

東京ゲームショウ2009

来場者調査 報告書

2009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. 同居家族数	4
4. 居住地	5
5. 職業	5
6. 趣味・関心事	6
II. 家庭用ゲームのプレイ状況	8
1. 保有ハードウェア・最多使用ハードウェア	8
2. 購入希望のハードウェア	11
3. 好きなゲームジャンル	13
4. ゲームプレイ頻度	16
5. ゲームプレイ時間	18
6. ソフトウェア購入状況	21
7. ダウンロード販売サービスによるダウンロード購入状況	24
8. ネットオークションでの家庭用ゲームソフトウェア購入・売却経験	25
9. 新傾向の家庭用ゲームソフトウェアの保有・利用状況	27
10. 家庭用ゲーム機によるゲーム以外の目的でのインターネット利用状況	32
III. アーケードゲームのプレイ状況	34
1. アーケードゲームのプレイ経験	34
IV. 携帯電話ゲームコンテンツのプレイ状況	35
1. 携帯電話ゲームコンテンツのプレイ経験	35
2. 有料携帯電話ゲームコンテンツのプレイ状況 【携帯電話ゲームコンテンツ現参加者ベース】	36
3. 有料携帯電話ゲームコンテンツの課金形態 【有料携帯電話ゲームコンテンツ現参加者ベース】	36
V. iPhone/iPod Touch向けゲームのプレイ状況	37
1. iPhone/iPod Touch向けゲームのプレイ経験	37
2. 有料iPhone/iPod Touch向けゲームのプレイ状況 【iPhone/iPod Touch向けゲーム現参加者ベース】	38
VI. ネットワークゲーム(オンラインゲーム)のプレイ状況	39
1. ネットワークゲーム(オンラインゲーム)のプレイ経験	39
2. 有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)のプレイ状況 【ネットワークゲーム(オンラインゲーム)現参加者ベース】	40
3. 有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)の課金形態 【有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)現参加者ベース】	40

VII. ゲーム周辺事情	41
1. 定額給付金とゲーム	41
2. 旅行・観光とゲーム	43
VIII. レーティングマークの認知状況	45
1. レーティングマークの認知度	45
2. レーティングマークの内容認知度【レーティングマーク認知者ベース】	46
3. レーティングマークの具体的な認知内容【レーティングマーク内容認知者ベース】《自由回答》	47
4. レーティングマーク「Z区分」の認知度【レーティングマーク認知者ベース】	48
IX. 家庭用ゲーム業界全般に対する考え	49
1. 私の考える家庭用ゲーム普及策《自由回答》	49
2. 家庭用ゲーム業界に対する意見《自由回答》	55
X. 東京ゲームショウ2009来場状況	60
1. 認知経路	60
2. 過去の東京ゲームショウ来場回数	62
3. 一番良かったと思うメーカーブース《自由回答》	63
4. 実際に行ったコーナー	64
5. 東京ゲームショウ2009満足度	65
6. 次回の来場意向	66
7. 「コ・フェスタ」の認知状況	67
付1) 調査票見本	68
付2) アンケートブース設置ポイント	72

■ 調査概要

- 1 調査目的 : CESA主催の「東京ゲームショウ2009」(以下、TGS2009)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 : TGS2009に来場した3才以上の男女個人
- 3 調査方法 : TGS2009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は72ページを参照。
- 4 調査実施日時 : 2009年9月27日(日) [10:00~17:00]

5 来場・回収状況 :

	総来場者数	回収標本数	有効標本数
9月24日(木)	27,435 人	—	—
9月25日(金)	24,605 人	—	—
9月26日(土)	61,138 人	—	—
9月27日(日)	71,852 人	1,284 S	1,109 S
合計	185,030 人	1,284 S	1,109 S

※ 9月24日(木)・25日(金)は、業界関係者のみ来場可能なビジネスデイ(TGS2007から2日間に延長)。

■ 過去17回の概要

	日時	会場	来場者数 (会期計)
'96	'96年8月22日(木)~24日(土)	東京ビッグサイト	109,649人
'97春	'97年4月 4日(金)~ 6日(日)	東京ビッグサイト	121,172人
'97秋	'97年9月 5日(金)~ 7日(日)	幕張メッセ	140,630人
'98春	'98年3月20日(金)~22日(日)	幕張メッセ	147,913人
'98秋	'98年10月 9日(金)~11日(日)	幕張メッセ	156,455人
'99春	'99年3月19日(金)~21日(日)	幕張メッセ	163,448人
'99秋	'99年9月17日(金)~19日(日)	幕張メッセ	163,866人
2000春	2000年3月31日(金)~4月2日(日)	幕張メッセ	131,708人
2000秋	2000年9月22日(金)~24日(日)	幕張メッセ	137,400人
2001春	2001年3月30日(金)~4月1日(日)	幕張メッセ	118,080人
2001秋	2001年10月12日(金)~10月14日(日)	幕張メッセ	129,626人
2002	2002年9月20日(金)~9月22日(日)	幕張メッセ	134,042人
2003	2003年9月26日(金)~9月28日(日)	幕張メッセ	150,089人
2004	2004年9月24日(金)~9月26日(日)	幕張メッセ	160,096人
2005	2005年9月16日(金)~9月18日(日)	幕張メッセ	176,056人
2006	2006年9月22日(金)~9月24日(日)	幕張メッセ	192,411人
2007	2007年9月20日(木)~9月23日(日)	幕張メッセ	193,040人
2008	2008年10月9日(木)~10月12日(日)	幕張メッセ	194,288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。

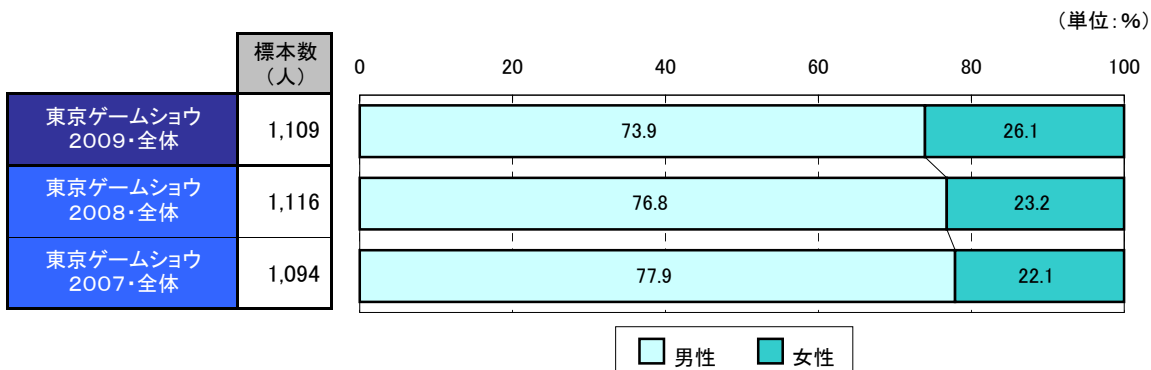
※ なお、当調査はコアユーザーが多く来場するTGS来場者を対象としているため、本調査の結果と一般生活者のそれとは差異があることを考慮する必要がある。
また、基本特性などの定型項目に関して、TGS2007およびTGS2008の調査結果(直近2回)と比較している。

- 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)
企画主体: 日本テレネット株式会社

I. 回答者特性

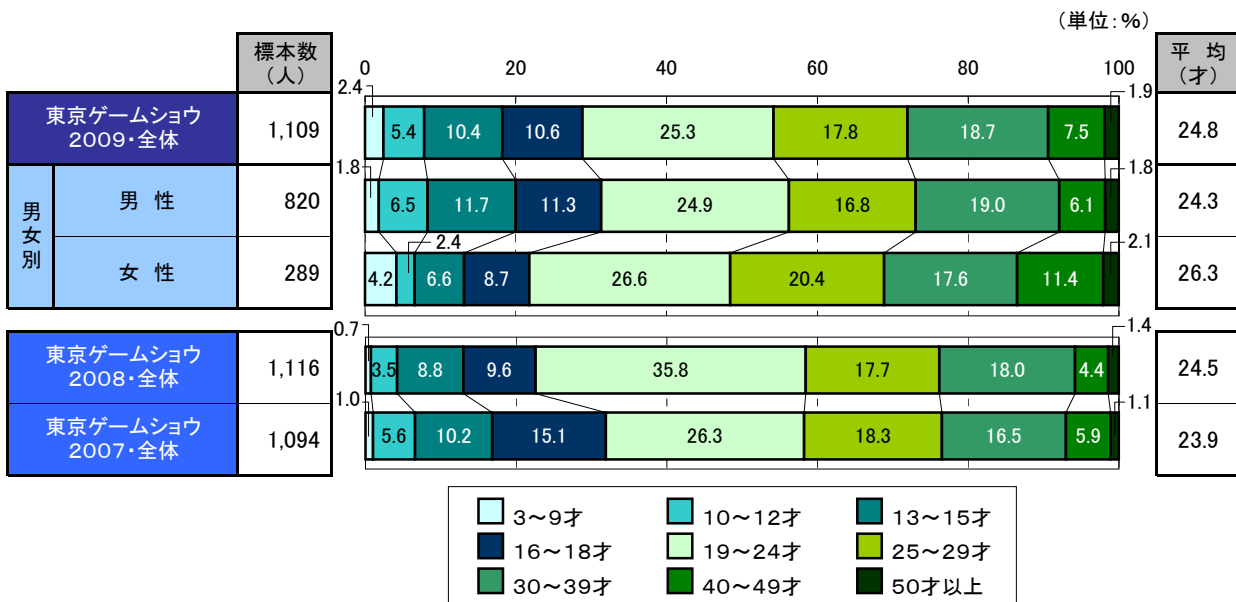
1. 性別

〔質問〕 あなたの性別・年齢をお教えてください。



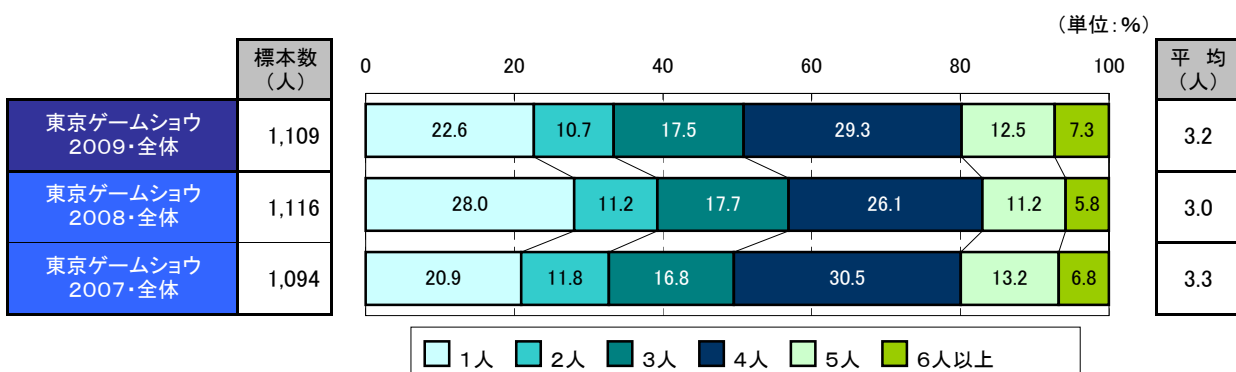
2. 年齢

〔質問〕 あなたの性別・年齢をお教えてください。



3. 同居家族数

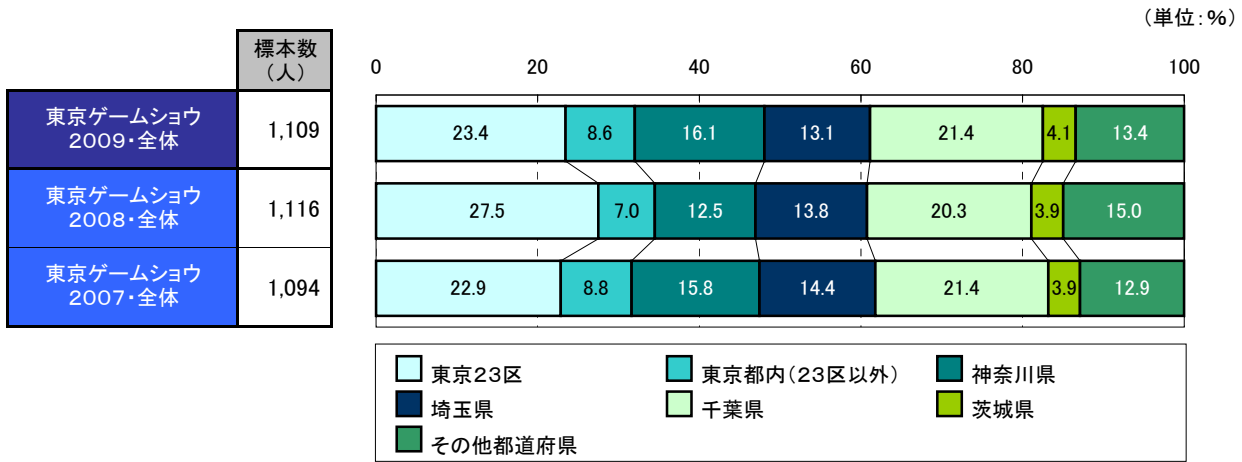
〔質問〕 現在同居しているご家族数はあなたを含めて何人ですか。 ※ひとり暮らしの場合は「(1)人家族」とお書きください。



- ・男女比は「女性」が着実に増加し、26.1%となった。
- ・年齢層で最も多いのは「19～24才」(25.3%)であるが、前回(35.8%)より減少。その他の年齢層は軒並み増加。
- ・同居家族数の平均は3.2人と前年より増加。「ひとり暮らし」は前年の28.0%から22.6%へ減少した。

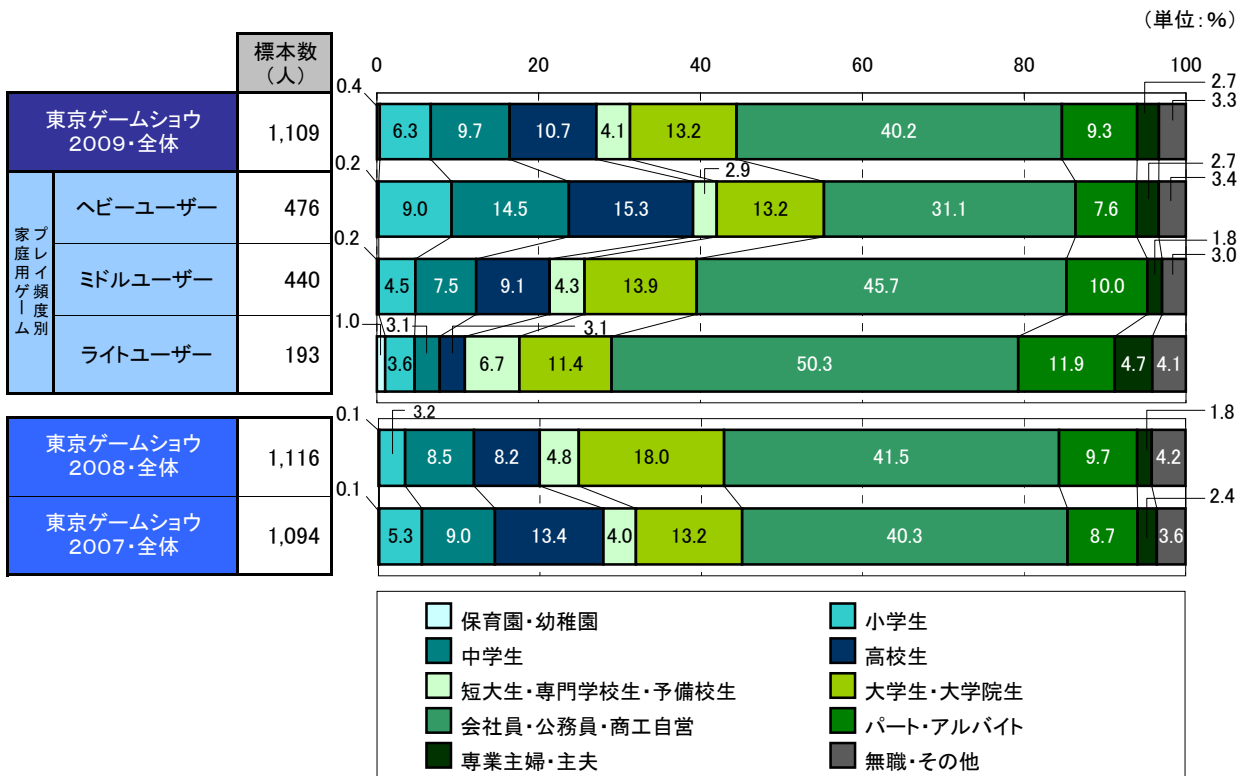
4. 居住地

[質問] あなたのお住まいをお教えてください。



5. 職業

[質問] あなたの職業をお教えてください。



注)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。

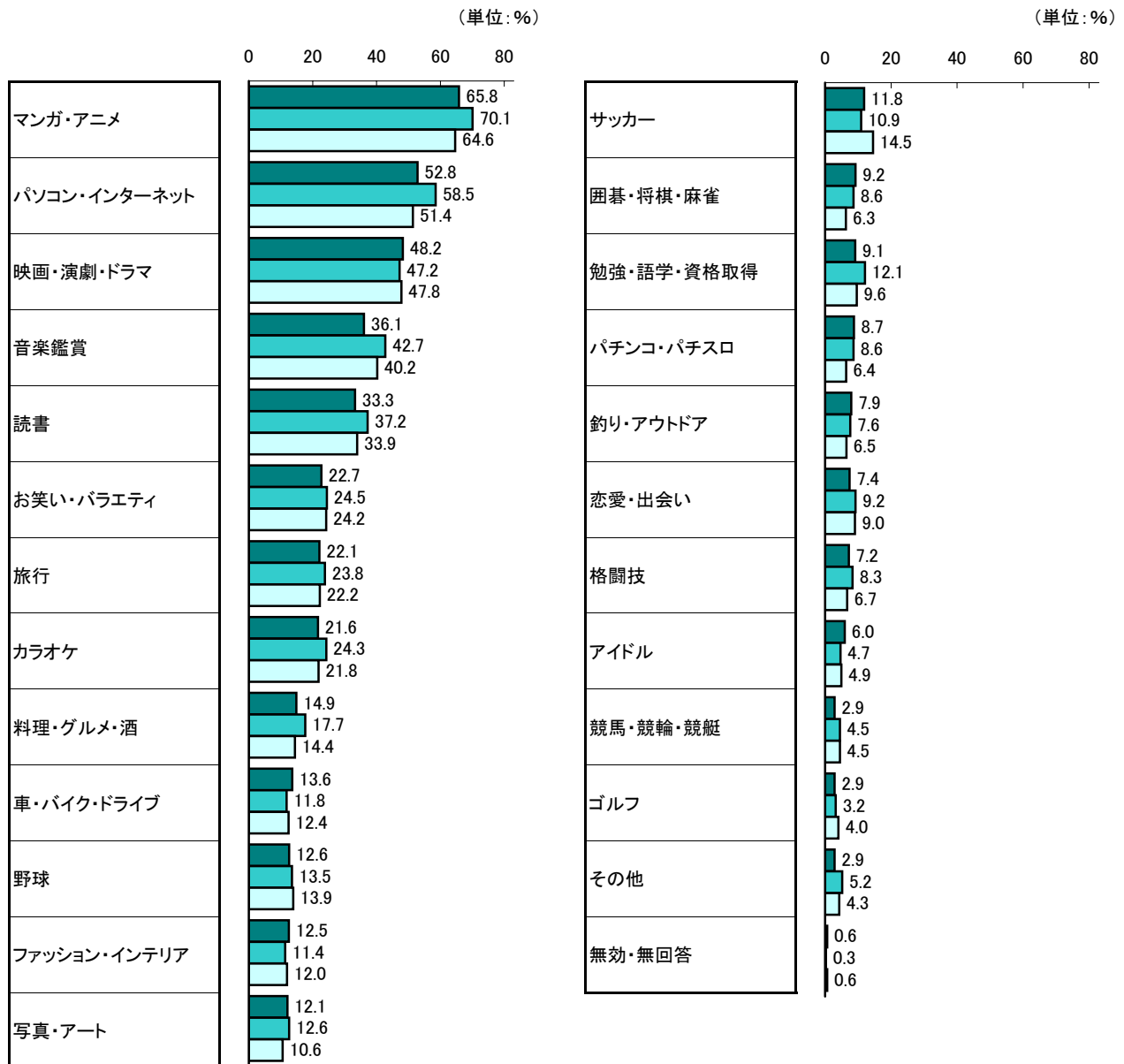
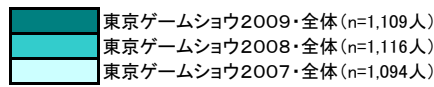
【ゲームプレイ頻度別分類】

- 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

・居住地で最も多いのは「東京23区」(23.4%)。次に多いのは「千葉県」(21.4%)。
 ・職業では「会社員・公務員・商工自営」が前回(41.5%)からは減少したものの40.2%で依然最多。「ライトユーザー」においては50.3%にのぼる。

6. 趣味・関心事 《複数回答》

[質問] 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いくつかもお教えてください。



- ・前々回・前回に引き続き最も多いのは「マンガ・アニメ」(65.8%)。次に多いのは「パソコン・インターネット」(52.8%)。
- ・家庭用ゲームのプレイ頻度が高いほど、「マンガ・アニメ」「パソコン・インターネット」「お笑い・バラエティ」「カラオケ」「囲碁・将棋・麻雀」の割合が高い。
- ・家庭用ゲームのプレイ頻度が低いほど、「旅行」「料理・グルメ・酒」「ファッション・インテリア」「勉強・語学・資格取得」の割合が高い。

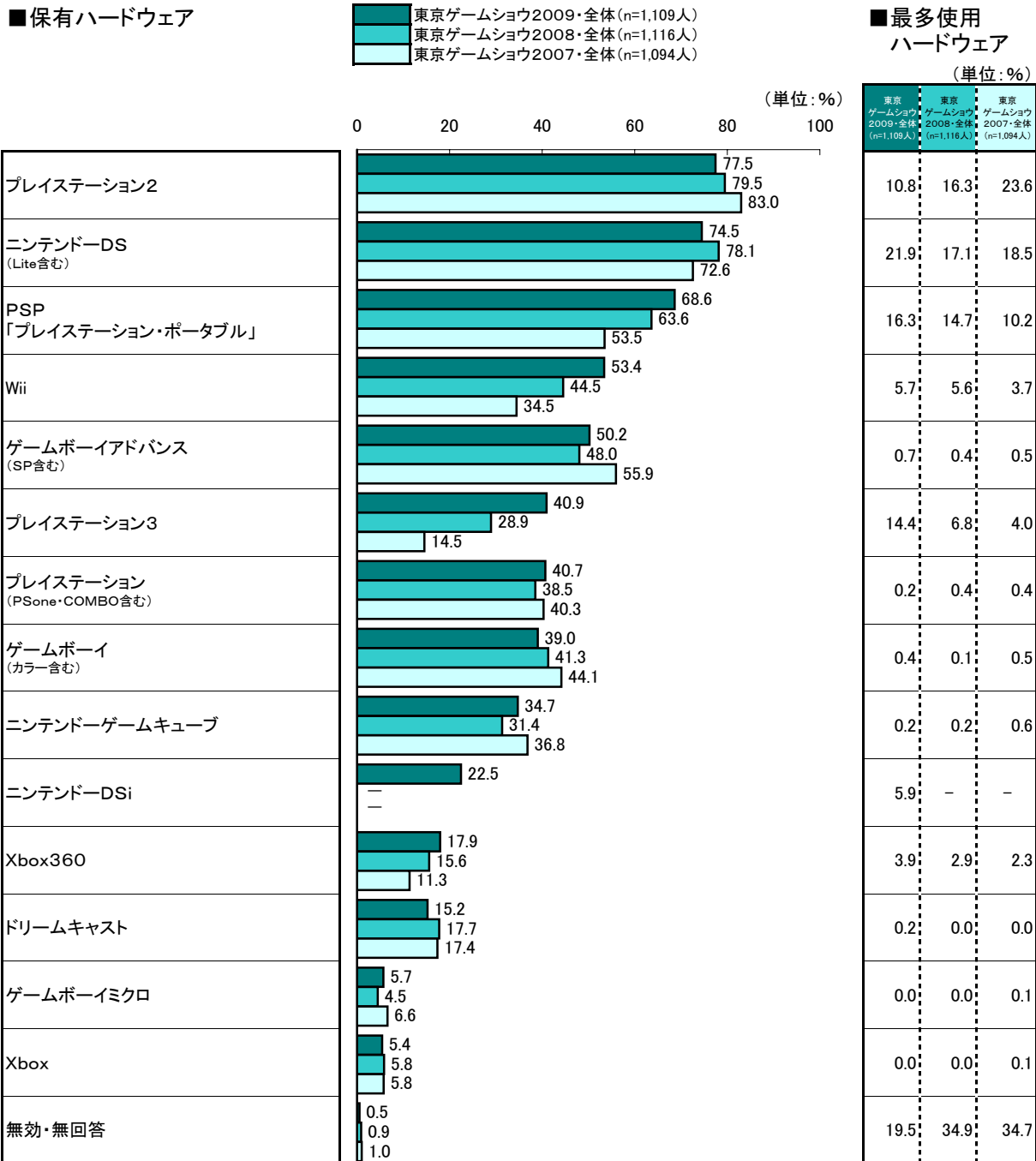
(単位:%)

東京ゲームショウ 2009・全体	男女・年齢別																			家庭用ゲーム プレイ頻度別				
	男性										女性									ヘビ ユ ー ザ ー	ミ ド ル ユ ー ザ ー	ラ イ ト ユ ー ザ ー		
	3 5 9 才	1 0 5 1 2 才	1 3 5 1 5 才	1 6 5 1 8 才	1 9 5 2 4 才	2 5 5 2 9 才	3 0 5 3 9 才	4 0 5 4 9 才	5 0 才 以上	3 5 9 才	1 0 5 1 2 才	1 3 5 1 5 才	1 6 5 1 8 才	1 9 5 2 4 才	2 5 5 2 9 才	3 0 5 3 9 才	4 0 5 4 9 才	5 0 才 以上						
標本数(人)	1,109	820	15	53	96	93	204	138	156	50	15	289	12	7	19	25	77	59	51	33	6	476	440	193
マンガ・アニメ	65.8	65.9	80.0	60.4	79.2	84.9	79.4	62.3	44.9	40.0	20.0	65.7	66.7	71.4	84.2	88.0	70.1	69.5	56.9	42.4	16.7	74.4	66.1	44.0
パソコン・インターネット	52.8	54.4	20.0	49.1	52.1	59.1	65.7	52.2	51.3	44.0	26.7	48.4	8.3	14.3	57.9	68.0	55.8	59.3	41.2	30.3	16.7	56.3	54.3	40.9
映画・演劇・ドラマ	48.2	44.6	13.3	30.2	36.5	41.9	55.9	52.9	39.7	34.0	53.3	58.5	50.0	57.1	47.4	56.0	63.6	61.0	52.9	66.7	33.3	46.2	51.4	46.1
音楽鑑賞	36.1	33.7	6.7	11.3	43.8	34.4	43.6	39.1	23.7	22.0	26.7	42.9	41.7	0.0	52.6	68.0	54.5	47.5	25.5	27.3	0.0	36.8	35.5	35.8
読書	33.3	31.1	0.0	22.6	30.2	46.2	42.6	30.4	20.5	16.0	13.3	39.4	41.7	14.3	57.9	52.0	39.0	45.8	33.3	27.3	16.7	33.8	34.5	29.0
お笑い・バラエティ	22.7	22.0	26.7	18.9	30.2	24.7	19.6	23.2	21.2	14.0	13.3	24.9	41.7	42.9	31.6	32.0	18.2	23.7	29.4	21.2	0.0	24.4	23.0	18.1
旅行	22.1	17.9	6.7	11.3	9.4	3.2	19.6	23.9	20.5	32.0	46.7	33.9	16.7	14.3	10.5	32.0	36.4	44.1	33.3	36.4	33.3	16.6	24.1	31.1
カラオケ	21.6	18.2	6.7	9.4	14.6	22.6	28.4	21.0	9.0	12.0	6.7	31.5	33.3	28.6	31.6	64.0	41.6	33.9	11.8	12.1	16.7	23.7	20.5	19.2
料理・グルメ・酒	14.9	11.7	6.7	1.9	6.3	5.4	13.7	18.8	15.4	6.0	13.3	23.9	8.3	14.3	0.0	8.0	24.7	28.8	35.3	27.3	33.3	14.3	14.5	17.1
車・バイク・ドライブ	13.6	16.5	6.7	5.7	6.3	6.5	15.2	18.1	27.6	28.0	40.0	5.5	8.3	0.0	0.0	4.0	9.1	8.5	3.9	0.0	0.0	9.5	16.8	16.6
野球	12.6	15.1	26.7	13.2	10.4	9.7	14.2	17.4	18.6	18.0	20.0	5.5	8.3	14.3	5.3	0.0	3.9	6.8	5.9	9.1	0.0	12.2	13.2	12.4
ファッション・インテリア	12.5	6.8	0.0	3.8	5.2	2.2	11.3	8.7	7.1	0.0	6.7	28.7	41.7	42.9	21.1	28.0	40.3	32.2	21.6	9.1	0.0	10.1	13.0	17.6
写真・アート	12.1	10.0	0.0	1.9	7.3	9.7	16.2	9.4	9.0	8.0	6.7	18.0	0.0	0.0	26.3	36.0	23.4	23.7	9.8	3.0	0.0	10.7	13.2	13.0
サッカー	11.8	15.0	26.7	15.1	14.6	7.5	14.7	18.8	17.9	8.0	13.3	2.8	0.0	0.0	5.3	0.0	6.5	0.0	3.9	0.0	0.0	12.8	10.7	11.9
囲碁・将棋・麻雀	9.2	11.7	0.0	11.3	19.8	16.1	12.7	8.0	9.0	10.0	0.0	2.1	8.3	0.0	0.0	0.0	5.2	0.0	0.0	3.0	0.0	10.7	8.9	6.2
勉強・語学・資格取得	9.1	7.6	0.0	7.5	4.2	6.5	9.3	13.8	4.5	2.0	13.3	13.5	16.7	14.3	5.3	12.0	18.2	15.3	11.8	9.1	0.0	7.4	10.0	11.4
パチンコ・パチスロ	8.7	10.4	0.0	0.0	5.2	8.6	12.7	13.8	12.8	12.0	6.7	4.2	0.0	0.0	0.0	0.0	1.3	5.1	11.8	3.0	16.7	9.2	9.3	6.2
釣り・アウトドア	7.9	9.3	6.7	7.5	5.2	7.5	11.3	8.0	11.5	8.0	20.0	4.2	8.3	14.3	0.0	4.0	2.6	3.4	2.0	9.1	16.7	8.4	6.1	10.9
恋愛・出会い	7.4	7.0	0.0	3.8	3.1	3.2	8.8	8.7	12.2	0.0	0.0	8.7	0.0	14.3	10.5	8.0	15.6	6.8	7.8	0.0	0.0	6.7	8.2	7.3
格闘技	7.2	9.3	6.7	1.9	7.3	2.2	10.8	10.9	13.5	14.0	0.0	1.4	0.0	0.0	0.0	4.0	1.3	1.7	0.0	3.0	0.0	7.1	7.5	6.7
アイドル	6.0	5.4	0.0	1.9	7.3	4.3	5.4	8.0	5.8	2.0	0.0	7.6	25.0	14.3	10.5	12.0	6.5	6.8	3.9	6.1	0.0	5.7	5.2	8.3
競馬・競輪・競艇	2.9	3.5	0.0	0.0	3.1	1.1	1.5	4.3	9.6	0.0	6.7	1.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.6	0.0	2.0	0.0	0.0	2.5	3.6	2.1
ゴルフ	2.9	3.5	0.0	3.8	3.1	0.0	2.5	5.8	3.2	10.0	6.7	1.0	8.3	14.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	16.7	3.4	2.0	3.6
その他	2.9	2.6	0.0	5.7	2.1	2.2	3.9	1.4	1.9	2.0	0.0	3.8	0.0	0.0	0.0	0.0	2.6	6.8	5.9	3.0	16.7	3.8	1.8	3.1
無効・無回答	0.6	0.7	0.0	0.0	2.1	1.1	0.5	0.0	0.6	2.0	0.0	0.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.0	0.0	0.0	0.6	0.5	1.0

II. 家庭用ゲームのプレイ状況

1. 保有ハードウェア《複数回答》・最多使用ハードウェア

〔質問〕 現在、お持ちの家庭用ゲーム機をすべてお教えてください。※PC・携帯電話は除きます。
 〔質問〕 上記で○をつけたお持ちの家庭用ゲーム機のうち、現在、最も多く使用しているのはどの家庭用ゲーム機ですか。
 番号をひとつだけお書きください。



・保有率は「プレイステーション2」が1位を保持したものの(77.5%)、徐々に減少傾向。「ニンテンドーDS(Lite含む)」も前年より減ったが(74.5%)、一方で「ニンテンドーDSi」(22.5%)が新たに加わった。
 ・最多使用率では「ニンテンドーDS(Lite含む)」が21.9%で1位。「PSP『プレイステーション・ポータブル』」(16.3%)、「プレイステーション3」(14.4%)も前年より増加し、いずれも前年2位の「プレイステーション2」(10.8%)を上回った。
 ・「PSP『プレイステーション・ポータブル』」「Wii」「プレイステーション3」「Xbox360」は、保有率・最多使用率ともに2年連続で増加。

■保有ハードウェア(男女・年齢別/家庭用ゲームプレイ頻度別)

(単位:%)

	2009・全体 東京ゲームショウ	男女・年齢別															家庭用ゲーム プレイ頻度別							
		男性										女性					ヘビーユーザー	ミドルユーザー	ライトユーザー					
		3 ~ 9 才	1 0 ~ 1 2 才	1 3 ~ 1 5 才	1 6 ~ 1 8 才	1 9 ~ 2 4 才	2 5 ~ 2 9 才	3 0 ~ 3 9 才	4 0 ~ 4 9 才	5 0 才 以上	3 ~ 9 才	1 0 ~ 1 2 才	1 3 ~ 1 5 才	1 6 ~ 1 8 才	1 9 ~ 2 4 才	2 5 ~ 2 9 才				3 0 ~ 3 9 才	4 0 ~ 4 9 才	5 0 才 以上		
標本数(人)	1,109	820	15	53	96	93	204	138	156	50	15	289	12	7	19	25	77	59	51	33	6	476	440	193
プレイ ステーション2	77.5	76.3	73.3	73.6	70.8	76.3	83.8	76.8	75.6	66.0	60.0	80.6	50.0	85.7	78.9	96.0	77.9	86.4	86.3	66.7	83.3	81.3	79.3	63.7
ニンテンドーDS (Lite含む)	74.5	73.5	93.3	86.8	87.5	77.4	70.6	65.9	72.4	66.0	40.0	77.2	83.3	100.0	78.9	92.0	72.7	79.7	68.6	81.8	50.0	80.3	73.6	62.2
PSP 「プレイステーション・ ポータブル」	68.6	70.4	53.3	73.6	80.2	84.9	77.0	63.8	63.5	48.0	40.0	63.7	16.7	57.1	63.2	88.0	63.6	59.3	68.6	69.7	33.3	77.3	69.1	46.1
Wii	53.4	52.3	60.0	77.4	67.7	63.4	48.5	40.6	43.6	50.0	46.7	56.4	58.3	85.7	63.2	68.0	46.8	47.5	56.9	75.8	50.0	58.2	50.9	47.2
ゲームボーイ アドバンス (SP含む)	50.2	52.0	33.3	77.4	71.9	78.5	55.9	38.4	32.7	30.0	33.3	45.3	16.7	28.6	63.2	80.0	40.3	39.0	43.1	48.5	50.0	62.4	43.6	35.2
プレイ ステーション3	40.9	42.2	26.7	28.3	39.6	47.3	48.0	44.9	41.0	30.0	40.0	37.4	25.0	42.9	10.5	52.0	36.4	39.0	41.2	39.4	33.3	43.3	43.9	28.5
プレイ ステーション (PSone・ COMBO含む)	40.7	40.9	33.3	47.2	43.8	45.2	41.7	39.9	39.1	28.0	40.0	40.1	25.0	14.3	42.1	56.0	35.1	40.7	43.1	39.4	66.7	47.3	38.0	30.6
ゲームボーイ (カラ-含む)	39.0	39.9	33.3	49.1	53.1	66.7	46.1	31.2	23.7	16.0	6.7	36.7	41.7	28.6	52.6	64.0	39.0	25.4	33.3	27.3	33.3	48.3	35.0	25.4
ニンテンドー ゲームキューブ	34.7	34.5	20.0	52.8	62.5	62.4	33.3	16.7	19.9	20.0	13.3	35.3	50.0	42.9	47.4	68.0	28.6	15.3	37.3	48.5	16.7	44.5	29.3	22.8
ニンテンドーDSi	22.5	21.5	13.3	41.5	26.0	15.1	22.5	13.8	17.9	24.0	53.3	25.3	41.7	57.1	15.8	44.0	22.1	15.3	33.3	21.2	0.0	24.4	22.0	18.7
Xbox360	17.9	19.6	0.0	13.2	4.2	17.2	32.4	23.2	18.6	12.0	6.7	13.1	0.0	28.6	15.8	16.0	16.9	15.3	7.8	6.1	16.7	19.7	18.2	13.0
ドリームキャスト	15.2	16.0	6.7	7.5	7.3	8.6	12.3	23.9	29.5	12.0	6.7	13.1	0.0	14.3	10.5	12.0	11.7	15.3	19.6	9.1	16.7	17.2	15.2	10.4
ゲームボーイ マイクロ	5.7	5.5	0.0	7.5	6.3	8.6	3.9	4.3	6.4	4.0	6.7	6.2	0.0	0.0	10.5	8.0	3.9	0.0	15.7	6.1	16.7	9.0	3.2	3.1
Xbox	5.4	5.2	0.0	1.9	2.1	1.1	4.4	8.7	10.9	2.0	0.0	5.9	0.0	28.6	0.0	16.0	3.9	1.7	11.8	0.0	16.7	6.5	5.5	2.6
無効・無回答	0.5	0.5	0.0	0.0	0.0	0.0	1.0	0.7	0.6	0.0	0.0	0.7	8.3	0.0	5.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.4	0.0	2.1

