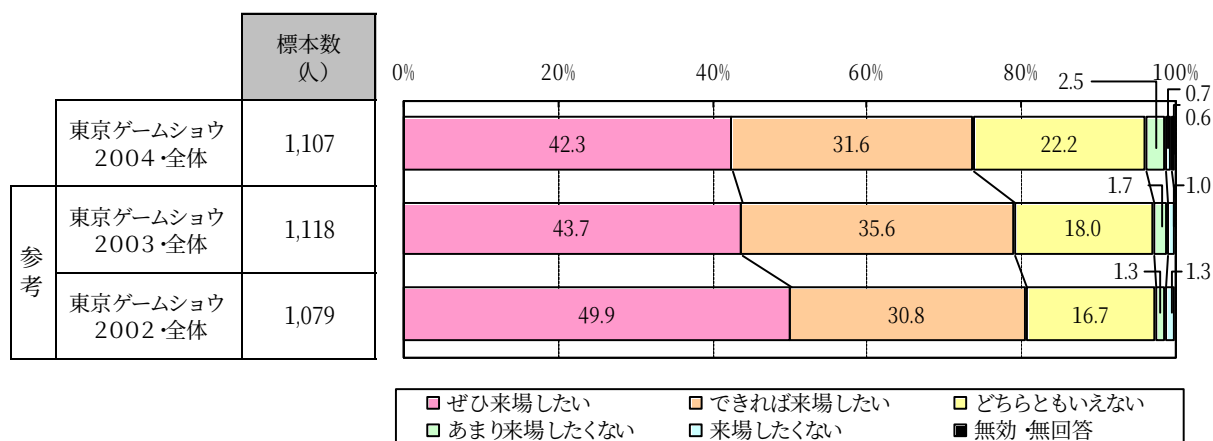


		標本数 (人)	とても満足	まあ満足	どちらとも いえない	あまり 満足していない	満足していない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2004 全体		1,107	29.0	42.3	21.3	5.1	1.4	0.9
男女・ 年齢別	男 性	844	28.7	43.2	20.6	5.0	1.5	0.9
	10～12才	78	48.7	26.9	19.2	2.6	2.6	0.0
	13～15才	98	46.9	46.9	5.1	1.0	0.0	0.0
	16～18才	129	41.9	42.6	10.1	3.9	0.8	0.8
	19～24才	210	22.4	51.0	20.5	3.8	0.5	1.9
	25～29才	141	19.1	42.6	26.2	8.5	1.4	2.1
	30～39才	130	16.2	41.5	31.5	6.9	3.8	0.0
	40～49才	58	15.5	37.9	34.5	8.6	3.4	0.0
	女 性	263	30.0	39.2	23.6	5.3	1.1	0.8
	10～12才	32	62.5	28.1	6.3	3.1	0.0	0.0
	13～15才	21	57.1	28.6	9.5	0.0	4.8	0.0
	16～18才	25	44.0	36.0	16.0	0.0	0.0	4.0
	19～24才	62	21.0	43.5	25.8	8.1	0.0	1.6
	25～29才	40	15.0	37.5	30.0	15.0	2.5	0.0
	30～39才	54	25.9	40.7	31.5	1.9	0.0	0.0
	40～49才	29	10.3	51.7	31.0	3.4	3.4	0.0
ゲ ー ム 頻 度 別	ヘビーユーザー	355	40.0	39.2	15.8	3.4	0.8	0.8
	ミドルユーザー	433	26.8	46.7	19.2	4.6	1.2	1.6
	ライトユーザー	319	19.7	39.8	30.4	7.5	2.5	0.0
来 場 回 数 別	今回がはじめて	551	30.7	40.5	21.8	4.9	1.3	0.9
	過去に1～12回来た	433	26.3	45.5	21.2	5.5	1.4	0.0
	毎回欠かさず来ている	114	30.7	42.1	20.2	4.4	2.6	0.0
	無効 無回答	9	33.3	0.0	11.1	0.0	0.0	55.6

単位：％

- ・「とても満足」「まあ満足」をあわせると、全体の約7割が満足している。
- ・年齢が若いほど満足度は高い。「ライトユーザー」の満足度がやや低い。
- ・来場回数別では、特に顕著な差異は見られない。

