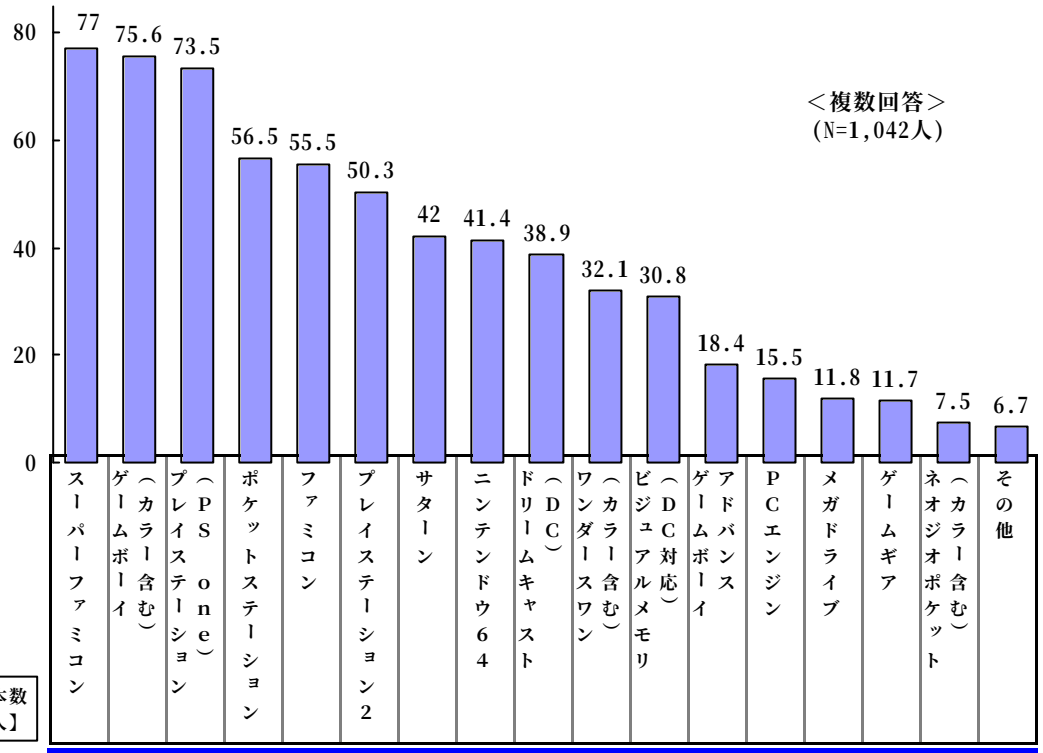
Ⅱ.ゲーム接触状況

１．保有ハードウェア

【単位：%】



	標本数【人】	スーパーファミコン	ゲームボーイ（カラー含む）	プレイステーション（PS one）	ポケットステーション	ファミコン	プレイステーション２	サターン	ニンテンドウ６４	ドリームキャスト（DC）	ワンダースワン（カラー含む）	ビジュアルメモリ（DC対応）	ゲームボーイアドバンス	PCエンジン	メガドライブ	ゲームギア	ネオジオポケット（カラー含む）	その他
２００１春・全体	1,042	77.0	75.6	73.5	56.5	55.5	50.3	42.0	41.4	38.9	32.1	30.8	18.4	15.5	11.8	11.7	7.5	6.7
男女・年齢別																		
男　性	837	77.4	75.4	73.4	57.8	56.5	52.4	44.0	40.6	41.6	32.9	34.2	19.6	17.3	13.1	12.4	8.7	7.4
１０～１２才	48	93.8	93.8	68.8	58.3	45.8	50.0	16.7	75.0	10.4	27.1	4.2	25.0	8.3	4.2	2.1	2.1	2.1
１３～１５才	193	83.9	88.1	73.1	62.7	59.1	52.8	29.5	53.4	24.4	37.3	21.8	23.8	7.3	8.3	13.5	9.8	0.5
１６～１８才	184	83.2	82.1	75.5	62.5	62.0	56.0	44.0	39.7	41.8	40.8	33.7	19.0	10.3	12.0	13.6	10.9	5.4
１９～２４才	212	71.2	66.0	73.6	52.4	58.5	51.4	56.1	30.7	58.5	34.0	47.2	17.5	26.4	14.2	14.2	8.5	14.2
２５～２９才	121	68.6	62.0	71.1	59.5	55.4	50.4	57.9	28.1	57.0	21.5	52.1	17.4	31.4	25.6	17.4	9.1	11.6
３０～３９才	79	68.4	63.3	74.7	46.8	40.5	50.6	41.8	36.7	32.9	21.5	21.5	16.5	17.7	11.4	1.3	5.1	7.6
