

# 東京ゲームショウ2007

## 来場者調査 報告書

2007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. 同居家族数	4
4. 居住地	5
5. 職業	5
6. 趣味・関心事	6
II. 家庭用ゲームのプレイ状況	8
1. 保有ハードウェア・最多使用ハードウェア	8
2. 購入希望のハードウェア	11
3. 好きなゲームジャンル	13
4. ゲームプレイ頻度	16
5. ゲームプレイ時間	18
6. ソフトウェア購入状況	21
7. 現行機種で再度遊んでみたいゲーム	24
8. 家庭用ゲームのプレイ場所	25
III. 携帯電話ゲームコンテンツのプレイ状況	27
1. 携帯電話ゲームコンテンツのプレイ経験	27
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】	28
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】	29
IV. パソコン用ゲームのプレイ状況	30
1. パソコン用ゲームのプレイ経験	30
2. パソコン用ゲームの週間プレイ時間【パソコン用ゲーム現参加者ベース】	31
V. アーケードゲームのプレイ状況	32
1. アーケードゲームのプレイ経験	32
2. アーケードゲームの週間プレイ時間【アーケードゲーム現参加者ベース】	33
VI. ネットワークゲームのプレイ状況	34
1. ネットワークゲームのプレイ経験	34
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】	35
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】	36
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】	36
5. ネットワークゲームのプレイ意向	37
6. ネットワークゲームの顧客分類	38

<b>VII. 「食事」「料理」とゲーム</b>	<b>39</b>
1. ゲームプレイ中の飲食状況	39
2. ゲームプレイ中の具体的な飲食物【ゲームプレイ中の飲食経験者ベース】	40
3. 日常生活における料理経験	41
4. 料理に関する家庭用ゲームソフトウェアの保有状況	42
<b>VIII. 「ファッション」とゲーム</b>	<b>43</b>
1. ファッション全般についての考え	43
2. ゲームキャラクターを使用したファッションについての考え	44
<b>IX. ゲーム周辺事情</b>	<b>45</b>
1. ゲーム内広告の視聴状況	45
2. アンケートハガキの記入・送付経験	46
3. ゲーム関連サウンドトラックCDの保有状況	47
<b>X. レーティングマークの認知状況</b>	<b>49</b>
1. レーティングマークの認知度	49
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】	50
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》	51
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】	52
<b>XI. ゲーム業界に対する意見《自由回答》</b>	<b>53</b>
<b>XII. 東京ゲームショウ2007来場状況</b>	<b>60</b>
1. 認知経路	60
2. 過去の東京ゲームショウ来場回数	62
3. 一番良かったと思うメーカーブース《自由回答》	63
4. 実際に行ったコーナー	64
5. 東京ゲームショウ2007満足度	65
6. 次回の来場意向	66
7. 「コ・フェスタ」の認知状況	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2007」(以下、TGS2007)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 : TGS2007に来場した3才以上の男女個人
- 3 調査方法 : TGS2007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 : 2007年9月23日(日) [10:00~17:00]

5 来場・回収状況 :

	総来場者数	回収標本数	有効標本数
9月20日(木)	29,783 人	—	—
9月21日(金)	32,390 人	—	—
9月22日(土)	64,795 人	—	—
9月23日(日)	66,072 人	1,193 S	1,094 S
合計	193,040 人	1,193 S	1,094 S

※ 9月20日(木)・21日(金)は、業界関係者のみ来場可能なビジネスデイ(今年から2日間に延長)。

■ 過去16回の概要

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

- 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。

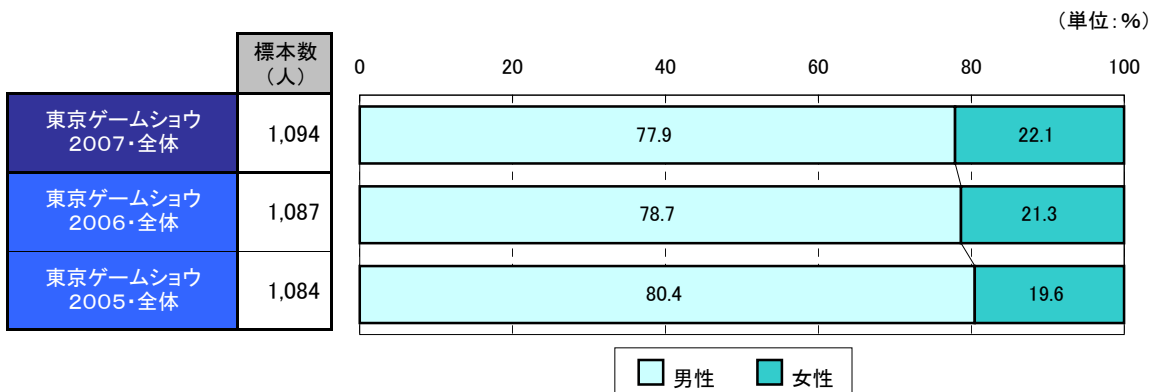
※ なお、当調査はコアユーザーが多く来場するTGS来場者を対象としているため、本調査の結果と一般生活者のそれとは差異があることを考慮する必要がある。  
また、基本特性などの定型項目に関して、TGS2005およびTGS2006の調査結果(直近2回)と比較している。

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

# I. 回答者特性

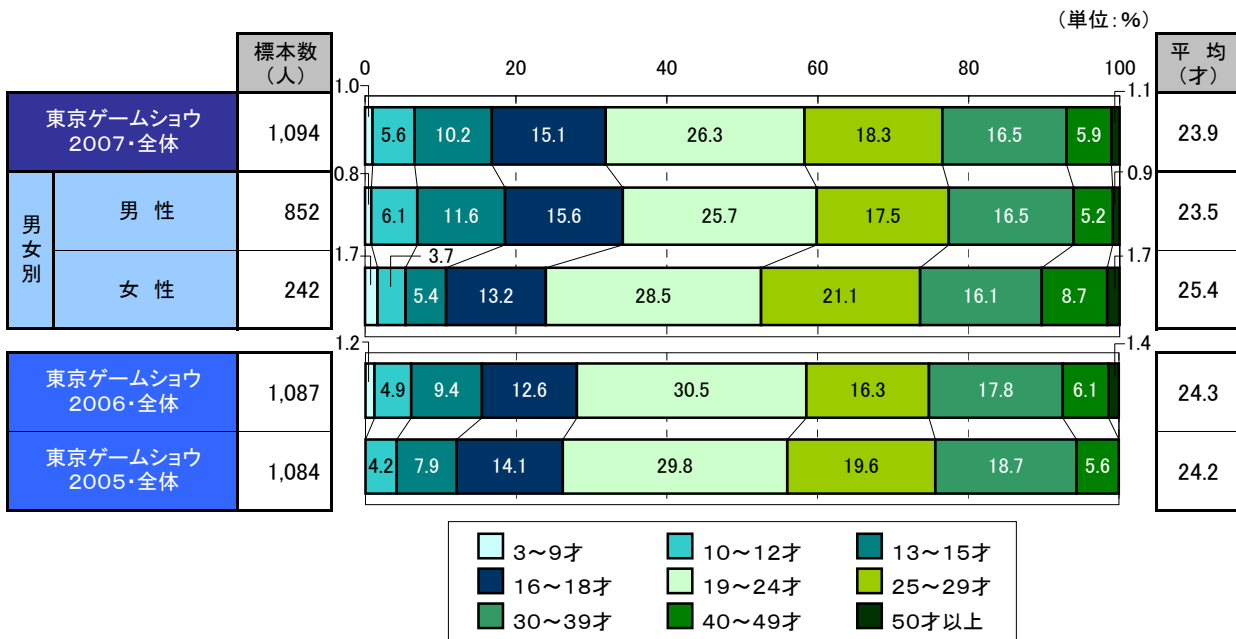
## 1. 性別

[質問] あなたの性別・年齢をお教えてください。



## 2. 年齢

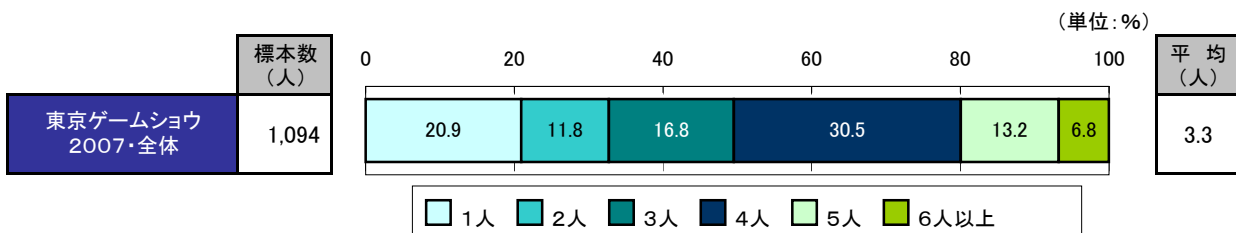
[質問] あなたの性別・年齢をお教えてください。



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。

## 3. 同居家族数

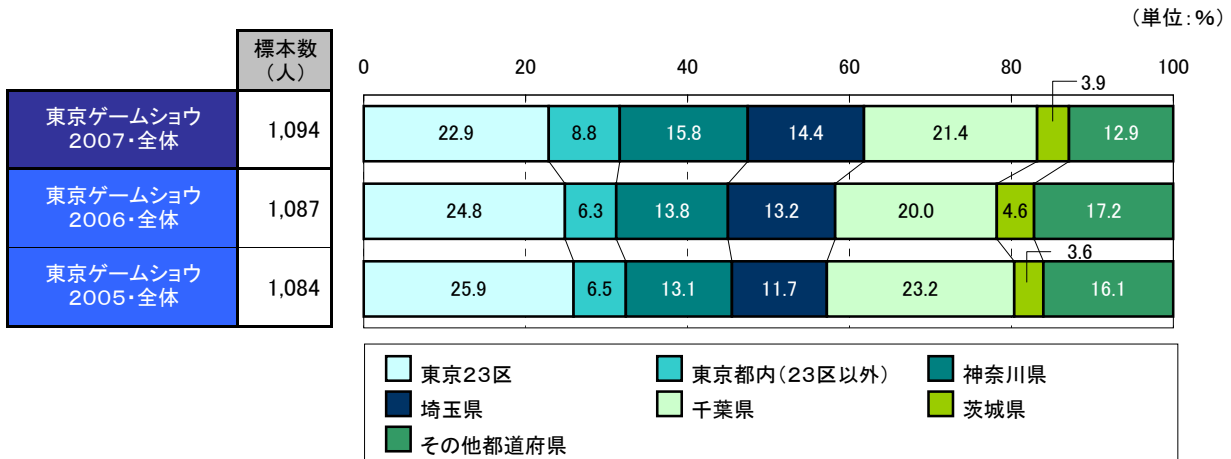
[質問] 現在同居しているご家族数はあなたを含めて何人ですか。 ※ひとり暮らしの場合は「( 1 )」人とご記入ください。



- ・男女比は「女性」が着実に増加し、22.1%となった。
- ・年齢層で最も多いのは前回までと同様「19~24才」(26.5%)だったが前回よりは減少。「16~18才」「25~29才」が増加している。
- ・同居家族数の平均は3.3人。最も多かったのは「4人」(30.5%)で、ひとり暮らしは20.9%だった。

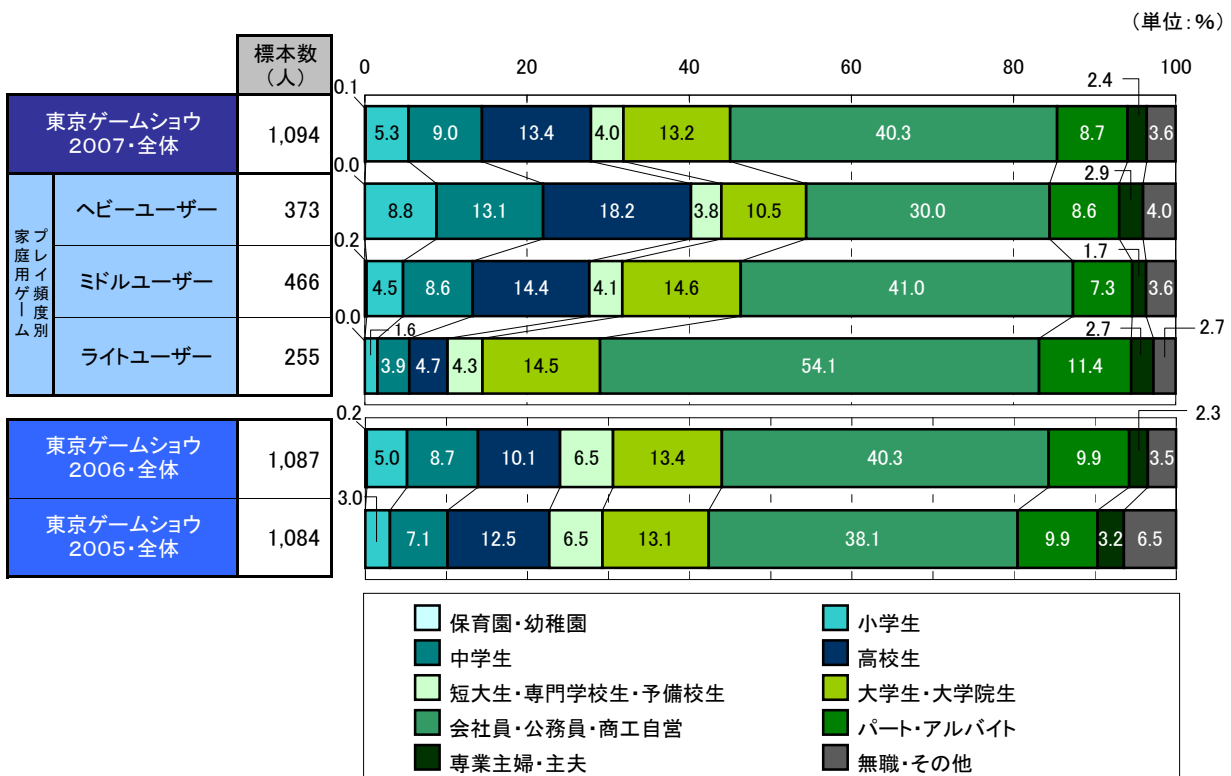
#### 4. 居住地

[質問] あなたの居住地をお教えてください。



#### 5. 職業

[質問] あなたの職業をお教えてください。



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。また、職業の集計区分「会社員・OL・商工自営」を「会社員・公務員・商工自営」に変更した。

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。

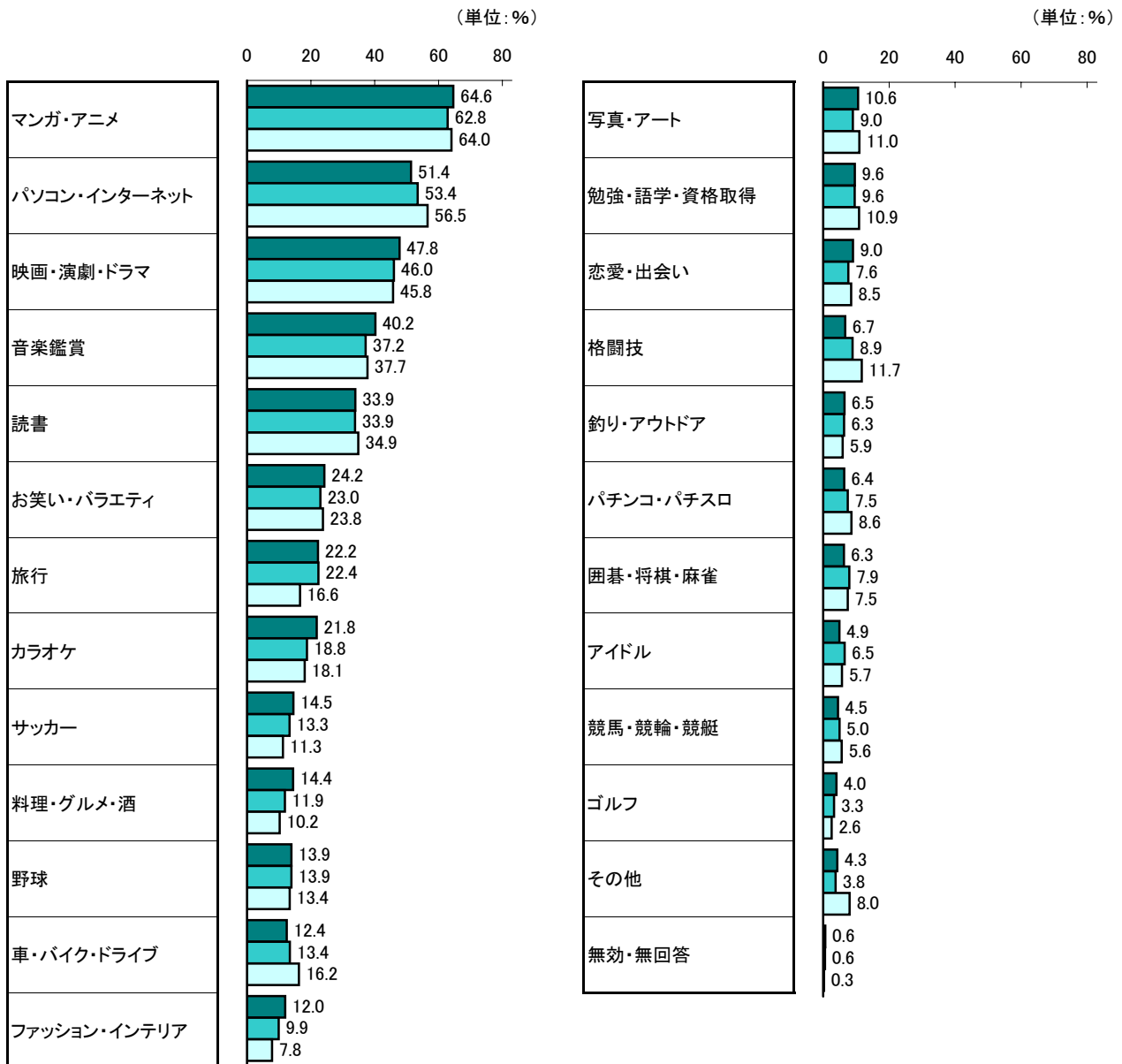
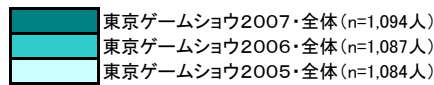
【ゲームプレイ頻度別分類】

- 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「東京23区」が最多だが減少傾向にある。次に多いのは「千葉県」。「神奈川県」「埼玉県」は着実に増加。  
 ・職業では「会社員・公務員・商工自営」が40.3%で最も多く、「ライトユーザー」においては54.1%にのぼる。

## 6. 趣味・関心事 《複数回答》

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



・前々回・前回に引き続き最も多いのは「マンガ・アニメ」(64.6%)。次に多いのは「パソコン・インターネット」だが、減少傾向。  
 ・「映画・演劇・ドラマ」「カラオケ」「サッカー」「料理・グルメ・酒」「ファッション・インテリア」「釣り・アウトドア」「ゴルフ」は2年連続で増加している。  
 ・家庭用ゲームのプレイ頻度が高いほど「マンガ・アニメ」「パソコン・インターネット」「カラオケ」の割合が高い。

(単位:%)

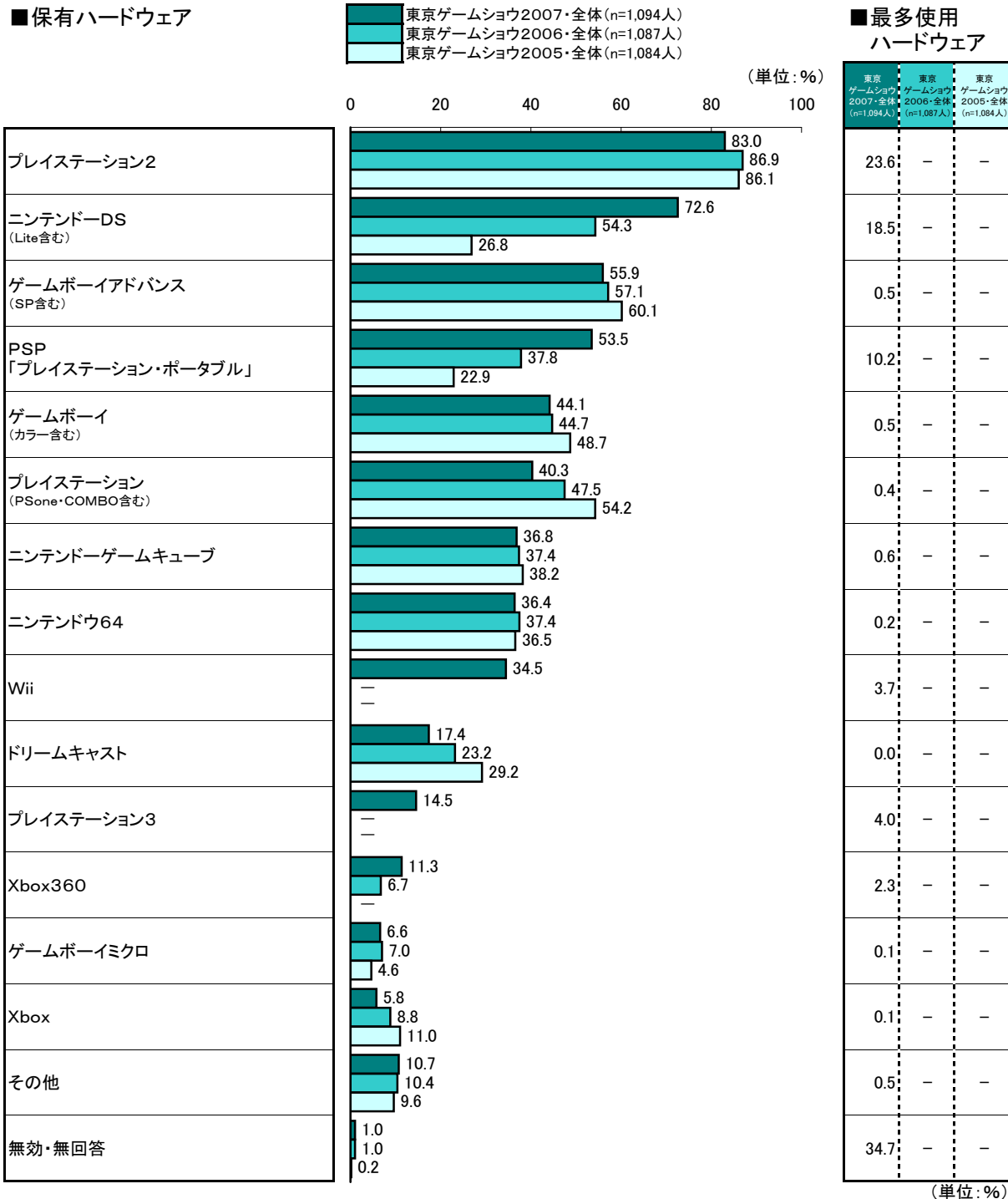
東京ゲームショウ 2007・全体	男女・年齢別																			家庭用ゲーム プレイ頻度別				
	男性										女性									ヘビーユーザー	ミドルユーザー	ライトユーザー		
	3 ~ 9 才	1 0 ~ 1 2 才	1 3 ~ 1 5 才	1 6 ~ 1 8 才	1 9 ~ 2 4 才	2 5 ~ 2 9 才	3 0 ~ 3 9 才	4 0 ~ 4 9 才	5 0 才 以上	3 ~ 9 才	1 0 ~ 1 2 才	1 3 ~ 1 5 才	1 6 ~ 1 8 才	1 9 ~ 2 4 才	2 5 ~ 2 9 才	3 0 ~ 3 9 才	4 0 ~ 4 9 才	5 0 才 以上						
標本数(人)	1,094	852	7	52	99	133	219	149	141	44	8	242	4	9	13	32	69	51	39	21	4	373	466	255
マンガ・アニメ	64.6	64.8	71.4	73.1	70.7	77.4	75.3	66.4	43.3	25.0	0.0	64.0	50.0	44.4	92.3	90.6	75.4	52.9	56.4	33.3	0.0	76.4	62.0	52.2
パソコン・インターネット	51.4	52.7	0.0	32.7	44.4	59.4	63.9	51.7	54.6	27.3	37.5	46.7	0.0	33.3	46.2	50.0	59.4	37.3	48.7	33.3	50.0	55.0	52.4	44.3
映画・演劇・ドラマ	47.8	46.1	0.0	23.1	39.4	53.4	49.3	47.7	49.6	43.2	37.5	53.7	50.0	11.1	38.5	53.1	62.3	54.9	59.0	47.6	25.0	45.6	47.4	51.8
音楽鑑賞	40.2	38.8	0.0	17.3	32.3	55.6	51.1	35.6	29.1	18.2	25.0	45.0	0.0	11.1	46.2	62.5	60.9	41.2	30.8	28.6	25.0	39.9	42.1	37.3
読書	33.9	31.7	14.3	23.1	39.4	42.9	34.7	32.2	20.6	13.6	25.0	41.7	25.0	33.3	46.2	50.0	43.5	43.1	38.5	38.1	0.0	34.9	36.1	28.6
お笑い・バラエティ	24.2	24.3	14.3	36.5	27.3	20.3	27.4	22.1	25.5	9.1	0.0	24.0	0.0	22.2	15.4	31.3	23.2	21.6	33.3	14.3	25.0	26.8	24.9	19.2
旅行	22.2	18.7	0.0	5.8	10.1	9.0	17.8	25.5	27.0	31.8	62.5	34.7	0.0	0.0	0.0	18.8	40.6	54.9	35.9	38.1	0.0	18.2	22.7	27.1
カラオケ	21.8	18.5	0.0	3.8	12.1	33.8	26.0	16.1	11.3	4.5	0.0	33.5	0.0	11.1	30.8	40.6	47.8	33.3	17.9	28.6	0.0	25.5	20.2	19.6
サッカー	14.5	17.8	28.6	11.5	9.1	15.0	17.8	24.2	21.3	22.7	0.0	2.9	0.0	0.0	7.7	3.1	0.0	2.0	7.7	4.8	0.0	13.7	14.8	15.3
料理・グルメ・酒	14.4	11.6	0.0	3.8	4.0	5.3	15.1	14.8	16.3	15.9	12.5	24.4	25.0	0.0	15.4	18.8	31.9	23.5	25.6	19.0	50.0	14.5	11.4	20.0
野球	13.9	16.2	14.3	17.3	8.1	14.3	18.7	18.1	21.3	4.5	12.5	5.8	0.0	0.0	15.4	9.4	8.7	2.0	2.6	4.8	0.0	12.9	14.6	14.1
車・バイク・ドライブ	12.4	14.1	0.0	7.7	4.0	6.8	16.4	18.1	22.0	20.5	0.0	6.6	0.0	0.0	0.0	6.3	5.8	9.8	5.1	14.3	0.0	11.5	10.5	17.3
ファッション・インテリア	12.0	8.0	0.0	3.8	5.1	6.8	11.0	11.4	7.1	2.3	0.0	26.0	0.0	11.1	0.0	18.8	43.5	31.4	12.8	14.3	50.0	10.5	12.0	14.1
写真・アート	10.6	8.8	0.0	1.9	6.1	7.5	13.2	13.4	4.3	6.8	0.0	16.9	25.0	0.0	7.7	21.9	26.1	13.7	12.8	9.5	0.0	9.1	11.2	11.8
勉強・語学・資格取得	9.6	9.9	0.0	5.8	5.1	6.0	15.5	10.7	11.3	4.5	0.0	8.7	0.0	0.0	0.0	9.4	10.1	9.8	5.1	9.5	50.0	5.9	9.7	14.9
恋愛・出会い	9.0	8.9	0.0	7.7	3.0	9.0	10.5	12.8	10.6	0.0	0.0	9.5	0.0	0.0	15.4	3.1	17.4	7.8	7.7	4.8	0.0	8.3	7.9	12.2
格闘技	6.7	8.3	14.3	5.8	7.1	9.0	7.3	9.4	10.6	4.5	12.5	0.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.0	2.6	0.0	0.0	6.7	7.1	5.9
釣り・アウトドア	6.5	7.2	14.3	9.6	8.1	4.5	6.8	4.0	8.5	18.2	0.0	4.1	0.0	0.0	0.0	6.3	4.3	3.9	7.7	0.0	0.0	7.2	5.2	7.8
パチンコ・パチスロ	6.4	7.0	0.0	0.0	2.0	3.0	7.8	8.7	12.1	15.9	0.0	4.1	0.0	0.0	0.0	3.1	5.8	3.9	5.1	4.8	0.0	7.2	5.6	6.7
囲碁・将棋・麻雀	6.3	7.6	0.0	7.7	9.1	10.5	7.3	7.4	7.8	0.0	0.0	1.7	0.0	0.0	7.7	3.1	0.0	3.9	0.0	0.0	0.0	11.8	2.8	4.7
アイドル	4.9	5.2	0.0	0.0	2.0	3.0	6.8	8.1	6.4	4.5	0.0	4.1	0.0	0.0	0.0	12.5	5.8	2.0	2.6	0.0	0.0	5.6	3.2	7.1
競馬・競輪・競艇	4.5	5.5	0.0	0.0	2.0	3.0	3.2	7.4	11.3	15.9	0.0	0.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	3.9	0.0	0.0	0.0	5.4	3.9	4.3
ゴルフ	4.0	4.7	0.0	7.7	4.0	3.8	3.2	6.7	2.8	9.1	25.0	1.7	0.0	11.1	0.0	0.0	0.0	0.0	5.1	4.8	0.0	4.3	5.2	1.6
その他	4.3	4.2	0.0	5.8	6.1	6.8	4.1	4.0	1.4	2.3	0.0	4.5	0.0	11.1	0.0	0.0	2.9	3.9	5.1	9.5	50.0	2.1	4.1	7.8
無効・無回答	0.6	0.5	0.0	0.0	1.0	0.8	0.0	0.0	1.4	0.0	0.0	1.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.0	2.6	4.8	0.0	0.5	0.6	0.8



## II. 家庭用ゲームのプレイ状況

### 1. 保有ハードウェア《複数回答》・最多使用ハードウェア

〔質問〕 現在、お持ちの家庭用ゲーム機を全て教えてください。※PC・携帯電話は除きます。  
 〔質問〕 上記で○をつけたお持ちの家庭用ゲーム機のうち、現在、最も多く使用しているのはどの家庭用ゲーム機ですか。  
 番号をひとつだけご記入ください。



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

- ・保有率・最多使用率ともに最多は「プレイステーション2」。ただし保有率は今回初めて減少に転じ83.0%となった。
- ・「ニンテンドーDS(Lite含む)」「PSP『プレイステーション・ポータブル』」の保有率が順調に増加。最多使用率についてはともに10%を超え、それぞれ2位・3位となっている。
- ・次世代機の保有率は「Wii」が34.5%で最多。「プレイステーション3」は14.5%、「Xbox360」は11.3%。ただし、最多使用率では「プレイステーション3」(4.0%)が「Wii」(3.7%)を上回っている。
- ・女性は「ニンテンドーDS(Lite含む)」を最も多く使用している(28.5%)。保有率についても、ほとんどの機種においては男性の方が女性より高いが、「ニンテンドーDS(Lite含む)」だけは女性の方が高い(77.3%)。

■保有ハードウェア(男女・年齢別/家庭用ゲームプレイ頻度別)

(単位:%)

	2007・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 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)	1,094	852	7	52	99	133	219	149	141	44	8	242	4	9	13	32	69	51	39	21	4	373	466	255
プレイ ステーション2	83.0	84.2	57.1	71.2	80.8	90.2	89.0	85.9	84.4	63.6	75.0	78.9	50.0	77.8	61.5	81.3	87.0	78.4	79.5	71.4	50.0	85.5	85.6	74.5
ニンテンドーDS (Lite含む)	72.6	71.2	100.0	90.4	79.8	73.7	62.6	71.8	67.4	77.3	37.5	77.3	100.0	100.0	92.3	59.4	75.4	88.2	66.7	81.0	75.0	80.2	74.5	58.0
ゲームボーイ アドバンス (SP含む)	55.9	56.2	42.9	78.8	88.9	72.9	49.3	38.3	44.7	45.5	25.0	55.0	50.0	77.8	76.9	71.9	50.7	47.1	41.0	61.9	75.0	66.2	57.7	37.6
PSP 「プレイステーション・ ポータブル」	53.5	57.9	0.0	57.7	69.7	72.9	63.9	53.7	40.4	38.6	37.5	38.0	0.0	33.3	30.8	40.6	44.9	29.4	43.6	33.3	50.0	64.6	56.7	31.4
ゲームボーイ (カラー含む)	44.1	45.2	42.9	59.6	68.7	66.9	43.8	31.5	19.9	45.5	37.5	40.5	0.0	22.2	61.5	65.6	47.8	31.4	17.9	42.9	50.0	52.3	41.8	36.5
プレイ ステーション (PSone・ COMBO含む)	40.3	41.1	42.9	36.5	43.4	47.4	42.0	37.6	41.1	27.3	50.0	37.6	0.0	22.2	46.2	53.1	42.0	31.4	30.8	38.1	25.0	46.4	39.3	33.3
ニンテンドー ゲームキューブ	36.8	38.4	28.6	63.5	66.7	50.4	32.4	26.8	23.4	25.0	50.0	31.4	0.0	55.6	46.2	50.0	24.6	27.5	23.1	33.3	50.0	47.5	35.6	23.5
ニンテンドウ64	36.4	37.6	14.3	38.5	60.6	65.4	37.4	19.5	18.4	29.5	25.0	32.2	0.0	22.2	61.5	59.4	34.8	19.6	10.3	47.6	25.0	42.6	36.3	27.5
Wii	34.5	35.3	28.6	51.9	42.4	31.6	27.9	36.2	37.6	38.6	37.5	31.4	100.0	66.7	53.8	31.3	21.7	25.5	33.3	33.3	25.0	40.5	35.0	24.7
ドリームキャスト	17.4	18.8	0.0	9.6	6.1	8.3	19.2	34.9	29.1	6.8	0.0	12.4	0.0	0.0	0.0	12.5	10.1	15.7	23.1	9.5	0.0	18.5	18.2	14.1
プレイ ステーション3	14.5	15.1	14.3	21.2	14.1	12.0	13.7	16.1	19.1	9.1	25.0	12.4	25.0	0.0	15.4	12.5	11.6	13.7	12.8	9.5	25.0	20.1	13.3	8.6
Xbox360	11.3	13.3	0.0	3.8	5.1	12.0	17.8	16.1	17.0	6.8	0.0	4.5	0.0	0.0	0.0	6.3	2.9	7.8	2.6	9.5	0.0	16.1	10.5	5.9
ゲームボーイ マイクロ	6.6	7.2	0.0	9.6	7.1	4.5	7.3	12.1	6.4	0.0	0.0	4.5	0.0	0.0	0.0	3.1	1.4	3.9	7.7	19.0	0.0	9.7	5.8	3.5
Xbox	5.8	6.8	0.0	0.0	4.0	3.0	7.3	12.8	9.9	2.3	0.0	2.1	0.0	0.0	0.0	3.1	1.4	2.0	5.1	0.0	0.0	6.7	5.4	5.1
その他	10.7	10.9	0.0	5.8	12.1	11.3	11.4	12.8	12.1	4.5	0.0	9.9	0.0	11.1	15.4	12.5	7.2	9.8	12.8	9.5	0.0	13.7	10.9	5.9
無効・無回答	1.0	1.1	0.0	0.0	0.0	0.8	0.5	2.0	0.7	6.8	0.0	0.8	0.0	0.0	0.0	0.0	1.4	0.0	0.0	0.0	25.0	0.3	0.2	3.5