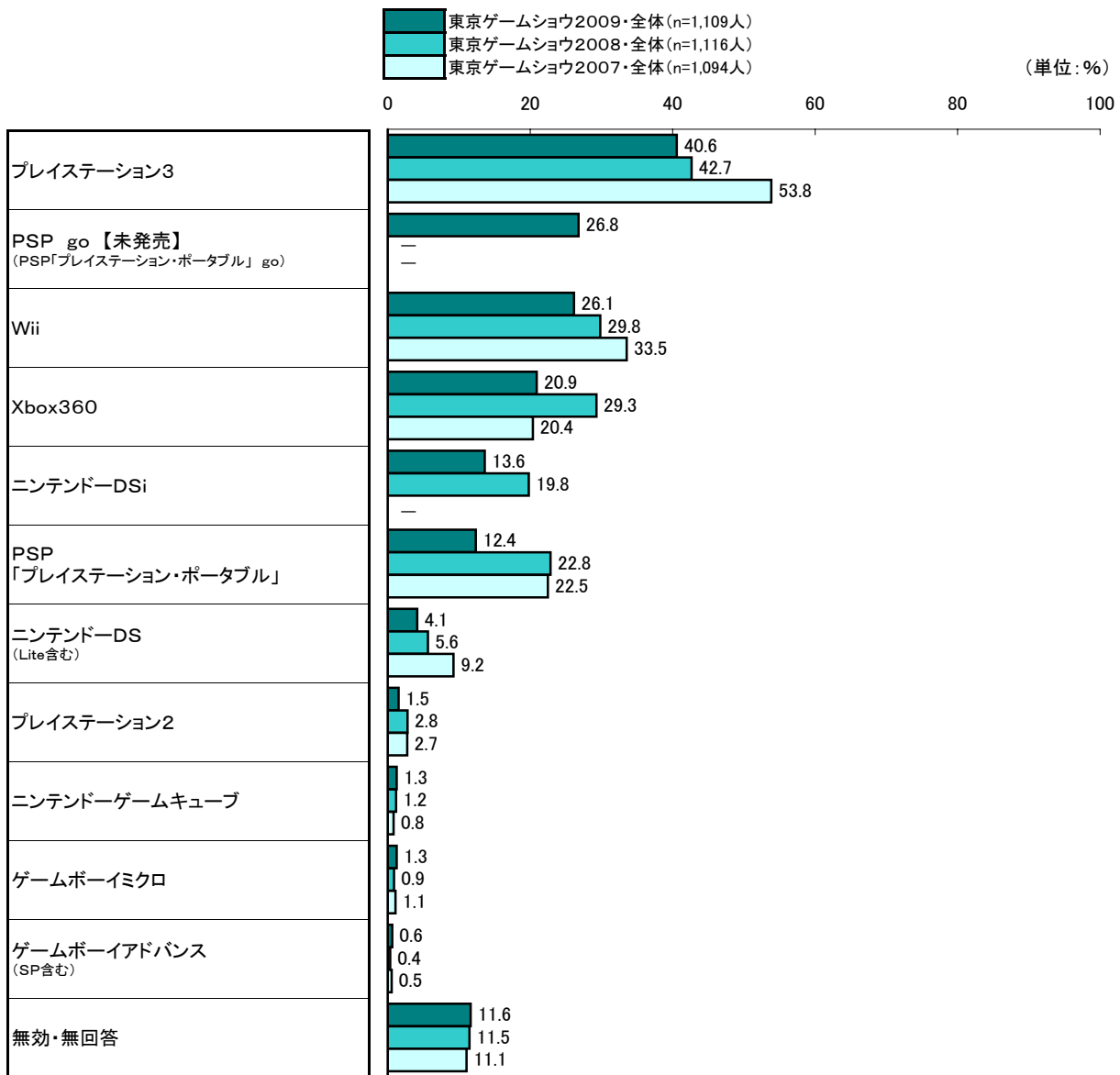
■最多使用ハードウェア(男女・年齢別/家庭用ゲームプレイ頻度別)

(単位:%)

	2009・全体 東京ゲームショウ	男女・年齢別															家庭用ゲーム プレイ頻度別							
		男性					女性					ヘビーユーザー					ミドルユーザー		ライトユーザー					
		3 ~ 9 才	1 0 ~ 1 2 才	1 3 ~ 1 5 才	1 6 ~ 1 8 才	1 9 ~ 2 4 才	2 5 ~ 2 9 才	3 0 ~ 3 9 才	4 0 ~ 4 9 才	5 0 才 以上	3 ~ 9 才	1 0 ~ 1 2 才	1 3 ~ 1 5 才	1 6 ~ 1 8 才	1 9 ~ 2 4 才	2 5 ~ 2 9 才	3 0 ~ 3 9 才	4 0 ~ 4 9 才	5 0 才 以上	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)	1,109	820	15	53	96	93	204	138	156	50	15	289	12	7	19	25	77	59	51	33	6	476	440	193
ニンテンドーDS (Lite含む)	21.9	19.9	66.7	17.0	18.8	15.1	16.7	18.8	25.0	22.0	13.3	27.7	25.0	14.3	63.2	16.0	26.0	23.7	31.4	24.2	33.3	24.2	20.2	20.2
PSP 「プレイステーション・ ポータブル」	16.3	17.9	0.0	22.6	24.0	35.5	19.1	18.8	9.0	0.0	0.0	11.8	0.0	28.6	15.8	16.0	9.1	16.9	11.8	6.1	0.0	20.4	15.5	8.3
プレイ ステーション3	14.4	16.5	6.7	9.4	15.6	16.1	18.6	19.6	15.4	10.0	33.3	8.7	0.0	0.0	0.0	4.0	13.0	8.5	9.8	12.1	0.0	13.9	17.3	9.3
プレイ ステーション2	10.8	8.4	0.0	1.9	6.3	9.7	11.8	11.6	5.8	6.0	6.7	17.6	0.0	0.0	10.5	52.0	23.4	20.3	9.8	3.0	0.0	8.4	11.4	15.5
ニンテンドーDSi	5.9	5.5	0.0	7.5	3.1	3.2	5.9	5.8	5.8	8.0	13.3	6.9	8.3	42.9	0.0	0.0	6.5	3.4	11.8	9.1	0.0	7.1	5.2	4.1
Wii	5.7	5.4	0.0	11.3	6.3	5.4	4.4	2.9	5.8	6.0	13.3	6.6	0.0	0.0	5.3	0.0	1.3	3.4	9.8	24.2	33.3	4.4	5.5	9.3
Xbox360	3.9	4.4	0.0	0.0	0.0	2.2	8.8	5.1	5.1	2.0	0.0	2.4	0.0	0.0	0.0	0.0	5.2	3.4	2.0	0.0	0.0	3.8	4.3	3.1
ゲームボーイ アドバンス (SP含む)	0.7	0.7	6.7	0.0	2.1	0.0	0.5	0.0	1.3	0.0	0.0	0.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.0	0.0	16.7	1.1	0.5	0.5
ゲームボーイ (カラー含む)	0.4	0.4	0.0	0.0	2.1	0.0	0.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.3	0.0	0.0	0.0	4.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.2	0.7	0.0
ニンテンドー ゲームキューブ	0.2	0.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.5	0.0	0.0	2.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.2	0.0	0.5
プレイ ステーション (PSone・ COMBO含む)	0.2	0.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.5	0.0	0.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.0
ドリームキャスト	0.2	0.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.7	0.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.2	0.5
ゲームボーイ マイクロ	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Xbox	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
無効・無回答	19.5	20.2	20.0	30.2	21.9	12.9	12.7	16.7	25.6	44.0	20.0	17.3	66.7	14.3	5.3	8.0	15.6	20.3	11.8	21.2	16.7	16.4	19.3	27.5

2. 購入希望のハードウェア 《複数回答》

〔質問〕 今後購入したいと思う家庭用ゲーム機をすべて教えてください。※PC・携帯電話は除きます。



注)東京ゲームショウ2009調査より、選択肢「PSP go (PSP「プレイステーション・ポータブル」 go) 【未発売】」を追加した。

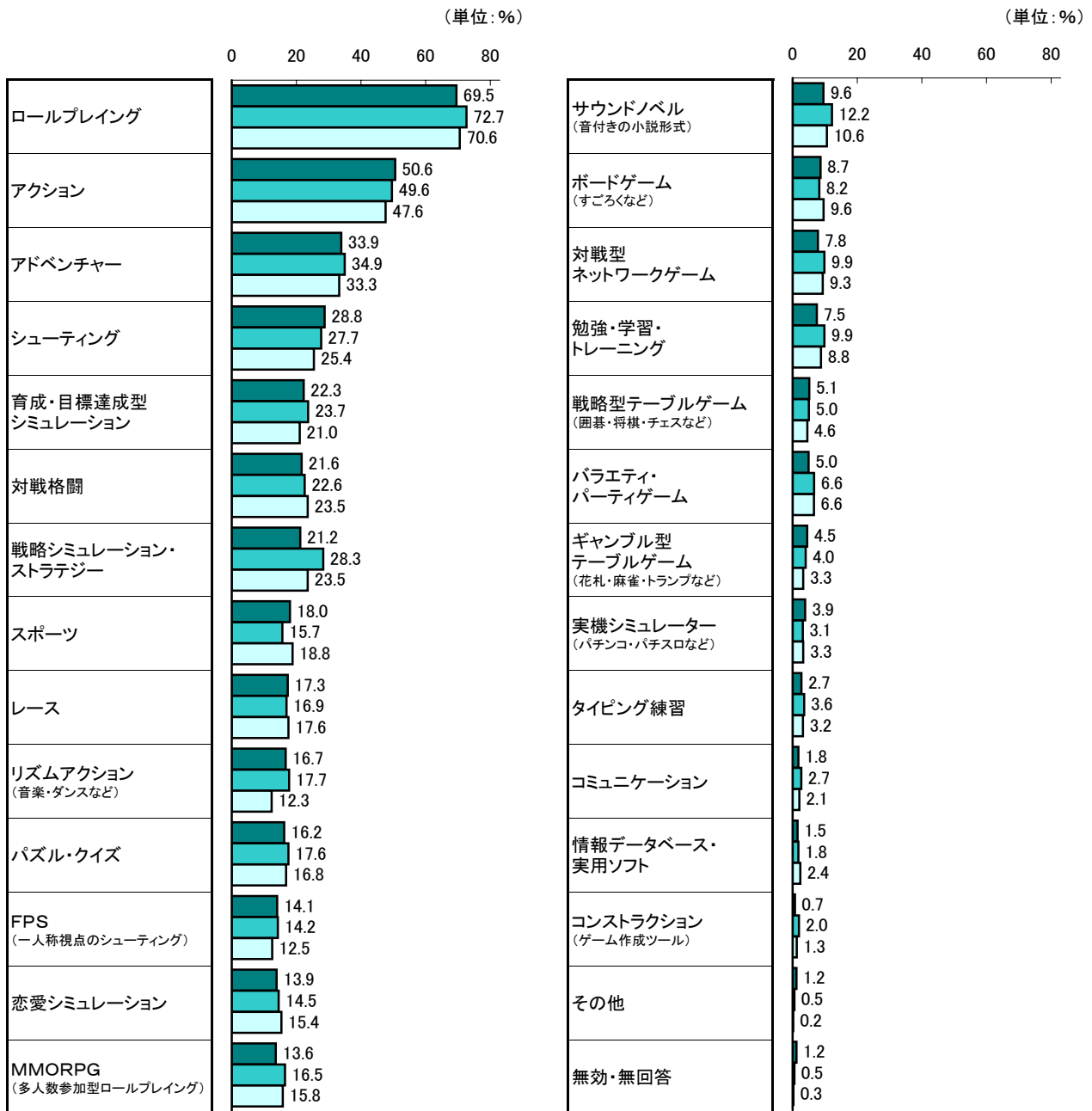
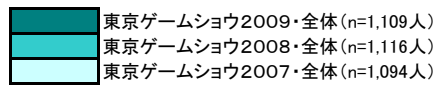
・調査時点で未発売だった「PSP go (PSP「プレイステーション・ポータブル」 go)」の購入希望率は26.8%で2位。
 ・購入希望率の1位は「プレイステーション3」(40.6%)、3位は「Wii」(26.1%)であるが、いずれも2年連続で減少。
 ・「Wii」「ニンテンドーDSi」「PSP『プレイステーション・ポータブル』」「ニンテンドーDS(Lite含む)」の購入希望率は、男性より女性の方が高い。

(単位:%)

	2009・全体 東京ゲームショウ	男女・年齢別																		家庭用ゲーム プレイ頻度別				
		男性										女性								ヘビー ユーザー	ミドル ユーザー	ライト ユーザー		
		3 ~ 9 才	1 0 ~ 1 2 才	1 3 ~ 1 5 才	1 6 ~ 1 8 才	1 9 ~ 2 4 才	2 5 ~ 2 9 才	3 0 ~ 3 9 才	4 0 ~ 4 9 才	5 0 才 以上	3 ~ 9 才	1 0 ~ 1 2 才	1 3 ~ 1 5 才	1 6 ~ 1 8 才	1 9 ~ 2 4 才	2 5 ~ 2 9 才	3 0 ~ 3 9 才	4 0 ~ 4 9 才	5 0 才 以上					
標本数(人)	1,109	820	15	53	96	93	204	138	156	50	15	289	12	7	19	25	77	59	51	33	6	476	440	193
プレイ ステーション3	40.6	41.0	40.0	39.6	46.9	41.9	41.2	39.1	42.9	34.0	20.0	39.4	8.3	28.6	47.4	48.0	44.2	49.2	31.4	27.3	33.3	42.0	42.5	32.6
PSP go <small>(PSP「プレイステーション・ ポータブル」go) 【未発売】</small>	26.8	30.5	6.7	49.1	36.5	33.3	30.9	21.7	32.1	20.0	26.7	16.3	0.0	28.6	21.1	32.0	14.3	16.9	9.8	21.2	0.0	30.5	28.2	14.5
Wii	26.1	24.4	40.0	9.4	21.9	18.3	24.5	31.2	26.9	22.0	33.3	31.1	41.7	14.3	15.8	24.0	28.6	40.7	37.3	21.2	50.0	24.4	26.4	30.1
Xbox360	20.9	21.0	0.0	26.4	39.6	28.0	22.1	13.8	12.2	18.0	13.3	20.8	8.3	0.0	21.1	36.0	20.8	20.3	19.6	21.2	16.7	26.3	18.9	12.4
ニンテンドーDSi	13.6	12.7	46.7	15.1	12.5	14.0	11.3	13.8	12.2	4.0	6.7	16.3	25.0	14.3	26.3	8.0	16.9	11.9	21.6	15.2	0.0	14.5	12.3	14.5
PSP 「プレイステーション・ ポータブル」	12.4	11.7	6.7	15.1	15.6	10.8	10.3	9.4	10.9	18.0	13.3	14.2	0.0	14.3	31.6	4.0	18.2	16.9	11.8	9.1	0.0	9.0	13.2	18.7
ニンテンドーDS (Lite含む)	4.1	4.0	6.7	1.9	2.1	9.7	3.9	3.6	2.6	6.0	0.0	4.5	16.7	0.0	0.0	8.0	5.2	3.4	3.9	3.0	0.0	4.4	4.3	3.1
プレイ ステーション2	1.5	2.0	0.0	1.9	3.1	2.2	1.0	2.2	2.6	2.0	0.0	0.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	3.0	0.0	0.8	1.6	3.1
ニンテンドー ゲームキューブ	1.3	0.9	0.0	1.9	1.0	0.0	1.0	1.4	0.0	0.0	6.7	2.4	16.7	14.3	5.3	0.0	0.0	0.0	5.9	0.0	0.0	1.3	0.9	2.1
ゲームボーイ マイクロ	1.3	1.2	0.0	0.0	4.2	0.0	0.0	1.4	1.9	2.0	0.0	1.4	16.7	0.0	0.0	0.0	0.0	1.7	0.0	0.0	16.7	1.9	1.1	0.0
ゲームボーイ アドバンス (SP含む)	0.6	0.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.7	1.3	2.0	0.0	1.0	16.7	14.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.1	0.5	0.0
無効・無回答	11.6	11.1	0.0	11.3	7.3	11.8	12.3	14.5	10.9	8.0	6.7	13.1	16.7	42.9	15.8	12.0	14.3	13.6	9.8	9.1	0.0	12.2	10.2	13.5

3. 好きなゲームジャンル 《複数回答》

[質問] あなたが好きな家庭用ゲームのジャンルをいくつかもお教えてください。



・「ロールプレイング」は前年より減少したものの69.5%で最多。「アクション」「シューティング」などが2年連続で増加。
 ・「ロールプレイング」「アクション」「アドベンチャー」「シューティング」「対戦格闘」「戦略シミュレーション・ストラテジー」「スポーツ」「レース」などは男性、「育成・目標達成型シミュレーション」「リズムアクション」「パズル・クイズ」などは女性の方が多い。

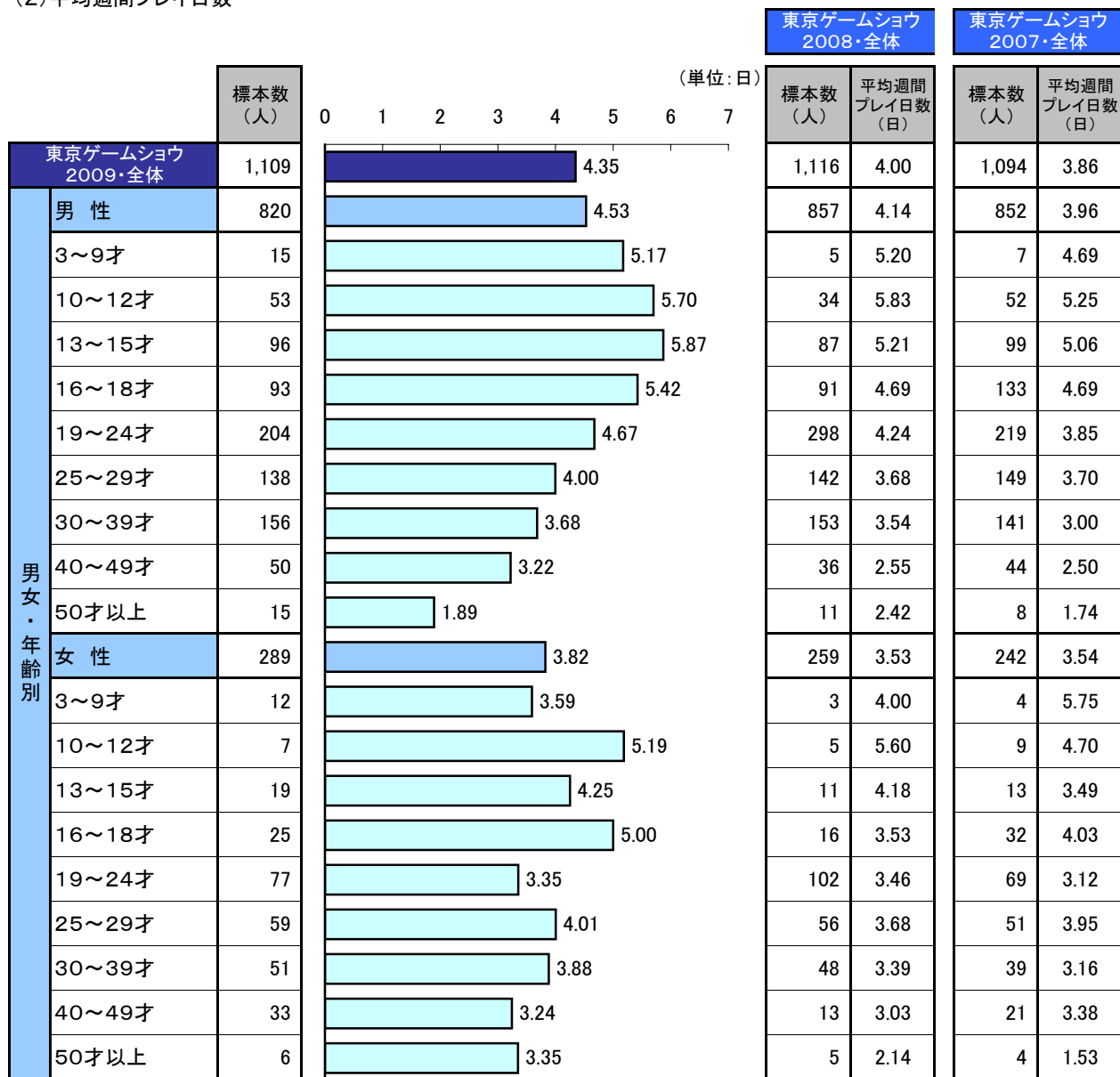
(単位:%)

東京ゲームショウ 2009・全体	男女・年齢別																				家庭用ゲーム プレイ頻度別			
	男性										女性										ヘビ ユー ザー	ミ ドル ユー ザー	ラ イト ユー ザー	
	3 ~ 9 才	1 0 ~ 1 2 才	1 3 ~ 1 5 才	1 6 ~ 1 8 才	1 9 ~ 2 4 才	2 5 ~ 2 9 才	3 0 ~ 3 9 才	4 0 ~ 4 9 才	5 0 才 以上	3 ~ 9 才	1 0 ~ 1 2 才	1 3 ~ 1 5 才	1 6 ~ 1 8 才	1 9 ~ 2 4 才	2 5 ~ 2 9 才	3 0 ~ 3 9 才	4 0 ~ 4 9 才	5 0 才 以上						
標本数(人)	1,109	820	15	53	96	93	204	138	156	50	15	289	12	7	19	25	77	59	51	33	6	476	440	193
ロールプレイング	69.5	70.1	53.3	49.1	65.6	77.4	75.5	79.0	69.2	56.0	46.7	67.8	25.0	42.9	73.7	92.0	68.8	79.7	66.7	51.5	33.3	72.7	72.0	56.0
アクション	50.6	55.5	53.3	60.4	70.8	72.0	69.6	50.0	36.5	22.0	6.7	36.7	8.3	28.6	42.1	68.0	49.4	35.6	25.5	15.2	16.7	58.8	50.9	29.5
アドベンチャー	33.9	34.4	0.0	58.5	57.3	53.8	33.3	23.9	18.6	24.0	26.7	32.5	8.3	42.9	68.4	36.0	33.8	44.1	21.6	15.2	0.0	34.9	35.2	28.5
シューティング	28.8	34.4	13.3	45.3	47.9	49.5	32.4	23.9	27.6	30.0	46.7	12.8	8.3	14.3	5.3	24.0	24.7	3.4	3.9	15.2	0.0	34.0	25.7	22.8
育成・目標達成型 シミュレーション	22.3	20.2	6.7	15.1	27.1	18.3	26.0	19.6	14.7	20.0	6.7	28.0	50.0	42.9	36.8	36.0	29.9	18.6	29.4	18.2	16.7	23.9	21.6	19.7
対戦格闘	21.6	25.9	13.3	32.1	43.8	31.2	25.0	25.4	19.2	12.0	0.0	9.7	0.0	14.3	15.8	20.0	11.7	10.2	3.9	6.1	0.0	27.7	19.8	10.9
戦略シミュレーション・ ストラテジー	21.2	23.5	0.0	22.6	27.1	30.1	25.0	21.7	26.3	8.0	6.7	14.5	8.3	14.3	10.5	24.0	19.5	20.3	5.9	6.1	0.0	27.3	15.0	20.2
スポーツ	18.0	20.7	26.7	22.6	26.0	18.3	17.6	23.2	21.2	14.0	26.7	10.4	25.0	42.9	5.3	8.0	6.5	5.1	5.9	21.2	50.0	17.2	18.6	18.7
レース	17.3	21.7	6.7	24.5	38.5	23.7	17.6	15.2	20.5	28.0	13.3	4.8	8.3	14.3	0.0	8.0	7.8	1.7	2.0	3.0	16.7	19.5	18.2	9.8
リズムアクション (音楽・ダンスなど)	16.7	13.7	0.0	5.7	22.9	24.7	15.7	11.6	7.1	10.0	0.0	25.3	33.3	28.6	26.3	24.0	31.2	28.8	23.5	9.1	0.0	19.7	15.0	13.0
パズル・クイズ	16.2	12.9	13.3	5.7	12.5	9.7	12.7	16.7	10.3	20.0	33.3	25.6	25.0	0.0	21.1	24.0	15.6	28.8	41.2	27.3	33.3	16.2	16.8	15.0
FPS (一人称視点の シューティング)	14.1	18.2	0.0	9.4	21.9	24.7	28.9	11.6	11.5	12.0	6.7	2.4	0.0	0.0	0.0	0.0	5.2	5.1	0.0	0.0	0.0	17.0	13.4	8.3
恋愛シミュレーション	13.9	11.3	0.0	0.0	13.5	19.4	16.7	10.9	5.8	8.0	0.0	21.1	8.3	14.3	21.1	40.0	27.3	22.0	15.7	6.1	16.7	15.8	13.9	9.3
MMORPG (多人数参加型 ロールプレイング)	13.6	15.5	0.0	7.5	12.5	18.3	24.5	15.2	13.5	4.0	0.0	8.3	0.0	0.0	5.3	8.0	10.4	15.3	7.8	0.0	0.0	18.3	11.6	6.7
サウンドノベル (音付きの小説形式)	9.6	8.7	0.0	1.9	5.2	9.7	10.8	12.3	9.6	4.0	0.0	12.1	0.0	0.0	0.0	28.0	13.0	22.0	5.9	3.0	16.7	10.9	8.4	8.8
ボードゲーム (すごろくなど)	8.7	8.8	6.7	13.2	9.4	11.8	6.9	9.4	7.7	8.0	6.7	8.3	16.7	28.6	10.5	12.0	3.9	6.8	9.8	9.1	0.0	9.9	7.0	9.3
対戦型 ネットワークゲーム	7.8	9.9	0.0	5.7	19.8	9.7	13.7	7.2	6.4	4.0	0.0	2.1	0.0	14.3	5.3	4.0	2.6	0.0	0.0	3.0	0.0	11.3	5.5	4.7
勉強・学習・ トレーニング	7.5	5.2	13.3	3.8	3.1	3.2	5.4	3.6	5.1	10.0	26.7	13.8	0.0	14.3	5.3	12.0	10.4	11.9	21.6	21.2	33.3	6.5	6.6	11.9
戦略型 テーブルゲーム (囲碁・将棋・チェスなど)	5.1	6.5	0.0	11.3	8.3	6.5	4.9	6.5	5.8	8.0	6.7	1.4	0.0	14.3	0.0	0.0	1.3	0.0	0.0	6.1	0.0	5.7	4.3	5.7
バラエティ・ パーティーゲーム	5.0	4.0	0.0	5.7	5.2	6.5	3.4	4.3	1.9	4.0	6.7	7.6	0.0	28.6	15.8	16.0	6.5	6.8	3.9	6.1	0.0	5.9	4.8	3.1
ギャンブル型 テーブルゲーム (花札・麻雀・トランプなど)	4.5	4.5	0.0	5.7	2.1	5.4	3.9	5.8	5.8	4.0	0.0	4.5	0.0	14.3	10.5	4.0	3.9	1.7	2.0	12.1	0.0	5.5	3.6	4.1
実機シミュレーター (パチンコ・パチスロなど)	3.9	4.6	0.0	3.8	4.2	3.2	5.9	5.1	4.5	4.0	6.7	1.7	0.0	0.0	5.3	0.0	3.9	0.0	2.0	0.0	0.0	4.8	3.6	2.1
タイピング練習	2.7	2.4	0.0	3.8	2.1	7.5	2.5	2.2	0.6	0.0	0.0	3.5	0.0	0.0	5.3	4.0	6.5	1.7	0.0	6.1	0.0	2.5	3.6	1.0
コミュニケーション	1.8	0.9	0.0	1.9	4.2	0.0	0.0	0.0	1.3	0.0	0.0	4.5	8.3	28.6	10.5	4.0	6.5	0.0	0.0	6.1	0.0	2.7	1.1	1.0
情報データベース・ 実用ソフト	1.5	1.6	6.7	0.0	2.1	3.2	2.0	0.0	0.6	4.0	0.0	1.4	0.0	0.0	0.0	0.0	3.9	0.0	0.0	3.0	0.0	1.3	1.1	3.1
コンストラクション (ゲーム作成ツール)	0.7	0.7	0.0	0.0	2.1	1.1	1.0	0.7	0.0	0.0	0.0	0.7	0.0	14.3	0.0	0.0	1.3	0.0	0.0	0.0	0.0	1.7	0.0	0.0
その他	1.2	1.3	0.0	1.9	3.1	2.2	2.0	0.0	0.6	0.0	0.0	0.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.7	0.0	3.0	0.0	2.1	0.2	1.0
無効・無回答	1.2	0.2	0.0	1.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.4	0.0	0.0

(単位:%)

2009・全体 東京ゲームショウ	趣味・関心事別																									
	マンガ・アニメ	パソコン・インターネット	映画・演劇・ドラマ	音楽鑑賞	読書	お笑い・バラエティ	旅行	カラオケ	料理・グルメ・酒	車・バイク・ドライブ	野球	フィアンテシジョン・ファンタジー	写真・アート	サッカー	囲碁・将棋・麻雀	勉強・語学・資格取得	パチンコ・パチスロ	釣り・アウトドア	恋愛・出会い	格闘技	アイドル	競馬・競輪・競艇	ゴルフ	その他	無効・無回答	
標本数(人)	1,109	730	586	535	400	369	252	245	240	165	151	140	139	134	131	102	101	97	88	82	80	66	32	32	32	7
ロールプレイング	69.5	76.2	75.9	73.8	74.8	77.5	78.2	70.6	76.3	73.9	67.5	72.9	74.8	72.4	68.7	76.5	72.3	78.4	64.8	78.0	72.5	71.2	59.4	71.9	65.6	42.9
アクション	50.6	57.8	58.9	53.5	59.5	57.7	59.9	46.5	65.4	58.2	51.7	49.3	53.2	58.2	49.6	65.7	54.5	47.4	56.8	61.0	63.8	62.1	50.0	31.3	62.5	28.6
アドベンチャー	33.9	39.6	41.0	40.2	45.5	45.8	45.2	33.9	47.5	40.6	31.1	35.0	41.0	47.0	32.1	48.0	42.6	27.8	37.5	41.5	45.0	45.5	34.4	28.1	40.6	0.0
シューティング	28.8	31.6	36.5	29.5	36.3	34.1	36.5	23.7	35.0	31.5	33.1	30.0	25.2	34.3	29.0	43.1	26.7	29.9	39.8	29.3	33.8	39.4	31.3	31.3	37.5	0.0
育成・目標達成型シミュレーション	22.3	26.2	26.5	25.2	26.0	29.3	30.2	28.6	33.3	30.9	20.5	26.4	33.1	29.1	22.1	30.4	25.7	29.9	21.6	35.4	27.5	45.5	31.3	21.9	9.4	14.3
対戦格闘	21.6	26.2	25.8	23.2	26.3	22.2	28.2	18.8	30.4	23.0	25.8	23.6	20.9	25.4	21.4	36.3	19.8	26.8	30.7	31.7	46.3	31.8	21.9	21.9	28.1	14.3
戦略シミュレーション・ストラテジー	21.2	23.8	25.3	23.0	26.8	26.8	22.6	19.2	27.1	28.5	21.2	25.7	23.7	23.1	26.0	39.2	19.8	26.8	25.0	30.5	35.0	28.8	34.4	6.3	28.1	14.3
スポーツ	18.0	15.5	15.5	17.0	18.8	14.9	25.0	20.8	20.4	19.4	23.8	53.6	16.5	17.2	51.9	25.5	23.8	30.9	28.4	25.6	33.8	27.3	40.6	37.5	18.8	0.0
レース	17.3	18.5	19.5	17.4	19.5	17.6	20.6	17.1	17.1	19.4	43.0	22.1	11.5	17.2	28.2	29.4	16.8	27.8	23.9	28.0	25.0	34.8	46.9	31.3	12.5	14.3
リズムアクション (音楽・ダンスなど)	16.7	20.3	22.0	20.7	27.0	21.7	25.0	21.2	33.3	30.3	14.6	13.6	31.7	26.9	16.8	35.3	25.7	20.6	21.6	29.3	22.5	37.9	37.5	9.4	28.1	0.0
パズル・クイズ	16.2	17.8	17.7	20.4	20.8	20.3	22.6	21.2	23.8	33.9	18.5	21.4	23.0	25.4	16.0	32.4	28.7	24.7	21.6	25.6	28.8	25.8	25.0	18.8	18.8	0.0
FPS (一人称視点のシューティング)	14.1	16.7	18.8	17.9	17.5	15.4	15.5	11.0	16.3	15.2	18.5	12.9	12.2	17.2	16.0	21.6	9.9	17.5	19.3	15.9	20.0	15.2	15.6	21.9	9.4	0.0
恋愛シミュレーション	13.9	19.5	18.9	15.3	18.5	20.3	12.7	18.8	29.6	15.8	13.9	9.3	23.0	29.9	7.6	17.6	21.8	14.4	13.6	26.8	15.0	36.4	12.5	9.4	18.8	0.0
MMORPG (多人数参加型ロールプレイング)	13.6	16.3	20.3	15.5	15.8	17.3	12.7	12.7	17.5	18.8	16.6	11.4	15.1	17.2	13.0	21.6	11.9	21.6	15.9	15.9	25.0	4.5	25.0	18.8	18.8	0.0
サウンドノベル (音付きの小説形式)	9.6	12.5	13.7	12.7	15.0	16.3	12.3	12.2	17.9	15.8	10.6	11.4	15.8	17.9	8.4	11.8	14.9	17.5	10.2	13.4	11.3	16.7	9.4	3.1	9.4	0.0
ボードゲーム (すごろくなど)	8.7	10.0	9.7	11.2	12.0	11.1	15.9	12.2	16.3	19.4	9.9	10.7	10.8	11.9	10.7	25.5	13.9	16.5	18.2	19.5	15.0	13.6	18.8	9.4	12.5	0.0
対戦型 ネットワークゲーム	7.8	9.6	10.4	9.3	9.8	9.5	9.5	5.7	10.4	12.7	10.6	7.1	7.2	11.9	13.0	16.7	6.9	12.4	14.8	9.8	11.3	10.6	12.5	9.4	9.4	0.0
勉強・学習・ トレーニング	7.5	6.7	7.2	9.9	8.5	9.8	9.1	15.9	11.7	17.0	6.6	12.1	15.1	15.7	9.2	13.7	29.7	9.3	11.4	14.6	12.5	16.7	15.6	6.3	3.1	14.3
戦略型 テーブルゲーム (囲碁・将棋・チェスなど)	5.1	5.1	5.6	6.0	5.8	7.3	6.3	4.9	5.8	7.9	7.3	6.4	4.3	5.2	3.8	22.5	5.0	12.4	13.6	6.1	8.8	9.1	9.4	3.1	12.5	0.0
バラエティ・ パーティゲーム	5.0	5.9	6.3	6.5	6.8	6.2	10.3	8.2	10.4	12.1	4.6	4.3	12.2	9.7	6.9	7.8	8.9	10.3	9.1	13.4	7.5	12.1	12.5	3.1	6.3	0.0
ギャンブル型 テーブルゲーム (花札・麻雀・トランプなど)	4.5	4.5	4.9	5.2	5.3	5.4	7.1	7.8	9.2	9.1	6.0	8.6	5.8	9.0	5.3	17.6	6.9	14.4	11.4	7.3	10.0	9.1	21.9	6.3	6.3	0.0
実機シミュレーター (パチンコ・パチスロなど)	3.9	4.2	3.8	3.2	4.3	3.0	4.0	4.9	4.6	7.3	9.3	6.4	5.0	5.2	4.6	9.8	4.0	23.7	12.5	3.7	6.3	7.6	9.4	6.3	6.3	0.0
タイピング練習	2.7	3.0	4.8	3.0	4.0	4.9	2.8	2.0	5.0	4.8	2.6	2.9	3.6	5.2	3.8	9.8	5.0	3.1	4.5	3.7	2.5	4.5	9.4	3.1	3.1	0.0
コミュニケーション	1.8	2.2	2.6	1.9	2.3	2.2	3.6	4.1	4.2	4.2	1.3	2.1	6.5	2.2	1.5	2.9	3.0	3.1	1.1	4.9	2.5	7.6	6.3	3.1	3.1	0.0
情報データベース・ 実用ソフト	1.5	1.6	2.4	2.6	2.5	2.7	2.0	3.7	2.9	5.5	1.3	2.9	2.9	3.7	3.1	3.9	4.0	4.1	8.0	2.4	2.5	3.0	6.3	3.1	0.0	0.0
コンストラクション (ゲーム作成ツール)	0.7	1.1	1.4	0.9	1.0	0.8	1.2	0.8	2.5	1.8	0.7	2.1	2.2	1.5	1.5	2.9	1.0	3.1	2.3	1.2	3.8	3.0	3.1	3.1	0.0	0.0
その他	1.2	1.4	1.2	0.9	1.8	1.6	0.8	1.2	1.7	1.8	0.7	2.1	1.4	1.5	1.5	2.9	1.0	1.0	3.4	3.7	6.3	1.5	3.1	3.1	6.3	0.0
無効・無回答	1.2	0.1	0.0	0.2	0.3	0.0	0.0	0.0	0.4	0.0	0.0	0.0	0.7	0.0	0.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

(2) 平均週間プレイ日数



注) 平均週間プレイ日数の算出方法

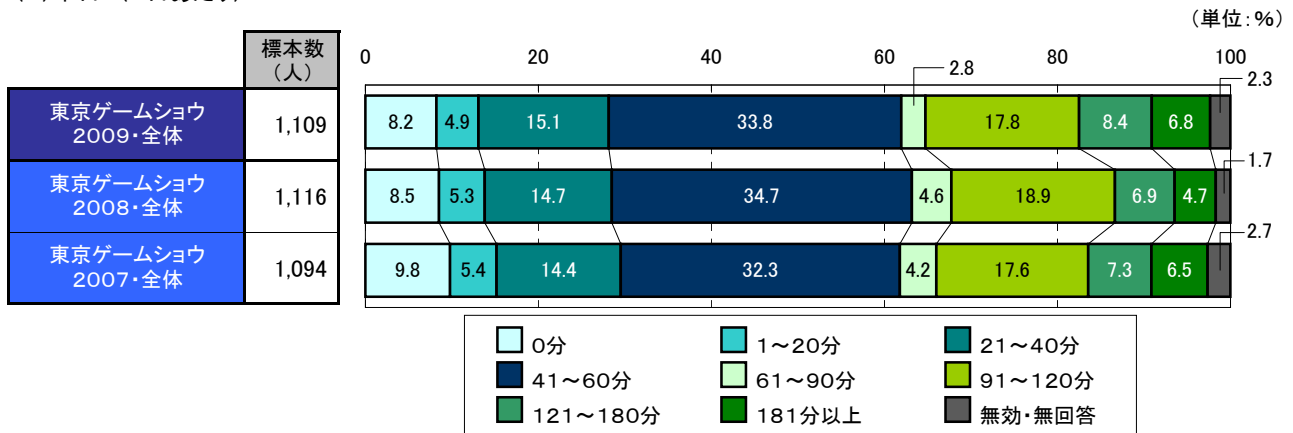
「ほとんど毎日」: 7日、「週に4~5日」: 4.5日、「週に2~3日」: 2.5日、「週に1日」: 1日、「月に2~3日」: 0.3日、「月に1日以下」: 0.1日として推計

- ・全体の平均週間プレイ日数は年々増加し、今回は4.35日となった。
- ・平均週間プレイ日数は男女とも前回より増加(男性: 4.14日→4.53日、女性: 3.53日→3.82日)。
- ・男性は「13~15才」(5.87日)、女性は「10~12才」(5.19日)が最も平均週間プレイ日数が多い。

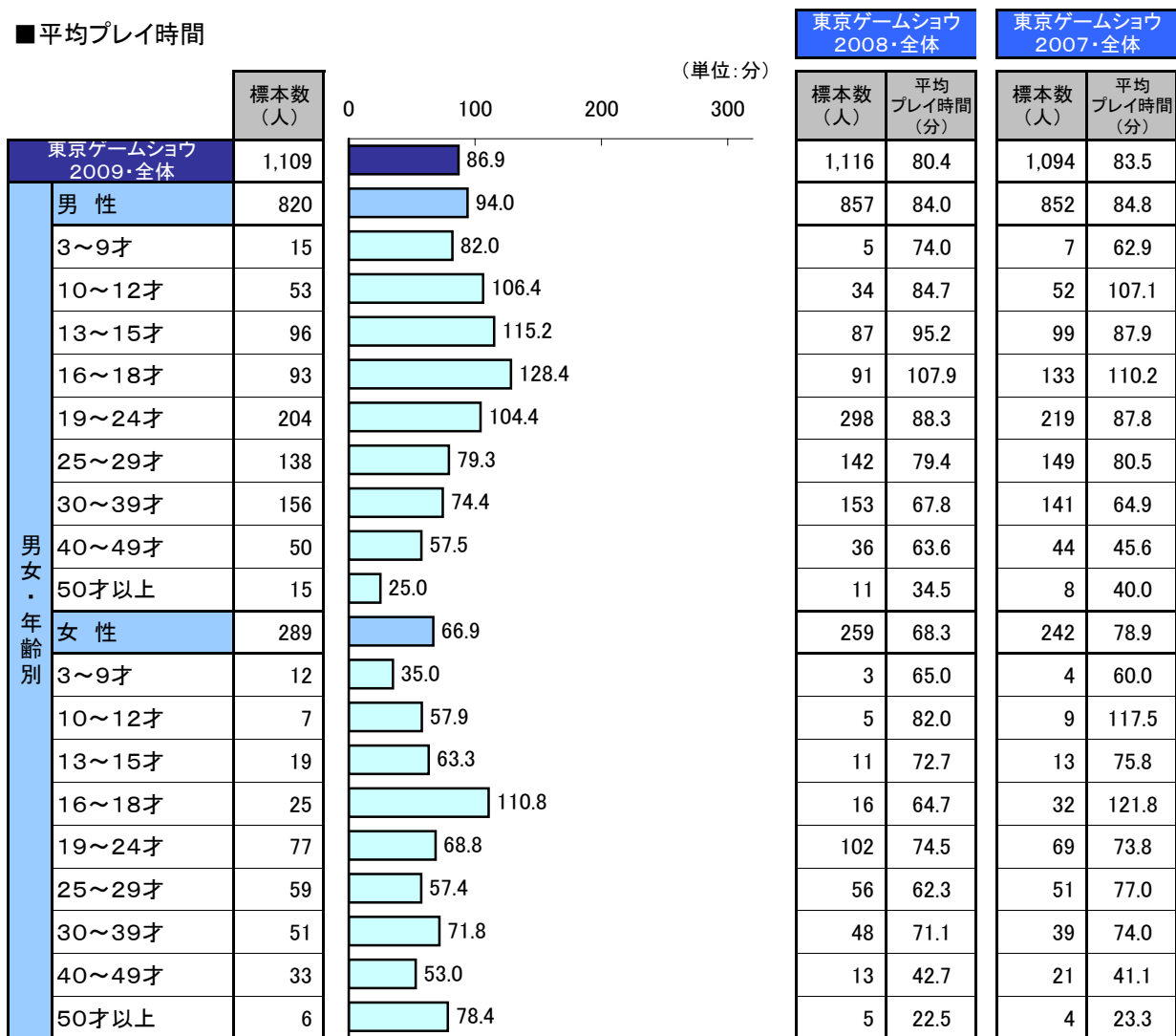
5. ゲームプレイ時間

[質問] 平均すると1日につき何分間くらい家庭用ゲーム機でゲームをしますか。平日・休日ごとにお教えてください。

(1) 平日 (1日あたり)

