

東京ゲームショウ2016

来場者調査報告書

2016年11月

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会



第1部 調査のガイド

第1章 東京ゲームショウ2016来場者調査 調査概要	1
----------------------------	---

第2章 回答者の基本属性	2
--------------	---

1. 性別	2
2. 性年齢	3
3. 職業	5
4. 居住地	7
5. I P S	8

第2部 来場者のゲームプレイ状況

第3章 家庭用ゲームのプレイ状況	9
------------------	---

1. 各ゲーム機の家庭内所有／プレイ率	9
2. 家庭用ゲームプレイ経験	11
3. 家庭用ゲームプレイ頻度	12
4. 家庭用ゲームソフト購入本数	13
5. 家庭用ゲーム機の追加ダウンロードコンテンツ購入有無	15
6. 好きなゲームジャンル	16

第4章 スマートフォン・タブレット用ゲームのプレイ状況	18
-----------------------------	----

1. スマートフォン・タブレット用ゲームプレイ経験	18
2. スマートフォン・タブレット用ゲームプレイ時間	19
3. プレイしたゲームの種類	20
4. 基本プレイ無料+アイテム課金制のゲームでのアイテム課金の有無	21

第5章 携帯電話用ゲームのプレイ状況	22
--------------------	----

1. 携帯電話用ゲームプレイ経験	22
------------------	----

第6章 パソコン用ゲームのプレイ状況	23
--------------------	----

1. パソコン用ゲームプレイ経験	23
2. プレイしたゲームの種類	24
3. 基本プレイ無料+アイテム課金制のゲームでのアイテム課金の有無	25

第7章 アーケードゲームのプレイ状況	26
--------------------	----

1. アーケードゲームプレイ経験	26
------------------	----

第8章 各ゲームの重複状況	27
---------------	----

1. 各ハードウェアでの継続プレイヤーの重複率	27
-------------------------	----

第3部 来場者のゲームプレイ意向

第9章 今後のゲームプレイ意向	29
1. 家庭用ゲームプレイ意向	29
2. スマートフォン・タブレット用ゲームプレイ意向	30
3. 携帯電話用ゲームプレイ意向	31
4. パソコン用ゲームプレイ意向	32
5. アーケードゲームプレイ意向	33
6. 家庭用ゲーム機購入意向	34
7. 各ゲームのプレイ経験×意向	35
8. 各ハードウェアでのプレイ意向者の重複率	37

第4部 東京ゲームショウ来場状況

第10章 東京ゲームショウ2016について	39
1. 情報接触	39
2. 来場回数	41
3. 滞在予定時間	42
4. 試遊予定タイトル数	43
5. 一番良かったメーカーブース	44
6. 訪問（予定）コーナー	46
7. 満足度	48
8. 次回来場意向	51

第5部 トピックス

第11章 ゲーム関連全般について	54
1. 来場経験のある会場イベント	54
2. eスポーツについての興味	56
3. VRのゲームについての興味	57
4. VRゲーム用のヘッドマウントディスプレイの購入意向	58
5. 位置情報を活用したゲームのプレイ経験	59
6. リオオリンピックに対する関心	60
7. オリンピック関連家庭用ゲームソフトウェアの購入状況	61
8. オリンピック関連家庭用ゲームソフトウェアの購入時期とタイトル名	62

巻末資料

1. 調査票	64
2. アンケートブース設置ポイント	70

東京ゲームショウ2016来場者調査 調査概要

1. 調査概要

	東京ゲームショウ2016来場者調査	【比較対象】一般生活者調査
■ 調査目的	東京ゲームショウの一般来場者について、基本属性、普段のゲーム接触状況、東京ゲームショウの来場状況を把握する。	日本全国の一般生活者におけるゲームの利用実態と意識を把握する。
■ 調査対象	東京ゲームショウ来場者 3才以上の男女個人	一般生活者 3～79才男女個人
■ 標本設計	アンケートブースを会場内に3か所設け（※場所は巻末資料を参照）、来場者全体を捉えるため、過去実績から時間別割当を設定し、無作為に調査を依頼、回収した。	株式会社日本リサーチセンターの「トラストパネル」より抽出。回収結果が平成22年国勢調査結果の男女別・年齢別・居住地別の構成比に近くなるよう、過去実績等から計算の上で抽出を行った。
■ 調査項目	巻末の調査票を参照	「2016 C E S A 一般生活者調査報告書」を参照
■ 調査方法	会場調査法（自記式調査票）	郵送調査法
■ 調査実施期間	2016年9月18日（日） ※一般公開日2日目（最終日）	2016年1月5日（火）～1月25日（月）
■ 調査対象期間	調査実施時点の実態 (実績に関しては2015年9月19日～2016年9月18日)	調査実施時点の実態 (実績に関しては2015年1月1日～2015年12月31日)
■ 有効回収数	1,156サンプル なお、一般公開日の来場者数は以下のとおり 2016年9月17日（土） 98,074人 2016年9月18日（日） 108,117人	2,869サンプル（有効回収率：47.0%）
■ 集計・分析方法	東京ゲームショウ来場者の特性を明らかにするため、性年代別・I P S 別（※P8を参照）を中心としたクロス集計を行い、一般生活者との比較及び3ケ年分の東京ゲームショウ来場者との比較を行い、報告書を作成した。なお、本報告書では、有効回答者をベースとしている。また、回答者数が30未満のものは、基本的に分析では触れていない。	
■ 実施主体/調査機関	実施主体：一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 調査企画：株式会社ゲームエイジ総研 調査機関：株式会社日本リサーチセンター	

回答者の基本属性

1.性別

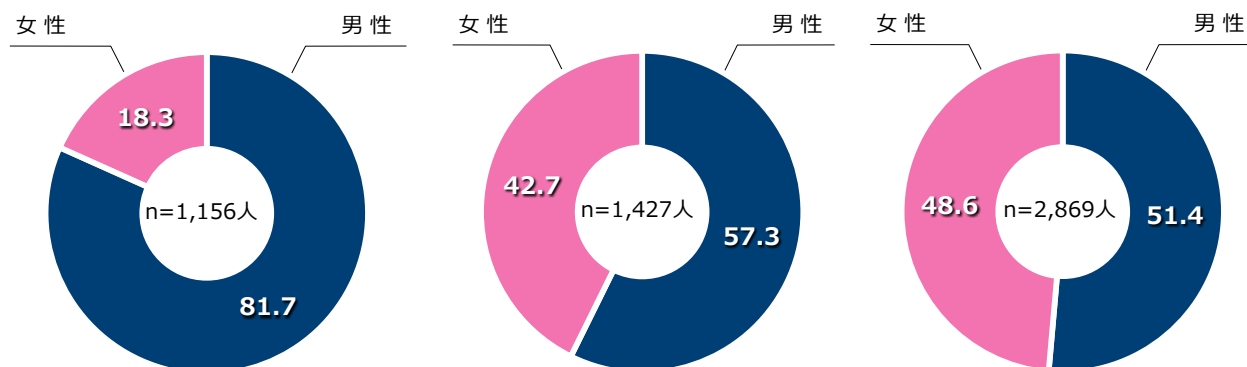
■一般生活者との比較

【東京ゲームショウ2016・全体】

【2015年一般生活者・ゲーム継続プレイヤー】

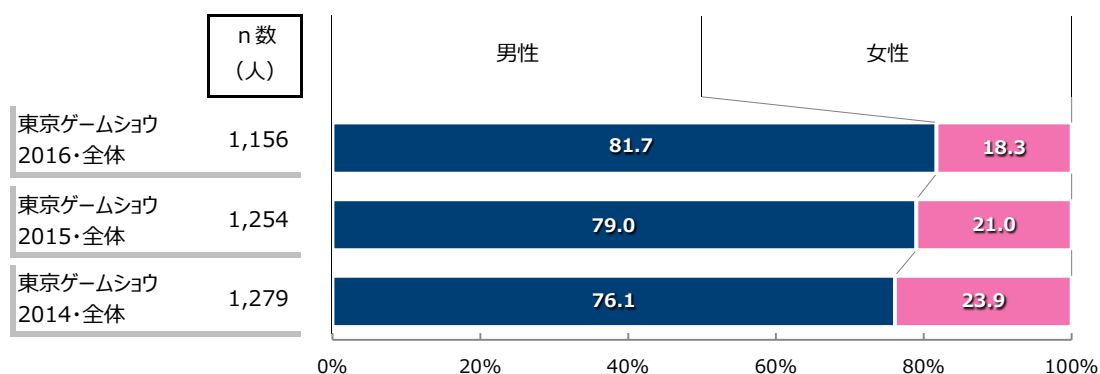
【2015年一般生活者・全体】

(単位：%)



■時系列比較

【東京ゲームショウ・全体】



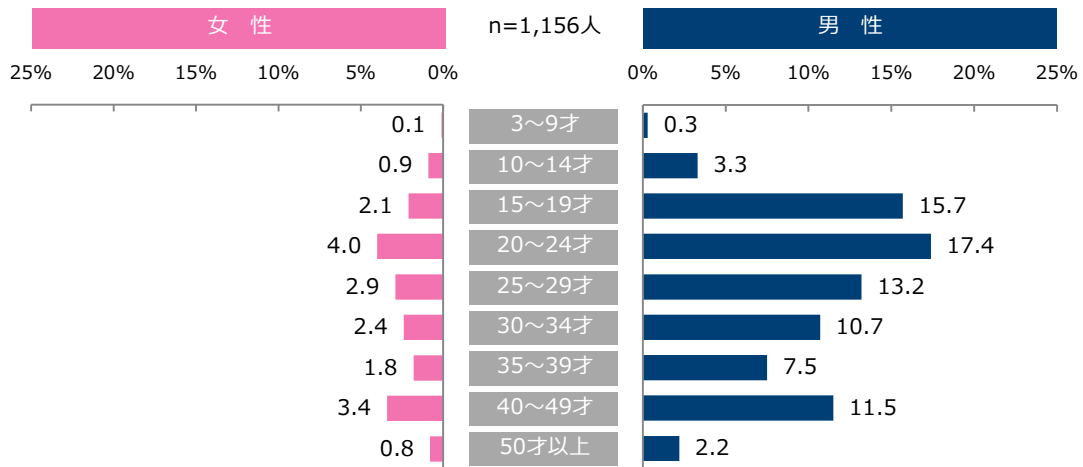
※ 一般生活者・ゲーム継続プレイヤーとは、「家庭用ゲーム」「パソコン用ゲーム」「スマートフォン・タブレット用ゲーム」「携帯電話用ゲーム」「アーケードゲーム」のいずれかを現在継続的に行っているユーザーを指す。

- 男女比は、「男性」が81.7%、「女性」が18.3%で、前々回より男性が微増傾向にある。
- 一般生活者・ゲーム継続プレイヤーと比べると、「男性」が24.4ポイント高い。

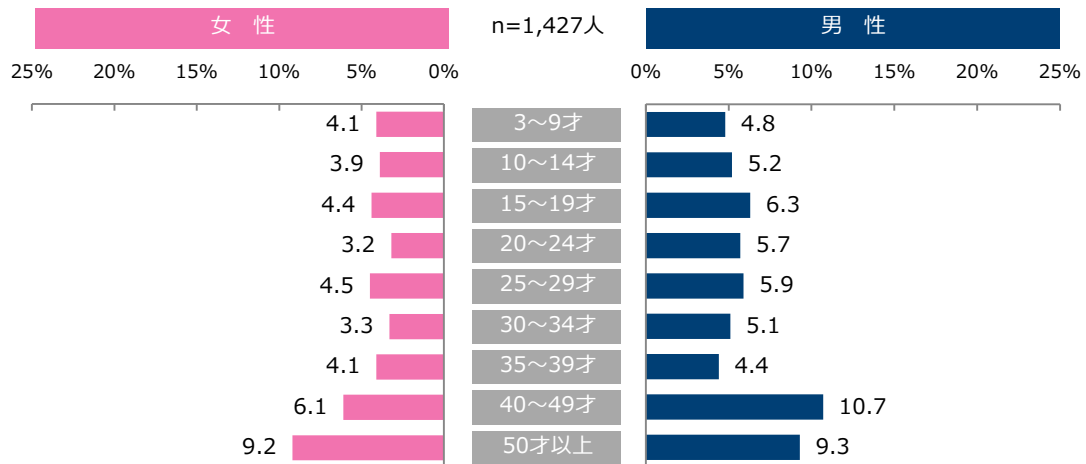
2.性年齢

■一般生活者との比較

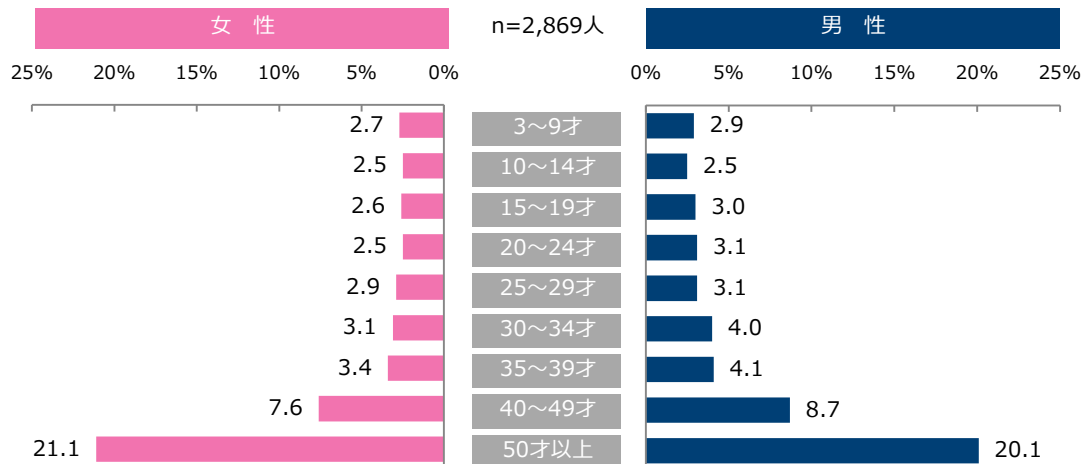
【東京ゲームショウ2016・全体】



【2015年一般生活者・ゲーム継続プレイヤー】

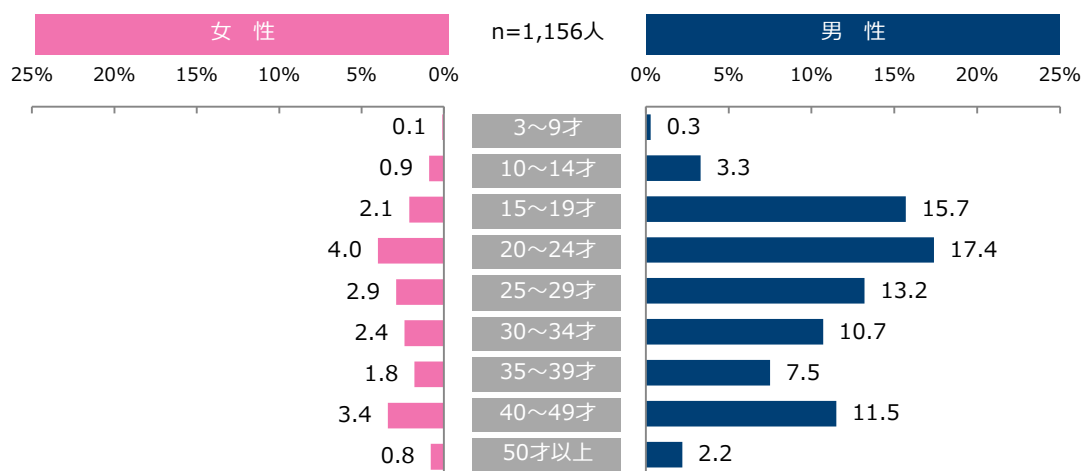


【2015年一般生活者・全体】

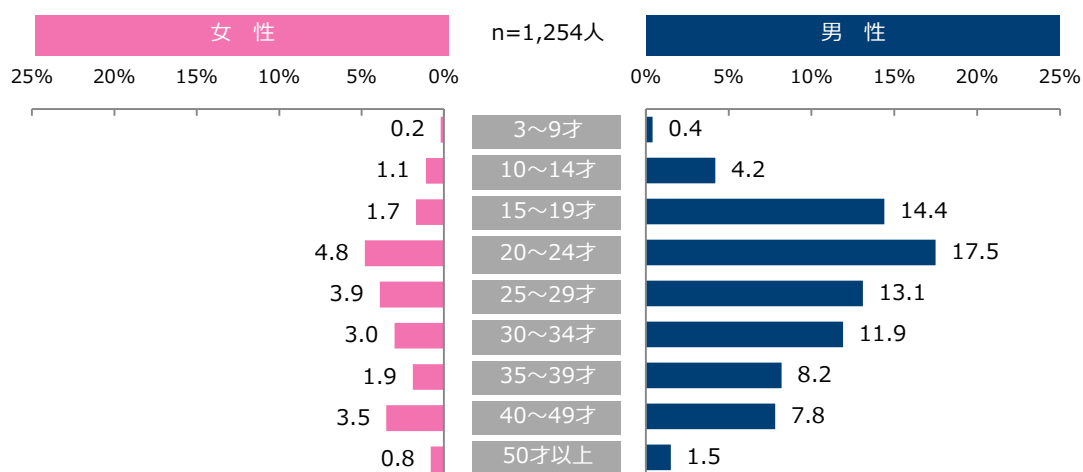


■時系列比較

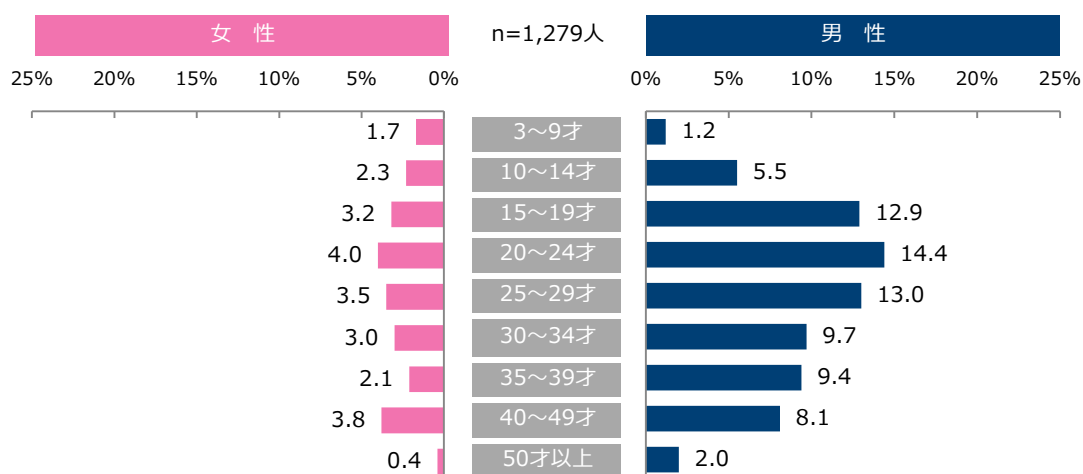
【東京ゲームショウ2016・全体】



【東京ゲームショウ2015・全体】



【東京ゲームショウ2014・全体】

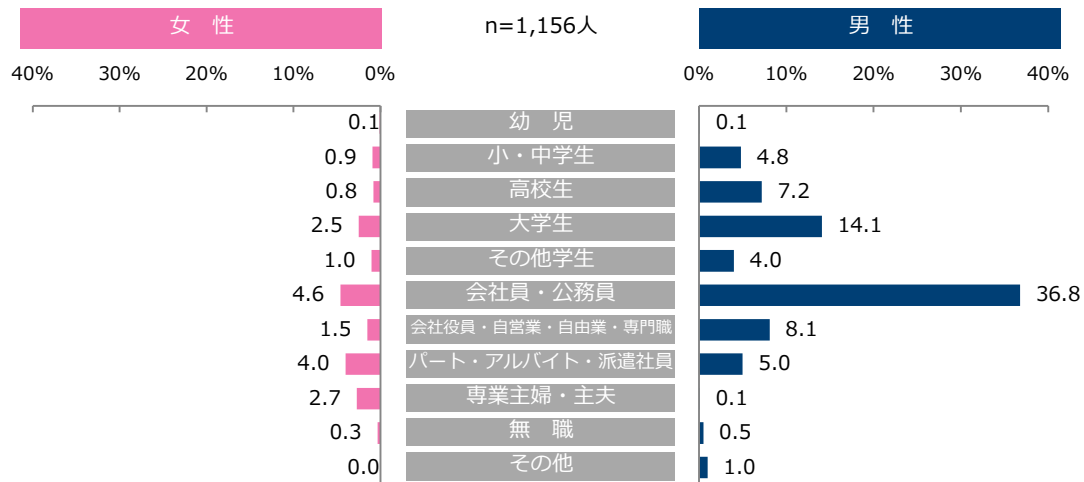


- 性年齢の割合は、前回よりも男性「40～49才」が3.7ポイント増加した以外は、前回との顕著な差はみられず、男性の『29才以下』が約5割を占める状況が続いている。
- 一般生活者・ゲーム継続プレイヤーと比較すると、男性「15～19才」、「20～24才」がそれぞれ10ポイント前後上回る。一方、男女ともに「50才以上」は7～8ポイント下回っている。

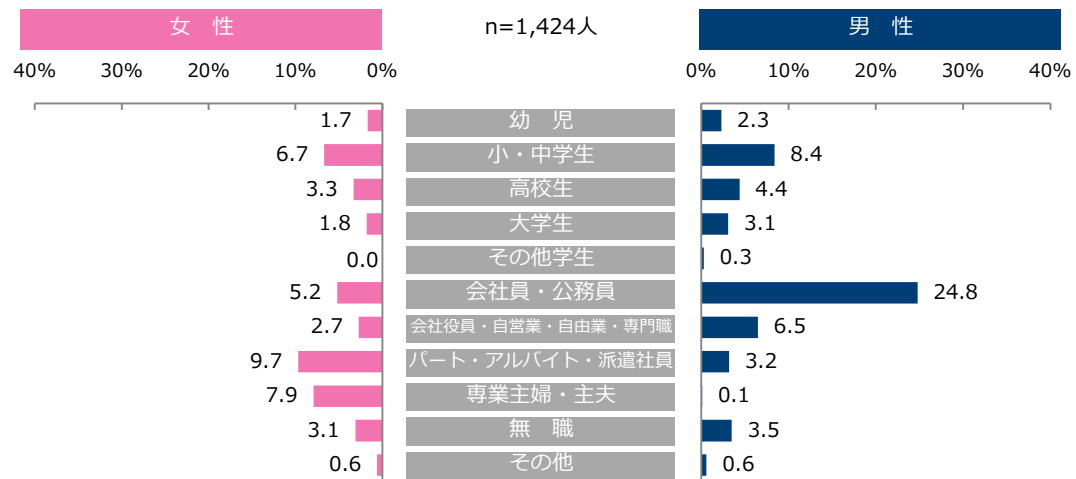
3.職業

■一般生活者との比較

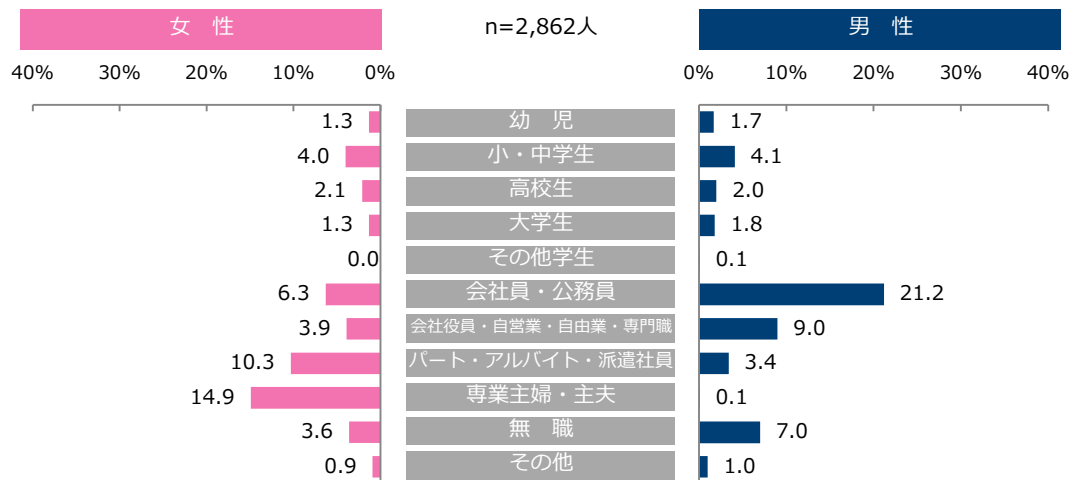
【東京ゲームショウ2016・全体】



【2015年一般生活者・ゲーム継続プレイヤー】

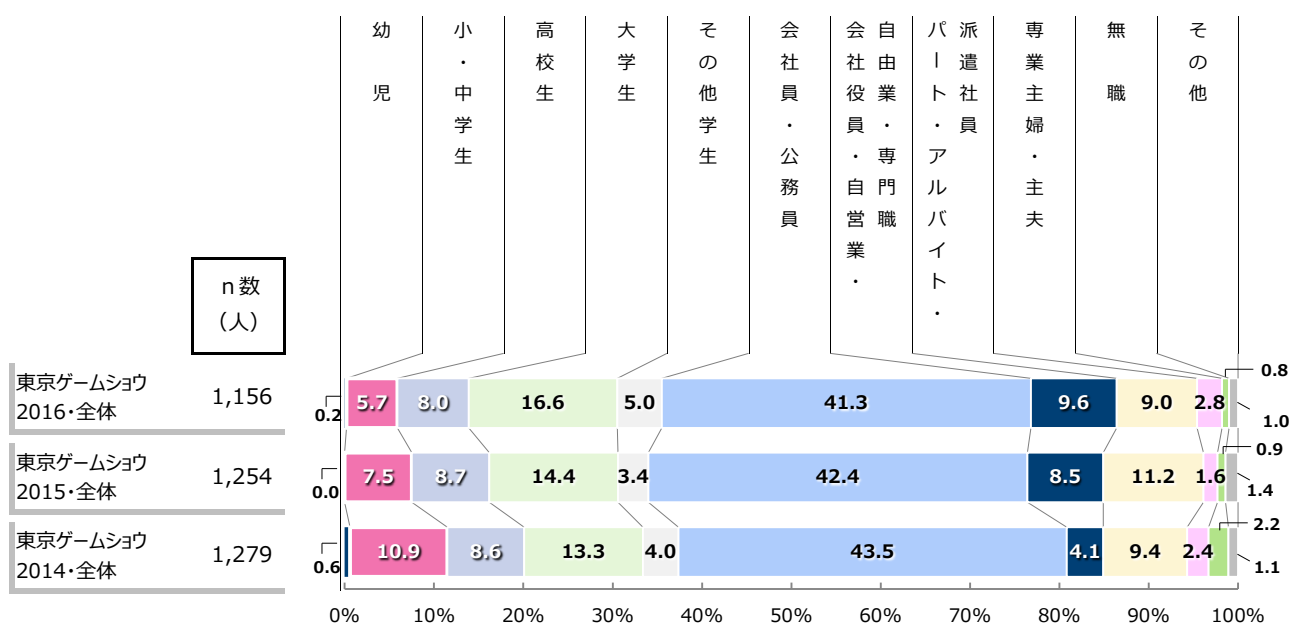


【2015年一般生活者・全体】



■時系列比較

【東京ゲームショウ・全体】



- 性別に職業の割合をみると、男性の「会社員・公務員」が36.8%を占めて最も多く、以下男性の「大学生」（14.1%）、男性の「会社役員・自営業・自由業・専門職」（8.1%）、男性の「高校生」（7.2%）が続く。
- 一般生活者・ゲーム継続プレイヤーと比較すると、男性の「会社員・公務員」の割合が12.0ポイント高い。
- 職業の割合は前回より顕著な差はみられない。

4.居住地

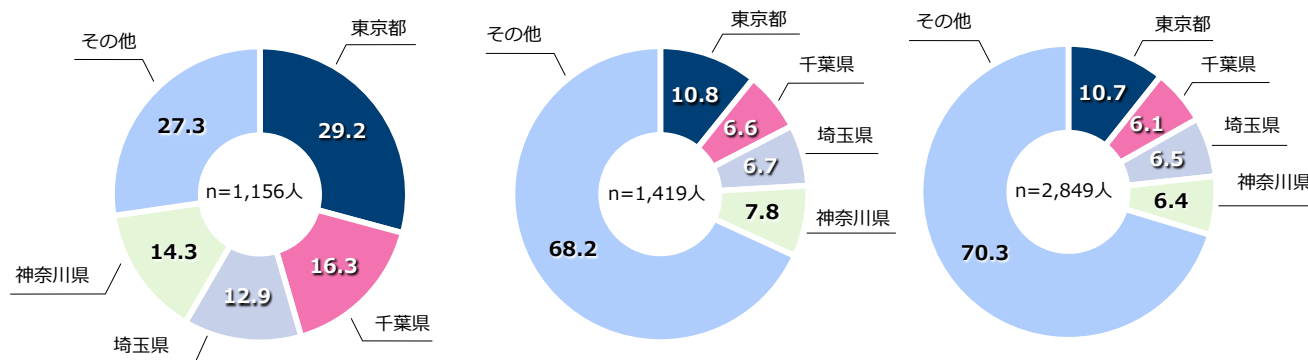
■一般生活者との比較

【東京ゲームショウ2016・全体】

【2015年一般生活者・ゲーム継続プレイヤー】

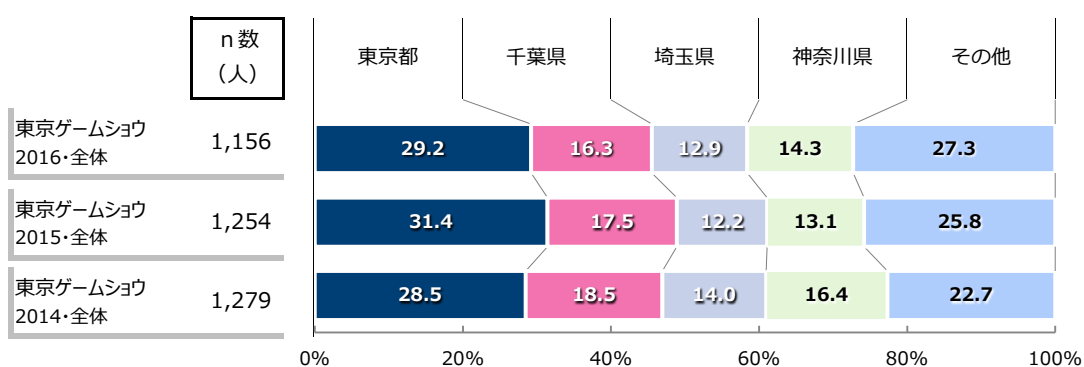
【2015年一般生活者・全体】

(単位：%)



■時系列比較

【東京ゲームショウ・全体】



- 居住地は「東京都」が29.2%を占め、会場のある「千葉県」(16.3%)、「神奈川県」(14.3%)の順。
- 一般生活者・ゲーム継続プレイヤーと比較すると、『一都三県』(72.7%)が40ポイント以上高い。
- 一都三県以外の「その他」の割合が、前々回より微増傾向にあり、前々回よりも4.6ポイント増加している。

5.IPS

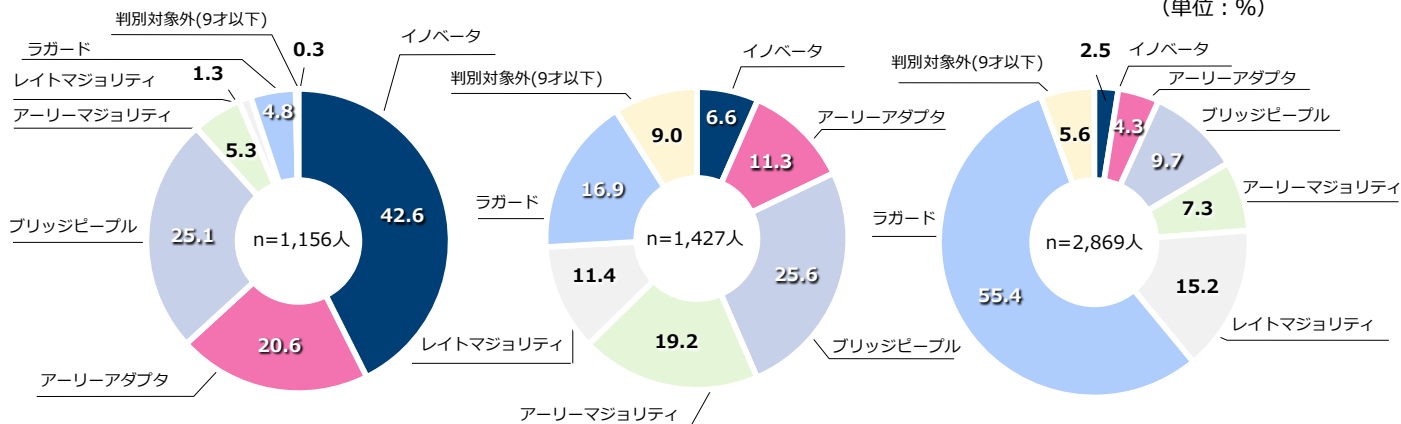
■一般生活者との比較

【東京ゲームショウ2016・全体】

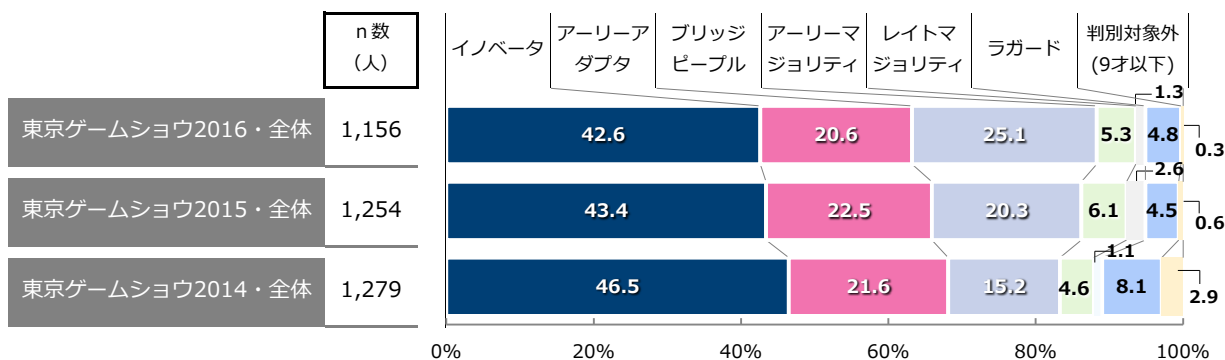
【2015年一般生活者・ゲーム継続プレイヤー】

【2015年一般生活者・全体】

(単位: %)



