

# 東京ゲームショウ2008

## 来場者調査 報告書

2008年12月

社団法人コンピュータエンターテインメント協会



# 目次

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

<b>VII. 北京オリンピックとゲーム</b>	<b>37</b>
1. 北京オリンピックに対する関心	37
2. オリンピック関連家庭用ゲームソフトウェアの購入状況	38
<b>VIII. 魚釣りとゲーム</b>	<b>40</b>
1. 魚釣りに対する関心	40
2. 魚釣りに関する家庭用ゲームソフトウェアの保有状況	41
<b>IX. ゲーム周辺事情</b>	<b>42</b>
1. 携帯型ゲーム機のゲーム以外の利用機能	42
2. 家庭用ゲームのゲーム以外への活用を期待する分野	43
3. ゲーム大会の参加経験	44
4. 「高橋名人」の認知状況	45
5. ゲームに詳しい、またはゲームがうまい芸能人・タレント	46
<b>X. レーティングマークの認知状況</b>	<b>47</b>
1. レーティングマークの認知度	47
2. レーティングマークの内容認知度【レーティングマーク認知者ベース】	48
3. レーティングマークの具体的な認知内容【レーティングマーク内容認知者ベース】《自由回答》	49
4. レーティングマーク「Z区分」の認知度【レーティングマーク認知者ベース】	50
<b>XI. 家庭用ゲーム業界全般に対する考え</b>	<b>51</b>
1. 家庭用ゲーム業界について「つまらない」と感じる事	51
2. 家庭用ゲーム業界に対する意見《自由回答》	57
<b>XII. 東京ゲームショウ2008来場状況</b>	<b>64</b>
1. 認知経路	64
2. 過去の東京ゲームショウ来場回数	66
3. 一番良かったと思うメーカーブース《自由回答》	67
4. 実際に行ったコーナー	68
5. 東京ゲームショウ2008満足度	69
6. 次回の来場意向	70
7. 「コ・フェスタ」の認知状況	71
付1) 調査票見本	72
付2) アンケートブース設置ポイント	76

## ■ 調査概要

- 1 調査目的 : CESA主催の「東京ゲームショウ2008」(以下、TGS2008)来場者(ゲームユーザー)の基本特性、ゲームに対する接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 : TGS2008に来場した3才以上の男女個人
- 3 調査方法 : TGS2008の会場内に設置したブースにおける自記式アンケート調査。  
※ ブース設置ポイントは76ページを参照。
- 4 調査実施日時 : 2008年10月12日(日) [10:00~17:00]

5 来場・回収状況 :

	総来場者数	回収標本数	有効標本数
10月9日(木)	27,305 人	—	—
10月10日(金)	24,178 人	—	—
10月11日(土)	71,639 人	—	—
10月12日(日)	71,166 人	1,226 S	1,116 S
合計	194,288 人	1,226 S	1,116 S

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

■ 過去17回の概要

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

- 6 分析方法 : 対象者の特性及びゲームプレイ頻度別を中心としたクロス分析。

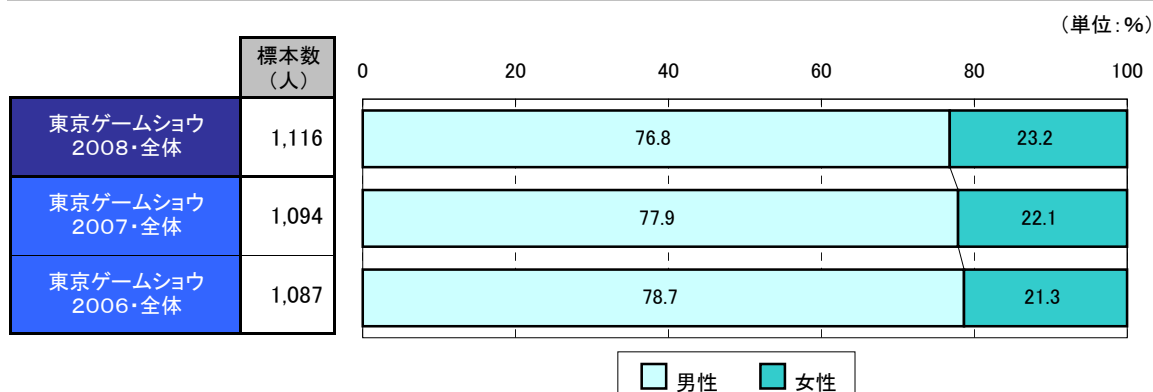
※ なお、当調査はコアユーザーが多く来場するTGS来場者を対象としているため、本調査の結果と一般生活者のそれとは差異があることを考慮する必要がある。  
また、基本特性などの定型項目に関して、TGS2006およびTGS2007の調査結果(直近2回)と比較している。

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

# I. 回答者特性

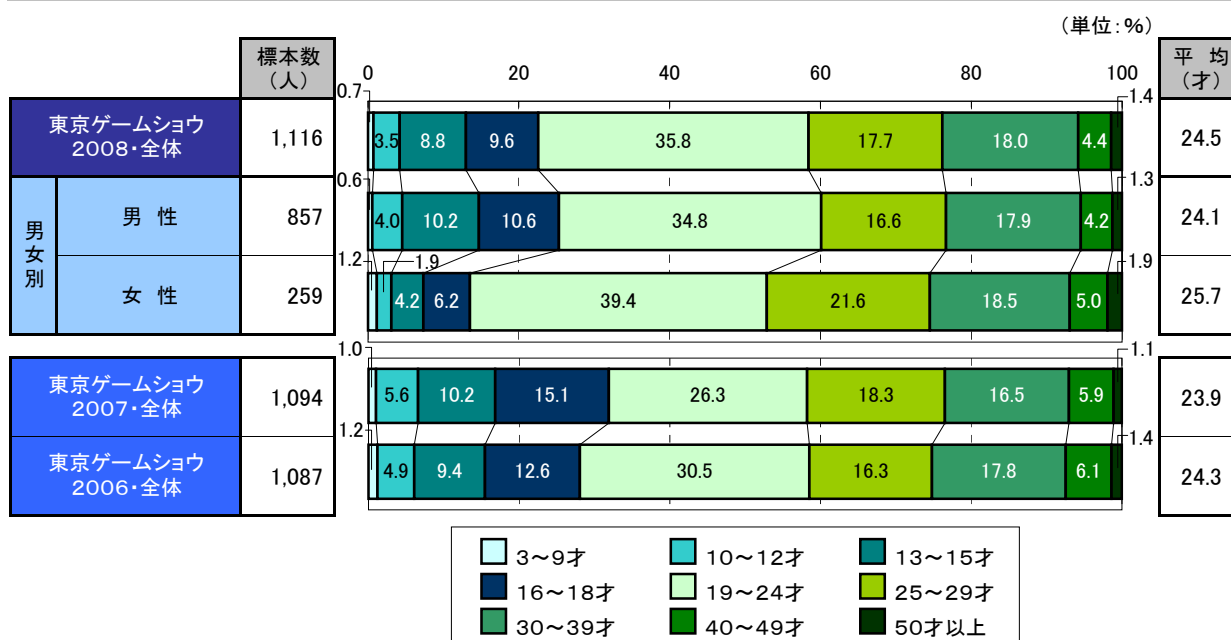
## 1. 性別

[質問] あなたの性別・年齢をお教えてください。



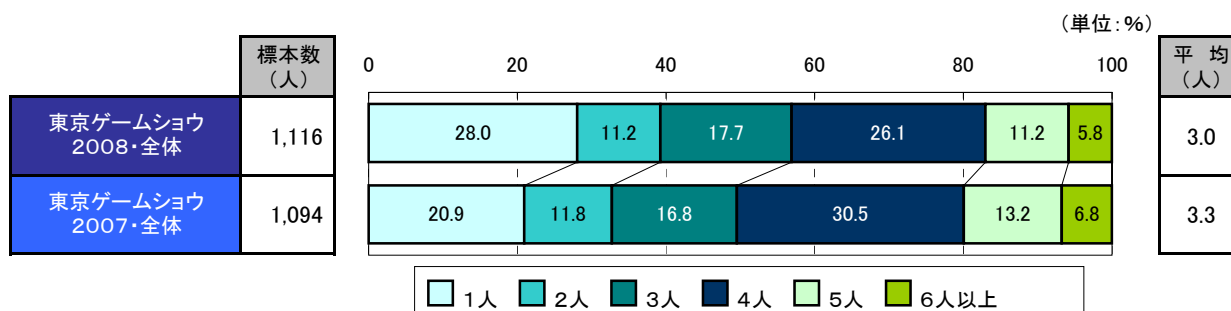
## 2. 年齢

[質問] あなたの性別・年齢をお教えてください。



## 3. 同居家族数

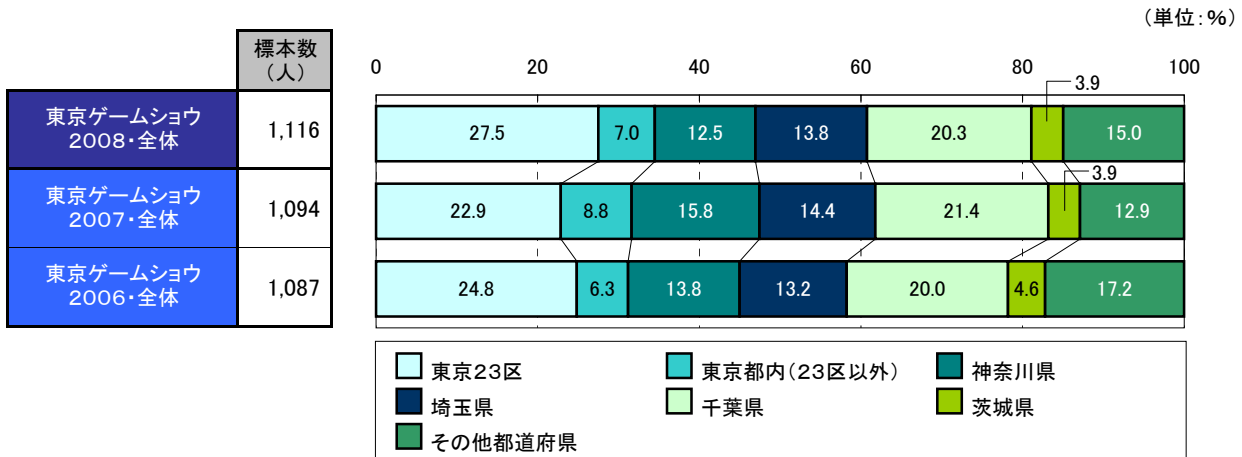
[質問] 現在同居しているご家族数はあなたを含めて何人ですか。 ※ひとり暮らしの場合は「( 1 )」人とお書きください。



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

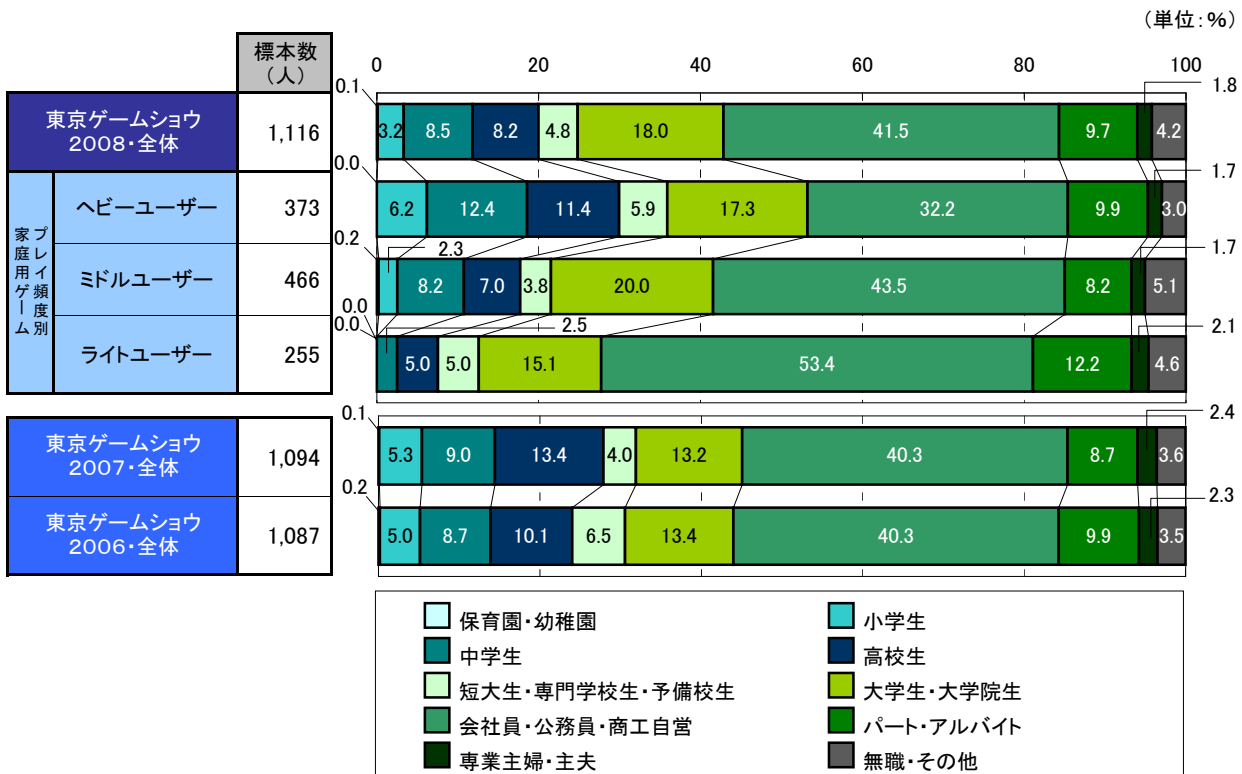
#### 4. 居住地

[質問] あなたのお住まいをお教えてください。



#### 5. 職業

[質問] あなたの職業をお教えてください。



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

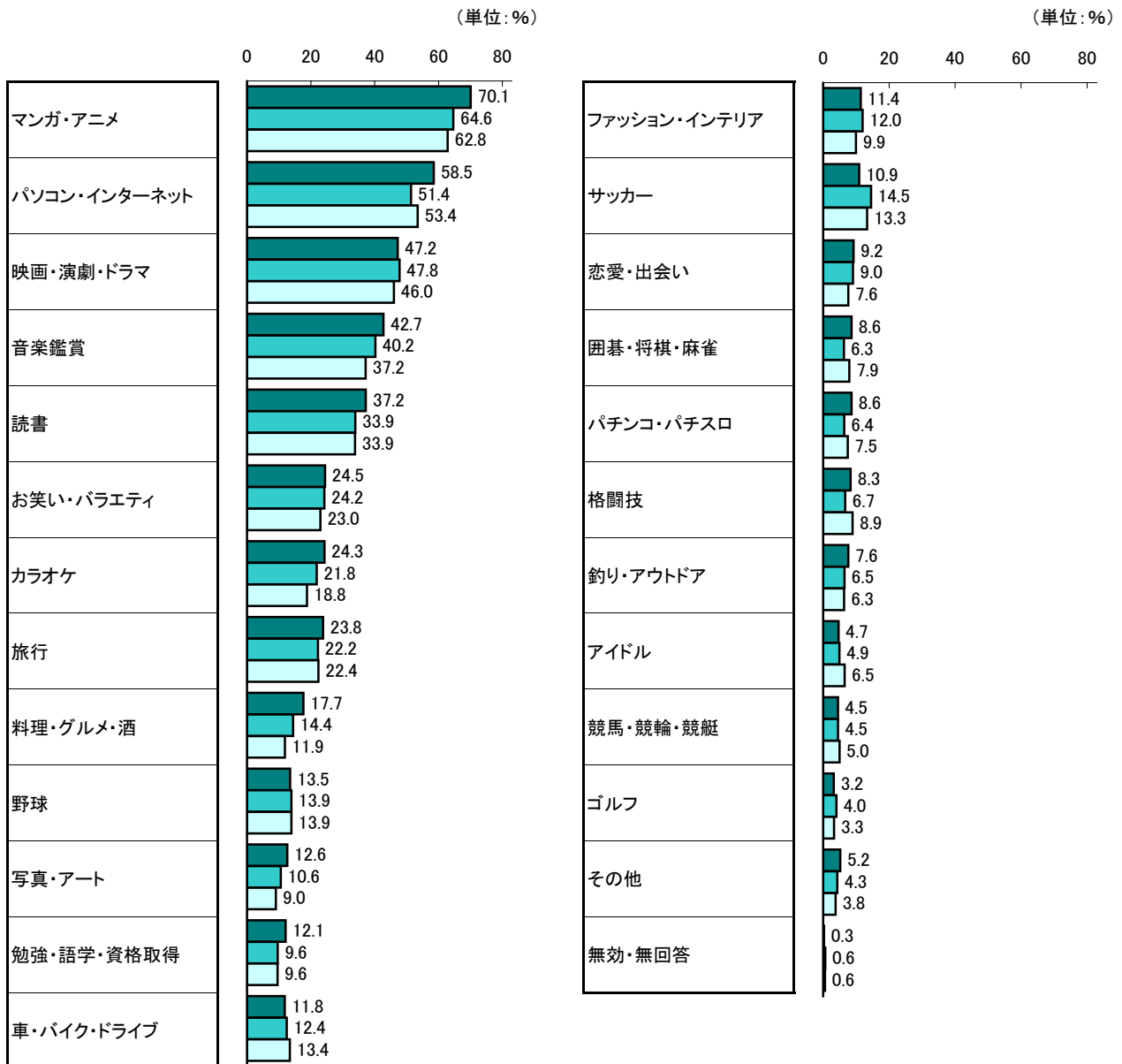
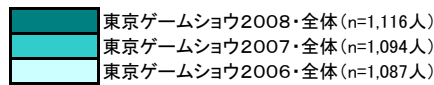
【ゲームプレイ頻度別分類】

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

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

## 6. 趣味・関心事《複数回答》

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



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

(単位:%)

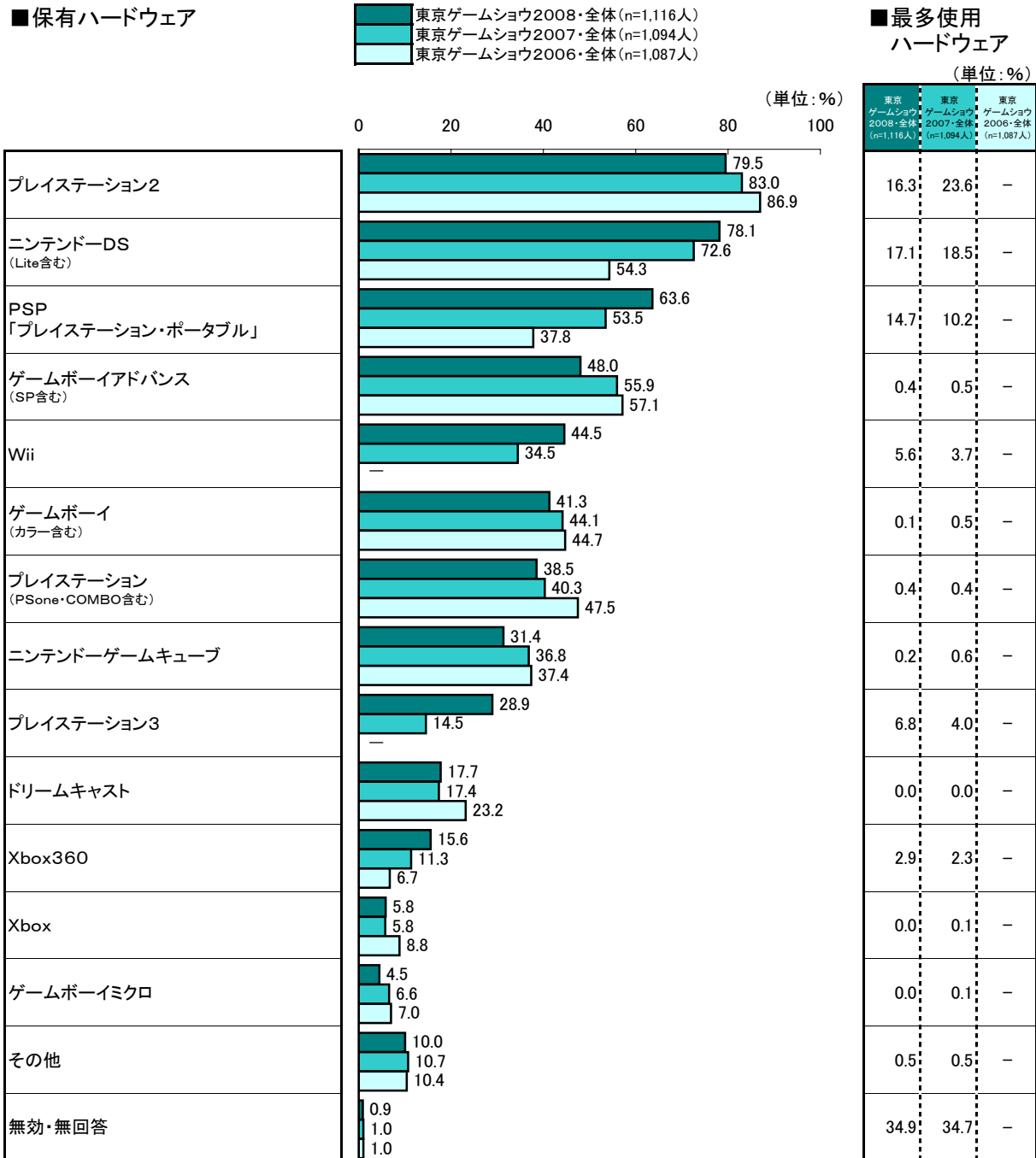
東京ゲームショウ 2008・全体	男女・年齢別																				家庭用ゲーム プレイ頻度別			
	男性										女性										ヘビー ユーザー	ミドル ユーザー	ライト ユーザー	
	3 ~ 9 才	1 0 ~ 1 2 才	1 3 ~ 1 5 才	1 6 ~ 1 8 才	1 9 ~ 2 4 才	2 5 ~ 2 9 才	3 0 ~ 3 9 才	4 0 ~ 4 9 才	5 0 才 以上	3 ~ 9 才	1 0 ~ 1 2 才	1 3 ~ 1 5 才	1 6 ~ 1 8 才	1 9 ~ 2 4 才	2 5 ~ 2 9 才	3 0 ~ 3 9 才	4 0 ~ 4 9 才	5 0 才 以上						
標本数(人)	1,116	857	5	34	87	91	298	142	153	36	11	259	3	5	11	16	102	56	48	13	5	404	474	238
マンガ・アニメ	70.1	69.7	60.0	79.4	71.3	84.6	76.2	67.6	59.5	36.1	9.1	71.4	100.0	80.0	100.0	93.8	83.3	69.6	43.8	53.8	0.0	76.5	70.0	59.2
パソコン・ インターネット	58.5	59.6	20.0	44.1	59.8	67.0	61.4	64.8	56.2	50.0	27.3	54.8	33.3	60.0	72.7	87.5	62.7	55.4	37.5	23.1	0.0	60.6	58.4	55.0
映画・演劇・ドラマ	47.2	42.7	40.0	20.6	33.3	34.1	42.6	52.8	45.8	55.6	45.5	62.2	0.0	40.0	27.3	68.8	64.7	69.6	56.3	76.9	60.0	43.6	49.8	48.3
音楽鑑賞	42.7	39.1	0.0	17.6	36.8	44.0	44.3	42.3	34.0	30.6	18.2	54.8	0.0	40.0	72.7	62.5	65.7	62.5	29.2	38.5	20.0	38.1	45.4	45.4
読書	37.2	33.8	0.0	29.4	34.5	40.7	36.9	34.5	26.8	30.6	18.2	48.3	0.0	40.0	54.5	68.8	53.9	50.0	37.5	30.8	20.0	33.2	40.1	38.2
お笑い・バラエティ	24.5	22.5	0.0	41.2	20.7	22.0	20.5	22.5	23.5	30.6	9.1	30.9	33.3	40.0	54.5	18.8	31.4	33.9	31.3	15.4	0.0	24.5	24.9	23.5
カラオケ	24.3	21.0	0.0	2.9	10.3	28.6	29.9	23.2	9.8	19.4	0.0	35.1	33.3	40.0	45.5	56.3	51.0	26.8	10.4	7.7	20.0	21.5	27.0	23.5
旅行	23.8	19.8	0.0	14.7	4.6	9.9	20.5	26.8	23.5	33.3	45.5	37.1	0.0	20.0	18.2	37.5	32.4	35.7	47.9	61.5	60.0	17.6	25.3	31.5
料理・グルメ・酒	17.7	14.1	0.0	2.9	4.6	11.0	14.1	15.5	23.5	13.9	9.1	29.3	0.0	0.0	18.2	18.8	26.5	42.9	33.3	23.1	20.0	16.6	15.8	23.1
野球	13.5	16.1	0.0	5.9	14.9	14.3	17.1	13.4	18.3	25.0	27.3	5.0	0.0	20.0	9.1	12.5	4.9	3.6	2.1	7.7	0.0	12.9	13.9	13.9
写真・アート	12.6	9.0	0.0	2.9	4.6	12.1	10.4	7.7	8.5	13.9	9.1	24.7	0.0	0.0	27.3	37.5	39.2	12.5	12.5	15.4	0.0	10.4	11.8	18.1
勉強・語学・ 資格取得	12.1	10.9	0.0	8.8	6.9	6.6	14.4	11.3	10.5	8.3	0.0	16.2	0.0	0.0	18.2	25.0	20.6	10.7	10.4	30.8	0.0	10.4	11.4	16.4
車・バイク・ドライブ	11.8	14.2	0.0	0.0	8.0	16.5	10.4	21.8	19.0	19.4	18.2	3.9	0.0	0.0	0.0	6.3	2.0	7.1	2.1	15.4	0.0	8.2	13.1	15.5
ファッション・ インテリア	11.4	6.1	0.0	0.0	0.0	4.4	7.0	9.9	7.8	2.8	0.0	29.0	0.0	20.0	0.0	18.8	33.3	35.7	31.3	15.4	0.0	8.9	10.3	17.6
サッカー	10.9	13.0	20.0	8.8	9.2	11.0	12.1	21.1	14.4	2.8	0.0	4.2	0.0	20.0	9.1	6.3	4.9	3.6	0.0	0.0	20.0	10.4	13.3	7.1
恋愛・出会い	9.2	8.1	0.0	0.0	4.6	8.8	12.1	7.0	6.5	2.8	0.0	13.1	0.0	0.0	9.1	6.3	18.6	19.6	4.2	0.0	0.0	7.7	10.5	9.2
囲碁・将棋・麻雀	8.6	9.7	0.0	14.7	6.9	13.2	13.1	7.0	5.9	0.0	18.2	5.0	0.0	0.0	0.0	25.0	5.9	3.6	2.1	0.0	0.0	9.2	9.9	5.0
パチンコ・パチスロ	8.6	10.2	0.0	0.0	3.4	7.7	9.4	14.1	14.4	13.9	18.2	3.5	0.0	0.0	0.0	6.3	3.9	5.4	2.1	0.0	0.0	9.7	7.8	8.4
格闘技	8.3	10.3	0.0	5.9	8.0	8.8	9.4	13.4	12.4	11.1	9.1	1.9	0.0	0.0	9.1	6.3	2.0	0.0	2.1	0.0	0.0	8.7	8.6	7.1
釣り・アウトドア	7.6	8.8	0.0	11.8	5.7	7.7	6.4	4.9	18.3	8.3	18.2	3.9	0.0	0.0	0.0	12.5	2.9	1.8	8.3	0.0	0.0	5.9	7.6	10.5
アイドル	4.7	4.7	0.0	0.0	3.4	3.3	4.7	5.6	6.5	5.6	0.0	4.6	33.3	0.0	0.0	6.3	6.9	1.8	2.1	7.7	0.0	2.7	5.7	5.9
競馬・競輪・競艇	4.5	5.5	0.0	2.9	1.1	5.5	4.0	4.2	13.7	0.0	9.1	1.2	0.0	0.0	0.0	0.0	2.0	0.0	0.0	7.7	0.0	4.7	4.2	4.6
ゴルフ	3.2	4.0	0.0	2.9	2.3	6.6	2.3	3.5	5.9	11.1	0.0	0.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.8	2.1	0.0	0.0	3.2	3.2	3.4
その他	5.2	5.3	0.0	0.0	4.6	6.6	5.0	4.2	6.5	2.8	27.3	5.0	0.0	0.0	0.0	12.5	3.9	5.4	6.3	0.0	20.0	3.0	5.9	7.6
無効・無回答	0.3	0.2	0.0	0.0	1.1	0.0	0.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.1	0.0	0.0	0.0	0.4	0.4



## Ⅱ. 家庭用ゲームのプレイ状況

### 1. 保有ハードウェア《複数回答》・最多使用ハードウェア

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



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

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

■保有ハードウェア(男女・年齢別/家庭用ゲームプレイ頻度別)

(単位:%)

	男女・年齢別																				家庭用ゲームプレイ頻度別			
	男性										女性										ヘビィユーザー	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						
東京ゲームショウ 2008・全体	1,116	857	5	34	87	91	298	142	153	36	11	259	3	5	11	16	102	56	48	13	5	404	474	238
プレイ ステーション2	79.5	79.8	60.0	70.6	77.0	86.8	83.9	76.8	79.1	61.1	81.8	78.4	33.3	60.0	81.8	87.5	83.3	75.0	81.3	69.2	20.0	81.9	83.3	67.6
ニンテンドーDS (Lite含む)	78.1	76.4	80.0	100.0	87.4	73.6	69.1	79.6	76.5	77.8	90.9	83.8	100.0	100.0	100.0	93.8	81.4	83.9	85.4	84.6	20.0	82.9	82.9	60.5
PSP 「プレイステーション・ ポータブル」	63.6	66.2	20.0	76.5	83.9	79.1	65.1	66.2	57.5	41.7	36.4	55.2	33.3	60.0	81.8	62.5	60.8	53.6	43.8	53.8	0.0	76.7	64.6	39.5
ゲームボーイ アドバンス (SP含む)	48.0	49.4	20.0	79.4	80.5	80.2	43.0	31.0	37.9	52.8	27.3	43.6	33.3	60.0	90.9	81.3	50.0	23.2	33.3	46.2	0.0	56.2	49.2	31.9
Wii	44.5	44.8	80.0	82.4	60.9	51.6	39.9	38.7	34.6	50.0	63.6	43.6	33.3	80.0	54.5	37.5	39.2	42.9	50.0	53.8	20.0	52.7	43.9	31.9
ゲームボーイ (カラー含む)	41.3	41.3	20.0	58.8	64.4	71.4	39.9	27.5	26.8	25.0	36.4	41.3	0.0	60.0	54.5	87.5	52.0	30.4	12.5	46.2	40.0	48.3	40.7	30.7
プレイ ステーション (PSone・ COMBO含む)	38.5	39.0	20.0	50.0	48.3	51.6	37.9	34.5	34.6	22.2	36.4	37.1	0.0	20.0	27.3	31.3	48.0	33.9	27.1	38.5	20.0	43.6	37.6	31.9
ニンテンドー ゲームキューブ	31.4	32.4	0.0	58.8	57.5	52.7	26.2	21.1	25.5	27.8	27.3	27.8	33.3	60.0	63.6	50.0	25.5	12.5	29.2	46.2	0.0	37.6	31.9	19.7
プレイ ステーション3	28.9	32.4	0.0	29.4	42.5	38.5	29.5	35.2	32.0	19.4	18.2	17.4	0.0	20.0	27.3	12.5	13.7	16.1	22.9	30.8	20.0	37.1	28.9	15.1
ドリームキャスト	17.7	20.0	0.0	5.9	3.4	14.3	18.1	28.2	35.3	11.1	9.1	10.4	0.0	0.0	0.0	0.0	7.8	16.1	18.8	7.7	0.0	16.8	19.6	15.5
Xbox360	15.6	18.1	0.0	2.9	14.9	14.3	20.8	22.5	19.6	8.3	9.1	7.3	0.0	0.0	18.2	0.0	10.8	3.6	2.1	23.1	0.0	21.5	16.2	4.2
Xbox	5.8	6.7	0.0	0.0	2.3	3.3	4.0	7.7	18.3	2.8	0.0	3.1	0.0	0.0	9.1	0.0	0.0	5.4	8.3	0.0	0.0	7.2	6.3	2.5
ゲームボーイ ミクロ	4.5	5.0	0.0	2.9	4.6	8.8	3.4	6.3	6.5	0.0	9.1	2.7	0.0	0.0	0.0	12.5	1.0	3.6	4.2	0.0	0.0	5.4	4.6	2.5
その他	10.0	10.0	0.0	2.9	9.2	8.8	9.7	9.9	15.0	8.3	0.0	10.0	0.0	20.0	18.2	12.5	13.7	5.4	6.3	0.0	20.0	12.4	9.5	7.1
無効・無回答	0.9	0.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.7	0.7	0.7	2.8	0.0	1.9	0.0	0.0	0.0	0.0	1.0	1.8	0.0	15.4	20.0	0.0	0.0	4.2

