

**東京ゲームショウ2002**

**来場者調査**

**報告書**

**2002年10月**

**社団法人コンピュータエンターテインメント協会**

# 目 次

---

調査のデザイン .....	3
.東京ゲームショウ2002来場者調査・回答者特性	
1. 男 女 .....	4
2. 年 齢 .....	4
3. 居住地 .....	5
4. 職 業 .....	5
.ゲーム接触状況	
1. 保有ハードウェア .....	6
2. 購入希望のハードウェア .....	7
3. 最も好きなゲームジャンル .....	8
4. ゲームプレイ頻度 .....	9
5. ゲームプレイ時間 .....	10
6 - 1. ゲームプレイ時間帯 - 平日 .....	11
6 - 2. ゲームプレイ時間帯 - 休日 .....	12
7. 過去1年間のソフトウェア購入本数 .....	13
8. ソフトウェア購入時の参考媒体 .....	14
.家庭用ゲーム機でのオンラインゲーム接触状況	
1. オンラインゲームプレイ経験 .....	15
2. 使用ハードウェア .....	16
3. プレイジャンル .....	16
4. 今後のオンラインゲームプレイ意向 .....	17
5 - 1. プレイ意向理由トップ5 .....	18
5 - 2. プレイ非意向理由ワースト5 .....	18
.自宅でのインターネット利用状況	
1. インターネット利用頻度 .....	19
2. インターネット利用時間 .....	20
3 - 1. インターネット利用時間帯 - 平日 .....	21
3 - 2. インターネット利用時間帯 - 休日 .....	22
.複合カフェの利用状況	
1. 利用経験 .....	23
2. 利用目的 .....	24
3. 複合カフェでの家庭用ゲーム利用理由 .....	25
4. プレイ経験ソフトウェアの購入意向喚起の有無 .....	25
5. 複合カフェの今後の利用意向 .....	26
6. 複合カフェでの家庭用ゲーム利用意向 .....	27

## 目 次

---

・ワールドカップサッカーの影響	
1．ワールドカップサッカー関心度 .....	28
2．サッカー好感度 .....	29
3．サッカー関連ソフトウェアの購入状況 .....	30
4．サッカー関連ソフトウェアの購入時期 .....	31
・ゲームの表現に関する関心度	
1．「ゲーム悪影響」論に対する反応 .....	32
2．年齢区分マークの認知度 .....	33
3．年齢区分マークの内容認知度 .....	33
・認定システムに対する反応	
1．認定システム利用状況 .....	35
2．認定システム利用意向 .....	36
・東京ゲームショウ2002来場状況	
1．認知経路 .....	37
2．過去の東京ゲームショウ来場回数 .....	38
3．東京ゲームショウ2002滞在（予定）時間 .....	39
4．東京ゲームショウ2002満足度 .....	40
5．次回の来場意向 .....	41
6．今後の希望開催会場 .....	42
付1）調査票見本 .....	43
付2）アンケートブース設置ポイント .....	47

## 調査のデザイン

- 1 調査の目的 : C E S A主催の「東京ゲームショウ2002」(以下、T G S 2 0 0 2)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、C E S A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 調査の対象者 : T G S 2 0 0 2に来場した10~49才の男女個人
- 3 調査の方法 : T G S 2 0 0 2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P47を参照。
- 4 調査の日時 : 2002年9月22日(日) [10:00~17:00]

- 5 来場・回収状況 :

	総入場者数	回収標本数	有効標本数
9月20日(金)	19,166人	-	-
9月21日(土)	50,580人	-	-
9月22日(日)	64,296人	1,192S	1,079S
合計	134,042人	1,192S	1,079S

9月20日(金)は、業界関係者ビジネスデイ。

### 過去11回の概要

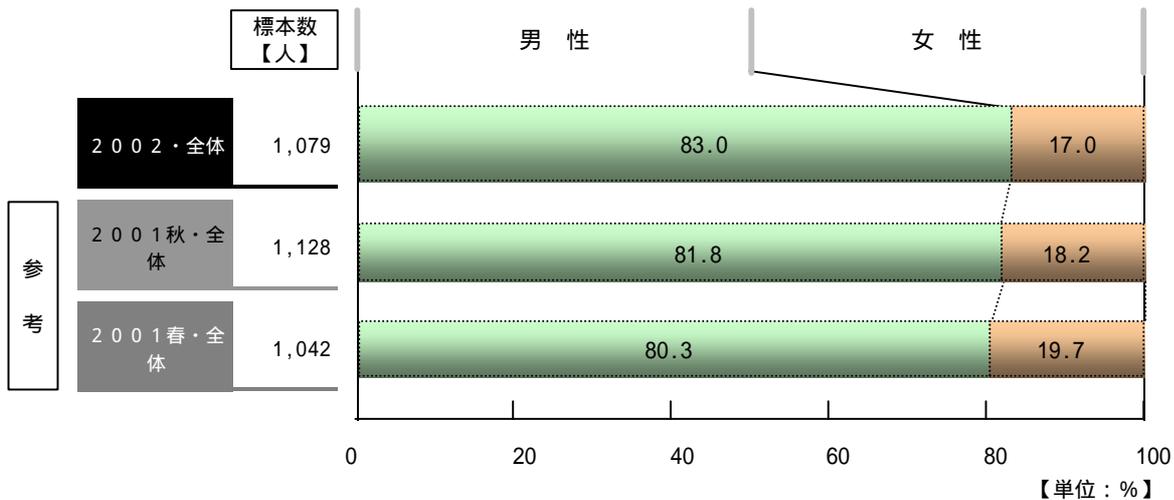
	日 時	来場者数 (3日間計)
'96	'96年8月22日(木)~24日(土) 於:東京ビッグサイト	109,649人
'97春	'97年4月4日(金)~6日(日) 於:東京ビッグサイト	121,172人
'97秋	'97年9月5日(金)~7日(日) 於:幕張メッセ	140,630人
'98春	'98年3月20日(金)~22日(日) 於:幕張メッセ	147,193人
'98秋	'98年10月9日(金)~11日(日) 於:幕張メッセ	156,455人
'99春	'99年3月19日(金)~21日(日) 於:幕張メッセ	163,448人
'99秋	'99年9月17日(金)~19日(日) 於:幕張メッセ	163,866人
2000春	2000年3月31日(金)~4月2日(日) 於:幕張メッセ	131,708人
2000秋	2000年9月22日(金)~24日(日) 於:幕張メッセ	137,400人
2001春	2001年3月30日(金)~4月1日(日) 於:幕張メッセ	118,080人
2001秋	2001年10月12日(金)~10月14日(日) 於:幕張メッセ	129,626人

- 6 分析の方法 : 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。

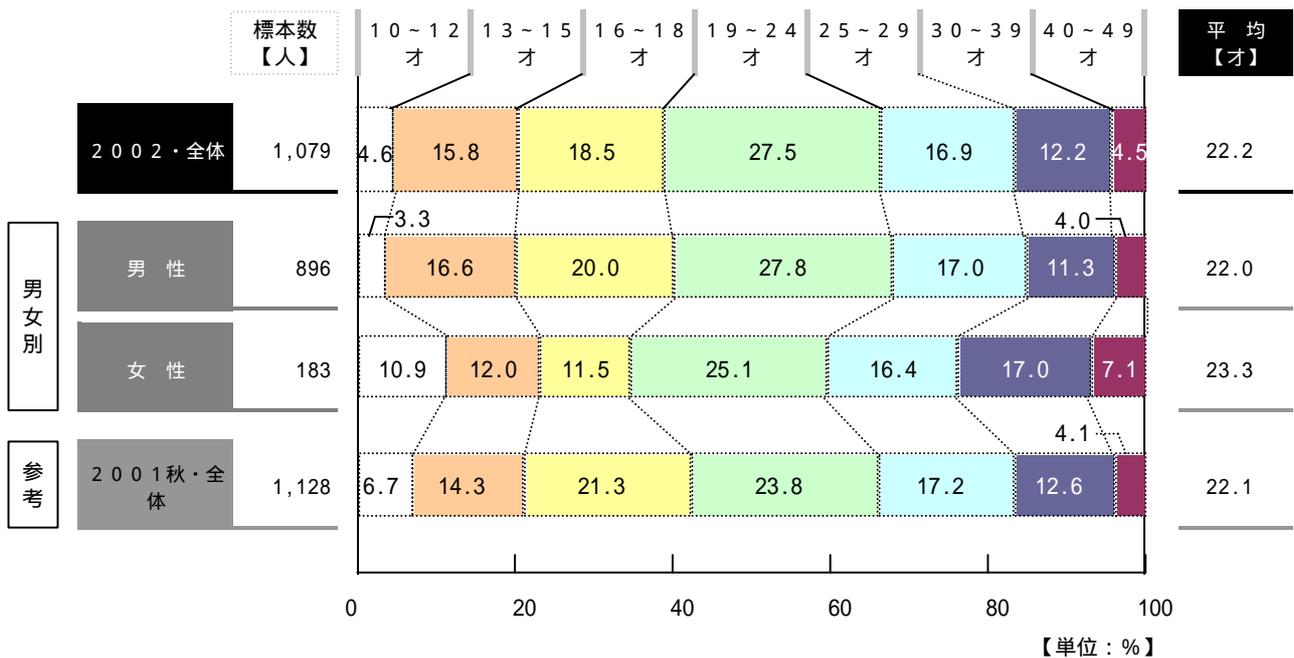
なお、当調査はコアユーザーが多く来場するT G S来場者を対象としているため、各調査結果と一般生活者のそれとは差異があることを考慮する必要がある。  
また、基本特性などの定型項目に関して、2001秋及び2001春の調査結果(直近2回)と比較しているが、2001春については対象年齢が10~39才と、今回とは違っているため、単純に比較できない点にも留意する必要がある。

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

1. 男 女



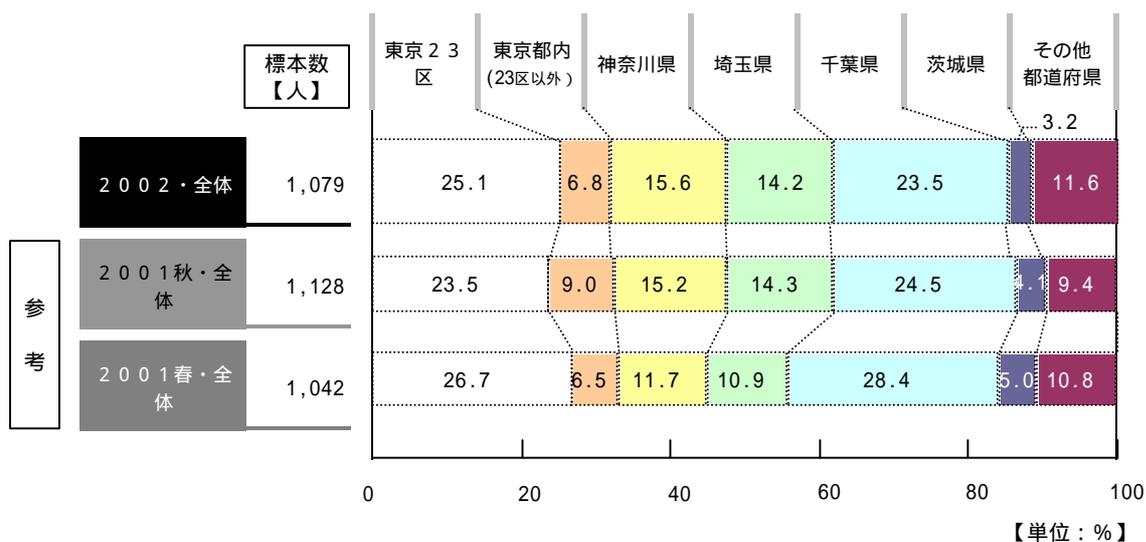
2. 年 齢



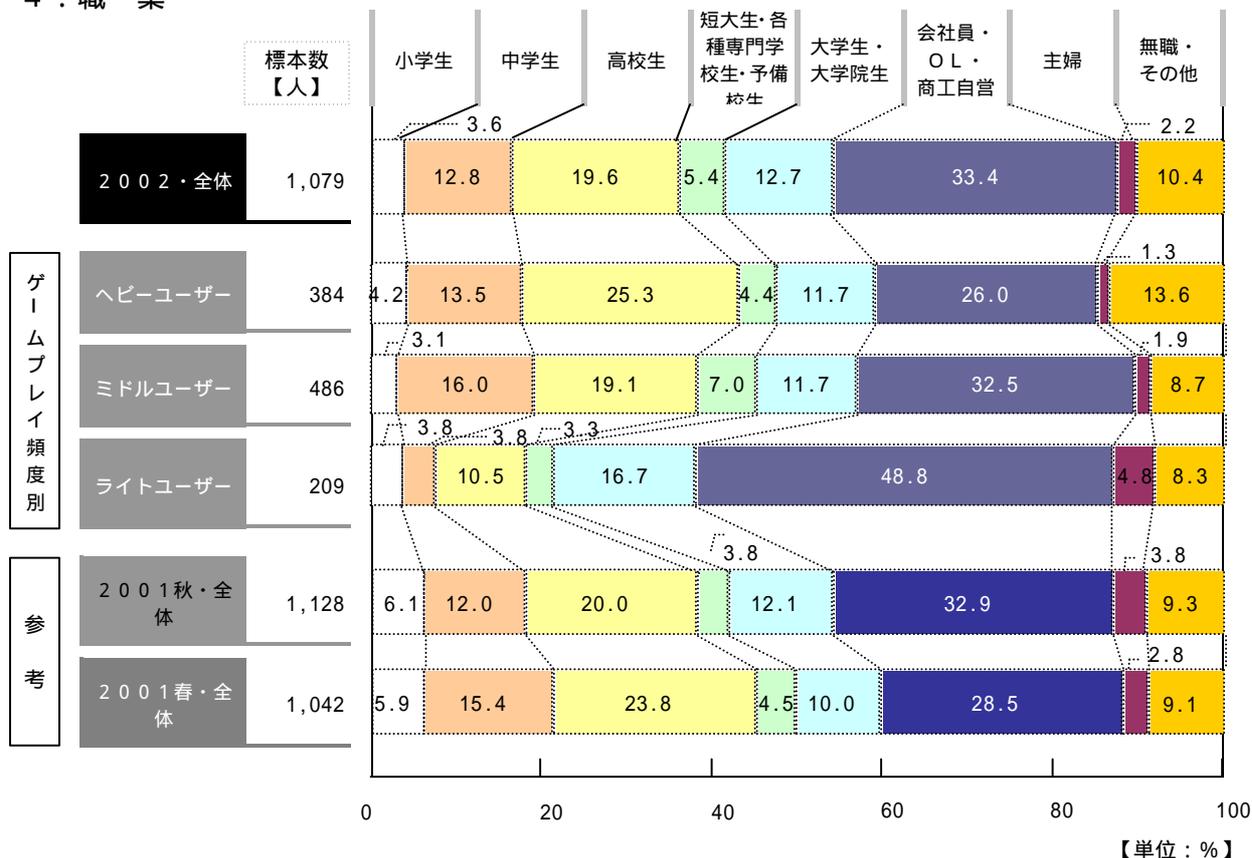
\* 2001春は39才までを対象としているため割愛。

- ・男性が約8割を占めているのは過去2回と同じ。ただし女性は回を追うごとに、若干ながら減少している。
- ・全体では「19~24才」が最も多い。男性にくらべると、女性の「30代以上」の比率が高くなっている。

### 3. 居住地



### 4. 職業



\* 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。

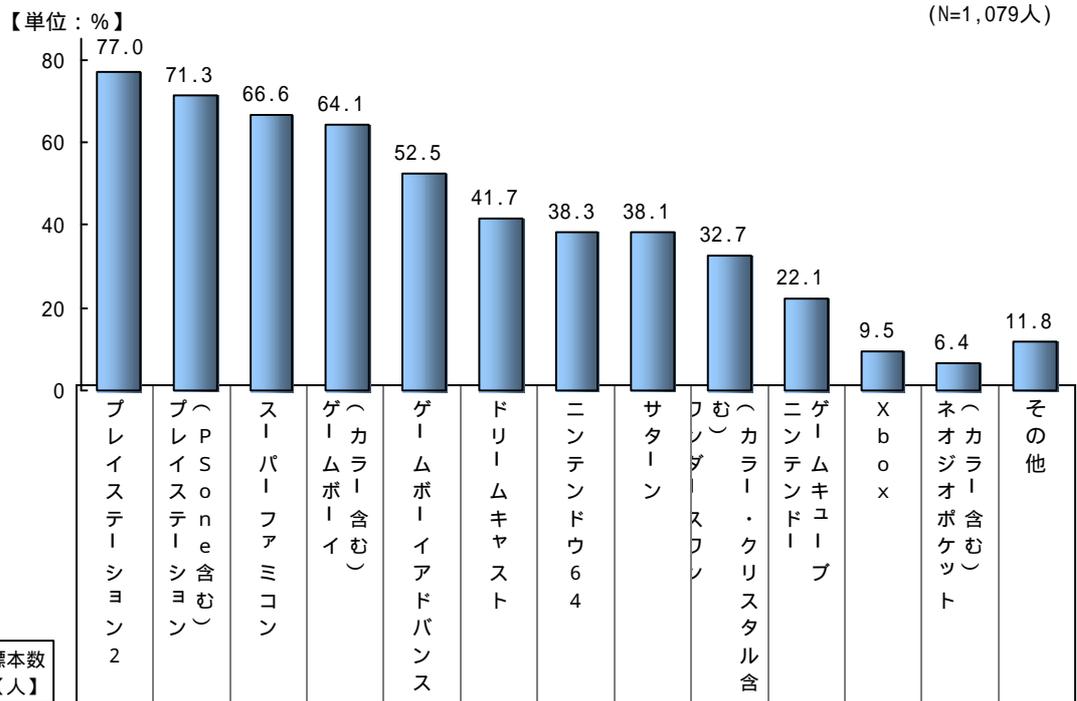
ゲームプレイ頻度別

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

- ・居住地の割合は大きな変化がなく、前回とほぼ同じ推移である。
- ・過去2回と比較すると「小学生」の割合が最も少ない。

# ゲーム接触状況

## 1. 保有ハードウェア



2002・全体	1,079	77.0	71.3	66.6	64.1	52.5	41.7	38.3	38.1	32.7	22.1	9.5	6.4	11.8
---------	-------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	-----	-----	------

男女・年齢別	男性		保有率 (%)												
	人数	77.8	71.5	68.1	64.3	53.1	44.6	39.6	40.4	32.7	22.3	10.8	7.5	12.2	
10～12才	30	63.3	60.0	63.3	83.3	80.0	16.7	66.7	13.3	30.0	36.7	10.0	3.3	6.7	
13～15才	149	74.5	79.9	82.6	90.6	69.1	28.9	68.5	16.8	34.2	30.9	4.7	4.7	12.1	
16～18才	179	84.9	82.1	82.7	78.2	60.3	35.8	47.5	33.5	38.5	23.5	11.2	4.5	11.7	
19～24才	249	77.1	71.5	61.0	57.0	48.2	54.2	26.5	49.0	32.1	18.9	9.6	8.0	11.2	
25～29才	152	76.3	67.1	57.2	44.1	38.8	61.2	23.0	61.2	32.9	16.4	17.1	11.2	14.5	
30～39才	101	78.2	62.4	63.4	44.6	42.6	49.5	30.7	49.5	28.7	21.8	15.8	12.9	14.9	
40～49才	36	77.8	38.9	47.2	61.1	52.8	27.8	44.4	22.2	13.9	19.4	2.8	2.8	8.3	
女性	183	73.2	69.9	59.6	63.4	49.2	27.3	31.7	26.8	32.8	20.8	3.3	1.1	9.8	
10～12才	20	40.0	60.0	50.0	75.0	60.0	10.0	60.0	10.0	10.0	40.0	0.0	0.0	10.0	
13～15才	22	77.3	86.4	81.8	100.0	45.5	18.2	54.5	18.2	50.0	13.6	4.5	0.0	4.5	
16～18才	21	76.2	90.5	71.4	66.7	57.1	23.8	33.3	33.3	38.1	14.3	0.0	4.8	4.8	
19～24才	46	80.4	73.9	58.7	58.7	47.8	34.8	23.9	30.4	30.4	15.2	2.2	0.0	10.9	
25～29才	30	83.3	73.3	50.0	53.3	40.0	50.0	10.0	40.0	40.0	26.7	3.3	3.3	6.7	
30～39才	31	71.0	48.4	54.8	51.6	54.8	19.4	25.8	29.0	32.3	25.8	6.5	0.0	16.1	
40～49才	13	69.2	53.8	53.8	46.2	38.5	15.4	38.5	7.7	23.1	7.7	7.7	0.0	15.4	

参考	2001秋・全	1,128	60.0	77.7	72.7	68.3	35.4	43.7	37.8	39.7	31.2	5.5	-	5.9	12.6
	2001春・全	1,042	50.3	73.5	77.0	75.6	18.4	38.9	41.4	42.0	32.1	-	-	7.5	6.7

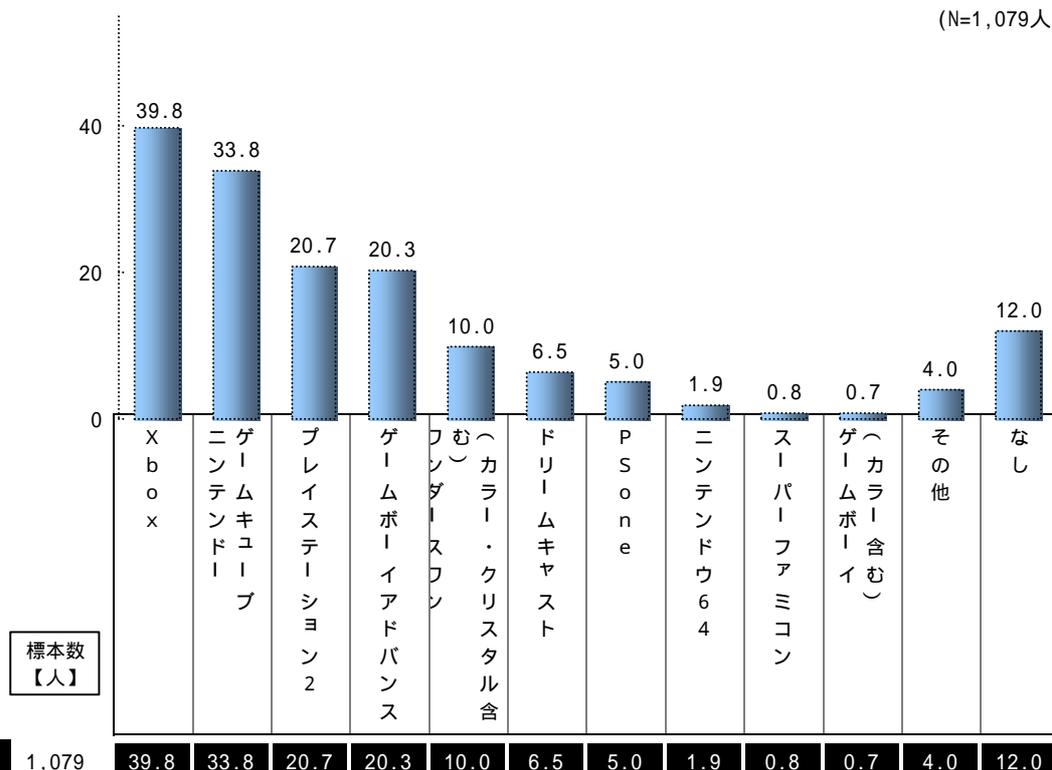
【単位：％】

- ・「プレイステーション2」が前回よりも17ポイント増加し、保有ハードウェアの第1位になっている。
- ・「ニンテンドーゲームキューブ」と「ゲームボーイアドバンス」が共に、前回とくらべて17ポイント前後の伸びを見せている。
- ・2月下旬に発売された「X b o x」の保有率は、9.5%となっている。