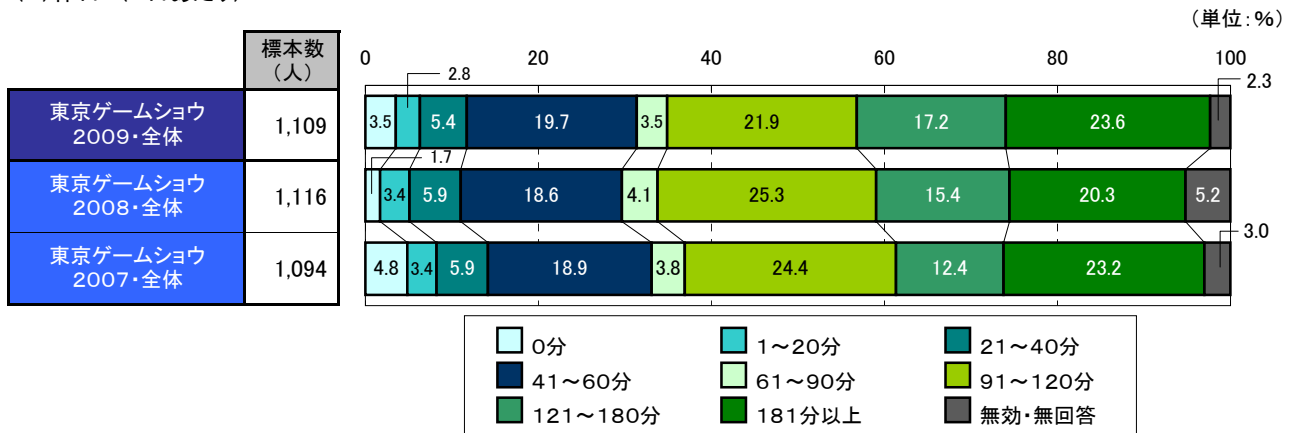


平均プレイ時間

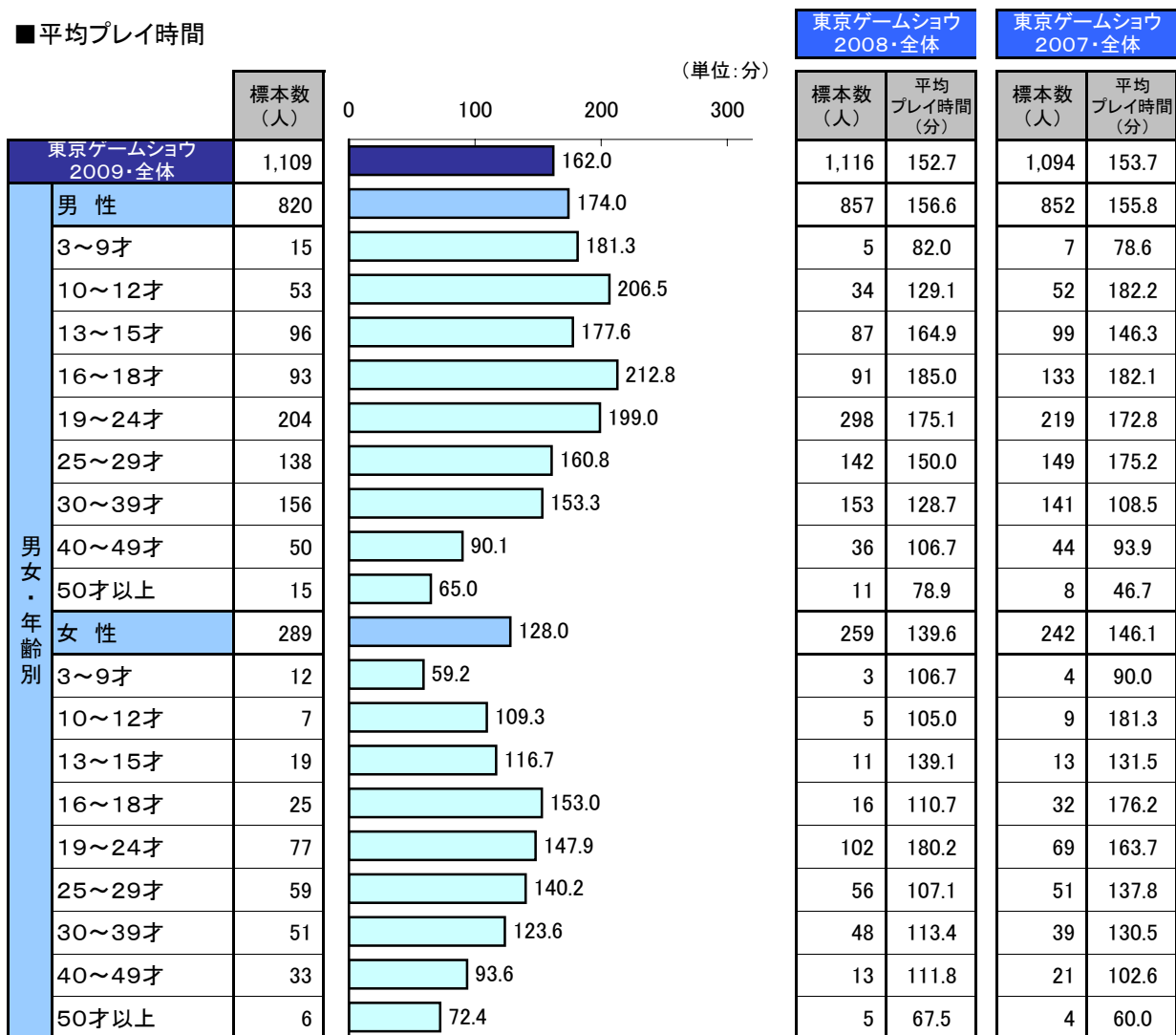


・平日1日あたりのプレイ時間は、例年と同じく「41分～60分」が最も多いが、前年よりはその割合は減少した(33.8%)。他方、「121～180分」(8.4%)と「181分以上」(6.8%)の割合が増加。
 ・平日1日あたりの平均プレイ時間は86.9分。男性は前回より増加(94.0分)。他方、女性は前回より減少(66.9分)。

(2) 休日 (1日あたり)

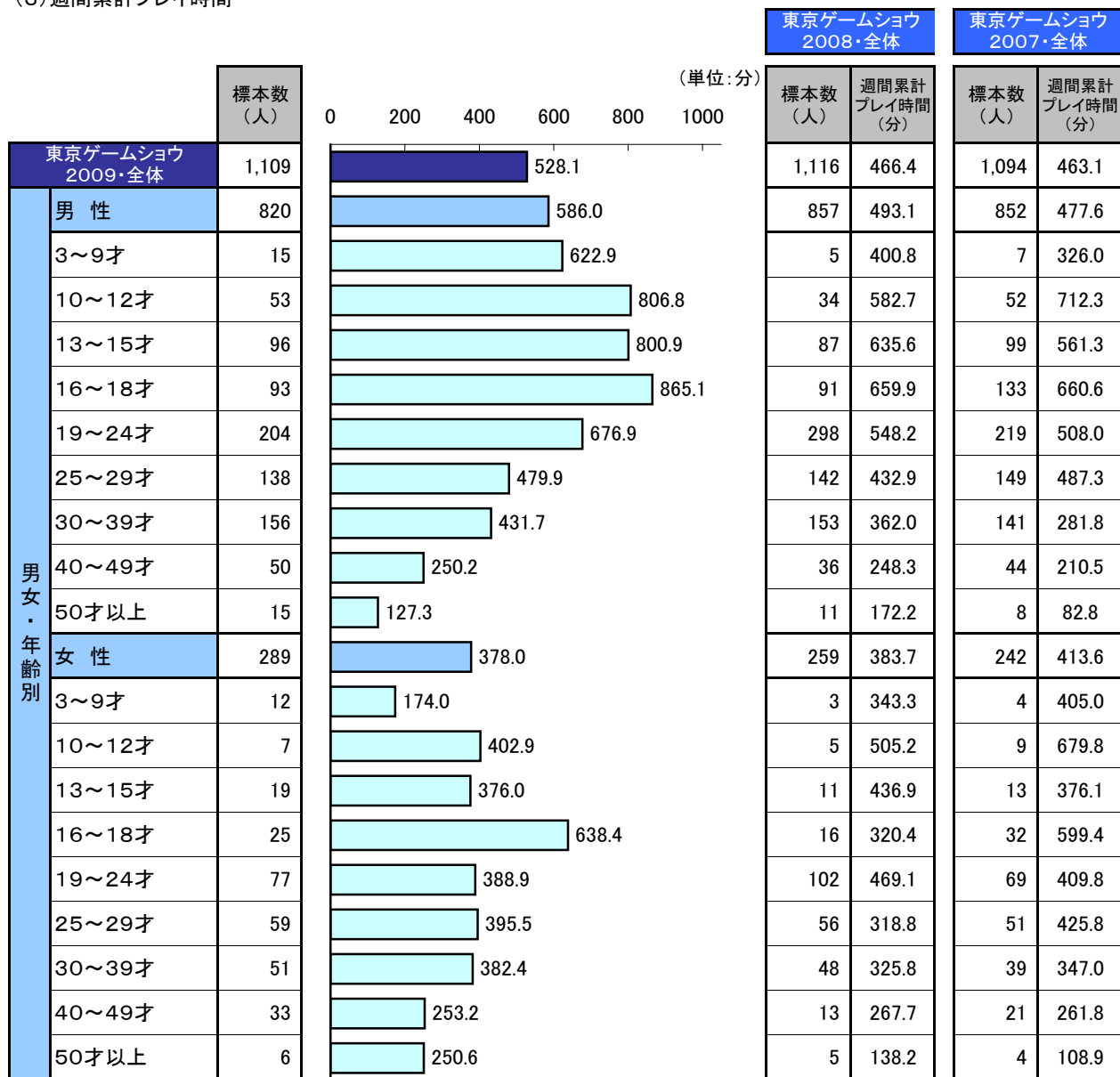


■ 平均プレイ時間



・休日1日あたりのプレイ時間は、例年と同じく「91~120分」が最も多いが、その割合は前回より減少(21.9%)。他方、「121~180分」(17.2%)と「181分以上」(23.6%)の割合が増加。
 ・休日1日あたりの平均プレイ時間は162.0分。男性は前回より増加(174.0分)。他方、女性は前回より減少(128.0分)。

(3) 週間累計プレイ時間



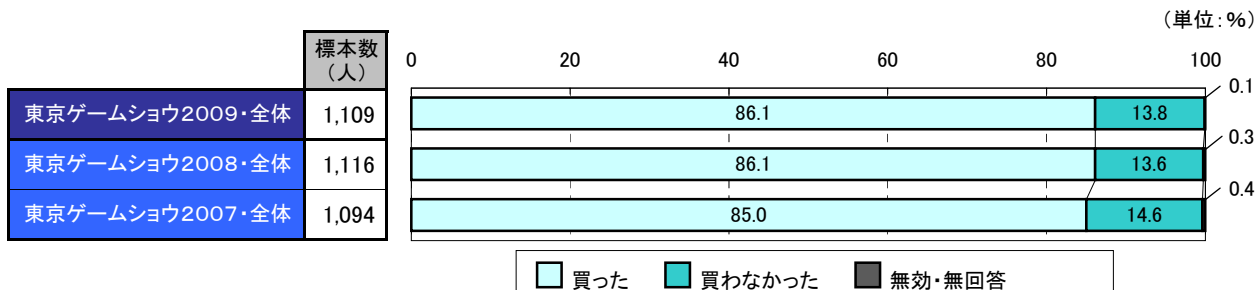
注) 週間累計プレイ時間 = (平均週間プレイ日数 - 2日) × 平日の平均プレイ時間 + 休日の平均プレイ時間 × 2

- ・週間累計プレイ時間は528.1分。前回(466.4分)より1時間以上増加した。
- ・男性は前回より増加(586.0分)。他方、女性は前回より減少(378.0分)。
- ・男性で最も週間累計プレイ時間が長いのは「16~18才」で、865.1分。

6. ソフトウェア購入状況

(1) 過去1年間のソフトウェア購入実績

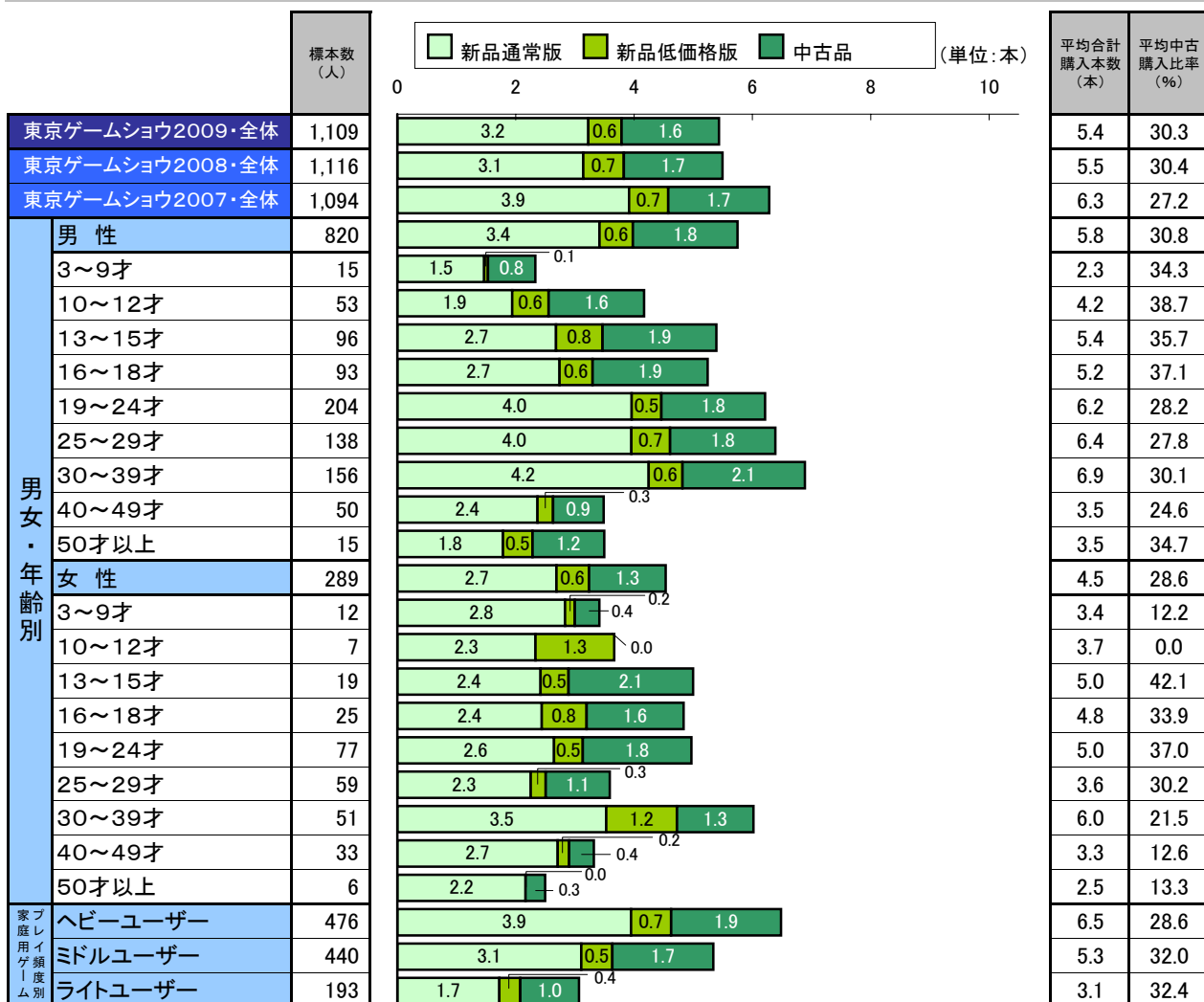
【質問】 この1年間に家庭用ゲームのゲームソフト(パッケージ)を買いましたか。※PCのゲームソフトは除きます。



(2) 過去1年間のソフトウェア平均購入本数

【家庭用ゲームのゲームソフト(パッケージ)を「買った」と回答した人のみ】

【質問】 この1年間に買った家庭用ゲームソフト(パッケージ)の本数を、「新品通常版」「新品低価格版」「中古品」別にお教えてください。



注) 平均購入本数の算出にあたっては、(1)においてソフトウェアを「買わなかった」と回答した未購入者についても、(2)の購入本数を一律「0」本として扱った上で、それら未購入者も含めた全体を母数としている(無効・無回答は除く)。

- ・過去1年間に家庭用ゲームソフトウェアの購入実績があったのは全体の86.1%で横ばい。
- ・購入合計本数の平均は前回の5.5本から5.4本へ微減し、相変わらず減少傾向にある。
- ・新品通常版、新品低価格版、中古品の構成比率は前回とほとんど変わらず、平均中古購入比率も30.3%とほぼ横ばい。

(3) 過去1年間に購入して満足した家庭用ゲームソフトウェア

【過去1年間における家庭用ゲームソフトウェア(パッケージ)購入者ベース】《自由回答/複数回答》

〔質問〕 あなたがこの1年間に購入した家庭用ゲームソフト(パッケージ)のうち、満足したタイトルがあれば、ゲームソフトの具体的なタイトル名およびその機種名をお書きください。※PC・携帯電話のゲームは除きます。

(n=955人のうち有効回答者753人・延べ779タイトル)

タイトル・シリーズ名 【内訳】 タイトル名	機種名	タイトル数 (タイトル)
「ドラゴンクエスト」シリーズ		146
ドラゴンクエストⅧ 星空の守り人	NDS	125
ドラゴンクエストⅧ 空と海と大地と呪われし姫君	PS2	2
ドラゴンクエストⅤ 天空の花嫁	NDS	1
ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち	NDS	1
「ドラクエ」	NDS	9
「ドラクエ」	(無回答)	8
「モンスターハンター」シリーズ		68
モンスターハンター3(トライ)	Wii	41
モンスターハンター ポータブル 2nd G	PSP	23
「モンハン」	(無回答)	2
「MH3/MHP2G」「モンハン3/モンハン2G」	Wii/PSP	2
「ポケットモンスター」シリーズ		55
ポケットモンスター ハートゴールド	NDS	25
ポケットモンスター ソウルシルバー	NDS	17
ポケットモンスター ダイアモンド	NDS	1
ポケットモンスター ブラチナ	NDS	1
ポケモン不思議のダンジョン 空の探検隊	NDS	1
「ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー」	NDS	5
「ポケモン」	NDS	3
「ポケモン」	(無回答)	2
「テイルズ オブ」シリーズ		53
テイルズ オブ ヴェスペリア	PS3	21
テイルズ オブ ヴェスペリア	X360	10
テイルズ オブ バーサス	PSP	6
テイルズ オブ ジ アビス	PS2	3
テイルズ オブ シンフォニア -ラタスクの騎士-	Wii	2
テイルズ オブ ヴェスペリア	(無回答)	2
テイルズ オブ デスティニー	PS2	2
テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー2	PSP	2
テイルズ オブ イノセンス	NDS	1
テイルズ オブ リバース	PS2	1
テイルズ オブ シンフォニア	(無回答)	1
「テイルズ オブ シンフォニア -ラタスクの騎士-/ヴェスペリア」	Wii/PS3	1
「テイルズ」	(無回答)	1
「バイオハザード」シリーズ		38
バイオハザード5	PS3	23
バイオハザード5	X360	8
バイオハザード5	(無回答)	4
バイオハザード Deadly Silence	DS	1
バイオハザード4	(無回答)	1
「バイオハザード」	PS	1
「メタルギアソリッド」シリーズ		27
メタルギアソリッド4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット	PS3	21
メタルギアソリッド ポータブル OPS	PSP	3
メタルギアソリッド ポータブル OPS プラス	PSP	2
メタルギアオンライン	PS3	1
「ファイナルファンタジー」シリーズ		24
ディシディアファイナルファンタジー	PSP	10
クライシス コア ファイナルファンタジーVII	PSP	2
ファイナルファンタジーIV	NDS	2
ファイナルファンタジーV	GBA	1
ダーージュ オブ ケルベロス ファイナルファンタジーVII	PS2	1
ファイナルファンタジーIX	PS	1
ファイナルファンタジーX	PS2	1
ファイナルファンタジーXI	X360	1
ファイナルファンタジーXII	PS2	1
ファイナルファンタジー クリスタルクロニクル エコーズ オブ タイム	NDS	1
「FF」	PS3	1
「FF」	PSP	1
「ファイナルファンタジー」	(無回答)	1

タイトル・シリーズ名 【内訳】 タイトル名	機種名	タイトル数 (タイトル)
「キングダムハーツ」シリーズ		20
キングダムハーツ 358/2 Days	NDS	18
「キングダムハーツ」	PS2	1
「キングダムハーツ」	(無回答)	1
「龍が如く」シリーズ		18
龍が如く3	PS3	13
龍が如く2	PS2	2
「龍が如く」	PS2	2
「龍が如く」	PS3	1
「機動戦士ガンダム」シリーズ		14
機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム	PSP	4
機動戦士ガンダム 戦記	PS3	3
SDガンダム Gジェネレーションウォーズ	PS2	3
ガンダム無双	PS2	1
ガンダム無双	(無回答)	1
「ガンダム」	PS2	1
「ジーシェネ」	(無回答)	1
「ウイニングイレブン」シリーズ		9
ワールドサッカーウイニングイレブン2009	PS3	3
ワールドサッカーウイニングイレブン2009	PSP	3
ワールドサッカーウイニングイレブン2009	X360	1
ワールドサッカーウイニングイレブン2008	PS3	1
「ウイイレ」	PS3	1
ストリートファイターIV		9
ストリートファイターIV	PS3	5
ストリートファイターIV	X360	4
「戦国BASARA」シリーズ		9
戦国BASARA バトルヒーローズ	PSP	3
「戦国BASARA2」	PS2	5
「戦国BASARA」	(無回答)	1
Gears of War 2	X360	8
「逆転裁判」シリーズ		8
逆転検事	NDS	7
「逆転裁判」	NDS	1
Demon's Souls	PS3	8
「ベルソナ」シリーズ		8
ベルソナ4	PS2	5
ベルソナ3	PS2	2
「ベルソナ」	PS	1
「THE IDOLM@STER」シリーズ		7
THE IDOLM@STER SP	PSP	6
THE IDOLM@STER Dearly Stars	NDS	1
「レイトン教授」シリーズ		7
レイトン教授と最後の時間旅行	NDS	2
「レイトン」	NDS	5
「Wii Sports」シリーズ		6
Wii Sports Resort	Wii	4
「Wii Sports」	Wii	2
トモダチコレクション	NDS	6
「マリオカート」シリーズ		6
マリオカートWii	Wii	2
マリオカートDS	NDS	2
マリオカート	(無回答)	2
ラブプラス	NDS	6
「真・三國無双」シリーズ		5
真・三國無双5 Empires	PS3	1
真・三國無双5 Empires	X360	1
「真・三國無双5」	PS3	2
「三國無双」	PS3	1
「塊魂」シリーズ		4
塊魂TRIBUTE	PS3	2
「塊魂」	PS2	1
「カタマリダマシー」	(無回答)	1

タイトル・シリーズ名 【内訳】 タイトル名	機種名	タイトル数 (タイトル)
「コール オブ デューティ」シリーズ		4
コール オブ デューティ4 モダン・ウォーフェア	PS3	3
「コール オブ デューティ」	X360	1
サガ2秘宝伝説 GODDESS OF DESTINY	NDS	4
戦場のヴァルキュリア	PS3	4
「ぶよぶよ」シリーズ		4
ぶよぶよ7	NDS	3
「ぶよぶよ」	NDS	1
ほくのなつやすみ4 瀬戸内少年探偵団「ボクと秘密の地図」	PSP	4
「ロックマン」シリーズ		4
流星のロックマン3	NDS	2
ロックマン9 野望の復活!!	X360	1
「ロックマンDASH」	PSP	1
イナズマイレブン	NDS	3
Wii Fit	Wii	3
「英雄伝説」シリーズ		3
英雄伝説「空の軌跡SC」	PSP	2
英雄伝説「空の軌跡FC」	PSP	1
「グランド・セフト・オート」シリーズ		3
グランド・セフト・オートIV	PS3	2
グランド・セフト・オートIV	X360	1
「実況パワフルプロ野球」シリーズ		3
実況パワフルプロ野球ポータブル4	PSP	1
パワフルプロ野球9	NDS	1
パワフルプロ野球11	NDS	1
すばらしきこのせかい	NDS	3
セブンスドラゴン	NDS	3
「ソニック」シリーズ		3
ソニックワールドアドベンチャー	PS3	1
「ソニック」	(無回答)	2
「太鼓の達人」シリーズ		3
太鼓の達人Wii	Wii	2
「たいこの達人」	(無回答)	1
初音ミク -Project DIVA-	PSP	3
Fate/unlimited codes	PSP	3
Fallout 3	PS3	3
「桃太郎電鉄」シリーズ		3
「桃鉄」	NDS	1
「桃電」「もも鉄」	(無回答)	2
勇者30	PSP	3
「勇者のくせになまいきだ。」シリーズ		3
勇者のくせになまいきだor2	PSP	2
「勇者のくせになまいきだ。」	PSP	1
428 ～封鎖された渋谷で～		3
428 ～封鎖された渋谷で～	Wii	1
428 ～封鎖された渋谷で～	PSP	1
428 ～封鎖された渋谷で～	(無回答)	1
リトルビッグプラネット	PS3	3
アサシン クリード	PS3	2
アンチャーテッド エル・ドラドの秘宝	PS3	2
イース7	PSP	2
Vitamin Z	PS2	2

タイトル・シリーズ名 【内訳】 タイトル名	機種名	タイトル数 (タイトル)
龍村正	Wii	2
KILLZONE 2	PS3	2
グランツーリスモ5プロローグ	PS3	2
「クロトリガー」	(無回答)	2
「剣と魔法と学園モノ。」シリーズ		2
剣と魔法と学園モノ。	PSP	1
剣と魔法と学園モノ。2	PSP	1
「ゴッド・オブ・ウォー」シリーズ		2
ゴッド・オブ・ウォー II 終焉への序曲	PS2	1
「ゴッド・オブ・ウォー」	PS2	1
The Elder Scrolls IV: オブリビオン	PS3	2
「スーパーロボット大戦」シリーズ		2
スーパーロボット大戦K	NDS	1
スーパーロボット大戦F	(無回答)	1
「涼宮ハルヒ」シリーズ		2
涼宮ハルヒの直列	NDS	1
涼宮ハルヒの並列	Wii	1
「ソウルキャリバー」シリーズ		2
ソウルキャリバーIV	PS3	1
ソウルキャリバー ブロークンデスティニー	PSP	1
デスマイルズ	X360	2
デビルメイクライ4		2
デビルメイクライ4	PS3	1
デビルメイクライ4	(無回答)	1
「どうぶつの森」シリーズ		2
街へいこうよ どうぶつの森	Wii	1
「どうぶつの森」	(無回答)	1
ドリームクラブ	X360	2
ファンタシースターZERO	NDS	2
「FIFA」シリーズ		2
FIFA 09 ワールドクラス サッカー	PS3	1
FIFA 09 ALL-PLAY	Wii	1
プリンス・オブ・ペルシャ		2
プリンス・オブ・ペルシャ	X360	1
プリンス・オブ・ペルシャ	SFC	1
BLAZBLUE		2
BLAZBLUE	PS3	1
BLAZBLUE	X360	1
「Halo」シリーズ		2
Halo 3	X360	1
Halo 3: ODST	X360	1
「ボンバーマン」シリーズ		2
「ボンバーマン」	NDS	1
「ボンバーマン」	(無回答)	1
魔界戦記ディスガイアPORTABLE	PSP	2
無双OROCHI Z	PS3	2
「メタルスラッグ」シリーズ		2
メタルスラッグコンプリート	PSP	1
「メタルスラッグ」	PS2	1
遊☆戯☆王ファイブディーズ タッグフォース4	PSP	2
ラストレムナント	X360	2
リズム天国	NDS	2

以下タイトル数「1」のタイトルは多数のため省略

注1) 具体的なタイトル名について、複数のタイトルを挙げてある場合はそれぞれを1タイトルとしてカウントし、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、それらをまとめて「シリーズ」として1タイトルとカウントしている。

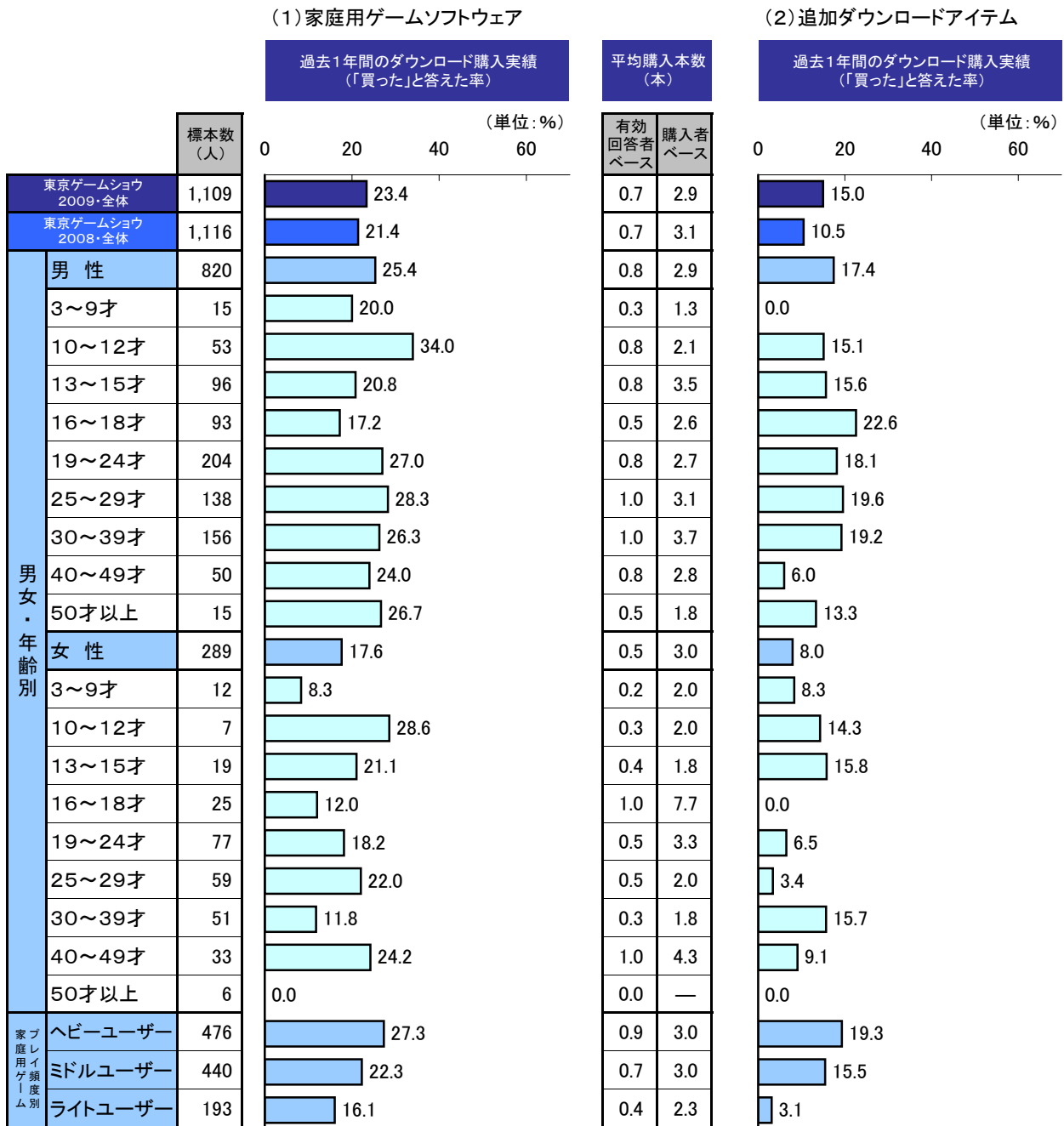
注2) 機種名の略称内容は以下の通り。

Wii: Wii、SFC: スーパーファミコン、NDS: ニンテンドーDS、GBA: ゲームボーイアドバンス、PS3: プレイステーション3、
PS2: プレイステーション2、PS: プレイステーション、PSP: PSP「プレイステーション・ポータブル」、X360: Xbox360

・最も多かったのは「ドラゴンクエスト」シリーズ(延べ146タイトル)。そのうち「ドラゴンクエストⅩ 星空の守り人」(NDS)が延べ125タイトルを占めた。続いて多かったのは「モンスターハンター」シリーズ(延べ68タイトル)。そのうち、「モンスターハンター3(トライ)」(Wii)が延べ41タイトル、「モンスターハンター ポータブル 2nd G」(PSP)が延べ23タイトルを占めた。

7. ダウンロード販売サービスによるダウンロード購入状況

【質問】 この1年間に家庭用ゲームのダウンロード販売サービスで、1) 家庭用ゲームソフトまたは、2) 追加ダウンロードアイテム(※)をダウンロード購入しましたか。<それぞれ1つだけ〇印>
 1) 家庭用ゲームソフトを購入された方は、この1年間に買ったソフトの本数についても教えてください。
 ※「追加ダウンロードアイテム」にはアイテム課金型の「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」は含まれません。



注) 平均購入本(点)数の算出方法

有効回答者ベース: 算出母数は、購入実績・購入本(点)数につき無効・無回答を除く有効回答者全体。
 購入実績につき「買わなかった」と回答した未購入者は、その購入本(点)数を一律「0」本(点)として算出。

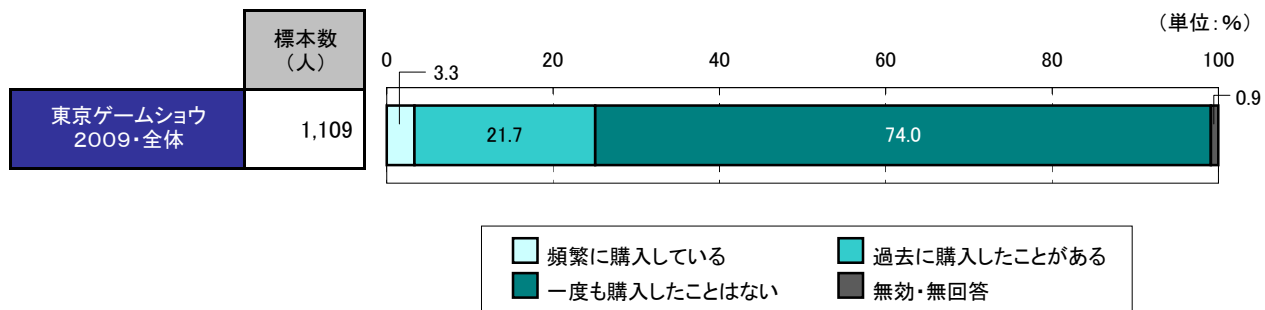
購入者ベース: 算出母数は、購入実績につき「買った」と回答した購入者全体。
 ただし購入本(点)数につき無効・無回答の場合は算出母数から除外。

- ・過去1年間の家庭用ゲームソフトウェアのダウンロード購入経験があるのは、前回の21.4%から増えて23.4%。
- ・平均購入本数は有効回答者ベースで0.7本、購入者ベースでは2.9本という結果だった。
- ・過去1年間の追加ダウンロードアイテムのダウンロード購入経験があるのは、前回の10.5%から増えて15.0%。
- ・家庭用ゲームソフトウェア、追加ダウンロードアイテムいずれも家庭用ゲームの「ヘビーユーザー」の購入率が高い。

8. ネットオークションでの家庭用ゲームソフトウェア購入・売却経験

(1) ネットオークションでの家庭用ゲームソフトウェア購入経験

〔質問〕 ネットオークションで、家庭用ゲームソフトを購入したことはありますか。

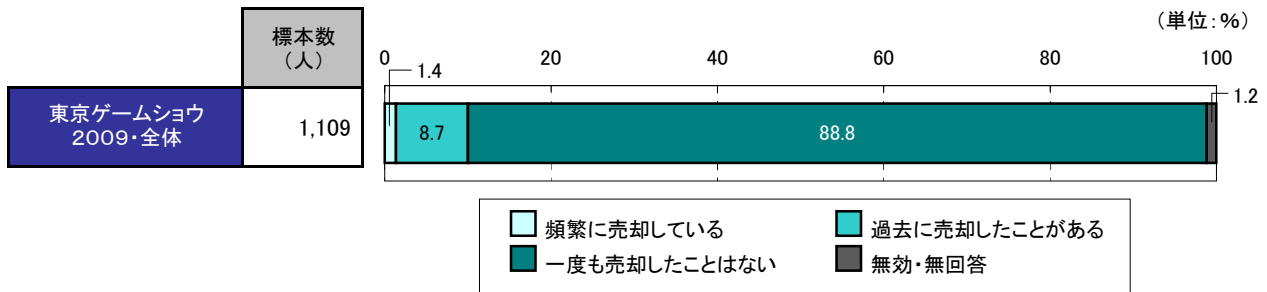


		標本数 (人)	頻繁に 購入している	過去に 購入したことがある	一度も 購入したことはない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2009・全体		1,109	3.3	21.7	74.0	0.9
男女・ 年齢別	男性	820	3.7	21.6	73.8	1.0
	3～9才	15	0.0	13.3	80.0	6.7
	10～12才	53	7.5	18.9	69.8	3.8
	13～15才	96	3.1	18.8	78.1	0.0
	16～18才	93	2.2	19.4	76.3	2.2
	19～24才	204	4.4	22.5	73.0	0.0
	25～29才	138	3.6	22.5	72.5	1.4
	30～39才	156	3.2	23.7	73.1	0.0
	40～49才	50	4.0	28.0	66.0	2.0
	50才以上	15	0.0	6.7	93.3	0.0
	女性	289	2.4	22.1	74.7	0.7
	3～9才	12	0.0	41.7	50.0	8.3
	10～12才	7	0.0	14.3	85.7	0.0
	13～15才	19	5.3	31.6	63.2	0.0
	16～18才	25	0.0	28.0	72.0	0.0
	19～24才	77	2.6	19.5	76.6	1.3
	25～29才	59	3.4	18.6	78.0	0.0
	30～39才	51	2.0	25.5	72.5	0.0
	40～49才	33	3.0	12.1	84.8	0.0
50才以上	6	0.0	33.3	66.7	0.0	
家 庭 用 ゲ ー ム 頻 度 別	ヘビーユーザー	476	4.0	20.8	74.8	0.4
	ミドルユーザー	440	3.0	24.3	71.8	0.9
	ライトユーザー	193	2.6	18.1	77.2	2.1