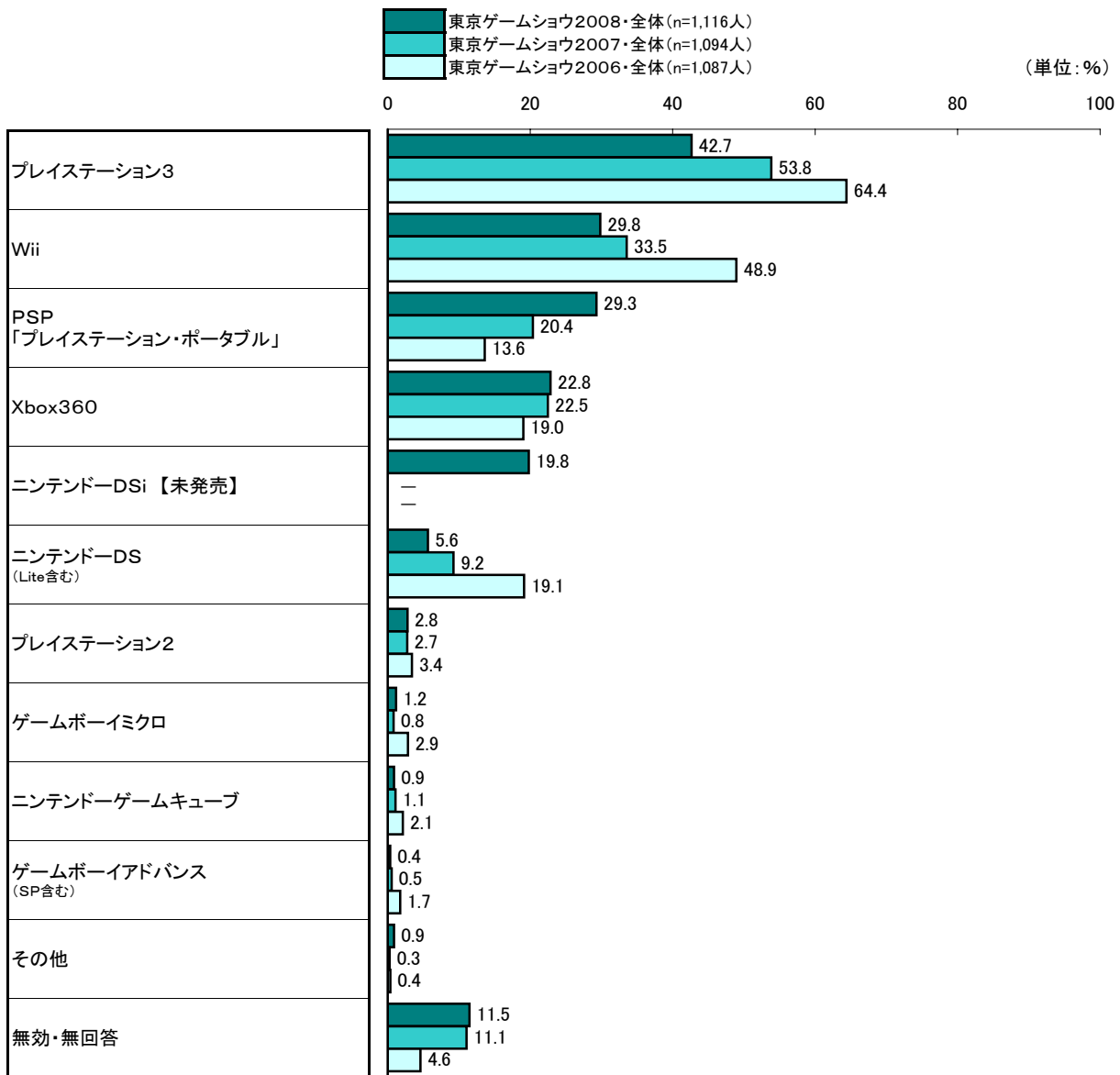
■最多使用ハードウェア(男女・年齢別/家庭用ゲームプレイ頻度別)

(単位:%)

	2008・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)	1,116	857	5	34	87	91	298	142	153	36	11	259	3	5	11	16	102	56	48	13	5	404	474	238
ニンテンドーDS (Lite含む)	17.1	14.5	20.0	20.6	9.2	7.7	11.7	19.0	15.7	30.6	36.4	25.9	33.3	40.0	45.5	25.0	23.5	26.8	29.2	15.4	0.0	16.8	16.7	18.5
プレイ ステーション2	16.3	16.0	0.0	8.8	4.6	20.9	17.8	14.8	20.9	11.1	9.1	17.4	0.0	0.0	18.2	31.3	23.5	16.1	8.3	7.7	0.0	11.1	19.4	18.9
PSP 「プレイステーション・ ポータブル」	14.7	16.2	0.0	17.6	24.1	23.1	17.1	12.0	13.1	8.3	0.0	9.7	0.0	0.0	18.2	12.5	10.8	10.7	4.2	15.4	0.0	20.5	13.5	7.1
プレイ ステーション3	6.8	8.1	0.0	5.9	11.5	13.2	6.7	7.0	7.8	8.3	0.0	2.7	0.0	0.0	0.0	2.0	3.6	4.2	7.7	0.0	0.0	6.7	8.4	3.8
Wii	5.6	4.3	0.0	14.7	3.4	3.3	5.0	2.8	2.0	5.6	18.2	10.0	0.0	40.0	9.1	6.3	2.9	10.7	18.8	23.1	20.0	4.5	6.1	6.7
Xbox360	2.9	3.4	0.0	0.0	1.1	2.2	4.4	3.5	4.6	2.8	0.0	1.2	0.0	0.0	9.1	0.0	0.0	3.6	0.0	0.0	0.0	3.7	3.0	1.3
ゲームボーイ アドバンス (SP含む)	0.4	0.4	0.0	0.0	2.3	0.0	0.0	0.0	0.0	2.8	0.0	0.8	0.0	0.0	0.0	6.3	1.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.7	0.2	0.4
プレイ ステーション (PSone・ COMBO含む)	0.4	0.5	0.0	0.0	1.1	0.0	0.3	0.7	0.0	2.8	0.0	0.4	0.0	0.0	0.0	0.0	1.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.4	1.3
ニンテンドー ゲームキューブ	0.2	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.8	0.0	0.4	0.0	0.0	0.0	1.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.2	0.0	0.4
ゲームボーイ (カラー含む)	0.1	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.2	0.0	0.0
ゲームボーイ ミクロ	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Xbox	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
ドリームキャスト	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
その他	0.5	0.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.1	1.3	0.0	0.0	0.4	0.0	0.0	0.0	1.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.2	0.6	0.8
無効・無回答	34.9	35.9	80.0	32.4	42.5	29.7	36.6	38.0	34.6	25.0	36.4	31.3	66.7	20.0	0.0	18.8	34.3	26.8	35.4	30.8	80.0	35.1	31.6	40.8

## 2. 購入希望のハードウェア 《複数回答》

〔質問〕 今後購入したいと思う家庭用ゲーム機をすべて教えてください。※PC・携帯電話は除きます。



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

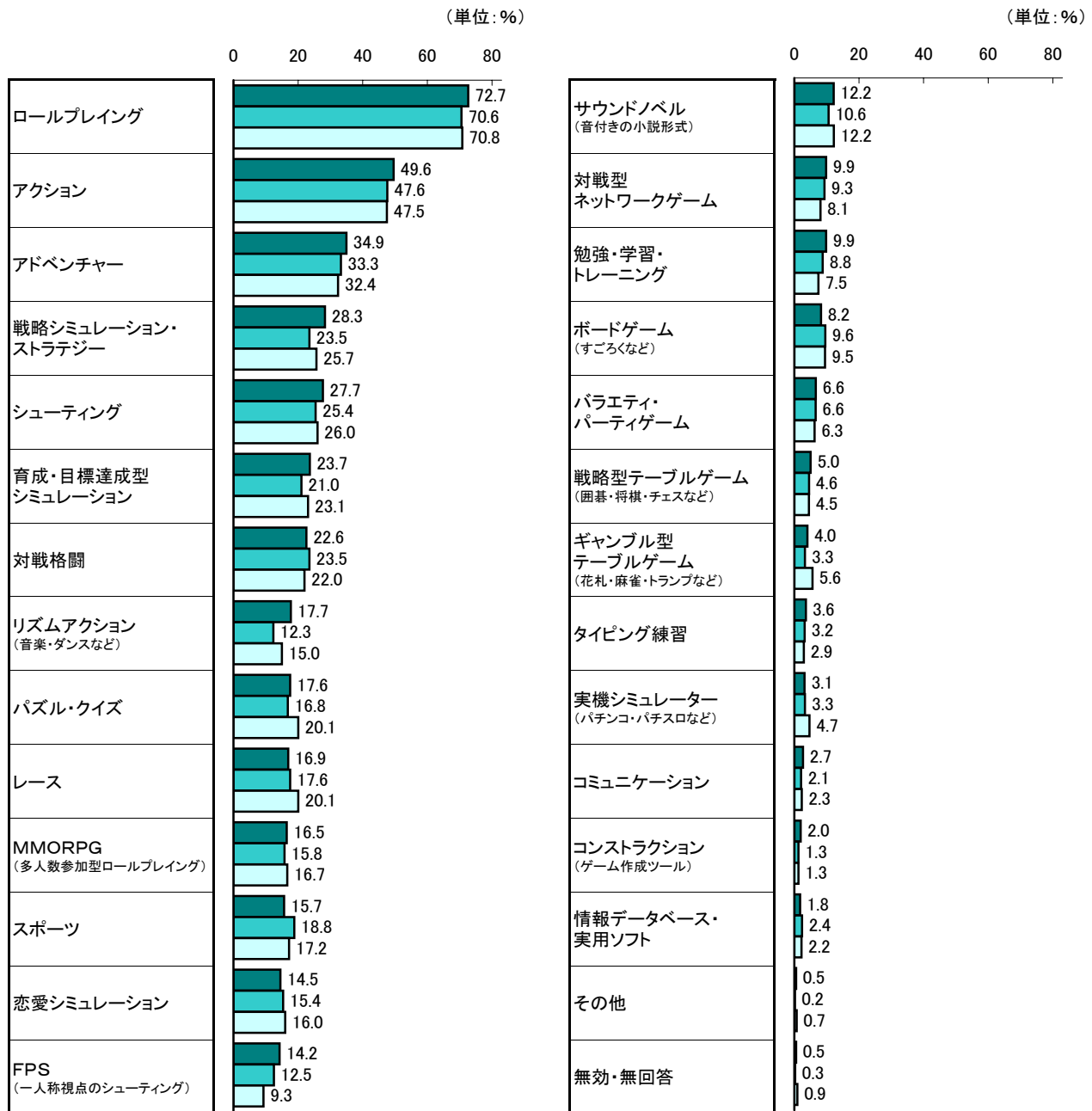
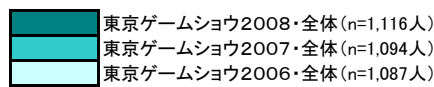
- ・購入希望率の1位・2位は「プレイステーション3」(42.7%)「Wii」(29.8%)であるが、いずれも2年連続で減少。
- ・「PSP『プレイステーション・ポータブル』」(29.3%)「Xbox360」(22.8%)は、2年連続で購入希望率が増加。
- ・調査時点で未発売だった「ニンテンドーDSi」の購入希望率は19.8%
- ・多くの機種で女性の購入希望率が男性を上回るが、「Xbox360」の購入希望率は女性より男性の方が高い(30.9%)。
- ・「Wii」「PSP『プレイステーション・ポータブル』」「ニンテンドーDS(Lite含む)」はライトユーザーの購入希望率が高い。

(単位:%)

	2008・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)	1,116	857	5	34	87	91	298	142	153	36	11	259	3	5	11	16	102	56	48	13	5	404	474	238
プレイ ステーション3	42.7	41.8	20.0	26.5	39.1	52.7	41.9	39.4	41.2	55.6	18.2	45.6	0.0	20.0	63.6	62.5	52.0	46.4	31.3	38.5	20.0	40.1	45.4	41.6
Wii	29.8	28.4	60.0	11.8	24.1	25.3	29.5	31.0	31.4	27.8	18.2	34.7	66.7	20.0	27.3	56.3	36.3	32.1	31.3	30.8	20.0	29.7	29.7	30.3
Xbox360	29.3	30.9	20.0	26.5	34.5	36.3	31.2	35.2	28.8	8.3	18.2	23.9	0.0	0.0	27.3	37.5	27.5	23.2	18.8	15.4	20.0	33.7	30.2	20.2
PSP 「プレイステーション・ ポータブル」	22.8	21.9	0.0	14.7	23.0	24.2	23.2	19.7	21.6	25.0	18.2	25.9	0.0	20.0	27.3	50.0	25.5	16.1	35.4	23.1	0.0	19.8	23.4	26.9
ニンテンドーDSi 【未発売】	19.8	19.0	40.0	38.2	25.3	18.7	17.8	16.9	10.5	33.3	36.4	22.4	33.3	60.0	36.4	25.0	26.5	12.5	18.8	23.1	0.0	23.5	16.2	20.6
ニンテンドーDS (Lite含む)	5.6	5.1	20.0	0.0	5.7	6.6	7.0	3.5	3.3	2.8	0.0	7.3	0.0	0.0	0.0	18.8	6.9	7.1	8.3	7.7	0.0	5.2	4.4	8.8
プレイ ステーション2	2.8	2.0	0.0	2.9	3.4	1.1	1.0	2.8	2.6	2.8	0.0	5.4	0.0	0.0	9.1	18.8	2.9	3.6	8.3	7.7	0.0	2.0	1.7	6.3
ニンテンドー ゲームキューブ	1.2	1.4	20.0	2.9	2.3	2.2	1.0	2.1	0.0	0.0	0.0	0.4	0.0	0.0	0.0	6.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.7	0.2	2.1
ゲームボーイ マイクロ	0.9	0.9	0.0	2.9	2.3	3.3	0.0	0.7	0.7	0.0	0.0	0.8	33.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	20.0	0.7	1.3	0.4
ゲームボーイ アドバンス (SP含む)	0.4	0.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.3	1.4	0.0	0.0	0.0	0.4	0.0	0.0	0.0	6.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.5	0.2	0.4
その他	0.9	1.1	0.0	2.9	1.1	0.0	1.0	2.1	0.7	0.0	0.0	0.4	0.0	0.0	0.0	0.0	1.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.5	0.4	0.8
無効・無回答	11.5	11.7	0.0	5.9	10.3	12.1	12.1	9.2	15.7	8.3	18.2	10.8	0.0	20.0	0.0	6.3	7.8	12.5	14.6	7.7	60.0	13.4	10.1	10.9

### 3. 好きなゲームジャンル 《複数回答》

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



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

(単位:%)

東京ゲームショウ 2008・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)	72.7	72.3	60.0	55.9	77.0	70.3	72.1	76.8	73.2	72.2	45.5	73.7	33.3	60.0	90.9	81.3	87.3	71.4	56.3	53.8	20.0	404	474	238
ロールプレイング	72.7	72.3	60.0	55.9	77.0	70.3	72.1	76.8	73.2	72.2	45.5	73.7	33.3	60.0	90.9	81.3	87.3	71.4	56.3	53.8	20.0	75.2	75.9	61.8
アクション	49.6	51.7	40.0	64.7	63.2	65.9	57.7	44.4	38.6	19.4	27.3	42.5	0.0	40.0	72.7	68.8	51.0	39.3	29.2	7.7	0.0	56.4	50.0	37.0
アドベンチャー	34.9	32.8	40.0	55.9	54.0	42.9	26.8	28.9	26.1	22.2	45.5	42.1	66.7	60.0	63.6	56.3	56.9	26.8	27.1	7.7	20.0	39.1	36.1	25.6
戦略シミュレーション・ ストラテジー	28.3	32.8	0.0	17.6	32.2	23.1	35.9	38.0	35.3	27.8	9.1	13.5	0.0	0.0	36.4	31.3	13.7	16.1	4.2	7.7	0.0	33.4	25.5	25.2
シューティング	27.7	31.0	0.0	50.0	48.3	40.7	28.9	24.6	24.8	22.2	27.3	16.6	0.0	20.0	27.3	50.0	11.8	14.3	12.5	30.8	20.0	35.9	23.2	22.7
育成・目標達成型 シミュレーション	23.7	23.2	20.0	17.6	28.7	23.1	24.8	23.9	19.6	19.4	9.1	25.1	33.3	20.0	36.4	31.3	32.4	21.4	14.6	15.4	0.0	27.0	21.3	22.7
対戦格闘	22.6	25.1	20.0	38.2	33.3	23.1	26.2	24.6	21.6	13.9	0.0	14.3	0.0	40.0	45.5	31.3	11.8	8.9	14.6	0.0	20.0	28.2	20.0	18.1
リズムアクション (音楽・ダンスなど)	17.7	14.4	0.0	11.8	19.5	23.1	15.1	12.0	9.2	13.9	0.0	29.0	66.7	40.0	27.3	37.5	36.3	21.4	22.9	15.4	0.0	18.1	18.6	15.5
パズル・クイズ	17.6	14.4	0.0	11.8	6.9	14.3	14.1	14.8	17.6	16.7	36.4	28.2	33.3	0.0	18.2	25.0	30.4	28.6	33.3	23.1	0.0	16.6	19.4	15.5
レース	16.9	19.5	20.0	35.3	27.6	23.1	15.8	14.8	18.3	30.6	18.2	8.5	0.0	80.0	0.0	31.3	5.9	7.1	2.1	15.4	0.0	19.6	14.3	17.6
MMORPG (多人数参加型 ロールプレイング)	16.5	19.4	0.0	8.8	14.9	22.0	18.8	24.6	24.8	2.8	0.0	6.9	0.0	0.0	18.2	12.5	8.8	3.6	6.3	0.0	0.0	22.5	13.9	11.3
スポーツ	15.7	18.3	0.0	17.6	27.6	15.4	18.1	18.3	14.4	19.4	36.4	6.9	0.0	20.0	9.1	18.8	2.9	10.7	8.3	0.0	0.0	15.6	16.0	15.1
恋愛シミュレーション	14.5	12.7	0.0	2.9	6.9	17.6	15.8	12.0	13.1	5.6	0.0	20.5	0.0	0.0	9.1	18.8	26.5	26.8	10.4	15.4	0.0	16.6	14.3	11.3
FPS (一人称視点の シューティング)	14.2	17.6	0.0	5.9	23.0	26.4	20.8	14.1	14.4	2.8	0.0	3.1	0.0	20.0	18.2	6.3	2.0	3.6	0.0	0.0	0.0	21.3	12.7	5.5
サウンドノベル (音付きの小説形式)	12.2	12.1	0.0	0.0	10.3	9.9	11.4	19.7	14.4	5.6	0.0	12.4	0.0	0.0	18.2	12.5	19.6	8.9	4.2	7.7	0.0	12.9	12.7	10.1
対戦型 ネットワークゲーム	9.9	11.9	20.0	5.9	11.5	19.8	11.7	11.3	11.1	8.3	0.0	3.1	0.0	0.0	18.2	6.3	1.0	5.4	2.1	0.0	0.0	12.9	9.5	5.5
勉強・学習・ トレーニング	9.9	6.8	20.0	2.9	1.1	4.4	7.7	4.2	8.5	25.0	0.0	20.1	0.0	20.0	9.1	12.5	16.7	17.9	27.1	53.8	20.0	7.7	9.7	13.9
ボードゲーム (すごろくなど)	8.2	8.2	0.0	5.9	6.9	15.4	7.4	5.6	8.5	11.1	9.1	8.5	0.0	0.0	0.0	18.8	7.8	5.4	12.5	15.4	0.0	10.4	6.3	8.4
バラエティ・ パーティゲーム	6.6	5.7	0.0	11.8	5.7	7.7	6.7	4.9	3.3	2.8	0.0	9.7	0.0	20.0	27.3	12.5	12.7	3.6	4.2	15.4	0.0	7.4	6.3	5.9
戦略型 テーブルゲーム 〔囲碁・将棋・チェスなど〕	5.0	6.1	0.0	5.9	8.0	8.8	6.0	4.2	5.9	2.8	9.1	1.5	0.0	0.0	0.0	6.3	1.0	3.6	0.0	0.0	0.0	6.4	4.2	4.2
ギャング型 テーブルゲーム 〔花札・麻雀・トランプなど〕	4.0	3.9	0.0	0.0	1.1	3.3	4.0	1.4	7.8	5.6	9.1	4.6	0.0	0.0	9.1	18.8	2.9	1.8	8.3	0.0	0.0	5.4	3.2	3.4
タイピング練習	3.6	2.8	0.0	0.0	1.1	4.4	4.0	1.4	2.6	2.8	0.0	6.2	0.0	0.0	18.2	6.3	7.8	5.4	2.1	7.7	0.0	3.5	3.0	5.0
実機シミュレーター (パソコン・パチスロなど)	3.1	3.5	0.0	0.0	3.4	4.4	4.0	3.5	3.9	0.0	0.0	1.9	0.0	0.0	0.0	0.0	1.0	5.4	2.1	0.0	0.0	4.2	1.9	3.8
コミュニケーション	2.7	2.5	0.0	0.0	3.4	6.6	2.0	3.5	0.7	0.0	0.0	3.5	0.0	0.0	0.0	6.3	4.9	3.6	2.1	0.0	0.0	3.5	1.9	2.9
コンストラクション (ゲーム作成ツール)	2.0	1.9	0.0	0.0	2.3	3.3	2.0	1.4	2.0	0.0	0.0	2.3	0.0	0.0	9.1	0.0	2.9	1.8	2.1	0.0	0.0	2.5	1.5	2.1
情報データベース・ 実用ソフト	1.8	2.0	0.0	0.0	1.1	2.2	2.3	2.8	2.0	0.0	0.0	1.2	0.0	0.0	0.0	0.0	1.0	1.8	2.1	0.0	0.0	2.5	1.1	2.1
その他	0.5	0.6	0.0	0.0	0.0	3.3	0.3	0.0	0.7	0.0	0.0	0.4	0.0	0.0	0.0	0.0	1.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.7	0.6	0.0
無効・無回答	0.5	0.6	0.0	2.9	0.0	1.1	0.3	0.0	1.3	0.0	0.0	0.8	0.0	0.0	0.0	6.3	0.0	0.0	0.0	0.0	20.0	0.5	0.4	1.3

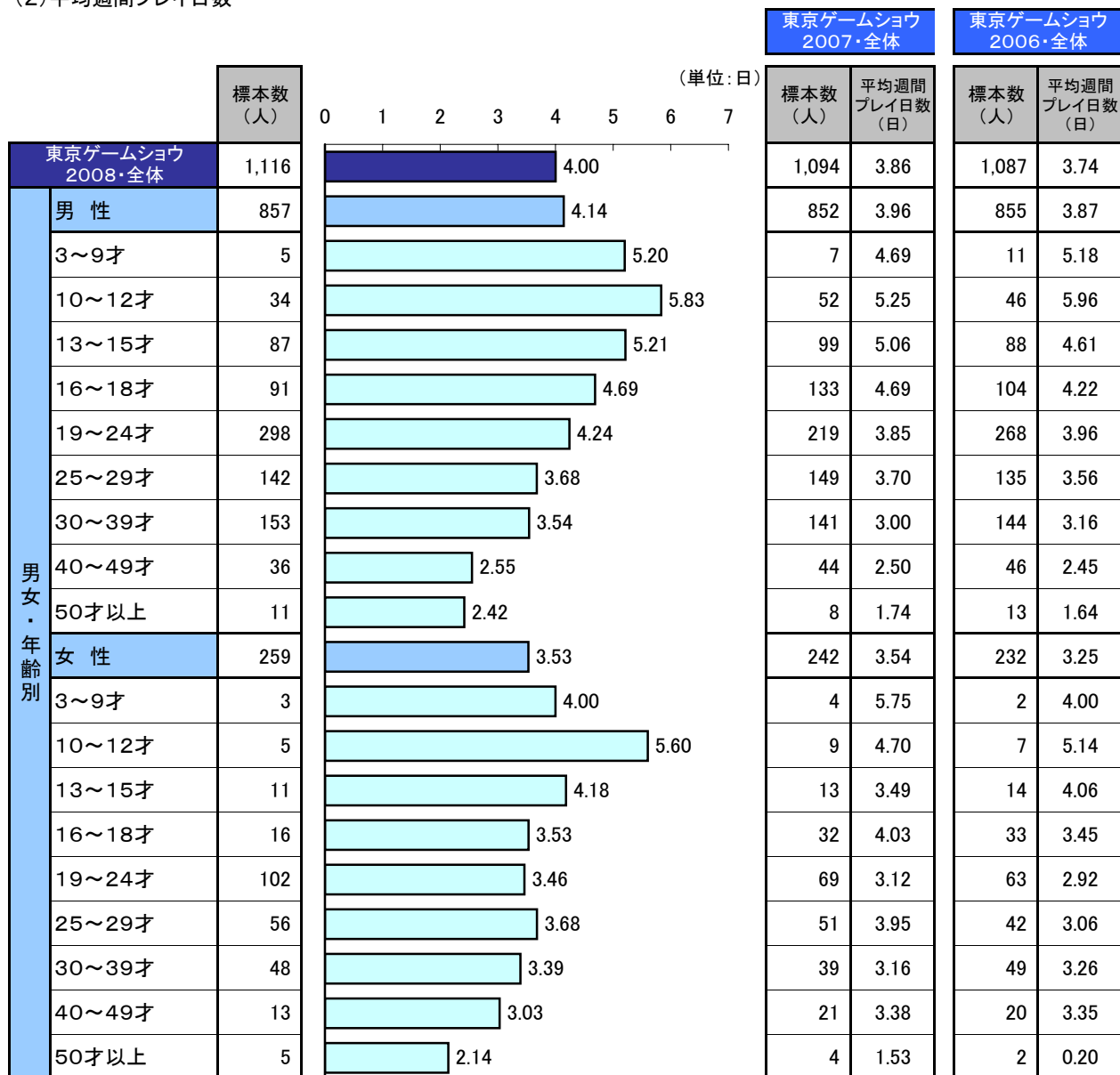
(単位:%)

2008・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	カラオケ	旅行	料理・グルメ・酒	野球	写真・アート	勉強・語学・資格取得	車・バイク・ドライブ	インターネット・フィッシング	サッカー	恋愛・出会い	囲碁・将棋・麻雀	パチンコ・パチスロ	格闘技	釣り・アウトドア	アイドル	競馬・競輪・競艇	ゴルフ	その他	無効・無回答		
標本数(人)	1,116	782	653	527	477	415	273	271	266	197	151	141	135	132	127	122	103	96	96	93	85	52	50	36	58	3	
ロールプレイング	72.7	79.5	79.3	75.7	76.9	80.2	76.9	80.4	67.3	69.5	72.2	78.0	70.4	65.2	74.0	73.0	71.8	69.8	69.8	66.7	71.8	69.2	72.0	77.8	67.2	100.0	
アクション	49.6	56.0	56.7	53.3	55.8	55.7	56.0	59.8	43.6	51.3	47.7	63.8	63.0	50.0	51.2	44.3	58.3	66.7	42.7	63.4	57.6	48.1	50.0	61.1	60.3	33.3	
アドベンチャー	34.9	42.5	40.0	39.5	42.1	45.3	43.6	46.1	40.2	43.7	34.4	48.9	45.9	36.4	47.2	32.8	44.7	45.8	30.2	38.7	40.0	38.5	36.0	30.6	37.9	33.3	
戦略シミュレーション・ストラテジー	28.3	31.3	34.2	30.2	31.7	35.2	25.6	29.5	32.7	29.9	37.7	38.3	40.7	38.6	20.5	29.5	35.9	42.7	35.4	41.9	28.2	26.9	48.0	30.6	36.2	0.0	
シューティング	27.7	31.8	33.7	28.7	30.6	32.3	31.5	32.1	30.1	28.4	27.8	36.2	30.4	36.4	17.3	23.8	31.1	40.6	24.0	37.6	36.5	32.7	26.0	41.7	31.0	33.3	
育成・目標達成型シミュレーション	23.7	28.3	26.3	25.2	28.3	29.6	30.4	33.6	25.9	32.0	31.8	32.6	34.8	28.8	29.9	23.8	35.9	29.2	29.2	22.6	22.4	32.7	34.0	27.8	32.8	0.0	
対戦格闘	22.6	25.3	25.4	23.5	25.6	25.1	25.6	26.2	27.1	22.3	31.1	26.2	29.6	31.1	19.7	30.3	24.3	34.4	24.0	50.5	25.9	21.2	30.0	27.8	24.1	0.0	
リズムアクション (音楽・ダンスなど)	17.7	20.7	21.1	20.7	26.6	22.2	28.9	29.5	23.3	25.9	18.5	30.5	29.6	17.4	25.2	17.2	28.2	25.0	20.8	21.5	16.5	26.9	20.0	19.4	13.8	33.3	
パズル・クイズ	17.6	18.9	21.0	20.5	23.7	23.4	29.3	24.7	24.8	26.9	21.2	35.5	26.7	14.4	27.6	16.4	30.1	35.4	22.9	16.1	14.1	21.2	32.0	19.4	20.7	33.3	
レース	16.9	16.9	19.3	18.0	18.2	16.4	23.8	15.9	17.7	18.3	21.9	22.0	20.7	43.2	18.9	27.0	17.5	17.7	21.9	28.0	25.9	25.0	22.0	41.7	20.7	0.0	
MMORPG (多人数参加型 ロールプレイング)	16.5	19.1	22.2	15.0	16.4	18.1	14.7	22.1	12.8	19.3	20.5	18.4	17.8	19.7	17.3	17.2	18.4	25.0	22.9	12.9	24.7	21.2	22.0	30.6	19.0	0.0	
スポーツ	15.7	14.5	15.9	15.9	17.6	13.3	21.2	15.1	19.9	16.8	47.0	13.5	17.8	22.0	14.2	44.3	22.3	21.9	18.8	28.0	22.4	28.8	26.0	41.7	17.2	0.0	
恋愛シミュレーション	14.5	18.4	16.1	14.0	17.8	17.3	16.8	25.1	15.8	19.3	19.2	19.9	18.5	6.8	18.1	14.8	31.1	18.8	19.8	16.1	15.3	32.7	14.0	13.9	13.8	0.0	
FPS (一人称視点の シューティング)	14.2	15.5	18.2	15.6	17.8	15.7	12.5	13.7	12.8	14.2	22.5	17.7	19.3	22.0	12.6	20.5	16.5	18.8	15.6	19.4	20.0	5.8	20.0	30.6	13.8	33.3	
サウンドノベル (音付きの小説形式)	12.2	15.0	16.1	15.6	16.4	20.2	15.4	17.3	14.7	17.8	15.9	27.0	25.2	14.4	17.3	13.9	22.3	21.9	13.5	18.3	12.9	13.5	14.0	13.9	12.1	0.0	
対戦型 ネットワークゲーム	9.9	11.1	13.2	10.4	13.0	11.6	11.4	12.2	10.2	15.7	16.6	18.4	17.0	15.2	8.7	17.2	19.4	19.8	14.6	12.9	10.6	13.5	20.0	22.2	12.1	0.0	
勉強・学習・ トレーニング	9.9	9.1	8.9	13.9	11.9	15.4	15.4	12.9	17.3	22.8	11.3	19.9	31.9	11.4	17.3	9.0	20.4	12.5	8.3	9.7	16.5	23.1	14.0	19.4	19.0	33.3	
ボードゲーム (すごろくなど)	8.2	8.8	10.1	10.4	10.9	11.6	13.2	11.1	12.8	16.8	11.3	15.6	13.3	9.1	10.2	8.2	14.6	20.8	11.5	11.8	14.1	7.7	16.0	16.7	12.1	0.0	
バラエティ・ パーティゲーム	6.6	8.3	8.1	9.1	10.1	9.9	15.8	9.6	9.4	11.2	8.6	9.9	12.6	4.5	14.2	10.7	12.6	12.5	6.3	9.7	8.2	7.7	8.0	11.1	6.9	0.0	
戦略型 テーブルゲーム (囲碁・将棋・チェスなど)	5.0	5.1	4.9	4.9	7.1	6.7	7.0	4.8	5.3	7.6	10.6	6.4	10.4	4.5	3.9	5.7	8.7	21.9	9.4	5.4	10.6	11.5	18.0	22.2	8.6	0.0	
ギャング型 テーブルゲーム (花札・麻雀・トランプなど)	4.0	4.2	4.4	4.2	4.8	5.1	5.9	5.2	4.9	9.1	4.6	7.8	5.9	5.3	3.9	1.6	5.8	19.8	11.5	4.3	7.1	5.8	18.0	8.3	3.4	33.3	
タイピング練習	3.6	4.3	4.1	4.9	5.7	5.5	6.2	6.3	4.5	6.6	3.3	12.1	8.9	4.5	4.7	4.9	10.7	9.4	9.4	2.2	7.1	3.8	6.0	11.1	3.4	0.0	
実機シミュレーター (パチンコ・パチスロなど)	3.1	3.1	3.2	3.2	2.9	3.1	4.0	4.1	2.3	3.6	4.6	4.3	5.2	7.6	2.4	4.9	6.8	5.2	17.7	6.5	4.7	5.8	8.0	2.8	3.4	0.0	
コミュニケーション	2.7	3.3	4.0	4.0	4.4	4.8	5.5	5.2	3.0	6.6	3.3	7.8	8.9	3.0	6.3	2.5	8.7	7.3	4.2	1.1	3.5	9.6	4.0	8.3	6.9	0.0	
コンストラクション (ゲーム作成ツール)	2.0	2.6	3.1	3.0	2.9	3.1	2.2	2.6	1.1	2.5	2.6	4.3	3.0	0.8	1.6	0.0	1.9	3.1	1.0	0.0	1.2	0.0	2.0	2.8	3.4	0.0	
情報データベース・ 実用ソフト	1.8	2.2	2.9	2.8	3.1	3.4	3.3	3.3	3.0	5.1	2.6	7.8	8.1	1.5	3.9	3.3	5.8	4.2	1.0	3.2	4.7	3.8	2.0	8.3	6.9	0.0	
その他	0.5	0.6	0.8	0.9	0.8	1.0	0.7	1.5	0.8	0.5	0.7	1.4	1.5	1.5	0.8	0.0	1.9	2.1	0.0	0.0	0.0	3.8	0.0	2.8	3.4	0.0	
無効・無回答	0.5	0.3	0.5	0.6	0.8	0.7	0.4	0.4	0.8	1.5	0.7	2.1	1.5	0.8	0.8	1.6	1.0	1.0	1.0	3.2	2.4	1.9	2.0	2.8	1.7	0.0	





