

東京ゲームショウ2013

来場者調査 報告書

2013年11月

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会



目次

■ 調査概要	3
I. 回答者特性	4
1. 性別	4
2. 年齢	4
3. 居住地	5
4. 職業	5
5. 趣味・関心事	6
II. 家庭用ゲームのプレイ状況	9
1. 保有ハードウェア・最多使用ハードウェア	9
2. 購入希望のハードウェア	12
3. 家庭用ゲーム周辺機器の利用状況	15
4. 好きなゲームジャンル	18
5. ゲームプレイ頻度	22
6. ゲームプレイ時間	24
7. ソフトウェア購入状況	27
8. ダウンロード販売サービスによる追加ダウンロードコンテンツ購入状況	31
III. ソーシャルゲームのプレイ状況	32
1. 各SNSおよびソーシャルゲームの利用状況	32
2. ソーシャルゲーム利用率	38
3. ソーシャルゲームの課金プレイ利用率	39
IV. スマートフォン・タブレット向けゲームのプレイ状況	40
1. スマートフォン・タブレット向けゲームのプレイ経験	40
2. スマートフォン・タブレット向け有料ゲームのプレイ状況 【スマートフォン・タブレット向けゲーム現参加者ベース】	41
V. 携帯電話ゲームコンテンツのプレイ状況	42
1. 携帯電話ゲームコンテンツのプレイ経験	42
2. 有料携帯電話ゲームコンテンツのプレイ状況 【携帯電話ゲームコンテンツ現参加者ベース】	43
VI. オンラインゲームのプレイ状況	44
1. オンラインゲームのプレイ経験	44
2. 有料オンラインゲームのプレイ状況 【オンラインゲーム現参加者ベース】	45
VII. アーケードゲームのプレイ状況	46
1. アーケードゲームのプレイ経験	46

VIII. 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
IX. ゲーム・アニメ関連地訪問(「聖地巡礼」)の動向	51
1. ゲーム・アニメ関連地訪問(「聖地巡礼」)の経験	51
2. 訪問のきっかけとなったゲーム・アニメの作品名／訪問先 【ゲーム・アニメ関連地訪問(「聖地巡礼」)経験者ベース】	52
3. ゲーム・アニメ関連地訪問の際の利用交通手段 【ゲーム・アニメ関連地訪問(「聖地巡礼」)経験者ベース】	53
4. ゲーム・アニメ関連地での商品・サービス購入状況 【ゲーム・アニメ関連地訪問(「聖地巡礼」)経験者ベース】	54
X. 家庭用ゲーム業界全般に対する考え	55
1. 家庭用ゲーム業界に対する意見《自由回答》	55
XI. 東京ゲームショウ2013来場状況	60
1. 認知経路	60
2. 過去の東京ゲームショウ来場回数	63
3. 東京ゲームショウ2013での予定滞在時間	64
4. 東京ゲームショウ2013での予定試遊本数	65
5. 一番良かったと思うメーカーブース《自由回答》	66
6. 実際に行ったコーナー	67
7. 東京ゲームショウ2013満足度	70
8. 次回の来場意向	71
付1) 調査票見本	72
付2) アンケートブース設置ポイント	76

■ 調査概要

- 1 調査目的 : CESA主催の「東京ゲームショウ2013」(以下、TGS2013)来場者(ゲームユーザー)の基本特性、ゲームに対する接触状況を捉えユーザー像を把握し、CESA会員各社のマーケティング戦略に役立つ資料を入手する。
- 2 調査対象者 : TGS2013に来場した3才以上の男女個人
- 3 調査方法 : TGS2013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 : 2013年9月22日(日) [10:00～17:00]

5 来場・回収状況 :

	総来場者数	回収標本数	有効標本数
9月19日(木)	29,171 人	—	—
9月20日(金)	23,183 人	—	—
9月21日(土)	102,399 人	—	—
9月22日(日)	115,444 人	1,261 S	1,132 S
合計	270,197 人	1,261 S	1,132 S

※ 9月19日(木)・20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22回の概要

	日 時	会 場	来場者数 (会期計)
'96	'96年8月22日(木)～24日(土)	東京ビッグサイト	109,649人
'97春	'97年4月 4日(金)～ 6日(日)	東京ビッグサイト	121,172人
'97秋	'97年9月 5日(金)～ 7日(日)	幕張メッセ	140,630人
'98春	'98年3月20日(金)～22日(日)	幕張メッセ	147,913人
'98秋	'98年10月 9日(金)～11日(日)	幕張メッセ	156,455人
'99春	'99年3月19日(金)～21日(日)	幕張メッセ	163,448人
'99秋	'99年9月17日(金)～19日(日)	幕張メッセ	163,866人
2000春	2000年3月31日(金)～4月2日(日)	幕張メッセ	131,708人
2000秋	2000年9月22日(金)～24日(日)	幕張メッセ	137,400人
2001春	2001年3月30日(金)～4月1日(日)	幕張メッセ	118,080人
2001秋	2001年10月12日(金)～10月14日(日)	幕張メッセ	129,626人
2002	2002年9月20日(金)～9月22日(日)	幕張メッセ	134,042人
2003	2003年9月26日(金)～9月28日(日)	幕張メッセ	150,089人
2004	2004年9月24日(金)～9月26日(日)	幕張メッセ	160,096人
2005	2005年9月16日(金)～9月18日(日)	幕張メッセ	176,056人
2006	2006年9月22日(金)～9月24日(日)	幕張メッセ	192,411人
2007	2007年9月20日(木)～9月23日(日)	幕張メッセ	193,040人
2008	2008年10月9日(木)～10月12日(日)	幕張メッセ	194,288人
2009	2009年9月24日(木)～9月27日(日)	幕張メッセ	185,030人
2010	2010年9月16日(木)～9月19日(日)	幕張メッセ	207,647人
2011	2011年9月15日(木)～9月18日(日)	幕張メッセ	222,668人
2012	2012年9月20日(木)～9月23日(日)	幕張メッセ	223,753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。

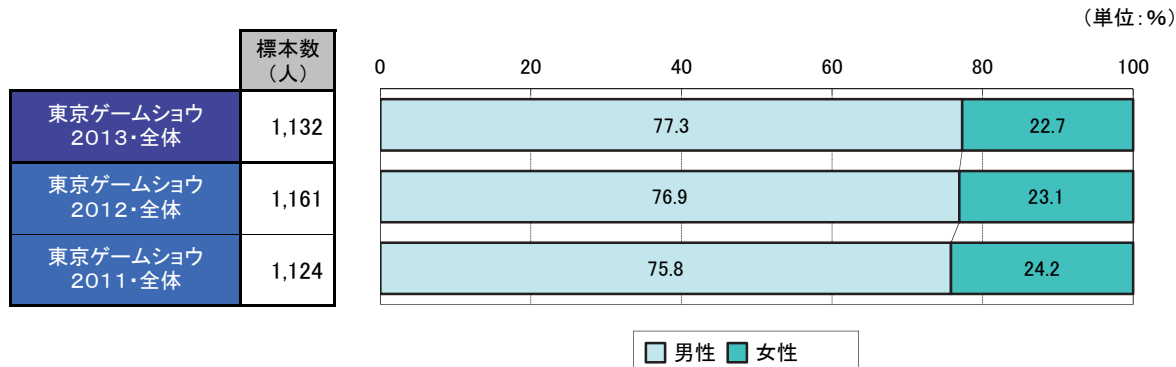
※ なお、当調査はコアユーザーが多く来場するTGS来場者を対象としているため、本調査の結果と一般生活者のそれとは差異があることを考慮する必要がある。
また、基本特性などの定型項目に関して、TGS2011およびTGS2012の調査結果(直近2回)と比較している。

- 7 調査主体 : 実施主体: 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)
企画主体: 日本テレネット株式会社

I. 回答者特性

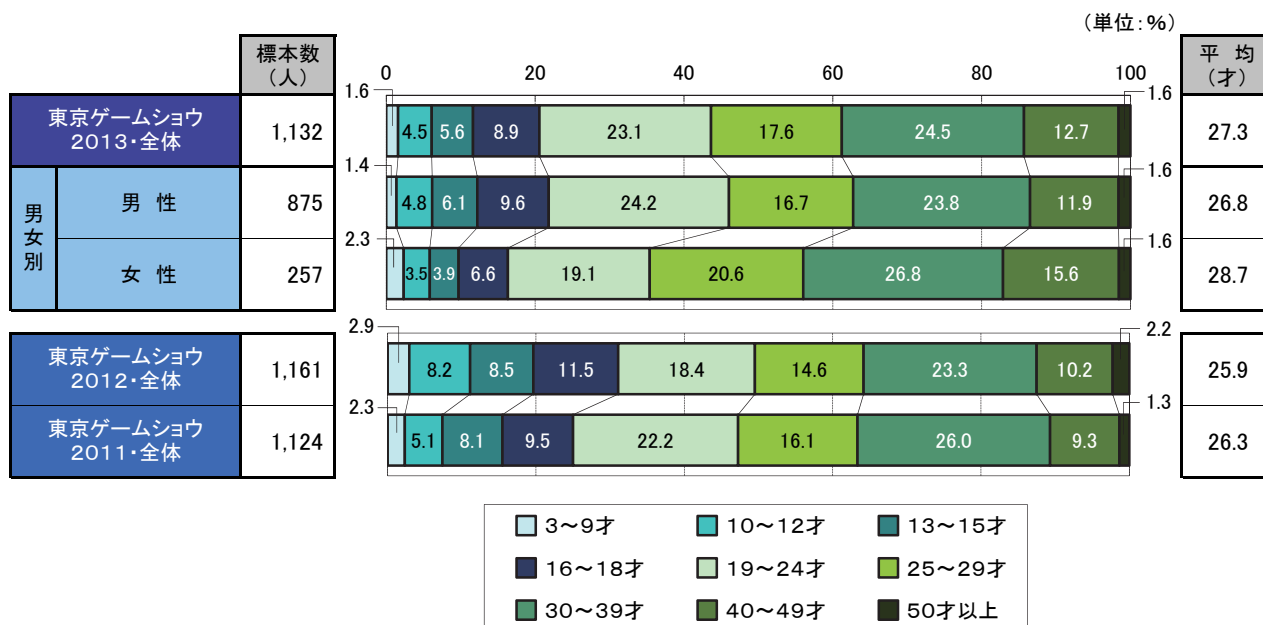
1. 性別

〔質問〕 あなたの性別・年齢をお教えてください。



2. 年齢

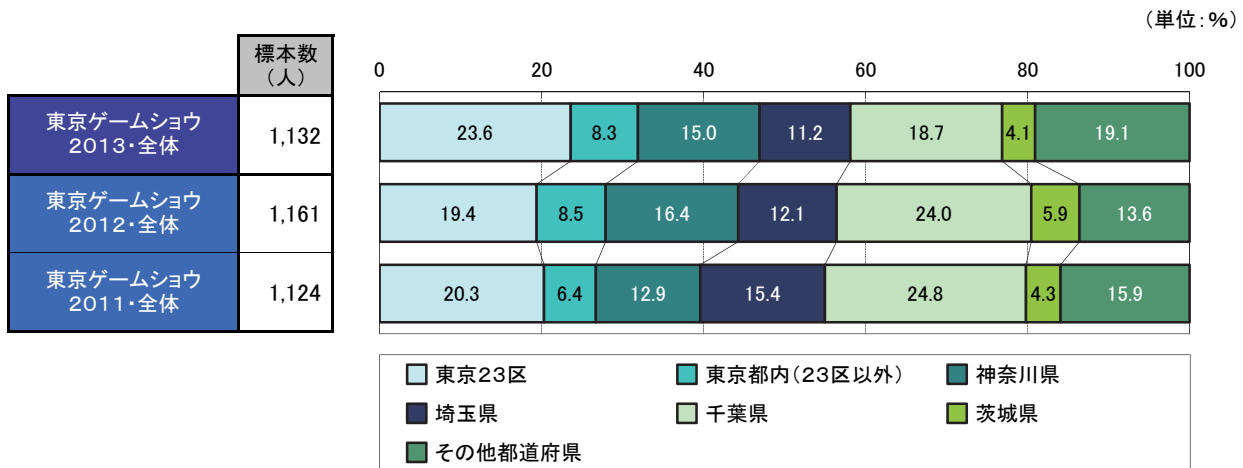
〔質問〕 あなたの性別・年齢をお教えてください。



- ・男女比は「男性」がさらに増加し、77.3%となった。
- ・年齢層では「30～39才」が前回に引き続き24.5%で最多。
- ・「3～9才」(1.6%)、「10～12才」(4.5%)、「13～15才」(5.6%)、「16～18才」(8.9%)の若年層はいずれも前回より減少した。平均年齢は27.3才となり、前回(25.9才)より上昇した。

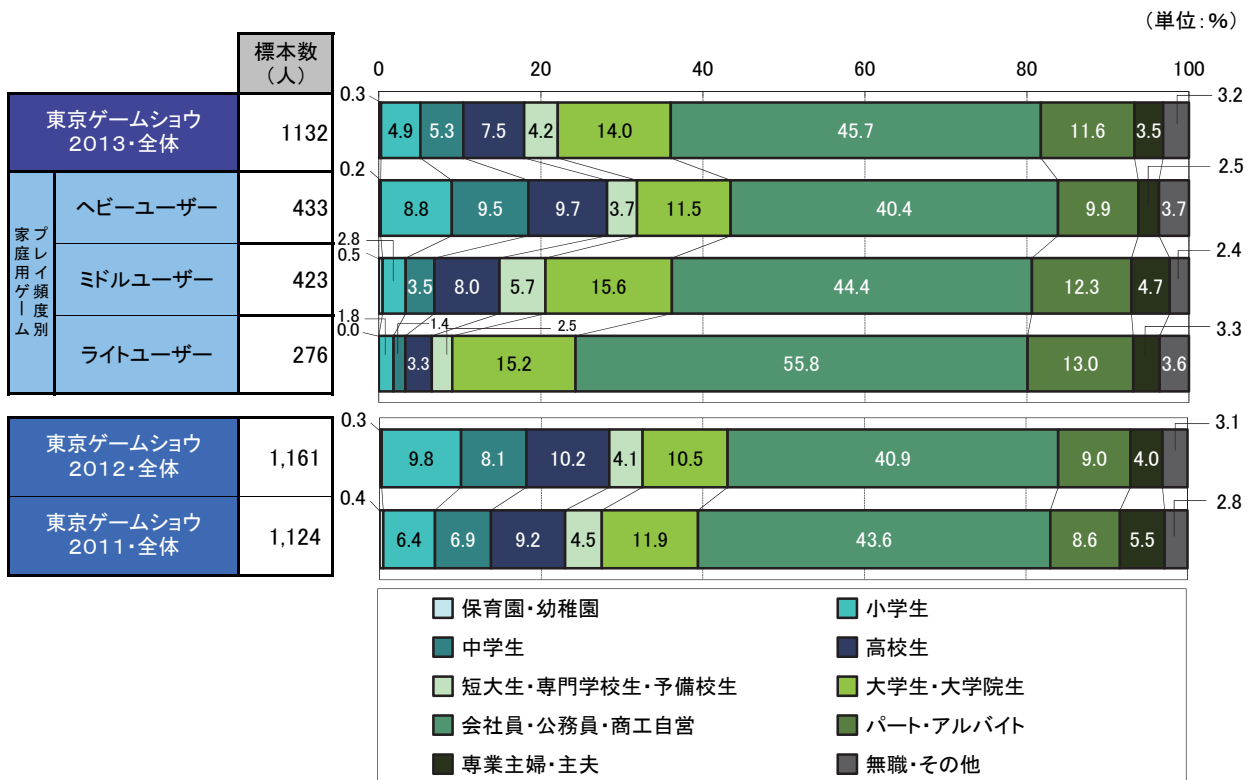
3. 居住地

〔質問〕 あなたのお住まいをお教えてください。



4. 職業

〔質問〕 あなたの職業をお教えてください。



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

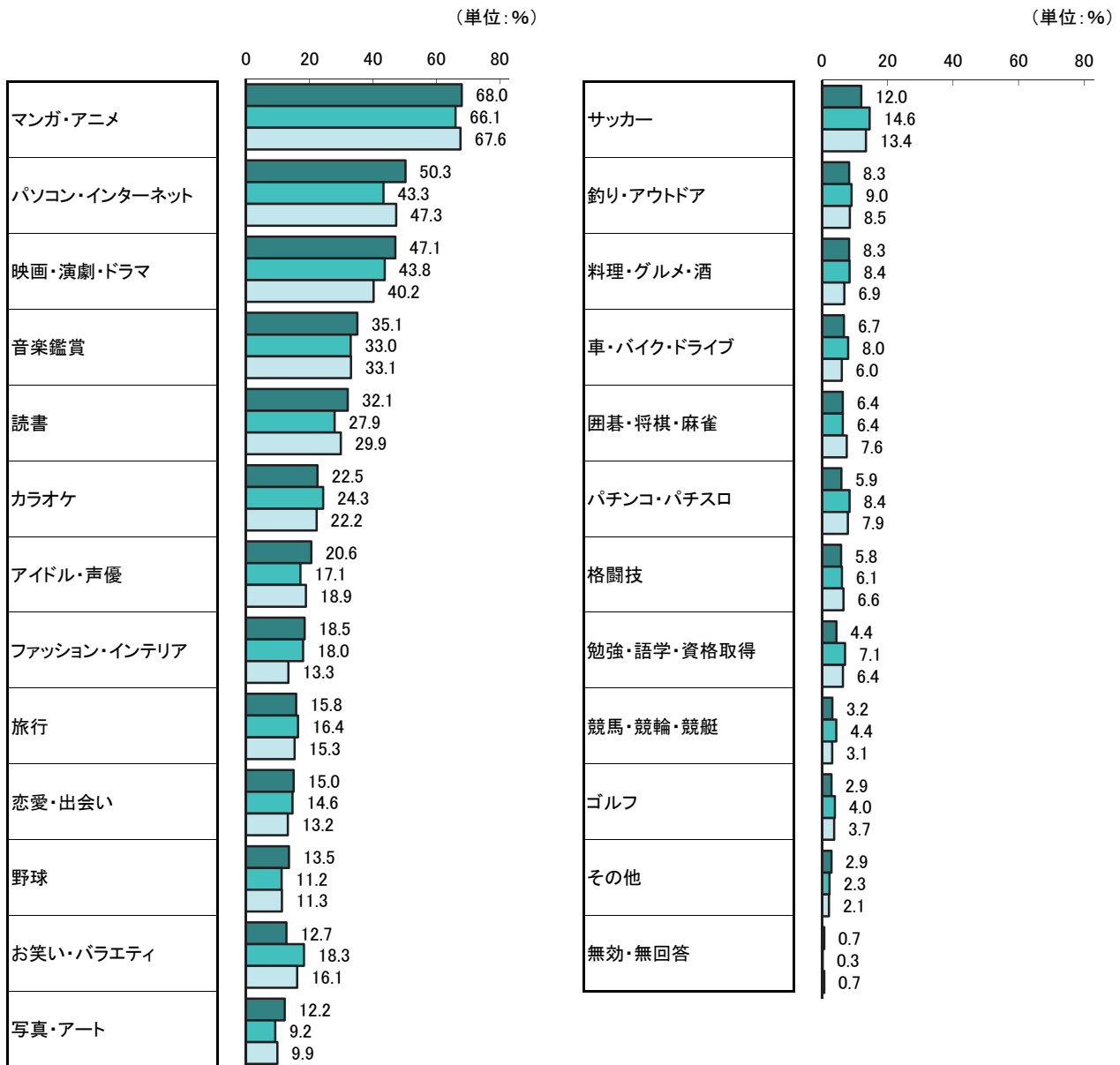
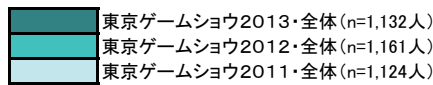
【ゲームプレイ頻度別分類】

- ヘビーユーザー : ほとんど毎日ゲームをプレイ
- ミドルユーザー : 週に2～5日ゲームをプレイ
- ライトユーザー : ゲームをプレイするのが週に1日以下

・居住地は「東京23区」(23.6%)が「千葉県」(18.7%)を上回り最多となった。
 ・職業で最も多いのは「会社員・公務員・商工自営」(45.7%)。
 「ライトユーザー」においては55.8%にのぼる。

5. 趣味・関心事 《複数回答》

〔質問〕 ゲーム以外で、あなたの趣味または現在関心を持っていることをいくつかもお教えください。



- ・前々回・前回に引き続き「マンガ・アニメ」(68.0%)が最多。前回3位の「パソコン・インターネット」が50.3%で2位となり、前回2位の「映画・演劇・ドラマ」は47.1%と前回より増加したが3位にとどまった。
- ・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」「アイドル・声優」「車・バイク・ドライブ」「格闘技」に対する関心が高い。
- ・家庭用ゲームのプレイ頻度が低いほど関心が高くなるのは、「読書」「ファッション・インテリア」「旅行」「ゴルフ」。

(男女・年齢別)

(単位: %)

	東京ゲームショウ 2013・全体	男女・年齢別																			
		男性	3 5 9才	1 0 5 1 2才	1 3 5 1 5才	1 6 5 1 8才	1 9 5 2 4才	2 5 5 2 9才	3 0 5 3 9才	4 0 5 4 9才	5 0才以上	女性	3 5 9才	1 0 5 1 2才	1 3 5 1 5才	1 6 5 1 8才	1 9 5 2 4才	2 5 5 2 9才	3 0 5 3 9才	4 0 5 4 9才	5 0才以上
標本数(人)	1,132	875	12	42	53	84	212	146	208	104	14	257	6	9	10	17	49	53	69	40	4
マンガ・アニメ	68.0	69.1	66.7	57.1	79.2	75.0	76.4	71.2	67.3	54.8	35.7	64.2	66.7	22.2	80.0	82.4	85.7	75.5	56.5	40.0	0.0
パソコン・インターネット	50.3	51.7	8.3	33.3	47.2	58.3	56.1	55.5	51.0	51.0	28.6	45.5	16.7	11.1	30.0	58.8	59.2	43.4	46.4	45.0	0.0
映画・演劇・ドラマ	47.1	46.9	16.7	16.7	37.7	32.1	45.3	55.5	49.5	62.5	64.3	47.9	16.7	22.2	20.0	41.2	49.0	45.3	60.9	45.0	75.0
音楽鑑賞	35.1	33.4	8.3	4.8	28.3	50.0	41.5	41.1	25.0	26.9	28.6	40.9	16.7	22.2	30.0	64.7	42.9	47.2	33.3	47.5	0.0
読書	32.1	31.5	16.7	19.0	47.2	36.9	35.4	36.3	24.5	26.0	28.6	33.9	50.0	33.3	60.0	35.3	38.8	34.0	29.0	30.0	0.0
カラオケ	22.5	20.5	8.3	2.4	17.0	33.3	31.6	24.0	14.4	7.7	0.0	29.6	0.0	33.3	20.0	29.4	61.2	30.2	15.9	20.0	25.0
アイドル・声優	20.6	20.6	0.0	2.4	15.1	21.4	24.5	23.3	23.1	16.3	14.3	20.6	16.7	22.2	10.0	17.6	32.7	20.8	18.8	15.0	0.0
ファッション・インテリア	18.5	16.6	8.3	4.8	3.8	13.1	20.3	22.6	15.4	16.3	28.6	24.9	0.0	0.0	10.0	17.6	22.4	28.3	26.1	35.0	50.0
旅行	15.8	18.7	0.0	4.8	1.9	17.9	17.9	19.9	21.2	32.7	7.1	5.8	0.0	0.0	0.0	0.0	12.2	3.8	7.2	5.0	0.0
恋愛・出会い	15.0	12.3	0.0	0.0	7.5	8.3	14.2	13.7	14.4	14.4	14.3	24.1	16.7	11.1	10.0	11.8	28.6	18.9	26.1	35.0	25.0
野球	13.5	16.2	8.3	9.5	13.2	9.5	17.0	18.5	19.7	16.3	7.1	4.3	16.7	0.0	0.0	0.0	2.0	9.4	4.3	2.5	0.0
お笑い・バラエティ	12.7	12.8	0.0	4.8	11.3	16.7	9.4	16.4	14.9	14.4	0.0	12.5	0.0	22.2	10.0	5.9	8.2	13.2	15.9	15.0	0.0
写真・アート	12.2	10.9	0.0	0.0	11.3	14.3	13.7	11.0	8.2	12.5	14.3	16.7	0.0	11.1	10.0	17.6	34.7	13.2	10.1	17.5	0.0
サッカー	12.0	14.7	33.3	9.5	5.7	15.5	13.7	17.1	17.3	13.5	7.1	2.7	0.0	0.0	0.0	5.9	4.1	0.0	5.8	0.0	0.0
釣り・アウトドア	8.3	9.1	8.3	7.1	7.5	17.9	9.9	6.8	8.7	6.7	7.1	5.4	16.7	0.0	0.0	5.9	4.1	7.5	4.3	7.5	0.0
料理・グルメ・酒	8.3	5.9	0.0	0.0	0.0	10.7	9.0	7.5	3.8	4.8	0.0	16.3	0.0	22.2	0.0	0.0	14.3	22.6	20.3	17.5	0.0
車・バイク・ドライブ	6.7	8.1	8.3	9.5	5.7	13.1	6.1	6.8	6.3	14.4	7.1	1.9	0.0	0.0	0.0	0.0	6.1	0.0	0.0	5.0	0.0
囲碁・将棋・麻雀	6.4	7.4	0.0	4.8	7.5	7.1	9.4	7.5	6.3	7.7	7.1	2.7	0.0	0.0	20.0	0.0	4.1	1.9	1.4	2.5	0.0
パチンコ・パチスロ	5.9	6.6	0.0	2.4	7.5	0.0	5.2	10.3	10.1	5.8	0.0	3.5	0.0	0.0	0.0	0.0	4.1	0.0	7.2	5.0	0.0
格闘技	5.8	7.2	0.0	2.4	5.7	11.9	6.1	8.2	8.7	5.8	0.0	1.2	0.0	0.0	0.0	0.0	4.1	1.9	0.0	0.0	0.0
勉強・語学・資格取得	4.4	4.6	0.0	0.0	5.7	6.0	5.7	3.4	6.3	1.9	0.0	3.9	0.0	22.2	10.0	0.0	2.0	1.9	4.3	5.0	0.0
競馬・競輪・競艇	3.2	3.9	0.0	0.0	3.8	2.4	1.9	8.2	3.8	4.8	7.1	0.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	5.0	0.0
ゴルフ	2.9	3.5	0.0	2.4	1.9	6.0	4.2	3.4	2.4	3.8	7.1	0.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.9	0.0	0.0
その他	2.9	3.1	16.7	7.1	1.9	2.4	3.3	3.4	1.9	1.9	7.1	2.3	0.0	11.1	10.0	0.0	2.0	3.8	1.4	0.0	0.0
無効・無回答	0.7	0.9	0.0	2.4	1.9	2.4	1.9	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

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

(単位: %)

	東京ゲームショウ 2013・全体	家庭用ゲームプレイ頻度別			ソーシャルゲーム現参加者別							各業態ゲーム現参加者別			
		ヘビー ユーザー	ミドル ユーザー	ライト ユーザー	ソ シ ャ ル ゲ ー ム 現 参 加 者	M o b i l e ゲ ー ム 現 参 加 者	G R E E ゲ ー ム 現 参 加 者	m i x i ゲ ー ム 現 参 加 者	L I N E ゲ ー ム 現 参 加 者	A m e b a ゲ ー ム 現 参 加 者	ニ コ ニ コ 現 参 加 者	ス マ ー ト フ ォ ン ・ ゲ ー ム 現 参 加 者	携 帯 電 話 ・ コン テ ン ツ ・ ゲ ー ム 現 参 加 者	オ ン ラ イ ン ゲ ー ム 現 参 加 者	ア ー ケ ー ド ゲ ー ム 現 参 加 者
標本数(人)	1,132	433	423	276	546	255	245	63	266	102	106	576	216	383	336
マンガ・アニメ	68.0	73.7	67.4	60.1	73.4	78.8	78.4	84.1	69.2	75.5	76.4	69.8	70.4	71.0	77.1
パソコン・インターネット	50.3	53.3	52.0	42.8	51.5	56.1	53.9	46.0	47.7	56.9	62.3	53.0	43.5	55.9	52.1
映画・演劇・ドラマ	47.1	44.6	50.1	46.4	48.9	44.3	51.4	49.2	51.1	46.1	48.1	48.4	52.8	47.8	44.6
音楽鑑賞	35.1	32.3	37.6	35.5	39.2	38.0	36.7	50.8	38.3	43.1	38.7	36.6	34.3	36.8	38.4
読書	32.1	31.4	32.4	32.6	30.4	32.9	27.8	41.3	29.3	36.3	34.9	30.9	25.9	31.9	31.3
カラオケ	22.5	22.2	25.1	19.2	29.7	33.7	29.4	39.7	30.1	35.3	32.1	27.1	25.9	23.2	31.5
アイドル・声優	20.6	21.9	20.3	18.8	26.6	31.8	32.7	38.1	19.2	33.3	29.2	20.8	21.8	21.7	24.1
ファッション・インテリア	18.5	15.2	16.8	26.1	20.3	17.3	16.3	25.4	16.9	21.6	25.5	18.4	17.6	17.8	16.7
旅行	15.8	12.0	16.8	20.3	16.8	14.1	14.7	14.3	16.5	15.7	21.7	15.6	15.3	15.1	16.7
恋愛・出会い	15.0	12.2	16.8	16.7	16.8	16.5	14.3	25.4	15.0	16.7	16.0	14.8	12.5	14.9	15.8
野球	13.5	14.3	11.6	15.2	15.6	18.8	17.6	14.3	11.3	12.7	15.1	13.9	11.1	13.1	15.5
お笑い・バラエティ	12.7	12.9	12.1	13.4	14.7	14.5	15.1	15.9	15.4	12.7	15.1	13.4	11.6	9.7	15.2
写真・アート	12.2	10.4	13.7	12.7	15.8	16.9	16.7	27.0	13.9	19.6	20.8	13.2	14.4	13.3	15.8
サッカー	12.0	14.1	9.9	12.0	14.7	18.4	18.8	20.6	13.9	12.7	20.8	13.7	16.7	13.6	15.5
釣り・アウトドア	8.3	9.2	7.6	8.0	8.1	8.6	7.8	7.9	7.9	9.8	12.3	7.6	6.5	8.1	7.7
料理・グルメ・酒	8.3	7.4	9.0	8.7	9.7	9.4	10.6	14.3	11.3	11.8	8.5	8.5	8.8	6.8	7.4
車・バイク・ドライブ	6.7	7.6	6.9	5.1	7.1	8.6	5.7	6.3	8.3	2.9	10.4	7.8	7.9	7.3	7.7
囲碁・将棋・麻雀	6.4	6.7	6.1	6.2	7.0	6.7	4.5	7.9	5.6	9.8	10.4	6.9	6.0	8.4	8.0
パチンコ・パチスロ	5.9	5.5	4.5	8.7	7.3	9.0	9.4	12.7	8.3	4.9	4.7	6.6	5.1	7.3	8.9
格闘技	5.8	7.2	6.4	2.9	6.8	7.5	9.0	7.9	5.6	3.9	11.3	5.9	5.6	5.7	8.9
勉強・語学・資格取得	4.4	3.9	5.9	2.9	5.7	5.5	6.5	11.1	6.0	7.8	9.4	5.4	5.1	6.5	5.7
競馬・競輪・競艇	3.2	3.2	2.6	4.0	3.3	3.1	4.5	4.8	3.0	2.0	3.8	3.1	3.7	3.4	4.5
ゴルフ	2.9	2.5	2.8	3.6	2.9	2.4	2.9	3.2	3.8	2.9	7.5	3.3	2.8	3.4	2.7
その他	2.9	2.3	3.5	2.9	2.6	2.4	2.4	4.8	1.9	2.9	0.9	2.3	2.8	2.6	3.0
無効・無回答	0.7	1.6	0.2	0.0	0.5	1.2	0.4	0.0	0.8	0.0	0.9	0.7	0.5	1.0	1.5

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

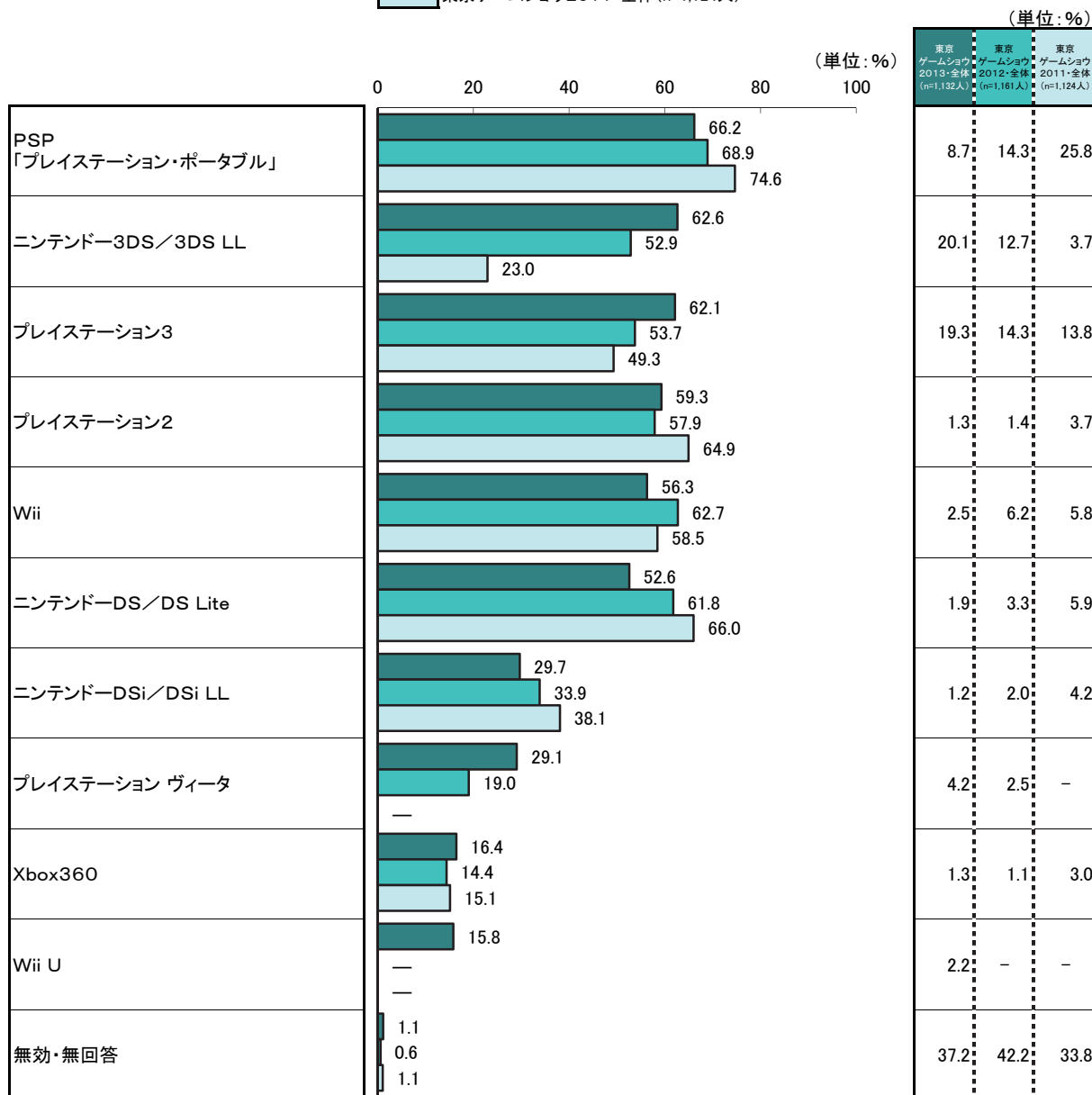
〔質問〕 現在、お持ちの家庭用ゲーム機をすべて教えてください。

〔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

東京ゲームショウ2013・全体 (n=1,132人)
東京ゲームショウ2012・全体 (n=1,161人)
東京ゲームショウ2011・全体 (n=1,124人)

■最多使用 ハードウェア



注1) 東京ゲームショウ2012調査より、選択肢「プレイステーション ヴィータ」を追加した。

注2) 東京ゲームショウ2013調査より、選択肢「Wii U」を追加した。

・保有率は「PSP『プレイステーション・ポータブル』」が前回・前回に引き続き減少したものの、66.2%で全機種中最多を維持。前回2位の「Wii」は56.3%に減少し、代わって「ニンテンドー3DS／3DS LL」(62.6%)が2位、「プレイステーション3」(62.1%)が3位へと、ともに大きく伸ばした。
前年発売の「プレイステーション ヴィータ」の保有率は29.1%に上昇、今年新発売の「Wii U」は15.8%だった。
・最多使用率は「ニンテンドー3DS／3DS LL」が20.1%でトップ。次いで「プレイステーション3」が19.3%。
・家庭用ゲームプレイ頻度別でみると、「ライトユーザー」においては、保有率(52.9%)、最多使用率(17.4%)ともに「プレイステーション3」が最も多い。

(男女・年齢別)

■保有ハードウェア

(単位: %)

	東京ゲームショウ 2013・全体	男女・年齢別																			
		男性	3 ～ 9 才	1 0 ～ 1 2 才	1 3 ～ 1 5 才	1 6 ～ 1 8 才	1 9 ～ 2 4 才	2 5 ～ 2 9 才	3 0 ～ 3 9 才	4 0 ～ 4 9 才	5 0 才 以上	女性	3 ～ 9 才	1 0 ～ 1 2 才	1 3 ～ 1 5 才	1 6 ～ 1 8 才	1 9 ～ 2 4 才	2 5 ～ 2 9 才	3 0 ～ 3 9 才	4 0 ～ 4 9 才	5 0 才 以上
標本数(人)	1,132	875	12	42	53	84	212	146	208	104	14	257	6	9	10	17	49	53	69	40	4
PSP 「プレイステーション・ポータブル」	66.2	67.8	25.0	45.2	81.1	85.7	77.8	69.2	63.0	52.9	28.6	60.7	16.7	22.2	50.0	70.6	75.5	75.5	58.0	47.5	0.0
ニンテンドー 3DS／3DS LL	62.6	61.3	91.7	90.5	66.0	52.4	58.0	54.8	64.4	63.5	35.7	67.3	66.7	88.9	80.0	52.9	65.3	69.8	63.8	72.5	50.0
プレイ ステーション3	62.1	65.3	25.0	35.7	50.9	76.2	70.8	75.3	65.9	58.7	28.6	51.4	16.7	22.2	30.0	58.8	55.1	56.6	59.4	40.0	50.0
プレイ ステーション2	59.3	60.7	41.7	35.7	56.6	70.2	58.5	69.9	62.0	57.7	50.0	54.5	16.7	22.2	20.0	70.6	63.3	67.9	50.7	45.0	75.0
Wii	56.3	55.5	83.3	85.7	73.6	75.0	50.0	47.9	45.2	58.7	50.0	58.8	83.3	77.8	60.0	94.1	53.1	54.7	53.6	60.0	25.0
ニンテンドー DS／DS Lite	52.6	51.1	58.3	71.4	69.8	60.7	50.0	50.0	44.7	44.2	28.6	57.6	50.0	77.8	70.0	88.2	65.3	62.3	44.9	47.5	25.0
ニンテンドー DSi／DSi LL	29.7	28.8	50.0	57.1	43.4	29.8	21.7	24.0	26.0	31.7	42.9	32.7	16.7	77.8	60.0	64.7	24.5	18.9	31.9	32.5	50.0
プレイステーション ヴィータ	29.1	31.0	8.3	9.5	30.2	28.6	33.5	39.7	31.3	28.8	14.3	22.6	0.0	0.0	30.0	29.4	22.4	30.2	29.0	7.5	0.0
Xbox360	16.4	18.5	8.3	9.5	1.9	16.7	10.8	30.1	22.1	26.0	14.3	9.3	16.7	0.0	10.0	23.5	10.2	7.5	7.2	10.0	0.0
Wii U	15.8	14.7	16.7	26.2	9.4	8.3	13.2	13.0	16.8	18.3	21.4	19.5	0.0	44.4	30.0	23.5	12.2	9.4	24.6	25.0	25.0
無効・無回答	1.1	1.3	0.0	0.0	1.9	1.2	0.9	1.4	2.4	0.0	0.0	0.8	16.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.4	0.0	0.0

■最多使用ハードウェア

標本数(人)	1,132	875	12	42	53	84	212	146	208	104	14	257	6	9	10	17	49	53	69	40	4
ニンテンドー 3DS/3DS LL	20.1	17.4	0.0	21.4	26.4	8.3	12.3	17.8	22.6	19.2	21.4	29.6	50.0	55.6	30.0	17.6	24.5	30.2	29.0	35.0	0.0
プレイ ステーション3	19.3	21.4	0.0	9.5	17.0	34.5	34.0	20.5	15.9	8.7	7.1	12.1	0.0	0.0	10.0	17.6	18.4	17.0	8.7	7.5	0.0
PSP 「プレイステーション・ ポータブル」	8.7	8.5	0.0	2.4	15.1	14.3	12.3	6.2	6.3	3.8	7.1	9.3	0.0	0.0	0.0	17.6	16.3	13.2	4.3	7.5	0.0
プレイステーション ヴィータ	4.2	4.3	0.0	2.4	7.5	3.6	4.7	6.2	3.8	2.9	0.0	3.9	0.0	0.0	0.0	5.9	6.1	3.8	5.8	0.0	0.0
Wii	2.5	2.5	0.0	4.8	1.9	3.6	0.9	1.4	4.8	1.9	0.0	2.3	0.0	0.0	0.0	11.8	0.0	1.9	2.9	2.5	0.0
Wii U	2.2	2.2	0.0	4.8	0.0	0.0	1.4	2.1	3.8	2.9	0.0	2.3	0.0	11.1	0.0	0.0	0.0	0.0	7.2	0.0	0.0
ニンテンドー DS/DS Lite	1.9	1.8	8.3	2.4	0.0	2.4	1.9	1.4	1.9	1.9	0.0	2.3	0.0	11.1	10.0	5.9	0.0	3.8	0.0	2.5	0.0
プレイ ステーション2	1.3	1.5	0.0	0.0	1.9	2.4	2.8	0.7	1.4	0.0	0.0	0.8	0.0	0.0	0.0	0.0	2.0	1.9	0.0	0.0	0.0
Xbox360	1.3	1.6	0.0	2.4	0.0	2.4	0.5	2.1	1.0	4.8	0.0	0.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.5	0.0
ニンテンドー DSi/DSi LL	1.2	1.1	0.0	0.0	0.0	0.0	1.4	1.4	1.0	1.9	7.1	1.6	0.0	0.0	10.0	5.9	0.0	0.0	1.4	2.5	0.0
無効・無回答	37.2	37.7	91.7	50.0	30.2	28.6	27.8	40.4	37.5	51.9	57.1	35.4	50.0	22.2	40.0	17.6	32.7	28.3	40.6	40.0	100.0

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

■保有ハードウェア

(単位: %)

