

東京ゲームショウ2011

来場者調査 報告書

2011年11月

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会



目次

■ 調査概要	3
I. 回答者特性	4
1. 性別	4
2. 年齢	4
3. 居住地	5
4. 職業	5
5. 趣味・関心事	6
II. 家庭用ゲームのプレイ状況	9
1. 保有ハードウェア・最多使用ハードウェア	9
2. 購入希望のハードウェア	12
3. 好きなゲームジャンル	15
4. ゲームプレイ頻度	19
5. ゲームプレイ時間	21
6. ソフトウェア購入状況	24
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	27
III. ソーシャルゲームのプレイ状況	28
1. SNSおよびソーシャルゲームの利用状況	28
2. SNS利用の際の使用ハードウェア【各SNS利用者ベース】	31
3. ソーシャルゲームのプレイ頻度【ソーシャルゲーム現参加者ベース】	34
4. ソーシャルゲームのプレイ時間【ソーシャルゲーム現参加者ベース】	36
5. ソーシャルゲームの課金プレイ状況【ソーシャルゲーム現参加者ベース】	39
6. 現在主にプレイしているソーシャルゲームのタイトル名【ソーシャルゲーム現参加者ベース】	40
IV. スマートフォン向けゲームのプレイ状況	41
1. スマートフォン向けゲームのプレイ経験	41
2. スマートフォン向け有料ゲームのプレイ状況 【スマートフォン向けゲーム現参加者ベース】	42
V. 携帯電話ゲームコンテンツのプレイ状況	43
1. 携帯電話ゲームコンテンツのプレイ経験	43
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】	44
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】	45

VI. オンラインゲームのプレイ状況	46
1. オンラインゲームのプレイ経験	46
2. 有料オンラインゲームのプレイ状況	
【オンラインゲーム現参加者ベース】	47
3. 有料オンラインゲームの課金形態	
【有料オンラインゲーム現参加者ベース】	48
VII. アーケードゲームのプレイ状況	49
1. アーケードゲームのプレイ経験	49
VIII. 東日本大震災の影響	50
1. 東日本大震災前後におけるゲームプレイ時間の増減	50
2. 被災者支援行動	51
IX. レーティングマークの認知状況	52
1. レーティングマークの認知度	52
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】	53
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》	54
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】	55
X. 家庭用ゲーム業界全般に対する考え	56
1. 家庭用ゲーム業界に対する意見《自由回答》	56
XI. 東京ゲームショー2011来場状況	60
1. 認知経路	60
2. 過去の東京ゲームショー来場回数	63
3. 東京ゲームショー2011での予定滞在時間	64
4. 東京ゲームショー2011での予定試遊本数	65
5. 一番良かったと思うメーカーブース《自由回答》	66
6. 実際に行ったコーナー	67
7. 「ゲームで日本を元気に」コーナーについて	
【「ゲームで日本を元気に」コーナー来訪者ベース】	68
8. 東京ゲームショー2011満足度	70
9. 次回の来場意向	71
付1) 調査票見本	72
付2) アンケートブース設置ポイント	76

■ 調査概要

- 1 調査目的 : CESA主催の「東京ゲームショウ2011」(以下、TGS2011)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 : TGS2011に来場した3才以上の男女個人
- 3 調査方法 : TGS2011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76ページを参照。
- 4 調査実施日時 : 2011年9月18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15日(木)	25,631 人	—	—
9月16日(金)	27,042 人	—	—
9月17日(土)	86,251 人	—	—
9月18日(日)	83,744 人	1,276 S	1,124 S
合計	222,668 人	1,276 S	1,124 S

※ 9月15日(木)・16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20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
2009	2009年9月24日(木)~9月27日(日)	幕張メッセ	185,030人
2010	2010年9月16日(木)~9月19日(日)	幕張メッセ	207,647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。

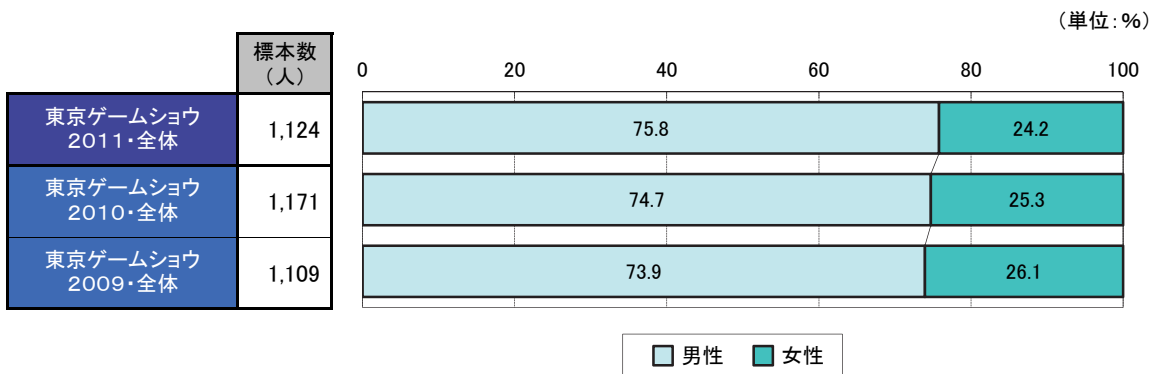
※ なお、当調査はコアユーザーが多く来場するTGS来場者を対象としているため、本調査の結果と一般生活者のそれとは差異があることを考慮する必要がある。
また、基本特性などの定型項目に関して、TGS2009およびTGS2010の調査結果(直近2回)と比較している。

- 7 調査主体 : 実施主体:一般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

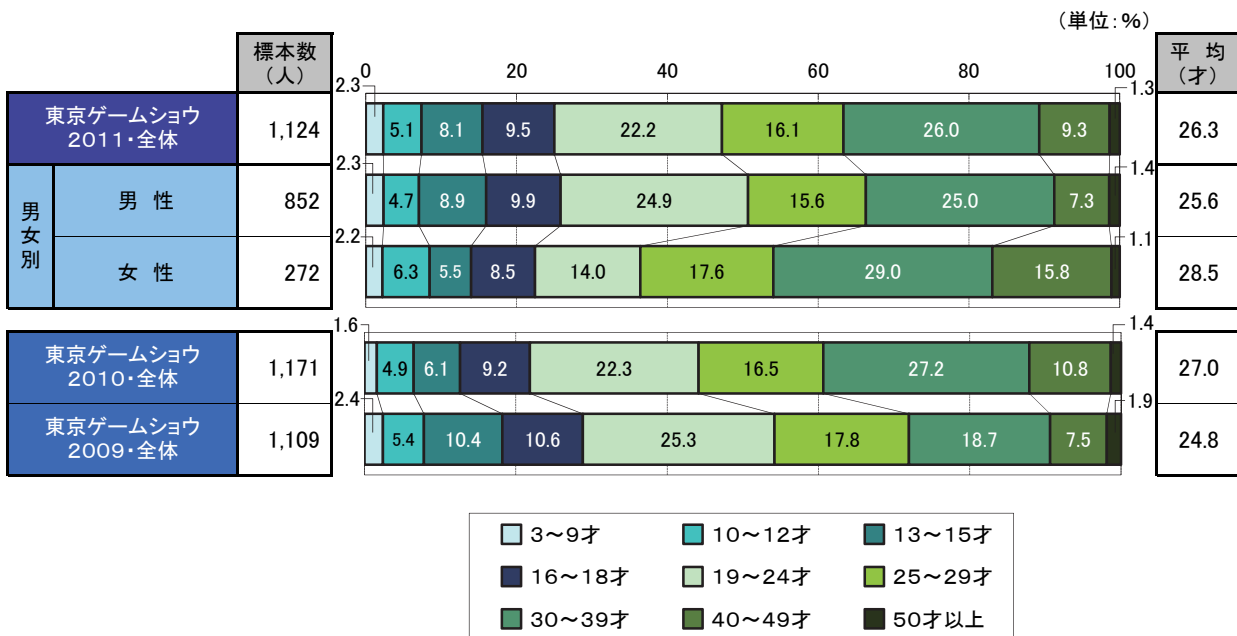
1. 性別

[質問] あなたの性別・年齢をお教えてください。



2. 年齢

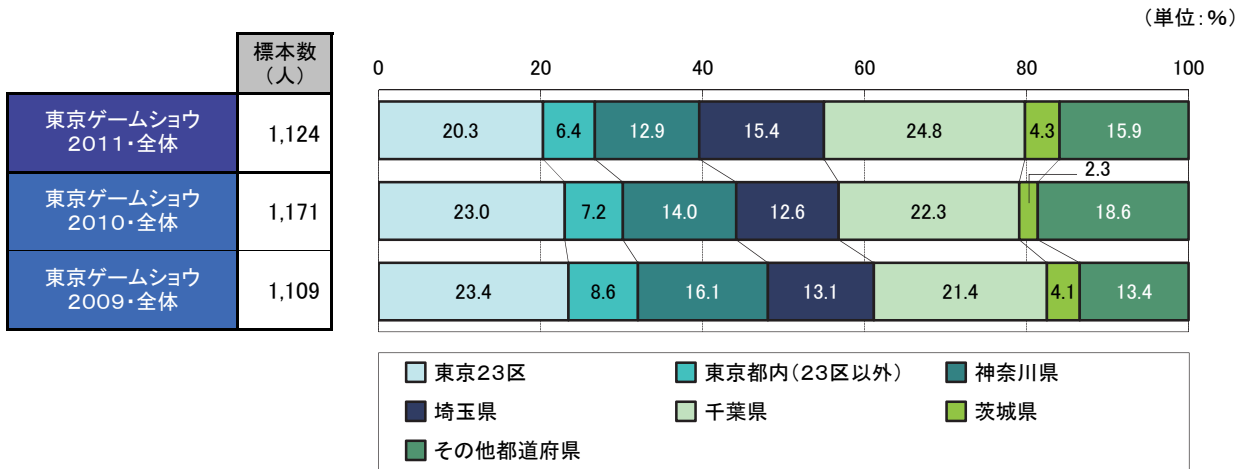
[質問] あなたの性別・年齢をお教えてください。



・男女比は「男性」が2年連続で増加し、75.8%となった。
 ・年齢層では「30~39才」が前年に引き続き26.0%で最多。
 「3~9才」(2.3%)、「10~12才」(5.1%)、「13~15才」(8.1%)、「16~18才」(9.5%)の若年層はいずれも前年より増加。

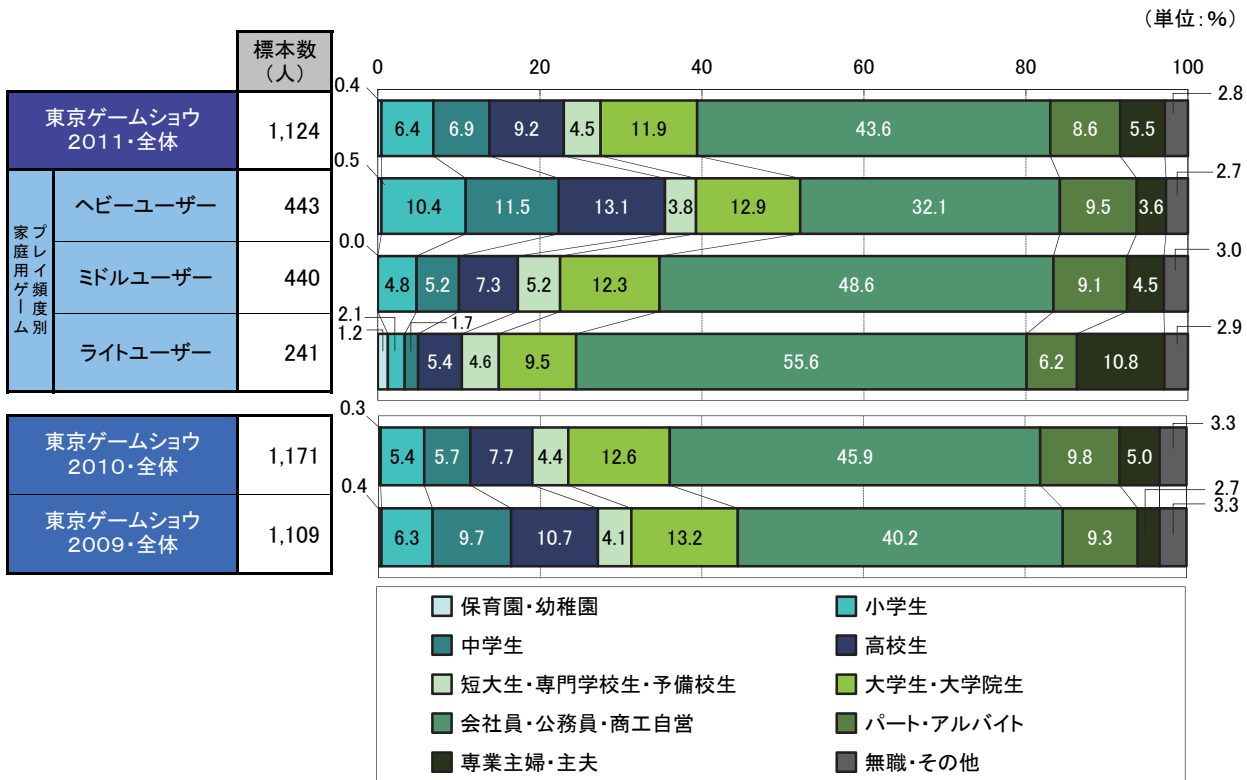
3. 居住地

[質問] あなたのお住まいをお教えてください。



4. 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。

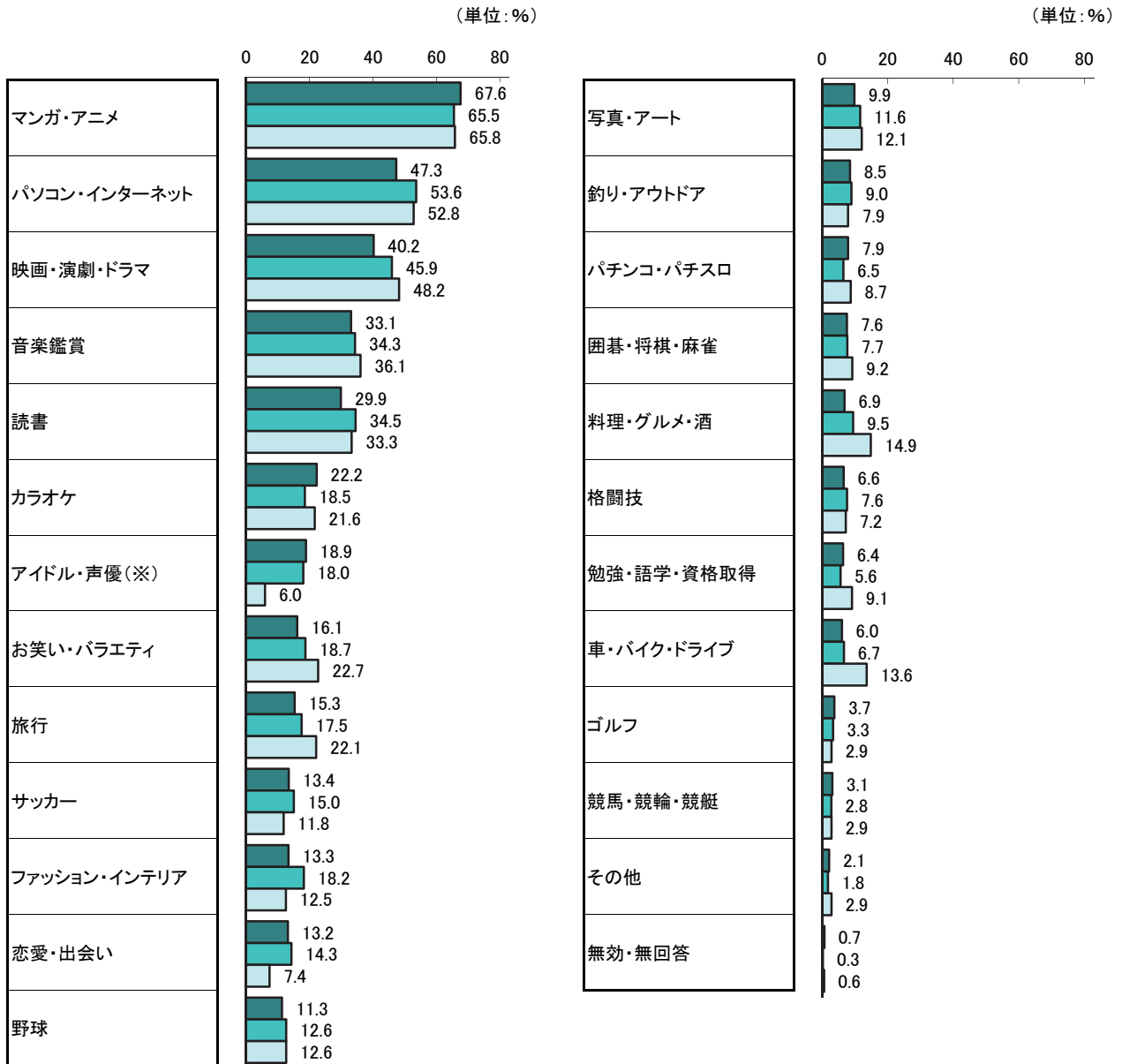
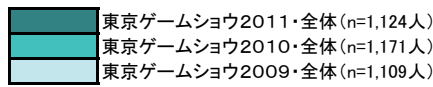
【ゲームプレイ頻度別分類】

- 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

・居住地は「千葉県」が24.8%で「東京23区」(20.3%)を抜いて最多となった。
 ・職業で最も多いのは「会社員・公務員・商工自営」(43.6%)。
 「ライトユーザー」においては55.6%にのぼる。

5. 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。



※東京ゲームショウ2010調査より、選択肢「アイドル」を「アイドル・声優」に変更した。

- ・前々回・前回到引き続き最も多いのは「マンガ・アニメ」(67.6%)。次に多いのは「パソコン・インターネット」(47.3%)。
- ・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」「カラオケ」「アイドル・声優」「サッカー」「野球」「釣り・アウトドア」「格闘技」の割合が高い。
- ・家庭用ゲームのプレイ頻度が低いほど割合が高くなるのは、「料理・グルメ・酒」。

(男女・年齢別)

(単位:%)

	東京ゲームショウ 2011・全体	男女・年齢別																			
		男性										女性									
		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)	1,124	852	20	40	76	84	212	133	213	62	12	272	6	17	15	23	38	48	79	43	3
マンガ・アニメ	67.6	70.0	70.0	70.0	76.3	85.7	86.3	63.9	60.6	40.3	16.7	60.3	100.0	100.0	86.7	82.6	86.8	64.6	39.2	30.2	33.3
パソコン・インターネット	47.3	50.1	15.0	37.5	48.7	56.0	57.1	62.4	43.7	41.9	16.7	38.6	0.0	52.9	53.3	47.8	55.3	39.6	31.6	27.9	0.0
映画・演劇・ドラマ	40.2	38.3	20.0	22.5	27.6	44.0	41.5	46.6	37.1	37.1	25.0	46.3	33.3	23.5	40.0	43.5	57.9	39.6	55.7	44.2	0.0
音楽鑑賞	33.1	31.8	10.0	7.5	21.1	40.5	42.0	40.6	27.2	19.4	25.0	37.1	0.0	11.8	53.3	52.2	68.4	41.7	31.6	18.6	0.0
読書	29.9	29.5	10.0	20.0	40.8	42.9	37.3	30.8	21.1	11.3	16.7	31.3	16.7	47.1	66.7	43.5	47.4	25.0	22.8	16.3	33.3
カラオケ	22.2	20.9	10.0	5.0	13.2	35.7	30.7	28.6	13.6	3.2	0.0	26.5	33.3	17.6	40.0	52.2	39.5	27.1	21.5	9.3	0.0
アイドル・声優	18.9	18.5	0.0	5.0	11.8	27.4	25.9	13.5	18.3	17.7	8.3	19.9	16.7	35.3	33.3	43.5	42.1	16.7	8.9	2.3	0.0
お笑い・バラエティ	16.1	15.0	30.0	10.0	10.5	13.1	13.2	17.3	18.3	12.9	8.3	19.5	0.0	29.4	13.3	13.0	36.8	12.5	20.3	16.3	0.0
旅行	15.3	17.5	5.0	5.0	2.6	16.7	15.1	18.0	24.4	27.4	41.7	8.5	0.0	0.0	0.0	4.3	2.6	14.6	13.9	7.0	0.0
サッカー	13.4	15.4	30.0	25.0	7.9	9.5	13.7	15.8	18.8	11.3	33.3	7.4	0.0	17.6	26.7	4.3	7.9	0.0	6.3	7.0	33.3
ファッション・インテリア	13.3	10.8	5.0	2.5	6.6	8.3	11.3	11.3	13.1	16.1	8.3	21.3	0.0	17.6	13.3	8.7	26.3	25.0	20.3	27.9	33.3
恋愛・出会い	13.2	10.6	0.0	2.5	1.3	7.1	10.4	15.8	14.1	12.9	8.3	21.3	0.0	11.8	13.3	4.3	39.5	16.7	26.6	20.9	0.0
野球	11.3	13.1	5.0	2.5	5.3	16.7	13.7	15.8	16.0	11.3	8.3	5.5	0.0	5.9	26.7	4.3	5.3	2.1	6.3	2.3	0.0
写真・アート	9.9	8.5	0.0	2.5	5.3	13.1	10.4	9.8	7.5	4.8	16.7	14.3	0.0	23.5	20.0	21.7	36.8	8.3	10.1	2.3	0.0
釣り・アウトドア	8.5	10.1	0.0	12.5	21.1	16.7	8.0	7.5	8.5	9.7	0.0	3.7	0.0	0.0	26.7	4.3	5.3	2.1	2.5	0.0	0.0
パチンコ・パチスロ	7.9	9.0	0.0	0.0	2.6	7.1	10.4	8.3	13.6	11.3	0.0	4.4	0.0	0.0	0.0	2.6	8.3	7.6	2.3	0.0	0.0
囲碁・将棋・麻雀	7.6	9.3	0.0	12.5	7.9	17.9	11.8	9.0	5.2	6.5	8.3	2.2	0.0	0.0	6.7	4.3	5.3	0.0	2.5	0.0	0.0
料理・グルメ・酒	6.9	4.2	0.0	0.0	0.0	4.8	6.1	7.5	4.2	0.0	0.0	15.1	0.0	23.5	26.7	8.7	21.1	18.8	11.4	11.6	0.0
格闘技	6.6	7.9	0.0	0.0	7.9	7.1	8.0	8.3	11.3	4.8	0.0	2.6	0.0	0.0	0.0	13.0	2.6	0.0	2.5	2.3	0.0
勉強・語学・資格取得	6.4	6.9	0.0	0.0	3.9	7.1	10.8	7.5	7.5	1.6	0.0	4.8	0.0	5.9	0.0	8.7	13.2	4.2	3.8	0.0	0.0
車・バイク・ドライブ	6.0	7.0	10.0	5.0	6.6	6.0	5.7	9.0	5.6	12.9	16.7	2.9	0.0	5.9	0.0	8.7	2.6	0.0	2.5	4.7	0.0
ゴルフ	3.7	4.5	5.0	7.5	2.6	2.4	2.4	5.3	5.6	3.2	33.3	1.5	0.0	0.0	6.7	4.3	0.0	2.1	1.3	0.0	0.0
競馬・競輪・競艇	3.1	3.5	0.0	0.0	2.6	3.6	3.3	2.3	6.1	3.2	0.0	1.8	0.0	5.9	0.0	4.3	2.6	0.0	2.5	0.0	0.0
その他	2.1	2.1	0.0	0.0	1.3	0.0	4.2	0.8	2.8	1.6	0.0	2.2	0.0	0.0	0.0	4.3	0.0	4.2	0.0	4.7	33.3
無効・無回答	0.7	0.9	0.0	5.0	1.3	0.0	0.0	2.3	0.5	1.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

(家庭用ゲームプレイ頻度別／ソーシャルゲーム現参加者別／各業態ゲーム現参加者別)

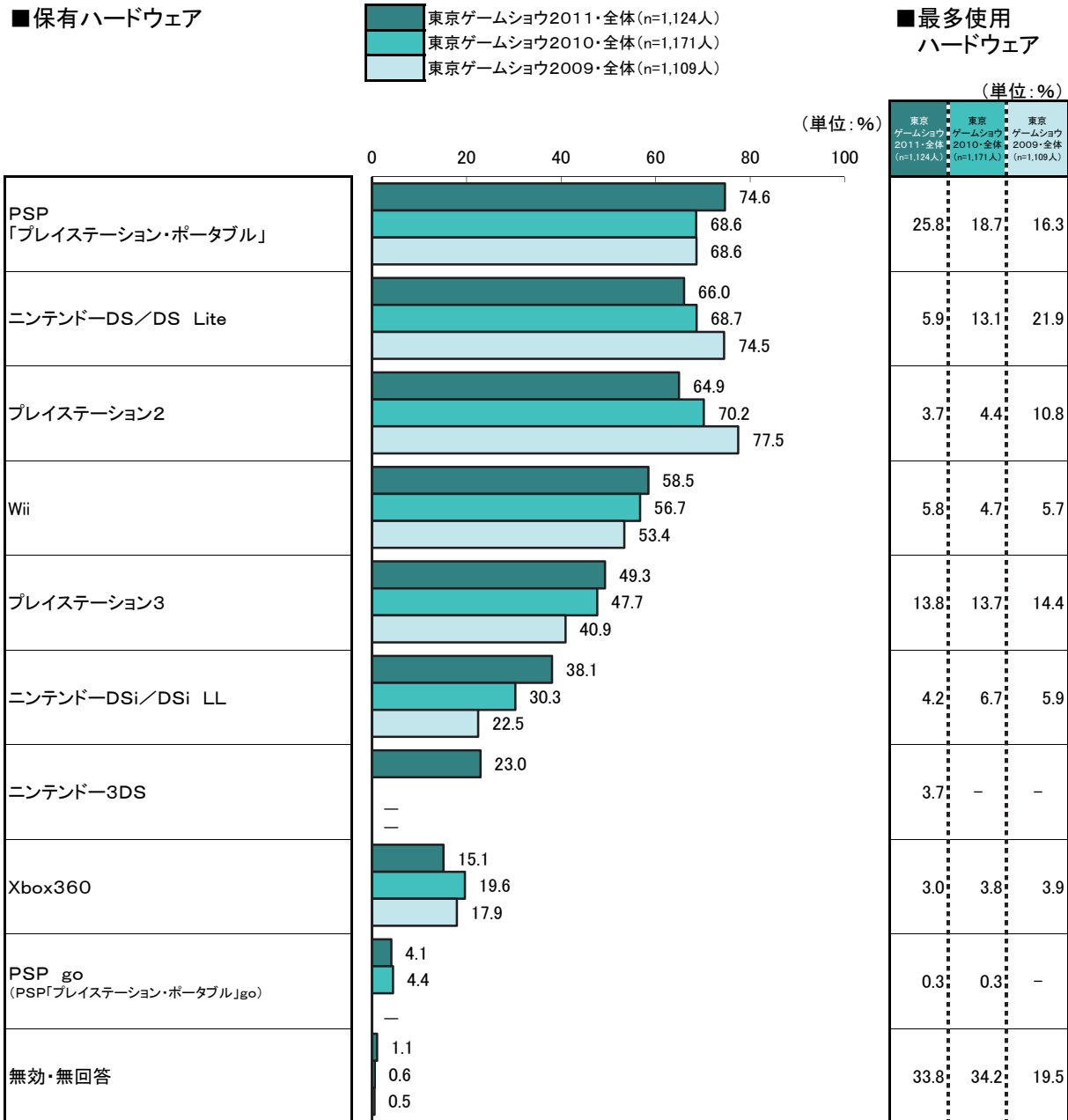
(単位：%)

	2011・全体 東京ゲームショウ	家庭用ゲームプレイ頻度別			ソーシャルゲーム現参加者別					各業態ゲーム現参加者別			
		ヘビーユーザー	ミドルユーザー	ライトユーザー	ソーシャルゲーム現参加者	MOBAゲーム現参加者	GREEゲーム現参加者	mixiゲーム現参加者	Facebookゲーム現参加者	スマートフォン向けゲーム現参加者	携帯電話ゲーム現参加者	オンラインゲーム現参加者	アーケードゲーム現参加者
標本数(人)	1,124	443	440	241	467	268	234	213	48	206	318	322	355
マンガ・アニメ	67.6	77.9	64.1	55.2	66.2	69.0	65.8	70.0	66.7	64.6	66.0	68.0	75.5
パソコン・インターネット	47.3	51.7	46.6	40.7	44.5	44.0	41.9	47.9	41.7	43.7	39.0	56.8	53.8
映画・演劇・ドラマ	40.2	44.7	35.9	39.8	43.0	41.4	40.6	46.0	45.8	44.7	41.8	43.8	40.3
音楽鑑賞	33.1	32.7	34.5	31.1	34.5	31.7	34.2	39.4	31.3	32.0	30.2	29.8	32.7
読書	29.9	34.1	26.6	28.2	26.3	28.0	26.1	28.2	8.3	29.1	26.1	28.0	31.0
カラオケ	22.2	24.2	21.6	19.9	24.0	23.5	27.8	30.5	25.0	23.8	22.0	21.4	24.5
アイドル・声優	18.9	20.3	20.2	13.7	20.3	21.3	21.8	25.8	20.8	18.4	18.6	17.4	24.5
お笑い・バラエティ	16.1	18.5	14.3	14.9	20.3	22.8	20.9	23.0	22.9	16.5	21.1	13.7	18.0
旅行	15.3	11.7	18.9	15.4	19.7	19.8	20.9	24.4	20.8	17.5	17.3	15.5	16.6
サッカー	13.4	16.3	13.4	8.3	13.3	13.1	15.0	14.6	12.5	13.6	13.5	14.0	13.2
ファッション・インテリア	13.3	13.1	12.5	15.4	14.6	12.7	14.5	18.8	18.8	15.5	13.5	14.6	14.4
恋愛・出会い	13.2	12.6	12.0	16.2	13.9	14.2	14.1	13.6	10.4	15.0	14.2	11.8	14.1
野球	11.3	13.5	10.2	9.1	12.8	13.4	15.4	11.7	8.3	11.2	11.3	11.2	13.5
写真・アート	9.9	9.7	10.2	9.5	10.5	11.2	10.7	12.2	12.5	11.7	8.2	9.6	9.9
釣り・アウトドア	8.5	9.3	8.6	7.1	9.2	10.1	8.1	11.3	14.6	10.2	8.2	8.7	9.6
パチンコ・パチスロ	7.9	7.2	8.4	8.3	11.3	14.6	11.5	9.9	2.1	9.7	12.6	8.7	11.0
囲碁・将棋・麻雀	7.6	8.1	8.2	5.4	6.9	9.0	6.0	5.2	6.3	6.8	9.7	10.2	10.4
料理・グルメ・酒	6.9	5.2	7.0	9.5	9.0	8.6	7.7	13.1	12.5	9.7	7.2	7.8	8.5
格闘技	6.6	8.1	6.4	4.1	6.9	6.7	5.6	8.9	8.3	6.3	6.6	7.5	7.6
勉強・語学・資格取得	6.4	6.1	5.2	9.1	9.4	7.5	7.7	13.6	6.3	8.3	6.9	7.5	8.2
車・バイク・ドライブ	6.0	7.0	3.9	8.3	5.6	6.7	5.6	6.1	4.2	6.8	5.7	8.7	6.8
ゴルフ	3.7	3.8	3.2	4.6	6.0	6.0	7.7	6.1	0.0	4.9	5.7	4.7	3.1
競馬・競輪・競艇	3.1	2.9	3.6	2.5	3.0	3.0	3.8	3.3	4.2	1.5	3.5	3.7	4.8
その他	2.1	1.8	2.0	2.9	1.5	0.7	1.3	1.9	0.0	1.0	1.9	1.6	2.0
無効・無回答	0.7	0.5	0.7	1.2	1.3	1.1	2.1	0.9	0.0	1.0	1.3	1.9	1.7

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。



注1) 東京ゲームショウ2009調査より、選択肢「ニンテンドーDSi」を追加、さらに東京ゲームショウ2010調査より、同選択肢を「ニンテンドーDSi/DSi LL」に変更した。

注2) 東京ゲームショウ2010調査より、選択肢「ニンテンドーDS(Lite含む)」を「ニンテンドーDS/DS Lite」に変更した。

注3) 東京ゲームショウ2010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)」を追加した。

注4) 東京ゲームショウ2011調査より、選択肢「ニンテンドー3DS」を追加した。

・保有率は「PSP『プレイステーション・ポータブル』」が前年(68.6%)から増加し、74.6%で全機種中最多となった。「ニンテンドーDS/DS Lite」(66.0%)は2位を維持。前年1位の「プレイステーション2」は3位に後退(64.9%)。「Wii」「プレイステーション3」「ニンテンドーDSi/DSi LL」は着実に増加。「ニンテンドー3DS」は23.0%。
 ・最多使用率でも「PSP『プレイステーション・ポータブル』」が前年(18.7%)からさらに大きく増加し、25.8%で2年続けてトップ。2位は「プレイステーション3」(13.8%)で、3位以下を大きく引き離している。
 ・家庭用ゲームプレイ頻度別でみると、「ヘビーユーザー」は保有率(81.3%)、最多使用率(31.2%)ともに「PSP『プレイステーション・ポータブル』」が最も多い。

(男女・年齢別)

■保有ハードウェア

(単位:%)

	2011・ ゲーム シヨウ ウ	男女・年齢別																			
		男性										女性									
		3 5 9 才	1 0 5 1 2 才	1 3 5 1 5 才	1 6 8 1 8 才	1 9 2 2 4 才	2 5 2 2 9 才	3 0 3 3 9 才	4 0 4 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 8 1 8 才	1 9 2 2 4 才	2 5 2 2 9 才	3 0 3 3 9 才	4 0 4 4 9 才	5 0 才 以上		
標本数(人)	1,124	852	20	40	76	84	212	133	213	62	12	272	6	17	15	23	38	48	79	43	3
PSP 「プレイステーション・ ポータブル」	74.6	76.2	40.0	50.0	86.8	90.5	85.8	78.2	71.4	53.2	66.7	69.9	33.3	64.7	80.0	95.7	89.5	83.3	51.9	62.8	33.3
ニンテンドー DS/DS Lite	66.0	63.5	55.0	80.0	84.2	76.2	60.4	51.1	62.0	56.5	58.3	73.9	66.7	82.4	80.0	82.6	73.7	79.2	70.9	65.1	66.7
プレイ ステーション2	64.9	67.3	25.0	52.5	72.4	70.2	70.3	73.7	66.2	59.7	66.7	57.7	16.7	29.4	53.3	69.6	71.1	68.8	57.0	48.8	33.3
Wii	58.5	54.7	75.0	82.5	69.7	69.0	43.4	45.1	51.6	58.1	75.0	70.2	100.0	82.4	86.7	69.6	52.6	64.6	74.7	69.8	66.7
プレイ ステーション3	49.3	51.9	35.0	25.0	44.7	51.2	59.9	66.2	49.8	33.9	50.0	41.2	0.0	41.2	46.7	39.1	44.7	58.3	39.2	27.9	33.3
ニンテンドー DSi/DSi LL	38.1	36.6	55.0	57.5	46.1	40.5	25.5	30.8	42.3	37.1	8.3	42.6	33.3	64.7	60.0	43.5	23.7	27.1	48.1	53.5	33.3
ニンテンドー 3DS	23.0	22.9	55.0	47.5	14.5	23.8	12.7	23.3	27.7	22.6	25.0	23.2	50.0	5.9	26.7	21.7	15.8	16.7	32.9	20.9	33.3
Xbox360	15.1	16.5	0.0	7.5	7.9	11.9	17.0	26.3	21.6	4.8	16.7	10.7	0.0	5.9	6.7	21.7	15.8	14.6	8.9	4.7	0.0
PSP go (PSP「プレイステーション・ ポータブル」go)	4.1	4.1	0.0	2.5	2.6	4.8	4.7	3.8	3.8	8.1	0.0	4.0	0.0	5.9	0.0	8.7	5.3	0.0	6.3	2.3	0.0
無効・無回答	1.1	1.1	5.0	0.0	0.0	0.0	1.4	0.0	1.4	3.2	0.0	1.1	0.0	0.0	0.0	0.0	2.6	0.0	1.3	2.3	0.0

■最多使用ハードウェア

標本数(人)	1,124	852	20	40	76	84	212	133	213	62	12	272	6	17	15	23	38	48	79	43	3
PSP 「プレイステーション・ ポータブル」	25.8	27.0	0.0	25.0	40.8	41.7	31.1	24.8	22.1	11.3	8.3	22.1	16.7	11.8	20.0	47.8	34.2	27.1	13.9	14.0	0.0
プレイ ステーション3	13.8	15.5	0.0	2.5	9.2	10.7	22.6	23.3	14.1	8.1	8.3	8.5	0.0	0.0	20.0	13.0	5.3	14.6	6.3	7.0	0.0
ニンテンドー DS/DS Lite	5.9	5.0	15.0	7.5	9.2	1.2	4.7	1.5	6.1	6.5	0.0	8.5	0.0	11.8	6.7	8.7	7.9	6.3	8.9	11.6	0.0
Wii	5.8	4.6	5.0	10.0	6.6	3.6	1.4	4.5	3.3	12.9	16.7	9.6	16.7	29.4	6.7	0.0	2.6	4.2	13.9	9.3	33.3
ニンテンドー DSi/DSi LL	4.2	2.9	15.0	7.5	1.3	2.4	0.5	0.8	5.2	4.8	0.0	8.1	0.0	29.4	20.0	4.3	5.3	4.2	3.8	14.0	0.0
ニンテンドー 3DS	3.7	4.0	15.0	12.5	0.0	1.2	0.9	3.0	6.1	6.5	16.7	2.9	0.0	0.0	6.7	0.0	2.6	2.1	6.3	0.0	0.0
プレイ ステーション2	3.7	3.9	0.0	2.5	1.3	2.4	3.8	5.3	4.2	6.5	8.3	3.3	0.0	0.0	6.7	17.4	2.6	0.0	2.5	2.3	0.0
Xbox360	3.0	3.6	0.0	0.0	1.3	1.2	5.2	6.0	4.2	1.6	0.0	1.1	0.0	0.0	0.0	0.0	5.3	0.0	1.3	0.0	0.0
PSP go (PSP「プレイステーション・ ポータブル」go)	0.3	0.2	0.0	0.0	1.3	1.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.4	0.0	5.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
無効・無回答	33.8	33.2	50.0	32.5	28.9	34.5	29.7	30.8	34.7	41.9	41.7	35.7	66.7	11.8	13.3	8.7	34.2	41.7	43.0	41.9	66.7

(家庭用ゲームプレイ頻度別／ソーシャルゲーム現参加者別／各業態ゲーム現参加者別)

■保有ハードウェア

(単位:%)