(2) 平均週間プレイ日数



注) 平均週間プレイ日数の算出方法

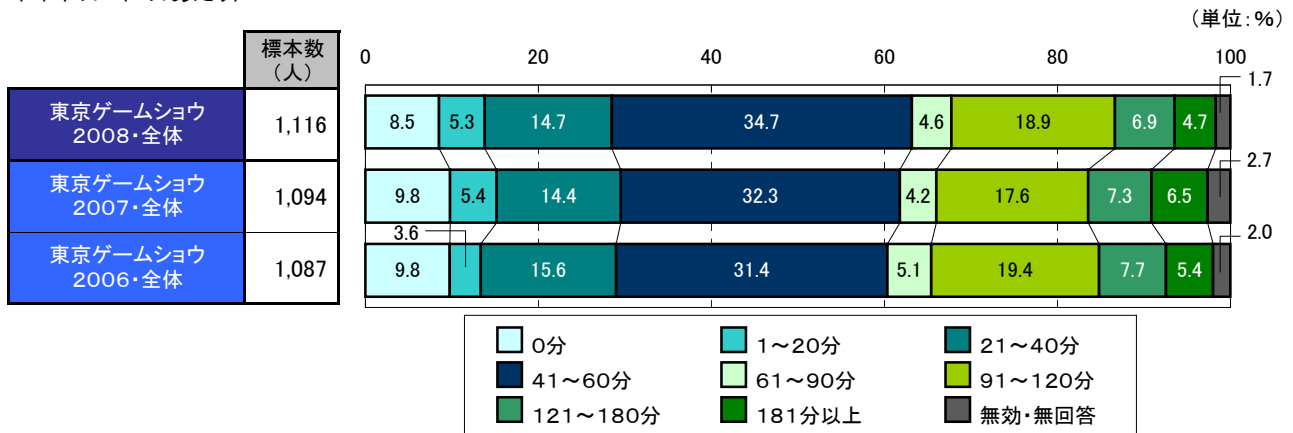
「ほとんど毎日」: 7日、「週に4~5日」: 4.5日、「週に2~3日」: 2.5日、「週に1日」: 1日、  
「月に2~3日」: 0.3日、「月に1日以下」: 0.1日として推計

- ・全体の平均週間プレイ日数は年々増加し、今回は4.00日となった。
- ・男性の平均週間プレイ日数は前々回・前回に引き続き増加し4.14日。女性は前回とほとんど変わらず横ばい(3.53日)。
- ・男女とも「10~12才」が最も平均週間プレイ日数が多い(男性:5.83日、女性:5.60日)。

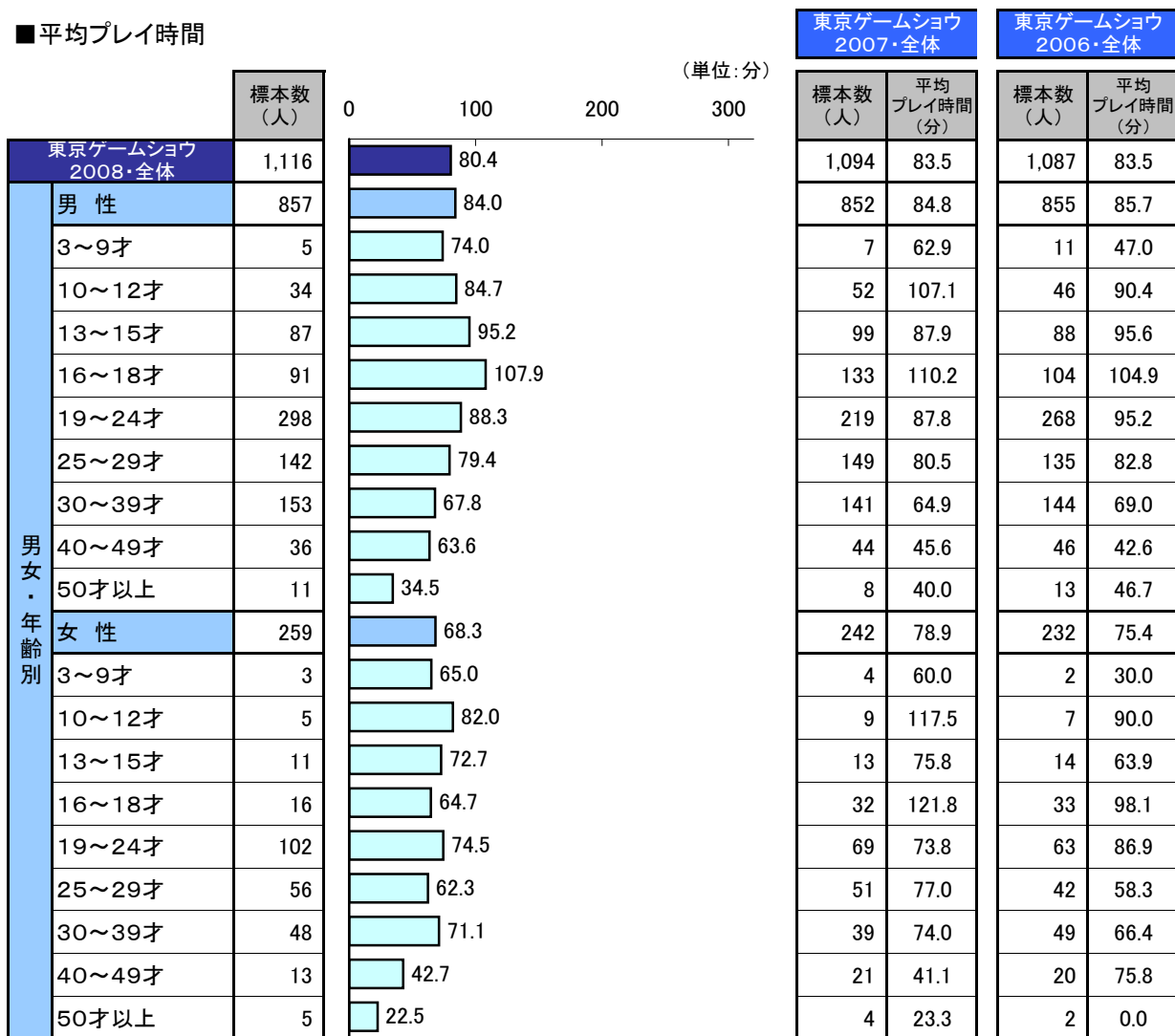
## 5. ゲームプレイ時間

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

(1) 平日 (1日あたり)

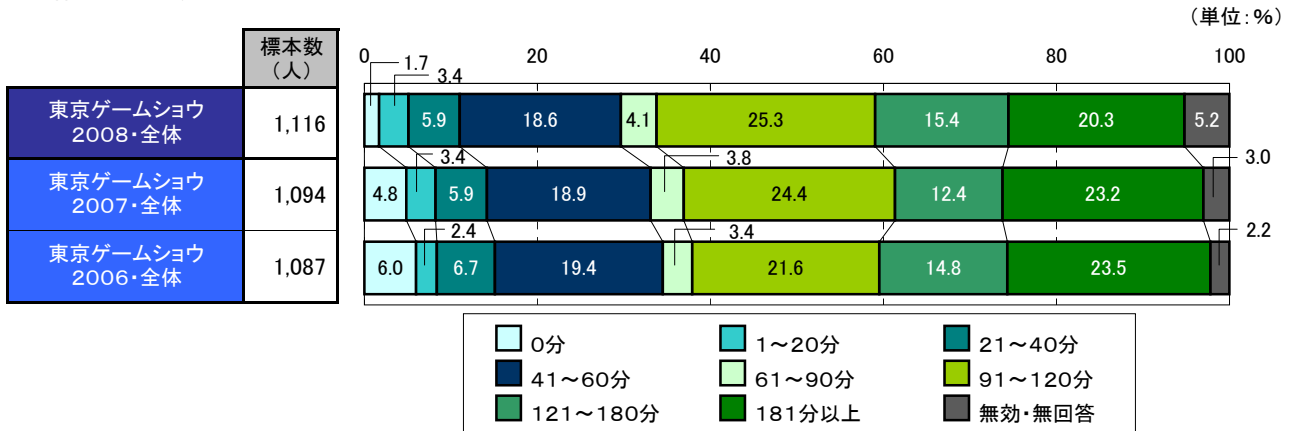


### ■ 平均プレイ時間

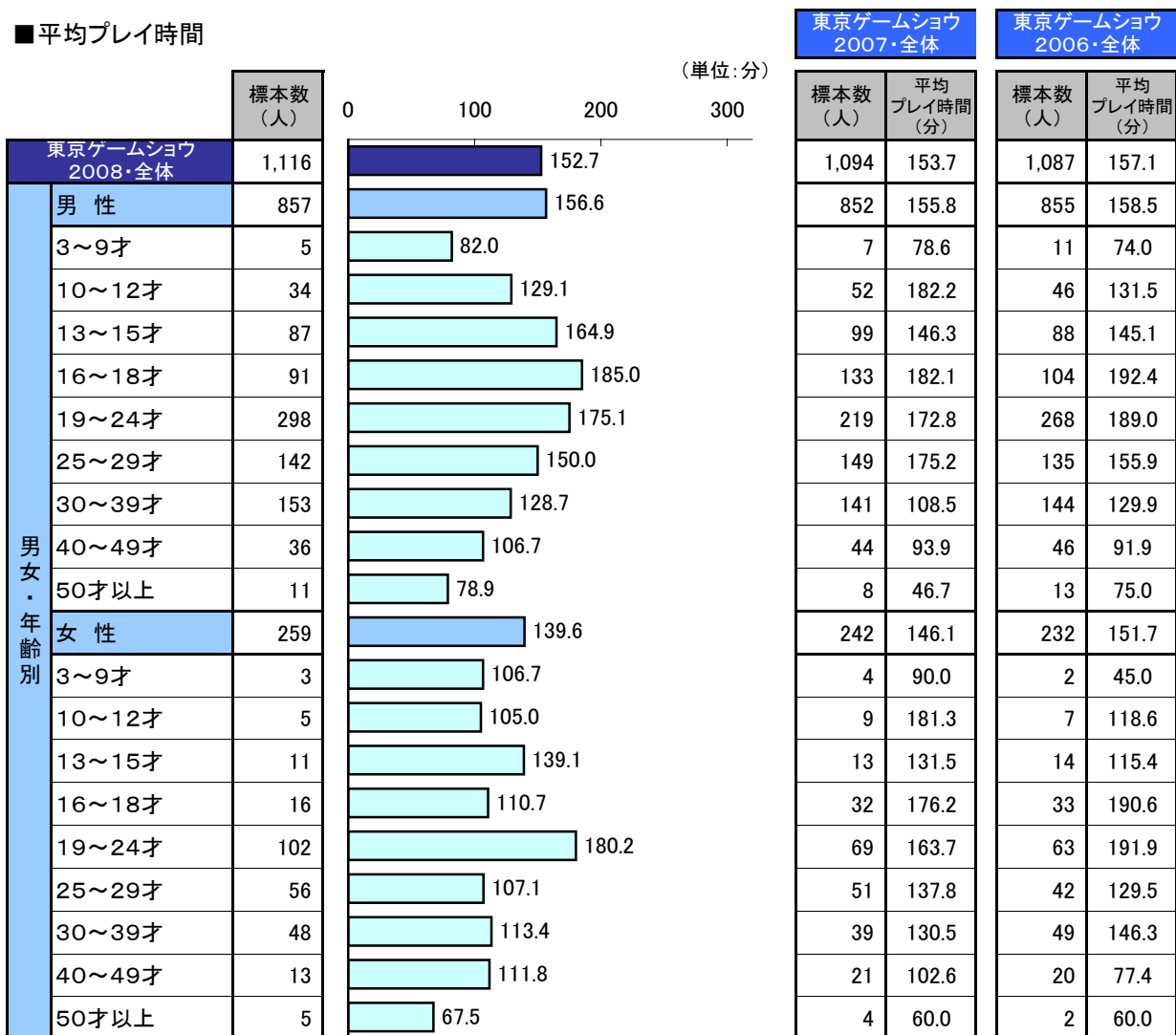


・平日1日あたりのプレイ時間は、例年と同じく「41分~60分」が最も多く、しかもその割合は年々増えている。  
 ・平日1日あたりの平均プレイ時間は80.4分で、前回(83.5分)から約3分減少した。特に女性の平均プレイ時間の減少が著しく、前回(78.9分)から10分以上減っている(68.3分)。

(2) 休日 (1日あたり)

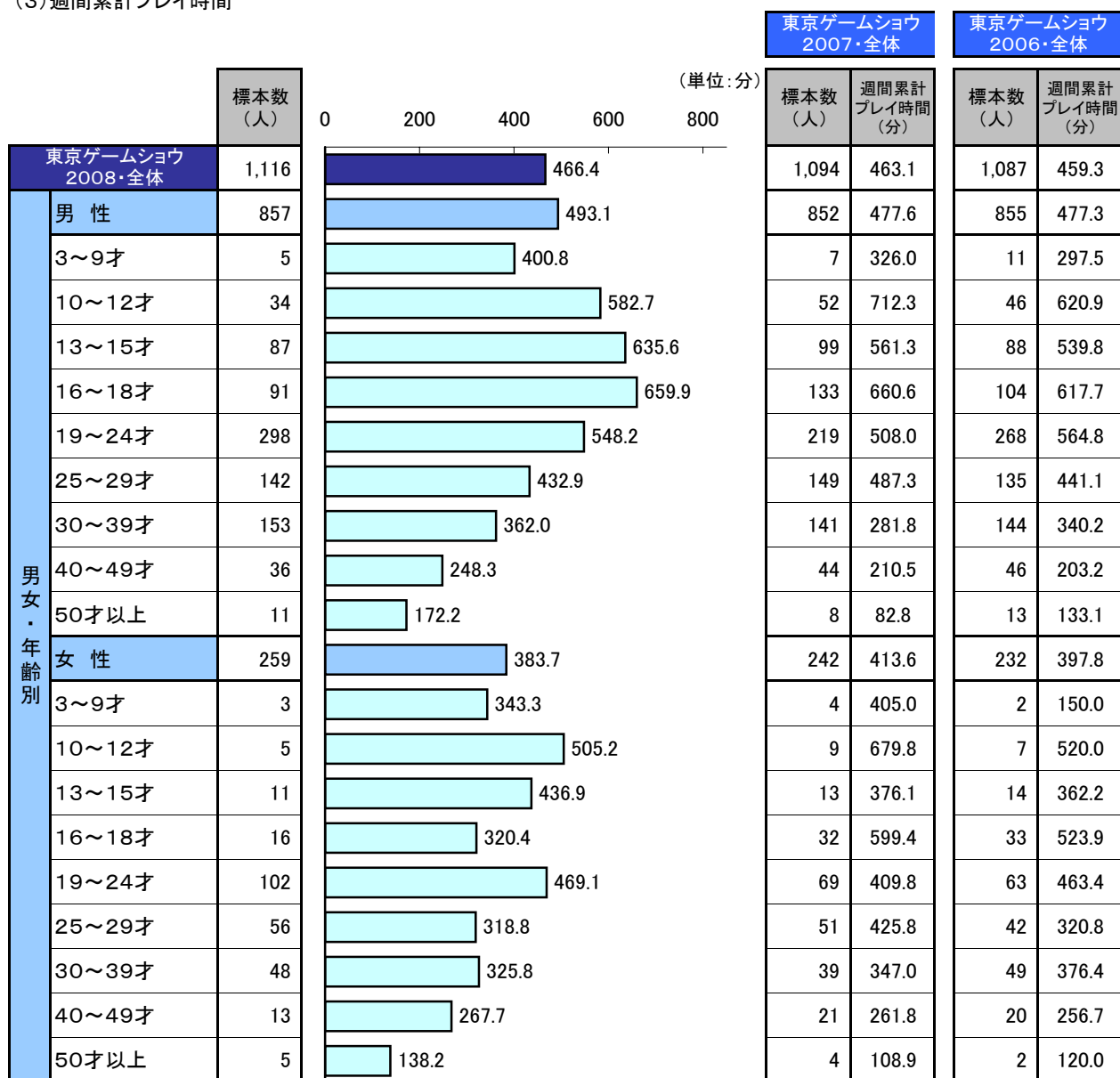


■ 平均プレイ時間



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

(3) 週間累計プレイ時間



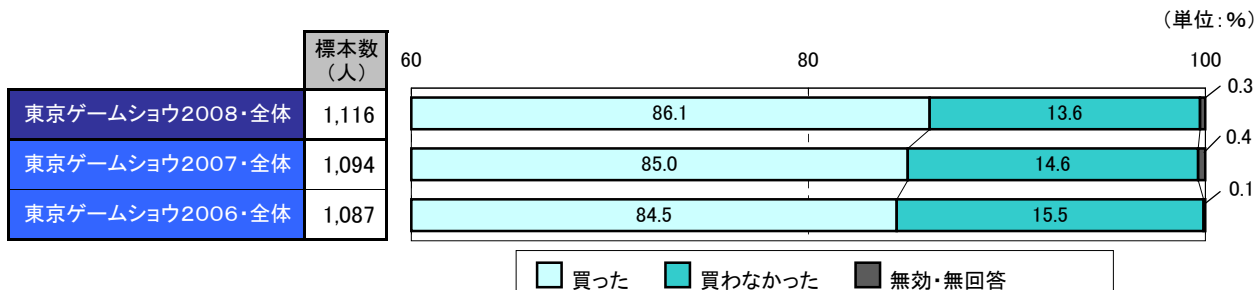
注) 週間累計プレイ時間 = (平均週間プレイ日数 - 2日) × 平日の平均プレイ時間 + 休日の平均プレイ時間 × 2

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

## 6. ソフトウェア購入状況

### (1) 過去1年間のソフトウェア購入実績

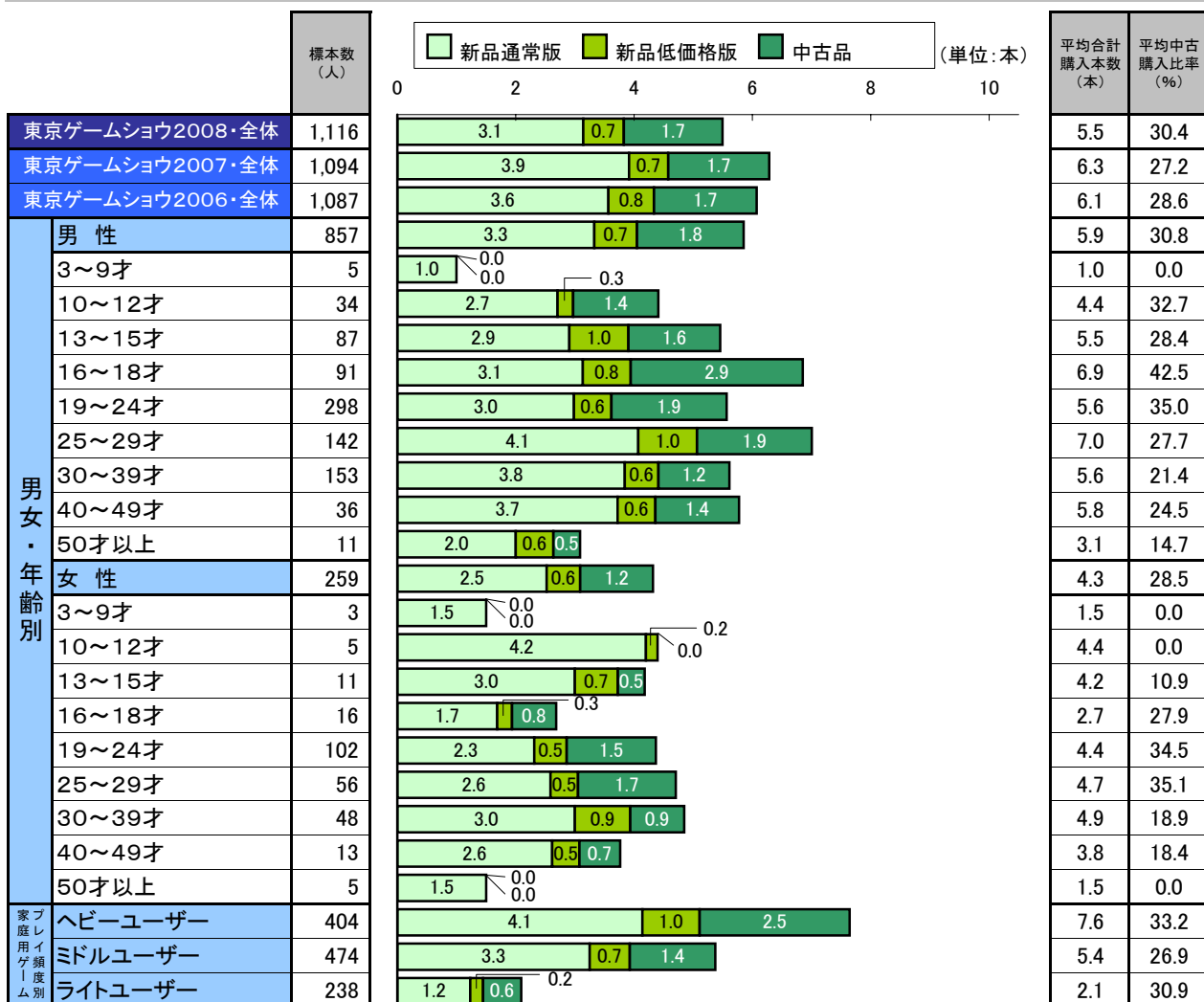
【質問】 この1年間に家庭用ゲームのゲームソフト(パッケージ)を買いましたか。※PCのゲームソフトは除きます。



### (2) 過去1年間のソフトウェア平均購入本数

【家庭用ゲームのゲームソフト(パッケージ)を「買った」と回答した人のみ】

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



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86.1%で、前々回・前回に引き続き着実に増加。  
 ・購入合計本数の平均は前回の6.3本から5.5本へ減少。新品低価格版と中古品は横ばいだが、新品通常版が3.9本から3.1本に減ったことが響いた。これに伴い、低下傾向にあった平均中古購入比率は今回増加に転じ、30.4%となった。

(3) 過去1年間に購入して満足した家庭用ゲームソフトウェア

【過去1年間における家庭用ゲームソフトウェア(パッケージ)購入者ベース】《自由回答/複数回答》

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

(n=961人のうち有効回答者760人・延べ789タイトル)

タイトル・シリーズ名 【内訳】 タイトル名	機種名	タイトル数 (タイトル)
<b>「モンスターハンター」シリーズ</b>		<b>93</b>
モンスターハンター ポータブル 2nd G	PSP	83
モンスターハンター ポータブル 2nd	PSP	2
「モンスターハンター」「Monster Hunter」	PSP	5
「モンスターハンター」「モンハン」	(無回答)	3
<b>「メタルギアソリッド」シリーズ</b>		<b>76</b>
メタルギアソリッド4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット	PS3	68
メタルギアソリッド ポータブル OPS	PSP	4
メタルギアソリッド3 スネークウィーター	PS2	4
<b>「ドラゴンクエスト」シリーズ</b>		<b>37</b>
ドラゴンクエストV 天空の花嫁	NDS	22
ドラゴンクエストIV 導かれし者たち	NDS	4
ドラゴンクエストIV 導かれし者たち	(無回答)	2
ドラゴンクエストIV 導かれし者たち	FC	1
ドラゴンクエストVIII 空と海と大地と呪われし姫君	PS2	1
ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー	NDS	1
ドラゴンクエストV 天空の花嫁	(無回答)	1
「ドラゴンクエスト」「ドラクエ4・5」「Dragon Quest4・5」	NDS	4
「ドラクエ」	PS2	1
<b>「スーパーロボット大戦」シリーズ</b>		<b>36</b>
スーパーロボット大戦Z	PS2	29
無限のフロンティア スーパーロボット大戦OGサーガ	NDS	2
スーパーロボット大戦OG外伝	PS2	1
スーパーロボット大戦OG ORIGINAL GENERATIONS	PS2	1
「スーパーロボット大戦シリーズ」「SRW」	PS2	2
「スーパーロボット大戦」	PSP	1
<b>「ポケットモンスター」シリーズ</b>		<b>34</b>
ポケットモンスター ブラチナ	NDS	28
「ポケモンパール・ブラチナ」「ポケットモンスター」	NDS	3
「ポケモン」	(無回答)	3
<b>「テイルズ オブ」シリーズ</b>		<b>28</b>
テイルズ オブ ヴェスペリア	X360	21
テイルズ オブ シンフォニア ラタスクの騎士	Wii	3
テイルズ オブ ジ アビス	PS2	2
テイルズ オブ シンフォニア	NGC	1
「テイルズオブ多数」	NDS/PS2/PSP	1
<b>「ファイナルファンタジー」シリーズ</b>		<b>24</b>
クライシス コア ファイナルファンタジーVII	PSP	9
ファイナルファンタジーIII	NDS	3
ファイナルファンタジーIV	NDS	2
ファイナルファンタジーIV	GBA	1
ファイナルファンタジーV	GBA	1
ファイナルファンタジーVIII	PS	1
ファイナルファンタジーIX	PS	1
ファイナルファンタジーX-2	PS2	1
ファイナルファンタジーXI アルタナの神兵	PS2	1
ファイナルファンタジーXII	PS2	1
ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争	PSP	1
「FFシリーズ」	GBA/NDS/Wii	1
「FFのものほとんど」	(無回答)	1
<b>「リズム天国」シリーズ</b>		<b>15</b>
リズム天国ゴールド	NDS	12
「リズム天国」	(無回答)	3
<b>「ペルソナ」シリーズ</b>		<b>14</b>
ペルソナ4	PS2	13
ペルソナ3	PS2	1

タイトル・シリーズ名 【内訳】 タイトル名	機種名	タイトル数 (タイトル)
<b>「Mario」シリーズ</b>		<b>14</b>
マリオカートWii	Wii	8
スーパーマリオギャラクシー	Wii	2
マリオパーティ	NDS	1
マリオ&ソニック	Wii	1
マリオカート	(無回答)	1
「Mario」	(無回答)	1
<b>クイズマジックアカデミーDS</b>	NDS	13
<b>大乱闘スマッシュブラザーズX</b>	Wii	12
Wii Fit	Wii	11
<b>「コール オブ デューティ」シリーズ</b>		<b>11</b>
コール オブ デューティ4 モダン・ウォーフェア	X360	6
コール オブ デューティ4 モダン・ウォーフェア	PS3	2
コール オブ デューティ4 モダン・ウォーフェア	NDS	1
「CoD4」	(無回答)	1
「cod」	(無回答)	1
<b>「ファンタシースター」シリーズ</b>		<b>10</b>
ファンタシースターポータブル	PSP	9
「ファンタシースター」	(無回答)	1
<b>「レイトン教授」シリーズ</b>		<b>10</b>
レイトン教授と不思議な町	NDS	3
レイトン教授と悪魔の箱	NDS	2
「レイトン教授シリーズ」「レイトン」	NDS	5
<b>「デビルメイクライ」シリーズ</b>		<b>9</b>
デビルメイクライ4	PS3	6
デビルメイクライ4	X360	2
「デビルメイクライ1~4」	PS2	1
<b>「ファイアーエムブレム」シリーズ</b>		<b>9</b>
ファイアーエムブレム 新・暗黒竜と光の剣	NDS	6
「ファイアーエムブレム」	(無回答)	2
「FEシリーズ」	GBA/NDS/Wii	1
<b>「機動戦士ガンダム」シリーズ</b>		<b>8</b>
ガンダムバトルユニバース	PSP	3
ガンダムオペレーショントロイ	X360	1
ガンダムバトルクロニクル	PSP	1
機動戦士ガンダムSEED 連合vs.Z.A.F.T.	PSP	1
Gジェネレーションスピリッツ	PS2	1
ガンダム無双	(無回答)	1
<b>「零」シリーズ</b>		<b>8</b>
零～月蝕の仮面～	Wii	5
零～紅い蝶～	PS2	1
零～刺青の聲	PS2	1
「零」	PS2	1
<b>「ウイニングイレブン」シリーズ</b>		<b>7</b>
ワールドサッカー ウイニングイレブン 2008	PS3	2
ワールドサッカーウイニングイレブン2008 ユビキタスエヴォリューション	PSP	2
ワールドサッカーウイニングイレブンDS ゴール×ゴール!	NDS	1
「Jリーグウイニングイレブン」	PS2	1
「ウイニングイレブン2008」	(無回答)	1
<b>「スターオーシャン」シリーズ</b>		<b>7</b>
スターオーシャン2 Second Evolution	PSP	5
「スターオーシャン」「Star Ocean1と2」	PS2	2
<b>「ドラゴンボール」シリーズ</b>		<b>7</b>
ドラゴンボールDS	NDS	3
ドラゴンボールZ 真武道会2	PSP	2
ドラゴンボールZ Sparking! METEOR	Wii	1
「ドラゴンボール」シリーズ	NDS/PS2/PSP	1

