

東京ゲームショウ2008

来場者調査 報告書

2008年12月

社団法人コンピュータエンターテインメント協会



■ 目 次

■ 調査概要	3
I. 回答者特性	4
1. 性別	4
2. 年齢	4
3. 同居家族数	4
4. 居住地	5
5. 職業	5
6. 趣味・関心事	6
II. 家庭用ゲームのプレイ状況	8
1. 保有ハードウェア・最多使用ハードウェア	8
2. 購入希望のハードウェア	11
3. 好きなゲームジャンル	13
4. ゲームプレイ頻度	16
5. ゲームプレイ時間	18
6. ソフトウェア購入状況	21
7. ダウンロード販売サービスによるダウンロード購入状況	24
8. 現行機種で再度遊んでみたいゲーム	25
9. 家庭用ゲームのプレイ場所	26
III. 携帯電話ゲームコンテンツのプレイ状況	29
1. 携帯電話ゲームコンテンツのプレイ経験	29
2. 携帯電話ゲームコンテンツの週間プレイ時間【携帯電話ゲームコンテンツ現参加者ベース】	30
IV. パソコン用ゲームのプレイ状況	31
1. パソコン用ゲームのプレイ経験	31
2. パソコン用ゲームの週間プレイ時間【パソコン用ゲーム現参加者ベース】	32
V. アーケードゲームのプレイ状況	33
1. アーケードゲームのプレイ経験	33
2. アーケードゲームの週間プレイ時間【アーケードゲーム現参加者ベース】	34
VI. ネットワークゲーム(オンラインゲーム)のプレイ状況	35
1. ネットワークゲーム(オンラインゲーム)のプレイ経験	35
2. 有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)のプレイ状況 【ネットワークゲーム(オンラインゲーム)現参加者ベース】	36
3. 有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)の課金形態 【有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)現参加者ベース】	36

VII. 北京オリンピックとゲーム	37
1. 北京オリンピックに対する関心 -----	37
2. オリンピック関連家庭用ゲームソフトウェアの購入状況 -----	38
VIII. 魚釣りとゲーム	40
1. 魚釣りに対する関心 -----	40
2. 魚釣りに関する家庭用ゲームソフトウェアの保有状況 -----	41
IX. ゲーム周辺事情	42
1. 携帯型ゲーム機のゲーム以外の利用機能 -----	42
2. 家庭用ゲームのゲーム以外への活用を期待する分野 -----	43
3. ゲーム大会の参加経験 -----	44
4. 「高橋名人」の認知状況 -----	45
5. ゲームに詳しい、またはゲームがうまい芸能人・タレント -----	46
X. レーティングマークの認知状況	47
1. レーティングマークの認知度 -----	47
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】-----	48
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》---	49
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】-----	50
XI. 家庭用ゲーム業界全般に対する考え方	51
1. 家庭用ゲーム業界について「つまらない」と感じること -----	51
2. 家庭用ゲーム業界に対する意見《自由回答》-----	57
XII. 東京ゲームショウ2008来場状況	64
1. 認知経路 -----	64
2. 過去の東京ゲームショウ来場回数 -----	66
3. 一番良かったと思うメーカー ^{ブース} 《自由回答》-----	67
4. 実際に行ったコーナー -----	68
5. 東京ゲームショウ2008満足度 -----	69
6. 次回の来場意向 -----	70
7. 「コ・フェスタ」の認知状況 -----	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2008」(以下、TGS2008)来場者(ゲームユーザー)の基本特性、ゲームに対する接觸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 : TGS2008に来場した3才以上の男女個人

3 調査方法 : TGS2008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 : 2008年10月12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
10月9日(木)	27,305人	—	—
10月10日(金)	24,178人	—	—
10月11日(土)	71,639人	—	—
10月12日(日)	71,166人	1,226S	1,116S
合計	194,288人	1,226S	1,116S

※ 10月9日(木)・10日(金)は、業界関係者のみ来場可能なビジネスデイ(TGS2007から2日間に延長)。

■ 過去17回の概要

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

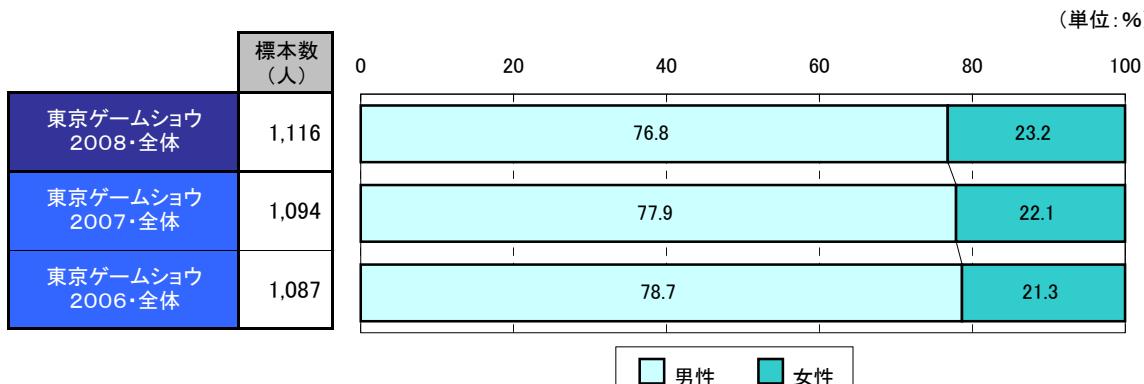
※ なお、当調査はコアユーザーが多く来場するTGS来場者を対象としているため、
本調査の結果と一般生活者のそれとは差異があることを考慮する必要がある。
また、基本特性などの定型項目に関して、TGS2006およびTGS2007の調査結果(直近2回)と比較している。

7 調査主体 : 実施主体:社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)
企画主体:日本テレネット株式会社

I. 回答者特性

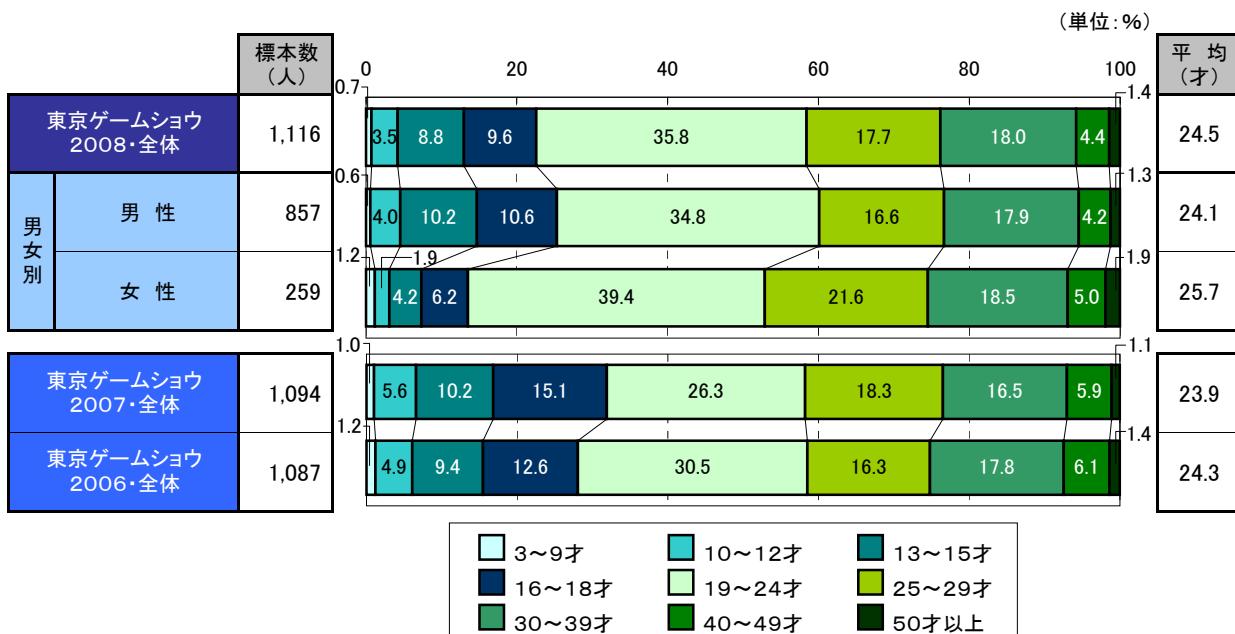
1. 性別

[質問] あなたの性別・年齢をお教えください。



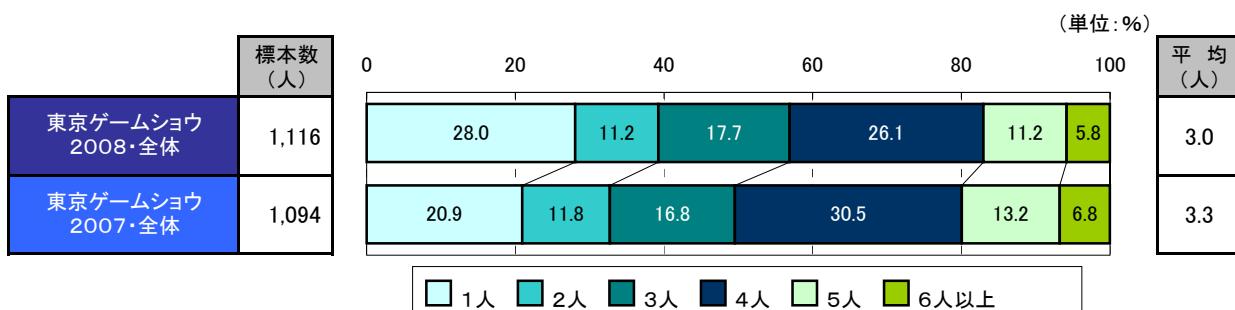
2. 年齢

[質問] あなたの性別・年齢をお教えください。



3. 同居家族数

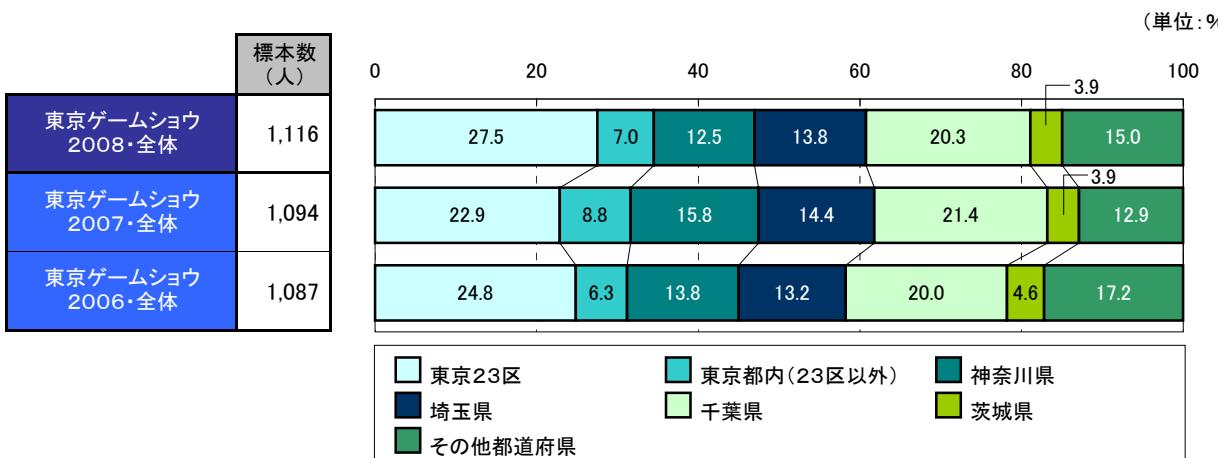
[質問] 現在同居しているご家族数はあなたを含めて何人ですか。※ひとり暮らしの場合は「(1)」人とお書きください。



- ・男女比は「女性」が着実に増加し、23.2%となった。
- ・年齢層で最も多いのは「19~24才」(35.8%)で、前回(26.3%)はいったん減少したものの再び増加している。特に女性は「19~24才」が39.4%に達する。
- ・同居家族数の平均は3.0人と前年より減少。「ひとり暮らし」は前年の20.9%から28.0%へ増加した。

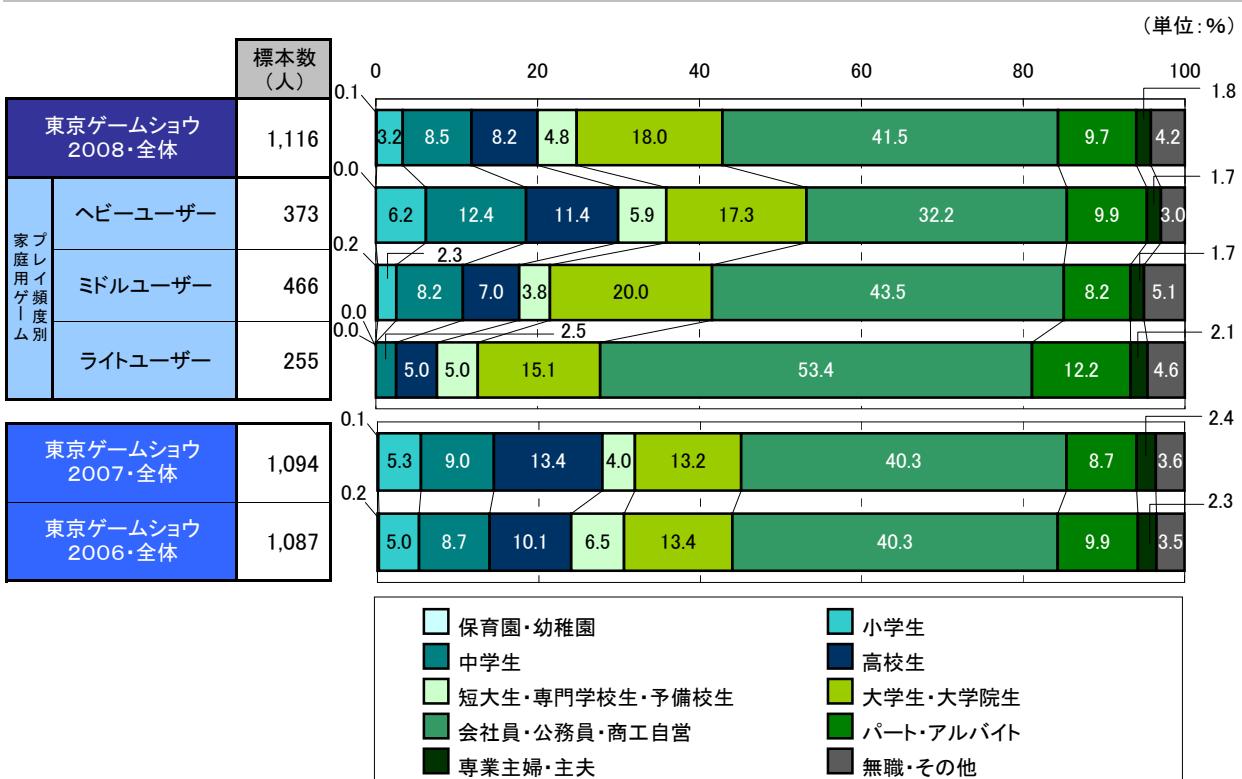
4. 居住地

[質問] あなたのお住まいをお教えください。



5. 職業

[質問] あなたの職業をお教えください。



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

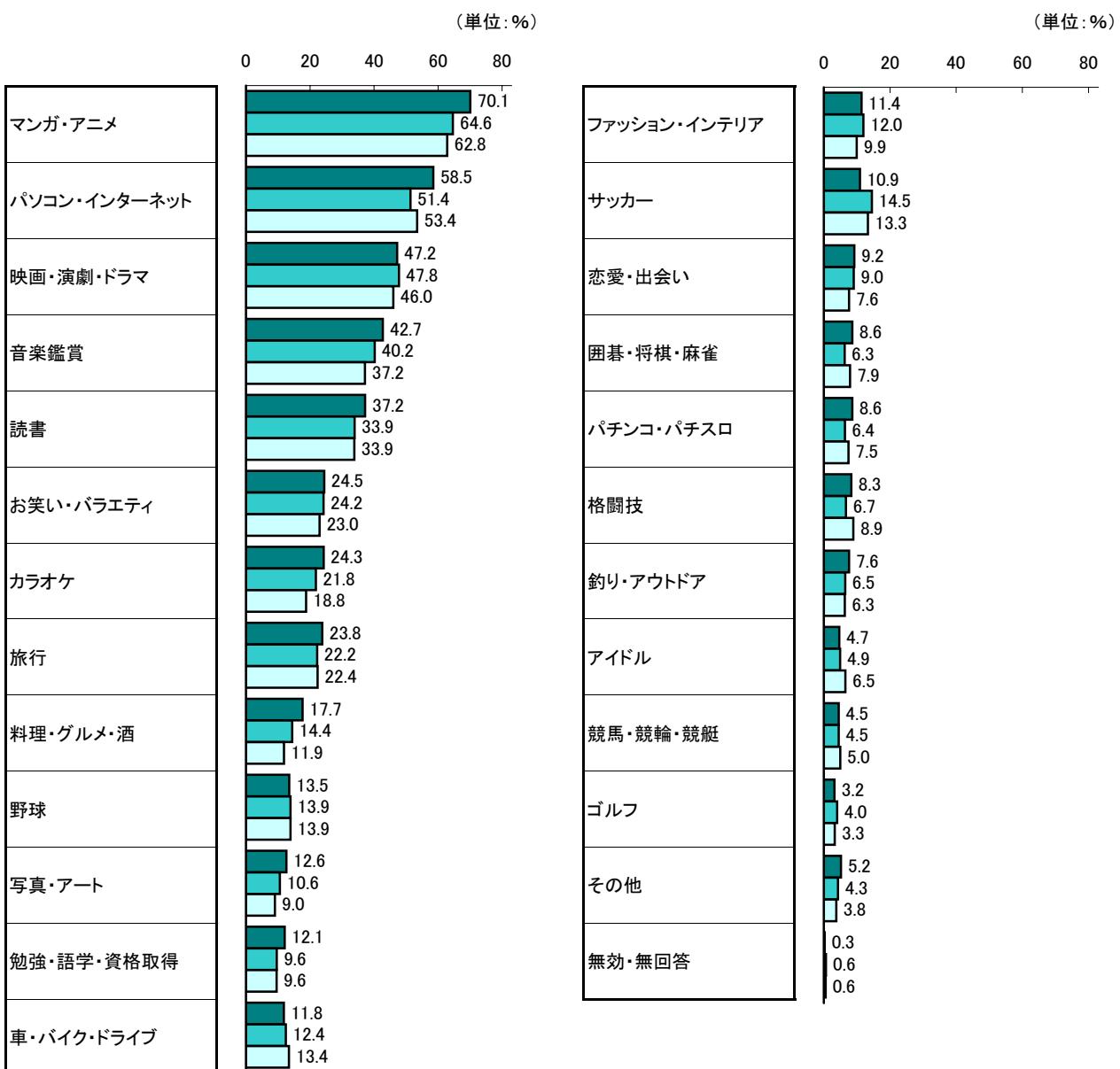
【ゲームプレイ頻度別分類】	■ヘビーユーザー : ほとんど毎日ゲームをプレイ
	■ミドルユーザー : 週に2~5日ゲームをプレイ
	■ライトユーザー : ゲームをプレイするのが週に1日以下

- ・居住地で最も多いのは「東京23区」(27.5%)。次に多いのは「千葉県」(20.3%)。
- ・職業では「会社員・公務員・商工自営」が41.5%で最も多く、前回(40.3%)よりもさらに増加。「ライトユーザー」においては53.4%にのぼる。

6. 趣味・関心事 《複数回答》

[質問] ゲーム以外で、あなたの趣味または現在関心を持っていることをいくつでもお教えてください。

■ 東京ゲームショウ2008・全体(n=1,116人)
 ■ 東京ゲームショウ2007・全体(n=1,094人)
 ■ 東京ゲームショウ2006・全体(n=1,087人)



- 前々回・前回に引き続き最多多いのは「マンガ・アニメ」(70.1%)。次に多いのは「パソコン・インターネット」(58.5%)。
- 「音楽鑑賞」「読書」「お笑い・バラエティ」「カラオケ」「料理・グルメ・酒」「写真・アート」「勉強・語学・資格取得」「恋愛・出会い系」「釣り・アウトドア」は2年連続で増加している。
- 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」「格闘技」の割合が高い。

東京ゲーム・ショウ	202	男女・年齢別																				(単位: %)		
		男性					50才以上					女性					50才以上					家庭用ゲームプレイ頻度別		
標本数(人)	1,116	857	5	34	87	91	298	142	153	36	11	259	3	5	11	16	102	56	48	13	5	404	474	238
マンガ・アニメ	70.1	69.7	60.0	79.4	71.3	84.6	76.2	67.6	59.5	36.1	9.1	71.4	100.0	80.0	100.0	93.8	83.3	69.6	43.8	53.8	0.0	76.5	70.0	59.2
パソコン・インターネット	58.5	59.6	20.0	44.1	59.8	67.0	61.4	64.8	56.2	50.0	27.3	54.8	33.3	60.0	72.7	87.5	62.7	55.4	37.5	23.1	0.0	60.6	58.4	55.0
映画・演劇・ドラマ	47.2	42.7	40.0	20.6	33.3	34.1	42.6	52.8	45.8	55.6	45.5	62.2	0.0	40.0	27.3	68.8	64.7	69.6	56.3	76.9	60.0	43.6	49.8	48.3
音楽鑑賞	42.7	39.1	0.0	17.6	36.8	44.0	44.3	42.3	34.0	30.6	18.2	54.8	0.0	40.0	72.7	62.5	65.7	62.5	29.2	38.5	20.0	38.1	45.4	45.4
読書	37.2	33.8	0.0	29.4	34.5	40.7	36.9	34.5	26.8	30.6	18.2	48.3	0.0	40.0	54.5	68.8	53.9	50.0	37.5	30.8	20.0	33.2	40.1	38.2
お笑い・バラエティ	24.5	22.5	0.0	41.2	20.7	22.0	20.5	22.5	23.5	30.6	9.1	30.9	33.3	40.0	54.5	18.8	31.4	33.9	31.3	15.4	0.0	24.5	24.9	23.5
カラオケ	24.3	21.0	0.0	2.9	10.3	28.6	29.9	23.2	9.8	19.4	0.0	35.1	33.3	40.0	45.5	56.3	51.0	26.8	10.4	7.7	20.0	21.5	27.0	23.5
旅行	23.8	19.8	0.0	14.7	4.6	9.9	20.5	26.8	23.5	33.3	45.5	37.1	0.0	20.0	18.2	37.5	32.4	35.7	47.9	61.5	60.0	17.6	25.3	31.5
料理・グルメ・酒	17.7	14.1	0.0	2.9	4.6	11.0	14.1	15.5	23.5	13.9	9.1	29.3	0.0	0.0	18.2	18.8	26.5	42.9	33.3	23.1	20.0	16.6	15.8	23.1
野球	13.5	16.1	0.0	5.9	14.9	14.3	17.1	13.4	18.3	25.0	27.3	5.0	0.0	20.0	9.1	12.5	4.9	3.6	2.1	7.7	0.0	12.9	13.9	13.9
写真・アート	12.6	9.0	0.0	2.9	4.6	12.1	10.4	7.7	8.5	13.9	9.1	24.7	0.0	0.0	27.3	37.5	39.2	12.5	12.5	15.4	0.0	10.4	11.8	18.1
勉強・語学・資格取得	12.1	10.9	0.0	8.8	6.9	6.6	14.4	11.3	10.5	8.3	0.0	16.2	0.0	0.0	18.2	25.0	20.6	10.7	10.4	30.8	0.0	10.4	11.4	16.4
車・バイク・ドライブ	11.8	14.2	0.0	0.0	8.0	16.5	10.4	21.8	19.0	19.4	18.2	3.9	0.0	0.0	0.0	6.3	2.0	7.1	2.1	15.4	0.0	8.2	13.1	15.5
ファッション・インテリア	11.4	6.1	0.0	0.0	0.0	4.4	7.0	9.9	7.8	2.8	0.0	29.0	0.0	20.0	0.0	18.8	33.3	35.7	31.3	15.4	0.0	8.9	10.3	17.6
サッカー	10.9	13.0	20.0	8.8	9.2	11.0	12.1	21.1	14.4	2.8	0.0	4.2	0.0	20.0	9.1	6.3	4.9	3.6	0.0	0.0	20.0	10.4	13.3	7.1
恋愛・出会い系	9.2	8.1	0.0	0.0	4.6	8.8	12.1	7.0	6.5	2.8	0.0	13.1	0.0	0.0	9.1	6.3	18.6	19.6	4.2	0.0	0.0	7.7	10.5	9.2
囲碁・将棋・麻雀	8.6	9.7	0.0	14.7	6.9	13.2	13.1	7.0	5.9	0.0	18.2	5.0	0.0	0.0	0.0	25.0	5.9	3.6	2.1	0.0	0.0	9.2	9.9	5.0
バテンコ・バチスコ	8.6	10.2	0.0	0.0	3.4	7.7	9.4	14.1	14.4	13.9	18.2	3.5	0.0	0.0	0.0	6.3	3.9	5.4	2.1	0.0	0.0	9.7	7.8	8.4
格闘技	8.3	10.3	0.0	5.9	8.0	8.8	9.4	13.4	12.4	11.1	9.1	1.9	0.0	0.0	9.1	6.3	2.0	0.0	2.1	0.0	0.0	8.7	8.6	7.1
釣り・アウトドア	7.6	8.8	0.0	11.8	5.7	7.7	6.4	4.9	18.3	8.3	18.2	3.9	0.0	0.0	0.0	12.5	2.9	1.8	8.3	0.0	0.0	5.9	7.6	10.5
アイドル	4.7	4.7	0.0	0.0	3.4	3.3	4.7	5.6	6.5	5.6	0.0	4.6	33.3	0.0	0.0	6.3	6.9	1.8	2.1	7.7	0.0	2.7	5.7	5.9
競馬・競輪・競艇	4.5	5.5	0.0	2.9	1.1	5.5	4.0	4.2	13.7	0.0	9.1	1.2	0.0	0.0	0.0	0.0	2.0	0.0	0.0	7.7	0.0	4.7	4.2	4.6
ゴルフ	3.2	4.0	0.0	2.9	2.3	6.6	2.3	3.5	5.9	11.1	0.0	0.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.8	2.1	0.0	0.0	3.2	3.2	3.4
その他	5.2	5.3	0.0	0.0	4.6	6.6	5.0	4.2	6.5	2.8	27.3	5.0	0.0	0.0	0.0	12.5	3.9	5.4	6.3	0.0	20.0	3.0	5.9	7.6
無効・無回答	0.3	0.2	0.0	0.0	1.1	0.0	0.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.1	0.0	0.0	0.0	0.4	0.4

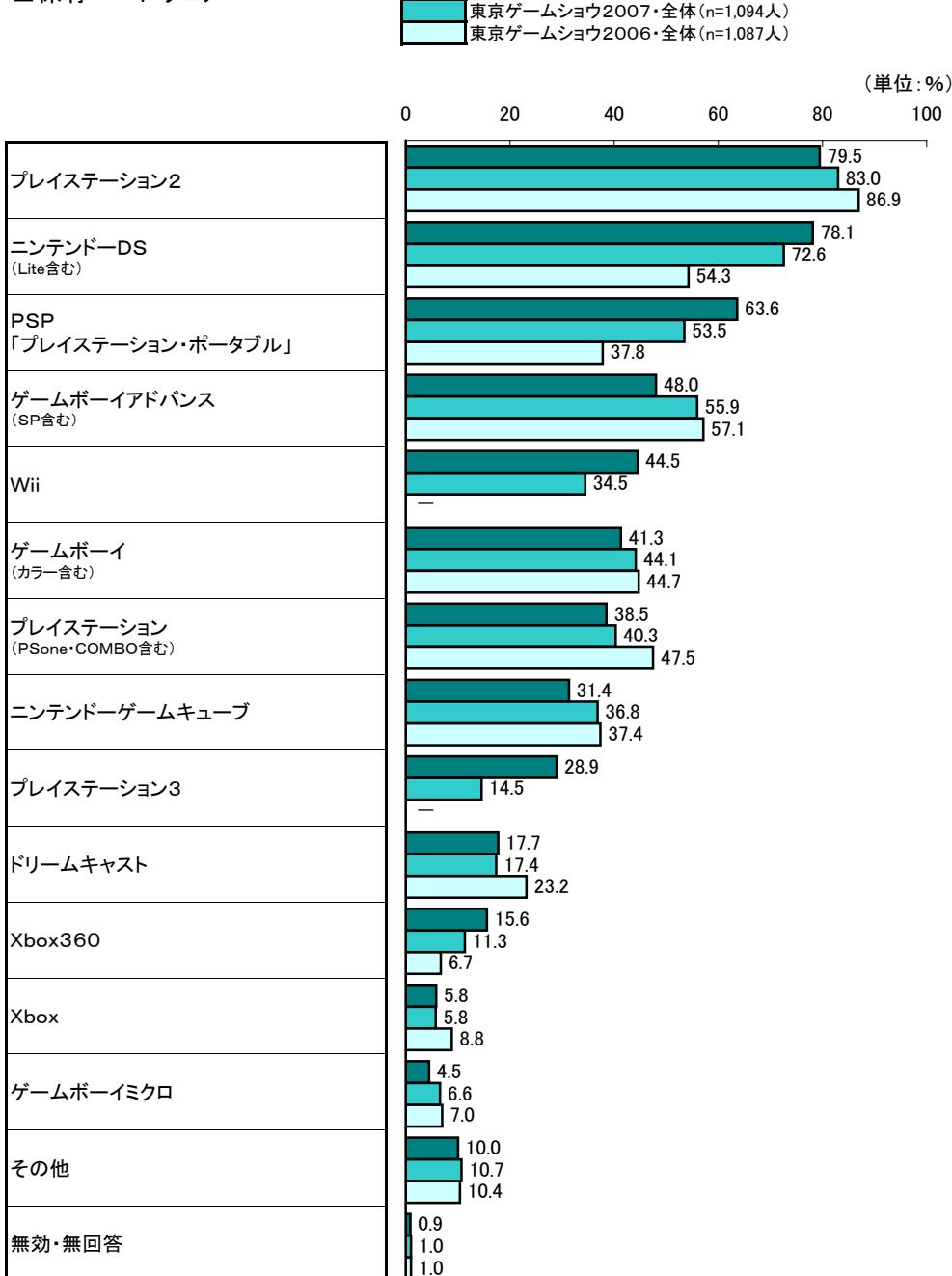
II. 家庭用ゲームのプレイ状況

1. 保有ハードウェア《複数回答》・最多使用ハードウェア

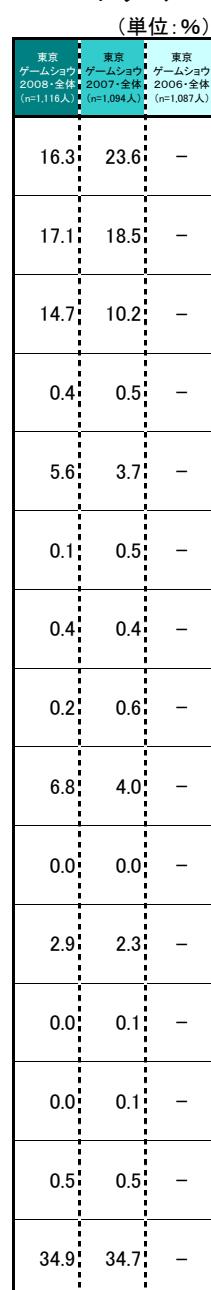
[質問] 現在、お持ちの家庭用ゲーム機をすべてお教えてください。※PC・携帯電話は除きます。

[質問] 上記で○をつけたお持ちの家庭用ゲーム機のうち、現在、最も多く使用しているのはどの家庭用ゲーム機ですか。
番号をひとつだけお書きください。

■保有ハードウェア



■最多使用 ハードウェア



注) 東京ゲームショウ2007調査より、最多使用ハードウェアについての設問を追加した。

- ・「ニンテンドーDS(Lite含む)」の保有率は年々増加し78.1%。1位の「プレイステーション2」(79.5%)に近づいた。一方で、最多使用率では「ニンテンドーDS(Lite含む)」が17.1%で前回よりは下がったものの、「プレイステーション2」(16.3%)を抜いて1位となった。
- ・「PSP『プレイステーション・ポータブル』」「Wii」「プレイステーション3」「Xbox360」は、保有率・最多使用率ともに2年連続で増加。
- ・男性は「PSP『プレイステーション・ポータブル』」を最も多く使用しており(16.2%)、「13~15才」「16~18才」の最多使用率は20%を超える。「PSP『プレイステーション・ポータブル』」は、家庭用ゲームの「ヘビーユーザー」の最多使用率も高い(20.5%)

■保有ハードウェア(男女・年齢別／家庭用ゲームプレイ頻度別)

(単位: %)

東京 ゲー ム・ シヨ ウ	男女・年齢別																				家庭用ゲーム プレイ頻度別			
	男性					女性					ヘビーユーザー					ミドルユーザ					ライトユーザ			
3 才 9 才	1 才 2 才	1 才 5 才	1 才 8 才	1 才 4 才	2 才 9 才	3 才 9 才	4 才 4 才	5 才 以上	3 才 9 才	1 才 2 才	1 才 5 才	1 才 8 才	1 才 4 才	2 才 9 才	3 才 9 才	4 才 4 才	5 才 以上	ヘビーユーザー	ミドルユーザ	ライトユーザ				
標本数(人)	1,116	857	5	34	87	91	298	142	153	36	11	259	3	5	11	16	102	56	48	13	5	404	474	238
プレイステーション2	79.5	79.8	60.0	70.6	77.0	86.8	83.9	76.8	79.1	61.1	81.8	78.4	33.3	60.0	81.8	87.5	83.3	75.0	81.3	69.2	20.0	81.9	83.3	67.6
ニンテンドーDS (Lite含む)	78.1	76.4	80.0	100.0	87.4	73.6	69.1	79.6	76.5	77.8	90.9	83.8	100.0	100.0	100.0	93.8	81.4	83.9	85.4	84.6	20.0	82.9	82.9	60.5
PSP 「プレイステーション・ ポータブル」	63.6	66.2	20.0	76.5	83.9	79.1	65.1	66.2	57.5	41.7	36.4	55.2	33.3	60.0	81.8	62.5	60.8	53.6	43.8	53.8	0.0	76.7	64.6	39.5
ゲームボーイ アドバンス (SP含む)	48.0	49.4	20.0	79.4	80.5	80.2	43.0	31.0	37.9	52.8	27.3	43.6	33.3	60.0	90.9	81.3	50.0	23.2	33.3	46.2	0.0	56.2	49.2	31.9
Wii	44.5	44.8	80.0	82.4	60.9	51.6	39.9	38.7	34.6	50.0	63.6	43.6	33.3	80.0	54.5	37.5	39.2	42.9	50.0	53.8	20.0	52.7	43.9	31.9
ゲームボーイ (カラー含む)	41.3	41.3	20.0	58.8	64.4	71.4	39.9	27.5	26.8	25.0	36.4	41.3	0.0	60.0	54.5	87.5	52.0	30.4	12.5	46.2	40.0	48.3	40.7	30.7
プレイ ステーション (PSone+ COMBO含む)	38.5	39.0	20.0	50.0	48.3	51.6	37.9	34.5	34.6	22.2	36.4	37.1	0.0	20.0	27.3	31.3	48.0	33.9	27.1	38.5	20.0	43.6	37.6	31.9
ニンテンドー [®] ゲームキューブ	31.4	32.4	0.0	58.8	57.5	52.7	26.2	21.1	25.5	27.8	27.3	27.8	33.3	60.0	63.6	50.0	25.5	12.5	29.2	46.2	0.0	37.6	31.9	19.7
プレイ ステーション3	28.9	32.4	0.0	29.4	42.5	38.5	29.5	35.2	32.0	19.4	18.2	17.4	0.0	20.0	27.3	12.5	13.7	16.1	22.9	30.8	20.0	37.1	28.9	15.1
ドリームキャスト	17.7	20.0	0.0	5.9	3.4	14.3	18.1	28.2	35.3	11.1	9.1	10.4	0.0	0.0	0.0	0.0	7.8	16.1	18.8	7.7	0.0	16.8	19.6	15.5
Xbox360	15.6	18.1	0.0	2.9	14.9	14.3	20.8	22.5	19.6	8.3	9.1	7.3	0.0	0.0	18.2	0.0	10.8	3.6	2.1	23.1	0.0	21.5	16.2	4.2
Xbox	5.8	6.7	0.0	0.0	2.3	3.3	4.0	7.7	18.3	2.8	0.0	3.1	0.0	0.0	9.1	0.0	0.0	5.4	8.3	0.0	0.0	7.2	6.3	2.5
ゲームボーイ ミクロ	4.5	5.0	0.0	2.9	4.6	8.8	3.4	6.3	6.5	0.0	9.1	2.7	0.0	0.0	0.0	12.5	1.0	3.6	4.2	0.0	0.0	5.4	4.6	2.5
その他	10.0	10.0	0.0	2.9	9.2	8.8	9.7	9.9	15.0	8.3	0.0	10.0	0.0	20.0	18.2	12.5	13.7	5.4	6.3	0.0	20.0	12.4	9.5	7.1
無効・無回答	0.9	0.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.7	0.7	0.7	2.8	0.0	1.9	0.0	0.0	0.0	0.0	1.0	1.8	0.0	15.4	20.0	0.0	0.0	4.2

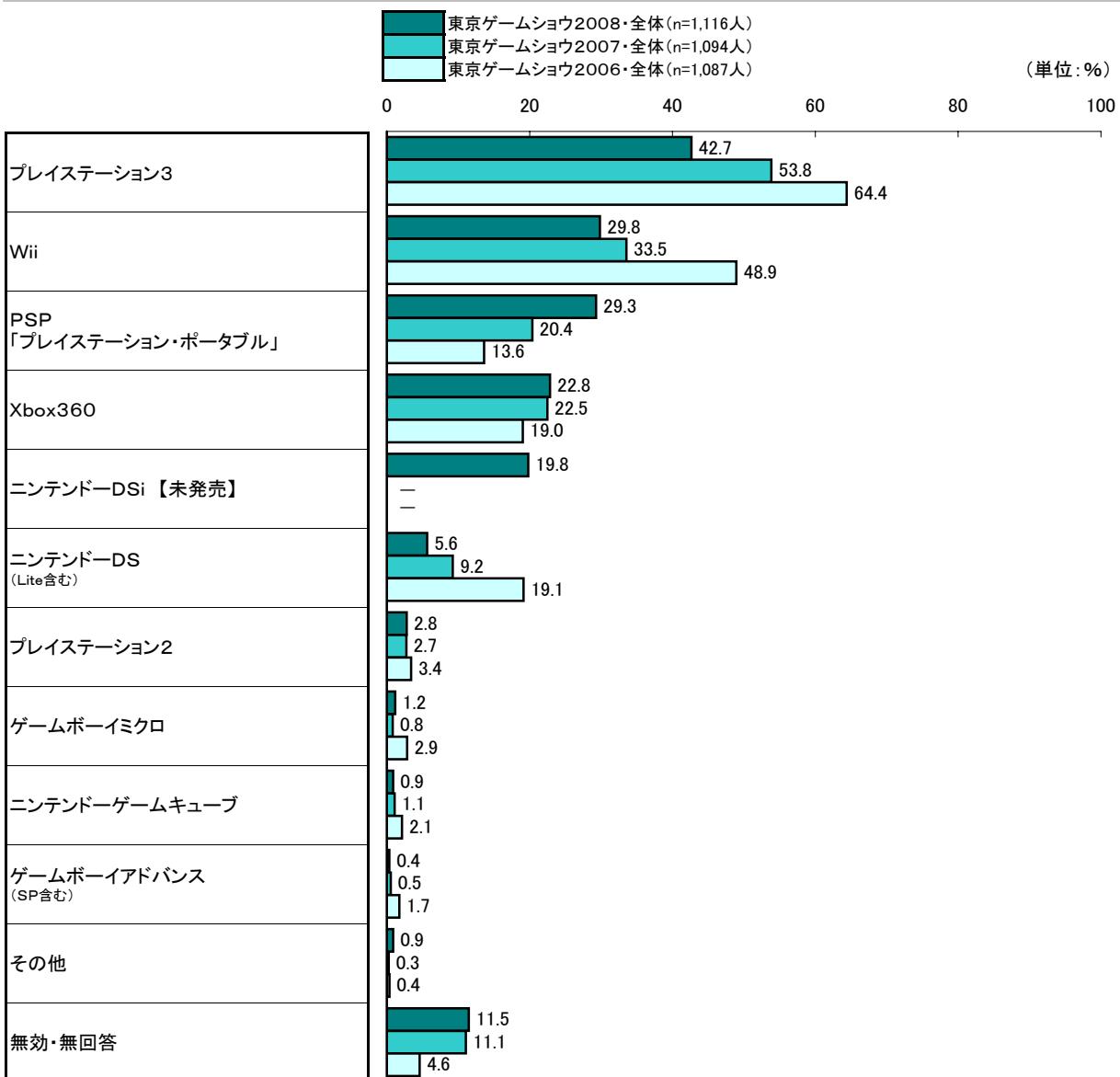
■最多使用ハードウェア(男女・年齢別／家庭用ゲームプレイ頻度別)