■時系列比較



IPS【Innovative Power Segment】とは

家庭用ゲーム機ユーザーの関与度・先行性を表す指標。

「ゲーム機所有状況」「プレイ状況」「ソフト購入本数」「情報接触・伝達態度」などの設問の回答パターンから算出。

※9才以下の子供については、IPS判別の対象外としている。

ユーザー区分	ゲーム 関与度	説明
イノベータ	高 ↓ 低	ゲームに関する関与度・先行性が最も強いユーザー群
アーリーアダプタ		比較的早期に購入に踏み切るユーザー群
ブリッジピープル		自身の判断基準はそれほど明確ではないが、マジョリティへの情報伝達機能を持つユーザー群
アーリーマジョリティ		周囲の状況や流行感の影響を受けやすいユーザー群
レイトマジョリティ		周囲の状況や流行感を確認した上で、ようやく購入に踏み切るユーザー群
ラガード		家庭用ゲーム機を1台も所有していない、マーケット対象外の一般生活者

なお、本報告書では以降、「アーリーマジョリティ」と「レイトマジョリティ」を合算し、「マジョリティ」として分析している。

- IPSは前回、前々回に引き続き「イノベータ」(42.6%)が4割を超え最も高く、次いで「ブリッジピープル」(25.1%)、「アーリーアダプタ」(20.6%)の順。前回、前々回よりも「ブリッジピープル」がやや増加している。
- 一般生活者・ゲーム継続プレイヤーと比較すると、「イノベータ」は36.0ポイント、「アーリーアダプタ」は9.3ポイント高く、一方で「アーリーマジョリティ」は13.9ポイント、「ラガード」は12.1ポイント、「レイトマジョリティ」は10.1ポイントそれぞれ下回る。

家庭用ゲームのプレイ状況

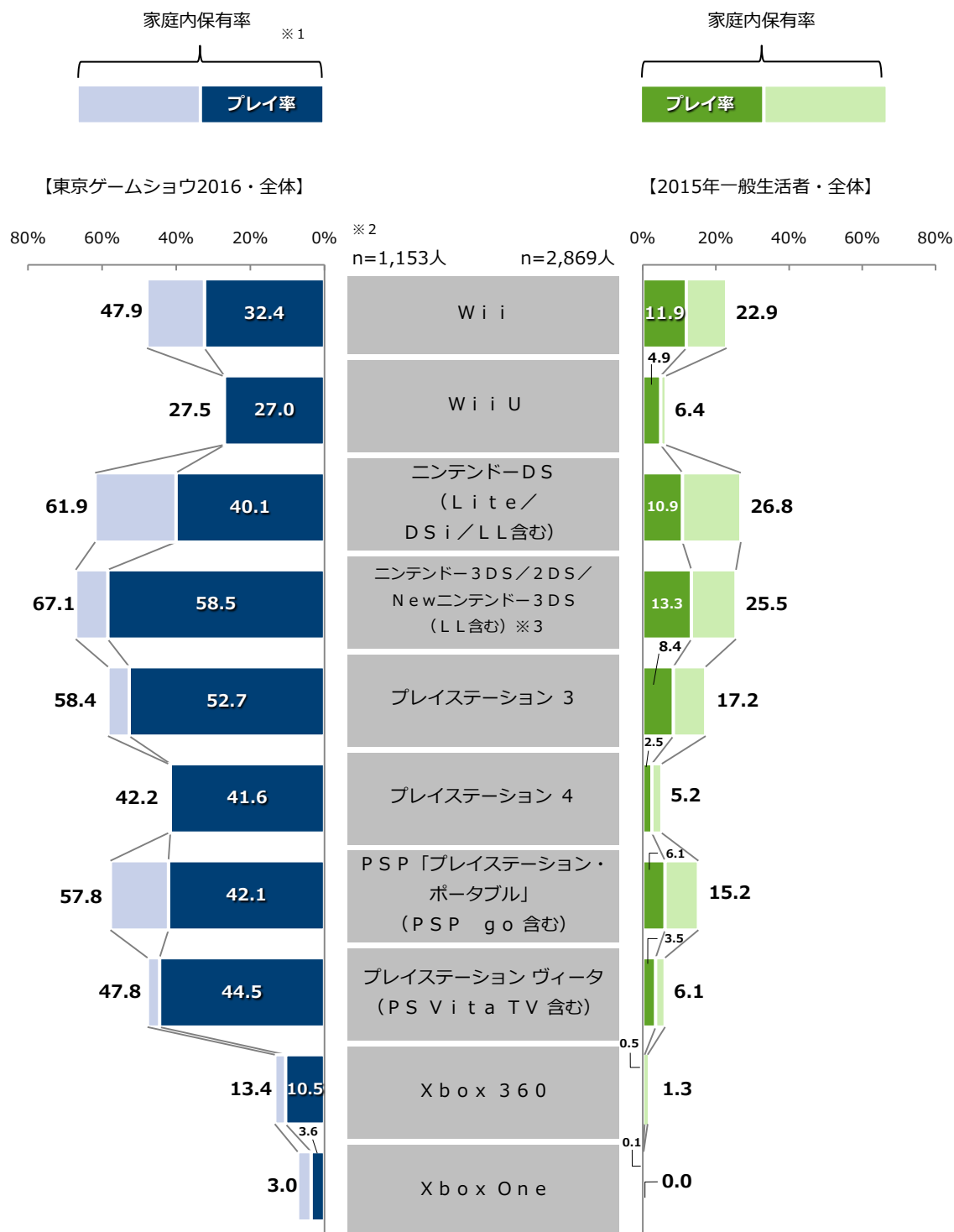
1.各ゲーム機の家内所有／プレイ率

質問文

あなたのご家庭にあるものをすべてお選びください。【複数回答】

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

■一般生活者との比較



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

※2 東京ゲームショウ2016・全体における「家庭内保有率」のベースはn=1,153人、プレイ率はn=1,145人。

※3 一般生活者調査2015では「ニンテンドー3DS / New ニンテンドー3DS (LL含む)」で聴取

■性年齢別 プレイ率

【東京ゲームショウ2016・全体】

	東京ゲームショウ2016・全体	性年齢別																	
		男 性	3 5 9 才	1 0 5 1 4 才	1 5 9 才	2 0 4 才	2 5 9 才	3 0 9 才	4 0 9 才	5 0 才 以上	女 性	3 5 9 才	1 0 5 1 4 才	1 5 9 才	2 0 4 才	2 5 9 才	3 0 9 才	4 0 9 才	5 0 才 以上
			n数(人)	1,145	936	3	37	178	200	151		210	132	25	209	1	9	24	46
Wii	32.4	31.5	0.0	45.9	43.3	33.5	23.2	28.1	28.8	8.0	36.4	0.0	44.4	62.5	54.3	21.2	30.6	17.9	37.5
Wii U	27.0	26.4	100.0	51.4	34.8	19.0	24.5	22.9	28.8	8.0	29.7	0.0	44.4	45.8	30.4	36.4	22.4	20.5	25.0
ニンテンドーDS(Lite／DSi／LL含む)	40.1	39.2	33.3	45.9	52.2	36.0	31.1	39.5	37.9	16.0	44.0	0.0	55.6	50.0	65.2	48.5	30.6	30.8	25.0
ニンテンドー3DS／2DS／Newニンテンドー3DS(LL含む)	58.5	56.4	66.7	75.7	59.0	50.5	58.9	58.1	56.1	28.0	67.9	0.0	88.9	83.3	76.1	66.7	67.3	53.8	37.5
プレイステーション 3	52.7	54.1	33.3	29.7	40.4	62.5	58.9	63.3	50.0	36.0	46.4	0.0	11.1	25.0	69.6	54.5	57.1	23.1	37.5
プレイステーション 4	41.6	45.1	0.0	27.0	47.8	53.5	49.0	46.2	30.3	36.0	25.8	0.0	11.1	20.8	34.8	42.4	28.6	10.3	0.0
PSP「プレイステーション・ポータブル」(PSP go 含む)	42.1	41.8	0.0	32.4	42.1	48.0	36.4	45.2	39.4	24.0	43.5	0.0	11.1	54.2	52.2	63.6	40.8	25.6	25.0
プレイステーション ヴィータ(PS Vita TV 含む)	44.5	45.2	0.0	51.4	44.4	45.0	47.0	53.8	34.8	20.0	41.6	0.0	33.3	29.2	56.5	57.6	44.9	25.6	0.0
Xbox 360	10.5	11.6	0.0	8.1	7.9	8.0	13.2	13.8	19.7	4.0	5.3	0.0	11.1	0.0	8.7	6.1	6.1	2.6	0.0
Xbox One	3.6	4.1	0.0	8.1	2.2	3.0	3.3	4.3	7.6	4.0	1.4	0.0	11.1	0.0	0.0	3.0	2.0	0.0	0.0

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

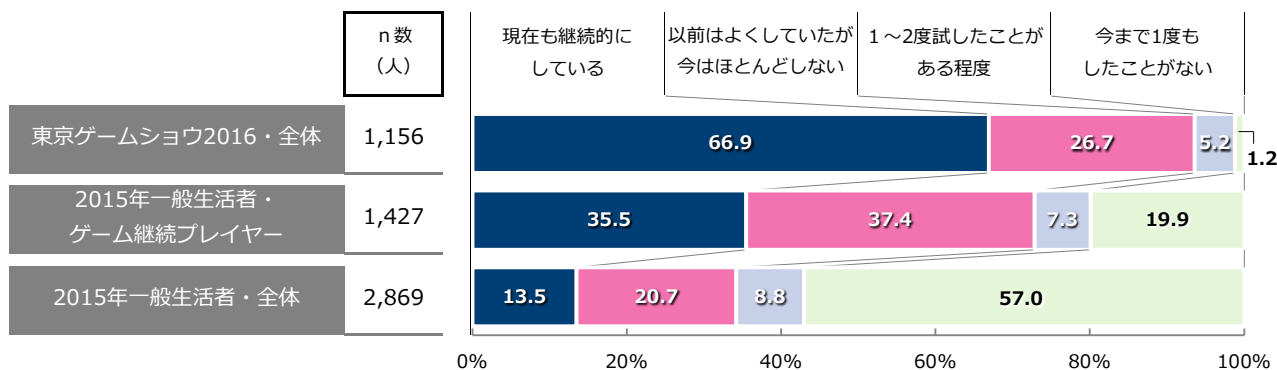
- 家庭用ゲーム機の家庭内保有率は、「ニンテンドー3DS/2DS/Newニンテンドー3DS(LL含む)」(67.1%)が最も高く、「ニンテンドーDS(Lite/DSi/LL含む)」(61.9%)、「プレイステーション 3」(58.4%)、「PSP『プレイステーション・ポータブル』(PSP go含む)」(57.8%)が続く。
- 家庭用ゲーム機のプレイ率は、「ニンテンドー3DS/2DS/Newニンテンドー3DS(LL含む)」(58.5%)が最も高く、「プレイステーション 3」(52.7%)が5割台、「プレイステーション ヴィータ(PS Vita TV含む)」(44.5%)、「PSP『プレイステーション・ポータブル』(PSP go含む)」(42.1%)、「プレイステーション 4」(41.6%)、「ニンテンドーDS(Lite/DSi/LL含む)」(40.1%)が4割台で続く。
- 性年齢別にプレイ率をみると、男性「10～14才」は「ニンテンドー3DS/2DS/Newニンテンドー3DS(LL含む)」(75.7%)、「Wii U」(51.4%)、「Wii」(45.9%)が、男性「15～19才」は「ニンテンドーDS(Lite/DSi/LL含む)」(52.2%)、「Wii」(43.3%)が、男性「20～24才」は「プレイステーション 4」(53.5%)、男性「30～39才」は「プレイステーション 3」(63.3%)が、女性「20～24才」は「ニンテンドー3DS/2DS/Newニンテンドー3DS(LL含む)」(76.1%)、「プレイステーション 3」(69.6%)、「ニンテンドーDS(Lite/DSi/LL含む)」(65.2%)、「プレイステーション ヴィータ(PS Vita TV含む)」(56.5%)、「Wii」(54.3%)、「PSP『プレイステーション・ポータブル』(PSP go含む)」(52.2%)が、女性「25～29才」は「PSP『プレイステーション・ポータブル』(PSP go含む)」(63.6%)、「プレイステーション ヴィータ(PS Vita TV含む)」(57.6%)が、それぞれ全体よりも10ポイント以上高い。

2.家庭用ゲームプレイ経験

質問文

あなたは、家庭用ゲーム機を使ってゲームをしたことがありますか。【単数回答】

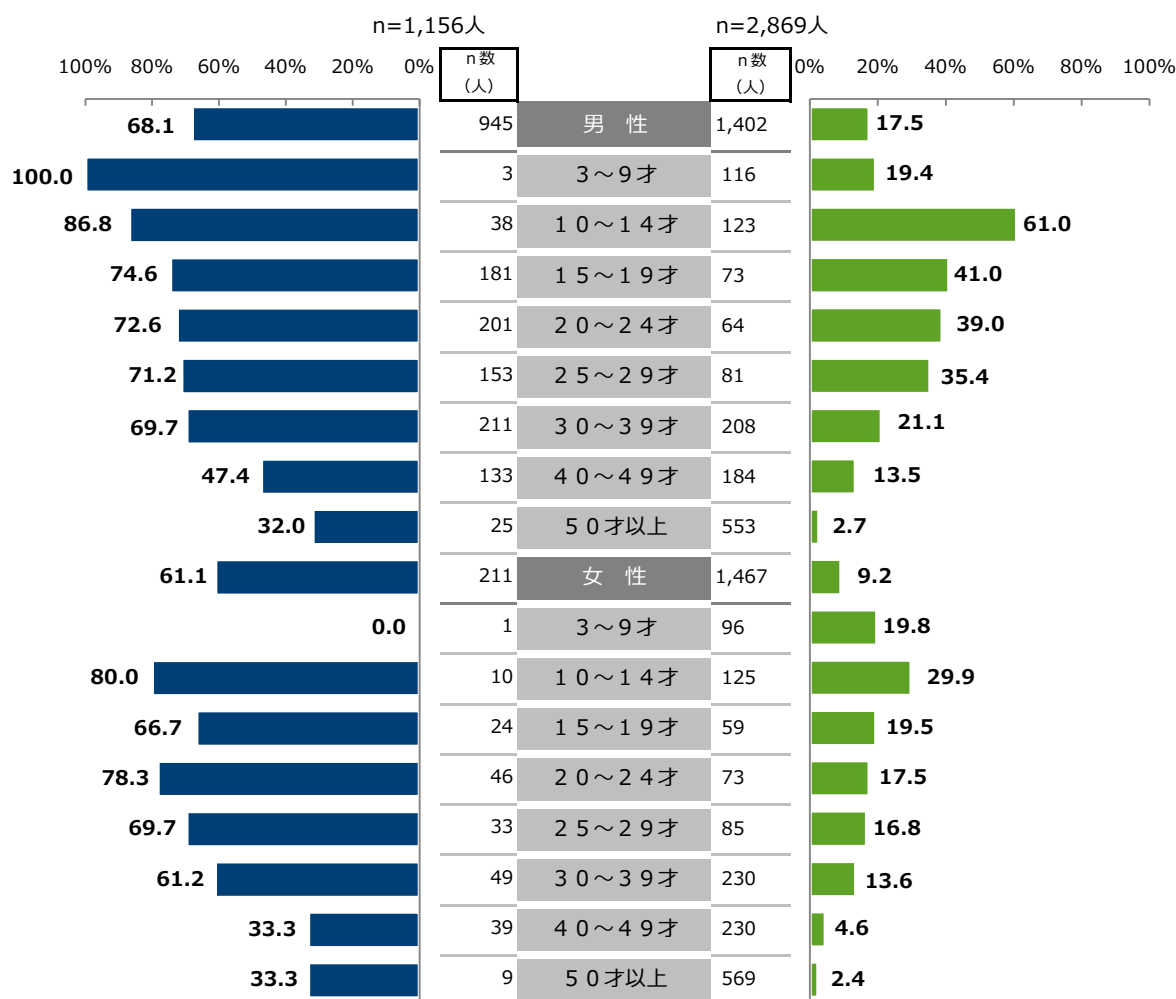
■一般生活者との比較



■性年齢別 継続プレイ率（「現在も継続的にしている」と答えた率）

【東京ゲームショウ2016・全体】

【2015年一般生活者・全体】



- 家庭用ゲーム機のプレイ経験は、「現在も継続的にしている」が66.9%を占める。
- 男性は「現在も継続的にしている」が68.1%を占め、『15～19才』で「現在も継続的にしている」は約7割、「10～14才」では8割を超える。一方女性は61.1%を占め、「20～24才」が約8割（78.3%）、「25～29才」は約7割（69.7%）、「30～39才」は約6割（61.2%）となっている。
- 一般生活者・全体と比較すると、「現在も継続的にしている」は、男女ともに50ポイント以上上回っている。

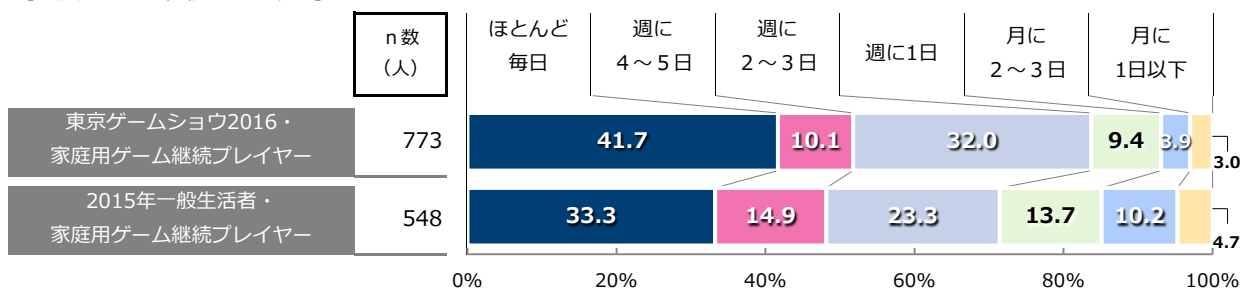
3.家庭用ゲームプレイ頻度

質問文

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

■一般生活者との比較

【家庭用ゲーム継続プレイヤー】



■性年齢別・I P S 別

【東京ゲームショウ2016・家庭用ゲーム継続プレイヤー】

(単位：%)

		n数 (人)	ほとんど 毎日	週に 4～5日	週に 2～3日	週に1日	月に 2～3日	月に 1日以下
東京ゲームショウ2016・ 家庭用ゲーム継続プレイヤー		773	41.7	10.1	32.0	9.4	3.9	3.0
性 年 齢 別	男 性	644	42.9	9.9	32.1	8.7	3.3	3.1
	3～9才	3	66.7	0.0	33.3	0.0	0.0	0.0
	10～14才	33	69.7	9.1	12.1	6.1	0.0	3.0
	15～19才	135	54.8	10.4	23.0	8.1	1.5	2.2
	20～24才	146	41.1	11.6	35.6	7.5	2.1	2.1
	25～29才	109	35.8	11.0	37.6	7.3	7.3	0.9
	30～39才	147	40.8	6.8	36.1	8.8	2.7	4.8
	40～49才	63	28.6	11.1	31.7	15.9	4.8	7.9
	50才以上	8	0.0	12.5	62.5	12.5	12.5	0.0
	女 性	129	35.7	10.9	31.0	13.2	7.0	2.3
	3～9才	0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	10～14才	8	75.0	12.5	0.0	0.0	12.5	0.0
	15～19才	16	31.3	18.8	25.0	18.8	6.3	0.0
	20～24才	36	36.1	5.6	36.1	13.9	5.6	2.8
	25～29才	23	26.1	17.4	43.5	8.7	4.3	0.0
	30～39才	30	30.0	6.7	40.0	10.0	10.0	3.3
	40～49才	13	38.5	15.4	7.7	23.1	7.7	7.7
	50才以上	3	66.7	0.0	0.0	33.3	0.0	0.0
I P S 別	イノベータ	488	50.4	11.1	29.5	5.5	1.6	1.8
	アーリーアダプタ	193	27.5	10.4	38.9	16.6	5.7	1.0
	ブリッジピープル	58	20.7	3.4	34.5	17.2	13.8	10.3
	マジョリティ	23	17.4	8.7	21.7	17.4	13.0	21.7

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- 家庭用ゲームのプレイ頻度は「ほとんど毎日」が41.7%で、「週に4～5日」(10.1%)と合わせると半数を超える。
- 男性「10～14才」、男性「15～19才」は「ほとんど毎日」(前者69.7%、後者54.8%)が、それぞれ全体よりも10ポイント以上上回っている。
- I P S 別では、イノベータは「ほとんど毎日」が約半数(50.4%)を占めて他の層よりも高い。

4.家庭用ゲームソフト購入本数

質問文

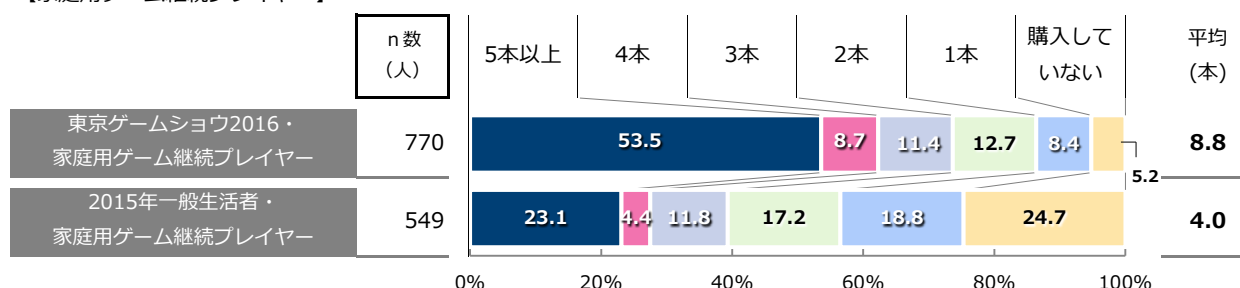
あなたは、この1年間に、家庭用ゲーム機用のゲームソフトを購入しましたか。

以下のそれぞれのソフトに分けてお答えください。【単数回答】

[新品パッケージソフト購入本数]

■一般生活者との比較

【家庭用ゲーム継続プレイヤー】



■性年齢別・I P S 別

【東京ゲームショウ2016・家庭用ゲーム継続プレイヤー】

(単位：%)

		n数 (人)	5本以上	4本	3本	2本	1本	購入して いない	平均 (本)
東京ゲームショウ2016・ 家庭用ゲーム継続プレイヤー		770	53.5	8.7	11.4	12.7	8.4	5.2	8.8
性 年 齢 別	男 性	642	55.1	8.9	10.9	11.8	7.6	5.6	9.1
	3～9才	3	0.0	0.0	66.7	0.0	33.3	0.0	2.3
	10～14才	33	42.4	24.2	12.1	9.1	12.1	0.0	12.3
	15～19才	135	54.1	7.4	12.6	8.9	8.9	8.1	9.3
	20～24才	145	56.6	7.6	9.0	12.4	7.6	6.9	9.8
	25～29才	109	62.4	9.2	10.1	12.8	2.8	2.8	8.8
	30～39才	147	55.8	8.8	11.6	12.2	7.5	4.1	8.5
	40～49才	62	53.2	4.8	9.7	16.1	8.1	8.1	8.3
	50才以上	8	25.0	25.0	0.0	12.5	25.0	12.5	4.0
	女 性	128	45.3	7.8	14.1	17.2	12.5	3.1	7.5
	3～9才	0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	10～14才	8	62.5	0.0	12.5	0.0	25.0	0.0	15.4
	15～19才	16	37.5	12.5	12.5	31.3	0.0	6.3	4.3
	20～24才	35	62.9	5.7	8.6	8.6	11.4	2.9	9.3
	25～29才	23	43.5	8.7	4.3	39.1	0.0	4.3	7.8
	30～39才	30	33.3	6.7	30.0	6.7	20.0	3.3	5.7
	40～49才	13	38.5	7.7	7.7	15.4	30.8	0.0	7.1
	50才以上	3	0.0	33.3	33.3	33.3	0.0	0.0	3.0
I P S 別	イノベータ	487	68.2	8.6	8.6	8.6	4.5	1.4	11.0
	アーリーアダプタ	192	35.9	11.5	16.7	19.8	10.4	5.7	5.7
	ブリッジピープル	57	3.5	3.5	12.3	21.1	36.8	22.8	1.7
	マジョリティ	23	26.1	4.3	17.4	21.7	4.3	26.1	5.0

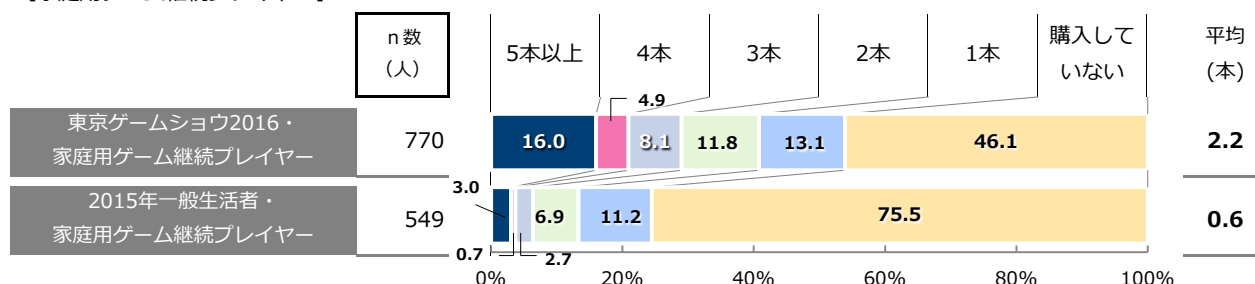
※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- 家庭用ゲームソフト購入本数は「5本以上」(53.5%)が半数を超え、平均8.8本。
- 男性は「10～14才」が平均12.3本と他の年代よりも高く、女性は「20～24才」が平均9.3本である。
- I P S別ではイノベータの「5本以上」(68.2%)が約7割で、平均11.0本。

[有料ダウンロードソフト購入本数]

■一般生活者との比較

【家庭用ゲーム継続プレイヤー】



■性年齢別・I P S 別

【東京ゲームショウ2016・家庭用ゲーム継続プレイヤー】

(単位: %)

		n 数 (人)	5本以上	4本	3本	2本	1本	購入して いない	平均 (本)
東京ゲームショウ2016・家庭用ゲーム継続プレイヤー		770	16.0	4.9	8.1	11.8	13.1	46.1	2.2
性 年 齢 別	男 性	642	17.3	4.8	8.7	11.8	12.5	44.9	2.4
	3～9才	3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0
	10～14才	33	21.2	0.0	12.1	3.0	21.2	42.4	2.6
	15～19才	135	13.3	7.4	7.4	17.8	7.4	46.7	2.4
	20～24才	145	14.5	4.8	9.0	11.0	13.1	47.6	2.0
	25～29才	109	15.6	7.3	11.9	13.8	12.8	38.5	2.1
	30～39才	147	21.8	2.7	6.8	12.9	11.6	44.2	2.7
	40～49才	62	22.6	3.2	9.7	1.6	16.1	46.8	2.9
	50才以上	8	25.0	0.0	0.0	0.0	37.5	37.5	2.3
	女 性	128	9.4	5.5	4.7	11.7	16.4	52.3	1.6
	3～9才	0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	10～14才	8	0.0	0.0	0.0	12.5	12.5	75.0	0.4
	15～19才	16	0.0	0.0	12.5	0.0	18.8	68.8	0.6
	20～24才	35	8.6	17.1	0.0	11.4	17.1	45.7	1.8
I P S 別	イノベータ	487	21.1	6.4	9.7	15.4	13.1	34.3	3.0
	アーリーアダプタ	192	7.8	3.6	6.3	8.3	14.6	59.4	1.2
	ブリッジピープル	57	0.0	0.0	1.8	0.0	12.3	86.0	0.2
	マジョリティ	23	13.0	0.0	8.7	0.0	8.7	69.6	1.3

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- 有料ダウンロードソフトの購入本数は、「5本以上」は16.0%で、『1本以上購入した』は53.9%となっており、平均で2.2本。
- 女性よりも男性のほうが有料ダウンロードソフトの平均購入本数が高く、男性は平均で2.4本、女性は1.6本である。
- I P S 別ではイノベータにおいても「5本以上」は21.1%に過ぎず、平均で3.0本となっている。

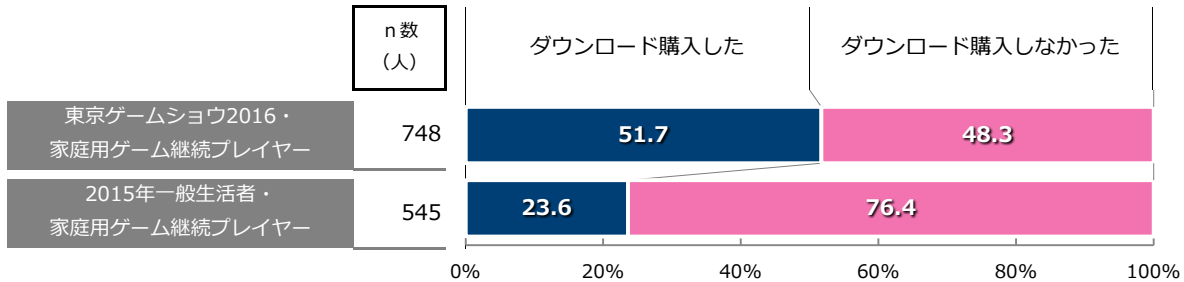
5.家庭用ゲーム機の追加ダウンロードコンテンツ購入有無

質問文

あなたは、この1年間に、有料の追加ダウンロードコンテンツを、家庭用ゲーム機専用のダウンロード販売サービスで購入しましたか。【単数回答】

■一般生活者との比較

【家庭用ゲーム継続プレイヤー】



■性年齢別・I P S 別

【東京ゲームショウ2016・家庭用ゲーム継続プレイヤー】

(単位：%)

		n数 (人)	ダウンロード購入した	ダウンロード購入しなかった
東京ゲームショウ2016・ 家庭用ゲーム継続プレイヤー		748	51.7	48.3
性 年 齢 別	男 性	623	54.7	45.3
	3～9才	3	0.0	100.0
	10～14才	33	51.5	48.5
	15～19才	129	54.3	45.7
	20～24才	140	57.1	42.9
	25～29才	107	58.9	41.1
	30～39才	145	52.4	47.6
	40～49才	58	53.4	46.6
	50才以上	8	50.0	50.0
	女 性	125	36.8	63.2
	3～9才	0	0.0	0.0
	10～14才	6	16.7	83.3
	15～19才	16	31.3	68.8
	20～24才	36	27.8	72.2
	25～29才	23	52.2	47.8
	30～39才	29	44.8	55.2
	40～49才	13	30.8	69.2
	50才以上	2	50.0	50.0
I P S 別	イノベータ	473	63.2	36.8
	アーリーアダプタ	188	34.6	65.4
	ブリッジピープル	57	17.5	82.5
	マジョリティ	21	52.4	47.6

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- 家庭用ゲーム機の追加ダウンロードコンテンツを「ダウンロード購入した」は51.7%と約半数を占める。
- 男性は女性よりも「ダウンロード購入した」の比率が高く、男性54.7%、女性36.8%である。
- I P S 別では、イノベータは「ダウンロード購入した」が63.2%を占める。