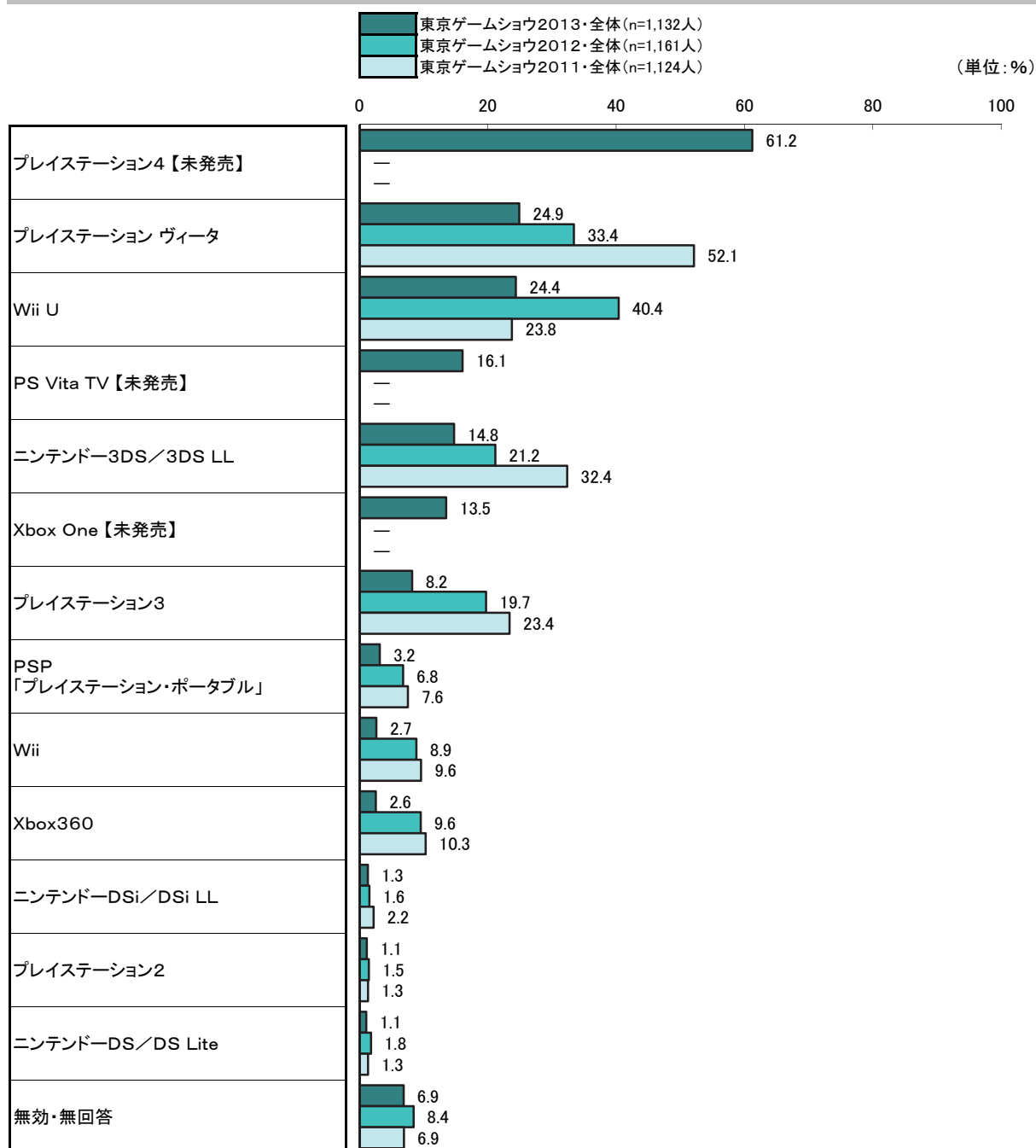
	東京ゲームショウ 2013・全体	家庭用ゲームプレイ頻度別			ソーシャルゲーム現参加者別							各業態ゲーム現参加者別			
		ヘビーユーザー	ミドルユーザー	ライトユーザー	ソーシャルゲーム 現参加者	MOBA ゲーム 現参加者	RPG ゲーム 現参加者	ミクス ゲーム 現参加者	LEI ゲーム 現参加者	Am ゲーム 現参加者	ニコ ニコ 動画 参加者	スマ ゲーム 現参加者 ・ スマートフォン 向け	携帯 電話 ゲーム 現参加者	オンライン ゲーム 現参加者	ア ゲーム 現参加者
標本数(人)	1,132	433	423	276	546	255	245	63	266	102	106	576	216	383	336
PSP 「プレイステーション・ ポータブル」	66.2	75.8	66.0	51.4	71.4	78.8	69.0	71.4	69.2	77.5	77.4	70.0	59.3	74.4	70.5
ニンテンドー 3DS／3DS LL	62.6	74.1	64.5	41.7	64.3	64.7	66.1	66.7	65.8	63.7	64.2	64.1	60.2	64.8	65.2
プレイ ステーション3	62.1	67.9	62.2	52.9	64.1	65.1	69.8	61.9	64.3	62.7	71.7	65.5	56.5	72.8	63.7
プレイ ステーション2	59.3	64.4	58.9	51.8	64.8	70.2	65.7	69.8	61.7	61.8	68.9	60.6	58.8	68.4	64.6
Wii	56.3	66.3	54.1	43.8	54.9	57.3	54.3	42.9	60.2	51.0	52.8	59.0	52.3	61.1	61.0
ニンテンドー DS／DS Lite	52.6	62.4	50.1	40.9	54.4	58.0	55.1	57.1	57.1	58.8	55.7	56.8	47.7	55.1	57.1
ニンテンドー DSi／DSi LL	29.7	39.0	26.2	20.3	29.1	29.4	29.4	28.6	28.6	35.3	38.7	29.2	32.9	30.8	38.7
プレイステーション ヴィータ	29.1	36.3	29.1	17.8	29.5	34.5	31.8	30.2	24.8	28.4	40.6	29.5	26.9	36.8	33.3
Xbox360	16.4	19.4	16.3	12.0	17.4	19.2	18.0	15.9	14.3	16.7	20.8	16.7	15.3	21.4	18.8
Wii U	15.8	21.0	14.7	9.4	15.2	13.7	16.3	15.9	17.3	15.7	19.8	15.5	17.1	18.8	16.4
無効・無回答	1.1	0.2	1.2	2.5	1.1	1.6	0.8	0.0	0.8	0.0	0.0	0.9	1.9	1.3	1.8

■最多使用ハードウェア

標本数(人)	1,132	433	423	276	546	255	245	63	266	102	106	576	216	383	336
ニンテンドー 3DS／3DS LL	20.1	24.5	20.6	12.7	19.8	19.6	20.8	27.0	18.8	23.5	12.3	19.6	18.1	18.0	20.5
プレイ ステーション3	19.3	21.2	18.4	17.4	18.3	20.0	20.0	17.5	18.8	16.7	23.6	18.9	14.8	22.7	20.8
PSP 「プレイステーション・ ポータブル」	8.7	7.4	10.4	8.0	10.4	13.7	9.8	14.3	7.5	16.7	14.2	9.4	7.4	6.0	9.2
プレイステーション ヴィータ	4.2	4.2	4.7	3.6	4.0	3.1	4.5	1.6	3.8	6.9	1.9	3.8	2.3	5.5	4.8
Wii	2.5	2.3	1.9	3.6	2.6	2.4	2.4	3.2	2.6	2.0	3.8	2.1	3.7	3.4	2.1
Wii U	2.2	1.8	3.5	0.7	1.6	1.6	0.4	0.0	3.0	0.0	0.9	1.7	1.4	3.4	1.5
ニンテンドー DS／DS Lite	1.9	0.9	1.9	3.6	1.5	0.4	2.0	1.6	1.1	2.0	0.9	1.6	0.9	0.8	2.1
プレイ ステーション2	1.3	0.9	1.9	1.1	0.9	1.2	0.8	3.2	1.9	0.0	0.9	1.2	0.9	1.6	2.1
Xbox360	1.3	1.8	1.2	0.7	0.9	0.8	0.8	0.0	0.8	0.0	0.9	1.0	1.9	0.8	1.2
ニンテンドー DSi／DSi LL	1.2	0.5	1.2	2.5	1.3	0.8	0.8	1.6	0.8	2.0	1.9	1.2	0.9	1.6	1.2
無効・無回答	37.2	34.4	34.3	46.0	38.6	36.5	37.6	30.2	41.0	30.4	38.7	39.4	47.7	36.3	34.5

2. 購入希望のハードウェア《複数回答》

〔質問〕 今後購入したいと思う家庭用ゲーム機をすべて教えてください。



注1) 東京ゲームショウ2012調査より、選択肢「ニンテンドー3DS」を「ニンテンドー3DS／3DS LL」に変更した。

注2) 東京ゲームショウ2013調査より、選択肢「プレイステーション4【未発売】」「PS Vita TV【未発売】」「Xbox One【未発売】」を追加した。

・購入希望率の1位は、調査時点で未発売の「プレイステーション4」(61.2%)。同じく未発売のハードウェアでは、「PS Vita TV」が16.1%、「Xbox One」は13.5%だった。
・「プレイステーション4」は男性の「13～15才」(75.5%)、「16～18才」(71.4%)、「19～24才」(72.6%)、「25～29才」(71.2%)において購入希望が7割を超える。
また、「Xbox One」の購入希望率については、男性が13.5%、女性が5.1%と大きく差異がみられる。

(男女・年齢別)

(単位: %)

	東京ゲームショウ 2013・全体	男女・年齢別																			
		男性	3 ～ 9 才	1 0 ～ 1 2 才	1 3 ～ 1 5 才	1 6 ～ 1 8 才	1 9 ～ 2 4 才	2 5 ～ 2 9 才	3 0 ～ 3 9 才	4 0 ～ 4 9 才	5 0 才 以上	女性	3 ～ 9 才	1 0 ～ 1 2 才	1 3 ～ 1 5 才	1 6 ～ 1 8 才	1 9 ～ 2 4 才	2 5 ～ 2 9 才	3 0 ～ 3 9 才	4 0 ～ 4 9 才	5 0 才 以上
標本数(人)	1,132	875	12	42	53	84	212	146	208	104	14	257	6	9	10	17	49	53	69	40	4
プレイ ステーション4 【未発売】	61.2	65.3	8.3	26.2	75.5	71.4	72.6	71.2	63.0	60.6	50.0	47.5	0.0	22.2	30.0	47.1	55.1	56.6	47.8	45.0	25.0
プレイステーション ヴィータ	24.9	26.1	16.7	23.8	30.2	36.9	31.1	23.3	24.5	13.5	28.6	21.0	16.7	11.1	40.0	35.3	24.5	15.1	20.3	17.5	25.0
Wii U	24.4	24.6	75.0	47.6	26.4	35.7	25.0	18.5	18.8	19.2	21.4	23.7	50.0	33.3	10.0	23.5	20.4	26.4	21.7	22.5	50.0
PS Vita TV 【未発売】	16.1	16.6	8.3	9.5	32.1	19.0	15.1	19.2	14.4	15.4	7.1	14.4	0.0	11.1	20.0	23.5	20.4	9.4	13.0	15.0	0.0
ニンテンドー 3DS／3DS LL	14.8	13.9	16.7	7.1	15.1	19.0	13.7	19.9	9.6	13.5	7.1	17.5	0.0	22.2	30.0	29.4	18.4	18.9	14.5	15.0	0.0
Xbox One 【未発売】	13.5	16.0	8.3	7.1	17.0	21.4	15.1	17.8	13.0	23.1	0.0	5.1	0.0	11.1	0.0	5.9	4.1	3.8	2.9	12.5	0.0
プレイ ステーション3	8.2	7.8	0.0	4.8	18.9	3.6	12.3	6.8	5.3	3.8	14.3	9.7	0.0	0.0	30.0	23.5	12.2	11.3	7.2	2.5	0.0
PSP 「プレイステーション・ ポータブル」	3.2	3.0	0.0	4.8	5.7	1.2	3.3	2.7	3.4	1.0	7.1	3.9	16.7	0.0	0.0	11.8	4.1	0.0	2.9	7.5	0.0
Wii	2.7	2.5	8.3	2.4	3.8	1.2	3.3	2.7	1.0	2.9	7.1	3.1	0.0	0.0	0.0	0.0	8.2	3.8	1.4	2.5	0.0
Xbox360	2.6	2.2	0.0	0.0	9.4	4.8	2.8	1.4	0.5	1.0	0.0	3.9	0.0	0.0	0.0	5.9	4.1	9.4	1.4	2.5	0.0
ニンテンドー DSi／DSi LL	1.3	0.9	0.0	4.8	3.8	0.0	0.5	0.7	1.0	0.0	0.0	2.7	0.0	11.1	20.0	5.9	0.0	3.8	0.0	2.5	0.0
プレイ ステーション2	1.1	1.1	0.0	2.4	0.0	1.2	1.9	0.7	1.0	1.0	0.0	1.2	0.0	0.0	0.0	5.9	0.0	0.0	0.0	5.0	0.0
ニンテンドー DS／DS Lite	1.1	1.0	0.0	0.0	1.9	0.0	1.9	0.7	1.0	1.0	0.0	1.2	16.7	0.0	0.0	0.0	0.0	3.8	0.0	0.0	0.0
無効・無回答	6.9	5.6	16.7	16.7	0.0	2.4	6.1	3.4	7.2	4.8	0.0	11.3	33.3	11.1	20.0	11.8	14.3	5.7	10.1	12.5	0.0

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

(単位:%)

	東京ゲームショウ 2013・全体	家庭用ゲームプレイ頻度別			ソーシャルゲーム現参加者別							各業態ゲーム現参加者別			
		ヘビー ユーザー	ミドル ユーザー	ライト ユーザー	ソ シ ャ ル ゲ ー ム 現 参 加 者	M o b a i l ゲ ー ム 現 参 加 者	G R E E n ゲ ー ム 現 参 加 者	m i x i d ゲ ー ム 現 参 加 者	L I G H T ゲ ー ム 現 参 加 者	A m e b a ゲ ー ム 現 参 加 者	ニ コ ニ コ 動 画 現 参 加 者	ス マ ー ト フ ォ ン ・ ゲ ー ム 現 参 加 者	携 帯 電 話 ・ コン テ ン ツ ・ ゲ ー ム 現 参 加 者	オ ン ラ イ ン ゲ ー ム 現 参 加 者	ア ー ケ ー ド ゲ ー ム 現 参 加 者
標本数(人)	1,132	433	423	276	546	255	245	63	266	102	106	576	216	383	336
プレイ ステーション4 【未発売】	61.2	63.5	62.2	56.2	65.6	68.2	69.4	57.1	66.9	63.7	71.7	63.5	57.4	69.7	63.7
プレイステーション ヴィータ	24.9	24.5	26.7	22.8	26.7	32.2	27.8	28.6	24.8	33.3	31.1	25.3	22.2	25.8	25.0
Wii U	24.4	30.3	23.2	17.0	25.1	23.5	25.7	33.3	26.3	27.5	25.5	25.7	24.1	23.8	30.4
PS Vita TV 【未発売】	16.1	18.7	15.6	12.7	17.6	17.6	18.4	23.8	14.7	20.6	29.2	16.7	17.6	21.4	17.9
ニンテンドー 3DS／3DS LL	14.8	12.7	14.4	18.5	15.2	17.6	13.9	14.3	16.2	20.6	17.0	14.9	15.7	12.8	14.6
Xbox One 【未発売】	13.5	15.0	14.2	10.1	14.1	14.9	15.1	17.5	13.2	17.6	24.5	14.1	17.6	18.3	20.8
プレイ ステーション3	8.2	6.9	9.0	9.1	8.8	10.6	9.8	14.3	4.9	8.8	9.4	7.6	10.2	5.5	9.2
PSP 「プレイステーション・ ポータブル」	3.2	3.7	2.6	3.3	3.8	3.5	4.5	6.3	3.0	2.9	1.9	2.8	4.2	2.3	3.9
Wii	2.7	2.8	2.6	2.5	2.7	2.0	2.0	3.2	4.5	4.9	3.8	2.3	4.6	2.3	3.3
Xbox360	2.6	2.5	2.4	2.9	3.5	4.3	4.9	6.3	2.3	4.9	6.6	2.8	4.2	2.9	4.8
ニンテンドー DSi／DSi LL	1.3	2.3	0.5	1.1	1.5	1.6	2.0	1.6	1.1	2.0	1.9	1.0	2.3	0.8	2.4
プレイ ステーション2	1.1	2.3	0.5	0.4	1.5	2.0	2.0	1.6	0.8	1.0	1.9	0.5	1.9	1.0	0.9
ニンテンドー DS／DS Lite	1.1	0.9	0.9	1.4	1.1	1.6	1.6	1.6	1.1	1.0	0.0	0.9	2.3	0.5	1.8
無効・無回答	6.9	6.5	6.1	8.7	5.3	5.5	4.9	3.2	5.3	4.9	4.7	5.9	6.5	4.7	4.2

3. 家庭用ゲーム周辺機器の利用状況 《複数回答》

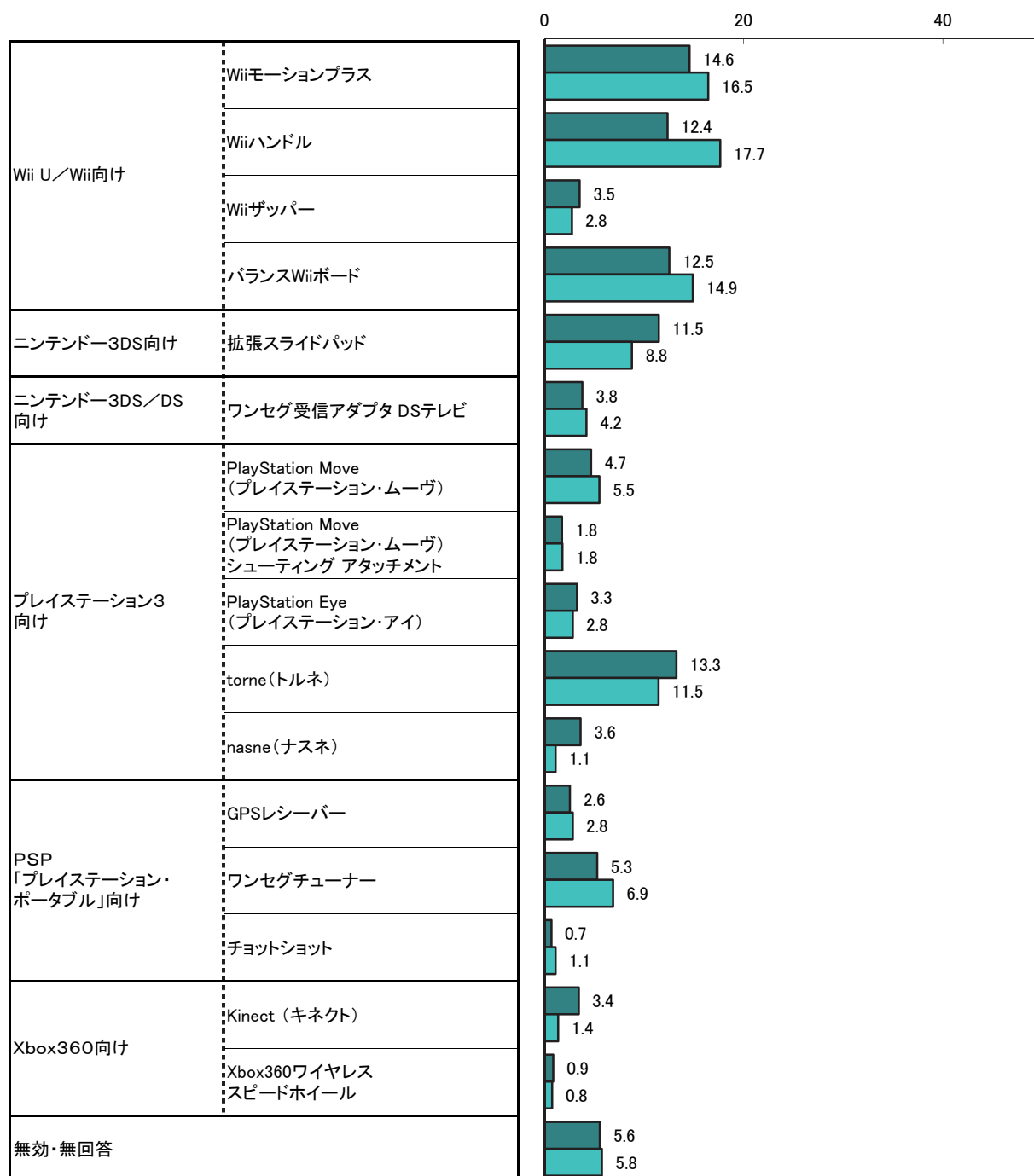
〔質問〕 以下の家庭用ゲームの周辺機器のうち、あなたが現在使っているものをすべて教えてください。<いくつでも○印>

■家庭用ゲーム周辺機器の利用率

東京ゲームショウ2013・全体 (n=1,132人)

東京ゲームショウ2012・全体 (n=1,161人)

(単位: %)



・家庭用ゲーム周辺機器の利用率が最も高いのはWii U/Wii向けの「Wiiモーションプラス」(14.6%)。次いでプレイステーション3向けの「torne(トルネ)」(13.3%)、Wii U/Wii向けの「バランスWiiボード」(12.5%)、同じく「Wiiハンドル」(12.4%)が続く。

・ほとんどの周辺機器において女性より男性の方が保有率が高いが、「バランスWiiボード」については、男性より女性の方が保有率が高い(男性:12.5%/女性:17.5%)。

(男女・年齢別)

(単位: %)

		東京ゲームシヨウウ	男女・年齢別																			
			男性	3 〜 9 才	1 0 〜 1 2 才	1 3 〜 1 5 才	1 6 〜 1 8 才	1 9 〜 2 4 才	2 5 〜 2 9 才	3 0 〜 3 9 才	4 0 〜 4 9 才	5 0 才 以上	女性	3 〜 9 才	1 0 〜 1 2 才	1 3 〜 1 5 才	1 6 〜 1 8 才	1 9 〜 2 4 才	2 5 〜 2 9 才	3 0 〜 3 9 才	4 0 〜 4 9 才	5 0 才 以上
標本数(人)		1,132	875	12	42	53	84	212	146	208	104	14	257	6	9	10	17	49	53	69	40	4
Wii 向け	Wii モーション プラス	14.6	14.5	16.7	26.2	24.5	20.2	10.4	15.1	9.1	19.2	7.1	14.8	16.7	33.3	20.0	5.9	8.2	13.2	13.0	25.0	25.0
	Wiiハンドル	12.4	12.8	33.3	52.4	32.1	15.5	6.1	9.6	7.2	12.5	7.1	10.9	16.7	22.2	20.0	17.6	2.0	5.7	8.7	25.0	0.0
	Wiiザッパ―	3.5	4.2	8.3	14.3	5.7	4.8	1.9	4.1	2.4	7.7	0.0	1.2	0.0	0.0	10.0	0.0	0.0	1.9	1.4	0.0	0.0
	バランス Wiiボード	12.5	11.1	8.3	38.1	28.3	15.5	6.1	4.8	9.1	10.6	14.3	17.5	16.7	44.4	20.0	29.4	10.2	11.3	18.8	22.5	0.0
ニンテンドー 3DS 向け	拡張 スライド パッド	11.5	13.3	8.3	19.0	17.0	3.6	11.3	15.8	14.9	14.4	14.3	5.4	0.0	0.0	10.0	5.9	4.1	5.7	7.2	5.0	0.0
ニンテンドー 3DS／DS 向け	ワンセグ 受信アダプタ DSテレビ	3.8	3.3	0.0	4.8	1.9	1.2	2.4	2.7	3.8	6.7	7.1	5.4	0.0	0.0	10.0	5.9	4.1	0.0	2.9	17.5	25.0
プレイ ステーション 3向け	PlayStation Move 〔プレイステーションムーブ〕	4.7	5.0	8.3	2.4	1.9	6.0	4.7	5.5	4.8	7.7	0.0	3.5	0.0	0.0	0.0	11.8	4.1	3.8	2.9	0.0	25.0
	PlayStation Move 〔プレイステーションムーブ〕 シューティング アタッチメント	1.8	2.1	0.0	2.4	1.9	3.6	1.9	0.7	1.4	4.8	0.0	0.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.9	1.4	0.0	0.0
	PlayStation Eye 〔プレイステーションアイ〕	3.3	3.7	8.3	2.4	1.9	3.6	0.9	4.8	3.4	9.6	0.0	1.9	0.0	0.0	0.0	5.9	0.0	1.9	2.9	2.5	0.0
	torne 〔トルネ〕	13.3	15.2	0.0	9.5	1.9	11.9	15.1	24.7	15.4	16.3	7.1	6.6	0.0	11.1	10.0	5.9	2.0	3.8	14.5	2.5	0.0
	nasne 〔ナスネ〕	3.6	4.2	0.0	4.8	0.0	1.2	3.3	4.8	5.3	8.7	0.0	1.6	0.0	0.0	10.0	0.0	2.0	1.9	1.4	0.0	0.0
PSP 「プレイ ステーション・ ポータブル」 向け	GPS レシーバー	2.6	3.0	0.0	2.4	1.9	0.0	1.9	2.7	4.8	5.8	0.0	1.2	0.0	0.0	0.0	0.0	2.0	0.0	2.9	0.0	0.0
	ワンセグ チューナー	5.3	6.4	0.0	2.4	5.7	2.4	4.2	6.8	10.1	8.7	7.1	1.6	0.0	11.1	0.0	0.0	2.0	0.0	0.0	5.0	0.0
	チョット ショット	0.7	0.8	0.0	2.4	0.0	1.2	0.5	0.0	1.4	1.0	0.0	0.4	0.0	0.0	0.0	0.0	2.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Xbox 360 向け	Kinect 〔キネクト〕	3.4	3.9	8.3	2.4	0.0	4.8	1.9	6.2	3.4	7.7	0.0	1.9	0.0	0.0	0.0	5.9	2.0	0.0	1.4	5.0	0.0
	Xbox360 ワイヤレス スピード ホイール	0.9	1.0	8.3	4.8	0.0	0.0	0.5	1.4	1.0	1.0	0.0	0.4	0.0	0.0	0.0	5.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
無効・無回答		5.6	6.3	0.0	0.0	1.9	7.1	4.2	11.0	7.2	6.7	7.1	3.1	0.0	0.0	10.0	5.9	4.1	1.9	2.9	2.5	0.0

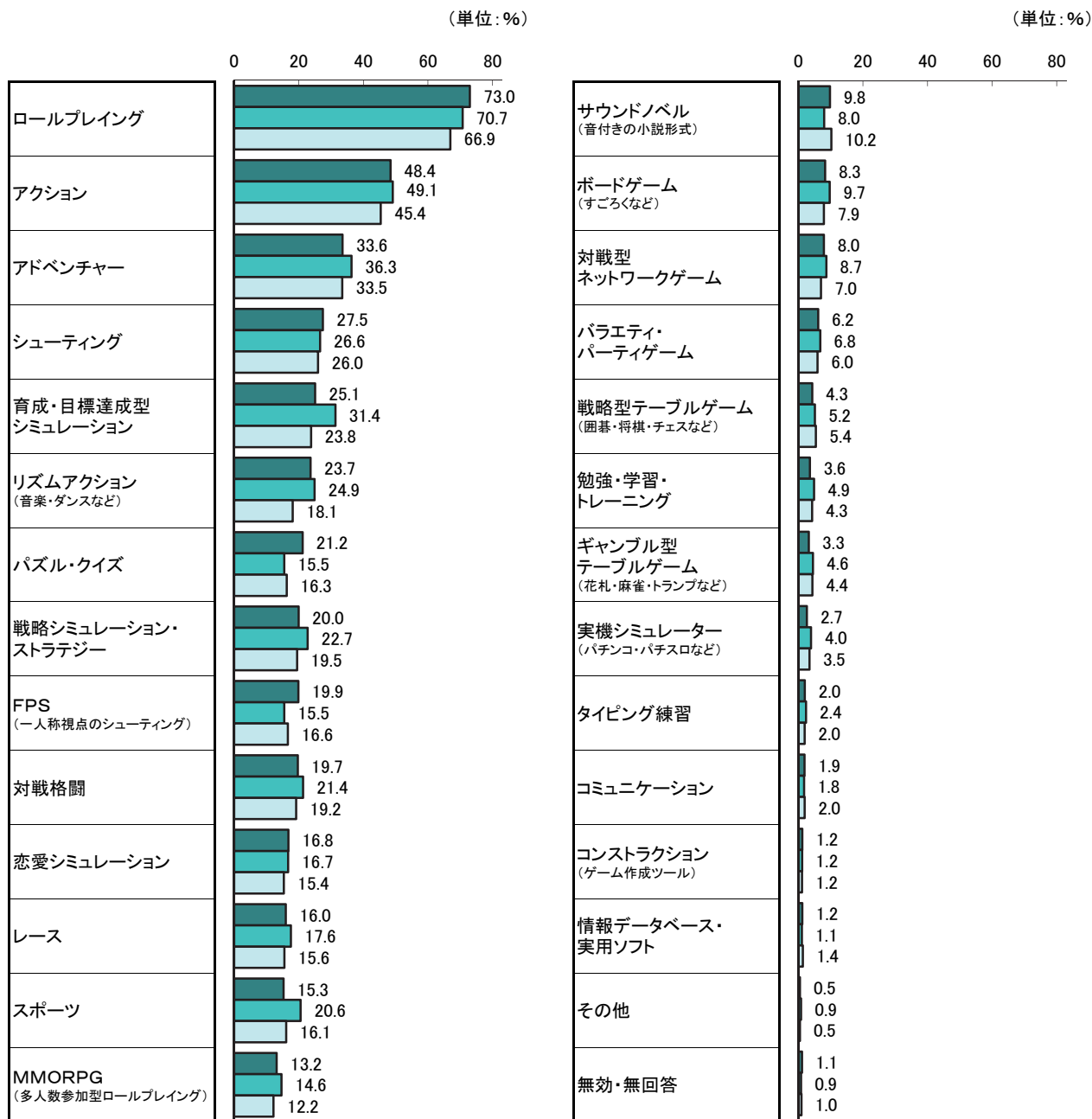
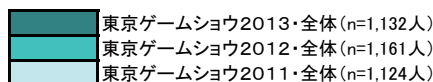
(家庭用ゲームプレイ頻度別／保有ハードウェア別)

(単位: %)

		2013・全体 東京ゲームショウ	家庭用ゲームプレイ頻度別			保有ハードウェア別									
			ヘビーユーザー	ミドルユーザー	ライトユーザー	Wii U	Wii	ニンテンドー3DS / LL	ニンテンドーDSi / LL	ニンテンドーDS Lite	プレイステーション3	プレイステーション2	プレイステーション	「ポータブル」プレイステーション・PSP	Xbox 360
標本数(人)		1,132	433	423	276	179	637	709	336	595	703	671	329	749	186
Wii 向け	Wii モーション プラス	14.6	18.5	16.5	5.4	43.6	24.8	19.6	25.3	19.8	16.1	16.1	18.8	15.4	25.8
	Wiiハドル	12.4	18.2	12.3	3.3	34.1	21.5	17.1	23.2	17.6	12.5	14.3	13.4	13.4	16.7
	Wiiザンパー	3.5	5.3	3.5	0.7	12.3	6.1	4.8	8.6	5.7	4.1	4.8	5.2	4.5	9.7
	バランス Wiiボード	12.5	17.8	11.6	5.8	32.4	22.1	16.6	23.2	19.0	13.2	15.5	12.2	15.0	19.9
ニンテンドー3DS 向け	拡張 スライド パッド	11.5	16.6	9.9	5.8	26.8	16.5	18.3	20.2	16.5	13.9	14.3	20.7	14.2	24.7
ニンテンドー3DS / DS 向け	ワンセグ 受信アダプタ DSテレビ	3.8	4.8	2.4	4.3	6.7	4.4	5.2	7.1	5.0	3.7	3.7	4.9	3.9	6.5
プレイ ステーション 3向け	PlayStation Move (プレイステーションムーブ)	4.7	6.0	3.8	4.0	7.8	5.7	5.4	7.1	6.2	7.5	5.8	10.9	6.1	12.4
	PlayStation Move (プレイステーションムーブ) シューティング アタッチメント	1.8	2.3	2.1	0.4	2.2	2.4	1.8	2.7	2.2	2.8	2.7	4.6	2.4	5.9
	PlayStation Eye (プレイステーションアイ)	3.3	3.9	2.8	2.9	5.0	3.8	3.5	4.5	4.0	5.3	4.0	6.7	4.3	7.0
	torne (トルネ)	13.3	16.4	12.3	9.8	21.2	15.4	14.2	15.5	14.8	21.3	15.8	26.4	16.3	25.3
	nasne (ナスネ)	3.6	3.9	4.0	2.5	6.7	3.9	4.1	5.1	4.2	5.8	3.9	10.0	4.0	6.5
PSP 「プレイ ステーション・ ポータブル」 向け	GPS レシーバー	2.6	2.5	2.1	3.3	6.1	3.0	3.0	4.8	3.5	3.7	4.0	5.8	3.9	7.0
	ワンセグ チューナー	5.3	5.8	5.9	3.6	7.8	6.0	5.9	7.7	7.4	6.5	7.0	8.2	8.0	10.2
	チョット ショット	0.7	0.7	0.9	0.4	1.7	0.9	1.0	1.2	1.2	1.1	1.2	1.8	1.1	1.6
Xbox 360 向け	Kinect (キネクト)	3.4	4.8	3.1	1.8	12.3	5.3	5.1	7.1	5.2	5.0	5.1	7.0	4.8	21.0
	Xbox360 ワイヤレス スピード ホイール	0.9	1.4	0.5	0.7	3.4	1.3	1.3	1.5	1.0	1.1	1.3	1.2	1.1	5.4
無効・無回答		5.6	6.2	5.9	4.0	3.9	5.7	5.8	6.3	6.2	6.3	6.7	7.3	6.8	33.9

4. 好きなゲームジャンル《複数回答》

〔質問〕 あなたが好きな家庭用ゲームのジャンルをいくつかもお教えてください。※PC・スマートフォン・携帯電話のゲームは除きます。



・「ロールプレイング」は前々回・前回に引き続き増加し、73.0%で依然最多。次いで「アクション」が48.4%で2位。
 ・「ロールプレイング」「アクション」「シューティング」「戦略シミュレーション・ストラテジー」「FPS(一人称視点のシューティング)」「対戦格闘」「レース」「スポーツ」などは男性、「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(音楽・ダンスなど)」「パズル・クイズ」「恋愛シミュレーション」などは女性の方が多い。

(男女・年齢別)

(単位: %)

	東京ゲームシヨウ 2013・全体	男女・年齢別																			
		男性	3 ～ 9 才	1 0 ～ 1 2 才	1 3 ～ 1 5 才	1 6 ～ 1 8 才	1 9 ～ 2 4 才	2 5 ～ 2 9 才	3 0 ～ 3 9 才	4 0 ～ 4 9 才	5 0 才 以上	女性	3 ～ 9 才	1 0 ～ 1 2 才	1 3 ～ 1 5 才	1 6 ～ 1 8 才	1 9 ～ 2 4 才	2 5 ～ 2 9 才	3 0 ～ 3 9 才	4 0 ～ 4 9 才	5 0 才 以上
標本数(人)	1,132	875	12	42	53	84	212	146	208	104	14	257	6	9	10	17	49	53	69	40	4
ロールプレイング	73.0	73.3	16.7	45.2	69.8	73.8	74.1	75.3	77.4	78.8	78.6	72.0	33.3	22.2	30.0	88.2	85.7	79.2	72.5	65.0	75.0
アクション	48.4	53.0	50.0	64.3	67.9	65.5	63.2	52.1	42.3	38.5	14.3	32.7	16.7	11.1	60.0	64.7	46.9	39.6	24.6	10.0	0.0
アドベンチャー	33.6	32.2	8.3	45.2	43.4	42.9	37.7	29.5	25.5	23.1	21.4	38.1	33.3	11.1	50.0	58.8	53.1	39.6	27.5	35.0	0.0
シューティング	27.5	31.5	8.3	38.1	50.9	39.3	29.2	26.0	27.9	32.7	50.0	13.6	16.7	11.1	20.0	17.6	16.3	17.0	7.2	15.0	0.0
育成・目標達成型 シミュレーション	25.1	24.1	0.0	11.9	32.1	34.5	27.8	22.6	22.1	19.2	14.3	28.4	50.0	22.2	30.0	17.6	30.6	32.1	26.1	30.0	0.0
リズムアクション (音楽・ダンスなど)	23.7	20.5	16.7	14.3	20.8	33.3	23.3	23.3	16.8	12.5	0.0	34.6	50.0	11.1	70.0	47.1	49.0	43.4	18.8	25.0	0.0
パズル・クイズ	21.2	18.7	41.7	19.0	24.5	17.9	13.7	19.9	18.8	24.0	7.1	29.6	33.3	33.3	10.0	47.1	20.4	32.1	29.0	35.0	25.0
戦略シミュレーション・ ストラテジー	20.0	23.1	0.0	16.7	24.5	32.1	28.8	20.5	23.1	14.4	7.1	9.3	0.0	0.0	30.0	23.5	14.3	5.7	5.8	7.5	0.0
FPS (一人称視点のシューティング)	19.9	24.1	0.0	7.1	41.5	47.6	36.8	23.3	10.6	11.5	0.0	5.4	0.0	0.0	10.0	29.4	10.2	5.7	0.0	0.0	0.0
対戦格闘	19.7	22.9	16.7	16.7	41.5	31.0	23.6	21.2	23.6	12.5	0.0	8.9	0.0	0.0	10.0	23.5	10.2	13.2	8.7	0.0	0.0
恋愛シミュレーション	16.8	14.3	0.0	2.4	22.6	25.0	18.4	14.4	11.5	5.8	7.1	25.3	0.0	11.1	20.0	47.1	36.7	28.3	21.7	15.0	0.0
レース	16.0	18.7	16.7	23.8	30.2	27.4	18.9	13.0	13.9	23.1	7.1	6.6	16.7	22.2	20.0	0.0	8.2	3.8	4.3	7.5	0.0
スポーツ	15.3	17.6	8.3	11.9	17.0	16.7	18.4	17.1	16.8	24.0	7.1	7.4	33.3	22.2	10.0	5.9	0.0	5.7	5.8	12.5	25.0
MMORPG (多人数参加型ロールプレイング)	13.2	14.7	0.0	2.4	17.0	21.4	15.6	19.2	13.9	10.6	0.0	7.8	16.7	0.0	0.0	11.8	16.3	9.4	4.3	2.5	0.0
サウンドノベル (音付きの小説形式)	9.8	8.8	0.0	0.0	11.3	14.3	10.4	10.3	8.2	4.8	0.0	13.2	0.0	0.0	0.0	23.5	18.4	22.6	10.1	5.0	0.0
ボードゲーム (すごろくなど)	8.3	8.1	0.0	4.8	15.1	11.9	8.0	8.2	8.2	4.8	0.0	8.9	0.0	11.1	20.0	17.6	6.1	11.3	7.2	7.5	0.0
対戦型 ネットワークゲーム	8.0	9.4	0.0	9.5	24.5	13.1	9.4	10.3	6.3	5.8	0.0	3.1	0.0	0.0	0.0	11.8	0.0	5.7	2.9	2.5	0.0
バラエティ・ パーティゲーム	6.2	5.3	16.7	4.8	11.3	6.0	3.8	4.1	6.7	2.9	0.0	9.3	16.7	22.2	0.0	29.4	10.2	5.7	4.3	12.5	0.0
戦略型 テーブルゲーム (囲碁・将棋・チェスなど)	4.3	5.3	0.0	2.4	13.2	6.0	7.5	2.7	4.3	3.8	0.0	1.2	0.0	11.1	0.0	0.0	0.0	1.9	0.0	2.5	0.0
勉強・学習・ トレーニング	3.6	2.6	0.0	0.0	3.8	2.4	0.5	2.7	3.4	5.8	7.1	7.0	0.0	22.2	0.0	17.6	2.0	7.5	4.3	7.5	50.0
ギャンブル型 テーブルゲーム (花札・麻雀・トランプなど)	3.3	3.4	0.0	2.4	9.4	3.6	3.3	2.1	3.4	3.8	0.0	2.7	0.0	0.0	10.0	0.0	4.1	1.9	2.9	2.5	0.0
実機シミュレーター (パチンコ・パチスロなど)	2.7	2.7	0.0	2.4	3.8	2.4	3.3	2.1	2.4	2.9	7.1	2.3	0.0	11.1	0.0	17.6	2.0	1.9	0.0	0.0	0.0
タイピング練習	2.0	1.7	0.0	0.0	9.4	3.6	2.4	0.7	0.0	1.0	0.0	3.1	0.0	11.1	0.0	5.9	4.1	5.7	0.0	2.5	0.0
コミュニケーション	1.9	1.4	0.0	0.0	7.5	2.4	1.4	0.0	0.5	1.9	0.0	3.9	0.0	22.2	10.0	5.9	4.1	1.9	1.4	5.0	0.0
コンストラクション (ゲーム作成ツール)	1.2	1.1	0.0	0.0	3.8	3.6	1.4	0.7	0.0	1.0	0.0	1.6	0.0	0.0	10.0	5.9	0.0	3.8	0.0	0.0	0.0
情報データベース・ 実用ソフト	1.2	1.1	0.0	0.0	1.9	2.4	1.4	0.7	0.0	1.9	7.1	1.6	0.0	0.0	10.0	0.0	0.0	5.7	0.0	0.0	0.0
その他	0.5	0.6	0.0	2.4	0.0	1.2	0.9	0.0	0.5	0.0	0.0	0.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.4	0.0	0.0
無効・無回答	1.1	1.1	16.7	4.8	0.0	0.0	0.5	1.4	1.4	0.0	0.0	1.2	0.0	22.2	0.0	0.0	0.0	1.9	0.0	0.0	0.0

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

(単位: %)

	2013・全体 東京ゲームショウ	家庭用ゲームプレイ頻度別			ソーシャルゲーム現参加者別							各業態ゲーム現参加者別			
		ヘビー ユーザー	ミドル ユーザー	ライト ユーザー	ソ シ ャ ル ゲ ー ム 現 参 加 者	M o b a i l ゲ ー ム 現 参 加 者	G R E 現 参 加 者	m ゲ ー ム 現 参 加 者	L ゲ ー ム 現 参 加 者	A m e b a 現 参 加 者	ニ ゲ ー ム 現 参 加 者	ス マ ー ト フ ォ ン ・ ゲ ー ム 現 参 加 者	携 帯 電 話 ・ コン テ ン ツ ・ ゲ ー ム 現 参 加 者	オ ン ラ イ ン ゲ ー ム 現 参 加 者	ア ー ケ ー ド ゲ ー ム 現 参 加 者
標本数(人)	1,132	433	423	276	546	255	245	63	266	102	106	576	216	383	336
ロールプレイング	73.0	76.4	73.0	67.4	76.4	77.3	76.3	79.4	75.6	68.6	81.1	75.7	74.5	77.5	73.8
アクション	48.4	55.4	48.9	36.6	50.4	50.6	49.0	52.4	48.5	49.0	54.7	50.7	40.3	54.3	58.0
アドベンチャー	33.6	38.3	32.9	27.2	34.8	38.4	34.3	46.0	30.8	38.2	43.4	33.5	32.9	36.0	39.9
シューティング	27.5	30.7	26.2	24.3	27.3	27.1	27.3	33.3	24.8	28.4	40.6	27.4	24.5	33.4	32.7
育成・目標達成型 シミュレーション	25.1	28.4	25.3	19.6	30.0	32.9	33.5	41.3	30.1	43.1	41.5	28.3	29.2	26.9	28.3
リズムアクション (音楽・ダンスなど)	23.7	24.5	23.9	22.1	27.7	30.6	29.0	49.2	27.8	33.3	35.8	26.0	21.3	25.3	35.7
パズル・クイズ	21.2	23.1	19.6	20.7	26.0	30.2	29.4	39.7	27.1	30.4	25.5	25.5	27.3	19.8	28.3
戦略シミュレーション・ ストラテジー	20.0	23.6	18.9	15.9	20.9	21.6	21.6	33.3	20.3	21.6	31.1	21.9	20.8	24.0	26.8
FPS (一人称視点のシューティング)	19.9	25.6	21.5	8.3	21.8	23.1	20.4	14.3	25.9	23.5	36.8	21.9	18.5	32.6	25.6
対戦格闘	19.7	24.0	19.9	12.7	19.8	22.0	19.6	22.2	18.4	18.6	29.2	19.8	19.0	23.2	28.0
恋愛シミュレーション	16.8	19.4	17.0	12.3	23.8	30.6	25.7	31.7	18.8	38.2	35.8	19.8	23.1	19.8	24.7
レース	16.0	18.2	15.1	13.8	16.7	14.5	17.6	19.0	16.9	18.6	24.5	16.5	15.7	19.1	20.2
スポーツ	15.3	15.5	16.5	13.0	17.2	18.8	19.6	12.7	19.2	18.6	18.9	17.5	19.0	17.0	19.0
MMORPG (多人数参加型ロールプレイング)	13.2	17.6	12.5	7.2	15.2	14.9	15.1	14.3	16.9	20.6	24.5	16.3	14.8	25.8	17.3
サウンドノベル (音付きの小説形式)	9.8	9.9	9.9	9.4	10.1	11.4	8.6	14.3	8.6	15.7	15.1	9.5	7.9	11.0	13.4
ボードゲーム (すごろくなど)	8.3	8.5	9.7	5.8	9.0	10.2	9.4	17.5	8.3	9.8	16.0	8.5	9.7	9.1	11.3
対戦型 ネットワークゲーム	8.0	12.0	6.6	3.6	7.5	8.2	6.5	7.9	6.8	14.7	17.0	8.0	6.0	16.2	12.2
バラエティ・ パーティゲーム	6.2	7.4	6.4	4.0	7.3	6.3	6.5	15.9	7.5	6.9	13.2	6.9	8.8	8.1	8.0
戦略型 テーブルゲーム (囲碁・将棋・チェスなど)	4.3	5.8	3.1	4.0	4.9	4.3	4.5	11.1	3.0	8.8	12.3	4.3	6.0	5.0	6.3
勉強・学習・ トレーニング	3.6	3.9	2.8	4.3	3.7	3.9	4.9	1.6	4.5	3.9	3.8	3.1	3.7	3.1	5.1
ギャンブル型 テーブルゲーム (花札・麻雀・トランプなど)	3.3	3.9	3.1	2.5	2.9	3.5	3.3	9.5	2.6	3.9	8.5	4.0	4.6	3.1	4.8
実機シミュレーター (パチンコ・パチスロなど)	2.7	2.8	2.4	2.9	2.7	2.7	4.1	6.3	3.4	2.9	5.7	2.4	2.8	2.1	4.8
タイピング練習	2.0	2.1	2.6	1.1	2.2	2.7	3.3	4.8	2.6	3.9	4.7	2.4	2.8	4.2	3.9
コミュニケーション	1.9	2.1	1.4	2.5	2.0	1.6	2.4	3.2	0.8	3.9	5.7	1.9	2.3	2.6	2.4
コンストラクション (ゲーム作成ツール)	1.2	1.6	1.2	0.7	1.8	3.1	2.0	1.6	2.3	3.9	4.7	1.4	0.9	2.1	2.1
情報データベース・ 実用ソフト	1.2	1.2	0.9	1.8	1.3	2.0	2.0	3.2	1.1	2.9	3.8	0.9	0.9	1.3	2.7
その他	0.5	0.7	0.7	0.0	0.2	0.0	0.4	0.0	0.4	0.0	0.0	0.2	0.5	0.5	0.0
無効・無回答	1.1	1.2	1.4	0.7	0.9	0.8	0.4	0.0	1.1	0.0	0.0	0.9	3.2	1.3	1.5