(単位: %)

東京 ゲー ム・ シヨ ウ	男女・年齢別																		家庭用ゲーム プレイ頻度別					
	男性		3 才	1 才	1 才	1 才	1 才	2 才	3 才	4 才	5 才	性 別	3 才	1 才	1 才	1 才	2 才	3 才	4 才	5 才	ヘ ビ ユ ー ザ ー	ミ ド ル ユ ー ザ ー	ラ イ ト ユ ー ザ ー	
標本数(人)	1,116	857	5	34	87	91	298	142	153	36	11	259	3	5	11	16	102	56	48	13	5	404	474	238
ニンテンドーDS (Lite含む)	17.1	14.5	20.0	20.6	9.2	7.7	11.7	19.0	15.7	30.6	36.4	25.9	33.3	40.0	45.5	25.0	23.5	26.8	29.2	15.4	0.0	16.8	16.7	18.5
プレイ ステーション2	16.3	16.0	0.0	8.8	4.6	20.9	17.8	14.8	20.9	11.1	9.1	17.4	0.0	0.0	18.2	31.3	23.5	16.1	8.3	7.7	0.0	11.1	19.4	18.9
PSP 「プレイステーション・ ポータブル」	14.7	16.2	0.0	17.6	24.1	23.1	17.1	12.0	13.1	8.3	0.0	9.7	0.0	0.0	18.2	12.5	10.8	10.7	4.2	15.4	0.0	20.5	13.5	7.1
プレイ ステーション3	6.8	8.1	0.0	5.9	11.5	13.2	6.7	7.0	7.8	8.3	0.0	2.7	0.0	0.0	0.0	0.0	2.0	3.6	4.2	7.7	0.0	6.7	8.4	3.8
Wii	5.6	4.3	0.0	14.7	3.4	3.3	5.0	2.8	2.0	5.6	18.2	10.0	0.0	40.0	9.1	6.3	2.9	10.7	18.8	23.1	20.0	4.5	6.1	6.7
Xbox360	2.9	3.4	0.0	0.0	1.1	2.2	4.4	3.5	4.6	2.8	0.0	1.2	0.0	0.0	9.1	0.0	0.0	3.6	0.0	0.0	0.0	3.7	3.0	1.3
ゲームボーイ アドバンス (SP含む)	0.4	0.4	0.0	0.0	2.3	0.0	0.0	0.0	0.0	2.8	0.0	0.8	0.0	0.0	0.0	6.3	1.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.7	0.2	0.4
プレイ ステーション (PSone・ COMBO含む)	0.4	0.5	0.0	0.0	1.1	0.0	0.3	0.7	0.0	2.8	0.0	0.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.4
ニンテンドー [®] ゲームキューブ	0.2	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.8	0.0	0.4	0.0	0.0	0.0	0.0	1.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.2	0.0	0.4
ゲームボーイ (カラー含む)	0.1	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.3	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	0.2	0.0	0.0
ゲームボーイ ミクロ	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Xbox	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
ドリームキャスト	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
その他	0.5	0.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.1	1.3	0.0	0.0	0.4	0.0	0.0	0.0	0.0	1.0	0.0	0.0	0.0	0.2	0.6	0.8
無効・無回答	34.9	35.9	80.0	32.4	42.5	29.7	36.6	38.0	34.6	25.0	36.4	31.3	66.7	20.0	0.0	18.8	34.3	26.8	35.4	30.8	80.0	35.1	31.6	40.8

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お教えください。※PC・携帯電話は除きます。



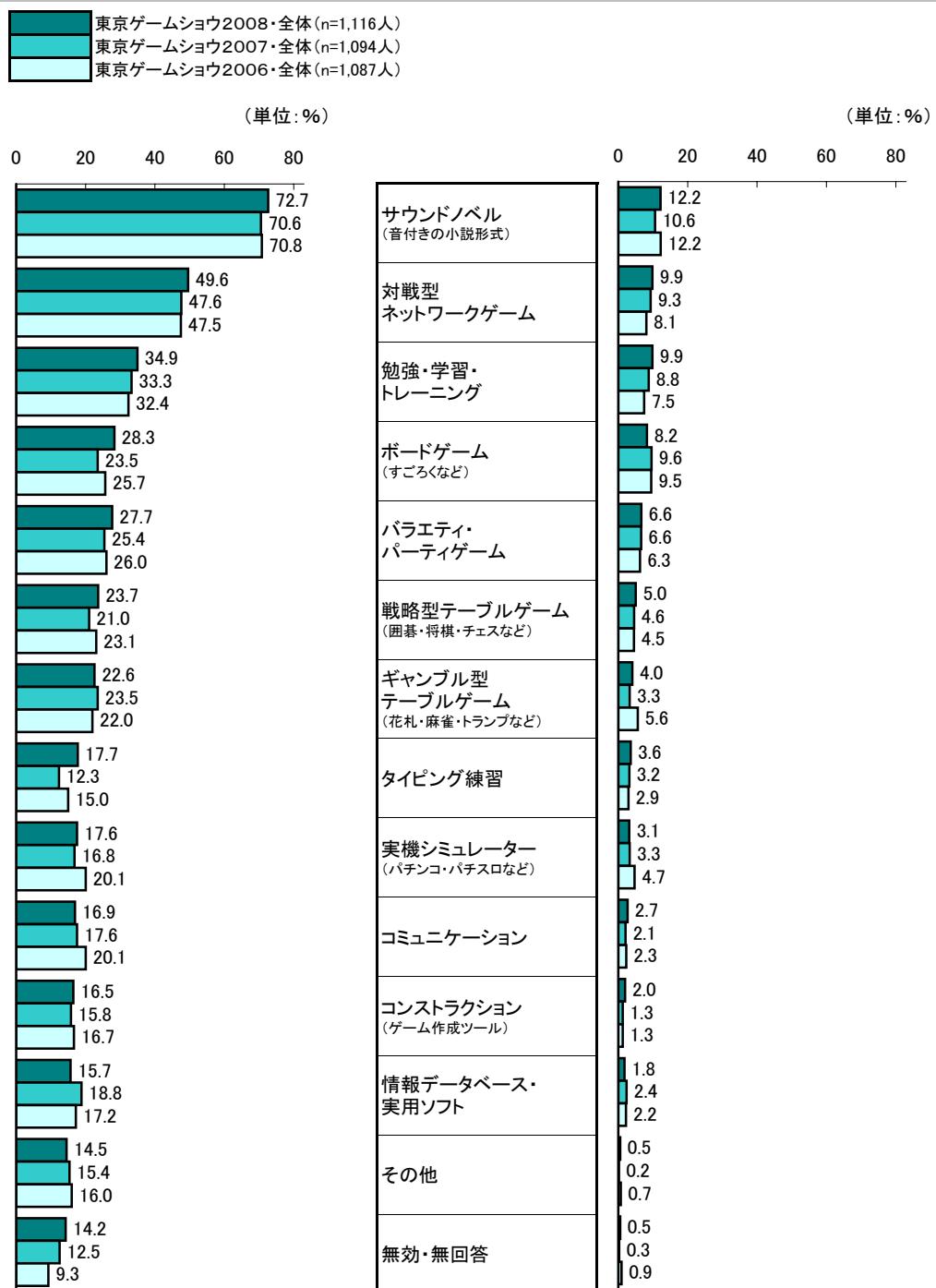
注)東京ゲームショウ2008調査より、選択肢「ニンテンドーDSi 【未発売】」を追加した。

- ・購入希望率の1位・2位は「プレイステーション3」(42.7%)「Wii」(29.8%)であるが、いずれも2年連続で減少。
- ・「PSP『プレイステーション・ポータブル』」(29.3%)「Xbox360」(22.8%)は、2年連続で購入希望率が増加。
- ・調査時点未発売だった「ニンテンドーDSi」の購入希望率は19.8%。
- ・多くの機種で女性の購入希望率が男性を上回るが、「Xbox360」の購入希望率は女性より男性の方が高い(30.9%)。
- ・「Wii」「PSP『プレイステーション・ポータブル』」「ニンテンドーDS(Lite含む)」はライトユーザーの購入希望率が高い。

東京0-8-シヨウウ	男女・年齢別																				(単位: %)				
	男性										女性										家庭用ゲームプレイ頻度別				
	3才以下	4才	5才	6才	7才	8才	9才	10才	11才	12才	13才	14才	15才	16才	17才	18才	19才	20才	21才以上	ヘビーユーザー	ミドルユーザー	ライトユーザー			
標本数(人)	1,116	857	5	34	87	91	298	142	153	36	11	259	3	5	11	16	102	56	48	13	5	404	474	238	
プレイステーション3	42.7	41.8	20.0	26.5	39.1	52.7	41.9	39.4	41.2	55.6	18.2	45.6	0.0	20.0	63.6	62.5	52.0	46.4	31.3	38.5	20.0	40.1	45.4	41.6	
Wii	29.8	28.4	60.0	11.8	24.1	25.3	29.5	31.0	31.4	27.8	18.2	34.7	66.7	20.0	27.3	56.3	36.3	32.1	31.3	30.8	20.0	29.7	29.7	30.3	
Xbox360	29.3	30.9	20.0	26.5	34.5	36.3	31.2	35.2	28.8	8.3	18.2	23.9	0.0	0.0	27.3	37.5	27.5	23.2	18.8	15.4	20.0	33.7	30.2	20.2	
PSP 「プレイステーション・ポータブル」	22.8	21.9	0.0	14.7	23.0	24.2	23.2	19.7	21.6	25.0	18.2	25.9	0.0	20.0	27.3	50.0	25.5	16.1	35.4	23.1	0.0	19.8	23.4	26.9	
ニンテンドーDSi 【未発売】	19.8	19.0	40.0	38.2	25.3	18.7	17.8	16.9	10.5	33.3	36.4	22.4	33.3	60.0	36.4	25.0	26.5	12.5	18.8	23.1	0.0	23.5	16.2	20.6	
ニンテンドーDS (Lite含む)	5.6	5.1	20.0	0.0	5.7	6.6	7.0	3.5	3.3	2.8	0.0	7.3	0.0	0.0	0.0	18.8	6.9	7.1	8.3	7.7	0.0	5.2	4.4	8.8	
プレイステーション2	2.8	2.0	0.0	2.9	3.4	1.1	1.0	2.8	2.6	2.8	0.0	5.4	0.0	0.0	9.1	18.8	2.9	3.6	8.3	7.7	0.0	2.0	1.7	6.3	
ニンテンドー ゲームキューブ	1.2	1.4	20.0	2.9	2.3	2.2	1.0	2.1	0.0	0.0	0.0	0.4	0.0	0.0	0.0	6.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.7	0.2	2.1	
ゲームボーイ ミクロ	0.9	0.9	0.0	2.9	2.3	3.3	0.0	0.7	0.7	0.0	0.0	0.8	33.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	20.0	0.7	1.3	0.4
ゲームボーイ アドバンス (SP含む)	0.4	0.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.3	1.4	0.0	0.0	0.0	0.4	0.0	0.0	0.0	6.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.5	0.2	0.4	
その他	0.9	1.1	0.0	2.9	1.1	0.0	1.0	2.1	0.7	0.0	0.0	0.4	0.0	0.0	0.0	0.0	1.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.5	0.4	0.8	
無効・無回答	11.5	11.7	0.0	5.9	10.3	12.1	12.1	9.2	15.7	8.3	18.2	10.8	0.0	20.0	0.0	6.3	7.8	12.5	14.6	7.7	60.0	13.4	10.1	10.9	

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でもお教えてください。



- 「ロールプレイング」が72.7%でトップ。
- 「アクション」「戦略シミュレーション・ストラテジー」「シューティング」「対戦格闘」「レース」などは男性、「ロールプレイング」「アドベンチャー」「育成・目標達成型シミュレーション」「リズムアクション」「パズル・クイズ」などは女性の方が多い。
- 「勉強・学習・トレーニング」は女性に人気が高く(20.1%)、家庭用ゲームプレイのプレイ頻度別では「ライトユーザー」(13.9%)の人気が高い。
- 趣味・関心事別では、「格闘技」ファンは「対戦格闘」、「サッカー」「野球」「ゴルフ」ファンは「スポーツ」、「車・バイク・ドライブ」ファンは「レース」、「勉強・語学・資格取得」に関心がある人は「勉強・学習・トレーニング」の人気が高いといった相関関係が見られた。

(単位: %)

東京ゲーム・ショウ	男女・年齢別																				家庭用ゲームプレイ頻度別			
	男性	3~9才	10~12才	13~15才	16~18才	19~22才	23~24才	25~29才	30~34才	35~40才	41~50才以上	女性	3~9才	10~12才	13~15才	16~18才	19~22才	23~29才	30~34才	35~40才	41~50才以上	ヘビーユーザー	ミドルユーザー	ライトユーザー
標本数(人)	1,116	857	5	34	87	91	298	142	153	36	11	259	3	5	11	16	102	56	48	13	5	404	474	238
ロールプレイング	72.7	72.3	60.0	55.9	77.0	70.3	72.1	76.8	73.2	72.2	45.5	73.7	33.3	60.0	90.9	81.3	87.3	71.4	56.3	53.8	20.0	75.2	75.9	61.8
アクション	49.6	51.7	40.0	64.7	63.2	65.9	57.7	44.4	38.6	19.4	27.3	42.5	0.0	40.0	72.7	68.8	51.0	39.3	29.2	7.7	0.0	56.4	50.0	37.0
アドベンチャー	34.9	32.8	40.0	55.9	54.0	42.9	26.8	28.9	26.1	22.2	45.5	42.1	66.7	60.0	63.6	56.3	56.9	26.8	27.1	7.7	20.0	39.1	36.1	25.6
戦略シミュレーション・ストラテジー	28.3	32.8	0.0	17.6	32.2	23.1	35.9	38.0	35.3	27.8	9.1	13.5	0.0	0.0	36.4	31.3	13.7	16.1	4.2	7.7	0.0	33.4	25.5	25.2
シューティング	27.7	31.0	0.0	50.0	48.3	40.7	28.9	24.6	24.8	22.2	27.3	16.6	0.0	20.0	27.3	50.0	11.8	14.3	12.5	30.8	20.0	35.9	23.2	22.7
育成・目標達成型シミュレーション	23.7	23.2	20.0	17.6	28.7	23.1	24.8	23.9	19.6	19.4	9.1	25.1	33.3	20.0	36.4	31.3	32.4	21.4	14.6	15.4	0.0	27.0	21.3	22.7
対戦格闘	22.6	25.1	20.0	38.2	33.3	23.1	26.2	24.6	21.6	13.9	0.0	14.3	0.0	40.0	45.5	31.3	11.8	8.9	14.6	0.0	20.0	28.2	20.0	18.1
リズムアクション(音楽・ダンスなど)	17.7	14.4	0.0	11.8	19.5	23.1	15.1	12.0	9.2	13.9	0.0	29.0	66.7	40.0	27.3	37.5	36.3	21.4	22.9	15.4	0.0	18.1	18.6	15.5
パズル・クイズ	17.6	14.4	0.0	11.8	6.9	14.3	14.1	14.8	17.6	16.7	36.4	28.2	33.3	0.0	18.2	25.0	30.4	28.6	33.3	23.1	0.0	16.6	19.4	15.5
レース	16.9	19.5	20.0	35.3	27.6	23.1	15.8	14.8	18.3	30.6	18.2	8.5	0.0	80.0	0.0	31.3	5.9	7.1	2.1	15.4	0.0	19.6	14.3	17.6
MMORPG(多人数参加型ロールプレイング)	16.5	19.4	0.0	8.8	14.9	22.0	18.8	24.6	24.8	2.8	0.0	6.9	0.0	0.0	18.2	12.5	8.8	3.6	6.3	0.0	0.0	22.5	13.9	11.3
スポーツ	15.7	18.3	0.0	17.6	27.6	15.4	18.1	18.3	14.4	19.4	36.4	6.9	0.0	20.0	9.1	18.8	2.9	10.7	8.3	0.0	0.0	15.6	16.0	15.1
恋愛シミュレーション	14.5	12.7	0.0	2.9	6.9	17.6	15.8	12.0	13.1	5.6	0.0	20.5	0.0	0.0	9.1	18.8	26.5	26.8	10.4	15.4	0.0	16.6	14.3	11.3
FPS(一人称視点のシューティング)	14.2	17.6	0.0	5.9	23.0	26.4	20.8	14.1	14.4	2.8	0.0	3.1	0.0	20.0	18.2	6.3	2.0	3.6	0.0	0.0	0.0	21.3	12.7	5.5
サウンドノベル(音付きの小説形式)	12.2	12.1	0.0	0.0	10.3	9.9	11.4	19.7	14.4	5.6	0.0	12.4	0.0	0.0	18.2	12.5	19.6	8.9	4.2	7.7	0.0	12.9	12.7	10.1
対戦型ネットワークゲーム	9.9	11.9	20.0	5.9	11.5	19.8	11.7	11.3	11.1	8.3	0.0	3.1	0.0	0.0	18.2	6.3	1.0	5.4	2.1	0.0	0.0	12.9	9.5	5.5
勉強・学習・トレーニング	9.9	6.8	20.0	2.9	1.1	4.4	7.7	4.2	8.5	25.0	0.0	20.1	0.0	20.0	9.1	12.5	16.7	17.9	27.1	53.8	20.0	7.7	9.7	13.9
ボードゲーム(すごろくなど)	8.2	8.2	0.0	5.9	6.9	15.4	7.4	5.6	8.5	11.1	9.1	8.5	0.0	0.0	0.0	18.8	7.8	5.4	12.5	15.4	0.0	10.4	6.3	8.4
バラエティ・バーティゲーム	6.6	5.7	0.0	11.8	5.7	7.7	6.7	4.9	3.3	2.8	0.0	9.7	0.0	20.0	27.3	12.5	12.7	3.6	4.2	15.4	0.0	7.4	6.3	5.9
戦略型テーブルゲーム(囲碁・将棋・チェスなど)	5.0	6.1	0.0	5.9	8.0	8.8	6.0	4.2	5.9	2.8	9.1	1.5	0.0	0.0	0.0	6.3	1.0	3.6	0.0	0.0	0.0	6.4	4.2	4.2
ギャンブル型テーブルゲーム(花札・麻雀・トランプなど)	4.0	3.9	0.0	0.0	1.1	3.3	4.0	1.4	7.8	5.6	9.1	4.6	0.0	0.0	9.1	18.8	2.9	1.8	8.3	0.0	0.0	5.4	3.2	3.4
タイピング練習	3.6	2.8	0.0	0.0	1.1	4.4	4.0	1.4	2.6	2.8	0.0	6.2	0.0	0.0	18.2	6.3	7.8	5.4	2.1	7.7	0.0	3.5	3.0	5.0
実機シミュレーター(バーチャルバースなど)	3.1	3.5	0.0	0.0	3.4	4.4	4.0	3.5	3.9	0.0	0.0	1.9	0.0	0.0	0.0	0.0	1.0	5.4	2.1	0.0	0.0	4.2	1.9	3.8
コミュニケーション	2.7	2.5	0.0	0.0	3.4	6.6	2.0	3.5	0.7	0.0	0.0	3.5	0.0	0.0	0.0	6.3	4.9	3.6	2.1	0.0	0.0	3.5	1.9	2.9
コンストラクション(ゲーム作成ツール)	2.0	1.9	0.0	0.0	2.3	3.3	2.0	1.4	2.0	0.0	0.0	2.3	0.0	0.0	9.1	0.0	2.9	1.8	2.1	0.0	0.0	2.5	1.5	2.1
情報データベース・実用ソフト	1.8	2.0	0.0	0.0	1.1	2.2	2.3	2.8	2.0	0.0	0.0	1.2	0.0	0.0	0.0	0.0	1.0	1.8	2.1	0.0	0.0	0.7	0.6	0.0
その他	0.5	0.6	0.0	0.0	2.9	0.0	1.1	0.3	0.0	1.3	0.0	0.0	0.8	0.0	0.0	0.0	6.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.5	0.4	1.3
無効・無回答	0.5	0.6	0.0	2.9	0.0	1.1	0.3	0.0	1.3	0.0	0.0	0.8	0.0	0.0	0.0	0.0	6.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	20.0

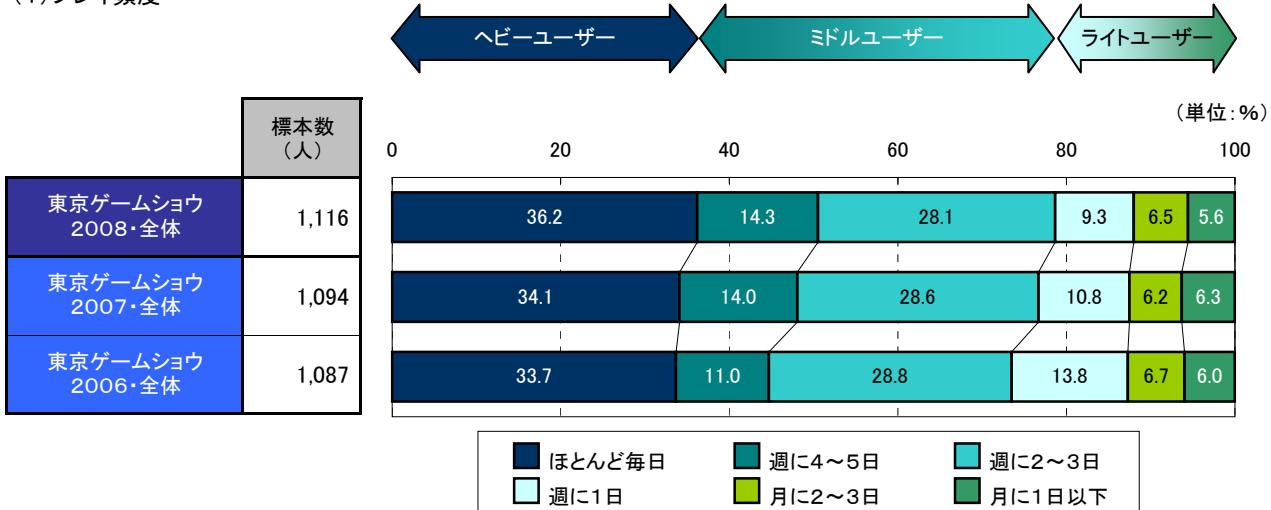
(単位: %)

東京ゲーム・ショウ 2018・ 全体	趣味・関心事別																									
	マンガ・アニメ	パソコン・ネット	映画・演劇・ドラマ	音楽鑑賞	読書	お笑い・バラエティ	カラオケ	旅行	料理・グルメ・酒	野球	写真・アート	勉強・語学・資格取得	車・バイク・ドライブ	ファンタリヨン・サッカー	恋愛・出会い系	囲碁・将棋・麻雀	バチンコ・バチスコ	格闘技	釣り・アウトドア	アイドル	競馬・競輪・競艇	ゴルフ	その他	無効・無回答		
標本数(人)	1,116	782	653	527	477	415	273	271	266	197	151	141	135	132	127	122	103	96	96	93	85	52	50	36	58	3
ロールプレイング	72.7	79.5	79.3	75.7	76.9	80.2	76.9	80.4	67.3	69.5	72.2	78.0	70.4	65.2	74.0	73.0	71.8	69.8	69.8	66.7	71.8	69.2	72.0	77.8	67.2	100.0
アクション	49.6	56.0	56.7	53.3	55.8	55.7	56.0	59.8	43.6	51.3	47.7	63.8	63.0	50.0	51.2	44.3	58.3	66.7	42.7	63.4	57.6	48.1	50.0	61.1	60.3	33.3
アドベンチャー	34.9	42.5	40.0	39.5	42.1	45.3	43.6	46.1	40.2	43.7	34.4	48.9	45.9	36.4	47.2	32.8	44.7	45.8	30.2	38.7	40.0	38.5	36.0	30.6	37.9	33.3
戦略シミュレーション・ストラテジー	28.3	31.3	34.2	30.2	31.7	35.2	25.6	29.5	32.7	29.9	37.7	38.3	40.7	38.6	20.5	29.5	35.9	42.7	35.4	41.9	28.2	26.9	48.0	30.6	36.2	0.0
シューティング	27.7	31.8	33.7	28.7	30.6	32.3	31.5	32.1	30.1	28.4	27.8	36.2	30.4	36.4	17.3	23.8	31.1	40.6	24.0	37.6	36.5	32.7	26.0	41.7	31.0	33.3
育成・目標達成型シミュレーション	23.7	28.3	26.3	25.2	28.3	29.6	30.4	33.6	25.9	32.0	31.8	32.6	34.8	28.8	29.9	23.8	35.9	29.2	29.2	22.6	22.4	32.7	34.0	27.8	32.8	0.0
対戦格闘	22.6	25.3	25.4	23.5	25.6	25.1	25.6	26.2	27.1	22.3	31.1	26.2	29.6	31.1	19.7	30.3	24.3	34.4	24.0	50.5	25.9	21.2	30.0	27.8	24.1	0.0
リズムアクション(音楽・ダンスなど)	17.7	20.7	21.1	20.7	26.6	22.2	28.9	29.5	23.3	25.9	18.5	30.5	29.6	17.4	25.2	17.2	28.2	25.0	20.8	21.5	16.5	26.9	20.0	19.4	13.8	33.3
パズル・クイズ	17.6	18.9	21.0	20.5	23.7	23.4	29.3	24.7	24.8	26.9	21.2	35.5	26.7	14.4	27.6	16.4	30.1	35.4	22.9	16.1	14.1	21.2	32.0	19.4	20.7	33.3
レース	16.9	16.9	19.3	18.0	18.2	16.4	23.8	15.9	17.7	18.3	21.9	22.0	20.7	43.2	18.9	27.0	17.5	17.7	21.9	28.0	25.9	25.0	22.0	41.7	20.7	0.0
MMORPG(多人数参加型ロールプレイング)	16.5	19.1	22.2	15.0	16.4	18.1	14.7	22.1	12.8	19.3	20.5	18.4	17.8	19.7	17.3	17.2	18.4	25.0	22.9	12.9	24.7	21.2	22.0	30.6	19.0	0.0
スポーツ	15.7	14.5	15.9	15.9	17.6	13.3	21.2	15.1	19.9	16.8	47.0	13.5	17.8	22.0	14.2	44.3	22.3	21.9	18.8	28.0	22.4	28.8	26.0	41.7	17.2	0.0
恋愛シミュレーション	14.5	18.4	16.1	14.0	17.8	17.3	16.8	25.1	15.8	19.3	19.2	19.9	18.5	6.8	18.1	14.8	31.1	18.8	19.8	16.1	15.3	32.7	14.0	13.9	13.8	0.0
FPS(一人称視点のシューティング)	14.2	15.5	18.2	15.6	17.8	15.7	12.5	13.7	12.8	14.2	22.5	17.7	19.3	22.0	12.6	20.5	16.5	18.8	15.6	19.4	20.0	5.8	20.0	30.6	13.8	33.3
サウンドノベル(音付きの小説形式)	12.2	15.0	16.1	15.6	16.4	20.2	15.4	17.3	14.7	17.8	15.9	27.0	25.2	14.4	17.3	13.9	22.3	21.9	13.5	18.3	12.9	13.5	14.0	13.9	12.1	0.0
対戦型ネットワークゲーム	9.9	11.1	13.2	10.4	13.0	11.6	11.4	12.2	10.2	15.7	16.6	18.4	17.0	15.2	8.7	17.2	19.4	19.8	14.6	12.9	10.6	13.5	20.0	22.2	12.1	0.0
勉強・学習・トレーニング	9.9	9.1	8.9	13.9	11.9	15.4	15.4	12.9	17.3	22.8	11.3	19.9	31.9	11.4	17.3	9.0	20.4	12.5	8.3	9.7	16.5	23.1	14.0	19.4	19.0	33.3
ボードゲーム(すごろくなど)	8.2	8.8	10.1	10.4	10.9	11.6	13.2	11.1	12.8	16.8	11.3	15.6	13.3	9.1	10.2	8.2	14.6	20.8	11.5	11.8	14.1	7.7	16.0	16.7	12.1	0.0
パラエティ・バーティゲーム	6.6	8.3	8.1	9.1	10.1	9.9	15.8	9.6	9.4	11.2	8.6	9.9	12.6	4.5	14.2	10.7	12.6	12.5	6.3	9.7	8.2	7.7	8.0	11.1	6.9	0.0
戦略型テーブルゲーム(囲碁・将棋・チエスなど)	5.0	5.1	4.9	4.9	7.1	6.7	7.0	4.8	5.3	7.6	10.6	6.4	10.4	4.5	3.9	5.7	8.7	21.9	9.4	5.4	10.6	11.5	18.0	22.2	8.6	0.0
ギャンブル型テーブルゲーム(花札・麻雀・トランプなど)	4.0	4.2	4.4	4.2	4.8	5.1	5.9	5.2	4.9	9.1	4.6	7.8	5.9	5.3	3.9	1.6	5.8	19.8	11.5	4.3	7.1	5.8	18.0	8.3	3.4	33.3
タイピング練習	3.6	4.3	4.1	4.9	5.7	5.5	6.2	6.3	4.5	6.6	3.3	12.1	8.9	4.5	4.7	4.9	10.7	9.4	9.4	2.2	7.1	3.8	6.0	11.1	3.4	0.0
実機シミュレーター(バチンコ・バチスロなど)	3.1	3.1	3.2	3.2	2.9	3.1	4.0	4.1	2.3	3.6	4.6	4.3	5.2	7.6	2.4	4.9	6.8	5.2	17.7	6.5	4.7	5.8	8.0	2.8	3.4	0.0
コミュニケーション	2.7	3.3	4.0	4.0	4.4	4.8	5.5	5.2	3.0	6.6	3.3	7.8	8.9	3.0	6.3	2.5	8.7	7.3	4.2	1.1	3.5	9.6	4.0	8.3	6.9	0.0
コンストラクション(ゲーム作成ツール)	2.0	2.6	3.1	3.0	2.9	3.1	2.2	2.6	1.1	2.5	2.6	4.3	3.0	0.8	1.6	0.0	1.9	3.1	1.0	0.0	1.2	0.0	2.0	2.8	3.4	0.0
情報データベース・実用ソフト	1.8	2.2	2.9	2.8	3.1	3.4	3.3	3.3	3.0	5.1	2.6	7.8	8.1	1.5	3.9	3.3	5.8	4.2	1.0	3.2	4.7	3.8	2.0	8.3	6.9	0.0
その他	0.5	0.6	0.8	0.9	0.8	1.0	0.7	1.5	0.8	0.5	0.7	1.4	1.5	1.5	0.8	0.0	1.9	2.1	0.0	0.0	0.0	3.8	0.0	2.8	3.4	0.0
無効・無回答	0.5	0.3	0.5	0.6	0.8	0.7	0.4	0.4	0.8	1.5	0.7	2.1	1.5	0.8	0.8	1.6	1.0	1.0	1.0	3.2	2.4	1.9	2.0	2.8	1.7	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。

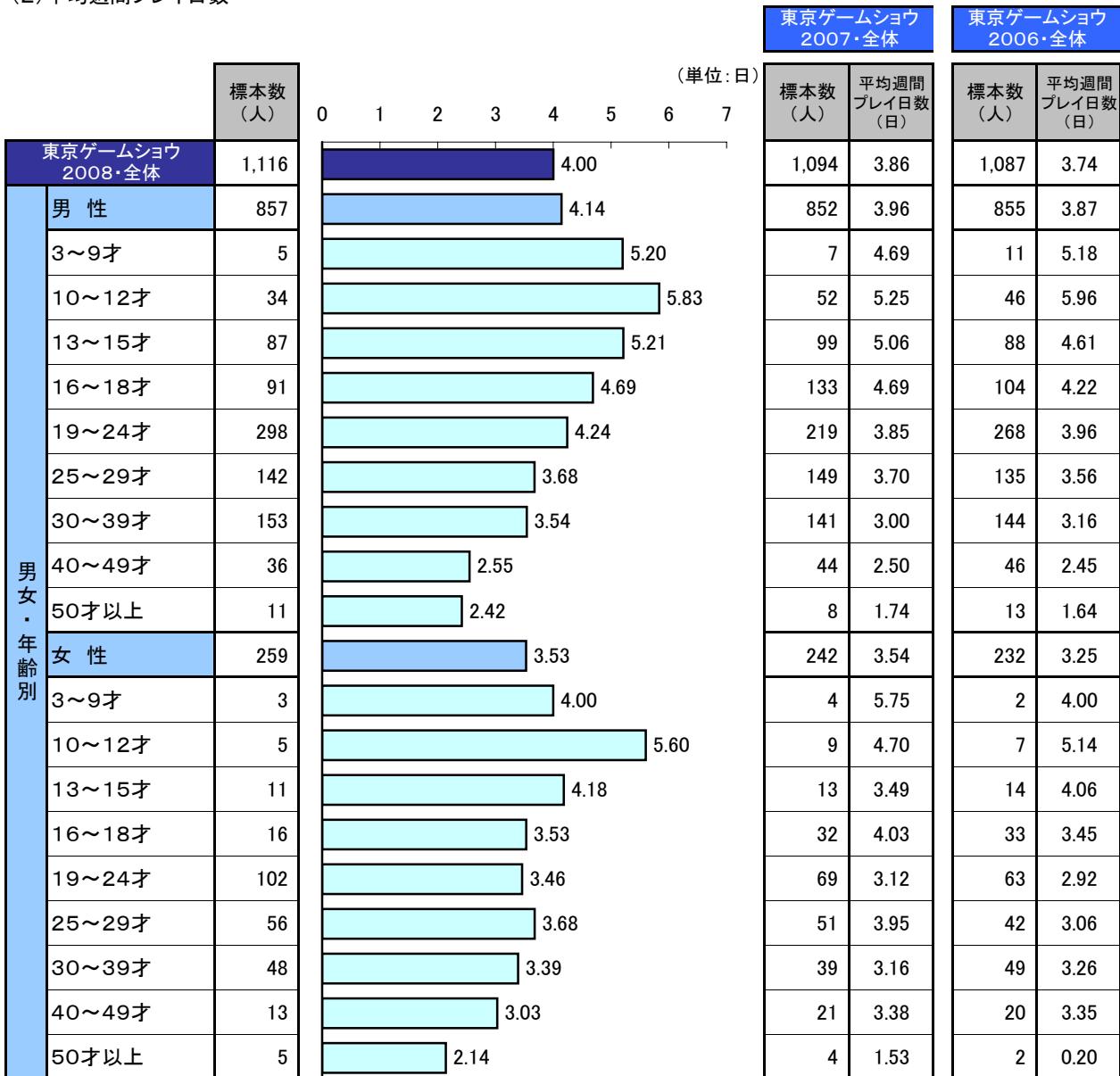
(1) プレイ頻度



男女・年齢別	標本数 (人)	(単位:%)					
		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 2008・全体	1,116	36.2	14.3	28.1	9.3	6.5	5.6
男 性	857	38.2	15.1	27.3	9.0	5.8	4.7
	3~9才	60.0	0.0	40.0	0.0	0.0	0.0
	10~12才	67.6	17.6	11.8	0.0	2.9	0.0
	13~15才	56.3	14.9	21.8	4.6	2.3	0.0
	16~18才	45.1	20.9	19.8	8.8	2.2	3.3
	19~24才	38.6	15.1	30.5	8.1	4.4	3.4
	25~29才	29.6	15.5	31.0	10.6	7.0	6.3
	30~39才	29.4	13.7	29.4	9.2	10.5	7.8
	40~49才	19.4	8.3	22.2	19.4	16.7	13.9
	50才以上	18.2	0.0	27.3	45.5	0.0	9.1
女 性	259	29.7	12.0	30.9	10.4	8.5	8.5
	3~9才	33.3	0.0	66.7	0.0	0.0	0.0
	10~12才	60.0	20.0	20.0	0.0	0.0	0.0
	13~15才	36.4	9.1	45.5	9.1	0.0	0.0
	16~18才	37.5	0.0	31.3	6.3	18.8	6.3
	19~24才	29.4	7.8	36.3	10.8	8.8	6.9
	25~29才	30.4	19.6	21.4	8.9	12.5	7.1
	30~39才	25.0	14.6	33.3	12.5	6.3	8.3
	40~49才	23.1	23.1	7.7	15.4	0.0	30.8
	50才以上	20.0	0.0	20.0	20.0	0.0	40.0

- 「ほとんど毎日」プレイする「ヘビーユーザー」は前々回・前回に引き続き増加し、36.2%。
- 男性で最も割合が高いのは「ほとんど毎日」(38.2%)。特に「13~15才」以下の男性は、いずれの年齢層でも「ほとんど毎日」プレイする割合が半数を超える。
- 女性は「週に2~3日」プレイする割合が最も高い(30.9%)。

(2) 平均週間プレイ日数



注) 平均週間プレイ日数の算出方法

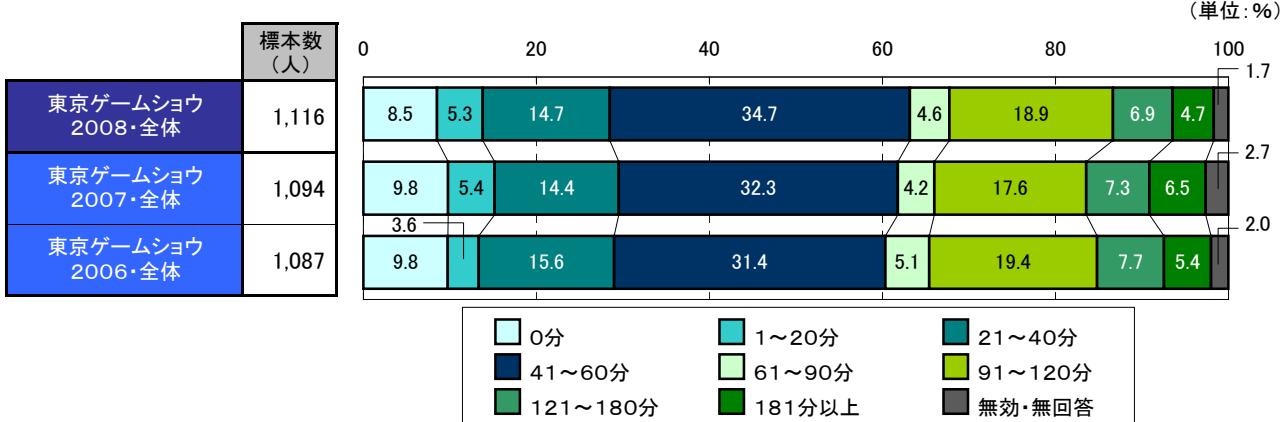
「ほとんど毎日」: 7日、「週に4~5日」: 4. 5日、「週に2~3日」: 2. 5日、「週に1日」: 1日、
 「月に2~3日」: 0. 3日、「月に1日以下」: 0. 1日として推計