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

注2) 機種名の略称内容は以下の通り。

Wii: Wii, NGC: ニンテンドーゲームキューブ, FC: ファミコン, NDS: ニンテンドーDS, GBA: ゲームボーイアドバンス,

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

タイトル・シリーズ名 【内訳】タイトル名	機種名	タイトル数 (タイトル)
「無双OROCHI」シリーズ		7
無双OROCHI 魔王再臨	PS2	5
「無双OROCHI」「無双オロチ」	PS2	2
「龍が如く」シリーズ		7
龍が如く 見参!	PS3	6
龍が如く2 PlayStation2 the Best	PS2	1
「キングダムハーツ」シリーズ		6
キングダムハーツII FINAL MIX+	PS2	2
アルティメットヒッツ キングダムハーツII	PS2	1
「キングダムハーツII」「KINGDOM HEARTS2」	PS2	3
「グランツーリスモ」シリーズ		6
グランツーリスモ5プロローグ	PS3	4
グランツーリスモ4	PS2	1
「グランツーリスモ」	(無回答)	1
「実況パワフルプロ野球」シリーズ		6
実況パワフルプロ野球15	PS2	1
実況パワフルプロ野球15	Wii	1
実況パワフルプロ野球ポータブル3	PSP	1
パワプロクンポケット9	NDS	1
「コナミパワプロ」「パワプロ」	(無回答)	2
「世界樹の迷宮」シリーズ		6
世界樹の迷宮2	NDS	5
「世界樹の迷宮」	NDS	1
ワールド・デストラクション	NDS	6
「THE IDOLM@STER」シリーズ		5
THE IDOLM@STER	X360	4
アイドルマスター ライブフォーユー!	X360	1
アルトネリコ2 世界に響く少女たちの創造詩	PS2	5
「逆転裁判」シリーズ		5
逆転裁判4	NDS	2
「逆転裁判」「逆転裁判1~4」「逆転裁判3(2・1・よみがえる)」	NDS	3
「CLANNAD」シリーズ		5
CLANNAD	PSP	4
CLANNAD	X360	1
「真・三國無双」シリーズ		5
真・三國無双5 Special	PS2	4
真・三國無双5	PS3	1
「大合奏! バンドブラザーズ」シリーズ		5
大合奏! バンドブラザーズDX	NDS	4
大合奏! バンドブラザーズ	NDS	1
「Vitamin X」シリーズ		5
VitaminX Evolution	NDS	4
Vitamin X	PS2	1
「ロックマン」シリーズ		5
流星のロックマン2 ベルセルク×シノビ	NDS	2
ロックマン3 Dr.ワイリーの最期!?	FC	1
バトルネットワーク ロックマンエグゼ3	GBA	1
「ロックマンDASH」	PSP	1
「アーマード・コア」シリーズ		4
アーマード・コア4	X360	1
アーマード・コア フォーアンサー	X360	1
アーマード・コア フォーアンサー	PS3	1
アーマード・コア2 アナザーエイジ	PS2	1
Wii Sports	Wii	4
「英雄伝説」シリーズ		4
英雄伝説「空の軌跡 the 3rd」	PSP	2
英雄伝説「空の軌跡SC」	PSP	1
「空の軌跡FC・SC・the3rd」	PSP	1

タイトル・シリーズ名 【内訳】タイトル名	機種名	タイトル数 (タイトル)
「エースコンバット」シリーズ		4
エースコンバット6 解放への戦火	X360	2
エースコンバット04 シャッタードスカイ	PS2	1
「エースコンバット」	PS2	1
The Elder Scrolls IV : オブリビオン		4
The Elder Scrolls IV : オブリビオン	PS3	2
The Elder Scrolls IV : オブリビオン	X360	2
「戦国BASARA」シリーズ		4
戦国BASARA2英雄外伝	PS2	3
戦国BASARA X	PS2	1
トラスティベル ~シヨパンの夢~	X360	4
「脳トレ」シリーズ		4
もつと脳を鍛える大人のDSTレーニング	NDS	1
「脳トレ」「脳をきたえるDS」「脳をきたえる大人のトレーニング」	NDS	3
バトルフィールド バッドカンパニー		4
バトルフィールド バッドカンパニー	PS3	2
「BF:BC」	(無回答)	2
「不思議のダンジョン 風来のシレン」シリーズ		4
不思議のダンジョン 風来のシレンDS	NDS	2
不思議のダンジョン 風来のシレン3 からくり屋敷の眠り姫	Wii	1
「風来のシレン」	Wii/NDS	1
「魔界戦記ディスガイア」シリーズ		4
魔界戦記ディスガイアPORTABLE 通信対戦ははじめました。	PSP	1
魔界戦記ディスガイアPORTABLE	PSP	1
魔界戦記ディスガイア3	PS3	1
魔界戦記ディスガイア2	PS2	1
勇者のくせになまいきだ。	PSP	4
「家庭教師ヒットマンREBORN!」シリーズ		3
家庭教師ヒットマンREBORN! バトルアリーナ	PSP	1
家庭教師ヒットマンREBORN!DS ボンゴレ式対戦バトルすごろく	NDS	1
家庭教師ヒットマンREBORN!DS フレイムランブル	NDS	1
「グランド・セフト・オート」シリーズ		3
グランド・セフト・オートIV(北米版)	PS3	1
「グラセフ」	PSP	1
「グラセフ」	(無回答)	1
ゴッド・オブ・ウォー 落日の悲愴曲	PSP	3
「三國志」シリーズ		3
三國志IX	PS2	2
三國志DS	NDS	1
三國志大戦・天	NDS	3
シグマ ハーモニクス	NDS	3
戦場のヴァルキュリア	PS3	3
ソウルキャリバーIV		3
ソウルキャリバーIV	X360	2
ソウルキャリバーIV	PS3	1
「D.C. ~ダ・カーポ~」シリーズ		3
D.C. II P.S. ~ダ・カーポII~ プラスシチュエーション	PS2	2
D.C.P.S. ~ダ・カーポ~ プラスシチュエーション	PS2	1
「NARUTO -ナルト-」シリーズ		3
NARUTO -ナルト- ナルティメットヒーロー	PS2	1
「ナルト疾風伝・忍列伝2」	NDS	1
「ナルト」	Wii	1
パタポン	PSP	3
遙かなる時空の中で4	PS2	3
「ONE PIECE」シリーズ		3
ONE PIECE アンリミテッドクルーズ エピソード1 -波に揺れる秘宝-	Wii	2
「ワンピース」	Wii	1

以下タイトル数「2」「1」のタイトルは多数のため省略

最も多かったのは「モンスターハンター」シリーズ(延べ93タイトル)。そのうち「モンスターハンター ポータブル 2nd G」(PSP)が延べ83タイトルを占めた。続いて多かったのは「メタルギアソリッド4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット」(PS3・延べ68タイトル)などの「メタルギアソリッド」シリーズ(延べ76タイトル)。

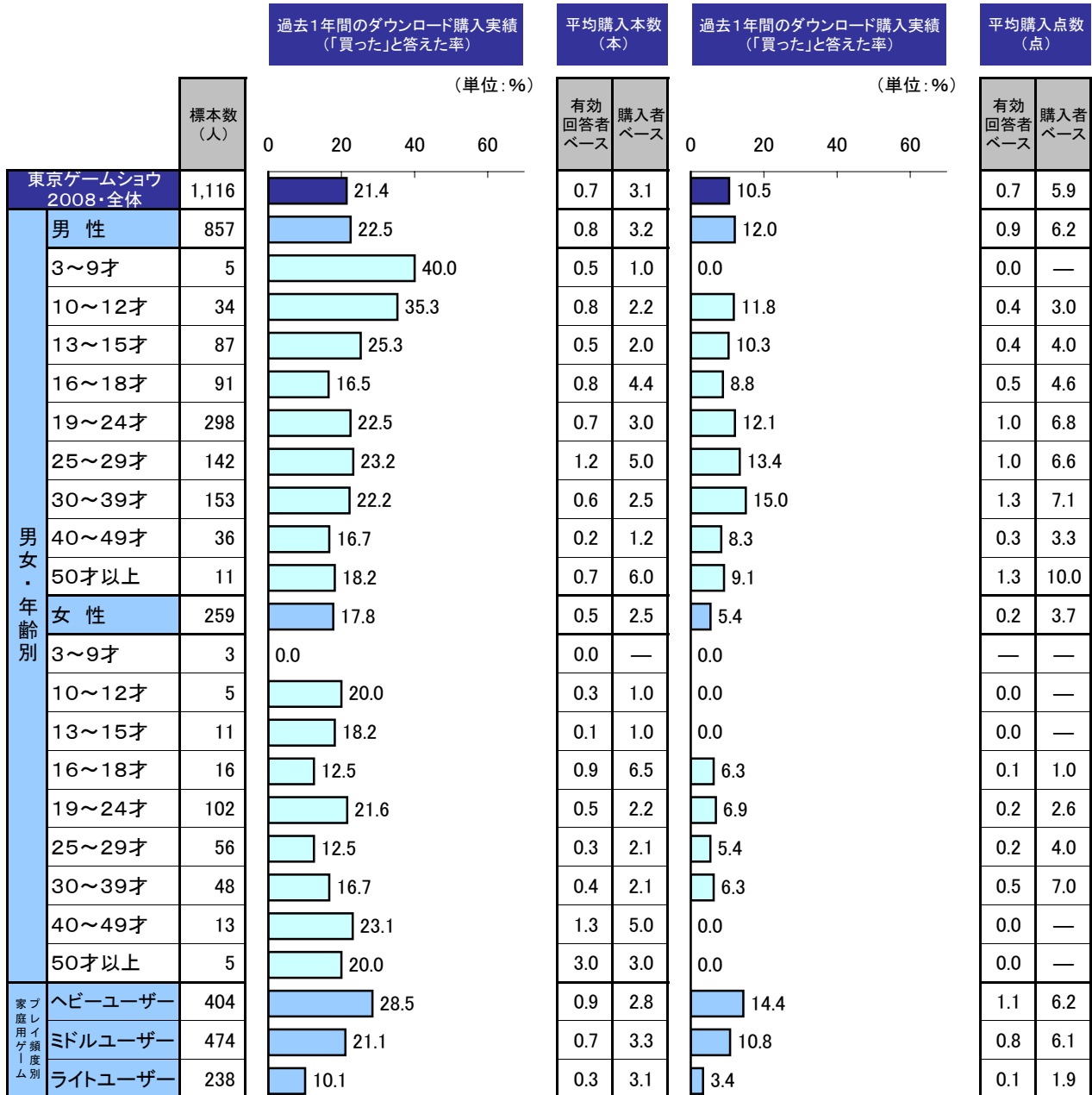


## 7. ダウンロード販売サービスによるダウンロード購入状況

【質問】 この1年間に家庭用ゲームのダウンロード販売サービスで、1)家庭用ゲームソフトまたは、2)追加ダウンロードアイテム※をダウンロード購入しましたか。〈それぞれ1つだけ〇印〉  
 購入された方は、この1年間に買った1)ソフトの本数、2)ダウンロードアイテムの点数をそれぞれ教えてください。  
 ※「追加ダウンロードアイテム」にはアイテム課金型の「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」は含まれません。

(1)家庭用ゲームソフトウェア

(2)追加ダウンロードアイテム



注)平均購入本(点)数の算出方法

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

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

- ・ダウンロード販売サービスによる過去1年間の家庭用ゲームソフトウェアのダウンロード購入は、全体の21.4%が経験。平均購入本数は有効回答者ベースで0.7本、購入者ベースでは3.1本という結果だった。
- ・ダウンロード販売サービスによる過去1年間の追加ダウンロードアイテムのダウンロード購入は、全体の10.5%が経験。平均購入点数は有効回答者ベースで0.7点、購入者ベースでは5.9点という結果だった。
- ・家庭用ゲームソフトウェア、追加ダウンロードアイテムいずれも家庭用ゲームの「ヘビーユーザー」の購入率が高い。

## 8. 現行機種で再度遊んでみたいゲーム

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

(n=1,116人のうち有効回答者542人・延べ613タイトル)

タイトル・シリーズ名 【内訳】 タイトル名	タイトル数 (タイトル)	タイトル・シリーズ名 【内訳】 タイトル名	タイトル数 (タイトル)	タイトル・シリーズ名 【内訳】 タイトル名	タイトル数 (タイトル)
<b>「ファイナルファンタジー」シリーズ</b>	42	<b>「ロックマン」シリーズ</b>	19	<b>「ファイアーエムブレム」シリーズ</b>	5
ファイナルファンタジーVII	21	ロックマン2	1	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	3
ファイナルファンタジーV	1	ロックマン7	1	ファイアーエムブレム トラキア776	1
ファイナルファンタジーVI	1	ロックマン9	1	「ファイアーエムブレム」	1
ファイナルファンタジーVIII	1	「ロックマン1~6」「ロックマン(ファミコンシリーズ)」	3	<b>「MOTHER」シリーズ</b>	5
ファイナルファンタジーIX	1	「ロックマンX」「ロックマンXシリーズ」	3	MOTHER2	3
ファイナルファンタジーX	1	「ロックマンDASH」「ロックマンDASHシリーズ」	2	MOTHER1・2・3	1
ファイナルファンタジーXII	1	「ロックマンエグゼ」	1	「マザー」	1
ファイナルファンタジータクティクス	1	「ロックマン」「ロックマンシリーズ」	7	<b>「悪魔城ドラキュラ」シリーズ</b>	4
チョコボの不思議なダンジョン	1	<b>「クロノ・トリガー」シリーズ</b>	10	悪魔城伝説	2
ファイナルファンタジーIV・V・VI	1	クロノ・トリガー	6	「悪まじょうドラキュラ2」	1
ファイナルファンタジーV・VI	1	クロノ・クロス	4	「悪魔城シリーズ」	1
ファイナルファンタジーVI・VII・タクティクス	1	<b>スペラカー</b>	10	<b>「メタルギア」シリーズ</b>	4
「ファイナルファンタジー」「FF」「FFシリーズ」	10	スペースインベーダー	9	「メタルギアソリッド」	1
<b>「マリオ」「スーパーマリオ」シリーズ</b>	32	<b>「聖剣伝説」シリーズ</b>	9	「メタルギア」「メタルギアシリーズ」	3
スーパーマリオRPG	9	聖剣伝説3	6	デュープリズム	4
マリオブラザーズ	4	聖剣伝説2	1	<b>「鉄拳」シリーズ</b>	4
マリオカート	4	聖剣伝説2・3	1	鉄拳6	1
Dr.マリオ	2	聖剣伝説 LEGEND OF MANA	1	「鉄拳」「TEKKEN」「鉄拳シリーズ」	3
スーパーマリオブラザーズ	1	<b>「星のカービィ」シリーズ</b>	9	高機動幻想ガンパレード・マーチ	4
スーパーマリオ64	1	星のカービィスーパーデラックス	1	メダロット	4
マリオカート64	1	星のカービィ64	1	ウィザードリィ	4
マリオカートWii	1	「星のカービィ」「星のカービィシリーズ」「カービィ」	7	<b>「三國志」シリーズ</b>	3
「マリオ」「マリオ系」	5	<b>ライブ・ア・ライブ</b>	9	<b>「実況パワフルプロ野球」シリーズ</b>	3
「スーパーマリオシリーズ」「スーパーマリオ」	4	ゼノギアス	8	「パワフルプロ野球 '99年度版」	1
<b>「ドラゴンクエスト」シリーズ</b>	30	<b>「ストリートファイター」シリーズ</b>	7	「パワプロクンポケットシリーズ」	1
ドラゴンクエストIII	7	ストリートファイター2	2	「実況パワフルプロ野球」	1
ドラゴンクエストVI	6	ストリートファイターZERO3 ↑	1	<b>「バイオハザード」シリーズ</b>	3
ドラゴンクエストIV	2	「ストリートファイター」「street fighter」	4	バイオハザード2	1
ドラゴンクエスト	1	<b>「ポケットモンスター」シリーズ</b>	6	バイオハザード3	1
ドラゴンクエストII	1	ポケットモンスター 金・銀	4	「バイオハザード」	1
ドラゴンクエストVII	1	ポケットモンスター ピカチュウ	1	<b>「ツインビー」シリーズ</b>	3
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	「ポケモンシリーズ」	1	ツインビーRPG	1
ドラゴンクエストI・II・III	5	<b>「ドンキーコング」シリーズ</b>	6	「ツインビー」	2
「ドラゴンクエスト」「ドラクエ」	5	ドンキーコング64	1	<b>「機動戦士ガンダム」シリーズ</b>	3
「ドラクエモンスターズ」	1	「ドンキーコング」「ドンキーコングシリーズ」	5	SDガンダムワールド ガチャポン戦士2 カプセル戦記	1
<b>「Sa・Ga」シリーズ</b>	22	<b>「くにおくん」シリーズ</b>	5	「ガンダム」	2
ロマンシング サ・ガ2	6	ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会	1	天地創造	3
ロマンシング サ・ガ3	5	「くにおくん」「くにおくんシリーズ」	4	moon	3
サガ フロンティア	2	<b>ゼルダの伝説 ムジュラの仮面</b>	5	<b>「VS.」シリーズ</b>	3
ロマンシング サ・ガ2・3	2	テトリス	5	MARVEL VS. CAPCOM2 NEW AGE OF HEROES	1
Sa・Ga 1・2・3	1	<b>「電腦戦機バーチャロン」シリーズ</b>	5	MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES	1
「ロマサガ3・サガフロ」	1	電腦戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	3	CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	1
「サガシリーズ」「スクウェアのSaGaのシリーズ」	3	「バーチャロン」	2	<b>「ワンダープロジェクトJ」シリーズ</b>	3
「ロマンシング サ・ガ」「ロマンシング サ・ガシリーズ」	2	<b>「ぷよぷよ」シリーズ</b>	5	ワンダープロジェクトJ2 コロロの森のジョゼット	2
		ぷよぷよ通	1	「ワンダープロジェクトJ2・Jシリーズ」	1
		「ぷよぷよ」	4		

以下タイトル数「2」「1」のタイトルは  
多数のため省略

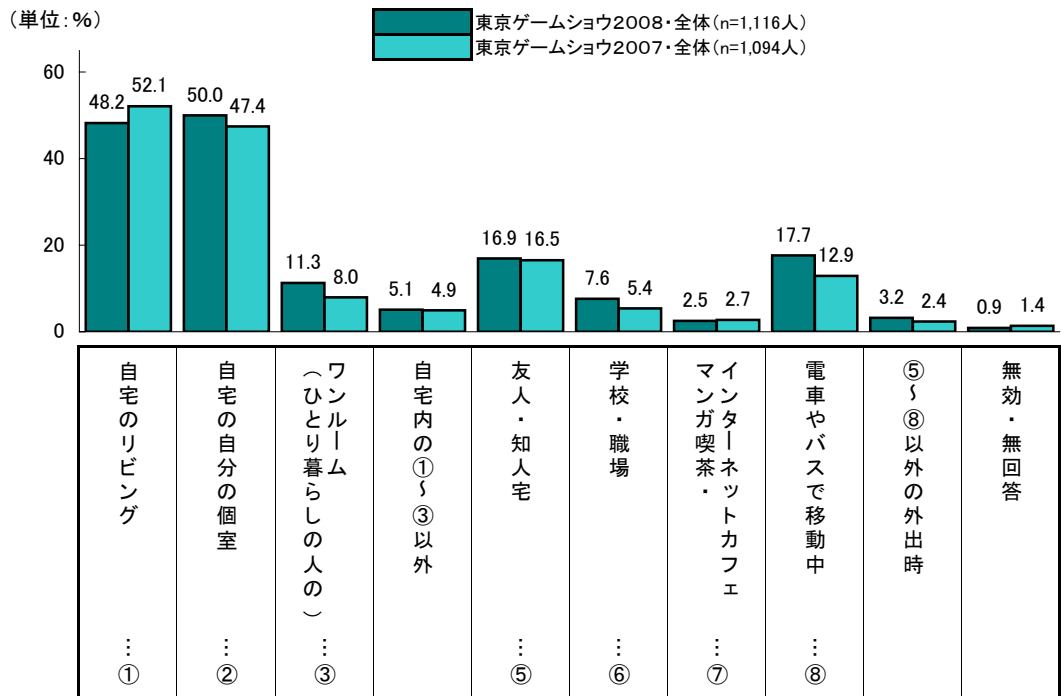
注) 具体的なタイトル名について、複数のタイトルを挙げてある場合はそれぞれを1件としてカウントし、複数回答として集計している。  
ただし、シリーズタイトルを複数記入してある場合は、それらをまとめて「シリーズ」として1件とカウントしている。

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

## 9. 家庭用ゲームのプレイ場所

### (1) 家庭用ゲームのプレイ場所 《複数回答》

【質問】 家庭用ゲームはどんな場所で遊びますか。いくつでも教えてください。



	標本数 (人)	(自宅)				(外出時)				⑨⑩⑪ ⑤⑧以外の 外出時	⑫ 無効・ 無回答
		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧		
東京ゲームショウ 2008・全体	1,116	48.2	50.0	11.3	5.1	16.9	7.6	2.5	17.7	3.2	0.9
男女・年齢別											
男性	857	44.6	51.9	11.2	4.9	18.6	7.2	2.8	16.1	3.3	0.9
3~9才	5	80.0	0.0	0.0	20.0	20.0	0.0	0.0	0.0	0.0	20.0
10~12才	34	85.3	26.5	0.0	5.9	32.4	0.0	2.9	23.5	11.8	0.0
13~15才	87	71.3	51.7	0.0	9.2	35.6	3.4	4.6	21.8	6.9	0.0
16~18才	91	40.7	60.4	3.3	6.6	26.4	18.7	4.4	15.4	4.4	3.3
19~24才	298	34.2	57.4	16.8	4.4	20.5	10.7	1.7	15.4	2.0	0.0
25~29才	142	35.9	54.9	20.4	3.5	14.8	4.2	3.5	13.4	2.1	0.0
30~39才	153	43.1	49.7	7.8	3.9	5.2	2.6	2.6	17.6	2.6	2.0
40~49才	36	61.1	25.0	5.6	2.8	5.6	0.0	2.8	13.9	2.8	2.8
50才以上	11	81.8	18.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
女性	259	60.2	43.6	11.6	5.8	11.6	8.9	1.5	22.8	3.1	0.8
3~9才	3	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	33.3	33.3	0.0
10~12才	5	100.0	40.0	0.0	0.0	40.0	0.0	0.0	20.0	0.0	0.0
13~15才	11	90.9	72.7	0.0	0.0	27.3	18.2	0.0	27.3	27.3	0.0
16~18才	16	68.8	56.3	0.0	18.8	18.8	31.3	0.0	43.8	6.3	0.0
19~24才	102	52.9	52.9	12.7	5.9	12.7	11.8	2.0	26.5	2.0	1.0
25~29才	56	41.1	39.3	26.8	5.4	8.9	5.4	3.6	17.9	1.8	0.0
30~39才	48	75.0	29.2	4.2	4.2	8.3	2.1	0.0	16.7	0.0	0.0
40~49才	13	76.9	15.4	0.0	7.7	0.0	0.0	0.0	15.4	0.0	7.7
50才以上	5	80.0	40.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

(単位: %)

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

(単位:%)

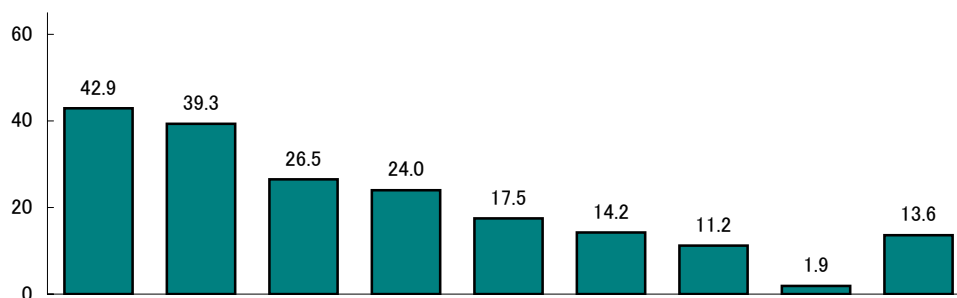
		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	
		自宅のリビング	自宅の自分の個室	ワンルーム (ひとり暮らしの人の)	自宅内の①～③以外	友人・知人宅	学校・職場	インターネット カフェ	電車やバスで移動中	⑤～⑧以外の外出時	無効・無回答	
		⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	
		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	
		標本数 (人)	(自宅)				(外出時)					
東京ゲームショウ 2008・全体		1,116	48.2	50.0	11.3	5.1	16.9	7.6	2.5	17.7	3.2	0.9
家庭用ゲーム プレイ頻度別	ヘビーユーザー	404	50.7	58.7	8.9	5.4	23.0	10.9	3.2	23.0	5.0	0.5
	ミドルユーザー	474	47.9	48.7	12.2	4.6	15.0	7.0	2.3	16.2	2.3	0.6
	ライトユーザー	238	44.5	37.8	13.4	5.5	10.5	3.4	1.7	11.3	2.1	2.1
同居家族数別	1人	313	34.2	32.3	36.4	1.6	11.2	5.8	2.2	15.3	1.3	0.6
	2～4人	613	51.5	58.2	1.6	6.5	15.8	8.5	2.6	18.8	4.1	1.1
	5人以上	190	60.5	52.6	1.1	6.3	30.0	7.9	2.6	17.9	3.7	0.5
最多使用(上位6機種) ハードウェア別	ニンテンドーDS (Lite含む)	191	53.4	52.4	12.6	2.1	9.9	12.6	2.6	29.8	5.2	0.0
	プレイステーション2	182	46.7	56.0	11.0	5.5	15.9	7.1	1.1	14.3	2.7	0.5
	PSP 「プレイステーション・ ポータブル」	164	39.0	58.5	14.6	5.5	26.2	11.0	3.7	27.4	4.9	1.2
	プレイステーション3	76	38.2	50.0	14.5	10.5	9.2	1.3	5.3	10.5	1.3	0.0
	Wii	63	68.3	34.9	12.7	4.8	25.4	6.3	1.6	25.4	4.8	0.0
	Xbox360	32	43.8	56.3	15.6	3.1	12.5	3.1	3.1	9.4	0.0	0.0

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

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

東京ゲームショー2008・全体(n=1,116人)

(単位:%)



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

(単位:%)

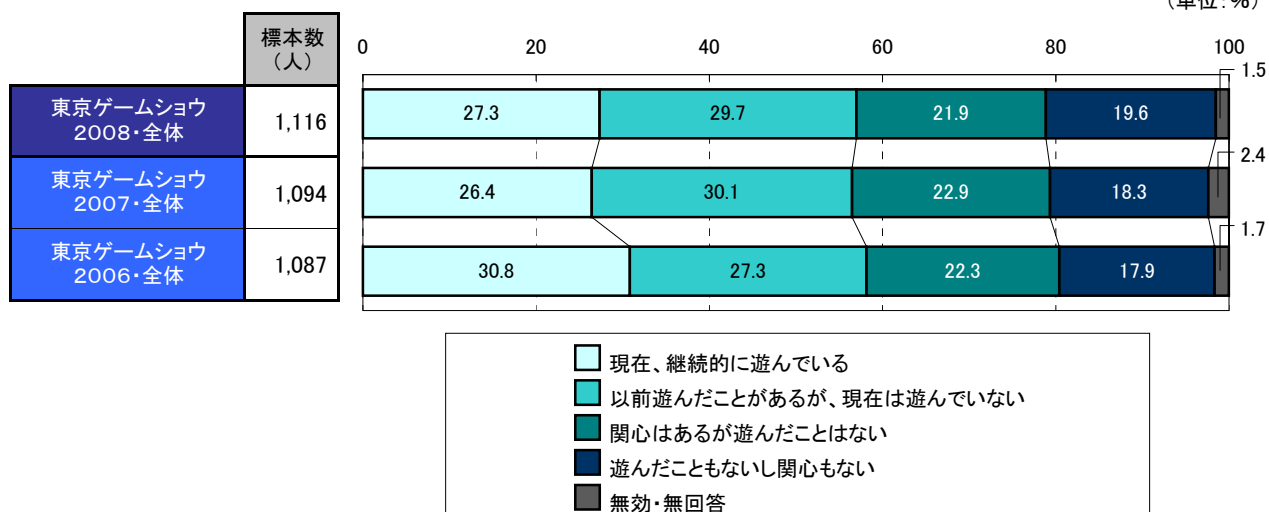
- ・最も多かったのは「ホテル・旅館」で42.9%。次いで「カフェ・飲食店」が39.3%。
- ・「ホテル・旅館」「カフェ・飲食店」と回答したのは、いずれも男性より女性の方が多。
- ・男性「13～15才」「16～18才」および女性「16～18才」の半数以上が「学校・大学」と回答した。
- ・「その他」(n=21人)の有効回答延べ19件の中には、「交通機関」(7件)、「会社」「公園」(各3件)などの回答があった。

### Ⅲ. 携帯電話ゲームコンテンツのプレイ状況

#### 1. 携帯電話ゲームコンテンツのプレイ経験

[質問] 携帯電話・PHSのゲームを遊んでいますか。

(単位: %)



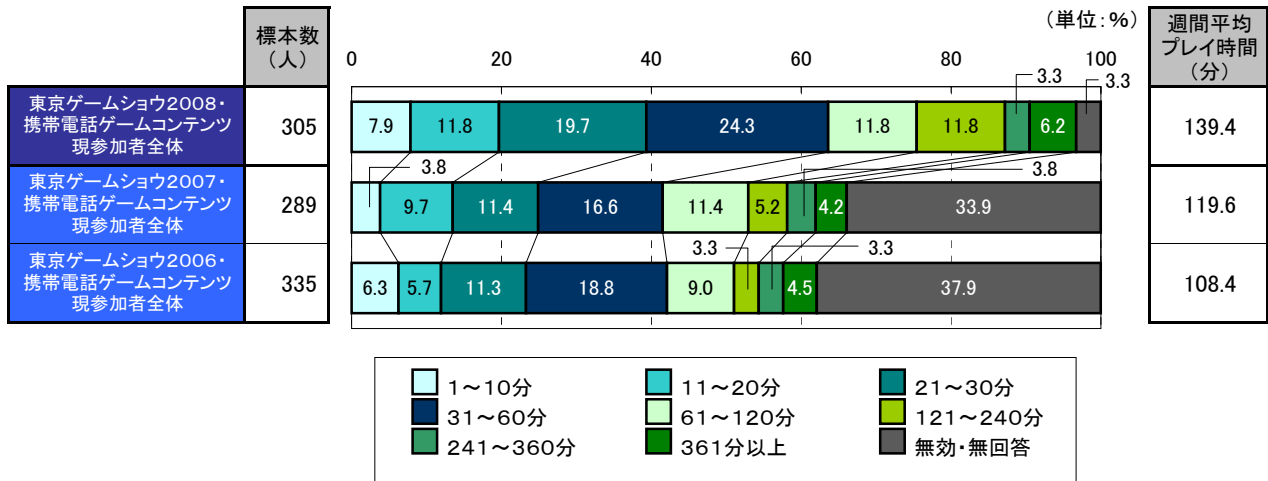
(単位: %)

