

東京ゲームショウ 2020 オンライン 来場者調査報告書

2020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



第1部 調査のガイド

第1章 東京ゲームショウ 2020 オンライン来場者調査 調査概要	1
第2章 回答者の基本属性	2
1. 性別	2
2. 性年齢	2
3. 職業	3
4. 居住地	3
5. GUESS	4

第2部 来場者のゲームプレイ状況

第3章 家庭用ゲームのプレイ状況	5
1. 各ゲーム機の家庭内所有／プレイ率	5
2. 家庭用ゲームプレイ経験	7
3. 家庭用ゲームプレイ頻度	8
4. 家庭用ゲームソフト購入本数	9
5. 家庭用ゲーム機の追加ダウンロードコンテンツ購入有無	11
6. 好きなゲームジャンル	12
第4章 スマートフォン・タブレット用ゲームのプレイ状況	14
1. スマートフォン・タブレット用ゲームプレイ経験	14
2. スマートフォン・タブレット用ゲームプレイ時間	15
3. プレイしたゲームの種類	16
4. 基本プレイ無料+アイテム課金制のゲームでのアイテム課金の有無	17
第5章 パソコン用ゲームのプレイ状況	18
1. パソコン用ゲームプレイ経験	18
2. プレイしたゲームの種類	19
3. 基本プレイ無料+アイテム課金制のゲームでのアイテム課金の有無	20
第6章 アーケードゲームのプレイ状況	21
1. アーケードゲームプレイ経験	21
第7章 各ゲームの重複状況	22
1. 各ハードウェアでの継続プレイヤーの重複率	22

第3部 来場者のゲームプレイ意向

第8章 今後のゲームプレイ意向	24
1. 家庭用ゲームプレイ意向	24
2. スマートフォン・タブレット用ゲームプレイ意向	25
3. パソコン用ゲームプレイ意向	26
4. アーケードゲームプレイ意向	27
5. 家庭用ゲーム機購入意向	28
6. 各ゲームのプレイ経験×意向	29
7. 各ハードウェアでのプレイ意向者の重複率	31

第4部 東京ゲームショウ来場状況

第9章 東京ゲームショウ 2020 オンラインについて	33
1. 情報接触	33
2. 来場回数	35
3. 閲覧時間	36
4. 一番良かったメーカー	37
5. 閲覧コンテンツ	39
6. 満足度	42
7-1. 次回来場意向（会場開催の場合）	45
7-2. 次回来場意向（オンライン開催の場合）	48

第5部 トピックス

第10章 ゲーム関連全般について	51
1. 来場経験またはサイトを訪問したことのあるイベント	51
2. eスポーツへの参加・観戦経験	54
3. eスポーツについての興味	55
4. 新型コロナウイルス感染拡大後の変化	56

巻末資料

1. 調査票	60
--------	----

東京ゲームショウ 2020 オンライン 来場者調査 調査概要

1. 調査概要

東京ゲームショウ 2020 オンライン 来場者調査

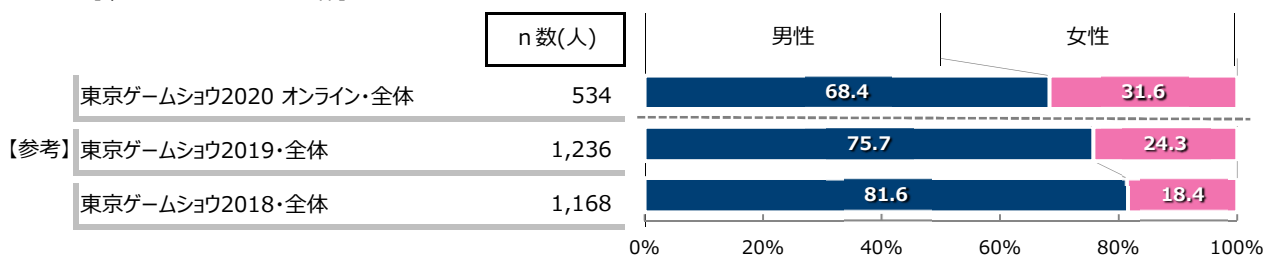
■ 調査目的	東京ゲームショウ 2020 オンラインの一般来場者について、基本属性、普段のゲーム接触状況、東京ゲームショウの来場状況を把握する。
■ 調査対象	東京ゲームショウ 2020 オンライン来場者 3才以上の男女個人
■ 標本設計	東京ゲームショウ 2020 オンラインのサイト内に、アンケート応募サイトにリンクするバナーを貼り、アンケート回答者を募集。対象者には回答期間にアンケートサイトにリンクするURLを配信して、回答を依頼し、回収した。
■ 調査項目	巻末の調査票を参照
■ 調査方法	WEB調査法
■ 調査実施期間	2020年9月30日(水)～10月6日(火)
■ 調査対象期間	調査実施時点の実態 (実績に関しては2019年10月1日～2020年10月5日)
■ 有効回収数	534サンプル なお、公式番組の総視聴回数は、3,160万回
■ 集計・分析方法	東京ゲームショウ 2020 オンライン来場者の特性を明らかにするため、性年齢別・G U E S S別(※P4を参照)を中心としたクロス集計と、過去2ケ年分の東京ゲームショウ来場者調査との比較を行い、報告書を作成した。 ※開催方法が異なるため、過去分のデータは参考値 なお、本報告書では、有効回答者をベースとしている。 また、回答者数が30未満のものは、基本的に分析では触れていない。
■ 実施主体/調査機関	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 調査企画：株式会社ゲームエイジ総研 調査機関：株式会社日本リサーチセンター

回答者の基本属性

1.性別

■時系列比較（参考）

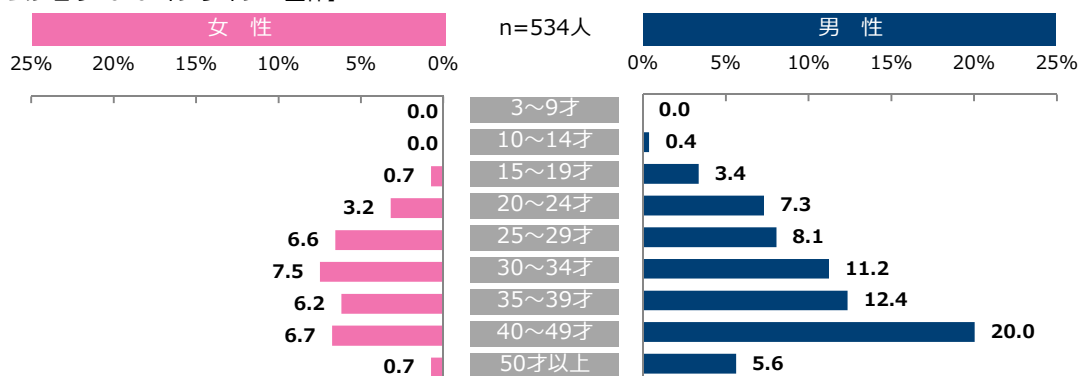
【東京ゲームショウ・全体】



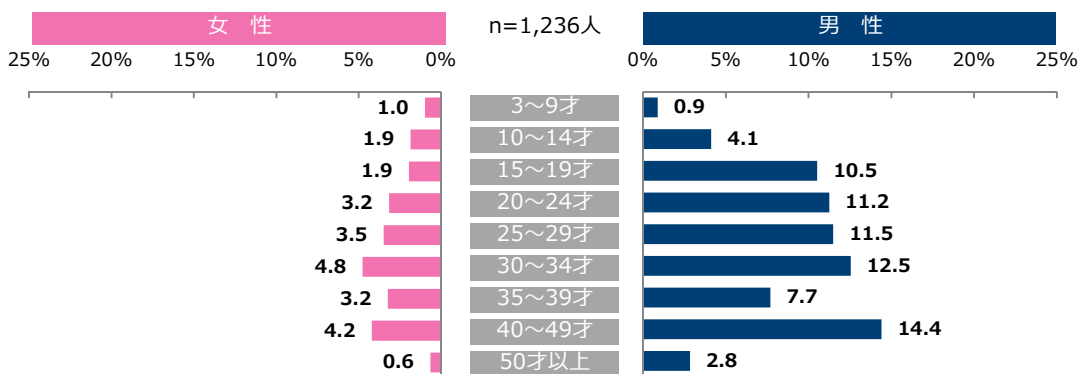
2.性年齢

■時系列比較（参考）

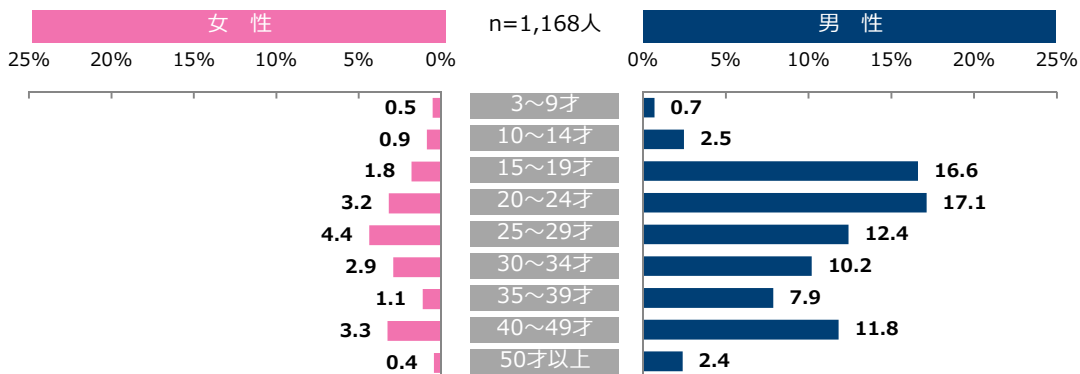
【東京ゲームショウ2020 オンライン・全体】



【参考】【東京ゲームショウ2019・全体】



【東京ゲームショウ2018・全体】

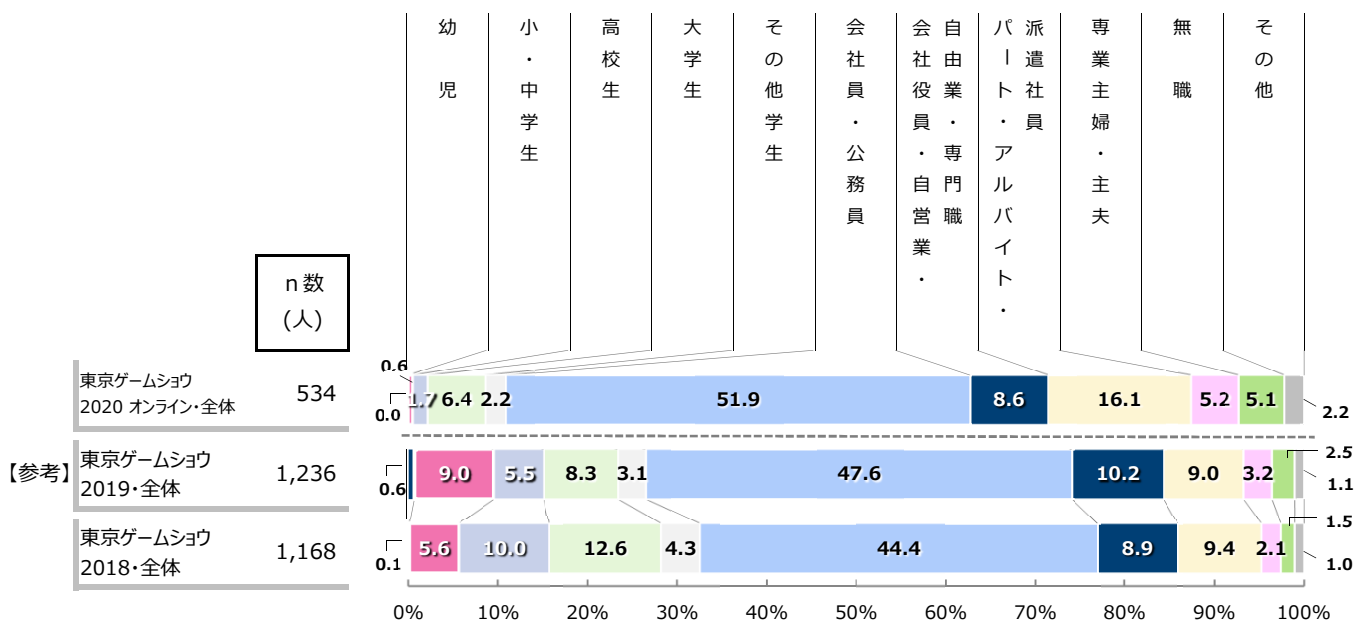


- 性別は、「男性」が68.4%、「女性」が31.6%となっている。前年までに比べて女性比率が高い。
- 性年齢別では、男性の「30~34才」（11.2%）と「35~39才」（12.4%）を合わせて、男性30代が23.6%と最も多く、次いで男性40代も20.0%と多い。前年までとの比較では、若年層の比率が低いという特徴が見られる。

3.職業

■時系列比較（参考）

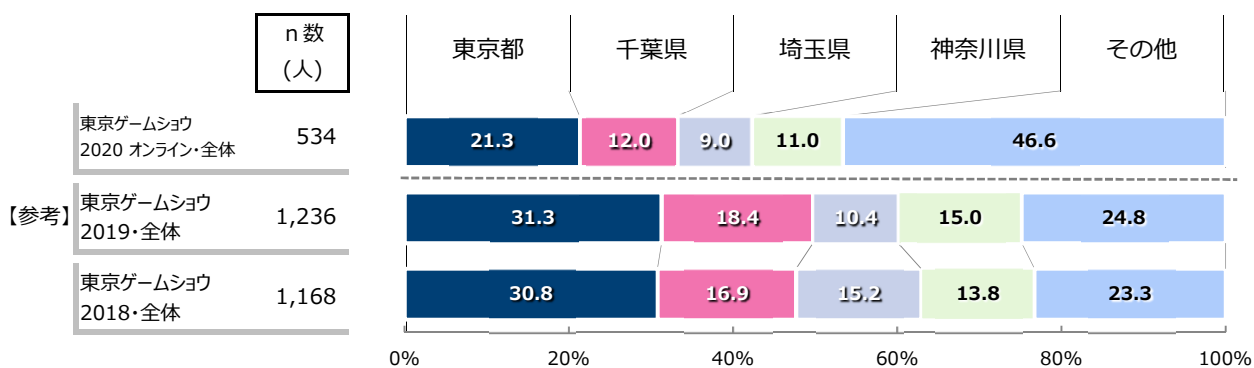
【東京ゲームショウ・全体】



4.居住地

■時系列比較（参考）

【東京ゲームショウ・全体】

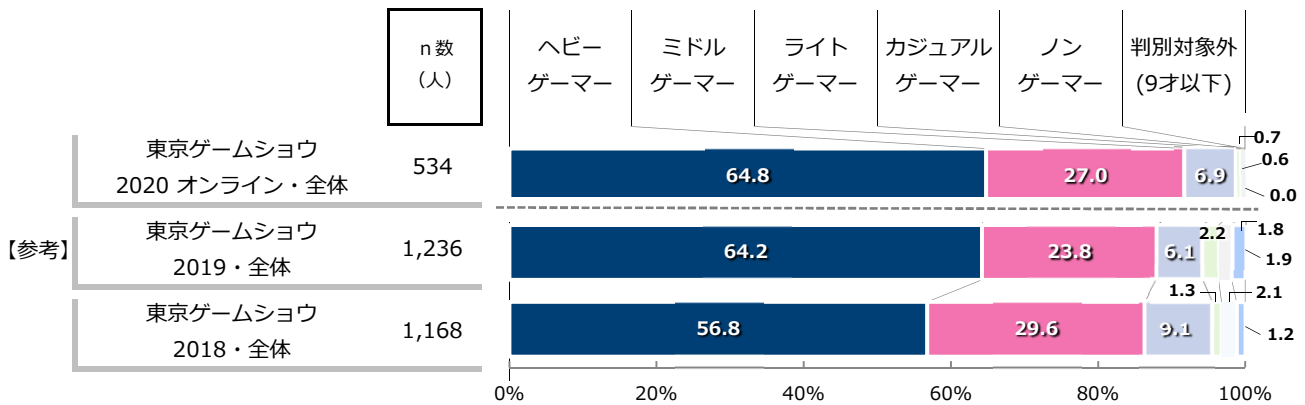


- 職業の割合をみると、「会社員・公務員」が51.9%を占めて最も多い。
前年までと比べると、「会社員・公務員」と「派遣社員・パート・アルバイト」の比率が高く、「幼児」「小・中学生」「高校生」の比率は低くなっている。
- 居住地は、一都三県の中では「東京都」が21.3%と多い。
ただし、会場が幕張メッセからオンラインに変わったことで、例年より一都三県の比率は低下し、「その他」が大幅に上昇して46.6%を占める結果となった。

5. GUESS

■ 時系列比較（参考）

【東京ゲームショウ・全体】



GUESS 【Game User Engagement Scale Segmentation / 呼称：ゲス】とは

家庭用ゲーム機のゲームやスマートフォン／タブレットのゲームの両方に対する、ユーザーのエンゲージメントの強さを表した指標。

「デバイス所有状況」「プレイ状況」「ゲームに対する考え方」などの設問の回答パターンから算出。

※ 9才以下の子供については、GUESS判別の対象外としている。

ユーザー区分	ゲーム 関与度	説明
ヘビーゲーマー	高 低	ゲームをプレイすることに対し、自身の価値基準を明確に持っており、周りの評価や流行りを特に気にしない。ゲームは自分の生活の一部であり、恥じることはない趣味であると考えている。
ミドルゲーマー		ヘビーゲーマーほどではないが、ゲームに対しての嗜好性は高く、ゲームに対しての購買・課金も行う。但し、ゲームは“大切な趣味”ほどではなく、やりごたえのあるゲームは好むが、時間や手間がかかりすぎるものは好まない。
ライトゲーマー		ゲームに対する目利きや、取得・共有はヘビーゲーマー、ミドルゲーマーから比較すると一気に中流へ。ゲームアプリに対しての消費は控えめで、ゲーム性は求めつつカジュアルなゲームを好んでプレイする。
カジュアルゲーマー		ゲーム自体に対しての嗜好性が低くなく、購買・課金に対しても好まない。ゲームに対してのイメージはネガティブなものを感じる人もおり、暇つぶしの手段の一つ。行き詰まるような難しいゲームは好まない。
ノンゲーマー		家庭用ゲーム機を持っておらず、汎用機(スマホ／タブレットなど)でもゲームをプレイしない。

- GUESSの内訳をみると、「ヘビーゲーマー」が64.8%を占めて最も多く、次いで「ミドルゲーマー」（27.0%）、「ライトゲーマー」（6.9%）の順となっている。
- ゲーム関与度の高いユーザーが多いことは例年通りだが、今回はその傾向がより強まっている。

家庭用ゲームのプレイ状況

1.各ゲーム機の家庭内所有／プレイ率

質問文

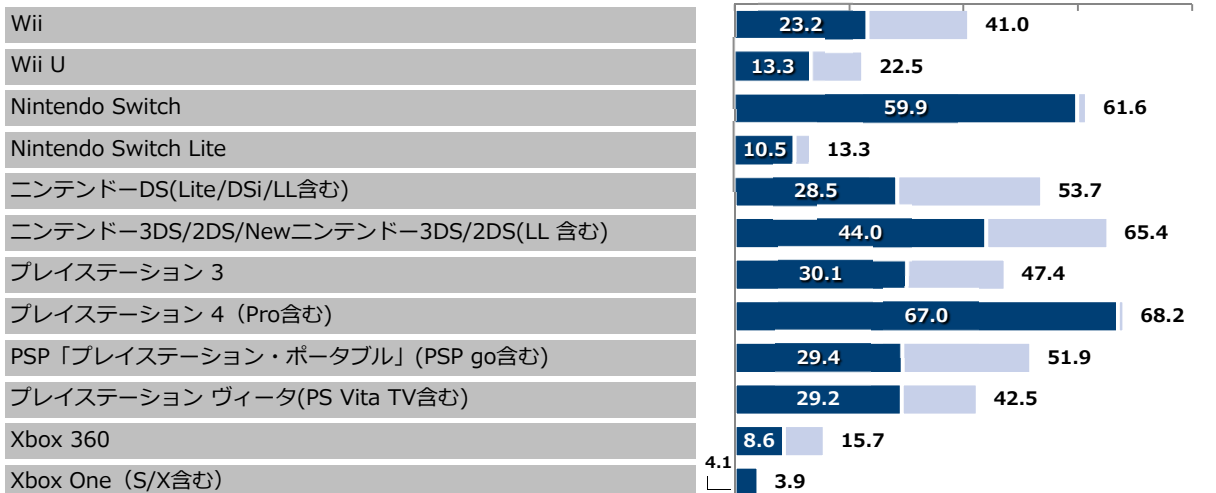
あなたのご家庭にあるものをすべてお選びください。【複数回答】

あなたご自身がゲームをプレイすることがあるものをすべてお選びください。【複数回答】

■時系列比較（参考）

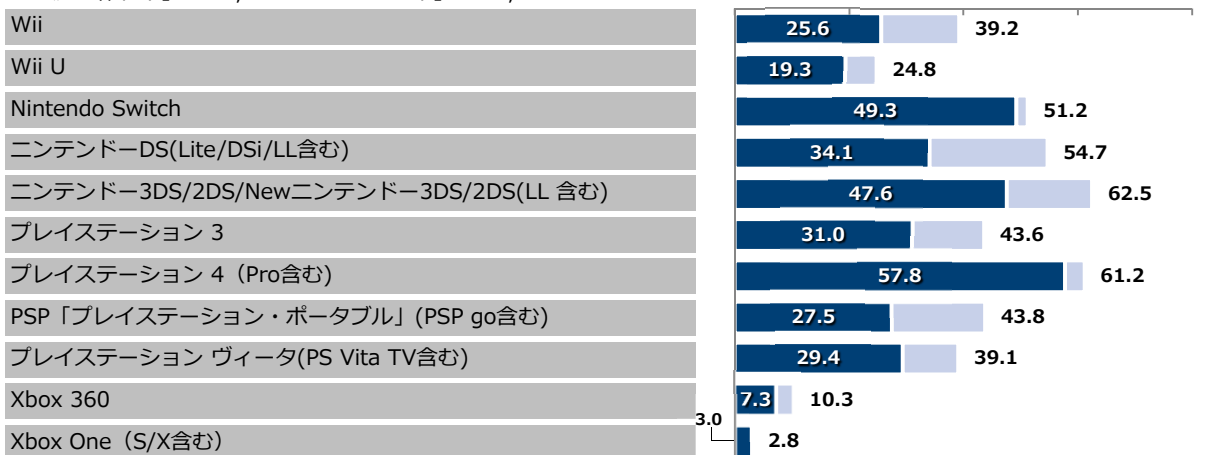
【東京ゲームショー2020 オンライン・全体】

「家庭内保有率」:n=534人／「プレイ率」:n=534人



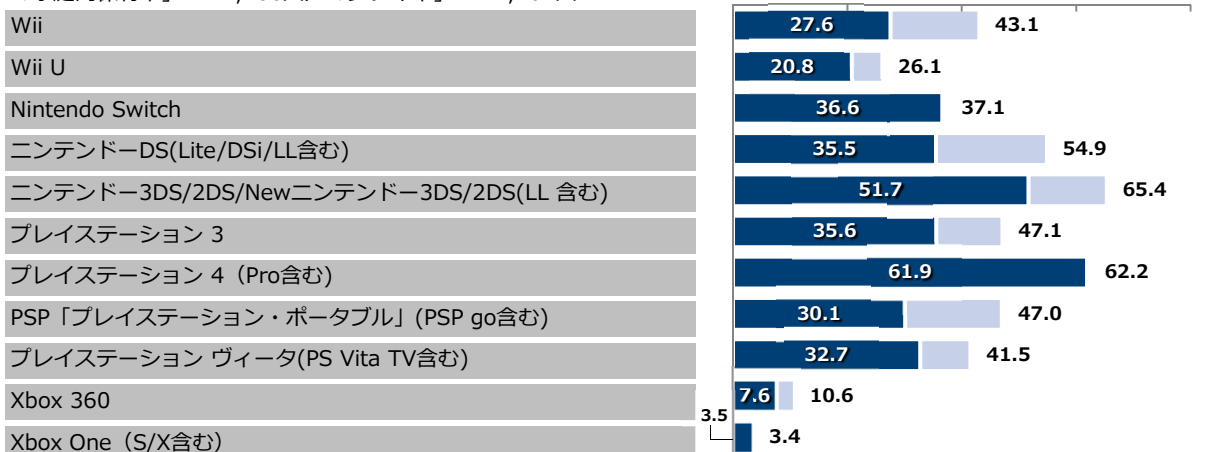
【参考】【東京ゲームショー2019・全体】

「家庭内保有率」:n=1,234人／「プレイ率」:n=1,232人



【東京ゲームショー2018・全体】

「家庭内保有率」:n=1,166人／「プレイ率」:n=1,161人



※1 プレイ状況はゲーム機の保有の有無に関わらず聞いているため、プレイ率が家庭内保有率を上回る場合がある。

■性年齢別 プレイ率

【東京ゲームショウ2020 オンライン・全体】

(単位：%)

	東京ゲームショウ・オンライン・2020全体	性年齢別																	
		男性	359才	105才	159才	204才	259才	309才	409才	50才以上	女性	359才	105才	159才	204才	259才	309才	409才	50才以上
			0	2	18	39	43	126	107	30		0	0	4	17	35	73	36	4
n数(人)	534	365	0	2	18	39	43	126	107	30	169	0	0	4	17	35	73	36	4
Wii	23.2	22.7	0.0	0.0	44.4	17.9	27.9	20.6	23.4	16.7	24.3	0.0	0.0	50.0	41.2	28.6	16.4	22.2	50.0
Wii U	13.3	12.9	0.0	0.0	27.8	7.7	14.0	11.1	14.0	13.3	14.2	0.0	0.0	25.0	11.8	17.1	13.7	11.1	25.0
Nintendo Switch	59.9	56.4	0.0	50.0	61.1	51.3	48.8	57.9	60.7	50.0	67.5	0.0	0.0	75.0	82.4	77.1	58.9	66.7	75.0
Nintendo Switch Lite	10.5	9.6	0.0	0.0	11.1	7.7	18.6	9.5	7.5	6.7	12.4	0.0	0.0	0.0	17.6	5.7	13.7	16.7	0.0
ニンテンドーDS (Lite/DSi/LL含む)	28.5	27.1	0.0	0.0	44.4	23.1	32.6	20.6	30.8	30.0	31.4	0.0	0.0	25.0	29.4	40.0	30.1	27.8	25.0
ニンテンドー3DS/2DS/ Newニンテンドー3DS/2DS(LL 含む)	44.0	40.0	0.0	50.0	55.6	35.9	39.5	33.3	47.7	36.7	52.7	0.0	0.0	75.0	58.8	62.9	47.9	47.2	50.0
プレイステーション 3	30.1	28.5	0.0	0.0	16.7	28.2	32.6	27.8	30.8	26.7	33.7	0.0	0.0	0.0	23.5	37.1	32.9	38.9	50.0
プレイステーション 4 (Pro含む)	67.0	67.1	0.0	50.0	44.4	76.9	74.4	68.3	67.3	53.3	66.9	0.0	0.0	25.0	47.1	80.0	71.2	55.6	100.0
PSP「プレイステーション・ポータブル」(PSP go含む)	29.4	26.6	0.0	0.0	5.6	23.1	32.6	29.4	26.2	26.7	35.5	0.0	0.0	0.0	29.4	34.3	35.6	38.9	75.0
プレイステーション ヴィータ (PS Vita TV含む)	29.2	29.0	0.0	0.0	33.3	17.9	32.6	26.2	35.5	26.7	29.6	0.0	0.0	0.0	17.6	37.1	28.8	30.6	50.0
Xbox 360	8.6	9.0	0.0	0.0	5.6	2.6	18.6	7.9	10.3	6.7	7.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	12.3	11.1	0.0
Xbox One(S/X含む)	4.1	4.7	0.0	0.0	0.0	2.6	7.0	3.2	5.6	10.0	3.0	0.0	0.0	25.0	0.0	2.9	2.7	0.0	25.0

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- 家庭用ゲーム機の家庭内保有率は、「プレイステーション 4 (Pro含む)」が68.2%で最も高く、「ニンテンドー3DS/2DS/Newニンテンドー3DS/2DS(LL 含む)」(65.4%)、「Nintendo Switch」(61.6%) も高くなっている。
- 家庭用ゲーム機のプレイ率は、「プレイステーション 4(Pro含む)」が67.0%で最も高く、次いで「Nintendo Switch」(59.9%) となっている。