- ・全体の平均週間プレイ日数は年々増加し、今回は4. 00日となった。
- ・男性の平均週間プレイ日数は前回・前回に引き続き増加し4. 14日。女性は前回とほとんど変わらず横ばい(3. 53日)。
- ・男女とも「10~12才」が最も平均週間プレイ日数が多い(男性:5. 83日、女性:5. 60日)。

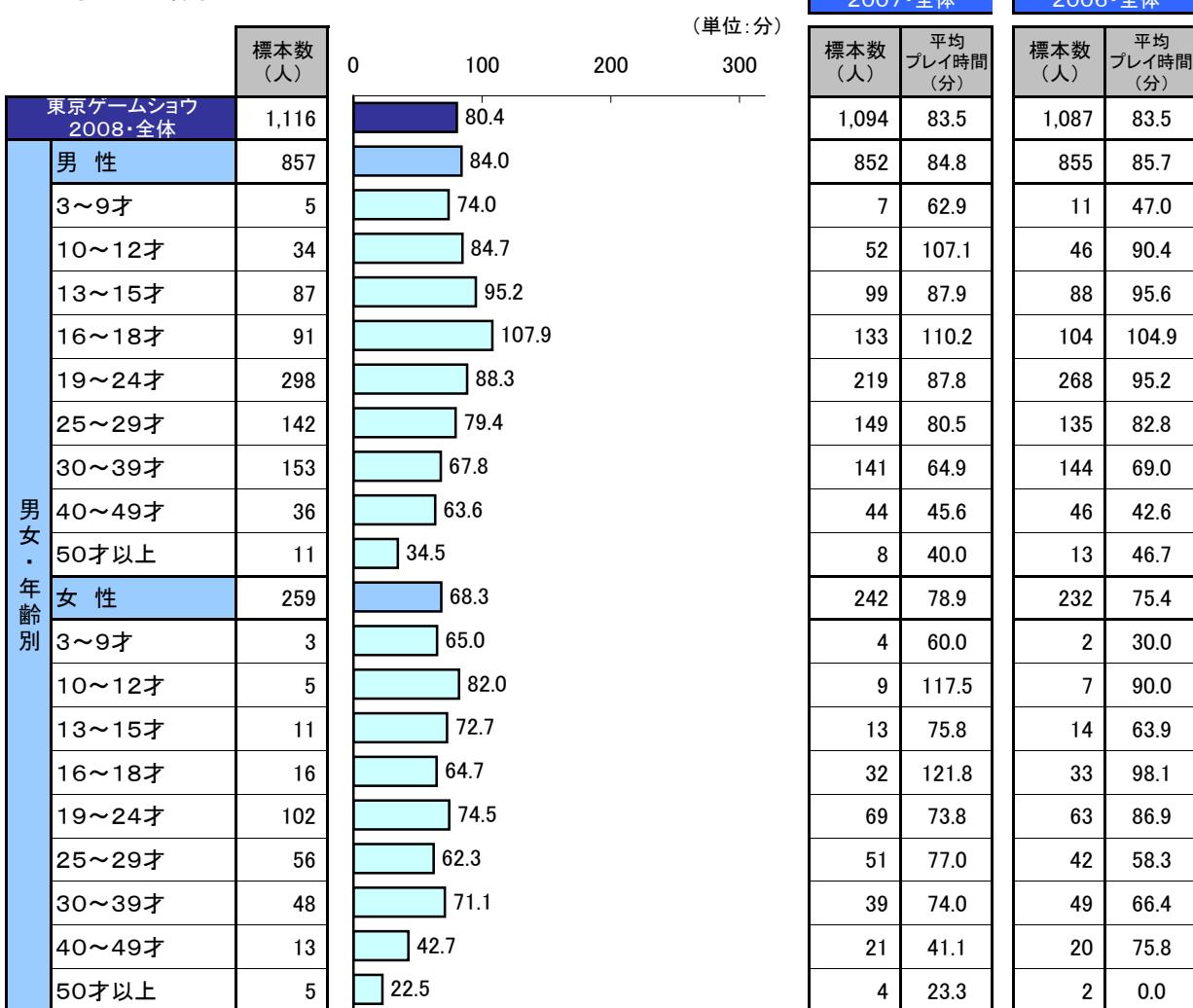
5. ゲームプレイ時間

[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・休日ごとにお教えください。

(1) 平日 (1日あたり)



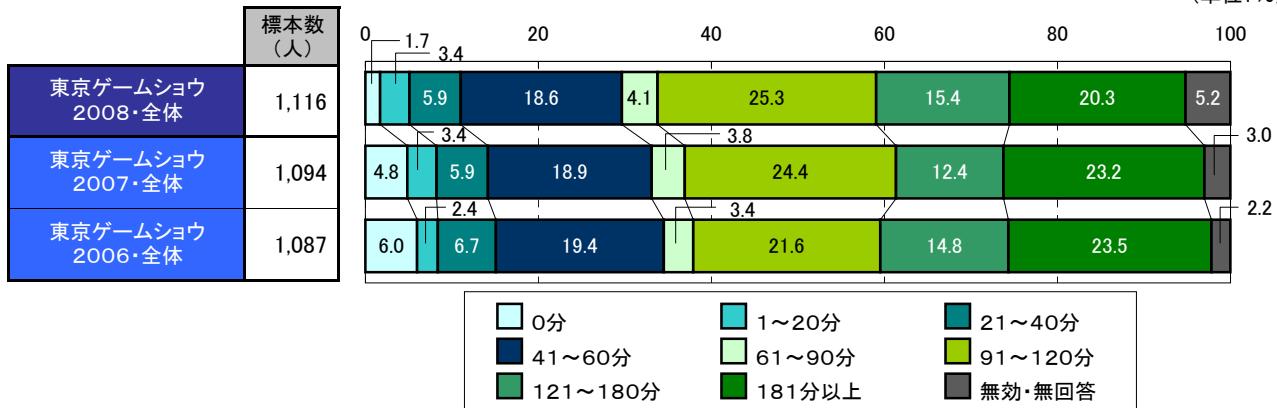
■ 平均プレイ時間



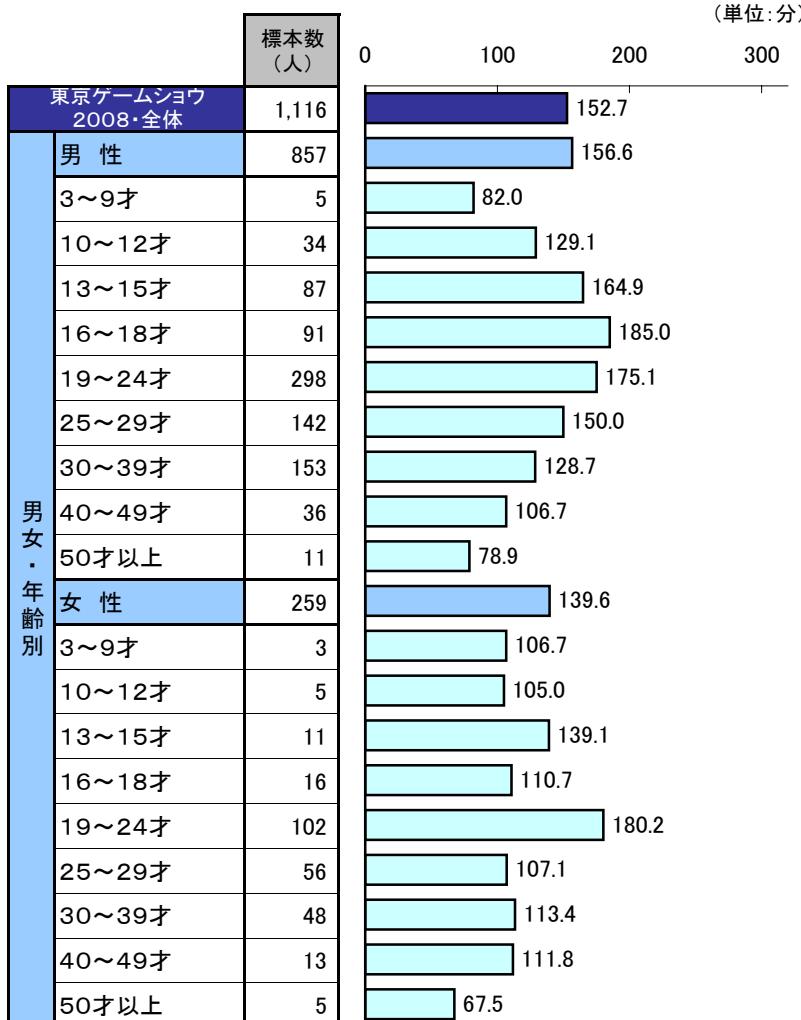
- ・平日1日あたりのプレイ時間は、例年と同じく「41分～60分」が最も多く、しかもその割合は年々増えている。
- ・平日1日あたりの平均プレイ時間は80.4分で、前回(83.5分)から約3分減少した。特に女性の平均プレイ時間の減少が著しく、前回(78.9分)から10分以上減っている(68.3分)。

(2)休日（1日あたり）

(単位: %)



■平均プレイ時間

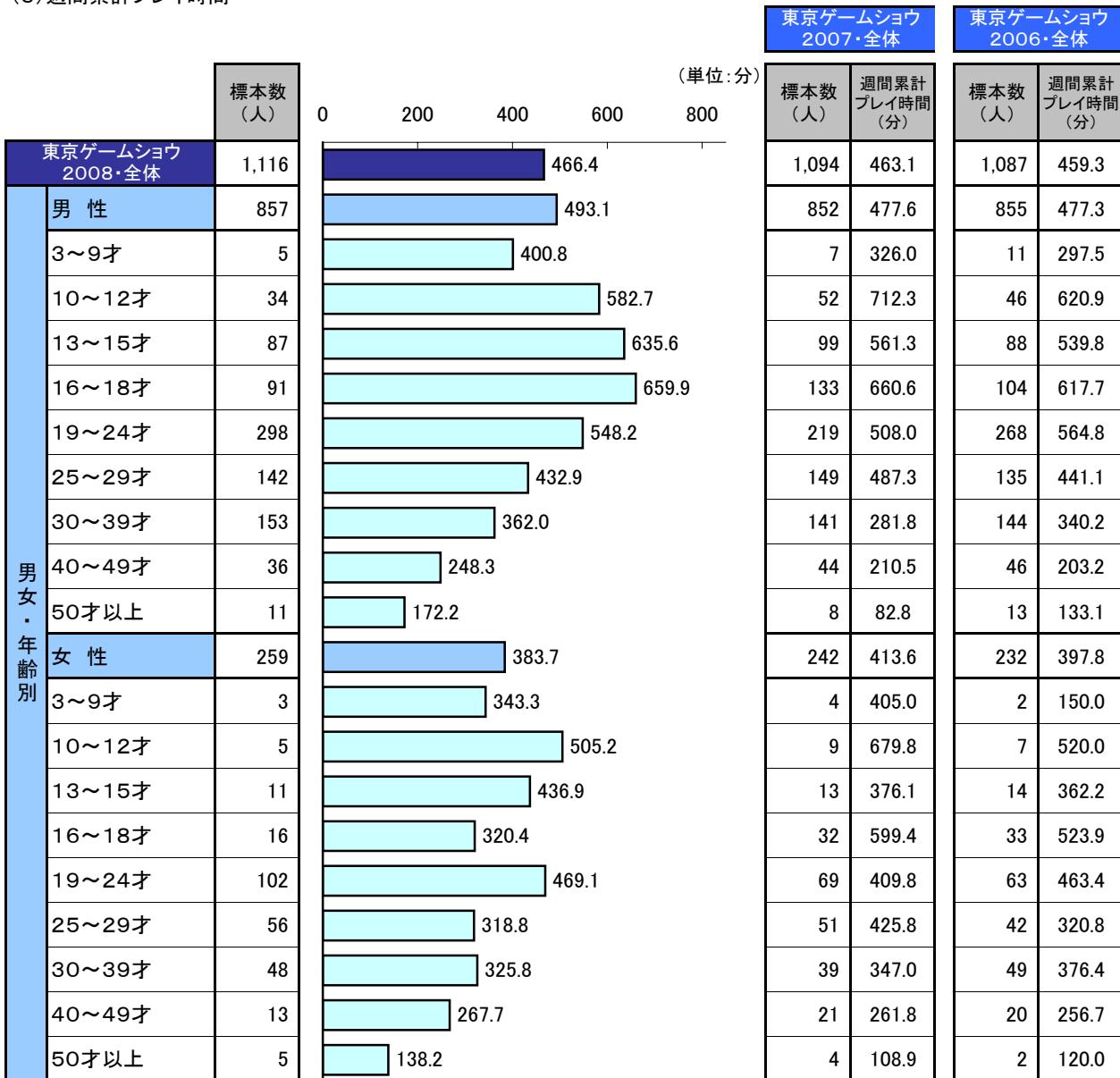


東京ゲームショウ
2007・全体

東京ゲームショウ
2006・全体

- ・休日1日あたりのプレイ時間は、前回に引き続き「91~120分」が最も多い(25.3%)。
- ・休日1日あたりの平均プレイ時間は152.7分で前回より微減。男性は「16~18才」(185.0分)、女性は「19~24才」(180.2分)がそれぞれ最も長い。

(3)週間累計プレイ時間



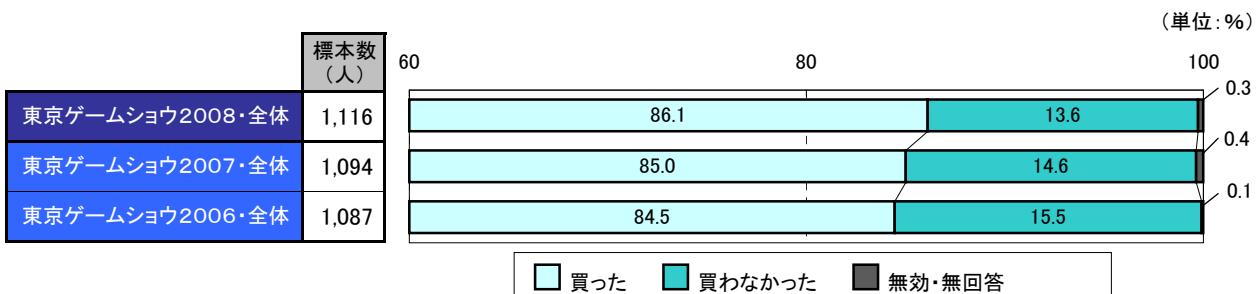
注)週間累計プレイ時間 = (平均週間プレイ日数 - 2日) × 平日の平均プレイ時間 + 休日の平均プレイ時間 × 2

- ・週間累計プレイ時間は466.4分。週間プレイ日数が増えたことが要因となり、前々回・前回に引き続き増加している。
- ・男性は前回より増加(493.1分)。他方、女性は前回より減少(383.7分)。
- ・男性で最も週間累計プレイ時間が長いのは「16~18才」で、659.9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

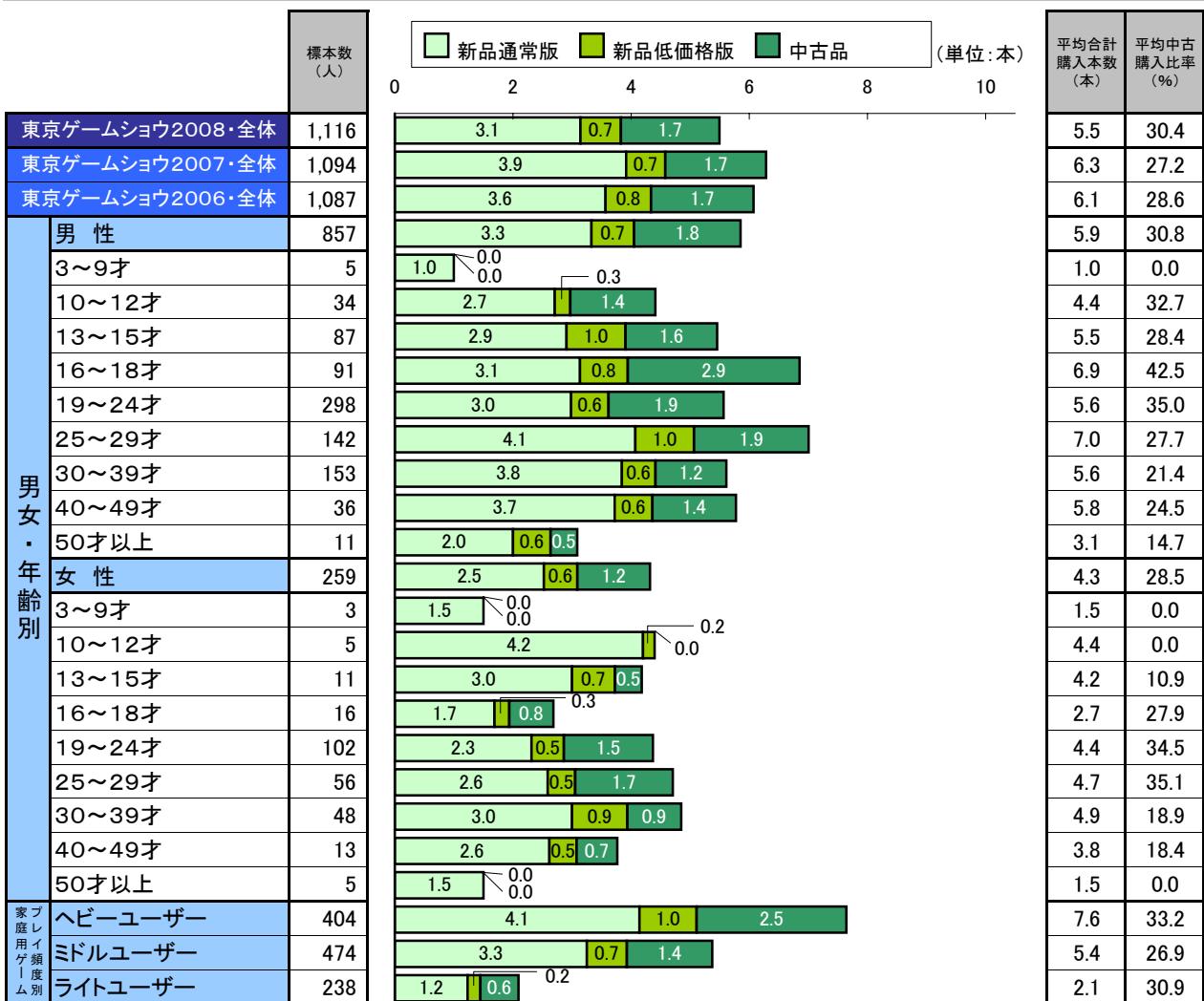
[質問] この1年間に家庭用ゲームのゲームソフト(パッケージ)を買いましたか。※PCのゲームソフトは除きます。



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

- 過去1年間に家庭用ゲームソフトウェアの購入実績があったのは全体の86.1%で、前々回・前回に引き続き着実に増加。
- 購入合計本数の平均は前回の6.3本から5.5本へ減少。新品低価格版と中古品は横ばいだが、新品通常版が3.9本から3.1本に減ったことが響いた。これに伴い、低下傾向にあった平均中古購入比率は今回増加に転じ、30.4%となった。

(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=961人のうち有効回答者760人・延べ789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		93
モンスターハンター ポータブル 2nd G	PSP	83
モンスターハンター ポータブル 2nd	PSP	2
「モンスターハンター」「モンハン」「Monster Hunter」	PSP	5
「モンスターハンター」「モンハン」	(無回答)	3
「メタルギアソリッド」シリーズ		76
メタルギアソリッド4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット	PS3	68
メタルギアソリッド ポータブル OPS	PSP	4
メタルギアソリッド3 スネークイーター	PS2	4
「ドラゴンクエスト」シリーズ		37
ドラゴンクエストV 空と海と大地と呪われし姫君	NDS	22
ドラゴンクエストIV 導かれし者たち	NDS	4
ドラゴンクエストIV 導かれし者たち	(無回答)	2
ドラゴンクエストIV 導かれし者たち	FC	1
ドラゴンクエストVII 空と海と大地と呪われし姫君	PS2	1
ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー	NDS	1
ドラゴンクエストV 空と海と大地と呪われし姫君	(無回答)	1
「ドラゴンクエスト」「ドラクエ4・5」「Dragon Quest4・5」	NDS	4
「ドラクエ」	PS2	1
「スーパーロボット大戦」シリーズ		36
スーパーロボット大戦Z	PS2	29
無限のフロンティア スーパーロボット大戦OGサーガ	NDS	2
スーパーロボット大戦OG外伝	PS2	1
スーパーロボット大戦OG ORIGINAL GENERATIONS	PS2	1
「スーパーロボット大戦シリーズ」「SRW」	PS2	2
「スーパーロボット大戦」	PSP	1
「ポケットモンスター」シリーズ		34
ポケットモンスター プラチナ	NDS	28
「ポケモンパール・プラチナ」「ポケットモンスター」	NDS	3
「ポケモン」	(無回答)	3
「テイルズ オブ」シリーズ		28
テイルズ オブ ヴェスペリア	X360	21
テイルズ オブ シンフォニア ラタスクの騎士	Wii	3
テイルズ オブ ジ アビス	PS2	2
テイルズ オブ シンフォニア	NGC	1
「テイルズオブ多数」	NDS/PS2/PSP	1
「ファイナルファンタジー」シリーズ		24
クライシス コア ファイナルファンタジーVII	PSP	9
ファイナルファンタジーIII	NDS	3
ファイナルファンタジーIV	NDS	2
ファイナルファンタジーIV	GBA	1
ファイナルファンタジーV	GBA	1
ファイナルファンタジーVII	PS	1
ファイナルファンタジーIX	PS	1
ファイナルファンタジーX-2	PS2	1
ファイナルファンタジーXI アルタナの神兵	PS2	1
ファイナルファンタジーXII	PS2	1
ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争	PSP	1
「FFシリーズ」	GBA/NDS/Wii	1
「FFのものほとんど」	(無回答)	1
「リズム天国」シリーズ		15
リズム天国ゴールド	NDS	12
「リズム天国」	(無回答)	3
「ペルソナ」シリーズ		14
ペルソナ4	PS2	13
ペルソナ3	PS2	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)
「マリオ」シリーズ		14
マリオカートWii	Wii	8
スーパーマリオギャラクシー	Wii	2
マリオパーティ	NDS	1
マリオ&ソニック	Wii	1
マリオカート	(無回答)	1
「Mario」	(無回答)	1
クイズマジックアカデミーDS	NDS	13
大乱闘スマッシュブラザーズX	Wii	12
Wii Fit	Wii	11
「コール オブ デューティ」シリーズ		11
コール オブ デューティ4 モダン・ウォーフェア	X360	6
コール オブ デューティ4 モダン・ウォーフェア	PS3	2
コール オブ デューティ4 モダン・ウォーフェア	NDS	1
「CoD4」	(無回答)	1
「cod」	(無回答)	1
「ファンタシースター」シリーズ		10
ファンタシースターポータブル	PSP	9
「ファンタシースター」	(無回答)	1
「レイトン教授」シリーズ		10
レイトン教授と不思議な町	NDS	3
レイトン教授と悪魔の箱	NDS	2
「レイトン教授シリーズ」「レイトン」	NDS	5
「デビルメイクライ」シリーズ		9
デビルメイクライ4	PS3	6
デビルメイクライ4	X360	2
「デビルメイクライ1~4」	PS2	1
「ファイアーエムブレム」シリーズ		9
ファイアーエムブレム 新・暗黒竜と光の剣	NDS	6
「ファイアーエムブレム」	(無回答)	2
「FEシリーズ」	GBA/NDS/Wii	1
「機動戦士ガンダム」シリーズ		8
ガンダムバトルユニバース	PSP	3
ガンダムオペレーションストロイ	X360	1
ガンダムバトルクロニクル	PSP	1
機動戦士ガンダムSEED 連合vs.Z.A.F.T.	PSP	1
Gジェネレーションスピリッツ	PS2	1
ガンダム無双	(無回答)	1
「零」シリーズ		8
零～月蝕の仮面～	Wii	5
零～紅い蝶～	PS2	1
零～刺青の聲	PS2	1
「零」	PS2	1
「ウイニングイレブン」シリーズ		7
ワールドサッカー ウイニングイレブン 2008	PS3	2
ワールドサッカーウイニングイレブン2008 ユピキタスエヴォリューション	PSP	2
ワールドサッカーウイニングイレブンDS ゴール×ゴール！	NDS	1
「Jリーグ ウイニングイレブン」	PS2	1
「ウイニングイレブン2008」	(無回答)	1
「スター・オーシャン」シリーズ		7
スター・オーシャン2 Second Evolution	PSP	5
「スター・オーシャン」「Star Ocean1と2」	PSP	2
「ドラゴンボール」シリーズ		7
ドラゴンボールDS	NDS	3
ドラゴンボールZ 真武道会2	PSP	2
ドラゴンボールZ Sparking! METEOR	Wii	1
「ドラゴンボール」シリーズ	NDS/PS2/PSP	1

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

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、FC:ファミコン、NDS:ニンテンドーDS、GBA:ゲームボーイアドバンス、

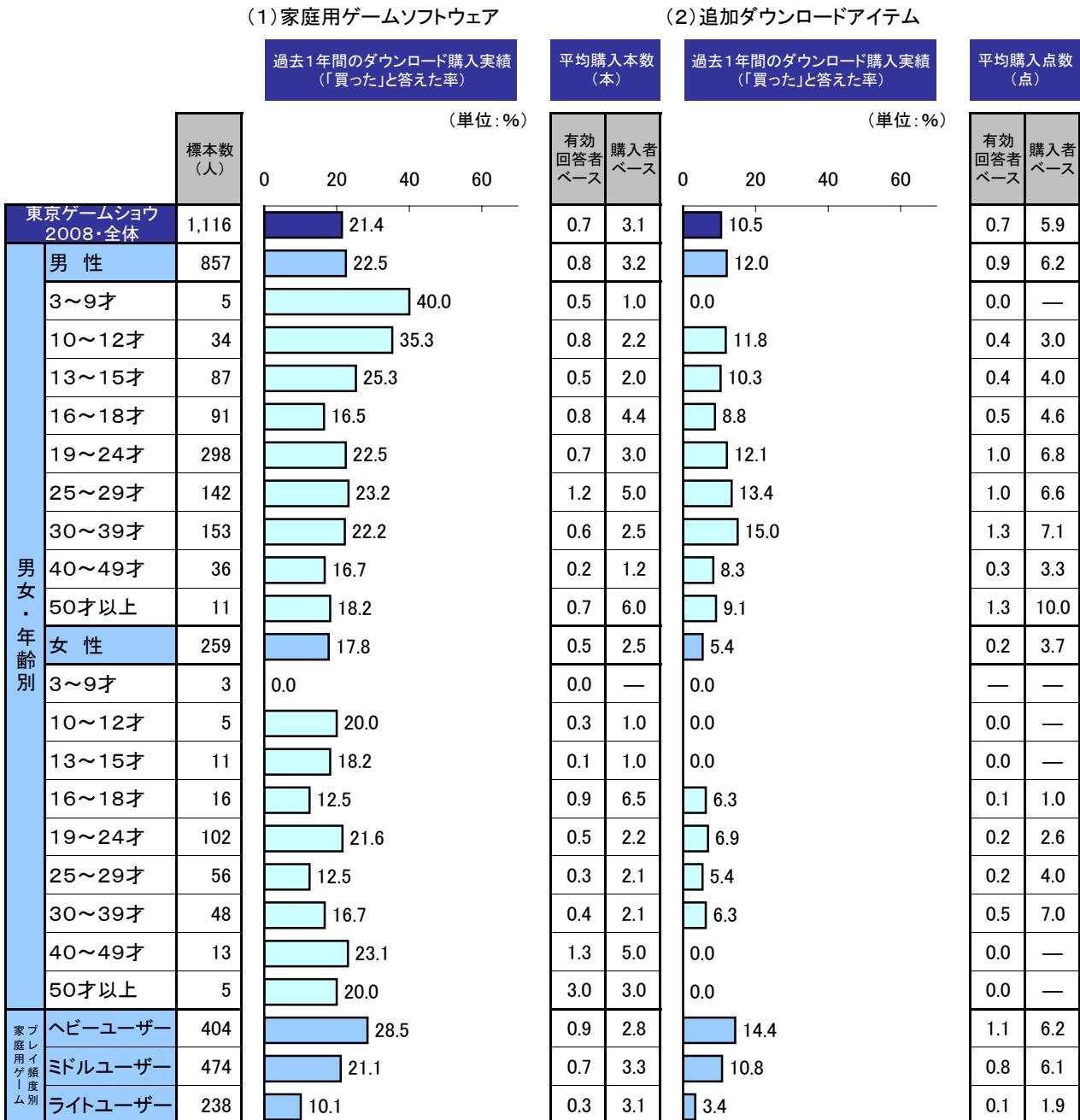
PS3:プレイステーション3、PS2:プレイステーション2、PS:プレイステーション、PSP:PSP「プレイステーション・ポータブル」、X360:Xbox360

タイトル・シリーズ名	機種名	タイトル数 (タイトル)	タイトル・シリーズ名	機種名	タイトル数 (タイトル)
【内訳】 タイトル名			【内訳】 タイトル名		
「無双OROCHI」シリーズ		7	「エースコンバット」シリーズ		4
無双OROCHI 魔王再臨	PS2	5	エースコンバット6 解放への戦火	X360	2
「無双OROCHI」「無双オロチ」	PS2	2	エースコンバット04 シャッタードスカイ	PS2	1
「龍が如く」シリーズ		7	「エースコンバット」	PS2	1
龍が如く見参！	PS3	6	「The Elder Scrolls IV : オブリビオン		4
龍が如く2 PlayStation2 the Best	PS2	1	The Elder Scrolls IV : オブリビオン	PS3	2
「キングダムハーツ」シリーズ		6	The Elder Scrolls IV : オブリビオン	X360	2
キングダムハーツ II FINAL MIX+	PS2	2	「戦国BASARA」シリーズ		4
アルティメットヒツジ キングダムハーツ II	PS2	1	戦国BASARA2英雄外伝	PS2	3
「キングダムハーツ II」「KINGDOM HEARTS2」	PS2	3	戦国BASARA X	PS2	1
「グランツーリスマモ」シリーズ		6	「トランスペリル ～ショパンの夢～	X360	4
グランツーリスマモ5プロローグ	PS3	4	「脳トレ」シリーズ		4
グランツーリスマモ4	PS2	1	もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング	NDS	1
「グランツーリスマモ」	(無回答)	1	「脳トレ」「脳をきたえるDS」「脳をきたえる大人のトレーニング」	NDS	3
「実況パワフルプロ野球」シリーズ		6	「バトルフィールド バッドカンパニー」		4
実況パワフルプロ野球15	PS2	1	バトルフィールド バッドカンパニー	PS3	2
実況パワフルプロ野球15	Wii	1	「BF:BC」	(無回答)	2
実況パワフルプロ野球ボータブル3	PSP	1	「不思議のダンジョン 風来のシレン」シリーズ		4
パワプロクンポケット9	NDS	1	不思議のダンジョン 風来のシレンDS	NDS	2
「コナミパワプロ」「パワプロ」	(無回答)	2	不思議のダンジョン 風来のシレン3 からくり屋敷の眠り姫	Wii	1
「世界樹の迷宮」シリーズ		6	「風来のシレン」	Wii/NDS	1
世界樹の迷宮2	NDS	5	「魔界戦記ディスガイア」シリーズ		4
「世界樹の迷宮」	NDS	1	魔界戦記ディスガイアPORTABLE 通信対戦はじめました。	PSP	1
「ワールド・デストラクション	NDS	6	魔界戦記ディスガイアPORTABLE	PSP	1
「THE IDOLM@STER」シリーズ		5	魔界戦記ディスガイア3	PS3	1
THE IDOLM@STER	X360	4	魔界戦記ディスガイア2	PS2	1
アイドルマスター ライブフォーユー！	X360	1	「勇者のくせになまいだ。」	PSP	4
「アルトネリコ2 世界に響く少女たちの創造詩	PS2	5	「家庭教師ヒットマンREBORN!」シリーズ		3
「逆転裁判」シリーズ		5	家庭教師ヒットマンREBORN! バトルアリーナ	PSP	1
逆転裁判4	NDS	2	家庭教師ヒットマンREBORN!DS ボンゴレ式対戦バトルすろく	NDS	1
「逆転裁判」「逆転裁判1～4」「逆転裁判3(2・1・よみがえる)」	NDS	3	家庭教師ヒットマンREBORN!DS フレイムランブル	NDS	1
「CLANNAD」シリーズ		5	「グランド・セフト・オート」シリーズ		3
CLANNAD	PSP	4	グランド・セフト・オートIV(北米版)	PS3	1
CLANNAD	X360	1	「グラセフ」	PSP	1
「真・三國無双」シリーズ		5	「グラセフ」	(無回答)	1
真・三國無双5 Special	PS2	4	「ゴッド・オブ・ウォー 落日の悲愴曲」	PSP	3
真・三國無双5	PS3	1	「三國志」シリーズ		3
「大合奏！バンドプラザーズ」シリーズ		5	三國志IX	PS2	2
大合奏！バンドプラザーズDX	NDS	4	三國志DS	NDS	1
大合奏！バンドプラザーズ	NDS	1	「三国志・天」	NDS	3
「Vitamin X」シリーズ		5	「シグマ・ハーモニクス」	NDS	3
VitaminX Evolution	NDS	4	「戦場のヴァルキュリア」	PS3	3
Vitamin X	PS2	1	「ソウルキャリバーIV」		3
「ロックマン」シリーズ		5	ソウルキャリバーIV	X360	2
流星のロックマン2 ベルセルク×シノビ	NDS	2	ソウルキャリバーIV	PS3	1
ロックマン3 Dr.ワイリーの最期!?	FC	1	「D.C. ~ダ・カーポ~」シリーズ		3
バトルネットワーク ロックマンエグゼ3	GBA	1	D.C. II P.S. ~ダ・カーポ II ~ プラスシチュエーション	PS2	2
「ロックマンDASH」	PSP	1	D.C.P.S. ~ダ・カーポ~ プラスシチュエーション	PS2	1
「アーマード・コア」シリーズ		4	「NARUTO -ナルト-」シリーズ		3
アーマード・コア4	X360	1	NARUTO -ナルト- ナルティメットヒーロー	PS2	1
アーマード・コア フォーアンサー	X360	1	「ナルト疾風伝・忍列伝2」	NDS	1
アーマード・コア フォーアンサー	PS3	1	「ナルト」	Wii	1
アーマード・コア2 アナザーエイジ	PS2	1	「パタポン」	PSP	3
Wii Sports	Wii	4	「遙かなる時空の中で4」	PS2	3
「英雄伝説」シリーズ		4	「ONE PIECE」シリーズ		3
英雄伝説「空の軌跡 the 3rd」	PSP	2	ONE PIECE アンリミテッドクルーズ エピソード1 -波に揺れる秘宝-	Wii	2
英雄伝説「空の軌跡SC」	PSP	1	「ワンピース」	Wii	1
「空の軌跡FC・SC・the3rd」	PSP	1	以下タイトル数「2」「1」のタイトルは多数のため省略		

・最も多かったのは「モンスターハンター」シリーズ(延べ93タイトル)。そのうち「モンスターハンター ポータブル 2nd G」(PSP)が延べ83タイトルを占めた。続いて多かったのは「メタルギアソリッド4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット」(PS3・延べ68タイトル)などの「メタルギアソリッド」シリーズ(延べ76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で、1)家庭用ゲームソフトまたは、2)追加ダウンロードアイテム※をダウンロード購入しましたか。<それぞれ1つだけ〇印>
購入された方は、この1年間に買った1)ソフトの本数、2)ダウンロードアイテムの点数をそれぞれお教えください。
※「追加ダウンロードアイテム」にはアイテム課金型の「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」は含みません。



注)平均購入本(点)数の算出方法

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

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

- ・ダウンロード販売サービスによる過去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は、全体の21.4%が経験。
平均購入本数は有効回答者ベースで0.7本、購入者ベースでは3.1本という結果だった。
- ・ダウンロード販売サービスによる過去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は、全体の10.5%が経験。
平均購入点数は有効回答者ベースで0.7点、購入者ベースでは5.9点という結果だった。
- ・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。

8. 現行機種で再度遊んでみたいゲーム

[質問] 旧ゲーム機種(家庭用ゲーム機、パソコン)や、昔ゲームセンターなどで遊んだことのあるゲームのうち、現行の家庭用ゲーム機で再度遊んでみたいゲームがあれば、具体的なタイトル名をお書きください。

(n=1,116人のうち有効回答者542人・延べ613タイトル)

タイトル・シリーズ名 【内訳】タイトル名	タイトル数 (タイトル)
「ファイナルファンタジー」シリーズ	42
ファイナルファンタジーVII	21
ファイナルファンタジーV	1
ファイナルファンタジーVI	1
ファイナルファンタジーVIII	1
ファイナルファンタジーIX	1
ファイナルファンタジーX	1
ファイナルファンタジーXII	1
ファイナルファンタジータクティクス	1
チョコボの不思議なダンジョン	1
ファイナルファンタジーIV・V・VI	1
ファイナルファンタジーV・VI	1
ファイナルファンタジーVI・VII・タクティクス	1
「ファイナルファンタジー」「FF」「FFシリーズ」	10
「マリオ」「スーパーマリオ」シリーズ	32
スーパーマリオRPG	9
マリオブラザーズ	4
マリオカート	4
Dr.マリオ	2
スーパーマリオブラザーズ	1
スーパーマリオ64	1
マリオカート64	1
マリオカートWii	1
「マリオ」「マリオ系」	5
「スーパーマリオシリーズ」「スーパーマリオ」	4
「ドラゴンクエスト」シリーズ	30
ドラゴンクエストIII	7
ドラゴンクエストVI	6
ドラゴンクエストIV	2
ドラゴンクエスト	1
ドラゴンクエストII	1
ドラゴンクエストVII	1
ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド	1
ドラゴンクエストI・II・III	5
「ドラゴンクエスト」「ドラクエ」	5
「ドラクエモンスターーズ」	1
「Sa・Ga」シリーズ	22
ロマンシング サ・ガ2	6
ロマンシング サ・ガ3	5
サガ フロンティア	2
ロマンシング サ・ガ2・3	2
Sa・Ga 1・2・3	1
「ロマサガ3・サガフロ」	1
「サガシリーズ」「スクウェアのSaGaのシリーズ」	3
「ロマンシング サ・ガ」「ロマンシング サ・ガシリーズ」	2

