

ゲームの目利きはゲーム機コアユーザー！？

ゲームに関する実態・意識調査

<好きなゲームはRPGがダントツ人気>

<要約>

- 「スマホゲーム」の週1以上のプレイ率は約3割。毎日約2割。一方で、在宅時に使用するとみられる「据え置きゲーム機」や「携帯ゲーム機」でのプレイ率は1カ月に1回以上が半数を超え、毎日持ち歩く「スマホ」でのプレイ頻度がゲーム専用機を超えている。10代、20代男性のプレイ頻度が高い。
- 1日のゲーム時間は全体で「1時間未満」が4割。「1～2時間未満」が約3割。男女ともに10代、20代のプレイ時間が他の年代に比べ長い。
- ゲームをプレイする目的について、ゲーム機ユーザーはモバイル端末ゲームユーザーに比べ、ゲームの作品自体を長く楽しむ傾向あり。これに対し、モバイル端末ゲームユーザーは、カードコレクション、ランキング競争、コミュニケーションを楽しむといった志向がやや高い。
- 据え置きゲーム機、携帯ゲーム機、タブレット端末ゲームユーザーの3割～4割が1ヶ月に4000円以上ゲームソフトにお金をかけている。さらに据え置きゲーム機、タブレット端末ユーザーで毎日プレイするユーザーの約2割が月に1万円以上のソフトにお金を使っている。消費のコア層は、20代を中心とした10代～30代男性。
- ゲームソフト購入重視点全体トップ3は、「ゲームシステムの面白さ(戦闘・アクション等)」、「シナリオの良さ」、「好きなシリーズかどうか」。10代、20代女性は、ストーリー性やキャラクター、デザインを重視する傾向あり。10代、20代男性は、女性よりもメーカーに対するロイヤリティ(忠誠心)が高い様子が見える。
- 好きなゲームジャンル1位は「RPG」。圧倒的人気で6割を超えトップとなった。特に男性に人気で支持率は7割にのぼる。続く2位は「アクション」42.9%、3位は「アクションRPG」で32.0%。
- ソフトに関わらず「新作はいち早く手に入れる」という新作ゲーム機の早期採用者の割合は約1割。「ほしいソフトがあればほぼ必ず手に入れる」が約3割。10代、20代男性の早期採用の割合は2割を超える。

調査方法 : インターネットリサーチ
調査対象 : 全国のゲームで遊ぶ10代～40代男女 (ゲームで遊ばない人を除く対象)
調査時期 : 2012年11月19日～2012年11月26日
回答者数 : 7,910名

▽集計対象 構成

[性別] 男性 3,984名 女性 3,926名
[年代] 10代 293名 20代 1,727名 30代 3,197名 40代 2,693名

調査項目:

1. あなたがプレイするゲームの頻度を機種別にお知らせください。[単一回答]
2. あなたは1日にどれくらいの時間ゲームをプレイしていますか。
普段の1週間を振り返って平均したおおよその時間をお知らせください。[単一回答]
3. あなたがゲームをプレイする目的やこだわりをすべてお知らせください。[複数回答]
4. あなたは毎月ゲームソフトの購入にどのくらいの金額を費やしていますか。
1年間を通した1ヶ月平均の金額をお知らせください。[単一回答]
5. あなたが、ゲームソフトを購入する際、どのようなことを重視しますか。[複数回答]
6. あなたが好きなゲームジャンルをすべてお知らせください。[複数回答]
7. 新しいゲーム機が発売されたとき、あなたはどのような行動をしますか。[単一回答]
※ 上記調査項目は、JAGAとQzooが共同でゲーム専用のアンケートモニターの構築およびゲームの研究のために実施した結果の一部となります。

調査企画: 日本ゲームユーザー協会(JGUA)、Qzoo(キューズー)

実施機関: Qzoo(キューズー) サイト運営会社株式会社ゲイン

ゲームプレイ頻度

**「スマホゲーム」の週1以上のプレイ率は約3割。毎日では約2割。
毎日のプレイ率では「携帯ゲーム機」を超えている。
一方で、在宅時に使用するとみられる「据え置きゲーム機」、
「携帯ゲーム機」は1ヶ月に1回以上が半数を超える。**

【トピックス】（本レポート未掲載データより）

- * 性・年代別では、フィーチャーフォンを除き、10代、20代男性のプレイ頻度が高いという結果となりました。
- * 複数のゲーム機でプレイしているユーザーの方が多いという結果となりました。

※ 調査手法がネットリサーチであるため、パソコンゲームについては参考とし、コメント対象から除いています。

 あなたがプレイするゲームの頻度を機種別にお知らせください。 [単一回答]

n=7910（全体）

	ほぼ毎日	週に3〜5日程度	週に1〜2日程度	月に数回程度	3ヶ月に数回程度	3ヶ月に数回未満	プレイしない	プレイ率以上	プレイ率以上
据え置きゲーム機	7.2	9.4	15.6	20.4	7.3	14.6	25.5	52.6	32.2
携帯ゲーム機	13.0	11.1	14.5	15.0	5.4	10.3	30.7	53.6	38.6
パソコン	23.6	11.3	13.7	14.0	3.9	7.8	25.7	62.6	48.6
タブレット端末(iPadなど)	3.3	2.7	3.5	3.6	0.8	1.6	84.4	13.1	9.5
スマートフォン	17.3	6.6	6.7	5.4	1.3	2.3	60.4	36.0	30.6
フィーチャーフォン	6.7	2.6	3.2	3.4	0.9	2.8	80.4	15.9	12.5