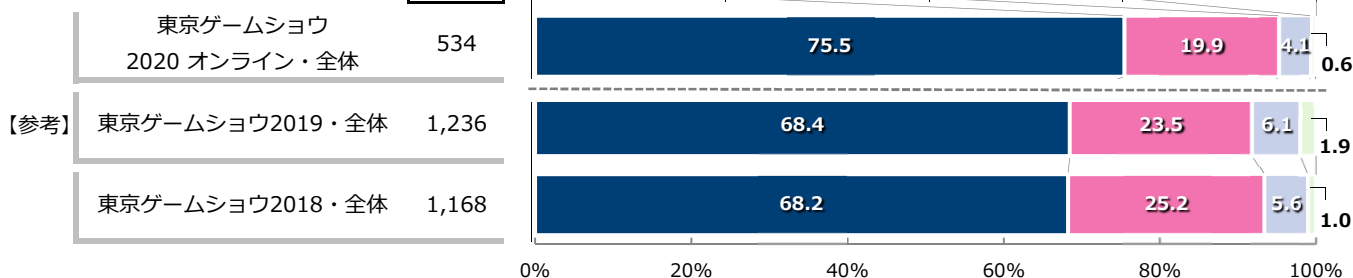
2.家庭用ゲームプレイ経験

質問文

あなたは、家庭用ゲーム機を使ってゲームをしたことがありますか。【単数回答】

■時系列比較（参考）

【東京ゲームショウ・全体】



■性年齢別

【東京ゲームショウ2020 オンライン・全体】

(単位：%)

		n 数 (人)	現在も継続的に している	以前はよくしていたが 今はほとんどしない	1～2度試したことが ある程度	今まで1度も したことがない
東京ゲームショウ 2020 オンライン・全体		534	75.5	19.9	4.1	0.6
性 年 齢 別	男 性	365	73.4	21.4	4.4	0.8
	3～9才	0	0.0	0.0	0.0	0.0
	10～14才	2	50.0	0.0	50.0	0.0
	15～19才	18	77.8	22.2	0.0	0.0
	20～24才	39	76.9	17.9	5.1	0.0
	25～29才	43	65.1	23.3	9.3	2.3
	30～39才	126	73.0	23.0	3.2	0.8
	40～49才	107	74.8	21.5	2.8	0.9
	50才以上	30	76.7	16.7	6.7	0.0
	女 性	169	79.9	16.6	3.6	0.0
	3～9才	0	0.0	0.0	0.0	0.0
	10～14才	0	0.0	0.0	0.0	0.0
	15～19才	4	75.0	25.0	0.0	0.0
	20～24才	17	76.5	17.6	5.9	0.0
	25～29才	35	88.6	11.4	0.0	0.0
	30～39才	73	78.1	17.8	4.1	0.0
	40～49才	36	75.0	19.4	5.6	0.0
	50才以上	4	100.0	0.0	0.0	0.0

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- 家庭用ゲーム機でのゲームプレイ経験は、「現在も継続的にしている」が75.5%を占める。
次いで「以前はよくしていたが今はほとんどしない」が19.9%となっている。

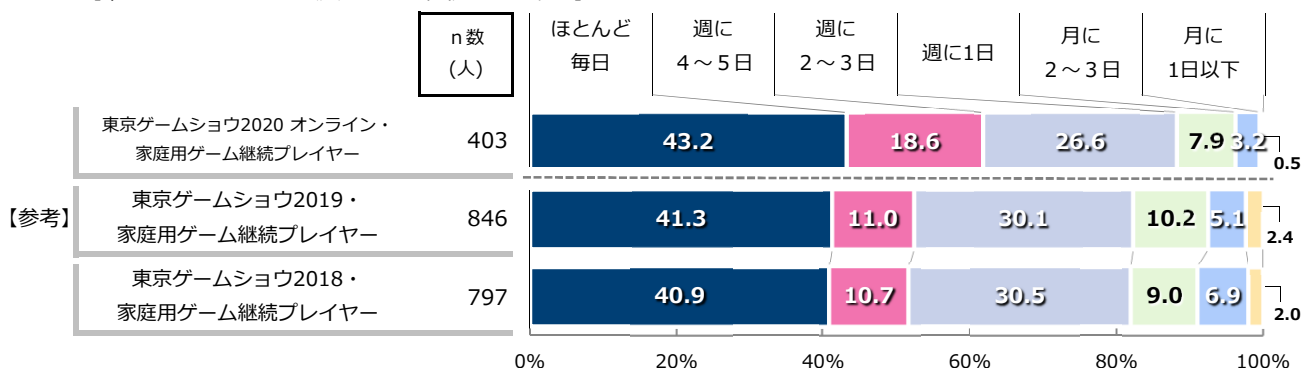
3.家庭用ゲームプレイ頻度

質問文

あなたは、家庭用ゲームを週（または月）に何日くらいしていますか。【単数回答】

■時系列比較（参考）

【東京ゲームショウ・家庭用ゲーム継続プレイヤー】



■性年齢別・GUESS別

【東京ゲームショウ2020 オンライン・家庭用ゲーム継続プレイヤー】

(単位：%)

		n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2020 オンライン・ 家庭用ゲーム継続プレイヤー		403	43.2	18.6	26.6	7.9	3.2	0.5
性 年 齢 別	男 性	268	42.5	17.5	26.1	9.0	4.1	0.7
	3～9才	0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	10～14才	1	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	15～19才	14	71.4	14.3	7.1	0.0	7.1	0.0
	20～24才	30	53.3	20.0	20.0	3.3	3.3	0.0
	25～29才	28	50.0	10.7	32.1	3.6	3.6	0.0
	30～39才	92	40.2	19.6	28.3	5.4	4.3	2.2
	40～49才	80	36.3	18.8	28.8	13.8	2.5	0.0
	50才以上	23	30.4	13.0	21.7	26.1	8.7	0.0
	女 性	135	44.4	20.7	27.4	5.9	1.5	0.0
	3～9才	0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	10～14才	0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	15～19才	3	33.3	33.3	0.0	33.3	0.0	0.0
	20～24才	13	46.2	7.7	46.2	0.0	0.0	0.0
	25～29才	31	35.5	35.5	19.4	9.7	0.0	0.0
	30～39才	57	50.9	17.5	22.8	5.3	3.5	0.0
	40～49才	27	37.0	18.5	40.7	3.7	0.0	0.0
	50才以上	4	75.0	0.0	25.0	0.0	0.0	0.0
※ 1	ヘビーゲーマー	290	47.2	20.0	25.2	5.5	1.7	0.3
	ミドルゲーマー	99	33.3	15.2	31.3	13.1	6.1	1.0
	ライトゲーマー	12	25.0	16.7	16.7	25.0	16.7	0.0
	カジュアルゲーマー	2	50.0	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0

※1 GUESS別

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- 家庭用ゲームのプレイ頻度は、「ほぼ毎日」が43.2%で、「週に4～5日」が18.6%。
週に4日以上という頻度の高い人の割合が6割を超える。
「週に2～3日」という人も26.6%と比較的多く、週に1日以下の人は少ない。

4. 家庭用ゲームソフト購入本数

質問文

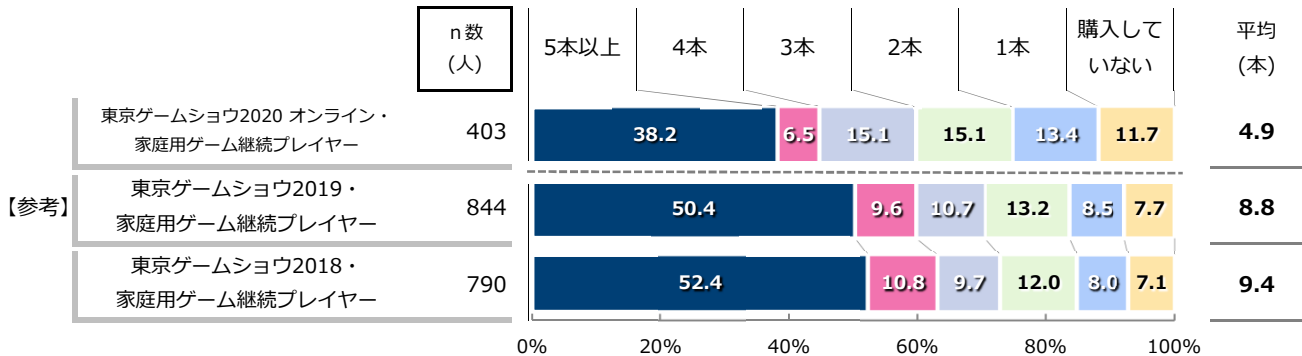
あなたは、この1年間に、家庭用ゲーム機用のゲームソフトを購入しましたか。

以下のそれぞれのソフトに分けてお答えください。【単数回答】 ※1

[新品パッケージソフト購入本数]

■ 時系列比較 (参考)

【東京ゲームショウ・家庭用ゲーム継続プレイヤー】



■ 性年齢別・GUESS別

【東京ゲームショウ2020 オンライン・家庭用ゲーム継続プレイヤー】

(単位: %)

		n数 (人)	5本以上	4本	3本	2本	1本	購入して いない	平均 (本)
東京ゲームショウ2020 オンライン・ 家庭用ゲーム継続プレイヤー		403	38.2	6.5	15.1	15.1	13.4	11.7	4.9
性 年 齢 別	男 性	268	37.7	7.8	13.4	13.4	13.8	13.8	5.0
	3～9才	0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	10～14才	1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0
	15～19才	14	21.4	14.3	14.3	21.4	7.1	21.4	3.4
	20～24才	30	36.7	10.0	16.7	10.0	16.7	10.0	3.8
	25～29才	28	42.9	0.0	14.3	17.9	3.6	21.4	7.4
	30～39才	92	40.2	13.0	10.9	14.1	15.2	6.5	5.3
	40～49才	80	43.8	2.5	15.0	11.3	13.8	13.8	5.5
	50才以上	23	13.0	8.7	13.0	13.0	21.7	30.4	2.5
	女 性	135	39.3	3.7	18.5	18.5	12.6	7.4	4.7
	3～9才	0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	10～14才	0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	15～19才	3	0.0	0.0	0.0	33.3	33.3	33.3	1.0
※ 2	20～24才	13	46.2	0.0	23.1	0.0	23.1	7.7	4.0
	25～29才	31	29.0	6.5	19.4	32.3	9.7	3.2	3.6
	30～39才	57	43.9	5.3	17.5	15.8	8.8	8.8	5.4
	40～49才	27	44.4	0.0	14.8	18.5	14.8	7.4	4.9
	50才以上	4	25.0	0.0	50.0	0.0	25.0	0.0	5.8
※ 2	ヘビーゲーマー	290	44.1	7.2	15.9	11.0	11.7	10.0	5.6
	ミドルゲーマー	99	25.3	5.1	11.1	25.3	18.2	15.2	3.4
	ライトゲーマー	12	8.3	0.0	33.3	25.0	8.3	25.0	2.0
	カジュアルゲーマー	2	0.0	0.0	0.0	50.0	50.0	0.0	1.5

※1 東京ゲームショウ2019調査より、12本以上は実数を記入する設問に変更。

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

※2 GUESS別

● 家庭用ゲームの新品パッケージソフト購入本数は、「5本以上」が38.2%を占める。

平均は4.9本という結果。

家庭用ゲームの継続プレイヤーながら、パッケージでは「購入していない」人も11.7%存在している。

4.家庭用ゲームソフト購入本数

質問文

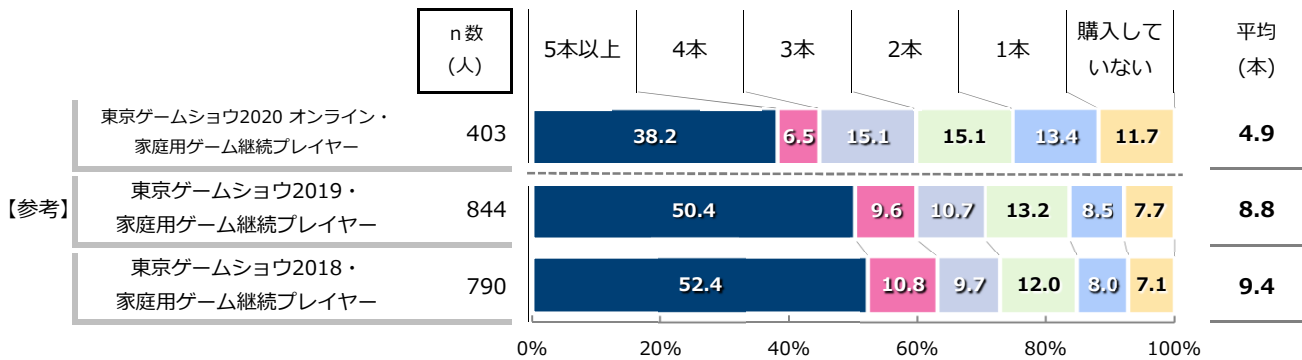
あなたは、この1年間に、家庭用ゲーム機用のゲームソフトを購入しましたか。

以下のそれぞれのソフトに分けてお答えください。【単数回答】 ※1

[新品パッケージソフト購入本数]

■時系列比較（参考）

【東京ゲームショウ・家庭用ゲーム継続プレイヤー】



■性年齢別・GUESS別

【東京ゲームショウ2020 オンライン・家庭用ゲーム継続プレイヤー】

(単位：%)

		n数 (人)	5本以上	4本	3本	2本	1本	購入して いない	平均 (本)
東京ゲームショウ2020 オンライン・ 家庭用ゲーム継続プレイヤー		403	38.2	6.5	15.1	15.1	13.4	11.7	4.9
性 年 齢 別	男 性	268	37.7	7.8	13.4	13.4	13.8	13.8	5.0
	3～9才	0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	10～14才	1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0
	15～19才	14	21.4	14.3	14.3	21.4	7.1	21.4	3.4
	20～24才	30	36.7	10.0	16.7	10.0	16.7	10.0	3.8
	25～29才	28	42.9	0.0	14.3	17.9	3.6	21.4	7.4
	30～39才	92	40.2	13.0	10.9	14.1	15.2	6.5	5.3
	40～49才	80	43.8	2.5	15.0	11.3	13.8	13.8	5.5
	50才以上	23	13.0	8.7	13.0	13.0	21.7	30.4	2.5
	女 性	135	39.3	3.7	18.5	18.5	12.6	7.4	4.7
	3～9才	0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	10～14才	0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	15～19才	3	0.0	0.0	0.0	33.3	33.3	33.3	1.0
	20～24才	13	46.2	0.0	23.1	0.0	23.1	7.7	4.0
※ 2	25～29才	31	29.0	6.5	19.4	32.3	9.7	3.2	3.6
	30～39才	57	43.9	5.3	17.5	15.8	8.8	8.8	5.4
	40～49才	27	44.4	0.0	14.8	18.5	14.8	7.4	4.9
	50才以上	4	25.0	0.0	50.0	0.0	25.0	0.0	5.8
	ヘビーゲーマー	290	44.1	7.2	15.9	11.0	11.7	10.0	5.6
	ミドルゲーマー	99	25.3	5.1	11.1	25.3	18.2	15.2	3.4
	ライトゲーマー	12	8.3	0.0	33.3	25.0	8.3	25.0	2.0
	カジュアルゲーマー	2	0.0	0.0	0.0	50.0	50.0	0.0	1.5

※1 東京ゲームショウ2019調査より、12本以上は実数を記入する設問に変更。

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

※2 GUESS別

- 家庭用ゲームの新品パッケージソフト購入本数は、「5本以上」が38.2%を占める。
平均は4.9本という結果。
家庭用ゲームの継続プレイヤーながら、パッケージでは「購入していない」人も11.7%存在している。

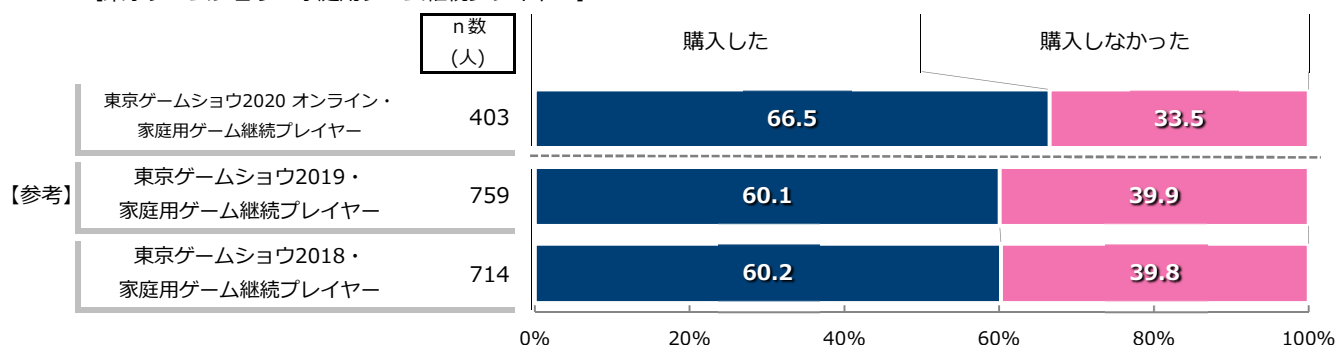
5.家庭用ゲーム機の追加ダウンロードコンテンツ購入有無

質問文

あなたは、この1年間に、有料の追加ダウンロードコンテンツやゲーム内通貨を購入しましたか。【単数回答】

■時系列比較（参考）

【東京ゲームショウ・家庭用ゲーム継続プレイヤー】



■性年齢別・GUESS別

【東京ゲームショウ2020 オンライン・家庭用ゲーム継続プレイヤー】

(単位: %)

		n数 (人)	購入した	購入しなかった
東京ゲームショウ2020 オンライン・家庭用ゲーム継続プレイヤー		403	66.5	33.5
性年齢別	男 性	268	66.8	33.2
	3～9才	0	0.0	0.0
	10～14才	1	100.0	0.0
	15～19才	14	64.3	35.7
	20～24才	30	70.0	30.0
	25～29才	28	75.0	25.0
	30～39才	92	70.7	29.3
	40～49才	80	62.5	37.5
	50才以上	23	52.2	47.8
	女 性	135	65.9	34.1
	3～9才	0	0.0	0.0
	10～14才	0	0.0	0.0
	15～19才	3	33.3	66.7
	20～24才	13	69.2	30.8
	25～29才	31	71.0	29.0
	30～39才	57	66.7	33.3
	40～49才	27	63.0	37.0
	50才以上	4	50.0	50.0
※1	ヘビーゲーマー	290	74.1	25.9
	ミドルゲーマー	99	50.5	49.5
	ライトゲーマー	12	25.0	75.0
	カジュアルゲーマー	2	0.0	100.0

※1 GUESS別

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

●家庭用ゲーム機の追加ダウンロードコンテンツやゲーム内通貨を「購入した」との回答は、66.5%を占める。

6.好きなゲームジャンル

質問文

以下のうち、あなたの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。【複数回答】

■時系列比較（参考）

【東京ゲームショウ・家庭用ゲーム継続プレイヤー】

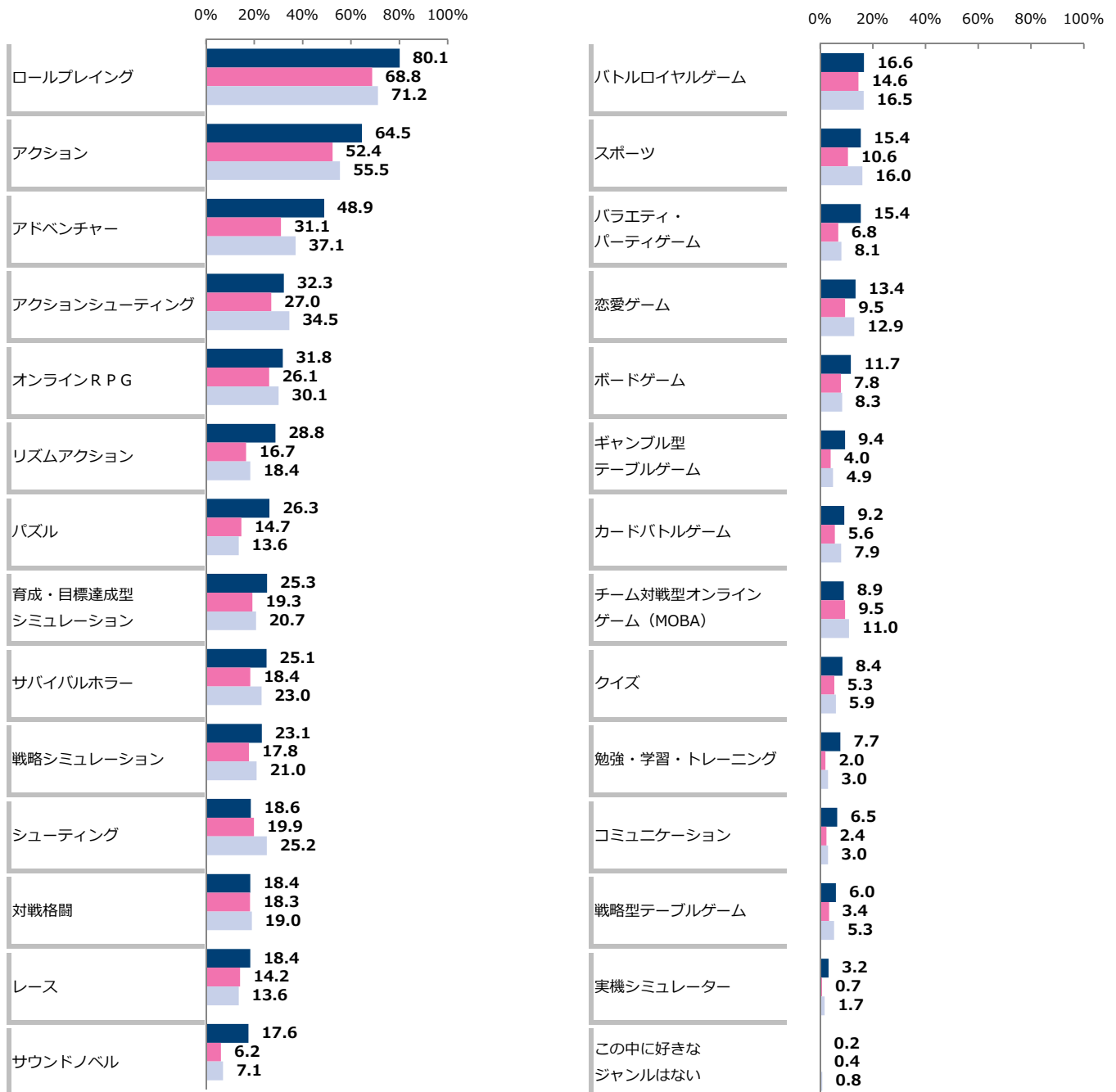
【参考】

東京ゲームショウ2020 オンライン・

家庭用ゲーム継続プレイヤー（n=403人）

東京ゲームショウ2019・家庭用ゲーム継続プレイヤー（n=804人）

東京ゲームショウ2018・家庭用ゲーム継続プレイヤー（n=757人）



■性年齢別

【東京ゲームショウ2020 オンライン・家庭用ゲーム継続プレイヤー】

(単位：%)

	東京ゲームショウ オンライン・ 家庭用ゲーム 継続プレイヤー	性年齢別																			(単位：%)	
		男 性	3 5 9 才	1 0 5 1 4 才	1 5 5 1 9 才	2 0 5 2 4 才	2 5 5 2 9 才	3 0 5 3 9 才	4 0 0 4 9 才	5 0 0 9 才 以上	女 性	3 5 9 才	1 0 5 1 4 才	1 5 5 1 9 才	2 0 5 2 4 才	2 5 5 2 9 才	3 0 5 3 9 才	4 0 0 4 9 才	5 0 0 9 才 以上			
			n数(人)	403	268	0	1	14	30	28		92	80	23	135	0	0	3	13	31	57	27
ロールプレイング	80.1	76.9	0.0	0.0	64.3	73.3	75.0	80.4	82.5	60.9	86.7	0.0	0.0	33.3	76.9	87.1	93.0	81.5	100.0			
アクション	64.5	69.0	0.0	0.0	85.7	66.7	75.0	70.7	68.8	52.2	55.6	0.0	0.0	33.3	69.2	64.5	52.6	51.9	25.0			
アドベンチャー	48.9	44.0	0.0	0.0	50.0	40.0	46.4	42.4	46.3	43.5	58.5	0.0	0.0	0.0	69.2	67.7	47.4	70.4	75.0			
アクションシューティング	32.3	38.8	0.0	100.0	57.1	50.0	57.1	37.0	30.0	26.1	19.3	0.0	0.0	33.3	7.7	41.9	17.5	3.7	0.0			
オンラインRPG	31.8	33.2	0.0	0.0	28.6	36.7	32.1	34.8	31.3	34.8	28.9	0.0	0.0	33.3	23.1	29.0	35.1	11.1	75.0			
リズムアクション	28.8	21.6	0.0	0.0	35.7	36.7	17.9	19.6	21.3	8.7	43.0	0.0	0.0	66.7	30.8	41.9	49.1	33.3	50.0			
パズル	26.3	19.8	0.0	0.0	28.6	3.3	17.9	20.7	22.5	26.1	39.3	0.0	0.0	0.0	23.1	25.8	49.1	48.1	25.0			
育成・目標達成型シミュレーション	25.3	21.6	0.0	0.0	35.7	20.0	25.0	23.9	17.5	17.4	32.6	0.0	0.0	66.7	15.4	35.5	36.8	29.6	0.0			
サバイバルホラー	25.1	26.5	0.0	0.0	21.4	26.7	21.4	26.1	32.5	17.4	22.2	0.0	0.0	33.3	15.4	35.5	12.3	29.6	25.0			
戦略シミュレーション	23.1	25.0	0.0	0.0	42.9	6.7	14.3	26.1	31.3	26.1	19.3	0.0	0.0	0.0	7.7	22.6	21.1	14.8	50.0			
シューティング	18.6	24.3	0.0	100.0	35.7	6.7	17.9	21.7	32.5	26.1	7.4	0.0	0.0	33.3	7.7	16.1	5.3	0.0	0.0			
対戦格闘	18.4	21.6	0.0	0.0	28.6	20.0	14.3	21.7	27.5	8.7	11.9	0.0	0.0	33.3	7.7	19.4	10.5	3.7	25.0			
レース	18.4	25.0	0.0	0.0	42.9	20.0	25.0	18.5	30.0	30.4	5.2	0.0	0.0	0.0	0.0	12.9	3.5	3.7	0.0			
サウンドノベル	17.6	16.0	0.0	0.0	28.6	16.7	14.3	7.6	27.5	4.3	20.7	0.0	0.0	0.0	15.4	19.4	19.3	29.6	25.0			
バトルロイヤルゲーム	16.6	19.4	0.0	0.0	42.9	30.0	17.9	25.0	11.3	0.0	11.1	0.0	0.0	33.3	7.7	16.1	10.5	7.4	0.0			
スポーツ	15.4	20.9	0.0	0.0	21.4	26.7	14.3	19.6	25.0	13.0	4.4	0.0	0.0	0.0	15.4	0.0	5.3	3.7	0.0			
バラエティ・パーティゲーム	15.4	14.6	0.0	0.0	35.7	10.0	17.9	17.4	11.3	4.3	17.0	0.0	0.0	33.3	30.8	16.1	17.5	7.4	25.0			
恋愛ゲーム	13.4	9.7	0.0	0.0	21.4	16.7	7.1	9.8	7.5	4.3	20.7	0.0	0.0	33.3	15.4	19.4	22.8	18.5	25.0			
ボードゲーム	11.7	11.6	0.0	0.0	28.6	6.7	7.1	14.1	8.8	13.0	11.9	0.0	0.0	33.3	23.1	6.5	10.5	11.1	25.0			
ギャンブル型テーブルゲーム	9.4	10.8	0.0	0.0	21.4	3.3	14.3	10.9	12.5	4.3	6.7	0.0	0.0	33.3	7.7	3.2	3.5	11.1	25.0			
カードバトルゲーム	9.2	10.4	0.0	0.0	28.6	10.0	17.9	7.6	8.8	8.7	6.7	0.0	0.0	0.0	7.7	9.7	1.8	14.8	0.0			
チーム対戦型オンラインゲーム (MOBA)	8.9	10.8	0.0	0.0	28.6	10.0	21.4	7.6	7.5	13.0	5.2	0.0	0.0	33.3	0.0	16.1	1.8	0.0	0.0			
クイズ	8.4	8.2	0.0	0.0	7.1	3.3	3.6	8.7	11.3	8.7	8.9	0.0	0.0	0.0	0.0	12.9	8.8	11.1	0.0			
勉強・学習・トレーニング	7.7	5.2	0.0	0.0	7.1	0.0	7.1	4.3	5.0	13.0	12.6	0.0	0.0	0.0	0.0	12.9	15.8	11.1	25.0			
コミュニケーション	6.5	6.0	0.0	0.0	7.1	0.0	7.1	9.8	2.5	8.7	7.4	0.0	0.0	0.0	0.0	9.7	10.5	3.7	0.0			
戦略型テーブルゲーム	6.0	6.7	0.0	0.0	28.6	3.3	7.1	3.3	3.8	21.7	4.4	0.0	0.0	0.0	7.7	3.2	1.8	7.4	25.0			
実機シミュレーター	3.2	4.5	0.0	0.0	21.4	0.0	3.6	4.3	2.5	8.7	0.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.8	0.0	0.0			
この中に好きなジャンルはない	0.2	0.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0			

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- 家庭用ゲームで好きなジャンルは、「ロールプレイング」が80.1%と最も高い。
2番目に高いのは「アクション」で、64.5%となっている。
次いで3番目は、「アドベンチャー」の48.9%。

