

東京ゲームショウ2006

来場者調査 報告書

2006年11月

社団法人コンピュータエンターテインメント協会



目次

■ 調査概要	3
I. 回答者特性	4
1. 性別	4
2. 年齢	4
3. 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	8
1. 保有ハードウェア	8
2. 購入希望のハードウェア	10
3. 家庭用ゲーム機本体カラーの好み	12
4. 好きなゲームジャンル	14
5. 好きなゲームのタイプ	17
6. ゲームプレイ頻度	20
7. ゲームプレイ時間	22
8. ソフトウェア購入状況	25
9. 現行機種で再度遊んでみたいゲーム	27
10. 「勉強・学習・トレーニング」の家庭用ゲームソフトウェアの保有状況	28
11. 家庭用ゲーム機用追加コントローラの保有・利用状況	29
III. 携帯電話ゲームコンテンツのプレイ状況	30
1. 携帯電話ゲームコンテンツのプレイ経験	30
2. 携帯電話ゲームコンテンツのプレイ場所【携帯電話ゲームコンテンツ現参加者ベース】	31
3. 携帯電話ゲームコンテンツの週間プレイ時間【携帯電話ゲームコンテンツ現参加者ベース】	32
IV. パソコン用ゲームのプレイ状況	33
1. パソコン用ゲームのプレイ経験	33
2. パソコン用ゲームのプレイ形式【パソコン用ゲーム現参加者ベース】	34
3. パソコン用ゲームの週間プレイ時間【パソコン用ゲーム現参加者ベース】	35

V. ネットワークゲームのプレイ状況	36
1. ネットワークゲームのプレイ経験	36
2. ネットワークゲームの使用プラットフォーム【ネットワークゲーム現参加者ベース】	37
3. 有料ネットワークゲームのプレイ状況【ネットワークゲーム現参加者ベース】	37
4. 有料ネットワークゲームの課金形態【有料ネットワークゲームプレイ現参加者ベース】	37
5. ネットワークゲーム非参加理由【ネットワークゲーム非参加者ベース】	38
6. ネットワークゲームのプレイ意向	40
7. ネットワークゲームの顧客分類	41
VI. 「サッカー」とゲーム	42
1. サッカーワールドカップドイツ大会に対する関心	42
2. 「サッカー」の家庭用ゲームソフトウェアの購入状況	43
VII. 「鉄道趣味」とゲーム	45
1. 各種乗り物についての趣味愛好状況	45
2. 「鉄道」趣味の関心分野【「鉄道」愛好者ベース】	46
3. 好きな「鉄道」の家庭用ゲームソフトウェアのタイトル名《自由回答》	47
VIII. ゲーム周辺事情とのかかわり	48
1. ゲーム内広告の視聴状況	48
2. アンケートハガキの記入・送付経験	49
IX. レーティングマークの認知状況	50
1. レーティングマークの認知度	50
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】	51
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》	52
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】	53
X. ゲーム業界に対する意見《自由回答》	54
XI. 東京ゲームショー2006来場状況	61
1. 認知経路	61
2. 過去の東京ゲームショー来場回数	63
3. 一番良かったと思うメーカーベース《自由回答》	64
4. 実際に行ったコーナー	65
5. 東京ゲームショー2006満足度	66
6. 次回の来場意向	67
付1) 調査票見本	68
付2) アンケートブース設置ポイント	72

■ 調査概要

- 1 調査目的 : CESA主催の「東京ゲームショウ2006」(以下、TGS2006)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 : TGS2006に来場した3才以上の男女個人
※ 今回から年齢区分に「3～9才」「50才以上」を追加(幼児など本人が回答不能の場合は代理回答を認める)。
- 3 調査方法 : TGS2006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72ページを参照。
- 4 調査実施日時 : 2006年9月24日(日) [10:00～17:00]

5 来場・回収状況 :

	総入場者数	回収標本数	有効標本数
9月22日(金)	39,645 人	—	—
9月23日(土)	84,823 人	—	—
9月24日(日)	67,943 人	1,148 S	1,087 S
合計	192,411 人	1,148 S	1,087 S

※ 9月22日(金)は、業界関係者のみ来場可能なビジネスデイ。

■ 過去15回の概要

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

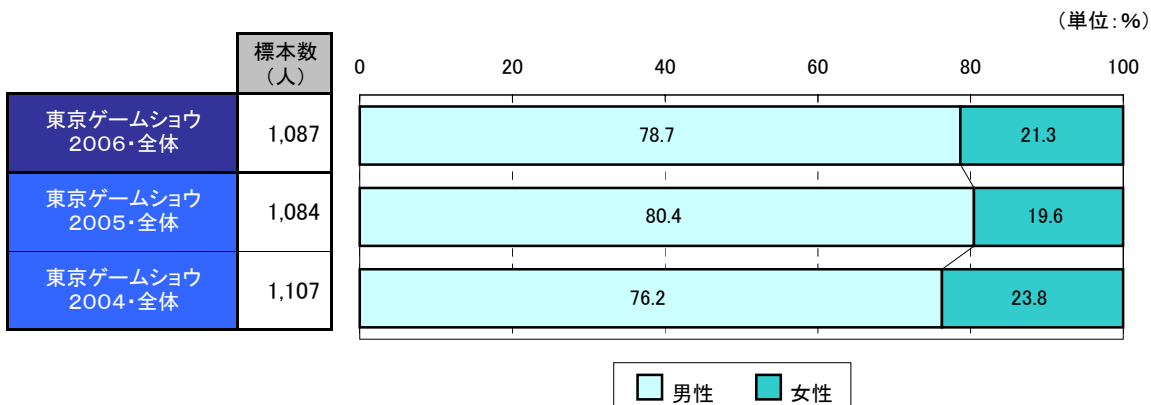
※ なお、当調査はコアユーザーが多く来場するTGS来場者を対象としているため、本調査の結果と一般生活者のそれとは差異があることを考慮する必要がある。
また、基本特性などの定型項目に関して、2004および2005の調査結果(直近2回)と比較している。

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

I. 回答者特性

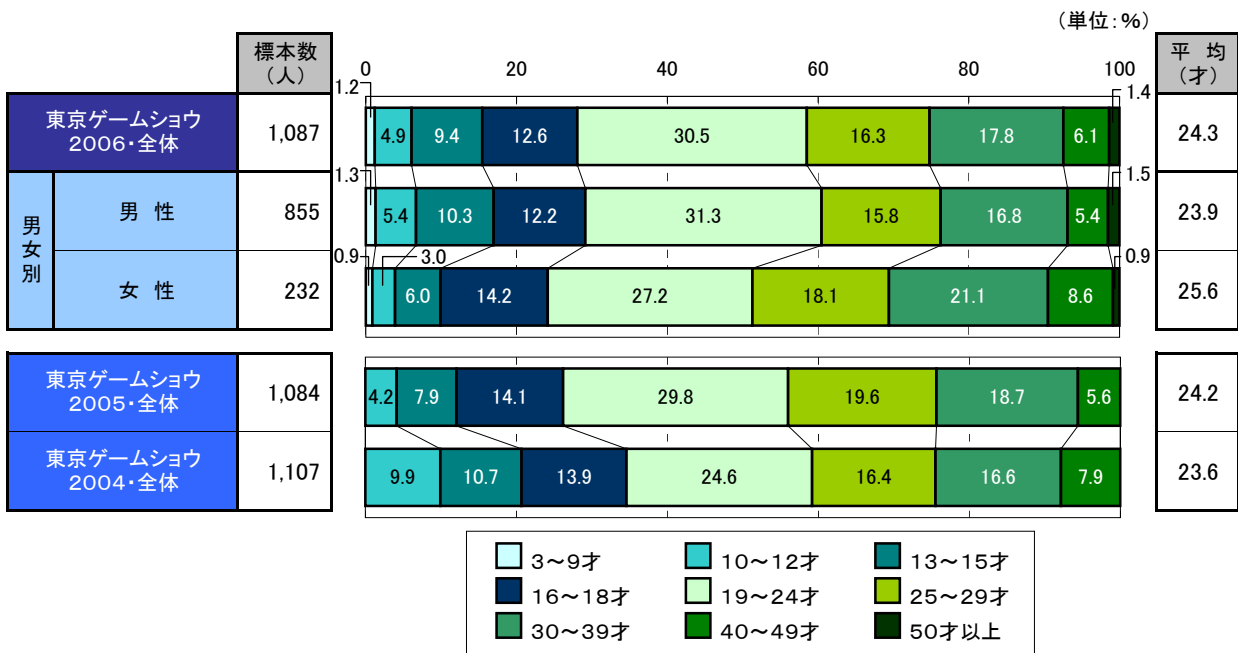
1. 性別

[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。



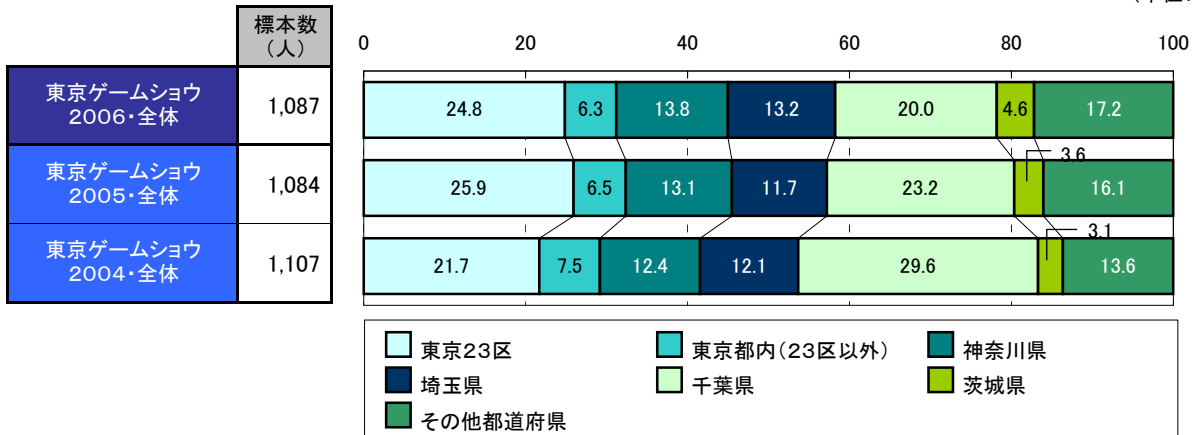
注)東京ゲームショウ2006調査より、年齢区分に「3~9才」「50才以上」を追加した。

・男女比は「女性」が前回より増え、全体の約2割を超えた(21.3%)。
 ・年齢は今年から「3~9才」「50才以上」も対象とした。最も多い層は、前回までと同様「19~24才」(30.5%)。

3. 居住地

[質問] あなたの居住地をお教えてください。

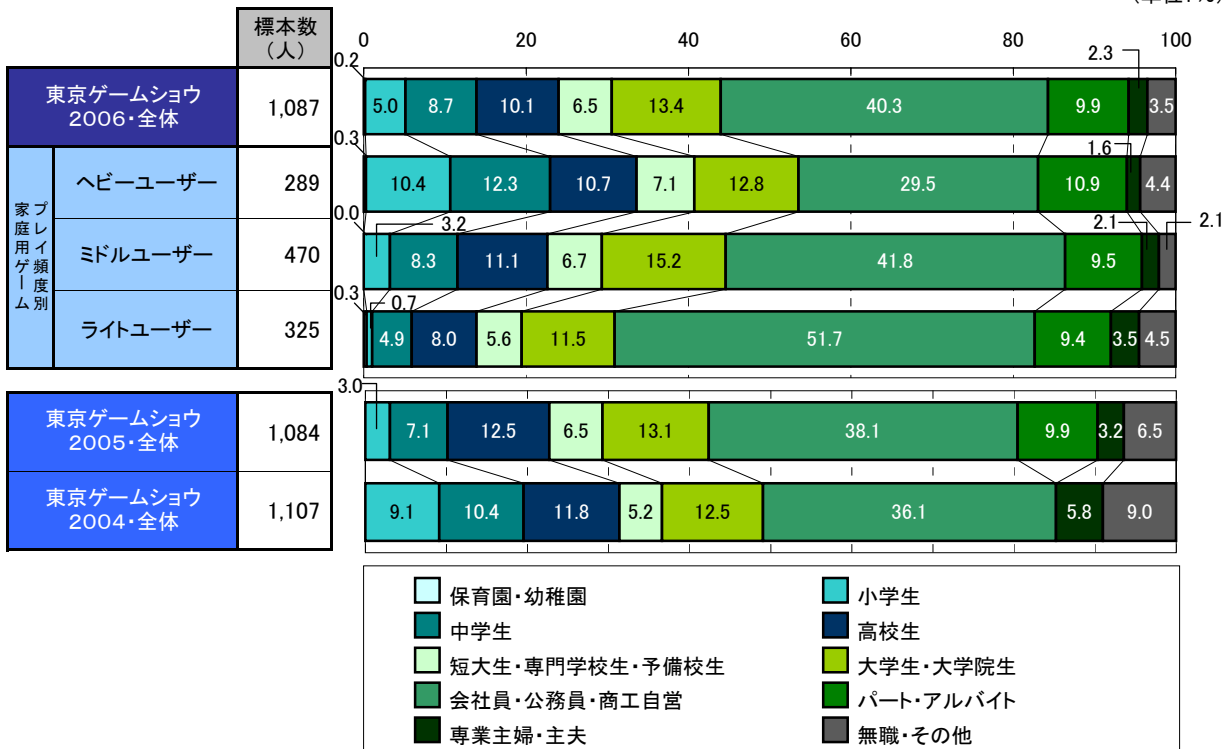
(単位: %)



4. 職業

[質問] あなたの職業をお教えてください。

(単位: %)



注1) 東京ゲームショウ2006調査より、職業の選択肢として「保育園・幼稚園」を追加し、「会社員・OL」を「会社員・公務員」に変更した。
東京ゲームショウ2005調査より、職業の選択肢として「パート・アルバイト」を追加した。

注2) 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。

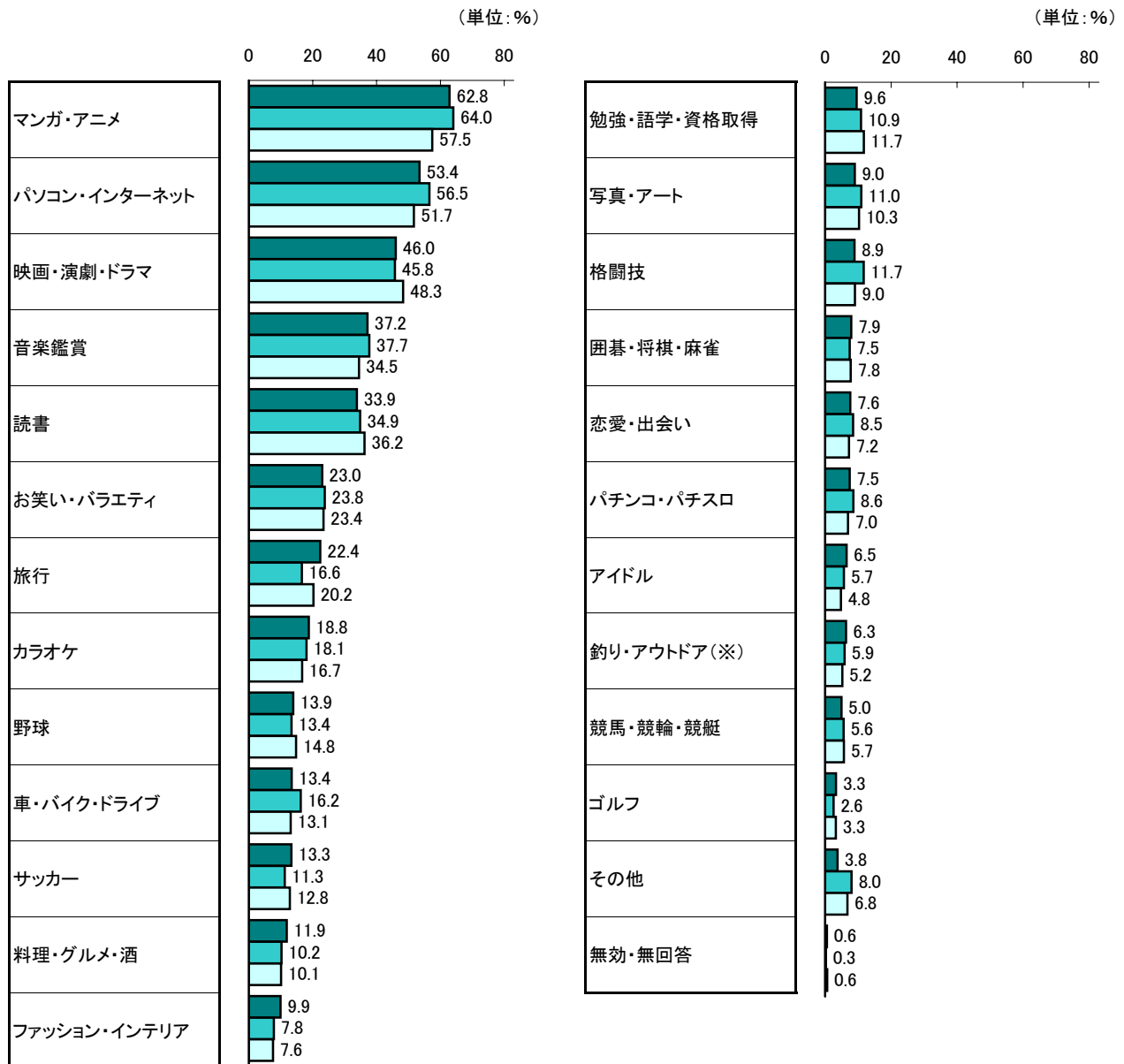
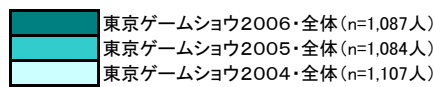
【ゲームプレイ頻度別分類】

- 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、前年に引き続き「東京23区」が最多となった。3年連続で「千葉県」は減少、「その他都道府県」は増加している。
・職業では「会社員・公務員・商工自営」が4割を超えた。「ライトユーザー」においては過半数が「会社員・公務員・商工自営」。

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教えてください。



※東京ゲームショウ2005調査より、「釣り」は「釣り・アウトドア」に変更した。

・前回に引き続き「マンガ・アニメ」「パソコン・インターネット」が多い。
 家庭用ゲームのプレイ頻度が高くなるにつれ、その割合は高くなっている。

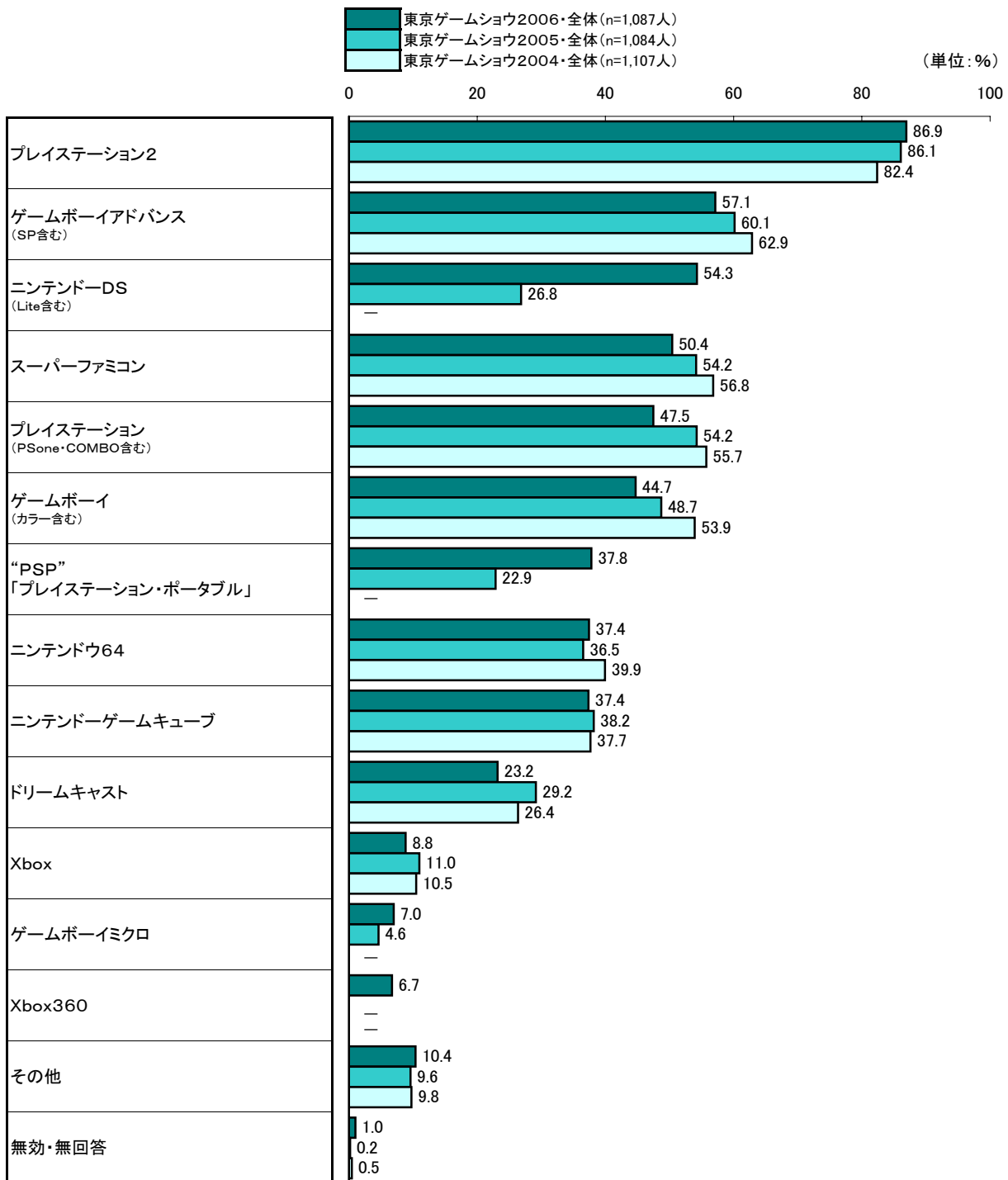
(単位:%)

東京ゲームショウ 2006・全体	男女・年齢別																				家庭用ゲーム プレイ頻度別			
	男性										女性										ヘビ ユー ザー	ミ ドル ユー ザー	ラ イト ユー ザー	
	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	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)	1,087	855	11	46	88	104	268	135	144	46	13	232	2	7	14	33	63	42	49	20	2	366	433	288
マンガ・アニメ	62.8	61.1	90.9	60.9	65.9	68.3	71.3	60.7	50.7	19.6	0.0	69.4	100.0	85.7	78.6	81.8	76.2	64.3	67.3	35.0	0.0	68.9	65.4	51.4
パソコン・インターネット	53.4	54.3	45.5	21.7	53.4	61.5	61.9	60.7	45.1	41.3	46.2	50.4	50.0	28.6	57.1	45.5	61.9	47.6	44.9	50.0	0.0	56.3	53.6	49.7
映画・演劇・ドラマ	46.0	43.7	18.2	26.1	46.6	44.2	43.7	51.9	45.8	32.6	38.5	54.3	0.0	14.3	57.1	42.4	58.7	64.3	53.1	60.0	50.0	41.3	50.6	45.1
音楽鑑賞	37.2	35.9	9.1	28.3	19.3	37.5	44.8	43.0	29.9	26.1	30.8	41.8	0.0	14.3	64.3	51.5	52.4	35.7	36.7	20.0	0.0	35.2	40.2	35.1
読書	33.9	31.5	0.0	21.7	38.6	41.3	35.8	32.6	18.1	30.4	15.4	42.7	0.0	14.3	35.7	54.5	39.7	35.7	49.0	55.0	0.0	32.5	35.6	33.0
お笑い・バラエティ	23.0	24.1	27.3	19.6	20.5	29.8	26.5	26.7	24.3	4.3	7.7	19.0	0.0	28.6	28.6	12.1	14.3	21.4	20.4	25.0	50.0	21.9	25.4	20.8
旅行	22.4	20.8	9.1	17.4	9.1	12.5	21.3	31.1	20.8	28.3	46.2	28.0	0.0	14.3	7.1	6.1	30.2	42.9	30.6	45.0	0.0	18.6	21.9	27.8
カラオケ	18.8	17.9	0.0	0.0	4.5	21.2	25.7	22.2	18.8	0.0	7.7	22.0	0.0	14.3	35.7	27.3	28.6	21.4	14.3	10.0	0.0	15.3	21.2	19.4
野球	13.9	16.6	0.0	30.4	15.9	14.4	15.3	20.0	13.9	15.2	30.8	3.9	0.0	0.0	7.1	3.0	0.0	7.1	6.1	0.0	50.0	13.1	14.8	13.5
車・バイク・ドライブ	13.4	16.0	9.1	4.3	2.3	14.4	14.9	25.9	17.4	32.6	15.4	3.9	0.0	0.0	0.0	3.0	3.2	2.4	8.2	5.0	0.0	13.1	14.1	12.8
サッカー	13.3	14.9	27.3	13.0	3.4	22.1	13.4	22.2	13.2	13.0	7.7	7.8	0.0	0.0	0.0	3.0	6.3	9.5	10.2	15.0	50.0	13.9	13.6	12.2
料理・グルメ・酒	11.9	10.9	0.0	0.0	3.4	9.6	11.6	15.6	15.3	10.9	7.7	15.5	0.0	0.0	0.0	3.0	14.3	16.7	22.4	40.0	0.0	11.2	12.9	11.1
ファッション・インテリア	9.9	6.9	0.0	0.0	2.3	9.6	8.6	11.9	5.6	0.0	0.0	21.1	0.0	14.3	14.3	21.2	28.6	31.0	14.3	5.0	0.0	8.5	11.5	9.4
勉強・語学・資格取得	9.6	9.4	0.0	4.3	4.5	6.7	10.8	17.0	10.4	0.0	0.0	10.3	0.0	14.3	21.4	3.0	14.3	14.3	8.2	0.0	0.0	6.6	11.8	10.1
写真・アート	9.0	7.7	0.0	2.2	4.5	3.8	10.1	12.6	7.6	4.3	0.0	13.8	0.0	0.0	21.4	15.2	23.8	7.1	8.2	10.0	0.0	7.1	9.7	10.4
格闘技	8.9	10.3	9.1	4.3	5.7	6.7	12.3	16.3	10.4	4.3	7.7	3.9	0.0	0.0	7.1	6.1	0.0	4.8	6.1	5.0	0.0	9.0	11.1	5.6
囲碁・将棋・麻雀	7.9	9.4	9.1	6.5	8.0	10.6	11.9	8.9	6.3	8.7	7.7	2.6	0.0	0.0	0.0	3.0	3.2	0.0	2.0	10.0	0.0	8.7	6.5	9.0
恋愛・出会い	7.6	8.5	0.0	2.2	4.5	11.5	8.2	13.3	11.1	0.0	0.0	4.3	0.0	14.3	7.1	6.1	1.6	7.1	4.1	0.0	0.0	7.1	7.6	8.3
パチンコ・パチスロ	7.5	8.3	0.0	0.0	2.3	5.8	9.0	14.1	9.7	10.9	7.7	4.3	0.0	0.0	0.0	0.0	4.8	4.8	4.1	15.0	0.0	9.8	7.4	4.5
アイドル	6.5	6.9	0.0	4.3	2.3	7.7	5.2	9.6	13.2	2.2	0.0	5.2	0.0	14.3	7.1	3.0	0.0	9.5	8.2	5.0	0.0	5.5	8.1	5.6
釣り・アウトドア	6.3	7.5	0.0	2.2	8.0	6.7	8.2	8.1	6.3	10.9	15.4	2.2	0.0	0.0	0.0	3.0	0.0	0.0	4.1	10.0	0.0	6.3	6.0	6.9
競馬・競輪・競艇	5.0	6.1	0.0	0.0	2.3	3.8	5.2	8.1	10.4	10.9	7.7	0.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.4	2.0	0.0	0.0	3.6	5.3	6.3
ゴルフ	3.3	4.0	0.0	2.2	1.1	4.8	6.7	3.0	2.1	2.2	7.7	0.9	0.0	0.0	0.0	3.0	1.6	0.0	0.0	0.0	0.0	3.8	2.1	4.5
その他	3.8	4.2	9.1	4.3	3.4	2.9	5.6	1.5	5.6	2.2	7.7	2.2	0.0	0.0	14.3	0.0	0.0	2.4	2.0	5.0	0.0	2.5	4.6	4.2
無効・無回答	0.6	0.7	0.0	2.2	1.1	0.0	0.4	0.7	0.7	0.0	7.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.8	0.5	0.3

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》

〔質問〕 現在、お持ちの家庭用ゲーム機を全て教えてください。※PC・携帯電話は除きます。



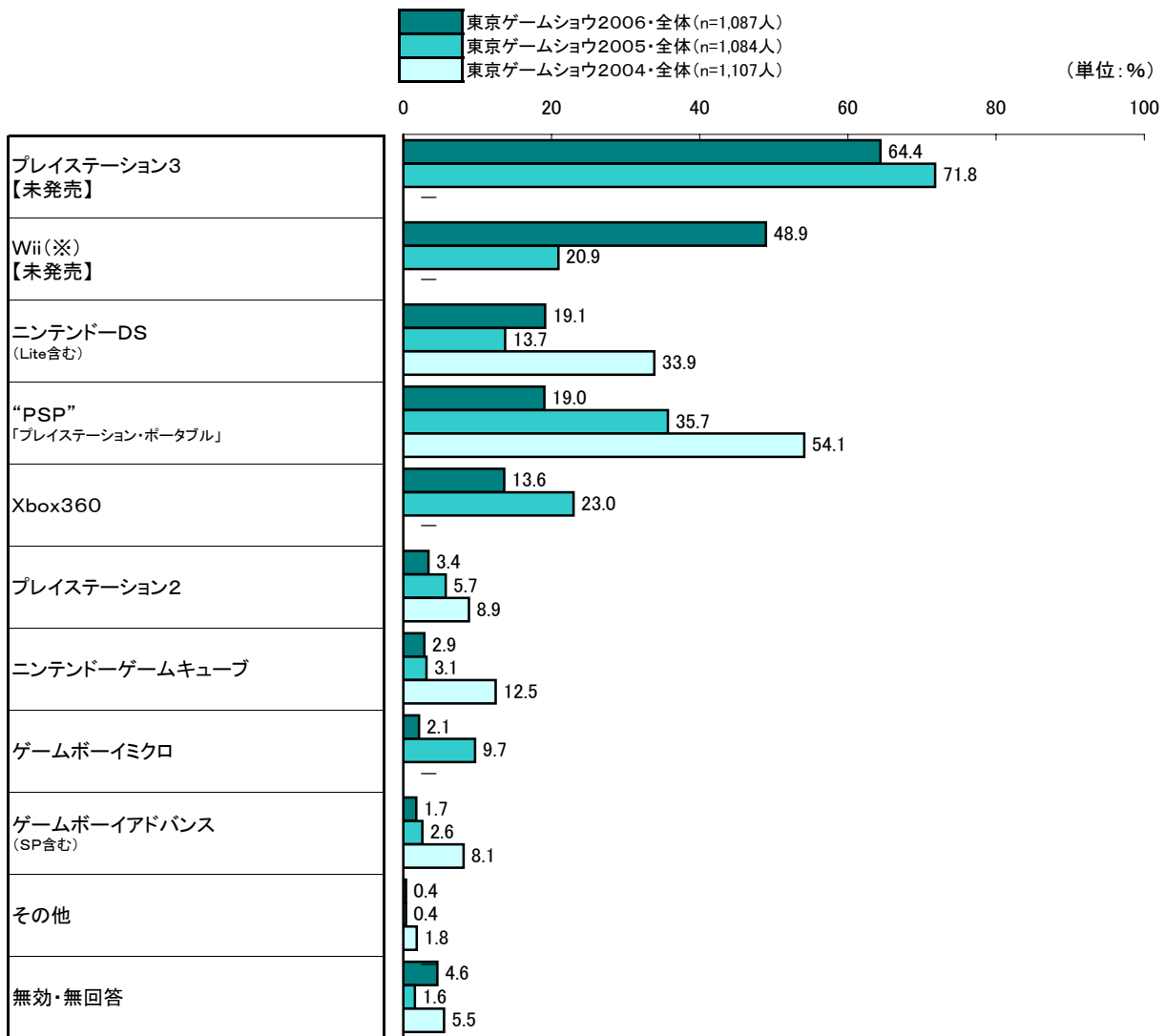
- ・「プレイステーション2」の保有率は年々着実に増加し、今回は86.9%となった。依然としてトップを維持している。
- ・「ニンテンドーDS (Lite含む)」の保有率は前年から2倍以上増加し54.3%。「ゲームボーイアドバンス (SP含む)」の保有率(57.1%)に近づきつつある。
- ・据置型は男性、携帯型は女性による保有率が高い。ただし「PSP」の保有率は男性の方が高い。

(単位:%)

	2006・全体 東京ゲームショウ	男女・年齢別															家庭用ゲーム プレイ頻度別							
		男性					女性					女性					ヘビ ユー ザー	ミ ドル ユー ザー	ラ イト ユー ザー					
		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	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)	1,087	855	11	46	88	104	268	135	144	46	13	232	2	7	14	33	63	42	49	20	2	366	433	288
プレイ ステーション2	86.9	87.5	63.6	82.6	86.4	86.5	91.4	91.1	87.5	76.1	61.5	84.9	50.0	57.1	71.4	90.9	87.3	83.3	89.8	80.0	100.0	89.3	91.0	77.8
ゲームボーイ アドバンス (SP含む)	57.1	56.4	63.6	91.3	84.1	76.0	53.7	38.5	36.8	54.3	46.2	59.9	50.0	85.7	100.0	60.6	50.8	52.4	61.2	70.0	0.0	67.5	54.3	48.3
ニンテンドーDS (Lite含む)	54.3	53.2	63.6	84.8	70.5	54.8	48.1	45.9	45.8	54.3	61.5	58.2	50.0	71.4	71.4	63.6	54.0	54.8	53.1	65.0	100.0	65.3	53.1	42.0
スーパー ファミコン	50.4	50.9	36.4	47.8	51.1	65.4	52.2	49.6	43.1	45.7	46.2	48.7	0.0	42.9	57.1	42.4	52.4	42.9	57.1	40.0	50.0	54.4	51.3	44.1
プレイ ステーション (PSone・ COMBO含む)	47.5	47.3	27.3	45.7	52.3	58.7	48.9	40.7	43.1	39.1	53.8	48.3	0.0	28.6	64.3	48.5	57.1	42.9	44.9	35.0	100.0	51.4	48.5	41.0
ゲームボーイ (カラー含む)	44.7	44.2	9.1	56.5	72.7	66.3	48.5	24.4	28.5	19.6	38.5	46.6	0.0	28.6	92.9	69.7	49.2	35.7	26.5	50.0	50.0	49.5	48.3	33.3
“PSP” 「プレイステーション・ ポータブル」	37.8	39.9	27.3	37.0	62.5	45.2	38.8	28.9	36.8	41.3	30.8	30.2	0.0	28.6	50.0	21.2	31.7	23.8	32.7	40.0	0.0	48.1	34.9	29.2
ニンテンドウ64	37.4	37.9	9.1	52.2	69.3	57.7	34.3	22.2	22.2	37.0	53.8	35.8	50.0	14.3	50.0	54.5	36.5	19.0	28.6	55.0	0.0	46.7	35.8	28.1
ニンテンドー ゲームキューブ	37.4	37.9	27.3	58.7	61.4	48.1	32.8	25.2	29.2	41.3	53.8	35.3	50.0	28.6	85.7	51.5	31.7	21.4	22.4	50.0	0.0	45.9	39.0	24.0
ドリームキャスト	23.2	25.3	0.0	4.3	11.4	9.6	26.9	44.4	36.1	17.4	15.4	15.5	50.0	14.3	21.4	3.0	12.7	11.9	28.6	15.0	0.0	28.1	22.4	18.1
Xbox	8.8	10.2	0.0	0.0	8.0	4.8	8.6	14.1	20.1	2.2	23.1	3.9	50.0	14.3	7.1	0.0	1.6	7.1	2.0	5.0	0.0	11.5	7.4	7.6
ゲームボーイ ミクロ	7.0	7.3	9.1	6.5	10.2	6.7	7.1	4.4	10.4	4.3	0.0	6.0	0.0	14.3	7.1	0.0	4.8	4.8	10.2	10.0	0.0	9.8	7.6	2.4
Xbox360	6.7	8.1	0.0	2.2	5.7	4.8	7.5	12.6	13.9	2.2	0.0	1.7	50.0	0.0	0.0	6.1	0.0	2.4	0.0	0.0	0.0	10.9	5.1	3.8
その他	10.4	10.6	0.0	2.2	2.3	8.7	13.4	14.8	13.2	4.3	15.4	9.5	0.0	0.0	14.3	6.1	9.5	4.8	20.4	0.0	0.0	11.5	10.9	8.3
無効・無回答	1.0	0.8	0.0	0.0	0.0	0.0	1.1	0.7	0.7	2.2	7.7	1.7	0.0	0.0	0.0	0.0	3.2	0.0	4.1	0.0	0.0	0.5	0.5	2.4