## 2. 購入希望のハードウェア

【単位：％】

(N=1,079人)



2002・全体	1,079	39.8	33.8	20.7	20.3	10.0	6.5	5.0	1.9	0.8	0.7	4.0	12.0
---------	-------	------	------	------	------	------	-----	-----	-----	-----	-----	-----	------

男女・年齢別	男性		購入希望率 (%)											
	男性	896	41.7	33.9	20.5	20.1	9.4	6.7	4.2	1.7	0.6	0.7	4.0	12.4
	10～12才	30	30.0	40.0	26.7	16.7	20.0	6.7	6.7	0.0	0.0	0.0	0.0	13.3
	13～15才	149	41.6	40.3	26.2	20.8	12.8	10.1	4.7	1.3	0.7	0.0	2.0	6.7
	16～18才	179	45.8	34.6	16.2	20.7	7.8	13.4	6.7	1.7	0.6	0.6	4.5	10.6
	19～24才	249	40.2	32.5	20.1	21.7	9.6	5.2	2.8	2.0	0.4	0.8	3.6	14.1
	25～29才	152	38.8	33.6	21.1	19.7	10.5	2.0	1.3	0.7	0.0	0.0	5.9	17.1
	30～39才	101	44.6	25.7	20.8	18.8	3.0	2.0	5.9	2.0	1.0	2.0	5.0	10.9
	40～49才	36	47.2	33.3	13.9	11.1	5.6	2.8	5.6	5.6	2.8	2.8	5.6	16.7
	女性	183	30.1	33.3	21.3	21.3	13.1	5.5	8.7	3.3	2.2	1.1	3.8	10.4
	10～12才	20	15.0	5.0	50.0	0.0	15.0	20.0	10.0	5.0	0.0	0.0	5.0	10.0
	13～15才	22	27.3	31.8	22.7	27.3	22.7	18.2	4.5	0.0	0.0	0.0	0.0	13.6
	16～18才	21	23.8	38.1	28.6	28.6	19.0	9.5	14.3	9.5	0.0	0.0	0.0	9.5
	19～24才	46	28.3	43.5	15.2	21.7	13.0	0.0	13.0	2.2	4.3	0.0	4.3	10.9
	25～29才	30	53.3	36.7	13.3	43.3	10.0	0.0	3.3	6.7	3.3	6.7	0.0	3.3
	30～39才	31	32.3	35.5	9.7	12.9	9.7	0.0	9.7	0.0	3.2	0.0	6.5	9.7
	40～49才	13	15.4	23.1	30.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	15.4	23.1

参考	2001秋・全体		購入希望率 (%)											
	2001秋・全体	1,128	49.6	44.9	30.0	23.9	9.0	9.0	6.5	1.9	0.4	1.0	0.6	6.8
2001春・全体	1,042	39.5	22.2	39.6	45.5	14.5	12.4	6.7	6.0	0.0	1.2	1.0	6.1	

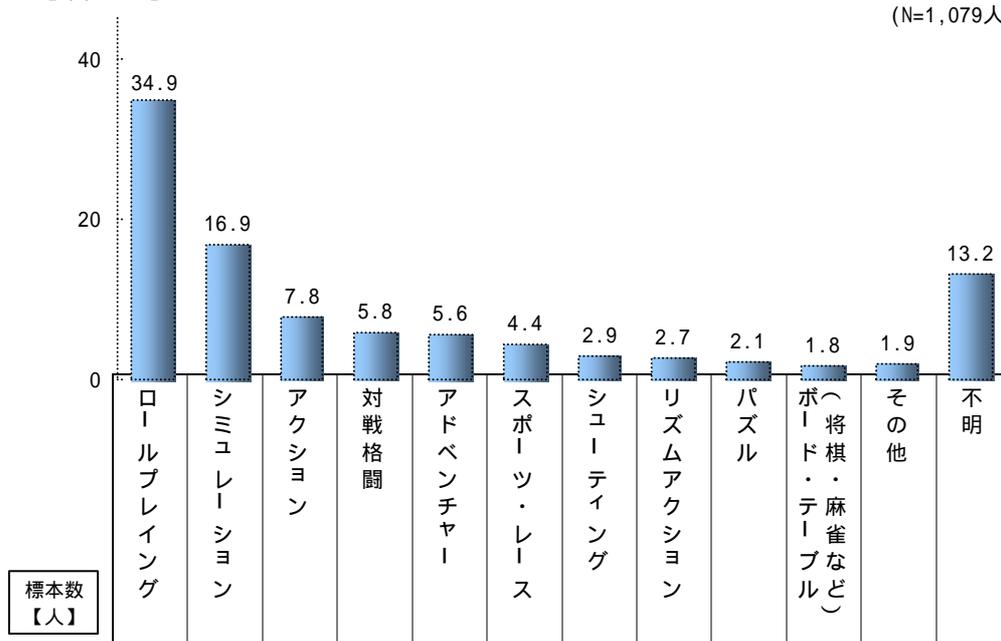
【単位：％】

- ・「Xbox」と「ニンテンドーゲームキューブ」が第1位、第2位を占めているが、前回と比べると、共に10ポイント程度減少している。
- ・「ニンテンドーゲームキューブ」では、男女の購入希望率に大きな差がないのに対し、「Xbox」は男性の購入意向が特に強い。

### 3. 最も好きなゲームジャンル

【単位：％】

(N=1,079人)



2002・全体	1,079	34.9	16.9	7.8	5.8	5.6	4.4	2.9	2.7	2.1	1.8	1.9	13.2
---------	-------	------	------	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	------

男女・年齢別	男性		割合 (%)											
	人数	割合 (%)	ロールプレイング	シミュレーション	アクション	対戦格闘	アドベンチャー	スポーツ・レース	シューティング	リズムアクション	パズル	ボード(将棋・麻雀など)	その他	不明
男性	896	33.5	17.4	8.8	6.6	5.5	4.8	3.2	2.0	1.3	1.8	1.8	13.3	
10～12才	30	20.0	6.7	16.7	13.3	20.0	16.7	0.0	3.3	3.3	0.0	0.0	0.0	
13～15才	149	43.0	13.4	8.1	4.7	3.4	2.0	4.7	1.3	0.0	1.3	1.3	16.8	
16～18才	179	40.8	14.0	11.2	7.8	2.8	3.9	2.8	3.4	0.0	0.6	3.9	8.8	
19～24才	249	34.1	20.1	8.0	5.6	4.4	4.4	2.8	2.0	1.2	2.0	2.0	13.4	
25～29才	152	29.6	21.7	6.6	6.6	5.3	3.9	5.3	2.0	2.0	1.3	0.7	15.0	
30～39才	101	20.8	20.8	9.9	7.9	12.9	5.0	0.0	0.0	2.0	4.0	1.0	15.7	
40～49才	36	16.7	13.9	5.6	5.6	2.8	16.7	5.6	2.8	8.3	5.6	0.0	16.4	
女性	183	42.1	14.2	2.7	2.2	6.0	2.2	1.1	6.0	6.0	1.6	2.2	13.7	
10～12才	20	15.0	15.0	5.0	0.0	15.0	10.0	0.0	15.0	10.0	5.0	5.0	5.0	
13～15才	22	40.9	18.2	0.0	4.5	9.1	4.5	0.0	9.1	0.0	0.0	0.0	13.7	
16～18才	21	42.9	14.3	9.5	4.8	0.0	0.0	0.0	9.5	0.0	0.0	0.0	19.0	
19～24才	46	65.2	13.0	2.2	2.2	2.2	0.0	2.2	0.0	2.2	0.0	2.2	8.6	
25～29才	30	56.7	10.0	3.3	0.0	3.3	0.0	0.0	3.3	6.7	0.0	0.0	16.7	
30～39才	31	22.6	19.4	0.0	3.2	12.9	0.0	3.2	6.5	9.7	3.2	3.2	16.1	
40～49才	13	15.4	7.7	0.0	0.0	0.0	7.7	0.0	7.7	23.1	7.7	7.7	23.0	

ゲーム頻度別	人数	割合 (%)											
ヘビーユーザー	384	41.9	15.4	5.5	6.8	5.2	2.6	2.1	3.1	0.8	2.1	2.6	####
ミドルユーザー	486	33.7	17.7	9.7	5.6	6.0	4.5	3.3	1.2	1.2	0.8	1.2	15.1
ライトユーザー	209	24.9	17.7	7.7	4.8	5.3	7.2	3.3	5.3	6.7	3.3	1.9	11.9

参考	2001秋・全*	1,128	39.5	19.2	6.6	10.2	6.6	5.3	3.8	2.9	2.8	1.0	2.1	0.0
----	----------	-------	------	------	-----	------	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

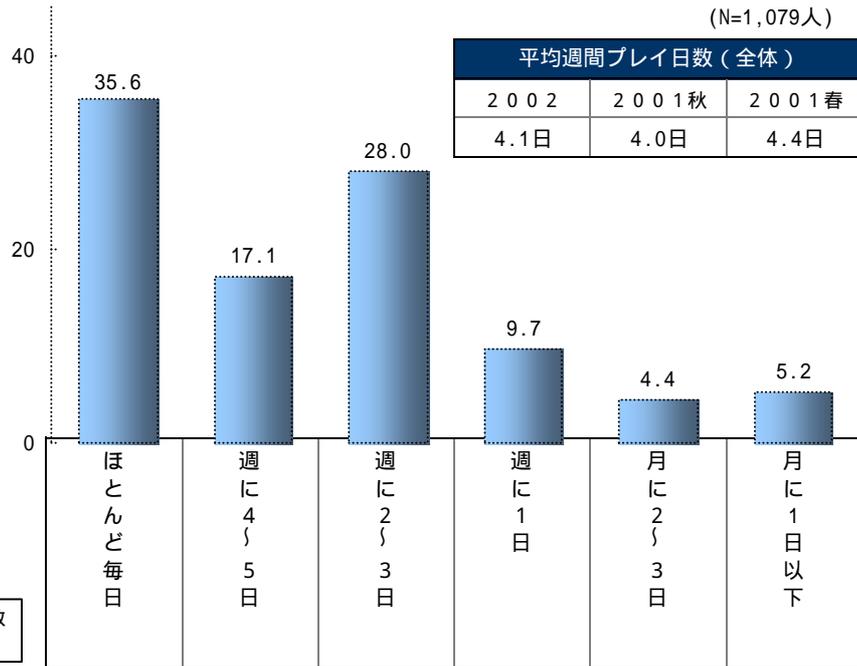
注1) 「最も好きなゲームジャンル」は単数回答であるが、今回は複数回答者が多いため「不明」で処理している。  
 注2) 2001春は、ジャンルカテゴリーを細分化していたため割愛。

- ・全体では「ロールプレイング」が34.9%で最多。男女別では女性の方が高い比率になっている。
- ・ライトユーザーにおける「パズル」「リズムアクション」「スポーツ・レース」が、全体よりもポイントが高い。

#### 4. ゲームプレイ頻度

【単位：％】

(N=1,079人)



平均週間プレイ日数 (全体)		
2002	2001秋	2001春
4.1日	4.0日	4.4日

標本数  
【人】

プレイ  
週間  
日数  
【日】

2002・全体		1,079	35.6	17.1	28.0	9.7	4.4	5.2	4.1
男女・年齢別	男性	896	37.0	17.9	28.3	9.0	3.6	4.2	4.2
	10~12才	30	56.6	6.7	26.7	0.0	3.3	6.7	5.0
	13~15才	149	40.3	26.8	28.9	2.7	1.3	0.0	4.8
	16~18才	179	46.4	22.3	22.3	5.0	0.6	3.4	4.9
	19~24才	249	36.6	16.1	27.7	10.8	3.6	5.2	4.1
	25~29才	152	29.6	16.4	35.7	10.5	3.9	3.9	3.8
	30~39才	101	25.7	12.9	36.6	14.9	4.0	5.9	3.5
	40~49才	36	25.0	0.0	8.3	27.8	25.0	13.9	2.3
	女性	183	29.1	13.1	26.2	13.1	8.7	9.8	3.4
	10~12才	20	25.0	15.0	30.0	15.0	10.0	5.0	3.4
	13~15才	22	36.4	22.7	27.3	13.6	0.0	0.0	4.4
	16~18才	21	28.5	4.8	28.6	0.0	28.6	9.5	3.0
	19~24才	46	34.9	13.0	23.9	13.0	4.3	10.9	3.8
	25~29才	30	33.3	13.3	26.7	16.7	6.7	3.3	3.8
	30~39才	31	19.4	16.1	22.5	16.1	6.5	19.4	2.9
	40~49才	13	15.4	0.0	30.7	15.4	15.4	23.1	2.1

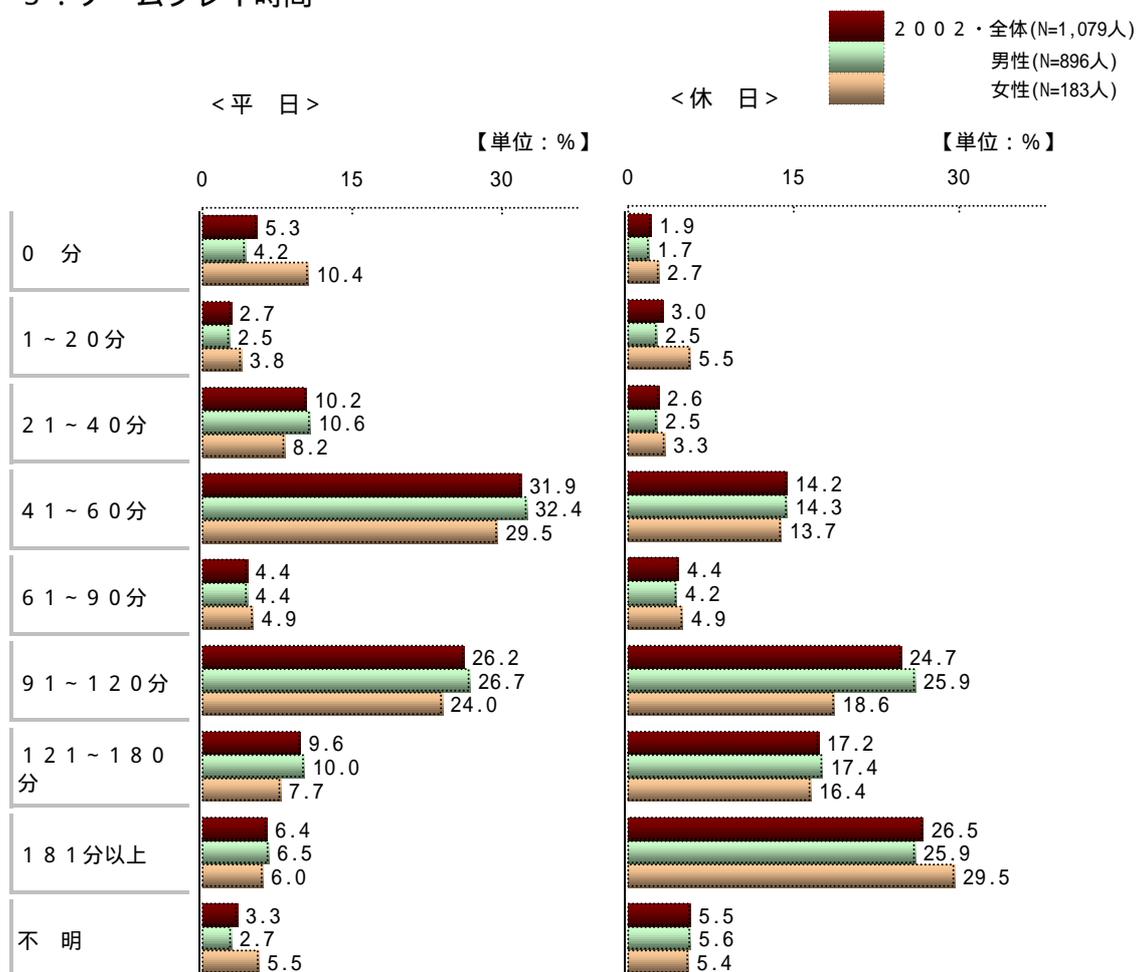
【単位：％】

<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、  
「月に2~3日」：0.3日、「月に1日以下」：0.1日として推計

- ・「ほとんど毎日」ゲームをするヘビーユーザーが35.6%で最も多い。
- ・男性の10~12才において、平均週間プレイ日数が最も多い。

## 5. ゲームプレイ時間



平均プレイ時間の推移【分】	平日			休日		
	2002	2001秋	2001春	2002	2001秋	2001春
	95.9	92.7	103.6	171.2	158.4	170.9

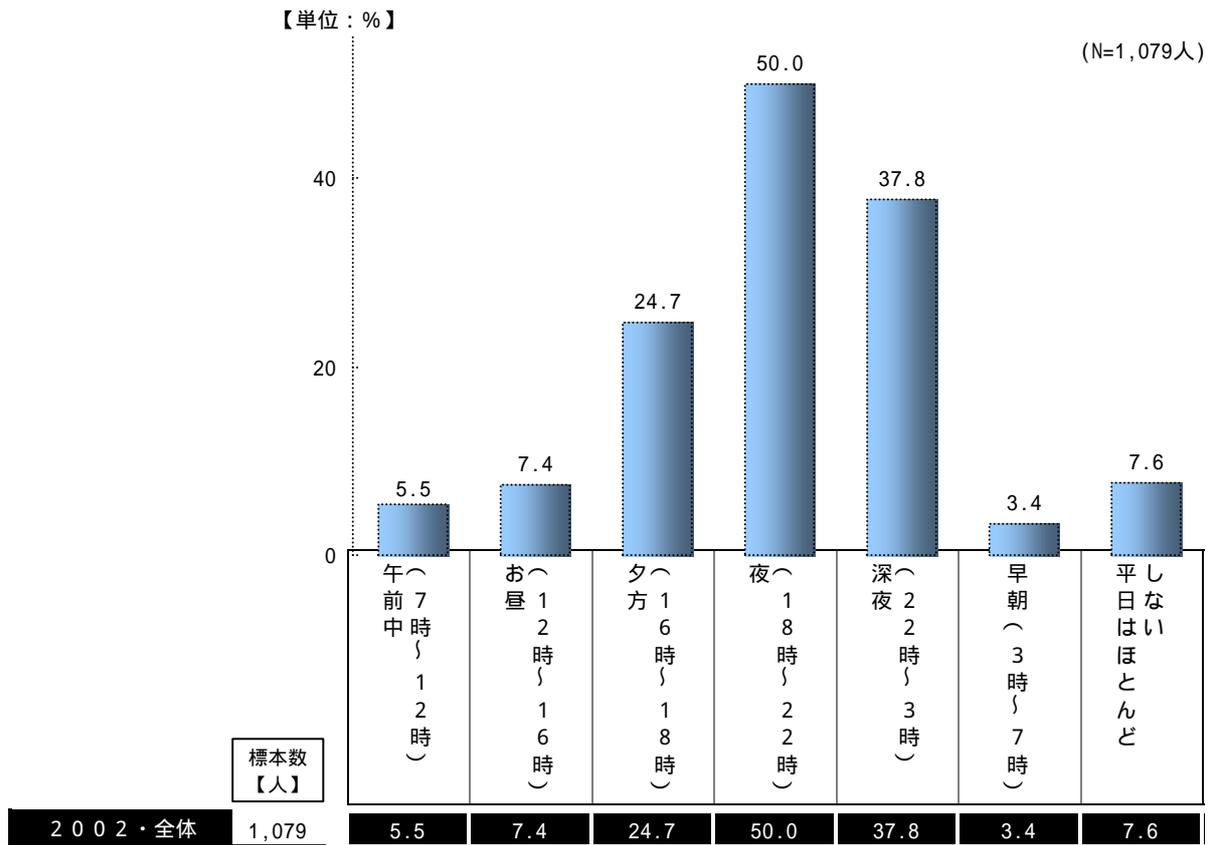
### <男女・年齢別にみた平均プレイ時間及び週間累計プレイ時間>

2002・全体	男女・年齢別													
	男性	10才	13才	16才	19才	女性	10才	13才	16才	19才	25才	30才	40才	
平均プレイ時間-平日-【分】	95.9	96.7	94.2	95.9	116.5	102.0	92.2	74.5	113.0	87.0	92.1	110.1	84.5	61.0
平均プレイ時間-休日-【分】	171.2	169.1	133.2	161.5	198.1	183.5	182.0	122.0	213.2	191.5	208.3	214.9	144.4	106.4
平均週間プレイ日数【日】	4.1	4.2	5.0	4.8	4.9	4.1	3.4	3.3	4.4	3.0	3.8	3.8	2.9	2.1
週間累計プレイ時間【分】	468.7	478.6	509.9	525.9	652.4	499.8	403.2	293.4	597.2	365.5	466.2	523.1	304.9	173.5

\* 週間累計プレイ時間 = (平均週間プレイ日数 - 1日) × 平日の平均プレイ時間 + 休日の平均プレイ時間

- ・平均プレイ時間は平日が95.9分、休日が171.2分と、いずれも前回より増加している。
- ・女性は休日にまとめてプレイする傾向があり、年齢別にみると男性は16～18才、女性は13～15才において、週間累計プレイ時間が最も多い。