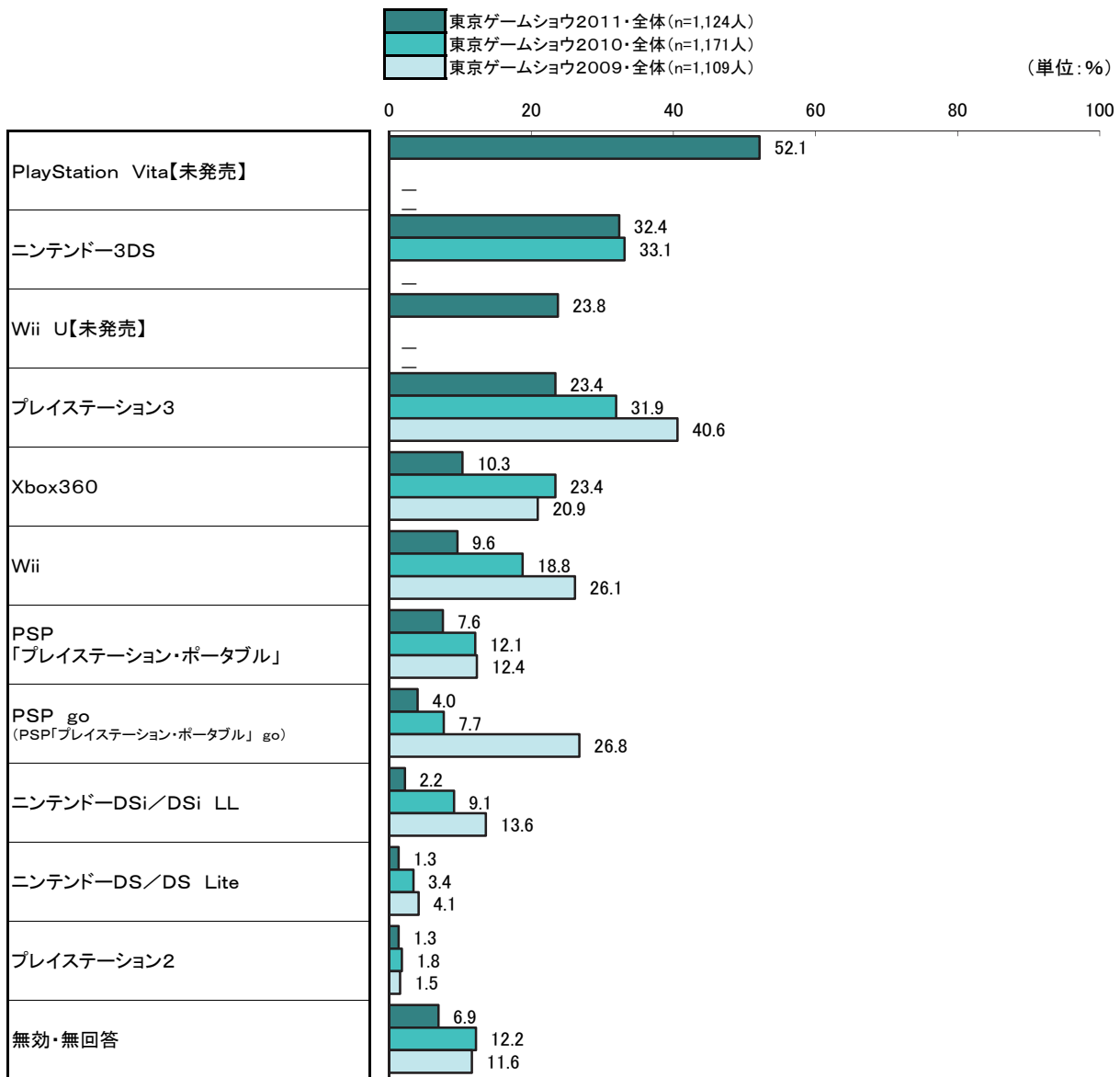
	2011・全体 東京ゲームショウ	家庭用ゲームプレイ頻度別			ソーシャルゲーム現参加者別					各業態ゲーム現参加者別			
		ヘビーユーザー	ミドルユーザー	ライトユーザー	ソーシャルゲーム 現参加者	MOBAゲーム 現参加者	GREE 現参加者	mixi 現参加者	Facebook 現参加者	スマートフォン 向けゲーム 現参加者	携帯電話ゲーム 現参加者	オンラインゲーム 現参加者	アーケードゲーム 現参加者
標本数(人)	1,124	443	440	241	467	268	234	213	48	206	318	322	355
PSP 「プレイステーション・ ポータブル」	74.6	81.3	76.1	59.8	73.7	78.7	74.8	67.6	66.7	74.3	69.5	75.5	80.0
ニンテンドー DS/DS Lite	66.0	68.6	68.0	57.7	66.6	70.5	67.5	59.6	47.9	66.5	65.1	63.7	68.2
プレイ ステーション2	64.9	70.9	64.3	55.2	70.0	75.0	73.1	69.0	64.6	67.0	70.8	69.6	71.5
Wii	58.5	62.5	57.3	53.1	57.0	61.6	59.4	50.2	54.2	56.3	60.4	54.3	59.4
プレイ ステーション3	49.3	51.0	55.0	35.7	47.5	49.3	46.6	51.6	50.0	54.9	44.7	56.5	51.5
ニンテンドー DSi/DSi LL	38.1	44.2	36.6	29.5	38.3	41.8	38.0	42.3	33.3	30.6	40.3	32.3	38.6
ニンテンドー 3DS	23.0	25.7	25.2	13.7	20.8	20.5	23.9	17.8	25.0	28.2	20.1	23.9	22.3
Xbox360	15.1	20.3	15.0	5.8	12.2	10.8	12.0	15.0	16.7	16.0	11.6	18.0	17.5
PSP go (PSP「プレイステーション・ ポータブル」go)	4.1	4.7	3.6	3.7	4.7	4.1	4.3	6.1	8.3	8.3	3.5	4.0	5.1
無効・無回答	1.1	0.2	0.5	3.7	1.7	0.7	0.9	1.9	2.1	1.9	0.9	0.9	0.6

■最多使用ハードウェア

標本数(人)	1,124	443	440	241	467	268	234	213	48	206	318	322	355
PSP 「プレイステーション・ ポータブル」	25.8	31.2	24.1	19.1	24.6	26.5	22.6	21.1	25.0	19.9	24.5	25.8	28.2
プレイ ステーション3	13.8	13.3	14.5	13.3	12.4	13.8	14.1	15.0	16.7	17.0	13.2	14.9	12.7
ニンテンドー DS/DS Lite	5.9	5.0	5.7	7.9	6.0	5.6	6.0	6.1	4.2	6.3	6.6	4.0	6.8
Wii	5.8	4.1	6.1	8.3	6.2	7.1	8.5	5.2	10.4	6.3	8.2	5.9	5.6
ニンテンドー DSi/DSi LL	4.2	5.2	3.0	4.6	4.1	4.1	4.7	3.3	2.1	1.0	4.7	1.9	2.3
ニンテンドー 3DS	3.7	4.5	3.4	2.9	2.6	2.6	2.1	1.9	2.1	5.3	2.5	2.8	2.8
プレイ ステーション2	3.7	2.5	4.3	5.0	5.4	4.9	5.6	7.5	4.2	1.5	4.7	5.0	5.4
Xbox360	3.0	4.5	2.7	0.8	1.7	1.1	1.7	2.8	2.1	3.4	2.2	5.3	3.7
PSP go (PSP「プレイステーション・ ポータブル」go)	0.3	0.5	0.2	0.0	0.4	0.0	0.4	0.5	2.1	1.0	0.3	0.0	0.3
無効・無回答	33.8	29.3	35.9	38.2	36.6	34.3	34.2	36.6	31.3	38.3	33.0	34.5	32.4

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1) 東京ゲームショウ2010調査より、選択肢「ニンテンドーDSi」を「ニンテンドーDSi/DSi LL」に変更した。

注2) 東京ゲームショウ2010調査より、選択肢「ニンテンドーDS(Lite含む)」を「ニンテンドーDS/DS Lite」に変更した。

注3) 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)」を追加した。

注4) 東京ゲームショウ2010調査より、選択肢「ニンテンドー3DS」を追加した。

注5) 東京ゲームショウ2011調査より、選択肢「PlayStation Vita【未発売】」「Wii U【未発売】」を追加した。

・購入希望率の1位は、調査時点で未発売の「PlayStation Vita」。過半数(52.1%)が購入を希望している。
 同じく調査時点で未発売の「Wii U」は23.8%で3位。前年未発売時に購入希望1位だった「ニンテンドー3DS」は発売後の今年、2位に後退したものの、希望率は前年とほぼ同程度(32.4%)にとどまっている。
 ・男女別にみると、「ニンテンドー3DS」「Wii」「ニンテンドーDSi/DSi LL」「ニンテンドーDS/DS Lite」の購入希望率はいずれも男性より女性のほうが高い。

(男女・年齢別)

(単位:%)

	2011・全体 東京ゲームショウ	男女・年齢別																			
		男性										女性									
		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)	1,124	852	20	40	76	84	212	133	213	62	12	272	6	17	15	23	38	48	79	43	3
PlayStation Vita 【未発売】	52.1	56.9	10.0	30.0	52.6	64.3	71.2	66.2	51.2	37.1	50.0	37.1	16.7	17.6	33.3	47.8	52.6	50.0	29.1	30.2	33.3
ニンテンドー 3DS	32.4	30.9	35.0	25.0	36.8	25.0	40.6	19.5	31.0	25.8	25.0	37.1	16.7	64.7	66.7	47.8	44.7	31.3	26.6	32.6	33.3
Wii U 【未発売】	23.8	25.8	40.0	32.5	28.9	32.1	24.1	25.6	24.9	17.7	8.3	17.3	50.0	17.6	13.3	30.4	21.1	16.7	12.7	11.6	33.3
プレイ ステーション3	23.4	24.5	15.0	32.5	38.2	33.3	21.7	16.5	22.5	29.0	16.7	19.9	0.0	5.9	20.0	43.5	28.9	18.8	19.0	9.3	33.3
Xbox360	10.3	10.7	15.0	10.0	15.8	19.0	13.2	6.0	7.5	6.5	0.0	9.2	16.7	5.9	33.3	8.7	7.9	2.1	11.4	4.7	33.3
Wii	9.6	8.9	15.0	5.0	10.5	6.0	5.2	9.8	11.3	11.3	25.0	11.8	0.0	11.8	6.7	8.7	18.4	6.3	10.1	20.9	0.0
PSP 「プレイステーション・ ポータブル」	7.6	7.6	10.0	20.0	6.6	8.3	2.8	6.8	9.4	11.3	8.3	7.4	16.7	11.8	13.3	0.0	5.3	8.3	10.1	2.3	0.0
PSP go (PSP「プレイステーション・ ポータブル」go)	4.0	4.1	15.0	10.0	1.3	2.4	3.8	2.3	6.1	1.6	0.0	3.7	0.0	11.8	13.3	4.3	2.6	0.0	3.8	2.3	0.0
ニンテンドー DSi/DSi LL	2.2	1.8	5.0	10.0	1.3	3.6	0.9	0.8	1.4	0.0	0.0	3.7	0.0	17.6	0.0	0.0	5.3	0.0	2.5	7.0	0.0
ニンテンドー DS/DS Lite	1.3	1.2	5.0	0.0	0.0	2.4	0.5	1.5	1.4	1.6	0.0	1.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.1	3.8	2.3	0.0
プレイ ステーション2	1.3	1.6	10.0	2.5	0.0	2.4	1.9	0.0	1.9	1.6	0.0	0.4	0.0	5.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
無効・無回答	6.9	6.1	5.0	10.0	2.6	6.0	4.7	5.3	8.9	6.5	0.0	9.6	33.3	0.0	0.0	8.7	10.5	6.3	11.4	11.6	33.3

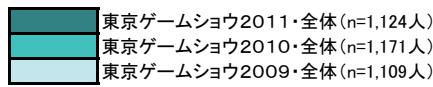
(家庭用ゲームプレイ頻度別／ソーシャルゲーム現参加者別／各業態ゲーム現参加者別)

(単位：%)

	2011・全体 東京ゲームショウ	家庭用ゲームプレイ頻度別			ソーシャルゲーム現参加者別					各業態ゲーム現参加者別			
		ヘビーユーザー	ミドルユーザー	ライトユーザー	ソーシャルゲーム 現参加者	MOBAゲーム 現参加者	GREE 現参加者	ミゲーム 現参加者	Facebook 現参加者	スマートフォン 向けゲーム 現参加者	携帯電話ゲーム 現参加者	オンラインゲーム 現参加者	アーケードゲーム 現参加者
標本数(人)	1,124	443	440	241	467	268	234	213	48	206	318	322	355
PlayStation Vita 【未発売】	52.1	56.4	54.5	39.8	50.7	54.1	48.7	53.5	58.3	54.9	46.9	56.2	57.5
ニンテンドー 3DS	32.4	36.6	30.2	28.6	30.2	30.2	28.6	36.6	20.8	26.7	29.9	28.0	32.7
Wii U 【未発売】	23.8	27.3	23.4	17.8	22.9	19.0	23.1	25.4	22.9	25.7	21.7	22.7	25.6
プレイ ステーション3	23.4	26.0	22.3	20.7	26.1	27.6	27.8	23.0	22.9	18.9	28.3	20.8	25.9
Xbox360	10.3	12.6	10.7	5.4	10.9	13.1	12.8	10.8	12.5	12.1	10.7	11.5	11.5
Wii	9.6	8.6	8.4	13.7	12.4	9.7	13.2	14.6	14.6	13.6	11.6	10.2	8.2
PSP 「プレイステーション・ ポータブル」	7.6	6.3	7.0	10.8	7.7	7.5	8.1	9.4	0.0	4.4	9.7	7.1	8.5
PSP go (PSP「プレイステーション・ ポータブル」go)	4.0	5.6	3.0	2.9	3.9	3.7	3.8	5.6	4.2	5.8	5.7	5.0	4.5
ニンテンドー DSi/DSi LL	2.2	2.7	1.6	2.5	2.1	3.0	2.1	1.4	4.2	4.4	2.5	2.5	3.7
ニンテンドー DS/DS Lite	1.3	0.9	1.8	1.2	1.7	1.5	2.6	2.3	2.1	2.4	3.5	1.9	1.7
プレイ ステーション2	1.3	1.6	1.4	0.8	1.5	1.5	1.3	1.9	0.0	1.0	1.9	2.2	1.4
無効・無回答	6.9	5.6	6.4	10.4	7.1	7.1	9.4	4.2	2.1	5.8	8.2	8.1	6.8

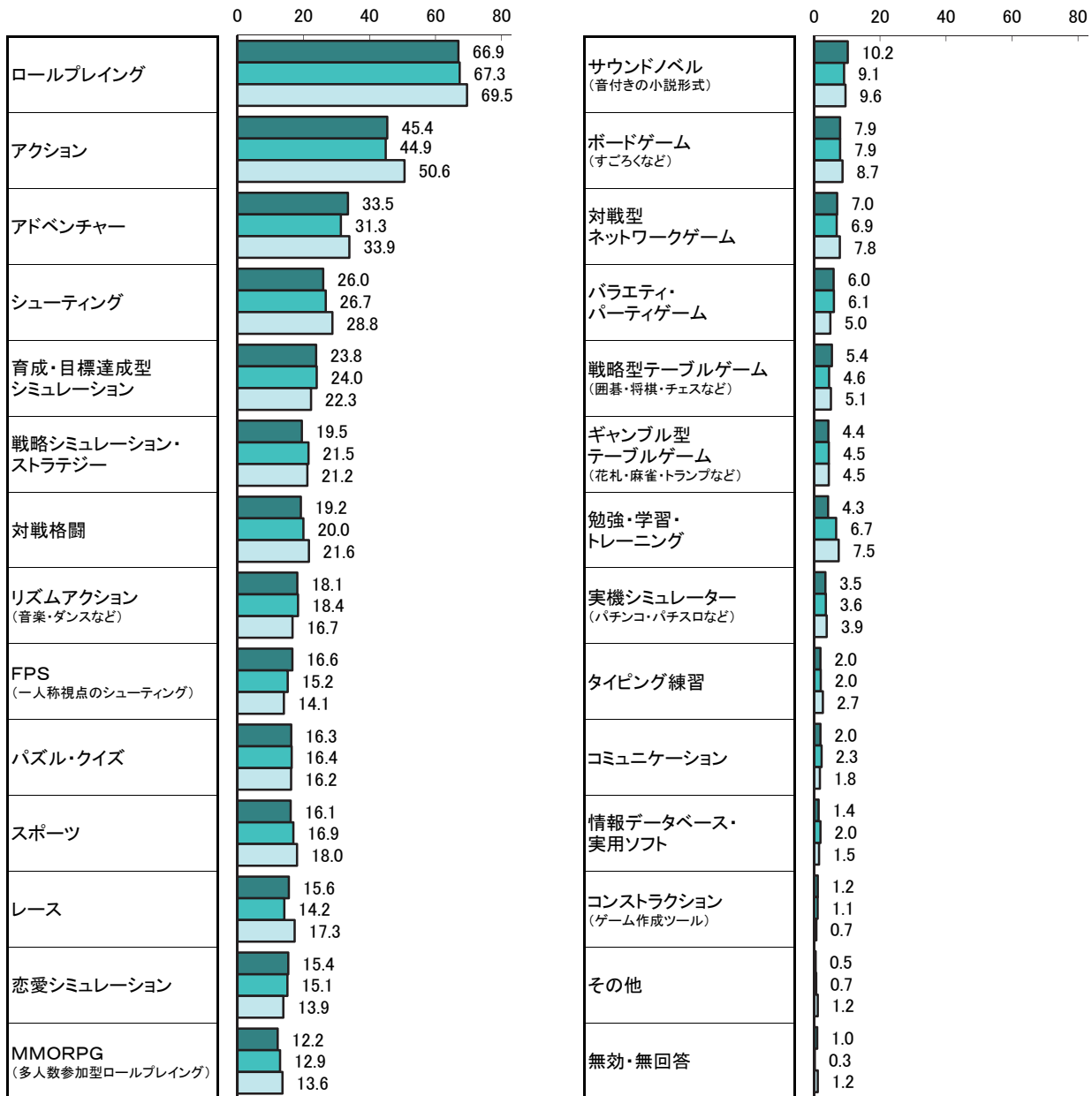
3. 好きなゲームジャンル 《複数回答》

〔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。



(単位: %)

(単位: %)



- ・「ロールプレイング」は2年連続で減少しているものの66.9%で依然最多。「アクション」が45.4%で2位。
- ・前年より増加しているのは「アクション」「アドベンチャー」「FPS(一人称視点のシューティング)」「レース」「恋愛シミュレーション」「サウンドノベル」など。
- ・「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」「戦略シミュレーション・ストラテジー」「対戦格闘」「FPS(一人称視点のシューティング)」「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(音楽・ダンスなど)」「パズル・クイズ」「恋愛シミュレーション」などは女性の方が多い。

(男女・年齢別)

(単位:%)

	東京ゲームショウ 2011・全体	男女・年齢別																			
		男性										女性									
		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)	1,124	852	20	40	76	84	212	133	213	62	12	272	6	17	15	23	38	48	79	43	3
ロールプレイング	66.9	68.4	20.0	37.5	69.7	69.0	73.1	73.7	74.2	61.3	33.3	62.1	16.7	41.2	80.0	78.3	65.8	81.3	58.2	46.5	33.3
アクション	45.4	49.5	40.0	50.0	68.4	60.7	58.0	46.6	41.3	24.2	25.0	32.4	16.7	52.9	66.7	52.2	55.3	41.7	17.7	2.3	0.0
アドベンチャー	33.5	34.5	40.0	50.0	51.3	51.2	37.3	29.3	24.9	21.0	0.0	30.1	16.7	58.8	53.3	47.8	39.5	29.2	21.5	9.3	66.7
シューティング	26.0	30.3	5.0	35.0	39.5	38.1	32.5	27.8	24.4	30.6	33.3	12.5	0.0	11.8	33.3	13.0	18.4	6.3	15.2	4.7	0.0
育成・目標達成型 シミュレーション	23.8	22.5	5.0	5.0	32.9	27.4	26.4	22.6	20.7	16.1	8.3	27.9	0.0	17.6	33.3	17.4	47.4	27.1	29.1	20.9	33.3
戦略シミュレーション・ ストラテジー	19.5	23.6	0.0	5.0	22.4	28.6	22.2	27.8	27.7	21.0	16.7	6.6	16.7	0.0	6.7	13.0	13.2	8.3	5.1	0.0	0.0
対戦格闘	19.2	22.2	25.0	27.5	36.8	32.1	25.0	15.8	17.4	11.3	0.0	9.9	0.0	17.6	40.0	21.7	13.2	4.2	5.1	4.7	0.0
リズムアクション (音楽・ダンスなど)	18.1	16.3	15.0	15.0	22.4	28.6	17.9	13.5	14.1	4.8	0.0	23.9	16.7	35.3	33.3	34.8	34.2	22.9	17.7	16.3	0.0
FPS (一人称視点のシューティング)	16.6	20.4	5.0	2.5	22.4	32.1	32.5	21.8	13.1	3.2	0.0	4.8	0.0	0.0	0.0	13.0	7.9	6.3	2.5	4.7	0.0
パズル・クイズ	16.3	12.4	30.0	0.0	1.3	16.7	10.4	14.3	15.5	16.1	8.3	28.3	16.7	23.5	20.0	26.1	28.9	22.9	30.4	37.2	33.3
スポーツ	16.1	17.5	20.0	17.5	14.5	15.5	12.7	20.3	18.3	24.2	50.0	11.8	16.7	17.6	20.0	4.3	5.3	2.1	15.2	18.6	33.3
レース	15.6	19.0	30.0	30.0	23.7	27.4	14.2	13.5	17.8	22.6	25.0	4.8	0.0	17.6	13.3	13.0	2.6	6.3	1.3	0.0	0.0
恋愛シミュレーション	15.4	14.6	0.0	0.0	14.5	34.5	16.5	12.8	10.8	14.5	0.0	18.0	0.0	0.0	13.3	26.1	50.0	18.8	13.9	4.7	0.0
MMORPG (多人数参加型ロールプレイング)	12.2	14.7	0.0	0.0	17.1	19.0	16.5	21.1	13.6	6.5	0.0	4.4	0.0	0.0	0.0	4.3	13.2	6.3	3.8	0.0	0.0
サウンドノベル (音付きの小説形式)	10.2	10.2	0.0	0.0	2.6	16.7	15.1	9.8	10.3	6.5	0.0	10.3	0.0	5.9	0.0	26.1	23.7	14.6	5.1	2.3	0.0
ボードゲーム (すごろくなど)	7.9	7.0	25.0	5.0	5.3	8.3	5.7	9.8	6.1	6.5	0.0	10.7	16.7	0.0	6.7	8.7	18.4	10.4	12.7	7.0	0.0
対戦型 ネットワークゲーム	7.0	8.3	5.0	2.5	10.5	14.3	9.9	9.0	7.5	0.0	0.0	2.9	0.0	5.9	0.0	4.3	5.3	4.2	0.0	4.7	0.0
バラエティ・ パーティゲーム	6.0	5.4	5.0	2.5	2.6	7.1	5.7	6.8	4.7	6.5	8.3	7.7	0.0	17.6	6.7	0.0	10.5	8.3	6.3	9.3	0.0
戦略型 テーブルゲーム (囲碁・将棋・チェスなど)	5.4	6.9	0.0	2.5	3.9	11.9	8.0	8.3	6.1	6.5	0.0	0.7	0.0	0.0	0.0	4.3	0.0	0.0	1.3	0.0	0.0
キャンブル型 テーブルゲーム (花札・麻雀・トランプなど)	4.4	5.0	0.0	0.0	7.9	8.3	3.8	4.5	3.8	12.9	0.0	2.2	0.0	0.0	0.0	5.3	0.0	2.5	4.7	0.0	0.0
勉強・学習・ トレーニング	4.3	3.1	10.0	0.0	1.3	3.6	2.4	2.3	4.2	1.6	16.7	8.1	0.0	11.8	0.0	4.3	5.3	8.3	11.4	9.3	0.0
実機シミュレーター (パチンコ・パチスロなど)	3.5	4.5	0.0	0.0	5.3	7.1	5.7	2.3	4.7	3.2	8.3	0.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.3	0.0	0.0
タイピング練習	2.0	1.5	0.0	0.0	2.6	0.0	2.4	1.5	0.9	1.6	8.3	3.3	0.0	0.0	0.0	4.3	5.3	2.1	3.8	4.7	0.0
コミュニケーション	2.0	1.6	0.0	0.0	5.3	2.4	1.4	0.8	1.4	1.6	0.0	2.9	0.0	17.6	0.0	0.0	7.9	2.1	0.0	2.3	0.0
情報データベース・ 実用ソフト	1.4	1.4	0.0	0.0	1.3	2.4	1.4	0.8	0.9	4.8	0.0	1.5	0.0	0.0	0.0	0.0	2.6	2.1	1.3	2.3	0.0
コンストラクション (ゲーム作成ツール)	1.2	1.4	0.0	0.0	2.6	2.4	1.9	0.8	1.4	0.0	0.0	0.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.3	0.0	0.0
その他	0.5	0.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.5	0.0	0.9	3.2	0.0	0.4	0.0	5.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
無効・無回答	1.0	0.5	5.0	0.0	0.0	0.0	0.5	0.0	0.9	0.0	0.0	2.6	33.3	0.0	0.0	0.0	2.6	0.0	2.5	2.3	33.3

(家庭用ゲームプレイ頻度別／ソーシャルゲーム現参加者別／各業態ゲーム現参加者別)

(単位：%)

	2011・全体 東京ゲームショウ	家庭用ゲームプレイ頻度別			ソーシャルゲーム現参加者別					各業態ゲーム現参加者別			
		ヘビーユーザー	ミドルユーザー	ライトユーザー	ソーシャルゲーム 現参加者	MOBA ゲーム 現参加者	GREE ゲーム 現参加者	mixi ゲーム 現参加者	Facebook ゲーム 現参加者	スマートフォン 向け ゲーム 現参加者	携帯電話 ゲーム 現参加者	オンライン ゲーム 現参加者	アーケード ゲーム 現参加者
標本数(人)	1,124	443	440	241	467	268	234	213	48	206	318	322	355
ロールプレイング	66.9	69.8	68.4	58.9	72.2	73.5	76.5	69.5	54.2	65.0	70.1	68.9	65.4
アクション	45.4	53.5	45.7	29.9	44.8	47.8	43.2	45.1	52.1	47.1	42.5	48.4	50.1
アドベンチャー	33.5	40.2	30.0	27.4	34.0	34.3	29.1	34.7	31.3	32.0	31.4	32.3	39.4
シューティング	26.0	30.5	25.2	19.1	24.4	26.1	24.4	26.3	31.3	27.7	25.2	29.5	31.8
育成・目標達成型 シミュレーション	23.8	28.0	19.8	23.7	30.8	33.6	32.5	33.8	33.3	22.8	29.6	27.0	27.0
戦略シミュレーション・ ストラテジー	19.5	21.7	18.4	17.4	23.3	26.5	22.2	24.4	22.9	19.4	22.6	23.9	22.0
対戦格闘	19.2	24.8	18.4	10.4	20.1	21.6	20.9	18.8	16.7	21.4	19.5	23.0	26.8
リズムアクション (音楽・ダンスなど)	18.1	21.4	19.1	10.4	16.7	19.4	16.2	19.7	12.5	18.9	16.0	18.6	29.0
FPS (一人称視点のシューティング)	16.6	21.7	15.2	10.0	15.0	16.4	13.2	15.0	18.8	22.3	11.6	28.3	19.4
パズル・クイズ	16.3	15.8	15.0	19.5	19.1	20.1	18.8	21.6	12.5	15.5	19.8	14.9	16.1
スポーツ	16.1	13.8	16.4	19.9	18.0	19.4	17.9	17.4	27.1	18.9	17.6	14.6	13.5
レース	15.6	17.6	15.9	11.2	12.8	13.4	13.2	11.7	12.5	15.5	11.3	16.5	16.9
恋愛シミュレーション	15.4	17.4	14.5	13.3	17.8	18.3	18.4	22.1	14.6	17.0	15.4	14.0	22.3
MMORPG (多人数参加型ロールプレイング)	12.2	16.7	11.4	5.4	16.9	16.8	15.8	15.5	27.1	18.4	12.9	23.6	16.3
サウンドノベル (音付きの小説形式)	10.2	12.4	10.0	6.6	10.7	12.3	9.8	16.0	10.4	10.7	8.2	7.5	11.8
ボードゲーム (すごろくなど)	7.9	8.4	7.7	7.5	9.9	10.4	12.0	8.9	8.3	8.7	8.2	8.1	8.7
対戦型 ネットワークゲーム	7.0	9.3	5.9	5.0	8.1	9.0	9.8	8.0	16.7	9.7	7.5	10.9	9.3
バラエティ・ パズルゲーム	6.0	5.2	6.6	6.2	6.9	8.6	7.7	8.0	8.3	8.3	6.9	5.6	6.5
戦略型 テーブルゲーム (囲碁・将棋・チェスなど)	5.4	7.0	4.8	3.7	5.4	7.5	6.0	5.2	6.3	7.8	6.0	6.8	6.8
ギャンブル型 テーブルゲーム (花札・麻雀・トランプなど)	4.4	4.7	3.9	4.6	6.6	7.1	6.0	4.7	6.3	5.3	6.6	5.6	6.5
勉強・学習・ トレーニング	4.3	4.3	3.0	6.6	5.4	5.2	4.3	7.5	8.3	5.8	4.4	1.9	3.1
実機シミュレーター (パチンコ・パチスロなど)	3.5	4.3	3.6	1.7	4.5	5.6	3.8	4.2	6.3	3.9	5.7	4.3	4.2
タイピング練習	2.0	2.3	1.4	2.5	2.4	2.6	3.0	3.8	4.2	3.4	2.2	2.5	2.0
コミュニケーション	2.0	2.7	1.4	1.7	2.8	2.2	3.0	4.2	8.3	2.9	3.1	2.8	2.8
情報データベース・ 実用ソフト	1.4	1.6	1.4	1.2	1.9	1.1	2.1	3.3	6.3	2.4	1.3	1.2	2.3
コンストラクション (ゲーム作成ツール)	1.2	1.8	0.9	0.4	1.3	1.5	1.3	1.9	4.2	2.4	2.2	1.2	1.7
その他	0.5	0.5	0.7	0.4	0.4	0.0	0.4	0.9	0.0	1.0	0.9	0.9	0.6
無効・無回答	1.0	0.7	0.5	2.5	0.6	0.4	0.9	0.5	0.0	1.0	0.6	0.9	0.8

(趣味・関心事別)

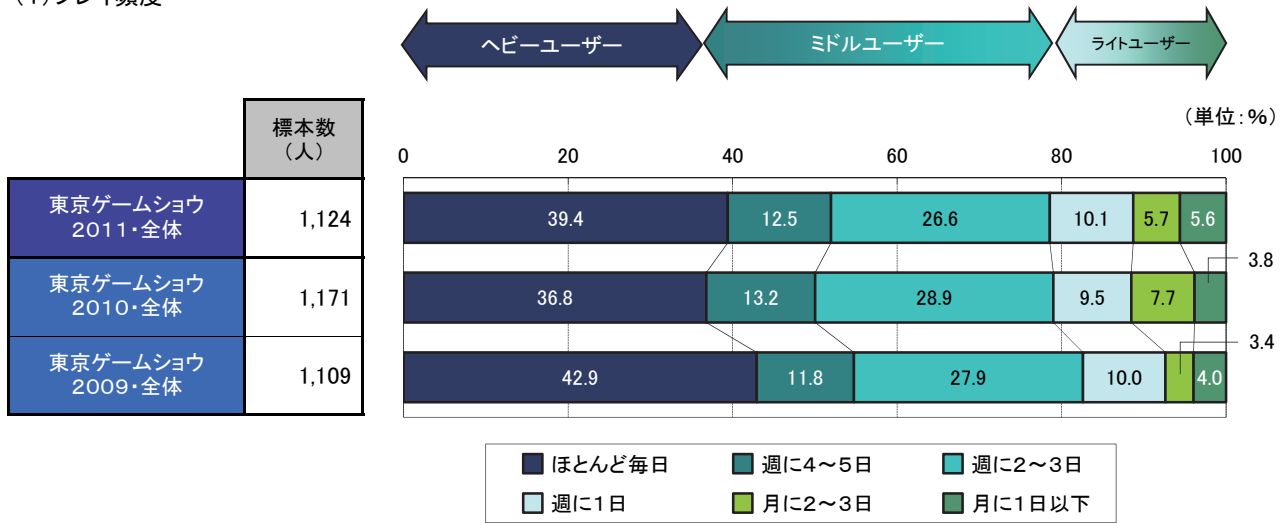
(単位：%)

	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	カラオケ	アイドル・声優	お笑い・バラエティ	旅行	サッカー	フィアンテリアン・ファンタジー	恋愛・出会い	野球	写真・アート	釣り・アウトドア	パチンコ・パチスロ	囲碁・将棋・麻雀	料理・グルメ・酒	格闘技	勉強・語学・資格取得	車・バイク・ドライブ	ゴルフ	競馬・競輪・競艇	その他	無効・無回答	
標本数(人)	1,124	760	532	452	372	336	250	212	181	172	151	150	148	127	111	96	89	85	77	74	72	68	42	35	24	8
ロールプレイング	66.9	71.4	73.1	70.6	78.2	76.5	78.0	79.2	68.5	69.2	66.2	63.3	68.9	74.0	73.0	68.8	78.7	68.2	62.3	64.9	77.8	64.7	76.2	68.6	62.5	87.5
アクション	45.4	53.3	54.3	54.2	57.8	56.3	66.4	63.2	60.8	44.2	47.0	48.7	50.0	52.0	62.2	66.7	46.1	56.5	68.8	63.5	59.7	61.8	40.5	51.4	45.8	50.0
アドベンチャー	33.5	39.6	40.4	40.5	44.1	49.1	47.2	51.9	43.1	34.3	33.8	36.0	35.8	44.1	43.2	45.8	40.4	42.4	42.9	41.9	44.4	45.6	23.8	54.3	37.5	37.5
シューティング	26.0	28.2	34.0	33.2	32.3	35.7	31.6	31.1	27.1	36.0	24.5	30.7	33.1	28.3	36.9	37.5	34.8	30.6	27.3	36.5	40.3	44.1	31.0	34.3	33.3	37.5
育成・目標達成型シミュレーション	23.8	27.8	28.6	30.3	30.6	33.9	35.2	37.7	31.5	26.7	28.5	32.7	39.2	35.4	35.1	28.1	32.6	30.6	41.6	36.5	51.4	30.9	33.3	34.3	29.2	12.5
戦略シミュレーション・ストラテジー	19.5	24.1	24.1	26.1	23.7	27.7	27.2	27.8	24.3	21.5	25.8	25.3	30.4	34.6	31.5	29.2	27.0	34.1	24.7	35.1	40.3	33.8	40.5	45.7	16.7	12.5
対戦格闘	19.2	23.0	25.0	23.5	24.2	28.9	32.4	33.5	28.2	19.2	22.5	18.7	21.6	22.0	29.7	34.4	24.7	38.8	24.7	41.9	31.9	22.1	33.3	28.6	29.2	12.5
リズムアクション (音楽・ダンスなど)	18.1	21.7	22.6	21.2	25.3	24.4	31.2	29.7	23.8	16.3	12.6	26.7	27.0	15.0	29.7	26.0	24.7	17.6	40.3	23.0	33.3	25.0	11.9	34.3	25.0	25.0
FPS (一人称視点のシューティング)	16.6	20.4	23.7	22.6	22.3	21.1	26.0	19.3	16.0	18.6	15.2	15.3	20.3	13.4	18.9	19.8	16.9	23.5	19.5	25.7	23.6	29.4	14.3	17.1	25.0	0.0
パズル・クイズ	16.3	17.2	18.2	21.2	20.7	19.9	22.0	17.5	23.2	14.0	16.6	29.3	36.5	16.5	26.1	16.7	20.2	23.5	29.9	21.6	29.2	23.5	11.9	31.4	20.8	25.0
スポーツ	16.1	13.2	16.9	18.1	16.7	15.8	17.6	16.5	25.4	23.3	41.1	21.3	15.5	42.5	20.7	26.0	18.0	27.1	18.2	27.0	19.4	29.4	45.2	51.4	25.0	0.0
レース	15.6	16.7	18.4	17.9	18.5	15.2	18.4	21.2	18.8	33.7	21.2	20.7	14.2	20.5	18.9	25.0	14.6	18.8	16.9	17.6	20.8	29.4	26.2	34.3	20.8	12.5
恋愛シミュレーション	15.4	19.9	19.4	20.1	22.8	22.3	29.2	37.3	18.8	18.0	15.9	24.7	20.9	22.8	29.7	18.8	33.7	20.0	24.7	21.6	38.9	16.2	19.0	25.7	16.7	0.0
MMORPG (多人数参加型ロールプレイング)	12.2	15.1	18.8	15.5	17.5	15.5	16.8	16.0	13.3	14.5	13.2	12.7	15.5	13.4	18.0	13.5	20.2	20.0	16.9	21.6	31.9	23.5	14.3	20.0	16.7	25.0
サウンドノベル (音付きの小説形式)	10.2	13.6	14.8	14.8	17.7	16.7	18.4	21.7	14.4	12.2	8.6	14.0	16.2	12.6	20.7	10.4	13.5	16.5	18.2	12.2	22.2	14.7	11.9	25.7	20.8	12.5
ボードゲーム (すごろくなど)	7.9	8.8	8.8	11.5	8.1	8.3	11.2	11.3	15.5	8.7	7.9	14.0	12.2	11.8	13.5	8.3	10.1	15.3	15.6	5.4	15.3	19.1	9.5	20.0	16.7	12.5
対戦型ネットワークゲーム	7.0	8.7	10.5	9.5	10.2	10.4	13.6	7.5	10.5	9.3	7.3	8.0	10.8	10.2	8.1	11.5	15.7	17.6	13.0	12.2	20.8	17.6	11.9	14.3	16.7	0.0
バラエティ・パズルゲーム	6.0	6.7	7.9	9.1	7.8	6.5	9.6	8.5	11.0	7.0	7.9	12.0	14.9	7.9	17.1	8.3	10.1	10.6	19.5	6.8	16.7	17.6	16.7	17.1	8.3	12.5
戦略型 テーブルゲーム (囲碁・将棋・チェスなど)	5.4	6.3	7.5	7.5	7.5	9.8	11.2	9.9	8.8	6.4	7.9	6.7	10.1	13.4	9.0	11.5	7.9	23.5	14.3	14.9	15.3	14.7	11.9	25.7	20.8	12.5
ギャング型 テーブルゲーム (花札・麻雀・トランプなど)	4.4	5.1	6.0	6.2	5.9	5.1	6.8	9.4	8.8	5.2	6.6	8.7	9.5	9.4	9.0	7.3	16.9	20.0	7.8	9.5	11.1	10.3	9.5	22.9	8.3	12.5
勉強・学習・トレーニング	4.3	4.1	4.5	5.5	5.9	6.0	6.0	6.1	8.3	5.2	6.0	11.3	10.1	6.3	11.7	6.3	5.6	7.1	9.1	6.8	9.7	10.3	7.1	11.4	12.5	0.0
実機シミュレーター (パチンコ・パチスロなど)	3.5	4.3	3.9	5.8	5.9	4.8	5.2	6.1	5.0	5.8	6.6	6.0	6.1	7.9	7.2	8.3	16.9	4.7	9.1	8.1	9.7	8.8	7.1	17.1	4.2	0.0
タイピング練習	2.0	2.4	2.4	3.3	3.2	2.1	3.2	4.7	5.0	2.3	4.6	3.3	4.7	3.1	4.5	4.2	5.6	2.4	6.5	2.7	8.3	7.4	4.8	11.4	8.3	0.0
コミュニケーション	2.0	2.5	3.0	3.1	3.8	3.0	4.8	5.7	5.5	3.5	3.3	6.0	6.1	2.4	6.3	6.3	3.4	2.4	10.4	4.1	8.3	7.4	4.8	11.4	8.3	0.0
情報データベース・ 実用ソフト	1.4	1.6	2.6	2.0	3.2	2.4	3.2	4.2	3.3	2.9	2.0	4.0	5.4	2.4	7.2	5.2	4.5	2.4	9.1	5.4	8.3	7.4	4.8	11.4	8.3	0.0
コンストラクション (ゲーム作成ツール)	1.2	1.6	1.9	1.8	1.9	1.8	2.4	1.4	2.2	2.3	2.6	2.0	2.0	1.6	3.6	5.2	4.5	4.7	6.5	2.7	5.6	7.4	4.8	8.6	4.2	0.0
その他	0.5	0.7	0.9	0.9	1.1	0.6	1.2	1.9	1.7	1.7	1.3	2.7	1.4	1.6	1.8	3.1	2.2	3.5	3.9	2.7	2.8	4.4	4.8	5.7	4.2	0.0
無効・無回答	1.0	0.9	0.4	0.2	0.5	0.9	0.8	0.0	1.1	1.7	0.7	0.0	1.4	0.8	0.0	1.0	1.1	2.4	0.0	1.4	1.4	2.9	0.0	2.9	4.2	0.0

4. ゲームプレイ頻度

[質問] 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。※PC・携帯電話のゲームは除きます。

(1) プレイ頻度

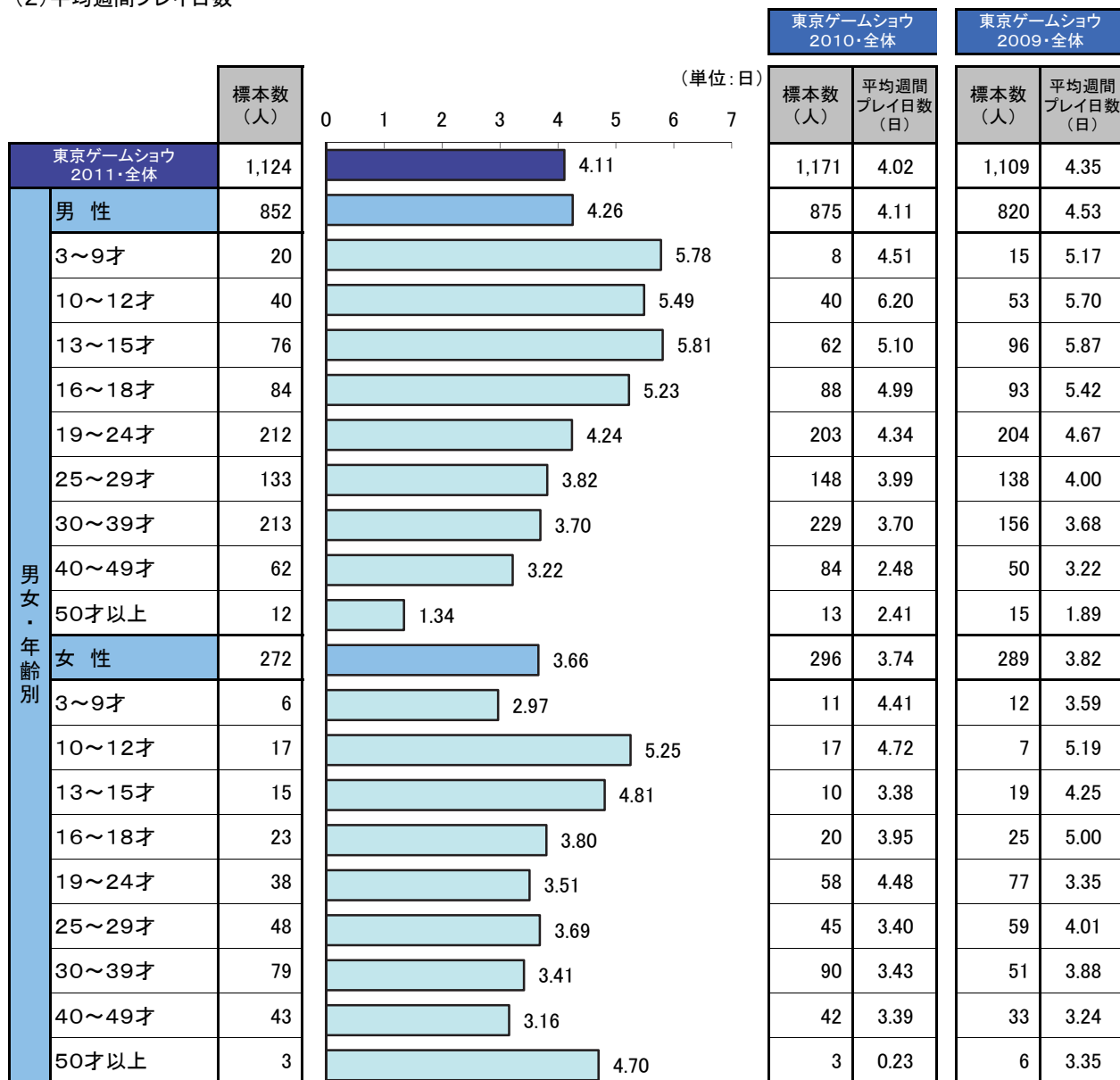


(単位: %)