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全て教えてください。※PC・携帯電話は除きます。



※東京ゲームショウ2006調査より、「Revolution(仮称)」は名称決定に伴い選択肢を「Wii」に変更した。

- ・一番人気は「プレイステーション3」(64.4%)であるが、前回調査よりやや減少。
- ・「Wii」の購入希望率が、前回の20.9%から48.9%へと倍以上の伸びを示している。
- ・「ニンテンドーDS(Lite含む)」は、前回調査時は購入希望率を落としたものの、今回再度増加に転じている。特に、「女性」や「ライトユーザー」からの人気が高い。

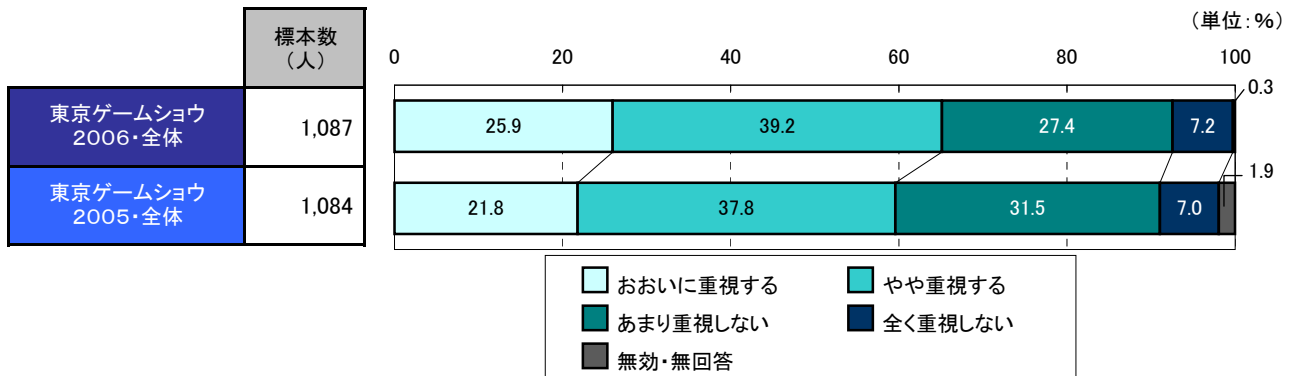
(単位:%)

	2006・全体 東京ゲームショウ	男女・年齢別															家庭用ゲーム プレイ頻度別							
		男性					女性					女性					ヘビ ユー ザー	ミ ドル ユー ザー	ラ イト ユー ザー					
		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	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)	1,087	855	11	46	88	104	268	135	144	46	13	232	2	7	14	33	63	42	49	20	2	366	433	288
プレイ ステーション3 【未発売】	64.4	68.4	36.4	63.0	68.2	76.0	69.8	71.1	62.5	65.2	76.9	49.6	50.0	14.3	64.3	54.5	41.3	50.0	53.1	60.0	50.0	67.8	67.0	56.3
Wii 【未発売】	48.9	52.2	36.4	45.7	54.5	56.7	54.9	57.0	45.8	47.8	15.4	37.1	0.0	14.3	28.6	45.5	41.3	35.7	40.8	25.0	0.0	55.7	51.5	36.5
ニンテンドーDS (Lite含む)	19.1	17.7	45.5	6.5	14.8	21.2	20.1	17.8	17.4	8.7	7.7	24.6	0.0	42.9	28.6	15.2	25.4	23.8	28.6	25.0	0.0	16.1	20.3	21.2
“PSP” 「プレイステーション・ ポータブル」	19.0	16.7	9.1	21.7	11.4	17.3	20.1	17.0	13.9	13.0	7.7	27.6	0.0	14.3	35.7	33.3	27.0	28.6	26.5	20.0	50.0	16.9	21.7	17.7
Xbox360	13.6	14.6	0.0	2.2	11.4	13.5	14.6	17.0	20.1	15.2	15.4	9.9	0.0	0.0	14.3	3.0	14.3	11.9	8.2	10.0	0.0	13.1	13.9	13.9
プレイ ステーション2	3.4	3.0	18.2	4.3	3.4	2.9	3.0	0.7	4.2	2.2	0.0	4.7	0.0	0.0	7.1	3.0	4.8	4.8	4.1	10.0	0.0	3.6	2.3	4.9
ニンテンドー ゲームキューブ	2.9	2.6	27.3	6.5	5.7	2.9	1.1	3.0	0.7	0.0	0.0	3.9	0.0	0.0	14.3	0.0	1.6	7.1	6.1	0.0	0.0	3.3	2.8	2.4
ゲームボーイ マイクロ	2.1	1.9	18.2	0.0	2.3	4.8	2.2	0.7	0.0	0.0	0.0	3.0	0.0	28.6	0.0	6.1	1.6	0.0	4.1	0.0	0.0	2.7	2.1	1.4
ゲームボーイ アドバンス (SP含む)	1.7	1.3	9.1	0.0	2.3	0.0	1.5	1.5	1.4	0.0	0.0	3.4	0.0	0.0	0.0	0.0	4.8	7.1	4.1	0.0	0.0	1.1	1.2	3.5
その他	0.4	0.2	0.0	0.0	1.1	0.0	0.0	0.7	0.0	0.0	0.0	0.9	0.0	14.3	0.0	0.0	1.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.3	0.7	0.0
無効・無回答	4.6	4.1	0.0	6.5	1.1	2.9	3.0	5.9	5.6	6.5	7.7	6.5	50.0	0.0	7.1	6.1	6.3	4.8	10.2	0.0	0.0	2.7	4.4	7.3

3. 家庭用ゲーム機本体カラーの好み

(1) 家庭用ゲーム機購入時における本体カラーの考慮の程度

〔質問〕 家庭用ゲーム機を購入する際、本体カラー(色)は重視しますか。



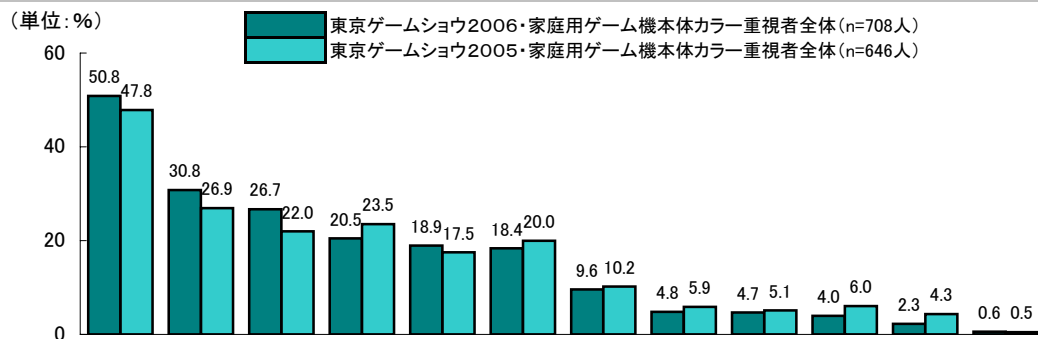
		標本数 (人)	おおいに重視する	やや重視する	あまり重視しない	全く重視しない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2006・全体		1,087	25.9	39.2	27.4	7.2	0.3
男女・年齢別	男性	855	25.8	37.7	28.1	8.2	0.2
	3～9才	11	9.1	45.5	36.4	9.1	0.0
	10～12才	46	19.6	50.0	23.9	6.5	0.0
	13～15才	88	27.3	39.8	25.0	8.0	0.0
	16～18才	104	27.9	40.4	26.9	3.8	1.0
	19～24才	268	25.0	39.2	27.6	7.8	0.4
	25～29才	135	26.7	40.7	24.4	8.1	0.0
	30～39才	144	27.1	29.2	32.6	11.1	0.0
	40～49才	46	21.7	26.1	37.0	15.2	0.0
	50才以上	13	46.2	23.1	30.8	0.0	0.0
	女性	232	26.3	44.8	25.0	3.4	0.4
	3～9才	2	0.0	50.0	0.0	50.0	0.0
	10～12才	7	14.3	14.3	57.1	14.3	0.0
	13～15才	14	14.3	42.9	35.7	7.1	0.0
	16～18才	33	24.2	39.4	27.3	9.1	0.0
	19～24才	63	30.2	46.0	20.6	1.6	1.6
	25～29才	42	28.6	54.8	14.3	2.4	0.0
30～39才	49	24.5	44.9	30.6	0.0	0.0	
40～49才	20	25.0	45.0	30.0	0.0	0.0	
50才以上	2	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	366	24.6	38.3	27.0	9.8	0.3
	ミドルユーザー	433	25.2	43.6	26.6	4.4	0.2
	ライトユーザー	288	28.8	33.7	29.2	8.0	0.3

- ・本体カラーを重視する人(「おおいに重視する」+「やや重視する」)は前回から増え、合計で全体の65.1%。
- ・本体カラーを重視する割合は、男性よりも女性の方が、家庭用ゲームプレイ頻度別では「ミドルユーザー」が高い。

(2)好きな本体カラー【家庭用ゲーム機本体カラー重視者ベース】《複数回答》

【本体カラーを「おおいに重視する」「やや重視する」と回答した人(=家庭用ゲーム機本体カラー重視者)のみ】

[質問] 家庭用ゲーム機の本体カラーはどのような色がお好みですか。以下の中からいくつでもお選びください。



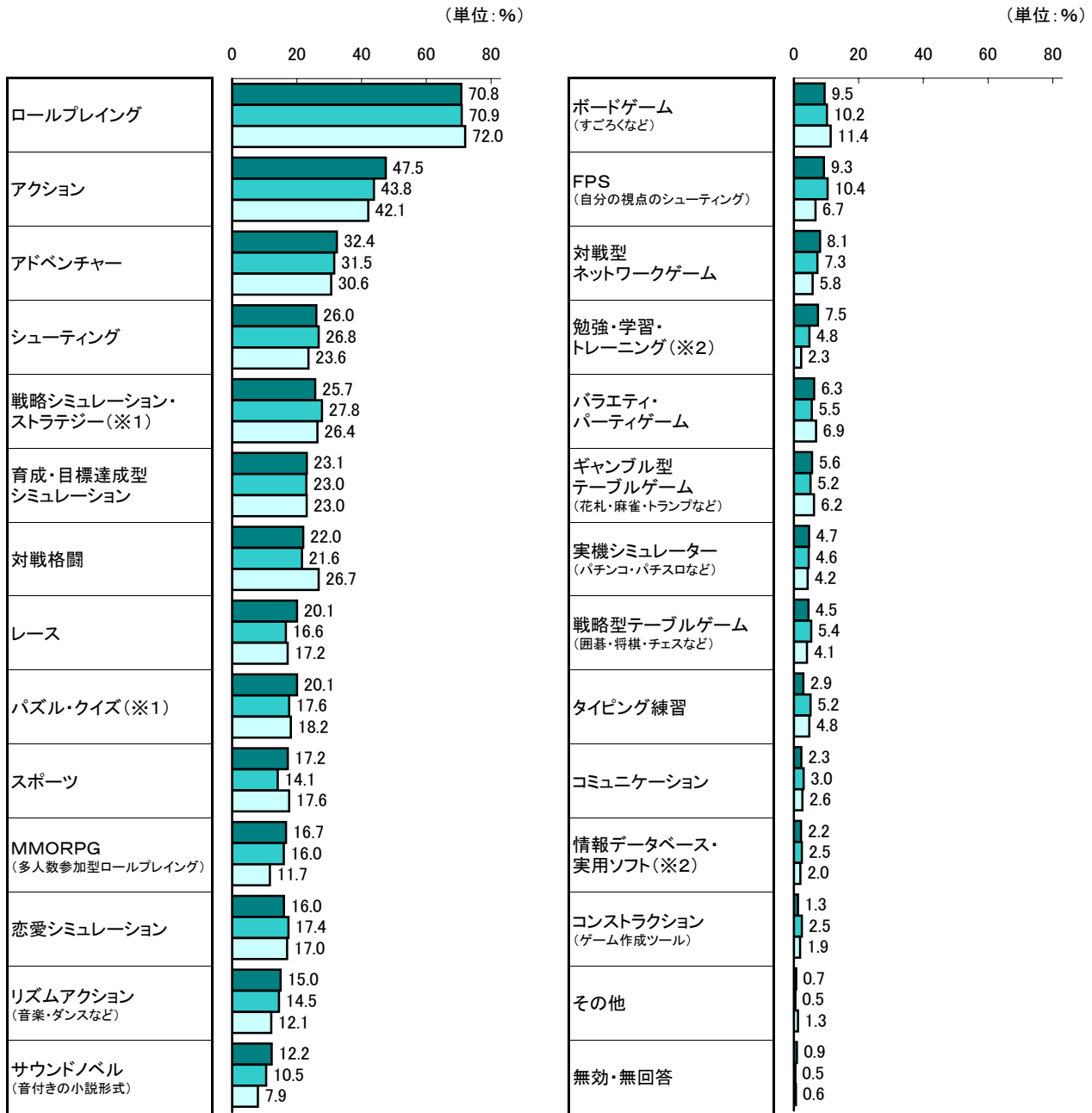
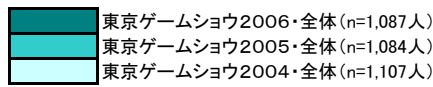
		標本数 (人)	黒	白	寒色系 (青・緑・紫・グレーなど)	シルバー	暖色系 (赤・黄・ピンク・オレンジなど)	メタリック系 (ゴールド・シルバー以外)	旧ゲーム機 機種で使われた カラー(ファミコンカラーなど)	パターン・柄もの	シールを貼った りして	ゴールド	その他	無効・無回答
東京ゲームショウ2006・家庭用ゲーム機本体カラー重視者全体		708	50.8	30.8	26.7	20.5	18.9	18.4	9.6	4.8	4.7	4.0	2.3	0.6
男女・年齢別	男性	543	54.0	30.9	24.3	20.6	14.4	18.6	10.3	4.2	4.4	3.5	1.8	0.7
	3～9才	6	16.7	33.3	33.3	16.7	16.7	33.3	0.0	0.0	16.7	16.7	0.0	0.0
	10～12才	32	34.4	21.9	15.6	37.5	6.3	18.8	18.8	0.0	12.5	12.5	0.0	0.0
	13～15才	59	61.0	28.8	23.7	32.2	10.2	11.9	5.1	1.7	1.7	3.4	1.7	1.7
	16～18才	71	45.1	33.8	28.2	19.7	8.5	19.7	9.9	2.8	4.2	2.8	2.8	2.8
	19～24才	172	61.0	35.5	30.8	11.6	20.9	19.2	12.2	5.2	2.3	2.3	1.7	0.0
	25～29才	91	67.0	35.2	22.0	24.2	16.5	13.2	14.3	9.9	7.7	2.2	0.0	0.0
	30～39才	81	42.0	23.5	19.8	21.0	9.9	24.7	7.4	2.5	4.9	3.7	3.7	1.2
	40～49才	22	45.5	22.7	4.5	22.7	4.5	22.7	0.0	0.0	0.0	4.5	4.5	0.0
	50才以上	9	33.3	11.1	11.1	22.2	33.3	22.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	女性	165	40.6	30.3	34.5	20.0	33.9	17.6	7.3	6.7	5.5	5.5	3.6	0.0
	3～9才	1	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	10～12才	2	0.0	50.0	100.0	0.0	0.0	0.0	50.0	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0
	13～15才	8	37.5	37.5	62.5	12.5	25.0	12.5	0.0	12.5	12.5	0.0	0.0	0.0
16～18才	21	42.9	23.8	47.6	23.8	47.6	19.0	9.5	4.8	4.8	0.0	0.0	0.0	
19～24才	48	47.9	39.6	35.4	10.4	37.5	2.1	4.2	12.5	6.3	4.2	6.3	0.0	
25～29才	35	31.4	25.7	37.1	20.0	31.4	22.9	11.4	2.9	2.9	11.4	2.9	0.0	
30～39才	34	38.2	29.4	23.5	23.5	32.4	35.3	8.8	5.9	5.9	2.9	5.9	0.0	
40～49才	14	42.9	21.4	7.1	50.0	21.4	21.4	0.0	0.0	0.0	14.3	0.0	0.0	
50才以上	2	100.0	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
プレイ頻度別	ヘビーユーザー	230	50.9	30.0	27.8	22.2	20.0	19.6	11.3	6.1	5.2	4.3	1.7	1.3
	ミドルユーザー	298	54.4	30.2	25.5	19.1	18.8	19.5	9.7	5.4	5.4	4.7	3.0	0.0
	ライトユーザー	180	45.0	32.8	27.2	20.6	17.8	15.0	7.2	2.2	2.8	2.2	1.7	0.6

(単位:%)

- ・最も人気が高いのは「黒」で、過半数(50.8%)の支持を集めた。特に男性からの人気が高い。
- ・「シルバー」「ゴールド」「メタリック系(ゴールド・シルバー以外)」は前回より減少。
- ・女性は「寒色系(青・緑・紫・グレーなど)」「暖色系(赤・黄・ピンク・オレンジなど)」など原色の人気が高い。

4. 好きなゲームジャンル 《複数回答》

[質問] あなたが最も好きなゲームのジャンルをいくつでも教えてください。



※1: 東京ゲームショウ2005調査より、「戦略シミュレーション」は「戦略シミュレーション・ストラテジー」に、「パズル」は「パズル・クイズ」にそれぞれ変更した。

※2: 東京ゲームショウ2006調査より、「勉強・学習」は「勉強・学習・トレーニング」に、「情報データベース」は「情報データベース・実用ソフト」にそれぞれ変更した。

・「ロールプレイング」が70.8%でトップ。
 ・「アクション」「戦略シミュレーション・ストラテジー」「シューティング」「対戦格闘」「レース」「MMORPG」などは男性、「育成・目標達成型シミュレーション」「パズル・クイズ」「恋愛シミュレーション」「リズムアクション」などは女性の方が多い。
 ・「勉強・学習・トレーニング」は「女性」、特に30才以上に人気。
 ・趣味・関心事別では、「格闘技」ファンは「対戦格闘」、「車・バイク・ドライブ」ファンは「レース」、「野球」「サッカー」「競馬・競輪・競艇」「ゴルフ」ファンは「スポーツ」の人気が高いといった相関関係が見られた。

(単位:%)

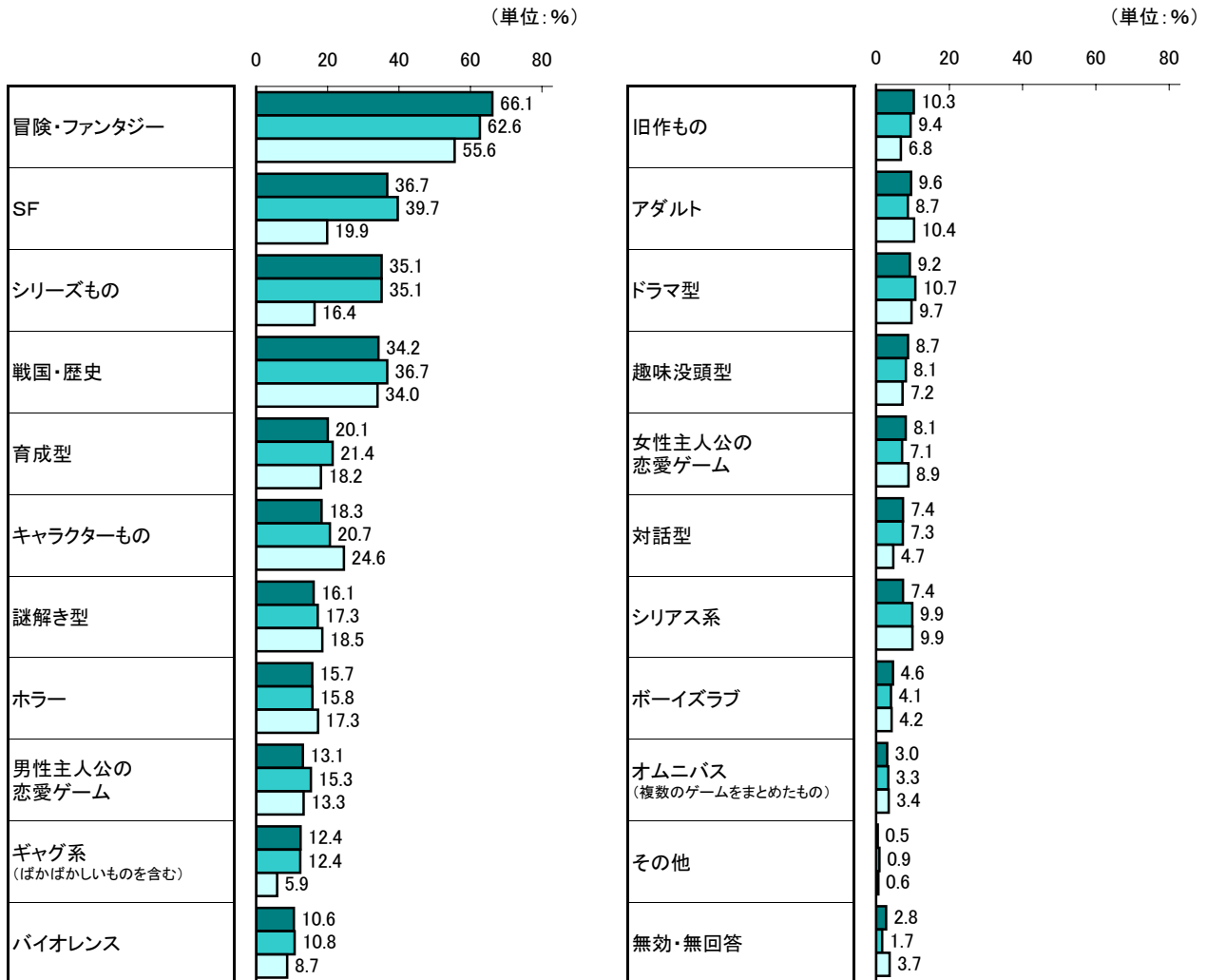
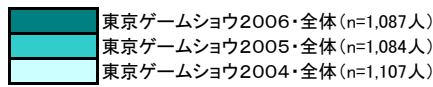
東京ゲームショウ 2006・全体	男女・年齢別																				家庭用ゲーム プレイ頻度別				
	男性											女性											ヘビーユーザー	ミドルユーザー	ライトユーザー
		3 ~ 9 才	1 0 ~ 1 2 才	1 3 ~ 1 5 才	1 6 ~ 1 8 才	1 9 ~ 2 4 才	2 5 ~ 2 9 才	3 0 ~ 3 9 才	4 0 ~ 4 9 才	5 0 才 以上	3 ~ 9 才		1 0 ~ 1 2 才	1 3 ~ 1 5 才	1 6 ~ 1 8 才	1 9 ~ 2 4 才	2 5 ~ 2 9 才	3 0 ~ 3 9 才	4 0 ~ 4 9 才	5 0 才 以上					
標本数(人)	1,087	855	11	46	88	104	268	135	144	46	13	232	2	7	14	33	63	42	49	20	2	366	433	288	
ロールプレイング	70.8	71.8	36.4	63.0	72.7	82.7	78.7	75.6	63.9	43.5	46.2	67.2	0.0	28.6	71.4	78.8	85.7	54.8	63.3	45.0	50.0	73.5	73.7	63.2	
アクション	47.5	51.2	45.5	60.9	63.6	58.7	60.1	50.4	34.0	15.2	23.1	33.6	0.0	28.6	42.9	36.4	36.5	38.1	26.5	30.0	0.0	51.4	54.7	31.6	
アドベンチャー	32.4	33.0	54.5	54.3	45.5	37.5	27.6	35.6	25.7	21.7	23.1	30.2	0.0	28.6	28.6	39.4	31.7	28.6	28.6	25.0	0.0	36.3	33.9	25.0	
シューティング	26.0	31.0	18.2	21.7	43.2	31.7	28.7	36.3	27.8	26.1	30.8	7.8	0.0	14.3	7.1	9.1	7.9	7.1	4.1	10.0	50.0	25.7	28.4	22.9	
戦略シミュレーション・ ストラテジー	25.7	28.8	9.1	19.6	20.5	34.6	31.3	26.7	32.6	30.4	7.7	14.2	0.0	0.0	7.1	24.2	15.9	11.9	16.3	5.0	0.0	25.1	27.9	22.9	
育成・目標達成型 シミュレーション	23.1	20.7	27.3	15.2	20.5	25.0	20.9	17.8	25.0	10.9	15.4	31.9	50.0	42.9	50.0	45.5	28.6	23.8	28.6	30.0	0.0	24.0	23.6	21.2	
対戦格闘	22.0	25.1	18.2	30.4	23.9	24.0	29.1	27.4	23.6	6.5	7.7	10.3	0.0	14.3	21.4	15.2	6.3	11.9	10.2	5.0	0.0	27.3	21.5	16.0	
レース	20.1	23.6	18.2	28.3	22.7	25.0	22.8	25.9	18.8	32.6	23.1	6.9	0.0	14.3	14.3	9.1	7.9	2.4	6.1	5.0	0.0	20.5	21.9	16.7	
パズル・クイズ	20.1	16.4	18.2	6.5	6.8	13.5	17.5	25.2	16.7	17.4	15.4	33.6	50.0	28.6	21.4	21.2	31.7	35.7	40.8	40.0	100.0	18.6	22.2	18.8	
スポーツ	17.2	20.0	27.3	21.7	13.6	21.2	18.7	24.4	18.8	30.4	0.0	6.9	0.0	0.0	7.1	3.0	6.3	7.1	10.2	5.0	50.0	16.1	16.9	19.1	
MMORPG (多人数参加型 ロールプレイング)	16.7	19.6	0.0	2.2	11.4	15.4	26.9	28.9	18.1	6.5	7.7	5.6	0.0	0.0	0.0	12.1	6.3	7.1	2.0	5.0	0.0	19.1	16.9	13.2	
恋愛 シミュレーション	16.0	13.7	0.0	0.0	6.8	20.2	19.8	11.9	13.9	2.2	0.0	24.6	0.0	14.3	35.7	27.3	28.6	33.3	10.2	25.0	0.0	16.4	15.5	16.3	
リズムアクション (音楽・ダンスなど)	15.0	13.6	0.0	4.3	11.4	15.4	21.3	12.6	9.0	2.2	0.0	20.3	0.0	14.3	35.7	30.3	22.2	19.0	16.3	5.0	0.0	17.5	15.0	11.8	
サウンドノベル (音付きの小説形式)	12.2	11.9	0.0	2.2	12.5	11.5	11.6	14.1	17.4	6.5	0.0	13.4	0.0	14.3	7.1	12.1	15.9	11.9	18.4	5.0	0.0	13.4	12.0	11.1	
ボードゲーム (すごろくなど)	9.5	9.7	0.0	2.2	5.7	8.7	12.7	9.6	11.8	8.7	0.0	8.6	0.0	0.0	14.3	3.0	4.8	7.1	20.4	5.0	0.0	9.8	10.4	7.6	
FPS (自分の視点の シューティング)	9.3	11.2	0.0	2.2	14.8	9.6	14.9	12.6	9.7	2.2	0.0	2.2	0.0	0.0	0.0	6.1	3.2	0.0	0.0	0.0	50.0	10.4	10.6	5.9	
対戦型 ネットワークゲーム	8.1	9.5	9.1	2.2	9.1	7.7	11.2	14.8	8.3	0.0	7.7	3.0	0.0	0.0	14.3	3.0	1.6	4.8	0.0	5.0	0.0	10.7	7.9	5.2	
勉強・学習・ トレーニング	7.5	5.4	9.1	2.2	1.1	4.8	4.5	8.1	6.3	10.9	7.7	15.1	0.0	0.0	21.4	9.1	12.7	11.9	20.4	25.0	50.0	4.9	8.3	9.4	
バラエティ・ パーティゲーム	6.3	6.1	9.1	8.7	1.1	6.7	7.5	6.7	6.9	0.0	0.0	6.9	0.0	14.3	7.1	9.1	6.3	2.4	8.2	10.0	0.0	5.2	9.0	3.5	
ギャンブル型 テーブルゲーム (花札・麻雀・トランプなど)	5.6	6.2	0.0	0.0	5.7	2.9	6.0	7.4	10.4	6.5	7.7	3.4	0.0	0.0	0.0	0.0	3.2	7.1	2.0	5.0	50.0	7.1	3.9	6.3	
実機シミュレーター (パチンコ・パチスロなど)	4.7	5.3	0.0	2.2	5.7	1.0	4.5	5.9	4.9	15.2	30.8	2.6	0.0	0.0	0.0	0.0	3.2	4.8	2.0	5.0	0.0	5.7	4.2	4.2	
戦略型 テーブルゲーム (囲碁・将棋・チェスなど)	4.5	5.4	0.0	0.0	4.5	5.8	6.0	4.4	5.6	10.9	7.7	1.3	0.0	0.0	0.0	0.0	1.6	4.8	0.0	0.0	0.0	4.9	3.9	4.9	
タイピング練習	2.9	2.5	9.1	0.0	0.0	1.9	3.7	4.4	1.4	0.0	0.0	4.7	0.0	0.0	0.0	0.0	9.5	2.4	4.1	10.0	0.0	2.5	3.9	2.1	
コミュニケーション	2.3	1.8	0.0	0.0	1.1	1.0	1.9	2.2	2.8	0.0	7.7	4.3	0.0	0.0	14.3	9.1	6.3	2.4	0.0	0.0	0.0	2.2	2.8	1.7	
情報データベース・ 実用ソフト	2.2	2.2	0.0	2.2	0.0	1.0	2.2	3.7	2.8	2.2	7.7	2.2	0.0	0.0	0.0	0.0	6.3	2.4	0.0	0.0	0.0	3.0	1.8	1.7	
コンストラクション (ゲーム作成ツール)	1.3	1.4	0.0	0.0	1.1	1.0	1.5	3.0	1.4	0.0	0.0	0.9	0.0	14.3	0.0	0.0	0.0	2.4	0.0	0.0	0.0	1.4	1.2	1.4	
その他	0.7	0.8	9.1	0.0	0.0	1.9	1.1	0.0	0.7	0.0	0.0	0.4	0.0	0.0	0.0	0.0	1.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.8	0.7	0.7	
無効・無回答	0.9	1.1	0.0	4.3	0.0	1.9	0.7	0.7	1.4	0.0	0.0	0.4	0.0	14.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.9	0.2	0.7	

(単位:%)

2006・全体 東京ゲームショウ	趣味・関心事別																									
	マンガ・アニメ	インターネット	映画・演劇・ドラマ	音楽鑑賞	読書	お笑い・バラエティ	旅行	カラオケ	野球	車・バイク・ドライブ	サッカー	料理・グルメ・酒	ファンタジー・フィクション	勉強・語学・資格取得	写真・アート	格闘技	囲碁・将棋・麻雀	恋愛・出会い	パチンコ・パチスロ	アイドル	釣り・アウトドア	競馬・競輪・競艇	ゴルフ	その他	無効・無回答	
標本数(人)	1,087	683	581	500	404	368	250	243	204	151	146	145	129	108	104	98	97	86	83	81	71	69	54	36	41	6
ロールプレイング	70.8	79.8	79.3	75.2	79.2	82.3	77.6	66.3	82.8	74.8	71.9	74.5	80.6	80.6	77.9	76.5	75.3	82.6	80.7	72.8	71.8	76.8	61.1	75.0	73.2	50.0
アクション	47.5	55.5	53.0	56.0	55.7	51.9	58.0	44.9	54.4	51.0	54.1	55.9	52.7	54.6	55.8	59.2	67.0	53.5	44.6	48.1	46.5	52.2	51.9	58.3	51.2	83.3
アドベンチャー	32.4	40.6	34.3	36.6	39.1	41.3	36.0	31.3	39.7	27.8	31.5	37.2	37.2	30.6	38.5	37.8	33.0	40.7	33.7	23.5	31.0	42.0	18.5	38.9	43.9	50.0
シューティング	26.0	27.8	30.6	30.6	28.0	31.5	34.4	26.7	30.4	29.1	44.5	28.3	34.1	28.7	33.7	42.9	43.3	34.9	43.4	28.4	38.0	56.5	22.2	27.8	24.4	50.0
戦略シミュレーション・ストラテジー	25.7	29.9	29.4	25.6	28.0	32.1	28.8	26.7	29.4	29.8	27.4	32.4	40.3	25.9	32.7	26.5	39.2	44.2	32.5	24.7	26.8	39.1	38.9	41.7	34.1	33.3
育成・目標達成型シミュレーション	23.1	26.9	24.4	25.4	27.0	28.3	27.6	25.5	33.3	29.8	25.3	27.6	37.2	28.7	33.7	30.6	39.2	33.7	36.1	32.1	38.0	27.5	37.0	22.2	24.4	16.7
対戦格闘	22.0	26.2	25.0	23.0	26.5	26.6	29.6	23.0	31.4	24.5	33.6	23.4	34.1	28.7	28.8	34.7	47.4	30.2	31.3	29.6	28.2	37.7	35.2	38.9	26.8	33.3
レース	20.1	20.9	23.9	22.4	23.0	20.1	25.2	24.3	22.5	26.5	53.4	28.3	25.6	18.5	26.9	27.6	28.9	22.1	28.9	23.5	22.5	29.0	27.8	27.8	17.1	0.0
パズル・クイズ	20.1	22.1	23.8	22.2	26.2	26.1	30.0	28.0	30.4	19.2	26.0	28.3	38.0	30.6	29.8	28.6	28.9	30.2	26.5	23.5	29.6	15.9	22.2	27.8	14.6	0.0
スポーツ	17.2	14.1	16.4	18.2	19.8	14.9	25.2	23.0	23.5	44.4	28.1	48.3	24.8	22.2	30.8	18.4	33.0	24.4	32.5	27.2	29.6	30.4	42.6	47.2	14.6	0.0
MMORPG (多人数参加型 ロールプレイング)	16.7	18.3	24.3	17.2	20.0	17.9	18.0	18.5	23.0	16.6	24.0	15.2	20.2	19.4	23.1	19.4	12.4	22.1	20.5	18.5	21.1	29.0	16.7	22.2	9.8	33.3
恋愛 シミュレーション	16.0	22.1	18.8	16.0	21.5	23.4	18.4	18.9	31.9	17.2	15.8	17.2	23.3	21.3	26.0	22.4	22.7	19.8	34.9	24.7	35.2	14.5	25.9	27.8	24.4	0.0
リズムアクション (音楽・ダンスなど)	15.0	18.4	20.3	16.8	24.3	19.3	21.2	17.3	34.3	15.2	22.6	15.2	24.8	25.0	21.2	28.6	16.5	18.6	24.1	17.3	18.3	21.7	13.0	19.4	12.2	0.0
サウンドノベル (音付きの小説形式)	12.2	15.7	15.8	13.4	15.8	17.9	13.2	15.6	21.1	11.9	17.8	13.1	21.7	13.9	15.4	20.4	16.5	16.3	15.7	19.8	19.7	15.9	16.7	13.9	9.8	0.0
ボードゲーム (すごろくなど)	9.5	10.7	11.5	12.2	12.6	12.8	15.2	17.7	16.2	11.3	15.8	19.3	18.6	13.0	19.2	21.4	19.6	17.4	16.9	17.3	14.1	14.5	24.1	22.2	7.3	0.0
FPS (自分の視点の シューティング)	9.3	11.0	13.4	12.0	11.6	12.8	10.8	10.3	14.7	7.3	22.6	9.7	15.5	12.0	15.4	15.3	15.5	14.0	13.3	11.1	16.9	23.2	7.4	8.3	9.8	33.3
対戦型 ネットワークゲーム	8.1	8.9	12.4	10.0	10.4	9.5	8.4	13.2	14.2	6.0	12.3	7.6	15.5	11.1	15.4	16.3	11.3	14.0	18.1	8.6	8.5	17.4	7.4	11.1	4.9	0.0
勉強・学習・ トレーニング	7.5	7.3	8.4	10.0	8.7	11.1	8.8	13.2	12.3	7.3	13.0	13.1	14.7	14.8	18.3	15.3	10.3	14.0	10.8	6.2	7.0	13.0	13.0	8.3	7.3	0.0
バラエティ・ パーティゲーム	6.3	7.0	7.1	8.2	7.7	7.9	11.2	11.5	12.7	8.6	10.3	9.0	15.5	11.1	15.4	13.3	11.3	9.3	22.9	14.8	9.9	7.2	14.8	8.3	2.4	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)	5.6	6.0	5.9	5.4	5.0	5.7	9.2	8.6	10.3	11.3	7.5	6.9	10.9	4.6	7.7	9.2	8.2	23.3	8.4	24.7	8.5	4.3	24.1	11.1	7.3	0.0
実機シミュレーター (パチンコ・パチスロなど)	4.7	4.1	4.5	4.8	4.7	5.4	4.8	7.4	4.9	5.3	6.2	7.6	10.1	6.5	3.8	6.1	9.3	11.6	8.4	28.4	9.9	10.1	11.1	11.1	2.4	0.0
戦略型 テーブルゲーム (囲碁・将棋・チェスなど)	4.5	4.7	6.0	4.6	6.2	7.3	5.2	7.8	6.9	7.3	6.8	9.0	7.0	7.4	9.6	8.2	11.3	24.4	9.6	4.9	7.0	7.2	18.5	11.1	4.9	16.7
タイピング練習	2.9	2.8	3.6	3.4	3.2	3.8	3.2	5.8	6.4	3.3	6.8	4.8	7.0	5.6	7.7	9.2	3.1	8.1	7.2	4.9	4.2	8.7	3.7	5.6	7.3	0.0
コミュニケーション	2.3	2.3	3.4	3.6	3.5	3.3	2.8	3.7	6.9	3.3	5.5	2.1	7.8	6.5	9.6	8.2	6.2	4.7	12.0	2.5	4.2	4.3	5.6	5.6	7.3	0.0
情報データベース・ 実用ソフト	2.2	2.5	3.4	3.2	4.2	3.5	3.6	5.3	6.4	4.0	6.2	3.4	7.0	8.3	4.8	7.1	5.2	5.8	7.2	6.2	7.0	5.8	9.3	2.8	2.4	0.0
コンストラクション (ゲーム作成ツール)	1.3	1.8	1.9	1.4	1.7	1.6	2.4	2.9	3.4	2.6	4.1	2.1	4.7	4.6	4.8	3.1	3.1	4.7	9.6	3.7	2.8	2.9	3.7	2.8	4.9	0.0
その他	0.7	0.4	0.9	0.2	0.2	0.3	0.8	0.4	1.5	0.0	0.7	0.0	1.6	0.0	0.0	0.0	0.0	1.2	1.2	0.0	1.4	0.0	0.0	0.0	2.4	0.0
無効・無回答	0.9	0.7	0.3	0.8	0.7	0.8	0.0	2.1	0.0	1.3	1.4	2.8	0.0	0.9	1.0	1.0	2.1	0.0	1.2	0.0	1.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