4. 次回の来場意向



		標本数 (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	無効・無回答
東京ゲームショウ 2004・全体		1,107	42.3	31.6	22.2	2.5	0.7	0.6
男女・ 年齢別	男 性	844	42.8	31.2	21.8	2.7	0.8	0.7
	10～12才	78	57.7	28.2	11.5	0.0	2.6	0.0
	13～15才	98	59.2	28.6	10.2	2.0	0.0	0.0
	16～18才	129	58.1	24.0	15.5	0.8	1.6	0.0
	19～24才	210	34.3	34.3	27.1	1.9	1.0	1.4
	25～29才	141	34.0	34.0	25.5	4.3	0.0	2.1
	30～39才	130	33.8	33.8	26.9	4.6	0.8	0.0
	40～49才	58	32.8	31.0	29.3	6.9	0.0	0.0
	女 性	263	40.7	33.1	23.6	1.9	0.4	0.4
	10～12才	32	65.6	25.0	9.4	0.0	0.0	0.0
	13～15才	21	71.4	23.8	4.8	0.0	0.0	0.0
	16～18才	25	44.0	40.0	12.0	0.0	0.0	4.0
	19～24才	62	29.0	41.9	24.2	4.8	0.0	0.0
	25～29才	40	22.5	27.5	42.5	5.0	2.5	0.0
	30～39才	54	46.3	27.8	25.9	0.0	0.0	0.0
	40～49才	29	27.6	41.4	31.0	0.0	0.0	0.0
ゲ ー ム プ レ イ ヤ ー 類 別	ヘビーユーザー	355	54.6	27.6	14.9	1.7	0.6	0.6
	ミドルユーザー	433	40.0	36.0	20.8	1.6	0.5	1.2
	ライトユーザー	319	31.7	30.1	32.3	4.7	1.3	0.0
来 場 回 数 別	今回がはじめて	551	35.6	31.0	28.5	3.6	0.9	0.4
	過去に1～12回来た	433	44.1	35.6	18.0	1.6	0.7	0.0
	毎回欠かさず来ている	114	68.4	21.9	8.8	0.9	0.0	0.0
	無効・無回答	9	33.3	0.0	11.1	0.0	0.0	55.6
満 足 度 別	満足した ※	789	54.2	34.0	11.2	0.4	0.3	0.0
	どちらともいえない	236	11.9	28.0	57.2	3.0	0.0	0.0
	満足していない ※	72	16.7	19.4	30.6	25.0	8.3	0.0
	無効・無回答	10	0.0	20.0	10.0	0.0	0.0	70.0

※ 「とても満足」または「まあ満足」を合わせて「満足した」とし

「あまり満足していない」または「満足していない」を合わせて「満足していない」としている。

単位：％

付1) 調査票見本

「東京ゲームショウ2004」来場者アンケートにご協力ください

— (社)CESA —

質問1 1) あなたの性別・年齢をお教えてください。

性別	[1.男性 2.女性]	年齢	()才
----	--------------------	----	-----------------

2) あなたの居住地をお教えてください。＜1つだけ○印＞

1.東京23区 2.東京都内 (23区以外)	3.神奈川県 4.埼玉県	5.千葉県 6.茨城県	7.その他の都道府県 (具体的に)
---------------------------	-----------------	----------------	--

3) あなたの職業をお教えてください。＜1つだけ○印＞

1.小学生 2.中学生	3.高校生 4.短大生・ 各種専門学校生・予備校生	5.大学生・大学院生 6.会社員・OL	7.商工自営 8.主婦	9.無職 10.その他 (具体的に)
----------------	---------------------------------	------------------------	----------------	--

4) 自宅から学校や会社までの通勤・通学時間はどのくらいですか。
(勤務先などが複数ある場合は、最も良く利用される方の時間をお教え下さい。)＜1つだけ○印＞

1.30分未満 2.30分～1時間未満	3.1時間～1時間半未満 4.1時間半～2時間未満	5.2時間以上 6.在宅勤務・学習なので移動時間はかからない
------------------------	------------------------------	-----------------------------------

5) ゲーム以外で、あなたの趣味または現在関心を持っていることをお教えてください。＜いくつでも○印＞

1.映画・演劇・ドラマ 2.漫画・アニメ 3.音楽鑑賞 4.カラオケ 5.アイドル 6.お笑い・バラエティ	7.読書 8.パソコン・インターネット 9.写真/アート 10.囲碁・将棋・麻雀 11.パソコン・ハードウェア 12.競馬・競輪・競艇	13.野球 14.サッカー 15.ゴルフ 16.格闘技 17.釣り 18.車・オートバイ/ドライブ	19.旅行 20.ファッション/インテリア 21.料理/グルメ/酒 22.恋愛/出会い 23.勉強/語学/資格取得 24.その他
--	--	--	---