スマートフォン・タブレット用ゲームのプレイ状況

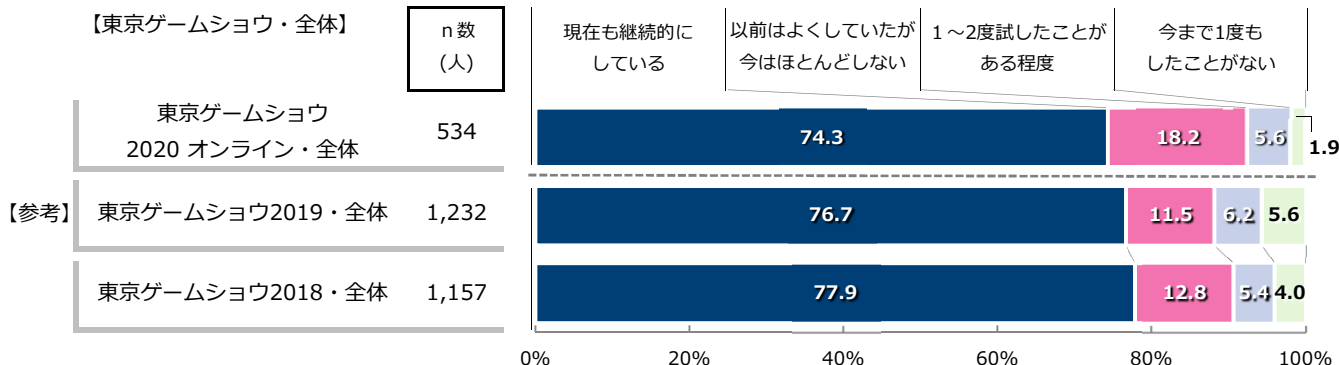
1.スマートフォン・タブレット用ゲームプレイ経験

質問文

あなたはスマートフォン/タブレットでゲームをしたことがありますか。【単数回答】

■時系列比較（参考）

【東京ゲームショウ・全体】



■性年齢別

【東京ゲームショウ2020 オンライン・全体】

(単位：%)

		n 数 (人)	現在も継続的に している	以前はよくしていたが 今はほとんどしない	1～2度試したことが ある程度	今まで1度も したことがない
東京ゲームショウ 2020 オンライン・全体		534	74.3	18.2	5.6	1.9
性 年 齢 別	男 性	365	71.5	20.0	6.8	1.6
	3～9才	0	0.0	0.0	0.0	0.0
	10～14才	2	100.0	0.0	0.0	0.0
	15～19才	18	72.2	27.8	0.0	0.0
	20～24才	39	64.1	25.6	7.7	2.6
	25～29才	43	83.7	14.0	0.0	2.3
	30～39才	126	78.6	12.7	7.9	0.8
	40～49才	107	58.9	29.9	8.4	2.8
	50才以上	30	76.7	13.3	10.0	0.0
	女 性	169	80.5	14.2	3.0	2.4
	3～9才	0	0.0	0.0	0.0	0.0
	10～14才	0	0.0	0.0	0.0	0.0
	15～19才	4	100.0	0.0	0.0	0.0
	20～24才	17	88.2	11.8	0.0	0.0
	25～29才	35	80.0	17.1	2.9	0.0
	30～39才	73	82.2	13.7	2.7	1.4
	40～49才	36	72.2	16.7	5.6	5.6
	50才以上	4	75.0	0.0	0.0	25.0

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- スマートフォン・タブレット用ゲームのプレイ経験は、「現在も継続的にしている」が74.3%で最も高い。「以前はよくしていたが今はほとんどしない」の18.2%を含めると、スマートフォン・タブレット用ゲームを継続的にプレイしたことのある人が92.5%を占めている。

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

あなたは、スマートフォン／タブレットのゲームを1日あたり何分くらいしていますか。【単数回答】

【東京ゲームショウ・スマートフォン・タブレット用ゲーム継続プレイヤー】



【東京ゲームショウ2020 オンライン・スマートフォン・タブレット用ゲーム継続プレイヤー】

(單位：%)

東京ゲームショウ
2020
スマートフォン・
タブレット用ゲーム
継続プレイヤー

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- スマートフォン・タブレット用ゲームの1日あたりのプレイ時間は、「60～120分未満」が最も多く、30.2%となっている。
- 次いで、「120分以上」と「30分～60分未満」が同率で27.0%。

3.プレイしたゲームの種類

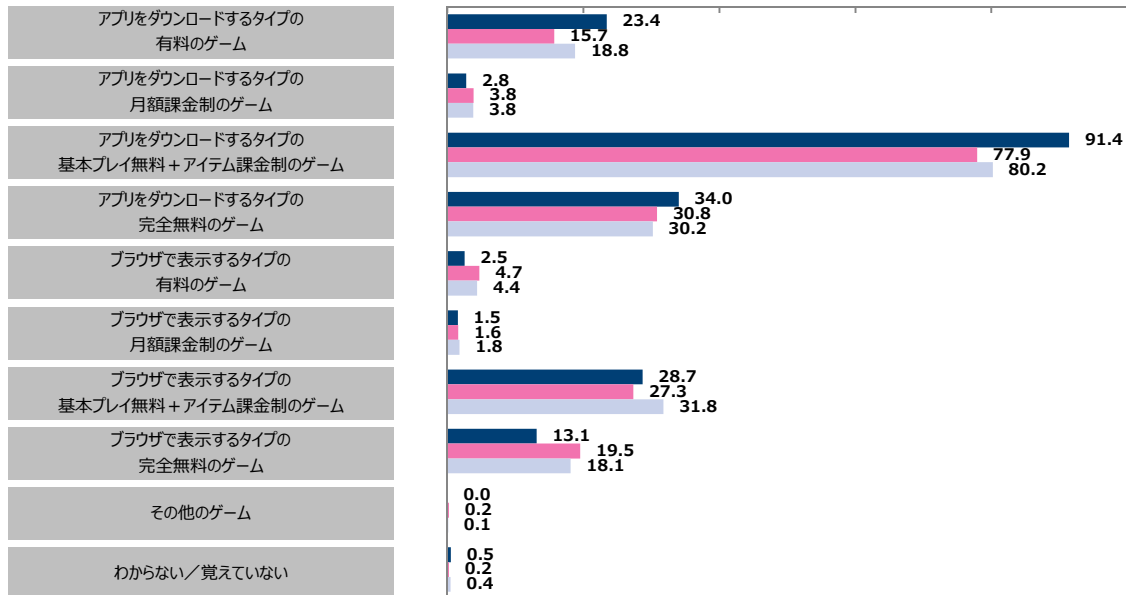
質問文

あなたがこの1年間に遊んだ、スマートフォン／タブレットのゲームをお選びください。【複数回答】

■時系列比較（参考）

【東京ゲームショウ・スマートフォン・タブレット用ゲーム継続プレイヤー】

【参考】
 ■ 東京ゲームショウ2020 オンライン・スマートフォン・タブレット用ゲーム継続プレイヤー（n=397人）
 ■ 東京ゲームショウ2019・スマートフォン・タブレット用ゲーム継続プレイヤー（n=937人）
 ■ 東京ゲームショウ2018・スマートフォン・タブレット用ゲーム継続プレイヤー（n=894人）



■性年齢別

【東京ゲームショウ2020 オンライン・スマートフォン・タブレット用ゲーム継続プレイヤー】

(単位：%)

東京ゲームショウ2020 スマートフォン・ タブレット用 ゲーム継続 プレイヤー n数(人)	性別	性年齢別																	
		男性									女性								
		30代	10代	10代	20代	20代	30代	40代	50代以上	30代	10代	10代	20代	20代	30代	40代	50代以上		
261	0	2	13	25	36	99	63	23	136	0	0	4	15	28	60	26	3		
アプリをダウンロードするタイプの有料のゲーム	23.4	26.1	0.0	50.0	23.1	16.0	19.4	35.4	20.6	21.7	18.4	0.0	0.0	25.0	26.7	17.9	15.0	23.1	0.0
アプリをダウンロードするタイプの月額課金制のゲーム	2.8	3.1	0.0	0.0	7.7	0.0	2.8	4.0	3.2	0.0	2.2	0.0	0.0	0.0	0.0	10.7	0.0	0.0	0.0
アプリをダウンロードするタイプの基本プレイ無料+アイテム課金制のゲーム	91.4	89.7	0.0	50.0	92.3	96.0	94.4	86.9	88.9	91.3	94.9	0.0	0.0	100.0	93.3	100.0	95.0	92.3	66.7
アプリをダウンロードするタイプの完全無料のゲーム	34.0	36.0	0.0	50.0	61.5	28.0	25.0	32.3	44.4	39.1	30.1	0.0	0.0	25.0	33.3	39.3	30.0	19.2	33.3
ブラウザで表示するタイプの有料のゲーム	2.5	1.5	0.0	0.0	15.4	4.0	2.8	0.0	0.0	0.0	4.4	0.0	0.0	0.0	0.0	3.6	3.3	11.5	0.0
ブラウザで表示するタイプの月額課金制のゲーム	1.5	1.1	0.0	0.0	0.0	4.0	2.8	0.0	0.0	4.3	2.2	0.0	0.0	0.0	6.7	3.6	0.0	3.8	0.0
ブラウザで表示するタイプの基本プレイ無料+アイテム課金制のゲーム	28.7	28.4	0.0	0.0	53.8	40.0	33.3	24.2	25.4	21.7	29.4	0.0	0.0	50.0	20.0	14.3	33.3	34.6	66.7
ブラウザで表示するタイプの完全無料のゲーム	13.1	13.8	0.0	100.0	46.2	8.0	11.1	9.1	15.9	13.0	11.8	0.0	0.0	50.0	20.0	14.3	6.7	7.7	33.3
その他のゲーム	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
わからない／覚えていない	0.5	0.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.0	0.0	0.0	0.7	0.0	0.0	0.0	6.7	0.0	0.0	0.0	0.0

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- プレイしたスマートフォン・タブレット用ゲームの種類は、
 「アプリをダウンロードするタイプの基本プレイ無料+アイテム課金制のゲーム」が91.4%で非常に高い。
 それ以外では、「アプリをダウンロードするタイプの完全無料のゲーム」が34.0%、
 「ブラウザで表示するタイプの基本プレイ無料+アイテム課金制のゲーム」が28.7%となっている。

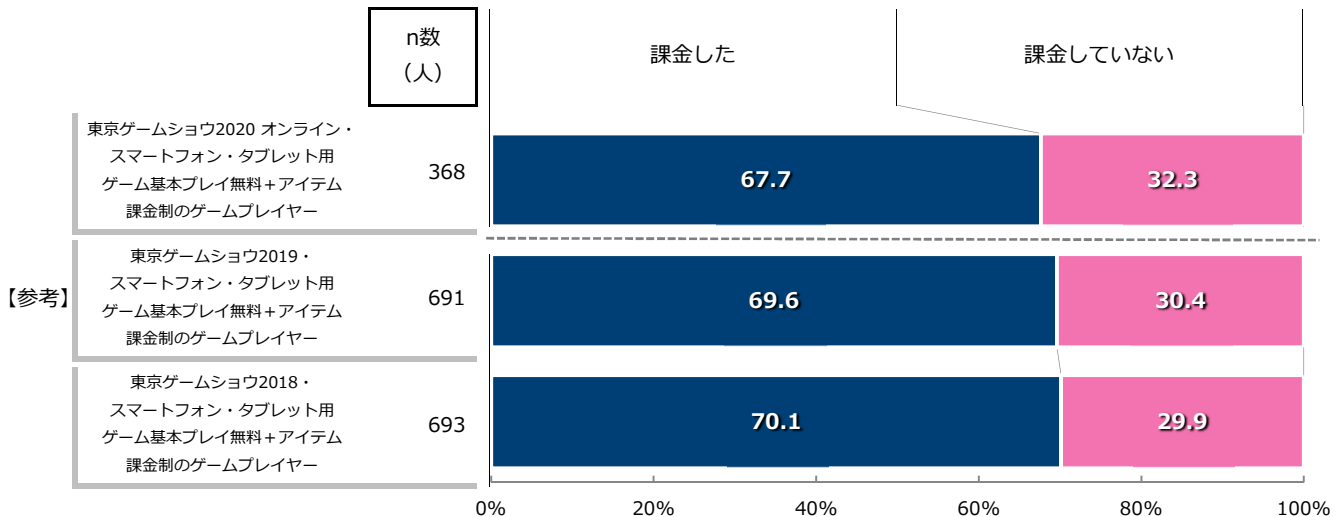
4.基本プレイ無料+アイテム課金制のゲームでのアイテム課金の有無

質問文

あなたはこの1年間に、スマートフォン/タブレットの「基本プレイ無料+アイテム課金制のゲーム」で、アイテム課金をしましたか。【単数回答】

■時系列比較（参考）

【東京ゲームショウ・スマートフォン・タブレット用ゲーム基本プレイ無料+アイテム課金制のゲームプレイヤー】



■性年齢別

【東京ゲームショウ2020 オンライン・スマートフォン・タブレット用ゲーム基本プレイ無料+アイテム課金制のゲームプレイヤー】

(単位: %)

		性年齢別																		
		男性										女性								
	n数(人)	3歳未満	3歳~4歳	5歳~9歳	10歳~14歳	15歳~19歳	20歳~24歳	25歳~29歳	30歳~34歳	35歳~39歳	40歳~44歳	45歳~49歳	50歳~54歳	55歳~59歳	60歳~64歳	65歳~69歳	70歳以上	3歳未満	3歳~4歳	5歳~9歳
課金した	67.7	65.5	0.0	0.0	66.7	58.3	80.0	65.9	61.4	61.9	71.5	0.0	0.0	50.0	85.7	82.1	64.9	75.0	33.3	
課金していない	32.3	34.5	0.0	100.0	33.3	41.7	20.0	34.1	38.6	38.1	28.5	0.0	0.0	50.0	14.3	17.9	35.1	25.0	66.7	

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- スマートフォン・タブレット用ゲームにおける基本プレイ無料+アイテム課金制ゲームのプレイヤーに対して、この1年間でのアイテム課金の有無を聞いたところ、「課金した」と回答したのは67.7%という結果になっている。

パソコン用ゲームのプレイ状況

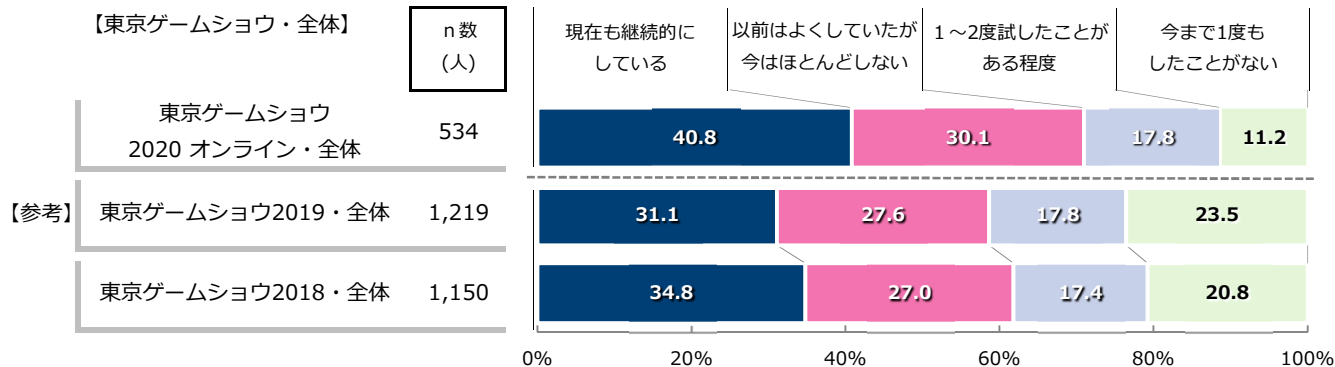
1. パソコン用ゲームプレイ経験

質問文

あなたはパソコンでゲームをしたことがありますか。【単数回答】

■ 時系列比較（参考）

【東京ゲームショウ・全体】



■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2020 オンライン・全体】

(単位：%)

		n 数 (人)	現在も継続的に している	以前はよくしていたが 今はほとんどしない	1～2度試したことが ある程度	今まで1度も したことがない
東京ゲームショウ 2020 オンライン・全体		534	40.8	30.1	17.8	11.2
性 年 齢 別	男 性	365	45.8	28.5	16.2	9.6
	3～9才	0	0.0	0.0	0.0	0.0
	10～14才	2	100.0	0.0	0.0	0.0
	15～19才	18	66.7	5.6	22.2	5.6
	20～24才	39	51.3	25.6	7.7	15.4
	25～29才	43	51.2	23.3	18.6	7.0
	30～39才	126	39.7	33.3	19.8	7.1
	40～49才	107	46.7	29.0	13.1	11.2
	50才以上	30	36.7	33.3	16.7	13.3
	女 性	169	30.2	33.7	21.3	14.8
	3～9才	0	0.0	0.0	0.0	0.0
	10～14才	0	0.0	0.0	0.0	0.0
	15～19才	4	50.0	25.0	25.0	0.0
	20～24才	17	41.2	23.5	11.8	23.5
	25～29才	35	28.6	37.1	28.6	5.7
	30～39才	73	30.1	31.5	20.5	17.8
	40～49才	36	25.0	38.9	19.4	16.7
	50才以上	4	25.0	50.0	25.0	0.0

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- パソコン用ゲームのプレイ経験は「現在も継続的にしている」が40.8%を占める。
「以前はよくしていたが今はほとんどしない」の比率も30.1%と比較的高い。

2.プレイしたゲームの種類

質問文

あなたがこの1年間に遊んだ、パソコンのゲームをお選びください。【複数回答】

■時系列比較（参考）

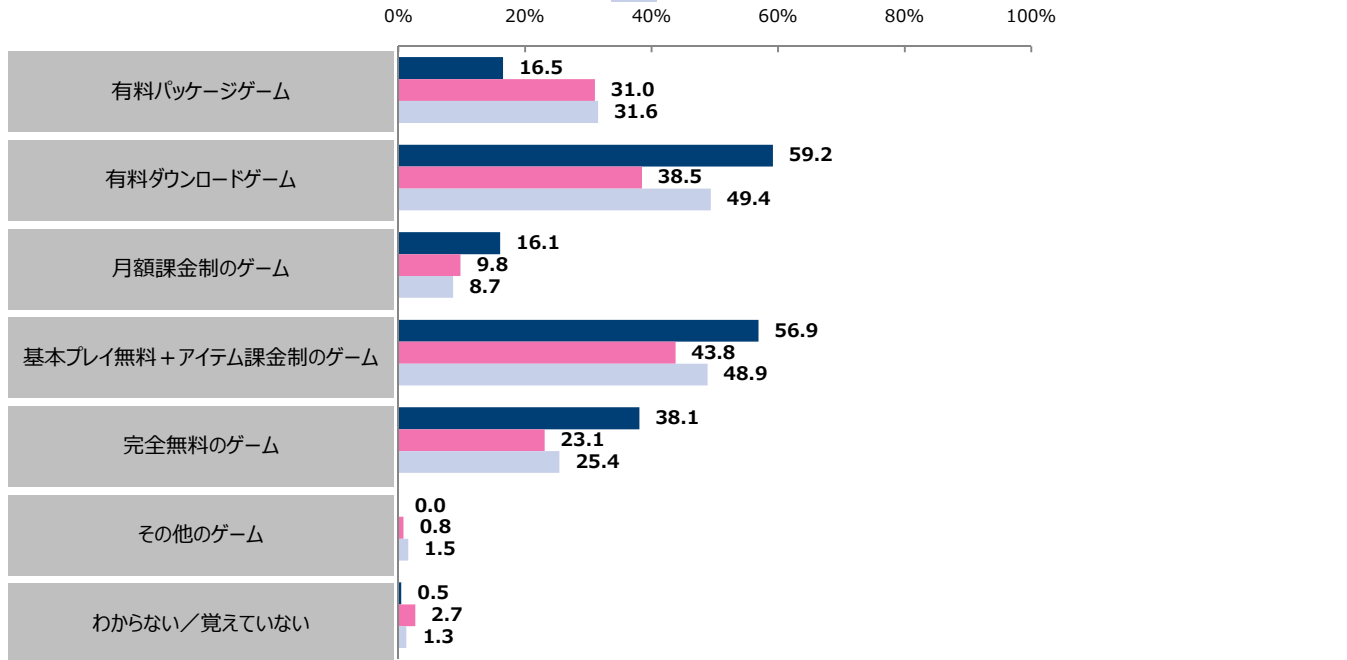
【東京ゲームショウ・パソコン用ゲーム継続プレイヤー】

東京ゲームショウ2020 オンライン・

パソコン用ゲーム継続プレイヤー（n=218人）

【参考】東京ゲームショウ2019・パソコン用ゲーム継続プレイヤー（n=377人）

東京ゲームショウ2018・パソコン用ゲーム継続プレイヤー（n=393人）



■性年齢別

【東京ゲームショウ2020 オンライン・パソコン用ゲーム継続プレイヤー】

(単位：%)

	東 京 ゲーム ショウ 2020 オンライン・パソコン用ゲーム継続プレイヤー	性年齢別																	
		男 性	30代									女 性	30代						
			30代	31代	32代	33代	34代	35代	36代	37代	38代		30代	31代	32代	33代	34代	35代	36代
n数(人)	218	167	0	2	12	20	22	50	50	11	51	0	0	2	7	10	22	9	1
有料パッケージゲーム	16.5	17.4	0.0	50.0	16.7	30.0	18.2	10.0	16.0	27.3	13.7	0.0	0.0	0.0	0.0	30.0	13.6	0.0	100.0
有料ダウンロードゲーム	59.2	62.3	0.0	100.0	41.7	55.0	63.6	70.0	66.0	36.4	49.0	0.0	0.0	0.0	71.4	90.0	36.4	22.2	100.0
月額課金制のゲーム	16.1	17.4	0.0	0.0	8.3	20.0	9.1	20.0	18.0	27.3	11.8	0.0	0.0	0.0	14.3	0.0	9.1	22.2	100.0
基本プレイ無料+アイテム課金制のゲーム	56.9	57.5	0.0	100.0	83.3	50.0	54.5	58.0	54.0	54.5	54.9	0.0	0.0	100.0	42.9	30.0	68.2	55.6	0.0
完全無料のゲーム	38.1	39.5	0.0	100.0	58.3	55.0	31.8	36.0	32.0	45.5	33.3	0.0	0.0	50.0	14.3	50.0	22.7	44.4	100.0
その他のゲーム	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
わからない／覚えていない	0.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	11.1	0.0

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- プレイしたパソコン用ゲームの種類は、「有料ダウンロードゲーム」が59.2%で最も高い。「基本プレイ無料+アイテム課金制のゲーム」も56.9%と高くなっている。3番目には、「完全無料のゲーム」（38.1%）が続く。

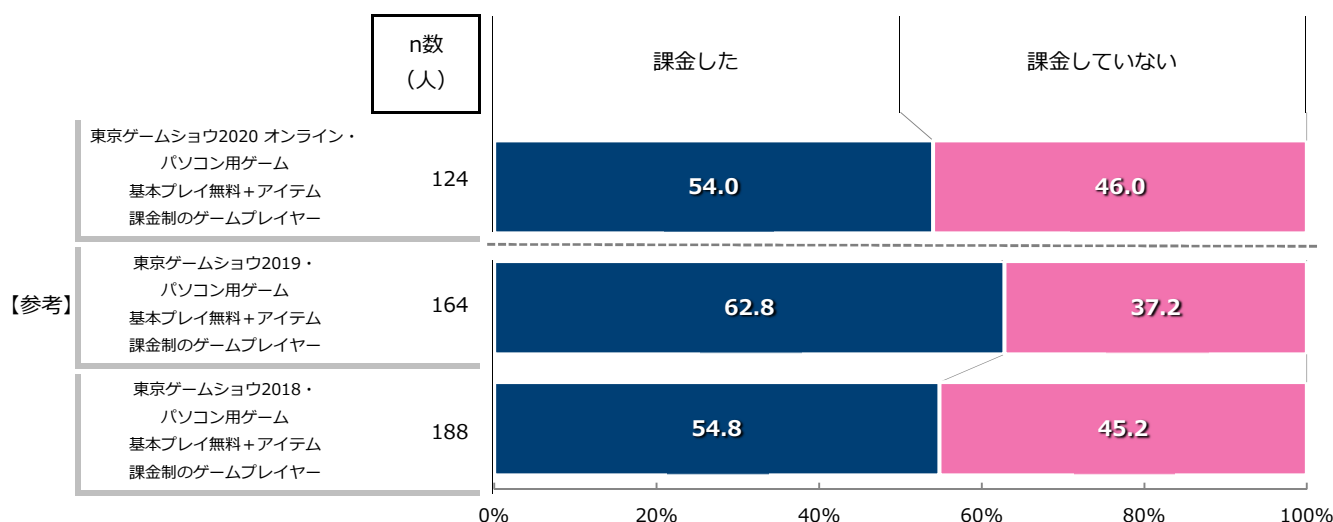
3.基本プレイ無料+アイテム課金制のゲームでのアイテム課金の有無

質問文

あなたはこの1年間に、パソコンの「基本プレイ無料+アイテム課金制のゲーム」で、アイテム課金をしましたか。【単数回答】

■時系列比較（参考）

【東京ゲームショウ・パソコン用ゲーム基本プレイ無料+アイテム課金制のゲームプレイヤー】



■性年齢別

【東京ゲームショウ2020 オンライン・パソコン用ゲーム基本プレイ無料+アイテム課金制のゲームプレイヤー】

(単位：%)

		性年齢別																	
		男 性									女 性								
		3歳未満	10歳未満	10歳～19歳	20歳～29歳	30歳～39歳	40歳～49歳	50歳～59歳	60歳以上	3歳未満	10歳未満	10歳～19歳	20歳～29歳	30歳～39歳	40歳～49歳	50歳～59歳	60歳以上		
n数(人)	124	96	0	2	10	10	12	29	27	6	28	0	0	2	3	3	15	5	0
課金した	54.0	52.1	0.0	100.0	40.0	50.0	50.0	65.5	40.7	50.0	60.7	0.0	0.0	50.0	33.3	100.0	60.0	60.0	0.0
課金していない	46.0	47.9	0.0	0.0	60.0	50.0	50.0	34.5	59.3	50.0	39.3	0.0	0.0	50.0	66.7	0.0	40.0	40.0	0.0

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- パソコン用ゲームにおける基本プレイ無料+アイテム課金制ゲームのプレイヤーに対して、この1年間でのアイテム課金の有無を聞いたところ、「課金した」と回答したのは54.0%という結果になった。

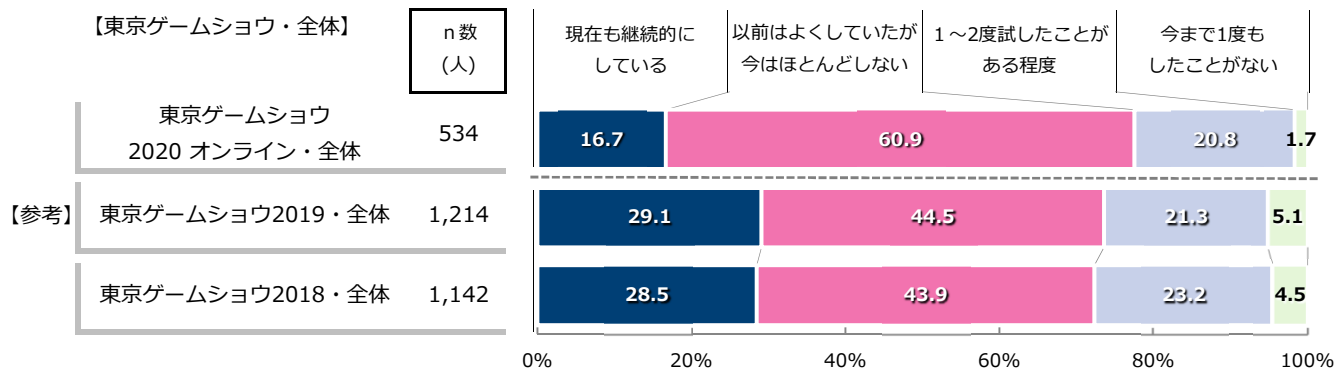
アーケードゲームのプレイ状況

1. アーケードゲームプレイ経験

質問文

あなたはゲームセンター／ゲームコーナーでゲームをしたことがありますか。【単数回答】 ※1

■ 時系列比較（参考）



■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2020 オンライン・全体】

(単位：%)

		n 数 (人)	現在も継続的に している	以前はよくしていたが 今はほとんどしない	1～2度試したことが ある程度	今まで1度も したことがない
東京ゲームショウ 2020 オンライン・全体		534	16.7	60.9	20.8	1.7
性 年 齢 別	男 性	365	15.9	62.7	20.0	1.4
	3～9才	0	0.0	0.0	0.0	0.0
	10～14才	2	100.0	0.0	0.0	0.0
	15～19才	18	27.8	38.9	33.3	0.0
	20～24才	39	25.6	56.4	15.4	2.6
	25～29才	43	18.6	55.8	23.3	2.3
	30～39才	126	14.3	57.9	27.0	0.8
	40～49才	107	12.1	75.7	10.3	1.9
	50才以上	30	6.7	73.3	20.0	0.0
	女 性	169	18.3	56.8	22.5	2.4
	3～9才	0	0.0	0.0	0.0	0.0
	10～14才	0	0.0	0.0	0.0	0.0
	15～19才	4	50.0	25.0	25.0	0.0
	20～24才	17	29.4	41.2	23.5	5.9
	25～29才	35	28.6	45.7	25.7	0.0
	30～39才	73	12.3	67.1	17.8	2.7
	40～49才	36	11.1	58.3	27.8	2.8
	50才以上	4	25.0	50.0	25.0	0.0

※1 2018年調査は、設問文に「その他ゲーム関連施設」を追加して実施した。

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- アーケードゲームのプレイ経験は、「以前はよくしていたが今はほとんどしない」が60.9%を占めている。
「現在も継続的にしている」人の比率は16.7%。

各ゲームの重複状況

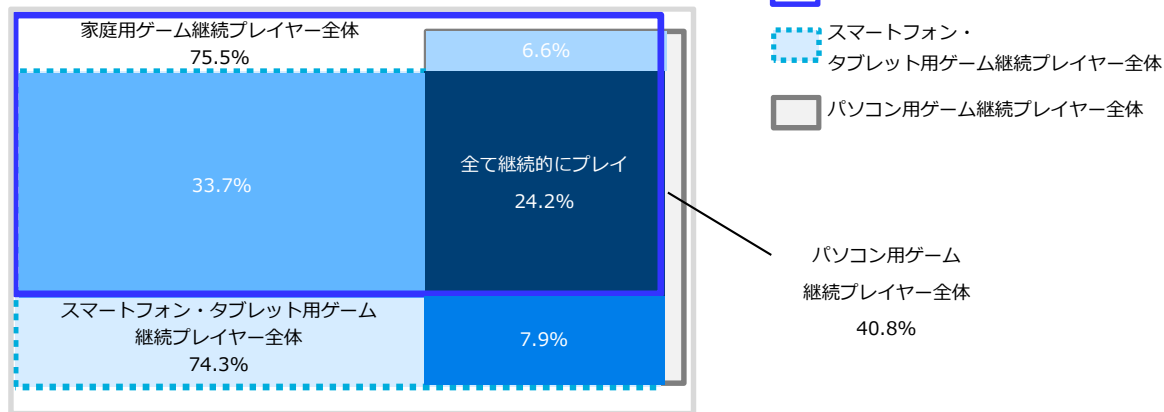
1.各ハードウェアでの継続プレイヤーの重複率

「家庭用ゲーム」、「スマートフォン・タブレット用ゲーム」、「パソコン用ゲーム」の3業態について継続プレイヤー(「現在も継続的にプレイしている」と回答した人)の重複状況を以下のとおり図にした。 ※1