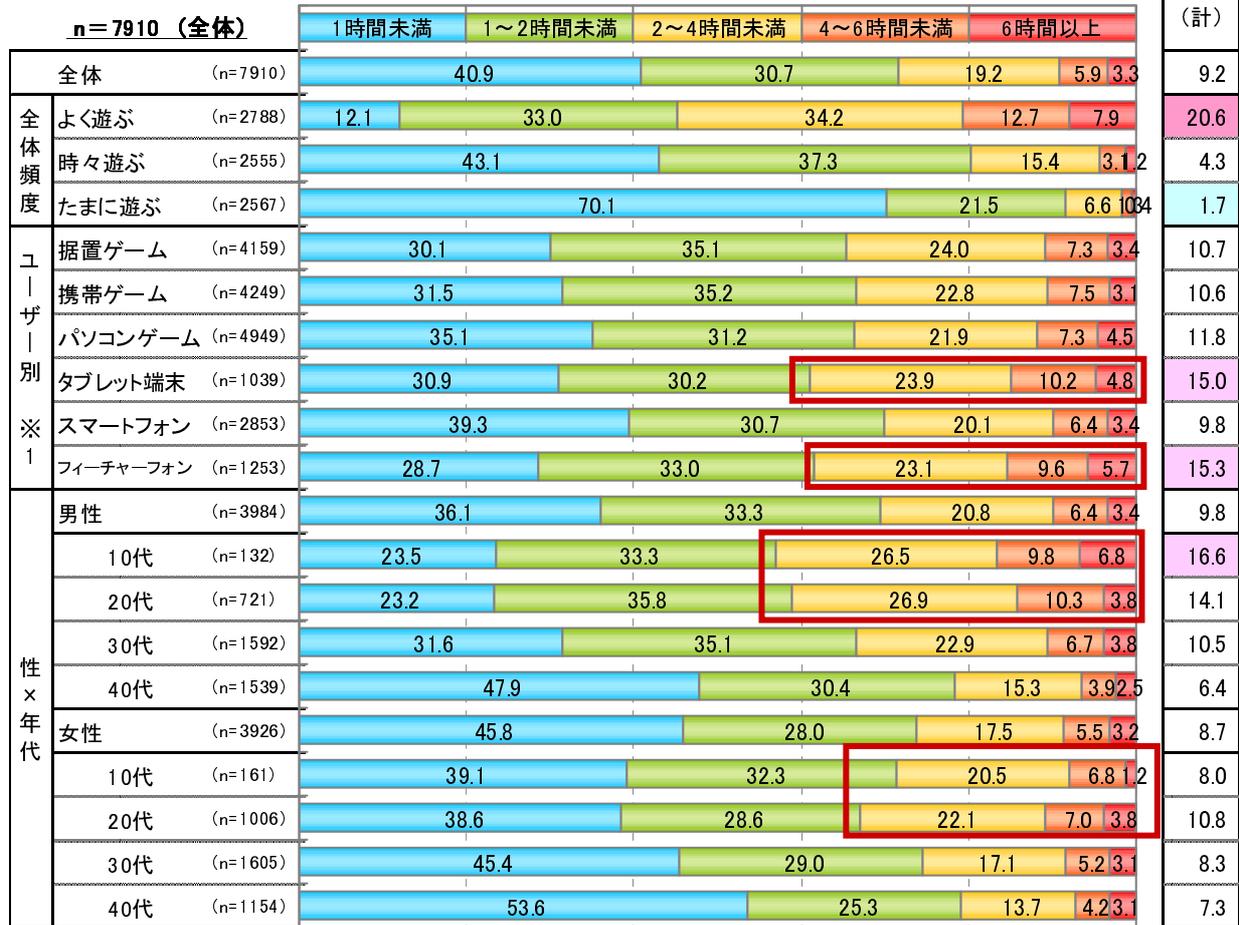
1日のゲームプレイ時間

1日のゲーム時間は「1時間未満」が4割。「1～2時間未満」が約3割。
男女ともに10代、20代のプレイ時間が長い。

- * 全体で見ると、1日のゲーム時間は「1時間未満」が約4割。「1～2時間未満」が約3割という結果となりました。
- * 1ヶ月に1回以上プレイするユーザー別にみると、タブレット端末とフィーチャーフォンゲームユーザーのプレイ時間が他層に比べ長く、2時間以上プレイする割合が4割近くにおよんでいます。
- * 性・年代別では、男女ともに10代、20代のプレイ時間が他年代に比べ長く、2時間以上プレイする割合が、男性で約4割、女性で約3割となっています。

※ 調査手法がネットリサーチであるため、パソコンゲームについては参考とし、コメント対象から除いています。

あなたは1日にどれくらいの時間ゲームをプレイしていますか。
普段の1週間を振り返って、平均したおおよその時間をお知らせください。[単一回答]



凡例 0% 20% 40% 60% 80% 100% ※1 月1回以上の頻度でプレイするユーザー

ゲームをプレイする目的

上位15位項目抜粋

ゲーム機ユーザーはモバイル端末ゲームユーザーに比べ ゲームの作品自体を長く楽しむ傾向あり。

- * 全体で見ると、ゲームをプレイする目的は「暇つぶし」が最も多く6割を超える。以降「趣味」42.8%、「ストレス解消」35.6%と続く。
- * 1ヶ月に1回以上プレイするユーザー別にみると、ゲーム機ユーザー(据え置き・携帯ゲーム)では、ゲームが趣味であり、ゲーム自体のストーリーを楽しんだり、長く楽しむといった志向がより強いことがわかります。
- * これに対し、モバイル端末ユーザー(タブレット、スマホ、フィーチャーフォン)は、カードコレクション、ランキング競争、コミュニケーションを楽しむといった志向がやや高く、ゲーム機ユーザーとゲーム目的がやや異なる様子がうかがえます。

※ 調査手法がネットリサーチであるため、パソコンゲームについては参考とし、コメント対象から除いています。

 あなたがゲームをプレイする目的やこだわりをすべてお知らせください。【複数回答】

n=7910 (全体)