■家庭用ゲームについてお聞きします。

質問2 1) 現在、お持ちのゲーム機を全てお教えてください。＜いくつでも○印＞※PC・携帯電話は除きます。

1.ニンテンドーゲームキューブ 2.ニンテンドウ64 3.ゲームボーイアドバンス (SP含む) 4.ゲームボーイ (カラー含む) 5.スーパーファミコン	6.ドリームキャスト 7.プレイステーション2 8.プレイステーション (PSone/COMBO含む) 9.ワンダースワン (カラー/クリスタル含む) 10.Xbox	11.その他 (具体的に) 12.1つもない
--	---	--

2) 今後購入したいと思うゲーム機を全てお教えてください。＜いくつでも○印＞※PC・携帯電話は除きます。

1.ニンテンドーゲームキューブ 2.ニンテンドウ64 3.ゲームボーイアドバンス (SP含む) 4.ゲームボーイ (カラー含む) 5.プレイステーション2	6.PSone/COMBO 7.Xbox 8.PSX 9.PSP 10.ニンテンドー ディーエス	11.N-Gage 12.その他 (具体的に) 13.1つもない
---	--	---

質問3 あなたが好きなゲームのジャンル・タイプをそれぞれいくつでもお教えてください。

1) ジャンル＜いくつでも○印＞

1.ロールプレイ 2.育成・目標達成型シミュレーション 3.戦略シミュレーション 4.恋愛シミュレーション 5.アドベンチャー 6.アクション 7.リズムアクション 8.サントナール (音付きの小説形式) 9.FPS (自分の視点のシューティング)	10.対戦格闘 11.シューティング 12.スポーツ 13.レース 14.パズル 15.ボートゲーム (すごろくなど) 16.パズル・パズルゲーム (囲碁、将棋など) 17.戦略型テーブルゲーム (囲碁、将棋など) 18.ギャング型テーブルゲーム (花札、麻雀、トランプなど)	19.実機シミュレーター (パソコン、ハードウェアなど) 20.MMORPG (多人数参加型ロールプレイ) 21.対戦系のネットワークゲーム 22.勉強・学習 23.情報データベース 24.タレント練習 25.コンストラクション (ゲーム作成ツール) 26.コミュニケーション 27.その他 (具体的に)
--	--	---

2) タイプ＜いくつでも○印＞

1.戦国・歴史系 2.お茶系 3.冒険・ファンタジー系 4.男性主人公の恋愛ゲーム 5.女性主人公の恋愛ゲーム	6.ボイスラフ系 7.SF系 8.謎解き系 9.育成系 10.パズル系	11.パズル系 12.趣味没頭型ゲーム 13.対話型ゲーム 14.キャラクター系 15.シブ系	16.ドラマ系 17.旧作系 18.シリーズ物 19.おもしろ (複数のゲームをまとめたもの) 20.ジョーク・ユーモア系 (ばかばかしいものを含む)	21.その他 (具体的に)
---	---	---	---	--------------------------------------

■質問4 旧ゲーム機種（家庭用ゲーム機、パソコン）や、昔ゲームセンターなどで遊んだことのあるゲームのうち、現行機種で再度遊んでみたいゲームはありますか。ある場合は、具体的なタイトルを教えてください。＜1つだけ○印＞

1.ある（タイトル名 _____） 2.ない

■質問5 1) 平均すると週に何日くらいゲームをしますか。＜1つだけ○印＞※PC・携帯電話は除きます。

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

2) 平均すると1回につき何分間プレイしますか。平日・休日ごとにお教えてください。※PC・携帯電話は除きます。

平日 約（ _____ ）分 ・ 休日 約（ _____ ）分

■質問6 この1年間にゲームソフトを何本買いましたか。新品通常版・新品低価格版（「プレイステーション・ザ・ベスト」などメーカー希望小売価格が3000円以下を目安）・中古品別にお教えてください。※PCは除きます。