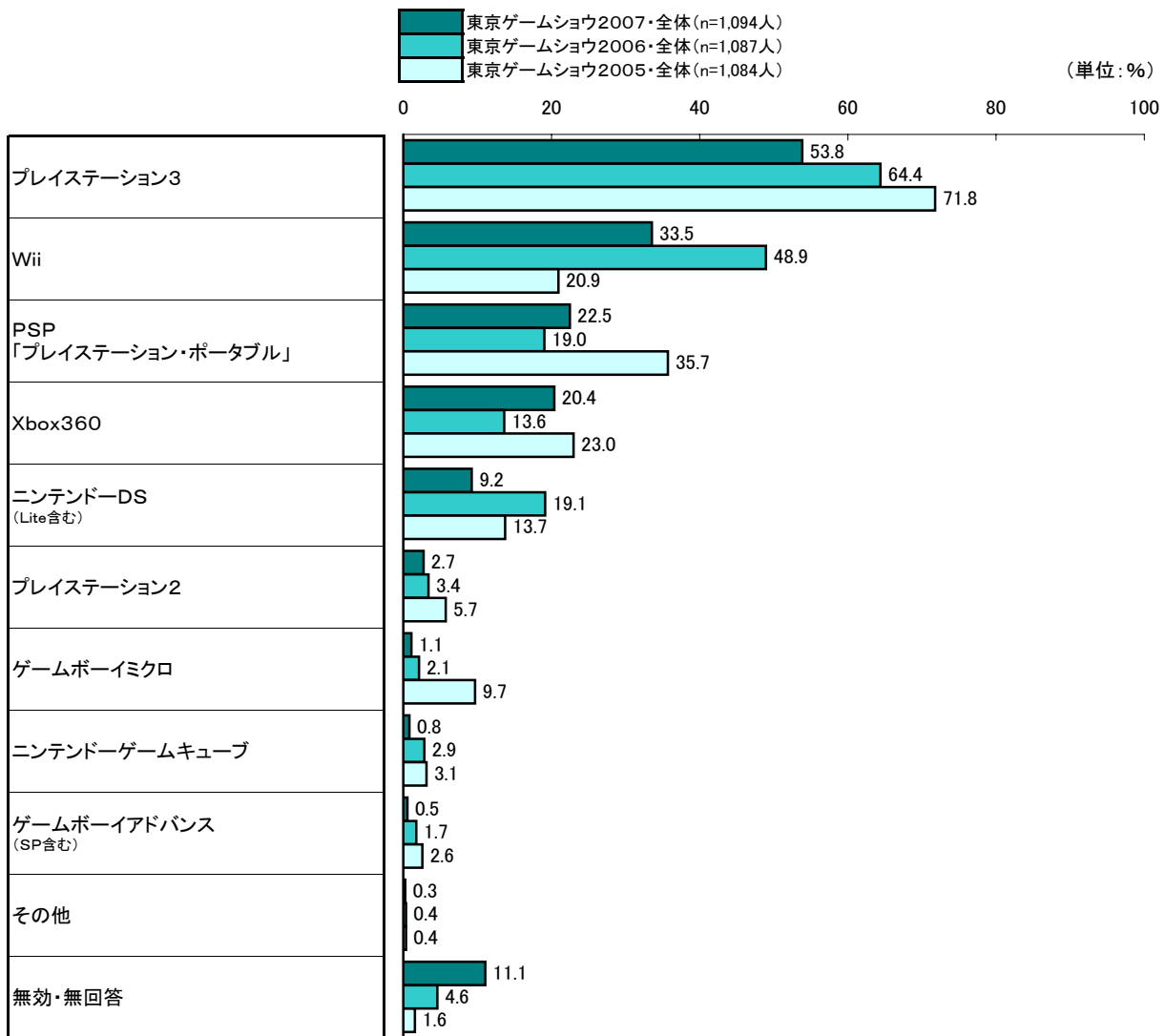
■最多使用ハードウェア(男女・年齢別/家庭用ゲームプレイ頻度別)

(単位:%)

	2007・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)	1,094	852	7	52	99	133	219	149	141	44	8	242	4	9	13	32	69	51	39	21	4	373	466	255
プレイ ステーション2	23.6	23.0	14.3	11.5	16.2	31.6	29.2	20.8	20.6	13.6	12.5	25.6	0.0	11.1	7.7	31.3	34.8	23.5	25.6	19.0	0.0	22.5	22.7	26.7
ニンテンドーDS (Lite含む)	18.5	15.6	0.0	17.3	14.1	6.0	13.2	15.4	24.8	31.8	12.5	28.5	75.0	33.3	38.5	12.5	20.3	37.3	38.5	23.8	25.0	18.5	17.4	20.4
PSP 「プレイステーション・ ポータブル」	10.2	11.5	0.0	5.8	15.2	19.5	15.1	8.1	3.5	9.1	0.0	5.8	0.0	0.0	0.0	9.4	7.2	3.9	10.3	0.0	0.0	13.1	11.2	4.3
プレイ ステーション3	4.0	4.5	0.0	11.5	2.0	2.3	3.7	4.0	8.5	0.0	12.5	2.5	0.0	0.0	0.0	0.0	2.9	3.9	5.1	0.0	0.0	5.1	3.9	2.7
Wii	3.7	3.5	0.0	9.6	4.0	3.8	0.9	2.7	5.0	6.8	0.0	4.5	0.0	22.2	15.4	3.1	2.9	3.9	5.1	0.0	0.0	2.9	4.3	3.9
Xbox360	2.3	2.9	0.0	0.0	1.0	3.8	3.7	4.0	2.8	2.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	3.2	1.9	1.6
ニンテンドー ゲームキューブ	0.6	0.4	0.0	0.0	1.0	0.0	0.5	0.7	0.0	0.0	0.0	1.7	0.0	0.0	0.0	6.3	1.4	0.0	0.0	4.8	0.0	0.5	0.6	0.8
ゲームボーイ アドバンス (SP含む)	0.5	0.6	0.0	0.0	1.0	0.8	0.9	0.0	0.7	0.0	0.0	0.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	4.8	0.0	0.3	0.4	1.2
ゲームボーイ (カラー含む)	0.5	0.7	0.0	0.0	0.0	0.0	1.8	0.7	0.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.4
プレイ ステーション (PSone・ COMBO含む)	0.4	0.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.5	1.3	0.0	0.0	12.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.3	0.2	0.8
ニンテンドウ64	0.2	0.2	0.0	1.9	0.0	0.0	0.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.3	0.0	0.4
ゲームボーイ ミクロ	0.1	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.4
Xbox	0.1	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.3	0.0	0.0
ドリームキャスト	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
その他	0.5	0.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.5	2.0	0.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.9	0.4
無効・無回答	34.7	35.8	85.7	42.3	45.5	32.3	29.7	39.6	31.9	36.4	50.0	31.0	25.0	33.3	38.5	37.5	30.4	27.5	15.4	47.6	75.0	33.0	36.5	34.1

## 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。



注)「Wii」は東京ゲームショウ2005調査では名称が決まっていなかったため「Revolution(仮称)」という選択肢だった。

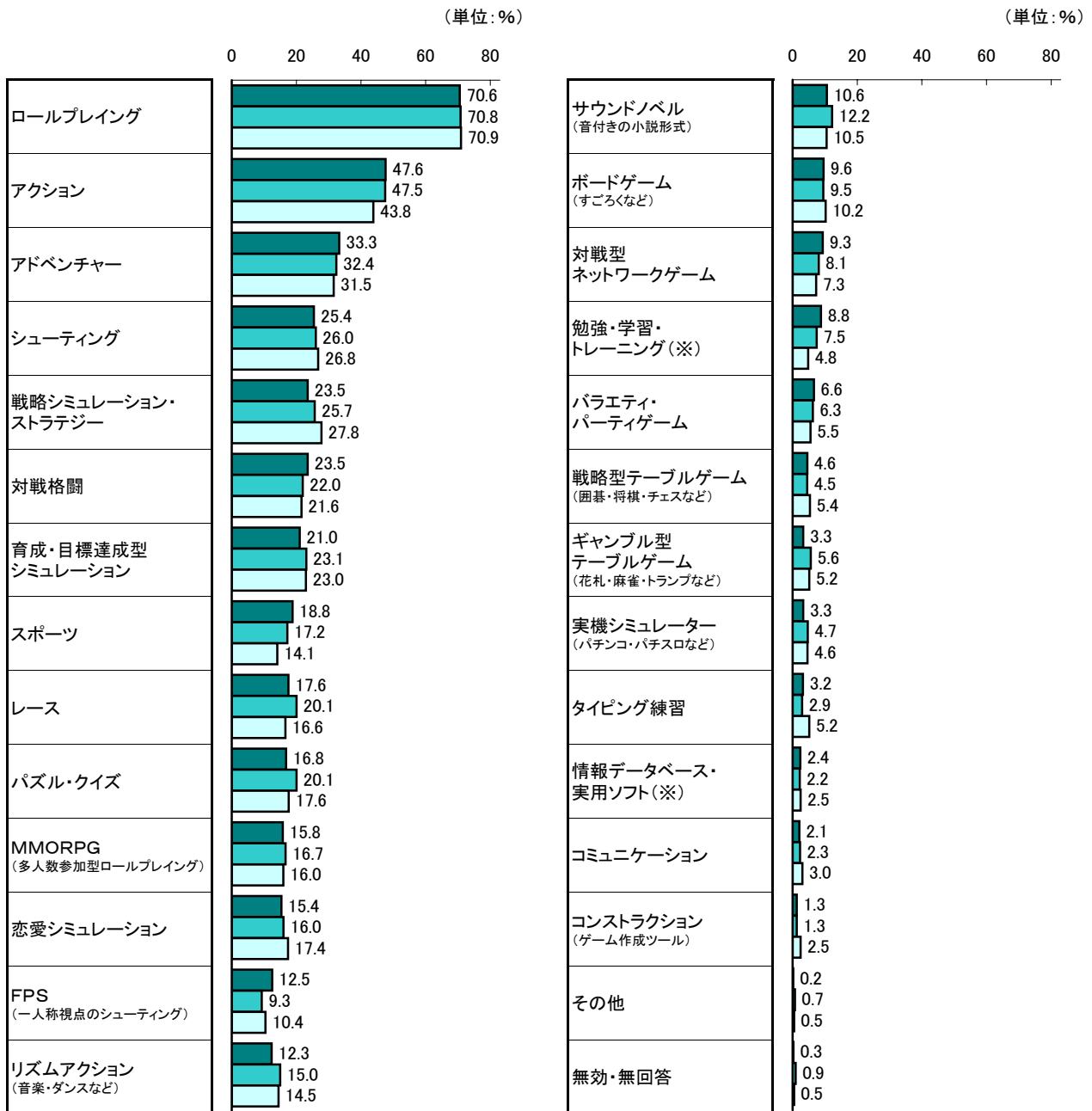
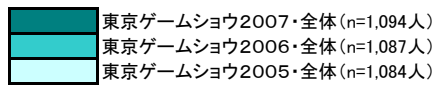
- ・一番人気は前回に引き続き「プレイステーション3」(53.8%)であるが、購入希望率は2年連続で減少している。
- ・「PSP『プレイステーション・ポータブル』」「Xbox360」は、前回調査時は購入希望率を落としたものの、今回再び増加に転じている。
- ・「Wii」「PSP『プレイステーション・ポータブル』」「ニンテンドーDS(Lite含む)」は、女性の購入希望率が男性を上回る。
- ・「PSP『プレイステーション・ポータブル』」「ニンテンドーDS(Lite含む)」はライトユーザーの購入希望率が高い。

(単位:%)

	2007・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)	1,094	852	7	52	99	133	219	149	141	44	8	242	4	9	13	32	69	51	39	21	4	373	466	255
プレイ ステーション3	53.8	55.9	14.3	50.0	61.6	66.9	59.4	49.7	52.5	45.5	12.5	46.7	50.0	55.6	23.1	56.3	46.4	51.0	41.0	47.6	25.0	56.3	58.4	42.0
Wii	33.5	31.3	71.4	32.7	25.3	35.3	33.8	26.2	27.0	40.9	50.0	41.3	0.0	22.2	30.8	34.4	42.0	43.1	48.7	57.1	25.0	34.0	33.0	33.7
PSP 「プレイステーション・ ポータブル」	22.5	21.0	0.0	30.8	23.2	18.0	18.3	22.8	24.8	15.9	0.0	27.7	0.0	33.3	15.4	31.3	30.4	33.3	25.6	14.3	25.0	21.4	21.7	25.5
Xbox360	20.4	22.8	0.0	23.1	25.3	31.6	23.7	26.8	14.9	2.3	12.5	12.0	0.0	11.1	7.7	12.5	18.8	9.8	2.6	19.0	0.0	24.7	19.1	16.5
ニンテンドーDS (Lite含む)	9.2	8.2	14.3	3.8	8.1	8.3	9.1	9.4	6.4	6.8	25.0	12.8	0.0	0.0	23.1	21.9	13.0	9.8	15.4	0.0	25.0	7.5	9.2	11.8
プレイ ステーション2	2.7	2.6	0.0	7.7	9.1	2.3	0.9	1.3	1.4	0.0	0.0	3.3	0.0	0.0	15.4	12.5	1.4	2.0	0.0	0.0	0.0	2.7	3.4	1.6
ゲームボーイ マイクロ	1.1	0.9	0.0	5.8	3.0	0.8	0.5	0.0	0.0	0.0	0.0	1.7	0.0	0.0	7.7	3.1	0.0	0.0	5.1	0.0	0.0	0.8	1.7	0.4
ニンテンドー ゲームキューブ	0.8	1.1	0.0	7.7	3.0	0.8	0.0	0.0	0.0	2.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.8	0.9	0.8
ゲームボーイ アドバンス (SP含む)	0.5	0.7	0.0	3.8	0.0	0.8	0.5	0.0	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	0.5	0.6	0.4
その他	0.3	0.4	0.0	0.0	0.0	0.8	0.0	0.7	0.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.3	0.0	0.8
無効・無回答	11.1	10.8	14.3	1.9	8.1	6.8	11.0	15.4	13.5	13.6	12.5	12.0	50.0	22.2	30.8	6.3	11.6	5.9	10.3	14.3	25.0	9.4	10.5	14.5

### 3. 好きなゲームジャンル 《複数回答》

[質問] あなたが好きな家庭用ゲームのジャンルをいくつかもお教えてください。



※: 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70.6%でトップ。
- ・「ロールプレイング」「アクション」「シューティング」「戦略シミュレーション・ストラテジー」「対戦格闘」「スポーツ」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。
- ・家庭用ゲームプレイ頻度別では、「パズル・クイズ」「勉強・学習・トレーニング」はライトユーザーの人気の高い。
- ・趣味・関心事別では、「格闘技」ファンは「対戦格闘」、「サッカー」「野球」「ゴルフ」ファンは「スポーツ」、「車・バイク・ドライブ」「釣り・アウトドア」ファンは「レース」の人気の高いといった相関関係が見られた。

(単位:%)

2007・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	3 ~ 9 才	1 0 ~ 1 2 才	1 3 ~ 1 5 才	1 6 ~ 1 8 才	1 9 ~ 2 4 才	2 5 ~ 2 9 才	3 0 ~ 3 9 才	4 0 ~ 4 9 才	5 0 才 以上	女性	3 ~ 9 才	1 0 ~ 1 2 才	1 3 ~ 1 5 才	1 6 ~ 1 8 才	1 9 ~ 2 4 才	2 5 ~ 2 9 才	3 0 ~ 3 9 才	4 0 ~ 4 9 才	5 0 才 以上	ヘビ ユー ザー	ミ ドル ユー ザー	ライ ト ユー ザー	
		7	52	99	133	219	149	141	44	8		242	4	9	13	32	69	51	39	21				4
標準数(人)	1,094	852	7	52	99	133	219	149	141	44	8	242	4	9	13	32	69	51	39	21	4	373	466	255
ロールプレイング	70.6	71.5	28.6	50.0	70.7	80.5	71.7	75.8	75.9	50.0	62.5	67.4	50.0	44.4	69.2	87.5	66.7	72.5	61.5	52.4	50.0	74.3	73.4	60.0
アクション	47.6	52.3	14.3	71.2	70.7	62.4	58.4	43.6	35.5	25.0	12.5	31.0	25.0	11.1	38.5	56.3	46.4	19.6	15.4	9.5	0.0	57.6	44.6	38.4
アドベンチャー	33.3	33.3	42.9	61.5	52.5	38.3	28.3	26.8	26.2	13.6	12.5	33.1	0.0	33.3	53.8	46.9	37.7	31.4	23.1	14.3	25.0	37.8	34.5	24.3
シューティング	25.4	30.0	0.0	26.9	38.4	39.1	30.1	27.5	23.4	25.0	12.5	9.1	0.0	0.0	12.5	13.0	5.9	10.3	4.8	25.0	29.0	24.7	21.6	
戦略シミュレーション・ ストラテジー	23.5	26.1	0.0	11.5	23.2	29.3	31.1	30.2	26.2	9.1	0.0	14.5	0.0	11.1	15.4	21.9	17.4	17.6	5.1	9.5	0.0	26.8	23.4	18.8
対戦格闘	23.5	26.5	14.3	34.6	27.3	33.1	30.1	29.5	16.3	6.8	0.0	12.8	0.0	11.1	15.4	25.0	17.4	3.9	12.8	4.8	0.0	29.0	22.1	18.0
育成・目標達成型 シミュレーション	21.0	19.4	0.0	7.7	17.2	21.1	21.9	19.5	22.7	13.6	12.5	26.9	0.0	11.1	15.4	25.0	27.5	29.4	25.6	33.3	75.0	23.1	22.1	16.1
スポーツ	18.8	22.2	42.9	25.0	16.2	22.6	16.9	26.8	27.0	18.2	50.0	7.0	25.0	11.1	7.7	0.0	5.8	2.0	12.8	14.3	25.0	16.4	21.7	17.3
レース	17.6	20.9	0.0	34.6	27.3	26.3	15.1	18.8	19.1	18.2	25.0	5.8	0.0	0.0	0.0	6.3	5.8	2.0	10.3	14.3	0.0	20.9	16.1	15.3
パズル・クイズ	16.8	12.1	0.0	9.6	9.1	8.3	14.2	14.1	17.0	4.5	0.0	33.5	25.0	22.2	23.1	15.6	40.6	27.5	53.8	33.3	0.0	14.5	17.0	20.0
MMORPG (多人数参加型 ロールプレイング)	15.8	17.8	0.0	7.7	12.1	28.6	19.6	23.5	13.5	2.3	0.0	8.7	0.0	0.0	0.0	6.3	14.5	7.8	5.1	14.3	0.0	21.4	13.1	12.5
恋愛シミュレーション	15.4	11.7	0.0	0.0	8.1	21.1	14.2	12.8	9.9	0.0	0.0	28.1	25.0	11.1	30.8	34.4	36.2	27.5	20.5	19.0	0.0	18.2	12.9	15.7
FPS (一人称視点の シューティング)	12.5	15.8	0.0	5.8	19.2	23.3	18.7	18.8	9.2	0.0	0.0	0.8	0.0	0.0	0.0	0.0	2.0	0.0	4.8	0.0	15.3	12.9	7.8	
リズムアクション (音楽・ダンスなど)	12.3	11.0	14.3	5.8	8.1	16.5	15.5	10.1	7.8	0.0	0.0	16.9	0.0	0.0	30.8	18.8	21.7	17.6	15.4	4.8	0.0	10.7	14.4	11.0
サウンドノベル (音付きの小説形式)	10.6	9.7	0.0	3.8	3.0	13.5	11.9	14.1	9.2	0.0	0.0	13.6	0.0	0.0	7.7	6.3	11.6	27.5	12.8	9.5	25.0	10.5	12.2	7.8
ボードゲーム (すごろくなど)	9.6	8.7	0.0	9.6	8.1	6.0	11.9	10.7	6.4	4.5	0.0	12.8	0.0	11.1	30.8	12.5	13.0	9.8	20.5	0.0	0.0	11.0	9.2	8.2
対戦型 ネットワークゲーム	9.3	11.4	0.0	3.8	16.2	15.0	14.6	13.4	5.0	0.0	0.0	2.1	0.0	0.0	0.0	0.0	5.8	2.0	0.0	0.0	0.0	10.5	9.0	8.2
勉強・学習・ トレーニング	8.8	6.6	0.0	1.9	1.0	1.5	5.9	10.7	8.5	22.7	12.5	16.5	25.0	0.0	7.7	9.4	20.3	11.8	15.4	28.6	75.0	5.6	9.4	12.2
バラエティ・ パーティゲーム	6.6	6.1	0.0	5.8	6.1	3.8	8.7	7.4	5.0	2.3	0.0	8.3	0.0	0.0	38.5	9.4	5.8	5.9	7.7	4.8	25.0	6.7	6.7	6.3
戦略型 テーブルゲーム (囲碁・将棋・チェスなど)	4.6	5.2	0.0	3.8	4.0	4.5	5.9	6.7	6.4	0.0	0.0	2.5	0.0	0.0	7.7	3.1	1.4	2.0	0.0	4.8	25.0	5.1	4.5	3.9
ギャング型 テーブルゲーム (花札・麻雀・トランプなど)	3.3	3.5	0.0	1.9	2.0	3.0	2.7	6.0	4.3	4.5	0.0	2.5	0.0	0.0	0.0	3.1	0.0	3.9	5.1	0.0	25.0	4.0	3.2	2.4
実機シミュレーター (パソコン・パチスロなど)	3.3	3.5	0.0	1.9	3.0	3.8	3.7	4.7	2.8	4.5	0.0	2.5	0.0	0.0	0.0	2.9	2.0	5.1	4.8	0.0	4.3	3.4	1.6	
タイピング練習	3.2	2.7	0.0	1.9	1.0	3.8	2.7	3.4	2.8	0.0	12.5	5.0	0.0	0.0	0.0	6.3	2.9	3.9	10.3	4.8	25.0	3.8	2.4	3.9
情報データベース・ 実用ソフト	2.4	2.1	0.0	0.0	1.0	1.5	1.4	4.7	2.1	2.3	12.5	3.3	0.0	0.0	0.0	6.3	1.4	0.0	7.7	4.8	25.0	2.1	2.6	2.4
コミュニケーション	2.1	2.0	0.0	1.9	4.0	1.5	0.9	2.7	2.1	2.3	0.0	2.5	0.0	11.1	7.7	0.0	4.3	2.0	0.0	0.0	0.0	2.4	2.4	1.2
コンストラクション (ゲーム作成ツール)	1.3	1.4	0.0	1.9	0.0	1.5	1.4	3.4	0.7	0.0	0.0	0.8	0.0	0.0	0.0	2.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.1	1.7	0.8
その他	0.2	0.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	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	0.0	0.2	0.4
無効・無回答	0.3	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.3	0.0	0.8	0.0	0.0	7.7	0.0	0.0	2.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.2	0.8

(単位:%)

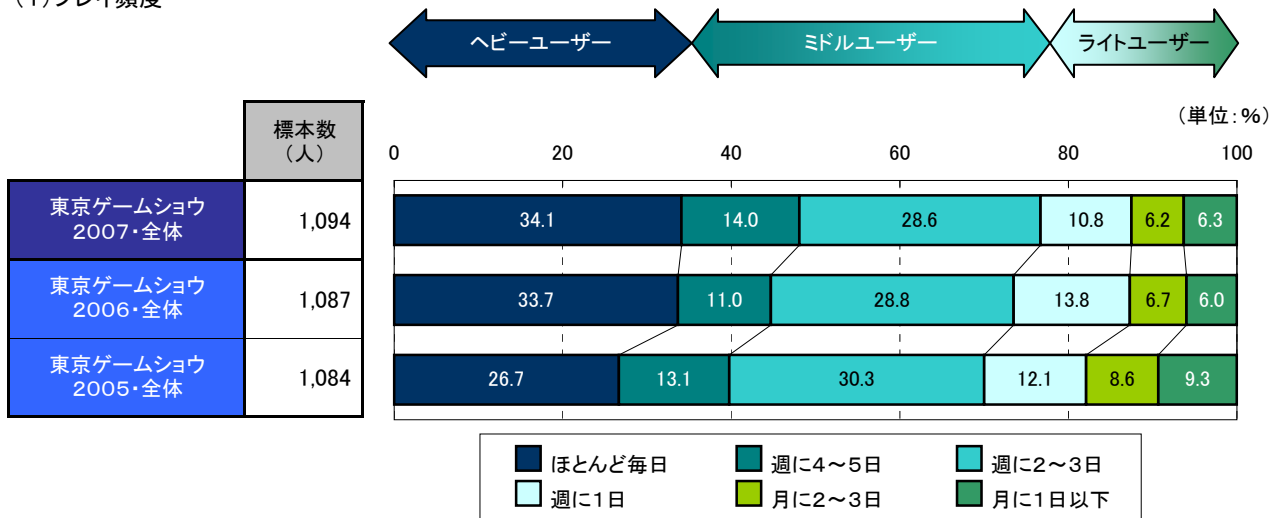
2007・全体 東京ゲームショウ	趣味・関心事別																									
	マンガ・アニメ	パソコン・インターネット	映画・演劇・ドラマ	音楽鑑賞	読書	お笑い・バラエティ	旅行	カラオケ	サッカー	料理・グルメ・酒	野球	車・バイク・ドライブ	フィアンテリアン・ファンタジー	写真・アート	勉強・語学・資格取得	恋愛・出会い	格闘技	釣り・アウトドア	パチンコ・パチスロ	囲碁・将棋・麻雀	アイドル	競馬・競輪・競艇	ゴルフ	その他	無効・無回答	
標本数(人)	1,094	707	562	523	440	371	265	243	239	159	158	152	136	131	116	105	99	73	71	70	69	54	49	44	47	7
ロールプレイング	70.6	76.7	78.1	74.8	73.6	79.0	78.1	69.1	75.7	69.8	72.8	75.0	71.3	72.5	77.6	74.3	73.7	76.7	70.4	74.3	81.2	74.1	73.5	63.6	61.7	71.4
アクション	47.6	56.3	55.7	51.6	60.0	53.9	61.9	44.4	55.6	54.1	46.8	55.3	58.8	45.8	50.0	47.6	49.5	65.8	63.4	40.0	58.0	51.9	36.7	52.3	46.8	14.3
アドベンチャー	33.3	41.4	37.5	37.9	41.6	44.2	44.2	33.7	42.3	39.0	37.3	34.2	33.8	38.9	40.5	41.9	40.4	41.1	47.9	32.9	42.0	46.3	26.5	43.2	36.2	57.1
シューティング	25.4	28.3	32.0	28.9	33.2	31.0	27.9	23.0	25.9	32.1	28.5	32.2	39.7	21.4	22.4	28.6	25.3	37.0	43.7	30.0	37.7	31.5	30.6	38.6	29.8	14.3
戦略シミュレーション・ストラテジー	23.5	27.2	28.1	26.0	26.8	32.9	23.8	28.8	32.2	31.4	31.0	34.9	33.8	26.7	29.3	40.0	35.4	26.0	28.2	22.9	37.7	42.6	24.5	22.7	21.3	14.3
対戦格闘	23.5	28.9	27.9	24.1	29.3	26.4	35.8	19.8	31.0	28.9	24.7	30.9	25.7	26.7	26.7	31.4	35.4	52.1	38.0	22.9	40.6	35.2	22.4	29.5	19.1	14.3
育成・目標達成型シミュレーション	21.0	23.1	24.9	26.4	27.0	27.2	26.0	25.5	33.1	25.8	33.5	29.6	26.5	32.1	28.4	39.0	32.3	16.4	25.4	27.1	31.9	22.2	20.4	13.6	17.0	14.3
スポーツ	18.8	18.8	18.7	20.3	20.2	19.4	23.4	21.4	18.8	55.3	22.2	49.3	23.5	18.3	16.4	27.6	25.3	34.2	33.8	25.7	21.7	14.8	30.6	56.8	27.7	0.0
レース	17.6	16.3	21.5	19.5	22.0	17.3	22.3	17.7	18.4	28.9	17.1	25.0	41.2	19.1	19.0	21.9	19.2	27.4	39.4	17.1	34.8	16.7	28.6	29.5	27.7	0.0
パズル・クイズ	16.8	18.1	19.0	19.9	22.3	23.2	24.5	24.7	27.2	18.2	31.6	21.1	16.2	31.3	31.0	27.6	21.2	19.2	28.2	14.3	24.6	7.4	16.3	9.1	19.1	28.6
MMORPG (多人数参加型 ロールプレイング)	15.8	19.2	22.4	18.4	18.6	21.0	15.5	15.6	23.4	20.8	22.2	14.5	18.4	19.8	18.1	21.9	21.2	17.8	28.2	18.6	27.5	11.1	12.2	9.1	12.8	28.6
恋愛シミュレーション	15.4	20.9	17.1	16.1	18.4	19.9	14.0	18.5	28.0	15.1	20.9	17.8	14.7	21.4	19.8	20.0	30.3	9.6	16.9	28.6	15.9	25.9	14.3	11.4	4.3	28.6
FPS (一人称視点の シューティング)	12.5	13.9	15.3	13.2	16.4	16.4	12.1	12.8	13.0	20.8	12.7	16.4	19.9	8.4	13.8	19.0	14.1	23.3	16.9	7.1	17.4	7.4	16.3	11.4	23.4	0.0
リズムアクション (音楽・ダンスなど)	12.3	15.0	17.1	13.8	19.8	15.6	18.1	14.4	25.9	12.6	20.9	9.9	16.9	23.7	20.7	14.3	20.2	8.2	21.1	7.1	14.5	9.3	12.2	18.2	4.3	14.3
サウンドノベル (音付きの小説形式)	10.6	12.6	14.1	11.3	14.3	15.1	11.3	13.6	16.3	13.2	15.2	13.2	11.8	16.0	16.4	14.3	11.1	17.8	11.3	8.6	17.4	14.8	10.2	11.4	10.6	14.3
ボードゲーム (すごろくなど)	9.6	12.0	12.6	11.5	14.5	14.3	14.7	11.9	18.8	11.9	22.2	19.1	10.3	17.6	16.4	20.0	17.2	8.2	22.5	17.1	21.7	9.3	16.3	11.4	6.4	0.0
対戦型 ネットワークゲーム	9.3	11.2	13.2	10.7	12.3	13.7	10.6	9.9	14.6	13.8	15.2	12.5	9.6	12.2	12.9	18.1	10.1	11.0	16.9	15.7	26.1	9.3	12.2	6.8	10.6	0.0
勉強・学習・ トレーニング	8.8	8.2	8.2	10.9	10.2	12.1	10.2	18.9	13.0	10.7	19.6	9.2	6.6	17.6	13.8	28.6	15.2	4.1	8.5	12.9	11.6	7.4	22.4	13.6	12.8	14.3
バラエティ・ パーティゲーム	6.6	7.4	8.9	6.7	10.0	8.6	10.6	7.8	13.4	8.8	13.9	11.8	11.0	11.5	10.3	11.4	13.1	6.8	16.9	11.4	17.4	9.3	6.1	9.1	4.3	0.0
戦略型 テーブルゲーム (囲碁・将棋・チェスなど)	4.6	5.4	5.5	6.3	6.1	6.5	4.9	7.4	9.2	11.3	9.5	9.9	6.6	3.8	8.6	15.2	8.1	6.8	7.0	7.1	15.9	1.9	0.0	9.1	4.3	0.0
ギャブル型 テーブルゲーム (花札・麻雀・トランプなど)	3.3	4.0	3.9	3.6	4.3	4.6	5.7	5.3	6.7	6.9	10.1	6.6	6.6	2.3	6.9	9.5	5.1	5.5	8.5	14.3	17.4	5.6	8.2	6.8	2.1	0.0
実機シミュレーター (パチンコ・パチスロなど)	3.3	3.5	3.2	3.6	3.2	3.2	4.5	4.5	5.0	6.3	4.4	3.3	8.1	4.6	4.3	7.6	5.1	5.5	2.8	17.1	7.2	1.9	10.2	2.3	2.1	0.0
タイピング練習	3.2	4.0	5.0	4.2	4.8	5.4	4.9	5.3	6.7	4.4	10.8	5.3	5.9	6.1	6.0	8.6	8.1	4.1	8.5	8.6	13.0	5.6	4.1	13.6	2.1	0.0
情報データベース・ 実用ソフト	2.4	2.5	3.6	3.3	3.4	3.8	1.9	4.9	4.6	4.4	7.0	3.9	2.2	4.6	6.9	12.4	2.0	1.4	1.4	2.9	10.1	1.9	6.1	4.5	4.3	0.0
コミュニケーション	2.1	2.5	2.5	1.9	2.7	4.3	2.3	4.1	5.0	4.4	4.4	3.3	2.9	3.8	5.2	5.7	3.0	2.7	2.8	2.9	7.2	0.0	2.0	0.0	0.0	0.0
コンストラクション (ゲーム作成ツール)	1.3	1.7	2.1	1.5	1.8	2.7	2.3	2.1	3.3	3.1	3.2	3.9	1.5	3.1	5.2	5.7	1.0	1.4	1.4	1.4	5.8	3.7	2.0	2.3	2.1	0.0
その他	0.2	0.1	0.2	0.2	0.0	0.3	0.0	0.4	0.0	0.6	0.0	0.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
無効・無回答	0.3	0.0	0.2	0.4	0.2	0.3	0.0	0.8	0.0	0.6	0.0	0.0	0.7	0.8	0.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.1	0.0



#### 4. ゲームプレイ頻度

[質問] 平均すると週に何日くらい家庭用ゲーム機でゲームをしますか。※PC・携帯電話のゲームは除きます。

##### (1) プレイ頻度

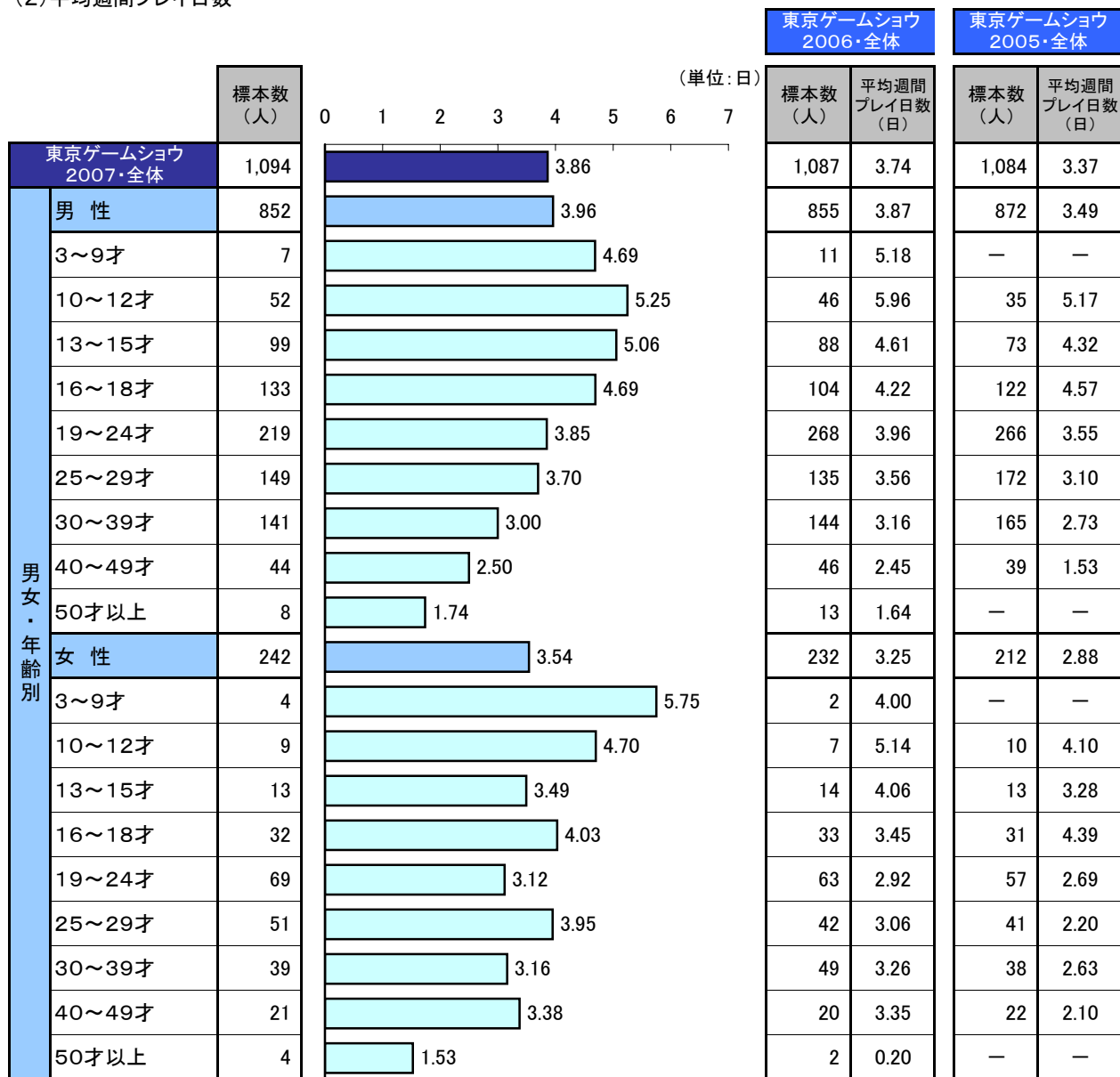


		標本数 (人)	ほとんど毎日	週に4~5日	週に2~3日	週に1日	月に2~3日	月に1日以下
東京ゲームショウ 2007・全体		1,094	34.1	14.0	28.6	10.8	6.2	6.3
男女・年齢別	男性	852	35.1	14.8	28.2	10.7	6.0	5.3
	3~9才	7	42.9	28.6	14.3	0.0	14.3	0.0
	10~12才	52	59.6	7.7	28.8	0.0	1.9	1.9
	13~15才	99	50.5	22.2	18.2	6.1	1.0	2.0
	16~18才	133	45.1	16.5	29.3	4.5	3.0	1.5
	19~24才	219	31.5	18.3	27.4	11.4	5.5	5.9
	25~29才	149	31.5	12.8	30.9	11.4	8.7	4.7
	30~39才	141	22.0	9.2	33.3	17.7	8.5	9.2
	40~49才	44	18.2	9.1	20.5	25.0	13.6	13.6
	50才以上	8	0.0	0.0	62.5	12.5	12.5	12.5
	女性	242	30.6	11.2	30.2	11.2	7.0	9.9
	3~9才	4	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	10~12才	9	44.4	22.2	22.2	0.0	11.1	0.0
	13~15才	13	30.8	23.1	7.7	7.7	0.0	30.8
	16~18才	32	34.4	21.9	21.9	6.3	6.3	9.4
	19~24才	69	24.6	8.7	33.3	13.0	8.7	11.6
	25~29才	51	39.2	5.9	33.3	7.8	7.8	5.9
30~39才	39	25.6	7.7	33.3	15.4	7.7	10.3	
40~49才	21	28.6	4.8	38.1	19.0	4.8	4.8	
50才以上	4	0.0	0.0	50.0	25.0	0.0	25.0	