タイトル・シリーズ名 【内訳】タイトル名	タイトル数 (タイトル)
「ロックマン」シリーズ	19
ロックマン2	1
ロックマン7	1
ロックマン9	1
「ロックマン1~6」「ロックマン(ファミコンシリーズ)」	3
「ロックマンX」「ロックマンXシリーズ」	3
「ロックマンDASH」「ロックマンDASHシリーズ」	2
「ロックマンエグゼ」	1
「ロックマン」「ロックマンシリーズ」	7
「クロノ・トリガー」シリーズ	10
クロノ・トリガー	6
クロノ・クロス	4
「スペランカー」	10
「スペースインベーダー」	9
「聖剣伝説」シリーズ	9
聖剣伝説3	6
聖剣伝説2	1
聖剣伝説2・3	1
聖剣伝説 LEGEND OF MANA	1
「星のかービィ」シリーズ	9
星のかービィスーパーデラックス	1
星のかービィ64	1
「星のかービィ」「星のかービィシリーズ」「かービィ」	7
「ライブ・ア・ライブ」	9
「ゼノギアス」	8
「ストリートファイター」シリーズ	7
ストリートファイター2	2
ストリートファイターZERO3 ↑	1
「ストリートファイター」「street fighter」	4
「ポケットモンスター」シリーズ	6
ポケットモンスター 金・銀	4
ポケットモンスター ピカチュウ	1
「ポケモンシリーズ」	1
「ドンキーコング」シリーズ	6
ドンキーコング64	1
「ドンキーコング」「ドンキーコングシリーズ」	5
「くにおくん」シリーズ	5
ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会	1
「くにおくん」「くにおくんシリーズ」	4
「ゼルダの伝説 ムジュラの仮面」	5
「テトリス」	5
「電腦戦機バーチャロン」シリーズ	5
電腦戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	3
「バーチャロン」	2
「ぶよぶよ」シリーズ	5
ぶよぶよ通	1
「ぶよぶよ」	4

タイトル・シリーズ名 【内訳】タイトル名	タイトル数 (タイトル)
「ファイアーエムブレム」シリーズ	5
ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	3
ファイアーエムブレム トライア776	1
「ファイアーエムブレム」	1
「MOTHER」シリーズ	5
MOTHER2	3
MOTHER1・2・3	1
「マザー」	1
「悪魔城ドラキュラ」シリーズ	4
悪魔城伝説	2
「悪じょうドラキュラ2」	1
「悪魔城シリーズ」	1
「メタルギア」シリーズ	4
「メタルギアソリッド」	1
「メタルギア」「メタルギアシリーズ」	3
「デューブリズム」	4
「鉄拳」シリーズ	4
鉄拳6	1
「鉄拳」「TEKKEN」「鉄拳シリーズ」	3
「高機動幻想ガンパレード・マーチ」	4
「メダロット」	4
「ウイザードリィ」	4
「三國志」シリーズ	3
「実況パワフルプロ野球」シリーズ	3
「パワフルプロ野球 '99年度版」	1
「パワフルクンポケットシリーズ」	1
「実況パワフルプロ野球」	1
「バイオハザード」シリーズ	3
バイオハザード2	1
バイオハザード3	1
「バイオハザード」	1
「ツインビー」シリーズ	3
ツインビーRPG	1
「ツインビー」	2
「機動戦士ガンダム」シリーズ	3
SDガンダムワールド ガチャポン 戦士2 カプセル戦記	1
「ガンダム」	2
「天地創造」	3
「moon」	3
「VS.」シリーズ	3
MARVEL VS. CAPCOM2 NEW AGE OF HEROES	1
MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES	1
CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	1
「ワンダープロジェクトJ」シリーズ	3
ワンダープロジェクトJ コルロの森のジョゼット	2
「ワンダープロジェクトJ2・Jシリーズ」	1

以下タイトル数「2」「1」のタイトルは
多数のため省略

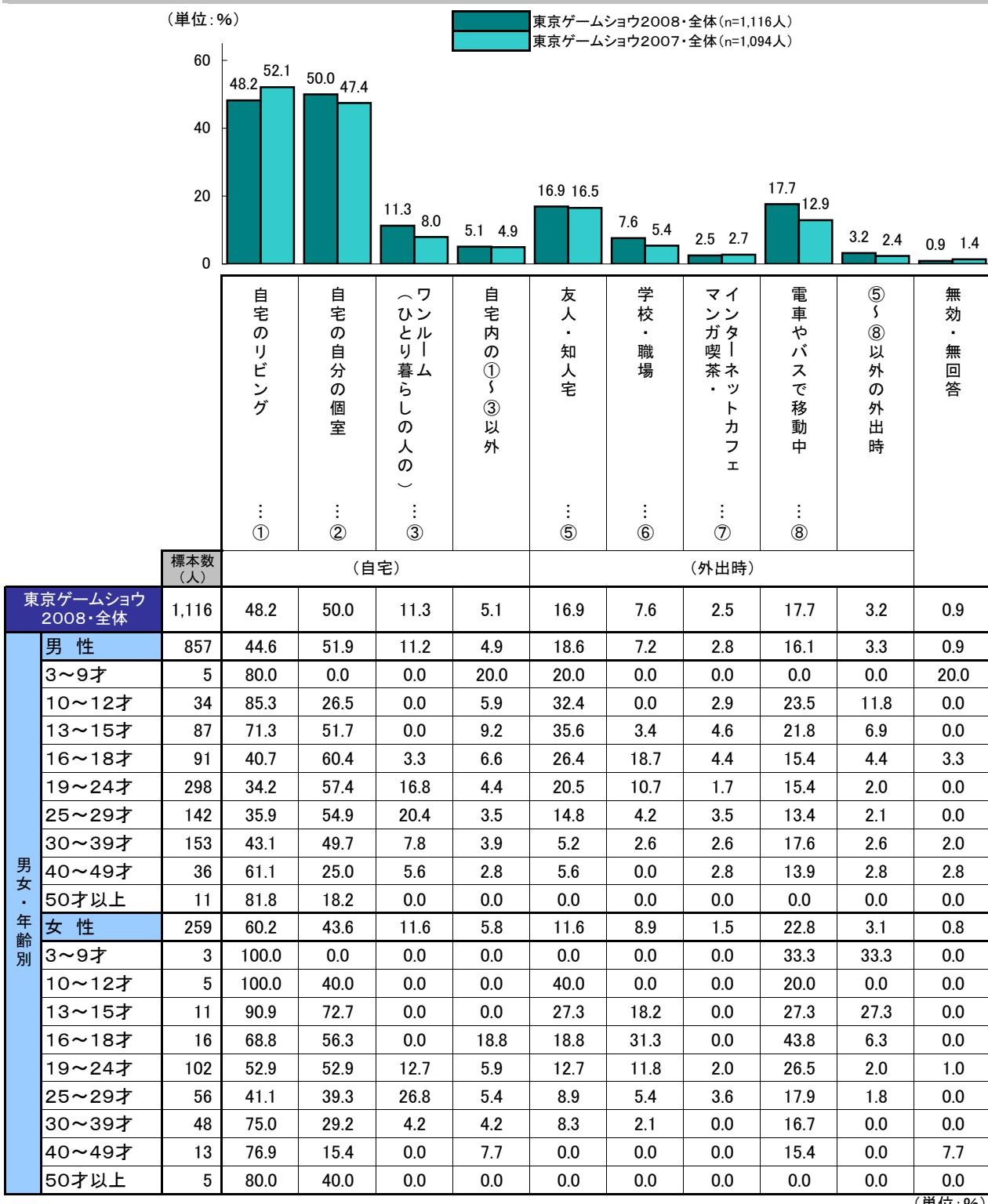
注)具体的なタイトル名について、複数のタイトルを挙げてある場合はそれぞれを1件としてカウントし、複数回答として集計している。
ただし、シリーズタイトルを複数記入してある場合は、それらをまとめて「シリーズ」として1件とカウントしている。

- ・「ファイナルファンタジー」シリーズが延べ42タイトルで最も多かった。そのうち「ファイナルファンタジーVII」が延べ21タイトル。
- ・以下、「マリオ」「スーパーマリオ」シリーズ(延べ32タイトル)、「ドラゴンクエスト」シリーズ(延べ30タイトル)と続く。

9. 家庭用ゲームのプレイ場所

(1)家庭用ゲームのプレイ場所 《複数回答》

[質問] 家庭用ゲームはどんな場所で遊びますか。いくつでもお教えください。



(単位:%)

- ・最も多かったのは「自宅の自分の個室」(50.0%)で、2位だった前回(47.4%)より増加。前回1位(52.1%)だった「自宅のリビング」は48.2%に減少。両者の順位が入れ替わった。
- ・女性は「自宅の自分の個室」(43.6%)より「自宅のリビング」(60.2%)の方が多い。
- ・最多使用ハードウェアが「Wii」であるユーザーは「自宅のリビング」でプレイする割合が特に高い(68.3%)。

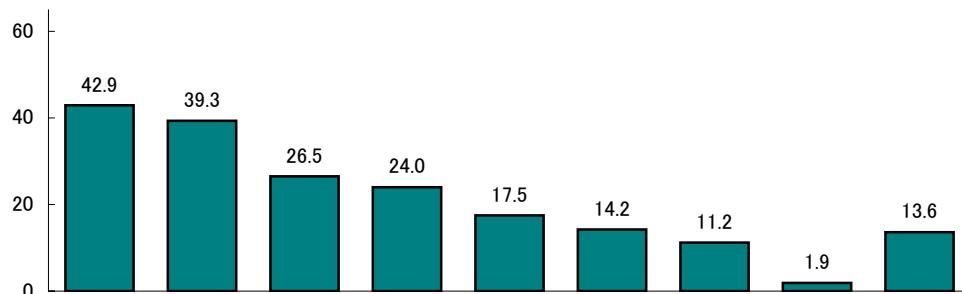
(単位:%)												
	自宅のリビング	自宅の自分の個室	(ワシルーム (ひとり暮らしの人の))	自宅内の①～③以外	友人・知人宅	学校・職場	マインガ喫茶・ネットカフェ	電車やバスで移動中	⑤～⑧以外の外出時	無効・無回答		
	：①	：②	：③	：	：⑤	：⑥	：⑦	：⑧				
	標本数 (人)	(自宅)			(外出時)							
東京ゲームショウ 2008・全体	1,116	48.2	50.0	11.3	5.1	16.9	7.6	2.5	17.7	3.2	0.9	
家庭用イケム別	ヘビーユーザー	404	50.7	58.7	8.9	5.4	23.0	10.9	3.2	23.0	5.0	0.5
	ミドルユーザー	474	47.9	48.7	12.2	4.6	15.0	7.0	2.3	16.2	2.3	0.6
	ライトユーザー	238	44.5	37.8	13.4	5.5	10.5	3.4	1.7	11.3	2.1	2.1
同居家族数別	1人	313	34.2	32.3	36.4	1.6	11.2	5.8	2.2	15.3	1.3	0.6
	2～4人	613	51.5	58.2	1.6	6.5	15.8	8.5	2.6	18.8	4.1	1.1
	5人以上	190	60.5	52.6	1.1	6.3	30.0	7.9	2.6	17.9	3.7	0.5
最多使用上位機種別	ニンテンドーDS (Lite含む)	191	53.4	52.4	12.6	2.1	9.9	12.6	2.6	29.8	5.2	0.0
	プレイステーション2	182	46.7	56.0	11.0	5.5	15.9	7.1	1.1	14.3	2.7	0.5
	PSP 「プレイステーション・ポータブル」	164	39.0	58.5	14.6	5.5	26.2	11.0	3.7	27.4	4.9	1.2
	プレイステーション3	76	38.2	50.0	14.5	10.5	9.2	1.3	5.3	10.5	1.3	0.0
	Wii	63	68.3	34.9	12.7	4.8	25.4	6.3	1.6	25.4	4.8	0.0
	Xbox360	32	43.8	56.3	15.6	3.1	12.5	3.1	3.1	9.4	0.0	0.0

(2)家庭用ゲームをネットワーク接続してプレイできたらいいと思う施設 《複数回答》

[質問] 外出先で、家庭用ゲームをネットワーク接続して遊べたらいいと思う施設がありますか。いくつでもお教えください。

東京ゲームショウ2008・全体(n=1,116人)

(単位:%)



	標本数 (人)	ホテル・ 旅館	カフェ・ 飲食店	駅・空港	学校・ 大学	コンビニ	図書館	病院・ 医療施設	その他	無効・ 無回答	
東京ゲームショウ 2008・全体	1,116	42.9	39.3	26.5	24.0	17.5	14.2	11.2	1.9	13.6	
男女 ・ 年 齢 別	男性	857	41.5	38.2	27.7	26.0	19.1	15.1	10.4	2.0	13.1
	3~9才	5	40.0	20.0	0.0	0.0	20.0	0.0	0.0	40.0	
	10~12才	34	38.2	26.5	23.5	29.4	2.9	29.4	11.8	2.9	14.7
	13~15才	87	48.3	35.6	41.4	50.6	24.1	35.6	12.6	1.1	4.6
	16~18才	91	41.8	36.3	30.8	50.5	16.5	18.7	9.9	0.0	7.7
	19~24才	298	33.6	40.6	22.1	34.9	19.1	15.8	9.1	2.3	12.4
	25~29才	142	44.4	39.4	31.0	7.7	19.7	9.2	10.6	2.8	15.5
	30~39才	153	51.6	40.5	30.7	4.6	17.0	5.2	12.4	2.6	15.7
	40~49才	36	47.2	30.6	19.4	0.0	27.8	5.6	11.1	0.0	25.0
	50才以上	11	18.2	27.3	9.1	9.1	45.5	0.0	0.0	0.0	18.2
	女性	259	47.5	43.2	22.8	17.4	12.0	11.6	13.9	1.5	15.4
	3~9才	3	33.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	66.7
	10~12才	5	60.0	40.0	40.0	20.0	20.0	0.0	20.0	0.0	40.0
	13~15才	11	54.5	54.5	18.2	18.2	18.2	18.2	27.3	0.0	18.2
	16~18才	16	43.8	25.0	37.5	50.0	6.3	25.0	18.8	0.0	18.8
	19~24才	102	49.0	44.1	19.6	27.5	12.7	15.7	12.7	1.0	11.8
	25~29才	56	50.0	48.2	28.6	5.4	14.3	7.1	14.3	0.0	7.1
	30~39才	48	47.9	43.8	20.8	4.2	8.3	6.3	12.5	4.2	18.8
	40~49才	13	30.8	38.5	7.7	7.7	7.7	7.7	0.0	0.0	38.5
	50才以上	5	20.0	40.0	40.0	0.0	20.0	0.0	20.0	20.0	20.0
家庭 用イ ゲー ム頻 度別	ヘビーユーザー	404	45.8	43.6	31.2	31.7	21.5	16.8	12.4	1.7	9.2
	ミドルユーザー	474	40.7	38.2	23.4	21.3	15.2	11.8	10.3	2.1	15.4
	ライトユーザー	238	42.4	34.5	24.8	16.4	15.1	14.7	10.9	1.7	17.6

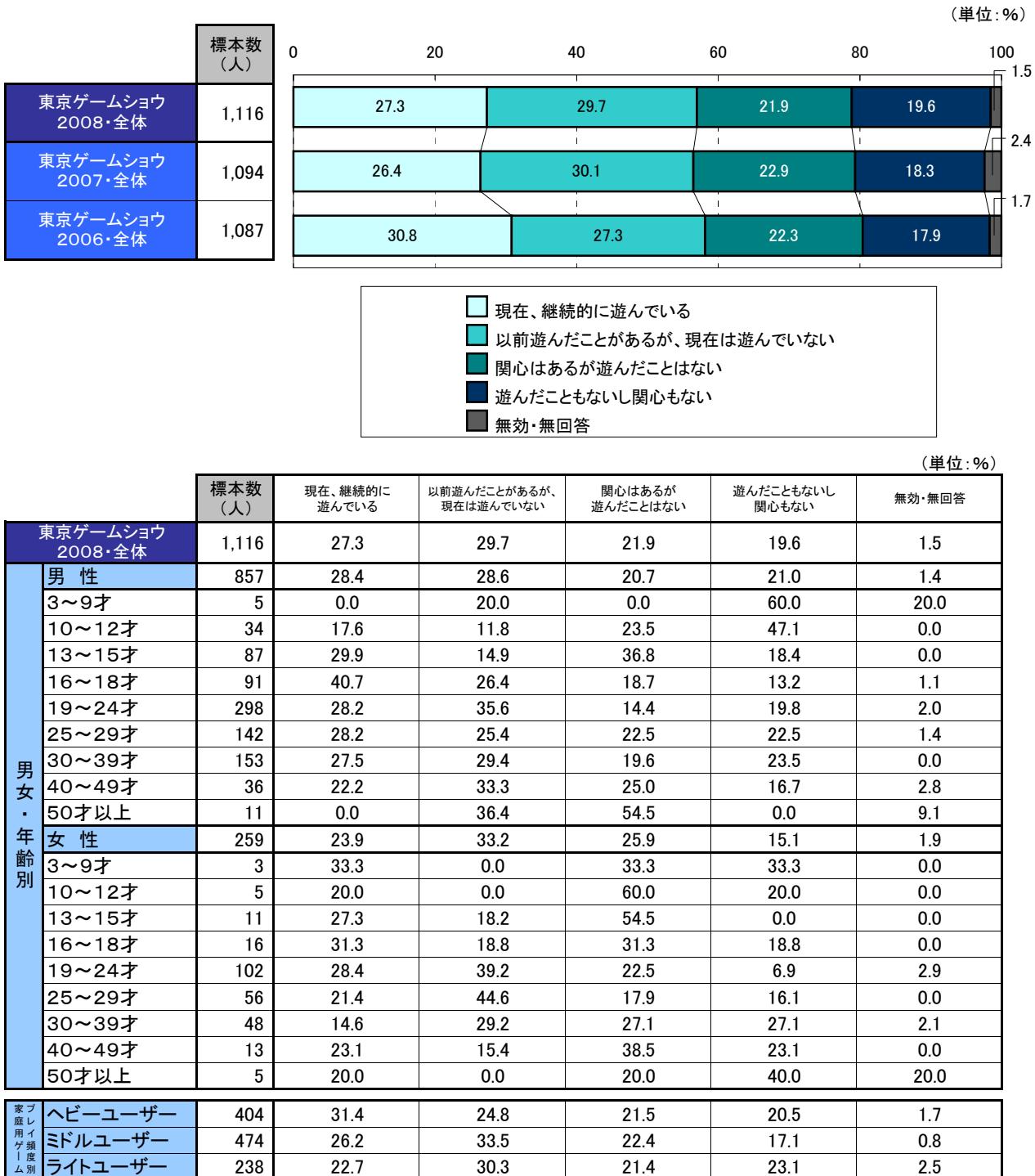
(単位:%)

- ・最も多かったのは「ホテル・旅館」で42.9%。次いで「カフェ・飲食店」が39.3%。
- ・「ホテル・旅館」「カフェ・飲食店」と回答したのは、いずれも男性より女性の方が多い。
- ・男性「13~15才」「16~18才」および女性「16~18才」の半数以上が「学校・大学」と回答した。
- ・「その他」(n=21人)の有効回答延べ19件の中には、「交通機関」(7件)、「会社」「公園」(各3件)などの回答があった。

III. 携帯電話ゲームコンテンツのプレイ状況

1. 携帯電話ゲームコンテンツのプレイ経験

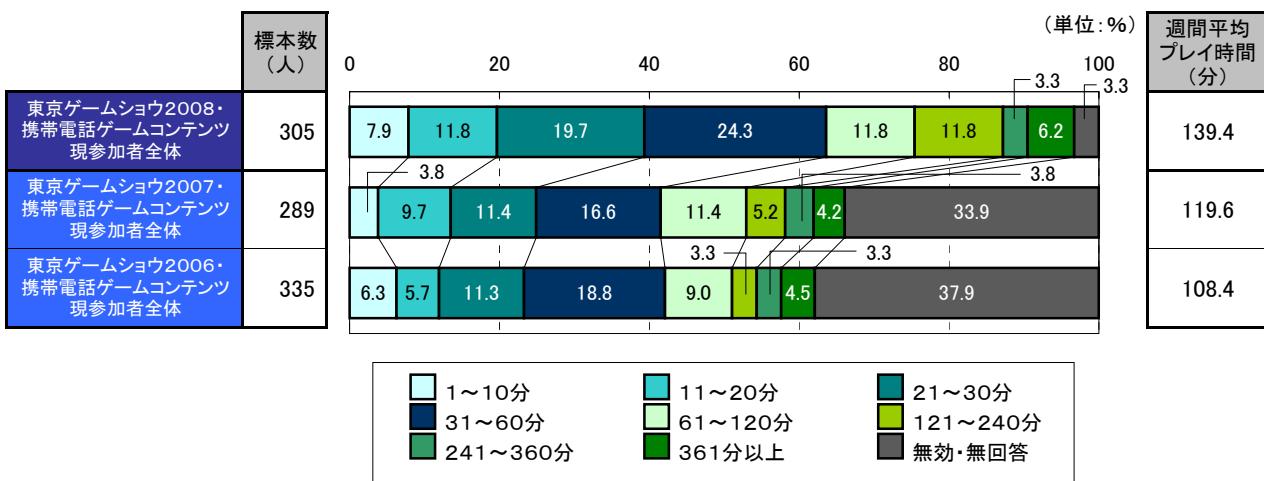
[質問] 携帯電話・PHSのゲームを遊んでいますか。



- 「現在、継続的に遊んでいる」のは全体の27.3%。前回までの減少傾向から増加に転じた。
- 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:28.4%、女性:23.9%)。ただし、「遊んだこともないし関心もない」のも女性より男性の方が多い(男性:21.0%、女性:15.1%)。
- 家庭用ゲームプレイ頻度別では「ヘビーユーザー」が最も「現在、継続的に遊んでいる」割合が高い(31.4%)。

2. 携帯電話ゲームコンテンツの週間プレイ時間 【携帯電話ゲームコンテンツ現参加者ベース】

【携帯電話・PHSのゲームを「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] 1週間合計すると、何分くらい携帯電話・PHSでゲームをしますか。



	標本数(人)	1~10分	11~20分	21~30分	31~60分	61~120分	121~240分	241~360分	361分以上	無効・無回答	週間平均プレイ時間(分)
東京ゲームショウ2008・携帯電話ゲームコンテンツ現参加者全体	305	7.9	11.8	19.7	24.3	11.8	11.8	3.3	6.2	3.3	139.4
男女別	男性	243	7.8	9.9	20.6	23.0	12.3	11.5	4.1	7.0	153.2
	女性	62	8.1	19.4	16.1	29.0	9.7	12.9	0.0	3.2	86.1
家庭用ゲーム頻度別	ヘビーユーザー	127	9.4	12.6	18.9	26.0	7.1	8.7	2.4	9.4	161.0
	ミドルユーザー	124	5.6	11.3	20.2	23.4	17.7	12.9	3.2	4.0	131.3
	ライトユーザー	54	9.3	11.1	20.4	22.2	9.3	16.7	5.6	3.7	109.0

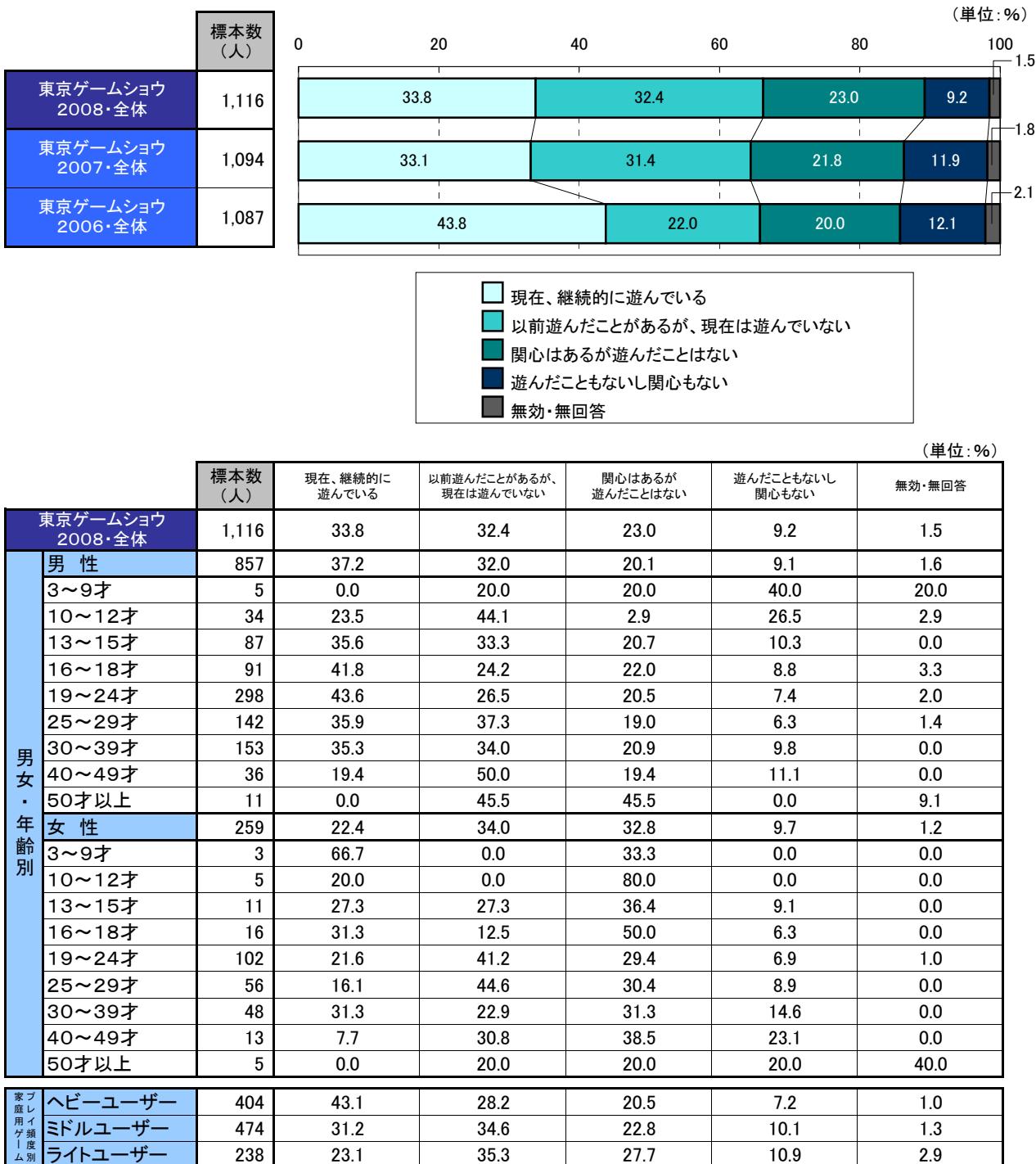
注) 東京ゲームショウ2007調査よりプレイ時間の集計区分を変更した。
 これに伴い、2006調査も同区分にて集計し直している(最上部グラフ)。

- ・週間プレイ時間は「31~60分」が最も多い(24.3%)。
- ・週間平均プレイ時間は139.4分で、前々回・前回に引き続き増加した。男女別では「男性」(153.2分)、家庭用ゲームプレイ頻度別では「ヘビーユーザー」(161.0分)の週間平均プレイ時間が長い。

IV. パソコン用ゲームのプレイ状況

1. パソコン用ゲームのプレイ経験

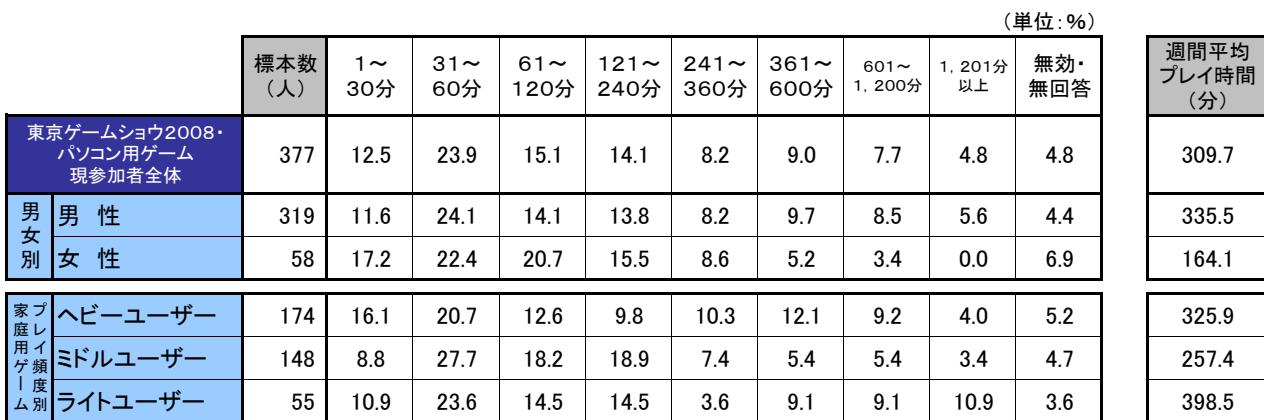
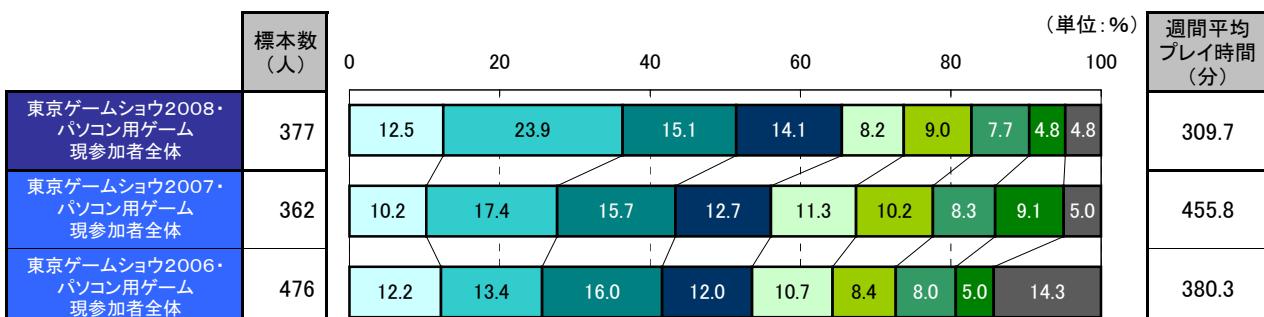
[質問] パソコン用ゲームを遊んでいますか。



- 「現在、継続的に遊んでいる」のは全体の33.8%。前回は大幅に減少したが、今回再び増加に転じた。
- 男女別では男性の方が「現在、継続的に遊んでいる」割合が高い(男性:37.2%、女性:22.4%)。
- 家庭用ゲームプレイ頻度別では「ヘビーユーザー」が最も「現在、継続的に遊んでいる」割合が高い(43.1%)。

2. パソコン用ゲームの週間プレイ時間 【パソコン用ゲーム現参加者ベース】

【パソコン用ゲームを「現在、継続的に遊んでいる」と回答した人(=パソコン用ゲーム現参加者)のみ】
 [質問] 1週間合計すると、何分間くらいパソコンでゲームをしますか。



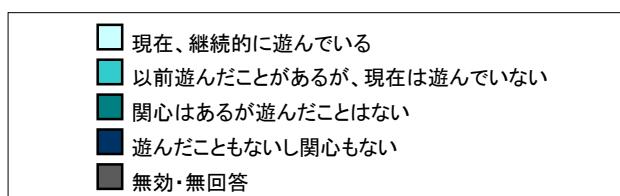
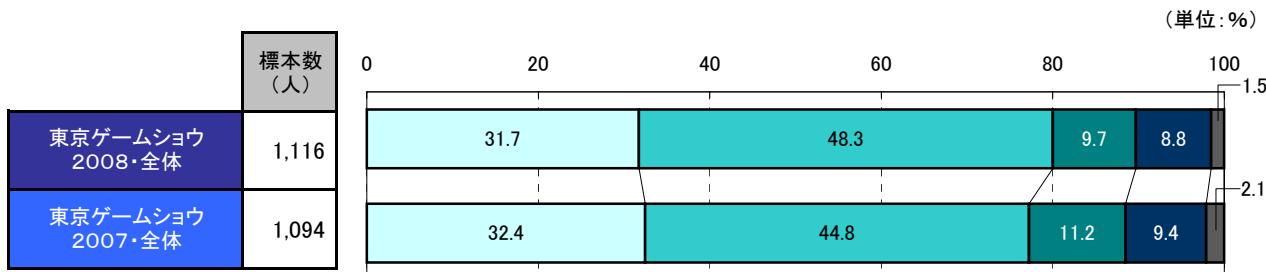
注) 東京ゲームショウ2007調査よりプレイ時間の集計区分を変更した。
 これに伴い、2006調査も同区分にて集計し直した(最上部グラフ)。

- ・週間プレイ時間は「31~60分」が最も多い(23.9%)。「1, 201分以上」は前回(9.1%)の半分以下に減った(4.8%)。
- ・週間平均プレイ時間は前回より大幅に減少し、309.7分であった。男女別では「男性」(335.5分)、家庭用ゲームプレイ頻度別では「ライトユーザー」(398.5分)の週間平均プレイ時間が長い。

V. アーケードゲームのプレイ状況

1. アーケードゲームのプレイ経験

[質問] ゲームセンターでゲームを遊んでいますか。



	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 2008・全体	1,116	31.7	48.3	9.7	8.8	1.5
男女・年齢別	男性	857	35.1	45.2	9.7	8.4
	3~9才	5	60.0	40.0	0.0	0.0
	10~12才	34	41.2	47.1	5.9	5.9
	13~15才	87	26.4	52.9	10.3	10.3
	16~18才	91	41.8	37.4	9.9	7.7
	19~24才	298	41.3	34.9	11.7	9.7
	25~29才	142	30.3	50.0	9.2	9.2
	30~39才	153	32.0	56.9	5.9	5.2
	40~49才	36	16.7	63.9	11.1	8.3
	50才以上	11	18.2	36.4	18.2	9.1
	女性	259	20.5	58.7	9.7	10.0
	3~9才	3	33.3	66.7	0.0	0.0
	10~12才	5	20.0	40.0	40.0	0.0
	13~15才	11	36.4	18.2	27.3	18.2
	16~18才	16	31.3	62.5	6.3	0.0
	19~24才	102	21.6	63.7	7.8	6.9
	25~29才	56	17.9	62.5	10.7	8.9
	30~39才	48	16.7	58.3	6.3	16.7
	40~49才	13	15.4	53.8	15.4	15.4
	50才以上	5	0.0	20.0	0.0	40.0
家庭用ゲーム頻度別	ヘビーユーザー	404	38.1	43.1	9.4	8.7
	ミドルユーザー	474	30.4	50.2	9.9	8.4
	ライトユーザー	238	23.5	53.4	9.7	9.7

・「以前遊んだことがあるが、現在は遊んでいない」人が最も多く48.3%。前回(44.8%)よりさらに増えた。

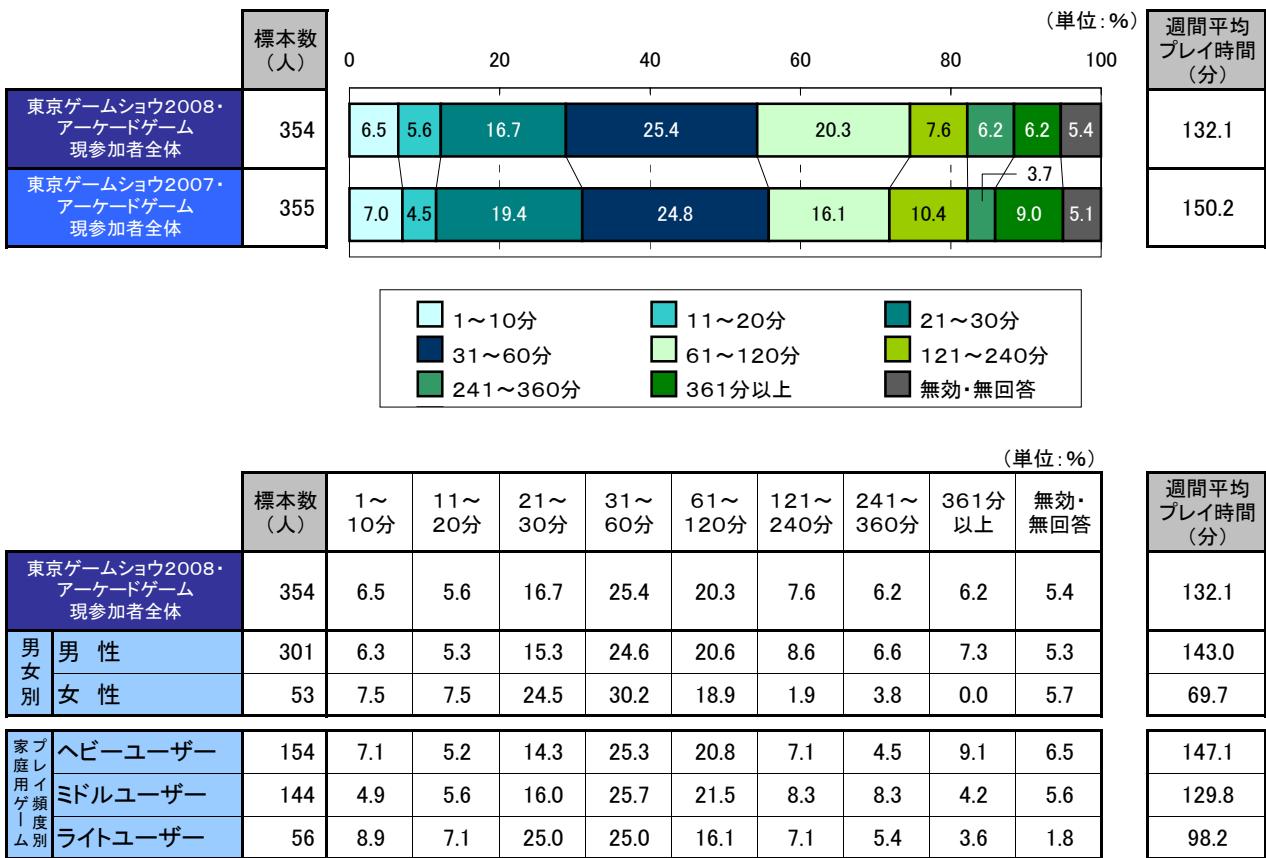
「現在、継続的に遊んでいる」のは31.7%で、前回(32.4%)よりやや減少。

・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:35.1%、女性:20.5%)。

・家庭用ゲームプレイ頻度別では「ヘビーユーザー」が最も「現在、継続的に遊んでいる」割合が高い(38.1%)。

2. アーケードゲームの週間プレイ時間 【アーケードゲーム現参加者ベース】

【アーケードゲームを「現在、継続的に遊んでいる」と回答した人(=アーケードゲーム現参加者)のみ】
 [質問] 1週間合計すると、何分間くらいゲームセンターでゲームをしますか。