6.好きなゲームジャンル

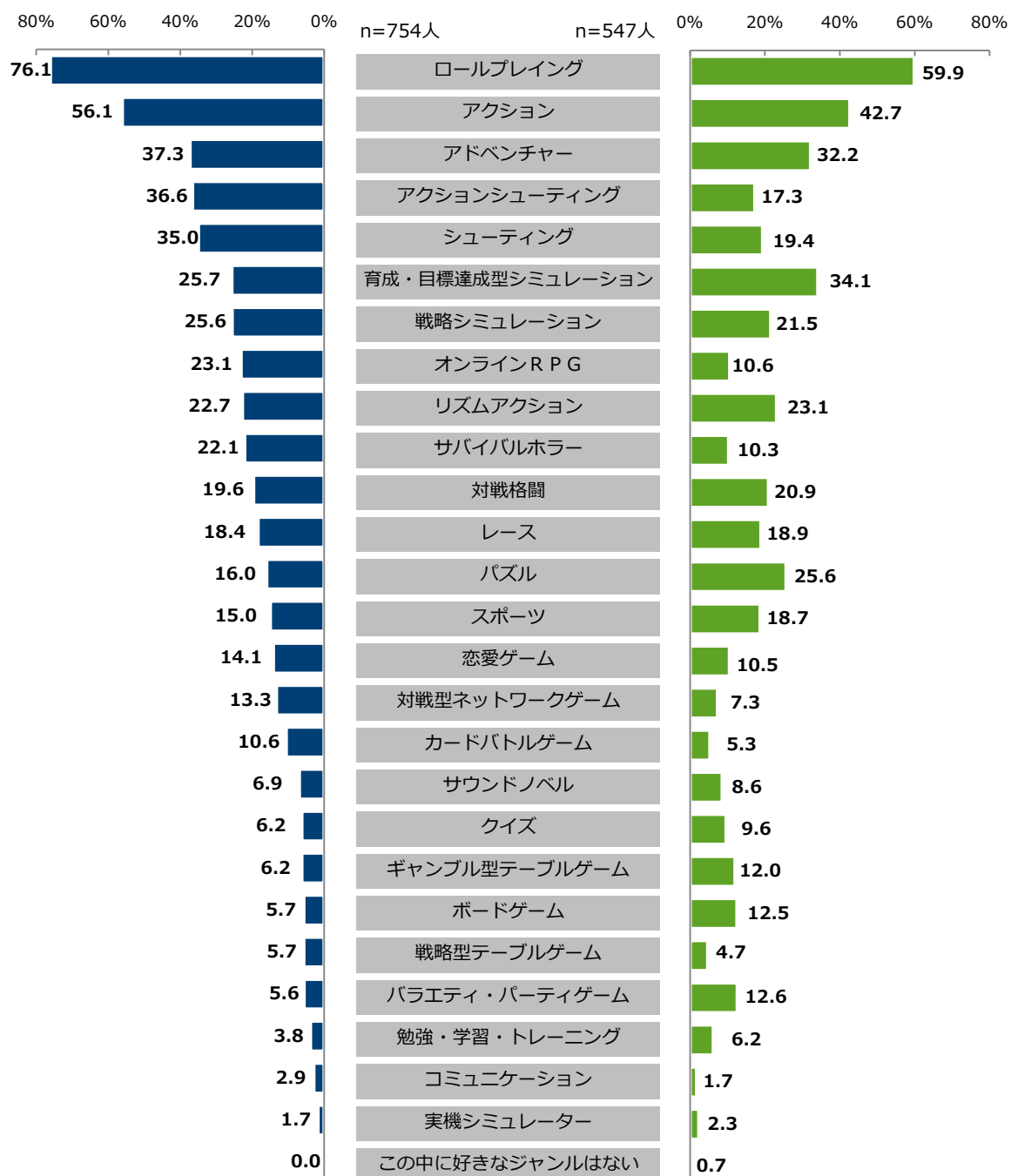
質問文

以下のうち、あなたの好きな家庭用ゲームのジャンルをいくつかもお教えてください。【複数回答】

■一般生活者との比較

【東京ゲームショウ2016・家庭用ゲーム継続プレイヤー】

【2015年一般生活者・家庭用ゲーム継続プレイヤー】



■性年齢別

【東京ゲームショウ2016・家庭用ゲーム継続プレイヤー】

	東京ゲームショウ2016・家庭用ゲーム継続プレイヤー n数(人)	性年齢別																		
		男性	30歳以下								女性	30歳以上								
			3 0 歳 以下	1 0 歳 以下	1 5 歳 以下	2 0 歳 以下	2 5 歳 以下	3 0 歳 以下	4 0 歳 以下	5 0 歳 以上		3 0 歳 以上	1 0 歳 以上	1 5 歳 以上	2 0 歳 以上	2 5 歳 以上	3 0 歳 以上	4 0 歳 以上	5 0 歳 以上	
	754	627	3	32	132	144	106	141	61	8	127	0	8	16	35	23	29	13	3	
ロールプレイング	76.1	75.4	66.7	81.3	68.9	68.1	80.2	83.0	80.3	62.5	79.5	0.0	75.0	68.8	91.4	78.3	72.4	76.9	100.0	
アクション	56.1	56.6	66.7	53.1	60.6	54.2	70.8	55.3	37.7	25.0	53.5	0.0	62.5	87.5	48.6	60.9	48.3	23.1	33.3	
アドベンチャー	37.3	35.4	0.0	56.3	36.4	40.3	36.8	29.8	26.2	12.5	46.5	0.0	50.0	62.5	45.7	47.8	41.4	46.2	0.0	
アクションシューティング	36.6	39.2	0.0	68.8	54.5	47.2	37.7	24.8	11.5	25.0	23.6	0.0	12.5	50.0	31.4	21.7	17.2	0.0	0.0	
シューティング	35.0	37.0	33.3	56.3	50.0	35.4	24.5	31.9	36.1	37.5	25.2	0.0	37.5	43.8	22.9	17.4	27.6	15.4	0.0	
育成・目標達成型シミュレーション	25.7	22.8	0.0	34.4	26.5	22.9	20.8	22.0	14.8	25.0	40.2	0.0	50.0	56.3	42.9	21.7	44.8	30.8	33.3	
戦略シミュレーション	25.6	26.6	33.3	43.8	21.2	27.8	22.6	32.6	23.0	0.0	20.5	0.0	12.5	37.5	31.4	0.0	24.1	7.7	0.0	
オンラインRPG	23.1	23.8	0.0	46.9	29.5	20.8	20.8	24.8	11.5	12.5	19.7	0.0	37.5	18.8	20.0	8.7	20.7	30.8	0.0	
リズムアクション	22.7	20.4	0.0	31.3	26.5	18.8	17.9	21.3	9.8	12.5	33.9	0.0	62.5	43.8	25.7	26.1	34.5	38.5	33.3	
サバイバルホラー	22.1	22.8	0.0	18.8	26.5	23.6	24.5	22.7	14.8	12.5	18.9	0.0	12.5	31.3	11.4	30.4	24.1	0.0	0.0	
対戦格闘	19.6	20.7	0.0	37.5	19.7	14.6	28.3	21.3	16.4	12.5	14.2	0.0	12.5	31.3	11.4	13.0	13.8	7.7	0.0	
レース	18.4	20.4	0.0	21.9	22.0	22.9	13.2	18.4	27.9	25.0	8.7	0.0	37.5	6.3	5.7	4.3	10.3	7.7	0.0	
パズル	16.0	12.8	0.0	15.6	11.4	9.0	10.4	16.3	21.3	0.0	32.3	0.0	50.0	31.3	20.0	34.8	31.0	53.8	33.3	
スポーツ	15.0	17.1	0.0	15.6	13.6	18.8	16.0	18.4	23.0	0.0	4.7	0.0	25.0	6.3	8.6	0.0	0.0	0.0	0.0	
恋愛ゲーム	14.1	12.0	0.0	9.4	13.6	15.3	13.2	8.5	9.8	0.0	24.4	0.0	37.5	25.0	31.4	21.7	13.8	30.8	0.0	
対戦型ネットワークゲーム	13.3	14.7	0.0	21.9	16.7	13.2	12.3	18.4	6.6	12.5	6.3	0.0	0.0	25.0	5.7	0.0	6.9	0.0	0.0	
カードバトルゲーム	10.6	11.6	0.0	15.6	12.1	13.9	11.3	9.9	9.8	0.0	5.5	0.0	12.5	18.8	5.7	0.0	3.4	0.0	0.0	
サウンドノベル	6.9	6.5	0.0	6.3	5.3	8.3	4.7	7.8	6.6	0.0	8.7	0.0	12.5	6.3	2.9	0.0	20.7	15.4	0.0	
クイズ	6.2	4.9	0.0	0.0	4.5	3.5	5.7	7.8	4.9	0.0	12.6	0.0	25.0	31.3	11.4	13.0	0.0	7.7	33.3	
ギャンブル型テーブルゲーム	6.2	6.1	0.0	3.1	5.3	5.6	4.7	5.7	14.8	0.0	7.1	0.0	12.5	12.5	8.6	4.3	6.9	0.0	0.0	
ボードゲーム	5.7	5.7	0.0	0.0	6.8	4.2	6.6	6.4	8.2	0.0	5.5	0.0	25.0	18.8	2.9	0.0	0.0	7.7	0.0	
戦略型テーブルゲーム	5.7	5.9	0.0	6.3	8.3	4.2	8.5	2.1	9.8	0.0	4.7	0.0	25.0	6.3	2.9	0.0	0.0	7.7	33.3	
バラエティ・パーティゲーム	5.6	4.6	33.3	12.5	5.3	4.2	3.8	3.5	3.3	0.0	10.2	0.0	25.0	31.3	8.6	0.0	6.9	7.7	0.0	
勉強・学習・トレーニング	3.8	3.8	0.0	3.1	3.0	2.8	3.8	5.0	6.6	0.0	3.9	0.0	0.0	12.5	0.0	4.3	6.9	0.0	0.0	
コミュニケーション	2.9	2.7	0.0	3.1	2.3	1.4	2.8	5.0	1.6	0.0	3.9	0.0	37.5	6.3	0.0	0.0	3.4	0.0	0.0	
実機シミュレーター	1.7	2.1	0.0	0.0	2.3	2.1	3.8	0.7	3.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
この中に好きなゲームジャンルはない	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- 家庭用ゲームの好きなジャンルは「ロールプレイング」(76.1%)、「アクション」(56.1%)がTOP2を占める。
- 一般生活者と比べると「ロールプレイング」(76.1%)、「アクション」(56.1%)、「アクションシューティング」(36.6%)、「シューティング」(35.0%)、「オンラインRPG」(23.1%)、「サバイバルホラー」(22.1%)が10ポイント以上上回る。
- 男性では、「10～14歳」は、「アクションシューティング」(68.8%)、「シューティング」(56.3%)、「アドベンチャー」(56.3%)、「オンラインRPG」(46.9%)、「戦略シミュレーション」(43.8%)、「対戦格闘」(37.5%)が、「15～19歳」は、「アクションシューティング」(54.5%)、「シューティング」(50.0%)が、「20～24歳」は「アクションシューティング」(47.2%)が、「25～29歳」は「アクション」(70.8%)が、女性「20～24歳」では「ロールプレイング」(91.4%)、「育成・目標達成型シミュレーション」(42.9%)、「恋愛ゲーム」(31.4%)が、それぞれ全体よりも10ポイント以上高い。

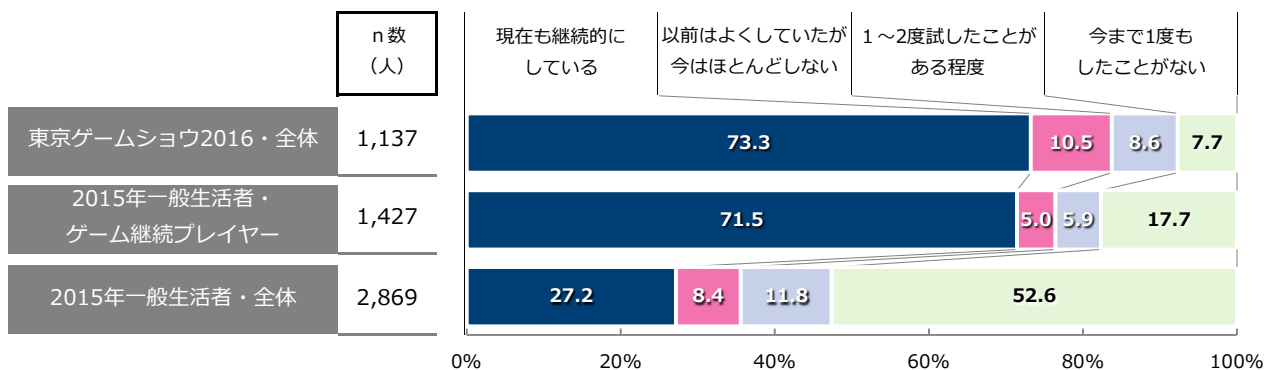
スマートフォン・タブレット用ゲームのプレイ状況

1.スマートフォン・タブレット用ゲームプレイ経験

質問文

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

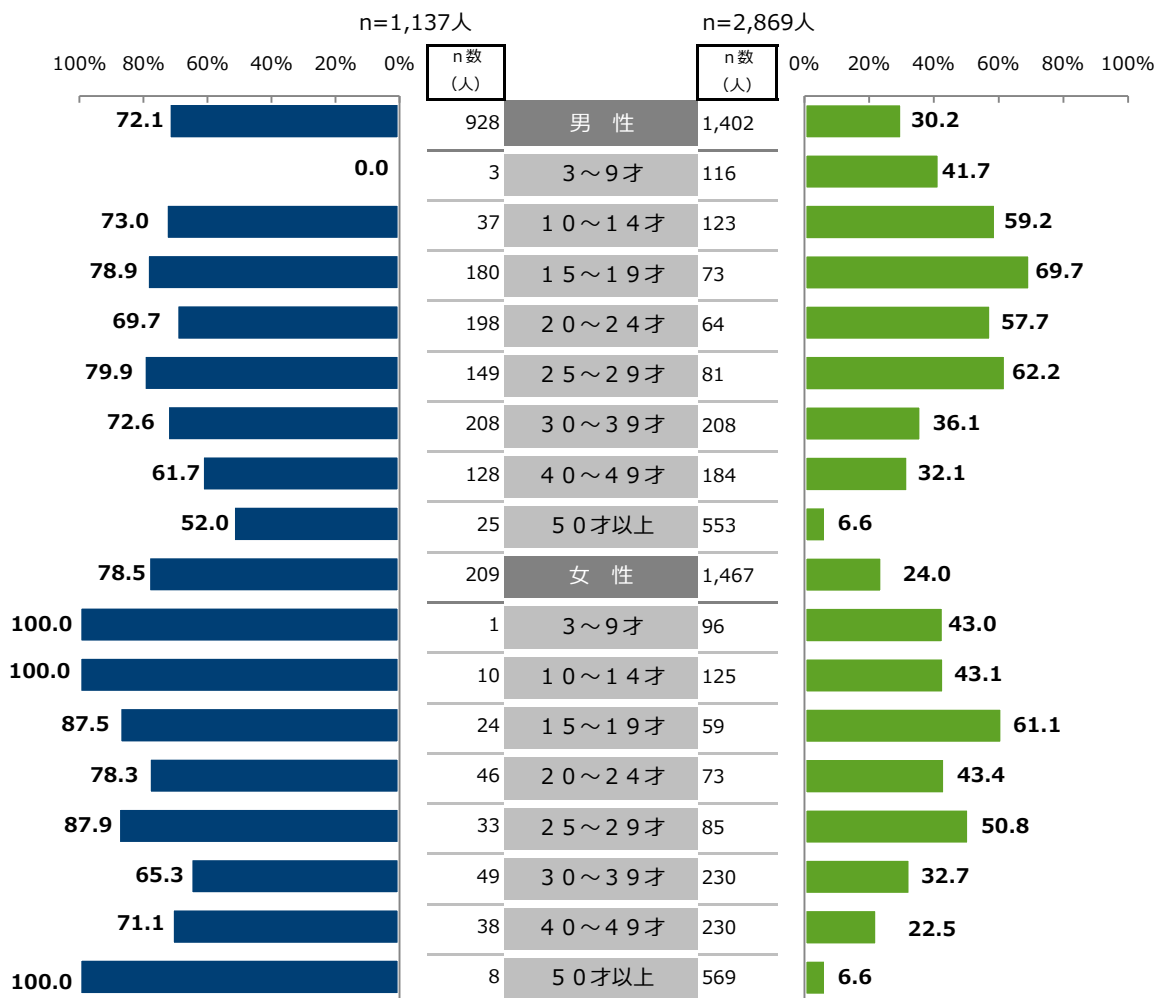
■一般生活者との比較



■性年齢別 継続プレイ率（「現在も継続的にしている」と答えた率）

【東京ゲームショウ2016・全体】

【2015年一般生活者・全体】

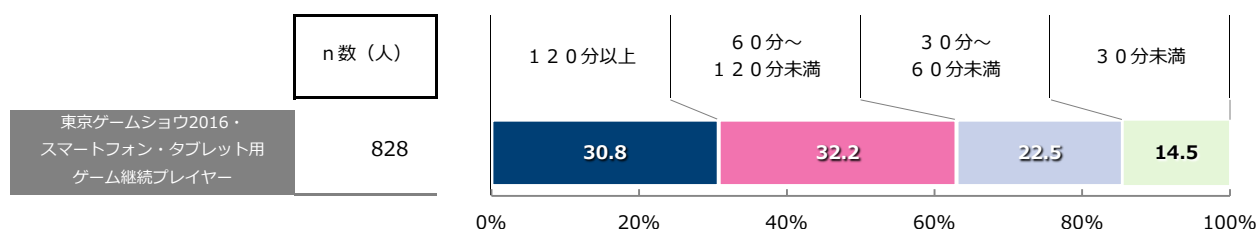


- スマートフォン・タブレット用ゲームのプレイ経験は「現在も継続的にしている」が73.3%を占める。
- 一般生活者・ゲーム継続プレイヤーと比較すると、「現在も継続的にしている」比率はともに約7割である。
- 男女ともに「現在も継続的にしている」は7割台で、家庭用ゲームと異なり、男性（72.1%）よりも女性（78.5%）の方が上回っている。

2.スマートフォン・タブレット用ゲームプレイ時間

質問文

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



■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2016・スマートフォン・タブレット用ゲーム継続プレイヤー】

(単位: %)

	n数(人)	性年齢別																	
		男性	35才以下	15才以下	15～19才	20～24才	25～29才	30～34才	35～39才	40～44才	45～49才	50～54才	55～59才	60～64才	65～69才	70～74才	75～79才	80～84才	85～89才
	828	665	0	26	142	137	119	150	79	12	163	1	10	21	36	28	32	27	8
120分以上	30.8	29.6	0.0	30.8	40.8	33.6	26.9	23.3	21.5	8.3	35.6	100.0	50.0	47.6	38.9	25.0	28.1	33.3	37.5
60分～119分未満	32.2	32.9	0.0	26.9	33.1	33.6	31.9	33.3	35.4	25.0	29.4	0.0	30.0	28.6	30.6	35.7	34.4	18.5	25.0
30分～59分未満	22.5	23.0	0.0	30.8	14.8	23.4	22.7	26.7	25.3	41.7	20.2	0.0	20.0	9.5	22.2	25.0	21.9	18.5	25.0
30分未満	14.5	14.4	0.0	11.5	11.3	9.5	18.5	16.7	17.7	25.0	14.7	0.0	0.0	14.3	8.3	14.3	15.6	29.6	12.5

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- スマートフォン・タブレット用ゲームの1日あたりのプレイ時間は「120分以上」が30.8%で、「60分～119分未満」(32.2%)と合わせると約6割が『1時間以上』プレイしている。
- 男性は「120分以上」が29.6%、女性は35.6%で、男性「15～19才」、女性「20～24才」では約4割を占める。

3.プレイしたゲームの種類

質問文

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

■ 一般生活者との比較

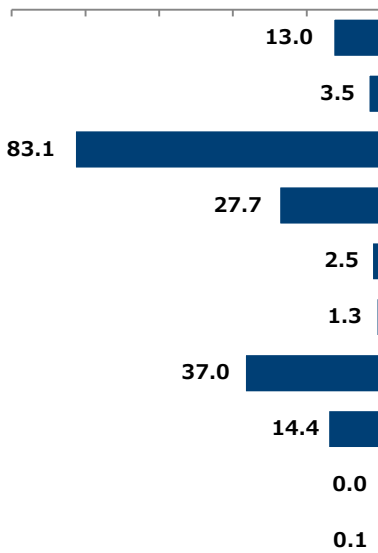
【東京ゲームショウ2016・

スマートフォン・タブレット用ゲーム継続プレイヤー】

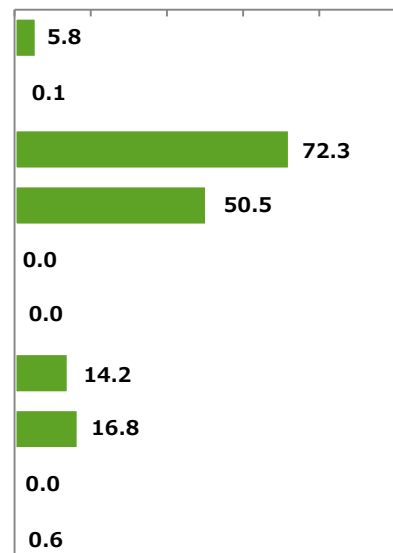
【2015年一般生活者・

スマートフォン・タブレット用ゲーム継続プレイヤー】

n=829人
100% 80% 60% 40% 20% 0%



n=1,025人
0% 20% 40% 60% 80% 100%



■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2016・スマートフォン・タブレット用ゲーム継続プレイヤー】

(単位: %)

東京ゲームショウ2016・スマートフォン・タブレット用ゲーム継続プレイヤー	n数 (人)	性年齢別																	
		男 性	男 性									女 性	女 性						
			3 5 9 才	1 0 5 才	1 5 5 才	2 0 5 才	2 5 5 才	3 0 9 才	4 0 9 才	5 0 9 才	5 0 以上		3 5 9 才	1 0 4 才	1 5 9 才	2 0 4 才	2 5 9 才	3 0 9 才	4 0 9 才
	829	666	0	26	142	137	119	150	79	13	163	1	10	21	36	28	32	27	8
アプリをダウンロードするタイプの有料のゲーム	13.0	12.2	0.0	15.4	17.6	10.9	10.9	12.7	5.1	7.7	16.6	0.0	0.0	9.5	36.1	14.3	9.4	18.5	0.0
アプリをダウンロードするタイプの月額課金制のゲーム	3.5	3.5	0.0	0.0	1.4	2.9	7.6	2.0	5.1	7.7	3.7	0.0	0.0	4.8	2.8	3.6	0.0	0.0	37.5
アプリをダウンロードするタイプの基本プレイ無料+アイテム課金制のゲーム	83.1	83.9	0.0	84.6	85.9	86.9	80.7	86.0	78.5	69.2	79.8	100.0	90.0	81.0	88.9	75.0	81.3	74.1	50.0
アプリをダウンロードするタイプの完全無料のゲーム	27.7	26.3	0.0	53.8	31.7	27.0	20.2	22.7	21.5	30.8	33.7	0.0	50.0	23.8	44.4	28.6	28.1	40.7	12.5
ブラウザで表示するタイプの有料のゲーム	2.5	2.3	0.0	7.7	2.8	1.5	2.5	2.0	1.3	0.0	3.7	0.0	0.0	0.0	5.6	10.7	0.0	3.7	0.0
ブラウザで表示するタイプの月額課金制のゲーム	1.3	1.2	0.0	0.0	2.1	1.5	0.8	1.3	0.0	0.0	1.8	0.0	0.0	0.0	2.8	3.6	3.1	0.0	0.0
ブラウザで表示するタイプの基本プレイ無料+アイテム課金制のゲーム	37.0	36.6	0.0	23.1	35.2	40.9	36.1	40.0	30.4	38.5	38.7	0.0	30.0	52.4	58.3	39.3	43.8	11.1	0.0
ブラウザで表示するタイプの完全無料のゲーム	14.4	14.0	0.0	19.2	18.3	19.7	10.9	8.7	7.6	23.1	16.0	0.0	30.0	9.5	19.4	14.3	6.3	7.4	75.0
その他のゲーム	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
わからない／覚えていない	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.6	0.0	0.0	4.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- プレイしたスマートフォン・タブレット用ゲームの種類は「アプリをダウンロードするタイプの基本プレイ無料+アイテム課金制のゲーム」が83.1%で突出して高い。一般生活者と比べると「アプリをダウンロードするタイプの完全無料のゲーム」は、一般生活者のほうが22.8ポイント上回る。
- 男女ともに「アプリをダウンロードするタイプの基本プレイ無料+アイテム課金制のゲーム」が約8割で最も高い。女性「20～24才」は「ブラウザで表示するタイプの基本プレイ無料+アイテム課金制のゲーム」(58.3%)、「アプリをダウンロードするタイプの完全無料のゲーム」(44.4%)、「アプリをダウンロードするタイプの有料のゲーム」(36.1%)が、全体よりも10ポイント以上上回る。

4.基本プレイ無料+アイテム課金制のゲームでのアイテム課金の有無

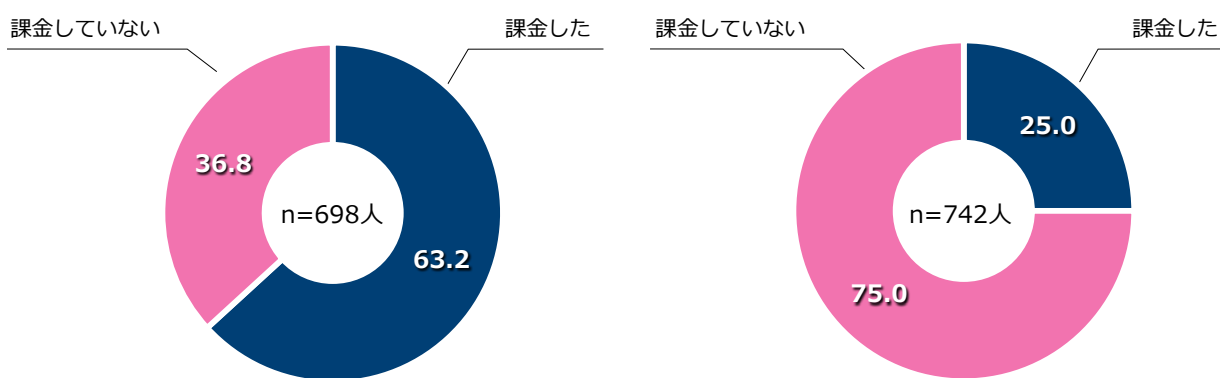
質問文

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

■一般生活者との比較

【東京ゲームショウ2016・スマートフォン・タブレット用ゲーム基本プレイ無料+アイテム課金制のゲームプレイヤー】

【2015年一般生活者・スマートフォン・タブレット用ゲーム基本プレイ無料+アイテム課金制のゲームプレイヤー】



■性年齢別

【東京ゲームショウ2016・スマートフォン・タブレット用ゲーム基本プレイ無料+アイテム課金制のゲームプレイヤー】

(単位：%)

		性年齢別																		
		男 性									女 性									
		3 5 9 才	1 0 5 1 4 才	1 5 5 1 9 才	2 0 5 2 4 才	2 5 5 2 9 才	3 0 5 3 9 才	4 0 5 4 9 才	5 0 才 以上	3 5 9 才	1 0 5 1 4 才	1 5 5 1 9 才	2 0 5 2 4 才	2 5 5 2 9 才	3 0 5 3 9 才	4 0 5 4 9 才	5 0 才 以上			
n数（人）		698	569	0	22	125	121	99	131	62	9	129	1	9	17	32	23	26	19	2
課金した		63.2	63.8	0.0	40.9	45.6	74.4	74.7	68.7	59.7	66.7	60.5	100.0	11.1	64.7	71.9	82.6	53.8	47.4	0.0
課金していない		36.8	36.2	0.0	59.1	54.4	25.6	25.3	31.3	40.3	33.3	39.5	0.0	88.9	35.3	28.1	17.4	46.2	52.6	100.0

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- スマートフォン・タブレット用ゲームにおける基本プレイ無料+アイテム課金制のゲームプレイヤーに対し、アイテム課金の有無を聞いたところ、「課金した」のは63.2%で一般生活者を38.2ポイント上回る。
- 男女ともに「課金した」比率は約6割で、特に男性「20～24才」(74.4%)、男性「25～29才」(74.7%)、女性「20～24才」(71.9%)では7割に達する。

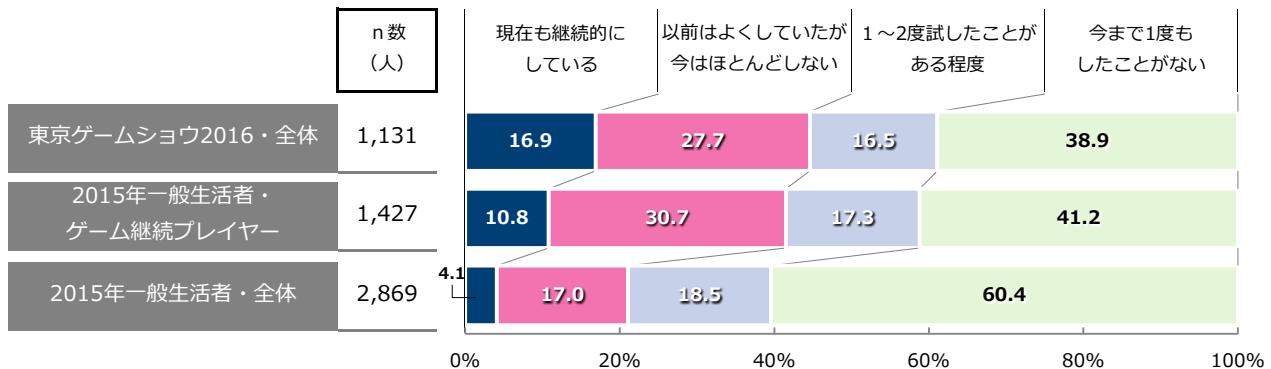
携帯電話用ゲームのプレイ状況

1. 携帯電話用ゲームプレイ経験

質問文

あなたは携帯電話（フィーチャーフォン）でゲームをしたことがありますか。【単数回答】

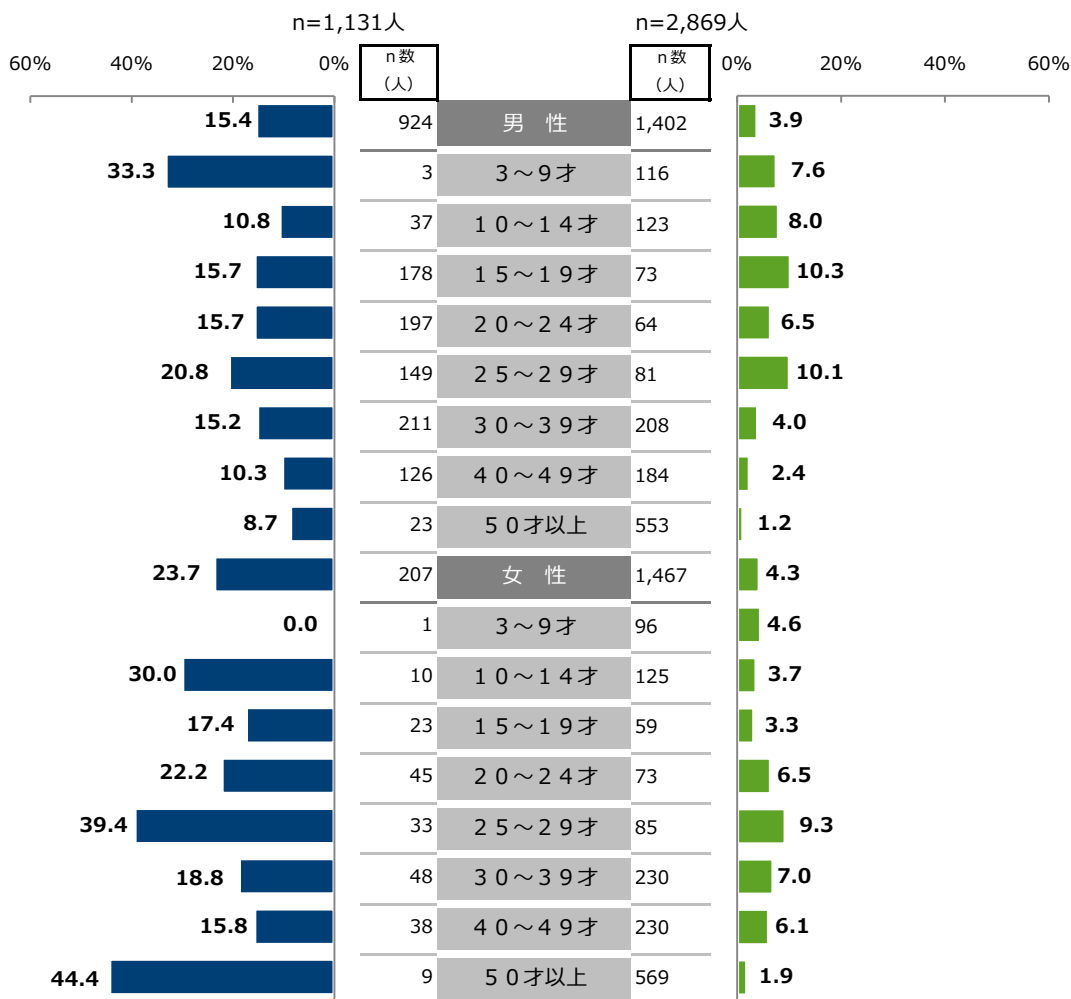
■ 一般生活者との比較



■ 性年齢別 継続プレイ率（「現在も継続的にしている」と答えた率）

【東京ゲームショウ2016・全体】

【2015年一般生活者・全体】



- 携帯電話用ゲームのプレイ経験は「現在も継続的にしている」が16.9%と、他のゲーム業態と比べると低く、「以前はよくしていたが今はほとんどしない」が27.7%を占める。
- 「現在も継続的にしている」は男性（15.4%）よりも女性（23.7%）のほうが高く、女性「25～29才」は、約4割（39.4%）となっている。

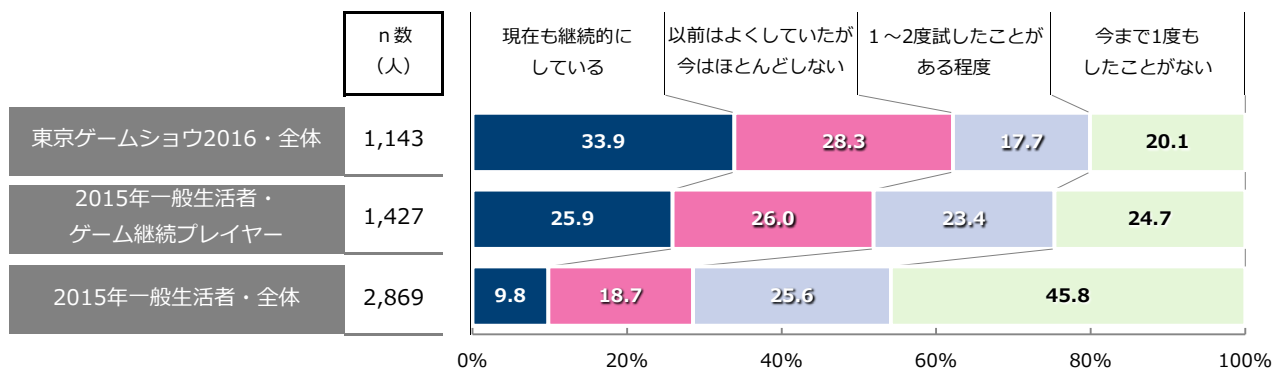
パソコン用ゲームのプレイ状況

1. パソコン用ゲームプレイ経験

質問文

あなたはパソコンでゲームをしたことがありますか。【単数回答】

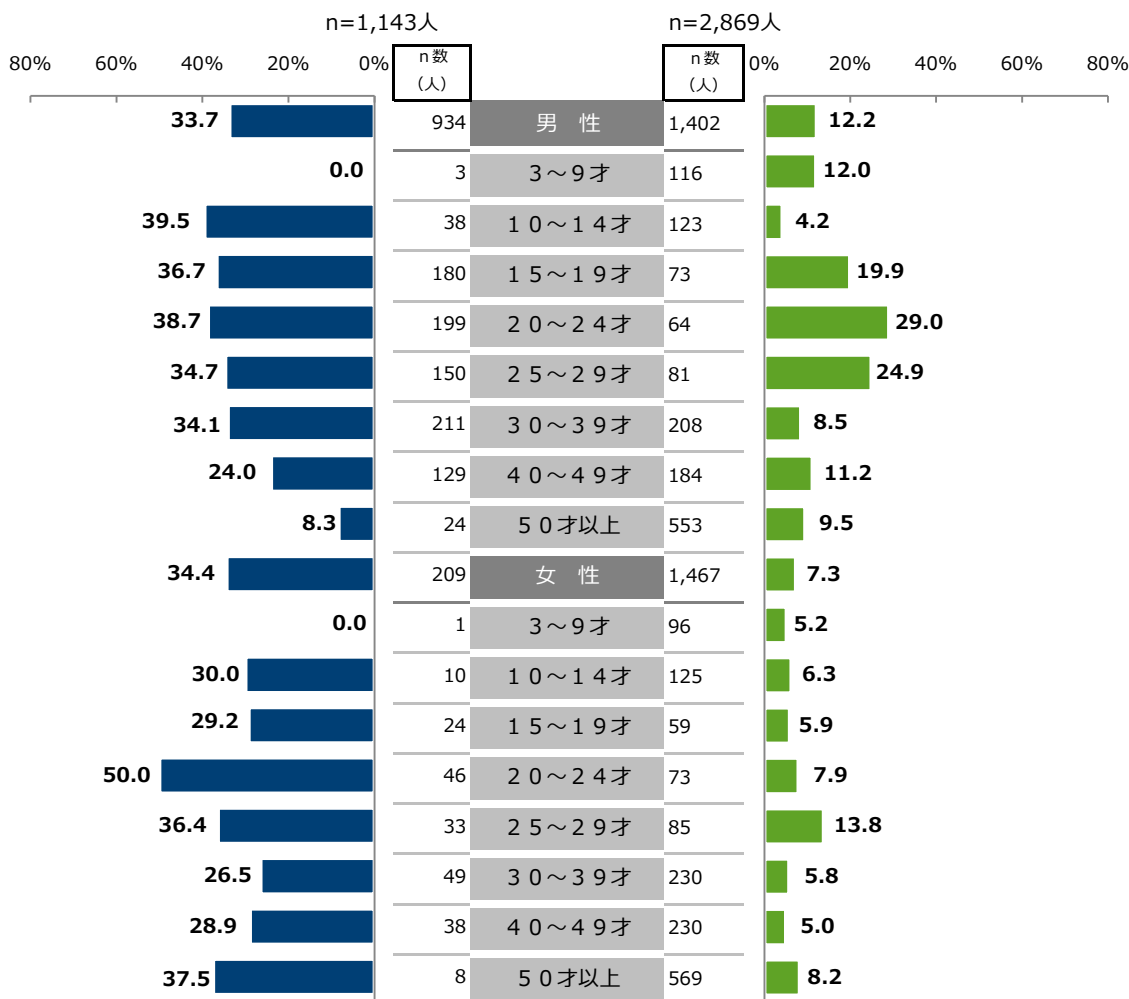
■ 一般生活者との比較



■ 性年齢別 継続プレイ率（「現在も継続的にしている」と答えた率）

【東京ゲームショウ2016・全体】

【2015年一般生活者・全体】



- パソコン用ゲームのプレイ経験は「現在も継続的にしている」が33.9%を占める。
- 一般生活者・全体と比較すると、「現在も継続的にしている」は男女ともに20ポイント以上上回る。
- 男性「10～39才」、女性「25～29才」は「現在も継続的にしている」が3割台で、女性「20～24才」では5割を占めている。