女　性	205	75.1	76.6	74.1	51.2	51.2	41.5	34.1	44.4	27.8	28.8	17.1	13.7	8.3	6.3	8.8	2.4	3.9
１０～１２才	21	76.2	95.2	71.4	28.6	52.4	28.6	14.3	71.4	9.5	14.3	0.0	14.3	4.8	0.0	0.0	0.0	0.0
１３～１５才	36	86.1	91.7	83.3	52.8	41.7	52.8	30.6	58.3	22.2	33.3	19.4	25.0	5.6	2.8	8.3	2.8	2.8
１６～１８才	29	89.7	75.9	86.2	65.5	69.0	37.9	31.0	48.3	17.2	34.5	13.8	0.0	10.3	10.3	17.2	3.4	10.3
１９～２４才	41	68.3	58.5	68.3	63.4	63.4	39.0	43.9	14.6	39.0	36.6	24.4	9.8	12.2	14.6	14.6	4.9	2.4
２５～２９才	41	61.0	68.3	70.7	46.3	41.5	31.7	41.5	26.8	36.6	19.5	22.0	9.8	7.3	4.9	7.3	0.0	2.4
３０～３９才	37	75.7	81.1	67.6	43.2	43.2	54.1	32.4	64.9	29.7	29.7	13.5	21.6	8.1	2.7	2.7	2.7	5.4
参考																		
２０００春・全体	1,054	80.8	76.9	87.2	54.6	59.2	31.8	46.9	39.8	27.8	23.8	23.6	－	15.7	13.3	14.0	4.9	8.3
'９９春・全体	1,022	84.6	79.4	87.6	21.4	63.8	－	49.8	35.7	14.4	6.8	11.7	－	－	9.3	13.2	3.0	17.2

※ '９９春は選択肢に「ネオジオＣＤ」「ネオジオ」「メガＣＤ」があったため、「その他」にそれら個別の数値を加算している。

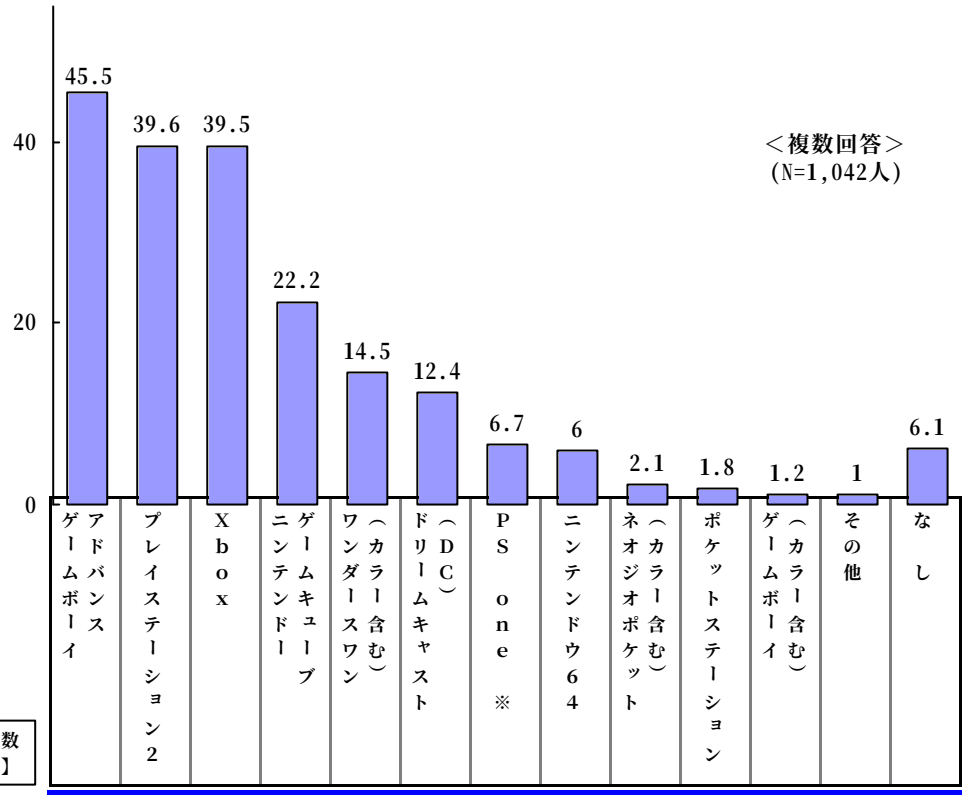
・保有ハードウェアで前回第１位だった「プレイステーション（ＰＳ ｏｎｅ）」が、今回は10ポイント以上減少して、第３位（２０００春：87.2%→２００１春：73.5%）。