		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 2008・全体		1,116	27.3	29.7	21.9	19.6	1.5
男女・年齢別	男性	857	28.4	28.6	20.7	21.0	1.4
	3～9才	5	0.0	20.0	0.0	60.0	20.0
	10～12才	34	17.6	11.8	23.5	47.1	0.0
	13～15才	87	29.9	14.9	36.8	18.4	0.0
	16～18才	91	40.7	26.4	18.7	13.2	1.1
	19～24才	298	28.2	35.6	14.4	19.8	2.0
	25～29才	142	28.2	25.4	22.5	22.5	1.4
	30～39才	153	27.5	29.4	19.6	23.5	0.0
	40～49才	36	22.2	33.3	25.0	16.7	2.8
	50才以上	11	0.0	36.4	54.5	0.0	9.1
	女性	259	23.9	33.2	25.9	15.1	1.9
	3～9才	3	33.3	0.0	33.3	33.3	0.0
	10～12才	5	20.0	0.0	60.0	20.0	0.0
	13～15才	11	27.3	18.2	54.5	0.0	0.0
16～18才	16	31.3	18.8	31.3	18.8	0.0	
19～24才	102	28.4	39.2	22.5	6.9	2.9	
25～29才	56	21.4	44.6	17.9	16.1	0.0	
30～39才	48	14.6	29.2	27.1	27.1	2.1	
40～49才	13	23.1	15.4	38.5	23.1	0.0	
50才以上	5	20.0	0.0	20.0	40.0	20.0	
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	404	31.4	24.8	21.5	20.5	1.7
	ミドルユーザー	474	26.2	33.5	22.4	17.1	0.8
	ライトユーザー	238	22.7	30.3	21.4	23.1	2.5

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

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

【携帯電話・PHSのゲームを「現在、継続的に遊んでいる」と回答した人(=携帯電話ゲームコンテンツ現参加者)のみ】  
 【質問】 1週間合計すると、何分間くらい携帯電話・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2008・携帯電話ゲームコンテンツ現参加者全体		305	7.9	11.8	19.7	24.3	11.8	11.8	3.3	6.2	3.3	139.4
男女別	男性	243	7.8	9.9	20.6	23.0	12.3	11.5	4.1	7.0	3.7	153.2
	女性	62	8.1	19.4	16.1	29.0	9.7	12.9	0.0	3.2	1.6	86.1
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	127	9.4	12.6	18.9	26.0	7.1	8.7	2.4	9.4	5.5	161.0
	ミドルユーザー	124	5.6	11.3	20.2	23.4	17.7	12.9	3.2	4.0	1.6	131.3
	ライトユーザー	54	9.3	11.1	20.4	22.2	9.3	16.7	5.6	3.7	1.9	109.0

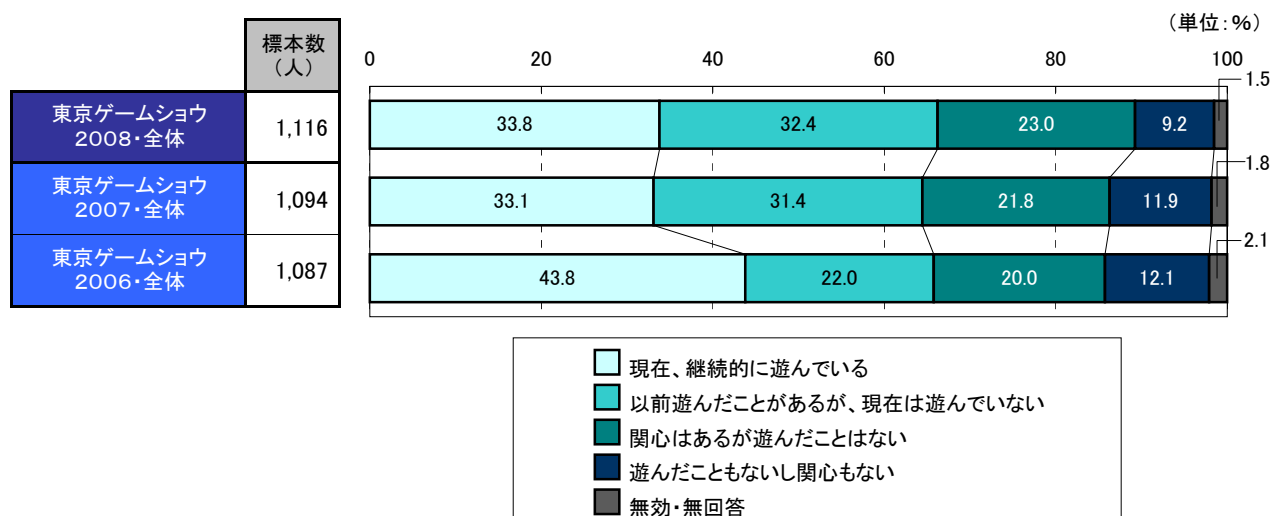
注) 東京ゲームショー2007調査よりプレイ時間の集計区分を変更した。  
 これに伴い、2006調査も同区分にて集計し直している(最上部グラフ)。

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

## IV. パソコン用ゲームのプレイ状況

### 1. パソコン用ゲームのプレイ経験

[質問] パソコン用ゲームを遊んでいますか。



(単位: %)

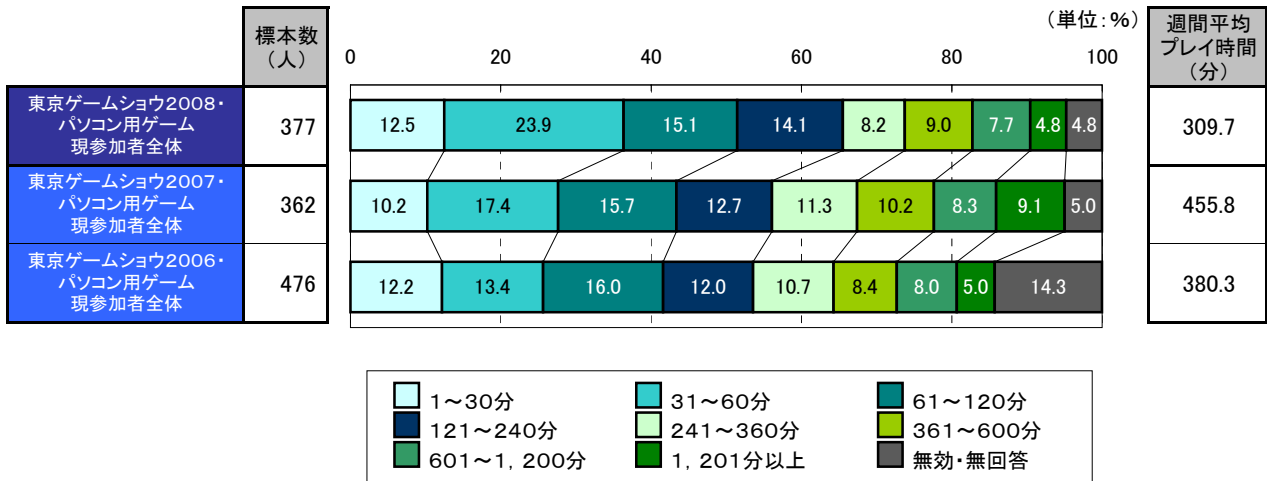
		標本数 (人)	現在、継続的に遊んでいる	以前遊んだことがあるが、現在は遊んでいない	関心はあるが遊んだことはない	遊んだこともないし関心もない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2008・全体		1,116	33.8	32.4	23.0	9.2	1.5
男女・年齢別	男性	857	37.2	32.0	20.1	9.1	1.6
	3～9才	5	0.0	20.0	20.0	40.0	20.0
	10～12才	34	23.5	44.1	2.9	26.5	2.9
	13～15才	87	35.6	33.3	20.7	10.3	0.0
	16～18才	91	41.8	24.2	22.0	8.8	3.3
	19～24才	298	43.6	26.5	20.5	7.4	2.0
	25～29才	142	35.9	37.3	19.0	6.3	1.4
	30～39才	153	35.3	34.0	20.9	9.8	0.0
	40～49才	36	19.4	50.0	19.4	11.1	0.0
	50才以上	11	0.0	45.5	45.5	0.0	9.1
	女性	259	22.4	34.0	32.8	9.7	1.2
	3～9才	3	66.7	0.0	33.3	0.0	0.0
	10～12才	5	20.0	0.0	80.0	0.0	0.0
	13～15才	11	27.3	27.3	36.4	9.1	0.0
	16～18才	16	31.3	12.5	50.0	6.3	0.0
	19～24才	102	21.6	41.2	29.4	6.9	1.0
25～29才	56	16.1	44.6	30.4	8.9	0.0	
30～39才	48	31.3	22.9	31.3	14.6	0.0	
40～49才	13	7.7	30.8	38.5	23.1	0.0	
50才以上	5	0.0	20.0	20.0	20.0	40.0	
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	404	43.1	28.2	20.5	7.2	1.0
	ミドルユーザー	474	31.2	34.6	22.8	10.1	1.3
	ライトユーザー	238	23.1	35.3	27.7	10.9	2.9

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



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

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



		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2008・パソコン用ゲーム現参加者全体		377	12.5	23.9	15.1	14.1	8.2	9.0	7.7	4.8	4.8	309.7
男女別	男性	319	11.6	24.1	14.1	13.8	8.2	9.7	8.5	5.6	4.4	335.5
	女性	58	17.2	22.4	20.7	15.5	8.6	5.2	3.4	0.0	6.9	164.1
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	174	16.1	20.7	12.6	9.8	10.3	12.1	9.2	4.0	5.2	325.9
	ミドルユーザー	148	8.8	27.7	18.2	18.9	7.4	5.4	5.4	3.4	4.7	257.4
	ライトユーザー	55	10.9	23.6	14.5	14.5	3.6	9.1	9.1	10.9	3.6	398.5

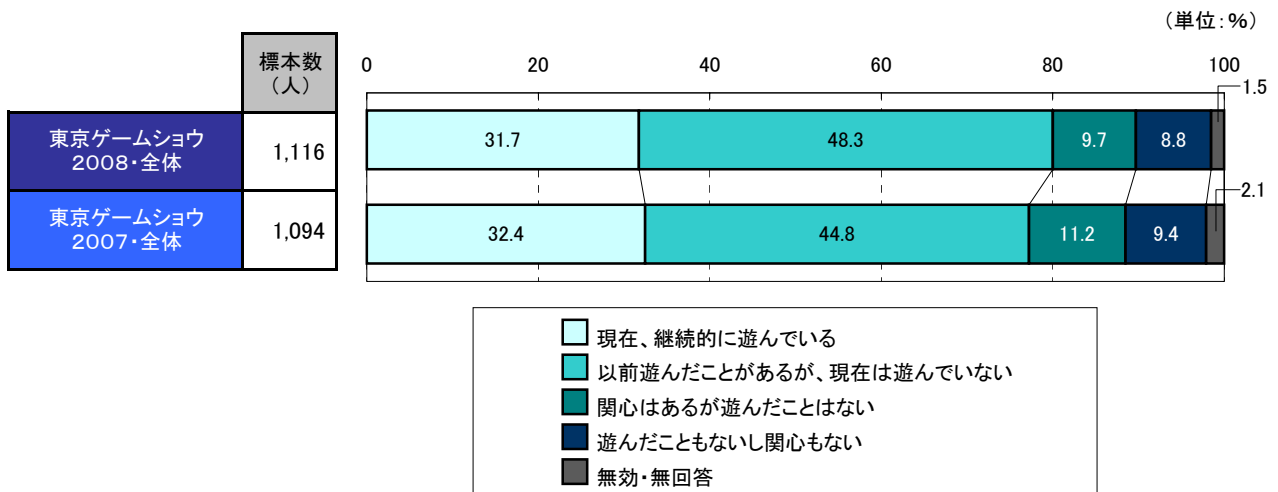
注)東京ゲームショー2007調査よりプレイ時間の集計区分を変更した。  
 これに伴い、2006調査も同区分にて集計し直した(最上部グラフ)。

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

## V. アーケードゲームのプレイ状況

### 1. アーケードゲームのプレイ経験

[質問] ゲームセンターでゲームを遊んでいますか。



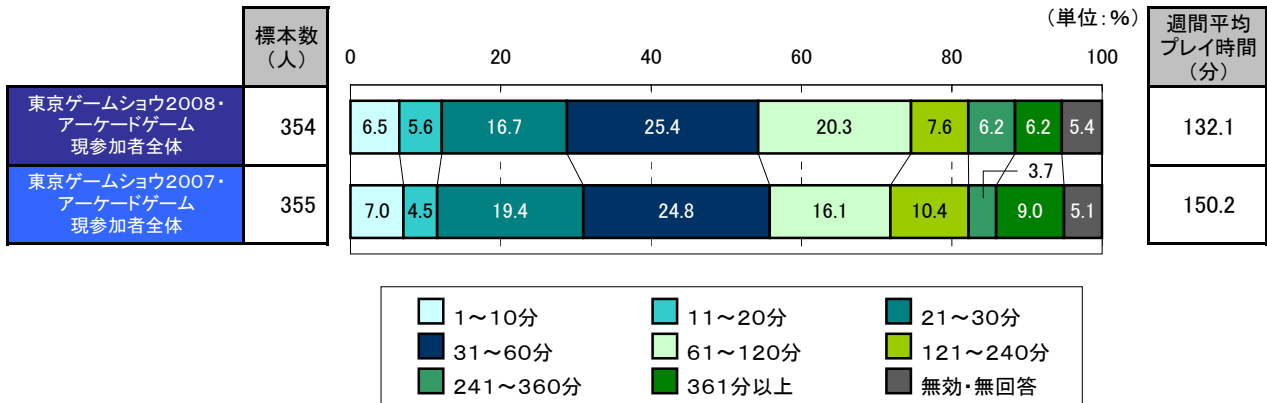
(単位: %)

		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 2008・全体		1,116	31.7	48.3	9.7	8.8	1.5
男女・年齢別	男性	857	35.1	45.2	9.7	8.4	1.6
	3～9才	5	60.0	40.0	0.0	0.0	0.0
	10～12才	34	41.2	47.1	5.9	5.9	0.0
	13～15才	87	26.4	52.9	10.3	10.3	0.0
	16～18才	91	41.8	37.4	9.9	7.7	3.3
	19～24才	298	41.3	34.9	11.7	9.7	2.3
	25～29才	142	30.3	50.0	9.2	9.2	1.4
	30～39才	153	32.0	56.9	5.9	5.2	0.0
	40～49才	36	16.7	63.9	11.1	8.3	0.0
	50才以上	11	18.2	36.4	18.2	9.1	18.2
	女性	259	20.5	58.7	9.7	10.0	1.2
	3～9才	3	33.3	66.7	0.0	0.0	0.0
	10～12才	5	20.0	40.0	40.0	0.0	0.0
	13～15才	11	36.4	18.2	27.3	18.2	0.0
	16～18才	16	31.3	62.5	6.3	0.0	0.0
	19～24才	102	21.6	63.7	7.8	6.9	0.0
	25～29才	56	17.9	62.5	10.7	8.9	0.0
30～39才	48	16.7	58.3	6.3	16.7	2.1	
40～49才	13	15.4	53.8	15.4	15.4	0.0	
50才以上	5	0.0	20.0	0.0	40.0	40.0	
家庭用ゲーム プレイ頻度別	ヘビーユーザー	404	38.1	43.1	9.4	8.7	0.7
	ミドルユーザー	474	30.4	50.2	9.9	8.4	1.1
	ライトユーザー	238	23.5	53.4	9.7	9.7	3.8

- ・「以前遊んだことがあるが、現在は遊んでいない」人が最も多く48.3%。前回(44.8%)よりさらに増えた。
- ・「現在、継続的に遊んでいる」のは31.7%で、前回(32.4%)よりやや減少。
- ・男女別では女性より男性の方が「現在、継続的に遊んでいる」割合が高い(男性:35.1%、女性:20.5%)。
- ・家庭用ゲームプレイ頻度別では「ヘビーユーザー」が最も「現在、継続的に遊んでいる」割合が高い(38.1%)。

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

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



(単位:%)

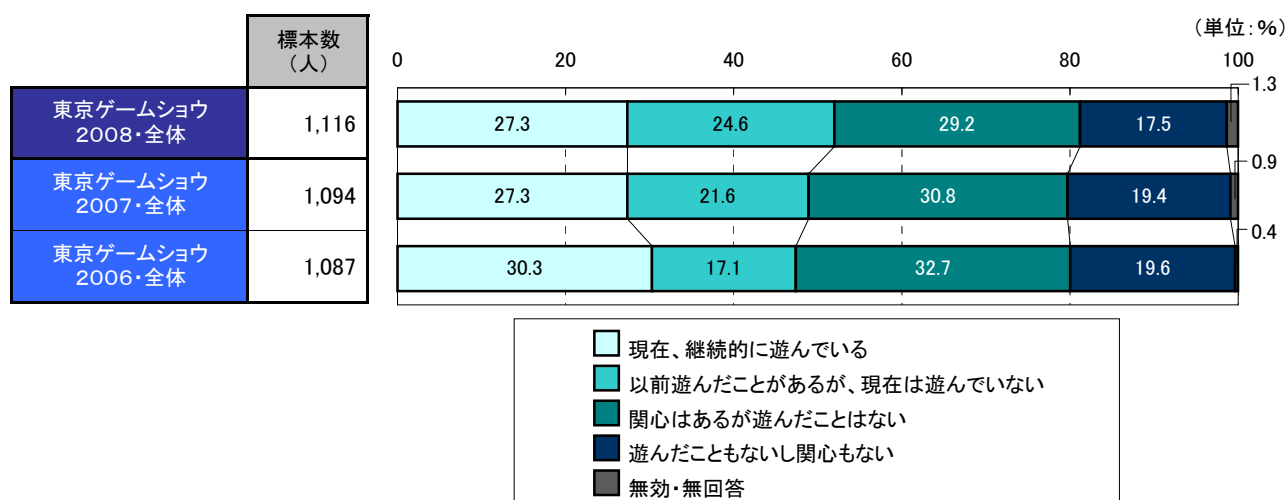
		標本数 (人)	1~ 10分	11~ 20分	21~ 30分	31~ 60分	61~ 120分	121~ 240分	241~ 360分	361分 以上	無効・ 無回答	週間平均 プレイ時間 (分)
東京ゲームショウ2008・ アーケードゲーム 現参加者全体		354	6.5	5.6	16.7	25.4	20.3	7.6	6.2	6.2	5.4	132.1
男女 別	男性	301	6.3	5.3	15.3	24.6	20.6	8.6	6.6	7.3	5.3	143.0
	女性	53	7.5	7.5	24.5	30.2	18.9	1.9	3.8	0.0	5.7	69.7
家庭用 ゲーム プレイ 頻度 別	ヘビーユーザー	154	7.1	5.2	14.3	25.3	20.8	7.1	4.5	9.1	6.5	147.1
	ミドルユーザー	144	4.9	5.6	16.0	25.7	21.5	8.3	8.3	4.2	5.6	129.8
	ライトユーザー	56	8.9	7.1	25.0	25.0	16.1	7.1	5.4	3.6	1.8	98.2

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

## VI. ネットワークゲーム(オンラインゲーム)のプレイ状況

### 1. ネットワークゲーム(オンラインゲーム)のプレイ経験

[質問] ネットワークゲーム(オンラインゲーム)を遊んでいますか。

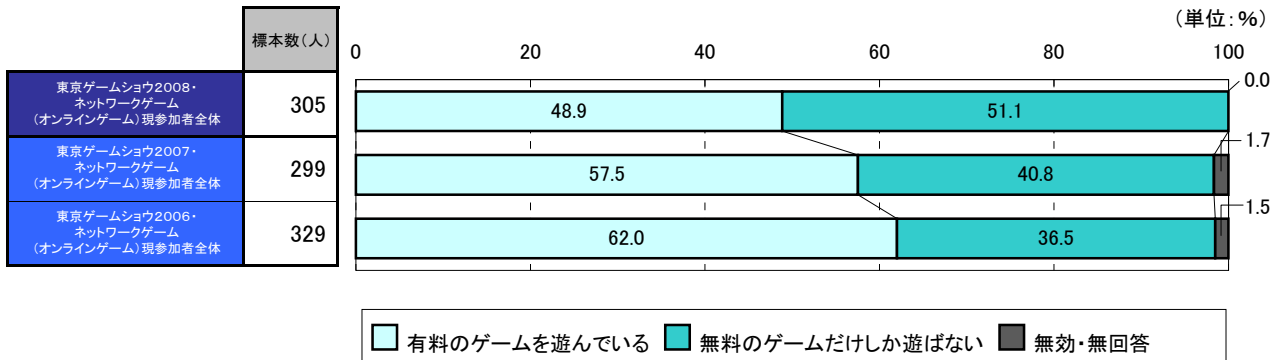


		標本数 (人)	現在、継続的に遊んでいる	以前遊んだことがあるが現在は遊んでいない	関心はあるが遊んだことはない	遊んだこともないし関心もない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2008・全体		1,116	27.3	24.6	29.2	17.5	1.3
男女・年齢別	男性	857	31.3	25.7	25.8	16.0	1.3
	3~9才	5	0.0	0.0	40.0	60.0	0.0
	10~12才	34	26.5	20.6	20.6	32.4	0.0
	13~15才	87	44.8	21.8	18.4	14.9	0.0
	16~18才	91	33.0	29.7	27.5	9.9	0.0
	19~24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

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

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

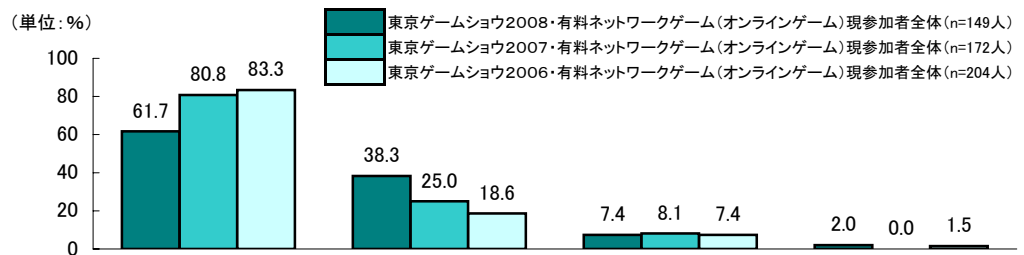
【ネットワークゲーム(オンラインゲーム)を「現在、継続的に遊んでいる」と回答した人(=ネットワークゲーム(オンラインゲーム)現参加者)のみ】  
【質問】 ネットワークゲーム(オンラインゲーム)のうち、プレイに応じて課金される有料のゲームを遊んでいますか。



属性	性別/ユーザータイプ	標本数(人)	有料のゲームを遊んでいる (%)	無料のゲームだけしか遊ばない (%)	無効・無回答 (%)	
東京ゲームショウ2008・ネットワークゲーム(オンラインゲーム)現参加者全体		305	48.9	51.1	0.0	
	男女別	男性	268	48.5	51.5	0.0
		女性	37	51.4	48.6	0.0
家庭用ゲーム機別	ヘビーユーザー	159	52.2	47.8	0.0	
	ミドルユーザー	111	41.4	58.6	0.0	
	ライトユーザー	35	57.1	42.9	0.0	

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

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



属性	性別/ユーザータイプ	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 (%)	無効・無回答 (%)	
東京ゲームショウ2008・有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)現参加者全体		149	61.7	38.3	7.4	2.0	
	男女別	男性	130	63.1	36.2	7.7	2.3
		女性	19	52.6	52.6	5.3	0.0
家庭用ゲーム機別	ヘビーユーザー	83	59.0	37.3	9.6	1.2	
	ミドルユーザー	46	65.2	41.3	4.3	0.0	
	ライトユーザー	20	65.0	35.0	5.0	10.0	

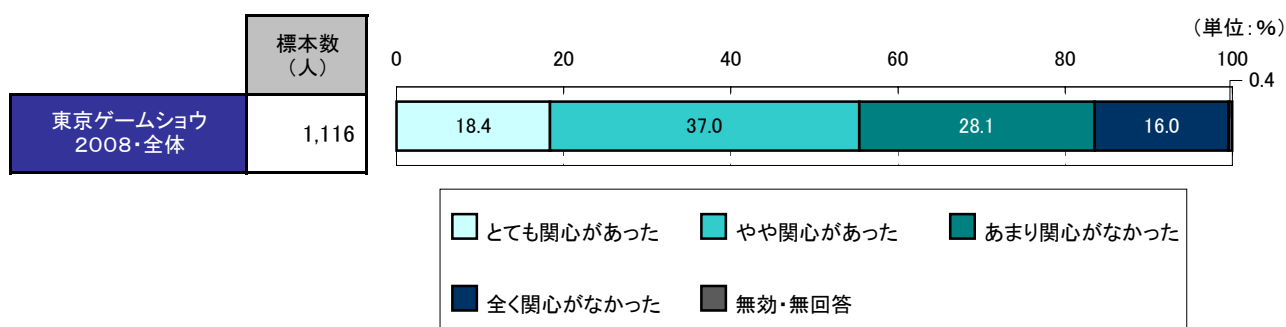
(単位:%)

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

## VII. 北京オリンピックとゲーム

### 1. 北京オリンピックに対する関心

[質問] 今年開催された北京オリンピックにはどの程度関心がありましたか。



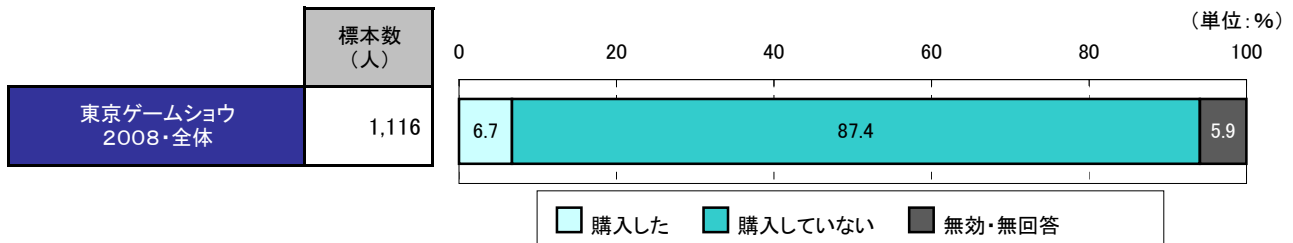
		標本数 (人)	とても 関心があった	やや 関心があった	あまり 関心がなかった	全く 関心がなかった	無効・無回答
東京ゲームショウ 2008・全体		1,116	18.4	37.0	28.1	16.0	0.4
男女・ 年齢別	男性	857	19.1	36.2	27.8	16.6	0.4
	3~9才	5	20.0	20.0	20.0	40.0	0.0
	10~12才	34	17.6	50.0	14.7	17.6	0.0
	13~15才	87	21.8	43.7	26.4	8.0	0.0
	16~18才	91	13.2	36.3	28.6	22.0	0.0
	19~24才	298	20.8	28.2	32.6	18.5	0.0
	25~29才	142	16.2	44.4	21.8	16.2	1.4
	30~39才	153	17.6	37.3	26.1	18.3	0.7
	40~49才	36	25.0	33.3	38.9	2.8	0.0
	50才以上	11	45.5	45.5	9.1	0.0	0.0
	女性	259	15.8	39.8	29.3	14.3	0.8
	3~9才	3	33.3	0.0	33.3	33.3	0.0
	10~12才	5	40.0	40.0	0.0	20.0	0.0
	13~15才	11	18.2	36.4	27.3	18.2	0.0
	16~18才	16	18.8	37.5	12.5	31.3	0.0
	19~24才	102	11.8	43.1	28.4	15.7	1.0
	25~29才	56	16.1	41.1	33.9	8.9	0.0
	30~39才	48	14.6	35.4	35.4	12.5	2.1
40~49才	13	30.8	30.8	30.8	7.7	0.0	
50才以上	5	20.0	60.0	20.0	0.0	0.0	
家庭用ゲーム レベル別	ヘビーユーザー	404	15.8	35.4	27.7	21.0	0.0
	ミドルユーザー	474	21.5	36.7	28.3	13.1	0.4
	ライトユーザー	238	16.4	40.3	28.6	13.4	1.3
参考	東京ゲームショウ 2004・全体	1,107	34.1	30.4	23.1	11.5	1.0

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

## 2. オリンピック関連家庭用ゲームソフトウェアの購入状況

【質問】 この1年間にオリンピックまたはオリンピック競技種目(野球・サッカー・テニス・卓球など)のゲームソフトを購入しましたか。  
 ※PC・携帯電話のゲームは除きます。  
 【「購入した」と回答した人のみ】  
 ・購入された方はゲームソフトの具体的なタイトル名およびその機種名をお書きください。  
 ・そのゲームソフトはいつ購入されましたか。以下の中から当てはまるものをすべてお教えてください。

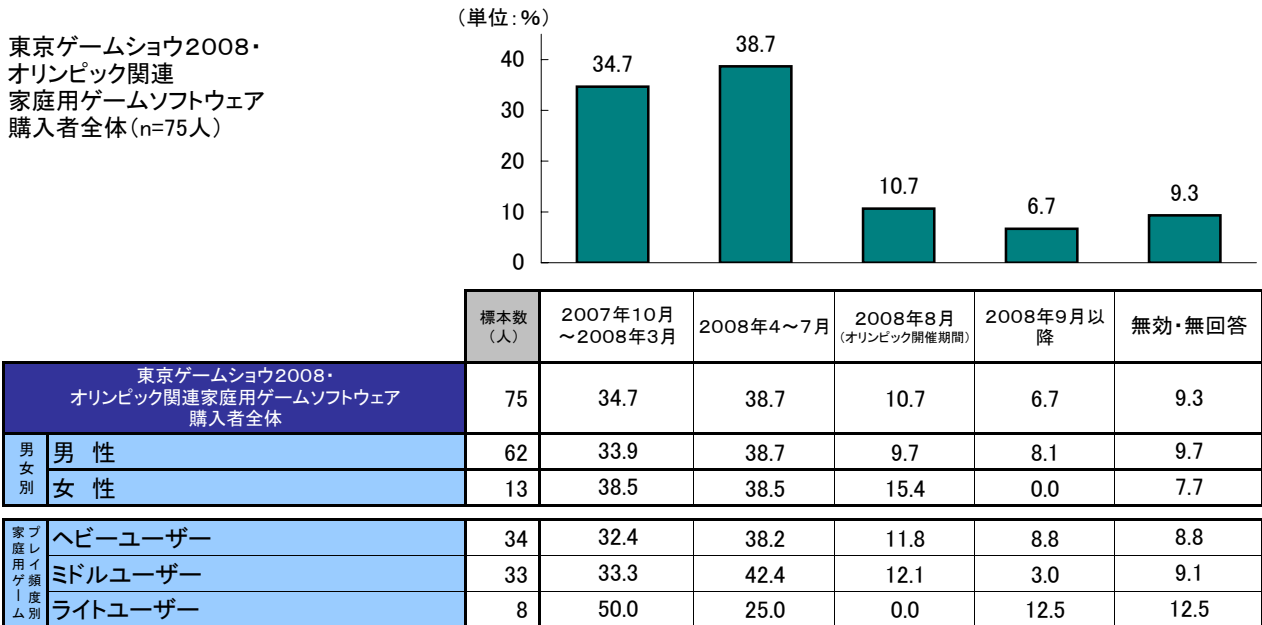
### (1) オリンピック関連家庭用ゲームソフトウェアの購入率



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

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

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



(単位: %)

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

東京ゲームショウ2008・オリンピック関連家庭用ゲームソフトウェア購入者n=75人のうち有効回答者66人・延べ66タイトル

タイトル・シリーズ名 【内訳】タイトル名	機種名	タイトル数 (タイトル)
<b>「ウイニングイレブン」シリーズ 15</b>		
ワールドサッカー ウイニングイレブン 2008	PS3	7
Jリーグウイニングイレブン2008 クラブチャンピオンシップ	PS2	2
「ウイニングイレブン」「ウイイレ」「winning eleven」	PS2	3
「Jリーグウイイレ」	PS2	1
「ウイイレ」	PSP	1
「ウイイレ」	(無回答)	1
<b>「実況パワフルプロ野球」シリーズ 14</b>		
実況パワフルプロ野球15	PS2	3
実況パワフルプロ野球ポータブル3	PSP	2
実況パワフルプロ野球15	Wii	1
実況パワフルプロ野球Wii	Wii	1
実況パワフルプロ野球14	PS2	1
実況パワフルプロ野球13	PS2	1
実況パワフルプロ野球12決定版	PS2	1
実況パワフルメジャーリーグ2	PS2	1
「パワプロ」	PS2	1
「パワプロ」	PSP	1
「実況パワフルプロ野球」	(無回答)	1
<b>マリオ&amp;ソニック AT 北京オリンピック 13</b>		
マリオ&ソニック AT 北京オリンピック	Wii	11
マリオ&ソニック AT 北京オリンピック	NDS	1
マリオ&ソニック AT 北京オリンピック	(無回答)	1