## 6 - 1. ゲームプレイ時間帯 - 平日

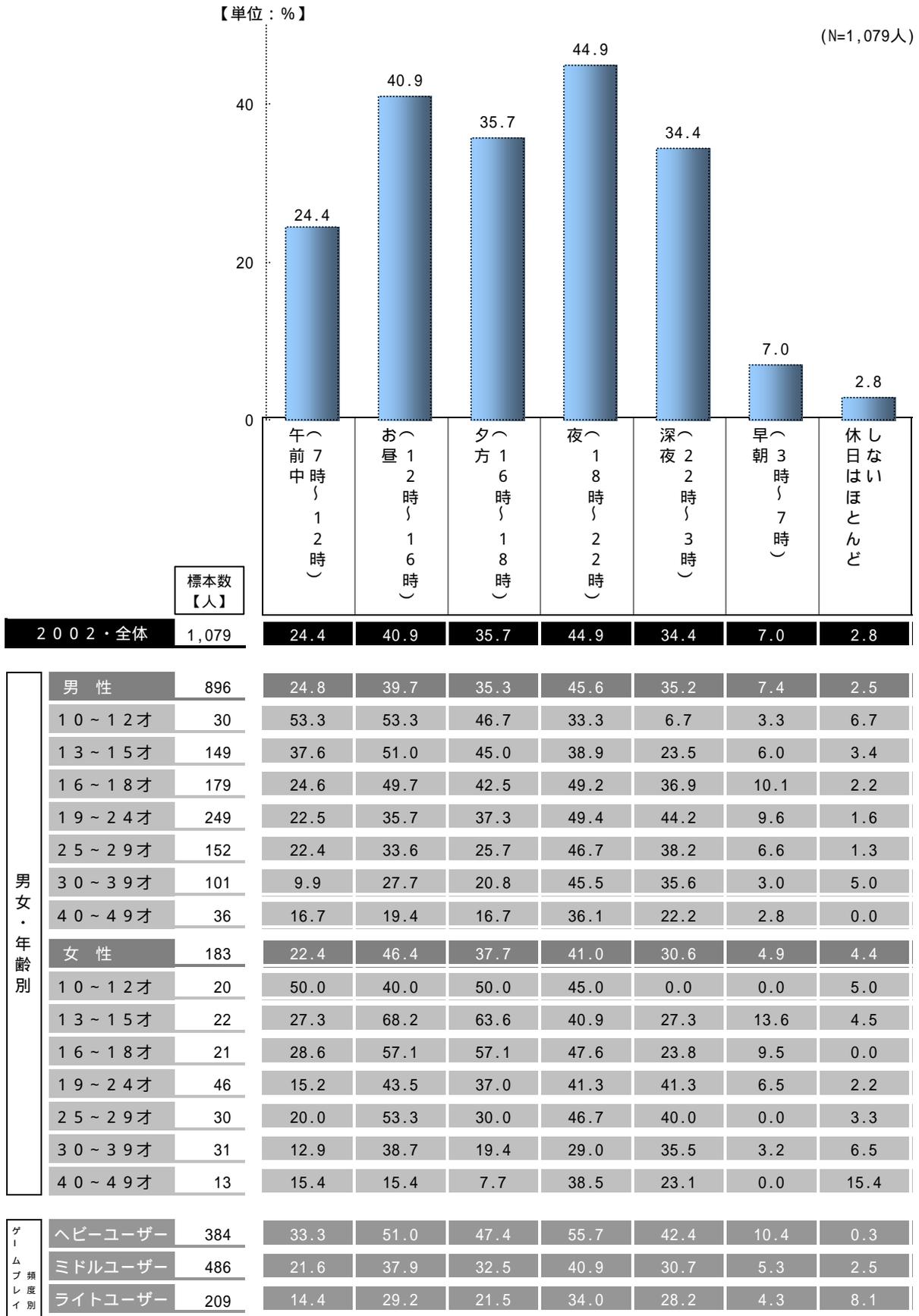


男女・年齢別	男性	896	5.5	7.0	23.5	51.3	39.0	3.8	6.8
	10～12才	30	6.7	26.7	53.3	36.7	6.7	0.0	10.0
	13～15才	149	9.4	12.8	51.7	45.6	21.5	4.0	2.7
	16～18才	179	3.9	8.4	32.4	59.2	36.3	3.9	5.6
	19～24才	249	6.4	6.4	16.5	52.6	47.4	5.6	6.4
	25～29才	152	3.9	1.3	4.6	49.3	48.7	3.3	9.2
	30～39才	101	4.0	3.0	7.9	50.5	48.5	2.0	6.9
	40～49才	36	0.0	0.0	11.1	50.0	25.0	0.0	19.4
	女性	183	5.5	9.3	30.1	43.2	32.2	1.6	11.5
	10～12才	20	15.0	5.0	70.0	40.0	0.0	0.0	15.0
	13～15才	22	4.5	13.6	77.3	50.0	22.7	4.5	0.0
	16～18才	21	9.5	14.3	42.9	52.4	19.0	0.0	14.3
	19～24才	46	4.3	2.2	10.9	37.0	50.0	2.2	19.6
	25～29才	30	3.3	10.0	10.0	46.7	40.0	0.0	10.0
	30～39才	31	3.2	19.4	12.9	38.7	38.7	3.2	3.2
	40～49才	13	0.0	0.0	23.1	46.2	23.1	0.0	15.4
ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	384	7.8	10.7	33.1	58.1	44.0	6.8	0.5
	ミドルユーザー	486	3.9	6.8	24.5	48.4	38.1	1.6	4.7
	ライトユーザー	209	4.8	2.9	9.6	38.8	25.8	1.4	27.3

【単位：％】

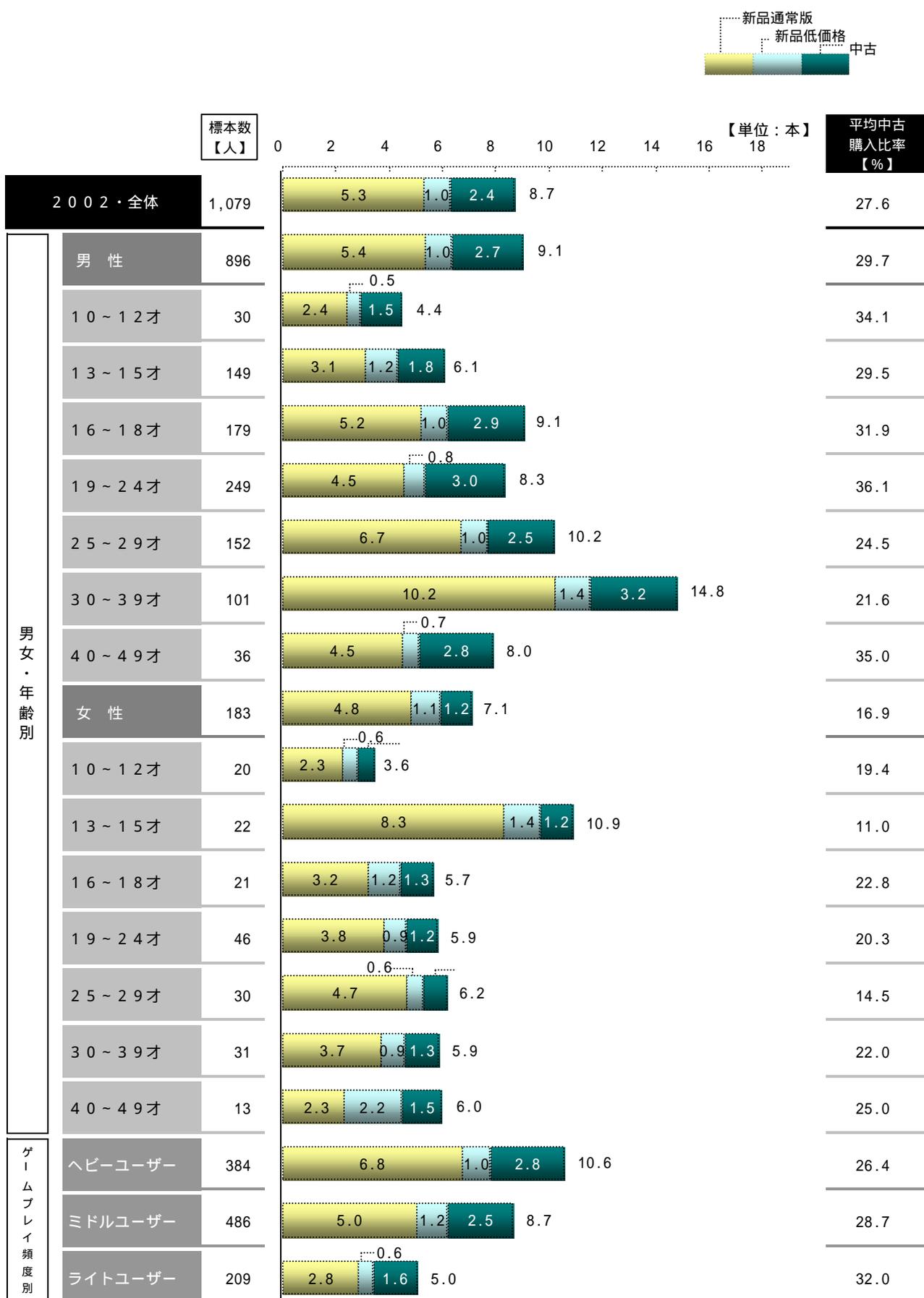
- ・全体では「夜(18時～22時)」の時間帯が最も多く、次に「深夜(22時～3時)」の割合が高い。
- ・男性は女性にくらべ「深夜(22時～3時)」の割合が高くなっている。

## 6 - 2 . ゲームプレイ時間帯 - 休日



- ・全体では「夜（18時～22時）」の時間帯が最も多いが、平日とくらべて、日中（「午前中」～「夕方」）の割合が高くなっている。
- ・男女別にみると、男性は「夜（18時～22時）」の時間帯が最も多く、女性は「お昼（12時～16時）」が最も多い。

## 7. 過去1年間のソフトウェア購入本数

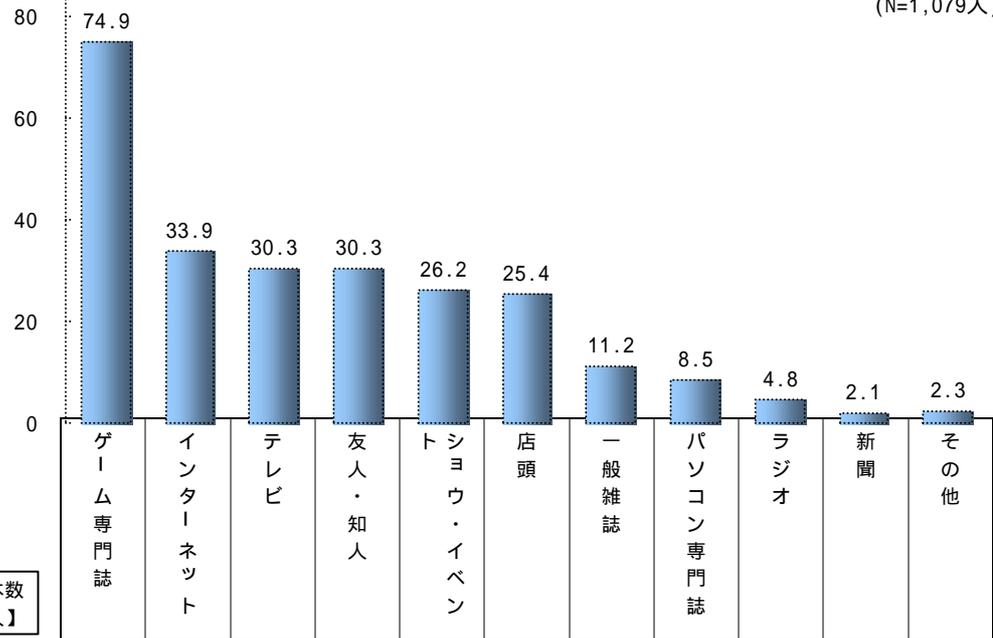


・過去1年間のソフトウェア購入本数の平均は8.7本。うち中古は2.4本で平均中古購入比率は27.6%。

## 8. ソフトウェア購入時の参考媒体

【単位：％】

(N=1,079人)



標本数  
【人】

2002・全体	1,079	74.9	33.9	30.3	30.3	26.2	25.4	11.2	8.5	4.8	2.1	2.3
---------	-------	------	------	------	------	------	------	------	-----	-----	-----	-----

男女・年齢別	男性		比率 (%)										
	男性	896	77.5	33.8	29.7	29.2	26.1	25.0	10.7	9.8	5.6	2.1	2.1
	10～12才	30	33.3	26.7	56.7	50.0	20.0	56.7	16.7	0.0	0.0	0.0	0.0
	13～15才	149	75.2	32.9	39.6	44.3	26.2	27.5	19.5	10.7	8.7	4.0	0.0
	16～18才	179	82.7	39.1	37.4	40.8	26.8	30.2	11.7	11.2	9.5	1.7	3.9
	19～24才	249	81.5	37.3	27.7	23.7	26.1	21.3	10.0	8.4	4.8	0.4	3.6
	25～29才	152	83.6	34.9	19.7	18.4	27.0	21.7	3.3	13.2	3.9	1.3	0.7
	30～39才	101	77.2	22.8	16.8	16.8	29.7	19.8	5.9	7.9	2.0	3.0	2.0
	40～49才	36	44.4	19.4	19.4	11.1	13.9	16.7	13.9	8.3	0.0	11.1	0.0
	女性	183	62.3	34.4	33.3	35.5	26.8	27.3	13.7	2.2	1.1	2.2	3.3
	10～12才	20	30.0	5.0	60.0	45.0	20.0	30.0	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	13～15才	22	59.1	50.0	40.9	36.4	27.3	36.4	9.1	0.0	9.1	0.0	0.0
	16～18才	21	85.7	42.9	42.9	47.6	52.4	33.3	23.8	4.8	0.0	4.8	4.8
	19～24才	46	69.6	45.7	23.9	41.3	23.9	19.6	13.0	4.3	0.0	2.2	4.3
	25～29才	30	73.3	53.3	33.3	26.7	26.7	40.0	6.7	0.0	0.0	3.3	3.3
	30～39才	31	54.8	12.9	22.6	29.0	29.0	19.4	12.9	0.0	0.0	3.2	3.2
	40～49才	13	46.2	7.7	23.1	15.4	0.0	15.4	7.7	7.7	0.0	0.0	7.7

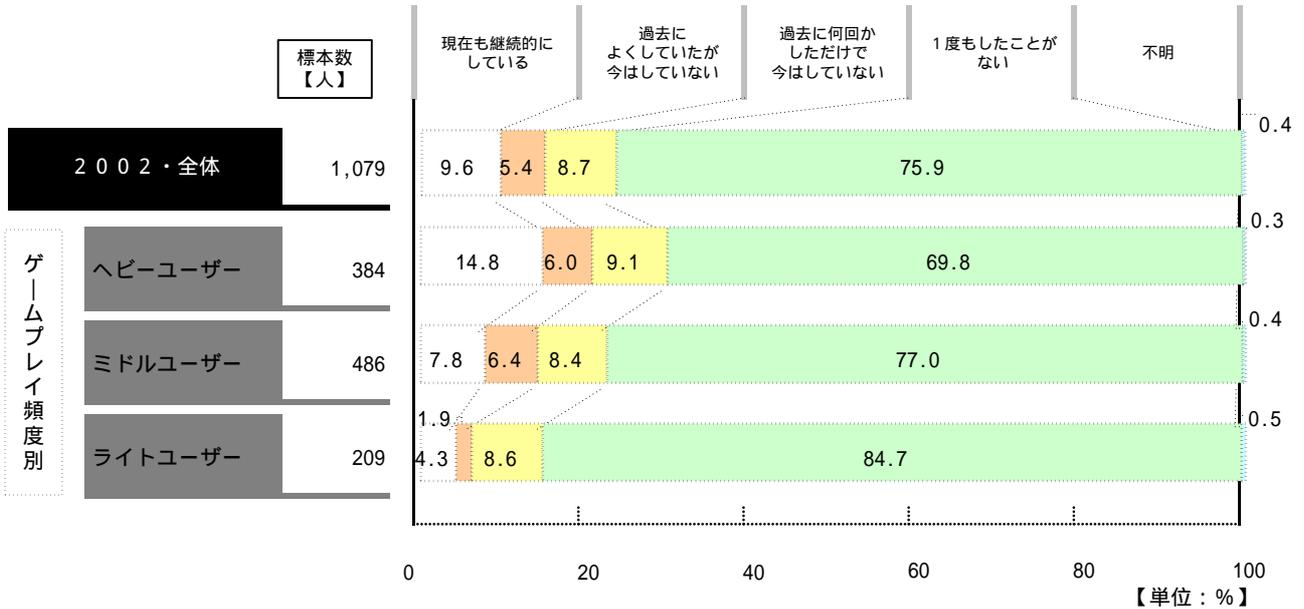
参考	2001秋・全体		比率 (%)										
	2001秋・全体	1,128	74.5	31.8	29.6	30.9	27.1	27.3	9.2	9.4	5.0	2.8	3.0
2001春・全体	1,042	79.6	26.2	42.1	31.2	27.2	25.5	10.9	11.3	6.5	3.3	1.2	

【単位：％】

- ・第1位は「ゲーム専門誌」で過去と同様に高い比率を示している。
- ・回を追うごとにポイントを上げているのは「インターネット」。逆に「ラジオ」「新聞」は、減少傾向。

# 家庭用ゲーム機でのオンラインゲーム接触状況

## 1. オンラインゲームプレイ経験

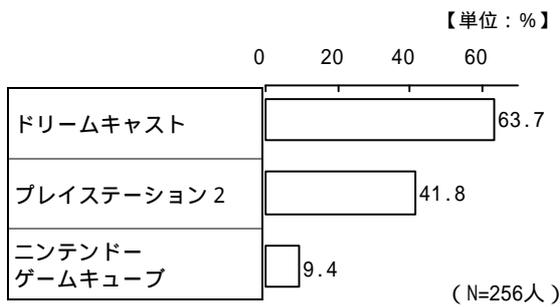


		標本数【人】	現在も継続的にしている	過去によくしていたが今はしていない	過去に何回かただけで今はしていない	1度もしたことがない	不明
2002・全体		1,079	9.6	5.4	8.7	75.9	0.4
男女・年齢別	男性	896	9.3	5.8	9.5	75.0	0.4
	10～12才	30	3.3	3.3	10.0	83.4	0.0
	13～15才	149	8.1	2.0	6.7	81.2	2.0
	16～18才	179	11.2	4.5	8.9	75.4	0.0
	19～24才	249	8.8	6.8	10.8	73.6	0.0
	25～29才	152	9.9	10.5	9.9	69.1	0.6
	30～39才	101	8.9	5.9	11.9	73.3	0.0
	40～49才	36	11.1	2.8	5.6	80.5	0.0
	女性	183	11.5	3.3	4.9	80.3	0.0
	10～12才	20	15.0	0.0	15.0	70.0	0.0
	13～15才	22	9.1	0.0	4.5	86.4	0.0
	16～18才	21	4.8	0.0	0.0	95.2	0.0
19～24才	46	6.5	6.5	0.0	87.0	0.0	
25～29才	30	30.0	3.3	10.0	56.7	0.0	
30～39才	31	9.7	3.2	3.2	83.9	0.0	
40～49才	13	0.0	7.7	7.7	84.6	0.0	

【単位：％】

- ・「1度もしたことがない」未経験者の割合が、全体の7割強を占めており、「現在も継続的にしている」割合は1割弱である。
- ・ゲームヘビーユーザーの「現在も継続的にしている」割合は、全体よりも約5ポイント高くなっている。

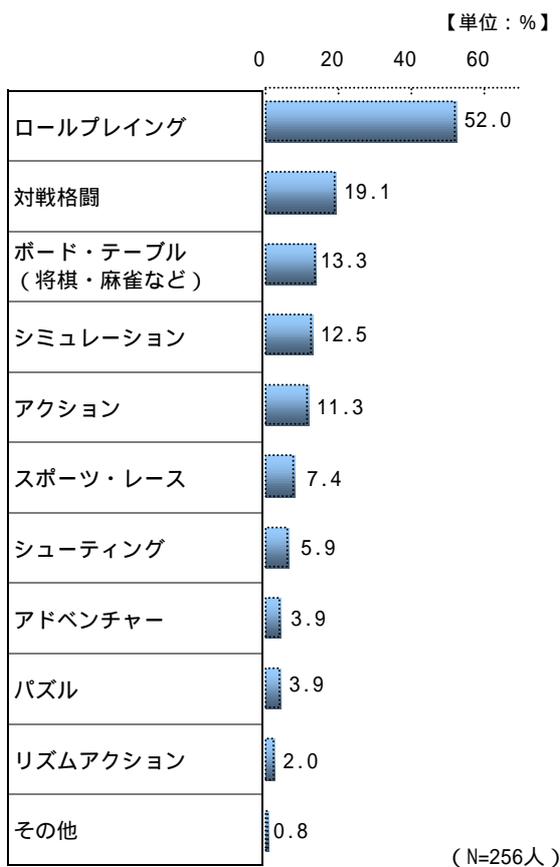
## 2. 使用ハードウェア ＜オンラインゲームプレイ経験者ベース＞



2002・ オンラインゲーム プレイ経験者全体	男女別		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	
標本数 【人】	256	220	36	115	110	31
	63.7	67.3	41.7	65.2	64.5	54.8
	41.8	38.2	63.9	46.1	37.3	41.9
	9.4	8.6	13.9	12.2	6.4	9.7

【単位：％】

## 3. プレイジャンル ＜オンラインゲームプレイ経験者ベース＞

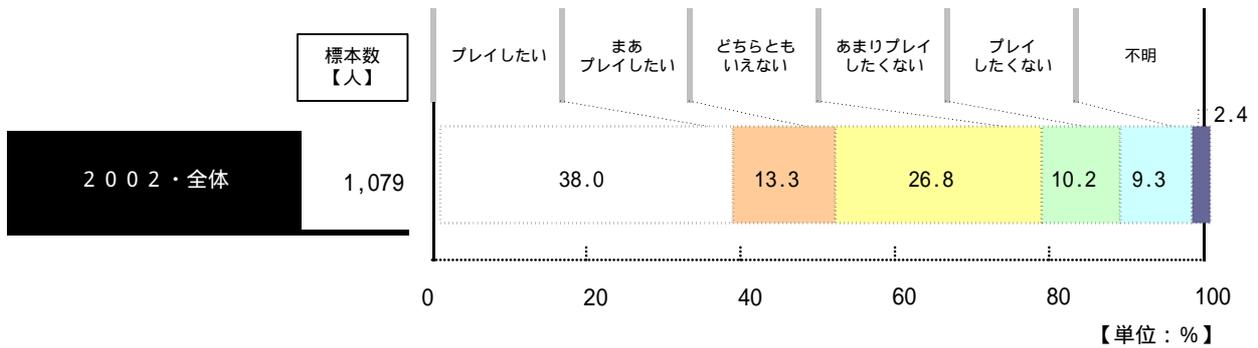


2002・ オンラインゲーム プレイ経験者全体	男女別		ゲームプレイ頻度別			
	男性	女性	ヘビー ユーザー	ミドル ユーザー	ライト ユーザー	
標本数 【人】	256	220	36	115	110	31
	52.0	52.7	47.2	66.1	43.6	29.0
	19.1	20.0	13.9	20.9	18.2	16.1
	13.3	13.2	13.9	13.9	10.0	22.6
	12.5	10.0	27.8	9.6	12.7	22.6
	11.3	11.8	8.3	12.2	11.8	6.5
	7.4	8.2	2.8	7.0	7.3	9.7
	5.9	5.5	8.3	6.1	5.5	6.5
	3.9	4.1	2.8	3.5	4.5	3.2
	3.9	4.5	0.0	4.3	2.7	6.5
	2.0	0.0	13.9	1.7	0.0	9.7
	0.8	0.9	0.0	0.9	0.9	0.0

【単位：％】

- ・使用ハードウェアで1位にあがっている「ドリームキャスト」は、男性の使用率が高いのに対し、「プレイステーション2」は女性の使用率が6割を超える。
- ・オンラインゲームでのプレイジャンルは、「ロールプレイング」が過半数を占めている。女性の「シミュレーション」プレイ率が27.8%で、全体（同12.5%）にくらべて高い。