・前回より10ポイント以上保有率が上がっているのが、「プレイステーション２」（２０００春：31.8%→２００１春：50.3%）と「ドリームキャスト」（２０００春：27.8%→２００１春：38.9%）。

・「ゲームボーイアドバンス」の保有率は、発売後約１０日の時点で、約２割を示している。

２．購入希望のハードウェア

【単位：%】



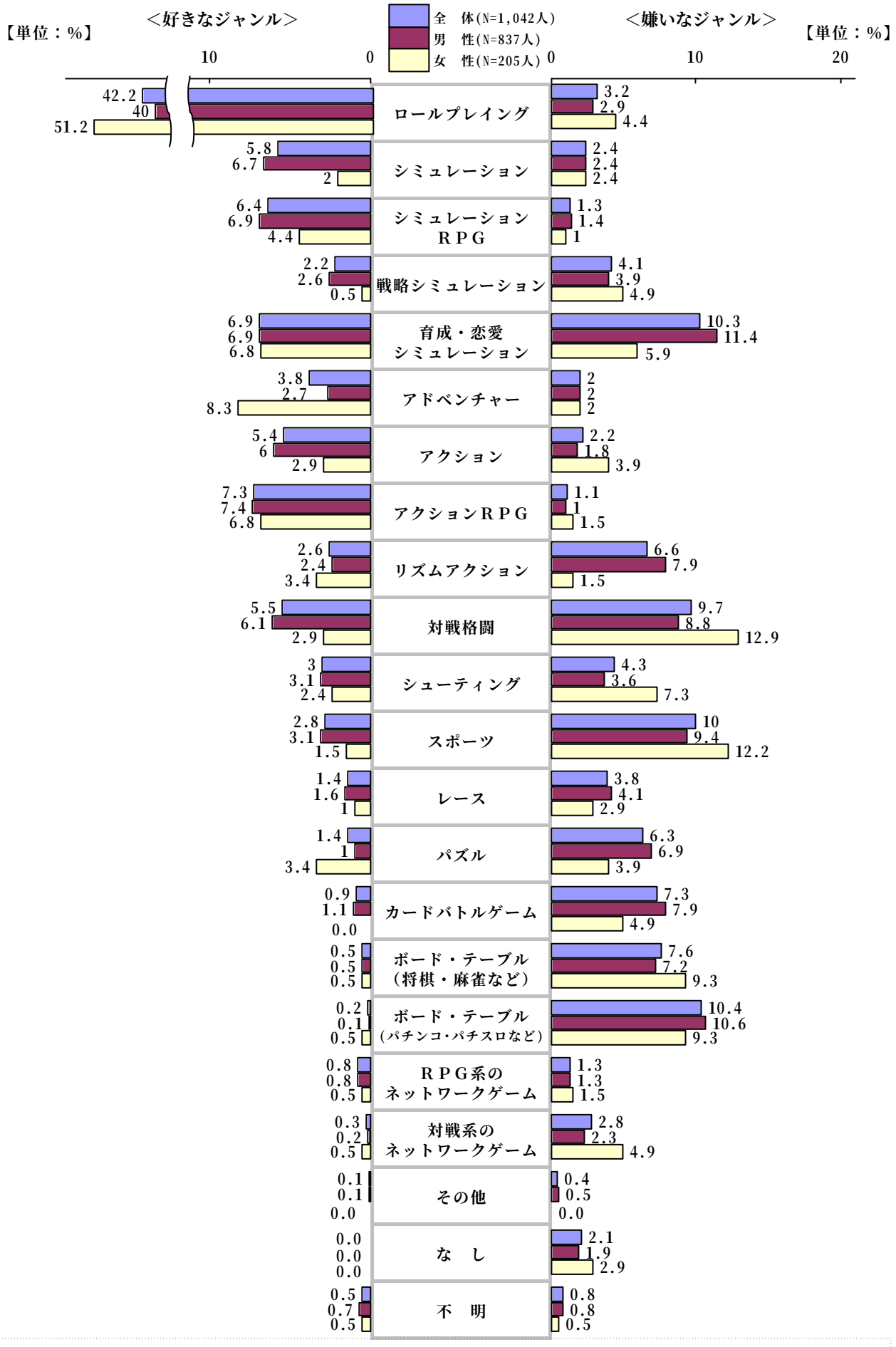
	標本数【人】	ゲームボーイアドバンス	プレイステーション2	Xbox	ゲームキューブ	ニンテンドー	ワンダースワン（カラー含む）	ドリームキャスト（DC）	PS one ※	ニンテンドウ64	ネオジオポケット（カラー含む）	ポケットステーション	ゲームボーイ（カラー含む）	その他	なし
２００１春・全体	1,042	45.5	39.6	39.5	22.2	14.5	12.4	6.7	6.0	2.1	1.8	1.2	1.0	6.1
男女・年齢別															
男　性	837	44.7	38.0	43.7	23.4	12.7	13.0	6.2	6.2	2.3	1.9	1.1	1.1	6.7
１０～１２才	48	50.0	31.3	18.8	20.8	12.5	12.5	10.4	10.4	4.2	8.3	0.0	0.0	4.2
１３～１５才	193	42.0	39.9	45.6	19.2	13.0	15.0	8.3	6.2	2.1	2.6	0.5	0.5	6.2
１６～１８才	184	52.7	34.8	45.1	27.2	15.2	19.6	8.2	3.8	3.3	1.1	2.2	0.0	6.0
１９～２４才	212	46.7	40.1	42.0	25.5	10.4	9.9	4.2	7.1	1.4	1.4	0.0	2.4	9.4
２５～２９才	121	39.7	37.2	47.1	25.6	14.9	9.9	4.1	9.1	1.7	0.8	0.8	2.5	6.6
３０～３９才	79	31.6	40.5	50.6	17.7	8.9	6.3	2.5	2.5	2.5	1.3	3.8	0.0	3.8