2.プレイしたゲームの種類

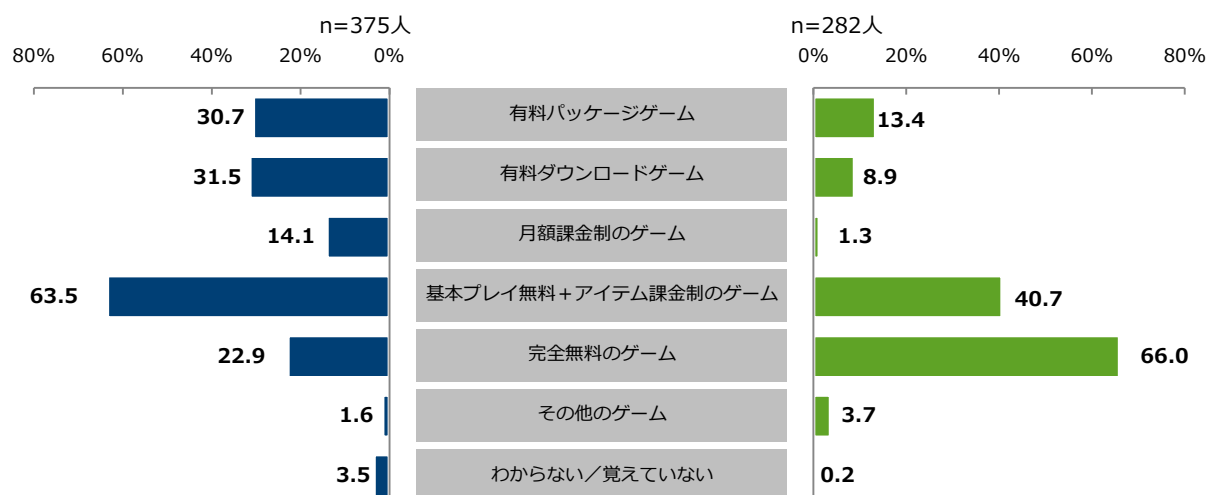
質問文

あなたがこの1年間に遊んだ、パソコンのゲームをお選びください。【複数回答】

■一般生活者との比較

【東京ゲームショウ2016・パソコン用ゲーム継続プレイヤー】

【2015年一般生活者・パソコン用ゲーム継続プレイヤー】



■性年齢別

【東京ゲームショウ2016・パソコン用ゲーム継続プレイヤー】

(単位：%)

	東京 ゲーム ショウ	2016 パソ コン ・用 ゲー ム 続 ブレ イヤー	性年齢別																		
			男 性	3 〜 9 才	1 0 〜 1 4 才	1 5 〜 1 9 才	2 0 〜 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 4 才	1 5 〜 1 9 才	2 0 〜 2 4 才	2 5 〜 2 9 才	3 0 〜 3 9 才	4 0 〜 4 9 才	5 0 才 以上	
n数（人）	375	308	0	15	65	76	50	72	29	1	67	0	3	7	22	10	12	10	3		
有料パッケージゲーム	30.7	29.5	0.0	33.3	26.2	23.7	40.0	33.3	24.1	0.0	35.8	0.0	33.3	0.0	50.0	40.0	41.7	30.0	0.0		
有料ダウンロードゲーム	31.5	33.1	0.0	46.7	30.8	31.6	34.0	36.1	27.6	0.0	23.9	0.0	0.0	0.0	27.3	30.0	41.7	20.0	0.0		
月額課金制のゲーム	14.1	14.9	0.0	6.7	7.7	6.6	26.0	22.2	20.7	0.0	10.4	0.0	0.0	0.0	18.2	20.0	0.0	10.0	0.0		
基本プレイ無料+アイテム課金制のゲーム	63.5	63.3	0.0	53.3	69.2	75.0	56.0	58.3	48.3	100.0	64.2	0.0	33.3	57.1	72.7	70.0	75.0	50.0	33.3		
完全無料のゲーム	22.9	21.1	0.0	26.7	20.0	26.3	14.0	19.4	20.7	100.0	31.3	0.0	66.7	28.6	36.4	20.0	16.7	30.0	66.7		
その他のゲーム	1.6	1.9	0.0	0.0	4.6	3.9	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		
わからない／覚えていない	3.5	2.9	0.0	6.7	3.1	1.3	4.0	1.4	6.9	0.0	6.0	0.0	0.0	28.6	4.5	10.0	0.0	0.0	0.0		

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- プレイしたパソコン用ゲームの種類は「基本プレイ無料+アイテム課金制のゲーム」が63.5%で最も高い。
一方、一般生活者では「完全無料のゲーム」(66.0%)が最も高い。
- 男女とも「基本プレイ無料+アイテム課金制のゲーム」が最も高く、「有料ダウンロードゲーム」は女性が23.9%であるが、男性は33.1%で、一方「完全無料のゲーム」は男性が21.1%であるが、女性は31.3%である。

3.基本プレイ無料+アイテム課金制のゲームでのアイテム課金の有無

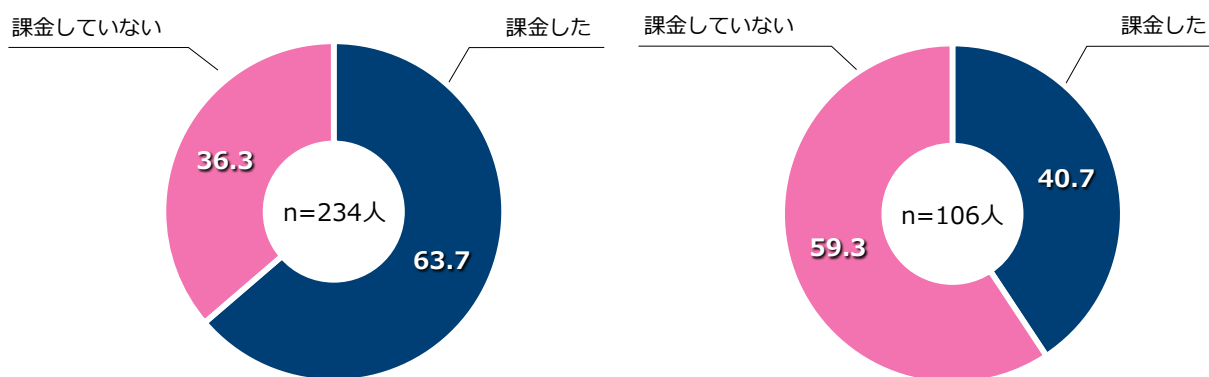
質問文

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

■一般生活者との比較

【東京ゲームショウ2016・パソコン用ゲーム基本プレイ無料+アイテム課金制のゲームプレイヤー】

【2015年一般生活者・パソコン用ゲーム基本プレイ無料+アイテム課金制のゲームプレイヤー】



■性年齢別

【東京ゲームショウ2016・パソコン用ゲーム基本プレイ無料+アイテム課金制のゲームプレイヤー】

(単位: %)

東京ゲームショウ2016・パソコン用ゲーム基本プレイ無料+アイテム課金制のゲームプレイヤー	性年齢別																			
	性別	男									性別	女								
		3歳未満	3歳~9歳	10歳~14歳	15歳~19歳	20歳~24歳	25歳~29歳	30歳~34歳	35歳~39歳	40歳以上		3歳未満	3歳~9歳	10歳~14歳	15歳~19歳	20歳~24歳	25歳~29歳	30歳~34歳	35歳~39歳	40歳以上
n数(人)	234	192	0	8	44	55	28	42	14	1	42	0	1	4	16	7	8	5	1	
課金した	63.7	62.0	0.0	25.0	38.6	70.9	67.9	78.6	64.3	0.0	71.4	0.0	0.0	50.0	87.5	71.4	75.0	40.0	100.0	
課金していない	36.3	38.0	0.0	75.0	61.4	29.1	32.1	21.4	35.7	100.0	28.6	0.0	100.0	50.0	12.5	28.6	25.0	60.0	0.0	

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- 基本プレイ無料+アイテム課金制のパソコン用ゲームプレイヤーに対し、アイテム課金の有無を聞いたところ、「課金した」のは63.7%と、一般生活者を23.0ポイント上回る。
- 男性は「課金した」が62.0%、女性は71.4%に達する。

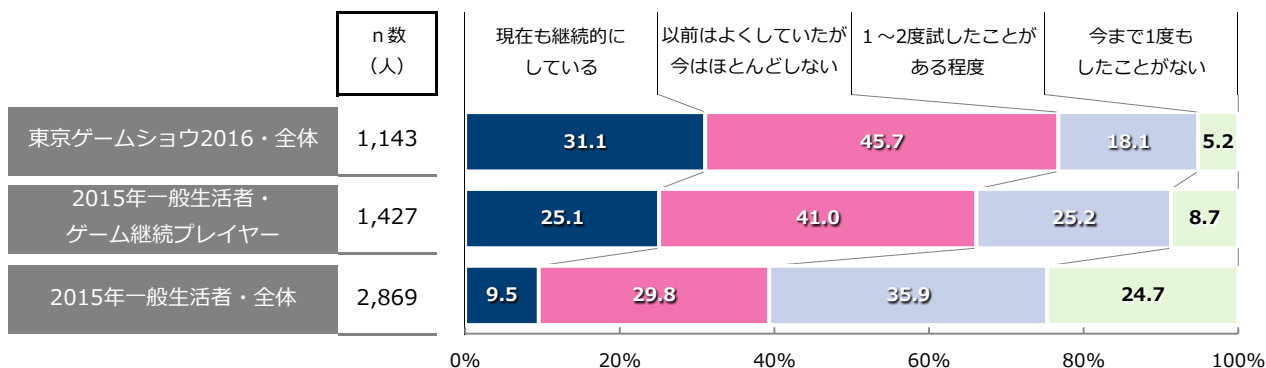
アーケードゲームのプレイ状況

1. アーケードゲームプレイ経験

質問文

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

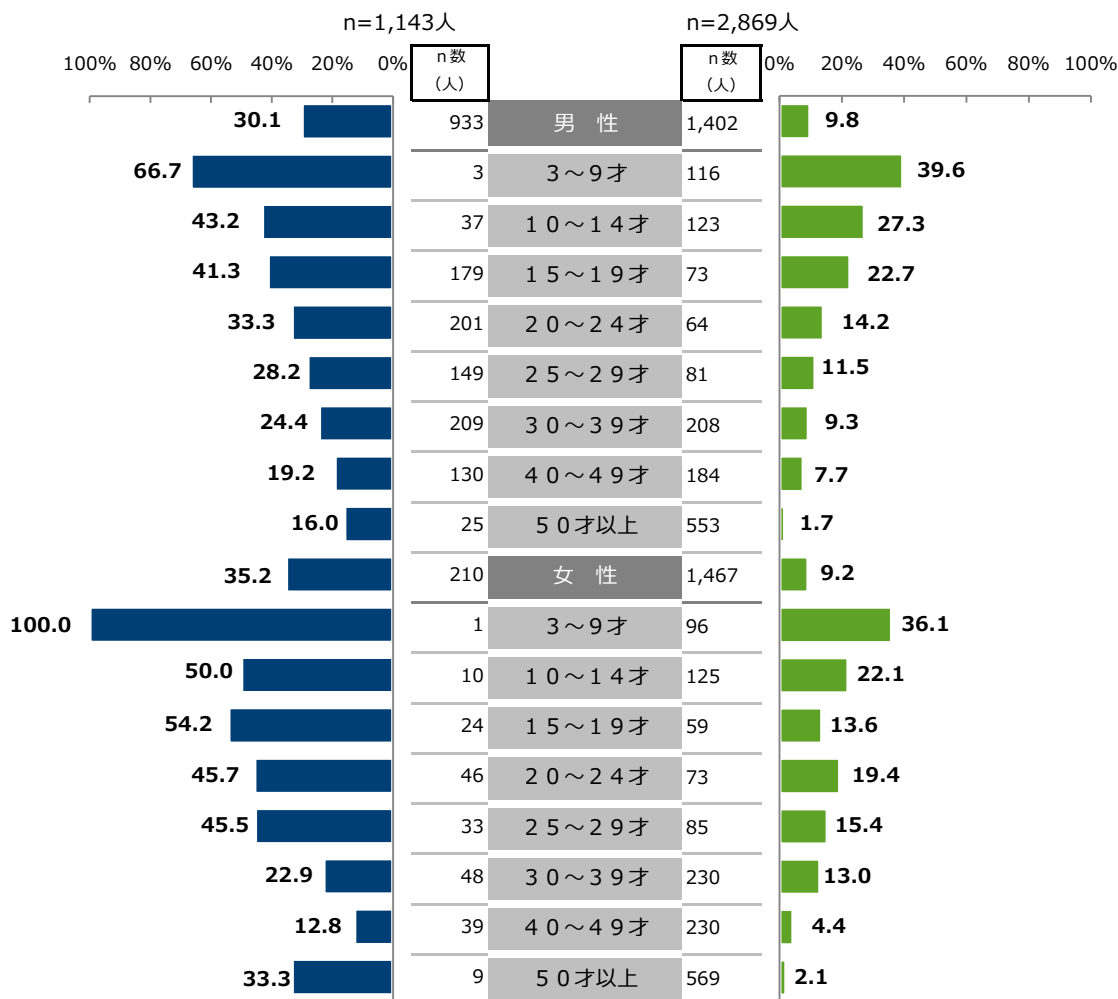
■ 一般生活者との比較



■ 性年齢別 継続プレイ率（「現在も継続的にしている」と答えた率）

【東京ゲームショウ2016・全体】

【2015年一般生活者・全体】



- アーケードゲームのプレイ経験は「現在も継続的にしている」が31.1%を占め、「以前はよくしていたが今はほとんどしない」（45.7%）が、他のゲーム業態と比べると高い。
- 「現在も継続的にしている」は、男女ともに3割台で、男性『10～19才』、女性『20～29才』では4割台となっている。

各ゲームの重複状況

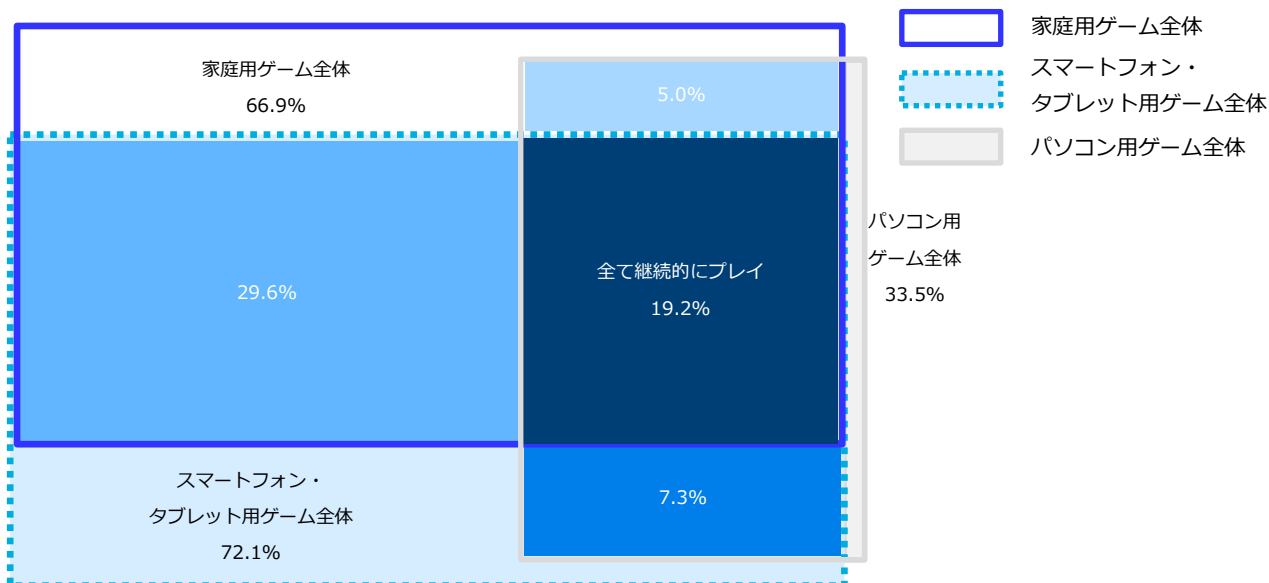
1.各ハードウェアでの継続プレイヤーの重複率

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

■一般生活者との比較

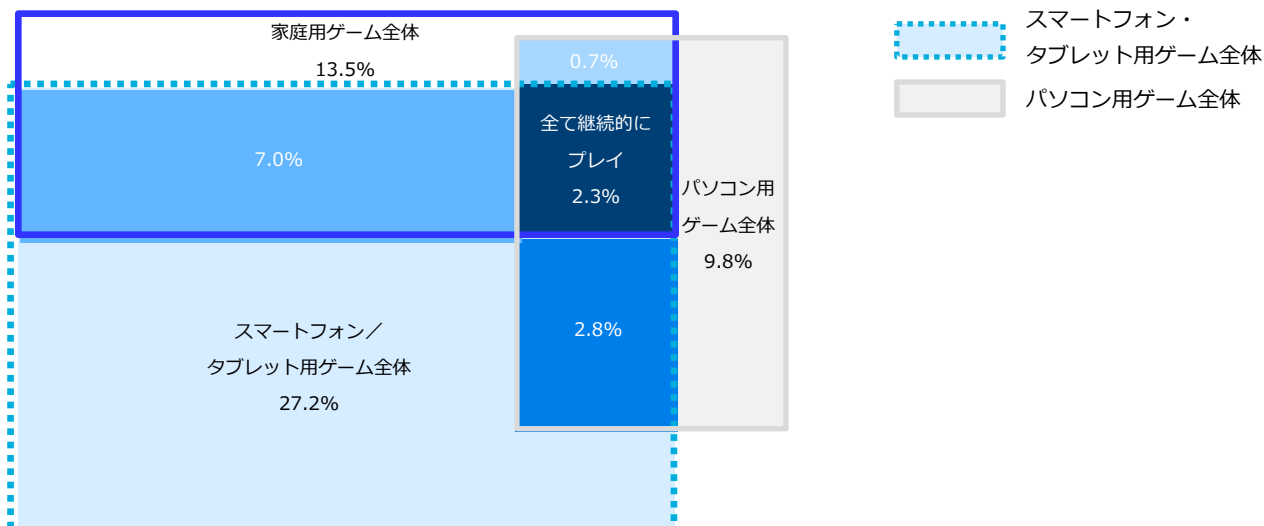
【東京ゲームショウ2016・全体】

n=1,156人



【2015年一般生活者・全体】

n=2,869人



※ 重複率の算出は、それぞれの調査の有効回収数をベースに算出している。

- 「家庭用ゲーム」、「スマートフォン・タブレット用ゲーム」と「パソコン用ゲーム」の3業態全て継続的にプレイしているのは、19.2%で、一般生活者・全体と比べると、16.9ポイント上回る。
- 「家庭用ゲーム」と「スマートフォン・タブレット用ゲーム」のみの継続プレイヤーは29.6%、「家庭用ゲーム」と「パソコン用ゲーム」のみの継続プレイヤーは5.0%となっている。

■各ハードウェア継続プレイヤー別 各ゲーム重複率

【東京ゲームショウ2016・各ハードウェア継続プレイヤー】

(単位：%)

	n数(人)	家庭用ゲーム	スマートフォン・タブレット用ゲーム	携帯電話用ゲーム	パソコン用ゲーム	アーケードゲーム
家庭用ゲーム継続プレイヤー	773	－	73.0	16.3	36.2	34.3
スマートフォン・タブレット用ゲーム継続プレイヤー	833	67.7	－	19.8	36.7	34.5
携帯電話用ゲーム継続プレイヤー	191	66.0	86.4	－	48.7	40.3
パソコン用ゲーム継続プレイヤー	387	72.4	79.1	24.0	－	42.4
アーケードゲーム継続プレイヤー	355	74.6	80.8	21.7	46.2	－

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

■各ハードウェア継続プレイヤー別 各ゲーム重複率

【2015年一般生活者・各ハードウェア継続プレイヤー】

(単位：%)

	n数(人)	家庭用ゲーム	スマートフォン・タブレット用ゲーム	携帯電話用ゲーム	パソコン用ゲーム	アーケードゲーム
家庭用ゲーム継続プレイヤー	549	－	69.0	7.0	21.9	26.6
スマートフォン・タブレット用ゲーム継続プレイヤー	1,029	34.3	－	12.8	18.9	23.2
携帯電話用ゲーム継続プレイヤー	240	23.1	84.8	－	11.7	18.5
パソコン用ゲーム継続プレイヤー	283	30.0	52.1	4.9	－	19.8
アーケードゲーム継続プレイヤー	361	37.6	66.0	8.0	20.5	－

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

●「家庭用ゲーム」、「スマートフォン・タブレット用ゲーム」、「携帯電話用ゲーム」、「パソコン用ゲーム」、「アーケードゲーム」の5業態について、継続プレイヤーの重複状況をみると、どの継続プレイヤーも「家庭用ゲーム」は7割前後となっている。一方、家庭用ゲーム継続プレイヤーにおける「スマートフォン・タブレット用ゲーム」の重複率は73.0%で、他のゲーム業態の継続プレイヤーにおける重複率と比べると低い。

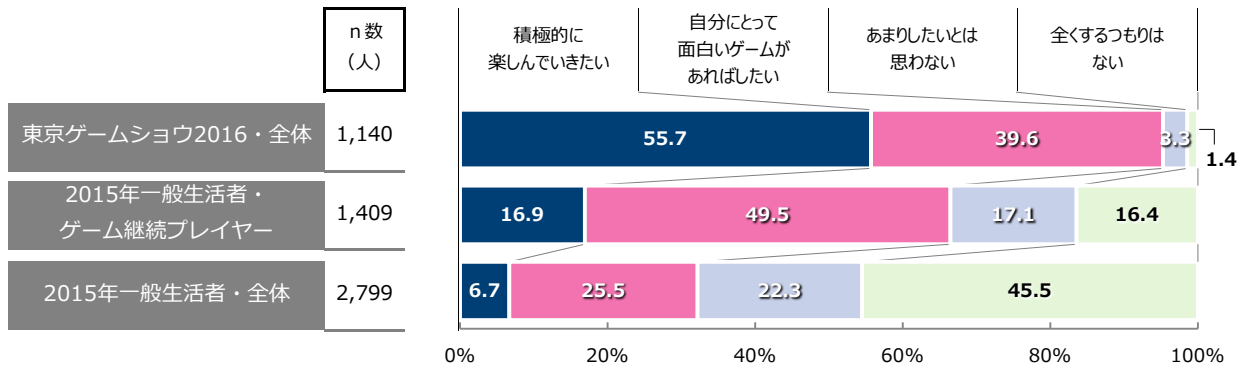
今後のゲームプレイ意向

1. 家庭用ゲームプレイ意向

質問文

あなたは、今後、家庭用ゲーム機でゲームをしたいと思いますか。【単数回答】

■ 一般生活者との比較



■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2016・全体】

(単位：%)

	東京ゲームショウ2016・全体	性年齢別																	
		男性	3才以下	10才以下	15才以下	20才以下	25才以下	30才以下	35才以下	40才以下	45才以上	女性	3才以下	10才以下	15才以下	20才以下	25才以下	30才以下	35才以下
n数(人)	1,140	933	3	38	181	201	149	206	130	25	207	1	10	23	46	33	47	39	8
積極的に楽しで いきたい	55.7	56.5	100.0	68.4	69.6	63.2	61.7	50.5	34.6	16.0	52.2	0.0	70.0	65.2	67.4	75.8	46.8	17.9	12.5
自分にとって面白い ゲームがあればしたい	39.6	39.8	0.0	31.6	29.8	32.8	32.2	47.1	58.5	72.0	38.6	100.0	20.0	26.1	26.1	21.2	48.9	64.1	50.0
あまりしたいとは思 わない	3.3	2.9	0.0	0.0	0.6	3.0	3.4	2.4	5.4	12.0	5.3	0.0	0.0	4.3	6.5	3.0	4.3	5.1	25.0
全くするつもりは ない	1.4	0.9	0.0	0.0	0.0	1.0	2.7	0.0	1.5	0.0	3.9	0.0	10.0	4.3	0.0	0.0	0.0	12.8	12.5

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

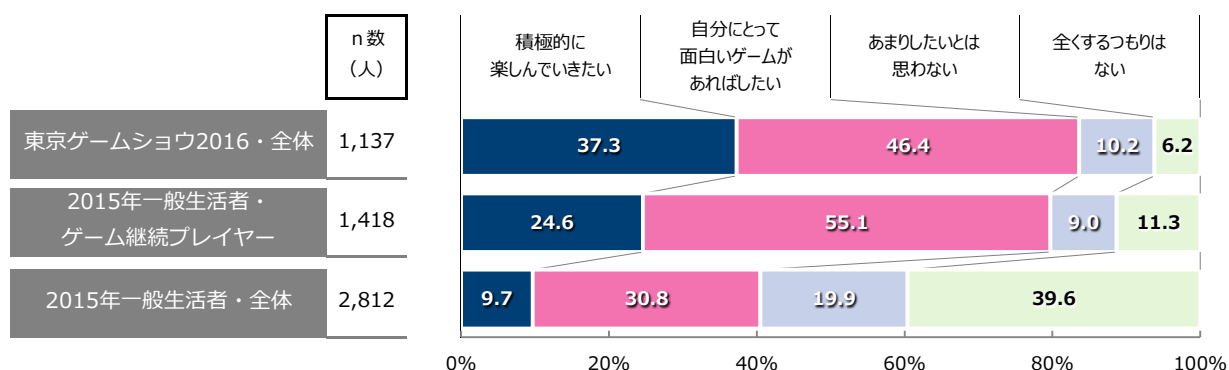
- 家庭用ゲームの今後のプレイ意向は、「積極的に楽しんでいきたい」は55.7%を占め、「自分にとって面白いゲームがあればしたい」(39.6%)と合わせると95.3%に達する。
- 一般生活者・ゲーム継続プレイヤーと比較すると「積極的に楽しんでいきたい」は38.8ポイント上回る。
- 男女ともに「積極的に楽しんでいきたい」は5割台で、男性『10～19才』、女性『20～29才』では7割前後を占める。

2.スマートフォン・タブレット用ゲームプレイ意向

質問文

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

■一般生活者との比較



■性年齢別

【東京ゲームショウ2016・全体】

(単位：％)

	東京 ゲーム ショウ 2016・全体	性年齢別																	
		男 性	3 5 9 才	1 0 5 才	1 5 5 才	2 0 5 才	2 5 5 才	3 0 5 才	4 0 5 才	5 0 才 以上	女 性	3 5 9 才	1 0 5 才	1 5 5 才	2 0 5 才	2 5 5 才	3 0 5 才	4 0 5 才	5 0 才 以上
n数（人）	1,137	931	3	37	181	200	149	207	129	25	206	1	10	23	46	33	46	39	8
積極的に楽しんで いきたい	37.3	36.2	66.7	40.5	49.7	38.5	36.2	30.9	23.3	20.0	42.2	0.0	70.0	60.9	52.2	48.5	30.4	23.1	37.5
自分にとって面白い ゲームがあればしたい	46.4	45.6	0.0	45.9	40.9	42.5	42.3	49.3	55.0	52.0	49.5	100.0	30.0	39.1	41.3	42.4	60.9	61.5	50.0
あまりしたいとは思 わない	10.2	11.4	0.0	5.4	5.5	14.0	14.1	12.6	11.6	16.0	4.9	0.0	0.0	0.0	6.5	6.1	4.3	5.1	12.5
全くするつもりは ない	6.2	6.8	33.3	8.1	3.9	5.0	7.4	7.2	10.1	12.0	3.4	0.0	0.0	0.0	0.0	3.0	4.3	10.3	0.0

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

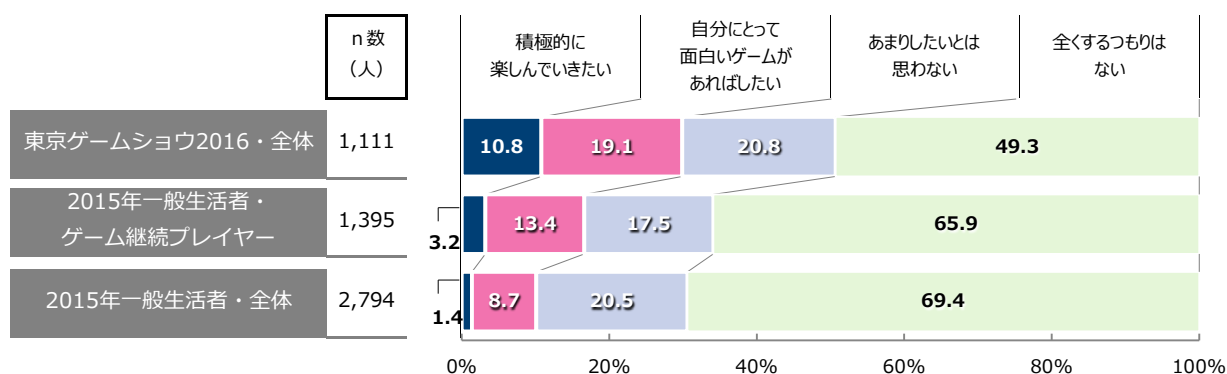
- スマートフォン・タブレット用ゲームの今後のプレイ意向は、「積極的に楽しんでいきたい」が37.3%、「自分にとって面白いゲームがあればしたい」(46.4%)と合わせると8割を超える。
- 一般生活者・ゲーム継続プレイヤーと比較すると「積極的に楽しんでいきたい」は12.7ポイント上回る。
- 「積極的に楽しんでいきたい」は、男性は36.2%、女性は42.2%と4割前後であり、男性「15～19才」、女性「20～29才」では約半数を占める。

3.携帯電話用ゲームプレイ意向

質問文

あなたは、今後、携帯電話（フィーチャーフォン）でゲームをしたいと思いますか。【単数回答】

■一般生活者との比較



■性年齢別

【東京ゲームショウ2016・全体】

(単位：%)

		性年齢別																	
東京ゲームショウ2016・全体	性別	3 〜 9 才	1 0 〜 1 4 才	1 5 〜 1 9 才	2 0 〜 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 4 才	1 5 〜 1 9 才	2 0 〜 2 4 才	2 5 〜 2 9 才	3 0 〜 3 9 才	4 0 〜 4 9 才	5 0 才 以上	
		n数(人)	1,111	908	3	35	176	196	145		202	127	24	203	1	10	22	45	32
積極的に楽し ていき たい	10.8	10.2	33.3	17.1	17.0	12.2	9.0	6.4	3.1	8.3	13.3	0.0	30.0	13.6	15.6	12.5	10.6	8.1	22.2
自分にと って面白 いゲー ムがあ ればし たい	19.1	18.4	0.0	25.7	21.0	15.8	15.2	20.8	17.3	16.7	22.2	0.0	30.0	13.6	17.8	25.0	29.8	21.6	11.1
あまりし たいと は思 わな い	20.8	21.4	33.3	11.4	19.3	24.0	24.8	18.3	22.0	29.2	18.2	100.0	20.0	27.3	13.3	18.8	17.0	18.9	11.1
全くす るつも りは ない	49.3	50.0	33.3	45.7	42.6	48.0	51.0	54.5	57.5	45.8	46.3	0.0	20.0	45.5	53.3	43.8	42.6	51.4	55.6

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

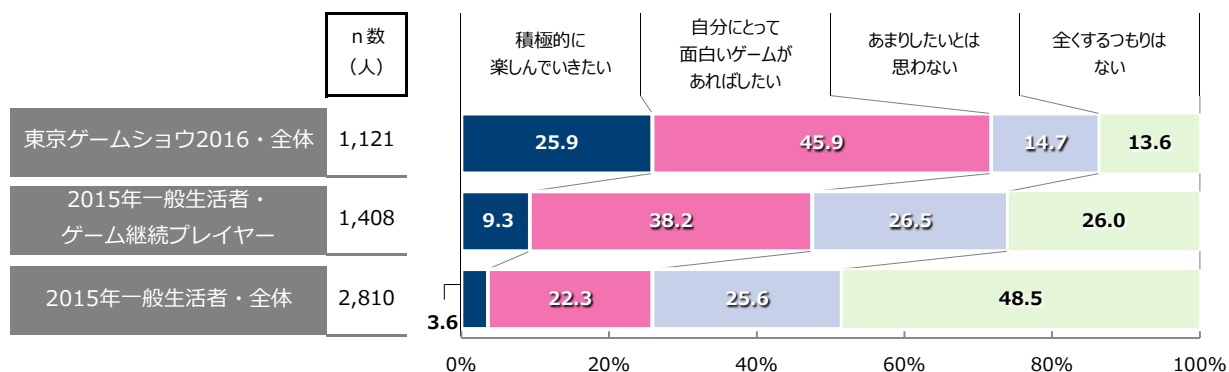
- 携帯電話用ゲームの今後のプレイ意向は、「積極的に楽しんでいきたい」が10.8%、「自分にとって面白いゲームがあればしたい」(19.1%)と合わせると29.9%を占める。
- 一般生活者・ゲーム継続プレイヤーと比較すると「積極的に楽しんでいきたい」は7.6ポイント上回る。
- 男女ともに「積極的に楽しんでいきたい」は約1割で、男性の『10〜19才』では約17%、女性の『20〜24才』は15.6%。

4. パソコン用ゲームプレイ意向

質問文

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

■ 一般生活者との比較



■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2016・全体】

(単位：%)

		性年齢別																		
		東京 ゲーム ショウ 2016・全体	男 性								女 性									
			3 9 才	1 0 才	1 5 才	2 0 才	2 5 才	3 0 才	4 0 才	5 0 才以上	3 9 才	1 0 才	1 5 才	2 0 才	2 5 才	3 0 才	4 0 才	5 0 才以上		
n 数 (人)		1,121	918	3	38	178	199	145	204	128	23	203	1	10	22	46	32	46	38	8
積極的に楽しんで いきたい		25.9	26.6	33.3	57.9	40.4	28.6	25.5	18.6	12.5	4.3	22.7	0.0	40.0	27.3	34.8	21.9	15.2	13.2	12.5
自分にとって面白い ゲームがあればしたい		45.9	46.0	0.0	28.9	39.9	49.7	45.5	48.5	51.6	43.5	45.3	0.0	20.0	36.4	39.1	40.6	60.9	50.0	50.0
あまりしたいとは思 わない		14.7	13.9	33.3	2.6	9.6	11.1	11.7	18.6	21.1	21.7	18.2	100.0	10.0	31.8	15.2	18.8	13.0	18.4	25.0
全くするつもりは ない		13.6	13.5	33.3	10.5	10.1	10.6	17.2	14.2	14.8	30.4	13.8	0.0	30.0	4.5	10.9	18.8	10.9	18.4	12.5

