

東京ゲームショウ2010

来場者調査 報告書

2010年11月

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会



目次

調査概要	3
回答者特性	4
1. 性別	4
2. 年齢	4
3. 居住地	5
4. 職業	5
5. 趣味・関心事	6
6. 視力・眼鏡等使用状況	8
家庭用ゲームのプレイ状況	9
1. 保有ハードウェア・最多使用ハードウェア	9
2. 購入希望のハードウェア	12
3. 好きなゲームジャンル	14
4. ゲームプレイ頻度	17
5. ゲームプレイ時間	19
6. ソフトウェア購入状況	22
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	25
8. 新型コントローラ(インタフェース)の購入意欲	26
携帯電話ゲームコンテンツのプレイ状況	28
1. 携帯電話ゲームコンテンツのプレイ経験	28
2. 有料携帯電話ゲームコンテンツのプレイ状況 【携帯電話ゲームコンテンツ現参加者ベース】	29
3. 有料携帯電話ゲームコンテンツの課金形態 【有料携帯電話ゲームコンテンツ現参加者ベース】	29
スマートフォン・PDA向けゲームのプレイ状況	30
1. スマートフォン・PDA向けゲームのプレイ経験	30
2. スマートフォン・PDA向け有料ゲームのプレイ状況 【スマートフォン・PDA向けゲーム現参加者ベース】	31
ネットワークゲーム(オンラインゲーム)のプレイ状況	32
1. ネットワークゲーム(オンラインゲーム)のプレイ経験	32
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】	33
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】	33
アーケードゲームのプレイ状況	34
1. アーケードゲームのプレイ経験	34

ゲーム周辺事情	35
1. SNSおよびソーシャルゲームの利用状況 -----	35
2. AR(拡張現実)アプリの認知・利用状況 -----	41
3. 「サッカー」とゲーム -----	42
4. 「歴史」とゲーム -----	45
レーティングマークの認知状況	49
1. レーティングマークの認知度 -----	49
2. レーティングマークの内容認知度【レーティングマーク認知者ベース】 -----	50
3. レーティングマークの具体的な認知内容【レーティングマーク内容認知者ベース】(自由回答) ---	51
4. レーティングマーク「Z区分」の認知度【レーティングマーク認知者ベース】 -----	52
家庭用ゲーム業界全般に対する考え	53
1. 私の考える家庭用ゲーム普及策(自由回答) -----	53
2. 家庭用ゲーム業界に対する意見(自由回答) -----	59
東京ゲームショー2010来場状況	64
1. 認知経路 -----	64
2. 過去の東京ゲームショー来場回数 -----	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. 東京ゲームショー2010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2010」(以下、TGS2010)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 : TGS2010に来場した3才以上の男女個人
- 3 調査方法 : TGS2010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 : 2010年9月19日(日) [10:00~17:00]

5 来場・回収状況 :

	総来場者数	回収標本数	有効標本数
9月16日(木)	24,764 人	-	-
9月17日(金)	24,229 人	-	-
9月18日(土)	81,469 人	-	-
9月19日(日)	77,185 人	1,261 S	1,171 S
合計	207,647 人	1,261 S	1,171 S

9月16日(木)・17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19回の概要

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

- 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。

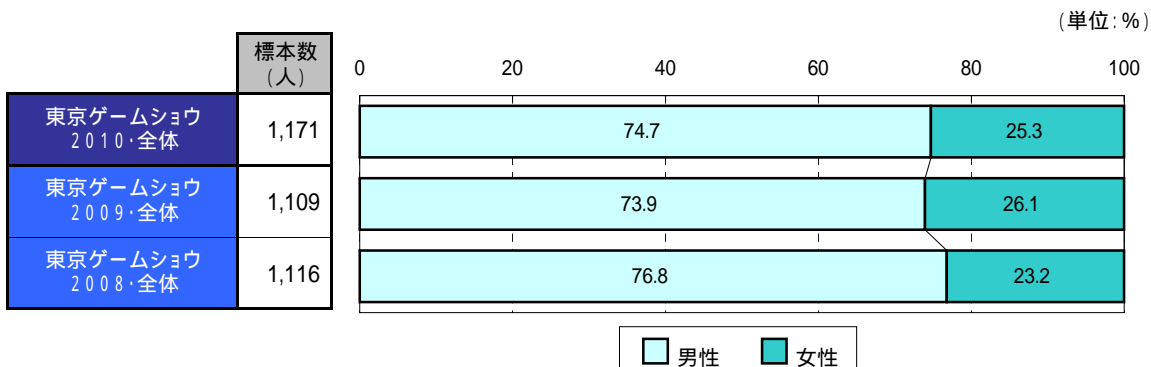
なお、当調査はコアユーザーが多く来場するTGS来場者を対象としているため、本調査の結果と一般生活者のそれとは差異があることを考慮する必要がある。
また、基本特性などの定型項目に関して、TGS2008およびTGS2009の調査結果(直近2回)と比較している。

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

回答者特性

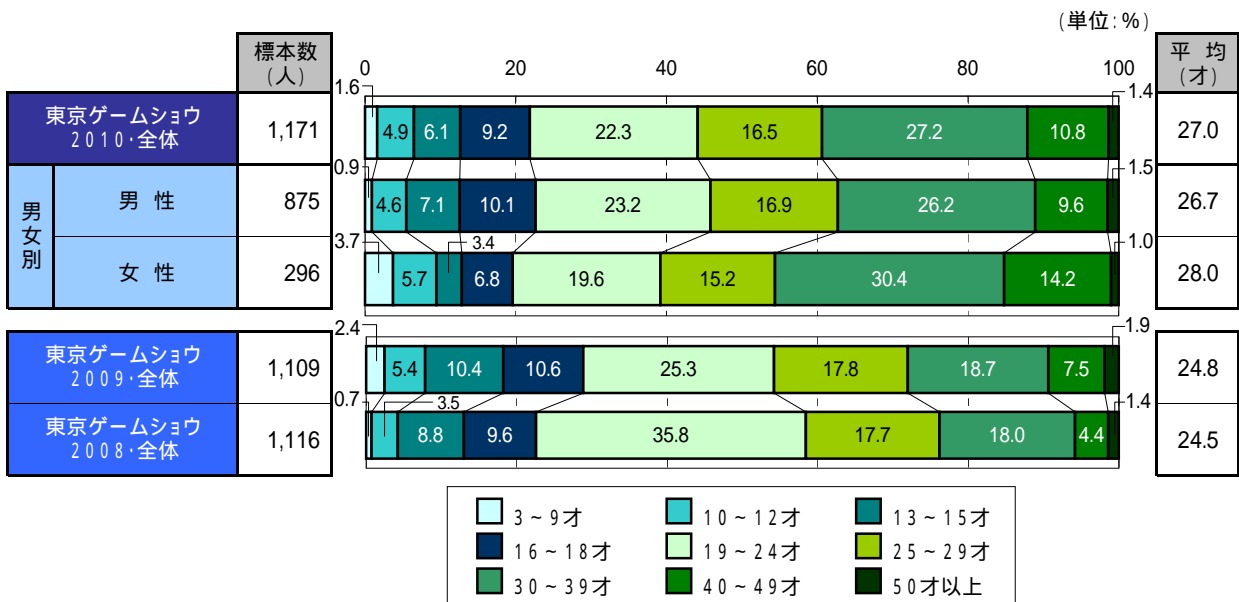
1. 性別

[質問] あなたの性別・年齢をお教えてください。



2. 年齢

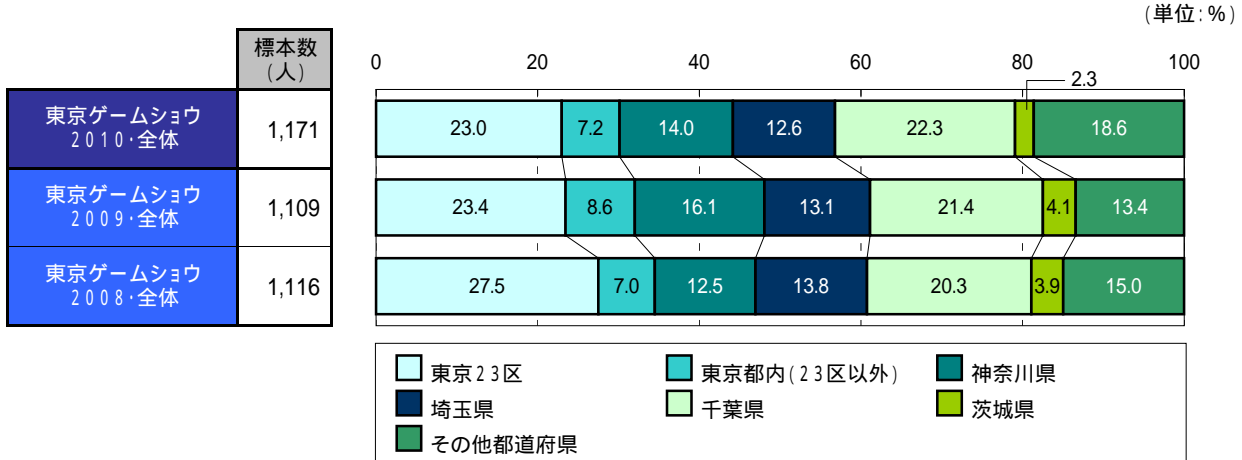
[質問] あなたの性別・年齢をお教えてください。



男女比は「男性」が増加し、74.7%となった。
 年齢層では「30~39才」が前回(18.7%)より大幅に増加し、27.2%で最多となった。
 「40~49才」も前回(7.5%)より増加して10.8%。その他の年齢層は減少。

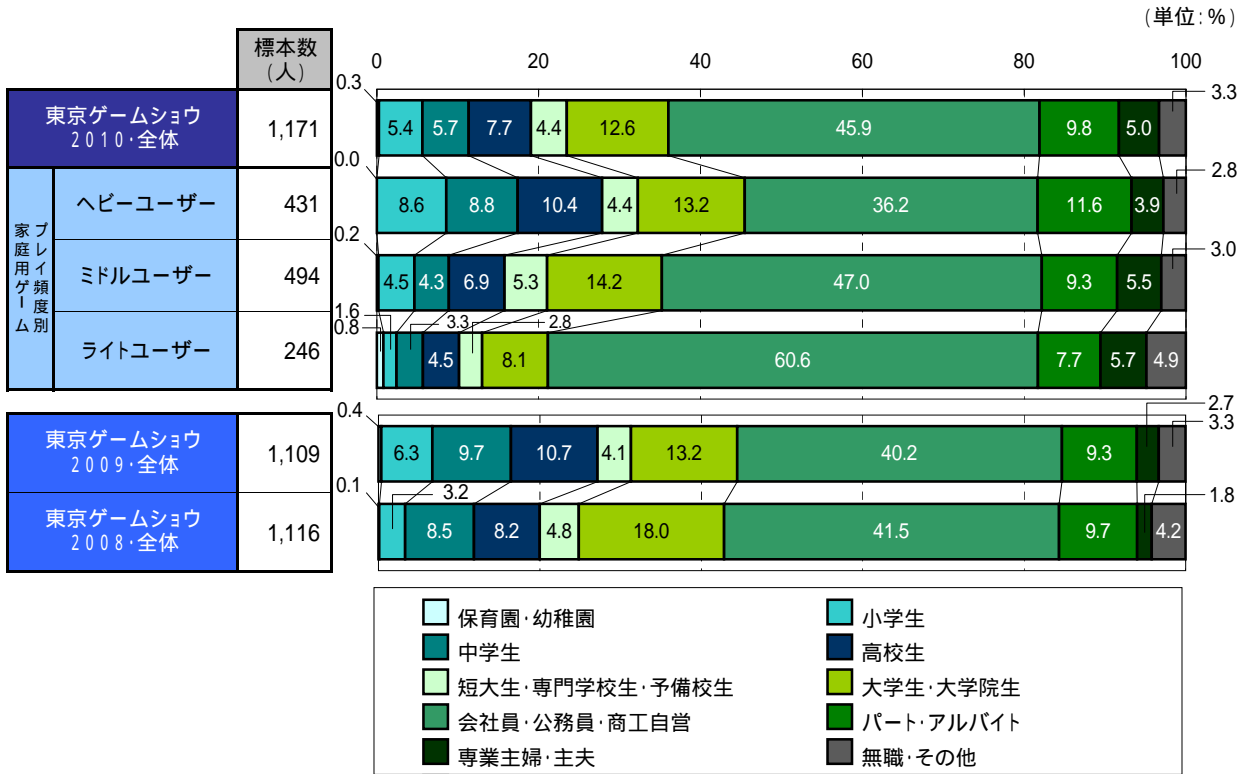
3. 居住地

[質問] あなたのお住まいをお教えてください。



4. 職業

[質問] あなたの職業をお教えてください。



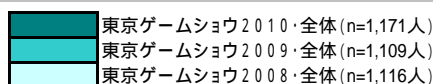
注)CESAでは、東京ゲームショウ来場者を「ゲームユーザー」と位置づけ、その中で相対的ゲームプレイ頻度の高低によって3分類し、以下のように定義した。過去の来場者調査の分析においても、同じ基準で定義している。

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

・居住地は「東京23区」(23.4%)が最多だが、年々減少。他方、「千葉県」が年々増加し、今年は22.3%と同水準。
 ・職業で最も多いのは「会社員・公務員・商工自営」。前回(40.2%)から増加して45.9%。
 ・「ライトユーザー」においては60.6%にのぼる。

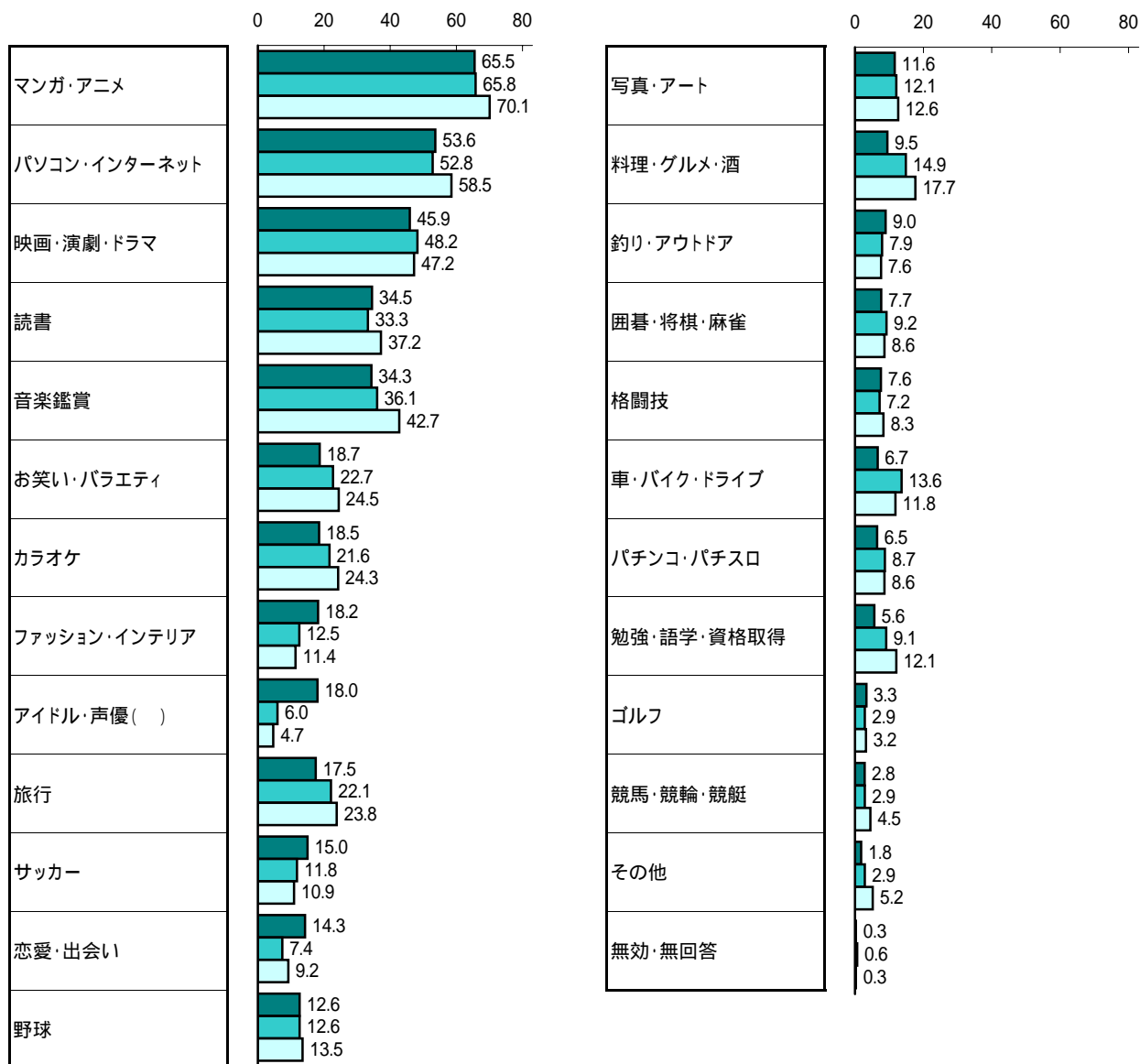
5. 趣味・関心事 (複数回答)

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



(単位: %)

(単位: %)



東京ゲームショウ2010調査より、選択肢「アイドル」を「アイドル・声優」に変更した。

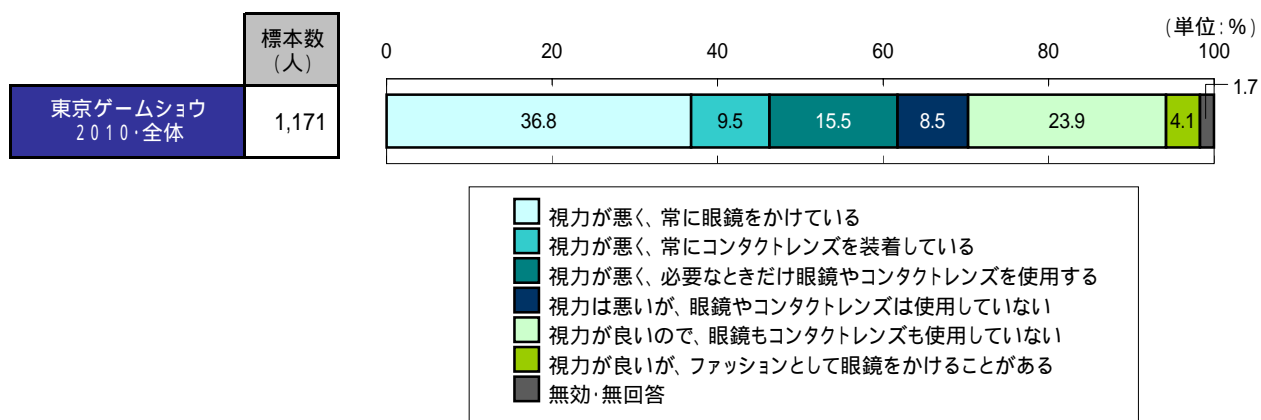
・前々回・前回に引き続き最も多いのは「マンガ・アニメ」(65.5%)。次に多いのは「パソコン・インターネット」(53.6%)。
 ・今回調査より選択肢「アイドル」を「アイドル・声優」に変更したところ、前回6.0%から18.0%に大幅に増加した。
 ・家庭用ゲームのプレイ頻度が高いほど、「マンガ・アニメ」「パソコン・インターネット」「音楽鑑賞」「お笑い・バラエティ」「カラオケ」「アイドル・声優」の割合が高い。
 ・家庭用ゲームのプレイ頻度が低いほど、「ファッション・インテリア」「旅行」「サッカー」「野球」「料理・グルメ・酒」「勉強・語学・資格取得」「競馬・競輪・競艇」の割合が高い。

(単位:%)

	東京ゲームショウ 2010・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)	1,171	875	8	40	62	88	203	148	229	84	13	296	11	17	10	20	58	45	90	42	3	431	494	246
マンガ・アニメ	65.5	66.6	87.5	62.5	67.7	79.5	79.8	62.2	60.7	50.0	30.8	62.2	90.9	70.6	90.0	85.0	75.9	86.7	43.3	31.0	33.3	76.3	63.6	50.4
パソコン・ インターネット	53.6	55.8	12.5	32.5	50.0	58.0	61.1	54.1	58.1	58.3	46.2	47.3	0.0	41.2	40.0	50.0	67.2	62.2	42.2	31.0	33.3	58.5	51.6	49.2
映画・演劇・ドラマ	45.9	43.5	12.5	20.0	33.9	42.0	46.8	47.3	44.1	46.4	69.2	53.0	9.1	47.1	60.0	45.0	44.8	53.3	55.6	71.4	100.0	41.8	48.8	47.6
読書	34.5	31.2	37.5	10.0	30.6	37.5	42.9	33.8	23.1	25.0	23.1	44.3	27.3	35.3	50.0	55.0	51.7	42.2	42.2	40.5	66.7	34.8	34.0	35.0
音楽鑑賞	34.3	33.3	0.0	10.0	35.5	37.5	46.3	40.5	21.8	29.8	23.1	37.5	0.0	29.4	40.0	50.0	65.5	42.2	25.6	28.6	0.0	36.4	33.2	32.9
お笑い・バラエティ	18.7	17.3	12.5	7.5	14.5	15.9	20.7	13.5	21.4	15.5	0.0	23.0	9.1	47.1	10.0	15.0	22.4	22.2	27.8	16.7	0.0	19.0	18.8	17.9
カラオケ	18.5	16.3	12.5	7.5	16.1	30.7	27.1	17.6	7.0	6.0	0.0	25.0	18.2	35.3	40.0	55.0	34.5	24.4	16.7	11.9	0.0	20.6	18.6	14.6
ファッション・ インテリア	18.2	16.6	0.0	7.5	3.2	9.1	18.7	20.9	15.7	29.8	15.4	23.0	9.1	35.3	0.0	20.0	12.1	22.2	28.9	26.2	100.0	14.4	17.8	25.6
アイドル・声優	18.0	17.9	0.0	2.5	17.7	27.3	21.7	17.6	17.5	13.1	0.0	18.2	18.2	29.4	40.0	40.0	22.4	26.7	7.8	7.1	0.0	20.9	17.0	15.0
旅行	17.5	20.2	12.5	5.0	8.1	6.8	17.7	25.7	25.8	32.1	23.1	9.5	0.0	11.8	0.0	15.0	13.8	8.9	8.9	7.1	0.0	13.2	16.6	26.8
サッカー	15.0	17.7	25.0	22.5	4.8	18.2	19.2	12.8	21.8	19.0	7.7	7.1	18.2	11.8	10.0	10.0	3.4	4.4	5.6	11.9	0.0	13.5	14.0	19.9
恋愛・出会い	14.3	11.5	0.0	5.0	1.6	4.5	15.3	17.6	10.0	14.3	15.4	22.3	18.2	17.6	0.0	25.0	22.4	26.7	22.2	23.8	33.3	14.6	12.8	16.7
野球	12.6	14.6	12.5	7.5	9.7	14.8	15.3	10.8	19.7	15.5	0.0	6.8	0.0	0.0	10.0	15.0	10.3	2.2	7.8	4.8	0.0	10.7	13.6	14.2
写真・アート	11.6	8.9	0.0	2.5	4.8	13.6	10.3	10.1	6.1	11.9	15.4	19.6	18.2	17.6	0.0	50.0	34.5	17.8	11.1	11.9	0.0	11.4	10.7	13.8
料理・グルメ・酒	9.5	5.9	0.0	2.5	1.6	4.5	8.9	8.1	5.2	4.8	0.0	19.9	9.1	11.8	10.0	20.0	19.0	33.3	18.9	19.0	0.0	8.1	10.1	10.6
釣り・アウトドア	9.0	8.5	12.5	5.0	11.3	15.9	12.3	5.4	5.2	6.0	0.0	10.5	27.3	29.4	0.0	15.0	13.8	8.9	5.6	7.1	0.0	9.0	9.7	7.3
囲碁・将棋・麻雀	7.7	9.5	0.0	5.0	9.7	19.3	11.3	5.4	10.0	3.6	7.7	2.4	0.0	0.0	0.0	10.0	5.2	0.0	1.1	2.4	0.0	8.4	9.1	3.7
格闘技	7.6	9.3	0.0	2.5	9.7	4.5	11.3	7.4	10.9	13.1	0.0	2.7	0.0	0.0	0.0	5.0	5.2	2.2	1.1	4.8	0.0	7.2	8.5	6.5
車・バイク・ドライブ	6.7	7.9	0.0	5.0	6.5	5.7	7.9	8.1	7.9	10.7	23.1	3.0	0.0	5.9	0.0	0.0	5.2	0.0	1.1	9.5	0.0	6.0	7.5	6.1
パチンコ・パチスロ	6.5	8.0	0.0	0.0	3.2	8.0	8.9	6.1	11.4	7.1	15.4	2.0	0.0	0.0	0.0	5.0	1.7	0.0	3.3	2.4	0.0	6.5	6.7	6.1
勉強・語学・ 資格取得	5.6	6.1	0.0	0.0	4.8	3.4	11.8	4.1	5.2	6.0	0.0	4.4	0.0	5.9	0.0	20.0	8.6	4.4	1.1	0.0	0.0	4.6	5.9	6.9
ゴルフ	3.3	4.1	0.0	2.5	0.0	2.3	3.0	4.1	4.4	9.5	23.1	1.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.1	4.8	0.0	1.6	4.5	4.1
競馬・競輪・競艇	2.8	3.5	0.0	0.0	1.6	3.4	2.0	4.1	5.7	3.6	7.7	0.7	0.0	0.0	0.0	0.0	3.4	0.0	0.0	0.0	0.0	1.4	3.4	4.1
その他	1.8	1.8	0.0	2.5	0.0	0.0	1.0	3.4	3.1	1.2	0.0	1.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	4.4	3.3	0.0	0.0	1.9	1.8	1.6
無効・無回答	0.3	0.2	0.0	0.0	3.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.3	0.0	0.0	0.0	0.0	1.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.6	0.0

6. 視力・眼鏡等使用状況

[質問] あなたは視力はいいですか。また、眼鏡などを使用していますか。以下のうち一番近いものをお教えてください。



(単位: %)

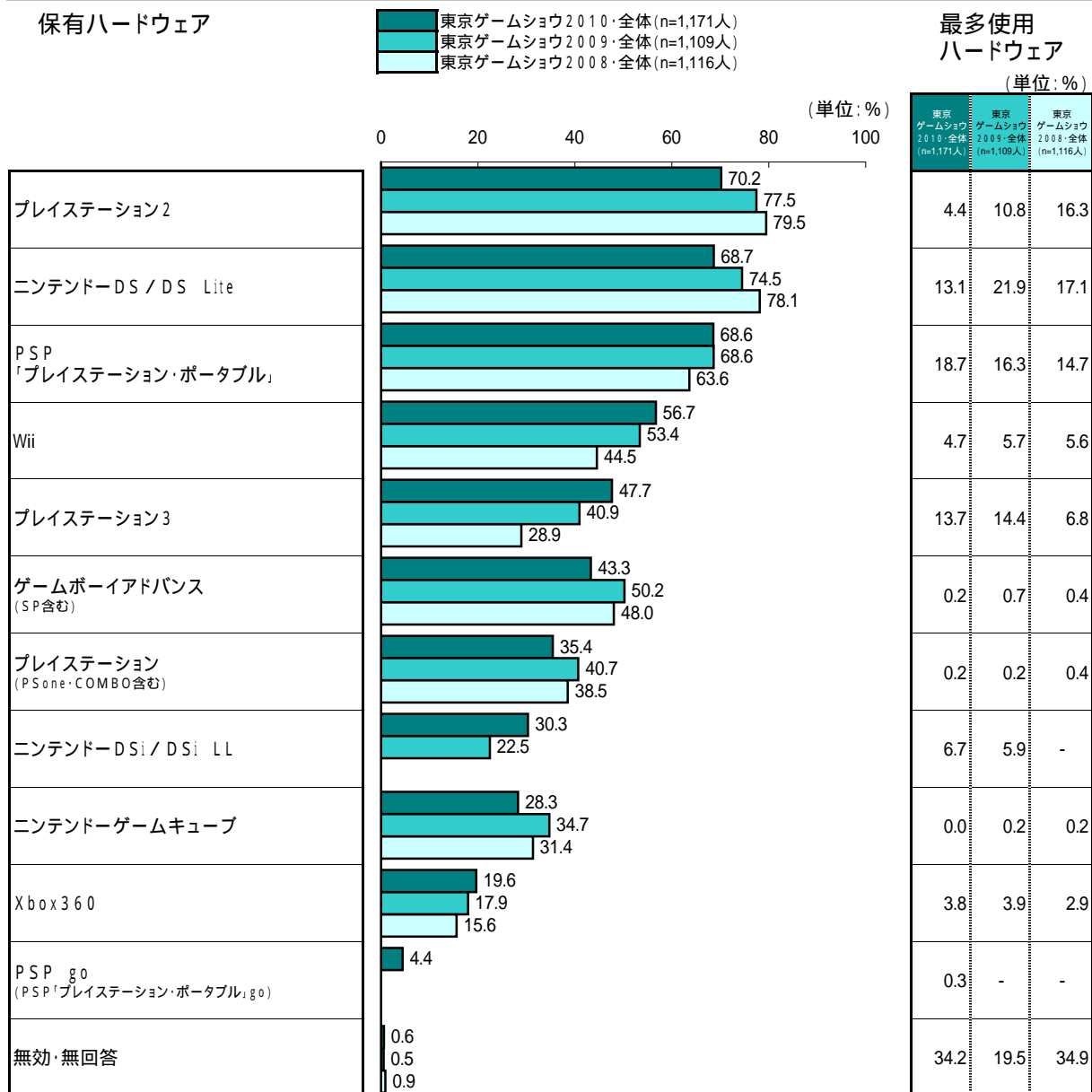
		標本数 (人)	視力が悪く、 常に 眼鏡を かけている	視力が悪く、 常に コンタクトレンズを 装着している	視力が悪く、 必要ときだけ 眼鏡や コンタクトレンズを 使用する	視力は悪いが、 眼鏡や コンタクトレンズは 使用していない	視力が良いので、 眼鏡も コンタクトレンズも 使用していない	視力が良いが、 ファッションとして 眼鏡をかける ことがある	無効・ 無回答
東京ゲームショウ 2010・全体		1,171	36.8	9.5	15.5	8.5	23.9	4.1	1.7
男女・ 年齢別	男性	875	39.3	7.4	15.5	8.7	23.5	3.9	1.6
	3～9才	8	0.0	0.0	12.5	0.0	87.5	0.0	0.0
	10～12才	40	17.5	2.5	22.5	17.5	27.5	2.5	10.0
	13～15才	62	27.4	0.0	12.9	11.3	43.5	3.2	1.6
	16～18才	88	35.2	2.3	26.1	9.1	19.3	6.8	1.1
	19～24才	203	43.3	10.3	17.7	5.9	16.7	3.0	3.0
	25～29才	148	46.6	8.8	13.5	4.7	21.6	4.1	0.7
	30～39才	229	37.6	8.7	12.2	10.0	26.6	4.8	0.0
	40～49才	84	44.0	9.5	10.7	11.9	20.2	2.4	1.2
	50才以上	13	69.2	0.0	15.4	15.4	0.0	0.0	0.0
	女性	296	29.4	15.5	15.2	8.1	25.0	4.7	2.0
	3～9才	11	18.2	0.0	9.1	9.1	54.5	9.1	0.0
	10～12才	17	17.6	0.0	5.9	23.5	52.9	0.0	0.0
	13～15才	10	50.0	0.0	10.0	20.0	20.0	0.0	0.0
16～18才	20	45.0	5.0	30.0	5.0	10.0	0.0	5.0	
19～24才	58	36.2	20.7	12.1	3.4	13.8	12.1	1.7	
25～29才	45	22.2	22.2	17.8	6.7	22.2	4.4	4.4	
30～39才	90	28.9	15.6	16.7	5.6	26.7	4.4	2.2	
40～49才	42	23.8	19.0	14.3	11.9	31.0	0.0	0.0	
50才以上	3	33.3	33.3	0.0	33.3	0.0	0.0	0.0	
家庭用ゲーム プレイ頻度別	ヘビーユーザー	431	33.9	7.4	16.5	9.0	27.1	4.4	1.6
	ミドルユーザー	494	35.8	9.7	17.0	8.5	23.3	3.4	2.2
	ライトユーザー	246	43.9	12.6	10.6	7.7	19.5	4.9	0.8

・今回初調査。「視力が悪く、常に眼鏡をかけている」人が36.8%で最多。
 ・「視力が悪く、常に眼鏡をかけている」割合は、家庭用ゲームプレイ頻度別では「ライトユーザー」が最も多く(43.9%)、「ヘビーユーザー」が最も少ない(33.9%)。
 ・視力が悪いと自己評価した人は合計70.3%にのぼる。

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1) 東京ゲームショウ2009調査より、選択肢「ニンテンドーDSi」を追加、さらに東京ゲームショウ2010調査より、同選択肢を「ニンテンドーDSi / DSi LL」に変更した。

注2) 東京ゲームショウ2010調査より、選択肢「ニンテンドーDS (Lite含む)」を「ニンテンドーDS / DS Lite」に変更した。

注3) 東京ゲームショウ2010調査より、選択肢「PSP go (PSP「プレイステーション・ポータブル」go)」を追加した。

・保有率は「プレイステーション2」が1位(70.2%)、「ニンテンドーDS / DS Lite」が2位(68.7%)を保持したものの、徐々に減少傾向。他方、「Wii」「プレイステーション3」「ニンテンドーDSi / DSi LL」「Xbox360」は着実に増加。
 ・最多使用率では「PSP『プレイステーション・ポータブル』」が18.7%でトップになった。次いで「プレイステーション3」が13.7%で2位。前回首位の「ニンテンドーDS / DS Lite」は3位に後退した(13.1%)。
 ・家庭用ゲームプレイ頻度別でみると、「ヘビーユーザー」は保有率(77.5%)、最多使用率(21.3%)ともに「PSP『プレイステーション・ポータブル』」が最も多い。

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: %)

東京ゲームショウ 2010・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 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						
標本数(人)	1,171	875	8	40	62	88	203	148	229	84	13	296	11	17	10	20	58	45	90	42	3	431	494	246
プレイ ステーション2	70.2	70.3	50.0	57.5	74.2	76.1	71.4	68.9	74.2	63.1	38.5	69.9	36.4	41.2	70.0	75.0	82.8	86.7	67.8	59.5	33.3	76.3	70.2	59.3
ニンテンドー DS / DS Lite	68.7	65.6	75.0	87.5	79.0	78.4	61.1	60.1	60.3	70.2	38.5	77.7	100.0	82.4	70.0	90.0	69.0	75.6	78.9	76.2	100.0	76.3	68.6	55.3
PSP 「プレイステーション・ ポータブル」	68.6	69.9	12.5	62.5	90.3	88.6	76.4	69.6	65.1	47.6	38.5	64.5	45.5	29.4	40.0	85.0	79.3	86.7	52.2	59.5	100.0	77.5	71.1	48.0
Wii	56.7	54.1	62.5	82.5	74.2	53.4	52.2	43.2	52.4	57.1	30.8	64.5	81.8	76.5	50.0	60.0	60.3	53.3	63.3	81.0	66.7	63.3	54.7	49.2
プレイ ステーション3	47.7	51.4	25.0	27.5	46.8	62.5	55.7	58.1	51.5	36.9	38.5	36.5	27.3	17.6	10.0	55.0	37.9	44.4	35.6	33.3	66.7	56.4	50.2	27.2
ゲームボーイ アドバンス (SP含む)	43.3	43.9	25.0	60.0	64.5	67.0	54.7	29.7	33.6	28.6	23.1	41.6	18.2	23.5	50.0	80.0	50.0	37.8	35.6	38.1	66.7	55.0	41.7	26.0
プレイ ステーション (PSone・ COMBO含む)	35.4	35.4	0.0	27.5	38.7	43.2	44.8	25.0	35.8	28.6	23.1	35.5	18.2	11.8	30.0	45.0	46.6	40.0	31.1	38.1	0.0	43.9	33.8	24.0
ニンテンドー DSi / DSi LL	30.3	29.4	50.0	37.5	38.7	25.0	33.0	19.6	30.6	29.8	7.7	33.1	27.3	58.8	20.0	20.0	22.4	31.1	37.8	42.9	0.0	39.9	27.5	19.1
ニンテンドー ゲームキューブ	28.3	28.8	12.5	37.5	50.0	42.0	35.0	14.9	23.6	20.2	30.8	26.7	9.1	23.5	20.0	55.0	29.3	17.8	23.3	33.3	33.3	35.7	26.7	18.3
Xbox360	19.6	21.8	12.5	5.0	17.7	13.6	29.1	28.4	24.9	7.1	7.7	13.2	9.1	0.0	10.0	15.0	10.3	13.3	18.9	9.5	33.3	24.6	19.8	10.6
PSP go (PSP「プレイステーション・ ポータブルgo」)	4.4	5.6	0.0	5.0	4.8	5.7	4.9	4.1	7.0	4.8	23.1	1.0	0.0	11.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.4	0.0	7.2	2.8	2.8
無効・無回答	0.6	0.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.5	1.4	0.4	0.0	7.7	0.7	0.0	0.0	0.0	0.0	1.7	0.0	1.1	0.0	0.0	0.5	0.2	1.6

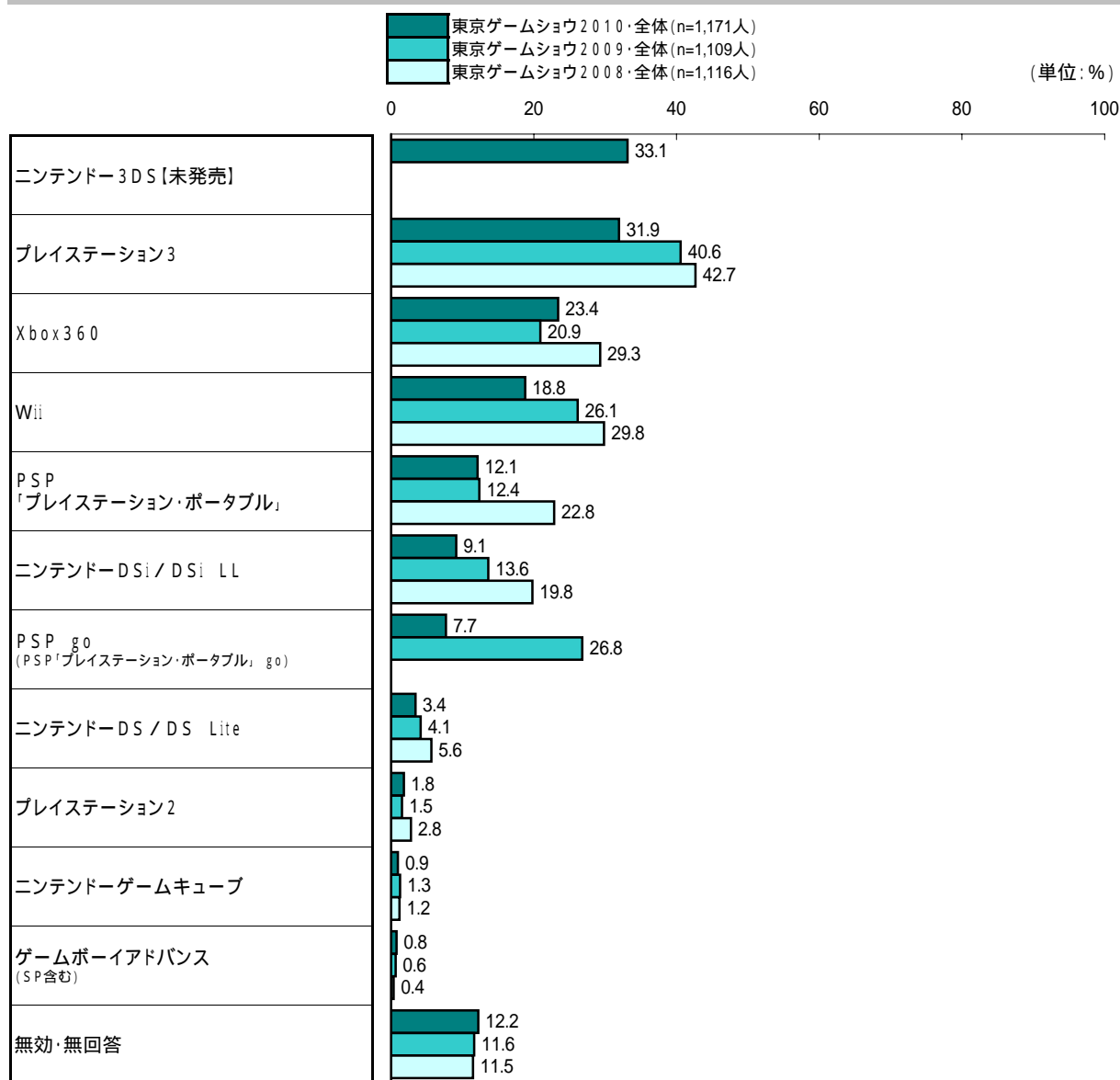
最多使用ハードウェア(男女・年齢別/家庭用ゲームプレイ頻度別)