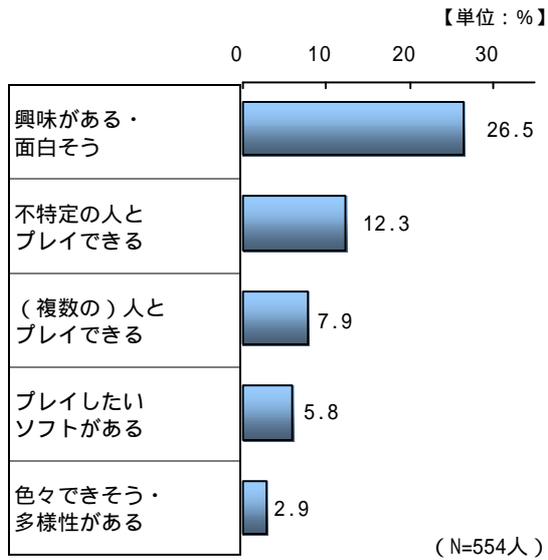
#### 4. 今後のオンラインゲームプレイ意向



		標本数【人】	【単位：%】					
			プレイしたい	まあプレイしたい	どちらともいえない	あまりプレイしたくない	プレイしたくない	不明
<b>2002・全体</b>		<b>1,079</b>	<b>38.0</b>	<b>13.3</b>	<b>26.8</b>	<b>10.2</b>	<b>9.3</b>	<b>2.4</b>
男女・年齢別	男性	896	40.2	11.7	26.1	10.3	9.5	2.2
	10～12才	30	26.7	6.7	33.3	6.7	26.6	0.0
	13～15才	149	45.6	10.7	18.1	6.0	17.4	2.2
	16～18才	179	46.9	8.9	20.7	11.7	7.8	4.0
	19～24才	249	40.2	12.4	27.7	12.0	6.8	0.9
	25～29才	152	32.2	15.8	33.6	8.6	6.6	3.2
	30～39才	101	40.6	14.9	23.8	12.9	6.9	0.9
	40～49才	36	27.8	2.8	44.4	11.1	8.3	5.6
	女性	183	27.3	21.3	30.1	9.8	8.2	3.3
	10～12才	20	5.0	25.0	45.0	0.0	15.0	10.0
13～15才	22	45.5	18.2	27.3	4.5	0.0	4.5	
16～18才	21	33.3	19.0	33.3	4.8	4.8	4.8	
19～24才	46	23.9	28.3	26.1	13.0	8.7	0.0	
25～29才	30	36.7	13.3	23.3	13.3	10.0	3.4	
30～39才	31	22.6	22.6	32.2	12.9	9.7	0.0	
40～49才	13	23.1	15.4	30.8	15.4	7.7	7.6	
ゲーム頻度別	ヘビーユーザー	384	50.0	13.8	19.5	7.0	7.6	2.1
	ミドルユーザー	486	35.2	13.0	26.7	12.6	10.1	2.4
	ライトユーザー	209	22.5	13.4	40.2	10.5	10.5	2.9

・「プレイしたい」割合が4割近く（38.0%）を占めている。特にヘビーユーザーの半数（50.0%）が、今後のプレイに積極的。

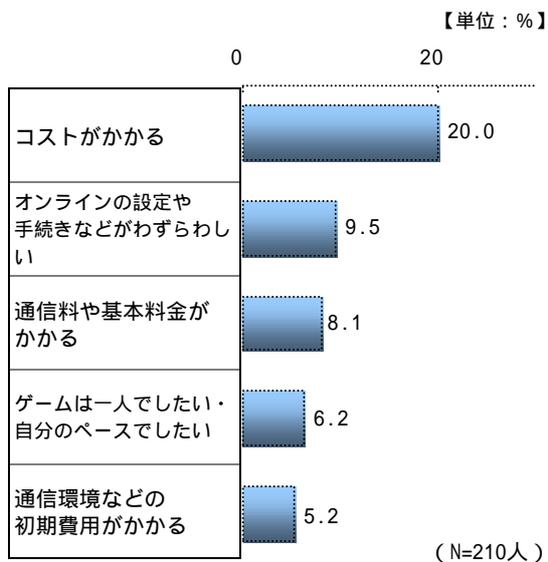
### 5 - 1 . プレイ意向理由トップ5 <プレイ意向者ベース>



2002・プレイ意向者全体	男女別		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	
標本数【人】	554	465	89	245	234	75
興味がある・面白そう	26.5	25.6	31.5	27.3	26.1	25.3
不特定の人とプレイできる	12.3	12.7	10.1	13.1	11.1	13.3
(複数の)人とプレイできる	7.9	9.2	1.1	8.6	7.3	8.0
プレイしたいソフトがある	5.8	5.2	9.0	7.3	3.8	6.7
色々できそう・多様性がある	2.9	3.4	0.0	2.0	4.7	0.0

【単位：％】

### 5 - 2 . プレイ非意向理由ワースト5 <プレイ非意向者ベース>



2002・プレイ非意向者全体	男女別		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	
標本数【人】	210	177	33	56	110	44
コストがかかる	20.0	20.9	15.2	17.9	23.6	13.6
オンラインの設定や手続きなどがわずらわしい	9.5	10.2	6.1	10.7	11.8	2.3
通信料や基本料金がかかる	8.1	9.0	3.0	7.1	10.0	4.5
ゲームは一人でしたい・自分のペースでいたい	6.2	3.4	21.2	5.4	9.1	0.0
通信環境などの初期費用がかかる	5.2	5.1	6.1	5.4	5.5	4.5

【単位：％】

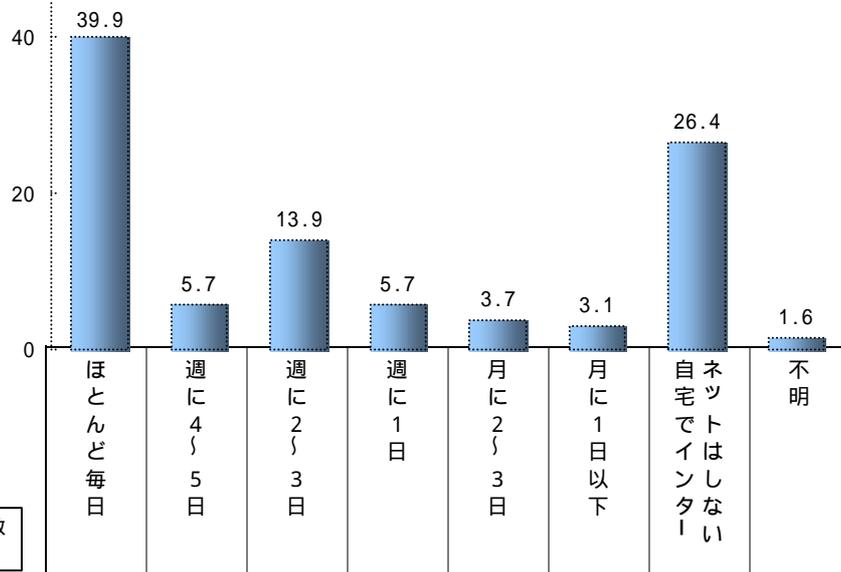
- ・プレイ意向・非意向の理由をまとめたところ、プレイ意向理由では「興味がある・面白そう」の割合が最も高く、プレイ非意向理由では「コストがかかる」という意見が多い。
- ・どちらもいえない理由としてあがっているのは、「コストがかかりそう」「よくわからない」「難しそう」など。

# 自宅でのインターネット利用状況

## 1. インターネット利用頻度

【単位：％】

(N=1,079人)



2002・全体		1,079	39.9	5.7	13.9	5.7	3.7	3.1	26.4	1.6	4.8
男女・年齢別	男性	896	39.4	6.0	13.3	5.8	3.9	3.1	27.1	1.4	4.8
	10~12才	30	13.3	3.3	20.0	10.0	3.3	3.3	43.3	3.5	3.2
	13~15才	149	25.5	8.1	14.8	8.7	6.7	6.0	26.8	3.4	3.8
	16~18才	179	39.1	9.5	10.6	7.8	5.0	2.8	24.0	1.2	4.7
	19~24才	249	46.3	6.0	9.2	3.2	2.4	2.8	30.1	0.0	5.4
	25~29才	152	43.4	3.9	18.4	3.3	3.3	1.3	25.7	0.7	5.1
	30~39才	101	41.6	3.0	15.8	6.9	1.0	3.0	26.7	2.0	4.9
	40~49才	36	50.0	0.0	13.9	5.6	8.3	2.8	16.7	2.7	4.9
	女性	183	42.6	4.4	16.9	5.5	2.7	2.7	23.0	2.2	4.9
	10~12才	20	25.0	5.0	15.0	5.0	0.0	5.0	40.0	5.0	4.4
	13~15才	22	50.1	4.5	9.1	0.0	4.5	13.6	18.2	0.0	4.8
	16~18才	21	47.6	0.0	14.3	0.0	4.8	0.0	28.6	4.7	5.6
	19~24才	46	45.7	6.5	19.6	4.3	2.2	0.0	17.4	4.3	5.2
	25~29才	30	43.4	3.3	20.0	13.3	3.3	0.0	16.7	0.0	4.6
	30~39才	31	42.0	6.5	16.1	3.2	0.0	3.2	29.0	0.0	5.2
	40~49才	13	38.4	0.0	23.1	15.4	7.7	0.0	15.4	0.0	4.1
ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	384	41.9	5.7	12.5	4.2	2.9	3.4	27.6	1.8	5.0
	ミドルユーザー	486	36.0	6.8	14.4	6.8	4.1	2.9	27.6	1.4	4.6
	ライトユーザー	209	45.5	3.3	15.3	6.2	4.3	2.9	21.5	1.0	4.9

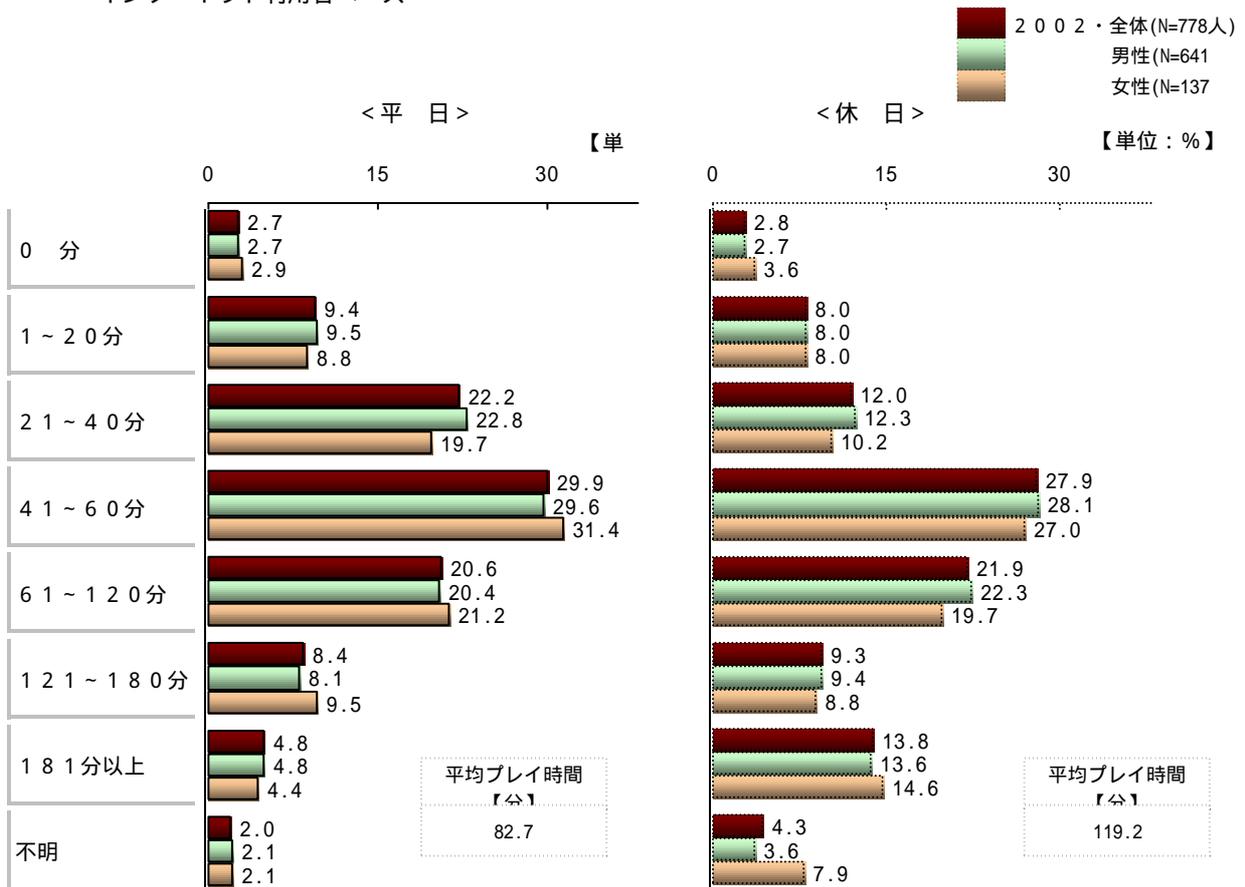
【単

<平均週間利用日数の算出方法>

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

・全体の約4割が「ほとんど毎日」自宅でインターネットを利用している。ゲームプレイ頻度別では、ライトユーザーにおいて、「ほとんど毎日」利用する率が高くなっている。

## 2. インターネット利用時間 <インターネット利用者ベース>



### <男女・年齢別にみた平均利用時間>

2002 ・ 全 体	男女・年齢別																
	男 性	10 才	13 才	16 才	19 才	25 才	30 才	40 才	女 性	10 才	13 才	16 才	19 才	25 才	30 才	40 才	
平均利用時間 -平日-【分】	82.7	82.4	40.6	70.4	85.2	#####	80.9	73.2	49.3	83.9	73.2	94.4	73.6	92.9	95.8	71.9	57.0
平均利用時間 -休日-【分】	119.2	#####	31.6	91.0	#####	#####	#####	113.3	95.5	#####	87.7	#####	#####	#####	#####	#####	55.6

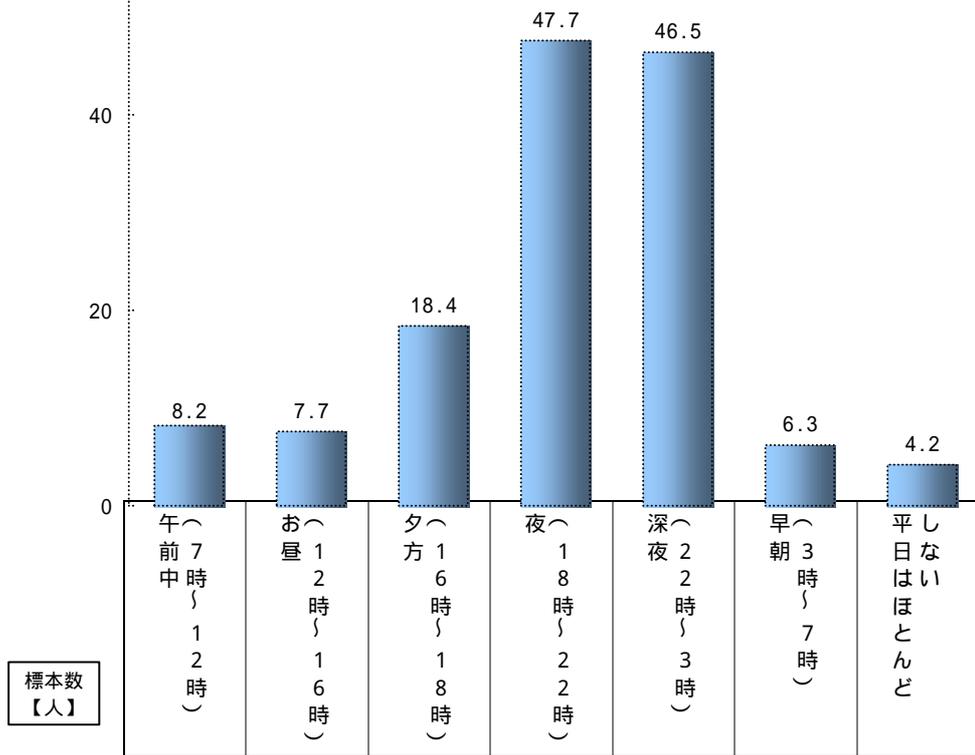
インターネット利用者全体

- ・平日の平均インターネット利用時間は約82.7分で、休日は約119.2分となり、休日が約37分上回っている。
- ・男性の19～24才は、平日・休日共に最もインターネットに接している時間が長い。

3 - 1. インターネット利用時間帯 - 平日 <インターネット利用者ベース>

【単位：％】

(N=778人)



2002・インターネット利用者全体 778

		8.2	7.7	18.4	47.7	46.5	6.3	4.2	
男女・年齢別	男性	641	7.8	7.5	18.1	48.5	47.0	6.2	4.2
	10～12才	16	0.0	0.0	31.3	68.8	6.3	0.0	12.5
	13～15才	104	9.6	11.5	37.5	51.0	19.2	4.8	3.8
	16～18才	134	6.7	6.7	22.4	58.2	38.8	6.0	1.5
	19～24才	174	9.8	12.1	16.1	45.4	60.3	8.0	5.2
	25～29才	112	7.1	3.6	7.1	41.1	61.6	6.3	4.5
	30～39才	72	5.6	2.8	5.6	41.7	59.7	5.6	5.6
	40～49才	29	6.9	0.0	6.9	48.3	37.9	6.9	3.4
	女性	137	10.2	8.8	19.7	43.8	44.5	6.6	4.4
	10～12才	11	9.1	9.1	36.4	54.5	27.3	9.1	0.0
13～15才	18	0.0	16.7	61.1	55.6	33.3	11.1	5.6	
16～18才	14	14.3	7.1	35.7	50.0	28.6	7.1	7.1	
19～24才	36	5.6	2.8	2.8	36.1	61.1	5.6	8.3	
25～29才	25	16.0	8.0	0.0	32.0	48.0	8.0	4.0	
30～39才	22	13.6	13.6	22.7	36.4	50.0	4.5	0.0	
40～49才	11	18.2	9.1	9.1	72.7	27.3	0.0	0.0	
ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	271	7.4	9.2	22.9	50.2	46.9	6.6	3.0
	ミドルユーザー	345	7.0	8.1	18.8	47.2	44.9	5.8	4.1
	ライトユーザー	162	12.3	4.3	9.9	44.4	49.4	6.8	6.8

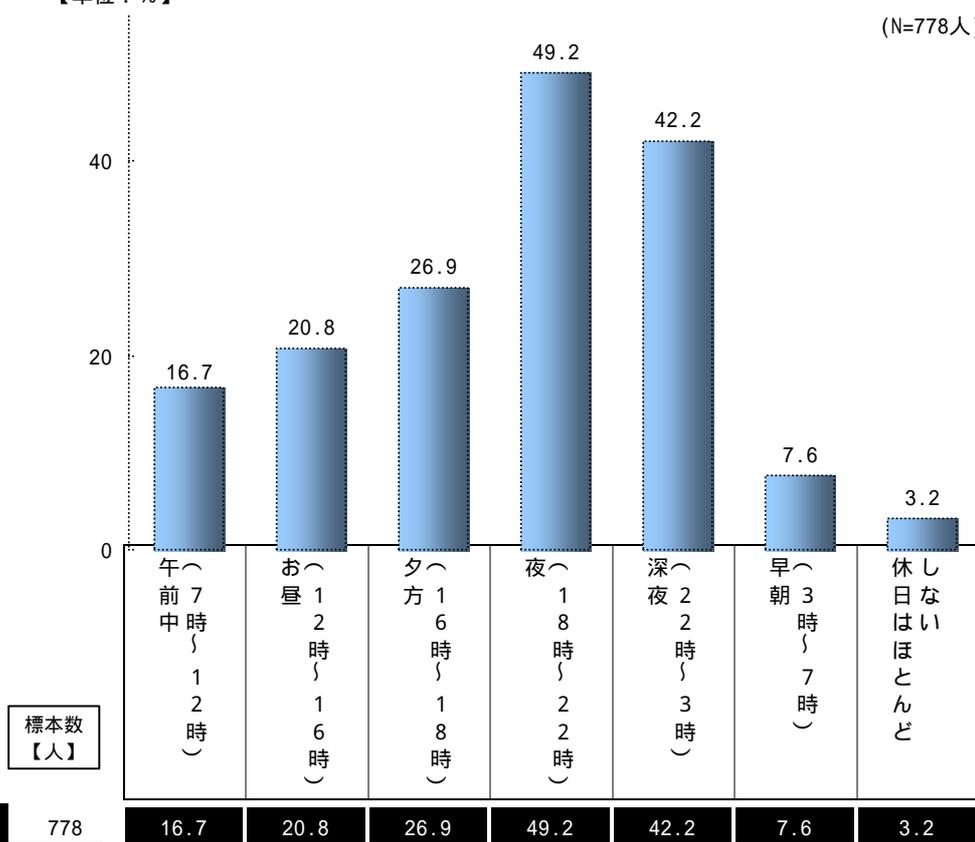
【単位：％】

・全体の5割近く(47.7%)が、「夜(18時～22時)」にインターネットを利用している。

3 - 2 . インターネット利用時間帯 - 休日 <インターネット利用者ベース>

【単位：％】

(N=778人)



2002・インターネット利用者全体 778

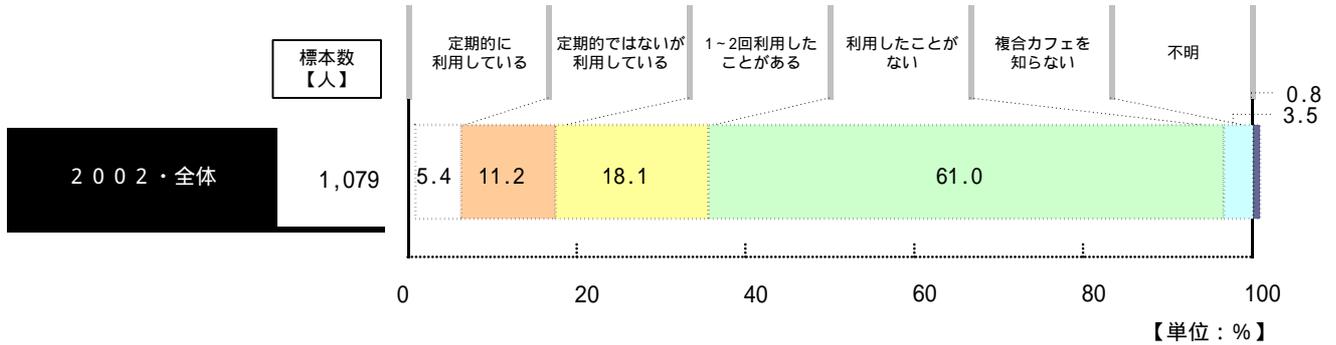
		16.7	20.8	26.9	49.2	42.2	7.6	3.2	
男女・年齢別	男性	641	17.5	19.8	26.2	50.5	43.8	8.1	3.3
	10～12才	16	12.5	25.0	18.8	50.0	6.3	0.0	25.0
	13～15才	104	21.2	20.2	34.6	52.9	26.0	7.7	3.8
	16～18才	134	17.2	18.7	25.4	59.0	38.1	6.0	2.2
	19～24才	174	19.0	23.6	32.2	50.0	58.0	10.9	1.1
	25～29才	112	22.3	19.6	24.1	42.9	55.4	8.0	2.7
	30～39才	72	8.3	12.5	8.3	47.2	45.8	6.9	5.6
	40～49才	29	3.4	17.2	20.7	44.8	20.7	10.3	3.4
	女性	137	13.1	25.5	29.9	43.1	34.3	5.1	2.9
	10～12才	11	9.1	27.3	36.4	54.5	27.3	9.1	0.0
13～15才	18	5.6	50.0	88.9	33.3	16.7	5.6	0.0	
16～18才	14	28.6	50.0	57.1	28.6	35.7	7.1	0.0	
19～24才	36	11.1	19.4	16.7	41.7	52.8	5.6	0.0	
25～29才	25	4.0	20.0	16.0	48.0	28.0	8.0	8.0	
30～39才	22	22.7	13.6	13.6	40.9	31.8	0.0	9.1	
40～49才	11	18.2	9.1	0.0	63.6	27.3	0.0	0.0	
ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	271	17.7	20.3	31.7	49.4	44.3	8.5	1.8
	ミドルユーザー	345	15.7	20.3	24.6	50.1	40.6	6.4	3.8
	ライトユーザー	162	17.3	22.8	23.5	46.9	42.0	8.6	4.3