(趣味・関心事別)

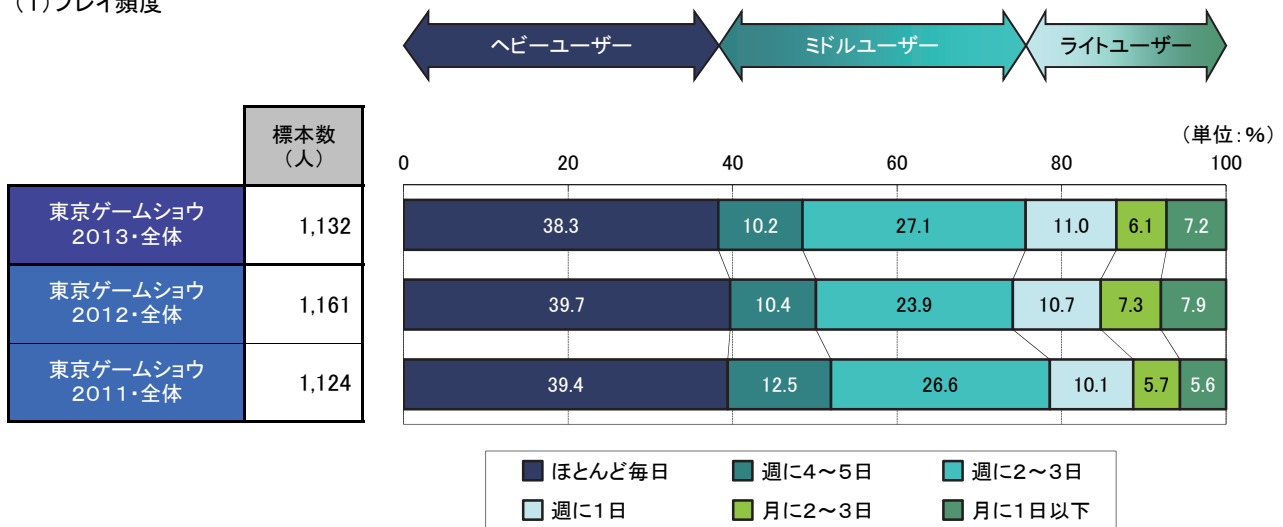
(単位: %)

	東京ゲームショウ 2013・全体	趣味・関心事別																								
		マンガ・アニメ	パソコン・インターネット	映画・演劇・ドラマ	音楽鑑賞	読書	カラオケ	アイドル・声優	ファンタジー・フィクション	旅行	恋愛・出会い	野球	お笑い・バラエティ	写真・アート	サッカー	釣り・アウトドア	料理・グルメ・酒	車・バイク・ドライブ	囲碁・将棋・麻雀	パチンコ・パチスロ	格闘技	勉強・語学・資格取得	競馬・競輪・競艇	ゴルフ	その他	無効・無回答
標本数(人)	1,132	770	569	533	397	363	255	233	209	179	170	153	144	138	136	94	94	76	72	67	66	50	36	33	33	8
ロールプレイング	73.0	77.9	80.3	77.9	80.9	80.4	76.1	78.5	78.0	70.4	78.8	70.6	78.5	85.5	77.9	81.9	78.7	69.7	84.7	77.6	86.4	76.0	83.3	66.7	57.6	62.5
アクション	48.4	55.8	56.9	52.0	61.5	53.2	65.9	62.7	54.1	54.7	52.4	57.5	61.1	61.6	52.9	68.1	58.5	65.8	66.7	47.8	69.7	66.0	50.0	72.7	51.5	25.0
アドベンチャー	33.6	38.7	40.8	38.1	43.3	44.1	45.1	43.3	42.6	31.3	40.6	38.6	46.5	48.6	32.4	46.8	45.7	42.1	43.1	37.3	43.9	56.0	27.8	33.3	33.3	37.5
シューティング	27.5	29.7	32.7	30.6	33.5	32.5	29.0	32.2	32.5	37.4	33.5	30.7	36.1	42.0	31.6	36.2	35.1	40.8	37.5	35.8	48.5	38.0	30.6	48.5	27.3	25.0
育成・目標達成型シミュレーション	25.1	30.5	30.4	28.1	34.0	32.2	33.7	35.6	36.8	29.1	42.9	35.3	33.3	41.3	31.6	40.4	34.0	34.2	41.7	31.3	33.3	46.0	33.3	27.3	21.2	25.0
リズムアクション (音楽・ダンスなど)	23.7	29.4	30.6	21.8	35.3	32.8	37.3	35.2	23.9	18.4	34.1	20.3	32.6	38.4	20.6	37.2	35.1	25.0	30.6	17.9	28.8	30.0	27.8	24.2	21.2	0.0
パズル・クイズ	21.2	22.9	26.7	21.8	26.4	27.0	27.5	24.0	27.8	19.0	25.9	25.5	34.0	34.8	17.6	26.6	27.7	23.7	30.6	31.3	25.8	30.0	30.6	15.2	30.3	12.5
戦略シミュレーション・ストラテジー	20.0	23.8	25.5	22.5	24.2	26.7	25.5	25.3	24.9	24.0	24.1	30.1	25.7	34.1	27.9	38.3	13.8	36.8	45.8	25.4	37.9	34.0	27.8	33.3	21.2	37.5
FPS (一人称視点のシューティング)	19.9	21.6	25.7	22.7	25.4	24.0	25.1	23.2	22.5	23.5	18.2	25.5	20.8	31.2	22.8	26.6	19.1	26.3	27.8	17.9	37.9	28.0	19.4	36.4	12.1	62.5
対戦格闘	19.7	23.5	24.1	21.8	24.4	22.3	25.1	26.6	23.9	24.0	24.1	24.2	33.3	29.7	27.2	36.2	30.9	34.2	34.7	37.3	56.1	34.0	33.3	36.4	18.2	37.5
恋愛シミュレーション	16.8	22.1	19.0	13.9	22.7	22.3	27.1	33.9	16.3	15.6	20.6	16.3	21.5	22.5	16.2	20.2	18.1	19.7	22.2	19.4	19.7	38.0	19.4	6.1	15.2	12.5
レース	16.0	16.2	18.1	17.4	20.9	16.5	20.4	18.5	23.9	40.2	19.4	23.5	25.7	27.5	24.3	34.0	22.3	23.7	26.4	19.4	30.3	24.0	30.6	39.4	18.2	12.5
スポーツ	15.3	14.3	14.4	16.1	19.1	14.3	18.4	19.7	17.7	25.1	15.9	47.1	18.8	15.2	45.6	31.9	16.0	22.4	26.4	26.9	30.3	28.0	44.4	36.4	6.1	0.0
MMORPG (多人数参加型ロールプレイング)	13.2	14.4	18.5	14.3	15.1	18.7	18.4	15.9	19.1	17.3	20.0	15.0	13.9	25.4	16.2	19.1	22.3	18.4	22.2	19.4	22.7	20.0	13.9	30.3	9.1	37.5
サウンドノベル (音付きの小説形式)	9.8	12.2	13.2	11.4	15.1	16.8	17.3	17.2	14.4	6.7	17.6	10.5	12.5	18.1	9.6	19.1	13.8	11.8	18.1	13.4	18.2	24.0	11.1	6.1	15.2	12.5
ボードゲーム (すごろくなど)	8.3	9.6	11.4	9.2	12.1	14.0	12.5	9.9	15.3	7.8	11.8	9.8	13.9	18.8	8.8	12.8	12.8	9.2	22.2	11.9	15.2	26.0	16.7	9.1	27.3	25.0
対戦型ネットワークゲーム	8.0	8.7	12.1	8.1	9.6	11.0	9.0	10.3	8.6	7.8	11.2	13.1	7.6	12.3	11.8	18.1	7.4	13.2	19.4	11.9	16.7	6.0	11.1	24.2	3.0	25.0
バラエティ・パーティゲーム	6.2	7.0	8.8	7.1	9.6	8.5	11.8	10.3	11.0	6.1	11.8	7.2	15.3	17.4	7.4	11.7	9.6	13.2	16.7	13.4	10.6	18.0	13.9	9.1	21.2	0.0
戦略型テーブルゲーム (囲碁・将棋・チェスなど)	4.3	5.5	6.0	5.3	6.8	8.5	7.5	7.7	6.7	6.7	5.9	6.5	9.0	10.9	6.6	11.7	8.5	11.8	22.2	9.0	13.6	10.0	11.1	15.2	3.0	0.0
勉強・学習・トレーニング	3.6	3.4	4.0	4.1	5.8	6.1	7.1	5.6	5.7	1.1	7.6	3.9	6.3	6.5	2.9	9.6	8.5	6.6	6.9	4.5	4.5	4.0	5.6	6.1	6.1	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)	3.3	3.8	4.6	3.2	4.5	4.7	6.3	5.2	5.3	3.9	4.7	3.3	2.8	8.0	4.4	4.3	4.3	5.3	18.1	11.9	1.5	8.0	5.6	0.0	6.1	0.0
実機シミュレーター (パチンコ・パチスロなど)	2.7	3.0	3.3	3.6	3.8	3.0	4.3	4.3	2.4	4.5	4.7	3.3	5.6	6.5	2.9	3.2	3.2	6.6	8.3	13.4	4.5	4.0	11.1	0.0	3.0	0.0
タイピング練習	2.0	2.5	3.2	2.3	3.0	3.3	5.5	3.9	1.9	2.2	3.5	4.6	4.2	3.6	5.1	6.4	3.2	3.9	4.2	4.5	6.1	6.0	5.6	6.1	0.0	0.0
コミュニケーション	1.9	1.6	2.8	1.3	2.5	2.5	3.1	2.6	2.9	1.1	4.7	1.3	3.5	4.3	2.2	3.2	4.3	3.9	2.8	3.0	4.5	6.0	0.0	3.0	6.1	0.0
コンストラクション (ゲーム作成ツール)	1.2	1.4	1.6	1.1	1.5	2.5	3.1	2.1	2.9	1.1	2.4	1.3	2.8	4.3	2.9	1.1	2.1	3.9	1.4	4.5	4.5	4.0	0.0	6.1	0.0	0.0
情報データベース・実用ソフト	1.2	1.4	1.8	1.7	2.3	2.5	2.4	2.1	2.4	1.1	2.9	2.6	3.5	4.3	2.9	3.2	4.3	3.9	1.4	3.0	3.0	0.0	0.0	6.1	3.0	0.0
その他	0.5	0.6	0.7	0.4	0.5	0.6	0.0	0.9	1.0	0.6	0.6	0.0	0.0	0.7	0.0	0.0	0.0	2.6	0.0	0.0	1.5	0.0	0.0	0.0	3.0	0.0
無効・無回答	1.1	1.2	0.5	1.7	0.3	0.0	2.0	0.0	0.5	1.1	0.0	0.0	0.0	0.7	2.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.0	0.0	0.0	3.0	0.0

5. 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・スマートフォン・携帯電話のゲームは除きます。

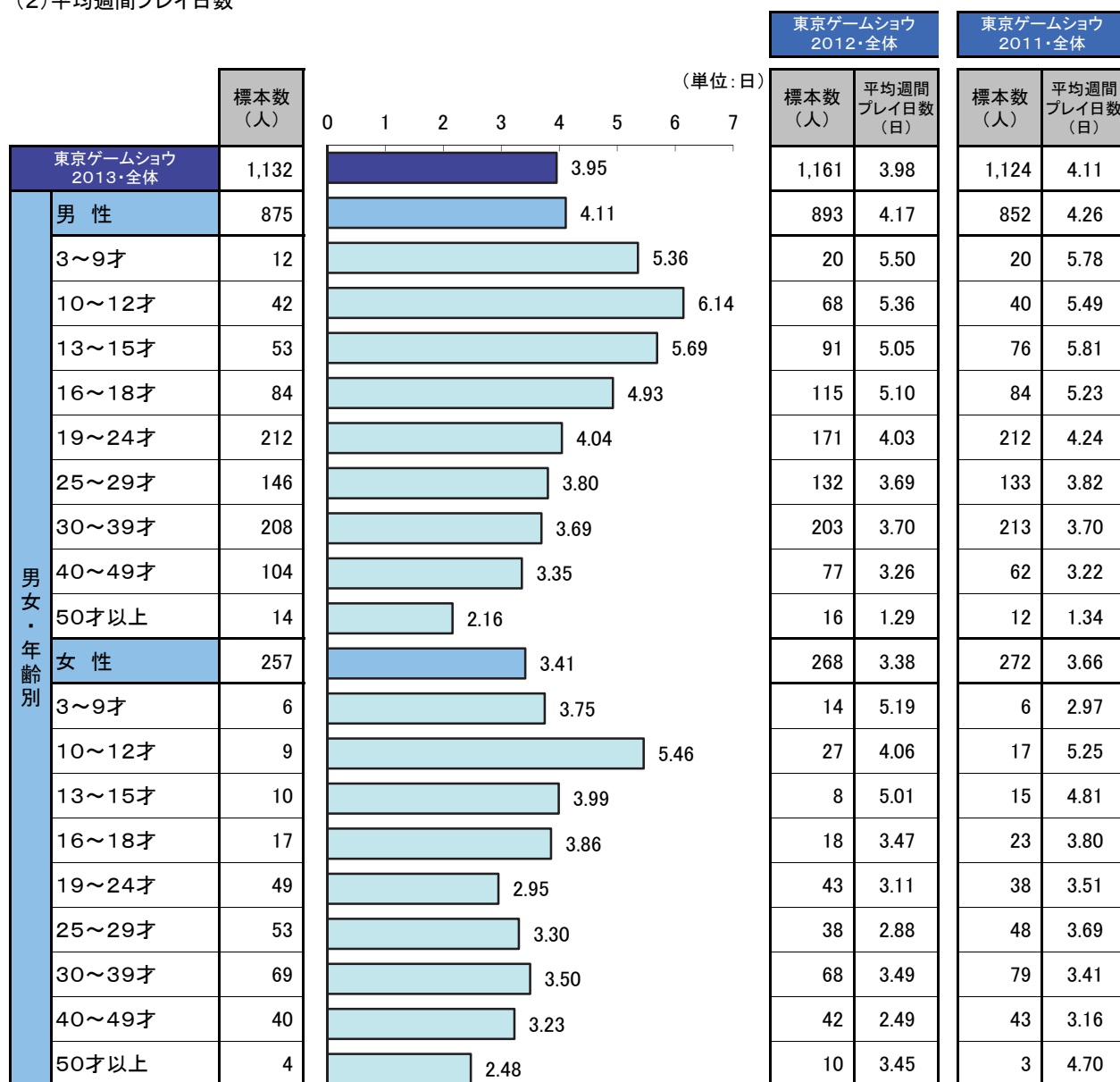
(1) プレイ頻度



		(単位: %)						
		標本数 (人)	ほとんど 毎日	週に 4～5日	週に 2～3日	週に 1日	月に 2～3日	月に 1日以下
東京ゲームショウ 2013・全体		1,132	38.3	10.2	27.1	11.0	6.1	7.2
男女・ 年齢別	男 性	875	41.0	9.9	26.4	11.0	5.3	6.4
	3～9才	12	66.7	8.3	8.3	8.3	8.3	0.0
	10～12才	42	78.6	7.1	11.9	2.4	0.0	0.0
	13～15才	53	66.0	15.1	13.2	5.7	0.0	0.0
	16～18才	84	48.8	15.5	31.0	3.6	1.2	0.0
	19～24才	212	39.6	10.4	27.4	9.4	6.1	7.1
	25～29才	146	36.3	7.5	29.5	16.4	6.2	4.1
	30～39才	208	34.1	11.1	25.5	13.9	6.7	8.7
	40～49才	104	29.8	5.8	33.7	13.5	7.7	9.6
	50才以上	14	21.4	0.0	21.4	7.1	0.0	50.0
	女 性	257	28.8	11.3	29.6	11.3	8.9	10.1
	3～9才	6	33.3	0.0	50.0	16.7	0.0	0.0
	10～12才	9	66.7	11.1	11.1	0.0	0.0	11.1
	13～15才	10	50.0	0.0	10.0	20.0	10.0	10.0
	16～18才	17	29.4	23.5	23.5	11.8	11.8	0.0
	19～24才	49	18.4	14.3	32.7	16.3	12.2	6.1
	25～29才	53	24.5	15.1	30.2	13.2	1.9	15.1
30～39才	69	33.3	7.2	29.0	7.2	8.7	14.5	
40～49才	40	25.0	10.0	35.0	10.0	15.0	5.0	
50才以上	4	25.0	0.0	25.0	0.0	25.0	25.0	

- ・「ほとんど毎日」プレイする「ヘビーユーザー」は前回(39.7%)から少し減って38.3%。
- ・「週に2～3日」プレイするという人は前回(23.9%)から27.1%に増加した。
- ・「10～12才」の男性においては「ほとんど毎日」プレイする割合が78.6%にのぼる。

(2) 平均週間プレイ日数



注) 平均週間プレイ日数の算出方法

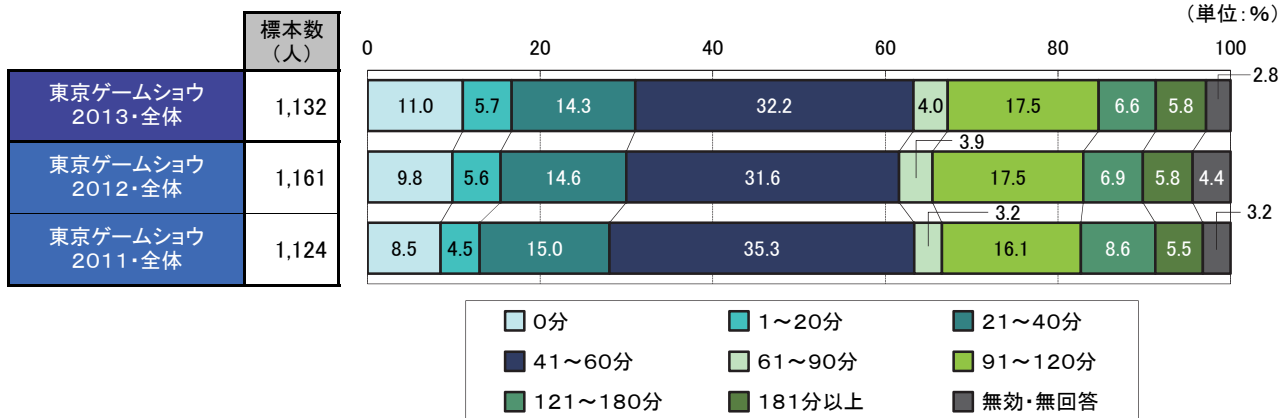
「ほとんど毎日」: 7日、「週に4～5日」: 4.5日、「週に2～3日」: 2.5日、「週に1日」: 1日、
「月に2～3日」: 0.3日、「月に1日以下」: 0.1日として推計

- ・全体の平均週間プレイ日数は3.95日で、前回(3.98日)より微減。
- ・「10～12才」の男性においては、平均週間プレイ日数は6.14日にのぼる。
- ・平均週間プレイ日数が5日を超えるのは、「3～9才」「13～15才」の男性および「10～12才」の女性。

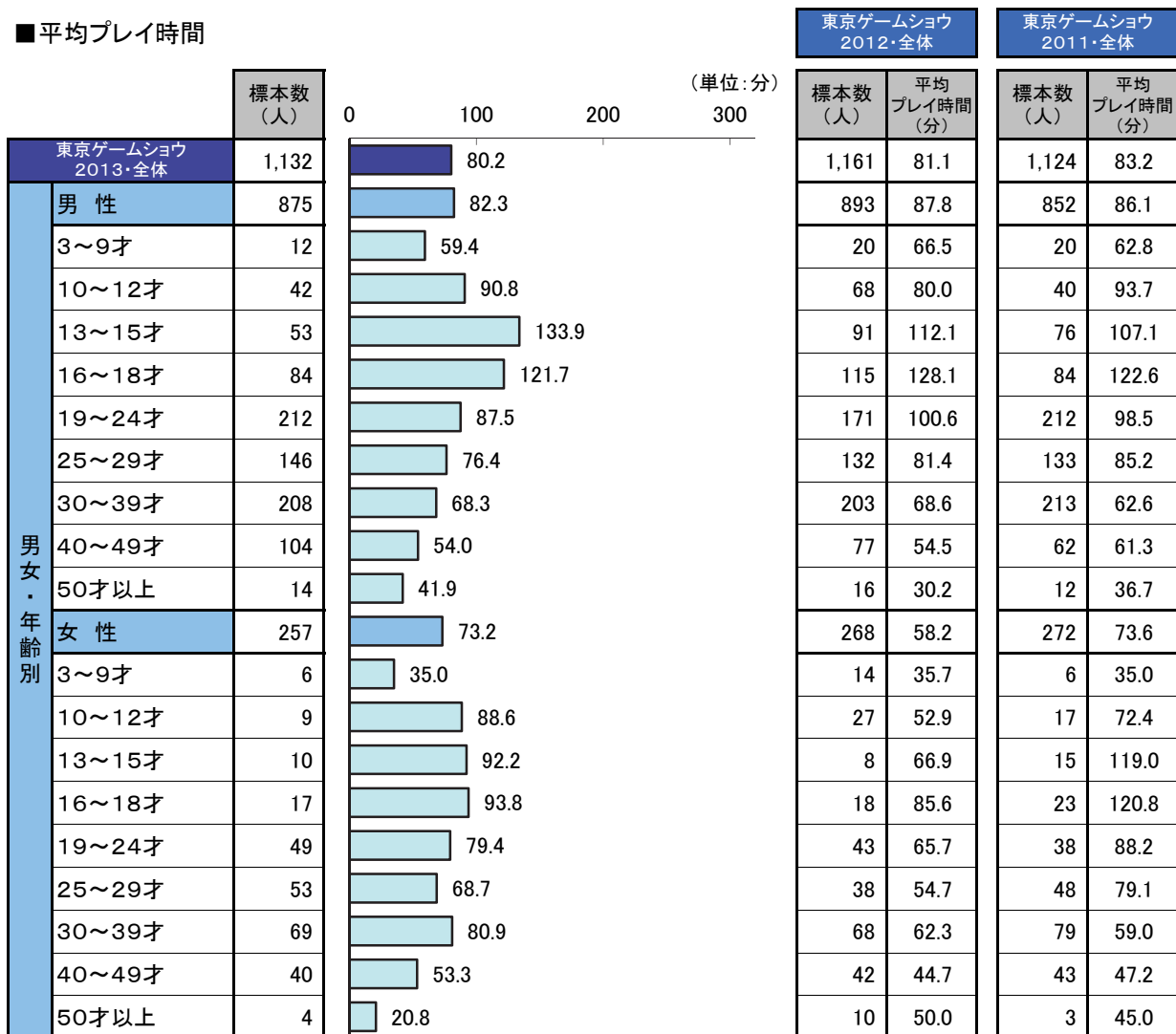
6. ゲームプレイ時間

〔質問〕 平均すると1日につき何分間くらい家庭用ゲーム機でゲームをしますか。平日・休日ごとにお教えてください。
※PC・スマートフォン・携帯電話のゲームは除きます。

(1) 平日 (1日あたり)

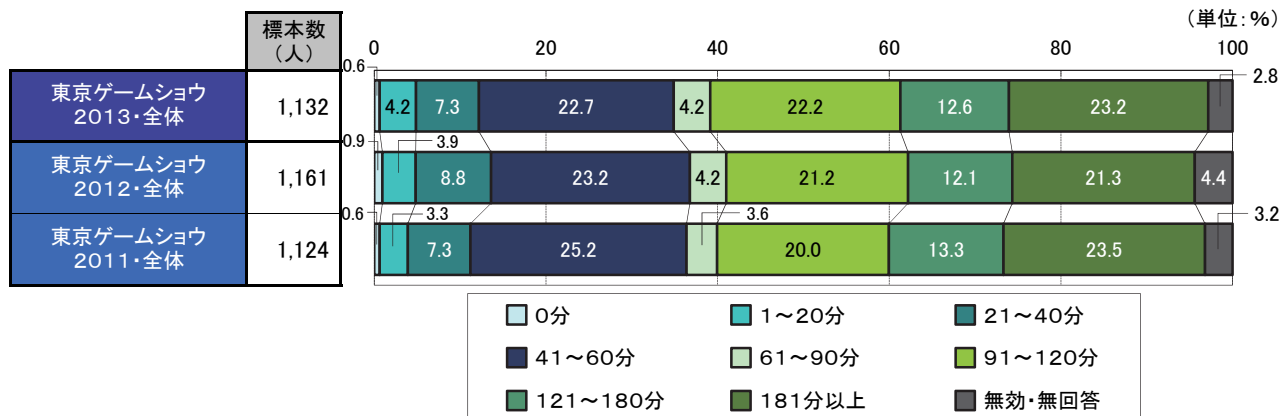


■ 平均プレイ時間

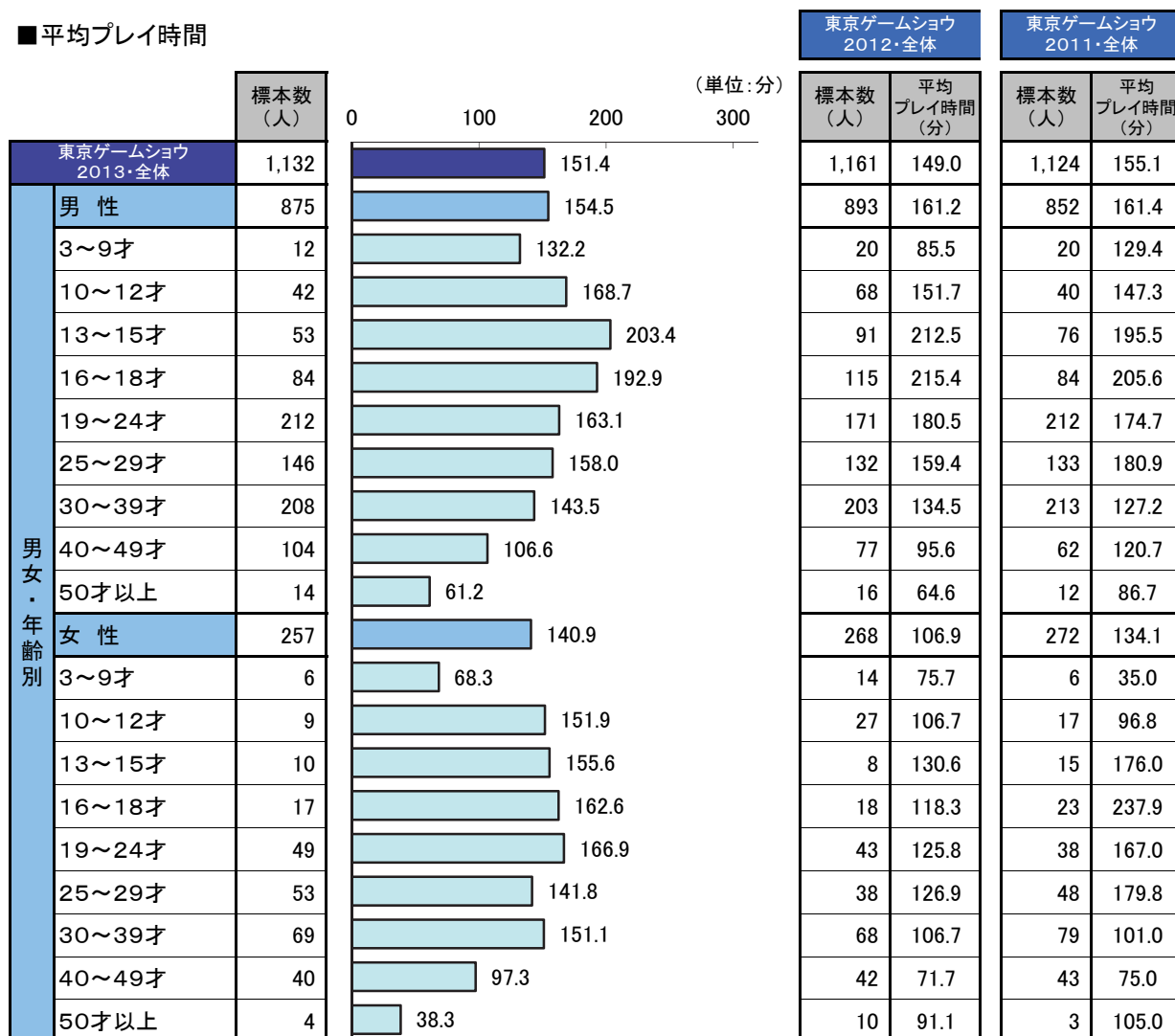


・平日1日あたりのプレイ時間は「41～60分」が前回(31. 6%)より増加し、32. 2%で最多。
・平日1日あたりの平均プレイ時間は前々回の83. 2分、前回の81. 1分から80. 2分に減少。
・男性「13～15才」(133. 9分)、男性「16～18才」(121. 7分)においては、プレイ時間が2時間を超える。

(2) 休日 (1日あたり)

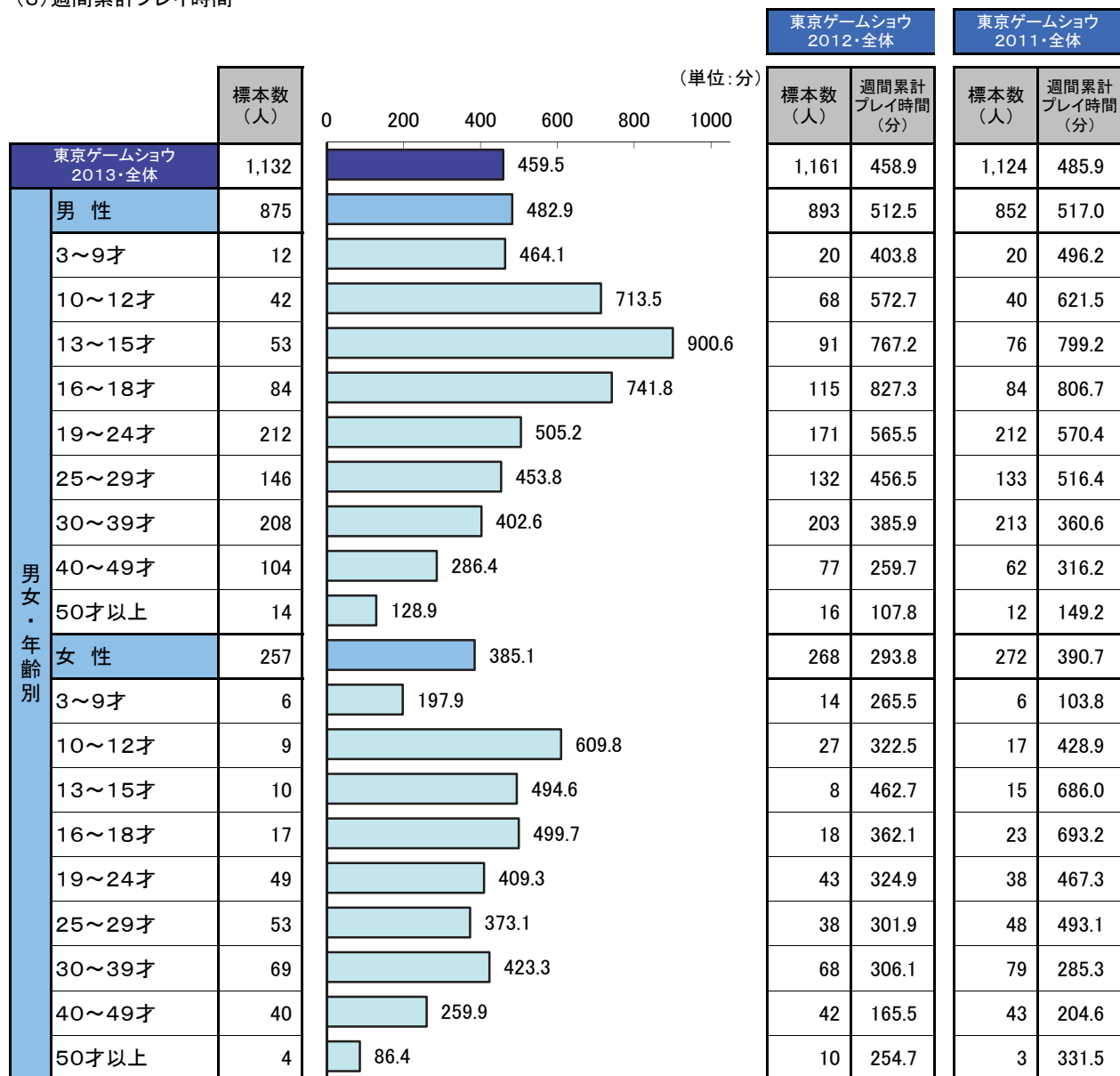


■ 平均プレイ時間



- ・休日1日あたりのプレイ時間は、「41~60分」(22.7%)、「91~120分」(22.2%)、「181分以上」(23.3%)がほぼ均衡して多い。
- ・休日1日あたりの平均プレイ時間は前回(149.0分)から151.4分増加。「13~15才」男性が203.4分で最長。

(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

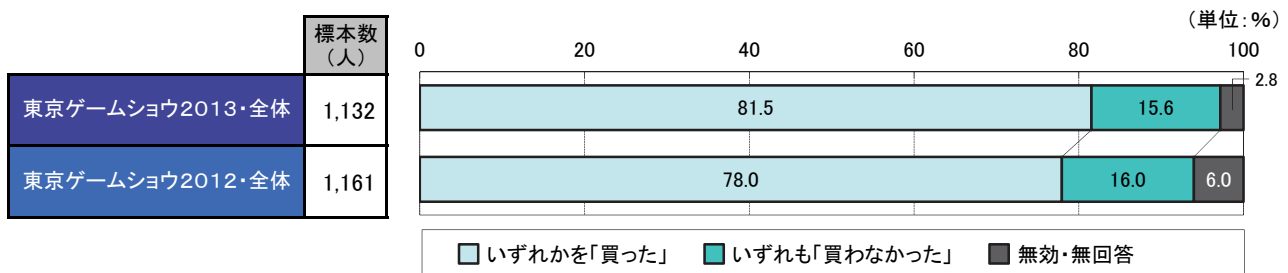
- ・週間累計プレイ時間は459. 5分で、前回(458. 9分)より微増。
- ・男性は前回(512. 5分)より減少し482. 9分、女性は前回(293. 8分)より増加し385. 1分。
- ・男性「13～15才」の週間累計プレイ時間は900. 6分にのぼる。

7. ソフトウェア購入状況

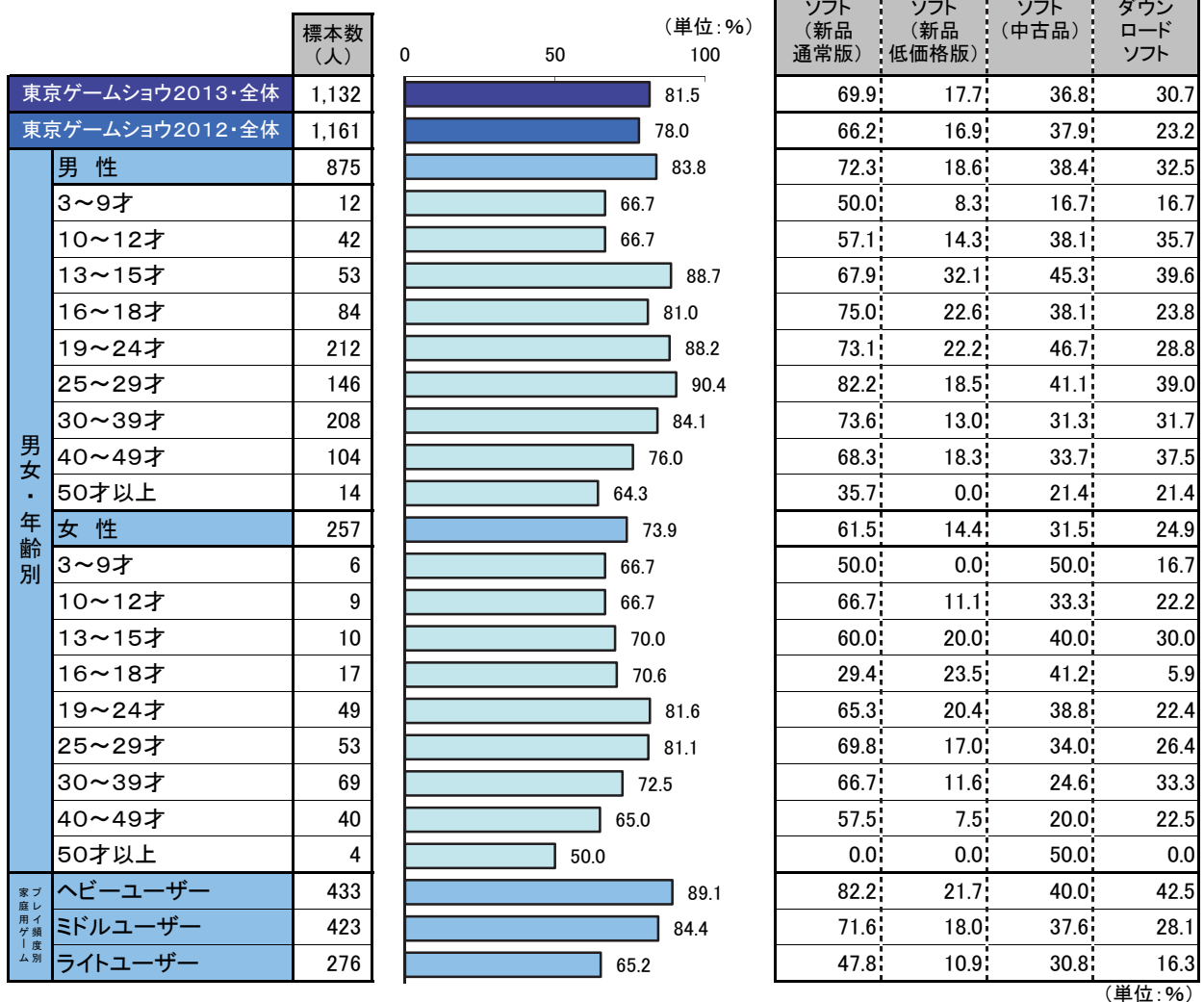
(1) 過去1年間の家庭用ゲームソフトウェア購入実績

【質問】 この1年間に、家庭用ゲームのゲームソフトを買いましたか。「①パッケージソフト(新品通常版)」「②パッケージソフト(新品低価格版)」「③パッケージソフト(中古品)」「④有料ダウンロードソフト」に分けてお答えください。
※PC・スマートフォン・携帯電話のゲームは除きます。

■家庭用ゲームソフト年間購入率(「①パッケージソフト(新品通常版)」「②パッケージソフト(新品低価格版)」「③パッケージソフト(中古品)」「④有料ダウンロードソフト」のいずれかをこの1年間に「買った」と回答した率)



(男女・年齢別／家庭用ゲームプレイ頻度別)

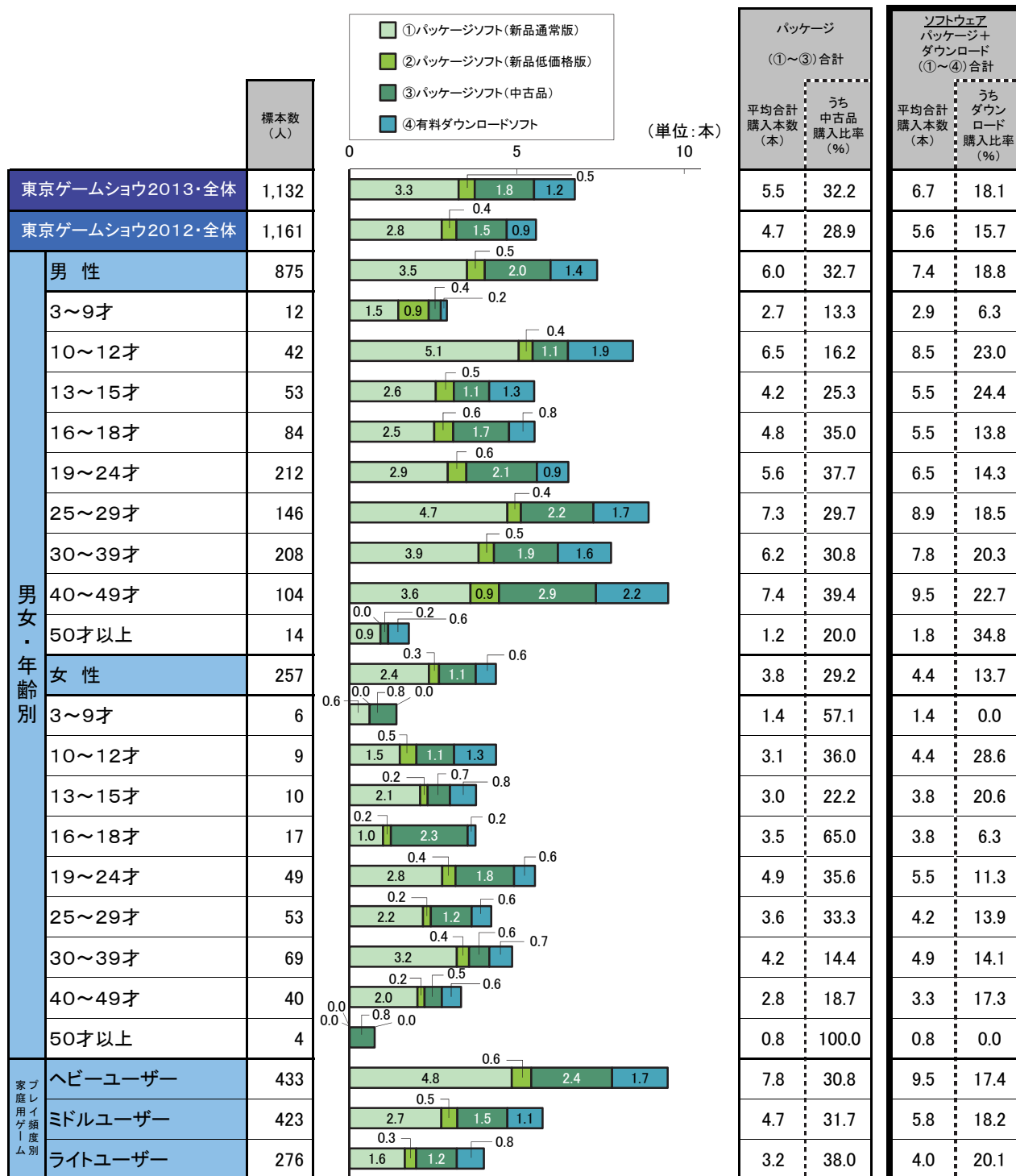


- ・過去1年間にいずれかの種別の家庭用ゲームソフトウェアの購入実績があったのは前回(78.0%)より増加し81.5%。
- ・男女別では男性(83.8%)、家庭用ゲームプレイ頻度別ではヘビーユーザー(89.1%)の購入率が高い。
- ・ソフトウェア種別別にみると、「パッケージソフト(新品通常版)」が前回(66.2%)から69.9%に、「パッケージソフト(新品低価格版)」が前回(16.9%)から17.7%に、「有料ダウンロードソフト」が前回(23.2%)から30.7%にそれぞれ増加。