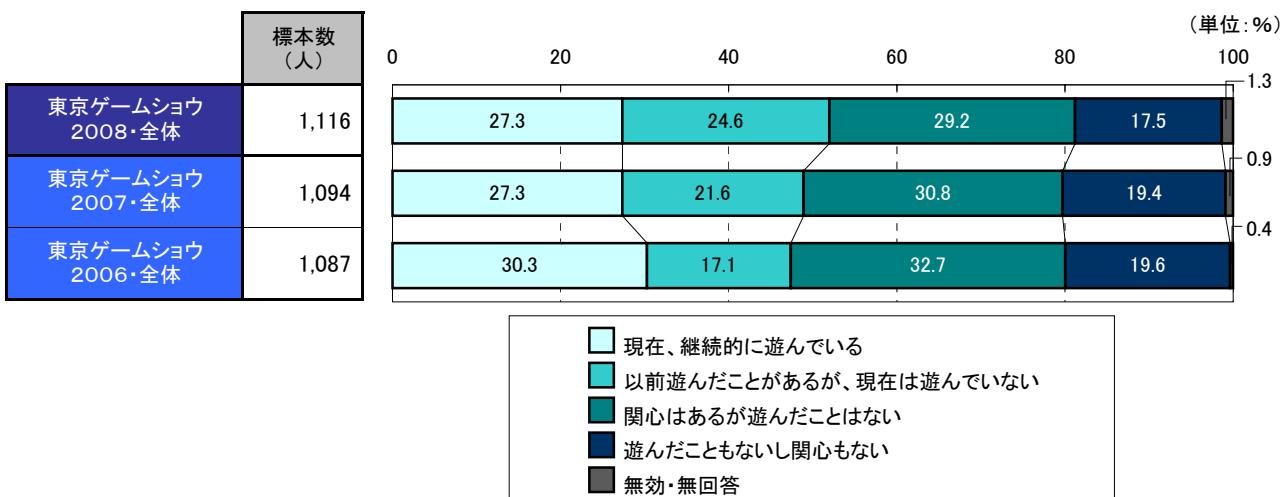


- ・週間プレイ時間は「31~60分」が最も多く25.4%。前回(24.8%)より微増。次いで多いのが「61~120分」で20.3%。
- ・週間平均プレイ時間は132.1分で、前回(150.2分)より減少。携帯電話ゲームコンテンツの週間平均プレイ時間(139.4分)を下回った(P.30参照)。
- ・男女別では男性が女性より2倍以上長い(男性:143.0分、女性:69.7分)。家庭用ゲームプレイ頻度別では「ヘビーユーザー」の週間平均プレイ時間が長い(147.1分)。

VII. ネットワークゲーム(オンラインゲーム)のプレイ状況

1. ネットワークゲーム(オンラインゲーム)のプレイ経験

[質問] ネットワークゲーム(オンラインゲーム)を遊んでいますか。

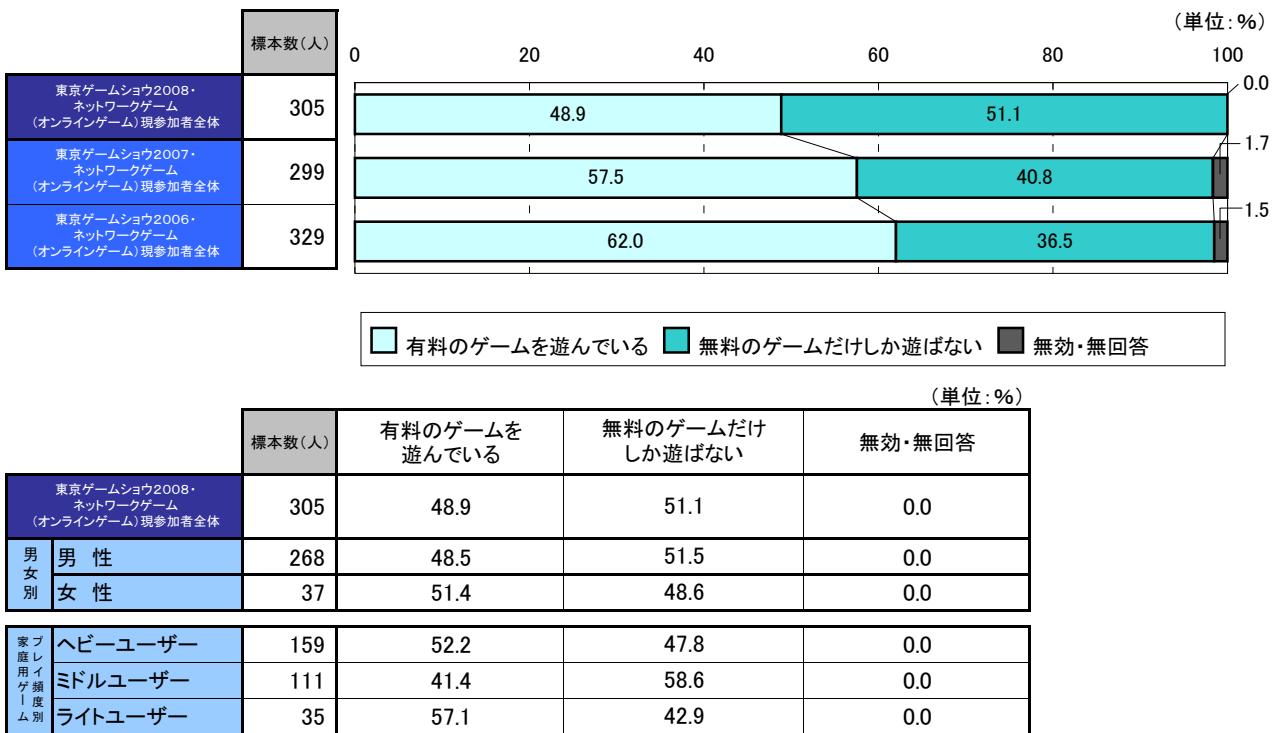


	標本数 (人)	現在、 継続的に 遊んでいる	以前遊んだこと があるが現在は 遊んでいない	関心はあるが 遊んだことは ない	遊んだことも ないし 関心もない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2008・全体	1,116	27.3	24.6	29.2	17.5	1.3
男性	857	31.3	25.7	25.8	16.0	1.3
3~9才	5	0.0	0.0	40.0	60.0	0.0
10~12才	34	26.5	20.6	20.6	32.4	0.0
13~15才	87	44.8	21.8	18.4	14.9	0.0
16~18才	91	33.0	29.7	27.5	9.9	0.0
19~24才	298	29.5	28.9	21.8	18.5	1.3
25~29才	142	31.0	26.8	28.9	11.3	2.1
30~39才	153	34.0	20.9	28.8	14.4	2.0
40~49才	36	13.9	22.2	44.4	19.4	0.0
50才以上	11	9.1	27.3	45.5	9.1	9.1
女性	259	14.3	21.2	40.5	22.4	1.5
3~9才	3	33.3	0.0	33.3	0.0	33.3
10~12才	5	20.0	0.0	60.0	20.0	0.0
13~15才	11	18.2	45.5	36.4	0.0	0.0
16~18才	16	25.0	6.3	62.5	6.3	0.0
19~24才	102	13.7	29.4	35.3	20.6	1.0
25~29才	56	12.5	19.6	42.9	25.0	0.0
30~39才	48	14.6	14.6	37.5	33.3	0.0
40~49才	13	7.7	7.7	53.8	30.8	0.0
50才以上	5	0.0	0.0	40.0	20.0	40.0
家庭用ゲーム頻度別						
ヘビーユーザー	404	39.4	24.0	21.3	14.1	1.2
ミドルユーザー	474	23.4	25.9	32.5	17.1	1.1
ライトユーザー	238	14.7	23.1	36.1	23.9	2.1

- ・ネットワークゲーム(オンラインゲーム)を「現在、継続的に遊んでいる」人(=ネットワークゲーム(オンラインゲーム)現参加者)の割合は前回と変わらず横ばい(27.3%)。
- ・男女別では男性の方が「現在、継続的に遊んでいる」割合が高い(男性:31.3%、女性:14.3%)。
- ・家庭用ゲームのプレイ頻度が高いほど、ネットワークゲーム(オンラインゲーム)の現参加者が多い傾向が見られる。

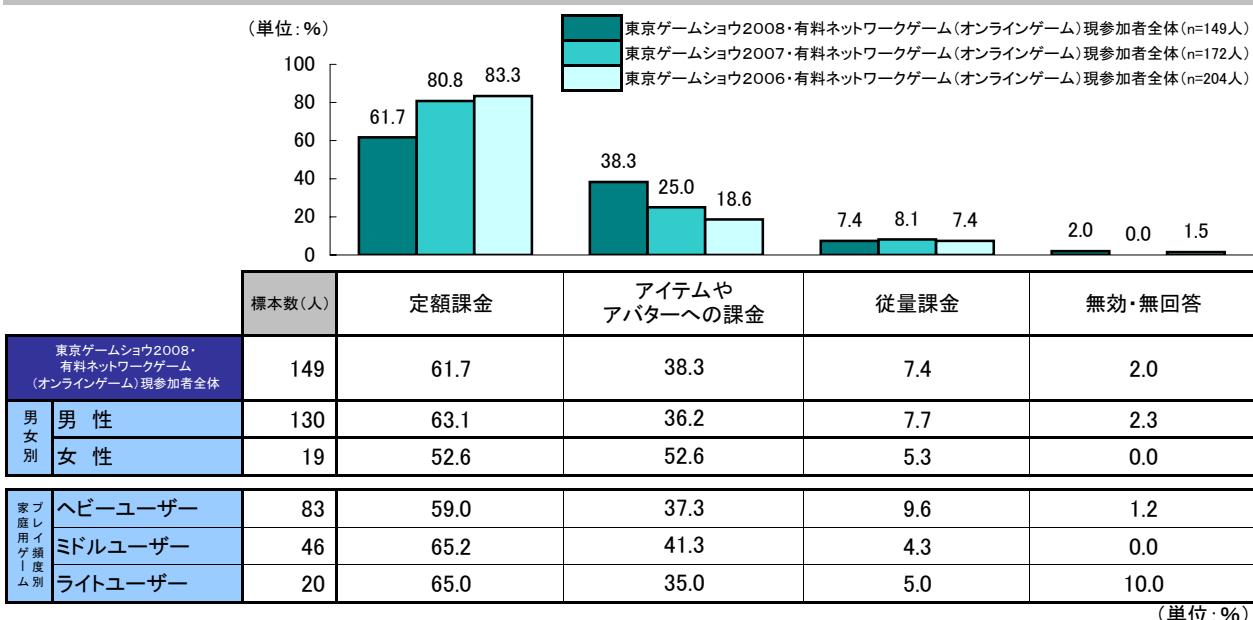
2. 有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)のプレイ状況 【ネットワークゲーム(オンラインゲーム)現参加者ベース】

【ネットワークゲーム(オンラインゲーム)を「現在、継続的に遊んでいる」と回答した人(=ネットワークゲーム(オンラインゲーム)現参加者)のみ】
〔質問〕 ネットワークゲーム(オンラインゲーム)のうち、プレイに応じて課金される有料のゲームを遊んでいますか。



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

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

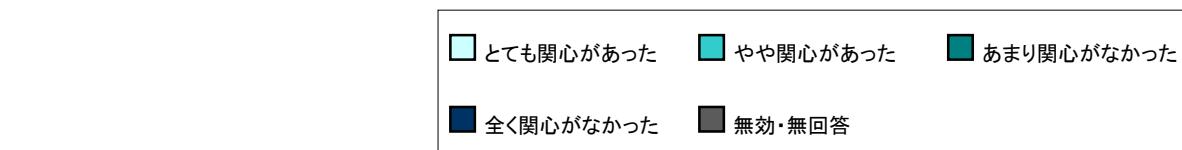
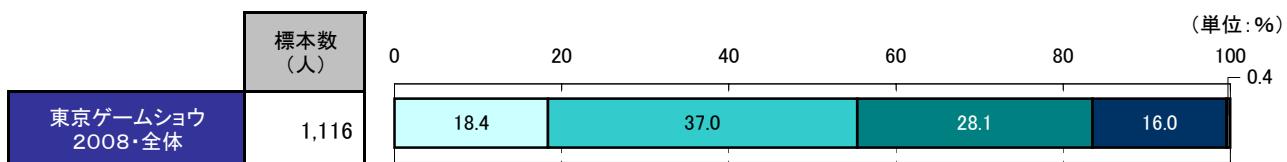


- ・有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)をプレイしているのはネットワークゲーム(オンラインゲーム)現参加者の48.9%。
- ・課金形態は3年連続で「定額課金」が最多だが(61.7%)、その割合は年々低下している。他方、「アイテムやアバターへの課金」(38.3%)は着実に増加しており、その差が縮まりつつある。

VII. 北京オリンピックとゲーム

1. 北京オリンピックに対する関心

[質問] 今年開催された北京オリンピックにはどの程度関心がありましたか。



	標本数 (人)	とても 関心があつた	やや 関心があつた	あまり 関心がなかつた	全く 関心がなかつた	無効・無回答
東京ゲームショウ 2008・全体	1,116	18.4	37.0	28.1	16.0	0.4
男女 ・ 年 齢 別	男 性	857	19.1	36.2	27.8	16.6
	3~9才	5	20.0	20.0	40.0	0.0
	10~12才	34	17.6	50.0	14.7	17.6
	13~15才	87	21.8	43.7	26.4	8.0
	16~18才	91	13.2	36.3	28.6	22.0
	19~24才	298	20.8	28.2	32.6	18.5
	25~29才	142	16.2	44.4	21.8	16.2
	30~39才	153	17.6	37.3	26.1	18.3
	40~49才	36	25.0	33.3	38.9	2.8
	50才以上	11	45.5	45.5	9.1	0.0
	女 性	259	15.8	39.8	29.3	14.3
	3~9才	3	33.3	0.0	33.3	33.3
	10~12才	5	40.0	40.0	0.0	20.0
	13~15才	11	18.2	36.4	27.3	18.2
家庭用ゲーム別	16~18才	16	18.8	37.5	12.5	31.3
	19~24才	102	11.8	43.1	28.4	15.7
	25~29才	56	16.1	41.1	33.9	8.9
	30~39才	48	14.6	35.4	35.4	12.5
	40~49才	13	30.8	30.8	30.8	7.7
	50才以上	5	20.0	60.0	20.0	0.0
参考	東京ゲームショウ 2004・全体	1,107	34.1	30.4	23.1	11.5
						1.0

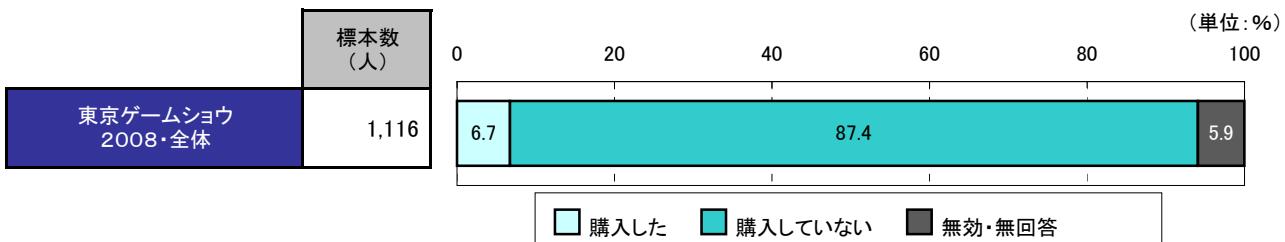
- 「とても関心があつた」「やや関心があつた」をあわせると、過半数(55.4%)が北京オリンピックに関心を持っていた。ただし、東京ゲームショウ2004調査時に、「アテネオリンピックに関心を持っていた」のが全体の64.4%であったこと比べると低下している。
- 家庭用ゲームの「ヘビーユーザー」は、他のユーザー類型に比べると「とても関心があつた」(15.8%)「やや関心があつた」(35.4%)が少なく、「全く関心がなかつた」が多い(21.0%)。

2. オリンピック関連家庭用ゲームソフトウェアの購入状況

[質問] この1年間にオリンピックまたはオリンピック競技種目(野球・サッカー・テニス・卓球など)のゲームソフトを購入しましたか。
※PC・携帯電話のゲームは除きます。

【「購入した」と回答した人のみ】
 ・購入された方はゲームソフトの具体的なタイトル名およびその機種名をお書きください。
 ・そのゲームソフトはいつ購入されましたか。以下の中から当てはまるものをすべてお教えください。

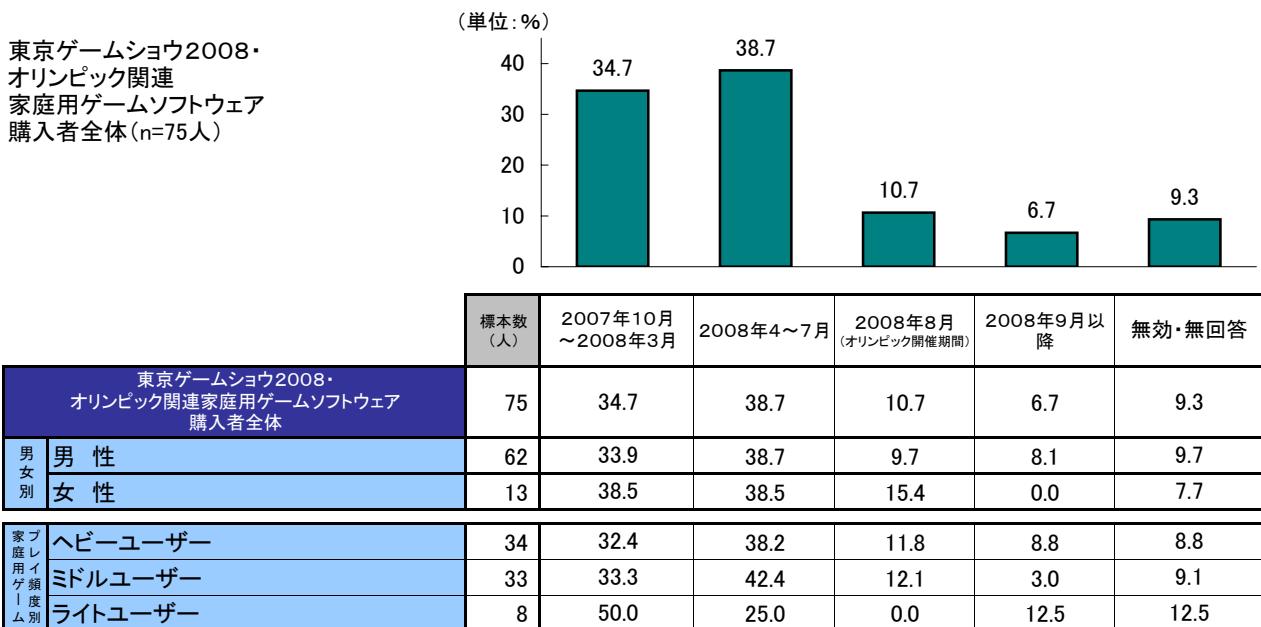
(1) オリンピック関連家庭用ゲームソフトウェアの購入率



	標本数(人)	購入した	購入していない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2008・全体	1,116	6.7	87.4	5.9
男女・年齢別				
男性	857	7.2	86.9	5.8
3~9才	5	0.0	60.0	40.0
10~12才	34	5.9	91.2	2.9
13~15才	87	16.1	83.9	0.0
16~18才	91	6.6	82.4	11.0
19~24才	298	7.4	86.9	5.7
25~29才	142	8.5	85.9	5.6
30~39才	153	3.3	90.8	5.9
40~49才	36	2.8	94.4	2.8
50才以上	11	0.0	81.8	18.2
女性	259	5.0	88.8	6.2
3~9才	3	0.0	100.0	0.0
10~12才	5	20.0	80.0	0.0
13~15才	11	0.0	100.0	0.0
16~18才	16	0.0	93.8	6.3
19~24才	102	2.9	89.2	7.8
25~29才	56	7.1	91.1	1.8
30~39才	48	6.3	83.3	10.4
40~49才	13	0.0	92.3	7.7
50才以上	5	40.0	60.0	0.0
家庭用ゲーム頻度別				
ヘビーユーザー	404	8.4	84.7	6.9
ミドルユーザー	474	7.0	87.8	5.3
ライトユーザー	238	3.4	91.2	5.5
北京オリンピック開心度別				
とても関心があった	205	13.7	82.9	3.4
やや関心があった	413	7.7	89.8	2.4
あまり関心がなかった	314	2.5	92.4	5.1
全く関心がなかった	179	3.4	79.3	17.3
無効・無回答	5	20.0	40.0	40.0
参考 東京ゲームショウ 2004・全体	標本数(人) 1,107	購入した／今後購入する予定がある 7.5	購入していない 88.8	無効・無回答 3.7

- この1年間にオリンピック関連家庭用ゲームソフトウェアを「購入した」のは全体の6.7%。
- 男女・年齢別では、男性「13~15才」などの購入率が高い。

(2) オリンピック関連家庭用ゲームソフトウェアの購入時期
 【オリンピック関連家庭用ゲームソフトウェア購入者ベース】《複数回答》



(単位: %)

(3) 購入したオリンピック関連家庭用ゲームソフトウェアのタイトル名
 【オリンピック関連家庭用ゲームソフトウェア購入者ベース】《自由回答／複数回答》

東京ゲームショウ2008・オリンピック関連家庭用ゲームソフトウェア購入者n=75人のうち有効回答者66人・延べ66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)	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)
「ウイニングイレブン」シリーズ		15	Wii Sports		8
ワールドサッカー ウイニングイレブン 2008	PS3	7	Wii Sports	Wii	7
Jリーグウイニングイレブン2008 クラブチャンピオンシップ	PS2	2	「Wiiテニス」	Wii	1
「ウイニングイレブン」「ウイイレ」「winning eleven」	PS2	3	「プロ野球スピリッツ」シリーズ		5
「Jリーグウイイレ」	PS2	1	プロ野球スピリッツ3	PS2	1
「ウイイレ」	PSP	1	プロ野球スピリッツ4	PS3	1
「ウイイレ」	(無回答)	1	プロ野球スピリッツ5	PS2	1
			「プロ野球スピリッツ」	PS2	2
「実況パワフルプロ野球」シリーズ		14	「ファミスタ」シリーズ		2
実況パワフルプロ野球15	PS2	3	プロ野球ファミスタDS	NDS	1
実況パワフルプロ野球ポータブル3	PSP	2	プロ野球ファミリースタジアム	Wii	1
実況パワフルプロ野球15	Wii	1	マリオストライカーズ	Wii	2
実況パワフルプロ野球Wii	Wii	1	イナズマイレブン	NDS	1
実況パワフルプロ野球14	PS2	1	高橋尚子のマラソンしようよ！	PS2	1
実況パワフルプロ野球13	PS2	1	デカスピルタ	Wii	1
実況パワフルプロ野球12決定版	PS2	1	みんなのGOLF5	PS3	1
実況パワフルメジャーリーグ2	PS2	1	みんなのテニス	PS2	1
「パワプロ」	PS2	1	NBA showtime	(無回答)	1
「パワプロ」	PSP	1	テニス	(無回答)	1
「実況パワフルプロ野球」	(無回答)	1			
マリオ&ソニック AT 北京オリンピック		13			
マリオ&ソニック AT 北京オリンピック	Wii	11			
マリオ&ソニック AT 北京オリンピック	NDS	1			
マリオ&ソニック AT 北京オリンピック	(無回答)	1			

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

- ・オリンピック関連家庭用ゲームソフトウェアを購入した時期では「2008年4～7月」が38.7%と最も多い。
- ・具体的なタイトルとしては、「ウイニングイレブン」シリーズ(15タイトル)、「実況パワフルプロ野球」シリーズ(14タイトル)が多い。機種別の単独タイトルとしては「マリオ&ソニック AT 北京オリンピック」(Wii)が11タイトルで最多。

VIII. 魚釣りとゲーム

1. 魚釣りに対する関心

[質問] あなたは魚釣りをしますか。以下のうち一番近いものをお教えください。



- 魚釣りにはよく出かける。自分の趣味のひとつだ
- 趣味と言うほどでもないが、たまに行くと楽しい
- 以前にしたことはあるが、特に関心はない
- 全く関心はない
- 無効・無回答

	標本数 (人)	魚釣りには よく出かける。 自分の趣味の ひとつだ	趣味と言 うほど でもないが、 たまに行くと 楽しい	以前にした ことはあるが、 特に関心はない	全 く 関 心 は な い	無効・無回答
東京ゲームショウ 2008・全体	1,116	4.2	23.4	28.0	43.5	1.0
男女 ・ 年 齢 別	男性	857	4.9	25.1	28.9	40.4
	3~9才	5	0.0	40.0	0.0	20.0
	10~12才	34	2.9	32.4	23.5	41.2
	13~15才	87	6.9	29.9	21.8	41.4
	16~18才	91	3.3	27.5	25.3	44.0
	19~24才	298	3.0	27.5	30.9	37.9
	25~29才	142	3.5	18.3	26.1	50.7
	30~39才	153	9.2	22.9	32.0	35.9
	40~49才	36	5.6	19.4	44.4	30.6
	50才以上	11	18.2	9.1	36.4	36.4
	女性	259	1.9	17.8	24.7	53.7
	3~9才	3	0.0	33.3	33.3	33.3
	10~12才	5	0.0	40.0	40.0	20.0
	13~15才	11	0.0	27.3	18.2	54.5
	16~18才	16	6.3	31.3	18.8	43.8
	19~24才	102	2.0	13.7	24.5	57.8
	25~29才	56	0.0	17.9	25.0	57.1
	30~39才	48	2.1	16.7	25.0	52.1
	40~49才	13	0.0	23.1	30.8	46.2
	50才以上	5	20.0	0.0	20.0	40.0
家庭 用 イ グ レ ン ジ ム 別	ヘビーユーザー	404	4.7	22.3	28.7	43.3
	ミドルユーザー	474	2.7	26.2	27.4	42.6
	ライトユーザー	238	6.3	19.7	27.7	45.4
「趣味・関心事」(P. 6参照)において 「釣り・アウトドア」と回答した人	85	34.1	47.1	14.1	3.5	1.2

・「魚釣りにはよく出かける。自分の趣味のひとつだ」と回答したのは全体の4.2%。女性は1.9%にとどまった。
他方、母数は少ないものの、男性「50才以上」(18.2%)と女性「50才以上」(20.0%)は2割近くが「趣味のひとつ」と回答。
・最も多かった回答は「全く関心はない」(43.5%)。男性「25~29才」、女性「13~15才」「19~24才」「25~29才」「30~39才」では「全く関心はない」という割合が50%を超える。

2. 魚釣りに関する家庭用ゲームソフトウェアの保有状況

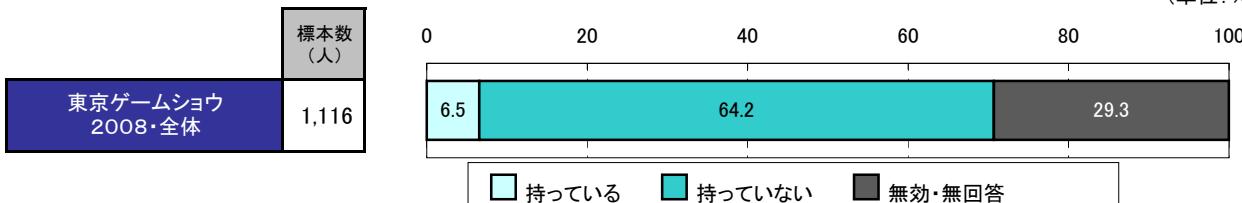
[質問] 魚釣りに関する家庭用ゲームソフトを持っていますか。※PC・携帯電話のゲームは除きます。

【「持っている」と回答した人のみ】

持っている方はゲームソフトの具体的なタイトル名およびその機種名をお書きください。

(1) 魚釣りに関する家庭用ゲームソフトウェアの保有率

(単位: %)



		(単位: %)	持っている	持っていない	無効・無回答	
東京ゲームショウ 2008・全体		持本数(人)	1,116	6.5	64.2	29.3
男女	男 性	857	6.8	65.2	28.0	
	3~9才	5	0.0	40.0	60.0	
	10~12才	34	0.0	88.2	11.8	
	13~15才	87	3.4	80.5	16.1	
	16~18才	91	13.2	57.1	29.7	
	19~24才	298	6.7	64.1	29.2	
	25~29才	142	4.9	62.0	33.1	
	30~39才	153	5.9	66.0	28.1	
	40~49才	36	16.7	55.6	27.8	
	50才以上	11	9.1	45.5	45.5	
年齢別	女 性	259	5.8	60.6	33.6	
	3~9才	3	0.0	66.7	33.3	
	10~12才	5	40.0	60.0	0.0	
	13~15才	11	9.1	72.7	18.2	
	16~18才	16	6.3	81.3	12.5	
	19~24才	102	5.9	64.7	29.4	
	25~29才	56	3.6	53.6	42.9	
	30~39才	48	6.3	50.0	43.8	
	40~49才	13	0.0	61.5	38.5	
	50才以上	5	0.0	60.0	40.0	
家庭用ゲーム類度別	ヘビーユーザー	404	6.4	64.9	28.7	
	ミドルユーザー	474	7.4	62.7	30.0	
	ライトユーザー	238	5.0	66.0	29.0	
「趣味・関心事」(P. 6参照)において 「釣り・アウトドア」と回答した人		85	17.6	75.3	7.1	

魚釣り度別	魚釣りにはよく出かける。自分の趣味のひとつだ	47	21.3	74.5	4.3
	趣味と言うほどでもないが、たまに行くと楽しい	261	13.4	80.1	6.5
	以前にしたことはあるが、特に関心はない	312	6.1	69.6	24.4
	全く関心はない	485	1.6	52.0	46.4
	無効・無回答	11	9.1	27.3	63.6

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

注2) 具体的なタイトル名における機種名の略称内容は以下の通り。

Wii: Wii、NGC: ニンテンドーゲームキューブ、N64: ニンテンドウ64、SFC: スーパーファミコン、FC: ファミコン、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、PS: プレイステーション、DC: ドリームキャスト、SS: セガサターン

- ・「持っている」のは全体の6.5%。「釣り・アウトドア」に興味がある人(17.6%)や、「魚釣りにはよく出かける。自分の趣味のひとつだ」(17.6%)という人の保有率が高い。
- ・具体的なタイトルとしては「ぬし釣り」シリーズが最も多かった(18タイトル)。

(2) 保有している魚釣りに関する家庭用ゲームソフトウェアの具体的タイトル名

【魚釣りに関する家庭用ゲームソフトウェア
保有者ベース】《自由回答／複数回答》

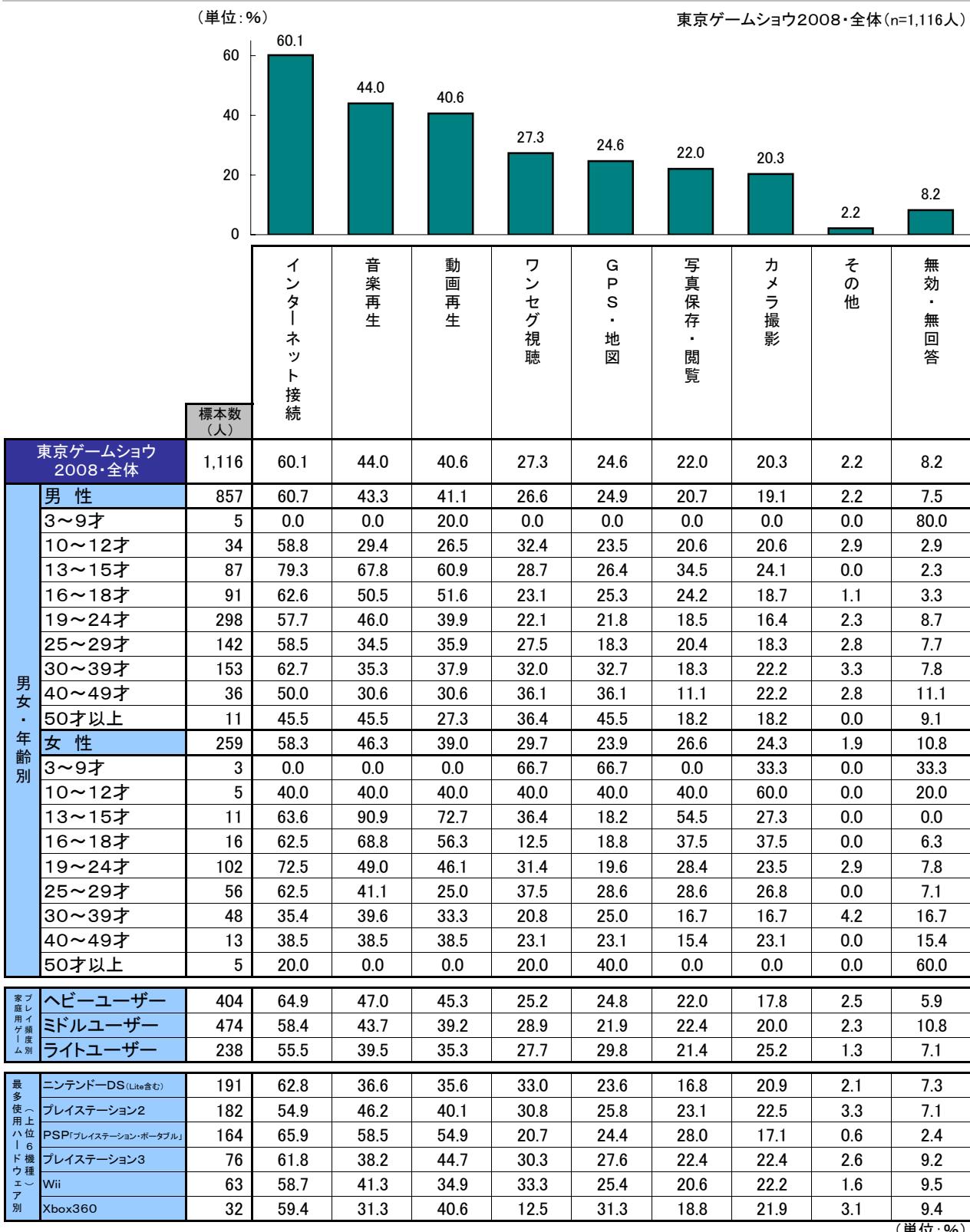
(n=73人のうち有効回答者58人・延べ58タイトル)

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)
「ぬし釣り」シリーズ		18
ぬし釣り64	N64	4
川のぬし釣り2	SFC	3
川のぬし釣り 秘境を求めて	PS	3
川のぬし釣り こもれびの谷せせらぎの詩	NDS	2
川のぬし釣り	FC	1
川のぬし釣り	Wiのダウンロード	1
「川のぬし釣り」「川・海のぬし釣り」「ぬし」「ヌシ釣り」	(無回答)	4
「ゼルダの伝説」シリーズ		6
ゼルダの伝説トワイライトプリンセス	Wii	3
ゼルダの伝説トワイライトプリンセス	NGC	1
ゼルダの伝説 夢幻の砂時計	NDS	1
ゼルダの伝説 時のオカリナ	NDS	1
「糸井重里のバス釣りNo.1」シリーズ		5
糸井重里のバス釣りNo.1	SFC	2
糸井重里のバス釣りNo.1	N64	1
「バス釣りNo.1」	(無回答)	2
ゲットバス	DC	4
はじめてのWii	Wii	4
フィッシュアイズ	PS	3
おいでよ どうぶつの森	NDS	3
スペースフィッシュマン	PS2	2
めざせ！！釣りマスター	Wii	2
「バスランディング」シリーズ		2
バスランディング	PS	1
バスランディング	DC	1
陸釣王	PS	1
「シーバスフィッシング」	SS	1
とったどー よゐこの無人島生活。	NDS	1
バスライズ	PS	1
ファイナルファンタジーXI	PS3	1
プレスオブファイア3	PSP	1
村越正海の爆釣日本列島	PS	1
「The魚釣り」	(無回答)	1
「牧場物語」	(無回答)	1

IX. ゲーム周辯事情

1. 携帯型ゲーム機のゲーム以外の利用機能

[質問] 最近の携帯型ゲーム機には、ゲーム以外にも利用できる機能が付属しています。以下のうち、あなたが現在利用している機能、あるいは、あなたが今後利用してみたいと思う機能をいくつでもお教えください。

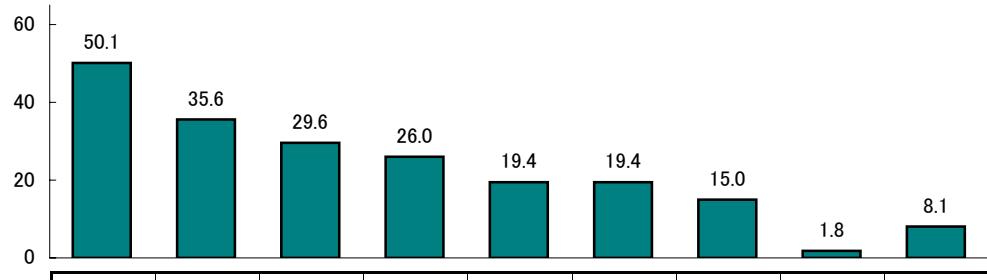


- ・最も多かったのは「インターネット接続」(60.1%)、以下「音楽再生」(44.0%)、「動画再生」(40.6%)が続く。
- ・「音楽再生」「ワンセグ視聴」「写真保存・閲覧」「カメラ機能」を挙げたのは男性より女性の方が多い。

2. 家庭用ゲームのゲーム以外への活用を期待する分野

[質問] 最近のゲームは、単に「ゲームで遊ぶ」だけにとどまらず、私たちの生活のいろいろな分野に活用されています。
以下のうち、今後、私たちの生活の中でゲームを活用してほしいと思う分野をいくつでもお教えください。

(単位:%) 東京ゲームショウ2008・全体(n=1,116人)



		標本数(人)	教育・学習	観光・交通	医療・リハビリ	学術・研究	健康・フィットネス	心理カウンセリング	社広会報・公共活動の	その他	無効・無回答	
東京ゲームショウ2008・全体		1,116	50.1	35.6	29.6	26.0	19.4	19.4	15.0	1.8	8.1	
男女・年齢別	男性	857	48.9	35.4	29.5	27.8	16.9	18.7	15.1	1.9	8.1	
	3~9才	5	20.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	80.0	
	10~12才	34	44.1	20.6	23.5	20.6	8.8	11.8	14.7	2.9	8.8	
	13~15才	87	57.5	26.4	28.7	34.5	14.9	20.7	18.4	1.1	5.7	
	16~18才	91	57.1	33.0	26.4	37.4	18.7	19.8	15.4	0.0	2.2	
	19~24才	298	49.0	33.9	25.5	29.9	13.1	20.5	16.8	1.0	11.1	
	25~29才	142	40.1	43.0	33.1	29.6	16.9	14.8	15.5	2.8	7.7	
	30~39才	153	47.1	41.8	35.3	17.0	26.1	22.9	11.1	4.6	5.9	
	40~49才	36	61.1	41.7	36.1	25.0	22.2	5.6	8.3	0.0	2.8	
	50才以上	11	36.4	18.2	54.5	9.1	9.1	9.1	18.2	0.0	9.1	
	女性	259	54.1	36.3	29.7	20.1	27.8	22.0	14.7	1.5	8.1	
	3~9才	3	33.3	33.3	33.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	33.3	
	10~12才	5	40.0	20.0	20.0	20.0	20.0	0.0	40.0	20.0	20.0	
	13~15才	11	72.7	27.3	18.2	18.2	27.3	45.5	0.0	0.0	9.1	
	16~18才	16	50.0	43.8	25.0	31.3	25.0	18.8	6.3	0.0	12.5	
	19~24才	102	62.7	28.4	33.3	30.4	27.5	29.4	17.6	1.0	5.9	
	25~29才	56	46.4	39.3	30.4	16.1	33.9	17.9	17.9	1.8	8.9	
	30~39才	48	47.9	47.9	25.0	6.3	25.0	14.6	12.5	0.0	8.3	
	40~49才	13	61.5	53.8	38.5	7.7	23.1	7.7	7.7	0.0	0.0	
	50才以上	5	0.0	20.0	20.0	0.0	40.0	20.0	0.0	20.0	20.0	
家庭用ゲーム機別		ヘビーユーザー	404	52.7	32.4	29.0	30.9	18.3	20.8	15.6	1.0	8.9
		ミドルユーザー	474	48.5	36.9	29.1	23.2	20.0	18.4	15.0	1.9	9.1
		ライトユーザー	238	48.7	38.2	31.5	23.1	20.2	19.3	13.9	2.9	4.6
最多使用機種別	ニンテンドーDS(Lite含む)	191	52.9	36.6	29.8	24.6	17.8	18.3	13.6	3.7	5.8	
	プレイステーション2	182	48.9	37.4	26.9	33.0	23.1	18.7	12.6	1.6	6.6	
	PSP「プレイステーション・ポータブル」	164	54.9	40.2	28.7	22.0	14.0	18.9	13.4	1.8	7.9	
	プレイステーション3	76	50.0	42.1	26.3	34.2	14.5	22.4	15.8	1.3	9.2	
	Wii	63	55.6	33.3	36.5	25.4	30.2	14.3	20.6	0.0	4.8	
	Xbox360	32	50.0	34.4	34.4	25.0	28.1	28.1	21.9	0.0	9.4	