【単位：％】

- ・全体では平日と同じく「夜（18時～22時）」の割合が最も高い。
- ・男女別で見ると、男性は「深夜（22時～3時）」の割合が女性よりも10ポイント程度高く、女性は「お昼（12時～16時）」の割合が男性よりも5ポイント程度高い。

# 複合カフェの利用状況

## 1. 利用経験



		標本数【人】	定期的に利用している	定期的ではないが利用している	1~2回利用したことがある	利用したことがない	複合カフェを知らない	不明
2002・全体		1,079	5.4	11.2	18.1	61.0	3.5	0.8
男女・年齢別	男性	896	6.0	11.4	18.2	59.9	3.7	0.8
	10~12才	30	0.0	0.0	16.7	73.3	10.0	0.0
	13~15才	149	3.4	8.1	15.4	62.4	8.1	2.6
	16~18才	179	3.9	10.6	17.9	61.5	5.6	0.5
	19~24才	249	10.0	14.9	19.3	53.4	2.0	0.4
	25~29才	152	5.3	15.1	21.1	58.5	0.0	0.0
	30~39才	101	7.9	10.9	16.8	60.4	3.0	1.0
	40~49才	36	2.8	0.0	16.7	80.5	0.0	0.0
	女性	183	2.2	10.4	17.5	66.1	2.7	1.1
	10~12才	20	5.0	10.0	10.0	65.0	10.0	0.0
13~15才	22	0.0	4.5	13.6	81.9	0.0	0.0	
16~18才	21	0.0	0.0	14.3	76.2	4.8	4.7	
19~24才	46	2.2	6.5	23.9	65.2	2.2	0.0	
25~29才	30	3.3	30.0	13.3	50.1	3.3	0.0	
30~39才	31	3.2	6.5	22.6	64.5	0.0	3.2	
40~49才	13	0.0	15.4	15.4	69.2	0.0	0.0	
ゲームプレイ別	ヘビーユーザー	384	5.7	9.6	17.7	62.2	3.9	0.9
	ミドルユーザー	486	6.4	11.9	18.5	58.8	3.5	0.9
	ライトユーザー	209	2.4	12.4	17.7	63.6	2.9	1.0

【単位：%】

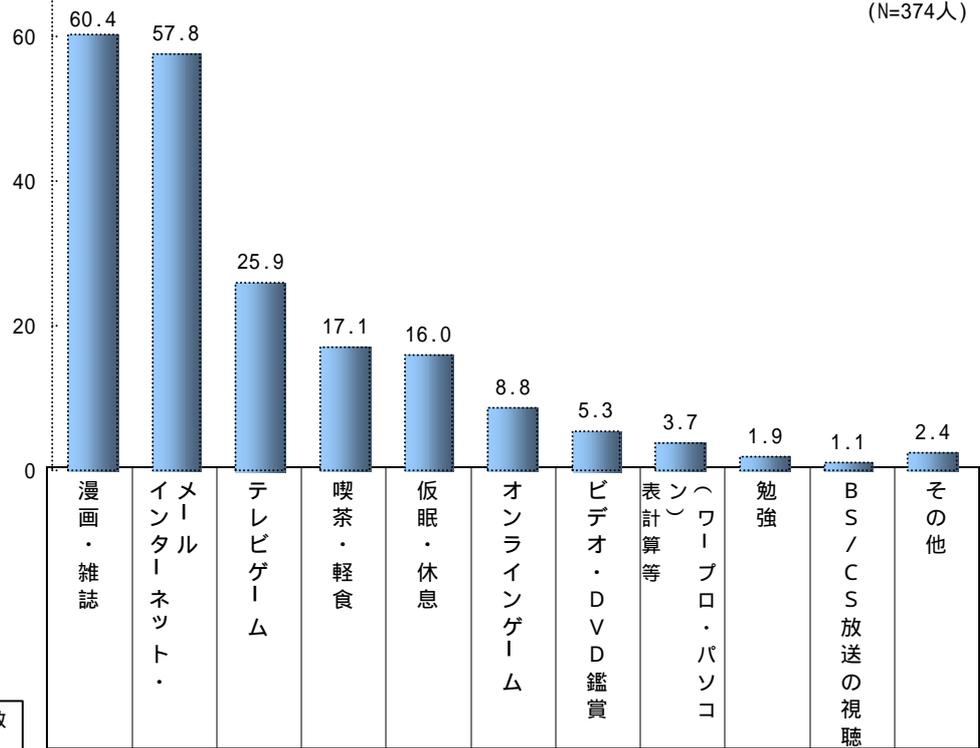
- ・複合カフェの利用未経験者は全体で6割を超える。
- ・複合カフェの定期利用率は全体で5.4%だが、男性の19~24才は10.0%と高くなっている。

## 2. 利用目的

<複合カフェ利用経験者ベース>

【単位：％】

(N=374人)



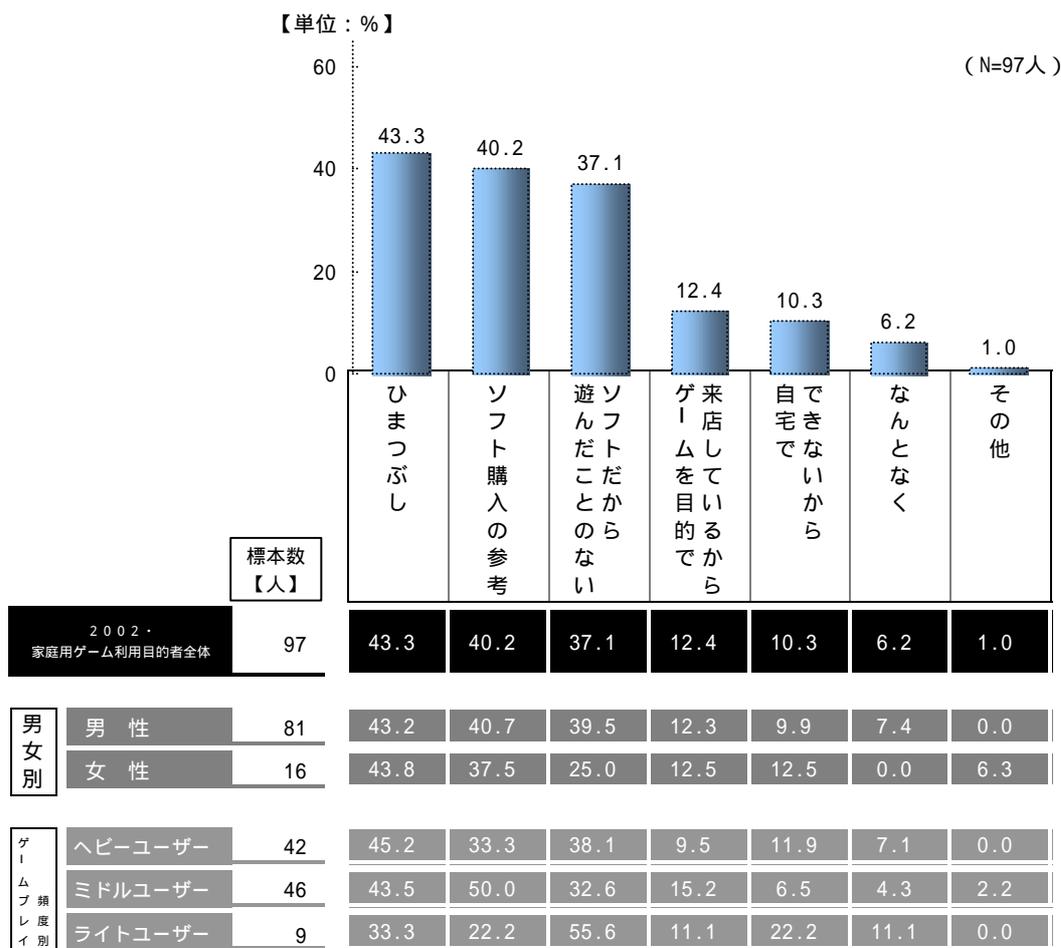
2002 - 複合カフェ利用経験者全体 標本数【人】 374

性別・年齢別	標本数【人】	利用目的 (%)										
		漫画・雑誌	インターネット・メール	テレビゲーム	喫茶・軽食	仮眠・休息	オンラインゲーム	ビデオ・DVD鑑賞	表計算等	(ウェブブラウザ)	BS/CS放送の視聴	その他
<b>男性</b>	319	59.9	58.9	25.4	17.2	17.2	9.7	5.6	4.1	1.9	1.3	2.5
10～12才	5	80.0	40.0	60.0	40.0	20.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	20.0
13～15才	40	60.0	50.0	45.0	15.0	2.5	10.0	5.0	5.0	0.0	2.5	0.0
16～18才	58	56.9	55.2	31.0	22.4	12.1	12.1	10.3	1.7	6.9	5.2	3.4
19～24才	110	64.5	60.9	23.6	13.6	23.6	11.8	6.4	4.5	1.8	0.0	0.9
25～29才	63	60.3	68.3	9.5	17.5	19.0	6.3	3.2	4.8	0.0	0.0	6.3
30～39才	36	55.6	52.8	19.4	19.4	19.4	8.3	2.8	2.8	0.0	0.0	0.0
40～49才	7	14.3	71.4	42.9	14.3	14.3	0.0	0.0	14.3	0.0	0.0	0.0
<b>女性</b>	55	63.6	50.9	29.1	16.4	9.1	3.6	3.6	1.8	1.8	0.0	1.8
10～12才	5	40.0	40.0	40.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
13～15才	4	75.0	50.0	25.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
16～18才	3	100.0	66.7	66.7	0.0	0.0	33.3	33.3	33.3	0.0	0.0	0.0
19～24才	15	73.3	53.3	13.3	13.3	13.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
25～29才	14	78.6	57.1	35.7	14.3	21.4	7.1	7.1	0.0	7.1	0.0	0.0
30～39才	10	40.0	50.0	20.0	10.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	10.0
40～49才	4	25.0	25.0	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
<b>ゲームプレイ頻度別</b>												
ヘビーユーザー	127	65.4	55.1	33.1	17.3	20.5	15.7	6.3	2.4	2.4	2.4	1.6
ミドルユーザー	179	57.5	57.5	25.7	15.6	11.2	6.1	3.9	5.0	2.2	0.0	3.4
ライトユーザー	68	58.8	63.2	13.2	20.6	20.6	2.9	7.4	2.9	0.0	1.5	1.5

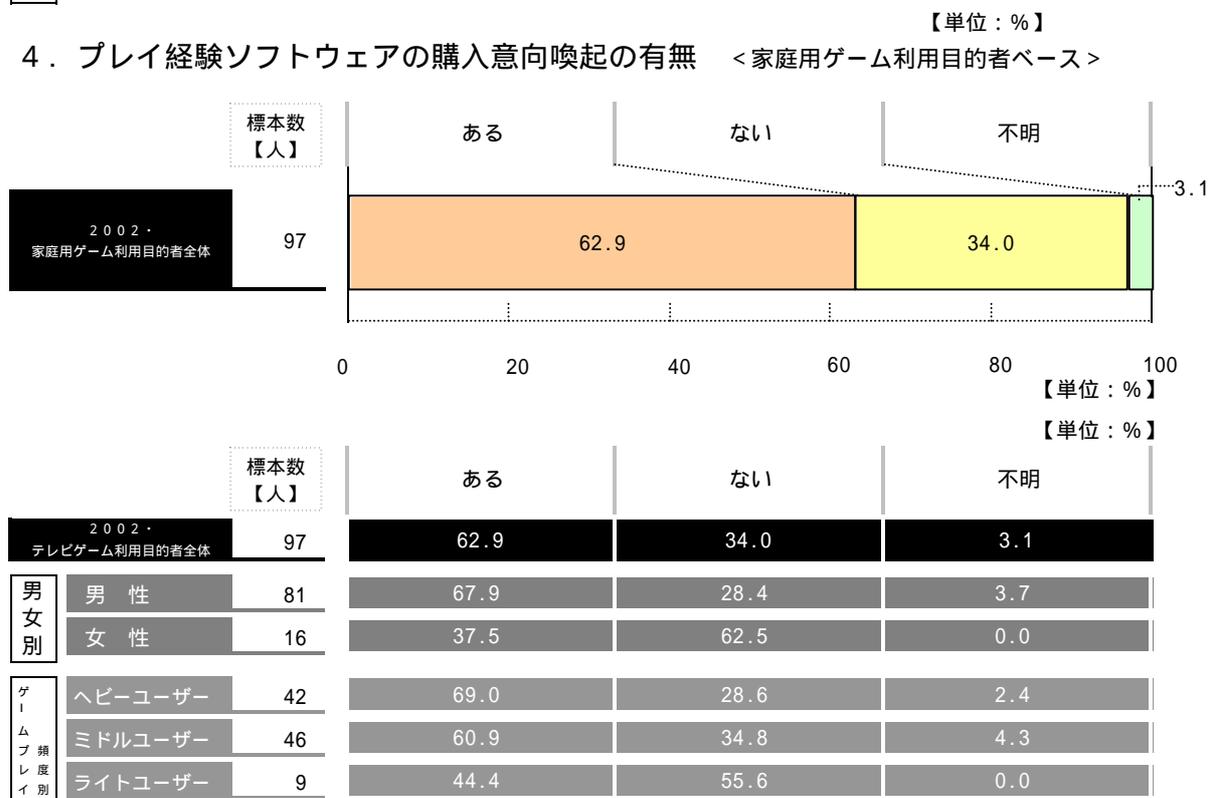
【単位：％】

- ・全体では「漫画・雑誌」が60.4%で最も高く、次に「インターネット・メール」「テレビゲーム」と続く。
- ・「オンラインゲーム」の利用目的は8.8%。その理由として、「自宅でできないから」「自宅よりも通信環境が快適」「気軽にオンラインゲームを体験できる」「友人と一緒にできる」があがっている。

### 3. 複合カフェでの家庭用ゲーム利用理由 <家庭用ゲーム利用目的者ベース>

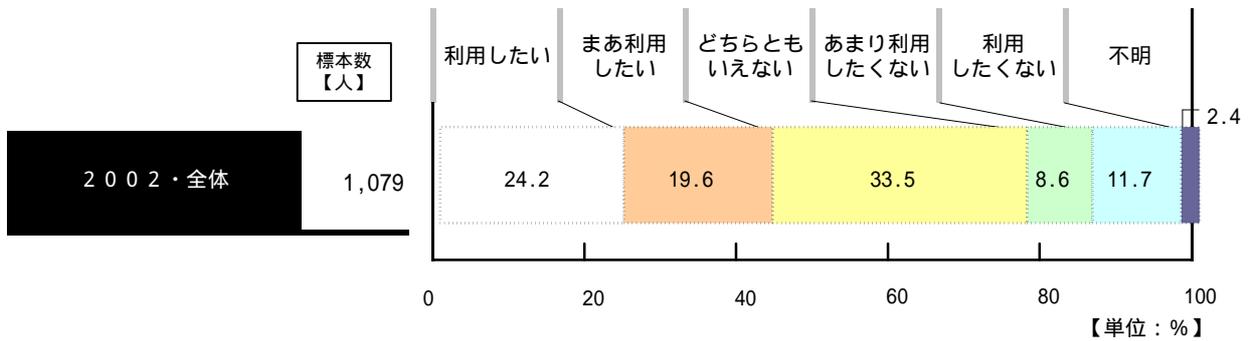


### 4. プレイ経験ソフトウェアの購入意向喚起の有無 <家庭用ゲーム利用目的者ベース>



- ・家庭用ゲームをする理由としては、「ひまつぶし」が43.3%で第1位、次に「ソフト購入の参考」「遊んだことのないソフトだから」が第2位、第3位になっている。
- ・複合カフェでプレイしたソフトウェアを購入したいと思ったことがある率は、6割を超える。

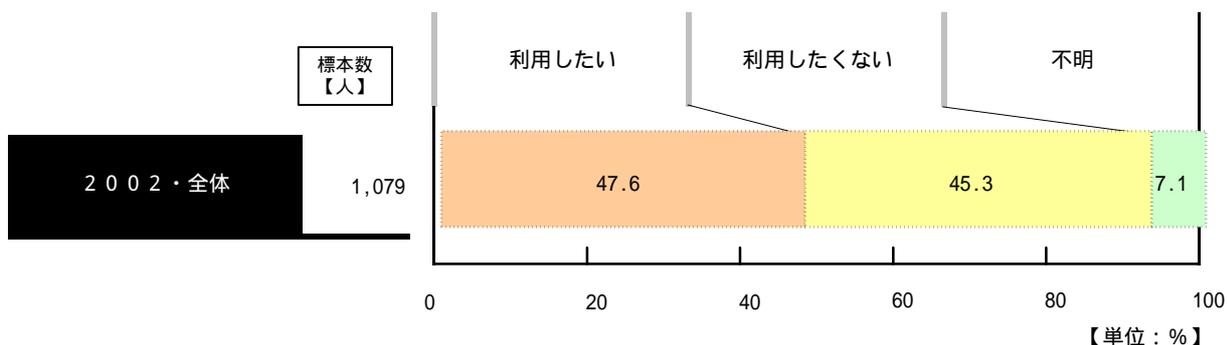
## 5. 複合カフェの今後の利用意向



		標本数【人】	【単位：％】					
			利用したい	まあ利用したい	どちらともいえない	あまり利用したくない	利用したくない	不明
<b>2002・全体</b>		<b>1,079</b>	<b>24.2</b>	<b>19.6</b>	<b>33.5</b>	<b>8.6</b>	<b>11.7</b>	<b>2.4</b>
男女・年齢別	男性	896	24.3	18.8	34.3	8.8	11.3	2.5
	10～12才	30	13.3	20.0	43.4	3.3	20.0	0.0
	13～15才	149	26.8	13.4	38.3	6.7	11.4	3.4
	16～18才	179	26.3	24.6	30.7	7.8	8.9	1.7
	19～24才	249	26.1	19.3	30.5	10.8	11.2	2.1
	25～29才	152	25.0	16.4	33.6	8.6	13.2	3.2
	30～39才	101	18.8	22.8	34.7	8.9	10.9	3.9
	40～49才	36	13.9	5.6	55.6	13.9	8.3	2.7
	女性	183	23.5	24.0	30.1	7.7	13.7	1.0
	10～12才	20	20.0	20.0	35.0	0.0	25.0	0.0
13～15才	22	22.7	31.8	22.7	9.1	9.1	4.6	
16～18才	21	47.7	19.0	23.8	0.0	9.5	0.0	
19～24才	46	19.6	19.6	34.7	10.9	15.2	0.0	
25～29才	30	36.6	23.3	26.7	6.7	6.7	0.0	
30～39才	31	12.9	29.0	29.0	16.1	9.7	3.3	
40～49才	13	0.0	30.8	38.4	0.0	30.8	0.0	
ゲーム頻度別	ヘビーユーザー	384	25.8	22.1	33.9	6.8	8.9	2.5
	ミドルユーザー	486	24.9	18.1	33.1	9.1	12.3	2.5
	ライトユーザー	209	19.6	18.7	34.0	11.0	15.3	1.4

・今後の複合カフェ利用意向は4割強（「利用したい」＋「まあ利用したい」）。

## 6. 複合カフェでの家庭用ゲーム利用意向



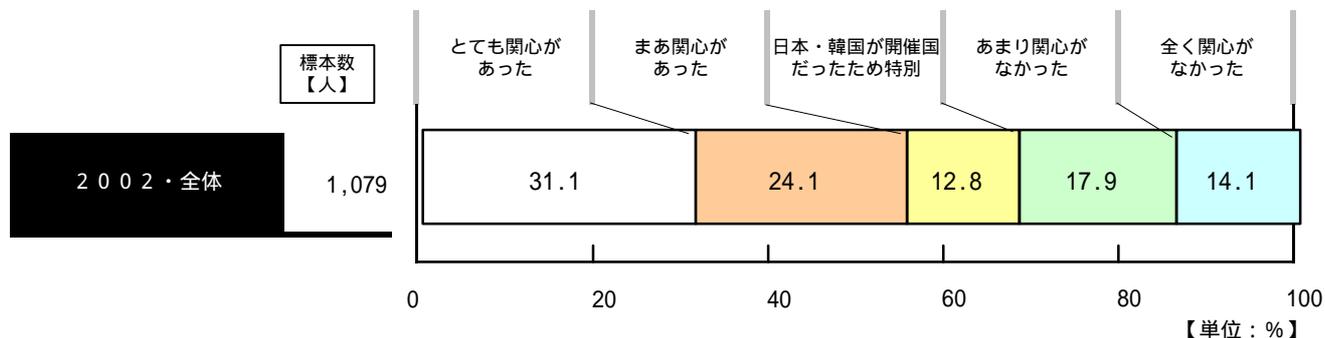
		標本数 【人】	利用したい	利用したくない	不明
2002・全体		1,079	47.6	45.3	7.1
男女・年齢別	男性	896	48.4	44.3	7.3
	10～12才	30	56.7	33.3	10.0
	13～15才	149	61.1	35.6	3.3
	16～18才	179	53.1	43.6	3.3
	19～24才	249	46.6	45.8	7.6
	25～29才	152	44.7	48.0	7.3
	30～39才	101	36.6	48.5	14.9
	40～49才	36	27.8	55.6	16.6
	女性	183	43.7	50.3	6.0
	10～12才	20	35.0	65.0	0.0
	13～15才	22	50.0	45.5	4.5
	16～18才	21	61.9	38.1	0.0
19～24才	46	39.1	58.7	2.2	
25～29才	30	53.3	40.0	6.7	
30～39才	31	41.9	41.9	16.2	
40～49才	13	15.4	69.2	15.4	
ゲームプレイ度別	ヘビーユーザー	384	51.8	41.1	7.1
	ミドルユーザー	486	49.4	44.4	6.2
	ライトユーザー	209	35.9	55.0	9.1

【単位：％】

- ・複合カフェでのゲームプレイ意向は「利用したい」と「利用したくない」がほぼ同じ割合。
- ・ゲームプレイ意向率は、男性でより高く、特に10代の低年齢層で顕著。

# ワールドカップサッカーの影響

## 1. ワールドカップサッカー関心度

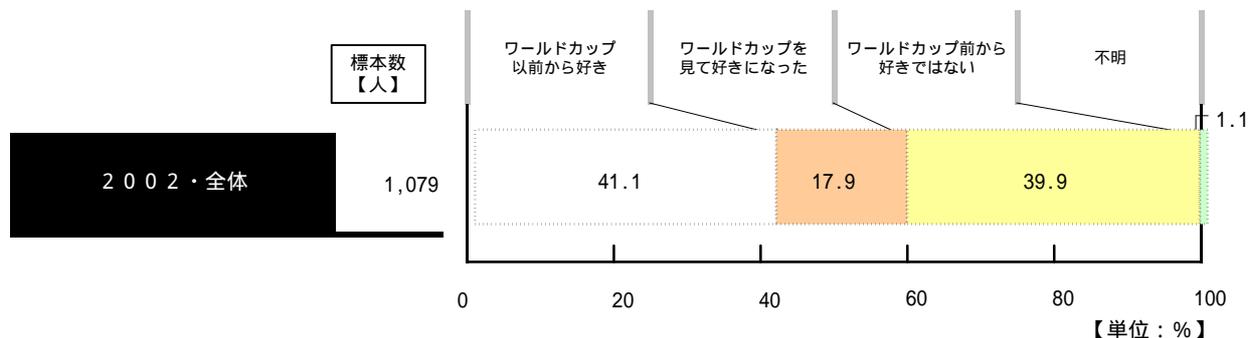


【単位：%】

		標本数【人】	とても関心があった	まあ関心があった	日本・韓国が開催国だったため特別	あまり関心がなかった	全く関心がなかった
2002・全体		1,079	31.1	24.1	12.8	17.9	14.1
男女・年齢別	男性	896	32.9	24.9	12.2	17.5	12.5
	10～12才	30	30.0	13.3	10.0	33.4	13.3
	13～15才	149	28.9	26.2	8.7	20.1	16.1
	16～18才	179	33.0	24.6	10.6	17.3	14.5
	19～24才	249	28.9	27.7	9.6	20.5	13.3
	25～29才	152	36.9	25.0	15.1	11.8	11.2
	30～39才	101	33.7	20.8	22.8	15.8	6.9
	40～49才	36	61.1	22.2	11.1	2.8	2.8
	女性	183	22.4	20.2	15.8	19.7	21.9
	10～12才	20	25.0	25.0	15.0	20.0	15.0
13～15才	22	13.6	31.8	13.6	9.1	31.9	
16～18才	21	19.0	19.0	19.0	28.7	14.3	
19～24才	46	13.0	23.9	4.3	21.7	37.1	
25～29才	30	33.3	13.3	20.0	16.7	16.7	
30～39才	31	29.0	12.9	29.0	22.6	6.5	
40～49才	13	30.7	15.4	15.4	15.4	23.1	
ゲーム頻度別	ヘビーユーザー	384	28.6	24.0	11.7	18.5	17.2
	ミドルユーザー	486	32.8	24.5	12.3	18.1	12.3
	ライトユーザー	209	32.1	23.4	15.8	16.3	12.4