		n=	暇つぶし	趣味	ストレス解消	制覇するなどの目標を達成するなど(クリア、)	ゲームを長く楽しむ(1つの)	ストーリーを楽しむ	なんとなく習慣で	現実逃避	または育成	武器などのアイテム強化、	脳トレ、勉強、学び	高得点など記録やランキング	ゲームを楽しむ(色んな)	アクシオンゲームなどのプレイ技術	インターネットを介したコミュニケーションを楽しむ	カードやアイテムのコレクション
全体		7910	63.9	42.8	35.6	29.9	26.8	25.0	24.4	18.2	14.3	14.2	9.3	9.2	8.8	8.1	7.3	
ゲーム全体頻度	よく遊ぶ	2788	55.0	64.8	41.6	42.7	42.6	35.4	31.0	24.8	25.9	13.4	14.1	14.0	17.4	13.7	14.6	
	時々遊ぶ	2555	65.1	40.3	35.7	28.1	23.2	22.4	24.7	17.3	10.9	14.7	8.2	8.1	5.6	6.3	4.3	
	たまに遊ぶ	2567	72.4	21.3	29.1	17.9	13.1	16.2	17.1	12.0	5.0	14.5	5.3	5.2	2.6	3.9	2.4	
ユーザー別 ※1	据置ゲーム	4159	56.8	51.5	43.0	34.6	32.9	30.8	21.7	19.8	18.8	15.4	11.2	13.3	9.9	12.4	8.8	
	携帯ゲーム	4249	59.0	53.0	40.7	33.9	33.2	30.5	22.7	20.3	17.4	16.5	10.7	12.5	9.6	11.2	9.2	
	パソコンゲーム	4949	63.3	45.5	37.3	31.8	28.0	25.5	28.1	19.5	16.5	16.3	11.2	10.8	11.8	9.6	9.2	
	タブレット端末	1039	55.2	44.5	39.5	32.5	29.6	22.7	25.2	19.7	17.9	18.5	15.9	15.3	14.4	16.9	14.1	
	スマートフォン	2853	68.6	40.5	34.1	28.1	25.6	22.3	27.1	18.1	14.2	14.8	11.4	11.2	10.7	9.7	9.0	
フィーチャーフォン	1253	63.4	45.2	37.2	34.9	30.3	28.4	31.4	21.6	17.8	18.8	13.2	13.7	14.1	11.9	14.3		
性×年代	男性	3984	63.1	45.3	35.7	30.6	28.5	23.9	23.1	15.5	17.2	10.5	9.8	10.9	9.5	10.9	8.3	
	10代	132	69.7	56.8	35.6	32.6	28.0	24.2	35.6	16.7	18.9	6.8	19.7	15.2	6.8	22.7	12.9	
	20代	721	65.3	59.4	38.4	34.1	36.9	33.7	22.9	22.3	21.4	7.6	12.5	13.7	10.5	16.6	10.4	
	30代	1592	62.2	47.2	35.6	32.2	31.7	25.0	23.4	14.9	18.7	9.0	9.3	11.8	10.9	10.6	9.5	
	40代	1539	62.4	35.7	34.6	27.2	21.3	18.2	21.9	12.8	13.5	13.8	8.3	8.4	7.8	7.5	5.7	
	女性	3926	64.8	40.3	35.6	29.2	25.0	26.0	25.8	21.0	11.4	17.9	8.8	7.5	8.0	5.3	6.3	
	10代	161	72.0	60.9	36.0	29.8	30.4	28.6	23.6	28.0	13.7	14.9	13.7	7.5	9.3	10.6	5.0	
	20代	1006	70.5	50.3	36.2	31.7	30.0	33.8	24.6	28.4	13.5	13.9	10.7	9.4	7.6	9.2	8.0	
	30代	1605	64.6	39.4	35.9	27.9	24.4	25.9	26.0	20.0	12.0	16.3	7.9	6.9	8.3	3.7	6.4	
	40代	1154	59.0	29.8	34.5	28.7	20.7	19.0	26.7	14.8	8.3	24.0	7.9	6.6	7.8	3.3	4.9	

凡例  全体比10%以上  全体比5%~10%未満  全体比0%以下  全体比5%~10%未満

※1 月1回以上の頻度でプレイするユーザー

ゲームをプレイする目的(つづき)

上位15位項目抜粋

- * ゲーム機ユーザーのプレイ頻度別にみると、全体的に高頻度(毎日)ユーザーは、多くの項目への反応が高く、ゲームへのこだわりの強さがうかがえます。
- * ただし、スマホゲームの高頻度(毎日)ユーザーは「暇つぶし」、「なんとなく習慣で」がやや高く、他の項目がそれほど高くないことから、他ゲーム機ユーザーに比べゲーム自体を楽しむ傾向が低いといえそうです。

※ 調査手法がネットリサーチであるため、パソコンゲームについては参考とし、コメント対象から除いています。

 あなたがゲームをプレイする目的やこだわりをすべてお知らせください。 [複数回答]

n=7910 (全体)

	n=	暇つぶし	趣味	ストレス解消	制覇する(クリア、目標を達成する)	ゲームを長く楽しむ	ストーリーを楽しむ	なんとなく習慣で	現実逃避	または育成	武器などのアイテム強化、	脳トレ、勉強、学び	高得点など記録やランキングを競う	ゲームを楽しむ	アクシオンゲームで色んなゲームをプレイする	インターネットを介したコミュニケーション	ゲームなどのプレイ技術の向上	アクション、シューティングなどのゲーム	カードやアイテムのコレクション
全体	7910	63.9	42.8	35.6	29.9	26.8	25.0	24.4	18.2	14.3	14.2	9.3	9.2	8.8	8.1	7.3			
据え置きゲーム頻度	毎日	572	42.1	70.8	47.0	46.3	44.6	39.0	26.2	23.6	31.8	15.0	19.1	20.1	19.4	25.7	16.4		
	週単位	1972	54.2	54.8	45.5	36.8	35.4	32.8	21.2	20.5	20.2	15.3	11.0	14.4	10.1	13.5	8.8		
	月単位	1615	65.3	40.6	38.5	27.9	25.8	25.4	20.7	17.7	12.4	15.7	8.7	9.6	6.3	6.3	6.1		
携帯ゲーム頻度	毎日	1029	50.9	67.5	46.9	43.0	44.9	39.7	28.4	26.9	25.4	19.7	14.7	16.2	13.4	16.4	14.2		
	週単位	2030	57.5	53.7	41.7	33.3	33.7	30.8	20.4	19.3	16.9	15.6	10.0	12.8	9.4	11.1	8.7		
	月単位	1190	68.7	39.3	33.5	27.1	22.4	22.2	21.8	16.4	11.4	15.4	8.5	8.7	6.7	6.8	5.7		
パソコンゲーム頻度	毎日	1867	58.9	54.2	36.3	37.3	33.5	27.4	37.5	22.0	20.8	14.4	13.1	10.8	18.1	9.9	12.9		
	週単位	1972	64.2	42.6	39.7	29.0	26.2	24.7	23.3	17.9	14.7	17.5	11.0	11.9	9.8	10.5	7.9		
	月単位	1110	69.1	36.0	35.0	27.6	22.0	23.9	20.6	18.2	12.5	17.3	8.4	8.8	4.8	7.4	5.5		
タブレット端末ゲーム頻度	毎日	261	57.1	56.7	44.4	43.7	41.0	30.3	31.8	24.5	28.7	24.5	23.0	19.2	24.9	19.9	26.4		
	週単位	494	53.4	45.1	39.9	31.2	28.3	21.1	24.9	19.0	17.0	17.6	15.0	16.0	13.4	17.8	12.1		
	月単位	284	56.7	32.0	34.2	24.6	21.5	18.7	19.7	16.5	9.5	14.4	10.9	10.6	6.7	12.7	6.3		
スマートフォンゲーム頻度	毎日	1372	71.4	45.8	34.4	33.6	30.2	24.1	33.4	20.1	18.4	14.9	12.6	11.3	12.9	10.2	12.8		
	週単位	1057	65.4	36.3	36.0	23.7	22.4	21.6	21.7	17.0	11.1	14.4	11.1	12.4	9.4	9.6	6.5		
	月単位	424	67.5	34.0	28.3	21.2	18.9	18.2	20.5	13.9	8.3	15.6	8.3	8.0	6.8	8.5	3.1		
フィーチャーフォンゲーム頻度	毎日	528	71.0	52.1	36.0	40.9	36.9	30.5	40.9	24.4	21.6	18.4	15.2	12.5	18.2	11.2	18.9		
	週単位	456	57.0	41.2	38.6	28.7	26.5	26.5	23.5	18.4	15.6	19.3	11.6	15.4	11.2	12.9	11.0		
	月単位	269	59.1	38.3	37.2	33.5	23.8	27.5	26.0	21.6	14.1	19.0	12.3	13.4	11.2	11.5	10.8		