(2) 過去1年間の家庭用ゲームソフトウェア平均購入本数

【「①パッケージソフト(新品通常版)」「②パッケージソフト(新品低価格版)」「③パッケージソフト(中古品)」「④有料ダウンロードソフト」のいずれかの家庭用ゲームのゲームソフトを「買った」と回答した人のみ】

【質問】「買った」とお答えの方は、この1年間に買ったソフトの本数についてもそれぞれ教えてください。



注) 平均購入本数の算出にあたっては、(1)においてソフトウェアを「買わなかった」と回答した未購入者についても、(2)の購入本数を一律「0」本として扱った上で、それら未購入者も含めた全体を母数としている。ただし、いずれかのソフトウェア種別にて無効・無回答の場合は、他のすべての種別の購入本数についても回答は無効とし、算出母数から除外する。

- ・有料ダウンロードソフトも含めた家庭用ゲームソフトウェアの合計購入本数の平均は前回(5.6本)から増加し6.7本。
- ・有料ダウンロードソフトは1.2本で、購入本数全体に占めるダウンロード購入の比率は18.1%(前回15.7%)となった。
- ・パッケージソフトの購入本数は5.5本(前回4.7本)。そのうち中古購入本数の比率は32.2%(前回28.9%)。

(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・スマートフォン・携帯電話のゲームは除きます。

(家庭用ゲームソフトウェア購入者n=923人のうち有効回答者717人・延べ742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 137		
モンスターハンター4	3DS	121
モンスターハンター3G	3DS	2
モンスターハンター3(トライ)	Wii	1
モンスターハンター3G HDver	WiiU	1
モンスターハンターポータブル 3rd	PSP	1
「モンハン」モンスターハンター3G/4」	3DS	6
「モンハン」	PSP	3
「モンハン」	(無回答)	2
「ドラゴンクエスト」シリーズ 34		
ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち	3DS	10
ドラゴンクエストX 目覚めし五つの種族 オンライン	WiiU	10
ドラゴンクエストX 目覚めし五つの種族 オンライン	Wii	7
ドラゴンクエストX 目覚めし五つの種族 オンライン	(無回答)	4
ドラゴンクエストIX 星空の守り人	NDS	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3D	3DS	1
「ドラゴンクエストモンスターズ」	(無回答)	1
「どうぶつの森」シリーズ 32		
とびだせ どうぶつの森	3DS	30
おいでよ どうぶつの森	NDS	1
街へいこうよ どうぶつの森	Wii	1
「ファイナルファンタジー」シリーズ 24		
ファイナルファンタジーXIV: 新生エオルゼア	PS3	15
ファイナルファンタジー零式	PSP	3
ファイナルファンタジーXIII-2	PS3	2
ファイナルファンタジーXI アドゥリンの魔境 拡張データディスク	PS2	1
「ファイナルファンタジー」FF」	PS3	2
「ファイナルファンタジー」	(無回答)	1
「コール オブ デューティ」シリーズ 21		
コール オブ デューティ ブラックオプスII	PS3	17
コール オブ デューティ ブラックオプスII	X360	1
コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア3	PS3	1
コール オブ デューティ3	PS3	1
「Call of duty」	(無回答)	1
「逆転裁判」シリーズ 19		
逆転裁判5	3DS	16
逆転裁判4	NDS	1
逆転検事2	NDS	1
「逆転裁判」	NDS	1
The Last of Us	PS3	16
「マリオ」シリーズ 15		
NewスーパーマリオブラザーズU	WiiU	4
ルイージマンション2	3DS	4
マリオ&ソニック AT ロンドンオリンピック	Wii	2
NewスーパールイージU	WiiU	1
スーパーマリオコレクション スペシャルパック	Wii	1
マリオ&ルイージRPG4 ドリームアドベンチャー	3DS	1
マリオカート7	3DS	1
Newスーパーマリオブラザーズ2	3DS	1
「テイルズ オブ」シリーズ 14		
テイルズ オブ エクシリア2	PS3	11
テイルズ オブ ヴェスペリア	PS3	1
テイルズ オブ ハーツR	PSV	1
「テイルズ オブ ファンタジア」	PSP	1
「初音ミク」シリーズ 14		
初音ミク -Project DIVA- F	PS3	6
初音ミク -Project DIVA- f	PSV	5
初音ミク and Future Stars Project mirai	3DS	1
初音ミク -Project DIVA- f/初音ミク -Project DIVA- F	PSV/PS3	1
「Project DIVA」	(無回答)	1
「ジョジョの奇妙な冒険」シリーズ 12		
ジョジョの奇妙な冒険 オールスターバトル	PS3	10
「ジョジョ」	(無回答)	2
「龍が如く」シリーズ 12		
龍が如く5 夢、叶えし者	PS3	9
龍が如く4 伝説を継ぐもの	PS3	1
龍が如く OF THE END	PS3	1
「龍が如く」	PS3	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)
ドラゴンズクラウン 12		
ドラゴンズクラウン	PS3	7
ドラゴンズクラウン	PSV	5
地球防衛軍4 11		
地球防衛軍4	PS3	8
地球防衛軍4	X360	2
地球防衛軍4	(無回答)	1
討鬼伝 11		
討鬼伝	PSV	8
討鬼伝	PSP	3
「機動戦士ガンダム」シリーズ 10		
ガンダムブレイカー	PS3	5
ガンダムブレイカー	(無回答)	1
機動戦士ガンダム エクストリームバーサス	PS3	1
機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム	PSP	1
「ガンダム」	PS3	1
「SDガンダム GGENERATION」	(無回答)	1
真・女神転生IV 10		
「ピクミン」シリーズ 10		
ピクミン3	WiiU	8
Wiiであそぶ ピクミン2	Wii	1
「ピクミン」	(無回答)	1
「ポケットモンスター」シリーズ 9		
ポケットモンスター ブラック2	NDS	3
ポケットモンスター ブラック2・ホワイト2	NDS	1
ポケットモンスター ホワイト	NDS	1
ポケットモンスター ブラック・ホワイト	NDS	1
ポケモン不思議のダンジョン 青の救助隊・赤の救助隊	GBA/NDS	1
「ポケモン」	(無回答)	2
「メタルギア」シリーズ 9		
メタルギア ライジング リベンジェンス	PS3	3
メタルギア ソリッド HD エディション	PSV	2
メタルギア ソリッド HD エディション	PS3	1
メタルギアソリッド スネークワイター 3D	3DS	1
メタルギアソリッド4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット	PS3	1
「MGS3」	PS3	1
「うたの☆プリンスさまっ♪」シリーズ 8		
うたの☆プリンスさまっ♪MUSIC2	PSP	4
「うたの☆プリンスさまっ♪」うた☆プリ」	PSP	4
「ダンガンロンパ」シリーズ 8		
スーパーダンガンロンパ2 さよなら絶望学園	PSP	4
ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生/スーパーダンガンロンパ2 さよなら絶望学園	PSP	1
「ダンガンロンパ」	PSP	3
「バイオハザード」シリーズ 8		
バイオハザード6	PS3	5
バイオハザード リベレーションズ アンペールド エディション	PS3	1
バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D	3DS	1
「バイオハザード」	PS3	1
「ペルソナ」シリーズ 8		
ペルソナ4 ザ・ゴールデン	PSV	6
ペルソナ3ポータブル	PSP	1
ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ	PS3	1
バトルフィールド3	PS3	7
「ファンタシースター」シリーズ 7		
ファンタシースターオンライン2	PSV	5
ファンタシースターポータブル2 インフィニティ	PSP	2
「Fate」シリーズ 7		
Fate/EXTRA CCC	PSP	5
Fate/stay night Réalta Nua	PSV	2
ブレイブリーデフォルト フライイングフェアリー	3DS	7
「ワンピース」シリーズ 7		
ワンピース 海賊無双2	PS3	3
ワンピース 海賊無双2	PSV	1
ワンピース ROMANCE DAWN 冒険の夜明け	PSP	1
「ワンピース 海賊無双」	PS3	1
「ワンピース」	PS3	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)
「ウイニングイレブン」シリーズ		6
ワールドサッカー ウイニングイレブン 2013	PS3	3
ワールドサッカー ウイニングイレブン 2012	PS2	1
「ウイニングイレブン 2013」	(無回答)	1
「ウイニングイレブン 2012」	(無回答)	1
「ゴッドイーター」シリーズ		6
ゴッドイーター バースト	PSP	5
ゴッドイーター	PSP	1
「サモンナイト」シリーズ		6
サモンナイト5	PSP	3
サモンナイト4	PSP	3
「スーパーロボット大戦」シリーズ		6
スーパーロボット大戦UX	3DS	2
スーパーロボット大戦Z	PS2	1
「第2次スーパーロボット大戦Z」	PSP	1
「スーパーロボット大戦OG」	PSP	1
「スパロボ」	PS3	1
KILLZONE: MERCENARY	PSV	5
「世界樹の迷宮」シリーズ		5
新・世界樹の迷宮 ミレニアムの少女	3DS	4
世界樹の迷宮IV 伝承の巨神	3DS	1
DARK SOULS	PS3	5
トモダチコレクション 新生活	3DS	5
「ファンタジーライフ」シリーズ		5
ファンタジーライフ	3DS	4
ファンタジーライフ LINK!	3DS	1
「THE IDOLM@STER SHINY FESTA」	PSP	4
「アサシンクリード」シリーズ		4
アサシン クリード III	PS3	1
「アサシンクリード」	PS3	3
カードファイト!! ヴァンガード ライトトゥピクトリー!!	3DS	4
「キングダムハーツ」シリーズ		4
キングダム ハーツ HD 1.5 リミックス-	PS3	3
キングダム ハーツ 3D [ドリーム ドロップ ディスタンス]	3DS	1
ソードアート・オンライン -インフィニティ・モーメント-	PSP	4
「デビル メイ クライ」シリーズ		4
DmCデビル メイ クライ	PS3	3
「デビル メイ クライ」	PS2	1
「ネプテューヌ」シリーズ		4
神次元アイドル ネプテューヌPP	PSV	2
神次元ゲーム ネプテューヌV	PS3	1
超次元ゲーム ネプテューヌmk2	PS3	1
「BLAZBLUE」シリーズ		4
BLAZBLUE -CONTINUUM SHIFT EXTEND-	PSV	1
BLAZBLUE -CONTINUUM SHIFT EXTEND-	PS3/PSV	1
「BLAZBLUE」	PS3	2
大神 絶景版	PS3	3
真・三國無双7	PS3	3
「セガ 3D復刻プロジェクト」シリーズ		3
3DギャラクシーフォースII	3DS	2
3Dスペースハリアー	3DS	1
「ゼルダの伝説」シリーズ		3
ゼルダの伝説 スカイウォードソード	Wii	2
ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス	Wii	1
SOUL SACRIFICE	PSV	3
「鉄拳」シリーズ		3
鉄拳タッグトーナメント2	PS3	2
鉄拳6	PS3	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)
トゥームレイダー	PS3	3
「Dragon's Dogma」シリーズ		3
Dragon's Dogma: Dark Arisen	PS3	1
「Dragon's Dogma」	PS3	2
「ぷよぷよ」シリーズ		3
ぷよぷよ!! Puyopuyo 20th anniversary	3DS	1
「ぷよぷよ」	3DS	1
「ぷよぷよ」	PS2	1
「星のカービィ」シリーズ		3
星のカービィ 20周年スペシャルコレクション	Wii	1
星のカービィWii	Wii	1
「星のカービィ」	(無回答)	1
魔女と百騎兵	PS3	3
レゴ®シティ アンダーカバー	WiiU	3
「アーマード・コア」シリーズ		2
アーマード・コア フォー アンサー	PS3	1
アーマード・コアV	X360	1
エスカ&ロジエのアトリエ ～黄昏の空の錬金術士～	PS3	2
風ノ旅ビト	PS3	2
仮面ライダー バトライド・ウォー	PS3	2
KILLER IS DEAD		2
KILLER IS DEAD	PS3	1
KILLER IS DEAD	X360	1
CLANNAD	PSP	2
「ゴッド・オブ・ウォー」シリーズ		2
ゴッド・オブ・ウォーIII	PS3	1
God of War: Ascension	PS3	1
THE KING OF FIGHTERS XIII	PS3	2
さよなら 海腹川背	3DS	2
The Wonderful 101	WiiU	2
The Elder Scrolls V: Skyrim		2
The Elder Scrolls V: Skyrim	PS3	1
The Elder Scrolls V: Skyrim	X360	1
「実況パワフルプロ野球」シリーズ		2
実況パワフルプロ野球2012	PS3	1
「実況パワフルプロ野球」	PS2	1
「STEINS;GATE」シリーズ		2
STEINS;GATE 線形拘束のフェノグラム	PS3	1
「STEINS;GATE」	PS3	1
ディズニーマジックキャッスル マイ・ハッピー・ライフ	3DS	2
「DEAD OR ALIVE」シリーズ		2
DEAD OR ALIVE 5 ULTIMATE	X360	1
「DEAD OR ALIVE」	PS3	1
デモンゲイズ	PSV	2
「桃太郎電鉄」シリーズ		2
桃太郎電鉄16 北海道大移動の巻!	Wii	1
「桃太郎電鉄」シリーズ	PS	1
妖怪ウォッチ	3DS	2
リトルバスターズ! Converted Edition	PSV	2
リトルビッグプラネット2	PS3	2
「ロストブラネット」シリーズ		2
ロストブラネット3	PS3	1
「ロストブラネット」	PS3	1
ワンダと巨象		2
ワンダと巨象	PS3	1
ワンダと巨象	PS2	1
以下タイトル数「1」のタイトルは多数のため省略		

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

注2) 機種名の略称内容は以下の通り。

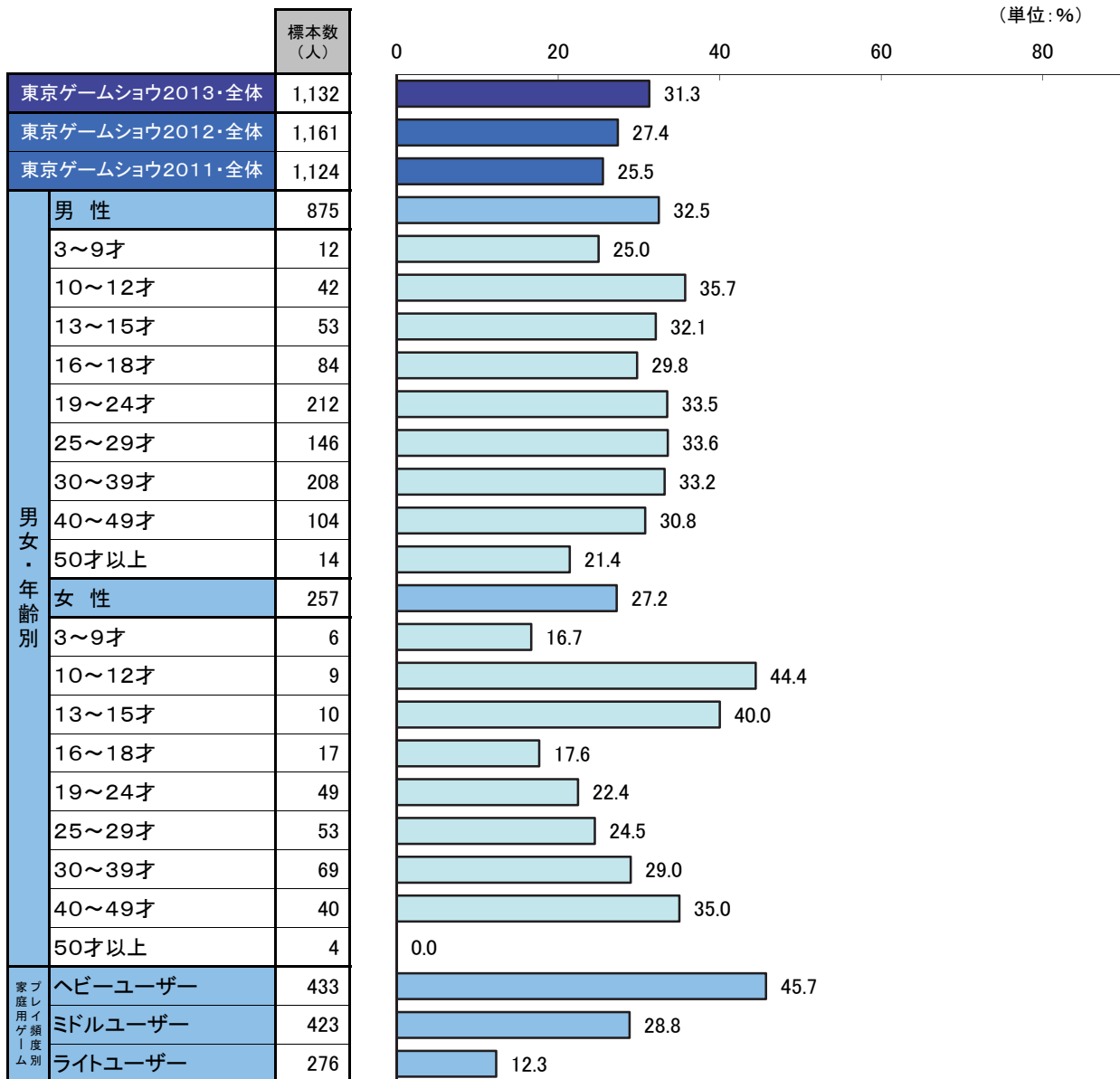
WiiU: Wii U、Wii: Wii、3DS: ニンテンドー3DS、NDS: ニンテンドーDS、GBA: ゲームボーイアドバンス、PS3: プレイステーション3、PS2: プレイステーション2、PS: プレイステーション、PSV: プレイステーション ヴィータ、PSP: PSP「プレイステーション・ポータブル」、X360: Xbox360

・最も多かったのは「モンスターハンター」シリーズで延べ137タイトル。全回答延べ742タイトルの18.5%を占めた。
以下、「ドラゴンクエスト」シリーズが延べ34タイトル、「どうぶつの森」シリーズが延べ32タイトルと続く。
・単独タイトルでは、「モンスターハンター4」(ニンテンドー3DS)が延べ121タイトルで最も多い。
次に多いのは「とびだせ どうぶつの森」(ニンテンドー3DS)で延べ30タイトル。

8. ダウンロード販売サービスによる追加ダウンロードコンテンツ購入状況

【質問】 この1年間に、アイテム、ステージ、シナリオ、音楽など、既存の家庭用ゲームに追加する有料の追加ダウンロードコンテンツを、家庭用ゲーム機専用のダウンロード販売サービス（ニンテンドーeショップ、Wiiショッピングチャンネル、プレイステーションストア、Xbox Liveマーケットプレイスなど）で、ダウンロード購入しましたか。※PC・スマートフォン・携帯電話のゲームは除きます。

■家庭用ゲーム追加ダウンロードコンテンツ年間購入率 （この1年間に追加ダウンロードコンテンツを「ダウンロード購入した」と回答した率）



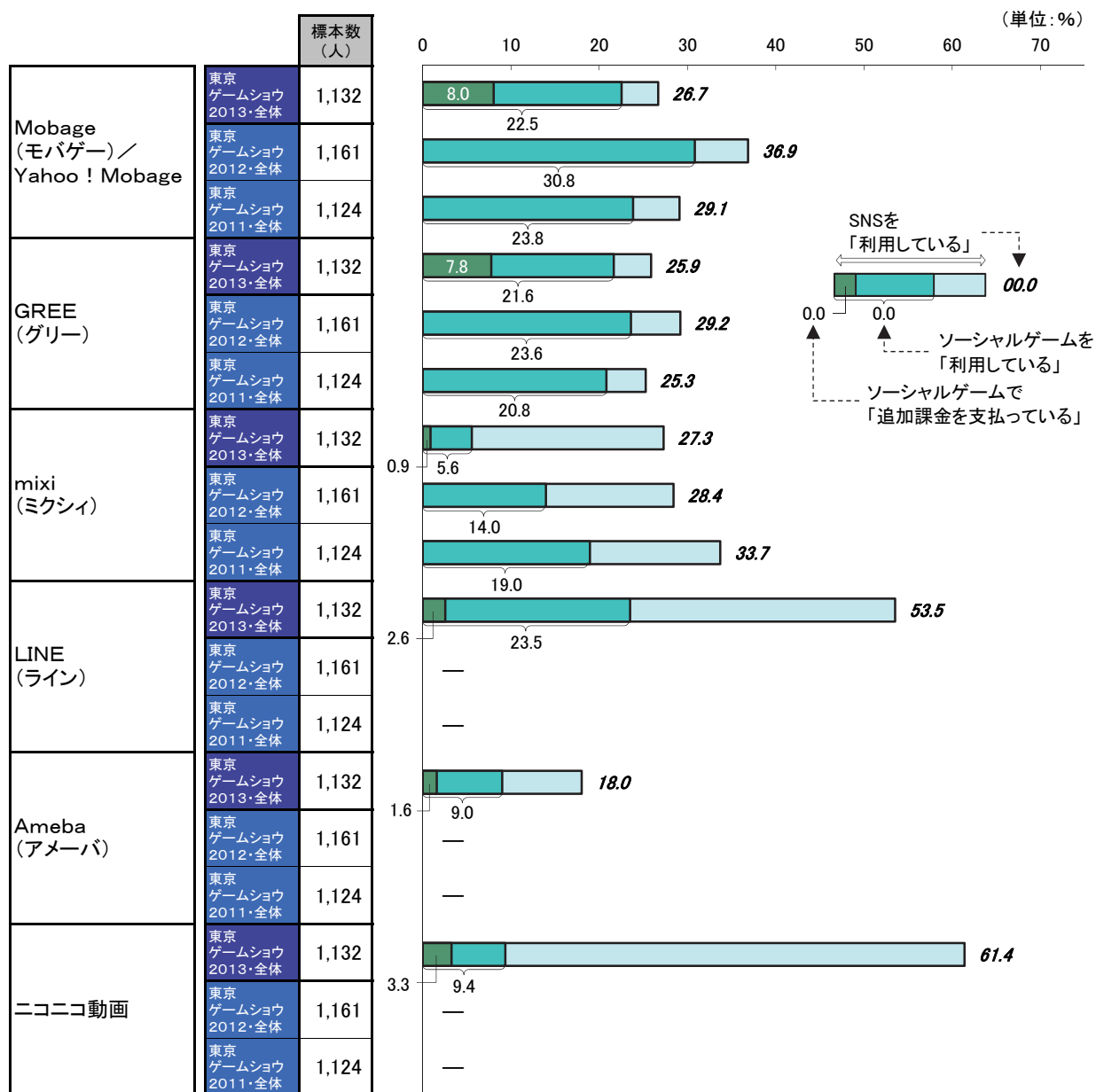
- ・過去1年間の追加ダウンロードコンテンツのダウンロード購入経験者は、前々回（25.5％）・前回（27.4％）よりさらに増加して31.3％。
- ・家庭用ゲームの「ヘビーユーザー」の購入率は45.7％にのぼる。

Ⅲ. ソーシャルゲームのプレイ状況

1. 各SNSおよびソーシャルゲームの利用状況

【質問】【各SNS(「Mobage(モバゲー)／Yahoo! Mobage」「GREE(グリー)」「mixi(ミクシィ)」「LINE(ライン)」「Ameba(アメーバ)」「ニコニコ動画」)について】
現在、「(各SNS)」を利用していますか。
【各SNSを「利用している」と回答した人に】
「(各SNS)」でゲーム(ソーシャルゲーム)を利用していますか。
【各SNS利用者のうち、ソーシャルゲームを「利用している」と回答した人に】
「(各SNS)」のゲームで追加課金を支払っていますか。

(1) 各SNSの利用率・ソーシャルゲーム利用率・課金プレイ利用率《全体》



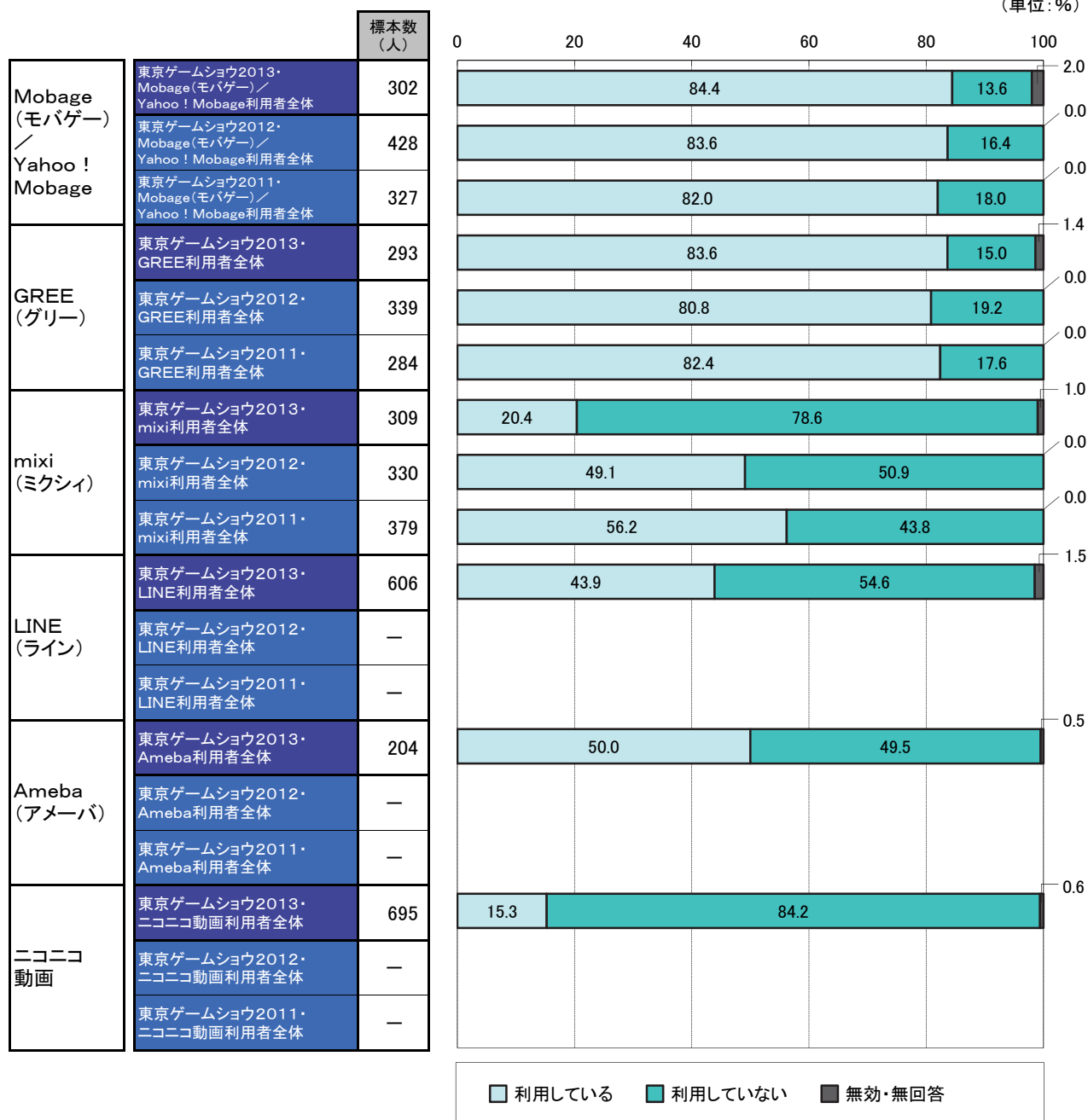
注1) 東京ゲームショウ2013調査より、調査対象のSNSとして「LINE」「Ameba」「ニコニコ動画」を追加した。また、各ソーシャルゲームごとに課金プレイの有無についての設問を追加した。なお、東京ゲームショウ2013調査においては、ソーシャルゲームのプレイ利用の有無についての設問は各SNS利用者のみ追加課金の有無についての設問は各ソーシャルゲーム利用者のみを対象としているが、東京ゲームショウ2012・2011調査との比較のため、それらと同様にいずれも東京ゲームショウ2013・全体を母数として換算し、それらの結果を示した。

注2) 東京ゲームショウ2012・2011調査における各SNSの利用率は、それぞれ選択肢「利用している／ソーシャルゲームで遊んでいる」および「利用している／ソーシャルゲームは遊んでいない」の合計値。

- ・最も利用率が高いSNSは「ニコニコ動画」(61.4%)。続いて「LINE」(53.5%)。
- ・ソーシャルゲームの利用率が最も高いのは「LINE」(23.5%)。以下、「Mobage(モバゲー)／Yahoo! Mobage」(22.5%)、「GREE」(21.6%)が続く。
- ・課金プレイ利用率が最も高いのは「Mobage(モバゲー)／Yahoo! Mobage」(8.0%)。次いで「GREE」(7.8%)。

(2)各SNS利用者におけるソーシャルゲーム利用率【各SNS利用者ベース】

(単位: %)



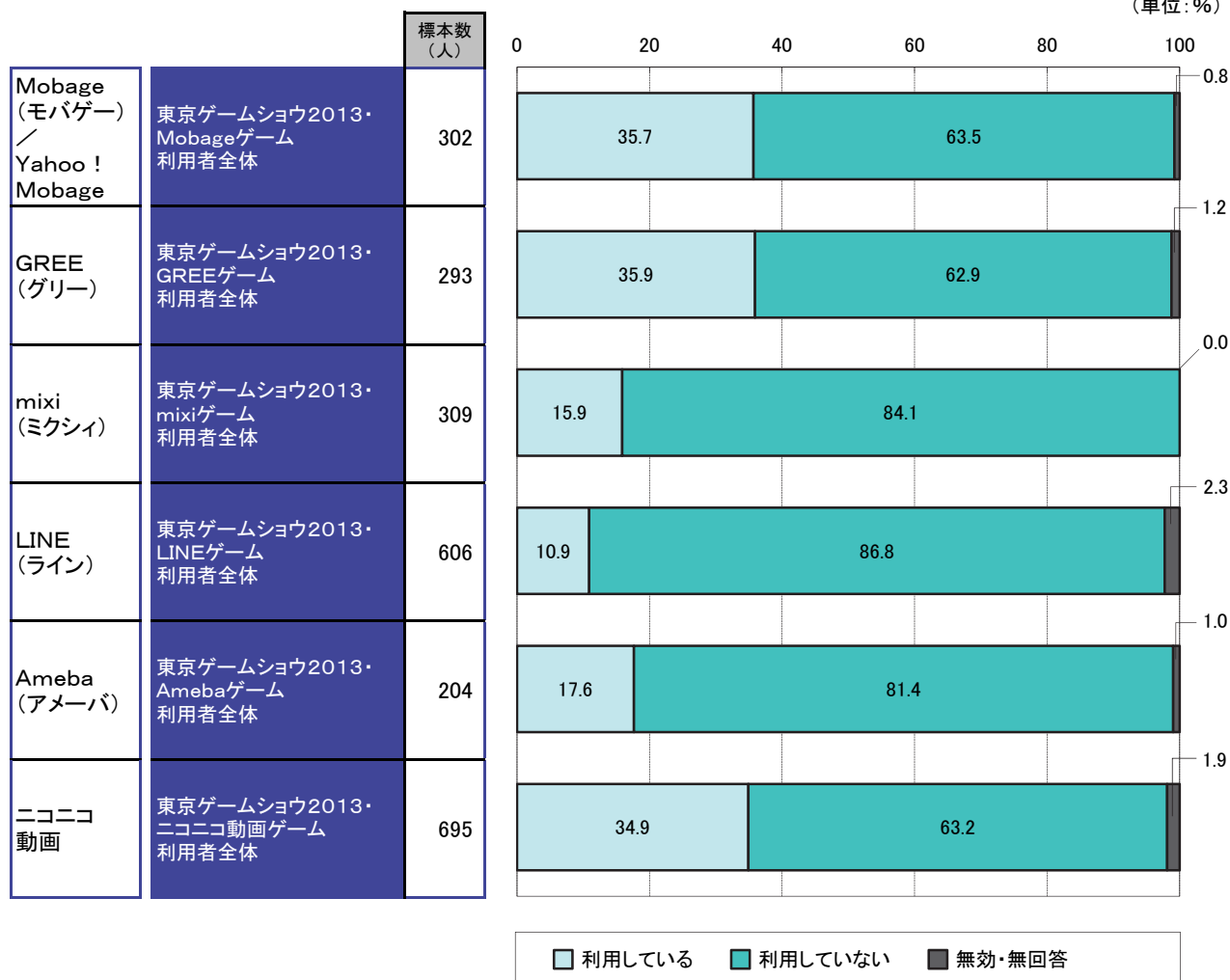
注1) 東京ゲームショウ2013調査より、調査対象のSNSとして「LINE」「Ameba」「ニコニコ動画」を追加した。

注2) 東京ゲームショウ2012・2011調査における各SNSの利用者数は、それぞれ選択肢「利用している／ソーシャルゲームで遊んでいる」および「利用している／ソーシャルゲームは遊んでいない」の合計値。これを母数としてそれぞれのソーシャルゲーム利用率を算出した。

・「Mobage(モバゲー)／Yahoo ! Mobage」(84.4%)、「GREE」(83.6%)では、前々回・前回到引き続き、それぞれのSNS利用者におけるソーシャルゲーム利用率が、依然としていずれも8割を超える。
「LINE」(43.9%)、「Ameba」(50.0%)では概ね半数程度。「ニコニコ動画」では15.3%にとどまった。
「mixi」については、前々回(56.2%)、前回(49.1%)は半数程度だったが、今回は20.4%に急落した。

(3)各ソーシャルゲーム利用者における課金プレイ利用率【各ソーシャルゲーム利用者ベース】

(単位: %)



・「Mobage(モバゲー)／Yahoo ! Mobage」(35. 7%)、「GREE」(35. 9%)、「ニコニコ動画」(34. 9%)では、それぞれのソーシャルゲーム利用者における課金プレイ利用率がいずれも3割を超える。最も課金プレイ利用率が低いのは「LINE」(10. 9%)。

(4) 各SNSの利用率・ソーシャルゲーム参加率・課金プレイ率《東京ゲームショウ2013・全体ベース(各SNS別)》
 [男女・年齢別／家庭用ゲームプレイ頻度別／各業態ゲーム現参加者別]

			Mobage(モバゲー)／Yahoo! Mobage			GREE(グリー)		
			SNS利用率	ソーシャル ゲーム 利用率	課金プレイ 利用率	SNS利用率	ソーシャル ゲーム 利用率	課金プレイ 利用率
			「Mobage」を 「利用している」	「Mobage」で ゲームを 「利用している」	「Mobage」の ゲームで 「追加課金を 支払っている」	「GREE」を 「利用している」	「GREE」で ゲームを 「利用している」	「GREE」の ゲームで 「追加課金を 支払っている」
		標本数 (人)						
東京ゲームショウ 2013・全体		1,132	26.7	22.5	8.0	25.9	21.6	7.8
男女・ 年齢別	男 性	875	26.1	21.9	8.2	24.0	20.3	7.5
	3～9才	12	16.7	16.7	8.3	8.3	8.3	8.3
	10～12才	42	7.1	7.1	2.4	11.9	7.1	0.0
	13～15才	53	11.3	11.3	0.0	13.2	13.2	3.8
	16～18才	84	41.7	32.1	3.6	26.2	20.2	2.4
	19～24才	212	31.6	25.5	9.4	24.1	19.3	8.0
	25～29才	146	23.3	19.2	10.3	24.7	21.9	9.6
	30～39才	208	25.5	23.6	12.5	27.4	23.6	7.2
	40～49才	104	21.2	17.3	3.8	25.0	22.1	12.5
	50才以上	14	42.9	35.7	14.3	35.7	35.7	14.3
	女 性	257	28.8	24.5	7.4	32.3	26.1	8.6
	3～9才	6	16.7	16.7	0.0	16.7	16.7	0.0
	10～12才	9	0.0	0.0	0.0	22.2	22.2	11.1
	13～15才	10	20.0	10.0	0.0	10.0	10.0	0.0
	16～18才	17	23.5	17.6	0.0	35.3	29.4	11.8
	19～24才	49	38.8	34.7	10.2	38.8	30.6	6.1
	25～29才	53	26.4	22.6	11.3	20.8	15.1	9.4
	30～39才	69	30.4	27.5	8.7	39.1	34.8	10.1
	40～49才	40	32.5	25.0	5.0	37.5	25.0	7.5
	50才以上	4	0.0	0.0	0.0	25.0	25.0	25.0
家庭用ゲーム プレイ頻度別	ヘビーユーザー	433	27.5	22.4	9.0	25.4	21.2	8.3
	ミドルユーザー	423	27.2	23.6	6.4	24.8	21.0	6.6
	ライトユーザー	276	24.6	21.0	9.1	28.3	23.2	8.7
各業態ゲーム 現参加者別	ソーシャルゲーム 現参加者	546	51.6	46.7	16.7	50.5	44.9	16.1
	Mobageゲーム 利用者	255	100.0	100.0	35.7	67.1	60.8	19.6
	GREEゲーム 利用者	245	68.6	63.3	22.9	100.0	100.0	35.9
	mixiゲーム 利用者	63	52.4	47.6	15.9	58.7	54.0	20.6
	LINEゲーム 利用者	266	44.0	38.0	10.9	41.4	35.3	10.9
	Amebaゲーム 利用者	102	57.8	52.9	10.8	55.9	52.0	12.7
	ニコニコ動画 ゲーム利用者	106	50.0	47.2	15.1	49.1	43.4	14.2
	スマートフォン・タブレット 向けゲーム現参加者	576	37.2	31.8	11.5	35.2	29.5	10.4
	携帯電話ゲーム コンテンツ現参加者	216	44.4	39.4	15.3	41.2	36.6	13.4
	オンラインゲーム 現参加者	383	30.8	25.8	8.1	24.5	19.6	5.5
	アーケードゲーム 現参加者	336	34.2	29.8	11.6	31.0	28.0	11.0

(単位: %)

			mixi(ミクシィ)			LINE(ライン)			
			SNS利用率	ソーシャル ゲーム 利用率	課金プレイ 利用率	SNS利用率	ソーシャル ゲーム 利用率	課金プレイ 利用率	
			「mixi」を 「利用している」	「mixi」で ゲームを 「利用している」	「mixi」の ゲームで 「追加課金を 支払っている」	「LINE」を 「利用している」	「LINE」で ゲームを 「利用している」	「LINE」の ゲームで 「追加課金を 支払っている」	
		標本数 (人)							
東京ゲームショウ 2013・全体			1,132	27.3	5.6	0.9	53.5	23.5	2.6
男女・ 年齢別	男 性	875	24.5	3.9	0.8	51.8	21.5	2.5	
	3～9才	12	0.0	0.0	0.0	25.0	0.0	0.0	
	10～12才	42	0.0	0.0	0.0	26.2	19.0	2.4	
	13～15才	53	5.7	1.9	0.0	45.3	18.9	1.9	
	16～18才	84	17.9	1.2	0.0	81.0	42.9	0.0	
	19～24才	212	25.9	4.2	0.9	64.6	21.7	3.3	
	25～29才	146	39.0	4.8	0.7	54.8	21.9	4.1	
	30～39才	208	30.8	7.2	1.9	40.4	17.3	1.9	
	40～49才	104	17.3	1.0	0.0	41.3	18.3	2.9	
	50才以上	14	14.3	0.0	0.0	21.4	7.1	0.0	
	女 性	257	37.0	11.3	1.2	59.5	30.4	2.7	
	3～9才	6	0.0	0.0	0.0	50.0	50.0	0.0	
	10～12才	9	11.1	11.1	0.0	33.3	22.2	11.1	
	13～15才	10	0.0	0.0	0.0	60.0	10.0	0.0	
	16～18才	17	29.4	5.9	0.0	76.5	35.3	5.9	
	19～24才	49	40.8	18.4	0.0	77.6	46.9	0.0	
	25～29才	53	50.9	17.0	3.8	56.6	15.1	0.0	
	30～39才	69	44.9	8.7	1.4	58.0	30.4	5.8	
	40～49才	40	27.5	7.5	0.0	47.5	35.0	2.5	
	50才以上	4	0.0	0.0	0.0	25.0	0.0	0.0	
プレイ 頻度別 家庭用ゲーム	ヘビーユーザー	433	24.5	3.5	1.2	49.2	23.6	2.5	
	ミドルユーザー	423	27.9	7.1	0.5	56.5	23.9	2.6	
	ライトユーザー	276	30.8	6.5	1.1	55.8	22.8	2.5	
各業態 ゲーム 現参加者 別	ソーシャルゲーム 現参加者	546	36.4	11.5	1.8	73.3	48.7	5.3	
	Mobageゲーム 利用者	255	39.2	11.8	2.4	67.5	39.6	5.1	
	GREEゲーム 利用者	245	42.0	13.9	2.4	65.7	38.4	6.9	
	mixiゲーム 利用者	63	100.0	100.0	15.9	65.1	42.9	7.9	
	LINEゲーム 利用者	266	36.5	10.2	0.8	100.0	100.0	10.9	
	Amebaゲーム 利用者	102	39.2	10.8	1.0	84.3	50.0	6.9	
	ニコニコ動画 ゲーム利用者	106	26.4	8.5	0.0	66.0	43.4	8.5	
	スマートフォン・タブレット 向けゲーム現参加者	576	30.7	7.3	1.4	71.0	38.2	4.7	
	携帯電話ゲーム コンテンツ現参加者	216	33.3	11.1	1.4	60.6	36.6	6.5	
	オンラインゲーム 現参加者	383	28.7	5.2	0.0	60.3	27.7	3.7	
	アーケードゲーム 現参加者	336	32.4	11.3	2.1	59.5	30.1	4.8	

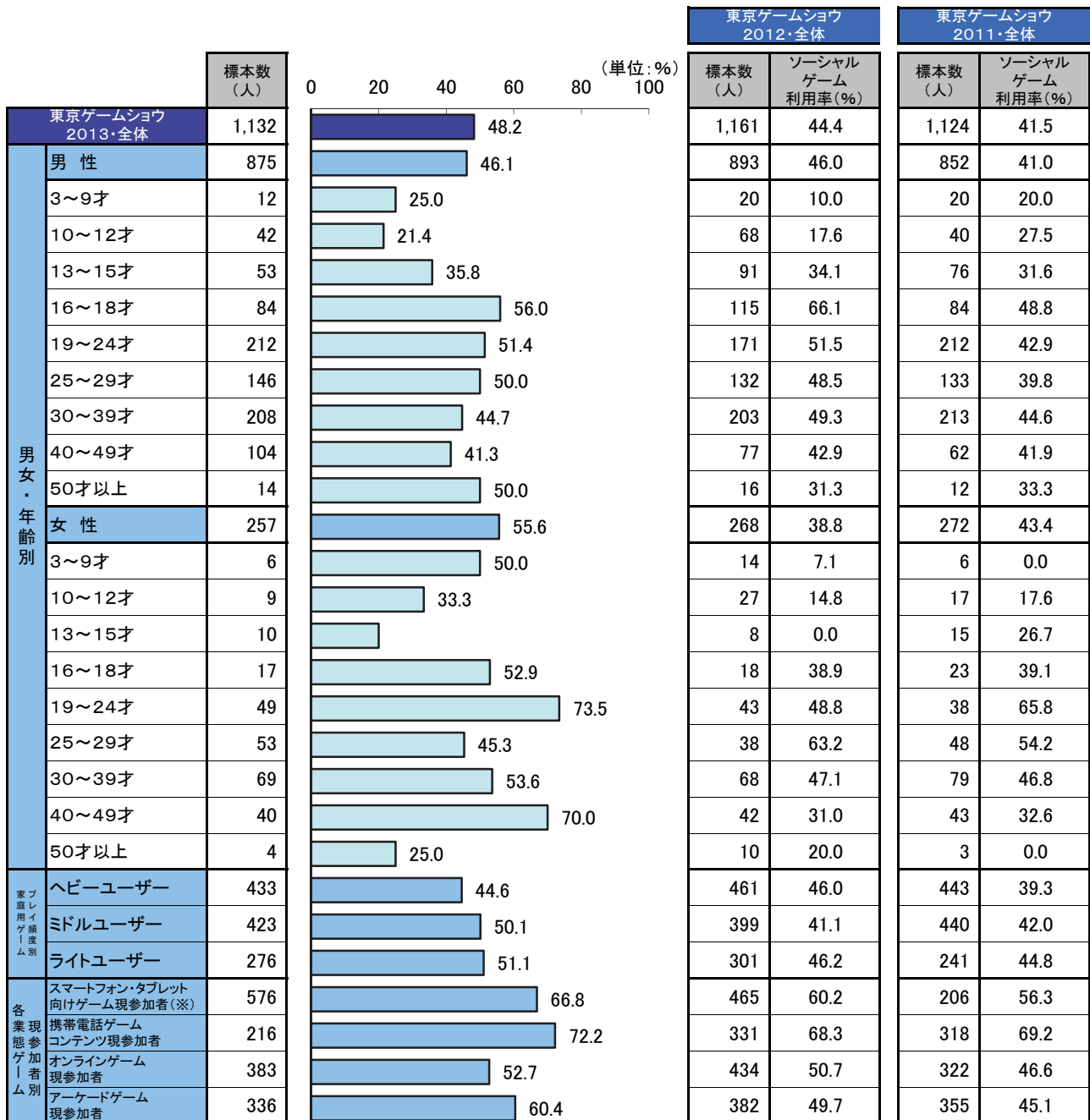
(単位: %)