- ・「とても関心があった」が約3割を占め、「まあ関心があった」を合わせると、ワールドカップサッカーの関心度は5割を超える。
- ・「全く関心がなかった」のは、男性より女性において顕著。

## 2. サッカー好感度

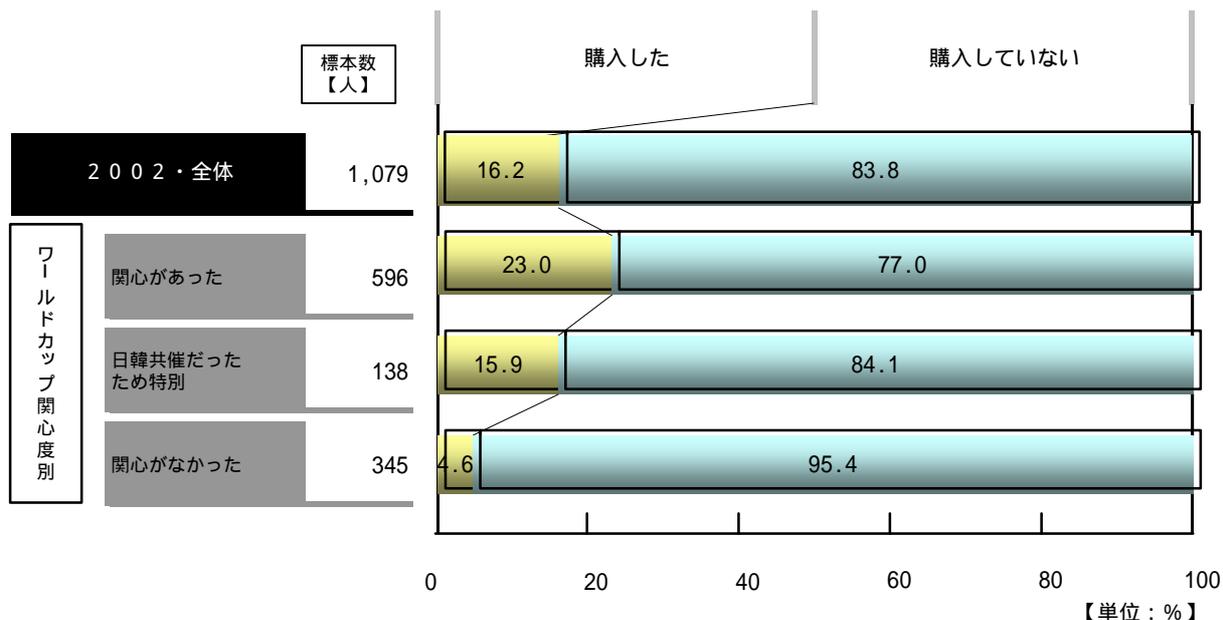


		標本数【人】	ワールドカップ以前から好き	ワールドカップを見て好きになった	ワールドカップ前から好きではない	不明
2002・全体		1,079	41.1	17.9	39.9	1.1
男女・年齢別	男性	896	45.0	16.1	38.1	0.8
	10～12才	30	30.0	23.3	46.7	0.0
	13～15才	149	36.2	18.8	44.3	0.7
	16～18才	179	40.8	17.3	40.8	1.1
	19～24才	249	46.6	11.6	40.6	1.2
	25～29才	152	56.6	13.8	28.9	0.7
	30～39才	101	43.6	18.8	36.6	1.0
	40～49才	36	58.3	25.0	16.7	0.0
	女性	183	21.9	26.8	48.6	2.7
	10～12才	20	10.0	35.0	50.0	5.0
13～15才	22	18.2	31.8	50.0	0.0	
16～18才	21	4.8	28.6	66.6	0.0	
19～24才	46	21.7	10.9	67.4	0.0	
25～29才	30	33.3	26.7	30.0	10.0	
30～39才	31	29.0	38.7	32.3	0.0	
40～49才	13	30.8	30.8	30.8	7.6	
ワールドカップ観心度別	関心があった	596	63.1	22.3	14.4	0.2
	日韓開催だったため特別	138	23.2	33.3	43.5	0.0
	関心がなかった	345	10.1	4.1	82.3	3.5

【単位：%】

- ・全体では「ワールドカップ以前から好き」と「ワールドカップ以前から好きではない」が共に約4割。
- ・女性は男性にくらべ、「ワールドカップを見て好きになった」割合が約10ポイント高い。

### 3. サッカー関連ソフトウェアの購入状況



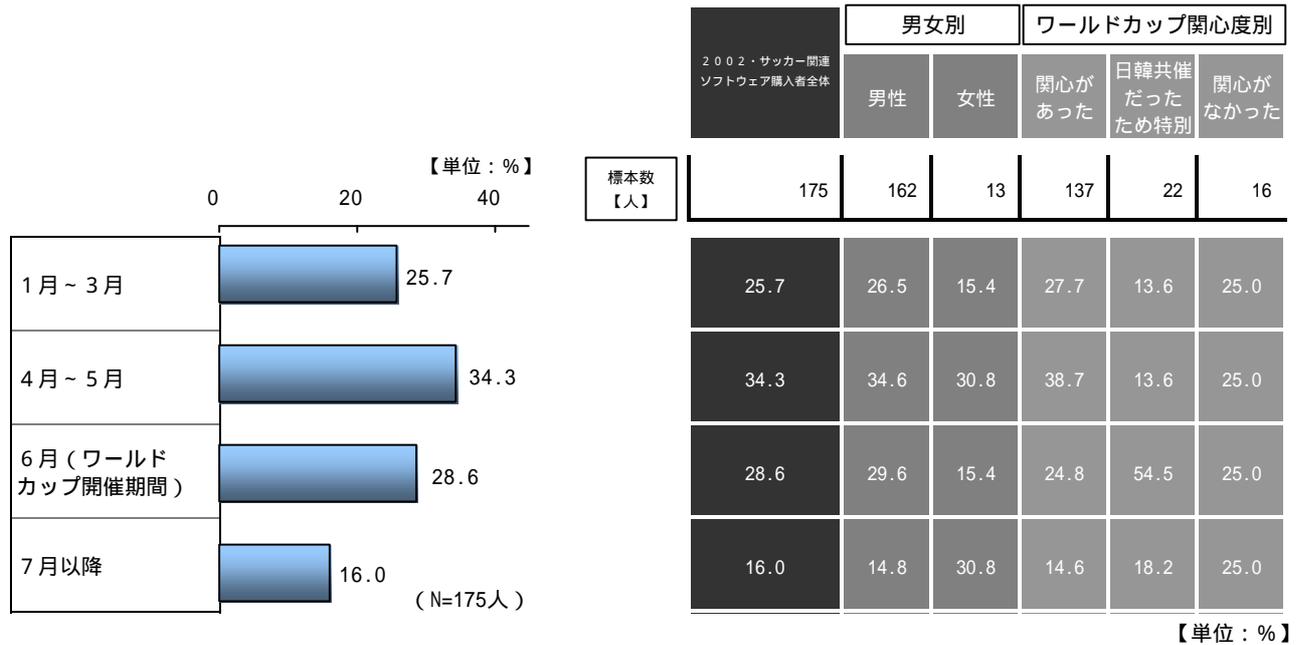
		標本数【人】	購入した (%)	購入していない (%)
2002・全体		1,079	16.2	83.8
男女・年齢別	男性	896	18.1	81.9
	10～12才	30	13.3	86.7
	13～15才	149	16.1	83.9
	16～18才	179	18.4	81.6
	19～24才	249	19.3	80.7
	25～29才	152	23.7	76.3
	30～39才	101	13.9	86.1
	40～49才	36	8.3	91.7
	女性	183	7.1	92.9
	10～12才	20	0.0	100.0
	13～15才	22	4.5	95.5
	16～18才	21	4.8	95.2
	19～24才	46	6.5	93.5
	25～29才	30	6.7	93.3
30～39才	31	9.7	90.3	
40～49才	13	23.1	76.9	
ゲーム頻度別	ヘビーユーザー	384	19.8	80.2
	ミドルユーザー	486	17.3	82.7
	ライトユーザー	209	7.2	92.8

【単位：%】

- ・今年に入ってからサッカー関連ソフトウェアの購入率は2割弱。
- ・「ワールドカップに関心があった」層では、全体よりも約7ポイント高い。

#### 4. サッカー関連ソフトウェアの購入時期

<サッカー関連ソフトウェア購入者ベース>



#### <サッカー関連ソフトウェア購入タイトル(N=175人)>

・ワールドサッカー ウイニングイレブン 6 (PS2)	32.0 %	<b>ハードウェアの略語説明</b> P S 2 : プレイステーション 2 G C : ニンテンドーゲームキューブ P S : プレイステーション G B A : ゲームボーイアドバンス P C : パソコン
・サカつく2002 J.LEAGUE		
・プロサッカークラブをつくろう! (PS2)	10.3 %	
・ウイニングイレブン 5 (PS2)	8.6 %	
・2002 FIFA ワールドカップ TM (PS2)	3.4 %	
・2002 FIFA ワールドカップ TM (GC)	1.1 %	
・実況ワールドサッカー2002 (Xbox)	1.1 %	
・Disney Sports:Soccer (GBA)	0.6 %	
・実況J.LEAGUEパーフェクトストライカー 5 (PS2)	0.6 %	
・実況ワールドサッカー2002 (PS2)	0.6 %	
・パーチャストライカー 3 Ver.2002 (GC)	0.6 %	
・ワールドサッカー ウイニングイレブン2002 (PS)	0.6 %	
・2002 FIFA ワールドカップ TM (PC)	0.6 %	
・「ウイニングイレブン」シリーズ (機種不明)	11.4 %	
・「パーチャストライカー」シリーズ (機種不明)	2.9 %	
・「サカつく」シリーズ (機種不明)	2.3 %	
・「実況ワールドサッカー」シリーズ (機種不明)	1.7 %	
・「FIFA ワールドカップ」シリーズ (機種不明)	1.1 %	
・その他	2.9 %	

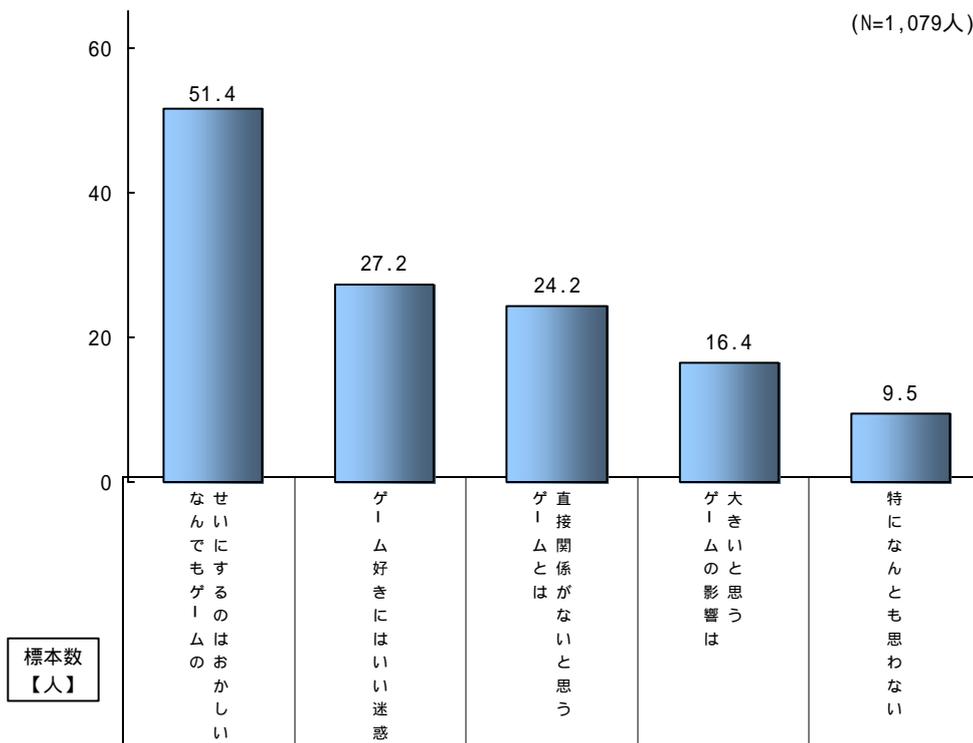
- ・購入時期はワールドカップサッカー開催前の「4月～5月」の割合が34.3%で最も高い。
- ・今回のワールドカップサッカーが「日韓共催だったため特別」と感じた層では、標本数は22人と少ないが「6月(ワールドカップ開催期間)」の購入率が約5割を占める。

# ゲームの表現に関する関心度

## 1. 「ゲーム悪影響」論に対する反応

【単位：％】

(N=1,079人)



2002・全体	1,079	51.4	27.2	24.2	16.4	9.5
---------	-------	------	------	------	------	-----

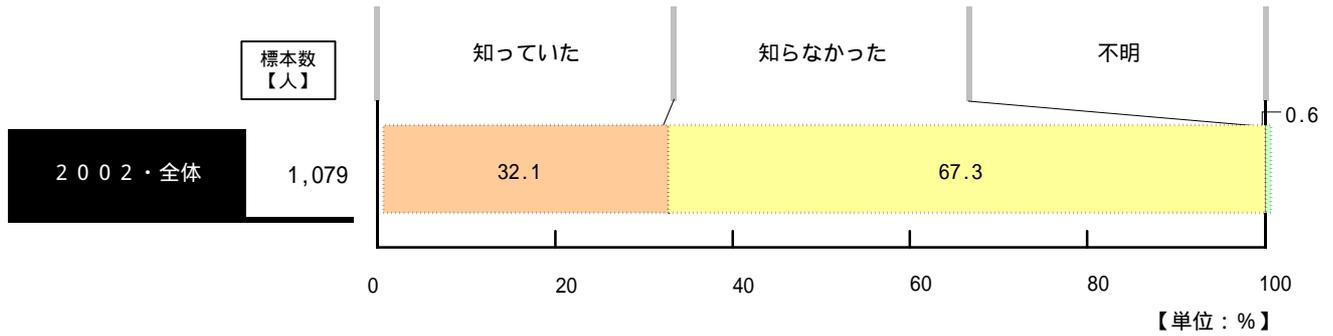
男女・年齢別	男性		割合 (%)				
	人数	割合 (%)	なんでもゲームのせいにするのはおかしい	ゲーム好きにはいい迷惑	ゲームと直接関係がないと思う	ゲームの影響は大きいと思う	特になんとも思わない
男性	896	51.5	27.7	24.1	15.5	9.8	
10～12才	30	26.7	20.0	10.0	23.3	36.7	
13～15才	149	48.3	28.2	20.1	13.4	15.4	
16～18才	179	54.7	30.7	25.7	11.7	7.3	
19～24才	249	58.2	27.7	25.7	14.1	8.0	
25～29才	152	55.3	28.9	27.0	13.2	7.9	
30～39才	101	44.6	27.7	23.8	21.8	5.9	
40～49才	36	25.0	11.1	22.2	38.9	8.3	
女性	183	51.4	24.6	24.6	20.8	7.7	
10～12才	20	35.0	25.0	5.0	25.0	25.0	
13～15才	22	54.5	27.3	31.8	18.2	13.6	
16～18才	21	76.2	28.6	19.0	4.8	9.5	
19～24才	46	65.2	23.9	30.4	15.2	4.3	
25～29才	30	46.7	26.7	40.0	13.3	0.0	
30～39才	31	35.5	29.0	19.4	32.3	3.2	
40～49才	13	30.8	0.0	7.7	53.8	7.7	

ゲーム頻度別	ヘビーユーザー		割合 (%)				
	人数	割合 (%)	なんでもゲームのせいにするのはおかしい	ゲーム好きにはいい迷惑	ゲームと直接関係がないと思う	ゲームの影響は大きいと思う	特になんとも思わない
	384	59.6	33.6	24.2	14.1	7.8	
ミドルユーザー	486	49.8	24.9	23.5	15.2	11.1	
ライトユーザー	209	40.2	20.6	25.8	23.4	8.6	

【単位：％】

- ・「なんでもゲームのせいにするのはおかしい」の割合が約5割を占めている。
- ・「ゲームの影響は大きい」と感じている比率は、ライトユーザーに多い。

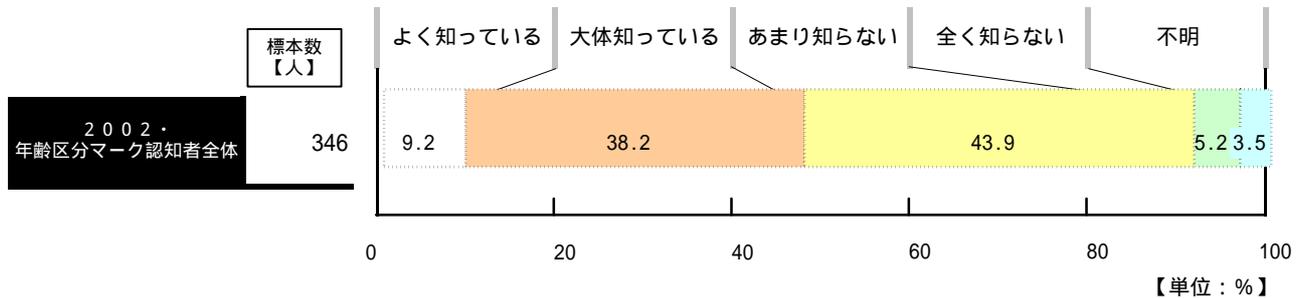
## 2. 年齢区分マークの認知度



		標本数【人】	知っていた	知らなかった	不明
男女別	男性	896	33.5	65.7	0.8
	女性	183	25.1	74.9	0.0
ゲーム頻度別	ヘビーユーザー	384	33.6	65.6	0.8
	ミドルユーザー	486	32.9	66.7	0.4
	ライトユーザー	209	27.3	71.8	0.9

【単位：％】

## 3. 年齢区分マークの内容認知度 <年齢区分マーク認知者ベース>



		標本数【人】	よく知っている	大体知っている	あまり知らない	全く知らない	不明
男女別	男性	300	9.0	38.7	42.7	5.7	3.9
	女性	46	10.9	34.8	52.1	2.2	0.0
ゲーム頻度別	ヘビーユーザー	129	15.5	38.0	38.0	5.4	3.1
	ミドルユーザー	160	6.9	36.3	47.5	5.0	4.3
	ライトユーザー	57	1.8	43.9	47.4	5.3	1.6

【単位：％】

- ・年齢区分マークの認知率は3割強。
- ・内容認知度では、全体で「あまり知らない」割合が4割強と最も高い。ヘビーユーザーの「よく知っている」割合が15.5%であり全体よりも高い。

## 「年齢区分マーク」の認知内容一覧

### < 比較的理解した認知内容 >

- ・ 一応の対象年齢を示すもの。
- ・ いろいろな区分によって買いやすくする物。
- ・ 売る年齢層にわかるようにする。
- ・ 外国では既にあって良い。あくまでも目安。
- ・ 買う人がソフトを買うときの参考にする。
- ・ 過激な内容や、性描写等の表現の度合いを年齢に合わせたレベルに応じて表す。
- ・ 過激な表現がきらいな人がそういう表現があるゲームを知らずに買わないようにするなど、消費者が判断材料にする為にマークが付いている。
- ・ 強制的なものではなくあくまでも目安である。
- ・ ゲームのジャンルによって子供・大人向けがあるからそれだいたい分ける。
- ・ ゲームの内容に応じて適切なものを提供するため。
- ・ 購入の指標として。
- ・ 購入の手助けに。
- ・ 子供に対して悪影響と思われるソフトにつく。
- ・ 推奨年齢を掲示して、ユーザー自らに意識させる。
- ・ 内容が購入年齢層で適しているか。
- ・ 内容別にどの年齢向きかを教えるための目安。
- ・ 何も知らない人への購入判断基準になる。
- ・ 年齢区分だと目安がつきやすいから。
- ・ 年齢区分をすることでよりすごい表現をすることができる。
- ・ 年齢に合わせたソフト選びができる。
- ・ 年齢に適した内容のゲームにシールを貼る。
- ・ 年齢別にシールがパッケージに貼られる審査がある。

### < 「規制するもの」と誤認した認知内容 >

#### 〔年齢規制〕

- ・ 「何歳以上禁止」のシールだと、店側が販売規制できるから。
- ・ 15・18歳未満禁止、全年齢、教育の4分類。
- ・ 18禁とか15禁とか。あまり危ないのは・・・。
- ・ R指定(15歳以上)、X指定(18歳以上)。
- ・ R指定みたいなもの。
- ・ 外国などで18歳未満禁止という所が日本でもすること。
- ・ 危険な描写は年齢制限。
- ・ 少年犯罪につなげない為現実と区別がつけられる年齢になってからとか。
- ・ 対象年齢以下は買えない。
- ・ 年代別に知識のリミッターを設けようとしている。
- ・ 殺戮的なシーンについて一定の年齢制限を設ける。
- ・ 年齢制限がつく。
- ・ 年齢によりできるゲームが違ってくる。

#### 〔表現の規制〕

- ・ 表現方法等の規制。
- ・ 暴力的な映像など、教育上悪影響のものを規制。
- ・ アダルトゲームなんかによく付いていますよね。
- ・ 過激なシーンや、血が出るゲームについての規制。

### < 曖昧な認知内容 >

#### 〔年齢に対する内容〕

- ・ 18歳以上と15歳以上の方用みたいな。
- ・ 18歳未満の人たちにあまり見せたくないようなもの。
- ・ ゲームの表現に対しての棲み分け？
- ・ 15歳未満とか18歳以上など。
- ・ 18・15・一般の区分けがされるとか。