(単位:%)

	2010・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 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		
標本数(人)	1,171	875	8	40	62	88	203	148	229	84	13	296	11	17	10	20	58	45	90	42	3	431	494	246
PSP 「プレイステーション・ ポータブル」	18.7	19.7	0.0	12.5	46.8	26.1	19.2	16.9	17.5	10.7	15.4	15.9	9.1	0.0	10.0	45.0	25.9	31.1	5.6	4.8	0.0	21.3	20.4	10.6
プレイ ステーション3	13.7	15.5	0.0	10.0	11.3	22.7	24.1	16.9	12.7	2.4	0.0	8.4	0.0	0.0	0.0	5.0	12.1	17.8	6.7	7.1	0.0	15.3	15.4	7.7
ニンテンドー DS/ DS Lite	13.1	10.7	12.5	12.5	3.2	8.0	7.9	13.5	11.4	19.0	7.7	19.9	18.2	11.8	30.0	15.0	20.7	6.7	23.3	23.8	100.0	10.7	14.0	15.4
ニンテンドー DSi/ DSi LL	6.7	6.2	12.5	15.0	6.5	3.4	5.4	6.1	5.2	9.5	0.0	8.4	9.1	35.3	0.0	0.0	5.2	6.7	5.6	16.7	0.0	9.3	4.5	6.9
Wii	4.7	4.0	12.5	2.5	4.8	2.3	4.9	2.7	3.1	6.0	15.4	6.8	9.1	5.9	10.0	5.0	1.7	4.4	12.2	4.8	0.0	3.2	4.3	8.1
プレイ ステーション2	4.4	4.6	12.5	5.0	3.2	5.7	3.4	4.1	3.9	8.3	7.7	3.7	0.0	0.0	10.0	5.0	6.9	2.2	2.2	4.8	0.0	3.7	3.2	7.7
Xbox360	3.8	4.7	12.5	2.5	0.0	3.4	5.4	6.1	5.7	3.6	0.0	1.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.2	2.2	0.0	0.0	5.1	3.4	2.0
PSP go (PSP「プレイステーション・ ポータブルgo」)	0.3	0.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.5	0.7	0.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.2	0.4	0.4
ゲームボーイ アドバンス (SP含む)	0.2	0.2	0.0	0.0	1.6	0.0	0.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.2	0.2	0.0
プレイ ステーション (PSone・ COMBO含む)	0.2	0.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.5	0.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.2	0.0	0.4
ニンテンドー ゲームキューブ	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
無効・無回答	34.2	33.7	37.5	40.0	22.6	28.4	28.1	32.4	39.7	40.5	53.8	35.8	54.5	47.1	40.0	25.0	27.6	28.9	42.2	38.1	0.0	30.6	34.2	40.7

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1) 東京ゲームショウ2010調査より、選択肢「ニンテンドーDSi」を「ニンテンドーDSi / DSi LL」に変更した。

注2) 東京ゲームショウ2010調査より、選択肢「ニンテンドーDS (Lite含む)」を「ニンテンドーDS / DS Lite」に変更した。

注3) 東京ゲームショウ2009調査より、選択肢「PSP go (PSP「プレイステーション・ポータブル」go)」を追加した。

注4) 東京ゲームショウ2010調査より、選択肢「ニンテンドー3DS [未発売)」を追加した。

購入希望率の1位は、調査時点で未発売の「ニンテンドー3DS」(33.1%)。前年1位の「プレイステーション3」は31.9%に減少して2位。「Xbox360」が23.4%に増加して3位に。前回未発売時に購入希望2位だった「PSP go (PSP「プレイステーション・ポータブル」go)」は減少して7.7%に。
 「ニンテンドーDSi / DSi LL」の購入希望率を男女別に見ると、男性の7.2%に対して、女性は14.9%と特に多い。

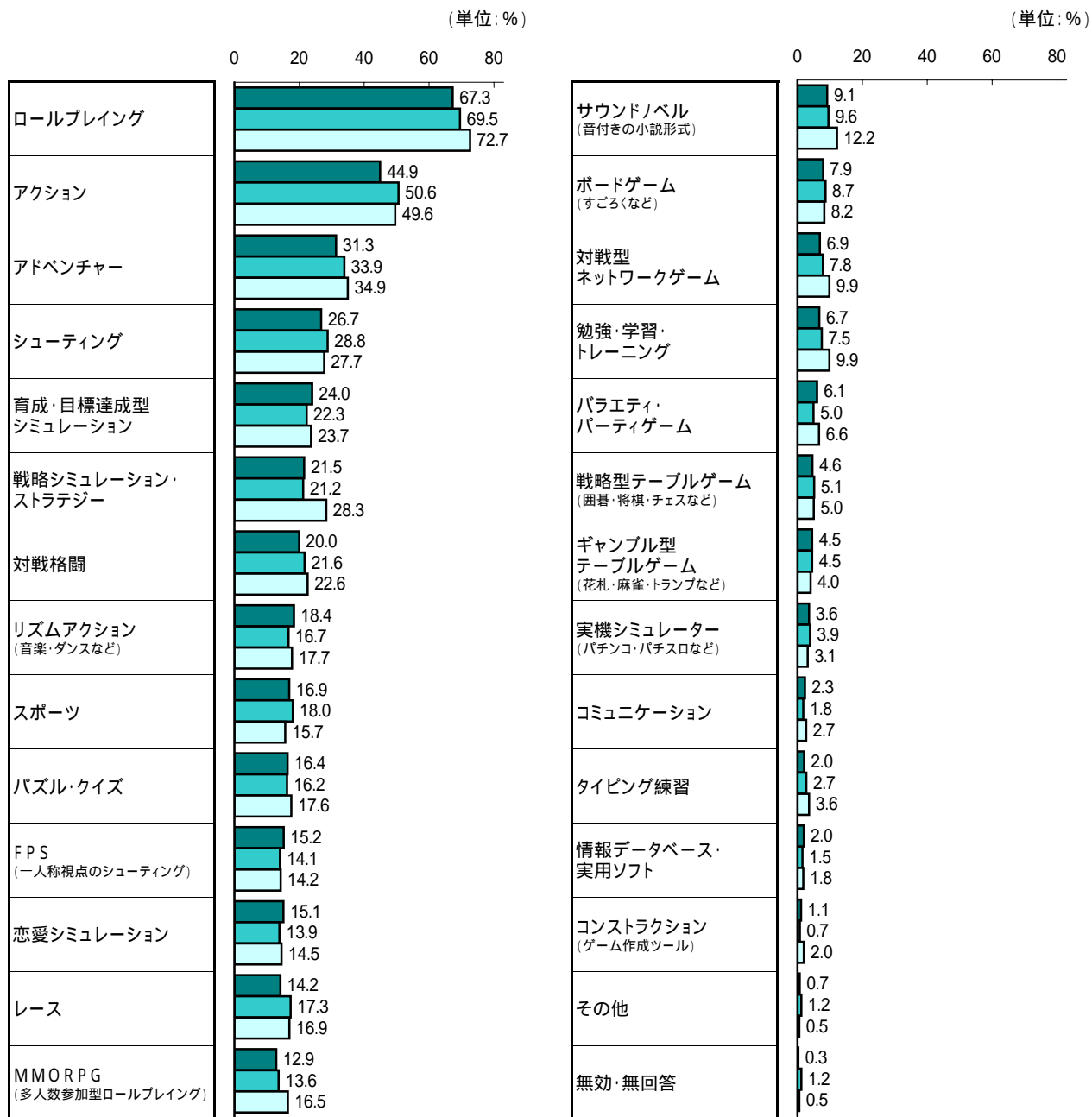
(単位:%)

	2010・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 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					
標本数(人)	1,171	875	8	40	62	88	203	148	229	84	13	296	11	17	10	20	58	45	90	42	3	431	494	246
ニンテンドー 3DS 【未発売】	33.1	34.9	37.5	52.5	46.8	36.4	36.0	31.1	30.6	34.5	15.4	28.0	27.3	23.5	20.0	40.0	34.5	28.9	28.9	14.3	33.3	41.3	31.4	22.4
プレイ ステーション3	31.9	31.5	50.0	32.5	41.9	29.5	31.0	25.7	31.4	35.7	30.8	33.1	9.1	17.6	40.0	35.0	41.4	42.2	28.9	33.3	0.0	31.8	28.9	38.2
Xbox360	23.4	25.1	12.5	25.0	43.5	39.8	22.7	22.3	22.7	16.7	15.4	18.2	0.0	11.8	20.0	25.0	25.9	17.8	15.6	19.0	0.0	26.0	22.3	21.1
Wii	18.8	17.8	25.0	10.0	16.1	21.6	18.2	16.2	18.3	14.3	46.2	21.6	0.0	23.5	30.0	40.0	17.2	11.1	30.0	14.3	33.3	18.3	18.2	20.7
PSP 「プレイステーション・ ポータブル」	12.1	12.6	50.0	10.0	8.1	11.4	10.3	13.5	13.1	17.9	7.7	10.8	0.0	17.6	30.0	10.0	10.3	8.9	8.9	14.3	0.0	11.6	10.3	16.7
ニンテンドー DSi / DSi LL	9.1	7.2	12.5	17.5	9.7	4.5	6.4	6.8	7.4	4.8	7.7	14.9	36.4	35.3	30.0	10.0	6.9	13.3	15.6	11.9	0.0	9.7	8.3	9.8
PSP go (PSP「プレイステーション・ ポータブル」go)	7.7	7.7	12.5	12.5	14.5	8.0	5.4	9.5	6.6	6.0	0.0	7.8	0.0	5.9	10.0	10.0	3.4	6.7	8.9	14.3	0.0	7.9	7.7	7.3
ニンテンドー DS / DS Lite	3.4	3.2	0.0	0.0	3.2	6.8	2.5	4.7	3.1	1.2	0.0	4.1	0.0	5.9	0.0	10.0	5.2	4.4	4.4	0.0	0.0	2.6	2.2	7.3
プレイ ステーション2	1.8	2.1	0.0	7.5	6.5	3.4	1.0	2.0	1.3	0.0	0.0	1.0	0.0	0.0	0.0	5.0	0.0	0.0	2.2	0.0	0.0	1.9	1.8	1.6
ニンテンドー ゲームキューブ	0.9	1.0	0.0	5.0	3.2	1.1	0.5	0.0	0.4	1.2	7.7	0.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.1	2.4	0.0	1.4	0.4	1.2
ゲームボーイ アドバンス (SP含む)	0.8	0.9	12.5	0.0	1.6	1.1	1.5	0.0	0.9	0.0	0.0	0.3	0.0	0.0	0.0	0.0	1.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.5	1.0	0.8
無効・無回答	12.2	12.0	0.0	10.0	8.1	8.0	12.3	13.5	13.5	15.5	0.0	12.8	27.3	5.9	10.0	15.0	15.5	22.2	5.6	9.5	66.7	12.3	12.6	11.4

3.好きなゲームジャンル（複数回答）

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

東京ゲームショウ2010・全体(n=1,171人)
 東京ゲームショウ2009・全体(n=1,109人)
 東京ゲームショウ2008・全体(n=1,116人)



・「ロールプレイング」は2年連続で減少しているものの67.3%で依然最多。「アクション」が44.9%で2位。
 ・前年より増加しているのは「育成・目標達成型シミュレーション」「戦略シミュレーション・ストラテジー」「リズムアクション(音楽・ダンスなど)」「パズル・クイズ」「FPS(一人称視点のシューティング)」「恋愛シミュレーション」など。
 ・「ロールプレイング」「アクション」「シューティング」「戦略シミュレーション・ストラテジー」「対戦格闘」「スポーツ」「FPS(一人称視点のシューティング)」「レース」などは男性、「アドベンチャー」「育成・目標達成型シミュレーション」「リズムアクション(音楽・ダンスなど)」「パズル・クイズ」「恋愛シミュレーション」などは女性の方が多い。

(単位:%)

東京ゲームショウ 2010・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)	1,171	875	8	40	62	88	203	148	229	84	13	296	11	17	10	20	58	45	90	42	3	431	494	246
ロールプレイング	67.3	68.5	12.5	55.0	59.7	62.5	68.5	79.1	71.2	70.2	46.2	63.9	27.3	23.5	60.0	75.0	77.6	82.2	62.2	54.8	0.0	72.2	69.2	54.9
アクション	44.9	48.0	37.5	60.0	71.0	65.9	53.7	42.6	41.0	27.4	15.4	35.8	36.4	47.1	40.0	70.0	53.4	33.3	23.3	21.4	0.0	51.3	47.0	29.7
アドベンチャー	31.3	30.6	25.0	45.0	58.1	45.5	29.6	23.6	21.8	31.0	7.7	33.4	27.3	47.1	60.0	40.0	39.7	28.9	27.8	31.0	0.0	38.3	31.0	19.9
シューティング	26.7	30.7	0.0	22.5	43.5	40.9	29.1	27.7	31.9	25.0	23.1	14.9	0.0	23.5	0.0	20.0	25.9	13.3	7.8	19.0	0.0	32.3	24.3	22.0
育成・目標達成型 シミュレーション	24.0	21.6	25.0	17.5	25.8	25.0	21.2	23.0	20.5	16.7	30.8	31.1	0.0	23.5	30.0	25.0	29.3	42.2	33.3	33.3	0.0	27.8	21.5	22.4
戦略シミュレーション・ ストラテジー	21.5	24.9	0.0	12.5	17.7	26.1	25.1	29.7	24.9	25.0	46.2	11.5	9.1	0.0	20.0	25.0	17.2	17.8	5.6	7.1	0.0	24.8	21.1	16.7
対戦格闘	20.0	23.2	12.5	10.0	33.9	26.1	25.1	29.7	20.5	14.3	0.0	10.5	0.0	5.9	30.0	30.0	8.6	6.7	10.0	9.5	0.0	21.8	21.3	14.2
リズムアクション (音楽・ダンスなど)	18.4	15.9	12.5	5.0	32.3	27.3	19.7	14.9	9.6	9.5	0.0	25.7	27.3	29.4	30.0	40.0	29.3	31.1	23.3	11.9	0.0	21.8	17.8	13.4
スポーツ	16.9	19.3	12.5	25.0	17.7	17.0	18.2	16.2	20.1	28.6	7.7	9.8	27.3	23.5	10.0	5.0	3.4	0.0	12.2	14.3	33.3	13.5	17.2	22.4
パズル・クイズ	16.4	13.0	12.5	2.5	8.1	10.2	9.4	12.8	17.9	19.0	23.1	26.4	9.1	29.4	0.0	30.0	22.4	37.8	25.6	28.6	33.3	16.7	15.8	17.1
FPS (一人称視点の シューティング)	15.2	19.1	0.0	5.0	17.7	33.0	26.1	17.6	16.2	10.7	0.0	3.7	0.0	0.0	0.0	5.0	6.9	6.7	2.2	2.4	0.0	20.6	14.4	7.3
恋愛シミュレーション	15.1	13.0	0.0	2.5	16.1	19.3	13.3	18.2	11.4	7.1	0.0	21.3	18.2	17.6	40.0	35.0	27.6	24.4	17.8	9.5	0.0	19.0	14.2	10.2
レース	14.2	16.8	25.0	20.0	27.4	19.3	14.8	8.8	18.3	16.7	30.8	6.4	0.0	5.9	0.0	20.0	3.4	4.4	5.6	11.9	0.0	14.4	14.2	13.8
MMORPG (多人数参加型 ロールプレイング)	12.9	15.2	0.0	2.5	9.7	20.5	18.7	18.2	17.0	4.8	0.0	6.1	0.0	0.0	0.0	10.0	12.1	8.9	4.4	2.4	0.0	17.9	12.3	5.3
サウンドノベル (音付きの小説形式)	9.1	8.6	0.0	2.5	4.8	9.1	9.4	10.1	9.6	8.3	0.0	10.8	0.0	5.9	0.0	15.0	10.3	13.3	13.3	9.5	0.0	10.9	8.7	6.9
ボードゲーム (すごろくなど)	7.9	7.3	12.5	7.5	4.8	4.5	4.4	8.1	10.0	9.5	7.7	9.8	9.1	5.9	0.0	5.0	5.2	8.9	13.3	14.3	33.3	8.4	8.3	6.5
対戦型 ネットワークゲーム	6.9	8.6	0.0	5.0	12.9	13.6	9.4	6.8	7.9	4.8	15.4	2.0	0.0	11.8	0.0	5.0	3.4	0.0	0.0	2.4	0.0	8.6	6.7	4.5
勉強・学習・ トレーニング	6.7	4.9	12.5	2.5	3.2	2.3	3.9	4.1	5.2	11.9	7.7	12.2	0.0	17.6	10.0	5.0	13.8	13.3	8.9	14.3	100.0	4.4	7.1	10.2
パラエディ・ パーティゲーム	6.1	4.8	12.5	0.0	6.5	6.8	4.9	4.7	3.9	6.0	0.0	9.8	9.1	29.4	0.0	5.0	5.2	4.4	14.4	9.5	0.0	5.6	5.9	7.3
戦略型 テーブルゲーム (囲碁・将棋・チェスなど)	4.6	5.7	0.0	5.0	4.8	8.0	4.4	6.8	4.8	8.3	7.7	1.4	0.0	0.0	0.0	0.0	3.4	0.0	2.2	0.0	0.0	7.7	2.8	2.8
カジュアル型 テーブルゲーム (花札・麻雀・トランプなど)	4.5	5.3	0.0	0.0	8.1	9.1	3.4	3.4	5.7	7.1	15.4	2.4	0.0	5.9	0.0	5.0	1.7	2.2	2.2	0.0	33.3	5.1	4.3	4.1
実機シミュレーター (パチンコ・パチスロなど)	3.6	4.2	0.0	2.5	6.5	2.3	2.5	3.4	4.4	10.7	7.7	1.7	0.0	0.0	0.0	5.0	0.0	0.0	3.3	2.4	0.0	3.7	3.0	4.5
コミュニケーション	2.3	1.8	0.0	2.5	1.6	2.3	1.5	0.7	2.2	3.6	0.0	3.7	0.0	5.9	0.0	10.0	5.2	6.7	0.0	4.8	0.0	3.0	2.4	0.8
タイピング練習	2.0	1.9	0.0	0.0	3.2	3.4	2.0	2.7	0.9	2.4	0.0	2.4	0.0	0.0	0.0	10.0	0.0	0.0	4.4	2.4	0.0	2.1	1.8	2.4
情報データベース・ 実用ソフト	2.0	2.4	0.0	0.0	0.0	2.3	2.5	4.1	1.3	3.6	15.4	0.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.1	2.4	0.0	1.6	1.8	2.8
コンストラクション (ゲーム作成ツール)	1.1	1.3	0.0	2.5	1.6	3.4	0.5	0.7	1.3	1.2	0.0	0.7	0.0	5.9	0.0	5.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.9	0.8	0.4
その他	0.7	0.8	0.0	0.0	4.8	0.0	0.5	0.7	0.4	1.2	0.0	0.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.4	0.0	0.7	0.6	0.8
無効・無回答	0.3	0.2	0.0	2.5	1.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.1	0.0	0.0	0.5	0.2	0.0

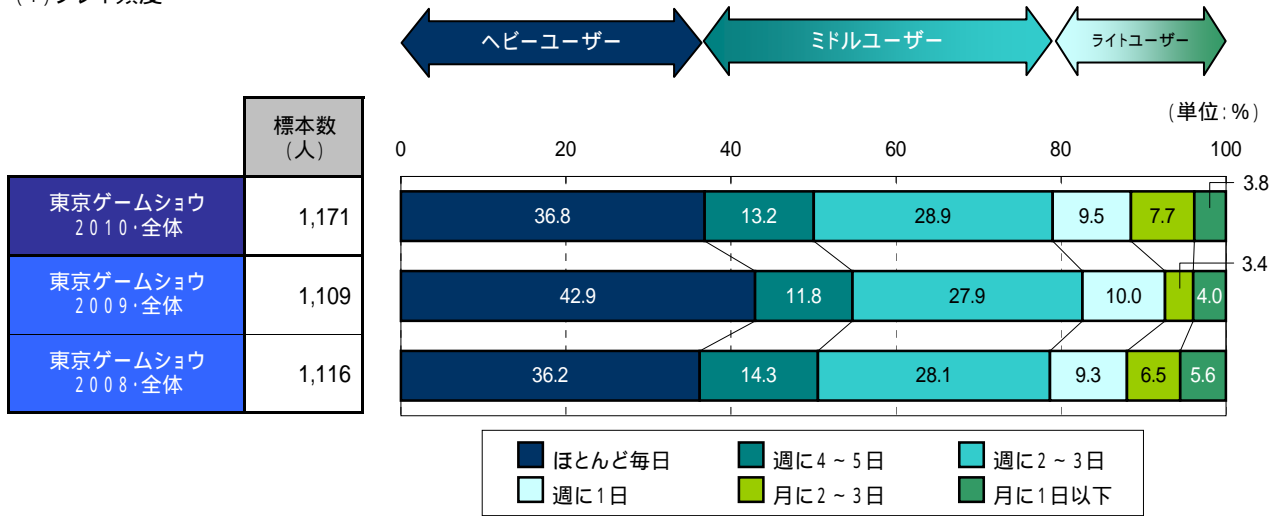
(単位:%)

	2010・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	読書	音楽鑑賞	お笑い・バラエティ	カラオケ	ファンタジー・フィクション	アイドル・声優	旅行	サッカー	恋愛・出会い	野球	写真・アート	料理・グルメ・酒	釣り・アウトドア	囲碁・将棋・麻雀	格闘技	車・バイク・ドライブ	パチンコ・パチスロ	勉強・語学・資格取得	ゴルフ	競馬・競輪・競艇	その他	無効・無回答			
標本数(人)	1,171	767	628	538	404	402	219	217	213	211	205	176	167	148	136	111	105	90	89	78	76	66	39	33	21	3		
ロールプレイング	67.3	74.6	74.2	71.9	73.0	73.6	70.3	69.1	67.6	76.3	67.8	74.4	73.7	75.0	70.6	76.6	70.5	78.9	71.9	69.2	76.3	71.2	71.8	78.8	90.5	33.3		
アクション	44.9	52.0	52.2	51.1	55.0	57.7	54.8	56.7	44.1	54.0	46.8	46.6	53.9	46.6	58.8	53.2	54.3	52.2	55.1	52.6	43.4	59.1	46.2	51.5	28.6	66.7		
アドベンチャー	31.3	38.3	38.1	37.5	43.1	42.0	41.6	39.2	30.5	46.9	28.3	32.4	41.9	33.8	40.4	38.7	47.6	38.9	33.7	41.0	28.9	48.5	30.8	27.3	33.3	0.0		
シューティング	26.7	28.8	34.1	29.0	30.4	34.1	32.9	30.0	26.8	36.0	35.1	28.4	36.5	31.8	34.6	32.4	42.9	42.2	43.8	47.4	35.5	43.9	35.9	30.3	28.6	33.3		
育成・目標達成型 シミュレーション	24.0	27.1	28.7	27.5	30.9	26.4	27.9	31.3	27.2	33.2	22.9	27.8	32.9	32.4	33.1	33.3	36.2	43.3	27.0	25.6	23.7	28.8	25.6	33.3	23.8	0.0		
戦略シミュレーション・ ストラテジー	21.5	25.0	27.1	23.8	29.7	27.4	24.7	27.6	31.0	28.4	27.8	23.9	31.7	32.4	30.9	26.1	31.4	46.7	36.0	34.6	36.8	24.2	28.2	42.4	19.0	33.3		
対戦格闘	20.0	22.4	23.1	22.9	23.5	26.1	22.8	26.3	23.0	28.0	24.4	22.7	24.6	25.0	27.2	22.5	30.5	32.2	50.6	34.6	32.9	22.7	20.5	30.3	19.0	33.3		
リズムアクション (音楽・ダンスなど)	18.4	22.6	24.4	18.8	22.0	30.8	26.9	33.2	21.6	31.8	17.6	17.6	22.2	14.9	30.1	25.2	32.4	30.0	16.9	17.9	23.7	22.7	15.4	27.3	23.8	33.3		
スポーツ	16.9	14.1	15.0	17.1	13.9	18.2	22.8	16.6	24.4	18.5	25.9	48.9	21.0	45.3	18.4	18.9	27.6	31.1	23.6	25.6	30.3	25.8	35.9	42.4	23.8	33.3		
パズル・クイズ	16.4	19.0	20.4	21.0	24.3	23.1	27.9	22.6	25.8	26.5	18.0	18.8	27.5	24.3	30.9	25.2	23.8	35.6	20.2	21.8	15.8	21.2	25.6	27.3	28.6	33.3		
FPS (一人称視点の シューティング)	15.2	18.3	19.7	16.9	19.1	17.4	13.2	18.4	13.1	17.5	23.4	18.8	18.0	16.2	14.7	16.2	15.2	23.3	19.1	20.5	25.0	19.7	10.3	18.2	9.5	0.0		
恋愛シミュレーション	15.1	20.7	17.4	14.7	18.3	19.4	17.8	25.8	15.5	38.9	14.6	12.5	18.6	14.2	23.5	18.9	19.0	21.1	10.1	19.2	10.5	31.8	5.1	12.1	33.3	0.0		
レース	14.2	14.2	16.9	13.4	14.4	17.2	19.6	16.1	17.4	20.9	26.3	23.3	15.6	22.3	21.3	13.5	21.0	24.4	24.7	23.1	18.4	27.3	30.8	27.3	14.3	0.0		
MMORPG (多人数参加型 ロールプレイング)	12.9	16.4	18.8	13.6	15.1	17.7	10.5	19.8	15.5	16.6	14.6	11.9	16.8	15.5	19.1	15.3	19.0	25.6	20.2	24.4	23.7	21.2	10.3	18.2	14.3	0.0		
サウンドノベル (音付きの小説形式)	9.1	12.3	12.9	10.0	14.4	11.4	14.2	15.7	8.0	17.1	9.3	9.1	9.0	11.5	14.0	11.7	9.5	13.3	14.6	11.5	13.2	16.7	10.3	15.2	14.3	0.0		
ボードゲーム (すごろくなど)	7.9	9.0	10.2	10.2	11.4	10.4	17.4	13.4	17.4	14.2	11.2	15.3	21.6	20.3	14.0	15.3	14.3	31.1	19.1	20.5	11.8	16.7	30.8	36.4	14.3	0.0		
対戦型 ネットワークゲーム	6.9	8.5	9.7	6.5	8.4	10.7	10.0	9.7	9.9	11.8	8.8	8.0	13.8	11.5	14.7	6.3	11.4	20.0	14.6	20.5	11.8	10.6	17.9	12.1	14.3	0.0		
勉強・学習・ トレーニング	6.7	6.5	8.4	8.9	12.6	9.5	9.1	11.5	15.5	9.0	8.3	10.2	16.8	12.2	13.2	16.2	10.5	13.3	10.1	12.8	7.9	15.2	17.9	15.2	9.5	0.0		
バラエティ・ パーティゲーム	6.1	6.6	7.6	8.0	8.7	8.2	17.8	12.4	12.2	11.4	9.3	10.2	13.2	10.1	15.4	13.5	17.1	20.0	11.2	10.3	10.5	19.7	15.4	27.3	9.5	0.0		
戦略型 テーブルゲーム (囲碁・将棋・チェスなど)	4.6	5.2	5.1	5.4	6.2	6.0	7.8	6.5	10.3	8.5	6.8	8.5	7.8	12.2	11.0	5.4	7.6	25.6	15.7	14.1	11.8	4.5	15.4	21.2	4.8	0.0		
キャンブル型 テーブルゲーム (花札・麻雀・トランプなど)	4.5	5.6	5.6	5.4	5.4	5.0	8.7	6.0	6.6	9.0	7.3	7.4	8.4	11.5	10.3	6.3	10.5	24.4	19.1	15.4	19.7	9.1	17.9	36.4	4.8	0.0		
実機シミュレーター (パチンコ・パチスロなど)	3.6	4.0	3.7	4.6	4.2	4.5	7.3	4.1	4.2	5.2	6.3	8.0	6.6	10.1	5.9	2.7	4.8	10.0	11.2	6.4	23.7	3.0	15.4	24.2	0.0	0.0		
コミュニケーション	2.3	2.1	2.9	3.0	3.0	3.7	3.7	3.7	3.3	3.8	4.9	3.4	3.6	3.4	8.1	5.4	8.6	7.8	3.4	2.6	3.9	4.5	5.1	6.1	4.8	0.0		
タイピング練習	2.0	2.5	3.2	2.4	3.5	3.7	4.1	4.6	4.7	5.7	4.4	3.4	3.0	2.7	5.9	5.4	4.8	6.7	3.4	6.4	0.0	9.1	10.3	3.0	4.8	0.0		
情報データベース・ 実用ソフト	2.0	2.2	3.0	2.0	4.0	4.0	2.7	2.8	4.2	2.4	4.4	3.4	4.8	4.7	4.4	3.6	3.8	6.7	5.6	9.0	1.3	9.1	10.3	6.1	4.8	0.0		
コンストラクション (ゲーム作成ツール)	1.1	1.3	1.6	0.9	1.2	2.0	1.8	2.3	1.9	3.3	1.5	1.7	1.8	2.0	5.1	0.9	3.8	4.4	2.2	5.1	1.3	4.5	5.1	3.0	4.8	0.0		
その他	0.7	0.1	0.3	0.6	0.5	0.2	0.5	0.5	0.0	0.9	1.5	0.6	0.0	0.7	1.5	0.0	2.9	0.0	0.0	1.3	1.3	1.5	0.0	0.0	0.0	0.0		
無効・無回答	0.3	0.1	0.2	0.2	0.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0		

4. ゲームプレイ頻度

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

(1) プレイ頻度

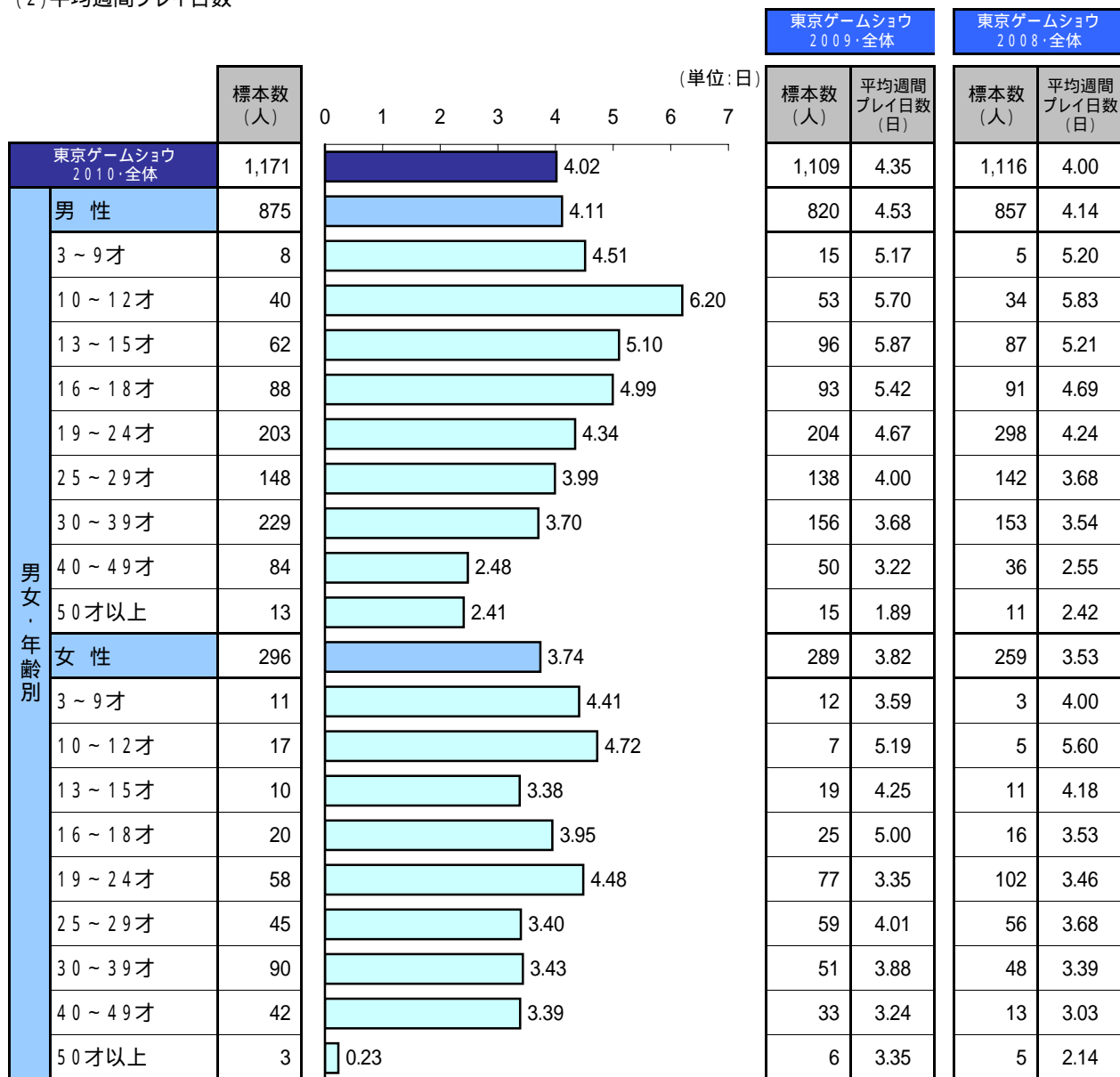


		標本数 (人)	ほとんど毎日	週に4~5日	週に2~3日	週に1日	月に2~3日	月に1日以下
東京ゲームショウ 2010・全体		1,171	36.8	13.2	28.9	9.5	7.7	3.8
男女・年齢別	男性	875	38.1	13.7	28.6	9.4	6.5	3.8
	3~9才	8	50.0	12.5	12.5	12.5	0.0	12.5
	10~12才	40	77.5	12.5	7.5	2.5	0.0	0.0
	13~15才	62	51.6	19.4	22.6	4.8	1.6	0.0
	16~18才	88	52.3	14.8	23.9	6.8	1.1	1.1
	19~24才	203	38.9	16.7	30.5	8.9	2.5	2.5
	25~29才	148	36.5	14.2	27.0	8.8	9.5	4.1
	30~39才	229	31.0	13.1	32.3	10.5	8.3	4.8
	40~49才	84	16.7	3.6	36.9	16.7	17.9	8.3
	50才以上	13	15.4	7.7	30.8	15.4	15.4	15.4
	女性	296	33.1	11.8	30.1	9.8	11.1	4.1
	3~9才	11	36.4	27.3	18.2	18.2	0.0	0.0
	10~12才	17	41.2	29.4	17.6	5.9	5.9	0.0
	13~15才	10	30.0	10.0	20.0	30.0	10.0	0.0
	16~18才	20	30.0	20.0	35.0	5.0	5.0	5.0
	19~24才	58	48.3	8.6	24.1	8.6	6.9	3.4
	25~29才	45	31.1	2.2	37.8	13.3	13.3	2.2
30~39才	90	25.6	14.4	34.4	8.9	13.3	3.3	
40~49才	42	31.0	7.1	31.0	7.1	14.3	9.5	
50才以上	3	0.0	0.0	0.0	0.0	66.7	33.3	

単位: %

・「ほとんど毎日」プレイする「ヘビーユーザー」は前回から減少し、36.8%。
 ・「16~18才」以下の男性は、いずれの年齢層でも「ほとんど毎日」プレイする割合が5割を超える。
 ・「30~39才」の男性(32.3%)、「40~49才」の男性(36.9%)、「50才以上」の男性(30.8%)、「16~18才」の女性(35.0%)、「25~29才」の女性(37.8%)および「30~39才」の女性(34.4%)は、「週に2~3日」プレイする割合が最も高い。

(2) 平均週間プレイ日数



注) 平均週間プレイ日数の算出方法

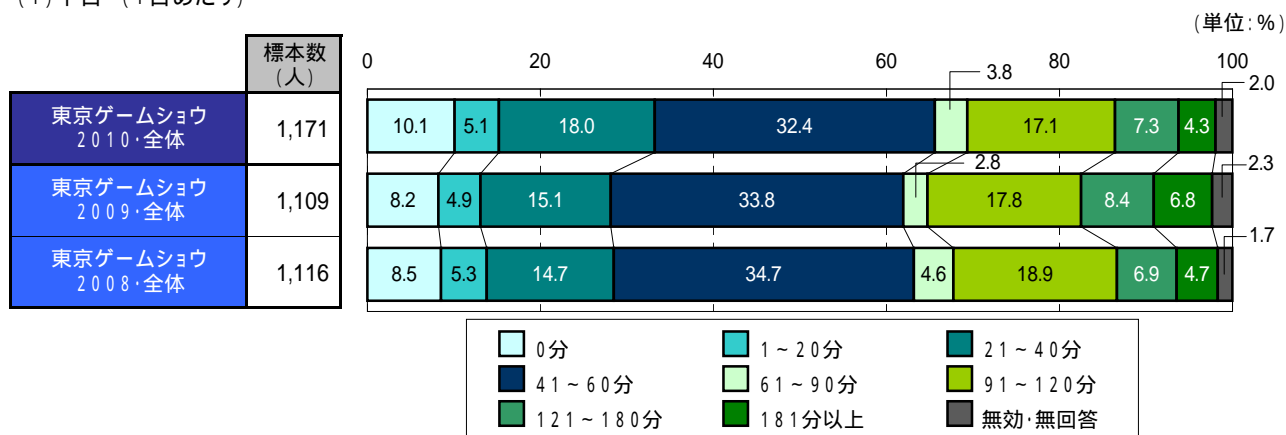
「ほとんど毎日」: 7日、「週に4～5日」: 4.5日、「週に2～3日」: 2.5日、「週に1日」: 1日、
 「月に2～3日」: 0.3日、「月に1日以下」: 0.1日として推計

・全体の平均週間プレイ日数は前年より減少し、4.02日となった。
 ・平均週間プレイ日数も男女とも前回より減少(男性: 4.53日 → 4.11日、女性: 3.82日 → 3.74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: 6.2日、女性: 4.72日)。