(単位:%)

- 最も多かったのは「教育・学習」(50.1%)、以下「観光・交通」(35.6%)、「医療・リハビリ」(29.6%)が続く。
- 男女の「13~15才」「40~49才」および男性「16~18才」、女性「19~24才」で「教育・学習」を挙げた割合が高かった。

3. ゲーム大会の参加経験

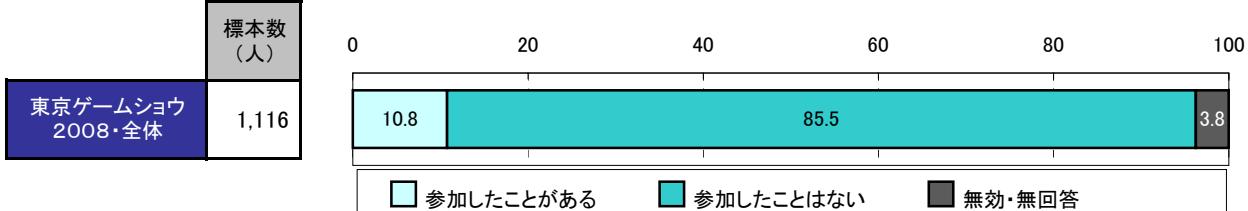
[質問] ゲームメーカー等が主催するゲーム大会に参加したことがありますか。

【「参加したことがある」と回答した人のみ】

参加したことがある方は、大会名または使用されたゲーム名をお書きください。

(1) ゲーム大会の参加経験

(単位: %)



(2) 参加したことがあるゲーム大会名(ゲーム名)

【ゲーム大会参加経験者ベース】

《自由回答／複数回答》

(n=120人のうち有効回答者108人・延べ112件)

	標本数(人)	参加したことがある	参加したことない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2008・全体	1,116	10.8	85.5	3.8
男女 ・年齢別				
男性	857	11.4	84.8	3.7
3~9才	5	20.0	40.0	40.0
10~12才	34	8.8	88.2	2.9
13~15才	87	17.2	80.5	2.3
16~18才	91	8.8	89.0	2.2
19~24才	298	8.7	87.2	4.0
25~29才	142	14.8	82.4	2.8
30~39才	153	14.4	80.4	5.2
40~49才	36	5.6	94.4	0.0
50才以上	11	0.0	90.9	9.1
女性	259	8.5	87.6	3.9
3~9才	3	33.3	33.3	33.3
10~12才	5	20.0	60.0	20.0
13~15才	11	27.3	63.6	9.1
16~18才	16	18.8	81.3	0.0
19~24才	102	8.8	87.3	3.9
25~29才	56	7.1	91.1	1.8
30~39才	48	0.0	97.9	2.1
40~49才	13	0.0	100.0	0.0
50才以上	5	20.0	60.0	20.0
家庭用ゲーム頻度別				
ヘビーユーザー	404	13.9	82.7	3.5
ミドルユーザー	474	10.3	85.4	4.2
ライトユーザー	238	6.3	90.3	3.4

ゲーム大会名(ゲーム名) 【内訳】	参加件数(件)
「ぶよぶよ」	10
「モンスターハンター」シリーズ	7
モンスターハンターフェスタ	4
モンスターハンター夏期講習	1
「モンスターハンターポータブル2ndG」	1
「モンスターハンター」	1
「ロックマン」シリーズ	7
「ロックマンエグゼ」「ロックマンエグゼバトルトーナメント」	2
「ロックマン5」	1
「ロックマンエグゼ2」	1
「ロックマンエグゼ3」	1
「ロックマンエグゼ5・6・流星のロックマン」	1
「流星のロックマン2」	1
「ポケットモンスター」シリーズ	6
「大乱闘スマッシュブラザーズ」シリーズ	5
「大乱闘スマッシュブラザーズ」「スマッシュブラザーズ」	3
「大乱闘スマッシュブラザーズDX」「スマブラDX」	2
スクウェア・エニックスパーティ	4
スクウェア・エニックスパーティ	3
DK Σ 3713	1
「メタルギアオンライン」	4
「ストリートファイター」シリーズ	3
「ストリートファイター2」	1
「ストリートファイター3」	1
「ストリートファイター4」	1
闘劇	3
「ボンバーマン」	3
「モンスターファーム」シリーズ	3
「モンスターファームバトルカードGB」	1
「モンスターファーム」	2

以下件数「2」「1」のゲーム大会(ゲーム名)は多数のため省略

注)具体的なゲーム大会名(ゲーム名)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件としてカウントし、複数回答として集計している。ただし、シリーズタイトルを複数記入してある場合は、それらをまとめて「シリーズ」として1件とカウントしている。

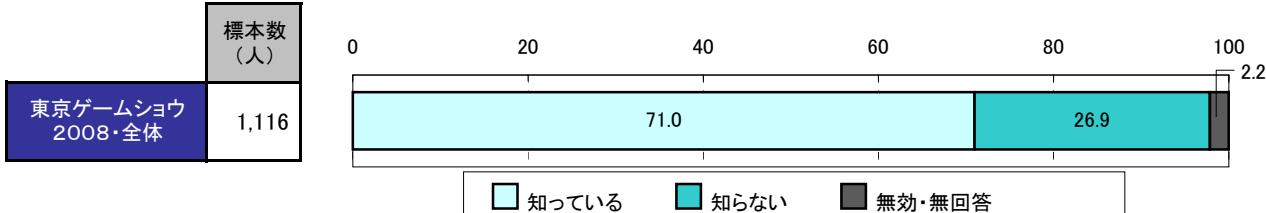
- ・ゲーム大会に「参加したことがある」のは全体の10.8%。男女別では「男性」(11.4%)、家庭用ゲームプレイ頻度別では「ヘビーユーザー」(13.9%)が多かった。
- ・具体的なゲーム大会名(ゲーム名)としては、「ぶよぶよ」(10件)が最も多かった。次いで「モンスターハンター」シリーズ(7件)、「ロックマン」シリーズ(7件)が続く。単独のゲーム大会名としては「モンスターハンターフェスタ」が4件で最多。

4. 「高橋名人」の認知状況

[質問] 「高橋名人」をご存知ですか。
【「知っている」と回答した人のみ】
ご存知の方は、「高橋名人」と聞いて連想される内容をお書きください。

(1) 「高橋名人」の認知度

(単位: %)



(2) 「高橋名人」と聞いて連想する内容

【「高橋名人」認知者ベース】《自由回答／複数回答》

(n=792人のうち有効回答者670人・延べ817件)

		(単位: %)		
		標本数(人)	知っている	知らない
東京ゲームショウ 2008・全体	1,116	71.0	26.9	2.2
男女 ・ 年 齢 別	男性	857	74.4	23.6
	3~9才	5	20.0	40.0
	10~12才	34	23.5	76.5
	13~15才	87	47.1	50.6
	16~18才	91	63.7	35.2
	19~24才	298	77.5	20.5
	25~29才	142	86.6	11.3
	30~39才	153	92.2	5.9
	40~49才	36	77.8	22.2
	50才以上	11	63.6	36.4
	女性	259	59.5	37.8
	3~9才	3	33.3	66.7
	10~12才	5	0.0	100.0
	13~15才	11	36.4	63.6
	16~18才	16	50.0	43.8
	19~24才	102	49.0	48.0
	25~29才	56	73.2	26.8
	30~39才	48	81.3	16.7
	40~49才	13	69.2	30.8
	50才以上	5	40.0	20.0
家庭 用 レ イ ゲ 類 度 別		404	70.0	28.2
ヘビーユーザー		404	70.0	28.2
ミドルユーザー		474	72.6	24.9
ライトユーザー		238	69.3	28.6

連想する内容 【内訳】	件数 (件)
16連射	441
「16連射」「16連」「16shot」「16連打」「1秒間に16連打」「16連射ならぬ最高17連射」など	268
「連打」「連射」「高速連射」「ボタン連打」「連打が早い人」「早押し」「早打ち」など	158
「シューイングゲーマー」「シューイング」「有名なシューイングゲームの連射」など	6
【誤答】「18連射」「1秒間に30回連射」「32連打」「36連打」「10秒に11回ボタンを押す」など	9
ゲームソフト「高橋名人の冒険島」シリーズ	148
「高橋名人の冒険島」「冒険島」「ハドソンFC」「高橋名人の冒険島」「高橋名人の冒険」など	91
「ファミコン」「ファミコンソフト」「ファミコンのゲーム」「FC」「FCソフト」「FCのゲーム」など	23
「ゲーム」「ゲームソフトの名前」「この人のゲーム」「ゲームの主人公」「ハドソンのゲーム」など	14
「高橋名人の大冒険島」「大冒険島」「大冒險」「大冒險(ゲームソフト)」「オノ」「原始人」「スケボー」「洞窟」「ハニー」	9
「スーパーファミコン」「スーパーファミ」「スーパーファミの高橋名人のゲーム」「SFCゲームの1つ」	4
「ゲームボーイのソフト」	1
【誤答】「高橋名人の挑戦状」	1
ハドソン	56
「ハドソン」	44
「ハドソンの名人」「役職名人」「ハドソンの広報」「ハドソン部長」「ハドソン社員」「ハドソンの人」	7
「ハドソンの顔」「ハドソンの名誉」	2
【誤答】「元ハドソン社員」「ハドソンの課長」「ハドソン役員」	3
「ゲームの名人」「ゲームの達人」「ゲームの神様」「プロゲーマー」など	23
「スイカ割り」「スイカ」「スイカ粉碎」「スイカを指で割る」など	20
容貌	17
「スキンヘッド」「ハゲ」「ボウズ」「頭」「前は髪があったが今はない」	13
「キップ」「ハドソンの帽子」「ボウシ」「バンダナ」	4
ゲームは1日1時間	15
「ゲームは1日1時間」「ゲームは1日1時間まで」「1日1時間」「ファミコンは1日1時間」など	13
【誤答】「ゲームは1日30分」「ゲームは1日6時間」	2
Bugってハニー	11
「バグってハニー」「Bugってハニー」「BUGってハニー」	10
「歌」	1
スターソルジャー	6
【誤答】将棋	6
シュウォッチ	5
キャラバン	4
マリオブラザーズ	4
「ハドソンの桃鉄や釣りゲーム」「桃太郎電鉄」「釣り」	3
「毛利名人との対決」「毛利名人」	3
以下件数「2」「1」の内容は多数のため省略	

注)「高橋名人」と聞いて連想する内容について、複数の内容を挙げてある場合はそれぞれを1件としてカウントし、複数回答として集計している。

- ・高橋名人を「知っている」のは全体の71.0%。男性「30~39才」では認知率が92.2%にのぼった。
- ・「高橋名人」と聞いて連想する内容としては、「16連射」(441件)が最も多かった。ただし、連射の数を誤った回答が9件見受けられた。以下「ゲームソフト『高橋名人の冒険島』シリーズ」(148件)、「ハドソン」(56件)などが続く。

5. ゲームに詳しい、またはゲームがうまい芸能人・タレント

[質問] 「ゲームに詳しい、またはゲームがうまい芸能人・タレント」と言ったら、誰を思い浮かべますか。
芸能人・タレント名をお書きください。

(n=1,116人のうち有効回答者749人・延べ793件)

芸能人・タレント名	件数 (件)
【内訳】	
よゐこ	336
有野晋哉(よゐこ)	312
「よゐこ」	14
濱口優(よゐこ)	10
中川翔子	109
伊集院光	80
次長課長	30
井上聰(次長課長)	23
「次長課長」	5
河本準一(次長課長)	2
高橋名人	29
アメリカザリガニ	25
「アメリカザリガニ」	19
平井善之(アメリカザリガニ)	4
「アーチャン」(アメリカザリガニ 柳原哲也)	1
「嫁ザリ」(江川有未=アメリカザリガニ平井夫人)	1
SMAP	16
草なぎ剛(SMAP)	12
香取慎吾(SMAP)	2
中居正広(SMAP)	1
SMAP	1
大山のぶ代	15
鈴木史朗	13
土田晃之	12
二宮和也(嵐)	11
宇多田ヒカル	10
緑川光	9

芸能人・タレント名	件数 (件)
【内訳】	
タモリ	4
松嶋菜々子	4
ロバート	4
秋山竜次(ロバート)	3
「ロバート」	1
ウメハラ	3
劇団ひとり	3
品川庄司	3
品川祐(品川庄司)	2
「品川庄司」	1
陣内智則	3
南明奈	3
岡田准一	2
小野坂昌也	2
加山雄三	2
菅野美穂	2
杉田智和	2
堂本剛	2
毛利名人	2
山本モナ	2
以下件数「1」の芸能人・タレントは多数のため省略	

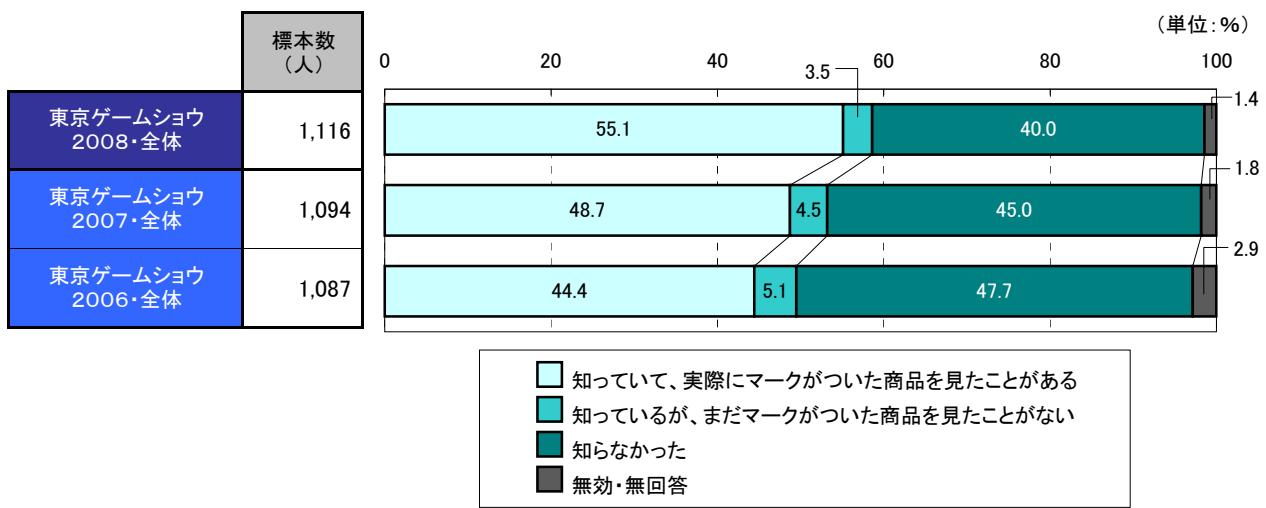
(注)芸能人・タレント名について、複数の芸能人・タレント名を挙げてある場合はそれぞれを1件としてカウントし、複数回答として集計している。

- ・「有野晋哉」さんが312件と他を大きく引き離して最多。「よゐこ」「濱口優」さんなどの回答を含めると、「よゐこ」として336件の回答が集まった。
- ・以下、「中川翔子」さん(109件)、「伊集院光」さん(80件)が続く。

X. 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。

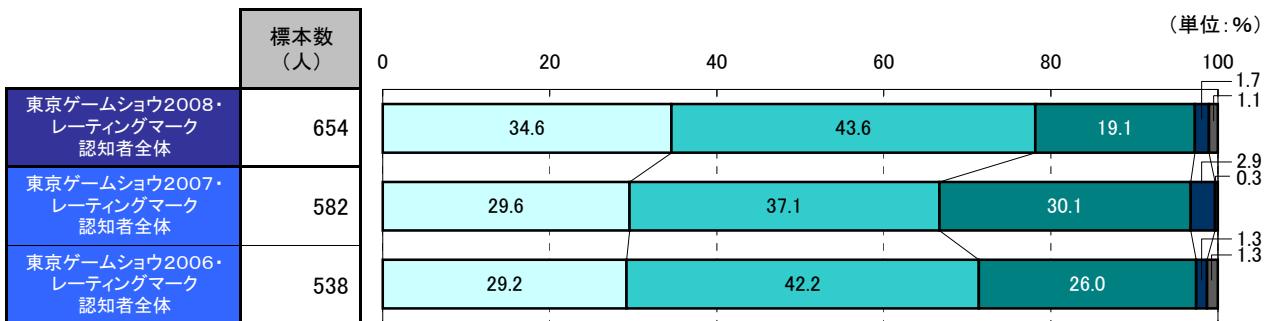


	標本数 (人)	知っていて、 実際にマークがついた 商品を見たことがある	知っているが、 まだマークがついた 商品を見たことがない	知らなかつた	無効・無回答
東京ゲームショウ 2008・全体	1,116	55.1	3.5	40.0	1.4
男女 ・ 年 齢 別	男性	857	58.5	3.2	37.3
	3~9才	5	40.0	0.0	20.0
	10~12才	34	35.3	5.9	58.8
	13~15才	87	56.3	4.6	37.9
	16~18才	91	67.0	3.3	29.7
	19~24才	298	60.1	3.0	36.2
	25~29才	142	60.6	2.8	35.9
	30~39才	153	62.1	2.0	34.6
	40~49才	36	41.7	5.6	50.0
	50才以上	11	18.2	0.0	81.8
	女性	259	44.0	4.6	48.6
	3~9才	3	0.0	0.0	100.0
	10~12才	5	40.0	0.0	60.0
	13~15才	11	72.7	0.0	27.3
	16~18才	16	43.8	12.5	43.8
家庭用ゲーム頻度別	19~24才	102	58.8	2.9	35.3
	25~29才	56	41.1	1.8	55.4
	30~39才	48	22.9	8.3	66.7
	40~49才	13	23.1	15.4	61.5
	50才以上	5	0.0	0.0	60.0
家庭用ゲーム頻度別	ヘビーユーザー	404	58.7	4.0	36.1
	ミドルユーザー	474	59.1	3.8	35.2
	ライトユーザー	238	41.2	2.1	55.9

・「知っていて、実際にマークがついた商品を見たことがある」人は着実に増加し、今回はじめて半数を超えた(55.1%)。
 「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58.6%。
 ただし、女性全体では48.6%、家庭用ゲームの「ライトユーザー」では55.9%が「知らなかつた」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2008・ レーティングマーク 認知者全体	654	34.6	43.6	19.1	1.7	1.1	
男 性	528	37.9	40.0	19.7	1.3	1.1	
3~9才	2	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
10~12才	14	35.7	42.9	14.3	7.1	0.0	
13~15才	53	39.6	37.7	20.8	1.9	0.0	
16~18才	64	50.0	26.6	20.3	3.1	0.0	
19~24才	188	31.9	43.6	21.8	1.1	1.6	
25~29才	90	40.0	38.9	17.8	0.0	3.3	
30~39才	98	39.8	43.9	16.3	0.0	0.0	
40~49才	17	23.5	47.1	23.5	5.9	0.0	
50才以上	2	50.0	0.0	50.0	0.0	0.0	
女 性	126	20.6	58.7	16.7	3.2	0.8	
3~9才	0	-	-	-	-	-	
10~12才	2	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0	
13~15才	8	12.5	75.0	12.5	0.0	0.0	
16~18才	9	44.4	22.2	11.1	22.2	0.0	
19~24才	63	19.0	58.7	20.6	1.6	0.0	
25~29才	24	20.8	62.5	12.5	0.0	4.2	
30~39才	15	13.3	73.3	13.3	0.0	0.0	
40~49才	5	20.0	40.0	20.0	20.0	0.0	
50才以上	0	-	-	-	-	-	
家庭用 ブレイ ク頻度 別	ヘビーユーザー	253	40.3	37.9	19.8	1.2	0.8
	ミドルユーザー	298	34.2	43.3	19.8	1.7	1.0
	ライトユーザー	103	21.4	58.3	15.5	2.9	1.9

・「よく知っている」(34.6%)、「大体知っている」(43.6%)がともに前回より増加。両者をあわせると、レーティングマーク認知者の78.1%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を「よく知っている」または「大体知っている」と回答した人（=レーティングマーク内容認知者）のみ】

[質問] 「（レーティングマーク）の役割をご存知の方は、その内容をお書きください。

(n=511人のうち有効回答325人)

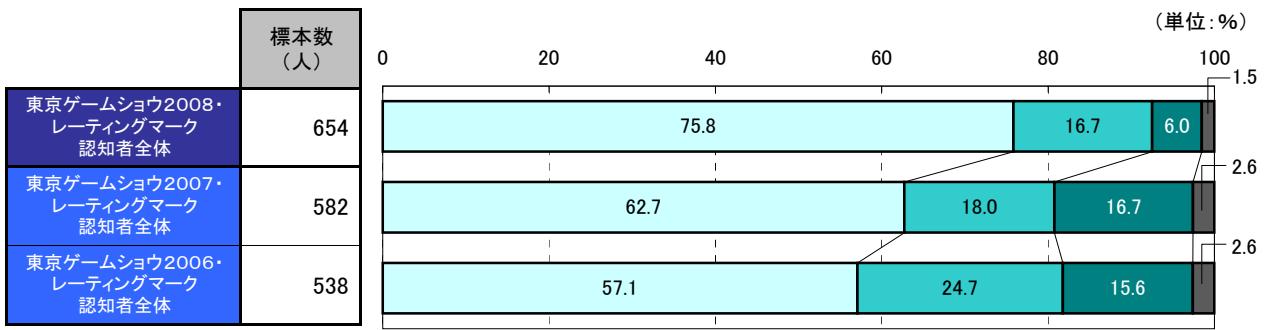
正確／ほぼ正確／主旨は理解	198 人
◎正確: レーティング区分を正しく回答しているもの	2 人
・ABCDZ指定。A→全年齢、B→12以上推奨、C→15以上推奨、D→17以上推奨、Z→18禁 ・ゲームを購入する際の年齢の目安の拘束力があるわけではない。A:全年齢、B:12～、C:15才～、D:17才～、Z:18才～でしたつけ	
◎正確: 「表現内容」による「対象年齢の目安」であると理解しているもの	17 人
・ゲームの表現について年齢別に審査している ・ゲームの表現内容の年令区分 ・ゲーム内容によって対象年齢を設けている ・ゲーム内容に適切な年齢	・対象年齢や内容（暴力的etc）を示すアイコンのこと ・内容による対象年齢の場合分け ・年齢に応じた作品の内容分けをしている ・年齢相応の表現をしている目安など
○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）	118 人
・推奨年齢 ・対象年齢 ・対象年令の目安、Zは18禁 ・対象年齢の表示 ・対象年齢の区分 ・適正年齢 ・適正年齢での販売をうながすもの	・年齢区分 ・年齢の目安 ・年齢にふさわしくないかを決める ・年齢により、A～D、Zに区分 ・年齢によるゲーム購入の指標 ・「〇歳以上対象」 ・購入しプレイする、対象年齢の基準などなど
○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）	8 人
・子供に見せるのはアレな暴力や性的表現 ・中身によって表現がいけないのがあるから ・暴力表現など	・不適切と思われる表現を見せない為、親が買い与える参考にする ・不適切な表現と接する事の回避 ・内容を精査しているなど
△具体的なレーティング区分のみ言及	26 人
・「Z」が18歳以上、「A」は全年齢 ・A、B、C、D、Zなどがある ・A～D・Z、制限あるのはZだけ ・A～Zまでの年齢別の対象みたいなもの ・Aが全年齢対象	・B-12才対象、C-15才対象、D-17才対象 ・CERO 全年齢、B、C、D、Z等 ・CERO Zは18未満買えないとか ・Zが18禁、Dは17 ・ランクがあって、アルファベットで記載されるなど
△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	27 人
・大人がゲームを買い与える時の目安 ・対象ターゲットを表している ・ゲーム対象者の目安	・ゲームを買い与える時の参考に ・子供が遊ぶのにふさわしいか判別する為のマーク ・青少年に悪影響を与えない為など
誤認／曖昧その他	127 人
× 年齢による購入を「制限」「禁止」するものであると誤認	105 人
・18禁 ・R指定など ・ゲームの年齢制限 ・使用者の年齢を制限すること ・レーティング対象以下にはそのゲームをやってはだめ ・ゲーム内容によって年令制限をかける	・購入の際の年齢制限 ・年齢制限 ・年齢規制 ・年齢によって遊べるゲームが決まっている ・年齢により購入を制限 ・年齢制限を明確にする為のものなど
×「表現」自体を規制するものであると誤認	5 人
・表現規制 ・表現等による制限	・暴力・性的表現への規制。詳細な内容の年齢設定に用いられる ・未成年への暴力表現ゲームの規制など
? 曖昧、漠然、主意不明、飛躍しすぎ	17 人
・年齢 ・規制 ・ホラーとか年令とか	・CEROが決めている ・ゲームソフトの表について ・一応ついているが実際はほとんど機能していないなど

注)回答者が記入したものから抜粋して原文のまま表記している。

・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325人中198人(60. 9%)で、6割を超える。
・誤認の中では、「年齢による購入を『制限』『禁止』するものである」と認識しているケースが非常に多い(105人)。

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

【レーティングマークを「知っていて、実際にマークがついた商品を見たことがある」または
「知っているが、まだマークがついた商品を見たことがない」と回答した人（=レーティングマーク認知者）のみ】
[質問] レーティングマークに「Z(18歳以上のみ対象)」という区分があることをご存知ですか。



- 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

	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2008・ レーティングマーク 認知者全体	654	75.8	16.7	6.0	1.5
男女 ・ 年 齢 別	男 性	528	79.4	14.0	5.1
	3~9才	2	50.0	50.0	0.0
	10~12才	14	78.6	21.4	0.0
	13~15才	53	83.0	11.3	3.8
	16~18才	64	85.9	7.8	4.7
	19~24才	188	80.3	13.8	3.7
	25~29才	90	81.1	13.3	3.3
	30~39才	98	76.5	14.3	9.2
	40~49才	17	47.1	35.3	17.6
	50才以上	2	50.0	50.0	0.0
	女 性	126	61.1	27.8	9.5
	3~9才	0	—	—	—
	10~12才	2	0.0	100.0	0.0
	13~15才	8	100.0	0.0	0.0
	16~18才	9	44.4	44.4	11.1
	19~24才	63	65.1	28.6	3.2
	25~29才	24	50.0	20.8	29.2
	30~39才	15	60.0	33.3	6.7
	40~49才	5	60.0	20.0	20.0
	50才以上	0	—	—	—
家庭 用 イ ゲ 類 度 別	ヘビーユーザー	253	76.7	17.4	4.3
	ミドルユーザー	298	80.5	14.1	4.0
	ライトユーザー	103	60.2	22.3	15.5

・「知っていて、実際にマークがついた商品を見たことがある」は前年より増加(75.8%)。「知っているが、まだマークがついた商品を見たことがない」は前回より減少したが(16.7%)、両者をあわせた「Z区分」認知者は92.5%となり過去最高。

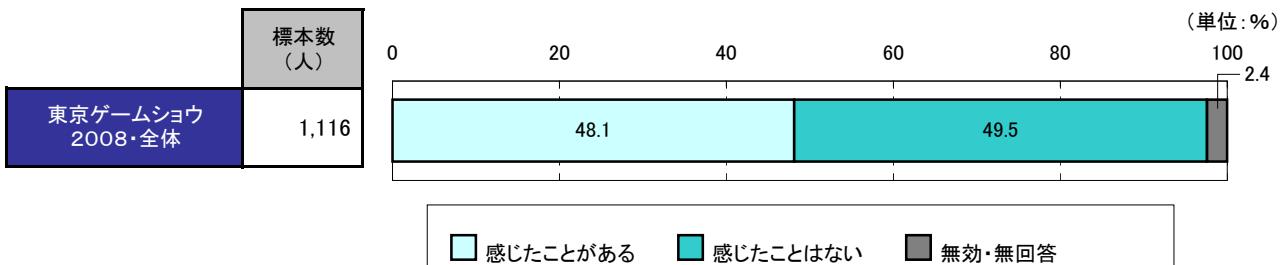
・家庭用ゲームの「ライトユーザー」は15.5%が「知らなかった」と回答。

XI. 家庭用ゲーム業界全般に対する考え方

1. 家庭用ゲーム業界について「つまらない」と感じること

[質問] 最近の家庭用ゲームまたは家庭用ゲーム業界について、「つまらない」と感じたことはありますか。<1つだけ〇印>
感じたことがある方は、つまらないと感じる点をご自由にお書きください。

(1)家庭用ゲーム業界について「つまらない」と感じたことの有無



	標本数 (人)	感じたことがある	感じたことはない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2008・全体	1,116	48.1	49.5	2.4
男女 ・ 年 齢 別	男性	857	49.9	47.6
	3~9才	5	20.0	40.0
	10~12才	34	14.7	85.3
	13~15才	87	29.9	66.7
	16~18才	91	49.5	48.4
	19~24才	298	56.0	41.9
	25~29才	142	56.3	42.3
	30~39才	153	60.1	36.6
	40~49才	36	22.2	75.0
	50才以上	11	36.4	63.6
	女性	259	42.1	55.6
	3~9才	3	66.7	0.0
	10~12才	5	20.0	80.0
	13~15才	11	18.2	72.7
	16~18才	16	31.3	68.8
	19~24才	102	50.0	49.0
	25~29才	56	44.6	55.4
	30~39才	48	39.6	58.3
	40~49才	13	30.8	69.2
	50才以上	5	0.0	60.0
家庭用ゲーム頻度別	ヘビーユーザー	404	47.8	50.2
	ミドルユーザー	474	50.4	46.2
	ライトユーザー	238	44.1	54.6

- 家庭用ゲーム業界について「つまらない」と「感じたことがある」人は全体の48.1%、「感じたことはない」人は49.5%と、両者は拮抗している。
- 「つまらない」と「感じたことがある」のは、女性(42.1%)より男性(49.9%)の方が割合が高い。
- 家庭用ゲームプレイ頻度別では「ミドルユーザー」が「つまらない」と「感じたことがある」割合が高い(50.4%)。

(2)家庭用ゲーム業界について具体的に「つまらない」と感じた点
【家庭用ゲーム業界について「つまらない」と感じたことがある人ベース】《自由回答》

(n=537人のうち有効回答者472人)

3~9才	
男性	
・ゲームが難しすぎる。	
女性	
・あきる。	・言葉の意味が分からない。
10~12才	
男性	
・進まない。 ・広告はすごいけど中身はつまらない。 ・イライラする。	・ロードが長い時がある。 ・クリアした時。
女性	
・クリアしてしまうと続きがない。	
13~15才	
男性	
・1回クリアすると終ってしまうものがある。 ・ストーリーがわかりすぎる。 ・ひきつけられない、画像がザツ。 ・同じことの繰り返しなど。 ・1日で終わってしまう。 ・ストーリー性がない。 ・ネットワークでの対戦が不十分。 ・意味の分からないミッション。 ・ゲームにあきた時。 ・似たゲームが多い。 ・疲れる。 ・ずっとやっていると飽きる。	・値段が高い。 ・飽きはじめてきた。 ・ロードがおそい。 ・やらされてる感がある。 ・面倒であきる。 ・タイムラグがある。 ・発展しない。 ・操作性が悪い。 ・ストーリーが短い。 ・操作感覚が気に入らない等。 ・ワンパターン。 ・オンラインの相手がマナーが悪い。
女性	
・型にはまったものが多い。	・1回クリアしたら飽きる。
16~18才	
男性	
・内容が薄い。マンネリ化感がある。 ・内容が薄い。操作性にむだがありすぎ。 ・絵だけ。 ・だいたいのゲームが同じように見える。 ・無駄な機能多すぎ！ ・最近のゲームはストーリーを予想しやすい。 ・画質が悪い(DSなど)。 ・クオリティが低い。 ・くり返し作業。 ・同じことばかり。 ・RPGが複数人数で出来ない。 ・高くて買えない。 ・グラフィックがあまり良くない。 ・敵が強い。 ・クソゲーが多い。 ・難度・やり込み等の強いゲームが少ない。	・新製品に魅力を感じない。 ・グラフィックだけに走っている。 ・面白いゲームが売れない。 ・簡単になってきてる。 ・ゲームのストーリーが短かすぎる。 ・あまり面白いと思える作品が少ない。 ・ありきたり。 ・簡単に終わってしまう。やりこみゲームのようなやりこみ性がない。 ・ワンパターンな感じがする。 ・オリジナリティの欠如、美形ばかり。 ・画質が悪い。クオリティが低い。 ・内容が薄い。 ・たまに動作が遅くなる。 ・俗に言う「クソゲー」って存外はまるものが多いが、それに類しない時。 ・新しくないリメイク多すぎ。 ・売れればいいというような商品が多い気がする。

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

	<ul style="list-style-type: none"> ・内容が読める。 ・いろいろ違っても根本が同じだから。 ・話がつまらない。 ・やりこみ尽くした時。 	<ul style="list-style-type: none"> ・課金多い。 ・アクションのワンパターン。 ・RPGが短く感じる。 ・CEROいらない。
女性		
	<ul style="list-style-type: none"> ・人気取りに走りすぎて内容が面白くない。 ・Wiiのアクティブな点。リモコンの使いづらさ。 ・新鮮度が低い。 	<ul style="list-style-type: none"> ・大人向けのソフトが増えた。 ・完全新作が少なめな所とか。
19～24才		
男性		
	<ul style="list-style-type: none"> ・完成度、ボリューム。 ・映像が良くなる代わりに内容が薄くなっていく。 ・宣伝がでかくて中身がたいしたことない。 ・ありがちな内容。 ・ゲーム機に余計な機能がついている。 ・3Dが増えすぎて、細かい表現がザツ。 ・ストーリーが中途で終ってしまったものがある。 ・自分の好きなキャラクターとかを選べない(選択式とかが少ない)。 ・リアル思考が好きじゃない。 ・すぐにわかるバグ等の放置。 ・1人ぼっちと感じてる。 ・オプションが多すぎ、特にWii。ソフトを増してほしい。 ・余り長続きするのが減った。 ・グラフィックだけで中身がすかすか。 ・リメイク、続編が多すぎ。 ・ムービーが長すぎる。 ・内容が薄い。 ・ロードが長い。 ・声のイメージが違いすぎて(ヘタ)。 ・質と中身、あんまり変わってない。 ・技術重視すぎて、アイディアが薄くなった。 ・ストーリー。 ・ロードが長い。 ・対戦対人ゲームは面白いが、1人用ゲームが面白い。 ・お決まりの展開/RPG。 ・シリーズ物の仕様の変更。 ・工場でやる作業ゲームになるものがある。 ・オタク向け戦略及びオタク増産器。 ・ゲームのシステムがつまらない。 ・単調。 ・続編物が多い気がする。 ・絵は良いが、内容が浅い。 ・オンラインでレースゲームしたい。 ・自由度が高すぎる。 ・リアルなCG。 ・リメイクが多い。でもリメイクは面白い。 ・ベタ。 ・システムがクソ。 ・一人でゲームする事。 ・難しすぎると簡単すぎるの二極化。 ・ストーリーの設定。 ・単調。目新しくない。 ・ムービーより中身にこだわってほしい。 ・ビジュアル先行で中身が薄い、有名な芸能人を利用している。 ・持っている機種で欲しいゲームがあまり無い。 ・RPGのリメイク。 ・多く買ってしまいプレイに追われる。 ・クリア後の追加要素。 ・似たりよったり。 ・今のゲーム業界はマンネリな物が多い。 	<ul style="list-style-type: none"> ・何でも3D化して、昔のファミコン・スーファミのように内容重視じゃない気がする。 ・リメイク商法と成果主義による新作の乱発。 ・ありきたり。 ・画質ばかりが良い。 ・操作が簡単にすぎている。 ・刺激が無い。 ・システムばかりにこだわっている。 ・クリアしてもう一回やる気が起きないものがある。 ・移植をそのまましてしまうこと。 ・だらだらした感じが続く。 ・シリーズが長すぎて、途中からだと分からぬがあるのである。 ・「あっ!」と驚くような新感覚、新ジャンルのゲームがなかなか出てこない。ほのぼのした、心温まるようなゲームが少ない。人気タイトルの続編、派生作品ばかりがどんどん出て、「隠れた名作」なのにあまり売れなかつたゲームは続編が出ない。 ・良いゲームが少ない。 ・ありすぎて分からない。 ・脳トレとか要らない。 ・パクチに出られない。 ・もう少し自由度の高いソフトが。 ・無駄に映像だけが頑張っている。 ・あまりに最先端すぎる。 ・ワンパターンが多い。協力が少ない。 ・簡単。 ・どれを見てもほしいと思わない。 ・画質にこだわりすぎ。 ・オリジナリティーに乏しい。 ・システムがほとんど同じ。 ・ハードの能力においていない。ハードの能力に頼って中身がうすい。 ・細細しい。 ・時々、内容が似ている。 ・クソゲーが多い。 ・新しさや、美しさが足りない。 ・作業感の強いソフト。 ・新作に面白いタイトルがない。 ・自由度が足りない。 ・ゲーム進行が単調。 ・シナリオ。 ・パクリが多い気がする。 ・やり始めて実際にクリアするまでやる意欲が起きない。 ・テンポが悪い。 ・続編とリメイクばかり。 ・内容が短い。 ・DSに誰が買うのか分からないゲームが多い。 ・キャラクターに魅力がない。 ・マンネリ化。 ・ビッグタイトルのリメイクが多すぎる。 ・マンネリ、作業。

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"> ・どれも同じ絵に見える。 ・キャラクター頼みの商品が多い。 ・シリーズものが多い。 ・マンネリ。画質のみの向上。 ・操作が単調。 ・PSP-3000、DSi。 ・グラフィックが逆にスゴすぎてやりづらい。 ・名前だけ有名で内容くそ。 ・マンネリ化。 ・RPGでもオンラインモードを搭載している所。 ・同じようなシナリオ。 ・ワンパターン。 ・画像と内容が比例しない。 ・グラフィック向上以外にも力をいれてほしい。 ・移植、リメイクばかり。 ・似たような感じのが多い。 ・目がいたい。 ・飽きる。同じようなものが多い。金儲けを狙いすぎる。 ・話がつまらない。 ・操作が複雑になりすぎて。 ・同じ風なのが多い。 ・新しいものばかりで、リメイクがない。原点に帰ったらどうか？ ・単純。 ・やりこみ度。 ・FF・SOなどがグラはきれいだけそれだけ。 ・映像重視になっている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・リメイク作品が多すぎる。 ・内容が凝っていない。 ・似たりよったりのビジュアル内容。 ・システムが同じ様な物があった。 ・ロードが気になる。 ・内容がかぶる。 ・単調。 ・なんとな~く。 ・ムービーが多い。 ・内容的に。 ・マンネリ化。 ・面白いと思うゲームが無くなってきた。 ・複雑すぎ。 ・スペックを生かしきれてない。 ・ぬるゲー多すぎ。 ・ムービーが長い。 ・DSのミニゲーム集的ソフトの大量発生。 ・ゆるい。 ・新しいこと以外がおろそか。 ・作業的なことが多い。 ・映像に力入れすぎ。 ・画がきれいなばっかりでゲームっぽく感じないことがある。 ・マンネリ化。 ・簡単すぎる。 ・ゲーム内チュートリアルが長い。 ・続編ばつか。
---	--