■時系列比較(参考)

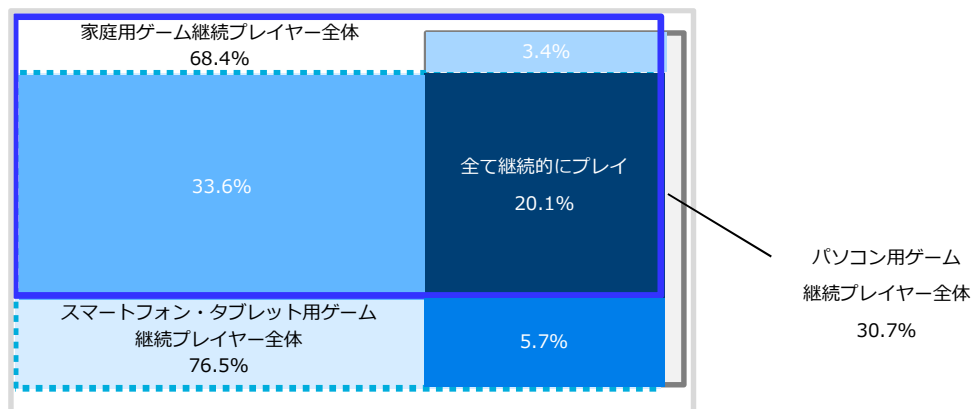
【東京ゲームショウ2020 オンライン・全体】

n=1,236人



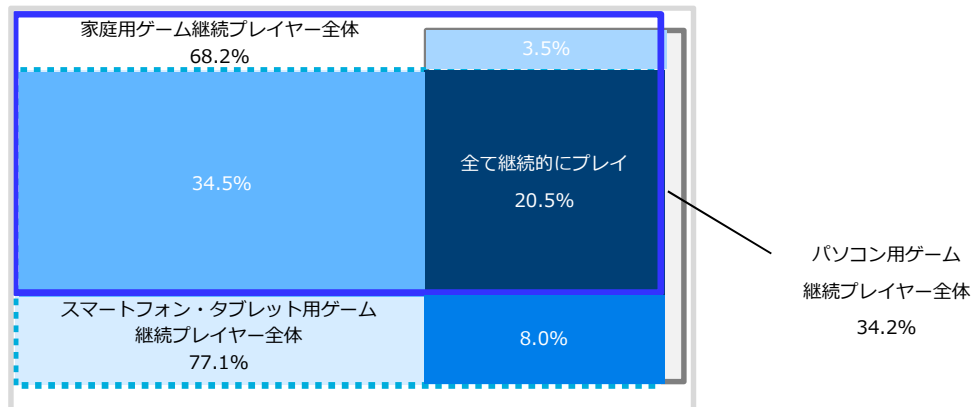
【参考】【東京ゲームショウ2019・全体】

n=1,236人



【東京ゲームショウ2018・全体】

n=1,168人



※1 重複率は、それぞれの調査の有効回収数をベースに算出している。

- 「家庭用ゲーム」、「スマートフォン・タブレット用ゲーム」、「パソコン用ゲーム」の3業態全てを継続的にプレイしているのは24.2%。
- 「家庭用ゲーム」と「スマートフォン・タブレット用ゲーム」の重なりが大きく、その2つの継続プレイヤーは33.7%。

■各ハードウェア継続プレイヤー別 各ゲームプレイ重複率

【東京ゲームショウ2020 オンライン・各ハードウェア継続プレイヤー】

(単位：%)

	n数(人)	家庭用ゲーム	スマートフォン・タブレット用ゲーム	パソコン用ゲーム	アーケードゲーム
家庭用ゲーム継続プレイヤー	403	－	76.7	40.7	16.6
スマートフォン・タブレット用ゲーム継続プレイヤー	397	77.8	－	43.1	18.9
パソコン用ゲーム継続プレイヤー	218	75.2	78.4	－	26.6
アーケードゲーム継続プレイヤー	89	75.3	84.3	65.2	－

【参考】【東京ゲームショウ2019・各ハードウェア継続プレイヤー】

(単位：%)

	n数(人)	家庭用ゲーム	スマートフォン・タブレット用ゲーム	パソコン用ゲーム	アーケードゲーム
家庭用ゲーム継続プレイヤー	846	－	78.4	34.3	33.0
スマートフォン・タブレット用ゲーム継続プレイヤー	945	70.2	－	33.8	32.1
パソコン用ゲーム継続プレイヤー	379	76.5	84.2	－	37.7
アーケードゲーム継続プレイヤー	353	79.0	85.8	40.5	－

【東京ゲームショウ2018・各ハードウェア継続プレイヤー】

(単位：%)

	n数(人)	家庭用ゲーム	スマートフォン・タブレット用ゲーム	パソコン用ゲーム	アーケードゲーム
家庭用ゲーム継続プレイヤー	797	－	80.6	35.1	31.9
スマートフォン・タブレット用ゲーム継続プレイヤー	901	71.3	－	37.0	30.2
パソコン用ゲーム継続プレイヤー	400	70.0	83.3	－	37.0
アーケードゲーム継続プレイヤー	325	78.2	83.7	45.5	－

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- 「家庭用ゲーム」、「スマートフォン・タブレット用ゲーム」、「パソコン用ゲーム」、「アーケードゲーム」の4業態について、継続プレイヤーの重複状況をみるところ、いずれの業態のプレイヤーも、「家庭用ゲーム」と「スマートフォン・タブレット用ゲーム」のプレイ率が75～84%と高い結果になった。

今後のゲームプレイ意向

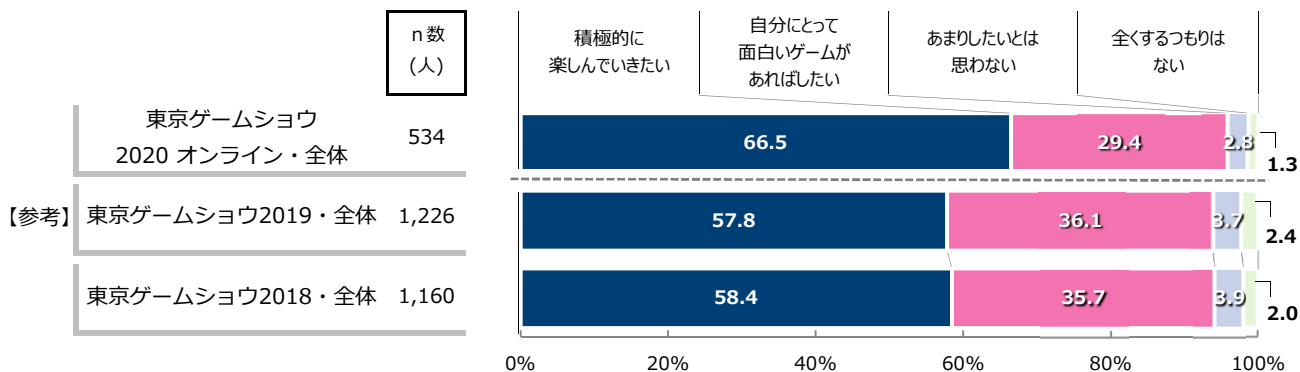
1. 家庭用ゲームプレイ意向

質問文

あなたは、今後、家庭用ゲーム機でゲームをしたいと思いますか。【単数回答】

■ 時系列比較（参考）

【東京ゲームショウ・全体】



■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2020 オンライン・全体】

(単位：%)

		東京 ゲーム シ ョ ウ ウ	2020 全 体 オ ン ラ イ ン	性年齢別																	
				男 性	3 5 9 才	1 0 5 才	1 5 5 才	2 0 2 才	2 5 9 才	3 0 9 才	4 0 9 才	5 0 才 以上	女 性	3 5 9 才	1 0 4 才	1 5 9 才	2 0 4 才	2 5 9 才	3 0 9 才	4 0 9 才	5 0 才 以上
n数(人)		534	365	0	2	18	39	43	126	107	30	169	0	0	4	17	35	73	36	4	
積極的に楽しんで いきたい		66.5	64.9	0.0	50.0	61.1	76.9	67.4	68.3	62.6	43.3	69.8	0.0	0.0	50.0	64.7	80.0	76.7	52.8	50.0	
自分にとって面白い ゲームがあればしたい		29.4	30.1	0.0	50.0	27.8	15.4	27.9	27.0	33.6	53.3	27.8	0.0	0.0	50.0	29.4	20.0	23.3	38.9	50.0	
あまりしたいとは思 わない		2.8	3.3	0.0	0.0	5.6	7.7	0.0	4.0	1.9	3.3	1.8	0.0	0.0	0.0	5.9	0.0	0.0	5.6	0.0	
全くするつもりは ない		1.3	1.6	0.0	0.0	5.6	0.0	4.7	0.8	1.9	0.0	0.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.8	0.0	

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- 家庭用ゲームの今後のプレイ意向は、「積極的に楽しんでいきたい」が66.5%を占める。
「自分にとって面白いゲームがあればしたい」（29.4%）と合わせると、95.9%が意向を示している。

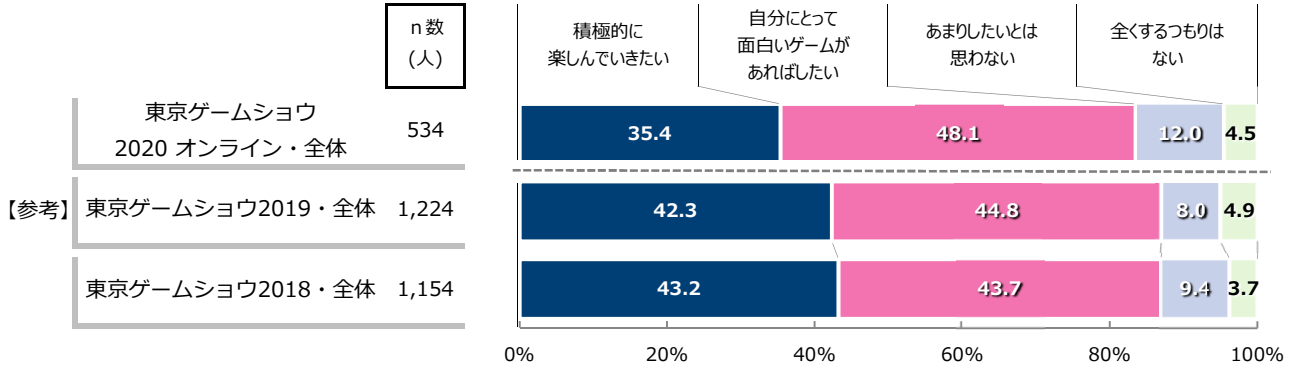
2.スマートフォン・タブレット用ゲームプレイ意向

質問文

あなたは、今後、スマートフォン／タブレットでゲームをしたいと思いますか。【単数回答】

■時系列比較（参考）

【東京ゲームショウ・全体】



■性年齢別

【東京ゲームショウ2020 オンライン・全体】

(単位：％)

		東京 ゲーム 2020 オンライン ・	性年齢別																	
			男 性	3 5 9 才	1 0 5 才	1 5 5 才	2 0 2 才	2 5 2 才	3 0 3 才	4 0 4 才	5 0 9 才 以上	女 性	3 5 9 才	1 0 4 才	1 5 9 才	2 0 4 才	2 5 9 才	3 0 9 才	4 0 9 才	5 0 才 以上
n数(人)		534	365	0	2	18	39	43	126	107	30	169	0	0	4	17	35	73	36	4
積極的に楽しんで いきたい		35.4	32.1	0.0	0.0	50.0	43.6	32.6	31.0	28.0	26.7	42.6	0.0	0.0	50.0	64.7	45.7	42.5	33.3	0.0
自分にとって面白い ゲームがあればしたい		48.1	48.5	0.0	50.0	27.8	35.9	58.1	50.8	47.7	56.7	47.3	0.0	0.0	50.0	23.5	42.9	49.3	55.6	75.0
あまりしたいとは思 わない		12.0	14.2	0.0	50.0	5.6	15.4	4.7	15.1	17.8	13.3	7.1	0.0	0.0	0.0	5.9	5.7	8.2	8.3	0.0
全くするつもりは ない		4.5	5.2	0.0	0.0	16.7	5.1	4.7	3.2	6.5	3.3	3.0	0.0	0.0	0.0	5.9	5.7	0.0	2.8	25.0

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- スマートフォン・タブレット用ゲームの今後のプレイ意向は、「積極的に楽しんでいきたい」が35.4%。「自分にとって面白いゲームがあればしたい」（48.1%）と合わせると、83.5%が意向を示している。

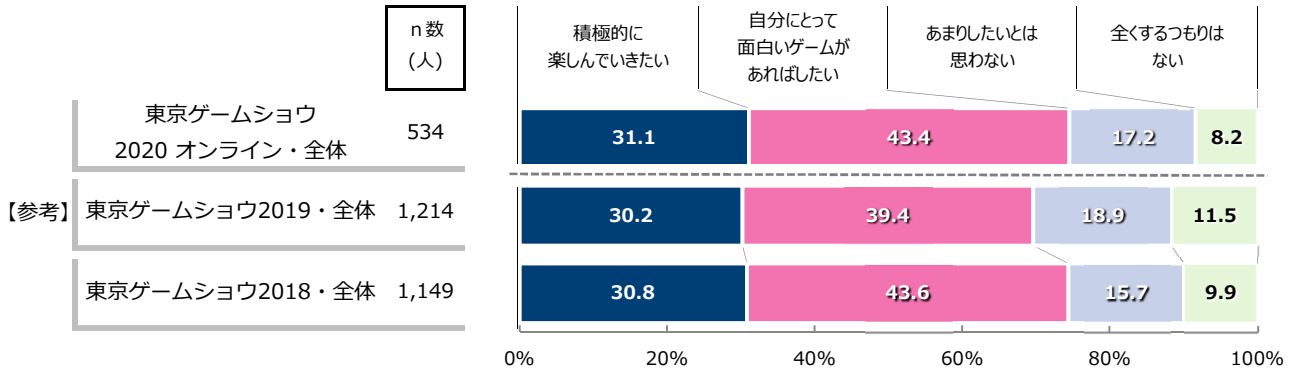
3.パソコン用ゲームプレイ意向

質問文

あなたは、今後、パソコン（ノート型・デスクトップ型）でゲームをしたいと思いますか。【単数回答】

■時系列比較（参考）

【東京ゲームショウ・全体】



■性年齢別

【東京ゲームショウ2020 オンライン・全体】

(単位：%)

		東京 ゲーム ショウ イン・ 2020 全体	性年齢別																	
			男 性	3 5 9 才	1 0 5 才	1 5 5 才	2 0 2 才	2 5 2 才	3 0 3 才	4 0 4 才	5 0 9 才 以上	女 性	3 5 9 才	1 0 4 才	1 5 9 才	2 0 4 才	2 5 9 才	3 0 9 才	4 0 9 才	5 0 9 才 以上
n数(人)		534	365	0	2	18	39	43	126	107	30	169	0	0	4	17	35	73	36	4
積極的に楽しんで いきたい		31.1	35.1	0.0	100.0	61.1	51.3	37.2	33.3	31.8	10.0	22.5	0.0	0.0	50.0	41.2	34.3	15.1	13.9	25.0
自分にとって面白い ゲームがあればしたい		43.4	41.6	0.0	0.0	27.8	38.5	51.2	40.5	38.3	60.0	47.3	0.0	0.0	25.0	23.5	42.9	53.4	52.8	50.0
あまりしたいとは思 わない		17.2	15.1	0.0	0.0	5.6	5.1	7.0	19.8	15.9	23.3	21.9	0.0	0.0	25.0	23.5	14.3	21.9	27.8	25.0
全くするつもりは ない		8.2	8.2	0.0	0.0	5.6	5.1	4.7	6.3	14.0	6.7	8.3	0.0	0.0	0.0	11.8	8.6	9.6	5.6	0.0

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- パソコン用ゲームの今後のプレイ意向は、「積極的に楽しんでいきたい」が31.1%。
「自分にとって面白いゲームがあればしたい」（43.4%）と合わせると74.5%が意向を示している。

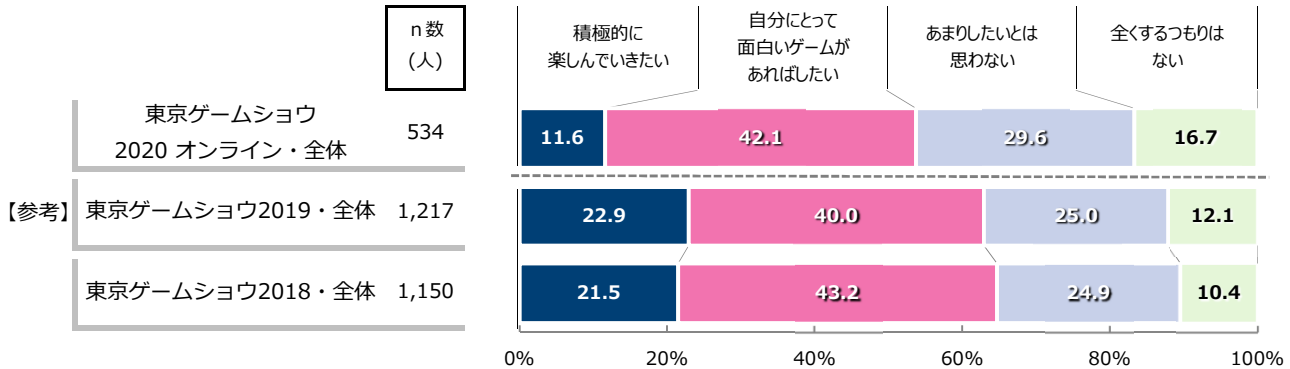
4.アーケードゲームプレイ意向

質問文

あなたは、今後、ゲームセンター／ゲームコーナーでゲームをしたいと思いますか。【単数回答】 ※ 1

■時系列比較（参考）

【東京ゲームショウ・全体】



■性年齢別

【東京ゲームショウ2020 オンライン・全体】

(単位：%)

		東京 ゲーム ショウ 2020 オン ライ ン・ 全 体	性年齢別																	
			男 性	3 5 9 才	1 0 5 才	1 5 5 才	2 0 2 才	2 5 2 才	3 0 3 才	4 0 4 才	5 0 9 才 以上	女 性	3 5 9 才	1 0 4 才	1 5 9 才	2 0 4 才	2 5 9 才	3 0 9 才	4 0 9 才	5 0 才 以上
n数(人)		534	365	0	2	18	39	43	126	107	30	169	0	0	4	17	35	73	36	4
積極的に楽しんで いきたい		11.6	12.1	0.0	100.0	33.3	33.3	14.0	6.3	6.5	6.7	10.7	0.0	0.0	25.0	5.9	22.9	8.2	2.8	25.0
自分にとって面白い ゲームがあればしたい		42.1	43.0	0.0	0.0	27.8	33.3	48.8	45.2	50.5	23.3	40.2	0.0	0.0	50.0	58.8	37.1	41.1	33.3	25.0
あまりしたいとは思 わない		29.6	29.0	0.0	0.0	27.8	20.5	23.3	31.7	27.1	46.7	30.8	0.0	0.0	25.0	11.8	22.9	34.2	41.7	25.0
全くするつもりは ない		16.7	15.9	0.0	0.0	11.1	12.8	14.0	16.7	15.9	23.3	18.3	0.0	0.0	0.0	23.5	17.1	16.4	22.2	25.0

※1 2018年調査は、設問文に「その他ゲーム関連施設」を追加して実施した。

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- アーケードゲームの今後のプレイ意向は、「積極的に楽しんでいきたい」が11.6%で、他の業態に比べると低くなっている。
「自分にとって面白いゲームがあればしたい」（42.1%）と合わせると、53.7%が意向を示している。

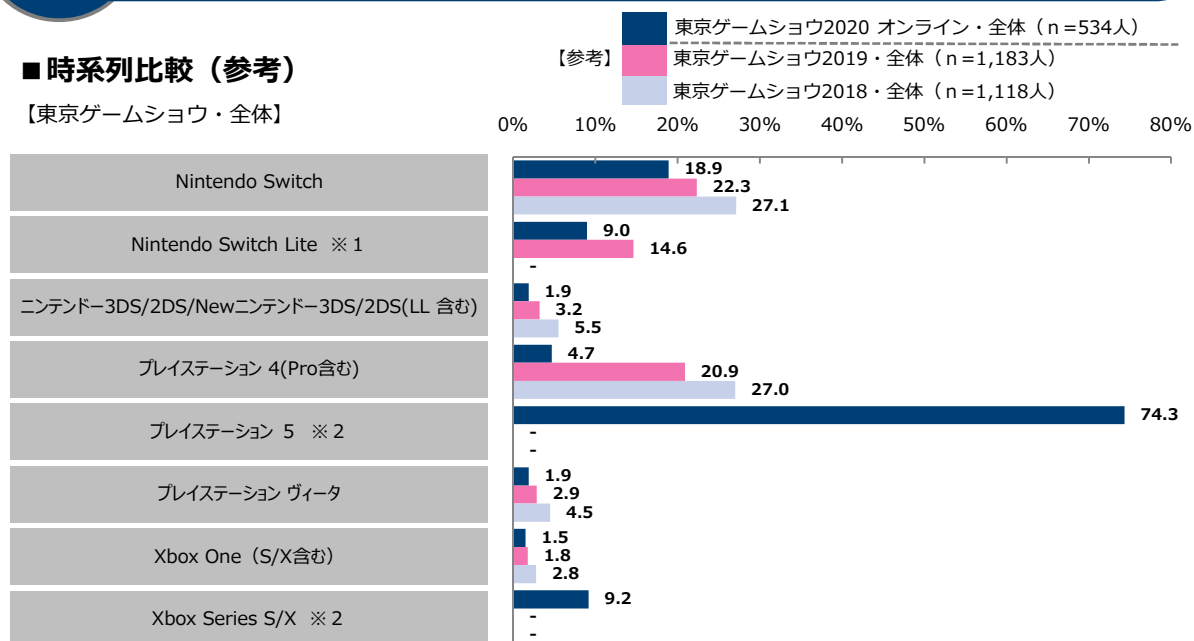
5.家庭用ゲーム機購入意向

質問文

家庭用ゲーム機についてお伺いします。あなたのご家庭で購入予定（買い替え・買い増し含む）のあるものをすべてお選びください。【複数回答】

■時系列比較（参考）

【東京ゲームショウ・全体】



※1 東京ゲームショウ2019調査より「Nintendo Switch Lite」を追加。

※2 東京ゲームショウ2020調査より「プレイステーション 5」「Xbox Series S/X」を追加。

■性年齢別

【東京ゲームショウ2020 オンライン・全体】

(単位：%)

	東京ゲームショウ 2020 オンライン・ 全体	性年齢別																			
		性別	男性									性別	女性								
			30歳以下	30~39歳	40~49歳	50~59歳	60~69歳	70~79歳	80~89歳	90歳以上	30歳以下		30~39歳	40~49歳	50~59歳	60~69歳	70~79歳	80~89歳	90歳以上		
n数(人)	534	365	0	2	18	39	43	126	107	30	169	0	0	4	17	35	73	36	4		
Nintendo Switch	18.9	17.0	0.0	0.0	16.7	10.3	18.6	17.5	19.6	13.3	23.1	0.0	0.0	0.0	11.8	25.7	23.3	27.8	25.0		
Nintendo Switch Lite	9.0	6.8	0.0	0.0	5.6	2.6	7.0	8.7	7.5	3.3	13.6	0.0	0.0	0.0	0.0	14.3	11.0	25.0	25.0		
ニンテンドー3DS/2DS/ Newニンテンドー3DS/2DS(LL 含む)	1.9	1.1	0.0	0.0	0.0	2.6	2.3	0.8	0.9	0.0	3.6	0.0	0.0	0.0	5.9	2.9	4.1	2.8	0.0		
プレイステーション 4(Pro含む)	4.7	4.4	0.0	50.0	11.1	2.6	7.0	3.2	4.7	0.0	5.3	0.0	0.0	25.0	0.0	2.9	5.5	8.3	0.0		
プレイステーション 5	74.3	74.2	0.0	50.0	72.2	74.4	72.1	75.4	75.7	70.0	74.6	0.0	0.0	50.0	70.6	77.1	76.7	72.2	75.0		
プレイステーション ヴィータ	1.9	1.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	4.0	0.9	0.0	2.4	0.0	0.0	0.0	0.0	2.9	2.7	2.8	0.0		
Xbox One (S/X含む)	1.5	1.1	0.0	0.0	0.0	2.6	0.0	1.6	0.9	0.0	2.4	0.0	0.0	0.0	0.0	2.9	2.7	2.8	0.0		
Xbox Series S/X	9.2	11.0	0.0	0.0	11.1	7.7	11.6	10.3	13.1	10.0	5.3	0.0	0.0	0.0	5.9	5.7	5.5	5.6	0.0		

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

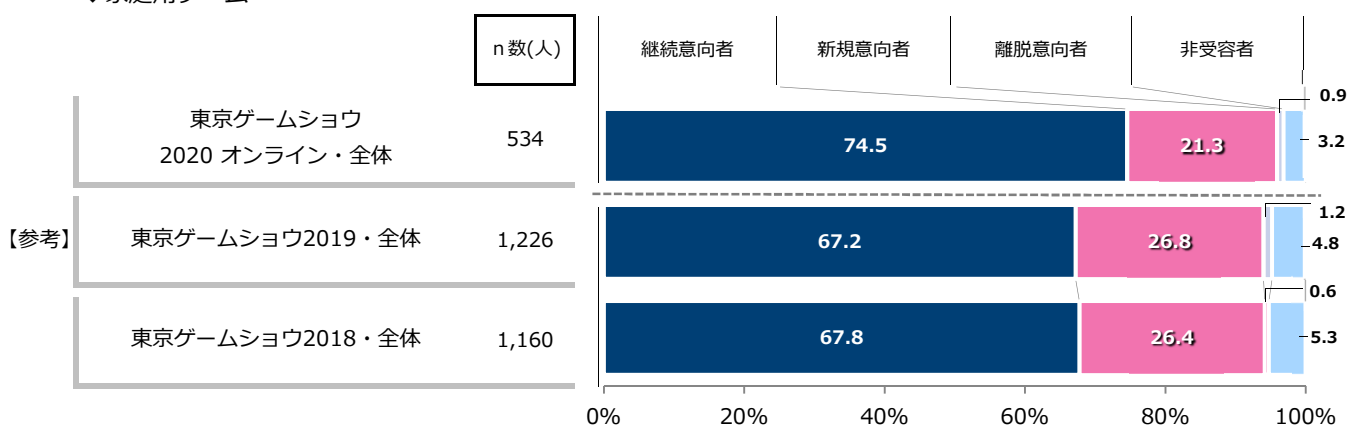
- 家庭用ゲーム機の今後の購入予定率は、「プレイステーション 5」が74.3%と非常に高い。次いで高いのが「Nintendo Switch」で18.9%。

6.各ゲームのプレイ経験×意向

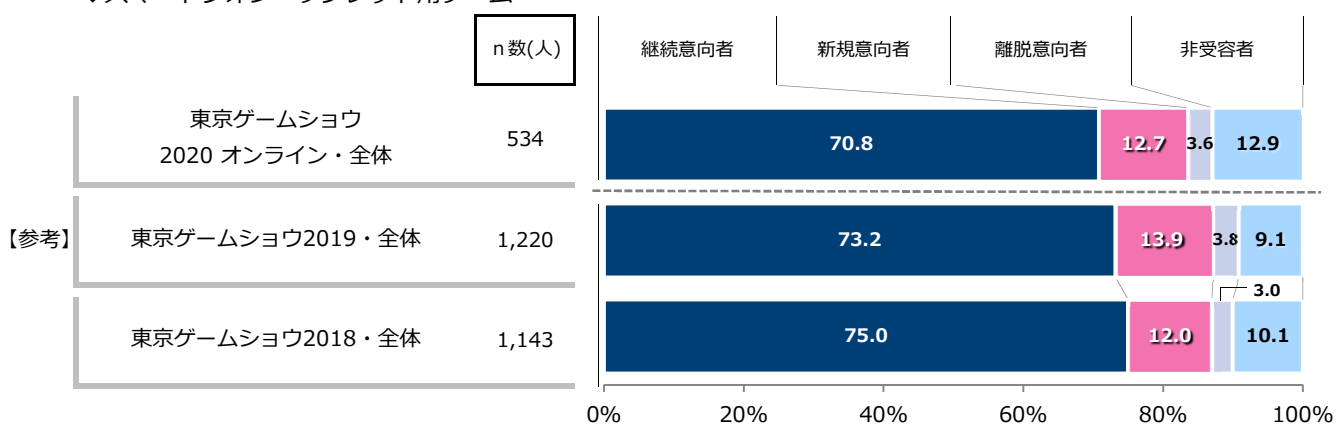
ハードウェアごとに、「ゲームプレイ経験」と「ゲームプレイ意向」をクロスさせて、その結果を以下の4つのグループに分けた。

		ゲームプレイ経験			
		現在も継続的にしている	以前はよくしていたが今はほとんどしない	1～2度試したことがある程度	今まで1度もしたことがない
ゲームプレイ意向	積極的に楽しんでいきたい	継続意向者	新規意向者		
	自分にとって面白いゲームがあればしてみたい				
	あまりしてみたいとは思わない	離脱意向者	非受容者		
	全くするつもりはない				