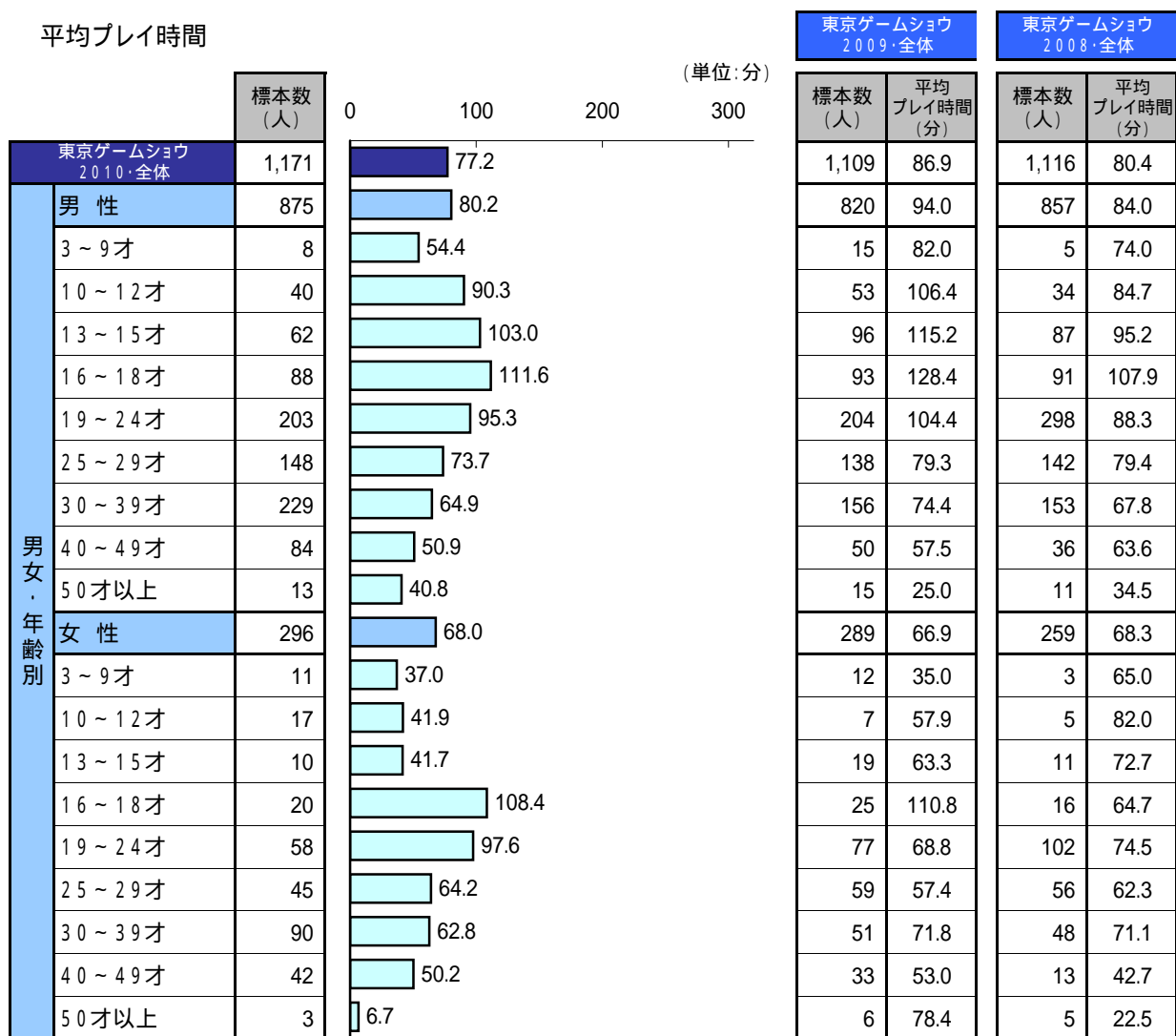
5. ゲームプレイ時間

[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)

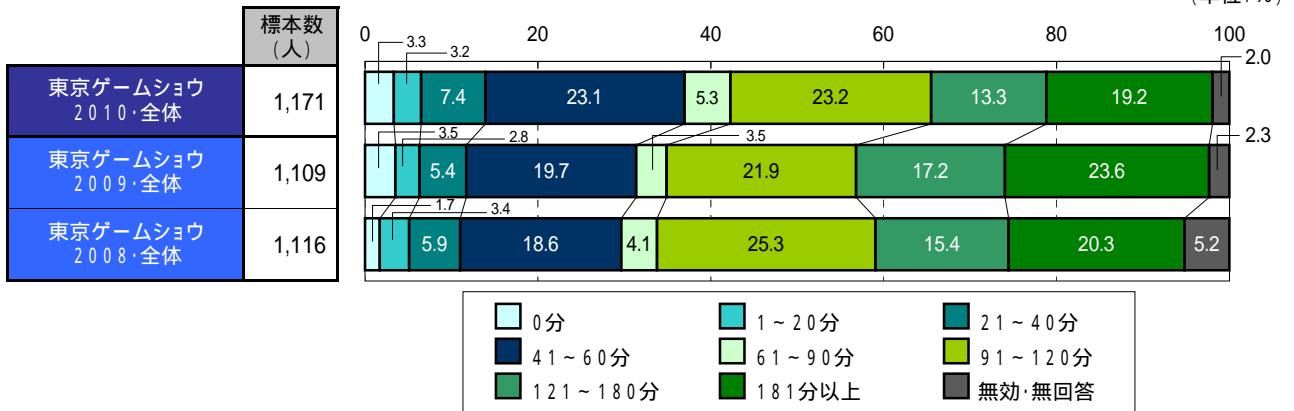


平均プレイ時間

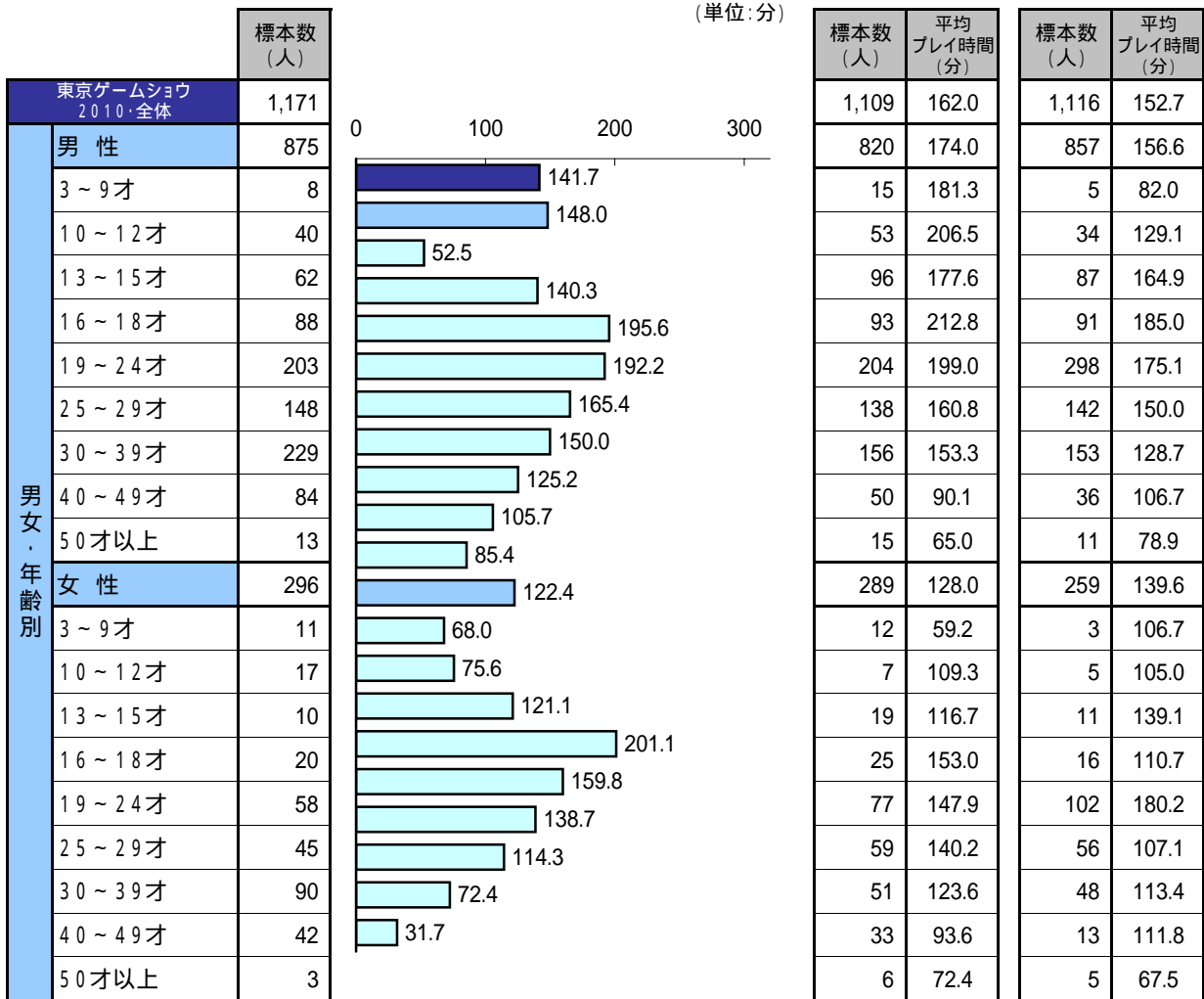


・平日1日あたりのプレイ時間は、例年と同じく「41分～60分」(32.4%)が最も多いが、2年連続でその割合は減少している。「0分」(10.1%)、「1～20分」(5.1%)、「21～41分」(18.0%)といった少ないプレイ時間の割合が増加。
 ・1日あたりの平均プレイ時間は77.2分に減少。ただし男性は前回より減少したが(80.2分)、女性は増加した(68.0分)。

(2)休日 (1日あたり)

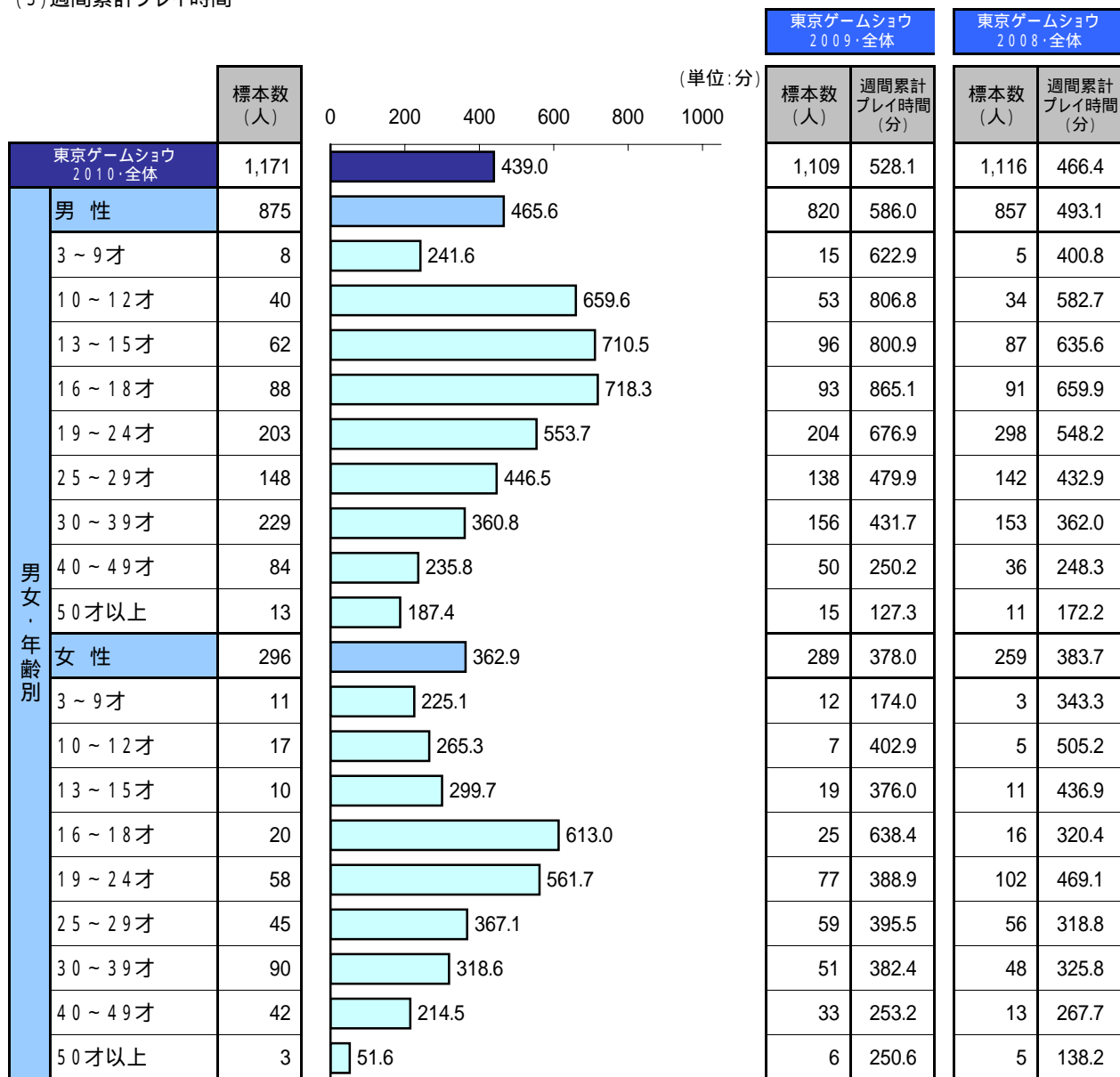


平均プレイ時間



・休日1日あたりのプレイ時間は、例年と同じく「91~120分」が最も多いが(23.2%)、「41~61分」も23.1%と多い。「121~180分」(13.3%)、「181分以上」(19.2%)の割合は減少。
 ・1日あたりの平均プレイ時間は141.7分。男女とも前回より減少した(男性:148.0分、女性:122.4分)。

(3) 週間累計プレイ時間



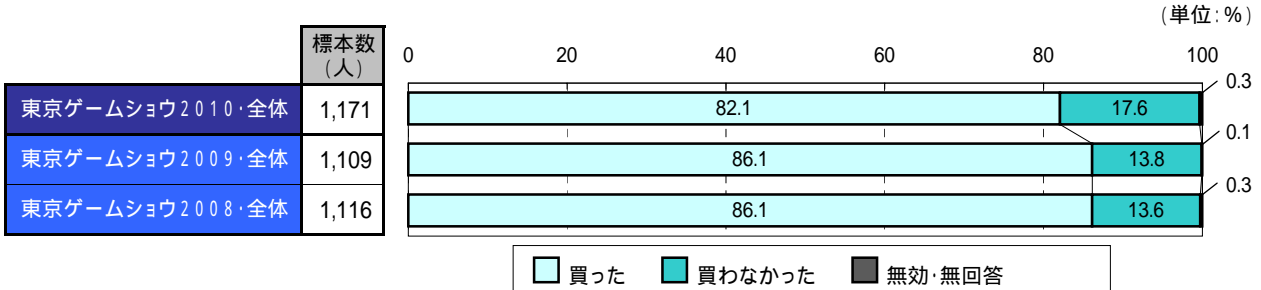
注) 週間累計プレイ時間 = (平均週間プレイ日数 - 2日) × 平日の平均プレイ時間 + 休日の平均プレイ時間 × 2

・週間累計プレイ時間は439.0分。前回(528.1分)より約1時間半ほど減少した。
 ・男女とも前回より減少(男性:465.6分、女性:362.9分)。
 ・男女とも最も週間累計プレイ時間が長いのは「16～18才」(男性:718.3分、女性:613.0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

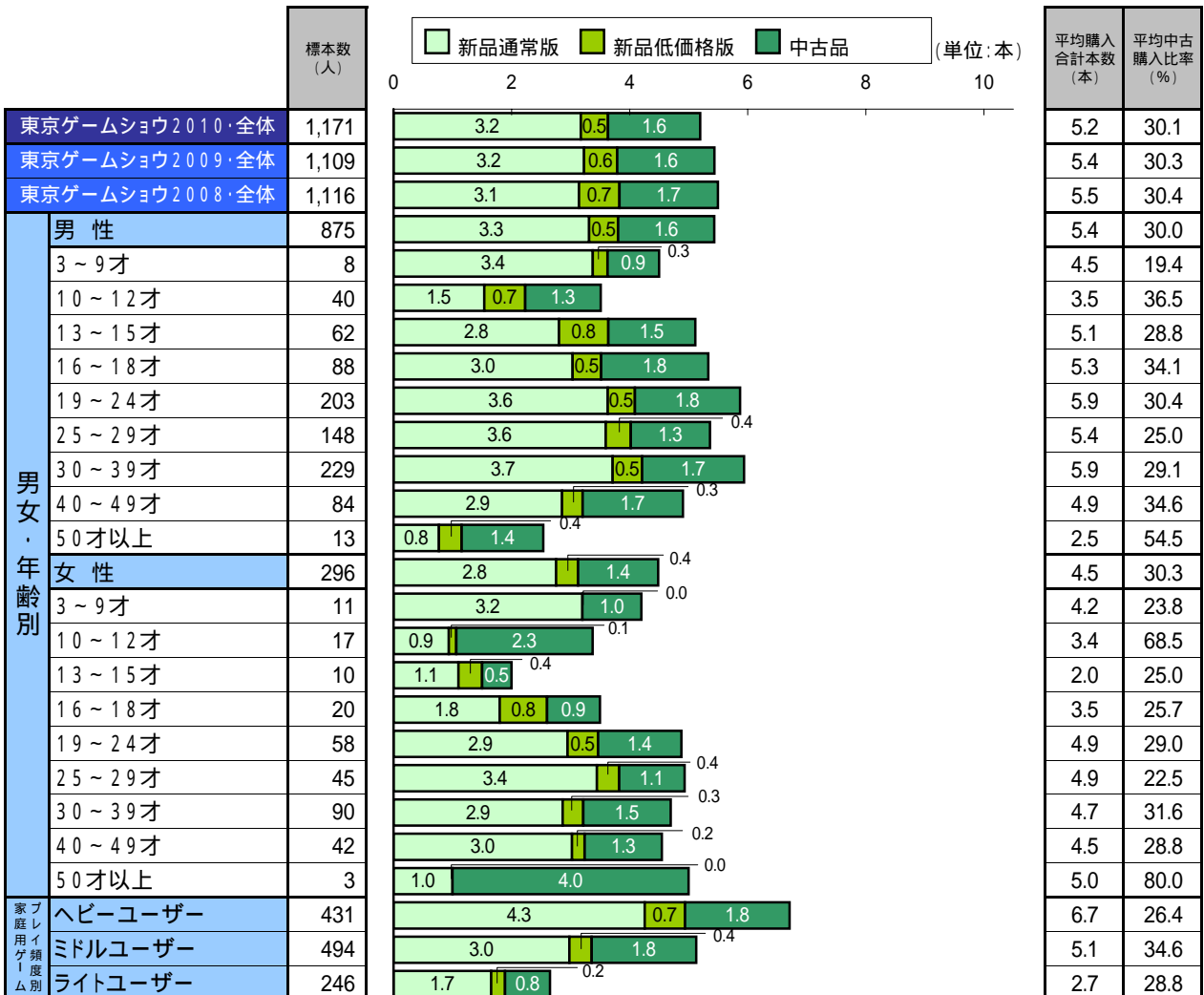
【質問】 この1年間に家庭用ゲームのゲームソフト(パッケージ)を買いましたか。 PCのゲームソフトは除きます。



(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82.1%に減少。
購入合計本数の平均は前回の5.4本から5.2本へ減少。
新品通常版、新品低価格版、中古品はそれぞれ微減または横ばい。平均中古購入比率は30.1%に微減。

(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695人・延べ713タイトル)

タイトル・シリーズ名 【内訳】タイトル名	機種名	タイトル数 (タイトル)
「モンスターハンター」シリーズ		53
モンハン日記 ぽかぽかアイルー村	PSP	23
モンスターハンター ポータブル 2nd G	PSP	17
モンスターハンター フロンティア オンライン	X360	6
モンスターハンター 3(トライ)	Wii	4
「モンハンポータブル」「モンハンポータブル1st/2nd」	PSP	2
「モンハン」	(無回答)	1
「ポケットモンスター」シリーズ		48
ポケットモンスター ブラック	NDS	13
ポケットモンスター ホワイト	NDS	7
ポケットモンスター ソウルシルバー	NDS	6
ポケットモンスター ハートゴールド	NDS	4
「ポケットモンスター ホワイト・ブラック」	NDS	7
「ポケモン」	NDS	5
「ポケモン」	(無回答)	3
「ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー」	NDS	2
「ポケットモンスター ホワイト/ソウルシルバー」	NDS	1
「ドラゴンクエスト」シリーズ		44
ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2	NDS	14
ドラゴンクエストIX 星空の守り人	NDS	13
ドラゴンクエストVI 幻の大地	NDS	3
ドラゴンクエスト モンスターバトルロードビクトリー	Wii	3
ドラゴンクエストIV 導かれし者たち	NDS	1
ドラゴンクエストIV 導かれし者たち	(無回答)	1
「ドラクエ」	NDS	4
「ドラクエ」	(無回答)	3
「ドラクエジョーカーズ」	NDS	1
「ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2/バトルロードビクトリー/キャラバンハート」	NDS/Wii/GBA	1
「メタルギアソリッド」シリーズ		31
メタルギアソリッド ビースウォーカー	PSP	27
メタルギアソリッド4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット	PS3	2
「メタルギアソリッド」	PSP	1
「MGS4/MGO」	PS3	1
「ファイナルファンタジー」シリーズ		23
ファイナルファンタジーXIII	PS3	19
ファイナルファンタジー-IV	NDS	1
ファイナルファンタジー-VII	PS	1
「ファイナルファンタジー」	PS3	2
「初音ミク -Project DIVA-」シリーズ		21
初音ミク -Project DIVA- 2nd	PSP	12
「初音ミク -Project DIVA-」「初音ミク」「Project DIVA」など	PSP	9
「テイルズ オブ」シリーズ		19
テイルズ オブ ヴェスペリア	PS3	5
テイルズ オブ グレイセス	Wii	5
テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX	PSP	2
テイルズ オブ エターニア	PSP	1
テイルズ オブ グレイセス	PS3	1
テイルズ オブ デスティニー2	PSP	1
テイルズ オブ リパース	PSP	1
テイルズ オブ ヴェスペリア	(無回答)	1
「テイルズ」	PSP	1
「テイルズ」	PS3/Wii	1
「マリオブラザーズ」シリーズ		18
NewスーパーマリオブラザーズWii	Wii	15
「マリオ」	(無回答)	3
「戦国BASARA」シリーズ		17
戦国BASARA3	PS3	13
戦国BASARA3	Wii	2
「戦国BASARA」	Wii	2
「イナズマイレブン」シリーズ		15
イナズマイレブン3 世界への挑戦！！	NDS	8
イナズマイレブン2 脅威の侵略者	NDS	1
「イナズマイレブン」「イナズマ」	NDS	5
「イナズマイレブン2/3」	NDS	1

タイトル・シリーズ名 【内訳】タイトル名	機種名	タイトル数 (タイトル)
ゴッドイーター	PSP	15
キングダム ハーツ バース バイ スリープ	PSP	14
「バイオハザード」シリーズ		14
バイオハザード5	PS3	6
バイオハザード5	(無回答)	3
バイオハザード5	X360	2
バイオハザード / ダークサイド・クロニクルズ	Wii	1
「バイオハザード」	Wii/PS3	1
「バイオハザード4/5」	PS2/PS3	1
「BLAZBLUE」シリーズ		14
BLAZBLUE -CONTINUUM SHIFT-	PS3	3
BLAZBLUE -CONTINUUM SHIFT-	X360	2
BLAZBLUE -CALAMITY TRIGGER-	PS3	1
「ブレイブルー」	PS3	4
「ブレイブルー」	X360	2
「ブレイブルー」	PSP	1
「ブレイブルー」	(無回答)	1
「龍が如く」シリーズ		14
龍が如く4 伝説を継ぐもの	PS3	9
龍が如く3	PS3	1
龍が如く2	PS2	1
「龍が如く」	PS3	2
「龍が如く」	(無回答)	1
ファンタシースターポータブル2	PSP	13
「Halo」シリーズ		10
Halo: Reach	X360	8
「Halo」	X360	2
Another Century's Episode:R	PS3	9
Wii Party	Wii	9
「コール オブ デューティ」シリーズ		9
コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2	PS3	3
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 モダン・ウォーフェア2	X360	1
「コール オブ デューティ」	(無回答)	2
「コール オブ デューティ」	PS3	1
ニア・レプリカント	PS3	9
スーパーストリートファイターIV		8
スーパーストリートファイターIV	X360	4
スーパーストリートファイターIV	PS3	3
スーパーストリートファイターIV	(無回答)	1
「ベルソナ」シリーズ		8
ベルソナ4	PS2	4
ベルソナ3 ポータブル	PSP	2
ベルソナ3	PS2	1
「ベルソナ」	PSP	1
「ロストブラネット」シリーズ		8
ロストブラネット2	PS3	6
ロストブラネット2	X360	1
ロストブラネット エクストリーム コンディション	PS3	1
アサシン クリッド II		7
アサシン クリッド II	X360	4
アサシン クリッド II	PS3	2
アサシン クリッド II	(無回答)	1
ゼノブレイド	Wii	7
トリのアトリエ～アーランドの錬金術士2～	PS3	7
ラブプラス+	NDS	7
世界樹の迷宮III 星海の来訪者	NDS	6
「戦場のヴァルキュリア」シリーズ		6
戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校	PSP	5
戦場のヴァルキュリア PLAYSTATION3 the Best	PS3	1
428 - 封鎖された渋谷で -	PSP	5
「Wii Sports」シリーズ		5
Wii Sports Resort	Wii	2
「Wiiスポーツ」「Wii Sports」	Wii	3

タイトル・シリーズ名 【内訳】 タイトル名	機種名	タイトル数 (タイトル)
Steins;Gate	X360	5
「白騎士物語」シリーズ		5
白騎士物語 -光と闇の覚醒-	PS3	3
「白騎士物語」	PS3	2
スーパーマリオギャラクシー2	Wii	5
Demon's Souls	PS3	5
「Wii Fit」シリーズ		4
Wii Fit Plus	Wii	1
「Wii Fit」	Wii	3
ゴーストリック	NDS	4
.hack//Link	PSP	4
「フロントミッション」シリーズ		4
フロントミッション エポルヴ	PS3	2
「フロントミッション」	(無回答)	2
「pop'n music」シリーズ		4
pop'n music portable	PSP	3
pop'n music 9	PS2	1
メタルマックス3	NDS	4
「ウイニングイレブン」シリーズ		3
「ウイイレ2010」「ウイニングイレブン2010」	PS2	3
「空の軌跡」シリーズ		3
イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ	PSP	1
「空の軌跡」	PSP	2
「どうぶつの森」シリーズ		3
おいでよ どうぶつの森	NDS	2
街へいこうよ どうぶつの森	Wii	1
TRICK x LOGIC	PSP	3
実況パワフルプロ野球2010		3
実況パワフルプロ野球2010	PS3	2
実況パワフルプロ野球2010	PSP	1
「ゼルダの伝説」シリーズ		3
ゼルダの伝説 大地の汽笛	NDS	1
「ゼルダの伝説」	NDS	2
「太鼓の達人」シリーズ		3
太鼓の達人 ぼ～たぶる2	PSP	1
太鼓の達人DS ドロロン！ヨーカイ大決戦！！	NDS	1
「太鼓の達人」	NDS	1
「ときめきメモリアル Girl's Side」シリーズ		3
ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story	NDS	1
「ときめきメモリアル Girl's Side」	NDS	2
トモダチコレクション	NDS	3
「薄桜鬼」シリーズ		3
薄桜鬼 随想録 ポータブル	PSP	2
薄桜鬼 巡想録	PS3	1
「Vitamin」シリーズ		3
VitaminX Evolution Plus	PSP	2
VitaminZ Revolution	PSP	1
「FIFA」シリーズ		3
2010 FIFA ワールドカップ 南アフリカ大会	Wii	1
2010 FIFA ワールドカップ 南アフリカ大会	(無回答)	1
FIFA10 ワールドクラスサッカー	(無回答)	1
「風来のシレン」シリーズ		3
不思議のダンジョン 風来のシレン4 神の眼と悪魔のヘソ	NDS	2
「風来のシレン」	NDS	1
「フェアリーテイル」シリーズ		3
フェアリーテイル ポータブルギルド	PSP	1
「フェアリーテイル」	(無回答)	2
「Fallout」シリーズ		3
Fallout 3: Game of The Year Editon	X360	1
Fallout 3: Game of The Year Editon	PS3	1
Fallout 3	(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)
「プロサッカークラブをつくろう！」シリーズ		3
サカつくDS ワールドチャレンジ2010	NDS	2
リーグ プロサッカークラブをつくろう！ 6 Pride of J	PSP	1
みんなのテニス ポータブル	PSP	3
METROID Other M	Wii	3
LAST RANKER	PSP	3
「レイトン教授」シリーズ		3
レイトン教授と魔神の笛	NDS	2
「レイトン教授」	NDS	1
「ワンピース」シリーズ		3
ワンピース ギガントバトル！	NDS	2
ワンピース アンリミテッドクルーズ エピソード2 -目覚める勇者-	Wii	1
「アーマード・コア」シリーズ		2
アーマード・コア 3 ポータブル	PSP	1
アーマード・コア4	PS3	1
「THE IDOLM@STER」シリーズ		2
THE IDOLM@STER Dearly Stars	NDS	1
THE IDOLM@STER SP ワンダリングスター	PSP	1
ALAN WAKE	X360	2
エースコンバットX2 ジョイントアサルト	PSP	2
大神		2
大神	Wii	1
大神	(無回答)	1
「塊魂」シリーズ		2
塊魂TRIBUTE	PS3	1
ビューティフル塊魂	X360	1
機動戦士ガンダム」シリーズ		2
ガンダムアサルトサヴァイブ	PSP	1
機動戦士ガンダム戦記	PS3	1
「逆転裁判」シリーズ		2
逆転検事	NDS	1
「逆転裁判1～4」	NDS	1
「ゴッド・オブ・ウォー」シリーズ		2
ゴッド・オブ・ウォー III	PS3	1
ゴッド・オブ・ウォー 落日の悲愴曲	PSP	1
BIOSHOCK	PS3	2
beatmania IIDX 16 EMPRESS + PREMIUM BEST	PS2	2
「ファイアーエムブレム」シリーズ		2
ファイアーエムブレム 新・紋章の謎 ～光と影の英雄～	NDS	1
「ファイアーエムブレム」	NDS	1
「プロ野球スピリッツ」シリーズ		2
プロ野球スピリッツ2010	PS3	1
「プロ野球スピリッツ」	PSP	1
BAYONETTA - ベヨネッタ		2
BAYONETTA - ベヨネッタ	X360	1
BAYONETTA - ベヨネッタ	PS3	1
北斗無双		2
北斗無双	PS3	1
北斗無双	(無回答)	1
MASSIVE ACTION GAME (MAG)	PS3	2
「ルーンファクトリー」シリーズ		2
ルーンファクトリー フロンティア	Wii	1
ルーンファクトリー3	NDS	1
「ロックマン」シリーズ		2
ロックマン ゼロ コレクション	NDS	1
「ロックマン」	(無回答)	1

以下タイトル数「1」のタイトルは多数のため省略

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

注2) 機種名の略称内容は以下の通り。

Wii: Wii、SFC: スーパーファミコン、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: P S P「プレイステーション・ポータブル」、X360: X b o x 3 6 0

最も多かったのは「モンスターハンター」シリーズ(延べ53タイトル)。そのうち、「モンハン日記 ぽかぽかアイルー村」(PSP)が延べ23タイトル、「モンスターハンター ポータブル 2nd G」(PSP)が延べ17タイトルを占めた。
・単独タイトルでは「メタルギアソリッド ピースウォーカー」(PSP)が延べ27タイトルで最多。

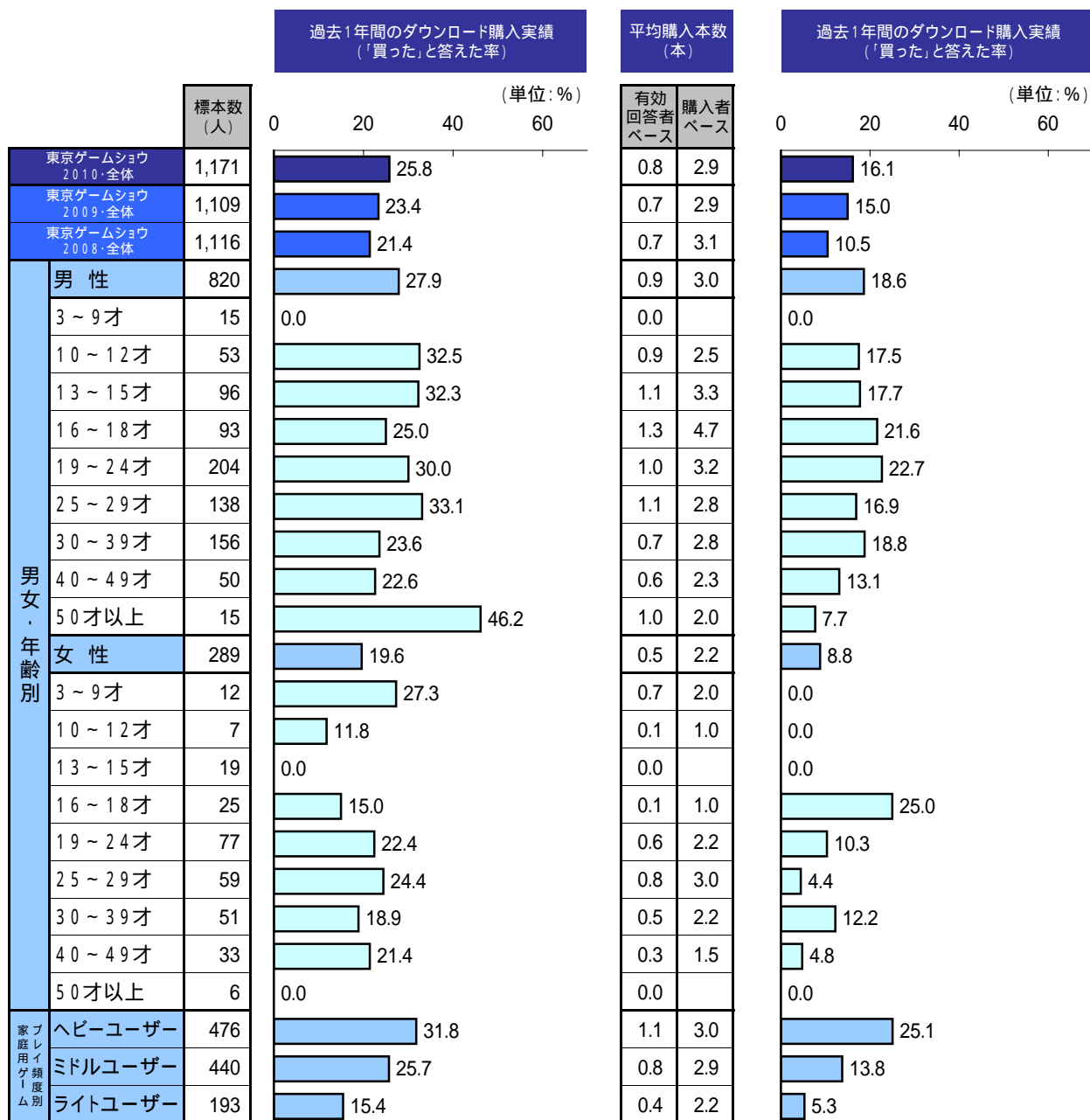
7. ダウンロード販売サービスによるダウンロード購入状況

【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 印>

1)家庭用ゲームソフトを購入された方は、この1年間に買ったソフトの本数についても教えてください。
 「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)」は含みません。

(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。

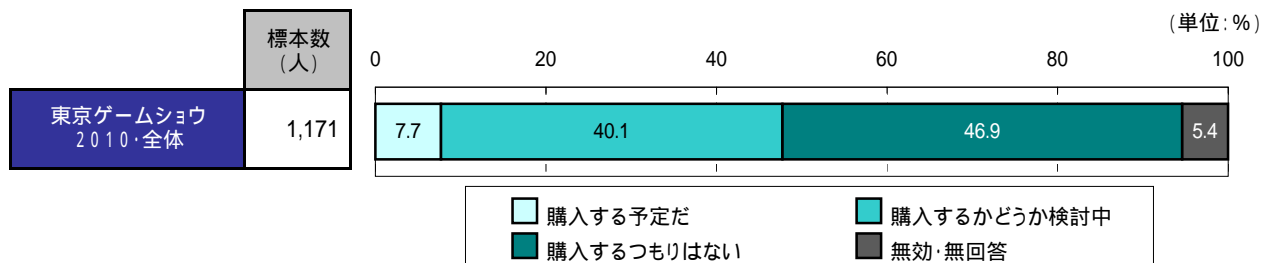
購入者ベース: 算出母数は、購入実績につき「買った」と回答した購入者全体。ただし購入本(点)数につき無効・無回答の場合は算出母数から除外。

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経験があるのは、2年連続で増加し、25.8%となった。
 平均購入本数は有効回答者ベースで0.8本、購入者ベースでは2.9本という結果だった。
 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経験があるのは、2年連続で増加し、16.1%となった。
 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. 新型コントローラ(インタフェース)の購入意欲

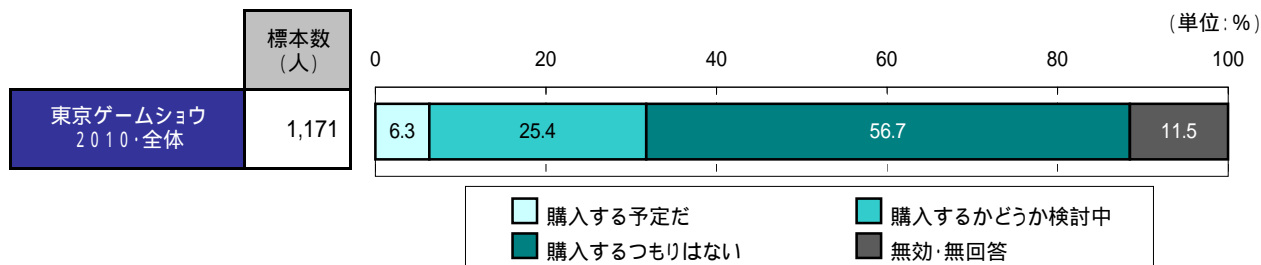
〔質問〕 近々、「PlayStation Move」というプレイステーション3向けの新型コントローラ、および、コントローラを用いず身体全体で操作ができる「Kinect」というXbox360向けの新型ゲームシステムの発売が予定されています。あなたはこれらを購入したいと思いますか。

(1) PlayStation Move



		標本数 (人)	購入する予定だ	購入するかどうか 検討中	購入するつもりは ない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2010・全体		1,171	7.7	40.1	46.9	5.4
男女・ 年齢別	男性	875	9.3	39.3	46.5	4.9
	3～9才	8	12.5	37.5	37.5	12.5
	10～12才	40	5.0	15.0	60.0	20.0
	13～15才	62	17.7	40.3	41.9	0.0
	16～18才	88	11.4	45.5	40.9	2.3
	19～24才	203	9.9	34.0	52.2	3.9
	25～29才	148	13.5	37.2	44.6	4.7
	30～39才	229	5.7	44.5	45.4	4.4
	40～49才	84	4.8	42.9	44.0	8.3
	50才以上	13	0.0	61.5	38.5	0.0
	女性	296	3.0	42.2	48.0	6.8
	3～9才	11	0.0	18.2	72.7	9.1
	10～12才	17	5.9	29.4	58.8	5.9
	13～15才	10	0.0	30.0	70.0	0.0
	16～18才	20	0.0	50.0	45.0	5.0
19～24才	58	1.7	43.1	53.4	1.7	
25～29才	45	2.2	42.2	48.9	6.7	
30～39才	90	3.3	46.7	38.9	11.1	
40～49才	42	7.1	42.9	42.9	7.1	
50才以上	3	0.0	33.3	66.7	0.0	
家庭用ゲーム 機別	ヘビーユーザー	431	10.7	41.5	40.6	7.2
	ミドルユーザー	494	7.1	39.5	49.6	3.8
	ライトユーザー	246	3.7	38.6	52.4	5.3
保有ハードウェア (※最新3機種)	Wii	664	8.6	42.2	44.1	5.1
	プレイステーション3	558	13.1	49.6	33.2	4.1
	Xbox360	230	13.0	40.0	42.2	4.8
最多使用上位7機種 (ハードウェア別)	PSP プレイステーション・ポータブル	219	8.2	45.2	45.7	0.9
	プレイステーション3	161	13.7	50.3	31.7	4.3
	ニンテンドー DS / DS Lite	153	2.0	38.6	56.9	2.6
	ニンテンドー DSi / DSi LL	79	3.8	30.4	59.5	6.3
	Wii	55	3.6	49.1	45.5	1.8
	プレイステーション2	51	7.8	37.3	51.0	3.9
Xbox360	44	9.1	34.1	50.0	6.8	