凡例 全体比10%以上 全体比5%~10%未満 全体比10%以下 全体比5%~10%未満

※1月1回以上の頻度でプレイするユーザー

1ヶ月のゲームソフト購入金額 ダウンロード販売含む

据え置きゲーム機、携帯ゲーム機、タブレット端末ゲームユーザーの3割～4割が1ヶ月に4000円以上ゲームソフトを買っている。消費のコア層は、20代を中心とした10代～30代男性。

- * 全体で見ると、「2000未満」が圧倒的に多く6割を超える結果となりました。
- * 1ヶ月に1回以上プレイするユーザー別にみると、据え置きゲーム機、携帯ゲーム機、タブレット端末ゲームユーザーのソフト購入金額が他層に比べ高く、「4000円以上」で3割～4割となっています。特にタブレット端末ユーザーの購入金額が「1万円以上」で1割を超えています。
- * 性・年代別では、男性20代を中心に10代～30代でソフトが買われている様子がうかがえます。

【トピックス】据え置きゲーム機、タブレット端末ユーザーで毎日プレイするユーザーの約2割が月に1万円以上ソフトにお金を使っているということがわかりました。

※ 調査手法がネットリサーチであるため、パソコンゲームについては参考とし、コメント対象から除いています。

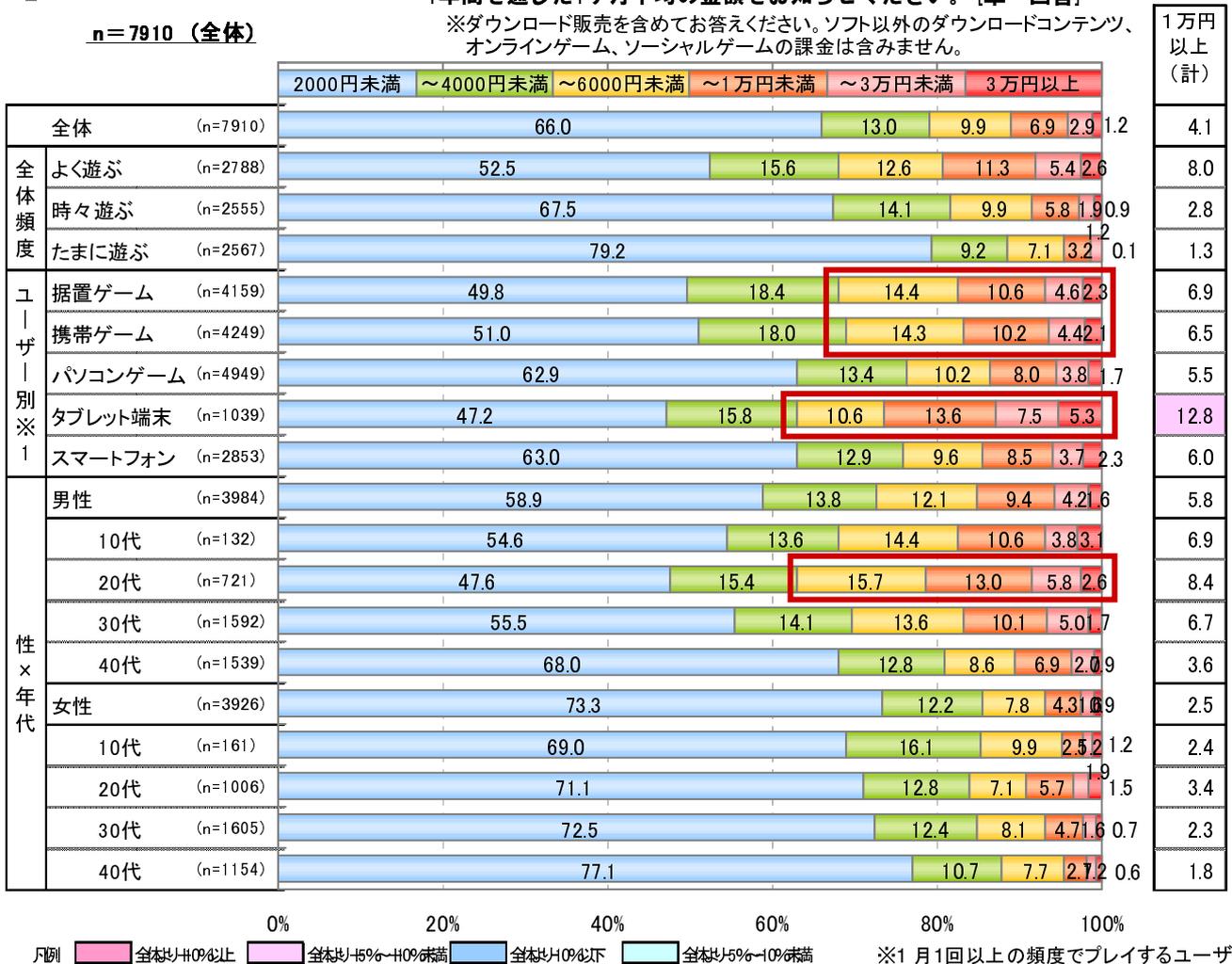


あなたは毎月ゲームソフトの購入にどのくらいの金額を費やしていますか。

1年間を通した1ヶ月平均の金額をお知らせください。[単一回答]