(単位: %)

- ・「ほとんど毎日」プレイする「ヘビーユーザー」は2年連続で増加している(34.1%)。
- ・「25~29才」以下の男性はいずれの年齢層でも「ほとんど毎日」プレイする割合が最も高い。
- ・男女「30~39才」「50才以上」および女性「40~49才」では「週に2~3日」プレイする割合が最も高い。

(2) 平均週間プレイ日数



注1) 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

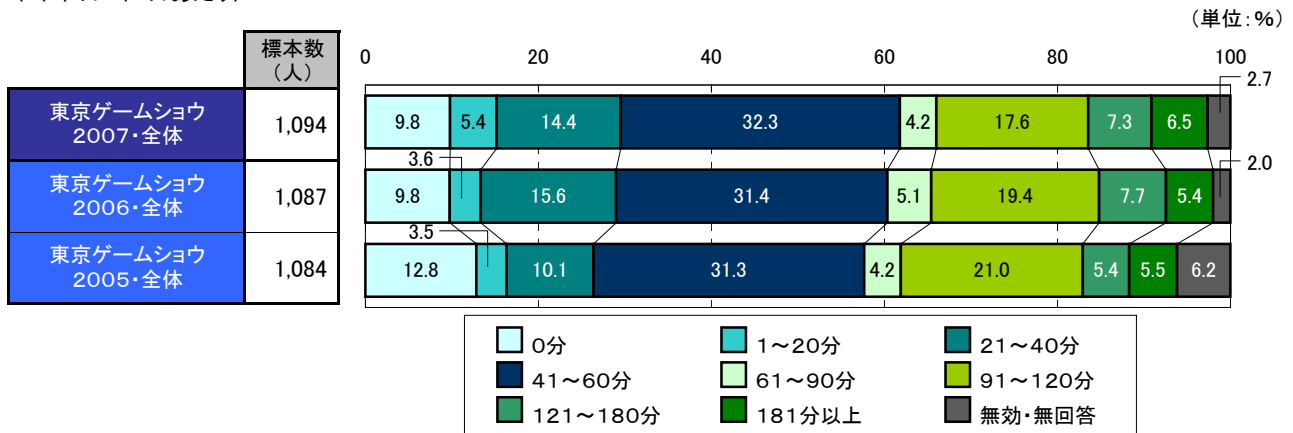
注2) 東京ゲームショウ2006調査より、年齢区分に「3~9才」「50才以上」を追加した。

- ・平均週間プレイ日数は3.86日。2年連続で増加している。
- ・男性は「10~12才」が最も平均週間プレイ日数が多い(5.25日)。
- ・「16~18才」「25~29才」「40~49才」「50才以上」は男女とも前回より増加している。

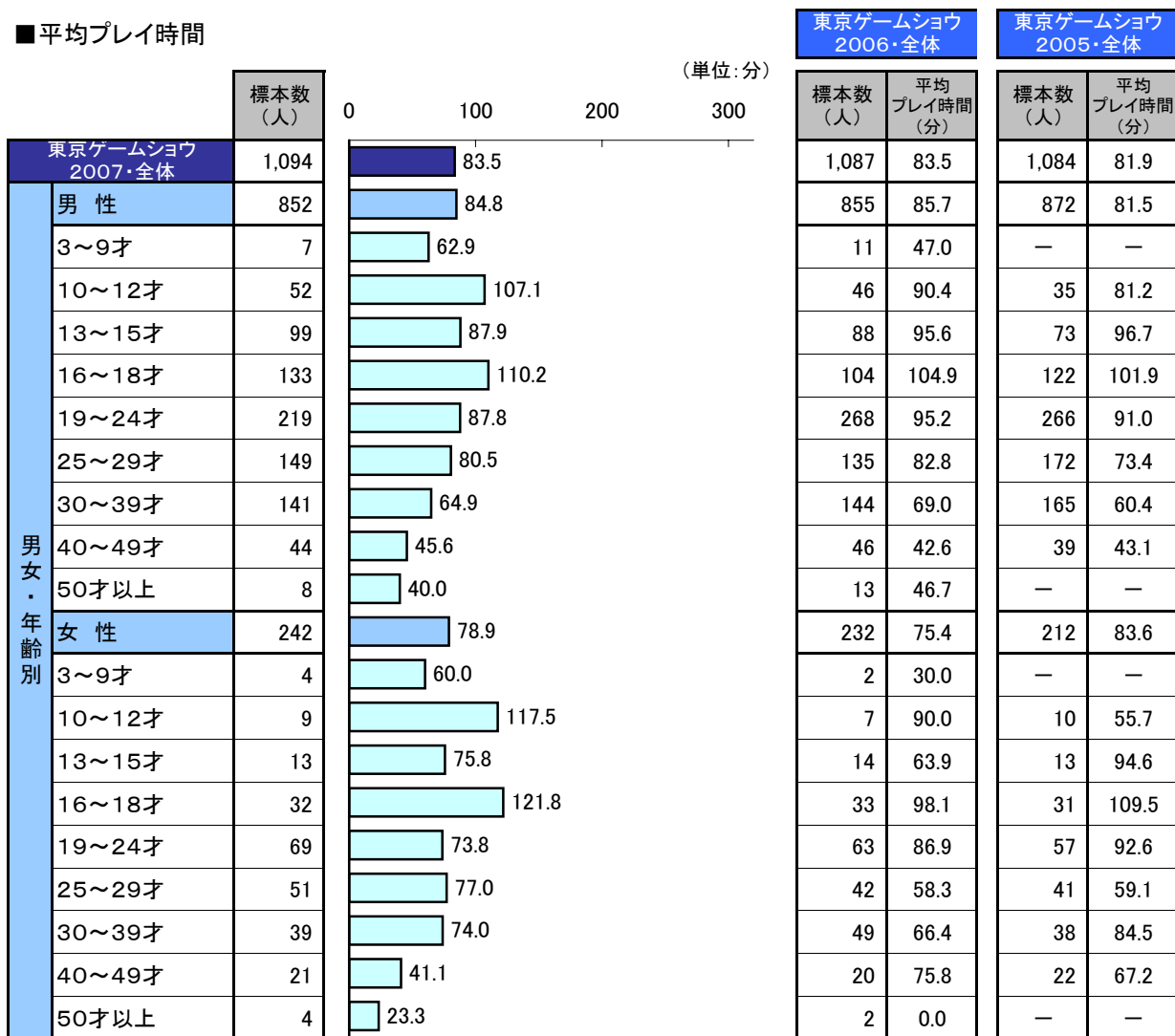
## 5. ゲームプレイ時間

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

(1) 平日 (1日あたり)



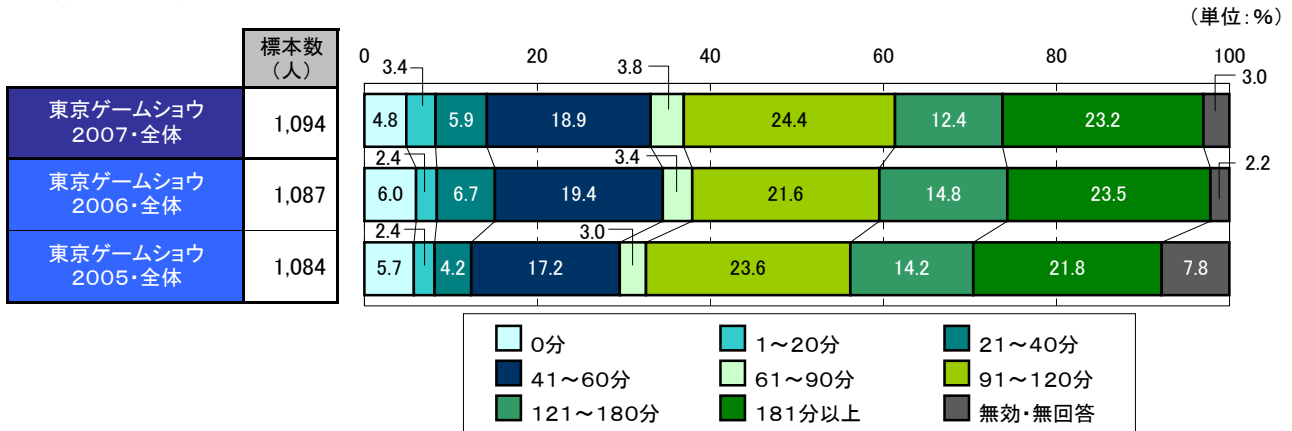
### ■ 平均プレイ時間



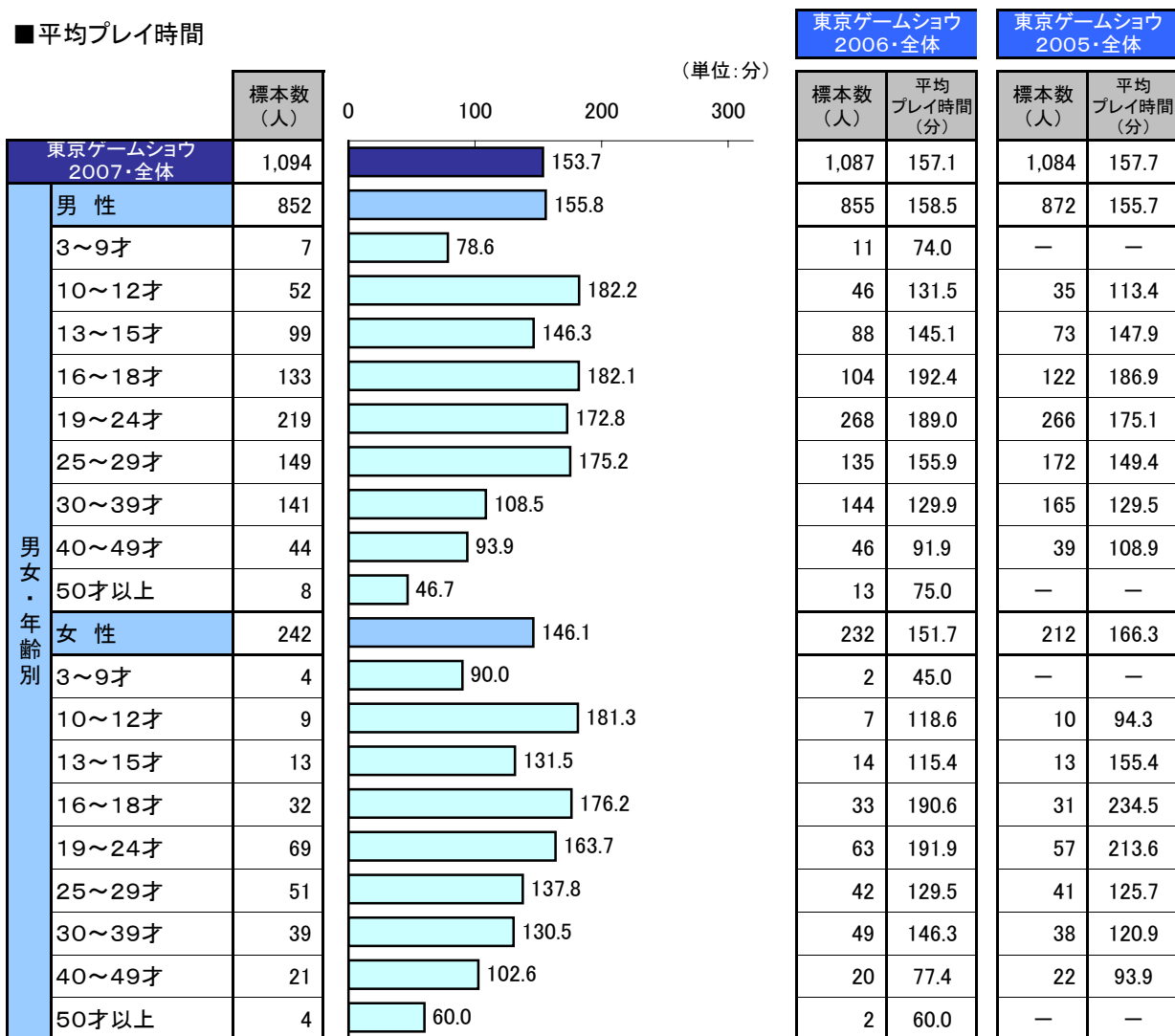
注) 東京ゲームショウ2006調査より、年齢区分に「3~9才」「50才以上」を追加した。

・平日1日あたりのプレイ時間は、例年と同じく「41分~60分」が最も多い。今回は「1~20分」「181分以上」も増えた。  
 ・平日1日あたりの平均プレイ時間は83.5分で、前回とほぼ変わらず。男性「10~12才」「16~18才」や女性「10~12才」は2年連続で増えている。

(2) 休日 (1日あたり)



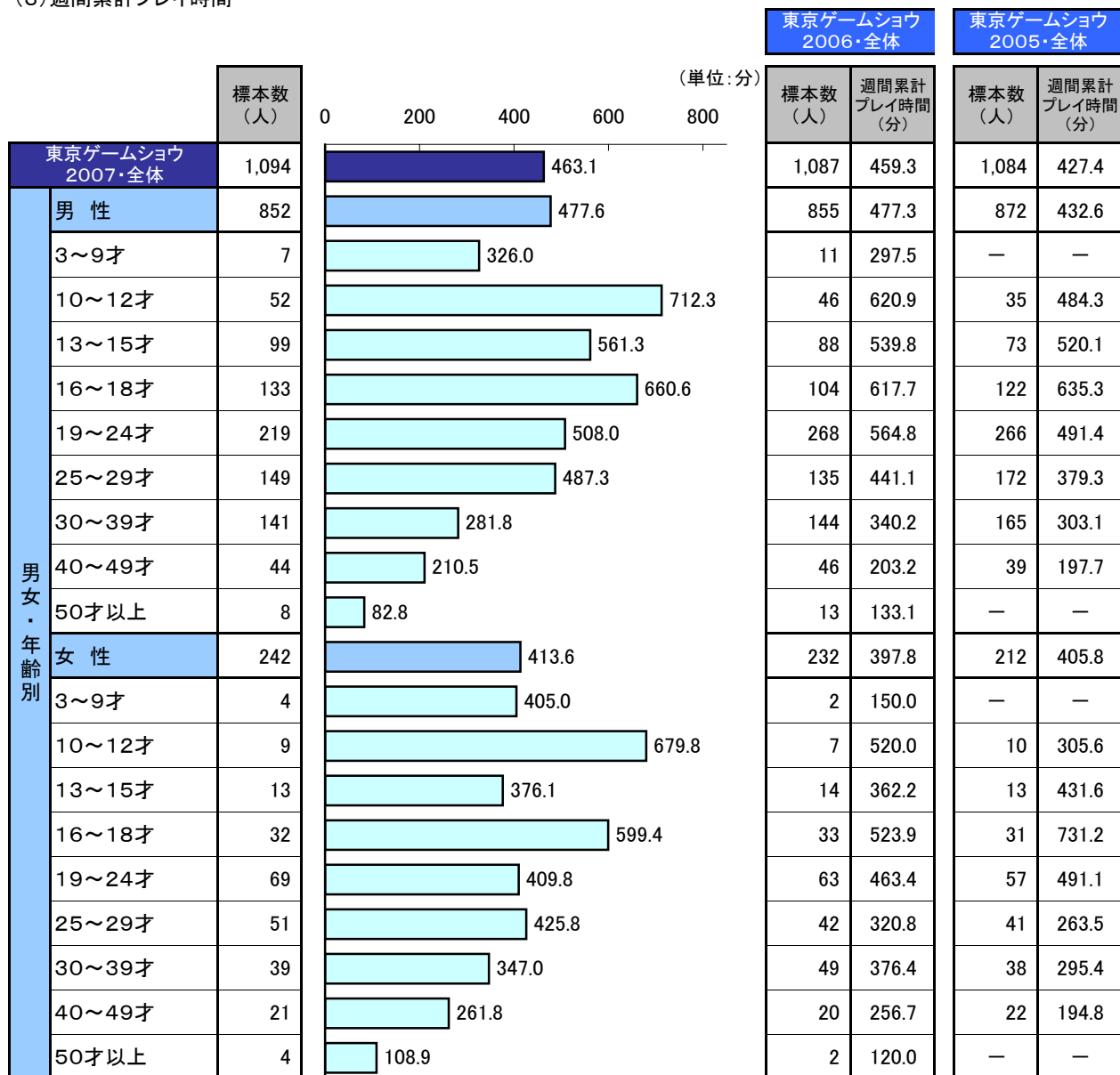
■ 平均プレイ時間



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。

・休日1日あたりのプレイ時間は、前回最多だった「181分以上」に代わり、「91~120分」が24.4%で再び最多となった。  
 ・休日1日あたりの平均プレイ時間は153.7分で微減。男女とも「10~12才」は年々プレイ時間が増加し、ともに180分を超えて全年代で最多となっている。

(3) 週間累計プレイ時間



注1) 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

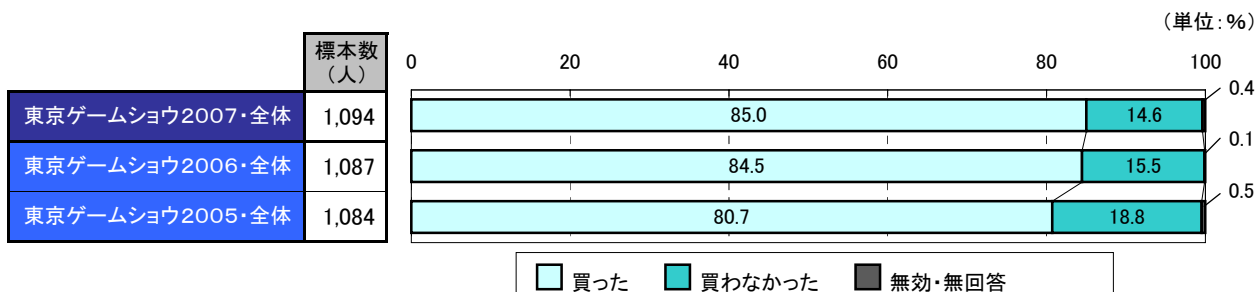
注2) 東京ゲームショウ2006調査より、年齢区分に「3~9才」「50才以上」を追加した。

・週間累計プレイ時間は463.1分。週間プレイ日数が増えたことが要因となり、2年連続で増加している。  
 ・男女「10~12才」「25~29才」「40~49才」および男性「13~15才」は2年連続で週間累計プレイ時間が増加している。  
 特に男性「10~12才」は、週間累計プレイ時間が男女・年齢別では最も長く、712.3分に達する。

## 6. ソフトウェア購入状況

### (1) 過去1年間のソフトウェア購入実績

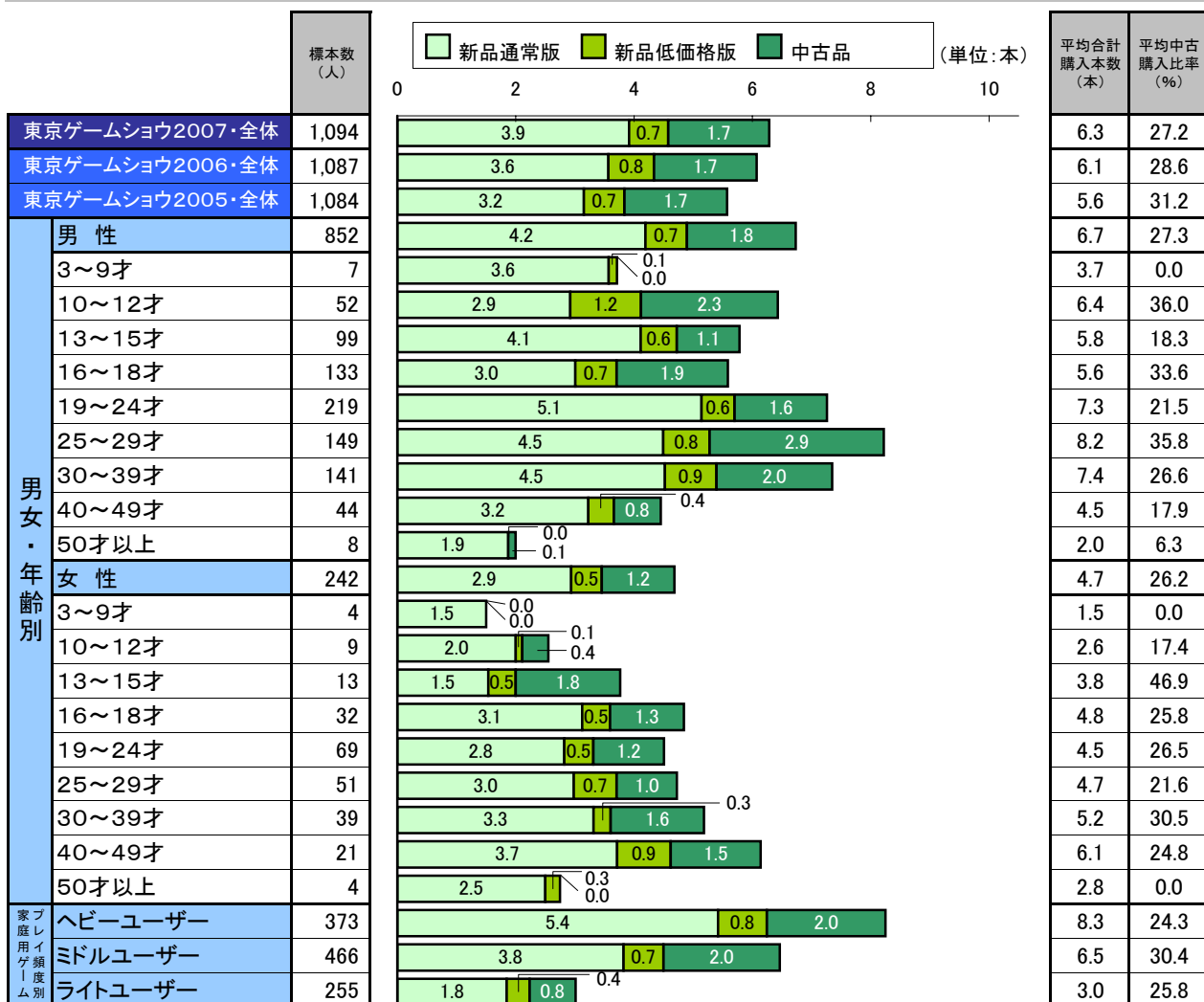
【質問】 この1年間に家庭用ゲームのゲームソフトを買いましたか。※PCのゲームソフトは除きます。



### (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85.0%で、前回より微増。
- ・購入合計本数の平均も2年連続で増えて6.3本。男女・年齢別では男性「25~29才」が8.2本で最多。
- ・平均中古購入比率は引き続き低下傾向にあり、今回は27.2%にとどまった。

(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=930人のうち有効回答者733人・延べ757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)
<b>「ファイナルファンタジー」シリーズ</b>		<b>103</b>
クライシスコア ファイナルファンタジーVII	PSP	52
ファイナルファンタジー クリスタルクロニクル リング オブ フェイト	NDS	13
ファイナルファンタジーIII	NDS	10
ファイナルファンタジーXII(「インターナショナル ソディアックジョブシステム」含む)	PS2	5
ファイナルファンタジーXI(「アトルガンの秘宝」含む)	PS2	5
ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウイング	NDS	4
ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争	PSP	3
ファイナルファンタジーX	PS2	1
ファイナルファンタジーIV	(無回答)	1
ファイナルファンタジーXI	(無回答)	1
「ファイナルファンタジー」FF	PSP	4
「FF系」	PS2	2
「ファイナルファンタジー」FF	(無回答)	2
<b>「モンスターハンター」シリーズ</b>		<b>63</b>
モンスターハンターポータブル2nd	PSP	62
モンスターハンター2	PS2	1
<b>「ゼルダの伝説」シリーズ</b>		<b>26</b>
ゼルダの伝説 夢幻の砂時計	NDS	11
ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス	Wii	11
ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス	NGC	1
「ゼルダの伝説」ゼルダ	(無回答)	3
<b>「スーパーロボット大戦」シリーズ</b>		<b>22</b>
スーパーロボット大戦OG ORIGINAL GENERATIONS	PS2	16
「スーパーロボット大戦」	NDS	1
「スーパーロボット大戦」	PSP	1
「スーパーロボット大戦OG」「スバロボ」	(無回答)	2
「スーパーロボット大戦」「スバロボ」	(無回答)	2
Another Century's Episode 3 THE FINAL	PS2	20
<b>「メタルギア」シリーズ</b>		<b>18</b>
メタルギアソリッド ポータブル OPS(「OPS+」含む)	PSP	14
メタルギアソリッド3	PS2	2
メタルギア 20th アニバーサリー メタルギア ソリッド コレクション	PS2	1
「メタルギア」	(無回答)	1
すばらしきこのせかい	NDS	17
Wii Sports	Wii	16
<b>「ウイニングイレブン」シリーズ</b>		<b>16</b>
Jリーグウイニングイレブン2007	PS2	4
ワールドサッカーウイニングイレブン10 ユビキタスエヴォリューション	PSP	2
Jリーグウイニングイレブン10+欧州リーグ '06-'07	PS2	1
ワールドサッカーウイニングイレブン7	PS2	1
「ウイイレ10」	PS2	1
「ウイニングイレブン」「ウイイレ」	PS2	1
「ウイニングイレブン」「ウイイレ」	(無回答)	4
<b>「マリオ」「スーパーマリオ」シリーズ</b>		<b>16</b>
スーパーペーパーマリオ	Wii	5
Newスーパーマリオブラザーズ	NDS	4
マリオカートDS	NDS	4
マリオパーティ8	Wii	2
マリオストライカーズ チャージド	Wii	1
レイトン教授と不思議な町	NDS	16

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)
<b>「機動戦士ガンダム」シリーズ</b>		<b>14</b>
機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 VS. Z.A.F.T. II PLUS	PS2	8
機動戦士ガンダムSEED 連合 VS. Z.A.F.T. PORTABLE	PSP	4
ガンダム無双	PS3	1
「ガンダム」	(無回答)	1
<b>「逆転裁判」シリーズ</b>		<b>14</b>
逆転裁判4	NDS	5
逆転裁判3	NDS	3
逆転裁判 蘇る逆転	NDS	1
「逆転裁判」	NDS	3
「逆転裁判1～3」	NDS	1
「逆転裁判」	(無回答)	1
<b>「テイルズ オブ」シリーズ</b>		<b>14</b>
テイルズ オブ デスティニー	PS2	5
テイルズ オブ ファンダム Vol.2	PS2	3
テイルズ オブ ジアビス	PS2	2
テイルズ オブ シンフォニア	PS2	1
テイルズ オブ ファンタジア フルボイスエディション	PSP	1
テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3	GBA	1
「テイルズ オブ」	PS2	1
<b>「バイオハザード」シリーズ</b>		<b>14</b>
バイオハザード4 Wiiエディション	Wii	5
バイオハザード4	PS2	4
バイオハザード3 LAST ESCAPE	PS	1
バイオハザード0	NGC	1
「バイオハザード」	NGC	1
「バイオハザード」	PS2	1
「バイオハザード」	(無回答)	1
脳を鍛える大人のDSトレーニング	NDS	12
THE IDOLM@STER	X360	11
おいでようぶの森	NDS	11
<b>「キングダムハーツ」シリーズ</b>		<b>11</b>
キングダムハーツII FINAL MIX+	PS2	8
「キングダムハーツII」	PS2	2
「キングダムハーツII」	(無回答)	1
<b>「ドラゴンクエスト」シリーズ</b>		<b>11</b>
ドラゴンクエストモンスターズジョーカー	NDS	8
ドラゴンクエストソード 仮面の女王と鏡の塔	Wii	2
ドラゴンクエストVIII	PS2	1
<b>「ポケットモンスター」シリーズ</b>		<b>11</b>
ポケットモンスター ダイヤモンド・パール	NDS	6
ポケモン不思議のダンジョン 時の探検隊・闇の探検隊	NDS	3
「ポケモン不思議のダンジョン」	NDS	2
いただきストリートDS	NDS	8
<b>「グランドセフト オート」シリーズ</b>		<b>8</b>
グランドセフト オート サンアンドレアス	PS2	5
「グランドセフト オート」	PS2	3
<b>「実況パワフルプロ野球」シリーズ</b>		<b>8</b>
実況パワフルプロ野球Wii	Wii	3
実況パワフルプロ野球ポータブル2	PSP	2
実況パワフルプロ野球14	PS2	1
「パワプロ」	PS2	1
「パワプロ」	(無回答)	1
<b>「ペルソナ」シリーズ</b>		<b>8</b>
ペルソナ3 フェス	PS2	6
「ペルソナ3」「P3」	PS2	2
ロストブラネット	X360	8

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

注2) 機種名の略称内容は以下の通り。

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

タイトル・シリーズ名 【内訳】 タイトル名	機種名	タイトル数 (タイトル)
「龍が如く」シリーズ		7
龍が如く2	PS2	6
「龍が如く」	(無回答)	1
.hack//G.U.シリーズ		6
.hack//G.U. Vol.3	PS2	3
「.hack//G.U.」「.hack//G.U.シリーズ」	PS2	2
「.hack//G.U.」	(無回答)	1
beatmania II DXシリーズ		6
beatmania II DX13 DistorteD	PS2	5
「beatmania II DX」	PS2	1
「ひぐらしのなく頃に」シリーズ		6
ひぐらしのなく頃に祭	PS2	4
「ひぐらしのなく頃に」	PS2	2
みんなのGOLF5	PS3	6
「Fate/stay night」シリーズ		5
Fate/stay night[Realta Nua]	PS2	4
フェイト/タイガーころしあむ	PSP	1
The Elder Scrolls IV オブリビオン	X360	5
ギアーズ オブ ウォー	X360	5
「戦国無双」シリーズ		5
戦国無双2 猛将伝	PS2	3
戦国無双2	PS2	2
トラスティベル ～シヨパンの夢～	X360	5
ファイアーエムブレム 暁の女神	Wii	5
「エースコンバット」シリーズ		4
エースコンバット・ゼロ ザ・ベルカン・ウォー	PS2	3
エースコンバットX スカイズ オブ デセプション	PSP	1
「ぶよぶよ」シリーズ		4
ぶよぶよ！ 15thアニバーサリー	NDS	2
ぶよぶよ！	PS2	1
「ぶよぶよ」	(無回答)	1
「BLEACH」シリーズ		3
BLEACH～ヒート・ザ・ソウル4～	PSP	3
「ブリーチ」	(無回答)	2
DS眼カトレーニング	NDS	3
JUMP ULTIMATE STARS	NDS	3
「アーマードコア」シリーズ		3
アーマードコア4	PS3	2
アーマードコア ラストレイヴン	PS2	1
「えいご漬け」シリーズ		3
えいご漬け	NDS	2
もっとえいご漬け	NDS	1
「ギルティギア」シリーズ		3
ギルティギア イグゼクス アクセントコア	PS2	2
ギルティギア イグゼクス	PS2	1
「聖剣伝説」シリーズ		3
聖剣伝説 HEROES of MANA	NDS	1
「聖剣伝説」	NDS	2
世界樹の迷宮	NDS	3
「デビル メイ クライ」シリーズ		3
デビル メイ クライ3(「Special Edition」含む)	PS2	2
「デビル メイ クライ」	PS2	1
フォークスソウル	PS3	3
燃えろ！熱血リズム魂 押忍！闘え！応援団2	NDS	3

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)
「FRONT MISSION」シリーズ		2
FRONT MISSION 1ST	NDS	1
FRONT MISSION 5 ～Scars of the War～	PS2	1
KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"	PS2	2
THE 地球防衛軍2	PS2	2
VitaminX	PS2	2
大神	PS2	2
オーデインスフィア	PS2	2
金色のコルダ2	PS2	2
九龍妖魔學園紀(「re:charge」含む)	PS2	2
「コール オブ デューティ」シリーズ		2
コール オブ デューティ3	PS3	1
コール オブ デューティ2	X360	1
「ゴッド オブ ウォー」シリーズ		2
ゴッド オブ ウォー	PS2	1
ゴッド オブ ウォー II	PS2	1
ことばのパズル もじびったんDS	NDS	2
サイレントヒル4	PS2	2
咲かせて！ちびロボ！	NDS	2
「三國志」シリーズ		2
三國志 VI	PSP	1
「三國志」	(無回答)	1
「シャイニング」シリーズ		2
シャイニング・ウィンド	PS2	1
シャイニング・ティアーズ	PS2	1
しゃべる！DSお料理ナビ	NDS	2
「太鼓の達人」シリーズ		2
太鼓の達人DS タッチでドコドン！	NDS	1
「太鼓の達人」	PS2	1
大乱闘スマッシュブラザーズDX	NGC	2
「デッドオアアライブ」シリーズ		2
デッドオアアライブ4	X360	1
「デッドオアアライブ」	X360	1
テトリスDS	NDS	2
どきどき魔女神判！	NDS	2
ニード・フォー・スピード カーボン	PS3	2
「nintendogs」シリーズ		2
nintendogs 柴&フレンズ	NDS	1
「ニンテンドッグス」	NDS	1
風来のシレンDS	NDS	2
フォーエバー ブルー	Wii	2
ブルードラゴン	X360	2
「プロ野球スピリッツ」シリーズ		2
プロ野球スピリッツ4	PS2	1
プロ野球スピリッツ4	PS3	1
「魔界戦記ディスガイア」シリーズ		2
魔界戦記ディスガイア	PS2	1
魔界戦記ディスガイア	PSP	1
みんな大好き塊魂	PS2	2
めざせ！！釣りマスター	Wii	2
ルミナスアーク	NDS	2
レインボーシックス ベガス	X360	2
「ワイルドアームズ」シリーズ		2
ワイルドアームズ クロスファイア	PSP	1
ワイルドアームズ ザ フィフスヴァンガード	PS2	1
以下タイトル数「1」のタイトルは多数のため省略		

- ・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103タイトルの回答が集まった。  
そのうち「クライシスコア ファイナルファンタジーVII」(PSP)が過半数(延べ52タイトル)を占める。
- ・単独タイトルとしては、「モンスターハンターポータブル2nd」(PSP)が延べ62タイトルの回答を集め最多。



## 7. 現行機種で再度遊んでみたいゲーム

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

(n=1,094人のうち有効回答者516人・延べ565タイトル)