5. 好きなゲームのタイプ 《複数回答》

[質問] あなたが最も好きなゲームのタイプをいくつでも教えてください。



注)東京ゲームショウ2005調査より、「ジョーク・ユニーク系(ばかばかしいものを含む)」は「ギャグ系(ばかばかしいものを含む)」に変更した。また、一部の選択肢については、「もの」「型」「系」など細部の表現を見直し、それぞれ変更した。

- ・「冒険・ファンタジー」が66.1%でトップ。年々着実に増加している。
- ・「SF」「戦国・歴史」「ホラー」「バイオレンス」は女性より男性の方が、「女性主人公の恋愛ゲーム」「ボーイズラブ」は男性より女性の方がそれぞれ多い。「キャラクターもの」「育成型」については、特に女性の低年齢層の人気が高い。「シリーズもの」に対する「ヘビーユーザー」の支持の高さもうかがえる。
- ・趣味・関心事別では、「冒険・ファンタジー」は「勉強・語学・資格取得」「読書」などの愛好者から人気が高いといった相関関係がうかがえる。

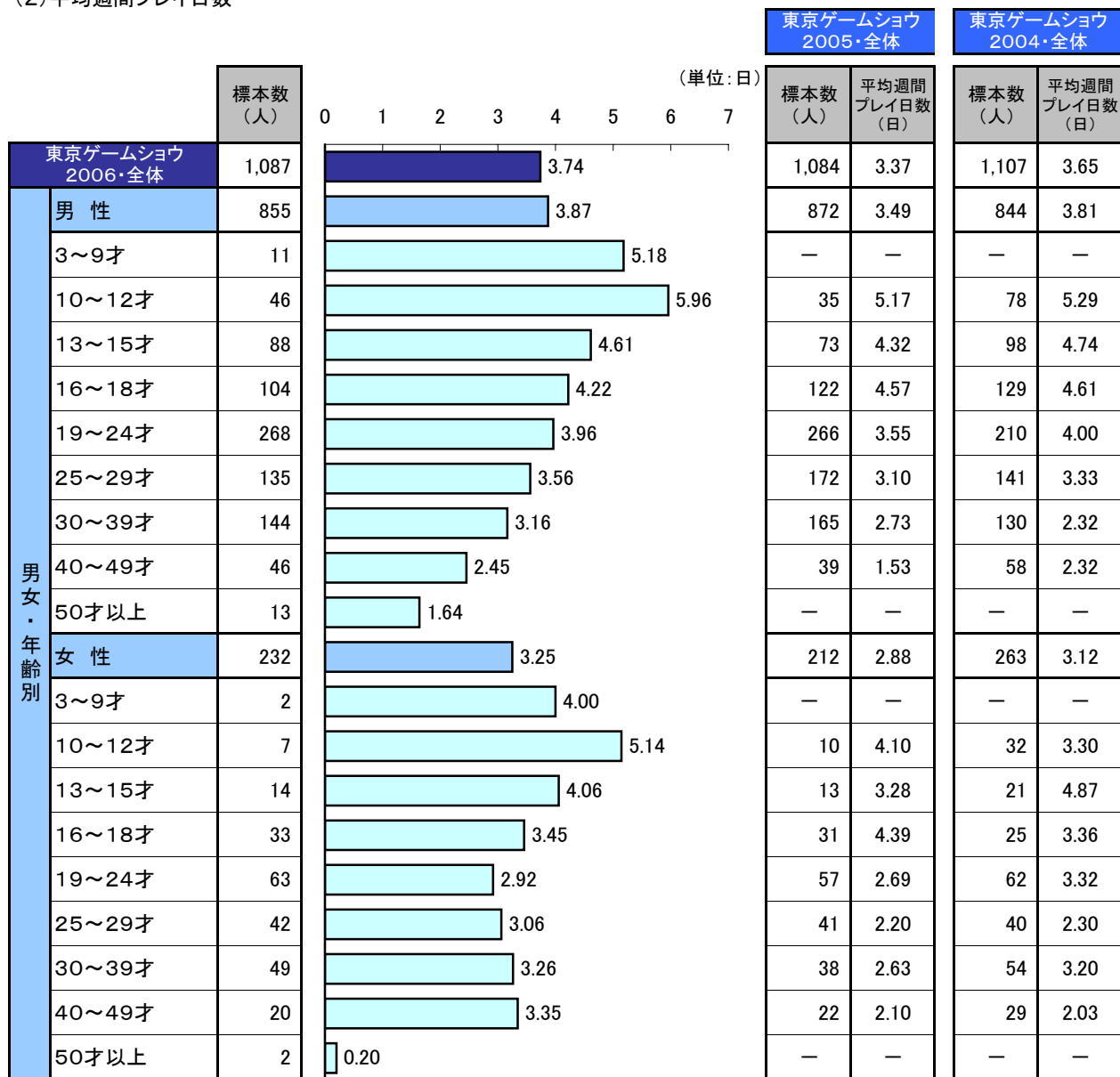
(単位:%)

東京ゲームショウ 2006・全体	男女・年齢別																				家庭用ゲーム プレイ頻度別			
	男性										女性										ヘビ ユー ザー	ミ ドル ユー ザー	ラ イト ユー ザー	
	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	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)	1,087	855	11	46	88	104	268	135	144	46	13	232	2	7	14	33	63	42	49	20	2	366	433	288
冒険・ファンタジー	66.1	66.1	54.5	65.2	63.6	70.2	73.1	71.9	58.3	37.0	46.2	66.4	0.0	42.9	64.3	63.6	77.8	64.3	65.3	65.0	0.0	68.3	71.4	55.6
SF	36.7	39.6	9.1	10.9	40.9	42.3	42.5	43.7	42.4	34.8	23.1	25.9	0.0	28.6	14.3	27.3	33.3	16.7	24.5	35.0	0.0	37.2	39.7	31.6
シリーズもの	35.1	36.3	18.2	34.8	39.8	45.2	41.0	34.8	30.6	17.4	7.7	31.0	0.0	0.0	50.0	33.3	31.7	28.6	34.7	25.0	0.0	40.2	38.1	24.3
戦国・歴史	34.2	37.0	18.2	28.3	28.4	37.5	39.2	36.3	41.0	45.7	23.1	24.1	0.0	0.0	14.3	24.2	31.7	31.0	16.3	25.0	0.0	33.3	36.0	32.6
育成型	20.1	18.8	27.3	19.6	17.0	18.3	20.1	20.0	17.4	15.2	15.4	24.6	0.0	42.9	35.7	27.3	25.4	23.8	24.5	10.0	0.0	21.6	21.5	16.0
キャラクターもの	18.3	17.7	54.5	15.2	13.6	19.2	17.9	17.0	21.5	6.5	7.7	20.7	50.0	28.6	42.9	27.3	19.0	14.3	16.3	20.0	0.0	19.7	18.9	15.6
謎解き型	16.1	14.5	0.0	10.9	5.7	9.6	16.0	21.5	17.4	13.0	7.7	22.0	0.0	28.6	7.1	12.1	20.6	23.8	34.7	15.0	50.0	16.9	16.4	14.6
ホラー	15.7	17.0	0.0	15.2	20.5	17.3	14.6	20.7	20.8	10.9	0.0	11.2	0.0	0.0	0.0	3.0	14.3	9.5	18.4	15.0	0.0	17.5	17.3	11.1
男性主人公の 恋愛ゲーム	13.1	13.7	9.1	2.2	8.0	16.3	19.4	14.1	13.9	0.0	0.0	10.8	0.0	0.0	7.1	15.2	14.3	11.9	6.1	10.0	0.0	13.9	13.9	10.8
ギャグ系 (ばかばかしいものを含む)	12.4	12.6	0.0	17.4	5.7	15.4	14.2	16.3	9.7	6.5	15.4	11.6	0.0	0.0	14.3	9.1	17.5	4.8	16.3	5.0	0.0	15.8	12.7	7.6
バイオレンス	10.6	12.4	0.0	2.2	13.6	11.5	14.6	13.3	13.9	8.7	0.0	3.9	0.0	0.0	0.0	4.8	4.8	6.1	5.0	0.0	0.0	11.7	11.3	8.0
旧作もの	10.3	11.8	0.0	6.5	4.5	15.4	14.2	14.1	13.2	4.3	0.0	4.7	0.0	0.0	7.1	3.0	3.2	4.8	8.2	5.0	0.0	12.8	10.4	6.9
アダルト	9.6	11.8	0.0	0.0	3.4	11.5	14.2	14.1	16.7	8.7	7.7	1.3	0.0	0.0	0.0	1.6	0.0	2.0	5.0	0.0	0.0	13.4	6.9	8.7
ドラマ型	9.2	8.3	0.0	2.2	3.4	8.7	11.2	9.6	7.6	8.7	0.0	12.5	0.0	14.3	0.0	6.1	14.3	11.9	18.4	15.0	0.0	10.7	9.2	7.3
趣味没頭型	8.7	8.7	0.0	0.0	3.4	5.8	10.4	8.9	13.9	6.5	15.4	9.1	0.0	0.0	14.3	15.2	9.5	2.4	8.2	10.0	50.0	9.0	8.1	9.4
女性主人公の 恋愛ゲーム	8.1	4.2	0.0	0.0	4.5	2.9	4.5	6.7	5.6	0.0	0.0	22.4	0.0	42.9	14.3	33.3	23.8	31.0	8.2	20.0	0.0	6.8	7.9	10.1
対話型	7.4	6.3	0.0	4.3	4.5	10.6	6.0	5.9	6.3	6.5	7.7	11.2	0.0	28.6	14.3	3.0	15.9	14.3	6.1	10.0	0.0	6.8	7.9	7.3
シリアス系	7.4	7.6	0.0	4.3	4.5	9.6	11.9	9.6	2.8	0.0	0.0	6.5	0.0	0.0	7.1	15.2	7.9	2.4	4.1	5.0	0.0	9.6	6.7	5.6
ボーイズラブ	4.6	2.0	0.0	2.2	1.1	2.9	2.6	1.5	1.4	2.2	0.0	14.2	0.0	0.0	7.1	30.3	12.7	19.0	6.1	15.0	0.0	6.3	2.8	5.2
オムニバス (複数のゲームを まとめたもの)	3.0	3.0	0.0	0.0	1.1	1.9	3.4	5.9	3.5	2.2	0.0	3.0	0.0	0.0	7.1	9.1	1.6	2.4	2.0	0.0	0.0	4.1	3.0	1.7
その他	0.5	0.6	0.0	0.0	2.3	0.0	0.0	0.7	1.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.8	0.2	0.3
無効・無回答	2.8	3.2	0.0	10.9	2.3	1.9	2.6	3.0	3.5	2.2	7.7	1.3	50.0	14.3	0.0	0.0	0.0	0.0	2.0	0.0	0.0	3.8	1.6	3.1

(単位:%)

	2006・全体 東京ゲームショウ																										
	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	お笑い・バラエティ	旅行	カラオケ	野球	車・バイク・ドライブ	サッカー	料理・グルメ・酒	フィアンテリアン・ファンクション	勉強・語学・資格取得	写真・アート	格闘技	囲碁・将棋・麻雀	恋愛・出会い	パチンコ・パチスロ	アイドル	釣り・アウトドア	競馬・競輪・競艇	ゴルフ	その他	無効・無回答		
標本数(人)	1,087	683	581	500	404	368	250	243	204	151	146	145	129	108	104	98	97	86	83	81	71	69	54	36	41	6	
冒険・ファンタジー	66.1	74.7	74.0	75.4	73.5	78.5	73.2	67.9	77.5	62.9	68.5	71.7	76.7	74.1	79.8	71.4	69.1	68.6	71.1	55.6	64.8	71.0	42.6	66.7	63.4	33.3	
SF	36.7	42.8	45.4	45.2	41.6	45.7	39.6	41.2	43.1	34.4	47.9	39.3	51.9	40.7	43.3	49.0	40.2	51.2	43.4	34.6	32.4	50.7	25.9	52.8	29.3	66.7	
シリーズもの	35.1	42.5	41.5	36.8	41.8	45.1	46.0	33.7	44.1	46.4	39.0	37.2	39.5	34.3	44.2	43.9	40.2	52.3	41.0	43.2	36.6	39.1	37.0	38.9	36.6	0.0	
戦国・歴史	34.2	34.6	33.4	39.4	37.4	37.2	36.0	40.7	38.2	39.1	32.9	44.1	47.3	36.1	51.9	37.8	41.2	46.5	41.0	43.2	26.8	43.5	53.7	44.4	29.3	50.0	
育成型	20.1	22.1	23.8	22.2	24.0	26.4	24.4	24.7	30.4	27.8	26.0	29.0	31.0	23.1	36.5	27.6	32.0	26.7	37.3	32.1	26.8	21.7	35.2	27.8	14.6	0.0	
キャラクターもの	18.3	23.4	20.3	19.8	25.0	19.3	22.8	15.2	27.5	20.5	17.8	25.5	23.3	21.3	25.0	27.6	22.7	23.3	30.1	28.4	22.5	21.7	16.7	27.8	34.1	0.0	
謎解き型	16.1	17.9	18.6	18.4	18.6	19.0	17.6	21.0	24.5	19.2	21.9	21.4	32.6	20.4	27.9	18.4	19.6	22.1	21.7	25.9	18.3	14.5	22.2	13.9	14.6	0.0	
ホラー	15.7	16.4	16.4	20.4	15.6	17.1	19.2	19.3	19.1	15.2	21.9	21.4	22.5	22.2	23.1	23.5	23.7	15.1	25.3	29.6	22.5	34.8	22.2	16.7	22.0	0.0	
男性主人公の恋愛ゲーム	13.1	17.7	16.7	13.0	18.1	17.9	16.8	16.9	28.9	18.5	15.8	17.9	24.8	18.5	23.1	19.4	22.7	23.3	31.3	19.8	23.9	13.0	22.2	22.2	19.5	0.0	
ギャグ系 (ばかばかしいものを含む)	12.4	14.9	15.7	11.6	15.8	15.2	18.4	14.8	20.6	14.6	21.9	12.4	22.5	11.1	18.3	16.3	17.5	23.3	18.1	19.8	16.9	13.0	18.5	13.9	19.5	16.7	
バイオレンス	10.6	11.1	12.2	14.6	12.1	13.0	12.4	12.8	13.2	7.9	17.1	14.5	15.5	13.9	17.3	9.2	18.6	12.8	22.9	18.5	15.5	27.5	13.0	11.1	14.6	0.0	
旧作もの	10.3	12.7	14.1	12.8	14.9	13.0	17.2	14.4	17.6	10.6	18.5	12.4	18.6	13.0	15.4	10.2	19.6	19.8	20.5	13.6	16.9	11.6	14.8	11.1	17.1	16.7	
アダルト	9.6	11.7	12.9	9.0	12.4	10.3	10.8	13.2	23.0	14.6	18.5	14.5	16.3	13.0	19.2	11.2	15.5	16.3	27.7	22.2	23.9	21.7	22.2	13.9	9.8	0.0	
ドラマ型	9.2	11.4	11.4	12.8	11.6	14.4	12.4	14.8	18.1	9.9	13.0	12.4	17.8	9.3	17.3	21.4	12.4	9.3	16.9	8.6	15.5	13.0	7.4	5.6	9.8	0.0	
趣味没頭型	8.7	9.1	12.4	9.2	10.4	11.4	11.6	14.4	19.6	13.9	17.8	13.1	20.9	17.6	18.3	21.4	13.4	16.3	16.9	14.8	15.5	15.9	22.2	16.7	14.6	0.0	
女性主人公の恋愛ゲーム	8.1	11.4	9.8	10.2	9.7	12.5	7.6	10.7	16.7	4.6	9.6	8.3	10.9	14.8	13.5	12.2	8.2	8.1	10.8	8.6	18.3	5.8	13.0	11.1	4.9	0.0	
対話型	7.4	8.9	10.2	8.6	10.4	10.6	8.8	12.3	16.2	7.3	13.0	10.3	18.6	13.9	24.0	16.3	12.4	9.3	24.1	8.6	15.5	10.1	13.0	13.9	12.2	0.0	
シリアス系	7.4	9.2	10.5	9.0	11.4	12.2	7.6	10.3	14.7	6.0	13.0	6.9	11.6	14.8	14.4	12.2	13.4	17.4	16.9	11.1	8.5	10.1	13.0	5.6	7.3	0.0	
ボーイズラブ	4.6	6.0	5.3	4.2	5.0	7.1	4.0	4.5	7.8	2.6	2.7	2.8	8.5	7.4	3.8	8.2	3.1	7.0	6.0	3.7	7.0	4.3	3.7	11.1	2.4	0.0	
オムニバス (複数のゲームをまとめたもの)	3.0	3.5	4.3	3.4	5.7	4.6	4.4	4.5	8.3	3.3	7.5	4.1	7.0	7.4	5.8	6.1	6.2	7.0	12.0	4.9	7.0	5.8	7.4	5.6	4.9	0.0	
その他	0.5	0.6	0.9	0.2	0.2	0.0	0.4	0.4	1.0	0.7	0.7	0.0	0.8	0.0	0.0	0.0	0.0	2.3	1.2	1.2	1.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
無効・無回答	2.8	2.2	1.5	1.6	2.7	1.6	0.4	2.9	0.5	5.3	2.7	4.1	2.3	0.9	1.9	2.0	4.1	2.3	0.0	0.0	4.2	1.4	1.9	2.8	2.4	0.0	

(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

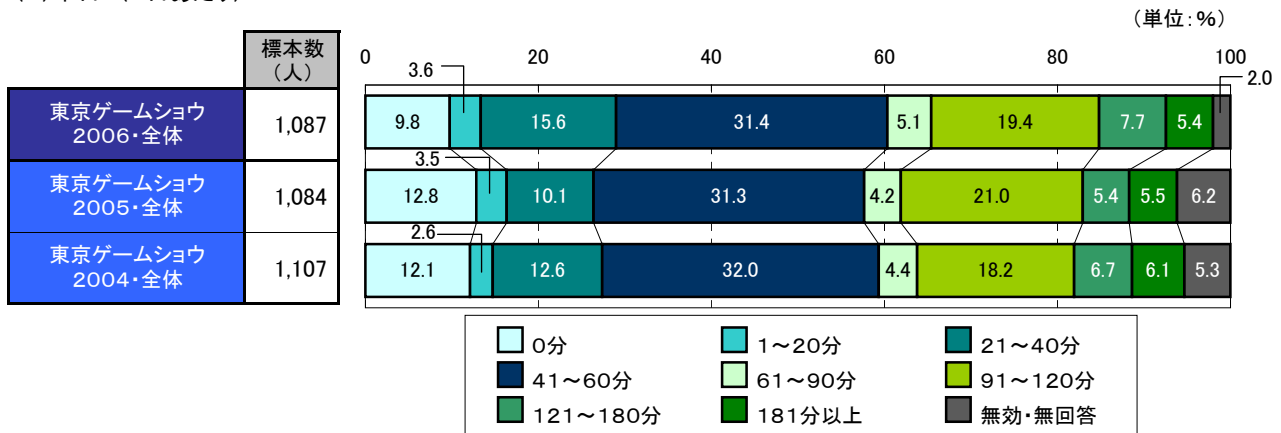
「ほとんど毎日」: 7日、「週に4~5日」: 4.5日、「週に2~3日」: 2.5日、「週に1日」: 1日、「月に2~3日」: 0.3日、「月に1日以下」: 0.1日として推計

- ・平均週間プレイ日数は3.74日で、ここ数年の減少傾向から転じ増加に移った。
- ・男女とも「10~12才」が最も多く、男性「10~12才」では5.96日に達した。
- ・一方、男女とも「16~18才」だけは前回より減少している。

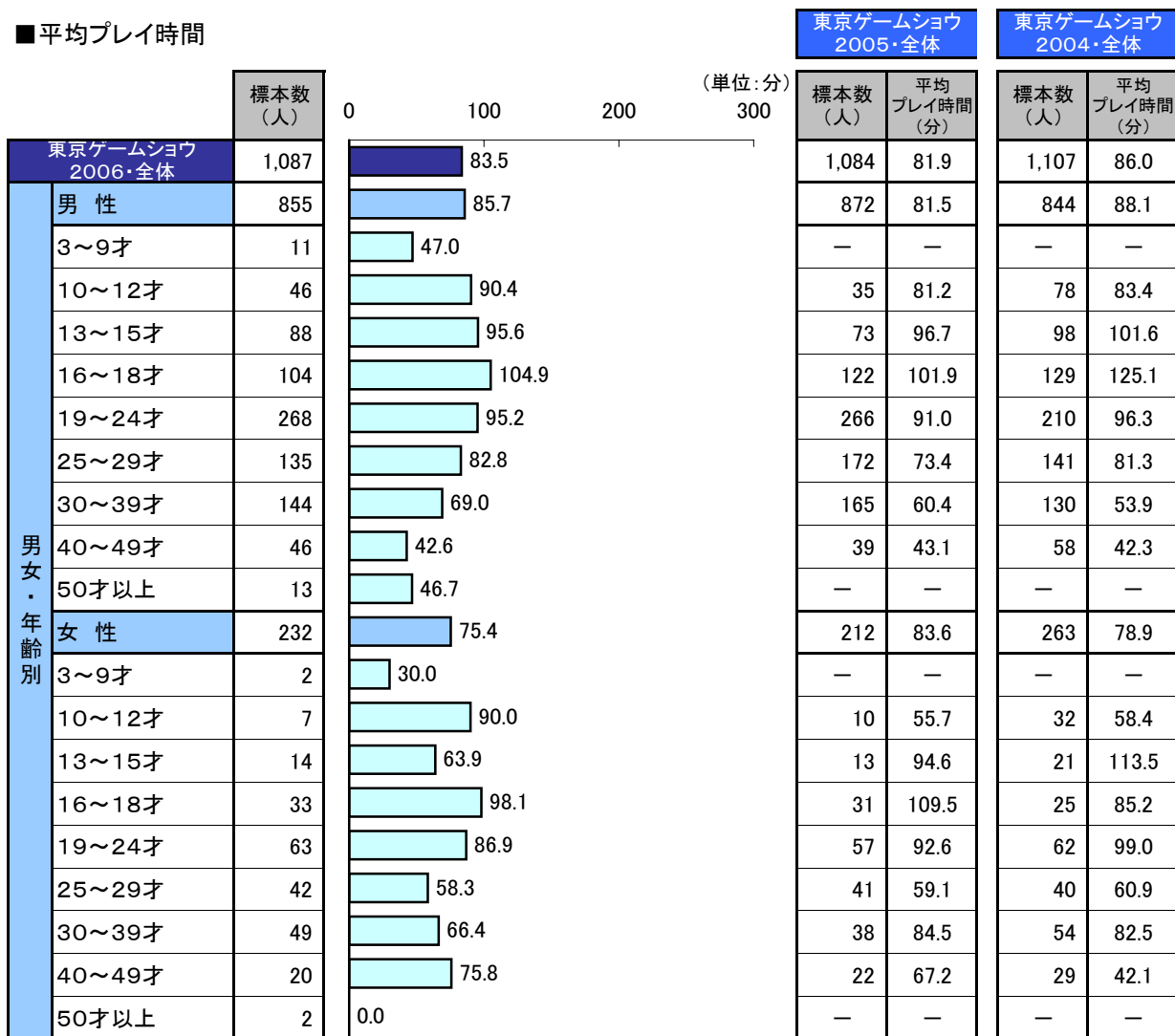
7. ゲームプレイ時間

【質問】 平均すると1回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。

(1) 平日（1日あたり）

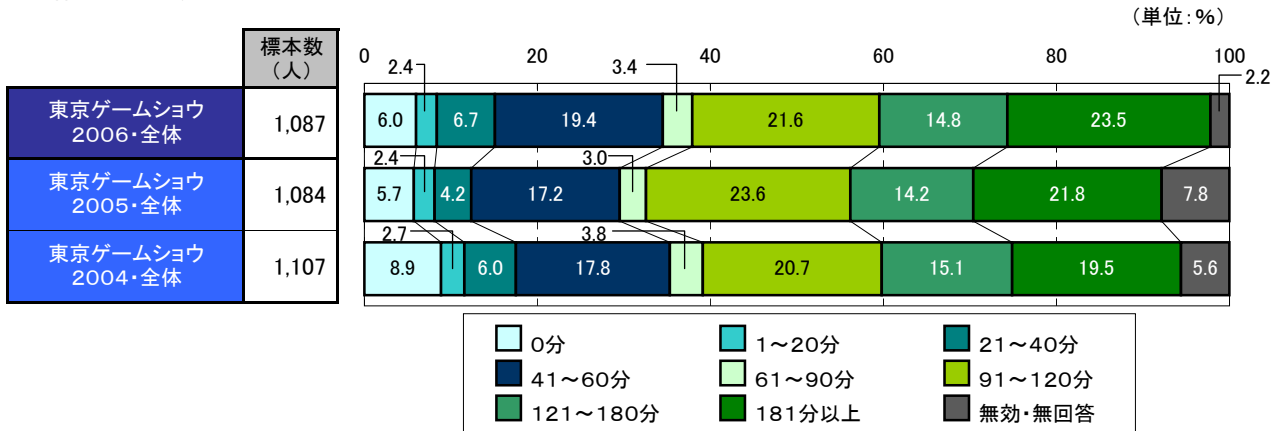


■ 平均プレイ時間

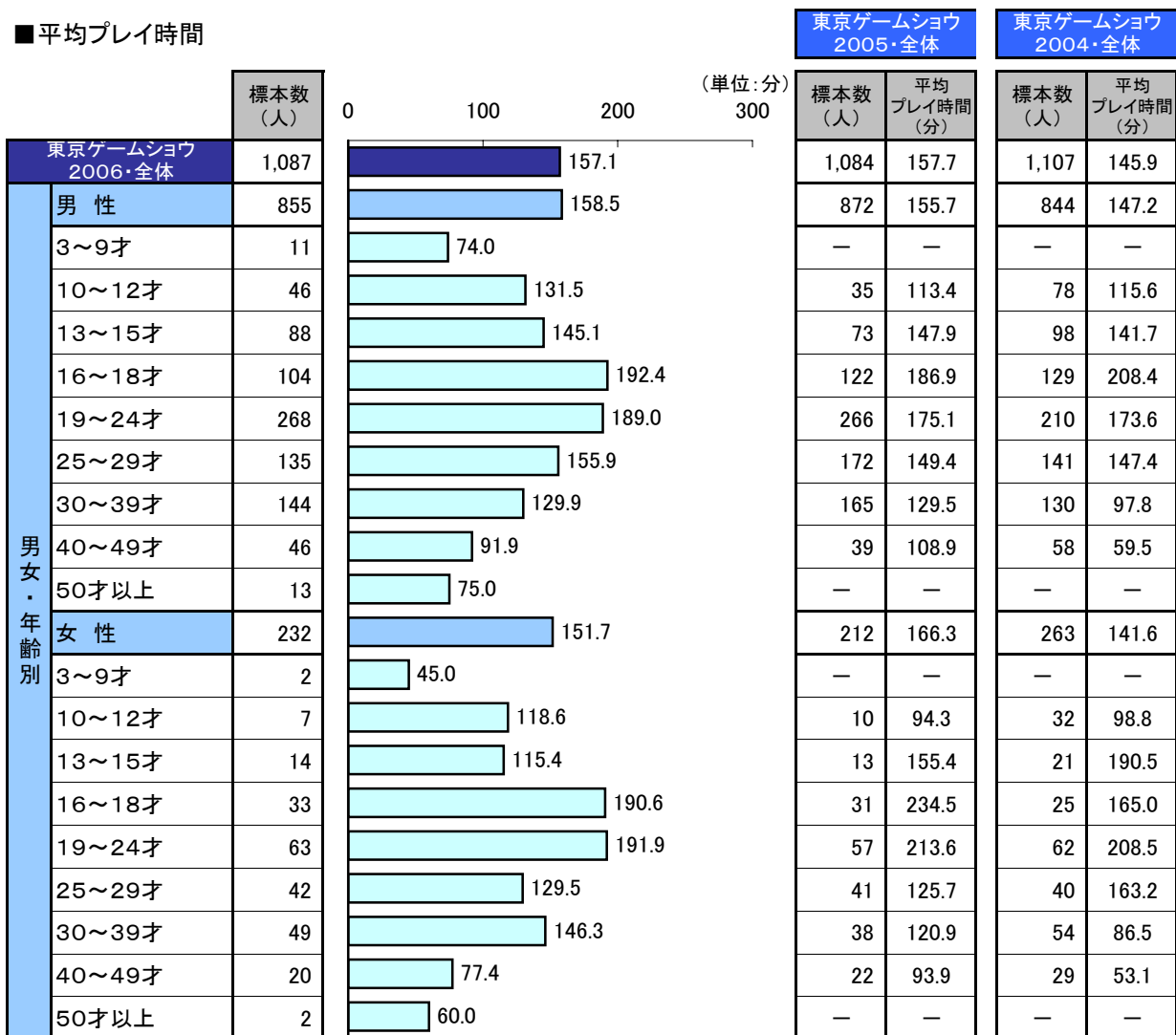


・平日1日あたりのプレイ時間は、例年と同じく「41分～60分」と「91分～120分」が多いが、今回は「21～40分」も増えた。
 ・平日1日あたりの平均プレイ時間は83.5分で、前回からやや増加。男性「30～39才」や女性「40～49才」は2年連続で増えている。

(2) 休日 (1日あたり)

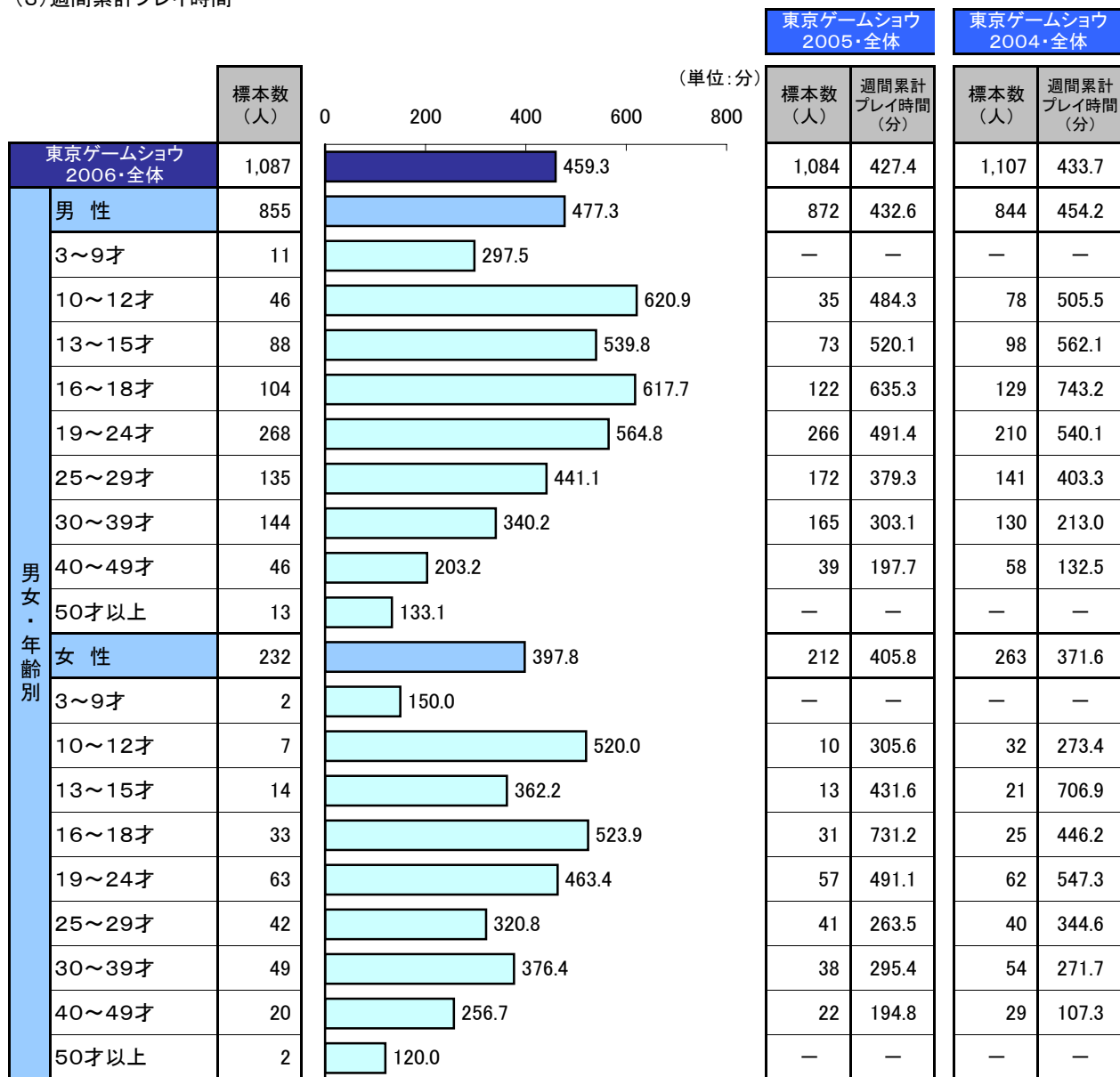


■ 平均プレイ時間



・休日1日あたりのプレイ時間は、「181分以上」という長時間派が23.5%で最多となった一方、「21~40分」「41~60分」といった短時間派もそれぞれ増えている。
 ・休日1日あたりの平均プレイ時間は157.1分で横ばい。男女とも「16~18才」「19~24才」は約190分プレイしている。

(3) 週間累計プレイ時間



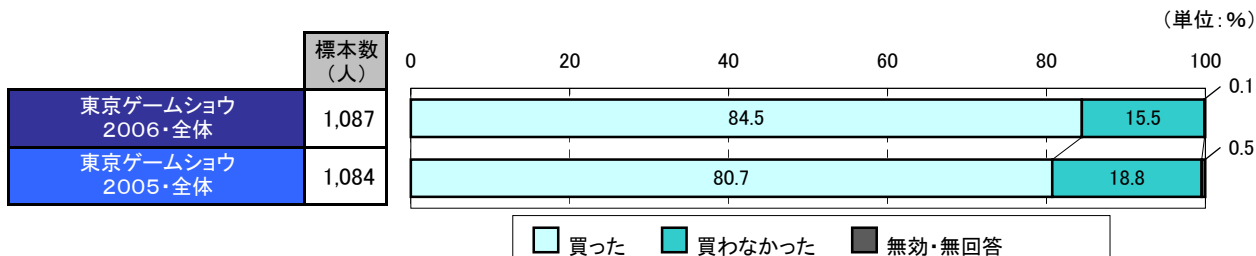
注) 週間累計プレイ時間 = (平均週間プレイ日数 - 2日) × 平日の平均プレイ時間 + 休日の平均プレイ時間 × 2

- ・週間累計プレイ時間は、週間プレイ日数が増えたことが要因となり、459.3分と前回・前々回に比べ最高となった。
- ・男性「10~12才」「16~18才」では週間累計プレイ時間が600時間を越える。
- ・男女とも「16~18才」は前回より週間累計プレイ時間が減少している。一方、25才以上は全体的に増加している。