		標本数 (人)	ほとんど毎日	週に4~5日	週に2~3日	週に1日	月に2~3日	月に1日以下
東京ゲームショウ 2011・全体		1,124	39.4	12.5	26.6	10.1	5.7	5.6
男女・年齢別	男性	852	40.8	13.5	27.2	8.9	4.9	4.6
	3~9才	20	75.0	5.0	10.0	5.0	0.0	5.0
	10~12才	40	62.5	12.5	20.0	5.0	0.0	0.0
	13~15才	76	68.4	14.5	13.2	3.9	0.0	0.0
	16~18才	84	59.5	13.1	17.9	1.2	2.4	6.0
	19~24才	212	38.7	15.1	30.7	7.1	5.2	3.3
	25~29才	133	32.3	15.0	29.3	12.0	6.0	5.3
	30~39才	213	31.0	14.1	30.5	10.3	7.0	7.0
	40~49才	62	24.2	6.5	40.3	21.0	4.8	3.2
	50才以上	12	0.0	8.3	25.0	25.0	25.0	16.7
	女性	272	34.9	9.6	24.6	14.0	8.1	8.8
	3~9才	6	16.7	16.7	33.3	16.7	16.7	0.0
	10~12才	17	58.8	11.8	23.5	0.0	5.9	0.0
	13~15才	15	60.0	0.0	20.0	6.7	13.3	0.0
	16~18才	23	34.8	13.0	21.7	21.7	4.3	4.3
	19~24才	38	34.2	10.5	18.4	13.2	13.2	10.5
25~29才	48	33.3	14.6	22.9	8.3	10.4	10.4	
30~39才	79	30.4	5.1	35.4	13.9	8.9	6.3	
40~49才	43	27.9	11.6	16.3	25.6	0.0	18.6	
50才以上	3	66.7	0.0	0.0	0.0	0.0	33.3	

・「ほとんど毎日」プレイする「ヘビーユーザー」は前回から増加し、39.4%。
 ・「3~9才」「10~12才」「13~15才」「16~18才」の男性、および「10~12才」「13~15才」の女性は、「ほとんど毎日」プレイする割合が5割を超える。

(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

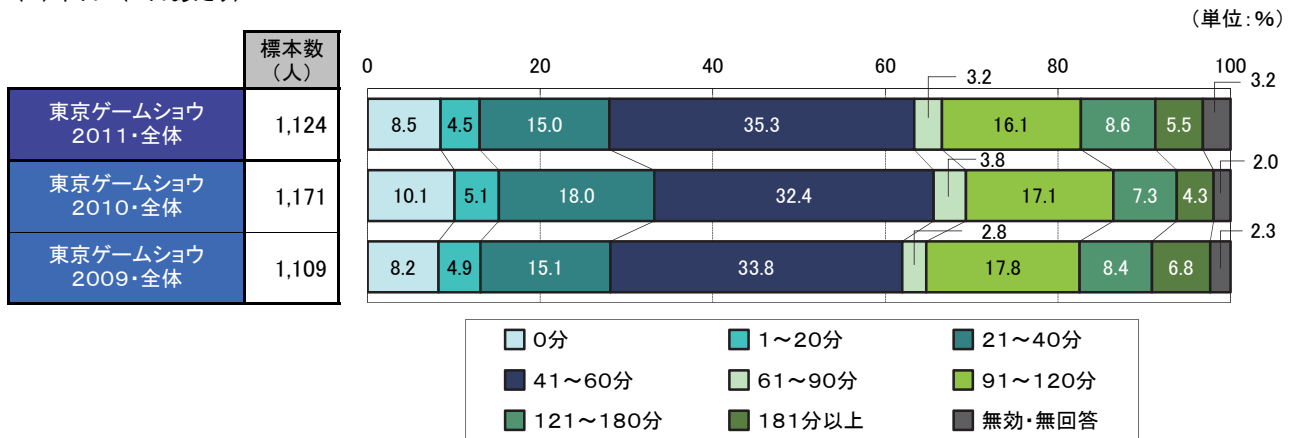
「ほとんど毎日」: 7日、「週に4~5日」: 4.5日、「週に2~3日」: 2.5日、「週に1日」: 1日、
 「月に2~3日」: 0.3日、「月に1日以下」: 0.1日として推計

・全体の平均週間プレイ日数は前年より増加し、4.11日となった。
 ・男性の平均週間プレイ日数は前年より増加し(4.11日→4.26日)、女性は減少した(3.74日→3.66日)。
 ・男性は「13~15才」(5.81日)、女性は「10~12才」(5.25日)が最も平均週間プレイ日数が多い。

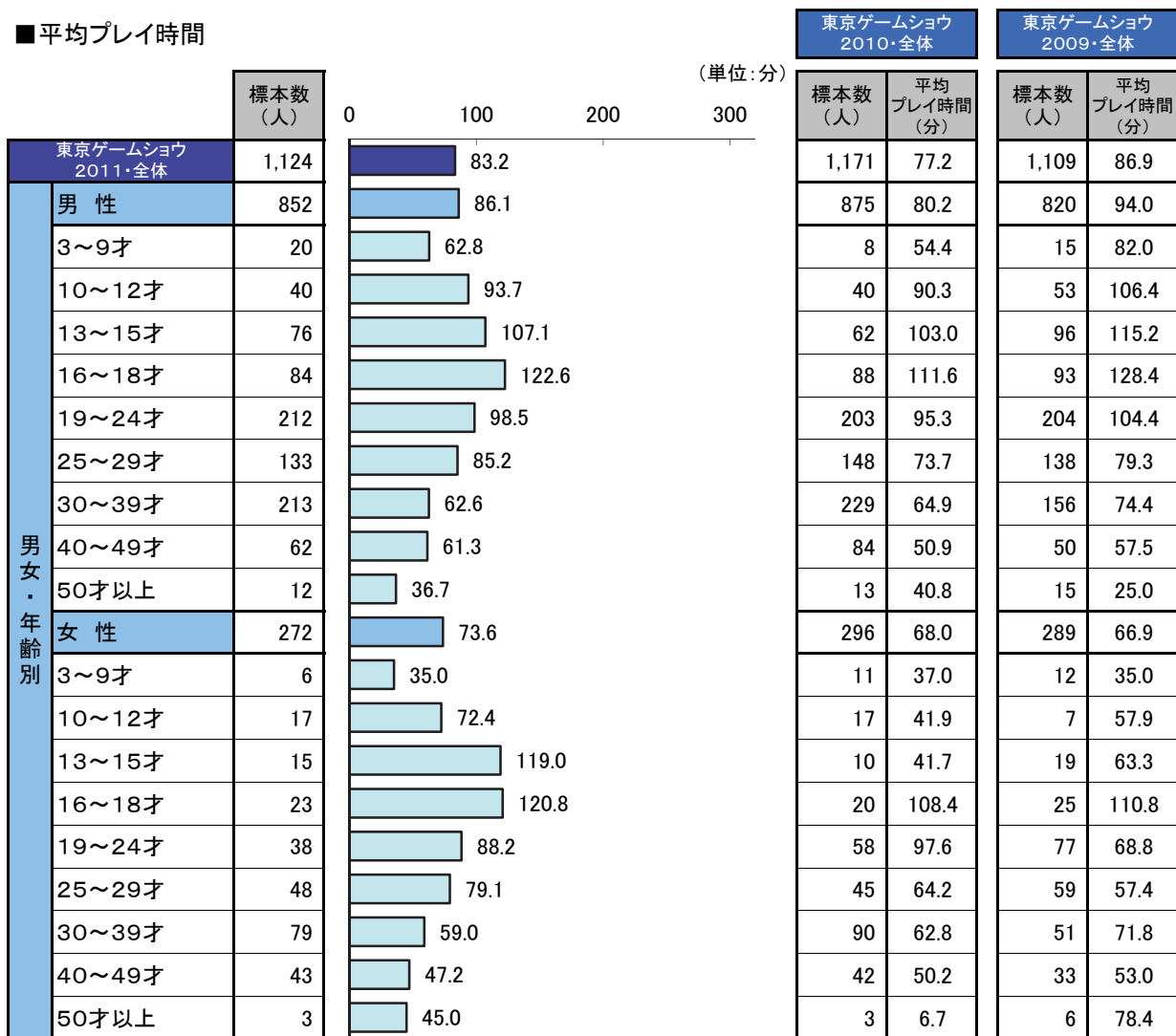
5. ゲームプレイ時間

【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)



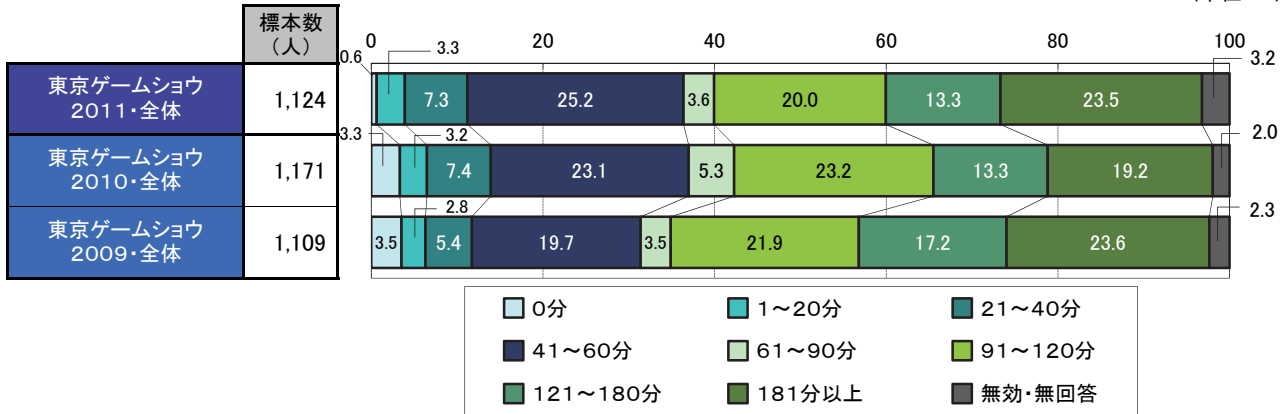
■ 平均プレイ時間



・平日1日あたりのプレイ時間は「41~60分」(35.3%)が前年(32.4%)より増えて最も多い。
 ・平日1日あたりの平均プレイ時間は前年の77.2分から83.2分に増加。男女とも「16~18才」のプレイ時間が最も長い(男性:122.6分、女性:120.8分)。

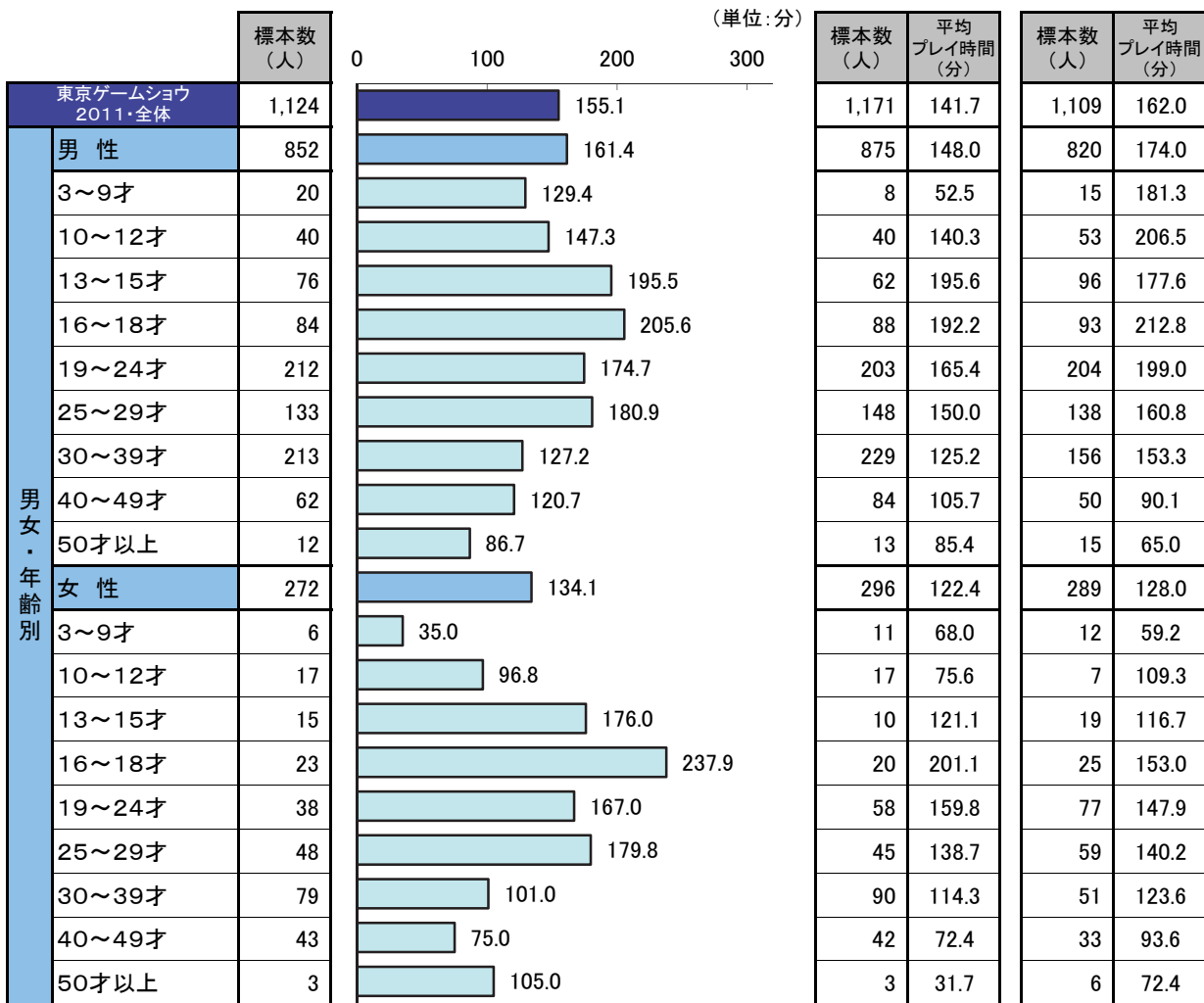
(2) 休日 (1日あたり)

(単位:%)



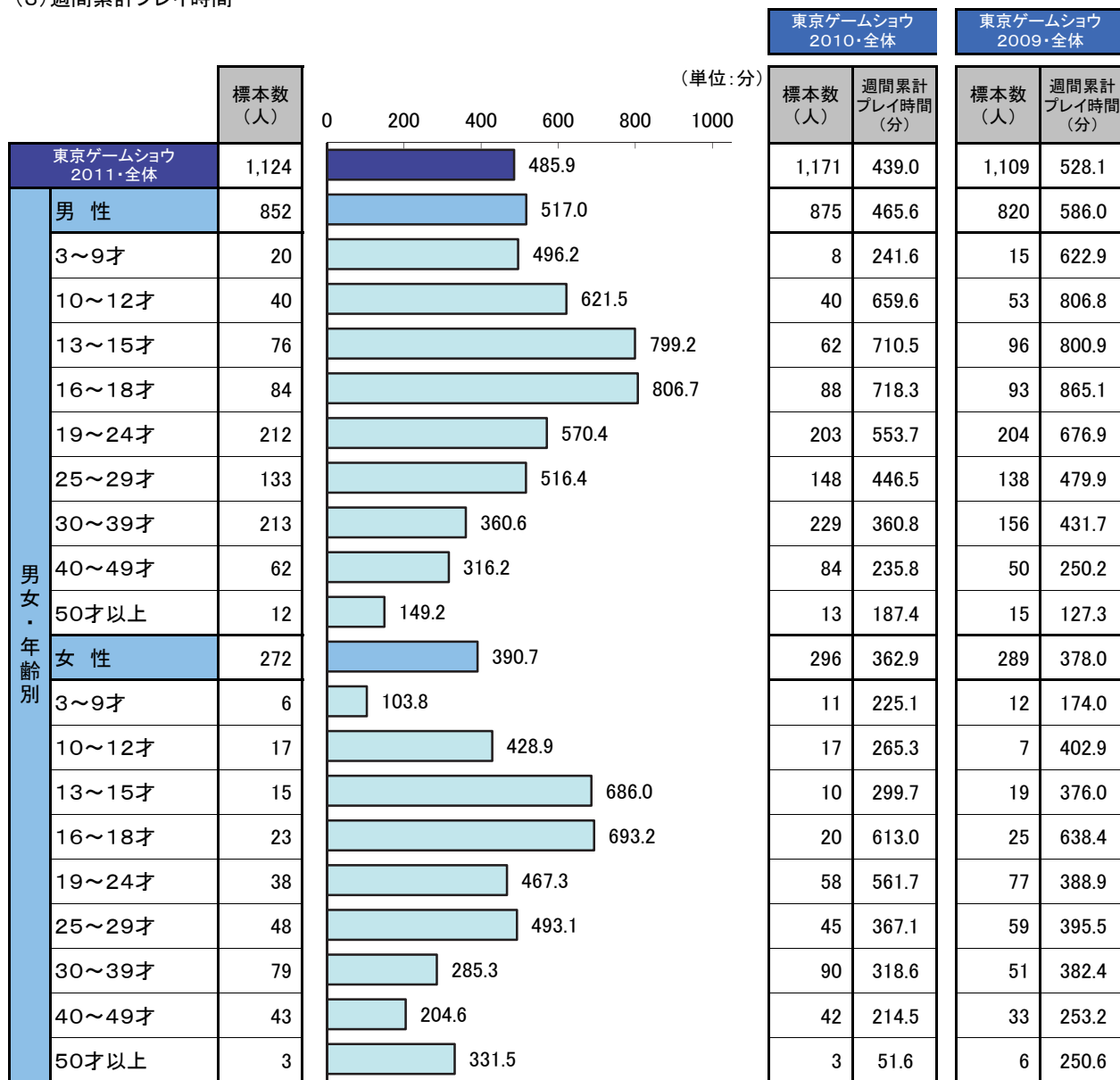
■ 平均プレイ時間

(単位:分)



・休日1日あたりのプレイ時間は、「41~60分」が前年(23.1%)から増加して25.2%となり、「91~120分」(20.0%)を抜いて最多となった。また、「181分以上」の割合も増加した(23.5%)。
 ・休日1日あたりの平均プレイ時間は前年(141.7分)から増加して155.1分。

(3) 週間累計プレイ時間



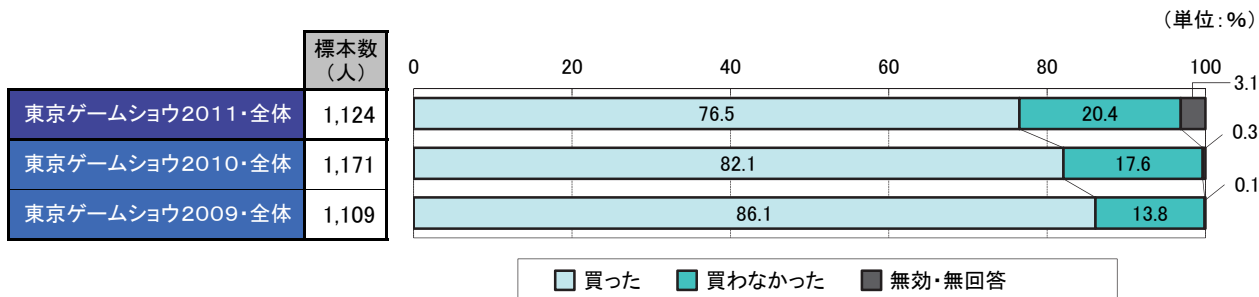
注) 週間累計プレイ時間 = (平均週間プレイ日数 - 2日) × 平日の平均プレイ時間 + 休日の平均プレイ時間 × 2

- ・週間累計プレイ時間は前年(439.0分)より増加して485.9分。
- ・男女とも前回より増加(男性:517.0分、女性:390.7分)。
- ・男女とも「16~18才」の週間累計プレイ時間が最も長い(男性:806.7分、女性:693.2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

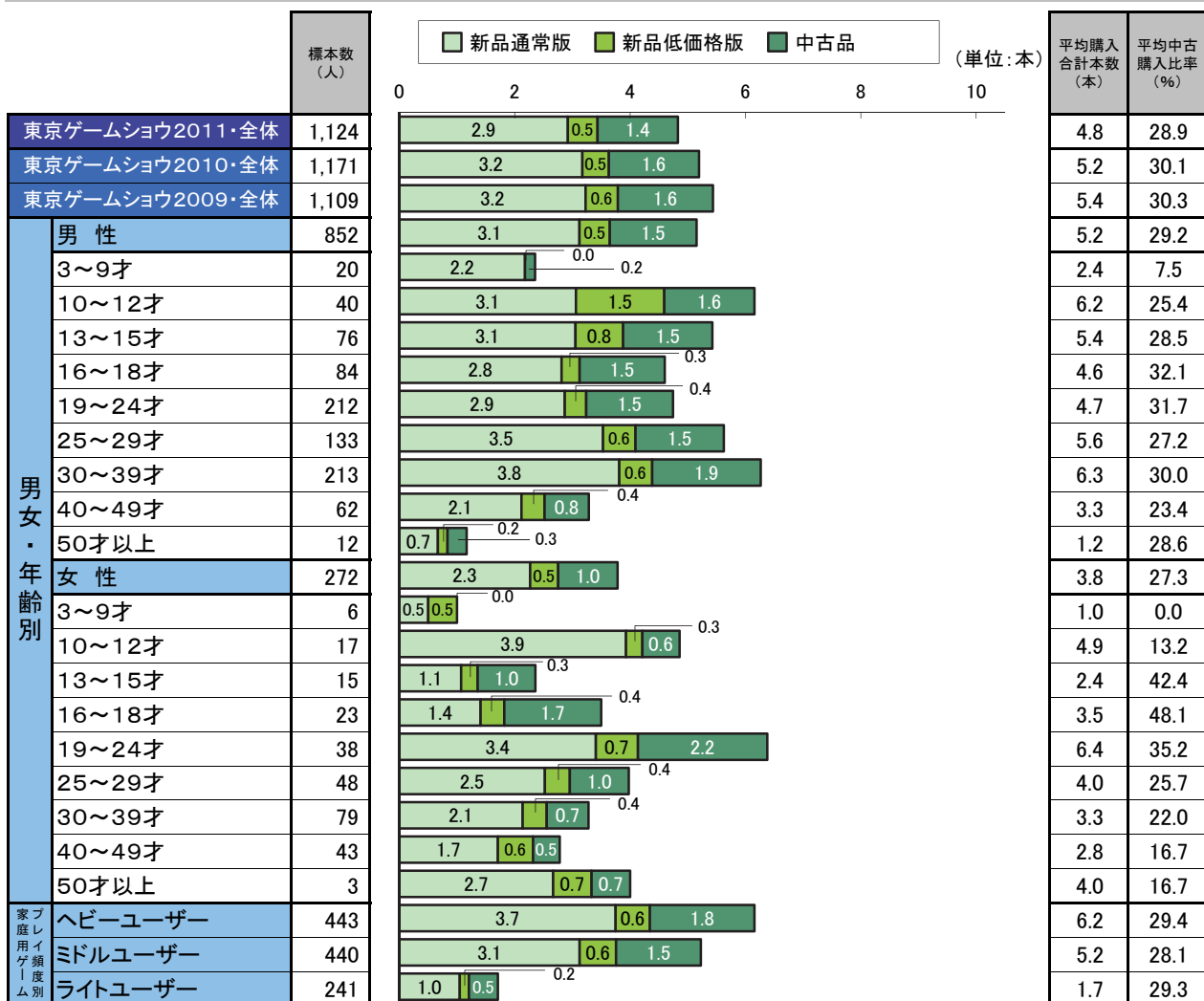
【質問】 この1年間に家庭用ゲームのゲームソフト(パッケージ)を買いましたか。※PCのゲームソフトは除きます。



(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76.5%に減少。
- ・購入合計本数の平均は前回の5.2本から4.8本へ減少。
- ・平均中古購入比率は30.1%から28.9%に微減。

(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=860人のうち有効回答者598人・延べ628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)
「モンスターハンター」シリーズ		110
モンスターハンター ポータブル 3rd	PSP	80
モンスターハンターポータブル 3rd HD Ver.	PS3	4
モンハン日記 ぽかぽかアイルー村G	PSP	4
モンスターハンター フロンティア オンライン	X360	2
「モンハン」	(無回答)	7
「モンハン3」	(無回答)	5
「モンハン3rd」	(無回答)	4
「アイルー」「アイルー村」	PSP	2
「モンハン」「モンハンポータブル」	PSP	2
「テイルズ オブ」シリーズ		52
テイルズ オブ エクシリア	PS3	35
テイルズ オブ グレイセス エフ	PS3	3
テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3	PSP	3
テイルズ オブ ジアビス	3DS	3
テイルズ オブ ヴェスペリア	X360	2
テイルズ オブ グレイセス	Wii	1
テイルズ オブ シンフォニア -ラタスクの騎士-	Wii	1
テイルズ オブ デスティニー2	PSP	1
「テイルズ」	PS3	2
「テイルズ」	(無回答)	1
「ポケットモンスター」シリーズ		22
ポケットモンスター ホワイト	NDS	3
ポケットモンスター ブラック	NDS	2
スーパーポケモンスクランブル	3DS	3
「ポケットモンスター ホワイト・ブラック」	NDS	9
「ポケモン」「ポケットモンスター」	(無回答)	4
「ポケモン」	NDS	1
「ドラゴンクエスト」シリーズ		17
ドラゴンクエスト25周年記念 ファミコン&スーパーファミコン ドラゴンクエストII-III	Wii	7
ドラゴンクエストIX 星空の守り人	NDS	2
ドラゴンクエスト モンスターバトルロードビクトリー	Wii	2
スライムもりもりドラゴンクエスト2 大戦車としっぽ団	NDS	1
「ドラクエ」	(無回答)	2
「ドラクエ」	Wii	1
「ドラゴンクエストモンスターズ」	NDS	1
「ドラゴンクエストモンスターズ」	(無回答)	1
英雄伝説 零の軌跡	PSP	15
「コール オブ デューティ」シリーズ		14
コール オブ デューティ ブラックオプス	PS3	5
コール オブ デューティ ブラックオプス	X360	3
コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2	PS3	3
コール オブ デューティ ブラックオプス	(無回答)	2
「コール オブ デューティ」	X360	1
「ファイナルファンタジー」シリーズ		13
ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー	PSP	6
ファイナルファンタジーXIII	PS3	2
ディシディア ファイナルファンタジー	PSP	2
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・クリスタルクロニクル	NGC	1
クライシス コア -ファイナルファンタジーVII-	PSP	1
「機動戦士ガンダム」シリーズ		11
SDガンダム Gジェネレーションワールド	PSP	3
機動戦士ガンダム ガンダムvs.ガンダムNEXT PLUS	PSP	2
機動戦士ガンダム 新ギレンの野望	PSP	2
「機動戦士ガンダム ギレンの野望」	PSP	1
「Gジェネ」	PS2	1
「ガンダム」	PSP	1
「ガンダム」	(無回答)	1
「Steins;Gate」シリーズ		11
Steins;Gate	PSP	7
Steins;Gate 比翼恋理のだーりん	X360	2
「Steins;Gate」	X360	1
「Steins;Gate」	(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)
「ゼルダの伝説」シリーズ		11
ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D	3DS	9
ゼルダの伝説 夢幻の砂時計	NDS	1
「ゼルダの伝説」	(無回答)	1
みんなのリズム天国	Wii	11
「メタルギアソリッド」シリーズ		11
メタルギアソリッド ピースウォーカー	PSP	5
メタルギアソリッド4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット	PS3	2
メタルギアソリッド2 サンズ オブ リバティ	PS2	1
「メタルギア」「メタルギアソリッド」	(無回答)	2
「メタルギア」	PSP	1
「龍が如く」シリーズ		11
龍が如く OF THE END	PS3	8
龍が如く4 伝説を継ぐもの	PS3	1
「龍が如く」	PS3	1
「龍が如く」	(無回答)	1
「真・三國無双」シリーズ		9
真・三國無双6 Special	PSP	2
「真・三國無双6」	PS3	3
「真・三國無双6」	(無回答)	1
「真・三國無双 MULTI RAID」	PSP	1
「真・三國無双」	PS3	1
「三國無双」	(無回答)	1
「初音ミク -Project DIVA-」シリーズ		8
初音ミク -Project DIVA- 2nd	PSP	6
「Project DIVA」「ディーヴァミク」	PSP	2
THE IDOLM@STER2	X360	8
「魔界戦記ディスガイア」シリーズ		8
魔界戦記ディスガイア4	PS3	5
魔界戦記ディスガイア2 PORTABLE	PSP	2
「魔界戦記ディスガイア3・4」	PS3	1
「ストリートファイター」シリーズ		7
SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION	PS3	3
SUPER STREET FIGHTER IV	PS3	2
SUPER STREET FIGHTER IV	X360	1
「ストリートファイター」	PS3	1
ダンボール戦機	PSP	7
キャサリン		6
キャサリン	PS3	5
キャサリン	X360	1
「戦国BASARA」シリーズ		6
戦国BASARA3	PS3	3
戦国BASARA3	Wii	1
「戦国BASARA」	PSP	2
「バイオハザード」シリーズ		6
バイオハザード5	PS3	3
バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D	3DS	1
バイオハザード / ダークサイド・クロニクルズ	Wii	1
「バイオ」	(無回答)	1
L.A.ノワール		5
L.A.ノワール	PS3	3
L.A.ノワール	X360	2
グランツーリスモ5	PS3	5
ゴッドイーター パースト	PSP	5
「スーパーロボット大戦」シリーズ		5
第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇	PSP	3
「スパロボ」	PSP	1
「スパロボ2」	(無回答)	1
「ファンタシースター」シリーズ		5
ファンタシースターポータブル2 インフィニティ	PSP	4
「ファンタシースターポータブル2」	PSP	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)
「星のカービィ」シリーズ		5
星のカービィ ウルトラスーパーデラックス	NDS	1
あつめて! カービィ	NDS	1
毛糸のカービィ	Wii	1
カービィのエアライド	NGC	1
「カービィ」	(無回答)	1
「マリオブラザーズ」シリーズ		5
スーパーマリオギャラクシー2	Wii	2
マリオカートWii	Wii	2
「スーパーマリオ」	(無回答)	1
「ONE PIECE」シリーズ		5
ONE PIECE アンリミテッドクルーズスペシャル	3DS	4
ONE PIECE ギガントバトル!	NDS	1
「アトリエ」シリーズ		4
メルルのアトリエ ~アーランドの錬金術士3~	PS3	3
トリのアトリエ ~アーランドの錬金術士2~	PS3	1
inFAMOUS 2	PS3	4
「キングダム ハーツ」シリーズ		4
キングダム ハーツ バース バイスリープ ファイナル ミックス	PSP	3
キングダム ハーツII	PS2	1
「戦場のヴァルキュリア」シリーズ		4
戦場のヴァルキュリア3 -Unrecorded Chronicles-	PSP	2
戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校	PSP	1
「戦場のヴァルキュリア」	(無回答)	1
「太鼓の達人」シリーズ		4
太鼓の達人 ぼ〜たぶるDX	PSP	3
「太鼓の達人」シリーズ	PS2・NDS	1
大乱闘スマッシュブラザーズX	Wii	4
ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生	PSP	4
「ぷよぷよ」シリーズ		4
ぷよぷよ!! Puyopuyo 20th anniversary	NDS	1
ぷよぷよ7	PSP	1
「ぷよぷよ」	(無回答)	2
「BLAZBLUE」シリーズ		4
BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II	PSP	3
BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT	X360	1
428 ~封鎖された渋谷で~	PS3	3
AKIBA'S TRIP	PSP	3
「アマガミ」シリーズ		3
エビコレ+ アマガミ	PSP	2
「アマガミ」	(無回答)	1
「イナズマイレブ」シリーズ		3
イナズマイレブンストライカーズ	Wii	1
「イナズマ」「イナズマイレブ」	NDS	2
「ウイニングイレブ」シリーズ		3
ワールドサッカー ウイニングイレブ 2011	PS3	2
ウイニングイレブ 3DSoccer	3DS	1
グランナイツヒストリー	PSP	3
けいおん! 放課後ライブ!!	PSP	3
「nintendogs」シリーズ		3
nintendogs + cats 柴 & Newフレンズ	3DS	2
「nintendogs + cats」	3DS	1
デビルサバイバー2	NDS	3
Demon's Souls	PS3	3
「どうぶつの森」シリーズ		3
おいでよ どうぶつの森	NDS	2
街へいこうよ どうぶつの森	Wii	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)
「ファイアーエムブレム」シリーズ		3
ファイアーエムブレム 新・紋章の謎 ~光と影の英雄~	NDS	1
「ファイアーエムブレム」	NDS	2
「ペルソナ」シリーズ		3
ペルソナ2 罪	PSP	2
ペルソナ4	PS2	1
「みんなのGOLF」シリーズ		3
みんなのGOLF5	PS3	2
みんなのGOLFポータブル2	PSP	1
勇者30 SECOND	PSP	3
「レイトン教授」シリーズ		3
レイトン教授と奇跡の仮面	3DS	1
「レイトン教授」	(無回答)	1
「レイトン教授」シリーズ	NDS	1
「アサシン クリード」シリーズ		2
アサシン クリード ブラザーフッド	PS3	1
「アサシン クリード」	(無回答)	1
「イース」シリーズ		2
イース -フェルガナの誓い-	PSP	1
イースVII	PSP	1
「Wii Sports」シリーズ		2
Wii Sports Resort	Wii	1
「Wiiスポーツ」	Wii	1
うたの☆プリンスさまっ♪ Repeat	PSP	2
El Shaddai -エルシャダイ-	PS3	2
KILLZONE 3	PS3	2
逆転検事2	NDS	2
侍道4	PS3	2
「実況パワフルプロ野球」シリーズ		2
実況パワフルプロ野球2011	PS3	1
実況パワフルプロ野球2011	PSP	1
地球防衛軍3	X360	2
ToHeart2 ダンジョントラベラーズ	PSP	2
トモダチコレクション	NDS	2
ドリームクラブZERO	X360	2
二ノ国 漆黒の魔導士	NDS	2
「信長の野望」シリーズ		2
信長の野望・天道	PS3	1
信長の野望Online	PS3	1
パタポン3	PSP	2
「バトルフィールド」シリーズ		2
バトルフィールド:バッドカンパニー2 ULTIMATE EDITION	PS3	1
バトルフィールド:バッドカンパニー2	X360	1
「風来のシレン」シリーズ		2
不思議のダンジョン 風来のシレン4 神の眼と悪魔のヘソ	NDS	1
不思議のダンジョン 風来のシレン5 ~フォーチュンタワーと運命のダイス~	NDS	1
「Fallout」シリーズ		2
Fallout: New Vegas	PS3	1
Fallout: New Vegas	X360	1
リーグ プロサッカークラブをつくろう! 7 EURO PLUS	PSP	2
Halo: Reach	X360	2
マクロストライアングルフロンティア	PSP	2
ユアシェイプ フィットネス・エボルブ	X360	2
「リトルビッグプラネット」シリーズ		2
リトルビッグプラネット2	PS3	1
「リトルビッグプラネット」	PS3	1
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、NGC: ニンテンドーゲームキューブ、3DS: ニンテンドー3DS、NDS: ニンテンドーDS、PS3: プレイステーション3、PS2: プレイステーション2、PSP: PSP「プレイステーション・ポータブル」、X360: Xbox360

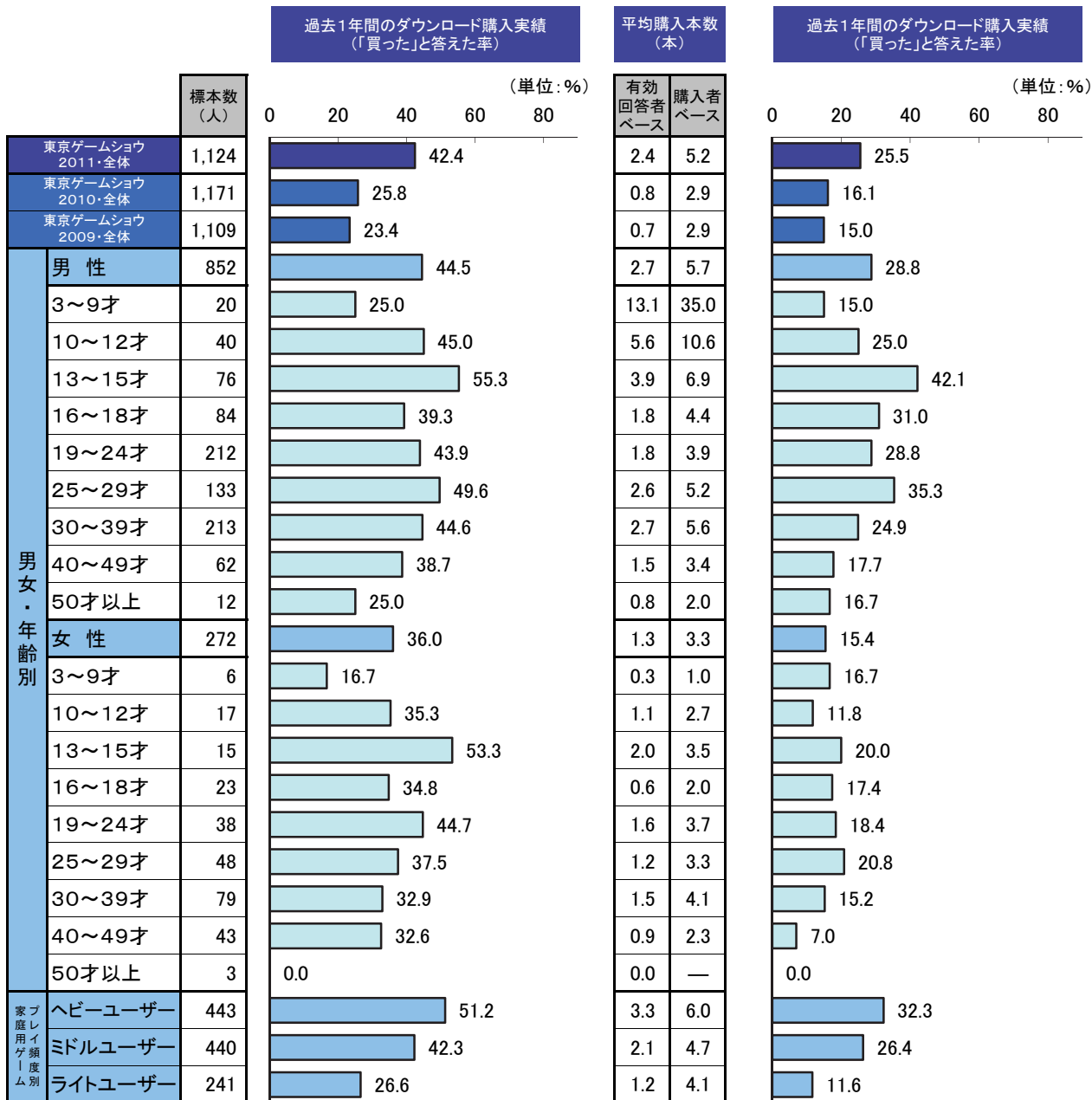
- ・最も多かったのは「モンスターハンター」シリーズ(延べ110タイトル)。前年(延べ53タイトル)からさらに倍増した。
- ・以下、「テイルズ オブ」シリーズが延べ52タイトル、「ポケットモンスター」シリーズが延べ22タイトルで続く。
- ・単独タイトルでは、「モンスターハンター ポータブル 3rd」(PSP)が延べ80タイトルで最も多い。
- ・次に多いのは「テイルズ オブ エクシリア」(PS3)で延べ35タイトル。

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(Wiiショッピングチャンネル、ニンテンドーDSiショップ、ニンテンドーeショップ、プレイステーションストア、Xbox Liveマーケットプレイスなど)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(※)を有料で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オンラインゲームは含みません。