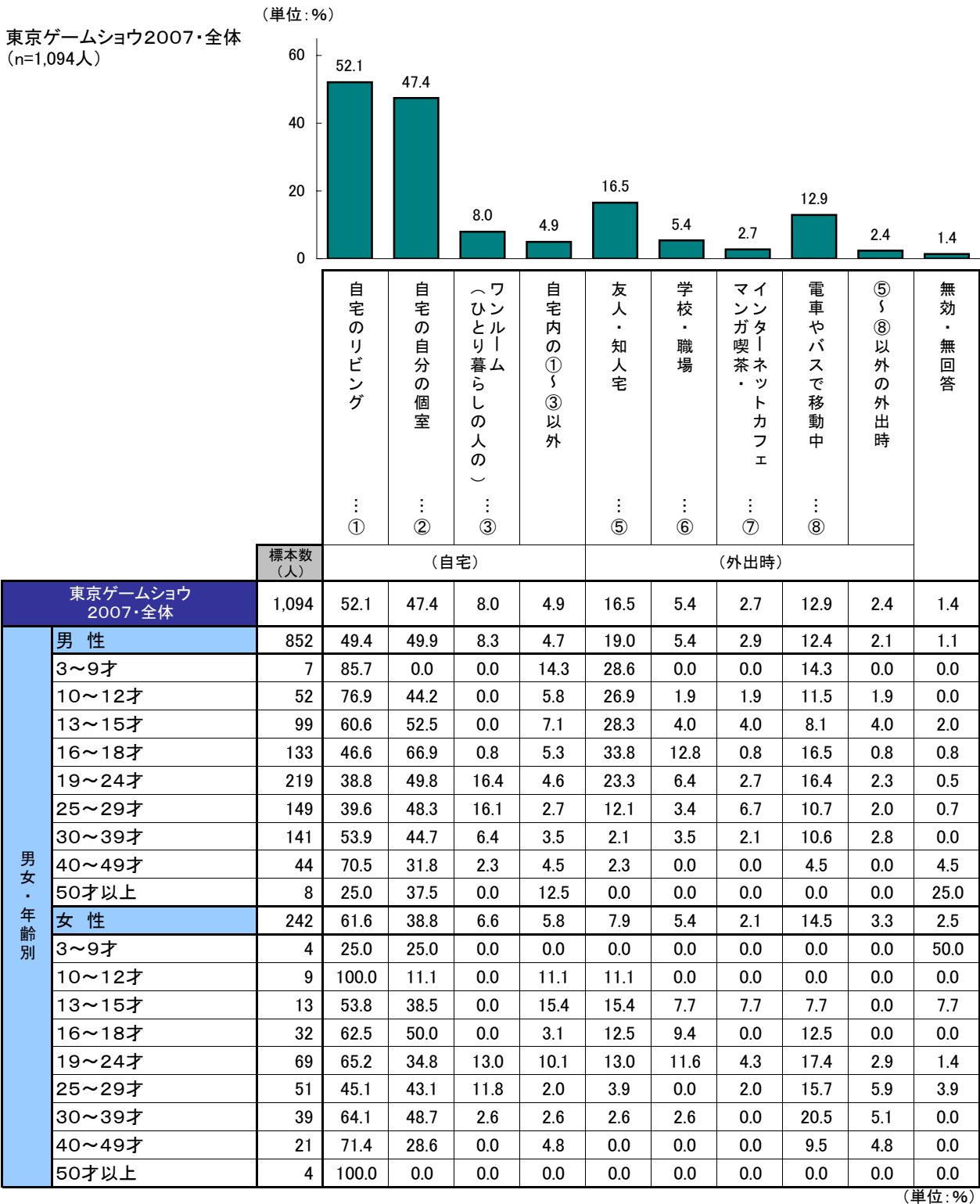
タイトル名	タイトル数 (タイトル)	タイトル名	タイトル数 (タイトル)	タイトル名	タイトル数 (タイトル)
「ファイナルファンタジー」シリーズ	50	ゼノギアス	7	ファミスタ	3
ファイナルファンタジーVII	31	「くにおくん」シリーズ	6	メトロイド	3
ファイナルファンタジーIX	4	くにおくんの時代劇だよ全員集合!	1	ワイルドアームズ セカンドイグニッション	3
ファイナルファンタジーV	2	「くにおくん」シリーズ	5	R-TYPE	2
ファイナルファンタジーVI	2	「グラディウス」シリーズ	6	アルゴスの戦士	2
ファイナルファンタジーX	2	グラディウスIV	1	斑鳩	2
ファイナルファンタジーIV	1	「グラディウス」	5	ヴァンパイア セイヴァー	2
ファイナルファンタジーVIII	1	「ゼルダの伝説」シリーズ	6	エースコンバット	2
ファイナルファンタジーXII	1	ゼルダの伝説 時のオカリナ	4	エキサイトバイク	2
ファイナルファンタジーVI・VII・VIII	1	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面	1	大神	2
「ファイナルファンタジー」「FF」	5	「ゼルダの伝説」	1	ザ・オーシャンハンター	2
「マリオ」「スーパーマリオ」シリーズ	31	「ガンダム」シリーズ	5	「頭文字D」シリーズ	2
スーパーマリオRPG	4	機動戦士ガンダム 連邦 VS.ジオン	1	頭文字D Ver.3	1
スーパーマリオブラザーズ	4	機動戦士ガンダム ギレンの野望	1	「頭文字D」	1
スーパーマリオ64	3	「ガンダム」「ガンダム関係」	3	「ギルティギア」シリーズ	2
スーパーマリオワールド	2	「ファイアーエムブレム」シリーズ	5	ギルティギア イグゼクス アクセントコア	1
マリオRPG	2	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	2	「ギルティギア」	1
マリオカート	2	ファイアーエムブレム トラキア776	1	クイズマジックアカデミー	2
マリオのピクロス	1	ファイアーエムブレム 外伝	1	クーロズゲート	2
マリオパーティ2	1	「ファイアーエムブレム」	1	グランディア	2
マリオブラザーズ	1	天地創造	5	ゴールデンアイ 007	2
「マリオ」	6	「メタルギア」シリーズ	5	ザ ハウス オブ ザ デッド4	2
「スーパーマリオ」	5	メタルギアソリッド	1	「サクラ大戦」シリーズ	2
「ドラゴンクエスト」シリーズ	20	「メタルギア」	4	サクラ大戦4	1
ドラゴンクエストVI	4	アイスクライマー	4	サクラ大戦2・4	1
ドラゴンクエストIII	2	三國志	4	「スターオーシャン」シリーズ	2
ドラゴンクエストIV	2	「スーパーロボット大戦」シリーズ	4	スターオーシャン セカンドストーリー	1
ドラゴンクエストII	1	スーパーロボット大戦IMPACT	1	「スターオーシャン」	1
ドラゴンクエストV	1	スーパーロボット大戦外伝「魔装機神」シリーズ	1	ダービースタリオン	2
ドラゴンクエストI・II・III	1	「スーパーロボット大戦OG」シリーズ	1	「大戦略」シリーズ	2
ドラゴンクエストII・III	1	「スーパーロボット大戦」	1	大戦略III	1
ドラゴンクエストIII・IV	1	太鼓の達人	4	大戦略エキスパート	1
ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド	1	「大乱闘スマッシュブラザーズ」シリーズ	4	ダウンタウン熱血行進曲 それいけ大運動会	2
「ドラクエ」「ドラゴンクエスト」「ドラクエシリーズ」	6	「オウガバトル」シリーズ	4	ディグダグ	2
「聖剣伝説」シリーズ	16	タクティクスオウガ	3	ドラゴンズリット	2
聖剣伝説2	5	伝説のオウガバトル	1	「ドラゴンボール」シリーズ	2
聖剣伝説3	3	「テイルズ オブ」シリーズ	4	ドラゴンボールZ外伝 サイヤ人絶滅計画	1
聖剣伝説 LEGEND OF MANA	3	テイルズ オブ エターニア	1	「ドラゴンボール(SFC)」	1
聖剣伝説2・3	1	テイルズ オブ ジアビス	1	トランスフォーマー コンボイの謎	2
「聖剣伝説」「聖剣伝説シリーズ」	4	テイルズ オブ デスティニー	1	ファイナルファイト	2
スペースインベーダー	15	「テイルズシリーズ」	1	ファンタジーゾーン	2
ロックマンシリーズ	14	ナイツ NiGHTS into Dreams...	4	マッピー	2
ロックマン2	1	パックマン	4	魔導物語シリーズ	2
ロックマン4	1	ファンタシースターオンライン	4	ライブ アライブ	2
ロックマン6	1	「ぷよぷよ」シリーズ	4	「ラングリッサー」シリーズ	2
ロックマンX2	1	ぷよぷよSUN	1	ラングリッサーV	1
ロックマンX5	1	「ぷよぷよ」	3	「ラングリッサーシリーズ」	1
ロックマンDASH	1	ウイニングイレブン	3	リトルプリンセス マール王国の人形姫	2
「ロックマンX」「ロックマンXシリーズ」	2	エレベーターアクション	3	レイブレイサー	2
「ロックマン」「ロックマンシリーズ」	6	ケルナダール	3	俺の屍を越えてゆけ	2
「Sa・Ga」シリーズ	12	「ストリートファイター」シリーズ	3	「ワギャンランド」シリーズ	2
ロマンシング サ・ガ2	3	ストリートファイターII	2	「ワギャンランド」	1
ロマンシング サ・ガ3	2	「ストリートファイター関連」	1	「スーパーワギャンランド」	1
Sa・Ga2 秘宝伝説	2	スペランカー	3	ワニワニパニック	2
サガ フロンティア	1	ゼビウス	3	ワンダープロジェクトJ2	2
Sa・Ga 1・2・3	1	「ダンジョンズ&ドラゴンズ」シリーズ	3	月風魔伝	2
「ロマンシング サ・ガ」「ロマンシング」	3	ダンジョンズ&ドラゴンズ シャドーオーバースタラ	2	「電腦戦機バーチャロン」シリーズ	2
「クロノ・トリガー」シリーズ	11	「ダンジョンズ&ドラゴンズ」	1	電腦戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	1
クロノ・トリガー	9	「テトリス」シリーズ	3	「電腦戦機バーチャロン」	1
クロノ・クロス	2	テトリス武闘外伝	1		
ドンキーコング	9	「テトリス」	2		
星のカービィ スーパーDX	8	ドルアーガの塔	3		

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

「ファイナルファンタジー」シリーズが延べ50タイトルで最も多かった。そのうち「ファイナルファンタジーVII」が延べ31タイトル。  
以下、「マリオ」「スーパーマリオ」シリーズ(延べ31タイトル)、「ドラゴンクエスト」シリーズ(延べ20タイトル)と続く。

## 8. 家庭用ゲームのプレイ場所 《複数回答》

[質問] 家庭用ゲームはどんな場所で遊びますか。いくつでも教えてください。



- ・「自宅のリビング」が最も多く(52.1%)、次いで「自宅の自分の個室」(47.4%)が多い。
- ・外出時では「友人・知人宅」(16.5%)、「電車・バスで移動中」(12.9%)が多い。
- ・男性は「自宅のリビング」より「自宅の自分の個室」の方が多い。
- ・最多使用ハードウェアが「Wii」であるユーザーは「自宅のリビング」でプレイする割合が特に高い(65.9%)。

(単位:%)

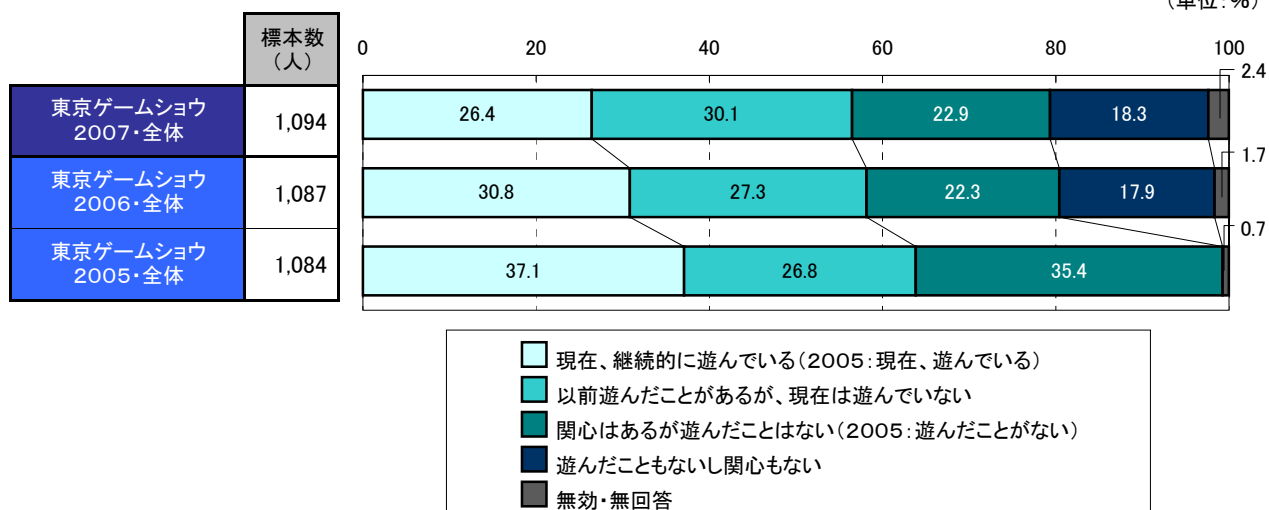
		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	
		自宅のリビング	自宅の自分の個室	ワンルーム (ひとり暮らしの人の)	自宅内の①～③以外	友人・知人宅	学校・職場	インターネット カフェ	電車やバスで移動中	⑤～⑧以外の外出時	無効・無回答	
		⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	
		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	
		標本数 (人)	(自宅)				(外出時)					
東京ゲームショウ 2007・全体		1,094	52.1	47.4	8.0	4.9	16.5	5.4	2.7	12.9	2.4	1.4
家庭用ゲーム プレイ頻度別	ヘビーユーザー	373	51.2	53.1	6.7	5.6	18.5	7.2	3.8	18.2	2.7	1.3
	ミドルユーザー	466	50.0	49.1	9.2	5.2	18.5	6.0	2.1	12.2	3.0	1.5
	ライトユーザー	255	57.3	36.1	7.5	3.5	10.2	1.6	2.4	6.3	0.8	1.2
同居家族数別	1人	229	35.8	26.2	36.7	1.7	11.8	3.5	3.1	10.0	2.2	1.3
	2～4人	647	57.5	51.0	0.5	4.0	16.2	5.3	2.0	12.5	2.2	1.4
	5人以上	218	53.2	59.2	0.0	11.0	22.5	7.8	4.6	17.0	3.2	1.4
最多使 用ハードウェア別 (上位6機種)	プレイステーション2	258	51.9	48.8	8.5	5.0	17.4	5.4	3.1	9.3	1.2	0.8
	ニンテンドーDS (Lite含む)	202	54.5	55.0	4.5	3.0	12.9	5.0	1.0	19.3	4.5	0.5
	PSP 「プレイステーション・ ポータブル」	112	48.2	49.1	11.6	6.3	25.0	8.0	3.6	17.9	2.7	0.9
	プレイステーション3	44	43.2	47.7	9.1	4.5	13.6	2.3	0.0	11.4	2.3	4.5
	Wii	41	65.9	29.3	0.0	2.4	12.2	7.3	0.0	4.9	2.4	2.4
	Xbox360	25	44.0	48.0	28.0	4.0	8.0	4.0	4.0	8.0	0.0	4.0

### Ⅲ. 携帯電話ゲームコンテンツのプレイ状況

#### 1. 携帯電話ゲームコンテンツのプレイ経験

[質問] 携帯電話・PHSのゲームを遊んでいますか。

(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 2007・全体		1,094	26.4	30.1	22.9	18.3	2.4
男女・年齢別	男性	852	24.2	30.4	23.6	19.4	2.5
	3~9才	7	14.3	14.3	28.6	28.6	14.3
	10~12才	52	19.2	13.5	40.4	15.4	11.5
	13~15才	99	24.2	21.2	25.3	23.2	6.1
	16~18才	133	31.6	30.1	22.6	15.0	0.8
	19~24才	219	23.7	40.6	18.3	16.9	0.5
	25~29才	149	25.5	32.2	20.8	20.1	1.3
	30~39才	141	23.4	28.4	22.0	23.4	2.8
	40~49才	44	13.6	29.5	29.5	27.3	0.0
	50才以上	8	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0
	女性	242	34.3	28.9	20.2	14.5	2.1
	3~9才	4	0.0	0.0	0.0	25.0	75.0
	10~12才	9	55.6	0.0	11.1	33.3	0.0
	13~15才	13	38.5	15.4	15.4	15.4	15.4
16~18才	32	31.3	31.3	21.9	15.6	0.0	
19~24才	69	39.1	34.8	14.5	11.6	0.0	
25~29才	51	33.3	31.4	25.5	9.8	0.0	
30~39才	39	33.3	30.8	15.4	20.5	0.0	
40~49才	21	28.6	28.6	28.6	14.3	0.0	
50才以上	4	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	373	26.0	31.4	22.8	16.4	3.5
	ミドルユーザー	466	27.5	32.2	22.7	15.5	2.1
	ライトユーザー	255	25.1	24.3	23.1	26.3	1.2

注) 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。

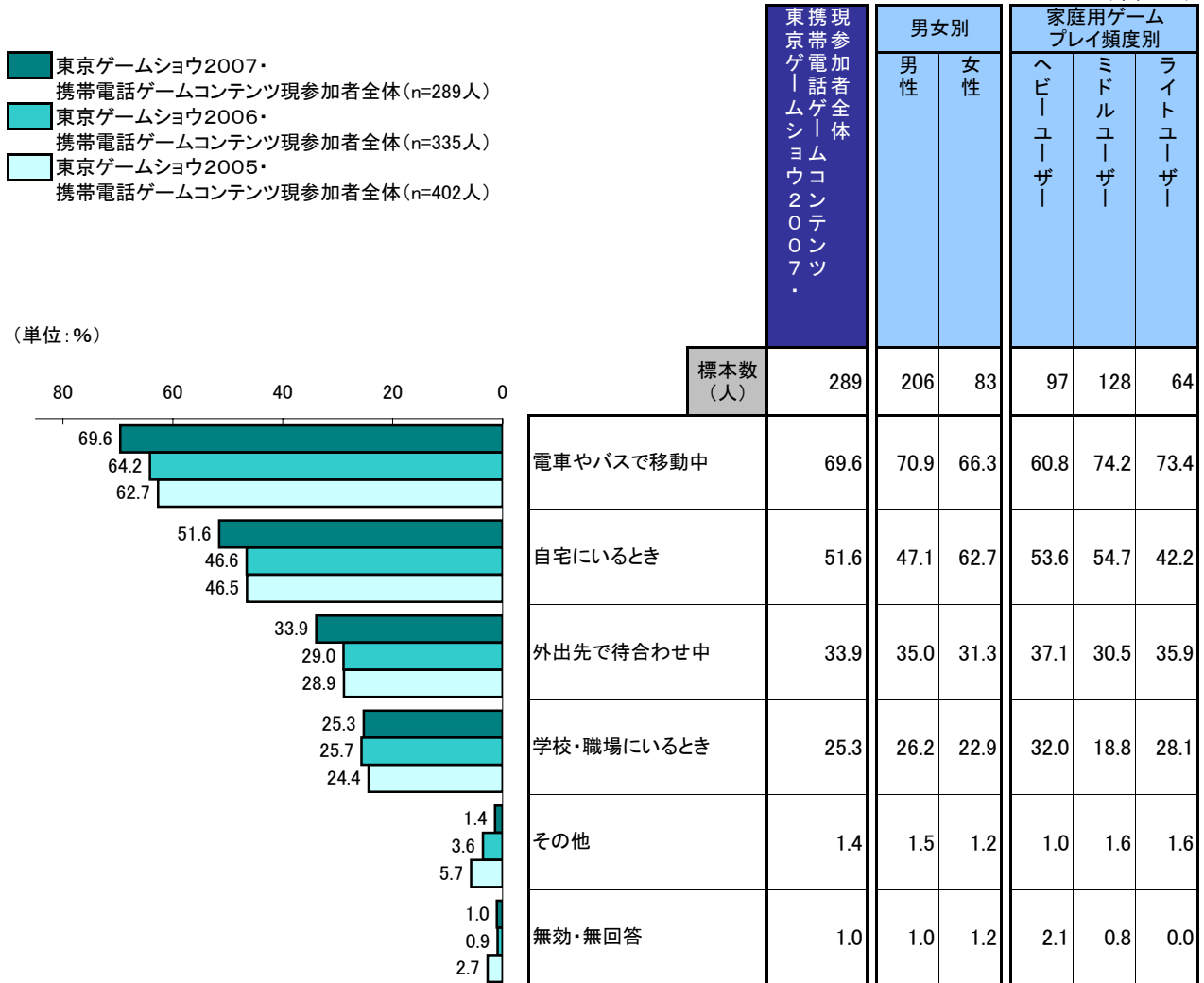
- ・「現在、継続的に遊んでいる」のは全体の26.4%で、2年連続で減少している。
- ・男女別では男性より女性の方が「現在、継続的に遊んでいる」割合が高い。男性の24.2%に対し女性は34.3%。
- ・家庭用ゲームプレイ頻度別では「ミドルユーザー」が最も「現在、継続的に遊んでいる」割合が高い。

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

【質問】 携帯電話・PHSのゲームを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。

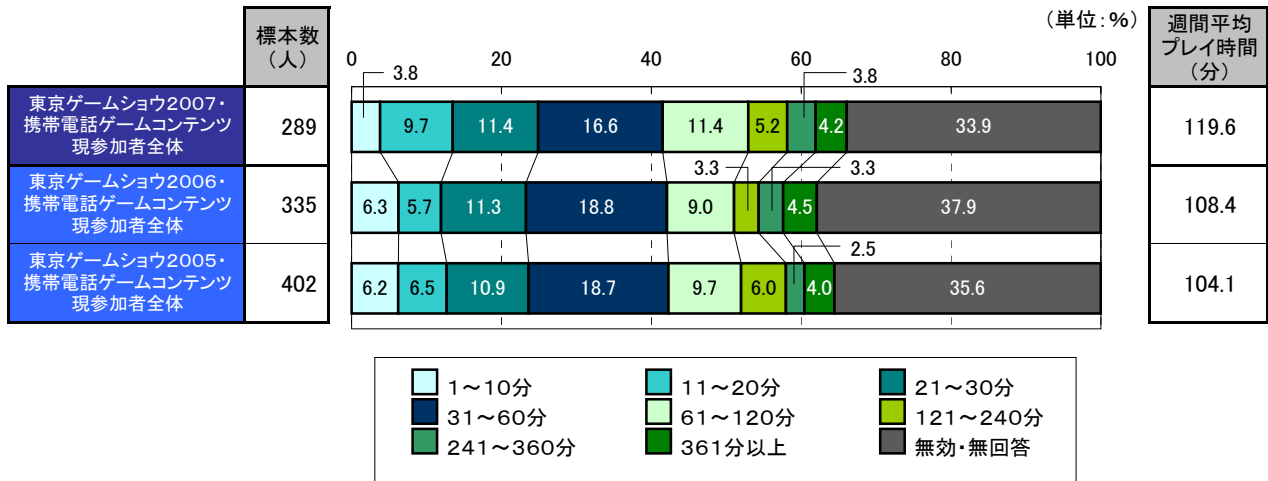
(単位:%)



- ・全体としては前々年、前年に引き続き「電車やバスで移動中」が最も多い(69.6%)。
- ・女性は男性と比較し「自宅にいるとき」という回答が多く、62.7%にのぼる。

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



		標本数 (人)	1~10分	11~20分	21~30分	31~60分	61~120分	121~240分	241~360分	361分以上	無効・無回答	週間平均プレイ時間 (分)
東京ゲームショー2007・携帯電話ゲームコンテンツ現参加者全体		289	3.8	9.7	11.4	16.6	11.4	5.2	3.8	4.2	33.9	119.6
男女別	男性	206	3.4	10.7	11.2	17.5	11.2	5.8	2.9	3.9	33.5	115.3
	女性	83	4.8	7.2	12.0	14.5	12.0	3.6	6.0	4.8	34.9	130.7
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	97	4.1	9.3	13.4	17.5	9.3	6.2	2.1	3.1	35.1	106.5
	ミドルユーザー	128	3.1	8.6	9.4	17.2	13.3	4.7	5.5	3.9	34.4	127.0
	ライトユーザー	64	4.7	12.5	12.5	14.1	10.9	4.7	3.1	6.3	31.3	124.5

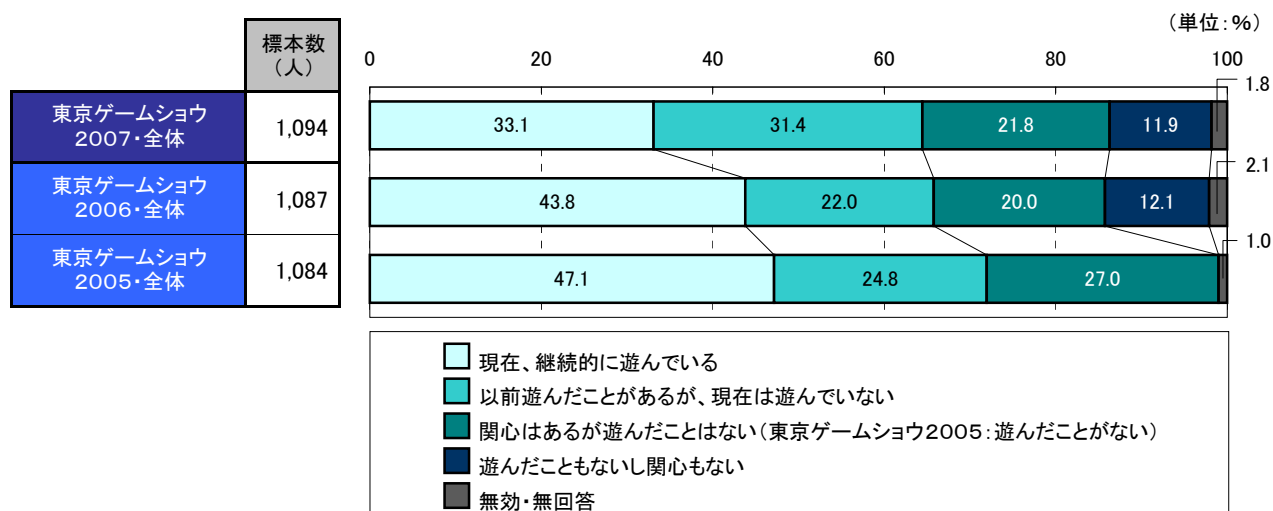
注)東京ゲームショー2007調査よりプレイ時間の集計区分を変更した。  
 これに伴い、2006・2005調査も同区分にて集計し直した(最上部グラフ)。

・週間平均プレイ時間は119.6分で、前回よりさらに増加した。  
 ・男女別では「女性」、家庭用ゲームプレイ頻度別では「ミドルユーザー」の週間平均プレイ時間が長い。

## IV. パソコン用ゲームのプレイ状況

### 1. パソコン用ゲームのプレイ経験

[質問] パソコン用ゲームを遊んでいますか。



(単位: %)

		標本数 (人)	現在、継続的に遊んでいる	以前遊んだことがあるが、現在は遊んでいない	関心はあるが遊んだことはない	遊んだこともないし関心もない	無効・無回答
東京ゲームショー 2007・全体		1,094	33.1	31.4	21.8	11.9	1.8
男女・年齢別	男性	852	35.8	31.5	20.0	10.7	2.1
	3～9才	7	0.0	14.3	71.4	14.3	0.0
	10～12才	52	23.1	34.6	21.2	7.7	13.5
	13～15才	99	33.3	26.3	15.2	21.2	4.0
	16～18才	133	36.8	27.8	22.6	12.0	0.8
	19～24才	219	40.6	32.0	19.6	7.8	0.0
	25～29才	149	45.0	31.5	13.4	8.7	1.3
	30～39才	141	28.4	37.6	22.0	9.2	2.8
	40～49才	44	25.0	34.1	27.3	13.6	0.0
	50才以上	8	50.0	12.5	37.5	0.0	0.0
	女性	242	23.6	31.0	28.5	16.1	0.8
	3～9才	4	0.0	25.0	25.0	25.0	25.0
	10～12才	9	33.3	22.2	11.1	33.3	0.0
	13～15才	13	15.4	38.5	38.5	7.7	0.0
	16～18才	32	15.6	18.8	37.5	28.1	0.0
	19～24才	69	26.1	30.4	29.0	13.0	1.4
	25～29才	51	25.5	29.4	29.4	15.7	0.0
30～39才	39	25.6	43.6	17.9	12.8	0.0	
40～49才	21	23.8	33.3	33.3	9.5	0.0	
50才以上	4	25.0	25.0	25.0	25.0	0.0	
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	373	37.3	27.3	22.0	9.9	3.5
	ミドルユーザー	466	34.1	32.6	20.2	12.0	1.1
	ライトユーザー	255	25.1	34.9	24.7	14.5	0.8

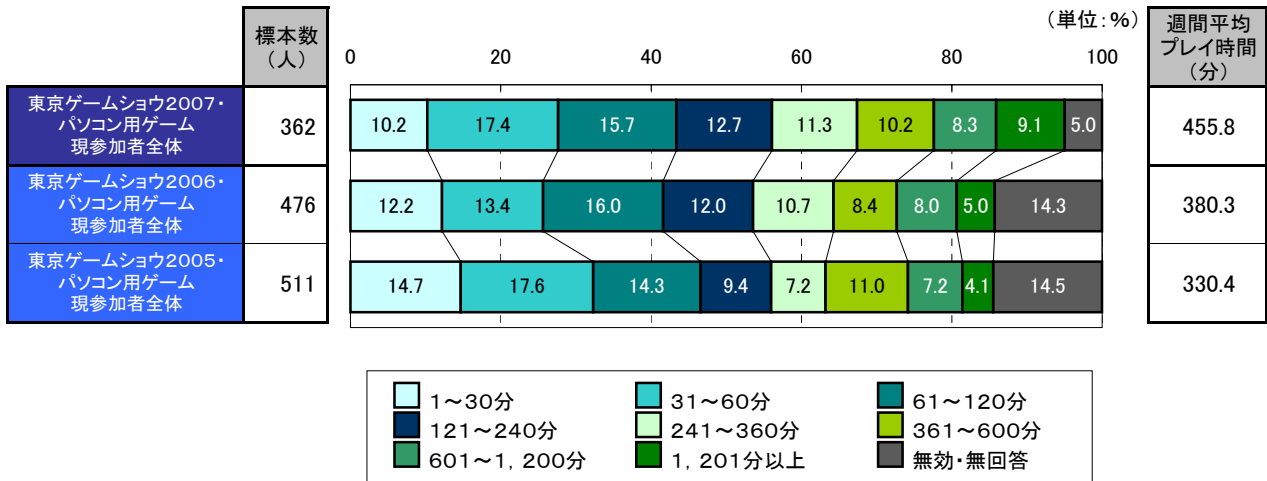
注) 東京ゲームショー2006調査より、「現在、遊んでいる」を「現在、継続的に遊んでいる」に変更した。

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。

- ・「現在、継続的に遊んでいる」のは全体の33.1%で、前年より大幅に減少している。
- ・男女別では女性より男性の方が「現在、継続的に遊んでいる」割合が高い。女性の23.6%に対し男性は35.8%である。
- ・家庭用ゲームプレイ頻度別では「ヘビーユーザー」が最も「現在、継続的に遊んでいる」割合が高い。

## 2. パソコン用ゲームの週間プレイ時間【パソコン用ゲーム現参加者ベース】

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



		標本数 (人)	1~30分	31~60分	61~120分	121~240分	241~360分	361~600分	601~1,200分	1,201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2007・パソコン用ゲーム現参加者全体		362	10.2	17.4	15.7	12.7	11.3	10.2	8.3	9.1	5.0	455.8
男女別	男性	305	8.5	15.4	15.1	13.4	12.1	11.5	9.5	9.8	4.6	497.4
	女性	57	19.3	28.1	19.3	8.8	7.0	3.5	1.8	5.3	7.0	227.6
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	139	8.6	7.9	17.3	15.8	12.9	5.8	7.2	16.5	7.9	568.2
	ミドルユーザー	159	8.2	23.3	15.1	12.6	10.7	13.2	10.1	3.1	3.8	348.2
	ライトユーザー	64	18.8	23.4	14.1	6.3	9.4	12.5	6.3	7.8	1.6	488.7

注)東京ゲームショー2007調査よりプレイ時間の集計区分を変更した。  
 これに伴い、2006・2005調査も同区分にて集計し直した(最上部グラフ)。

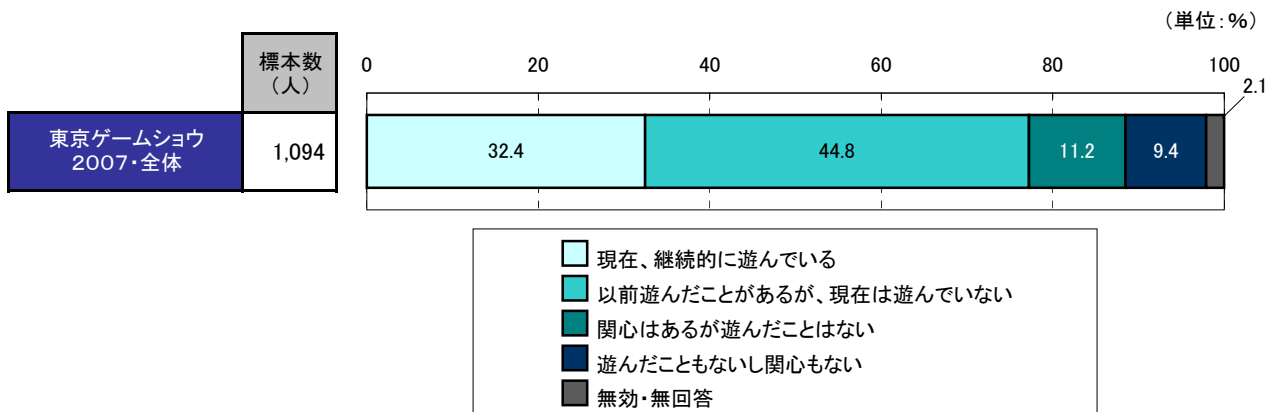
- ・週間平均プレイ時間は前年よりさらに75.5分増えて455.8分。
- ・男女別では男性、家庭用ゲームプレイ頻度別では「ヘビーユーザー」の週間平均プレイ時間が長い。



## V. アーケードゲームのプレイ状況

### 1. アーケードゲームのプレイ経験

[質問] ゲームセンターでゲームを遊んでいますか。



(単位: %)

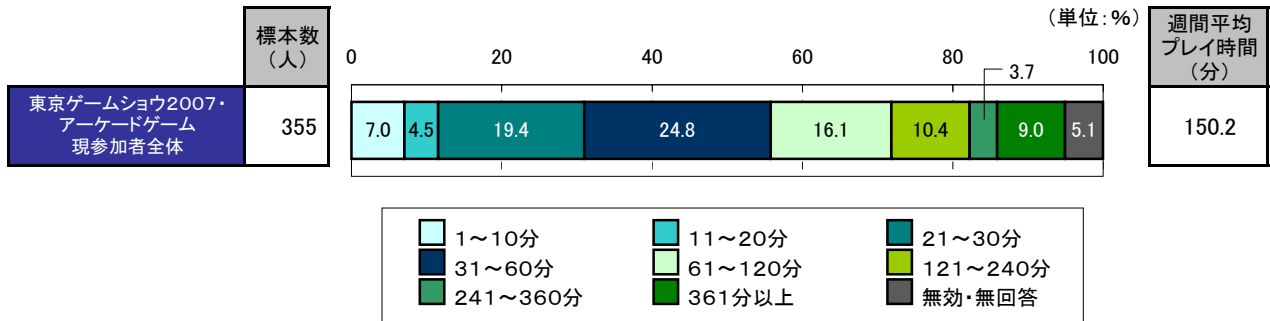
		標本数 (人)	現在、継続的に 遊んでいる	以前遊んだことがあるが、 現在は遊んでいない	関心はあるが 遊んだことはない	遊んだこともないし 関心もない	無効・無回答
東京ゲームショー 2007・全体		1,094	32.4	44.8	11.2	9.4	2.1
男女・年齢別	男性	852	35.1	44.1	9.4	9.2	2.2
	3～9才	7	57.1	42.9	0.0	0.0	0.0
	10～12才	52	50.0	30.8	1.9	11.5	5.8
	13～15才	99	39.4	34.3	11.1	9.1	6.1
	16～18才	133	39.1	35.3	15.0	9.0	1.5
	19～24才	219	39.3	41.6	9.1	9.6	0.5
	25～29才	149	26.2	57.0	8.1	6.0	2.7
	30～39才	141	28.4	53.9	7.1	9.2	1.4
	40～49才	44	29.5	52.3	6.8	9.1	2.3
	50才以上	8	0.0	12.5	37.5	50.0	0.0
	女性	242	23.1	47.1	17.8	10.3	1.7
	3～9才	4	0.0	25.0	25.0	25.0	25.0
	10～12才	9	33.3	44.4	0.0	22.2	0.0
	13～15才	13	23.1	46.2	15.4	15.4	0.0
	16～18才	32	40.6	21.9	12.5	25.0	0.0
	19～24才	69	21.7	49.3	21.7	4.3	2.9
	25～29才	51	27.5	51.0	15.7	5.9	0.0
30～39才	39	15.4	61.5	15.4	5.1	2.6	
40～49才	21	9.5	47.6	28.6	14.3	0.0	
50才以上	4	0.0	50.0	25.0	25.0	0.0	
家庭用ゲーム プレイ頻度別	ヘビーユーザー	373	37.0	42.4	9.4	8.0	3.2
	ミドルユーザー	466	32.2	44.0	13.1	9.2	1.5
	ライトユーザー	255	26.3	49.8	10.6	11.8	1.6

・「以前遊んだことがあるが、現在は遊んでいない」人が最も多く44.8%。「現在、継続的に遊んでいる」のは32.4%。  
 ・男女別では女性より男性の方が「現在、継続的に遊んでいる」割合が高い。女性の23.1%に対し男性は35.1%である。  
 ・家庭用ゲームプレイ頻度別では「ヘビーユーザー」が最も「現在、継続的に遊んでいる」割合が高い。