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

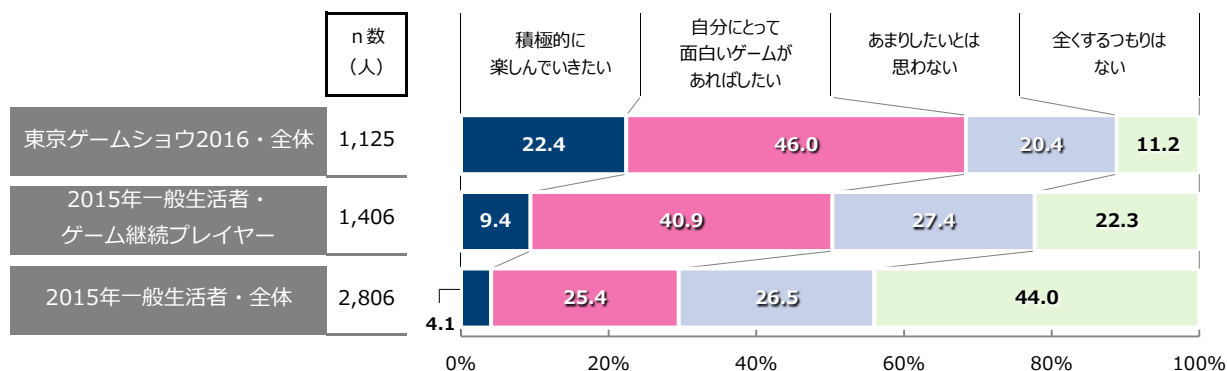
- パソコン用ゲームの今後のプレイ意向は、「積極的に楽しんでいきたい」は25.9%で、「自分にとって面白いゲームがあればしたい」(45.9%)と合わせると71.8%を占める。
- 一般生活者・ゲーム継続プレイヤーと比較すると「積極的に楽しんでいきたい」は16.6ポイント上回る。
- 男女ともに「積極的に楽しんでいきたい」は2割台で、男性「10～14才」で57.9%、女性「20～24才」で34.8%を占める。

5.アーケードゲームプレイ意向

質問文

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

■一般生活者との比較



■性年齢別

【東京ゲームショウ2016・全体】

(単位：%)

		性年齢別																		
		東京 ゲーム ショウ 2016・全体	男 性	3 5 9 才	1 0 5 1 4 才	1 5 5 1 9 才	2 0 5 2 4 才	2 5 5 2 9 才	3 0 5 3 9 才	4 0 5 4 9 才	5 0 才以上	女 性	3 5 9 才	1 0 5 1 4 才	1 5 5 1 9 才	2 0 5 2 4 才	2 5 5 2 9 才	3 0 5 3 9 才	4 0 5 4 9 才	5 0 才以上
n 数 (人)				1,125	919	3	37	179	197	145	205		130	23	206	1	10	23	46	33
積極的に楽しんで いきたい		22.4	22.1	66.7	45.9	33.5	23.4	17.2	14.6	15.4	13.0	23.8	0.0	60.0	43.5	30.4	21.2	19.1	5.3	12.5
自分にとって面白い ゲームがあればしたい		46.0	46.0	33.3	24.3	39.1	46.7	44.1	53.2	50.0	56.5	45.6	100.0	10.0	47.8	41.3	48.5	57.4	50.0	0.0
あまりしたいとは思 わない		20.4	20.2	0.0	18.9	17.3	16.8	24.1	20.5	25.4	21.7	21.4	0.0	20.0	4.3	26.1	21.2	19.1	23.7	50.0
全くするつもりは ない		11.2	11.6	0.0	10.8	10.1	13.2	14.5	11.7	9.2	8.7	9.2	0.0	10.0	4.3	2.2	9.1	4.3	21.1	37.5

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- アーケードゲームの今後のプレイ意向は、「積極的に楽しんでいきたい」が22.4%を占め、「自分にとっても面白いゲームがあればしたい」(46.0%)と合わせると約7割を占める。
- 一般生活者・ゲーム継続プレイヤーと比較すると「積極的に楽しんでいきたい」は13.0ポイント上回る。
- 「積極的に楽しんでいきたい」は男女ともに2割台で、男性「10～14才」は45.9%、女性「20～24才」は30.4%を占める。

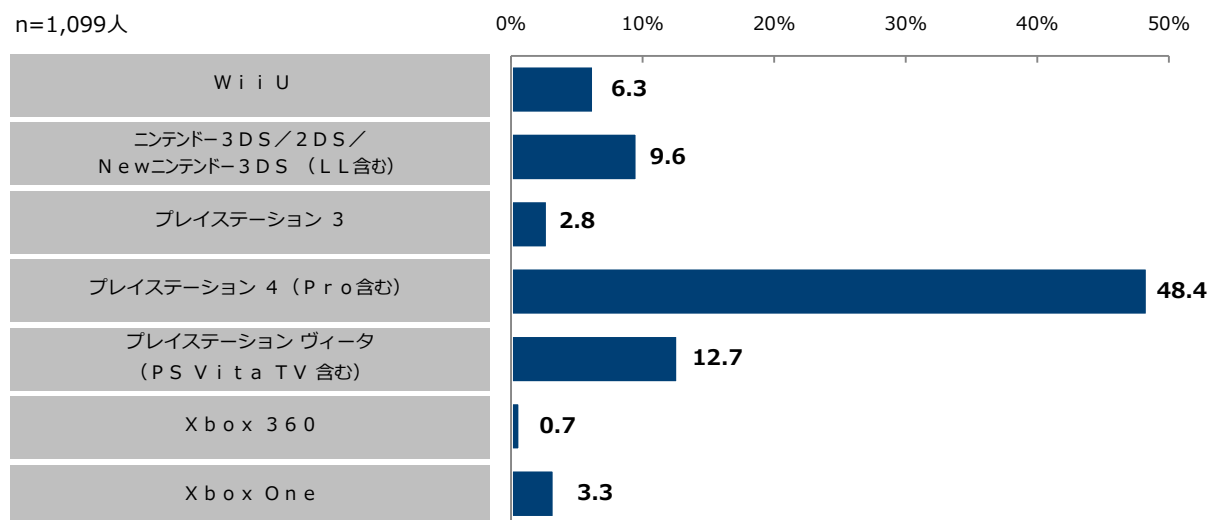
6.家庭用ゲーム機購入意向

質問文

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

【東京ゲームショウ2016・全体】

n=1,099人



■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2016・全体】

(単位: %)

n数 (人)	東京ゲームショウ2016・全体	性年齢別																	
		男性									女性								
		30才以下	31~39才	40~49才	50~59才	60~69才	70~79才	80~89才	90才以上	30才以下	31~39才	40~49才	50~59才	60~69才	70~79才	80~89才	90才以上	30才以下	31~39才
1,099	898	3	32	173	197	140	201	128	24	201	1	9	24	44	31	46	38	8	
Wii U	6.3	5.8	0.0	0.0	6.9	4.6	7.9	4.5	7.8	4.2	8.5	100.0	11.1	4.2	22.7	6.5	4.3	0.0	0.0
ニンテンドー3DS/2DS/Newニンテンドー3DS (LL含む)	9.6	8.5	0.0	3.1	10.4	9.1	8.6	6.0	10.9	4.2	14.9	0.0	33.3	12.5	13.6	16.1	10.9	18.4	12.5
プレイステーション 3	2.8	2.9	0.0	3.1	2.3	4.1	3.6	1.5	2.3	8.3	2.5	0.0	0.0	0.0	2.3	3.2	2.2	5.3	0.0
プレイステーション 4 (Pro含む)	48.4	50.8	66.7	46.9	43.9	45.7	58.6	55.2	54.7	41.7	37.8	100.0	11.1	29.2	40.9	41.9	47.8	31.6	25.0
プレイステーション ヴィータ (PS Vita TV 含む)	12.7	12.5	66.7	12.5	16.8	12.7	9.3	7.5	16.4	12.5	13.9	0.0	0.0	16.7	18.2	9.7	17.4	10.5	12.5
Xbox 360	0.7	0.6	0.0	0.0	1.7	0.0	0.0	0.5	0.8	0.0	1.5	0.0	0.0	0.0	2.3	3.2	2.2	0.0	0.0
Xbox One	3.3	3.6	0.0	3.1	5.8	3.6	4.3	2.0	2.3	4.2	2.0	0.0	0.0	4.2	2.3	0.0	4.3	0.0	0.0

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

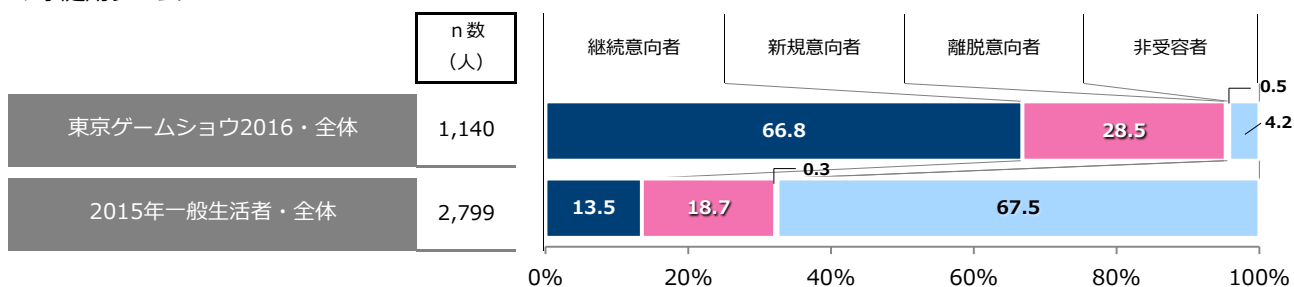
- 家庭用ゲーム機の今後の購入予定率は、「プレイステーション 4 (Pro含む)」が48.4%で最も高く、「プレイステーション ヴィータ (PS Vita TV 含む)」(12.7%)、「ニンテンドー3DS/2DS/Newニンテンドー3DS (LL含む)」(9.6%)が続く。
- 「プレイステーション 4 (Pro含む)」の購入予定率は男性が50.8%、女性は37.8%を占め、男性「25~29才」では58.6%、女性「30~39才」では47.8%となっている。

7.各ゲームのプレイ経験×意向

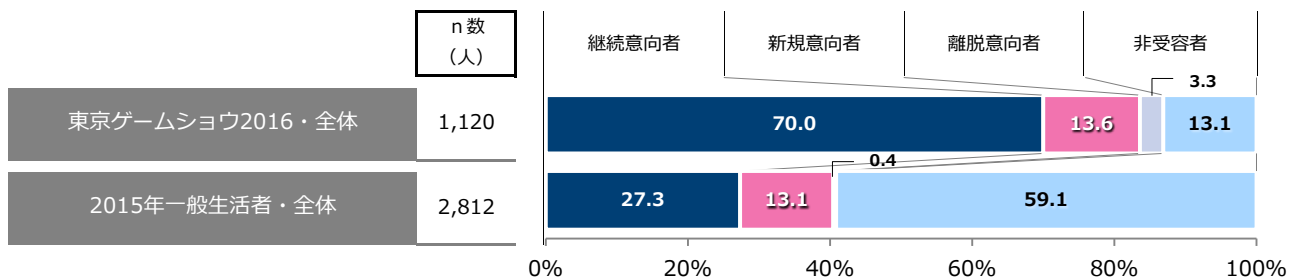
ハードウェアごとに、「ゲームプレイ経験」と「ゲームプレイ意向」をクロスさせて、その結果を以下の4つのグループに分けた。

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

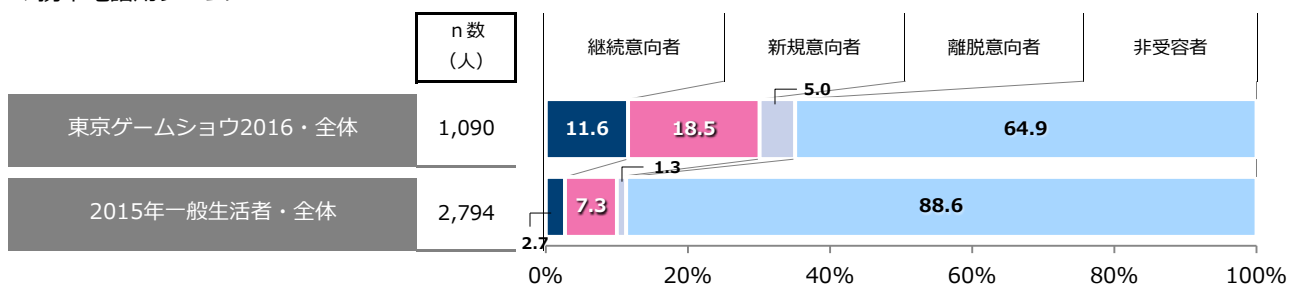
◆家庭用ゲーム



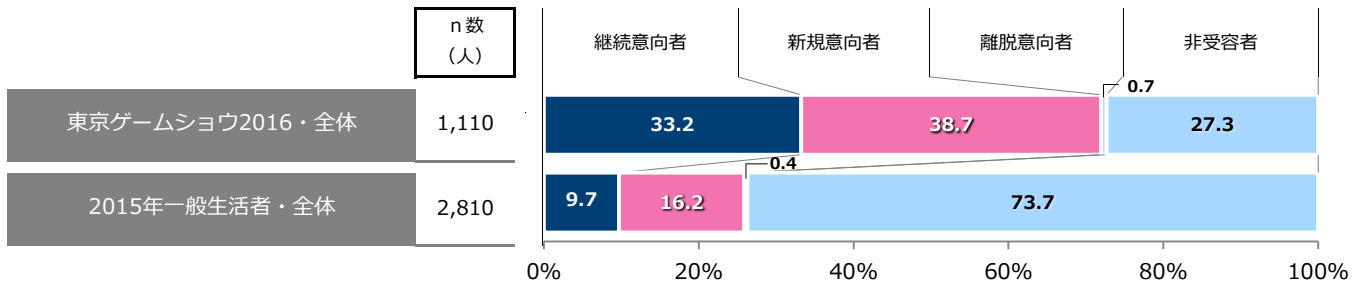
◆スマートフォン・タブレット用ゲーム



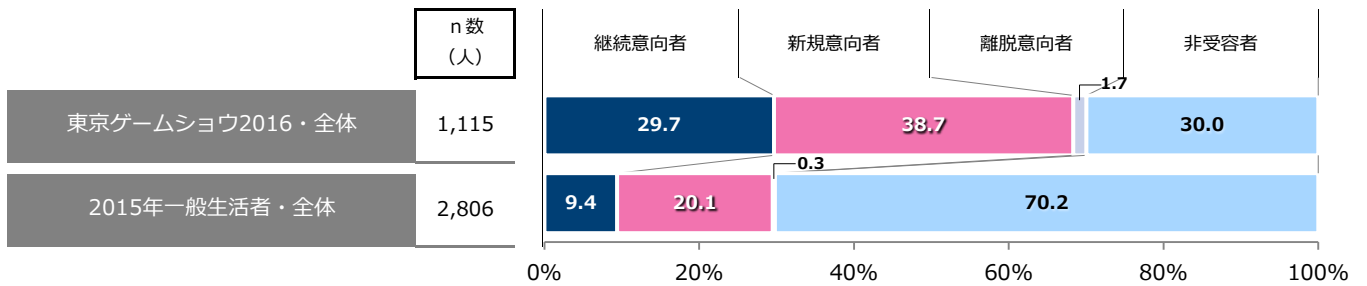
◆携帯電話用ゲーム



◆パソコン用ゲーム



◆アーケードゲーム



- 家庭用ゲームの「継続意向者」は66.8%を占め、一般生活者と比べると53.3ポイント上回る。
- スマートフォン・タブレット用ゲームの「継続意向者」は70.0%を占め、一般生活者と比べると42.7ポイント上回る。
- 携帯電話用ゲームの「継続意向者」は11.6%を占め、一般生活者と比べると8.9ポイント上回る。
- パソコン用ゲームの「継続意向者」は33.2%を占め、一般生活者と比べると23.5ポイント上回る。
- アーケードゲームの「継続意向者」は29.7%を占め、一般生活者と比べると20.3ポイント上回る。

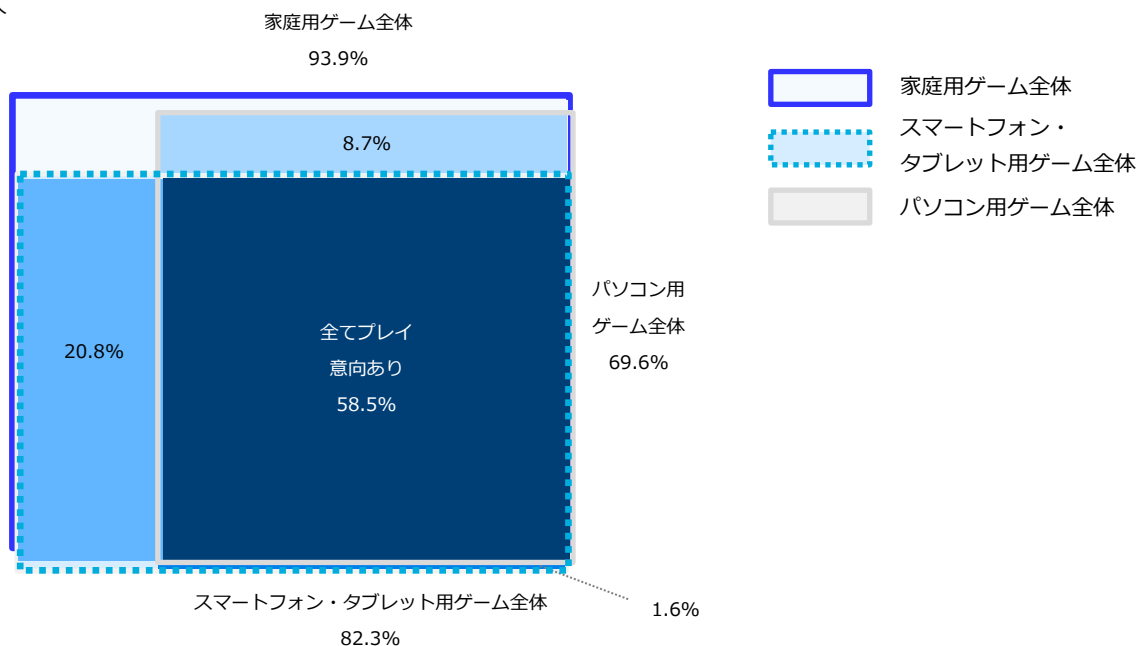
8.各ハードウェアでのプレイ意向者の重複率

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

■一般生活者との比較

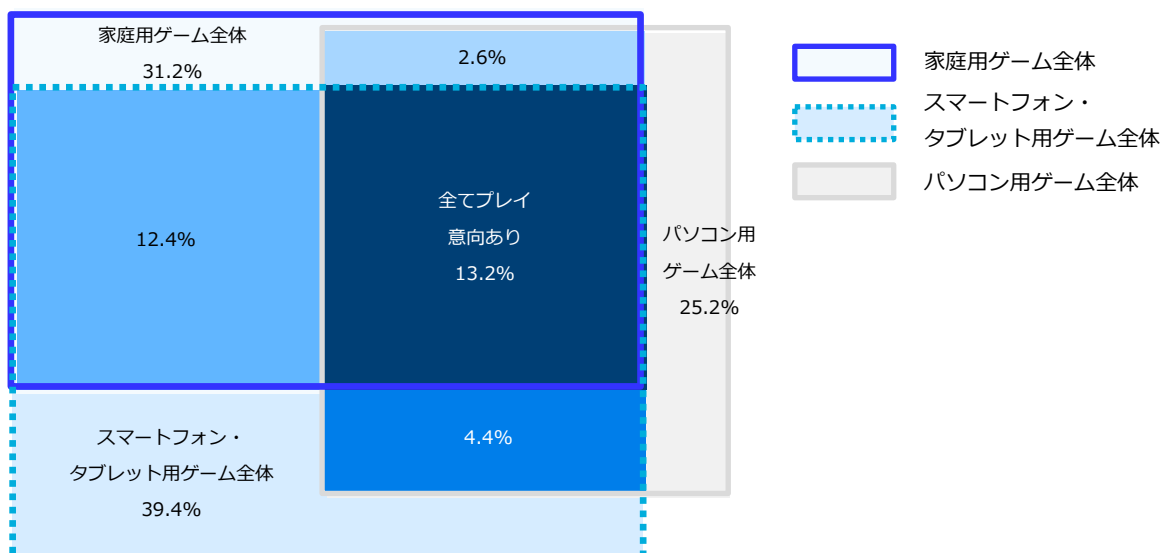
【東京ゲームショウ2016・全体】

n=1,156人



【2015年一般生活者・全体】

n=2,869人



※ 重複率の算出は、それぞれの調査の有効回収数をベースに算出している。

- 「家庭用ゲーム」、「パソコン用ゲーム」と「スマートフォン・タブレット用ゲーム」の3業態全てプレイ意向があるのは、58.5%で、一般生活者と比べると、45.3ポイント上回る。
- 「家庭用ゲーム」と「スマートフォン・タブレット用ゲーム」のみの意向者は20.8%、「家庭用ゲーム」と「パソコン用ゲーム」のみの継続プレイヤーは8.7%となっている。

■各ハードウェアプレイ意向者別 各ゲームプレイ意向率 ※1

【東京ゲームショウ2016・各ハードウェアプレイ意向者】

(単位：％)

	n数(人)	家庭用ゲーム	スマートフォン・タブレット用ゲーム	携帯電話用ゲーム	パソコン用ゲーム	アーケードゲーム
家庭用ゲーム意向者	1,086	－	84.3	29.1	71.5	68.1
スマートフォン・タブレット用ゲーム意向者	951	96.3	－	32.9	73.1	69.3
携帯電話用ゲーム意向者	332	95.2	94.3	－	82.8	79.5
パソコン用ゲーム意向者	804	96.6	86.4	34.2	－	72.3
アーケードゲーム意向者	769	96.2	85.7	34.3	75.6	－

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

【2015年一般生活者・各ハードウェアプレイ意向者】

(単位：％)

	n数(人)	家庭用ゲーム	スマートフォン・タブレット用ゲーム	携帯電話用ゲーム	パソコン用ゲーム	アーケードゲーム
家庭用ゲーム意向者	1,235	－	82.1	20.7	50.8	58.4
スマートフォン・タブレット用ゲーム意向者	1,441	64.9	－	20.9	44.6	52.6
携帯電話用ゲーム意向者	379	66.3	84.4	－	59.2	65.0
パソコン用ゲーム意向者	843	62.7	69.7	22.9	－	51.3
アーケードゲーム意向者	975	63.4	72.2	22.1	45.1	－

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

※1 意向率は「積極的に楽しでいきたい」と「自分にとって面白いゲームがあればしたい」の合算値。

- 「家庭用ゲーム」、「スマートフォン・タブレット用ゲーム」、「携帯電話用ゲーム」、「パソコン用ゲーム」、「アーケードゲーム」の5業態についてプレイ意向者の重複状況をみたところ、家庭用ゲーム意向者は、「スマートフォン・タブレット用ゲーム」の意向率が84.3％、「パソコン用ゲーム」の意向率が71.5％を占める。
- スマートフォン・タブレット用ゲーム、携帯電話用ゲーム、パソコン用ゲーム、アーケードゲームのいずれの意向者も、「家庭用ゲーム」の意向率は9割半ばとなっている。

東京ゲームショウ2016について

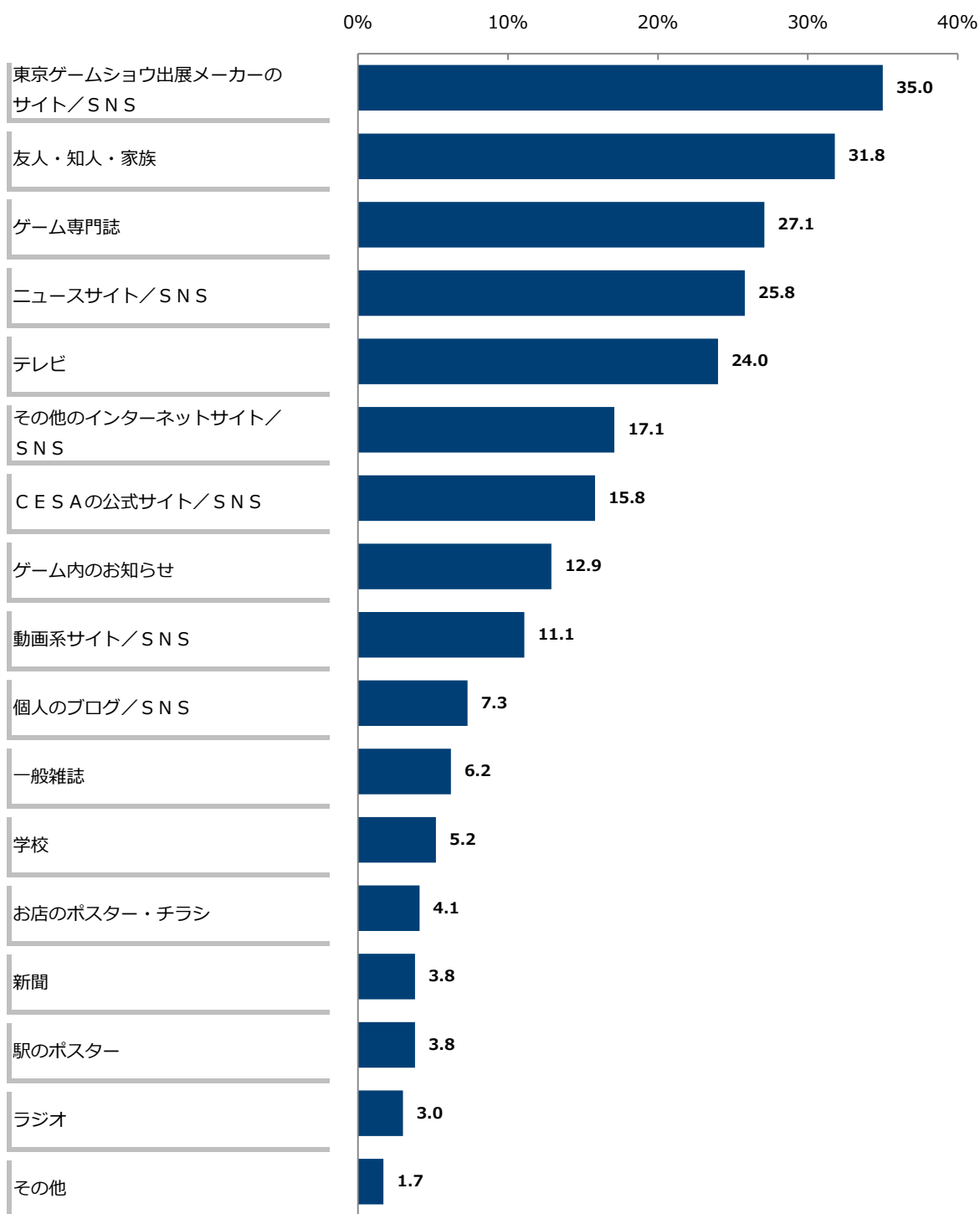
1. 情報接触

質問文

「東京ゲームショウ2016」の情報について見たり聞いたりしたものをすべてお教えてください。【複数回答】

【東京ゲームショウ2016・全体】

(n=1,146人)



■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2016・全体】

(単位：％)

	東京ゲームショウ 2016・全体	性年齢別																	
		男 性	3 5 9 才	1 0 5 1 4 才	1 5 9 1 9 才	2 0 5 2 4 才	2 5 9 2 9 才	3 0 5 3 9 才	4 0 9 4 9 才	5 0 才 以上	女 性	3 5 9 才	1 0 5 1 4 才	1 5 9 1 9 才	2 0 5 2 4 才	2 5 9 2 9 才	3 0 5 3 9 才	4 0 9 4 9 才	5 0 才 以上
			n数（人）	1,146	935	3	37	180	198	149		210	133	25	211	1	10	24	46
東京ゲームショウ出展メーカーの サイト／SNS	35.0	34.2	0.0	13.5	27.2	38.4	32.9	39.5	39.1	24.0	38.4	0.0	50.0	29.2	56.5	42.4	38.8	23.1	11.1
友人・知人・家族	31.8	29.7	33.3	35.1	50.0	35.4	30.2	21.4	8.3	12.0	41.2	0.0	70.0	41.7	39.1	33.3	42.9	46.2	22.2
ゲーム専門誌	27.1	28.9	33.3	16.2	20.6	29.8	34.9	36.7	26.3	12.0	19.4	0.0	40.0	29.2	28.3	21.2	14.3	7.7	0.0
ニュースサイト／SNS	25.8	27.1	33.3	18.9	14.4	28.3	34.2	27.6	34.6	32.0	20.4	100.0	20.0	20.8	21.7	15.2	24.5	20.5	0.0
テレビ	24.0	23.5	66.7	37.8	22.8	20.7	20.1	21.0	30.8	28.0	26.1	0.0	50.0	16.7	23.9	21.2	28.6	28.2	33.3
その他のインターネットサイト／ SNS	17.1	17.1	0.0	21.6	13.9	15.7	20.1	17.6	18.8	16.0	17.1	0.0	20.0	16.7	17.4	18.2	12.2	20.5	22.2
C E S Aの公式サイト／SNS	15.8	16.7	0.0	2.7	11.1	17.7	10.7	19.5	30.1	12.0	11.8	0.0	10.0	8.3	15.2	15.2	6.1	15.4	11.1
ゲーム内のお知らせ	12.9	12.7	0.0	21.6	20.6	12.1	10.1	11.0	6.8	12.0	13.7	0.0	30.0	25.0	26.1	9.1	6.1	2.6	11.1
動画系サイト／SNS	11.1	11.6	0.0	21.6	16.1	15.2	10.1	9.5	3.0	8.0	9.0	0.0	10.0	25.0	17.4	0.0	4.1	0.0	22.2
個人のブログ／SNS	7.3	7.1	0.0	0.0	6.7	8.6	8.1	7.1	6.0	8.0	8.5	0.0	20.0	0.0	15.2	3.0	10.2	5.1	11.1
一般雑誌	6.2	7.0	0.0	10.8	5.6	8.6	8.7	6.2	3.8	12.0	2.8	0.0	20.0	0.0	4.3	3.0	0.0	2.6	0.0
学校	5.2	5.1	0.0	8.1	11.7	10.6	0.7	0.5	0.0	4.0	5.7	0.0	20.0	29.2	6.5	0.0	0.0	0.0	0.0
お店のポスター・チラシ	4.1	4.3	0.0	5.4	3.9	3.0	3.4	5.7	4.5	8.0	3.3	0.0	20.0	4.2	2.2	6.1	0.0	2.6	0.0
新聞	3.8	4.0	33.3	0.0	3.3	3.0	3.4	5.2	5.3	4.0	3.3	0.0	0.0	0.0	4.3	0.0	0.0	10.3	11.1
駅のポスター	3.8	3.6	0.0	0.0	6.7	5.6	0.7	2.9	1.5	8.0	4.7	0.0	10.0	0.0	6.5	6.1	4.1	2.6	11.1
ラジオ	3.0	3.2	0.0	2.7	4.4	3.5	4.0	2.4	2.3	0.0	1.9	0.0	0.0	0.0	2.2	0.0	4.1	2.6	0.0
その他	1.7	1.8	0.0	2.7	1.1	1.5	0.0	3.8	2.3	0.0	1.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.0	5.1	0.0

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- 東京ゲームショウ2016の情報について接触したものは「東京ゲームショウ出展メーカーのサイト／SNS」(35.0%)、「友人・知人・家族」(31.8%)が3割台で、次いで「ゲーム専門誌」(27.1%)、「ニュースサイト／SNS」(25.8%)、「テレビ」(24.0%)が2割台で続く。
- 男性「10～14才」は「テレビ」(37.8%)、「動画系サイト／SNS」(21.6%)が、男性「15～19才」は「友人・知人・家族」(50.0%)が、男性「40～49才」は「CESAの公式サイト／SNS」(30.1%)が、女性「20～24才」は「東京ゲームショウ出展メーカーのサイト／SNS」(56.5%)、「ゲーム内のお知らせ」(26.1%)が、女性「30～39才」、女性「40～49才」では「友人・知人・家族」(前者42.9%、後者46.2%)が、それぞれ全体よりも10ポイント以上高い。

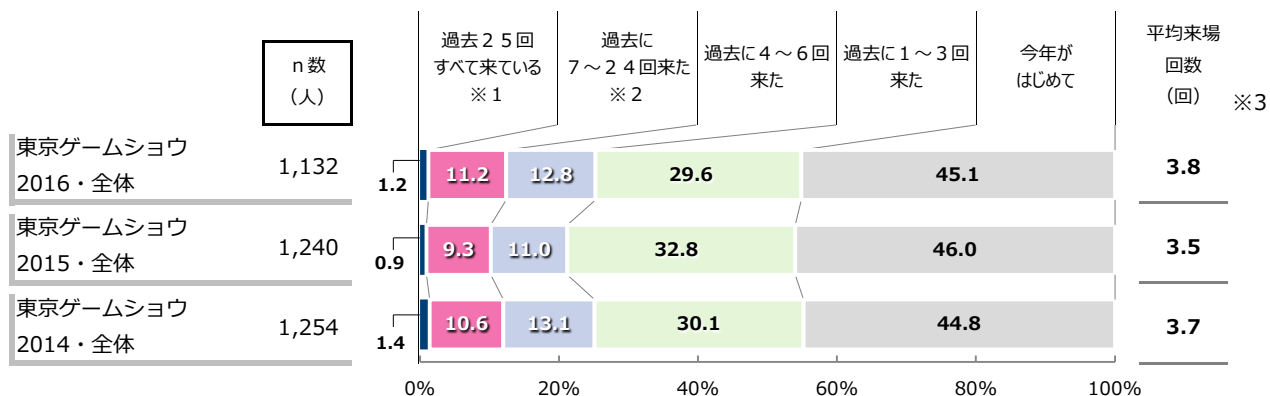
2.来場回数

質問文

東京ゲームショウは、'96年夏、'97～2001年の各年春・秋、2002～2015年の各年秋の過去25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。【単数回答】