新品通常版（ _____ ）本 新品低価格版（ _____ ）本 中古品（ _____ ）本

■携帯電話・PHSのゲームについてお聞きます。

■質問7 1) 現在、自分専用の携帯電話・PHSをお持ちですか。＜1つだけ○印＞

1.持っている 2.持っていない →質問8へ

2) 携帯電話・PHSのゲームで遊んでいますか。＜1つだけ○印＞

1.現在、遊んでいる
2.以前遊んだことがあるが、現在は遊んでいない
3.遊んだことがない

【2）で1.に○印の方のみ】

3) 携帯電話・PHSのゲームで遊ぶのはどのような時ですか。＜いくつでも○印＞

1.自宅にいるとき 3.電車やバスで移動中 5.その他（具体的に _____）
2.学校・職場にいるとき 4.外出先で待合わせ中

4) 1週間合計すると、どのくらいの時間、携帯電話・PHSでゲームをしますか。

約（ _____ ）分

■パソコン用ゲームについてお聞きます。

■質問8 1) 現在、どこでパソコンを使用していますか。＜いくつでも○印＞

1.自宅 3.複合カフェ（インターネットカフェ／漫画喫茶など） 5.その他（ _____）
2.学校・職場 4.（ノートパソコン等で）外出先で 6.利用しない →質問9へ

2) パソコン用ゲームで遊んでいますか。＜1つだけ○印＞

1.現在、遊んでいる
2.以前遊んだことがあるが、現在は遊んでいない
3.遊んだことがない

【2）で1.に○印の方のみ】

3) パソコンでは、どのような形式のゲームで遊んでいますか。＜いくつでも○印＞

1.PCにプレインストールされているもの 5.その他（具体的に _____）
2.CD-ROMからインストールするもの
3.インターネットからダウンロードするもの
4.（Flash形式等で）インターネットの画面上でリアルタイムで遊べるもの

4) 年間で何本のパソコン用ゲームを遊んでいますか。無料で入手したもの、有料で入手したもの別にお答えください。

無料（ _____ ）本 有料（ _____ ）本

5) 1週間合計すると、どのくらいの時間、パソコンでゲームをしますか。

約（ _____ ）分

【裏面にお進みください】

■ネットワークゲーム・オンラインゲーム（インターネットを通じてコミュニケーションしたりして遊べるゲームで、ゲームポータルを含みます）についてお聞きします。

質問9 1) これまで、何らかの形でネットワークゲーム・オンラインゲームで遊んだことがありますか。＜1つだけ○印＞

- | | | | |
|----------------|---------|------------------|---------|
| 1.現在、継続的に遊んでいる | 質問9 2)へ | 3.関心はあるが遊んだことはない | 質問9 6)へ |
| 2.過去に遊んだことがある | | 4.遊んだこともないし関心もない | |

【1）で1. 2.のいずれかに○印の方に】

2) ネットワークゲーム・オンラインゲームで遊んだ場所をいくつでもお教えてください。＜いくつでも○印＞

- | | |
|----------------------------|-------------|
| 1.一般家庭（自宅／知人・友人宅など） | 3.ゲームセンター |
| 2.複合カフェ（インターネットカフェ／漫画喫茶など） | 4.その他（具体的に） |

3) ネットワークゲーム・オンラインゲームで遊ぶ際に使う（使った）マシンをいくつでもお教えてください。＜いくつでも○印＞

- | | | |
|--------------|-----------------|-------------|
| 1.ドリームキャスト | 3.ニンテンドーゲームキューブ | 5.パソコン |
| 2.プレイステーション2 | 4.Xbox | 6.その他（具体的に） |

4) 遊んだネットワークゲーム・オンラインゲームのジャンルをいくつでもお教えてください。＜いくつでも○印＞

- | | | |
|--------------|-------------------------|--------------|
| 1.MMORPG | 3.FPS（自分の視点のシューティングゲーム） | 5.Webブラウザゲーム |
| 2.オンライン対戦ゲーム | 4.戦略シミュレーション・ストラテジー | 6.その他（具体的に） |