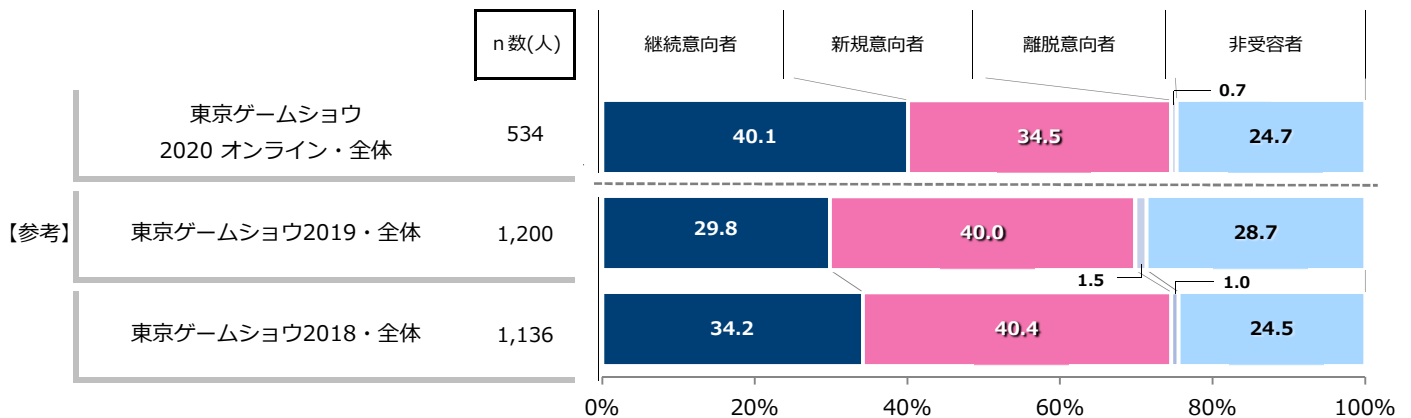
◆家庭用ゲーム



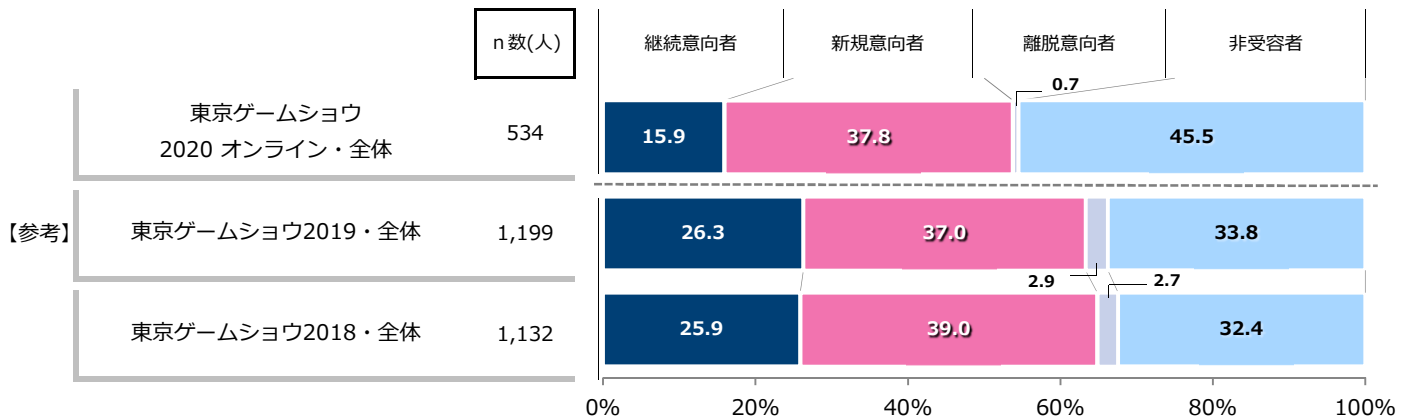
◆スマートフォン・タブレット用ゲーム



◆パソコン用ゲーム



◆アーケードゲーム



- 家庭用ゲームの「継続意向者」は74.5%で、「新規意向者」(21.3%)と合わせると95.8%を占める。
- スマートフォン・タブレット用ゲームの「継続意向者」は70.8%で、「新規意向者」(12.7%)と合わせると83.5%を占める。
- パソコン用ゲームの「継続意向者」は40.1%で、「新規意向者」(34.5%)と合わせると74.6%を占める。
- アーケードゲームの「継続意向者」は15.9%で、「新規意向者」(37.8%)と合わせると53.7%を占める。

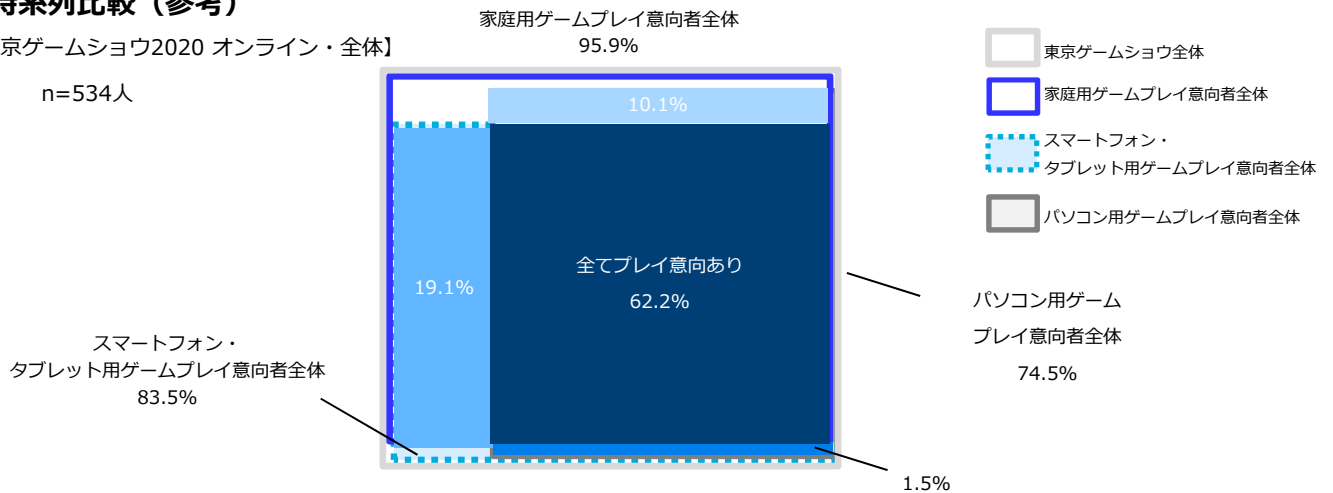
7.各ハードウェアでのプレイ意向者の重複率

「家庭用ゲーム」、「スマートフォン・タブレット用ゲーム」、「パソコン用ゲーム」の3業態についてプレイ意向者(「積極的に楽しみたい」、「自分にとって面白いソフトがあればしてみたい」と回答した人)の重複状況を以下のとおり図にした。 ※1

■時系列比較(参考)

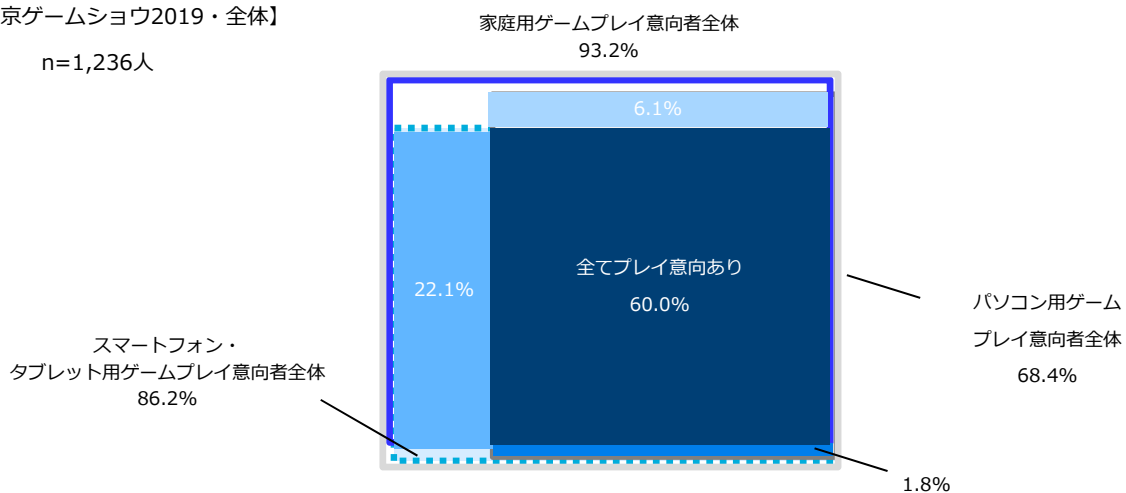
【東京ゲームショウ2020 オンライン・全体】

n=534人



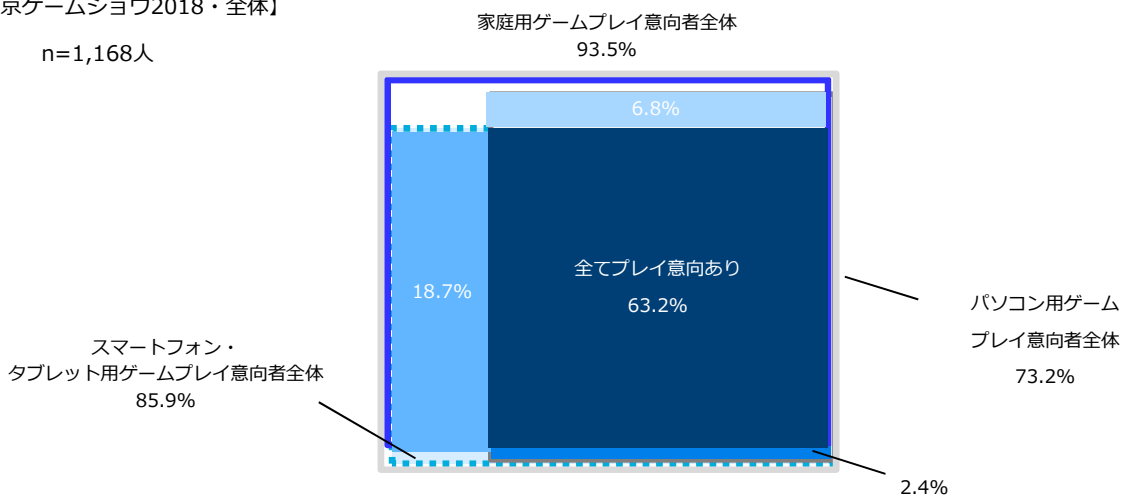
【参考】【東京ゲームショウ2019・全体】

n=1,236人



【東京ゲームショウ2018・全体】

n=1,168人



※1 重複率は、それぞれの調査の有効回収数をベースに算出している。

- 「家庭用ゲーム」「スマートフォン・タブレット用ゲーム」「パソコン用ゲーム」の3業態全てでプレイ意向があるのは62.2%。
「家庭用ゲーム」と「スマートフォン・タブレット用ゲーム」の2つだけの意向者は19.1%、
「家庭用ゲーム」と「パソコン用ゲーム」の2つだけの意向者は10.1%、
「スマートフォン・タブレット用ゲーム」と「パソコン用ゲーム」の2つだけの意向者は1.5%となっている。

■各ハードウェアプレイ意向者別 各ゲームプレイ意向率 ※1

【東京ゲームショウ2020 オンライン・各ハードウェアプレイ意向者】

(単位：%)

	n 数(人)	家庭用ゲーム	スマートフォン・タブレット用ゲーム	パソコン用ゲーム	アーケードゲーム
家庭用ゲーム意向者	512	－	84.8	75.4	54.3
スマートフォン・タブレット用ゲーム意向者	446	97.3	－	76.2	54.9
パソコン用ゲーム意向者	398	97.0	85.4	－	60.1
アーケードゲーム意向者	287	96.9	85.4	83.3	－

【参考】【東京ゲームショウ2019・各ハードウェアプレイ意向者】

(単位：%)

	n 数(人)	家庭用ゲーム	スマートフォン・タブレット用ゲーム	パソコン用ゲーム	アーケードゲーム
家庭用ゲーム意向者	1,152	－	88.0	70.8	65.1
スマートフォン・タブレット用ゲーム意向者	1,066	95.1	－	71.6	64.6
パソコン用ゲーム意向者	845	96.6	90.3	－	70.1
アーケードゲーム意向者	766	97.9	89.9	77.3	－

【東京ゲームショウ2018・各ハードウェアプレイ意向者】

(単位：%)

	n 数(人)	家庭用ゲーム	スマートフォン・タブレット用ゲーム	パソコン用ゲーム	アーケードゲーム
家庭用ゲーム意向者	1,092	－	87.5	74.8	65.9
スマートフォン・タブレット用ゲーム意向者	1,003	95.3	－	76.4	66.1
パソコン用ゲーム意向者	855	95.6	89.6	－	69.0
アーケードゲーム意向者	744	96.8	89.1	79.3	－

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

※1 意向率は「積極的に楽しんでいる」と「自分にとって面白いゲームがあればいい」の合算値。

- 「家庭用ゲーム」「スマートフォン・タブレット用ゲーム」「パソコン用ゲーム」「アーケードゲーム」の4業態についてプレイ意向者の重複状況をみると、どの業態の意向者も「家庭用ゲーム」のプレイ意向は97%前後と高い。
- また、どの業態の意向者も「スマートフォン・タブレット用ゲーム」のプレイ意向も、85%前後と高くなっている。

東京ゲームショウ 2020 オンラインについて

1. 情報接触

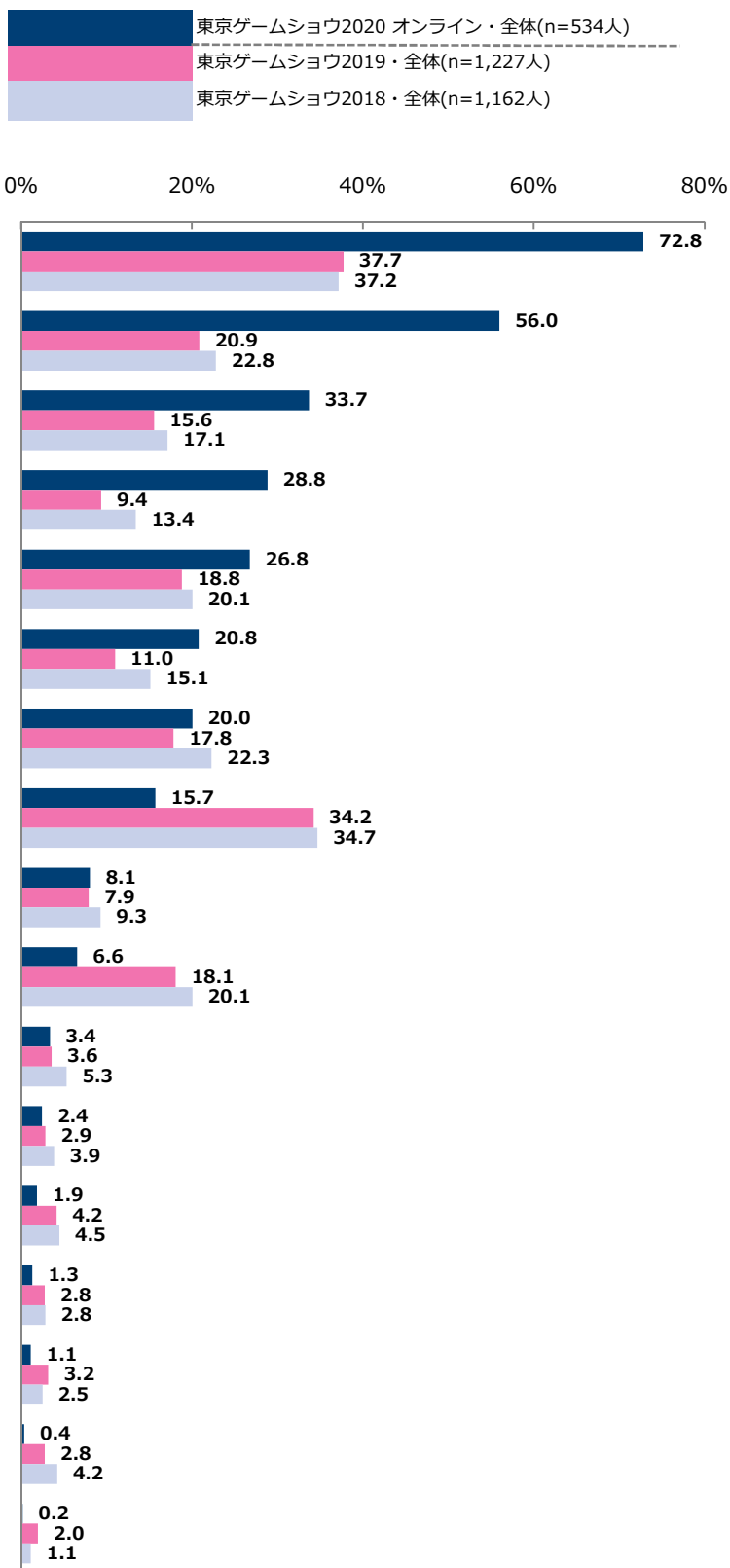
質問文

「東京ゲームショウ 2020 オンライン」の情報について、見たり聞いたりしたものをすべてお教えてください。【複数回答】

■ 時系列比較（参考）

【東京ゲームショウ・全体】

【参考】



■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2020 オンライン・全体】

(単位：％)

	東京ゲームショウ・オンライン・2020全体	性年齢別																					
		男性	30歳以下					30歳以上					女性	30歳以下					30歳以上				
			9才	10才	15才	20才	25才	30才	40才	50才以上	9才	10才		15才	20才	25才	30才	40才	50才以上				
n数(人)	534	365	0	2	18	39	43	126	107	30	169	0	0	4	17	35	73	36	4				
東京ゲームショウ 出展メーカーのサイト／SNS	72.8	72.3	0.0	100.0	72.2	64.1	72.1	66.7	80.4	76.7	74.0	0.0	0.0	25.0	52.9	77.1	82.2	66.7	100.0				
ニュースサイト／SNS	56.0	58.6	0.0	100.0	66.7	38.5	53.5	60.3	61.7	66.7	50.3	0.0	0.0	25.0	47.1	37.1	52.1	63.9	50.0				
CESAの公式サイト／SNS	33.7	36.7	0.0	0.0	33.3	38.5	34.9	34.9	38.3	43.3	27.2	0.0	0.0	0.0	17.6	20.0	30.1	36.1	25.0				
動画系サイト／SNS	28.8	31.0	0.0	50.0	61.1	20.5	23.3	34.1	27.1	36.7	24.3	0.0	0.0	75.0	29.4	25.7	21.9	22.2	0.0				
その他のインターネットサイト／SNS	26.8	24.4	0.0	0.0	27.8	12.8	14.0	28.6	26.2	30.0	32.0	0.0	0.0	50.0	23.5	34.3	27.4	38.9	50.0				
ゲーム内のお知らせ	20.8	20.0	0.0	50.0	22.2	7.7	16.3	23.0	23.4	13.3	22.5	0.0	0.0	25.0	23.5	25.7	26.0	13.9	0.0				
ゲーム専門誌	20.0	21.1	0.0	50.0	38.9	12.8	20.9	21.4	24.3	6.7	17.8	0.0	0.0	0.0	17.6	20.0	17.8	19.4	0.0				
友人・知人・家族	15.7	11.8	0.0	50.0	16.7	17.9	18.6	10.3	9.3	3.3	24.3	0.0	0.0	0.0	29.4	37.1	21.9	16.7	25.0				
個人のブログ／SNS	8.1	7.9	0.0	0.0	5.6	7.7	11.6	5.6	9.3	10.0	8.3	0.0	0.0	25.0	5.9	0.0	9.6	13.9	0.0				
テレビ	6.6	5.8	0.0	0.0	0.0	5.1	7.0	4.0	7.5	10.0	8.3	0.0	0.0	0.0	11.8	8.6	5.5	13.9	0.0				
一般雑誌	3.4	4.4	0.0	0.0	5.6	2.6	2.3	4.0	5.6	6.7	1.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.7	0.0	0.0				
お店のポスター・チラシ	2.4	2.7	0.0	0.0	0.0	0.0	4.7	1.6	5.6	0.0	1.8	0.0	0.0	0.0	5.9	2.9	0.0	2.8	0.0				
学校	1.9	1.9	0.0	50.0	5.6	5.1	0.0	2.4	0.0	0.0	1.8	0.0	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0	2.8	0.0				
ラジオ	1.3	1.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.4	0.9	3.3	1.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.4	2.8	0.0				
新聞	1.1	1.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.8	0.9	6.7	1.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	5.6	0.0				
駅のポスター	0.4	0.3	0.0	0.0	5.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.8	0.0				
その他	0.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.8	0.0				

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- 東京ゲームショウ2020オンラインの情報源としては、「東京ゲームショウ出展メーカーのサイト／SNS」が特に高く、72.8％。
- 次いで、「ニュースサイト／SNS」が56.0％、「CESAの公式サイト／SNS」が33.7％となっている。
- オンライン開催のためか、全体的にWEBメディアが上位にきている。

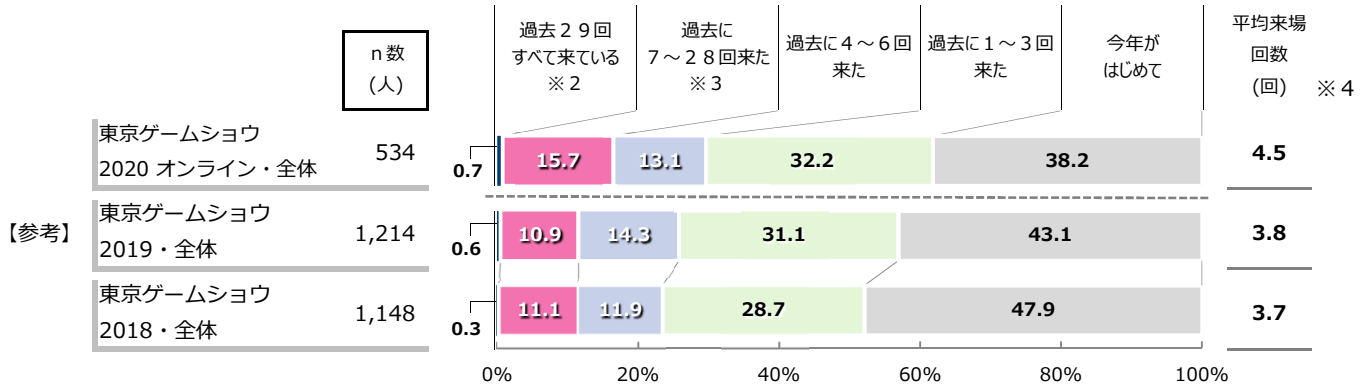
2.来場回数

質問文

実際の会場で行われた東京ゲームショウは、'96年夏、'97～2001年の各年春・秋、2002～2019年の各年秋の過去29回開催されました。あなたはそのうち何回行かれましたか。【単数回答】

■時系列比較（参考）

【東京ゲームショウ・全体】



■性年齢・GUESS別

【東京ゲームショウ2020 オンライン・全体】

(単位：%)

		n数 (人)	過去29回 すべて来ている	過去に 7～28回来た	過去に4～6回 来た	過去に1～3回 来た	今年が はじめて	平均来場 回数 (回)
東京ゲームショウ 2020 オンライン・全体		534	0.7	15.7	13.1	32.2	38.2	4.5
性 年 齢 別	男 性	365	0.8	17.8	12.3	31.8	37.3	4.8
	3～9才	0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	10～14才	2	0.0	0.0	50.0	50.0	0.0	4.0
	15～19才	18	0.0	0.0	0.0	38.9	61.1	1.7
	20～24才	39	0.0	0.0	7.7	53.8	38.5	2.4
	25～29才	43	0.0	11.6	7.0	41.9	39.5	3.5
	30～39才	126	1.6	19.8	19.0	27.0	32.5	5.4
	40～49才	107	0.9	28.0	11.2	24.3	35.5	6.3
	50才以上	30	0.0	16.7	6.7	30.0	46.7	3.8
	女 性	169	0.6	11.2	14.8	33.1	40.2	4.0
	3～9才	0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	10～14才	0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	15～19才	4	0.0	0.0	0.0	50.0	50.0	1.8
	20～24才	17	0.0	0.0	17.6	23.5	58.8	2.2
※1	25～29才	35	0.0	11.4	11.4	45.7	31.4	3.8
	30～39才	73	0.0	11.0	16.4	32.9	39.7	3.4
	40～49才	36	2.8	16.7	16.7	22.2	41.7	6.1
	50才以上	4	0.0	25.0	0.0	50.0	25.0	7.0
	ヘビーゲーマー	346	0.6	15.9	14.7	35.0	33.8	4.6
	ミドルゲーマー	144	0.7	14.6	13.2	27.1	44.4	4.3
※1	ライトゲーマー	37	0.0	16.2	0.0	29.7	54.1	3.7
	カジュアルゲーマー	4	0.0	25.0	0.0	25.0	50.0	5.0
	ノンゲーマー	3	33.3	33.3	0.0	0.0	33.3	15.3

※1 GUESS別

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

※2 「過去29回すべて来ている」は、東京ゲームショウ2019調査は「28回」、東京ゲームショウ2018調査は「27回」の値。

※3 「過去に7～28回来た」は、東京ゲームショウ2019調査は「7～27回」、東京ゲームショウ2018調査は「7～26回」の値。

※4 平均来場回数は、今回の来場を含めた来場回数の平均。

●来場回数は、「今年が初めて」が38.2%と最多。

「過去29回すべて来ている」～「過去に1～3回来た」を合計すると、来場経験者は61.8%となる。

平均来場回数は4.5回。

3.閲覧時間

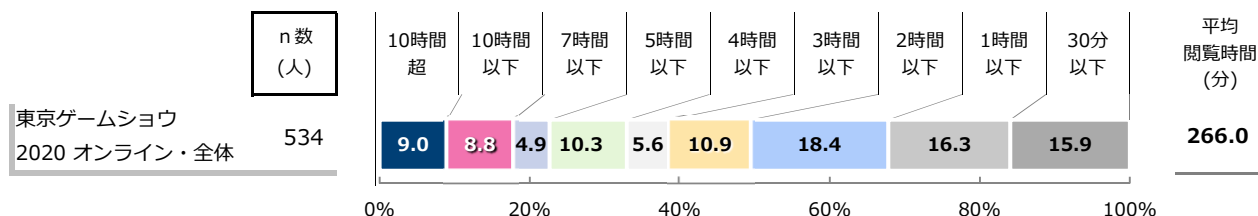
質問文

今回の「東京ゲームショウ 2020 オンライン」のサイトや番組を、合計で何時間くらいご覧になりましたか。

【実数回答】

■全体

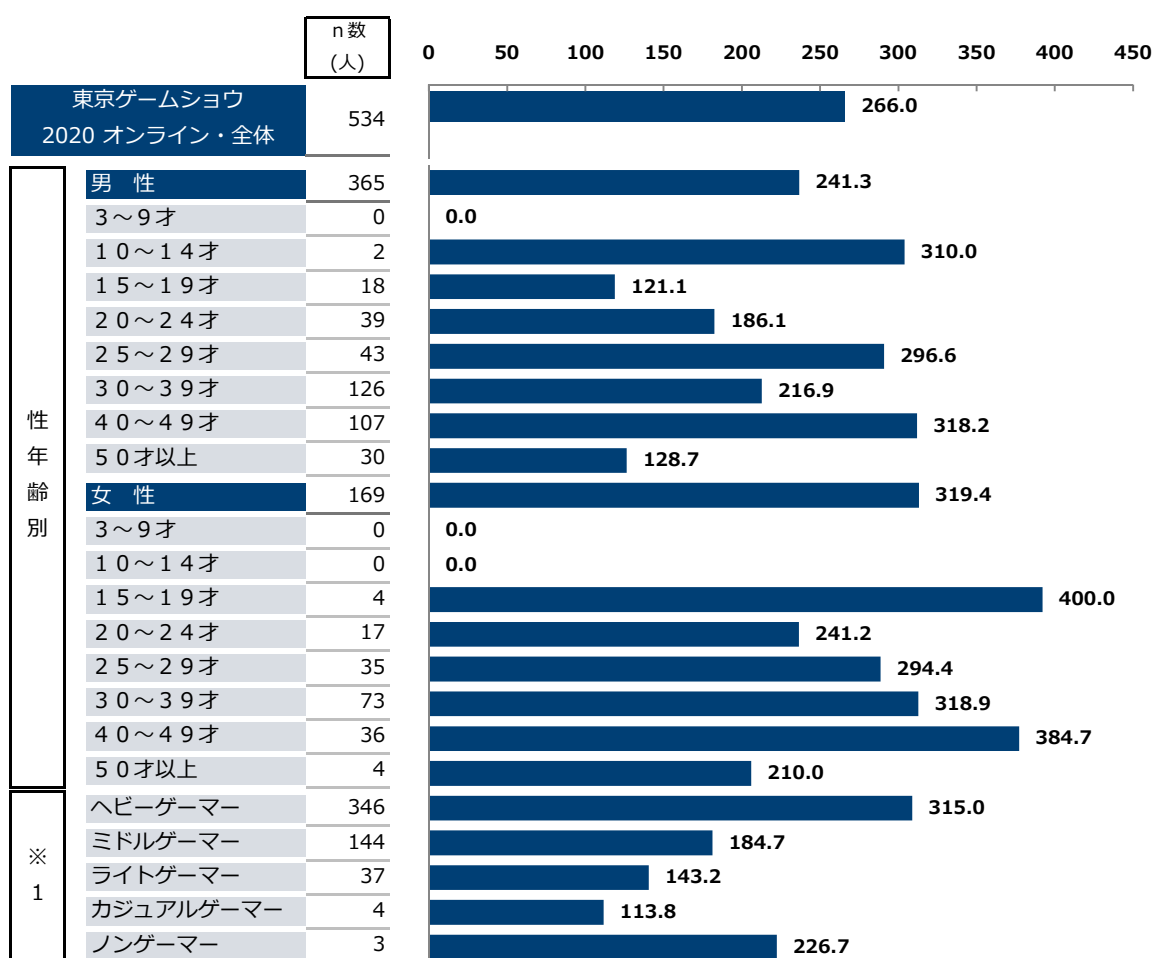
【東京ゲームショウ・全体】



■性年齢・GUESS別 平均閲覧時間

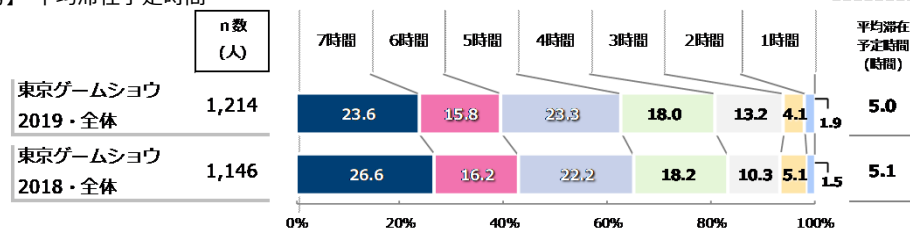
【東京ゲームショウ2020 オンライン・全体】

(単位：分)