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>Wii Sports 8</b>		
Wii Sports	Wii	7
「Wiiテニス」	Wii	1
<b>「プロ野球スピリッツ」シリーズ 5</b>		
プロ野球スピリッツ3	PS2	1
プロ野球スピリッツ4	PS3	1
プロ野球スピリッツ5	PS2	1
「プロ野球スピリッツ」	PS2	2
<b>「ファミスタ」シリーズ 2</b>		
プロ野球ファミスタDS	NDS	1
プロ野球ファミリースタジアム	Wii	1
<b>マリオストライカーズ 2</b>		
マリオストライカーズ	Wii	2
<b>イナズマイレブン 1</b>		
イナズマイレブン	NDS	1
<b>高橋尚子のマラソンしようよ! 1</b>		
高橋尚子のマラソンしようよ!	PS2	1
<b>デカスポルタ 1</b>		
デカスポルタ	Wii	1
<b>みんなのGOLF5 1</b>		
みんなのGOLF5	PS3	1
<b>みんなのテニス 1</b>		
みんなのテニス	PS2	1
<b>NBA showtime (無回答) 1</b>		
NBA showtime	(無回答)	1
<b>テニス (無回答) 1</b>		
テニス	(無回答)	1

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

注2) 機種名の略称内容は以下の通り。

Wii: Wii、NDS: ニンテンドーDS、PS3: プレイステーション3、PS2: プレイステーション2、PSP: PSP「プレイステーション・ポータブル」

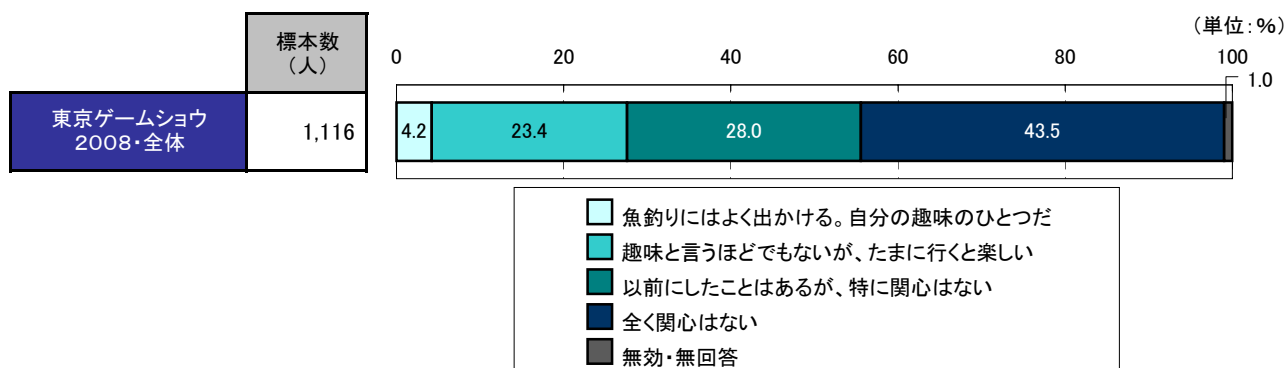
・オリンピック関連家庭用ゲームソフトウェアを購入した時期では「2008年4～7月」が38.7%と最も多い。  
 ・具体的なタイトルとしては、「ウイニングイレブン」シリーズ(15タイトル)、「実況パワフルプロ野球」シリーズ(14タイトル)が多い。機種別の単独タイトルとしては「マリオ&ソニック AT 北京オリンピック」(Wii)が11タイトルで最多。



## VIII. 魚釣りゲーム

### 1. 魚釣りに対する関心

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



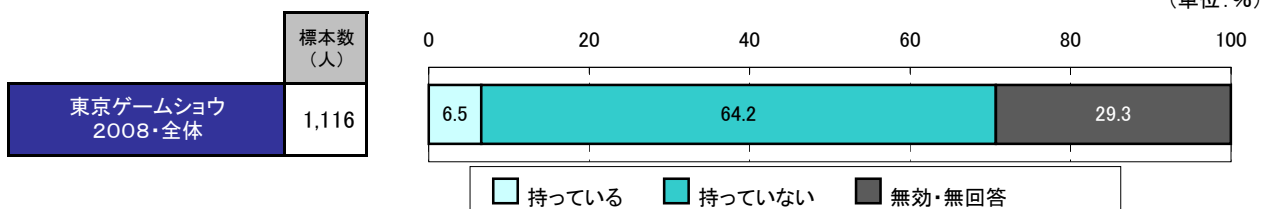
		標本数 (人)	魚釣りにはよく出かける。 自分の趣味のひとつだ	趣味と言うほどでもないが、 たまに行くと楽しい	以前にしたことはあるが、 特に関心はない	全く 関心はない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2008・全体		1,116	4.2	23.4	28.0	43.5	1.0
男女・ 年齢別	男性	857	4.9	25.1	28.9	40.4	0.7
	3～9才	5	0.0	40.0	0.0	20.0	40.0
	10～12才	34	2.9	32.4	23.5	41.2	0.0
	13～15才	87	6.9	29.9	21.8	41.4	0.0
	16～18才	91	3.3	27.5	25.3	44.0	0.0
	19～24才	298	3.0	27.5	30.9	37.9	0.7
	25～29才	142	3.5	18.3	26.1	50.7	1.4
	30～39才	153	9.2	22.9	32.0	35.9	0.0
	40～49才	36	5.6	19.4	44.4	30.6	0.0
	50才以上	11	18.2	9.1	36.4	36.4	0.0
	女性	259	1.9	17.8	24.7	53.7	1.9
	3～9才	3	0.0	33.3	33.3	33.3	0.0
	10～12才	5	0.0	40.0	40.0	20.0	0.0
	13～15才	11	0.0	27.3	18.2	54.5	0.0
	16～18才	16	6.3	31.3	18.8	43.8	0.0
	19～24才	102	2.0	13.7	24.5	57.8	2.0
	25～29才	56	0.0	17.9	25.0	57.1	0.0
30～39才	48	2.1	16.7	25.0	52.1	4.2	
40～49才	13	0.0	23.1	30.8	46.2	0.0	
50才以上	5	20.0	0.0	20.0	40.0	20.0	
ファミリー層別	ヘビーユーザー	404	4.7	22.3	28.7	43.3	1.0
	ミドルユーザー	474	2.7	26.2	27.4	42.6	1.1
	ライトユーザー	238	6.3	19.7	27.7	45.4	0.8
「趣味・関心事」(P. 6参照)において「釣り・アウトドア」と回答した人		85	34.1	47.1	14.1	3.5	1.2

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

## 2. 魚釣りに関する家庭用ゲームソフトウェアの保有状況

【質問】 魚釣りに関する家庭用ゲームソフトを持っていますか。 ※PC・携帯電話のゲームは除きます。  
 【「持っている」と回答した人のみ】  
 持っている方はゲームソフトの具体的なタイトル名およびその機種名をお書きください。

### (1) 魚釣りに関する家庭用ゲームソフトウェアの保有率



(単位: %)

		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 2008・全体		1,116	6.5	64.2	29.3
男女・年齢別	男性	857	6.8	65.2	28.0
	3~9才	5	0.0	40.0	60.0
	10~12才	34	0.0	88.2	11.8
	13~15才	87	3.4	80.5	16.1
	16~18才	91	13.2	57.1	29.7
	19~24才	298	6.7	64.1	29.2
	25~29才	142	4.9	62.0	33.1
	30~39才	153	5.9	66.0	28.1
	40~49才	36	16.7	55.6	27.8
	50才以上	11	9.1	45.5	45.5
	女性	259	5.8	60.6	33.6
	3~9才	3	0.0	66.7	33.3
	10~12才	5	40.0	60.0	0.0
	13~15才	11	9.1	72.7	18.2
	16~18才	16	6.3	81.3	12.5
19~24才	102	5.9	64.7	29.4	
25~29才	56	3.6	53.6	42.9	
30~39才	48	6.3	50.0	43.8	
40~49才	13	0.0	61.5	38.5	
50才以上	5	0.0	60.0	40.0	
プレイ頻度別	ヘビーユーザー	404	6.4	64.9	28.7
	ミドルユーザー	474	7.4	62.7	30.0
	ライトユーザー	238	5.0	66.0	29.0
「趣味・関心事」(P. 6参照)において「釣り・アウトドア」と回答した人		85	17.6	75.3	7.1
関心度別	魚釣りにはよく出かける。自分の趣味のひとつだ	47	21.3	74.5	4.3
	趣味と言うほどでもないが、たまに行く楽しい	261	13.4	80.1	6.5
	以前にしたことはあるが、特に関心はない	312	6.1	69.6	24.4
	全く関心はない	485	1.6	52.0	46.4
	無効・無回答	11	9.1	27.3	63.6

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

注2) 具体的なタイトル名における機種名の略称内容は以下の通り。

Wii: Wii、NGC: ニンテンドーゲームキューブ、N64: ニンテンドウ64、SFC: スーパーファミコン、FC: ファミコン、NDS: ニンテンドーDS、PS3: プレイステーション3、PS2: プレイステーション2、PS: プレイステーション、DC: ドリームキャスト、SS: セガサターン

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

### (2) 保有している魚釣りに関する家庭用ゲームソフトウェアの具体的なタイトル名【魚釣りに関する家庭用ゲームソフトウェア保有者ベース】《自由回答/複数回答》 (n=73人のうち有効回答者58人・延べ58タイトル)

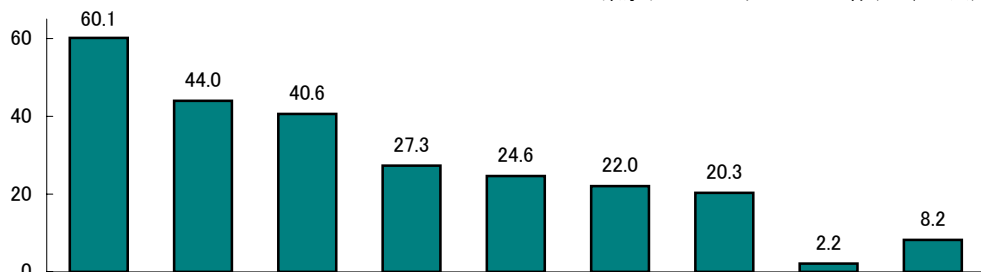
タイトル・シリーズ名	機種名	タイトル数(タイトル)
【内訳】 タイトル名		
「ぬし釣り」シリーズ 18		
ぬし釣り64	N64	4
川のぬし釣り2	SFC	3
川のぬし釣り 秘境を求めて	PS	3
川のぬし釣り こもれびの谷せせらぎの詩	NDS	2
川のぬし釣り	FC	1
川のぬし釣り	Wiiのダウンロード	1
「川のぬし釣り」「川・海のぬし釣り」「ぬし」「ヌシ釣り」(無回答)	(無回答)	4
「ゼルダの伝説」シリーズ 6		
ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス	Wii	3
ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス	NGC	1
ゼルダの伝説 夢幻の砂時計	NDS	1
ゼルダの伝説 時のオカ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

## Ⅷ. ゲーム周辺事情

### 1. 携帯型ゲーム機のゲーム以外の利用機能

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

(単位:%) 東京ゲームショー2008・全体(n=1,116人)



		標本数 (人)	インターネット 接続	音楽 再生	動画 再生	ワン セグ 視聴	G P S ・ 地 図	写 真 保 存 ・ 閲 覧	カ メ ラ 撮 影	そ の 他	無 効 ・ 無 回 答
東京ゲームショー 2008・全体		1,116	60.1	44.0	40.6	27.3	24.6	22.0	20.3	2.2	8.2
男女・ 年齢別	男性	857	60.7	43.3	41.1	26.6	24.9	20.7	19.1	2.2	7.5
	3～9才	5	0.0	0.0	20.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	80.0
	10～12才	34	58.8	29.4	26.5	32.4	23.5	20.6	20.6	2.9	2.9
	13～15才	87	79.3	67.8	60.9	28.7	26.4	34.5	24.1	0.0	2.3
	16～18才	91	62.6	50.5	51.6	23.1	25.3	24.2	18.7	1.1	3.3
	19～24才	298	57.7	46.0	39.9	22.1	21.8	18.5	16.4	2.3	8.7
	25～29才	142	58.5	34.5	35.9	27.5	18.3	20.4	18.3	2.8	7.7
	30～39才	153	62.7	35.3	37.9	32.0	32.7	18.3	22.2	3.3	7.8
	40～49才	36	50.0	30.6	30.6	36.1	36.1	11.1	22.2	2.8	11.1
	50才以上	11	45.5	45.5	27.3	36.4	45.5	18.2	18.2	0.0	9.1
	女性	259	58.3	46.3	39.0	29.7	23.9	26.6	24.3	1.9	10.8
	3～9才	3	0.0	0.0	0.0	66.7	66.7	0.0	33.3	0.0	33.3
	10～12才	5	40.0	40.0	40.0	40.0	40.0	40.0	60.0	0.0	20.0
	13～15才	11	63.6	90.9	72.7	36.4	18.2	54.5	27.3	0.0	0.0
	16～18才	16	62.5	68.8	56.3	12.5	18.8	37.5	37.5	0.0	6.3
	19～24才	102	72.5	49.0	46.1	31.4	19.6	28.4	23.5	2.9	7.8
	25～29才	56	62.5	41.1	25.0	37.5	28.6	28.6	26.8	0.0	7.1
30～39才	48	35.4	39.6	33.3	20.8	25.0	16.7	16.7	4.2	16.7	
40～49才	13	38.5	38.5	38.5	23.1	23.1	15.4	23.1	0.0	15.4	
50才以上	5	20.0	0.0	0.0	20.0	40.0	0.0	0.0	0.0	60.0	
家庭用 ゲーム 機 別	ヘビーユーザー	404	64.9	47.0	45.3	25.2	24.8	22.0	17.8	2.5	5.9
	ミドルユーザー	474	58.4	43.7	39.2	28.9	21.9	22.4	20.0	2.3	10.8
	ライトユーザー	238	55.5	39.5	35.3	27.7	29.8	21.4	25.2	1.3	7.1
最多 使用 (上位 6機種) ウェア 別	ニンテンドーDS (Lite含む)	191	62.8	36.6	35.6	33.0	23.6	16.8	20.9	2.1	7.3
	プレイステーション2	182	54.9	46.2	40.1	30.8	25.8	23.1	22.5	3.3	7.1
	PSP「プレイステーション・ポータブル」	164	65.9	58.5	54.9	20.7	24.4	28.0	17.1	0.6	2.4
	プレイステーション3	76	61.8	38.2	44.7	30.3	27.6	22.4	22.4	2.6	9.2
	Wii	63	58.7	41.3	34.9	33.3	25.4	20.6	22.2	1.6	9.5
	Xbox360	32	59.4	31.3	40.6	12.5	31.3	18.8	21.9	3.1	9.4

(単位:%)

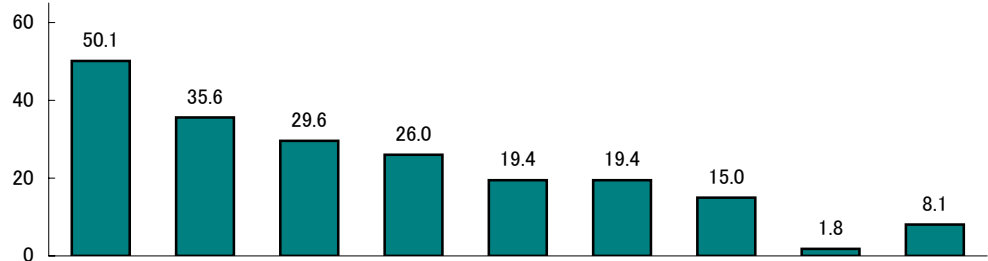
・最も多かったのは「インターネット接続」(60.1%)、以下「音楽再生」(44.0%)、「動画再生」(40.6%)が続く。  
 ・「音楽再生」「ワンセグ視聴」「写真保存・閲覧」「カメラ機能」を挙げたのは男性より女性の方が多い。

## 2. 家庭用ゲームのゲーム以外への活用を期待する分野

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

(単位: %)

東京ゲームショー2008・全体 (n=1,116人)



		標本数 (人)	教育・ 学習	観光・ 交通	医療・ リハビリ	学術・ 研究	健康増進・ フィットネス	心理 カウンセ リング	社会報 ・公共活 動の	その他	無効・ 無回答
東京ゲームショー 2008・全体		1,116	50.1	35.6	29.6	26.0	19.4	19.4	15.0	1.8	8.1
男女・ 年齢別	男性	857	48.9	35.4	29.5	27.8	16.9	18.7	15.1	1.9	8.1
	3～9才	5	20.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	80.0
	10～12才	34	44.1	20.6	23.5	20.6	8.8	11.8	14.7	2.9	8.8
	13～15才	87	57.5	26.4	28.7	34.5	14.9	20.7	18.4	1.1	5.7
	16～18才	91	57.1	33.0	26.4	37.4	18.7	19.8	15.4	0.0	2.2
	19～24才	298	49.0	33.9	25.5	29.9	13.1	20.5	16.8	1.0	11.1
	25～29才	142	40.1	43.0	33.1	29.6	16.9	14.8	15.5	2.8	7.7
	30～39才	153	47.1	41.8	35.3	17.0	26.1	22.9	11.1	4.6	5.9
	40～49才	36	61.1	41.7	36.1	25.0	22.2	5.6	8.3	0.0	2.8
	50才以上	11	36.4	18.2	54.5	9.1	9.1	9.1	18.2	0.0	9.1
	女性	259	54.1	36.3	29.7	20.1	27.8	22.0	14.7	1.5	8.1
	3～9才	3	33.3	33.3	33.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	33.3
	10～12才	5	40.0	20.0	20.0	20.0	20.0	0.0	40.0	20.0	20.0
	13～15才	11	72.7	27.3	18.2	18.2	27.3	45.5	0.0	0.0	9.1
	16～18才	16	50.0	43.8	25.0	31.3	25.0	18.8	6.3	0.0	12.5
	19～24才	102	62.7	28.4	33.3	30.4	27.5	29.4	17.6	1.0	5.9
	25～29才	56	46.4	39.3	30.4	16.1	33.9	17.9	17.9	1.8	8.9
30～39才	48	47.9	47.9	25.0	6.3	25.0	14.6	12.5	0.0	8.3	
40～49才	13	61.5	53.8	38.5	7.7	23.1	7.7	7.7	0.0	0.0	
50才以上	5	0.0	20.0	20.0	0.0	40.0	20.0	0.0	20.0	20.0	
家庭用 ゲーム 別	ヘビーユーザー	404	52.7	32.4	29.0	30.9	18.3	20.8	15.6	1.0	8.9
	ミドルユーザー	474	48.5	36.9	29.1	23.2	20.0	18.4	15.0	1.9	9.1
	ライトユーザー	238	48.7	38.2	31.5	23.1	20.2	19.3	13.9	2.9	4.6
最多 使用 (上位6 機種) ウェア 別	ニンテンドーDS (Lite含む)	191	52.9	36.6	29.8	24.6	17.8	18.3	13.6	3.7	5.8
	プレイステーション2	182	48.9	37.4	26.9	33.0	23.1	18.7	12.6	1.6	6.6
	PSP「プレイステーション・ポータブル」	164	54.9	40.2	28.7	22.0	14.0	18.9	13.4	1.8	7.9
	プレイステーション3	76	50.0	42.1	26.3	34.2	14.5	22.4	15.8	1.3	9.2
	Wii	63	55.6	33.3	36.5	25.4	30.2	14.3	20.6	0.0	4.8
	Xbox360	32	50.0	34.4	34.4	25.0	28.1	28.1	21.9	0.0	9.4

(単位: %)

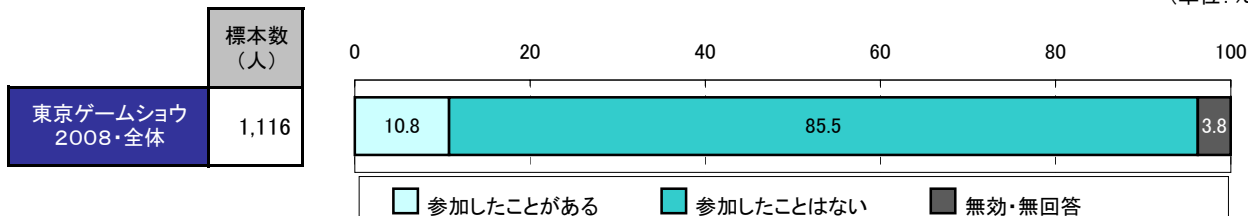
- ・最も多かったのは「教育・学習」(50.1%)、以下「観光・交通」(35.6%)、「医療・リハビリ」(29.6%)が続く。
- ・男女の「13～15才」「40～49才」および男性「16～18才」、女性「19～24才」で「教育・学習」を挙げた割合が高かった。

### 3. ゲーム大会の参加経験

【質問】 ゲームメーカー等が主催するゲーム大会に参加したことがありますか。  
 【「参加したことがある」と回答した人のみ】  
 参加したことがある方は、大会名または使用されたゲーム名をお書きください。

#### (1) ゲーム大会の参加経験

(単位:%)



#### (2) 参加したことがあるゲーム大会名(ゲーム名)

【ゲーム大会参加経験者ベース】

《自由回答/複数回答》

(n=120人のうち有効回答者108人・延べ112件)

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

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

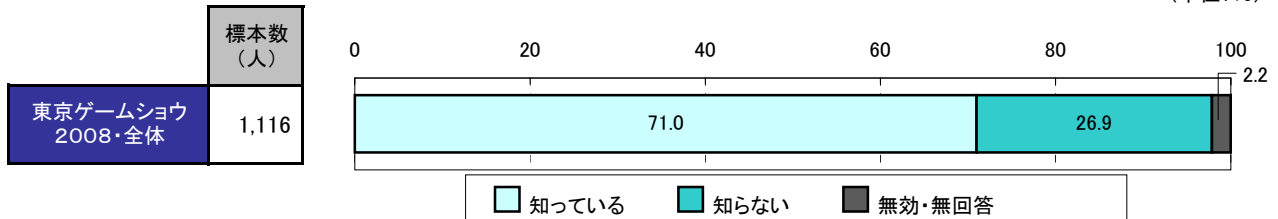
注) 具体的なゲーム大会名(ゲーム名)について、複数のタイトルを挙げてある場合はそれぞれを1件としてカウントし、複数回答として集計している。ただし、シリーズタイトルを複数記入してある場合は、それらをまとめて「シリーズ」として1件とカウントしている。

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

#### 4. 「高橋名人」の認知状況

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

##### (1) 「高橋名人」の認知度



##### (2) 「高橋名人」と聞いて連想する内容 【「高橋名人」認知者ベース】《自由回答／複数回答》

(n=792人のうち有効回答者670人・延べ817件)

(単位: %)

	標本数(人)	知っている	知らない	無効・無回答	
東京ゲームショー 2008・全体	1,116	71.0	26.9	2.2	
男女・ 年齢別	男性	857	74.4	23.6	2.0
	3～9才	5	20.0	40.0	40.0
	10～12才	34	23.5	76.5	0.0
	13～15才	87	47.1	50.6	2.3
	16～18才	91	63.7	35.2	1.1
	19～24才	298	77.5	20.5	2.0
	25～29才	142	86.6	11.3	2.1
	30～39才	153	92.2	5.9	2.0
	40～49才	36	77.8	22.2	0.0
	50才以上	11	63.6	36.4	0.0
	女性	259	59.5	37.8	2.7
	3～9才	3	33.3	66.7	0.0
	10～12才	5	0.0	100.0	0.0
	13～15才	11	36.4	63.6	0.0
	16～18才	16	50.0	43.8	6.3
	19～24才	102	49.0	48.0	2.9
	25～29才	56	73.2	26.8	0.0
30～39才	48	81.3	16.7	2.1	
40～49才	13	69.2	30.8	0.0	
50才以上	5	40.0	20.0	40.0	
家庭用 ゲーム機 別	ヘビーユーザー	404	70.0	28.2	1.7
	ミドルユーザー	474	72.6	24.9	2.5
	ライトユーザー	238	69.3	28.6	2.1

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

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

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

## 5. ゲームに詳しい、またはゲームがうまい芸能人・タレント

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

(n=1,116人のうち有効回答者749人・延べ793件)

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

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

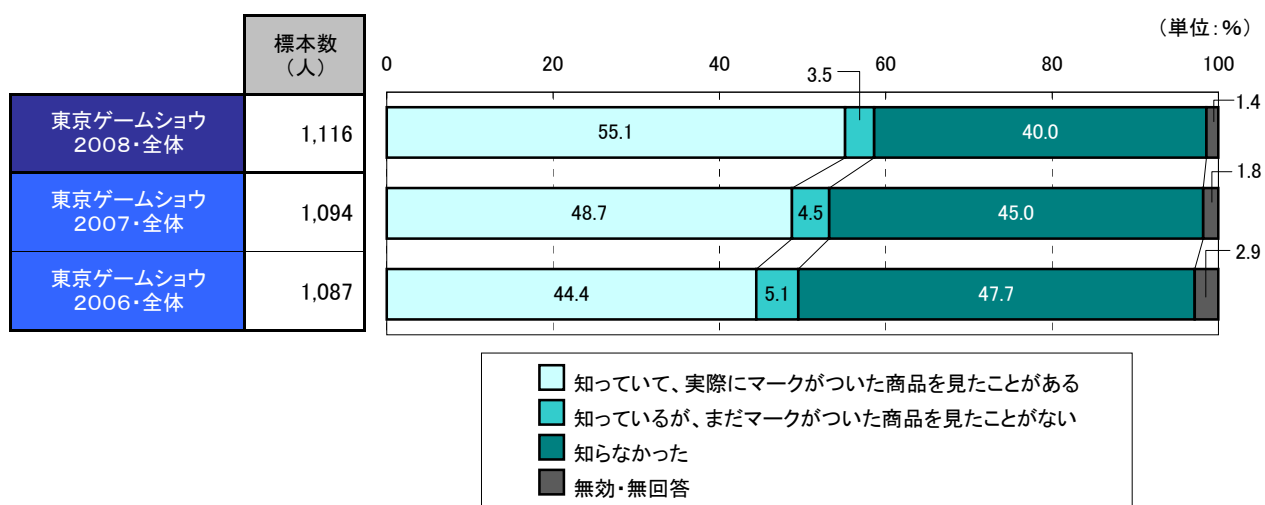
注)芸能人・タレント名について、複数の芸能人・タレント名を挙げてある場合はそれぞれを1件としてカウントし、複数回答として集計している。

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

## X. レーティングマークの認知状況

### 1. レーティングマークの認知度

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



(単位: %)

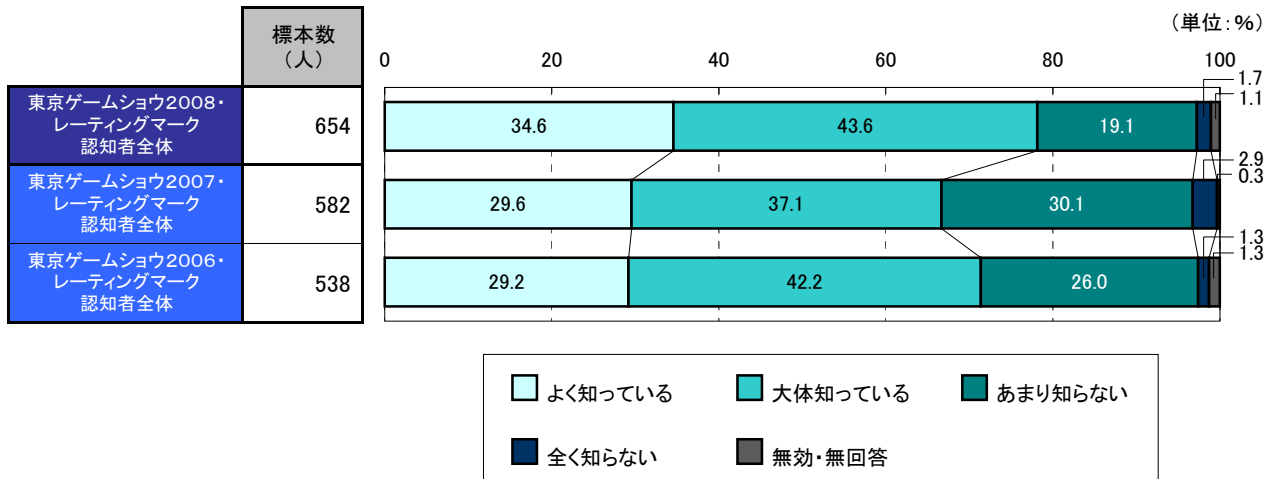
	標本数 (人)	知っている、実際にマークがついた商品を見たことがある	知っているが、まだマークがついた商品を見たことがない	知らなかった	無効・無回答	
東京ゲームショー 2008・全体	1,116	55.1	3.5	40.0	1.4	
男女・年齢別	男性	857	58.5	3.2	37.3	1.1
	3～9才	5	40.0	0.0	20.0	40.0
	10～12才	34	35.3	5.9	58.8	0.0
	13～15才	87	56.3	4.6	37.9	1.1
	16～18才	91	67.0	3.3	29.7	0.0
	19～24才	298	60.1	3.0	36.2	0.7
	25～29才	142	60.6	2.8	35.9	0.7
	30～39才	153	62.1	2.0	34.6	1.3
	40～49才	36	41.7	5.6	50.0	2.8
	50才以上	11	18.2	0.0	81.8	0.0
	女性	259	44.0	4.6	48.6	2.7
	3～9才	3	0.0	0.0	100.0	0.0
	10～12才	5	40.0	0.0	60.0	0.0
	13～15才	11	72.7	0.0	27.3	0.0
	16～18才	16	43.8	12.5	43.8	0.0
	19～24才	102	58.8	2.9	35.3	2.9
	25～29才	56	41.1	1.8	55.4	1.8
30～39才	48	22.9	8.3	66.7	2.1	
40～49才	13	23.1	15.4	61.5	0.0	
50才以上	5	0.0	0.0	60.0	40.0	
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	404	58.7	4.0	36.1	1.2
	ミドルユーザー	474	59.1	3.8	35.2	1.9
	ライトユーザー	238	41.2	2.1	55.9	0.8

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

・「よく知っている」(34.6%)、「大体知っている」(43.6%)がともに前回より増加。両者をあわせると、レーティングマーク認知者の78.1%がその内容を把握しているといえる。

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

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

(n=511人のうち有効回答325人)