(2) Kinect



		標本数 (人)	購入する予定だ	購入するかどうか 検討中	購入するつもりは ない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2010・全体		1,171	6.3	25.4	56.7	11.5
男女・ 年齢別	男性	875	7.4	25.8	55.8	11.0
	3～9才	8	12.5	25.0	50.0	12.5
	10～12才	40	5.0	10.0	65.0	20.0
	13～15才	62	9.7	24.2	62.9	3.2
	16～18才	88	8.0	27.3	58.0	6.8
	19～24才	203	7.9	25.1	58.6	8.4
	25～29才	148	8.1	23.6	55.4	12.8
	30～39才	229	7.9	31.0	49.8	11.4
	40～49才	84	3.6	25.0	53.6	17.9
	50才以上	13	0.0	23.1	61.5	15.4
	女性	296	3.0	24.3	59.5	13.2
	3～9才	11	0.0	0.0	81.8	18.2
	10～12才	17	0.0	23.5	64.7	11.8
	13～15才	10	0.0	20.0	70.0	10.0
	16～18才	20	0.0	25.0	60.0	15.0
19～24才	58	0.0	25.9	74.1	0.0	
25～29才	45	11.1	26.7	51.1	11.1	
30～39才	90	3.3	28.9	47.8	20.0	
40～49才	42	2.4	19.0	59.5	19.0	
50才以上	3	0.0	0.0	100.0	0.0	
プレイ 頻度別	ヘビーユーザー	431	9.3	25.1	53.4	12.3
	ミドルユーザー	494	4.7	26.9	58.5	9.9
	ライトユーザー	246	4.5	23.2	58.9	13.4
保有ハードウェア別 (※最新3機種)	Wii	664	7.2	26.4	54.8	11.6
	プレイステーション3	558	7.5	28.9	52.2	11.5
	Xbox360	230	19.6	40.4	32.2	7.8
最多 使用ハードウェア別 (上位7機種)	PSP プレイステーション・ポータブル	219	6.4	26.9	61.6	5.0
	プレイステーション3	161	4.3	29.2	57.1	9.3
	ニンテンドー DS / DS Lite	153	0.7	28.8	62.7	7.8
	ニンテンドー DSi / DSi LL	79	3.8	20.3	67.1	8.9
	Wii	55	0.0	29.1	58.2	12.7
	プレイステーション2	51	3.9	19.6	70.6	5.9
Xbox360	44	38.6	36.4	20.5	4.5	

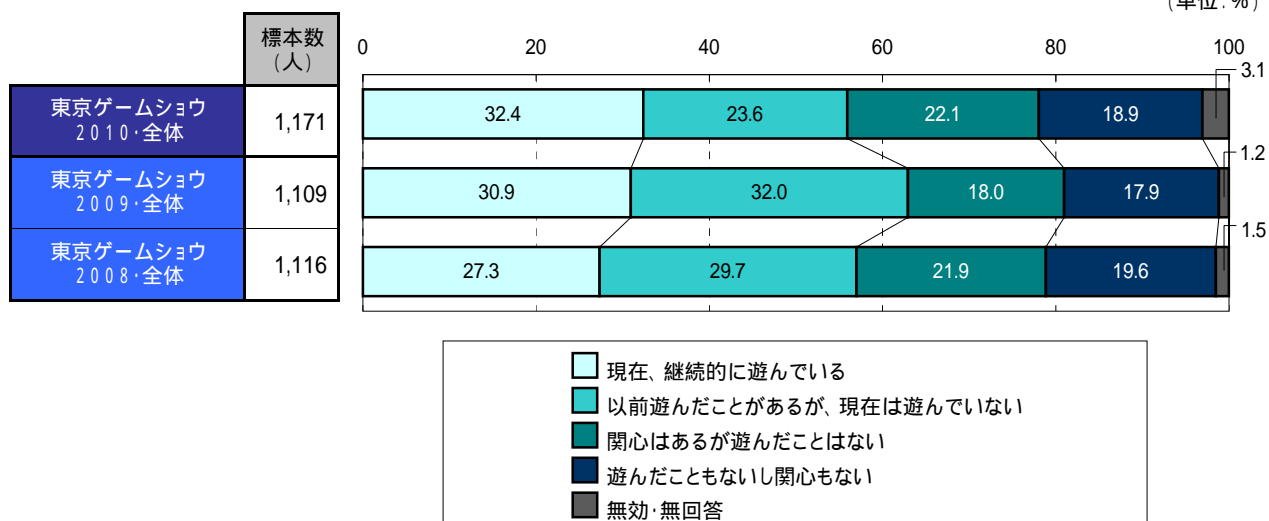
・「購入する予定だ」と回答したのは「PlayStation Move」が7.7%、「Kinect」は6.3%。
 ・「プレイステーション3」最多使用者のうち「PlayStation Move」を「購入する予定だ」と回答したのは13.7%。
 ・「Xbox360」最多使用者のうち「Kinect」を「購入する予定だ」と回答したのは38.6%にのぼる。

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。 iPhone、Xperiaなどスマートフォン向けゲームは除きます。

(単位: %)



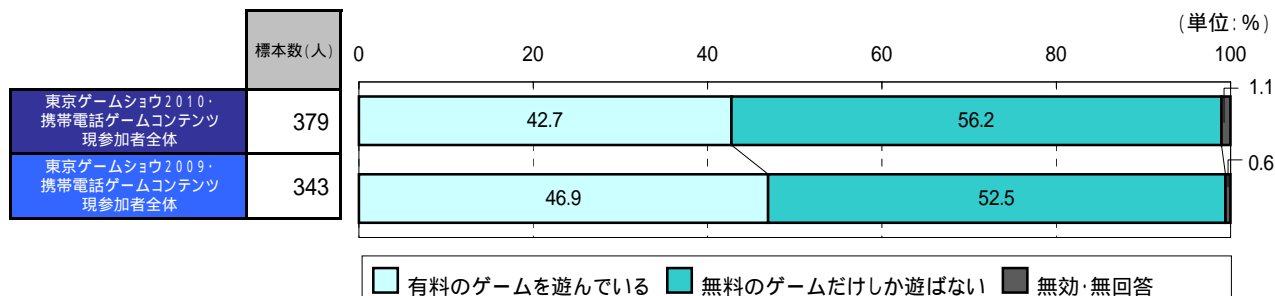
(単位: %)

		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 2010・全体		1,171	32.4	23.6	22.1	18.9	3.1
男女・年齢別	男性	875	30.1	24.7	22.1	19.9	3.3
	3～9才	8	0.0	25.0	62.5	12.5	0.0
	10～12才	40	25.0	10.0	27.5	25.0	12.5
	13～15才	62	24.2	19.4	25.8	27.4	3.2
	16～18才	88	31.8	23.9	26.1	14.8	3.4
	19～24才	203	33.0	27.6	16.3	19.7	3.4
	25～29才	148	27.7	27.0	21.6	20.3	3.4
	30～39才	229	34.1	24.0	19.7	21.0	1.3
	40～49才	84	26.2	25.0	28.6	16.7	3.6
	50才以上	13	15.4	38.5	30.8	7.7	7.7
	女性	296	39.2	20.3	22.3	15.9	2.4
	3～9才	11	9.1	18.2	27.3	36.4	9.1
	10～12才	17	29.4	5.9	29.4	23.5	11.8
13～15才	10	40.0	0.0	50.0	0.0	10.0	
16～18才	20	40.0	10.0	30.0	20.0	0.0	
19～24才	58	48.3	19.0	13.8	17.2	1.7	
25～29才	45	37.8	40.0	13.3	8.9	0.0	
30～39才	90	44.4	20.0	22.2	12.2	1.1	
40～49才	42	31.0	14.3	28.6	23.8	2.4	
50才以上	3	0.0	66.7	33.3	0.0	0.0	
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	431	29.9	23.0	21.6	23.4	2.1
	ミドルユーザー	494	36.2	24.3	20.6	16.2	2.6
	ライトユーザー	246	28.9	23.2	26.0	16.3	5.7

・「現在、継続的に遊んでいる」のは全体の32.4%。前々回(27.3%)、前回(30.9%)から2年連続で増加している。
 ・男女別では男性より女性の方が「現在、継続的に遊んでいる」割合が高い(男性:30.1%、女性:39.2%)。
 ・「19～24才」の女性は48.3%が「現在、継続的に遊んでいる」と回答。
 ・家庭用ゲームプレイ頻度別では「ミドルユーザー」が最も「現在、継続的に遊んでいる」割合が高い(36.2%)。

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

【携帯電話ゲームコンテンツを「現在、継続的に遊んでいる」と回答した人(=携帯電話ゲームコンテンツ現参加者)のみ】
【質問】 携帯電話ゲームコンテンツのうち、有料のゲームを遊んでいますか。

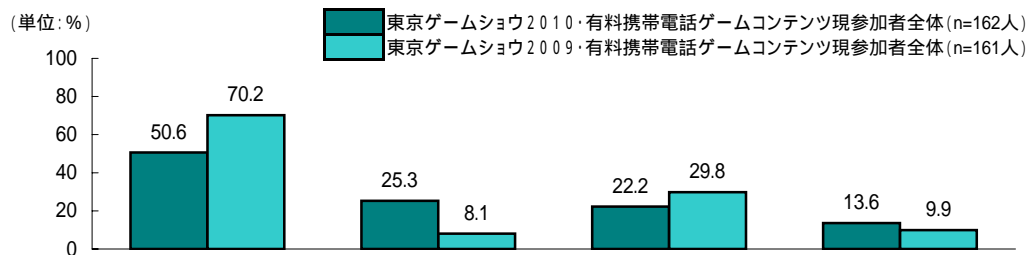


(単位: %)

		標本数(人)	有料のゲームを遊んでいる	無料のゲームだけしか遊ばない	無効・無回答
東京ゲームショー2010・携帯電話ゲームコンテンツ現参加者全体		379	42.7	56.2	1.1
男女別	男性	263	44.9	54.0	1.1
	女性	116	37.9	61.2	0.9
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	129	45.0	53.5	1.6
	ミドルユーザー	179	40.2	59.2	0.6
	ライトユーザー	71	45.1	53.5	1.4

3. 有料携帯電話ゲームコンテンツの課金形態 【有料携帯電話ゲームコンテンツ現参加者ベース】(複数回答)

【携帯電話ゲームコンテンツのうち「有料のゲームを遊んでいる」と回答した人(=有料携帯電話ゲームコンテンツ現参加者)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。当てはまるものをすべてお教えてください。



(単位: %)

		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
東京ゲームショー2010・有料携帯電話ゲームコンテンツ現参加者全体		162	50.6	25.3	22.2	13.6
男女別	男性	118	49.2	26.3	20.3	15.3
	女性	44	54.5	22.7	27.3	9.1
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	58	55.2	25.9	19.0	17.2
	ミドルユーザー	72	52.8	25.0	23.6	8.3
	ライトユーザー	32	37.5	25.0	25.0	18.8

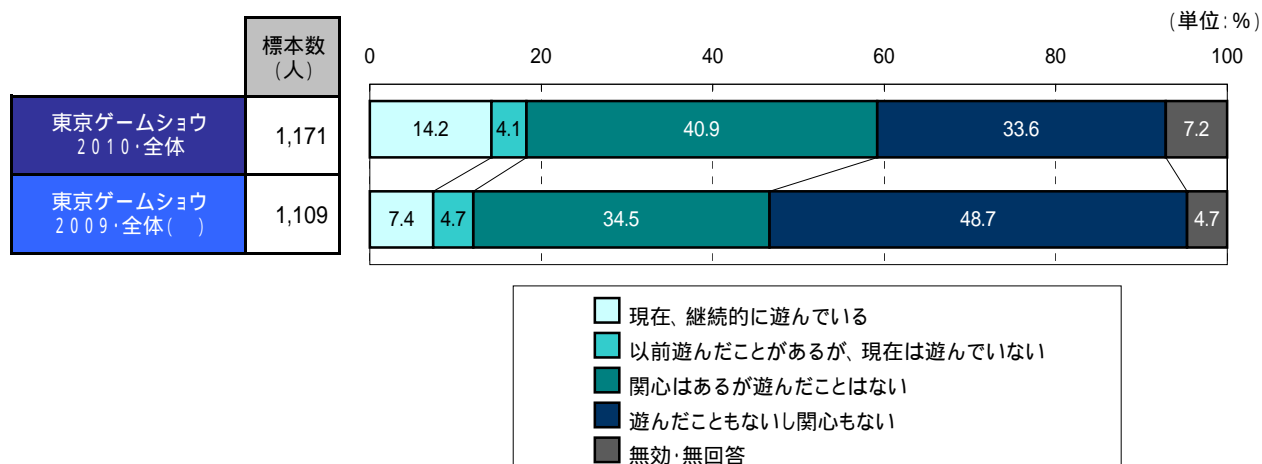
(単位: %)

・有料携帯電話ゲームコンテンツをプレイしているのは、携帯電話ゲームコンテンツ現参加者の42.7%に減少。
女性より男性の方がその割合が高い(男性:44.9%、女性:37.9%)。
課金形態は「定額課金」が最多(50.6%)。次いで「アイテムやアバターへの課金」が前回より大幅に増加し25.3%。

スマートフォン・PDA向けゲームのプレイ状況

1. スマートフォン・PDA向けゲームのプレイ経験

[質問] スマートフォン・PDA(iPhone/iPad/iPod touch, Xperiaなど)向けゲームを遊んでいますか。



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

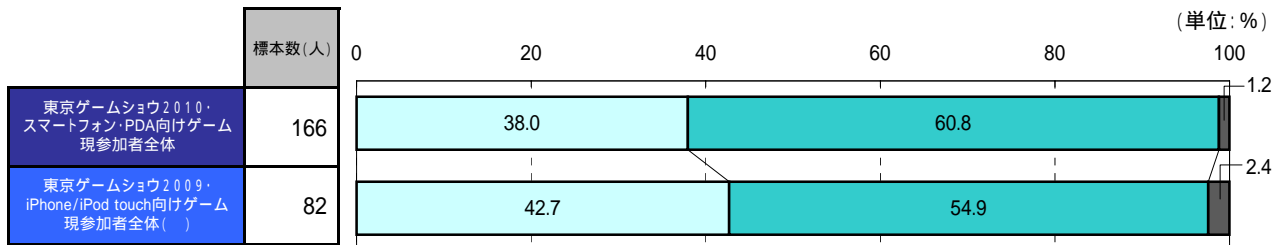
		標本数 (人)	現在、継続的に遊んでいる	以前遊んだことがあるが、現在は遊んでいない	関心はあるが遊んだことはない	遊んだこともないし関心もない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2010・全体		1,171	14.2	4.1	40.9	33.6	7.2
男女・年齢別	男性	875	16.2	4.3	39.9	32.3	7.2
	3～9才	8	25.0	0.0	50.0	12.5	12.5
	10～12才	40	17.5	0.0	25.0	40.0	17.5
	13～15才	62	16.1	1.6	40.3	40.3	1.6
	16～18才	88	14.8	3.4	43.2	31.8	6.8
	19～24才	203	19.2	3.9	36.0	34.5	6.4
	25～29才	148	15.5	7.4	38.5	32.4	6.1
	30～39才	229	15.7	3.1	40.2	32.8	8.3
	40～49才	84	10.7	8.3	52.4	21.4	7.1
	50才以上	13	23.1	7.7	46.2	15.4	7.7
	女性	296	8.1	3.4	43.9	37.5	7.1
	3～9才	11	9.1	0.0	18.2	54.5	18.2
	10～12才	17	17.6	5.9	29.4	47.1	0.0
	13～15才	10	0.0	0.0	50.0	30.0	20.0
	16～18才	20	5.0	5.0	50.0	40.0	0.0
19～24才	58	10.3	3.4	43.1	39.7	3.4	
25～29才	45	8.9	8.9	40.0	37.8	4.4	
30～39才	90	7.8	1.1	50.0	35.6	5.6	
40～49才	42	4.8	2.4	42.9	31.0	19.0	
50才以上	3	0.0	0.0	66.7	33.3	0.0	
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	431	13.9	2.8	36.2	40.1	7.0
	ミドルユーザー	494	15.2	4.9	42.5	30.2	7.3
	ライトユーザー	246	12.6	4.9	45.9	29.3	7.3

東京ゲームショウ2009調査時は「iPhone/iPod touch向けゲーム」として質問していた。

- ・「関心はあるが遊んだことはない」が最も多く40.9%。「現在、継続的に遊んでいる」のは14.2%。
- ・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:16.2%、女性:8.1%)。
- ・家庭用ゲームプレイ頻度別では「ミドルユーザー」が最も「現在、継続的に遊んでいる」割合が高い(15.2%)。

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

【スマートフォン・PDA向けゲームを「現在、継続的に遊んでいる」と回答した人(=スマートフォン・PDA向けゲーム現参加者)のみ】
【質問】 スマートフォン・PDA(iPhone/iPad/iPod touch, Xperiaなど)向けゲームのうち、有料のゲームを遊んでいますか。



□ 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

(単位: %)

		標本数(人)	有料のゲームを遊んでいる	無料のゲームだけしか遊ばない	無効・無回答
東京ゲームショー2010・スマートフォン・PDA向けゲーム現参加者全体		166	38.0	60.8	1.2
男女別	男性	142	39.4	60.6	0.0
	女性	24	29.2	62.5	8.3
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	60	45.0	53.3	1.7
	ミドルユーザー	75	32.0	68.0	0.0
	ライトユーザー	31	38.7	58.1	3.2

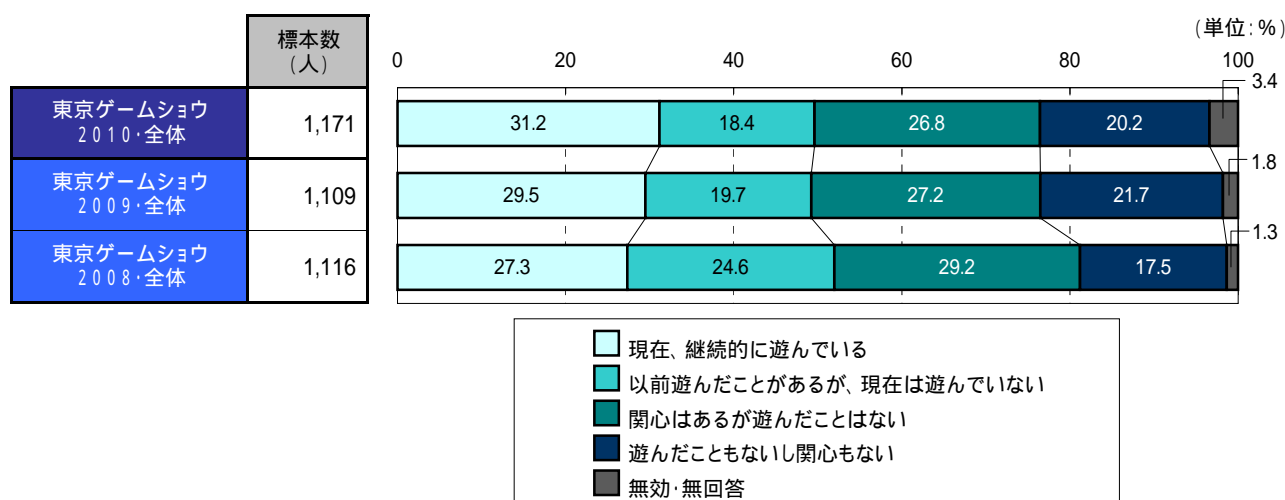
東京ゲームショー2009調査時は「iPhone/iPod touch向けゲーム」として質問していた。

・スマートフォン・PDA向け有料ゲームをプレイしているのは、スマートフォン・PDA向けゲーム現参加者の38.0%。
女性より男性の方がスマートフォン・PDA向け有料ゲームをプレイしている割合が高い(男性:39.4%、女性:29.2%)。
家庭用ゲームプレイ頻度別では、「ヘビーユーザー」が有料のゲームを遊んでいる割合が高い(45.0%)。

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。

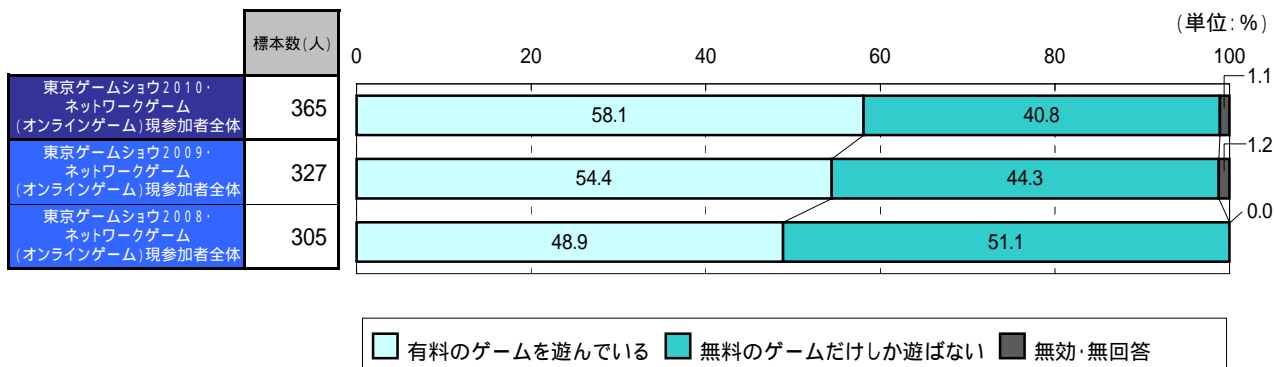


		標本数 (人)	現在、継続的に遊んでいる	以前遊んだことがあるが現在は遊んでいない	関心はあるが遊んだことはない	遊んだこともないし関心もない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2010・全体		1,171	31.2	18.4	26.8	20.2	3.4
男女・年齢別	男性	875	35.5	18.2	25.3	17.6	3.4
	3～9才	8	12.5	12.5	25.0	50.0	0.0
	10～12才	40	35.0	10.0	22.5	20.0	12.5
	13～15才	62	41.9	8.1	29.0	19.4	1.6
	16～18才	88	42.0	20.5	22.7	10.2	4.5
	19～24才	203	38.9	19.7	23.6	16.3	1.5
	25～29才	148	33.1	22.3	20.3	20.9	3.4
	30～39才	229	38.0	19.7	24.9	15.3	2.2
	40～49才	84	17.9	15.5	38.1	21.4	7.1
	50才以上	13	23.1	0.0	38.5	30.8	7.7
	女性	296	18.2	19.3	31.4	27.7	3.4
	3～9才	11	18.2	9.1	9.1	45.5	18.2
	10～12才	17	5.9	23.5	17.6	52.9	0.0
	13～15才	10	10.0	10.0	40.0	20.0	20.0
16～18才	20	10.0	20.0	45.0	25.0	0.0	
19～24才	58	20.7	27.6	25.9	25.9	0.0	
25～29才	45	22.2	22.2	26.7	28.9	0.0	
30～39才	90	23.3	14.4	36.7	22.2	3.3	
40～49才	42	11.9	16.7	33.3	31.0	7.1	
50才以上	3	0.0	33.3	66.7	0.0	0.0	
家庭用ゲーム機別	ヘビーユーザー	431	41.8	16.7	19.7	18.1	3.7
	ミドルユーザー	494	28.3	19.4	28.3	20.6	3.2
	ライトユーザー	246	18.3	19.5	36.2	22.8	3.3

・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31.2%。前々回(27.3%)、前回(29.5%)と2年連続で増加している。
 ・男女別では女性より男性の方が「現在、継続的に遊んでいる」割合が高い(男性:35.5%、女性:18.2%)。
 ・家庭用ゲーム機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、有料のゲームを遊んでいますか。

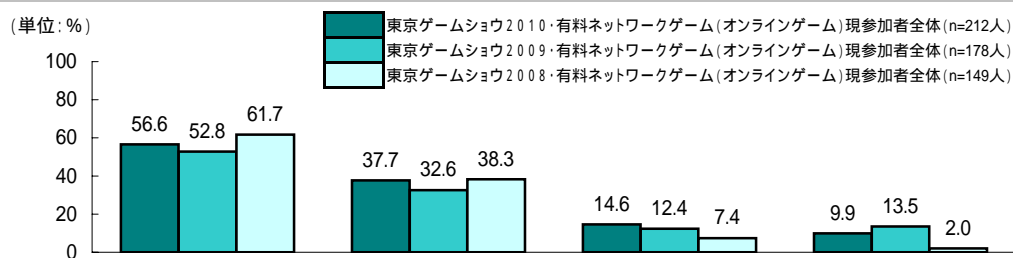


(単位: %)

	標本数(人)	有料のゲームを遊んでいる	無料のゲームだけしか遊ばない	無効・無回答
東京ゲームショー2010・ネットワークゲーム(オンラインゲーム)現参加者全体	365	58.1	40.8	1.1
男女別				
男性	311	60.1	38.6	1.3
女性	54	46.3	53.7	0.0
プレイ頻度別				
ヘビーユーザー	180	60.0	39.4	0.6
ミドルユーザー	140	57.9	40.0	2.1
ライトユーザー	45	51.1	48.9	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。当てはまるものをすべてお教えてください。



(単位: %)

	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
東京ゲームショー2010・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	212	56.6	37.7	14.6	9.9
男女別					
男性	187	55.1	37.4	15.0	10.2
女性	25	68.0	40.0	12.0	8.0
プレイ頻度別					
ヘビーユーザー	108	54.6	35.2	16.7	12.0
ミドルユーザー	81	59.3	38.3	8.6	8.6
ライトユーザー	23	56.5	47.8	26.1	4.3

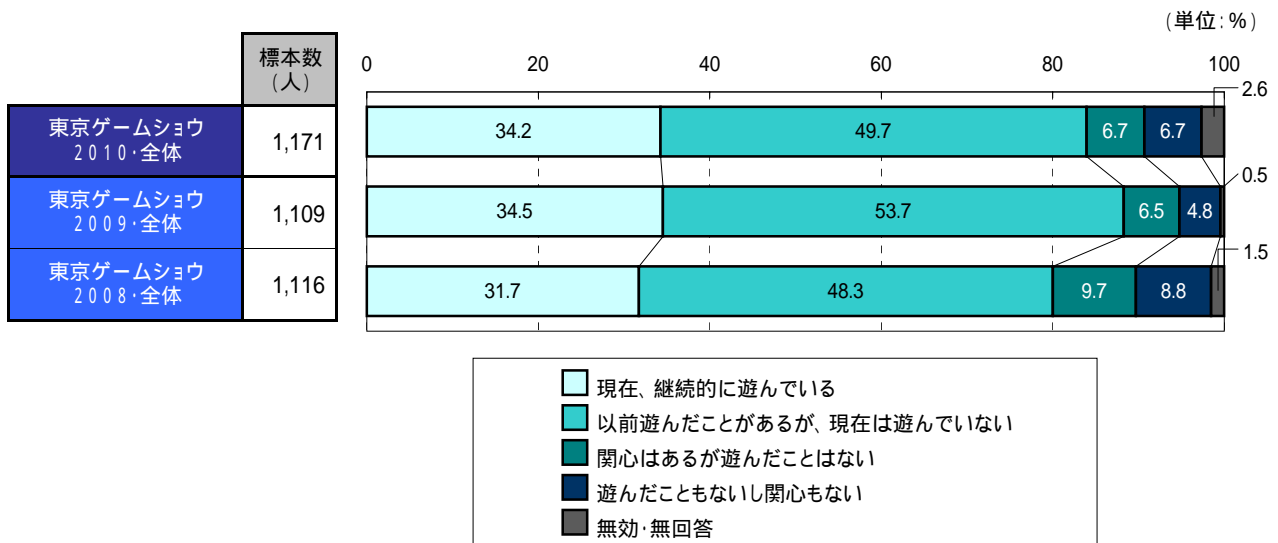
(単位: %)

・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58.1%。前々回(48.9%)、前回(54.4%)から2年連続で増加した。
・課金形態は「定額課金」が最多(56.6%)。「アイテムやアバターへの課金」は37.7%。

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 2010・全体		1,171	34.2	49.7	6.7	6.7	2.6
男女・年齢別	男性	875	35.4	48.8	6.5	6.4	2.9
	3～9才	8	37.5	37.5	0.0	12.5	12.5
	10～12才	40	40.0	37.5	5.0	5.0	12.5
	13～15才	62	40.3	35.5	6.5	8.1	9.7
	16～18才	88	51.1	28.4	9.1	8.0	3.4
	19～24才	203	39.4	44.3	8.4	6.4	1.5
	25～29才	148	37.2	43.2	6.1	10.8	2.7
	30～39才	229	27.9	63.3	3.9	3.9	0.9
	40～49才	84	23.8	63.1	8.3	3.6	1.2
	50才以上	13	15.4	76.9	7.7	0.0	0.0
	女性	296	30.7	52.4	7.4	7.4	2.0
	3～9才	11	27.3	63.6	0.0	0.0	9.1
	10～12才	17	29.4	58.8	5.9	0.0	5.9
	13～15才	10	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0
16～18才	20	55.0	25.0	0.0	20.0	0.0	
19～24才	58	37.9	46.6	6.9	6.9	1.7	
25～29才	45	31.1	51.1	8.9	6.7	2.2	
30～39才	90	25.6	57.8	8.9	6.7	1.1	
40～49才	42	19.0	59.5	9.5	9.5	2.4	
50才以上	3	0.0	33.3	33.3	33.3	0.0	
プレイ頻度別	ヘビーユーザー	431	41.1	42.0	7.7	6.3	3.0
	ミドルユーザー	494	31.8	53.2	6.3	5.9	2.8
	ライトユーザー	246	27.2	56.1	6.1	8.9	1.6

・「現在、継続的に遊んでいる」のは34.2%。最も多いのは「以前遊んだことがあるが、現在は遊んでいない」人で49.7%。
 ・男女年齢別では、「16～18才」の男女および「13～15才」の女性は、いずれも半数以上が「現在、継続的に遊んでいる」と回答。

ゲーム周辺事情

1. SNSおよびソーシャルゲームの利用状況

(1) SNSおよびソーシャルゲームの利用状況

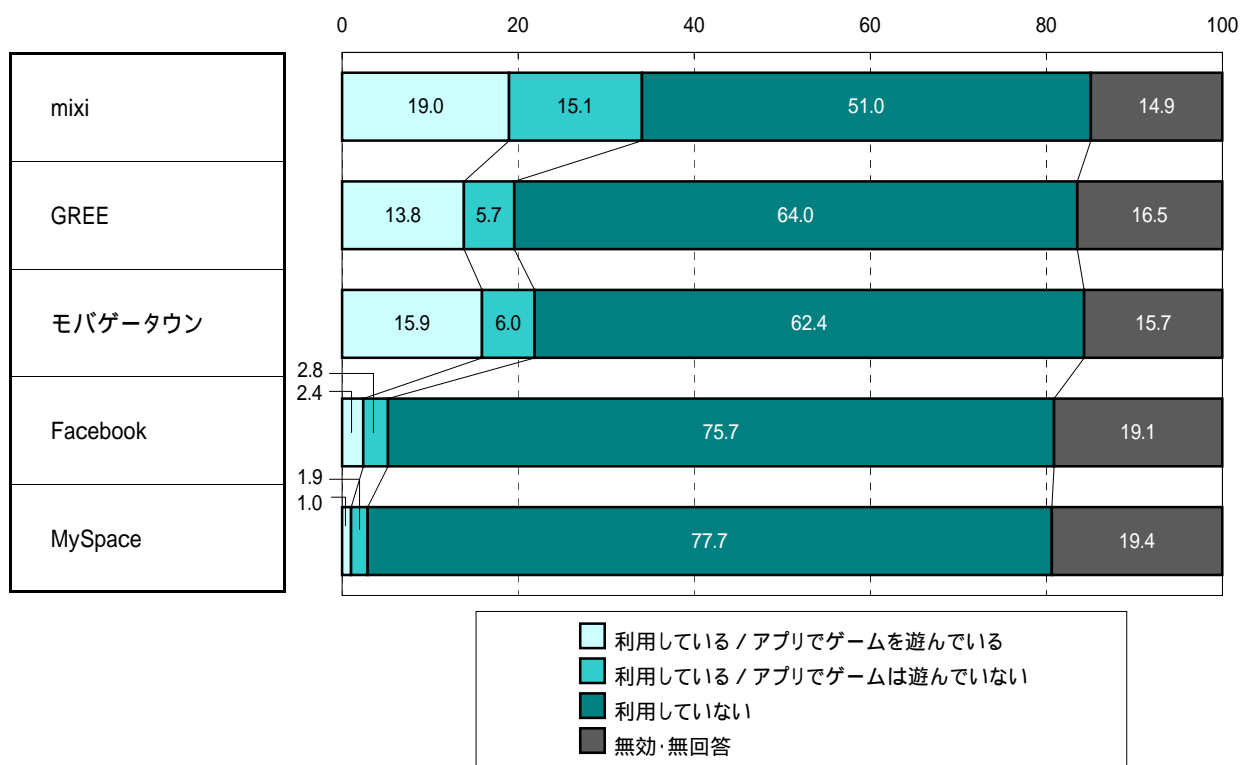
【質問】 以下の ~ のSNSを利用していますか。また、そのSNS上で遊べるアプリでゲームを遊んでいますか。
最も近いものをお選びください。

mixi GREE モバゲータウン Facebook MySpace

SNSおよびソーシャルゲームの利用状況(全体)

東京ゲームショー2010・全体(n=1,171人)

(単位:%)



最も利用率が高いSNSは「mixi」。「利用している / アプリでゲームを遊んでいる」(アプリゲーム利用者)が19.0%、「利用している / アプリでゲームは遊んでいない」(アプリゲーム以外利用者)が15.1%と、合計で34.1%が利用している。次いで「モバゲータウン」が21.9%(アプリゲーム利用者:15.9%、アプリゲーム以外利用者:6.0%)、「GREE」が19.6%(アプリゲーム利用者:13.8%、アプリゲーム以外利用者:5.7%)と続く。

男女別のアプリゲームの利用率は、「mixi」と「GREE」は女性の方が高く(「mixi」男性:17.3%、「mixi」女性:24.0% / 「GREE」男性:12.8%、「GREE」女性:16.9%)、「モバゲータウン」は男性の方が高い(男性:16.6%、女性:13.9%)。

家庭用ゲームプレイ頻度別では、「mixi」「GREE」「モバゲータウン」「Facebook」において、「ミドルユーザー」が最もアプリゲーム利用率が高い。

SNSおよびソーシャルゲームの利用状況
(男女・年齢別/家庭用ゲームプレイ頻度別/各業態ゲーム現参加者別)

		mixi				GREE				
		標本数 (人)	利用しているゲームを プレイしているゲームを	利用していないゲームは	利用していない	無効・無回答	利用しているゲームを プレイしているゲームを	利用していないゲームは	利用していない	無効・無回答
東京ゲームショー2010・全体		1,171	19.0	15.1	51.0	14.9	13.8	5.7	64.0	16.5
男女・年齢別	男性	875	17.3	15.2	52.3	15.2	12.8	5.8	64.2	17.1
	3～9才	8	25.0	0.0	62.5	12.5	0.0	0.0	87.5	12.5
	10～12才	40	12.5	2.5	62.5	22.5	17.5	2.5	60.0	20.0
	13～15才	62	9.7	4.8	74.2	11.3	16.1	8.1	66.1	9.7
	16～18才	88	17.0	13.6	60.2	9.1	14.8	12.5	62.5	10.2
	19～24才	203	26.1	19.2	43.8	10.8	13.8	6.9	66.5	12.8
	25～29才	148	17.6	25.0	44.6	12.8	11.5	4.1	65.5	18.9
	30～39才	229	15.3	14.8	51.1	18.8	12.7	4.8	61.6	21.0
	40～49才	84	10.7	8.3	54.8	26.2	8.3	2.4	63.1	26.2
	50才以上	13	0.0	0.0	84.6	15.4	7.7	7.7	69.2	15.4
	女性	296	24.0	14.9	47.0	14.2	16.9	5.4	63.2	14.5
	3～9才	11	0.0	0.0	72.7	27.3	0.0	0.0	72.7	27.3
	10～12才	17	5.9	5.9	82.4	5.9	5.9	5.9	82.4	5.9
	13～15才	10	10.0	0.0	50.0	40.0	10.0	10.0	50.0	30.0
	16～18才	20	45.0	10.0	40.0	5.0	30.0	0.0	60.0	10.0
	19～24才	58	44.8	17.2	29.3	8.6	20.7	3.4	65.5	10.3
	25～29才	45	26.7	28.9	42.2	2.2	17.8	11.1	64.4	6.7
	30～39才	90	21.1	14.4	45.6	18.9	15.6	6.7	56.7	21.1
	40～49才	42	7.1	11.9	59.5	21.4	19.0	2.4	66.7	11.9
50才以上	3	0.0	0.0	66.7	33.3	0.0	0.0	66.7	33.3	
家庭用ゲーム プレイ頻度別	ヘビーユーザー	431	18.6	13.2	52.9	15.3	13.5	5.3	63.8	17.4
	ミドルユーザー	494	21.5	18.0	46.2	14.4	16.2	5.5	63.0	15.4
	ライトユーザー	246	14.6	12.6	57.3	15.4	9.8	6.9	66.3	17.1
各業態ゲーム 現参加者別	携帯電話ゲームコンテンツ 現参加者	379	31.4	16.1	39.1	13.5	30.9	5.8	49.1	14.2
	スマートフォン・PDA向け ゲーム現参加者	166	24.7	18.1	41.0	16.3	12.0	4.8	60.8	22.3
	ネットワークゲーム (オンラインゲーム)現参加者	365	27.1	12.9	47.1	12.9	15.1	6.6	62.7	15.6
	アーケードゲーム 現参加者	401	24.4	16.0	44.1	15.5	16.7	7.5	59.1	16.7

(単位:%)

モバゲータウン

利用しているゲーム/アプリを遊んでいる	利用していないゲーム/アプリを遊んでいない	利用していない	無効・無回答
15.9	6.0	62.4	15.7
16.6	5.7	61.6	16.1
0.0	0.0	87.5	12.5
22.5	0.0	60.0	17.5
24.2	6.5	62.9	6.5
28.4	14.8	46.6	10.2
19.7	8.4	59.6	12.3
10.8	4.7	66.2	18.2
16.2	3.1	62.0	18.8
3.6	2.4	66.7	27.4
0.0	0.0	84.6	15.4
13.9	6.8	64.9	14.5
0.0	0.0	72.7	27.3
0.0	11.8	82.4	5.9
30.0	10.0	40.0	20.0
30.0	5.0	55.0	10.0
15.5	5.2	70.7	8.6
13.3	8.9	73.3	4.4
15.6	5.6	60.0	18.9
4.8	9.5	61.9	23.8
33.3	0.0	33.3	33.3
15.3	7.0	61.9	15.8
18.8	5.1	60.5	15.6
11.0	6.1	67.1	15.9
35.1	6.3	46.4	12.1
18.7	6.0	56.6	18.7
20.3	5.8	61.4	12.6
18.2	9.2	57.4	15.2

Facebook

利用しているゲーム/アプリを遊んでいる	利用していないゲーム/アプリを遊んでいない	利用していない	無効・無回答
2.4	2.8	75.7	19.1
2.9	3.1	74.6	19.4
0.0	0.0	87.5	12.5
10.0	0.0	67.5	22.5
0.0	3.2	82.3	14.5
2.3	1.1	84.1	12.5
2.0	5.9	77.8	14.3
4.1	2.7	74.3	18.9
2.6	3.1	69.9	24.5
2.4	1.2	66.7	29.8
7.7	0.0	76.9	15.4
1.0	2.0	78.7	18.2
0.0	0.0	72.7	27.3
0.0	0.0	94.1	5.9
0.0	0.0	60.0	40.0
0.0	5.0	85.0	10.0
3.4	1.7	86.2	8.6
0.0	4.4	86.7	8.9
0.0	2.2	72.2	25.6
2.4	0.0	71.4	26.2
0.0	0.0	66.7	33.3
2.1	3.2	75.9	18.8
2.6	2.0	76.5	18.8
2.4	3.7	73.6	20.3
3.7	2.4	76.3	17.7
9.6	8.4	62.0	19.9
3.8	3.0	76.4	16.7
3.2	2.5	75.1	19.2