8. ソフトウェア購入状況

(1) 過去1年間のソフトウェア購入実績

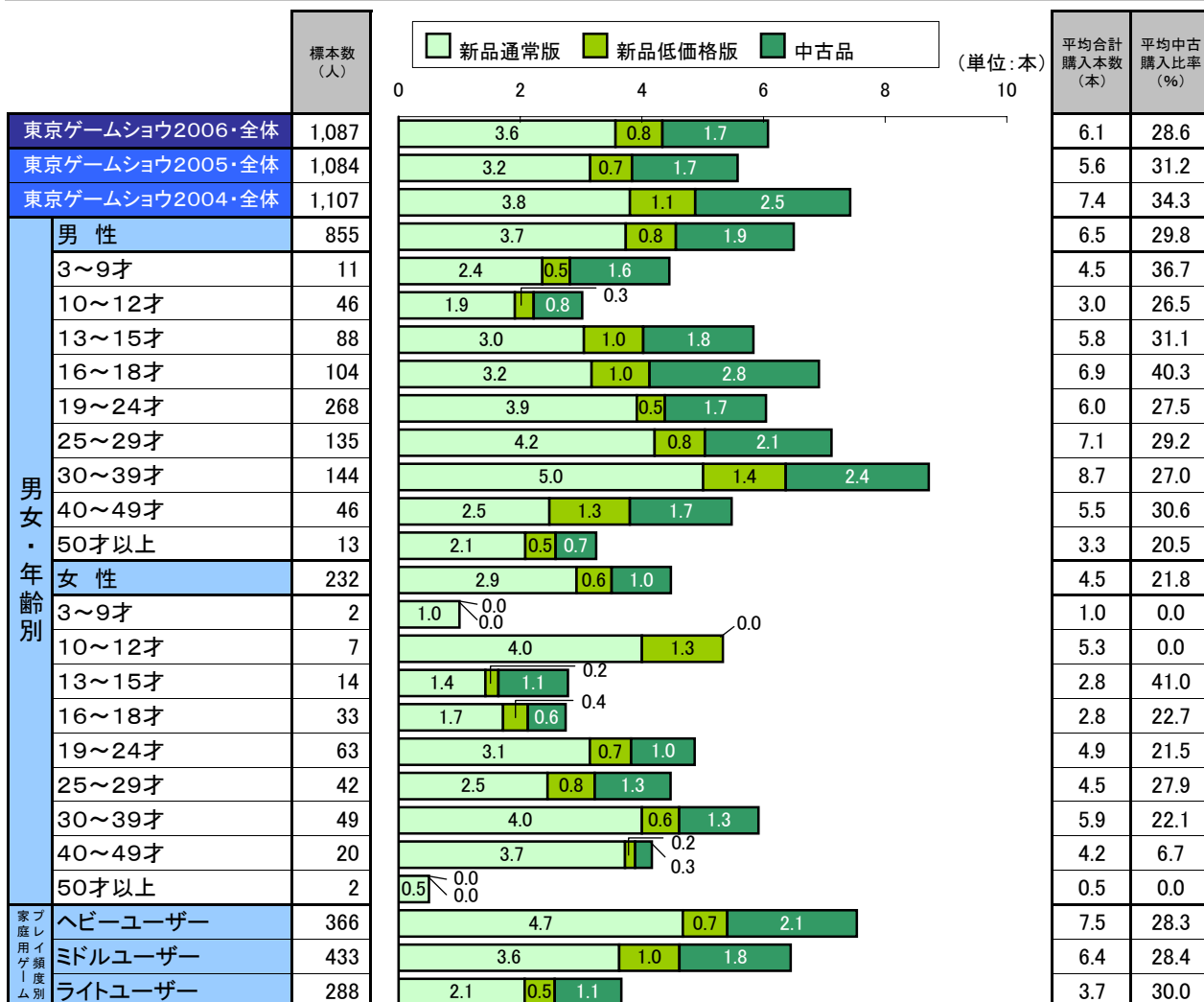
【質問】 この1年間に家庭用ゲームのゲームソフトを買いましたか。※PCのゲームソフトは除きます。



(2) 過去1年間のソフトウェア平均購入本数

【家庭用ゲームのゲームソフトを「買った」と回答した人のみ】

【質問】 この1年間に買った家庭用ゲームソフトの本数を、「新品通常版」「新品低価格版」「中古品」別にお教えてください。



注) 平均購入本数の算出にあたっては、(1)において新品ソフトウェアを「買わなかった」と回答した未購入者についても、(2)の購入本数を一律「0」本として扱った上で、それら未購入者も含めた全体を母数としている(無効・無回答は除く)。

- ・過去1年間に家庭用ゲームソフトウェアの購入実績があったのは全体の84.5%で、前回より増加した。
- ・購入合計本数の平均も前回より増えて6.1本。男女・年齢別では男性「30~39才」が8.7本で最多。
- ・平均中古購入比率は低下傾向にあり、今回は28.6%と3割を下回った。

(3) 過去1年間に購入して満足した家庭用ゲームソフトウェア

【過去1年間における家庭用ゲームソフトウェア購入者ベース】《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・携帯電話のゲームは除きます。

(n=918人のうち有効回答者680人・延べ699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)
『ファイナルファンタジー』シリーズ		104
ファイナルファンタジーⅢ	NDS	47
ファイナルファンタジーXII	PS2	37
ファイナルファンタジーXI アトルガンの秘宝	PS2	9
ファイナルファンタジーX	PS2	2
ファイナルファンタジーⅣ	GBA	1
ファイナルファンタジーⅧ	PS	1
FFX/FFX-2 アルティメット ボックス	PS2	1
ファイナルファンタジータクティクス	PS	1
『ファイナルファンタジー』シリーズ	-	5
『テイルズ オブ』シリーズ		32
テイルズ オブ ジアビス	PS2	19
テイルズ オブ ファンタジア - フルボイスエディション -	PSP	8
テイルズ オブ シンフォニア	PS2	2
テイルズ オブ デスティニー2	PS2	1
テイルズ オブ レジェンディア	PS2	1
『テイルズ オブ』シリーズ	PS2	1
『マリオ』『スーパーマリオ』シリーズ		31
ニュースーパーマリオブラザーズ	NDS	14
マリオカートDS	NDS	5
スーパーマリオ64DS	NDS	1
マリオバスケ3on3	NDS	1
スーパーマリオアドバンス	GBA	1
マリオパーティ7	NGC	1
『マリオ』『スーパーマリオ』シリーズ	NDS	7
『マリオ』	(無回答)	1
『モンスターハンター』シリーズ		29
モンスターハンターポータブル	PSP	15
モンスターハンター2	PS2	9
『モンスターハンター』シリーズ	PS2	5
.hack//G.U.	PS2	28
ペルソナ3	PS2	18
『ヴァルキリープロファイル』シリーズ		17
ヴァルキリープロファイル2 - シルメリア -	PS2	16
ヴァルキリープロファイル - レナス -	PSP	1
大神	PS2	17
キングダムハーツII	PS2	16
『ウイニングイレブン』シリーズ		13
ウイニングイレブン10	PS2	8
ウイニングイレブン9	PS2	2
『ウイイレ2』	(無回答)	1
『ウイイレ』『ウイニングイレブン』	PS2	2
『ゼノサーガ』シリーズ		12
ゼノサーガ エピソードⅢ [ツアラトウストラはかく語りき]	PS2	11
『ゼノサーガ』	PS2	1
おいでようぶの森	NDS	12
『脳トレ』シリーズ		11
脳を鍛える大人のDSTレーニング	NDS	6
もっと脳を鍛える大人のDSTレーニング	NDS	4
『脳トレ・もっと脳トレ』	NDS	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)
『戦国BASARA』シリーズ		10
戦国BASARA2	PS2	9
『戦国BASARA』	(無回答)	1
『エース コンバット』シリーズ		9
エースコンバット・ゼロ	PS2	7
エースコンバット5	PS2	1
エースコンバット3	PS	1
ファンタシースターユニバース	PS2	9
メルティブラッド アクトカデンツァ	PS2	9
MOTHER3	GBA	9
『機動戦士ガンダム』シリーズ		8
SDガンダム G GENERATION PORTABLE	PSP	4
機動戦士ガンダムクライマックスU.C.	PS2	2
機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 VS. Z.A.F.T.	PS2	1
『ガンダムSEED』	(無回答)	1
『実況パワフルプロ野球』シリーズ		8
実況パワフルプロ野球13	PS2	4
実況パワフルプロ野球12決定版	PS2	1
実況パワフルプロ野球12	NGC	1
実況パワフルプロ野球11	PS2	1
『実況パワフルプロ野球』	PS2	1
『ポケモン』シリーズ		7
ポケモンレンジャー	NDS	3
ポケモン不思議のダンジョン	NDS	2
ポケットモンスターエメラルド	GBA	1
『ポケモン』	GBA	1
『メタルギアソリッド』シリーズ		7
メタルギアソリッド3	PS2	3
メタルギアソリッド3 サブシスタンス	PS2	2
『メタルギアソリッド』シリーズ	PS2	1
『メタルギア』	(無回答)	1
リズム天国	GBA	7
ルーンファクトリー -新牧場物語-	NDS	7
テトリスDS	NDS	6
『バイオハザード4』シリーズ		6
バイオハザード4	PS2	5
バイオハザード4	(無回答)	1
龍が如く	PS2	6
デッドオアアライヴ4	X360	5
アルトネリコ	PS2	5
第3次スーパーロボット大戦α	PS2	5
『遥かなる時空の中で』シリーズ		5
遥かなる時空の中で 舞一夜	PS2	2
遥かなる時空の中で3 運命の迷宮	PS2	1
遥かなる時空の中で3 十六夜記	PS2	1
『遥かなる時空の中で』	PS2	1
みんなのテニス	PS2	5
『リッジレーサー』シリーズ		5
リッジレーサー6	X360	4
リッジレーサーズ2	PSP	1

以下タイトル多数のため省略

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。

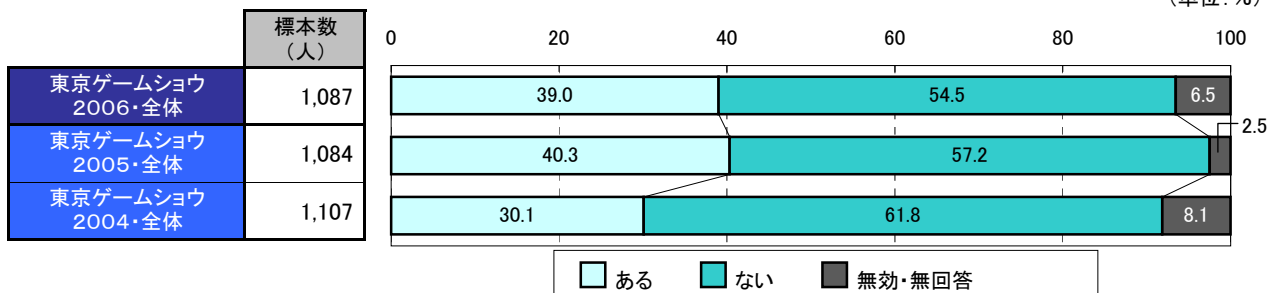
NGC: ニンテンドーゲームキューブ、GBA: ゲームボーイアドバンス、NDS: ニンテンドーDS、PS: プレイステーション、PS2: プレイステーション2、PSP: PSP、X360: Xbox360

最も多かったのは「ファイナルファンタジー」シリーズで、延べ104タイトルの回答が集まった。内訳では「ファイナルファンタジーⅢ」(NDS)、「ファイナルファンタジーXII」(PS2)が多い。次いで「テイルズ オブ」シリーズ、「マリオ」「スーパーマリオ」シリーズ、「モンスターハンター」シリーズと続く。単独タイトルとしては、「.hack//G.U.」(PS2)が28タイトルの回答を集めている。

9. 現行機種で再度遊んでみたいゲーム

【質問】 旧ゲーム機種(家庭用ゲーム機、パソコン)や、昔ゲームセンターなどで遊んだことのあるゲームのうち、現行機種で再度遊んでみたいゲームはありますか。ある場合は、具体的なタイトル名をお書きください。

(1) 現行機種で再度遊んでみたいゲームの有無



(2) 遊んでみたいゲームの具体的なタイトル名

【現行機種で再度遊んでみたいゲームがある人ベース】《自由回答/複数回答》

(n=424人のうち有効回答者375人・延べ385タイトル)

(単位:%)

	標本数(人)	ある	ない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2006・全体	1,087	39.0	54.5	6.5
男性	855	38.9	54.6	6.4
3~9才	11	0.0	81.8	18.2
10~12才	46	13.0	80.4	6.5
13~15才	88	25.0	65.9	9.1
16~18才	104	37.5	56.7	5.8
19~24才	268	44.8	50.4	4.9
25~29才	135	45.9	47.4	6.7
30~39才	144	47.9	46.5	5.6
40~49才	46	32.6	60.9	6.5
50才以上	13	0.0	76.9	23.1
女性	232	39.2	53.9	6.9
3~9才	2	0.0	100.0	0.0
10~12才	7	0.0	100.0	0.0
13~15才	14	28.6	64.3	7.1
16~18才	33	27.3	72.7	0.0
19~24才	63	49.2	42.9	7.9
25~29才	42	45.2	42.9	11.9
30~39才	49	46.9	46.9	6.1
40~49才	20	25.0	65.0	10.0
50才以上	2	0.0	100.0	0.0
プレイ頻度別				
ヘビーユーザー	366	40.4	55.5	4.1
ミドルユーザー	433	39.7	50.8	9.5
ライトユーザー	288	36.1	58.7	5.2

タイトル名	タイトル数(タイトル)
「ファイナルファンタジー」シリーズ	23
「マリオ」「スーパーマリオ」シリーズ	21
「ドラゴンクエスト」シリーズ	17
「Sa・Ga」シリーズ	14
「ファイアーエムブレム」シリーズ	12
「聖剣伝説」シリーズ	9
「クロノ・トリガー」シリーズ	8
「ゼノギアス」	7
「電脳戦機バーチャロン」シリーズ	各 6
「ライブ アライブ」	
「くにおくん」シリーズ	各 5
「ゼルダの伝説」シリーズ	
「ナイツ」	
「スベランカー」	各 4
「テイルズ オブ」シリーズ	
「MOTHER」シリーズ	
「ロードランナー」	
「ロックマン」シリーズ	
「スペースインベーダー」	各 3
「がんばれゴエモン」シリーズ	
「グランディア」	
「スペースチャンネル5」	
「パンツァードラグーン」シリーズ	
「ファイナルファイト」	
「ブーヤン」	
「星のカービィ スーパーDX」	
以下、タイトル多数のため省略	

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

・「ある」のは全体の約4割であるが、前回に比べると微減。「ヘビーユーザー」の方が「ある」の割合が高い。
 ・具体的なタイトルとしては「ファイナルファンタジー」シリーズが最も多い。

10. 「勉強・学習・トレーニング」の家庭用ゲームソフトウェアの保有状況

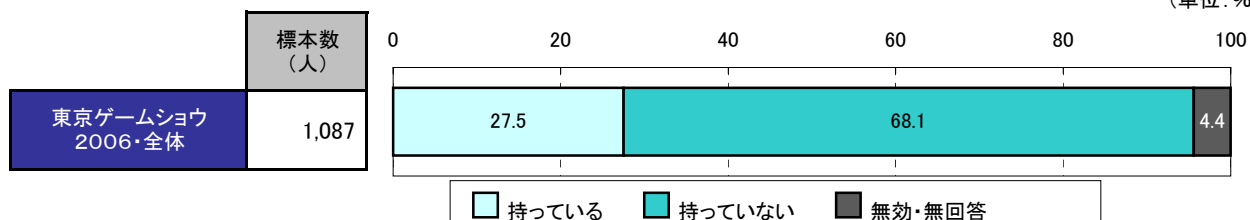
【質問】「勉強・学習・トレーニング」の家庭用ゲームソフトを持っていますか。 ※PC・携帯電話のゲームは除きます。

【「持っている」と回答した人のみ】

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

(1) 「勉強・学習・トレーニング」の家庭用ゲームソフトウェアの保有率

(単位: %)



(2) 保有している「勉強・学習・トレーニング」の家庭用ゲームソフトウェアの具体的なタイトル名 【「勉強・学習・トレーニング」の家庭用ゲームソフトウェア保有者ベース】 《自由回答/複数回答》

(n=292人のうち有効回答者268人・延べ271タイトル)

		標本数(人)	持っている	持っていない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2006・全体		1,087	27.5	68.1	4.4
男女・年齢別	男性	855	26.9	68.5	4.6
	3~9才	11	36.4	54.5	9.1
	10~12才	46	32.6	58.7	8.7
	13~15才	88	25.0	64.8	10.2
	16~18才	104	28.8	67.3	3.8
	19~24才	268	23.1	73.1	3.7
	25~29才	135	26.7	68.9	4.4
	30~39才	144	28.5	69.4	2.1
	40~49才	46	37.0	60.9	2.2
	50才以上	13	23.1	69.2	7.7
	女性	232	29.7	66.4	3.9
	3~9才	2	0.0	100.0	0.0
	10~12才	7	28.6	71.4	0.0
	13~15才	14	28.6	71.4	0.0
	16~18才	33	30.3	66.7	3.0
	19~24才	63	27.0	68.3	4.8
25~29才	42	31.0	66.7	2.4	
30~39才	49	34.7	61.2	4.1	
40~49才	20	25.0	65.0	10.0	
50才以上	2	50.0	50.0	0.0	
プレイ頻度別	ヘビーユーザー	366	28.7	66.1	5.2
	ミドルユーザー	433	29.6	65.1	5.3
	ライトユーザー	288	22.9	75.0	2.1

タイトル名	機種名	タイトル数 (タイトル)
脳を鍛える大人のDSトレーニング	NDS	166
えいご漬け	NDS	35
もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング	NDS	24
やわらかあたま塾	NDS	14
脳カトレナー ポータブル	PSP	11
アタマスキャン	NDS	各 3
カズオ	PSP	
数独	NDS	各 2
DS索引辞典	NDS	
脳に快感 アハ体験!	PSP	各 1
らき☆すた萌えドリル	NDS	
ウノタン	NDS	各 1
漢字の渡り鳥	NDS	
漢字力	NDS	
シカクいアタマをマルくする	GBA	
トークマン	PSP	
もじびったん	PSP	

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

注2) 具体的なタイトル名における機種名の略称内容は以下の通り。
NDS: ニンテンドーDS、GBA: ゲームボーイアドバンス、PSP: PSP

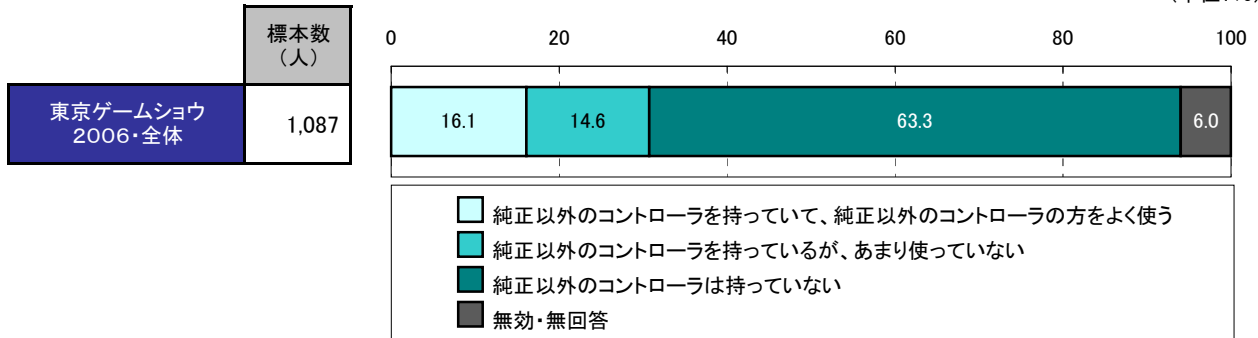
・「持っている」のは全体の27.5%。男性「3~9才」、男性「40~49才」、女性「30~39才」でその割合が比較的多い。
・具体的なタイトルとしては「脳を鍛える大人のDSトレーニング」が圧倒的に多い。

11. 家庭用ゲーム機用追加コントローラの保有・利用状況

【質問】 純正コントローラ(家庭用ゲーム機本体同梱)以外に、家庭用ゲーム機用のコントローラを持っていますか。※PC用は除きます。また、それをよく使っていますか。
 【「純正以外のコントローラを持っていて、純正以外のコントローラの方をよく使う」
 「純正以外のコントローラを持っているが、あまり使っていない」と回答した人のみ】
 持っている方は、どのような種類のコントローラかを具体的にお書きください。

(1) 家庭用ゲーム機用追加コントローラの保有・利用率

(単位: %)



(単位: %)

		標本数 (人)	純正以外のコントローラを持っていて、純正以外のコントローラの方をよく使う	純正以外のコントローラを持っているが、あまり使っていない	純正以外のコントローラは持っていない	無効・無回答
東京ゲームショー 2006・全体		1,087	16.1	14.6	63.3	6.0
男女・年齢別	男性	855	17.2	14.5	62.5	5.8
	3~9才	11	36.4	9.1	54.5	0.0
	10~12才	46	10.9	15.2	60.9	13.0
	13~15才	88	17.0	10.2	60.2	12.5
	16~18才	104	14.4	19.2	63.5	2.9
	19~24才	268	17.9	13.4	65.3	3.4
	25~29才	135	18.5	14.8	60.0	6.7
	30~39才	144	18.1	16.7	60.4	4.9
	40~49才	46	17.4	15.2	60.9	6.5
	50才以上	13	7.7	0.0	76.9	15.4
	女性	232	12.1	15.1	66.4	6.5
	3~9才	2	0.0	0.0	100.0	0.0
	10~12才	7	0.0	14.3	71.4	14.3
	13~15才	14	7.1	35.7	57.1	0.0
	16~18才	33	24.2	9.1	60.6	6.1
19~24才	63	6.3	12.7	77.8	3.2	
25~29才	42	14.3	21.4	54.8	9.5	
30~39才	49	16.3	12.2	65.3	6.1	
40~49才	20	5.0	15.0	65.0	15.0	
50才以上	2	0.0	0.0	100.0	0.0	

(2) 保有している家庭用ゲーム機用追加コントローラの種類 【家庭用ゲーム機用追加コントローラ保有者ベース】 《自由回答/複数回答》

(n=334人のうち有効回答者178人・延べ217件)

種類	件数 (件)
PS2/PS用	35
HORI製	34
連射コントローラ	28
ワイヤレスコントローラ	19
音ゲー/リズムアクション用	15
アーケード(スティック)タイプ	各 11
スティックタイプ(ジョイスティック)	
格闘ゲーム用	10
レースゲーム用	8
GC用	6
ネオジオ用	4
デザイン違い	各 3
ロジクール製	
キーボード・コントローラ体型	各 2
鉄道のコントローラ	
ガンコントローラ	
スーパーファミコン用	
ドラゴンクエストスライムコントローラ	
パッドタイプ(ジョypad)	
以下、少数回答省略	

プレイ頻度別	標本数 (人)	よく使う	あまり使っていない	持っていない	無効・無回答
ヘビーユーザー	366	18.6	16.7	59.3	5.5
ミドルユーザー	433	16.6	13.9	63.5	6.0
ライトユーザー	288	12.2	13.2	68.1	6.6

注) 保有している家庭用ゲーム機用追加コントローラの種類について、複数のコントローラを挙げてある場合は、それぞれを1件としてカウントする。また、1件の回答の中に、コントローラの種類についての複数の要素が含まれる場合も、それぞれを1件としてカウントし、いずれも複数回答として集計している。
 例1: 「HORI 連射コントローラ」という回答 → 「HORI製」、「連射コントローラ」それぞれ1件ずつカウントする。
 例2: 「PS2用ワイヤレスコントローラ」という回答 → 「PS2/PS用」、「ワイヤレスコントローラ」それぞれ1件ずつカウントする。

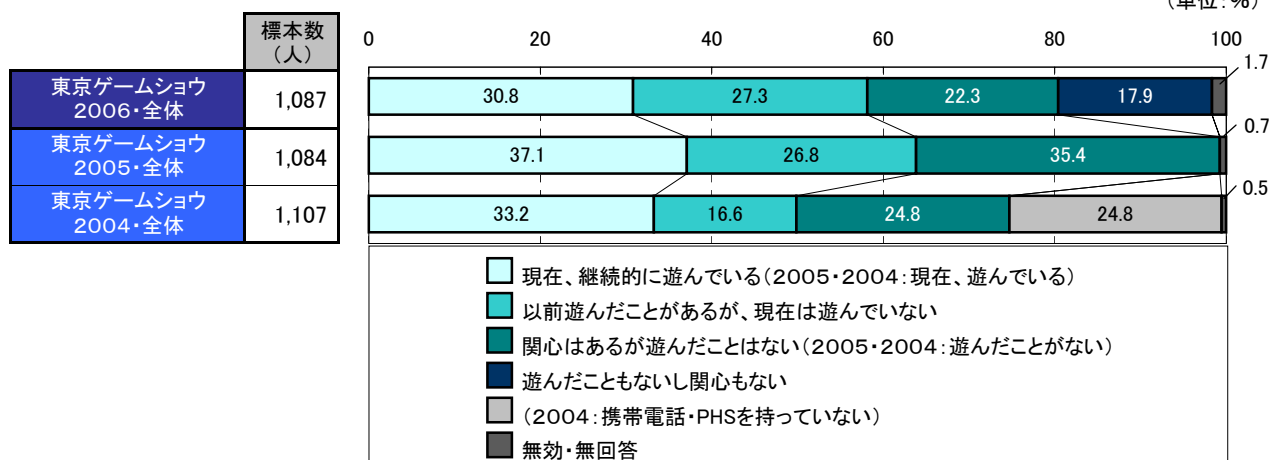
・保有率は全体の30.7%であり、「よく使う」と回答したのは全体の16.1%であった。
 ・コントローラの種類としては「PS2/PS用」「HORI製」「連射コントローラ」という回答が多い。

Ⅲ. 携帯電話ゲームコンテンツのプレイ状況

1. 携帯電話ゲームコンテンツのプレイ経験

[質問] 携帯電話・PHSのゲームで遊んでいますか。

(単位: %)



(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
東京ゲームショウ 2006・全体		1,087	30.8	27.3	22.3	17.9	1.7
男女・年齢別	男性	855	29.8	27.8	21.5	18.8	2.0
	3~9才	11	18.2	27.3	27.3	27.3	0.0
	10~12才	46	17.4	23.9	19.6	28.3	10.9
	13~15才	88	34.1	11.4	30.7	18.2	5.7
	16~18才	104	34.6	26.9	19.2	19.2	0.0
	19~24才	268	35.4	31.3	19.4	13.4	0.4
	25~29才	135	25.2	31.1	20.0	21.5	2.2
	30~39才	144	22.9	31.3	20.8	22.9	2.1
	40~49才	46	30.4	21.7	30.4	17.4	0.0
	50才以上	13	23.1	38.5	15.4	23.1	0.0
	女性	232	34.5	25.4	25.0	14.7	0.4
	3~9才	2	0.0	0.0	50.0	50.0	0.0
	10~12才	7	0.0	28.6	28.6	42.9	0.0
	13~15才	14	35.7	14.3	21.4	28.6	0.0
	16~18才	33	45.5	24.2	18.2	12.1	0.0
19~24才	63	30.2	39.7	22.2	7.9	0.0	
25~29才	42	35.7	31.0	26.2	7.1	0.0	
30~39才	49	32.7	14.3	24.5	26.5	2.0	
40~49才	20	50.0	10.0	35.0	5.0	0.0	
50才以上	2	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	366	28.4	28.7	20.2	19.4	3.3
	ミドルユーザー	433	33.5	26.6	21.5	17.8	0.7
	ライトユーザー	288	29.9	26.7	26.0	16.3	1.0
参考	東京ゲームショウ2004・携帯電話・PHS保有者全体	829	44.4	22.2	33.2		0.2

注1) 東京ゲームショウ2006調査より、「現在、遊んでいる」を「現在、継続的に遊んでいる」に変更した。
また、「遊んだことがない」を「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」に分割した。

注2) 東京ゲームショウ2004調査における当該質問は携帯電話・PHS保有者ベースであったが(上表参考)、全体ベースの2006・2005調査との比較のため、「携帯電話・PHSを持っていない」人を含めた全体ベースにて換算し直した(最上部グラフ)。

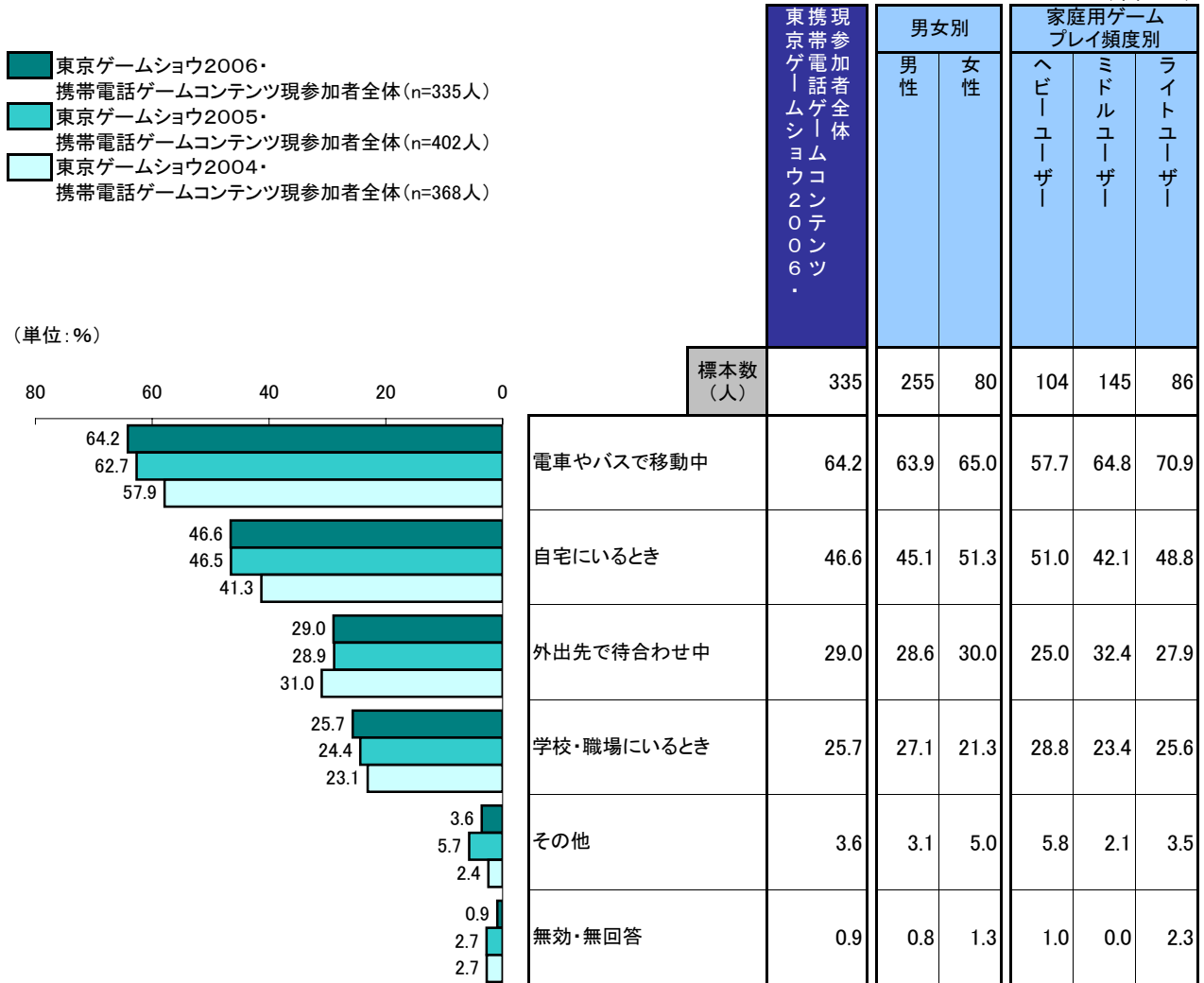
・「現在、継続的に遊んでいる」のは全体の30.8%で、前回より減少した。男女別では女性の方がやや多い。
・女性「16~18才」の45.5%が現参加者であり、男女・年齢別では最も多い。
・家庭用ゲームプレイ頻度別では「ミドルユーザー」が「現在、継続的に遊んでいる」割合が高い。

2. 携帯電話ゲームコンテンツのプレイ場所【携帯電話ゲームコンテンツ現参加者ベース】《複数回答》

【携帯電話・PHSのゲームで「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のゲームで遊ぶのはどのような時ですか。以下の中からいくつでもお選びください。

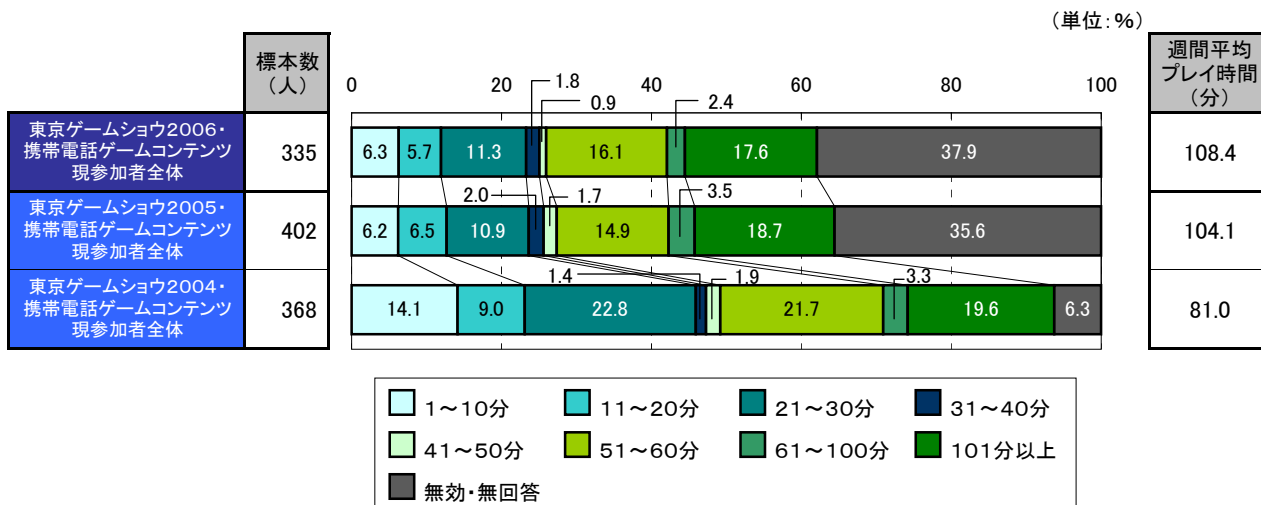
(単位:%)



・全体としては前年に引き続き「電車やバスで移動中」が最も多い(64.2%)。
家庭用ゲームの「ライトユーザー」は特にその割合が高い(70.9%)。

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

【携帯電話・PHSのゲームで「現在、継続的に遊んでいる」と回答した人(=携帯電話ゲームコンテンツ現参加者)のみ】
 【質問】 1週間合計すると、何分間くらい携帯電話・PHSでゲームをしますか。



(単位:%)

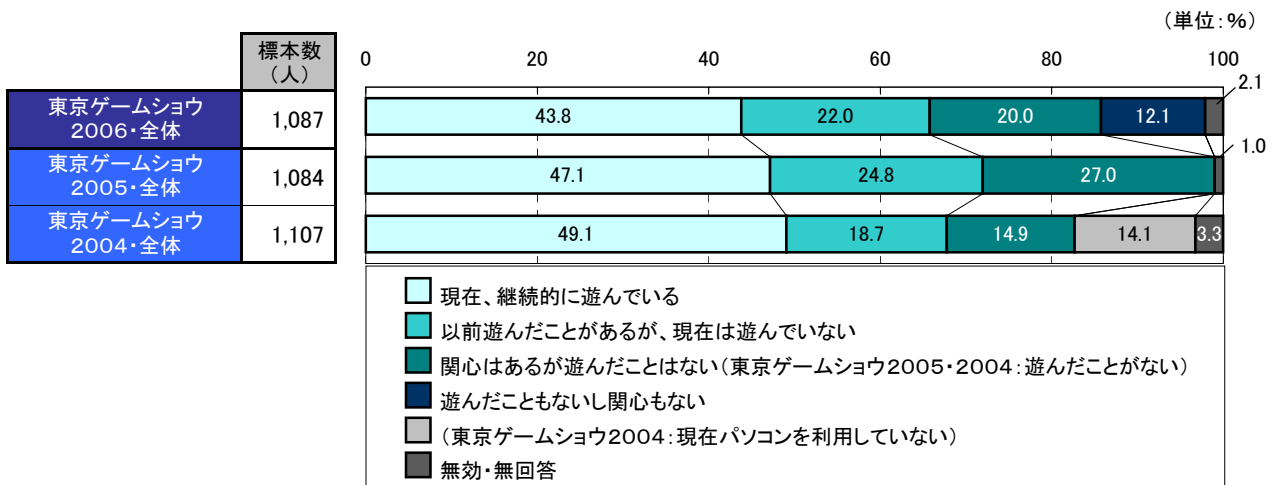
		標本数 (人)	1~10分	11~20分	21~30分	31~40分	41~50分	51~60分	61~100分	101分以上	無効・無回答	週間平均プレイ時間 (分)
東京ゲームショウ2006・携帯電話ゲームコンテンツ現参加者全体		335	6.3	5.7	11.3	1.8	0.9	16.1	2.4	17.6	37.9	108.4
男女別	男性	255	6.3	6.7	11.8	2.0	0.8	15.7	2.4	16.9	37.6	100.8
	女性	80	6.3	2.5	10.0	1.3	1.3	17.5	2.5	20.0	38.8	132.9
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	104	8.7	5.8	8.7	1.0	1.0	14.4	3.8	16.3	40.4	99.9
	ミドルユーザー	145	4.8	6.2	15.9	1.4	1.4	14.5	2.1	13.8	40.0	84.7
	ライトユーザー	86	5.8	4.7	7.0	3.5	0.0	20.9	1.2	25.6	31.4	152.1