■時系列比較

【東京ゲームショウ・全体】



■性年齢・IPS別

【東京ゲームショウ2016・全体】

【東京ゲームショウ2016・全体】			(単位：%)					
		n数 (人)	過去25回 すべて来ている	過去に 7～24回来た	過去に4～6回 来た	過去に1～3回 来た	今年が はじめて	平均来場 回数 (回)
東京ゲームショウ 2016・全体		1,132	1.2	11.2	12.8	29.6	45.1	3.8
性 年 齢 別	男 性	926	1.4	12.2	13.0	30.2	43.2	4.0
	3～9才	3	0.0	0.0	0.0	33.3	66.7	1.3
	10～14才	38	0.0	0.0	10.5	26.3	63.2	1.9
	15～19才	180	0.0	1.7	6.1	26.7	65.6	1.8
	20～24才	198	0.0	2.5	9.1	36.4	52.0	2.3
	25～29才	149	0.0	12.1	12.8	30.9	44.3	3.4
	30～39才	209	1.4	24.4	19.1	28.7	26.3	5.9
	40～49才	126	7.9	23.0	19.0	28.6	21.4	7.5
	50才以上	23	0.0	30.4	17.4	30.4	21.7	7.3
	女 性	206	0.5	6.8	12.1	26.7	53.9	3.0
	3～9才	1	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	2.0
	10～14才	10	0.0	10.0	0.0	50.0	40.0	2.8
	15～19才	24	0.0	4.2	4.2	25.0	66.7	1.9
	20～24才	45	0.0	2.2	8.9	31.1	57.8	2.4
25～29才	32	0.0	6.3	15.6	21.9	56.3	2.8	
30～39才	48	0.0	6.3	14.6	25.0	54.2	2.6	
40～49才	39	0.0	12.8	20.5	17.9	48.7	4.3	
50才以上	7	14.3	14.3	0.0	42.9	28.6	8.4	
I P S 別	イノベータ	486	1.2	14.6	15.4	29.0	39.7	4.4
	アーリーアダプタ	234	0.9	11.1	8.1	34.6	45.3	3.6
	ブリッジピープル	283	1.8	9.5	12.7	27.9	48.1	3.7
	マジョリティ	74	1.4	1.4	17.6	20.3	59.5	2.8
	ラグード	51	0.0	3.9	3.9	33.3	58.8	2.1

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

※1 「過去25回すべて来ている」は、東京ゲームショウ2015調査は「24回」、東京ゲームショウ2014調査は「23回」の値。

※2 「過去に7～24回来た」は、東京ゲームショウ2015調査は「7～23回」、東京ゲームショウ2014調査は「7～22回」の値。

※3 平均来場回数は、今回の来場を含めた来場回数の平均。

- 来場回数は、『過去に来場したことがある』が54.9%を占め、平均来場回数は3.8回。
- 平均来場回数は、男性の「10～14才」が1.9回なのに対し、「40～49才」が7.5回。女性では「20～24才」が2.4回、「40～49才」が4.3回となっている。

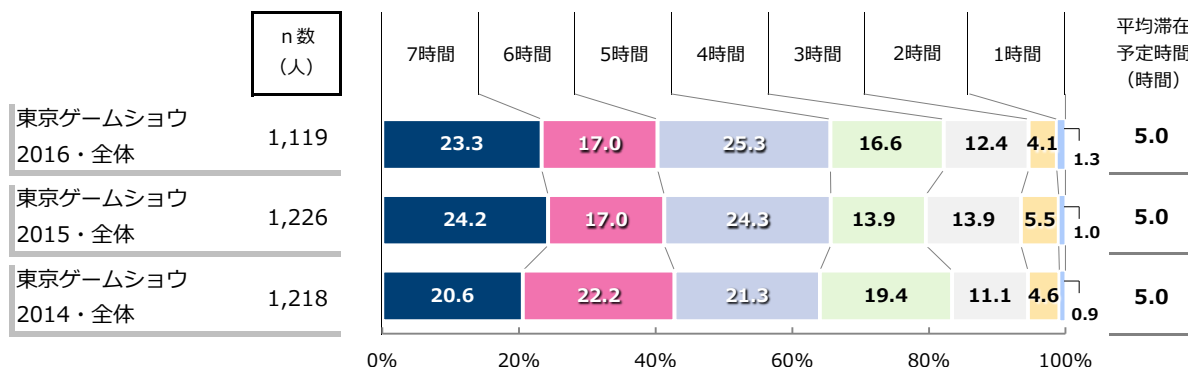
3.滞在予定時間

質問文

本日の「東京ゲームショウ2016」には、合計で何時間くらい滞在する予定ですか。【実数回答】

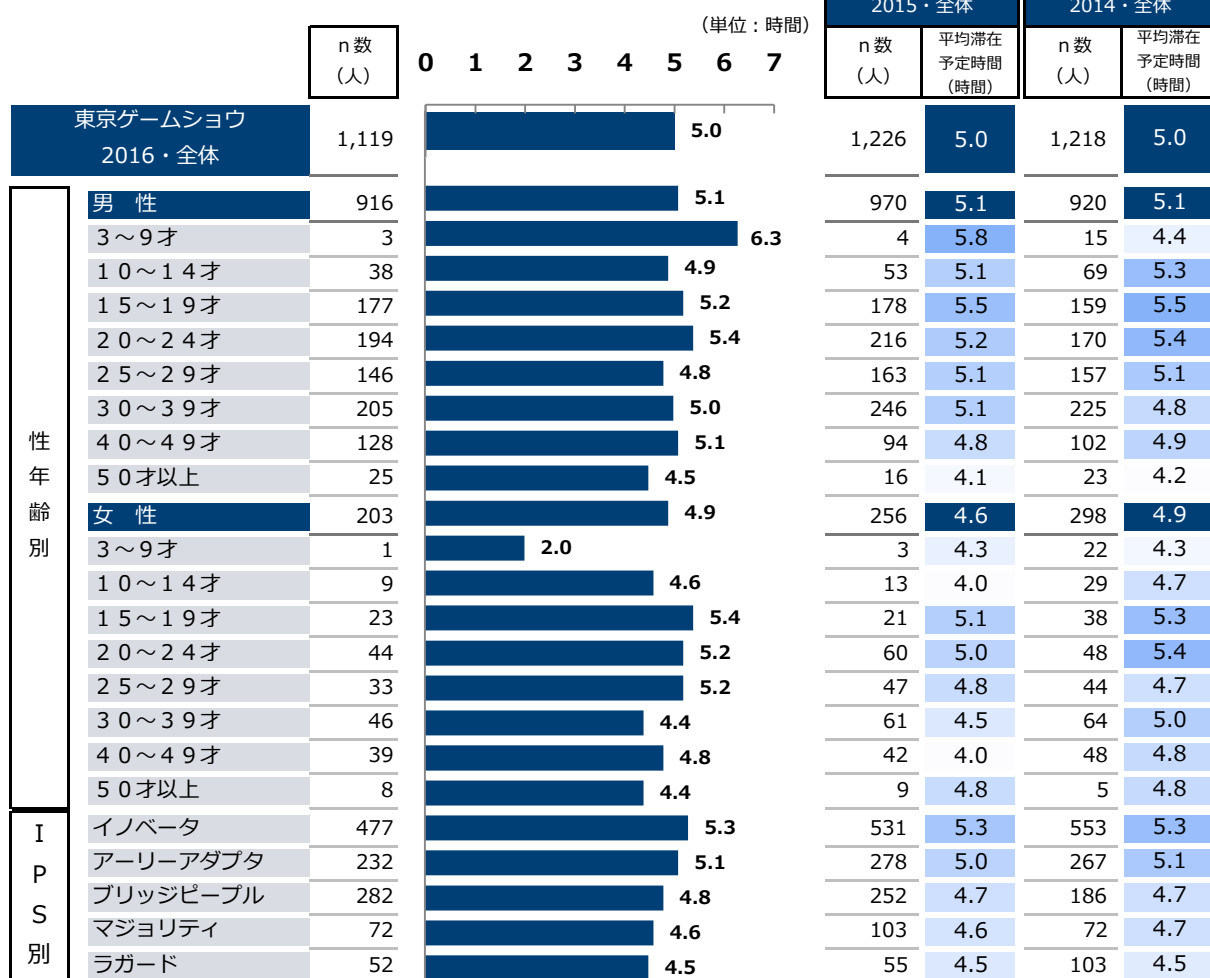
■時系列比較

【東京ゲームショウ・全体】



■性年齢・IPS別 平均滞在予定時間

【東京ゲームショウ2016・全体】



※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

※ 東京ゲームショウ2015調査より、「入場までの時間を含めずに、「1～7」の数字をご記入ください」との注記を追加している点に留意が必要。

- 滞在予定時間は、「5時間」(25.3%)、「7時間」(23.3%)がそれぞれ2割台で、平均は5.0時間。
- 男性は平均5.1時間、女性は4.9時間で、男性「20～24才」は5.4時間、女性「20～29才」はともに5.2時間となっている。
- IPS別にみるとイノベータが平均5.3時間となっている。

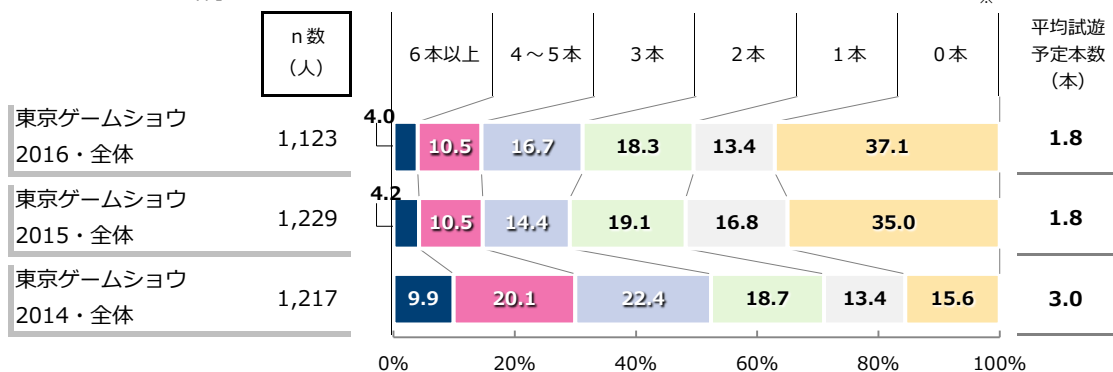
4. 試遊予定タイトル数

質問文

本日の「東京ゲームショウ2016」で、合計で何本くらいのタイトルを試遊する予定ですか。【実数回答】

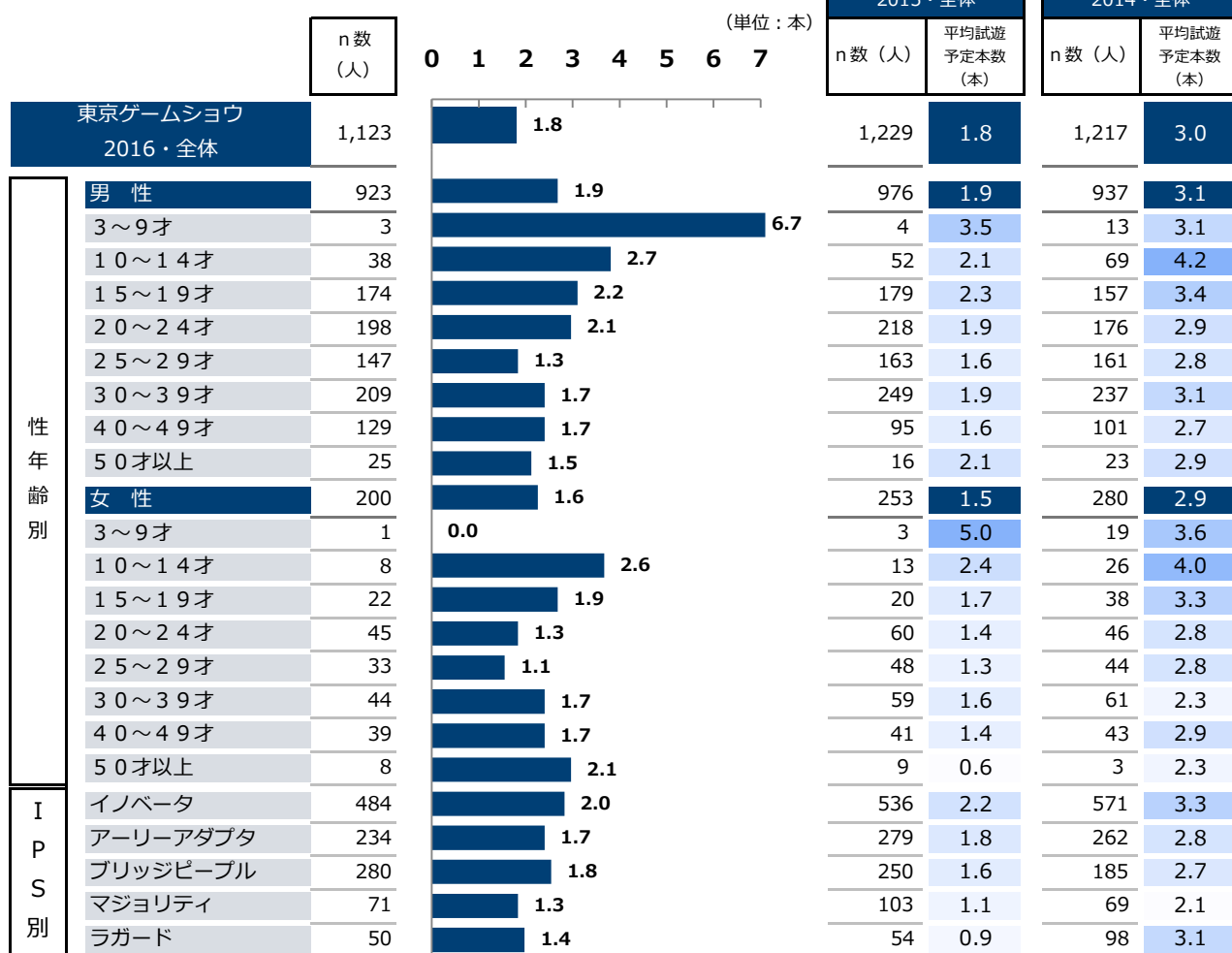
■ 時系列比較

【東京ゲームショウ・全体】



■ 性年齢・IPS別 平均試遊予定本数

【東京ゲームショウ2016・全体】



※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

※ 東京ゲームショウ2015調査より、「試遊の予定がない場合は「0」とご記入ください」との注記を追加している点に留意が必要。

- 試遊予定タイトルの本数は「1本以上試遊する予定」が62.9%で、「1本」が13.4%、「2本」が18.3%、「3本」が16.7%となっており、平均で1.8本。
- 男性は平均1.9本、女性は平均1.6本。IPS別でみるとイノベータが2.0本となっている。

5.一番良かったメーカーブース

質問文

今回の「東京ゲームショウ2016」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。【自由回答】

【東京ゲームショウ2016・全体】

(n=989人)

順位	メーカーブース名 ※1	人数(人) ※2	東京ゲームショウ2015・全体 (n=1,106人)		東京ゲームショウ2014・全体 (n=1,137人)	
			人数(人)	順位	人数(人)	順位
1	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	186	125	(3)	101	(6)
2	カプコン	169	159	(1)	218	(1)
3	スクウェア・エニックス	158	115	(4)	156	(3)
4	セガゲームス	142	138	(2)	169	(2)
5	バンダイナムコエンターテインメント	86	106	(5)	113	(4)
6	KONAMI	44	69	(8)	110	(5)
7	コーエーテクモゲームス	31	35	(10)	26	(8)
8	ブシロード	25	28	(11)	19	(11)
9	DMM GAMES	22	77	(6)	18	(13)
10	Wargaming Japan	21	21	(12)	20	(10)
11	アークシステムワークス	20	0	-	16	(14)
12	2K / テイクツー・インタラクティブ・ジャパン	19	0	-	0	-
13	ATLUS (セガゲームスブース内)	16	13	(15)	2	(25)
14	ディースリー・パブリッシャー	9	0	-	10	(17)
15	インテル	8	0	-	0	-
16	ボルテージ	6	5	(18)	7	(18)
	日本ファルコム (KONAMIブース内)	6	16	(14)	24	(9)
18	角川ゲームス	5	0	-	0	-
19	Twitch	3	0	-	0	-
	アソビモ	3	2	(24)	2	(25)
21	InfoLens	2	0	-	0	-
	HTC	2	0	-	0	-
	Xperia (Smartphone Special Area内)	2	3	(20)	0	-
	グリー	2	13	(15)	42	(7)
	ゲームオン	2	0	-	0	-

※1 ゲームメーカーブース名ではなく製品名を記入してある場合も、当該製品の発売元メーカーのブース名としてカウントしている。

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

※2 2票以上獲得したものを掲載している。

■性年齢別 順位表

【東京ゲームショウ2016・全体】

(単位：人)

	1位	2位	3位	4位	5位
東京ゲームショウ 2016・全体	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	カプコン	スクウェア・エニックス	セガゲームス	バンダイナムコエンターテインメント
n数(989人)	186	169	158	142	86
男 性	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	カプコン	スクウェア・エニックス	セガゲームス	バンダイナムコエンターテインメント
821	159	138	122	121	81
3～9才	スクウェア・エニックス	バンダイナムコエンターテインメント	InfoLens		
3		1			
10～14才	カプコン	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	スクウェア・エニックス	バンダイナムコエンターテインメント	セガゲームス
32	8		5		3
15～19才	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	スクウェア・エニックス	バンダイナムコエンターテインメント	カプコン	※1
161	39	23		20	10
20～24才	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	セガゲームス	カプコン	スクウェア・エニックス	バンダイナムコエンターテインメント
177	40	32	27	19	10
25～29才	スクウェア・エニックス	カプコン	セガゲームス	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	バンダイナムコエンターテインメント
127	32	30	22	18	6
30～39才	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	セガゲームス	カプコン	スクウェア・エニックス	バンダイナムコエンターテインメント
192	33		31	28	16
40～49才	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	バンダイナムコエンターテインメント	カプコン	セガゲームス	スクウェア・エニックス
110	22	20	17	14	11
50才以上	セガゲームス	カプコン	スクウェア・エニックス	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	KONAMI
19	7	5	3	2	
女 性	スクウェア・エニックス	カプコン	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	セガゲームス	DMM GAMES
168	36	31	27	21	12
3～9才					
0					
10～14才	セガゲームス	カプコン	スクウェア・エニックス		
6	4	1			
15～19才	スクウェア・エニックス	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	カプコン	DMM GAMES	※2
20	6	4	3	2	1
20～24才	スクウェア・エニックス	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	カプコン	DMM GAMES	※3
40	7	6			2
25～29才	カプコン	スクウェア・エニックス	セガゲームス	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	アークシステムワークス
31	7		5	4	2
30～39才	カプコン	スクウェア・エニックス	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	セガゲームス	ボルテージ
38	8		6		3
40～49才	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	スクウェア・エニックス	カプコン	セガゲームス	※4
26	6	5	4		2
50才以上	カプコン	スクウェア・エニックス	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	KONAMI	DMM GAMES
7	2		1		

※1 5位に同率で「セガゲームス」、「ブシロード」

※2 5位に同率で「セガゲームス」、「ブシロード」、「アークシステムワークス」、「ATLUS（セガゲームスブース内）」、「ボルテージ」

※3 5位に同率で「ブシロード」、「2K/テイクツー・インタラクティブ」、「ボルテージ」、「日本ファルコム（KONAMIブース内）」

※4 5位に同率で「バンダイナムコエンターテインメント」、「DMM GAMES」

- 一番良かったメーカーブースは1位「ソニー・インタラクティブエンタテインメント」（186人／前回3位）、2位「カプコン」（169人／前回1位）、3位「スクウェア・エニックス」（158人／前回4位）、4位「セガゲームス」（142人／前回2位）、5位「バンダイナムコエンターテインメント」（86人／前回5位）の順。
- 男性の1位は「ソニー・インタラクティブエンタテインメント」であるが、女性の1位は「スクウェア・エニックス」。男性は5位に「バンダイナムコエンターテインメント」、女性は5位に「DMM GAMES」が入る。

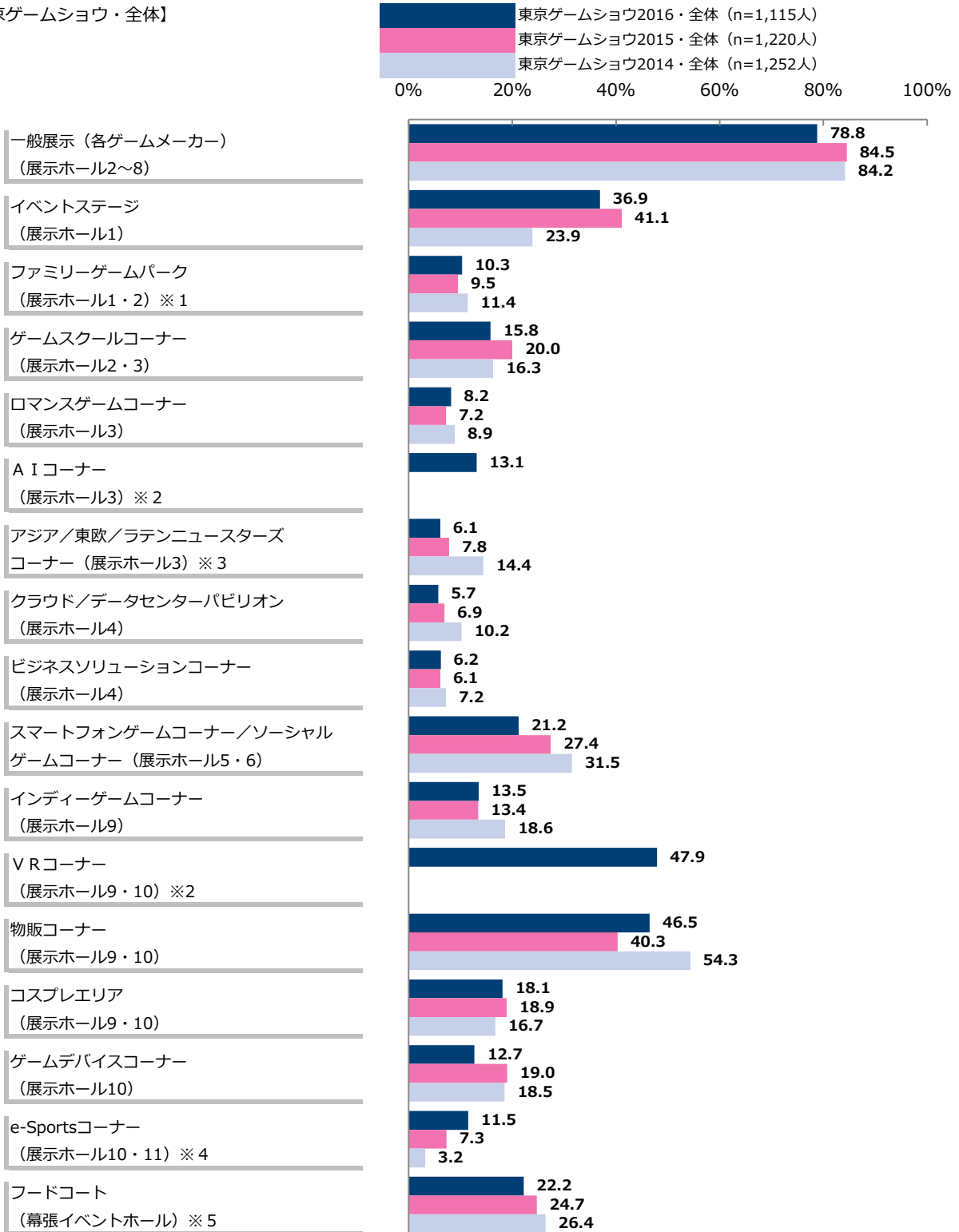
6.訪問（予定）コーナー

質問文

「東京ゲームショウ2016」のブースは、大きく以下のコーナーに分けられます。これらのうち、今回、あなたが実際に
行ったコーナーおよび、必ず行こうと思っているコーナーをすべて教えてください。【複数回答】

■時系列比較

【東京ゲームショウ・全体】



※ 1 ファミリーゲームパークは、東京ゲームショウ2015調査までファミリーコーナーの値。

※ 2 A I コーナー、V R コーナーは、東京ゲームショウ2016調査より追加。

※ 3 アジア／東欧／ラテンニュースターズコーナーは、東京ゲームショウ2015調査まで海外バビリオン／アジアニュースターズコーナーの値。

※ 4 e-Sportsコーナーは、東京ゲームショウ2015調査は、サイバーゲームスアジアコーナー（eスポーツゲーム競技会）の値。
東京ゲームショウ2014調査は、eスポーツゲーム競技会「Cyber Games Asia」の値。

※ 5 フードコートは、東京ゲームショウ2014調査は飲食コーナーの値。

■性年齢別

【東京ゲームショウ2016・全体】

(単位：％)

	東京ゲームショウ 2016・全体	性年齢別																	
		男 性	3 ～ 9 才	1 0 ～ 1 4 才	1 5 ～ 1 9 才	2 0 ～ 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 4 才	1 5 ～ 1 9 才	2 0 ～ 2 4 才	2 5 ～ 2 9 才	3 0 ～ 3 9 才	4 0 ～ 4 9 才	5 0 才 以上
n数（人）	1,115	914	3	38	178	196	146	207	123	23	201	1	7	24	46	32	46	36	9
一般展示（各ゲームメーカー） （展示ホール2～8）	78.8	78.7	33.3	68.4	76.4	79.6	82.2	80.7	79.7	65.2	79.6	100.0	71.4	79.2	97.8	78.1	76.1	69.4	55.6
イベントステージ （展示ホール1）	36.9	37.3	33.3	26.3	35.4	42.9	37.0	39.6	33.3	26.1	34.8	0.0	71.4	37.5	41.3	37.5	26.1	30.6	22.2
ファミリーゲームパーク （展示ホール1・2）	10.3	8.6	100.0	23.7	8.4	4.1	5.5	9.2	12.2	8.7	17.9	100.0	28.6	4.2	6.5	6.3	28.3	36.1	11.1
ゲームスクールコーナー （展示ホール2・3）	15.8	15.8	0.0	18.4	20.8	19.4	13.7	10.6	13.0	17.4	15.9	0.0	28.6	16.7	19.6	18.8	2.2	19.4	33.3
ロマンスゲームコーナー （展示ホール3）	8.2	5.8	0.0	2.6	9.0	6.1	5.5	3.4	5.7	8.7	18.9	0.0	42.9	12.5	23.9	15.6	13.0	19.4	33.3
A I コーナー （展示ホール3）	13.1	13.1	0.0	5.3	18.0	20.4	8.2	7.2	13.0	13.0	12.9	0.0	28.6	4.2	15.2	18.8	4.3	16.7	22.2
アジア／東欧／ラテンニュースターズ コーナー（展示ホール3）	6.1	6.1	0.0	5.3	8.4	4.6	5.5	4.8	7.3	13.0	6.0	0.0	28.6	4.2	2.2	9.4	4.3	5.6	11.1
クラウド／データセンターパビリオン （展示ホール4）	5.7	6.0	0.0	5.3	7.9	5.6	4.8	5.3	7.3	4.3	4.5	0.0	28.6	0.0	0.0	6.3	2.2	8.3	11.1
ビジネスソリューションコーナー （展示ホール4）	6.2	6.6	0.0	5.3	9.0	6.1	6.2	5.3	6.5	8.7	4.5	0.0	28.6	4.2	2.2	3.1	2.2	8.3	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）	21.2	21.7	0.0	21.1	22.5	19.9	19.9	22.7	24.4	21.7	18.9	0.0	42.9	33.3	10.9	21.9	8.7	27.8	11.1
インディーゲームコーナー （展示ホール9）	13.5	13.5	0.0	5.3	17.4	15.8	13.7	11.1	11.4	8.7	13.4	0.0	14.3	16.7	10.9	25.0	2.2	19.4	11.1
V R コーナー （展示ホール9・10）	47.9	50.9	0.0	31.6	56.7	56.6	45.2	51.7	46.3	47.8	34.3	0.0	42.9	50.0	30.4	28.1	30.4	38.9	33.3
物販コーナー （展示ホール9・10）	46.5	44.9	33.3	39.5	50.6	49.5	44.5	44.0	33.3	43.5	53.7	0.0	85.7	50.0	60.9	62.5	50.0	44.4	33.3
コスプレエリア （展示ホール9・10）	18.1	19.0	0.0	10.5	17.4	23.0	15.1	22.2	15.4	30.4	13.9	0.0	42.9	8.3	19.6	18.8	6.5	11.1	11.1
ゲームデバイスコーナー （展示ホール10）	12.7	13.7	0.0	18.4	17.4	15.8	14.4	10.6	8.1	13.0	8.5	0.0	28.6	4.2	13.0	12.5	2.2	5.6	11.1
e-Sportsコーナー （展示ホール10・11）	11.5	12.6	0.0	5.3	15.2	17.9	11.6	12.1	6.5	4.3	6.5	0.0	42.9	4.2	4.3	9.4	2.2	5.6	11.1
フードコート （幕張イベントホール）	22.2	21.6	0.0	36.8	19.7	19.9	21.9	20.8	22.8	26.1	25.4	0.0	57.1	29.2	19.6	31.3	21.7	27.8	11.1

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- 訪問予定コーナーは、「一般展示(各ゲームメーカー)」が78.8%で突出して高く、次いで2016年より新設された「V R コーナー」が47.9%、「物販コーナー」が46.5%、「イベントステージ」が36.9%で続く。
- 男女ともに「一般展示(各ゲームメーカー)」が約8割で最も高いほか、男性は女性よりも「V R コーナー」、「e-Sportsコーナー」、「コスプレエリア」、「ゲームデバイスコーナー」が高く、女性は男性よりも「ロマンスゲームコーナー」、「ファミリーゲームパーク」、「物販コーナー」が高い。

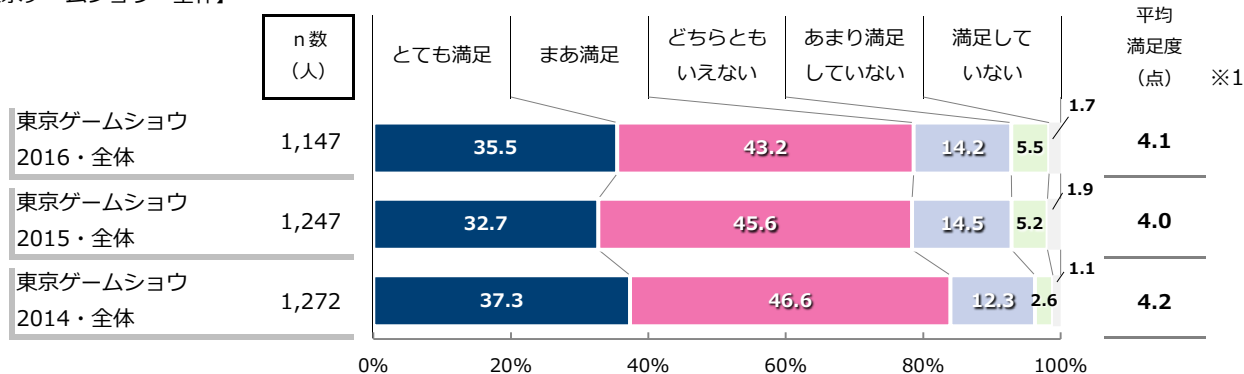
7.満足度

質問文

「東京ゲームショウ2016」の内容にどの程度満足していますか。【単数回答】

■時系列比較

【東京ゲームショウ・全体】



■性年齢・IPS別

【東京ゲームショウ2016・全体】

			(単位：%)					平均 満足度 (点)	
		n数 (人)	とても満足	まあ満足	どちらとも いえない	あまり満足 していない	満足して いない		
東京ゲームショウ 2016・全体			1,147	35.5	43.2	14.2	5.5	1.7	4.1
性 年 齢 別	男 性	939	36.4	42.3	13.6	5.8	1.9	4.1	
	3～9才	3	66.7	0.0	33.3	0.0	0.0	4.3	
	10～14才	38	42.1	42.1	7.9	5.3	2.6	4.2	
	15～19才	181	54.7	30.4	10.5	3.9	0.6	4.3	
	20～24才	199	43.7	36.7	13.1	4.5	2.0	4.2	
	25～29才	150	36.0	43.3	11.3	7.3	2.0	4.0	
	30～39才	211	25.6	51.2	14.2	6.2	2.8	3.9	
	40～49才	133	17.3	51.1	21.1	8.3	2.3	3.7	
	50才以上	24	29.2	50.0	16.7	4.2	0.0	4.0	
	女 性	208	31.3	47.1	16.8	4.3	0.5	4.0	
	3～9才	1	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	2.0	
	10～14才	9	77.8	11.1	11.1	0.0	0.0	4.7	
	15～19才	24	58.3	41.7	0.0	0.0	0.0	4.6	
	20～24才	46	41.3	39.1	17.4	2.2	0.0	4.2	
	25～29才	33	45.5	42.4	9.1	3.0	0.0	4.3	
	30～39才	47	14.9	55.3	21.3	6.4	2.1	3.7	
	40～49才	39	5.1	64.1	23.1	7.7	0.0	3.7	
	50才以上	9	11.1	44.4	44.4	0.0	0.0	3.7	
I P S 別	イノベータ	489	46.2	39.9	8.6	3.9	1.4	4.3	
	アーリーアダプタ	237	32.5	45.1	14.3	5.1	3.0	4.0	
	ブリッジピープル	289	27.7	48.1	17.6	5.2	1.4	4.0	
	マジョリティ	74	18.9	39.2	27.0	14.9	0.0	3.6	
	ラガード	54	14.8	46.3	27.8	9.3	1.9	3.6	

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

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

■ 来場回数・滞在時間・試遊タイトル別 満足度

【東京ゲームショウ2016・全体】

(単位：%)

			とても満足	まあ満足	どちらでもない	あまり満足していない	満足していない	平均満足度（点）
		n数（人）						
東京ゲームショウ 2016・全体		1,147	35.5	43.2	14.2	5.5	1.7	4.1
来場回数別	過去に7回以上来た	141	23.4	54.6	15.6	5.0	1.4	3.9
	過去に4～6回来た	145	30.3	48.3	14.5	6.2	0.7	4.0
	過去に1～3回来た	335	36.1	43.3	14.6	4.5	1.5	4.1
	今年がはじめて	509	40.1	38.1	13.6	6.1	2.2	4.1
滞在時間別	7時間	261	46.7	40.2	8.0	4.2	0.8	4.3
	6時間	190	41.1	44.7	10.5	3.2	0.5	4.2
	5時間	282	30.1	49.3	14.9	4.3	1.4	4.0
	4時間	186	28.0	40.9	21.0	10.2	0.0	3.9
	3時間以下	199	27.1	42.2	18.1	7.0	5.5	3.8
試遊タイトル別	6本以上	45	51.1	35.6	8.9	4.4	0.0	4.3
	3～5本	304	39.5	44.4	11.8	3.3	1.0	4.2
	1～2本	356	34.8	43.0	12.9	7.3	2.0	4.0
	0本	417	31.2	44.6	17.0	5.5	1.7	4.0