			Ameba(アメーバ)			ニコニコ動画			
			SNS利用率	ソーシャル ゲーム 利用率	課金プレイ 利用率	SNS利用率	ソーシャル ゲーム 利用率	課金プレイ 利用率	
			「Ameba」を 「利用している」	「Ameba」で ゲームを 「利用している」	「Ameba」の ゲームで 「追加課金を 支払っている」	「ニコニコ動画」を 「利用している」	「ニコニコ動画」で ゲームを 「利用している」	「ニコニコ動画」の ゲームで 「追加課金を 支払っている」	
		標本数 (人)							
東京ゲームショウ 2013・全体			1,132	18.0	9.0	1.6	61.4	9.4	3.3
男女・ 年齢別	男 性	875	15.7	7.8	1.1	61.4	9.5	3.4	
	3～9才	12	8.3	8.3	0.0	16.7	0.0	0.0	
	10～12才	42	4.8	2.4	2.4	11.9	4.8	2.4	
	13～15才	53	15.1	11.3	0.0	58.5	11.3	5.7	
	16～18才	84	25.0	11.9	0.0	78.6	19.0	6.0	
	19～24才	212	16.0	9.0	0.9	77.8	9.4	3.3	
	25～29才	146	16.4	6.8	2.1	67.8	11.0	3.4	
	30～39才	208	12.5	6.3	1.0	57.7	8.2	2.4	
	40～49才	104	18.3	7.7	1.9	42.3	4.8	3.8	
	50才以上	14	14.3	0.0	0.0	35.7	7.1	0.0	
	女 性	257	26.1	13.2	3.1	61.5	8.9	2.7	
	3～9才	6	0.0	0.0	0.0	16.7	0.0	0.0	
	10～12才	9	22.2	22.2	11.1	55.6	11.1	0.0	
	13～15才	10	30.0	10.0	10.0	60.0	20.0	10.0	
	16～18才	17	23.5	11.8	5.9	88.2	11.8	5.9	
	19～24才	49	20.4	16.3	4.1	83.7	16.3	6.1	
	25～29才	53	24.5	9.4	3.8	66.0	1.9	0.0	
	30～39才	69	33.3	17.4	1.4	53.6	8.7	2.9	
	40～49才	40	30.0	10.0	0.0	45.0	7.5	0.0	
	50才以上	4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
プレイ頻度別 家庭用ゲーム	ヘビーユーザー	433	15.9	6.5	1.2	61.9	10.6	4.6	
	ミドルユーザー	423	20.1	11.1	1.4	64.3	9.7	2.4	
	ライトユーザー	276	18.1	9.8	2.5	56.2	6.9	2.5	
各業態ゲーム 現参加者別	ソーシャルゲーム 現参加者	546	30.2	18.7	3.3	71.2	19.4	6.8	
	Mobageゲーム 利用者	255	35.7	21.2	4.3	77.3	19.6	8.2	
	GREEゲーム 利用者	245	31.8	21.6	4.1	69.0	18.8	6.1	
	mixiゲーム 利用者	63	28.6	17.5	4.8	74.6	14.3	3.2	
	LINEゲーム 利用者	266	30.5	19.2	4.9	65.4	17.3	6.8	
	Amebaゲーム 利用者	102	100.0	100.0	17.6	81.4	30.4	13.7	
	ニコニコ動画 ゲーム利用者	106	43.4	29.2	8.5	100.0	100.0	34.9	
	スマートフォン・タブレット 向けゲーム現参加者	576	24.0	13.9	2.4	65.8	13.5	5.6	
	携帯電話ゲーム コンテンツ現参加者	216	24.1	13.0	4.2	60.2	20.8	8.8	
	オンラインゲーム 現参加者	383	22.5	12.3	2.6	73.6	15.1	6.8	
	アーケードゲーム 現参加者	336	18.8	11.3	3.6	70.8	15.2	6.3	

(単位:%)

2. ソーシャルゲーム利用率

■ソーシャルゲーム利用率(いずれかのソーシャルゲームを「利用している」と回答した人の率)

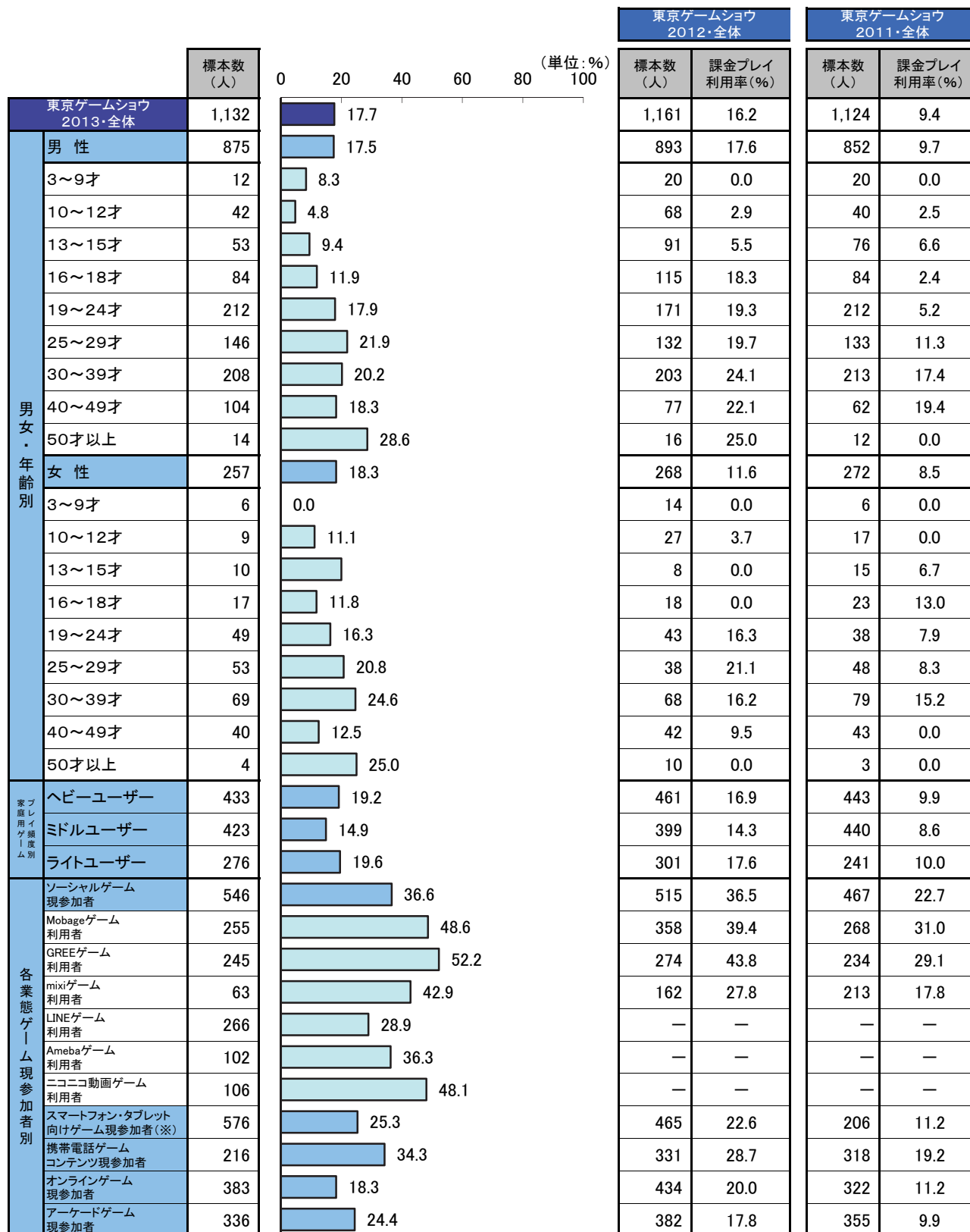


※「スマートフォン・タブレット向けゲーム」は、東京ゲームショウ2011調査時は「スマートフォン向けゲーム」として質問していた。

- ・いずれかのソーシャルゲームの利用率は全体の48.2%。前々回(41.5%)・前回(44.4%)から着実に増加。
- ・男性(46.1%)よりも女性(55.6%)のほうがソーシャルゲーム利用率が高い。
- ・家庭用ゲームのプレイ頻度別ではプレイ頻度が多いほどソーシャルゲーム利用率が低い傾向が見られる。

3. ソーシャルゲームの課金プレイ利用率

■ソーシャルゲームの課金プレイ利用率(いずれかのソーシャルゲームで「追加課金を支払っている」と回答した人の率)



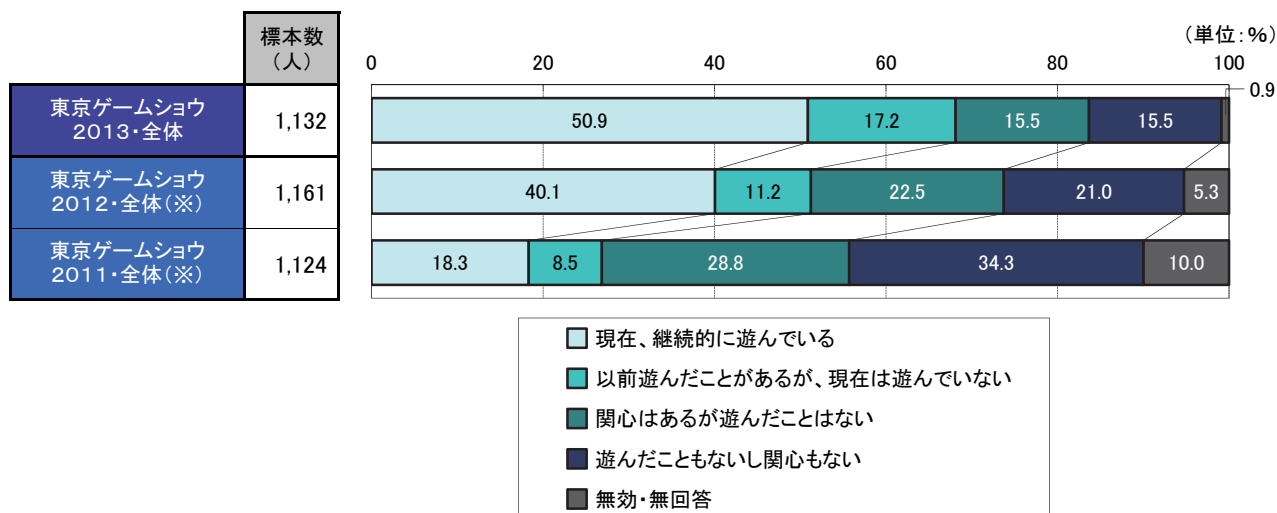
※「スマートフォン・タブレット向けゲーム」は、東京ゲームショウ2011調査時は「スマートフォン向けゲーム」として質問していた。

- ・ソーシャルゲームの課金プレイ利用率(全体ベース)は前回(16.2%)から増加して17.7%。
- ・ソーシャルゲーム利用者(546人)における課金プレイ利用率は36.6%であり、前回(36.5%)と殆ど変わらない。
- ・ソーシャルゲーム利用者別では、「GREE」ゲーム(52.2%)が課金プレイ利用率が5割を超えた。

IV. スマートフォン・タブレット向けゲームのプレイ状況

1. スマートフォン・タブレット向けゲームのプレイ経験

●「スマートフォン・タブレット向けゲーム」…「App Store」「Google Play」などのアプリストアから、端末にアプリをダウンロードして利用するゲーム
 ※SNSで提供されるソーシャルゲームは除きます。
 ※「スマートフォン」…iPhone、Android携帯などの高性能携帯電話 ※「タブレット」…iPad、GALAXY TABなどタッチパネル形式の平板な携帯型PC
 [質問] 現在、スマートフォン・タブレット向けゲームで継続的に遊んでいますか。



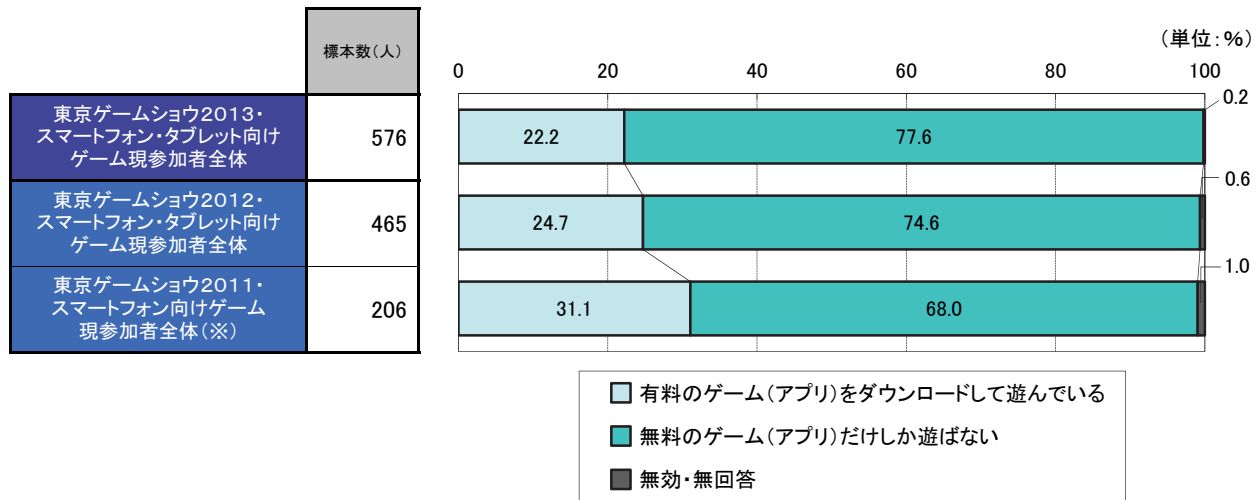
		標本数 (人)	(単位: %)				
			現在、継続的に 遊んでいる	以前遊んだことがあるが、 現在は遊んでいない	関心はあるが 遊んだことはない	遊んだこともないし 関心もない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2013・全体		1,132	50.9	17.2	15.5	15.5	0.9
男女・年齢別	男 性	875	50.3	18.2	15.1	15.7	0.8
	3～9才	12	50.0	16.7	16.7	16.7	0.0
	10～12才	42	40.5	21.4	14.3	21.4	2.4
	13～15才	53	45.3	18.9	18.9	13.2	3.8
	16～18才	84	61.9	22.6	6.0	9.5	0.0
	19～24才	212	53.3	20.8	9.4	15.6	0.9
	25～29才	146	56.8	17.1	11.0	14.4	0.7
	30～39才	208	42.3	17.8	21.6	17.8	0.5
	40～49才	104	52.9	10.6	21.2	15.4	0.0
	50才以上	14	14.3	14.3	42.9	28.6	0.0
	女 性	257	52.9	14.0	17.1	14.8	1.2
	3～9才	6	50.0	0.0	16.7	33.3	0.0
	10～12才	9	33.3	33.3	0.0	33.3	0.0
	13～15才	10	40.0	10.0	20.0	30.0	0.0
	16～18才	17	41.2	35.3	5.9	17.6	0.0
	19～24才	49	73.5	6.1	12.2	8.2	0.0
	25～29才	53	45.3	24.5	18.9	9.4	1.9
	30～39才	69	56.5	11.6	15.9	13.0	2.9
	40～49才	40	50.0	2.5	27.5	20.0	0.0
	50才以上	4	0.0	25.0	50.0	25.0	0.0
家庭用ゲーム機利用頻度別	ヘビーユーザー	433	50.6	17.3	13.9	17.6	0.7
	ミドルユーザー	423	51.3	17.3	17.5	12.8	1.2
	ライトユーザー	276	50.7	17.0	15.2	16.3	0.7
各業態参加者別	ソーシャルゲーム現参加者	546	70.5	12.6	11.5	4.6	0.7
	携帯電話ゲームコンテンツ現参加者	216	74.5	5.1	13.9	6.0	0.5
	オンラインゲーム現参加者	383	58.7	18.0	13.1	9.7	0.5
	アーケードゲーム現参加者	336	61.9	14.0	13.7	9.5	0.9

※東京ゲームショウ2011調査時は「スマートフォン向けゲーム」として質問していた。

・「現在、継続的に遊んでいる」と回答したのは全体の50.9%。前回(40.1%)よりさらに増えて5割を超えた。
 ・男女別では、前回と同様、男性より女性の方が「現在、継続的に遊んでいる」割合が高い(男性:50.3%、女性:52.9%)。
 男性は「16～18才」(61.9%)、女性は「19～24才」(73.5%)のプレイ率が高い。

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

【スマートフォン・タブレット向けゲームを「現在、継続的に遊んでいる」と回答した人(＝スマートフォン・タブレット向けゲーム現参加者)のみ】
 【質問】 スマートフォン・タブレット向けゲームのうち、有料のゲーム(アプリ)をダウンロードして遊んでいますか。



		標本数(人)	有料のゲーム(アプリ)をダウンロードして遊んでいる	無料のゲーム(アプリ)だけしか遊ばない	無効・無回答
東京ゲームショウ2013・スマートフォン・タブレット向けゲーム現参加者全体		576	22.2	77.6	0.2
男女別	男性	440	23.9	75.9	0.2
	女性	136	16.9	83.1	0.0
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	219	25.1	74.4	0.5
	ミドルユーザー	217	20.3	79.7	0.0
	ライトユーザー	140	20.7	79.3	0.0
各現参加者別	ソーシャルゲーム現参加者	385	22.1	77.7	0.3
	携帯電話ゲームコンテンツ現参加者	161	26.7	72.7	0.6
	オンラインゲーム現参加者	225	26.2	73.3	0.4
	アーケードゲーム現参加者	208	30.8	68.8	0.5

※東京ゲームショウ2011調査時は「スマートフォン向けゲーム」として質問していた。

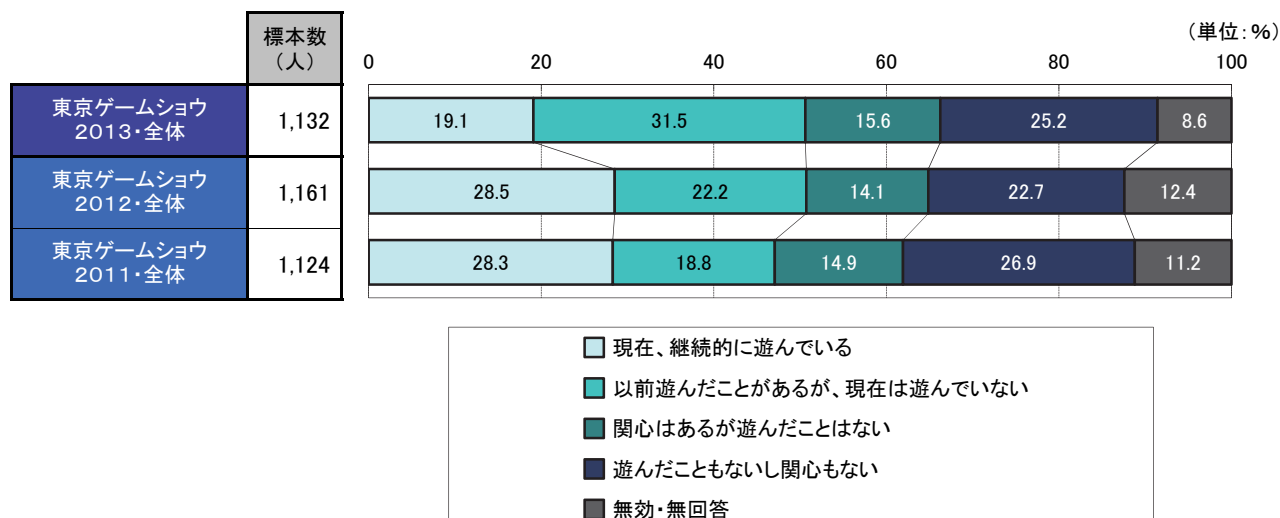
・スマートフォン・タブレット向け有料ゲームをプレイしているのは、スマートフォン・タブレット向けゲーム現参加者の22.2%にとどまり、前回(24.7%)に引き続き減少。
 女性より男性の方がスマートフォン向け有料ゲームをプレイしている割合が高い(男性:23.9%、女性:16.9%)。
 家庭用ゲームプレイ頻度別では、「ヘビーユーザー」が有料のゲームを遊んでいる割合が高い(25.1%)。

V. 携帯電話ゲームコンテンツのプレイ状況

1. 携帯電話ゲームコンテンツのプレイ経験

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

〔質問〕 現在、携帯電話・PHSのゲームで継続的に遊んでいますか。



(単位：％)

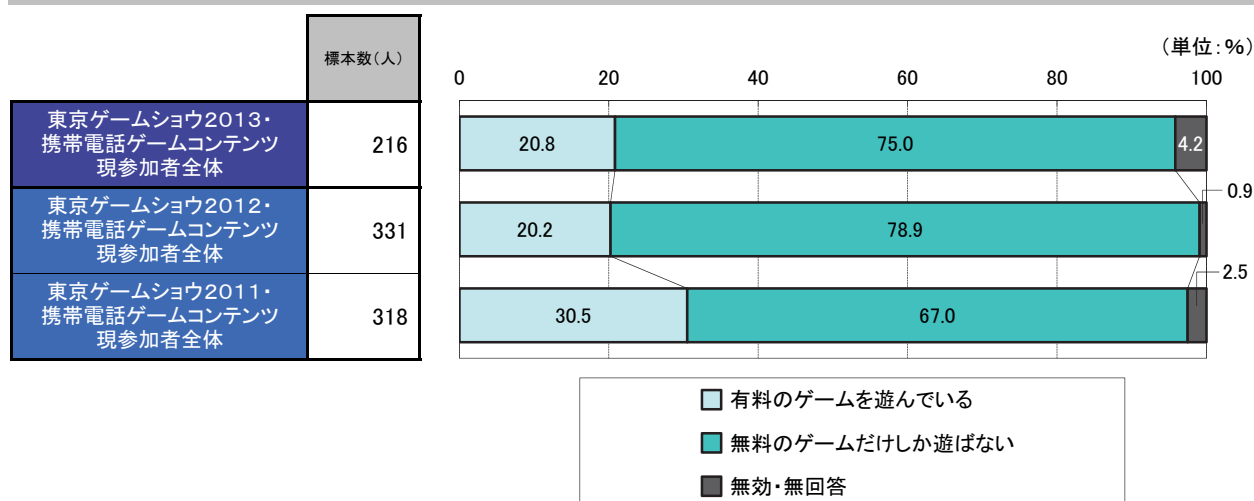
		標本数 (人)	現在、継続的に 遊んでいる	以前遊んだことがあるが、 現在は遊んでいない	関心はあるが 遊んだことはない	遊んだこともないし 関心もない	無効・無回答
東京ゲームショー 2013・全体		1,132	19.1	31.5	15.6	25.2	8.6
男女・ 年齢別	男 性	875	18.2	31.7	16.2	25.9	8.0
	3～9才	12	25.0	25.0	25.0	25.0	0.0
	10～12才	42	16.7	14.3	9.5	45.2	14.3
	13～15才	53	13.2	20.8	32.1	22.6	11.3
	16～18才	84	16.7	31.0	13.1	32.1	7.1
	19～24才	212	14.6	36.3	13.2	27.8	8.0
	25～29才	146	19.9	34.9	13.0	22.6	9.6
	30～39才	208	18.8	34.6	18.8	23.1	4.8
	40～49才	104	24.0	26.0	18.3	22.1	9.6
	50才以上	14	28.6	28.6	14.3	21.4	7.1
	女 性	257	22.2	31.1	13.6	22.6	10.5
	3～9才	6	16.7	0.0	33.3	50.0	0.0
	10～12才	9	33.3	11.1	0.0	44.4	11.1
	13～15才	10	30.0	20.0	10.0	30.0	10.0
	16～18才	17	17.6	29.4	5.9	41.2	5.9
	19～24才	49	22.4	38.8	10.2	18.4	10.2
	25～29才	53	15.1	52.8	11.3	13.2	7.5
	30～39才	69	26.1	21.7	11.6	21.7	18.8
	40～49才	40	25.0	25.0	22.5	25.0	2.5
50才以上	4	0.0	0.0	75.0	0.0	25.0	
家庭用ゲーム プレイ頻度別	ヘビーユーザー	433	19.2	33.3	13.6	26.6	7.4
	ミドルユーザー	423	18.2	28.8	18.2	23.9	10.9
	ライトユーザー	276	20.3	33.0	14.9	25.0	6.9
各業態参加者別	ソーシャルゲーム現参加者	546	28.6	33.2	12.1	16.1	10.1
	スマートフォン・タブレット向けゲーム現参加者	576	28.0	30.6	10.4	20.0	11.1
	オンラインゲーム現参加者	383	23.0	32.4	15.4	20.9	8.4
	アーケードゲーム現参加者	336	26.5	31.8	13.1	20.8	7.7

- ・「現在、継続的に遊んでいる」のは前回(28.5%)から大きく減って19.1%。一方、「以前遊んだことがあるが、現在は遊んでいない」という回答が前回(22.2%)より増加して31.5%となった。
- ・家庭用ゲームプレイ頻度別では「ライトユーザー」が最も「現在、継続的に遊んでいる」割合が高い(20.3%)。

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

【携帯電話ゲームコンテンツを「現在、継続的に遊んでいる」と回答した人（＝携帯電話ゲームコンテンツ現参加者）のみ】

〔質問〕 携帯電話・PHSのゲームのうち、有料のゲームを遊んでいますか。



		標本数(人)	(単位: %)		
			有料のゲームを遊んでいる	無料のゲームだけしか遊ばない	無効・無回答
東京ゲームショウ2013・携帯電話ゲームコンテンツ現参加者全体		216	20.8	75.0	4.2
男女別	男性	159	21.4	73.6	5.0
	女性	57	19.3	78.9	1.8
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	83	25.3	69.9	4.8
	ミドルユーザー	77	18.2	79.2	2.6
	ライトユーザー	56	17.9	76.8	5.4
各現参加者別	ソーシャルゲーム現参加者	156	21.2	75.0	3.8
	スマートフォン・タブレット向けゲーム現参加者	161	22.4	73.3	4.3
	オンラインゲーム現参加者	88	23.9	71.6	4.5
	アーケードゲーム現参加者	89	27.0	69.7	3.4

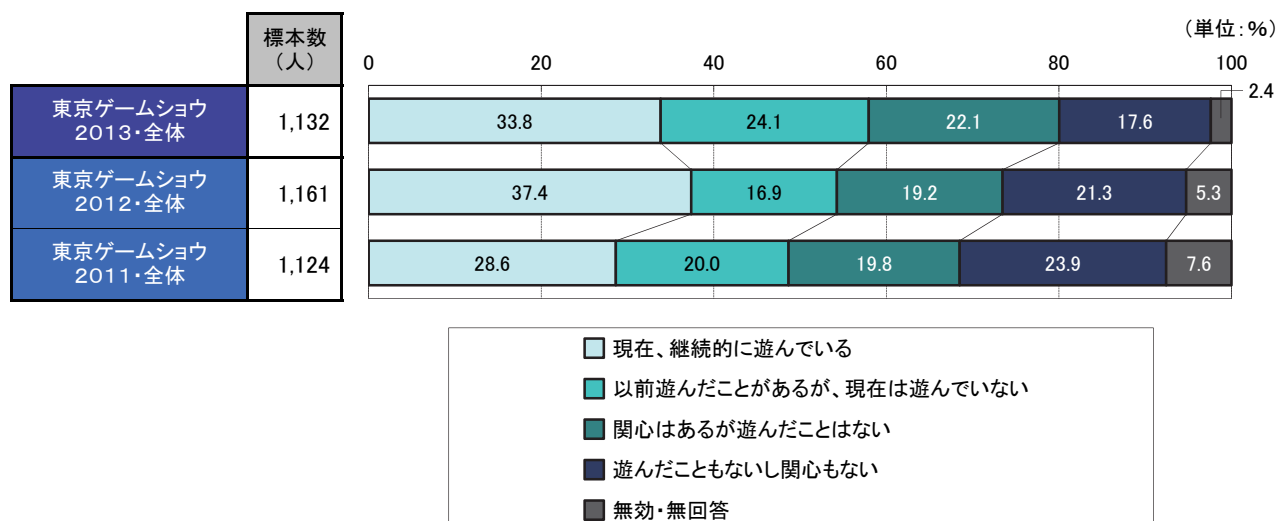
- ・有料携帯電話ゲームコンテンツをプレイしているのは、携帯電話ゲームコンテンツ現参加者の20.8%。前回(20.2%)から微増。
- ・女性より男性の方が有料携帯電話ゲームコンテンツをプレイしている割合がやや高い(男性:21.4%、女性:19.3%)。
- ・家庭用ゲームプレイ頻度別では、「ヘビーユーザー」が有料のゲームを遊んでいる割合が高い(25.3%)。

VI. オンラインゲームのプレイ状況

1. オンラインゲームのプレイ経験

●MMORPG、RTS、対戦格闘などのほか、インターネット上で即作動するWebブラウザゲーム（パズルやカードゲームなど）も含まれます。
 ※SNSで提供されているソーシャルゲームは除きます。
 ※家庭用ゲーム機およびパソコンのゲームについてのみお答えください。携帯電話・PHS、スマートフォン・タブレット、ゲームセンターのゲームは除きます。

〔質問〕 現在、オンラインゲームで継続的に遊んでいますか。



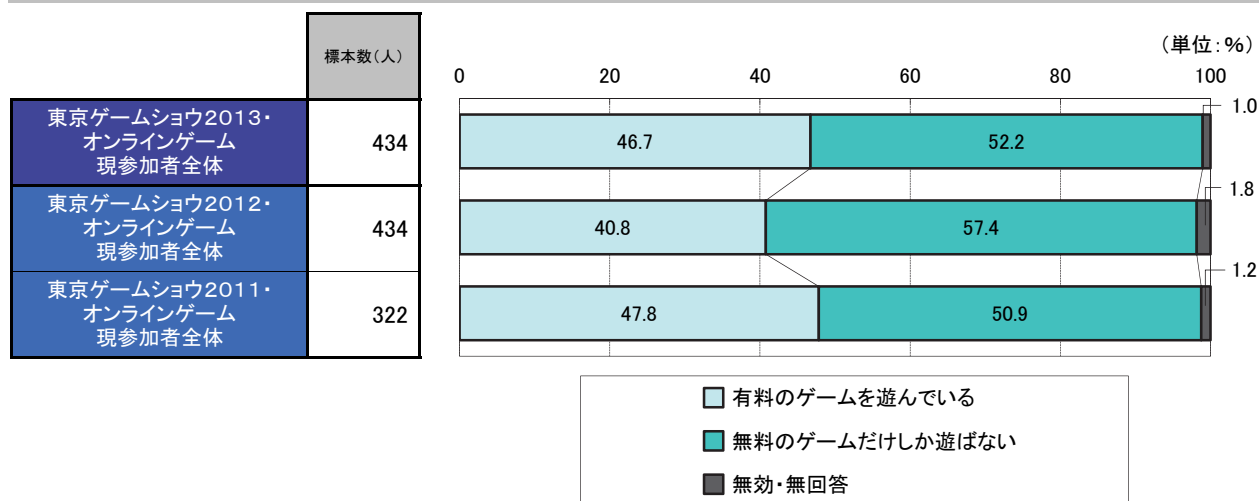
		標本数 (人)	(単位: %)				
			現在、継続的に遊んでいる	以前遊んだことがあるが、現在は遊んでいない	関心はあるが遊んだことはない	遊んだこともないし関心もない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2013・全体		1,132	33.8	24.1	22.1	17.6	2.4
男女・年齢別	男性	875	36.9	24.7	20.7	15.3	2.4
	3～9才	12	25.0	8.3	33.3	25.0	8.3
	10～12才	42	35.7	9.5	26.2	28.6	0.0
	13～15才	53	43.4	13.2	26.4	11.3	5.7
	16～18才	84	56.0	17.9	15.5	9.5	1.2
	19～24才	212	34.0	29.2	17.9	16.0	2.8
	25～29才	146	40.4	29.5	16.4	12.3	1.4
	30～39才	208	32.7	30.3	19.7	14.4	2.9
	40～49才	104	31.7	18.3	29.8	18.3	1.9
	50才以上	14	21.4	14.3	35.7	28.6	0.0
	女性	257	23.3	22.2	26.8	25.3	2.3
	3～9才	6	16.7	33.3	0.0	50.0	0.0
	10～12才	9	33.3	0.0	11.1	55.6	0.0
	13～15才	10	10.0	20.0	30.0	30.0	10.0
	16～18才	17	29.4	29.4	23.5	17.6	0.0
	19～24才	49	24.5	30.6	28.6	16.3	0.0
	25～29才	53	22.6	26.4	30.2	18.9	1.9
	30～39才	69	24.6	17.4	27.5	24.6	5.8
	40～49才	40	22.5	17.5	27.5	32.5	0.0
	50才以上	4	0.0	0.0	25.0	75.0	0.0
家庭用ゲーム頻度別	ヘビーユーザー	433	43.0	20.1	17.3	17.3	2.3
	ミドルユーザー	423	33.6	26.2	23.2	14.7	2.4
	ライトユーザー	276	19.9	27.2	27.9	22.5	2.5
各業態現参加者別	ソーシャルゲーム現参加者	546	37.0	26.4	22.2	12.6	1.8
	スマートフォン・タブレット向けゲーム現参加者	576	39.1	24.8	20.5	13.5	2.1
	携帯電話ゲームコンテンツ現参加者	216	40.7	20.8	21.8	15.7	0.9
	アーケードゲーム現参加者	336	42.0	22.6	23.8	10.4	1.2

- ・オンラインゲームを「現在、継続的に遊んでいる」人(＝オンラインゲーム現参加者)の割合は前回(37.4%)から減少して33.8%。
- ・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:36.9%、女性:23.3%)。
- ・家庭用ゲームのプレイ頻度が高いほど、オンラインゲーム現参加者が多い傾向が見られる。

2. 有料オンラインゲームのプレイ状況【オンラインゲーム現参加者ベース】

【オンラインゲームを「現在、継続的に遊んでいる」と回答した人(＝オンラインゲーム現参加者)のみ】

〔質問〕 オンラインゲームのうち、有料のゲームを遊んでいますか。



（単位：％）

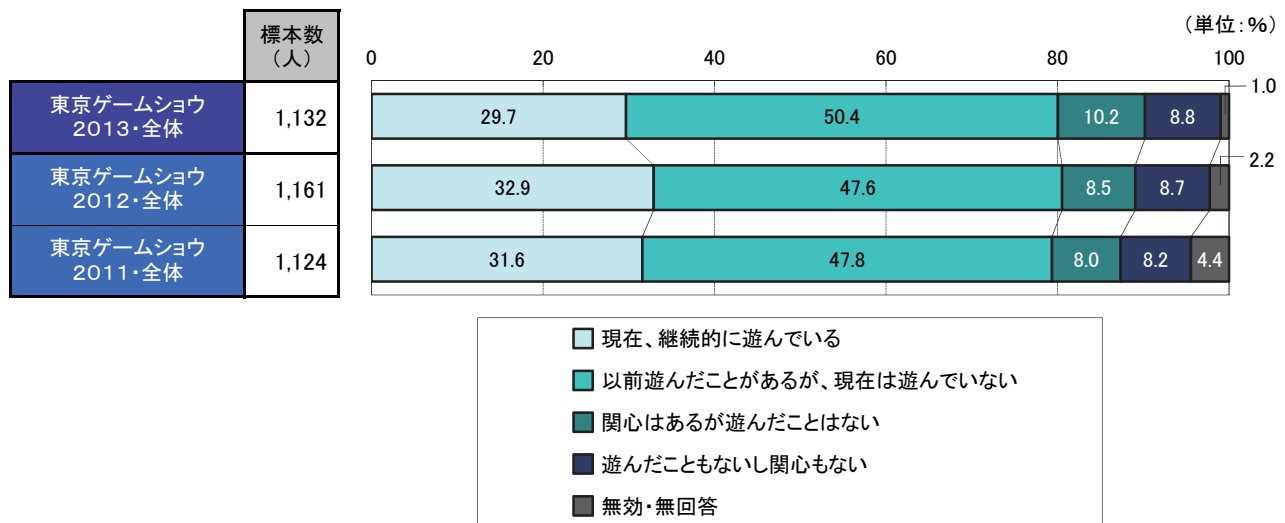
		標本数(人)	有料のゲームを遊んでいる	無料のゲームだけしか遊ばない	無効・無回答
東京ゲームショウ2013・オンラインゲーム現参加者全体		383	46.7	52.2	1.0
男女別	男性	323	48.0	50.8	1.2
	女性	60	40.0	60.0	0.0
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	186	59.1	39.2	1.6
	ミドルユーザー	142	33.1	66.2	0.7
	ライトユーザー	55	40.0	60.0	0.0
各現参加者別	ソーシャルゲーム現参加者	202	42.6	56.4	1.0
	スマートフォン・タブレット向けゲーム現参加者	225	43.1	55.6	1.3
	携帯電話ゲームコンテンツ現参加者	88	48.9	48.9	2.3
	アーケードゲーム現参加者	141	48.2	49.6	2.1

- ・有料オンラインゲームをプレイしているのは、オンラインゲーム現参加者の46.7%。前回(40.8%)より増加した。
- ・女性より男性の方が有料オンラインゲームをプレイしている割合が高い(男性:48.0%、女性:40.0%)。
- ・家庭用ゲームプレイ頻度別では「ヘビーユーザー」が最も有料オンラインゲームプレイ率が高い(59.1%)。

VII. アーケードゲームのプレイ状況

1. アーケードゲームのプレイ経験

〔質問〕 現在、ゲームセンターのゲームで継続的に遊んでいますか。



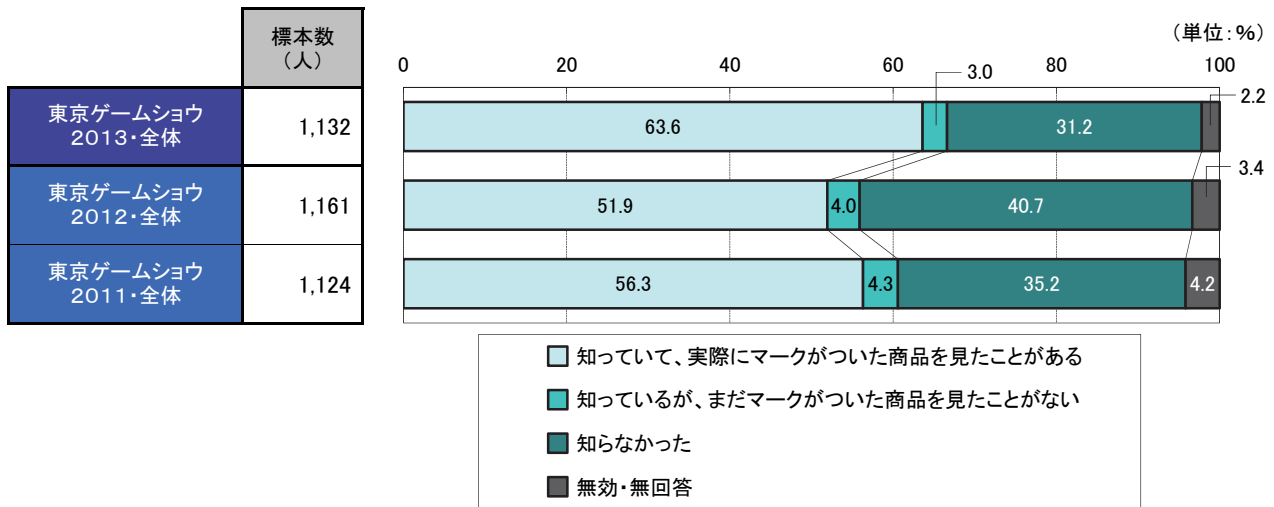
		標本数 (人)	(単位: %)				
			現在、継続的に遊んでいる	以前遊んだことがあるが、現在は遊んでいない	関心はあるが遊んだことはない	遊んだこともないし関心もない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2013・全体		1,132	29.7	50.4	10.2	8.8	1.0
男女・年齢別	男性	875	31.0	50.9	9.5	8.0	0.7
	3～9才	12	41.7	25.0	16.7	16.7	0.0
	10～12才	42	33.3	28.6	21.4	16.7	0.0
	13～15才	53	47.2	35.8	7.5	7.5	1.9
	16～18才	84	33.3	52.4	6.0	7.1	1.2
	19～24才	212	34.9	44.8	7.1	11.8	1.4
	25～29才	146	32.9	48.6	12.3	6.2	0.0
	30～39才	208	26.0	63.0	7.2	3.4	0.5
	40～49才	104	22.1	59.6	9.6	8.7	0.0
	50才以上	14	0.0	57.1	35.7	7.1	0.0
	女性	257	25.3	48.6	12.5	11.7	1.9
	3～9才	6	33.3	16.7	16.7	33.3	0.0
	10～12才	9	33.3	44.4	11.1	11.1	0.0
	13～15才	10	40.0	50.0	10.0	0.0	0.0
	16～18才	17	35.3	52.9	5.9	5.9	0.0
	19～24才	49	46.9	36.7	10.2	6.1	0.0
	25～29才	53	24.5	43.4	20.8	9.4	1.9
	30～39才	69	11.6	60.9	7.2	14.5	5.8
	40～49才	40	15.0	57.5	12.5	15.0	0.0
	50才以上	4	0.0	0.0	50.0	50.0	0.0
家庭用ゲーム機別	ヘビーユーザー	433	33.9	48.0	8.1	9.5	0.5
	ミドルユーザー	423	28.8	48.7	12.5	8.3	1.7
	ライトユーザー	276	24.3	56.5	9.8	8.7	0.7
各業態ゲーム別	ソーシャルゲーム現参加者	546	37.2	47.4	7.3	7.5	0.5
	スマートフォン・タブレット向けゲーム現参加者	576	36.1	46.7	9.4	7.1	0.7
	携帯電話ゲームコンテンツ現参加者	216	41.2	43.1	6.9	7.9	0.9
	オンラインゲーム現参加者	383	36.8	46.5	9.4	7.3	0.0

- ・アーケードゲームを「現在、継続的に遊んでいる」のは29.7%。前回(32.9%)からやや増加。
- ・男性は「13～15才」(47.2%)、女性は「19～24才」(46.9%)が「現在、継続的に遊んでいる」割合が高い。