※ダウンロード販売を含めてお答えください。ソフト以外のダウンロードコンテンツ、オンラインゲーム、ソーシャルゲームの課金は含みません。

n=7910 (全体)



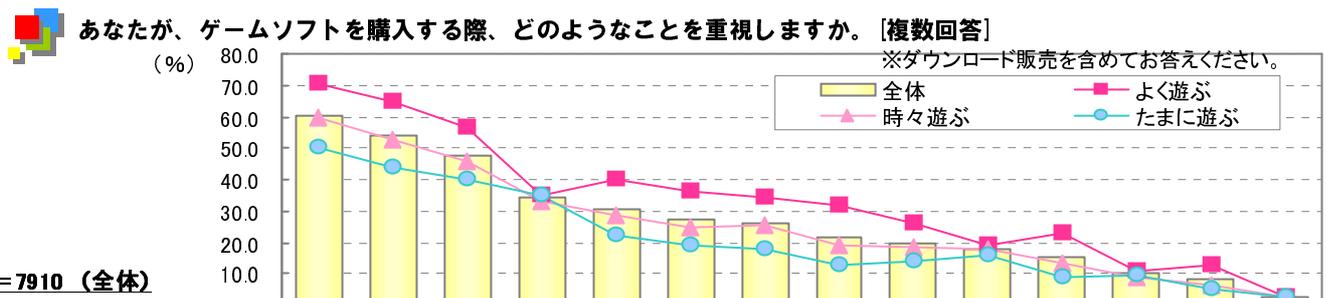
ゲームソフト購入時の重視点

ダウンロード販売含む

ゲームソフト購入重視点全体トップ3は、「ゲームシステムの面白さ(戦闘・アクション等)」「シナリオの良さ」「好きなシリーズかどうか」

- * ゲームソフト購入重視点全体トップ3は、「ゲームシステムの面白さ(戦闘・アクション等)」60.3%、「シナリオの良さ」54.1%、「好きなシリーズかどうか」47.8%となりました。
- * ゲーム頻度が高い(よく遊ぶ)層では、「シナリオの良さ」、「キャラクターの外見」を重視する特徴がみられます。
- * 性・年代別では、特に10代、20代女性は「シナリオの良さ」や「キャラクターの外見」等への反応が高く、ストーリーやキャラクター、デザインをより重視する傾向がみられます。
- * これに対する10代、20代男性の特徴としては、「好きなメーカーが出している」への反応が高いことであり、同年代の女性に比べ、メーカーに愛着を持つ(ロイヤリティが高い)様子がうかがえます。

※ 調査手法がネットリサーチであるため、パソコンゲームについては参考とし、コメント対象から除いています。



n=7910 (全体)

		n=	ゲームシステムの面白さ(戦闘・アクション等)	シナリオの良さ	好きなシリーズかどうか	価格の安さ	ゲームバランスの良さ	グラフィックの綺麗さ	キャラクターの設定	キャラクターの外見	ネット上の口コミ	話題になっている	好きなメーカーが出ている	友人の意見、評価	キャラクターの声	その他
全体		7910	60.3	54.1	47.8	34.2	30.4	27.0	26.1	21.7	19.8	17.6	15.3	9.9	8.2	2.7
ゲーム全体頻度	よく遊ぶ	2788	70.2	64.8	56.6	35.1	39.7	36.2	34.5	32.0	26.0	19.2	22.8	11.0	12.7	2.7
	時々遊ぶ	2555	59.7	53.0	46.0	32.7	28.5	25.0	25.3	19.2	18.6	17.5	13.4	9.0	6.5	2.6
	たまに遊ぶ	2567	50.0	43.6	39.9	34.7	22.3	19.0	17.9	13.0	14.2	15.9	8.9	9.5	4.8	2.8
	据置ゲーム	4159	67.2	61.7	54.0	32.1	37.1	32.3	31.2	24.5	23.0	20.5	20.4	10.8	10.0	1.5
ユーザー別 ※1	携帯ゲーム	4249	65.9	62.2	54.4	31.9	35.6	30.6	31.6	25.0	23.3	20.3	20.4	10.9	11.2	1.2
	パソコンゲーム	4949	61.2	55.7	46.8	35.6	33.6	29.6	28.3	23.9	21.1	17.9	17.0	10.6	9.3	3.2
	タブレット端末	1039	60.4	56.8	44.6	35.5	40.6	36.4	31.0	22.6	27.1	24.2	21.4	12.3	11.4	1.2
	スマートフォン	2853	59.9	55.0	44.9	34.4	31.2	29.2	27.8	22.4	23.5	20.8	17.4	10.9	8.3	1.4
性×年代	フィーチャーフォン	1253	60.3	57.3	47.7	33.5	35.3	33.4	33.8	25.1	21.9	21.1	19.8	12.7	13.3	3.0
	男性	3984	63.1	56.6	45.7	34.3	37.3	30.1	23.8	18.0	19.2	18.0	17.9	8.5	7.2	2.3
	10代	132	65.9	58.3	48.5	41.7	33.3	38.6	33.3	28.8	24.2	30.3	23.5	11.4	17.4	1.5
	20代	721	70.2	69.1	49.8	33.4	39.4	38.0	30.7	29.3	25.0	20.1	22.7	11.7	11.9	1.8
	30代	1592	65.4	58.7	48.2	32.7	38.8	29.1	24.7	17.7	19.0	18.9	19.7	8.2	6.7	2.1
	40代	1539	57.2	48.3	41.0	35.7	35.0	26.8	18.8	12.2	16.1	14.9	13.2	7.1	4.5	2.7
	女性	3926	57.4	51.6	49.9	34.1	23.5	23.8	28.5	25.4	20.4	17.1	12.6	11.3	9.2	3.2
	10代	161	67.7	64.6	47.2	48.4	28.6	35.4	34.2	42.2	28.6	21.7	10.6	16.1	17.4	-
20代	1006	62.7	64.5	50.4	37.5	24.1	33.4	37.8	37.5	25.7	20.3	17.0	13.9	15.3	1.8	
30代	1605	58.3	50.7	50.7	32.8	23.2	20.7	27.2	23.0	20.6	16.4	13.5	10.6	7.4	2.7	
40代	1154	50.0	39.7	48.8	31.0	22.8	18.1	21.6	15.9	14.5	14.7	8.0	9.3	5.3	5.4	