(1) 家庭用ゲームソフトウェア

(2) 追加ダウンロードアイテム



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。

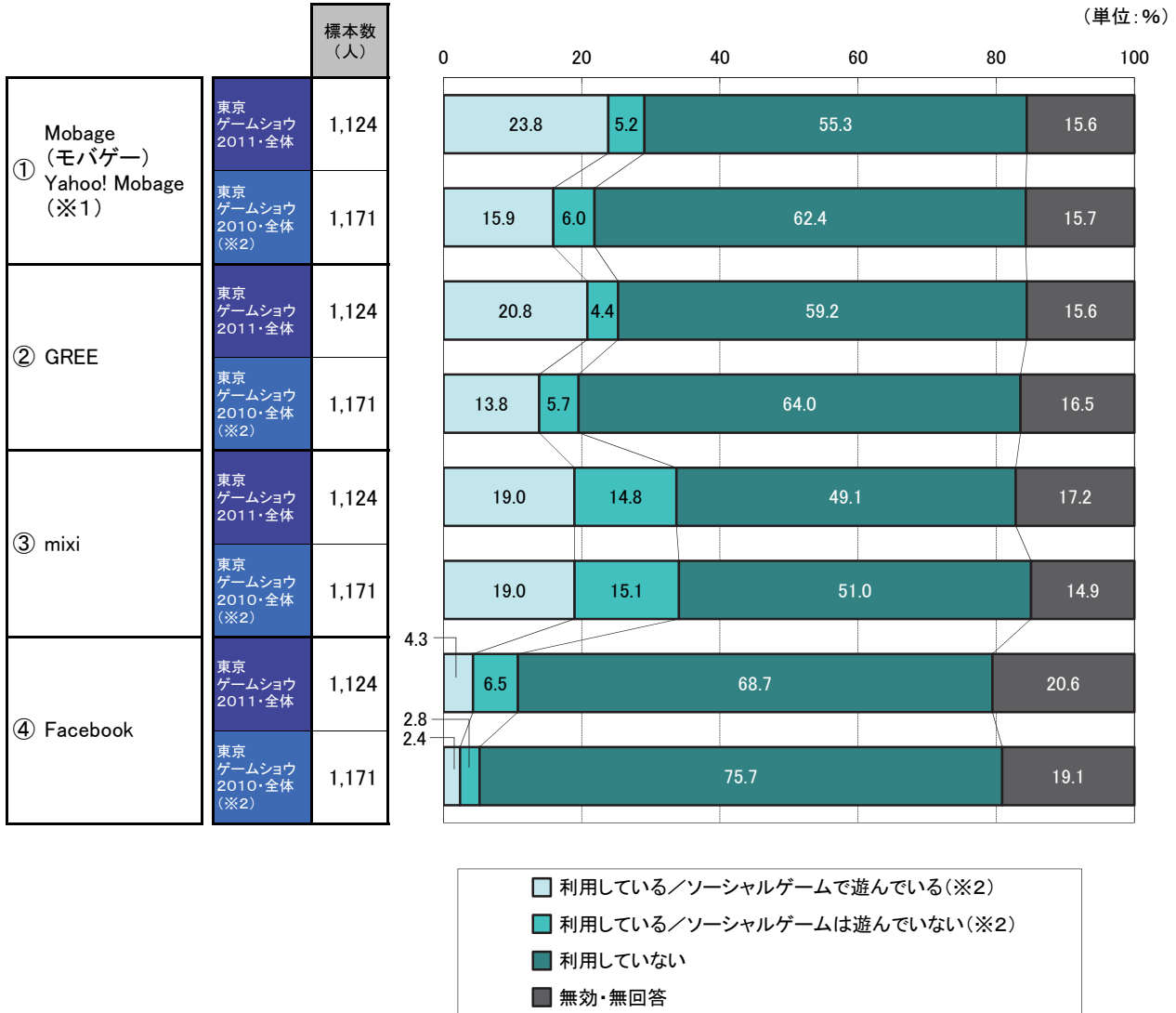
・過去1年間の家庭用ゲームソフトウェアのダウンロード購入経験があるのは、前年より大幅に増加し、42.4%となった。
 平均購入本数は有効回答者ベースで2.4本、購入者ベースでは5.2本という結果だった。
 ・過去1年間の追加ダウンロードアイテムのダウンロード購入経験があるのは、前年より大幅に増加し、25.5%となった。
 ・家庭用ゲームソフトウェア、追加ダウンロードアイテムいずれも家庭用ゲームの「ヘビーユーザー」の購入率が高い。

Ⅲ. ソーシャルゲームのプレイ状況

1. SNSおよびソーシャルゲームの利用状況

〔質問〕 以下の①～④のSNSを利用していますか。また、そのSNS上で遊べるソーシャルゲームで遊んでいますか。
 最も近いものをお選びください。
 ①Mobage(モバゲー)／Yahoo! Mobage ②GREE ③mixi ④Facebook

■SNSおよびソーシャルゲームの利用状況(全体)



※1: 「Mobage(モバゲー)／Yahoo! Mobage」は、東京ゲームショウ2010調査時は「モバゲータウン」として質問していた。

※2: 選択肢「利用している／ソーシャルゲームで遊んでいる」「利用している／ソーシャルゲームは遊んでいない」は、東京ゲームショウ2010調査時はそれぞれ「利用している／アプリでゲームを遊んでいる」「利用している／アプリでゲームは遊んでいない」として質問していた。

・最も利用率が高いSNSは「mixi」。「利用している／ソーシャルゲームで遊んでいる」(mixiアプリゲーム利用者)が19.0%、「利用している／ソーシャルゲームは遊んでいない」(mixiアプリゲーム以外利用者)が14.8%で、合計33.7%が利用。ただし、前年(34.1%)からは微減。次いで「Mobage(モバゲー)／Yahoo! Mobage」が前年(21.9%)から増えて29.1% (Mobageゲーム利用者: 23.8%、Mobageゲーム以外利用者: 5.2%)、「GREE」が前年(19.6%)から増えて25.3% (GREEゲーム利用者: 20.8%、GREEゲーム以外利用者: 4.4%)と続く。

・男女別のソーシャルゲームの利用率は、「mixi」と「GREE」は女性の方が高く(「mixi」男性: 17.4%、「mixi」女性: 23.9% / 「GREE」男性: 19.5%、「GREE」女性: 25.0%)、「Mobage(モバゲー)／Yahoo! Mobage」は男性の方が高い(男性: 24.5%、女性: 21.7%)。

・家庭用ゲームプレイ頻度別では、「mixi」では「ライトユーザー」が最もソーシャルゲーム利用率が高い(23.2%)。

■ SNSおよびソーシャルゲームの利用状況
 (男女・年齢別/家庭用ゲームプレイ頻度別/各業態ゲーム現参加者別)

① Mobage(モバゲー)/
 Yahoo! Mobage(※1)

② GREE

		標本数 (人)	利用している ソーシャルゲーム / ※2	利用している ソーシャルゲーム / ※2	利用していない	無効・無回答	利用している ソーシャルゲーム / ※2	利用している ソーシャルゲーム / ※2	利用していない	無効・無回答
東京ゲームショー2011・全体		1,124	23.8	5.2	55.3	15.6	20.8	4.4	59.2	15.6
男女・年齢別	男性	852	24.5	5.4	56.0	14.1	19.5	4.2	61.2	15.1
	3~9才	20	5.0	5.0	55.0	35.0	5.0	5.0	55.0	35.0
	10~12才	40	20.0	5.0	57.5	17.5	10.0	2.5	72.5	15.0
	13~15才	76	28.9	3.9	52.6	14.5	22.4	3.9	57.9	15.8
	16~18才	84	33.3	11.9	46.4	8.3	29.8	6.0	57.1	7.1
	19~24才	212	20.3	7.1	59.4	13.2	16.0	7.5	62.3	14.2
	25~29才	133	20.3	3.0	65.4	11.3	20.3	1.5	66.9	11.3
	30~39才	213	28.2	2.8	54.5	14.6	19.7	3.8	61.5	15.0
	40~49才	62	29.0	6.5	50.0	14.5	22.6	0.0	51.6	25.8
	50才以上	12	16.7	8.3	33.3	41.7	16.7	0.0	41.7	41.7
	女性	272	21.7	4.8	53.3	20.2	25.0	5.1	52.9	16.9
	3~9才	6	0.0	0.0	66.7	33.3	0.0	0.0	66.7	33.3
	10~12才	17	11.8	0.0	52.9	35.3	5.9	0.0	58.8	35.3
	13~15才	15	26.7	0.0	53.3	20.0	26.7	0.0	53.3	20.0
	16~18才	23	30.4	4.3	60.9	4.3	30.4	13.0	47.8	8.7
	19~24才	38	31.6	13.2	50.0	5.3	28.9	10.5	57.9	2.6
	25~29才	48	25.0	8.3	54.2	12.5	25.0	6.3	56.3	12.5
	30~39才	79	25.3	3.8	46.8	24.1	31.6	3.8	46.8	17.7
	40~49才	43	4.7	0.0	60.5	34.9	18.6	2.3	53.5	25.6
	50才以上	3	0.0	0.0	66.7	33.3	0.0	0.0	66.7	33.3
家庭用ゲーム プレイ頻度別	ヘビーユーザー	443	24.4	5.4	55.3	14.9	21.9	4.5	57.8	15.8
	ミドルユーザー	440	23.4	4.8	55.7	16.1	21.4	3.9	59.3	15.5
	ライトユーザー	241	23.7	5.8	54.8	15.8	17.8	5.4	61.4	15.4
各業態ゲーム 現参加者別	携帯電話ゲームコンテンツ 現参加者	206	34.5	4.9	39.3	21.4	31.6	3.9	47.1	17.5
	スマートフォン向けゲーム 現参加者	318	46.9	6.3	29.2	17.6	43.4	4.7	36.5	15.4
	オンラインゲーム 現参加者	322	26.1	6.5	51.2	16.1	23.6	3.7	58.1	14.6
	アーケードゲーム 現参加者	355	28.5	5.4	54.1	12.1	22.8	3.4	61.1	12.7
東京ゲームショー2010・全体 (※2)		1,171	15.9	6.0	62.4	15.7	13.8	5.7	64.0	16.5

(単位:%)

※1:「Mobage(モバゲー)/Yahoo! Mobage」は、東京ゲームショー2010調査時は「モバゲータウン」として質問していた。

※2: 選択肢「利用している/ソーシャルゲームで遊んでいる」「利用している/ソーシャルゲームは遊んでいない」は、東京ゲームショー2010調査時はそれぞれ「利用している/アプリでゲームを遊んでいる」「利用している/アプリでゲームは遊んでいない」として質問していた。

③mixi

④Facebook

		標本数 (人)	利用している／遊んでいるソーシャルゲームで	利用している／遊んでいるソーシャルゲームは遊んでいない	利用していない	無効・無回答	利用している／遊んでいるソーシャルゲームで	利用している／遊んでいるソーシャルゲームは遊んでいない	利用していない	無効・無回答
東京ゲームショー2011・全体		1,124	19.0	14.8	49.1	17.2	4.3	6.5	68.7	20.6
男女・年齢別	男性	852	17.4	15.7	50.4	16.5	4.7	6.8	69.0	19.5
	3～9才	20	10.0	0.0	55.0	35.0	5.0	0.0	60.0	35.0
	10～12才	40	0.0	0.0	77.5	22.5	2.5	0.0	72.5	25.0
	13～15才	76	6.6	2.6	67.1	23.7	6.6	2.6	69.7	21.1
	16～18才	84	13.1	20.2	57.1	9.5	6.0	6.0	77.4	10.7
	19～24才	212	25.5	21.7	38.7	14.2	4.2	7.1	70.3	18.4
	25～29才	133	18.8	22.6	49.6	9.0	4.5	11.3	70.7	13.5
	30～39才	213	19.2	15.5	49.8	15.5	3.8	6.1	70.0	20.2
	40～49才	62	14.5	9.7	46.8	29.0	6.5	11.3	53.2	29.0
	50才以上	12	8.3	0.0	41.7	50.0	8.3	8.3	33.3	50.0
	女性	272	23.9	11.8	45.2	19.1	2.9	5.5	67.6	23.9
	3～9才	6	0.0	0.0	66.7	33.3	0.0	0.0	66.7	33.3
	10～12才	17	5.9	0.0	58.8	35.3	0.0	0.0	58.8	41.2
	13～15才	15	13.3	0.0	66.7	20.0	6.7	0.0	73.3	20.0
	16～18才	23	21.7	13.0	60.9	4.3	0.0	4.3	82.6	13.0
	19～24才	38	34.2	15.8	47.4	2.6	7.9	13.2	71.1	7.9
	25～29才	48	37.5	25.0	27.1	10.4	2.1	8.3	72.9	16.7
	30～39才	79	26.6	11.4	39.2	22.8	2.5	6.3	62.0	29.1
	40～49才	43	11.6	4.7	48.8	34.9	2.3	0.0	62.8	34.9
	50才以上	3	0.0	0.0	66.7	33.3	0.0	0.0	66.7	33.3
プレイ頻度別	ヘビーユーザー	443	14.7	12.6	52.8	19.9	4.3	5.0	70.0	20.8
	ミドルユーザー	440	20.9	16.4	46.8	15.9	4.3	7.3	67.5	20.9
	ライトユーザー	241	23.2	15.8	46.5	14.5	4.1	7.9	68.5	19.5
各業態ゲーム現参加者別	携帯電話ゲームコンテンツ現参加者	206	26.7	20.4	32.0	20.9	11.7	11.2	52.4	24.8
	スマートフォン向けゲーム現参加者	318	28.9	13.5	36.5	21.1	6.3	3.8	61.9	28.0
	オンラインゲーム現参加者	322	22.0	15.2	45.7	17.1	5.6	8.1	66.1	20.2
	アーケードゲーム現参加者	355	21.7	15.2	49.6	13.5	4.5	5.4	72.1	18.0
東京ゲームショー2010・全体(※)		1,171	19.0	15.1	51.0	14.9	2.4	2.8	75.7	19.1

(単位:%)

※選択肢「利用している／ソーシャルゲームで遊んでいる」「利用している／ソーシャルゲームは遊んでいない」は、東京ゲームショー2010調査時はそれぞれ「利用している／アプリでゲームを遊んでいる」「利用している／アプリでゲームは遊んでいない」として質問していた。

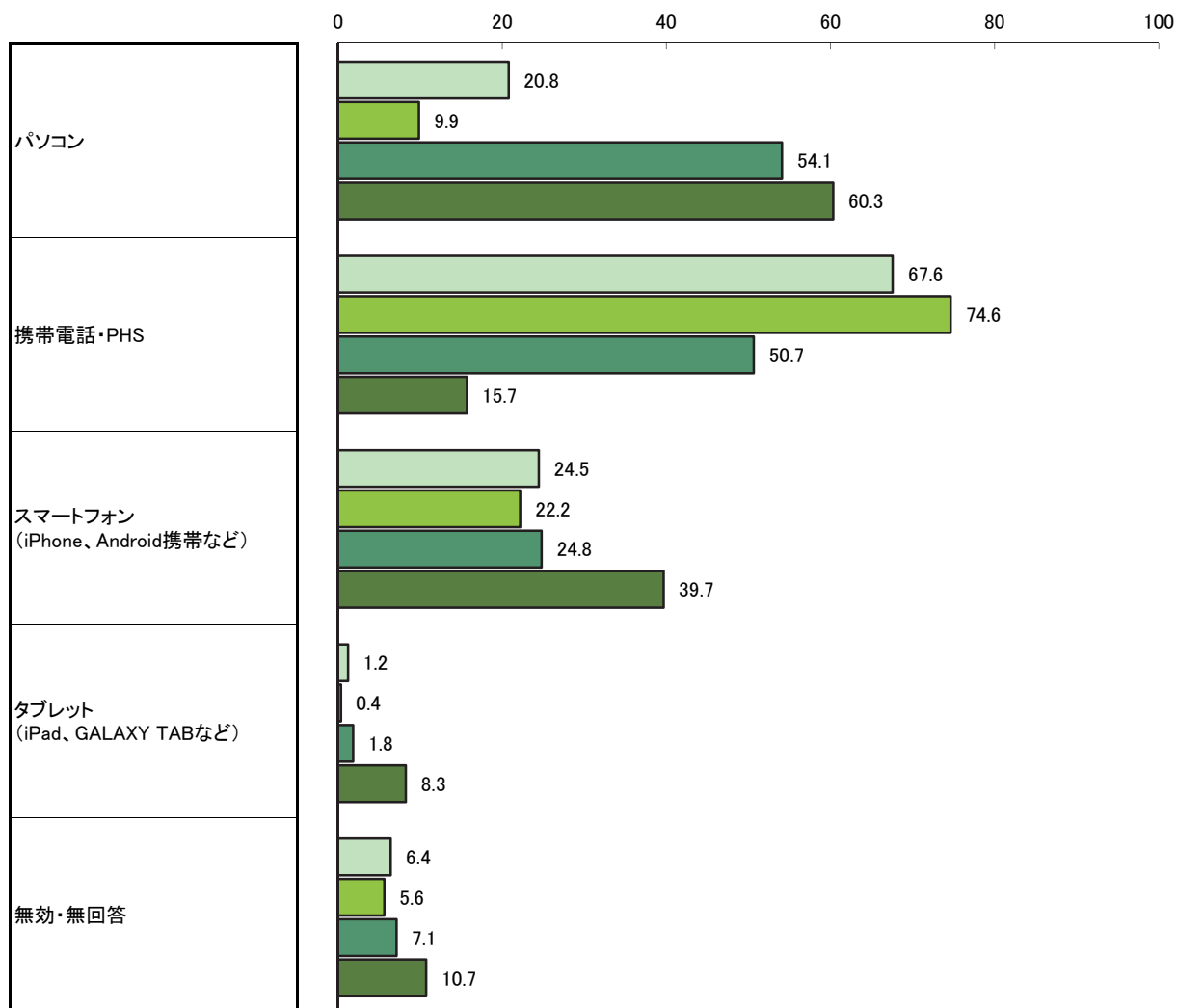
2. SNS利用の際の使用ハードウェア【各SNS利用者ベース】

【①～④の各SNSについて「利用している／ソーシャルゲームで遊んでいる」または「利用している／ソーシャルゲームは遊んでいない」と回答した人(=SNS利用者)のみ】
 [質問] そのSNSはどのハードウェアを使って利用しますか。以下の中から、使っているハードウェアをすべてお選びください。

■SNS利用の際の使用ハードウェア(全体)

■ 東京ゲームショウ2011・Mobage(モバゲー)／Yahoo! Mobage利用者全体(n=327人)
■ 東京ゲームショウ2011・GREE利用者全体(n=284人)
■ 東京ゲームショウ2011・mixi利用者全体(n=379人)
■ 東京ゲームショウ2011・Facebook利用者全体(n=121人)

(単位:%)



・「Mobage(モバゲー)／Yahoo! Mobage」および「GREE」は「携帯電話・PHS」からの利用が最も多いが
 (「Mobage(モバゲー)／Yahoo! Mobage」: 67.6%、「GREE」: 74.6%)、前年からはいずれも減少。
 「mixi」は「パソコン」(54.1%)、「携帯電話・PHS」(50.7%)からの利用がともに半数を超える。
 「Facebook」は「パソコン」(60.3%)、「スマートフォン」(39.7%)からの利用が多い。
 加えて、「タブレット」からの利用も他のSNSに比べると特に多い(8.3%)。
 ・いずれのSNSでも、ソーシャルゲームの利用者の方が未利用者よりも概ね各ハードウェアの利用率が高くなっているが、
 mixiアプリゲームの未利用者は「スマートフォン」(27.7%)、Facebookアプリゲームの未利用者は「パソコン」(61.6%)・
 「携帯電話・PHS」(17.8%)からの利用率が、それぞれのアプリゲーム利用者よりも高い。

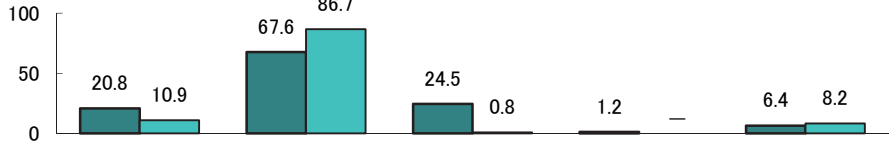
■SNS利用の際の使用ハードウェア《各SNS別》

(男女別／家庭用ゲームプレイ頻度別／同SNSのソーシャルゲーム利用状況別／各業態ゲーム現参加者別)

①Mobage(モバゲー)／Yahoo! Mobage(※)

東京ゲームショウ2011・Mobage(モバゲー)／Yahoo! Mobage利用者全体(n=327人)
 東京ゲームショウ2010・モバゲータウン利用者全体(n=256人)(※)

(単位:%)



		標本数(人)	パソコン	携帯電話・PHS	スマートフォン (iPhone、Android携帯など)	タブレット (iPad、GALAXY TABなど)	無効・無回答
東京ゲームショウ2011・Mobage(モバゲー)／Yahoo! Mobage利用者全体		327	20.8	67.6	24.5	1.2	6.4
男女別	男性	255	22.4	68.2	25.5	1.2	5.5
	女性	72	15.3	65.3	20.8	1.4	9.7
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	132	20.5	71.2	18.9	2.3	8.3
	ミドルユーザー	124	21.0	65.3	27.4	0.8	5.6
	ライトユーザー	71	21.1	64.8	29.6	0.0	4.2
Mobageゲーム利用状況別	Mobageゲーム利用者	268	21.6	69.8	25.0	1.5	4.9
	Mobageゲーム未利用者	59	16.9	57.6	22.0	0.0	13.6
各業態ゲーム現参加者別	スマートフォン向けゲーム現参加者	81	18.5	42.0	67.9	2.5	2.5
	携帯電話ゲームコンテンツ現参加者	169	14.8	81.7	16.6	1.2	4.7
	オンラインゲーム現参加者	105	24.8	63.8	22.9	0.0	9.5
	アーケードゲーム現参加者	120	17.5	68.3	24.2	2.5	5.0

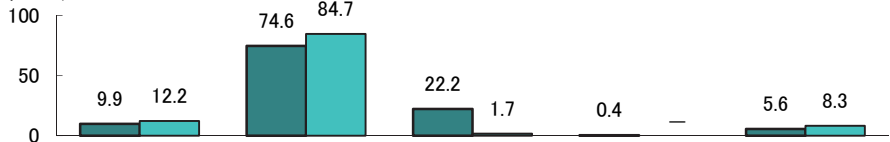
(単位:%)

※「Mobage(モバゲー)／Yahoo! Mobage」は、東京ゲームショウ2010調査時は「モバゲータウン」として質問していた。

②GREE

東京ゲームショウ2011・GREE利用者全体(n=284人)
 東京ゲームショウ2010・GREE利用者全体(n=229人)

(単位:%)



		標本数	パソコン	携帯電話・PHS	スマートフォン (iPhone、Android携帯など)	タブレット (iPad、GALAXY TABなど)	無効・無回答
東京ゲームショウ2011・GREE利用者全体		284	9.9	74.6	22.2	0.4	5.6
男女別	男性	202	9.9	75.7	23.3	0.5	5.9
	女性	82	9.8	72.0	19.5	0.0	4.9
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	117	8.5	74.4	18.8	0.9	7.7
	ミドルユーザー	111	9.9	74.8	25.2	0.0	3.6
	ライトユーザー	56	12.5	75.0	23.2	0.0	5.4
GREEゲーム利用状況別	GREEゲーム利用者	234	10.7	76.1	22.6	0.4	3.8
	GREEゲーム未利用者	50	6.0	68.0	20.0	0.0	14.0
各業態ゲーム現参加者別	スマートフォン向けゲーム現参加者	73	13.7	49.3	60.3	1.4	1.4
	携帯電話ゲームコンテンツ現参加者	153	7.8	85.0	15.0	0.0	3.9
	オンラインゲーム現参加者	88	11.4	77.3	18.2	0.0	8.0
	アーケードゲーム現参加者	93	14.0	79.6	19.4	1.1	3.2

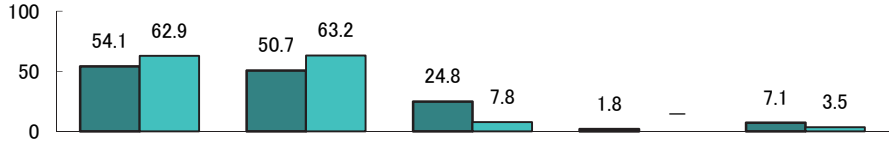
(単位:%)

注)東京ゲームショウ2011調査より、選択肢「タブレット(iPad、GALAXY TABなど)」を追加した。

③mixi

東京ゲームショウ2011・mixi利用者全体 (n=379人)
 東京ゲームショウ2010・mixi利用者全体 (n=399人)

(単位: %)



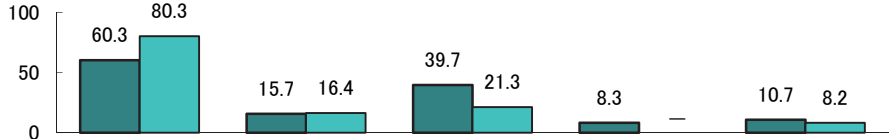
		標本数(人)	パソコン	携帯電話・PHS	スマートフォン (iPhone、Android携帯など)	タブレット (iPad、GALAXY TABなど)	無効・無回答
東京ゲームショウ2011・mixi利用者全体		379	54.1	50.7	24.8	1.8	7.1
男女別	男性	282	55.7	50.7	26.6	2.5	7.1
	女性	97	49.5	50.5	19.6	0.0	7.2
家庭用ゲーム プレイ頻度別	ヘビーユーザー	121	53.7	48.8	19.8	3.3	10.7
	ミドルユーザー	164	54.9	48.8	26.8	1.8	5.5
	ライトユーザー	94	53.2	56.4	27.7	0.0	5.3
mixi アプリゲーム 利用状況別	mixiアプリゲーム利用者	213	54.5	55.9	22.5	2.3	3.3
	mixiアプリゲーム未利用者	166	53.6	44.0	27.7	1.2	12.0
各業態 ゲーム 現参加者別	スマートフォン向けゲーム現参加者	97	51.5	32.0	56.7	5.2	2.1
	携帯電話ゲームコンテンツ現参加者	135	43.7	67.4	13.3	2.2	5.9
	オンラインゲーム現参加者	120	63.3	49.2	24.2	3.3	6.7
	アーケードゲーム現参加者	131	55.0	53.4	26.0	3.8	6.1

(単位: %)

④Facebook

東京ゲームショウ2011・Facebook利用者全体 (n=121人)
 東京ゲームショウ2010・Facebook利用者全体 (n=61人)

(単位: %)



		標本数	パソコン	携帯電話・PHS	スマートフォン (iPhone、Android携帯など)	タブレット (iPad、GALAXY TABなど)	無効・無回答
東京ゲームショウ2011・Facebook利用者全体		121	60.3	15.7	39.7	8.3	10.7
男女別	男性	98	61.2	17.3	42.9	9.2	9.2
	女性	23	56.5	8.7	26.1	4.3	17.4
家庭用ゲーム プレイ頻度別	ヘビーユーザー	41	61.0	9.8	31.7	14.6	9.8
	ミドルユーザー	51	58.8	17.6	52.9	3.9	5.9
	ライトユーザー	29	62.1	20.7	27.6	6.9	20.7
Facebook アプリゲーム 利用状況別	Facebookアプリゲーム利用者	48	58.3	12.5	43.8	14.6	10.4
	Facebookアプリゲーム未利用者	73	61.6	17.8	37.0	4.1	11.0
各業態 ゲーム 現参加者別	スマートフォン向けゲーム現参加者	47	51.1	10.6	61.7	14.9	6.4
	携帯電話ゲームコンテンツ現参加者	32	50.0	25.0	34.4	12.5	6.3
	オンラインゲーム現参加者	44	63.6	15.9	40.9	11.4	11.4
	アーケードゲーム現参加者	35	54.3	14.3	48.6	14.3	8.6

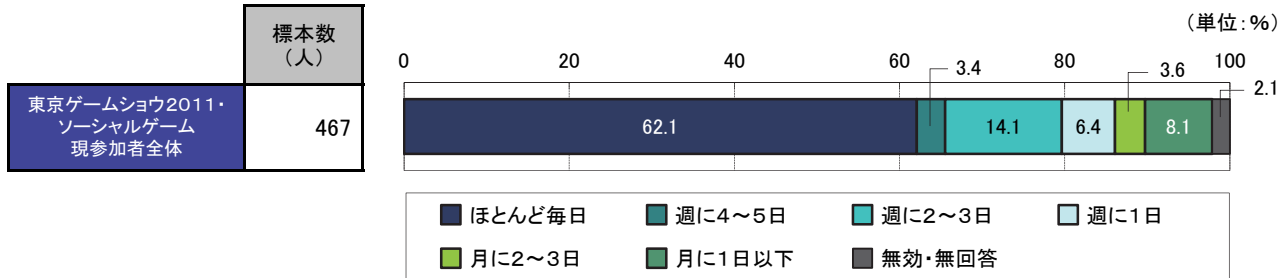
(単位: %)

注) 東京ゲームショウ2011調査より、選択肢「タブレット(iPad、GALAXY TABなど)」を追加した。

3. ソーシャルゲームのプレイ頻度【ソーシャルゲーム現参加者ベース】

【いずれかのSNSにつき「利用している／ソーシャルゲームで遊んでいる」と回答した人(=ソーシャルゲーム現参加者)のみ】
 [質問] 平均すると週に何日くらいソーシャルゲームで遊んでいますか。

(1) プレイ頻度



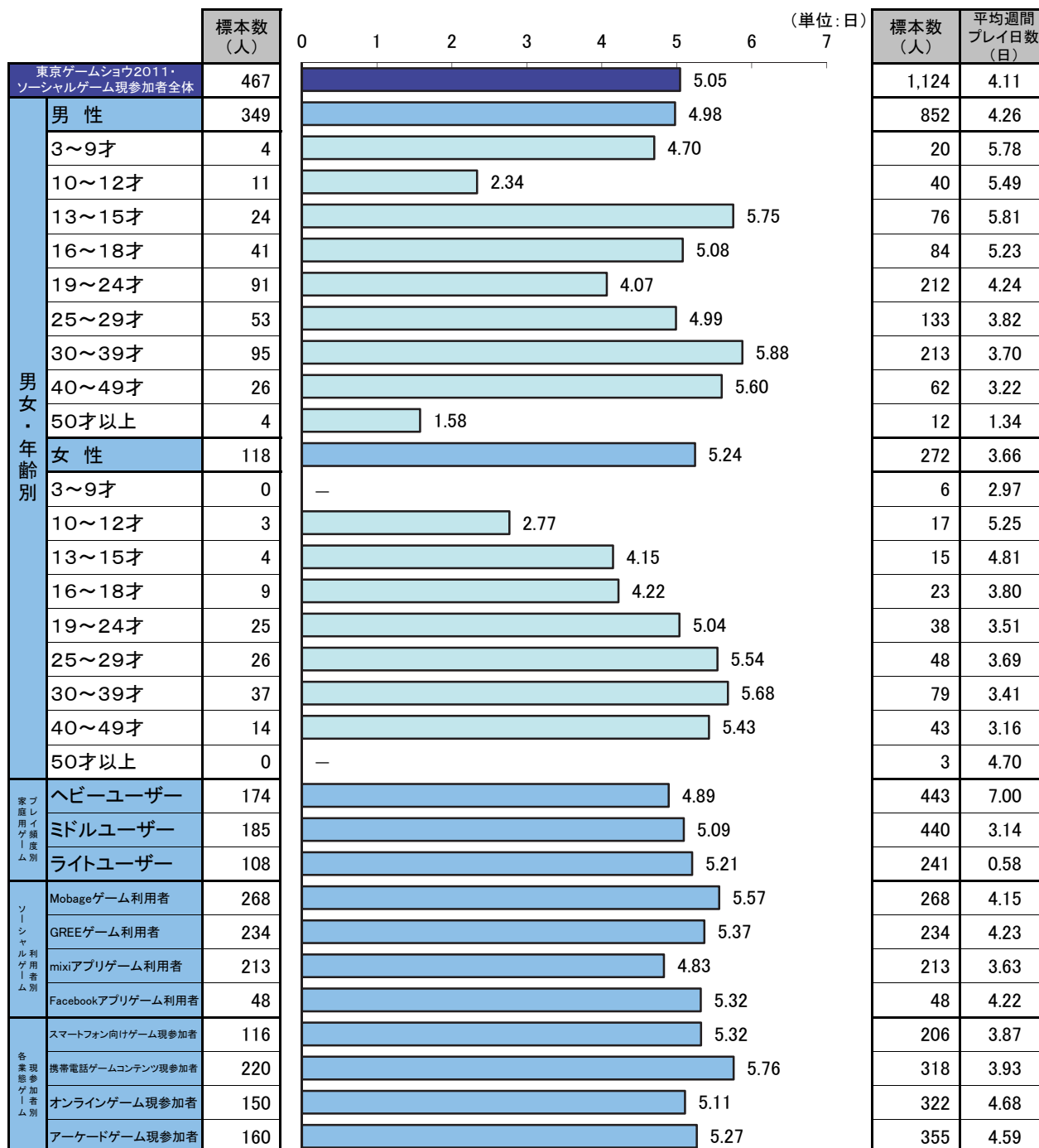
		標本数 (人)	ほとんど 毎日	週に 4~5日	週に 2~3日	週に 1日	月に 2~3日	月に 1日以下	無効・ 無回答
東京ゲームショー2011・ ソーシャルゲーム現参加者全体		467	62.1	3.4	14.1	6.4	3.6	8.1	2.1
男女・ 年齢別	男性	349	60.5	4.0	14.3	7.4	3.7	7.7	2.3
	3~9才	4	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	25.0	25.0
	10~12才	11	18.2	0.0	27.3	36.4	0.0	18.2	0.0
	13~15才	24	70.8	8.3	16.7	0.0	0.0	4.2	0.0
	16~18才	41	61.0	4.9	9.8	7.3	7.3	4.9	4.9
	19~24才	91	42.9	6.6	20.9	8.8	4.4	13.2	3.3
	25~29才	53	62.3	3.8	9.4	11.3	3.8	7.5	1.9
	30~39才	95	76.8	2.1	11.6	4.2	2.1	2.1	1.1
	40~49才	26	76.9	0.0	7.7	0.0	3.8	11.5	0.0
	50才以上	4	0.0	0.0	50.0	25.0	25.0	0.0	0.0
	女性	118	66.9	1.7	13.6	3.4	3.4	9.3	1.7
	3~9才	0	—	—	—	—	—	—	—
	10~12才	3	33.3	0.0	0.0	33.3	33.3	0.0	0.0
	13~15才	4	50.0	0.0	25.0	0.0	0.0	25.0	0.0
	16~18才	9	55.6	0.0	11.1	0.0	11.1	22.2	0.0
19~24才	25	60.0	4.0	24.0	4.0	4.0	4.0	0.0	
25~29才	26	73.1	0.0	7.7	0.0	3.8	11.5	3.8	
30~39才	37	75.7	2.7	8.1	5.4	0.0	8.1	0.0	
40~49才	14	64.3	0.0	21.4	0.0	0.0	7.1	7.1	
50才以上	0	—	—	—	—	—	—	—	
家庭用ゲーム プレイ頻度別	ヘビーユーザー	174	59.2	2.9	16.1	5.7	2.9	10.3	2.9
	ミドルユーザー	185	61.6	4.9	14.6	7.0	3.2	6.5	2.2
	ライトユーザー	108	67.6	1.9	10.2	6.5	5.6	7.4	0.9
ソーシャルゲーム 利用者別	Mobageゲーム利用者	268	71.3	2.6	12.3	5.6	3.0	3.7	1.5
	GREEゲーム利用者	234	68.4	3.8	13.7	5.1	3.8	5.1	0.0
	mixiアプリゲーム利用者	213	59.2	3.8	12.7	6.6	4.2	11.3	2.3
	Facebookアプリゲーム利用者	48	64.6	4.2	18.8	2.1	2.1	6.3	2.1
各業態参加者 別	スマートフォン向けゲーム現参加者	116	67.2	1.7	14.7	6.9	2.6	5.2	1.7
	携帯電話ゲームコンテンツ現参加者	220	73.2	4.5	12.3	4.1	0.5	4.1	1.4
	オンラインゲーム現参加者	150	63.3	1.3	14.0	8.0	3.3	6.7	3.3
	アーケードゲーム現参加者	160	64.4	4.4	15.6	6.3	2.5	5.0	1.9

(単位: %)

- ・「ほとんど毎日」プレイするという人が最も多く62.1%。「男性」(60.5%)よりも「女性」(66.9%)の方がその割合が高い。年齢別で「ほとんど毎日」プレイする率が高いのは、男性は「40~49才」(76.9%)、女性は「30~39才」(75.7%)。
- ・Mobageゲームの利用者は他のソーシャルゲームの利用者よりも「ほとんど毎日」の割合が高い(71.3%)。

(2) 平均週間プレイ日数

【参考】家庭用ゲーム P.20
東京ゲームショウ
2011・全体



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

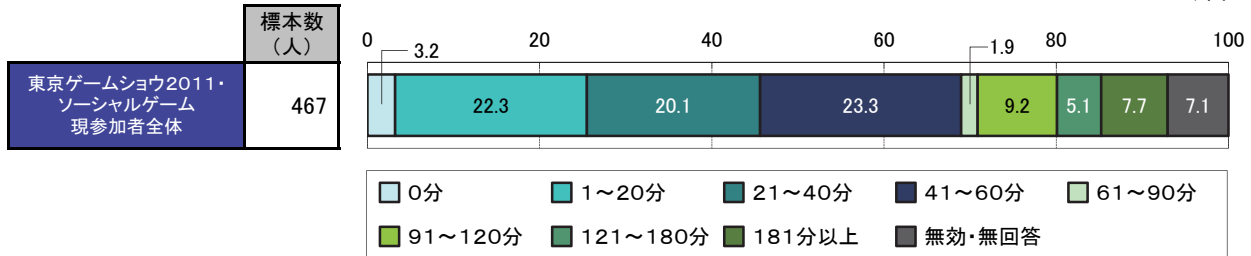
- ・ソーシャルゲーム現参加者全体の平均週間プレイ日数は前年より増加し、5.05日。
- ・女性の平均週間プレイ日数は5.24日で、男性(4.98日)より多い。
- ・男女とも「30~39才」が最も平均週間プレイ日数が多い(男性:5.88日、女性:5.68日)。

4. ソーシャルゲームのプレイ時間【ソーシャルゲーム現参加者ベース】

【いずれかのSNSにつき「利用している／ソーシャルゲームで遊んでいる」と回答した人(=ソーシャルゲーム現参加者)のみ】
 【質問】 平均すると1日合計で何分間くらいソーシャルゲームで遊んでいますか。平日・休日ごとにお教えてください。

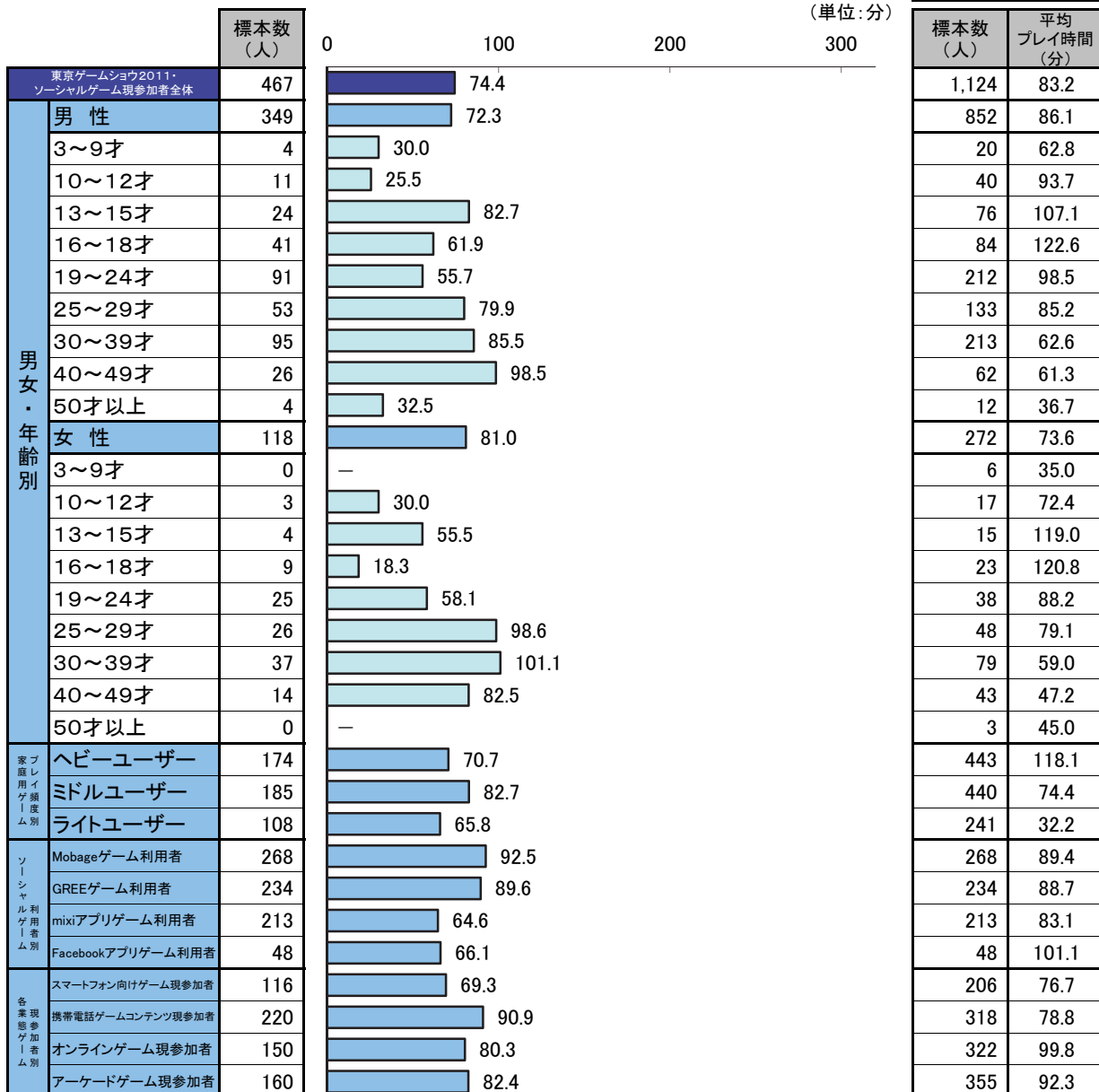
(1) 平日 (1日あたり)

(単位: %)