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

■ 訪問コーナー別 満足度

【東京ゲームショウ2016・全体】

(単位：％)

		n 数 (人)	とても満足	まあ満足	どちらでもない	あまり満足していない	満足していない	平均満足度 (点)
東京ゲームショウ2016・全体		1,147	35.5	43.2	14.2	5.5	1.7	4.1
訪問コーナー別	一般展示 (各ゲームメーカー) (展示ホール2～8)	879	36.9	43.7	13.0	5.2	1.3	4.1
	イベントステージ (展示ホール1)	411	45.3	38.2	11.7	4.1	0.7	4.2
	ファミリーゲームパーク (展示ホール1・2)	115	43.5	39.1	10.4	7.0	0.0	4.2
	ゲームスクールコーナー (展示ホール2・3)	176	47.2	36.9	11.4	2.8	1.7	4.3
	ロマンスゲームコーナー (展示ホール3)	91	48.4	40.7	9.9	1.1	0.0	4.4
	A I コーナー (展示ホール3)	146	40.4	39.0	13.7	4.1	2.7	4.1
	アジア/東欧/ラテンニューススターズコーナー (展示ホール3)	68	48.5	45.6	2.9	1.5	1.5	4.4
	クラウド/データセンターパビリオン (展示ホール4)	64	46.9	45.3	6.3	1.6	0.0	4.4
	ビジネスソリューションコーナー (展示ホール4)	69	39.1	46.4	10.1	4.3	0.0	4.2
	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)	236	43.2	44.9	7.6	2.5	1.7	4.3
	インディーゲームコーナー (展示ホール9)	150	44.0	42.0	7.3	5.3	1.3	4.2
	V R コーナー (展示ホール9・10)	534	36.0	45.9	11.4	5.2	1.5	4.1
	物販コーナー (展示ホール9・10)	518	40.5	45.0	9.7	4.2	0.6	4.2
	コスプレエリア (展示ホール9・10)	202	42.6	45.0	7.4	3.5	1.5	4.2
	ゲームデバイスコーナー (展示ホール10)	142	42.3	42.3	9.9	4.2	1.4	4.2
	e-Sportsコーナー (展示ホール10・11)	128	46.1	39.8	6.3	6.3	1.6	4.2
	フードコート (幕張イベントホール)	248	39.9	46.0	10.1	3.6	0.4	4.2

※ 訪問コーナー別は複数回答のため、参考値。

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- 東京ゲームショウ2016の満足度は、「とても満足」が35.5％、「まあ満足」が43.2％で、合わせて78.7％となっている。平均満足度は4.1点。
- 男性「15～19才」は「とても満足」が54.7％で、半数を超え、平均で4.3点。
- I P S別にみると、イノベータの「とても満足」が46.2％を占め、平均で4.3点。
- 滞在時間別にみると、滞在時間が長いほど、満足度は高い傾向にあり、「7時間」の滞在者は平均4.3点。
- 試遊タイトル別にみると、試遊タイトル数が多いほど、満足度は高い傾向にあり、6本以上試遊者で平均4.3点。

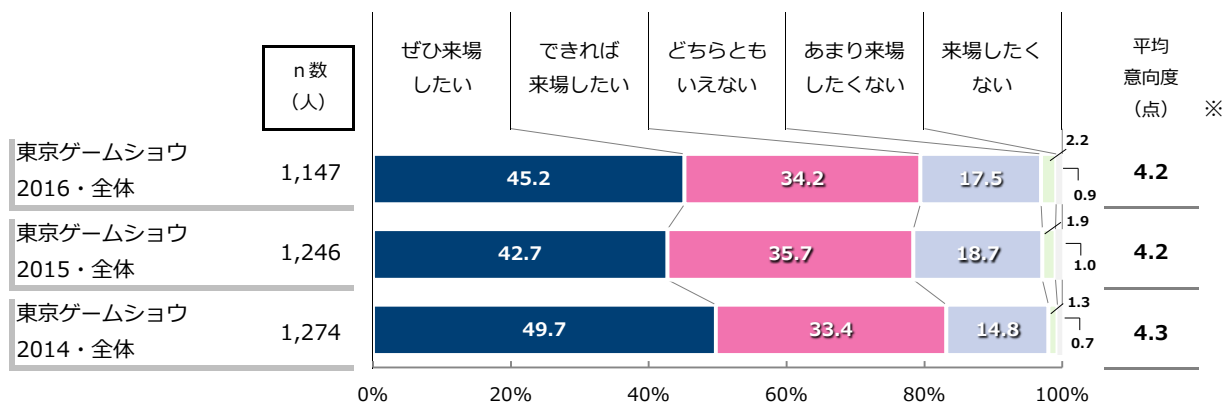
8.次回来場意向

質問文

次回の東京ゲームショウにも来場したいと思いますか。【単数回答】

■時系列比較

【東京ゲームショウ・全体】



■性年齢・IPS別

【東京ゲームショウ2016・全体】

(単位: %)

		n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	平均意向度 (点)
東京ゲームショウ 2016・全体		1,147	45.2	34.2	17.5	2.2	0.9	4.2
性 年 齢 別	男 性	939	46.6	33.4	16.8	2.3	0.7	4.2
	3～9才	3	66.7	33.3	0.0	0.0	0.0	4.7
	10～14才	38	39.5	42.1	18.4	0.0	0.0	4.2
	15～19才	181	54.1	30.9	12.2	1.1	1.7	4.3
	20～24才	199	47.2	36.2	14.1	2.0	0.5	4.3
	25～29才	150	46.7	30.0	20.7	2.7	0.0	4.2
	30～39才	211	44.5	34.6	16.1	3.8	0.9	4.2
	40～49才	133	39.8	33.8	22.6	3.0	0.8	4.1
	50才以上	24	50.0	25.0	25.0	0.0	0.0	4.3
	女 性	208	38.9	37.5	20.7	1.4	1.4	4.1
	3～9才	1	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	3.0
	10～14才	9	77.8	11.1	11.1	0.0	0.0	4.7
	15～19才	24	50.0	29.2	20.8	0.0	0.0	4.3
	20～24才	46	47.8	34.8	15.2	0.0	2.2	4.3
I P S 別	イノベータ	489	61.1	28.0	9.4	0.8	0.6	4.5
	アーリーアダプタ	237	39.2	38.0	19.4	2.5	0.8	4.1
	ブリッジピープル	289	33.2	39.1	24.9	2.1	0.7	4.0
	マジョリティ	74	21.6	40.5	28.4	8.1	1.4	3.7
	ラグード	54	24.1	38.9	27.8	5.6	3.7	3.7

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

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

■ 来場回数・滞在時間・試遊タイトル・来場満足度別 次回来場意向

【東京ゲームショウ2016・全体】

(単位：%)

			ぜ ひ 来 場 し た い	で 来 場 れ ば た い	ど い ち え ら な い も	あ 来 場 し た く な い	来 場 し た く な い	平 均 意 向 度 (点)
		n数(人)						
東京ゲームショウ2016・全体		1,147	45.2	34.2	17.5	2.2	0.9	4.2
来 場 回 数 別	過去に7回以上来た	141	62.4	30.5	7.1	0.0	0.0	4.6
	過去に4～6回来た	145	53.1	31.0	13.8	2.1	0.0	4.4
	過去に1～3回来た	335	46.3	35.5	16.4	1.5	0.3	4.3
	今年がはじめて	509	37.3	35.4	22.2	3.3	1.8	4.0
滞 在 時 間 別	7時間	261	65.9	23.4	10.3	0.4	0.0	4.5
	6時間	190	52.1	35.3	11.1	1.1	0.5	4.4
	5時間	282	40.1	44.0	13.8	1.4	0.7	4.2
	4時間	186	32.3	37.1	24.7	4.8	1.1	3.9
	3時間以下	199	30.7	31.7	30.7	4.5	2.5	3.8
試 遊 タ イ ト ル 別	6本以上	45	66.7	22.2	6.7	4.4	0.0	4.5
	3～5本	304	55.3	30.9	12.2	0.7	1.0	4.4
	1～2本	356	44.1	35.4	18.0	1.1	1.4	4.2
	0本	417	37.4	37.4	20.6	4.1	0.5	4.1
来 場 満 足 度 別	とても満足	407	80.1	17.2	2.5	0.0	0.2	4.8
	まあ満足	495	34.1	50.5	14.5	0.6	0.2	4.2
	どちらともいえない	163	10.4	33.7	51.5	3.7	0.6	3.5
	あまり満足していない	63	9.5	23.8	46.0	17.5	3.2	3.2
	満足していない	19	5.3	10.5	31.6	26.3	26.3	2.4

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

■訪問コーナー別 次回来場意向

【東京ゲームショウ2016・全体】

(単位：%)

			ぜ ひ 来 場 し た い	で 来 場 し た い	ど い ち え ら な い も	あ ま り し た く な い	来 場 し た く な い	平 均 意 向 度 （ 点 ）	
			n数（人）						
東京ゲームショウ2016・全体			1,147	45.2	34.2	17.5	2.2	0.9	4.2
訪 問 コ ー ナ ー 別	一般展示（各ゲームメーカー） （展示ホール2～8）	879	46.9	35.3	15.4	1.8	0.7	4.3	
	イベントステージ （展示ホール1）	411	56.0	30.9	11.4	1.2	0.5	4.4	
	ファミリーゲームパーク （展示ホール1・2）	115	44.3	39.1	13.9	1.7	0.9	4.2	
	ゲームスクールコーナー （展示ホール2・3）	176	47.7	38.6	12.5	0.6	0.6	4.3	
	ロマンスゲームコーナー （展示ホール3）	91	53.8	35.2	11.0	0.0	0.0	4.4	
	A I コーナー （展示ホール3）	146	47.3	35.6	14.4	2.7	0.0	4.3	
	アジア／東欧／ラテンニュースターズ コーナー（展示ホール3）	68	57.4	36.8	5.9	0.0	0.0	4.5	
	クラウド／データセンターパビリオン （展示ホール4）	64	50.0	39.1	10.9	0.0	0.0	4.4	
	ビジネスソリューションコーナー （展示ホール4）	69	44.9	39.1	13.0	1.4	1.4	4.2	
	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）	236	54.7	32.6	11.0	0.8	0.8	4.4	
	インディーゲームコーナー （展示ホール9）	150	49.3	36.7	13.3	0.7	0.0	4.3	
	V R コーナー （展示ホール9・10）	534	47.2	34.5	15.0	2.2	1.1	4.2	
	物販コーナー （展示ホール9・10）	518	50.6	34.4	13.3	1.0	0.8	4.3	
	コスプレエリア （展示ホール9・10）	202	49.5	37.6	10.9	1.0	1.0	4.3	
	ゲームデバイスコーナー （展示ホール10）	142	52.1	36.6	10.6	0.7	0.0	4.4	
	e-Sportsコーナー （展示ホール10・11）	128	55.5	32.8	10.2	1.6	0.0	4.4	
フードコート （幕張イベントホール）	248	50.4	37.1	11.3	1.2	0.0	4.4		

※ 訪問コーナー別は複数回答のため、参考値。

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- 東京ゲームショウ2016の次回来場意向は「ぜひ来場したい」が45.2%を占め、「できれば来場したい」(34.2%)を合わせると、79.4%を占める。平均来場意向度は4.2点。
- 男性「15～19才」は「ぜひ来場したい」が54.1%と半数を超える。
- IPS別にみると、イノベータの「ぜひ来場したい」が61.1%を占め、平均で4.5点。
- 滞在時間別にみると、滞在時間が長いほど、来場意向は高い傾向にあり、7時間滞在者で平均4.5点。
- 試遊タイトル別にみると、試遊タイトル数が多いほど、来場意向は高い傾向にあり、6本以上試遊者で平均4.5点。
- 来場満足度別にみると、満足度が高いほど、来場意向は高い傾向にあり、とても満足回答者で平均4.8点。

ゲーム関連全般について

1. 来場経験のある会場イベント

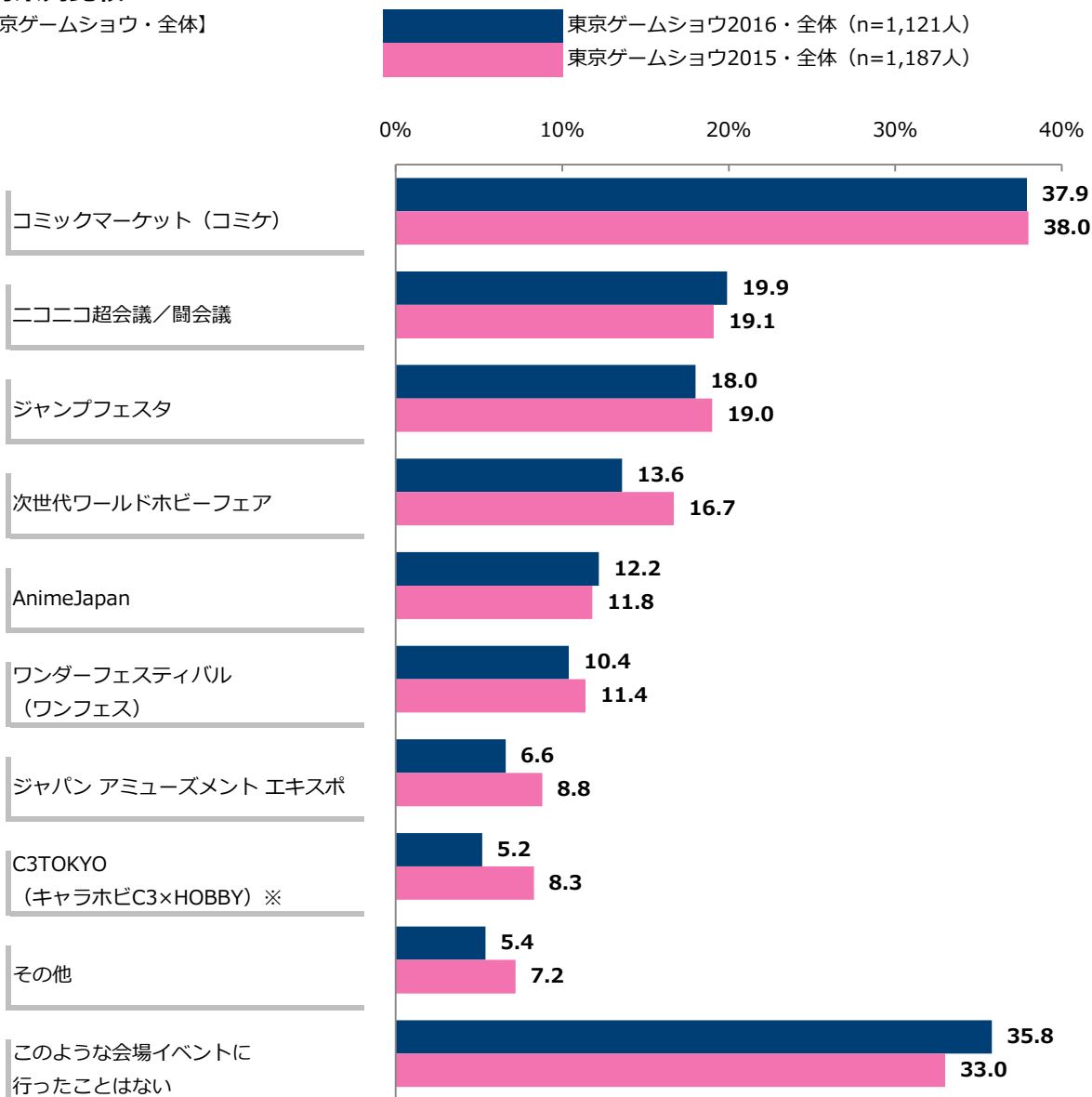
質問文

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

※インターネット上のみの参加を除いてお答えください。【複数回答】

■ 時系列比較

【東京ゲームショウ・全体】



※「C3TOKYO (キャラホビC3×HOBBY)」は、東京ゲームショウ2015調査では「キャラホビC3×HOBBY」。

■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2016・全体】

(単位：%)

	東京ゲームショウ 2016・全体	性年齢別																	
		男 性	3 5 9 才	1 0 5 1 4 才	1 5 9 才	2 0 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 5 9 才	1 0 5 1 4 才	1 5 9 才	2 0 2 4 才	2 5 2 9 才	3 0 3 9 才	4 0 4 9 才	5 0 才 以上
			n数(人)	1,121	914	3	37	179	194	147		204	126	24	207	1	8	24	46
コミックマーケット (コミケ)	37.9	38.5	0.0	24.3	27.9	34.5	44.9	47.5	42.1	41.7	35.3	0.0	25.0	29.2	41.3	54.5	33.3	23.7	22.2
ニコニコ超会議／闘会議	19.9	20.4	0.0	18.9	19.6	14.4	23.8	23.0	23.0	20.8	17.9	0.0	50.0	29.2	26.1	18.2	6.3	10.5	11.1
ジャンプフェスタ	18.0	16.3	33.3	8.1	14.0	18.0	19.0	19.6	11.9	8.3	25.6	0.0	12.5	33.3	30.4	24.2	22.9	23.7	22.2
次世代ワールドホビーフェア	13.6	13.5	33.3	27.0	16.8	10.8	12.2	10.8	15.9	4.2	14.0	0.0	25.0	8.3	13.0	6.1	8.3	31.6	11.1
AnimeJapan	12.2	12.4	0.0	2.7	6.1	13.9	15.6	15.7	14.3	4.2	11.6	0.0	37.5	4.2	13.0	12.1	12.5	7.9	11.1
ワンダーフェスティバル (ワンフェス)	10.4	11.6	0.0	0.0	2.8	7.7	12.9	17.2	22.2	16.7	5.3	0.0	0.0	0.0	4.3	9.1	8.3	5.3	0.0
ジャパン アミューズメント エキスポ	6.6	7.4	0.0	2.7	1.7	3.6	6.8	9.8	17.5	20.8	2.9	0.0	25.0	0.0	2.2	6.1	0.0	0.0	11.1
C3TOKYO (キャラホビC3×HOBBY)	5.2	5.1	0.0	0.0	1.7	3.6	2.7	8.8	10.3	8.3	5.3	0.0	12.5	0.0	4.3	9.1	2.1	7.9	11.1
その他	5.4	5.7	0.0	2.7	5.0	5.2	7.5	6.4	5.6	4.2	3.9	0.0	12.5	0.0	2.2	3.0	4.2	7.9	0.0
このような会場イベントに 行ったことはない	35.8	35.6	66.7	40.5	47.5	43.3	30.6	25.5	27.8	29.2	36.7	100.0	25.0	33.3	34.8	30.3	50.0	31.6	33.3

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

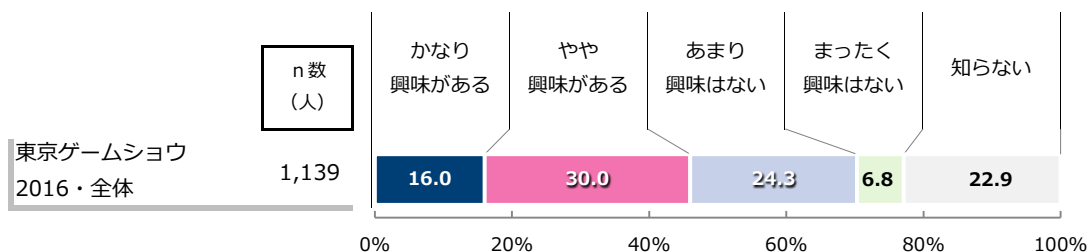
- これまで行ったことのある会場イベントは、「コミックマーケット(コミケ)」(37.9%)が最も高く、「ニコニコ超会議／闘会議」(19.9%)、「ジャンプフェスタ」(18.0%)、「次世代ワールドホビーフェア」(13.6%)の順となっている。
なお、『このような会場イベントに行ったことがある』のは、64.2%を占める。
- 男性「10～14才」は「次世代ワールドホビーフェア」(27.0%)が、男性「40～49才」は「ワンダーフェスティバル(ワンフェス)」(22.2%)、「ジャパンアミューズメントエキスポ」(17.5%)が、女性「20～24才」は「ジャンプフェスタ」(30.4%)が、女性「25～29才」は「コミックマーケット(コミケ)」(54.5%)が、女性「40～49才」は「次世代ワールドホビーフェア」(31.6%)が、それぞれ全体よりも10ポイント以上高い。

2.eスポーツについての興味

質問文

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

【東京ゲームショウ2016・全体】



■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2016・全体】

(単位: %)

		n数 (人)	かなり 興味がある	やや 興味がある	あまり 興味はない	まったく 興味はない	知らない
東京ゲームショウ 2016・全体		1,139	16.0	30.0	24.3	6.8	22.9
性 年 齢 別	男 性	930	17.6	31.3	24.6	6.7	19.8
	3～9才	3	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	10～14才	37	18.9	21.6	13.5	2.7	43.2
	15～19才	179	25.1	28.5	16.8	3.9	25.7
	20～24才	199	23.6	32.7	21.6	4.0	18.1
	25～29才	151	14.6	37.1	22.5	9.9	15.9
	30～39才	208	15.4	27.9	31.3	8.7	16.8
	40～49才	129	7.8	35.7	32.6	7.0	17.1
	50才以上	24	4.2	29.2	41.7	16.7	8.3
	女 性	209	8.6	24.4	23.0	7.2	36.8
	3～9才	1	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0
	10～14才	10	10.0	30.0	10.0	10.0	40.0
	15～19才	24	12.5	16.7	29.2	4.2	37.5
	20～24才	46	13.0	21.7	15.2	2.2	47.8
	25～29才	33	9.1	27.3	21.2	12.1	30.3
	30～39才	48	8.3	22.9	29.2	6.3	33.3
	40～49才	39	2.6	25.6	23.1	12.8	35.9
	50才以上	8	0.0	50.0	25.0	0.0	25.0

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

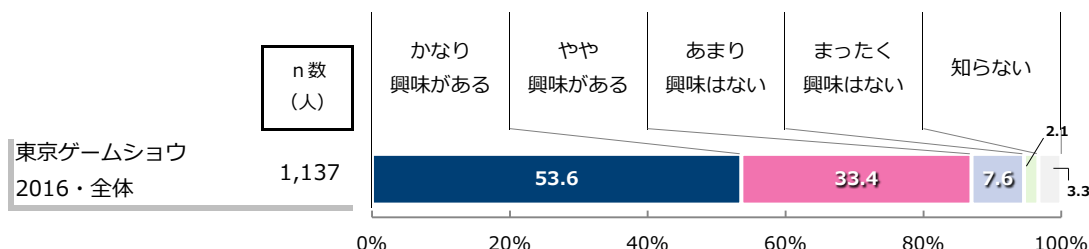
- eスポーツへの興味について聞いたところ、「かなり興味がある」は16.0%で、「やや興味がある」(30.0%)を合わせると、46.0%を占めている。なお、eスポーツを『知っている』のは77.1%となっている。
- 「かなり興味がある」は女性(8.6%)よりも男性(17.6%)のほうが高く、男性「15～19才」では25.1%、「20～24才」では23.6%に達する。一方、男性よりも女性は「知らない」(36.8%)が高い。

3.VRのゲームについての興味

質問文

あなたは、VR（バーチャルリアリティ）のゲームについて興味がありますか。【単数回答】

【東京ゲームショウ2016・全体】



■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2016・全体】

(単位: %)

		n数 (人)	かなり 興味がある	やや 興味がある	あまり 興味はない	まったく 興味はない	知らない
東京ゲームショウ 2016・全体		1,137	53.6	33.4	7.6	2.1	3.3
性 年 齢 別	男 性	930	56.0	32.4	7.1	2.0	2.5
	3～9才	3	33.3	0.0	0.0	0.0	66.7
	10～14才	37	62.2	29.7	5.4	0.0	2.7
	15～19才	180	63.3	26.7	6.7	1.7	1.7
	20～24才	198	62.1	28.8	7.1	1.0	1.0
	25～29才	152	55.9	32.2	7.9	0.7	3.3
	30～39才	208	50.0	36.5	6.7	3.4	3.4
	40～49才	129	47.3	41.1	7.0	3.1	1.6
	50才以上	23	43.5	30.4	13.0	8.7	4.3
	女 性	207	42.5	38.2	9.7	2.4	7.2
	3～9才	1	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	10～14才	10	70.0	10.0	10.0	10.0	0.0
	15～19才	24	54.2	33.3	4.2	0.0	8.3
	20～24才	46	56.5	26.1	10.9	2.2	4.3
	25～29才	33	51.5	33.3	6.1	3.0	6.1
	30～39才	47	29.8	48.9	10.6	2.1	8.5
	40～49才	39	23.1	48.7	15.4	0.0	12.8
	50才以上	7	28.6	57.1	0.0	14.3	0.0

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- VRのゲームへの興味について聞いたところ、「かなり興味がある」は53.6%で、「やや興味がある」(33.4%)を合わせると、87.0%に達する。
- 「かなり興味がある」は女性(42.5%)よりも男性(56.0%)のほうが高く、男性『10～24才』では6割を超える。一方、女性は『20～29才』は「かなり興味がある」が5割台であるが、『30～49才』は2割台となっている。

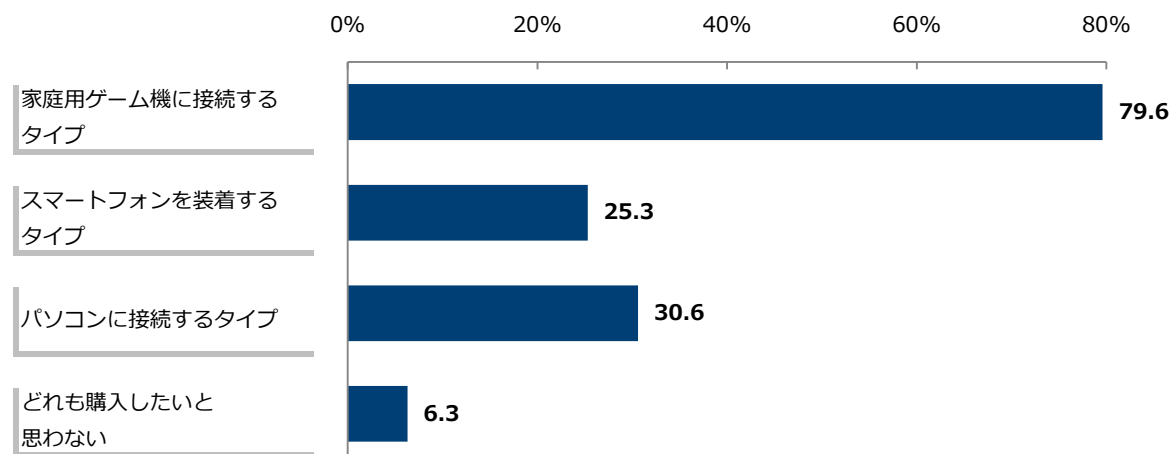
4. VRゲーム用のヘッドマウントディスプレイの購入意向

質問文

あなたは、VRのゲームが遊べるヘッドマウントディスプレイ（目を覆う形で頭につける機器）を購入したいと思いますか。購入したいと思うタイプをすべて教えてください。【複数回答】

【東京ゲームショウ2016・VRゲーム興味者】

(n=979人)



■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2016・VRゲーム興味者】

(単位: %)

	東京ゲームショウ2016・VRゲーム興味者	性年齢別																	
		男 性	3 5 9 才	1 0 5 1 4 才	1 5 9 才	2 0 4 才	2 5 9 才	3 0 9 才	4 0 4 9 才	5 0 才 以上	女 性	3 5 9 才	1 0 5 1 4 才	1 5 9 才	2 0 4 才	2 5 9 才	3 0 9 才	4 0 4 9 才	5 0 才 以上
n数（人）	979	815	1	34	161	177	133	180	112	17	164	1	8	21	38	26	37	27	6
家庭用ゲーム機に接続する タイプ	79.6	80.9	100.0	76.5	80.1	81.4	87.2	80.6	79.5	52.9	73.2	0.0	50.0	81.0	73.7	76.9	83.8	59.3	66.7
スマートフォンを装着する タイプ	25.3	24.8	0.0	17.6	27.3	22.0	21.8	24.4	28.6	47.1	28.0	0.0	50.0	33.3	28.9	23.1	24.3	18.5	66.7
パソコンに接続する タイプ	30.6	32.8	0.0	26.5	32.3	39.0	30.1	32.2	29.5	35.3	20.1	0.0	62.5	28.6	15.8	19.2	16.2	14.8	16.7
どれも購入したいと思わない	6.3	5.0	0.0	8.8	4.3	4.5	3.8	4.4	7.1	11.8	12.8	100.0	12.5	4.8	18.4	11.5	5.4	22.2	0.0

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

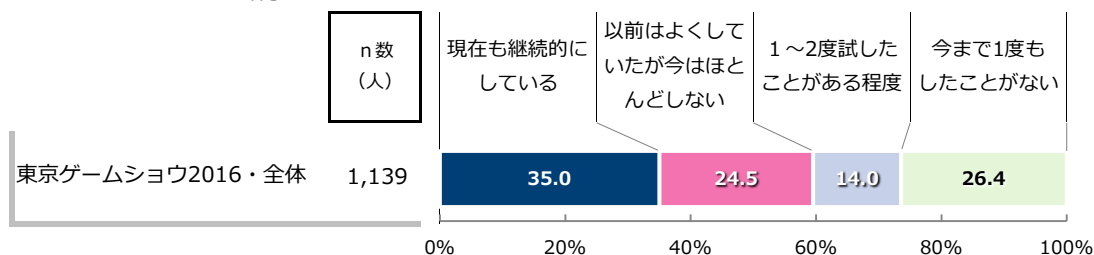
- VRゲーム興味者に対して、VRゲーム用のヘッドマウントディスプレイの購入意向について聞いたところ、「家庭用ゲーム機に接続するタイプ」が79.6%、「パソコンに接続するタイプ」が30.6%、「スマートフォンを装着するタイプ」が25.3%の順となっている。
- 男性は女性よりも「家庭用ゲーム機に接続するタイプ」（男性80.9%、女性73.2%）、「パソコンに接続するタイプ」（男性32.8%、女性20.1%）が高く、「スマートフォンを装着するタイプ」は男性（24.8%）よりも女性（28.0%）のほうが高い。

5.位置情報を活用したゲームのプレイ経験

質問文

あなたは「ポケモンGO」や「Ingress（イングレス）」のような、位置情報を活用したゲームで遊んだことがありますか。【単数回答】

【東京ゲームショウ2016・全体】



■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2016・全体】

(単位：%)

		n数 (人)	現在も継続的に している	以前はよくしてい たが今はほとんど しない	1～2度試したこ とがある程度	今まで1度も したことがない
東京ゲームショウ 2016・全体		1,139	35.0	24.5	14.0	26.4
性 年 齢 別	男 性	930	31.4	26.2	15.5	26.9
	3～9才	3	33.3	0.0	0.0	66.7
	10～14才	37	13.5	24.3	27.0	35.1
	15～19才	180	25.0	36.7	19.4	18.9
	20～24才	199	27.1	33.7	16.6	22.6
	25～29才	152	32.9	27.6	13.2	26.3
	30～39才	206	39.8	19.4	12.6	28.2
	40～49才	129	37.2	13.2	10.9	38.8
	50才以上	24	29.2	12.5	25.0	33.3
	女 性	209	51.2	16.7	7.7	24.4
	3～9才	1	100.0	0.0	0.0	0.0
	10～14才	10	60.0	20.0	10.0	10.0
	15～19才	24	45.8	33.3	8.3	12.5
	20～24才	46	58.7	13.0	13.0	15.2
	25～29才	33	39.4	30.3	6.1	24.2
	30～39才	48	54.2	14.6	4.2	27.1
	40～49才	38	44.7	5.3	2.6	47.4
	50才以上	9	66.7	0.0	22.2	11.1

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- 「ポケモンGO」や「Ingress（イングレス）」のような、位置情報を活用したゲームを「現在も継続的にしている」のは35.0%で、『1度でもしたことがある』のは73.6%となっている。
- 「現在も継続的にしている」のは男性（31.4%）よりも女性（51.2%）のほうが高く、女性「20～24才」は58.7%に達する。

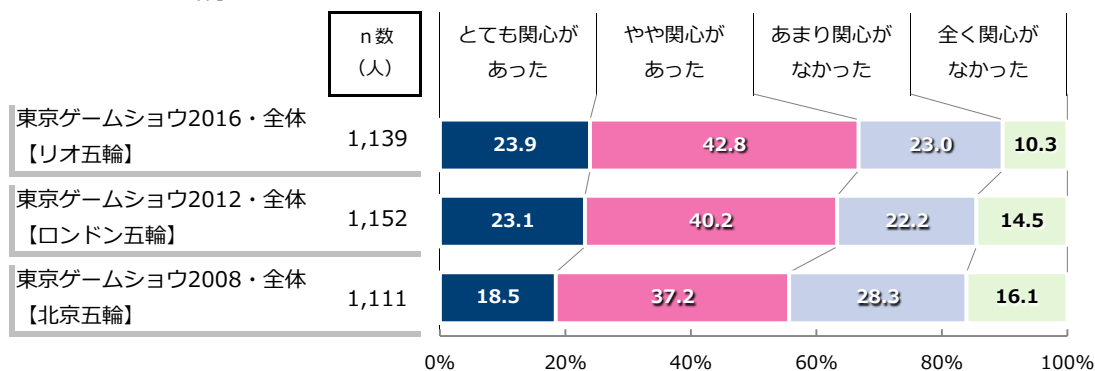
6. リオオリンピックに対する関心

質問文

あなたは今年開催されたリオオリンピックにどの程度関心がありましたか。【単数回答】

■ 時系列比較

【東京ゲームショウ・全体】



■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2016・全体】

			(単位：％)			
		n数 (人)	とても関心が あった	やや関心が あった	あまり関心が なかった	全く関心が なかった
東京ゲームショウ 2016・全体		1,139	23.9	42.8	23.0	10.3
性 年 齢 別	男 性	931	24.0	42.7	23.1	10.2
	3～9才	3	33.3	0.0	33.3	33.3
	10～14才	37	24.3	51.4	16.2	8.1
	15～19才	180	22.8	42.8	23.9	10.6
	20～24才	199	22.6	41.2	26.1	10.1
	25～29才	152	21.7	43.4	23.0	11.8
	30～39才	208	25.5	41.3	21.6	11.5
	40～49才	128	26.6	44.5	23.4	5.5
	50才以上	24	29.2	45.8	12.5	12.5
	女 性	208	23.6	43.3	22.6	10.6
	3～9才	1	0.0	100.0	0.0	0.0
	10～14才	10	10.0	30.0	50.0	10.0
	15～19才	24	16.7	54.2	20.8	8.3
	20～24才	46	26.1	32.6	26.1	15.2
	25～29才	33	24.2	45.5	12.1	18.2
30～39才	47	17.0	55.3	19.1	8.5	
40～49才	39	33.3	38.5	25.6	2.6	
50才以上	8	37.5	25.0	25.0	12.5	

※ 東京ゲームショウ2012調査、東京ゲームショウ2008調査の値は、有効回答ベースで再算出している。

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

- 今年開催されたリオオリンピックに「とても関心があった」は23.9%、「やや関心があった」は42.8%で合わせると66.7%となっている。
- 「とても関心があった」は男女ともに24%程度となっている。