- ・週間平均プレイ時間は108.4分で、前回よりやや増加した。
- ・男女別では「女性」、家庭用ゲームプレイ頻度別では「ライトユーザー」が週間平均プレイ時間が長い。

IV. パソコン用ゲームのプレイ状況

1. パソコン用ゲームのプレイ経験

[質問] パソコン用ゲームで遊んでいますか。



(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
東京ゲームショウ 2006・全体		1,087	43.8	22.0	20.0	12.1	2.1
男女・ 年齢別	男性	855	47.1	21.1	18.0	11.7	2.1
	3～9才	11	45.5	9.1	36.4	9.1	0.0
	10～12才	46	28.3	19.6	15.2	23.9	13.0
	13～15才	88	50.0	11.4	19.3	13.6	5.7
	16～18才	104	44.2	22.1	19.2	12.5	1.9
	19～24才	268	57.5	17.5	16.8	7.8	0.4
	25～29才	135	48.9	19.3	15.6	15.6	0.7
	30～39才	144	34.7	30.6	21.5	11.8	1.4
	40～49才	46	43.5	37.0	13.0	4.3	2.2
	50才以上	13	38.5	23.1	23.1	15.4	0.0
	女性	232	31.5	25.4	27.2	13.8	2.2
	3～9才	2	50.0	0.0	0.0	50.0	0.0
	10～12才	7	14.3	14.3	42.9	28.6	0.0
	13～15才	14	35.7	21.4	28.6	14.3	0.0
	16～18才	33	33.3	18.2	24.2	21.2	3.0
	19～24才	63	28.6	33.3	28.6	7.9	1.6
	25～29才	42	23.8	28.6	23.8	19.0	4.8
30～39才	49	38.8	18.4	30.6	12.2	0.0	
40～49才	20	35.0	35.0	20.0	5.0	5.0	
50才以上	2	50.0	0.0	50.0	0.0	0.0	
家庭用ゲーム プレイ頻度別	ヘビーユーザー	366	46.4	21.0	19.7	10.4	2.5
	ミドルユーザー	433	44.3	20.6	21.5	11.8	1.8
	ライトユーザー	288	39.6	25.3	18.1	14.9	2.1
参考	東京ゲームショウ2004・ パソコン利用全体	921	59.0	22.5	17.9		0.7

注1) 東京ゲームショウ2006調査より、「現在、遊んでいる」を「現在、継続的に遊んでいる」に変更した。
また、「遊んだことがない」を「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」に分割した。

注2) 東京ゲームショウ2004調査における当該質問はパソコン利用者ベースであったが(上表参考)、全体ベースの
2006・2005調査との比較のため、「現在パソコンを利用していない」人を含めた全体ベースにて換算し直した(最上部グラフ)。

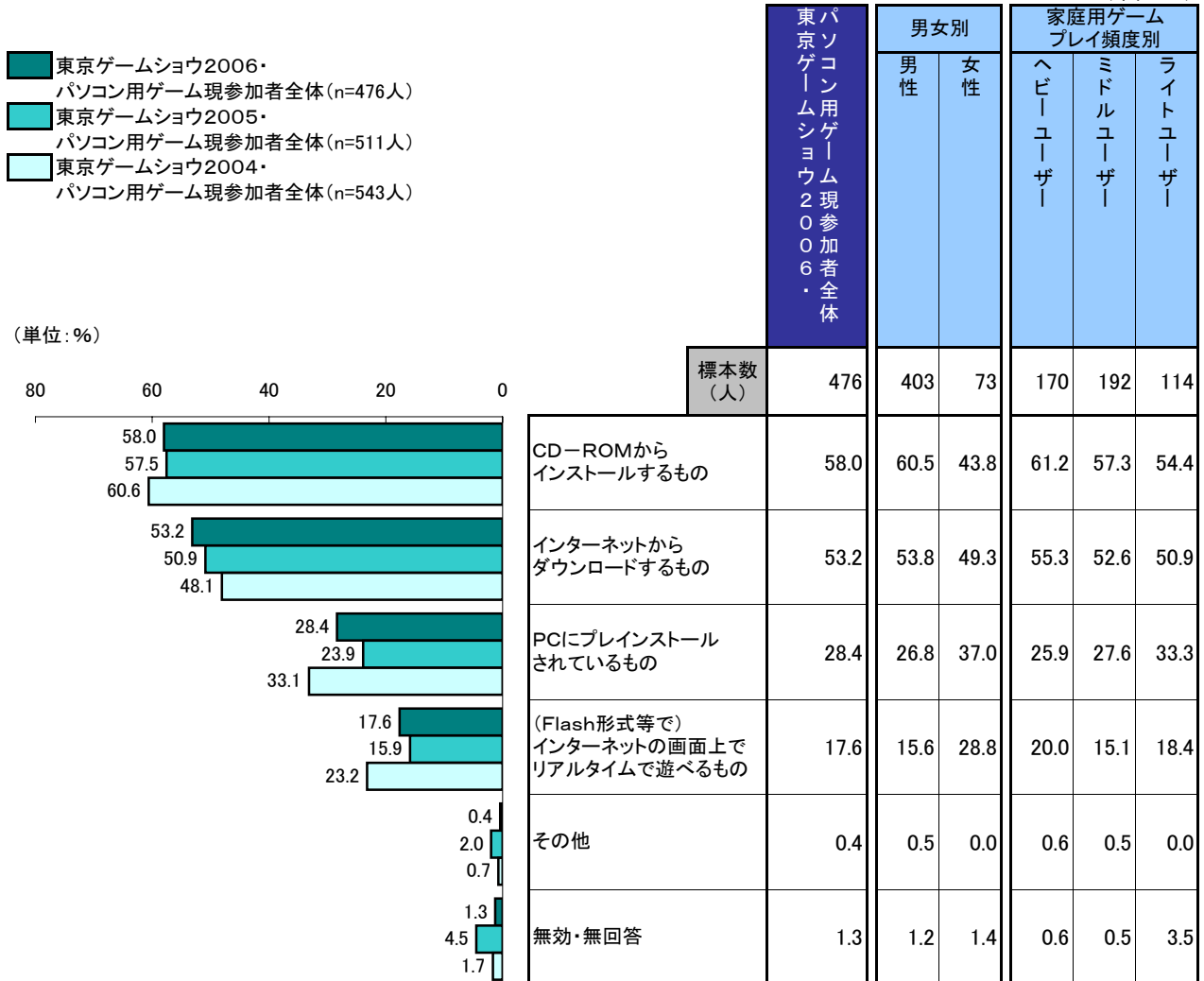
- ・「現在、継続的に遊んでいる」のは全体の43.8%で、前回より減少した。男女別では男性の方が多い。
- ・男性「19～24才」の57.5%が現参加者であり、男女・年齢別では最も多い。
- ・家庭用ゲームプレイ頻度別では「ヘビーユーザー」が「現在、継続的に遊んでいる」割合が高い。

2. パソコン用ゲームのプレイ形式【パソコン用ゲーム現参加者ベース】《複数回答》

【パソコン用ゲームで「現在、継続的に遊んでいる」と回答した人(=パソコン用ゲーム現参加者)のみ】

【質問】 パソコンでは、どのような形式のゲームで遊んでいますか。以下の中からいくつでもお選びください。

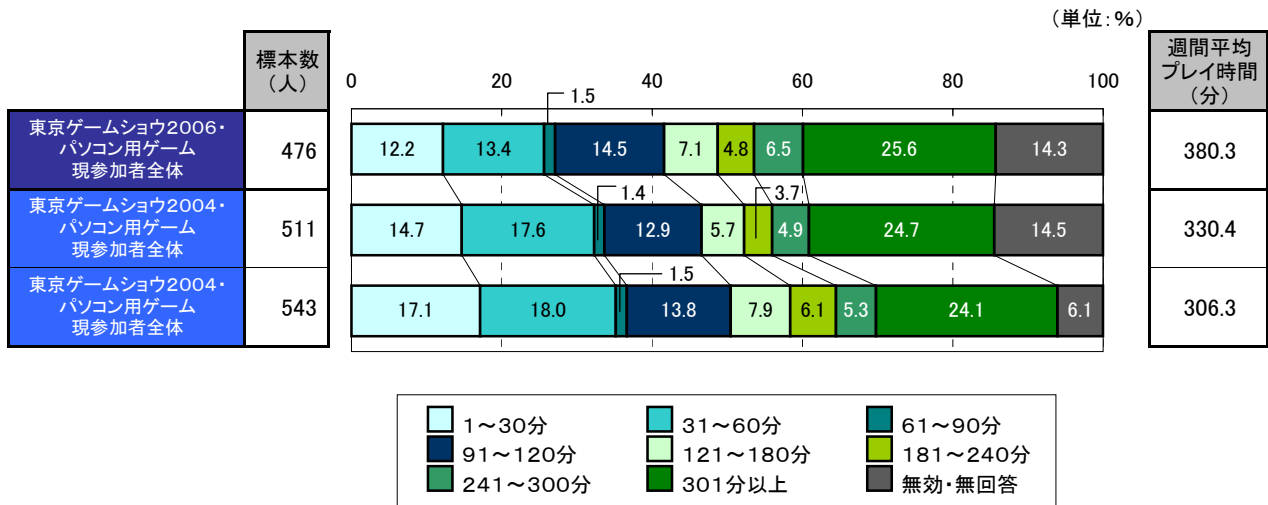
(単位:%)



「CD-ROMからインストールするもの」が58.0%でトップであるが、2位の「インターネットからダウンロードするもの」が年々増加しており(53.2%)、徐々にその差が縮まってきている。女性においては後者の方が多い。

3. パソコン用ゲームの週間プレイ時間【パソコン用ゲーム現参加者ベース】

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



(単位:%)

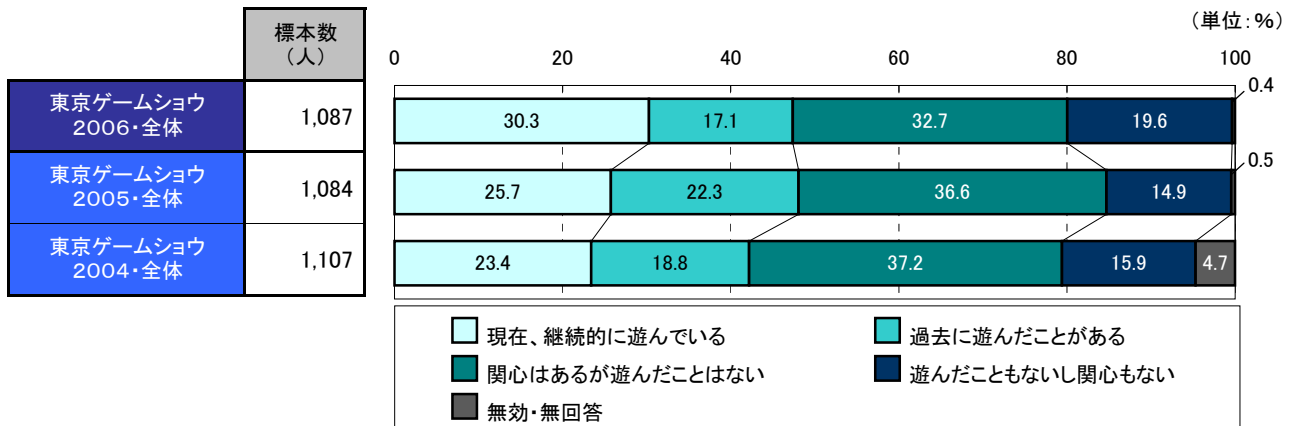
		標本数 (人)	1~30分	31~60分	61~90分	91~120分	121~180分	181~240分	241~300分	301分以上	無効・無回答	週間平均プレイ時間 (分)
東京ゲームショー2006・パソコン用ゲーム現参加者全体		476	12.2	13.4	1.5	14.5	7.1	4.8	6.5	25.6	14.3	380.3
男女別	男性	403	11.2	14.1	1.2	15.4	6.9	5.2	6.5	25.6	13.9	389.2
	女性	73	17.8	9.6	2.7	9.6	8.2	2.7	6.8	26.0	16.4	329.3
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	170	10.6	10.6	0.6	14.1	7.6	6.5	7.1	27.6	15.3	445.0
	ミドルユーザー	192	12.5	17.2	1.6	13.5	7.3	4.2	7.3	23.4	13.0	285.3
	ライトユーザー	114	14.0	11.4	2.6	16.7	6.1	3.5	4.4	26.3	14.9	447.6

・前回から引き続き「1~30分」「31~60分」などは減り、「181~240分」以上は増加傾向にある。
 週間平均プレイ時間は380.3分と前回と比べてさらに約50分増加し、全体的に長時間化がみられる。

V. ネットワークゲームのプレイ状況

1. ネットワークゲームのプレイ経験

[質問] ネットワークゲーム・オンラインゲームで遊んでいますか。



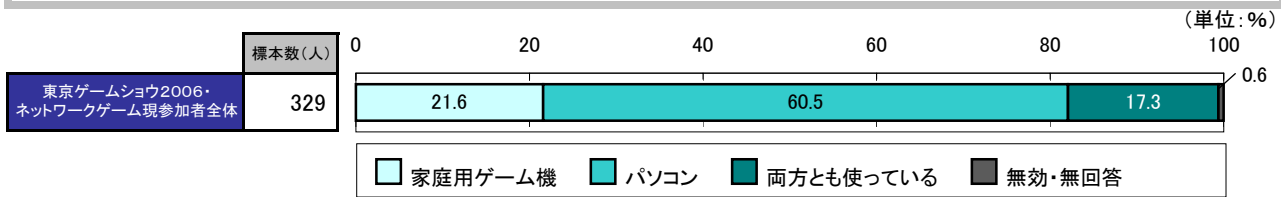
(単位: %)

	標本数 (人)	現在、継続的に遊んでいる	過去に遊んだことがある	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 2006・全体	1,087	30.3	17.1	32.7	19.6	0.4	
男女・年齢別	男性	855	33.2	17.3	30.8	18.4	0.4
	3~9才	11	27.3	9.1	27.3	36.4	0.0
	10~12才	46	23.9	8.7	37.0	28.3	2.2
	13~15才	88	38.6	14.8	29.5	17.0	0.0
	16~18才	104	30.8	23.1	24.0	22.1	0.0
	19~24才	268	34.0	20.9	29.5	15.7	0.0
	25~29才	135	37.8	13.3	28.1	19.3	1.5
	30~39才	144	32.6	18.8	34.0	14.6	0.0
	40~49才	46	23.9	8.7	45.7	21.7	0.0
	50才以上	13	30.8	7.7	38.5	23.1	0.0
	女性	232	19.4	16.4	39.7	24.1	0.4
	3~9才	2	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0
	10~12才	7	28.6	14.3	14.3	42.9	0.0
	13~15才	14	28.6	0.0	50.0	21.4	0.0
	16~18才	33	18.2	15.2	42.4	24.2	0.0
	19~24才	63	17.5	25.4	39.7	15.9	1.6
	25~29才	42	14.3	16.7	42.9	26.2	0.0
	30~39才	49	16.3	12.2	40.8	30.6	0.0
40~49才	20	40.0	15.0	30.0	15.0	0.0	
50才以上	2	0.0	0.0	50.0	50.0	0.0	
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	366	38.3	13.7	29.5	17.8	0.8
	ミドルユーザー	433	30.0	18.5	32.6	18.9	0.0
	ライトユーザー	288	20.5	19.4	36.8	22.9	0.3

・「現在、継続的に遊んでいる」人は年々増加しており、今回調査では全体の3割を超えた(30.3%)。
 ・家庭用ゲームのプレイ頻度が高いほど、ネットワークゲームの現参加者が多い傾向が見られる。

2. ネットワークゲームの使用プラットフォーム【ネットワークゲーム現参加者ベース】

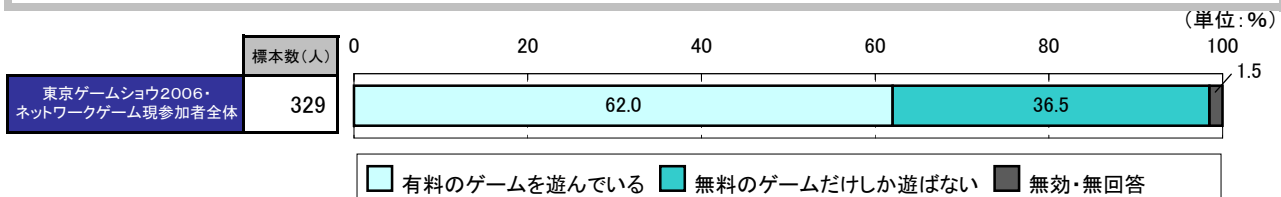
【ネットワークゲームで「現在、継続的に遊んでいる」と回答した人(=ネットワークゲーム現参加者)のみ】
 【質問】 ネットワークゲーム・オンラインゲームで遊ぶ際、家庭用ゲーム機とパソコンのうちどちらを使っていますか。



標本数(人)		家庭用ゲーム機	パソコン	両方とも使っている	無効・無回答	
東京ゲームショウ2006・ネットワークゲーム現参加者全体		329	21.6	60.5	17.3	0.6
男女別	男性	284	22.2	58.8	18.3	0.7
	女性	45	17.8	71.1	11.1	0.0
家庭用ゲーム機利用度別	ヘビーユーザー	140	30.0	47.1	22.1	0.7
	ミドルユーザー	130	19.2	66.9	13.8	0.0
	ライトユーザー	59	6.8	78.0	13.6	1.7

3. 有料ネットワークゲームのプレイ状況【ネットワークゲーム現参加者ベース】

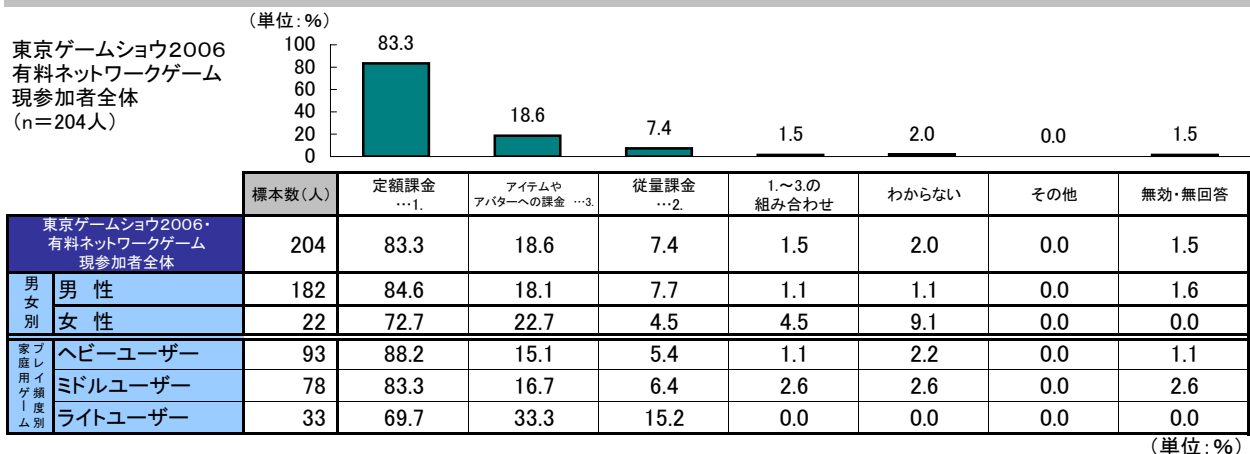
【ネットワークゲームで「現在、継続的に遊んでいる」と回答した人(=ネットワークゲーム現参加者)のみ】
 【質問】 ネットワークゲーム・オンラインゲームのうち、プレイに応じて課金される有料のゲームを遊んでいますか。



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2006・ネットワークゲーム現参加者全体		329	62.0	36.5	1.5
男女別	男性	284	64.1	34.5	1.4
	女性	45	48.9	48.9	2.2
家庭用ゲーム機利用度別	ヘビーユーザー	140	66.4	32.1	1.4
	ミドルユーザー	130	60.0	37.7	2.3
	ライトユーザー	59	55.9	44.1	0.0

4. 有料ネットワークゲームの課金形態【有料ネットワークゲーム現参加者ベース】《複数回答》

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



標本数(人)		定額課金	アイテムやアバターへの課金	従量課金	1~3の組み合わせ	わからない	その他	無効・無回答	
東京ゲームショウ2006・有料ネットワークゲーム現参加者全体		204	83.3	18.6	7.4	1.5	2.0	0.0	1.5
男女別	男性	182	84.6	18.1	7.7	1.1	1.1	0.0	1.6
	女性	22	72.7	22.7	4.5	4.5	9.1	0.0	0.0
家庭用ゲーム機利用度別	ヘビーユーザー	93	88.2	15.1	5.4	1.1	2.2	0.0	1.1
	ミドルユーザー	78	83.3	16.7	6.4	2.6	2.6	0.0	2.6
	ライトユーザー	33	69.7	33.3	15.2	0.0	0.0	0.0	0.0

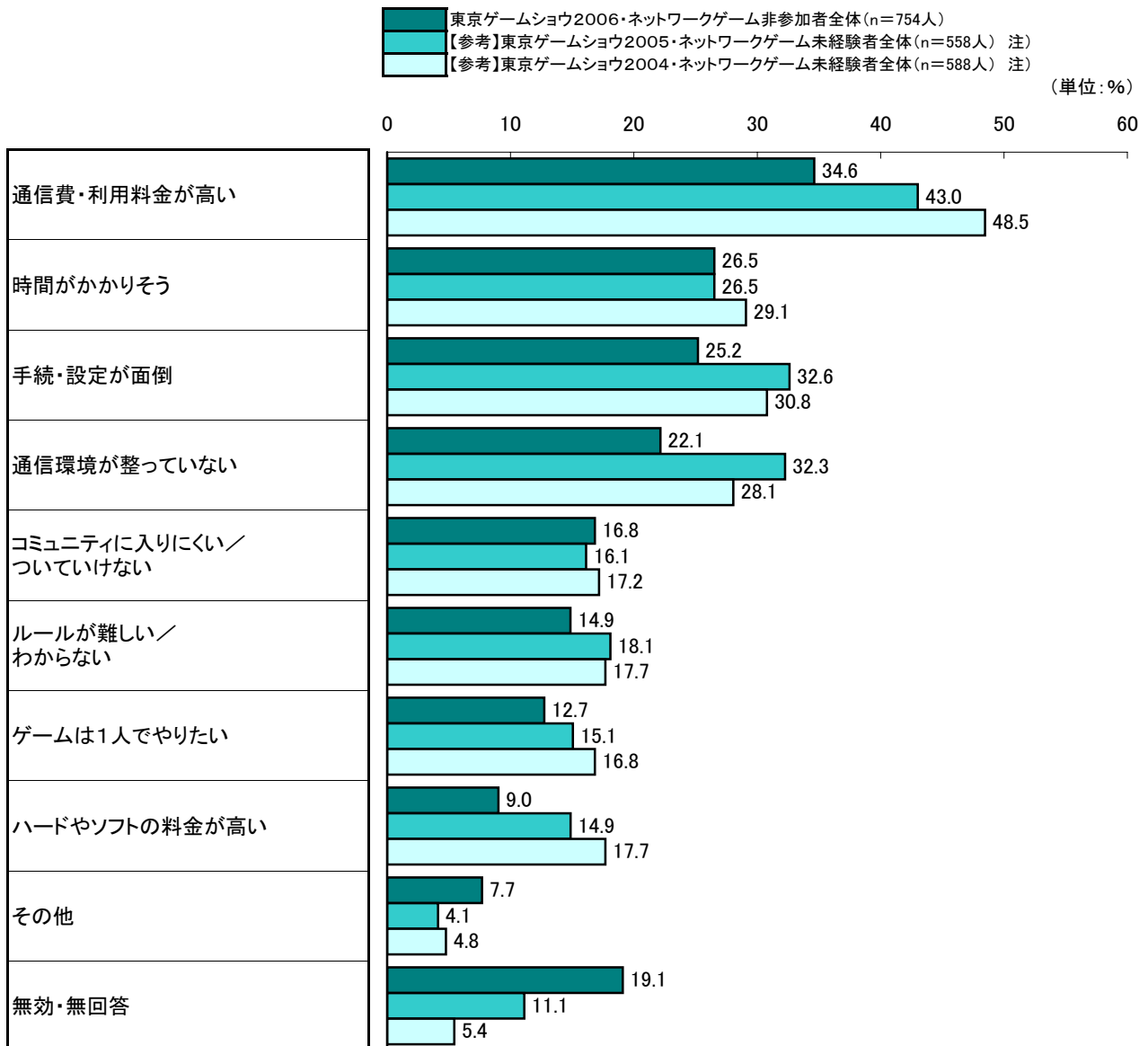
- ・「パソコン」「両方とも使っている」を合わせると、ネットワークゲーム現参加者の77.8%がパソコンを利用してプレイしている。
- ・ネットワークゲーム現参加者のうち、有料のネットワークゲームをプレイしているのは62.0%。
- ・有料ネットワークゲームの課金形態は「定額課金」が他と比べて多い(83.3%)。

5. ネットワークゲーム非参加理由【ネットワークゲーム非参加者ベース】《複数回答》

【ネットワークゲームで「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」と回答した人(=ネットワークゲーム非参加者)のみ】

【質問】 ネットワークゲーム・オンラインゲームで現在遊んでいない理由を以下の中からいくつでもお教えてください。



注)東京ゲームショウ2005・2004調査における当該設問は、ネットワークゲーム未経験者(ネットワークゲームは「関心はあるが遊んだことはない」または「遊んだこともないし関心もない」と回答した人)を対象としており標本設計が異なるため、参考として示した。

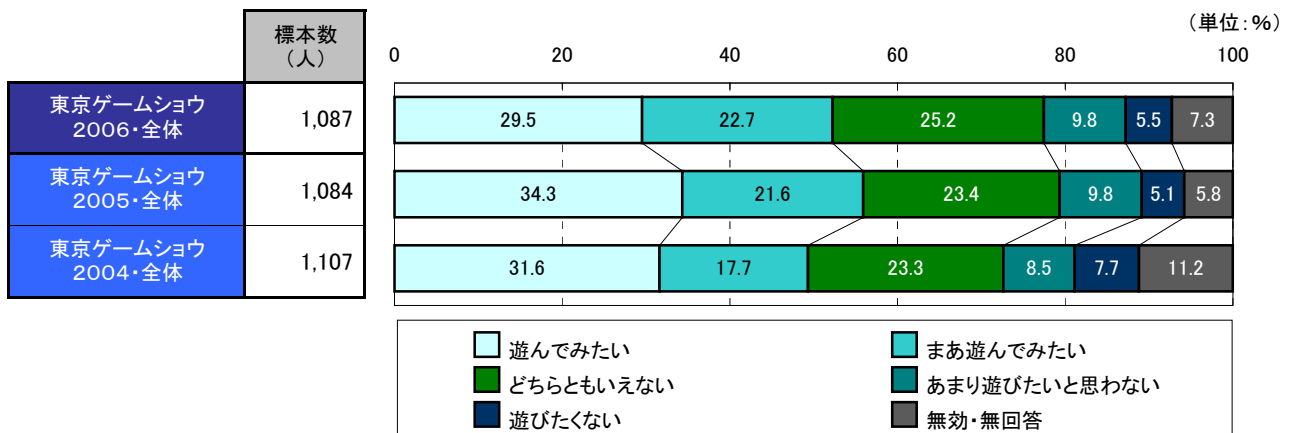
・「通信費・利用料金が低い」が34.6%で最多。次いで「時間がかかりそう」「手続・設定が面倒」が続く。
 ・「時間がかかりそう」は家庭用ゲームの「ミドルユーザー」および「ライトユーザー」が、
 「手続・設定が面倒」「通信環境が整っていない」は家庭用ゲームの「ヘビーユーザー」「ミドルユーザー」が理由として多く挙げる傾向にある。

(単位:%)

	男女・年齢別																				家庭用ゲーム プレイ頻度別			
	男性										女性										ヘビーユーザー	ミドルユーザー	ライトユーザー	
	3 ~ 9才	10 ~ 12才	13 ~ 15才	16 ~ 18才	19 ~ 24才	25 ~ 29才	30 ~ 39才	40 ~ 49才	50才以上	3 ~ 9才	10 ~ 12才	13 ~ 15才	16 ~ 18才	19 ~ 24才	25 ~ 29才	30 ~ 39才	40 ~ 49才	50才以上						
標本数(人)	754	568	8	34	54	72	177	82	97	35	9	186	2	5	10	27	51	36	41	12	2	223	303	228
通信費・ 利用料金が 高い	34.6	34.5	12.5	23.5	20.4	48.6	35.6	41.5	34.0	20.0	44.4	34.9	0.0	40.0	60.0	51.9	31.4	36.1	26.8	25.0	0.0	34.5	37.3	31.1
時間が かかりそう	26.5	27.3	12.5	14.7	16.7	19.4	30.5	34.1	34.0	22.9	33.3	24.2	0.0	20.0	30.0	29.6	25.5	25.0	19.5	25.0	0.0	20.6	29.4	28.5
手続・設定が 面倒	25.2	23.8	12.5	20.6	29.6	26.4	23.2	29.3	22.7	14.3	0.0	29.6	50.0	20.0	60.0	25.9	29.4	22.2	36.6	16.7	0.0	26.0	27.1	21.9
通信環境が 整っていない	22.1	21.8	12.5	2.9	27.8	27.8	23.2	20.7	23.7	14.3	11.1	23.1	0.0	40.0	50.0	40.7	15.7	8.3	29.3	16.7	0.0	25.6	23.4	17.1
コミュニティに 入りにくい/ ついていけない	16.8	15.7	0.0	5.9	13.0	13.9	19.2	17.1	19.6	8.6	0.0	20.4	50.0	0.0	10.0	14.8	23.5	16.7	22.0	41.7	0.0	16.1	18.2	15.8
ルールが 難しい/ わからない	14.9	13.2	0.0	20.6	11.1	9.7	11.3	12.2	18.6	14.3	22.2	19.9	50.0	20.0	30.0	29.6	19.6	13.9	17.1	8.3	50.0	16.6	10.9	18.4
ゲームは 1人でやりたい	12.7	12.0	12.5	5.9	0.0	15.3	11.3	8.5	22.7	11.4	11.1	15.1	0.0	0.0	20.0	14.8	15.7	8.3	24.4	8.3	0.0	10.3	13.9	13.6
ハードや ソフトの 料金が 高い	9.0	8.1	12.5	11.8	7.4	15.3	4.0	8.5	9.3	8.6	0.0	11.8	0.0	20.0	30.0	18.5	7.8	11.1	7.3	16.7	0.0	11.2	9.9	5.7
その他	7.7	7.7	0.0	5.9	3.7	5.6	10.2	4.9	9.3	11.4	11.1	7.5	0.0	0.0	10.0	3.7	9.8	13.9	4.9	0.0	0.0	5.8	7.6	9.6
無効・無回答	19.1	19.9	37.5	35.3	24.1	22.2	18.1	15.9	16.5	20.0	11.1	16.7	50.0	0.0	0.0	11.1	19.6	19.4	17.1	16.7	50.0	20.6	17.2	20.2

6. ネットワークゲームのプレイ意向

[質問] 今後、ネットワークゲーム・オンラインゲームで遊びたいと思いますか。



(単位:%)

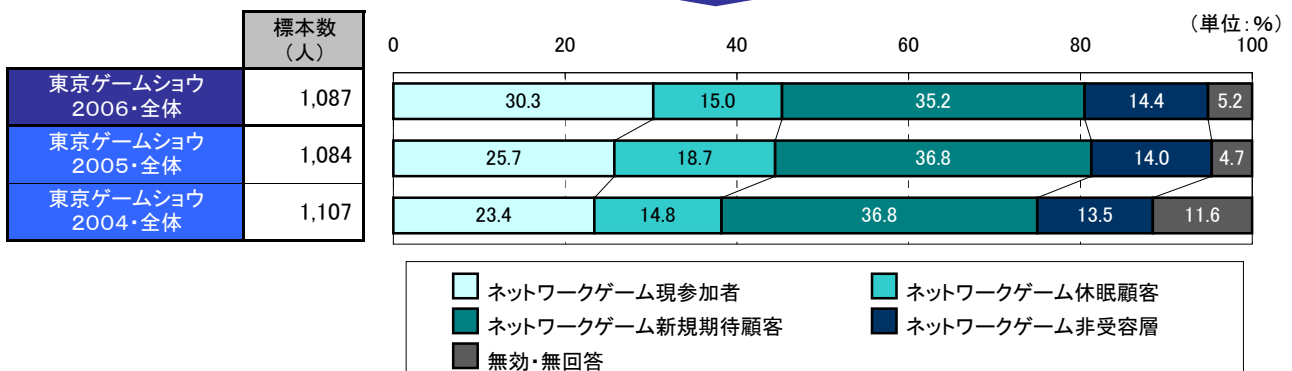
		標本数 (人)	遊んでみたい	まあ遊んでみたい	どちらともいえない	あまり遊びたいと思わない	遊びたくない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2006・全体		1,087	29.5	22.7	25.2	9.8	5.5	7.3
男女・年齢別	男性	855	31.8	23.2	24.0	9.2	4.9	6.9
	3~9才	11	9.1	27.3	18.2	18.2	9.1	18.2
	10~12才	46	17.4	32.6	21.7	8.7	8.7	10.9
	13~15才	88	39.8	23.9	18.2	4.5	4.5	9.1
	16~18才	104	32.7	25.0	20.2	7.7	9.6	4.8
	19~24才	268	36.9	24.3	22.8	7.8	2.6	5.6
	25~29才	135	32.6	21.5	27.4	9.6	3.0	5.9
	30~39才	144	27.8	21.5	25.0	13.2	5.6	6.9
	40~49才	46	17.4	15.2	34.8	13.0	6.5	13.0
	50才以上	13	23.1	7.7	46.2	15.4	7.7	0.0
	女性	232	21.1	21.1	29.7	11.6	7.8	8.6
	3~9才	2	50.0	0.0	0.0	0.0	50.0	0.0
	10~12才	7	14.3	0.0	42.9	0.0	28.6	14.3
	13~15才	14	21.4	14.3	21.4	28.6	7.1	7.1
	16~18才	33	21.2	45.5	18.2	9.1	3.0	3.0
	19~24才	63	23.8	22.2	27.0	11.1	6.3	9.5
	25~29才	42	19.0	16.7	42.9	9.5	7.1	4.8
30~39才	49	24.5	18.4	26.5	16.3	8.2	6.1	
40~49才	20	10.0	10.0	35.0	5.0	10.0	30.0	
50才以上	2	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	366	37.7	23.5	19.9	5.7	4.9	8.2
	ミドルユーザー	433	26.6	25.2	25.2	10.9	5.8	6.5
	ライトユーザー	288	23.6	18.1	31.9	13.2	5.9	7.3

- ・「遊んでみたい」「まあ遊んでみたい」をあわせると52.3%がプレイ意向を有するが、前回よりはやや減少している。
- ・「どちらともいえない」と態度を決めかねている人は25.2%おり、中でも女性にその割合が高い。
- ・家庭用ゲームのプレイ頻度が高くなるにつれて、ネットワークゲームで「遊んでみたい」人の割合が高くなっている。

7. ネットワークゲームの顧客分類

★「ネットワークゲームのプレイ経験」と「ネットワークゲームのプレイ意向」をクロスさせて、その結果を大きく4つのグループに分けてみた。

		ネットワークゲームプレイ経験			
		現在、継続的に遊んでいる	以前遊んでいたが、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
ネットワークゲームプレイ意向	遊んでみたい	ネットワークゲーム現参加者	ネットワークゲーム休眠顧客	ネットワークゲーム新規期待顧客	
	まあ遊んでみたい				
	どちらともいえない				
	あまり遊びたいと思わない				
	遊びたくない			ネットワークゲーム非受容層	



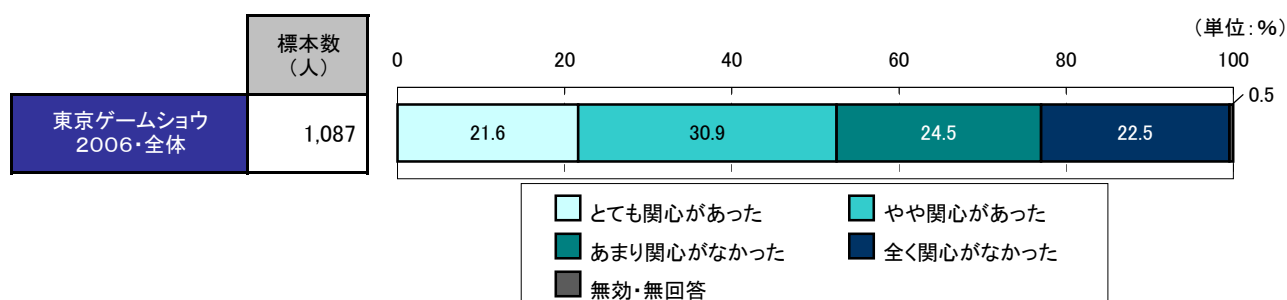
		標本数 (人)	ネットワークゲーム現参加者	ネットワークゲーム休眠顧客	ネットワークゲーム新規期待顧客	ネットワークゲーム非受容層	無効・無回答
東京ゲームショウ 2006・全体		1,087	30.3	15.0	35.2	14.4	5.2
男女・年齢別	男性	855	33.2	15.3	33.2	13.5	4.8
	3~9才	11	27.3	9.1	27.3	27.3	9.1
	10~12才	46	23.9	8.7	41.3	17.4	8.7
	13~15才	88	38.6	13.6	31.8	9.1	6.8
	16~18才	104	30.8	19.2	31.7	15.4	2.9
	19~24才	268	34.0	19.0	33.6	10.1	3.4
	25~29才	135	37.8	11.9	35.6	11.1	3.7
	30~39才	144	32.6	15.3	27.1	18.8	6.3
	40~49才	46	23.9	8.7	41.3	17.4	8.7
	50才以上	13	30.8	7.7	38.5	23.1	0.0
	女性	232	19.4	13.8	42.7	17.7	6.5
	3~9才	2	0.0	0.0	50.0	50.0	0.0
	10~12才	7	28.6	14.3	14.3	28.6	14.3
	13~15才	14	28.6	0.0	35.7	28.6	7.1
	16~18才	33	18.2	12.1	54.5	12.1	3.0
	19~24才	63	17.5	22.2	36.5	15.9	7.9
	25~29才	42	14.3	14.3	52.4	14.3	4.8
	30~39才	49	16.3	8.2	46.9	22.4	6.1
	40~49才	20	40.0	15.0	20.0	15.0	10.0
50才以上	2	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビュユーザー	366	38.3	13.1	33.1	9.8	5.7
	ミドルユーザー	433	30.0	15.2	35.1	15.5	4.2
	ライトユーザー	288	20.5	17.0	38.2	18.4	5.9