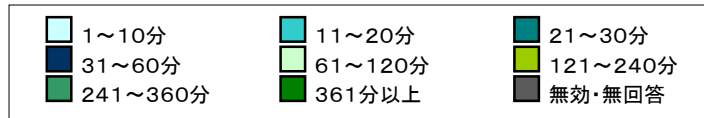
## 2. アーケードゲームの週間プレイ時間【アーケードゲーム現参加者ベース】

【アーケードゲームを「現在、継続的に遊んでいる」と回答した人(=アーケードゲーム現参加者)のみ】

【質問】 1週間合計すると、何分間くらいゲームセンターでゲームをしますか。



週間平均プレイ時間(分)
150.2



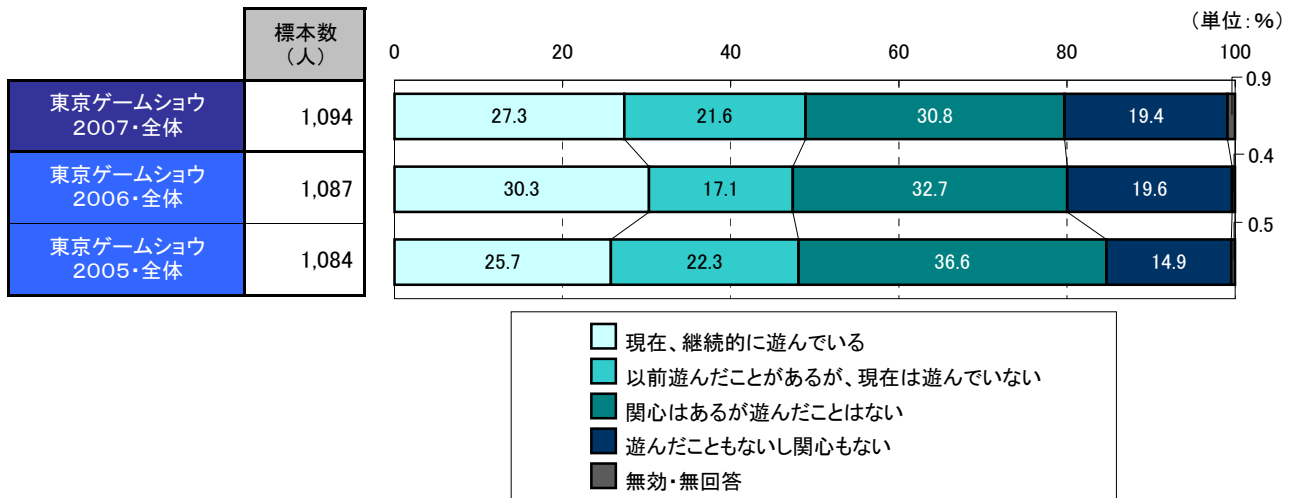
		標本数(人)	(単位:%)								週間平均プレイ時間(分)	
			1～10分	11～20分	21～30分	31～60分	61～120分	121～240分	241～360分	361分以上	無効・無回答	
東京ゲームショウ2007・アーケードゲーム現参加者全体		355	7.0	4.5	19.4	24.8	16.1	10.4	3.7	9.0	5.1	150.2
男女別	男性	299	6.7	3.3	18.1	26.8	15.4	10.7	4.0	10.4	4.7	162.8
	女性	56	8.9	10.7	26.8	14.3	19.6	8.9	1.8	1.8	7.1	81.3
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	138	4.3	4.3	15.9	25.4	19.6	11.6	2.2	9.4	7.2	144.0
	ミドルユーザー	150	8.0	4.0	19.3	29.3	15.3	10.0	4.0	6.7	3.3	133.0
	ライトユーザー	67	10.4	6.0	26.9	13.4	10.4	9.0	6.0	13.4	4.5	201.5

- ・「31～60分」が最も多く24.8%。次いで「21～30分」が19.4%。
- ・週間平均プレイ時間は150.2分で、携帯電話ゲームコンテンツのプレイ時間(119.6分)より長い(P. 29参照)。
- ・男女別では男性が女性のほぼ2倍の長さ。家庭用ゲームプレイ頻度別では「ライトユーザー」の週間平均プレイ時間が長い。

## VI. 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・オンラインゲームを遊んでいますか。

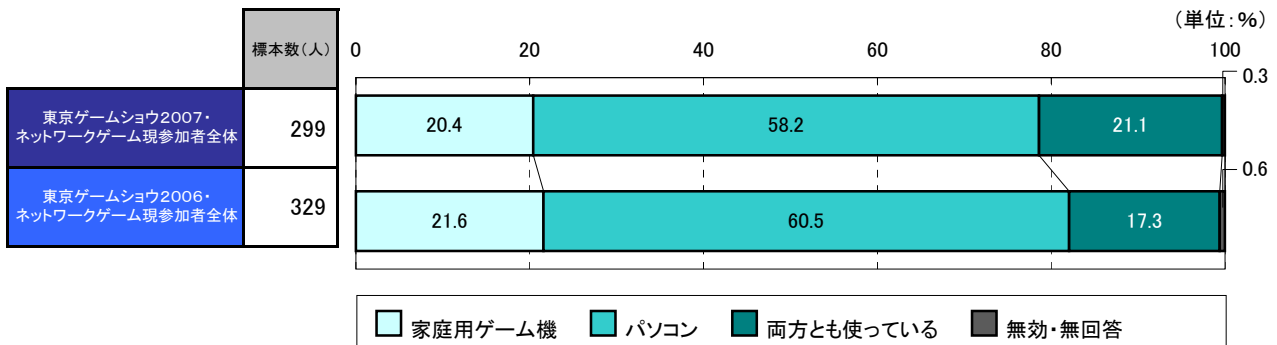


		標本数 (人)	現在、継続的に遊んでいる	以前遊んだことがあるが現在は遊んでいない	関心はあるが遊んだことはない	遊んだこともないし関心もない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2007・全体		1,094	27.3	21.6	30.8	19.4	0.9
男女・年齢別	男性	852	31.3	22.7	27.6	17.5	0.9
	3～9才	7	0.0	0.0	57.1	42.9	0.0
	10～12才	52	36.5	15.4	23.1	21.2	3.8
	13～15才	99	23.2	24.2	26.3	26.3	0.0
	16～18才	133	38.3	22.6	25.6	11.3	2.3
	19～24才	219	31.5	26.5	23.7	18.3	0.0
	25～29才	149	35.6	26.8	24.2	13.4	0.0
	30～39才	141	31.2	20.6	33.3	13.5	1.4
	40～49才	44	11.4	6.8	47.7	31.8	2.3
	50才以上	8	37.5	12.5	37.5	12.5	0.0
	女性	242	13.2	17.8	42.1	26.0	0.8
	3～9才	4	0.0	0.0	25.0	75.0	0.0
	10～12才	9	22.2	11.1	22.2	33.3	11.1
	13～15才	13	15.4	15.4	38.5	30.8	0.0
	16～18才	32	6.3	15.6	56.3	21.9	0.0
	19～24才	69	13.0	23.2	37.7	26.1	0.0
	25～29才	51	11.8	23.5	35.3	29.4	0.0
30～39才	39	23.1	10.3	53.8	12.8	0.0	
40～49才	21	9.5	14.3	47.6	28.6	0.0	
50才以上	4	0.0	0.0	25.0	50.0	25.0	
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	373	33.8	20.6	28.2	16.1	1.3
	ミドルユーザー	466	28.5	22.3	30.5	17.8	0.9
	ライトユーザー	255	15.7	21.6	35.3	27.1	0.4

- ・「現在、継続的に遊んでいる」人は前回より減少し、27.3%。
- ・男女別では男性の方が「現在、継続的に遊んでいる」割合が高い(31.3%)。女性は13.2%にとどまる。
- ・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を「現在、継続的に遊んでいる」と回答した人(=ネットワークゲーム現参加者)のみ】  
 【質問】 ネットワークゲーム・オンラインゲームを遊ぶ際、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。

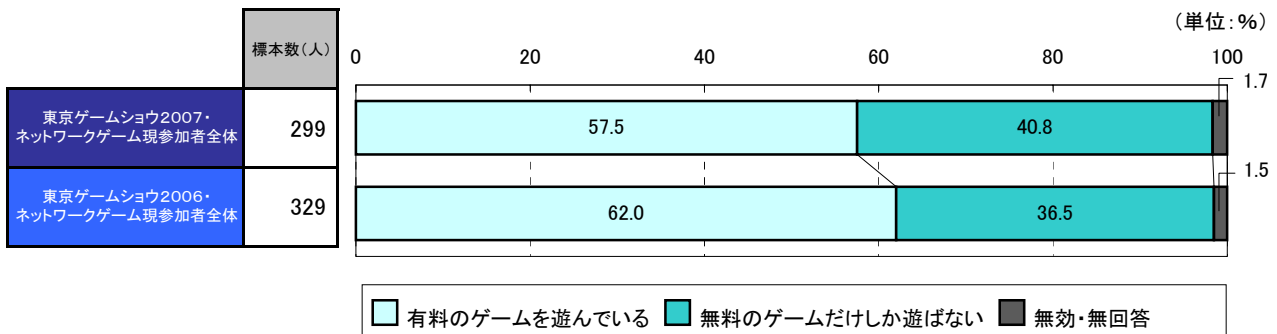


		標本数(人)	家庭用ゲーム機	パソコン	両方とも使っている	無効・無回答
東京ゲームショウ2007・ネットワークゲーム現参加者全体		299	20.4	58.2	21.1	0.3
男女別	男性	267	21.3	56.6	21.7	0.4
	女性	32	12.5	71.9	15.6	0.0
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	126	21.4	51.6	27.0	0.0
	ミドルユーザー	133	23.3	58.6	18.0	0.0
	ライトユーザー	40	7.5	77.5	12.5	2.5

- ・「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79.3%がパソコンを利用してプレイしている。
- ・「両方とも使っている」人が前年より増加している。
- ・家庭用ゲームの「ライトユーザー」は「家庭用ゲーム機」を使う割合が他ユーザーより特に低い(7.5%)。

### 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】

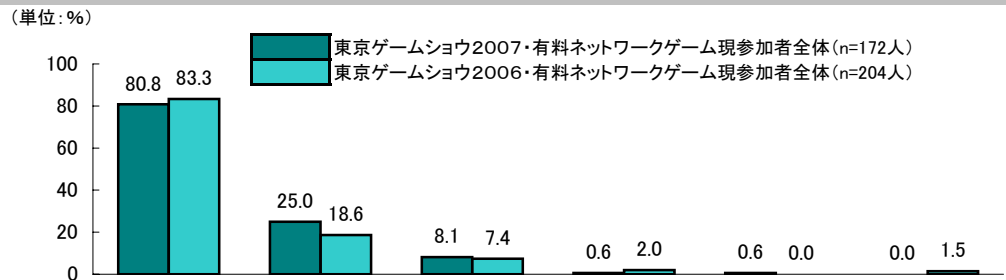
【ネットワークゲームを「現在、継続的に遊んでいる」と回答した人(=ネットワークゲーム現参加者)のみ】  
 【質問】 ネットワークゲーム・オンラインゲームのうち、プレイに応じて課金される有料のゲームを遊んでいますか。



属性	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
東京ゲームショー2007・ネットワークゲーム現参加者全体	299	57.5	40.8	1.7
性別				
男性	267	59.2	39.3	1.5
女性	32	43.8	53.1	3.1
家庭用ゲーム機別				
ヘビーユーザー	126	64.3	34.1	1.6
ミドルユーザー	133	53.4	45.1	1.5
ライトユーザー	40	50.0	47.5	2.5

### 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お教えてください。

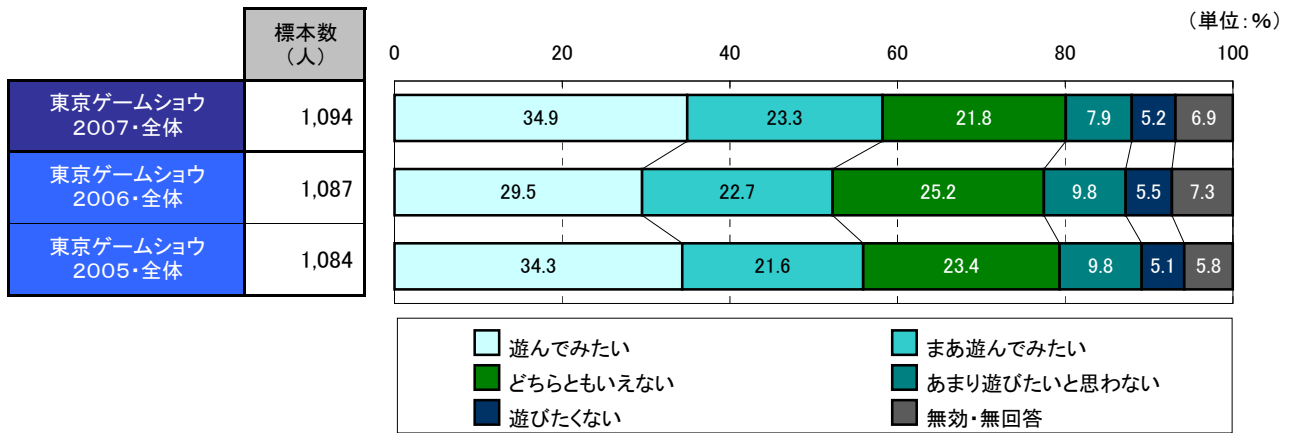


属性	標本数(人)	定額課金	アイテムやアバターへの課金	従量課金	わからない	その他	無効・無回答
東京ゲームショー2007・有料ネットワークゲーム現参加者全体	172	80.8	25.0	8.1	0.6	0.6	0.0
性別							
男性	158	80.4	24.7	8.2	0.6	0.6	0.0
女性	14	85.7	28.6	7.1	0.0	0.0	0.0
家庭用ゲーム機別							
ヘビーユーザー	81	84.0	24.7	6.2	0.0	1.2	0.0
ミドルユーザー	71	81.7	25.4	8.5	0.0	0.0	0.0
ライトユーザー	20	65.0	25.0	15.0	5.0	0.0	0.0

- ・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前年より減少して57.5%。
- ・有料ネットワークゲームの課金形態は前年と同じく「定額課金」が最多だが(80.8%)、前年よりは減少している。次いで多いのは「アイテムやアバターへの課金」で(25.0%)、前年より増加している。

## 5. 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・オンラインゲームを遊びたいと思いますか。



(単位: %)

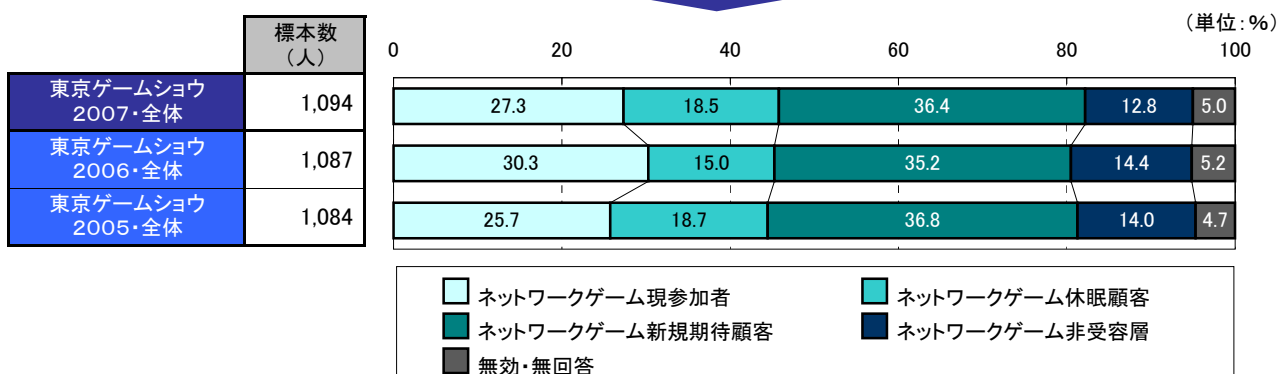
		標本数 (人)	遊んでみたい	まあ遊んでみたい	どちらともいえない	あまり遊びたいと思わない	遊びたくない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2007・全体		1,094	34.9	23.3	21.8	7.9	5.2	6.9
男女・年齢別	男性	852	38.5	22.3	20.2	6.9	5.2	6.9
	3~9才	7	0.0	42.9	0.0	28.6	14.3	14.3
	10~12才	52	53.8	19.2	17.3	1.9	1.9	5.8
	13~15才	99	44.4	18.2	11.1	11.1	9.1	6.1
	16~18才	133	44.4	23.3	21.1	3.8	4.5	3.0
	19~24才	219	39.3	20.1	23.3	6.8	5.0	5.5
	25~29才	149	38.9	27.5	19.5	4.0	4.0	6.0
	30~39才	141	32.6	19.9	19.9	8.5	4.3	14.9
	40~49才	44	13.6	29.5	29.5	11.4	9.1	6.8
	50才以上	8	12.5	25.0	37.5	25.0	0.0	0.0
	女性	242	22.3	26.9	27.7	11.2	5.4	6.6
	3~9才	4	75.0	0.0	0.0	0.0	0.0	25.0
	10~12才	9	33.3	33.3	0.0	22.2	0.0	11.1
	13~15才	13	15.4	46.2	23.1	15.4	0.0	0.0
	16~18才	32	25.0	28.1	25.0	9.4	6.3	6.3
	19~24才	69	26.1	26.1	26.1	7.2	8.7	5.8
	25~29才	51	21.6	19.6	35.3	15.7	3.9	3.9
30~39才	39	17.9	35.9	30.8	10.3	0.0	5.1	
40~49才	21	9.5	23.8	23.8	14.3	14.3	14.3	
50才以上	4	0.0	0.0	75.0	0.0	0.0	25.0	
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	373	47.7	21.4	15.5	4.3	4.6	6.4
	ミドルユーザー	466	32.8	24.2	21.5	9.9	4.5	7.1
	ライトユーザー	255	20.0	24.3	31.8	9.4	7.5	7.1

- ・「遊んでみたい」「まあ遊んでみたい」とともに前年より増加。両者をあわせると58.2%がプレイ意向を有する。
- ・「遊んでみたい」と回答したのは女性(22.3%)より男性(38.5%)の方が多い。
- ・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。

## 6. 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
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	



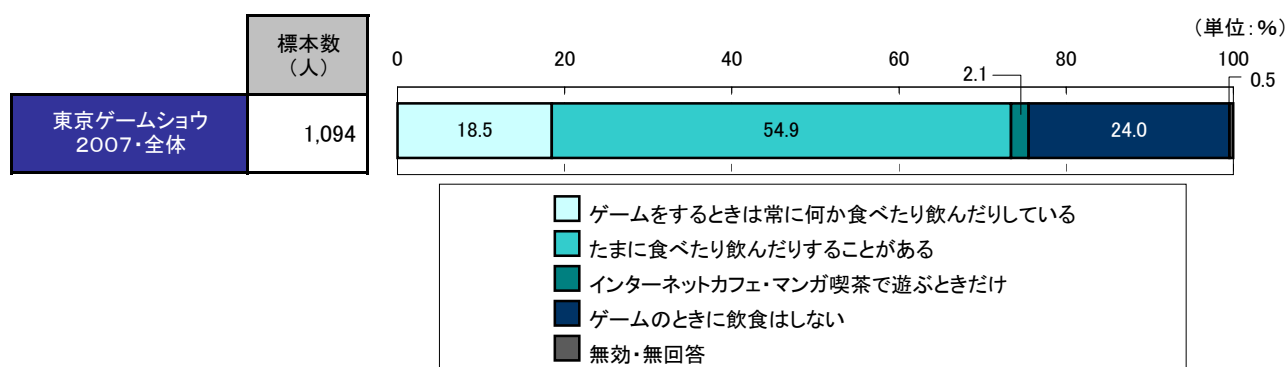
		標本数 (人)	ネットワークゲーム現参加者	ネットワークゲーム休眠顧客	ネットワークゲーム新規期待顧客	ネットワークゲーム非受容層	無効・無回答
東京ゲームショー 2007・全体		1,094	27.3	18.5	36.4	12.8	5.0
男女・年齢別	男性	852	31.3	19.1	33.3	11.7	4.5
	3～9才	7	0.0	0.0	42.9	42.9	14.3
	10～12才	52	36.5	15.4	38.5	3.8	5.8
	13～15才	99	23.2	19.2	33.3	20.2	4.0
	16～18才	133	38.3	19.5	30.8	6.8	4.5
	19～24才	219	31.5	22.8	31.5	11.4	2.7
	25～29才	149	35.6	22.8	29.5	8.1	4.0
	30～39才	141	31.2	15.6	33.3	12.8	7.1
	40～49才	44	11.4	6.8	56.8	20.5	4.5
	50才以上	8	37.5	12.5	25.0	25.0	0.0
	女性	242	13.2	16.1	47.1	16.5	7.0
	3～9才	4	0.0	0.0	75.0	0.0	25.0
	10～12才	9	22.2	11.1	33.3	22.2	11.1
	13～15才	13	15.4	15.4	53.8	15.4	0.0
	16～18才	32	6.3	15.6	56.3	15.6	6.3
	19～24才	69	13.0	21.7	43.5	15.9	5.8
	25～29才	51	11.8	19.6	45.1	19.6	3.9
	30～39才	39	23.1	10.3	51.3	10.3	5.1
	40～49才	21	9.5	9.5	38.1	28.6	14.3
50才以上	4	0.0	0.0	50.0	0.0	50.0	
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビュユーザー	373	33.8	18.5	34.6	8.0	5.1
	ミドルユーザー	466	28.5	18.7	33.5	14.4	4.9
	ライトユーザー	255	15.7	18.0	44.3	16.9	5.1

- ・「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」とも前年より増加し、潜在顧客の合計は54.9%。
- ・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。

## VII. 「食事」「料理」とゲーム

### 1. ゲームプレイ中の飲食状況

[質問] ゲームを遊んでいるときに、飲み物を飲んだり、食べ物を食べたりしますか。



(単位: %)

	標本数 (人)	ゲームをするときは常にか何か食べたり飲んだりしている	たまに食べたり飲んだりすることがある	インターネットカフェ・マンガ喫茶で遊ぶときだけ	ゲームのときに飲食はしない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2007・全体	1,094	18.5	54.9	2.1	24.0	0.5
性別						
男性	852	17.8	55.3	1.9	24.6	0.4
年齢別						
3~9才	7	28.6	71.4	0.0	0.0	0.0
10~12才	52	19.2	48.1	1.9	30.8	0.0
13~15才	99	11.1	52.5	2.0	34.3	0.0
16~18才	133	9.0	60.2	2.3	28.6	0.0
19~24才	219	16.0	61.6	1.8	20.1	0.5
25~29才	149	28.2	50.3	1.3	20.1	0.0
30~39才	141	20.6	56.0	2.1	19.9	1.4
40~49才	44	18.2	43.2	2.3	36.4	0.0
50才以上	8	37.5	12.5	0.0	50.0	0.0
女性	242	20.7	53.7	2.9	21.9	0.8
3~9才	4	25.0	0.0	0.0	75.0	0.0
10~12才	9	11.1	77.8	0.0	11.1	0.0
13~15才	13	23.1	46.2	7.7	23.1	0.0
16~18才	32	21.9	43.8	0.0	34.4	0.0
19~24才	69	18.8	60.9	4.3	15.9	0.0
25~29才	51	27.5	54.9	2.0	15.7	0.0
30~39才	39	23.1	56.4	2.6	15.4	2.6
40~49才	21	4.8	47.6	4.8	38.1	4.8
50才以上	4	25.0	25.0	0.0	50.0	0.0
家庭用ゲーム機利用頻度別						
ヘビーユーザー	373	23.1	52.8	2.1	21.7	0.3
ミドルユーザー	466	15.9	59.0	2.6	21.9	0.6
ライトユーザー	255	16.5	50.6	1.2	31.4	0.4
「趣味・関心事」(P. 6参照)において「料理・グルメ・酒」と回答した人	158	19.0	55.7	3.2	22.2	0.0

- ・「ゲームをするときは常にか何か食べたり飲んだりしている」「たまに食べたり飲んだりすることがある」「インターネットカフェ・マンガ喫茶で遊ぶときだけ」をあわせると、全体の75.5%がゲーム中の飲食経験を持つ。
- ・「ゲームのときに飲食はしない」のは、女性(21.9%)より男性(24.6%)の方が割合が高い。
- ・家庭用ゲームの「ヘビーユーザー」は、23.1%が「ゲームをするときは常にか何か食べたり飲んだりしている」と回答。

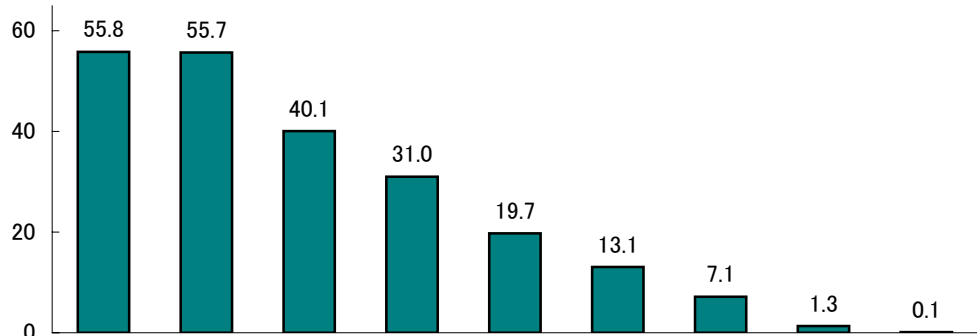


## 2. ゲームプレイ中の具体的な飲食物【ゲームプレイ中の飲食経験者ベース】《複数回答》

【「ゲームをするときは常に何か食べたり飲んだりしている」「たまに食べたり飲んだりすることがある」  
「インターネットカフェ・マンガ喫茶で遊ぶときだけ」と回答した人(=「ゲームプレイ中の飲食経験者」)のみ】  
【質問】どのようなものを飲んだり食べたりしますか。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2007・ゲームプレイ中の飲食経験者全体(n=826人)

(単位: %)



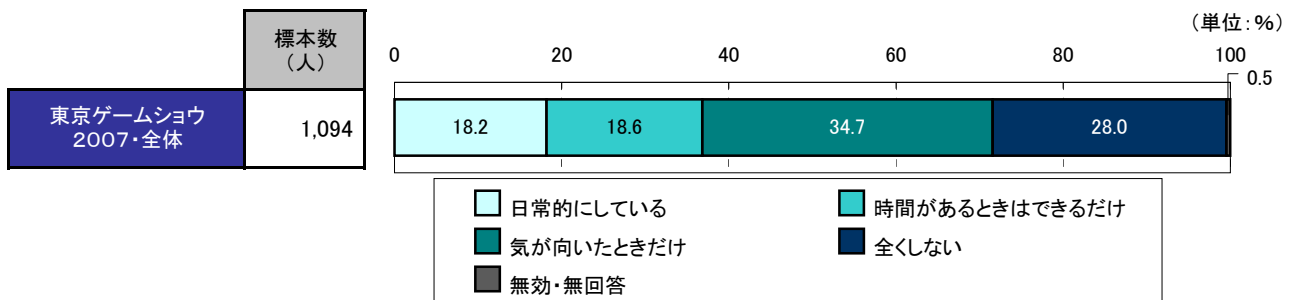
		標本数 (人)	水・お茶	ジュース・炭酸飲料	スナック菓子	コーヒー・紅茶	軽食 (おにぎり・パンなど)	ガム・飴	酒類	その他	無効・無回答
東京ゲームショウ2007・ゲームプレイ中の飲食経験者全体		826	55.8	55.7	40.1	31.0	19.7	13.1	7.1	1.3	0.1
男女・年齢別	男性	639	52.1	59.9	39.3	28.5	18.9	12.5	7.4	1.1	0.2
	3~9才	7	14.3	71.4	28.6	14.3	28.6	0.0	0.0	0.0	14.3
	10~12才	36	47.2	66.7	47.2	8.3	22.2	25.0	0.0	0.0	0.0
	13~15才	65	49.2	63.1	29.2	10.8	10.8	15.4	0.0	0.0	0.0
	16~18才	95	44.2	71.6	40.0	21.1	12.6	20.0	0.0	2.1	0.0
	19~24才	174	48.9	65.5	40.2	29.3	25.3	14.9	6.3	1.7	0.0
	25~29才	119	63.0	62.2	46.2	29.4	26.1	8.4	12.6	0.8	0.0
	30~39才	111	60.4	43.2	34.2	45.0	13.5	4.5	18.0	0.9	0.0
	40~49才	28	42.9	32.1	42.9	46.4	7.1	3.6	3.6	0.0	0.0
	50才以上	4	50.0	0.0	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	女性	187	68.4	41.2	42.8	39.6	22.5	15.0	6.4	2.1	0.0
	3~9才	1	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	10~12才	8	62.5	62.5	37.5	12.5	0.0	25.0	0.0	0.0	0.0
	13~15才	10	70.0	60.0	50.0	20.0	10.0	30.0	0.0	10.0	0.0
	16~18才	21	71.4	19.0	38.1	14.3	19.0	14.3	0.0	0.0	0.0
	19~24才	58	63.8	56.9	46.6	46.6	29.3	20.7	6.9	1.7	0.0
	25~29才	43	72.1	32.6	37.2	46.5	27.9	4.7	7.0	2.3	0.0
	30~39才	32	75.0	40.6	50.0	43.8	21.9	12.5	15.6	3.1	0.0
40~49才	12	66.7	16.7	41.7	41.7	8.3	16.7	0.0	0.0	0.0	
50才以上	2	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
家庭用ゲーム機別	ヘビーユーザー	291	52.9	58.8	41.9	32.6	21.0	17.2	6.9	1.0	0.3
	ミドルユーザー	361	59.6	53.5	38.8	26.9	20.8	11.1	6.1	1.7	0.0
	ライトユーザー	174	52.9	55.2	39.7	36.8	15.5	10.3	9.8	1.1	0.0
	「趣味・関心事」(P. 6参照)において「料理・グルメ・酒」と回答した人	123	59.3	55.3	48.8	42.3	26.0	16.3	17.1	2.4	0.0

(単位: %)

- ・「水・お茶」(55.8%)、「ジュース・炭酸飲料」(55.7%)が多い。次いで「スナック菓子」の40.1%。
- ・飲み物では「水・お茶」「コーヒー・紅茶」は女性、「ジュース・炭酸飲料」「酒類」は男性の方が多。
- ・「料理・グルメ・酒」に興味がある人のうち17.1%がプレイ中に「酒類」を飲むと回答。

### 3. 日常生活における料理経験

〔質問〕 あなたは普段料理をしますか。



		標本数 (人)	日常的にしている	時間があるときはできるだけ	気が向いたときだけ	全くしない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2007・全体		1,094	18.2	18.6	34.7	28.0	0.5
男女・年齢別	男性	852	12.9	18.7	35.7	32.4	0.4
	3～9才	7	14.3	0.0	14.3	71.4	0.0
	10～12才	52	3.8	3.8	40.4	51.9	0.0
	13～15才	99	10.1	3.0	37.4	47.5	2.0
	16～18才	133	8.3	21.1	44.4	26.3	0.0
	19～24才	219	11.9	22.8	39.7	25.1	0.5
	25～29才	149	16.1	30.9	29.5	23.5	0.0
	30～39才	141	19.1	14.9	29.1	36.9	0.0
	40～49才	44	13.6	20.5	27.3	38.6	0.0
	50才以上	8	37.5	0.0	25.0	37.5	0.0
	女性	242	36.8	18.6	31.4	12.4	0.8
	3～9才	4	0.0	0.0	25.0	50.0	25.0
	10～12才	9	11.1	11.1	55.6	22.2	0.0
	13～15才	13	23.1	23.1	30.8	23.1	0.0
	16～18才	32	12.5	28.1	34.4	25.0	0.0
	19～24才	69	36.2	11.6	43.5	8.7	0.0
	25～29才	51	31.4	33.3	25.5	9.8	0.0
30～39才	39	48.7	15.4	25.6	7.7	2.6	
40～49才	21	81.0	4.8	9.5	4.8	0.0	
50才以上	4	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
家庭用ゲーム機別	ヘビーユーザー	373	16.1	16.9	35.7	31.1	0.3
	ミドルユーザー	466	17.8	20.6	33.7	27.0	0.9
	ライトユーザー	255	22.0	17.6	35.3	25.1	0.0
「趣味・関心事」(P. 6参照)において「料理・グルメ・酒」と回答した人	158	34.8	22.8	31.6	10.1	0.6	

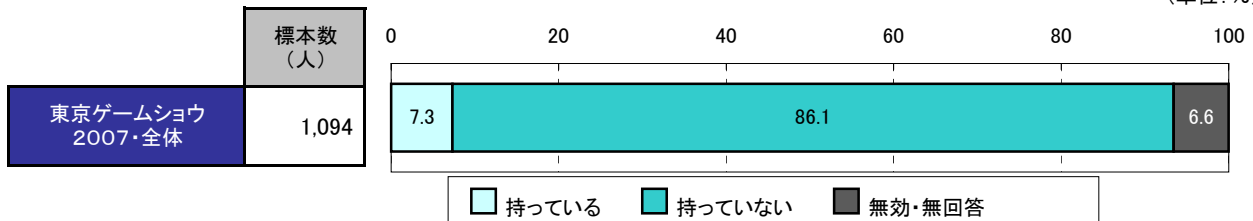
・「日常的にしている」のは18.2%。最も多かったのは「気が向いたときだけ」で34.7%。「全くしない」のは28.0%。  
 ・「日常的にしている」女性は36.8%で、男性(12.9%)の3倍近い。

#### 4. 料理に関する家庭用ゲームソフトウェアの保有状況

【質問】料理に関する家庭用ゲームソフト(レシピなど)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) 料理に関する家庭用ゲームソフトウェアの保有率

(単位: %)



##### (2) 保有している料理に関する 家庭用ゲームソフトウェアの具体的なタイトル名 【料理に関する家庭用ゲームソフトウェア 保有者ベース】 《自由回答/複数回答》

(n=90人のうち有効回答者60人・延べ60タイトル)

タイトル名	機種名	タイトル数 (タイトル)
「しゃべる! DSお料理ナビ」シリーズ		
しゃべる! DSお料理ナビ	NDS	46
しゃべる! DSお料理ナビ まるごと帝国ホテル ~最高峰の料理長が教える家庭料理~	NDS	2
「クッキングママ」シリーズ		
クッキングママ	NDS	6
クッキングママ みんなといっしょにお料理大会	Wii	1
健康応援レシピ1000 DS献立全集	NDS	1
吉野家	PS2	1
俺の料理	PS	1
酒匠DS	NDS	1
美味しんぼ DSレシピ集	NDS	1

		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 2007・全体		1,094	7.3	86.1	6.6
男女・ 年齢別	男性	852	6.0	86.5	7.5
	3~9才	7	14.3	85.7	0.0
	10~12才	52	1.9	96.2	1.9
	13~15才	99	3.0	88.9	8.1
	16~18才	133	2.3	93.2	4.5
	19~24才	219	5.5	84.9	9.6
	25~29才	149	8.1	86.6	5.4
	30~39才	141	9.9	82.3	7.8
	40~49才	44	11.4	72.7	15.9
	50才以上	8	0.0	75.0	25.0
	女性	242	12.0	84.7	3.3
	3~9才	4	0.0	75.0	25.0
	10~12才	9	22.2	77.8	0.0
	13~15才	13	7.7	92.3	0.0
	16~18才	32	6.3	84.4	9.4
	19~24才	69	13.0	84.1	2.9
	25~29才	51	7.8	90.2	2.0
30~39才	39	23.1	76.9	0.0	
40~49才	21	4.8	90.5	4.8	
50才以上	4	25.0	75.0	0.0	
家庭用 ゲーム レベル別	ヘビーユーザー	373	7.8	87.1	5.1
	ミドルユーザー	466	8.4	84.8	6.9
	ライトユーザー	255	4.7	87.1	8.2
「趣味・関心事」(P. 6参照)において 「料理・グルメ・酒」と回答した人		158	13.3	83.5	3.2
日常 料理 にお ける 経験 別	日常的にしている	199	15.6	78.9	5.5
	時間があるときはできるだけ	204	7.4	87.7	4.9
	気が向いたときだけ	380	5.0	87.9	7.1
	全くしない	306	4.9	87.6	7.5
	無効・無回答	5	0.0	80.0	20.0

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

注2) 具体的なタイトル名における機種名の略称内容は以下の通り。

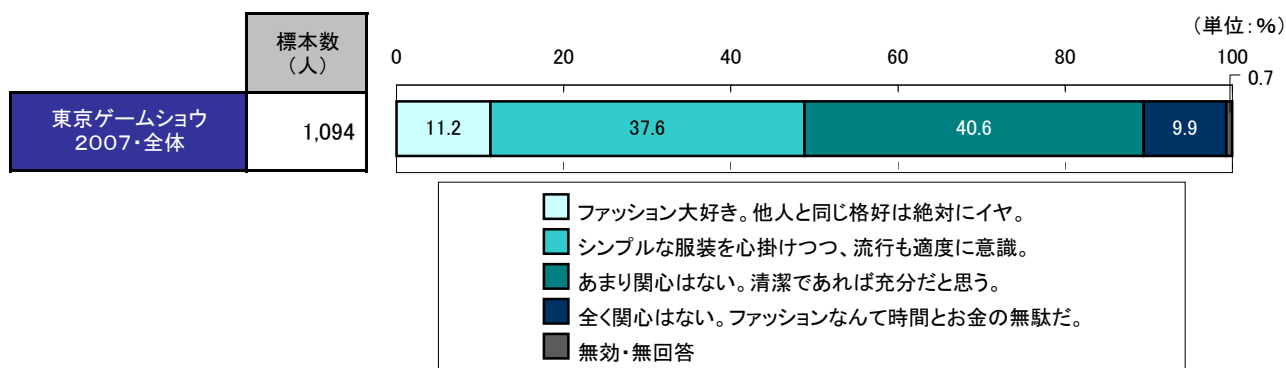
Wii: Wii、NDS: ニンテンドーDS、PS2: プレイステーション2、PS: プレイステーション