- ・「頻繁に購入している」(3.3%)および「過去に購入したことがある」(21.7%)をあわせた購入経験者は25.1%。
- ・「40～49才」の男性は32.0%が購入経験あり。
- ・家庭用ゲームプレイ頻度別では「ミドルユーザー」が最も購入経験者が多い(27.3%)。

(2) ネットオークションでの家庭用ゲームソフトウェア売却経験

〔質問〕 ネットオークションで、家庭用ゲームソフトを売却したことはありますか。



		標本数 (人)	頻繁に 売却している	過去に 売却したことがある	一度も 売却したことはない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2009・全体		1,109	1.4	8.7	88.8	1.2
男女・ 年齢別	男性	820	1.3	7.3	90.1	1.2
	3～9才	15	0.0	13.3	80.0	6.7
	10～12才	53	0.0	9.4	84.9	5.7
	13～15才	96	1.0	6.3	91.7	1.0
	16～18才	93	2.2	6.5	90.3	1.1
	19～24才	204	0.0	6.4	93.6	0.0
	25～29才	138	2.2	5.1	90.6	2.2
	30～39才	156	1.9	9.0	89.1	0.0
	40～49才	50	4.0	12.0	82.0	2.0
	50才以上	15	0.0	6.7	93.3	0.0
	女性	289	1.4	12.5	85.1	1.0
	3～9才	12	0.0	8.3	83.3	8.3
	10～12才	7	0.0	0.0	100.0	0.0
	13～15才	19	10.5	15.8	68.4	5.3
	16～18才	25	0.0	8.0	92.0	0.0
	19～24才	77	0.0	9.1	89.6	1.3
	25～29才	59	0.0	15.3	84.7	0.0
	30～39才	51	2.0	15.7	82.4	0.0
40～49才	33	3.0	18.2	78.8	0.0	
50才以上	6	0.0	0.0	100.0	0.0	
家 庭 用 ゲ ー ム 頻 度 別	ヘビーユーザー	476	1.1	7.8	90.3	0.8
	ミドルユーザー	440	1.1	9.3	88.4	1.1
	ライトユーザー	193	2.6	9.3	86.0	2.1

- ・「頻繁に売却している」(1.4%)および「過去に売却したことがある」(8.7%)をあわせた売却経験者は10.0%。
- ・「40～49才」の男性は16.0%が売却経験あり。
- ・家庭用ゲームプレイ頻度別では「ライトユーザー」が最も売却経験者が多い(11.9%)。

9. 新傾向の家庭用ゲームソフトウェアの保有・利用状況

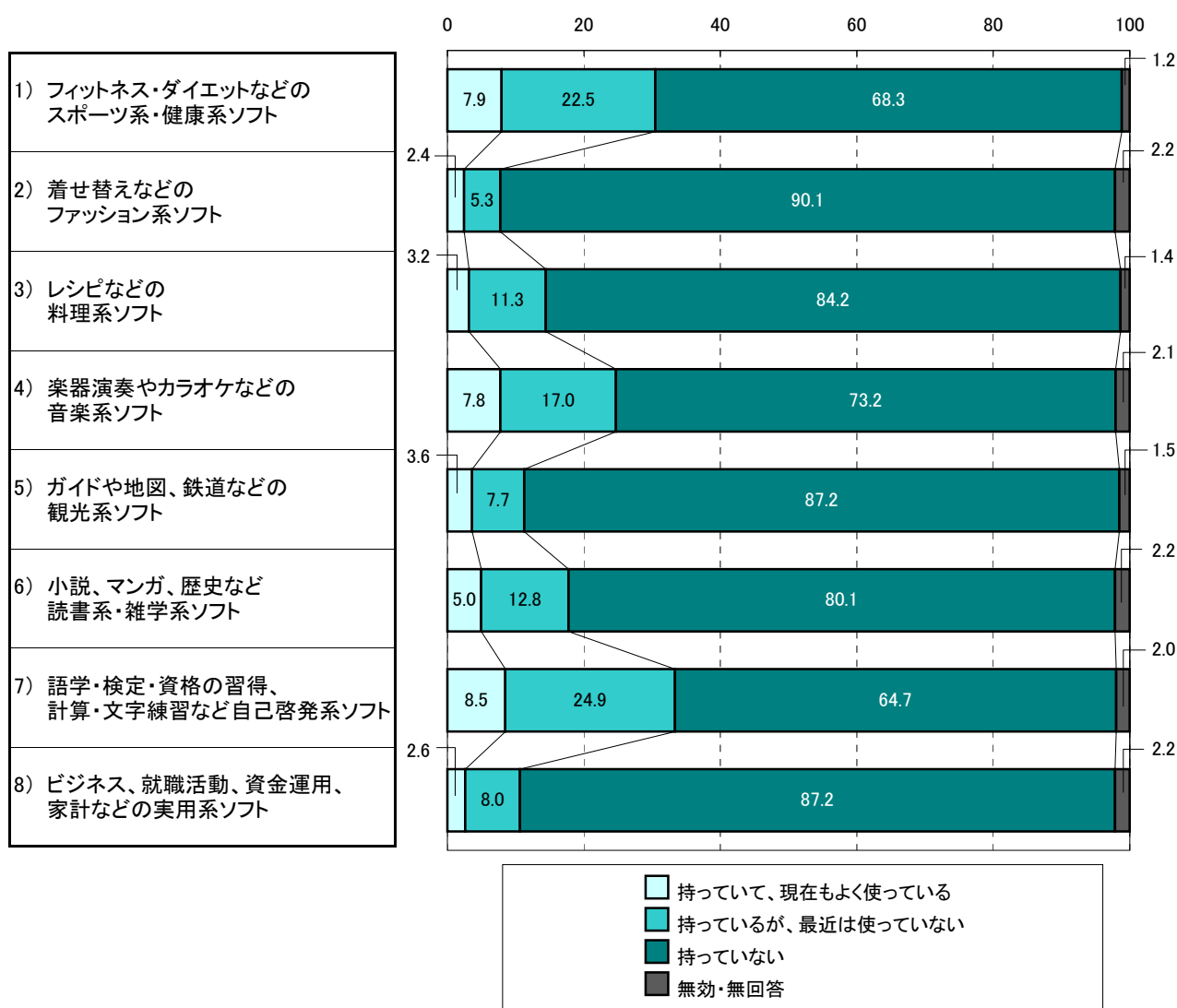
[質問] 以下の1)~8)のような新しい傾向の家庭用ゲームソフトを持っていますか。また、それを現在も使っていますか。

- 1) フィットネス・ダイエットなどのスポーツ系・健康系ソフト
- 2) 着せ替えなどのファッション系ソフト
- 3) レシピなどの料理系ソフト
- 4) 楽器演奏やカラオケなどの音楽系ソフト
- 5) ガイドや地図、鉄道などの観光系ソフト
- 6) 小説、マンガ、歴史など読書系・雑学系ソフト
- 7) 語学・検定・資格の習得、計算・文字練習など自己啓発系ソフト
- 8) ビジネス、就職活動、資金運用、家計などの実用系ソフト

■新傾向の家庭用ゲームソフトウェアの保有・利用状況(全体)

東京ゲームショウ2009・全体(n=1,109人)

(単位:%)



- ・新傾向の家庭用ゲームソフトウェアを「持っている、現在も使っている」人が最も多いのは、「語学・検定・資格の習得、計算・文字練習など自己啓発系ソフト」で8.5%。次いで「フィットネス・ダイエットなどのスポーツ系・健康系ソフト」(7.9%)。
- ・新傾向の家庭用ゲームソフトウェアを「持っているが、最近使っていない」のも、「語学・検定・資格の習得、計算・文字練習など自己啓発系ソフト」が最も多い(24.9%)。
- ・新傾向の家庭用ゲームソフトウェアを「持っている、現在も使っている」のは概して男性よりも女性の方が多いが、「ガイドや地図、鉄道などの観光系ソフト」「ビジネス、就職活動、資金運用、家計などの実用系ソフト」については男性の方が多い。

■新傾向の家庭用ゲームソフトウェアの保有・利用状況

(男女・年齢別/家庭用ゲームプレイ頻度別/最多使用ハードウェア別(上位7機種))

1)フィットネス・ダイエットなどの
スポーツ系・健康系ソフト

2)着せ替えなどの
ファッション系ソフト

		標本数 (人)	持現	持最	持	無効・無回答	持現	持最	持	無効・無回答
			持っている	近頃は使っていない	っていない		持っている	近頃は使っていない	っていない	
東京ゲームショー 2009・全体		1,109	7.9	22.5	68.3	1.2	2.4	5.3	90.1	2.2
男女・ 年齢別	男性	820	7.7	20.9	70.2	1.2	1.1	3.9	92.3	2.7
	3～9才	15	20.0	20.0	60.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0
	10～12才	53	15.1	37.7	45.3	1.9	1.9	3.8	88.7	5.7
	13～15才	96	10.4	38.5	51.0	0.0	1.0	5.2	92.7	1.0
	16～18才	93	4.3	28.0	66.7	1.1	1.1	3.2	93.5	2.2
	19～24才	204	6.4	14.2	78.9	0.5	0.5	2.9	96.6	0.0
	25～29才	138	7.2	12.3	79.7	0.7	0.0	5.8	92.8	1.4
	30～39才	156	5.8	18.6	74.4	1.3	3.2	3.8	88.5	4.5
	40～49才	50	12.0	16.0	70.0	2.0	0.0	4.0	90.0	6.0
	50才以上	15	0.0	13.3	66.7	20.0	0.0	0.0	73.3	26.7
	女性	289	8.7	27.3	63.0	1.0	6.2	9.3	83.7	0.7
	3～9才	12	25.0	0.0	75.0	0.0	25.0	33.3	41.7	0.0
	10～12才	7	14.3	71.4	14.3	0.0	28.6	57.1	14.3	0.0
	13～15才	19	10.5	36.8	52.6	0.0	10.5	5.3	84.2	0.0
	16～18才	25	4.0	44.0	52.0	0.0	12.0	4.0	84.0	0.0
	19～24才	77	1.3	23.4	74.0	1.3	3.9	11.7	83.1	1.3
	25～29才	59	13.6	16.9	69.5	0.0	3.4	3.4	93.2	0.0
	30～39才	51	3.9	33.3	60.8	2.0	0.0	9.8	88.2	2.0
	40～49才	33	15.2	27.3	54.5	3.0	9.1	3.0	87.9	0.0
	50才以上	6	33.3	33.3	33.3	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0
プレイ頻度別	ヘビーユーザー	476	9.5	22.5	67.0	1.1	2.1	5.0	91.2	1.7
	ミドルユーザー	440	6.4	24.1	68.9	0.7	3.0	5.9	89.1	2.0
	ライトユーザー	193	7.8	19.2	70.5	2.6	2.1	4.7	89.6	3.6
最多使用ハードウェア別(上位7機種)	ニンテンドーDS (Lite含む)	243	4.9	21.4	72.8	0.8	1.2	5.3	93.0	0.4
	PSP 「プレイステーション・ポータブル」	181	7.2	26.0	66.3	0.6	1.1	5.5	92.8	0.6
	プレイステーション3	160	6.3	20.6	71.9	1.3	0.6	3.8	93.8	1.9
	プレイステーション2	120	5.8	17.5	76.7	0.0	2.5	1.7	95.0	0.8
	ニンテンドーDSi	65	9.2	30.8	60.0	0.0	4.6	4.6	89.2	1.5
	Wii	63	19.0	39.7	34.9	6.3	3.2	6.3	82.5	7.9
	Xbox360	43	0.0	14.0	86.0	0.0	0.0	7.0	93.0	0.0

(単位:%)

3) レシピなどの料理系ソフト

4) 楽器演奏やカラオケなどの音楽系ソフト

		標本数 (人)	持っている 、使っている	最近 は使っていない	持っていない	無効・ 無回答
東京ゲームショー 2009・全体		1,109	3.2	11.3	84.2	1.4
男女・ 年齢別	男性	820	2.4	8.9	87.2	1.5
	3～9才	15	0.0	0.0	100.0	0.0
	10～12才	53	1.9	7.5	84.9	5.7
	13～15才	96	1.0	6.3	91.7	1.0
	16～18才	93	2.2	7.5	89.2	1.1
	19～24才	204	2.9	7.4	89.7	0.0
	25～29才	138	2.9	6.5	89.1	1.4
	30～39才	156	3.2	16.0	80.1	0.6
	40～49才	50	2.0	10.0	86.0	2.0
	50才以上	15	0.0	13.3	66.7	20.0
	女性	289	5.2	18.0	75.8	1.0
	3～9才	12	0.0	8.3	91.7	0.0
	10～12才	7	0.0	28.6	71.4	0.0
	13～15才	19	5.3	5.3	84.2	5.3
	16～18才	25	4.0	12.0	84.0	0.0
	19～24才	77	3.9	16.9	77.9	1.3
	25～29才	59	10.2	15.3	74.6	0.0
	30～39才	51	5.9	21.6	72.5	0.0
	40～49才	33	3.0	30.3	63.6	3.0
50才以上	6	0.0	33.3	66.7	0.0	
プレイ 頻度別 家庭用ゲーム	ヘビーユーザー	476	3.2	9.9	85.5	1.5
	ミドルユーザー	440	3.6	12.5	83.0	0.9
	ライトユーザー	193	2.1	11.9	83.9	2.1
最多使用 ハードウェア別 (上位7機種)	ニンテンドーDS (Lite含む)	243	2.5	14.4	82.3	0.8
	PSP 「プレイステーション・ ポータブル」	181	1.7	7.7	90.1	0.6
	プレイ ステーション3	160	0.6	7.5	90.0	1.9
	プレイ ステーション2	120	4.2	8.3	87.5	0.0
	ニンテンドーDSi	65	1.5	16.9	81.5	0.0
	Wii	63	7.9	14.3	73.0	4.8
	Xbox360	43	0.0	9.3	90.7	0.0

持っている 、使っている	最近 は使っていない	持っていない	無効・ 無回答
7.8	17.0	73.2	2.1
6.8	15.2	75.5	2.4
6.7	0.0	93.3	0.0
9.4	20.8	66.0	3.8
11.5	18.8	67.7	2.1
9.7	17.2	72.0	1.1
4.9	11.8	82.8	0.5
8.7	13.0	77.5	0.7
2.6	17.3	75.6	4.5
4.0	16.0	74.0	6.0
13.3	20.0	46.7	20.0
10.4	21.8	66.8	1.0
8.3	25.0	66.7	0.0
28.6	14.3	57.1	0.0
36.8	15.8	47.4	0.0
20.0	24.0	56.0	0.0
7.8	26.0	64.9	1.3
5.1	15.3	79.7	0.0
3.9	19.6	74.5	2.0
9.1	30.3	57.6	3.0
16.7	16.7	66.7	0.0
10.1	16.4	71.8	1.7
5.7	19.1	73.2	2.0
6.7	13.5	76.7	3.1
5.8	18.5	75.3	0.4
8.8	13.8	76.2	1.1
5.6	17.5	75.0	1.9
6.7	13.3	79.2	0.8
10.8	16.9	70.8	1.5
9.5	25.4	60.3	4.8
4.7	7.0	86.0	2.3

(単位: %)

5)ガイドや地図、鉄道などの
観光系ソフト

6)小説、マンガ、歴史などの
読書系・雑学系ソフト

		標本数 (人)	現 在 も よ く 使 っ て い る	最 近 は 使 っ て い な い	持 っ て い な い	無 効 ・ 無 回 答
東京ゲームショー 2009・全体		1,109	3.6	7.7	87.2	1.5
男女・ 年齢別	男性	820	4.0	8.0	86.1	1.8
	3～9才	15	0.0	0.0	100.0	0.0
	10～12才	53	5.7	7.5	83.0	3.8
	13～15才	96	4.2	6.3	88.5	1.0
	16～18才	93	3.2	5.4	90.3	1.1
	19～24才	204	2.9	5.4	91.7	0.0
	25～29才	138	4.3	5.1	89.1	1.4
	30～39才	156	3.2	12.2	81.4	3.2
	40～49才	50	8.0	26.0	64.0	2.0
	50才以上	15	13.3	6.7	60.0	20.0
	女性	289	2.4	6.6	90.3	0.7
	3～9才	12	0.0	0.0	100.0	0.0
	10～12才	7	0.0	0.0	100.0	0.0
	13～15才	19	10.5	0.0	89.5	0.0
	16～18才	25	0.0	4.0	96.0	0.0
	19～24才	77	2.6	9.1	87.0	1.3
	25～29才	59	1.7	10.2	88.1	0.0
	30～39才	51	0.0	3.9	96.1	0.0
	40～49才	33	6.1	9.1	81.8	3.0
	50才以上	6	0.0	0.0	100.0	0.0

現 在 も よ く 使 っ て い る	最 近 は 使 っ て い な い	持 っ て い な い	無 効 ・ 無 回 答
5.0	12.8	80.1	2.2
4.5	12.0	81.0	2.6
0.0	0.0	100.0	0.0
7.5	11.3	75.5	5.7
6.3	10.4	82.3	1.0
3.2	18.3	76.3	2.2
5.4	10.8	82.8	1.0
5.8	10.1	82.6	1.4
2.6	13.5	80.8	3.2
0.0	10.0	84.0	6.0
6.7	20.0	53.3	20.0
6.2	15.2	77.5	1.0
8.3	0.0	91.7	0.0
14.3	14.3	71.4	0.0
10.5	5.3	84.2	0.0
4.0	32.0	64.0	0.0
10.4	13.0	75.3	1.3
3.4	15.3	81.4	0.0
2.0	21.6	74.5	2.0
3.0	12.1	81.8	3.0
16.7	0.0	83.3	0.0

プレイ 頻度別	ヘビーユーザー	476	3.4	6.5	88.9	1.3
ミドルユーザー	440	3.9	8.4	86.1	1.6	
ライトユーザー	193	3.6	8.8	85.5	2.1	

5.9	13.0	79.2	1.9
5.2	13.2	79.5	2.0
2.1	11.4	83.4	3.1

最多使用 ハード ウェア別 (上位7 機種)	ニンテンドーDS (Lite含む)	243	1.2	6.6	91.8	0.4
PSP 「プレイステーション・ ポータブル」	181	3.3	7.7	88.4	0.6	
プレイ ステーション3	160	5.0	10.6	82.5	1.9	
プレイ ステーション2	120	4.2	0.8	95.0	0.0	
ニンテンドーDSi	65	0.0	9.2	90.8	0.0	
Wii	63	3.2	6.3	84.1	6.3	
Xbox360	43	7.0	9.3	83.7	0.0	

4.1	10.7	84.8	0.4
7.7	15.5	76.2	0.6
2.5	16.9	78.8	1.9
5.0	11.7	82.5	0.8
3.1	13.8	83.1	0.0
3.2	9.5	77.8	9.5
2.3	7.0	90.7	0.0

(単位:%)

7) 語学・検定・資格の取得、
計算・文字練習など自己啓発系ソフト

8) ビジネス、就職活動、資産運用、
家計などの実用系ソフト

		標本数 (人)	持 現 在 も よ く 使 っ て い る	持 最 近 は 使 っ て い な い	持 っ て い な い	無 効 ・ 無 回 答
東京ゲームショー 2009・全体		1,109	8.5	24.9	64.7	2.0
男女・ 年齢別	男性	820	7.8	21.1	69.1	2.0
	3～9才	15	13.3	13.3	73.3	0.0
	10～12才	53	3.8	37.7	54.7	3.8
	13～15才	96	6.3	16.7	76.0	1.0
	16～18才	93	3.2	24.7	69.9	2.2
	19～24才	204	6.9	19.1	74.0	0.0
	25～29才	138	14.5	16.7	67.4	1.4
	30～39才	156	7.7	18.6	70.5	3.2
	40～49才	50	8.0	32.0	58.0	2.0
	50才以上	15	6.7	33.3	40.0	20.0
	女性	289	10.4	35.6	51.9	2.1
	3～9才	12	0.0	16.7	83.3	0.0
	10～12才	7	28.6	28.6	42.9	0.0
	13～15才	19	21.1	31.6	47.4	0.0
	16～18才	25	8.0	56.0	36.0	0.0
	19～24才	77	9.1	23.4	63.6	3.9
	25～29才	59	8.5	40.7	50.8	0.0
	30～39才	51	5.9	43.1	49.0	2.0
	40～49才	33	18.2	39.4	36.4	6.1
50才以上	6	16.7	33.3	50.0	0.0	
プレイ 頻度別	ヘビーユーザー	476	7.1	22.9	68.5	1.5
	ミドルユーザー	440	10.0	25.0	63.0	2.0
	ライトユーザー	193	8.3	29.5	59.1	3.1

持 現 在 も よ く 使 っ て い る	持 最 近 は 使 っ て い な い	持 っ て い な い	無 効 ・ 無 回 答
2.6	8.0	87.2	2.2
2.7	7.7	87.3	2.3
0.0	0.0	100.0	0.0
1.9	5.7	86.8	5.7
2.1	4.2	92.7	1.0
1.1	3.2	94.6	1.1
2.5	4.4	92.6	0.5
2.9	8.0	87.7	1.4
4.5	13.5	78.8	3.2
2.0	16.0	76.0	6.0
6.7	26.7	46.7	20.0
2.4	9.0	86.9	1.7
0.0	0.0	100.0	0.0
0.0	14.3	85.7	0.0
5.3	5.3	89.5	0.0
0.0	8.0	92.0	0.0
2.6	7.8	87.0	2.6
0.0	8.5	91.5	0.0
3.9	9.8	84.3	2.0
6.1	15.2	72.7	6.1
0.0	16.7	83.3	0.0
2.5	5.5	90.3	1.7
3.0	9.8	85.2	2.0
2.1	10.4	83.9	3.6

最多 使用 ハード ウェア 別 (上位7 機種)	ニンテンドーDS (Lite含む)	243	11.9	30.0	57.6	0.4
	PSP 「プレイステーション・ ポータブル」	181	6.6	25.4	66.9	1.1
	プレイ ステーション3	160	2.5	21.3	74.4	1.9
	プレイ ステーション2	120	9.2	20.8	70.0	0.0
	ニンテンドーDSi	65	15.4	23.1	60.0	1.5
	Wii	63	11.1	39.7	41.3	7.9
	Xbox360	43	2.3	18.6	79.1	0.0

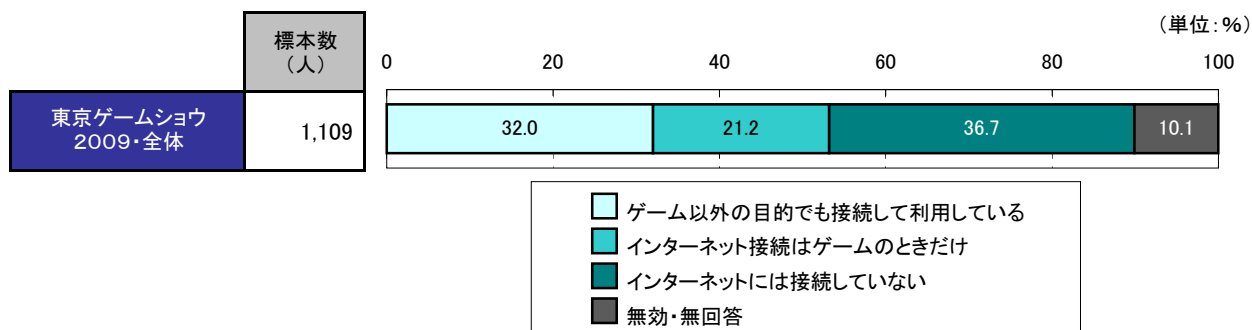
2.9	8.6	88.1	0.4
1.7	5.0	92.8	0.6
3.8	6.3	88.1	1.9
1.7	6.7	90.8	0.8
3.1	10.8	84.6	1.5
3.2	9.5	77.8	9.5
0.0	14.0	86.0	0.0

(単位: %)

10. 家庭用ゲーム機によるゲーム以外の目的でのインターネット利用状況

(1) 家庭用ゲーム機によるゲーム以外の目的でのインターネット利用状況

【質問】 あなたは、家庭用ゲーム機からインターネットに接続して、ゲーム以外の目的でもインターネットを利用していますか。



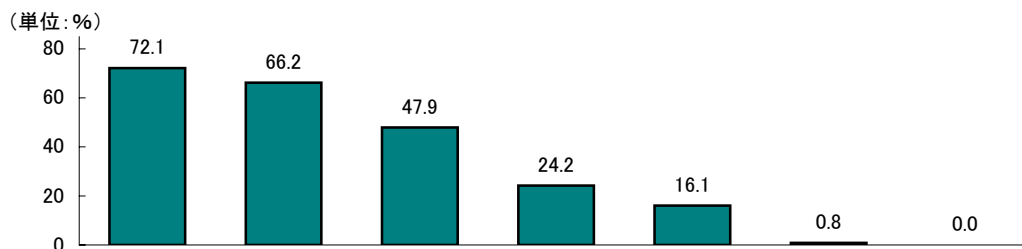
		標本数 (人)	ゲーム以外の目的でも 接続して利用している	インターネット接続は ゲームのときだけ	インターネットには接続 していない	無効・無回答
東京ゲームショー 2009・全体		1,109	32.0	21.2	36.7	10.1
男女・ 年齢別	男性	820	34.0	23.3	33.0	9.6
	3～9才	15	13.3	33.3	53.3	0.0
	10～12才	53	45.3	11.3	26.4	17.0
	13～15才	96	51.0	13.5	29.2	6.3
	16～18才	93	45.2	24.7	24.7	5.4
	19～24才	204	30.4	27.5	31.9	10.3
	25～29才	138	28.3	26.8	29.7	15.2
	30～39才	156	28.2	23.7	42.9	5.1
	40～49才	50	22.0	22.0	44.0	12.0
	50才以上	15	40.0	20.0	20.0	20.0
	女性	289	26.3	15.2	47.1	11.4
	3～9才	12	0.0	8.3	75.0	16.7
	10～12才	7	28.6	28.6	28.6	14.3
	13～15才	19	42.1	21.1	26.3	10.5
	16～18才	25	52.0	16.0	24.0	8.0
	19～24才	77	32.5	13.0	44.2	10.4
25～29才	59	22.0	20.3	45.8	11.9	
30～39才	51	15.7	15.7	54.9	13.7	
40～49才	33	18.2	9.1	60.6	12.1	
50才以上	6	16.7	0.0	83.3	0.0	
家庭用ゲーム プレイ頻度別	ヘビーユーザー	476	40.5	19.7	31.7	8.0
	ミドルユーザー	440	29.1	24.8	36.4	9.8
	ライトユーザー	193	17.6	16.6	49.7	16.1
最多利用ハード ウェア別	ニンテンドーDS (Lite含む)	243	26.7	17.7	49.4	6.2
	PSP 「プレイステーション・ポータブル」	181	39.2	23.2	29.3	8.3
	プレイステーション3	160	45.0	28.1	23.8	3.1
	プレイステーション2	120	25.8	15.0	49.2	10.0
	ニンテンドーDSi	65	32.3	24.6	33.8	9.2
	Wii	63	33.3	30.2	28.6	7.9
	Xbox360	43	23.3	44.2	9.3	23.3

・家庭用ゲーム機を「インターネットには接続していない」人が最も多く36.7%。「ゲーム以外の目的でも接続して利用している」のは32.0%。
 ・家庭用ゲームプレイ頻度別で「ゲーム以外の目的でも接続して利用している」のが最も多いのは「ヘビーユーザー」(40.5%)。最多利用ハードウェア別では「プレイステーション3」(45.0%)が最多。

(2) 家庭用ゲーム機によるゲーム以外のインターネット利用目的
 【家庭用ゲーム機によるゲーム以外の目的でのインターネット利用者ベース】

〔質問〕 具体的には、ゲーム以外にどのような目的でインターネットを利用していますか。いくつでもお選びください。

東京ゲームショウ2009・家庭用ゲーム機によるゲーム以外の目的でのインターネット利用者全体 (n=355人)



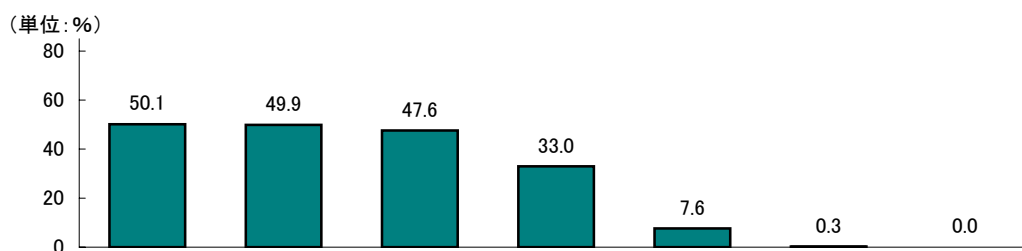
		標本数 (人)	動画視聴 (YouTube、ニコニコ動画など)	情報検索	お気に入りのホームページ・ブログの閲覧	ショッピング・オークション	SNS (mixiなど)	その他	無効・無回答
東京ゲームショウ2009・家庭用ゲーム機によるゲーム以外の目的でのインターネット利用者全体		355	72.1	66.2	47.9	24.2	16.1	0.8	0.0
男女別	男性	279	73.1	66.7	45.5	23.3	14.0	0.7	0.0
	女性	76	68.4	64.5	56.6	27.6	23.7	1.3	0.0
プレイ頻度別	ヘビーユーザー	193	73.1	61.7	49.7	22.8	14.0	1.0	0.0
	ミドルユーザー	128	71.9	69.5	43.8	23.4	14.8	0.0	0.0
	ライトユーザー	34	67.6	79.4	52.9	35.3	32.4	2.9	0.0

(単位: %)

(3) ゲーム以外の目的でインターネットを利用する際に使用するハードウェア
 【家庭用ゲーム機によるゲーム以外の目的でのインターネット利用者ベース】

〔質問〕 どの家庭用ゲーム機でインターネットに接続していますか。接続しているゲーム機をすべてお教えてください。

東京ゲームショウ2009・家庭用ゲーム機によるゲーム以外の目的でのインターネット利用者全体 (n=355人)



		標本数 (人)	PSP「プレイステーション・ポータブル」	Wii	プレイステーション3	ニンテンドーDS (DSi・Lite含む)	プレイステーション2	その他	無効・無回答
東京ゲームショウ2009・家庭用ゲーム機によるゲーム以外の目的でのインターネット利用者全体		355	50.1	49.9	47.6	33.0	7.6	0.3	0.0
男女別	男性	279	49.8	49.8	48.7	31.9	7.2	0.4	0.0
	女性	76	51.3	50.0	43.4	36.8	9.2	0.0	0.0
プレイ頻度別	ヘビーユーザー	193	53.4	53.9	48.7	36.8	7.8	0.5	0.0
	ミドルユーザー	128	50.0	45.3	50.0	28.9	7.8	0.0	0.0
	ライトユーザー	34	32.4	44.1	32.4	26.5	5.9	0.0	0.0

(単位: %)

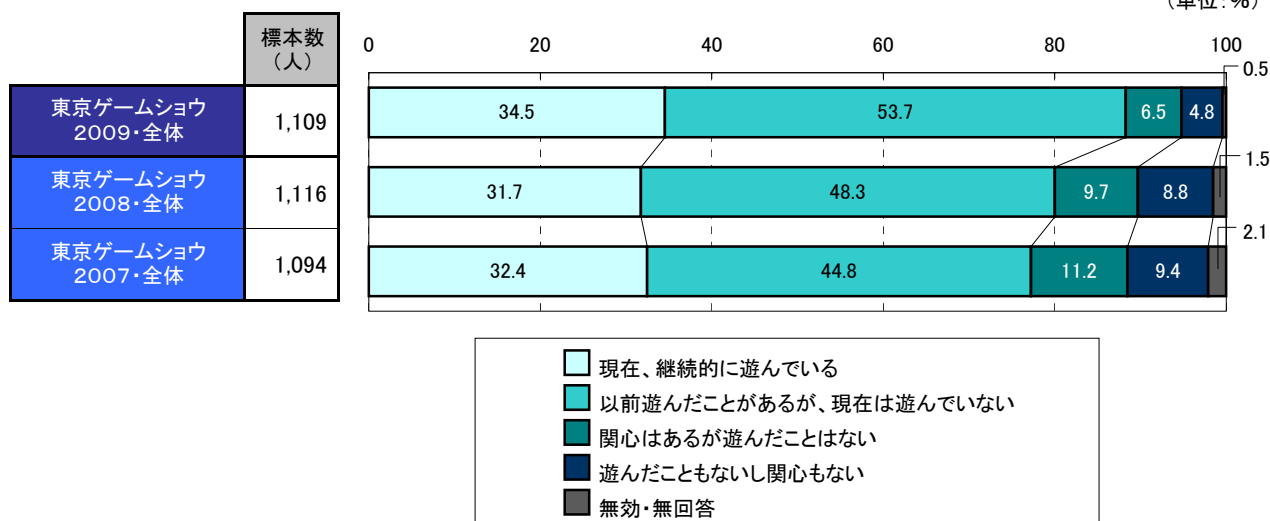
・ゲーム以外のインターネット利用目的で最も多かったのは「動画視聴」(72.1%)。「情報検索」(66.2%)が2番目で、3番目は「お気に入りのホームページ・ブログの閲覧」(47.9%)。
 ・ゲーム以外の目的でインターネットを利用する際に使用するハードウェアは「PSP『プレイステーション・ポータブル』」が最多(50.1%)。以下、「Wii」(49.9%)、「プレイステーション3」(47.6%)が僅差で続く。

Ⅲ. アーケードゲームのプレイ状況

1. アーケードゲームのプレイ経験

[質問] ゲームセンターでゲームを遊んでいますか。

(単位: %)



(単位: %)

		標本数 (人)	現在、継続的に遊んでいる	以前遊んだことがあるが、現在は遊んでいない	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
東京ゲームショー 2009・全体		1,109	34.5	53.7	6.5	4.8	0.5
男女・年齢別	男性	820	34.3	54.8	6.0	4.6	0.4
	3～9才	15	60.0	33.3	0.0	0.0	6.7
	10～12才	53	50.9	32.1	11.3	3.8	1.9
	13～15才	96	42.7	50.0	4.2	3.1	0.0
	16～18才	93	30.1	58.1	6.5	5.4	0.0
	19～24才	204	31.9	58.3	5.4	4.4	0.0
	25～29才	138	37.7	50.7	6.5	4.3	0.7
	30～39才	156	26.3	63.5	5.1	5.1	0.0
	40～49才	50	28.0	60.0	6.0	6.0	0.0
	50才以上	15	26.7	46.7	13.3	13.3	0.0
	女性	289	35.3	50.9	8.0	5.2	0.7
	3～9才	12	83.3	16.7	0.0	0.0	0.0
	10～12才	7	57.1	28.6	14.3	0.0	0.0
	13～15才	19	57.9	21.1	5.3	10.5	5.3
	16～18才	25	56.0	36.0	8.0	0.0	0.0
	19～24才	77	33.8	54.5	9.1	2.6	0.0
	25～29才	59	27.1	52.5	8.5	11.9	0.0
30～39才	51	19.6	72.5	5.9	2.0	0.0	
40～49才	33	30.3	54.5	12.1	3.0	0.0	
50才以上	6	16.7	33.3	0.0	33.3	16.7	
家庭用ゲーム機プレイ頻度別	ヘビーユーザー	476	35.9	53.2	6.1	4.2	0.6
	ミドルユーザー	440	34.3	53.6	7.5	4.3	0.2
	ライトユーザー	193	31.6	55.4	5.2	7.3	0.5

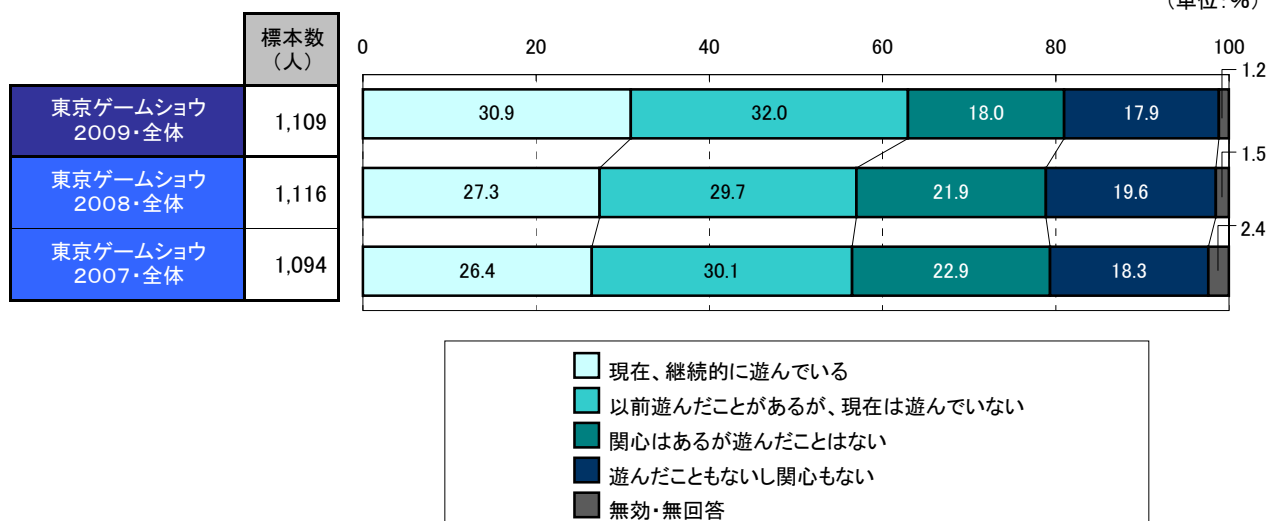
- ・「現在、継続的に遊んでいる」のは34.5%で、前回(31.7%)より増加。最も多いのは「以前遊んだことがあるが、現在は遊んでいない」人で53.7%。2年連続で増加している。
- ・男女年齢別では、「3～9才」「10～12才」の男女および「13～15才」「16～18才」の女性は、いずれも半数以上が「現在、継続的に遊んでいる」と回答。

IV. 携帯電話ゲームコンテンツのプレイ状況

1. 携帯電話ゲームコンテンツのプレイ経験

[質問] 携帯電話・PHSのゲームを遊んでいますか。

(単位: %)



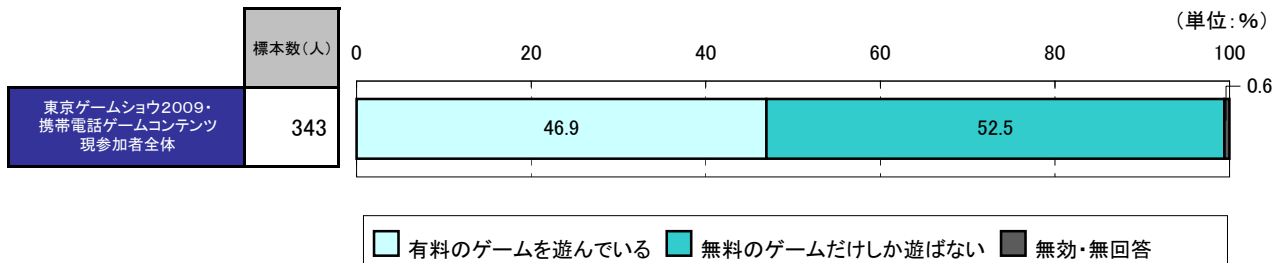
(単位: %)