MySpace

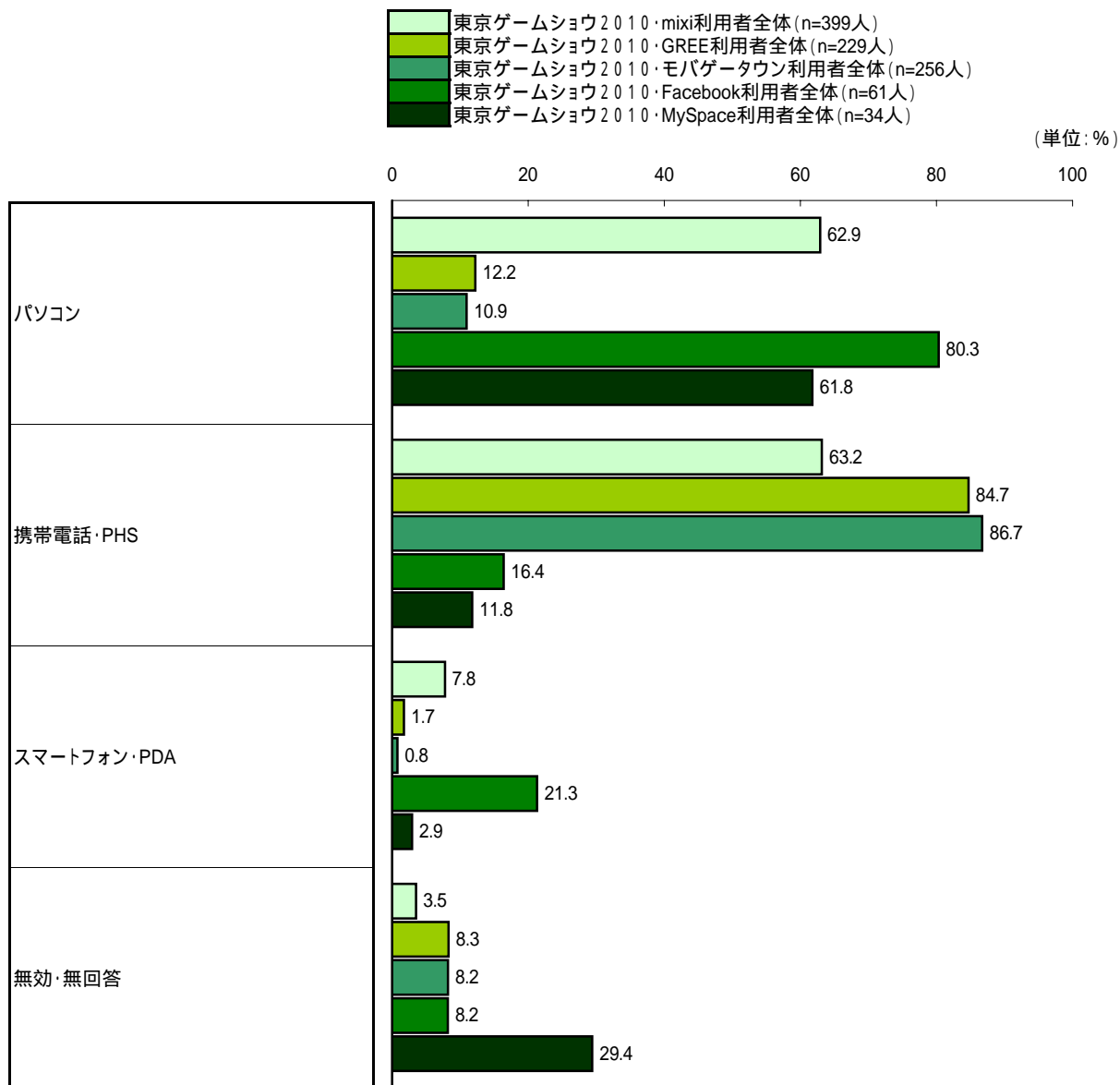
利用しているゲーム/アプリを遊んでいる	利用していないゲーム/アプリを遊んでいない	利用していない	無効・無回答
1.0	1.9	77.7	19.4
1.0	1.6	77.5	19.9
0.0	0.0	87.5	12.5
7.5	2.5	67.5	22.5
0.0	1.6	83.9	14.5
2.3	2.3	84.1	11.4
0.5	1.0	83.3	15.3
0.7	0.7	77.0	21.6
0.4	1.7	73.4	24.5
1.2	2.4	67.9	28.6
0.0	7.7	76.9	15.4
1.0	2.7	78.4	17.9
0.0	0.0	72.7	27.3
0.0	0.0	94.1	5.9
0.0	0.0	60.0	40.0
0.0	5.0	85.0	10.0
3.4	1.7	84.5	10.3
0.0	6.7	86.7	6.7
1.1	3.3	71.1	24.4
0.0	0.0	73.8	26.2
0.0	0.0	66.7	33.3
1.2	1.2	78.2	19.5
1.0	1.8	78.3	18.8
0.8	3.3	75.6	20.3
1.1	2.4	78.4	18.2
1.8	3.6	71.7	22.9
1.1	2.2	80.0	16.7
1.7	2.0	76.8	19.5

(単位: %)

(2) SNS利用の際の使用ハードウェア【各SNS利用者ベース】

【～の各SNSについて「利用している/アプリでゲームを遊んでいる」または「利用している/アプリでゲームは遊んでいない」と回答した人(=SNS利用者)のみ】
 【質問】そのSNSを利用する際に使用するハードウェアをすべてお選びください。

SNS利用の際の使用ハードウェア(全体)

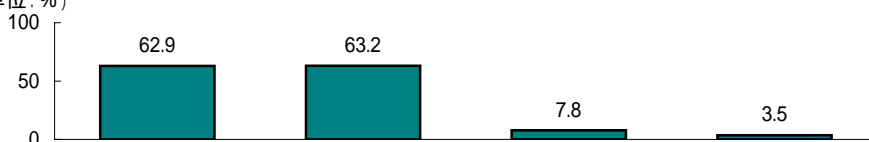


・「mixi」は「パソコン」(62.9%)、「携帯電話・PHS」(63.2%)からの利用がともに6割を超えてほぼ同数。「GREE」および「モバゲータウン」は「携帯電話・PHS」からの利用が8割以上(「GREE」:84.7%、「モバゲータウン」:86.7%)で圧倒的に多い。「Facebook」および「MySpace」は「携帯電話・PHS」(「Facebook」:16.4%、「MySpace」:11.8%)よりも「パソコン」からの利用が多い(「Facebook」:80.3%、「MySpace」:61.8%)。
 ・「Facebook」では、「スマートフォン・PDA」からの利用が21.3%に達し、他のSNSより突出して多くなっている。
 ・「Facebook」以外のSNSにおいては、アプリゲームの利用者の方が、非利用者よりも「携帯電話・PHS」からの利用率が高い傾向が見られる。

SNS利用の際の使用ハードウェア (各SNS別)

(男女別 / 家庭用ゲームプレイ頻度別 / 同SNSのアプリゲーム利用状況別 / 各業態ゲーム現参加者別)

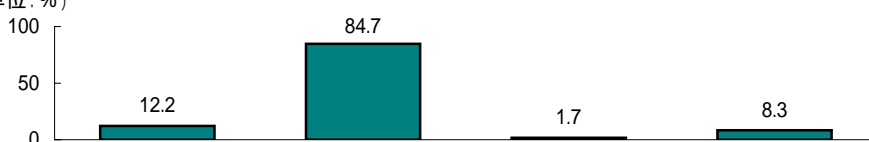
東京ゲームショウ2010・ (単位:%)
mixi利用者全体
(n=399人)



		標本数(人)	パソコン	携帯電話・PHS	スマートフォン・PDA	無効・無回答
東京ゲームショウ2010・mixi利用者全体		399	62.9	63.2	7.8	3.5
男女別	男性	284	63.7	59.9	9.9	3.5
	女性	115	60.9	71.3	2.6	3.5
家庭用ゲーム プレイ頻度別	ヘビーユーザー	137	63.5	62.8	10.2	3.6
	ミドルユーザー	195	64.1	64.1	5.1	3.1
	ライトユーザー	67	58.2	61.2	10.4	4.5
mixi アプリゲーム 利用状況別	mixiアプリゲーム利用者	222	62.2	73.4	5.4	3.2
	mixiアプリゲーム非利用者	177	63.8	50.3	10.7	4.0
各業態 ゲーム 現参加者別	携帯電話ゲームコンテンツ現参加者	180	57.8	73.3	5.0	2.8
	スマートフォン・PDA向けゲーム現参加者	71	59.2	42.3	32.4	2.8
	ネットワークゲーム(オンラインゲーム)現参加者	146	69.2	59.6	8.2	1.4
	アーケードゲーム現参加者	162	63.0	69.1	8.0	1.9

(単位:%)

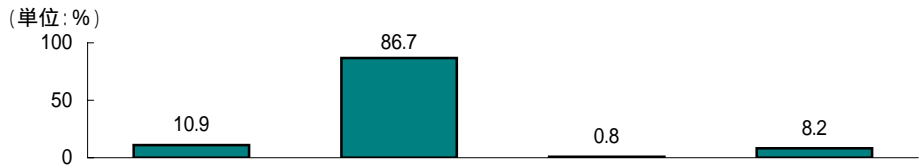
東京ゲームショウ2010・ (単位:%)
GREE利用者全体
(n=229人)



		標本数(人)	パソコン	携帯電話・PHS	スマートフォン・PDA	無効・無回答
東京ゲームショウ2010・GREE利用者全体		229	12.2	84.7	1.7	8.3
男女別	男性	163	13.5	82.8	2.5	8.6
	女性	66	9.1	89.4	0.0	7.6
家庭用ゲーム プレイ頻度別	ヘビーユーザー	81	13.6	81.5	1.2	8.6
	ミドルユーザー	107	10.3	86.0	0.9	8.4
	ライトユーザー	41	14.6	87.8	4.9	7.3
GREE アプリゲーム 利用状況別	GREEアプリゲーム利用者	162	9.9	89.5	1.2	6.8
	GREEアプリゲーム非利用者	67	17.9	73.1	3.0	11.9
各業態 ゲーム 現参加者別	携帯電話ゲームコンテンツ現参加者	139	11.5	85.6	0.7	9.4
	スマートフォン・PDA向けゲーム現参加者	28	25.0	71.4	10.7	7.1
	ネットワークゲーム(オンラインゲーム)現参加者	79	20.3	84.8	2.5	5.1
	アーケードゲーム現参加者	97	16.5	83.5	1.0	7.2

(単位:%)

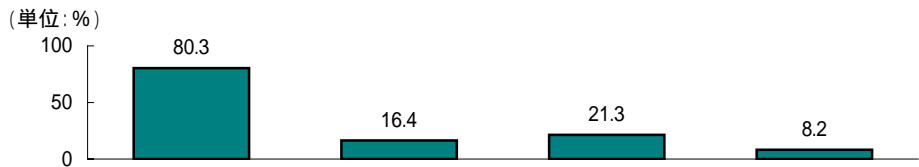
東京ゲームショウ2010・
モバゲータウン
利用者全体
(n=256人)



		標本数(人)	パソコン	携帯電話・PHS	スマートフォン・PDA	無効・無回答
東京ゲームショウ2010・モバゲータウン利用者全体		256	10.9	86.7	0.8	8.2
男女別	男性	195	12.8	86.2	1.0	8.7
	女性	61	4.9	88.5	0.0	6.6
家庭用ゲーム プレイ頻度別	ヘビーユーザー	96	14.6	86.5	0.0	5.2
	ミドルユーザー	118	4.2	91.5	0.8	6.8
	ライトユーザー	42	21.4	73.8	2.4	19.0
モバゲータウン アプリゲーム 利用状況別	モバゲータウンアプリゲーム利用者	186	8.6	89.2	1.1	7.5
	モバゲータウンアプリゲーム非利用者	70	17.1	80.0	0.0	10.0
各業態 ゲーム 現参加者別	携帯電話ゲームコンテンツ現参加者	157	9.6	89.8	0.6	7.0
	スマートフォン・PDA向けゲーム現参加者	41	12.2	80.5	2.4	9.8
	ネットワークゲーム(オンラインゲーム)現参加者	95	16.8	88.4	1.1	4.2
	アーケードゲーム現参加者	110	11.8	88.2	0.0	5.5

(単位: %)

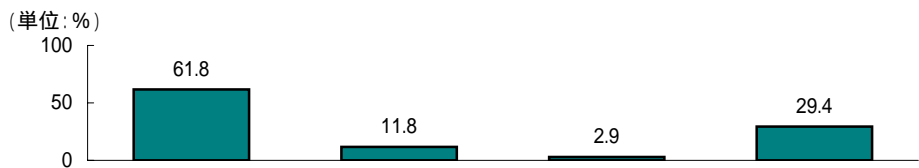
東京ゲームショウ2010・
Facebook利用者全体
(n=61人)



		標本数(人)	パソコン	携帯電話・PHS	スマートフォン・PDA	無効・無回答
東京ゲームショウ2010・Facebook利用者全体		61	80.3	16.4	21.3	8.2
男女別	男性	52	82.7	17.3	23.1	3.8
	女性	9	66.7	11.1	11.1	33.3
家庭用ゲーム プレイ頻度別	ヘビーユーザー	23	69.6	13.0	17.4	8.7
	ミドルユーザー	23	95.7	17.4	17.4	4.3
	ライトユーザー	15	73.3	20.0	33.3	13.3
Facebook アプリゲーム 利用状況別	Facebookアプリゲーム利用者	28	89.3	14.3	17.9	7.1
	Facebookアプリゲーム非利用者	33	72.7	18.2	24.2	9.1
各業態 ゲーム 現参加者別	携帯電話ゲームコンテンツ現参加者	23	91.3	26.1	8.7	8.7
	スマートフォン・PDA向けゲーム現参加者	30	83.3	10.0	26.7	6.7
	ネットワークゲーム(オンラインゲーム)現参加者	25	92.0	8.0	12.0	4.0
	アーケードゲーム現参加者	23	73.9	26.1	13.0	13.0

(単位: %)

東京ゲームショウ2010・
MySpace利用者全体
(n=34人)

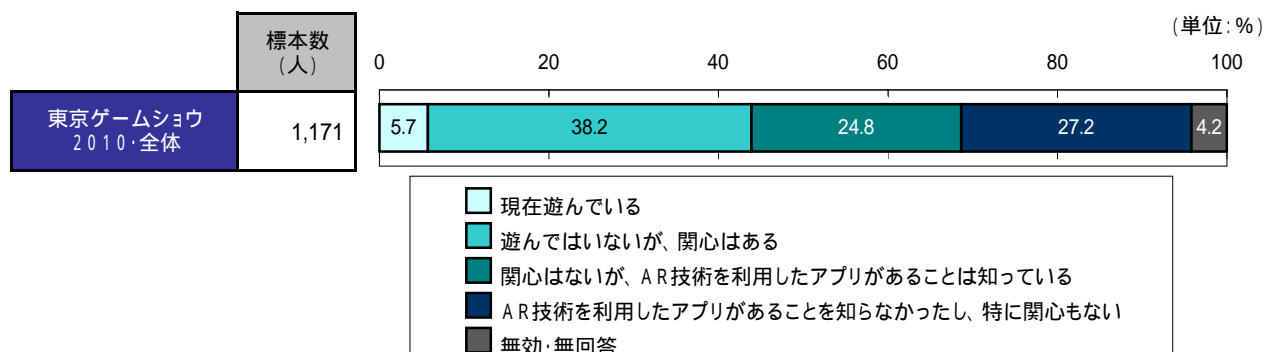


		標本数(人)	パソコン	携帯電話・PHS	スマートフォン・PDA	無効・無回答
東京ゲームショウ2010・MySpace利用者全体		34	61.8	11.8	2.9	29.4
男女別	男性	23	65.2	13.0	4.3	26.1
	女性	11	54.5	9.1	0.0	36.4
家庭用ゲーム プレイ頻度別	ヘビーユーザー	10	50.0	30.0	0.0	30.0
	ミドルユーザー	14	71.4	0.0	0.0	28.6
	ライトユーザー	10	60.0	10.0	10.0	30.0
MySpace アプリゲーム 利用状況別	MySpaceアプリゲーム利用者	12	75.0	16.7	8.3	16.7
	MySpaceアプリゲーム非利用者	22	54.5	9.1	0.0	36.4
各業態 ゲーム 現参加者別	携帯電話ゲームコンテンツ現参加者	13	61.5	7.7	0.0	30.8
	スマートフォン・PDA向けゲーム現参加者	9	66.7	11.1	0.0	22.2
	ネットワークゲーム(オンラインゲーム)現参加者	12	58.3	16.7	0.0	25.0
	アーケードゲーム現参加者	15	73.3	20.0	0.0	13.3

(単位: %)

2. AR (拡張現実) アプリの認知・利用状況

【質問】 あなたは、「ラプラス」のARカメラや「ガンダムAR」、「セカイカメラ」など、現実世界にヴァーチャルな情報を追加して表示する技術「AR(拡張現実)」を利用したゲーム(ARアプリ)があることをご存知ですか。あるいはこれらで遊んでいますか。



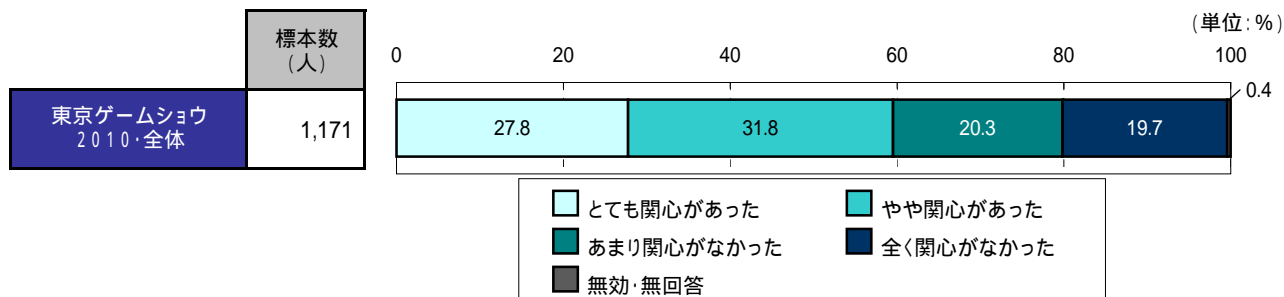
		標本数 (人)	現在遊んでいる	遊んではいないが、関心はある	関心はないが、AR技術を利用したアプリがあることは知っている	AR技術を利用したアプリがあることを知らなかったし、特に関心もない	無効・無回答
東京ゲームショー 2010・全体		1,171	5.7	38.2	24.8	27.2	4.2
男女・年齢別	男性	875	6.5	39.5	25.7	24.1	4.1
	3～9才	8	0.0	37.5	12.5	50.0	0.0
	10～12才	40	5.0	10.0	15.0	55.0	15.0
	13～15才	62	16.1	37.1	19.4	24.2	3.2
	16～18才	88	5.7	43.2	27.3	18.2	5.7
	19～24才	203	9.4	42.4	27.6	17.7	3.0
	25～29才	148	6.1	40.5	25.7	25.0	2.7
	30～39才	229	2.6	41.0	31.0	22.7	2.6
	40～49才	84	6.0	41.7	17.9	26.2	8.3
	50才以上	13	7.7	23.1	15.4	53.8	0.0
	女性	296	3.4	34.1	22.0	36.1	4.4
	3～9才	11	9.1	9.1	9.1	72.7	0.0
	10～12才	17	0.0	29.4	11.8	58.8	0.0
	13～15才	10	0.0	60.0	10.0	20.0	10.0
	16～18才	20	5.0	20.0	35.0	35.0	5.0
	19～24才	58	3.4	41.4	27.6	27.6	0.0
	25～29才	45	2.2	46.7	20.0	26.7	4.4
30～39才	90	5.6	28.9	18.9	38.9	7.8	
40～49才	42	0.0	33.3	23.8	38.1	4.8	
50才以上	3	0.0	0.0	66.7	33.3	0.0	
家庭用ゲーム別	ヘビーユーザー	431	6.7	37.4	27.4	24.6	3.9
	ミドルユーザー	494	4.9	39.5	24.3	26.9	4.5
	ライトユーザー	246	5.7	37.0	21.1	32.1	4.1
最多使用ハードウェア別	PSP 「プレイステーション・ポータブル」	219	9.1	41.1	23.7	24.7	1.4
	プレイステーション3	161	4.3	40.4	33.5	19.9	1.9
	ニンテンドー DS / DS Lite	153	5.2	39.2	23.5	28.8	3.3
	ニンテンドー DSi / DSi LL	79	5.1	38.0	25.3	27.8	3.8
	Wii	55	3.6	38.2	14.5	40.0	3.6
	プレイステーション2	51	0.0	39.2	31.4	29.4	0.0
Xbox360	44	9.1	29.5	45.5	15.9	0.0	

・AR(拡張現実)アプリを「現在遊んでいる」のは全体の5.7%。「遊んではいないが、関心はある」人が38.2%で最も多い。最多使用ハードウェア別では、「PSP」プレイステーション・ポータブル」(9.1%)および「Xbox360」(9.1%)の使用者が比較的ARアプリ現参加率が高かった。

3. 「サッカー」とゲーム

(1) 2010FIFAワールドカップ 南アフリカ大会に対する関心

【質問】 あなたは今年南アフリカで開催されたサッカーのワールドカップにどの程度関心がありましたか。



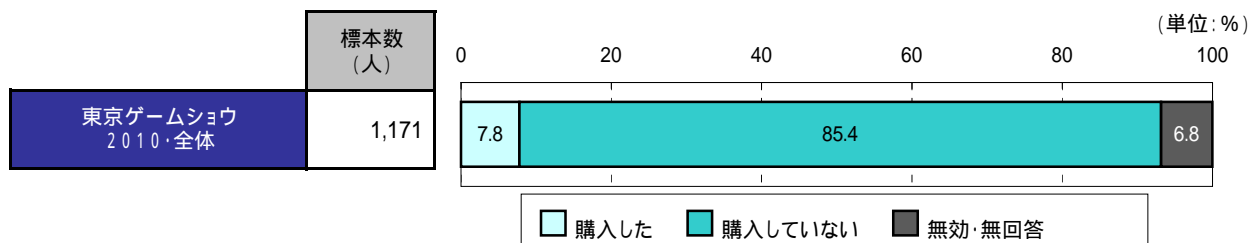
		標本数 (人)	(単位: %)					
			とても 関心があった	やや 関心があった	あまり 関心がなかった	全く 関心がなかった	無効・ 無回答	
東京ゲームショウ 2010・全体		1,171	27.8	31.8	20.3	19.7	0.4	
男女・ 年齢別	男性	875	31.2	32.6	18.9	16.8	0.6	
	3～9才	8	0.0	25.0	12.5	50.0	12.5	
	10～12才	40	32.5	25.0	17.5	22.5	2.5	
	13～15才	62	19.4	45.2	19.4	16.1	0.0	
	16～18才	88	27.3	29.5	22.7	20.5	0.0	
	19～24才	203	30.5	31.5	18.7	18.2	1.0	
	25～29才	148	31.1	28.4	20.3	20.3	0.0	
	30～39才	229	37.1	32.8	17.5	12.2	0.4	
	40～49才	84	33.3	34.5	19.0	13.1	0.0	
	50才以上	13	23.1	69.2	7.7	0.0	0.0	
	女性	296	17.6	29.4	24.7	28.4	0.0	
	3～9才	11	18.2	9.1	18.2	54.5	0.0	
	10～12才	17	17.6	5.9	29.4	47.1	0.0	
	13～15才	10	0.0	30.0	30.0	40.0	0.0	
	16～18才	20	20.0	25.0	20.0	35.0	0.0	
	19～24才	58	8.6	27.6	32.8	31.0	0.0	
	25～29才	45	20.0	28.9	26.7	24.4	0.0	
30～39才	90	21.1	31.1	23.3	24.4	0.0		
40～49才	42	23.8	40.5	16.7	19.0	0.0		
50才以上	3	0.0	100.0	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	431	26.9	26.5	21.1	24.8	0.7	
	ミドルユーザー	494	27.7	35.6	20.2	16.0	0.4	
	ライトユーザー	246	29.3	33.3	19.1	18.3	0.0	
参考	東京ゲームショウ 2006・全体 【ドイツ大会】	1,087	21.6		30.9	24.5	22.5	0.5
	東京ゲームショウ 2002・全体 【日本・韓国大会】	1,079	とても 関心があった	まあ 関心があった	日本・韓国が開催国 だったため特別	あまり 関心がなかった	全く 関心がなかった	
			31.1	24.1	12.8	17.9	14.1	

・「とても関心があった」、「やや関心があった」をあわせると、6割近く(59.5%)が同大会に関心を持っていた。
男性は「3～9才」以外の全年代、女性は「30～39才」以上の年代において、「とても関心があった」、「やや関心があった」の合計が半数を超えた。

(2)「サッカー」の家庭用ゲームソフトウェアの購入状況

【質問】 今年になってから「サッカー」の家庭用ゲームソフトを購入されましたか。 PC・携帯電話のゲームは除きます。
 【「購入した」と回答した人のみ】
 ・購入された方はゲームソフトの具体的なタイトル名およびその機種名をお書きください。
 ・そのゲームソフトはいつ購入されましたか。以下の中から当てはまるものをすべてお教えてください。

「サッカー」の家庭用ゲームソフトウェアの購入率

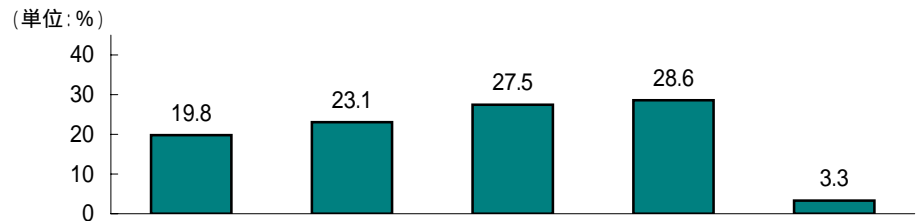


		標本数 (人)	(単位:%)		
			購入した	購入していない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2010・全体		1,171	7.8	85.4	6.8
男女・年齢別	男性	875	9.3	85.1	5.6
	3～9才	8	0.0	87.5	12.5
	10～12才	40	25.0	70.0	5.0
	13～15才	62	11.3	82.3	6.5
	16～18才	88	10.2	87.5	2.3
	19～24才	203	9.4	86.2	4.4
	25～29才	148	7.4	86.5	6.1
	30～39才	229	8.3	84.7	7.0
	40～49才	84	6.0	88.1	6.0
	50才以上	13	7.7	84.6	7.7
	女性	296	3.4	86.1	10.5
	3～9才	11	0.0	81.8	18.2
	10～12才	17	5.9	94.1	0.0
	13～15才	10	0.0	90.0	10.0
	16～18才	20	0.0	90.0	10.0
	19～24才	58	3.4	93.1	3.4
	25～29才	45	2.2	80.0	17.8
30～39才	90	4.4	85.6	10.0	
40～49才	42	4.8	78.6	16.7	
50才以上	3	0.0	100.0	0.0	
プレイ頻度別	ヘビーユーザー	431	9.7	83.1	7.2
	ミドルユーザー	494	7.1	85.6	7.3
	ライトユーザー	246	5.7	89.0	5.3
サッカー関心度別	関心があった()	697	12.2	84.2	3.6
	関心がなかった()	469	1.3	87.6	11.1
	無効・無回答	5	0.0	40.0	60.0
参考	東京ゲームショウ2006・全体	1,087	8.3	85.5	6.3
	東京ゲームショウ2002・全体	1,079	16.2	83.8	

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

・今年「サッカー」の家庭用ゲームソフトウェアを「購入した」のは全体の7.8%で、過去2大会より少ない。
 ・男女・年齢別では、男性「10～12才」「13～15才」「16～18才」の購入率が比較的高い。

(3)「サッカー」の家庭用ゲームソフトウェアの購入時期【「サッカー」の家庭用ゲームソフトウェア購入者ベース】(複数回答)
 東京ゲームショウ2010・「サッカー」の家庭用ゲームソフトウェア購入者全体(n=91人)



		標本数 (人)	1～3月	4～5月	6月 (ワールドカップ 開催期間)	7月以降	無効・無回答
東京ゲームショウ2010・ 「サッカー」の家庭用ゲームソフトウェア 購入者全体		91	19.8	23.1	27.5	28.6	3.3
男女別	男性	81	19.8	24.7	30.9	24.7	1.2
	女性	10	20.0	10.0	0.0	60.0	20.0
プレイ 頻度別	ヘビーユーザー	42	19.0	26.2	28.6	26.2	4.8
	ミドルユーザー	35	22.9	22.9	22.9	28.6	2.9
	ライトユーザー	14	14.3	14.3	35.7	35.7	0.0
参考	東京ゲームショウ2006・「サッカー」の 家庭用ゲームソフトウェア購入者全体	90	18.9	36.7	31.1	12.2	2.2
	東京ゲームショウ2002・「サッカー」の 家庭用ゲームソフトウェア購入者全体	175	25.7	34.3	28.6	16.0	

(単位: %)

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

東京ゲームショウ2010・「サッカー」の家庭用ゲームソフトウェア購入者n=91人のうち有効回答者72人・延べ75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)	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			【内訳】タイトル名		
「ウイングイレブン」シリーズ 44			「イナズマイレブン」シリーズ 17		
ワールドサッカー ウイングイレブン2010 蒼き侍の挑戦	PS3	2	イナズマイレブン3 世界への挑戦!!	NDS	7
ワールドサッカー ウイングイレブン2010 蒼き侍の挑戦	PSP	2	イナズマイレブン2 脅威の侵略者	NDS	3
ウイングイレブン プレメーカー2010 蒼き侍の挑戦	Wii	1	「イナズマイレブン」「イナズマ」「イナイレ」	NDS	7
「ウイングイレブン2010」「ウイイレ2010」「WE2010」	PS3	7	「FIFA」シリーズ 9		
「ウイングイレブン2010」「ウイイレ2010」	PSP	4	2010 FIFA ワールドカップ 南アフリカ大会	PS3	2
「ウイイレ2010」	PS2	1	2010 FIFA ワールドカップ 南アフリカ大会	Wii	1
「ウイイレ2010」	X360	1	2010 FIFA ワールドカップ 南アフリカ大会	NDS	1
「ウイングイレブン2010」「ウイイレ2010」	(無回答)	2	FIFA10 ワールドクラスサッカー	PS3	2
「ウイングイレブン2009」	PS3	1	FIFA10 ワールドクラスサッカー	Wii	1
「WE2009」	PS2	1	「FIFA」	PS3	1
「ウイングイレブン2008」「ウイイレ2008」	PS3	2	「FIFA」	Wii	1
「ウイングイレブン」「ウイイレ」	PS3	8	「プロサッカークラブをつくろう!」シリーズ 5		
「ウイングイレブン」「ウイイレ」	PSP	5	サカつくDS ワールドチャレンジ2010	NDS	1
「ウイングイレブン」「ウイイレ」	PS2	2	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! 6 Pride of J	PSP	1
「ウイイレ」	(無回答)	5	「サカつくDS」	NDS	3

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。

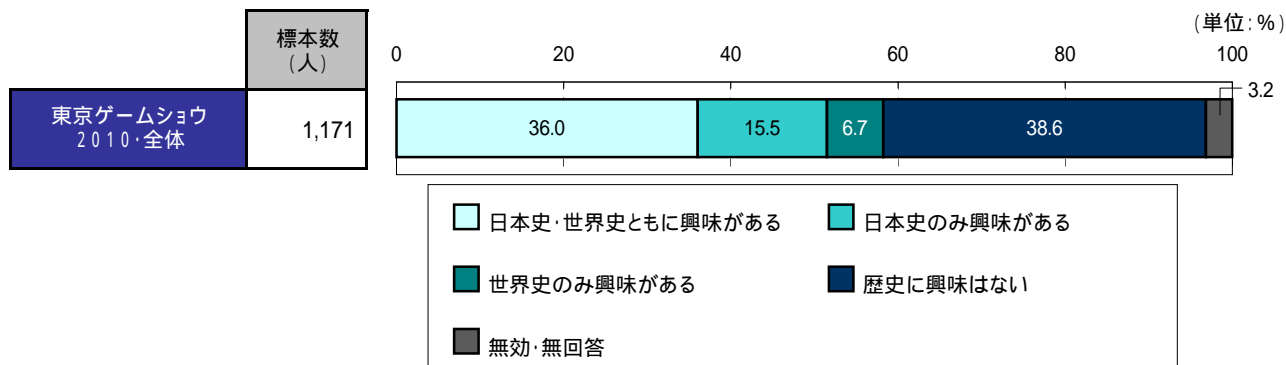
Wii: Wii、NDS: ニンテンドーDS、PS3: プレイステーション3、PS2: プレイステーション2、PSP: P S P「プレイステーション・ポータブル」、X360: Xbox360

・「サッカー」の家庭用ゲームソフトウェアを購入した時期は開催が近づくごとに増加し、「7月以降」が28.6%で最も多い。
 ・具体的なタイトルとしては、「ウイングイレブン」シリーズが延べ44タイトルで最も多い。

4. 「歴史」とゲーム

(1) 歴史に対する興味

〔質問〕 あなたは「歴史(日本史・世界史)」には興味をお持ちですか。以下のうち一番近いものをお教えてください。



(単位:%)

		標本数 (人)	日本史・ 世界史ともに 興味がある	日本史のみ 興味がある	世界史のみ 興味がある	歴史に 興味はない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2010・全体		1,171	36.0	15.5	6.7	38.6	3.2
男女・ 年齢別	男性	875	36.9	15.7	7.1	37.8	2.5
	3～9才	8	0.0	12.5	0.0	75.0	12.5
	10～12才	40	12.5	32.5	5.0	47.5	2.5
	13～15才	62	27.4	21.0	11.3	38.7	1.6
	16～18才	88	37.5	14.8	5.7	39.8	2.3
	19～24才	203	41.9	8.9	8.9	38.4	2.0
	25～29才	148	37.2	16.2	7.4	36.5	2.7
	30～39才	229	38.4	15.3	6.6	38.4	1.3
	40～49才	84	41.7	20.2	2.4	28.6	7.1
	50才以上	13	38.5	23.1	15.4	23.1	0.0
	女性	296	33.4	14.9	5.7	40.9	5.1
	3～9才	11	0.0	9.1	9.1	54.5	27.3
	10～12才	17	5.9	0.0	0.0	94.1	0.0
	13～15才	10	20.0	60.0	0.0	20.0	0.0
	16～18才	20	20.0	15.0	30.0	35.0	0.0
	19～24才	58	43.1	17.2	6.9	31.0	1.7
25～29才	45	40.0	13.3	2.2	42.2	2.2	
30～39才	90	35.6	14.4	3.3	38.9	7.8	
40～49才	42	38.1	11.9	4.8	38.1	7.1	
50才以上	3	33.3	0.0	0.0	66.7	0.0	
家庭用 ゲーム プレイ 頻度別	ヘビーユーザー	431	33.6	15.3	7.0	39.9	4.2
	ミドルユーザー	494	36.6	15.8	6.5	39.3	1.8
	ライトユーザー	246	39.0	15.0	6.9	35.0	4.1

・「日本史・世界史ともに興味がある」人は全体の36.0%、「日本史のみ興味がある」と合わせた日本史に興味がある人の合計は51.5%と過半数を数える。
 ・男女別では男性の方が、日本史・世界史ともに興味がある割合が多い。

(2)好きな歴史(日本史)上の人物【日本史に興味がある人ベース】

【「日本史・世界史ともに興味がある」または「日本史のみ興味がある」と回答した人(=日本史に興味がある人)のみ】
 [質問] 日本の歴史上の人物で、好きな人物をご自由にお書きください。

(日本史に興味がある人n=603人のうち有効回答者411人)

順位	歴史上の人物	人数(人)
1	織田信長	91
2	伊達政宗	39
3	坂本龍馬	38
4	徳川家康	28
5	真田幸村	22
6	豊臣秀吉	15
7	武田信玄	12
8	聖徳太子	11
9	上杉謙信	7
10	石田三成	6
	土方歳三	6
12	伊藤博文	5
	徳川吉宗	5
	前田利家	5
15	長曾我部元親	4
	フランシスコ・ザビエル	4
	宮本武蔵	4
18	沖田総司	3
	黒田官兵衛	3
	近藤勇	3
	真田昌幸	3
	平将門	3
	高杉晋作	3
	卑弥呼	3
	福澤諭吉	3
	本多忠勝	3
	源義経	3
	山本五十六	3
	明智光秀	2
	浅井長政	2
	今川義元	2
	大塩平八郎	2
	大村益次郎	2
	勝海舟	2
	桂小五郎	2
	加藤清正	2
	雑賀孫市	2
	平清盛	2
	東郷平八郎	2
	徳川光圀	2
	乃木希典	2
	風魔小太郎	2
	前田慶次	2
	源頼朝	2
	毛利元就	2
	ヤマトタケル	2

順位	歴史上の人物	人数(人)
47	足利義輝	1
	安倍晴明	1
	天照大神	1
	伊勢新九郎	1
	伊東一刀斎	1
	伊能忠敬	1
	上杉景虎	1
	宇喜田直家	1
	大久保利通	1
	岡田以蔵	1
	小野妹子	1
	行基	1
	楠木正成	1
	顕如	1
	江姫	1
	小早川隆景	1
	斉藤道三	1
	斉藤一	1
	佐竹義重	1
	里見義仲	1
	真田信繁	1
	島左近	1
	尚巴志	1
	千利休	1
	滝川一益	1
	立花宗茂	1
	千々石ミゲル	1
	塚原ト伝	1
	東条英機	1
	藤堂平助	1
	徳川綱吉	1
	中大兄皇子	1
	日蓮	1
	新田義貞	1
	二宮尊徳	1
	野口英世	1
	平賀源内	1
	藤原宗清	1
	ペリー	1
	細川ガラシャ	1
	本因坊秀策	1
	松岡洋右	1
	松平容保	1
	源為朝	1
	宮沢賢治	1
	毛利輝元	1
	森蘭丸	1
	山南敬助	1
	山内一豊	1
	山本勘助	1

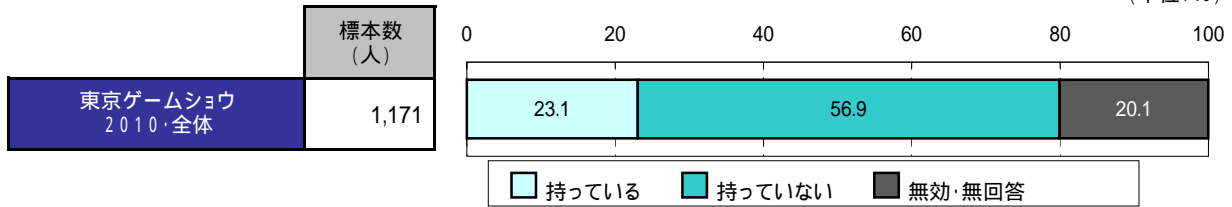
・「織田信長」が91人で2位以下を引き離してトップ。このほかにも、2位「伊達政宗」(39人)、4位「徳川家康」(28人)、5位「真田幸村」(22人)、6位「豊臣秀吉」(15人)、7位「武田信玄」(12人)、9位「上杉謙信」(7人)、10位「石田三成」(6人)など、戦国武将が上位を占める。
 ・幕末の人物では、3位「坂本龍馬」(38人)、10位「土方歳三」(6人)など。

(3) 歴史に関する家庭用ゲームソフトウェアの保有状況

【質問】 歴史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。

歴史に関する家庭用ゲームソフトウェアの保有率

(単位:%)



(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 2010・全体		1,171	23.1	56.9	20.1
男女・ 年齢別	男性	875	23.0	58.2	18.9
	3～9才	8	0.0	62.5	37.5
	10～12才	40	12.5	70.0	17.5
	13～15才	62	33.9	46.8	19.4
	16～18才	88	26.1	59.1	14.8
	19～24才	203	22.7	58.6	18.7
	25～29才	148	23.0	58.1	18.9
	30～39才	229	23.1	58.1	18.8
	40～49才	84	21.4	57.1	21.4
	50才以上	13	7.7	69.2	23.1
	女性	296	23.3	53.0	23.6
	3～9才	11	0.0	54.5	45.5
	10～12才	17	5.9	88.2	5.9
	13～15才	10	40.0	40.0	20.0
	16～18才	20	25.0	45.0	30.0
	19～24才	58	39.7	39.7	20.7
	25～29才	45	22.2	51.1	26.7
30～39才	90	20.0	55.6	24.4	
40～49才	42	16.7	61.9	21.4	
50才以上	3	33.3	33.3	33.3	
プレイ 頻度別	ヘビーユーザー	431	26.9	53.1	20.0
	ミドルユーザー	494	25.5	56.1	18.4
	ライトユーザー	246	11.4	65.0	23.6
歴史 興味 度別	日本史・世界史ともに興味がある	422	35.3	55.9	8.8
	日本史のみ興味がある	181	36.5	50.8	12.7
	世界史のみ興味がある	79	11.4	65.8	22.8
	歴史に興味はない	452	9.7	61.3	29.0
	無効・無回答	37	5.4	24.3	70.3

保有している歴史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
 【歴史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）