女　性	205	48.8	46.3	22.4	17.1	22.0	9.8	8.8	4.9	1.5	1.5	2.0	0.5	3.9
１０～１２才	21	42.9	42.9	9.5	9.5	33.3	4.8	0.0	4.8	0.0	0.0	0.0	0.0	9.5
１３～１５才	36	52.8	36.1	19.4	19.4	16.7	8.3	16.7	2.8	2.8	5.6	5.6	0.0	0.0
１６～１８才	29	65.5	51.7	34.5	17.2	31.0	13.8	3.4	0.0	3.4	0.0	0.0	0.0	3.4
１９～２４才	41	51.2	48.8	26.8	14.6	22.0	7.3	14.6	7.3	2.4	0.0	2.4	2.4	4.9
２５～２９才	41	34.1	58.5	22.0	9.8	19.5	14.6	7.3	7.3	0.0	2.4	2.4	0.0	0.0
３０～３９才	37	48.6	37.8	18.9	29.7	16.2	8.1	5.4	5.4	0.0	0.0	0.0	0.0	8.1
参考															
２０００春・全体	1,054	－	60.8	－	－	15.3	28.4	1.6	10.0	8.1	8.6	6.0	4.3	12.4
'９９春・全体	1,022	－	－	－	－	26.2	49.0	6.7	13.2	13.5	35.8	17.1	8.2	8.3

※ 2000春・'99春はいずれも「プレイステーション」の数値。

・「ゲームボーイアドバンス」の購入希望率は、４割を超えて第１位（45.5%）。男性では10～12才、16～18才の層で半数以上が購入を希望。一方の女性では特に16～18才の層で６割を超えている。

・第２位に「プレイステーション２」、第３位に「Ｘｂｏｘ」が続く。

３．最も好きな／嫌いなゲームのジャンル



・好きなジャンルの第１位は「ロールプレイング」で、以下「アクションＲＰＧ」「育成・恋愛シミュレーション」と続く。ただし、「育成・恋愛シミュレーション」は嫌いなジャンルでも第２位に挙がっている（第１位は「ボード･テーブル（パチンコ・パチスロなど）」）。