		標本数 (人)	現在、継続的に遊んでいる	以前遊んだことがあるが、現在は遊んでいない	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
東京ゲームショー 2009・全体		1,109	30.9	32.0	18.0	17.9	1.2
男女・年齢別	男性	820	28.5	33.8	17.2	19.5	1.0
	3~9才	15	46.7	20.0	13.3	20.0	0.0
	10~12才	53	24.5	15.1	18.9	37.7	3.8
	13~15才	96	29.2	18.8	24.0	27.1	1.0
	16~18才	93	43.0	23.7	18.3	15.1	0.0
	19~24才	204	28.9	42.2	12.3	16.7	0.0
	25~29才	138	25.4	37.0	18.1	17.4	2.2
	30~39才	156	22.4	41.7	17.3	17.9	0.6
	40~49才	50	30.0	34.0	18.0	16.0	2.0
	50才以上	15	13.3	46.7	20.0	20.0	0.0
	女性	289	37.7	27.0	20.4	13.1	1.7
	3~9才	12	50.0	8.3	33.3	8.3	0.0
	10~12才	7	42.9	0.0	0.0	57.1	0.0
	13~15才	19	31.6	15.8	31.6	21.1	0.0
	16~18才	25	52.0	12.0	36.0	0.0	0.0
19~24才	77	35.1	31.2	19.5	11.7	2.6	
25~29才	59	32.2	42.4	13.6	10.2	1.7	
30~39才	51	35.3	29.4	23.5	11.8	0.0	
40~49才	33	48.5	18.2	15.2	15.2	3.0	
50才以上	6	16.7	16.7	0.0	50.0	16.7	
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	476	32.8	32.4	15.5	18.9	0.4
	ミドルユーザー	440	29.3	32.0	21.6	16.1	0.9
	ライトユーザー	193	30.1	31.1	16.1	19.2	3.6

- ・「現在、継続的に遊んでいる」のは全体の30.9%。前々回(26.4%)、前回(27.3%)から2年連続で増加している。
- ・男女別では男性より女性の方が「現在、継続的に遊んでいる」割合が高い(男性:28.5%、女性:37.7%)。「16~18才」の女性は52.0%が「現在、継続的に遊んでいる」と回答。
- ・家庭用ゲームプレイ頻度別では「ヘビーユーザー」が最も「現在、継続的に遊んでいる」割合が高い(32.8%)。

2. 有料携帯電話ゲームコンテンツのプレイ状況 【携帯電話ゲームコンテンツ現参加者ベース】

【携帯電話ゲームコンテンツを「現在、継続的に遊んでいる」と回答した人(=携帯電話ゲームコンテンツ現参加者)のみ】
【質問】 携帯電話ゲームコンテンツのうち、有料のゲームを遊んでいますか。



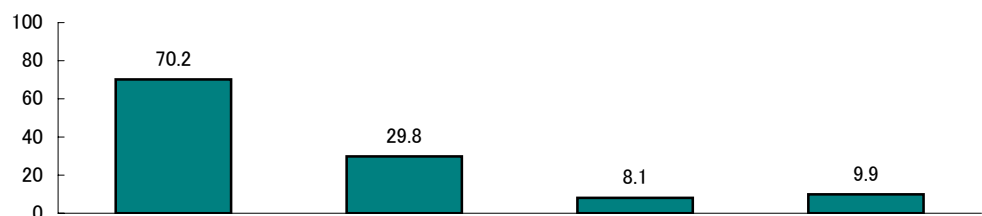
(単位:%)

		標本数(人)	有料のゲームを遊んでいる	無料のゲームだけしか遊ばない	無効・無回答
東京ゲームショー2009・携帯電話ゲームコンテンツ現参加者全体		343	46.9	52.5	0.6
男女別	男性	234	44.0	55.6	0.4
	女性	109	53.2	45.9	0.9
家庭用ゲーム機別	ヘビーユーザー	156	51.3	48.7	0.0
	ミドルユーザー	129	45.0	54.3	0.8
	ライトユーザー	58	39.7	58.6	1.7

3. 有料携帯電話ゲームコンテンツの課金形態 【有料携帯電話ゲームコンテンツ現参加者ベース】《複数回答》

【携帯電話ゲームコンテンツのうち「有料のゲームを遊んでいる」と回答した人(=有料携帯電話ゲームコンテンツ現参加者)のみ】
【質問】 その有料のゲームはどのような課金形態ですか。当てはまるものをすべてお教えてください。

(単位:%) 東京ゲームショー2009・有料携帯電話ゲームコンテンツ現参加者全体(n=161人)



		標本数(人)	定額課金	従量課金	アイテムやアバターへの課金	無効・無回答
東京ゲームショー2009・有料携帯電話ゲームコンテンツ現参加者全体		161	70.2	29.8	8.1	9.9
男女別	男性	103	72.8	29.1	5.8	9.7
	女性	58	65.5	31.0	12.1	10.3
家庭用ゲーム機別	ヘビーユーザー	80	73.8	23.8	8.8	11.3
	ミドルユーザー	58	70.7	36.2	6.9	6.9
	ライトユーザー	23	56.5	34.8	8.7	13.0

(単位:%)

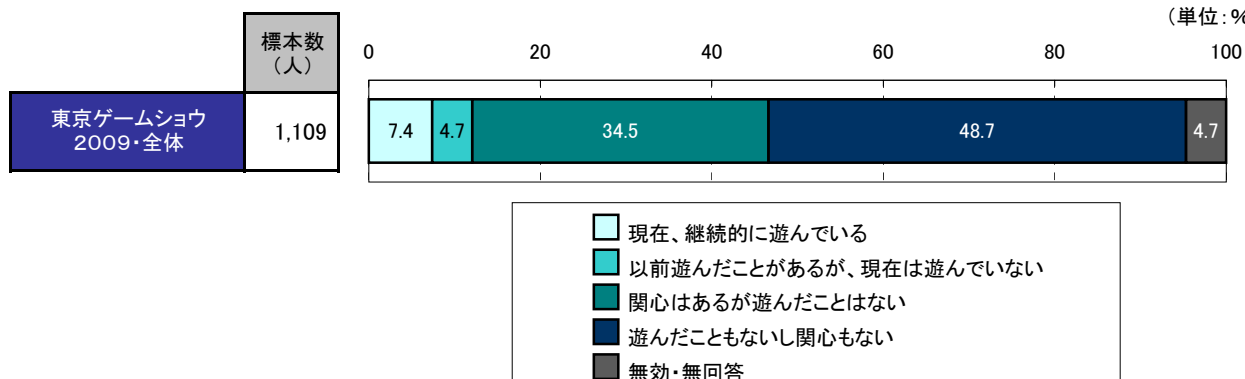
・有料携帯電話ゲームコンテンツをプレイしているのは、携帯電話ゲームコンテンツ現参加者の46.9%。
男性より女性の方がその割合が高い(男性:44.0%、女性:53.2%)。
課金形態は「定額課金」が最多(70.2%)。次いで「従量課金」が29.8%。「アイテムやアバターへの課金」は8.1%。

V. iPhone/iPod Touch向けゲームのプレイ状況

1. iPhone/iPod Touch向けゲームのプレイ経験

[質問] iPhone/iPod Touch向けゲームを遊んでいますか。

(単位: %)



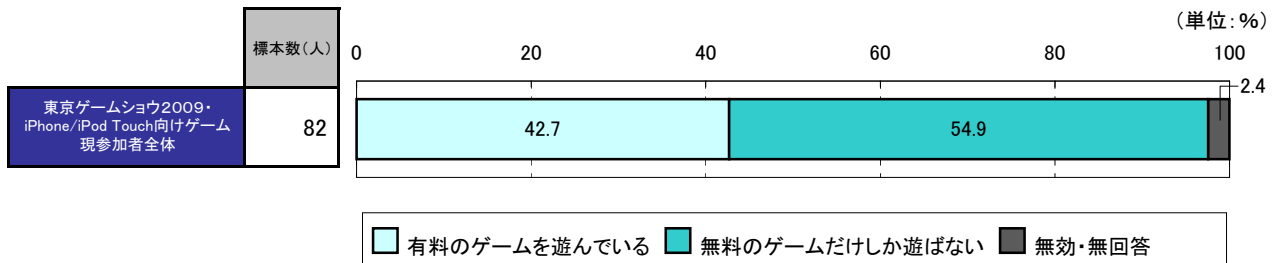
(単位: %)

		標本数 (人)	現在、継続的に遊んでいる	以前遊んだことがあるが、現在は遊んでいない	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 2009・全体		1,109	7.4	4.7	34.5	48.7	4.7
男女・年齢別	男性	820	7.9	5.2	33.8	48.5	4.5
	3~9才	15	0.0	0.0	33.3	60.0	6.7
	10~12才	53	5.7	11.3	13.2	60.4	9.4
	13~15才	96	8.3	6.3	37.5	42.7	5.2
	16~18才	93	8.6	4.3	28.0	57.0	2.2
	19~24才	204	11.3	6.4	30.9	47.5	3.9
	25~29才	138	8.0	3.6	40.6	45.7	2.2
	30~39才	156	6.4	2.6	37.8	46.8	6.4
	40~49才	50	4.0	6.0	42.0	44.0	4.0
	50才以上	15	0.0	13.3	26.7	53.3	6.7
	女性	289	5.9	3.1	36.7	49.1	5.2
	3~9才	12	8.3	0.0	16.7	66.7	8.3
	10~12才	7	0.0	14.3	42.9	42.9	0.0
	13~15才	19	15.8	5.3	31.6	42.1	5.3
	16~18才	25	4.0	4.0	40.0	52.0	0.0
	19~24才	77	5.2	3.9	36.4	48.1	6.5
	25~29才	59	5.1	3.4	28.8	57.6	5.1
30~39才	51	5.9	2.0	49.0	39.2	3.9	
40~49才	33	6.1	0.0	42.4	48.5	3.0	
50才以上	6	0.0	0.0	16.7	50.0	33.3	
プレイ頻度別	ヘビーユーザー	476	7.1	5.5	37.2	46.0	4.2
	ミドルユーザー	440	7.7	4.3	32.3	50.7	5.0
	ライトユーザー	193	7.3	3.6	33.2	50.8	5.2

- ・「現在、継続的に遊んでいる」のは全体の7.4%。最多回答は「遊んだこともないし関心もない」(48.7%)。
- ・男女別では、女性より男性の方が「現在、継続的に遊んでいる」割合が高い(男性:7.9%、女性:5.9%)。
- ・「19~24才」の男性(11.3%)や「13~15才」の女性(15.8%)は、「現在、継続的に遊んでいる」という回答が多い。

2. 有料iPhone/iPod Touch向けゲームのプレイ状況 【iPhone/iPod Touch向けゲーム現参加者ベース】

【iPhone/iPod Touch向けゲームを「現在、継続的に遊んでいる」と回答した人(=iPhone/iPod Touch向けゲーム現参加者)のみ】
【質問】 iPhone/iPod Touch向けゲームのうち、有料のゲームを遊んでいますか。



(単位: %)

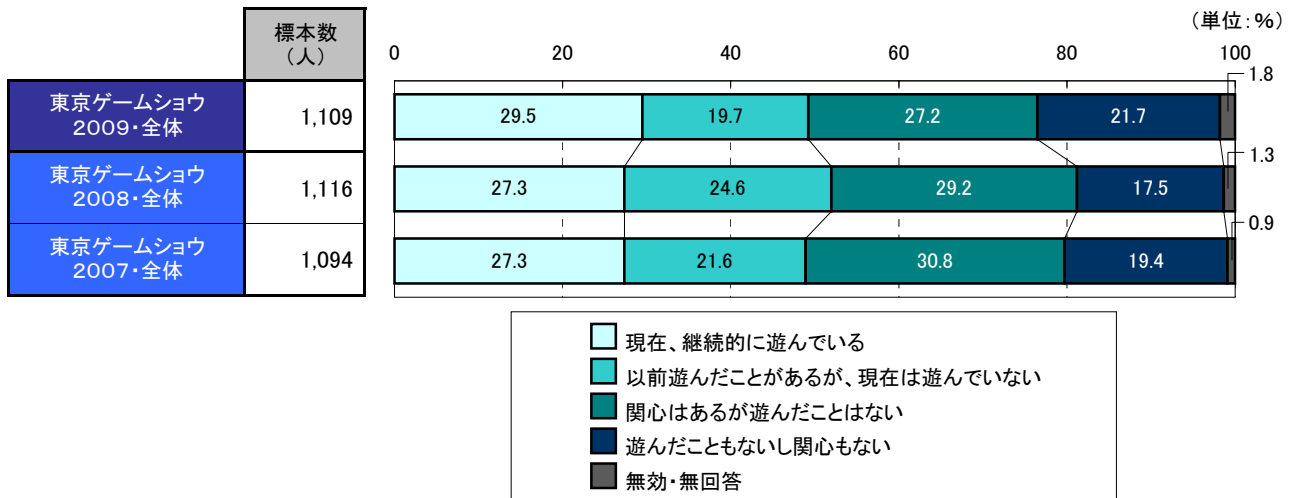
		標本数(人)	有料のゲームを遊んでいる	無料のゲームだけしか遊ばない	無効・無回答
東京ゲームショー2009・iPhone/iPod Touch向けゲーム現参加者全体		82	42.7	54.9	2.4
男女別	男性	65	41.5	55.4	3.1
	女性	17	47.1	52.9	0.0
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	34	38.2	55.9	5.9
	ミドルユーザー	34	41.2	58.8	0.0
	ライトユーザー	14	57.1	42.9	0.0

・有料iPhone/iPod Touch向けゲームをプレイしているのは、iPhone/iPod Touch向けゲーム現参加者の42.7%。
男性より女性の方が有料iPhone/iPod Touch向けゲームをプレイしている割合が高い(男性:41.5%、女性:47.1%)。
家庭用ゲームプレイ頻度別では、「ライトユーザー」が有料のゲームを遊んでいる割合が高い(57.1%)。

VI. ネットワークゲーム(オンラインゲーム)のプレイ状況

1. ネットワークゲーム(オンラインゲーム)のプレイ経験

[質問] ネットワークゲーム(オンラインゲーム)を遊んでいますか。

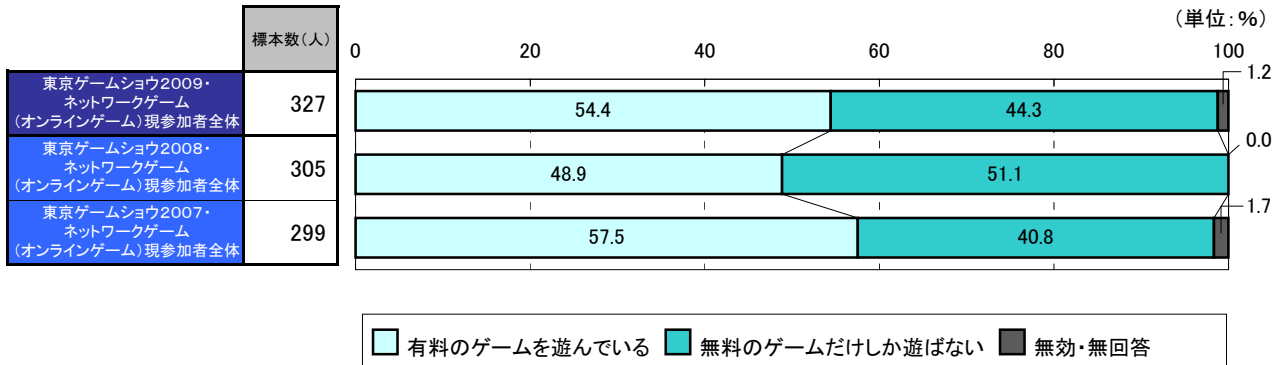


		標本数 (人)	現在、継続的に遊んでいる	以前遊んだことがあるが現在は遊んでいない	関心はあるが遊んだことはない	遊んだこともないし関心もない	無効・無回答
東京ゲームショー 2009・全体		1,109	29.5	19.7	27.2	21.7	1.8
男女・年齢別	男性	820	32.8	21.5	24.6	19.3	1.8
	3～9才	15	20.0	6.7	40.0	20.0	13.3
	10～12才	53	41.5	7.5	18.9	28.3	3.8
	13～15才	96	40.6	14.6	20.8	21.9	2.1
	16～18才	93	26.9	29.0	20.4	23.7	0.0
	19～24才	204	41.2	24.5	19.6	13.7	1.0
	25～29才	138	31.2	26.1	25.4	15.9	1.4
	30～39才	156	25.0	23.7	29.5	20.5	1.3
	40～49才	50	22.0	10.0	40.0	22.0	6.0
	50才以上	15	20.0	13.3	40.0	26.7	0.0
	女性	289	20.1	14.9	34.6	28.7	1.7
	3～9才	12	8.3	8.3	33.3	50.0	0.0
	10～12才	7	28.6	14.3	0.0	42.9	14.3
	13～15才	19	26.3	26.3	21.1	26.3	0.0
	16～18才	25	24.0	32.0	24.0	20.0	0.0
19～24才	77	26.0	9.1	37.7	24.7	2.6	
25～29才	59	23.7	18.6	33.9	23.7	0.0	
30～39才	51	15.7	13.7	35.3	33.3	2.0	
40～49才	33	6.1	9.1	48.5	36.4	0.0	
50才以上	6	0.0	0.0	50.0	33.3	16.7	
家庭用ゲーム機別	ヘビーユーザー	476	37.0	20.2	22.9	18.7	1.3
	ミドルユーザー	440	26.1	21.4	30.0	20.0	2.5
	ライトユーザー	193	18.7	15.0	31.6	33.2	1.6

- ・ネットワークゲーム(オンラインゲーム)を「現在、継続的に遊んでいる」人(=ネットワークゲーム(オンラインゲーム)現参加者)の割合は前回(27.3%)より増加して29.5%。
- ・男女別では女性より男性の方が「現在、継続的に遊んでいる」割合が高い(男性:32.8%、女性:20.1%)。
- ・家庭用ゲーム機のプレイ頻度が高いほど、ネットワークゲーム(オンラインゲーム)の現参加者が多い傾向が見られる。

2. 有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)のプレイ状況 【ネットワークゲーム(オンラインゲーム)現参加者ベース】

【ネットワークゲーム(オンラインゲーム)を「現在、継続的に遊んでいる」と回答した人(=ネットワークゲーム(オンラインゲーム)現参加者)のみ】
【質問】 ネットワークゲーム(オンラインゲーム)のうち、有料のゲームを遊んでいますか。

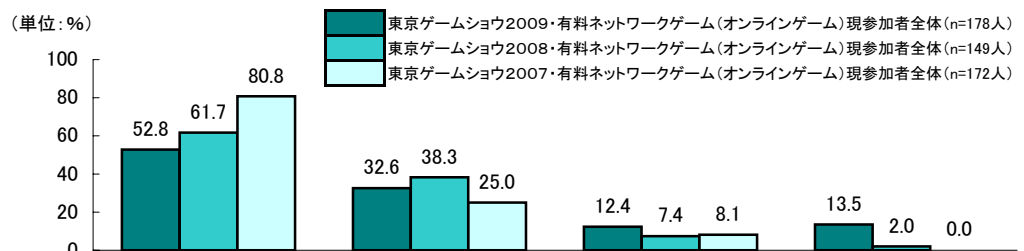


(単位: %)

	標本数(人)	有料のゲームを遊んでいる	無料のゲームだけしか遊ばない	無効・無回答
東京ゲームショー2009・ネットワークゲーム(オンラインゲーム)現参加者全体	327	54.4	44.3	1.2
男女別				
男性	269	56.5	42.4	1.1
女性	58	44.8	53.4	1.7
家庭用ゲーム機別				
ヘビーユーザー	176	58.0	40.9	1.1
ミドルユーザー	115	53.0	46.1	0.9
ライトユーザー	36	41.7	55.6	2.8

3. 有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)の課金形態 【有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)現参加者ベース】《複数回答》

【ネットワークゲーム(オンラインゲーム)のうち「有料のゲームを遊んでいる」と回答した人(=有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)現参加者)のみ】
【質問】 その有料のゲームはどのような課金形態ですか。当てはまるものをすべてお教えてください。



(単位: %)

	標本数(人)	定額課金	アイテムやアバターへの課金	従量課金	無効・無回答
東京ゲームショー2009・有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)現参加者全体	178	52.8	32.6	12.4	13.5
男女別					
男性	152	52.6	32.2	13.2	13.2
女性	26	53.8	34.6	7.7	15.4
家庭用ゲーム機別					
ヘビーユーザー	102	49.0	34.3	9.8	17.6
ミドルユーザー	61	59.0	29.5	13.1	9.8
ライトユーザー	15	53.3	33.3	26.7	0.0

(単位: %)

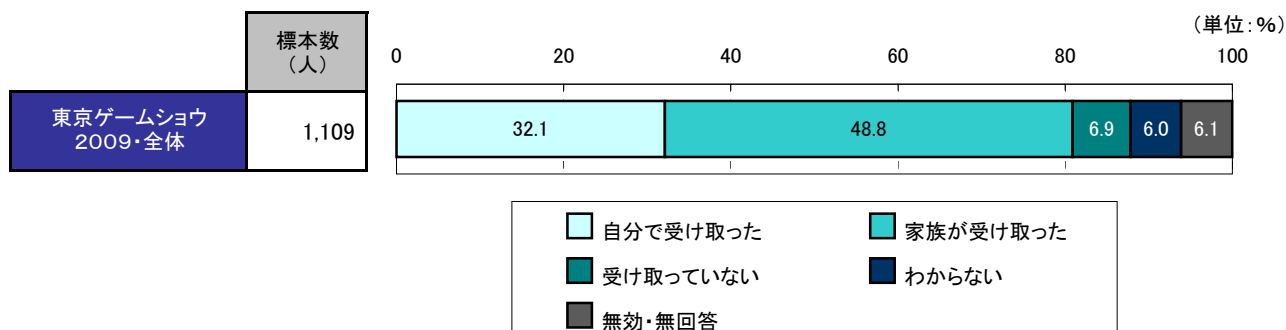
・有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)をプレイしているのは、ネットワークゲーム(オンラインゲーム)現参加者の54.4%。前年(48.9%)から増加した。
・課金形態は「定額課金」が最多だが(52.8%)、その割合は年々低下している。「アイテムやアバターへの課金」は32.6%。

VII. ゲーム周辺事情

1. 定額給付金とゲーム

(1) 定額給付金の受給状況

〔質問〕 あなたは、今年支給された定額給付金を受け取りましたか。



		標本数 (人)	自分で 受け取った	家族が 受け取った	受け取って いない	わからない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2009・全体		1,109	32.1	48.8	6.9	6.0	6.1
男女・ 年齢別	男性	820	30.1	49.1	8.2	6.2	6.3
	3～9才	15	0.0	53.3	0.0	6.7	40.0
	10～12才	53	0.0	49.1	13.2	17.0	20.8
	13～15才	96	0.0	67.7	6.3	11.5	14.6
	16～18才	93	0.0	67.7	8.6	8.6	15.1
	19～24才	204	28.4	55.9	9.3	3.4	2.9
	25～29才	138	51.4	34.1	10.9	3.6	0.0
	30～39才	156	50.0	39.1	7.1	3.8	0.0
	40～49才	50	54.0	36.0	2.0	6.0	2.0
	50才以上	15	86.7	6.7	0.0	6.7	0.0
	女性	289	37.7	47.8	3.5	5.5	5.5
	3～9才	12	0.0	58.3	0.0	8.3	33.3
	10～12才	7	0.0	71.4	0.0	28.6	0.0
	13～15才	19	0.0	73.7	0.0	10.5	15.8
	16～18才	25	0.0	76.0	4.0	4.0	16.0
	19～24才	77	31.2	51.9	6.5	5.2	5.2
	25～29才	59	39.0	45.8	6.8	6.8	1.7
30～39才	51	60.8	37.3	0.0	2.0	0.0	
40～49才	33	78.8	18.2	0.0	3.0	0.0	
50才以上	6	83.3	16.7	0.0	0.0	0.0	
ブレイク ユーザー 別	ヘビーユーザー	476	23.3	54.6	6.7	7.1	8.2
	ミドルユーザー	440	35.9	46.8	8.4	4.1	4.8
	ライトユーザー	193	45.1	38.9	4.1	7.8	4.1
同居 家族 数別	1人	251	57.4	25.1	13.1	2.8	1.6
	2～4人	638	28.1	53.9	5.2	6.7	6.1
	5人以上	220	15.0	60.9	5.0	7.7	11.4

（単位：%）

注) 19才以下の回答者が「自分で受け取った」と回答した場合は無効とした。

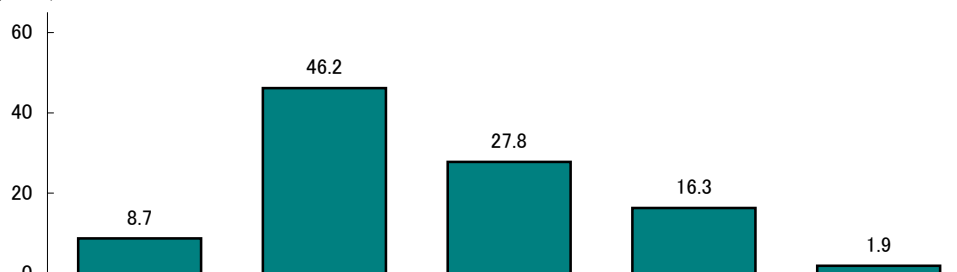
・「自分で受け取った」(32.1%)ならびに「家族が受け取った」(48.8%)をあわせると全体の80.9%が定額給付金受給済み。全体的に年齢が高いほど受給率が高いといえる。

(2) 定額給付金の使用状況(ゲーム購入・支払いへの充当状況) 【定額給付金受給者ベース】《複数回答》

【定額給付金を「自分で受け取った」または「家族が受け取った」と回答した人(=定額給付金受給者)のみ】
 [質問] あなたは、受け取った定額給付金を使いましたか(ゲームの購入や支払いに使いましたか)。

東京ゲームショウ2009・定額給付金受給者全体(n=897人)

(単位:%)



		標本数 (人)	ゲームの購入や 支払いに使った	ゲーム以外に 使った	使っていない	わからない	無効・無回答
東京ゲームショウ2009・ 定額給付金受給者全体		897	8.7	46.2	27.8	16.3	1.9
男女・ 年齢別	男性	650	8.6	46.3	27.5	16.5	2.2
	3~9才	8	12.5	37.5	37.5	0.0	12.5
	10~12才	26	19.2	34.6	23.1	23.1	0.0
	13~15才	65	15.4	26.2	27.7	30.8	3.1
	16~18才	63	9.5	22.2	36.5	28.6	3.2
	19~24才	172	9.9	42.4	30.8	16.9	2.3
	25~29才	118	4.2	59.3	20.3	15.3	1.7
	30~39才	139	6.5	53.2	28.8	9.4	2.2
	40~49才	45	2.2	75.6	15.6	6.7	0.0
	50才以上	14	14.3	50.0	35.7	0.0	0.0
	女性	247	8.9	45.7	28.3	15.8	1.2
	3~9才	7	0.0	28.6	57.1	14.3	0.0
	10~12才	5	20.0	60.0	0.0	20.0	0.0
	13~15才	14	14.3	28.6	14.3	42.9	0.0
	16~18才	19	5.3	42.1	26.3	21.1	5.3
	19~24才	64	10.9	45.3	18.8	25.0	0.0
	25~29才	50	6.0	40.0	42.0	12.0	0.0
30~39才	50	10.0	54.0	30.0	6.0	0.0	
40~49才	32	6.3	56.3	34.4	0.0	3.1	
50才以上	6	16.7	33.3	0.0	33.3	16.7	
家庭用ゲーム プレイ頻度別	ヘビーユーザー	371	10.8	40.4	26.4	21.3	2.2
	ミドルユーザー	364	7.4	50.0	27.7	13.5	1.6
	ライトユーザー	162	6.8	50.6	30.9	11.1	1.9
同居家族数別	1人	207	5.8	55.1	25.1	14.5	1.0
	2~4人	523	10.3	43.6	28.1	16.1	2.3
	5人以上	167	7.2	43.1	29.9	19.2	1.8

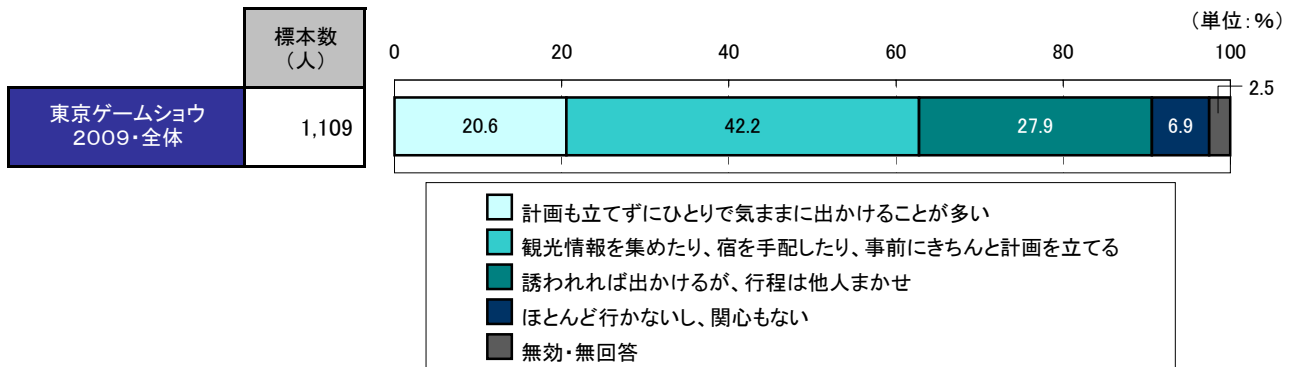
(単位:%)

・「ゲーム以外に使った」が最も多く46.2%。「ゲームの購入や支払いに使った」のは全体の8.7%。
 ・家庭用ゲームの「ヘビーユーザー」のうち10.8%が「ゲームの購入や支払いに使った」と回答。

2. 旅行・観光とゲーム

(1) 旅行・観光に対する関心

〔質問〕 旅行や観光に出かけるとき、あなたはどのようなタイプですか。以下のうち一番近いものをお教えてください。



(単位: %)

	標本数 (人)	計画も立てずにひとりで気ままに出かけることが多い	観光情報を集めたり、宿を手配したり、事前にきちんと計画を立てる	誘われれば出かけるが、行程は他人まかせ	ほとんど行かないし、関心もない	無効・無回答	
東京ゲームショー 2009・全体	1,109	20.6	42.2	27.9	6.9	2.5	
男女・年齢別	男性	820	22.9	38.0	28.5	7.8	2.7
	3～9才	15	6.7	33.3	33.3	13.3	13.3
	10～12才	53	15.1	37.7	17.0	18.9	11.3
	13～15才	96	19.8	27.1	38.5	10.4	4.2
	16～18才	93	15.1	33.3	43.0	8.6	0.0
	19～24才	204	24.5	32.8	37.3	4.4	1.0
	25～29才	138	29.7	41.3	19.6	6.5	2.9
	30～39才	156	26.9	44.9	19.9	5.8	2.6
	40～49才	50	16.0	56.0	16.0	12.0	0.0
	50才以上	15	33.3	53.3	6.7	6.7	0.0
	女性	289	13.8	54.0	26.0	4.2	2.1
	3～9才	12	16.7	33.3	50.0	0.0	0.0
	10～12才	7	0.0	57.1	28.6	0.0	14.3
	13～15才	19	15.8	42.1	31.6	5.3	5.3
	16～18才	25	24.0	40.0	32.0	0.0	4.0
	19～24才	77	16.9	49.4	26.0	6.5	1.3
	25～29才	59	3.4	61.0	28.8	5.1	1.7
30～39才	51	13.7	58.8	25.5	2.0	0.0	
40～49才	33	18.2	69.7	6.1	3.0	3.0	
50才以上	6	16.7	50.0	16.7	16.7	0.0	
家庭用ゲーム機別	ヘビーユーザー	476	22.3	34.5	31.9	8.8	2.5
	ミドルユーザー	440	18.2	47.5	26.6	5.2	2.5
	ライトユーザー	193	21.8	49.2	20.7	5.7	2.6
「趣味・関心事」(P. 6参照)において「旅行」と回答した人	245	24.5	58.4	13.9	0.8	2.4	

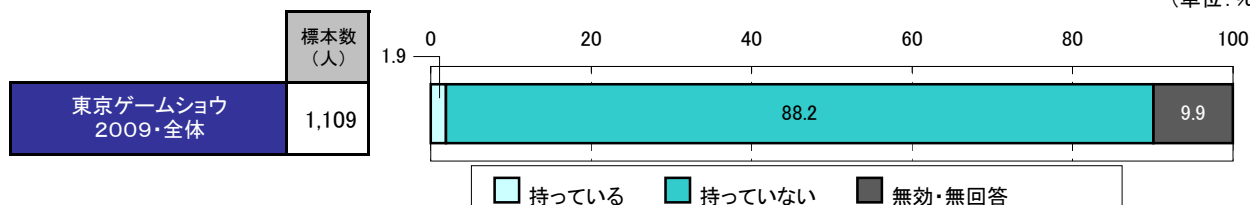
・「観光情報を集めたり、宿を手配したり、事前にきちんと計画を立てる」人が最も多く42.2%。女性はその割合が半数を超える(54.0%)。「趣味・関心事」(P. 6参照)において「旅行」と回答した人も、同様に高い割合を示した(58.4%)。
 ・「計画も立てずにひとりで気ままに出かけることが多い」と回答した人は20.6%。

(2) 旅行・観光に関する家庭用ゲームソフトウェアの保有状況

【質問】 旅行や観光に関する家庭用ゲームソフトを持っていますか。 ※PC・携帯電話のゲームは除きます。
 【「持っている」と回答した人のみ】
 持っている方はゲームソフトの具体的なタイトル名およびその機種名をお書きください。

■ 旅行・観光に関する家庭用ゲームソフトウェアの保有率

(単位: %)



		標本数(人)	持っている	持っていない	無効・無回答
東京ゲームショー 2009・全体		1,109	1.9	88.2	9.9
男女・年齢別	男性	820	1.8	87.7	10.5
	3～9才	15	0.0	93.3	6.7
	10～12才	53	1.9	75.5	22.6
	13～15才	96	0.0	90.6	9.4
	16～18才	93	2.2	88.2	9.7
	19～24才	204	2.9	86.8	10.3
	25～29才	138	2.2	90.6	7.2
	30～39才	156	1.9	86.5	11.5
	40～49才	50	0.0	88.0	12.0
	50才以上	15	0.0	100.0	0.0
	女性	289	2.1	89.6	8.3
	3～9才	12	0.0	83.3	16.7
	10～12才	7	0.0	100.0	0.0
	13～15才	19	0.0	94.7	5.3
	16～18才	25	0.0	96.0	4.0
19～24才	77	1.3	90.9	7.8	
25～29才	59	5.1	91.5	3.4	
30～39才	51	2.0	88.2	9.8	
40～49才	33	3.0	75.8	21.2	
50才以上	6	0.0	100.0	0.0	
ファミリー層別	ヘビーユーザー	476	1.9	87.2	10.9
	ミドルユーザー	440	1.8	88.6	9.5
	ライトユーザー	193	2.1	89.6	8.3
「趣味・関心事」(P. 6参照)において「旅行」と回答した人		245	4.5	86.1	9.4
旅行関心度別	計画も立てずにひとりで気ままに出かけることが多い	228	3.5	83.8	12.7
	観光情報を集めたり、宿を手配したり、事前にきちんと計画を立てる	468	1.7	92.5	5.8
	誘われれば出かけるが、行程は他人まかせ	309	1.6	89.6	8.7
	ほとんど行かないし、関心もない	76	0.0	81.6	18.4
	無効・無回答	28	0.0	53.6	46.4

■ 保有している旅行・観光に関する家庭用ゲームソフトウェアの具体的なタイトル名
 【旅行・観光に関する家庭用ゲームソフトウェア保有者ベース】《自由回答／複数回答》
 (n=21人のうち有効回答者12人・延べ12タイトル)

タイトル・シリーズ名 【内訳】タイトル名	機種名	タイトル数 (タイトル)
MAPLUSポータブルナビ2	PSP	2
「みんなの地図」シリーズ		2
みんなの地図3	PSP	1
みんなの地図2	PSP	1
旅の指さし会話帳DS 中国	NDS	1
地球の歩き方DS 台湾	NDS	1
テーマパーク	SS	1
テストドライブ アンリミテッド	X360	1
日本再発見!!「ご当地検定DS」	NDS	1
美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語	PS	1
ワールドツアーコンダクター～世界夢紀行～	PS	1
「桃太郎電鉄」	SFC	1

注1) 具体的なタイトル名について、複数のタイトルを挙げてある場合はそれぞれを1タイトルとしてカウントし、複数回答として集計している。

注2) 具体的なタイトル名における機種名の略称内容は以下の通り。

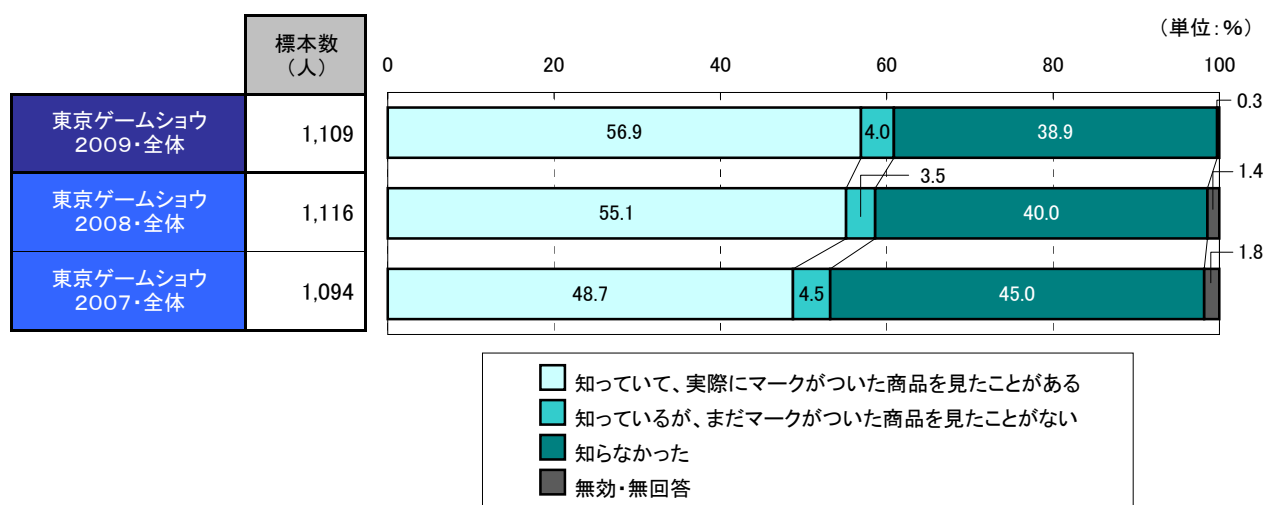
SFC: スーパーファミコン、NDS: ニンテンドーDS、PSP: PSP「プレイステーション・ポータブル」、PS: プレイステーション、X360: Xbox360、SS: セガサターン

・「持っている」のは全体の1.9%。「旅行」に興味がある人(4.5%)や、「計画も立てずにひとりで気ままに出かけることが多い」(3.5%)という人の保有率が比較的高い。
 ・具体的なタイトルとして挙げたのは延べ12タイトル。うち「MAPLUSポータブルナビ2」「みんなの地図」シリーズが各2タイトル。