- ・「ネットワークゲーム休眠顧客」と「ネットワークゲーム新規期待顧客」の合計は50.2%で、前年(55.5%)よりやや下回った。
- ・男性より女性の方が「ネットワークゲーム新規期待顧客」「ネットワークゲーム非受容層」の割合が高い。
- ・家庭用ゲームの「ライトユーザー」も「ネットワークゲーム新規期待顧客」「ネットワークゲーム非受容層」の割合が高い。

VI. 「サッカー」とゲーム

1. サッカーワールドカップドイツ大会に対する関心

〔質問〕 あなたは今年ドイツで開催されたサッカーの世界カップにどの程度関心がありましたか。



		標本数 (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	無効・ 無回答
東京ゲームショウ 2006・全体		1,087	21.6	30.9	24.5	22.5	0.5
男女・ 年齢別	男性	855	24.2	32.0	23.6	19.5	0.6
	3～9才	11	27.3	27.3	27.3	18.2	0.0
	10～12才	46	28.3	32.6	13.0	23.9	2.2
	13～15才	88	19.3	18.2	29.5	31.8	1.1
	16～18才	104	23.1	30.8	25.0	21.2	0.0
	19～24才	268	20.5	38.1	19.4	21.6	0.4
	25～29才	135	25.2	31.9	25.9	16.3	0.7
	30～39才	144	29.9	27.1	27.8	14.6	0.7
	40～49才	46	34.8	41.3	21.7	2.2	0.0
	50才以上	13	15.4	38.5	30.8	15.4	0.0
	女性	232	12.1	26.7	27.6	33.6	0.0
	3～9才	2	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0
	10～12才	7	0.0	0.0	28.6	71.4	0.0
	13～15才	14	0.0	21.4	28.6	50.0	0.0
	16～18才	33	6.1	21.2	36.4	36.4	0.0
	19～24才	63	15.9	22.2	31.7	30.2	0.0
	25～29才	42	11.9	35.7	21.4	31.0	0.0
30～39才	49	14.3	24.5	22.4	38.8	0.0	
40～49才	20	15.0	55.0	25.0	5.0	0.0	
50才以上	2	50.0	0.0	50.0	0.0	0.0	
家庭用 ゲーム プレイ 頻度別	ヘビーユーザー	366	22.7	26.2	23.5	26.8	0.8
	ミドルユーザー	433	21.2	33.0	26.3	18.9	0.5
	ライトユーザー	288	20.8	33.7	22.9	22.6	0.0
		標本数 (人)	とても 関心があった	まあ 関心があった	日本・韓国が 開催国だったため特別	あまり 関心がなかった	全く 関心がなかった
参考	東京ゲームショウ 2002・全体	1,079	31.1	24.1	12.8	17.9	14.1

- ・「とても関心があった」「やや関心があった」をあわせると、過半数(52.5%)が同大会に関心を持っていた。
- ・男性は「とても関心があった」「やや関心があった」の合計がほとんどの年齢区分で半数を超えたが、男性「13～15才」だけは37.5%にとどまった。
- ・母数は少ないものの男女とも「40～49才」で特に高い。

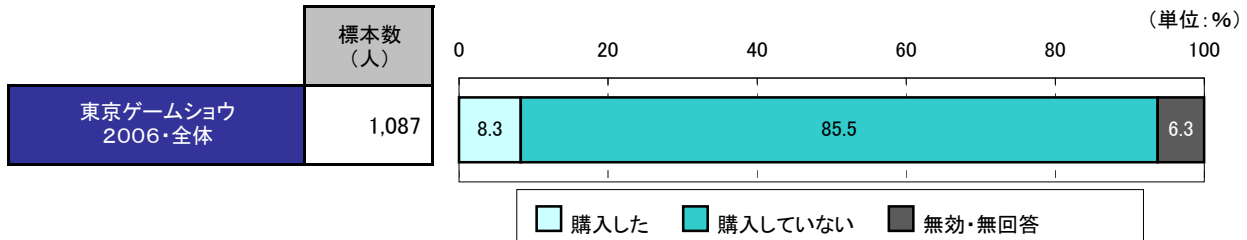
2. 「サッカー」の家庭用ゲームソフトウェアの購入状況

〔質問〕 今年になってから「サッカー」の家庭用ゲームソフトを購入されましたか。※PC・携帯電話のゲームは除きます。

【「購入した」と回答した人のみ】

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

(1) 「サッカー」の家庭用ゲームソフトウェアの購入率



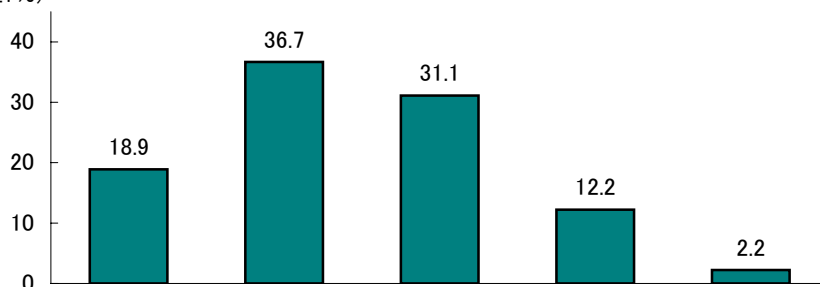
		標本数 (人)	(単位: %)		
			購入した	購入していない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2006・全体		1,087	8.3	85.5	6.3
男女・ 年齢別	男性	855	9.5	85.4	5.1
	3～9才	11	0.0	100.0	0.0
	10～12才	46	8.7	82.6	8.7
	13～15才	88	4.5	90.9	4.5
	16～18才	104	15.4	81.7	2.9
	19～24才	268	9.0	84.7	6.3
	25～29才	135	14.8	80.7	4.4
	30～39才	144	6.3	89.6	4.2
	40～49才	46	8.7	84.8	6.5
	50才以上	13	0.0	92.3	7.7
	女性	232	3.9	85.8	10.3
	3～9才	2	0.0	50.0	50.0
	10～12才	7	0.0	85.7	14.3
	13～15才	14	7.1	78.6	14.3
	16～18才	33	3.0	93.9	3.0
	19～24才	63	3.2	93.7	3.2
	25～29才	42	2.4	83.3	14.3
30～39才	49	4.1	81.6	14.3	
40～49才	20	10.0	70.0	20.0	
50才以上	2	0.0	100.0	0.0	
家庭用 ゲーム レベル	ヘビーユーザー	366	9.6	82.8	7.7
	ミドルユーザー	433	9.2	85.9	4.8
	ライトユーザー	288	5.2	88.2	6.6
サッカー 関心 度別	関心があった(※)	571	14.0	82.1	3.9
	関心がなかった(※)	511	1.8	89.8	8.4
	無効・無回答	5	20.0	20.0	60.0
		標本数(人)	購入した	購入していない	
参考	東京ゲームショウ 2002・全体	1,079	16.2	83.8	

※「とても関心があった」「やや関心があった」を合わせて「関心があった」とし、「あまり関心がなかった」「全く関心がなかった」を合わせて「関心がなかった」としている。

- ・今年「サッカー」の家庭用ゲームソフトウェアを「購入した」のは全体の8.3%。
- ・男女・年齢別では、男性「16～18才」「25～29才」で購入率が高い。

(2)「サッカー」の家庭用ゲームソフトウェアの購入時期【「サッカー」の家庭用ゲームソフトウェア購入者ベース】《複数回答》
東京ゲームショウ2006・「サッカー」の家庭用ゲームソフトウェア購入者全体(n=90人)

(単位:%)



		標本数 (人)	1~3月	4~5月	6月 (ワールドカップ 開催期間)	7月以降	無効・無回答
東京ゲームショウ2006・ 「サッカー」の家庭用ゲームソフトウェア 購入者全体		90	18.9	36.7	31.1	12.2	2.2
男女別	男性	81	21.0	35.8	32.1	9.9	2.5
	女性	9	0.0	44.4	22.2	33.3	0.0
家庭用ゲーム プレイ頻度別	ヘビーユーザー	35	14.3	28.6	42.9	14.3	0.0
	ミドルユーザー	40	17.5	45.0	22.5	15.0	2.5
	ライトユーザー	15	33.3	33.3	26.7	0.0	6.7
		標本数(人)	1~3月	4~5月	6月 (ワールドカップ開催期間)	7月以降	
参考	東京ゲームショウ2002・「サッカー」の 家庭用ゲームソフトウェア購入者全体	175	25.7	34.3	28.6	16.0	

(単位:%)

(3)今年購入した「サッカー」の家庭用ゲームソフトウェアのタイトル名
【「サッカー」の家庭用ゲームソフトウェア購入者ベース】《自由回答/複数回答》

東京ゲームショウ2006・「サッカー」の家庭用ゲームソフトウェア購入者n=90人のうち有効回答者74人・延べ75タイトル

タイトル・シリーズ名 【内訳】タイトル名	機種名	タイトル数 (タイトル)
「ウイニングイレブン」シリーズ		58
ウイニングイレブン10	PS2	22
ウイニングイレブン9	PS2	7
ウイニングイレブン8	PS2	3
ウイニングイレブン5	PS2	2
ワールドサッカーウイニングイレブン9 ユビキタスエヴォリューション	PSP	2
「ウイニングイレブン」シリーズ	PS2	14
「ウイニングイレブン」シリーズ	(無回答)	8
「FIFA」シリーズ		9
2006 FIFA ワールドカップ ドイツ大会	X360	6
2006 FIFA ワールドカップ ドイツ大会	PS2	1
2006 FIFA ワールドカップ ドイツ大会	PSP	1
FIFA ストリート	PS2	1
「プロサッカークラブをつくろう！」シリーズ		6
プロサッカークラブをつくろう! ヨーロッパチャンピオンシップ	PS2	5
「プロサッカークラブをつくろう!」シリーズ	(無回答)	1
スーパーマリオストライカーズ	NGC	1
カルチョビット	GBA	1

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

注2)機種名の略称内容は以下の通り。

NGC:ニンテンドーゲームキューブ、GBA:ゲームボーイアドバンス、PS2:プレイステーション2、PSP:PSP、X360:Xbox360

・「サッカー」の家庭用ゲームソフトウェアを購入したのは「4~5月」が36.7%で最も多い。
・具体的なタイトルとしては、「ウイニングイレブン」シリーズが圧倒的に多い。

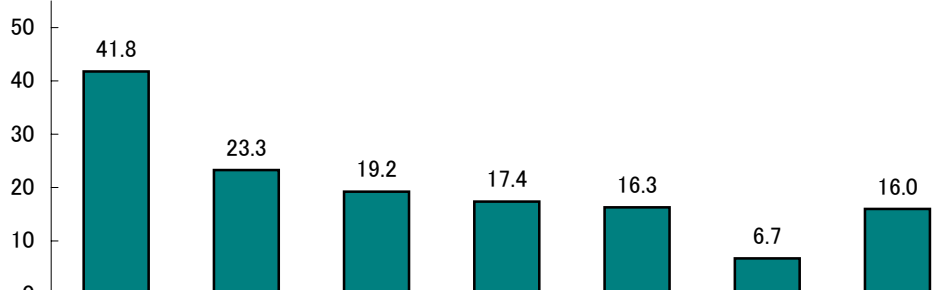
VII. 「鉄道」趣味とゲーム

1. 各種乗り物についての趣味愛好状況 《複数回答》

[質問] 以下の乗り物のうち、趣味として好きなものはありますか。いくつでもお選びください。

東京ゲームショウ2006・全体(n=1,087人)

(単位:%)



		標本数 (人)	自動車	自転車	鉄道	飛行機	オートバイ	船	無効・ 無回答
東京ゲームショウ 2006・全体		1,087	41.8	23.3	19.2	17.4	16.3	6.7	16.0
男女・ 年齢別	男性	855	44.3	23.5	20.0	17.9	18.2	6.5	13.0
	3~9才	11	36.4	27.3	36.4	9.1	9.1	27.3	0.0
	10~12才	46	28.3	23.9	15.2	21.7	23.9	15.2	10.9
	13~15才	88	28.4	35.2	15.9	21.6	10.2	9.1	10.2
	16~18才	104	34.6	19.2	14.4	16.3	22.1	5.8	20.2
	19~24才	268	44.8	26.5	18.3	15.3	18.3	6.3	14.6
	25~29才	135	52.6	18.5	16.3	14.1	17.0	5.2	17.0
	30~39才	144	52.1	21.5	28.5	19.4	13.9	0.7	8.3
	40~49才	46	54.3	13.0	30.4	30.4	32.6	13.0	4.3
	50才以上	13	76.9	23.1	38.5	30.8	38.5	7.7	0.0
	女性	232	32.3	22.4	16.4	15.5	9.1	7.3	27.2
	3~9才	2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	50.0	50.0
	10~12才	7	0.0	28.6	0.0	0.0	0.0	0.0	71.4
	13~15才	14	21.4	35.7	7.1	14.3	7.1	0.0	21.4
	16~18才	33	15.2	45.5	12.1	12.1	12.1	21.2	24.2
	19~24才	63	34.9	20.6	17.5	20.6	6.3	3.2	27.0
	25~29才	42	42.9	9.5	21.4	16.7	7.1	9.5	28.6
30~39才	49	38.8	14.3	16.3	14.3	14.3	6.1	28.6	
40~49才	20	40.0	25.0	25.0	15.0	10.0	0.0	10.0	
50才以上	2	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	50.0	
家庭用 ゲーム プレイ 頻度別	ヘビーユーザー	366	37.7	23.8	20.2	15.3	13.7	7.7	18.0
	ミドルユーザー	433	44.6	23.6	17.8	18.0	18.0	6.2	14.5
	ライトユーザー	288	42.7	22.2	20.1	19.1	17.0	6.3	15.6

(単位:%)

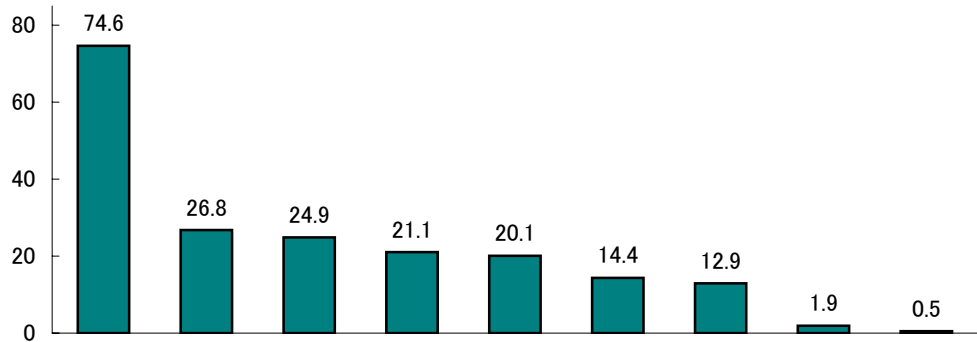
- ・一番人気は「自動車」で41.8%。次いで「自転車」「鉄道」の順。
- ・男性「40~49才」「50才以上」は、ほとんどの乗り物について関心を示す割合が他の年齢層より高い。
- ・女性「13~15才」「16~18才」では「自転車」の人気が高い。
- ・「鉄道」については、男性「3~9才」「40~49才」「50才以上」で比較的人気が高い。

2. 「鉄道」趣味の関心分野【「鉄道」愛好者ベース】《複数回答》

【好きな乗り物について「鉄道」と回答した人(=『鉄道』愛好者)のみ】
 【質問】「鉄道」のどのような分野に関心がありますか。以下の中からいくつでもお選びください。

東京ゲームショウ2006・「鉄道」愛好者全体(n=209人)

(単位:%)



		標本数 (人)	旅行・ 乗車	駅弁・ 土産	ダイヤ・ 時刻表	撮影	模型	鉄道に 関する 音声	切符・ スタンプ・ 車両部品 などの収集	その他	無効・ 無回答
東京ゲームショウ2006・ 「鉄道」愛好者全体		209	74.6	26.8	24.9	21.1	20.1	14.4	12.9	1.9	0.5
男女別	男性	171	74.3	25.1	25.7	22.2	23.4	16.4	12.9	2.3	0.6
	女性	38	76.3	34.2	21.1	15.8	5.3	5.3	13.2	0.0	0.0
家庭用ゲーム プレイ 頻度別	ヘビーユーザー	74	70.3	28.4	23.0	20.3	24.3	13.5	14.9	2.7	0.0
	ミドルユーザー	77	76.6	26.0	24.7	22.1	18.2	15.6	7.8	1.3	1.3
	ライトユーザー	58	77.6	25.9	27.6	20.7	17.2	13.8	17.2	1.7	0.0

(単位:%)

- ・「鉄道」趣味における分野では、「旅行・乗車」が74.6%で最も多い。
- ・「男性」や家庭用ゲームの「ヘビーユーザー」は「模型」に対する関心が高い。

3. 好きな「鉄道」の家庭用ゲームソフトウェアのタイトル名 《自由回答／複数回答》

[質問] 「鉄道」の家庭用ゲームソフトで好きなタイトルがあれば、その具体的なタイトル名およびその機種名をお書きください。
※PC・携帯電話のゲームは除きます。

東京ゲームショウ2006・全体 n=1,087人のうち有効回答者146人・延べ148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)
「電車でGO！」シリーズ		112
電車でGO！2	PS	3
電車でGO！3 通勤編	PS2	3
電車でGO！プロフェッショナル仕様	PS	2
電車でGO！FINAL	PS2	3
電車でGO！ポケット	PSP	3
電車でGO！	PS	37
電車でGO！	PS2	14
電車でGO！64	N64	3
電車でGO！	PSP	2
電車でGO！	WS	1
電車でGO！2 ON ネオジオポケット	NGP	1
電車でGO！	PS/PS2	1
電車でGO！	PS/SS	1
電車でGO！	(無回答)	30
電車でGO！シリーズ	PS	1
電車でGO！シリーズ	PS 他	1
電車でGO！シリーズ	PS/PS2	2
電車でGO！シリーズ	PS/PS2/PSP	1
電車でGO！シリーズ	PS2	1
電車でGO！シリーズ	(無回答)	1
THE通勤電車運転士～電車でGO！3 通勤編～	PS2	1
「A列車で行こう」シリーズ		14
A列車で行こう4	PS	1
A列車で行こう5	PS	2
A列車で行こう6	PS2	1
A列車で行こう	PS2	4
A列車で行こう	PS	2
A列車で行こう	(無回答)	4
「桃太郎電鉄」シリーズ		12
桃太郎電鉄	PS2	4
桃太郎電鉄G ゴールドデッキを作れ！	GBA	1
桃太郎電鉄	SFC	1
桃太郎電鉄	FC	1
桃太郎電鉄	(無回答)	5
「Train Simulator」シリーズ		8
THE 京浜急行 Train Simulator Real	PS2	2
Train Simulator Real	PS2	1
Mobile Train Simulator 京成・都営浅草・京急線	PSP	1
Train Simulator+電車でGO! 東京急行編	PS2	1
Train Simulator	PS2	1
Train Simulator	(無回答)	2
「きかんしゃトーマス」	(無回答)	1
「鉄道王」	(無回答)	1

注1) 具体的なタイトル名について、複数のタイトルを挙げてある場合はそれぞれを1タイトルとしてカウントし、複数回答として集計している。
ただし、同一シリーズタイトルについて複数の機種名を挙げてある場合は、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。

FC: ファミコン、SFC: スーパーファミコン、N64: ニンテンドウ64、GBA: ゲームボーイアドバンス、PS: プレイステーション、
PS2: プレイステーション2、PSP: PSP、SS: サターン、WS: ワンダースワン、NGP: ネオジオポケット

好きな「鉄道」の家庭用ゲームソフトウェアの具体的なタイトルとしては、「電車でGO！」シリーズが圧倒的に多い。
その中でも特にプレイステーション版を挙げる人が多かった。

Ⅷ. ゲーム周辺事情とのかかわり

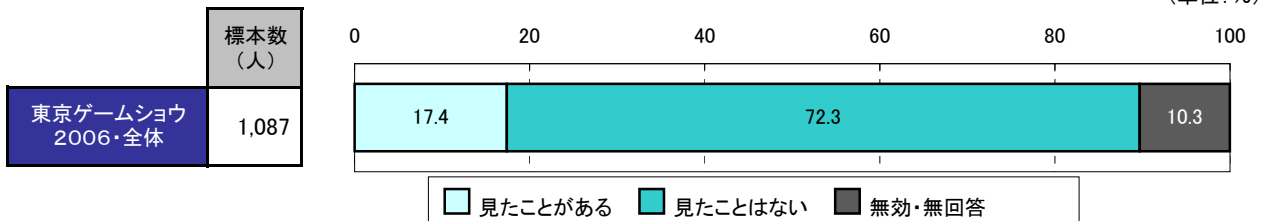
1. ゲーム内広告の視聴状況

【質問】 ゲームのプレイ映像の中で、実在する企業・商品の広告を見たことがありますか。

【「見たことがある」と回答した人のみ】

見たことがある方は、ゲームソフトの具体的なタイトル名および広告の企業名または商品名をお書きください。

(1) ゲーム内広告の視聴経験



(2) 見たことのあるゲーム内広告

【「ゲーム内広告の視聴経験者ベース」

《自由回答／複数回答》

(n=189人のうち有効回答者87人・延べ92タイトル数)

(単位: %)

	標本数(人)	見たこと がある	見たこと はない	無効・ 無回答
東京ゲームショー 2006・全体	1,087	17.4	72.3	10.3
男性	855	19.3	71.0	9.7
3～9才	11	0.0	90.9	9.1
10～12才	46	10.9	80.4	8.7
13～15才	88	11.4	73.9	14.8
16～18才	104	17.3	76.0	6.7
19～24才	268	18.3	72.0	9.7
25～29才	135	24.4	63.7	11.9
30～39才	144	25.0	66.0	9.0
40～49才	46	28.3	65.2	6.5
50才以上	13	7.7	92.3	0.0
女性	232	10.3	77.2	12.5
3～9才	2	0.0	100.0	0.0
10～12才	7	0.0	71.4	28.6
13～15才	14	0.0	85.7	14.3
16～18才	33	15.2	75.8	9.1
19～24才	63	9.5	74.6	15.9
25～29才	42	14.3	76.2	9.5
30～39才	49	12.2	73.5	14.3
40～49才	20	5.0	90.0	5.0
50才以上	2	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	366	20.5	69.1	10.4
ミドルユーザー	433	17.1	73.2	9.7
ライトユーザー	288	13.9	75.0	11.1

タイトル・シリーズ名	広告の 企業名・商品名	件数 (件)	タイトル数 (タイトル)
「メタルギアソリッド」シリーズ	カロリーメイト ファミ通	10	11
「グランツーリスモ」シリーズ	トヨタ	3	9
	ホンダ	3	
	spoon	1	
	「自動車関係」 「いろいろ」	1	
「ウイングイレブン」シリーズ	アディダス	7	8
	サントリー	1	
「龍が如く」	ドンキホーテ	5	7
	マツモトキヨシ	1	
	サントリー	1	
「プロジェクトゴッサムレーシング」 シリーズ	吉野家	1	5
	ampm	1	
	アイフル	1	
	「多数」	2	
「実況パワフルプロ野球」シリーズ	セコム	2	4
	「いろいろ」	2	
「新世紀エヴァンゲリオン 綾波育成計画 with アスカ補完計画」	アニメイト	2	4
	マツモトキヨシ	1	
	ゲーマーズ	1	
「リッジレーサー」シリーズ	イタリアントマト	2	3
	鉄拳	1	
「クレイジータクシー」	GAP	2	3
	タワーレコード	1	
「アウトラン」シリーズ	AMD	2	3
	オリンパス	1	
「マリオブラザーズ」	永谷園	2	2
「FIFAワールドカップ」	アディダス	2	2
「ストリートファイターZERO2」	富士通	2	2
「バーチャストライカー」	アディダス	1	2
	富士フィルム	1	

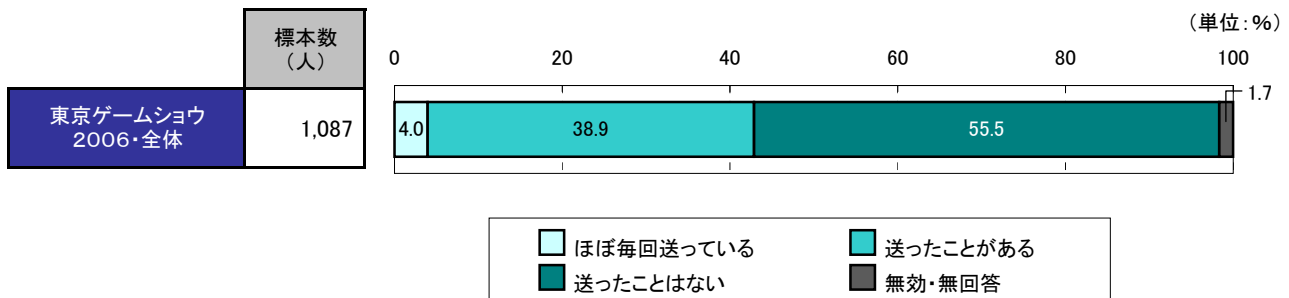
以下、少数回答省略

注) ゲーム内広告について、複数のタイトル・複数の広告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。

- ・ゲーム内広告を「見たことがある」のは全体の17.4%。
- ・男性「25～29才」「30～39才」「40～49才」でその割合が比較的多い。
- ・具体的には「メタルギアソリッド」シリーズを挙げる人が最も多く、その広告商品名の多くは「カロリーメイト」であった。

2. アンケートハガキの記入・送付経験

【質問】 ゲームソフトに同梱されているアンケートハガキを記入してメーカーに送ったことがありますか。



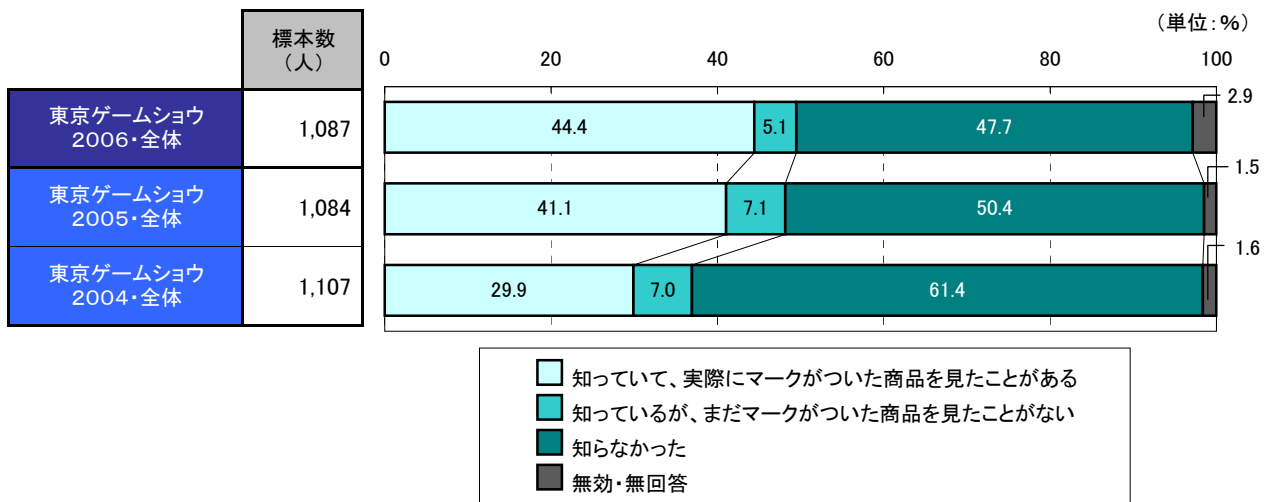
		標本数 (人)	ほぼ毎回 送っている	送ったことが ある	送ったことは ない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2006・全体		1,087	4.0	38.9	55.5	1.7
男女・年 齢別	男性	855	4.4	39.5	54.2	1.9
	3～9才	11	9.1	27.3	63.6	0.0
	10～12才	46	2.2	30.4	67.4	0.0
	13～15才	88	5.7	43.2	48.9	2.3
	16～18才	104	4.8	33.7	60.6	1.0
	19～24才	268	3.7	38.8	56.0	1.5
	25～29才	135	3.7	38.5	55.6	2.2
	30～39才	144	4.9	51.4	39.6	4.2
	40～49才	46	6.5	30.4	63.0	0.0
	50才以上	13	7.7	30.8	61.5	0.0
	女性	232	2.2	36.6	60.3	0.9
	3～9才	2	0.0	0.0	100.0	0.0
	10～12才	7	0.0	28.6	57.1	14.3
	13～15才	14	0.0	57.1	42.9	0.0
	16～18才	33	3.0	36.4	60.6	0.0
	19～24才	63	3.2	31.7	65.1	0.0
	25～29才	42	0.0	42.9	57.1	0.0
30～39才	49	4.1	36.7	57.1	2.0	
40～49才	20	0.0	35.0	65.0	0.0	
50才以上	2	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	366	4.4	40.7	54.6	0.3
	ミドルユーザー	433	5.3	43.2	49.7	1.8
	ライトユーザー	288	1.4	30.2	65.3	3.1

- ・「ほぼ毎回送っている」のは全体の4.0%。加えて「送ったことがある」と合わせた送付経験者は全体の42.9%。
- ・男性「30～39才」の56.3%が送付経験者である。
- ・家庭用ゲームの「ライトユーザー」は「送ったことはない」という回答が65.3%を占める。

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。

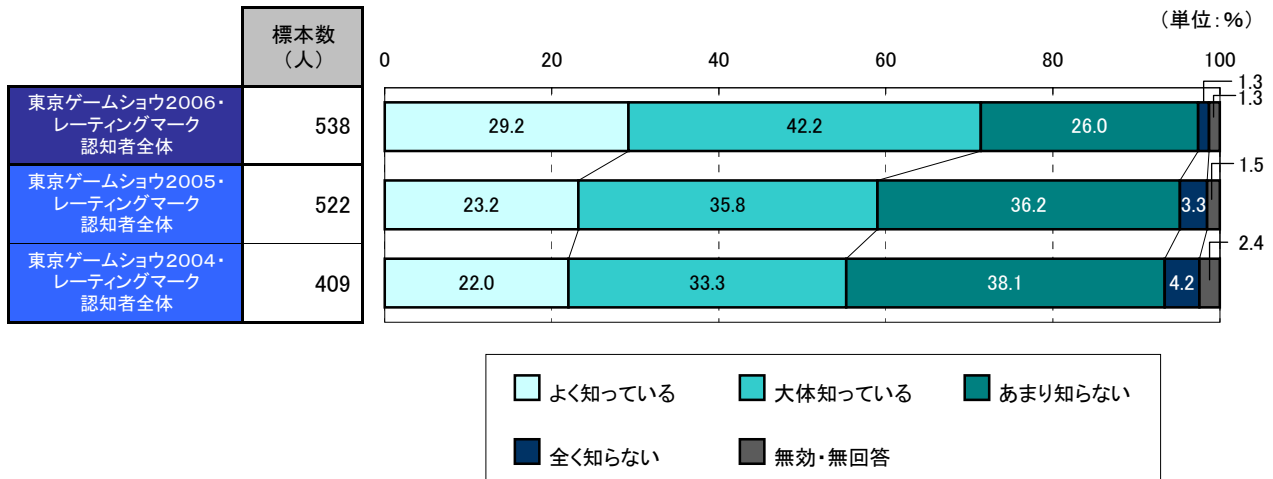


		標本数 (人)	知っている、実際にマークがついた商品を見たことがある	知っているが、まだマークがついた商品を見たことがない	知らなかった	無効・無回答
東京ゲームショウ 2006・全体		1,087	44.4	5.1	47.7	2.9
男女・年齢別	男性	855	46.8	5.3	45.3	2.7
	3～9才	11	9.1	9.1	72.7	9.1
	10～12才	46	23.9	8.7	67.4	0.0
	13～15才	88	43.2	2.3	51.1	3.4
	16～18才	104	43.3	7.7	46.2	2.9
	19～24才	268	54.1	3.0	41.4	1.5
	25～29才	135	51.9	7.4	35.6	5.2
	30～39才	144	52.8	5.6	38.2	3.5
	40～49才	46	30.4	6.5	63.0	0.0
	50才以上	13	0.0	7.7	92.3	0.0
	女性	232	35.8	4.3	56.5	3.4
	3～9才	2	0.0	0.0	100.0	0.0
	10～12才	7	42.9	0.0	42.9	14.3
	13～15才	14	28.6	7.1	64.3	0.0
	16～18才	33	54.5	3.0	39.4	3.0
	19～24才	63	42.9	1.6	52.4	3.2
	25～29才	42	26.2	4.8	66.7	2.4
30～39才	49	34.7	8.2	55.1	2.0	
40～49才	20	15.0	5.0	75.0	5.0	
50才以上	2	0.0	0.0	50.0	50.0	
家庭用ゲーム機利用頻度別	ヘビーユーザー	366	49.2	4.4	43.7	2.7
	ミドルユーザー	433	48.5	5.5	43.0	3.0
	ライトユーザー	288	32.3	5.2	59.7	2.8

・「知っている、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」を合わせたレーティングマーク認知者の割合は49.5%となり、今回初めて「知らなかった」(47.7%)を上回った。ただし、女性全体では56.5%、家庭用ゲームの「ライトユーザー」では59.7%が「知らなかった」と回答しており、この層における認知度は依然として低い。

2. レーティングマークの内容認知度【レーティングマーク認知者ベース】

【レーティングマークを「知っていて、実際にマークがついた商品を見たことがある」または「知っているが、まだマークがついた商品を見たことがない」と回答した人(=レーティングマーク認知者)のみ】
 【質問】「レーティングマーク」の役割についてご存知ですか。



		標本数 (人)	よく知っている	大体知っている	あまり知らない	全く知らない	無効・無回答
東京ゲームショウ2006・レーティングマーク認知者全体		538	29.2	42.2	26.0	1.3	1.3
男女・年齢別	男性	445	31.0	41.8	24.5	1.3	1.3
	3~9才	2	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0
	10~12才	15	40.0	46.7	13.3	0.0	0.0
	13~15才	40	35.0	25.0	35.0	5.0	0.0
	16~18才	53	26.4	35.8	35.8	0.0	1.9
	19~24才	153	32.0	43.1	23.5	0.7	0.7
	25~29才	80	33.8	45.0	17.5	2.5	1.3
	30~39才	84	27.4	45.2	25.0	1.2	1.2
	40~49才	17	23.5	47.1	17.6	0.0	11.8
	50才以上	1	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	女性	93	20.4	44.1	33.3	1.1	1.1
	3~9才	0	-	-	-	-	-
	10~12才	3	33.3	33.3	33.3	0.0	0.0
	13~15才	5	20.0	20.0	60.0	0.0	0.0
16~18才	19	31.6	36.8	31.6	0.0	0.0	
19~24才	28	14.3	60.7	25.0	0.0	0.0	
25~29才	13	7.7	30.8	46.2	7.7	7.7	
30~39才	21	23.8	47.6	28.6	0.0	0.0	
40~49才	4	25.0	25.0	50.0	0.0	0.0	
50才以上	0	-	-	-	-	-	
ファミリー層別	ヘビーユーザー	196	30.6	43.4	25.5	0.0	0.5
	ミドルユーザー	234	31.2	40.6	24.4	2.1	1.7
	ライトユーザー	108	22.2	43.5	30.6	1.9	1.9

・「よく知っている」「大体知っている」ともに年々着実に増加している。
 ・「よく知っている」「大体知っている」をあわせるとレーティングマーク認知者の71.4%が内容を把握している。

3. レーティングマークの具体的な認知内容【レーティングマーク内容認知者ベース】《自由回答》

【レーティングマークを「よく知っている」または「大体知っている」と回答した人(=レーティングマーク内容認知者)のみ】
 【質問】(「レーティングマーク」の役割を)ご存知の方は、その内容をお書きください。

(n=384人のうち有効回答者217人)