- ・「持っている」のは全体の7.3%。男女別にみると、女性の保有率は12.0%で、男性(6.0%)の2倍。
- ・「料理・グルメ・酒」に興味がある人は保有率が高い(13.3%)。料理を「日常的にしている」人も保有率が高い(15.6%)。
- ・具体的なタイトルとしては「しゃべる! DSお料理ナビ」シリーズが圧倒的に多く、有効回答の8割を占める。

## VIII. 「ファッション」とゲーム

### 1. ファッション全般についての考え

[質問] 以下のうち、ファッションについてあなたの考えに最も近いものはどれですか。



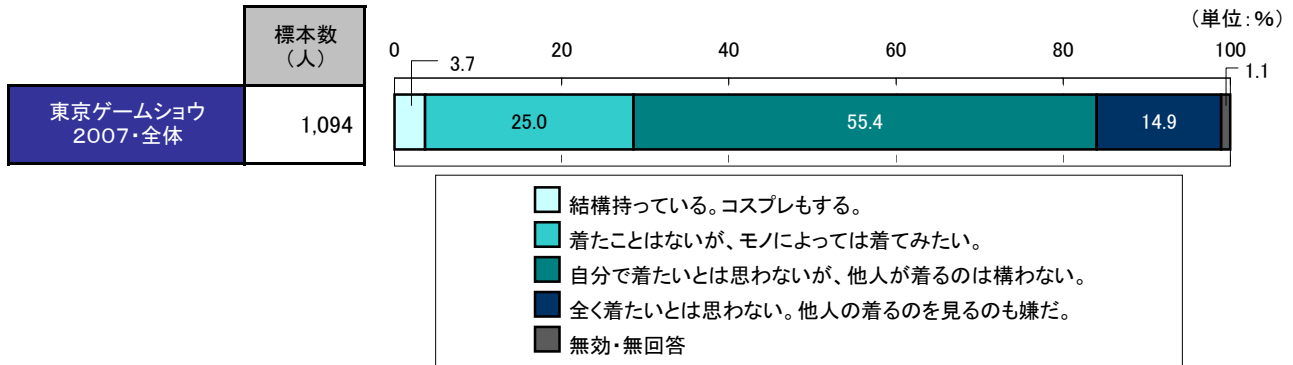
(単位: %)

	標本数 (人)	ファッション大好き。 他人と同じ格好は 絶対にイヤ。	シンプルな服装を 心掛けつつ、 流行も適度に意識。	あまり関心はない。 清潔であれば 充分だと思う。	全く関心はない。 ファッションなんて 時間とお金の無駄だ。	無効・無回答	
東京ゲームショウ 2007・全体	1,094	11.2	37.6	40.6	9.9	0.7	
男女・ 年齢別	男性	852	10.2	33.1	44.7	11.4	0.6
	3～9才	7	14.3	14.3	28.6	42.9	0.0
	10～12才	52	9.6	13.5	46.2	30.8	0.0
	13～15才	99	7.1	28.3	39.4	24.2	1.0
	16～18才	133	9.0	42.9	37.6	10.5	0.0
	19～24才	219	13.7	29.7	49.8	6.4	0.5
	25～29才	149	12.8	37.6	41.6	7.4	0.7
	30～39才	141	6.4	37.6	46.8	8.5	0.7
	40～49才	44	6.8	29.5	56.8	4.5	2.3
	50才以上	8	12.5	25.0	50.0	12.5	0.0
	女性	242	14.9	53.3	26.0	4.5	1.2
	3～9才	4	25.0	50.0	0.0	25.0	0.0
	10～12才	9	22.2	33.3	22.2	11.1	11.1
	13～15才	13	7.7	53.8	30.8	7.7	0.0
	16～18才	32	9.4	40.6	37.5	9.4	3.1
	19～24才	69	23.2	56.5	18.8	1.4	0.0
	25～29才	51	19.6	58.8	21.6	0.0	0.0
	30～39才	39	7.7	43.6	38.5	7.7	2.6
	40～49才	21	0.0	66.7	28.6	4.8	0.0
50才以上	4	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	373	8.6	32.4	43.7	14.5	0.8
	ミドルユーザー	466	12.0	38.4	41.4	7.5	0.6
	ライトユーザー	255	13.7	43.5	34.5	7.5	0.8
「趣味・関心事」(P. 6参照)において 「ファッション・インテリア」と回答した人	131	32.1	60.3	6.1	0.8	0.8	

- ・「あまり関心はない。清潔であれば充分だと思う。」が最も多く40.6%。次いで「シンプルな服装を心掛けつつ、流行も適度に意識。」(37.6%)。
- ・男性は「あまり関心はない…」が最も多く(44.7%)、女性は「シンプルな服装を心掛けつつ…」が最も多い(53.3%)。
- ・家庭用ゲームプレイの「ヘビーユーザー」は、14.5%が「全く関心はない。ファッションなんて時間とお金の無駄だ。」と回答。

## 2. ゲームキャラクターを使用したファッションについての考え

【質問】 ゲームのキャラクターを使用した服装について、以下のうちあなたの考えに最も近いものはどれですか。



		標本数 (人)	結構持っている。 コスプレもする。	着たことはないが、 モノによっては 着てみたい。	自分で着たいとは思 わないが、 他人が着るのは 構わない。	全く着たいとは思 わない。 他人の着るのを 見るのも嫌だ。	無効・無回答
東京ゲームショー 2007・全体		1,094	3.7	25.0	55.4	14.9	1.1
男女・ 年齢別	男性	852	2.3	19.6	60.0	17.3	0.8
	3~9才	7	0.0	0.0	42.9	42.9	14.3
	10~12才	52	0.0	17.3	40.4	42.3	0.0
	13~15才	99	2.0	17.2	44.4	36.4	0.0
	16~18才	133	1.5	25.6	58.6	14.3	0.0
	19~24才	219	5.0	20.5	62.1	11.9	0.5
	25~29才	149	1.3	25.5	63.1	8.7	1.3
	30~39才	141	2.1	14.2	67.4	14.9	1.4
	40~49才	44	0.0	9.1	75.0	13.6	2.3
	50才以上	8	0.0	0.0	87.5	12.5	0.0
	女性	242	8.3	43.8	39.3	6.6	2.1
	3~9才	4	0.0	0.0	50.0	25.0	25.0
	10~12才	9	11.1	44.4	33.3	11.1	0.0
	13~15才	13	0.0	69.2	30.8	0.0	0.0
16~18才	32	3.1	62.5	25.0	3.1	6.3	
19~24才	69	17.4	50.7	24.6	4.3	2.9	
25~29才	51	7.8	43.1	41.2	7.8	0.0	
30~39才	39	5.1	30.8	53.8	10.3	0.0	
40~49才	21	0.0	19.0	81.0	0.0	0.0	
50才以上	4	0.0	0.0	50.0	50.0	0.0	
家庭用ゲーム 頻度別	ヘビユーザ	373	3.2	28.2	52.3	15.3	1.1
	ミドルユーザ	466	3.6	22.7	57.5	15.0	1.1
	ライトユーザ	255	4.3	24.3	56.1	14.1	1.2
「趣味・関心事」(P. 6参照)において 「ファッション・インテリア」と回答した人		131	6.9	42.7	45.0	5.3	0.0
ファッ ション 全般に 関する 考え方 別	ファッション大好き。 他人と同じ格好は絶対にイヤ。	123	11.4	35.0	38.2	15.4	0.0
	シンプルな服装を心掛けつつ、 流行も過度に意識。	411	2.9	29.7	54.7	12.4	0.2
	あまり関心はない。 清潔であれば充分だと思う。	444	2.5	18.9	65.3	13.1	0.2
	全く関心はない。ファッション なんて時間とお金の無駄だ。	108	2.8	21.3	38.9	31.5	5.6
	無効・無回答	8	0.0	12.5	25.0	12.5	50.0

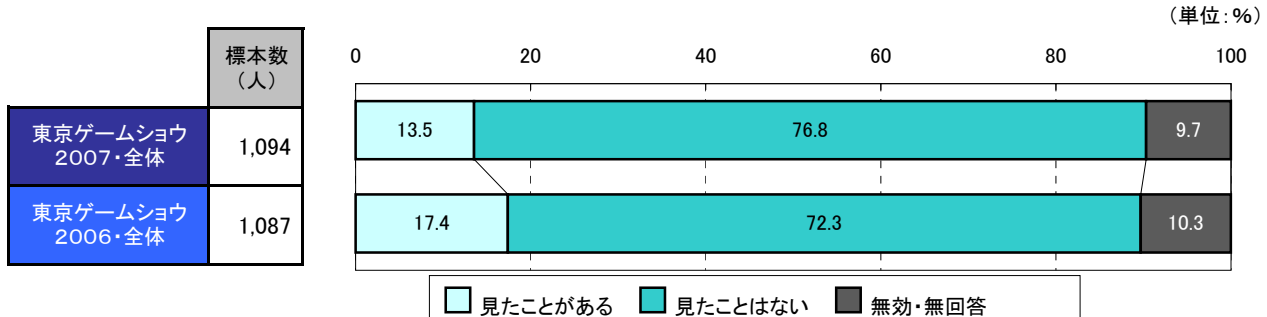
- ・「自分で着たいとは思わないが、他人が着るのは構わない。」が最も多く55.4%。
- ・「結構持っている。コスプレもする。」のは全体の3.7%だが、男女別では、男性の2.3%に対し、女性は8.3%と比較的  
多い。ファッション全般について「ファッション大好き。他人と同じ格好は絶対にイヤ。」という人では11.4%にのぼる。
- ・ファッション全般について「全く関心はない。ファッションなんて時間とお金の無駄だ。」という人は「全く着たいとは思わない。  
他人の着るのを見るのも嫌だ。」と回答する割合も高い(31.5%)。

## Ⅷ. ゲーム周辺事情

### 1. ゲーム内広告の視聴状況

【質問】 過去1年において、ゲームのプレイ画面の中で、実在する企業・商品の広告(ゲーム内広告)が出てくるのを見たことがありますか。  
 ※注意:テレビCMのことではありません。ゲームをプレイしている画面に出てくる広告です。  
 【「見たことがある」と回答した人のみ】  
 見たことがある方は、広告が出てくる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=148人のうち有効回答者62人・延べ67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
東京ゲームショウ 2007・全体	1,094	13.5	76.8	9.7
男性	852	14.4	74.8	10.8
3~9才	7	0.0	100.0	0.0
10~12才	52	0.0	88.5	11.5
13~15才	99	5.1	76.8	18.2
16~18才	133	12.8	78.2	9.0
19~24才	219	15.1	73.1	11.9
25~29才	149	22.1	69.8	8.1
30~39才	141	19.1	69.5	11.3
40~49才	44	11.4	84.1	4.5
50才以上	8	37.5	62.5	0.0
女性	242	10.3	83.9	5.8
3~9才	4	0.0	75.0	25.0
10~12才	9	11.1	77.8	11.1
13~15才	13	0.0	84.6	15.4
16~18才	32	12.5	84.4	3.1
19~24才	69	10.1	84.1	5.8
25~29才	51	19.6	78.4	2.0
30~39才	39	2.6	92.3	5.1
40~49才	21	9.5	81.0	9.5
50才以上	4	0.0	100.0	0.0
家庭用ゲーム機プレイ頻度別				
ヘビーユーザー	373	15.0	75.9	9.1
ミドルユーザー	466	13.9	75.5	10.5
ライトユーザー	255	10.6	80.4	9.0

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	13	13
「龍が如く」シリーズ	ドン・キホーテ	8	13
	松屋	2	
	アコム	1	
	サントリー	1	
「実況パワフルプロ野球」シリーズ	「いろいろ」	1	5
	ソニー	1	
	崎陽軒	1	
	西武百貨店	1	
「ウイニングイレブン」シリーズ	そごう	1	4
	「たくさん」	1	
	アディダス	2	
「グランツーリスモ」シリーズ	キリン	1	4
	「いろいろ」	1	
	ブリヂストン	2	
ファイティングバイパーズ	TOYOTA	1	4
	「自動車メーカー」	1	
真・らき☆すた 萌えドリル ~旅立ち~	ペプシ	3	3
	TYPE MOON	1	
	オメガビジョン	1	
WORLD CLUB Champion Football	サーカス	1	2
	カルチョ	1	
「新世紀エヴァンゲリオン」シリーズ	ファミ通	1	2
	ゲーマーズ	1	
「プロジェクトゴッサムレーシング」シリーズ	「コーヒー」	1	2
	コココーラ	1	
	「いろいろ」	1	

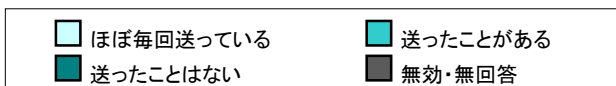
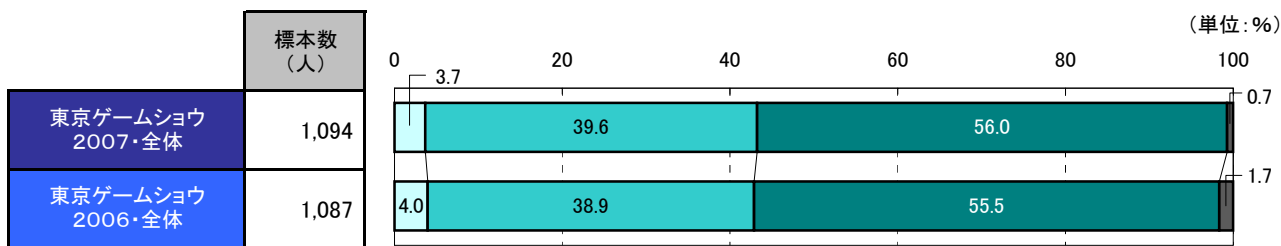
以下タイトル数「1」のタイトルは多数のため省略

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」のは前年の17.4%から減少して13.5%。
- ・「見たことがある」のは男女別では男性、家庭用ゲーム機プレイ頻度別では「ヘビーユーザー」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、その広告商品名はすべて「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 2007・全体		1,094	3.7	39.6	56.0	0.7
男女・年齢別	男性	852	3.8	41.4	54.1	0.7
	3~9才	7	0.0	42.9	57.1	0.0
	10~12才	52	5.8	30.8	59.6	3.8
	13~15才	99	2.0	30.3	67.7	0.0
	16~18才	133	4.5	43.6	51.9	0.0
	19~24才	219	4.1	40.2	55.3	0.5
	25~29才	149	3.4	47.7	47.7	1.3
	30~39才	141	3.5	51.1	45.4	0.0
	40~49才	44	2.3	29.5	65.9	2.3
	50才以上	8	12.5	25.0	62.5	0.0
	女性	242	3.3	33.1	62.8	0.8
	3~9才	4	0.0	0.0	100.0	0.0
	10~12才	9	0.0	33.3	66.7	0.0
	13~15才	13	0.0	30.8	69.2	0.0
	16~18才	32	6.3	25.0	68.8	0.0
	19~24才	69	5.8	34.8	58.0	1.4
	25~29才	51	3.9	37.3	58.8	0.0
30~39才	39	0.0	35.9	64.1	0.0	
40~49才	21	0.0	38.1	57.1	4.8	
50才以上	4	0.0	0.0	100.0	0.0	
家庭用ゲーム機利用度別	ヘビーユーザー	373	4.3	43.2	51.5	1.1
	ミドルユーザー	466	2.8	41.0	55.4	0.9
	ライトユーザー	255	4.3	31.8	63.9	0.0

- ・「ほぼ毎回送っている」のは3.7%、「送ったことがある」と合わせた送付経験者は43.3%で、前年とあまり変わらない。
- ・男女・年齢別で最も送付経験率が高いのは男性の「30~39才」(54.6%)。
- ・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63.9%を占める。

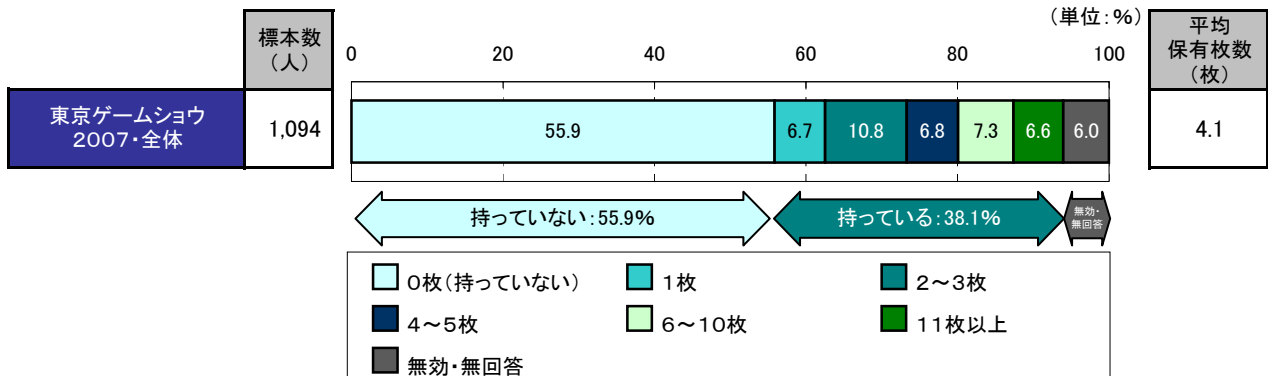
### 3. ゲーム関連サウンドトラックCDの保有状況

【質問】 ゲームソフトの「サウンドトラックCD」(ゲームの音楽・音声を収録したCD)を持っていますか。

【「持っている」と回答した人のみ】

持っている方は、その枚数をお教えてください。また、一番お気に入りの「サウンドトラックCD」を1つだけ具体的にお書きください。

#### (1) ゲーム関連サウンドトラックCDの保有状況・保有枚数



		標本数 (人)	持っている						無効・ 無回答	平均 保有枚数 (枚)
			持っていない	0枚	1枚	2~3枚	4~5枚	6~10枚		
東京ゲームショウ 2007・全体		1,094	55.9	6.7	10.8	6.8	7.3	6.6	6.0	4.1
男女・ 年齢別	男性	852	57.4	7.2	10.2	5.5	7.4	6.1	6.2	4.1
	3~9才	7	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	10~12才	52	71.2	1.9	13.5	3.8	0.0	0.0	9.6	0.5
	13~15才	99	63.6	10.1	10.1	4.0	4.0	1.0	7.1	2.0
	16~18才	133	63.2	6.8	12.8	6.0	3.0	5.3	3.0	2.3
	19~24才	219	44.7	10.5	11.4	7.3	11.9	8.7	5.5	5.2
	25~29才	149	48.3	6.7	12.1	9.4	10.1	8.7	4.7	6.4
	30~39才	141	62.4	5.0	7.1	2.1	9.2	7.8	6.4	5.5
	40~49才	44	79.5	2.3	0.0	0.0	2.3	2.3	13.6	0.8
	50才以上	8	62.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	37.5	0.0
	女性	242	50.4	5.0	12.8	11.2	7.0	8.3	5.4	4.1
	3~9才	4	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	75.0	0.0
	10~12才	9	77.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	22.2	0.0
	13~15才	13	38.5	15.4	15.4	23.1	0.0	0.0	7.7	1.8
	16~18才	32	40.6	6.3	18.8	25.0	6.3	3.1	0.0	2.6
	19~24才	69	42.0	7.2	17.4	11.6	10.1	7.2	4.3	4.5
25~29才	51	49.0	3.9	9.8	11.8	11.8	11.8	2.0	4.9	
30~39才	39	66.7	0.0	5.1	5.1	2.6	15.4	5.1	6.0	
40~49才	21	61.9	4.8	19.0	0.0	0.0	9.5	4.8	2.8	
50才以上	4	75.0	0.0	0.0	0.0	25.0	0.0	0.0	1.5	
家庭用ゲーム プレイ頻度別	ヘビーユーザー	373	53.6	6.4	11.8	7.5	7.5	7.2	5.9	5.2
	ミドルユーザー	466	53.2	7.3	10.3	6.9	7.3	8.2	6.9	4.3
	ライトユーザー	255	63.9	5.9	10.2	5.5	7.1	2.7	4.7	2.0

注) 平均保有枚数の算出にあたっては、ゲーム関連サウンドトラックCDを「持っていない」と回答した非保有者についても、保有枚数を一律「0」枚として扱った上で、それら非保有者も含めた全体を母数としている(無効・無回答は除く)。

- ・ゲーム関連サウンドトラックCDを「持っている」のは全体の38.1%。男女別では男性は36.4%、女性は44.2%。保有枚数としては「2~3枚」が最も多い。女性「30~39才」では15.4%が11枚以上保有している。
- ・非保有者も含めた平均保有枚数は4.1枚。家庭用ゲームプレイ頻度が高いほど平均枚数も多い。



(2)一番お気に入りのゲーム関連サウンドトラックCD【ゲーム関連サウンドトラックCD保有者ベース】《自由回答／単数回答》

(n=449人のうち有効回答者330人)

タイトル名	タイトル数 (タイトル)	タイトル名	タイトル数 (タイトル)	タイトル名	タイトル数 (タイトル)
<b>「ファイナルファンタジー」シリーズ</b>	<b>70</b>	<b>「メタルギア」シリーズ</b>	<b>10</b>	<b>モンスターハンター 狩猟音楽集</b>	<b>4</b>
ファイナルファンタジーX	10	メタルギアソリッド3	4	<b>「ワイルドアームズ」シリーズ</b>	<b>4</b>
ファイナルファンタジーVII	9	メタルギアソリッド2	2	ワイルドアームズ3	1
ファイナルファンタジーXI(「プロマシアの呪縛」含む)	9	メタルギア2 ソリッドスネーク	1	ワイルドアームズ4	1
ファイナルファンタジーVIII	5	「メタルギアソリッド」	1	「ワイルドアームズ」	2
ファイナルファンタジー タクティクス	4	「メタルギア」	2	<b>「MOTHER」シリーズ</b>	<b>3</b>
ファイナルファンタジーVI	4	<b>「beatmania II DX」シリーズ</b>	<b>9</b>	MOTHER1+2	2
ファイナルファンタジーIX	4	beatmania II DX 14 GOLD	3	MOTHER2 ギーグの逆襲	1
ファイナルファンタジーXII	4	beatmania II DX 6th style	1	<b>「ToHeart」シリーズ</b>	<b>3</b>
ファイナルファンタジーIII	3	beatmania II DX 9th style	1	ToHeart2	2
ファイナルファンタジーV	3	beatmania II DX 11 II DX RED	1	ToHeart1	1
ファイナルファンタジーIV	2	beatmania II DX 12 HAPPY SKY	1	<b>アルトネリコ</b>	<b>3</b>
ファイナルファンタジーVIIアドベントチルドレン	1	「beatmania II DX」「ビートマニア II DX」	2	<b>「ザ キング オブ ファイターズ」シリーズ</b>	<b>3</b>
ファイナルファンタジーX-2	1	<b>「スーパーロボット大戦」シリーズ</b>	<b>9</b>	THE KING OF FIGHTERS '95	1
「FFのコンサートCD(2000年度版)」	1	スーパーロボット大戦OG ORIGINAL GENERATIONS	3	THE KING OF FIGHTERS '98	1
「FFシリーズのミュージックアレンジ」	1	第3次スーパーロボット大戦	2	「KOF」	1
「ファイナルファンタジー」「FF」「FFシリーズ」	9	「スーパーロボット大戦OG」	1	<b>沙羅曼蛇</b>	<b>3</b>
<b>「クロノ・トリガー」シリーズ</b>	<b>14</b>	「スーパーロボット大戦」「スーパーロボット大戦シリーズ」	3	<b>世界樹の迷宮</b>	<b>3</b>
クロノ・トリガー	8	<b>「サクラ大戦」シリーズ</b>	<b>8</b>	<b>「ゼルダの伝説」シリーズ</b>	<b>3</b>
クロノ・クロス	6	檄！ 帝国華撃団全集	2	ゼルダの伝説 時のオカリナ	1
<b>「ドラゴンクエスト」シリーズ</b>	<b>13</b>	サクラ大戦全曲集2002～2006	1	「ゼルダ」「ゼルダの伝説」	2
交響組曲「ドラゴンクエストIII」	1	「サクラ大戦」	5	<b>「英雄伝説」シリーズ</b>	<b>2</b>
交響組曲「ドラゴンクエスト」	1	すばらしきこのせかい	6	英雄伝説 空の軌跡SC	1
ドラゴンクエストI	1	.hack//G.U.	5	「英雄伝説」	1
ドラゴンクエストVII	1	AIR	3	<b>大神</b>	<b>2</b>
ドラゴンクエストVIII	1	イース	2	<b>「餓狼伝説」シリーズ</b>	<b>2</b>
ドラゴンクエストI～IV	1	ヴァルキリープロファイル	2	餓狼伝説スペシャル	1
ドラゴンクエスト・イン・ブラス	1	<b>「エースコンバット」シリーズ</b>	<b>4</b>	「餓狼伝説」	1
ドラゴンクエスト ベスト	1	エースコンバット04	1	<b>「幻想水滸伝」シリーズ</b>	<b>2</b>
「ドラゴンクエスト」「ドラクエ」	5	エースコンバット5	1	幻想水滸伝II	1
<b>「キングダムハーツ」シリーズ</b>	<b>12</b>	「エースコンバット」「エースコンバット」シリーズ	2	幻想水滸伝V	1
キングダムハーツII	7	<b>「グラディウス」シリーズ</b>	<b>4</b>	<b>大乱闘スマッシュブラザーズDX</b>	<b>2</b>
「キングダムハーツ」	5	グラディウスII	2	<b>デビル メイ クライ3</b>	<b>2</b>
<b>「テイルズ オブ」シリーズ</b>	<b>12</b>	「グラディウス」	2	<b>風来のシレン</b>	<b>2</b>
テイルズ オブ ジ アビス	5	<b>「Sa・Ga」シリーズ</b>	<b>4</b>	<b>「ポップンミュージック」シリーズ</b>	<b>2</b>
テイルズ オブ デスティニー	2	サガ フロンティア	1	ポップンミュージック14 FEVER !	1
テイルズ オブ レジェンディア	1	アンリミテッド・サガ	1	「pop'n music」	1
ザ ベスト オブ テイルズ	4	ロマンシング サ・ガ3	1	<b>「リッジレーサー」シリーズ</b>	<b>2</b>
<b>「真・女神転生/デビルサマナー/ペルソナ」シリーズ</b>	<b>11</b>	「ロマンシング サ・ガ」	1	リッジレーサー7	1
真・女神転生3	1	<b>「聖剣伝説」シリーズ</b>	<b>4</b>	「リッジレーサーズ」	1
デビルサマナーソウルハッカーズ	1	聖剣伝説 LEGEND OF MANA	3		
ペルソナ3 Burn My Dread	1	聖剣伝説2	1		
「ペルソナ3」	7	<b>ゼノギアス</b>	<b>4</b>		
「ペルソナシリーズ」	1	<b>「ポケットモンスター」シリーズ</b>	<b>4</b>		

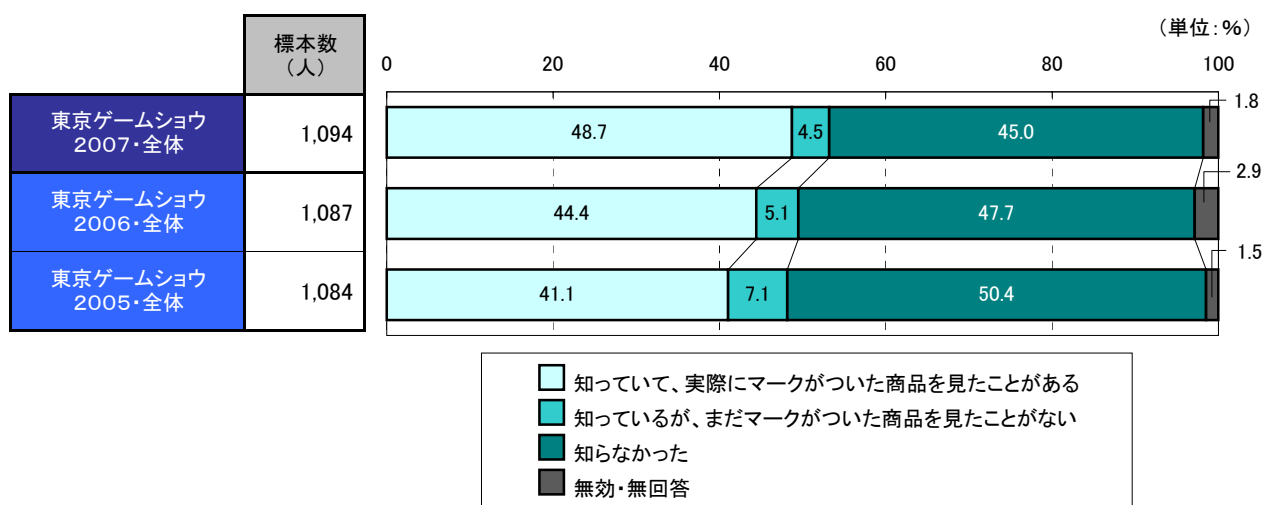
以下タイトル数「1」のタイトルは多数のため省略

・「ファイナルファンタジー」シリーズが延べ70タイトルで最も多かった。そのうち「ファイナルファンタジーX」が10タイトル。  
 ・以下、「クロノ・トリガー」シリーズ(14タイトル)、「ドラゴンクエスト」シリーズ(13タイトル)が続く。

## X. レーティングマークの認知状況

### 1. レーティングマークの認知度

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



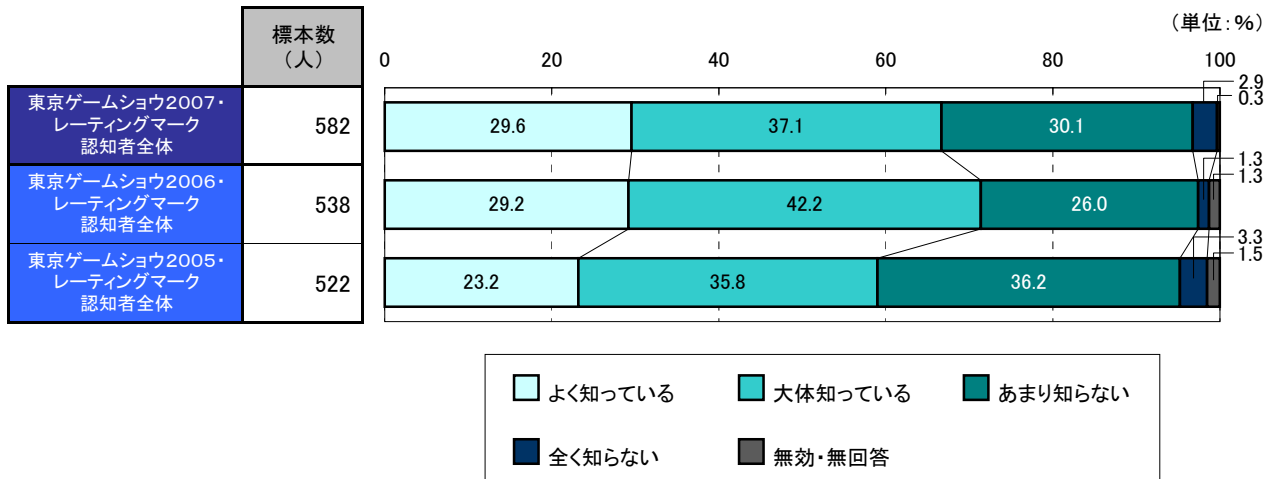
(単位: %)

		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 2007・全体		1,094	48.7	4.5	45.0	1.8
男女・年齢別	男性	852	51.2	4.2	42.7	1.9
	3～9才	7	14.3	0.0	85.7	0.0
	10～12才	52	17.3	1.9	76.9	3.8
	13～15才	99	41.4	7.1	50.5	1.0
	16～18才	133	63.2	3.0	32.3	1.5
	19～24才	219	59.4	5.5	33.8	1.4
	25～29才	149	61.7	4.7	31.5	2.0
	30～39才	141	48.9	2.8	46.1	2.1
	40～49才	44	20.5	2.3	72.7	4.5
	50才以上	8	12.5	0.0	87.5	0.0
	女性	242	40.1	5.4	52.9	1.7
	3～9才	4	0.0	25.0	75.0	0.0
	10～12才	9	33.3	0.0	66.7	0.0
	13～15才	13	23.1	0.0	76.9	0.0
	16～18才	32	50.0	0.0	50.0	0.0
	19～24才	69	53.6	5.8	37.7	2.9
	25～29才	51	41.2	3.9	52.9	2.0
30～39才	39	38.5	7.7	53.8	0.0	
40～49才	21	9.5	14.3	71.4	4.8	
50才以上	4	0.0	0.0	100.0	0.0	
ファミリーゲーム度別	ヘビーユーザー	373	52.3	3.8	41.3	2.7
	ミドルユーザー	466	51.7	5.6	41.2	1.5
	ライトユーザー	255	38.0	3.5	57.3	1.2

・「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」をあわせたレーティングマーク認知者の割合は53.2%。年々着実に増加しており、今回初めて過半数を占めた。ただし、女性全体では52.9%、家庭用ゲームの「ライトユーザー」では57.3%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まだやや低い。

## 2. レーティングマークの内容認知度【レーティングマーク認知者ベース】

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



		標本数 (人)	よく知っている	大体知っている	あまり知らない	全く知らない	無効・無回答
東京ゲームショウ2007・レーティングマーク認知者全体		582	29.6	37.1	30.1	2.9	0.3
男女・年齢別	男性	472	32.2	34.7	29.7	3.2	0.2
	3~9才	1	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0
	10~12才	10	30.0	20.0	40.0	10.0	0.0
	13~15才	48	31.3	20.8	29.2	18.8	0.0
	16~18才	88	37.5	23.9	36.4	2.3	0.0
	19~24才	142	29.6	38.7	31.7	0.0	0.0
	25~29才	99	32.3	44.4	22.2	1.0	0.0
	30~39才	73	30.1	39.7	26.0	2.7	1.4
	40~49才	10	50.0	20.0	30.0	0.0	0.0
	50才以上	1	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	女性	110	18.2	47.3	31.8	1.8	0.9
	3~9才	1	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	10~12才	3	0.0	66.7	0.0	33.3	0.0
	13~15才	3	66.7	0.0	33.3	0.0	0.0
16~18才	16	37.5	43.8	18.8	0.0	0.0	
19~24才	41	17.1	48.8	34.1	0.0	0.0	
25~29才	23	8.7	60.9	30.4	0.0	0.0	
30~39才	18	11.1	38.9	44.4	5.6	0.0	
40~49才	5	20.0	40.0	40.0	0.0	0.0	
50才以上	0	-	-	-	-	-	
プレイ頻度別	ヘビーユーザー	209	33.5	32.1	30.6	3.8	0.0
	ミドルユーザー	267	28.5	38.6	30.3	2.2	0.4
	ライトユーザー	106	24.5	43.4	28.3	2.8	0.9

・「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66.7%が内容を把握している。  
 ・「大体知っている」が前年より減少し(37.1%)、「あまり知らない」は前年より増加した(30.1%)。