#### 〔ゲームの影響に対する内容〕

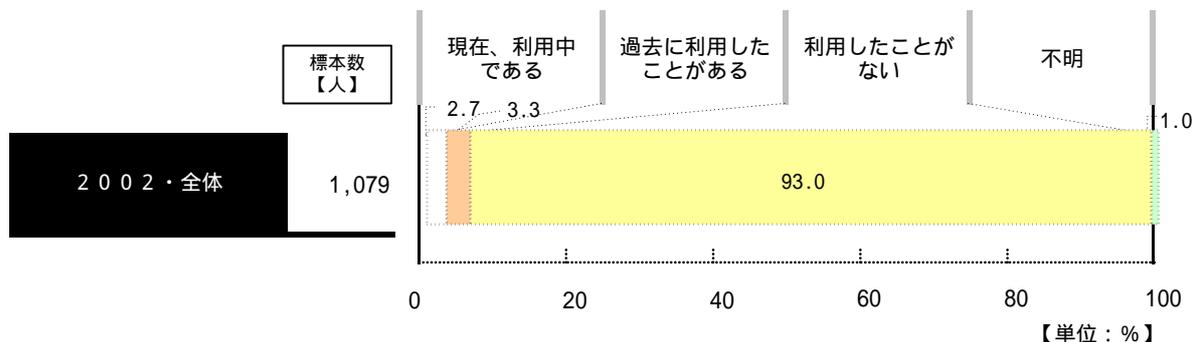
- ・ ゲームに影響される人が増えてきているということ。
- ・ 健全化のため。
- ・ 少年犯罪の多様化に伴う処理としては仕方がないのでは？
- ・ 米国の区分を参考に表現内容によって分ける。
- ・ 暴力的な表現を表すゲームにつく。
- ・ 認識力の低い人間に強い刺激を与えないようにする。

#### 〔その他〕

- ・ シールがマークの使用、いくつかの段階？に分かれている。
- ・ 2～3人で審査して決定するレーティング方式。
- ・ お店でコーナーをしているところがある。
- ・ 外国のと似ていたような・・・。
- ・ 区分するということでしょう？
- ・ ゲーム誌で、区分マークが付くことは知っていたが、内容は忘れた。
- ・ みたことがあるだけ。

# 認定システムに対する反応

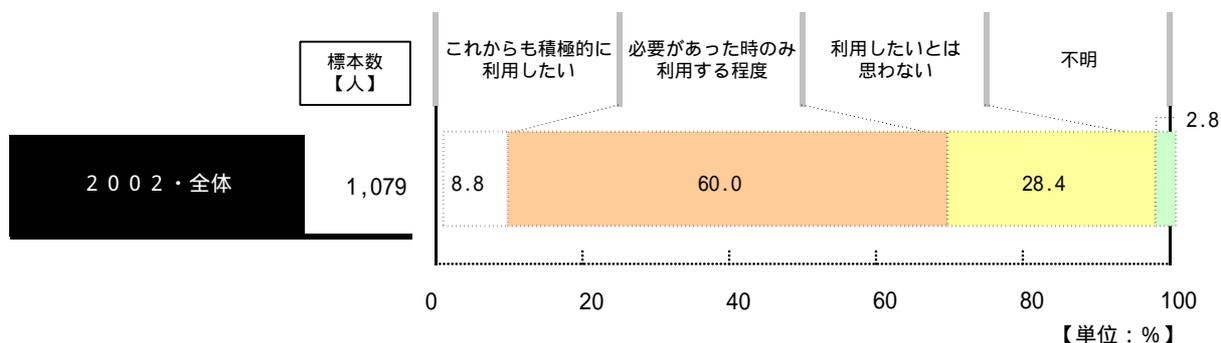
## 1. 認定システム利用状況



2002・全体		標本数【人】	【単位：％】			
		1,079	現在、利用中である	過去に利用したことがある	利用したことがない	不明
男女・年齢別	男性	896	3.1	3.7	92.2	1.0
	10～12才	30	0.0	0.0	96.7	3.3
	13～15才	149	0.7	3.4	95.3	0.6
	16～18才	179	3.9	5.0	88.8	2.3
	19～24才	249	2.4	3.6	93.2	0.8
	25～29才	152	6.6	3.3	90.1	0.0
	30～39才	101	4.0	4.0	91.1	0.9
	40～49才	36	0.0	2.8	97.2	0.0
	女性	183	0.5	1.6	97.3	0.6
	10～12才	20	0.0	0.0	100.0	0.0
	13～15才	22	0.0	0.0	100.0	0.0
	ゲームプレイ度別	ヘビーユーザー	384	3.4	4.4	91.4
ミドルユーザー		486	2.3	2.5	94.4	0.8
ライトユーザー		209	2.4	3.3	92.8	1.5

- ・認定システムを「利用したことがない」が、約9割を占めている。
- ・利用経験者（「現在、利用中である」+「過去に利用したことがある」）の具体的な認定システムの内容として、「VF.Net」「マリオカートトライアル」や「風来のシレン」関連のイベントなどがあがっている。

## 2. 認定システム利用意向



		標本数【人】	これから積極的に利用したい	必要があった時のみ利用する程度	利用したいとは思わない	不明
2002・全体		1,079	8.8	60.0	28.4	2.8
男女・年齢別	男性	896	9.4	60.4	27.5	2.7
	10～12才	30	3.3	46.7	46.7	3.3
	13～15才	149	10.7	60.4	26.2	2.7
	16～18才	179	11.7	65.4	19.0	3.9
	19～24才	249	9.6	63.9	24.5	2.0
	25～29才	152	6.6	58.6	32.2	2.6
	30～39才	101	10.9	50.5	34.7	3.9
	40～49才	36	2.8	58.3	38.9	0.0
	女性	183	6.0	57.9	32.8	3.3
	10～12才	20	0.0	35.0	65.0	0.0
13～15才	22	18.2	50.0	31.8	0.0	
16～18才	21	9.5	76.2	9.5	4.8	
19～24才	46	4.3	63.1	32.6	0.0	
25～29才	30	0.0	73.3	23.3	3.4	
30～39才	31	9.7	51.6	32.3	6.4	
40～49才	13	0.0	38.5	46.2	15.3	
ゲーム頻度別	ヘビーユーザー	384	13.0	63.0	21.6	2.4
	ミドルユーザー	486	6.4	60.7	30.2	2.7
	ライトユーザー	209	6.7	52.6	36.4	4.3

【単位：％】

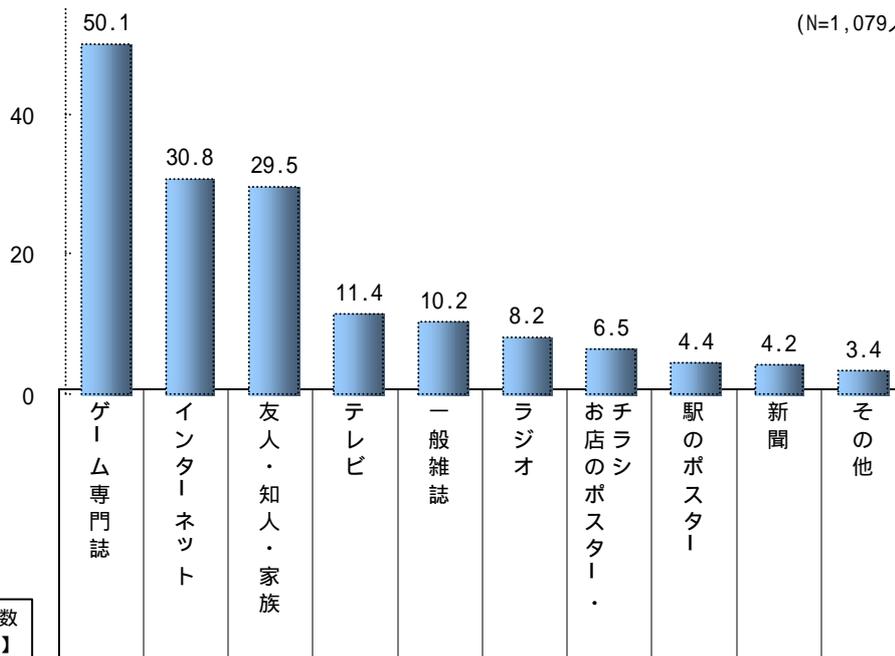
- ・「必要があった時のみ利用する程度」が約6割を占めている。
- ・ヘビーユーザーの「これからも積極的に利用したい」が全体よりも約5ポイント高い。

# 東京ゲームショウ2002来場状況

## 1. 認知経路

【単位：％】

(N=1,079人)



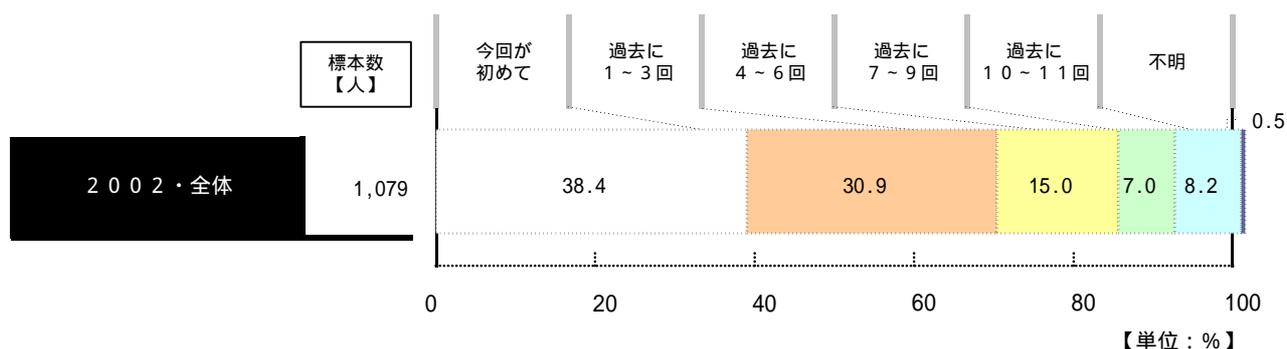
標本数  
【人】

2002・全体		1,079	50.1	30.8	29.5	11.4	10.2	8.2	6.5	4.4	4.2	3.4
男女・年齢別	男性	896	53.8	31.3	28.6	11.4	10.4	9.5	7.0	4.4	4.7	3.2
	10～12才	30	23.3	13.3	46.7	20.0	13.3	3.3	0.0	10.0	3.3	3.3
	13～15才	149	43.0	34.2	42.3	12.1	14.1	12.1	6.7	3.4	4.7	1.3
	16～18才	179	60.9	36.3	34.1	11.7	11.7	15.6	11.7	3.9	6.1	0.6
	19～24才	249	59.8	31.3	28.5	11.6	8.8	10.0	6.0	4.4	3.2	3.2
	25～29才	152	56.6	29.6	19.1	7.2	6.6	5.9	6.6	2.0	1.3	6.6
	30～39才	101	57.4	25.7	10.9	11.9	12.9	3.0	5.0	8.9	8.9	5.9
	40～49才	36	25.0	30.6	19.4	13.9	5.6	2.8	5.6	2.8	11.1	2.8
	女性	183	32.2	28.4	33.9	11.5	9.3	1.6	3.8	4.9	1.6	4.4
	10～12才	20	15.0	5.0	50.0	20.0	0.0	0.0	5.0	10.0	5.0	5.0
	13～15才	22	27.3	36.4	54.5	22.7	13.6	4.5	4.5	4.5	0.0	0.0
	16～18才	21	47.6	47.6	52.4	0.0	9.5	4.8	0.0	0.0	0.0	4.8
	19～24才	46	30.4	34.8	34.8	4.3	2.2	0.0	2.2	4.3	0.0	4.3
	25～29才	30	46.7	30.0	13.3	10.0	13.3	3.3	3.3	3.3	3.3	10.0
	30～39才	31	29.0	12.9	16.1	19.4	19.4	0.0	3.2	6.5	0.0	3.2
	40～49才	13	23.1	30.8	30.8	7.7	7.7	0.0	15.4	7.7	7.7	0.0
参考	2001秋・全体	1,128	43.7	29.3	30.7	11.8	9.5	5.9	7.0	3.2	5.1	4.7
	2001春・全体	1,042	46.1	22.6	31.2	15.0	17.2	5.5	7.4	3.2	5.4	4.7

【単位：％】

・全体での第1位は「ゲーム専門誌」で約5割を占め、過去2回とくらべても高い割合となっている。

## 2. 過去の東京ゲームショウ来場回数



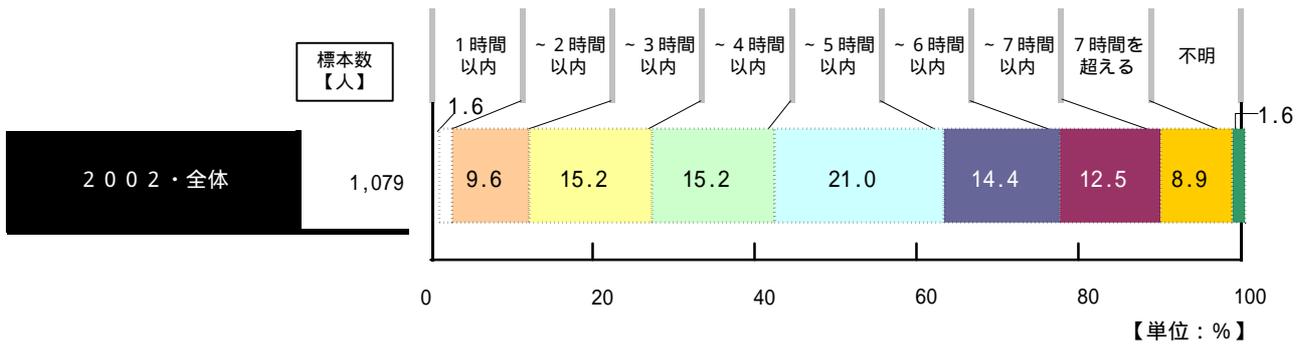
過去の平均来場回数	2002	2001秋	2001春
	2.8回	2.9回	3.3回

		標本数【人】	今回が初めて	過去に1~3回	過去に4~6回	過去に7~9回	過去に10~11回	不明
<b>2002・全体</b>		1,079	38.4	30.9	15.0	7.0	8.2	0.5
男女・年齢別	男性	896	36.8	30.4	15.4	7.8	9.0	0.6
	10~12才	30	73.4	23.3	0.0	0.0	3.3	0.0
	13~15才	149	47.7	36.9	10.1	1.3	2.0	2.0
	16~18才	179	39.1	34.1	17.3	5.0	3.4	1.1
	19~24才	249	31.3	32.2	18.1	9.2	9.2	0.0
	25~29才	152	28.9	17.8	17.8	17.1	18.4	0.0
	30~39才	101	28.8	27.7	15.8	9.9	17.8	0.0
	40~49才	36	44.4	38.9	11.1	0.0	5.6	0.0
	女性	183	45.9	33.3	13.1	3.3	4.4	0.0
10~12才	20	65.0	35.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
13~15才	22	45.5	45.5	4.5	4.5	0.0	0.0	
16~18才	21	42.8	28.6	19.0	4.8	4.8	0.0	
19~24才	46	39.1	37.0	17.4	4.3	2.2	0.0	
25~29才	30	43.3	26.7	13.3	6.7	10.0	0.0	
30~39才	31	38.6	32.3	19.4	0.0	9.7	0.0	
40~49才	13	69.2	23.1	7.7	0.0	0.0	0.0	
ゲーム頻度別	ヘビーユーザー	384	37.2	32.6	12.8	7.0	9.6	0.8
	ミドルユーザー	486	38.5	29.8	15.8	8.4	7.2	0.3
	ライトユーザー	209	40.2	30.1	17.2	3.8	8.1	0.6
満足度別	満足した	849	39.1	31.4	15.0	6.2	7.7	0.6
	どちらともいえない	146	41.0	33.6	11.0	6.2	8.2	0.0
	満足していない	1,079	38.4	30.9	15.0	7.0	8.2	0.5

【単位：%】

・「今回が初めて」の来場者が約4割を占めている。

### 3. 東京ゲームショウ2002滞在(予定)時間

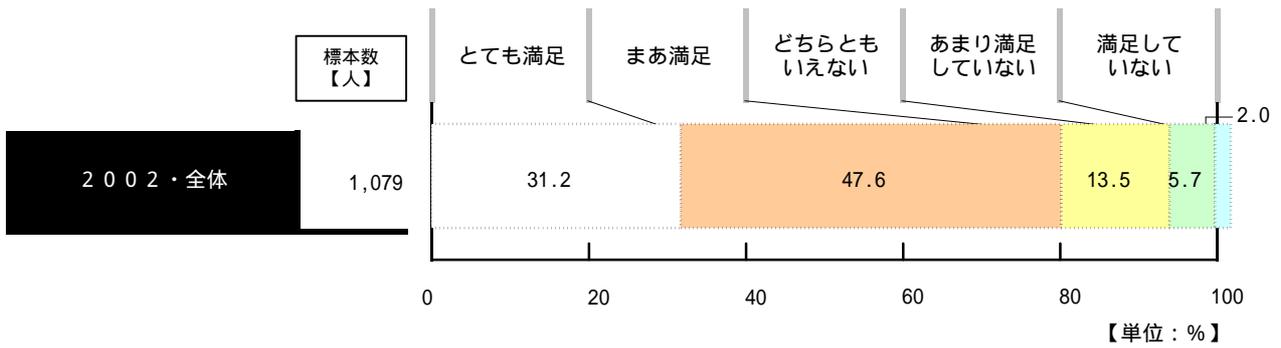


		標本数 【人】	1時間 以内	~2時間 以内	~3時間 以内	~4時間 以内	~5時間 以内	~6時間 以内	~7時間 以内	7時間を 超える	不明
<b>2002・全体</b>		1,079	1.6	9.6	15.2	15.2	21.0	14.4	12.5	8.9	1.6
男女・ 年齢別	<b>男性</b>	896	1.5	8.5	15.7	14.2	21.2	15.0	13.2	9.7	1.0
	10~12才	30	10.0	6.7	13.3	13.3	30.0	13.3	3.3	3.3	6.8
	13~15才	149	1.3	6.7	13.4	18.8	26.2	13.4	14.1	5.4	0.7
	16~18才	179	0.6	5.6	15.1	12.8	23.5	16.8	14.0	10.1	1.5
	19~24才	249	0.8	8.8	15.3	12.4	21.7	18.5	10.0	12.0	0.5
	25~29才	152	1.3	11.2	14.5	15.1	13.8	16.5	15.8	11.8	0.0
	30~39才	101	2.0	9.9	21.8	13.9	16.8	6.9	17.8	7.9	3.0
	40~49才	36	2.8	13.9	22.2	11.1	22.2	5.6	11.1	11.1	0.0
	<b>女性</b>	183	2.2	15.3	12.6	20.2	20.2	11.5	9.3	4.9	3.8
	10~12才	20	15.0	30.0	10.0	10.0	15.0	0.0	0.0	10.0	10.0
13~15才	22	0.0	9.1	13.6	18.2	13.6	18.2	18.2	9.1	0.0	
16~18才	21	0.0	9.5	9.5	23.8	33.4	9.5	9.5	4.8	0.0	
19~24才	46	0.0	15.2	6.5	28.4	19.6	17.4	10.9	2.2	0.0	
25~29才	30	0.0	20.0	16.7	16.7	23.3	6.7	3.3	10.0	3.3	
30~39才	31	3.2	16.1	16.1	12.9	19.4	12.9	12.9	0.0	6.5	
40~49才	13	0.0	0.0	23.1	30.8	15.4	7.7	7.7	0.0	15.3	
ゲー ム ブ レ イ 別	ヘビーユーザー	384	0.8	6.5	14.8	14.8	22.7	14.8	13.8	10.9	0.9
	ミドルユーザー	486	1.4	10.7	14.2	15.2	22.0	14.6	12.6	8.0	1.3
	ライトユーザー	209	3.3	12.9	18.2	15.8	15.8	12.9	10.0	7.2	3.9
満 足 度 別	満足した	849	1.3	8.0	13.9	15.5	21.9	15.7	14.3	8.2	1.2
	どちらともいえない	146	2.1	14.4	19.9	15.1	17.1	10.3	8.2	9.6	3.3
	満足していない	1,079	1.6	9.6	15.2	15.2	21.0	14.4	12.5	8.9	1.6

【単位：%】

・「~5時間以内」の割合が約2割を占めており、最も高い。

#### 4. 東京ゲームショウ2002満足度

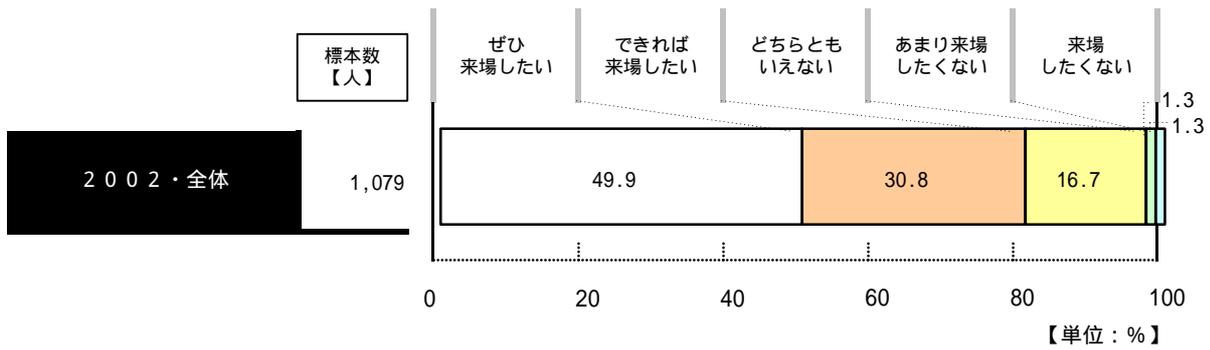


		標本数【人】	とても満足	まあ満足	どちらともいえない	あまり満足していない	満足していない
<b>2002・全体</b>		1,079	31.2	47.6	13.5	5.7	2.0
男女・年齢別	<b>男性</b>	896	32.8	46.7	12.4	6.1	2.0
	10～12才	30	50.0	40.0	10.0	0.0	0.0
	13～15才	149	45.0	45.6	8.1	1.3	0.0
	16～18才	179	42.9	41.9	7.3	3.4	4.5
	19～24才	249	24.5	49.4	13.7	11.2	1.2
	25～29才	152	25.0	49.3	17.8	5.3	2.6
	30～39才	101	26.7	49.5	10.9	10.9	2.0
	40～49才	36	25.0	41.6	30.6	0.0	2.8
	<b>女性</b>	183	23.5	51.4	19.1	3.8	2.2
	10～12才	20	15.0	30.0	40.0	0.0	15.0
13～15才	22	36.4	54.5	9.1	0.0	0.0	
16～18才	21	42.9	42.8	9.5	4.8	0.0	
19～24才	46	15.2	63.0	10.9	10.9	0.0	
25～29才	30	36.7	46.7	13.3	3.3	0.0	
30～39才	31	9.7	58.0	32.3	0.0	0.0	
40～49才	13	15.4	46.1	30.8	0.0	7.7	
ゲームプレイ頻度別	ヘビーユーザー	384	38.0	44.6	12.0	4.9	0.5
	ミドルユーザー	486	30.2	50.8	11.1	6.0	1.9
	ライトユーザー	209	21.1	44.9	22.0	6.7	5.3