■ 平均プレイ時間

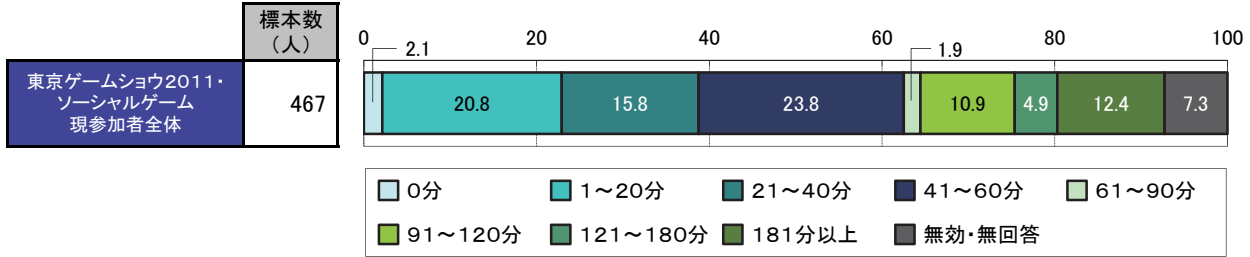
(単位: 分)



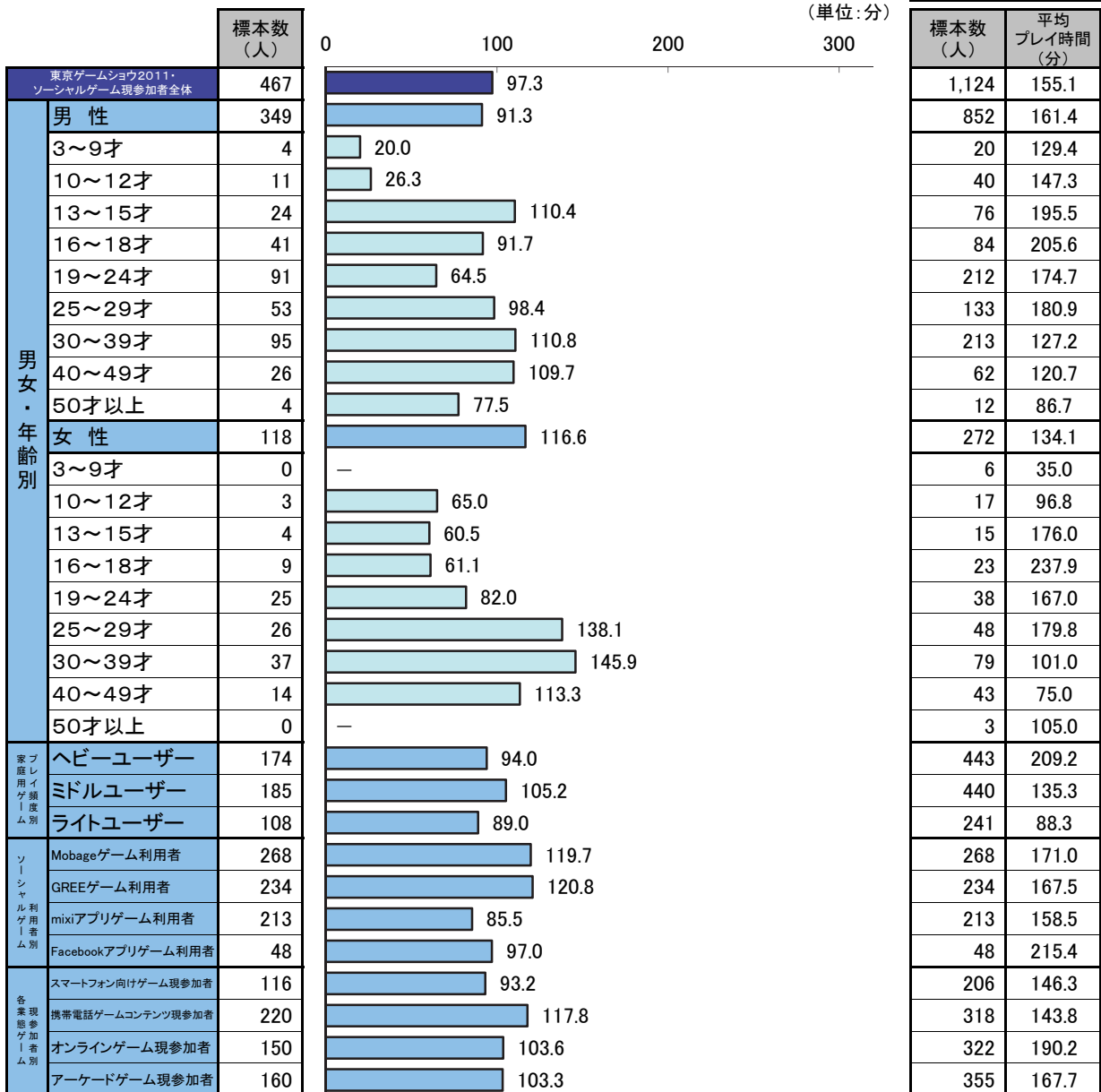
・平日1日あたりのプレイ時間は「41分~60分」が最も多い(23.3%)。
 ・平日1日あたりの平均プレイ時間は74.4分。男性は「40~49才」(98.5分)、女性は「30~39才」(101.1分)のプレイ時間が最も長い。

(2) 休日 (1日あたり)

(単位: %)



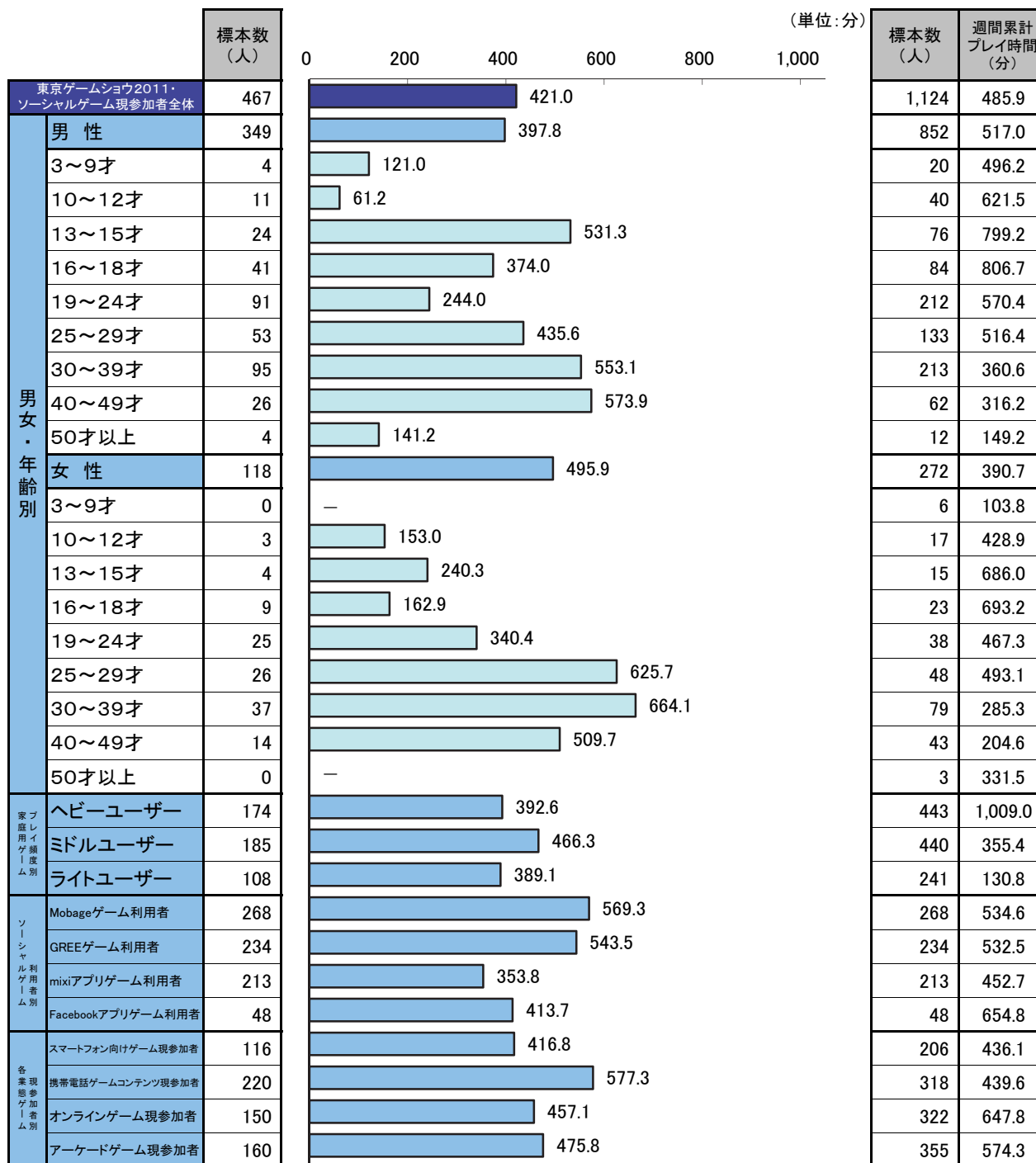
■ 平均プレイ時間



・休日1日あたりのプレイ時間は「41分~60分」が最も多い(23.8%)。
 ・休日1日あたりの平均プレイ時間は97.3分。男女とも「30~39才」(男性:110.8分、女性:145.9分)のプレイ時間が最も長い。

(3) 週間累計プレイ時間

【参考】家庭用ゲーム P.23
東京ゲームショウ
2011・全体

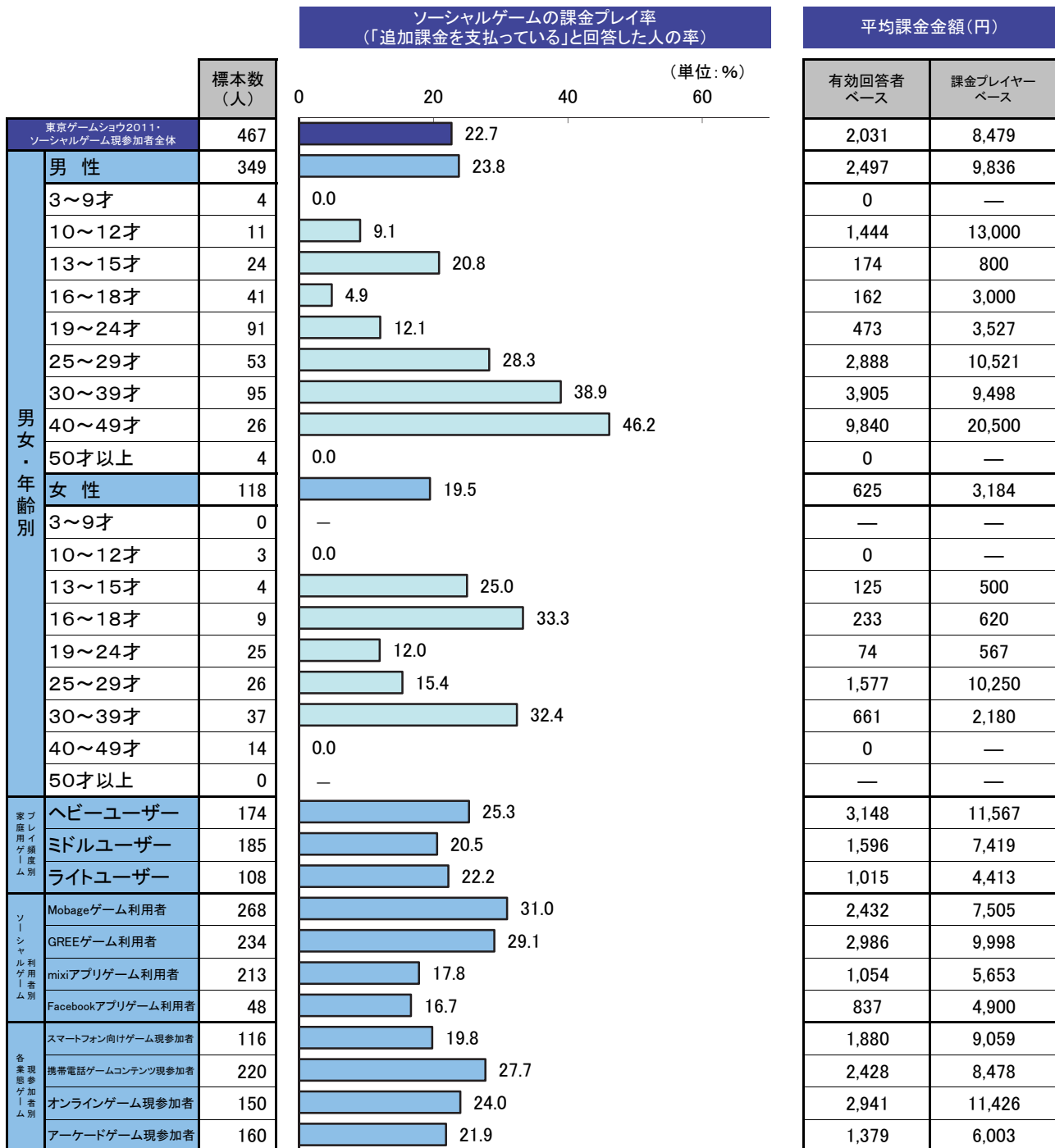


注) 週間累計プレイ時間 = (平均週間プレイ日数 - 2日) × 平日の平均プレイ時間 + 休日の平均プレイ時間 × 2

- ・週間累計プレイ時間は421.0分。家庭用ゲーム(485.9分)より1時間程度少ない。
- ・男性(397.8分)より女性(495.9分)の方が週間累計プレイ時間が長い。
- ・男性は「40～49才」(573.9分)、女性は「30～39才」(664.1分)の週間累計プレイ時間が最も長い。

5. ソーシャルゲームの課金プレイ状況【ソーシャルゲーム現参加者ベース】

【いずれかのSNSにつき「利用している／ソーシャルゲームで遊んでいる」と回答した人(=ソーシャルゲーム現参加者)のみ】
 【質問】 ソーシャルゲームで遊ぶ際、追加課金を支払っていますか。支払っている人は1ヶ月合計の平均支払額をお教えてください。



注) 平均課金金額の算出方法

有効回答者ベース	算出母数は、ソーシャルゲーム現参加者のうち課金実績・課金金額につき無効・無回答を除く有効回答者全体。課金実績につき「追加課金は支払っていない」と回答した未課金者は、課金金額を一律「0」円として算出。
課金プレイヤーベース	算出母数は、課金実績につき「追加課金を支払っている」と回答した課金プレイヤー全体。ただし課金金額につき無効・無回答の場合は算出母数から除外。

- ・ソーシャルゲームの課金プレイ率は22.7%。男性(23.8%)の方が女性(19.5%)よりも課金プレイ率は高い。
- ・平均課金金額は有効回答者ベースで2,031円、課金プレイヤーベースでは8,479円という結果だった。
- ・ソーシャルゲーム利用者別では、MobageとGREEの利用者の課金プレイ率が高い(Mobage: 31.0%、GREE: 29.1%)。

6. 現在主にプレイしているソーシャルゲームのタイトル名【ソーシャルゲーム現参加者ベース】

【いずれかのSNSにつき「利用している／ソーシャルゲームで遊んでいる」と回答した人(＝ソーシャルゲーム現参加者)のみ】
 「質問」あなたが現在主に遊んでいるソーシャルゲームの具体的なタイトル名、およびそのゲームが提供されているSNSの名前をお書きください。

(ソーシャルゲーム現参加者n=467人のうち有効回答者271人・延べ302タイトル)

タイトル名 【内訳】タイトル名	SNS名	タイトル数 (タイトル)	タイトル名 【内訳】タイトル名	SNS名	タイトル数 (タイトル)
戦国コレクション	Mobage	24	キャプテン翼 つくろうドリームチーム	Yahoo! Mobage	1
探検ドリランド	GREE	23	恋する私の王子様 for mix	mixi	1
ドラゴンコレクション	GREE	21	コーデ×コーデ for mixi	mixi	1
ガンダムロワイヤル	Mobage	20	THE KING OF FIGHTERS バトルフェスタ	Mobage	1
怪盗ロワイヤル		15	The Sims	Facebook	1
怪盗ロワイヤル	Mobage	13	三国志SAGA～戦火の嵐～	Facebook	1
怪盗ロワイヤル	mixi	2	Jリーグ ドリームイレブン	GREE	1
サンシャイン牧場	mixi	14	「ZOOKEEPER」	mixi	1
大争奪！！レジェンドカード	Mobage	12	すりすりにゃんこ	GREE	1
海賊王国コロンプス	GREE	9	ダービー×ダービー	Mobage	1
大進撃！！ドラゴン騎士団	Mobage	9	大激闘！戦国バトル	Mobage	1
踊り子クリップ	GREE	7	大進化！！英雄カードバトル	Mobage	1
農園ホッコーナ	Mobage	7	大乱闘！！ギルドバトルG	Mobage	1
まちつく！	mixi	7	チョコボとクリスタルの塔	GREE	1
戦国キングダム	GREE	5	ディズニーマイランド	Mobage	1
忍者ロワイヤル	Mobage	5	「テトリス」	(無回答)	1
モンブラ	GREE	5	天空のスカイガレオン	mixi	1
聖戦ケルベロス	GREE	4	伝説のまもりびと	Mobage	1
ビックリマン		4	童話スピリッツ	Mobage	1
ビックリマン	mixi	2	ドラゴンファーム	(無回答)	1
ビックリマン	GREE	1	なりきりマスター	Mobage	1
ビックリマン	(無回答)	1	バーコードカノジョ	GREE	1
英雄になりたい！	Mobage	3	バイレーツオブギャラクシー	GREE	1
仮面ライダーウォーズ	GREE	3	鋼の錬金術師 FULLMETALALCHEMIST	Mobage	1
ガンダムマスターズ	GREE	3	はじめようマイ・パー	mixi	1
釣り★スタ	GREE	3	「バズル」	(無回答)	1
ブラウザ三国志		3	ハコニワ	GREE	1
ブラウザ三国志 for mixi	mixi	2	花札～こいこい～	GREE	1
ブラウザ三国志	Yahoo! Mobage	1	バンブー麻雀	mixi	1
もやしもん		3	ピグライフ	アモーバ	1
もやしもんガチャガチャ	Mobage	2	ひぐらしうみねこカードバトル	Mobage	1
もやしもん	mixi	1	秘書コレクション	GREE	1
青の祓魔師	Mobage	2	ふしぎな生き物 ふにやもらけ	mixi	1
こいけん！	Mobage	2	ブラウザクエスト	Yahoo! Mobage	1
三国志バスター ～カード大戦～	Mobage	2	プレイブラグーン mixi	mixi	1
戦国ロワイヤル	Mobage	2	「プロ野球」	Mobage	1
大熱狂！！プロ野球カード	Mobage	2	へやつく	mixi	1
大バトル！探偵スクール～緋弾のエリア～	GREE	2	ペルソナ3ソーシャル	Mobage	1
はじめようマイ・キングダム	mixi	2	牧場物語 for mixi	mixi	1
100万人の信長の野望	Mobage	2	ぼくのレストラン2	GREE	1
星空バータウン	mixi	2	ポッピンシティ	Mobage	1
無限マラソン	GREE	2	「麻雀」	GREE	1
メタルサーガ ニューフロンティア	Yahoo! Mobage	2	麻雀ロワイヤル	Mobage	1
モバ大富豪	Mobage	2	魔法の国のお菓子屋さん	Mobage	1
アイドルレポリユーション	GREE	1	ミリオンナイツ	Mobage	1
アンライト～Unlight～	Yahoo! Mobage	1	みんな大好き！ソリティア検定	mixi	1
イース ネクサス	GREE	1	みんなでケンテイ	mixi	1
イケメン大奥恋の園 for GREE	GREE	1	MapleStory	Facebook	1
「囲碁」	Mobage	1	萌えCanちゃんじ！	Mobage	1
Webサカ	mixi	1	モンスターモンスター	Mobage	1
エヴァンゲリオン ～めぐりあう絆～	GREE	1	モンハン日記 モバイルアイルー村	Mobage	1
えんむす！	Mobage	1	憂国の大戦	Mobage	1
大奥	Mobage	1	四人打ち麻雀	Mobage	1
おみせやさんforGREE	GREE	1	龍が如くモバイル for GREE	GREE	1
カイブツライフ	mixi	1	Restaurant City	Facebook	1
漢字漬け	mixi	1	恋愛人形～Sweet Kiss～	GREE	1
擬人カレシ	GREE	1			

注)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。
 同一のタイトルでも、プラットフォームのSNSが異なる場合は別々のタイトルとしてカウントしている。

・現在主にプレイしているソーシャルゲームのタイトルで最も多いのは、「戦国コレクション」(Mobage)で24タイトルだった。次いで「探検ドリランド」(GREE)が23タイトル、「ドラゴンコレクション」(GREE)が21タイトル、「ガンダムロワイヤル」(Mobage)が20タイトル、「怪盗ロワイヤル」(Mobage/mixi)が15タイトルと続く。

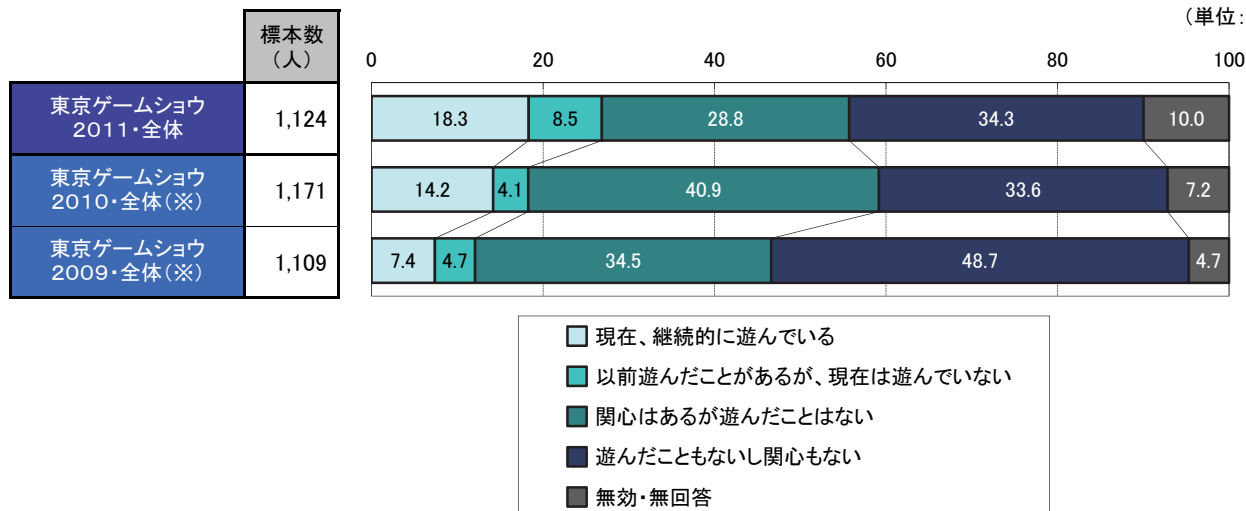
IV. スマートフォン向けゲームのプレイ状況

1. スマートフォン向けゲームのプレイ経験

※「スマートフォン」とは携帯電話・PHSと携帯情報端末 (PDA) を融合させた携帯端末 (iPhone、Android携帯など) をいいます。
 ※スマートフォンのゲームのうち、ダウンロードアプリのゲームについてのみお答えください。ソーシャルゲームは除きます。

〔質問〕 現在、スマートフォン向けゲームで継続的に遊んでいますか。

(単位: %)



(単位: %)

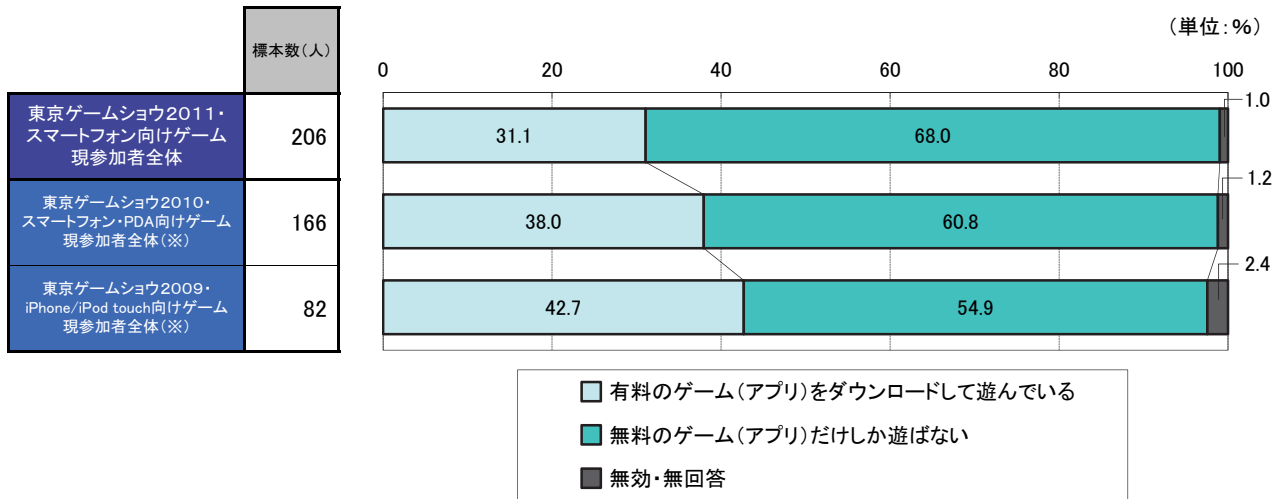
	標本数 (人)	現在、継続的に 遊んでいる	以前遊んだことがあるが、 現在は遊んでいない	関心はあるが 遊んだことはない	遊んだこともないし 関心もない	無効・無回答	
東京ゲームショー 2011・全体	1,124	18.3	8.5	28.8	34.3	10.0	
男女・ 年齢別	男性	852	18.7	9.4	27.9	35.3	8.7
	3~9才	20	15.0	10.0	25.0	40.0	10.0
	10~12才	40	17.5	10.0	22.5	32.5	17.5
	13~15才	76	22.4	3.9	28.9	31.6	13.2
	16~18才	84	11.9	13.1	20.2	45.2	9.5
	19~24才	212	18.4	9.9	30.2	34.9	6.6
	25~29才	133	21.1	12.0	25.6	34.6	6.8
	30~39才	213	19.2	6.1	32.4	35.2	7.0
	40~49才	62	19.4	12.9	24.2	32.3	11.3
	50才以上	12	16.7	16.7	25.0	25.0	16.7
	女性	272	17.3	5.9	31.6	31.3	14.0
	3~9才	6	0.0	0.0	16.7	33.3	50.0
	10~12才	17	23.5	17.6	23.5	11.8	23.5
	13~15才	15	20.0	13.3	20.0	33.3	13.3
16~18才	23	4.3	0.0	60.9	34.8	0.0	
19~24才	38	23.7	7.9	26.3	34.2	7.9	
25~29才	48	16.7	10.4	25.0	35.4	12.5	
30~39才	79	21.5	3.8	34.2	27.8	12.7	
40~49才	43	11.6	0.0	34.9	34.9	18.6	
50才以上	3	0.0	0.0	0.0	33.3	66.7	
家庭用ゲーム プレイ頻度別	ヘビーユーザー	443	16.9	6.8	30.0	35.9	10.4
	ミドルユーザー	440	18.6	9.8	28.6	33.4	9.5
	ライトユーザー	241	20.3	9.5	27.0	33.2	10.0

※東京ゲームショー2009調査時は「iPhone/iPod touch向けゲーム」、東京ゲームショー2010調査時は「スマートフォン・PDA向けゲーム」として質問していた。

- ・「現在、継続的に遊んでいる」と回答したのは前年14.2%から増加して18.3%。最も多いのは「遊んだこともないし関心もない」(34.3%)。
- ・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:18.7%、女性:17.3%)。
- ・家庭用ゲームプレイ頻度別では「ライトユーザー」が最も「現在、継続的に遊んでいる」割合が高い(20.3%)。

2. スマートフォン向け有料ゲームのプレイ状況【スマートフォン向けゲーム現参加者ベース】

【スマートフォン向けゲームを「現在、継続的に遊んでいる」と回答した人(=スマートフォン向けゲーム現参加者)のみ】
 [質問] スマートフォン向けゲームのうち、有料のゲーム(アプリ)をダウンロードして遊んでいますか。
 有料のゲーム(アプリ)をダウンロードして遊んでいる人は、1ヶ月合計の平均支払額をお教えてください。



調査年	性別	プレイ頻度別	プレイ状況 (単位: %)			平均月間支払額(円)	
			有料のゲーム(アプリ)をダウンロードして遊んでいる	無料のゲーム(アプリ)だけしか遊ばない	無効・無回答	有効回答者ベース	スマートフォン向け有料ゲーム現参加者ベース
東京ゲームショウ2011・スマートフォン向けゲーム現参加者全体			31.1	68.0	1.0	269.4	1,023.9
男女別	男性		34.0	64.8	1.3	317.6	1,060.9
	女性		21.3	78.7	0.0	105.0	752.5
家庭用ゲームプレイ頻度別		ヘビーユーザー	36.0	62.7	1.3	434.0	1,567.2
		ミドルユーザー	30.5	68.3	1.2	232.9	825.7
		ライトユーザー	24.5	75.5	0.0	102.6	482.0

※東京ゲームショウ2009調査時は「iPhone/iPod touch向けゲーム」、東京ゲームショウ2010調査時は「スマートフォン・PDA向けゲーム」として質問していた。

注) 平均月間支払額の算出方法

有効回答者ベース 算出母数は、スマートフォン向けゲーム現参加者のうち、有料ゲームのプレイ状況・月間支払額につき無効・無回答を除く有効回答者全体。有料ゲームのプレイ状況につき「無料のゲーム(アプリ)だけしか遊ばない」と回答した有料ゲーム非参加者は、月間支払額を一律「0」円として算出。

スマートフォン向け有料ゲーム現参加者ベース 算出母数は、有料ゲームのプレイ状況につき「有料のゲーム(アプリ)をダウンロードして遊んでいる」と回答した有料ゲーム現参加者全体。ただし月間支払額につき無効・無回答の場合は算出母数から除外。

- ・スマートフォン向け有料ゲームをプレイしているのは、スマートフォン向けゲーム現参加者の31.1%。2年連続して減少。女性より男性の方がスマートフォン向け有料ゲームをプレイしている割合が高い(男性:34.0%、女性:21.3%)。
- ・家庭用ゲームプレイ頻度別では、「ヘビーユーザー」が有料のゲームを遊んでいる割合が高い(36.0%)。
- ・平均月間支払額は、有効回答者ベースで269円、有料ゲーム現参加者ベースで1,024円という結果となった。

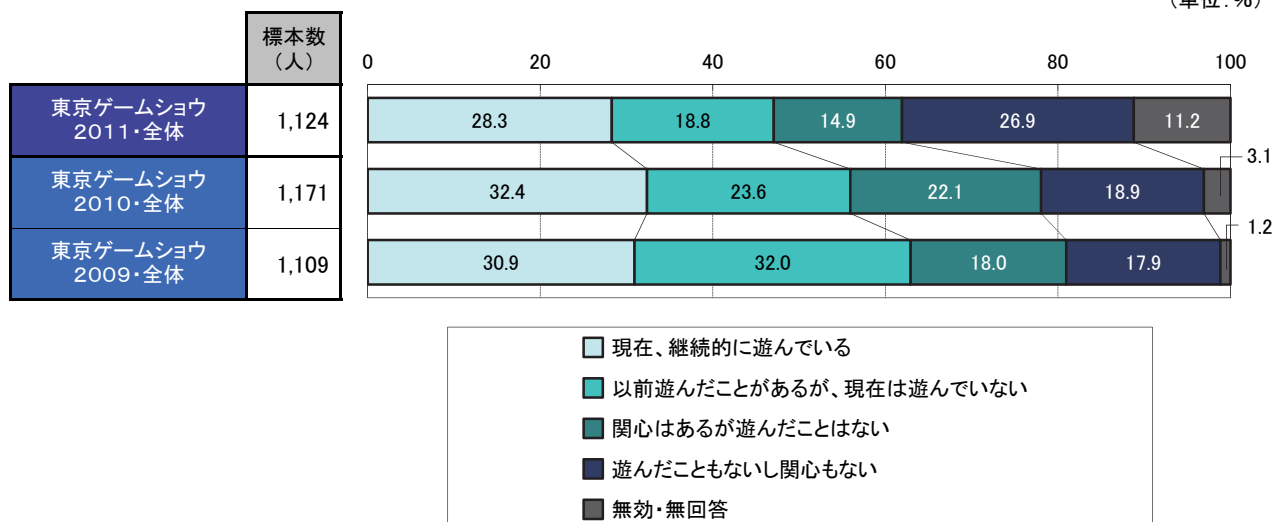
V. 携帯電話ゲームコンテンツのプレイ状況

1. 携帯電話ゲームコンテンツのプレイ経験

※スマートフォン以外の携帯電話・PHSのゲームについてのみお答えください。
 ※携帯電話・PHSのゲームのうち、ダウンロードまたは内臓アプリのゲームについてのみお答えください。ソーシャルゲームは除きます。

[質問] 現在、携帯電話・PHSのゲームで継続的に遊んでいますか。

(単位: %)



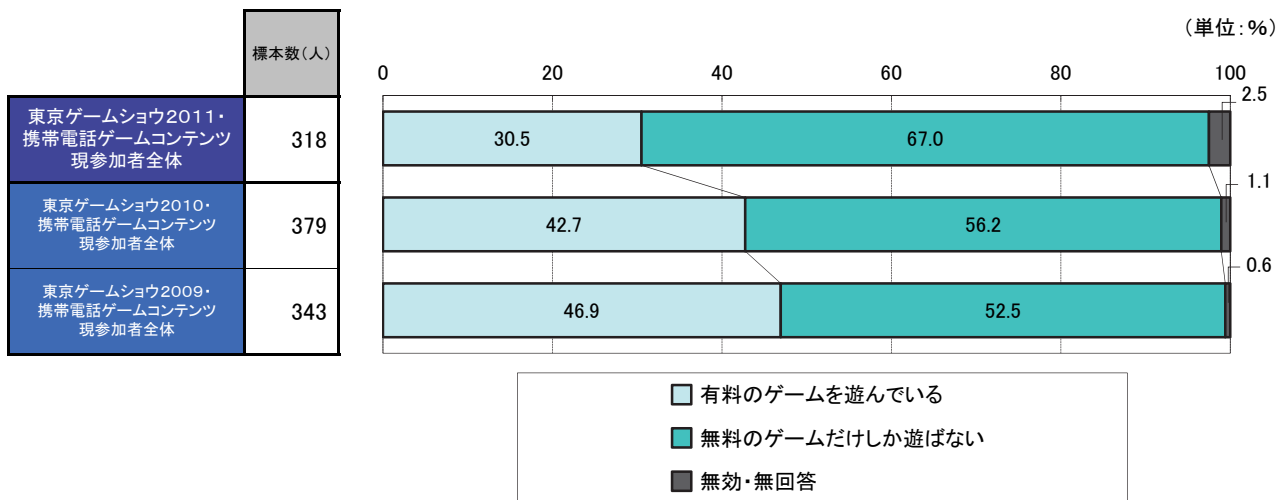
(単位: %)

	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 2011・全体	1,124	28.3	18.8	14.9	26.9	11.2
男性	852	28.4	19.1	14.2	27.6	10.7
3~9才	20	20.0	10.0	20.0	30.0	20.0
10~12才	40	20.0	5.0	12.5	40.0	22.5
13~15才	76	26.3	14.5	14.5	27.6	17.1
16~18才	84	35.7	19.0	7.1	33.3	4.8
19~24才	212	27.4	22.6	14.6	28.8	6.6
25~29才	133	21.1	29.3	12.0	27.1	10.5
30~39才	213	32.9	16.0	16.0	24.4	10.8
40~49才	62	33.9	16.1	19.4	17.7	12.9
50才以上	12	25.0	8.3	16.7	33.3	16.7
女性	272	27.9	17.6	16.9	24.6	12.9
3~9才	6	0.0	0.0	16.7	33.3	50.0
10~12才	17	5.9	5.9	29.4	23.5	35.3
13~15才	15	6.7	33.3	33.3	13.3	13.3
16~18才	23	17.4	21.7	13.0	39.1	8.7
19~24才	38	31.6	13.2	10.5	36.8	7.9
25~29才	48	29.2	33.3	4.2	22.9	10.4
30~39才	79	45.6	15.2	15.2	16.5	7.6
40~49才	43	16.3	7.0	32.6	27.9	16.3
50才以上	3	33.3	33.3	0.0	0.0	33.3
プレイ頻度別						
ヘビーユーザー	443	26.2	18.3	15.6	27.3	12.6
ミドルユーザー	440	30.0	18.2	14.8	28.2	8.9
ライトユーザー	241	29.0	20.7	13.7	23.7	12.9

・「現在、継続的に遊んでいる」のは全体の28.3%。前回(32.4%)からは減少した。
 ・男女・年齢別で「現在、継続的に遊んでいる」割合が高いのは、男性は「16~18才」(35.7%)、女性「30~39才」(45.6%)。
 ・家庭用ゲームプレイ頻度別では「ミドルユーザー」が最も「現在、継続的に遊んでいる」割合が高い(30.0%)。

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・PHSのゲームのうち、有料のゲームを遊んでいますか。

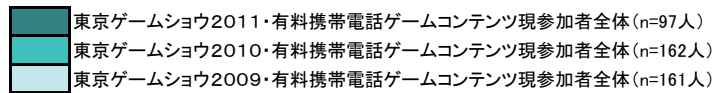


		標本数(人)	有料のゲームを遊んでいる	無料のゲームだけしか遊ばない	無効・無回答
東京ゲームショウ2011・携帯電話ゲームコンテンツ現参加者全体		318	30.5	67.0	2.5
男女別	男性	242	31.8	66.1	2.1
	女性	76	26.3	69.7	3.9
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	116	33.6	62.9	3.4
	ミドルユーザー	132	27.3	70.5	2.3
	ライトユーザー	70	31.4	67.1	1.4

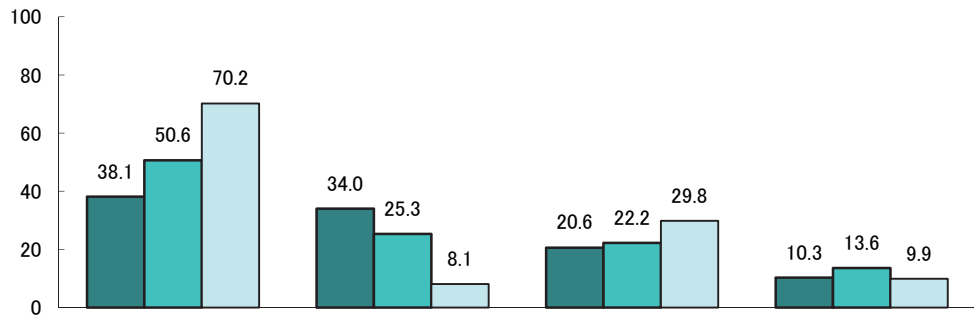
・有料携帯電話ゲームコンテンツをプレイしているのは、携帯電話ゲームコンテンツ現参加者の30.5%。
 前々年(46.9%)、前年(42.7%)に引き続き2年連続して減少。
 女性より男性の方が有料携帯電話ゲームコンテンツをプレイしている割合が高い(男性:31.8%、女性:26.3%)。
 家庭用ゲームプレイ頻度別では、「ヘビーユーザー」が有料のゲームを遊んでいる割合が高い(33.6%)。

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:%)



		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
東京ゲームショウ2011・ 有料携帯電話ゲームコンテンツ 現参加者全体		97	38.1	34.0	20.6	10.3
男女別	男性	77	35.1	36.4	19.5	10.4
	女性	20	50.0	25.0	25.0	10.0
家庭用ゲーム プレイ頻度別	ヘビーユーザー	39	33.3	38.5	17.9	12.8
	ミドルユーザー	36	44.4	30.6	22.2	8.3
	ライトユーザー	22	36.4	31.8	22.7	9.1

(単位:%)

・有料携帯電話ゲームコンテンツ現参加者による課金形態は「定額課金」が最多(38.1%)だが、年々減少。「アイテムやアバターへの課金」は年々増加して34.0%となり、「定額課金」に迫っている。

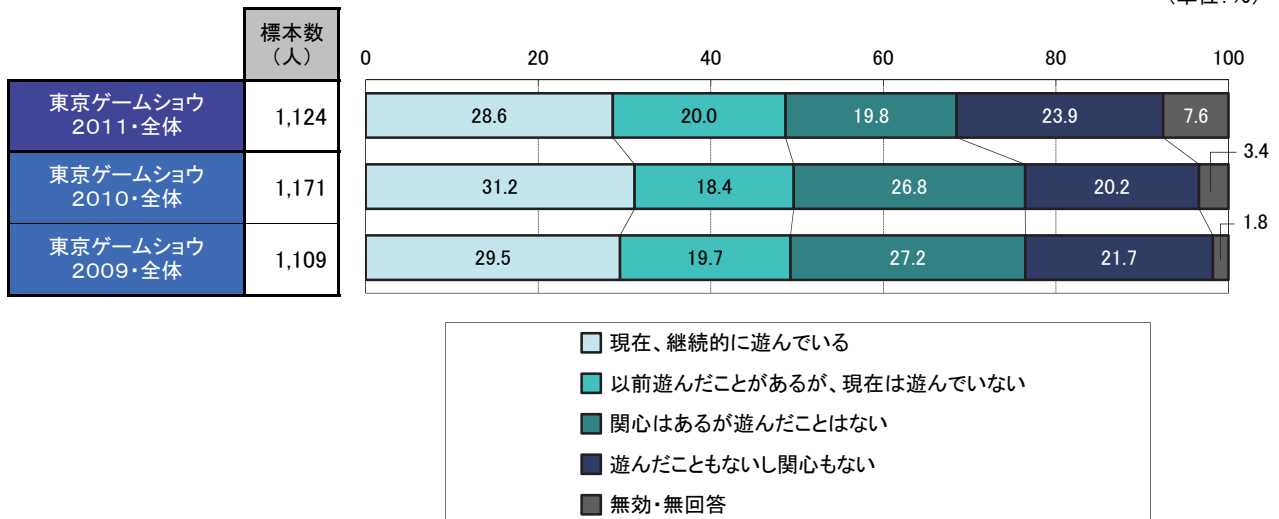
VI. オンラインゲームのプレイ状況

1. オンラインゲームのプレイ経験

※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)も含みますが、ここではソーシャルゲームは除きます。
 ※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・PHS、スマートフォン・ゲームセンターのゲームは除きます。