Ⅷ. レーティングマークの認知状況

1. レーティングマークの認知度

[質問] 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すか。



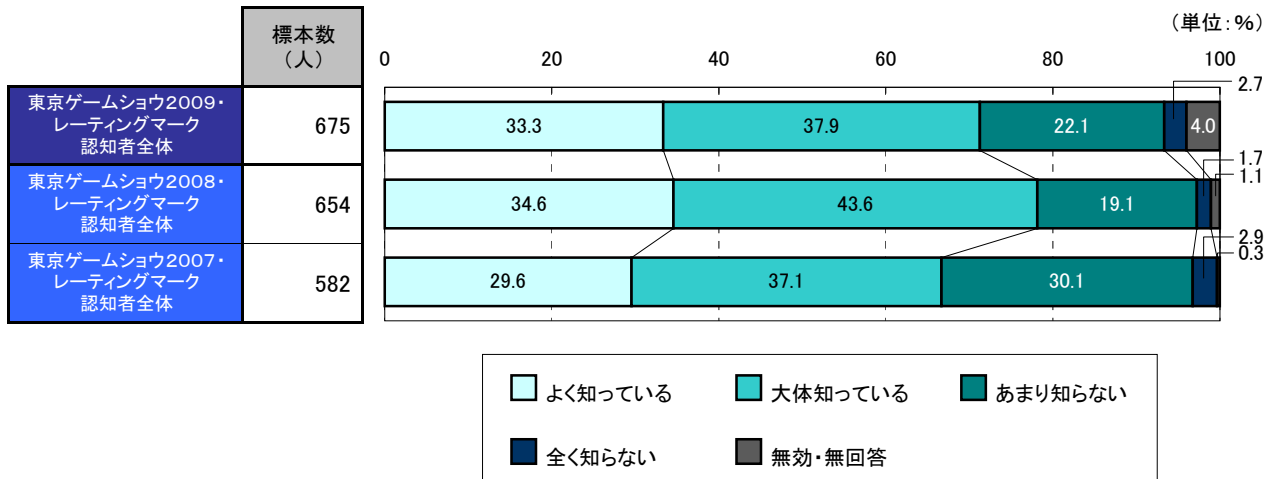
(単位: %)

		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 2009・全体		1,109	56.9	4.0	38.9	0.3
男女・年齢別	男性	820	60.7	4.5	34.4	0.4
	3～9才	15	46.7	0.0	53.3	0.0
	10～12才	53	60.4	7.5	30.2	1.9
	13～15才	96	63.5	2.1	33.3	1.0
	16～18才	93	69.9	4.3	25.8	0.0
	19～24才	204	71.6	3.4	25.0	0.0
	25～29才	138	51.4	5.8	42.8	0.0
	30～39才	156	61.5	3.8	34.6	0.0
	40～49才	50	32.0	8.0	58.0	2.0
	50才以上	15	26.7	13.3	60.0	0.0
	女性	289	46.0	2.4	51.6	0.0
	3～9才	12	25.0	0.0	75.0	0.0
	10～12才	7	42.9	0.0	57.1	0.0
	13～15才	19	47.4	0.0	52.6	0.0
	16～18才	25	76.0	0.0	24.0	0.0
	19～24才	77	51.9	3.9	44.2	0.0
	25～29才	59	50.8	5.1	44.1	0.0
30～39才	51	43.1	0.0	56.9	0.0	
40～49才	33	21.2	3.0	75.8	0.0	
50才以上	6	0.0	0.0	100.0	0.0	
家庭用ゲーム別	ヘビーユーザー	476	62.6	4.2	32.8	0.4
	ミドルユーザー	440	58.2	3.4	38.2	0.2
	ライトユーザー	193	39.9	4.7	55.4	0.0

・「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」人は着実に増加し、前回に引き続き半数を超えた(56.9%)。「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」をあわせたレーティングマーク認知者の割合は60.9%。ただし、女性全体では51.6%、家庭用ゲームの「ライトユーザー」では55.4%が「知らなかった」と回答しており、この層における認知度はまだやや低い。

2. レーティングマークの内容認知度【レーティングマーク認知者ベース】

【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」または「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(=レーティングマーク認知者)のみ】
 【質問】「レーティングマーク」の役割についてご存知ですか。



		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2009・レーティングマーク認知者全体		675	33.3	37.9	22.1	2.7	4.0
男女・年齢別	男性	535	34.4	36.3	22.2	2.8	4.3
	3~9才	7	0.0	42.9	28.6	28.6	0.0
	10~12才	36	55.6	19.4	11.1	11.1	2.8
	13~15才	63	47.6	25.4	22.2	1.6	3.2
	16~18才	69	36.2	26.1	30.4	1.4	5.8
	19~24才	153	30.7	43.1	22.2	2.0	2.0
	25~29才	79	26.6	35.4	29.1	0.0	8.9
	30~39才	102	33.3	45.1	16.7	2.9	2.0
	40~49才	20	35.0	30.0	10.0	5.0	20.0
	50才以上	6	0.0	66.7	33.3	0.0	0.0
	女性	140	29.3	44.3	21.4	2.1	2.9
	3~9才	3	33.3	66.7	0.0	0.0	0.0
	10~12才	3	33.3	33.3	33.3	0.0	0.0
	13~15才	9	22.2	55.6	11.1	11.1	0.0
16~18才	19	26.3	42.1	31.6	0.0	0.0	
19~24才	43	39.5	37.2	16.3	4.7	2.3	
25~29才	33	27.3	36.4	33.3	0.0	3.0	
30~39才	22	13.6	63.6	13.6	0.0	9.1	
40~49才	8	37.5	50.0	12.5	0.0	0.0	
50才以上	0	-	-	-	-	-	
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	318	34.0	35.8	23.3	3.1	3.8
	ミドルユーザー	271	33.6	39.9	20.7	1.8	4.1
	ライトユーザー	86	30.2	39.5	22.1	3.5	4.7

・「よく知っている」(33.3%)、「大体知っている」(37.9%)がともに前回より減少した。しかし、両者をあわせると、レーティングマーク認知者のうち71.3%がその内容を把握しているといえる。

3. レーティングマークの具体的な認知内容【レーティングマーク内容認知者ベース】《自由回答》

【レーティングマークの役割を「よく知っている」または「大体知っている」と回答した人(=レーティングマーク内容認知者)のみ】
 【質問】(「レーティングマーク」の役割を)ご存知の方は、その内容をお書きください。

(n=481人のうち有効回答243人)

正確／ほぼ正確／主旨は理解	149人
◎正確:「表現内容」による「対象年齢の目安」であると理解しているもの	18人
<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム内容にそった適切な年齢指定。 ・内容に応じて大体の対象年齢を示している。 ・年齢に合った内容を示したものの。 ・ゲームの内容に応じた年齢区分。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの表現内容について年齢別に審査し、購入の目安にする。 ・ゲーム中の表現に合わせた年齢を示す。 ・ゲーム内容を踏まえ、対象年齢を5段階で審査。 ・暴力や性的描写など審査して対象年齢を設定していること。 <p>・・・など</p>
○ほぼ正確:「対象年齢の目安」であることは認知(審査内容に関する言及はなし)	91人
<ul style="list-style-type: none"> ・A(全年齢対象)、B(12才以上対象)、C(15才以上)、D(17才以上)、Z(18才以上)の5つに区分されるゲームの対象年齢。 ・B:12歳～、C:15～、A:全年齢、D:17～、Z:18～。A～Dは目安、Zはルール。 ・A、B、C、D、Zと年齢別に分かれている。 ・A～DとZに分かれてる。対象年齢を判別する目安。 ・対象年齢 ・対象年齢の表示 ・対象年齢がひと目で分かる。 ・対象年齢の目安。 ・推奨年齢 ・ゲームの対象年齢を表示。 	<ul style="list-style-type: none"> ・年齢的にふさわしいと一目で分かるよう。 ・年齢別オスメソフトのマーク。 ・年齢表示 ・ゲームの年齢基準 ・年齢別にアルファベットで対象を分けている。 ・そのゲームを遊ぶにふさわしい対象年齢。 ・購入に適切な年齢の推奨。 ・対象年齢。Zは18才以上のみが購入可能。 <p>・・・など</p>
○ほぼ正確:「表現内容」の審査であることを認知(「年齢」への言及はなし)	9人
<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの内容を表すもの。 ・ゲーム内容に過激なものとか含まれているかの目安。 ・エロ・残酷 	<ul style="list-style-type: none"> ・グロテスクさや過激さの目安。 ・暴力、犯罪、武器(銃)、男女関係など。 ・暴力シーンや過激なシーン等で悪影響を与えないため。 <p>・・・など</p>
△具体的なレーティング区分のみ言及	12人
<ul style="list-style-type: none"> ・12歳以上推奨とか、Zは18禁だったはず。 ・A、B、C、D、Zまでである。 ・A→全年齢対象、D→17歳対象 ・A・B・C・・・Z? 	<ul style="list-style-type: none"> ・CERO AとかBとか。 ・Z・A・B・C・D・cero ALL申請中。 ・Z区分は18才以上、D区分は17才以上など。 ・Zが18才未満禁止。A～D+Zの5段階。 <p>・・・など</p>
△制度趣旨は理解:購入の「目安」「判断基準」であること、または青少年保護のための制度であることに言及	19人
<ul style="list-style-type: none"> ・親が子供に買い与える目安。 ・青少年への悪影響がないかの区別。 ・未成年に悪影響を与えないため。 ・有害ソフトを低年齢層が購入するのを防ぐ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・低年齢にふさわしいかどうか。 ・低年齢への過激内容を見せる事への防止。 ・子供にふさわしくないゲームソフトを買うのを防止する為。 ・子供に悪影響のゲームがあるから。 <p>・・・など</p>
誤認	94人
×年齢による購入を「制限」「禁止」するものであると誤認	88人
<ul style="list-style-type: none"> ・年齢制限 ・年齢制限の簡易表示。 ・年齢制限がかけられている。 ・CERO A、B、C、Zで年齢により制限。 ・ソフトに応じた年齢制限。 ・購入、使用年齢の制限。 	<ul style="list-style-type: none"> ・年齢規制のかかったマーク。 ・A～Zまで年齢別で購入不可。 ・表示された年齢以上でないと買ってはいけない(プレイしてはいけない)。 ・何歳から遊んで良いかを表示している。 ・年に応じて出来るゲーム、出来ないゲームを区別する。 ・13才未満禁止のソフトが有る! <p>・・・など</p>
×「表現」自体を規制するものであると誤認	1人
<ul style="list-style-type: none"> ・エログロ規制 	
×映画倫理委員会(映倫)のレーティングと混同	5人
<ul style="list-style-type: none"> ・R指定 ・R・Z指定とか。 	<ul style="list-style-type: none"> ・PG-12、R-15、R-18、子供の成長に良くないものに対するの制限。 ・R15、18、Violence、Sexual <p>・・・など</p>

注1)回答者が記入したのから抜粋して原文のまま表記している。

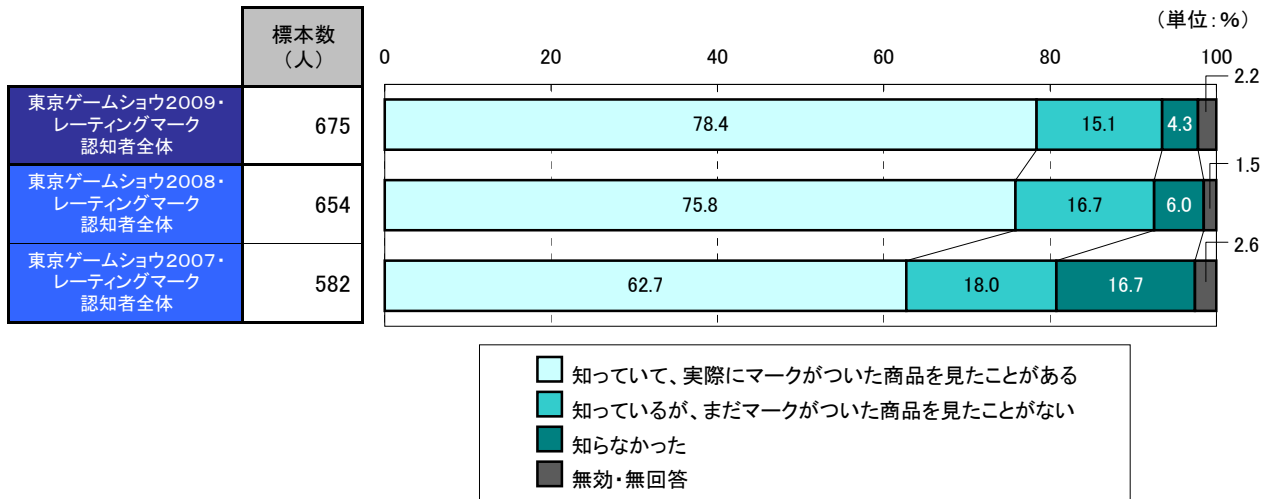
注2)曖昧、漠然、主意不明、飛躍しすぎな回答は、当該自由回答および前提設問(レーティングマーク内容認知度)の回答ともに無効とした。

・具体的なレーティング区分または制度主旨の指摘のみといった断片的な理解による回答を含めると、内容を認知しているといえるのは有効回答者243人中149人(61.3%)で、6割を超える。

・誤認の中では、「年齢による購入を『制限』『禁止』するものである」と認識しているケースが非常に多い(88人)。

4. レーティングマーク「Z区分」の認知度【レーティングマーク認知者ベース】

【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」または「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(=レーティングマーク認知者)のみ】
 【質問】レーティングマークに「Z(18歳以上のみ対象)」という区分があることをご存知ですか。



		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2009・レーティングマーク認知者全体		675	78.4	15.1	4.3	2.2
男女・年齢別	男性	535	79.8	14.2	3.6	2.4
	3~9才	7	14.3	57.1	0.0	28.6
	10~12才	36	69.4	27.8	2.8	0.0
	13~15才	63	85.7	12.7	1.6	0.0
	16~18才	69	97.1	1.4	1.4	0.0
	19~24才	153	86.9	10.5	0.7	2.0
	25~29才	79	74.7	17.7	6.3	1.3
	30~39才	102	67.6	18.6	7.8	5.9
	40~49才	20	75.0	15.0	5.0	5.0
	50才以上	6	66.7	16.7	16.7	0.0
	女性	140	72.9	18.6	7.1	1.4
	3~9才	3	33.3	33.3	33.3	0.0
	10~12才	3	100.0	0.0	0.0	0.0
	13~15才	9	77.8	11.1	11.1	0.0
	16~18才	19	78.9	21.1	0.0	0.0
	19~24才	43	76.7	16.3	4.7	2.3
	25~29才	33	63.6	15.2	18.2	3.0
30~39才	22	68.2	31.8	0.0	0.0	
40~49才	8	87.5	12.5	0.0	0.0	
50才以上	0	-	-	-	-	
家庭用ゲーム度別	ヘビーユーザー	318	80.8	13.2	4.1	1.9
	ミドルユーザー	271	77.5	16.6	3.3	2.6
	ライトユーザー	86	72.1	17.4	8.1	2.3

・「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」は前年より増加(78.4%)。「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」は前回より減少したが(15.1%)、両者をあわせた「Z区分」認知者は93.5%となり過去最高。
 ・「知らなかった」という回答は男性より女性の方が多い(7.1%)。

Ⅷ. 家庭用ゲーム業界全般に対する考え

1. 私の考える家庭用ゲーム普及策 《自由回答》

[質問] もしあなたが家庭用ゲーム会社の社長だったら、家庭用ゲームを世の中にもっと広めるために、どんな作戦を立てますか。なにかアイデアがございましたら、ご自由にお書きください。

(n=1,109人のうち有効回答者516人)

3～9才	
男性	
<ul style="list-style-type: none"> ・ CMで流す。 ・ もっと楽しいゲームを作る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 本体のレンタルをする。結果的に買ったほうがよいという形で。
女性	
<ul style="list-style-type: none"> ・ 人気番組でPRする。 	
10～12才	
男性	
<ul style="list-style-type: none"> ・ 値段。 ・ 無料で配ってみる。 ・ もっとハードを低価格にする。 ・ 他社の真似をせず、独自の路線で進む。 ・ テレビの会社をお願いしてCMを流す。 ・ コマーシャルをゲーム式にする。 ・ もっとゲームを安くする。 ・ 無料でゲームを配り(体験版)、広告を付けたり。 ・ 安さ！！ ・ 積極的に特典をつける。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ とにかく飽きないゲームを作りたい。 ・ 大々的に広告する。 ・ CM。 ・ CM。 ・ 出張をたくさんして宣伝する。 ・ テレビでCMを流す。 ・ 広い世代に気に入られるようなものを作る。 ・ 使いやすい、困らない、簡単に遊べるゲームを作る。 ・ セールスマンをつくる。コマーシャルを増やす。 ・ CMや情報を広めまくる。
女性	
<ul style="list-style-type: none"> ・ ゲームを安くする。 ・ 安くする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ アンケートを取り、ゲームの種類(アクション・ファンタジー等)を参考に。
13～15才	
男性	
<ul style="list-style-type: none"> ・ クオリティの高い物をつくる。 ・ 皆で出来るゲーム。 ・ とにかくCM。 ・ エロゲーでうめつくす。 ・ ネットワークで試遊させる。 ・ 身近な物を作る。 ・ マイケル・ジャクソンのゲームを作る。 ・ じゃがいも。 ・ PSOみたいにもっと今のMMORPGのアバターを増やす。 ・ 皆「どうせ×年後には安くなるでしょ」とか思ってるので、そうならないように。 ・ ハイスペックで安く商品を出す。 ・ 1本勝負。 ・ 大型店に体験版のダウンロードコーナーを作る。 ・ ハードの値段を安くする。 ・ CM、ポスターなどを使用する。 ・ 自分がやる。 ・ 家族だけではなく、友達などを誘い10人とかでも対戦できる様にする。 ・ けいおんでうめつくす。 ・ 学習ソフトを学校に貸し出す。 ・ CMLいっぱい、体験いっぱいさせる。 ・ 値段をどの機械より安くする。 ・ ゲーム専用の番組をつくる。 ・ TVCMをもっと行う。 ・ ゲームソフト無料配布。 ・ 価格を安く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 小型ゲーム機でゲームを買えるようにする。 ・ 一つの教材にする。 ・ 自由にゲームをダウンロードできるようにする(有料)。 ・ 世界中の人が欲しくなるようにする。 ・ 新聞・パソコンによく載せる。 ・ TVのCMなどブレイクステーションネットワークなどを使う。もっと魅力的にする。 ・ 大人も買うようなものにする。 ・ 日常的に必要なようにする。 ・ 映画のようにする。 ・ CM、イベントとか。 ・ 一般人にも受けいられるような宣伝をする。 ・ 新規のユーザーを取り込む為に、健康関連などのソフトを売る。 ・ 安くて小さくて高機能なものを作る。 ・ 会社専用チャンネルを作る。 ・ 合成系。 ・ ネットを利用して家庭用ゲームの体験版を無料配信する。 ・ 皆が面白いと思えるゲームをつくる。 ・ 知り合いに、ゲームをやらせて広げていく。 ・ 自由に動ける。 ・ もっとCMとかを使う。 ・ ゲームショウなどでどんなのが人気があるか調べて発売する。 ・ やった人の意見を取り入れる。 ・ TVでもっとたくさん放送する。 ・ 試遊コーナーの拡大。 ・ 有名な映画、小説をゲームにしてみる。もっと手軽に遊べるようにする。

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

女性	
<ul style="list-style-type: none"> ・安く買えるソフトをつくる。 ・安く楽しい、色んな人が楽しめるソフト。 ・子供の意見を聞く。 ・とにかく宣伝する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・シリーズものを作る。 ・TVを通してモニターを集めて、モニターに少しやってもらって感想を聞く。
16～18才	
男性	
<ul style="list-style-type: none"> ・その会社専門のCM番組を作る。 ・1円でも安くする。 ・このようなアンケートなどで情報を集める。 ・体験版をダウンロードではなく、できるかぎり配布にする。 ・自分のやりたいゲームを作る。 ・ゲーム内で起こったことを具現化させる開発。 ・携帯などのニュースなどを活用を使う。 ・ネットまたはWebで宣伝。 ・CMをたくさんやる。 ・内容をもっと穏やかにする。 ・インターネットでの宣伝。 ・手軽で直感でできるゲームを増やす。 ・電車の外装を変える。 ・体験版の配布。 ・ゲームの言語が設定できるようにしたい、3Dで遊べるようにしたい。 ・値段を安くする。 ・実際にゲームをやってもらう。 ・Games in small size, via download. ・学校にパンフレットを配付。 ・値段を下げる。 ・ゲームのホームページに動画をおき、また様々な動画サイトに投稿する。 ・ゲームにあまり関心のない人(一部の女性や高齢者)に的をしぼる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・全てのゲームのCMIに、人気タレントを使う！！ ・価格を下げる。 ・CMを多くする。 ・子供(自分の)にあげて、学校の友達に広めてもらう。 ・ゲーム番組を放映する。 ・オンライン重視で。マジコン対策に力。とりあえず、シリーズ化を増やす。すると、客がホイホイついてくる。 ・幅広い年齢の人に遊んでもらうようにする。 ・特定のワードでしか引かからないゲームサイト。 ・価格を下げ、ゲームという概念を無くし、誰でもできるようにする。 ・M&A。 ・安く内容の少ない物。売り上げによって続きを出す。 ・PCをハードにする。 ・ゲームとのコラボ。 ・消費者の本当に欲しいゲームを作る(アンケートを取る)。 ・20年くらい、ずっと使えるゲーム機を売って国民に定着させる。 ・通信対戦のものをもっと高速化する。 ・ソフト・ハードの値段を出来る限り下げる。 ・平和的なゲームを開発すべき。グロイのとか最近多い。 ・少しでも安くして販売。 ・社長辞める。 ・CMを使う。 ・CMを増やす。 ・いろいろな世代の人が楽しめるように、操作を簡単にしたりする。 ・CMをする。
女性	
<ul style="list-style-type: none"> ・本体価格を安くする。 ・ブログで公開しながらやる。 ・ゲームは子供の遊びではないと主張する。 ・ミニポスターとかを配る。 ・安くして手の届くような価格にする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・高齢者の人向けのゲームを増やしてみる。 ・宣伝に力を入れる…とか。 ・気軽さ。 ・ドラマ(ホーム)とか映画とかで使ってもらう。 ・CMをたくさん流す。
19～24才	
男性	
<ul style="list-style-type: none"> ・CM、テレビやネットで。 ・テレビCM。 ・操作性を向上させる。害悪論を否定する。 ・ゲーム専門チャンネル。 ・家族向けのゲームをもっと出す。 ・画質を良くする。 ・芸能人などの有名人もやっていると広める。 ・DSやPSPとの連動。 ・名作。 ・家族で楽しめるような。 ・ニッチなターゲットを狙う(中高年のビジネスマン向け e-learning等)。 ・今のシェアに合わせた物を作る。 ・ゲームのまじめさ、役に立つことや目指すところをアピールしたい。 ・TVCMを増やす。 ・サガを広める。 ・対象年齢を広げる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・アンケートを取った時にそれをゲームに反映させることができるシステムを組む。 ・全てのタイトルの体験版を配信。 ・無料化。 ・体験版をより多く配布、放送を行い、広告宣伝により力を入れる。 ・クオリティの低いNDSのゲームの本数を減らす。 ・プロトタイプを無料で配布する。 ・移動中に手軽に行え、かつ短時間で出来るものを作る。 ・食べ物や電車、バスなどとコラボ。 ・絵に頼らないストーリー系のゲームを作る。 ・会社の1Fロビーをガラス張りにし、ゲーム生活を公開！！ ・誰でも楽しめるゲーム。 ・人材に投資して面白いゲームを作る。 ・人数限定で無料でわたす。 ・八方美人にならない。 ・各施設に色々配置する。 ・TVCMをいっぱいうつ。 ・体験版を無条件で無料配布する。

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

<ul style="list-style-type: none"> ・家族受けするソフトを出す。 ・作り込んで、見合った宣伝して、続編につなぐ。 ・長い期間遊べる内容の物をつくる。 ・大人用と子供用とファミリー用をきちんと分けて売る。 ・インターネットでの拘束。 ・オンライン通信無料。 ・家族向けのゲームを中心に。 ・中国に転売するのであれば、中国から先行発売させる。 ・ニコ動の「実況プレイ」を通してのロコミを広げる方法。 ・体験版の無料配布。 ・家族みんなで楽しめるゲームを作る。 ・テレビだけでゲームを遊べるようにする。 ・無料で出来るゲーム配信を行って普及率を高める。 ・無料ゲームを増やす。 ・きれいに、より見やすくする。 ・イベントをとにかく多く設ける。ユーザーとふれあうことが一番と思う。 ・実際に店舗に出て現場を知る。 ・画面は重要だけど、やはりゲームの楽しさが大事だ。 ・拡張性の高いゲーム(購入した後もアップグレードする)。 ・コンビニコラボ。 ・プレイ内容に対してポイント進呈。ポイントはゲーム購入に充てられる。 ・年をとっている人とかでも楽しめるWiiで出てるみたいな簡単なゲームをつくる。 ・18才以上(Z区分以下)を全て統一する(レーティングを同じ区分に)。 ・自分がキャラクターになった気分のゲーム開発。 ・専門のチャンネルの創設(地上波)。 ・CM。 ・ゲームの販売と同時にインターネットの加入をすすめる。 ・家族で出来るゲームを販売する。 ・言葉を使って体を動かすゲームを作る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・万人受け・新ブランド(続編ばかりじゃなく)を開発。 ・全国に宣伝し販売する。 ・ドラクエ9の様に人とのつながりを意識したプロモーションをする。 ・テレビでのセット販売。 ・残り物の料理を考える。 ・オンラインを中心に売る。 ・各県の対象の年齢層が集まりそうな所に、専門店を置く。 ・マルチプレイの幅を広げる。 ・いろいろな人達が触れてみたいと思う商品。 ・国家と連合する。 ・動画サイトなどとコラボ。 ・低価格化。 ・ライトな分野で裾野を拡げ、コアな分野に入りやすくする。 ・とりあえず頑張る。 ・ゲームの価格を下げる。 ・外国みたいにプロ制度をつくる。 ・宣伝。 ・テレビ自体にゲーム機能を付ける。 ・イベント・インターネットを使った宣伝。 ・FF7等、昔のゲームを最新グラフィックでリメイク。 ・ゲームのTV番組を作る。 ・ゲームの機種を統一する。 ・発売日をなるべく早くする。 ・主婦層から攻める。 ・ゲームプレイ時間(一日あたり)に制限をつける。 ・安く売る。 ・ヘルメット型のゲーム機、自分の動きに連動する。 ・全てのプラットフォームでの提供。 ・昔から続くモノはその「らしさ」をとにかく損わないようにする。 ・CMにユーザーを出させる。 ・子供向けの雑誌に載せる。 ・無料で機械を配る。 ・試遊イベント(無料)を増やして関心を持ってもらう。
女性	
<ul style="list-style-type: none"> ・家族と一緒にできるゲームを開発する。 ・ゲームを売りたい相手を明確にする。 ・ネットワークに強いハードを使用して宣伝・キャンペーンなどを色々…Wii等。 ・田舎のゲーム店にもルートを作してほしい。 ・Online Game。 ・宣伝に力をそそぐ。 ・国や文化、年齢等に合わせたゲーム。 ・学校の教材になるようなものをつくる。 ・無駄な宣伝はしない。 ・価格下げる。お父さん向けのゲームを売る。 ・自分で遊んだ感想を、ゲームのパッケージに一言コメントでのせる!!(顔つき) ・昔のものと同様にする。 ・小島監督と同じ事する。あと、ニコニコ動画をうまく利用するかな。 ・イベントを多く開催して、そのゲームを作った人や声優を呼ぶ。また、子供向け(子供に人気の芸人とか呼んで)のイベントをする。 ・ネットで広める。 ・身近にある携帯でより親しみを感じるキャラクターを用いたゲーム。 	<ul style="list-style-type: none"> ・渋谷の大型画面で宣伝する。ダイレクトメールでゲームのサンプルを送る。 ・スケールの大きいこと(東京タワーをのつとる、ビル丸ごと装飾)。 ・もっと低価格かつ手の出しやすいフォルムを工夫する。 ・積極的に宣伝する。ショウなどで体験してもらう。 ・体験版を配って楽しんでもらって作品を買ってもらう。 ・ビジネスに関連するソフト。 ・Travel game。 ・芸能人を何人か起用し、彼らがプレイしているCMを頻繁に流す。 ・機能を増やす。 ・分かりにくくてもインパクト。 ・大人も子どもも楽しめる、それぞれの年齢層に合うゲームを制作させる。 ・もっとTGSの回数を増やす! ・幅広い年代層向けのゲーム販売。 ・無料でまず体験させる。 ・機械の貸し出し。 ・ゲーム雑誌やテレビCMで宣伝。 ・新聞広告化。 ・オンラインで同時に遊べるゲームを増やす。 ・体感ゲームを増やす。
25～29才	
男性	
<ul style="list-style-type: none"> ・インフラの整備。 ・海外向けのゲームを作らせる。 ・一般の方から(誰でも)アイデアをもらえるようにし、作ってみる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・イベントをする。 ・ゲーム機を統合して、ソフト会社を増やす。 ・面白い。

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

<ul style="list-style-type: none"> ・面白い。 ・ユーザーの意見をもっと聞く。 ・CMや広告を出してゲームを知ってもらう。 ・サンプルを配る。 ・Online Game。 ・2chで工作。 ・コマーシャル。 ・ゲームを作る&プレイしてる人の中で、社会でのイメージに良くなりそうな人をTV等で紹介します。 ・NPCだと相手をしてもらえないからオンライン系。 ・今以上の多方面とのメディアミックス。 ・オンライン、ソフト、ダウンロードの強化。 ・映像にこだわるとは、面白さにこだわるとは。そうすると開発費が浮くだろうから宣伝に使う。又はソフト価格を下げる。 ・クチコミ。 ・ゲームと呼ばせない。 ・家庭の医学、ポケ防止に効果がある等、高齢者向けソフトの開発。 ・宣伝。 ・ゲームとリアル社会を連動させる仕組みを作るプラットフォームを提供する。 ・育成ゲームの開発をもっと。 ・龍が如くのような他業界とのタイアップによるゲーム作り。ゲームではないリアルをゲームにする。お見合いや出会いの提供の場など。 ・SNS利用。 ・アイデアをユーザーから集める。それを元に作成。 ・ユーザーの意見を参考に(最優先)。 ・家族で見て触って楽しめるもの。 ・一切続編を出さない。 ・音ゲーを増やす。有名アーティスト起用。 ・ニコニコ動画など、若い子が集まるところで宣伝する。 ・体験版配る。 ・ゲーム内での広告。 ・テレビCMを多くする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・インターネットでのゲーム動画を配信する。 ・ゲームを面白くする、初めてでもとつきやすくする。 ・会社個々でのゲームショーをやる。メディア向けしかやっていないと思うから。 ・過激な描写の規制をゆるくする。 ・ネットワークを中心に遊べるゲームを出す。 ・ネットワークを使う。 ・新規タイトルの展開、今までにないタイトルの展開。 ・CMをいっぱい流す。 ・体験版を増やす一手軽に入手・playできるように。 ・老人ホームで脳トレゲーム等を体験してもらう。 ・ゲームそのものをTVだけでなく、遊びとして提案する。おもちゃ等とセットにしたりと。 ・配布、バラまく、無料で。追加コンテンツなどで回収。 ・ハードを安く売ってソフトを高く売る。ハードの会社はそのライセンスでもうける。 ・地方でもイベントを開催。 ・体験台を設置する。 ・ハードを無料で配る。 ・今、歴史ブームなので歴史を舞台にしたゲーム。 ・ソフトを安くする。 ・CMやゲームの無料配布。 ・機能性を重視し、価格やユーザーの事を考えてゲームを作る。 ・分かり易くライトユーザーよりのゲームを増やす。 ・ネットの広告表示の使用。 ・ゲーム機の統一。 ・想定されるユーザー例を明示して買いやすくする。 ・オンラインをもっと充実させる。 ・中学から～50歳までを目的としたRPG(オフライン)。 ・会社の人だけでアイデアを出すのではなく、一般の意見を聞く。 ・家庭円満をアピール？ ・体力を使うゲームを開発する。 ・座談会。 ・コミュニティサイトで広める。 ・プラットフォームを統一したい。
<p>女性</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ・小型化、値段を安く設定。 ・生活のリズムに取り込む。 ・その土地にあったゲームの開発。 ・ハードは1つにする。 ・ジャンプ系で恋愛シミュレーション。 ・地方の人達へのアピールをする(首都以外)。 ・おまけをつける。 ・飲食店と合併して合同ショップを経営する。 ・頑張る。 ・普段ゲームにふれない人に見てもらえるよう、ゲーム専門店、電機屋さん以外の所にもっと出店する。 ・とにかく宣伝する。 ・安めにする。 ・家計簿ほしい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・いかにオタクを取り込めるか。 ・その年代が求めている物売り出すようにする。 ・その時代のニーズに合った販売をする。 ・女性や子供をターゲットにして親しみやすい印象を与える。 ・私はやらないですが、Wiiのユーザーの取り込み方がすごいと思う。 ・Role playing game/Fantasy。 ・最低価格で売り出す。街頭で試遊してもらう。 ・ゲームをする事によって学校では学べない心に伝わるものを。 ・幅広い広告活動と試遊の機会を増やす。 ・格安にする。 ・子供・大人と両方楽しめるゲームを作る。 ・無料であげる。女と年寄を狙う。 ・テレビCM。
<p>30～39才</p>	
<p>男性</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ・秋葉でイベント。2chで自演。 ・健康には問題ないことをアピールする。 ・メディアにもっとアピール。 ・無料ゲームを多くする。 ・ハードが乱立してる気がする。 ・子供に配る、タダで。 ・現在、充分ひろがっている。ライトユーザーを引きこむコンテンツの開発。 	<ul style="list-style-type: none"> ・インターネットなどのコミュニティを最大限利用する。 ・ドラマ、映画とのタイアップ、ストーリーに深く関わり、ドラマ内でプレイ。 ・社員教育、ビジネスゲーム。 ・ネット対戦クイズ、しかも懸賞金付き！ ・通信機能を活かし、名刺機能を使う。DS、PSP。 ・ゲーム好きを積極的に雇い、ゲーマーが安心して働ける会社を作る。

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム機以外の機能を付ける。 ・安価で満足出来るゲーム。 ・体験版。 ・勉強に使う。 ・地上デジタル放送サービス。 ・とりあえず、無料で体験版を配る。 ・低価格。 ・据置タイプから、切り離し可能な携帯型(レベルアップ作業等をすすめる)の共存…。 ・ギャルゲーに力を入れる。 ・mixi的なゲーム(コミュニティができる)、全員がクリアしないと共に進めない等。 ・流行のカードゲームをPS3・PSPに取り入れる(ロードオブパーミリオン・アニマルカイザー等)。 ・ネットができない人に簡単なネット配信ができるサービスをする。 ・体験版のネット配信。 ・地域の交流に役立つようなリアルコミュニケーション施策を打つ。 ・CGにこだわるのはやめる。 ・限定のグッズや特典が当たるようにイベントを行う。 ・地デジに組み込む。 ・マネーゲーム系？ ・中高年の方が分かりやすいゲームを作る事だと思う。 ・大人等お金を持っている人に理解を広める。無線LANをもっと普及させて、かつフルブラウザの携帯ゲーム機の開発をし、どこでも気楽にインターネットが出来るようにしてビジネス的にもアピールする。 ・ハード機の無料配布。 ・単体で長く遊べる物を作る。携帯電話と連動させる。 ・作成コストを下げる。 ・安価なゲームを作る。やっぱROMカセットの復活。 ・TVとの直につなげて他との共有。 ・世相リサーチ。 ・全てNet販売にする。 ・ネット内でのゲームハードによるネガティブキャンペーンをやめさせたい。 ・コピー対策。 ・幼稚園や小学校で体験版を配布。 ・安いハード、安いハード制作環境、自由な参入。 ・文化としての位置づけを強める。 ・良いソフトを増やす。 ・会社見学をしてもらう。 ・ネットが普及しているので、体験版を配信してより多くの人に知ってもらう。 ・Games with more interaction. ・サンプルを配布する。 ・現在の複雑なゲームシステムを廃して、家族で簡単に遊べるシステムをアピールする。 ・もっと内容が分かり易いCMや広告を出す。 ・一部無料配布。 	<ul style="list-style-type: none"> ・皆と一緒にゲームをする。 ・リアルのに遊べるもの。 ・雑誌などに載せる…(ありきたりですね…) ・無料のお試しなどを配る。 ・体験版を配る。 ・ゲーム専用金券を各家庭に。 ・安く、おもしろく。 ・スーパーやコンビニに自由に遊べるゲーム機を置く。 ・マジコン等の排除。試遊の大型化。 ・安くする。 ・手軽さを追求。 ・イベントを増やす。 ・お試しを配る。 ・ゲーム、カード、キャラクターグッズ等の開発に全力を尽くしたい。 ・趣味を広げる、Howtoものを作成する。 ・主婦等が多く集まる場所で遊んでもらい、ゲームについて理解してもらう。 ・深夜のテレビやラジオとゲームとコラボレーション企画を立てる。 ・Wiiは面白くない、PS3のゲーム製作費用削減。 ・地方でもゲームショーのようなイベントを行う。 ・インターネットで。 ・小学生向けチャンピオン大会(てか年齢別選手権)。 ・ハードは無料、ソフトは無料。 ・TVCM。 ・マジコンの撲滅。 ・携帯ゲーム機を据置機との連動をもっと強める。コントローラー代わりに。 ・ゲームをやることに対してどのような効果があるかを伝える。 ・安く売る！ ・大胆なメディア戦略を立てる。 ・旅行に来たときにゲームがいろいろできる施設を建てる。音楽CDが再生できるゲーム機をつくる。 ・誰が見ても抵抗感のないものを作る。 ・オンライン接続をもっと手軽にする。 ・ソフトの無料配布。 ・とにかくCMをつくる。 ・他分野(マルチメディア以外)とのコラボなどで新しいユーザーを開拓。 ・もっと底上げする。 ・低価格or無料配布。 ・データ更新を定期的に行なう。 ・面白いゲームを作る。 ・老若男女が楽しめるような感じに。 ・お試し。 ・オンライン無料。 ・広めるのが目的なら、お年寄りにも遊べるゲームの開発。 ・今は思いつかない(アイデアが出しつくされている)。 ・体験版の配布。
--	---

女性	
<ul style="list-style-type: none"> ・価格を下げられるような戦略を考える。 ・ゲームクリア度に応じてプレゼント等。インターネットだけでなく、その他でも応募出来る様に(郵送とかも)。 ・中高年層をメインに…。 ・freeで配ってupgradeしてお金を貰う。 ・ゲームと他の目的(医療とか)を繋げたものを、その目的の場所(病院とか薬局とか)に置いて触れてもらう。 ・目が悪くなりにくい画面にする。SAVEをこまめに(いつでも)できるようにする。 ・本体貸し出しサービス(入院中にやりたいとか)。 ・このソフトをクリアすると学業が良くなる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・一般的には年齢層が限られているようですが、介護の方達にも使えそうな内容を考えます。 ・低価格にする。 ・今までしたコトがない人に使ってほしい。辞書的な何か。 ・他メディアとのコラボ。 ・我が家には知的障害の子供が居ます。うまくサポートし発達を促してくれるものなら買います。 ・シール帳のゲームをつくる。 ・学校での使用を普及させる。 ・これからは老人が増えるので、老人向けのソフトを作る。

(注)回答者が記入した原文のまま表記している。

40～49才	
男性	
<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム以外の使い方、機能を充実させる。 ・より安く。 ・ユーザーに対するの対応が悪い所が多いので、ユーザー対応をまめにする。 ・全国各地でイベントを行う。 ・移動体験ゲーム。 ・オンラインへの敷居を低く出来るようにする。プレイ時間が短くても楽しめるようにする。 ・テレビ、インターネット。 ・操作がシンプルなゲーム。 ・マンネリした作品をつくらない。 	<ul style="list-style-type: none"> ・色々な人のアイデアを沢山取り入れる。プロ以外に企画を。 ・年代別にコアゲームを開発する。 ・携帯電話で体験プレイ出来るようにする。 ・CM。 ・フェリカ等、icチップの対応。 ・長く使えるゲーム機でソフトを充実させる。 ・いやし。 ・幼児と親と一緒に出来るソフト。 ・その道に携われれば出てくると思う。 ・CMを利用する。 ・安くする。
女性	
<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームだけでなく、お年寄りの家庭において離れている家族とのコミュニケーションにする。 ・家族で楽しめるものに、また高齢者でも楽しめるもの。これからもうすぐ高齢者。 ・人の動きに合わせて動くWiiのようなゲームの精度を高め、人対人が実現できるようにする。 ・ソフトの価格を下げる。 ・シリーズ1作目を安くする。 ・各所で実際体験した人を出し宣伝する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・勉強ソフトを作る。 ・東京ゲームショーなどのイベントを年1回だけでなく何度か行う。 ・広い地方にもゲームショーを出す。 ・2個目割引サービス券付。 ・主婦にも目につく所にCMを入れる、キャラの良い物を使う。 ・全学校で教材として普及させる。 ・街で試遊をやる。 ・クリアするとイベントのチケット優先権が生じるとか(声優イベント希望)。
50才以上	
男性	
<ul style="list-style-type: none"> ・湯川専務の様にテレビに出まくる。 ・テレビでゲーム出来るようにする。もちろん有料で。 ・期間限定無料配布。 	<ul style="list-style-type: none"> ・コントローラーの操作性をもっとやさしくする(O×ボタンだと実際動かす時に違和感が出る)。 ・PCとの融合(もっとゲーム機寄りのちゃんとしたPCが欲しい)。
女性	
<ul style="list-style-type: none"> ・できるだけ多くの場所(人の集まる所)でのPR。 	<ul style="list-style-type: none"> ・PTA会などで広める。