【単位：％】

・「とても満足」と「まあ満足」を合わせると、全体の8割近くが肯定的に評価している。

## 5. 次回の来場意向



		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
<b>2002・全体</b>		1,079	49.9	30.8	16.7	1.3	1.3
男女・年齢別	男性	896	51.0	30.2	16.1	1.6	1.1
	10～12才	30	60.0	26.7	13.3	0.0	0.0
	13～15才	149	58.3	26.2	14.8	0.0	0.7
	16～18才	179	57.0	27.9	11.2	1.1	2.8
	19～24才	249	45.8	31.7	18.5	3.6	0.4
	25～29才	152	46.1	35.5	16.4	1.3	0.7
	30～39才	101	49.5	30.7	17.8	1.0	1.0
	40～49才	36	44.4	27.8	25.0	0.0	2.8
	女性	183	44.3	33.3	19.7	0.0	2.7
	10～12才	20	10.0	25.0	50.0	0.0	15.0
13～15才	22	54.5	36.4	9.1	0.0	0.0	
16～18才	21	66.7	19.0	14.3	0.0	0.0	
19～24才	46	45.7	41.3	13.0	0.0	0.0	
25～29才	30	46.6	36.7	16.7	0.0	0.0	
30～39才	31	51.6	19.4	25.8	0.0	3.2	
40～49才	13	15.4	61.5	15.4	0.0	7.7	
ゲーム頻度別	ヘビーユーザー	384	57.3	31.5	10.4	0.5	0.3
	ミドルユーザー	486	50.8	29.6	16.3	2.3	1.0
	ライトユーザー	209	34.0	32.1	29.2	0.5	4.2
来場の経験別	経験有	414	40.6	31.4	22.9	2.2	2.9
	経験無（今回初）	665	55.5	30.4	12.8	0.8	0.5

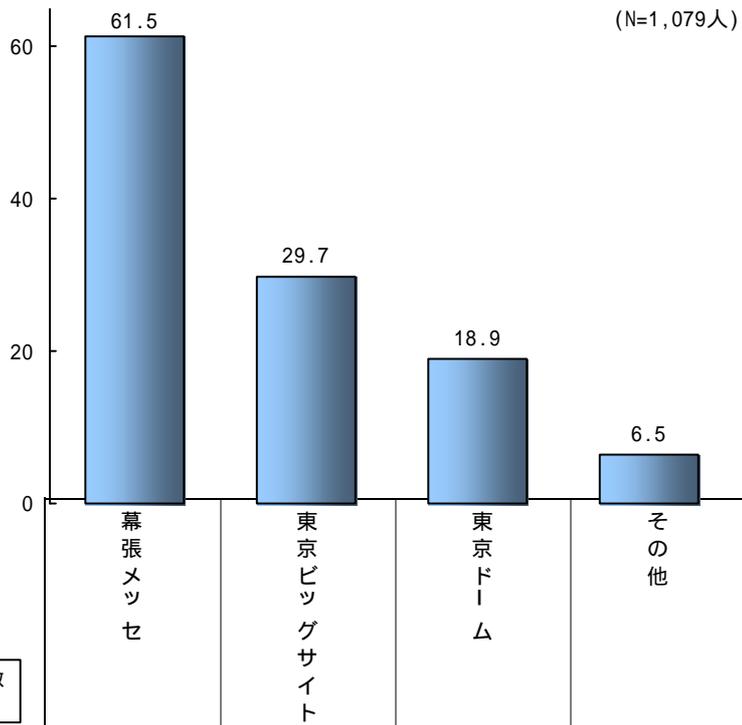
【単位：%】

・「ぜひ来場したい」と「できれば来場したい」を合わせると、次回の来場意向は8割を超える。

## 6. 今後の希望開催会場

【単位：％】

(N=1,079人)



標本数  
【人】

2002・全体		1,079	61.5	29.7	18.9	6.5
男女・年齢別	男性	896	62.5	28.5	18.6	6.7
	10～12才	30	60.0	16.7	33.3	0.0
	13～15才	149	77.9	14.1	10.7	4.0
	16～18才	179	63.7	32.4	19.0	6.7
	19～24才	249	61.0	30.9	20.1	7.2
	25～29才	152	53.3	30.9	19.1	9.2
	30～39才	101	60.4	31.7	20.8	6.9
	40～49才	36	50.0	41.7	19.4	8.3
	女性	183	56.8	35.5	20.2	5.5
	10～12才	20	40.0	45.0	10.0	0.0
	13～15才	22	72.7	31.8	9.1	0.0
	16～18才	21	76.2	23.8	14.3	0.0
	19～24才	46	63.0	30.4	28.3	6.5
	25～29才	30	43.3	46.7	16.7	10.0
	30～39才	31	54.8	41.9	19.4	6.5
	40～49才	13	38.5	23.1	46.2	15.4
ゲーム頻度別	ヘビーユーザー	384	63.5	27.3	22.1	5.5
	ミドルユーザー	486	62.3	28.8	17.1	7.6
	ライトユーザー	209	56.0	35.9	17.2	5.7

【単位：％】

・「幕張メッセ」が約6割を占めており、最も高い。「東京ビッグサイト」が約3割で第2位にあがっている。

## 「東京ゲームショウ2002」来場者アンケートにご協力ください

- (社)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) あなたの居住地をお教えてください。 &lt; 1つだけ 印 &gt;

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 ( )

3) あなたの職業をお教えてください。 &lt; 1つだけ 印 &gt;

1. 小学生 3. 高校生 5. 大学生・大学院生 7. 商工自営 9. 無職  
2. 中学生 4. 短大生・各種専門学校生・予備校生 6. 会社員・OL 8. 主婦 10. その他  
(具体的に )**質問 2** 1) 現在持っているゲーム機を全てお教えてください。 < いくつでも 印 > PCは除きます。1. ニンテンドーゲームキューブ 6. ドリームキャスト 10. ネオジオポケット(カラー含む)  
2. ニンテンドウ64 7. サターン 11. X b o x  
3. ゲームボーイアドバンス 8. プレイステーション2 12. その他  
4. ゲームボーイ(カラー含む) 9. プレイステーション(PSone含む) [ ]  
5. スーパーファミコン 10. ワンダースワン(カラー・クリスタル含む)**質問 3** 今後購入したいと思うゲーム機を全てお教えてください。 < いくつでも 印 > PCは除きます。1. ニンテンドーゲームキューブ 5. スーパーファミコン 10. X b o x  
2. ニンテンドウ64 6. ドリームキャスト 11. その他  
3. ゲームボーイアドバンス 7. プレイステーション2 [ ]  
4. ゲームボーイ(カラー含む) 8. PSone  
9. ワンダースワン(カラー・クリスタル含む)**質問 4** あなたが最も好きなゲームのジャンルを1つだけお教えてください。 < 1つだけ 印 >1. シミュレーション 4. 対戦格闘 7. リズムアクション 10. ボード・テーブル(将棋・麻雀など)  
2. ロールプレイング 5. シューティング 8. スポーツ・レース 11. その他  
3. アドベンチャー 6. アクション 9. パズル (具体的に )**質問 5** 1) 平均すると週に何日くらいゲームをしますか。 < 1つだけ 印 > PC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回につき何分間プレイしますか。平日・休日ごとにお教えてください。 PCは除きます。

平日 約( )分 ・ 休日 約( )分

3) 平日・休日ごとによくプレイする時間帯をいくつでもお教えてください。 &lt; いくつでも 印 &gt;

平日 1. 午前中(7時~12時) 4. 夜(18時~22時) 7. 平日はほとんどしない  
2. お昼(12時~16時) 5. 深夜(22時~3時)  
3. 夕方(16時~18時) 6. 早朝(3時~7時)  
休日 1. 午前中(7時~12時) 4. 夜(18時~22時) 7. 休日はほとんどしない  
2. お昼(12時~16時) 5. 深夜(22時~3時)  
3. 夕方(16時~18時) 6. 早朝(3時~7時)**質問 6** この1年間にゲームソフトを何本買いましたか。新品通常版・新品低価格版(「プレイステーション・ザ・ベスト」など3000円以下を目安)・中古別にお教えてください。 PCは除きます。

新品通常版( )本 + 新品低価格版( )本 + 中古( )本 = 合計( )本

**質問7** 普段ソフトを購入する際に参考にするものをいくつかもお教えてください。<いくつかも 印> PCは除きます。

1. ゲーム専門誌	4. 新聞	7. ショウ・イベント	10. 店頭
2. パソコン専門誌	5. テレビ	8. 友人・知人	11. その他
3. 一般雑誌	6. ラジオ	9. インターネット	( )

オンラインゲームについておききます。

**質問8** 1) ドリームキャスト、プレイステーション2、ニンテンドーゲームキューブなどのテレビゲーム機で、オンラインゲームをしていますか。<1つだけ 印>

1. 現在も継続的にしている	3. 過去に何回かしただけで今はしていない
2. 過去によくしていたが今はしていない	4. 1度もしたことがない 質問8 4)へ

【1)で1～3のいずれかに 印の方に】

2) オンラインゲームをプレイする際に使う(使った)テレビゲーム機をいくつかもお教えてください。<いくつかも 印>

1. ドリームキャスト	2. プレイステーション2	3. ニンテンドーゲームキューブ
-------------	---------------	------------------

3) オンラインゲームでプレイしているゲーム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. シミュレーション	4. 対戦格闘	7. リズムアクション	10. ボード・テーブル(将棋・麻雀など)
2. ロールプレイング	5. シューティング	8. スポーツ・レース	11. その他
3. アドベンチャー	6. アクション	9. パズル	(具体的に )

【全員に】

4) 今後、テレビゲーム機でオンラインゲームをプレイしたいですか。<1つだけ 印>  
また、そう思われる理由を( )内にお書きください。

1. プレイしたい	3. どちらとも いえない	4. あまりプレイしたくない
2. まあプレイしたい		5. プレイしたくない

( )

**質問9** 1) 平均すると週に何日くらい自宅でインターネットをしますか。<1つだけ 印>

1. ほとんど毎日	3. 週に2～3日	5. 月に2～3日	7. 自宅でインターネットはしない
2. 週に4～5日	4. 週に1日	6. 月に1日以下	質問10 1)へ

【1)で1～6のいずれかに 印の方に】

2) 平均すると1回につき何分間自宅でインターネットをしますか。平日・休日ごとにお教えてください。

平日 約( )分	・	休日 約( )分
----------	---	----------

3) 平日・休日ごとに自宅でよくインターネットをする時間帯をいくつかもお教えてください。<いくつかも 印>

平日	1. 午前中(7時～12時)	4. 夜(18時～22時)	7. 平日はほとんどしない
	2. お昼(12時～16時)	5. 深夜(22時～3時)	
	3. 夕方(16時～18時)	6. 早朝(3時～7時)	
休日	1. 午前中(7時～12時)	4. 夜(18時～22時)	7. 休日はほとんどしない
	2. お昼(12時～16時)	5. 深夜(22時～3時)	
	3. 夕方(16時～18時)	6. 早朝(3時～7時)	

【裏面にお進みください】

**質問10** インターネットカフェ/漫画喫茶など(以下、複合カフェ)についておききます。

1) 複合カフェを利用したことがありますか。 <1つだけ 印>

- |                   |                  |               |      |
|-------------------|------------------|---------------|------|
| 1. 定期的に利用している     | 3. 1~2度利用したことがある | 5. 複合カフェを知らない | 6) へ |
| 2. 定期的ではないが利用している | 4. 利用したことがない     | 6) へ          |      |

【1)で1~3のいずれかに 印の方に】

2) 複合カフェを利用する目的をいくつかもお教えてください。 <いくつでも 印>

- |                |               |                    |
|----------------|---------------|--------------------|
| 1. 漫画・雑誌       | 5. テレビゲーム     | 9. パソコン(ワープロ・表計算等) |
| 2. インターネット・メール | 6. オンラインゲーム   | 10. 勉強             |
| 3. 喫茶・軽食       | 7. ビデオ・DVD鑑賞  | 11. その他            |
| 4. 仮眠・休息       | 8. BS/CS放送の視聴 | ( )                |

【2)で「5. テレビゲーム」に 印の方のみ】

3) 複合カフェでテレビゲームを遊ぶ目的は何ですか。 <いくつでも 印>

- |              |                    |        |
|--------------|--------------------|--------|
| 1. ひまつぶし     | 4. ゲームを目的で来店しているから | 7. その他 |
| 2. ソフト購入の参考  | 5. 遊んだことのないソフトだから  | ( )    |
| 3. 自宅でできないから | 6. なんとなく           |        |

4) 複合カフェでテレビゲームをプレイして、そのソフトを実際に買いたと思ったことはありますか。 <1つだけ 印>

- |       |       |
|-------|-------|
| 1. ある | 2. ない |
|-------|-------|

【2)で「6. オンラインゲーム」に 印の方のみ】

5) 複合カフェでオンラインゲームをプレイする理由をお教えてください。

--

【全員に】

6) 今後複合カフェを利用したいと思いますか。 <1つだけ 印>

- |            |          |               |
|------------|----------|---------------|
| 1. 利用したい   | 3. どちらとも | 4. あまり利用したくない |
| 2. まあ利用したい | いえない     | 5. 利用したくない    |

7) 今後、複合カフェでテレビゲームを利用したいと思いますか。 <1つだけ 印>

- |          |            |
|----------|------------|
| 1. 利用したい | 2. 利用したくない |
|----------|------------|

**質問11** サッカー関連についておききます。

1) 今年、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 | 3. 日本・韓国が開催国だったため | 4. あまり関心がなかった |
| 2. まあ関心があった  | 特別                | 5. 全く関心がなかった  |

2) もともと、サッカー自体はお好きでしたか。 <1つだけ 印>

- |                     |                     |
|---------------------|---------------------|
| 1. ワールドカップ以前から好き    | 3. ワールドカップ前から好きではない |
| 2. ワールドカップを見て好きになった |                     |

3) 今年になってから、サッカーゲームを購入されましたか。 <1つだけ 印>

- |         |            |       |
|---------|------------|-------|
| 1. 購入した | 2. 購入していない | 質問12へ |
|---------|------------|-------|

【3)で1に 印の方へ】

4) サッカーゲームを購入された時期をお教えてください。 <いくつでも 印>

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

5) 購入されたソフト名(機種名も明記)を具体的にお書きください。

--

**質問12** 少年犯罪が多発したときなど、「ゲームの悪影響」がよく報道されますが、そのことについてどう思われますか。

<いくつでも 印>

- |                        |                |
|------------------------|----------------|
| 1. ゲームの影響は大きいと思う       | 4. ゲーム好きにはいい迷惑 |
| 2. ゲームとは直接関係がないと思う     | 5. 特になんとも思わない  |
| 3. なんでもゲームのせいにするのはおかしい |                |

**質問13** 1) 今年の年末ごろから、全てのゲームソフトに「年齢区分マーク」がつくことをご存知でしたか。 <1つだけ 印>

- |          |           |       |
|----------|-----------|-------|
| 1. 知っていた | 2. 知らなかった | 質問14へ |
|----------|-----------|-------|

【1)で1に 印の方のみ】

2) 「年齢区分マーク」の役割についてご存知ですか。ご存知の方は、その内容をお書きください。 <1つだけ 印>

- |            |            |            |           |
|------------|------------|------------|-----------|
| 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 |
|------------|------------|------------|-----------|

ご存知の内容 ( )

**質問14** メーカーサービスの一環として、「ゲームをクリアしたことに対する認定証」の発行や、「対戦格闘ゲーム・テーブルゲームの技能度合いをメーカーや業界団体等が階級認定する制度」等の認定システムがあります。

1) これらのサービスを利用したことがありますか? <1つだけ 印>

- |                 |                |
|-----------------|----------------|
| 1. 現在、利用中である    | ( 具体的なサービス名: ) |
| 2. 過去に利用したことがある | ( 具体的なサービス名: ) |
| 3. 利用したことがない    |                |

2) 今後、こうした認定システムについてどのようにお考えですか? <1つだけ 印>

- |                   |                    |                |
|-------------------|--------------------|----------------|
| 1. これからも積極的に利用したい | 2. 必要があった時のみ利用する程度 | 3. 利用したいとは思わない |
|-------------------|--------------------|----------------|

東京ゲームショウについておききます。

**質問15** 1) 「東京ゲームショウ2002」は何でお知りになりましたか。 <いくつでも 印>

- |        |                |             |          |
|--------|----------------|-------------|----------|
| 1. テレビ | 4. ゲーム専門誌      | 7. 駅のポスター   | 10. その他  |
| 2. ラジオ | 5. 一般雑誌        | 8. 友人・知人・家族 | ( 具体的に ) |
| 3. 新聞  | 6. お店のポスター・チラシ | 9. インターネット  |          |

2) 東京ゲームショウは'96年夏・'97~2001年の各年春・秋の過去11回開催されました。そのうち何回来られましたか。

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

3) 今回の「東京ゲームショウ2002」をどのくらいの時間をかけて見る予定ですか。またはどのくらいの時間見ましたか。

約 ( ) 時間

4) 「東京ゲームショウ2002」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 | 3. どちらとも | 4. あまり満足していない |
| 2. まあ満足  | いえない     | 5. 満足していない    |

5) 次回の東京ゲームショウ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   | 3. どちらとも | 4. あまり来場したくない |
| 2. できれば来場したい | いえない     | 5. 来場したくない    |

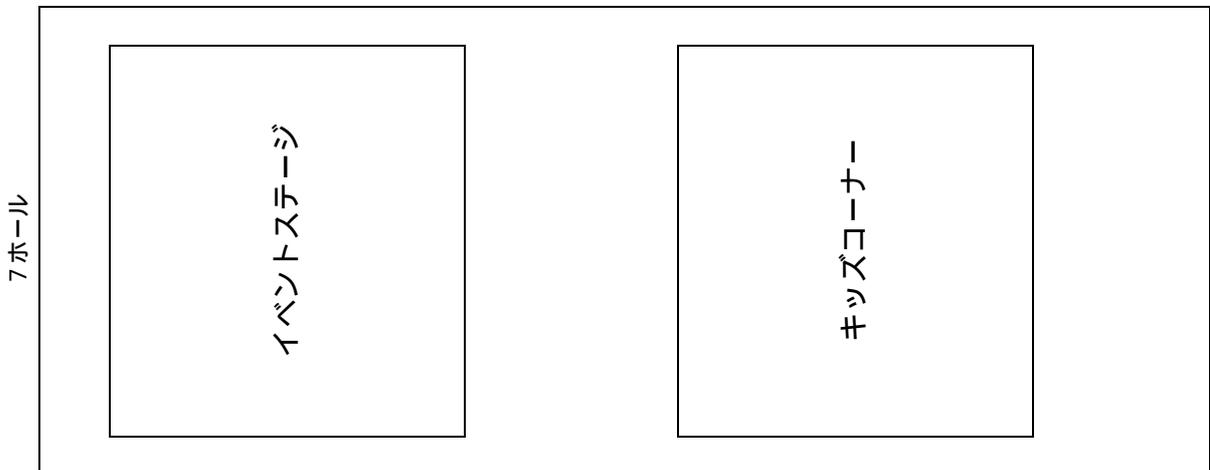
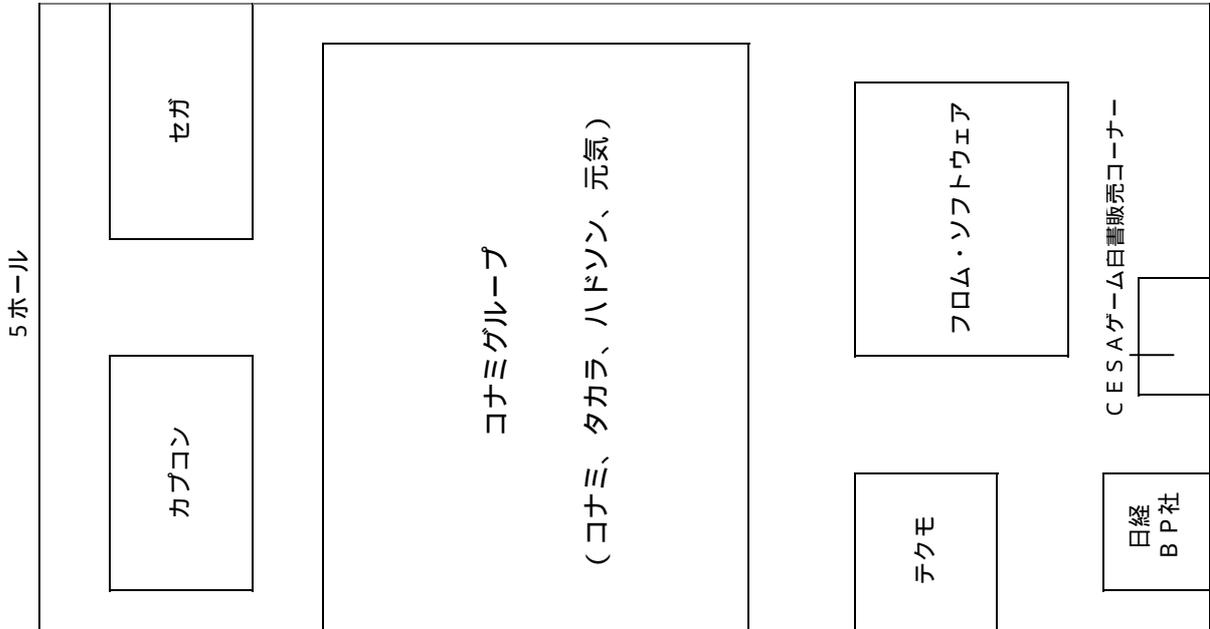
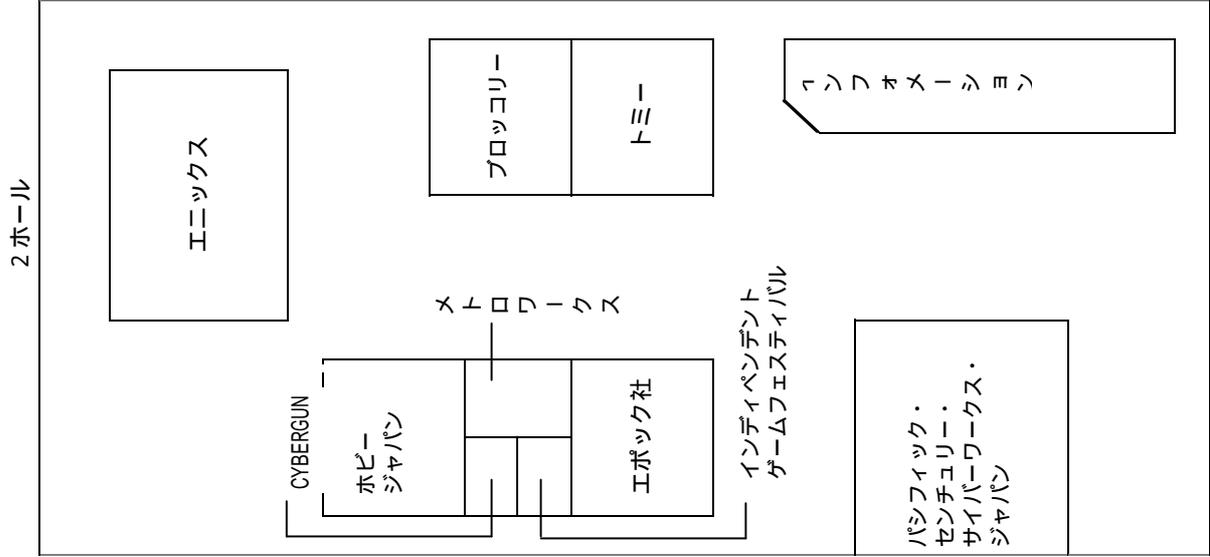
6) 今後の東京ゲームショウの開催会場として、どこを希望されますか。 <いくつでも 印>

- |             |            |
|-------------|------------|
| 1. 幕張メッセ    | 3. 東京ドーム   |
| 2. 東京ビッグサイト | 4. その他 ( ) |

以上で終わりです。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

ブース設置ポイント



禁無断転載

東京ゲームショウ2002  
来場者調査報告書

発行 平成14年10月

発行者

社団法人 コンピュータエンターテインメント協会  
所在地 〒105-0003 東京都港区西新橋1-22-10 西新橋アネックス3階  
電 話 03-3591-9151  
F A X 03-3591-9152