[質問] 現在、オンラインゲームで継続的に遊んでいますか。

(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 2011・全体		1,124	28.6	20.0	19.8	23.9	7.6
男女・年齢別	男性	852	31.7	22.7	17.8	22.2	5.6
	3~9才	20	25.0	5.0	20.0	35.0	15.0
	10~12才	40	20.0	12.5	15.0	35.0	17.5
	13~15才	76	40.8	13.2	17.1	22.4	6.6
	16~18才	84	35.7	27.4	11.9	22.6	2.4
	19~24才	212	31.6	27.8	18.4	19.8	2.4
	25~29才	133	40.6	23.3	10.5	21.1	4.5
	30~39才	213	27.7	25.4	21.6	19.2	6.1
	40~49才	62	24.2	11.3	29.0	25.8	9.7
	50才以上	12	8.3	25.0	16.7	41.7	8.3
	女性	272	19.1	11.8	26.1	29.4	13.6
	3~9才	6	0.0	0.0	16.7	33.3	50.0
	10~12才	17	11.8	0.0	23.5	29.4	35.3
	13~15才	15	20.0	26.7	33.3	6.7	13.3
	16~18才	23	13.0	21.7	39.1	21.7	4.3
	19~24才	38	28.9	10.5	21.1	31.6	7.9
25~29才	48	12.5	22.9	12.5	41.7	10.4	
30~39才	79	24.1	8.9	27.8	29.1	10.1	
40~49才	43	16.3	2.3	37.2	25.6	18.6	
50才以上	3	33.3	0.0	0.0	33.3	33.3	
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	443	34.8	21.2	16.7	20.1	7.2
	ミドルユーザー	440	28.4	21.1	19.8	24.1	6.6
	ライトユーザー	241	17.8	15.8	25.7	30.7	10.0

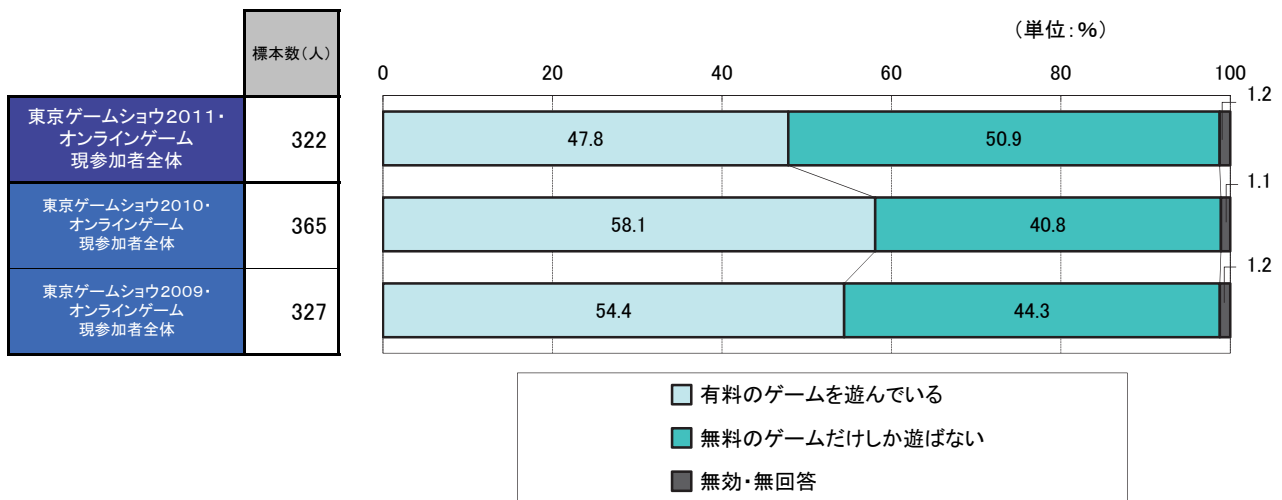
・オンラインゲームを「現在、継続的に遊んでいる」人(=オンラインゲーム現参加者)の割合は前回(31.2%)から減少して28.6%。

・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:31.7%、女性:19.1%)。

・家庭用ゲームのプレイ頻度が高いほど、オンラインゲーム現参加者が多い傾向が見られる。

2. 有料オンラインゲームのプレイ状況【オンラインゲーム現参加者ベース】

【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(=オンラインゲーム現参加者)のみ】
 【質問】 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。



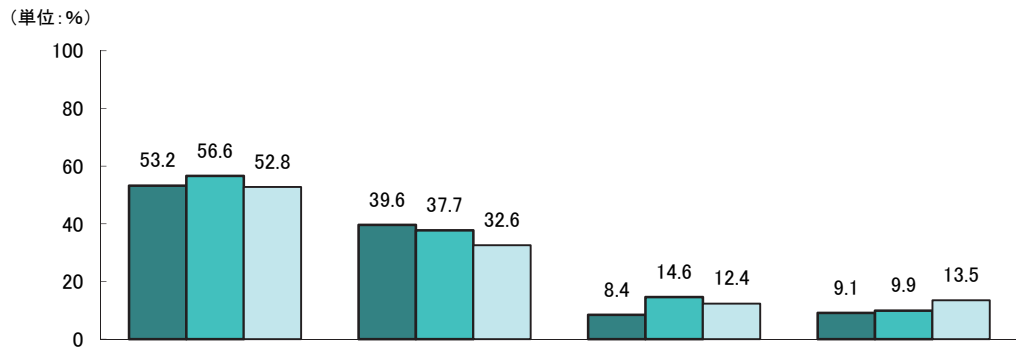
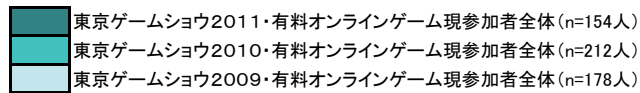
(単位:%)

		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 (%)
東京ゲームショウ2011・オンラインゲーム現参加者全体		322	47.8	50.9	1.2
男女別	男性	270	48.1	50.7	1.1
	女性	52	46.2	51.9	1.9
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	154	48.7	50.0	1.3
	ミドルユーザー	125	44.8	53.6	1.6
	ライトユーザー	43	53.5	46.5	0.0

・有料オンラインゲームをプレイしているのは、オンラインゲーム現参加者の47.8%。前回(58.1%)から減少した。女性より男性の方が有料オンラインゲームをプレイしている割合が高い(男性:48.1%、女性:46.2%)。

3. 有料オンラインゲームの課金形態 【有料オンラインゲーム現参加者ベース】《複数回答》

【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。



		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
東京ゲームショウ2011・ 有料オンラインゲーム 現参加者全体		154	53.2	39.6	8.4	9.1
男女別	男性	130	52.3	39.2	8.5	9.2
	女性	24	58.3	41.7	8.3	8.3
家庭用ゲーム プレイ頻度別	ヘビーユーザー	75	62.7	28.0	5.3	12.0
	ミドルユーザー	56	50.0	50.0	8.9	3.6
	ライトユーザー	23	30.4	52.2	17.4	13.0

(単位: %)

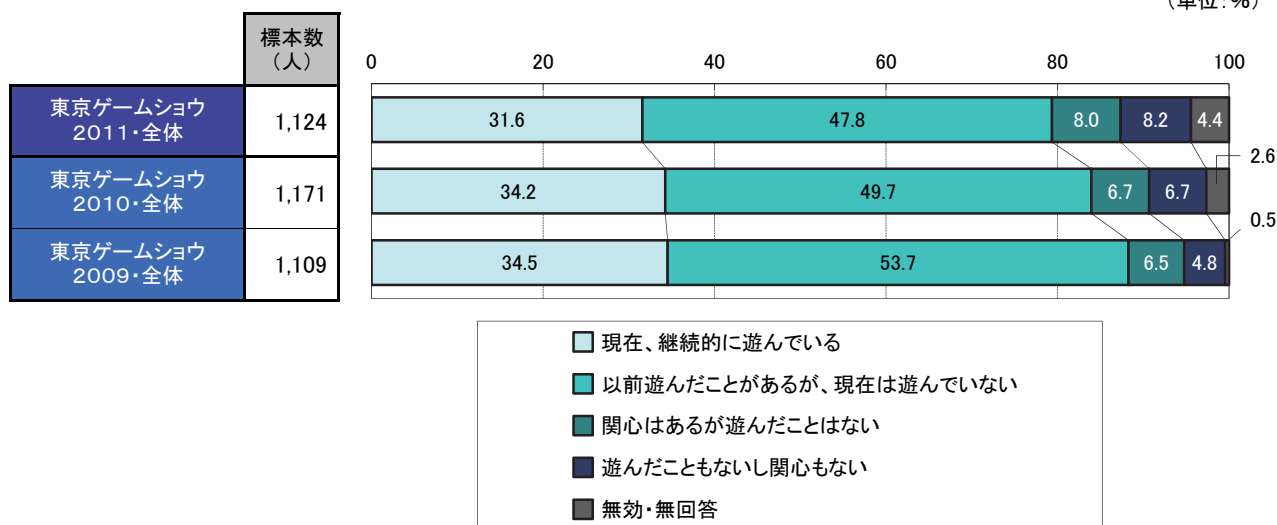
・有料オンラインゲーム現参加者による課金形態は「定額課金」が最多(53.2%)だが、前回(56.6%)から減少。「アイテムやアバターへの課金」は前々回(32.6%)、前回(37.7%)から増加して39.6%に。

VII. 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] 現在、ゲームセンターのゲームで継続的に遊んでいますか。

(単位: %)



(単位: %)

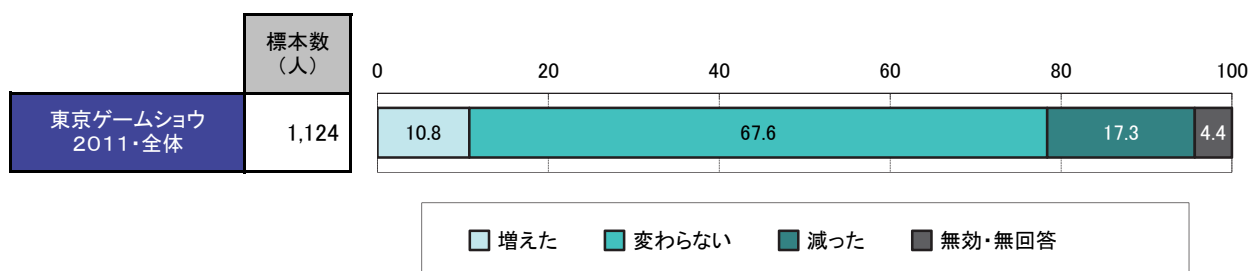
		標本数 (人)	現在、継続的に遊んでいる	以前遊んだことがあるが、現在は遊んでいない	関心はあるが遊んだことはない	遊んだこともないし関心もない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2011・全体		1,124	31.6	47.8	8.0	8.2	4.4
男女・年齢別	男性	852	33.9	46.7	8.5	7.4	3.5
	3~9才	20	25.0	35.0	5.0	20.0	15.0
	10~12才	40	40.0	42.5	7.5	0.0	10.0
	13~15才	76	38.2	39.5	5.3	10.5	6.6
	16~18才	84	45.2	34.5	9.5	10.7	0.0
	19~24才	212	39.2	42.5	9.9	5.7	2.8
	25~29才	133	33.1	48.9	9.8	7.5	0.8
	30~39才	213	30.0	54.9	6.1	6.6	2.3
	40~49才	62	14.5	61.3	9.7	8.1	6.5
	50才以上	12	8.3	41.7	25.0	8.3	16.7
	女性	272	24.3	51.1	6.6	10.7	7.4
	3~9才	6	0.0	33.3	33.3	16.7	16.7
	10~12才	17	29.4	47.1	0.0	0.0	23.5
	13~15才	15	26.7	53.3	6.7	6.7	6.7
16~18才	23	21.7	65.2	0.0	8.7	4.3	
19~24才	38	52.6	31.6	10.5	5.3	0.0	
25~29才	48	10.4	62.5	6.3	12.5	8.3	
30~39才	79	24.1	51.9	5.1	15.2	3.8	
40~49才	43	16.3	53.5	9.3	11.6	9.3	
50才以上	3	33.3	0.0	0.0	0.0	66.7	
家庭用ゲーム別	ヘビーユーザー	443	37.0	44.2	7.4	7.0	4.3
	ミドルユーザー	440	32.5	44.8	9.3	9.3	4.1
	ライトユーザー	241	19.9	59.8	6.6	8.3	5.4

- ・アーケードゲームを「現在、継続的に遊んでいる」のは31.6%。前々年(34.5%)、前年(34.2%)から減少。
- ・男性では「16~18才」(45.2%)、女性は「19~24才」(52.6%)が「現在、継続的に遊んでいる」割合が高い。

Ⅷ. 東日本大震災の影響

1. 東日本大震災前後におけるゲームプレイ時間の増減

〔質問〕 あなたは今年3月の東日本大震災の後、ゲームをする時間が増えましたか。それとも減りましたか。



(単位:%)

		標本数 (人)	増えた	変わらない	減った	無効・無回答
東京ゲームショウ 2011・全体		1,124	10.8	67.6	17.3	4.4
男女・ 年齢別	男性	852	11.5	68.8	16.4	3.3
	3～9才	20	10.0	65.0	10.0	15.0
	10～12才	40	20.0	55.0	20.0	5.0
	13～15才	76	23.7	64.5	7.9	3.9
	16～18才	84	21.4	64.3	13.1	1.2
	19～24才	212	9.4	75.0	14.6	0.9
	25～29才	133	7.5	73.7	18.0	0.8
	30～39才	213	7.0	67.1	20.7	5.2
	40～49才	62	9.7	67.7	16.1	6.5
	50才以上	12	8.3	50.0	33.3	8.3
	女性	272	8.5	64.0	19.9	7.7
	3～9才	6	0.0	33.3	16.7	50.0
	10～12才	17	5.9	58.8	11.8	23.5
	13～15才	15	26.7	40.0	26.7	6.7
	16～18才	23	8.7	69.6	17.4	4.3
	19～24才	38	2.6	78.9	18.4	0.0
	25～29才	48	8.3	68.8	16.7	6.3
30～39才	79	6.3	68.4	20.3	5.1	
40～49才	43	14.0	48.8	27.9	9.3	
50才以上	3	0.0	66.7	0.0	33.3	
家庭用ゲーム プレイ頻度別	ヘビーユーザー	443	17.6	68.2	10.4	3.8
	ミドルユーザー	440	7.7	70.9	17.3	4.1
	ライトユーザー	241	3.7	60.6	29.9	5.8
各業態ゲーム 現参加者別	ソーシャルゲーム現参加者	467	11.6	67.2	17.3	3.9
	スマートフォン向けゲーム現参加者	206	13.6	61.2	21.8	3.4
	携帯電話ゲームコンテンツ現参加者	318	11.9	67.6	17.9	2.5
	オンラインゲーム現参加者	322	13.0	68.0	16.8	2.2
	アーケードゲーム現参加者	355	13.5	72.7	13.0	0.8

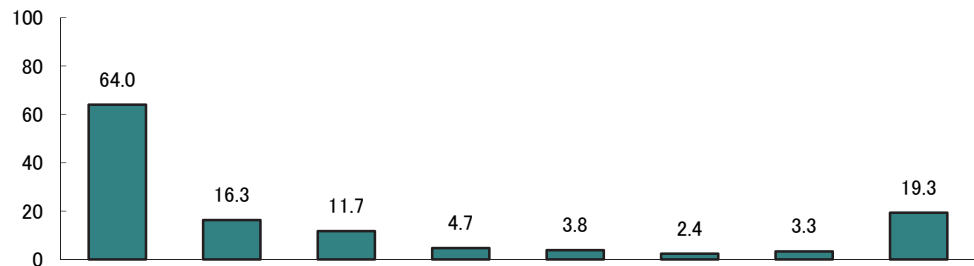
- ・東日本大震災前後においてゲームプレイ時間が「変わらない」という回答が最も多いが(67.6%)、「増えた」のは10.8%、「減った」のは17.3%で減少した人の方が多い。
- ・家庭用ゲームのプレイ頻度が高いほど「増えた」という割合が高く、「減った」という割合が低い。

2. 被災者支援行動

[質問] あなたは被災者支援のためにどのようなことをしましたか。以下のうち、当てはまるものをいくつでもお選びください。

東京ゲームショー2011・全体(n=1,124人)

(単位: %)



	標本数(人)	義援金の寄付	被災地産商品の購入	ゲーム内の寄付アイテムの購入	現地ボランティア	チャリティーゲームソフトの購入	チャリティーオークションでゲーム関連グッズの購入	その他	無効・無回答	
東京ゲームショー2011・全体	1,124	64.0	16.3	11.7	4.7	3.8	2.4	3.3	19.3	
男女・年齢別	男性	852	64.4	15.0	13.3	5.5	4.5	2.7	3.3	17.6
	3～9才	20	40.0	5.0	5.0	5.0	5.0	0.0	15.0	25.0
	10～12才	40	60.0	7.5	7.5	0.0	0.0	0.0	0.0	37.5
	13～15才	76	61.8	14.5	9.2	7.9	7.9	2.6	1.3	21.1
	16～18才	84	71.4	16.7	11.9	6.0	11.9	1.2	4.8	11.9
	19～24才	212	63.2	12.7	13.7	5.7	2.8	3.3	3.3	16.5
	25～29才	133	72.9	16.5	16.5	4.5	3.8	4.5	5.3	12.8
	30～39才	213	64.8	16.4	15.0	5.6	4.7	3.3	1.4	16.0
	40～49才	62	58.1	22.6	12.9	8.1	0.0	0.0	4.8	19.4
	50才以上	12	41.7	8.3	8.3	0.0	0.0	0.0	0.0	50.0
	女性	272	62.5	20.2	7.0	2.2	1.8	1.5	3.3	24.6
	3～9才	6	33.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	66.7
	10～12才	17	52.9	11.8	0.0	5.9	0.0	0.0	0.0	47.1
	13～15才	15	86.7	6.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	13.3
	16～18才	23	60.9	4.3	8.7	0.0	0.0	0.0	0.0	39.1
	19～24才	38	65.8	15.8	7.9	2.6	7.9	5.3	2.6	18.4
	25～29才	48	68.8	25.0	6.3	0.0	0.0	2.1	4.2	20.8
30～39才	79	63.3	24.1	11.4	1.3	2.5	1.3	2.5	20.3	
40～49才	43	53.5	30.2	2.3	7.0	0.0	0.0	9.3	23.3	
50才以上	3	33.3	33.3	33.3	0.0	0.0	0.0	0.0	33.3	
家庭用ゲーム機頻度別	ヘビーユーザー	443	61.2	16.5	14.7	5.0	4.5	3.2	2.5	19.0
	ミドルユーザー	440	68.0	17.0	10.0	4.3	4.8	2.3	3.9	17.5
	ライトユーザー	241	61.8	14.5	9.5	5.0	0.8	1.2	3.7	23.2
各業態ゲーム別	ソーシャルゲーム現参加者	467	64.2	16.3	14.6	4.9	2.1	3.0	3.4	18.4
	スマートフォン向けゲーム現参加者	206	62.1	17.5	14.1	6.3	3.9	2.4	3.4	17.0
	携帯電話ゲームコンテンツ現参加者	318	65.4	16.7	13.8	5.7	4.7	1.6	3.1	14.2
	オンラインゲーム現参加者	322	62.4	15.2	18.9	5.9	5.9	3.4	4.7	14.3
	アーケードゲーム現参加者	355	69.3	17.2	13.5	5.1	5.1	3.9	1.1	14.4
ゲーム時間増減別	増えた	121	63.6	18.2	14.0	9.9	5.8	3.3	4.1	12.4
	変わらない	760	66.7	16.8	12.4	4.2	4.2	2.4	3.2	17.1
	減った	194	68.6	17.0	9.8	4.6	2.1	2.6	4.1	13.9
	無効・無回答	49	4.1	0.0	4.1	0.0	0.0	0.0	0.0	91.8

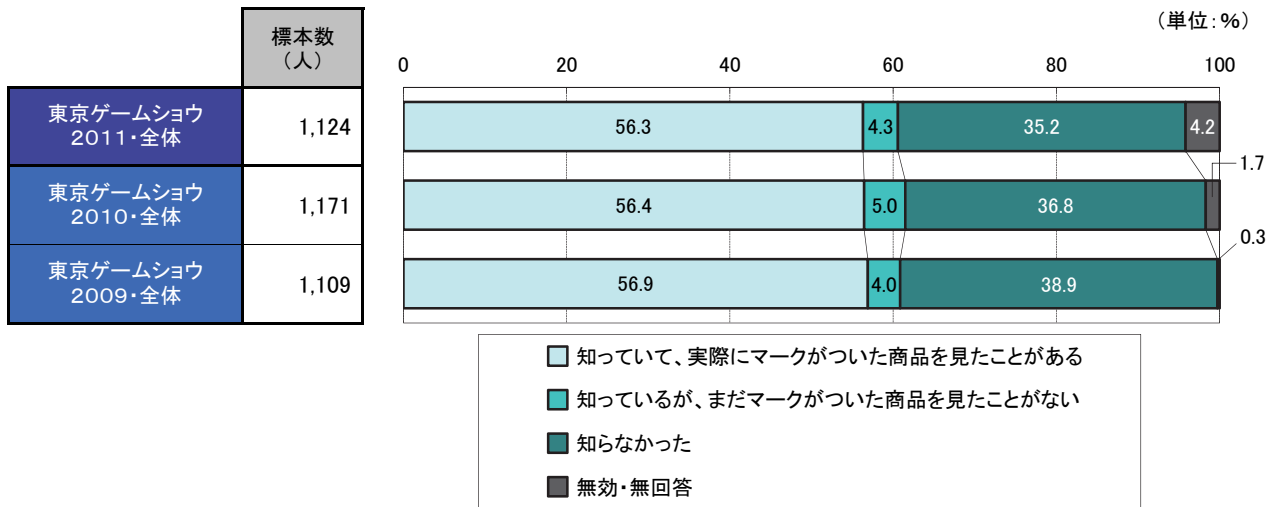
(単位: %)

被災者支援行動で最も多かったのは「義援金の寄付」で64.0%。
 「ゲーム内の寄付アイテムの購入」という回答は全体の11.7%。うち、男女別では「男性」(13.3%)、家庭用ゲーム機頻度別では「ヘビーユーザー」(14.7%)、各業態ゲーム現参加者別では「オンラインゲーム現参加者」(18.9%)、震災前後のゲームプレイ時間増減別では「増えた」(14.0%)の割合がそれぞれ高い。

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。



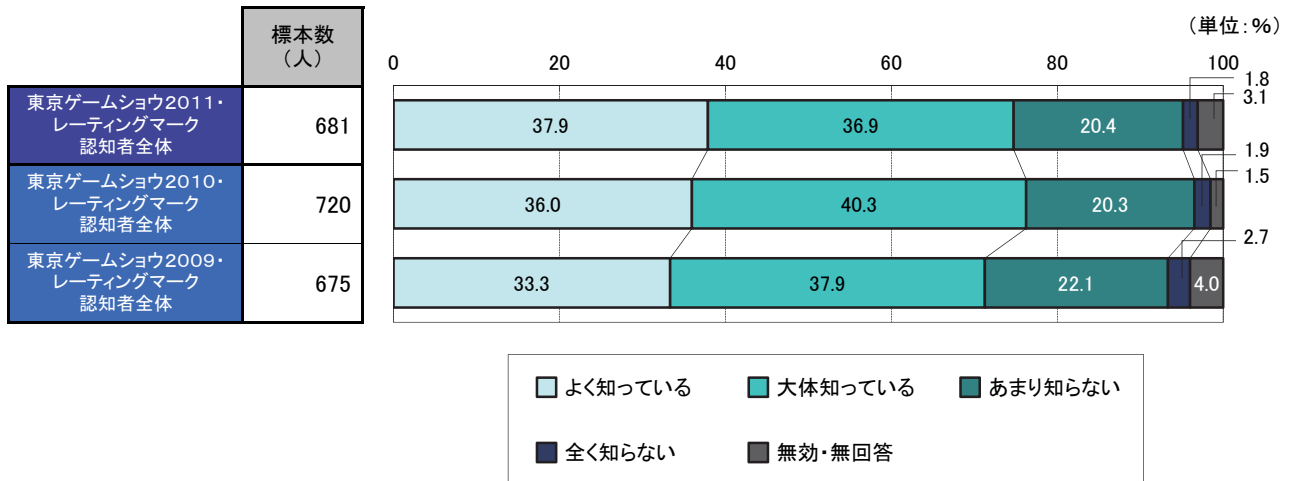
(単位: %)

		標本数 (人)	知っている、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 2011・全体		1,124	56.3	4.3	35.2	4.2
男女・年齢別	男性	852	63.0	4.5	29.6	2.9
	3～9才	20	25.0	15.0	45.0	15.0
	10～12才	40	42.5	5.0	45.0	7.5
	13～15才	76	68.4	5.3	25.0	1.3
	16～18才	84	75.0	6.0	19.0	0.0
	19～24才	212	70.8	3.8	24.1	1.4
	25～29才	133	68.4	2.3	27.1	2.3
	30～39才	213	60.1	3.8	33.3	2.8
	40～49才	62	43.5	8.1	41.9	6.5
	50才以上	12	33.3	0.0	50.0	16.7
	女性	272	35.3	3.7	52.9	8.1
	3～9才	6	0.0	0.0	50.0	50.0
	10～12才	17	29.4	0.0	47.1	23.5
	13～15才	15	33.3	0.0	53.3	13.3
	16～18才	23	60.9	4.3	34.8	0.0
	19～24才	38	52.6	2.6	44.7	0.0
25～29才	48	47.9	2.1	39.6	10.4	
30～39才	79	24.1	5.1	64.6	6.3	
40～49才	43	20.9	7.0	67.4	4.7	
50才以上	3	33.3	0.0	33.3	33.3	
家庭用ゲーム頻度別	ヘビーユーザー	443	60.9	4.3	30.9	3.8
	ミドルユーザー	440	59.5	3.9	32.3	4.3
	ライトユーザー	241	41.9	5.0	48.5	4.6

「知っている、実際にマークがついた商品を見たことがある」人は前回(56.4%)とほぼ横ばい(56.3%)だが、「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60.6%で前回より微減。女性全体の52.9%、また家庭用ゲームの「ライトユーザー」でも48.5%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2011・レーティングマーク認知者全体		681	37.9	36.9	20.4	1.8	3.1
男女・年齢別	男性	575	39.0	35.8	20.2	1.7	3.3
	3～9才	8	12.5	25.0	25.0	25.0	12.5
	10～12才	19	52.6	31.6	10.5	5.3	0.0
	13～15才	56	41.1	19.6	33.9	3.6	1.8
	16～18才	68	38.2	30.9	29.4	0.0	1.5
	19～24才	158	41.1	36.7	19.0	1.3	1.9
	25～29才	94	44.7	33.0	16.0	1.1	5.3
	30～39才	136	36.0	44.9	14.7	0.0	4.4
	40～49才	32	21.9	43.8	21.9	6.3	6.3
	50才以上	4	25.0	50.0	25.0	0.0	0.0
	女性	106	32.1	42.5	21.7	1.9	1.9
	3～9才	0	-	-	-	-	-
	10～12才	5	0.0	60.0	20.0	20.0	0.0
	13～15才	5	40.0	20.0	40.0	0.0	0.0
16～18才	15	40.0	46.7	6.7	0.0	6.7	
19～24才	21	28.6	42.9	23.8	0.0	4.8	
25～29才	24	33.3	45.8	20.8	0.0	0.0	
30～39才	23	47.8	26.1	21.7	4.3	0.0	
40～49才	12	8.3	66.7	25.0	0.0	0.0	
50才以上	1	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	
プレイ頻度別	ヘビーユーザー	289	39.8	31.8	22.1	2.4	3.8
	ミドルユーザー	279	39.1	40.9	17.2	1.1	1.8
	ライトユーザー	113	30.1	39.8	23.9	1.8	4.4

・「よく知っている」(37.9%)は前年(36.0%)より増加。「大体知っている」(36.9%)とあわせると、レーティングマーク認知者のうち74.7%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。

(レーティング内容認知者n=509人のうち有効回答数245人)

正確／ほぼ正確／主旨は理解	151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	7人
<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの内容、表現ごとに年れいが分かれている ・ジャンル分け、年齢区分 ・ソフト内の表現に応じた年齢区分けなど ・ゲーム内での表現などの点で、適当な年のユーザーに遊んでもらうため 	<ul style="list-style-type: none"> ・年齢に応じたゲーム内容 ・年齢的にふさわしくない表現があるものを表示する ・暴力表現などで年齢区分している
○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)	83人
<ul style="list-style-type: none"> ・プレイするのに適した年齢が書かれている ・ゲームに適切な年齢を示す ・年に合ったゲーム内容のはあく ・年れい別でゲームがわかれている ・年相応のゲーム ・年令にふさわしくゲームができるように 	<ul style="list-style-type: none"> ・A、B、C、D、Zで年齢別に分かれている ・プレイ推奨年齢 ・対象となる年齢を示すマーク ・対象年れいの目安 ・表示されているアルファベット別にたいしょう年齢がちがう ・対象年令の表示 <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)	19人
<ul style="list-style-type: none"> ・エロもしくはグロの区別 ・グロテスクなシーンがふくまれている ・その商品がどうい表現をふくんでいるかを示す 	<ul style="list-style-type: none"> ・危険な描写のあるゲームを子どもに買わせないようにする ・暴力的、又はグロテスクな表現 ・購入時のゲーム内容の確認のめやす <p>……など</p>
○ほぼ正確:具体的なレーティング区分の中身を認知(審査内容に関する言及はなし)	13人
<ul style="list-style-type: none"> ・A～DまでとZがあり、Zは18歳未満に売ってはいけない ・A～D推奨年齢、Z:18禁 ・Z指定ソフトの販売規定 	<ul style="list-style-type: none"> ・Aが全年齢、Bが12才以上、Cが15才以上、Dが17才以上対象 ・Zは18禁、D以下は対象(推奨) ・Z区分は18才未満禁止、その他は対象年齢 <p>……など</p>
△単に「年齢」またはレーティング区分にのみ言及	14人
<ul style="list-style-type: none"> ・年齢 ・年れいそう ・年れいのやつ 	<ul style="list-style-type: none"> ・A、B、C、D、Zがある ・A、B、C…Z ・A～Zで表されている <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	15人
<ul style="list-style-type: none"> ・あくまで購入の目安 ・子供から有害なゲームを遠ざける ・子供の悪影響にならないためのマーク 	<ul style="list-style-type: none"> ・青少年の教育に支障をきたさない表現を行うため ・買ってみて不快に感じないように ・ゲームえらびの参考。 <p>……など</p>
誤認／曖昧その他	94人
×年齢による購入を「制限」「禁止」するものであると誤認	80人
<ul style="list-style-type: none"> ・年齢制限 ・購入制限 ・15才以上などのゲームは15才未満はできない ・18才以下買えない 	<ul style="list-style-type: none"> ・あそんではいけない年令がある ・年齢制限付きゲーム ・販売の際の年齢制限 ・表現による年齢制限 <p>……など</p>
×ゲーム「内容」自体を規制するものであると誤認	6人
<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム内容を規制するくだらないもの ・ぼーりよくや性的表現などをきせいする 	<ul style="list-style-type: none"> ・性的・暴力的等のメーカー側の自主的きせい ・年令に適さない表現を規制 <p>……など</p>
×映倫(映画倫理委員会)のレーティングと混同	1人
・R18	
×審査方法について回答(設問意図の誤認)	7人
<ul style="list-style-type: none"> ・CERO等 ・トップシークレット 	<ul style="list-style-type: none"> ・一般人が集まって話し合いで決めている ・審査がクソ <p>……など</p>

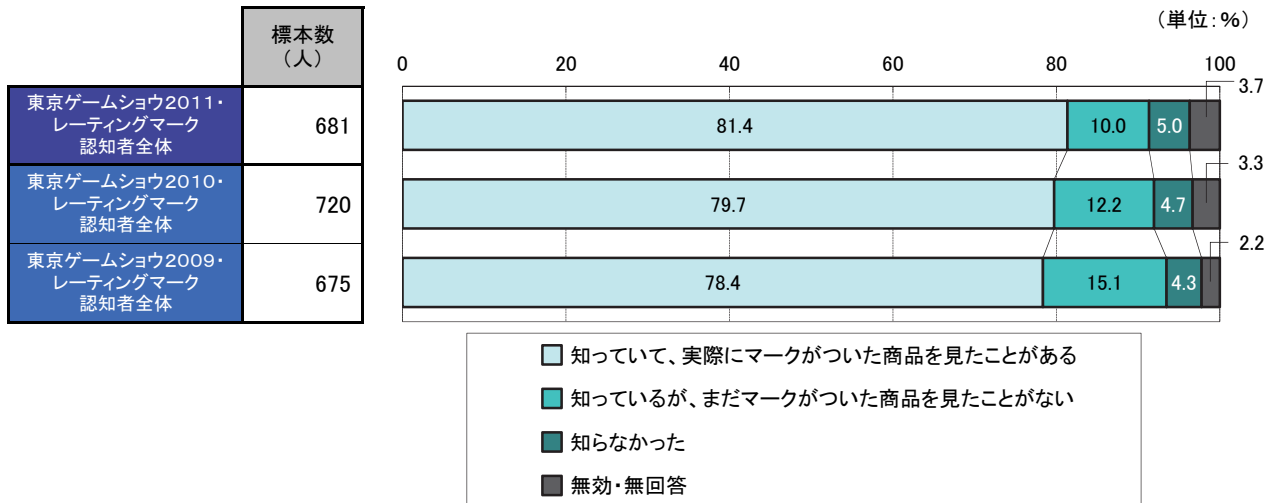
注1)回答者が記入したのから抜粋して原文のまま表記している。

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245人中151人(61.6%)で、前回(64.2%)より低下した。
 ・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(80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才以上のみ対象)」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2011・レーティングマーク認知者全体		681	81.4	10.0	5.0	3.7
男女・年齢別	男性	575	84.7	7.3	4.3	3.7
	3~9才	8	50.0	12.5	37.5	0.0
	10~12才	19	68.4	10.5	15.8	5.3
	13~15才	56	89.3	5.4	3.6	1.8
	16~18才	68	88.2	8.8	0.0	2.9
	19~24才	158	91.1	3.8	1.9	3.2
	25~29才	94	87.2	7.4	2.1	3.2
	30~39才	136	79.4	8.1	7.4	5.1
	40~49才	32	71.9	18.8	3.1	6.3
	50才以上	4	75.0	0.0	25.0	0.0
	女性	106	63.2	24.5	8.5	3.8
	3~9才	0	-	-	-	-
	10~12才	5	40.0	60.0	0.0	0.0
	13~15才	5	40.0	60.0	0.0	0.0
16~18才	15	100.0	0.0	0.0	0.0	
19~24才	21	81.0	0.0	14.3	4.8	
25~29才	24	66.7	29.2	4.2	0.0	
30~39才	23	47.8	30.4	13.0	8.7	
40~49才	12	25.0	50.0	16.7	8.3	
50才以上	1	100.0	0.0	0.0	0.0	
ファミリー層別	ヘビーユーザー	289	80.6	11.4	3.5	4.5
	ミドルユーザー	279	83.2	9.0	5.7	2.2
	ライトユーザー	113	78.8	8.8	7.1	5.3

・「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2年連続で増加(81.4%)。
 ・ただし「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(10.0%)、両者をあわせた「Z区分」認知者は前回より微減(91.3%)。

X. 家庭用ゲーム業界全般に対する考え

1. 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=1,124人のうち有効回答者314人)

3～9才	
男性	
・ おもしろいゲームをつくって欲しい。	
10～12才	
男性	
・ 予約のうけつけのしゅうりょうが早くて入手できない物。	・ ゲームは、グラフィックが全てじゃない。
・ vitalにきたい。	・ 高い。
・ ぼうけんをするのを作ってほしい。	・ モンスターハンター3triGをPSPで出してほしい。
女性	
・ もっと、ファッションに関係するゲームがほしい。	・ これからも楽しみにしています。
13～15才	
男性	
・ メタルギアをWiiで。	・ PSP3000の値引き(バッテリー)。
・ アイレムさん、絶体絶命都市4ふっかつして下さい。	・ 子供にも買いやすいねだんで出してほしい。
・ プレイステーションvitaでUMDを使えるようにしてほしい。	・ もっと面白いゲームをつくってください。
・ もっと安く手ごろにしてほしい。	・ モンハンをPS3かvitaで出してほしい。
・ バグを消してほしい。	・ モンハンをPSPで出してほしい。
・ ドラクエ10のオフラインの数時間でおわってしまうこと。	・ より良いゲームを作れるよう頑張ってください。
・ 3DSはリメイクが多すぎ。	・ 3DSへの完全移行はやめて、PSP・3DSともに両方に
・ 今のゲームはとてものしいです。次のゲームがたのしみです。	・ バランスよくゲームをいれてもらいたい。
・ 今のゲームは新しい3DSが出たので、もっと色々な3DSの	・ MGS5が出てほしい。
・ ソフトが出そうなのでたのしみです。	・ MGSシリーズをふやしてほしい。
・ PSPのバッテリーの継続時間をもっと長くしてほしい。	・ 年々、たい作がふえている。
16～18才	
男性	
・ 宇宙無重力下でスポーツやるゲームをぜひ。	・ パッチつかわないとできないゲームうるな。
・ 前向きに。	・ カプコン→ロックマンを出してほしい。
・ 多方面展開してほしい。	・ PS3に期待しているのもっとがんばってほしい。
・ 発売まえにきたいされているものが、そのあとそうでもなかった。	・ PS3をもう少し安くしてほしい。PSvita欲しい。
・ 低価格で。	・ つまらなくなった。
・ エロゲーもっと作れ。	・ 今後、面白い作品が出てくれればいいと思っています。
・ 今までのおもしろい部分をのこした上で、新しいなにかをさがしてほしい。	・ 昔やグラフィックではなく、ゲームのおもしろさを出してほしい。
・ グラフィックをよくしてほしい。	・ 安い・速い・うまい。
・ グラフィックはこれ以上技術をそそがなくていいです。とにかく	・ ソーシャルゲーム業界に負けないでほしい、「世界でも強い
・ 物語(RPG)をおもしろくしてほしい。	・ 日本のゲーム」を目指してほしい。
・ 3Dきのうがいらぬ、グラフィックよりもないよう。	・ もっとブラックなネタが欲しい。
・ ブラックロックシューターがひどすぎ、小学生がつくったんか。	・ これからもいいゲームを作ってください。
・ 3Dはいらぬと思う。	・ 違法ダウンロードに負けないように、より厳しく対応してほしい。
・ PSVにソフトがたくさん出るといいと思う。	・ 個体が高すぎる。
・ PSVITA gogo。	・ 高い。
・ 3DS頑張れ。	・ モンハンハードがころころ変わり過ぎだと思えます。
・ BDをもうすこし安くしてほしい。	・ ゲーム機の新型はあまり出さないでほしい。
・ もっといろんなハードに移植してほしい。	・ 最近PS2のソフトが減ってるので、PS2ユーザーも多いことを
・ SEGAがんばれ。	・ 忘れないで。
	・ 発売日がかたまったりしないでほしい。
女性	
・ PS vitaでPSPのソフトをつかえるようにして！！	・ 続編じゃなくて新しいのが欲しい。
・ カプコンさん！これからがんばって。	・ もっとプレイヤー(ユーザー)の案を取り入れて下さい。