5) ネットワークゲーム・オンラインゲームで遊んだときに利用した決済方法をいくつでもお教えてください。＜いくつでも○印＞

- | | | |
|---------------------------|--|-------------------------|
| 1.ISP（インターネットサービスプロバイダ）決済 | 6.プリペイドカード型電子マネー（ウェブマネー・ビットキャッシュなど） | 10.家族が支払っているのかわからない |
| 2.クレジットカード | 7.ネットワーク型電子マネー（サイバーコイン・ミレニウム・eキャッシュなど） | 11.複合カフェでの利用料支払い |
| 3.銀行振り込み | 8.プリペイド型電子マネー（Edy） | 12.ゲームセンターでのプレイごとの料金支払い |
| 4.自動引き落とし | 9.ネットバンク（ジャパンネット銀行など） | |
| 5.コンビニ払い | | →回答後、質問9 7)へ |

【1）で3. 4.のいずれかに○印の方に】

6) ネットワークゲーム・オンラインゲームをやらない理由を以下の中からいくつでもお教えてください。＜いくつでも○印＞

- | | | |
|-----------------|---------------|------------------------|
| 1.通信費・利用料金が安い | 4.時間がかかりそう | 7.コミュニティに入りにくい/ついていけない |
| 2.ハードやソフトの料金が安い | 5.手続・設定が面倒 | 8.ルールが難しい/わからない |
| 3.通信環境が整っていない | 6.ゲームは1人でやりたい | 9.その他（具体的に） |

【全員に】

7) アバターに関心がありますか。＜1つだけ○印＞

- | | |
|----------------------------|-----------------|
| 1.関心があり、現実のお金を払ってでも欲しい | 3.知っているが、関心はない |
| 2.関心はあるが、現実のお金を払ってまで欲しくはない | 4.アバターそのものを知らない |

8) 今後、ネットワークゲーム・オンラインゲームで遊んでみたいと思いますか。＜1つだけ○印＞

- | | | |
|------------|-------------|----------------|
| 1.遊んでみたい | 3.どちらともいえない | 4.あまり遊びたいと思わない |
| 2.まあ遊んでみたい | | 5.遊びたくない |

■お持ちのハード・ソフトの分量についてお聞きします。

質問10 1) 現在お持ちの家庭用ゲーム機、家庭用ゲームソフト、パソコン本体、パソコン用ゲームソフトを全て集めると、ご自宅ですべて収める場所をとりましますか。以下のうち、最も近いものをお選びください。＜1つだけ○印＞

- | | | |
|---------------------|-----------------------|-------------------|
| 1.両手で抱えられる程度 | 3.180×180×90cm（押入れ）程度 | 5.6畳相当の部屋まるごと |
| 2.180×90×60cm（本棚）程度 | 4.6畳相当の部屋の半分程度 | 6.6畳相当の部屋を超えるスペース |

2) ご自宅におけるゲーム機・ゲームソフトのスペースについて、あなた自身は今後どのようにしていきたいと思いますか。以下のうち、あなたの気持ちに最も近いものをお選び下さい。＜1つだけ○印＞

- | |
|------------------------------|
| 1.ゲーム機・ゲームソフトを置く場所を増やすつもりでいる |
| 2.現状のスペースのまま維持していきたい |
| 3.ゲーム機・ゲームソフトを置く場所を減らすつもりでいる |

■アテネオリンピックについてお聞きします。

質問11 1) 今年開催されたアテネオリンピックにはどの程度関心がありましたか。＜1つだけ○印＞

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	4. 全く関心がなかった
1.または2.に○印の方		関心があった話題を具体的に：	

2) 今年になってから、オリンピックまたはオリンピック競技種目（野球・サッカー・テニス・卓球など）のゲームソフトを購入されましたか。＜1つだけ○印＞※PC・携帯電話は除きます。

1. 購入した／今後購入する予定がある	2. 購入していない
1.に○印の方	ソフト名を具体的に：

■その他ゲームに関してお聞きします。

質問12 1) 2002年末から、ゲームソフトに「レーティングマーク」がついていることをご存知でしたか。＜1つだけ○印＞

1. 知っていて、実際にマークがついた商品を見たことがある	3. 知らなかった → 質問13へ
2. 知っているが、まだマークがついた商品を見たことがない	

(1) で1. 2.のいずれかに○印の方に】

2) 「レーティングマーク」の役割についてご存知ですか。ご存知の方は、その内容をお書きください。＜1つだけ○印＞

1. よく知っている	2. 大体知っている	3. あまり知らない	4. 全く知らない
1.または2.に○印の方		ご存知の内容を具体的に：	

質問13 インターネットにつながらないオフライン状態のゲーム機で、複数の人が一緒にプレイしたり、大勢でゲームをしたことがありますか。＜1つだけ○印＞※PC・携帯電話は除きます。