４．男女・年齢別にみた最も好きな／嫌いなゲームのジャンル

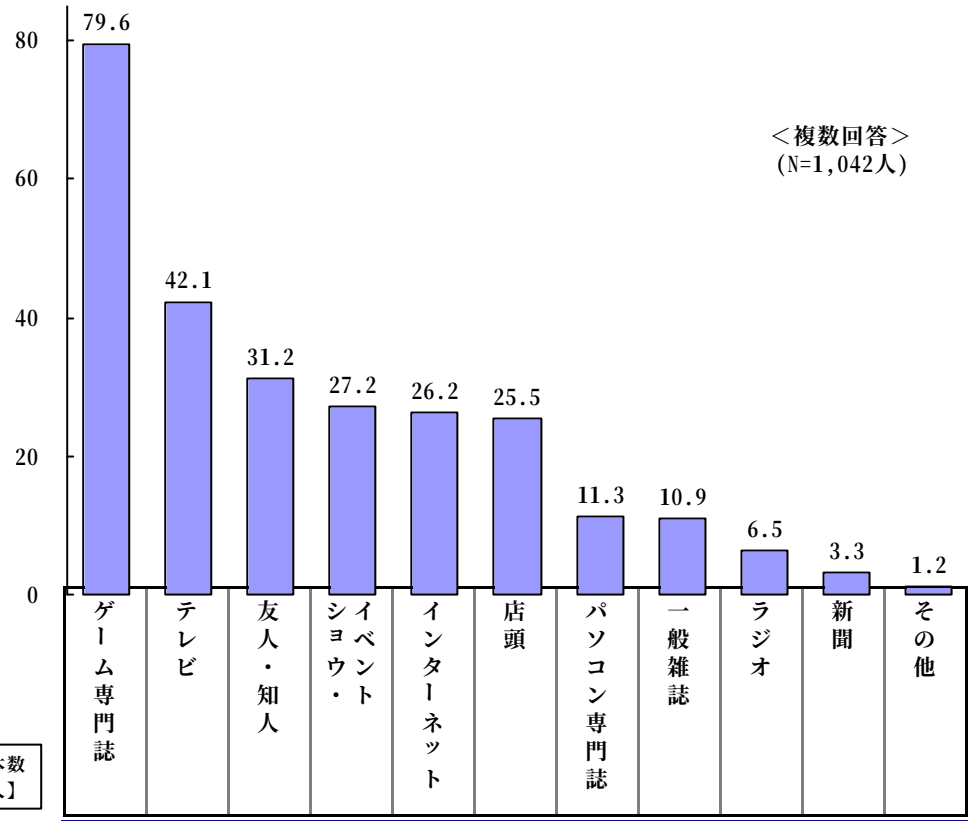
上段：最も好きなジャンル
下段：最も嫌いなジャンル

【単位：％】

	男女・年齢別													
	男性	１０～１２才	１３～１５才	１６～１８才	１９～２４才	２５～２９才	３０～３９才	女性	１０～１２才	１３～１５才	１６～１８才	１９～２４才	２５～２９才	３０～３９才
ロールプレイング	40.0	29.2	50.3	45.7	34.9	37.2	26.6	51.2	14.3	61.1	72.4	56.1	43.9	48.6
	2.9	6.3	1.0	2.2	2.8	4.1	5.1	4.4	4.8	0.0	0.0	2.4	7.3	10.8
シミュレーション	6.7	2.1	1.6	5.4	7.1	10.7	17.7	2.0	9.5	0.0	0.0	2.4	0.0	2.7
	2.4	2.1	2.6	2.7	0.5	6.6	0.0	2.4	0.0	0.0	0.0	2.4	2.4	8.1
シミュレーションＲＰＧ	6.9	4.2	4.1	3.8	13.7	3.3	10.1	4.4	0.0	2.8	10.3	4.9	4.9	2.7
	1.4	0.0	1.6	1.1	0.5	3.3	2.5	1.0	4.8	2.8	0.0	0.0	0.0	0.0
戦略シミュレーション	2.6	2.1	3.1	2.7	2.4	2.5	2.5	0.5	0.0	0.0	0.0	0.0	2.4	0.0
	3.9	2.1	1.6	6.5	3.8	4.1	5.1	4.9	4.8	5.6	0.0	7.3	4.9	5.4
育成・恋愛シミュレーション	6.9	6.3	8.8	5.4	5.7	8.3	7.6	6.8	9.5	13.9	3.4	2.4	7.3	5.4
	11.4	18.8	9.8	12.0	10.4	11.6	11.4	5.9	9.5	2.8	6.9	7.3	7.3	2.7
アドベンチャー	2.7	10.4	0.5	0.5	2.4	4.1	7.6	8.3	23.8	5.6	3.4	2.4	4.9	16.2
	2.0	2.1	1.6	2.7	0.5	4.1	2.5	2.0	0.0	0.0	0.0	0.0	4.9	5.4
アクション	6.0	8.3	6.7	6.5	5.2	6.6	2.5	2.9	4.8	0.0	6.9	0.0	4.9	2.7
	1.8	2.1	1.0	2.7	1.9	0.8	2.5	3.9	0.0	2.8	3.4	0.0	7.3	8.1
アクションＲＰＧ	7.4	6.3	9.8	9.2	5.7	3.3	8.9	6.8	9.5	5.6	3.4	9.8	7.3	5.4
	1.0	0.0	1.6	0.0	0.9	0.8	2.5	1.5	0.0	0.0	3.4	2.4	0.0	2.7
リズムアクション	2.4	0.0	3.6	2.2	2.4	3.3	0.0	3.4	4.8	0.0	0.0	9.8	2.4	2.7
	7.9	6.3	6.2	4.3	10.8	9.1	11.4	1.5	4.8	0.0	0.0	0.0	0.0	5.4
対戦格闘	6.1	10.4	4.7	8.2	6.6	5.8	1.3	2.9	9.5	5.6	0.0	4.9	0.0	0.0
	8.8	0.0	8.8	8.2	10.8	9.9	8.9	13.2	9.5	22.2	10.3	9.8	9.8	16.2
シューティング	3.1	0.0	1.0	3.3	4.2	5.0	3.8	2.4	4.8	0.0	0.0	0.0	4.9	5.4