注1)「3～9才」の「女性」、「13～15才」の「女性」については有効回答がなかった。

注2)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"> ・PS3とXbox360どっちかにしてほしい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分でキャラを作れる設定のものはもっと、幅を広げてほしい。
<p>19~24才</p>	
<p>男性</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ・もっと新しい形のゲームで遊んでみたい。 ・もう少し3DSのソフトを増やしてほしい。 ・DLコンテンツが最近多いです。 ・よりリアルな3D化、しかし、子供に悪影響を及ぼさないようにしてほしい。 ・キングダムハーツ3早く発表してほしい。 ・ワクワクするゲームをつくってください。 ・海外版との差をなくしてほしい。 ・似たようなゲーム多すぎ。レベルファイブのような売れるゲームをたくさん作ってほしい。アイドルマスターのような本物のゲームも。 ・レーティングをつけてるならきちんと店でも対応すべき。 ・ゲーム業界がコラボすること。 ・ゲームの自由さ、内容の濃さをもっと増やしてほしい。 ・(不満な意味で)一つのゲームが売れる(人気が出る)と多くの似たようなゲームがたくさん発売される。 ・技術を新しくするより楽しいゲームを作れ。 ・今のゲームは自由度が少ない！俗にいうお使いRPGなど。 ・最近のゲームはCGがリアル過ぎて萌えてない。萌えRPGを作ってほしい。 ・価格の高騰が不安。 ・価格は高いと思う。 ・価格がちょっと高いと思っている。 ・リメイク作品多すぎ。販売後にパッチで直せば良いという風潮。 ・ゼノギアスのリメイクを希望しています。 ・3DSの3D機能は視力を阻害すると思う。 ・ファルコム以外期待しない。 ・DLCで販売しているものが元々作品に入っている(昔はあった)おかしくないもの、DLCえげつない。 ・ダウンロード版の価格を下げてほしい。新作をだしてほしい(続編ばかり)。 ・販売店の値段はちょっと高いけど、素晴らしいです。 ・開発がおそい。 ・新しいアイデアが豊富でゲーマーの興味を飽きさせない日本の技術はすごいと思います。 ・ムービーばかり、内容が無いよう。 ・対戦型のゲームは必ずβテストを行ってほしい。 ・3Dはやめてほしい。 ・品質の良い製品をつくれ。 ・リメイク商法やめて。 ・映像もっとキレイに。 ・HD版などは昔のゲームのリサイクル的な感じがする。 ・ジャンプ無双を出してほしい。 ・ニンテンドーには革命的なゲーム、ソニーにはハイスペックゲームを期待しています。 ・洋ゲーにおされてるよ。日本がんばれ。 ・ロックマンDASH3を。 ・シナリオを大事にほしい。 ・コラボレーションなど。 	<ul style="list-style-type: none"> ・リメイクに余計な(タッチなどの)機能を無理にとりこまないでほしい。 ・グラフィック「だけ」がすごいゲームが多く残念。 ・PSvitaがDISKでなくなったのがざんねん。 ・競馬ゲームをもっとPSPで出してほしい。 ・もう少し安くしてほしい。 ・ハード面で、アップデートの簡素化。 ・マジコン規制の強化。 ・カプコンのモンハンをvitaに出してほしい。 ・PSvitaに期待。 ・通はんで発売日にとどいてほしい。 ・EXVSたのしみ。 ・最高です。 ・楽しくお金儲けになってる気がします。 ・3Dはやめてほしい。 ・ソーシャルに逃げないで、ハードでがんばってほしい。 ・ライトゲームが増えているのが不満。 ・新しい事ばかりに目を向けなくてほしい。 ・昔のようなクリアするのに苦労するようなゲームがやりたい。 ・テイルズなどの完全版商ほうをなくしてー。 ・家庭でも体感性の強いゲームができたりと、ゲームが進化している時期だと思うので、これからどうなっていくのか非常に楽しみ。 ・PS3のソフトをもっと出してほしい。 ・ゲームハードを一つに統一してほしい。 ・ネットワーク対応に期待。 ・モンハンをPS3で出してほしい。 ・オンラインでないゲームがしたい。 ・革新的なゲームを作って。 ・価格が高い(特に最近)。 ・クリエイター支援が充実してほしい。 ・ときたまであるが、バグによって当りはんていとうがあるのはやめてほしい。 ・教育によくない気がする。 ・映像ばかりに力が入ったゲームはいらない。 ・ソーシャルゲームに負けないようにがんばってほしい。 ・同じゲーム(2や3のような続編)ばかりなので、新作を増やしてほしい。 ・発売のえんきはやめてほしい。 ・課金システムが気に入らない。 ・奥が深いゲームがへったと思うので、そういうものを作ってほしい。 ・2区分以外の存在価値が分からない。 ・オモシロイのやりたい。 ・電話しても出してくれないことが多い。 ・ユーザーの声をとりいれてほしい。 ・世界で売れる品を作って。 ・なるべく出すと決めた日に出してほしい。 ・SEGAハード大復活、女神転生新作。
<p>女性</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ・ボリュームが足りない、クオリティがひくめ。 ・旧作を遊べる機会を増やしてほしい(アーカイブスのソフトを多く)。 ・シナリオをもう少し考えて欲しい、2Dドット絵のRPG出して欲しい。 ・キングダムハーツのつづきがやりたい。 ・ゲームをDL型にしないで欲しいです。パッケージがあった方がよい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ストーリー重視でシステムをないがしろにしないでほしい。ゲームはもっと自由に。 ・昔の良いゲームをリメイクするときは、もう少ししんちょうにやってほしいです。 ・ゲームのねだんが高い。 ・グラフィックにこだわりすぎて、内容が単一化してるように感じる。 ・意見を直接言う機会が欲しい。 ・ハードの色を激しいのから淡いのもまで、ほうふにして欲しい。

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"> ・海外作品をもっとふやしてほしい。CEROの規制は必要かもしれないが、削除はいらない。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ハードの色展開を増やしてほしい。
25～29才	
男性	
<ul style="list-style-type: none"> ・ギャルゲー以外の開発を。 ・もっと、コンテンツをふやしてほしい。 ・長くくりかえし楽しめるソフトきぼう。 ・課金システムが主流となるのが予想されますが、規制はよく考えてほしい。 ・面白いソフトをどんどん出してほしい。 ・大手新卒募集を通年募集にしてほしい。 ・ハードの統一。 ・ドラゴンドグマが多人数プレイならとても良いです。 ・2人で協力するものをふやしてほしい。 ・簡単なゲームが増えていて、つまらなくなっている。 ・ライトユーザーばかりでなくコア、ヘビーユーザー向けのゲームをもっと出して欲しい。 ・ユーザーの声をもっと聞いてほしい。 ・もっと単純なシステムでやり込みできるゲームが欲しい。 ・カプコンふざけるな。MHはPSで出せ。 ・オフラインで二人で出来るゲームが少ない(PS3で)。 ・安くしれ。 ・昔の様なゲームを作っていたきたい。 ・バンナム & シフト、GE2たのしみにまっています！ ・想像レベルで勝手な文句を言うな。 ・ネットのムダな批判に負けないでほしい。 ・お金をかけないでおもしろいゲームを作ってみて。 ・おもしろいゲームをたくさん作って下さい。 ・ソーシャルなどに力を入れてもいいですがコアな層も忘れないでください。 ・似た様なゲームシステムには飽きました。 ・価格を安くして頂きたい。 ・ソーシャルゲームに負けずにがんばってほしい、ゲームはゲーム機でやりたい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・洋ケン2・PC版と同時出てるなら、日本語版で同時に出して。Deus Ex、MW3など。 ・インターネットの掲示板などを見ると、ゲーム化したい企画があるがその方法がないというような記述をよく見る。なので企業内だけでなく個人にももっと目を向けてほしい。 ・ロード時間の長いゲームはあきる。 ・より楽しく家庭で楽しめるゲームを。 ・モンハンは3DSはありえない。 ・やはりCDなどはフライング発売するのにゲームは禁止されている事ですかね。で、個人店で販売されている所ありで正直生殺しですね。 ・同じタイトルの完全版などを後から出さないで欲しい。 ・オンラインゲームはシリーズの間に入れてほしくない。〇〇1とか〇〇2は通常で〇〇3だけオンラインとか。 ・もっと自由度のあるゲームがあればいいと思う。 ・マーケットリサーチの強化を強く希望、顧客が望んでいない商品ばかりだ。 ・ショーのバンナムの黒服が気に入らない。場ちがいだ！！たいどもでかくゆるせない。 ・最近ではグラフィックスに力を入れてシナリオ又はゲーム性がなくなっている感じがする(特にRPG)もっと内容の濃い作品をプレイしてみたい。 ・2ch等の意図的な情報をブログで扱い、アフィリエイトを行っている。一部ブログ(はちま等)はなくなしてほしい。 ・PSPでおもしろいソフトをもっとやりたいです。 ・近年つまらない作品が多いです。 ・今までの慣習にとらわれないおもしろいゲームを期待しています。 ・ストーリーをもっと練ってほしい。 ・続作ばかり。
女性	
<ul style="list-style-type: none"> ・PSPのソフトが増えるといい。 ・もう少し安くなればたくさんソフトが買える。ソフトによってねだんがちがうので安くしてほしい。 ・ハードを出さず、ソフトの質の向上。 ・ソーシャルゲームなんかに負けないで下さい。 ・グラフィックばかりで昔のゲームのような内容にまんぞくするゲームがすくない。 ・クリエイターが創り出し、プレイヤーを魅せるゲームを。こびは受け身。 ・総合的に楽しめる作品で遊びたいです。システム、ストーリー、ビジュアル。 ・グラフィック重視でザンネン。 ・忍者系のゲームを出してほしい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・これからみんなが満足できるゲームを作ってもらえればいいと思います。 ・スマホ向けのゲーム(ひまつぶしのような)に負けない、家庭用ゲームを作してほしい。 ・ソーシャルゲーム・携帯電話でリメイク作品を出してもらっても、携帯ゲームは操作しづらくてプレイすることがないので困る。PSPとかでリメイクして欲しいです。 ・ソーシャルゲームの勢いに負けて、無駄なオンライン化はしないでほしい。 ・海外のタイトル並に日本のゲームメーカーもがんばってほしい。 ・移植版を出すのが早すぎて、始めに買ったユーザーがかわいそうです。 ・PSV版T01-Rがめっちゃ期待。
30～39才	
男性	
<ul style="list-style-type: none"> ・もっと楽しいゲームを作ってください。 ・ソーシャルゲームに負けるな。 ・SFCぐらいのグラフィックでいいから、ゆうなま！ゆるくのしいゲームほしい。 ・Z区分でも(自主)規制がキツすぎます。 ・試遊を増やしてほしい。 ・業者がいる事。 ・価格を安くしてほしい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・安くしてほしい。 ・ロードの時間を減らして欲しい。 ・ソーシャルゲームに負けないで欲しい。 ・金額。 ・絵だけでは×です。内容が◎だと思います。 ・ユーザー見なさすぎ。 ・期待しているソフトの発売がおそい。 ・がんばって。

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"> ・RPG系のゲームがムダにCGが多すぎる。CGとかより内容を濃くしてほしい。 ・情報量の多さとは逆に知りたい事はあまりない。 ・一般ユーザーからのアイデアをすいあげる仕組みがほしい。 ・大作が多すぎ、中小の元気がない。 ・あきないゲームを作ってほしい。 ・児童ポルノ法案を完全に阻止してほしい！！ギャルゲーだけでなくふつうのアクションゲームまでもがダメになってしまうよ。 ・大手メーカーが多すぎる。アイデアのあるゲームが少ない。 ・グラフィックの進歩も大事ですが…、もっと中身(ゲームシステムやストーリー)に力をいれてほしい(期待ハズレが増えた)。 ・今回はアミューズメントゲーム機の展示がなかった。あったとしても気づかない。 ・リメイクはもういいです。 ・FFはだめ。 ・レーティングに意味が感じられない。 ・あまり限定ソフトを出さないでほしい。 ・特典にたよらない販売を。 ・もしもはゲームじゃねえ！スクエニ仕事しろ。 ・質が悪い！！頭悪いんじゃない？リメイクばっかするな。 ・ソーシャルばかりが目立ち、ゆっくり家庭でやるゲームを見直すべき。 ・グラフィックはキレイだが、ゲーム操作がマンネリ化している。 ・規制多すぎ、何でもかんでもゲームのせいにしすぎ。 ・人気機種の販売数を多くしてほしい。 ・単じゅんに面白いゲームを。ムービーオンラインいらない。 ・少し凝りすぎかもしれない。もう少しライトな感じでもOK。時間がないので、どこでもセーブできると助かる。 ・バグをなくしてほしい。 ・RPGを期待。 	<ul style="list-style-type: none"> ・シンプルなグラフィックやシステムのゲームをもっと作って下さい。今のゲームは絵やシステムがややこしいです。 ・もっとたのしいソフトを。 ・情報公開の量の少なさ。 ・別にきびしく規定しなくてもいいのでは。 ・ちゃんとバグ取りしてから売ってほしい。 ・マジコンなどのほくめつ。 ・発売日は守ってほしい。 ・DL販売のゲームの価格をもう少しさげてほしい。 ・MMORPGについて、学生などの保護等をどうするのか。 ・中古等による値崩れ。 ・完全版商法とかおかしいと思う。ナムコとか死ねばいいのに。 ・面白いゲーム。 ・安くてもおもしろくて、えいぞうのきれいなものをだしてほしい。 ・SFC末期のような価格設定が多くて失望気味。ダウンロード販売等で低価格化できないでしょうか。 ・しっかりと利益を出して継続性を期待、気持ち良く金を払わせて。 ・みた事あるゲームが多くつまらない／流通もゲームの価値を下げる販売をするな。 ・DLC商法がひどい。 ・次回作も良いが、新しいシステムやタイトルのゲームも増やしてほしい。 ・今年も「モンハン系」かよ…と思う。 ・値下げ。 ・不当に高いDLCでの切り売りには不満。 ・役に立ちます。 ・最近急激に盛り上がり欠けるようになった。 ・ゲームソフト単価を下げてほしい(手ごろの値段で(2000円台))。 ・ちょっと勝ちすぎて気持ちが悪い日があった。
女性	
<ul style="list-style-type: none"> ・高い。 ・新しいものが出るのが早い。 ・特になし！今後がんばってほしい。 ・入りやすい物がいい。 ・オンライン化はやめてほしい。 ・価格をさげてほしい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・不満はないです。 ・わかりやすいゲームを作ってほしい。 ・ネットワークにこだわりすぎ。 ・オンライン化についていけない。 ・あまり、ざんこくでないゲームをお願いします。
40～49才	
男性	
<ul style="list-style-type: none"> ・昔のゲームみたいに内容にこだわって下さい。 ・ソフトの値段を下げる、又は包括的値段にしてほしい。 ・クリエイターがクリエイターらしくなってきた。見ためばかりで内容が薄くなっている気がする。 ・期待も不安も不満もありすぎて書ききれません。 ・フリーズしないのをよろしく。 ・新商品で、人気の高いゲームソフトの在庫数を増やしてほしい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・万人受け、一般人受けを狙った親切すぎる非リアルなゲームが多過ぎる。もっとピンポイントにトガったゲーム・ジャンルに力を入れて育てて欲しい。(グランツーリスモのようなシミュレータが売れるようになったように)。 ・クリヤーするのにつかれる。 ・皆で楽しくやるゲームの開発。
女性	
<ul style="list-style-type: none"> ・あまりグロイのはやめてほしい。 ・予約の受付終了が早いので入手できないものがある。 	<ul style="list-style-type: none"> ・殺人などのゲームが多くなった気がします(残念)。 ・目にやさしい、つかれないゲーム。

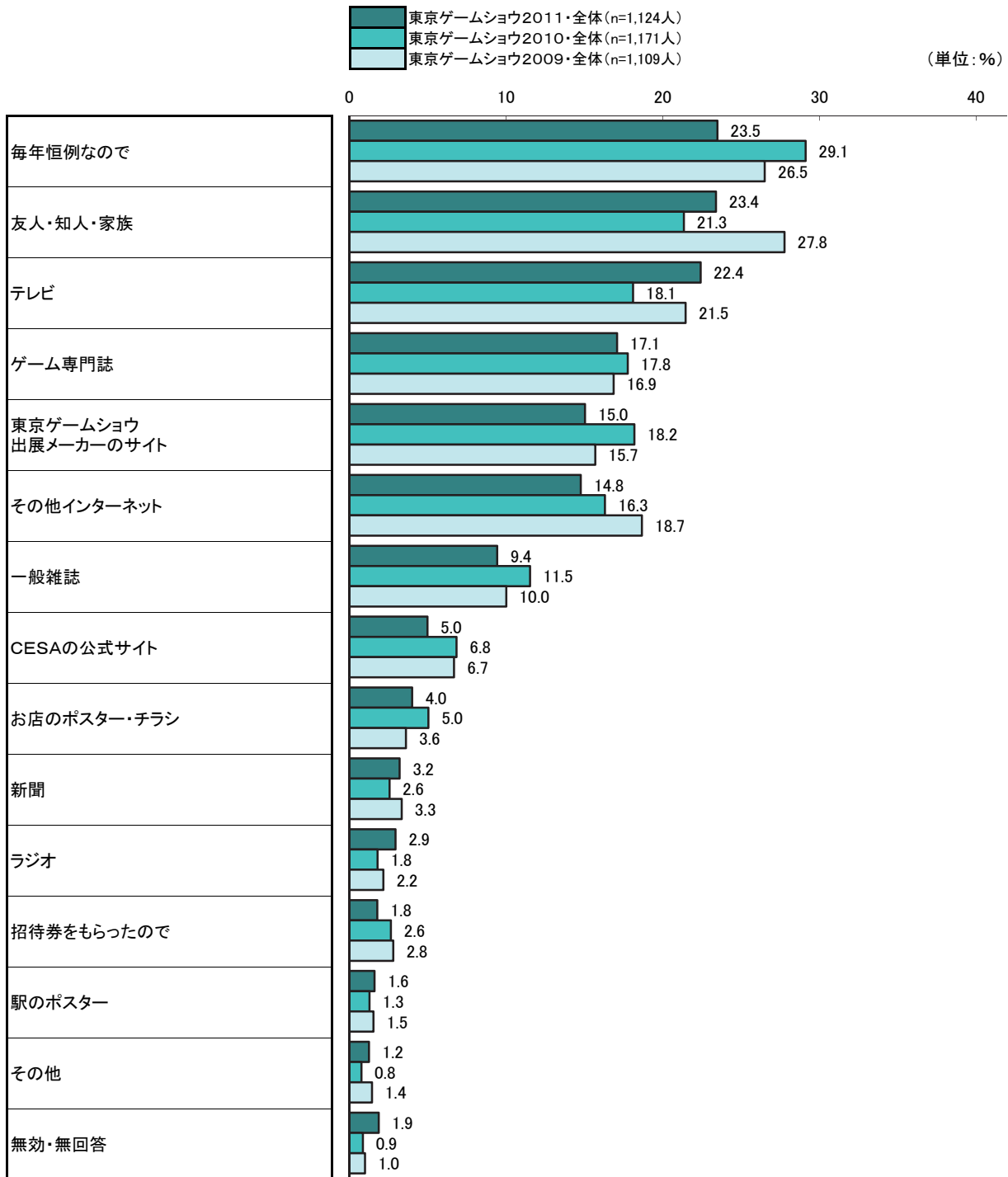
注1)「50才以上」の「男性」「女性」については有効回答がなかった。

注2)回答者が記入した原文のまま表記している。

XI. 東京ゲームショウ2011来場状況

1. 認知経路 《複数回答》

[質問] 「東京ゲームショウ2011」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。



・「毎年恒例なので」が前回(29.1%)よりは減少したものの23.5%で2年続けて最多。
 ・前年から増加しているのは「友人・知人・家族」(21.3%→23.4%)、「テレビ」(18.1%→22.4%)など。
 ・男性では「友人・知人・家族」(23.7%)、女性は「テレビ」(27.6%)がそれぞれ最も高い。
 ・「ソーシャルゲーム現参加者」および「携帯電話ゲームコンテンツ現参加者」において最も割合が高かったのは「テレビ」であった(「ソーシャルゲーム現参加者」: 24.4%、「携帯電話ゲームコンテンツ現参加者」: 30.5%)。

(男女・年齢別)

(単位:%)

	東京ゲームショウ 2011・全体	男女・年齢別																			
		男性										女性									
		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)	1,124	852	20	40	76	84	212	133	213	62	12	272	6	17	15	23	38	48	79	43	3
毎年恒例なので	23.5	23.2	0.0	7.5	11.8	16.7	17.5	33.1	32.4	32.3	16.7	24.3	0.0	11.8	13.3	30.4	34.2	31.3	22.8	18.6	33.3
友人・知人・家族	23.4	23.7	25.0	27.5	36.8	33.3	35.4	21.1	10.8	4.8	8.3	22.4	16.7	47.1	40.0	30.4	42.1	8.3	15.2	14.0	33.3
テレビ	22.4	20.8	40.0	12.5	36.8	25.0	17.9	15.8	19.2	17.7	33.3	27.6	0.0	17.6	26.7	21.7	18.4	22.9	35.4	34.9	66.7
ゲーム専門誌	17.1	19.2	20.0	20.0	17.1	22.6	21.7	16.5	18.8	17.7	8.3	10.3	0.0	5.9	13.3	17.4	13.2	8.3	10.1	7.0	33.3
東京ゲームショウ 出展メーカーの サイト	15.0	16.0	10.0	10.0	15.8	22.6	18.4	13.5	15.0	14.5	8.3	12.1	16.7	5.9	6.7	26.1	21.1	12.5	8.9	7.0	0.0
その他 インターネット	14.8	15.8	0.0	2.5	15.8	17.9	13.7	18.0	16.4	27.4	16.7	11.4	0.0	11.8	20.0	4.3	13.2	16.7	8.9	11.6	0.0
一般雑誌	9.4	10.8	15.0	10.0	13.2	10.7	11.3	8.3	9.9	14.5	8.3	5.1	0.0	5.9	6.7	8.7	7.9	2.1	5.1	4.7	0.0
CESAの 公式サイト	5.0	5.6	5.0	2.5	2.6	6.0	5.7	7.5	5.2	8.1	8.3	2.9	16.7	0.0	0.0	4.3	0.0	2.1	0.0	11.6	0.0
お店の ポスター・チラシ	4.0	4.2	5.0	5.0	1.3	4.8	5.7	6.8	3.3	0.0	0.0	3.3	16.7	0.0	0.0	4.3	10.5	2.1	2.5	0.0	0.0
新聞	3.2	2.9	5.0	10.0	3.9	3.6	3.3	0.0	2.3	3.2	0.0	4.0	0.0	11.8	0.0	4.3	2.6	4.2	2.5	7.0	0.0
ラジオ	2.9	3.4	5.0	2.5	0.0	4.8	4.2	2.3	4.7	1.6	0.0	1.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	6.3	1.3	0.0	0.0
招待券を もらったので	1.8	1.9	0.0	0.0	0.0	2.4	2.4	2.3	1.4	4.8	0.0	1.5	0.0	11.8	0.0	0.0	0.0	0.0	1.3	2.3	0.0
駅のポスター	1.6	1.6	0.0	2.5	0.0	0.0	3.3	0.8	1.4	0.0	16.7	1.5	0.0	0.0	0.0	0.0	7.9	0.0	1.3	0.0	0.0
その他	1.2	1.2	0.0	2.5	0.0	2.4	0.9	0.8	1.4	1.6	0.0	1.5	16.7	0.0	0.0	8.7	2.6	0.0	0.0	0.0	0.0
無効・無回答	1.9	1.9	5.0	10.0	0.0	0.0	1.4	1.5	2.3	1.6	0.0	1.8	16.7	5.9	0.0	0.0	0.0	2.1	1.3	2.3	0.0

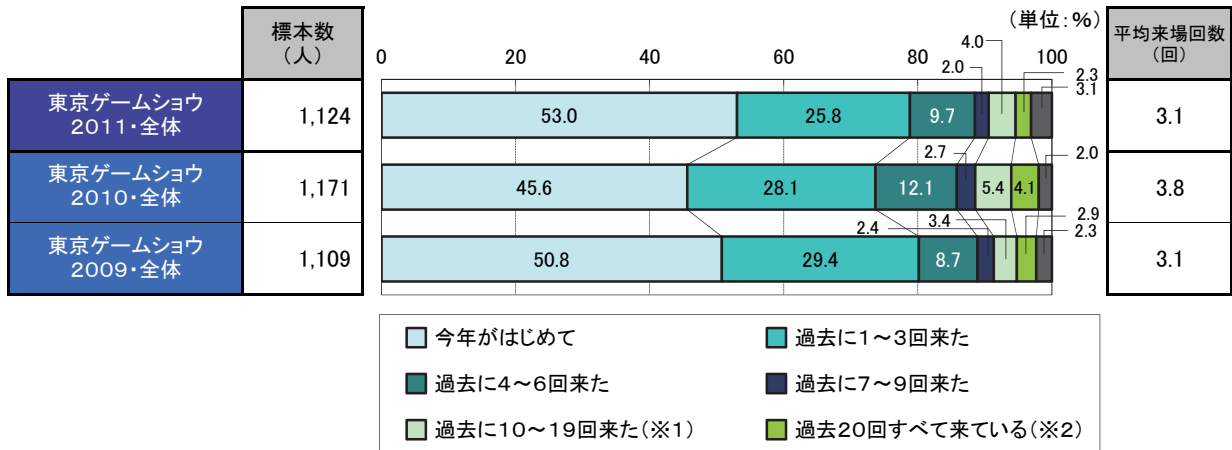
(家庭用ゲームプレイ頻度別／ソーシャルゲーム現参加者別／各業態ゲーム現参加者別)

(単位：%)

	2011・全体 東京ゲームショウ	家庭用ゲームプレイ頻度別			ソーシャルゲーム現参加者別					各業態ゲーム現参加者別			
		ヘビーユーザー	ミドルユーザー	ライトユーザー	ソーシャルゲーム 現参加者	MOBAゲーム 現参加者	GREE 現参加者	mixi 現参加者	Facebook 現参加者	スマートフォン 向けゲーム 現参加者	携帯電話 ゲーム 現参加者	オンライン ゲーム 現参加者	アーケード ゲーム 現参加者
標本数(人)	1,124	443	440	241	467	268	234	213	48	206	318	322	355
毎年恒例なので	23.5	22.1	25.5	22.4	19.7	19.0	17.9	23.0	16.7	22.3	17.0	23.6	25.4
友人・知人・家族	23.4	24.2	23.2	22.4	23.3	24.6	19.7	23.0	31.3	26.7	20.1	23.3	26.5
テレビ	22.4	22.6	23.0	21.2	24.4	23.1	29.5	24.9	25.0	25.7	30.5	22.0	19.2
ゲーム専門誌	17.1	18.5	20.0	9.1	16.5	16.4	17.9	15.0	8.3	17.0	17.9	16.1	21.1
東京ゲームショウ 出展メーカーの サイト	15.0	16.0	15.5	12.4	13.3	13.8	11.5	10.3	4.2	9.7	14.2	17.4	15.5
その他 インターネット	14.8	15.6	13.2	16.2	14.8	14.2	12.8	12.7	22.9	13.1	13.5	17.1	13.5
一般雑誌	9.4	10.2	11.1	5.0	9.6	7.8	11.5	10.8	8.3	12.6	13.2	10.2	10.1
CESAの 公式サイト	5.0	3.8	7.0	3.3	4.7	4.9	4.3	5.6	4.2	4.4	5.0	6.8	4.5
お店の ポスター・チラシ	4.0	5.0	4.1	2.1	5.1	6.3	4.7	3.3	6.3	2.9	4.1	3.4	7.6
新聞	3.2	3.6	3.2	2.5	2.8	3.0	3.0	0.9	6.3	1.9	3.1	0.9	3.7
ラジオ	2.9	2.7	2.5	4.1	4.1	4.5	3.8	5.6	2.1	2.4	4.7	2.8	3.4
招待券を もらったので	1.8	0.9	2.7	1.7	1.3	1.5	0.0	0.9	0.0	1.0	2.2	1.6	2.5
駅のポスター	1.6	1.6	1.8	1.2	1.7	1.5	1.7	0.9	4.2	1.5	1.3	1.2	1.4
その他	1.2	0.7	1.6	1.7	1.3	1.1	0.9	1.9	2.1	0.5	1.3	0.6	0.8
無効・無回答	1.9	2.3	1.8	1.2	2.1	2.6	2.1	2.3	4.2	2.4	2.2	2.5	2.8

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、2002～2010年の各年秋の過去20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10～19回来た(※1)	過去20回すべて来ている(※2)	無効・無回答	
東京ゲームショウ 2011・全体	1,124	53.0	25.8	9.7	2.0	4.0	2.3	3.1	
男女・年齢別	男性	852	53.3	26.2	8.3	1.8	4.7	2.8	2.9
	3～9才	20	65.0	15.0	5.0	0.0	0.0	0.0	15.0
	10～12才	40	55.0	22.5	12.5	0.0	0.0	0.0	10.0
	13～15才	76	73.7	19.7	5.3	1.3	0.0	0.0	0.0
	16～18才	84	64.3	22.6	8.3	2.4	1.2	0.0	1.2
	19～24才	212	63.2	27.8	4.2	0.9	1.9	0.5	1.4
	25～29才	133	42.9	32.3	12.8	4.5	6.0	1.5	0.0
	30～39才	213	41.8	27.2	10.3	0.9	9.4	7.0	3.3
	40～49才	62	37.1	24.2	6.5	3.2	11.3	9.7	8.1
	50才以上	12	50.0	16.7	16.7	0.0	0.0	0.0	16.7
	女性	272	52.2	24.6	14.0	2.9	1.8	0.7	3.7
	3～9才	6	66.7	16.7	0.0	0.0	0.0	0.0	16.7
	10～12才	17	41.2	23.5	29.4	0.0	0.0	0.0	5.9
	13～15才	15	60.0	13.3	6.7	13.3	0.0	0.0	6.7
	16～18才	23	60.9	17.4	17.4	0.0	0.0	0.0	4.3
	19～24才	38	50.0	36.8	7.9	5.3	0.0	0.0	0.0
25～29才	48	56.3	27.1	8.3	6.3	0.0	0.0	2.1	
30～39才	79	50.6	21.5	15.2	1.3	5.1	2.5	3.8	
40～49才	43	46.5	27.9	18.6	0.0	2.3	0.0	4.7	
50才以上	3	66.7	0.0	33.3	0.0	0.0	0.0	0.0	
プレイ頻度別	ヘビーユーザー	443	51.9	25.5	9.0	2.9	3.4	2.5	4.7
	ミドルユーザー	440	53.2	25.0	10.7	1.1	5.7	2.5	1.8
	ライトユーザー	241	54.8	27.8	9.1	2.1	2.1	1.7	2.5
各業態ゲーム別	ソーシャルゲーム現参加者	467	57.6	24.4	7.3	2.6	3.4	3.0	1.7
	スマートフォン向けゲーム現参加者	206	53.4	24.3	8.7	2.9	3.9	2.4	4.4
	携帯電話ゲームコンテンツ現参加者	318	58.5	23.6	6.6	0.9	3.8	2.5	4.1
	オンラインゲーム現参加者	322	49.4	26.1	9.6	4.0	4.7	2.5	3.7
	アーケードゲーム現参加者	355	50.4	26.5	11.5	1.1	3.9	2.8	3.7
満足度別	満足した(※3)	809	52.5	27.4	9.9	2.1	4.0	2.2	1.9
	どちらともいえない	184	58.2	25.0	9.2	1.6	3.8	0.5	1.6
	満足していない(※3)	77	44.2	22.1	14.3	3.9	6.5	9.1	0.0
	無効・無回答	54	55.6	9.3	1.9	0.0	1.9	0.0	31.5

※1: 東京ゲームショウ2010調査は「過去に10～18回来た」、東京ゲームショウ2009調査は「過去に10～17回来た」の数値。

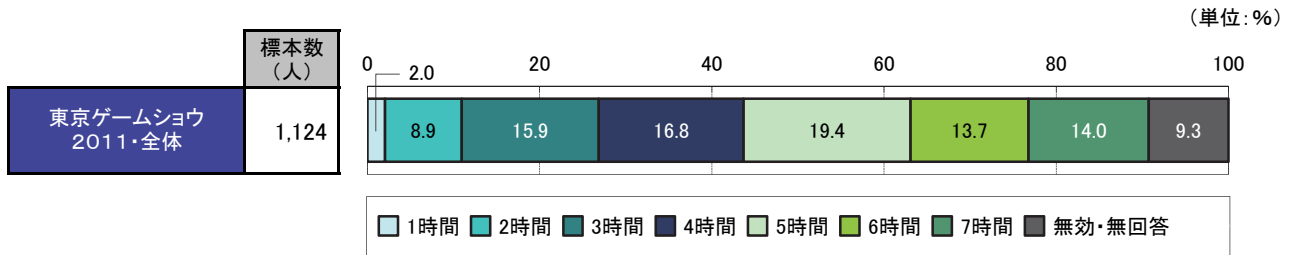
※2: 東京ゲームショウ2010調査は「過去19回すべて来ている」、東京ゲームショウ2009調査は「過去18回すべて来ている」の数値。

※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。

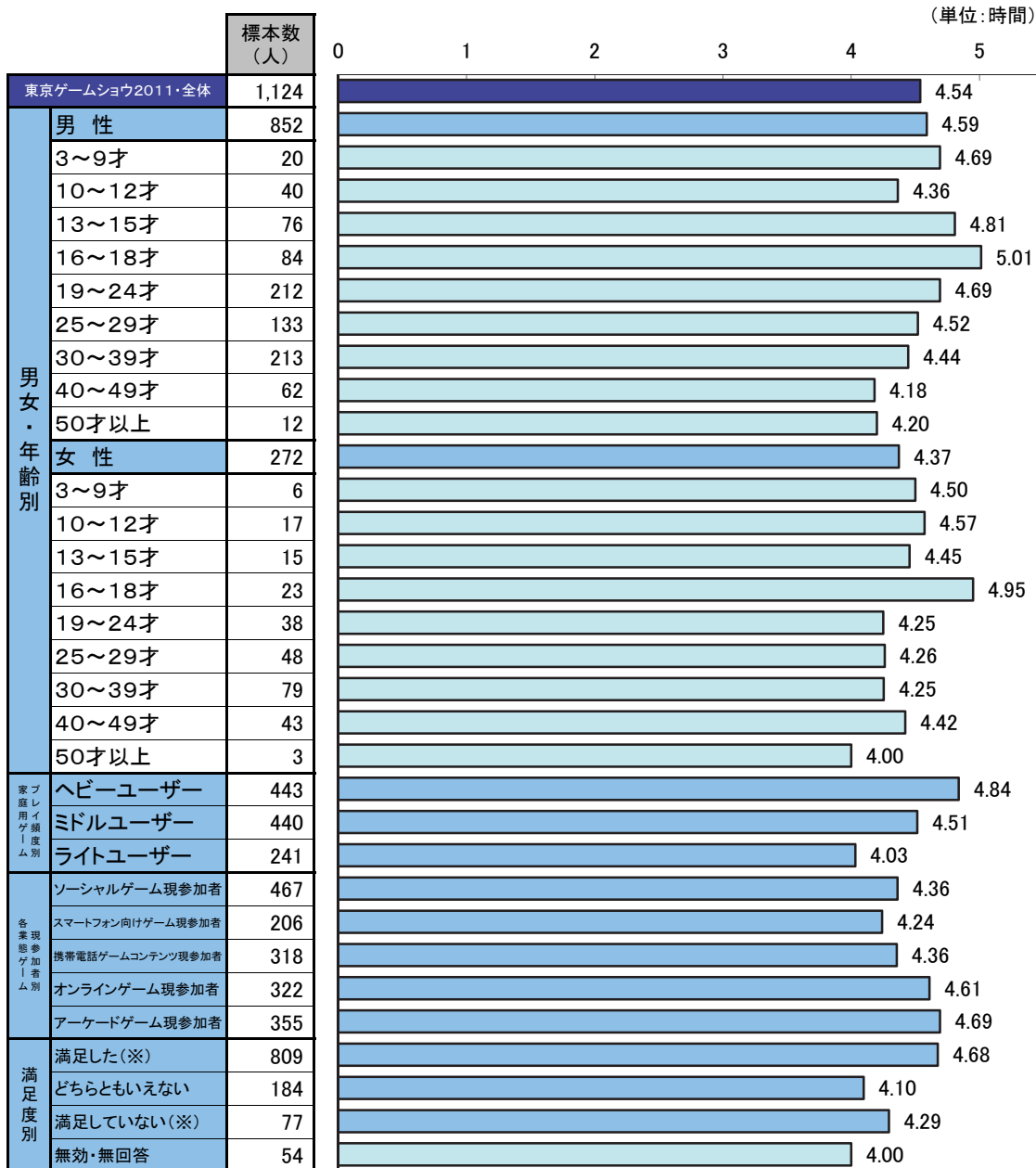
・最も多いのは「今年がはじめて」(53.0%)。前年(45.6%)より増加して2年ぶりに半数を超えた。
平均来場回数は前年(3.8回)から3.1回に減少した。

3. 東京ゲームショー2011での予定滞在時間

【質問】 今日の「東京ゲームショー2011」には、何時間くらい滞在する予定ですか。



■ 平均予定滞在時間

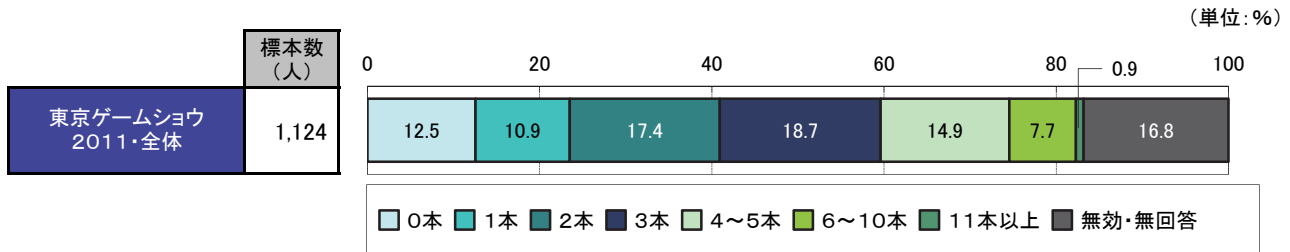


※: 「満足した」は「とても満足」「まあ満足」の合計値。「満足していない」は「あまり満足していない」「満足していない」の合計値。

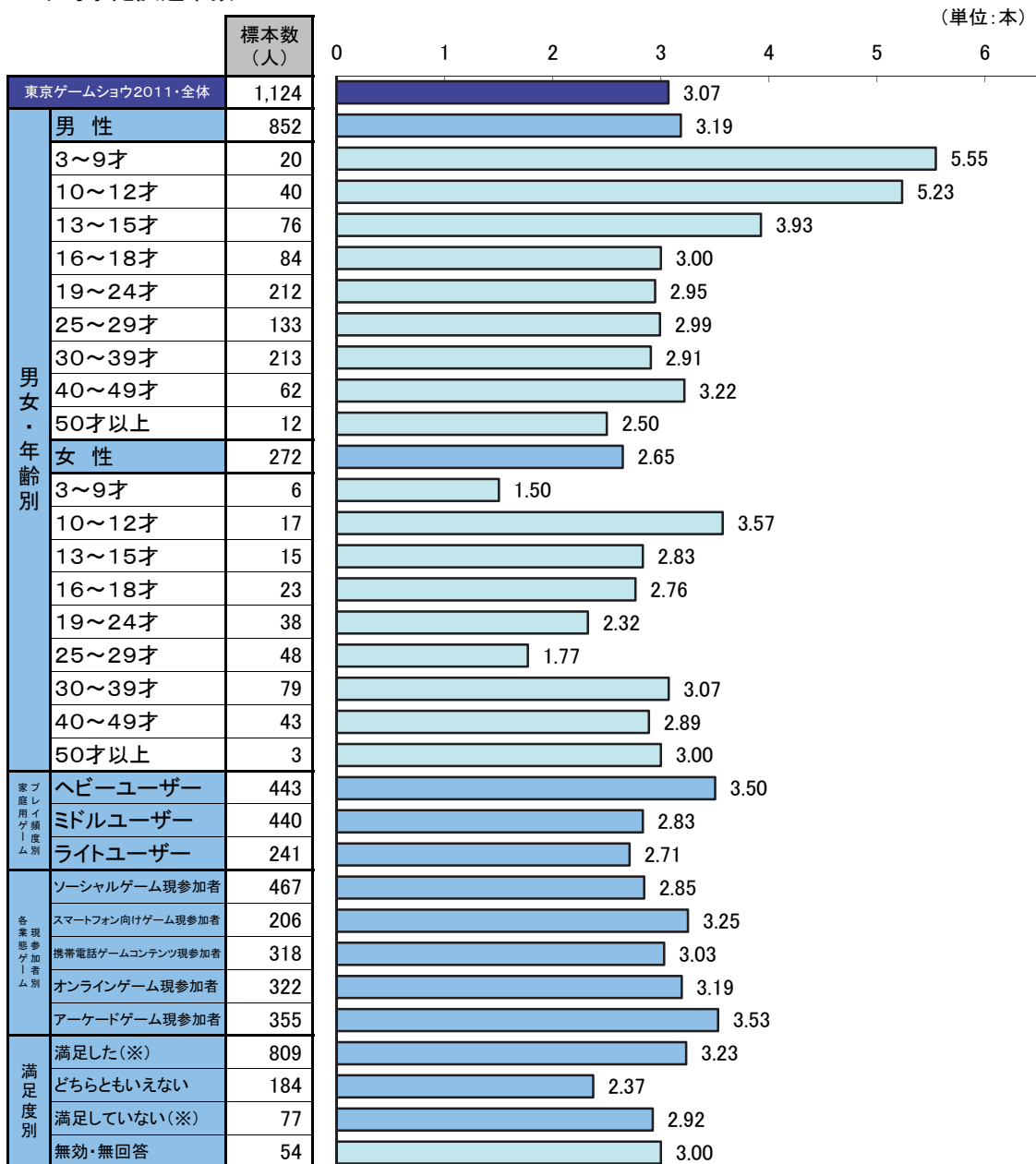
- ・ 予定滞在時間は「5時間」という回答が最も多い(19.4%)。
- ・ 平均の予定滞在時間は「4.54」時間。家庭用ゲームのヘビーユーザーの平均予定滞在時間は「4.84」時間で、プレイ頻度が高いほど滞在時間を長く予定している傾向がみられる。

4. 東京ゲームショー2011での予定試遊本数

[質問] 今日の「東京ゲームショー2011」で、全部で何本くらいのタイトルを試遊する予定ですか。



■平均予定試遊本数



※:「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。

- ・予定試遊本数は「3本」という回答が最も多い(18.7%)。
- ・平均の予定試遊本数は「3.07」本。家庭用ゲームのヘビーユーザーの平均予定試遊本数は「3.50」本で、プレイ頻度が高いほど試遊本数を多く予定している傾向がみられる。

5. 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「東京ゲームショー2011」のゲームメーカー出展ブースのうち、あなたが一番良かったと思うのはどのゲームメーカーのブースですか。具体的なゲームメーカー名を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ゲームメーカーのブースをお答えください。

(n=1,124人のうち有効回答者770人)