※1 GUESS別

【参考】 平均滞在予定時間



- 滞在予定時間は「30分以下」(15.9%)、「1時間以下」(16.3%)、「2時間以下」(18.4%)が多く、2時間までで過半数を占める。
平均閲覧時間は266分となった。

4.一番良かったメーカー

質問文

今回の「東京ゲームショウ 2020 オンライン」の出展ゲームメーカーのうち、あなたが一番良かったと思うメーカーを1つだけ教えてください。【自由回答】※1

【東京ゲームショウ2020 オンライン・全体】

(n=534人)

順位	メーカー名 ※2	人数(人) ※3
1	カプコン	131
2	スクウェア・エニックス	119
3	セガ/アトラス ※4	76
4	コーエーテックモゲームス	62
5	KONAMI	20
6	バンダイナムコエンターテインメント	16
7	スパイク・チュンソフト	13
8	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	12
9	日本マイクロソフト	10
10	ディースリー・パブリッシャー	9
11	miHoYo	8
12	レベルファイブ	4
13	KLab	3
	日本一ソフトウェア	3
15	Cygames	2
	DMM GAMES	2
	ガンホー・オンライン・エンターテイメント	2
	ハピネット	2

【参考】

東京ゲームショウ2019・全体 (n=1,173人)		東京ゲームショウ2018・全体 (n=1,034人)	
人数(人)	順位	人数(人)	順位
176	(3)	161	(2)
208	(2)	162	(1)
239	(1)	-	-
30	(7)	21	(13)
68	(6)	67	(6)
100	(4)	90	(5)
-	-	-	-
98	(5)	110	(4)
-	-	-	-
-	-	8	(17)
6	(15)	-	-
3	(22)	27	(9)
-	-	22	(10)
-	-	-	-
-	-	-	-
7	(14)	28	(8)
10	(11)	6	(19)
2	(28)	-	-

※1 2019年調査までは「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。」として実施した。

※2 ゲームメーカー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名としてカウントしている。

例：「モンハン」→「カプコン」、「PS4」→「ソニー・インタラクティブエンタテインメント」など

※3 2票以上獲得したものを掲載している。

※4 2019年から「セガ/アトラス」を2社の合算としたため、2018年の数値を非表示としている。

■性年齢別 順位表

【東京ゲームショウ2020 オンライン・全体】

(単位：人)

	1位	2位	3位	4位	5位
東京ゲームショウ 2020 オンライン・全体	カプコン	スクウェア・エニックス	セガ／アトラス	コーエーテクモゲームス	KONAMI
n数(534人)	131	119	76	62	20
男 性	カプコン	スクウェア・エニックス	セガ／アトラス	コーエーテクモゲームス	※ 1
365	86	73	53	41	15
3～9才					
0					
1 0～1 4才	コーエーテクモゲームス	KONAMI			
2	1				
1 5～1 9才	カプコン	セガ／アトラス	バンダイナムコエンターテインメント	日本マイクロソフト	※ 2
18	3		2		1
2 0～2 4才	カプコン	スクウェア・エニックス	コーエーテクモゲームス	セガ／アトラス	miHoYo
39	9	8	5	4	3
2 5～2 9才	カプコン	スクウェア・エニックス	コーエーテクモゲームス	※ 3	
43	15	9	7	2	
3 0～3 9才	カプコン	スクウェア・エニックス	コーエーテクモゲームス	セガ／アトラス	KONAMI
126	33	24	18	15	6
4 0～4 9才	スクウェア・エニックス	セガ／アトラス	カプコン	コーエーテクモゲームス	バンダイナムコエンターテインメント
107	24		23	8	6
5 0才以上	スクウェア・エニックス	セガ／アトラス	カプコン	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	※ 4
30	7	5	3	2	1
女 性	スクウェア・エニックス	カプコン	セガ／アトラス	コーエーテクモゲームス	※ 5
169	46	45	23	21	5
3～9才					
0					
1 0～1 4才					
0					
1 5～1 9才	カプコン	セガ／アトラス	miHoYo	レベルファイブ	
4	1				
2 0～2 4才	スクウェア・エニックス	コーエーテクモゲームス	カプコン	セガ／アトラス	
17	5	4	3	2	
2 5～2 9才	カプコン	スクウェア・エニックス	セガ／アトラス	コーエーテクモゲームス	スパイク・チュンソフト
35	12	8	5	3	
3 0～3 9才	スクウェア・エニックス	カプコン	セガ／アトラス	コーエーテクモゲームス	※ 6
73	22	19	10	8	2
4 0～4 9才	カプコン	スクウェア・エニックス	コーエーテクモゲームス	セガ／アトラス	※ 7
36	9		6	4	2
5 0才以上	スクウェア・エニックス	カプコン	セガ／アトラス		
4	2	1			

※1 5位に同数で「KONAMI」、「バンダイナムコエンターテインメント」

※2 5位に同数で「スクウェア・エニックス」、「コーエーテクモゲームス」、「KONAMI」、「スパイク・チュンソフト」、「KLab」

※3 4位に同数で「セガ/アトラス」、「バンダイナムコエンターテインメント」、「KONAMI」

※4 5位に同数で「コーエーテクモゲームス」、「バンダイナムコエンターテインメント」、「日本マイクロソフト」、「ディースリー・パブリッシャー」、「miHoYo」、「レベルファイブ」、「ガンホー・オンライン・エンターテイメント」

※5 5位に同数で「KONAMI」、「スパイク・チュンソフト」

※6 5位に同数で「KONAMI」、「ディースリー・パブリッシャー」

※7 5位に同数で「KONAMI」、「ソニー・インタラクティブエンタテインメント」

●一番良かったと思うメーカーは、1位「カプコン」(131人/前回3位)、2位「スクウェア・エニックス」(119人/前回2位)、3位「セガ/アトラス」(76人/前回1位)、4位「コーエーテクモゲームス」(62人/前回7位)、5位「KONAMI」(20人/前回6位)の順。



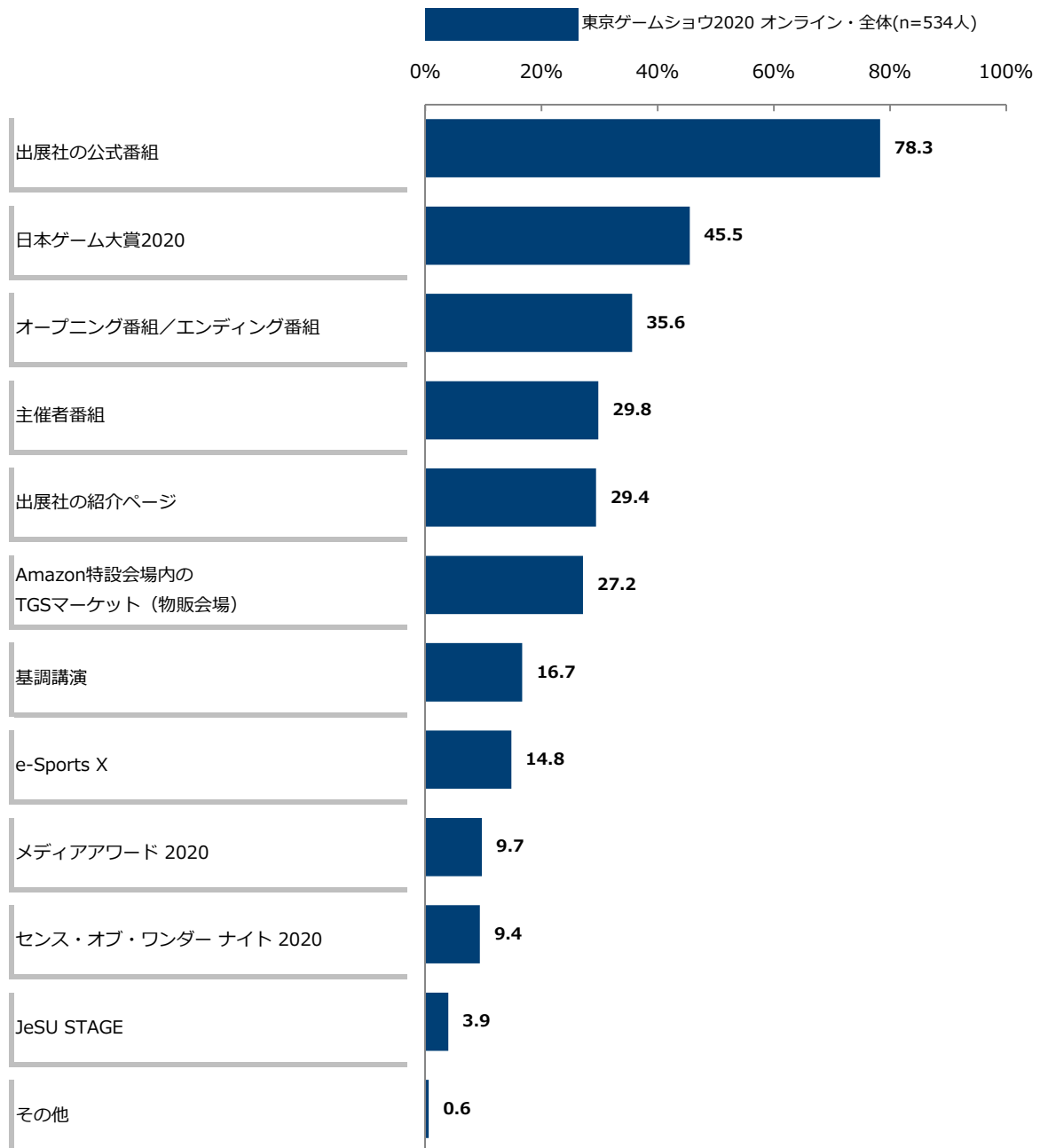
5. 閲覧コンテンツ

質問文

「東京ゲームショウ 2020 オンライン」は、大きく以下のコンテンツに分けられます。
あなたが実際にご覧になったものをすべてお選びください。【複数回答】

■ 全体

【東京ゲームショウ2020 オンライン・全体】

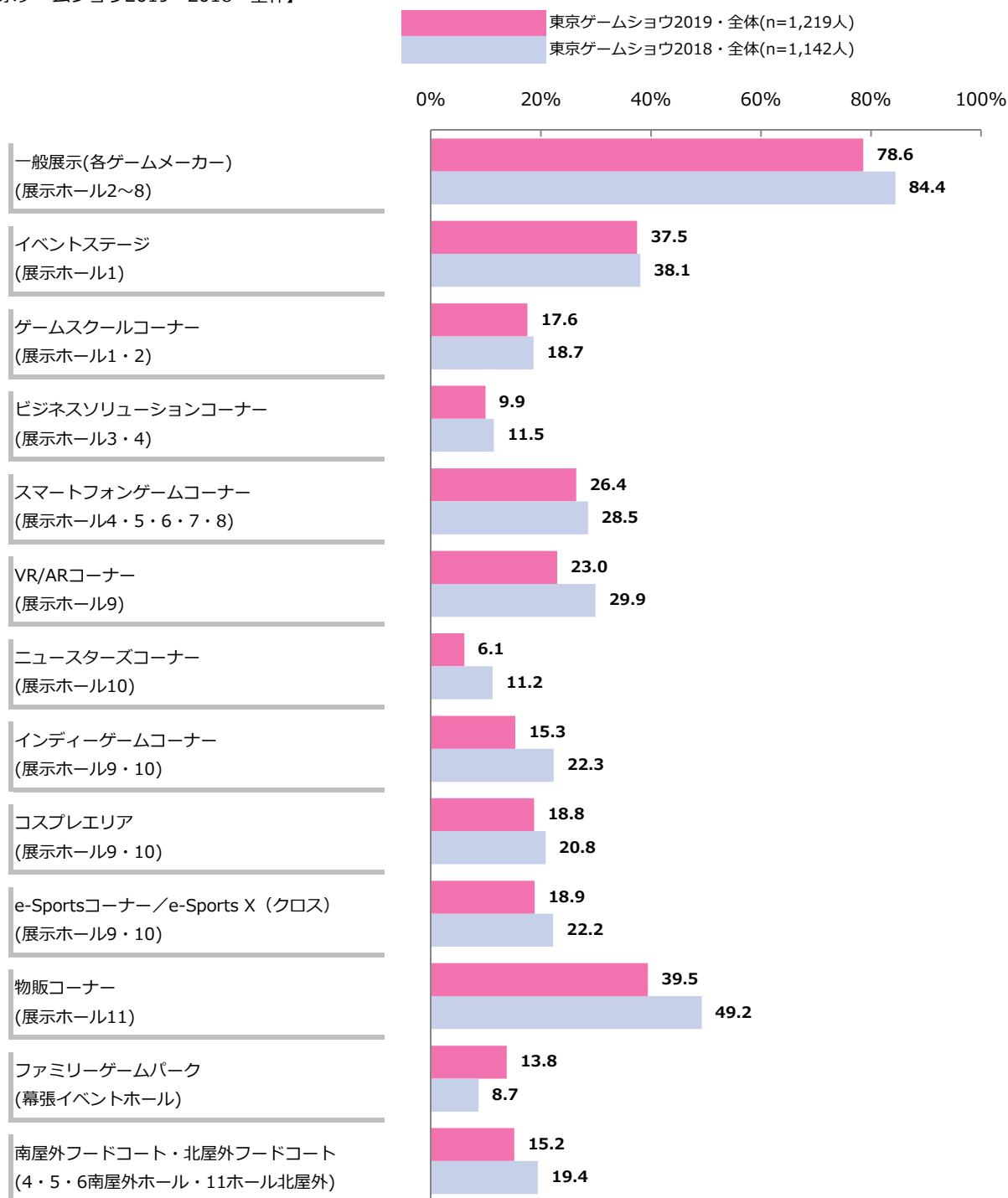


【参考】

質問文

「東京ゲームショウ2019」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、今回、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教えてください。【複数回答】

【東京ゲームショウ2019・2018・全体】



■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2020 オンライン・全体】

(単位：％)

	東京ゲームショウ オンライン・全体 2020	性年齢別																	
		男性	30代	10代	15代	20代	25代	30代	40代	50代	女性	30代	10代	15代	20代	25代	30代	40代	50代
			9才	4才	9才	4才	9才	4才	9才	4才		9才	4才	9才	4才	9才	4才	9才	4才
n数(人)	534	365	0	2	18	39	43	126	107	30	169	0	0	4	17	35	73	36	4
出展社の公式番組	78.3	77.0	0.0	100.0	66.7	66.7	81.4	81.7	77.6	66.7	81.1	0.0	0.0	100.0	76.5	77.1	79.5	86.1	100.0
日本ゲーム大賞2020	45.5	42.7	0.0	50.0	61.1	46.2	53.5	42.1	38.3	30.0	51.5	0.0	0.0	25.0	52.9	51.4	54.8	44.4	75.0
オープニング番組／エンディング番組	35.6	36.7	0.0	100.0	38.9	30.8	37.2	38.1	37.4	30.0	33.1	0.0	0.0	25.0	23.5	31.4	34.2	36.1	50.0
主催者番組	29.8	30.7	0.0	50.0	22.2	25.6	25.6	27.8	39.3	30.0	27.8	0.0	0.0	25.0	5.9	31.4	27.4	36.1	25.0
出展社の紹介ページ	29.4	28.2	0.0	100.0	16.7	10.3	30.2	31.7	31.8	23.3	32.0	0.0	0.0	0.0	17.6	34.3	37.0	33.3	0.0
Amazon特設会場内の TGSマーケット（物販会場）	27.2	23.3	0.0	100.0	33.3	15.4	32.6	21.4	21.5	23.3	35.5	0.0	0.0	25.0	17.6	34.3	39.7	38.9	25.0
基調講演	16.7	18.1	0.0	0.0	16.7	5.1	23.3	14.3	24.3	23.3	13.6	0.0	0.0	25.0	11.8	14.3	9.6	22.2	0.0
e-Sports X	14.8	15.6	0.0	100.0	27.8	15.4	16.3	11.9	18.7	6.7	13.0	0.0	0.0	50.0	11.8	5.7	15.1	13.9	0.0
メディアアワード 2020	9.7	8.5	0.0	50.0	11.1	12.8	7.0	7.9	9.3	0.0	12.4	0.0	0.0	25.0	5.9	11.4	12.3	16.7	0.0
センス・オブ・ワンダー ナイト 2020	9.4	8.2	0.0	50.0	0.0	7.7	11.6	4.8	11.2	10.0	11.8	0.0	0.0	25.0	5.9	14.3	8.2	19.4	0.0
JeSU STAGE	3.9	4.1	0.0	50.0	0.0	5.1	2.3	4.0	4.7	3.3	3.6	0.0	0.0	25.0	0.0	0.0	5.5	2.8	0.0
その他	0.6	0.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.9	0.0	0.6	0.0	0.0	0.0	0.0	2.9	0.0	0.0	0.0

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- 閲覧コンテンツは、「出展社の公式番組」が特に高く、78.3％であった。
 次いで、「日本ゲーム大賞2020」（45.5％）、「オープニング番組／エンディング番組」（35.6％）、
 「主催者番組」（29.8％）、「出展社の紹介ページ」（29.4％）、
 「Amazon特設会場内のTGSマーケット（物販会場）」（27.2％）の順となっている。

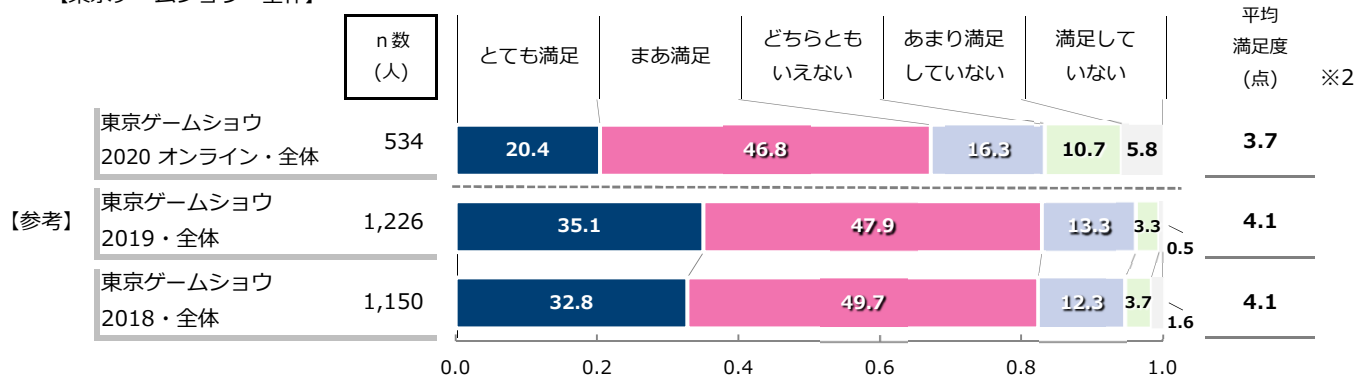
6.満足度

質問文

「東京ゲームショウ 2020 オンライン」の内容にどの程度満足していますか。【単数回答】

■時系列比較（参考）

【東京ゲームショウ・全体】



■性年齢・GUESS別

【東京ゲームショウ2020 オンライン・全体】

			(単位：%)						
		n 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	平均 満足度 (点)	
東京ゲームショウ 2020 オンライン・全体			534	20.4	46.8	16.3	10.7	5.8	3.7
性 年 齢 別	男 性	365	16.4	44.9	17.5	13.2	7.9	3.5	
	3～9才	0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
	10～14才	2	50.0	0.0	50.0	0.0	0.0	4.0	
	15～19才	18	33.3	50.0	0.0	16.7	0.0	4.0	
	20～24才	39	20.5	46.2	7.7	23.1	2.6	3.6	
	25～29才	43	20.9	46.5	11.6	14.0	7.0	3.6	
	30～39才	126	16.7	41.3	19.0	13.5	9.5	3.4	
	40～49才	107	13.1	47.7	21.5	8.4	9.3	3.5	
	50才以上	30	3.3	46.7	26.7	13.3	10.0	3.2	
	女 性	169	29.0	50.9	13.6	5.3	1.2	4.0	
	3～9才	0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
	10～14才	0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
	15～19才	4	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0	4.5	
	20～24才	17	35.3	47.1	5.9	11.8	0.0	4.1	
	25～29才	35	31.4	34.3	20.0	8.6	5.7	3.8	
30～39才	73	30.1	56.2	11.0	2.7	0.0	4.1		
40～49才	36	22.2	55.6	16.7	5.6	0.0	3.9		
50才以上	4	0.0	75.0	25.0	0.0	0.0	3.8		
※ 1	ヘビーゲーマー	346	23.4	47.1	12.7	11.3	5.5	3.7	
	ミドルゲーマー	144	16.0	46.5	22.2	9.7	5.6	3.6	
	ライトゲーマー	37	10.8	43.2	27.0	10.8	8.1	3.4	
	カジュアルゲーマー	4	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	4.0	
	ノンゲーマー	3	33.3	0.0	33.3	0.0	33.3	3.0	

※1 GUESS別

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

※2 平均満足度は、「とても満足」を5点、「まあ満足」を4点、「どちらともいえない」を3点、「あまり満足していない」を2点、「満足していない」を1点として算出。

■ 来場回数・滞在時間別 満足度

【東京ゲームショウ2020 オンライン・全体】

(単位：％)

			とても満足	まあ満足	どちらでもない	あまり満足していない	満足していない	平均満足度（点）
		n数(人)						
東京ゲームショウ 2020 オンライン・全体		534	20.4	46.8	16.3	10.7	5.8	3.7
来場回数別	過去に7回以上来た	88	15.9	30.7	22.7	13.6	17.0	3.1
	過去に4～6回来た	70	15.7	50.0	20.0	4.3	10.0	3.6
	過去に1～3回来た	172	20.9	50.0	15.7	11.0	2.3	3.8
	今年がはじめて	204	23.5	50.0	12.7	11.3	2.5	3.8
滞在時間別	7時間超	95	32.6	50.5	7.4	9.5	0.0	4.1
	7時間以下	81	34.6	37.0	13.6	11.1	3.7	3.9
	4時間以下	88	21.6	60.2	8.0	6.8	3.4	3.9
	2時間以下	98	13.3	50.0	19.4	10.2	7.1	3.5
	1時間以下	172	10.5	40.7	25.0	13.4	10.5	3.3

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

■ 閲覧コンテンツ別 満足度

【東京ゲームショウ2020 オンライン・全体】

(単位：%)

		n 数(人)	とても満足	まあ満足	どちらでもない	あまり満足していない	満足していない	平均満足度(点)
東京ゲームショウ2020 オンライン・全体		534	20.4	46.8	16.3	10.7	5.8	3.7
閲覧コンテンツ別 ※1	出展社の公式番組	418	22.0	49.3	15.1	9.3	4.3	3.8
	日本ゲーム大賞2020	243	30.5	46.9	10.3	8.6	3.7	3.9
	オープニング番組／エンディング番組	190	30.0	47.4	10.0	11.6	1.1	3.9
	主催者番組	159	27.7	49.7	12.6	6.9	3.1	3.9
	出展社の紹介ページ	157	24.8	42.7	20.4	8.3	3.8	3.8
	Amazon特設会場内のTGSマーケット(物販会場)	145	23.4	44.8	16.6	11.7	3.4	3.7
	基調講演	89	28.1	50.6	6.7	12.4	2.2	3.9
	e-Sports X	79	27.8	48.1	11.4	11.4	1.3	3.9
	メディアアワード 2020	52	42.3	46.2	7.7	1.9	1.9	4.3
	センス・オブ・ワンダー ナイト 2020	50	28.0	54.0	6.0	12.0	0.0	4.0
	JeSU STAGE	21	33.3	33.3	14.3	19.0	0.0	3.8
	その他	3	33.3	0.0	0.0	0.0	66.7	2.3

※1 閲覧コンテンツ別は複数回答のため、参考値。

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- 東京ゲームショウ2020オンラインの満足度は、「とても満足」が20.4%、「まあ満足」が46.8%で、合わせると67.2%となっている。
- 来場回数別にみると、来場回数が少ないほど満足度が高くなる傾向にあり、「今年がはじめて」の来場者は、「とても満足」が23.5%、「まあ満足」が50.0%、合わせて73.5%となった。
- 滞在時間別にみると、時間が長い人ほど満足度も高くなっている。

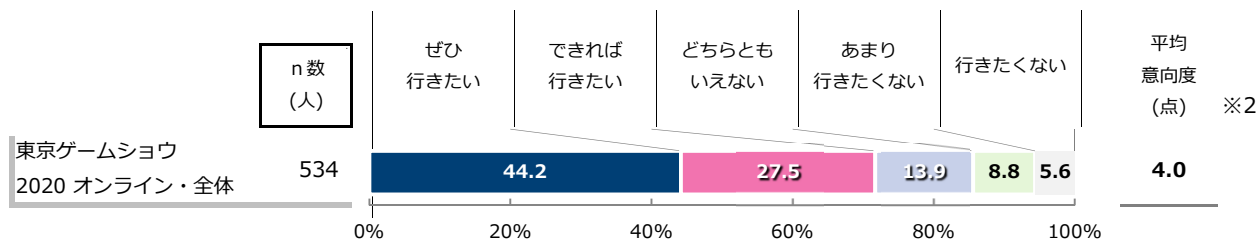
7-1.次回来場意向（会場開催の場合）

質問文

今回の東京ゲームショウが、昨年までと同様に千葉県の幕張メッセで開催されるとして、会場に行きたいと思いますか。【単数回答】

■全体

【東京ゲームショウ2020 オンライン・全体】



■性年齢・GUESS別

【東京ゲームショウ2020 オンライン・全体】

(単位: %)

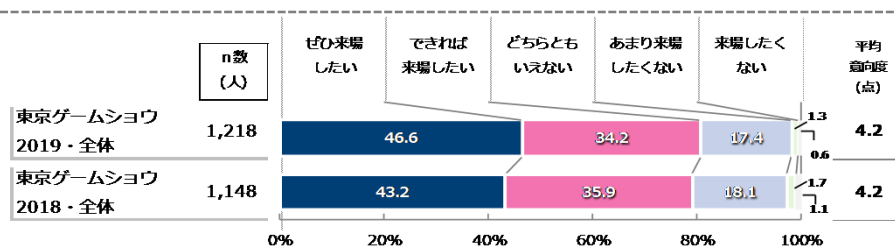
		n数 (人)	ぜひ 行きたい	できれば 行きたい	どちらとも いえない	あまり 行きたくない	行きたくない	平均 意向度 (点)
東京ゲームショウ 2020 オンライン・全体		534	44.2	27.5	13.9	8.8	5.6	4.0
性 年 齢 別	男 性	365	42.5	27.7	14.2	9.0	6.6	3.9
	3～9才	0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	10～14才	2	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	5.0
	15～19才	18	50.0	16.7	33.3	0.0	0.0	4.2
	20～24才	39	59.0	23.1	10.3	5.1	2.6	4.3
	25～29才	43	51.2	34.9	7.0	2.3	4.7	4.3
	30～39才	126	42.9	28.6	10.3	11.9	6.3	3.9
	40～49才	107	35.5	28.0	17.8	9.3	9.3	3.7
	50才以上	30	23.3	26.7	23.3	16.7	10.0	3.4
	女 性	169	47.9	27.2	13.0	8.3	3.6	4.1
※ 1	3～9才	0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	10～14才	0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	15～19才	4	75.0	25.0	0.0	0.0	0.0	4.8
	20～24才	17	41.2	41.2	0.0	11.8	5.9	4.0
	25～29才	35	65.7	22.9	5.7	2.9	2.9	4.5
	30～39才	73	43.8	24.7	21.9	5.5	4.1	4.0
	40～49才	36	38.9	33.3	11.1	13.9	2.8	3.9
	50才以上	4	50.0	0.0	0.0	50.0	0.0	3.5
	ヘビーゲーマー	346	49.4	26.9	11.6	7.2	4.9	4.1
	ミドルゲーマー	144	35.4	33.3	13.9	10.4	6.9	3.8
※ 1	ライトゲーマー	37	29.7	13.5	35.1	13.5	8.1	3.4
	カジュアルゲーマー	4	25.0	0.0	25.0	50.0	0.0	3.0
	ノンゲーマー	3	66.7	33.3	0.0	0.0	0.0	4.7

※1 GUESS別

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

※2 平均意向度は、「ぜひ行きたい」を5点、「できれば行きたい」を4点、「どちらともいえない」を3点、「あまり行きたくない」を2点、「行きたくない」を1点として算出。