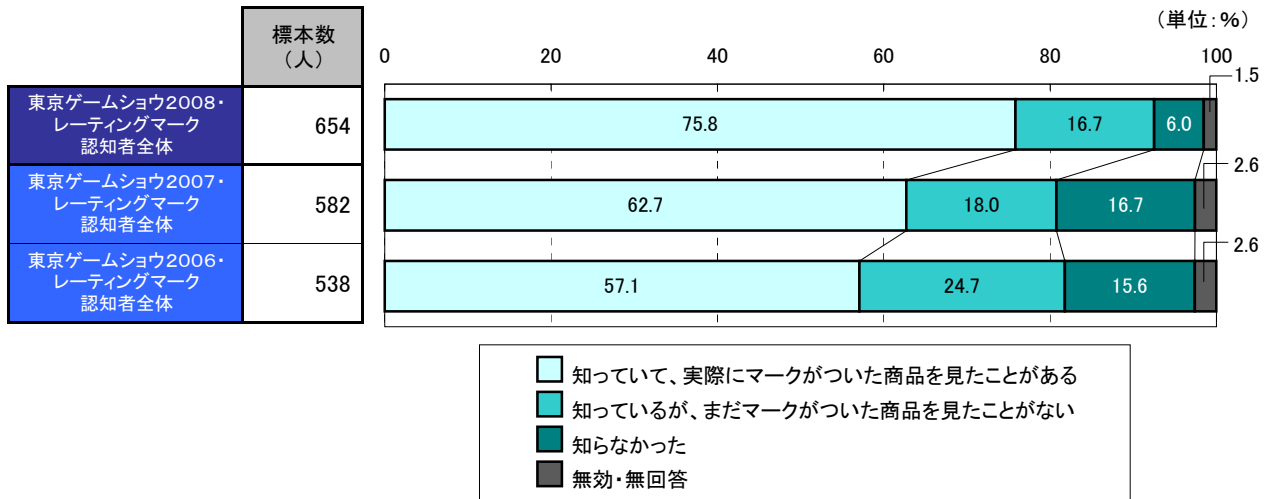
正確／ほぼ正確／主旨は理解	198人
◎正確:レーティング区分を正しく回答しているもの	2人
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ABCDZ指定。A→全年齢、B→12以上推奨、C→15以上推奨、D→17以上推奨、Z→18禁</li> <li>・ゲームを購入する際の年齢の目安の拘束力があるわけではない。A:全年齢、B:12～、C:15才～、D:17才～、Z:18才～でしたっけ</li> </ul>	
◎正確:「表現内容」による「対象年齢の目安」であると理解しているもの	17人
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームの表現について年齢別に審査している</li> <li>・ゲームの表現内容の年齢区分</li> <li>・ゲーム内容によって対象年齢を設けている</li> <li>・ゲーム内容に適切な年齢</li> <li>・対象年齢や内容(暴力的etc)を示すアイコンのこと</li> <li>・内容による対象年齢の場合わけ</li> <li>・年齢に応じた作品の内容わけをしている</li> <li>・年齢相応の表現をしている目安</li> <li>……など</li> </ul>	
○ほぼ正確:「対象年齢の目安」であることは認知(審査内容に関する言及はなし)	118人
<ul style="list-style-type: none"> <li>・推奨年齢</li> <li>・対象年齢</li> <li>・対象年齢の目安、Zは18禁</li> <li>・対象年齢の表示</li> <li>・対象年齢の区分</li> <li>・適正年齢</li> <li>・適正年齢での販売をうながすもの</li> <li>・年齢区分</li> <li>・年齢の目安</li> <li>・年齢にふさわしくないかを定める</li> <li>・年齢により、A～D、Zに区分</li> <li>・年齢によるゲーム購入の指標</li> <li>・「〇歳以上対象」</li> <li>・購入しプレイする、対象年齢の基準など</li> <li>……など</li> </ul>	
○ほぼ正確:「表現内容」の審査であることを認知(「年齢」への言及はなし)	8人
<ul style="list-style-type: none"> <li>・子供に見せるのはアレな暴力や性的表現</li> <li>・中身によって表現がいけないのがあるから</li> <li>・暴力表現など</li> <li>・不適切と思われる表現を見せない為、親が買い与える参考にする</li> <li>・不適切な表現と接する事の回避</li> <li>・内容を精査している</li> <li>……など</li> </ul>	
△具体的なレーティング区分のみ言及	26人
<ul style="list-style-type: none"> <li>・「Z」が18歳以上、「A」は全年齢</li> <li>・A、B、C、D、Zなどがある</li> <li>・A～D・Z、制限あるのはZだけ</li> <li>・A～Zまでの年齢別の対象みたいなもの</li> <li>・Aが全年齢対象</li> <li>・B-12才対象、C-15才対象、D-17才対象</li> <li>・CERO 全年齢、B、C、D、Z等</li> <li>・CERO Zは18未満買えないとか</li> <li>・Zが18禁、Dは17</li> <li>・ランクがあって、アルファベットで記載される</li> <li>……など</li> </ul>	
△制度趣旨は理解:購入の「目安」「判断基準」であること、または青少年保護のための制度であることに言及	27人
<ul style="list-style-type: none"> <li>・大人がゲームを買い与える時の目安</li> <li>・対象ターゲットを表している</li> <li>・ゲーム対象者の目安</li> <li>・ゲームを買い与える時の参考に</li> <li>・子供が遊ぶのにふさわしいか判断する為のマーク</li> <li>・青少年に悪影響を与えない為</li> <li>……など</li> </ul>	
誤認／曖昧その他	127人
×年齢による購入を「制限」「禁止」するものであると誤認	105人
<ul style="list-style-type: none"> <li>・18禁</li> <li>・R指定など</li> <li>・ゲームの年齢制限</li> <li>・使用者の年齢を制限すること</li> <li>・レーティング対象以下にはそのゲームをやってはだめ</li> <li>・ゲーム内容によって年齢制限をかける</li> <li>・購入の際の年齢制限</li> <li>・年齢制限</li> <li>・年齢規制</li> <li>・年齢によって遊べるゲームが決まっている</li> <li>・年齢により購入を制限</li> <li>・年齢制限を明確にする為のもの</li> <li>……など</li> </ul>	
×「表現」自体を規制するものであると誤認	5人
<ul style="list-style-type: none"> <li>・表現規制</li> <li>・表現等による制限</li> <li>・暴力・性的表現への規制。詳細な内容の年齢設定に用いられる</li> <li>・未成年への暴力表現ゲームの規制</li> <li>……など</li> </ul>	
?曖昧、漠然、主意不明、飛躍しすぎ	17人
<ul style="list-style-type: none"> <li>・年齢</li> <li>・規制</li> <li>・ホラーとか年齢とか</li> <li>・CEROが決めている</li> <li>・ゲームソフトの表について</li> <li>・一応知っているが実際はほとんど機能していない</li> <li>……など</li> </ul>	

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325人中198人(60.9%)で、6割を超える。  
 ・誤認の中では、「年齢による購入を『制限』『禁止』するものである」と認識しているケースが非常に多い(105人)。

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

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



調査年	性別・年齢別	標本数 (人)	知っていて、実際にマークがついた商品を見たことがある	知っているが、まだマークがついた商品を見たことがない	知らなかった	無効・無回答
東京ゲームショウ2008・レーティングマーク認知者全体	男女・年齢別	654	75.8	16.7	6.0	1.5
	男性	528	79.4	14.0	5.1	1.5
	3~9才	2	50.0	50.0	0.0	0.0
	10~12才	14	78.6	21.4	0.0	0.0
	13~15才	53	83.0	11.3	3.8	1.9
	16~18才	64	85.9	7.8	4.7	1.6
	19~24才	188	80.3	13.8	3.7	2.1
	25~29才	90	81.1	13.3	3.3	2.2
	30~39才	98	76.5	14.3	9.2	0.0
	40~49才	17	47.1	35.3	17.6	0.0
	50才以上	2	50.0	50.0	0.0	0.0
	女性	126	61.1	27.8	9.5	1.6
	3~9才	0	-	-	-	-
	10~12才	2	0.0	100.0	0.0	0.0
	13~15才	8	100.0	0.0	0.0	0.0
	16~18才	9	44.4	44.4	11.1	0.0
	19~24才	63	65.1	28.6	3.2	3.2
	25~29才	24	50.0	20.8	29.2	0.0
	30~39才	15	60.0	33.3	6.7	0.0
40~49才	5	60.0	20.0	20.0	0.0	
50才以上	0	-	-	-	-	
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	253	76.7	17.4	4.3	1.6
	ミドルユーザー	298	80.5	14.1	4.0	1.3
	ライトユーザー	103	60.2	22.3	15.5	1.9

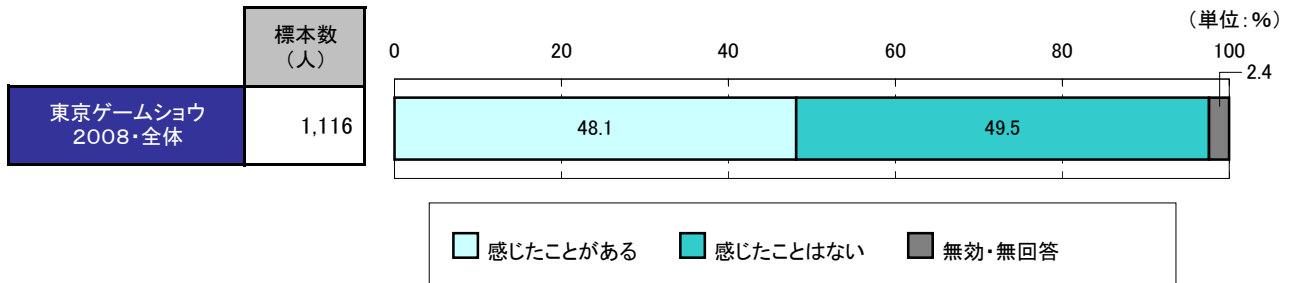
・「知っていて、実際にマークがついた商品を見たことがある」は前年より増加(75.8%)。「知っているが、まだマークがついた商品を見たことがない」は前回より減少したが(16.7%)、両者をあわせた「Z区分」認知者は92.5%となり過去最高。  
 ・家庭用ゲームの「ライトユーザー」は15.5%が「知らなかった」と回答。

# XI. 家庭用ゲーム業界全般に対する考え

## 1. 家庭用ゲーム業界について「つまらない」と感じる事

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

### (1) 家庭用ゲーム業界について「つまらない」と感じたことの有無



		標本数 (人)	感じたことがある	感じたことはない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2008・全体		1,116	48.1	49.5	2.4
男女・年齢別	男性	857	49.9	47.6	2.5
	3～9才	5	20.0	40.0	40.0
	10～12才	34	14.7	85.3	0.0
	13～15才	87	29.9	66.7	3.4
	16～18才	91	49.5	48.4	2.2
	19～24才	298	56.0	41.9	2.0
	25～29才	142	56.3	42.3	1.4
	30～39才	153	60.1	36.6	3.3
	40～49才	36	22.2	75.0	2.8
	50才以上	11	36.4	63.6	0.0
	女性	259	42.1	55.6	2.3
	3～9才	3	66.7	0.0	33.3
	10～12才	5	20.0	80.0	0.0
	13～15才	11	18.2	72.7	9.1
	16～18才	16	31.3	68.8	0.0
19～24才	102	50.0	49.0	1.0	
25～29才	56	44.6	55.4	0.0	
30～39才	48	39.6	58.3	2.1	
40～49才	13	30.8	69.2	0.0	
50才以上	5	0.0	60.0	40.0	
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	404	47.8	50.2	2.0
	ミドルユーザー	474	50.4	46.2	3.4
	ライトユーザー	238	44.1	54.6	1.3

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

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

(n=537人のうち有効回答者472人)

3～9才	
男性	
・ゲームが難しすぎる。	
女性	
・あきる。	・言葉の意味が分からない。
10～12才	
男性	
・進まない。 ・広告はすごいけど中身はつまらない。 ・イライラする。	・ロードが長い時がある。 ・クリアした時。
女性	
・クリアしてしまうと続きがない。	
13～15才	
男性	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・1回クリアすると終わってしまうものがある。</li> <li>・ストーリーがわかりすぎる。</li> <li>・ひきつけられない、画像がザツ。</li> <li>・同じことの繰り返しなど。</li> <li>・1日で終わってしまう。</li> <li>・ストーリー性がない。</li> <li>・ネットワークでの対戦が不十分。</li> <li>・意味の分からないミッション。</li> <li>・ゲームにあきた時。</li> <li>・似たゲームが多い。</li> <li>・疲れる。</li> <li>・ずーっとやっているとおきる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・値段が高い。</li> <li>・飽きはじめてきた。</li> <li>・ロードがおそい。</li> <li>・やらされてる感がある。</li> <li>・面倒であきる。</li> <li>・タイムラグがある。</li> <li>・発展しない。</li> <li>・操作性が悪い。</li> <li>・ストーリーが短い。</li> <li>・操作感覚が気に入らない等。</li> <li>・ワンパターン。</li> <li>・オンラインの相手がマナーが悪い。</li> </ul>
女性	
・型にはまったものが多い。	・1回クリアしたら飽きる。
16～18才	
男性	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・内容が薄い。マンネリ化感がある。</li> <li>・内容が薄い。操作性にむだがありすぎ。</li> <li>・絵だけ。</li> <li>・だいたいゲームが同じように見える。</li> <li>・無駄な機能多すぎ！</li> <li>・最近のゲームはストーリーを予想しやすい。</li> <li>・画質が悪い(DSなど)。</li> <li>・クオリティが低い。</li> <li>・くり返し作業。</li> <li>・同じことばかり。</li> <li>・RPGが複数人数で出来ない。</li> <li>・高く買えない。</li> <li>・グラフィックがあまり良くない。</li> <li>・敵が強い。</li> <li>・クソゲーが多い。</li> <li>・難度・やり込み等の強いゲームが少ない。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・新製品に魅力を感じない。</li> <li>・グラフィックだけに走っている。</li> <li>・面白いゲームが売れない。</li> <li>・簡単になってきてる。</li> <li>・ゲームのストーリーが短かすぎる。</li> <li>・あまり面白いと思える作品が少ない。</li> <li>・ありきたり。</li> <li>・簡単に終わってしまう。やりこみゲームのようなやりこみ性がない。</li> <li>・ワンパターンな感じがする。</li> <li>・オリジナリティの欠如、美形ばかり。</li> <li>・画質が悪い。クオリティが低い。</li> <li>・内容が薄い。</li> <li>・たまに動作が遅くなる。</li> <li>・俗に言う「クソゲー」って存外はまるものが多いが、それに類しない時。</li> <li>・新しくないリメイク多すぎ。</li> <li>・売ればいという商品が多い気がする。</li> </ul>

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

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

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

- ・どれも同じ絵に見える。
- ・キャラクター頼みの商品が多い。
- ・シリーズものが多い。
- ・マンネリ。画質のみの向上。
- ・操作が単調。
- ・PSP-3000、DSi。
- ・グラフィックが逆にスゴすぎてやりづらい。
- ・名前だけ有名で内容くそ。
- ・マンネリ化。
- ・RPGでもオンラインモードを搭載している所。
- ・同じようなシナリオ。
- ・ワンパターン。
- ・画像と内容が比例してない。
- ・グラフィック向上以外にも力をいれてほしい。
- ・移植、リメイクばかり。
- ・似たような感じのが多い。
- ・目がいたい。
- ・飽きる。同じようなものが多い。金儲けを狙いすぎる。
- ・話がつまらない。
- ・操作が複雑になりすぎて。
- ・同じ風なのが多い。
- ・新しいものばかりで、リメイクがない。原点に戻ったらどうか？
- ・単純。
- ・やりこみ度。
- ・FF・SOなどがグラはきれいだけどそれだけ。
- ・映像重視になっている。

- ・リメイク作品が多すぎる。
- ・内容が凝っていない。
- ・似たりよったりのビジュアル内容。
- ・システムが同じ様な物があった。
- ・ロードが気になる。
- ・内容がかぶる。
- ・単調。
- ・なんとな〜く。
- ・ムービーが多い。
- ・内容的に。
- ・マンネリ化。
- ・面白いと思うゲームが無くなってきた。
- ・複雑すぎ。
- ・スペックを生かしきれてない。
- ・ぬるゲー多すぎ。
- ・ムービーが長い。
- ・DSのミニゲーム集的ソフトの大量発生。
- ・ゆるい。
- ・新しいこと以外がおろそか。
- ・作業的なことが多い。
- ・映像にカ入れすぎ。
- ・画がきれいなばかりでゲームっぽく感じないことがある。
- ・マンネリ化。
- ・簡単すぎる。
- ・ゲーム内チュートリアルが長い。
- ・続編ばっか。

## 女性

- ・似たようなRPGが多い。
- ・ストーリーが微妙です。
- ・やたらCG。腐女子っぽい。
- ・映像ばかり良くて、中身がない。
- ・もっとドット絵が欲しい。
- ・内容がイマイチ。
- ・ムービーが多すぎる。もっと自分で操作したい。
- ・同じ事の繰り返しがあるゲームもある。
- ・同じような学習系ゲームや本のゲーム化(読書系ゲーム)。そんなゲームにする必要ない。本読め。
- ・ワンパターン。
- ・RPGのシステムに斬新さを感じない。
- ・昔よりイマイチなのが増えた気が。
- ・ボリューム不足。
- ・萌えに走りすぎ。あざとい。
- ・ストーリー性が薄く、作業ゲームになっている点。
- ・ボリューム不足とやり込み要素の薄さ。
- ・生活に役立つようなゲームが多い、ゲームらしくない。
- ・同じようなものが多い。
- ・追随しすぎ。マルチ。
- ・利益重視。移植乱発。
- ・絵が気に入らない。
- ・Wiiのリモコンを振る操作。
- ・リメイクばかり。似たようなゲームが多い。
- ・一人だけでやるゲームが多すぎ。
- ・すぐクリアできてしまう。やり込み要素がない。

- ・DSが勉強系ばかりでつまらない。
- ・3Dは酔っちゃう。
- ・ストーリーが長すぎるRPG。
- ・高い。画質が良すぎる。
- ・脚本がイマイチ。
- ・大作しか続編が出ない。大手にしかスポットが当たらない。
- ・同じようなゲームが多い。
- ・インターフェースが悪い。
- ・アニメ原作のキャラゲーの質が残念だった時。
- ・萌え系しかない。
- ・規制が多すぎる。
- ・特に秀でたものがない。
- ・ゲームなのに作り手の遊び心がない。
- ・同じようなソフトばかり。
- ・戦闘システムが変わらない。
- ・3DCGのRPGばかりな所。
- ・絵がきれいなだけ。
- ・グラフィックはきれいだが内容がない。
- ・自分に合わないジャンル。
- ・PSPのソフトが少ない。
- ・ニンテンドーのゲームはすぐ飽きる。ありきたり。
- ・内容が面白くなかったり、ねらいすぎている。
- ・ゲームというより別の用途(ex.Wiiフィット)で需要を広げようとしている点。
- ・3Dに頼りすぎで、操作が複雑。

## 25~29才

### 男性

- ・物語がマイナー。
- ・操作が複雑。
- ・オンラインのゲームが多い。
- ・時間がかかる。
- ・旧なものばかり。

- ・シナリオが悪い。
- ・クリア条件が厳しい。
- ・終わりが必ずある。
- ・チャレンジがない。
- ・ワンパターンだったり、やられている感がある。

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

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

注)回答者が記入した原文のまま表記している。



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

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

## 2. 家庭用ゲーム業界に対する意見 《自由回答》

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

(n=1,116人のうち有効回答者331人)

<b>3～9才</b>
女性
・目に悪い(体に良くない)。
<b>10～12才</b>
男性
・もっと自由に。 ・なるべく安い価格をお願いします。
女性
・ハード・ソフト共にサイクルが早く、PS3-60GB等、大変残念。
<b>13～15才</b>
男性
<ul style="list-style-type: none"> <li>・幅を広くしてほしい機械のソフト。</li> <li>・BGMをもっと沢山。</li> <li>・カプコンのモンスターハンター製作へ。MH3でハードを変えるのは大きな進歩だが、もう少し消費者の声も聞いて下さい。PS3で期待していたユーザーも多いんで。</li> <li>・業界の発展を期待しています。</li> <li>・簡単な操作じゃなくても、もっと現実に近い動きとリアルさを入れてもらいたい。</li> <li>・各会社の個性を出して欲しい。</li> <li>・ゲームソフトの値段を安くしてほしい。</li> <li>・値段を下げて欲しい。</li> <li>・異様に操作方法が難しい。</li> <li>・空の軌跡続編とスターオーシャンのPS3へのリメイクを求む。</li> <li>・高い。</li> <li>・オンラインで沢山のひとやりたい。</li> <li>・ゲームを売っている店が近くにあまりない。</li> <li>・やり込み。</li> <li>・時間がかかっても良いから、作品1つにもう少し力を入れて欲しい。</li> <li>・メーカーさん達はもっとストーリーを長くして、人々老若男女問わず作るべき。だいたいそれが達してません。</li> <li>・あまりWiiソフトにし過ぎないようにして欲しい。他のハードのソフトを。</li> </ul>
女性
・数を減らして質を良くしてほしい。デバッグをちゃんとしてほしい。
<b>16～18才</b>
男性
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ハードに無駄な機能をつけたりしないでほしい(ワンセグ等)。ネットワーク関係の強化。</li> <li>・次回作に移る際にユーザーの意見をもっと聞くべき。</li> <li>・心がわくわくするようなゲームが今は少なすぎる。</li> <li>・PSPの格ゲーを出してほしい。</li> <li>・リメイクしてくれ。いろいろ。</li> <li>・安くしてほしい。</li> <li>・ムービー等の画像をきれいに(スクウェアみたく)。</li> <li>・頑張ってください。目指せミリオンヒット。</li> <li>・もっと内容の濃いゲームを作って欲しい。</li> <li>・ライトゲーマーに偏り過ぎている為、もっとゲーマー等にも目を向けて欲しい。</li> <li>・Xbox360の起動音がややうさい。</li> <li>・もっと気軽に遊べるものがほしい。</li> <li>・面白いゲーム作りに励む!</li> <li>・もっと現代に適した宣伝をすべきだと思う。</li> <li>・みんなで協力するタイプのアクションが出てほしい。</li> <li>・新しいゲームの開発を期待します。</li> <li>・ソフトの価格の値下げ。</li> </ul>

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

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

## 女性

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

## 19～24才

## 男性

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

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

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

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

## 女性

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

## 25~29才

## 男性

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

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

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

## 女性

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

## 30~39才

## 男性

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

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

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

## 女性

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

## 40～49才

## 男性

- ・もう少し廉価に…。
- ・新タイトル。
- ・楽しく遊べるものをつくって欲しい。

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

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

女性

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

50才以上

男性

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

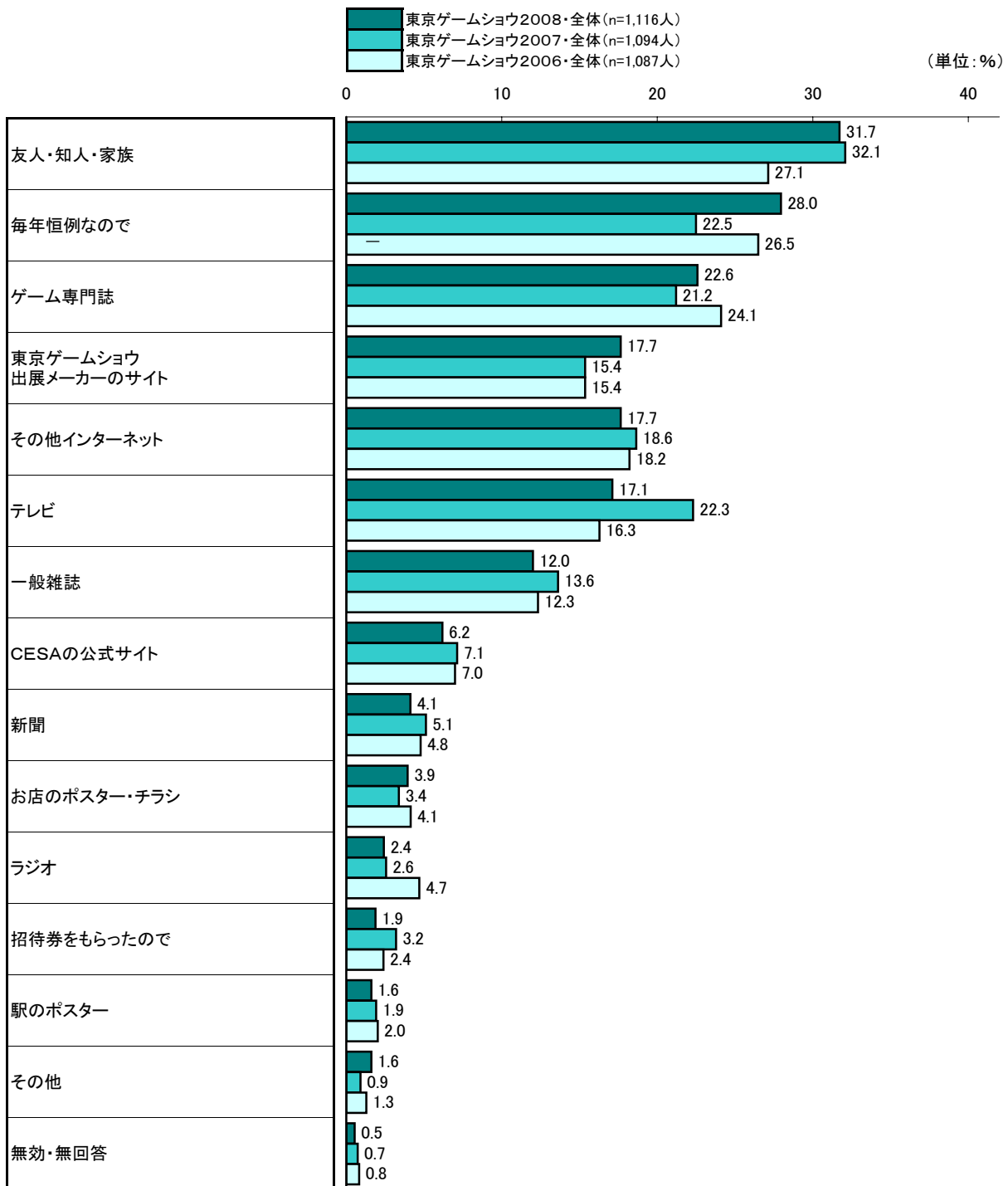
注)回答者が記入した原文のまま表記している。



## XII. 東京ゲームショー2008来場状況

### 1. 認知経路《複数回答》

[質問] 「東京ゲームショー2008」は何でお知りになりましたか。以下の中からいくつでもお教えてください。



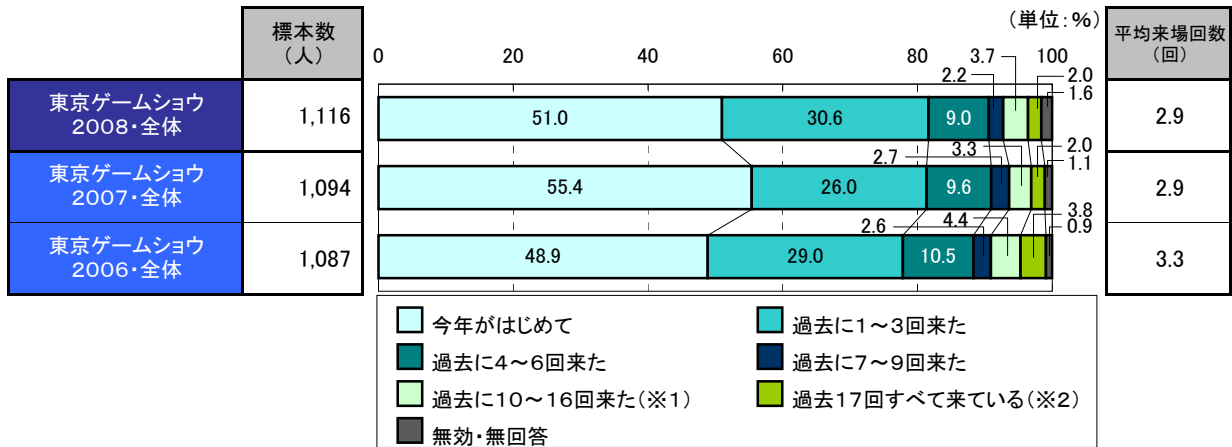
- ・「友人・知人・家族」が前年より少し減少したものの31.7%で最多。特に女性はその割合が高かった(35.9%)。
- ・第2位の「毎年恒例なので」(28.0%)、第3位の「ゲーム専門誌」(22.6%)はともに前回より増加。
- ・「東京ゲームショー出展メーカーのサイト」は家庭用ゲームの「ヘビーユーザー」が多く(21.3%)、「その他インターネット」は家庭用ゲームの「ライトユーザー」が多い(19.7%)。
- ・前回22.3%で第3位だった「テレビ」は17.1%に減少して第5位。

(単位:%)

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

## 2. 過去の東京ゲームショウ来場回数

[質問] 東京ゲームショウは'96年夏、'97～2001年の各年春・秋、2002～2007年の各年秋の過去17回開催されました。  
そのうち何回来られましたか。



		標本数 (人)	今年がはじめて	過去に1～3回来た	過去に4～6回来た	過去に7～9回来た	過去に10～16回来た(※1)	過去17回すべて来ている(※2)	無効・無回答
東京ゲームショウ 2008・全体		1,116	51.0	30.6	9.0	2.2	3.7	2.0	1.6
男女・年齢別	男性	857	49.7	30.1	9.5	2.5	3.9	2.6	1.9
	3～9才	5	60.0	40.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	10～12才	34	61.8	32.4	5.9	0.0	0.0	0.0	0.0
	13～15才	87	64.4	25.3	6.9	1.1	0.0	0.0	2.3
	16～18才	91	50.5	36.3	8.8	1.1	1.1	1.1	1.1
	19～24才	298	55.7	29.5	8.4	1.7	2.3	1.0	1.3
	25～29才	142	37.3	33.1	14.1	4.2	7.0	0.7	3.5
	30～39才	153	36.6	27.5	9.8	3.9	9.2	11.1	2.0
	40～49才	36	50.0	30.6	11.1	2.8	2.8	0.0	2.8
	50才以上	11	63.6	18.2	9.1	9.1	0.0	0.0	0.0
	女性	259	55.2	32.4	7.3	1.2	3.1	0.0	0.8
	3～9才	3	33.3	66.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	10～12才	5	60.0	40.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	13～15才	11	81.8	18.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
16～18才	16	56.3	43.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
19～24才	102	53.9	35.3	4.9	1.0	2.9	0.0	2.0	
25～29才	56	55.4	25.0	12.5	3.6	3.6	0.0	0.0	
30～39才	48	52.1	31.3	12.5	0.0	4.2	0.0	0.0	
40～49才	13	38.5	46.2	7.7	0.0	7.7	0.0	0.0	
50才以上	5	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
家庭用ゲーム機利用頻度別	ヘビーユーザー	404	50.5	31.7	9.4	2.0	3.5	1.7	1.2
	ミドルユーザー	474	47.7	31.6	10.5	2.5	4.0	1.7	1.9
	ライトユーザー	238	58.4	26.9	5.0	1.7	3.4	2.9	1.7
満足度別	満足した(※3)	908	52.0	30.5	8.3	1.9	4.2	1.8	1.4
	どちらともいえない	141	49.6	33.3	12.1	1.4	0.7	2.1	0.7
	満足していない(※3)	60	38.3	30.0	13.3	8.3	3.3	5.0	1.7
	無効・無回答	7	57.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	42.9

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

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

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

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

### 3. 一番良かったと思うメーカーブース 《自由回答》

【質問】 今回の「東京ゲームショー2008」のメーカー出展ブースのうち、あなたが一番良かったと思うのはどのメーカーのブースですか。  
 具体的なメーカー名を1つだけお書きください。  
 ※お越しになったばかりの方は、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=1,116人のうち有効回答者905人)

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

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

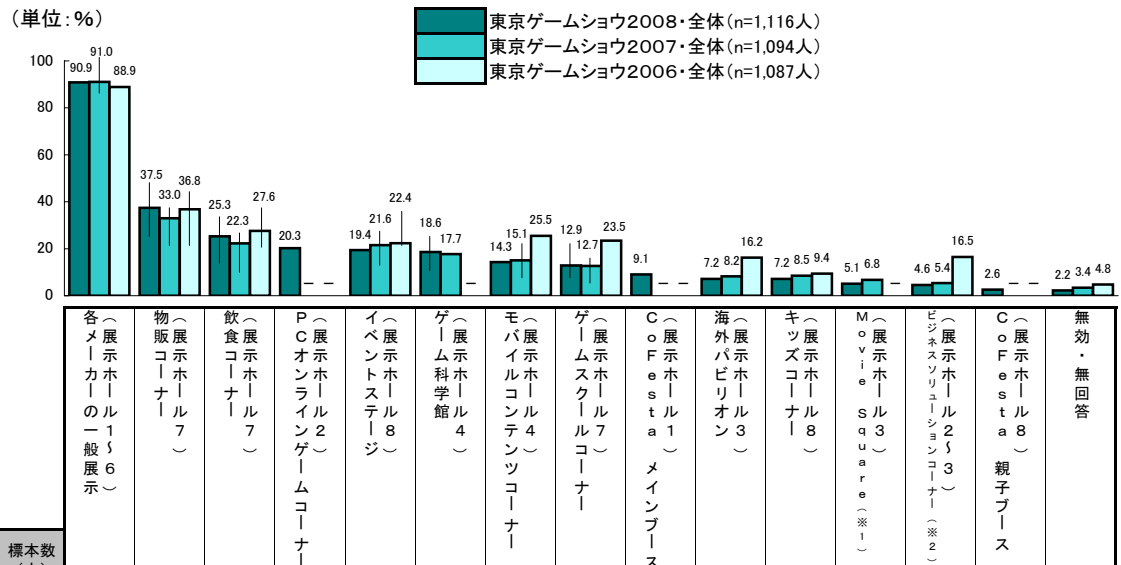
例: 「モンハン」→「カプコン」、「PS3」→「ソニー・コンピュータエンタテインメント」、「Xbox360」→「マイクロソフト」など