凡例 全体比10%以上 全体比5%~10%未満 全体比10%以下 全体比5%~10%未満

※1 月1回以上の頻度でプレイするユーザー

ゲームソフト購入時の重視点(つづき) ダウンロード販売含む

* ゲーム機ユーザーのプレイ頻度別にみると、据え置きゲーム、携帯ゲーム、タブレット端末ゲームユーザーの中でも高頻度（毎日）ユーザーで、多くの項目への反応が高く、ゲームソフト(ダウンロード含む)に対し見る目が厳しい様子がうかがえます。

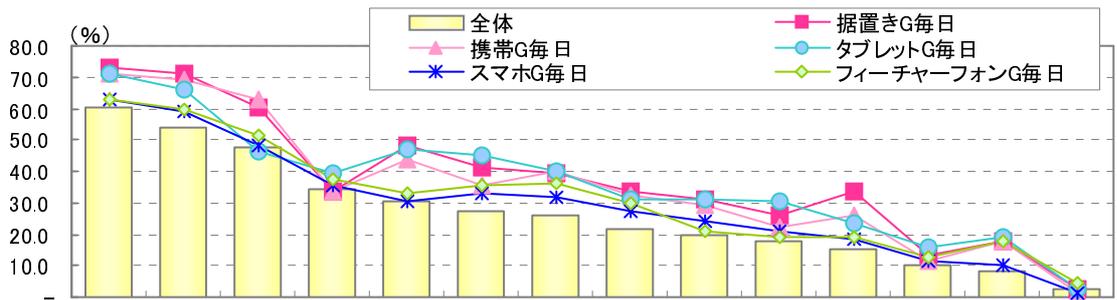
※ 調査手法がネットリサーチであるため、パソコンゲームについては参考とし、コメント対象から除いています。



あなたが、ゲームソフトを購入する際、どのようなことを重視しますか。 [複数回答]

※ダウンロード販売を含めてお答えください。

n=7910 (全体)



	n =	重視点																		
		クシヨ	面白さ(戦闘・ア	ゲームシステムの	シナリオの良さ	好きなシリーズか	価格の安さ	良さ	ゲームバランスの	麗さ	グラフィックの綺	定キャラクタの設	見キャラクタの外	ネット上の良口	か話題になっている	出しているメーカーが	好きな意見、評価	友人の意見、評価	優キャラクタの声	その他
全体	7910	60.3	54.1	47.8	34.2	30.4	27.0	26.1	21.7	19.8	17.6	15.3	9.9	8.2	2.7					
据え置きゲーム頻度	毎日	572	73.3	71.2	60.3	33.4	48.3	41.4	39.2	33.4	31.1	25.9	33.9	13.5	17.8	2.3				
	週単位	1972	69.2	63.2	55.6	28.5	38.9	34.8	32.6	25.0	23.4	20.6	20.5	11.4	9.9	1.1				
	月単位	1615	62.6	56.5	49.8	36.0	30.8	25.9	26.7	20.9	19.6	18.6	15.4	9.1	7.4	1.7				
携帯ゲーム頻度	毎日	1029	71.3	69.4	62.6	33.5	44.1	35.5	39.7	32.5	29.0	22.0	25.9	11.2	17.5	1.5				
	週単位	2030	65.7	62.9	53.2	29.9	35.4	30.9	31.9	24.9	22.6	19.7	21.2	11.5	10.0	1.0				
	月単位	1190	61.5	54.8	49.5	33.9	28.6	25.9	24.0	18.8	19.6	19.9	14.4	9.5	7.9	1.1				
パソコンゲーム頻度	毎日	1867	62.6	57.2	49.2	37.4	34.2	31.0	29.1	28.3	20.4	16.9	18.3	9.8	11.9	4.9				
	週単位	1972	60.2	56.0	44.2	34.3	33.9	29.8	29.1	22.1	22.3	17.6	17.4	10.8	8.2	2.2				
	月単位	1110	60.6	52.7	47.2	35.0	31.9	26.8	25.8	19.6	20.4	19.9	14.0	11.4	6.9	2.2				
タブレット端末ゲーム頻度	毎日	261	71.3	65.9	46.4	39.1	46.7	44.8	40.2	31.0	31.0	30.3	23.4	15.7	19.2	2.7				
	週単位	494	57.9	56.9	44.9	35.4	41.7	36.4	28.5	21.9	27.5	23.5	25.1	11.7	9.7	0.8				
	月単位	284	54.9	48.2	42.3	32.4	33.1	28.5	26.8	16.2	22.9	19.7	13.0	10.2	7.0	0.4				
スマートフォンゲーム頻度	毎日	1372	62.6	59.0	48.5	35.8	30.7	32.7	31.8	27.0	24.4	20.8	18.4	11.4	9.9	1.5				
	週単位	1057	57.6	52.3	41.9	33.7	33.6	27.7	25.3	19.1	23.6	21.6	17.4	10.6	7.0	1.4				
	月単位	424	57.1	49.1	40.6	31.8	26.9	21.9	21.2	15.8	20.5	18.9	13.9	9.9	6.4	1.2				
フィーチャーフォンゲーム頻度	毎日	528	62.9	60.0	51.7	37.3	32.8	35.4	36.4	30.1	21.2	19.1	19.1	12.7	18.0	4.7				
	週単位	456	59.2	55.9	43.9	31.4	38.4	33.1	32.9	21.5	23.0	23.2	21.9	14.0	10.7	1.5				
	月単位	269	56.9	54.3	46.5	29.7	34.9	30.1	30.5	21.2	21.2	21.6	17.5	10.4	8.6	1.9				

凡例 全体比10%以上 全体比5%~10%未満 全体比10%以下 全体比5%~10%未満

※1月1回以上の頻度でプレイするユーザー

好きなゲームジャンル

**「RPG」が圧倒的人気で6割を超えトップ。
特に男性に人気で支持率は7割にのぼる。**

- * 全体で見ると、1位は「RPG」62.6%。2位は「アクション」42.9%。この2ジャンルが3位以下を大きく上回る結果となりました。
- * 男女を比較すると、男性の方がより多くのジャンルを好きなことがわかります。男女共通で、「RPG」、「アクション」、「アクションRPG」は上位を占める結果となりました。男性は「シミュレーションRPG」や「スポーツゲーム」をより好み、女性は「音楽ゲーム」を好むという特徴がみられます。
- * ゲーム頻度や、ゲーム機ユーザー別（次頁参照）で、ランキングに目立った差はみられませんでした。