Ⅷ. レーティングマークの認知状況

1. レーティングマークの認知度

〔質問〕 ゲームソフトに「レーティングマーク」がついていることをご存知ですか。

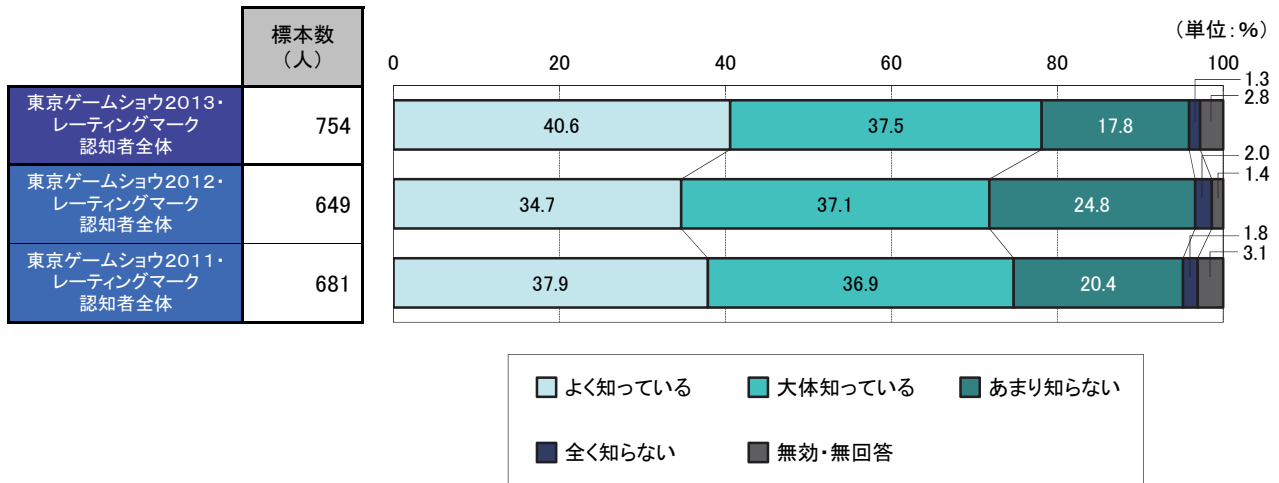


		標本数 (人)	(単位: %)			
			知っていて、 実際にマークがついた 商品を見たことがある	知っているが、 まだマークがついた 商品を見たことがない	知らなかった	無効・無回答
東京ゲームショウ 2013・全体		1,132	63.6	3.0	31.2	2.2
男女・ 年齢別	男 性	875	69.0	2.9	26.4	1.7
	3～9才	12	16.7	8.3	75.0	0.0
	10～12才	42	50.0	2.4	40.5	7.1
	13～15才	53	66.0	3.8	28.3	1.9
	16～18才	84	78.6	1.2	20.2	0.0
	19～24才	212	73.6	3.3	20.3	2.8
	25～29才	146	78.1	1.4	19.9	0.7
	30～39才	208	69.7	3.4	26.0	1.0
	40～49才	104	58.7	1.9	37.5	1.9
	50才以上	14	28.6	14.3	57.1	0.0
	女 性	257	45.1	3.5	47.5	3.9
	3～9才	6	33.3	0.0	66.7	0.0
	10～12才	9	22.2	11.1	66.7	0.0
	13～15才	10	20.0	0.0	60.0	20.0
	16～18才	17	58.8	0.0	41.2	0.0
	19～24才	49	63.3	4.1	32.7	0.0
	25～29才	53	58.5	3.8	32.1	5.7
	30～39才	69	43.5	2.9	46.4	7.2
	40～49才	40	20.0	5.0	75.0	0.0
	50才以上	4	0.0	0.0	100.0	0.0
家庭用ゲーム プレイ頻度別	ヘビーユーザー	433	71.1	2.8	24.0	2.1
	ミドルユーザー	423	64.3	3.3	29.8	2.6
	ライトユーザー	276	50.7	2.9	44.6	1.8

- ・「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」人は前回(51.9%)から増えて63.6%。
- ・家庭用ゲームのプレイ頻度が高いほど、レーティングマークの認知度が高い傾向が見られる。

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)	(単位: %)				
			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2013・レーティングマーク認知者全体		754	40.6	37.5	17.8	1.3	2.8
男女・年齢別	男 性	629	41.3	37.5	17.3	1.0	2.9
	3～9才	3	33.3	0.0	0.0	33.3	33.3
	10～12才	22	45.5	27.3	18.2	4.5	4.5
	13～15才	37	37.8	27.0	29.7	0.0	5.4
	16～18才	67	56.7	32.8	9.0	1.5	0.0
	19～24才	163	48.5	34.4	14.7	0.0	2.5
	25～29才	116	35.3	37.1	22.4	1.7	3.4
	30～39才	152	30.9	46.1	19.7	0.7	2.6
	40～49才	63	44.4	41.3	11.1	0.0	3.2
	50才以上	6	33.3	50.0	16.7	0.0	0.0
	女 性	125	36.8	37.6	20.0	3.2	2.4
	3～9才	2	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0
	10～12才	3	33.3	0.0	33.3	33.3	0.0
	13～15才	2	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0
	16～18才	10	50.0	30.0	20.0	0.0	0.0
	19～24才	33	51.5	21.2	21.2	3.0	3.0
	25～29才	33	33.3	36.4	30.3	0.0	0.0
	30～39才	32	25.0	53.1	15.6	6.3	0.0
	40～49才	10	20.0	60.0	0.0	0.0	20.0
	50才以上	0	—	—	—	—	—
家庭用ゲーム機利用頻度別	ヘビーユーザー	320	47.8	34.1	15.0	1.6	1.6
	ミドルユーザー	286	35.0	40.2	20.6	0.7	3.5
	ライトユーザー	148	35.8	39.9	18.2	2.0	4.1

・「よく知っている」(40.6%)は前回(34.7%)より増加。「大体知っている」(37.5%)とあわせると、レーティングマーク認知者のうち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の役割を「よく知っている」または「大体知っている」と回答した人(＝レーティングマーク内容認知者)のみ】
 [質問] (「レーティングマーク」の役割を)ご存知の方は、その内容をお書きください。

(レーティング内容認知者n=589人のうち有効回答数276人)

正確／ほぼ正確／主旨は理解	162 人
◎正確:「表現内容」による「対象年齢の目安」であると理解しているもの	31 人
・年れい対象や暴力などの内容表示 ・ゲームの内容について対象年齢を表示するもの ・年れいに合った表現かどうかの目安 ・内容と対象年齢を知ることが出来る ・対象年齢、表現内容	・ゲームの内容を審査して、含まれる表現によって対象年が決まる ・対象年齢がどれぐらいかすぐに分かる。あとグロなどの内容も ・年れいごとに、影響が考えられている。エロス暴力など ・それが大体どれぐらいの年令、かつどのカテゴリにあるか ・一定年れいに対する適切な表現の有無 ・・・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)	89 人
・ゲームのすいしう年令を表している ・推しう年令(販売) ・対象年令の明示化 ・年齢基準 ・年齢区分 ・ゲームのすいしう年令を表している	・対象とするゲームプレイヤーの年齢の目安 ・対象年齢 ・適性年齢 ・年齢による、ゲームプレイの対象分け ・年齢の目安であるが、プレイヤーへの強制力はない ・対象年齢の目安 ・・・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)	12 人
・カゲキな内容の含まれるゲームを示す ・グロテスクな表現の有無 ・表現内容の表示	・表現、血とか銃 ・消費者がゲームの内容について知るためのもの。 - 主に若年者にふさわしくない表現が使われているかどうか ・・・など
○制度趣旨は理解:青少年保護のための制度であることに言及	9 人
・青少年の健全な育成に ・子供にふさわしくないゲーム買わせない為 ・子供の教育のため	・青少年に好ましくないゲームを青少年がするのを防ぐため ・暴力表現があるゲームを青少年が利用するのを防ぐため ・子供に有害な情報などを見せない為 ・・・など
○ほぼ正確:具体的なレーティング区分の中身を認知(審査内容に関する言及はなし)	5 人
・ABCDZ、A→全年齢、B→12、C→15、D→18	・12才以上たししょうのゲームについている(15、17才と18も) ・・・など
△単に「年齢」またはレーティング区分にのみ言及	9 人
・A、B、Cなどのマーク ・A-Zの区分	・A～DとZで区分されている ・年れい ・・・など
△制度趣旨についておおまかに言及	7 人
・プレイヤーのめやす	・どんな雰囲気ゲームかを知る ・・・など
誤認／曖昧その他	114 人
×年齢による購入を「制限」「禁止」するものであると誤認	103 人
・年齢制限 ・その年令しかプレイできないこと ・ゲームの表現によって年齢制限される ・内容による年齢制限(性表現や血など) ・セロ、12、15、18歳以下は購入できない	・～歳以下購入不可 ・子供禁止 ・そのゲームにしていされたねんれいせいげん ・決まった年齢になってない人は買ってはいけない。暴力表現がある ・年齢によってゲームの出来る・出来ないを分ける ・・・など
×審査方法について回答(設問意図の誤認)	6 人
・無作為に選ばれた人達の評価平均で決まる基準 ・CERO	・一般人が判断している ・ceroのこと ・・・など
×映倫(映像倫理管理委員会)のレーティングと混同	4 人
・R18	・R指定、年齢に見合わない表現等
×レーティングの年齢区分の誤認	1 人
・Aは全員、Bは10才、Cは16才	

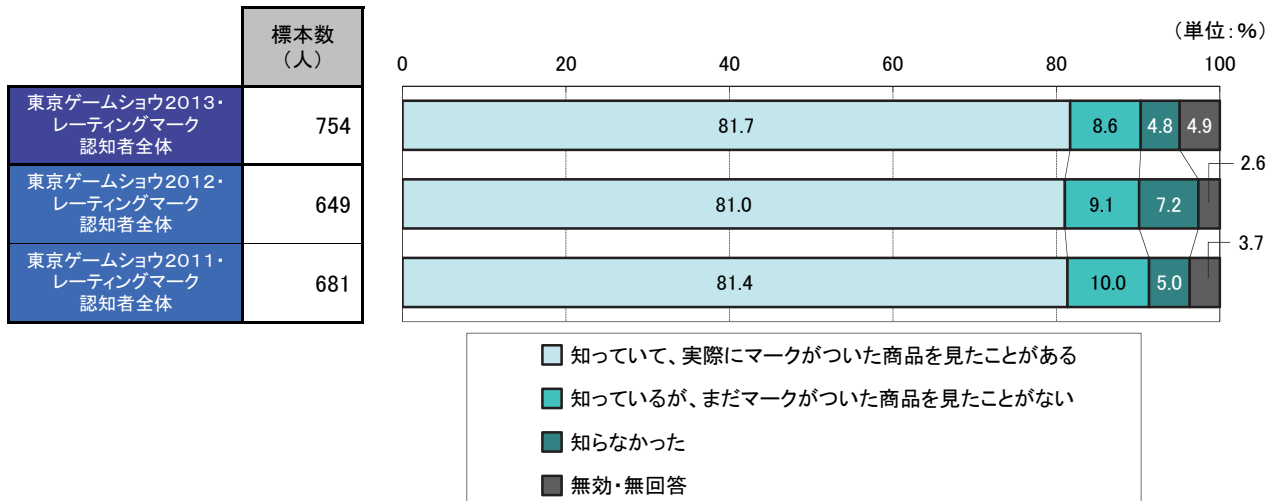
注1)回答者が記入したものから抜粋して原文のまま表記している。

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

・単に「年齢」やレーティング区分、またはおおまかな制度趣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276人中163人(59.1%)で、前回(59.2%)とほぼ同等。
 ・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(103人)。

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

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



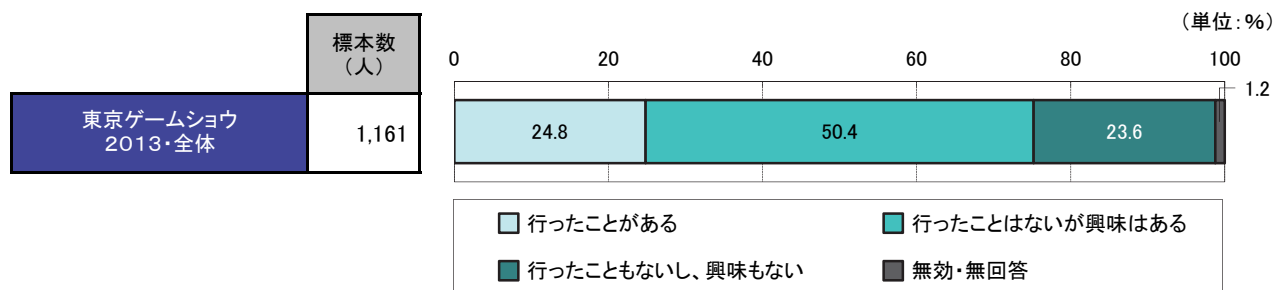
		標本数 (人)	知っていて、 実際にマークがついた 商品を見たことがある	知っているが、 まだマークがついた 商品を見たことがない	知らなかった	無効・無回答
東京ゲームショウ2013・レーティングマーク認知者全体		754	81.7	8.6	4.8	4.9
男女・年齢別	男性	629	83.3	7.3	4.9	4.5
	3～9才	3	33.3	0.0	33.3	33.3
	10～12才	22	72.7	4.5	13.6	9.1
	13～15才	37	91.9	0.0	5.4	2.7
	16～18才	67	94.0	1.5	4.5	0.0
	19～24才	163	87.7	7.4	1.2	3.7
	25～29才	116	79.3	10.3	3.4	6.9
	30～39才	152	79.6	9.2	7.9	3.3
	40～49才	63	82.5	7.9	4.8	4.8
	50才以上	6	33.3	16.7	16.7	33.3
	女性	125	73.6	15.2	4.0	7.2
	3～9才	2	50.0	50.0	0.0	0.0
	10～12才	3	0.0	66.7	33.3	0.0
	13～15才	2	50.0	50.0	0.0	0.0
	16～18才	10	80.0	20.0	0.0	0.0
	19～24才	33	84.8	3.0	6.1	6.1
	25～29才	33	72.7	15.2	3.0	9.1
	30～39才	32	75.0	15.6	3.1	6.3
	40～49才	10	60.0	20.0	0.0	20.0
	50才以上	0	—	—	—	—
家庭用ゲーム機利用度別	ヘビーユーザー	320	86.3	6.6	4.4	2.8
	ミドルユーザー	286	81.5	8.0	4.2	6.3
	ライトユーザー	148	72.3	14.2	6.8	6.8

・「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」は前回(81.0%)から増加した(81.7%)。
 ・「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(9.1%)より微減(8.6%)。両者をあわせた「Z区分」認知者は前回(90.1%)より微増している(90.3%)。

Ⅷ. ゲーム・アニメ関連地訪問(「聖地巡礼」)の動向

1. ゲーム・アニメ関連地訪問(「聖地巡礼」)の経験

〔質問〕 あなたは、ゲームをしたりアニメを観たことがきっかけで、その舞台となった実在する場所や、コラボレーション企画で指定された観光地へ実際にいったことがありますか。



(単位: %)

		標本数 (人)	行ったことがある	行ったことはないが 興味はある	行ったこともないし、 興味もない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2013・全体		1,132	24.8	50.4	23.6	1.2
男女・ 年齢別	男 性	875	24.8	50.4	23.9	0.9
	3～9才	12	16.7	25.0	58.3	0.0
	10～12才	42	9.5	31.0	57.1	2.4
	13～15才	53	22.6	58.5	17.0	1.9
	16～18才	84	28.6	53.6	16.7	1.2
	19～24才	212	34.4	49.5	15.1	0.9
	25～29才	146	28.1	52.1	19.2	0.7
	30～39才	208	21.2	52.4	26.0	0.5
	40～49才	104	14.4	46.2	38.5	1.0
	50才以上	14	14.3	78.6	7.1	0.0
	女 性	257	24.9	50.2	22.6	2.3
	3～9才	6	0.0	0.0	100.0	0.0
	10～12才	9	0.0	22.2	66.7	11.1
	13～15才	10	20.0	80.0	0.0	0.0
	16～18才	17	23.5	64.7	11.8	0.0
	19～24才	49	32.7	57.1	8.2	2.0
	25～29才	53	32.1	49.1	17.0	1.9
	30～39才	69	21.7	53.6	23.2	1.4
	40～49才	40	25.0	40.0	30.0	5.0
	50才以上	4	0.0	25.0	75.0	0.0
ブ レ イ ド ユ ー ザ ー 別	ヘビーユーザー	433	29.6	47.1	22.4	0.9
	ミドルユーザー	423	21.5	53.4	23.9	1.2
	ライトユーザー	276	22.5	50.7	25.0	1.8
各 業 態 参 加 者 別	ソーシャルゲーム現参加者	546	28.4	50.9	19.6	1.1
	スマートフォン・タブレット向けゲーム現参加者	576	26.4	52.4	20.5	0.7
	携帯電話ゲームコンテンツ現参加者	216	29.2	49.1	20.4	1.4
	オンラインゲーム現参加者	383	32.1	47.8	18.8	1.3
	アーケードゲーム現参加者	336	34.8	50.0	15.2	0.0
関 心 事 別	マンガ・アニメ	770	29.9	50.4	18.4	1.3
	旅行	209	32.1	47.8	18.7	1.4

・ゲーム・アニメ関連地訪問(「聖地巡礼」)の経験者は全体の24.8%。「行ったことはないが興味はある」人は50.4%。
・男女間で訪問経験率の差異はほとんどなく、男女とも、「19～24才」において訪問経験率が最も高い(男性:34.4%/女性:32.7%)。

2. 訪問のきっかけとなったゲーム・アニメの作品名／訪問先

【ゲーム・アニメ関連地訪問(「聖地巡礼」)経験者ベース】《自由回答／複数回答》

【ゲーム・アニメ関連地に「行ったことがある」と回答した人(＝ゲーム関連地訪問(「聖地巡礼」)経験者)のみ】

【質問】 きっかけとなったゲームまたはアニメの作品名、および実際に行った訪問先を具体的にお教えてください。※複数回答可

東京ゲームショウ2013・ゲーム・アニメ作品関連地訪問(「聖地巡礼」)経験者n=281人のうち有効回答者219人・延べ訪問先数250ヶ所

訪問のきっかけとなったゲーム・アニメの作品名	訪問先 (ヶ所)	訪問のきっかけとなったゲーム・アニメの作品名	訪問先 (ヶ所)
あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。	19	戦国無双	4
秋父(埼玉県)	18	菊泉院(愛知県)	1
飯能(埼玉県)	1	佐和山(滋賀県)	1
モンスターハンター	14	小布施(長野県)	1
洪温泉(長野県)	7	新潟(新潟県)	1
モンスターハンターワールドG in グリーンランド(熊本県)	2	CLANNAD	3
ユニバーサル・スタジオ・ジャパン(大阪府)	2	京都(京都府)	1
イーカブコンお台場出張所(東京都)	1	千里山(大阪府)	1
カラオケバサラ モンハンルーム(東京都)	1	筑波大学附属駒場高校(東京都)	1
モンスターハンターフェスタ	1	たまゆら	3
STEINS;GATE	13	竹原(広島県)	3
秋葉原(東京都)	13	デート・ア・ライブ	3
俺の妹がこんなに可愛いわけがない	11	町田(東京都)	3
千葉／千葉駅／千葉モノレール(千葉県)	10	初音ミク -Project DIVA-	3
秋葉原(東京都)	1	札幌雪まつり(北海道)	2
とある魔術の禁書目録／とある科学の超電磁砲	11	横浜赤レンガ倉庫(神奈川県)	1
立川(東京都)	7	ロボティクス・ノーツ	3
多摩センター(東京都)	3	種子島／種子島空港(鹿児島県)	3
常盤台(東京都)	1	THE IDOLM@STER	2
けいおん!	10	横浜／山下公園(神奈川県)	2
豊郷小学校(滋賀県)	7	AKIBA'S TRIP	2
大阪(大阪府)	2	秋葉原(東京都)	2
ロンドン(イギリス)	1	うみねこのなく頃に	2
らき☆すた	10	旧岩崎邸(東京都)	1
鷲宮神社／鷲宮(埼玉県)	6	旧古河庭園(東京都)	1
幸手市(埼玉県)	2	おおかみこどもの雨と雪	2
春日部共栄高校(埼玉県)	1	国立(東京都)	1
埼玉(埼玉県)	1	上町・立山町(富山県)	1
ガールズ&バンツァー	9	かんなぎ	2
大洗町(茨城県)	9	七ヶ浜(宮城県)	1
ひぐらしのなく頃に	9	仙台(宮城県)	1
白川郷(岐阜県)	8	機動戦士ガンダム	2
西葛西～葛西(東京都)	1	上井草(東京都)	1
新世紀エヴァンゲリオン	6	那須ハイランドパーク(栃木県)	1
箱根／箱根湯本(神奈川県)	6	逆転裁判	2
戦国BASARA	6	京急電鉄 京急沿線ミステリーラリー(東京都・神奈川県)	2
仙台(宮城県)	2	きんいろモザイク	2
安土城(滋賀県)	1	津田沼(千葉県)	2
大阪城(大阪府)	1	ジョジョの奇妙な冒険	2
関ヶ原(岐阜県)	1	仙台(宮城県)	1
高知(高知県)	1	ベネチア(イタリア)	1
涼宮ハルヒの憂鬱	5	たまこまーけっと	2
西宮(兵庫県)	5	京都／出町柳(京都府)	2
つり球	5	TARI TARI	2
江ノ島(神奈川県)	5	江ノ島／神奈川(神奈川県)	2
薄桜鬼	5	中二病でも恋がしたい	2
京都(京都府)	3	京都(京都府)	1
会津(福島県)	1	滋賀(滋賀県)	1
函館(北海道)	1	探偵オペラ ミルキィホームズ	2
頭文字D	4	横浜(神奈川県)	2
いろは坂(栃木県)	2	ドラゴンクエスト	2
赤城峠(群馬県)	1	カラオケバサラ LUIDA'S BAR(東京都)	1
秋名山(群馬県 榛名山)	1	ドラゴンクエスト展 in ハウステンボス(長崎県)	1
金色のコルダ	4	信長の野望シリーズ	2
横浜(神奈川県)	4	安土城(滋賀県)	1
孤独のグルメ	4	大阪城(大阪府)	1
赤羽(東京都)	1	遙かなる時空の中で	2
大阪(大阪府)	1	京都(京都府)	2
池袋(東京都)	1	Fate	2
山谷(東京都)	1	徳島(徳島県)	1
		長崎(長崎県)	1
		以下、訪問先「1」ヶ所の作品については多数のため省略	

注) 一作品につき複数の訪問先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、同一都道府県などの近隣の訪問先を複数挙げている場合は、それらをまとめて1ヶ所とカウントしている。

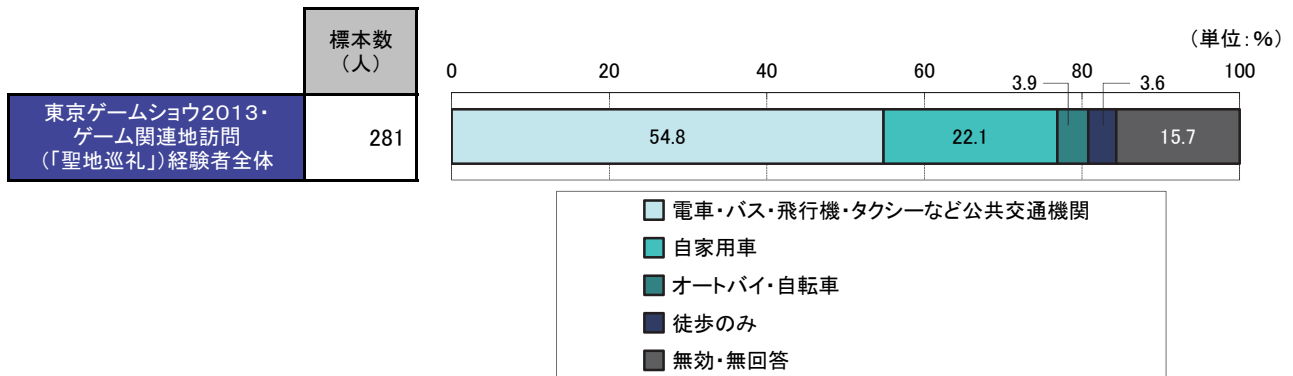
- ・訪問のきっかけとなったゲーム・アニメ作品は「あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。」が延べ19ヶ所で最も多い、挙げられた訪問先は「秋父」(延べ18ヶ所)・「飯能」(1ヶ所)。
- ・「モンスターハンター」(延べ14ヶ所)は「洪温泉」(延べ7ヶ所)などイベント会場が多く挙げられた。

3. ゲーム・アニメ関連地訪問の際の利用交通手段 【ゲーム・アニメ関連地訪問(「聖地巡礼」)経験者ベース】

【ゲーム・アニメ関連地に「行ったことがある」と回答した人(＝ゲーム関連地訪問(「聖地巡礼」)経験者)のみ】

「質問」 ご自宅からその訪問先まで、どのような交通手段を利用して行きましたか。

「電車・バス・飛行機・タクシーなど公共交通機関」とお答えの方は、往復の交通費をお教えてください。



		標本数 (人)	(単位: %)					ゲーム関連地訪問時 「電車・バス・ 飛行機・タクシーなど 公共交通機関」 利用者全体	
		標本数 (人)	電車・バス・ 飛行機・ タクシーなど 公共交通機関	自家用車	オートバイ・ 自転車	徒歩のみ	無効・無回答	標本数 (人)	往復 交通費 平均額 (円)
東京ゲームショウ2013・ ゲーム関連地訪問 (「聖地巡礼」)経験者全体		281	54.8	22.1	3.9	3.6	15.7	154	13,593
男女別	男性	217	50.7	22.6	5.1	4.1	17.5	110	11,246
	女性	64	68.8	20.3	0.0	1.6	9.4	44	19,274
家庭用ゲーム機 利用頻度別	ヘビーユーザー	128	50.0	22.7	4.7	3.9	18.8	64	10,184
	ミドルユーザー	91	58.2	19.8	5.5	2.2	14.3	53	18,409
	ライトユーザー	62	59.7	24.2	0.0	4.8	11.3	37	12,891
各業態参加者 別	ソーシャルゲーム現参加者	155	56.8	23.9	3.2	1.9	14.2	88	9,874
	スマートフォン・タブレット向けゲーム現参加者	152	55.3	19.1	5.9	2.0	17.8	84	13,293
	携帯電話ゲームコンテンツ現参加者	63	50.8	27.0	3.2	3.2	15.9	32	11,010
	オンラインゲーム現参加者	123	56.1	25.2	4.9	1.6	12.2	69	7,066
	アーケードゲーム現参加者	117	54.7	18.8	3.4	1.7	21.4	64	10,225
趣味・ 行事	マンガ・アニメ	230	56.5	22.6	3.0	3.5	14.3	130	13,061
	旅行	67	62.7	23.9	0.0	4.5	9.0	42	12,979

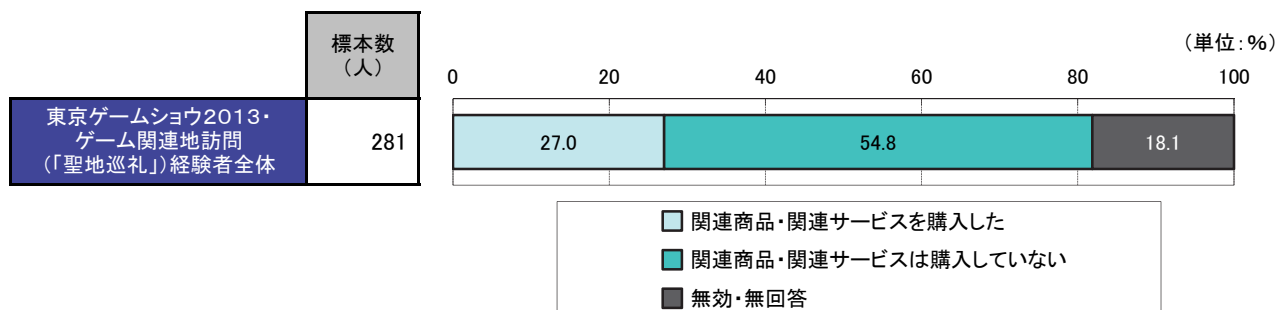
・ゲーム関連地訪問(「聖地巡礼」)における利用交通手段は、「電車・バス・飛行機・タクシーなど公共交通機関」が最も多く54.8%。
・「電車・バス・飛行機・タクシーなど公共交通機関」による往復交通費の平均は、13,593円であった。

4. ゲーム・アニメ関連地での商品・サービス購入状況 【ゲーム・アニメ関連地訪問(「聖地巡礼」)経験者ベース】

【ゲーム・アニメ関連地に「行ったことがある」と回答した人(=ゲーム関連地訪問(「聖地巡礼」)経験者)のみ】

「質問」 その訪問先で、舞台となっているゲーム、アニメの関連商品・関連サービスを購入しましたか(交通費・宿泊費は除く)。

「購入した」とお答えの方は、具体的な商品・サービスおよびその購入金額をお教えてください。



		標本数 (人)	（単位：％）			ゲーム関連地訪問時 関連商品・サービス 購入者全体	
		標本数 (人)	関連商品・ 関連サービスを 購入した	関連商品・ 関連サービスは 購入していない	無効・無回答	標本数 (人)	平均 購入額 (円)
東京ゲームショウ2013・ ゲーム関連地訪問 (「聖地巡礼」)経験者全体		281	27.0	54.8	18.1	76	5,428
男女別	男性	217	24.9	56.7	18.4	54	3,597
	女性	64	34.4	48.4	17.2	22	10,500
家庭用ゲーム プレイ頻度別	ヘビーユーザー	128	25.0	50.8	24.2	32	10,332
	ミドルユーザー	91	31.9	57.1	11.0	29	2,689
	ライトユーザー	62	24.2	59.7	16.1	15	1,590
各業種現参加者別	ソーシャルゲーム現参加者	155	30.3	51.0	18.7	47	2,771
	スマートフォン・タブレット向けゲーム現参加者	152	26.3	52.0	21.7	40	3,796
	携帯電話ゲームコンテンツ現参加者	63	27.0	50.8	22.2	17	4,000
	オンラインゲーム現参加者	123	28.5	55.3	16.3	35	3,095
	アーケードゲーム現参加者	117	29.9	50.4	19.7	35	8,213
趣味・心事	マンガ・アニメ	230	30.9	53.0	16.1	71	5,428
	旅行	67	29.9	59.7	10.4	20	9,686

■訪問先で購入した商品・サービスの種類

【ゲーム・アニメ作品関連地訪問先での関連商品・サービス購入者ベース】

《自由回答／複数回答》

東京ゲームショウ2013・ゲーム・アニメ作品関連地訪問先での

関連商品・サービス購入者n=76人のうち有効回答者59人・延べ68タイトル

商品・サービスの種類	件数(件)
グッズ	24
食品	11
衣料・タオル類	7
書籍	6
飲料	3
関連施設入場料・遊興費	3
記念切符	3
食事	3
ブルーレイ・DVD	3
絵馬・お守り	2
舞台・映画	2
生写真	1

- ・ゲーム関連地訪問経験者のうち、訪問先での関連商品・サービス購入経験があるのは27.0%。男女別では、男性(24.9%)より女性(34.4%)の方が購入経験率が高かった。
- ・訪問先で購入した商品・サービスのうち、最も多かったのは「グッズ」(24件)。次いで「食品」(11件)の順。
- ・商品・サービスの平均購入額は5,428円で、男性(3,597円)より女性(10,500円)の方が高かった。

X. 家庭用ゲーム業界全般に対する考え

1. 家庭用ゲーム業界に対する意見《自由回答》

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

(n=1,132人のうち有効回答者397人)

3～9才	
男性	
・ ウルトラマンのゲームとラインのゲーム。	・ ポケモンX、Yでメガしんかが2つあるといい。
女性	
・ ソフトを安くしてほしい。	
10～12才	
男性	
・ 新しいゲーム機ができれば安くしてほしい(20000円以下)。 ・ 3DSとPSPなどで一緒に使えるようにしてほしい。 ・ みんなの声をよく聞いてほしい。 ・ 面白いゲームの続編が出てほしい。	・ いたようなゲームばかりであきる。 ・ もうちょっと3DSのカセットをふやしてほしい。 ・ ニンテンドーが見たい。
女性	
・ インターネットをつながないと通信できない。	・ 長いあいだやっていても目につかれないようなゲームが出てほしい。
13～15才	
男性	
・ 今後おもしろいゲームをやりたい。 ・ ありきたりではなく新鮮なものを。 ・ メタルギアシリーズが大好きです。小島プロダクションに期待しています。 ・ モンハンをPSP、PS3、4ではんばいしてほしい。 ・ スクエニをもっとおもしろくしてほしい。 ・ Key～AB！はやくだして下さい。 ・ 転売やDLCが多いこと。 ・ いろんな視点から紹介してほしい。 ・ 東方Projectとかふつうにゲール化しませんかね。 ・ 高い。 ・ モンハンをSONYさんのハードで出してほしい。 ・ インターネットでの問題。安全になってほしい。	・ ソーシャルゲームよりも、家庭用ゲームハードを強化してほしい。 ・ ガンバってゲーム作ってください。 ・ PSシリーズWii等の固定台ハードの役割をゲームをすることだけにばってゲームのクオリティを上げてほしい。 ・ PSPの新作ソフトを出してほしい。 ・ PSPで新作だしてほしい。 ・ SQUARE ENIXがんばれ。 ・ ゲームソフトが高い。 ・ PVばかりのゲームは止めてほしい。 ・ 有料のDLCを増やすのはやめてほしい。 ・ ドラクエモンスターズの新しいやつがほしい。
女性	
・ 次回作等に期待を持つ。 ・ もっとふやしてほしい。	・ ハードを変えないでほしいです。
16～18才	
男性	
・ さいきんのひょうげんきせいがきびしすぎなので、もうちょっとローカライズをがんばってほしい。 ・ スマブラはよ！！(笑) ・ スクエニががんばって下さい。 ・ 課金が多すぎるゲームがある。 ・ ネット上で体験版をだしてほしい。 ・ 1年間にもっとソフトを出してほしい。 ・ 面白いゲームをもっとたくさんつくってください。 ・ 恋愛シミュレーションをさらにふやしてほしい。 ・ もっとダークファンタジー物を増やしてほしい。 ・ このままでいいです。 ・ 国内のローカライズをとり行う会社が利益確保のためユーザーが多様な手段でゲームを購入する事を阻害している事。また独占供給が当然の様になってしまっている事。	・ グラフィックに力が入り過ぎて形骸化している気がする。 ・ とても満足です。 ・ ジャンルが一緒にどれも同じに見える。オンラインでのゲームバランスが悪い。 ・ とても満足です。 ・ DLCの値段を何とかしてもらいたい。特にバンナム。 ・ デコトラのゲーム出してください。 ・ ゲームに関しては、期待ばかりしていて、いつも楽しみです。 ・ ステマは辞めて欲しい。 ・ PS系のソフトは雰囲気や操作性が似かよっている。もっと日本の市場に向けて没入感のあるすみずみまで作り込まれたソフトを作してほしい。 ・ もっと発言に責任を持っていただきたい。 ・ 安く売ってほしい。

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

・なんでもゲーム化すればいいってもんじゃない。 ・ゲーム高い。PS、PS2の互換性求む。 ・現在はスマートフォン向けのゲームが成長しているが、ユーザーが必ず飽きる時が来ると思います。その時にゲーム機にしかないおもしろさを武器にユーザーの心をつかめるよう頑張ってください。応援しております。 ・バンナム課金ゲー作らないで。 ・PS4早く出せ。	・バンダイナムコはDLCをやめるべき。 ・PS4の発売期待してます。 ・どんどんゲームソフトを出してください。 ・バトルフィールド3のサーバ落ち。 ・これからも、がんばってください。 ・PS4等楽しみにしてます。 ・子供ができて親、友達とコミュニケーションがとれるゲーム。 ・SAOやhackの世界を実現。
女性	
・どんどん作ってほしい。 ・他のアーティストとのコラボをやってほしい。何でもいいから。	・楽しいゲームをもっと。 ・大好き。
19～24才	
男性	
・デバッグはある程度していただきたい。 ・追加ダウンロードコンテンツの価格を安くしてほしい。 ・SEGAががんばれ。 ・SFCのようなゲームが見たい。 ・会社同士でシナジーが生めていない。 ・おもしろさを。 ・D3Pのようにユニークに、ベゼスダのように凝り性な企業がふえてほしい。あとニンテンドーみたいに社員にやさしく。 ・コンシューマゲームの進化に期待してます。昔のソフトのリメイクをもう少し出しても良いと思います。 ・おもしろくなくなっている。 ・RPGは自由度とストーリーを重視してほしい。 ・ソーシャルゲーム市場が大きい事。 ・モンハン3DSはダメ！！絶対。 ・もっと安くしてほしい。 ・みしっ(´・ω・`)☆ががんばって。 ・がんば。 ・ソーシャル性の追求。 ・いつも面白いゲームをありがとうございます。 ・延期をしてもいいからクオリティを上げて販売してほしい。 ・SONYの互換性をしっかりやってもらいたい。 ・スマホゲームは通信量減ってほしいんです。 ・ゲームシステムは良いのに、シナリオで損をしているゲームが最近目立つので、きちんとシナリオをつくり込んで欲しい。 ・おもしろいのがやりたい。 ・雇用して欲しい。 ・面白いゲームを作ってください！！記憶に残るゲームも。 ・新作ゲームをいっぱい作ってちょーだい。 ・新しいことを創り出すのも良いですが、昔のゲームも良い点はいっぱいなので、たまには昔の良さもとり入れてくれるとうれしいです。 ・課金ゲームはしね。 ・FFの制作陣へ言いたい事は、もう13はいい。コンパイルの復活は難しいだろうが、魔導物語のリメイク又は新作を出してほしい。聖魔導のようなものではなく。 ・家庭機がもっと売り上げが延びますように。 ・DLCが高い。多い。 ・以前出たゲームで今のゲーム機器では出来ないゲームを復刻させて欲しい。(プレステ3など)。 ・有料DLCが多い。 ・将来の世界にたくさんの笑顔を咲かせてほしい。 ・情性でシリーズ数を重ねることは止めてほしい。 ・利潤追求のアプローチがあまりにもお粗末。中小企業がアマチュアゲームよりも断然つまらない。 ・萌え、かっこつけている、まじめなゲームばかり。海外アニメやデーターストのようなノリのゲームが欲しい。 ・設定が細かいのは苦手です。	・太鼓の達人WiiUば～じょんです。 ・PS4のネット対応。 ・スパロボの新作出してほしいです。 ・DLCを止めてほしい。 ・バンナム課金やめろ。 ・年をとってきたのか、最近やりたいと思えるゲームが少なくなっている。 ・残虐ゲームを小学生くらいがやっている光景を見たことがある。 ・規制や規則にしばられすぎているので、その中ではきびしいと思いますがuserのおもしろいことを待っています。 ・さいきんは新しい物ばかりに手を出しているので1つまえにでた物がつかえない。 ・スーファミ時代のFF、ドラクエ、マリオなど、あの楽しさをもう一度。 ・最近では新作というよりは過去の作品を作り直しのようなもの。 ・もっとね、GBAの良作をリメイクしてほしいです。初心忘るべからず。 ・ブシロードが好きだ。 ・将来、そちらの方面の職につきたくて勉強をしているので、開発者の話をもっときける場面がほしい。 ・ゲームバランス崩しすぎ。 ・DLCが高い、多い。 ・バンナムさんフルプライスからのDLC商法はちょっと。 ・DLC商法をどうにかしてほしい。 ・スマホにまけない家庭用ゲームもつくって。 ・どんなに完成度が高くても、知らない人が多いゲームが多数ある。どうにかしてほしい。 ・PCゲームを増やしてほしい。 ・シリーズものばかりで斬新なものが少ない。 ・人材の流動化、ハード低価格化／TGSに2日通し券が欲しい。 ・レーティングで買えなかったソフトがある。 ・最近、昔のようにソフトが多く出ず、以前は毎月ほしいソフトがあったのに最近はそうでないので、思わず買いたくなるような作品をもっと出してほしい。 ・モンハンシリーズをPSPかPSVITAでリリースして欲しい。 ・課金システムが高い。 ・GTA 5 is not that awesome. ・ゲームもしゅるいをふやしてほしい。 ・クリエイターの待遇の悪さ。 ・モンハンはやっぱプレイステーションで出してほしい。 ・なぜモンハンがPSPではないのか。あとポケモンはシステムを変えずにストーリーだけかえればよい。 ・もっとオープンな開発をしてほしい。ハード限定をへらしてほしい。 ・試ゆうするものをふやしてほしい(台数を)。 ・不完全なゲームをパッケージにしてDLCを買わせるやり方に不満。 ・頑張ってください。

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

・ソーシャルゲームだけになることが不安。 ・かかくは高くてもいいが面白いものを作ってほしい。 ・もっとゲームを作してほしい。 ・普通では考えられないおもしろい物もたくさんあるので、そういった新しい視点からのゲームを求めます。 ・PS4の発売にともなうローンチタイトルの売れゆき。 ・ネット環境の高速化(対戦など)。 ・コンシューマに人がはなれつつあるので、ソーシャルにまけないくらいのもっとおもしろい技術をききたいしています。 ・ソーシャルばかり。	・値段。 ・ソーシャルばかり行かないで。 ・PS4の在庫を十分に確保して下さい。 ・中古が出ないようにオンライン販売に移行するのは反対です。 ・PS3のジョジョみみたいな課金方式はやめてほしい。 ・サインください。 ・昔に比べ、ドット絵のゲームがへった。あと8bit音源もへった。 ・グラフィックはしっかりして下さい。 ・追加キャラのDL販売はやメテ。
女性	
・RPGのストーリー性がゆらいできていないか。 ・とくにありませんが、がんばってほしいです。 ・これからも、もっと楽しいゲームきたいしています。 ・今までにない新しいプレイ方法のゲームを見たい。 ・同こんばんの流通を増やしてほしい。 ・最近のゲームはクリアまでが簡単すぎて面白さに欠ける。 ・ケータイやスマホのゲームが主流になって逆に退化してしまっているようでさみしいです。 ・国産の新規ゲームがちゃんと売れるように、業界全体で支えてあげてほしい。	・面白くて安いゲーム。 ・昔のゲームを新しい物でplayしたい。 ・最近、ゲームの内容の質が昔にくらべて良くないので、良くしてほしい。 ・課金制度は面倒臭い。ゲームソフト自体安いものではないので、そのソフトだけで満足してあそびたい。 ・グッズのほうももっと欲しい。 ・安くてもおもしろいもの。 ・昔のゲームが今のハードでプレイできないこと。
25～29才	
男性	
・今後も面白いソフトを期待。モンハン4G。 ・ゲームクリエイターとゲームプレイヤーの間に認識のズレがあるように思える(その他モロモロ…)。 ・セガで新しいハードをだしてほしい。 ・モンハンをvitaで出してほしい。 ・ゲームがむずかしい(初心者からみて)。 ・DLCが多い。発売直後に出すなら、最初からコンテンツに含むべき。 ・アップデートでバグはどうにかする傾向に腹が立つ。最初からしっかり作り込め。 ・ソーシャルゲームとかはいいんでPS3やVitalに力を入れてほしい。 ・日本のゲームをもっと海外にも発信してほしい。 ・DLC、完全版をやりすぎている。開発コストの上昇は分かるが、それをいいわけにゲームを不完全に発売するのはないと思う。 ・ロード短く。 ・ロードの短しゆく。 ・過去の人気作の焼き直しばかりだが、その中でも、プレイブリーは良い。FF、DQなど。 ・バイオハザードの新作まっています。 ・さいきん課金ゲームが多いのでやめてほしい。 ・ミク最高。 ・ソシャゲーが流行っている現状。コンシューマのソフトも、ハイクオリティのCGなどはあまり使用しない、もっとザックリとしたゲームが増えてもよいのではないのでしょうか。 ・体験版おおくしてほしい。 ・スマートフォンのゲームも家庭用ゲームも両方とも盛り上がってほしい！ユーザーの心に響く、感動を与えてくれるゲームで遊びたい。 ・楽しませて下さい。 ・刺激なゲームがほしい。 ・ブラッディロアの新作は絶望的なのだろうか。 ・品質(不具合が多い)。 ・ハードを買いやすくしてほしい。 ・スマホのゲームが多くなってきているが、ゲーム専用機ならではの名作を作ってほしい。 ・カキン方式。	・けいぞくして同じゲームメーカーにソフトを出してほしい(ぞくへん)。 ・まだブラウン管テレビなのでPS4ができない。 ・家庭用ゲームの課金アイテム・キャラクターの売り出し方に不満。 ・周辺商品をもっと欲しい。 ・ゲーム本編に係るDLCとかソーシャル要素はやめてほしい。 ・DLC課金だらけなゲームが特に国内メカに多い。 ・限定版の種類を増やす。 ・20、30代になっても楽しめる分野のゲームが出てほしい。 ・操作が簡単で短い時間で遊べるゲームを出してほしい。 ・すえおきのオフラインゲームがもっと出てほしい。 ・ワクワクするようなゲームが少なくなっている。 ・ソーシャルゲームはもっと面白いゲームをつくってほしい。内容のうすいゲームが多過ぎます。 ・法律や条例に負けずオモシロイソフトを作って下さい。 ・これからも楽しいゲームを期待しています。 ・大作ゲーム・カジュアルゲーム、どちらもバランスよく盛り上がってほしい。 ・課金キライ。 ・PSVitaでモンハンやりたい。 ・DLC商法(特にアンロック)はやめてほしい。 ・特典の装着率。 ・以前よりかはゲームソフトは安くなったけど、もっと安くしてほしい。あとゲームメーカーの中古ゲームソフトへの対応をもっと良くしてほしい。 ・ダウンロード追加コンテンツをやめて欲しい(特にジョジョ)。 ・続へんを違うゲーム機で出されるとつらい。 ・開発費用のこうとうが大変そう。 ・PS4の発売がおそい。 ・画質の向上、アクション性。 ・開発に時間がかかりすぎ。 ・アイドルマスター限定で期待。 ・おもしろい和ゲーが少なくなっている。古くさいゲームが多いので、いろんなゲームを勉強してほしい。 ・家庭用機でオンラインゲーム系のものを使ってもPCに勝てないのだから別の切り口をさがすべきだとおもう。 ・パブリッシャーはもっとインディーズに目を向けるべき。 ・海外のゲームがあまり発売されない。規制が多い。