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

2. 家庭用ゲーム業界に対する意見《自由回答》

[質問] その他家庭用ゲーム業界(ゲームメーカー、クリエイター、流通・販売店、ゲームソフトなど)に関して、期待することや不満なことなど、ご意見・ご要望がございましたら、ご自由にお書きください。

(n=1,109人のうち有効回答者360人)

3～9才	
男性	
・親子で楽しむロープレを作ってほしい。	・大変だと思いますが、価格を下げて下さい。
女性	
・楽しかったです。	
10～12才	
男性	
<ul style="list-style-type: none"> ・すぐ壊れる。 ・立体(3D)について。 ・オンラインアバターがPSPに登場する事を期待しています。 ・安さ！！ ・自由度が高いゲームを作って欲しい。 ・よく飽きることもある。 	<ul style="list-style-type: none"> ・価格が安いのが良い。 ・コナミのMGSPWに期待する。 ・ハードを変える。PSP→Wiiに行ったりとか。 ・PSPをダウンロードする意味が分からなかった。もっと使いやすくしてほしい。
女性	
・ゲームが高すぎる。	・プチ切りしても大丈夫。
13～15才	
男性	
<ul style="list-style-type: none"> ・18才以上のゲームを買える様にして欲しい。 ・やりこみ度の高いゲームをもっと増やしてほしい(自由度)。 ・音ゲーを増やして。 ・野菜のゲームが欲しい(育成型)。 ・マイケルジャクソンのゲームが欲しい。 ・コミュニケーションを増やすべき。 ・オンラインゲームのマナーを広めてほしい。 ・ネット対戦などの機能は嬉しいが、その分内容が薄れてる気がする。オフラインでの内容をもっと充実させてほしい。 ・ようそを多く。 ・音質を良くしてほしい。 ・グラフィック、音質の向上。 ・発売日が延びるのがやだ。 ・今のまま、がんばってほしい。 ・ソニーさんのPSIについて「ジャック×ダクスター」シリーズ。このゲームの最新作が日本で発売するがその前の「3」「X」「ダクスター」も日本発売してほしい。 ・モンハン3のボリュームを増やしてほしい。 ・画質向上を目指して頑張ってください。 ・これからもっとリアリティを追求したゲームを作る。 ・小型ゲーム機でゲームを買えるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・レーティングがいらん。 ・中古をもっと多くして欲しい。 ・不満は一切ありません。 ・もっと説明書を分かりやすく。 ・もっとたくさんゲームを出して欲しい。 ・アニメやマンガ原作のゲームにフルボイスの物を増やして欲しい。 ・ハードが高過ぎる。 ・韓国のコピー商品。 ・ゲームの電子化。 ・ニンテンドーDSで音質と画質をもっと良くしてほしい。 ・フリーズする。 ・ソニーのPSPgoのダウンロードの値段が高すぎ、安くしろ。 ・面白いゲームを作ってもらえると期待している。 ・映像が綺麗で良いと思います。 ・テイルズを増やして欲しい。 ・もっと様々なゲームが近くで買えるようにしてほしい。 ・Now loadingが長い。 ・対象年齢を下げたソフトしか利益目的で出さなかったり、日本の市場の縮小で、海外ばかりを意識したソフト作りにならないようにお願いします。
女性	
<ul style="list-style-type: none"> ・もっと値下げしてほしい。 ・もっと機器の性能をよくしてきれいな画像やプレイしやすいようにしてほしい。ロードの時間を短くしてほしい。 ・グラフィックだけじゃないと、もっとアピールしてほしい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・高い。 ・値段(ゲームソフト)です。15才の私にはなかなか買えません。追加バージョンもあまり出さないで下さい。
16～18才	
男性	
<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームのストーリーをもっと長くしてほしい。 ・もっと買いやすい値段になると嬉しいです。 ・面白いのを増やしてください。 	<ul style="list-style-type: none"> ・クソゲーをなくしてほしい。 ・18歳以上のみ対象をなくしてほしい。 ・マルチ商法(PS3とXbox両方で出す)などをやめてほしい。

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームがリアルになっているので、かなり期待をしています。新作のゲームが楽しみです。 ・無理ゲーが少なくて残念な気もする。 ・Wiiのコントローラーが持ちづらい。 ・発売延期などはあまりしてほしくないです。 ・高い。 ・画がキレイになるのは嬉しいが、高くなってしまっては意味がないと思う(PS3)。 ・マジコンなどにめげずに作り続けてほしい。 ・中途半端に海外市場を意識しないで欲しい。日本らしいソフト作りを！ ・Xbox360の日本での伸び。 	<ul style="list-style-type: none"> ・グラフィック重視すぎ。中身にもっと金を。テトリスを越えるゲームはまだかい？ ・PSPのbest版のゲームは内容が薄くつまらない。 ・ダウンロード販売を多くして欲しい。 ・高い。コアゲー増える。シリーズものばかりでつまらない。 ・キッズコーナーはやめた方が。 ・もっと夢を与えてほしい。 ・FF系が高い。 ・ゲームはマニアックな感じにどんどん進んでいって、正直普通の人(40~60代)(ゲームに触れてない人)に合わないものが多いので、そこを考えれば勝てる気がする(企業競争に)。
女性	
<ul style="list-style-type: none"> ・高い。 ・値段が少し高いと思います。 ・もっと安く売ってほしい。 ・RPGをDSで出すのはやめて欲しい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・オンラインプレイをする上で、Wiiポイントとかは客があまりつかないと思われる。 ・ゲーム機の低価格化。
19~24才	
男性	
<ul style="list-style-type: none"> ・高くない？そりゃ中古しか買わなくなるっしょ。 ・通信が楽しいのが良い。 ・安易な商売をやめ、質の高いゲームを開発してほしい。 ・修理費用は原則として無償にしてもらいたい。 ・修理費用は無料でやってほしい。 ・ソフトの値段が高く感じる。プレイ時間のほとんどがムービー(非操作)に感じる。 ・開発をもっとオープンにして欲しい。作っているなら公開せよ！！ ・完全版商法はやめて。 ・今後どのようにこの業界を盛り上げていくのか、つまり、今回のTGSのテーマをどのようにして伝えていくのか。 ・続編タイトルを増やしてほしい。 ・満足するゲームをつくる。 ・最近大型のタイトルが出る時期が短すぎる。じっくりやりたいのにつみゲーになってしまうので、他社とも相談してほしい。 ・ニンテンドウがどこに向かっていくかわからない。 ・映像にばかりこってり、内容があまり濃くない。 ・自由度が多いゲームがいい。フィールド指定といったシステムではやりにくい。 ・プレイステーションばなれを止めてほしい。 ・アイテム課金しなければ楽しめないネットゲームが多いので、やめてほしい。 ・ドラクエのクオリティの高さに感動！！今はポケモンと同時進行中。 ・バグをできるだけ直してほしい。 ・カートリッジ式のゲームを中古販売するとき、セーブデータを初期化しておくようにしてほしい。 ・オンラインをもう少し速くできるように。 ・マルチが多い、社長の言葉が信用できない。 ・過去のブランドにとらわれず、新しいゲームを作り続けてほしい。 ・作り込んで、見合った宣伝して、続編につなぐ。←こういう作品の一作目をやりたい。 ・とにかく面白いものを！ ・表現の自由がなくなっている、血が出ないとか…。レーティング厳し過ぎ。 ・別のハードで色々後から出すのをやめてほしい。 ・オンラインをやるのにお金がかかる。 ・エコideaどう？ ・レベルファイブのTGSでの対応はだめ。 ・今後も面白いゲームを作ってほしい。 ・すぐに新しいハードが出て、キリがないと思う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・シナリオのあるゲームがたくさんある中で、そのシナリオがつまらなかった時、映画よりも損した気分になるし、実際6000円位多く支払っている事になる。ファミ通のレビューはそこが不透明すぎます。 ・もっと安く売ってほしい。 ・難易度の幅を広げてほしい。 ・不況の中、頑張ってください。あと、体験版は1週間前ではなく1ヶ月前がいい。 ・人気ソフトはあらかじめ多めに在庫を用意してほしいです。 ・ゲームの操作性について、もう少し気を配ってほしい。 ・最近のRPGはストーリーがつまらない。 ・ボリューム不足。 ・ハードを新しくして次々に出さないで欲しい。 ・海外受け狙ったタイトルにはとっつきづらい。 ・PS3でPS2のソフトをできるようにしてもらいたい。 ・最近のリメイクが多く、金もうけに走っているようにしか見えない。リメイクも悪い事ではないのだが、ただ移植だけにしないようにしたり、新作の音も質が下がっているのを上げて欲しい。 ・Co-opプレイができるアクション(ニンジャガイデン2の様な)をもっと出して欲しい！ ・FFヴェルサス13が楽しみ。 ・高い。 ・ゲームは人に感動をあてる！ ・CEROの認知を広めてほしい。 ・最近、楽しそうな物が無い。すぐ終わったりする。DSやWiiばかり。 ・シリーズ物は同機種で出してもらいたい(例えば、テイルズシリーズ等)。 ・リメイク・焼き増しは止めてほしい。中身が似たものが多い。 ・定型文みたいなゲームだけでなく色々出して下さい。 ・少々値段が高い。 ・マリオ・カービィ等のリメイクが多い、ポケモンも。 ・ソフトが高い、発売日を守らない。 ・ゲーム機の手軽さ。 ・増設する物が微妙。 ・オンラインとオフラインの区別。 ・ゲームが難しすぎる。 ・最近、手抜きが多い。 ・新しい事ばかりにとらわれないで欲しい。 ・グラフィックだけで内容がダメなものが増えた。 ・面白いもんつくれ。 ・デモンズソウル2、出して下さい。

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

<ul style="list-style-type: none"> ・安くして欲しい。 ・Game業界がんばっ！！ ・中古が出回っている。 ・似たようなストーリーのゲームが多い。 ・一人でも多人数でもそうだが、もう少し簡単でバランスの良いゲームはないだろうか。極端なバランスが嫌だ。 ・RTSがすこぶるツマラン！！ ・クリエイターの人達にもう少し余裕を…。 ・最近、画質などは上がっているが、これだっというゲームがない。 ・自分がクリエイターになりたい！！ 	<ul style="list-style-type: none"> ・脳トレのようなゲームを増やして欲しい。 ・もっとワクワクさせて欲しい。 ・ストーリー性を重視してほしい。 ・違法コピーのガードをするなら、体験版どまりまでの処理にすれば良いかも？ ・シリーズものも良いですが、全くの新作というのも注目されてほしいです。 ・モンハンが代表的だが、web協力プレイを無料にして欲しい。サービスの為の費用に無理があるかもしれないが、頑張ってる。 ・ドラクエ9のセーブデータが3つあれば良かった。
--	---

女性

<ul style="list-style-type: none"> ・オンラインの充実性。もっと増やしてほしい。 ・面白いゲームをつくり続けること。 ・素敵なゲームを沢山つくってください！ ・ソフトの容量の増大化が進んでいるので、もっとグラフィックやムービーなどの視覚的に訴える部分が、より高品質化されるのではないかなあと思います。でも現時点で結構満足かも。 ・期間が開いてもいいから、良いゲームを出してほしい(変にサブストーリーはいらない)。 ・あまり熱中できるゲームがなくなった。けどこれからもマジコンとかに負けず、頑張ってください。 ・無料ゲーム多くなる。 ・3Dに依存しすぎている。 ・大神もっと宣伝して下さい。 ・Wiiのオンラインが有料なこと。ソフトがかさばる。 ・ファッション系のゲームの服がダサイのをどうにかしてほしいです。 ・無理やりつめこまないで欲しい。やりきれない。 ・定番ソフトしかない！ ・セーブのスムーズなシステムや(ドラクエに関しては特に)続編のクオリティアップを期待しています。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム高い。 ・マジコン対策、頑張ってください。 ・欲しいソフトが自分の持っていないゲーム機で発売される事。 ・1人でも楽しめるゲームもつくって欲しい。 ・最近目新しいゲームがないように感じる。今回ソニーブースにあったような3Dゲーム等、もっと上を目指したゲームに好感が持てる。 ・発売日変更などが嫌だ。 ・人気のある旧作をリメイクなしで新型ゲーム機用のソフトとして出して欲しいです。 ・ゲームのイメージが暗いので明るくして欲しい。 ・ボリュームがありすぎて、やりきれません。 ・オンラインや通信でもゲームが楽しめるのは良い事だけど、それらの方法がなくても充分楽しめるゲームを作って欲しい。 ・新規タイトルに期待しています。 ・PS3のソフトをもっと出して欲しい！ ・クオリティーの高いゲーム開発してほしい。 ・そのゲームの為に新しいハードを買ったのに、結局後から追加要素などをいれて別のハードで販売されるのが不満。
--	--

25～29才

男性

<ul style="list-style-type: none"> ・転売阻止の決定的な策をこう。 ・今のゲームの大半は面白くない。 ・画質のみで内容が薄いゲームが多い。 ・ゲーム会社の統合。 ・ユーザーと業界の感覚がずれている。 ・3Dゲームの操作がもう少し簡単になれば、もう少し多くの人がゲームを楽しめると思う。 ・無料download少ない。 ・マジコン厨は死ぬ。 ・ソフトの値段が高い。 ・ハードが複数出ると困ります。続編が出ると面白くなるゲームシリーズ等が不満です。 ・名作がない(オフラインで)。 ・バグとりはちゃんとしてほしい。 ・プレイして楽しめるものがほしい。 ・初限が少なすぎ。転売で流通が死ぬ。転売禁止(中古)を敷くべき。 ・誰もが楽しめるゲームも良いが、クリエイター、ソフト会社独自のかわらない色を持った玄人向けのゲームをつくり続けてほしい。ゲーマーをなめるな！ ・PS3にもっとソフトを出してほしい。 ・似たジャンルが多い。DLゲームを増やしてほしい(月額)。ファミ通のレビューによる一元評価。お試しがもっとほしい。 ・価格を統一してほしい。 ・小さなメーカーのアイデアがある作品が少なくなった。店にも大手のソフトばかり…。 	<ul style="list-style-type: none"> ・エンターテインからのベルウィックサーガの続編がやりたい。 ・ボリュームが少ない。 ・長く遊べるゲームが欲しい。 ・売り切れが多い事があるので、商品を多くして欲しい。 ・ゲーム機本体がもう少し安価になって欲しい(19800円くらい)。 ・シューティングゲームブームが来て欲しい。 ・つまらない。 ・高い。 ・最近のセガはダメすぎる。セガらしさがなくなってきている。もっとセガらしいタイトルを出してほしい。 ・バイオレンス表現はもう少し自主的に減らして欲しい。 ・ネットゲの課金が暴利。 ・任天堂いない？ ・そろそろ映像やシナリオ主体で作るのではなく、システム面を重視で面白いものを作って下さい。 ・RPGの場合、これからは映像美よりストーリーを良くすれば良いと思う。 ・料金が高い。 ・ゲームメーカーにもうちょっとゲームをやる人に対して考えた方が良いと思う。 ・日本独特の世界観は残してゲームを作って欲しいです。 ・これからも良い作品を期待しています。 ・リメイクは業界を衰退させると。「今」しか見ないマーケティングは鵜呑みにしないように！(参考程度ならOK)。 ・パンドラやR4(マジコン)をもっと取り締まって欲しい。子供達が持っているのを見ると悲しくなる。
---	---

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

<ul style="list-style-type: none"> ・ラグの改善。 ・体感できるゲームが増える事を期待します。 	<ul style="list-style-type: none"> ・リメイクより新しい感動するゲームをやりたい。 ・ゲームソフトの価格(開発費?)が高すぎる。
女性	
<ul style="list-style-type: none"> ・最近のCMは面白くないので、もっとワクワクするCM作って下さい。 ・428、続きを！！ ・ゲームソフトの取り寄せが出来ないのがかなり腹立つ。 ・値段が少々高い。中古が出るのを待つ時もあるので、最初の値段を安くすれば新作を新品で買います。 ・ストーリーの良いゲームが出てほしい。 ・限定品がすぐ売り切れること。 ・横スクロールゲームやりたい。 ・同じシリーズは同じハードで続けて出してほしい。 ・ハードが増えて困ってます。 ・家計簿ほしい。 ・昔のようなゲームも欲しい。 ・ムービーにばかりこだわらず、ゲームの内容、プレイしていて楽しいと思える物を作ってほしい。 ・映像にこだわらなくていいから、中身(ストーリー)のある作品を作って欲しい。 ・新しい方向からのゲームを開発してほしい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・CGがきれいなのはすごいと思いますが、もっと面白いゲームを作ってほしい。 ・ネットワークと連動しすぎ。 ・メジャー化していくのは良いと思うが、もっとマニアックな方面も伸ばして欲しい。 ・ゲーム機に付随している物に関しては、1度買ったら他に維持費がかからないようにして欲しい。 ・コナミさん自爆はやめて下さい。これ以上音ゲを窮地に追い込まないで下さい。beatmania2DXは指を使うので脳に良い影響があった。有難うございます。 ・ソフトの価格が高くて良いので映像美のあるゲームが見たい。ユーザーにこびを売っているシナリオ、キャラクターのゲームが増えた。 ・限定版が限定すぎて手に入らない。 ・進化しすぎてついていけない時がある。 ・コナミのシステムをみんな使ってほしい。名前で呼ぶやつ。 ・心が和むゲームがあったらいいなと思います。
30~39才	
男性	
<ul style="list-style-type: none"> ・最近のゲームは凝りすぎて複雑すぎる。 ・美男美女が多すぎ。ハゲ、デブ、チビも使って。 ・金を使わないでソフトを購入する人が多いことが不安。 ・眼が疲れる。 ・もっとメディア、TVと連携した方がよい。 ・画質よりも中味。 ・高い。 ・発売時期の遅れはしないでほしい。 ・リーズナブルに。ダウンロードにもポイントがほしい。 ・面白いゲームを！ ・低価格化。 ・アイデア。 ・値段が高い。 ・これからはPS3を中心に時間がかかっても良いので、手応えのある内容のものを製作してほしい。 ・同タイトル(シリーズ)のゲームを違うハードで出すのは止めてほしい。 ・レベルの低いソフトしか出ない会社は、もういらぬです。 ・ユニークなコンセプト。 ・これからはオンラインの時代だと思ふから、昔のソフトをダウンロード販売してほしい。 ・前はコンビニでゲームソフトが色々並んでいて買いやすかったが、今はタイトルが分からないので買いにくい。 ・コピー死ね。 ・値段の高い物が増えてきた。ムービーや音声などで高くなるのは納得できない。内容に合ったプラットフォームを選んでほしい。 ・価格が高すぎる。 ・ファミコン人気をもう一度見直そうよ。オンラインは持っていないので。 ・クリエイターは満足にコミュニケーションがとれない。 ・大変だと思うが、がんばってもらいたい。 ・ダウンロード版もいいのだが、パッケージ版もきちんと出してほしい。例(スベランカー等)。 ・ソニーはPS1の時を思い出して欲しい。 ・ゲームソフトの値段が高い。 ・値段が高い！ 	<ul style="list-style-type: none"> ・続編ではなく、新規タイトル希望。 ・時間をかけて作って下さい。 ・グッズやマルチメディアに依存せず、面白いゲームをリリースする心を持ってほしい。任天堂は流石です。 ・PS3でのソフトをもっと出してほしい。 ・改造版の根絶やし。 ・最近映像等に凝りすぎて、内容がないものが多いなど、もっとゲームはゲームでいてほしい。 ・安さ、おもしろさ、難しさ。 ・もう少し価格を下げてほしい。 ・長所:新品、中古が安く手に入るから。有名なスタッフが出る。短所:品切れが続出して手に入りにくいから。開発には時間がかかる。 ・携帯ゲーム機がはやってつまらない。 ・WiiのようなゲームよりPS3系のゲームをもっと作ってほしい。 ・サイレントヒルホームカミングのように、日本のマーケットに合わないなどの理由で発売されないことが増えないようになってほしい。 ・簡単なものと難しいものが、わかれすぎている、中間がない。 ・デモが長い。遊びが足りない。 ・次世代ゲームを出さないでほしい。 ・がんがれ。 ・違法ダウンロードをどうにかしてほしい。 ・新作ゲームもダウンロード版が増えて来たが、ネット環境が整っていない人が多いと聞く。そのあたりをもっと考えてほしい。 ・もっと面白いゲームを！！ ・時間を長くとられるゲームが多い。 ・お祭ゲーだと当たり前だけど、キャラクターがかたよっていつてしまうような…。 ・最近のゲーム機本体は新型が出すぎているのが少し不満。 ・誰でも気軽に楽しめるゲームを作ってほしい。 ・小売店による差別化の軽減(近所でよく手に入らないソフトが多い)。 ・音だけのゲームって何ですか？ ・AMAZONレビューなどの情報操作の抑制。 ・やる人の身になってない！ ・ケータイサイトのゲームは課金がおかしい。

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

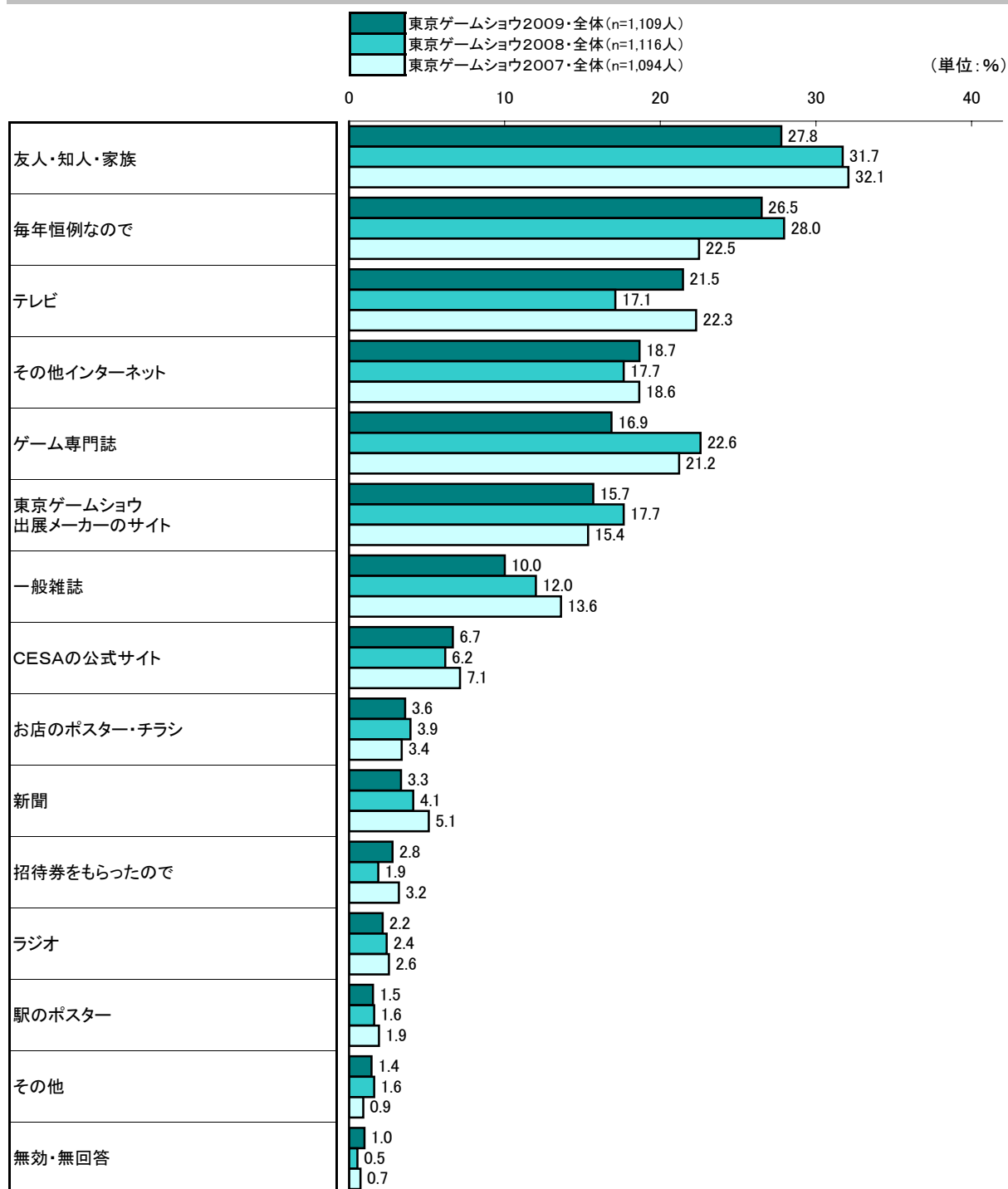
<ul style="list-style-type: none"> ・発売日を延ばすな！ ・コスト高騰によるソフトの値段を少しおさえて欲しい。 ・東京ゲームショーで変な格好をしている人が多く、子供を連れてくるのに抵抗がある。 ・新ソフトが遅い。 ・すぐに攻略本を出す意味が分からない。 ・楽しいゲームがしたい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・不況だが、頑張ってもらいたい。去年より出展が少なかったので、せめてキッズコーナーはベビーカーでも入場出来ても良かったと思います。レベルファイブはキッズブースでDSの体験版を配布して欲しかった。毎年のことながらレベルファイブのイベント代理店はひどすぎると思う(態度も悪い)。 ・シリーズものの乱発はやめてほしい。
女性	
<ul style="list-style-type: none"> ・押し売りはやめてほしい(アレを買ったらコレも買わないといけないう状況)。 ・コーエーさん、もう少しユーザーの味方をするような運営を。 ・発売を発表してからゲーム発売までが長過ぎる物がある(3年とか)。待っている身としては、1年位にして欲しい。 ・発売延期はやめてほしい。 ・高すぎ。 ・ゲームが完成してから(又は完成する見込みがたってから)発売情報を流しても良いのでは…。3年も待たされるのはツライです。 ・ゲームの所々に簡単な勉強を入れて欲しい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・メンテナンスの対応や、もう少し中古品の扱いに工夫とか、より良い流通機関を求めます。 ・エロゲ並のゲームが増えて良くない。 ・今までRPGだったものが、アクションが追加されて操作しにくくなった。 ・リメイク多過ぎ。 ・売れると分かっている商品を出荷数制限するとか出し惜しみして、品薄感あおるのは止めて欲しい(十分な数を用意して販売して…)。 ・ドラクエがPSからニンテンドーにまたうつったのはショック。
40～49才	
男性	
<ul style="list-style-type: none"> ・戦闘開始までの時間が長い。特にRPGでは繰り返し行うので、ローディング時間を対処してほしい。 ・ファイトー。 ・不況で新しい事へのチャレンジが縮小している。金をかけたポリゴンの続編ばかりにしないほしい。3Dばかりで酔う。 ・携帯ゲームばかりでなく、大型テレビ用のゲームにもっと力を入れて欲しい。 ・ゲームショーはコスプレ会場じゃないぞ。ふざけるな。 	<ul style="list-style-type: none"> ・シミュレーションは随分進歩したと思います。スポーツはシンプルの方が良いですよ。 ・世代交代が長いと良い(Wii)。 ・学習ソフトの充実。 ・もっとダウンロード販売をして単価下げてほしい。 ・殺人物はやめて欲しい(子供の為に)。 ・難しいゲームはやめて下さい。
女性	
<ul style="list-style-type: none"> ・欲しいソフトが揃っていない。 ・KOEI、スクエアエニックスが人が多く遊べないこと。 ・20分くらいで区切りの良いように作ってほしい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・人気の高い物が手に入らない。 ・ポケパークのようなゲーム業界のテーマパークを！
50才以上	
男性	
<ul style="list-style-type: none"> ・高い。 ・戦闘ゲームだけでなく、知力を争うゲーム(例えば、市長となって市政を行う)とか、そのようなものを出して欲しい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・使い易いソフト。 ・スクエアエニックスは映像の利用をもっと緩くすべきだ。
女性	
<ul style="list-style-type: none"> ・もう少し分かりやすく簡単に～。 	

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2009来場状況

1. 認知経路《複数回答》

[質問] 「東京ゲームショウ2009」は何でお知りになりましたか。以下の中からいくつでもお教えてください。



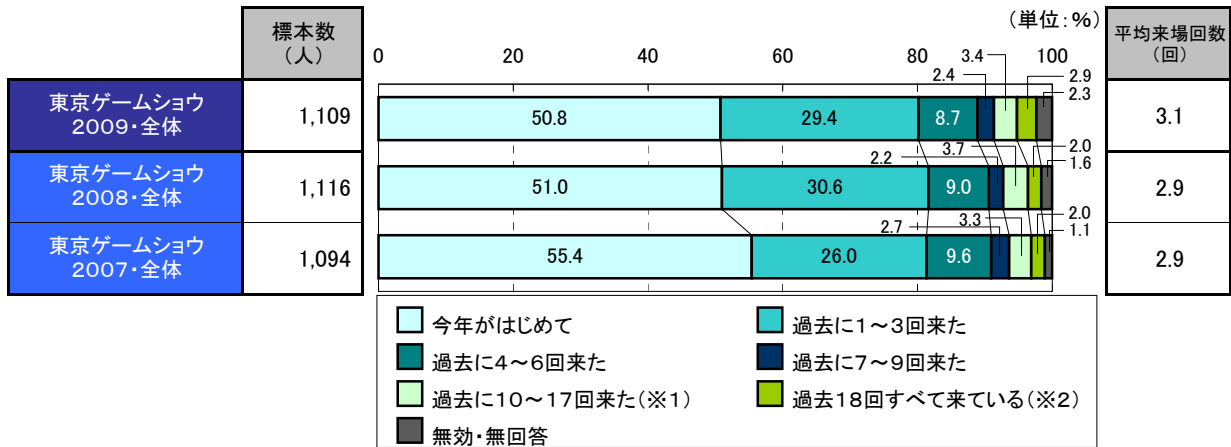
- ・「友人・知人・家族」(27.8%)、「毎年恒例なので」(26.5%)がともに前回より減少したものの依然上位2項目。特に女性はその割合が高かった(「友人・知人・家族」31.5%、「毎年恒例なので」30.8%)。
- ・第3位の「テレビ」(22.6%)は落ち込んだ前回(17.1%)より再び増加。家庭用ゲームの「ライトユーザー」は比較的その割合が高い(24.9%)。
- ・前回22.6%で第3位だった「ゲーム専門誌」は16.9%に減少して第5位。

(単位:%)

	2009・全体 東京ゲームショウ	男女・年齢別																	家庭用ゲーム プレイ頻度別					
		男性										女性							ヘビィユーザー	ミドルユーザー	ライトユーザー			
		3 ~ 9 才	1 0 ~ 1 2 才	1 3 ~ 1 5 才	1 6 ~ 1 8 才	1 9 ~ 2 4 才	2 5 ~ 2 9 才	3 0 ~ 3 9 才	4 0 ~ 4 9 才	5 0 才 以上	3 ~ 9 才	1 0 ~ 1 2 才	1 3 ~ 1 5 才	1 6 ~ 1 8 才	1 9 ~ 2 4 才	2 5 ~ 2 9 才	3 0 ~ 3 9 才	4 0 ~ 4 9 才				5 0 才 以上		
標本数(人)	1,109	820	15	53	96	93	204	138	156	50	15	289	12	7	19	25	77	59	51	33	6	476	440	193
友人・知人・家族	27.8	26.5	6.7	34.0	37.5	39.8	36.8	19.6	9.0	12.0	20.0	31.5	25.0	14.3	52.6	40.0	36.4	37.3	15.7	18.2	50.0	29.4	25.9	28.0
毎年恒例なので	26.5	25.0	13.3	7.5	16.7	26.9	26.0	23.2	38.5	20.0	20.0	30.8	0.0	14.3	31.6	40.0	27.3	35.6	37.3	27.3	33.3	26.7	28.4	21.8
テレビ	21.5	22.1	13.3	43.4	37.5	20.4	15.7	19.6	16.0	28.0	20.0	19.7	33.3	28.6	15.8	8.0	15.6	11.9	27.5	36.4	16.7	23.3	18.0	24.9
その他 インターネット	18.7	20.6	26.7	17.0	16.7	19.4	17.6	26.1	17.9	34.0	33.3	13.1	25.0	0.0	15.8	20.0	13.0	10.2	17.6	6.1	0.0	17.6	20.5	17.1
ゲーム専門誌	16.9	19.0	0.0	17.0	20.8	20.4	25.0	17.4	16.7	12.0	6.7	10.7	8.3	14.3	21.1	20.0	10.4	8.5	7.8	9.1	0.0	19.3	17.5	9.3
東京ゲームショウ 出展メーカーの サイト	15.7	16.7	40.0	9.4	22.9	20.4	16.7	15.2	13.5	16.0	6.7	12.8	0.0	0.0	31.6	40.0	7.8	11.9	7.8	12.1	0.0	18.3	15.7	9.3
一般雑誌	10.0	11.6	6.7	11.3	17.7	12.9	13.2	7.2	10.3	10.0	6.7	5.5	16.7	14.3	21.1	8.0	2.6	3.4	5.9	0.0	0.0	11.8	9.5	6.7
CESAの 公式サイト	6.7	7.6	0.0	3.8	8.3	6.5	4.4	8.0	14.1	6.0	6.7	4.2	0.0	0.0	0.0	4.0	5.2	5.1	2.0	9.1	0.0	6.5	8.2	3.6
お店の ポスター・チラシ	3.6	4.3	0.0	3.8	5.2	7.5	4.4	2.9	3.8	4.0	0.0	1.7	0.0	0.0	5.3	4.0	1.3	1.7	2.0	0.0	0.0	4.0	3.6	2.6
新聞	3.3	4.0	6.7	9.4	5.2	4.3	1.5	4.3	5.1	2.0	0.0	1.4	8.3	0.0	0.0	0.0	1.3	0.0	2.0	3.0	0.0	3.8	2.3	4.7
招待券を もらったので	2.8	2.8	0.0	0.0	3.1	8.6	2.5	2.2	2.6	0.0	0.0	2.8	0.0	0.0	0.0	4.0	2.6	3.4	3.9	3.0	0.0	2.5	3.0	3.1
ラジオ	2.2	2.3	0.0	5.7	2.1	1.1	1.0	2.2	2.6	8.0	0.0	1.7	0.0	0.0	5.3	4.0	2.6	1.7	0.0	0.0	0.0	2.1	2.3	2.1
駅のポスター	1.5	1.8	0.0	1.9	5.2	2.2	1.5	0.7	1.3	2.0	0.0	0.7	0.0	0.0	0.0	4.0	0.0	0.0	0.0	3.0	0.0	1.9	0.7	2.6
その他	1.4	1.3	0.0	0.0	2.1	0.0	2.0	1.4	1.3	2.0	0.0	1.7	0.0	28.6	0.0	0.0	0.0	1.7	2.0	3.0	0.0	1.5	1.1	2.1
無効・無回答	1.0	0.7	0.0	1.9	0.0	0.0	0.5	2.2	0.6	0.0	0.0	1.7	16.7	0.0	0.0	0.0	1.3	0.0	2.0	3.0	0.0	1.3	0.9	0.5

2. 過去の東京ゲームショウ来場回数

[質問] 東京ゲームショウは'96年夏、'97～2001年の各年春・秋、2002～2008年の各年秋の過去18回開催されました。
そのうち何回来られましたか。



(単位: %)

		標本数 (人)	今年がはじめて	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10～17回来た(※1)	過去18回すべて来ている(※2)	無効・無回答
東京ゲームショウ 2009・全体		1,109	50.8	29.4	8.7	2.4	3.4	2.9	2.3
男女・年齢別	男性	820	49.8	30.1	8.2	2.9	3.3	3.4	2.3
	3～9才	15	53.3	40.0	0.0	0.0	0.0	0.0	6.7
	10～12才	53	66.0	20.8	0.0	3.8	0.0	0.0	9.4
	13～15才	96	70.8	22.9	3.1	2.1	0.0	0.0	1.0
	16～18才	93	63.4	23.7	9.7	1.1	1.1	1.1	0.0
	19～24才	204	50.5	35.8	5.9	3.9	1.5	1.5	1.0
	25～29才	138	41.3	34.8	11.6	5.8	3.6	0.7	2.2
	30～39才	156	31.4	27.6	15.4	1.9	9.6	10.9	3.2
	40～49才	50	44.0	36.0	4.0	0.0	6.0	8.0	2.0
	50才以上	15	46.7	26.7	6.7	0.0	0.0	13.3	6.7
	女性	289	53.6	27.3	10.4	1.0	3.8	1.4	2.4
	3～9才	12	58.3	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0	16.7
	10～12才	7	71.4	28.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	13～15才	19	63.2	15.8	21.1	0.0	0.0	0.0	0.0
	16～18才	25	56.0	28.0	12.0	0.0	0.0	0.0	4.0
19～24才	77	68.8	20.8	6.5	1.3	2.6	0.0	0.0	
25～29才	59	49.2	28.8	13.6	0.0	5.1	1.7	1.7	
30～39才	51	33.3	35.3	11.8	2.0	11.8	3.9	2.0	
40～49才	33	48.5	27.3	12.1	3.0	0.0	3.0	6.1	
50才以上	6	33.3	66.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
家庭用ゲーム頻度別	ヘビーユーザー	476	52.5	29.0	7.8	3.4	2.7	2.3	2.3
	ミドルユーザー	440	48.0	31.6	9.3	1.8	4.3	3.6	1.4
	ライトユーザー	193	52.8	25.4	9.8	1.6	3.1	2.6	4.7
満足度別	満足した(※3)	879	51.6	30.1	8.2	2.7	3.0	2.3	2.0
	どちらともいえない	155	49.7	28.4	10.3	0.0	4.5	3.2	3.9
	満足していない(※3)	69	43.5	21.7	13.0	4.3	5.8	10.1	1.4
	無効・無回答	6	33.3	33.3	0.0	0.0	16.7	0.0	16.7

※1: 東京ゲームショウ2008調査は「過去に10～16回来た」、東京ゲームショウ2007調査は「過去に10～15回来た」の数値。

※2: 東京ゲームショウ2008調査は「過去17回すべて来ている」、東京ゲームショウ2007調査は「過去16回すべて来ている」の数値。

※3: 「満足した」は「とても満足」「まあ満足」の合計値。「満足していない」は「あまり満足していない」「満足していない」の合計値。

・「今年がはじめて」が50.8%で最多。次いで「過去に1～3回来た」が29.4%。これら過去の来場が3回以下(今回を含めて4回以下)の人が80.2%を占めるが、いずれも前回より減少。他方、「過去18回すべて来ている」人が2.9%に増加し、その結果、平均来場回数も3.1回に増加した。

3. 一番良かったと思うメーカーブース 《自由回答》

[質問] 今回の「東京ゲームショウ2009」のメーカー出展ブースのうち、あなたが一番良かったと思うのはどのメーカーのブースですか。具体的なメーカー名を1つだけお書きください。
※お越しになったばかりの方は、一番行きたいと思うメーカーのブースをお答えください。

(n=1,109人のうち有効回答者829人)