女性

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ・似たようなRPGが多い。 ・ストーリーが微妙です。 ・やたらCG。腐女子っぽい。 ・映像ばかり良くて、中身がない。 ・もっとドット絵が欲しい。 ・内容がイマイチ。 ・ムービーが多くすぎる。もっと自分で操作したい。 ・同じ事の繰り返しがあるゲームもある。 ・同じような学習系ゲームや本のゲーム化(読書系ゲーム)。そんなのゲームにする必要ない。本読め。 ・ワンパターン。 ・RPGのシステムに斬新さを感じない。 ・昔よりイマイチなのが増えた気が。 ・ボリューム不足。 ・萌えに走りすぎ。あざとい。 ・ストーリー性が薄く、作業ゲームになっている点。 ・ボリューム不足とやり込み要素の薄さ。 ・生活に役立つようなゲームが多い、ゲームらしくない。 ・同じようなものが多い。 ・追隨しすぎ。マルチ。 ・利益重視。移植乱発。 ・絵が気に入らない。 ・Wiiのリモコンを振る操作。 ・リメイクばかり。似たようなゲームが多い。 ・一人だけでやるゲームが多くすぎ。 ・すぐクリアできてしまう。やり込み要素がない。 | <ul style="list-style-type: none"> ・DSが勉強系ばかりでつまらない。 ・3Dは酔っちゃう。 ・ストーリーが長すぎるRPG。 ・高い。画質が良すぎる。 ・脚本がイマイチ。 ・大作しか続編が出ない。大手にしかスポットが当たらない。 ・同じようなゲームが多い。 ・インターフェースが悪い。 ・アニメ原作のキャラクターの質が残念だった時。 ・萌え系しかない。 ・規制が多くすぎる。 ・特に秀でたものがない。 ・ゲームなのに作り手の遊び心がない。 ・同じようなソフトばかり。 ・戦闘システムが変わらない。 ・3DCGのRPGばかりな所。 ・絵がきれいなだけ。 ・グラフィックはきれいだが内容がない。 ・自分に合わないジャンル。 ・PSPのソフトが少ない。 ・任天堂のゲームはすぐ飽きる。ありきたり。 ・内容が面白くなかったり、ねらいすぎている。 ・ゲームというより別の用途(ex.Wiiフィット)で需要を広げようとしている点。 ・3Dに頼りすぎで、操作が複雑。 |
|---|---|

25～29才

男性

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ・物語がマイナー。 ・操作が複雑。 ・オンラインのゲームが多い。 ・時間がかかる。 ・旧なものばかり。 | <ul style="list-style-type: none"> ・シナリオが悪い。 ・クリア条件が厳しい。 ・終わらしが必ずある。 ・チャレンジがない。 ・ワンパターンだったり、やらされている感がある。 |
|---|---|

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

<ul style="list-style-type: none"> ・なんとなく。 ・一般的すぎる。 ・同じ感じ。 ・FC時代のようなゲームが減った。 ・欲しいソフトがない。 ・長い。作業になる。 ・つくりが甘い。 ・シリーズ物ばかりとリメイクが多い。 ・映像だけに力を入れている。 ・3Dがやや苦手。 ・複雑でリアルなグラフィックのゲームが多くすぎて個性が無い。 ゲームショウ自体マニアな内容。クローズドショウが多すぎです。 ゲームショウとしては失格です。ここ数年、ゲームショウはホント ヒドイ！ユーザーをダメします。FF13券なしは×ってどういうこと？ 別にムービーを見に来たわけではないんですがね。 ・工夫がない。 ・映像美ばかり目立ってしまう。 ・興味をひくソフトがない。 ・他機種への移植、リメイクが多い。 ・似たりよったり、やりこみ重視。あと、ゲームっぽくないゲームが 増えている(Wii Fitとか)。 ・作業になると…。 ・前作と同じ過ぎ。 ・つくり込みがこりすぎてとつつきににくい。 ・内容がパクリ。 ・内容がこりすぎてマニュアルを見なければならない。 ・音楽。 ・ゲームとは思えない。 ・目新しさに欠ける。 ・親切すぎる。 ・焼き直しが多い。 ・同じようなゲームが多い。 ・グラフィックに金をかけすぎ。中身がない。 	<ul style="list-style-type: none"> ・最近の聖剣伝説。 ・いいソフトが出ない。 ・簡単。 ・努力に対して結果が伴わなかつたから。 ・マンネリ。 ・グラフィックのみで中身がない。 ・画面がキレイなだけ。システムが複雑。 ・夢中になれない。 ・DSとかの画質。内容がたりない。 ・ムービーばかり。 ・パターンが同じ。 ・似たような内容ばかり。 ・あきる。 ・いつも雰囲気が同じ。 ・同じ事の繰り返し。敵を倒すなど。 ・子供っぽい。内容が浅い。 ・出しあし。 ・PS3ソフトが充実していない。 ・特に進歩がなかった時。 ・ムービー長い。 ・ムービーを見せられる。やらされる感。 ・リメイク版が多い。完全新作をもっと出して欲しい。 ・無駄に長い。演出にこりすぎ。 ・長い。やるのに時間がかかる。 ・内容が無い！！！ ・続編の出しすぎ。 ・内容が単純。 ・映像ばかりで内容が薄い。 ・簡単。 ・主人公が好きになれない。 ・似ているゲームが多い。 ・タイトル不足。大作減少。
女性	
<ul style="list-style-type: none"> ・さくさく進めない。 ・RPGはよくわからない。 ・昔より大衆向けになったせいか、深さがない。 ・次のシーンに時間がかかる時(何度も)。 ・映像にこだわりすぎて内容が薄い。 ・会話が無い。 ・最新ハードで興味をひかれるタイトルが出ない。幅広い層を 狙ったタイトルがつまらない。 ・後半になって面白味が欠ける。 ・操作性。 ・操作が分からない。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ハッピーエンドのエンディングでない所がつまらない。 ・続編物の劣化。 ・昔の2等身が好き。 ・ジャンルや内容が似てるから。 ・難しい。複雑。 ・新作あまりない。 ・難しいか簡単すぎる。 ・路線が血みどろ。悪い…。 ・眠い。 ・似たようなCGが多い。 ・目新しい機能がないところ。
30～39才	
男性	
<ul style="list-style-type: none"> ・何となく。 ・作業的。 ・限定の物があるので買うのが面倒。 ・グラフィックに重きを置いて、内容が薄い物がある。 ・映像だけにこだわりすぎ。 ・PS3や360で大作だけでなく、ライトなゲームも必要。 ・全部同じに見える。 ・内容が複雑すぎて面倒くさい。 ・考える・想像する部分が減った。 ・攻略本ないからつらかった。 ・ハードのキャラがありすぎる。ソフトが見た目重視で内容が薄く なってきてる。 ・マンネリ化している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ミニゲーム、パーティゲームばかり。FPSなど海外のワンパターン ゲームの躍進。 ・やり込めない。 ・音が大きく、恐い。 ・似ているゲームばかりだ(続編とか)。 ・同じ内容ばかり。 ・攻略本がないと無理。 ・大衆化していて本当に面白いものが少ない。 ・通常ネット回線が使えない人の事を考えていない。 ・似たようなゲームが多い。 ・続編ものが多く絵だけにこりすぎ。 ・何だか同じような内容が多い。 ・同じゲームばかり(シリーズもの)。

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"> ・リメイクはいらない。 ・新しさがない。 ・ゲームが単純なものが多い。 ・同じようなゲームばかり。 ・完全新作が少ない。 ・画質にこだわりすぎ。 ・マンネリ。 ・操作が難しい。 ・内容。 ・似たのが多い。 ・シリーズものばかり。 ・難易度が簡単になっている。 ・くり返し遊べるもののが少ない。 ・ブームにのったゲームが多すぎ。 ・ひどいゲームも多い。 ・ジャンルに出尽くし感がある。 ・目新しさがない。 ・ライトユーザー向けすぎる。 ・似たようなゲームや安い続編が多い。 ・ワンパターン。 ・ライトなゲームが多い。 ・古いゲームが入手できない。 ・あきやすい。 ・ソフトでハードが売ってしまう。 ・継続的に遊べないとつらい。 ・マンネリ化。 ・単純につまらない。 ・チュートリアルがちゃんとしない。 	<ul style="list-style-type: none"> ・クソゲー。 ・似たような物が多い。 ・やる時間が長い。 ・リメイクが多い。 ・絵にこりすぎて内容が薄い。遊べない。 ・イージーモードがない。 ・自分のイメージと違う。 ・ダウンロードばかり。 ・似たようなゲームが乱発している。 ・ケータイゲーム機の画が悪い。 ・同じようなゲームがある。 ・時間がかかる。 ・同じに見える。 ・同じものが多すぎる。 ・単調。 ・続編が多すぎる。 ・長い。短期間でクリアできない。 ・単にゲームとして面白さを追求してない駄作。 ・もう大作感とかいい。 ・リアルに複雑になりすぎる。 ・色々規制にしばられすぎ。 ・同じものが多い気がする。 ・難しい。 ・ゲーム内容の進化がない。 ・無理矢理RPGにしたり、ネタの使いまわしたり。 ・ストーリー。 ・続編ばかりな所。
女性	
<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームがつまんない。すぐあきる。 ・面が少ない。 ・キャラにこりすぎて、ストーリーが進みづらい。 ・画像に力を入れすぎて内容がない。ユーザーとしてもそちらに気をとられて内容に目を向けていく。 ・似たような物が多い。 ・FE蒼炎の軌跡は、Wiiじゃなくて良かった。 ・難しすぎる。話がつまらない。 ・グラフィックに凝りすぎて内容が？の物が。 	<ul style="list-style-type: none"> ・どれも同じ。 ・映像がチャチ。 ・同じ様なものしかない。 ・作業しなくてはいけない点。 ・操作性。 ・「画面がキレイ」なだけが多い。 ・映像ばっかり力を入れている。続編ばっかり。 ・キレイだけど内容がない。
40～49才	
男性	
<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの内容が似てきている。 ・同じようなゲームソフトが多い。 	<ul style="list-style-type: none"> ・なんとなく。
女性	
<ul style="list-style-type: none"> ・同じようなゲームが多い。 ・うまくできない。 	<ul style="list-style-type: none"> ・DSが多いので、大画面で出来るゲームソフトがもっと出れば良い。
50才以上	
男性	
<ul style="list-style-type: none"> ・特にPS3。能力を活かしてない。 ・飽きる事。 	<ul style="list-style-type: none"> ・高機能を生かしきれない。

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

2. 家庭用ゲーム業界に対する意見 《自由回答》

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

(n=1,116人のうち有効回答者331人)

3~9才
女性
・目に悪い(体に良くない)。
10~12才
男性
・もっと自由に。 ・なるべく安い価格でお願いします。
女性
・ハード・ソフト共にサイクルが早く、PS3-60GB等、大変残念。
13~15才
男性
・幅を広くしてほしい機械のソフト。 ・BGMをもっと沢山。 ・カプコンのモンスターハンター製作へ。MH3でハードを変えるのは大きな進歩だが、もう少し消費者の声も聞いて下さい。 PS3で期待していたユーザーも多いんで。 ・業界の発展を期待しています。 ・簡単な操作じゃなくても、もっと現実に近い動きとリアルさを入れてもらいたい。 ・各会社の個性を出して欲しい。 ・ゲームソフトの値段を安くしてほしい。 ・値段を下げて欲しい。 ・異様に操作方法が難しい。 ・空の軌跡続編とスター・オーシャンのPS3へのリメイクを求む。 ・高い。 ・オンラインで沢山の人とやりたい。 ・ゲームを売っている店が近くにあまりない。 ・やり込み。 ・時間がかかるでも良いから、作品1つにもう少し力を入れて欲しい。 ・メーカーさん達はもっとストーリーを長くして、人々老若男女問わず作るべき。だいたいがそれに達してません。 ・あまりWiiソフトにしがみないようにして欲しい。他のハードのソフトを。
女性
・数を減らして質を良くしてほしい。デバッグをちゃんとしてほしい。
16~18才
男性
・ハードに無駄な機能をつけたりしないでほしい(ワセダ等)。ネットワーク関係の強化。 ・次回作に移る際にユーザーの意見をもっと聞くべき。 ・心がわくわくするようなゲームが今は少なすぎる。 ・PSPの格ゲーを出してほしい。 ・リメイクしてくれ。いろいろ。 ・安くしてほしい。 ・ムービー等の画像をきれいに(スクウェアみたく)。 ・頑張って下さい。目指せミリオンヒット。 ・もっと内容の濃いゲームを作りたい。 ・ライトゲーマーに偏り過ぎている為、もっとゲーマー等にも目を向けて欲しい。 ・Xbox360の起動音がややうるさい。 ・もっと気軽に遊べるもののがほしい。 ・面白いゲーム作りに励む！ ・もっと現代に適した宣伝をすべきだと思う。 ・みんなで協力するタイプのアクションが出てほしい。 ・新しいゲームの開発を期待します。 ・ソフトの価格の値下げ。

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

- ・ナツメ社がメダロットをやめてしまったこと。メダロットのゲームを作つてほしい。
- ・もっとソフトの充実をはかつてほしい。
- ・シリーズゲームをどんどん続けてほしい。
- ・発売延期や長期に渡る発売日未定のタイトルを減らす。
- ・PS3でMH3を。
- ・メタルギアシリーズに期待します。
- ・斬新な作るべき。
- ・値段を下げてほしい。
- ・ユーザーを増やすことだけでなく、今までのユーザーを大切にしてほしい。
- ・PS3でもっと面白いのを出して欲しい。
- ・値段が高い。
- ・規制が厳しい。
- ・画質などより、中身の本当に面白いものを。
- ・学習ゲームが多すぎる。
- ・CEROいらない。表現規制なくせ。
- ・新作が少ない。

女性

- ・Wii用のアナログコントローラーを出して欲しいです。
- ・新しいゲーム機本体を出してほしい。

19～24才

男性

- ・ハード多すぎ。
- ・もっとソフトの値段を安くして！！
- ・ソフトの値段が高すぎる時があるので抑えめにしてほしいです。
- ・ドットの良さをもっと見直してほしい(特にDSで3Dはやめてほしい)。
- ・もっと安く。
- ・延期を無くしてもらいたい。
- ・安くなつて。
- ・PS3でMH3を。
- ・未完成レベルの商品を出さないでほしい。
- ・エッジが足りない。安定指向に陥っている。
- ・手軽なゲームが欲しい。
- ・発売日を延期しないで欲しい。
- ・グラフィックばかりで、何も面白くないです。
- ・コンシューマでエロゲを出して欲しい。
- ・4、5などシリーズを重ねていすぎる。同じ名前で増やしすぎ。オリジナリティがない。
- ・アーケードをソフト化して欲しい。
- ・敵にもAI(人工知能)がある様にして欲しい。
- ・続きモノに寄りかかり過ぎて、「いつまで出すんだ」と出るたびに思う。
- ・ストーリーだけ良くしても駄目だと思う。
- ・スクウェア・エニックスさんへ。DSヴァルキリーが発売日10/30→11/1に延期したのは株価を上げるため？
クロノトリガーは発売日前倒しして困る。
- ・値くずれが激しい。
- ・消費者の目が肥えてきて作りづらくなつていくでしょうが、頑張ってもらいたいです。
- ・CGを使うのは良いけれど、RPGの対戦で毎回CG出てくるのは時間がかかる。
- ・坂口さん、Xbox360のクライオンを作つて下さい。
- ・挑戦。
- ・グラフィックより内容を。
- ・シリーズものの“名前”に頼りすぎ。
- ・任天堂のブースがなく、ポケモンの大会がないのが悲しい。
- ・クロノア3出して下さい。
- ・具体的にソフト名は言えないが、バグが多いソフトがある。
- ・前にあったシステムをなくさないでほしい。
- ・シリーズ化するとある時点でリメイクばかり出すのはやめてほしい。しかも、そのリメイクが駄作が多い。
- ・入荷が少ない場合や転売などに不満を持っている。
- ・PS2において興味のあったゲームが、Xbox360に流れていってしまったことが悲しい。
- ・ハードが分かれすぎ。
- ・世界的にブームを起こすゲームを日本が作ることを期待している。
- ・同人などのファン活動に寛容になるべき。
- ・新しい事を！でも、つまらなくはない。

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

- ・もっとシナリオとか脚本頑張ってくれ。
- ・アーケード戦場の絆を家庭用で出してほしい(もしくは、それを題材にしたゲーム)。
- ・バンダイナムコゲームスさんの「風のクロノア」のリメイクには本当にピックリ！この調子では非「クロノア3」も出して下さい！あと、スクウェア・エニックスさん「デュープリズム」の新作を出して下さい！「FF7」をぜひPS3でリメイクして下さい。
- ・英語のゲームを買うのは不便だ。
- ・もっと心躍るようなゲームを。
- ・横スクロールゲームを見直して欲しい。
- ・時間がかかるもいいので、今までに無いようなソフトを作ってほしい。
- ・他社と違う事を。
- ・MMORPGの普及。
- ・声優を大事にして下さい。
- ・限定版のまとめ買いをして転売をしている者の対応を厳しくしてほしい。
- ・GK問題。
- ・クソゲーが高い。DSのソフトのレベルが低い。
- ・Wiiがもっともっと強くなれる期待しています。
- ・リメイクばかりに力を入れていて新規なタイトルが出てこない。
- ・大人向けゲームをもっと作って。
- ・30万ガルドは無い。
- ・Wiiをつぶして。
- ・同じ内容にこだわらず、新しいものを作ってほしい。
- ・携帯ゲーム機のゲームばかりで、かつてのワクワクするようなタイトルが少ない。
- ・PS3のソフトが少ない。
- ・独自のシステムとバカらしいゲーム。
- ・小島秀夫氏の今後の活動とセガのこれからに期待。
- ・無難。
- ・出すといったゲームがなかなか出てこない。
- ・ソフト値段高すぎ。
- ・値段をもう少しリーズナブルに。
- ・昔のゲームを見直して勉強して。
- ・新しいソフトもいいが、リメイクなどの作品を使ってほしい。
- ・機種の特性に合ったソフト配分。
- ・ちょっと過激な表現のゲームが多い。
- ・ゲームは日本の宝です。心から応援しています。
- ・目指せギャルゲー。
- ・リメイクを増やしてほしい。
- ・過去の遺産に頼ってばかりいないで欲しい。
- ・がんばれ。
- ・カプコンさん、ジャス学を是非PSPで出して下さい。
- ・ゲーム機を統一してほしいかも…。
- ・利益のためだけでなく、1つのエンターテイメントとして創作してほしい。
- ・グラフィックだけを売りにしてほしくない。
- ・本体の価格を下げる。
- ・リメイクを増やして欲しい。
- ・主人公達が大活躍するゲームにつまらない物が多い。
- ・期待する事はオンラインを使ったダウンロードコンテンツ。不満はソフトやハードの発表や値下げのタイミング。
- ・発売日が大幅に遅れる。
- ・映像だけを良くせずに、内容の方も重視してほしい。
- ・過度のコマーシャルによるあおり。
- ・値段を低く設定してほしい。
- ・新しい発想を期待します。
- ・クリエイターになりたい。
- ・古きを訪ねてみて欲しい。
- ・行きすぎた市場主義は業界を滅ぼしてしまいます。
- ・あんまり3Dに凝らないで欲しい。
- ・カプコンさんヴァンパイアシリーズを早く。
- ・FCゲームのリメイク。
- ・延期するショック。
- ・メリケン人が作るFPSゲームなどの異常な作り込みを見習ってほしい。
- ・あんまり複雑なゲームや単純すぎるゲームは嫌です。
- ・今後のゲーム業界に期待しています。
- ・昔は良かった。
- ・もっとゲームっぽいゲームを。ドットとか。
- ・ハードを統一して欲しい。金がかかる。

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

女性

- ・オリジナリティーのあるゲームをぜひ作ってほしい。
- ・数量限定パック等、転売が多くて買えないで、受注生産にしてほしい。
- ・何かの続編という形が多くなっている気がする。
- ・昔のゲームの方が挑戦的で楽しかったです。
- ・2Dほしい。昔のゲームのが楽しい。
- ・携帯電話を含めるマルチプラットフォーム化が進んでいますが、かといってそれぞれのハードの長所が活かされなくなるようなことはあってほしくないと思います。
- ・色々な人と競いあって良い商品を作つて頂ければと思います。
- ・PS3とXbox360どっちにするかはっきりして下さい。あと、アーケードでのパズル系ゲームの強化を。
- ・テレビに接続して使うハードと、ポータブル機と連動して遊べるゲームなど。
- ・キャラデザのみでなく、性格を立てて欲しい。もうツンデレは飽和状態だと思う。
- ・プラットホームごとにソフトを出してほしい。
- ・生活に役立つゲーム(例えば英語づけとか)が増えてきているが、ゲームらしいゲームをもっと作つてほしい。
- ・ゲームをもっと安く！！健全なゲームを！！(アダルト系・萌えキャラなしの)。
- ・シリーズものなど、初心者には入りづらい。
- ・マルチプラットフォームを減らしてほしい。
- ・ユーザーの足元を見た商品販売方法(グラフィック追加、ボイス追加等)。特にKOEI。
- ・シリーズものは(昔から続いているものに限らず、ここ2~3年に出たものも)長く続きすぎる傾向にあるようだが、ブランド名に拘らず純粹に楽しめるものを使っていってほしい。
- ・絵がキレイで音もいい、やり込めるゲームを期待。
- ・下請けにもっとお金を出してあげて欲しい。クオリティを上げて。
- ・ゲーム会社の労働条件を豊かに。
- ・昔の名作をもっと移植してほしい(夕闇通り探検隊)。
- ・1度クリアしても何度も違う形で遊べるゲームが欲しい。
- ・昔のように中小も大手と競争・高め合う市場にして欲しい。合併はつまらない。
- ・エンドユーザーの立場になって考え直してほしい。→メーカー。
- ・リメイクは2Dの物は3Dにしないでほしい。
- ・本体の値段が高い。
- ・最近のソフトは高すぎる気がします。
- ・いい加減お金の為に駄心でゲームを出すのには感心しません。
- ・面白いソフトほど売れない。
- ・ストーリーに深みがほしい。ドットを復活させてほしい。
- ・バグには気をつけてほしい。
- ・ボウガントレーニングはがっかりした。ゼルダは大好きなのに…。
- ・発売日は守ってほしい。
- ・小学生の時からずっとスクウェア・エニックスで働きたいと思っていた、今でもその気持ちは変わりません。
- ・映像、音楽。
- ・.hackシリーズの「The World」みたいなゲームが現実になつたら良いなあ～と。

25~29才

男性

- ・ハード(据え置きとケータイハード、公衆LAN)を連携してほしい。
- ・ソフトの価格をできたら値下げしてほしいです。
- ・新たな形式のゲームがほしい。
- ・内容がおきまりすぎる。もっと頭を使え。
- ・ハードの値段が高い。
- ・終わるまでが時間がかかる、やり込み系のゲームを作つて欲しい。
- ・もっと企画しろ。
- ・できるだけバグが出ないものを。
- ・ゲーム機をクリエイターが作り易いように作つて欲しい。
- ・カプコンに頑張ってほしいです！！ビバ！カプコン！
- ・ドット絵をもっと使って。
- ・続編ばかりのはいかがなものか。
- ・ロックマン9のように8ビットのボリュームをアピールする方が新しさを感じます。コナミもスクウェア・エニックスも任天堂も「カプコン」を見習つては？ カプコンほど時代の先端を読んだメーカーは皆無！ザンネン。
- ・宣伝がイメージが多く楽しさが伝わらない。
- ・最初からハードの値段を下げて販売してほしい。
- ・ゲームの内容をもっと煮つめて作つてほしい。音・映像とかは…。
- ・メタルマックスの続編を。
- ・バグを出来るだけ少なく。
- ・海外のメーカーに負けないで。

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

- ・もっと昔みたいにシンプルなゲームがしたいです。
- ・もっと「ゲームらしい」ゲームを作ってください(怒)。
- ・あくなき娛樂の提供を期待します。
- ・焼き直しの解消。新しいシステムをどんどん作ってほしい(ユーザの意見は聞きすぎない方が良い)。
- ・自由に作ってほしい。
- ・映像作品は止めてストーリーをもっとねってほしいです。
- ・もっとサントラの発表数が増えると嬉しい。
- ・期待してます。
- ・スクウェア・エニックスはDSゲーム作りばかりになった。
- ・中古市場は正しい形で発展させた方が良い。
- ・値下げ、ポイント等の付加価値、初回特典、メディアミックス。
- ・壊れる。
- ・コンビニなどの玩具を増やして欲しい。
- ・ストーリーが重厚なRPGを作って欲しいです。
- ・人気作はどんどん出すべき。
- ・プレイしておもしろいゲームを。
- ・同じパターンだからといってムリに新システムを入れない方がいいと思う。
- ・FF7のリメイク。
- ・閉鎖的。専門情報誌買わないと情報が入ってこない。
- ・カプコンのモンスターハンター3の機種変更、すごく不満。
- ・アイディアの公募。塞いだままでは人は寄ってこない。
- ・ユーザーとの積極的な意見交換。
- ・価格を少しでも下げてもらいたい。
- ・頑張って下さい。
- ・ハードの個性を強く。
- ・発売日直近の発売延期はなるべくやめて欲しい。
- ・クリエイターの出入りが激しく、良作があまり期待できない。
- ・映像にこだわるだけで無く「中味」を頑張って欲しい。
- ・内容の充実。
- ・ダウンロードコンテンツ限定とかやめてほしい。
- ・価格を下げる。

女性

- ・レベルファイブは、すごいです。ずっと応援していきます。
- ・リアルな映像にコストを費やすよりも、内容をもっと重視して下さい。
- ・オンライン系のゲームのバグ修正の遅さがとても気になる。
- ・PS3で発売予定のものをXboxで出すと変更したり、PS3のタイトルをPS2で再販しないで。PS3ユーザーをこれ以上泣かせないで(切実)。
- ・PS3を購入しようと思っているが、やりたいソフトがいまいち見つからない。
- ・親の年代もできるゲームを作って下さい。
- ・制作はとても大変だと思いますが頑張って下さい。
- ・価格を少し安くして欲しい。
- ・ハードを度々出すのをやめて欲しい。最近意味のないハードの進化に正直興ざめ。
- ・料理のゲームをいっぱい作って欲しい。
- ・RPGで小学生を戦わせるのは好ましくないと思う(中学生以降はいいと思うが)。
- ・乙女ゲームちゃんとしてほしい。声と絵に頼りすぎ。
- ・攻略本はもっと遅く出してほしい。
- ・老若男女隔たりなく遊べる楽しいものを…。
- ・遊んで何かを知れたりする、残るものあるゲームをプレイしたいです。
- ・みんなで遊べるもののが良いです。
- ・内容の充実。

30～39才

男性

- ・PS3のソフト少ない。クオリティ低いの多し。
- ・コナミ小島さん、映画作ってほしい。
- ・いっそ統合しちゃえば?
- ・レベルファイブに期待しています。
- ・そろそろプラットホームの統一が必要ではないか? ハード争いは不毛。
- ・ムービーだけのゲームはやめて欲しい。
- ・もっとユーザーの視点に立つべき。案外シンプルなゲームほど面白い。
- ・もっといっぱいこういうのを多くして欲しい。

(注)回答者が記入した原文のまま表記している。

- ・Xboxとか売れないハードにソフトを持っていく現状は、日本市場の縮少を進めるだけ。
- ・難しいゲームにして欲しい。
- ・FC以前のエンドレスのゲームがやりたい。
- ・納期を守って欲しい。
- ・お金を得る事と並行して本物のゲームも作り続けて下さい。
- ・発売日は守る。
- ・1つのソフトの値段をもう少し下げるべきだと思う。
- ・PS3のソフトをもっと出していただきたい。
- ・新作がいまいち。
- ・厳しい状況ですが頑張って下さい。
- ・続編だけでなく新作を。
- ・やりこみ型(単純なくり返しではなく)を期待する。
- ・ニンテンドーの営業がバカ多すぎ。レベルファイブ、カプコン頑張ってほしい。
- ・消費するエネルギーが大きい業界にも関わらず社会的貢献をほとんど行っていない点。
- ・ガンダムのMMOを出してくれ。
- ・人気のあるタイトルは継続的に大事に育てていってほしい。
- ・本体価格の低下。
- ・画面にこだわりすぎて内容がワンパターン。
- ・もっと学習ものが出て欲しい。
- ・高い。限定版は要らない。
- ・面白い!と思うゲームを出して欲しい。
- ・もう少し夢中になるやつを作れ。
- ・ソフトの延期をなくす。
- ・もっと簡単で長く遊べるもの。
- ・ガンバレ。
- ・ソフトの質が悪い。もっと練ってから発売して欲しい。
- ・グラフィックのキレイなゲームをもっと出してほしい。
- ・特にK社とかですが、殿様商売的な売り方は嫌いですね…。
- ・内容が濃くやりこみを楽しむのも良いが、短くまとめてほしい。
- ・売り方、広告の仕方について、テレビ神話(TVCMをやらないと相手にされない)をなくして欲しい。
- ・雑誌を読まなくなったり。紹介記事と攻略はなくていい。
- ・シンプルで良いから気軽に長く楽しめるゲームが欲しい。
- ・チャレンジ。
- ・高い。
- ・プラットホームホルダーが業界を盛り上げることをやっていない。
- ・携帯電話に負けるな。

女性

- ・あきないゲームを作ってほしい。マージャンはあきないケド。
- ・PS3ソフト少ないです…。
- ・もっともっとわかりやすい説明を願います。
- ・発売時期が延長されるのはとてもガッカリします。
- ・あるシリーズでシステムが大幅に変更になり、面白くなくなった。システム変えるなら、シリーズやめて欲しい。別物なら気にならないから。
- ・2Dにもっと目を向けて欲しい。2Dアクションを大きな画面でやりたい。
- ・PS3は中途半端な機械だ、ハードを売る為に不必要なものをソフトにのせる。
- ・携帯・PHS・ネットはやめてほしい。
- ・NDSの画面を大きくしてほしい。Wiiの復刻版ダウンロード数を増やしてほしい。
- ・手に取って見れないことがある。
- ・PSPのソフトがあまり充実していない。
- ・目新しい物が欲しい。
- ・発売日を延期するぐらいなら、完成してから発表して欲しい。
- ・複雑な操作や設定ではのめりこむ前にあきる。
- ・DSしかないので…DSができるゲームを増やして下さい。
- ・限定物とか買えない事があるから、もっと数を出して欲しい。ハードの初出荷量が少ない。
- ・海の中は再現しきれないね。

40~49才

男性

- ・もう少し廉価に…。
- ・新タイトル。
- ・楽しく遊べるものを持つて欲しい。

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

- ・低年齢層に対する配慮さがほしい。
- ・高齢者も楽しめるゲームソフトを開発して欲しい。
- ・どうなるテクモ。
- ・なるべく低価格。

女性

- ・こんなに素晴らしいゲームメーカーさんが揃っている日本で、今その株がとても安くなっていて残念。

50才以上

男性

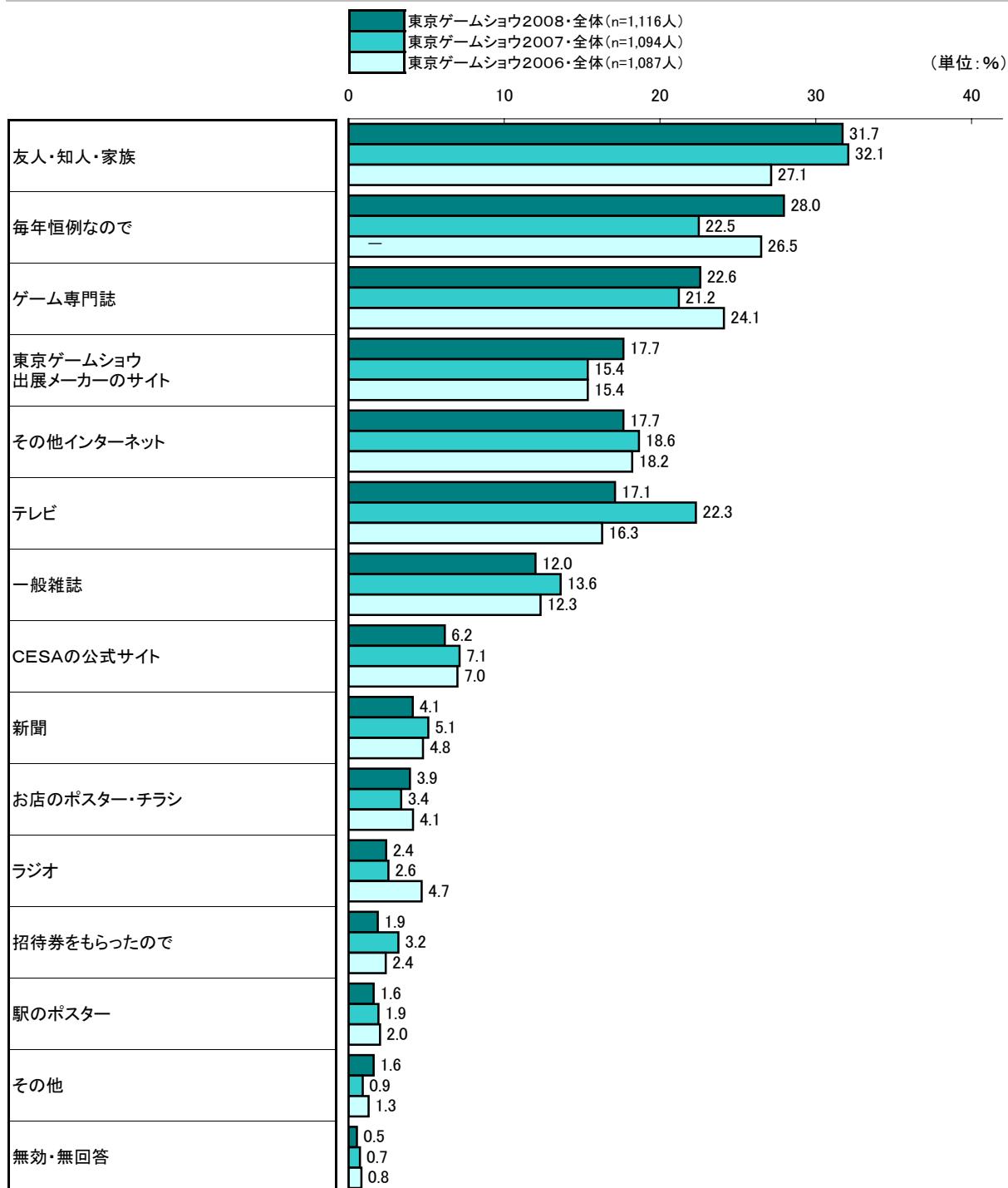
- ・スクウェア・エニックスにアクション要素のあるRPGを作つて欲しい(PS3で)。
- ・ゲームソフトがちと高い。

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

XII. 東京ゲームショウ2008来場状況

1. 認知経路 《複数回答》

[質問] 「東京ゲームショウ2008」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ください。

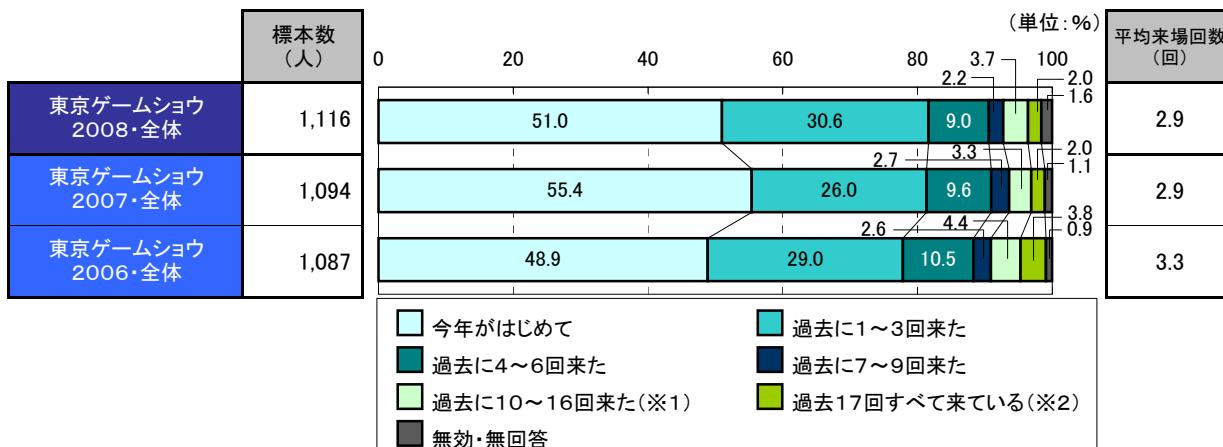


- 「友人・知人・家族」が前年より少し減少したものの31.7%で最多。特に女性はその割合が高かった(35.9%)。
- 第2位の「毎年恒例なので」(28.0%)、第3位の「ゲーム専門誌」(22.6%)はともに前回より増加。
- 「東京ゲームショウ出展メーカーのサイト」は家庭用ゲームの「ヘビーユーザー」が多く(21.3%)、
「その他インターネット」は家庭用ゲームの「ライトユーザー」が多い(19.7%)。
- 前回22.3%で第3位だった「テレビ」は17.1%に減少して第5位。

東京ゲームショウ・シヨウ	2008年	男女・年齢別																				(単位: %)		
		男性										女性										家庭用ゲームプレイ頻度別		
標本数(人)	1,116	857	5	34	87	91	298	142	153	36	11	259	3	5	11	16	102	56	48	13	5	404	474	238
友人・知人・家族	31.7	30.5	20.0	35.3	58.6	36.3	34.2	23.2	15.0	8.3	27.3	35.9	0.0	0.0	36.4	43.8	41.2	35.7	29.2	23.1	60.0	32.2	30.4	33.6
毎年恒例なので	28.0	27.2	0.0	11.8	20.7	24.2	25.5	35.2	34.0	30.6	0.0	30.5	0.0	20.0	36.4	25.0	36.3	30.4	25.0	23.1	20.0	29.5	28.3	24.8
ゲーム専門誌	22.6	23.8	20.0	8.8	27.6	35.2	20.1	27.5	24.8	16.7	9.1	18.5	0.0	40.0	54.5	25.0	14.7	17.9	20.8	7.7	0.0	26.5	23.8	13.4
東京ゲームショウ出展メーカーのサイト	17.7	16.8	0.0	8.8	18.4	26.4	17.8	14.1	15.0	11.1	9.1	20.5	0.0	20.0	63.6	25.0	23.5	14.3	14.6	15.4	0.0	21.3	18.4	10.1
その他インターネット	17.7	18.9	20.0	8.8	14.9	19.8	19.1	22.5	18.3	22.2	18.2	13.5	0.0	20.0	9.1	12.5	10.8	12.5	22.9	15.4	0.0	15.6	18.4	19.7
テレビ	17.1	17.4	20.0	38.2	23.0	11.0	17.1	11.3	18.3	13.9	45.5	16.2	66.7	40.0	9.1	12.5	8.8	19.6	18.8	23.1	60.0	19.8	14.3	18.1
一般雑誌	12.0	13.1	20.0	5.9	10.3	11.0	15.8	12.7	10.5	19.4	18.2	8.5	0.0	0.0	9.1	12.5	7.8	12.5	4.2	15.4	0.0	13.4	11.4	10.9
CESAの公式サイト	6.2	6.9	0.0	5.9	5.7	5.5	4.0	8.5	11.8	11.1	9.1	3.9	0.0	0.0	9.1	6.3	2.9	5.4	4.2	0.0	0.0	6.9	5.7	5.9
新聞	4.1	4.1	0.0	2.9	5.7	1.1	5.4	3.5	2.6	8.3	0.0	4.2	0.0	0.0	9.1	6.3	1.0	7.1	6.3	0.0	20.0	4.7	4.0	3.4
お店のポスター・チラシ	3.9	4.6	0.0	5.9	6.9	5.5	3.4	3.5	4.6	8.3	9.1	1.9	0.0	20.0	0.0	0.0	1.0	5.4	0.0	0.0	0.0	4.2	4.6	2.1
ラジオ	2.4	3.0	0.0	2.9	6.9	2.2	2.3	2.1	3.3	0.0	18.2	0.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.8	0.0	0.0	0.0	3.5	1.3	2.9
招待券をもらったので	1.9	1.5	0.0	0.0	1.1	2.2	1.0	2.8	1.3	2.8	0.0	3.1	33.3	0.0	0.0	6.3	3.9	1.8	0.0	7.7	0.0	2.0	1.9	1.7
駅のポスター	1.6	1.9	0.0	2.9	3.4	2.2	2.0	1.4	1.3	0.0	0.0	0.8	0.0	0.0	9.1	0.0	0.0	1.8	0.0	0.0	0.0	1.5	1.9	1.3
その他	1.6	1.4	0.0	2.9	0.0	2.2	2.0	0.7	1.3	0.0	0.0	2.3	0.0	40.0	0.0	0.0	2.0	3.6	0.0	0.0	0.0	1.2	1.7	2.1
無効・無回答	0.5	0.7	0.0	2.9	1.1	0.0	0.7	0.7	0.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.7	0.6	0.0