※ 調査手法がネットリサーチであるため、パソコンゲームについては参考とし、コメント対象から除いています。

 **あなたが好きなゲームジャンルをすべてお知らせください。 [複数回答]**

【全体】 n=7910

1位	RPG	62.6
2位	アクション	42.9
3位	アクションRPG	32.0
4位	アドベンチャー	31.8
5位	シミュレーションRPG	31.3
6位	レースゲーム	29.2
7位	アクションアドベンチャー	28.8
8位	スポーツゲーム	26.3
9位	音楽ゲーム	20.4
10位	シューティングゲーム	16.9
11位	対戦型格闘ゲーム	14.9
12位	MO・MMORPG	14.0
13位	ファーストパーソンシューティングゲーム	7.8

【男性】 n=3984

1位	RPG	70.2
2位	アクション	44.7
3位	シミュレーションRPG	42.9
4位	アクションRPG	38.3
5位	スポーツゲーム	36.7
6位	アクションアドベンチャー	34.6
7位	レースゲーム	34.4
8位	アドベンチャー	28.6
9位	シューティングゲーム	25.1
10位	対戦型格闘ゲーム	21.7
11位	MO・MMORPG	18.9
12位	音楽ゲーム	15.4
13位	ファーストパーソンシューティングゲーム	12.7

【女性】 n=3926

1位	RPG	54.9
2位	アクション	41.2
3位	アドベンチャー	35.0
4位	アクションRPG	25.6
5位	音楽ゲーム	25.5
6位	レースゲーム	23.8
7位	アクションアドベンチャー	22.9
8位	シミュレーションRPG	19.5
9位	スポーツゲーム	15.7
10位	MO・MMORPG	9.1
11位	シューティングゲーム	8.7
12位	対戦型格闘ゲーム	8.0
13位	ファーストパーソンシューティングゲーム	2.7

【ゲーム頻度「よく遊ぶ」】 n=2788

1位	RPG	75.4
2位	アクション	52.5
3位	アクションRPG	46.6
4位	シミュレーションRPG	43.0
5位	アクションアドベンチャー	41.5
6位	アドベンチャー	41.4
7位	レースゲーム	32.1
8位	スポーツゲーム	29.1
9位	音楽ゲーム	26.9
10位	MO・MMORPG	25.2
11位	シューティングゲーム	23.8
12位	対戦型格闘ゲーム	22.3
13位	ファーストパーソンシューティングゲーム	13.8

■参考：ゲームジャンルについて

- * RPG: ドラゴンクエストシリーズ・ファイナルファンタジーシリーズ等
- * アクションRPG: テイルズオブシリーズ・キングダム ハーツシリーズ等
- * シミュレーションRPG: スーパーロボット対戦シリーズ・ファイアーエムブレムシリーズ等
- * MO・MMORPG: ファンタシースターシリーズ・メイプルストーリー等
- * アクション: スーパーマリオシリーズ・モンスターハンターシリーズ・無双シリーズ等
- * 対戦型格闘ゲーム: ストリートファイターシリーズ・鉄拳シリーズ等
- * アドベンチャー: レイトン教授シリーズ・逆転裁判シリーズ等
- * アクションアドベンチャー: バイオハザードシリーズ・ゼルダの伝説シリーズ等
- * 音楽ゲーム: ビートマニアシリーズ・ポップンミュージックシリーズ等
- * シューティングゲーム: ゼビウス・グラディウス等
- * ファーストパーソンシューティングゲーム: ゴールデンアイシリーズ・CALL OF DUTYシリーズ等
- * スポーツゲーム: みんなのGOLFシリーズ・ウイニングイレブンシリーズ等
- * レースゲーム: マリオカートシリーズ・グランツーリスモシリーズ等

好きなゲームジャンル(つづき)

あなたが好きなゲームジャンルをすべてお知らせください。【複数回答】

【全体】n=7910

1位	RPG	62.6
2位	アクション	42.9
3位	アクションRPG	32.0
4位	アドベンチャー	31.8
5位	シミュレーションRPG	31.3
6位	レースゲーム	29.2
7位	アクションアドベンチャー	28.8
8位	スポーツゲーム	26.3
9位	音楽ゲーム	20.4
10位	シューティングゲーム	16.9
11位	対戦型格闘ゲーム	14.9
12位	MO・MMORPG	14.0
13位	ファーストパーソンシューティングゲーム	7.8

【据え置きゲーム機ユーザー】n=4159

1位	RPG	70.0
2位	アクション	54.2
3位	アクションRPG	42.0
4位	シミュレーションRPG	38.2
5位	アクションアドベンチャー	38.1
6位	アドベンチャー	37.1
7位	レースゲーム	36.3
8位	スポーツゲーム	33.2
9位	音楽ゲーム	24.3
10位	シューティングゲーム	22.4
11位	対戦型格闘ゲーム	21.3
12位	MO・MMORPG	17.7
13位	ファーストパーソンシューティングゲーム	12.2

【携帯ゲーム機ユーザー】n=4249

1位	RPG	70.5
2位	アクション	52.4
3位	アドベンチャー	40.5
4位	アクションRPG	40.1
5位	シミュレーションRPG	37.6
6位	アクションアドベンチャー	34.8
7位	レースゲーム	33.4
8位	スポーツゲーム	29.1
9位	音楽ゲーム	25.9
10位	シューティングゲーム	20.5
11位	対戦型格闘ゲーム	19.5
12位	MO・MMORPG	17.0
13位	ファーストパーソンシューティングゲーム	10.1

【タブレット端末ゲームユーザー】n=1039

1位	RPG	65.5
2位	アクション	50.8
3位	シミュレーションRPG	41.6
4位	アクションRPG	39.8
5位	アドベンチャー	39.5
6位	アクションアドベンチャー	37.7
7位	レースゲーム	37.3
8位	スポーツゲーム	34.6
9位	音楽ゲーム	28.9
10位	シューティングゲーム	27.0
11位	対戦型格闘ゲーム	26.7
12位	MO・MMORPG	26.1
13位	ファーストパーソンシューティングゲーム	17.5