（歴史に関する家庭用ゲームソフトウェア保有者N=270人のうち有効回答者241人・延べ249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)	タイトル・シリーズ名 【内訳】タイトル名	機種名	タイトル数 (タイトル)
「戦国BASARA」シリーズ 65			「三國志」シリーズ 22		
戦国BASARA3	PS3	24	三國志11	PS2	1
戦国BASARA3	Wii	8	三國志11	Wii	1
戦国BASARA2	PS2	7	三國志DS	NDS	1
戦国BASARA バトルヒーローズ	PSP	5	三國志X	PS2	1
戦国BASARA2英雄外伝 (HEROES)	PS2	1	三國志VIII	(無回答)	1
戦国BASARA3	(無回答)	1	三國志VII	PSP	1
「戦国BASARA」	(無回答)	11	三國志IX	PS2	1
「戦国BASARA」	PS2	5	三國志IV	(無回答)	1
「戦国BASARA」	PS2/PSP	1	「三國志」	(無回答)	5
「戦国BASARA」	PS系	1	「三國志」	PSP	3
「戦国BASARAシリーズ」	PS3/PS2/PSP	1	「三國志」	FC	2
「真・三國無双」シリーズ 52			「三國志」	PS2	2
真・三國無双5	PS3	8	「三國志」	NDS	1
真・三國無双4	PS2	2	「三國志」	PSP/PS2	1
真・三國無双3	Xbox	1	「太閤立志伝」シリーズ 5		
真・三國無双3	(無回答)	1	太閤立志伝V	PS2	2
真・三國無双5 Special	PSP	1	太閤立志伝V	PSP	1
真・三國無双 MULTI RAID	PSP	1	「太閤立志伝」	PS2	1
「三國無双」, 「真・三國無双」, 「三國無双2~5」, 「真・三國無双2/3/5」, など	PS2	16	「太閤立志伝」	PSP	1
「三國無双」, 「真・三國無双」	(無回答)	11	「薄桜鬼」シリーズ 5		
「三國無双」	PS3	3	薄桜鬼DS	NDS	1
「三國無双」, 「三國無双シリーズ」	PS3/PS2	3	「薄桜鬼」	PSP	4
「三國無双」	PS2/PSP	2	「三國志大戦」シリーズ 4		
「三國無双」, 「三國無双シリーズ」	PSP	2	三國志大戦・天	NDS	1
「三國無双」	PS3/X360	1	三國志大戦DS	NDS	1
「戦国無双」シリーズ 49			「三國志大戦」	NDS	2
戦国無双3	Wii	15	「無双OROCHI」シリーズ 4		
戦国無双2	PS2	6	無双OROCHI 魔王再臨	PSP	1
激・戦国無双	PSP	1	「無双OROCHI」	PS2	3
「戦国無双」, 「戦国無双1、2」	PS2	18	歴史能力検定協会公認 山川出版社監修 歴検DS		
「戦国無双」	(無回答)	8	「アサシンクリード」	PS3	1
「戦国無双シリーズ」	PS3/PS2	1	ONI	(無回答)	1
「信長の野望」シリーズ 32			決戦	PS2	1
信長の野望・天道	PS3	4	剣豪2	PS2	1
信長の野望・嵐世紀	PS2	1	采配のゆくえ	NDS	1
信長の野望DS2	NDS	1	提督の決断	PS	1
信長の野望	GBA	1	BLADE STORM 百年戦争	PS3	1
「信長の野望」	(無回答)	11	山川出版社監修 詳説世界史B 総合トレーニング	NDS	1
「信長の野望」	PSP	4			
「信長の野望」	PS系ほか	4			
「信長の野望」	NDS	2			
「信長の野望」	PS2	2			
「信長の野望」	SFC	2			

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。

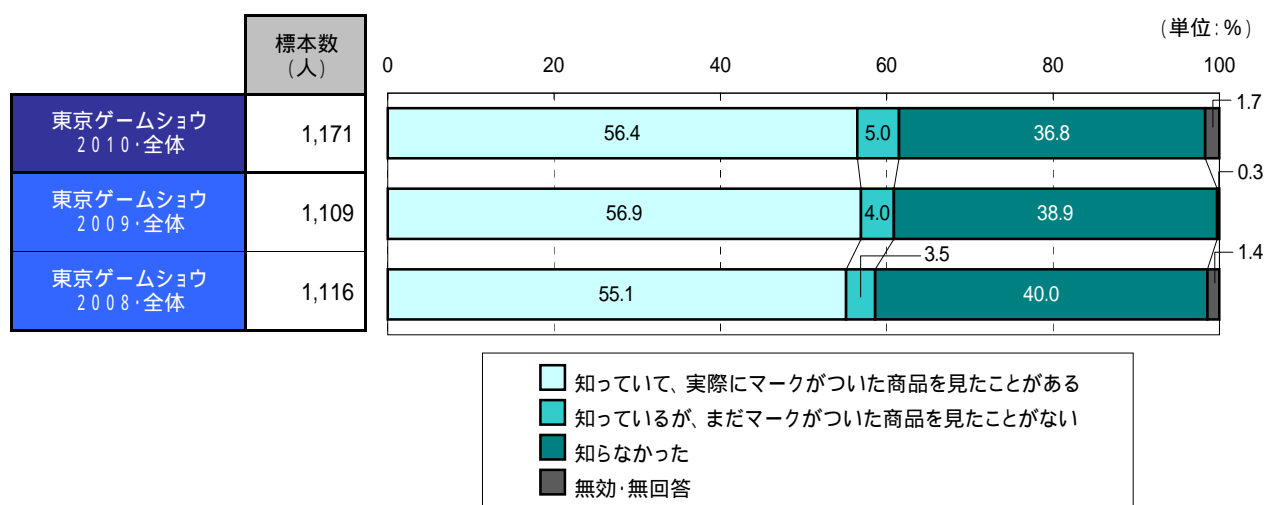
Wii: Wii、SFC: スーパーファミコン、FC: ファミコン、NDS: ニンテンドーDS、GBA: ゲームボーイアドバンス、PS3: プレイステーション3、PS2: プレイステーション2、PS: プレイステーション、PSP: P S P「プレイステーション・ポータブル」、X360: X b o x 3 6 0、Xbox: X b o x

・歴史に関する家庭用ゲームソフトの保有率は全体の23.1%。男女でほとんど差異はない。
 ・具体的な保有タイトルとしては、「戦国BASARA」シリーズが延べ65タイトルで最多。以下、「真・三國無双」シリーズ(延べ52タイトル)、「戦国無双」シリーズ(延べ49タイトル)が続き、アクション系が上位を占める。

レーティングマークの認知状況

1. レーティングマークの認知度

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

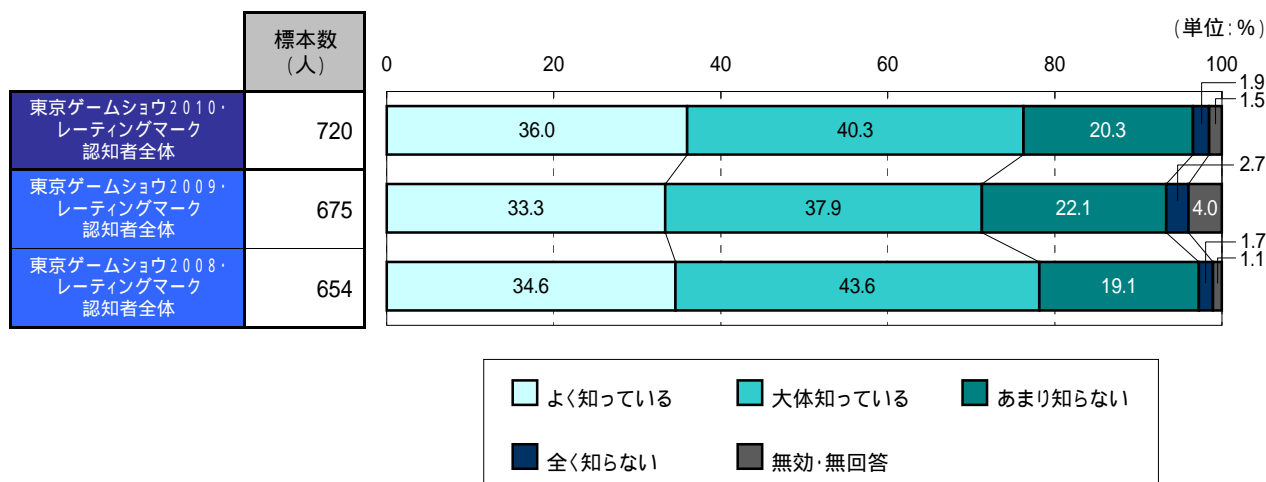


		標本数 (人)	知っている、実際にマークがついた商品を見たことがある	知っているが、まだマークがついた商品を見たことがない	知らなかった	無効・無回答
東京ゲームショウ 2010・全体		1,171	56.4	5.0	36.8	1.7
男女・年齢別	男性	875	60.9	5.5	32.0	1.6
	3～9才	8	12.5	12.5	75.0	0.0
	10～12才	40	40.0	10.0	45.0	5.0
	13～15才	62	59.7	6.5	32.3	1.6
	16～18才	88	70.5	2.3	26.1	1.1
	19～24才	203	67.5	4.4	26.1	2.0
	25～29才	148	56.8	6.1	35.8	1.4
	30～39才	229	66.8	3.9	28.4	0.9
	40～49才	84	50.0	8.3	39.3	2.4
	50才以上	13	7.7	23.1	69.2	0.0
	女性	296	43.2	3.7	51.0	2.0
	3～9才	11	0.0	0.0	100.0	0.0
	10～12才	17	29.4	0.0	64.7	5.9
	13～15才	10	40.0	10.0	50.0	0.0
16～18才	20	70.0	0.0	30.0	0.0	
19～24才	58	56.9	5.2	36.2	1.7	
25～29才	45	68.9	2.2	28.9	0.0	
30～39才	90	33.3	4.4	60.0	2.2	
40～49才	42	26.2	4.8	64.3	4.8	
50才以上	3	0.0	0.0	100.0	0.0	
プレイ頻度別	ヘビーユーザー	431	62.6	5.3	29.9	2.1
	ミドルユーザー	494	59.7	5.1	34.0	1.2
	ライトユーザー	246	39.0	4.5	54.5	2.0

・「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」人は前回より微減(56.4%)したが、「知っているが、まだマークがついた商品を見たことがない」をあわせたレーティングマーク認知者の割合は61.5%となり前回より微増。ただし、女性全体の51.0%、また家庭用ゲームの「ライトユーザー」でも54.5%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)	(単位: %)				
			よく知っている	大体知っている	あまり知らない	全く知らない	無効・無回答
東京ゲームショウ2010・レーティングマーク認知者全体		720	36.0	40.3	20.3	1.9	1.5
男女・年齢別	男性	581	36.7	38.7	21.0	2.1	1.5
	3～9才	2	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0
	10～12才	20	30.0	15.0	45.0	5.0	5.0
	13～15才	41	36.6	29.3	26.8	7.3	0.0
	16～18才	64	48.4	28.1	21.9	1.6	0.0
	19～24才	146	36.3	39.7	21.9	1.4	0.7
	25～29才	93	28.0	51.6	18.3	1.1	1.1
	30～39才	162	38.3	39.5	17.9	1.9	2.5
	40～49才	49	40.8	42.9	10.2	2.0	4.1
	50才以上	4	0.0	25.0	75.0	0.0	0.0
	女性	139	33.1	46.8	17.3	1.4	1.4
	3～9才	0	-	-	-	-	-
	10～12才	5	20.0	60.0	20.0	0.0	0.0
13～15才	5	20.0	60.0	20.0	0.0	0.0	
16～18才	14	64.3	28.6	7.1	0.0	0.0	
19～24才	36	33.3	33.3	27.8	5.6	0.0	
25～29才	32	28.1	50.0	21.9	0.0	0.0	
30～39才	34	23.5	61.8	11.8	0.0	2.9	
40～49才	13	46.2	46.2	0.0	0.0	7.7	
50才以上	0	-	-	-	-	-	
プレイ頻度別	ヘビーユーザー	293	39.6	34.1	22.9	2.7	0.7
	ミドルユーザー	320	31.3	46.6	19.1	1.3	1.9
	ライトユーザー	107	40.2	38.3	16.8	1.9	2.8

・「よく知っている」(36.0%)、「大体知っている」(40.3%)がともに前回より増加した。両者をあわせると、レーティングマーク認知者のうち76.3%がその内容を把握しているといえる。

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

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

(n=549人のうち有効回答271人)

正確 / ほぼ正確 / 主旨は理解	174 人
正確:「表現内容」による「対象年齢の目安」であると理解しているもの	14 人
<ul style="list-style-type: none"> 内容に応じた購入対象年齢の目安 ゲームの内容で年齢を分けている ゲーム内容を推奨年齢で区別 	<ul style="list-style-type: none"> ゲーム内容を査定して、ゲーム購入・プレイ年齢を分けている ゲーム内容や対象者を分かりやすく表示している 年齢対応の表示、カテゴリーの表示 …など
ほぼ正確:「対象年齢の目安」であることは認知(審査内容に関する言及はなし)	100 人
<ul style="list-style-type: none"> 対象年齢 対象年齢を示している 対象年齢が区分けされている 対象とする年齢の目安 推奨年齢 推奨年齢等を適切に表示したもの 推奨年齢の目安 購入年齢の目安 購入対象者の推奨年齢の表示 	<ul style="list-style-type: none"> 年齢的にそぐわないものを分けている 年齢による推奨マーク 適正年齢 年齢にそぐわないソフトの購入を防ぐ あくまで目安程度の推奨年齢 この年令未満は遊ぶのをひかえる事(禁止ではない) そのゲームをプレイする為に適した年齢を示している CEROが自主的に定めている対象年齢 A、B、C、D、Zで対象年齢別に別れている …など
ほぼ正確:「表現内容」の審査であることを認知(「年齢」への言及はなし)	20 人
<ul style="list-style-type: none"> 暴力表現などを子どもに見せない 暴力、セクシャルマーク等あり グロテスクなシーンを小さな子に見せない為 子供に流血とか見せないため 	<ul style="list-style-type: none"> 内容について参考にする事ができる 低年齢に表現の厳しいゲームをやらせない ユーザーへのゲーム内容伝達、過激な表現の有無について A～Zで暴力や性描写で段階分けしている …など
具体的なレーティング区分のみ言及	23 人
<ul style="list-style-type: none"> A、B、C、D、Z Aが全年齢とか A 全年齢向、B 12以上とか 全年齢や12～18歳の区分け 	<ul style="list-style-type: none"> A…全年齢、B…12、C…15、D…17、Z…18才以上のみ対象 ABCDEFに区分けされていて、Zは18才以上じゃないと購入不可 A:全年齢、B:12、C:15、D:17、Z:18だった気が Z以下は対象年齢、Zは18禁 …など
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	17 人
<ul style="list-style-type: none"> 買う方にそのソフトの内容をあらかじめ知らせる そのゲームの大体の傾向 青少年保護 子供に悪い影響を与えないための警告 	<ul style="list-style-type: none"> 未成年等に悪影響のゲームを遊ばせないため 未成年に年不相応のゲームをプレイさせないため 未成年に適さないゲームを売らない 不適切なゲームを子供にさせる事を防止 …など
誤認	97 人
×年齢による購入を「制限」「禁止」するものであると誤認	91 人
<ul style="list-style-type: none"> 年齢制限 倫理的に問題のある場合、年齢を制限する 倫理委員会による年齢制限 Play年令の制限 内容を審査して、それに応じて年齢制限をする ゲームの購入できる年齢の制限など 	<ul style="list-style-type: none"> 暴力作品、年齢制限がある 表現内容による年齢制限 販売の年齢制限 ABCZで年齢制限がある 年齢規制 対象の年齢以外には販売できない …など
×ゲーム「内容」自体を規制するものであると誤認	1 人
<ul style="list-style-type: none"> 内容の審査 	
×映倫(映画倫理委員会)のレーティングと混同	1 人
<ul style="list-style-type: none"> Rとか 	
×審査方法について回答(設問意図の誤認)	4 人
<ul style="list-style-type: none"> CEROの事 CEROが決めている 	<ul style="list-style-type: none"> 一般人に試遊してもらって年齢対象を決める 一般審査である(検定員) …など

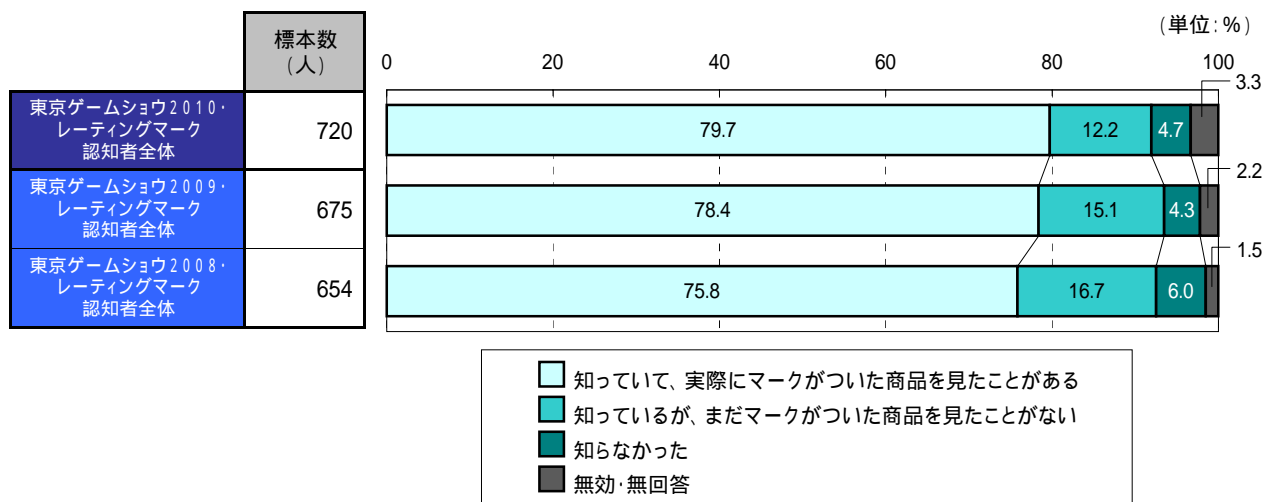
注1)回答者が記入したのから抜粋して原文のまま表記している。

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

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271人中174人(64.2%)で、前回(61.3%)よりもさらに増加した。
 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(90人)。

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

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



		標本数 (人)	知っていて、実際にマークがついた商品を見たことがある (%)	知っているが、まだマークがついた商品を見たことがない (%)	知らなかった (%)	無効・無回答 (%)
東京ゲームショウ2010・レーティングマーク認知者全体		720	79.7	12.2	4.7	3.3
男女・年齢別	男性	581	82.3	10.5	4.3	2.9
	3～9才	2	50.0	0.0	50.0	0.0
	10～12才	20	85.0	10.0	0.0	5.0
	13～15才	41	87.8	7.3	2.4	2.4
	16～18才	64	95.3	1.6	1.6	1.6
	19～24才	146	87.0	8.9	3.4	0.7
	25～29才	93	79.6	15.1	3.2	2.2
	30～39才	162	77.8	11.7	5.6	4.9
	40～49才	49	71.4	14.3	8.2	6.1
	50才以上	4	25.0	50.0	25.0	0.0
	女性	139	69.1	19.4	6.5	5.0
	3～9才	0	-	-	-	-
	10～12才	5	40.0	20.0	40.0	0.0
	13～15才	5	40.0	20.0	20.0	20.0
16～18才	14	71.4	28.6	0.0	0.0	
19～24才	36	77.8	11.1	5.6	5.6	
25～29才	32	71.9	21.9	6.3	0.0	
30～39才	34	58.8	29.4	2.9	8.8	
40～49才	13	84.6	0.0	7.7	7.7	
50才以上	0	-	-	-	-	
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	293	84.3	10.6	2.7	2.4
	ミドルユーザー	320	78.8	12.8	5.3	3.1
	ライトユーザー	107	70.1	15.0	8.4	6.5

・「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2年連続で増加(79.7%)。
 ・ただし「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(12.2%)、両者をあわせた「Z区分」認知者は前回より微減(91.9%)。
 ・家庭用ゲームプレイ頻度が高い方が「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」割合が高い。

家庭用ゲーム業界全般に対する考え

1. 私の考える家庭用ゲーム普及策（自由回答）

〔質問〕 もしあなたが家庭用ゲーム会社の社長だったら、家庭用ゲームを世の中にもっと広めるために、どんな作戦を立てますか。なにかアイデアがございましたら、ご自由にお書きください。

(n=1,171人のうち有効回答者514人)

3～9才	
男性	
・ ゲームをクリアしたら賞金一万円。	
女性	
・ 安くする。	・ 宣伝する。
・ 皆で遊べる、あまり体を動かさないやつ。	
10～12才	
男性	
・ オンライン系のゲーム。	・ 口コミ。
・ スポーツのゲームを作る。	・ 体験版や、無料でお試しできるソフトなどを増やす。
・ 映画のストーリーに入れる。	・ 無料で配る。
・ 家の電気製品をコントロール出来るようにして広げる。	・ 様々なところで宣伝する。
・ 学校で紹介する。	
女性	
・ ゲーム機の学習ソフトを無料配布して、楽しいゲームを買ってもらおう。	
13～15才	
男性	
・ TVでCMを流す。	・ 小さな子でも出来るゲームをつくる。
・ クチコミ。	・ 身近な人から教えていく。
・ ゲームに関するイベントをやる。	・ 全てのソフトを体験版を無料ダウンロードできるようにする。
・ ゲームをタダで配ってハードを高くする。	・ 体験版ソフトを各家庭のポストへ投函。
・ これまでにあった昔のゲームをリニューアルして広める。	・ 体験版のカセットを駅などで配布する。
・ チャンネルを全てゲーム。	・ 体験版を増やす。
・ テレビで扱う。	・ 体験版を配りまくる。
・ ファミリー向けのゲームを売る。	・ 体験版配布。
・ もっと年を関係なく遊べるゲーム。	・ 大人の女性を取り入れるようにする。
・ レーティングマークを無くす。	・ 幅広い年代が楽しめるようなゲームを作り、安価で提供する。
・ レーティング制限がつかなく、手軽な値段で。	・ 文字をなくし、アクションだけのゲーム。
・ 家族向けにする。	・ 変わった面白いゲームを紹介する。
・ 機能拡張。	・ 無料で簡単な体験版を配る。
・ 広告。	・ 友達と協力プレイをすれば得点が増えるシステムを取り入れる。
・ 集中的に売る。	
女性	
・ 安くする。年齢制限をなくす。	
16～18才	
男性	
・ 3D化する。	・ とにかく売り込む。
・ CMなどでプレイ動画を流す。	・ とりあえず宣伝。
・ PCゲームを広める。	・ ネットに動画を流す。
・ PCなどを使う。	・ ネットの意見に耳を傾ける。
・ TV番組での積極的アピール。	・ ミニゲーム。
・ あえてあまり売り出さず、実力で勝負する。	・ モンハンをバクる。
・ ゲームに関する悪い固定概念(目・頭に悪い)を払拭する。	・ ユーザーの声を聞いて、できる限りのことを尽くす。
・ ゲームハードのレンタル。	・ レンタル。
・ ゲーム世界に入れるようなゲーム。	・ レンタル機能を作る。
・ コアなファンを作る。	・ 価格を下げる。
・ サイト内の掲示板に書かれている消費者の意見を参考にする。	・ 現実の地名を多用する。
・ とにかく念入りに宣伝。	・ 広めるだけなら有名人を多用したCMを多く行う。

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"> ・ 広告にユーモアを。 ・ 試作品を配る。誤植などバグを無くす。 ・ 質の良いゲームを作る。 ・ 全て他社とは違うものを作る。 ・ 体験版をもっと多く。 ・ 体験版を新聞に折り込む。 ・ 体験版を増やす。 ・ 体験版を配信する。 ・ 男女問わず、誰もがわかりやすく楽しめるゲームを作る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 低価格でなおかつ面白いゲーム、ユーザーを裏切らない。 ・ 同じソフトが大量に売れるのを防ぐ。 ・ 年齢層を考え、誰でも楽しめるタイトルを作る。 ・ 表現の規制をなくす。 ・ 万人向けのゲームを作る。 ・ 民放で宣伝の番組を作る(深夜以外)。 ・ 面白いゲームを作る。 ・ 老若男女。 ・ 話題作りをする。
---	--

女性

<ul style="list-style-type: none"> ・ CM。 ・ アーティストとコラボ。 ・ ゲームとかとコラボしたデザインのゲーム機を出す。 ・ ゴールドタイムの番組のCMを活用...とか。 ・ ネットで広告。 ・ プレイヤーの意見を参考にする。 ・ もっとCMで一般人に分かりやすいようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 家族で出来るもの。 ・ 口コミ / 若者からアイデアを募集。 ・ 周りの人間からかためていく。 ・ 体験版を無料配布。 ・ 本社に新作ゲームが体験できるブースを作るorイベントをやる。 ・ 無料で配ってみる(利益を考えないなら)。
--	--

19 ~ 24才

男性

<ul style="list-style-type: none"> ・ 1つのハードにそれぞれの年代に合わせたものをいくつか出す。そういう事でとりあえずでもハードを買わせる。 ・ 2ちゃんねるやmixiなどで噂を流す。 ・ 3、4人で遊べるゲームを中心に開発。 ・ 60才以上の定年で暇をもて余している層を狙う。 ・ Aしか出さない(もともと)。またはCMで呼びかけ。 ・ CMで気になるって気持ちにさせる。 ・ CMに力を入れる。 ・ CM流しまくり。 ・ CM連発。 ・ Pull型マーケティングで、お年寄りにも興味を持ってもらう広告制作。 ・ Z指定を増やす。 ・ お試しレンタルをする。 ・ お手軽にゲームを遊べるようにする。 ・ クリエイターとユーザーのコミュニケーションをよく行わせる。一般の人でもゲームの製作にたずさわらせる。 ・ ゲームグローバル。 ・ ゲームセンターの人気のものを家庭用に移す。 ・ ゲームに好感を抱いていない人に興味を持ってもらう。 ・ ゲームのターゲット層に適した番組でCMを流す。 ・ ゲームの一端を体験できる体験版を無料で配布。 ・ ゲーム目線のゲーム以外の機能。 ・ ジャンルごとの完全な住み分け。 ・ シリーズ物も良いが、新タイトルを世に出して社名を売る。 ・ シンプルで、かつ深いゲーム。対戦もできるもの。 ・ ストーリーから国によって改善する。 ・ セガにハード作らせる。 ・ ソーシャルメディアの活用、インフラ設備とのつながり、クロスメディアの展開。 ・ それぞれの年代に合うゲームを作る。 ・ タダで配る。 ・ ネットワークの利便性を高める。 ・ ネットワークを利用してTwitterなどと連携し、友人ともネットワークを介して遊べる。 ・ ネット広告。 ・ ネット上での広報。 ・ パソコンでネット対戦ができるように。 ・ ひたすら宣伝。 ・ ひどい表現のゲームを減らす(簡単にするという意味でなく)。 ・ マジコン対策。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ マジコン等不正ダウンロードへの対策を強化する。 ・ メディア宣伝の先行投資。 ・ もっとテレビでアピールする。 ・ やらせる。 ・ 安くおもしろいのを売る。 ・ 安くする。 ・ 安くする。 ・ 安く売る。 ・ 一家に一台普及(タダで)。 ・ 価格の低下。 ・ 家電になるようなゲームを作る。 ・ 海外みたいに賞金が出る大会をやる。 ・ 皆で手軽に遊べて、コミュニケーションのとれるソフト開発。 ・ 皆と一緒に遊びのゲーム機。 ・ 開発しやすいミドルウェアの発展に注力し、開発の低コスト化を図る。 ・ 格闘ゲームが良い。 ・ 学習に利用できるソフトの開発。 ・ 教育分野での利用促進。 ・ 口コミ。 ・ 広めるだけなら、レンタルを始める。 ・ 今はPod系が流行っている為、そこを狙う。 ・ 今までにないものを作る。 ・ 子どもに分かりやすく。 ・ 試作品をピラ配りで体験してもらう。 ・ 実用ゲームを増やす。 ・ 小学校への無料配布。 ・ 情報の出し惜しみ。 ・ 色々とする。 ・ 色々な会社のキャラが出るゲームを作りたい。 ・ 数日間無料で貸し出し、興味を持たせる。 ・ 世界中でできるオンラインゲームを製作する。 ・ 世界中を回り、イベントを開く。 ・ 世代により提供ハードを変える。ダウンロード価格を変える(安く)。 ・ 昔売れたRPGゲームをもっとリメイクして売る。CGなども入れて。 ・ 先着 名無料。 ・ 全体的にゲームの自由度を増す。 ・ 全年齢で遊べるもの。 ・ 体を使ってするゲームを増やしたら良いと思う。
---	---

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"> ・体験版をバラまく。 ・体験版配布。 ・体験版配布。 ・誰もが楽しく交流出来るようなゲームを作る。 ・地方でのイベントを活発に行う。 ・低価格にする。 ・東京競馬場のオーロラビジョンでゲームをする。 ・特にないが、楽しいゲームを作らせる。 ・内容が濃いゲーム。 ・日本のゲームを海外に売る、海外のゲームを日本で宣伝する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・発売日に地方(ここ重要)でイベント。 ・発売予定のゲームの試遊台をゲーセンに全国設置。 ・幅広い年齢に遊んでもらえるソフトを作る。 ・幅広い年齢層のユーザーが興味を持つような要素を考える。 ・無料で本体を出し、ソフトで資金を回収する。 ・無料体験版の配布。 ・無料配布。 ・無料配布。 ・名作小説のゲーム化。
---	---

女性

<ul style="list-style-type: none"> ・CMをもっと放送する。 ・カラオケでゲームの主題歌などを歌う時にPVを流したりする。 ・ゲーセンでも家庭用ゲーム機(お試しプレイ用)を設置する。 ・ゲームとあまり関わりのない業界とのコラボレーション。 ・ゲームに関する番組を作って情報を提供する。 ・それがどんなゲームか、誰にでもわかりやすく告知する。 ・ニコニコ動画で実況コンテストを開催する。 ・ライトユーザー向けに力を入れる。 ・リアルな体験型RPG。 	<ul style="list-style-type: none"> ・一般のゲーマーをデバッガーとして大々的に募集し、宣伝に役立てる。 ・何度やっても感動し、涙を流すようなゲームをつくる。 ・可愛いゲームを開発。 ・家族でできるような心温まるゲームをつくる。 ・広範囲での宣伝や、体験イベントを設ける。 ・親も納得するようなゲーム。 ・誰にでも出来るようなゲーム。 ・無料、体験版を増やす。
---	--

25~29才

男性

<ul style="list-style-type: none"> ・Best版のように一定時間がすぎると低価格にする。 ・CM広報。 ・DL販売。 ・Pokemon MMO。 ・PRをもっと。試供品、プレ体験版。 ・PR宣伝を家庭の家まで行って宣伝する。 ・TGSを年2回開く。 ・TVとのコラボ。 ・TVに標準装備させる。 ・WiiとXbox360kinectのようなゲームを開発する。 ・アーケードとの連動。カードやUSBを使った僚機システム等。 ・イベント。 ・エンディング後も後日談的な内容で、フリーでプレイ出来る環境がほしい。 ・クリエイター達に自由を譲ってあげて下さい。 ・ゲーマーのみならず、万人に楽しめるものをつくる。 ・ゲームしない奴をマッチョな男が投げ飛ばす。 ・ゲームショーだけでなく、地域ごとに小さくてもいいからイベントを開く。 ・ゲームソフトを無料で配る。 ・ゲームと関わるジャンルの他業界に宣伝する。体験版の配信。あまりマニアックな内容のゲームにしない。 ・ゲームに縁がなさそうな人(作家等)にゲームの脚本、原案等を依頼する。 ・ゲームをやる時間がとれる社会づくり。 ・ゲーム機を無料で配る。 ・ゲーム好きでない人に売り込む。 ・サンプルをもっと出す(サンプルで満足されると辛い...)。 ・ショーを半年に一回開く。 ・シンプルで遊びやすいゲームを世界に告知。 ・ソフトをレンタル出来るようにする。 ・ソフト価格を手軽に買えるように考える。 ・タダでアフリカに。 ・ツイッターを利用する。 ・ツタヤ以上の料金、タイトル数、ビデオコンテンツの充実。 ・デモや体験版を積極的に出す。無料でイベントを起こす。 ・ハードの無料配布。 ・もっといいゲーム作る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・モバイル機器等との連携。 ・ユーザーがどんなゲームを求めているかを考える。 ・ユーザーが自分の考えている事をゲーム業界に発信する仕組みを作る(実践中)。 ・ユーザーの目線に立ってゲームを制作して下さい。 ・リアルの中にネタを入れ、現実とゲームの混同を防ぐ。 ・レース(バイク - MotoGP・WMX、クルマ - スーパーGT)等のスポンサーになる 海外で認知される。 ・レクリエーション施設などを活用して、情報配信。 ・ロールプレイングゲーム、無料でシナリオ追加していくシステム。 ・違うジャンルとの連動。 ・一家に一台にゲーム機を統一する。 ・一時期のsoftbankのADSL作戦のように、ただでハードを配りまくる。 ・仮想空間に入り込む様なゲームの開発。 ・家庭用ゲームには限界があるので、DLCをどう充実させるか。 ・学校で使う。 ・学校で使える体感型ゲームを作る。 ・楽しめるもの。 ・韓国や中国などゲームが売れるところで、東京ゲームショウみたいなゲームショウを開催します。 ・教育ゲームに中心。 ・現代社会へのアンチテーゼ、皮肉を扱うゲームを開発(SS版マリア等)。 ・後出しの完全版を出さない。 ・高齢化社会なので、お年寄りでも楽しめるようなゲームの開発。 ・作った事の無いゲームを作る(今までに無いジャンルとか)。 ・子供の内からゲームに慣れさせる。 ・次世代の高齢者向けのゲーム。 ・初めての方でもやり易いように作る。 ・消費者アンケート。 ・情報をすごく小出しにして、発売の1ヶ月前に情報を大きく出す。 ・生活の中の一部にゲームを加えるアイデアを出す。 ・全てのゲームの無料体験版を配布する。グッズが売りたいのかゲームが売りたいのか、ハッキリしてほしい。 ・全体的に安くする。 ・多機能になりすぎているので、使用頻度の低いものを取り除く。 ・体験版を早期に出す。
---	--

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"> ・体験版等の無料配布。 ・体験版配布場所の拡大。 ・追加データを利用し、半永久的に遊べるものを作る。 ・低価格。 ・低価格で簡単なゲームで流行に合っているもの。 ・定期的に各地(日本・海外問わず)で、宣伝・実戦する。 ・任天堂のようなゲームの本来の面白さが必要。 ・任天堂のようにゲームの本来の面白さに集中し、皆で一緒に遊べる楽しさを活用する事。 ・万人向けで頭を使うようなソフトを開発したい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・万人向けのタイトルではなく、個性のあるソフトを作る。 ・無理なくできるゲームの作成。 ・無料で配る。 ・無料レンタル。 ・無料配布。 ・面白さ、インパクトが必要だと思います。 ・面白さ。 ・有力食品とのコラボ(カスタマーとの接触機会の増加)、脳科学の研究(リハビリ、ボケ防止効果)。
---	---

女性

<ul style="list-style-type: none"> ・CMする。無料配布したり試遊させて評価してもらう。 ・CMで意味不明かつ印象に残る映像を流す。 ・アイドルを使う(CM、テレビ番組など)。 ・あなたはどのゲームがっているか？性格ごとに合ったゲームを紹介。 ・いっそしばらく新しいモノを発売しない(期間を作る)。 ・エロを容認する。 ・ゲームショウを全国展開。 ・どの世代でも楽しめるゲーム、人の生き方について考えさせられるゲーム。 ・ニコニコ動画で制作スタッフにプレイ動画をあげる(一部のみ)。 ・バーチャルをリアリティに楽しめるゲーム。 ・もう少し安くする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・価格を下げる。 ・海外進出(アフリカ、アラブの高所得者層向け)。 ・高齢者の為のゲーム。 ・最初は携帯から遊ばせて、徐々にゲーム機に引きこむ。 ・実際にお金を出す親世代に向けたゲームをつくる。 ・昔のゲームのリメイク。 ・新聞に載せる。 ・体験版の長いものを配布する。 ・誰でも楽しめるゲーム。 ・本体を2万円以下で販売できるようにする。人気ソフトは毎年必ず1本続編を出す。 ・老人ホームなどでリハビリに使う。
--	--

30~39才

男性

<ul style="list-style-type: none"> ・「エコポイント」のような業界ポイントを作る(スマイルポイントみたいな)。 ・「ゲーム」という言葉のイメージを変えるイベント、又は「ゲーム」という単語を使わない宣伝。 ・3Dとかバーチャル。 ・CMに金をかける。 ・CMに力を入れる。 ・iTune、携帯ゲームとのコラボ、互かん性。 ・TGSのようなイベントを日本(世界)各都市に広げていく。 ・TGSをCSGへ戻します。 ・アーケードと関連づける。 ・いかに回数PLAY出来るゲームにするか。 ・イメージ広告を多く作る。 ・インターネットマーケティング。 ・エロいの、スケベなの、 Hentai もの。 ・オンラインを中心に自分を育てる。 ・お年寄り向け。 ・ゲームショップなどで触れる機会を増やし、意見を取り入れる。 ・ゲームソフトの低価格、ハードの統一。 ・ゲームの内容で、通信(すれ違いなど)を付ける。 ・ゲームハード内蔵のTVの販売。 ・ゲームレンタルを開始する。 ・ゲームをしている一般の意見を聞く。 ・ゲームをやりやすいようにインフラ整備。 ・ゲーム関係のパラエティ番組。 ・ゲーム機をゲーム以外の色々な事に使用できるようにする。 ・こうやって人のアイデアをいただいたりする。 ・コミュニケーション(neiなど)。 ・コンビニで販売を強化。 ・コンビニなどの商品タイアップ。 ・コンビニ販売の強化。 ・サンプルゲームをバラまく。 ・ソフト1本目はタダ。 ・ソフトを安くダウンロード販売。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ダウンロードサービス。 ・ダウンロードでの体験版の普及をもっと。 ・タダで配る。 ・とにかくソフトを安く。 ・ネットブック用のゲーム。もっと単純ですぐ遊べ、ちょっと遊べる。 ・ネット広告。 ・ファミコンのキングオブキングスの様なシミュレーションRPGを作りたい。 ・マーケティングの充実により、ユーザーと共にゲームの宣伝を行う。大規模メディアの利用。 ・マジンコンやCFWの廃絶、法的対応。体験する機会を増やす。 ・マスメディア人のさらなる露出。ライトなファンの獲得。 ・マルチプラットフォームのDISK化。複数のハードで動作する単体のソフトの発売。 ・むしろゲームを作らない。 ・メディアMIX。 ・レトロゲームを増やす。 ・もっと宣伝したら。 ・ユーザーに無料で、パッケージソフトが届けられるビジネスモデルの考案。 ・レベルファイブのように体験版ソフトを配る。 ・わかりやすく、かつ飽きにくいものを考える。 ・安いお菓子やカップラーメンなどに体験版をつけてみる。 ・安い価格にして作る。 ・安くする。 ・安くする。 ・安価に提供したのち続編を出す。 ・価格、互換性を持たせる。 ・家族で楽しめるゲームを考える。 ・各CM。最近では発売するまで知らないタイトルが多すぎる。 ・各年齢に合ったタイトルを出す(高齢向けとか)。 ・学べるゲーム。 ・学校の科目に入れる。 ・完全自由MMO。
--	---

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"> ・基本に戻る(映像、音が良くてゲーム性が悪ければ意味がない)。 ・機種毎に違うソフトではなく、互換性を持たせる。 ・後進国に寄付。 ・高齢者向けコンテンツ。 ・国を味方につける。 ・国際的なソフトを作る。 ・最近は分かりにくいゲームが多いので、基本に戻る。 ・子供向けのキャンペーン。 ・子供向けのゲームを低価格で売る。 ・市場調査とターゲット層の確認。 ・時代が不景気なので、価格を抑えた商品販売。 ・次世代のゲーム機の開発。 ・自ら打って出る。 ・自由度の高い物を。 ・触れる機会を増やすイベントを開く。 ・親にゲームが害ではないという方向のゲームを出す。 ・人気アイドルにCMに出演してもらう。人気アイドルに地方でイベントを行ってもらう。 ・人気作品のみにシリーズ化する。 ・世界マーケットに通ずるコンテンツ制作。海外メーカーとの協同、ローカライズ化。 ・正規のゲームにも改造コードを入れ、選べるようにする。 ・正直に商売する。 ・生活の一部に必要な環境を創る。 ・全機種対応のソフトを販売する。 ・全部クラウド。 	<ul style="list-style-type: none"> ・相互PLAY。 ・多くのハードをそろえなくても良いように、発売するハードを一本化します。今はバラけすぎ。 ・体感ゲームを作る。 ・体感型。 ・体験版の配信、家電メーカーとの協力の元、体験会の開催。 ・体験版を用意する、カンパウエア方式を採用する。 ・体験版配布。 ・大人をターゲットする。 ・中古販売業者に一定の税をかける。マジコンを犯罪として取り締まる。 ・中身のきちんとした物を作る。 ・通信対戦に力を入れる。 ・低価格。 ・難しいゲーム、簡単なゲーム、もっと特徴を分けて出す。 ・発売直前のソフトのプレイをネットに流す(もっと多く)。 ・販売は海外にまかせてはいけない。マーケティングも日本人が行うべき。 ・萌えとFPSを取っ払ってみる。 ・本体ソフトを安くし、バグが短いものを作る。 ・無料。 ・無料で出来る店舗を作る。 ・無料ブースをあちこちで作って欲しい。 ・無料配布。 ・無料配布。 ・迷ったら格ゲーに。 ・老人ホームへ普及を努める。
---	--