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、2002～2007年の各年秋の過去17回開催されました。
そのうち何回来られましたか。



	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10～16回来た(※1)	過去17回すべて来ている(※2)	無効・無回答	(単位:%)
東京ゲームショウ 2008・全体	1,116	51.0	30.6	9.0	2.2	3.7	2.0	1.6	
男女・年齢別	男性	857	49.7	30.1	9.5	2.5	3.9	2.6	1.9
	3～9才	5	60.0	40.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	10～12才	34	61.8	32.4	5.9	0.0	0.0	0.0	0.0
	13～15才	87	64.4	25.3	6.9	1.1	0.0	0.0	2.3
	16～18才	91	50.5	36.3	8.8	1.1	1.1	1.1	1.1
	19～24才	298	55.7	29.5	8.4	1.7	2.3	1.0	1.3
	25～29才	142	37.3	33.1	14.1	4.2	7.0	0.7	3.5
	30～39才	153	36.6	27.5	9.8	3.9	9.2	11.1	2.0
	40～49才	36	50.0	30.6	11.1	2.8	2.8	0.0	2.8
	50才以上	11	63.6	18.2	9.1	9.1	0.0	0.0	0.0
家庭背景別	女性	259	55.2	32.4	7.3	1.2	3.1	0.0	0.8
	3～9才	3	33.3	66.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	10～12才	5	60.0	40.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	13～15才	11	81.8	18.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	16～18才	16	56.3	43.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	19～24才	102	53.9	35.3	4.9	1.0	2.9	0.0	2.0
	25～29才	56	55.4	25.0	12.5	3.6	3.6	0.0	0.0
	30～39才	48	52.1	31.3	12.5	0.0	4.2	0.0	0.0
	40～49才	13	38.5	46.2	7.7	0.0	7.7	0.0	0.0
	50才以上	5	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	404	50.5	31.7	9.4	2.0	3.5	1.7	1.2
	ミドルユーザー	474	47.7	31.6	10.5	2.5	4.0	1.7	1.9
	ライトユーザー	238	58.4	26.9	5.0	1.7	3.4	2.9	1.7
満足度別	満足した(※3)	908	52.0	30.5	8.3	1.9	4.2	1.8	1.4
	どちらともいえない	141	49.6	33.3	12.1	1.4	0.7	2.1	0.7
	満足していない(※3)	60	38.3	30.0	13.3	8.3	3.3	5.0	1.7
	無効・無回答	7	57.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	42.9

※1: 東京ゲームショウ2007調査は「過去に10～15回来た」、東京ゲームショウ2006調査は「過去に10～14回来た」の数値。

※2: 東京ゲームショウ2007調査は「過去16回すべて来ている」、東京ゲームショウ2006調査は「過去15回すべて来ている」の数値。

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

・「今年がはじめて」が前回より減少したものの51.0%で最多。次いで「過去に1～3回来た」が前回より増加して30.6%。
これら過去の来場が3回以下(今回を含めて4回以下)の人が81.6%を占める。平均来場回数は2.9回で横ばい。
・「ライトユーザー」は58.4%が「今年がはじめて」と回答している。

3. 一番良かったと思うメーカーのブース 《自由回答》

[質問] 今回の「東京ゲームショウ2008」のメーカー出展ブースのうち、あなたが一番良かったと思うのはどのメーカーのブースですか。
具体的なメーカー名を1つだけお書きください。
※お越しになつたばかりの方は、一番行きたいと思うメーカーのブースをお答えください。

(n=1,116人のうち有効回答者905人)

順位	メーカーのブース名	人数(人)	東京ゲームショウ2007 (n=1,094人のうち 有効回答者822人)		東京ゲームショウ2006 (n=1,087人のうち 有効回答者807人)	
			人数(人)	順位	人数(人)	順位
1	カプコン	212	92	(3)	74	(4)
2	スクウェア・エニックス	176	191	(1)	153	(1)
3	セガ	90	48	(7)	50	(6)
4	コナミ	79	132	(2)	74	(4)
5	コーエー	54	60	(5)	49	(7)
	ソニー・コンピュータエンタテインメント	54	54	(6)	133	(2)
7	バンダイナムコゲームス	52	81	(4)	93	(3)
8	レベルファイブ	35	24	(9)	0	—
9	マイクロソフト	33	27	(8)	37	(8)
10	SNKプレイモア	19	14	(10)	16	(9)
11	ハドソン	14	7	(13)	12	(13)
12	ディースリー・パブリッシャー	11	4	(21)	5	(19)
13	マーベラスエンターテイメント	10	9	(12)	10	(15)
14	KDDI	8	7	(13)	7	(17)
	タイトー	8	6	(15)	0	—
16	テクモ	6	14	(10)	15	(10)
	ブシロード	6	0	—	0	—
18	アイレムソフトウェアエンジニアリング	4	5	(19)	4	(20)
	アクワイア	4	0	—	0	—
	タカラトミー	4	3	(23)	4	(20)
	ディー・エヌ・エー	4	0	—	0	—
22	NTTドコモ	3	3	(23)	13	(11)
	エレクトロニック・アーツ	3	0	—	0	—
	フロム・ソフトウェア	3	0	—	1	(24)
25	アークシステムワークス	2	5	(19)	0	—
	ゲームセンターCX	2	0	—	1	(24)
	新潟コンピュータ専門学校	2	0	—	0	—
28	アンビション	1	0	—	0	—
	エンターブレイン	1	2	(25)	1	(24)
	コスパ	1	2	(25)	0	—
	サイバーステップ	1	0	—	0	—
	シマンテック	1	0	—	0	—
	日本工学院	1	0	—	0	—
	【誤答】バンプレスト(注2)	1	2	(25)	0	—

注1)メーカーの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。

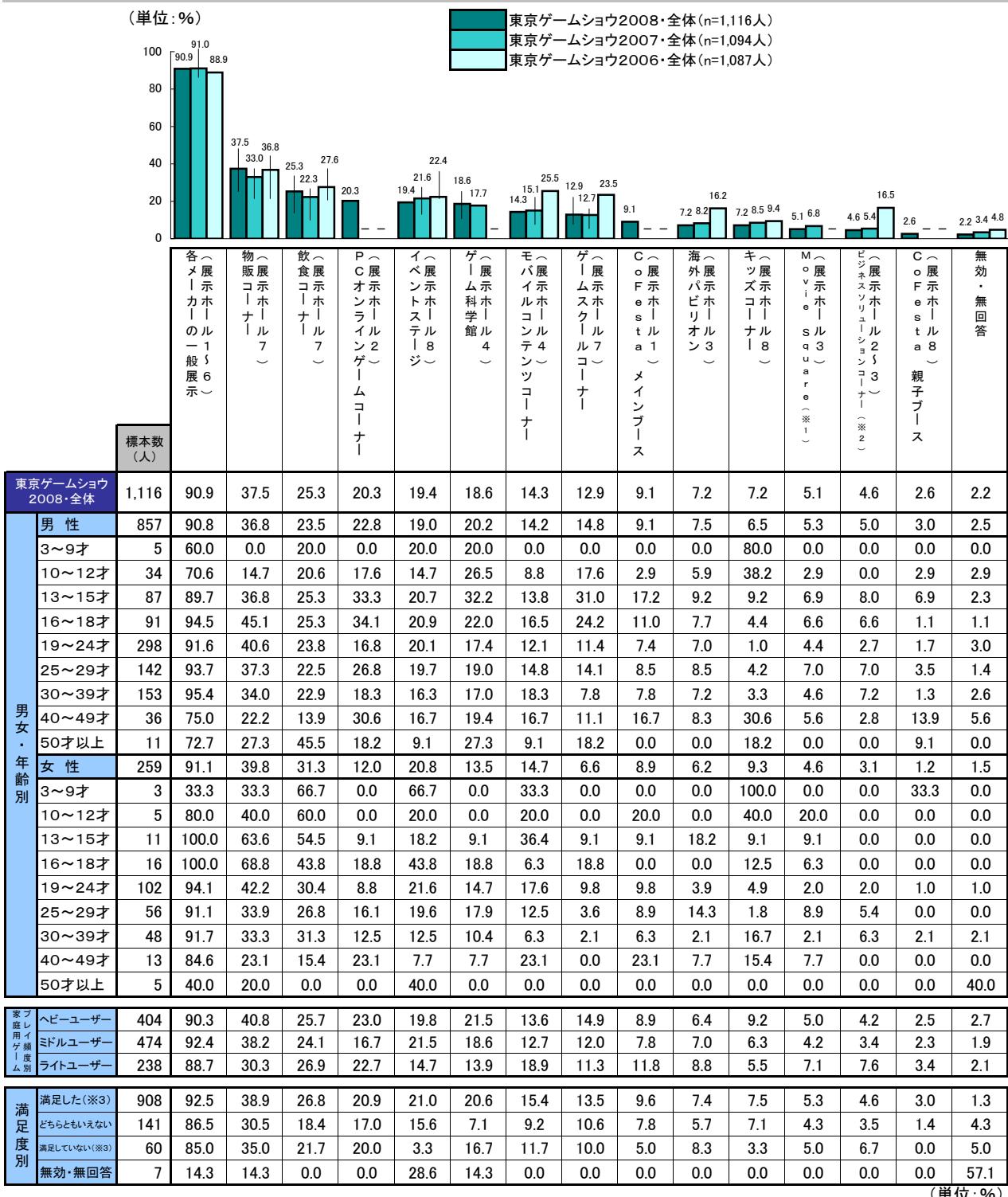
例:「モンハン」→「カプコン」、「PS3」→「ソニー・コンピュータエンタテインメント」、「Xbox360」→「マイクロソフト」など

注2)今回の「東京ゲームショウ2008」では、バンダイナムコグループの再編により、家庭用ゲームソフトウェアメーカーとしての「バンプレスト」は出展していない。

・一番人気は「カプコン」ブース(212人)。前々回(4位)、前回(3位)から着実に順位を上げた。
次いで「スクウェア・エニックス」(176人)、「セガ」(90人)、「コナミ」(79人)の順。

4. 実際に行ったコーナー 《複数回答》

[質問] 「東京ゲームショウ2008」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ください。



(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:「Movie Square」は、東京ゲームショウ2007のときは「CoFesta Movie Square」。

※2:「ビジネスソリューションコーナー」は、東京ゲームショウ2006のときは「開発ツール＆ミドルウェアコーナー」。

※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。

- ・「各メーカーの一般展示」には全体の90.9%が行っている。次いで「物販コーナー」(37.5%)、「飲食コーナー」(25.3%)。
- ・新設コーナーの中では「PCオンラインゲームコーナー」が20.3%で最多。

5. 東京ゲームショウ2008満足度

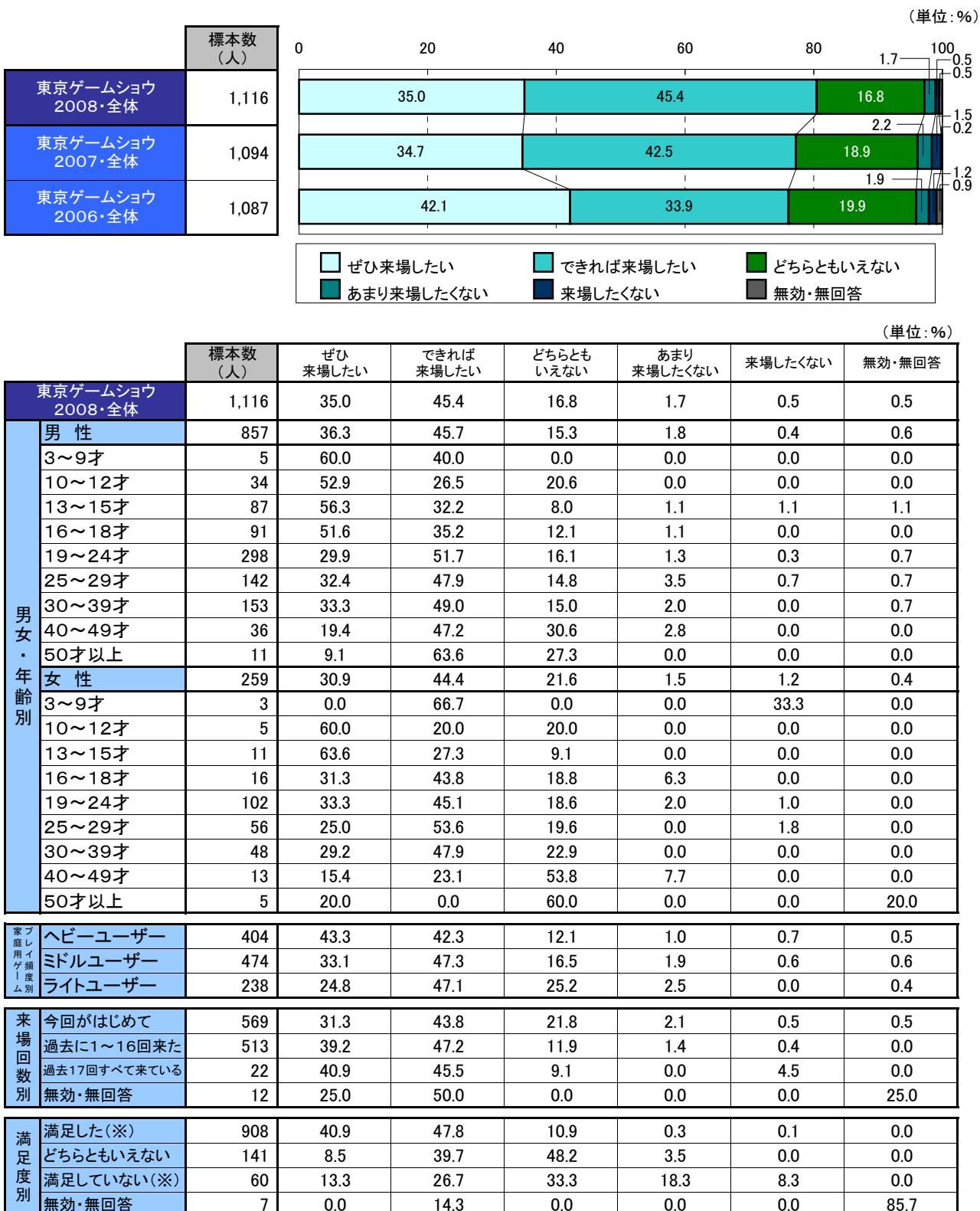
[質問] 「東京ゲームショウ2008」の内容にどの程度満足していますか。



- 「とても満足」「まあ満足」ともに前回より増加。両者をあわせると81.4%となり、満足している人の割合は年々増えている。
- 年齢が若いほど概して満足度は高く、男女とも「3~9才」「10~12才」「13~15才」「16~18才」の満足度が高い。
- 家庭用ゲームプレイ頻度が高いほど満足度も高い傾向がみられる。一方、来場回数による相関性は特に見受けられない。

6. 次回の来場意向

[質問] 次回の東京ゲームショウにも来場したいと思いますか。



※:「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」「できれば来場したい」とも前回から増加。両者の合計は80.5%で、2年連続で増加している。
- ・過去の来場回数が多いほど次回の来場意向も高い傾向が見られる。

7. 「コ・フェスタ」の認知状況

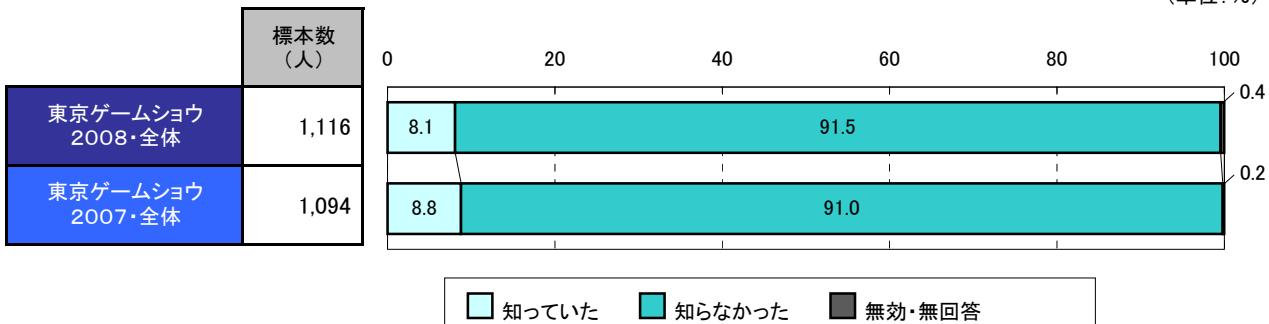
[質問] ・あなたは「コ・フェスタ(CoFesta)」をご存知でしたか。

【「知っていた」と回答した人のみ】

・あなたは「コ・フェスタ(CoFesta)」を何でお知りになりましたか。以下のなかからいくつでもお選びください。

(1)「コ・フェスタ」の認知度

(単位: %)



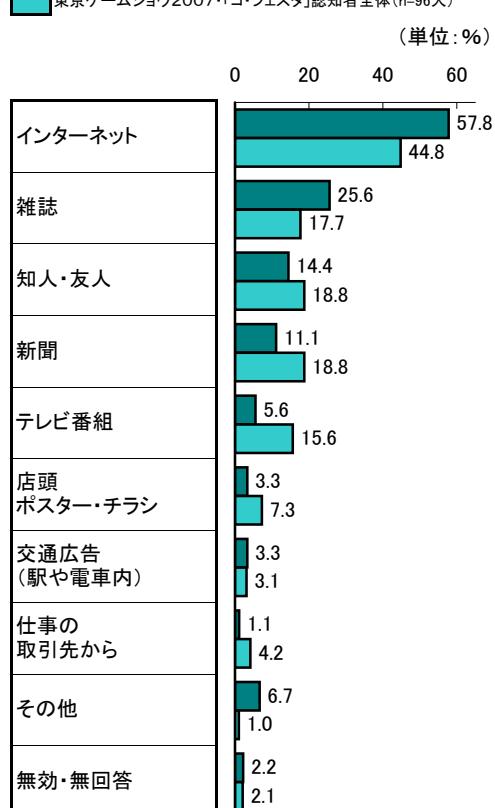
(2)「コ・フェスタ」の認知経路

【「コ・フェスタ」認知者ベース】

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

(単位: %)

	標本数(人)	知っていた	知らなかった	無効・無回答
東京ゲームショウ 2008・全体	1,116	8.1	91.5	0.4
男性	857	8.2	91.2	0.6
3~9才	5	0.0	100.0	0.0
10~12才	34	8.8	91.2	0.0
13~15才	87	10.3	88.5	1.1
16~18才	91	7.7	92.3	0.0
19~24才	298	8.4	91.3	0.3
25~29才	142	7.7	91.5	0.7
30~39才	153	8.5	90.2	1.3
40~49才	36	2.8	97.2	0.0
50才以上	11	9.1	90.9	0.0
女性	259	7.7	92.3	0.0
3~9才	3	0.0	100.0	0.0
10~12才	5	0.0	100.0	0.0
13~15才	11	9.1	90.9	0.0
16~18才	16	18.8	81.3	0.0
19~24才	102	6.9	93.1	0.0
25~29才	56	3.6	96.4	0.0
30~39才	48	8.3	91.7	0.0
40~49才	13	7.7	92.3	0.0
50才以上	5	40.0	60.0	0.0
家庭用ゲームプレイ頻度別				
ヘビーユーザー	404	8.7	91.1	0.2
ミドルユーザー	474	7.2	92.0	0.8
ライトユーザー	238	8.8	91.2	0.0



・「知っていた」のは全体の8.1%で前回より微減。

家庭用ゲームプレイ頻度別では、「ライトユーザー」の認知度がやや高い(8.8%)。

・認知経路としては「インターネット」が前回よりもさらに増え、57.8%で最も多かった。

付1) 調査票見本

「東京ゲームショウ2008」来場者アンケートにご協力ください
— 社団法人コンピュータエンターテインメント協会 <CESA> —

質問1 1)あなたの性別・年令をお教えください。

性別 [1. 男性 2. 女性]

年令 ()才

2)現在同居しているご家族数はあなたを含めて何人ですか。

※ひとり暮らしの場合は「(1)」人とお書きください。

()人

3)あなたのお住まいをお教えください。<1つだけ○印>

1. 東京23区
2. 東京都内(23区以外)

3. 神奈川県
4. 埼玉県

5. 千葉県
6. 茨城県

7. その他の都道府県
〔具体的に〕

4)あなたの職業をお教えください。<1つだけ○印>

1. 保育園・幼稚園
2. 小学生
3. 中学生

4. 高校生

5. 短大生・専門学校生・
予備校生

6. 大学生・大学院生
7. 会社員・公務員
8. 商工自営

9. パート・アルバイト
10. 専業主婦・主夫
11. 無職

12. その他
〔具体的に〕

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

1. 映画・演劇・ドラマ
2. マンガ・アニメ
3. 音楽鑑賞
4. カラオケ
5. アイドル
6. お笑い・バラエティ

7. 読書
8. パソコン・インターネット
9. 写真・アート
10. 囲碁・将棋・麻雀
11. パチンコ・パチスロ
12. 競馬・競輪・競艇

13. 野球
14. サッカー
15. ゴルフ
16. 格闘技
17. 釣り・アウトドア
18. 車・バイク・ドライブ

19. 旅行
20. ファッション・インテリア
21. 料理・グルメ・酒
22. 恋愛・出会い
23. 勉強・語学・資格取得
24. その他〔具体的に〕

■家庭用ゲームについてお聞きします。

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

1. Wii
2. ニンテンドーゲームキューブ
3. ニンテンドーDS(Lite含む)
4. ゲームボーイミクロ
5. ゲームボーイアドバンス(SP含む)

6. ゲームボーイ(カラー含む)
7. プレイステーション3
8. プレイステーション2
9. プレイステーション(PSone・COMBO含む)
10. PSP「プレイステーション・ポータブル」

11. Xbox360
12. Xbox
13. ドリームキャスト
14. その他
〔具体的に〕

2)上記1)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。

()番

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

1. Wii
2. ニンテンドーゲームキューブ
3. ニンテンドーDS(Lite含む)
4. ニンテンドーDSi【未発売】

5. ゲームボーイミクロ
6. ゲームボーイアドバンス(SP含む)
7. プレイステーション3
8. プレイステーション2

9. PSP「プレイステーション・ポータブル」
10. Xbox360
11. その他
〔具体的に〕

質問3 あなたが好きな家庭用ゲームのジャンルをいくつでもお教えください。<いくつでも○印>

1. ロールプレイング
2. 育成・目標達成型シミュレーション
3. 戦略シミュレーション・ストラテジー
4. 恋愛シミュレーション
5. アクション
6. アクション
7. リズムアクション(音楽・ダンスなど)
8. サウンドノベル(音付きの小説形式ゲーム)
9. 対戦格闘

10. シューティング
11. FPS(一人称視点のシューティング)
12. スポーツ
13. レース
14. パズル・クイズ
15. ポートゲーム(すごろくなど)
16. バラエティ・パーティゲーム
17. 戰略型テーブルゲーム(囲碁・将棋・チェスなど)
18. キャンブル型テーブルゲーム(花札・麻雀・トランプなど)

19. 実機シミュレーター(パチンコ・パチスロなど)
20. MMORPG(多人数参加型ロールプレイング)
21. 対戦型ネットワークゲーム
22. 勉強・学習・トレーニング
23. 情報データベース・実用ソフト
24. タイピング練習
25. コンストラクション(ゲーム作成ツール)
26. コミュニケーション
27. その他
〔具体的に〕

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

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

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

【平日】約()分くらい

【休日】約()分くらい

質問5 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○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 _____ → [質問6]へ

【1】で1. [に○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)

質問6 この1年間に家庭用ゲームのダウンロード販売サービスで、1)家庭用ゲームソフトまたは、2)追加ダウンロードアイテム※をダウンロードしましたか。<それぞれ1つだけ○印> 購入された方は、この1年間に買った1)ソフトの本数、2)ダウンロードアイテムの点数をそれぞれお教えください。※「追加ダウンロードアイテム」にはアイテム課金型の「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」は含みません。

- 1)家庭用ゲームソフト 1. 買った →()本 2)追加ダウンロードアイテム 1. 買った →()点
2. 買わなかった 2. 買わなかった

質問7 旧ゲーム機種(家庭用ゲーム機、パソコン)や、昔ゲームセンターなどで遊んだことのあるゲームのうち、現行の家庭用ゲーム機で再度遊んでみたいゲームがあれば、具体的なタイトル名をお書きください。

(タイトル名)

質問8 1)家庭用ゲームはどんな場所で遊びますか。いくつでもお教えください。<いくつでも○印>

1. 自宅のリビング 4. 自宅内の1~3.以外 7. マンガ喫茶・インターネットカフェ
2. 自宅の自分の個室 5. 友人・知人宅 8. 電車やバスで移動中
3. (ひとり暮らしの人の)ワンルーム 6. 学校・職場 9. 5~8.以外の外出時

2)外出先で、家庭用ゲームをネットワーク接続して遊べたらいいと思う施設がありますか。いくつでもお教えください。<いくつでも○印>

1. カフェ・飲食店 3. 駅・空港 5. 学校・大学 7. 病院・医療施設
2. ホテル・旅館 4. レジャー施設 6. 図書館 8. その他 [具体的に]

■携帯電話・PHSのゲームについてお聞きします。

質問9 1)携帯電話・PHSのゲームを遊んでいますか。<1つだけ○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

【1】で1. [に○印の方のみ]

2)1週間合計すると、何分間くらい携帯電話・PHSでゲームをしますか。-----→ 約()分

■パソコン用ゲームについてお聞きします。

質問10 1)パソコン用ゲームを遊んでいますか。<1つだけ○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

【1】で1. [に○印の方のみ]

2)1週間合計すると、何分間くらいパソコンでゲームをしますか。-----→ 約()分

■ゲームセンターのゲームについてお聞きします。

質問11 1)ゲームセンターでゲームを遊んでいますか。<1つだけ○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

【1】で1. [に○印の方のみ]

2)1週間合計すると、何分間くらいゲームセンターでゲームをしますか。-----→ 約()分

【裏面(質問12)にお進みください】

■ネットワークゲーム(オンラインゲーム)についてお聞きします。

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

質問12 1) ネットワークゲーム(オンラインゲーム)を遊んでいますか。<1つだけ○印>

- | | | | |
|-----------------|--------------------------|-------------------|-------------------|
| 1. 現在、継続的に遊んでいる | 2. 以前遊んだことがあるが、現在は遊んでいない | 3. 関心はあるが遊んだことはない | 4. 遊んだこともないし関心もない |
|-----------------|--------------------------|-------------------|-------------------|
- [質問13]へ

【1】で1. [に○印の方のみ]

2) ネットワークゲーム(オンラインゲーム)のうち、プレイに応じて課金される有料のゲームを遊んでいますか。<1つだけ○印>

- | | |
|-----------------|-------------------|
| 1. 有料のゲームを遊んでいる | 2. 無料のゲームだけしか遊ばない |
|-----------------|-------------------|
- [質問13]へ

【2】で1. [に○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。当てはまるものをお答えください。<いくつでも○印>

- | | | |
|----------------------|---------------------------|------------------|
| 1. 定額課金(月額固定料金による課金) | 2. 従量課金(1プレイ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 |
|----------------------|---------------------------|------------------|

■北京オリンピックについてお聞きします。

質問13 1) 今年開催された北京オリンピックにはどの程度関心がありましたか。<1つだけ○印>

- | | | | |
|--------------|-------------|---------------|--------------|
| 1. とても関心があった | 2. やや関心があった | 3. あまり関心がなかった | 4. 全く関心がなかった |
|--------------|-------------|---------------|--------------|

2) この1年間にオリンピックまたはオリンピック競技種目(野球・サッカー・テニス・卓球など)のゲームソフトを購入しましたか。<1つだけ○印>※PC・携帯電話のゲームは除きます。購入された方はゲームソフトの具体的なタイトル名およびその機種名をお書きください。

- | | |
|-----------------------|------------|
| 1. 購入した (タイトル名 / 機種名) | 2. 購入していない |
|-----------------------|------------|
- [質問14]へ

【2】で1. [に○印の方のみ]

3) そのゲームソフトはいつ購入されましたか。以下のの中から当てはまるものをお答えください。<いくつでも○印>

- | | | | |
|---------------------|--------------|------------------------|--------------|
| 1. 2007年10月～2008年3月 | 2. 2008年4～7月 | 3. 2008年8月(オリンピック開催期間) | 4. 2008年9月以降 |
|---------------------|--------------|------------------------|--------------|

■魚釣りについてお聞きします。

質問14 1) あなたは魚釣りをしますか。以下のうち一番近いものをお教えください。<1つだけ○印>

- | | | | |
|---------------------------|---------------------------|------------------------|------------|
| 1. 魚釣りにはよく出かける。自分の趣味のひとつだ | 2. 趣味と言うほどでもないが、たまに行くと楽しい | 3. 以前にしたことはあるが、特に関心はない | 4. 全く関心はない |
|---------------------------|---------------------------|------------------------|------------|

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

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

■その他ゲームについてお聞きします。

質問15 「ゲームに詳しい、またはゲームがうまい芸能人・タレント」と言ったら、誰を思い浮かべますか。芸能人・タレント名をお書きください。



[]

質問16 最近の携帯型ゲーム機には、ゲーム以外にも利用できる機能が付属しています。以下のうち、あなたが現在利用している機能、あるいは、あなたが今後利用してみたいと思う機能をいくつでもお教えください。<いくつでも○印>

- | | | | |
|--------------|---------|------------|---------------|
| 1. インターネット接続 | 3. 音楽再生 | 5. 写真保存・閲覧 | 7. GPS・地図 |
| 2. ワンセグ視聴 | 4. 動画再生 | 6. カメラ撮影 | 8. その他 [具体的に] |
- []

質問17 最近のゲームは、単に「ゲームで遊ぶ」だけにとどまらず、私たちの生活のいろいろな分野に活用されています。以下のうち、今後、私たちの生活の中でゲームを活用してほしいと思う分野をいくつでもお教えください。<いくつでも○印>

- | | | | |
|----------------|----------|--------------|---------------|
| 1. 医療・リハビリ | 3. 教育・学習 | 5. 観光・交通 | 7. 社会・公共活動の広報 |
| 2. 健康増進・フィットネス | 4. 学術・研究 | 6. 心理カウンセリング | 8. その他 [具体的に] |
- []

質問18 ゲームメーカー等が主催するゲーム大会に参加したことがありますか。<1つだけ○印>
参加したことがある方は、大会名または使用されたゲーム名をお書きください。

- | | |
|---------------------------|-------------|
| 1. 参加したことがある (ゲーム大会・ゲーム名) | 2. 参加したことない |
|---------------------------|-------------|

質問19 「高橋名人」をご存知ですか。<1つだけ○印> ご存知の方は、「高橋名人」と聞いて連想される内容をお書きください。

- | | |
|--------------------|---------|
| 1. 知っている (連想される内容) | 2. 知らない |
|--------------------|---------|

質問20 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 → [質問21]へ

【1】で1. 2. のいずれかに○印の方に】 ←

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

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

3) レーティングマークに「Z(18歳以上のみ対象)」という区分があることをご存知ですか。<1つだけ○印>

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

質問21 1) 最近の家庭用ゲームまたは家庭用ゲーム業界について、「つまらない」と感じたことはありますか。<1つだけ○印>
感じたことがある方は、つまらないと感じる点をご自由にお書きください。

1. 感じたことがある (つまらない点)) 2. 感じたことはない

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

■ 東京ゲームショウについてお聞きします。

質問22 1) 「東京ゲームショウ2008」は何でお知りになりましたか。以下の中からいくつでもお教えてください。<いくつでも○印>

1. テレビ 5. 一般雑誌 9. CESAの公式サイト 12. 招待券をもらったので
2. ラジオ 6. お店のポスター・チラシ 10. 東京ゲームショウ 13. 毎年恒例なので
3. 新聞 7. 駅のポスター 出展メーカーのサイト 14. その他
4. ゲーム専門誌 8. 友人・知人・家族 11. その他インターネット [具体的に:]]

2) 東京ゲームショウは'96年夏、'97~2001年の各年春・秋、2002~2007年の各年秋の過去17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17回すべて来ている 2. 過去に()回きた 3. 今年がはじめて

3) 今回の「東京ゲームショウ2008」のメーカー出展ブースのうち、あなたが一番良かったと思うのはどのメーカーのブースですか。具体的なメーカー名を1つだけお書きください。
※お越しになつたばかりの方は、一番行きたいと思うメーカーのブースをお答えください。 →

4) 「東京ゲームショウ2008」のブースは、大きく以下のコーナーに分けられます。これらのうち、あなたが実際に行ったコーナーおよび、必ず行こうと思っているコーナーをすべてお教えてください。<いくつでも○印>

1. 各メーカーの一般展示 (展示ホール1~6) 8. ゲーム科学館 (展示ホール4)
2. CoFesta メインブース (展示ホール1) 9. ゲームスクールコーナー (展示ホール7)
3. PCオンラインゲームコーナー (展示ホール2) 10. 物販コーナー (展示ホール7)
4. ビジネスソリューションコーナー (展示ホール2~3) 11. 飲食コーナー (展示ホール7)
5. Movie Square (展示ホール3) 12. キッズコーナー (展示ホール8)
6. 海外パビリオン (展示ホール3) 13. イベントステージ (展示ホール8)
7. モバイルコンテンツコーナー (展示ホール4) 14. CoFesta 親子ブース (展示ホール8)

5) 「東京ゲームショウ2008」の内容にどの程度満足していますか。<1つだけ○印>

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

6) 次回の東京ゲームショウにも来場したいと思いますか。<1つだけ○印>

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

質問23 1) あなたは「コ・フェスタ(CoFesta)」をご存知でしたか。<1つだけ○印>

1. 知っていた 2. 知らなかった

►【1】で1. に○印の方のみ】

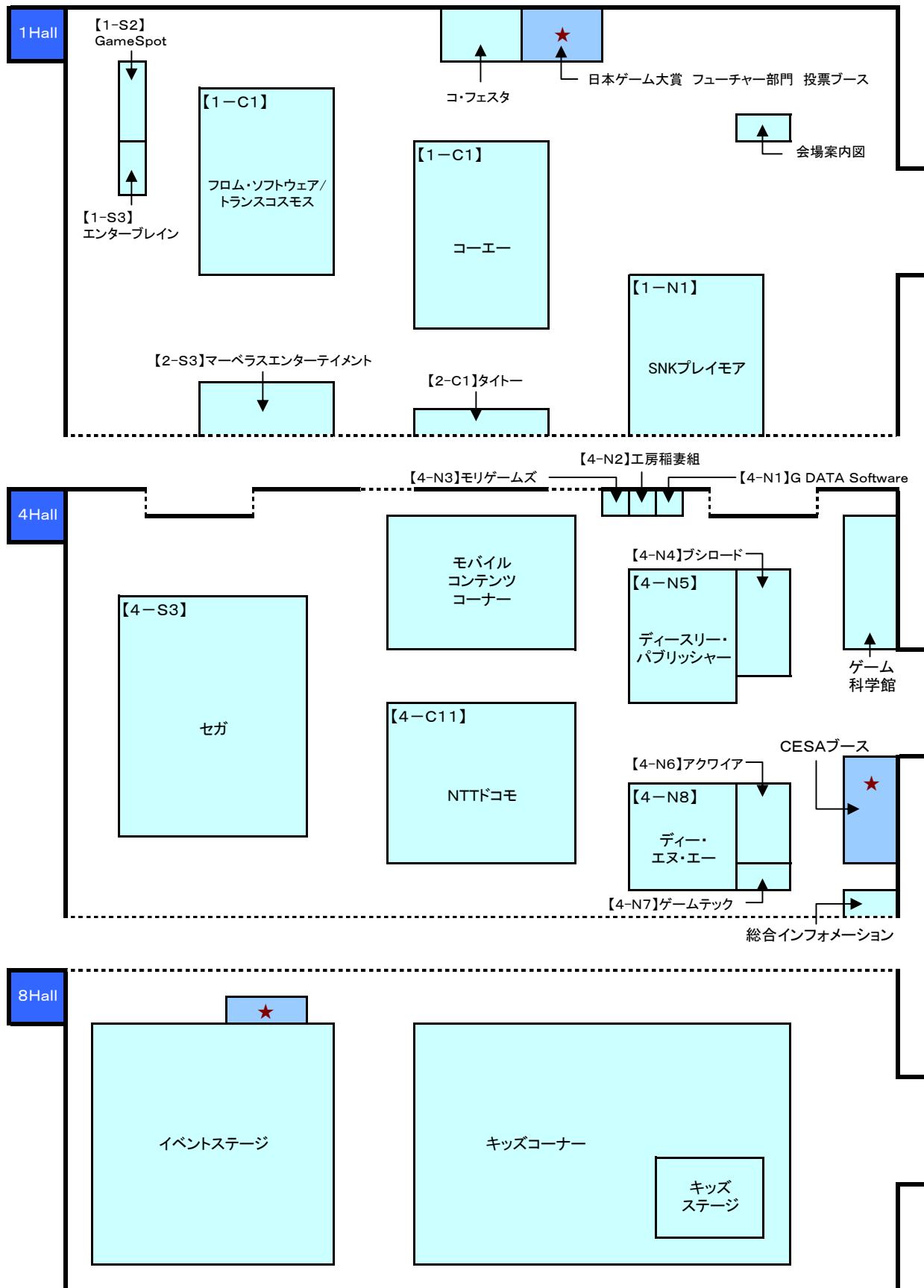
2) あなたは「コ・フェスタ(CoFesta)」を何でお知りになりましたか。以下の中からいくつでもお教えてください。<いくつでも○印>

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

以上でアンケートは終わりです。ご協力ありがとうございました。

付2) アンケートブース設置ポイント

★:アンケートブース設置ポイント



禁無断転載

東京ゲームショウ2008 来場者調査報告書

発行 平成20年12月

発行者

社団法人コンピュータエンターテインメント協会

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

電話 03-3591-9151
FAX 03-3591-9152