	3.6	0.0	3.6	2.7	3.8	4.1	6.3	7.3	9.5	5.6	10.3	12.2	2.4	5.4
スポーツ	3.1	4.2	3.1	1.1	2.4	5.8	5.1	1.5	0.0	2.8	0.0	0.0	2.4	2.7
	9.4	10.4	7.3	10.3	14.2	5.0	6.3	12.2	0.0	25.0	20.7	7.3	9.8	8.1
レース	1.6	2.1	1.6	1.1	1.4	1.7	2.5	1.0	4.8	2.8	0.0	0.0	0.0	0.0
	4.1	0.0	4.1	4.3	4.7	6.6	0.0	2.9	0.0	0.0	0.0	0.0	9.8	5.4
パズル	1.0	2.1	0.5	1.1	1.9	0.0	0.0	3.4	0.0	0.0	0.0	4.9	9.8	2.7
	6.9	12.5	13.0	3.8	3.8	5.8	6.3	3.9	23.8	2.8	0.0	4.9	0.0	0.0
カードバトルゲーム	1.1	12.5	0.0	1.1	0.0	0.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	7.9	8.3	7.8	9.8	6.6	7.4	7.6	4.9	4.8	5.6	6.9	2.4	9.8	0.0
ボード・テーブル（将棋・麻雀など）	0.5	0.0	0.0	0.0	0.9	0.0	2.5	0.5	4.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	7.2	8.3	15.0	6.0	4.2	3.3	3.8	9.3	9.5	8.3	20.7	14.6	2.4	2.7
ボード・テーブル（パチンコ・パチスロなど）	0.1	0.0	0.0	0.5	0.0	0.0	0.0	0.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.7
	10.6	14.6	10.4	13.6	11.3	8.3	3.8	9.3	4.8	13.9	10.3	12.2	7.3	5.4
ＲＰＧ系のネットワークゲーム	0.8	0.0	0.0	1.1	1.9	0.8	0.0	0.5	0.0	0.0	0.0	0.0	2.4	0.0
	1.3	0.0	1.0	2.7	0.9	0.0	2.5	1.5	0.0	2.8	3.4	2.4	0.0	0.0
対戦系のネットワークゲーム	0.2	0.0	0.5	0.5	0.0	0.0	0.0	0.5	0.0	0.0	0.0	0.0	2.4	0.0
	2.3	6.3	0.5	2.7	2.8	0.8	3.8	4.9	4.8	0.0	3.4	2.4	9.8	8.1
その他	0.1	0.0	0.0	0.0	0.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	0.5	0.0	0.5	0.0	0.9	0.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
な　し	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	1.9	0.0	1.0	1.1	1.9	2.5	6.3	2.9	4.8	0.0	0.0	7.3	4.9	0.0
不　明	0.6	0.0	0.0	0.5	0.9	0.8	1.3	0.5	0.0	0.0	0.0	2.4	0.0	0.0
	0.8	0.0	0.0	0.5	1.9	0.8	1.3	0.5	0.0	0.0	0.0	2.4	0.0	0.0