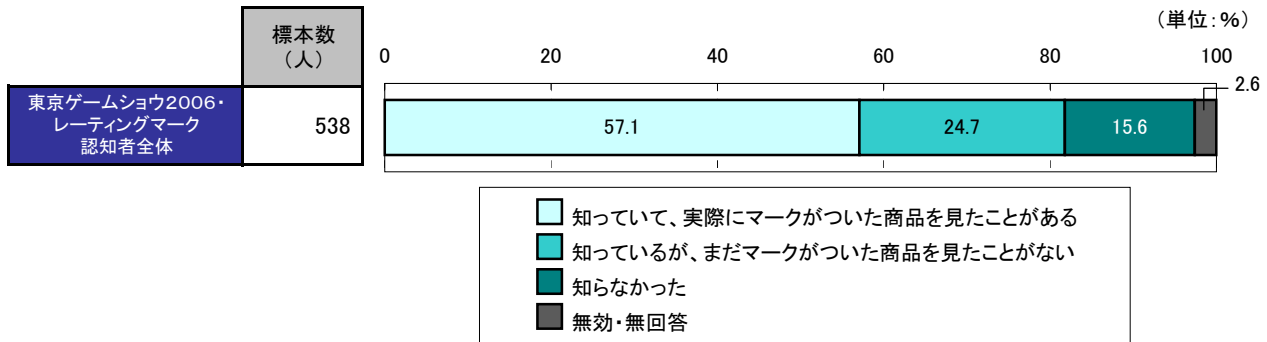
正確／ほぼ正確／趣旨は理解	125人
◎正確:「表現内容」による「対象年齢の目安」であると理解しているもの	19人
<ul style="list-style-type: none"> 内容によって使用する年齢を推奨する その年齢に適した内容をしめす。青少年のためにある。 年齢に適したゲーム内容を示している どんなゲームかわかる。対象年齢など ①対象年齢層を示す②暴力・グロテスクなシーンがあることを示す 	<ul style="list-style-type: none"> ゲームの表現内容について年齢別に審査した結果を表示 ゲーム内容を審査して年齢にあったものを提供するため ゲームの内容による年齢区分 年齢別で分かれている(内容による) ……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)	56人
<ul style="list-style-type: none"> 推奨年齢(購入)の目安 対象年齢を区別するため 自主的な対象年齢表示 そのゲームをプレイするのが何才以上からが適切か ゲームの推奨年齢を定めたもの ゲームを買う人に対象の年齢を知ってもらう 	<ul style="list-style-type: none"> 購入時の年齢対象の目安 〇〇才以上推奨 年齢層に合わせたゲーム指針 年齢に合ったゲームソフトの目安 一定年齢以上の人向け ソフトの対象年齢の目安 ……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)	9人
<ul style="list-style-type: none"> グロテスクな内容かどうかの判断ができる 暴力表現などを見たくない人の権利を守る 	<ul style="list-style-type: none"> 性的・暴力的表現の有無による販売規制 ジャンル・内容の簡単な傾向説明 ……など
△改正点や具体的なレーティング区分に言及	27人
<ul style="list-style-type: none"> マークが変わった。年齢区分。 A・B・C・D・Zで年齢分け Aは全年齢対象…など A=全、B=12、C=15、D=17、Z=18 A:全年齢、B:12才以上、C:15才以上、D:17才以上、Z:18才以上のみ 	<ul style="list-style-type: none"> 暴力シーンありとか、〇〇才以上とか タバコのシーンがあると15才以上とか CEROが審査。一番上がZ区分。あとは年齢別に分かれている Z指定は18才以上のみであり、それ以外は推奨 ……など
△制度主旨は理解:購入の「目安」「判断基準」であること、または青少年保護のための制度であることに言及	14人
<ul style="list-style-type: none"> 年齢によって影響があるものを区別するため 買うときの目安 子供に害があるかないかの判断基準 子供等に好ましくない内容のものには注意する意味で。 健全なゲームソフトを購入するため、マークを付けることで、なるべく全年齢・12才以上の物でおさえておくこと。 	<ul style="list-style-type: none"> 子供に教育上良くないゲームの販売を防止する 子供にプレイさせるのに適しているかの指標 青少年に教育上よろしくないソフトをプレイさせない バイオレンスな表現に対する保護者の心配への気づかい ……など
誤認／曖昧その他	92人
×年齢による購入を「制限」「禁止」するものであると誤認	69人
<ul style="list-style-type: none"> ゲーム購入の年齢制限 ゲーム内容によって年齢制限を表示 当該年齢以下にはプレイ禁止 年齢規制 年齢指定されてるゲーム プレイ年齢指定 	<ul style="list-style-type: none"> 年齢制限 年齢に達していない人は買うのダメ 年齢によってプレイを制限する 年齢別にゲームを制限している 未成年の販売禁止 R指定 ……など
×「表現」自体を規制するものであると誤認	4人
<ul style="list-style-type: none"> 暴力・性的表現などの幼児・児童などへの制限 年齢ごとの表現の規制 	<ul style="list-style-type: none"> 暴力表現等の規制 ゲーム内に含まれる映像などの制限
?曖昧、漠然、主旨不明、飛躍しすぎ	19人
<ul style="list-style-type: none"> 年齢 年齢によって変わる 規制 制限がある 指定対象者向けのもの 	<ul style="list-style-type: none"> 購入者の区分だと思っています どこかの団体が決めた販売基準 とても厳しいハードルがそれぞれある ターゲット層をしぼれる 少年犯罪の防止 ……など

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

・改正点のみ、制度主旨のみといった断片的な理解による回答を含めても、内容を認知しているといえるのは有効回答者271人中125人(46.1%)と半数以下にとどまった。
 ・誤認の中では、「年齢による購入『制限』である」と誤認しているケースが非常に多い。

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】今年の3月から、レーティングマークに「18才以上のみ対象」という区分が追加された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2006・レーティングマーク認知者全体		538	57.1	24.7	15.6	2.6
男女・年齢別	男性	445	59.8	23.4	14.4	2.5
	3~9才	2	50.0	0.0	50.0	0.0
	10~12才	15	53.3	33.3	13.3	0.0
	13~15才	40	65.0	22.5	12.5	0.0
	16~18才	53	62.3	24.5	11.3	1.9
	19~24才	153	66.0	22.9	9.8	1.3
	25~29才	80	58.8	16.3	20.0	5.0
	30~39才	84	53.6	26.2	17.9	2.4
	40~49才	17	29.4	41.2	17.6	11.8
	50才以上	1	0.0	0.0	100.0	0.0
	女性	93	44.1	31.2	21.5	3.2
	3~9才	0	-	-	-	-
	10~12才	3	0.0	0.0	100.0	0.0
	13~15才	5	40.0	20.0	40.0	0.0
	16~18才	19	26.3	57.9	15.8	0.0
	19~24才	28	60.7	21.4	14.3	3.6
	25~29才	13	38.5	30.8	15.4	15.4
30~39才	21	42.9	33.3	23.8	0.0	
40~49才	4	75.0	0.0	25.0	0.0	
50才以上	0	-	-	-	-	
家庭用ゲーム機プレイ頻度別	ヘビーユーザー	196	61.7	23.5	13.8	1.0
	ミドルユーザー	234	57.7	23.9	15.4	3.0
	ライトユーザー	108	47.2	28.7	19.4	4.6

・「Z区分(『18才以上のみ対象』)」について、「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」をあわせると、レーティングマーク認知者の81.8%にのぼる。特に、男性「19~25才」のレーティングマーク認知者においては、88.9%が「Z区分」を認知している。

X. ゲーム業界に対する意見 《自由回答》

[質問] ゲームメーカー、クリエイター、流通・販売店、ゲームソフト、その他ゲーム業界に関して、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、自由にお書きください。

(n=1,087人のうち有効回答者325人)

3～9才
男性
・安くしてほしい。
10～12才
男性
<ul style="list-style-type: none"> ・1年間保証してください。 ・DSなどの携帯ゲームのソフトをもっと増やしてほしい。 ・マリオとモンスターハンターはとももおもしろいです。 ・もっとユーザーの意見を尊重してほしい。
13～15才
男性
<ul style="list-style-type: none"> ・GTAの対象年齢下げて。 ・MGSシリーズ好きです。 ・PS3高い。 ・大人向けゲームのみならず、万人向けゲームをたくさん制作してほしい。 ・オンラインや対戦型ゲームを増やしてほしい。 ・海外のゲームが手に入りにくい。 ・過去の作品のリメイクを望む。 ・キングダムハーツ3が出てほしいと思っております。 ・グラフィック・音楽ばかりでなくストーリーを重視してほしい。 ・ゲームがつまんない。 ・コナミのbeatmaniaのアーケードコントローラを発売してほしい。 ・これからもがんばって。 ・バグが多い。あと、COOP重視の自由度の高いゲームを出してほしい。 ・発売日が変更されると不満。 ・僕の夢は面白いゲームを作り、みんなに楽しんで使ってもらうことです。 ・もっと自由型のゲームを作してほしい。 ・もっと安くしてほしい。 ・リメイクなどではない全く新しいゲームがあればよいと思う。
女性
<ul style="list-style-type: none"> ・最近萌えが足りない。 ・ストーリーのおもしろいものがほしい。もちろんクオリティが高ければよいと思います。 ・もっと画質を良くしてほしい！
16～18才
男性
<ul style="list-style-type: none"> ・PS3がまだ高い。 ・PS3ががんばって。Wiiに負けないで。 ・PS3の普及を早くしてほしい。 ・Wiiに期待。 ・Wiiに期待。 ・Wiiに期待したい。 ・違法ROMを撲滅してほしい。 ・今まで買えたゲームがレーティングマークのせいで買えなくなった。 ・家庭用ゲーム機の質が低下している。今までなかったような作品がほしい。 ・期限までに完成させてほしい。 ・クオリティ上げてください。 ・クソゲーが多い。作ったなら、自分でプレイしてほしい。 ・グラフィックばかりのゲームが多い。 ・グラフィックより内容にこだわってほしい。 ・ゲームの値段がだんだん高くなってきている。 ・最近PS関係の作品がうまくいってないので、がんばってほしい。

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

- ・品薄が起らないようにしていただきたい。
- ・十分がんばってる。
- ・消費者についてよく考えてもらいたい。
- ・シリーズもの以外でもおもしろいソフトをもっと作ってほしい。
- ・説明が少ないというのも、また魅力かもしれない。
- ・長いものには巻かれろ！
- ・バイクゲームを増やしてほしい。ゼノギアスを映像をリニューアルして復活してほしい。
- ・本当に面白いものにこだわってほしい。
- ・昔のゲームのリメイクをどんどん出してほしい。
- ・もっと安価に！！
- ・もっともっと自由度を高めてください！！
- ・もっと安くゲーム機本体を売ってほしい。
- ・安くしてー。
- ・酔わないゲームを作ってくれ…。
- ・ロード時間が長い。
- ・販売する前にちゃんと遊んでほしい(バグとか多い)。

女性

- ・「テイルズ オブ デスティニー」アニメ化してください！！！！
- ・「テイルズ オブ デスティニー」のアニメ化希望。
- ・FF12を映像をキレイにして復活させて！
- ・PS2で出ているものをGCでも出してほしい。
- ・PS3高いです。
- ・お金が高い…。
- ・カプコンのグッズを増やしてほしい。
- ・期限までにゲームを仕上げしてほしい。
- ・実用的に使える商品をもっと出してほしいです。
- ・ボーイズラブゲームをたくさん出してください。
- ・メーカー特典の詳細を早めに公開してほしい。
- ・もう少しソフトを出してから新ハードを出してほしい。
- ・もっとバサラのグッズを増やすべきだ。
- ・やりこみ要素だけにこだわりすぎていると思う。

19～24才

男性

- ・「このソフトを出してほしい」というリクエストを出す場がない。
- ・CEROが機能しているかどうか疑わしい。
- ・CGのムービーが増えたのはいいですが、内容が肩すかしです。重厚なゲームをお願いします。
- ・CGはすごいストーリーやシステムがおそろか。
- ・DSに欲しいゲーム出しすぎ。もっとほかのハードががんばれ！
- ・PCから家庭用ゲームに移植されるとつまらなくなるものが多い。
- ・PS3いらね。メーカー泣かせだし。
- ・PS3が高すぎる／Xboxの騒音／絵はそこまで大事じゃない。
- ・PS3高い 消費者をなめるな。
- ・PS3は出ますが、まだPS2でもできることがたくさんあると思います。最近のPS2ソフトは楽しいです。がんばってください！！ 楽しみにしてます！
- ・PS3はどこまでいけるのか楽しみです。
- ・PS3やWiiが出たので、まったく新しいソフトを期待したい。
- ・PSPでFFとドラクエ出してほしい。
- ・STGアーケード移植して！
- ・Xbox360のゲームをもっと出してほしい。エースコンバットの次回作、期待してます。
- ・アクションゲームのボリュームが足りない気がする。
- ・あそびやすいゲームを作してほしい。
- ・新しいモノ、斬新なゲーム・コンテンツを期待！
- ・以前の作品に満足せず、日々面白いソフトを制作・販売してください。
- ・いまだにISDNまたはAirHしか使えない所があることを知ってほしい。
- ・映像とかよりもわかりやすく簡単なゲームがしたい。
- ・映像に見合うだけのゲーム性が出せていない気がする。ユーザビリティがやや低い(操作が難しかったり、表示が見にくい)。
- ・映像ばかりでなく話も面白く作ってほしい。
- ・驚きをください。
- ・オンラインゲームでゲームが良くても管理会社がへぼ。
- ・オンラインゲーム等でのデータ管理をしっかりしてほしい。

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

- ・オンラインゲームの料金が高すぎる。
- ・海外に負けないでほしいな。
- ・開発しやすい環境を作ってほしい。
- ・買うのが楽しみにできるほどのゲームを期待してます！！がんばってください！！
- ・かるくやれるソフトがたくさん出てきてほしい。
- ・完全新作ソフトの制作により力を入れてもらいたい。
- ・がんばれ！！SONY！！
- ・国がよけいなことをやらないことを願う。
- ・グラフィックより中身を重視してほしい。
- ・クリエイターさんには、自由にゲームをつくってほしいです。
- ・ゲーム業界の先行きが不安。
- ・ゲームショーみたいな総合的なものを全国各地でやってほしい。
- ・ゲーム初心者でもわかりやすい説明を。
- ・ゲームに対して表現の規制を行ってほしくない。
- ・ゲームの価格が高いと言われていますが、私はそうは思いません。
- ・ゲームハードがたくさん乱立して困る。
- ・ゲームを作る技術がどんどん高度化していて、新しく業界に入る人にはつらい。
- ・現在、脳を鍛えるゲームなどが流行っていますが、RPGなどに脳ゲームのよさを取り入れると、中だるみがなくなる気がします。
- ・広告であるヒマがあったら、しっかり作ってほしい。
- ・個性がない。
- ・これから楽しいゲームが増えていって、ゲーム業界がもっと楽しくなるといいなと思います。
- ・今後自分も関わっていきますのでよろしく願います。
- ・コンパクトなゲームで遊びたい。
- ・最近、ストーリーがビミョウなものが多い。ロードが長い。
- ・最近、描画のクオリティばっかで内容がつまんないのが多い。
- ・最近のMMOゲームはほとんど課金で、昔からネットゲーやっている人には正直しんどい。
- ・最近のゲームは簡単になってきているのでビミョウ。
- ・最近のゲームは操作が難しくなっている。
- ・最近のコンシューマ向けゲームはシリーズものが多いので、新規タイトルをどんどん投入してほしいです。
- ・作品開発はとても厳しいことになってきてますが、ぜひがんばってください。
- ・時間のかかるゲームはもういらない(FF8以降)。
- ・シナリオ・ゲーム内容が薄い。
- ・将来はもっといいゲームを期待します。
- ・シリーズものばかり出すと、業界自体衰退していきます。なるべくオリジナル作品を出してください。
- ・新機種が続々と出ている今、「何を目的」として「何を訴える」ゲームを作るのか、よく考えてもらえるといいかな、と。
- ・信念を持って商売してください。
- ・スーパーファミ時代の方が楽しかった。
- ・好きなようにソフトを作ってほしい。
- ・スクウェア・エニックスさん、「デュプリズム」の新作を出してください！「いただきストリート」オンライン化、「バスタームーブ」の新作も希望！バンダイナムコさん、「風のクロノア」の新作を出してください！
- ・スクウェアさんへ、キングダムハーツシリーズが大好きです。いろいろ関連する商品・作品を期待しています。
- ・スターウォーズに似た作品が多い気がする。ガンホーなんとかしてください…。
- ・ソフトが高い。
- ・ソフトの値段が高い！！
- ・ソフトの値段が高くなっている。
- ・高すぎる。
- ・中古販売店の増大によって、業界への圧力が大きくなれば。
- ・東京ゲームショウは3日間くらいやってほしい。がんばれトリエース！
- ・値段を下げてください！
- ・ハードウェアの品切れはまだ理解できるが、ソフトの品切れはカンベンしてほしい。
- ・ハードのスペックばかり上がっていますが、ガンバってください。
- ・発売延期が不満。
- ・発売されてあまりたっていないゲームが中古で安く売っているのをよく見かける。新品を買う人が少なくなるのではないかな？
- ・発売日が定まらないのはどうかと思う。
- ・表現を制限しすぎ。
- ・プレイしてストレスを感じさせないゲーム作りを念頭においてほしい。
- ・プロフェッショナルの仕事を見せてくれればそれでいい。
- ・見た目より中身で勝負してくれっ！！
- ・昔と違って質が良くなりすぎて好きなメーカー(小会社)が倒産してしまった。
- ・昔のゲームを復刻(リメイク)してほしい。
- ・メーカー様/クリエイター様へ:最近はいいたいと思うゲームがありません。おもしろいもの作ってください。
- ・メーカーとプレイヤーの考え方に隔たりが生じてきている気がする。

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

- ・メタルギアすごい。
- ・メディアミックスをもっとしてほしい。
- ・もう少し値段を安くしてほしい(5000～6000円)。
- ・もう少し本体とソフトの価格を下げしてほしい。
- ・もっとオンラインゲームを増やしてほしい。
- ・もっと自由にのびのびと作ってください。
- ・もっとたくさんリメイクを！
- ・もっと低価格で販売して！
- ・もっと昔のゲームで面白かったものをよくみて作ってほしい。
- ・もっと安くしてほしい(スポンサー付)。
- ・もっとライトユーザーにやさしいゲーム業界になってほしい。あと最近の新作は価格高すぎ！金かかってるのは分かるが、もっと安くありませんか？
- ・やりこみができるRPGが出てほしい。
- ・リアルになりすぎて現実と区別つかなくなり犯罪が？
- ・リメイクしてほしい。
- ・レーティングマークがあるとはいえ、過激すぎるゲームはもっと規制すべき。もしくは制作・販売ごとやめるべき。
- ・レーティングを守ることは大切だが、自己規制はしすぎるな。

女性

- ・PS3のソフトいらない。メーカーがつぶれるのはかない。
- ・映像がきれいなものがひかれる。
- ・映像ばかりではなく、中身をもっと濃くしてほしい。
- ・機械が多すぎて何を買ったら自分の興味があるソフトがあるのかが分からないので機械を買うのを我慢している。共通でできるソフトがほしい。
- ・グラフィックよりも内容を重視した作品をもっと作ってほしい。
- ・掲示板NG投稿の処理をもっと速く！できないなら委託せよ。
- ・ゲームのストーリーに力を入れてください。
- ・再度2Dゲームの雰囲気を楽しめるものがやりたい。
- ・事前CMを偏らず全チャンネルで見せてほしい。
- ・シンプルなゲーム(簡単な操作でラクにクリア)や、クソゲーと呼ばれるものが減ってしまい、気楽に遊びにくい。
- ・ストーリーの深いRPGを作してほしい。昔のFFみたいな。
- ・ソフトが高い。
- ・高いソフト多し。
- ・当初出していた発売予定日は守ってほしい。
- ・どんどん性能が良くなってるのはいいのだが、だんだん機能が難しくなっていくいけないときがあるし、ストーリーも今ひとつのが増えた気がする。
- ・人気タイトルの乱発や人気マンガなど原作のあるゲームより、オリジナルなものをもっと増えたと嬉しいです。
- ・バカゲー出してください。
- ・もうちょっとわかりやすく、進めやすいゲームを作してほしい。CGばかりより、やりやすいのが良い。
- ・もっと協力プレイでできるRPGとか作ってほしいです。
- ・もっと女性向けに作ってほしい。「女の子」向けでなく「女性」向けで(恋愛ではなくいいので)。
- ・用語はなるべく本体に説明を。本を買って調べるのは大変。

25～29才

男性

- ・Best版が出るのが早すぎて、通常版購入が損をした気になる。
- ・PS3は続編ものばかりが出そうなので、SFC時代が一番良かった…FF5のくらの時が…。
- ・RPGで、ストーリーとは関係ない部分に工数をかけすぎ。例えば、FF12のライセンスって何だ？異常にめんどくさい。
- ・いちいちゲームソフト以外のもので、関心を寄せるようなことはしてほしくない。
- ・イベントが少ない。
- ・映像だけではなく、内容を重視してもらいたい。
- ・面白いゲームがしたい。
- ・オンラインで遊べる方法を増やしてください。
- ・企画を具体的に考えてほしい。
- ・キャラクターものでは仕方ないが、そうでなければ名前や容姿をある程度えらびたい。
- ・旧ハード、低スペックでも良いので、新しい、楽しいソフトを作してほしい。
- ・キレイな映像だけのゲームはいらない。
- ・クリアする達成感をもっと大事にしてほしい。
- ・ゲームソフトの値段をもっと安くしてください。
- ・ゲームの操作性をもう少しシンプルにした方がよいと思う。
- ・ゲームをダウンロードで購入できるシステムをしっかり広めてほしい。
- ・限定を転売屋に回らないようにしてください！！(切実)

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

- ・最近続編ものばかりでつまらない。
- ・雑誌等のメディアにもっとXboxの面白さを前面に出してほしい。
- ・質の悪いシリーズものが多い。
- ・新ハードにはがんばってもらいたいし、買うつもりでいるから、ソフトはもう少し価格をおさえてほしい。
- ・新ハードは続編モノばかり。ムービーだけキレイなゲーム。つまらないゲームの増加。業界も縮小しそう。
- ・新発売の新品と、中古の差が100円というのはあんまりでした。
- ・スクールに力を入れてほしい。
- ・スペック向上により大手メーカーのみ生き残る自由競争のない業界になっていくのが不安。
- ・セガ、ネットワークをつながりやすくして。
- ・高いよ！ あと、同じよーなのばかり。
- ・短時間で終わるゲームをもっと増やしてほしい。
- ・中古品をもっと安く。
- ・作る側の一方的な押し付けを感じる時がある。スターフォックスDSみたいにペンでしか操作できないとか、一部の人しか楽しめないようなのは、買ってから残念に思うことがある。すばらしいものは何年たってもおもしろいので、がんばってほしい。
- ・デバッグをしっかりと！
- ・なんだかんだで制限が多すぎる！少しは柔軟にしておもしろいソフトの販売を多くしてほしい。
- ・日本企業のMMOをもっと作ってほしい。
- ・日本のゲームメーカーにがんばってほしい。アイテム課金制のゲームをもっと出ても良いのでは？
- ・ネットゲームにおける対応が悪い。
- ・ネットのみの商品も一般で売ってほしい。
- ・野村哲也さんにKHシリーズを頑張って続けてほしいと願っています。
- ・バグ取りはしっかりと願います。そのせいで価格が高くなるろうとも、発売日が丸一年遅れても待ちます。待たせるだけのモノを期待します。
- ・発売日の延期が多すぎる。
- ・ファミコンソフトのプレミアム価格がWiiのバーチャルコンソールになり低価格で提供してもらえと、中古屋が文句言うてるかもしれないけど、関係ない。
- ・全く新しい変わったもの、ヤバイものをしたい。
- ・もっと面白いRPGを(ストーリー)。
- ・もっと損をしてください。
- ・もっとたくさんこのような新作発表会を開いてほしい。
- ・もっと安く。
- ・もっと安ければ…。
- ・もっとユーザーの声を聞いてください。
- ・ユーザー側の変化に追いついていないのが現状だと思います。もっとユーザーを慮にしてください！(オンゲーのメンテフォローを重視して！)でも、PSUはやりますよ！！あと、韓国系のゲーム、つまらないです。ブース小さくできませんか？
- ・レーティングの基準がよくわからない。
- ・レーティングは必要ない。

女性(25～29才)

- ・7時発売とか多すぎです。特に本体、有名ソフトなど…。あと、値段が高い。
- ・過去の名作を新しくリメイクしてください。新作もいいのですが、SFC版とか今ソフトの電池とかヤバイと思います。
- ・グラフィックばかり進化してもしょうがない。
- ・ソニーさん、値下げのタイミングを教えてください。
- ・殿様商売してるといつかダメになる(スクエニ)。
- ・ユーザーをナメてかかってないがしろにしすぎ。だからゲーム業界の地位がいつまでたっても低いんだと思う。

30～39才

男性

- ・30分以内で楽しめるシンプルなMMOゲームを！
- ・3Dばかり出さないでほしい。
- ・M.U.L.E.(ミュール)のような単純で奥が深いゲームを再販してほしい。
- ・MMORPGにおけるデータ処理を向上してほしい。
- ・PS3のようにゲーム機以上のことはしなくていい。
- ・Xbox360の勢いを感じた。期待したい。
- ・アーケードとの連携など、ゲームのやりやすい環境を広げてほしい。
- ・安直な続編は出さないで。海外のゲームに負けない作品を望む。
- ・イベントをたくさんしてほしい。
- ・売れるゲームの視点より、遊びたい、作りたいというクリエイターの純粋な視点でソフト作り、ハード作りにこだわってください。
- ・大がかりで独りよがりなものが多い。
- ・同じシリーズの乱発はやめてほしい。どれくらい出ているかわからなくなるし、やっている暇もない。
- ・お店にパンフレットの配布してほしい。
- ・過去の作品を大事にしてほしい。

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

- ・数が多すぎて新発売以外のソフトの情報が少ない。
- ・がんばってください。
- ・キャラクター、操作性、画面を中心にしたゲームと、やや安めの商品も買っておきたいです。クリアが困難なゲームはちょっと無理なので、2つ以上の改造ツールメーカーに協力してもらってでもゲームを楽しんでおきたいです。
- ・ゲーム機の性能向上とともに、遊びやすさの向上も期待しています。
- ・ゲーム機本体をもう少し安くしてほしい。
- ・ゲームショウを年2回くらいやってほしい！
- ・ゲームによっては適正な価格で売られていない。
- ・ゲームは日本が世界に誇ることができる産業です。そのわりに社会の認知度が低いです。業界挙げてどうにかしてほしい。
- ・現行機でSCEに負けたことをひがんでTGSに参加しなくなった任天堂は自分勝手だと思う。
- ・限定発売みたいな、どこでも買えないソフトがあって不満。
- ・コーエー、バグ多すぎ。
- ・これからも素敵なゲームを！
- ・最近金欠で何も買ってないので、何も言えません。
- ・政治家をもっと味方につければ、バカマスコミのゲーム批判はだいぶ抑えられるはず。あと、最近のソニーはおかしい。PSのときのようにならなくてほしい。はっきり言うが、PS3はまだ高い！自分は1年待つ。
- ・ソフトの価格をできるだけ上げないでほしい。
- ・ソフトの値段が高い。
- ・ちゃんとレーティングしたのなら、売るときも(中古で)買うときも両方ともそのマークを重複してほしい。
- ・ネットゲームはもっとサーバーを増やしたりしてほしい。
- ・ネットのユーザーレビューなどを見て、ユーザーの声をちゃんと聞いてほしい。中途半端なゲームは出すべきではない。
- ・年末に発売される新ゲーム機で業界を盛り上げてほしい。
- ・ハードの技術開発に血眼になるのではなく、既存のハードの寿命をもっとよく考えてほしい。
- ・ハイビジョンテレビの所有、ネットの利用状況や、YouTube、iPodなどの設問がないのにギモンを感じます。「ゲームのライバルはゲームだけではない」という現実をもっと直視すべき。任天堂岩田社長の発言と「ラブ&ベリー」の成功もよく考察する必要があるように思います。
- ・パッケージに何人で遊べるのかを記入してほしい。
- ・発売日がのびるのはかまわないが、もっと早く知らせてほしい。
- ・物販コーナーのスクウェア・エニックスの店員の対応が非常に悪かった(誘導係の男性)。ゲームは良いだけに残念です。
- ・プレステ安くしてください。49000円でも高い。
- ・マイクロソフトの発売日が日本でずれるのがイヤ。輸出してほしい。
- ・マニアックすぎず、一般向けに。
- ・マルチメディア化のしすぎ。全部追っかけないといけない。
- ・マンネリ。
- ・目新しいものがなく、続編ばかりで少しガッカリ！
- ・もっと新品の値段を安価にしてほしい。また、販売店はプレミアム価格を付けないでほしい。
- ・もっと安く。
- ・夢のあるゲームを！！
- ・リメイクされたゲームがどれも別物になっている。
- ・続編ものに頼りすぎているところが不満。
- ・ソフトが安く購入できるようにしてほしい。
- ・ソフトをもっと長く販売してほしい。すぐ生産中止になるので。
- ・多様でやりたいゲームは多いが、オールクリアまで時間のかかるものが多くて、プレイできないものが多い。
- ・敵を殺すゲームではなく、倒すゲームを!!
- ・店舗をもっと大切にしないと、プレイヤーとの接点が減るのでは。
- ・特にはないけど、これからも面白い作品を作ってください。
- ・どこかで見たことあるようなのばかり作らないで。
- ・なるべく低価格をお願いします。
- ・ネットワークゲームの利用料が高すぎる。1ヶ月1000円以上するのはもってのほか。1ヶ月300~500円がベスト。
- ・発売日が決まったら、それを守ってほしい。
- ・発売日を考えてほしい。クリスマス・お正月に売るのは限界だ(他ジャンルとの競争)。
- ・発売日を分散させてくれ！(年末に集中させすぎ)

女性

- ・23日(土)9:30頃に来たら、1時間くらい外で止められ、当日券の列より後回しにされた。前売券のイミがない。どういうこと？
- ・オンラインゲームに対して、ゲームはあっても制度、セキュリティ、ルールについてだいぶ遅れている。
- ・グラフィックに凝りすぎ。
- ・クローバースタジオがんばって！！
- ・ゲームの発売日をもっとコマーシャルしてほしい。
- ・今回特典に何かつくのかとかよく思う。
- ・システムが複雑化して遊びにくい。MMORPGは社会人に不親切。

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

- ・ソフトを出すときに特典付がありすぎる。なくてもかまわない。ソフトの値段をもう少し安くしていただけると購入しやすいです。販売店ごとに特典が違うのは、購入者に負担がかかると思います。シリーズものは良いシステムは残し、不満のあるシステムは改良してもらいたいです。購入者の意見をもっと反映してほしいです。
- ・ニンテンドーDSライトが全然手に入りません。需要と供給が合っていない。
- ・値段に見合ったソフトを発売してほしい。
- ・ビジュアルのみに走らないソフトも、たまにはお願いします。全てのゲームをネット接続型にしてください。
- ・ベスト版は嬉しいが、新作がすぐに値下がってしまうのはつらいです。
- ・予約特典や購入特典を販売店ごとに違うものにするのをやめてほしいです。

40～49才

男性

- ・カプコンさん、バイオハザードのシステム変すぎ。あと辛すぎ。RPG・シミュレーションの3部作はやめて。一般的にゲームの内容辛すぎ。
- ・ゲーム機に互換性がほしい。
- ・操作が複雑になりすぎる傾向があるのでは？
- ・大作至上主義があまりにも鼻につく。佳作のソフトがやりたいのであって、装飾過剰のソフトをやりたいのではない。その点では「Wii」に特に期待している。
- ・値段が高い。
- ・もっとたくさんこのような新作発表会を開いてほしい。単純なロールプレイングゲームを作ってほしい。難しくなりすぎ。

女性

- ・いい声優さんを使ってほしい。
- ・メンテナンスはちゃんとやろうよ。

50才以上

男性

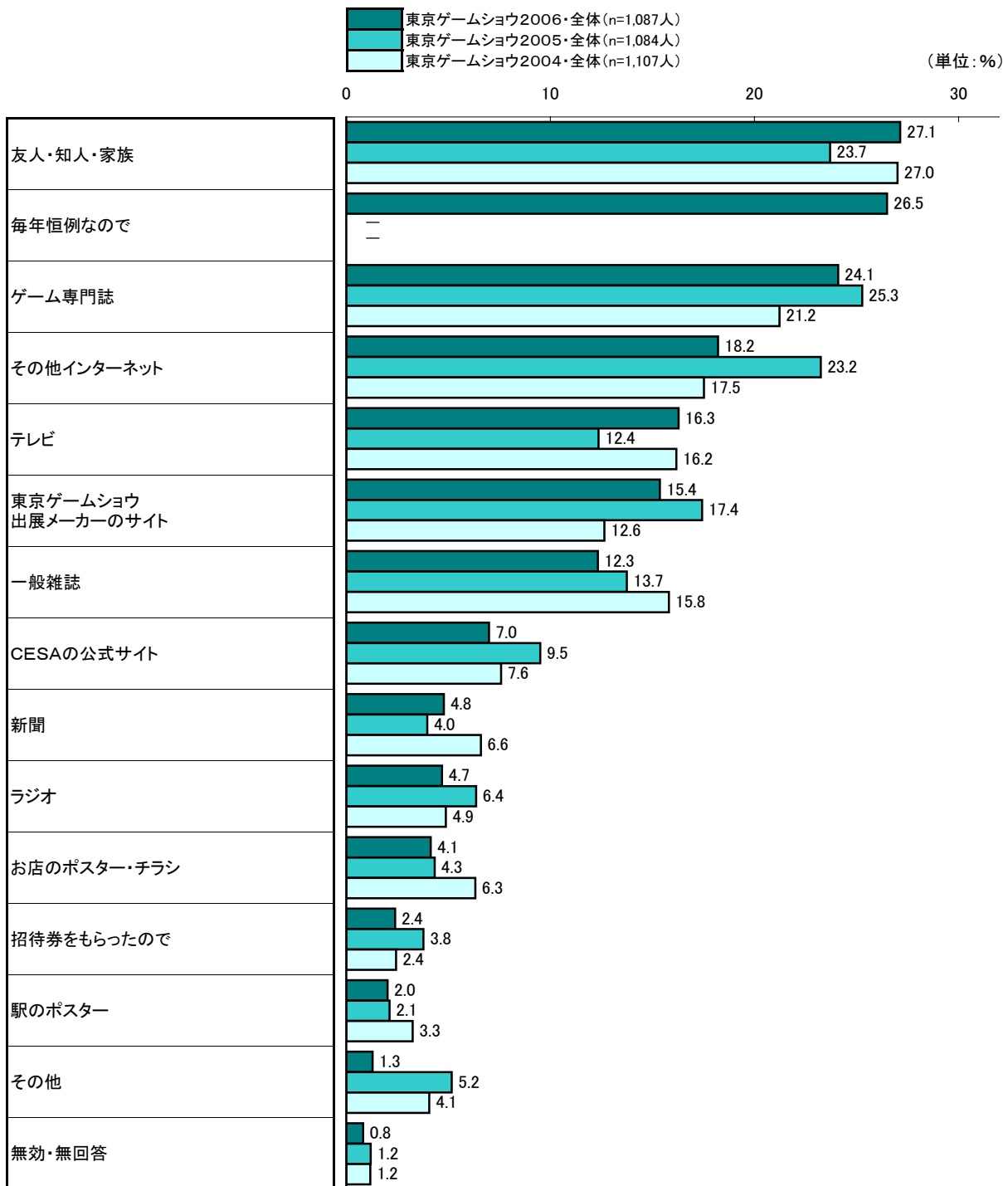
- ・ゲームが高い。
- ・ソフトの値段が高い。
- ・値段が高い。

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2006来場状況

1. 認知経路《複数回答》

[質問] 「東京ゲームショウ2006」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選びください。



注) 東京ゲームショウ2006調査より、選択肢に「毎年恒例なので」を追加した。

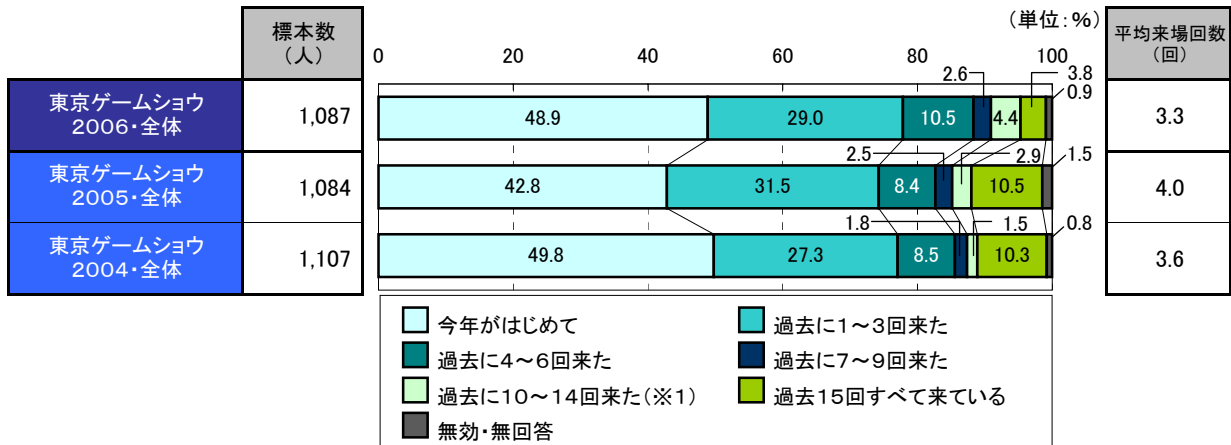
- ・「友人・知人・家族」が前年より増加し27.1%で最多。特に女性はその割合が高かった(33.2%)。
- ・男性は「ゲーム専門誌」「その他インターネット」という回答が多かったが、全体としてはともに前年より減少している。
- ・前年まで「その他」の任意回答に散見された「毎年恒例なので」を選択肢に追加したところ、26.5%の回答を得た。