【参考】



■ 来場回数・滞在時間・来場満足度別 次回来場意向（会場開催の場合）

【東京ゲームショウ2020 オンライン・全体】

（単位：％）

			ぜ ひ 行 き た い	で き き れ た ば い	ど い ち え ら な い も	あ ま り た く な い	行 き た く な い	平 均 意 向 度 （ 点 ）	
n数(人)									
東京ゲームショウ2020 オンライン・全体			534	44.2	27.5	13.9	8.8	5.6	4.0
来 場 回 数 別	過去に7回以上来た	88	80.7	11.4	5.7	0.0	2.3	4.7	
	過去に4～6回来た	70	65.7	24.3	5.7	4.3	0.0	4.5	
	過去に1～3回来た	172	48.8	29.1	12.2	9.3	0.6	4.2	
	今年がはじめて	204	17.2	34.3	21.6	13.7	13.2	3.3	
滞 在 時 間 別	7時間超	95	55.8	21.1	12.6	8.4	2.1	4.2	
	7時間以下	81	48.1	22.2	12.3	9.9	7.4	3.9	
	4時間以下	88	45.5	28.4	10.2	8.0	8.0	4.0	
	2時間以下	98	45.9	24.5	15.3	9.2	5.1	4.0	
	1時間以下	172	34.3	34.9	16.3	8.7	5.8	3.8	
来 場 満 足 度 別	とても満足	109	50.5	26.6	9.2	4.6	9.2	4.0	
	まあ満足	250	39.6	29.6	16.8	9.6	4.4	3.9	
	どちらともいえない	87	44.8	26.4	16.1	10.3	2.3	4.0	
	あまり満足していない	57	47.4	22.8	8.8	14.0	7.0	3.9	
	満足していない	31	51.6	25.8	9.7	3.2	9.7	4.1	

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

■ 閲覧コンテンツ別 次回来場意向（会場開催の場合）

【東京ゲームショウ2020 オンライン・全体】

（単位：％）

		n 数(人)	ぜ ひ 行 き た い	で き き れ ば い	ど い ち え ら な い も	あ ま り た く な い	行 き た く な い	平 均 意 向 度 （ 点 ）
東京ゲームショウ2020 オンライン・全体		534	44.2	27.5	13.9	8.8	5.6	4.0
閲覧 コン テン ツ 別	出展社の公式番組	418	44.5	28.7	13.9	8.9	4.1	4.0
	日本ゲーム大賞2020	243	46.5	28.8	11.9	8.2	4.5	4.0
	オープニング番組／エンディング番組	190	53.7	22.6	11.6	7.9	4.2	4.1
	主催者番組	159	49.7	24.5	14.5	6.9	4.4	4.1
	出展社の紹介ページ	157	49.7	24.2	12.1	8.3	5.7	4.0
	Amazon特設会場内の TGSマーケット（物販会場）	145	54.5	25.5	9.7	6.2	4.1	4.2
	基調講演	89	47.2	25.8	10.1	11.2	5.6	4.0
	e-Sports X	79	46.8	27.8	8.9	10.1	6.3	4.0
	メディアアワード 2020	52	46.2	28.8	11.5	7.7	5.8	4.0
	センス・オブ・ワンダー ナイト 2020	50	52.0	28.0	6.0	10.0	4.0	4.1
	JeSU STAGE	21	47.6	14.3	23.8	4.8	9.5	3.9
	その他	3	66.7	33.3	0.0	0.0	0.0	4.7

※1 閲覧コンテンツ別は複数回答のため、参考値。

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- 会場開催の場合の次回来場意向は、「ぜひ行きたい」が44.2％、「できれば行きたい」が27.5％で、合計すると71.7％となる。
- 来場回数別にみると、来場回数が多いほど次回への意向も高くなる傾向にあり、「過去に7回以上来た」人たちにおいては「ぜひ行きたい」が80.7％と特に高い。
- 滞在時間別にみると、滞在時間が長いほど次回来場意向も高くなる傾向。
- 来場満足度別には、目立った傾向は見られない。

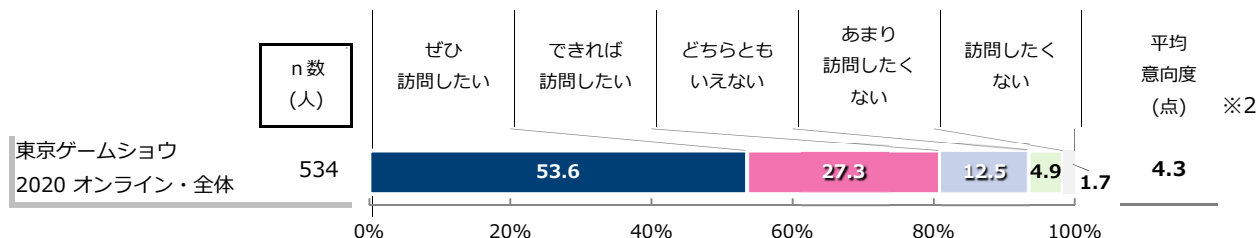
7-2.次回来場意向（オンライン開催の場合）

質問文

次回の東京ゲームショウが、今年と同様にオンラインで開催されるとして、サイトを訪問したいと
思いますか。【単数回答】

■全体

【東京ゲームショウ2020 オンライン・全体】



■性年齢・GUESS別

【東京ゲームショウ2020 オンライン・全体】

(単位: %)

		n数 (人)	ぜひ 訪問したい	できれば 訪問したい	どちらとも いえない	あまり 訪問したく ない	訪問したく ない	平均 意向度 (点)
東京ゲームショウ 2020 オンライン・全体		534	53.6	27.3	12.5	4.9	1.7	4.3
性 年 齢 別	男 性	365	47.9	28.8	14.8	6.0	2.5	4.1
	3～9才	0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	10～14才	2	50.0	0.0	50.0	0.0	0.0	4.0
	15～19才	18	44.4	38.9	11.1	5.6	0.0	4.2
	20～24才	39	46.2	25.6	12.8	12.8	2.6	4.0
	25～29才	43	39.5	32.6	20.9	7.0	0.0	4.0
	30～39才	126	55.6	24.6	11.1	5.6	3.2	4.2
	40～49才	107	47.7	30.8	15.9	2.8	2.8	4.2
	50才以上	30	33.3	33.3	20.0	10.0	3.3	3.8
	女 性	169	65.7	24.3	7.7	2.4	0.0	4.5
※ 1	3～9才	0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	10～14才	0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	15～19才	4	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	5.0
	20～24才	17	70.6	29.4	0.0	0.0	0.0	4.7
	25～29才	35	51.4	17.1	20.0	11.4	0.0	4.1
	30～39才	73	68.5	27.4	4.1	0.0	0.0	4.6
	40～49才	36	72.2	22.2	5.6	0.0	0.0	4.7
	50才以上	4	25.0	50.0	25.0	0.0	0.0	4.0
	ヘビーゲーマー	346	58.1	24.6	10.4	4.9	2.0	4.3
	ミドルゲーマー	144	46.5	34.7	13.9	4.2	0.7	4.2
※ 1	ライトゲーマー	37	37.8	24.3	29.7	8.1	0.0	3.9
	カジュアルゲーマー	4	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0	4.5
	ノンゲーマー	3	66.7	0.0	0.0	0.0	33.3	3.7

※1 GUESS別

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

※2 平均意向度は、「ぜひ訪問したい」を5点、「できれば訪問したい」を4点、「どちらともいえない」を3点、「あまり訪問したくない」を2点、「訪問したくない」を1点として算出。

■ 来場回数・滞在時間・来場満足度別 次回来場意向（オンライン開催の場合）

【東京ゲームショウ2020 オンライン・全体】

（単位：％）

			ぜ ひ 訪 問 し た い	で 訪 き 問 れ し ば た い	ど い ち え ら な い も	あ 訪 ま 問 り し た く な い	訪 問 し た く な い	平 均 意 向 度 （ 点 ）	
n数(人)									
東京ゲームショウ2020 オンライン・全体			534	53.6	27.3	12.5	4.9	1.7	4.3
来 場 回 数 別	過去に7回以上来た	88	47.7	20.5	20.5	4.5	6.8	4.0	
	過去に4～6回来た	70	50.0	30.0	14.3	2.9	2.9	4.2	
	過去に1～3回来た	172	48.3	27.9	16.3	7.6	0.0	4.2	
	今年がはじめて	204	61.8	28.9	5.4	3.4	0.5	4.5	
滞 在 時 間 別	7時間超	95	81.1	12.6	3.2	3.2	0.0	4.7	
	7時間以下	81	66.7	25.9	6.2	0.0	1.2	4.6	
	4時間以下	88	62.5	25.0	9.1	3.4	0.0	4.5	
	2時間以下	98	40.8	36.7	14.3	7.1	1.0	4.1	
	1時間以下	172	34.9	32.0	21.5	7.6	4.1	3.9	
来 場 満 足 度 別	とても満足	109	92.7	4.6	2.8	0.0	0.0	4.9	
	まあ満足	250	60.8	33.2	5.2	0.8	0.0	4.5	
	どちらともいえない	87	20.7	44.8	27.6	5.7	1.1	3.8	
	あまり満足していない	57	17.5	28.1	28.1	26.3	0.0	3.4	
	満足していない	31	16.1	9.7	35.5	12.9	25.8	2.8	

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

■ 閲覧コンテンツ別 次回来場意向（オンライン開催の場合）

【東京ゲームショウ2020 オンライン・全体】

(単位：%)

		n 数(人)	ぜひ訪問したい	できれば訪問したい	どちらでもない	あまり聞きたくない	訪問したくない	平均意向度（点）
東京ゲームショウ2020 オンライン・全体		534	53.6	27.3	12.5	4.9	1.7	4.3
閲覧コンテンツ別 ※1	出展社の公式番組	418	56.7	27.0	11.7	3.3	1.2	4.3
	日本ゲーム大賞2020	243	63.0	23.0	10.3	2.9	0.8	4.4
	オープニング番組／エンディング番組	190	68.4	22.1	5.8	3.7	0.0	4.6
	主催者番組	159	65.4	23.9	6.3	3.8	0.6	4.5
	出展社の紹介ページ	157	61.1	23.6	11.5	3.2	0.6	4.4
	Amazon特設会場内のTGSマーケット（物販会場）	145	59.3	26.2	11.0	2.8	0.7	4.4
	基調講演	89	71.9	19.1	5.6	3.4	0.0	4.6
	e-Sports X	79	62.0	21.5	13.9	2.5	0.0	4.4
	メディアアワード 2020	52	82.7	13.5	1.9	1.9	0.0	4.8
	センス・オブ・ワンダー ナイト 2020	50	68.0	22.0	4.0	6.0	0.0	4.5
	JeSU STAGE	21	52.4	42.9	0.0	4.8	0.0	4.4
	その他	3	33.3	0.0	0.0	0.0	66.7	2.3

※1閲覧コンテンツ別は複数回答のため、参考値。

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- オンライン開催の場合の次回来場意向は、「ぜひ訪問したい」が53.6%、「できれば訪問したい」が27.3%で、合計すると80.9%。
会場開催に比べて9.2ポイント高い。
- 来場回数別にみると、来場回数が少ないほど次回への意向が高くなる傾向にあり、「今年がはじめて」の人たちにおいては「ぜひ訪問したい」が61.8%と高くなっている。
- 滞在時間別にみると、滞在時間が長いほど次回来場意向も高くなる傾向。
- 来場満足度別にみても、今回の満足度が高い人ほど次回への意向も高くなっている。

ゲーム関連全般について

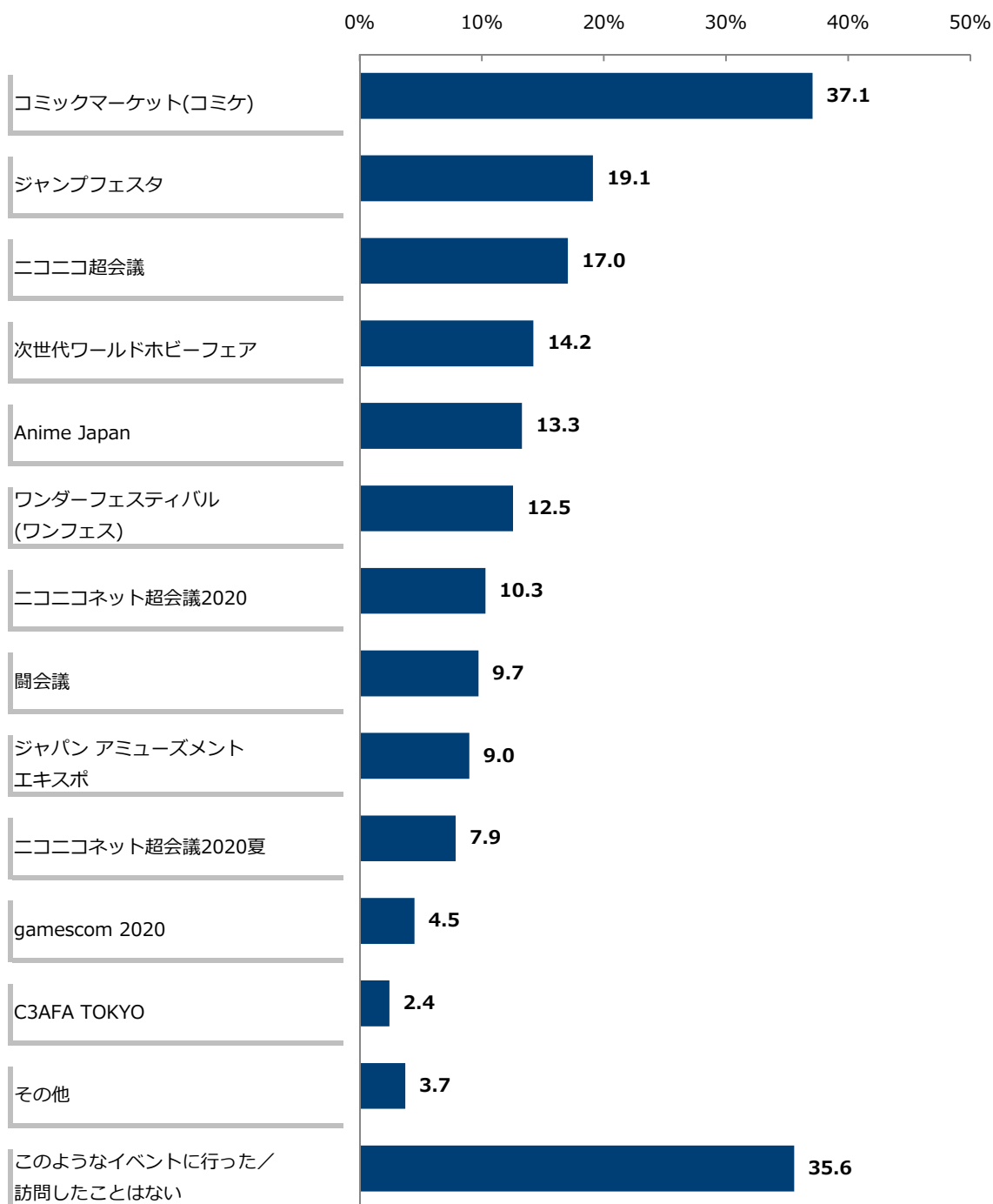
1. 来場経験またはサイトを訪問したことのあるイベント

質問文

東京ゲームショウ以外で、あなたがこれまでに行ったことのある会場イベント、
またはサイトを訪問したことがあるオンラインイベントをすべて教えてください。【複数回答】

■ 全体

【東京ゲームショウ2020 オンライン・全体】 東京ゲームショウ2020 オンライン・全体(n=534人)



東京ゲームショウ以外で、あなたがこれまで行ったことのある会場イベントをすべて教えてください。

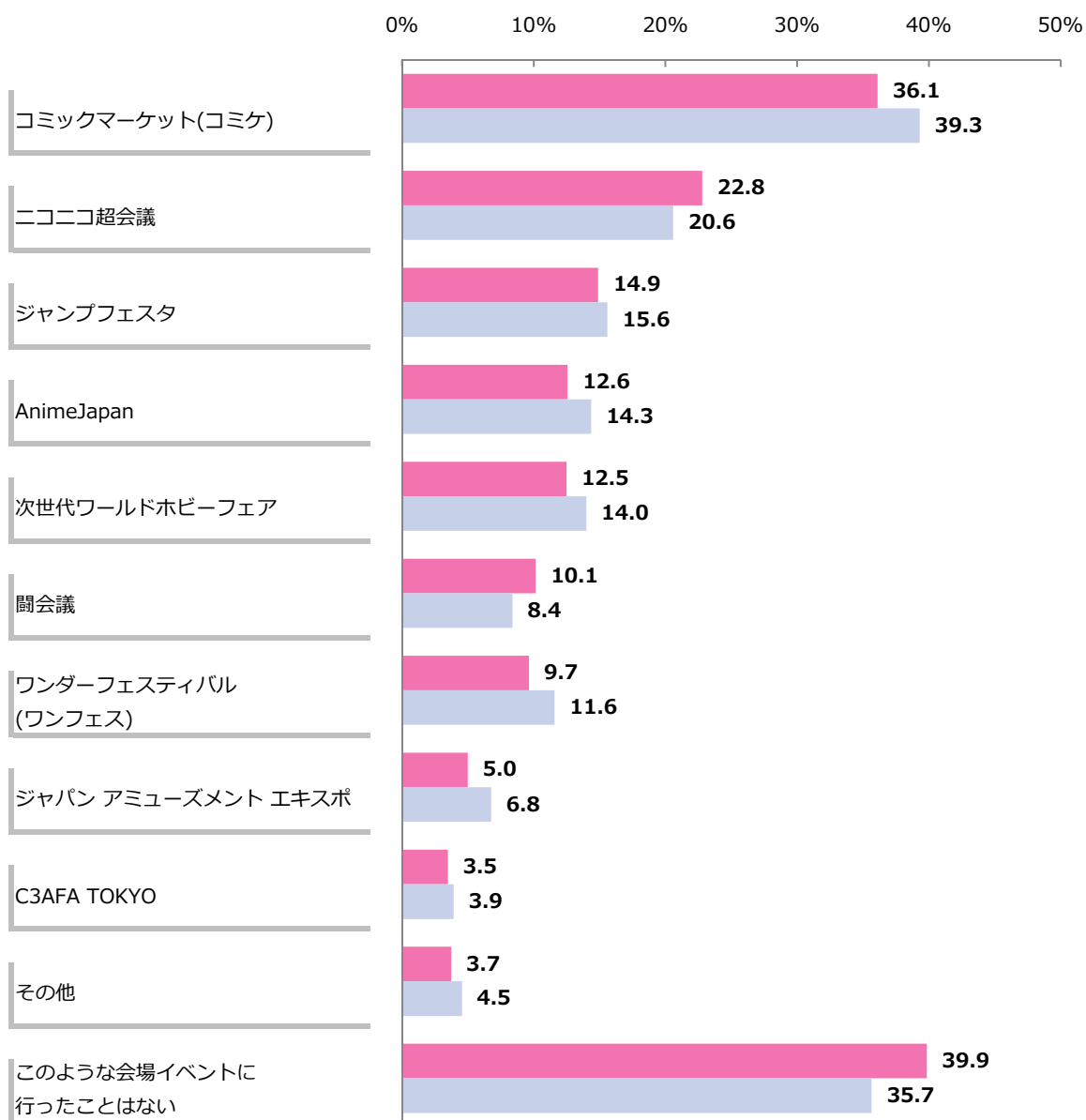
※インターネット上のみの参加を除いてお答えください。【複数回答】

【東京ゲームショウ2019・2018・全体】

【参考】

東京ゲームショウ2019・全体(n=1,202人)

東京ゲームショウ2018・全体(n=1,122人)



■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2020 オンライン・全体】

(単位：%)

	全 体 2020 東 京 ゲ ー ム シ ョ ウ ウ ・	性年齢別																	
		男 性	3 5 9 才	1 0 5 才	1 5 9 才	2 0 4 才	2 5 9 才	3 0 9 才	4 0 9 才	5 0 才 以上	女 性	3 5 9 才	1 0 5 才	1 5 9 才	2 0 4 才	2 5 9 才	3 0 9 才	4 0 9 才	5 0 才 以上
n数(人)	534	365	0	2	18	39	43	126	107	30	169	0	0	4	17	35	73	36	4
コミックマーケット(コミケ)	37.1	35.9	0.0	50.0	33.3	35.9	48.8	34.9	31.8	36.7	39.6	0.0	0.0	0.0	35.3	34.3	45.2	36.1	75.0
ジャンプフェスタ	19.1	15.9	0.0	50.0	11.1	7.7	25.6	18.3	15.9	3.3	26.0	0.0	0.0	0.0	35.3	22.9	23.3	25.0	100.0
ニコニコ超会議	17.0	17.0	0.0	50.0	16.7	28.2	25.6	16.7	7.5	23.3	17.2	0.0	0.0	25.0	29.4	5.7	17.8	16.7	50.0
次世代ワールドホビーフェア	14.2	14.8	0.0	50.0	11.1	10.3	20.9	12.7	13.1	26.7	13.0	0.0	0.0	0.0	17.6	11.4	13.7	13.9	0.0
Anime Japan	13.3	12.3	0.0	50.0	5.6	12.8	20.9	12.7	9.3	10.0	15.4	0.0	0.0	0.0	17.6	22.9	11.0	13.9	50.0
ワンダーフェスティバル (ワンフェス)	12.5	13.7	0.0	0.0	11.1	2.6	7.0	13.5	20.6	16.7	10.1	0.0	0.0	0.0	5.9	5.7	12.3	8.3	50.0
ニコニコネット超会議2020	10.3	11.2	0.0	50.0	27.8	15.4	9.3	7.9	11.2	10.0	8.3	0.0	0.0	25.0	23.5	5.7	5.5	8.3	0.0
闘会議	9.7	9.9	0.0	50.0	5.6	10.3	14.0	11.9	5.6	10.0	9.5	0.0	0.0	0.0	11.8	14.3	9.6	2.8	25.0
ジャパン アミューズメント エキスポ	9.0	10.4	0.0	0.0	5.6	7.7	11.6	9.5	12.1	13.3	5.9	0.0	0.0	0.0	0.0	5.7	6.8	5.6	25.0
ニコニコネット超会議2020夏	7.9	8.8	0.0	50.0	27.8	10.3	9.3	5.6	8.4	6.7	5.9	0.0	0.0	25.0	5.9	5.7	4.1	8.3	0.0
gamescom 2020	4.5	4.4	0.0	50.0	0.0	5.1	2.3	4.8	3.7	6.7	4.7	0.0	0.0	0.0	5.9	8.6	2.7	5.6	0.0
C3AFA TOKYO	2.4	2.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	3.2	4.7	3.3	1.8	0.0	0.0	0.0	0.0	2.9	1.4	2.8	0.0
その他	3.7	3.0	0.0	0.0	5.6	2.6	2.3	2.4	4.7	0.0	5.3	0.0	0.0	25.0	5.9	5.7	1.4	11.1	0.0
このようなイベントに行った／ 訪問したことはない	35.6	37.5	0.0	50.0	33.3	35.9	23.3	38.9	43.9	33.3	31.4	0.0	0.0	50.0	35.3	28.6	32.9	30.6	0.0

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- これまで行ったことのある会場イベントは、「コミックマーケット（コミケ）」が37.1%で最も高く、次いで「ジャンプフェスタ」（19.1%）、「ニコニコ超会議」（17.0%）の順。
また、「このような会場イベントに行った／訪問したことはない」は35.6%となっている。

2.e スポーツへの参加・観戦経験

質問文

あなたは、eスポーツ（e-Sports）への参加や観戦の経験がありますか。【複数回答】

■ 時系列比較（参考）

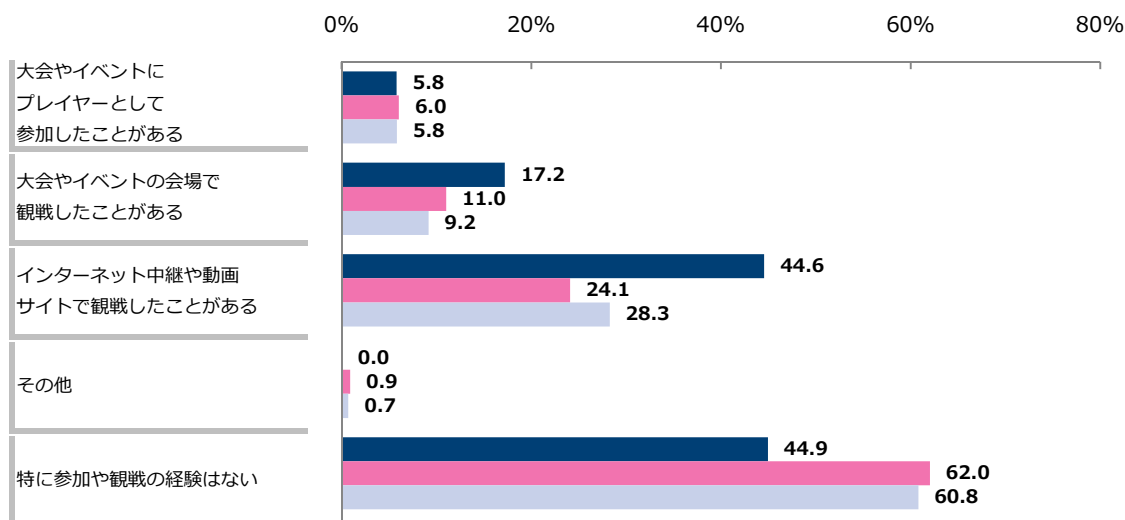
【東京ゲームショウ・全体】

【参考】

東京ゲームショウ2020 オンライン・全体(n=534人)

東京ゲームショウ2019・全体(n=1,225人)

東京ゲームショウ2018・全体(n=1,146人)



■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2020 オンライン・全体】

(単位：％)

	東京ゲームショウ2020 オンライン・全体 n数(人)	性年齢別																		
		男性	35才以下	15才以下	15-19才	20-24才	25-29才	30-34才	35-39才	40-44才	45-49才	50-54才	55-59才	60-64才	65-69才	70-74才	75-79才	80-84才	85-89才	90才以上
大会やイベントにプレイヤーとして参加したことがある	534	365	0	2	18	39	43	126	107	30	169	0	0	4	17	35	73	36	4	0
大会やイベントの会場で観戦したことがある	534	365	0	2	18	39	43	126	107	30	169	0	0	4	17	35	73	36	4	0
インターネット中継や動画サイトで観戦したことがある	534	365	0	2	18	39	43	126	107	30	169	0	0	4	17	35	73	36	4	0
その他	534	365	0	2	18	39	43	126	107	30	169	0	0	4	17	35	73	36	4	0
特に参加や観戦の経験はない	534	365	0	2	18	39	43	126	107	30	169	0	0	4	17	35	73	36	4	0

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- eスポーツの参加・観戦経験を聞いたところ、「インターネット中継や動画サイトで観戦したことがある」が44.6%、「大会やイベントの会場で観戦したことがある」が17.2%、「大会やイベントにプレイヤーとして参加したことがある」が5.8%となっており、いずれかに回答がある（eスポーツの参加・観戦経験がある）人は55.1%。

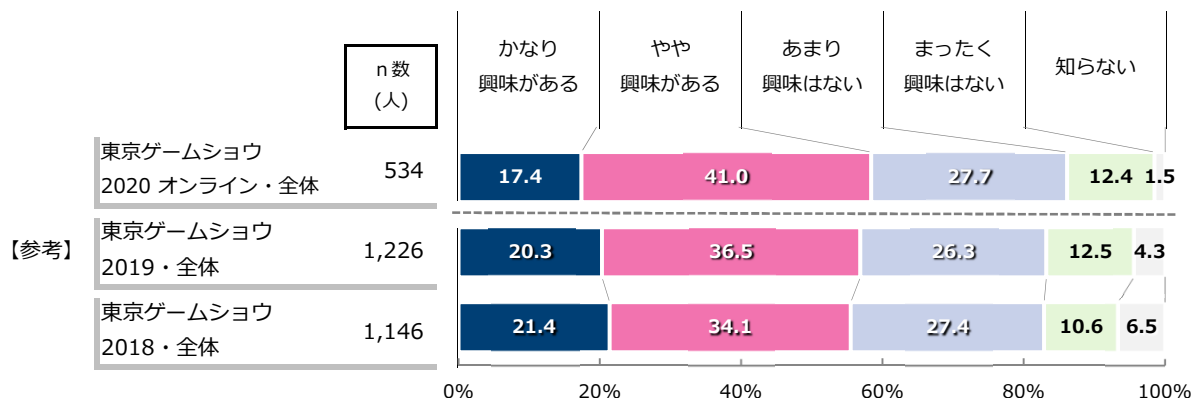
3.eスポーツについての興味

質問文

あなたは、eスポーツ（e-Sports）について興味がありますか。【単数回答】

■時系列比較（参考）

【東京ゲームショウ・全体】



■性年齢別

【東京ゲームショウ2020 オンライン・全体】

(単位：%)

		n数 (人)	かなり 興味がある	やや 興味がある	あまり 興味はない	まったく 興味はない	知らない
東京ゲームショウ 2020 オンライン・全体		534	17.4	41.0	27.7	12.4	1.5
性 年 齢 別	男 性	365	17.5	41.9	26.0	13.2	1.4
	3～9才	0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	10～14才	2	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	15～19才	18	33.3	44.4	16.7	5.6	0.0
	20～24才	39	25.6	38.5	20.5	10.3	5.1
	25～29才	43	14.0	55.8	25.6	2.3	2.3
	30～39才	126	16.7	43.7	24.6	14.3	0.8
	40～49才	107	15.0	38.3	30.8	15.9	0.0
	50才以上	30	10.0	33.3	30.0	23.3	3.3
	女 性	169	17.2	39.1	31.4	10.7	1.8
	3～9才	0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	10～14才	0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	15～19才	4	50.0	25.0	0.0	25.0	0.0
	20～24才	17	23.5	35.3	29.4	11.8	0.0
	25～29才	35	14.3	48.6	20.0	8.6	8.6
	30～39才	73	15.1	43.8	31.5	9.6	0.0
	40～49才	36	19.4	22.2	47.2	11.1	0.0
	50才以上	4	0.0	50.0	25.0	25.0	0.0