順位	メーカーブース名	人数(人)	東京ゲームショー2010 (n=1,171人のうち 有効回答者842人)		東京ゲームショー2009 (n=1,109人のうち 有効回答者829人)	
			人数(人)	順位	人数(人)	順位
1	カプコン	136	241	(1)	121	(2)
2	セガ	108	132	(2)	101	(3)
3	ソニー・コンピュータエンタテインメント	102	51	(6)	68	(6)
4	バンダイナムコゲームス	96	68	(5)	76	(5)
5	KONAMI	95	74	(4)	93	(4)
6	スクウェア・エニックス	92	92	(3)	220	(1)
7	グリー	50	0	—	0	—
8	日本マイクロソフト	21	48	(7)	27	(8)
9	日本ファルコム (KONAMIブース)	19	0	—	0	—
10	コーエーテクモゲームス	11	11	(11)	20	(9)
11	NHN Japan	8	0	—	0	—
12	アークシステムワークス	7	5	(15)	0	—
13	アルケミスト	4	1	(21)	0	—
	gloops	4	0	—	0	—
15	ブシロード	2	5	(15)	1	(17)
	FUN YOURS Technology (台湾ゲーム館)	2	1	(21)	0	—
	アトラス	2	0	—	0	—
	エレクトロニック・アーツ (セガブース)	2	0	—	0	—
	チュンソフト (モバイル&ソーシャルゲームコーナー: Smartphone Special Area「Games for Smartphone & Tablet」ブース)	2	0	—	0	—
20	エンターブレイン	1	3	(17)	0	—
	RAZER USA LTD	1	2	(18)	0	—
	アクワイア	1	0	—	3	(12)
	B-Bridge/MyndPlay/Thket	1	0	—	0	—
	エディア	1	0	—	0	—
	ソニー・エリクソン	1	0	—	0	—
	プラチナゲームズ (セガブース)	1	0	—	0	—

注1) ゲーム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: 「モンハン」→「カプコン」、「PS Vita」→「ソニー・コンピュータエンタテインメント」、「Xbox360」→「日本マイクロソフト」など

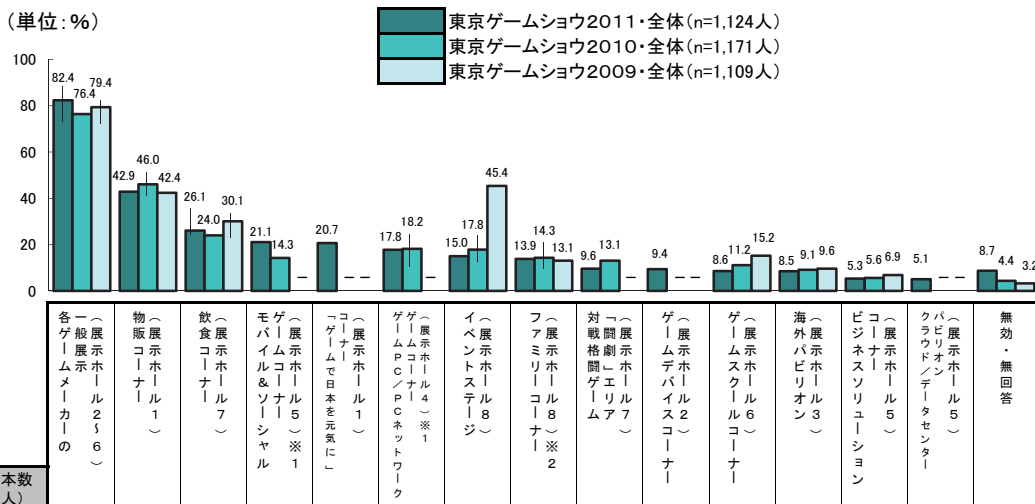
注2) 「日本マイクロソフト」は東京ゲームショー2010以前は「マイクロソフト」。

「コーエーテクモゲームス」は東京ゲームショー2009調査以前は「コーエーテクモホールディングス」。

一番人気は「カプコン」ブース(136人)。前回(241人)よりは減少したものの、2年続けて最多。
次いで「セガ」(108人)、「ソニー・コンピュータエンタテインメント」(102人)、「バンダイナムコゲームス」(96人)の順。

6. 実際に行ったコーナー 《複数回答》

[質問] 「東京ゲームショー2011」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)	各ゲームメーカーの一般展示	物販コーナー	飲食コーナー	モバイル&ソーシャル	ゲームPC/PCネットワーク	イベントステージ	ファミリーコーナー	対戦格闘ゲーム	ゲームデバイスコーナー	ゲームスクール	海外パビリオン	ビジネスソリューション	パビリオン/データセンター	無効・無回答	
東京ゲームショー2011・全体		1,124	82.4	42.9	26.1	21.1	20.7	17.8	15.0	13.9	9.6	9.4	8.6	8.5	5.3	5.1	8.7
男女・年齢別	男性	852	85.3	45.3	26.2	22.2	22.2	20.8	15.4	10.1	11.7	11.7	9.5	10.0	5.9	6.2	7.2
	3~9才	20	45.0	10.0	20.0	10.0	25.0	0.0	10.0	35.0	0.0	5.0	0.0	0.0	0.0	0.0	20.0
	10~12才	40	70.0	10.0	22.5	5.0	10.0	7.5	2.5	32.5	2.5	5.0	5.0	2.5	2.5	2.5	15.0
	13~15才	76	88.2	61.8	43.4	25.0	28.9	39.5	25.0	6.6	17.1	15.8	14.5	9.2	9.2	7.9	3.9
	16~18才	84	92.9	57.1	28.6	21.4	27.4	32.1	20.2	1.2	16.7	22.6	15.5	13.1	6.0	9.5	1.2
	19~24才	212	89.2	54.2	25.0	16.0	22.2	20.3	16.0	2.8	15.6	11.3	9.4	8.0	5.7	4.7	5.2
	25~29才	133	93.2	51.1	22.6	27.1	18.8	20.3	14.3	4.5	9.8	7.5	9.0	9.8	6.0	7.5	3.8
	30~39才	213	81.2	38.5	26.3	27.7	24.4	16.0	17.8	14.6	9.4	11.7	8.0	13.1	5.2	7.5	9.9
	40~49才	62	83.9	30.6	17.7	29.0	16.1	19.4	1.6	24.2	6.5	11.3	8.1	12.9	9.7	3.2	8.1
	50才以上	12	58.3	8.3	25.0	8.3	8.3	8.3	0.0	16.7	16.7	0.0	8.3	0.0	0.0	0.0	41.7
	女性	272	73.2	35.3	25.7	17.6	16.2	8.5	14.0	25.7	2.9	2.2	5.9	4.0	3.7	1.5	13.6
	3~9才	6	16.7	0.0	0.0	0.0	16.7	0.0	0.0	33.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	50.0
	10~12才	17	58.8	23.5	23.5	5.9	11.8	5.9	5.9	52.9	0.0	5.9	5.9	0.0	5.9	0.0	23.5
	13~15才	15	73.3	33.3	13.3	13.3	20.0	13.3	20.0	6.7	6.7	0.0	6.7	0.0	0.0	6.7	20.0
	16~18才	23	91.3	43.5	47.8	21.7	17.4	8.7	8.7	8.7	0.0	0.0	8.7	4.3	4.3	0.0	4.3
19~24才	38	81.6	50.0	31.6	23.7	13.2	13.2	18.4	7.9	7.9	0.0	10.5	0.0	5.3	0.0	10.5	
25~29才	48	85.4	41.7	25.0	16.7	16.7	4.2	8.3	10.4	4.2	4.2	2.1	4.2	2.1	0.0	10.4	
30~39才	79	68.4	30.4	24.1	24.1	17.7	7.6	19.0	38.0	2.5	3.8	5.1	6.3	5.1	2.5	12.7	
40~49才	43	67.4	30.2	20.9	9.3	16.3	11.6	14.0	41.9	0.0	0.0	7.0	7.0	2.3	2.3	11.6	
50才以上	3	33.3	33.3	33.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	66.7	
ファミリー層別	ヘビーユーザー	443	83.7	51.5	28.0	19.4	22.1	21.7	18.1	12.0	11.3	13.8	9.5	9.5	6.3	6.1	8.8
	ミドルユーザー	440	85.2	41.1	25.7	20.7	20.5	16.4	13.2	13.2	8.9	6.6	8.4	8.0	3.6	4.3	6.1
	ライトユーザー	241	74.7	30.3	23.2	24.9	18.7	13.3	12.9	18.7	7.9	6.6	7.5	7.9	6.6	4.6	13.3
各業種参加者別	ソーシャルゲーム現参加者	467	84.8	39.0	23.3	35.1	21.4	18.4	13.9	11.1	9.4	9.6	9.2	8.8	6.0	6.9	6.0
	スマートフォン向けゲーム現参加者	206	85.9	38.3	23.8	30.6	23.3	16.5	12.6	9.2	8.3	13.6	11.7	9.2	6.3	5.8	6.8
	携帯電話ゲームコンテンツ現参加者	318	81.8	38.4	24.8	33.3	24.2	17.3	15.4	12.9	10.7	8.5	8.8	6.9	7.2	6.0	8.5
	オンラインゲーム現参加者	322	86.3	47.5	23.0	22.7	23.3	26.4	14.6	8.4	11.2	11.5	7.5	8.4	5.9	5.6	6.5
アーケードゲーム現参加者	355	84.5	51.5	29.3	23.4	22.0	19.4	16.1	11.8	16.9	12.4	8.7	11.0	7.0	5.4	6.5	
満足度別	満足した(※3)	809	87.3	46.2	28.7	22.0	24.4	19.8	16.3	13.2	10.9	9.9	9.1	9.4	5.7	5.4	5.2
	どちらともいえない	184	79.9	40.8	22.8	19.0	14.7	14.7	14.1	19.0	10.3	9.8	7.6	6.5	6.5	6.0	8.2
	満足していない(※3)	77	77.9	39.0	22.1	27.3	11.7	13.0	11.7	14.3	1.3	7.8	11.7	10.4	1.3	2.6	5.2
	無効・無回答	54	24.1	5.6	3.7	5.6	0.0	5.6	3.7	5.6	0.0	3.7	0.0	0.0	1.9	0.0	68.5

(単位: %)

注) 同一コーナーであっても、前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: 東京ゲームショー2010では「モバイル&ソーシャルゲームコーナー」は「モバイルコーナー」、「ゲームPC/PCネットワークゲームコーナー」は「ゲームPC/PCオンラインゲーム(商談)コーナー」と称した。なお、東京ゲームショー2009では、両者を併設した「アドバンスモバイル&PCコーナー」が13.4%だった(参考値)。

※2: 東京ゲームショー2009では「ファミリーコーナー」は「キッズコーナー」と称した。

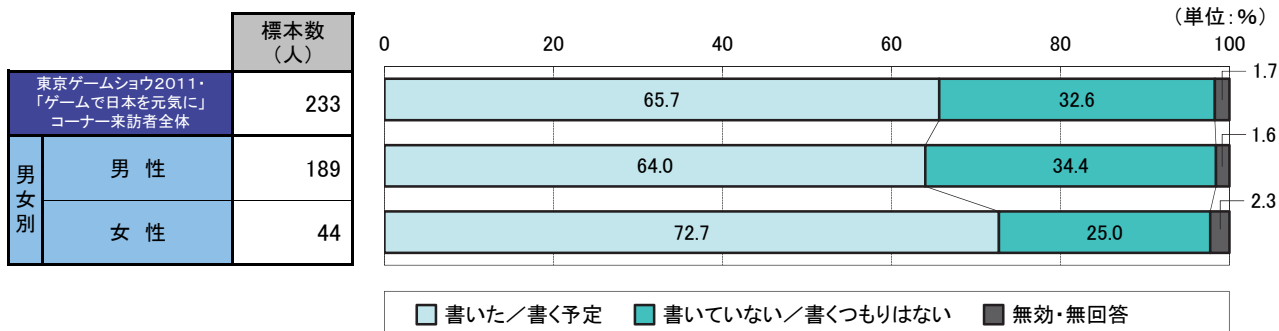
※3: 「満足した」は「とても満足」「まあ満足」の合計値。「満足していない」は「あまり満足していない」「満足していない」の合計値。

「各ゲームメーカーの一般展示」が82.4%で最多。以下「物販コーナー」(42.9%)、「飲食コーナー」(26.1%)と続く。「モバイル&ソーシャルゲームコーナー」の来訪率は全体では21.1%であるが、「ソーシャルゲーム現参加者」「スマートフォン向けゲーム現参加者」「携帯電話ゲームコンテンツ現参加者」においてはいずれも30%を超える。

7. 「ゲームで日本を元気に」コーナーについて 【「ゲームで日本を元気に」コーナー来訪者ベース】

(1) メッセージカードの記載の有無 【「ゲームで日本を元気に」コーナー来訪者ベース】

【「実際に行ったコーナー」で『「ゲームで日本を元気に」コーナー』を選択した人(=「ゲームで日本を元気に」コーナー来訪者)のみ】
 【質問】あなたは「ゲームで日本を元気に」コーナーでメッセージカードを書きましたか。



(2) 本コーナーの取り組みに対する評価 《自由回答》 【「ゲームで日本を元気に」コーナー来訪者ベース】

【「実際に行ったコーナー」で『「ゲームで日本を元気に」コーナー』を選択した人(=「ゲームで日本を元気に」コーナー来訪者)のみ】
 【質問】あなたは「ゲームで日本を元気に」コーナーのような取り組みをどう思いましたか。ご自由にお書きください。

(「ゲームで日本を元気に」コーナー訪問者n=233人のうち有効回答数118人)

10～12才	
男性	女性
・ 素晴らしい。	・ いいと思う。
13～15才	
男性	
<ul style="list-style-type: none"> ・ 元気になれると思う。 ・ とてもよいと思う。 ・ いいと思った。 ・ すごいと思った。 ・ いいと思う。 ・ ゲームで日本を元気にほくもしたいと思います。 ・ 復興にゲーム業界が協力することは必要だと思った。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ とてもいいと思った。 ・ 良いプロジェクトだと思う。 ・ 良いと思う。 ・ 良い発想だと思った。 ・ 素晴らしい。 ・ よいと思う。
女性	
・ とても良いことだと思いました。私も自分の気持ちが描けて、うれしかったです。	・ とてもイイと思う。
16～18才	
<ul style="list-style-type: none"> ・ とてもいいんじゃないかな。何でも日本のためになるきっかけになるなら、呼びかけてみるのはいいことだね。 ・ すごいと思った。ゲームは人を幸せにすると思う。 ・ もっとコーナーを広くするべき。 ・ 良いと思いました。 ・ とてもいい。 ・ とても良いと思う。 ・ この調子で活動を続けてほしい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ よいと思う。 ・ すごい、いいと思う。 ・ いいものだと思った。 ・ とても良いと思う。 ・ いい取り組みだと思う。 ・ こういったことで日本を元気にしていこうと意識させられました。 ・ ゲームへの偏見がなくなればと思う。
女性	
・ いいんじゃないかな。	・ 今のふけーきの中やるのはいいと思う。
16～18才	
<ul style="list-style-type: none"> ・ つづけてほしい。 ・ 気持ちはずんでいる日本を元気にする最高な取り組み。 ・ 結果が楽しみ。 ・ 素晴らしいと思いました。 ・ すごい。 ・ 経済的にもコミュニケーション的にも活性化が図れると思います。 ・ 日本が誇る産業なので官民一体となって日本を盛り上げてほしい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 低価格なものをたくさんの人に買ってもらうこと。 ・ いろいろな人が表現をしていてとても良い取り組みだと思いました。 ・ 海外の人もいい意見が書いてあって参考になった。 ・ ゲームはたのしいもの！！あぶなくない。 ・ ゲームが好きな私としてはこのとりくみをおうえんしたい。 ・ 良いと思う。 ・ 日本が一つになったと思う。

注1)「3～9才」の「男性」「女性」については有効回答がなかった。

注2) 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"> ・企画はおもしろい。メッセージは他人まかせの「日本がんばろう」などがあり、きもちわるい。ユーザーしだい。 ・とてもいい物だと思った。 ・とても良い。 ・とてもいいと思う。 ・良いアイデアではありますが、まだスペースが小さかったり商品が少ないと思った。 	<ul style="list-style-type: none"> ・日本を明るくするのに良い。 ・好いんしょう。 ・人はつながっておもう。 ・とても良い取りくみだと思う。 ・いい事だと思う。 ・いいと思うのでこれからもやってほしい。
女性	
<ul style="list-style-type: none"> ・つづけて行ったほうが良いと思います。 ・つづけて行ったら日本は前より良くなると思う。 ・いい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・よかった。ゲームつながりがうれしい。 ・見るだけで元気になれる感じがよかったです。
25～29才	
男性	
<ul style="list-style-type: none"> ・意義はあるがそれだけで終わってほしくない。 ・良いと思う。 ・日本の文化としてほしい。 ・すばらしい活動だと思います。 ・良いと思う。 ・とてもいい事だと思います。 ・やれば良いと思う。 ・勇気つけることができよと思う。 ・共有できる仲間がいると実感できてよい。 ・いいと思う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・良い。 ・すごく良いと思う。 ・その考えには賛同するが、プロモーションが足りない。もっとマスコミへの露出を増やすべき。 ・効果があるのか、成果が見たい。 ・良いと思った。 ・ゲームに限らず物は使う人によって様々な物に変わりますからね。ゲームで苦難を和らげるのはアリだと思います。 ・あった方がよい。 ・いいと思う。
女性	
<ul style="list-style-type: none"> ・正直、こういったメッセージに効果はあるのか、ただの押し売りになるのではないかと。 ・(^ω^)b。 	<ul style="list-style-type: none"> ・いいと思う。 ・ゲームは皆に元気をあたえるツールなので◎。
30～39才	
男性	
<ul style="list-style-type: none"> ・すばらしい。 ・良いことだと思う。今後も続けるべき。 ・ガンガンめだつぐらいにやってみよう。 ・とてもよい。さんかしやすい。 ・どんどんやって欲しい。 ・良い事だと思う。 ・すごくいいと思う。 ・いいと思う。 ・面白い取り組みだと思います。 ・良い。 ・ゲームは、10～30代ぐらいが中心なので、他の年代の事も取り組んでほしい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ガンバレ日本。 ・いいことだと思う。ネットにUPしてほしい。 ・元気なときにやるのがゲームだと思う。 ・大切なことだと思う。 ・伝えたい事を市民レベルでできる。 ・よいと思う。 ・よいと思う。 ・ゲームの社会コウケンの為、積極的にすすめてほしい。 ・よいと思う。 ・良い取り組みだと思う。 ・ゲームを元気になるりたい。 ・良い。
女性	
<ul style="list-style-type: none"> ・とても良いと思います。 ・おもしろいと思います。でもちょっと分かりづらいです。 ・良いと思う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・良いと思う。 ・とても良い。 ・みなさんが元気になれば良いと思う。
40～49才	
男性	
<ul style="list-style-type: none"> ・すてきだとおもう。 	
女性	
<ul style="list-style-type: none"> ・好きな人は◎だと思う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・またやって下さい。
50才以上	
男性	
<ul style="list-style-type: none"> ・とてもよい。 	

注1)「50才以上」の「女性」については有効回答がなかった。

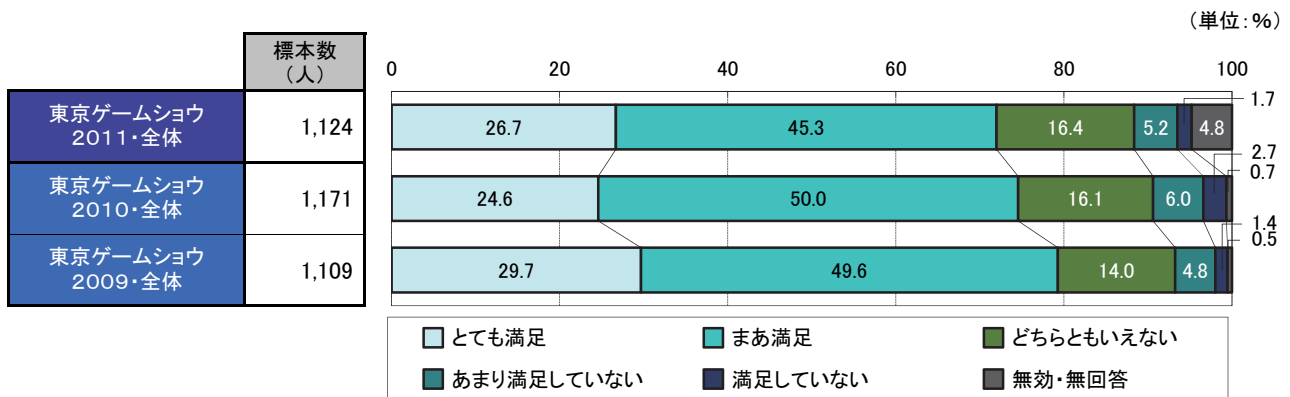
注2) 回答者が記入した原文のまま表記している。

・メッセージボードを「書いた／書く予定」と回答したのは「ゲームで日本を元気に」コーナー来訪者の65.7%。男性(64.0%)より女性(72.7%)の方がその割合が高い。

・本コーナーの取り組みに対する評価としては、概ね肯定的な意見が多く見られる。

8. 東京ゲームショー2011満足度

[質問] 「東京ゲームショー2011」の内容にどの程度満足していますか。



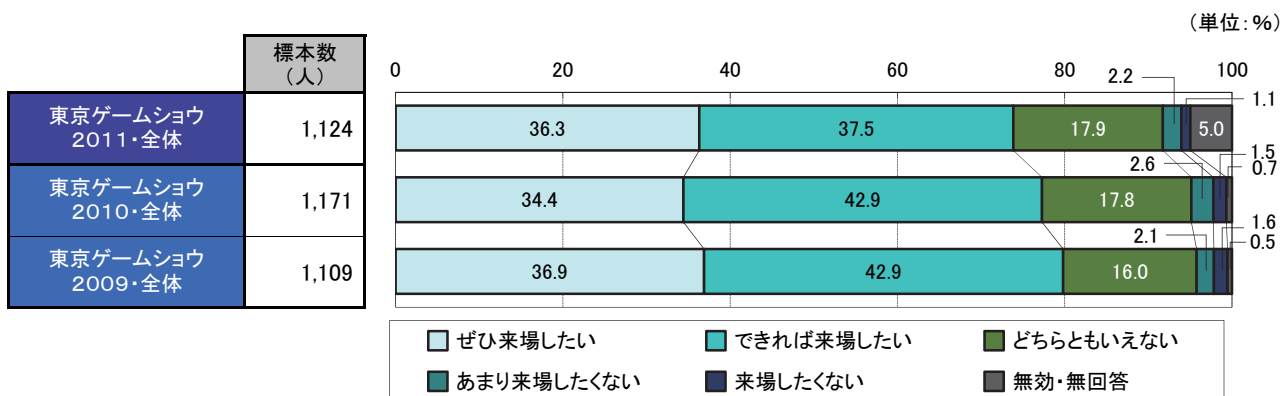
(単位: %)

		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
東京ゲームショー 2011・全体		1,124	26.7	45.3	16.4	5.2	1.7	4.8
男女・年齢別	男性	852	28.2	44.2	15.7	5.9	1.8	4.2
	3~9才	20	30.0	30.0	0.0	15.0	5.0	20.0
	10~12才	40	47.5	27.5	7.5	0.0	2.5	15.0
	13~15才	76	61.8	27.6	3.9	2.6	0.0	3.9
	16~18才	84	46.4	38.1	10.7	2.4	2.4	0.0
	19~24才	212	32.1	46.7	14.6	1.9	1.9	2.8
	25~29才	133	15.0	53.4	21.1	8.3	1.5	0.8
	30~39才	213	14.6	47.4	21.6	9.9	1.9	4.7
	40~49才	62	16.1	48.4	17.7	11.3	1.6	4.8
	50才以上	12	0.0	50.0	25.0	0.0	0.0	25.0
	女性	272	22.1	48.5	18.4	2.9	1.5	6.6
	3~9才	6	16.7	16.7	33.3	0.0	0.0	33.3
	10~12才	17	52.9	29.4	11.8	0.0	5.9	0.0
	13~15才	15	40.0	40.0	13.3	0.0	0.0	6.7
16~18才	23	52.2	34.8	13.0	0.0	0.0	0.0	
19~24才	38	21.1	60.5	15.8	0.0	0.0	2.6	
25~29才	48	20.8	58.3	12.5	2.1	0.0	6.3	
30~39才	79	11.4	53.2	24.1	3.8	0.0	7.6	
40~49才	43	11.6	41.9	23.3	7.0	7.0	9.3	
50才以上	3	0.0	33.3	0.0	33.3	0.0	33.3	
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	443	36.6	41.3	10.8	3.8	2.0	5.4
	ミドルユーザー	440	23.4	49.3	18.0	4.5	0.9	3.9
	ライトユーザー	241	14.5	45.2	23.7	8.7	2.5	5.4
各現参加ゲーム別	ソーシャルゲーム現参加者	467	25.7	47.5	15.2	5.4	2.1	4.1
	スマートフォン向けゲーム現参加者	206	33.0	41.3	14.6	6.3	1.5	3.4
	携帯電話ゲームコンテンツ現参加者	318	28.0	44.3	15.4	5.3	1.6	5.3
	オンラインゲーム現参加者	322	30.4	44.1	15.2	6.2	0.9	3.1
	アーケードゲーム現参加者	355	35.2	40.3	14.6	4.8	2.0	3.1
来場回数別	今回がはじめて	596	28.7	42.6	18.0	4.0	1.7	5.0
	過去に1~19回来た	467	24.0	51.2	15.6	6.0	1.7	1.5
	過去20回すべて来ている	26	26.9	42.3	3.8	23.1	3.8	0.0
	無効・無回答	35	28.6	14.3	8.6	0.0	0.0	48.6

- ・「とても満足」は増加したが「まあ満足」は減少。両者をあわせた数値(満足度)は72.0%で、2年続けて減少。
- ・「13~15才」「16~18才」の男女および「10~12才」「19~24才」の女性ではいずれも満足度が8割を超える。
- ・家庭用ゲームプレイ頻度が高いほど満足度が高い傾向がみられる。

9. 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せんか。



(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 2011・全体	1,124	36.3	37.5	17.9	2.2	1.1	5.0	
男女・年齢別	男性	852	38.3	37.4	16.2	2.8	1.2	4.1
	3~9才	20	20.0	40.0	10.0	0.0	5.0	25.0
	10~12才	40	45.0	30.0	7.5	2.5	0.0	15.0
	13~15才	76	63.2	30.3	3.9	0.0	0.0	2.6
	16~18才	84	50.0	40.5	7.1	1.2	1.2	0.0
	19~24才	212	35.8	43.4	14.6	2.4	1.4	2.4
	25~29才	133	33.8	39.8	21.1	3.8	0.8	0.8
	30~39才	213	33.8	32.9	23.5	3.3	1.9	4.7
	40~49才	62	32.3	35.5	21.0	6.5	0.0	4.8
	50才以上	12	8.3	41.7	16.7	8.3	0.0	25.0
	女性	272	30.1	37.9	23.2	0.4	0.7	7.7
	3~9才	6	16.7	0.0	33.3	0.0	0.0	50.0
	10~12才	17	52.9	29.4	11.8	0.0	5.9	0.0
	13~15才	15	33.3	40.0	20.0	0.0	0.0	6.7
	16~18才	23	43.5	30.4	21.7	0.0	0.0	4.3
	19~24才	38	34.2	39.5	23.7	0.0	0.0	2.6
	25~29才	48	27.1	37.5	27.1	0.0	0.0	8.3
30~39才	79	25.3	43.0	24.1	0.0	0.0	7.6	
40~49才	43	23.3	39.5	23.3	2.3	2.3	9.3	
50才以上	3	33.3	33.3	0.0	0.0	0.0	33.3	
プレイ頻度別	ヘビーユーザー	443	44.7	36.3	10.6	1.6	1.4	5.4
	ミドルユーザー	440	36.6	38.4	19.3	1.6	0.2	3.9
	ライトユーザー	241	20.3	38.2	28.6	4.6	2.1	6.2
各業態参加者別	ソーシャルゲーム現参加者	467	36.2	37.9	19.7	1.5	0.9	3.9
	スマートフォン向けゲーム現参加者	206	39.8	33.5	18.4	1.9	2.9	3.4
	携帯電話ゲームコンテンツ現参加者	318	35.8	36.8	17.9	2.5	1.6	5.3
	オンラインゲーム現参加者	322	42.2	35.1	17.1	1.9	0.6	3.1
	アーケードゲーム現参加者	355	44.5	35.2	13.2	2.3	1.7	3.1
来場回数別	今回がはじめて	596	28.9	39.9	22.0	2.5	1.5	5.2
	過去に1~19回来た	467	44.1	37.7	13.7	2.1	0.6	1.7
	過去20回すべて来ている	26	76.9	15.4	7.7	0.0	0.0	0.0
	無効・無回答	35	28.6	11.4	11.4	0.0	0.0	48.6
満足度別	満足した(※)	809	47.7	42.5	8.9	0.4	0.2	0.2
	どちらともいえない	184	5.4	34.2	57.1	2.7	0.0	0.5
	満足していない(※)	77	14.3	18.2	31.2	22.1	13.0	1.3
	無効・無回答	54	1.9	1.9	0.0	0.0	0.0	96.3

※:「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。

・「ぜひ来場したい」は増加したが、「できれば来場したい」は減少し、両者の合計は73.8%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。

質問6 1)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。<1つだけ〇印>※PCのゲームソフトは除きます。

1. 買った _____ 2. 買わなかった → **【2. に〇印の方】**【質問7】へ

【1)で1. に〇印の方のみ】 ←

2)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。
※新品低価格版=「プレイステーション・ザ・ベスト」「ファミコンミニ」など(メーカー希望小売価格が3,000円以下のものが目安です)

新品通常版()本 新品低価格版()本 中古品()本

3)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。

(タイトル名 _____ /機種名 _____)

■SNSおよびソーシャルゲームについてお聞きします。

※「SNS(ソーシャル・ネットワーキング・サービス)」とは、人とのつながり、交流を深める会員制インターネット・コミュニティをいいます。
※「ソーシャルゲーム」には、SNSで遊べるゲームをすべて含みます。

質問7 1)以下の①～④のSNSを利用していますか。また、そのSNSで遊べるソーシャルゲームで遊んでいますか。最も近いものをお選びください。 <それぞれ1つずつ〇印>

【1)の①～④でそれぞれ1. または2. に〇印の方】
2)そのSNSはどのハードウェアを使って利用しますか。以下の中から、使っているハードウェアをすべてお選びください。 <それぞれいくつでも〇印>

①Mobage (モバゲー) /Yahoo! Mobage	1. 利用している/ ソーシャルゲームで遊んでいる 2. 利用している/ ソーシャルゲームは遊んでいない 3. 利用していない	→	①Mobage (モバゲー) /Yahoo! Mobage	1. パソコン 2. 携帯電話・PHS 3. スマートフォン (iPhone、Android携帯など) 4. タブレット (iPad、GALAXY TABなど)
②GREE	1. 利用している/ ソーシャルゲームで遊んでいる 2. 利用している/ ソーシャルゲームは遊んでいない 3. 利用していない	→	②GREE	1. パソコン 2. 携帯電話・PHS 3. スマートフォン (iPhone、Android携帯など) 4. タブレット (iPad、GALAXY TABなど)
③mixi	1. 利用している/ ソーシャルゲームで遊んでいる 2. 利用している/ ソーシャルゲームは遊んでいない 3. 利用していない	→	③mixi	1. パソコン 2. 携帯電話・PHS 3. スマートフォン (iPhone、Android携帯など) 4. タブレット (iPad、GALAXY TABなど)
④Facebook	1. 利用している/ ソーシャルゲームで遊んでいる 2. 利用している/ ソーシャルゲームは遊んでいない 3. 利用していない	→	④Facebook	1. パソコン 2. 携帯電話・PHS 3. スマートフォン (iPhone、Android携帯など) 4. タブレット (iPad、GALAXY TABなど)

【1)の①～④のいずれかで1.に〇印の方(=いずれかのソーシャルゲームで遊んでいる方)のみ】 ※それ以外の方→裏面(【質問8】)へ

3)平均すると週に何日くらいソーシャルゲームで遊んでいますか。 <1つだけ〇印>

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

4)平均すると1日合計で何分間くらいソーシャルゲームで遊んでいますか。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

5)ソーシャルゲームで遊ぶ際、追加課金を支払っていますか。 <1つだけ〇印> 支払っている人は1ヶ月合計の平均支払額をお教えてください。

1. 追加課金を支払っている → (1ヶ月平均 _____ 円)
2. 追加課金は支払っていない

6)あなたが現在主に遊んでいるソーシャルゲームの具体的なタイトル名、およびそのゲームが提供されているSNSの名前をお書きください。

(タイトル名 _____ /SNS _____)

【裏面(【質問8】)にお進みください】

■スマートフォン向けゲーム(ソーシャルゲームは除く)についてお聞きします。

※「スマートフォン」とは携帯電話・PHSと携帯情報端末(PDA)を融合させた携帯端末(iPhone、Android携帯など)をいいます。
 ※スマートフォンのゲームのうち、ダウンロードアプリのゲームについてのみお答えください。ソーシャルゲームは除きます。

質問8 1)現在、スマートフォン向けゲームで継続的に遊んでいますか。〈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.～4.に〇印の方】
【質問9】へ |
| 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 | |

→【1)で1.に〇印の方のみ】

2)スマートフォン向けゲームのうち、有料のゲーム(アプリ)をダウンロードして遊んでいますか。〈1つだけ〇印〉
 有料のゲーム(アプリ)をダウンロードして遊んでいる人は、1ヶ月合計の平均支払額をお教えてください。

- | | | |
|------------------------------|---------|----|
| 1. 有料のゲーム(アプリ)をダウンロードして遊んでいる | →(1ヶ月平均 | 円) |
| 2. 無料のゲーム(アプリ)だけしか遊ばない | | |

■携帯電話・PHSのゲーム(スマートフォン向けゲーム、ソーシャルゲームは除く)についてお聞きします。

※スマートフォン以外の携帯電話・PHSのゲームについてのみお答えください。
 ※携帯電話・PHSのゲームのうち、ダウンロードまたは内臓アプリのゲームについてのみお答えください。ソーシャルゲームは除きます。

質問9 1)現在、携帯電話・PHSのゲームで継続的に遊んでいますか。〈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.～4.に〇印の方】
【質問10】へ |
| 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 | |

→【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10】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 |

■オンラインゲーム(ソーシャルゲームは除く)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動作するWebブラウザゲーム(パズルやカードゲームなど)も含まれますが、
 ここではソーシャルゲームは除きます。
 ※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・PHS、スマートフォン・ゲームセンターのゲームは除きます。

質問10 1)現在、オンラインゲームで継続的に遊んでいますか。〈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.～4.に〇印の方】
【質問11】へ |
| 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 | |

→【1)で1.に〇印の方のみ】

2)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11】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 |

■ゲームセンターのゲームについてお聞きします。

質問11 現在、ゲームセンターのゲームで継続的に遊んでいますか。〈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 |

■その他ゲームに関してお聞きします。

質問12 1)あなたは今年3月の東日本大震災の後、ゲームをする時間が増えましたか。それとも減りましたか。〈1つだけ〇印〉

- | | | |
|--------|----------|--------|
| 1. 増えた | 2. 変わらない | 3. 減った |
|--------|----------|--------|

2)あなたは被災者支援のためにどのようなことをしましたか。以下のうち、当てはまるものをいくつでもお選びください。〈いくつでも〇印〉

- | | | |
|--------------|-----------------------------|------------------|
| 1. 義援金の寄付 | 4. ゲーム内の寄付アイテムの購入 | 7. その他
〔具体的に〕 |
| 2. 現地ボランティア | 5. チャリティーゲームソフトの購入 | |
| 3. 被災地産商品の購入 | 6. チャリティーオークションでゲーム関連グッズの購入 | |

質問13 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14】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才以上のみ対象)」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14 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ます。

質問15 1)「東京ゲームショー2011」は何でお知りになりましたか。以下の中からいくつかもお教えてください。〈いくつか○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、2002~2010年の各年秋の過去20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20回すべて来ている
2. 過去に()回来た
3. 今年がはじめて

3)今日の「東京ゲームショー2011」には、何時間くらい滞在する予定ですか。 -----▶ 約()時間

4)今日の「東京ゲームショー2011」で、全部で何本くらいのタイトルを試遊する予定ですか。 --▶ 約()本

5)今回の「東京ゲームショー2011」のゲームメーカー出展ブースのうち、あなたが一番良かったと思うのはどのゲームメーカーのブースですか。具体的なゲームメーカー名を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ゲームメーカーのブースをお答えください。

6)「東京ゲームショー2011」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、あなたが実際にい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。〈いくつか○印〉

1. 各ゲームメーカーの一般展示 (展示ホール2~6)
2. 物販コーナー (展示ホール1)
3. 「ゲームで日本を元気に」コーナー (展示ホール1)
4. ゲームデバイスコーナー (展示ホール2)
5. 海外パビリオン (展示ホール3)
6. ゲームPC/PCネットワークゲームコーナー (展示ホール4)
7. ビジネスソリューションコーナー (展示ホール5)
8. モバイル&ソーシャルゲームコーナー (展示ホール5)
9. クラウド/データセンターパビリオン (展示ホール5)
10. ゲームスクールコーナー (展示ホール6)
11. 対戦格闘ゲーム「闘劇」エリア (展示ホール7)
12. 飲食コーナー (展示ホール7)
13. イベントステージ (展示ホール8)
14. ファミリーコーナー (展示ホール8)

【6)で「3. 『ゲームで日本を元気に』コーナー」に○印の方のみ】 ※それ以外の方→ 9) へ

7)あなたは「ゲームで日本を元気に」コーナーでメッセージカードを書きましたか。〈1つだけ○印〉

1. 書いた/書く予定
2. 書いていない/書くつもりはない

8)あなたは「ゲームで日本を元気に」コーナーのような取り組みをどう思いましたか。ご自由にお書きください。

9)「東京ゲームショー2011」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

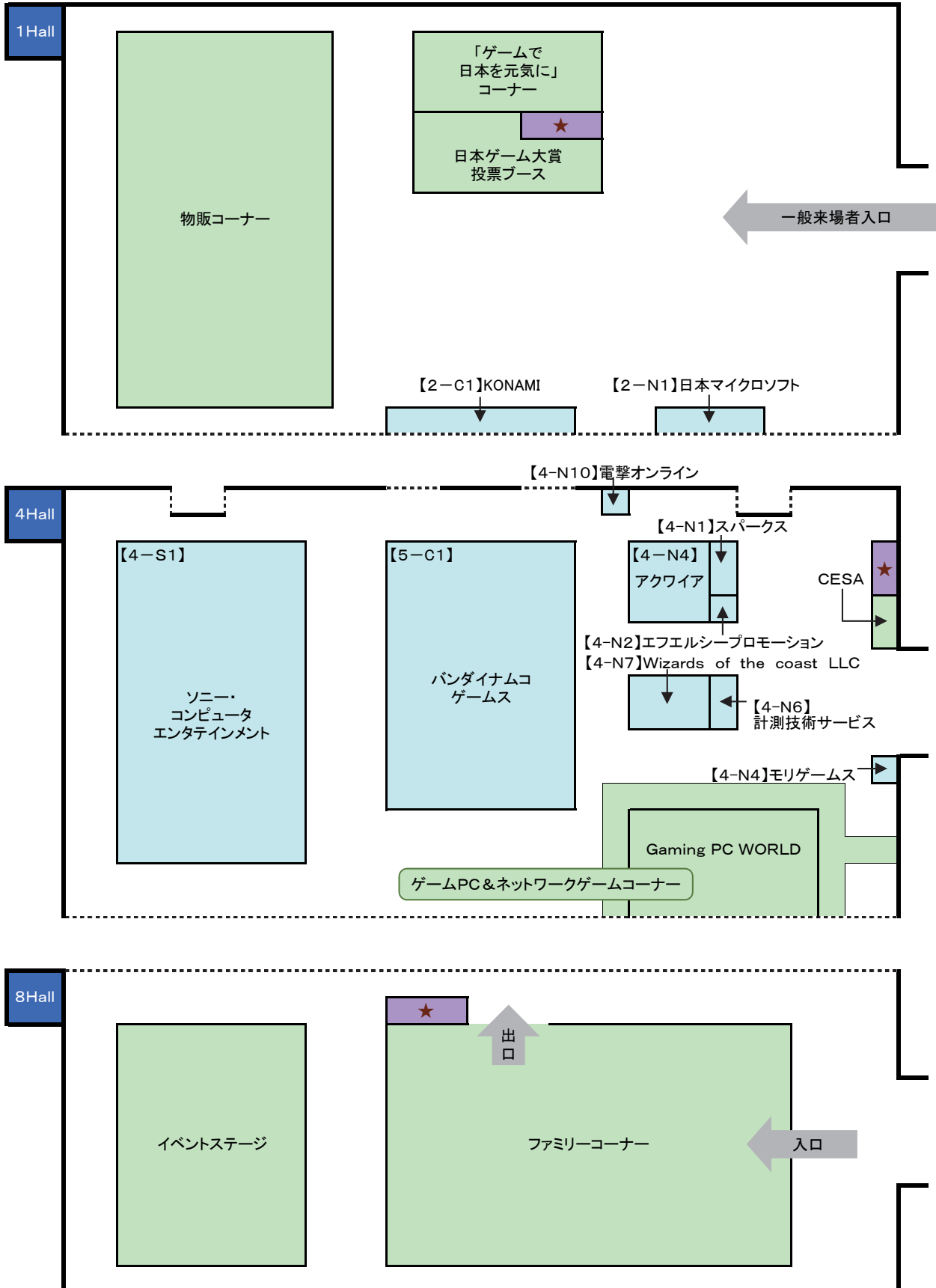
10)次回の東京ゲームショーにも来場したいと思いますか。〈1つだけ○印〉

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

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2011 来場者調査報告書

発行 平成23年11月

発行者

一般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