女性

<ul style="list-style-type: none"> ・TV以外のメディアを活用したい。子供やお年寄りTV見ていない人も多い。 ・インターネットや地デジ等で、安価なダウンロード販売を押し進める。 ・カラオケボックスなどにゲーム機とソフトをセットしてもらうとか。 ・ゲーセンでゲームをただにする。 ・ゲームショーを地方でもやる。 ・タダで遊べる施設をつくる。 ・テレビのデータ放送並に手軽にできるようにする。 ・とりあえず実際に遊んでもらって良さをわかってもらう。 ・安くして皆にやってもらう。 ・安くする。 ・一本道な映画的なものではなく、プレイヤーが「気持ち良い」もの。自らで遊びを構築できる世界。 ・家族で楽しめるゲーム。 ・学校でも役に立つもの。 ・学校に配る(何機かずつ)。ソフトは教育用。 ・仕事に役立つものを取り入れてみる。 ・子供向けの多機能を充実させる(教材etc...) 	<ul style="list-style-type: none"> ・試供できる場をもっと身近に。 ・試遊。 ・自由に楽しく。 ・住宅販売のモデルルームに。だってWiiとかPS Moveとか、広くなきゃできないもん。 ・女性向けと男性向けと子供向け以外に年寄り向けとか。 ・小学校に訪問する。 ・小学生向けに道徳ゲームを開発して、学校と一緒に意識向上に取り組む。 ・体験版の配布(特定場所以外で)。 ・値段を安くする。 ・値段を下げる。 ・町を使ったポイントチェックゲーム。お店に入るとポイントがついてクリア。 ・低価格、幅広い品揃え。 ・買いやすい価格、旧機との互換性。 ・幅広い年齢の人が楽しめる工夫。 ・乱発をやめ、じっくりプロモーションをし、丁寧なものをつくる。 ・良いゲームストーリーがあったら良いと思います。
--	---

40~49才

男性

<ul style="list-style-type: none"> ・CMを増やす。 ・WW1 / WW2の戦闘機のゲームを(ry)。 ・アンケートをユーザーにとり、その後対策を考える。イベントが切れないようにする。 ・おじいさんやおばあさんも一緒にできるゲーム。 ・オンライン。 ・お父さん向けアダルトゲーム。 ・ゲームプレイヤーが収入を得られる仕組みを作る。 ・ゲームをすると現実世界の何かに役に立つ。 ・ゲーム機のソフトの垣根をなくす。ソフトの買取をする。 ・ゲーム機を全てワイヤレスにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・シニアゲームを作る。 ・ショッピングセンターなど親子が一緒に行く場所に体験コーナーを設ける。 ・ソフトの値段を下げる。 ・とにかくプラットフォームを増やす。 ・ハード・ソフト無料配布(追加コンテンツ、CMで収入)。 ・レーティングの高くないものを供給。 ・安価安易。 ・家の家電製品の通信機能。 ・教育の分野に力を入れ、文科省と組む。 ・携帯型ゲームに力を入れる。
--	--

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"> ・ 広告に金をかけます。 ・ 新しいコントローラー。 ・ 全てのプラットフォームから、同じゲームをNET上で遊べるようにする。 ・ 体験版をもっと広く配る。 ・ 誰でも遊べるような、簡単なゲームを作る。 ・ 地デジのデジタル放送のデータ放送で、お試し版を配信する。 ・ 中古店になるべく売らないように常に1年間くらい追加MAP (ステージ)を用意する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 超合金付きのゲームを開発する。 ・ 特典(初回)をつける。 ・ 日本のおかしなマスコミに対応するため、海外から情報戦略を組む。 ・ 物作りのゲーム工場の様なもの。 ・ 幼児向けアミューズメントイベントでの商品開発。 ・ 幼稚園、保育園、小学校の教育機関に無償提供。幼少の時から慣れさせてもらう。
女性	
<ul style="list-style-type: none"> ・ いろいろな趣味ソフトを多く作る。 ・ ゲームをやる子供の方が賢いと広める。 ・ マンガ、小説が書けるソフト。 ・ 価格を下げる。 ・ 価値を下げる。 ・ 簡単なゲーム。 ・ 携帯は皆持っているので、携帯で配信する。ゲーム世代でない人用のプログラム。広告タイアップして無料に努める。 ・ 視力が悪くならないようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 試作品を配布。 ・ 寺など各土地をスタンブラリーのように出来るソフト。 ・ 新作ソフトにプラス必ず試作品付きで、売り上げをつなげる。 ・ 体験する場を広く設置する。 ・ 特典をつける(生活に役立つ)。 ・ 年齢の1人1人に合ったゲームが自由に使える。 ・ 無料配布。 ・ 老人ホーム等で試遊会。
50才以上	
男性	
<ul style="list-style-type: none"> ・ インターネットでシミュレーションゲームを公開。 ・ ゲームが悪いというイメージをなくすコマースナル。 ・ ソフトを安価にする。 ・ 学校の科目にする。 ・ 学校の成績に追加される。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 現在の高齢化を考え、老人の方に遊んでもらえる機器の開発をする。 ・ 広告して皆さんに告知する。 ・ 今までに無い無料ソフトの解放。
女性	
<ul style="list-style-type: none"> ・ 家族みんなで楽しめるゲームを増やす。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 大型スーパー(ジャスコ)などでの体験会を実施。

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=1,171人のうち有効回答者377人)

10～12才	
男性	
<ul style="list-style-type: none"> ・ドラクエが簡単になってきている。 ・もっと安く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・最近のソフトは値が上がっている、高い。
13～15才	
男性	
<ul style="list-style-type: none"> ・「価格が高い・自由度が低い」を改善してほしい。 ・3Dゲームがほしい。 ・あまり短期間にシリーズ新作を出さないでほしい。 ・カプコンさんのBIOHAZARDに期待しています。竹内潤さんなどです。 ・グラフィックがもっときれいになれば良い。 ・ゲーム1つ1つの値段が高い。 ・ゲームの値段が高い。 ・これからはコントローラーではなく、体を使っていくようなゲームを増やして欲しい。 ・これからもっと新作のソフトをつくってもらいたい。 ・ジャストコースの制限がすこし多すぎる。 ・ソフトの値段が高い。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ソフトの値段安くして。 ・ネットゲームをPS3でできるようにしてほしい。 ・マジコンに負けるな。 ・もっとパッケージを小さく、そして見やすくしてほしい。 ・延期などをしないでほしい。 ・期待 カプコン、コナミ。 ・高品質&低価格、ソフト・ハード両方。 ・世界の中でも飛び抜けた技術を身に付けていって下さい。 ・最近のRPGのゲームのストーリーが短い気がする。 ・少し金額が高い。 ・大乱闘の新作がほしい。 ・値段。
女性	
<ul style="list-style-type: none"> ・アングルを見やすくしてほしい。 ・安くして下さい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・学生が買うには高いものが多い。
16～18才	
男性	
<ul style="list-style-type: none"> ・10数年前のゲームの方が内容が良い。リアルさは今に劣るが、やり込みがいがあった。 ・TOG...バグ無くして。 ・あとから薄型などを出さないでほしい。 ・おもしろいソフトをどんどん作ってほしい。 ・デバッグぐらいきちんとやってほしい。 ・なりたいけどなれない。 ・ファンの意見とか要望を可能な限り実現してほしい。 ・フロムソフトウェアさんAC5とっとと作って下さい。 ・ペルソナの新作求む。 ・マルチ商法。 ・もっと頑張れ。 ・もっと消費者の意見を取り入れて欲しい。 ・レトロゲームの配信を増やしてほしい。 ・以前発売したゲームの在庫がないことが多くて困る。 ・海外のゲームが日本版で発売される時の規制がひどい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・皆次世代機の時代だからと言って、グラフィックにこだわりすぎている気がする。もっと内容も重視してほしい。 ・現実の地名を多用すること。 ・古典RPGがやりたい...難しいシステムよりシンプルが好き。 ・新しい事をして下さい。 ・昔のゲームを出して欲しい。 ・誰もが楽しめるゲームを作って欲しい。 ・値段を下げる。 ・中古ビジネス市場の変動が激しい。インターネット配信をもっと前面に押し出すべき。もっとメディアミックスすべき。 ・買い続けるので、頑張ってください。 ・売りきれが早い。 ・発売日が決定したのに延期しないで欲しい。 ・発売日延期をやめて欲しい。 ・予約数量限定商品の転売を減らしてほしい。
女性	
<ul style="list-style-type: none"> ・CGの技術が高くなっていくにつれて段々ストーリーが薄くなっていく気がする。 ・エロゲを家庭用ゲーム機で出して下さい(女性向)。 ・ゲームに対しての世間の風が冷たい。認められたい。 ・ゲーム特典が増える。 ・もっと安くなると良い。 ・映像がきれいなだけのゲームが、最近多いのが不満。 ・気軽にに行けるイベントが増えれば良いな、と思います。 	<ul style="list-style-type: none"> ・素敵な仕事だと思えます。バイオハザードとか女の子向けも欲しいかも。 ・当然ちゃ当然 売れるゲームばかり求めて、内容が似たようなものばかり。 ・目が悪くなる&疲れる。 ・歴史ゲームを増やしてほしい。でも正史にも忠実にしてほしい。中国政治(三国時代くらい)のゲームがやりたいです。

注1)「3～9才」の「男性」「女性」、「10～12才」の「女性」については有効回答がなかった。

注2)回答者が記入した原文のまま表記している。

男性

- ・1が売れた時は2になってもシステムを変えないでほしい(ドラクエの職業システムなど)。
- ・CMなどでもゲーム中のムービーのみを流しているものがあるなら、グラフィックに偏重しすぎているきらいがある。
- ・DやZのゲームに対して、誰でもやっても良いという無責任な発言は最低だし、責任がなさすぎる(1番なのは任天堂)。
- ・PS3向けを増やしてほしい。
- ・R4などが違法に使われているのはマズイ事だと思う。
- ・RPG系をwiiにはいらない。
- ・アクション系が多い。
- ・アドベンチャーもっと作って。
- ・アンケート結果等、盛り込みすぎでよく分からないゲームにしないで欲しい。
- ・オープンワールドRPGが少ない(国内メーカー)。
- ・おもしろいゲームだして。
- ・カスタマーの意見をもっと尊重して欲しい。
- ・ゲームの価格が安くなる。
- ・ゲームは映画しかない。
- ・ゲームメーカー。
- ・ゲーム機のスペックをもっと高く。
- ・ゲーム業界で働きたい。
- ・ゲーム内容のマンネリ化。
- ・シャドウマップはきちんと欲したい。
- ・スクエアエニックスの対応の悪さに不満。
- ・スクエアエニックス昔は大好きだったけど、最近は何れも同じで面白くない。
- ・セガハード。
- ・ソーシャルアプリに負けないで下さい。
- ・ソフトが高い、内容が貧相。
- ・ダウンロードコンテンツでお金を取るのは、追加するくらいなら始めから。
- ・デカイ。たたきすぎ。
- ・ニッチも悪くない。
- ・ハードが次々変わる事。
- ・パソコンでやりたい。
- ・マジコン、コピー商品がなくなってほしい。
- ・マジコンやCFWをもっと対策して欲したい。
- ・マジコン等の不正なツールの使用、チート行為が数多く起きていること、対策してほしい。
- ・マルチはもうかるけど、ユーザーは悲しい。あと出し完全版とか。
- ・マンネリ気味。
- ・みんなで遊べるゲーム。
- ・もう少し安くしてほしい。
- ・もっと据え置きゲームを出してほしい。
- ・ユーザーの信頼を裏切るな。
- ・ユーザーの声をもっと聞いてほしい。
- ・リアリティがありすぎるものは×。適度にリアルが良い。
- ・リメイク作品がやたらと多いのが不満。
- ・レーティングの基準が不明確。
- ・何か斬新な内容のソフトが欲しい。
- ・価格が高すぎる。
- ・過度な企業買収。
- ・学割があるといいのにな...
- ・割れ。
- ・割れ対策。
- ・関連グッズなどの量をもっと用意すべき。ユーザー同士の争い=利益上昇ではない。
- ・業界ではなく遊ぶ側が努力すべき。
- ・限定版を増やす。
- ・後からマルチ展開しないで欲しい。
- ・最近、新作や新キャラクターが少ないので、才能のある人は続編を作らないで欲しい。
- ・最近のゲームは続編ばかりでつまらない。
- ・最近PSPやDSなどのケータイゲームに気を取られすぎている。コンシューマーももっと出してほしい。
- ・最近何かゲームにのめりこめない、昔はもっとハマっていた。
- ・似たようなゲームばかりなのとムービーが多い。FPSやリアルタイムストラテジーがやりたい(日本人が作った)。
- ・時間かせぎの様な小ネタは控えて欲しい。社会人は時間がない。
- ・手を抜くな。
- ・受験や試験と被る12~2月より、3~4月に新作を出すべき。
- ・新作高い。
- ・説明書を電子化しないで。
- ・全体的に値下げ希望。
- ・早売りの禁止。マジコンなど。
- ・中古販売をどうにかしてほしい。
- ・追加パッチは少な目に。
- ・電池式のゲームの電池の消費が早い。
- ・当たるハズの攻撃が当たらないことがorz。
- ・同じような製品ばかりで...飽きてる。
- ・任天堂はハイクオリティーかつ人気のソフトが多いが、いわゆるサードパーティーと呼ばれるメーカーに元気が足りないように思うので、頑張ってください。
- ・発売前にあまり情報公開をしないで欲しい。Amazonに負けるな。
- ・発表してからが長い。
- ・有名タイトルの発売日がかぶるのはやめてほしい。
- ・類似内容のソフト乱発気味。
- ・歴史を元にしたゲーム。

女性

- ・PSのグラフィックくらいで充分です。
- ・ダウンロードゲームが主流になった場合、販売店が心配。
- ・ネットじゃないと買えないソフトが多いのが不満。/店頭で体験出来ない。
- ・ブログなどであまりゲーム以外の事は書かない方がいいと思います。
- ・もっと安く。
- ・駅の液晶自動販売機をゲームメーカーにやってほしい。
- ・作業ゲーが増加。
- ・最近、大手のメーカーでもバグ(それも致命的なもの...)が多いのは気のせいですか。/先日、ポケモンでも話題になっていましたが、マジコン対策を頑張って下さい。
- ・数年前のゲームならまだしも、つい最近発売のゲームの他ハードへの移植はやめてほしいです。
- ・声優、グラフィック、ストーリーがマッチしてほしい。
- ・太鼓の達人、HIPHOPだどんが作ってほしいです。
- ・同じシリーズの作品ばかりで目新しさを感じない。
- ・予約特典などの情報が少なすぎる。

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

男性

- ・「面白い」ゲームを作ってほしい。
- ・2DのRPG出して欲しい。3Dばかりは嫌なので。
- ・2番せんじは良くないと思います。
- ・3Dゲーム。
- ・FFはもっとストーリーに力を入れるべきだ。10RPGにする意味はあるのか。
- ・more game titels in English.
- ・more JAPANESE RPG 'S in ENGLISH.
- ・アイディア以外の部分(ムービーとか)で、もっと楽できるといいですね。
- ・あまりリメイクの繰り返しばかりなのを止めるべき。
- ・オリジナリティのあるソフトをつくってほしい。
- ・グラフィックにだけこだわっていて、ゲーム自体の質が低い。
- ・ゲーマーマナーの低下を防ぐ事にも思慮を願いたい(モラル&マナー)。
- ・ゲームが売れないからと言って、特典を付けるのをやめてほしい。
- ・ゲームソフトの価値。
- ・ゲームのデータを有料でかきかえる、Nintendo Powerみたいな形式でゲームを出してほしい。
- ・ごく一部の大手のみ優遇されている。
- ・シナリオが先の読めるものが増えている感じがするので、サプライズ・伏線をもっと使ってほしい。
- ・すぐにベストとかいって、値段を下げる事。
- ・すぐ売り切れる。
- ・ソフトが高い。
- ・ソフト値段高い。
- ・ダウンロード販売の価格が通常のもの、あまり変わらない点に不満がある。
- ・どんどん新しいものを作ってほしい。
- ・ネットゲームの規制を厳しくしてほしい。
- ・ハードが多すぎる。
- ・バグがあったら言い訳せず、早急に対応して下さい。
- ・ハリウッドくさいなゲームを止めて欲しいです。
- ・マジコン規制、取締をより厳格にしてほしい。
- ・マジコン対策をもっとしっかりやってほしい。
- ・もっとTV以外で宣伝してほしい。発売日を延期するな。
- ・もっとおもしろいゲームをつくって欲しい。
- ・もっとゲーム(に限らずサブカルチャー)を日本政府に支援してくれるようにしてほしい。もっと認めるべきだと思います。
- ・もっとコアユーザーのことも大切にしてほしい。
- ・もっと安くゲームソフトを販売してほしい。
- ・映像ばかりで中身(ストーリーなど)がないゲームが多く、買う本数が減った。
- ・価格が安くなる。
- ・家庭で楽しく遊べるゲーム。
- ・開発期間などの短い物や、並行して開発しているシリーズの完成度が雑。時間をかけてでも完成度をもっと上げて欲しい。
- ・楽しいゲームが集中しすぎて遊びつくせない。買う前に体験できる機会を増やしてほしい。ロード時間等、遊んでストレスになる要素を減らしてほしい。ローカライズする時は、なるべく原版の内容でやってほしい。ゲームがすぐ安くなると、発売日に買う気力が無くなる。
- ・頑張り。
- ・携帯ゲーム機の強度が悪い。
- ・携帯機以外のこだわりゲームをしたい。
- ・限定ゲーム機ソフトなど数量限定ではなく、期間内受注にしてほしい。
- ・最近ゲームのストーリーや設定に無理のあるゲームが増えてる。ストーリーや世界観の検討をしっかりとってもらいたい。
- ・最近シリーズ作品が多くて、新規作品が少ない気がする。
- ・残虐なゲームの規制をもう少し強くしてもいいかも。
- ・似たようなゲームばかりで面白くない。
- ・似通っているシリーズは多すぎるので、リリースの濫用。
- ・時代に流されるな。
- ・需要と供給。
- ・消え行くアーケードとの連動。
- ・戦闘が簡単になりすぎている。
- ・続編が多くて、完全新作が少ない気がします。
- ・他機種での後出しをやめてほしいです。出来れば同時発売。
- ・体験型を増やすのに少し遅すぎだと思います。少し複雑な新しい操作感のあるゲームが、次のメイン市場を作るのでは。
- ・値段。
- ・長すぎる。
- ・店によって値段が異なる。
- ・発売日が延期になる事が度々ある。
- ・発表～発売までが長い。
- ・不正ダウンロードが多くなっている件について、全員が考えなくてはならないと思う。特に大人 子供へ伝えてはいけない。
- ・不正なアイテム入手やレベル上げをさせない努力を期待したい。
- ・料金のしくみがわからない(オンラインなど)。
- ・良いものを楽しんでほしい。

女性

- ・DSをはじめから画面を大きくしてほしい。
- ・PS3本体が高い。
- ・がんばって下さい。
- ・ケータイゲームばかりでなく、PS3などのハードでハイスペックでがっつりやりたいです。
- ・ハードの価格をもっと安く。
- ・バグを少なく、良い意味で裏切って欲しい。
- ・もっとPVを出しおもしろくないで、webに出してほしい。
- ・レーティングのA・B・C・D・Eの方...ちょっと厳しい気もします。BとCあたりってビミョーだと思うのですが。
- ・家族が楽しく遊べるものをたくさん作ってほしい。
- ・試しに遊べる場所があると良い。
- ・就職させて下さい。
- ・新規本体を出していくのは良いが、全く互換性がないのは、ただユーザーに負担をかけているだけ。
- ・人気ソフトの続編が出るまでが遅い。本体が2万以上では普及しない。
- ・世間の流れに振り回されやすい。3D関係は不要だと思う。
- ・続編ばかりでなく完全新作を出してほしい。タイトルで売れるからと続編ばかりはイヤです。
- ・特に某社に関して、いわゆる完成版商法ばかりで買う気が失せる。時限独占ならそう言ってくれば良いのに、隠すからより印象が悪くなる。
- ・年々新しい物が出ていて、そろそろついていくのが辛い。ネットゲームが嫌いなのでネット利用も辛い。

注)回答者が記入した原文のまま表記している。

男性

- ・3Dとかいらないので内容を。
- ・DLCのひどいものが最近目立っている。これはやめてもらいたい。
- ・iPodでFlash対応。
- ・RPGの画像はきれいになっているが、バトルなどが易しくなりすぎている。
- ・Z指定については規制を止める！(海外と同程度に)
- ・エロいの、スケベなもの、HENTAIものを増やしたい。
- ・お金をかけすぎ。もっと内容、アイデアで安いゲームを。
- ・ガンダムシリーズは、ガンダムでなければ大したことはない。
- ・がんばって。
- ・ゲームセンターCXとっても面白いのですが、もう少し見やすくなれば。
- ・コアな方向に行きすぎるな。
- ・コスト削減ばかりするな！外国人ばかり。
- ・コナミが通路の誘導など行ってなく、通りづらく迷惑だった。
- ・シリーズ物ばかり作るな。
- ・スクエアエニックスの更なる活躍を願います。そのためにユーザーの意に反し過ぎない戦略を願います。
- ・スマートフォン用ゲームに期待してます。
- ・タイアップ多すぎ。
- ・たけー。
- ・どのジャンルもまんねり化している。
- ・ドラゴンボール(PS3)でのRPGに期待。
- ・どんなゲームもRPG風になってしまって、つまらなくはないが特に面白くないソフトばかりで不満。
- ・ハードのモデルチェンジが多すぎる。
- ・ハードの統一を。
- ・ハイクオリティで疲れるの多い。
- ・バグが多い印象がある。続編ものばかり。
- ・ベスト版早過ぎ。買うと出る。予約特典の廃止でもっと安く。
- ・ヘビーユーザー、ライトユーザーの2極への対応。
- ・ボタンが多くて難しくなった。
- ・マンネリ化。
- ・もうちょっと考える。
- ・もっと安く。
- ・もっと直感的に「楽しい」と思えるものを。
- ・ユーザーを欺き、ないがしろにするゲームメーカーが多すぎる(F13のスクエニ、テイルズのバンナムなど)。はっきり言って信用できない。
- ・ローカライズについて、日本語・他国語収録してほしい。
- ・意見を吸収してもらえない。
- ・意見を聞こう。
- ・違法ダウンロードなくして下さい。
- ・違法なDLがあるのがダメだと思う。
- ・一部人気ゲームの限定版などが、予約段階で売り切れて買えないのが不満。
- ・価格、発売日。
- ・価格とクオリティ。
- ・価格を下げる方法を考えてほしい。
- ・海賊版殲滅。
- ・頑張る。
- ・頑張ってください。
- ・機種が変わる時間が早い。
- ・給料が安い。
- ・業界マジコン対策しないと死にますね。タダゲーが当たり前になって。
- ・近年アーケードに追従 追い越した形になり、ロケーションの斜陽化が進んでいるので明確な " 業務用との住み分け " が欲しいです。
- ・言った事をコロコロ変えてくれるなよ。グズスクエア。
- ・限定品の数が少ない！。転売屋の絶無。
- ・限定品の数が少なすぎる。
- ・高いし複雑になりすぎ。
- ・再版の時期をもっと早くしてほしい。
- ・質の高い物へ。
- ・出しすぎ。
- ・新しいソフトがあまりないシリーズばかりである。
- ・新作タイトルの発表が早すぎる物がある。
「ストリートファイター X 鉄拳」とか。
- ・新品や中古品一番です。
- ・深夜にソフトを購入出来る場所が少ない。
- ・人間としてもっと大人になって、プロフェッショナルな仕事をして欲しい。海外にも目を向けて欲しい。
- ・製作者側のエゴばかりで、画像に凝った作品ばかりが目立ちすぎる。あと、似たようなゲームが乱立しすぎ。ある程度、規制すべきだった。
- ・全て無料にする。
- ・体験版をもっと増やしてほしい。
- ・大作がなくなってきた。
- ・中古品はよろしくない。結果的に新品が高いので。
- ・長時間遊べるソフトが増えれば良いと思います。
- ・特に有名どころで昔のゲームの焼き直しはやめてほしい。FCやSFCなど昔のハードのソフトを遊べる方法を増やしてほしい (wii以外で。今はwiiのみなので)。
- ・内容がマンネリ化している。アニメキャラ(アニメ風含む)に頼りすぎ。
- ・日本のクリエイターをもっと補助。
- ・日本製ネットゲームを是非。
- ・日本製RPGはクソだ。
- ・任天堂とソニーが協力して面白い物を作って欲しい。
- ・発売前ばかりでなく、その後もフォローをして欲しい。
- ・販売店でのムービーをかけてほしい。
- ・非課税製品にして欲しい。
- ・萌えを気軽にのせないでほしい。続タイトルは業界として使用禁止にしてほしい。
- ・遊びたい、興味のあるソフトがあっても、持ってないハードだったりすること。高すぎるハードがあること。

女性

- ・1つのゲーム(シリーズもの)に色々な機種を使いすぎる。
- ・インフォメーションセンターの対応がマニュアルすぎて、腹が立った。
- ・オープニングの長いゲームが多いと思う(初回はスキップして、後から見ることが多いですが)。電源を入れてスタートしたら、すぐに遊び始められる(ボタンを押すとか戦うとか)ゲームが良い。
- ・カッコいい女性がキャラクターのゲームが少ない。
- ・ゲーム上での名シーンの画像を携帯背景として購入できたり、音楽がすぐ手に入るようにしてもらいたい。
- ・ゲーム操作が苦手でもできるのを多くしてほしい。
- ・ソフトの値が高い。
- ・ネットショップばかりで販売店が少なくなっている。
- ・もっと安くして。
- ・違法downloadをなくしてほしい。
- ・映像が綺麗なのも良いですが、「自由度」を大切にほしいです。
- ・映像のキレイさも大事だけれど、昔のゲームソフトの方が感動できる内容が多かったように思う。
- ・携帯で遊ぶには、始めるまでに時間がかかるのが...

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"> ・時間がくると切れてしまう。 ・質の悪いシリーズものは残念だ。保守的よりも、色々なパターンの仕様がほしい。 ・体を動かすのは見た目面白いけど、住宅問題が！！ポータブルの方を重視してほしい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・単純なゲームをやりたい...少ない気がします。 ・値段が高すぎる。 ・発売日を守って下さい。 ・面白くしてほしい。キャラに声はいらない。
40～49才	
男性	
<ul style="list-style-type: none"> ・3Dゲームを普通のテレビでも楽しめる様にしてほしい。 ・3Dは思ったほどインパクトがない。中身で勝負してほしい。 ・エデュケーションソフトの研究開発(楽しんで出来るもの)。 ・ゲームを見れる様にしてほしい(ゲームショウでプレイせず、内容を知りたい)。 ・ゲーム好きはまだ多いので、これからもがんばって。 ・ゲーム初心者、卒業者がついていけるシンプルなゲーム。 ・コピー対策をちゃんとしてほしい。 ・コピー品が多く出回る。 ・これからは3Dかな。 ・ソフトの値段を安く。昔のソフトを大事にしてほしい。 ・ぬぎぬぎマージャンが大好きでした。 ・一人では何も出来ない、FF11のようなオンラインゲームは嫌やなあ。 ・過激なゲームが多い。 ・過度なスペックのハードはこれ以上はあまり作らないで欲しい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・開発に時間かかりすぎ。 ・頑張ってください。 ・現在の所、あまりユーザーに対して客という感じをさせていない。 ・限定版なら本当に限定版にしてほしい。あまっている限定版ほどカッコ悪いものはない。 ・購入に時間がかかることがある。 ・似たようなタイトルが多い気がする。 ・情報の発信が不足している。知っている人だけ知っているのでは広がらない。 ・全てネットで買えるようになれば良い。 ・大作が多く、手軽にplayできない。 ・値段が高すぎでは。 ・低価格・高品質。 ・発売日が延期にならないように。 ・品質の良い物を出すようにしてほしい。 ・面白くて、長く遊べるゲームを作してほしい。
女性	
<ul style="list-style-type: none"> ・安くしてほしい。 ・安く買えると嬉しい。 ・頑張ってください。 ・高額すぎる。 ・値段が高い。 	<ul style="list-style-type: none"> ・中古でもメーカーにお金が入るようなシステムを作してほしい。 ・東京ゲームショウ - 待ち時間長すぎ。 ・年代に関係なく勉強になって、遊べるゲームを出してほしい。 ・脳か頭にも良いものを開発してほしい。
50才以上	
男性	
<ul style="list-style-type: none"> ・RPGでドラクエ以外ろくなの無い。 ・やはり青少年向けが多い。知的好奇心をくすぐるものももっと出て良い。 	<ul style="list-style-type: none"> ・教育ゲーム。 ・情報が足りない。 ・新しい発想。

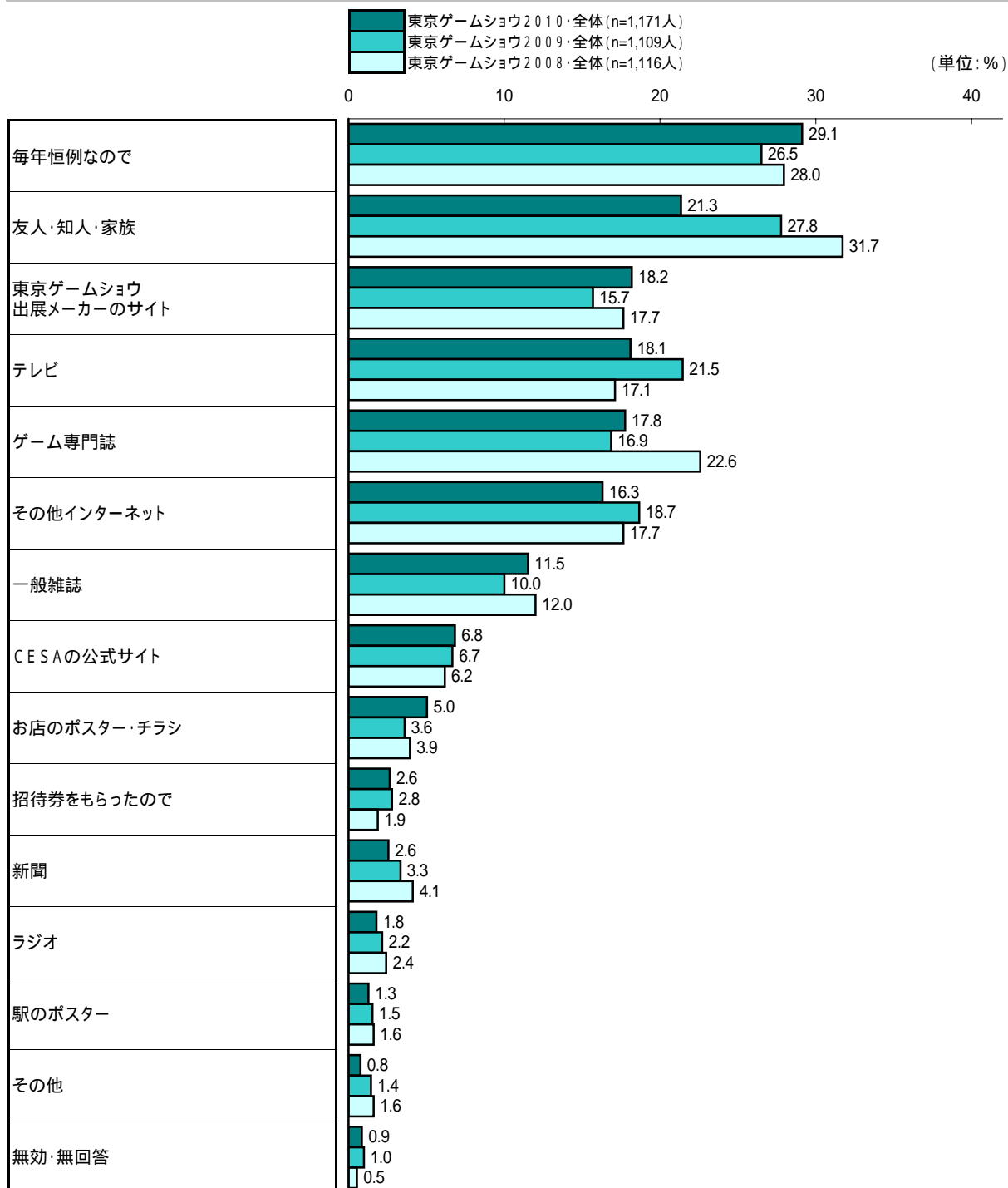
注1)「50才以上」の「女性」については有効回答がなかった。

注2)回答者が記入した原文のまま表記している。

東京ゲームショウ2010来場状況

1. 認知経路（複数回答）

[質問] 「東京ゲームショウ2010」は何でお知りになりましたか。以下の中からいくつでもお教えてください。



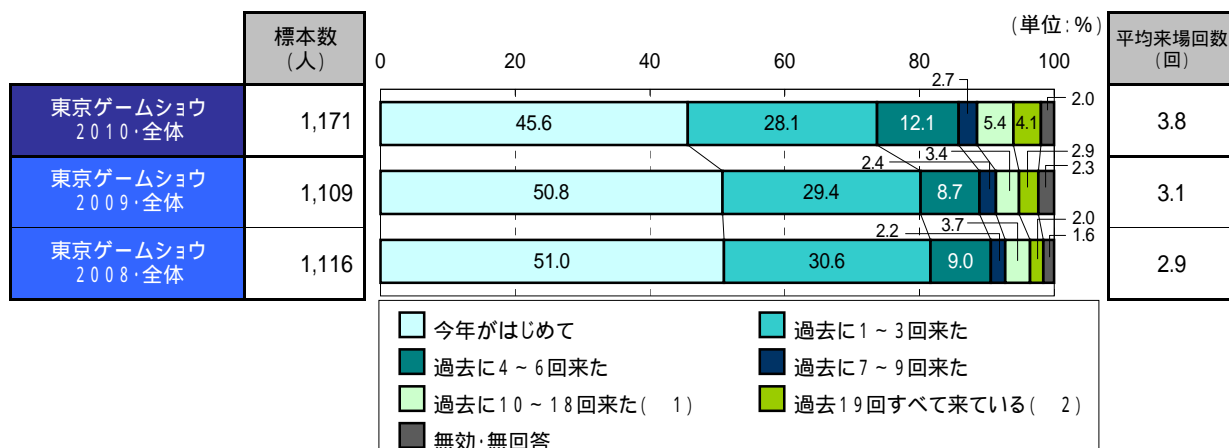
・「毎年恒例なので」(29.1%)が前回より増加して最多。「友人・知人・家族」(21.3%)は2年続けて減少し2位に。
 「毎年恒例なので」は男性(30.2%)や家庭用ゲームのヘビーユーザー(32.9%)の割合が高く、「友人・知人・家族」は女性(26.7%)や家庭用ゲームのライトユーザー(23.2%)の割合が高い。
 ・「東京ゲームショウ出展メーカーのサイト」(18.2%)、「ゲーム専門誌」(17.8%)、「一般雑誌」(11.5%)、「CESAの公式サイト」(6.8%)、お店のポスター・チラシ(5.0%)が前回より増加。

(単位:%)

	2010・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 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					
標本数(人)	1,171	875	8	40	62	88	203	148	229	84	13	296	11	17	10	20	58	45	90	42	3	431	494	246
毎年恒例なので	29.1	30.2	12.5	12.5	21.0	28.4	31.0	35.8	31.4	36.9	7.7	26.0	9.1	11.8	0.0	25.0	31.0	35.6	24.4	28.6	33.3	32.9	27.7	25.2
友人・知人・家族	21.3	19.5	25.0	25.0	37.1	39.8	24.1	16.2	9.2	4.8	23.1	26.7	18.2	52.9	50.0	35.0	32.8	26.7	18.9	16.7	33.3	21.6	20.2	23.2
東京ゲームショウ 出展メーカーの サイト	18.2	17.8	0.0	5.0	24.2	15.9	17.2	19.6	17.5	22.6	15.4	19.3	0.0	5.9	0.0	25.0	20.7	33.3	17.8	19.0	0.0	20.6	18.6	13.0
テレビ	18.1	15.9	25.0	27.5	21.0	15.9	14.8	13.5	15.7	13.1	15.4	24.7	36.4	41.2	20.0	10.0	24.1	13.3	30.0	23.8	33.3	15.3	18.2	22.8
ゲーム専門誌	17.8	20.2	12.5	17.5	29.0	18.2	23.6	22.3	18.3	11.9	15.4	10.5	0.0	5.9	0.0	5.0	15.5	22.2	8.9	4.8	0.0	19.5	20.2	9.8
その他 インターネット	16.3	17.6	0.0	12.5	16.1	15.9	16.3	19.6	18.8	21.4	15.4	12.5	0.0	0.0	10.0	15.0	17.2	13.3	12.2	11.9	33.3	14.4	18.0	16.3
一般雑誌	11.5	12.8	37.5	10.0	12.9	13.6	12.3	10.1	14.0	11.9	23.1	7.8	27.3	5.9	10.0	5.0	15.5	0.0	4.4	9.5	0.0	12.1	14.0	5.7
CESAの 公式サイト	6.8	7.8	0.0	0.0	1.6	6.8	5.9	9.5	11.4	9.5	7.7	4.1	0.0	0.0	0.0	5.0	6.9	2.2	5.6	2.4	0.0	7.2	7.5	4.9
お店の ポスター・チラシ	5.0	4.8	0.0	2.5	1.6	6.8	5.4	6.1	5.2	2.4	0.0	5.7	9.1	5.9	10.0	15.0	5.2	4.4	6.7	0.0	0.0	5.6	5.7	2.8
招待券を もらったので	2.6	2.2	0.0	0.0	1.6	3.4	2.0	4.1	0.9	3.6	0.0	4.1	9.1	0.0	0.0	10.0	3.4	2.2	2.2	9.5	0.0	2.3	3.0	2.4
新聞	2.6	2.9	0.0	0.0	6.5	3.4	1.5	5.4	2.2	2.4	0.0	1.7	0.0	0.0	10.0	0.0	3.4	2.2	1.1	0.0	0.0	1.9	3.2	2.4
ラジオ	1.8	1.9	0.0	0.0	0.0	3.4	2.5	2.7	1.3	2.4	0.0	1.4	0.0	0.0	10.0	5.0	3.4	0.0	0.0	0.0	0.0	1.6	1.6	2.4
駅のポスター	1.3	1.5	0.0	5.0	1.6	2.3	0.5	3.4	0.9	0.0	0.0	0.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.1	0.0	33.3	1.4	1.0	1.6
その他	0.8	0.5	0.0	0.0	0.0	1.1	0.5	1.4	0.0	0.0	0.0	1.7	0.0	5.9	0.0	10.0	3.4	0.0	0.0	0.0	0.0	1.2	0.6	0.4
無効・無回答	0.9	0.7	0.0	0.0	1.6	0.0	1.0	0.7	0.9	0.0	0.0	1.4	9.1	5.9	0.0	0.0	0.0	0.0	2.2	0.0	0.0	0.7	1.2	0.4