### 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=388人のうち有効回答217人)

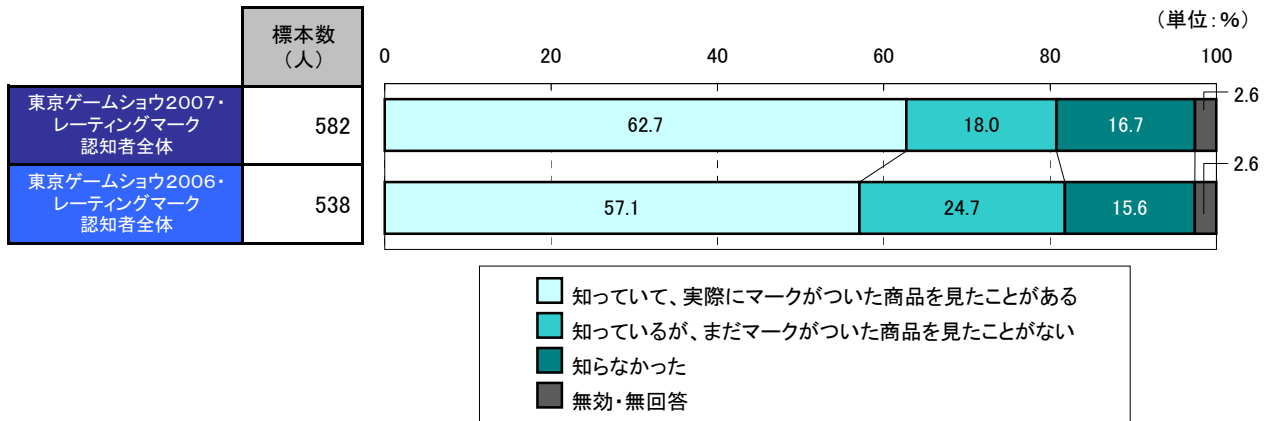
正確／ほぼ正確／主旨は理解	114人
◎正確:「表現内容」による「対象年齢の目安」であると理解しているもの	11人
<ul style="list-style-type: none"> <li>・グロテスクな表現があるものなどに対象年齢を表示する</li> <li>・対象年齢や暴力行為などのレート</li> <li>・内容によって〇歳以下が遊ぶのに不適切なものを示す</li> <li>・ゲーム内容ごとに対象年齢が分かっている</li> <li>・年齢に応じてゲームの内容(暴力、性、血しぶきなど)についてユーザーに対するの目安</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム内容と対象年齢の目安</li> <li>・ゲームの内容が年齢に合っているか</li> <li>・ゲームの内容に合わせてレーティングしている</li> <li>・ゲームの倫理表現について年齢別に審査される</li> </ul> ……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)	68人
<ul style="list-style-type: none"> <li>・対象年齢</li> <li>・対象年齢(適性年齢)の表示</li> <li>・対象年齢区分で、難易度ではない</li> <li>・対象年齢の目安。拘束力はない</li> <li>・対象年齢の目安。販売店への別陳列要請(Z区分)</li> <li>・だいたいの対象年齢(Z以外)</li> <li>・年齢区分のマーク</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームの対象年齢の表示</li> <li>・推奨年齢(A=全年齢とか)</li> <li>・そのゲームにふさわしい年齢をあらわす。あくまでも目安</li> <li>・年齢に適したゲームを買わせるという目安</li> <li>・年齢による購入の目安</li> <li>・プレイ可能な年齢の目安の判断のため</li> <li>・プレイするに当たって適した年齢</li> </ul> ……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)	7人
<ul style="list-style-type: none"> <li>・過激な内容かどうかでないか等</li> <li>・ゲーム内容の目安</li> <li>・ゲーム内の表現の度合いを客観的に把握できる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・子供向けとか表現が過激かとかの判断用</li> <li>・作品の表現について</li> <li>・暴力性・性描写の有無</li> </ul> ……など
△具体的なレーティング区分のみ指摘	21人
<ul style="list-style-type: none"> <li>・A～D、Zの5段階</li> <li>・A・B・C・D・Z区分</li> <li>・A・Bなど。〇〇歳対象</li> <li>・ABCDZと順に分けてある</li> <li>・A:全年齢、B:12歳以上、C:15歳以上、D:17歳以上、Z:18歳以上推奨</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Aはみんな大丈夫で、B→C→Zで危険</li> <li>・AとかBとかZとか?</li> <li>・Z・D・C・B・A→18・17・15・12・全</li> <li>・Zは18歳未満</li> </ul> ……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	7人
<ul style="list-style-type: none"> <li>・青少年に有害なゲームを自主規制するもの</li> <li>・成年に満たないまだ精神的成長の時期での悪影響を防ぐ</li> <li>・性的あるいは暴力的なシーンが入っているものを未成年に持たせないようにするため</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・年齢に有害なシーンを見せないため</li> <li>・未成年に不適切な内容のゲームにつけている</li> </ul> ……など
誤認／曖昧その他	103人
×年齢による購入を「制限」「禁止」するものであると誤認	91人
<ul style="list-style-type: none"> <li>・内容による年齢制限</li> <li>・年齢制限</li> <li>・年齢制限により悪影響を及ぼさないようにするため</li> <li>・年齢による制限</li> <li>・年齢の制限など(18禁とか)</li> <li>・年齢未満はプレイ不可</li> <li>・表現が過剰なものには年齢制限を施している。教育上不適当と思われるものが対象になることが多い</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・決められた年齢以下の人にソフト販売を規制する</li> <li>・ゲーム内容に応じて対象年齢を制限している</li> <li>・ゲームの内容により年齢制限を設けている</li> <li>・購入する際年齢制限がある</li> <li>・購入年齢の制限</li> <li>・指定した年齢制限にあてはまる者だけができる</li> </ul> ……など
×「表現」自体を規制するものであると誤認	3人
<ul style="list-style-type: none"> <li>・推奨年齢、残酷シーンの制限、ラヴ表現の制限</li> <li>・性的・暴力的なゲームに対し未成年者への規制</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・暴力的描写の規制</li> </ul>
?曖昧、漠然、主意不明、飛躍しすぎ	9人
<ul style="list-style-type: none"> <li>・年齢のこと</li> <li>・禁止マーク</li> <li>・ビデ倫みたいなもの</li> <li>・CERO</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・訓練を受けた一般人が指定する</li> <li>・認が必要</li> <li>・年齢証明を断れる</li> <li>・対外向けのテキトーなランク付け</li> </ul> ……など

注)回答者が記入したものをから抜粋して原文のまま表記している。

・具体的なレーティング区分または制度主旨の指摘のみといった断片的な理解による回答を含めると、内容を認知しているといえるのは有効回答者217人中114人(52.5%)で、半数を超える。  
 ・誤認の中では、「年齢による購入を『制限』『禁止』するものである」と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】 昨年の3月から、レーティングマークに「Z(18歳以上のみ対象)」という区分が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2007・レーティングマーク認知者全体		582	62.7	18.0	16.7	2.6
男女・年齢別	男性	472	66.5	16.1	14.8	2.5
	3～9才	1	0.0	0.0	100.0	0.0
	10～12才	10	70.0	10.0	10.0	10.0
	13～15才	48	81.3	10.4	8.3	0.0
	16～18才	88	78.4	9.1	9.1	3.4
	19～24才	142	68.3	17.6	11.3	2.8
	25～29才	99	60.6	21.2	15.2	3.0
	30～39才	73	47.9	20.5	30.1	1.4
	40～49才	10	60.0	10.0	30.0	0.0
	50才以上	1	100.0	0.0	0.0	0.0
	女性	110	46.4	26.4	24.5	2.7
	3～9才	1	0.0	0.0	0.0	100.0
	10～12才	3	0.0	100.0	0.0	0.0
	13～15才	3	100.0	0.0	0.0	0.0
16～18才	16	68.8	25.0	6.3	0.0	
19～24才	41	43.9	31.7	22.0	2.4	
25～29才	23	43.5	26.1	30.4	0.0	
30～39才	18	38.9	11.1	44.4	5.6	
40～49才	5	40.0	20.0	40.0	0.0	
50才以上	0	-	-	-	-	
プレイ頻度別	ヘビーユーザー	209	70.3	14.8	11.0	3.8
	ミドルユーザー	267	65.5	16.1	16.5	1.9
	ライトユーザー	106	40.6	29.2	28.3	1.9

・「Z区分」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」は前年より増えたが、「知っているが、まだマークがついた商品を見たことがない」は減少し、両者をあわせた「Z区分」認知者は80.7%で前年より微減。  
 ・親世代の「30～39才」「40～49才」では、男性は30%以上、女性は40%以上が「知らなかった」と回答。

## XI. 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=1,094人のうち有効回答者336人)

10～12才
男性
<ul style="list-style-type: none"> <li>・PSPのソフトをもっと出してほしい。PS3の値段を下げてほしい。</li> <li>・Xbox360にはがんばってほしいです。</li> <li>・ゲームを安く!!!</li> </ul>
13～15才
男性
<ul style="list-style-type: none"> <li>・.hackの最新作を早く出してほしい。</li> <li>・SCEにもう少しゲームソフトを増やしてほしい。</li> <li>・新しい発想をどんどん採り入れてほしい。</li> <li>・あまり壊れないようにしてもらいたい。</li> <li>・海外で出たものはそのまま移植してほしい。</li> <li>・がんばってくれよ。</li> <li>・技術がどんどん進歩することに期待している。</li> <li>・ギルティギア イグゼクス アクセントコアのブリジットのミスはひどい。</li> <li>・グダグダゲームしかこのごろない。</li> <li>・ゲーム機が高すぎる。</li> <li>・ゲーム機本体とゲームソフトの値段が高すぎる。</li> <li>・これからもがんばってください。</li> <li>・自由が高く、グラフィックがきれいなゲームが欲しい。</li> <li>・全体的にストーリーを長くしてほしい。</li> <li>・血や暴力的な表現を弱くしてほしい。</li> <li>・ドット絵のゲームを増やしてほしい。</li> <li>・とてもゲームは楽しい。</li> <li>・ドラクエVIのDS版では仲間モンスターにドラキーを。</li> <li>・任天堂のサントラが少なすぎ。</li> <li>・ファミスタPSP版!</li> <li>・フラゲを簡単にできるようにして。</li> <li>・ポケモンの新しいソフトを出してほしい。</li> <li>・みんなにアンケートを多くとるべき。</li> <li>・メタルギアソリッド4をCERO「C」にしてほしい。</li> <li>・もっともっと技術を発展させて新しいゲームを出してほしい。</li> <li>・来年のTGSにぜひハンゲーム出してw</li> <li>・リアルなゲームを作してほしい。</li> <li>・ロードが遅いときがある。</li> </ul>
女性
<ul style="list-style-type: none"> <li>・Wiiでもっとたくさんのソフトを出して行ってほしいです。テイルズシリーズの新作に期待!!</li> <li>・今までの技術と最新のものを組み合わせた作品を出してほしい。</li> <li>・これからも面白いRPGとか、期待してます!</li> <li>・なるべくじゃぶなゲームを作してほしい。</li> </ul>
16～18才
男性
<ul style="list-style-type: none"> <li>・「フルメタル・パニック!」のアクションゲームを作ってください。</li> <li>・18歳以上対象のゲームが買えない。</li> <li>・3Dが発達するのは良いことだけど、それだけだとゲームが一本線になりがちだと思う。</li> <li>・PS3ががんばれ。</li> <li>・PS3はいいかげん価格を下げるべき。</li> <li>・PSPソフトをもっと多く出してほしいです。</li> <li>・PVIにムービーではなく、プレイ画像を入れてもらいたい。</li> <li>・RPGを増やしてください。</li> <li>・Xbox360のプロモーションはもっとがんばってください。</li> <li>・アークシステムワークスのバトルファンタジアの続きを出してください。</li> </ul>

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

- ・映像も大事だが、システムも重視してほしい。
- ・同じ内容を他の機種にリメイクするのはやめてほしい。ほとんど変わらない。
- ・オンラインゲームでは信頼できる会社になってほしい。対応が下手な企業が多すぎる。
- ・オンライン対応をもっと増やしてほしい(家庭用・パソコン問わず)。
- ・がんばってください。
- ・がんばれ！！
- ・がんばれー。
- ・ゲームの価格を下げてください。
- ・ゲームの内容とストーリーがしっかりしているものを作ってほしい。
- ・限定版の値段をもう少し抑えてほしいです。
- ・心躍る楽しいゲームをたくさん期待したい。
- ・これからもがんばってほしい。
- ・これからもマスコミとくに負けずにがんばってほしい。
- ・最近、偏ったジャンルのゲームが多いと思うので、少し改善してほしい。
- ・最近のゲームは高い。とりあえず限定版を出せばいいと思ってませんか？
- ・さまざまなゲームに言えるが、ストーリーがしょぼい。
- ・スクウェア・エニックスの「チョコボ」シリーズをもっと出してほしい。9年ぶりの新作ダンジョンうれしいです。
- ・ストーリーをしっかりしてほしい。
- ・スパロボの乳揺れを増やしてほしい。
- ・制作サイドの「愛」がプレイヤーの心を打ちます。「愛」のあるゲーム制作を期待します。
- ・続編ばかり出すな。
- ・だいたい満足している。
- ・多人数協力プレイが可能なゲームを増やしてほしい。
- ・楽しければなんでもいい。
- ・低価格実現！映像革新！サウンドクオリティ！
- ・値段。
- ・ネットを使って対戦がしたい。
- ・ハイクオリティな映像なのはいいことだが、そこばかりに力がいってゲームバランスが悪いゲームが多いのはどうかと思います。
- ・マイナーメーカーの作品が手に入りにくい。掘り出し物が探せない。
- ・もう少し特典をつけてほしい。
- ・もう少し安く！
- ・もっとゲームの価格を下げてください。
- ・モンスターハンターをもっと出してほしい。
- ・ユーザーとともに作るゲームを作ってほしい。
- ・予約したら安くしてほしい。
- ・リメイクばかり作るのはよそうぜ。
- ・ロード高速化。
- ・ロード高速化。PSPのバージョンアップ廃止。
- ・ロックマンXシリーズをPSPで出してほしい。

## 女性

- ・CGIに期待しています。
- ・DSのサードパーティが乱発しすぎている。
- ・FF7関連はもう出さないでほしい。
- ・開場するまでパンフも何もなかったのでもって退屈してしまった。開くまでどこに行こうかを考えたかったのにできなかった。開場する前も退屈させないでほしい。
- ・ゲームとしてしっかり遊べるモノを作ってほしい。
- ・これからも素敵なゲームを作ってください。Wiiのテイルズ新作、任天堂のスマッシュブラザーズX、楽しみです。
- ・チュンソフト、アトラスの商品が最近なかなか良かったので次回作期待しています。
- ・ドラゴンクエストは2Dの方が良かった。
- ・はじめての人にもやさしいアクションゲームをお願いします。

## 19～24才

## 男性

- ・「値段が高いのにクオリティが低い」ことにはならないでほしい。
- ・①ユーザーの要望(続編制作など)をもっと採り入れてください！！特に「ファイナルファンタジーVII」のリメイク、「デュープリズム」の続編、「風のクロノア」の続編を熱望しています！！
- ・②日本ゲーム大賞「フューチャー部門」の投票をせめて最終日の午前中まで受け付けてほしい。で、発表は夕方！最終日しか来場できない人の意見も汲み取ってほしい！！あと、「年間作品部門」「アマチュア部門」も一緒に発表するほうが賞としてのブランドも高まると思う。で、司会は伊集院さんで！！
- ・③スクウェア・エニックスブースの「クローズドメガシアター」を何とかしてほしい！！定員が少なすぎて一部の人が見られない！！これでは何のためにはるばる会場まで来たのやら…。もっと定員を増やすようスクエニに言ってください！！

注)回答者が記入した原文のまま表記している。



- ・1桁安くしてほしい。
- ・Call of Duty 4をマルチにしてください！
- ・CGより中身の充実してほしい。リメイクとシリーズの続編は飽きました。
- ・PS3の値段を下げしてほしい。
- ・RPGを多めに。
- ・Wiiのソフトのラインナップが不満。
- ・新しいアイデアだけでなく、旧作にあったシステムを流用してもいいと思う。
- ・新しい感じのゲームを作ってください。
- ・新しいゲームに期待。
- ・あんまりハマれるゲームが少ない。グラフィックにこだわりすぎ。
- ・今までにない新しいゲームがやりたい。
- ・お金をかけてグラフィックを良くすればいいわけではない！
- ・おもしろいFPSを広めてほしい。
- ・面白いゲーム、作ってね。
- ・オリジナルソフトが不足。続編ものが多すぎ。パワプロがここ数年ヒドい。
- ・海外のゲームに比べてストーリーかゲーム性かで偏っている。無難なゲームが多いので、もっと実験的で先進的なゲームがたくさん出てくることを期待している。
- ・開発に多額の費用がかかるのだろうが、PS3のソフトをもっと出してほしい。
- ・各社とも発売延期は極力控えるべき。
- ・各種ハードでソフトを出してほしい。
- ・画質にこだわるだけで満足するのではなく、ストーリーなどももっと練ってほしい。
- ・画質も大事だが、内容もシンプルで面白くしてほしい。
- ・画像クオリティを重視するのもいいが、ストーリーや内容にこだわりはもってほしい。
- ・画像ばかりでなく、システム、ストーリーももう少し濃くしてほしい。
- ・がんばってください。
- ・がんばってください。
- ・旧作でも使える本体、もしくはソフトの再販希望。
- ・興味を引くソフトが出ない。
- ・グラフィックへの我慢はいくらでもきくけど、システムやシナリオ、演出に粗があると、そうもいかないことは多いです。
- ・クリエイターいるの？
- ・芸術の1つとしてもっと認識させるようにしてほしい。
- ・ゲームが売れないのをユーザーのせいにはしないでほしい。
- ・ゲームのバランスがとて悪い。
- ・ゲームは1つの文化として確立しつつあると思います。がんばって発展させていってください。
- ・今後とも、良作を出してほしい。
- ・今後もクオリティの高いゲームを作ってください。
- ・コンシューマーのゲームを増やしてほしい。
- ・シームレスをがんばって増やしてほしい。
- ・品切れはがっかりするのでがんばってほしい。
- ・自由度の高いゲームを作してほしい。
- ・シリーズでなくて新規のゲームをもっと出してほしい。
- ・新作が面白くなさそう。
- ・操作が簡単なものもいいです。
- ・続編が多すぎる。DSはタッチパネル操作を強制しすぎ。
- ・続編を出すときはキャラゲにならないようにしてほしい。
- ・ソフトを安くして。
- ・体験版をもっと配布してほしい。
- ・高い。
- ・作り手が納得できるものを作してほしい。
- ・作る側にもゆとりのあるスケジュールを！
- ・動作はシンプルだが奥深い難易度のゲームがしたいです。
- ・とりあえずPS3の値下げ。早く負のループから抜け出してほしい。
- ・長く、深く、やり込めるゲームがいっぱいあると嬉しいです。
- ・似たり寄ったりなものばかりなのでもっと冒険してほしい。
- ・日本のゲームの表現による規制をゆるめてほしい(エロ・グロetc.)が、もちろんZレーティングによる販売でかまわない。
- ・任天堂に早くスマブラXを出してほしい(友だちも待ってます)。
- ・値段が高いです。
- ・バカになってください。
- ・バグだけはどうかしてほしい。
- ・発売延期してもいいからバグのない良いゲームを作してほしい。
- ・発売延期が多すぎる。
- ・発売延期はカンベン。大変なのはわかるが。

注)回答者が記入した原文のまま表記している。



- ・発売延期はやめてほしい。
- ・発売延期をあまりしないでほしい。
- ・発売の延期が不満。
- ・発売日重複しすぎ。
- ・もっとCGクリエイターが就職しやすい環境をつくってほしい。
- ・もっとインターフェース的にデザイン性の高いゲームがあってもいいと思います。
- ・もっと小説や映画のような「カルチャー」として受け入れられるような文化的な作品を増やしてほしい！
- ・やりこみ度の高いゲームが欲しいです。
- ・予約特典多すぎ。
- ・リストラ問題、2D格闘ゲームの将来。
- ・リメイクがぬるい。
- ・リメイクはもういい。
- ・臨場感を出してください(RPG・MMO)。
- ・レーティングを使用しても、犯罪が減るような気はしない(ゲームが必ずしも犯罪を増やしているとは思えない)。

## 女性

- ・PS3高いよー。
- ・PS3高すぎる。
- ・PS3の価格を安くしてほしい。
- ・後々に完全版でリメイクするのがイヤだ。遅くても完璧に出してほしい。
- ・画像ありきの流れにそろそろ飽き飽き。ドット絵ソフトがもっと増えてほしいし、シナリオに工夫をこらした作品がもっと出てほしい。
- ・カプコンさんへ、ブレスの新作をぜひ！
- ・がんばれ！
- ・キレイな画面のゲームも好きだが、面白いゲームを出してほしい。
- ・作品に愛を持って接してください。
- ・次世代ハードをもっと安くしてほしい。
- ・情報を出しすぎてネタバレ公表するのはやめて。
- ・ストーリーに力を入れた作品を期待します。
- ・設定などで現実にもあること(貴族に使う言葉遣い)をちゃんと採り入れてほしい。
- ・大量生産、大量消費ではなく、「良い作品」が文化として残るようなものを作ってほしい。
- ・ただキレイだけではなく、ストーリーで感動できるゲームがしたいです。
- ・楽しいゲームを作ってください。
- ・常に刺激があればそれで…。
- ・低価格化の良作制作を楽しみにしています。
- ・低価格実現。より楽しく！美しく！
- ・似たような作品の中で、今までにない新しい作品を期待しています。
- ・発見の多い、感動するゲームを作ってほしい。
- ・ファンが楽しめる作品をこれからも作ってほしいです。
- ・昔のゲームにももっと目を向けてほしい。
- ・昔の方が面白かったと思うゲームが多かったと思うので、そこを何とか！
- ・もっと女の子ができるソフトを出してほしい(子供向けじゃなくて)。
- ・もっと少し安くなるといい。

## 25～29才

### 男性

- ・①発売日の延期はやめてほしい。②レベルファイブの体験版ソフト無料配布にはがっかり。全員に配布するべき。
- ・DSも素晴らしいけど、PSPにもちゃんと参入してほしい。
- ・PS3等のグラフィック重視よりも、Wii等のゲーム性重視の方が個人的には好き。
- ・Wiiのソフトの質がまだ低い。
- ・Wiiのような体を使ったゲームがいっぱい出ることを期待します。
- ・Xbox360のソフトの在庫が少なすぎて、発売日に買えないとしばらく入荷しない。
- ・アイデアをこらしたFCのときのようなゲームがない。映像のゲームはいらない(とくにPS系)。Wiiのゲームも任天堂以外は「振ればいい」というゲーム作りばかり。
- ・アイドルマスターをPS3で出してくれませんか。
- ・明らかに何度やっても出るバグはできるだけ直してほしい。
- ・新しい、いままでにないゲームを出してほしい。オンラインにも対応してほしい。
- ・新しいゲームが出るのおそいよ。
- ・以前のRPGのように難易度の高いものがほしい(最近グラフィック重視?)。
- ・エロはPCに！
- ・面白いゲームを作ってほしい。
- ・カプコン様、MH3を楽しみにしています。
- ・がんばってください。

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

- ・クオリティより操作性を重視してほしい。
- ・携帯ゲーム機に期待しています。
- ・ゲームが普通すぎる。
- ・ゲームショウを昔のように年2回にしてほしい。
- ・ゲームは遊びじゃない。勉強だ！（DSのおかげ）
- ・限定品の売り方を考えてください。
- ・購入特典の有無の表示をしてほしい。
- ・今後も面白い作品を作り続けてください。できれば発売日を守って。
- ・最近リメイク物が多すぎる。
- ・品切れ多すぎ。
- ・シナリオをがんばって。
- ・操作性を年代に関係なく幅広くしてほしい。パソコンのほうにも出してほしい。
- ・ソフトの値段が高い。
- ・高すぎ。
- ・誰でも楽しめるものを期待。
- ・次の世界を見せるクリエイティブな作品を望む。
- ・つまらないゲームが出ないといいな。買うときにレビューがあると便利。
- ・低価格でおもしろいソフトを作してほしい。
- ・とにかく面白いものを！
- ・土日や仕事の空いた時間にプログラムやCGなどを勉強できる学校を作してほしい。
- ・日本の新しい産業なので、大いに活性化していき、雇用や経済成長など、他業界とともに良い方向に発展して行ってほしい。
- ・パート2がパート3になるたびにスタイルを変えないでください。
- ・ハードが欲しくなるようなソフトがない。
- ・発売が遅い。
- ・発売日延期しないようがんばってほしい。とくにLeaf。
- ・品質の高いゲームをお願いします。
- ・不正コピーなどの防止にもっと取り組んでほしい！！
- ・プレイする人に希望を与えるゲームを作ってください。
- ・ムービーばかり流すな。プレイ画面を流せ。
- ・昔のゲームのような映像に戻して。
- ・無用のミニゲームでのボリュームアップが不満。本編に力を入れてほしい。
- ・もっと面白いゲームを開発してください！
- ・もっと安く！
- ・安く！
- ・安くしろってマジで。
- ・やりこめる面白いソフトをお願いします。ハードの開発が早すぎではないですか？
- ・ユーザーの望むものは面白さであって、グラフィックではない。
- ・リアリティを追求してもらいたい。妄想が多い。
- ・流行のゲームだけを作らないでほしい。
- ・流通経路が狭い。地域過疎化により情報収集が不便だ。
- ・レーティングの基準がよくわからない。

#### 女性(25～29才)

- ・PS3のソフトの充実。もっとPS3の特性を強調してPRしてほしい。
- ・おもしろいのがない。
- ・画面の綺麗な作品は増えたが、本質的な面白さとは違うと思う(特にRPG)。Wiiはそろそろ人数向け以外のコンセプトを打ち出してほしい。そのため買うのを迷っている。
- ・携帯のサイトでメーカーのグッズを買いたい。
- ・ゲーム中にムービーばかり入れないでほしい。メインはプレイで！
- ・ゲームの情報をもっと出してほしい。
- ・ゲームの内容的部分で質のいいものをお願いします。
- ・限定商品で煽るだけ煽ってモノを売りさばくのはいいかげんやめてほしい。
- ・品切れしないようにしてほしい。
- ・シンプルでわかりやすく、かつ、コレクション性をもつ、かわいいセンシティブなゲームがしたい。
- ・スクウェアがエニックスと一緒にあった頃からFF(メインシリーズ)のストーリーもつまらなくなり、ソフトの出るスピードも落ちたのでつまらない。あと、SCEIオリジナルソフトもつまらなくなった。
- ・セガのコンシューマーの弱さ…もう少しがんばって。
- ・ソニー社が好きです。もっとたくさん面白いゲームを開発してください。
- ・体験版ダウンロードを増やしてほしい。
- ・小さな子供も安心して遊べるゲームを作ってください。今はゲームなしの子供は仲間に入れたいみたいなので…。お願いします。
- ・低価格がいい。
- ・とにかく、楽しく面白いソフトを作してほしい。

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

- ・ニンテンドーDSは教養とか脳トレにソフトが偏りすぎているので、PSPのように普通のゲーム(アクションなど)をもっと増やしてください。
- ・値段を下げてください(切実)。
- ・もう少し価格が全体的に安いと助かります。
- ・もっと誰にでもわかりやすく作ってほしい。
- ・元パソコンゲームだったものがPS2で利用できるようになったとき、不具合が起きたらあまり快く対応してくれない。
- ・ライトユーザー向けのソフトが増えすぎ。

### 30～39才

#### 男性

- ・100万部を超えたソフトは続編を作ってほしい。
- ・CGを多用しすぎ。昔のレトロゲームの方が面白いことがある。
- ・PS3でもっとソフトを出してほしい。
- ・PS3にキラータイトルが出ない。
- ・安易なりメイクは控えてほしいと思う。
- ・売れるゲームばかりではなく、楽しめるゲームを希望します。
- ・同じようなゲームが多い。F1の全マシン・全コース(1976～2007)で遊べるゲームが欲しい！
- ・価格がもう少し安ければ買う本数が増えると思う。中古は買いませんが。
- ・革新的であり続けてほしい。
- ・過去の遺産や、ゲーム性のない作品が多い。
- ・画像がきれいになるのはよいが、ファミコンのときのような感動があるゲームを作ってほしい。画像はショボくてもいい。
- ・カップルで楽しめるものを期待します。
- ・カプコン最高。
- ・業界・行政一体で依存症等の対策、地位向上に努めてほしい。
- ・ゲームショウでは整理券を用意するのは1日目からにしてほしい。
- ・ゲームショウは土日もいいが、月曜日まで延長してほしい。一般が2日間では不満だ。
- ・ゲーム本体の種類に関わらず、ソフトを共通して出してほしい。
- ・国内のPCゲームがもっと発展することを期待(特にFPS)。
- ・最近「フリーズバグ回収」のケースが多いように思います。しっかりと開発してください。
- ・最近のゲームは限定版が多すぎると思う。
- ・新感覚のゲームに挑戦してほしい。
- ・スクウェア・エニックスのシアター(クローズシアター)の整理券配布方法が早い者勝ちで不公平。せめて午前・午後に分けて配布してほしい。もしできないのなら、イベントステージを使用してほしい。
- ・ストーリー内容重視をお願いします。
- ・ソフトの値段を安くしてほしい。
- ・知育ゲームばかりでなく、ハードの限界に挑戦するようなゲームを開発してほしい。
- ・店頭での品揃えが悪い。新作しかない。
- ・とにかく初心者へのチュートリアルだけは作ってほしい。
- ・トレジャーさんの「レイディアントシルバーガン」をPS2では是非…っというか絶対出してくれ！
- ・どんどん暴力的になっている。
- ・任天堂は当時SCEに勝てないからとTGSに不参加となったが、任天堂のような大手が出展しないでどうする。最大手の責任を自覚し、来年からでも再びTGSに出展すべきだ。
- ・ハードの拡張性を高めて、ソフトの充実、ユーザーの欲しい作品づくりを望む。
- ・ファミ通はPSばかり載せるな。
- ・本体を安くしてほしい。
- ・昔遊んだファミコンなどの名作(ファイアーエムブレムなど)をもっと携帯機で遊びたい。
- ・昔流行したソフトを復活してほしい！(70～80年代)。
- ・昔を思い出してほしい！
- ・もっといいソフトを開発してほしい。
- ・安くして。
- ・ユーザーのクレームに負けないようにがんばってください。
- ・予告だけしておきながら、発売日未定のもので多すぎて興味を失ってしまう(DSのワンセグやどうぶつ森など)。
- ・ライトユーザーの獲得・開発も大事ですが、ゲームファン向けのタイトルも作ってね。
- ・レーティングについて、Z指定の体験版をおもちゃ屋で小学生がプレイしていた。販売店への教育が行き届いていないように感じる。

#### 女性

- ・あまりゲームはやらないんですが、DSのレイトンにハマリ、ここまで来ました。素人でもできる楽しいゲームを作ってください！
- ・あまり早く発売日を発表しなくてもいいのでは…(完成した後に発表すればいいと思います)。
- ・ゲームソフトが高い。
- ・ゲームの難易度が1本のソフトで2～3段階あると嬉しい。難しすぎてゲームオーバーばかりです。
- ・中古品の売上金を元会社へ少しは流すべきでは？ソフトが高く、だいたいベスト版を購入してしまう。中古品も買うが、元会社を思うと申し訳ない。あと、RPGはポリゴンが多すぎる。2Dで充分です。

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

- ・販売店ごとに予約特典が違うのはやめてほしい。
- ・レベルファイブ配布ソフト少なすぎ！始まって30分で終わるってどうということ？

#### 40～49才

##### 男性

- ・PSPのGPS機能が感度が悪すぎる(メーカーに見てもらったがダメ)。
- ・ゲームのベスト版が出るのが早くなっているのが不満。忙しくてできなかった定価で買ったソフトが安くなっていると悲しい。
- ・楽しいソフトに期待。
- ・年をとると以前クリアしたゲームがクリアできなくなる。アクションなどは好きだが、イージーモードのレベルをもっと低くしてほしい。
- ・人気があっても、殺人などの非現実的なものはいかがか。子供たちが遊ぶことを考えると金儲けだけに走るのはいくはない。
- ・もっと安くしてほしい。

##### 女性

- ・携帯は目が疲れるので大きい画面でできるようにしてもらいたい。
- ・互換性のあるソフトがほしい。あと、PCなどの機械がUSBやメモリースティックなどでつなげることも希望。

#### 50才以上

##### 男性

- ・シニア向けゲームの開発。

##### 女性

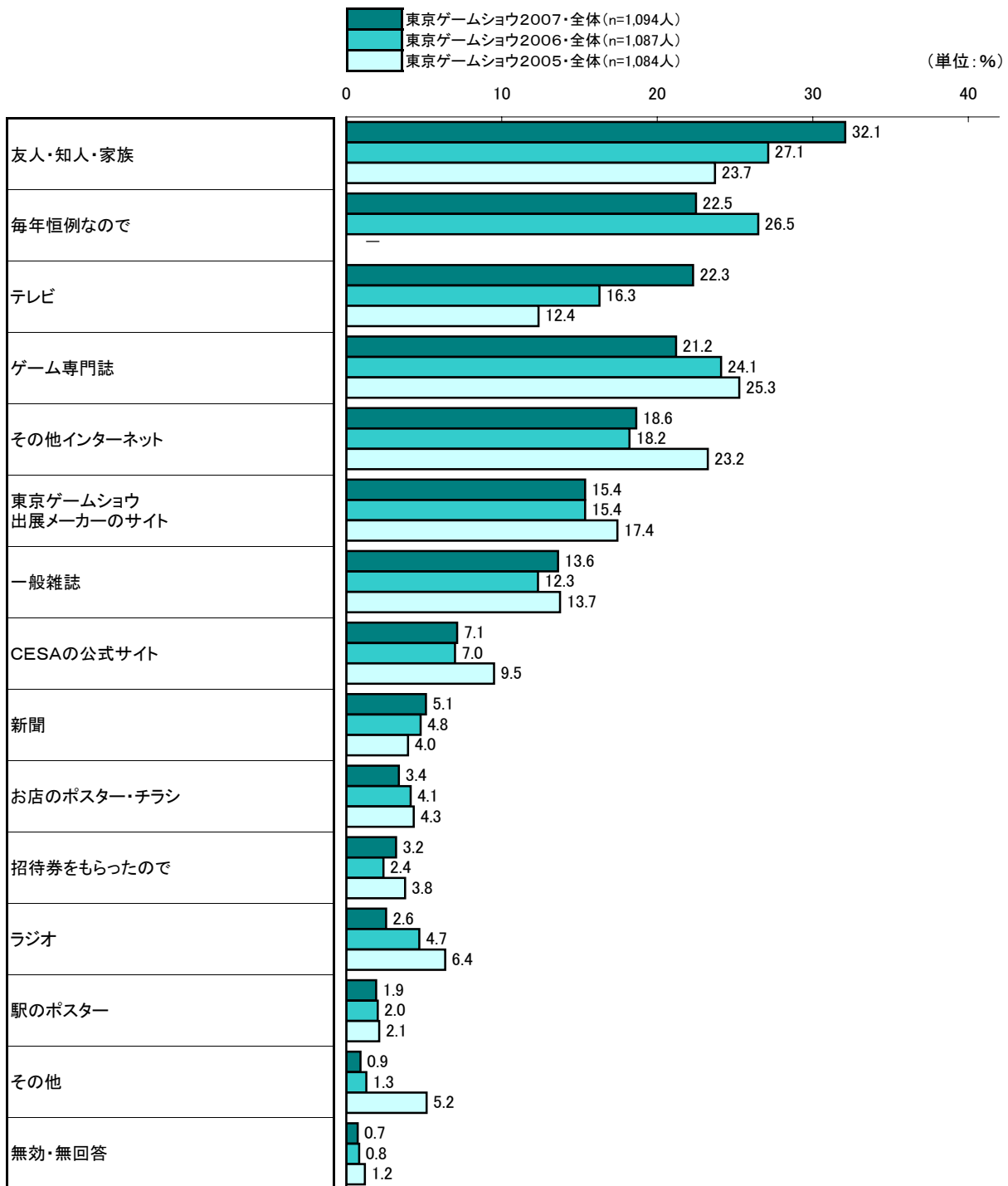
- ・面白く語学を勉強できるソフトがほしい。
- ・脳トレで、筆跡や声を機械が誤認して判断することが不満です。

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

## XII. 東京ゲームショウ2007来場状況

### 1. 認知経路《複数回答》

[質問] 「東京ゲームショウ2007」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。

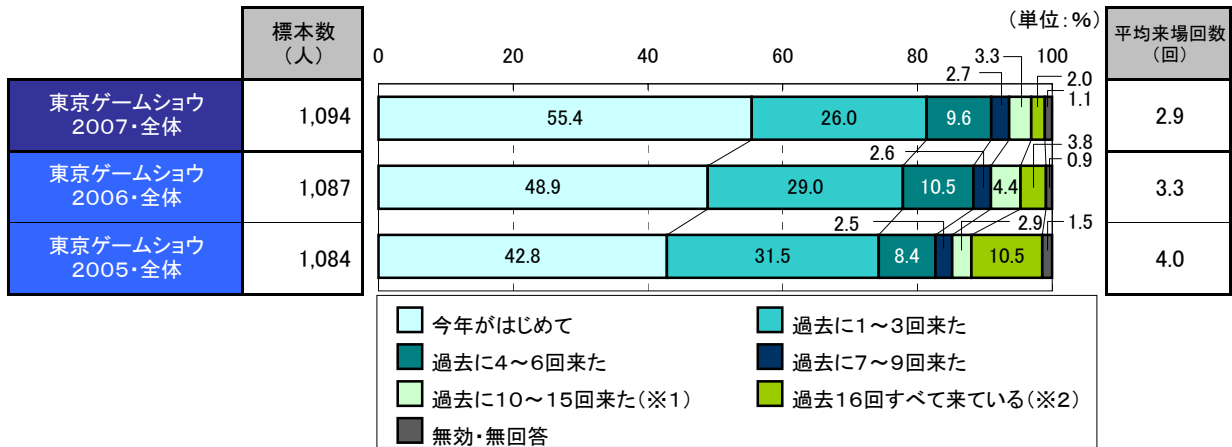
・「友人・知人・家族」が前年より増加し32.1%で最多。特に女性はその割合が高かった(37.6%)。  
 ・第2位は「毎年恒例なので」が前年より減少して22.5%、第3位は「テレビ」が2年連続で増加して22.3%。  
 ・「ゲーム専門誌」は2年連続で減少(21.2%)。特に家庭用ゲームの「ライトユーザー」は9.8%にとどまる。