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

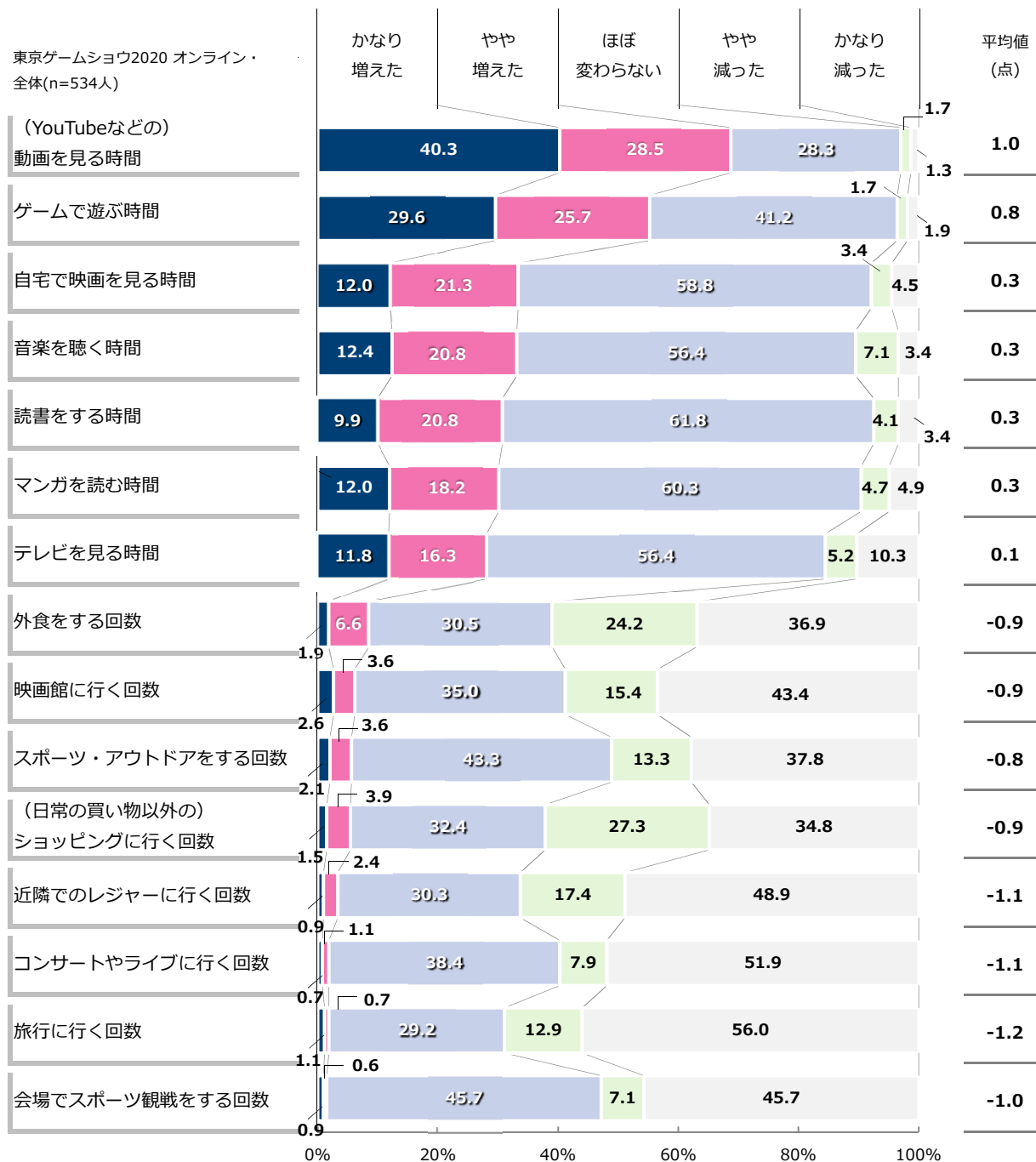
- eスポーツへの興味について聞いたところ、「かなり興味がある」は17.4%、「やや興味がある」は41.0%で、合わせると58.4%。
- 一方、eスポーツを「知らない」と回答した人は1.5%のみ。

4.新型コロナウイルス感染拡大後の変化

質問文

新型コロナウイルスの感染が広がった後とそれ以前とを比べて、あなたの余暇・娯楽の時間や回数に変化はありましたか。【各単数回答】

【東京ゲームショウ2020 オンライン・全体】



※平均値(点)は、「かなり増えた」を2点、「やや増えた」を1点、「ほぼ変わらない」を0点、「やや減った」を-1点、「かなり減った」を-2点として算出。

※データは「かなり増えた」+「やや増えた」の比率が高い順にソートしている。

■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2020 オンライン・全体】

(単位：点)

	東京ゲームショウ2020 オンライン・全体	性年齢別																	
		男性	3 5 9 才	1 0 5 1 4 才	1 5 5 1 9 才	2 0 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	女性	3 5 9 才	1 0 5 1 4 才	1 5 5 1 9 才	2 0 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
n数(人)	534	365	0	2	18	39	43	126	107	30	169	0	0	4	17	35	73	36	4
(YouTubeなどの) 動画を見る時間	1.0	1.0	0.0	1.5	1.5	1.2	1.2	1.0	0.8	0.7	1.2	0.0	0.0	1.5	1.4	1.4	1.2	1.0	1.3
ゲームで遊ぶ時間	0.8	0.7	0.0	1.5	0.9	1.0	1.1	0.6	0.6	0.4	1.0	0.0	0.0	1.5	0.8	1.1	1.0	0.9	0.8
自宅で映画を見る時間	0.3	0.3	0.0	0.0	0.8	0.2	0.5	0.3	0.1	0.5	0.5	0.0	0.0	0.8	0.6	0.6	0.4	0.3	0.5
音楽を聴く時間	0.3	0.3	0.0	1.0	0.6	0.8	0.3	0.3	0.1	0.1	0.4	0.0	0.0	0.8	0.8	0.4	0.3	0.2	-0.3
読書をする時間	0.3	0.2	0.0	0.0	0.6	0.3	0.3	0.2	0.2	0.2	0.4	0.0	0.0	0.0	0.3	0.3	0.4	0.6	0.3
マンガを読む時間	0.3	0.2	0.0	-1.0	0.6	0.2	0.2	0.3	0.2	0.0	0.4	0.0	0.0	0.0	0.4	0.2	0.5	0.5	0.3
テレビを見る時間	0.1	0.1	0.0	-1.0	0.4	0.0	0.2	0.0	0.0	0.5	0.2	0.0	0.0	-0.8	0.2	0.1	0.5	0.1	0.0
外食をする回数	-0.9	-0.8	0.0	-0.5	-1.1	-0.5	-0.8	-0.8	-0.9	-0.8	-1.0	0.0	0.0	0.3	-1.1	-0.8	-1.1	-1.4	-0.5
映画館に行く回数	-0.9	-0.8	0.0	-1.0	-0.7	-0.5	-0.8	-0.7	-1.1	-0.9	-1.1	0.0	0.0	-0.3	-0.5	-1.2	-1.3	-1.2	-0.8
スポーツ・アウトドアをする回数	-0.8	-0.7	0.0	0.5	-0.6	-0.4	-0.5	-0.7	-0.9	-0.9	-1.0	0.0	0.0	-0.5	-0.9	-0.9	-1.1	-1.3	-0.3
(日常の買い物以外の) ショッピングに行く回数	-0.9	-0.8	0.0	0.0	-0.8	-0.4	-0.7	-0.8	-0.9	-0.8	-1.2	0.0	0.0	-0.8	-1.1	-0.8	-1.3	-1.3	-0.8
近隣のレジャーに行く回数	-1.1	-1.0	0.0	-1.0	-1.1	-0.7	-0.6	-1.0	-1.2	-1.3	-1.4	0.0	0.0	-0.5	-0.9	-1.3	-1.4	-1.7	-1.0
コンサートやライブに行く回数	-1.1	-0.9	0.0	-1.0	-1.1	-1.0	-0.8	-0.9	-0.9	-1.0	-1.4	0.0	0.0	-1.5	-1.2	-1.5	-1.3	-1.7	-1.0
旅行に行く回数	-1.2	-1.1	0.0	-1.0	-0.9	-1.0	-0.8	-1.1	-1.3	-1.2	-1.4	0.0	0.0	-1.0	-1.2	-1.3	-1.5	-1.7	-1.0
会場でスポーツ観戦をする回数	-1.0	-0.9	0.0	0.0	-1.2	-0.9	-0.7	-0.8	-1.0	-1.1	-1.0	0.0	0.0	-0.5	-1.0	-0.9	-1.1	-1.3	0.0

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

※ 平均値(点)は、「かなり増えた」を2点、「やや増えた」を1点、「ほぼ変わらない」を0点、「やや減った」を-1点、「かなり減った」を-2点として算出。

- 新型コロナウイルス感染拡大後の変化は、リアルな場所に行くものが大きく減っている中、「(YouTubeなどの) 動画を見る時間」で「かなり増えた」が40.3%、「やや増えた」が28.5%と、大幅に増えている。
- その次に増えた比率が高いのが「ゲームで遊ぶ時間」で、「かなり増えた」が29.6%、「やや増えた」が25.7%という結果になっている。

卷末資料

質問 番号	選択肢 番号	質問文・選択肢	回答条件
Q1	1 2	あなたの性別をお知らせください。（1つだけ） 男性 女性	全員
Q2		あなたの年齢を教えてください。（具体的に） XX才	全員
Q3		お住まいの都道府県をお知らせください。（1つだけ） ■47都道府県名+その他を選択肢に	全員
Q4	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	あなたのご職業もしくは、学生の方は現在通っている学校をお知らせください。 （1つだけ） 幼児 小・中学生 高校生 大学生 その他学生 会社員・公務員 会社役員 自営業・自由業・専門職 パート・アルバイト・派遣社員 専業主婦・主夫 無職 その他	全員
Q4-1	1 2	【この質問は、保護者の方がご回答ください】 お子様がアンケートに回答することに、保護者の方は同意いただけますか。 （1つだけ） 同意する 同意しない	14才以下または中学生以下の方
		■「家庭用ゲーム」についてお伺いします ご注意：ここという「家庭用ゲーム」とは、以下のQ5にあるような、ゲーム専用の機器を使ってプレイするゲームのことをさします。	
Q5	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13	家庭用ゲーム機について、あなたのご家庭にあるものをすべてお選びください。 （いくつでも） Wii Wii U Nintendo Switch Nintendo Switch Lite ニンテンドーDS（Lite／DSi／LL含む） ニンテンドー3DS／2DS／Newニンテンドー3DS／2DS（LL含む） プレイステーション3 プレイステーション4（Pro含む） PSP（プレイステーション・ポータブル）（PSP go 含む） プレイステーション ヴィータ（PS Vita TV 含む） Xbox 360 Xbox One（S/X 含む） この中に家庭内にあるものはない	全員

質問 番号	選択肢 番号	質問文・選択肢	回答条件
Q6	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13	あなたご自身がゲームをプレイすることがあるものをすべてお選びください。(いくつでも) Wii Wii U Nintendo Switch Nintendo Switch Lite ニンテンドー D S (Lite/DSi/LL含む) ニンテンドー 3 D S / 2 D S / Newニンテンドー 3 D S / 2 D S (LL含む) プレイステーション 3 プレイステーション 4 (Pro含む) PSP (プレイステーション・ポータブル) (PSP go 含む) プレイステーション ヴィータ (PS Vita TV 含む) Xbox 360 Xbox One (S/X 含む) この中に自身でプレイするものはない	全員
Q7	1 2 3 4 5 6 7 8 9	あなたのご家庭で購入予定(買い替え・買い増し含む)のあるものをすべてお選びください。(いくつでも) Nintendo Switch Nintendo Switch Lite ニンテンドー 3 D S / 2 D S / Newニンテンドー 3 D S / 2 D S (LL含む) プレイステーション 4 (Pro含む) プレイステーション 5 プレイステーション ヴィータ Xbox One (S/X 含む) Xbox Series S/X この中に家庭内で購入予定のあるものはない	全員
Q8	1 2 3 4	あなたは、前問に挙げたような<u>家庭用ゲーム機</u>を使ってゲームをしたことがありますか。(1つだけ) 現在も継続的にしている 以前はよくしていたが、今はほとんどしない 1～2度試したことがある程度 今まで1度もしたことがない	全員
Q9	1 2 3	あなたの「家庭用ゲーム」のプレイ状況に最も近いものをお選びください。(1つだけ) (1年以上前から)継続的にプレイしている (1年以上プレイしていなかったが)再びプレイし始めた (ゲームをプレイしたことはなかったが)ここ1年でプレイするようになった	Q8で「1 現在も継続的にしている」とお答えの方
Q10	1 2 3 4 5 6	あなたは、家庭用ゲームを週(または月)に何日くらいしていますか。(1つだけ) 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	Q8で「1 現在も継続的にしている」とお答えの方

質問 番号	選択肢 番号	質問文・選択肢	回答条件
Q11		あなたは、この1年間に、家庭用ゲーム機用のゲームソフトを購入しましたか。パッケージとダウンロードに分けて、購入したものをお知らせください。(いくつでも) ※パッケージソフトとは、店頭や通販などで購入したゲームソフトをさします。 ※ダウンロードソフトとは、ゲーム機でダウンロード購入したゲームソフトをさします。店頭でダウンロードカード/コードを購入したものも含みます。	Q5「家庭内にあるゲーム機」またはQ6「自分でプレイすることのあるゲーム機」いずれかがある方
		<新品パッケージソフトで、この1年で購入したもの>	
	1	Wii 用	
	2	Wii U 用	
	3	Nintendo Switch 用	
	4	ニンテンドーDS 用	
	5	ニンテンドー3DS / 2DS 用	
	6	プレイステーション 3 用	
	7	プレイステーション 4 用	
	8	PSP「プレイステーション・ポータブル」用	
	9	プレイステーション ヴィータ 用	
	10	Xbox 360用	
	11	Xbox One 用	
		<有料ダウンロードソフトで、この1年で購入したもの>	
	12	ニンテンドーeショップなど任天堂のゲーム機での購入(Wii / Wii U / Switch / DS / 3DS / 2DS)	
	13	プレイステーション ストアでの購入(PS3 / PS4 / PSP / PS Vita)	
	14	Xbox Games Storeでの購入(Xbox 360 / Xbox One)	
	15	この1年に購入したソフトはない	

質問 番号	選択肢 番号	質問文・選択肢	回答条件
Q12		あなたは、この1年間に、家庭用ゲーム機用のゲームソフトを何本購入しましたか。以下のそれぞれのソフトに分けてお答えください。(具体的に) ※パッケージソフトとは、店頭や通販などで購入したゲームソフトをさします。 ※ダウンロードソフトとは、ゲーム機でダウンロード購入したゲームソフトをさします。店頭でダウンロードカード/コードを購入したものも含まれます。 【質問】 <新品パッケージソフトのこの1年の購入本数> a) Wii 用 b) Wii U 用 c) Nintendo Switch 用 d) ニンテンドーDS 用 e) ニンテンドー3DS/2DS 用 f) プレイステーション 3 用 g) プレイステーション 4 用 h) PSP「プレイステーション・ポータブル」用 i) プレイステーション ヴィータ 用 j) Xbox 360用 k) Xbox One 用 <有料ダウンロードソフトのこの1年の購入本数> l) ニンテンドーeショップなど任天堂のゲーム機での購入(Wii/Wii U/Switch/DS/3DS/2DS) m) プレイステーション ストアでの購入(PS3/PS4/PSP/PS Vita) n) Xbox Games Storeでの購入(Xbox 360/Xbox One) 【記入欄】 x x 本	Q11で「ゲームソフトをこの1年で購入した」方
Q13	1 2	あなたは、この1年間に、<u>有料の追加ダウンロードコンテンツやゲーム内通貨</u>を購入しましたか。(1つだけ) ※追加ダウンロードコンテンツとは、既存の家庭用ゲームに追加する、アイテム、ステージ、シナリオ、音楽などをさします。 1 購入した 2 購入しなかった	Q8で「1 現在も継続的にしている」とお答えの方

質問 番号	選択肢 番号	質問文・選択肢	回答条件
Q14	1 ロールプレイング(RPG) 2 オンラインRPG(MMORPG/MORPG) 3 育成・目標達成型シミュレーション 4 戦略シミュレーション・ストラテジー 5 アドベンチャー 6 アクション 7 アクションシューティング(FPS/TPS) 8 シューティング 9 チーム対戦型オンラインゲーム (MOBA) 10 バトルロイヤルゲーム 11 サバイバルホラー 12 リズムアクション(音楽・ダンスなど) 13 サウンドノベル(音付きの小説形式ゲーム) 14 恋愛ゲーム 15 対戦格闘 16 スポーツ 17 レース 18 パズル 19 クイズ 20 カードバトルゲーム 21 ボードゲーム(すごろくなど) 22 バラエティ・パーティゲーム 23 戦略型テーブルゲーム(囲碁・将棋・チェスなど) 24 ギャンブル型テーブルゲーム(花札・麻雀・トランプなど) 25 実機シミュレーター(パチンコ・パチスロなど) 26 勉強・学習・トレーニング 27 コミュニケーション 28 この中に好きなゲームジャンルはない	以下のうち、あなたの好きな家庭用ゲームのジャンルをいくつかでもお教えてください。 (いくつかでも)	Q8で「1 現在も継続的にしている」とお答えの方
		■「パソコンやスマートフォンなどの電子機器」についてお伺いします	
Q15	1 パソコン(ノート型・デスクトップ型) 2 iPhone 3 Androidスマートフォン 4 その他のスマートフォン 5 携帯電話(スマートフォンは除く) 6 iPad(mini/Air/Pro含む) 7 Androidタブレット 8 その他のタブレット 9 iPod Touch 10 あてはまるものはない	以下の機器について、あなたのご家庭にあるものをすべてお選びください。(いくつかでも)	全員

質問 番号	選択肢 番号	質問文・選択肢	回答条件
Q16	1 パソコン(ノート型・デスクトップ型) 2 iPhone 3 Androidスマートフォン 4 その他のスマートフォン 5 携帯電話(スマートフォンは除く) 6 iPad(mini/Air/Pro含む) 7 Androidタブレット 8 その他のタブレット 9 iPod Touch 10 あてはまるものはない	あなたご自身がゲームをプレイすることがあるものをすべてお選びください。(いくつでも) ■「スマートフォン／タブレットのゲーム」についてお伺いします	全員
Q17	1 現在も継続的にしている 2 以前はよくしていたが、今はほとんどしない 3 1～2度試したことがある程度 4 今まで1度もしたことがない	あなたは <u>スマートフォン／タブレット</u> でゲームをしたことがありますか。(1つだけ)	全員
Q18	1 遊んだ 2 遊んでいない	最近3ヶ月以内にスマートフォン／タブレットのゲームで遊びましたか。(1つだけ)	Q17で「1～3」スマートフォン／タブレットのゲームをしたことがある方
Q19	1 ほとんど毎日 2 週に4～5日 3 週に2～3日 4 週に1日 5 月に2～3日 6 月に1日以下	あなたは、スマートフォン／タブレットのゲームを週(または月)に何日くらいしていますか。(1つだけ)	Q17で「1～3」スマートフォン／タブレットのゲームをしたことがある方
Q20	1 今までに一度も課金したことはない 2 ほぼ毎月予算を決めて課金してプレイする／していた 3 気に入ったゲームをプレイする時だけ、まとめて課金する／していた 4 (アイテム課金ではない)有料ゲームをダウンロードしてプレイしている	「スマートフォンやタブレット用ゲーム」の課金について、あてはまるものをお選びください。(いくつでも)	Q17で「1～3」スマートフォン／タブレットのゲームをしたことがある方
Q21	1 120分以上 2 60分以上～120分未満 3 30分以上～60分未満 4 30分未満	あなたは、スマートフォン／タブレットのゲームを1日あたり何分くらいしていますか。(1つだけ)	Q17で「1 スマートフォン／タブレットのゲームを継続的にしている」方

質問 番号	選択肢 番号	質問文・選択肢	回答条件
Q22		あなたがこの1年間に遊んだ、スマートフォン／タブレットのゲームをお選びください。(いくつでも) [アプリをダウンロードするタイプ] 1 アプリをダウンロードするタイプの<u>有料のゲーム</u> 2 アプリをダウンロードするタイプの<u>月額課金制のゲーム</u> 3 アプリをダウンロードするタイプの<u>基本プレイ無料+アイテム課金制のゲーム</u> 4 アプリをダウンロードするタイプの<u>完全無料のゲーム</u> [ブラウザで表示するタイプ(※)] ※Webサイトにアクセスするだけで遊ぶことができ、専用のソフトウェアのインストールなどを必要としないゲーム 5 ブラウザで表示するタイプの<u>有料のゲーム</u> 6 ブラウザで表示するタイプの<u>月額課金制のゲーム</u> 7 ブラウザで表示するタイプの<u>基本プレイ無料+アイテム課金制のゲーム</u> 8 ブラウザで表示するタイプの<u>完全無料のゲーム</u> 9 その他のゲーム(具体的に) 10 わからない／覚えていない	Q17で「1 スマートフォン/タブレットのゲームを継続的にしている」+E3方
Q23	1 課金した 2 課金していない	あなたはこの1年間に、スマートフォン／タブレットの「基本プレイ無料+アイテム課金制のゲーム」で、アイテム課金をしましたか。(1つだけ)	Q22で「3、7」基本プレイ無料+アイテム課金制のゲームとお答えの方
		■「パソコンのゲーム」についてお伺いします	
Q24	1 現在も継続的にしている 2 以前はよくしていたが、今はほとんどしない 3 1～2度試したことがある程度 4 今まで1度もしたことがない	あなたは<u>パソコン</u>でゲームをしたことがありますか。(1つだけ)	全員
Q25	1 有料のパッケージソフトをお店や通販で購入して遊ぶゲーム 2 有料のダウンロードソフトを購入して遊ぶゲーム 3 月額課金制のゲーム 4 基本プレイ無料+アイテム課金制のゲーム 5 完全無料のゲーム 6 その他のゲーム(具体的に) 7 わからない／覚えていない	あなたがこの1年間に遊んだ、パソコンのゲームをお選びください。(いくつでも)	Q24で「1 パソコンのゲームを継続的にしている方」
Q26	1 課金した 2 課金していない	あなたはこの1年間に、パソコンの「基本プレイ無料+アイテム課金制のゲーム」で、アイテム課金をしましたか。(1つだけ)	Q25で「4 基本プレイ無料+アイテム課金制のゲーム」とお答えの方

質問 番号	選択肢 番号	質問文・選択肢	回答条件
		■「ゲームセンター／ゲームコーナー」についてお伺いします	
Q27	1 2 3 4	あなたは<u>ゲームセンター／ゲームコーナー</u>でゲームをしたことがありますか。(1つだけ) 1 現在も継続的にしている 2 以前はよくしていたが、今はほとんどしない 3 1～2度試したことがある程度 4 今まで1度もしたことがない	全員
		■「ゲーム全般」についてお伺いします	
Q28	a) b) c) d) 1 2 3 4	あなたは、今後、以下のそれぞれの機器や場所でゲームをしたいと思いますか。(それぞれ1つずつ) 【質問】 a) 家庭用ゲーム機 b) スマートフォン／タブレット c) パソコン(ノート型・デスクトップ型) d) ゲームセンター／ゲームコーナー 【カテゴリー・選択肢】 1 積極的に楽しんでいきたい 2 自分にとって面白いゲームがあればしたい 3 あまりしたいとは思わない 4 全くするつもりはない	全員
Q29	a) b) c) d) e) f) g) h) 1 2 3 4	次のそれぞれの項目に対して、あなたご自身にもっともあてはまるものをお選びください。(それぞれ1つずつ) 【質問】 a) 周りで流行り出したゲームをプレイする b) 流行りそうなゲームを見定めて早めにプレイを始める c) 仲間の誰かが他のゲームをプレイしだすとそのゲームに移っていく d) 周りがそのゲームをやっておらず話題にできないとゲームをやる気がなくなる e) プレイしたいゲームは自分で探して手に入れる f) ゲームの画質・操作性・アクション性は重要だと感じる g) ゲームのストーリー・絵・世界観をじっくり味わいたい h) ゲームは作り手の思いが詰まっていると思う 【カテゴリー・選択肢】 1 まったくそう思う 2 まあそう思う 3 あまりそう思わない 4 まったくそう思わない	全員

質問 番号	選択肢 番号	質問文・選択肢	回答条件
		■東京ゲームショウについてお伺いします	
Q30	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17	「東京ゲームショウ 2020 オンライン」の情報について、見たり聞いたりしたものをすべてお教えてください。(いくつでも) テレビ ラジオ 新聞 ゲーム専門誌 一般雑誌 ゲーム内のお知らせ CESAの公式サイト/SNS 東京ゲームショウ出展メーカーのサイト/SNS ニュースサイト/SNS 動画系サイト/SNS 個人のブログ/SNS その他のインターネットサイト/SNS 友人・知人・家族 学校 お店のポスター・チラシ 駅のポスター その他(具体的に)	全員
Q31	1 2	あなたは、昨年までの、オンラインではなく実際の会場で行われた東京ゲームショウに行かれたことがありますか。(1つだけ) 1 過去の東京ゲームショウ(会場)に行ったことがある 2 過去の東京ゲームショウ(会場)に行ったことはない	全員
Q32		実際の会場で行われた東京ゲームショウは、'96年夏、'97～2001年の各年春・秋、2002～2019年の各年秋の過去29回開催されました。あなたはそのうち何回行かれたか。(具体的に) 過去に XX 回 行った	Q31で「1 過去の東京ゲームショウ(会場)に行ったことがある」とお答えの方
Q33		今回の「東京ゲームショウ 2020 オンライン」のサイトや番組を、合計で何分ぐらいご覧になりましたか。(具体的に) XX 分	全員
Q34		今回の「東京ゲームショウ 2020 オンライン」の出展ゲームメーカーのうち、あなたが一番良かったと思うメーカーを1つだけお答えください。(具体的に) <ゲームメーカー名(1つだけ)> 	全員

質問 番号	選択肢 番号	質問文・選択肢	回答条件
Q35	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	「東京ゲームショウ 2020 オンライン」は、大きく以下のコンテンツに分けられます。 あなたが実際にご覧になったものをすべてお選びください。(いくつでも) 出展社の公式番組 オープニング番組／エンディング番組 基調講演 主催者番組 日本ゲーム大賞2020 センス・オブ・ワンダー ナイト 2020 e-Sports X JeSU STAGE メディアアワード 2020 Amazon特設会場内のTGSマーケット（物販会場） 出展社の紹介ページ その他(具体的に)	全員
Q36	1 2 3 4 5	「東京ゲームショウ 2020 オンライン」の内容にどの程度満足していますか。(1つだけ) 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	全員
Q37	1 2 3 4 5	次回の東京ゲームショウが、昨年までと同様に千葉県の幕張メッセで開催されるとして、会場に行きたいと思いますか。(1つだけ) ぜひ行きたい できれば行きたい どちらともいえない あまり行きたくない 行きたくない	全員
Q38	1 2 3 4 5	次回の東京ゲームショウが、今年と同様にオンラインで開催されるとして、サイトを訪問したいと思いますか。(1つだけ) ぜひ訪問したい できれば訪問したい どちらともいえない あまり訪問したくない 訪問したくない	全員

質問 番号	選択肢 番号	質問文・選択肢	回答条件
		■最後に改めてゲーム関連全般についてお伺いします	
Q39		東京ゲームショウ以外で、あなたがこれまでに行ったことのある会場イベント、またはサイトを訪問したことがあるオンラインイベントをすべてお教えてください。(いくつでも)	全員
		会場イベント	
	1	コミックマーケット(コミケ)	
	2	ジャンプフェスタ	
	3	ニコニコ超会議	
	4	闘会議	
	5	次世代ワールドホビーフェア	
	6	C3AFA TOKYO	
	7	ワンダーフェスティバル(ワンフェス)	
	8	ジャパン アミューズメント エキスポ	
	9	Anime Japan	
		オンラインイベント	
	10	ニコニコネット超会議2020	
	11	ニコニコネット超会議2020夏	
	12	gamescom 2020	
	13	その他(具体的に)	
	14	このようなイベントに行った/訪問したことはない	
Q40		あなたは、eスポーツ(e-Sports)への参加や観戦の経験がありますか。(いくつでも)	全員
	1	大会やイベントにプレイヤーとして参加したことがある	
	2	大会やイベントの会場で観戦したことがある	
	3	インターネット中継や動画サイトで観戦したことがある	
	4	その他(具体的に)	
	5	特に参加や観戦の経験はない	
Q41		あなたは、eスポーツ(e-Sports)について興味がありますか。(1つだけ)	全員
	1	かなり興味がある	
	2	やや興味がある	
	3	あまり興味はない	
	4	まったく興味はない	
	5	知らない	

質問 番号	選択肢 番号	質問文・選択肢	回答条件
Q42		新型コロナウイルスの感染が広がった後とそれ以前とを比べて、あなたの余暇・娯楽の時間や回数に変化はありましたか。(それぞれ1つずつ) 【質問】 a) ゲームで遊ぶ時間 b) テレビを見る時間 c) 自宅で映画を見る時間 d) 映画館に行く回数 e) 音楽を聴く時間 f) コンサートやライブに行く回数 g) マンガを読む時間 h) 読書をする時間 i) (YouTubeなどの) 動画を見る時間 j) 外食をする回数 k) (日常の買い物以外の) ショッピングに行く回数 l) 近隣でのレジャーに行く回数 m) 旅行に行く回数 n) スポーツ・アウトドアをする回数 o) 会場でスポーツ観戦をする回数 【カテゴリー・選択肢】 1 かなり増えた 2 やや増えた 3 ほぼ変わらない 4 やや減った 5 かなり減った	全員
		～ご協力いただきまして、誠にありがとうございました。～ 抽選で200名様に、謝礼として500円分のQUOカードPayをお送りいたします。 当選者の発表は、謝礼の発送をもってかえさせていただきます。	

禁無断転載

東京ゲームショウ 2020 オンライン 来場者調査報告書

発 行 令和2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（CESA）
〒163-0718 東京都新宿区西新宿2-7-1 小田急第一生命ビル18F

発 行 責 任 者 早川 英樹

資 料 お 問 い 合 わ せ 先

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）
TEL:03-6302-0231 FAX:03-6302-0362
<http://www.cesa.or.jp/>

Eメール質問窓口
report@cesa.or.jp

ご質問の際には

- （1）お客様のお名前（勤務先、学校名を併記）
 - （2）ご質問に対する回答の返信先メールアドレスを明記していただき、ご連絡ください。
-