2. 過去の東京ゲームショウ来場回数

[質問] 東京ゲームショウは'96年夏、'97～2001年の各年春・秋、2002～2009年の各年秋の過去19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10～18回来た (1)	過去19回すべて来ている (2)	無効・無回答
東京ゲームショウ 2010・全体		1,171	45.6	28.1	12.1	2.7	5.4	4.1	2.0
男女・年齢別	男性	875	43.3	28.6	12.7	2.9	5.5	5.1	1.9
	3～9才	8	37.5	37.5	0.0	0.0	0.0	0.0	25.0
	10～12才	40	72.5	17.5	2.5	2.5	0.0	0.0	5.0
	13～15才	62	62.9	27.4	6.5	1.6	0.0	0.0	1.6
	16～18才	88	60.2	21.6	13.6	1.1	0.0	2.3	1.1
	19～24才	203	48.3	32.0	11.8	2.5	1.5	1.5	2.5
	25～29才	148	43.2	29.7	13.5	2.0	7.4	2.7	1.4
	30～39才	229	28.8	27.1	16.2	5.2	10.9	10.9	0.9
	40～49才	84	27.4	33.3	13.1	2.4	8.3	13.1	2.4
	50才以上	13	30.8	38.5	15.4	0.0	15.4	0.0	0.0
	女性	296	52.4	26.7	10.5	2.4	5.1	1.0	2.0
	3～9才	11	72.7	18.2	9.1	0.0	0.0	0.0	0.0
	10～12才	17	58.8	23.5	5.9	0.0	0.0	0.0	11.8
	13～15才	10	90.0	10.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
16～18才	20	70.0	30.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
19～24才	58	72.4	19.0	3.4	1.7	1.7	0.0	1.7	
25～29才	45	40.0	28.9	20.0	0.0	8.9	2.2	0.0	
30～39才	90	43.3	32.2	14.4	4.4	3.3	1.1	1.1	
40～49才	42	35.7	26.2	9.5	4.8	16.7	2.4	4.8	
50才以上	3	0.0	66.7	33.3	0.0	0.0	0.0	0.0	
家庭用ゲーム別	ヘビーユーザー	431	46.2	26.7	13.2	3.2	4.4	4.2	2.1
	ミドルユーザー	494	45.5	27.3	12.3	2.8	6.7	4.0	1.2
	ライトユーザー	246	44.7	32.1	9.8	1.6	4.5	4.1	3.3
満足度別	満足した (3)	873	47.8	27.1	11.6	2.9	4.9	4.1	1.6
	どちらともいえない	188	43.6	31.9	11.7	1.6	5.9	2.7	2.7
	満足していない (3)	102	30.4	30.4	18.6	3.9	7.8	6.9	2.0
	無効・無回答	8	50.0	12.5	0.0	0.0	12.5	0.0	25.0

- 1: 東京ゲームショウ2009調査は「過去に10～17回来た」、東京ゲームショウ2008調査は「過去に10～16回来た」の数値。
- 2: 東京ゲームショウ2009調査は「過去18回すべて来ている」、東京ゲームショウ2008調査は「過去17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45.6%で最多だが、「過去に1～3回来た」(28.1%)とともに2年連続で減少。他方、「過去に4～6回来た」(12.1%)、「過去に7～9回来た」(2.7%)、「過去に10～18回来た」(5.4%)、「過去19回すべて来ている」(4.1%)はいずれも前回より増加し、その結果、平均来場回数も3.8回に増加した。

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2010」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。
お越しになっただけの方は、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=1,171人のうち有効回答者842人)

順位	メーカーブース名	人数(人)	東京ゲームショー2009 (n=1,109人のうち 有効回答者829人)		東京ゲームショー2008 (n=1,116人のうち 有効回答者905人)	
			人数(人)	順位	人数(人)	順位
1	カプコン	241	121	(2)	212	(1)
2	セガ	132	101	(3)	90	(3)
3	スクウェア・エニックス	92	220	(1)	176	(2)
4	コナミ	74	93	(4)	79	(4)
5	バンダイナムコゲームス	68	76	(5)	52	(7)
6	ソニー・コンピュータエンタテインメント	51	68	(6)	54	(6)
7	マイクロソフト	48	27	(8)	33	(9)
8	レベルファイブ	42	60	(7)	35	(8)
9	アイレムソフトウェアエンジニアリング	16	2	(13)	4	(17)
10	ガンマニアデジタルエンターテインメント	14	0		0	
11	コーエーテクモゲームス	11	20	(9)	60	(5)
12	ユービーアイソフト	9	16	(10)	0	
	ディースリー・パブリッシャー	9	0		11	(12)
14	ウェブマネー	8	0		0	
15	ブシロード	5	1	(17)	6	(16)
	アークシステムワークス	5	0		2	(24)
17	エンターブレイン	3	0		1	(27)
18	アスキー・メディアワークス	2	0		0	
	Razer	2	0		0	
	日本電子専門学校	2	0		0	
21	ゲームセンターCX	1	2	(13)	2	(24)
	5pb.	1	1	(17)	0	
	アルケミスト	1	0		0	
	CyAC	1	0		0	
	FUN YOURS Technology(台湾ゲーム館)	1	0		0	
	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	1	0		0	
	モリゲームズ	1	0		0	
	ユニットコム	1	0		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。

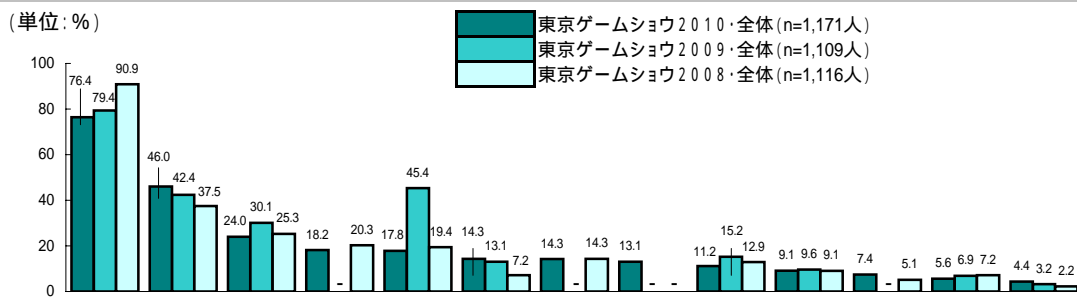
例:「ドラクエ」、「スクウェア・エニックス」、「PSP」、「ソニー・コンピュータエンタテインメント」、「Xbox360」、「マイクロソフト」など

注2)「コーエーテクモゲームス」は東京ゲームショー2009調査以前は「コーエーテクモホールディングス」。

一番人気は「カプコン」ブース(241人)。前回は2位だったが、2年ぶりに首位。
次いで「セガ」(132人)、「スクウェア・エニックス」(92人)、「コナミ」(74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2010」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	飲食ホール7	ゲームPC / PCオンラインゲーム(商談)コーナー	イベントステージ	ファミリーコーナー	モバイルコーナー	格闘ゲーム大会「闘劇」エリア	ゲームスクールコーナー	海外パビリオン	インタナショナル・キャリアパビリオン	ガジェットコーナー	オーディオビジュアル	展示ホール3	無効・無回答	
東京ゲームショー2010・全体		1,171	76.4	46.0	24.0	18.2	17.8	14.3	14.3	13.1	11.2	9.1	7.4	5.6	4.4			
男女・年齢別	男性	875	79.0	45.4	24.0	20.8	18.4	9.8	15.1	15.3	12.8	9.6	8.6	6.4	4.1			
	3～9才	8	37.5	12.5	12.5	0.0	12.5	62.5	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	10～12才	40	57.5	22.5	20.0	15.0	12.5	32.5	12.5	10.0	12.5	5.0	10.0	2.5	12.5			
	13～15才	62	62.9	48.4	32.3	30.6	24.2	9.7	12.9	12.9	19.4	12.9	8.1	4.8	6.5			
	16～18才	88	78.4	54.5	23.9	33.0	23.9	2.3	10.2	11.4	18.2	6.8	9.1	8.0	1.1			
	19～24才	203	86.7	53.2	26.1	23.6	20.2	3.0	15.8	20.7	15.8	10.3	9.9	6.4	3.9			
	25～29才	148	79.1	43.2	19.6	17.6	16.9	2.7	9.5	18.2	7.4	8.1	7.4	5.4	2.7			
	30～39才	229	81.7	44.5	27.1	16.2	17.5	13.1	19.2	16.2	12.2	13.1	7.9	7.9	4.4			
	40～49才	84	79.8	38.1	19.0	16.7	14.3	22.6	19.0	7.1	8.3	6.0	9.5	6.0	4.8			
	50才以上	13	76.9	23.1	0.0	23.1	7.7	7.7	15.4	0.0	7.7	0.0	7.7	7.7	0.0			
	女性	296	68.9	48.0	24.0	10.5	16.2	27.7	11.8	6.4	6.4	7.8	4.1	3.4	5.1			
	3～9才	11	54.5	27.3	18.2	0.0	9.1	45.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	9.1	0.0	18.2		
	10～12才	17	47.1	29.4	23.5	5.9	5.9	47.1	0.0	0.0	5.9	5.9	0.0	5.9	5.9			
	13～15才	10	50.0	40.0	20.0	30.0	10.0	40.0	10.0	10.0	10.0	0.0	0.0	0.0	10.0			
16～18才	20	80.0	75.0	60.0	25.0	20.0	15.0	10.0	10.0	25.0	5.0	10.0	5.0	0.0				
19～24才	58	82.8	60.3	17.2	12.1	13.8	5.2	10.3	10.3	8.6	12.1	6.9	1.7	0.0				
25～29才	45	84.4	60.0	28.9	8.9	17.8	6.7	17.8	8.9	0.0	13.3	4.4	2.2	2.2				
30～39才	90	62.2	38.9	22.2	7.8	13.3	41.1	16.7	2.2	3.3	6.7	2.2	4.4	8.9				
40～49才	42	59.5	38.1	19.0	9.5	28.6	45.2	4.8	9.5	9.5	2.4	2.4	4.8	4.8				
50才以上	3	66.7	66.7	0.0	0.0	33.3	0.0	33.3	0.0	0.0	33.3	0.0	0.0	0.0				
プレイ頻度別	ヘビーユーザー	431	75.9	46.9	22.7	21.3	18.1	12.5	11.1	14.2	10.7	9.7	7.7	5.1	4.6			
	ミドルユーザー	494	77.1	50.6	26.1	16.2	17.8	13.6	16.0	14.0	11.7	8.5	7.5	5.7	4.0			
	ライトユーザー	246	76.0	35.4	22.0	16.7	17.5	19.1	16.3	9.3	11.0	9.3	6.9	6.5	4.5			
満足度別	満足した(3)	873	78.8	51.0	25.5	19.6	19.4	13.9	13.7	14.4	12.1	9.0	8.1	5.6	3.2			
	どちらともいえない	188	71.3	29.8	19.1	14.4	11.7	19.1	14.4	8.0	7.4	8.5	4.8	6.4	6.4			
	満足していない(3)	102	68.6	36.3	21.6	14.7	17.6	10.8	19.6	10.8	10.8	11.8	6.9	4.9	6.9			
	無効・無回答	8	37.5	12.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	12.5	0.0	0.0	0.0	0.0	50.0			

(単位：％)

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

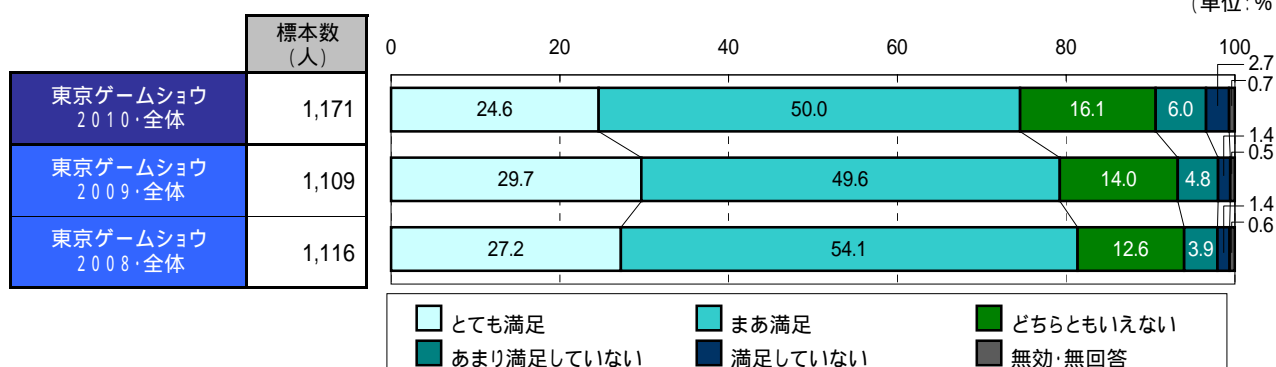
- 東京ゲームショー2008では「ゲームPC / PCオンラインゲーム(商談)コーナー」は「PCオンラインゲームコーナー」、「モバイルコーナー」は「モバイルコンテンツコーナー」と称した。なお、東京ゲームショー2009では、両者を併設した「アドバンスドモバイル&PCコーナー」が13.4%だった(参考値)。
- 東京ゲームショー2009・2008では「ファミリーコーナー」は「キッズコーナー」と称した。
- 「満足した」は「とても満足」「まあ満足」の合計値。「満足していない」は「あまり満足していない」「満足していない」の合計値。

・「各メーカーの一般展示」が76.4%で最多。次いで今回より展示ホール1に移動した「物販コーナー」(46.0%)。「物販コーナー」「ファミリーコーナー」は男性より女性の方が割合が高い。

5. 東京ゲームショウ2010満足度

[質問] 「東京ゲームショウ2010」の内容にどの程度満足していますか。

(単位: %)



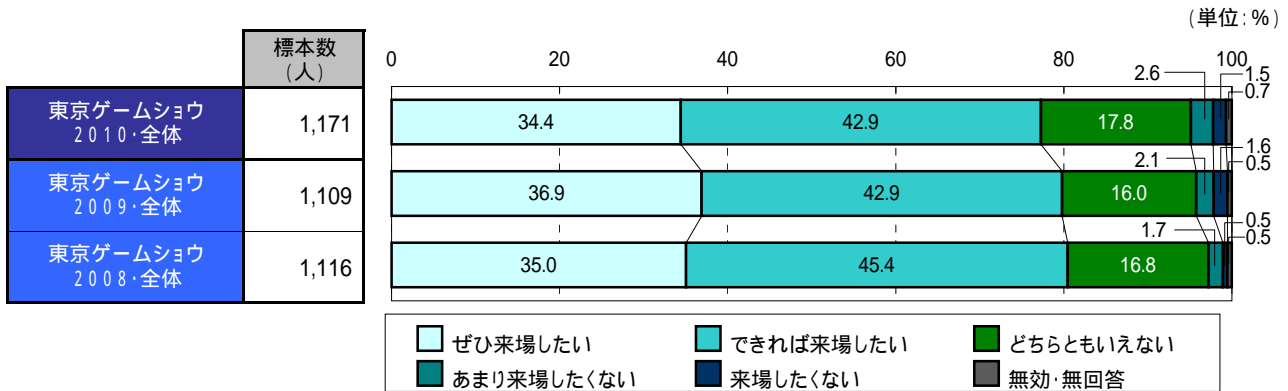
(単位: %)

		標本数 (人)	とても満足	まあ満足	どちらともいえない	あまり満足していない	満足していない	無効・無回答
東京ゲームショウ 2010・全体		1,171	24.6	50.0	16.1	6.0	2.7	0.7
男女・年齢別	男性	875	26.2	47.9	15.8	6.2	3.1	0.9
	3~9才	8	25.0	50.0	25.0	0.0	0.0	0.0
	10~12才	40	37.5	25.0	25.0	2.5	7.5	2.5
	13~15才	62	67.7	21.0	3.2	3.2	3.2	1.6
	16~18才	88	42.0	45.5	9.1	1.1	2.3	0.0
	19~24才	203	34.0	48.3	10.8	3.4	2.5	1.0
	25~29才	148	8.8	59.5	20.3	8.1	2.0	1.4
	30~39才	229	15.7	50.7	20.1	9.2	3.5	0.9
	40~49才	84	17.9	50.0	17.9	9.5	4.8	0.0
	50才以上	13	0.0	61.5	23.1	15.4	0.0	0.0
	女性	296	19.9	56.1	16.9	5.4	1.7	0.0
	3~9才	11	45.5	45.5	9.1	0.0	0.0	0.0
	10~12才	17	11.8	58.8	17.6	5.9	5.9	0.0
	13~15才	10	20.0	70.0	10.0	0.0	0.0	0.0
16~18才	20	45.0	50.0	5.0	0.0	0.0	0.0	
19~24才	58	22.4	62.1	10.3	5.2	0.0	0.0	
25~29才	45	22.2	55.6	15.6	2.2	4.4	0.0	
30~39才	90	16.7	51.1	23.3	6.7	2.2	0.0	
40~49才	42	7.1	61.9	21.4	9.5	0.0	0.0	
50才以上	3	0.0	33.3	33.3	33.3	0.0	0.0	
家庭用ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	431	30.2	48.7	15.1	2.8	2.8	0.5
	ミドルユーザー	494	24.3	52.0	13.2	7.5	2.4	0.6
	ライトユーザー	246	15.4	48.0	23.6	8.5	3.3	1.2
来場回数別	今回がはじめて	534	28.8	49.3	15.4	3.4	2.4	0.7
	過去に1~18回来た	575	20.5	50.8	17.2	8.3	2.8	0.3
	過去19回すべて来ている	48	25.0	50.0	10.4	8.3	6.3	0.0
	無効・無回答	14	28.6	42.9	14.3	0.0	0.0	14.3

・「とても満足」は減少したが「まあ満足」は増加。両者をあわせた数値(満足度)は74.6%で、2年続けて減少。
 ・男女とも「13~15才」「16~18才」「19~24才」ではいずれも満足度が8割を超える。
 ・家庭用ゲームプレイ頻度が高いほど満足度が高い傾向がみられる。

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せんか。



(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 2010・全体		1,171	34.4	42.9	17.8	2.6	1.5	0.7
男女・年齢別	男性	875	36.7	41.0	17.6	2.3	1.6	0.8
	3~9才	8	25.0	37.5	37.5	0.0	0.0	0.0
	10~12才	40	32.5	35.0	20.0	2.5	7.5	2.5
	13~15才	62	64.5	25.8	4.8	0.0	3.2	1.6
	16~18才	88	42.0	44.3	11.4	0.0	2.3	0.0
	19~24才	203	41.9	39.9	15.3	2.5	0.0	0.5
	25~29才	148	29.7	45.3	18.2	3.4	2.0	1.4
	30~39才	229	31.9	41.0	24.0	1.7	0.4	0.9
	40~49才	84	29.8	46.4	16.7	3.6	3.6	0.0
	50才以上	13	15.4	46.2	23.1	15.4	0.0	0.0
	女性	296	27.7	48.3	18.6	3.7	1.4	0.3
	3~9才	11	36.4	54.5	0.0	9.1	0.0	0.0
	10~12才	17	23.5	41.2	17.6	11.8	0.0	5.9
	13~15才	10	20.0	70.0	10.0	0.0	0.0	0.0
16~18才	20	45.0	45.0	10.0	0.0	0.0	0.0	
19~24才	58	27.6	53.4	17.2	1.7	0.0	0.0	
25~29才	45	35.6	42.2	15.6	0.0	6.7	0.0	
30~39才	90	25.6	47.8	21.1	4.4	1.1	0.0	
40~49才	42	16.7	50.0	26.2	7.1	0.0	0.0	
50才以上	3	33.3	0.0	66.7	0.0	0.0	0.0	
プレイ頻度別	ヘビーユーザー	431	41.5	42.2	12.1	2.3	1.4	0.5
	ミドルユーザー	494	32.2	43.9	19.4	2.2	1.8	0.4
	ライトユーザー	246	26.4	41.9	24.8	4.1	1.2	1.6
来場回数別	今回がはじめて	534	31.1	41.6	20.8	3.7	2.1	0.7
	過去に1~18回来た	575	34.3	46.1	16.5	1.7	1.0	0.3
	過去19回すべて来ている	48	70.8	25.0	2.1	0.0	2.1	0.0
	無効・無回答	14	42.9	21.4	14.3	7.1	0.0	14.3
満足度別	満足した()	873	43.6	46.8	8.5	0.8	0.1	0.1
	どちらともいえない	188	8.5	33.0	55.3	3.2	0.0	0.0
	満足していない()	102	5.9	29.4	30.4	17.6	16.7	0.0
	無効・無回答	8	0.0	12.5	0.0	0.0	0.0	87.5

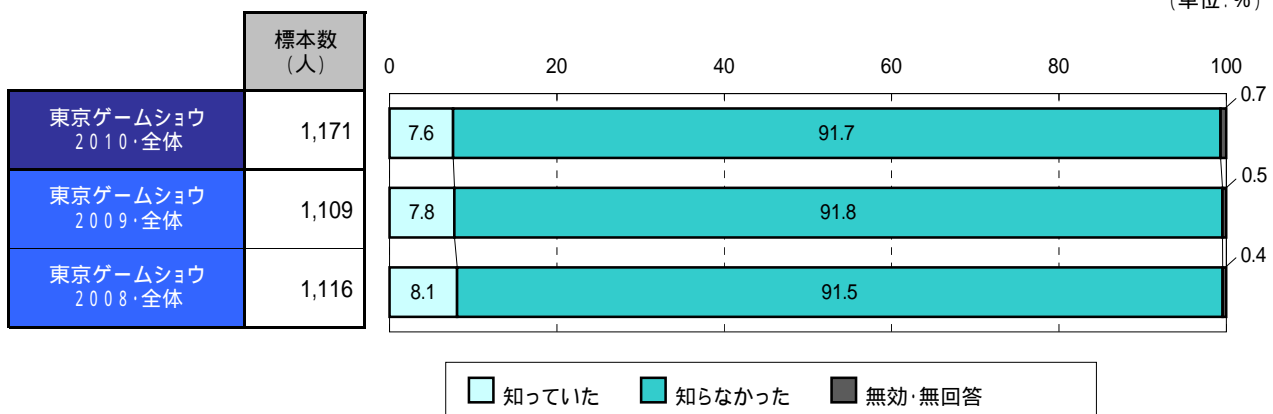
：「満足した」は「とても満足」「まあ満足」の合計値。「満足していない」は「あまり満足していない」「満足していない」の合計値。

・「ぜひ来場したい」は減少、「できれば来場したい」は横ばい。両者の合計は77.3%で、前年より減少した。
 ・過去の来場回数が多いほど、また今回の満足度が高いほど、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。

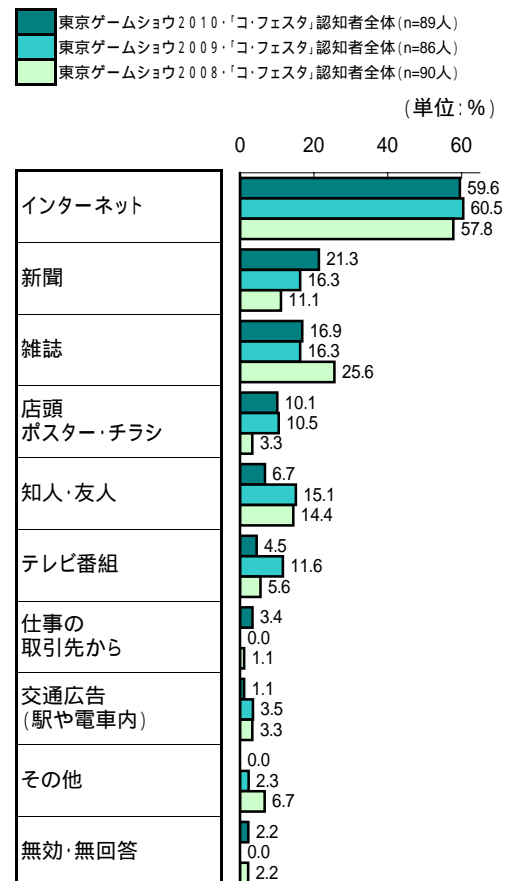
(1) 「コ・フェスタ」の認知度



(2) 「コ・フェスタ」の認知経路

【「コ・フェスタ」認知者ベース】

(単位: %)



		標本数(人)	知っていた	知らなかった	無効・無回答
東京ゲームショウ 2010・全体		1,171	7.6	91.7	0.7
男女・年齢別	男性	875	7.8	91.3	0.9
	3～9才	8	0.0	100.0	0.0
	10～12才	40	5.0	95.0	0.0
	13～15才	62	1.6	95.2	3.2
	16～18才	88	8.0	92.0	0.0
	19～24才	203	4.4	95.1	0.5
	25～29才	148	6.1	93.9	0.0
	30～39才	229	10.9	87.8	1.3
	40～49才	84	17.9	79.8	2.4
	50才以上	13	0.0	100.0	0.0
	女性	296	7.1	92.9	0.0
	3～9才	11	9.1	90.9	0.0
	10～12才	17	5.9	94.1	0.0
	13～15才	10	10.0	90.0	0.0
	16～18才	20	15.0	85.0	0.0
	19～24才	58	1.7	98.3	0.0
25～29才	45	11.1	88.9	0.0	
30～39才	90	8.9	91.1	0.0	
40～49才	42	2.4	97.6	0.0	
50才以上	3	0.0	100.0	0.0	
プレイ頻度別	ヘビーユーザー	431	6.7	92.3	0.9
	ミドルユーザー	494	7.9	91.7	0.4
	ライトユーザー	246	8.5	90.7	0.8

・「知っていた」のは全体の7.6%で、前々回・前回は引き続き微減。
 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(8.5%)。
 認知経路としては「インターネット」が59.6%で最多。「新聞」が2年続けて増加している(21.3%)。

付1) 調査票見本

「東京ゲームショウ2010」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) あなたのお住まいをお教えてください。 <1つだけ 印>

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

3) あなたの職業をお教えてください。 <1つだけ 印>

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

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

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

5) あなたは視力はいいですか。また、眼鏡などを使用していますか。以下のうち一番近いものをお教えてください。 <1つだけ 印>

1. 視力が悪く、常に眼鏡をかけている 4. 視力は悪いが、眼鏡やコンタクトレンズは使用していない
2. 視力が悪く、常にコンタクトレンズを装着している 5. 視力が良いので、眼鏡もコンタクトレンズも使用していない
3. 視力が悪く、必要ときだけ眼鏡やコンタクトレンズを使用する 6. 視力が良いが、ファッションとして眼鏡をかけることがある

家庭用ゲームについてお聞きします。

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。 <いくつかも 印> PC・携帯電話は除きます。

1. Wii 5. ゲームボーイアドバンス (SP含む) 9. PSP「プレイステーション・ポータブル」
2. ニンテンドーゲームキューブ 6. プレイステーション3 10. PSP go (PSP「プレイステーション・ポータブル」go)
3. ニンテンドーDSi / DSi LL 7. プレイステーション2 11. Xbox360
4. ニンテンドーDS / DS Lite 8. プレイステーション (PSone・COMBO含む)

2) 上記1)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 ()番
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。

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。 <いくつかも 印> PC・携帯電話は除きます。

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

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。 <いくつかも 印>

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

質問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 印> PC・携帯電話のゲームは除きます。

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

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

[平日] 約()分くらい [休日] 約()分くらい

質問5 1)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。<1つだけ 印> PCのゲームソフトは除きます。

1. 買った _____ 2. 買わなかった _____ → [2.に 印の方] [質問6]へ

▶1)で1.に 印の方のみ ←

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

新品通常版()本 新品低価格版()本 中古品()本

3)あなたがこの1年間に購入した家庭用ゲームソフト(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。

(タイトル名 _____) / 機種名 _____)

質問6 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 印> 1)家庭用ゲームソフトをダウンロード購入された方は、この1年間に買ったソフトの本数についてもお教えてください。「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)」は含みません。

- 1)家庭用ゲームソフト 2)追加ダウンロードアイテム
1. 買った ()本 1. 買った
2. 買わなかった 2. 買わなかった

携帯電話・PHSのゲームについてお聞きします。

iPhone、Xperiaなどスマートフォン向けゲームは除きます。
(スマートフォン・PDA向けゲームについては[質問8]でお聞きします)

質問7 1)携帯電話・PHSのゲームを遊んでいますか。<1つだけ 印>

1. 現在、継続的に遊んでいる 3. 関心はあるが遊んだことはない
2. 以前遊んだことがあるが、現在は遊んでいない 4. 遊んだこともないし関心もない
- [2.~4.に 印の方] [質問8]へ

▶1)で1.に 印の方のみ

2)携帯電話・PHSのゲームのうち、有料のゲームを遊んでいますか。<1つだけ 印>

1. 有料のゲームを遊んでいる
2. 無料のゲームだけしか遊ばない → [2.に 印の方] [質問8]へ

▶2)で1.に 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 印>

1. 定額課金 (月額固定料金による課金)
2. 従量課金 (1ゲーム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

スマートフォン・PDA(iPhone/iPad/iPod touch、Xperiaなど)向けゲームについてお聞きします。

「スマートフォン」とは携帯電話・PHSと携帯情報端末(PDA)を融合させた携帯端末(iPhone、Xperiaなど)をいいます。「PDA」は携帯情報端末のことをいい、iPad、iPod touchなどを含みます。

質問8 1)スマートフォン・PDA(iPhone/iPad/iPod touch、Xperiaなど)向けゲームを遊んでいますか。<1つだけ 印>

1. 現在、継続的に遊んでいる 3. 関心はあるが遊んだことはない
2. 以前遊んだことがあるが、現在は遊んでいない 4. 遊んだこともないし関心もない
- [2.~4.に 印の方] [質問9]へ

▶1)で1.に 印の方のみ

2)スマートフォン・PDA(iPhone/iPad/iPod touch、Xperiaなど)向けゲームのうち、有料のゲームを遊んでいますか。<1つだけ 印>

1. 有料のゲームを遊んでいる 2. 無料のゲームだけしか遊ばない

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)も含みます。家庭用ゲーム機およびパソコンのゲームについてのみお答えください。携帯電話・PHS、スマートフォン・PDA、ゲームセンターのゲームは除きます。

質問9 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 印>

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

▶1)で1.に 印の方のみ

2)ネットワークゲーム(オンラインゲーム)のうち、有料のゲームを遊んでいますか。<1つだけ 印>

1. 有料のゲームを遊んでいる
2. 無料のゲームだけしか遊ばない → [2.に 印の方] [質問10]へ

▶2)で1.に 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 印>

1. 定額課金 (月額固定料金による課金)
2. 従量課金 (1ゲーム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

[裏面 ([質問10]) にお進みください]

ゲームセンターのゲームについてお聞きします。

質問10 ゲームセンターでゲームを遊んでいますか。 <1つだけ 印>

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

新しい傾向のゲームについてお聞きします。

質問11 1) 以下の ~ のSNSを利用していますか。また、そのSNS上で遊べるアプリでゲームを遊んでいますか。最も近いものをお選びください。 <それぞれ1つずつ 印>

[1]で ~ それぞれ1.または2.に 印の方]

2) そのSNSを利用する際に使用するハードウェアをすべてお選びください。 <それぞれいくつでも 印>
スマートフォン・PDA:iPhone/iPad/iPod touch、Xperiaなど

mixi	1. 利用している / アプリでゲームを遊んでいる 2. 利用している / アプリでゲームは遊んでいない 3. 利用していない	mixi	1. パソコン 2. 携帯電話・PHS 3. スマートフォン・PDA
GREE	1. 利用している / アプリでゲームを遊んでいる 2. 利用している / アプリでゲームは遊んでいない 3. 利用していない	GREE	1. パソコン 2. 携帯電話・PHS 3. スマートフォン・PDA
モバゲー タウン	1. 利用している / アプリでゲームを遊んでいる 2. 利用している / アプリでゲームは遊んでいない 3. 利用していない	モバゲー タウン	1. パソコン 2. 携帯電話・PHS 3. スマートフォン・PDA
Facebook	1. 利用している / アプリでゲームを遊んでいる 2. 利用している / アプリでゲームは遊んでいない 3. 利用していない	Facebook	1. パソコン 2. 携帯電話・PHS 3. スマートフォン・PDA
MySpace	1. 利用している / アプリでゲームを遊んでいる 2. 利用している / アプリでゲームは遊んでいない 3. 利用していない	MySpace	1. パソコン 2. 携帯電話・PHS 3. スマートフォン・PDA

質問12 あなたは、「ラブプラス」のARカメラや「ガンダムAR」、「セカイカメラ」など、現実世界にヴァーチャルな情報を追加して表示する技術「AR(拡張現実)」を利用したゲーム(ARアプリ)があることをご存知ですか。あるいはこれらで遊んでいますか。 <1つだけ 印>

- | | |
|-------------------|--------------------------------------|
| 1. 現在遊んでいる | 3. 関心はないが、AR技術を利用したアプリがあることは知っている |
| 2. 遊んではいないが、関心はある | 4. AR技術を利用したアプリがあることを知らなかったし、特に関心もない |

質問13 近々、「PlayStation Move」というプレイステーション3向けの新型コントローラ、および、コントローラを用いず身体全体で操作ができる「Kinect」というXbox360向けの新型ゲームシステムの発売が予定されています。あなたはこれらを購入したいと思いますか。 <それぞれ1つだけ 印>

1) PlayStation Move

- | |
|----------------|
| 1. 購入する予定だ |
| 2. 購入するかどうか検討中 |
| 3. 購入するつもりはない |

2) Kinect

- | |
|----------------|
| 1. 購入する予定だ |
| 2. 購入するかどうか検討中 |
| 3. 購入するつもりはない |

その他ゲームについてお聞きします。

質問14 1) あなたは今年南アフリカで開催されたサッカーの世界カップにどの程度関心がありましたか。 <1つだけ 印>

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

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

- | | |
|-----------------------|------------|
| 1. 購入した (タイトル名 /機種名) | 2. 購入していない |
|-----------------------|------------|
- [2.に 印の方] [質問15]へ

[2]で1.に 印の方のみ]

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

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

質問15 1) あなたは「歴史(日本史・世界史)」には興味をお持ちですか。以下のうち一番近いものをお教えてください。 <1つだけ 印>

- | | | | |
|--------------------|---------------|---------------|-------------|
| 1. 日本史・世界史ともに興味がある | 2. 日本史のみ興味がある | 3. 世界史のみ興味がある | 4. 歴史に興味はない |
|--------------------|---------------|---------------|-------------|

[1]で1.または2.に 印の方のみ]

2) 日本の歴史上の人物で、好きな人物をご自由にお書きください。 ----->

[3.または4.に 印の方] 3)へ

3) 歴史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 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 |
|------------------------|-----------|

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

- | | | | |
|-------------------------------|---|-----------|--------------------------------------|
| 1. 知っていて、実際にマークがついた商品を見たことがある | } | 3. 知らなかった | → [3.に 印の方]
[質問17]へ |
| 2. 知っているが、まだマークがついた商品を見たことがない | | | |

[1)で1.または2.に 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才以上のみ対象)」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 | 3. 知らなかった |
| 2. 知っているが、まだマークがついた商品を見たことがない | |

質問17 1) もしあなたが家庭用ゲーム会社の社長だったら、家庭用ゲームを世の中にもっと広めるために、どんな作戦を立てますか。なにかアイデアがございましたら、ご自由にお書きください。

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します。

質問18 1) 「東京ゲームショー2010」は何でお知りになりましたか。以下の中からいくつかもお教えてください。 <いくつかも 印>

- | | | | |
|-----------|---------------|----------------|----------------|
| 1. テレビ | 5. 一般雑誌 | 9. CESAの公式サイト | 12. 招待券をもらったので |
| 2. ラジオ | 6. 店のポスター・チラシ | 10. 東京ゲームショー | 13. 毎年恒例なので |
| 3. 新聞 | 7. 駅のポスター | 11. 出展メーカーのサイト | 14. その他 |
| 4. ゲーム専門誌 | 8. 友人・知人・家族 | 11. その他インターネット | [具体的に] |

2) 東京ゲームショーは'96年夏、'97～2001年の各年春・秋、2002～2009年の各年秋の過去19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19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2010」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2010」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。 <いくつかも 印>

- | | |
|---|----------------------------|
| 1. 各メーカーの一般展示 (展示ホール1～6) | 7. モバイルコーナー (展示ホール6) |
| 2. 物販コーナー (展示ホール1) | 8. ゲームスクールコーナー (展示ホール6) |
| 3. 海外パビリオン/インターナショナル・キャリアパビリオン (展示ホール2～3) | 9. 格闘ゲーム大会「闘劇」エリア (展示ホール7) |
| 4. ビジネスソリューションコーナー (展示ホール3) | 10. 飲食コーナー (展示ホール7) |
| 5. オーディオビジュアル&ガジェットコーナー (展示ホール4) | 11. イベントステージ (展示ホール8) |
| 6. ゲームPC/PCオンラインゲーム(商談)コーナー (展示ホール5) | 12. ファミリーコーナー (展示ホール8) |

5) 「東京ゲームショー2010」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19 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]**

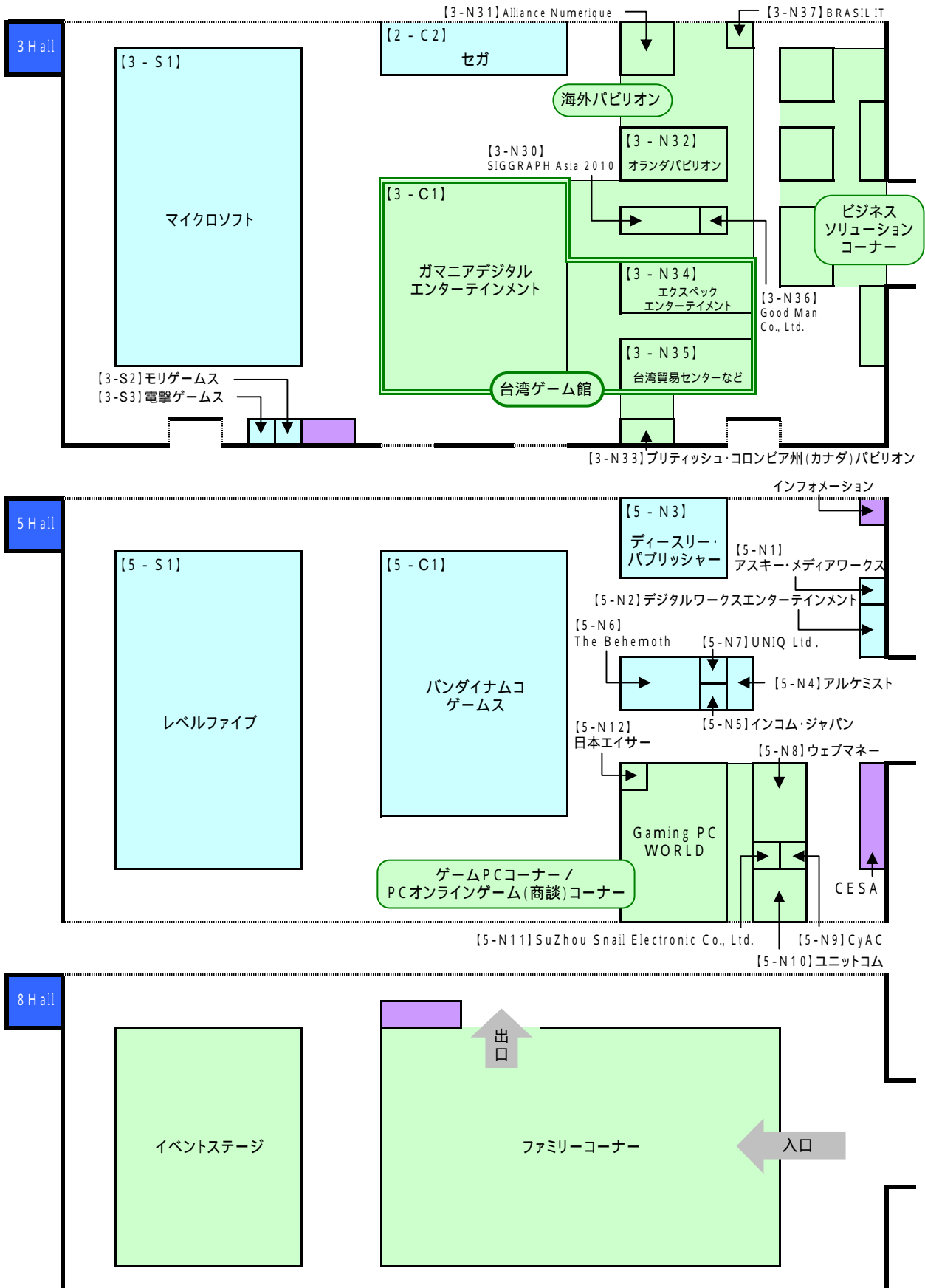
2) あなたは「コ・フェスタ(CoFesta)」を何でお知りになりましたか。以下の中からいくつかもお教えてください。 <いくつかも 印>

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

以上でアンケートは終わりです。ご協力ありがとうございました。

付2) アンケートブース設置ポイント

: アンケートブース設置ポイント



禁無断転載

東京ゲームショウ2010
来場者調査報告書

発行 平成22年11月

発行者

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会

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

電話 03-3591-9151
FAX 03-3591-9152