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

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

#### 4. 実際に行ったコーナー 《複数回答》

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



		標本数 (人)	各メーカーの一般展示	物販コーナー	飲食コーナー	PCオンラインゲームコーナー	イベントステージ	ゲーム科学館	モバイルコンテンツコーナー	ゲームスクールコーナー	CoFesta メインブース	海外パビリオン	キッズコーナー	Movie Square	ビジネスソリューションコーナー	CoFesta 親子ブース	無効・無回答
東京ゲームショー2008・全体		1,116	90.9	37.5	25.3	20.3	19.4	18.6	14.3	12.9	9.1	7.2	7.2	5.1	4.6	2.6	2.2
男女・年齢別	男性	857	90.8	36.8	23.5	22.8	19.0	20.2	14.2	14.8	9.1	7.5	6.5	5.3	5.0	3.0	2.5
	3~9才	5	60.0	0.0	20.0	0.0	20.0	20.0	0.0	0.0	0.0	0.0	80.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	10~12才	34	70.6	14.7	20.6	17.6	14.7	26.5	8.8	17.6	2.9	5.9	38.2	2.9	0.0	2.9	2.9
	13~15才	87	89.7	36.8	25.3	33.3	20.7	32.2	13.8	31.0	17.2	9.2	9.2	6.9	8.0	6.9	2.3
	16~18才	91	94.5	45.1	25.3	34.1	20.9	22.0	16.5	24.2	11.0	7.7	4.4	6.6	6.6	1.1	1.1
	19~24才	298	91.6	40.6	23.8	16.8	20.1	17.4	12.1	11.4	7.4	7.0	1.0	4.4	2.7	1.7	3.0
	25~29才	142	93.7	37.3	22.5	26.8	19.7	19.0	14.8	14.1	8.5	8.5	4.2	7.0	7.0	3.5	1.4
	30~39才	153	95.4	34.0	22.9	18.3	16.3	17.0	18.3	7.8	7.8	7.2	3.3	4.6	7.2	1.3	2.6
	40~49才	36	75.0	22.2	13.9	30.6	16.7	19.4	16.7	11.1	16.7	8.3	30.6	5.6	2.8	13.9	5.6
	50才以上	11	72.7	27.3	45.5	18.2	9.1	27.3	9.1	18.2	0.0	0.0	18.2	0.0	0.0	9.1	0.0
	女性	259	91.1	39.8	31.3	12.0	20.8	13.5	14.7	6.6	8.9	6.2	9.3	4.6	3.1	1.2	1.5
	3~9才	3	33.3	33.3	66.7	0.0	66.7	0.0	33.3	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	33.3	0.0
	10~12才	5	80.0	40.0	60.0	0.0	20.0	0.0	20.0	0.0	20.0	0.0	40.0	20.0	0.0	0.0	0.0
	13~15才	11	100.0	63.6	54.5	9.1	18.2	9.1	36.4	9.1	9.1	18.2	9.1	9.1	0.0	0.0	0.0
	16~18才	16	100.0	68.8	43.8	18.8	43.8	18.8	6.3	18.8	0.0	0.0	12.5	6.3	0.0	0.0	0.0
	19~24才	102	94.1	42.2	30.4	8.8	21.6	14.7	17.6	9.8	9.8	3.9	4.9	2.0	2.0	1.0	1.0
25~29才	56	91.1	33.9	26.8	16.1	19.6	17.9	12.5	3.6	8.9	14.3	1.8	8.9	5.4	0.0	0.0	
30~39才	48	91.7	33.3	31.3	12.5	12.5	10.4	6.3	2.1	6.3	2.1	16.7	2.1	6.3	2.1	2.1	
40~49才	13	84.6	23.1	15.4	23.1	7.7	7.7	23.1	0.0	23.1	7.7	15.4	7.7	0.0	0.0	0.0	
50才以上	5	40.0	20.0	0.0	0.0	40.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	40.0	
家族利用ゲーム別	ヘビーユーザー	404	90.3	40.8	25.7	23.0	19.8	21.5	13.6	14.9	8.9	6.4	9.2	5.0	4.2	2.5	2.7
	ミドルユーザー	474	92.4	38.2	24.1	16.7	21.5	18.6	12.7	12.0	7.8	7.0	6.3	4.2	3.4	2.3	1.9
	ライトユーザー	238	88.7	30.3	26.9	22.7	14.7	13.9	18.9	11.3	11.8	8.8	5.5	7.1	7.6	3.4	2.1
満足度別	満足した(※3)	908	92.5	38.9	26.8	20.9	21.0	20.6	15.4	13.5	9.6	7.4	7.5	5.3	4.6	3.0	1.3
	どちらともいえない	141	86.5	30.5	18.4	17.0	15.6	7.1	9.2	10.6	7.8	5.7	7.1	4.3	3.5	1.4	4.3
	満足していない(※3)	60	85.0	35.0	21.7	20.0	3.3	16.7	11.7	10.0	5.0	8.3	3.3	5.0	6.7	0.0	5.0
	無効・無回答	7	14.3	14.3	0.0	0.0	28.6	14.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	57.1

(単位: %)

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

※1: 「Movie Square」は、東京ゲームショー2007のときは「CoFesta Movie Square」。

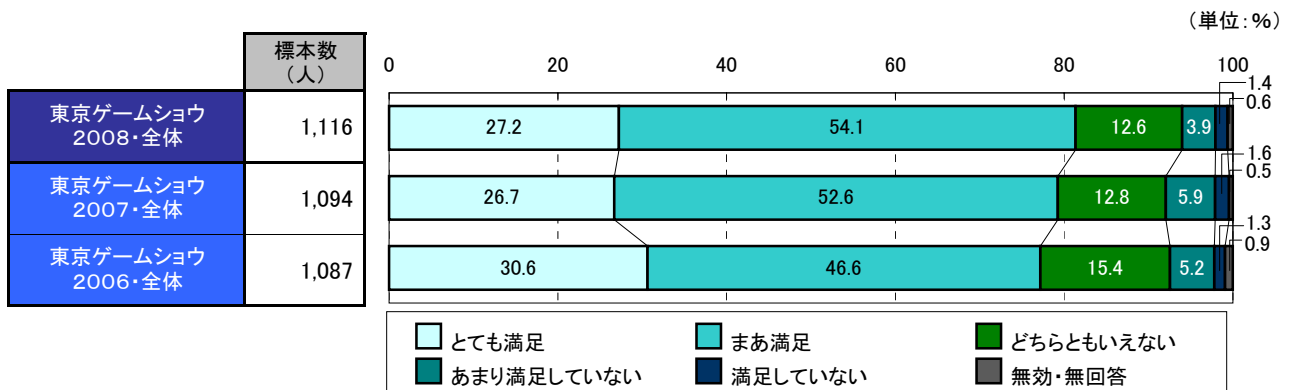
※2: 「ビジネスソリューションコーナー」は、東京ゲームショー2006のときは「開発ツール&ミドルウェアコーナー」。

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

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

## 5. 東京ゲームショウ2008満足度

[質問] 「東京ゲームショウ2008」の内容にどの程度満足していますか。



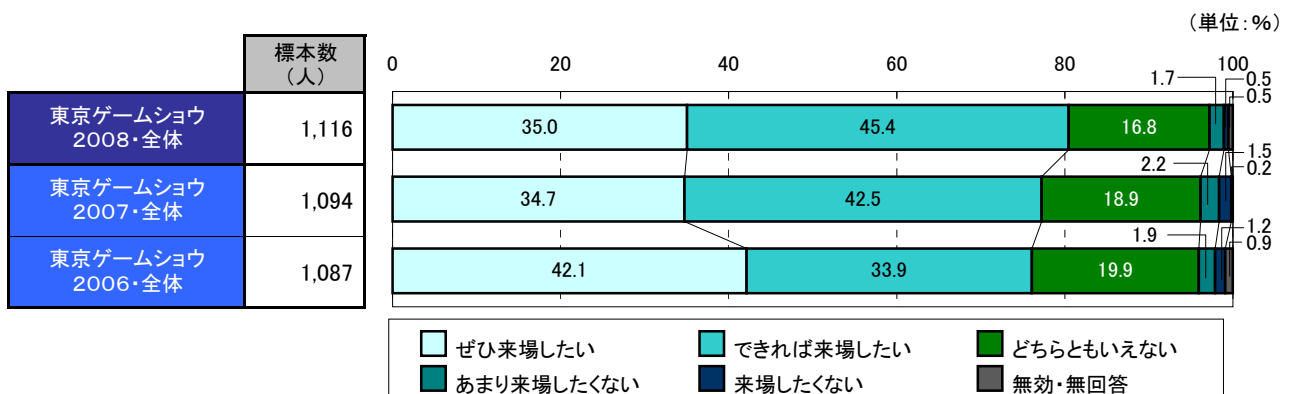
(単位: %)

		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 2008・全体		1,116	27.2	54.1	12.6	3.9	1.4	0.6
男女・年齢別	男性	857	28.1	53.6	12.1	4.2	1.3	0.7
	3~9才	5	40.0	60.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	10~12才	34	52.9	38.2	8.8	0.0	0.0	0.0
	13~15才	87	56.3	35.6	5.7	1.1	0.0	1.1
	16~18才	91	37.4	52.7	3.3	5.5	1.1	0.0
	19~24才	298	24.5	56.7	12.4	4.0	1.3	1.0
	25~29才	142	21.1	56.3	14.1	4.9	2.8	0.7
	30~39才	153	19.0	56.2	17.6	5.2	1.3	0.7
	40~49才	36	13.9	61.1	16.7	8.3	0.0	0.0
	50才以上	11	9.1	63.6	27.3	0.0	0.0	0.0
	女性	259	24.3	56.0	14.3	3.1	1.9	0.4
	3~9才	3	33.3	66.7	0.0	0.0	0.0	0.0
	10~12才	5	60.0	20.0	0.0	0.0	20.0	0.0
	13~15才	11	36.4	63.6	0.0	0.0	0.0	0.0
16~18才	16	31.3	56.3	0.0	6.3	6.3	0.0	
19~24才	102	28.4	52.0	14.7	2.9	2.0	0.0	
25~29才	56	17.9	66.1	12.5	1.8	1.8	0.0	
30~39才	48	16.7	60.4	20.8	2.1	0.0	0.0	
40~49才	13	15.4	38.5	30.8	15.4	0.0	0.0	
50才以上	5	20.0	40.0	20.0	0.0	0.0	20.0	
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	404	34.9	52.0	7.9	3.7	0.7	0.7
	ミドルユーザー	474	24.9	55.5	12.2	4.6	2.1	0.6
	ライトユーザー	238	18.9	55.0	21.4	2.9	1.3	0.4
来場回数別	今回がはじめて	569	30.4	52.5	12.3	3.0	1.1	0.7
	過去に1~16回来た	513	23.8	56.3	13.3	4.9	1.8	0.0
	過去17回すべて来ている	22	27.3	45.5	13.6	9.1	4.5	0.0
	無効・無回答	12	25.0	50.0	0.0	0.0	0.0	25.0

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

## 6. 次回の来場意向

〔質問〕 次回の東京ゲームショウにも来場したいと思いますか。



(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 2008・全体		1,116	35.0	45.4	16.8	1.7	0.5	0.5
男女・年齢別	男性	857	36.3	45.7	15.3	1.8	0.4	0.6
	3～9才	5	60.0	40.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	10～12才	34	52.9	26.5	20.6	0.0	0.0	0.0
	13～15才	87	56.3	32.2	8.0	1.1	1.1	1.1
	16～18才	91	51.6	35.2	12.1	1.1	0.0	0.0
	19～24才	298	29.9	51.7	16.1	1.3	0.3	0.7
	25～29才	142	32.4	47.9	14.8	3.5	0.7	0.7
	30～39才	153	33.3	49.0	15.0	2.0	0.0	0.7
	40～49才	36	19.4	47.2	30.6	2.8	0.0	0.0
	50才以上	11	9.1	63.6	27.3	0.0	0.0	0.0
	女性	259	30.9	44.4	21.6	1.5	1.2	0.4
	3～9才	3	0.0	66.7	0.0	0.0	33.3	0.0
	10～12才	5	60.0	20.0	20.0	0.0	0.0	0.0
	13～15才	11	63.6	27.3	9.1	0.0	0.0	0.0
	16～18才	16	31.3	43.8	18.8	6.3	0.0	0.0
19～24才	102	33.3	45.1	18.6	2.0	1.0	0.0	
25～29才	56	25.0	53.6	19.6	0.0	1.8	0.0	
30～39才	48	29.2	47.9	22.9	0.0	0.0	0.0	
40～49才	13	15.4	23.1	53.8	7.7	0.0	0.0	
50才以上	5	20.0	0.0	60.0	0.0	0.0	20.0	
プレイ頻度別	ヘビーユーザー	404	43.3	42.3	12.1	1.0	0.7	0.5
	ミドルユーザー	474	33.1	47.3	16.5	1.9	0.6	0.6
	ライトユーザー	238	24.8	47.1	25.2	2.5	0.0	0.4
来場回数別	今回がはじめて	569	31.3	43.8	21.8	2.1	0.5	0.5
	過去に1～16回来た	513	39.2	47.2	11.9	1.4	0.4	0.0
	過去17回すべて来ている	22	40.9	45.5	9.1	0.0	4.5	0.0
	無効・無回答	12	25.0	50.0	0.0	0.0	0.0	25.0
満足度別	満足した(※)	908	40.9	47.8	10.9	0.3	0.1	0.0
	どちらともいえない	141	8.5	39.7	48.2	3.5	0.0	0.0
	満足していない(※)	60	13.3	26.7	33.3	18.3	8.3	0.0
	無効・無回答	7	0.0	14.3	0.0	0.0	0.0	85.7

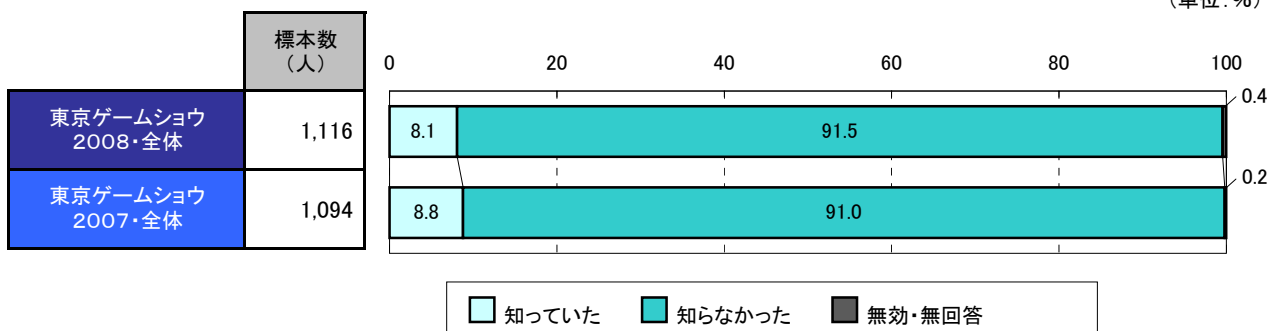
※:「満足した」は「とても満足」「まあ満足」の合計値。「満足していない」は「あまり満足していない」「満足していない」の合計値。

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

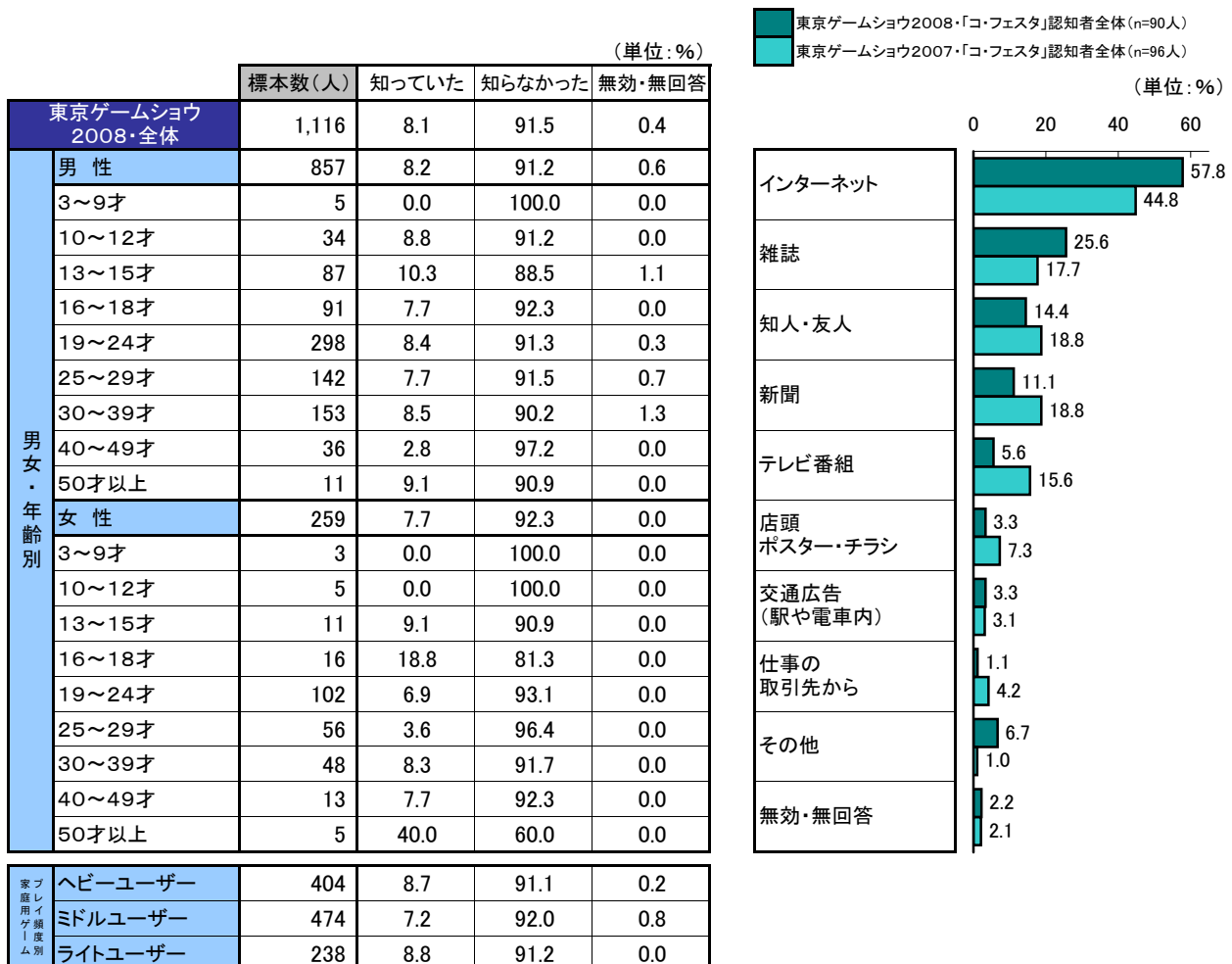
## 7. 「コ・フェスタ」の認知状況

【質問】 ・あなたは「コ・フェスタ(CoFesta)」をご存知でしたか。  
 【「知っていた」と回答した人のみ】  
 ・あなたは「コ・フェスタ(CoFesta)」を何でお知りになりましたか。以下の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】



・「知っていた」のは全体の8.1%で前回より微減。  
 家庭用ゲームプレイ頻度別では、「ライトユーザー」の認知度がやや高い(8.8%)。  
 ・認知経路としては「インターネット」が前回よりもさらに増え、57.8%で最も多かった。



# 付1) 調査票見本

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

## 質問1 1) あなたの性別・年齢をお教えてください。

性別 [ 1. 男性 2. 女性 ] 年齢 ( )才

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

( )人

3) あなたのお住まいをお教えてください。<1つだけ〇印>

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

4) あなたの職業をお教えてください。<1つだけ〇印>

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

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

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

## ■家庭用ゲームについてお聞きます。

### 質問2 1) 現在、お持ちの家庭用ゲーム機をすべてお教えてください。<いくつか〇印>※PC・携帯電話は除きます。

1. Wii 2. ニンテンドーゲームキューブ 3. ニンテンドーDS(Lite含む) 4. ゲームボーイミクロ 5. ゲームボーイアドバンス(SP含む) 6. ゲームボーイ(カラー含む) 7. プレイステーション3 8. プレイステーション2 9. プレイステーション(PSONE・COMBO含む) 10. PSP「プレイステーション・ポータブル」 11. Xbox360 12. Xbox 13. ドリームキャスト 14. その他  
 [ 具体的に ]

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

( )番

3) 今後購入したいと思う家庭用ゲーム機をすべてお教えてください。<いくつか〇印>※PC・携帯電話は除きます。

1. Wii 2. ニンテンドーゲームキューブ 3. ニンテンドーDS(Lite含む) 4. ニンテンドーDSi【未発売】 5. ゲームボーイミクロ 6. ゲームボーイアドバンス(SP含む) 7. プレイステーション3 8. プレイステーション2 9. PSP「プレイステーション・ポータブル」 10. Xbox360 11. その他  
 [ 具体的に ]

### 質問3 あなたが好きな家庭用ゲームのジャンルをいくつかもお教えてください。<いくつか〇印>

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

### 質問4 1) 平均すると週に何日くらい家庭用ゲーム機でゲームをしますか。<1つだけ〇印>※PC・携帯電話のゲームは除きます。

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

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

【平日】約( )分くらい 【休日】約( )分くらい



■ネットワークゲーム(オンラインゲーム)についてお聞きします。

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

質問12 1)ネットワークゲーム(オンラインゲーム)を遊んでいますか。〈1つだけ〇印〉

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

→ [質問13]へ

▶【1)で1. に〇印の方のみ】

2)ネットワークゲーム(オンラインゲーム)のうち、プレイに応じて課金される有料のゲームを遊んでいますか。〈1つだけ〇印〉

1. 有料のゲームを遊んでいる  
2. 無料のゲームだけしか遊ばない

→ [質問13]へ

【2)で1. に〇印の方のみ】 ←

3)その有料のゲームはどのような課金形態ですか。当てはまるものをすべてお教えてください。〈いくつでも〇印〉

1. 定額課金(月額固定料金による課金)    2. 従量課金(1プレイまたは一定時間ごとの課金)    3. アイテムやアバターへの課金

■北京オリンピックについてお聞きします。

質問13 1)今年開催された北京オリンピックにはどの程度関心がありましたか。〈1つだけ〇印〉

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

2)この1年間にオリンピックまたはオリンピック競技種目(野球・サッカー・テニス・卓球など)のゲームソフトを購入しましたか。〈1つだけ〇印〉※PC・携帯電話のゲームは除きます。購入された方はゲームソフトの具体的なタイトル名およびその機種名をお書きください。

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

【2)で1. に〇印の方のみ】 ←

3)そのゲームソフトはいつ購入されましたか。以下の中から当てはまるものをすべてお教えてください。〈いくつでも〇印〉

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

■魚釣りについてお聞きします。

質問14 1)あなたは魚釣りをしますか。以下のうち一番近いものをお教えてください。〈1つだけ〇印〉

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

2)魚釣りに関する家庭用ゲームソフトを持っていますか。〈1つだけ〇印〉※PC・携帯電話のゲームは除きます。持っている方はゲームソフトの具体的なタイトル名およびその機種名をお書きください。

1. 持っている (タイトル名 /機種名 )    2. 持っていない

■その他ゲームに関してお聞きします。

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

--▶

質問16 最近の携帯型ゲーム機には、ゲーム以外にも利用できる機能が付属しています。以下のうち、あなたが現在利用している機能、あるいは、あなたが今後利用してみたいと思う機能をいくつでもお教えてください。〈いくつでも〇印〉

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

質問17 最近のゲームは、単に「ゲームで遊ぶ」だけでなくとどまらず、私たちの生活のいろいろな分野に活用されています。以下のうち、今後、私たちの生活の中でゲームを活用してほしいと思う分野をいくつでもお教えてください。〈いくつでも〇印〉

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

質問18 ゲームメーカー等が主催するゲーム大会に参加したことがありますか。〈1つだけ〇印〉  
参加したことがある方は、大会名または使用されたゲーム名をお書きください。

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

質問19 「高橋名人」をご存知ですか。〈1つだけ〇印〉 ご存知の方は、「高橋名人」と聞いて連想される内容をお書きください。

1. 知っている (連想される内容 )    2. 知らない

**質問20** 1) ゲームソフトに「レーティングマーク」がついていることをご存知ですか。〈1つだけ○印〉

- 1. 知っていて、実際にマークがついた商品を見たことがある
- 2. 知っているが、まだマークがついた商品を見たことがない
- 3. 知らなかった → **【質問21】へ**

**【1】で1. 2. のいずれかに○印の方に**

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

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

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

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

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

- 1. 感じたことがある (つまらない点 )
- 2. 感じたことはない

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

**■東京ゲームショーについてお聞きます。**

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

- 1. テレビ
  - 2. ラジオ
  - 3. 新聞
  - 4. ゲーム専門誌
  - 5. 一般雑誌
  - 6. お店のポスター・チラシ
  - 7. 駅のポスター
  - 8. 友人・知人・家族
  - 9. CESAの公式サイト
  - 10. 東京ゲームショー
  - 11. その他インターネット
  - 12. 招待券をもらったので
  - 13. 毎年恒例なので
  - 14. その他
- [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、2002～2007年の各年秋の過去17回開催されました。そのうち何回来られましたか。〈1つだけ○印〉

- 1. 過去17回すべて来ている
- 2. 過去に( )回来た
- 3. 今年がはじめて

3) 今回の「東京ゲームショー2008」のメーカー出展ブースのうち、あなたが一番良かったと思うのはどのメーカーのブースですか。具体的なメーカー名を1つだけお書きください。 ※お越しになったばかりの方は、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2008」のブースは、大きく以下のコーナーに分けられます。これらのうち、あなたが実際に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)
- 2. CoFesta メインブース (展示ホール1)
- 3. PCオンラインゲームコーナー (展示ホール2)
- 4. ビジネスソリューションコーナー (展示ホール2～3)
- 5. Movie Square (展示ホール3)
- 6. 海外パビリオン (展示ホール3)
- 7. モバイルコンテンツコーナー (展示ホール4)
- 8. ゲーム科学館 (展示ホール4)
- 9. ゲームスクールコーナー (展示ホール7)
- 10. 物販コーナー (展示ホール7)
- 11. 飲食コーナー (展示ホール7)
- 12. キッズコーナー (展示ホール8)
- 13. イベントステージ (展示ホール8)
- 14. CoFesta 親子ブース (展示ホール8)

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

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

6) 次回の東京ゲームショ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23** 1) あなたは「コ・フェスタ(CoFesta)」をご存知でしたか。〈1つだけ○印〉

- 1. 知っていた
- 2. 知らなかった

**【1】で1. に○印の方のみ**

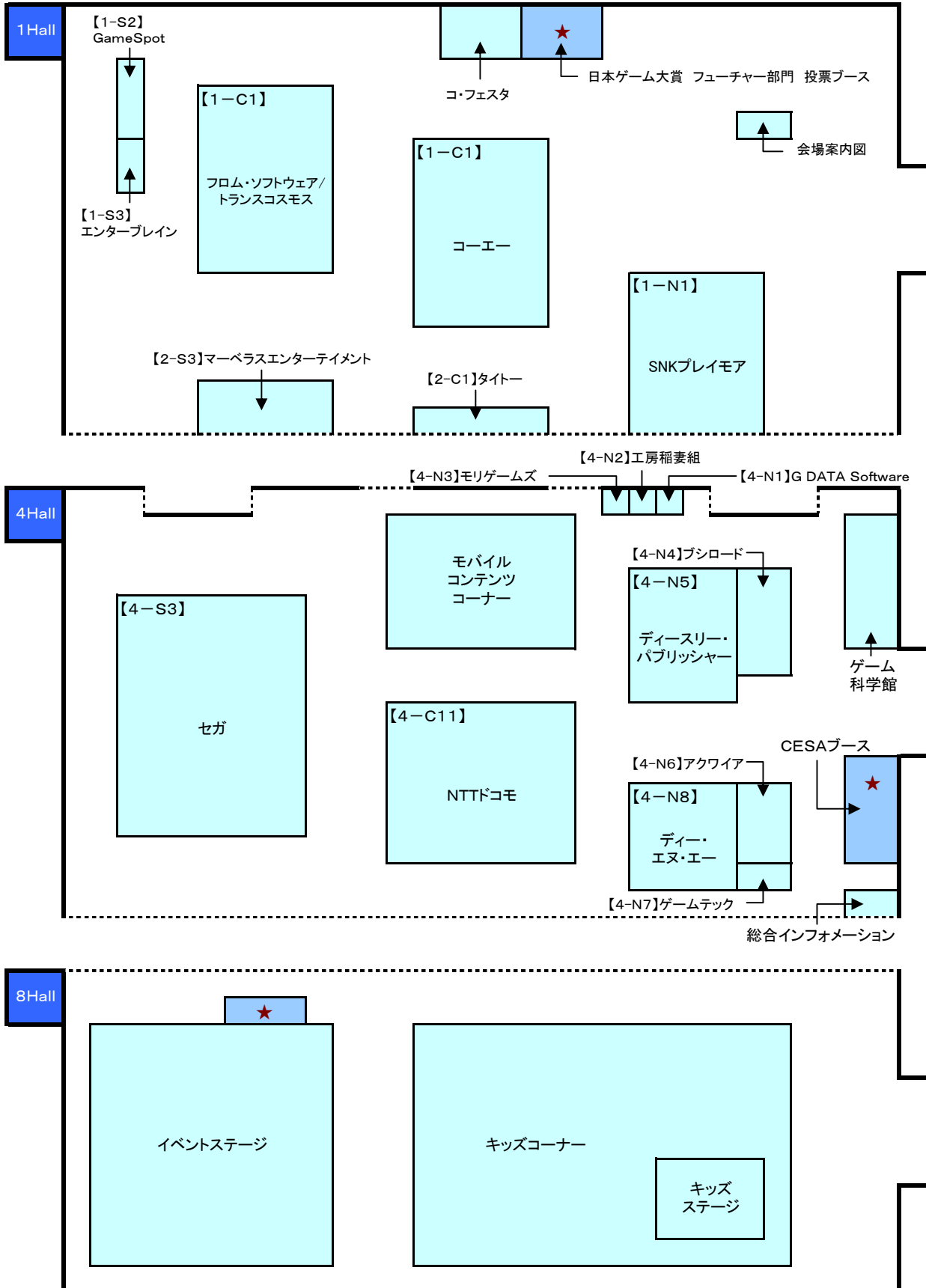
2) あなたは「コ・フェスタ(CoFesta)」を何でお知りになりましたか。以下の中からいくつでもお教えてください。〈いくつでも○印〉

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

以上でアンケートは終わります。ご協力ありがとうございました。

## 付2) アンケートブース設置ポイント

★: アンケートブース設置ポイント



禁無断転載

東京ゲームショウ2008  
来場者調査報告書

発行 平成20年12月

発行者

社団法人コンピュータエンターテインメント協会

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

電話 03-3591-9151  
FAX 03-3591-9152