1. 現在、継続的にしている	3. 過去にしていたが今はしていない
2. 現在、ときどきしている	4. 一度もしたことがない

質問14 ゲーム関連のサークル・コミュニティなどに参加していますか。＜1つだけ○印＞

1. 参加しており、実際にメンバーとも会っている	3. 過去に参加していたが今は参加していない
2. ネット上だけで参加している	4. 参加したことはない

質問15 ゲームメーカー、クリエイター、流通・販売店、ゲームソフトその他について、普段思っていること、意見、うらやましい点、不満な点などがあればご自由にお書きください。

--

■東京ゲームショウについてお聞きします。

質問16 1) 「東京ゲームショウ2004」は何でお知りになりましたか。＜いくつでも○印＞

1. テレビ	5. 一般雑誌	9. CESAの公式サイト	12. 招待券をもらったので
2. ラジオ	6. お店のポスター・チラシ	10. 東京ゲームショウ	13. その他
3. 新聞	7. 駅のポスター	出展メーカーのサイト	具体的に
4. ゲーム専門誌	8. 友人・知人・家族	11. その他インターネット	

2) 東京ゲームショウは'96年夏、'97～2001年の各年春・秋、2002・2003年の各年秋の過去13回開催されました。そのうち何回来られましたか。＜1つだけ○印＞

1. 毎回欠かさず来ている	2. 過去に（ ）回来た	3. 今年がはじめて
---------------	--------------	------------