(単位:%)

	2006・全体 東京ゲームショウ	男女・年齢別															家庭用ゲーム プレイ頻度別							
		男性										女性					ヘビーユーザー	ミドルユーザー	ライトユーザー					
		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	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)	1,087	855	11	46	88	104	268	135	144	46	13	232	2	7	14	33	63	42	49	20	2	366	433	288
友人・知人・家族	27.1	25.5	18.2	41.3	38.6	39.4	26.1	20.7	12.5	8.7	15.4	33.2	50.0	42.9	28.6	45.5	39.7	23.8	24.5	25.0	100.0	28.1	27.5	25.3
毎年恒例なので	26.5	26.5	9.1	6.5	11.4	19.2	35.1	35.6	27.8	15.2	30.8	26.3	0.0	0.0	28.6	27.3	23.8	26.2	32.7	30.0	0.0	27.9	28.6	21.5
ゲーム専門誌	24.1	26.4	9.1	30.4	15.9	25.0	27.6	35.6	28.5	15.2	7.7	15.5	0.0	28.6	21.4	9.1	11.1	11.9	30.6	5.0	0.0	28.1	27.3	14.2
その他 インターネット	18.2	19.5	9.1	8.7	25.0	13.5	19.0	20.7	20.8	28.3	30.8	13.4	0.0	14.3	35.7	6.1	19.0	9.5	8.2	15.0	0.0	14.8	20.3	19.4
テレビ	16.3	17.3	36.4	34.8	18.2	21.2	16.8	13.3	11.8	13.0	30.8	12.5	0.0	0.0	0.0	9.1	4.8	11.9	20.4	35.0	50.0	16.9	15.9	16.0
東京ゲームショウ 出展メーカーの サイト	15.4	14.7	0.0	8.7	13.6	16.3	17.5	19.3	12.5	4.3	0.0	17.7	0.0	14.3	42.9	21.2	15.9	16.7	16.3	10.0	0.0	15.8	14.8	15.6
一般雑誌	12.3	13.3	9.1	21.7	14.8	8.7	16.0	14.8	7.6	13.0	7.7	8.6	50.0	0.0	7.1	9.1	3.2	7.1	12.2	20.0	0.0	11.7	13.2	11.8
CESAの 公式サイト	7.0	7.7	0.0	2.2	5.7	1.0	9.7	11.1	10.4	4.3	7.7	4.3	0.0	0.0	7.1	3.0	0.0	2.4	8.2	15.0	0.0	7.7	6.5	6.9
新聞	4.8	5.5	9.1	2.2	5.7	3.8	5.6	1.5	6.3	10.9	38.5	2.2	0.0	0.0	7.1	0.0	0.0	0.0	4.1	10.0	0.0	2.7	5.1	6.9
ラジオ	4.7	5.3	9.1	0.0	5.7	4.8	5.6	5.9	6.3	4.3	0.0	2.6	0.0	0.0	7.1	6.1	1.6	2.4	0.0	5.0	0.0	3.8	3.5	7.6
お店の ポスター・チラシ	4.1	4.6	9.1	6.5	1.1	1.0	5.6	6.7	6.3	0.0	0.0	2.6	0.0	0.0	14.3	0.0	1.6	7.1	0.0	0.0	0.0	5.2	3.7	3.5
招待券を もらったので	2.4	2.1	0.0	0.0	0.0	1.9	5.2	0.7	0.7	0.0	0.0	3.4	0.0	0.0	0.0	3.0	4.8	2.4	6.1	0.0	0.0	2.2	2.3	2.8
駅のポスター	2.0	2.2	9.1	2.2	2.3	0.0	3.4	3.0	0.7	2.2	0.0	1.3	0.0	0.0	7.1	0.0	0.0	4.8	0.0	0.0	0.0	2.2	1.8	2.1
その他	1.3	1.4	0.0	0.0	1.1	2.9	2.6	0.0	0.7	0.0	0.0	0.9	0.0	0.0	0.0	3.0	0.0	2.4	0.0	0.0	0.0	1.4	0.9	1.7
無効・無回答	0.8	0.8	0.0	2.2	0.0	2.9	0.0	1.5	0.0	2.2	0.0	0.9	0.0	0.0	0.0	0.0	1.6	2.4	0.0	0.0	0.0	0.8	0.7	1.0

2. 過去の東京ゲームショウ来場回数

[質問] 東京ゲームショウは'96年夏、'97～2001年の各年春・秋、2002～2005年の各年秋の過去15回開催されました。
そのうち何回来られましたか。



		標本数 (人)	今年がはじめて	過去に1～3回来た	過去に4～6回来た	過去に7～9回来た	過去に10～14回来た(※1)	過去15回すべて来ている	無効・無回答
東京ゲームショウ 2006・全体		1,087	48.9	29.0	10.5	2.6	4.4	3.8	0.9
男女・年齢別	男性	855	47.3	29.1	11.0	2.5	5.0	4.2	0.9
	3～9才	11	63.6	27.3	9.1	0.0	0.0	0.0	0.0
	10～12才	46	52.2	32.6	6.5	4.3	2.2	0.0	2.2
	13～15才	88	73.9	18.2	3.4	1.1	1.1	1.1	1.1
	16～18才	104	61.5	24.0	6.7	1.9	1.9	2.9	1.0
	19～24才	268	47.8	32.8	9.7	2.2	3.7	3.4	0.4
	25～29才	135	31.9	34.1	17.0	1.5	8.1	5.2	2.2
	30～39才	144	29.9	26.4	18.1	4.9	11.1	9.0	0.7
	40～49才	46	54.3	30.4	8.7	2.2	2.2	2.2	0.0
	50才以上	13	38.5	30.8	7.7	0.0	7.7	15.4	0.0
	女性	232	54.7	28.4	8.6	3.0	2.2	2.2	0.9
	3～9才	2	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	10～12才	7	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	13～15才	14	50.0	35.7	7.1	0.0	0.0	7.1	0.0
16～18才	33	60.6	24.2	6.1	3.0	6.1	0.0	0.0	
19～24才	63	63.5	25.4	6.3	0.0	1.6	3.2	0.0	
25～29才	42	47.6	40.5	7.1	2.4	0.0	0.0	2.4	
30～39才	49	44.9	26.5	12.2	8.2	2.0	4.1	2.0	
40～49才	20	35.0	35.0	20.0	5.0	5.0	0.0	0.0	
50才以上	2	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
プレイ頻度別	ヘビーユーザー	366	49.7	29.0	10.4	2.2	3.8	4.1	0.8
	ミドルユーザー	433	47.3	27.9	11.5	3.5	4.8	3.9	0.9
	ライトユーザー	288	50.0	30.6	9.0	1.7	4.5	3.1	1.0
満足度別	満足した(※2)	839	48.4	29.1	11.4	2.5	4.3	3.6	0.7
	どちらともいえない	167	53.3	30.5	6.6	2.4	3.0	3.6	0.6
	満足していない(※2)	71	45.1	26.8	9.9	4.2	9.9	4.2	0.0
	無効・無回答	10	40.0	10.0	0.0	0.0	0.0	20.0	30.0

※1: 東京ゲームショウ2005調査は「過去に10～13回来た」、東京ゲームショウ2004調査は「過去に10～12回来た」の数値。

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

・「今年がはじめて」が前回より増加し、全体の48.9%となった。
 ・過去の来場が3回以下(今回含めて4回以下)の人が77.8%を占め、平均来場回数も前回より減少して3.3回となった。
 ・「ライトユーザー」は半数が「今年がはじめて」と回答している。

3. 一番良かったと思うメーカーブース 《自由回答》

〔質問〕 今回の「東京ゲームショー2006」の出展ブースのうち、あなたが一番良かったと思うのはどのメーカーのブースですか。
具体的なメーカー名を1つだけご記入ください。

(n=1,084人のうち有効回答者807人)

メーカーブース名	人数(人)
スクウェア・エニックス	153
ソニー・コンピュータエンタテインメント	133
バンダイナムコゲームス(※1)	93
カプコン	各 74
コナミ	
セガ	50
コーエー	49
マイクロソフト	37
SNKプレイモア	16
テクモ	15
NTTドコモ	各 13
大都技研	
NHN Japan(ハンゲーム)	各 12
ハドソン	
マーベラスインタラクティブ	10
ソフトバンク(ポータフォン)	9
KDDI	各 7
プロトタイプ	

メーカーブース名	人数(人)
ディースリー・パブリッシャー	5
NETTS	各 4
アイレムソフトウェアエンジニアリング	
タカラトミー(※2)	
NeoWiz Japan	2
Cykan	各 1
EASYFUN	
アルケミスト	
キッド	
ゲームセンターCX	
元気	
セレンディピティ	
ファミ通(エンターブレイン)	
フロムソフトウェア	
メディアワークス	
ユビテクノ	

注1) 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: 「PS3」→「ソニー・コンピュータエンタテインメント」 「Xbox360」→「マイクロソフト」

注2) 「バンダイナムコゲームス」(※1)「タカラトミー」(※2)については、単一ブランドでの回答や表記のゆれもすべて合算している。

(参考)「バンダイナムコゲームス」の内訳→

「バンダイナムコゲームス」	31
「バンダイナムコ」	27
「ナムコ/バンダイ」	2
「バンダイ」	19
「ナムコ」	14

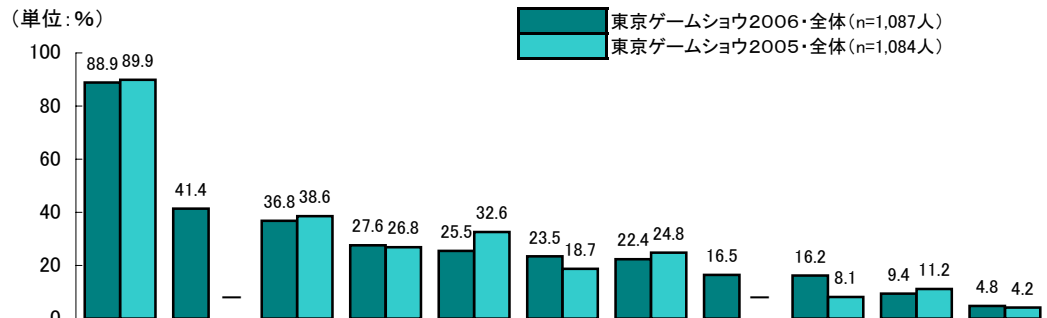
(参考)「タカラトミー」の内訳→

「タカラトミー」	3
「タカラ」	1

一番人気は「スクウェア・エニックス」ブース。
次いで「ソニー・コンピュータエンタテインメント」「バンダイナムコゲームス」の順。

4. 実際に行ったコーナー 《複数回答》

[質問] 「東京ゲームショウ2006」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をすべてお教えてください。



		標本数 (人)	各メーカーの一般展示	テレビゲームミュージアム	物販コーナー	飲食コーナー	モバイルコンテンツコーナー	ゲームスクリーンコーナー	イベントステージ	開発ツール&ウェアコーナー	海外パビリオン	キッズコーナー	無効・無回答
東京ゲームショウ2006・全体		1,087	88.9	41.4	36.8	27.6	25.5	23.5	22.4	16.5	16.2	9.4	4.8
男女・年齢別	男性	855	90.3	44.3	35.2	26.9	26.2	24.2	20.5	18.0	17.1	9.2	4.4
	3~9才	11	72.7	36.4	18.2	18.2	27.3	27.3	0.0	9.1	9.1	63.6	9.1
	10~12才	46	71.7	32.6	23.9	30.4	21.7	32.6	13.0	13.0	19.6	43.5	10.9
	13~15才	88	84.1	45.5	25.0	23.9	17.0	27.3	17.0	18.2	17.0	8.0	5.7
	16~18才	104	92.3	64.4	44.2	32.7	34.6	32.7	29.8	26.0	19.2	8.7	5.8
	19~24才	268	94.4	42.9	39.6	28.0	29.1	28.0	23.5	17.2	17.5	3.4	3.0
	25~29才	135	90.4	43.7	36.3	23.7	21.5	17.8	19.3	20.0	14.1	3.0	5.2
	30~39才	144	90.3	41.7	31.9	22.9	24.3	14.6	13.9	13.9	16.7	4.2	4.2
	40~49才	46	93.5	34.8	30.4	30.4	32.6	19.6	21.7	21.7	19.6	32.6	0.0
	50才以上	13	100.0	23.1	38.5	38.5	23.1	15.4	30.8	7.7	15.4	15.4	0.0
	女性	232	83.6	30.6	42.7	30.2	22.8	20.7	29.3	10.8	12.9	9.9	6.0
	3~9才	2	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	50.0	0.0	100.0	0.0
	10~12才	7	57.1	0.0	14.3	14.3	14.3	14.3	0.0	0.0	0.0	42.9	14.3
	13~15才	14	85.7	42.9	50.0	28.6	28.6	21.4	21.4	14.3	14.3	7.1	7.1
	16~18才	33	87.9	18.2	51.5	51.5	15.2	30.3	42.4	0.0	6.1	0.0	0.0
	19~24才	63	82.5	41.3	39.7	31.7	23.8	20.6	30.2	12.7	19.0	0.0	6.3
	25~29才	42	85.7	35.7	38.1	23.8	21.4	14.3	28.6	16.7	21.4	11.9	7.1
30~39才	49	81.6	28.6	51.0	28.6	30.6	20.4	30.6	10.2	8.2	14.3	10.2	
40~49才	20	95.0	15.0	40.0	20.0	20.0	25.0	20.0	10.0	5.0	25.0	0.0	
50才以上	2	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
家庭用ゲーム機別	ヘビーユーザー	366	88.0	42.6	38.5	28.4	24.6	26.8	21.6	15.8	16.7	13.7	4.9
	ミドルユーザー	433	90.8	46.4	39.0	28.4	26.8	23.1	22.9	18.0	16.2	5.8	3.9
	ライトユーザー	288	87.2	32.3	31.3	25.3	24.7	19.8	22.6	14.9	15.6	9.4	5.9
満足度別	満足した(※)	839	91.2	42.0	37.7	27.2	25.3	24.3	23.0	16.7	16.1	9.4	3.1
	どちらともいえない	167	82.6	40.1	31.7	28.7	27.5	19.8	20.4	15.0	16.2	7.8	6.6
	満足していない(※)	71	88.7	43.7	43.7	33.8	26.8	25.4	22.5	19.7	19.7	14.1	7.0
	無効・無回答	10	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0

(単位: %)

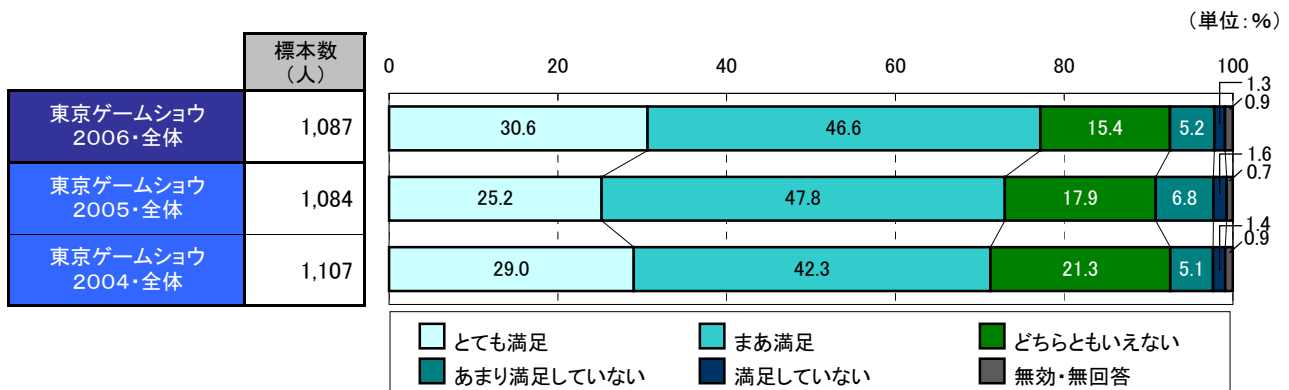
注) 東京ゲームショウ2006では、同一コーナーでも東京ゲームショウ2005から展示ホール箇所が変更されたコーナーもある。

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

・「各メーカーの一般展示」には全体の88.9%が行っている。これに新設の「テレビゲームミュージアム」が41.4%と続く。
 ・「物販コーナー」「飲食コーナー」「イベントステージ」「キッズコーナー」は男性より女性の方が行った割合が高い。

5. 東京ゲームショウ2006満足度

[質問] 「東京ゲームショウ2006」の内容にどの程度満足していますか。



(単位: %)

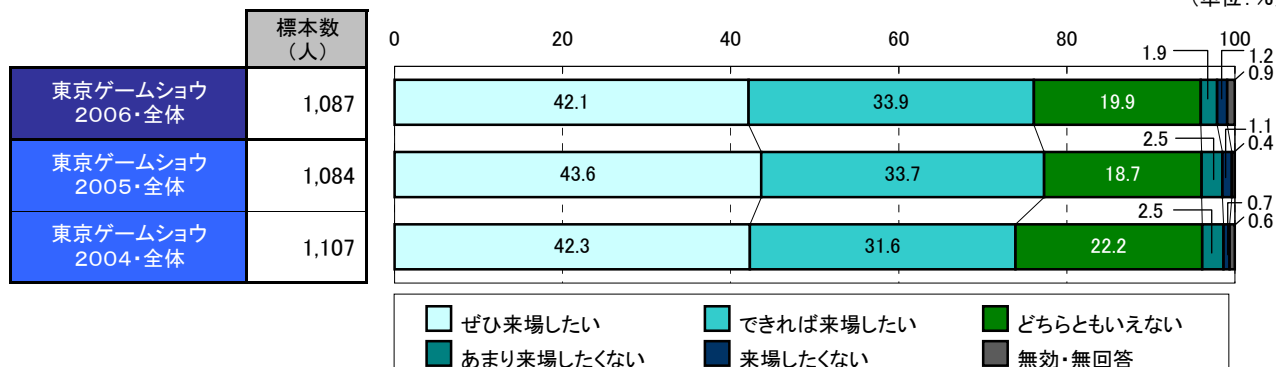
		標本数 (人)	とても満足	まあ満足	どちらともいえない	あまり満足していない	満足していない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2006・全体		1,087	30.6	46.6	15.4	5.2	1.3	0.9
男女・年齢別	男性	855	32.5	45.6	14.4	4.8	1.6	1.1
	3~9才	11	27.3	72.7	0.0	0.0	0.0	0.0
	10~12才	46	56.5	26.1	13.0	0.0	2.2	2.2
	13~15才	88	52.3	34.1	6.8	4.5	1.1	1.1
	16~18才	104	38.5	44.2	11.5	2.9	1.9	1.0
	19~24才	268	29.1	50.0	14.9	3.7	1.5	0.7
	25~29才	135	34.1	44.4	14.1	4.4	1.5	1.5
	30~39才	144	20.1	54.9	13.9	8.3	1.4	1.4
	40~49才	46	15.2	34.8	39.1	8.7	2.2	0.0
	50才以上	13	23.1	38.5	15.4	15.4	7.7	0.0
	女性	232	23.7	50.0	19.0	6.9	0.0	0.4
	3~9才	2	0.0	50.0	0.0	50.0	0.0	0.0
	10~12才	7	14.3	28.6	28.6	28.6	0.0	0.0
	13~15才	14	42.9	42.9	14.3	0.0	0.0	0.0
	16~18才	33	42.4	48.5	9.1	0.0	0.0	0.0
	19~24才	63	25.4	47.6	17.5	9.5	0.0	0.0
	25~29才	42	11.9	57.1	21.4	7.1	0.0	2.4
30~39才	49	22.4	49.0	24.5	4.1	0.0	0.0	
40~49才	20	10.0	60.0	20.0	10.0	0.0	0.0	
50才以上	2	0.0	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0	
プレイ頻度別	ヘビーユーザー	366	37.4	44.3	11.2	4.4	1.9	0.8
	ミドルユーザー	433	30.5	48.5	13.9	5.1	1.2	0.9
	ライトユーザー	288	22.2	46.5	22.9	6.6	0.7	1.0
来場回数別	今回がはじめて	531	33.9	42.6	16.8	4.5	1.5	0.8
	過去に1~14回来た	507	27.6	50.9	14.2	6.1	1.0	0.2
	過去15回すべて来ている	41	26.8	46.3	14.6	4.9	2.4	4.9
	無効・無回答	8	25.0	37.5	0.0	0.0	0.0	37.5

・「とても満足」「まあ満足」をあわせると全体の77.2%となり、満足している人の割合は前回より増えている。
 ・年齢が若いほど概して満足度は高い。「ライトユーザー」の満足度がやや低い。

6. 次回の来場意向

〔質問〕 次回の東京ゲームショウにも来場したいと思いますか。

(単位: %)



(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 2006・全体		1,087	42.1	33.9	19.9	1.9	1.2	0.9
男女・年齢別	男性	855	43.0	32.6	20.0	2.0	1.3	1.1
	3~9才	11	45.5	54.5	0.0	0.0	0.0	0.0
	10~12才	46	63.0	15.2	17.4	2.2	0.0	2.2
	13~15才	88	54.5	27.3	12.5	1.1	3.4	1.1
	16~18才	104	38.5	33.7	23.1	2.9	1.0	1.0
	19~24才	268	42.9	34.7	19.0	1.9	0.7	0.7
	25~29才	135	45.2	28.1	23.0	2.2	0.0	1.5
	30~39才	144	37.5	41.0	16.7	0.7	2.8	1.4
	40~49才	46	30.4	28.3	34.8	6.5	0.0	0.0
	50才以上	13	15.4	30.8	46.2	0.0	7.7	0.0
	女性	232	38.8	38.8	19.4	1.7	0.9	0.4
	3~9才	2	50.0	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0
	10~12才	7	0.0	57.1	14.3	14.3	14.3	0.0
	13~15才	14	57.1	35.7	7.1	0.0	0.0	0.0
16~18才	33	48.5	33.3	18.2	0.0	0.0	0.0	
19~24才	63	41.3	36.5	19.0	1.6	1.6	0.0	
25~29才	42	26.2	47.6	21.4	2.4	0.0	2.4	
30~39才	49	44.9	34.7	20.4	0.0	0.0	0.0	
40~49才	20	30.0	45.0	20.0	5.0	0.0	0.0	
50才以上	2	0.0	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0	
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	366	47.8	33.1	14.5	1.9	1.9	0.8
	ミドルユーザー	433	43.0	36.3	18.2	1.6	0.0	0.9
	ライトユーザー	288	33.7	31.6	29.2	2.4	2.1	1.0
来場回数別	今回がはじめて	531	35.0	34.5	24.9	2.8	2.1	0.8
	過去に1~14回来た	507	47.1	35.5	15.8	1.2	0.2	0.2
	過去15回すべて来ている	41	70.7	14.6	7.3	0.0	2.4	4.9
	無効・無回答	8	50.0	0.0	12.5	0.0	0.0	37.5
満足度別	満足した(※)	839	50.2	36.9	12.2	0.5	0.2	0.0
	どちらともいえない	167	16.2	26.9	51.5	3.6	1.8	0.0
	満足していない(※)	71	14.1	19.7	39.4	15.5	11.3	0.0
	無効・無回答	10	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0

※:「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」の合計は76.1%で、前回より微減。
 ・家庭用ゲームの「ライトユーザー」や来場回数が「今年がはじめて」の人は次回の来場意向がやや低い。

■ネットワークゲーム・オンラインゲームについてお聞きします。

※MMORPG、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。
 ※家庭用ゲーム機およびパソコンのゲームについてのみお答えください。携帯電話・ゲームセンターのゲームは除きます。

質問11 1) ネットワークゲーム・オンラインゲームで遊んでいますか。 <1つだけ○印>

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

【1)で1.に○印の方のみ】

2) ネットワークゲーム・オンラインゲームで遊ぶ際、家庭用ゲーム機とパソコンのうちどちらを使っていますか。 <1つだけ○印>

- | | | |
|------------|---------|--------------|
| 1. 家庭用ゲーム機 | 2. パソコン | 3. 両方とも使っている |
|------------|---------|--------------|

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

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

【3)で1.に○印の方のみ】

4) その有料のゲームはどのような課金形態ですか。当てはまるものを全てお教えてください。 <いくつでも○印>

- | | | |
|---------------------------|------------------|---------------|
| 1. 定額課金(月額固定料金による課金) | 3. アイテムやアバターへの課金 | 5. わからない |
| 2. 従量課金(1プレイまたは一定時間ごとの課金) | 4. 1~3.の組み合わせ | 6. その他(具体的に) |
- ここまで回答したら、6)へ

【1)で2. 3. 4. のいずれかに○印の方に】

5) ネットワークゲーム・オンラインゲームで現在遊んでいない理由を以下の中からいくつでもお教えてください。 <いくつでも○印>

- | | | |
|------------------|----------------|-------------------------|
| 1. 通信費・利用料が高い | 4. 時間がかりそう | 7. コミュニティに入りにくい/ついていけない |
| 2. ハードやソフトの料金が安い | 5. 手順・設定が面倒 | 8. ルールが難しい/わからない |
| 3. 通信環境が整っていない | 6. ゲームは1人でやりたい | 9. その他(具体的に) |
- ここまで回答したら、6)へ

【全員に】

6) 今後、ネットワークゲーム・オンラインゲームで遊びたいと思いますか。 <1つだけ○印>

- | | | |
|-------------|--------------|-----------------|
| 1. ぜひ遊びたい | 3. どちらともいえない | 4. あまり遊びたいと思わない |
| 2. まあ遊んでみたい | 5. 遊びたくない | |

■サッカーについてお聞きします。

質問12 1) あなたは今年ドイツで開催されたサッカーのワールドカップにどの程度関心がありましたか。 <1つだけ○印>

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

2) 今年になってから「サッカー」の家庭用ゲームソフトを購入されましたか。 <1つだけ○印> ※PC・携帯電話のゲームは除きます。
 購入された方はゲームソフトの具体的なタイトル名およびその機種名をお書きください。

- | | |
|-----------------------|----------------------|
| 1. 購入した (タイトル名 /機種名) | 2. 購入していない → [質問13]へ |
|-----------------------|----------------------|

【2)で1.に○印の方のみ】

3) そのゲームソフトはいつ購入されましたか。以下の中から当てはまるものをすべてお教えてください。 <いくつでも○印>

- | | | | |
|---------|---------|--------------------|---------|
| 1. 1~3月 | 2. 4~5月 | 3. 6月(ワールドカップ開催期間) | 4. 7月以降 |
|---------|---------|--------------------|---------|

■乗り物の趣味についてお聞きします。

質問13 1) 以下の乗り物のうち、趣味として好きなものはありますか。いくつでもお選びください。 <いくつでも○印>

- | | | | | | |
|-------|--------|------|--------|----------|--------|
| 1. 鉄道 | 2. 飛行機 | 3. 船 | 4. 自動車 | 5. オートバイ | 6. 自転車 |
|-------|--------|------|--------|----------|--------|

【1)で1.に○印の方のみ】 (それ以外の方は3)へ)

2) 「鉄道」のどのような分野に関心がありますか。以下の中からいくつでもお選びください。 <いくつでも○印>

- | | | | |
|----------|------------|-------------|----------------------|
| 1. 旅行・乗車 | 3. 模型 | 5. 鉄道に関する音声 | 7. 切符・スタンプ・車両部品などの収集 |
| 2. 撮影 | 4. ダイア・時刻表 | 6. 駅弁・土産 | 8. その他(具体的に) |

【全員に】

3) 「鉄道」の家庭用ゲームソフトで好きなタイトルがあれば、その具体的なタイトル名およびその機種名をお書きください。
 ※PC・携帯電話のゲームは除きます。

- | |
|---------------|
| (タイトル名 /機種名) |
|---------------|

■その他ゲームに関してお聞きします。

質問14 ゲームのプレイ映像の中で、実在する企業・商品の広告を見たことがありますか。〈1つだけ〇印〉
 見たことがある方は、ゲームソフトの具体的なタイトル名および広告の企業名または商品名をお書きください。

1. 見たことがある (タイトル名 / 企業名・商品名) 2. 見たことはない

質問15 ゲームソフトに同梱されているアンケートハガキを記入してメーカーに送ったことがありますか。〈1つだけ〇印〉

1. ほぼ毎回送っている 2. 送ったことがある 3. 送ったことはない

質問16 1)ゲームソフトに「レーティングマーク」がついていることをご存知ですか。〈1つだけ〇印〉

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
 2. 知っているが、まだマークがついた商品を見たことがない
 3. 知らなかった → [質問17]へ

【1)で1. 2. のいずれかに〇印の方に】

2)「レーティングマーク」の役割をご存知ですか。〈1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)今年の3月から、レーティングマークに「18才以上のみ対象」という区分が追加されたことをご存知ですか。〈1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
 2. 知っているが、まだマークがついた商品を見たことがない
 3. 知らなかった

質問17 ゲームメーカー、クリエイター、流通・販売店、ゲームソフト、その他ゲーム業界に関して、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、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します。

質問18 1)「東京ゲームショー2006」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選びください。〈いくつでも〇印〉

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、2002～2005年の各年秋の過去15回開催されました。そのうち何回来られましたか。〈1つだけ〇印〉

1. 過去15回すべて来ている 2. 過去に()回来た 3. 今年がはじめて

3)今回の「東京ゲームショー2006」の出展ブースのうち、あなたが一番良かったと思うのはどのメーカーのブースですか。具体的なメーカー名を1つだけご記入ください。 ----->

4)「東京ゲームショー2006」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をすべてお教えてください。〈いくつでも〇印〉

1. 各メーカーの一般展示(展示ホール1～6) 6. ゲームスクールコーナー(展示ホール7)
 2. テレビゲームミュージアム(展示ホール2) 7. 物販コーナー(展示ホール7)
 3. 開発ツール&ミドルウェアコーナー(展示ホール2～3) 8. 飲食コーナー(展示ホール7)
 4. 海外パビリオン(展示ホール3) 9. キッズコーナー(展示ホール8)
 5. モバイルコンテンツコーナー(展示ホール4) 10. イベントステージ(展示ホール8)

5)「東京ゲームショー2006」の内容にどの程度満足していますか。〈1つだけ〇印〉

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

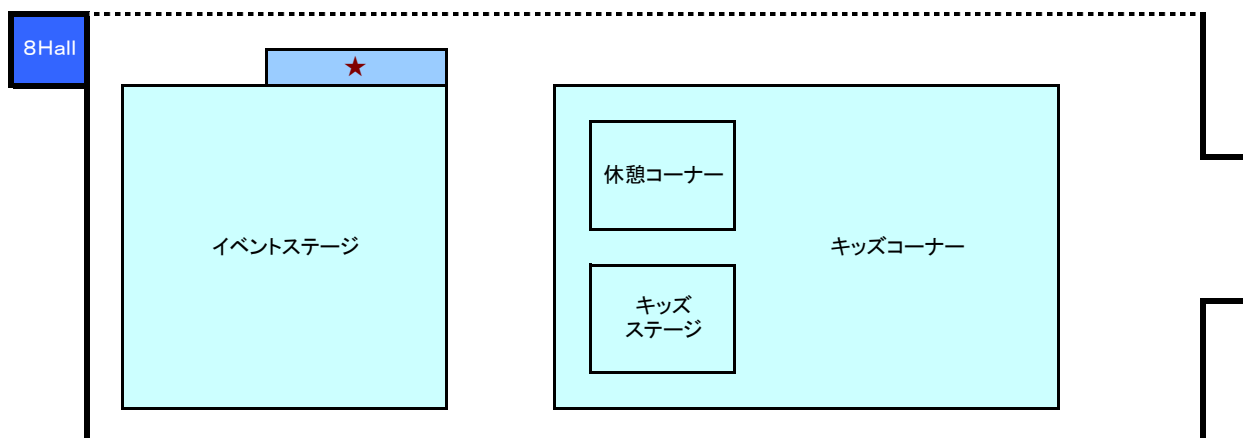
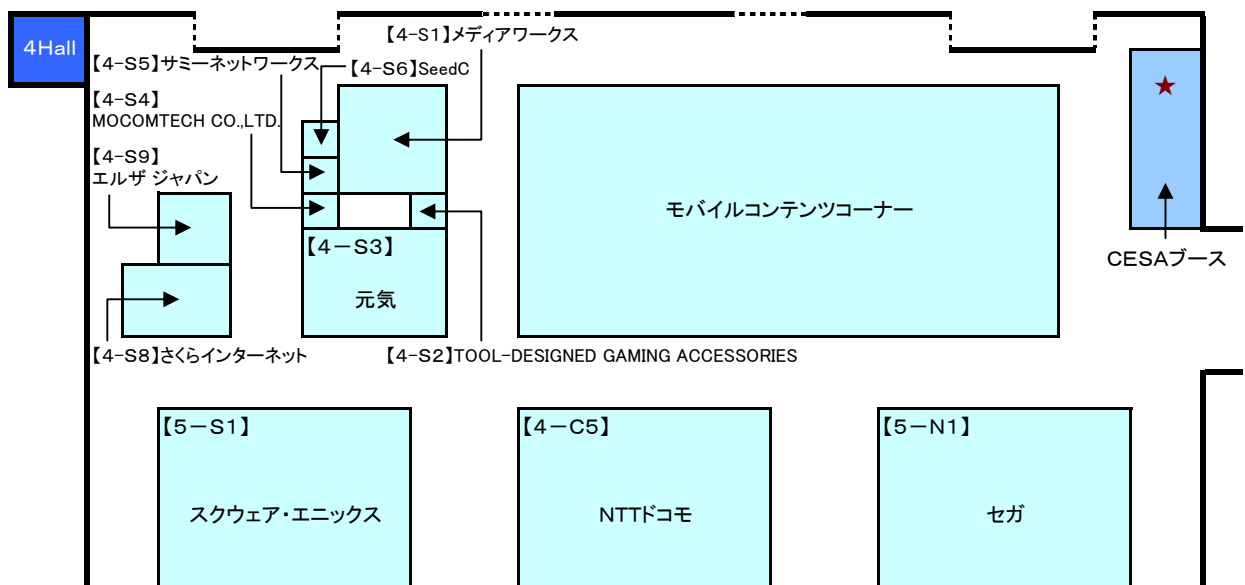
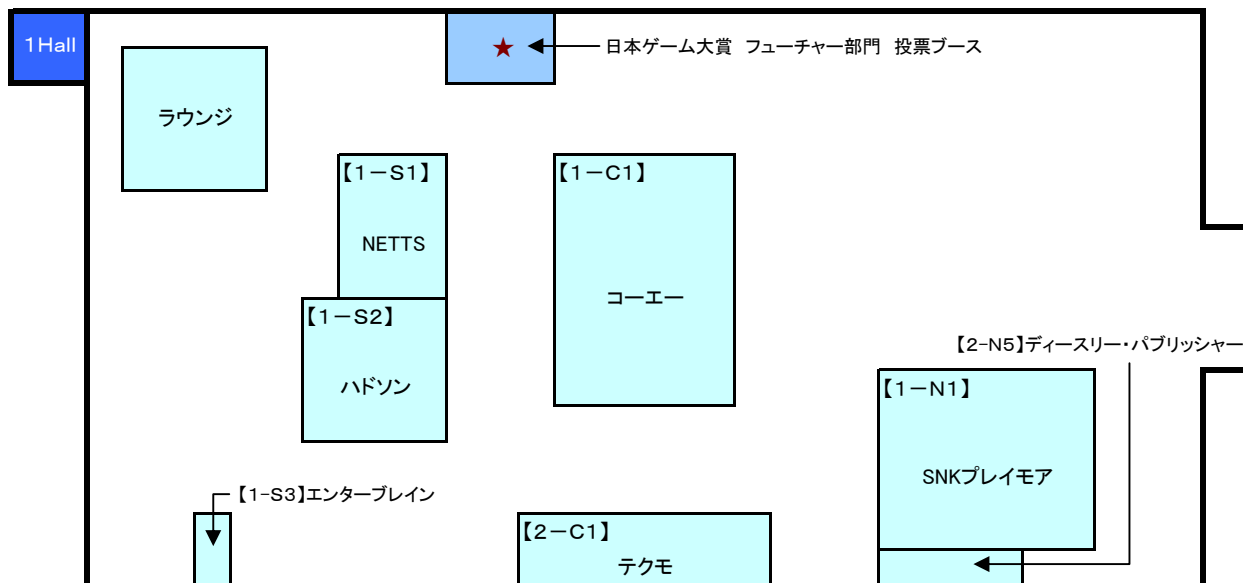
6)次回の東京ゲームショーにも来場したいと思いますか。〈1つだけ〇印〉

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

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2006 来場者調査報告書

発行 平成18年11月

発行者

社団法人コンピュータエンターテインメント協会

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

電話 03-3591-9151
FAX 03-3591-9152