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

・ゲームを作ってほしい。 ・SNKの救済を。	・使いやすい機能及びコンテンツ。 ・一つのソフトの課金の額でソフトの定価を越えていること。
女性	
・コンシューマー向けの新作を出して欲しい。(コストがかかるのは解りますが…)。 ・制作者にはどうか充分な休みを取らせて下さい。 ・戦国無双4楽しみにしてます。PS4で出して下さいお願いします！清正と三成をたくさんだして下さい。 ・戦国無双4楽しみにしています。正則をいっぱい出して下さい。 ・sns以外を。 ・追加コンテンツを有料で小出しにするより気合入ったソフトを高めめの正規価格で売ってほしいです。 ・DLC課金コンテンツはできるだけやめていただきたいです。 ・ソーシャルに力入れすぎてハード好きとしてはさみしい。 ・シリーズものばかりが最近多い気がする。	・ニンテンドーの新しいゲーム機が出すぎて、おいついていけない。 ・グラフィックよりも充実性を…！！JoJoのASBIはほんとにきたいしていました…ストーリーモード…うう。 ・SEGAには超きたいしています。 ・ソーシャルゲームばかりでさみしい。 ・業界の労働時間の改善。 ・もっとおもしろくてあきないゲームがやりたい。 ・これからもどんどんもりあがるようがんばって下さい。 ・ハードの種類が多すぎる。 ・ハードをすぐ変えること。 ・中規模メーカーの展示がもっとみたい。
30～39才	
男性	
・セガの新ハード発表。 ・ゲーム性の低下、グラフィックだけ力を入れて内容うすいとか。 ・完全版商品は止めてほしい。 ・コラボゲームがもっと増えると良いと思います。 ・アンロックだけの追加コンテンツはやめてほしい。 ・コンシューマ機がさびしい。 ・ダウンロードソフトと通常ソフトについて価額の差が不満。 ・過去のハードのソフトも出し続けてほしい。 ・ソーシャルゲーと呼ばれる課金ゲーがひどい。 ・ソーシャルはつまらないです。 ・クリエイターが望むゲームやユーザーの望むゲームとは限らない。 ・売り上げが下がって大変でしょうががんばってほしい。 ・バグ、ガチャ確率。 ・不具合なく楽しくあそべるゲームを作して下さい。 ・ダウンロード版のソフト価格が割高すぎる。 ・ゲームが楽しみで過ごしています。今までのも新しいのも大事にしますので、これからも長く続いて欲しいです。 ・シンプルで誰でも楽しめるものにしてほしい。全世代、3世代とか。 ・他社とのコラボレーション。 ・アトラスの親会社インデックスの状況から、今後のソフトが不安。 ・ソーシャルゲームにあまり力を入れてほしくない。 ・課金はいいが、ちゃんと作ろう。 ・ソーシャルゲームばかりに金かける。課金が多すぎる。 ・シンプルなゲームが減った。最近のゲームは、物語や漫画みたい。 ・体験版やDSプラスなど、試せる機会を増やして欲しい。 ・ドラクエ、FFのような大作を作してほしい。 ・ソーシャルゲームはやる気がおきない。昔ながらのゲームがやりたい。 ・アプリカにだまされた。 ・ソニーからお金もらって他機種をdisるのやめろ。 ・コンシューマにもっと頑張ってもらいたいです。RPG不作なので、このジャンルに頑張ってもらいたいです。 ・まちブレイステーション4が日本発売が遅すぎる事に日本メーカーは危機感を持ちキャラクターや映像美、声優にたよったゲーム作りを見直して欲しいです。あとDLCが多くなってる事。 ・PS4の販売時期：不快で不信がある。業界が内向きで仲よしの集まりになってる。批判を遠ざけているため、マンネリ化がひどい。 ・有料コンテンツの内容をもう少し考えてほしい。お金を払うわりにはよくないコンテンツが多い。 ・ロールプレイングゲームのタイトルの増加。 ・ソシャゲに力を入れすぎ。つまらん。 ・新作が少ないような気がする。 ・楽しいゲームはステキ。	・モンハンのようなWi-Fiを使ってみんなでできるゲームが増えてほしい。 ・追加DLCありきの商売をやめてほしいです。 ・アンロック商法は控え目をお願いします。 ・時間のないオッサン向けもあるといいなあ。 ・完全版商法をやめてほしい。 ・過去のゲームはそのままリメイクして、スマートフォンで遊べるようにしてほしい。 ・具体的に〇〇%の完成度って大体でも良いのでお知らせしてもらいたい。 ・発売日を休日にしてほしい。 ・家庭用ゲーム機のふっけんをめざしてがんばってほしい。 ・DLCはかんべんして。 ・コンシューマー機にがんばってほしいです。携帯でRPGやる気にはならないです。 ・グッズ商品にきたいしてます。 ・レトロゲームを遊びたい。 ・携帯電話のゲームが正直金儲け的な要素を感じます。 ・しゅくしょうしている事。 ・もっとやって欲しい。 ・続編以外の目新しいものをがんばって欲しい。スマフォばかりに移行しないで欲しい。 ・ソーシャル以外にも力を入れてほしい。 ・DLCが多すぎる。 ・オンラインの課金システム。 ・試遊できる機会を増やしてほしい。 ・日本人スタッフが少ない。 ・おもしろいゲームを。 ・プロとアマの差が、だんだんなくなっていつている気がする。 ・けいたい電話のゲームをなくさないでほしい。 ・もうけを優先したゲームが多くなってきた。楽しめるゲームを作ってほしい。 ・家庭用だけでなくアーケードなども活性化。 ・中途半端な内容でリリースしてDLCで完全版化はやめてほしい。 ・追加課金キラ、ヤメテ。 ・パッケージソフトがダウンロードありきで不満。 ・ウイニングイレブンがしたい。 ・パッケージソフトを再度盛り上げてほしい。 ・最近のゲームは難しい。 ・ウイイレしたい。 ・GREE、モバゲーの課金カードゲームは社会をダメにする。 ・KOFとかがなくなって来てケータイゲーム関連が多くなって来ているから時代についていけない。

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

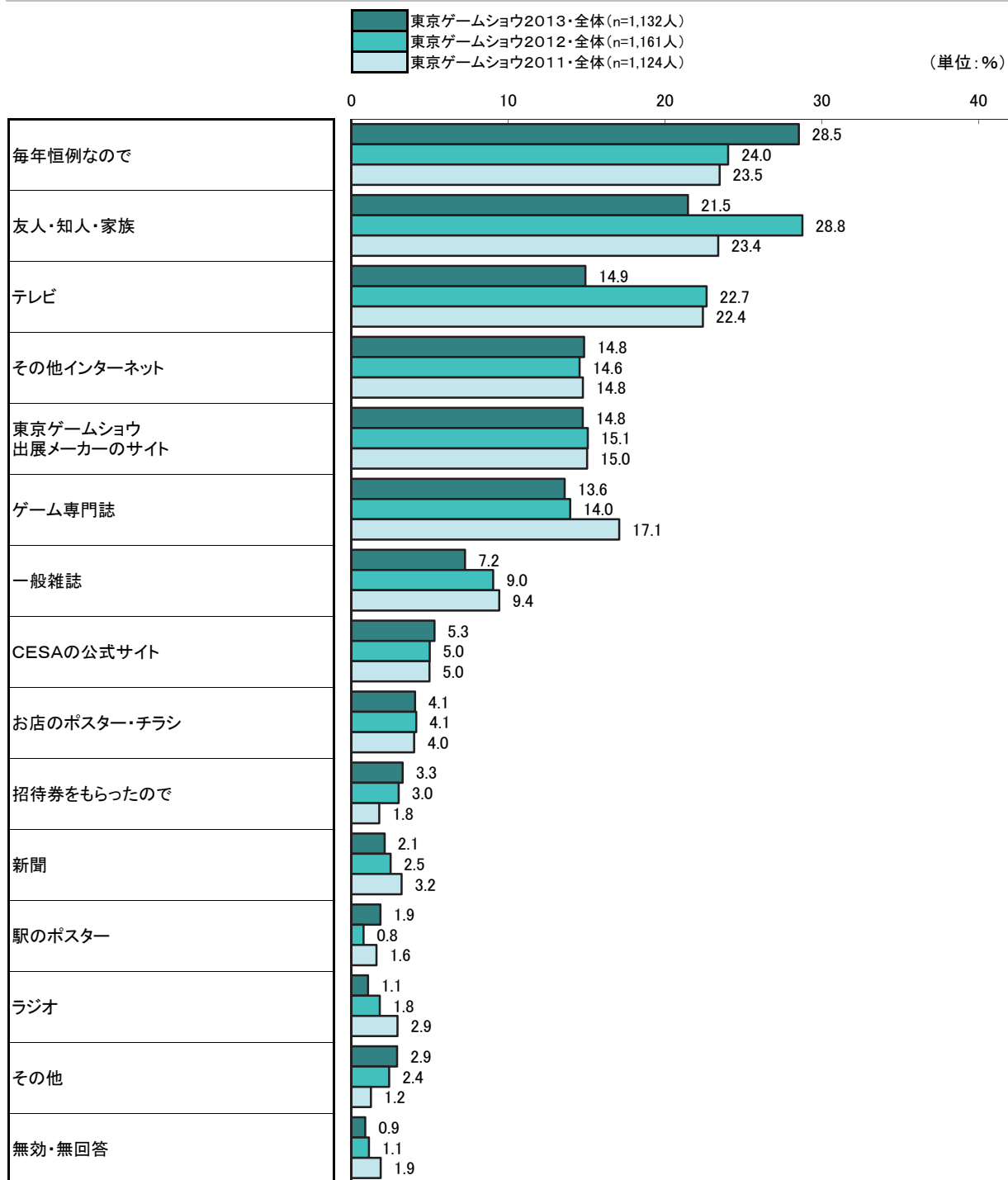
・金額がたかい。 ・低迷してますね。 ・昔に較べてやりたいと思う、欲しいと思うゲームが少ない。今後は心配です。 ・ソーシャルゲームの追加料金が高い。 ・あこぎなDLCはやめてほしい。		・スマホに押されて、ゲーム業界が低迷していると思いますが、これまでにないゲームの未来をしっかりと見定めて頑張ってください。 ・ダウンロードコンテンツはやめてほしい(有料)。 ・低価格。 ・サイクルが速い。 ・据置きゲームに力を入れて欲しい。	
女性			
・試遊可能なタイトルが1週間前に分かるようにしてほしい。 ・Vitaでソフトいっぱい出して。 ・アニメの表現の多いゲームが多いのが個人的に苦手。 ・すえおきゲーもっとガンバレ。 ・安価でおもしろいゲームを出してほしい。 ・子供むけの頭をつかうソフトを期待している。 ・課金ゲーばかりにならないか心配です。 ・発売延期はつらい。 ・携帯ゲーム軽くして。 ・過度な課金システムはやめてほしい。		・3Dはそんなにもとめてないです。 ・グラフィックばかり気にしすぎてゲーム性がなくなってる気がする。 ・発展願う。 ・ゲームのキャラクターのグッズをたくさん出してほしい。 ・最近、継続出来るものがない。 ・ロードが遅くなった。グラフィック下げてでも早くしてくれると嬉しいです。 ・もっとソフト自体出してほしいです。ダウンロード追加課金はちょっと。	
40～49才			
男性			
・完成度の高い作品をお願いします。 ・パッケージゲームに期待、ソーシャル、課金ゲーの未来はない。 ・PSP「今が買い」と言っというたら新作はVitalに変わってしまいおもしろくない。PSP、アドホックパーティーがPS3をとさなければならない。イライラする。DSは最高。 ・楽しい興味あるソフトを作ってください。 ・もっと開発スピードを上げてもらいたい。原点に戻ってほしい。 ・おもしろいもの、これにつきます。 ・初回限定とかであおらないで良い作品を出して欲しい。 ・ゲームは依存性、中毒性があり脳の発達に影響を及ぼすと思う。 ・良質で安いゲームを作してほしい。 ・価格が子供むけにしては高い。 ・任天堂がTGSに出ないのは間違っている。いいかげんに下らんプライドを捨てろ。 ・ソフトの価格を安くして欲しい。 ・飲食コーナーで床で食べるのなしにして。		・更なる良作を期待します。 ・だんだん自分の好きなゲームが、へっているきがする。 ・現状海外やソシャゲを優先するのはしかたないが、コンシューマでも今後もがんばってほしい。昔のゲーム資産をもっと有効活用してほしい。 ・ポチポチ・ゲームは嫌！ちゃんとしたゲームががんばれ。 ・無料コンテンツに負けず、完成度の高い作品をお願いします。 ・高い。 ・海外のゲームに負けるな。 ・売りにげするようなゲーム開発はやめてもらいたい。 ・DLCが多すぎる。最初から全て使えるようにするべき(キャラクターなど)。特にアンロックキーのダウンロードには腹が立つ。 ・がんばってください。 ・続編が多すぎる。 ・アドベンチャー系のソフトを増やしてほしい。	
女性			
・3DSのL、Rボタンこわれすぎ。 ・パズルゲームを増やしてほしい。 ・ジャンルが片寄りすぎていると思うので、もっと色々なジャンルで出してほしい。 ・アプリはやりこみようそが少なくかきこするメリットがナイ。		・任天堂「ゼルダの伝説」シリーズ続編が出るのを楽しみにしております。 ・これからものしいゲームおねがいします。 ・子どもが簡単にアクセスや購入できない方法を考えてほしい。 ・もっといろんなゆるいのゲームをおいてほしい。	
50才以上			
男性			
・刺激が強すぎないこと。 ・子供が安心して遊べるゲームを望む。		・子供に買わせられない。 ・過去の名作/パンツアーフロントタンクビート等の再販。	
女性			
・ドラクエのファンでした。中年になっても遊べるゲームを出してほしい。			

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

XI. 東京ゲームショウ2013来場状況

1. 認知経路 《複数回答》

〔質問〕「東京ゲームショウ2013」は何でお知りになりましたか。以下の中からいくつでもお教えてください。



・「毎年恒例なので」が前年(24.0%)より増加し(28.5%)最多となった。
「友人・知人・家族」は前回(28.8%)より減少し21.5%。

(男女・年齢別)

(単位: %)

	東京ゲームショウ 2013・全体	男女・年齢別																			
		男性	3 〜 9 才	1 0 〜 1 2 才	1 3 〜 1 5 才	1 6 〜 1 8 才	1 9 〜 2 4 才	2 5 〜 2 9 才	3 0 〜 3 9 才	4 0 〜 4 9 才	5 0 才 以上	女性	3 〜 9 才	1 0 〜 1 2 才	1 3 〜 1 5 才	1 6 〜 1 8 才	1 9 〜 2 4 才	2 5 〜 2 9 才	3 0 〜 3 9 才	4 0 〜 4 9 才	5 0 才 以上
標本数(人)	1,132	875	12	42	53	84	212	146	208	104	14	257	6	9	10	17	49	53	69	40	4
毎年恒例なので	28.5	29.5	16.7	7.1	28.3	17.9	27.8	32.2	38.9	32.7	14.3	25.3	0.0	22.2	10.0	29.4	32.7	32.1	24.6	17.5	0.0
友人・知人・家族	21.5	20.0	58.3	21.4	50.9	28.6	22.6	17.1	12.0	7.7	14.3	26.5	50.0	44.4	50.0	23.5	34.7	17.0	20.3	27.5	25.0
テレビ	14.9	15.3	8.3	28.6	24.5	16.7	11.8	13.0	12.0	22.1	14.3	13.6	16.7	55.6	20.0	0.0	6.1	7.5	14.5	22.5	25.0
その他 インターネット	14.8	15.1	0.0	11.9	17.0	22.6	15.1	13.7	11.5	17.3	35.7	14.0	33.3	11.1	10.0	11.8	16.3	9.4	15.9	15.0	0.0
東京ゲームショウ 出展メーカーの サイト	14.8	14.5	8.3	9.5	22.6	14.3	13.2	17.8	13.5	14.4	7.1	15.6	0.0	22.2	0.0	23.5	12.2	22.6	15.9	12.5	0.0
ゲーム専門誌	13.6	15.4	0.0	23.8	20.8	26.2	13.7	15.8	11.5	13.5	14.3	7.4	0.0	11.1	10.0	11.8	12.2	3.8	5.8	7.5	0.0
一般雑誌	7.2	8.6	0.0	2.4	11.3	13.1	8.5	4.8	9.1	9.6	21.4	2.7	0.0	11.1	0.0	0.0	2.0	7.5	1.4	0.0	0.0
CESAの 公式サイト	5.3	5.7	0.0	0.0	7.5	4.8	4.2	6.2	7.7	7.7	0.0	3.9	0.0	11.1	0.0	0.0	2.0	5.7	2.9	5.0	25.0
お店の ポスター・チラシ	4.1	3.9	8.3	7.1	5.7	1.2	3.8	2.1	4.3	4.8	7.1	4.7	0.0	11.1	0.0	0.0	2.0	11.3	4.3	2.5	0.0
招待券を もらったので	3.3	3.0	16.7	2.4	3.8	3.6	2.8	4.1	1.4	1.9	7.1	4.3	0.0	11.1	10.0	0.0	8.2	3.8	2.9	0.0	25.0
新聞	2.1	2.2	0.0	2.4	7.5	3.6	0.9	2.7	0.5	2.9	7.1	1.9	0.0	11.1	0.0	0.0	2.0	1.9	0.0	5.0	0.0
駅のポスター	1.9	1.8	0.0	0.0	9.4	1.2	2.4	1.4	1.0	1.0	0.0	1.9	0.0	11.1	0.0	0.0	2.0	1.9	1.4	0.0	25.0
ラジオ	1.1	1.1	0.0	0.0	1.9	0.0	1.4	1.4	0.5	2.9	0.0	0.8	0.0	11.1	0.0	0.0	0.0	1.9	0.0	0.0	0.0
その他	2.9	2.7	0.0	4.8	0.0	3.6	6.1	1.4	1.9	0.0	0.0	3.5	0.0	11.1	0.0	5.9	6.1	3.8	1.4	2.5	0.0
無効・無回答	0.9	1.1	0.0	0.0	0.0	0.0	1.9	2.1	0.0	1.9	7.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

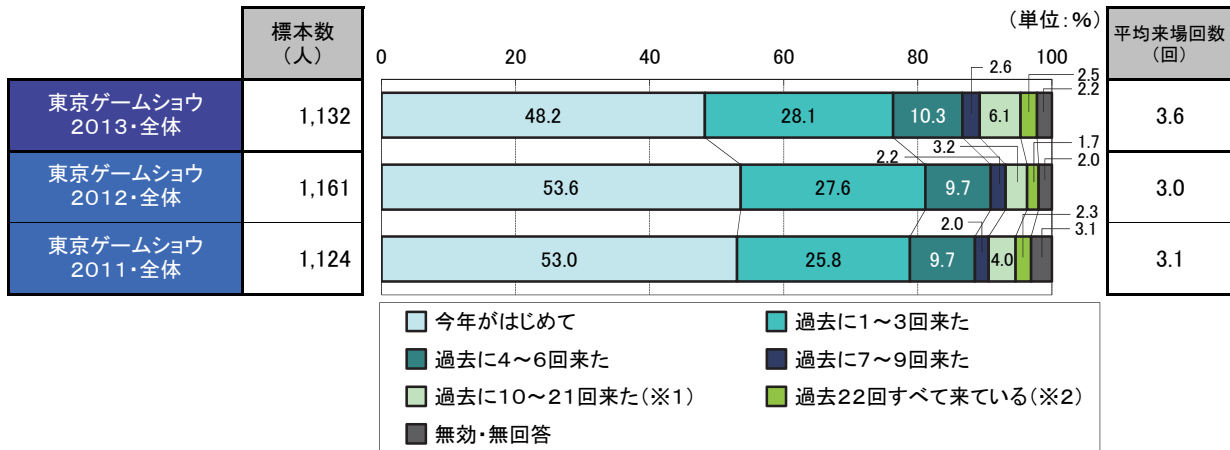
(家庭用ゲームプレイ頻度別／ソーシャルゲーム現参加者別／各業態ゲーム現参加者別)

(単位: %)

	東京ゲームショウ 2013・全体	家庭用ゲームプレイ頻度別			ソーシャルゲーム現参加者別							各業態ゲーム現参加者別			
		ヘビー ユーザー	ミドル ユーザー	ライト ユーザー	ソ シ ャ ル ゲ ー ム 現 参 加 者	M o b a i l ゲ ー ム 現 参 加 者	G R E E n ゲ ー ム 現 参 加 者	m i x ed ゲ ー ム 現 参 加 者	L I G H T ゲ ー ム 現 参 加 者	A m e b a ゲ ー ム 現 参 加 者	ニ コ ニ コ 現 参 加 者	ス マ ー ト フ ォ ン ・ ゲ ー ム 現 参 加 者	携 帯 テ レ フ ォ ン ・ ゲ ー ム 現 参 加 者	オ ン ラ イ ン ゲ ー ム 現 参 加 者	ア ー ケ ー ド ゲ ー ム 現 参 加 者
標本数(人)	1,132	433	423	276	546	255	245	63	266	102	106	576	216	383	336
毎年恒例なので	28.5	32.8	26.2	25.4	29.7	34.5	31.4	38.1	22.9	33.3	35.8	27.8	25.9	34.7	30.1
友人・知人・家族	21.5	21.5	21.3	21.7	22.0	18.4	19.6	23.8	24.8	23.5	22.6	22.4	22.7	17.2	21.7
テレビ	14.9	14.3	16.8	13.0	16.3	13.7	16.3	12.7	21.4	18.6	18.9	16.5	17.1	13.8	16.1
その他 インターネット	14.8	14.8	16.5	12.3	15.4	14.1	17.1	14.3	16.2	19.6	17.0	14.8	13.0	15.7	14.0
東京ゲームショウ 出展メーカーの サイト	14.8	13.9	16.8	13.0	16.1	19.2	18.4	19.0	13.9	18.6	25.5	17.2	15.7	19.8	18.5
ゲーム専門誌	13.6	19.2	12.3	6.9	14.3	15.3	14.7	12.7	15.0	19.6	24.5	15.6	11.1	15.9	18.2
一般雑誌	7.2	8.3	6.9	6.2	7.5	7.8	8.6	9.5	7.1	7.8	15.1	7.5	9.3	6.8	10.1
CESAの 公式サイト	5.3	5.3	5.2	5.4	6.0	5.9	6.1	9.5	6.0	8.8	9.4	5.7	7.4	5.7	6.3
お店の ポスター・チラシ	4.1	2.8	3.8	6.5	4.4	3.5	4.5	7.9	4.5	2.9	3.8	4.3	4.2	2.6	5.4
招待券を もらったので	3.3	3.2	3.1	3.6	2.9	2.7	2.9	0.0	2.6	5.9	3.8	3.3	3.2	3.1	2.7
新聞	2.1	2.1	1.9	2.5	2.6	2.0	3.7	9.5	3.4	5.9	5.7	3.0	1.9	3.9	3.3
駅のポスター	1.9	1.8	2.4	1.1	2.9	3.1	2.4	6.3	3.4	4.9	6.6	2.4	2.8	1.6	3.0
ラジオ	1.1	0.7	1.4	1.1	1.3	0.8	2.4	4.8	1.1	2.9	2.8	1.0	2.8	0.8	1.5
その他	2.9	2.1	3.3	3.6	3.8	5.1	3.7	1.6	4.9	3.9	4.7	3.5	3.2	3.4	3.6
無効・無回答	0.9	0.7	0.9	1.1	0.9	0.0	0.4	0.0	1.1	0.0	0.9	0.9	0.5	0.8	0.6

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、2002～2012年の各年秋の過去22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)	(単位: %)					
		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 10～21回来た (※1)	過去22回 すべて来ている (※2)	無効・ 無回答
東京ゲームショウ 2013・全体		1,132	48.2	28.1	10.3	2.6	6.1	2.5
男女・ 年齢別	男 性	875	46.9	26.6	11.3	3.0	7.2	2.9
	3～9才	12	58.3	16.7	0.0	0.0	0.0	25.0
	10～12才	42	66.7	19.0	0.0	2.4	0.0	11.9
	13～15才	53	62.3	32.1	0.0	1.9	0.0	3.8
	16～18才	84	71.4	20.2	8.3	0.0	0.0	0.0
	19～24才	212	60.4	25.5	10.8	0.9	1.4	0.9
	25～29才	146	37.0	33.6	15.1	2.7	7.5	2.7
	30～39才	208	28.8	22.1	18.3	6.3	15.9	6.7
	40～49才	104	33.7	31.7	7.7	4.8	15.4	5.8
	50才以上	14	35.7	50.0	7.1	0.0	0.0	7.1
	女 性	257	52.9	33.1	7.0	1.2	2.3	1.2
	3～9才	6	83.3	16.7	0.0	0.0	0.0	0.0
	10～12才	9	55.6	33.3	0.0	0.0	0.0	11.1
	13～15才	10	80.0	20.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	16～18才	17	76.5	17.6	0.0	0.0	0.0	5.9
	19～24才	49	59.2	26.5	8.2	2.0	0.0	2.0
	25～29才	53	41.5	43.4	5.7	1.9	1.9	3.8
	30～39才	69	49.3	31.9	11.6	1.4	4.3	0.0
	40～49才	40	42.5	42.5	7.5	0.0	5.0	2.5
	50才以上	4	75.0	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0
家族利用 ゲーム別	ヘビーユーザー	433	44.1	31.4	9.7	2.8	6.0	2.8
	ミドルユーザー	423	51.1	27.4	10.4	2.6	5.4	2.1
	ライトユーザー	276	50.4	23.9	11.2	2.2	7.2	2.5
各業 態参加 者別	ソーシャルゲーム現参加者	546	48.4	29.1	11.7	2.4	4.6	2.2
	スマートフォン・タブレット向けゲーム現参加者	576	51.0	27.3	10.9	2.1	4.5	1.6
	携帯電話ゲームコンテンツ現参加者	216	47.2	25.0	12.0	1.4	6.9	2.8
	オンラインゲーム現参加者	383	42.0	29.2	11.7	3.7	7.3	3.1
	アーケードゲーム現参加者	336	48.2	27.1	10.1	2.1	6.3	2.4
満足 度別	満足した(※3)	944	47.9	30.0	10.2	2.3	5.2	2.3
	どちらともいえない	132	49.2	21.2	9.8	3.8	12.9	1.5
	満足していない(※3)	46	47.8	15.2	15.2	4.3	6.5	8.7
	無効・無回答	10	70.0	0.0	10.0	0.0	0.0	20.0

※1: 東京ゲームショウ2012調査は「過去に10～20回来た」、東京ゲームショウ2011調査は「過去に10～19回来た」の数値。

※2: 東京ゲームショウ2011調査は「過去21回すべて来ている」、東京ゲームショウ2011調査は「過去20回すべて来ている」の数値。

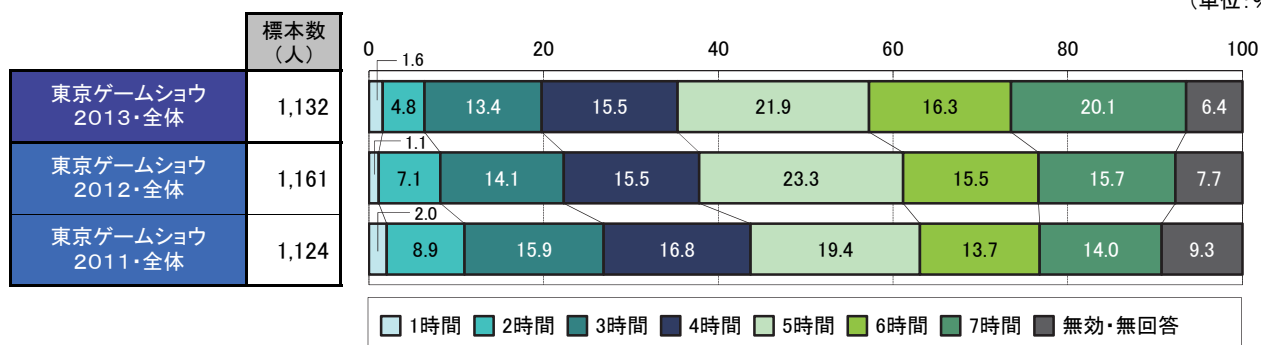
※3: 「満足した」は「とても満足」「まあ満足」の合計値。「満足していない」は「あまり満足していない」「満足していない」の合計値。

・最も多いのは「今年がはじめて」(48.2%)であるが、前々回(53.0%)、前回(53.6%)と異なり半数を下回った。
平均来場回数は前回(3.0回)より増えて3.6回。

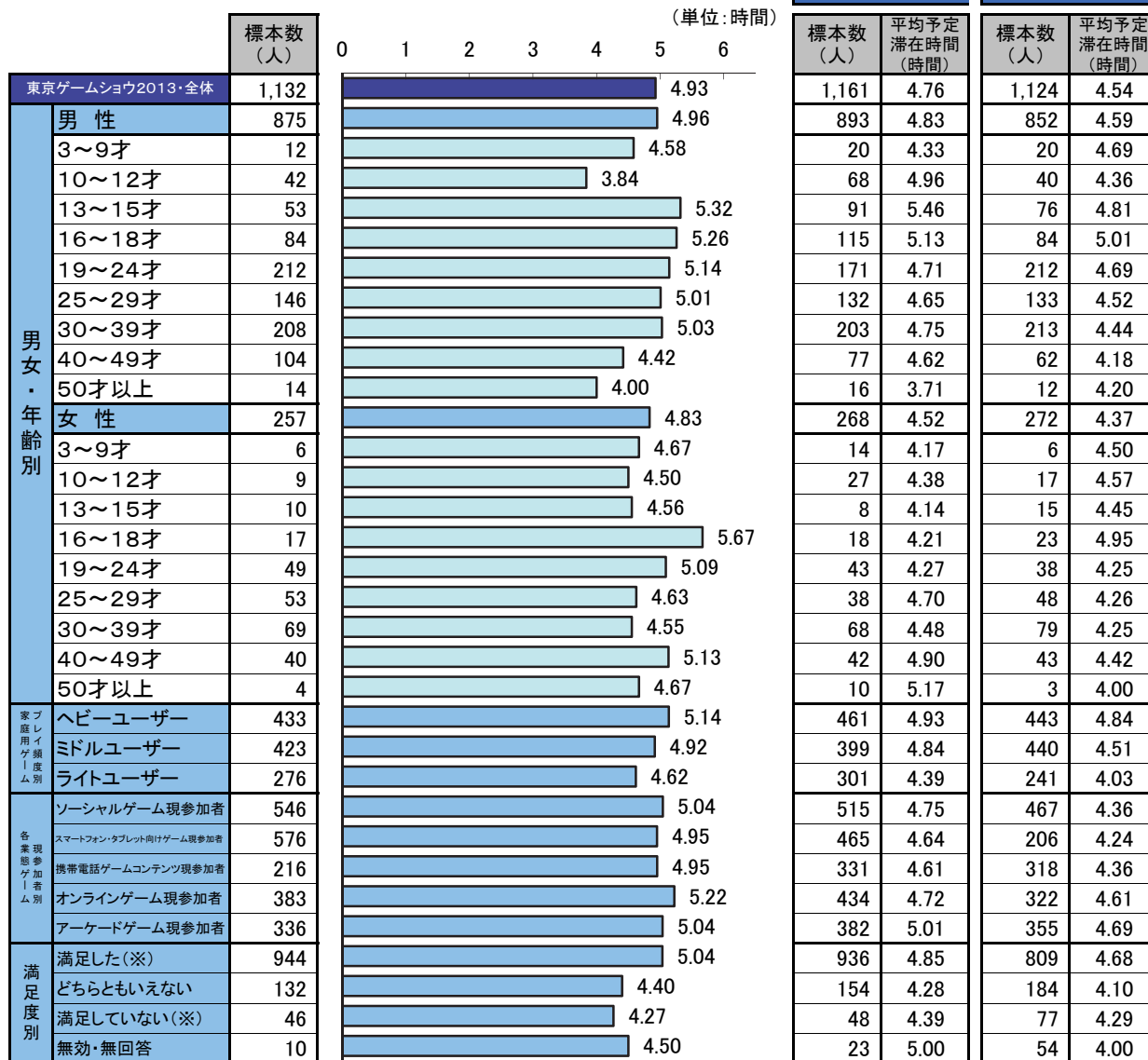
3. 東京ゲームショウ2013での予定滞在時間

〔質問〕 今日の「東京ゲームショウ2013」には、何時間くらい滞在する予定ですか。

(単位: %)



■ 平均予定滞在時間



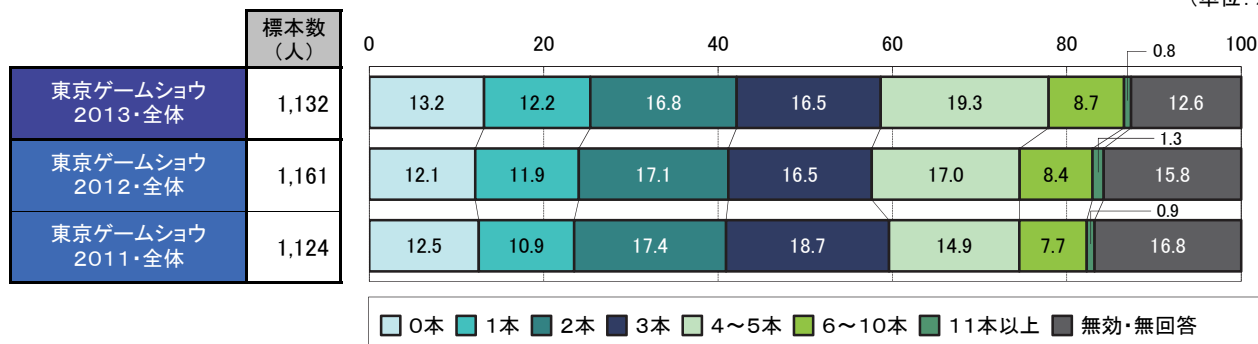
※:「満足した」は「とても満足」「まあ満足」の合計値。「満足していない」は「あまり満足していない」「満足していない」の合計値。

- ・予定滞在時間は「5時間」という回答が21.9%で最多。最長の「7時間」という回答は全体の20.1%。
- ・平均の予定滞在時間は前々回(4.54時間)、前回(「4.76」時間)よりさらに増えて「4.93」時間。家庭用ゲームのヘビーユーザーの平均予定滞在時間は前回(「4.93」時間)から増加し、5時間を超えた(「5.14」時間)。

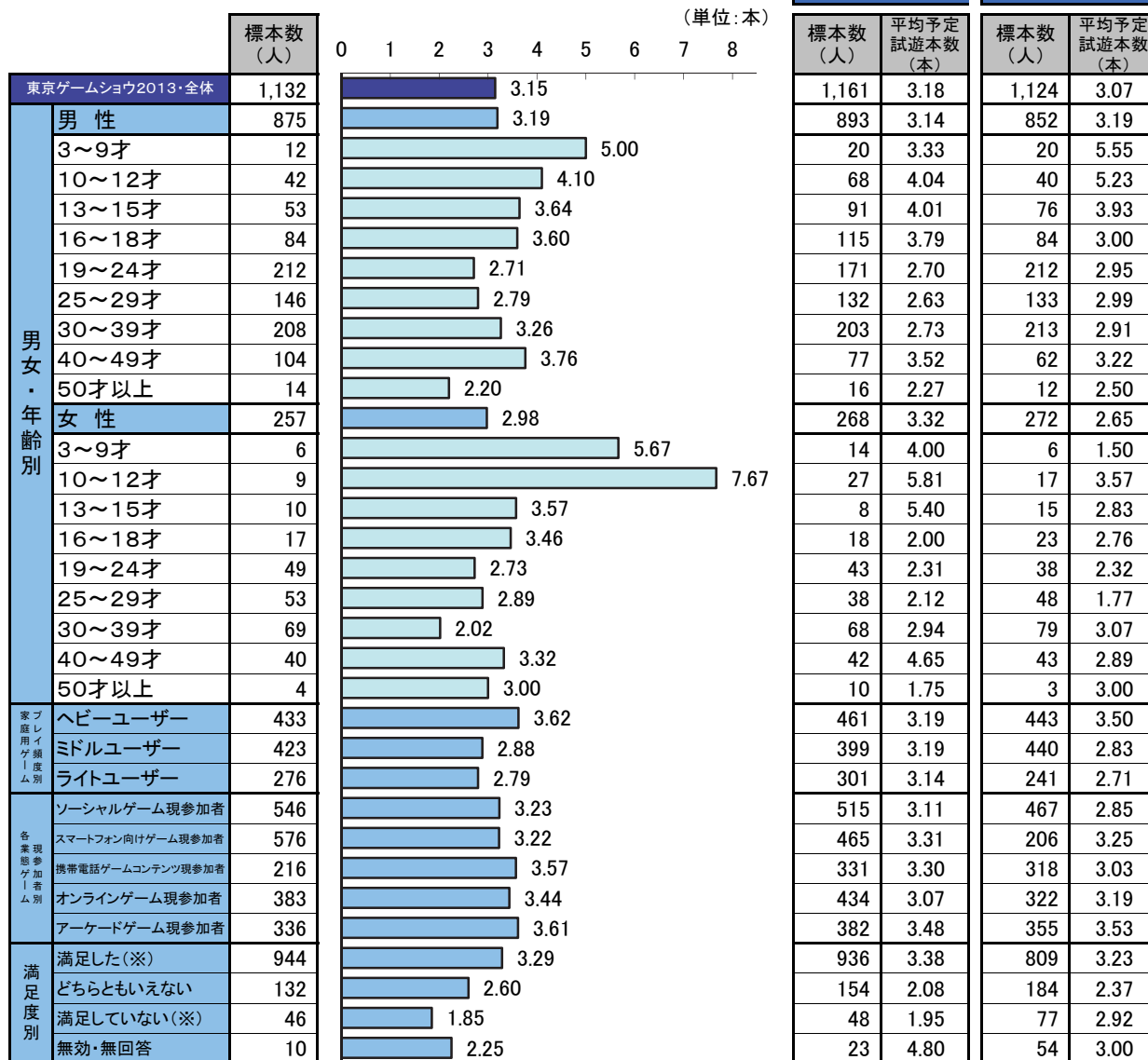
4. 東京ゲームショウ2013での予定試遊本数

〔質問〕 今日の「東京ゲームショウ2013」で、全部で何本くらいのタイトルを試遊する予定ですか。

(単位: %)



■平均予定試遊本数



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

- ・予定試遊本数は「4~5本」という回答が最も多く19.3%。次いで「2本」(16.8%)、「3本」(16.5%)と続く。
- ・平均の予定試遊本数は前回(「3.18」本)より微減の「3.15」本。

5. 一番良かったと思うメーカーブース 《自由回答》

〔質問〕 今回の「東京ゲームショウ2013」のゲームメーカー出展ブースのうち、あなたが一番良かったと思うのはどのゲームメーカーのブースですか。具体的なゲームメーカー名を1つだけお書きください。
※お越しになったばかりの方は、一番行きたいと思うゲームメーカーのブースをお答えください。

(n=1,132人のうち有効回答者865人)

順位	メーカーブース名	人数(人)	東京ゲームショウ2012 (n=1,161人のうち 有効回答者869人)		東京ゲームショウ2011 (n=1,124人のうち 有効回答者770人)	
			人数(人)	順位	人数(人)	順位
1	セガ	162	126	(3)	108	(2)
2	ソニー・コンピュータエンタテインメント	139	32	(8)	102	(3)
3	スクウェア・エニックス	113	75	(5)	92	(6)
4	バンダイナムコゲームス	104	149	(2)	96	(4)
5	カプコン	80	194	(1)	136	(1)
6	ガンホー・オンライン・エンターテイメント	47	0	—	0	—
7	日本マイクロソフト	31	0	—	21	(8)
8	グリー	28	42	(7)	50	(7)
9	エレクトロニック・アーツ (※1)	24	2	(18)	2	(15)
10	KONAMI (※2)	21	118	(4)	95	(5)
11	日本ファルコム (※3)	17	0	—	19	(9)
12	ブシロード	14	17	(9)	2	(15)
13	アークシステムワークス	11	10	(12)	7	(12)
14	コーエーテクモゲームス	10	13	(10)	11	(10)
	日本AMD	10	0	—	0	—
16	ロケット・カンパニー	9	0	—	0	—
17	プロトタイプ	6	3	(17)	0	—
18	サン電子	4	0	—	0	—
19	NTTぶらら	3	0	—	0	—
	ゲームセンターCX	3	1	(22)	0	—
	Rockstar Games(カプコンブース)	3	0	—	0	—
22	アルカナ・ファミリア	2	0	—	0	—
	WARGAMING JAPAN	2	0	—	0	—
	ゲームの電撃	2	0	—	0	—
	コンパイルハート(セガブース)	2	0	—	0	—
	SteelSeries	2	0	—	0	—
	ベセスダ・ソフトワークス	2	0	—	0	—
	マッドキャッツ	2	0	—	0	—
29	アスタリズム<NIGORO>	1	0	—	0	—
	アトラス (※4)	1	0	—	2	(15)
	AVerMedia Technologies	1	0	—	0	—
	AT-X	1	0	—	0	—
	エンターブレイン	1	1	(22)	1	(20)
	三和電子(アークシステムワークス物販コーナーブース内)	1	0	—	0	—
	Gクラスタ・グローバル	1	0	—	0	—
	SWISS GAMES	1	0	—	0	—
	台湾ゲーム館	1	0	—	0	—
	ハッピーミール	1	2	(18)	0	—
	5pb./SCIENCE ADVENTURE TEAM	1	1	(22)	0	—
	ポケラボ(グリーブース)	1	0	—	0	—

※1:「エレクトロニック・アーツ」は東京ゲームショウ2012・2011では「エレクトロニック・アーツ(セガブース)」。

※2:「KONAMI」は東京ゲームショウ2013では「KONAMI(ファミリーコーナーブース)」。

※3:「日本ファルコム」は東京ゲームショウ2011では「日本ファルコム(KONAMIブース)」。

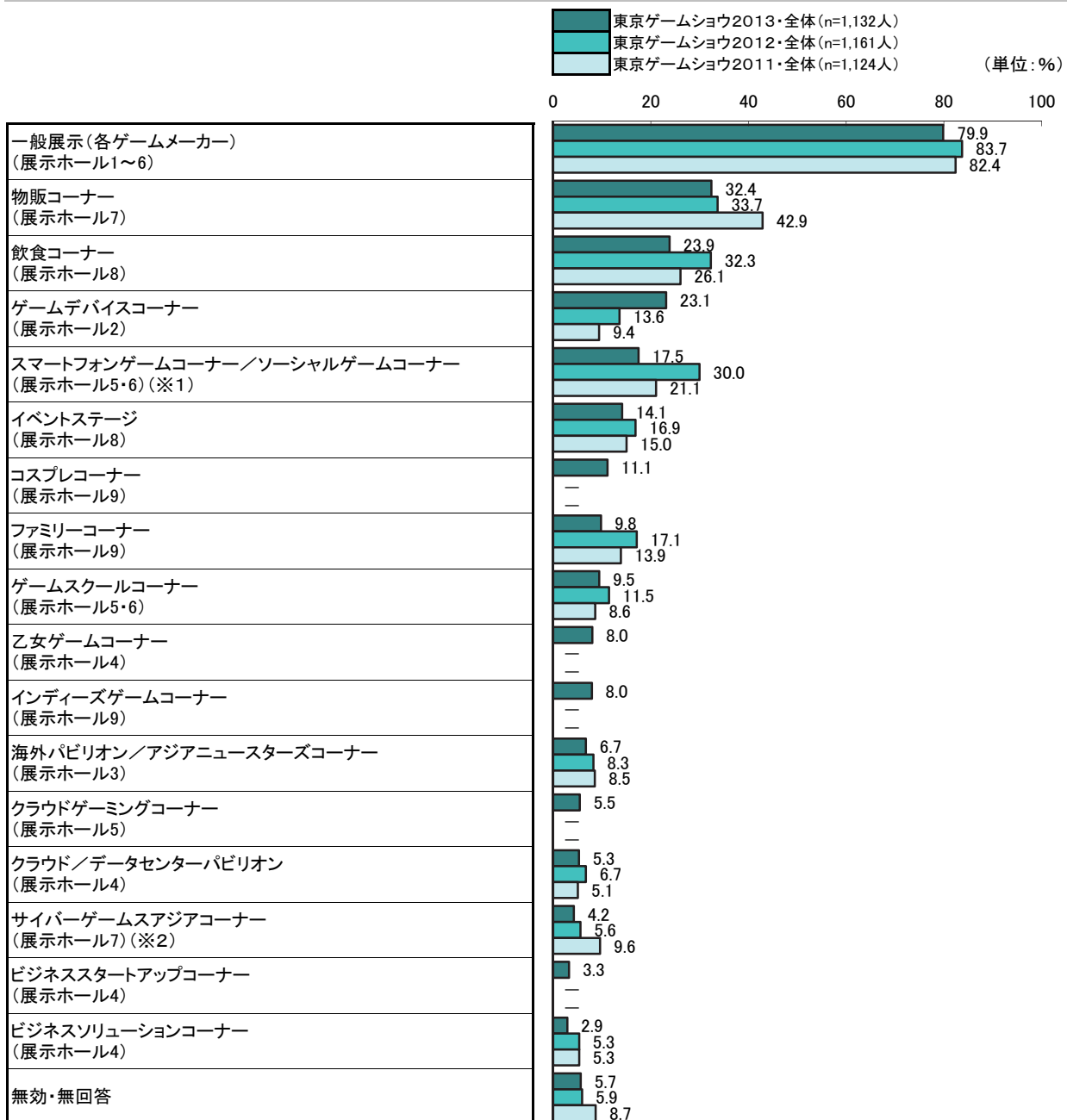
※4:「アトラス」は東京ゲームショウ2013では「アトラス(セガブース)」。

注) ゲームメーカーブース名ではなく製品名を記入してある場合も、当該製品の発売元メーカーのブース名としてカウントしている。
例:「モンハン」→「カプコン」、「PS4」→「ソニー・コンピュータエンタテインメント」など