3) 「東京ゲームショウ2004」の内容にどの程度満足していますか。＜1つだけ○印＞

1. とても満足	3. どちらとも	4. あまり満足していない
2. まあ満足	いえない	5. 満足していない

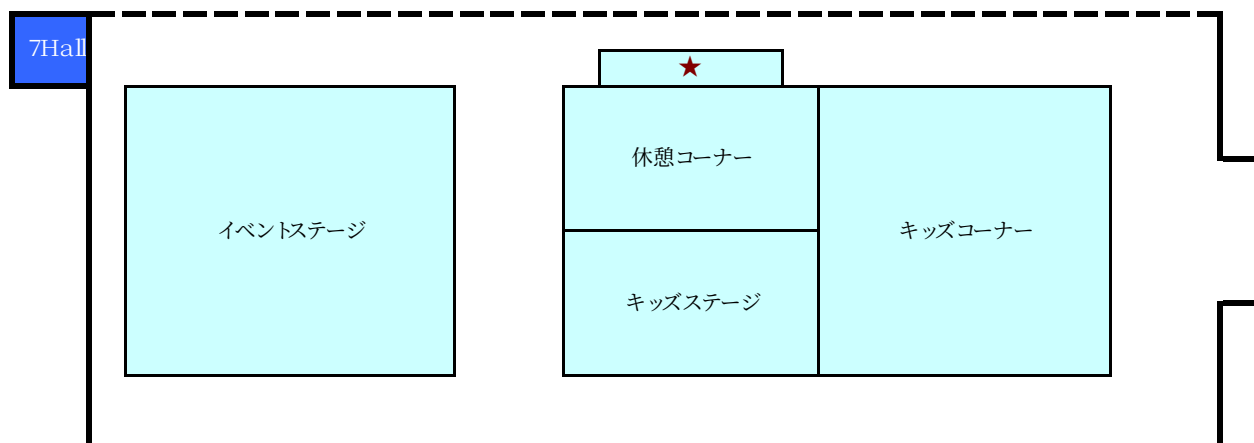
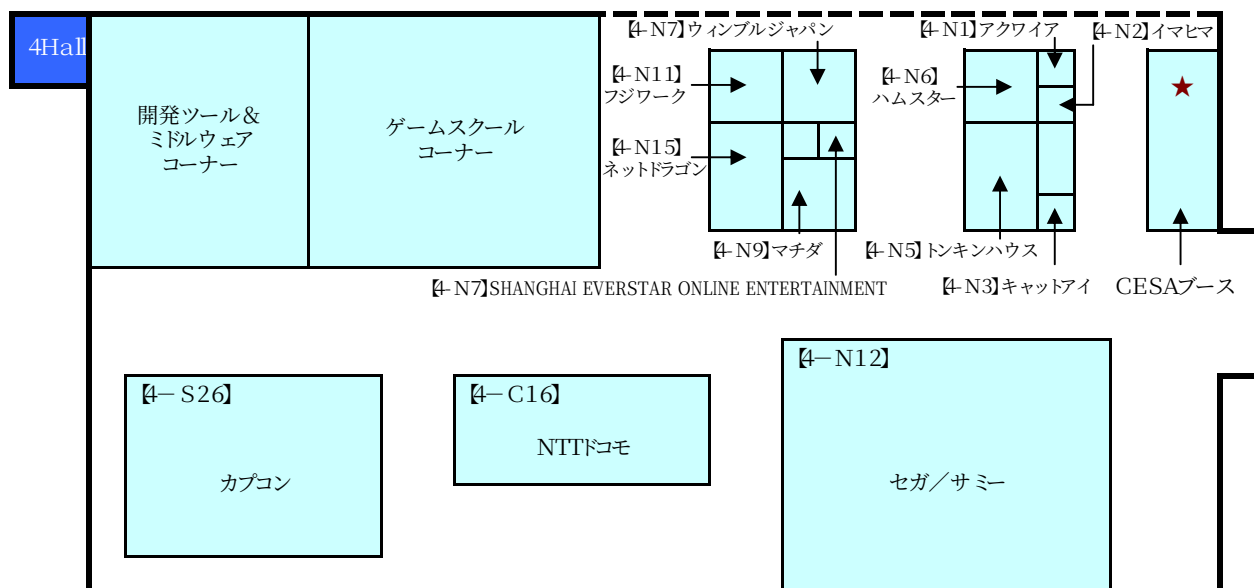
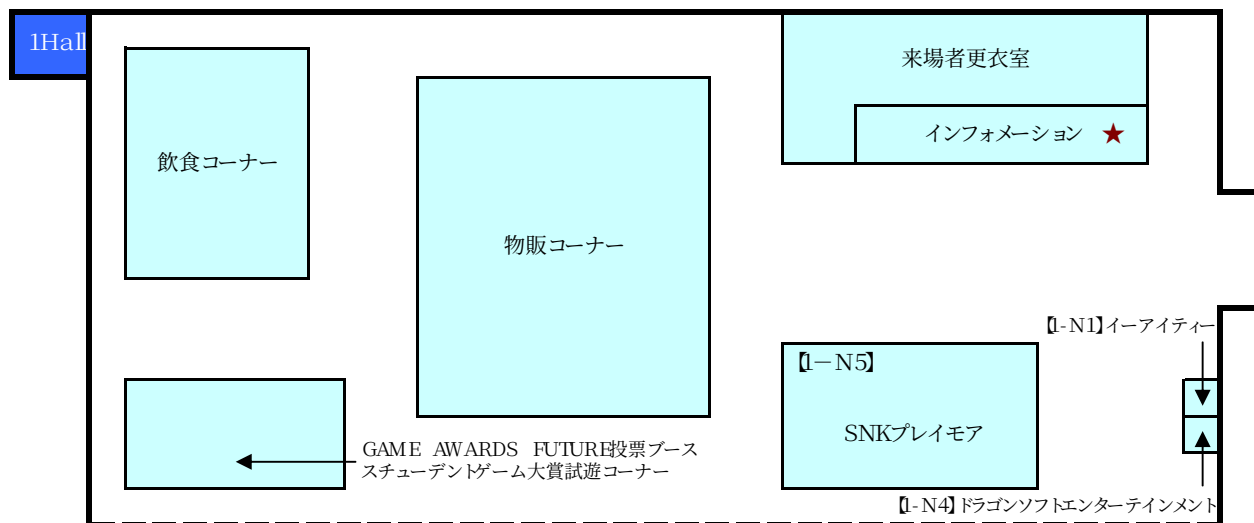
4) 次回の東京ゲームショウにも来場したいと思いますか。＜1つだけ○印＞

1. ぜひ来場したい	3. どちらとも	4. あまり来場したくない
2. できれば来場したい	いえない	5. 来場したくない

以上で終わりです。ご協力ありがとうございました。

付2) アンケートブース設置ポイント

★ :アンケートブース設置ポイント



禁無断転載

東京ゲームショウ 2004 来場者調査報告書

発行 平成16年11月

発行者

社団法人コンピュータエンターテインメント協会

所在地 〒105-0003
東京都港区西新橋1-22-10
西新橋アネックス3階

電話 03-3591-9151
FAX 03-3591-9152