５．ソフトウェア購入時の参考媒体

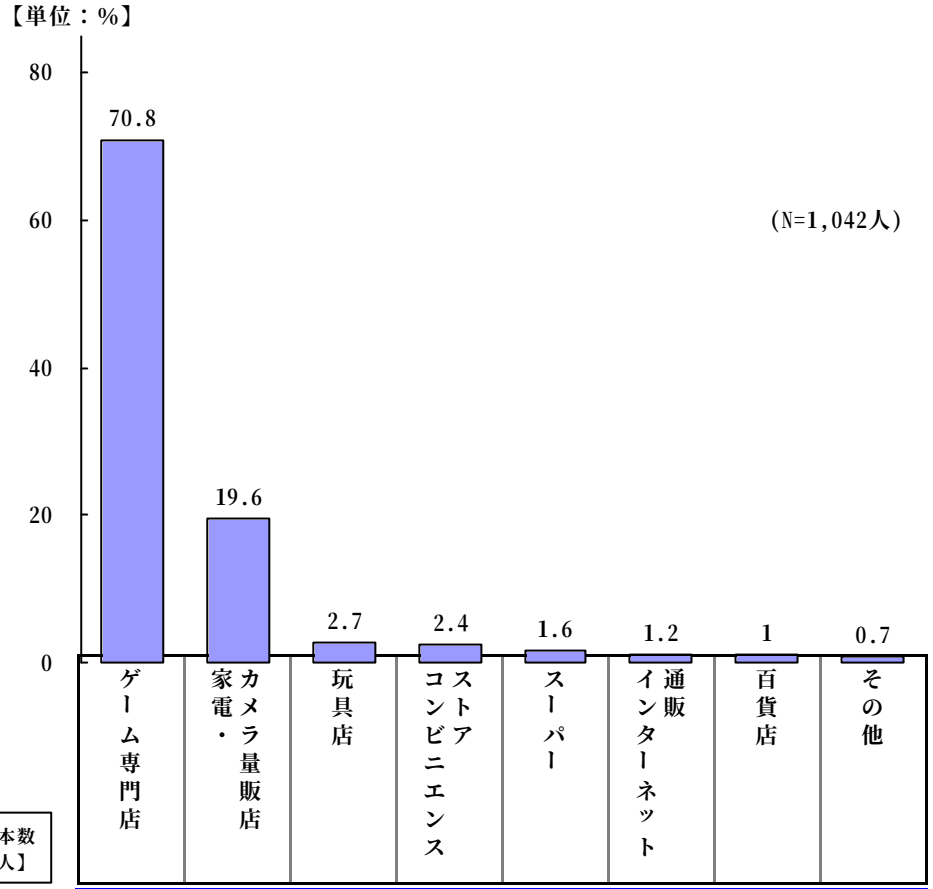
【単位：%】



		標本数【人】	ゲーム専門誌	テレビ	友人・知人	イベント・ショウ	インターネット	店頭	パソコン専門誌	一般雑誌	ラジオ	新聞	その他
	２００１春・全体	1,042	79.6	42.1	31.2	27.2	26.2	25.5	11.3	10.9	6.5	3.3	1.2
男女・年齢別	男　性	837	82.9	39.5	29.2	27.0	28.7	24.7	12.3	11.4	7.2	3.3	1.1
	１０～１２才	48	54.2	60.4	43.8	14.6	18.8	16.7	0.0	18.8	0.0	4.2	0.0
	１３～１５才	193	81.9	50.8	39.9	23.3	34.2	29.0	7.3	14.0	8.8	4.1	0.5
	１６～１８才	184	88.6	37.5	33.7	25.5	26.6	22.8	13.6	9.8	9.8	2.2	0.0
	１９～２４才	212	87.7	36.8	23.6	31.1	31.1	24.5	15.1	11.3	8.0	2.8	1.9
	２５～２９才	121	86.8	27.3	20.7	38.0	25.6	20.7	14.9	10.7	5.8	5.8	3.3
	３０～３９才	79	70.9	30.4	11.4	19.0	24.1	30.4	17.7	5.1	1.3	1.3	0.0
	女　性	205	65.9	52.7	39.5	27.8	16.1	28.8	7.3	9.3	3.9	2.9	1.5
	１０～１２才	21	33.3	71.4	57.1	14.3	9.5	14.3	0.0	9.5	0.0	0.0	0.0
	１３～１５才	36	77.8	58.3	47.2	27.8	19.4	27.8	0.0	11.1	8.3	0.0	2.8
	１６～１８才	29	82.8	55.2	55.2	44.8	20.7	48.3	6.9	10.3	6.9	0.0	0.0
	１９～２４才	41	75.6	46.3	31.7	22.0	12.2	29.3	4.9	2.4	0.0	0.0	0.0
	２５～２９才	41	58.5	43.9	41.5	34.1	19.5	26.8	12.2	9.8	2.4	9.8	4.9
	３０～３９才	37	56.8	51.4	16.2	21.6	13.5	24.3	16.2	13.5	5.4	5.4	0.0