(単位:%)

	2007・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	3 ~ 9 才	1 0 ~ 1 2 才	1 3 ~ 1 5 才	1 6 ~ 1 8 才	1 9 ~ 2 4 才	2 5 ~ 2 9 才	3 0 ~ 3 9 才	4 0 ~ 4 9 才	5 0 才 以上	女性	3 ~ 9 才	1 0 ~ 1 2 才	1 3 ~ 1 5 才	1 6 ~ 1 8 才	1 9 ~ 2 4 才	2 5 ~ 2 9 才	3 0 ~ 3 9 才	4 0 ~ 4 9 才	5 0 才 以上	ヘビ ー ユ ー ザ ー	ミ ド ル ユ ー ザ ー	ラ イ ト ユ ー ザ ー
標本数(人)	1,094	852	7	52	99	133	219	149	141	44	8	242	4	9	13	32	69	51	39	21	4	373	466	255
友人・知人・家族	32.1	30.5	42.9	26.9	45.5	37.6	35.6	20.1	22.7	18.2	0.0	37.6	50.0	55.6	46.2	46.9	40.6	35.3	20.5	38.1	25.0	31.9	31.3	33.7
毎年恒例なので	22.5	22.9	0.0	7.7	10.1	29.3	28.8	30.2	20.6	11.4	0.0	21.1	0.0	11.1	15.4	18.8	20.3	23.5	35.9	4.8	25.0	23.1	24.5	18.0
テレビ	22.3	22.2	28.6	40.4	31.3	18.8	17.8	19.5	19.1	27.3	37.5	22.7	0.0	22.2	15.4	18.8	24.6	21.6	25.6	23.8	50.0	24.4	22.1	19.6
ゲーム専門誌	21.2	22.2	0.0	17.3	16.2	26.3	25.1	28.2	18.4	13.6	0.0	17.8	0.0	0.0	38.5	25.0	18.8	17.6	15.4	9.5	0.0	25.2	24.2	9.8
その他 インターネット	18.6	18.5	28.6	15.4	13.1	15.8	17.8	17.4	26.2	25.0	12.5	19.0	50.0	22.2	15.4	15.6	17.4	13.7	25.6	23.8	25.0	20.1	18.5	16.9
東京ゲームショウ 出展メーカーの サイト	15.4	14.3	0.0	3.8	15.2	18.8	14.2	20.1	9.9	6.8	25.0	19.0	0.0	0.0	30.8	25.0	24.6	11.8	20.5	14.3	0.0	16.1	18.0	9.4
一般雑誌	13.6	14.7	0.0	11.5	11.1	15.8	17.4	14.8	16.3	6.8	12.5	9.9	0.0	11.1	15.4	9.4	11.6	7.8	7.7	14.3	0.0	13.4	15.5	10.6
CESAの 公式サイト	7.1	6.9	0.0	3.8	5.1	7.5	7.8	11.4	4.3	0.0	25.0	7.9	0.0	0.0	7.7	15.6	4.3	5.9	12.8	9.5	0.0	7.0	8.4	5.1
新聞	5.1	5.0	14.3	7.7	7.1	3.8	5.0	4.7	2.8	4.5	25.0	5.4	0.0	0.0	0.0	6.3	0.0	3.9	7.7	28.6	0.0	4.0	5.8	5.5
お店の ポスター・チラシ	3.4	3.3	0.0	0.0	1.0	4.5	6.4	0.7	2.8	4.5	0.0	3.7	0.0	0.0	23.1	6.3	2.9	2.0	2.6	0.0	0.0	3.5	3.4	3.1
招待券を もらったので	3.2	2.9	0.0	3.8	1.0	5.3	2.3	1.3	2.1	11.4	0.0	4.1	0.0	0.0	7.7	6.3	4.3	2.0	5.1	4.8	0.0	2.7	3.2	3.9
ラジオ	2.6	2.9	0.0	1.9	3.0	3.8	2.3	2.7	3.5	4.5	0.0	1.2	0.0	0.0	0.0	3.1	1.4	0.0	0.0	4.8	0.0	2.4	3.4	1.2
駅のポスター	1.9	1.5	0.0	1.9	1.0	3.0	1.4	1.3	1.4	0.0	0.0	3.3	0.0	0.0	7.7	3.1	4.3	0.0	7.7	0.0	0.0	1.1	3.0	1.2
その他	0.9	0.8	0.0	1.9	1.0	0.0	0.5	2.0	0.7	0.0	0.0	1.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.0	2.6	4.8	0.0	1.3	0.6	0.8
無効・無回答	0.7	0.8	0.0	0.0	2.0	0.0	0.5	2.0	0.7	0.0	0.0	0.4	0.0	0.0	0.0	3.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.3	0.4	0.4

## 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、2002～2006年の各年秋の過去16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10～15回来た(※1)	過去16回すべて来ている(※2)	無効・無回答
東京ゲームショウ 2007・全体		1,094	55.4	26.0	9.6	2.7	3.3	2.0	1.1
男女・年齢別	男性	852	52.9	27.1	10.3	2.6	3.6	2.2	1.2
	3～9才	7	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	10～12才	52	71.2	19.2	1.9	1.9	1.9	0.0	3.8
	13～15才	99	70.7	27.3	1.0	0.0	0.0	1.0	0.0
	16～18才	133	58.6	27.1	8.3	1.5	2.3	1.5	0.8
	19～24才	219	50.2	32.4	10.0	2.7	2.3	0.9	1.4
	25～29才	149	38.3	26.8	18.1	6.7	6.0	2.0	2.0
	30～39才	141	41.1	27.0	16.3	1.4	7.8	5.7	0.7
	40～49才	44	63.6	18.2	6.8	0.0	4.5	6.8	0.0
	50才以上	8	75.0	12.5	0.0	12.5	0.0	0.0	0.0
	女性	242	64.0	21.9	7.0	2.9	2.1	1.2	0.8
	3～9才	4	25.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	25.0
	10～12才	9	55.6	22.2	0.0	11.1	0.0	11.1	0.0
	13～15才	13	61.5	15.4	23.1	0.0	0.0	0.0	0.0
16～18才	32	81.3	12.5	0.0	0.0	6.3	0.0	0.0	
19～24才	69	71.0	24.6	4.3	0.0	0.0	0.0	0.0	
25～29才	51	62.7	21.6	11.8	3.9	0.0	0.0	0.0	
30～39才	39	48.7	20.5	10.3	10.3	2.6	5.1	2.6	
40～49才	21	57.1	33.3	4.8	0.0	4.8	0.0	0.0	
50才以上	4	75.0	0.0	0.0	0.0	25.0	0.0	0.0	
家庭用ゲーム別	ヘビーユーザー	373	53.9	28.4	9.7	2.1	3.2	1.1	1.6
	ミドルユーザー	466	54.1	26.6	9.0	3.9	3.6	2.1	0.6
	ライトユーザー	255	60.0	21.2	10.6	1.2	2.7	3.1	1.2
満足度別	満足した(※2)	867	55.6	26.6	9.6	2.1	3.2	2.1	0.8
	どちらともいえない	140	62.9	23.6	5.7	3.6	1.4	1.4	1.4
	満足していない(※2)	82	41.5	23.2	17.1	7.3	7.3	2.4	1.2
	無効・無回答	5	40.0	20.0	0.0	0.0	0.0	0.0	40.0

※1: 東京ゲームショウ2006調査は「過去に10～14回来た」、東京ゲームショウ2005調査は「過去に10～13回来た」の数値。

※2: 東京ゲームショウ2006調査は「過去15回すべて来ている」、東京ゲームショウ2005調査は「過去14回すべて来ている」の数値。

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

- ・「今年がはじめて」が前回に引き続き増加し、全体の55.4%となり半数を超えた。
- ・過去の来場が3回以下(今回を含めて4回以下)の人が81.4%を占める。平均来場回数も前回より減少した(2.9回)。
- ・「ライトユーザー」は60.0%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2007」のメーカー出展ブースのうち、あなたが一番良かったと思うのはどのメーカーのブースですか。  
 具体的なメーカー名を1つだけご記入ください。  
 ※お越しになったばかりの方は、一番行きたいと思うメーカーのブースをお答えください。

(n=1,094人のうち有効回答者822人)

メーカーブース名	人数(人)
スクウェア・エニックス	191
コナミ	132
カプコン	92
バンダイナムコゲームス(※)	81
コーエー	60
ソニー・コンピュータエンタテインメント	54
セガ	48
マイクロソフト	27
レベルファイブ	24
SNKプレイモア	14
テクモ	14
マーベラスエンターテイメント	9
KDDI	各 7
ハドソン	各 7
サイカンゲームズ	各 6
ソフトバンクモバイル	各 6
タイトー	各 6
プロトタイプ	各 6

メーカーブース名	人数(人)
アークシステムワークス	各 5
アイレム	各 5
ディースリー・パブリッシャー	各 4
ブロッコリー	各 4
NTTドコモ	各 3
タカラトミー	各 3
エンターブレイン	各 2
音泉	各 2
コスパ	各 2
ジャレコ	各 2
バンプレスト	各 2
アクアプラス	各 1
アトラス	各 1
メディア・マジック	各 1
代々木アニメーション学院	各 1

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」(※)については、単一ブランドでの回答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→

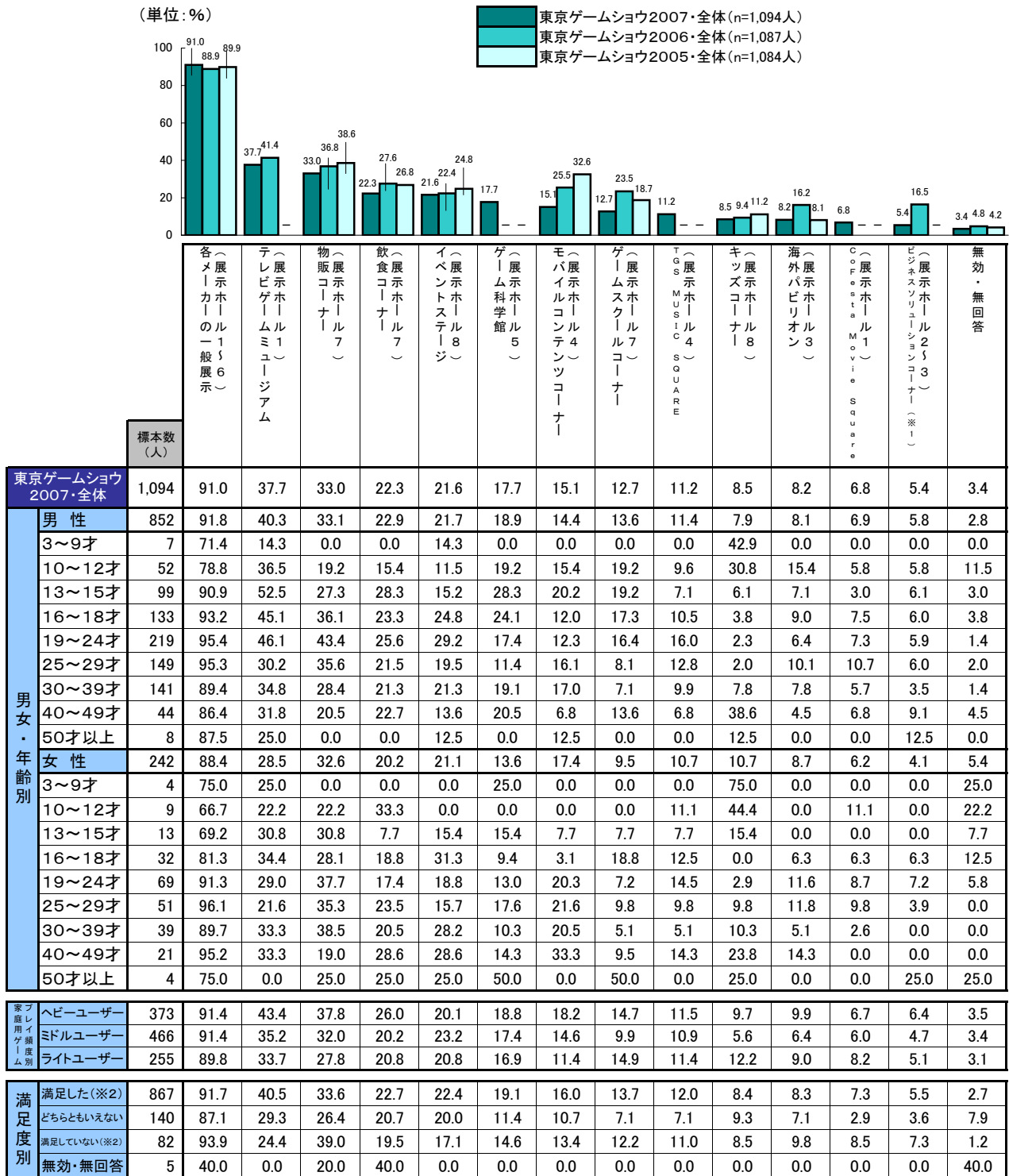
「バンダイナムコゲームス」	55
「ナムコ」	15
「バンダイ」	11

・一番人気は「スクウェア・エニックス」ブース(191人)。  
 次いで「コナミ」「カプコン」「バンダイナムコゲームス」「コーエー」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2007」のブースは、大きく以下のコーナーに分けられます。これらのうち、あなたが実際に行ったコーナーおよび、必ず行こうと思っているコーナーをすべて教えてください。



(単位: %)

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

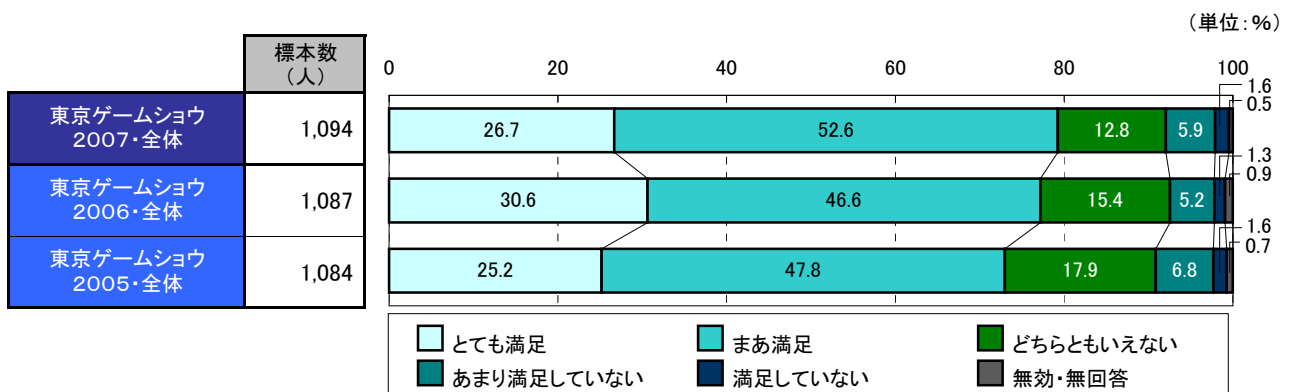
※1: 「ビジネスソリューションコーナー」は、東京ゲームショウ2006のときは「開発ツール&ミドルウェアコーナー」。

※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。

・「各メーカーの一般展示」には全体の91.0%が行っている。新設コーナーの中では「ゲーム科学館」が17.7%で最多。  
 ・「モバイルコンテンツコーナー」「キッズコーナー」「海外パビリオン」は男性より女性の方が多い。

## 5. 東京ゲームショウ2007満足度

[質問] 「東京ゲームショウ2007」の内容にどの程度満足していますか。



(単位: %)

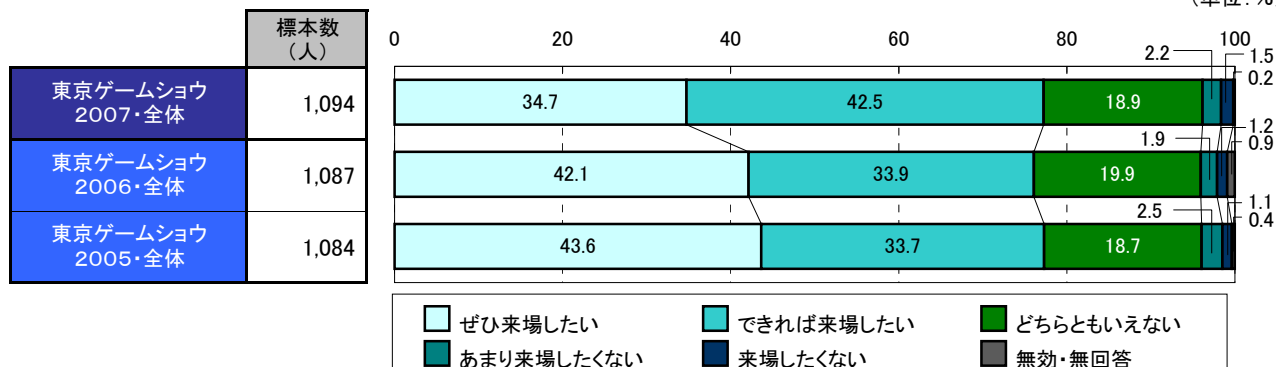
		標本数 (人)	とても満足	まあ満足	どちらともいえない	あまり満足していない	満足していない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2007・全体		1,094	26.7	52.6	12.8	5.9	1.6	0.5
男女・年齢別	男性	852	28.6	51.4	12.4	5.5	1.8	0.2
	3～9才	7	28.6	57.1	14.3	0.0	0.0	0.0
	10～12才	52	48.1	40.4	7.7	1.9	0.0	1.9
	13～15才	99	45.5	44.4	8.1	2.0	0.0	0.0
	16～18才	133	39.1	47.4	8.3	3.8	1.5	0.0
	19～24才	219	28.8	55.7	8.7	6.4	0.5	0.0
	25～29才	149	22.8	52.3	13.4	6.7	4.0	0.7
	30～39才	141	14.2	53.9	20.6	7.8	3.5	0.0
	40～49才	44	4.5	61.4	22.7	9.1	2.3	0.0
	50才以上	8	12.5	37.5	50.0	0.0	0.0	0.0
	女性	242	19.8	56.6	14.0	7.0	1.2	1.2
	3～9才	4	25.0	50.0	0.0	0.0	0.0	25.0
	10～12才	9	33.3	33.3	22.2	11.1	0.0	0.0
	13～15才	13	38.5	53.8	7.7	0.0	0.0	0.0
	16～18才	32	34.4	40.6	9.4	15.6	0.0	0.0
	19～24才	69	18.8	59.4	17.4	4.3	0.0	0.0
	25～29才	51	15.7	64.7	7.8	5.9	3.9	2.0
30～39才	39	15.4	59.0	17.9	7.7	0.0	0.0	
40～49才	21	4.8	57.1	19.0	9.5	4.8	4.8	
50才以上	4	0.0	75.0	25.0	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	373	35.1	48.0	9.9	4.6	1.3	1.1
	ミドルユーザー	466	25.3	55.2	11.2	7.1	1.3	0.0
	ライトユーザー	255	16.9	54.5	20.0	5.5	2.7	0.4
来場回数別	今回がはじめて	606	28.9	50.7	14.5	4.3	1.3	0.3
	過去に1～15回来た	455	23.5	55.6	10.8	7.9	2.0	0.2
	過去16回すべて来ている	22	27.3	54.5	9.1	4.5	4.5	0.0
	無効・無回答	11	36.4	27.3	9.1	9.1	0.0	18.2

- ・「とても満足」は前回より減ったが、「まあ満足」をあわせると79.3%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く、男女とも「13～15才」の満足度が最も高い。
- ・家庭用ゲームプレイ頻度が高いほど満足度も高い傾向がみられる。一方、来場回数による相関性は特に見受けられない。

## 6. 次回の来場意向

〔質問〕 次回の東京ゲームショウにも来場したいと思いますか。

(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 2007・全体	1,094	34.7	42.5	18.9	2.2	1.5	0.2	
男女・年齢別	男性	852	35.9	43.4	17.3	2.2	1.1	0.1
	3～9才	7	57.1	28.6	14.3	0.0	0.0	0.0
	10～12才	52	51.9	34.6	13.5	0.0	0.0	0.0
	13～15才	99	48.5	33.3	14.1	2.0	2.0	0.0
	16～18才	133	38.3	44.4	15.0	1.5	0.8	0.0
	19～24才	219	33.3	47.9	16.4	1.8	0.5	0.0
	25～29才	149	37.6	38.9	19.5	2.7	0.7	0.7
	30～39才	141	26.2	48.9	19.1	3.5	2.1	0.0
	40～49才	44	20.5	56.8	18.2	4.5	0.0	0.0
	50才以上	8	12.5	12.5	62.5	0.0	12.5	0.0
	女性	242	30.6	39.3	24.8	2.1	2.9	0.4
	3～9才	4	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	10～12才	9	44.4	33.3	11.1	11.1	0.0	0.0
	13～15才	13	23.1	53.8	23.1	0.0	0.0	0.0
	16～18才	32	25.0	43.8	28.1	3.1	0.0	0.0
19～24才	69	31.9	33.3	30.4	1.4	2.9	0.0	
25～29才	51	31.4	41.2	19.6	2.0	3.9	2.0	
30～39才	39	33.3	35.9	25.6	2.6	2.6	0.0	
40～49才	21	14.3	52.4	23.8	0.0	9.5	0.0	
50才以上	4	25.0	50.0	25.0	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	373	43.7	39.7	13.7	1.9	0.8	0.3
	ミドルユーザー	466	33.5	44.2	18.9	2.1	1.3	0.0
	ライトユーザー	255	23.9	43.5	26.7	2.7	2.7	0.4
来場回数別	今回がはじめて	606	29.7	42.4	22.8	2.6	2.3	0.2
	過去に1～15回来た	455	39.8	43.5	14.9	1.5	0.2	0.0
	過去16回すべて来ている	22	63.6	27.3	4.5	0.0	4.5	0.0
	無効・無回答	11	45.5	36.4	0.0	9.1	0.0	9.1
満足度別	満足した(※)	867	40.9	46.8	11.5	0.6	0.1	0.0
	どちらともいえない	140	6.4	31.4	55.7	2.9	3.6	0.0
	満足していない(※)	82	15.9	18.3	35.4	18.3	12.2	0.0
	無効・無回答	5	60.0	0.0	0.0	0.0	0.0	40.0

※:「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」は前回より減ったが、「できれば来場したい」との合計は77.2%で、前回より微増。  
 ・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。

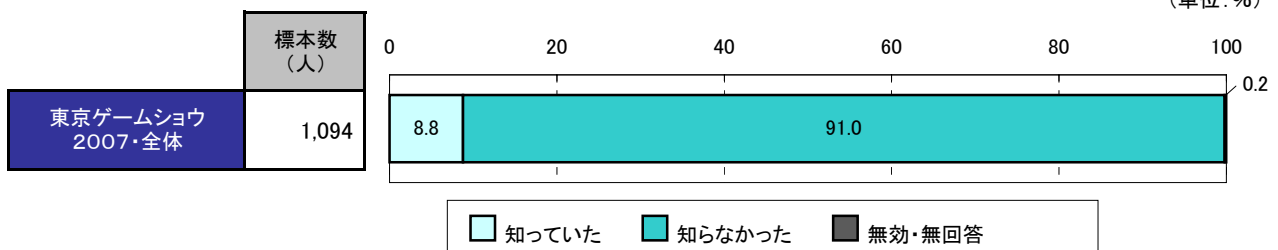
## 7. 「コ・フェスタ」の認知状況

【質問】 ・あなたは「コ・フェスタ(CoFesta)」をご存知でしたか。

【「知っていた」と回答した人のみ】

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

### (1)「コ・フェスタ」の認知度



### (2)「コ・フェスタ」の認知経路

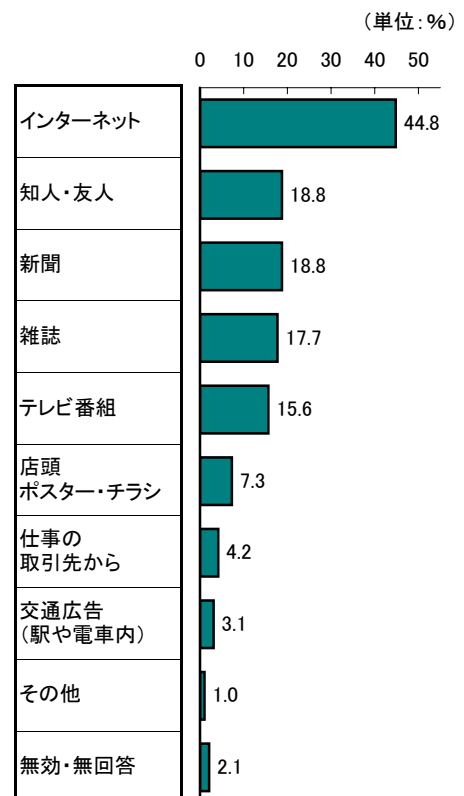
【「コ・フェスタ」認知者ベース】

東京ゲームショー2007・

「コ・フェスタ」認知者全体 (n=90人)

(単位: %)

		標本数(人)	知っていた	知らなかった	無効・無回答
東京ゲームショー 2007・全体		1,094	8.8	91.0	0.2
男女・年齢別	男性	852	8.5	91.3	0.2
	3～9才	7	0.0	100.0	0.0
	10～12才	52	9.6	90.4	0.0
	13～15才	99	6.1	93.9	0.0
	16～18才	133	7.5	92.5	0.0
	19～24才	219	9.1	90.9	0.0
	25～29才	149	6.0	93.3	0.7
	30～39才	141	12.1	87.9	0.0
	40～49才	44	9.1	88.6	2.3
	50才以上	8	12.5	87.5	0.0
	女性	242	9.9	90.1	0.0
	3～9才	4	0.0	100.0	0.0
	10～12才	9	11.1	88.9	0.0
	13～15才	13	7.7	92.3	0.0
	16～18才	32	15.6	84.4	0.0
	19～24才	69	7.2	92.8	0.0
	25～29才	51	5.9	94.1	0.0
30～39才	39	20.5	79.5	0.0	
40～49才	21	4.8	95.2	0.0	
50才以上	4	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	373	8.8	90.9	0.3
	ミドルユーザー	466	8.2	91.8	0.0
	ライトユーザー	255	9.8	89.8	0.4



・「知っていた」のは全体の8.8%。男女別では男性(8.5%)より女性(9.9%)の方が認知度がやや高い。  
 ・家庭用ゲームプレイ頻度別では、「ライトユーザー」の認知度がやや高い(9.8%)。  
 ・認知経路としては「インターネット」が44.8%で最も多い。



**質問5** 1)この1年間に家庭用ゲームのゲームソフトを買いましたか。〈1つだけ〇印〉※PCのゲームソフトは除きます。

1. 買った \_\_\_\_\_ 2. 買わなかった \_\_\_\_\_ →【質問6】へ

【1】で1. に〇印の方のみ

2)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。  
※新品低価格版＝「プレイステーション・ザ・ベスト」「ファミコンミニ」など(メーカー希望小売価格が3,000円以下のものが目安です)

新品通常版( )本                      新品低価格版( )本                      中古品( )本

3)あなたがこの1年間に購入した家庭用ゲームソフトのうち、満足したタイトルがあれば、ゲームソフトの具体的なタイトル名およびその機種名をお書きください。※PC・携帯電話のゲームは除きます。

(タイトル名 \_\_\_\_\_ /機種名 \_\_\_\_\_ )

**質問6** 旧ゲーム機種(家庭用ゲーム機、パソコン)や、昔ゲームセンターなどで遊んだことのあるゲームのうち、  
現行の家庭用ゲーム機で再度遊んでみたいゲームがあれば、具体的なタイトル名をお書きください。

(タイトル名 \_\_\_\_\_ )

**質問7** 家庭用ゲームはどんな場所で遊びますか。いくつでもお教えてください。〈いくつでも〇印〉

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

**質問8** ゲームソフトの「サウンドトラックCD」(ゲームの音楽・音声を収録したCD)を持っていますか。〈1つだけ〇印〉  
持っている方は、その枚数をお教えてください。また、一番お気に入りの「サウンドトラックCD」を1つだけ具体的にお書きください。

1. 持っている \_\_\_\_\_ → 持っている枚数 ( \_\_\_\_\_ )枚  
2. 持っていない \_\_\_\_\_ → 一番のお気に入りCD [ \_\_\_\_\_ ]

**■携帯電話・PHSのゲームについてお聞きます。**

**質問9** 1)携帯電話・PHSのゲームを遊んでいますか。〈1つだけ〇印〉

- |                          |                   |
|--------------------------|-------------------|
| 1. 現在、継続的に遊んでいる          | 3. 関心はあるが遊んだことはない |
| 2. 以前遊んだことがあるが、現在は遊んでいない | 4. 遊んだこともないし関心もない |
- 【質問10】へ

【1】で1. に〇印の方のみ

2)携帯電話・PHSのゲームを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。〈いくつでも〇印〉

- |               |               |               |
|---------------|---------------|---------------|
| 1. 自宅にいるとき    | 3. 電車やバスで移動中  | 5. その他 _____  |
| 2. 学校・職場にいるとき | 4. 外出先で待ち合わせ中 | (具体的に _____ ) |

3)1週間合計すると、何分間くらい携帯電話・PHSでゲームをしますか。 -----> 約( \_\_\_\_\_ )分

**■パソコン用ゲームについてお聞きます。**

**質問10** 1)パソコン用ゲームを遊んでいますか。〈1つだけ〇印〉

- |                          |                   |
|--------------------------|-------------------|
| 1. 現在、継続的に遊んでいる          | 3. 関心はあるが遊んだことはない |
| 2. 以前遊んだことがあるが、現在は遊んでいない | 4. 遊んだこともないし関心もない |
- 【質問11】へ

【1】で1. に〇印の方のみ

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

**■ゲームセンターのゲームについてお聞きます。**

**質問11** 1)ゲームセンターでゲームを遊んでいますか。〈1つだけ〇印〉

- |                          |                   |
|--------------------------|-------------------|
| 1. 現在、継続的に遊んでいる          | 3. 関心はあるが遊んだことはない |
| 2. 以前遊んだことがあるが、現在は遊んでいない | 4. 遊んだこともないし関心もない |
- 【質問12(裏面)]へ

【1】で1. に〇印の方のみ

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

**【裏面(質問12)]にお進みください**



**質問17** 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○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18** 1)ゲームソフトに「レーティングマーク」がついていることをご存知ですか。〈1つだけ○印〉

1. 知っていて、実際にマークがついた商品を見たことがある                      3. 知らなかった → **【質問19】へ**  
2. 知っているが、まだマークがついた商品を見たことがない

**【1】で1. 2. のいずれかに○印の方に**

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

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

3)昨年の3月から、レーティングマークに「Z(18歳以上のみ対象)」という区分が追加されたことをご存知ですか。〈1つだけ○印〉

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

**質問19** 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20** 1)「東京ゲームショー2007」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○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                      11. 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、2002～2006年の各年秋の過去16回開催されました。そのうち何回来られましたか。〈1つだけ○印〉

1. 過去16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2007」のメーカー出展ブースのうち、あなたが一番良かったと思うのはどのメーカーのブースですか。具体的なメーカー名を1つだけご記入ください。 ---▶  
※お越しになったばかりの方は、一番行きたいと思うメーカーのブースをお答えください。

4)「東京ゲームショー2007」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、あなたが実際にに行ったコーナーおよび、必ず行こうと思っているコーナーをすべてお教えてください。〈いくつでも○印〉

1. 各メーカーの一般展示 (展示ホール1～6)                      8. ゲーム科学館 (展示ホール5)  
2. テレビゲームミュージアム (展示ホール1)                      9. ゲームスクールコーナー (展示ホール7)  
3. CoFesta Movie Square (展示ホール1)                      10. 物販コーナー (展示ホール7)  
4. ビジネスソリューションコーナー (展示ホール2～3)                      11. 飲食コーナー (展示ホール7)  
5. 海外パビリオン (展示ホール3)                      12. キッズコーナー (展示ホール8)  
6. モバイルコンテンツコーナー (展示ホール4)                      13. イベントステージ (展示ホール8)  
7. TGS MUSIC SQUARE (展示ホール4)

5)「東京ゲームショー2007」の内容にどの程度満足していますか。〈1つだけ○印〉

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

6)次回の東京ゲームショーにも来場したいと思いますか。〈1つだけ○印〉

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

**質問21** 1)あなたは「コ・フェスタ(CoFesta)」をご存知でしたか。〈1つだけ○印〉

1. 知っていた                      2. 知らなかった

▶ **【1】で1. に○印の方のみ**

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

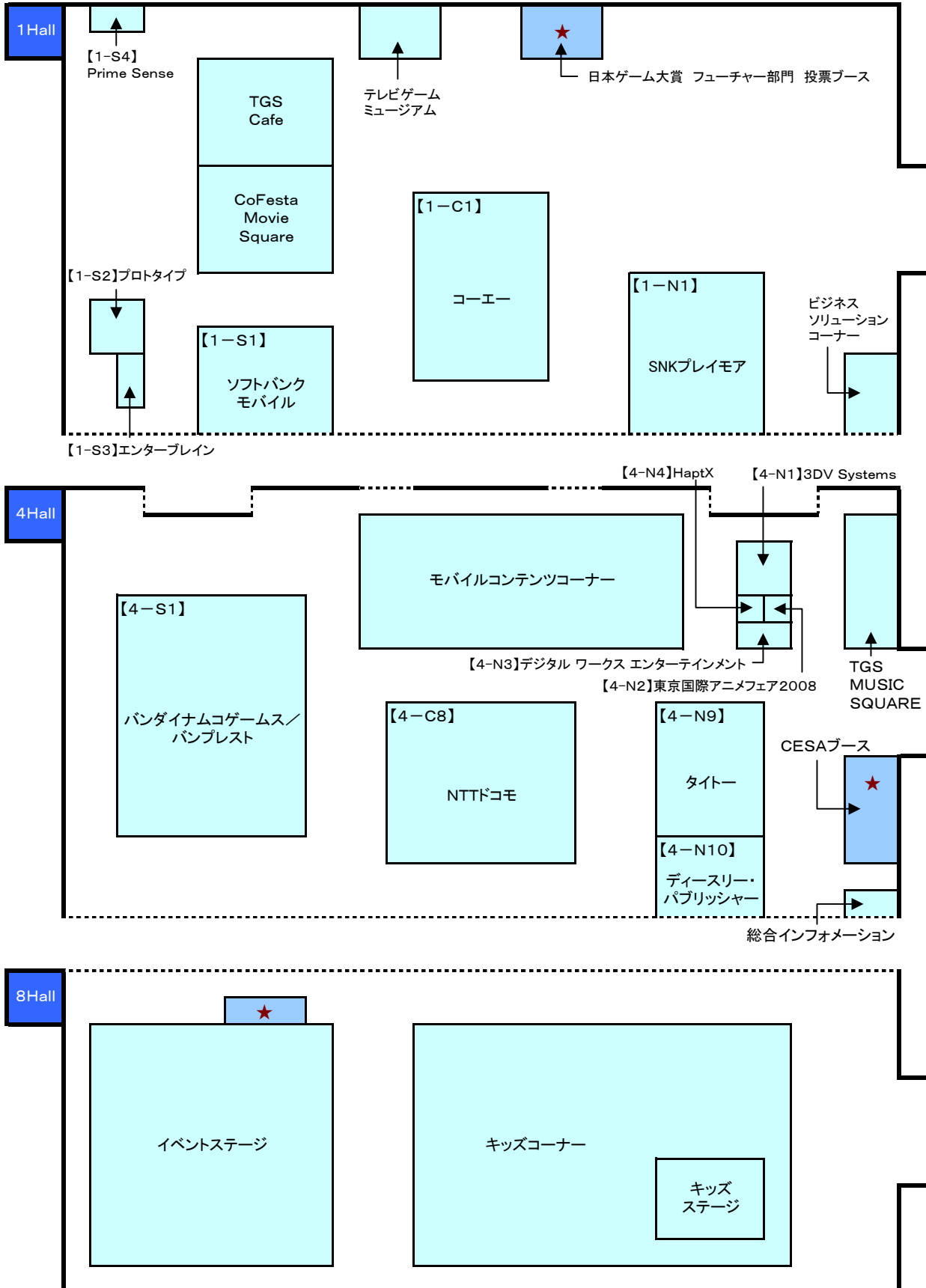
1. 新聞                      3. インターネット                      5. 店頭ポスター・チラシ                      7. 仕事の取引先から                      9. その他  
2. 雑誌                      4. テレビ番組                      6. 交通広告(駅や電車内)                      8. 知人・友人                      [具体的に]

以上でアンケートは終わりです。ご協力ありがとうございました。



## 付2) アンケートブース設置ポイント

★: アンケートブース設置ポイント



禁無断転載

# 東京ゲームショウ2007 来場者調査報告書

発行 平成19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