順位	メーカーブース名	人数(人)	東京ゲームショウ2008 (n=1,116人のうち 有効回答者905人)		東京ゲームショウ2007 (n=1,094人のうち 有効回答者822人)	
			人数(人)	順位	人数(人)	順位
1	スクウェア・エニックス	220	176	(2)	191	(1)
2	カプコン	121	212	(1)	92	(3)
3	セガ	101	90	(3)	48	(7)
4	コナミ	93	79	(4)	132	(2)
5	バンダイナムコゲームス	76	52	(7)	81	(4)
6	ソニー・コンピュータエンタテインメント	68	54	(6)	54	(6)
7	レベルファイブ	60	35	(8)	24	(9)
8	マイクロソフト	27	33	(9)	27	(8)
9	コーエーテクモホールディングス	20	60	(5)	74	(5)
10	ユービーアイソフト	16	0	—	0	—
11	NTTドコモ	9	3	(21)	3	(22)
12	アクワイア	3	4	(17)	0	—
13	アイレムソフトウェアエンジニアリング	2	4	(17)	5	(18)
	ゲームセンターCX	2	2	(24)	0	—
	メディア・マジック	2	0	—	1	(29)
	タイトー	2	8	(14)	6	(14)
17	ブシロード	1	6	(16)	0	—
	キュー・ゲームズ	1	0	—	0	—
	Kingsoft	1	0	—	0	—
	5pb.	1	0	—	0	—
	スピードパートナーズ	1	0	—	0	—
	ホリ	1	0	—	0	—
	アーツカレッジヨコハマ	1	0	—	0	—

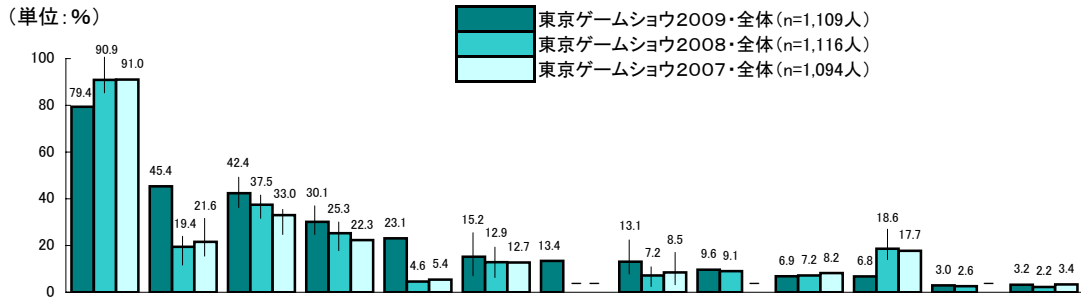
注) メーカーブース名ではなく製品名を記入してある場合も、当該製品の発売元メーカーのブース名としてカウントしている。

例: 「ドラクエ」→「スクウェア・エニックス」、「PSP」→「ソニー・コンピュータエンタテインメント」、「Xbox360」→「マイクロソフト」など

一番人気は「スクウェア・エニックス」ブース(220人)。前回は2位だったが、2年ぶりに首位。
次いで「カプコン」(121人)、「セガ」(101人)、「コナミ」(93人)の順。

4. 実際に行ったコーナー 《複数回答》

[質問] 「東京ゲームショー2009」のブースは、大きく以下のコーナーに分けられます。これらのうち、あなたが実際に行ったコーナーおよび、必ず行こうと思っているコーナーをすべてお教えてください。



	標本数 (人)	コーナー												
		各メーカーの一般展示	イベントステージ	物販コーナー	飲食コーナー	ゲーム科学館	ゲームスクールコーナー	アドバンスドモバイル&PCコーナー	キッズコーナー	海外パビリオン	ビジネスソリューションコーナー	CoFestaメインブース	CoFesta親子ブース	無効・無回答
東京ゲームショー2009・全体	1,109	79.4	45.4	42.4	30.1	23.1	15.2	13.4	13.1	9.6	6.9	6.8	3.0	3.2
男性	820	80.6	47.8	37.6	27.6	24.9	16.2	13.4	11.6	10.4	7.7	7.6	3.0	3.0
3~9才	15	40.0	26.7	20.0	20.0	13.3	0.0	13.3	86.7	0.0	0.0	0.0	6.7	6.7
10~12才	53	56.6	30.2	17.0	18.9	11.3	13.2	7.5	49.1	1.9	3.8	3.8	1.9	3.8
13~15才	96	83.3	58.3	34.4	39.6	33.3	20.8	18.8	6.3	7.3	9.4	7.3	4.2	2.1
16~18才	93	91.4	49.5	46.2	34.4	26.9	23.7	15.1	7.5	11.8	7.5	7.5	3.2	1.1
19~24才	204	86.8	48.5	45.1	24.5	27.0	20.1	10.8	4.9	11.8	6.9	8.3	3.9	2.5
25~29才	138	81.9	52.9	36.2	27.5	24.6	13.0	15.2	3.6	12.3	8.7	9.4	1.4	2.2
30~39才	156	82.1	42.9	38.5	25.0	23.7	12.8	11.5	9.6	10.3	7.7	6.4	1.9	3.2
40~49才	50	60.0	52.0	28.0	24.0	20.0	6.0	18.0	20.0	12.0	10.0	10.0	4.0	8.0
50才以上	15	80.0	33.3	26.7	26.7	20.0	13.3	13.3	20.0	20.0	13.3	6.7	6.7	13.3
女性	289	75.8	38.4	56.1	37.4	18.0	12.5	13.5	17.3	7.6	4.5	4.5	2.8	3.8
3~9才	12	8.3	16.7	33.3	50.0	16.7	0.0	0.0	91.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
10~12才	7	42.9	28.6	28.6	28.6	14.3	28.6	14.3	71.4	14.3	14.3	14.3	14.3	0.0
13~15才	19	78.9	47.4	57.9	52.6	21.1	21.1	26.3	21.1	5.3	0.0	0.0	5.3	0.0
16~18才	25	88.0	36.0	80.0	48.0	24.0	20.0	12.0	4.0	8.0	8.0	0.0	0.0	0.0
19~24才	77	83.1	42.9	59.7	37.7	24.7	14.3	15.6	3.9	6.5	3.9	5.2	0.0	6.5
25~29才	59	79.7	35.6	62.7	30.5	8.5	11.9	11.9	5.1	6.8	5.1	5.1	3.4	0.0
30~39才	51	72.5	31.4	47.1	33.3	15.7	7.8	5.9	21.6	11.8	5.9	7.8	3.9	5.9
40~49才	33	75.8	48.5	45.5	36.4	18.2	6.1	21.2	33.3	6.1	3.0	3.0	6.1	6.1
50才以上	6	83.3	50.0	50.0	33.3	16.7	16.7	16.7	16.7	16.7	0.0	0.0	0.0	16.7
ファミリータイプ別														
ヘビーユーザー	476	80.9	45.6	42.0	28.4	24.2	18.3	14.1	13.9	9.5	8.0	6.7	2.7	2.5
ミドルユーザー	440	80.7	48.4	45.9	32.7	24.1	12.5	14.5	10.9	10.0	5.5	6.6	2.7	2.3
ライトユーザー	193	72.5	37.8	35.2	28.5	18.1	14.0	9.3	16.1	9.3	7.3	7.3	4.1	7.3
満足度別														
満足した(※2)	879	80.8	47.9	45.1	31.5	25.0	16.3	14.4	13.4	10.6	7.6	7.7	3.1	2.4
どちらともいえない	155	76.1	34.2	32.3	24.5	16.8	12.3	10.3	14.8	5.2	4.5	2.6	3.2	5.2
満足していない(※3)	69	71.0	40.6	33.3	26.1	14.5	8.7	8.7	4.3	7.2	2.9	4.3	1.4	7.2
無効・無回答	6	50.0	16.7	16.7	16.7	0.0	16.7	0.0	16.7	16.7	0.0	0.0	0.0	33.3

(単位: %)

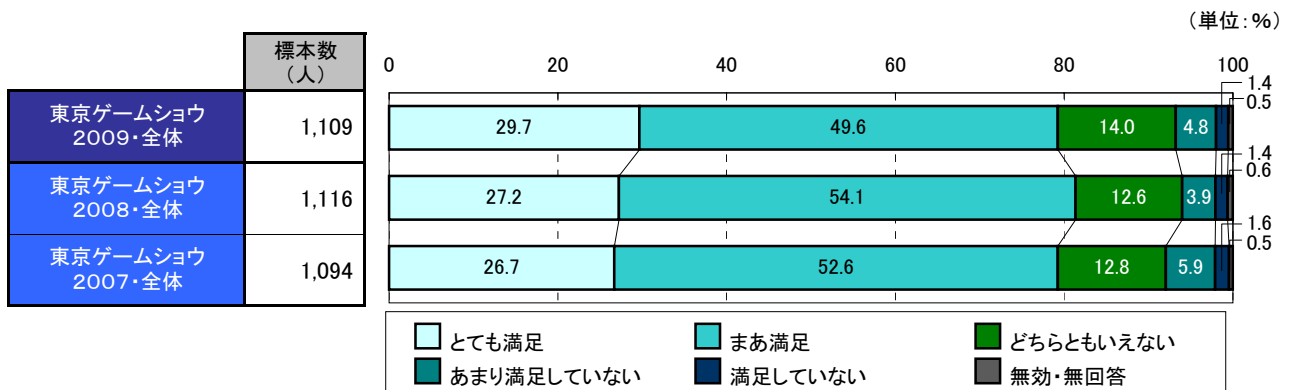
注) 同一コーナーであっても、前々回または前回から展示ホール箇所が変更された場合もある。

※1: 「アドバンスドモバイル&PCコーナー」は新設。なお、東京ゲームショー2008では「モバイルコンテンツコーナー」が14.3%、「PCオンラインゲームコーナー」が20.3%、東京ゲームショー2007では「モバイルコンテンツコーナー」が15.1%だった(参考値)。
 ※2: 「満足した」は「とても満足」「まあ満足」の合計値。「満足していない」は「あまり満足していない」「満足していない」の合計値。

・「各メーカーの一般展示」が79.4%で最多。次いで今回より展示ホール1に移動した「イベントステージ」(45.4%)。
 ・「物販コーナー」「飲食コーナー」「キッズコーナー」は男性より女性の方が割合が高い。

5. 東京ゲームショウ2009満足度

[質問] 「東京ゲームショウ2009」の内容にどの程度満足していますか。



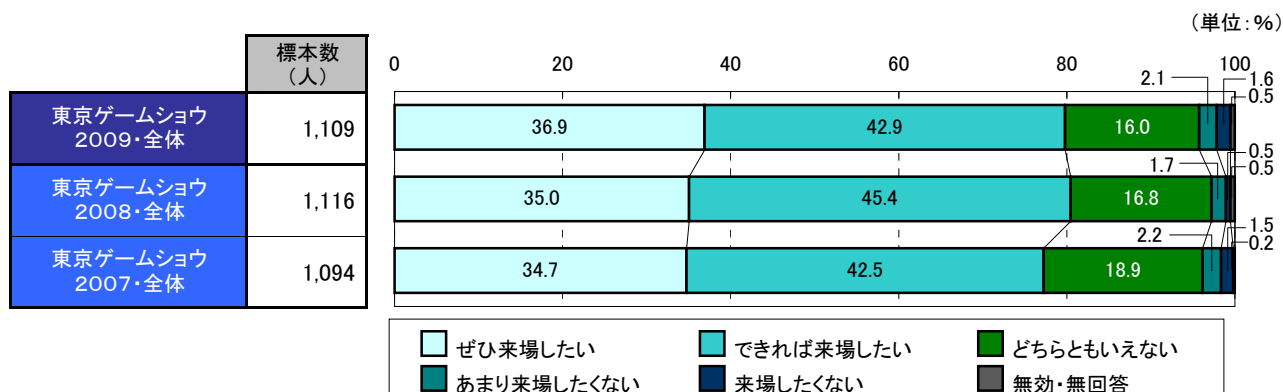
(単位: %)

		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 2009・全体		1,109	29.7	49.6	14.0	4.8	1.4	0.5
男女・年齢別	男性	820	31.3	49.3	12.9	4.5	1.6	0.4
	3～9才	15	33.3	66.7	0.0	0.0	0.0	0.0
	10～12才	53	67.9	20.8	5.7	0.0	3.8	1.9
	13～15才	96	61.5	32.3	5.2	1.0	0.0	0.0
	16～18才	93	35.5	47.3	10.8	3.2	1.1	2.2
	19～24才	204	25.5	58.3	10.8	3.4	2.0	0.0
	25～29才	138	29.7	48.6	13.0	8.0	0.7	0.0
	30～39才	156	12.8	55.1	21.8	7.7	2.6	0.0
	40～49才	50	18.0	52.0	22.0	6.0	2.0	0.0
	50才以上	15	13.3	66.7	20.0	0.0	0.0	0.0
	女性	289	24.9	50.5	17.0	5.5	1.0	1.0
	3～9才	12	25.0	58.3	16.7	0.0	0.0	0.0
	10～12才	7	71.4	14.3	14.3	0.0	0.0	0.0
	13～15才	19	57.9	15.8	15.8	10.5	0.0	0.0
	16～18才	25	24.0	64.0	4.0	8.0	0.0	0.0
	19～24才	77	35.1	45.5	13.0	5.2	1.3	0.0
	25～29才	59	20.3	59.3	13.6	5.1	0.0	1.7
30～39才	51	5.9	60.8	25.5	5.9	0.0	2.0	
40～49才	33	9.1	51.5	30.3	6.1	3.0	0.0	
50才以上	6	33.3	16.7	16.7	0.0	16.7	16.7	
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	476	35.7	46.8	11.6	4.2	1.1	0.6
	ミドルユーザー	440	26.4	53.4	13.4	5.2	1.1	0.5
	ライトユーザー	193	22.3	47.7	21.2	5.2	3.1	0.5
来場回数別	今回がはじめて	563	36.2	44.4	13.7	3.7	1.6	0.4
	過去に1～17回来た	496	22.4	56.9	13.9	5.0	1.2	0.6
	過去18回すべて来ている	32	21.9	40.6	15.6	18.8	3.1	0.0
	無効・無回答	18	38.9	27.8	22.2	5.6	0.0	5.6

- ・「とても満足」は増加したが「まあ満足」は減少。両者をあわせると79.3%となり、前年より満足している人の割合は減った。
- ・概して年齢が若いほど満足度が高く、男女とも「10～12才」「13～15才」の満足度は半数を超える。
- ・家庭用ゲームプレイ頻度が高いほど、また、来場回数が少ないほど満足度も高い傾向がみられる。

6. 次回の来場意向

[質問] 次回の東京ゲームショウにも来場したいと思いますか。



(単位: %)

		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 2009・全体		1,109	36.9	42.9	16.0	2.1	1.6	0.5
男女・年齢別	男性	820	37.8	42.3	15.6	2.2	1.7	0.4
	3~9才	15	20.0	80.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	10~12才	53	67.9	20.8	5.7	0.0	3.8	1.9
	13~15才	96	59.4	32.3	7.3	0.0	1.0	0.0
	16~18才	93	34.4	47.3	12.9	4.3	0.0	1.1
	19~24才	204	33.3	46.6	15.2	2.5	2.5	0.0
	25~29才	138	37.7	36.2	21.7	2.2	2.2	0.0
	30~39才	156	26.3	48.1	20.5	3.8	1.3	0.0
	40~49才	50	38.0	34.0	24.0	0.0	2.0	2.0
	50才以上	15	13.3	80.0	6.7	0.0	0.0	0.0
	女性	289	34.3	44.6	17.0	1.7	1.4	1.0
	3~9才	12	25.0	50.0	25.0	0.0	0.0	0.0
	10~12才	7	57.1	28.6	14.3	0.0	0.0	0.0
	13~15才	19	47.4	31.6	21.1	0.0	0.0	0.0
	16~18才	25	44.0	52.0	4.0	0.0	0.0	0.0
	19~24才	77	36.4	45.5	15.6	1.3	1.3	0.0
	25~29才	59	39.0	39.0	18.6	3.4	0.0	0.0
30~39才	51	19.6	62.7	15.7	0.0	0.0	2.0	
40~49才	33	27.3	33.3	24.2	6.1	6.1	3.0	
50才以上	6	33.3	16.7	16.7	0.0	16.7	16.7	
プレイ頻度別	ヘビーユーザー	476	43.1	40.1	13.0	1.5	1.7	0.6
	ミドルユーザー	440	35.5	46.1	15.0	2.0	1.1	0.2
	ライトユーザー	193	24.9	42.5	25.4	3.6	2.6	1.0
来場回数別	今回がはじめて	563	31.1	45.1	18.1	3.2	2.1	0.4
	過去に1~17回来た	496	41.7	41.3	14.3	0.8	1.2	0.6
	過去18回すべて来ている	32	62.5	31.3	3.1	3.1	0.0	0.0
	無効・無回答	18	38.9	38.9	16.7	0.0	0.0	5.6
満足度別	満足した(※)	879	44.6	45.8	8.9	0.6	0.0	0.1
	どちらともいえない	155	7.1	34.8	51.0	3.9	2.6	0.6
	満足していない(※)	69	7.2	26.1	29.0	17.4	20.3	0.0
	無効・無回答	6	16.7	16.7	0.0	0.0	0.0	66.7

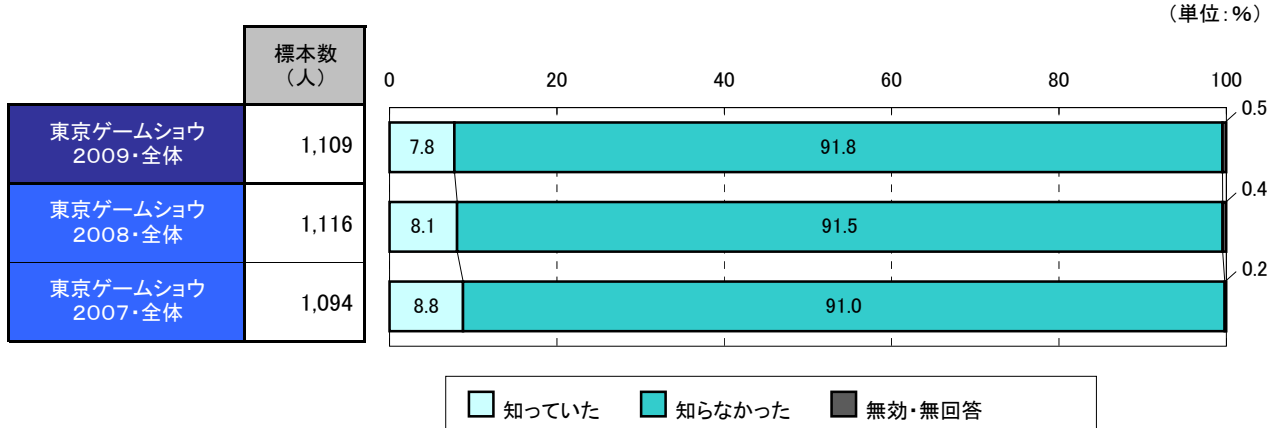
※:「満足した」は「とても満足」「まあ満足」の合計値。「満足していない」は「あまり満足していない」「満足していない」の合計値。

- ・「ぜひ来場したい」は増加したが「できれば来場したい」は減少。両者の合計は79.8%で、前年より減少した。
- ・過去の来場回数が多いほど次回の来場意向も高い傾向が見られる。

7. 「コ・フェスタ」の認知状況

【質問】 ・あなたは「コ・フェスタ(CoFesta)」をご存知でしたか。
 【「知っていた」と回答した人のみ】
 ・あなたは「コ・フェスタ(CoFesta)」を何でお知りになりましたか。以下の中からいくつかでもお選びください。

(1) 「コ・フェスタ」の認知度



(2) 「コ・フェスタ」の認知経路

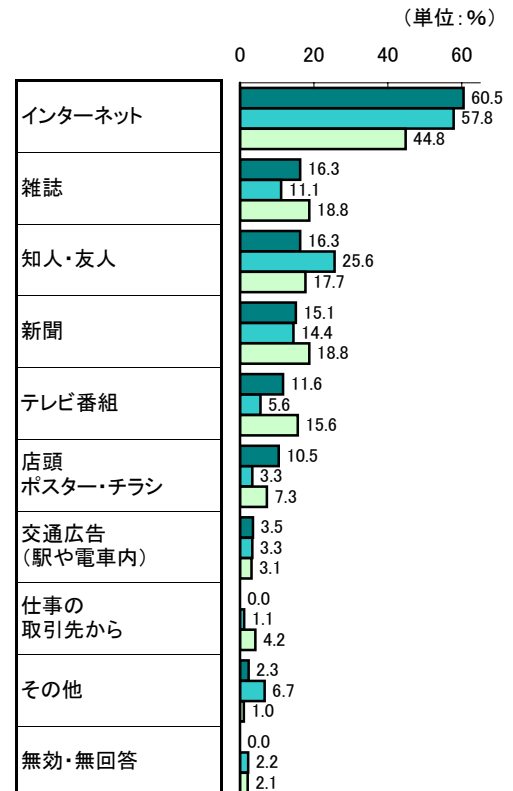
【「コ・フェスタ」認知者ベース】

(単位: %)

東京ゲームショウ2009・「コ・フェスタ」認知者全体 (n=86人)
 東京ゲームショウ2008・「コ・フェスタ」認知者全体 (n=90人)
 東京ゲームショウ2007・「コ・フェスタ」認知者全体 (n=96人)

(単位: %)

	標本数(人)	知っていた	知らなかった	無効・無回答	
東京ゲームショウ 2009・全体	1,109	7.8	91.8	0.5	
男女・年齢別	男性	820	7.8	92.1	0.1
	3~9才	15	0.0	100.0	0.0
	10~12才	53	11.3	86.8	1.9
	13~15才	96	4.2	95.8	0.0
	16~18才	93	4.3	95.7	0.0
	19~24才	204	5.9	94.1	0.0
	25~29才	138	5.8	94.2	0.0
	30~39才	156	13.5	86.5	0.0
	40~49才	50	16.0	84.0	0.0
	50才以上	15	6.7	93.3	0.0
	女性	289	7.6	91.0	1.4
	3~9才	12	8.3	91.7	0.0
	10~12才	7	0.0	100.0	0.0
	13~15才	19	5.3	94.7	0.0
	16~18才	25	4.0	96.0	0.0
	19~24才	77	10.4	87.0	2.6
25~29才	59	3.4	96.6	0.0	
30~39才	51	7.8	90.2	2.0	
40~49才	33	15.2	84.8	0.0	
50才以上	6	0.0	83.3	16.7	
家庭用ゲーム プレイ頻度別	ヘビーユーザー	476	8.6	90.8	0.6
	ミドルユーザー	440	6.1	93.6	0.2
	ライトユーザー	193	9.3	90.2	0.5



・「知っていた」のは全体の7.8%で、前々回・前回に引き続き微減。
 家庭用ゲームプレイ頻度別では、「ライトユーザー」の認知度がやや高い(9.3%)。
 ・認知経路としては「インターネット」が前回よりもさらに増え、60.5%で最も多かった。

付1) 調査票見本

「東京ゲームショウ2009」来場者アンケートにご協力ください
 - 社団法人コンピュータエンターテインメント協会 <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) 現在同居しているご家族数はあなたを含めて何人ですか。 -----> ()人家族
 ※ひとり暮らしの場合は、「(1)人家族」とお書きください。

3) あなたのお住まいをお教えてください。<1つだけ〇印>

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

4) あなたの職業をお教えてください。<1つだけ〇印>

1. 保育園・幼稚園 4. 高校生 6. 大学生・大学院生 9. パート・アルバイト・派遣 12. その他
 2. 小学生 5. 短大生・専門学校生 7. 会社員・公務員 10. 専業主婦・主夫 [具体的に]
 3. 中学生 予備校生 8. 経営・自営・自由業 11. 無職

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いくつかもお教えてください。<いくつか〇印>

1. 映画・演劇・ドラマ 7. 読書 13. 野球 19. 旅行
 2. マンガ・アニメ 8. パソコン・インターネット 14. サッカー 20. ファッション・インテリア
 3. 音楽鑑賞 9. 写真・アート 15. ゴルフ 21. 料理・グルメ・酒
 4. カラオケ 10. 囲碁・将棋・麻雀 16. 格闘技 22. 恋愛・出会い
 5. アイドル 11. パチンコ・パチスロ 17. 釣り・アウトドア 23. 勉強・語学・資格取得
 6. お笑い・バラエティ 12. 競馬・競輪・競艇 18. 車・バイク・ドライブ 24. その他 [具体的に]

■家庭用ゲームについてお聞きます。

質問2 1) 現在、お持ちの家庭用ゲーム機をすべてお教えてください。<いくつか〇印>※PC・携帯電話は除きます。

1. Wii 6. ゲームボーイアドバンス (SP含む) 11. PSP「プレイステーション・ポータブル」
 2. ニンテンドーゲームキューブ 7. ゲームボーイ (カラー含む) 12. Xbox360
 3. ニンテンドーDSi 8. プレイステーション3 (新型含む) 13. Xbox
 4. ニンテンドーDS (Lite含む) 9. プレイステーション2 14. ドリームキャスト
 5. ゲームボーイミクロ 10. プレイステーション (PSone・COMBO含む)

2) 上記1)で〇をつけたお持ちの家庭用ゲーム機のうち、現在、最も多く使用しているのは
 どの家庭用ゲーム機ですか。番号をひとつだけお書きください。 -----> ()番

3) 今後購入したいと思う家庭用ゲーム機をすべてお教えてください。<いくつか〇印>※PC・携帯電話は除きます。

1. Wii 5. ゲームボーイミクロ 9. PSP「プレイステーション・ポータブル」
 2. ニンテンドーゲームキューブ 6. ゲームボーイアドバンス (SP含む) 10. PSP go【未発売】
 3. ニンテンドーDSi 7. プレイステーション3 (新型含む) (PSP「プレイステーション・ポータブル」go)
 4. ニンテンドーDS (Lite含む) 8. プレイステーション2 11. Xbox360

質問3 あなたが好きな家庭用ゲームのジャンルをいくつかもお教えてください。<いくつか〇印>

1. ロールプレイング 10. シューティング 19. 実機シミュレーター (パチンコ・パチスロなど)
 2. 育成・目標達成型シミュレーション 11. FPS (一人称視点のシューティング) 20. MMORPG (多人数参加型ロールプレイング)
 3. 戦略シミュレーション・ストラテジー 12. スポーツ 21. 対戦型ネットワークゲーム
 4. 恋愛シミュレーション 13. レース 22. 勉強・学習・トレーニング
 5. アドベンチャー 14. パズル・クイズ 23. 情報データベース・実用ソフト
 6. アクション 15. ホードゲーム (すごろくなど) 24. タイピング練習
 7. リズムアクション (音楽・ダンスなど) 16. バラエティ・パーティゲーム 25. コンストラクション (ゲーム作成ツール)
 8. サウンドノベル (音付きの小説形式ゲーム) 17. 戦略型テーブルゲーム (囲碁・将棋・チェスなど) 26. コミュニケーション
 9. 対戦格闘 18. キャンブル型テーブルゲーム (花札・麻雀・トランプなど) 27. その他
 [具体的に]

質問4 1) 平均すると週に何日くらい家庭用ゲーム機でゲームをしますか。<1つだけ〇印>※PC・携帯電話のゲームは除きます。

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日につき何分間くらい家庭用ゲーム機でゲームをしますか。平日・休日ごとにお教えてください。

【平日】約()分くらい 【休日】約()分くらい

■ゲームセンターのゲームについてお聞きします。

質問10 ゲームセンターでゲームを遊んでいますか。〈1つだけ〇印〉

- | | |
|--------------------------|-------------------|
| 1. 現在、継続的に遊んでいる | 3. 関心はあるが遊んだことはない |
| 2. 以前遊んだことがあるが、現在は遊んでいない | 4. 遊んだこともないし関心もない |

■携帯電話・PHSのゲームについてお聞きします。

※iPhone向けゲームは除きます。
(iPhone/iPod touch向けゲームについては[質問12]でお聞きします)

質問11 1)携帯電話・PHSのゲームを遊んでいますか。〈1つだけ〇印〉

- | | |
|--------------------------|-------------------|
| 1. 現在、継続的に遊んでいる | 3. 関心はあるが遊んだことはない |
| 2. 以前遊んだことがあるが、現在は遊んでいない | 4. 遊んだこともないし関心もない |

→【2.～4.に〇印の方】
【質問12】へ

▶【1】で1.に〇印の方のみ

2)携帯電話・PHSのゲームのうち、
有料のゲームを遊んでいますか。〈1つだけ〇印〉

- | | |
|-------------------|-----------------------|
| 1. 有料のゲームを遊んでいる | →【2.に〇印の方】
【質問12】へ |
| 2. 無料のゲームだけしか遊ばない | |

▶【2】で1.に〇印の方のみ

3)その有料のゲームはどのような課金形態ですか。
当てはまるものをすべてお教えてください。〈いくつでも〇印〉

- | |
|----------------------------|
| 1. 定額課金 (月額固定料金による課金) |
| 2. 従量課金 (1ゲームまたは一定時間ごとの課金) |
| 3. アイテムやアバターへの課金 |

■iPhone/iPod touch向けゲームについてお聞きします。

質問12 1)iPhone/iPod touch向けゲームを遊んでいますか。〈1つだけ〇印〉

- | | |
|--------------------------|-------------------|
| 1. 現在、継続的に遊んでいる | 3. 関心はあるが遊んだことはない |
| 2. 以前遊んだことがあるが、現在は遊んでいない | 4. 遊んだこともないし関心もない |

→【2.～4.に〇印の方】
【質問13】へ

▶【1】で1.に〇印の方のみ

2)iPhone/iPod touch向けゲームのうち、有料のゲームを遊んでいますか。〈1つだけ〇印〉

- | | |
|-----------------|-------------------|
| 1. 有料のゲームを遊んでいる | 2. 無料のゲームだけしか遊ばない |
|-----------------|-------------------|

■ネットワークゲーム(オンラインゲーム)についてお聞きします。

※MMORPG、RTS、対戦格闘などのほか、インターネット上で即作動するWebブラウザゲーム(パズルやカードゲームなど)も含まれます。
※家庭用ゲーム機およびパソコンのゲームについてのみお答えください。携帯電話・ゲームセンターのゲームは除きます。

質問13 1)ネットワークゲーム(オンラインゲーム)を遊んでいますか。〈1つだけ〇印〉

- | | |
|--------------------------|-------------------|
| 1. 現在、継続的に遊んでいる | 3. 関心はあるが遊んだことはない |
| 2. 以前遊んだことがあるが、現在は遊んでいない | 4. 遊んだこともないし関心もない |

→【2.～4.に〇印の方】
【質問14】へ

▶【1】で1.に〇印の方のみ

2)ネットワークゲーム(オンラインゲーム)のうち、
有料のゲームを遊んでいますか。〈1つだけ〇印〉

- | | |
|-------------------|-----------------------|
| 1. 有料のゲームを遊んでいる | →【2.に〇印の方】
【質問14】へ |
| 2. 無料のゲームだけしか遊ばない | |

▶【2】で1.に〇印の方のみ

3)その有料のゲームはどのような課金形態ですか。
当てはまるものをすべてお教えてください。〈いくつでも〇印〉

- | |
|----------------------------|
| 1. 定額課金 (月額固定料金による課金) |
| 2. 従量課金 (1ゲームまたは一定時間ごとの課金) |
| 3. アイテムやアバターへの課金 |

■その他ゲームに関してお聞きします。

質問14 1)あなたは、今年支給された定額給付金を受け取りましたか。〈1つだけ〇印〉

- | | | | |
|-------------|-------------|-------------|----------|
| 1. 自分で受け取った | 2. 家族が受け取った | 3. 受け取っていない | 4. わからない |
|-------------|-------------|-------------|----------|

→【3.または4.に〇印の方】【質問15】へ

▶【1】で1.または2.に〇印の方のみ

2)あなたは、受け取った定額給付金を使いましたか(ゲームの購入や支払いに使いましたか)。〈いくつでも〇印〉

- | | | | |
|-------------------|--------------|-----------|----------|
| 1. ゲームの購入や支払いに使った | 2. ゲーム以外に使った | 3. 使っていない | 4. わからない |
|-------------------|--------------|-----------|----------|

質問15 1)旅行や観光に出かけるとき、あなたはどのようなタイプですか。以下のうち一番近いものをお教えてください。〈1つだけ〇印〉

- | | |
|------------------------------------|------------------------|
| 1. 計画も立てずにひとりで気ままに出かけることが多い | 3. 誘われれば出かけるが、行程は他人まかせ |
| 2. 観光情報を集めたり、宿を手配したり、事前にきちんと計画を立てる | 4. ほとんど行かないし、関心もない |

2)旅行や観光に関する家庭用ゲームソフトを持っていますか。〈1つだけ〇印〉 ※PC・携帯電話のゲームは除きます。
持っている方はゲームソフトの具体的なタイトル名およびその機種名をお書きください。

- | | |
|------------------------|-----------|
| 1. 持っている (タイトル名 /機種名) | 2. 持っていない |
|------------------------|-----------|

質問16 1) 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すか。〈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
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
3. 知らなかった → **【3. に○印の方】**
【質問17】へ

【1)で、または2. に○印の方に】

2) 「レーティングマーク」の役割をご存知ですか。〈1つだけ○印〉ご存知の方は、その内容をお書きください。

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:)

3) レーティングマークに「Z(18歳以上のみ対象)」という区分があることをご存知ですか。〈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
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
3. 知らなかった

質問17 1) もしあなたが家庭用ゲーム会社の社長だったら、家庭用ゲームを世の中にもっと広めるために、どんな作戦を立てますか。なにかアイデアがございましたら、ご自由にお書きください。

.....

2) その他家庭用ゲーム業界(ゲームメーカー、クリエイター、流通・販売店、ゲームソフトなど)に関して、期待することや不満なことなど、ご意見・ご要望がございましたら、ご自由にお書きください。

.....

■ 東京ゲームショーについてお聞きします。

質問18 1) 「東京ゲームショー2009」は何でお知りになりましたか。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. テレビ
2. ラジオ
3. 新聞
4. ゲーム専門誌
5. 一般雑誌
6. お店のポスター・チラシ
7. 駅のポスター
8. 友人・知人・家族
9. CESAの公式サイト
10. 東京ゲームショー
11. その他インターネット
12. 招待券をもらったので
13. 毎年恒例なので
14. その他
【具体的に

2) 東京ゲームショーは'96年夏、'97～2001年の各年春・秋、2002～2008年の各年秋の過去18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. 過去18回すべて来ている
2. 過去に()回来た
3. 今年がはじめて

3) 今回の「東京ゲームショー2009」のメーカー出展ブースのうち、あなたが一番良かったと思うのはどのメーカーのブースですか。具体的なメーカー名を1つだけお書きください。 ※お越しいなったばかりの方は、一番行きたいと思うメーカーのブースをお答えください。

4) 「東京ゲームショー2009」のブースは、大きく以下のコーナーに分けられます。これらのうち、あなたが実際に行ったコーナーおよび、必ず行こうと思っているコーナーをすべてお教えてください。〈いくつでも○印〉

1. イベントステージ (展示ホール1)
2. 各メーカーの一般展示 (展示ホール2～6)
3. ビジネスソリューションコーナー (展示ホール2～3)
4. ゲーム科学館 (展示ホール2・4・8)
5. CoFesta メインブース (展示ホール3)
6. 海外パビリオン (展示ホール4～5)
7. アドバンスドモバイル&PCコーナー (展示ホール5)
8. ゲームスクールコーナー (展示ホール6)
9. 物販コーナー (展示ホール7)
10. 飲食コーナー (展示ホール7)
11. キッズコーナー (展示ホール8)
12. CoFesta 親子ブース (展示ホール8)

5) 「東京ゲームショー2009」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
2. まあ満足
3. どちらともいえない
4. あまり満足していない
5. 満足していない

6) 次回の東京ゲームショー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
2. できれば来場したい
3. どちらともいえない
4. あまり来場したくない
5. 来場したくない

質問19 1) あなたは「コ・フェスタ(CoFesta)」をご存知でしたか。〈1つだけ○印〉

1. 知っていた
2. 知らなかった

【1)で、に○印の方のみ】

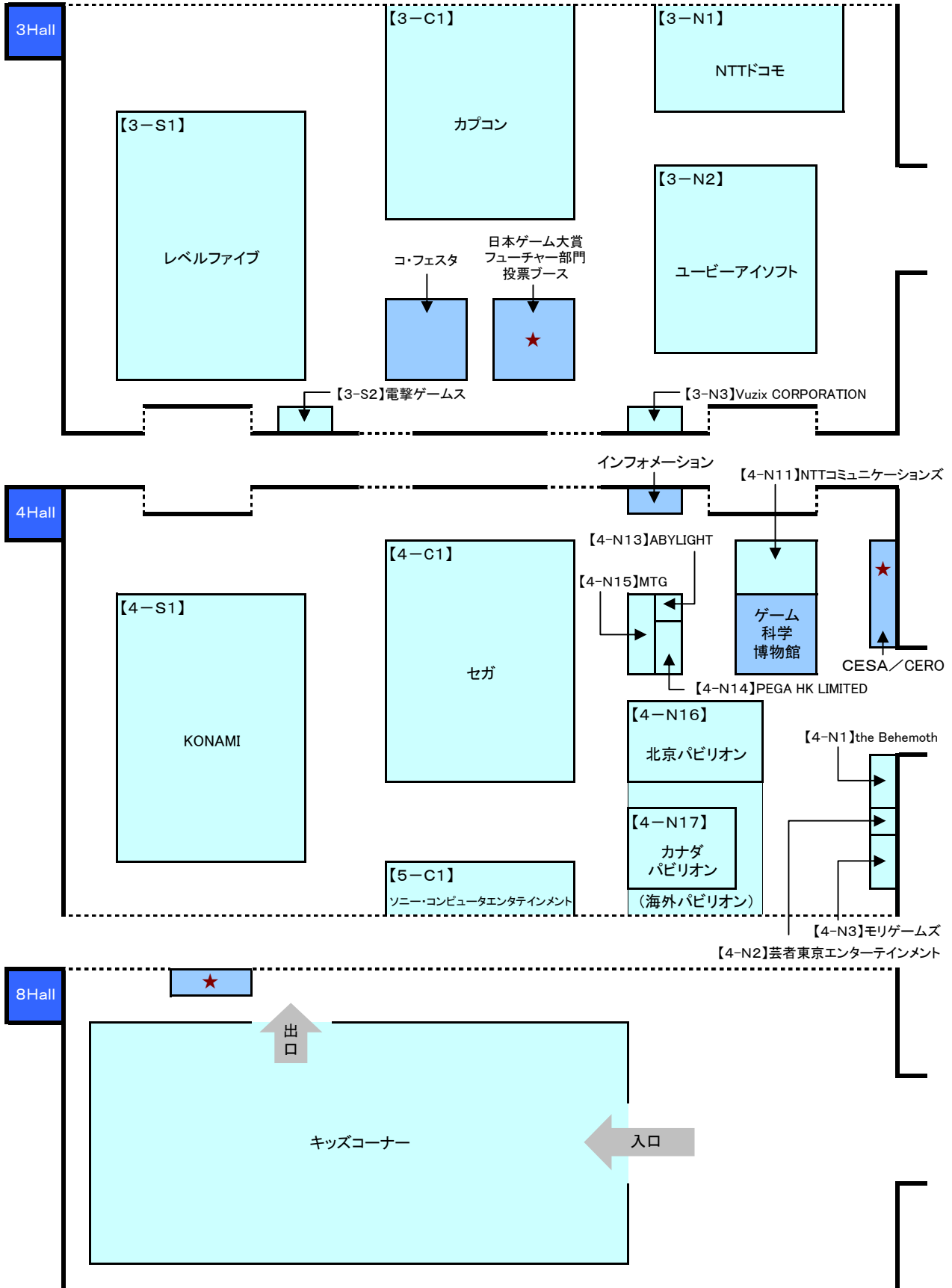
2) あなたは「コ・フェスタ(CoFesta)」を何でお知りになりましたか。以下の中からいくつでもお教えてください。〈いくつでも○印〉

1. 新聞
2. 雑誌
3. インターネット
4. テレビ番組
5. 店頭ポスター・チラシ
6. 交通広告(駅や電車内)
7. 仕事の取引先から
8. 知人・友人
9. その他
【具体的に

以上でアンケートは終わりです。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2009 来場者調査報告書

発行 平成21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