参考	２０００春・全体	1,054	78.9	35.2	28.5	25.6	14.7	23.7	9.7	14.0	5.9	2.1	1.9
	'９９春・全体	1,022	76.7	39.5	35.5	20.5	－	27.5	6.7	11.9	8.4	1.8	3.8

・第１位の「ゲーム専門誌」は過去２回と変わらず第１位。「ショウ・イベント」はわずかながら年々その比率を上げている。
また「インターネット」が前回より１０ポイント以上アップ。

6．ソフトウェアの最購入先



		標本数【人】	ゲーム専門店	家電・カメラ量販店	玩具店	コンビニエンスストア	スーパー	インターネット通販	百貨店	その他
	２００１春・全体	1,042	70.8	19.6	2.7	2.4	1.6	1.2	1.0	0.7
男女・年齢別	男　性	837	71.2	20.1	2.3	2.2	1.6	1.3	0.7	0.6
	１０～１２才	48	66.6	8.3	6.3	2.1	12.5	0.0	4.2	0.0
	１３～１５才	193	77.3	12.4	4.1	2.6	2.1	1.0	0.5	0.0
	１６～１８才	184	81.6	13.0	1.1	3.3	0.5	0.5	0.0	0.0
	１９～２４才	212	70.3	23.1	0.9	1.4	0.5	2.4	0.5	0.9
	２５～２９才	121	63.6	25.6	3.3	2.5	0.0	2.5	0.0	2.5
	３０～３９才	79	50.6	45.6	0.0	0.0	1.3	0.0	2.5	0.0
	女　性	205	68.6	17.6	4.4	3.4	2.0	1.0	2.0	1.0
	１０～１２才	21	76.2	4.8	9.5	0.0	0.0	0.0	9.5	0.0
	１３～１５才	36	80.4	5.6	5.6	0.0	2.8	0.0	5.6	0.0
	１６～１８才	29	62.2	20.7	0.0	10.3	0.0	3.4	0.0	3.4
	１９～２４才	41	68.4	19.5	2.4	7.3	0.0	0.0	0.0	2.4
	２５～２９才	41	70.8	22.0	2.4	2.4	0.0	2.4	0.0	0.0
	３０～３９才	37	56.8	27.0	8.1	0.0	8.1	0.0	0.0	0.0
参考	２０００春・全体	1,054	74.0	16.4	3.1	2.4	1.0	0.3	2.2	0.6
	'９９春・全体	1,022	75.1	11.4	2.3	4.3	1.8	－	2.2	2.9

・最購入先のトップである「ゲーム専門店」は、過去２回とくらべてその比率が減少傾向。逆に「家電・カメラ量販店」が増加傾向。