・一番人気は「セガ」ブース(162人)。前々回(108人)、前回(126人)に続き3年連続で100人超え。
「ソニー・コンピュータエンタテインメント」が前回の(32人)より大幅に増えて139人で2位。
次いで「スクウェア・エニックス」(113人)、「バンダイナムコゲームス」(104人)、「カプコン」(80人)の順。

6. 実際に行ったコーナー 《複数回答》

〔質問〕「東京ゲームショウ2013」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教えてください。



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

※1:「スマートフォンゲームコーナー/ソーシャルゲームコーナー」は、東京ゲームショウ2011では「モバイル&ソーシャルゲームコーナー」と称した。

※2:「サイバーゲームスアジアコーナー」は、東京ゲームショウ2012では「『eスポーツ大会』コーナー」、東京ゲームショウ2011では「対戦格闘ゲーム『闘劇』エリア」と称した。

- ・「各ゲームメーカーの一般展示」が79.9%で最多。以下「物販コーナー」(32.4%)、「飲食コーナー」(23.9%)と続く。
- ・新設の「コスプレコーナー」は11.1%、「乙女ゲームコーナー」「インディーズゲームコーナー」はともに8.0%だった。

(男女・年齢別)

(単位: %)

	東京ゲームショウ 2013・全体	男女・年齢別																			
		男性	3 〜 9 才	1 0 〜 1 2 才	1 3 〜 1 5 才	1 6 〜 1 8 才	1 9 〜 2 4 才	2 5 〜 2 9 才	3 0 〜 3 9 才	4 0 〜 4 9 才	5 0 才 以上	女性	3 〜 9 才	1 0 〜 1 2 才	1 3 〜 1 5 才	1 6 〜 1 8 才	1 9 〜 2 4 才	2 5 〜 2 9 才	3 0 〜 3 9 才	4 0 〜 4 9 才	5 0 才 以上
標本数(人)	1,132	875	12	42	53	84	212	146	208	104	14	257	6	9	10	17	49	53	69	40	4
一般展示 (各ゲームメーカー) (展示ホール1〜6)	79.9	82.2	33.3	47.6	81.1	92.9	84.0	84.9	87.0	77.9	71.4	72.0	33.3	33.3	60.0	70.6	83.7	79.2	69.6	72.5	50.0
物販コーナー (展示ホール7)	32.4	31.1	8.3	4.8	34.0	29.8	38.2	30.8	32.7	28.8	14.3	37.0	0.0	11.1	30.0	41.2	40.8	47.2	33.3	35.0	50.0
飲食コーナー (展示ホール8)	23.9	22.3	25.0	2.4	26.4	26.2	22.2	17.8	25.5	26.0	14.3	29.2	16.7	22.2	10.0	35.3	28.6	32.1	24.6	37.5	50.0
ゲームデバイス コーナー (展示ホール2)	23.1	26.1	8.3	4.8	34.0	35.7	35.8	27.4	19.2	17.3	21.4	13.2	0.0	0.0	10.0	23.5	26.5	15.1	4.3	10.0	25.0
スマートフォン ゲームコーナー／ ソーシャルゲームコーナー (展示ホール5・6)	17.5	17.7	0.0	7.1	22.6	20.2	19.3	17.1	18.3	17.3	7.1	16.7	16.7	0.0	20.0	17.6	16.3	22.6	14.5	17.5	0.0
イベントステージ (展示ホール8)	14.1	14.2	8.3	4.8	18.9	13.1	17.5	13.0	13.5	13.5	14.3	14.0	0.0	0.0	0.0	17.6	10.2	26.4	7.2	20.0	25.0
コスプレコーナー (展示ホール9)	11.1	10.6	0.0	4.8	13.2	8.3	14.2	8.9	11.1	9.6	7.1	12.8	0.0	0.0	10.0	35.3	20.4	15.1	7.2	7.5	0.0
ファミリーコーナー (展示ホール9)	9.8	7.5	50.0	26.2	11.3	0.0	6.1	2.1	4.8	16.3	0.0	17.5	83.3	33.3	0.0	11.8	6.1	5.7	24.6	27.5	25.0
ゲームスクール コーナー (展示ホール5・6)	9.5	10.2	8.3	0.0	15.1	13.1	16.5	4.8	9.1	7.7	0.0	7.0	0.0	11.1	0.0	17.6	14.3	7.5	0.0	7.5	0.0
乙女ゲームコーナー (展示ホール4)	8.0	4.1	0.0	0.0	7.5	2.4	4.7	4.1	3.8	5.8	0.0	21.4	16.7	0.0	60.0	23.5	28.6	24.5	14.5	17.5	0.0
インディーズゲーム コーナー (展示ホール9)	8.0	8.2	0.0	9.5	9.4	7.1	9.9	9.6	5.3	10.6	0.0	7.0	0.0	0.0	0.0	29.4	8.2	7.5	2.9	7.5	0.0
海外パビリオン／ アジアニュースターズ コーナー (展示ホール3)	6.7	7.8	0.0	0.0	7.5	1.2	13.2	10.3	5.3	8.7	0.0	3.1	0.0	11.1	0.0	0.0	6.1	5.7	0.0	2.5	0.0
クラウドゲーミング コーナー (展示ホール5)	5.5	6.4	0.0	0.0	5.7	3.6	11.3	5.5	5.8	5.8	0.0	2.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	3.8	2.9	2.5	25.0
クラウド／ データセンター パビリオン (展示ホール4)	5.3	6.3	0.0	0.0	9.4	6.0	8.5	2.7	7.7	6.7	0.0	1.9	0.0	0.0	0.0	0.0	4.1	5.7	0.0	0.0	0.0
サイバーゲームス アジアコーナー (展示ホール7)	4.2	4.5	8.3	0.0	15.1	3.6	8.0	2.1	1.9	1.9	7.1	3.5	0.0	0.0	0.0	5.9	8.2	5.7	0.0	2.5	0.0
ビジネススタートアップ コーナー (展示ホール4)	3.3	3.9	0.0	0.0	7.5	3.6	6.1	1.4	3.4	3.8	7.1	1.2	0.0	11.1	0.0	0.0	0.0	1.9	1.4	0.0	0.0
ビジネスソリューション コーナー (展示ホール4)	2.9	3.4	0.0	0.0	5.7	2.4	4.7	2.1	2.9	5.8	0.0	1.2	0.0	0.0	0.0	5.9	0.0	1.9	0.0	0.0	25.0
無効・無回答	5.7	5.5	16.7	28.6	5.7	2.4	2.8	3.4	3.4	9.6	7.1	6.2	0.0	11.1	10.0	5.9	4.1	5.7	8.7	5.0	0.0

(家庭用ゲームプレイ頻度別／各業態ゲーム現参加者別／満足度別)

(単位:%)

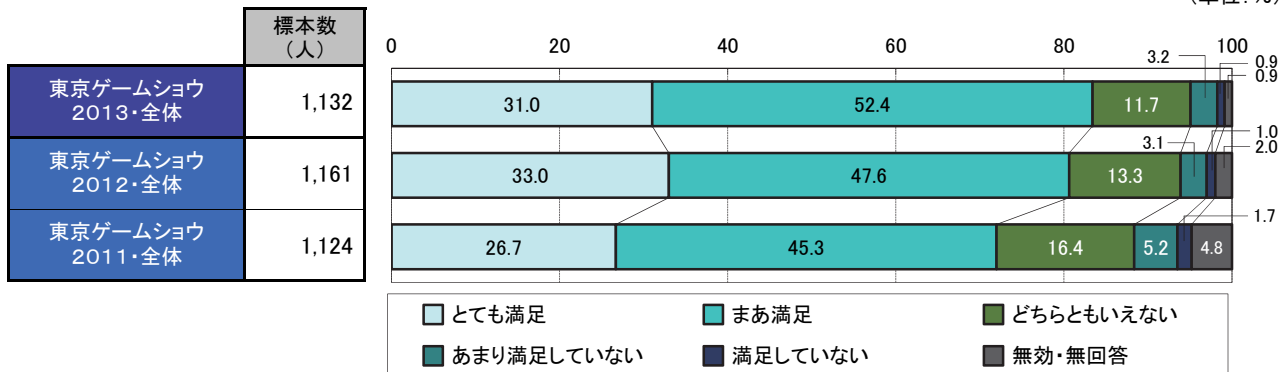
	東京ゲームショウ 2013・全体	家庭用ゲームプレイ頻度別			各業態ゲーム現参加者別					満足度別			
		ヘビ ーユー ザー	ミドル ユー ザー	ライト ユー ザー	ソ ーシ ャ ル ゲ ー ム 現 参 加 者	ス マ ー ト フ ォ ン ・ ゲ ー ム 現 参 加 者	携 帯 電 話 ・ コン テ ン ツ ・ ゲ ー ム 現 参 加 者	オ ン ラ イ ン ゲ ー ム 現 参 加 者	ア ー ケ ー ド ゲ ー ム 現 参 加 者	満 足 し た (※)	ど ち ら と も い え な い	満 足 し て い な い (※)	無 効 ・ 無 回 答
標本数(人)	1,132	433	423	276	546	576	216	383	336	944	132	46	10
一般展示 (各ゲームメーカー) (展示ホール1～6)	79.9	81.3	82.3	73.9	79.9	79.5	76.4	83.3	81.5	81.8	72.7	73.9	20.0
物販コーナー (展示ホール7)	32.4	34.9	33.3	27.2	34.2	30.4	28.7	33.4	33.6	34.0	23.5	32.6	0.0
飲食コーナー (展示ホール8)	23.9	21.7	26.5	23.2	24.7	21.7	22.2	26.9	25.0	23.6	27.3	23.9	0.0
ゲームデバイス コーナー (展示ホール2)	23.1	24.0	24.6	19.6	26.6	25.3	24.5	28.5	29.5	25.2	15.2	8.7	0.0
スマートフォン ゲームコーナー／ ソーシャルゲームコーナー (展示ホール5・6)	17.5	16.4	17.3	19.6	24.7	23.4	20.8	17.5	19.6	18.8	11.4	13.0	0.0
イベントステージ (展示ホール8)	14.1	12.7	16.5	12.7	16.3	14.9	15.7	13.8	14.9	15.0	11.4	6.5	0.0
コスプレコーナー (展示ホール9)	11.1	9.2	11.3	13.8	12.6	11.5	11.6	11.7	13.7	11.4	10.6	8.7	0.0
ファミリーコーナー (展示ホール9)	9.8	9.5	9.5	10.9	9.0	8.9	10.6	7.8	9.8	8.6	18.9	10.9	0.0
ゲームスクール コーナー (展示ホール5・6)	9.5	8.3	10.4	9.8	9.3	8.9	12.5	11.0	13.1	9.7	9.1	6.5	0.0
乙女ゲームコーナー (展示ホール4)	8.0	7.2	7.3	10.5	10.8	9.2	11.6	6.8	11.3	8.9	3.8	4.3	0.0
インディーズゲーム コーナー (展示ホール9)	8.0	6.5	9.5	8.0	7.3	8.0	5.1	9.7	7.4	8.2	9.1	2.2	0.0
海外パビリオン／ アジアニュースターズ コーナー (展示ホール3)	6.7	7.4	5.4	7.6	6.8	6.4	9.3	8.6	8.3	6.9	7.6	2.2	0.0
クラウドゲーミング コーナー (展示ホール5)	5.5	5.3	5.7	5.4	5.9	5.6	5.6	7.0	7.4	5.5	6.8	2.2	0.0
クラウド／ データセンター パビリオン (展示ホール4)	5.3	4.8	5.9	5.1	5.9	4.9	5.6	7.0	7.1	5.6	3.8	4.3	0.0
サイバーゲームス アジアコーナー (展示ホール7)	4.2	4.6	4.3	3.6	4.8	4.0	6.0	5.5	8.0	4.3	3.8	4.3	0.0
ビジネススタートアップ コーナー (展示ホール4)	3.3	3.5	2.8	3.6	3.5	3.0	4.2	3.9	3.9	3.3	3.8	2.2	0.0
ビジネスソリューション コーナー (展示ホール4)	2.9	2.8	2.4	4.0	3.1	3.3	2.8	2.9	4.2	3.0	3.0	2.2	0.0
無効・無回答	5.7	5.8	4.5	7.2	4.9	6.1	5.1	5.7	4.2	4.6	7.6	6.5	80.0

※:「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。

7. 東京ゲームショウ2013満足度

〔質問〕「東京ゲームショウ2013」の内容にどの程度満足していますか。

(単位: %)



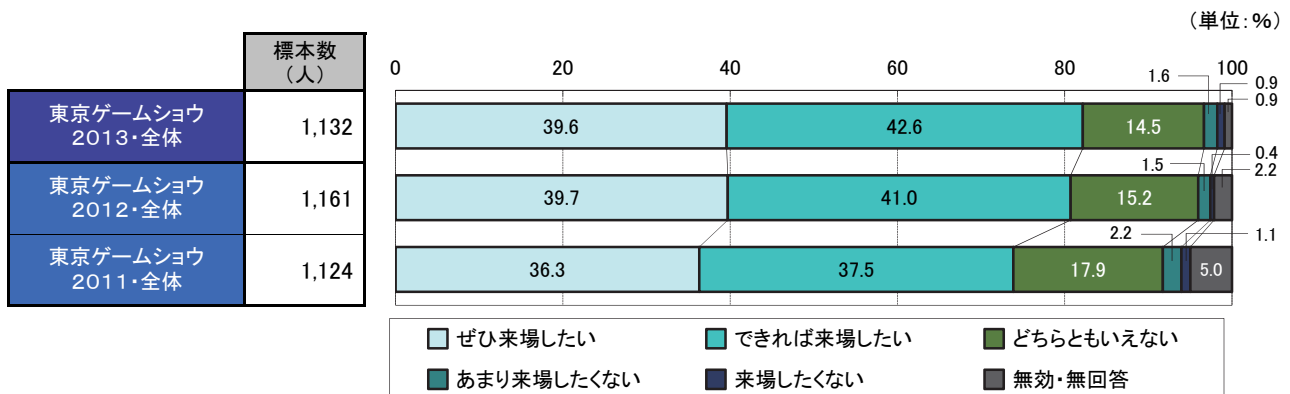
(単位: %)

	標本数 (人)	とても満足	まあ満足	どちらとも いえない	あまり 満足していない	満足していない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2013・全体	1,132	31.0	52.4	11.7	3.2	0.9	0.9
男 性	875	32.0	51.1	10.9	3.8	1.1	1.1
3～9才	12	41.7	33.3	16.7	0.0	8.3	0.0
10～12才	42	45.2	42.9	4.8	0.0	2.4	4.8
13～15才	53	66.0	26.4	3.8	0.0	1.9	1.9
16～18才	84	47.6	42.9	4.8	4.8	0.0	0.0
19～24才	212	41.0	49.1	7.1	1.9	0.5	0.5
25～29才	146	23.3	61.0	9.6	4.1	1.4	0.7
30～39才	208	17.3	58.2	14.9	7.7	1.0	1.0
40～49才	104	22.1	52.9	21.2	1.9	1.0	1.0
50才以上	14	7.1	42.9	21.4	7.1	7.1	14.3
女 性	257	27.6	56.8	14.4	1.2	0.0	0.0
3～9才	6	66.7	33.3	0.0	0.0	0.0	0.0
10～12才	9	44.4	44.4	11.1	0.0	0.0	0.0
13～15才	10	30.0	60.0	10.0	0.0	0.0	0.0
16～18才	17	70.6	29.4	0.0	0.0	0.0	0.0
19～24才	49	32.7	61.2	6.1	0.0	0.0	0.0
25～29才	53	22.6	56.6	20.8	0.0	0.0	0.0
30～39才	69	18.8	62.3	17.4	1.4	0.0	0.0
40～49才	40	17.5	62.5	15.0	5.0	0.0	0.0
50才以上	4	0.0	25.0	75.0	0.0	0.0	0.0
プレイ頻度別							
ヘビーユーザー	433	41.1	46.9	8.1	1.8	0.7	1.4
ミドルユーザー	423	26.7	59.1	10.2	3.3	0.2	0.5
ライトユーザー	276	21.7	50.7	19.6	5.1	2.2	0.7
各参加者別							
ソーシャルゲーム現参加者	546	31.7	53.8	10.1	3.3	0.5	0.5
スマートフォン・タブレット向けゲーム現参加者	576	34.4	51.2	10.4	2.4	0.7	0.9
携帯電話ゲームコンテンツ現参加者	216	37.0	41.2	16.7	1.9	1.4	1.9
オンラインゲーム現参加者	383	35.8	52.0	7.8	2.3	1.3	0.8
アーケードゲーム現参加者	336	40.8	46.7	8.9	2.7	0.3	0.6
来場回数別							
今回がはじめて	546	36.1	46.7	11.9	2.6	1.5	1.3
過去に1～21回来た	541	25.5	59.1	11.6	3.3	0.2	0.2
過去22回すべて来ている	28	28.6	50.0	7.1	14.3	0.0	0.0
無効・無回答	17	47.1	23.5	11.8	0.0	5.9	11.8

- ・「とても満足」「まあ満足」をあわせた数値(満足度)は83.4%となった。
- ・「13～15才」「16～18才」「19～24才」の男性、「3～9才」「13～15才」「16～18才」の女性においては、いずれも満足度が9割を超える。

8. 次回の来場意向

〔質問〕 次回の東京ゲームショウにも来場したいと思いますか。



(単位: %)

	標本数 (人)	ぜひ 来場したい	できれば 来場したい	どちらとも いえない	あまり 来場したくない	来場したくない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2013・全体	1,132	39.6	42.6	14.5	1.6	0.9	0.9
男女・年齢別							
男性	875	41.8	40.8	13.7	1.5	1.0	1.1
3～9才	12	50.0	25.0	16.7	0.0	8.3	0.0
10～12才	42	33.3	42.9	16.7	0.0	0.0	7.1
13～15才	53	66.0	28.3	3.8	0.0	1.9	0.0
16～18才	84	52.4	38.1	6.0	2.4	1.2	0.0
19～24才	212	44.8	42.9	9.9	1.4	0.5	0.5
25～29才	146	36.3	42.5	17.8	1.4	1.4	0.7
30～39才	208	38.9	42.8	13.9	2.4	1.0	1.0
40～49才	104	34.6	37.5	24.0	1.0	1.0	1.9
50才以上	14	14.3	57.1	21.4	0.0	0.0	7.1
女性	257	31.9	48.6	17.1	1.9	0.4	0.0
3～9才	6	66.7	33.3	0.0	0.0	0.0	0.0
10～12才	9	33.3	44.4	11.1	11.1	0.0	0.0
13～15才	10	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0
16～18才	17	47.1	35.3	17.6	0.0	0.0	0.0
19～24才	49	40.8	46.9	10.2	2.0	0.0	0.0
25～29才	53	30.2	45.3	22.6	1.9	0.0	0.0
30～39才	69	20.3	55.1	21.7	1.4	1.4	0.0
40～49才	40	30.0	52.5	15.0	2.5	0.0	0.0
50才以上	4	0.0	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0
家庭用ゲーム機利用度別							
ヘビーユーザー	433	48.5	37.9	9.9	0.9	1.4	1.4
ミドルユーザー	423	37.8	45.6	14.4	1.9	0.0	0.2
ライトユーザー	276	28.3	45.3	21.7	2.2	1.4	1.1
各業種参加者別							
ソーシャルゲーム現参加者	546	42.5	43.0	12.3	1.1	0.5	0.5
スマートフォン・タブレット向けゲーム現参加者	576	42.2	42.2	12.7	1.4	0.7	0.9
携帯電話ゲームコンテンツ現参加者	216	48.6	35.2	12.0	1.9	0.5	1.9
オンラインゲーム現参加者	383	45.4	41.3	11.0	0.8	0.8	0.8
アーケードゲーム現参加者	336	47.9	40.5	8.6	1.8	0.3	0.9
来場回数別							
今回がはじめて	546	32.8	42.9	19.4	2.4	1.5	1.1
過去に1～21回来た	541	44.4	44.4	10.0	0.7	0.2	0.4
過去22回すべて来ている	28	75.0	17.9	3.6	3.6	0.0	0.0
無効・無回答	17	47.1	17.6	17.6	0.0	5.9	11.8
満足度別							
満足した(※)	944	45.7	45.0	8.8	0.1	0.2	0.2
どちらともいえない	132	7.6	31.8	54.5	4.5	1.5	0.0
満足していない(※)	46	13.0	30.4	19.6	23.9	13.0	0.0
無効・無回答	10	10.0	10.0	0.0	0.0	0.0	80.0

※:「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」ともに増加。両者の合計は82.2%となった。
- ・過去の来場回数が多いほど、次回の来場意向も高い傾向が見られる。

付1) 調査票見本

「東京ゲームショウ2013」来場者アンケートにご協力ください
 — 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 <CESA> —

質問1 1) あなたの性別・年齢をお教えてください。

性別 [1. 男性 2. 女性] 年齢 ()才

2) あなたのお住まいをお教えてください。〈ひとつだけ〇印〉

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

3) あなたの職業をお教えてください。〈ひとつだけ〇印〉

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

4) ゲーム以外で、あなたの趣味または現在関心を持っていることをいくつかもお教えてください。〈いくつか〇印〉

- | | | | | |
|--------------|-----------------|--------------|------------------|----------|
| 1. 映画・演劇・ドラマ | 7. 読書 | 13. 野球 | 19. 車・バイク・ドライブ | 25. その他 |
| 2. マンガ・アニメ | 8. パソコン・インターネット | 14. サッカー | 20. 旅行 | [具体的に] |
| 3. 音楽鑑賞 | 9. 写真・アート | 15. ゴルフ | 21. ファッション・インテリア | |
| 4. カラオケ | 10. 囲碁・将棋・麻雀 | 16. 格闘技 | 22. 料理・グルメ・酒 | |
| 5. アイドル・声優 | 11. パチンコ・パチスロ | 17. その他スポーツ | 23. 恋愛・出会い | |
| 6. お笑い・バラエティ | 12. 競馬・競輪・競艇 | 18. 釣り・アウトドア | 24. 勉強・語学・資格取得 | |

■家庭用ゲームについてお聞きます。(※PC・スマートフォン・携帯電話のゲームは除きます)

質問2 1) 現在、お持ちの家庭用ゲーム機をすべてお教えてください。〈いくつか〇印〉

- | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-------------------------|-------------|
| 1. Wii U | 4. ニンテンドーDSi / DSi LL | 7. プレイステーション2 | 10. Xbox360 |
| 2. Wii | 5. ニンテンドーDS / DS Lite | 8. プレイステーション ヴィータ | |
| 3. ニンテンドー3DS / 3DS LL | 6. プレイステーション3 | 9. PSP「プレイステーション・ポータブル」 | |

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

3) 今後購入したいと思う家庭用ゲーム機をすべてお教えてください。〈いくつか〇印〉

- | | | | |
|-----------------------|-----------------------|--------------------------|-------------|
| 1. Wii U | 5. ニンテンドーDS / DS Lite | 9. プレイステーション ヴィータ | 13. Xbox360 |
| 2. Wii | 6. プレイステーション4【未発売】 | 10. PS Vita TV【未発売】 | |
| 3. ニンテンドー3DS / 3DS LL | 7. プレイステーション3 | 11. PSP「プレイステーション・ポータブル」 | |
| 4. ニンテンドーDSi / DSi LL | 8. プレイステーション2 | 12. Xbox One【未発売】 | |

質問3 以下の家庭用ゲームの周辺機器のうち、あなたが現在使っているものをすべてお教えてください。〈いくつか〇印〉

- | | | |
|------------------|--|--------------------------|
| 【Wii U / Wii 向け】 | 【ニンテンドー3DS / DS向け】 | 【PSP「プレイステーション・ポータブル」向け】 |
| 1. Wiiリモーションプラス | 6. ワンセグ受信アダプタ DSテレビ | 12. GPSレシーバー |
| 2. Wiiハンドル | 【プレイステーション3向け】 | 13. ワンセグチューナー |
| 3. Wiiザップパ | 7. PlayStation Move (プレイステーション・ムーヴ) | 14. チョットショット |
| 4. バランスWiiボード | 8. PlayStation Move (プレイステーション・ムーヴ) シューティング アタッチ | 【Xbox360向け】 |
| 【ニンテンドー3DS向け】 | 9. PlayStation Eye (プレイステーション・アイ) | 15. Kinect (キネクト) |
| 5. 拡張スライドパッド | 10. torne (トルネ) | 16. Xbox360ワイヤレス |
| | 11. nasne (ナスネ) | スピードホイール |

質問4 あなたが好きな家庭用ゲームのジャンルをいくつかもお教えてください。〈いくつか〇印〉 ※PC・スマートフォン・携帯電話のゲームは除きます。

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

質問5 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。〈ひとつだけ〇印〉 ※PC・スマートフォン・携帯電話のゲームは除きます。

- | | | |
|-----------|-----------|-----------|
| 1. ほとんど毎日 | 3. 週に2~3日 | 5. 月に2~3日 |
| 2. 週に4~5日 | 4. 週に1日 | 6. 月に1日以下 |

2) 平均すると1日につき何分間くらい家庭用ゲーム機でゲームをしますか。平日・休日ごとにお教えてください。 ※PC・スマートフォン・携帯電話のゲームは除きます。

【平日】約()分くらい 【休日】約()分くらい

質問6 1) この1年間に、家庭用ゲームのゲームソフトを買いましたか。「①パッケージソフト(新品通常版)」「②パッケージソフト(新品低価格版)」「③パッケージソフト(中古品)」「④有料ダウンロードソフト」に分けてお答えください。＜それぞれひとつだけ○印＞ また、「買った」とお答えの方は、この1年間に買ったソフトの本数についてもそれぞれお教えてください。※PC・スマートフォン・携帯電話のゲームは除きます。

①パッケージソフト(新品通常版)	1. 買った → ()本 2. 買わなかった
②パッケージソフト(新品低価格版)	1. 買った → ()本 2. 買わなかった
③パッケージソフト(中古品)	1. 買った → ()本 2. 買わなかった
④有料ダウンロードソフト	1. 買った → ()本 2. 買わなかった

「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)

家庭用ゲームのダウンロード販売サービス
(「ニンテンドーeショップ」「Wiiショッピングチャンネル」
「ニンテンドーDSiショップ」「プレイステーションストア」
「Xbox Liveマーケットプレイス」など)により、
家庭用ゲーム機に直接ダウンロードしてプレイするソフト

【1】の①～④のいずれかで1.に○印の方(＝いずれかの家庭用ゲームソフトを購入した方)のみ ※それ以外の方→〔質問7〕へ
2) あなたがこの1年間に購入した家庭用ゲームソフトのうち、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・スマートフォン・携帯電話のゲームは除きます。

(タイトル名)	機種名
---------	-----

質問7 この1年間に、アイテム、ステージ、シナリオ、音楽など、既存の家庭用ゲームに追加する有料の追加ダウンロードコンテンツを、家庭用ゲーム機専用のダウンロード販売サービス(ニンテンドーeショップ、Wiiショッピングチャンネル、プレイステーションストア、Xbox Liveマーケットプレイスなど)で、ダウンロード購入しましたか。＜ひとつだけ○印＞ ※PC・スマートフォン・携帯電話のゲームは除きます。

1. ダウンロード購入した	2. ダウンロード購入しなかった
---------------	------------------

■SNS(ソーシャル・ネットワーキング・サービス)およびソーシャルゲームについてお聞きます。

質問8 「Mobage(モバゲー)」または「Yahoo! Mobage」について

1) 現在、「Mobage」を利用していますか。＜ひとつだけ○印＞

1. 利用している 2. 利用していない

▶【1】で1.に○印の方のみ ※2.に○印の方は【質問9】へ
2) 「Mobage」でゲームを利用していますか。＜ひとつだけ○印＞

1. 利用している 2. 利用していない

▶【2】で1.に○印の方のみ ※2.に○印の方は【質問9】へ
3) 「Mobage」のゲームで追加課金を支払っていますか。＜ひとつだけ○印＞

1. 追加課金を支払っている 2. 追加課金を支払っていない

質問10 「mixi(ミクシィ)」について

1) 現在、「mixi」を利用していますか。＜ひとつだけ○印＞

1. 利用している 2. 利用していない

▶【1】で1.に○印の方のみ ※2.に○印の方は【質問11】へ
2) 「mixi」でゲームを利用していますか。＜ひとつだけ○印＞

1. 利用している 2. 利用していない

▶【2】で1.に○印の方のみ ※2.に○印の方は【質問11】へ
3) 「mixi」のゲームで追加課金を支払っていますか。＜ひとつだけ○印＞

1. 追加課金を支払っている 2. 追加課金を支払っていない

質問12 「Ameba(アメーバ)」について

1) 現在、「Ameba」を利用していますか。＜ひとつだけ○印＞

1. 利用している 2. 利用していない

▶【1】で1.に○印の方のみ ※2.に○印の方は【質問13】へ
2) 「Ameba」でゲームを利用していますか。＜ひとつだけ○印＞

1. 利用している 2. 利用していない

▶【2】で1.に○印の方のみ ※2.に○印の方は【質問13】へ
3) 「Ameba」のゲームで追加課金を支払っていますか。＜ひとつだけ○印＞

1. 追加課金を支払っている 2. 追加課金を支払っていない

質問9 「GREE(グリー)」について

1) 現在、「GREE」を利用していますか。＜ひとつだけ○印＞

1. 利用している 2. 利用していない

▶【1】で1.に○印の方のみ ※2.に○印の方は【質問10】へ
2) 「GREE」でゲームを利用していますか。＜ひとつだけ○印＞

1. 利用している 2. 利用していない

▶【2】で1.に○印の方のみ ※2.に○印の方は【質問10】へ
3) 「GREE」のゲームで追加課金を支払っていますか。＜ひとつだけ○印＞

1. 追加課金を支払っている 2. 追加課金を支払っていない

質問11 「LINE(ライン)」について

1) 現在、「LINE」を利用していますか。＜ひとつだけ○印＞

1. 利用している 2. 利用していない

▶【1】で1.に○印の方のみ ※2.に○印の方は【質問12】へ
2) 「LINE」でゲームを利用していますか。＜ひとつだけ○印＞

1. 利用している 2. 利用していない

▶【2】で1.に○印の方のみ ※2.に○印の方は【質問12】へ
3) 「LINE」のゲームで追加課金を支払っていますか。＜ひとつだけ○印＞

1. 追加課金を支払っている 2. 追加課金を支払っていない

質問13 「ニコニコ動画」について

1) 現在、「ニコニコ動画」を利用していますか。＜ひとつだけ○印＞

1. 利用している 2. 利用していない

▶【1】で1.に○印の方のみ ※2.に○印の方は【質問14】へ
2) 「ニコニコ動画」でゲームを利用していますか。＜ひとつだけ○印＞

1. 利用している 2. 利用していない

▶【2】で1.に○印の方のみ ※2.に○印の方は【質問14】へ
3) 「ニコニコ動画」のゲームで追加課金を支払っていますか。＜ひとつだけ○印＞

1. 追加課金を支払っている 2. 追加課金を支払っていない

【裏面(【質問14】)にお進みください】

■スマートフォン・タブレット向けゲーム(ソーシャルゲームは除く)についてお聞きます。

- 「スマートフォン・タブレット向けゲーム」…「App Store」「Google Play」などのアプリストアから、端末にアプリをダウンロードして利用するゲーム
※前ページの[質問8]～[質問13]でお聞きした、SNSで提供されるソーシャルゲームは除きます。
※「スマートフォン」…iPhone、Android携帯などの高性能携帯電話 ※「タブレット」…iPad、GALAXY TABなどタッチパネル形式の平板な携帯型PC

質問14 1) 現在、スマートフォン・タブレット向けゲームで継続的に遊んでいますか。〈ひとつだけ〇印〉

- | | | |
|--------------------------|-------------------|-------------------------------------|
| 1. 現在、継続的に遊んでいる | 3. 関心はあるが遊んだことはない | → 【2. ～4. に〇印の方】
[質問15]へ |
| 2. 以前遊んだことがあるが、現在は遊んでいない | 4. 遊んだこともないし関心もない | |

▶**【1)で1. に〇印の方のみ】**

2) スマートフォン・タブレット向けゲームのうち、有料のゲーム(アプリ)をダウンロードして遊んでいますか。〈ひとつだけ〇印〉

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

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

- スマートフォン以外の携帯電話・PHSのゲームについてのみお答えください。
●携帯電話・PHSのゲームのうち、ダウンロードまたは内蔵アプリのゲームについてのみお答えください。
※前ページの[質問8]～[質問13]でお聞きした、SNSで提供されるソーシャルゲームは除きます。

質問15 1) 現在、携帯電話・PHSのゲームで継続的に遊んでいますか。〈ひとつだけ〇印〉

- | | | |
|--------------------------|-------------------|-------------------------------------|
| 1. 現在、継続的に遊んでいる | 3. 関心はあるが遊んだことはない | → 【2. ～4. に〇印の方】
[質問16]へ |
| 2. 以前遊んだことがあるが、現在は遊んでいない | 4. 遊んだこともないし関心もない | |

▶**【1)で1. に〇印の方のみ】**

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

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

■オンラインゲーム(ソーシャルゲームは除く)についてお聞きます。

- MMORPG、RTS、対戦格闘などのほか、インターネット上で即動作するWebブラウザゲーム(パズルやカードゲームなど)も含まれます。
※前ページの[質問8]～[質問13]でお聞きした、SNSで提供されているソーシャルゲームは除きます。
※家庭用ゲーム機およびパソコンのゲームについてのみお答えください。携帯電話・PHS、スマートフォン・タブレット、ゲームセンターのゲームは除きます。

質問16 1) 現在、オンラインゲームで継続的に遊んでいますか。〈ひとつだけ〇印〉

- | | | |
|--------------------------|-------------------|-------------------------------------|
| 1. 現在、継続的に遊んでいる | 3. 関心はあるが遊んだことはない | → 【2. ～4. に〇印の方】
[質問17]へ |
| 2. 以前遊んだことがあるが、現在は遊んでいない | 4. 遊んだこともないし関心もない | |

▶**【1)で1. に〇印の方のみ】**

2) オンラインゲームのうち、有料のゲームを遊んでいますか。〈ひとつだけ〇印〉

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

■ゲームセンターのゲームについてお聞きます。

質問17 現在、ゲームセンターのゲームで継続的に遊んでいますか。〈ひとつだけ〇印〉

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

■その他ゲームについてお聞きます。

質問18 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。〈ひとつだけ〇印〉

- | | |
|-------------------------------|---------------------------------|
| 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 | → 【3. に〇印の方】
[質問19]へ |
| 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 | |

【1)で1. または 2. に〇印の方に】

2) 「レーティングマーク」の役割をご存知ですか。〈ひとつだけ〇印〉 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. に〇印の方】 | | 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。〈ひとつだけ〇印〉

- | | |
|-------------------------------|-----------|
| 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 | 3. 知らなかった |
| 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 | |

質問19 1) あなたは、ゲームをしたりアニメを観たことがきっかけで、その舞台となった実在する場所や、コラボレーション企画で指定された観光地へ実際に行ったことがありますか。〈ひとつだけ〇印〉

1. 行ったことがある 2. 行ったことはないが興味はある 3. 行ったこともないし、興味もない

→ **【1】で1. に〇印の方のみ】**

2) きっかけとなったゲームまたはアニメの作品名、および実際に行った訪問先を具体的にお教えてください。※複数回答可

(作品名: 訪問先:)

※以下、過去に複数回訪問したことがある場合は、そのうち直近の訪問先についてお答えください。

3) ご自宅からその訪問先まで、どのような交通手段を利用して行きましたか。〈ひとつだけ〇印〉

「1. 電車・バス・飛行機・タクシーなど公共交通機関」とお答えの方は、往復の交通費をお教えてください。

1. 電車・バス・飛行機・タクシーなど公共交通機関 2. 自家用車 3. オートバイ・自転車 4. 徒歩のみ

→ 交通費(往復): 約 円

4) その訪問先で、舞台となっているゲーム、アニメの関連商品・関連サービスを購入しましたか(交通費・宿泊費は除く)。〈ひとつだけ〇印〉
「購入した」とお答えの方は、具体的な商品・サービスおよびその購入金額をお教えてください。

1. 関連商品・関連サービスを購入した 2. 関連商品・関連サービスは購入していない

→ 商品・サービス名: 購入金額: 約 円

質問20 ゲーム業界(ゲームメーカー、クリエイター、流通・販売店、ゲームソフトなど)に関して、期待することや不満なことなど、ご意見・ご要望がございましたら、ご自由にお書きください。

■東京ゲームショーについてお聞きます。

質問21 1) 「東京ゲームショー2013」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。〈ひとつだけ〇印〉

- | | | | |
|-----------|---------------|----------------|----------------|
| 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. 店のポスター・チラシ | 10. 東京ゲームショー | 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) 東京ゲームショーは、'96年夏、'97～2001年の各年春・秋、2002～2012年の各年秋の過去22回開催されました。
あなたはそのうち何回来られましたか。〈ひとつだけ〇印〉

1. 過去22回すべて来ている 2. 過去に()回来た 3. 今年がはじめて

3) 今日の「東京ゲームショー2013」には、何時間くらい滞在する予定ですか。-----→ 約()時間

4) 今日の「東京ゲームショー2013」で、全部で何本くらいのタイトルを試遊する予定ですか。----→ 約()本

5) 今回の「東京ゲームショー2013」のゲームメーカー出展ブースのうち、あなたが一番良かったと思うのはどのゲームメーカーのブースですか。具体的なゲームメーカー名を1つだけお書きください。→
※お越しになったばかりの方は、一番行きたいと思うゲームメーカーのブースをお答えください。

6) 「東京ゲームショー2013」のブースは、大きく以下のコーナーに分けられます。これらのうち、あなたが実際にいったコーナーおよび、必ず行こうと思っているコーナーをすべてお教えてください。〈ひとつだけ〇印〉

- | | | | |
|--------------------------------|------------|--------------------|------------|
| 1. 一般展示(各ゲームメーカー) | (展示ホール1～6) | 10. ゲームスクールコーナー | (展示ホール5・6) |
| 2. ゲームデバイスコーナー | (展示ホール2) | 11. サイバーゲームアジアコーナー | (展示ホール7) |
| 3. 海外パビリオン／アジアニュースターズコーナー | (展示ホール3) | 12. 物販コーナー | (展示ホール7) |
| 4. ビジネススタートアップコーナー | (展示ホール4) | 13. イベントステージ | (展示ホール8) |
| 5. ビジネスソリューションコーナー | (展示ホール4) | 14. 飲食コーナー | (展示ホール8) |
| 6. クラウド／データセンターパビリオン | (展示ホール4) | 15. ファミリーコーナー | (展示ホール9) |
| 7. 乙女ゲームコーナー | (展示ホール4) | 16. コスプレコーナー | (展示ホール9) |
| 8. クラウドゲーミングコーナー | (展示ホール5) | 17. インディーズゲームコーナー | (展示ホール9) |
| 9. スマートフォンゲームコーナー／ソーシャルゲームコーナー | (展示ホール5・6) | | |

7) 「東京ゲームショー2013」の内容にどの程度満足していますか。〈ひとつだけ〇印〉

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

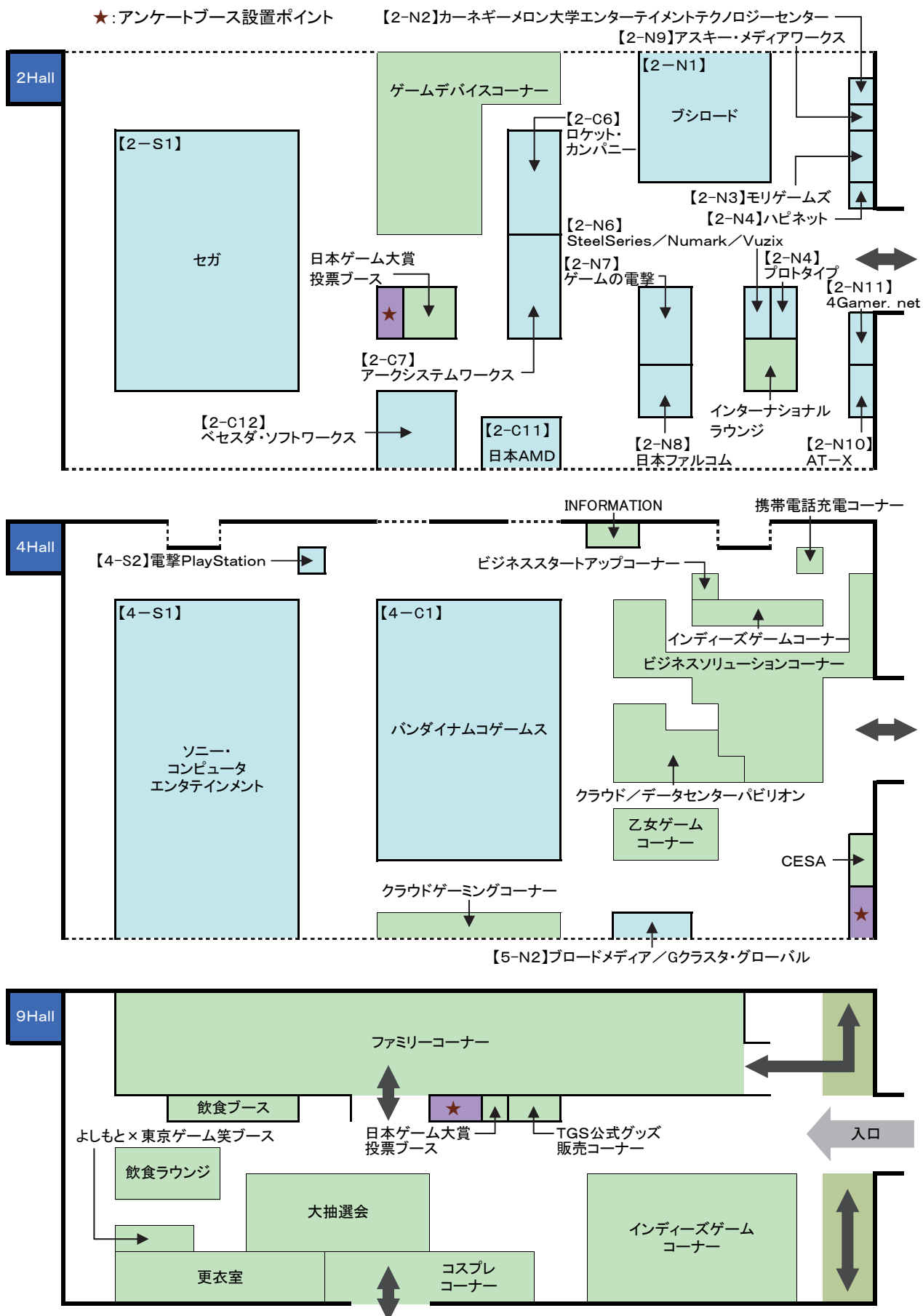
8) 次回の東京ゲームショーにも来場したいと思いますか。〈ひとつだけ〇印〉

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

以上でアンケートは終わりです。ご協力ありがとうございました。

付2) アンケートブース設置ポイント

★: アンケートブース設置ポイント



禁無断転載

東京ゲームショウ2013 来場者調査報告書

発行 平成25年11月

発行者

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会

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

電話 03-3591-9151
FAX 03-3591-9152