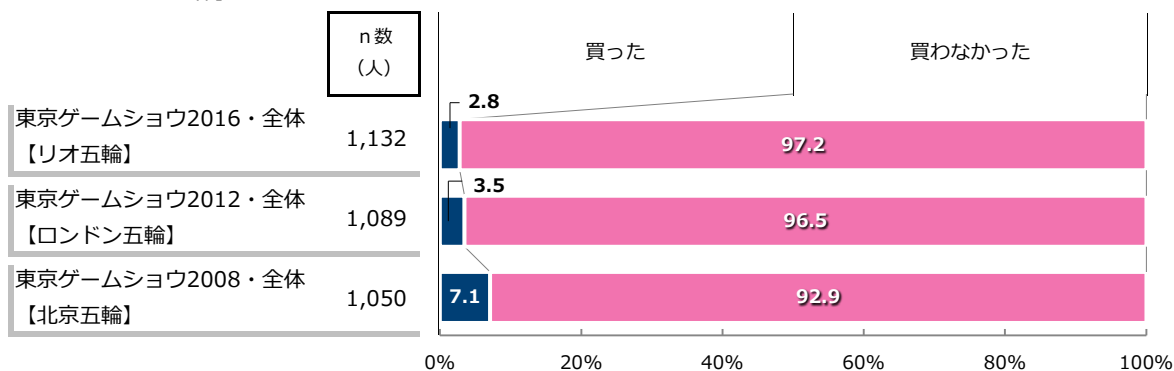
7.オリンピック関連家庭用ゲームソフトウェアの購入状況

質問文

この1年間に、オリンピックまたはオリンピック競技種目(サッカー・テニス・ボクシング・アーチェリーなど)の家庭用ゲームソフトを買いましたか。【単数回答】

■時系列比較

【東京ゲームショウ・全体】



■性年齢別

【東京ゲームショウ2016・全体】

(単位：%)

		n数 (人)	買った	買わなかった
東京ゲームショウ 2016・全体		1,132	2.8	97.2
性 年 齢 別	男 性	925	2.9	97.1
	3～9才	3	0.0	100.0
	10～14才	37	5.4	94.6
	15～19才	178	2.8	97.2
	20～24才	199	4.5	95.5
	25～29才	149	2.0	98.0
	30～39才	207	2.9	97.1
	40～49才	129	1.6	98.4
	50才以上	23	0.0	100.0
	女 性	207	2.4	97.6
	3～9才	1	0.0	100.0
	10～14才	10	0.0	100.0
	15～19才	24	0.0	100.0
	20～24才	46	4.3	95.7
	25～29才	32	0.0	100.0
	30～39才	47	0.0	100.0
	40～49才	38	2.6	97.4
	50才以上	9	22.2	77.8

※ 東京ゲームショウ2012調査、東京ゲームショウ2008調査の値は、有効回答ベースで再算出している。

※ セルの色が濃いほど数値が高いことを示す。

●この1年間にオリンピックまたはオリンピック競技種目の家庭用ゲームソフトウェアを「買った」のは2.8%にとどまる。

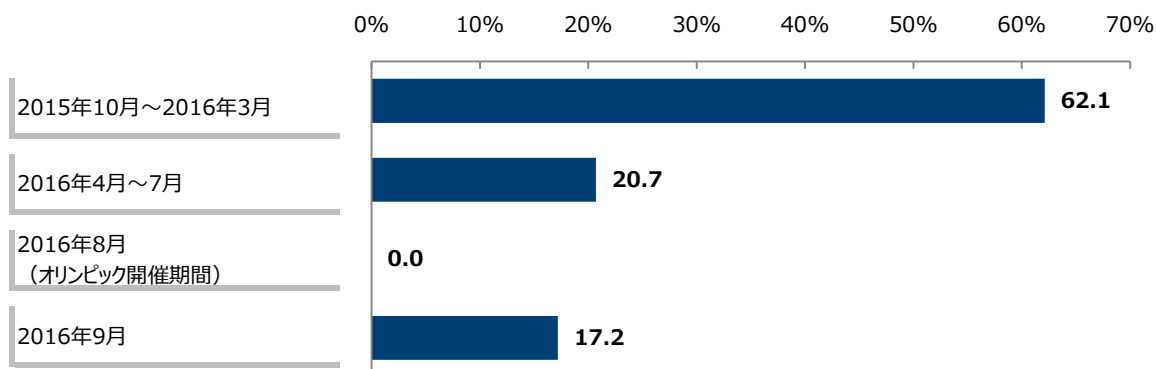
8.オリンピック関連家庭用ゲームソフトウェアの購入時期とタイトル名

質問文

そのゲームソフトはいつ買いましたか。あてはまる時期をすべて教えてください。【複数回答】

【東京ゲームショウ2016・オリンピック（または競技種目）に関する家庭用ゲームソフト1年以内購入者】

(n=29人)



購入したオリンピック関連家庭用ゲームソフトウェアのタイトル名

【東京ゲームショウ2016・オリンピック（または競技種目）に関する家庭用ゲームソフト1年以内購入者】 《自由回答／複数回答》

(n=29人中、有効回答数18人)

シリーズ名	タイトル	機種名	回答数
ウイニングイレブン	ウイニングイレブン 2017	プレイステーション 4	1
	ウイニングイレブン 2017	プレイステーション 3	1
	ウイニングイレブン 2016	プレイステーション 4	1
	ウイニングイレブン	プレイステーション 4	1
	ウイニングイレブン	無回答	1
F I F A			4
	F I F A 16	プレイステーション 4	2
	F I F A	プレイステーション 4	2
マリオ&ソニック AT オリンピック			4
	マリオ&ソニック AT リオオリンピック	ニンテンドー 3DS	3
	マリオ&ソニック AT ロンドンオリンピック	ニンテンドー 3DS	1
マリオテニス ウルトラスマッシュ		Wii U	1
みんなのゴルフ		プレイステーション ヴィータ	1
E A S P O R T S U F C 2		プレイステーション 4	1
N B A 2 K 1 4		プレイステーション 4	1
SIMPLE2000シリーズVol.8 THEテニス		プレイステーション 2	1

卷末資料

「東京ゲームショウ 2016」ご来場者アンケート

管理欄 A	管理欄 B	4.13 時台
1.ホール 2	1.10 時台	5.14 時台
2.ホール 4	2.11 時台	6.15 時台
3.ホール 7	3.12 時台	7.16 時台

【すべての方に】

問1 あなたの(1)性別、(2)年齢、(3)お住まいの都道府県をお知らせください。

(1)性別 (○は1つだけ)	(2)年齢	(3)お住まいの都道府県 (○は1つだけ)
1 男性 2 女性	才	1 東京都 3 埼玉県 5 その他 2 千葉県 4 神奈川県 ()

★

【すべての方に】

問2 あなたのご職業もしくは、学生の方は現在通っている学校をお知らせください。(○は1つだけ)

1 幼児	4 大学生	7 会社役員	10 専業主婦・主夫
2 小・中学生	5 その他学生	8 自営業・自由業・専門職	11 無職
3 高校生	6 会社員・公務員	9 パート・アルバイト・派遣社員	12 その他

★

■「家庭用ゲーム」についてお伺いします

ご注意:ここでいう「家庭用ゲーム」とは、以下の[問3]にあるような、ゲーム専用の機器を使ってプレイするゲームのことをさします。

【すべての方に】

問3(a) 家庭用ゲーム機について、あなたのご家庭にあるものをすべてお選びください。(○はいくつでも)

1 Wii	5 プレイステーション 3	9 Xbox 360
2 Wii U	6 プレイステーション 4	10 Xbox One
3 ニンテンドーDS (Lite/DSi/LL含む)	7 PSP「プレイステーション・ポータブル」 (PSP go 含む)	11 この中に家庭内に あるものはない → 問3(c)へ
4 ニンテンドー3DS/2DS/ Newニンテンドー3DS(LL含む)	8 プレイステーション ヴィータ (PS Vita TV 含む)	

【問3(a)で「1～10」(ご家庭に家庭用ゲームがある)とお答えの方に】

問3(b) あなたのご家庭でお持ちの家庭用ゲーム機の中で、あなたご自身がお持ちのものをすべてお選びください。(○はいくつでも)

1 Wii	5 プレイステーション 3	9 Xbox 360
2 Wii U	6 プレイステーション 4	10 Xbox One
3 ニンテンドーDS (Lite/DSi/LL含む)	7 PSP「プレイステーション・ポータブル」 (PSP go 含む)	11 この中に自身で 持っているものはない
4 ニンテンドー3DS/2DS/ Newニンテンドー3DS(LL含む)	8 プレイステーション ヴィータ (PS Vita TV 含む)	

【すべての方に】

問3(c) あなたご自身がゲームをプレイすることがあるものをすべてお選びください。(○はいくつでも)

1 Wii	5 プレイステーション 3	9 Xbox 360
2 Wii U	6 プレイステーション 4	10 Xbox One
3 ニンテンドーDS (Lite/DSi/LL含む)	7 PSP「プレイステーション・ポータブル」 (PSP go 含む)	11 この中に自身で プレイするものはない
4 ニンテンドー3DS/2DS/ Newニンテンドー3DS(LL含む)	8 プレイステーション ヴィータ (PS Vita TV 含む)	

【すべての方に】

問3(d) あなたのご家庭で購入予定(買い替え・買い増し含む)のあるものをすべてお選びください。(○はいくつでも)

2 Wii U	5 プレイステーション 3	9 Xbox 360
4 ニンテンドー3DS/2DS/ Newニンテンドー3DS(LL含む)	6 プレイステーション 4(Pro 含む)	10 Xbox One
	8 プレイステーション ヴィータ (PS Vita TV 含む)	11 この中に家庭内で 購入予定のあるものはない

【すべての方に】

問4 あなたは、問3に挙げたような家庭用ゲーム機を使ってゲームをしたことがありますか。(○は1つだけ)

1 現在も継続的にしている	
2 以前はよくしていたが、今はほとんどしない	
3 1～2度試したことがある程度	
4 今まで1度もしたことがない	

→ 3ページ 問10へ

★

【問4で「1 現在も継続的にしている」とお答えの方に】

問5 あなたの「家庭用ゲーム」のプレイ状況に最も近いものをお選びください。(○は1つだけ)

1 (1年以上前から)継続的にプレイしている
2 (1年以上プレイしていなかったが)再びプレイし始めた
3 (ゲームをプレイしたことはなかったが)ここ1年でプレイするようになった

【問4で「1 現在も継続的にしている」とお答えの方に】

問6 あなたは、家庭用ゲームを週(または月)に何日くらいしていますか。(○は1つだけ)

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

【問4で「1 現在も継続的にしている」とお答えの方に】

問7 あなたは、この1年間に、家庭用ゲーム機用のゲームソフトを購入しましたか。

以下のそれぞれのソフトに分けてお答えください。(それぞれ○は1つずつ)

※パッケージソフトとは、店頭や通販などで購入したゲームソフトをさします。

※ダウンロードソフトとは、ゲーム機でダウンロード購入したゲームソフトをさします。

店頭でダウンロードカード/コードを購入したものも含みます。

(それぞれ○は1つずつ)		購入して いない	1 本	2 本	3 本	4 本	5 本	6 本	7 本	8 本	9 本	10 本	11 本	12 本 以上
新品パッケージソフトのこの1年の購入本数														
a) Wii 用	→	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
b) Wii U 用	→	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
c) ニンテンドーDS 用	→	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
d) ニンテンドー3DS/2DS 用	→	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
e) プレイステーション 3 用	→	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
f) プレイステーション 4 用	→	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
g) PSP「プレイステーション・ポータブル」用	→	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
h) プレイステーション ヴィータ 用	→	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
i) Xbox 360 用	→	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
j) Xbox One 用	→	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

有料ダウンロードソフトのこの1年の購入本数														
k) ニンテンドーe ショップなど 任天堂のゲーム機での購入 (Wii/Wii U/DS/3DS/2DS)	→	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
l) プレイステーション ストア での購入 (PS3/PS4/PSP/PS Vita)	→	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
m) Xbox Live マーケットプレイス での購入 (Xbox 360/Xbox One)	→	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

【問4で「1 現在も継続的にしている」とお答えの方に】

問8 あなたは、この1年間に、有料の追加ダウンロードコンテンツを、家庭用ゲーム機専用のダウンロード販売サービスで購入しましたか。(○は1つだけ)

※追加ダウンロードコンテンツとは、既存の家庭用ゲームに追加する、アイテム、ステージ、シナリオ、音楽などをさします。

※ダウンロード販売サービスとは、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をさします。

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
---	------------	---	---------------

【問4で「1 現在も継続的にしている」とお答えの方に】

問9 以下のうち、あなたの好きな家庭用ゲームのジャンルをいくつでもお教えてください。(○はいくつでも)

1	ロールプレイング (RPG)	11	シューティング	21	ギャンブル型テーブルゲーム (花札・麻雀・トランプなど)
2	育成・目標達成型シミュレーション	12	アクションシューティング (FPS/TPS)	22	実機シミュレーター (パチンコ・パチスロなど)
3	戦略シミュレーション・ストラテジー	13	スポーツ	23	オンライン RPG (MMORPG / MORPG)
4	恋愛ゲーム	14	レース	24	対戦型ネットワークゲーム
5	アドベンチャー	15	パズル	25	勉強・学習・トレーニング
6	アクション	16	クイズ	26	コミュニケーション
7	サバイバルホラー	17	カードバトルゲーム	27	この中に 好きなゲームジャンルはない
8	リズムアクション (音楽・ダンスなど)	18	ボードゲーム (すごろくなど)		
9	サウンドノベル (音付きの小説形式ゲーム)	19	バラエティ・パーティゲーム		
10	対戦格闘	20	戦略型テーブルゲーム (囲碁・将棋・チェスなど)		

■「スマートフォン／タブレットのゲーム」についてお伺いします

【すべての方に】

問10 あなたはスマートフォン／タブレットでゲームをしたことがありますか。(○は1つだけ)

- | | |
|------------------------|--|
| 1 現在も継続的にしている | |
| 2 以前はよくしていたが、今はほとんどしない | |
| 3 1～2度試したことがある程度 | |
| 4 今まで1度もしたことがない | |
- 問14へ

【問10で「1 現在も継続的にしている」とお答えの方に(スマートフォン／タブレットのゲームを継続的にしている方)】

問11 あなたは、スマートフォン／タブレットのゲームを1日あたり何分くらいしていますか。(○は1つだけ)

- | |
|--------------|
| 1 120分以上 |
| 2 60分～120分未満 |
| 3 30分～60分未満 |
| 4 30分未満 |

【問10で「1 現在も継続的にしている」とお答えの方に(スマートフォン／タブレットのゲームを継続的にしている方)】

問12 あなたがこの1年間に遊んだ、スマートフォン／タブレットのゲームをお選びください。(○はいくつでも)

[アプリをダウンロードするタイプ]

- | |
|---|
| 1 アプリをダウンロードするタイプの <u>有料のゲーム</u> |
| 2 アプリをダウンロードするタイプの <u>月額課金制のゲーム</u> |
| 3 アプリをダウンロードするタイプの <u>基本プレイ無料＋アイテム課金制のゲーム</u> |
| 4 アプリをダウンロードするタイプの <u>完全無料のゲーム</u> |

[ブラウザで表示するタイプ(※)]

- | |
|--|
| 5 ブラウザで表示するタイプの <u>有料のゲーム</u> |
| 6 ブラウザで表示するタイプの <u>月額課金制のゲーム</u> |
| 7 ブラウザで表示するタイプの <u>基本プレイ無料＋アイテム課金制のゲーム</u> |
| 8 ブラウザで表示するタイプの <u>完全無料のゲーム</u> |
| 9 その他のゲーム(具体的に) |
| 10 わからない／覚えていない |

※Webサイトにアクセスするだけで遊ぶことができ、専用のソフトウェアのインストールなどを必要としないゲーム。

【問12で「3」または「7」(基本プレイ無料＋アイテム課金制のゲームを遊んだ)とお答えの方に】

問13 あなたはこの1年間に、スマートフォン／タブレットの「基本プレイ無料＋アイテム課金制のゲーム」で、アイテム課金をしましたか。(○は1つだけ)

- | | |
|--------|-----------|
| 1 課金した | 2 課金していない |
|--------|-----------|

■「携帯電話(フィーチャーフォン)のゲーム」についてお伺いします

【すべての方に】

問14 あなたは携帯電話(フィーチャーフォン)でゲームをしたことがありますか。(○は1つだけ)

- | |
|------------------------|
| 1 現在も継続的にしている |
| 2 以前はよくしていたが、今はほとんどしない |
| 3 1～2度試したことがある程度 |
| 4 今まで1度もしたことがない |

■「パソコンのゲーム」についてお伺いします

【すべての方に】

問15 あなたはパソコンでゲームをしたことがありますか。(○は1つだけ)

- | | |
|------------------------|--|
| 1 現在も継続的にしている | |
| 2 以前はよくしていたが、今はほとんどしない | |
| 3 1～2度試したことがある程度 | |
| 4 今まで1度もしたことがない | |
- 次ページ 問18へ

【問15で「1 現在も継続的にしている」とお答えの方に(パソコンのゲームを継続的にしている方)】

問16 あなたがこの1年間に遊んだ、パソコンのゲームをお選びください。(○はいくつでも)

- 1 有料のパッケージソフトをお店や通販で購入して遊ぶゲーム
- 2 有料のダウンロードソフトを購入して遊ぶゲーム
- 3 月額課金制のゲーム
- 4 基本プレイ無料+アイテム課金制のゲーム
- 5 完全無料のゲーム
- 6 その他のゲーム(具体的に)
- 7 わからない／覚えていない

【問16で「4 基本プレイ無料+アイテム課金制のゲーム」とお答えの方に】

問17 あなたはこの1年間に、パソコンの「基本プレイ無料+アイテム課金制のゲーム」で、アイテム課金をしましたか。

(○は1つだけ)

- | | |
|--------|-----------|
| 1 課金した | 2 課金していない |
|--------|-----------|

■「ゲームセンター／ゲームコーナーのゲーム」についてお伺いします

【すべての方に】

問18 あなたはゲームセンター／ゲームコーナーでゲームをしたことがありますか。(○は1つだけ)

- 1 現在も継続的にしている
- 2 以前はよくしていたが、今はほとんどしない
- 3 1～2度試したことがある程度
- 4 今まで1度もしたことがない

■「ゲーム全般」についてお伺いします

【すべての方に】

問19 あなたは、今後、以下のそれぞれの機器や場所でゲームをしたいと思いませんか。(それぞれ○は1つずつ)

	いきなり 楽しんで 積極的 に	面白いゲームが あればしたい	自分にとって 面白いゲームが あればしたい	あまりしたいとは思 わない	全く するつもりは ない
(それぞれ○は1つずつ)					
a) 家庭用ゲーム機 →	1	2	3	4	4
b) スマートフォン／タブレット →	1	2	3	4	4
c) 携帯電話(フィーチャーフォン) →	1	2	3	4	4
d) パソコン(ノート型・デスクトップ型) →	1	2	3	4	4
e) ゲームセンター／ゲームコーナー →	1	2	3	4	4

【すべての方に】

問20 次のそれぞれの項目に対して、あなたご自身にもっともあてはまるものをお選びください。(それぞれ○は1つずつ)

	まったく そう思 う	まあ そう思 う	あまり そう思 わない	ま ったく そう思 わない
(それぞれ○は1つずつ)				
a) 自分が目を付けたゲームは後になって流行ることが多い →	1	2	3	4
b) ゲーム系の最新情報を積極的に調べている →	1	2	3	4
c) ゲームソフト選びにはこだわりを持っている →	1	2	3	4
d) 自由な時間は大体テレビゲームをしている →	1	2	3	4
e) 自分はテレビゲームが大好きだ →	1	2	3	4
f) ゲームの情報や話題を積極的に他の人に伝えている →	1	2	3	4

■東京ゲームショウについてお伺いします

【すべての方に】

問21 (1)「東京ゲームショウ 2016」の情報について、見たり聞いたりしたものをすべてお教えてください。(○はいくつでも)

1 テレビ	7 CESA の公式サイト／SNS	13 友人・知人・家族
2 ラジオ	8 東京ゲームショウ出展メーカーのサイト／SNS	14 学校
3 新聞	9 ニュースサイト／SNS	15 お店のポスター・チラシ
4 ゲーム専門誌	10 動画系サイト／SNS	16 駅のポスター
5 一般雑誌	11 個人のブログ／SNS	17 その他
6 ゲーム内のお知らせ	12 その他のインターネットサイト／SNS	(具体的に)

(2) 東京ゲームショウは、'96 年夏、'97～2001 年の各年春・秋、2002～2015 年の各年秋の過去 25 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。(○は1つだけ)

1 過去に()回来た	2 今年がはじめて
-------------	-----------

(3) 本日の「東京ゲームショウ 2016」には、
合計で何時間くらい滞在する予定ですか。
※入場までの時間を含めずに、「1～7」の数字をご記入ください。

→ 約 時間

(4) 本日の「東京ゲームショウ 2016」で、
合計で何本くらいのタイトルを試遊する予定ですか。
※試遊の予定がない場合は「0」とご記入ください。

→ 約 本

(5) 今回の「東京ゲームショウ 2016」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。

→ ゲームメーカー名(1つだけ)

※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) 「東京ゲームショウ 2016」のブースは、大きく以下のコーナーに分けられます。これらのうち、今回、あなたが実際
に行ったコーナーおよび、必ず行こうと思っているコーナーをすべてお教えてください。(○はいくつでも)

1 一般展示(各ゲームメーカー)	(展示ホール 2～8)
2 イベントステージ	(展示ホール 1)
3 ファミリーゲームパーク	(展示ホール 1・2)
4 ゲームスクールコーナー	(展示ホール 2・3)
5 ロマンズゲームコーナー	(展示ホール 3)
6 AI コーナー	(展示ホール 3)
7 アジア／東欧／ラテンニュースターズコーナー	(展示ホール 3)
8 クラウド／データセンターパビリオン	(展示ホール 4)
9 ビジネスソリューションコーナー	(展示ホール 4)
10 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)
11 インディーゲームコーナー	(展示ホール 9)
12 VR コーナー	(展示ホール 9・10)
13 物販コーナー	(展示ホール 9・10)
14 コスプレエリア	(展示ホール 9・10)
15 ゲームデバイスコーナー	(展示ホール 10)
16 e-Sports コーナー	(展示ホール 10・11)
17 フードコート	(幕張イベントホール)

(7) 「東京ゲームショウ 2016」の内容にどの程度満足していますか。(○は1つだけ)

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

(8) 次回の東京ゲームショウにも来場したいと思いますか。(○は1つだけ)

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

■最後に改めてゲーム関連全般についてお伺いします

【すべての方に】

問22 東京ゲームショウ以外で、あなたがこれまで行ったことのある会場イベントをすべてお教えてください。

※インターネット上のみの参加を除いてお答えください。(○はいくつでも)

1 コミックマーケット(コミケ)	6 ワンダーフェスティバル(ワンフェス)
2 ジャンプフェスタ	7 ジャパン アミューズメント エキスポ
3 ニコニコ超会議／開会議	8 AnimeJapan
4 次世代ワールドホビーフェア	9 その他(具体的に)
5 C3TOKYO(キャラホビ C3×HOBBY)	10 このような会場イベントに行ったことはない

【すべての方に】

問23 (a)あなたは、e スポーツ(e-Sports)について興味がありますか。(○は1つだけ)

1 かなり興味がある	3 あまり興味はない
2 やや興味がある	4 まったく興味はない
	5 知らない

問23 (b)あなたは、VR(バーチャルリアリティ)のゲームについて興味がありますか。(○は1つだけ)

1 かなり興味がある	3 あまり興味はない	
2 やや興味がある	4 まったく興味はない	
	5 知らない	

→ 問25へ

【問23(b)で VR のゲームについて「1 かなり興味がある」「2 やや興味がある」とお答えの方に】

問24 あなたは、VRのゲームが遊べるヘッドマウントディスプレイ(目を覆う形で頭につける機器)を購入したいと思いますか。購入したいと思うタイプをすべてお教えてください。(○はいくつでも)

※既に購入・予約済みのタイプがある場合も、該当のタイプに○をつけてください。

1 家庭用ゲーム機に接続するタイプ
2 スマートフォンを装着するタイプ
3 パソコンに接続するタイプ
4 どれも購入したいと思わない

【すべての方に】

問25 あなたは「ポケモン GO」や「Ingress(イングレス)」のような、位置情報を活用したゲームで遊んだことがありますか。

(○は1つだけ)

1 現在も継続的にしている
2 以前はよくしていたが、今はほとんどしない
3 1～2度試したことがある程度
4 今まで1度もしたことがない

【すべての方に】

問26 あなたは今年開催されたりオオリンピックにどの程度関心がありましたか。(○は1つだけ)

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

【すべての方に】

問27 この1年間に、オリンピックまたはオリンピック競技種目(サッカー・テニス・ボクシング・アーチェリーなど)の家庭用ゲームソフトを買いましたか。(○は1つだけ)

※パソコン・スマートフォン・携帯電話のゲームは除きます。

「買った」とお答えの方は、ゲームソフトの具体的なタイトル名およびその機種名をお書きください。

1 買った(タイトル名 / 機種名)	2 買わなかった
---------------------	----------

【問27で「1 買った」とお答えの方に】

問28 そのゲームソフトはいつ買いましたか。以下の中から当てはまる時期をすべてお教えてください。(○はいくつでも)

1 2015年10月～ 2016年3月	2 2016年4～7月	3 2016年8月 (オリンピック開催期間)	4 2016年9月
------------------------	-------------	---------------------------	-----------

～ご協力誠にありがとうございました～

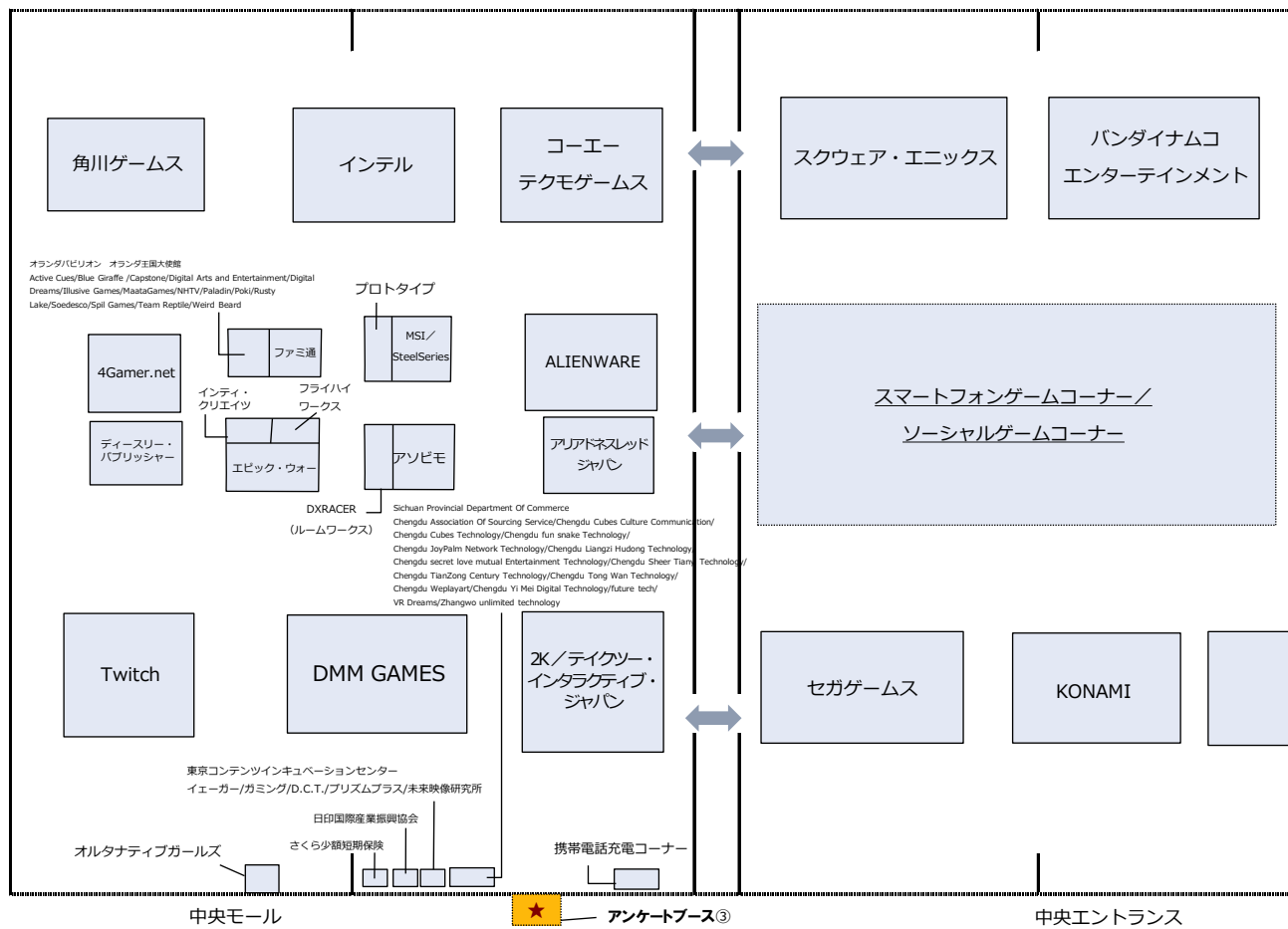
巻末資料：アンケートブース設置ポイント

Hall 8

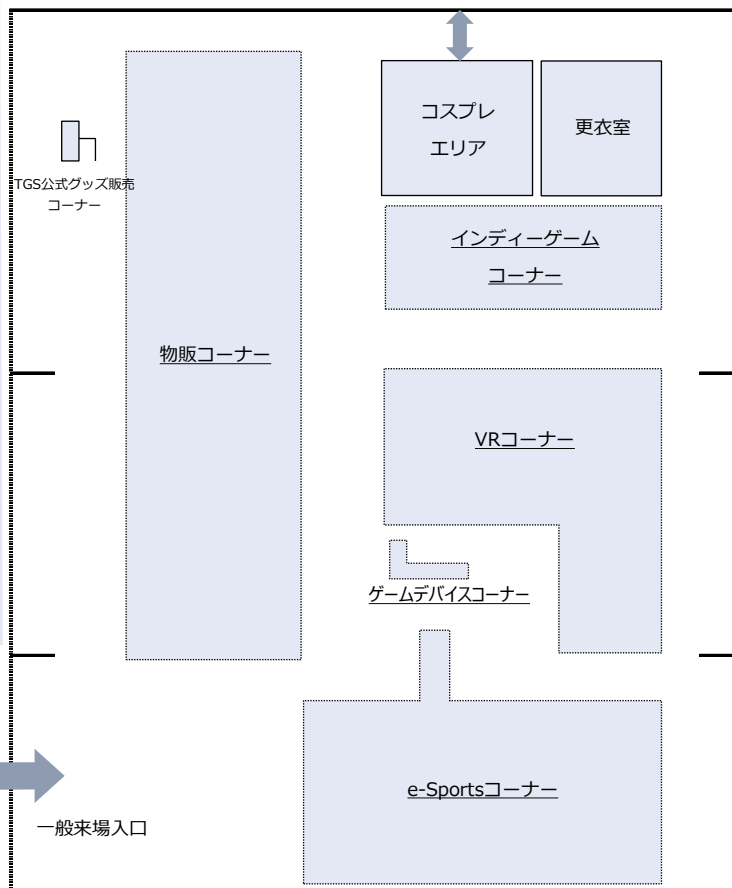
Hall 7

Hall 6

Hall 5



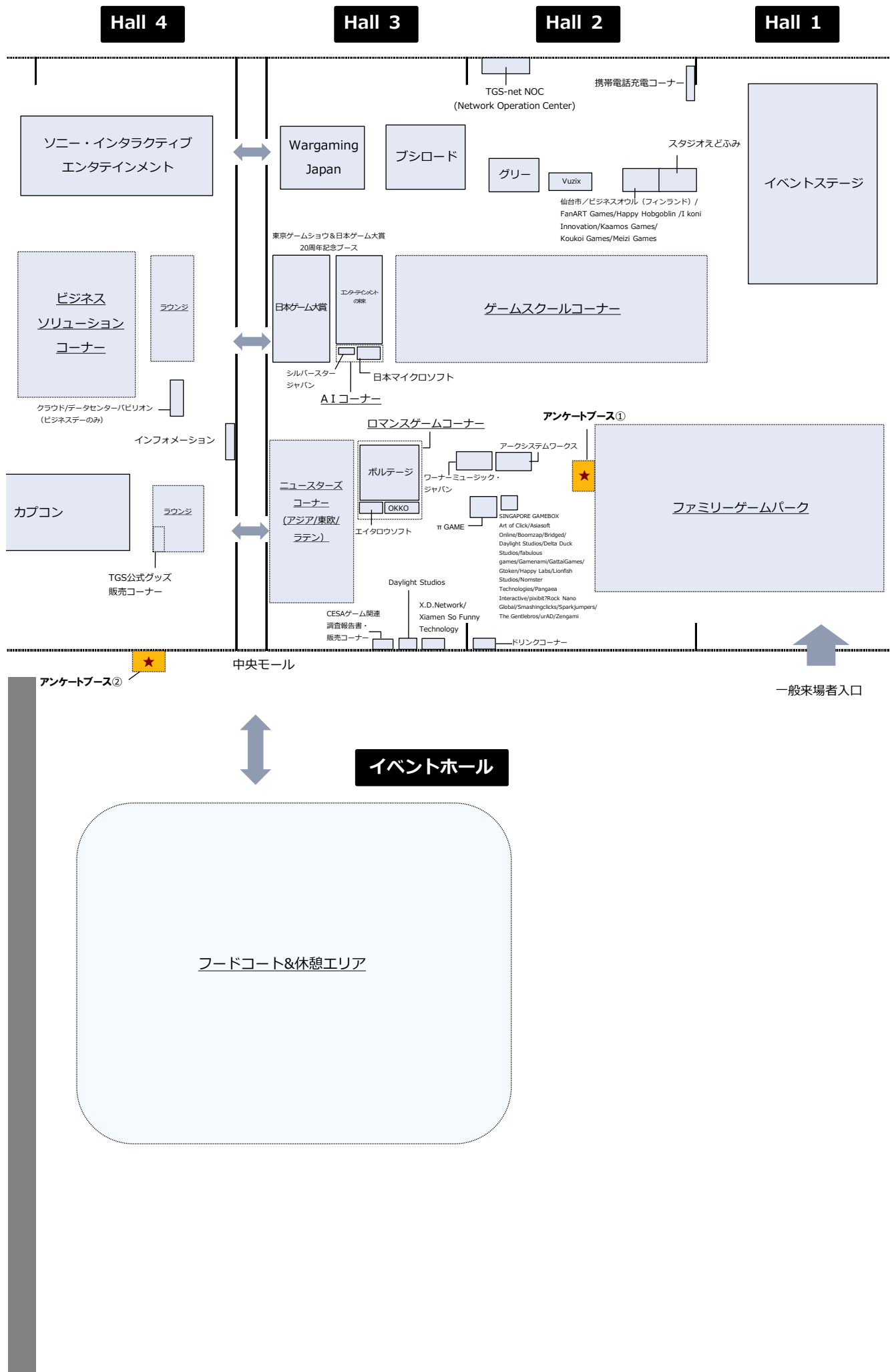
コスプレエリア



Hall 9

Hall 10

Hall 11



禁無断転載

東京ゲームショウ2016 来場者調査報告書

発 行 平成28年11月

発 行 者 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA）
〒163-0718 東京都新宿区西新宿2-7-1 小田急第一生命ビル18F

発 行 責 任 者 岡村 秀樹

資 料 お 問 い 合 わ せ 先

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA）
TEL:03-6302-0231 FAX:03-6302-0362
<http://www.cesa.or.jp/>

「CESAのゲーム関連調査報告書」専門ページ
<http://report.cesa.or.jp/>

Eメール質問窓口
report@cesa.or.jp

ご質問の際には

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