【スマホゲームユーザー】n=2853

1位	RPG	62.2
2位	アクション	46.5
3位	アドベンチャー	35.3
4位	アクションRPG	34.1
5位	レースゲーム	32.6
6位	シミュレーションRPG	32.4
7位	アクションアドベンチャー	30.5
8位	スポーツゲーム	28.8
9位	音楽ゲーム	25.2
10位	シューティングゲーム	18.4
11位	対戦型格闘ゲーム	17.0
12位	MO・MMORPG	16.7
13位	ファーストパーソンシューティングゲーム	9.9

【フィーチャーフォンゲームユーザー】n=1253

1位	RPG	64.9
2位	アクション	44.9
3位	アドベンチャー	38.2
4位	アクションRPG	36.7
4位	シミュレーションRPG	36.7
6位	アクションアドベンチャー	34.1
7位	レースゲーム	32.0
8位	スポーツゲーム	30.1
9位	音楽ゲーム	26.3
10位	シューティングゲーム	24.3
11位	MO・MMORPG	23.1
12位	対戦型格闘ゲーム	20.8
13位	ファーストパーソンシューティングゲーム	12.3

■参考：ゲームジャンルについて

- * RPG:ドラゴンクエストシリーズ・ファイナルファンタジーシリーズ等
- * アクションRPG:テイルズオブシリーズ・キングダム ハーツシリーズ等
- * シミュレーションRPG:スーパーロボット対戦シリーズ・ファイアーエムブレムシリーズ等
- * MO・MMORPG:ファンタシースターシリーズ・メイブルストーリー等
- * アクション:スーパーマリオシリーズ・モンスターハンターシリーズ・無双シリーズ等
- * 対戦型格闘ゲーム:ストリートファイターシリーズ・鉄拳シリーズ等
- * アドベンチャー:レイトン教授シリーズ・逆転裁判シリーズ等
- * アクションアドベンチャー:バイオハザードシリーズ・ゼルダの伝説シリーズ等
- * 音楽ゲーム:ビートマニアシリーズ・ポップンミュージックシリーズ等
- * シューティングゲーム:ゼビウス・グラディウス等
- * ファーストパーソンシューティングゲーム:コールオブデューティシリーズ・CALL OF DUTYシリーズ等
- * スポーツゲーム:みんなのGOLFシリーズ・ウイニングイレブンシリーズ等
- * レースゲーム:マリオカートシリーズ・グランツーリスモシリーズ等

新作ゲーム機の購入検討態度

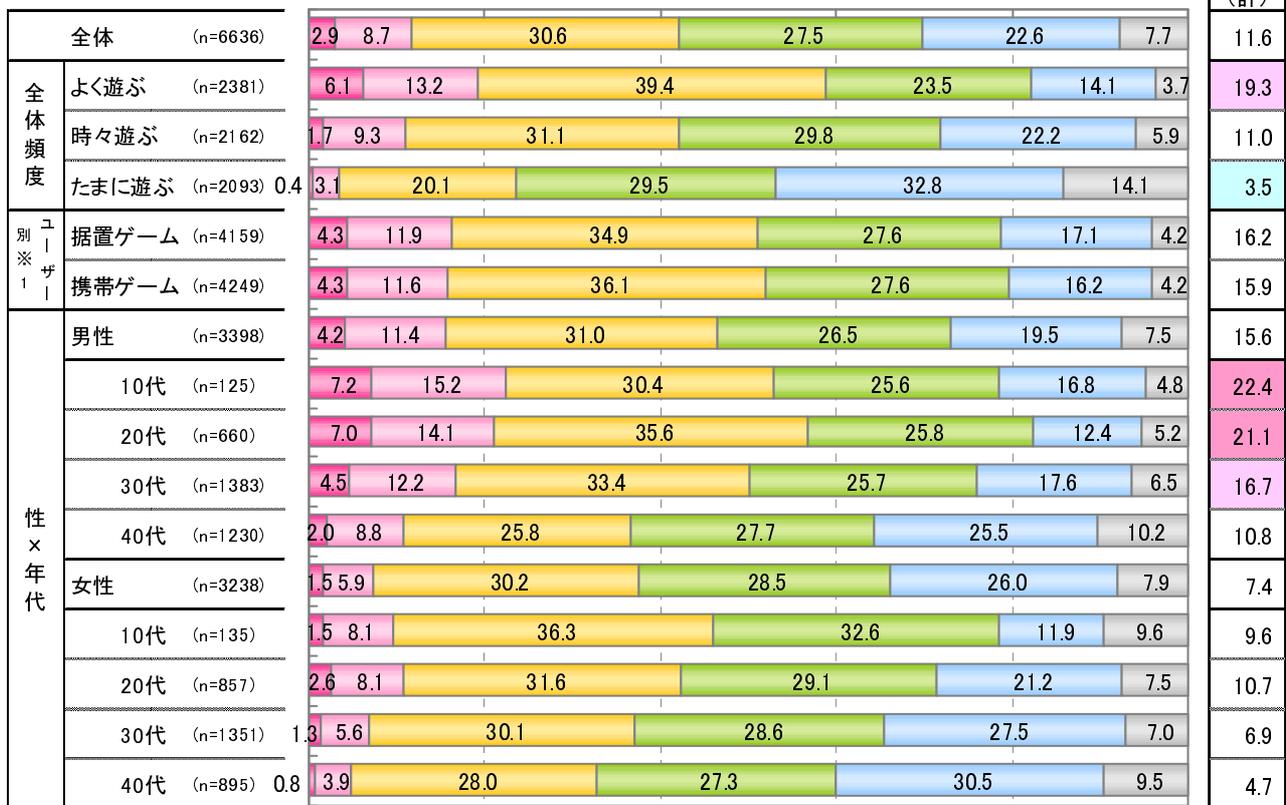
**ソフトに関わらず「新作はいち早く手に入れる」という早期採用者の割合は約1割。
「ほしいソフトがあればほぼ必ず手に入れる」が約3割。**

- * 全体でみると、「ほしいソフトがあればほぼ必ず手に入れる」、「使った人の評価やソフト販売予定を見て、購入を検討する」が各々約3割、「保有しているゲーム機を楽しめる間は、購入しない」が約2割であり、新作ゲーム機の早期採用にはやや慎重な姿勢がみられました。
- * 一方、「どんなゲーム機でも新作はいち早く手に入れる」と「気になるゲーム機の新作はいち早く手に入れる」を合わせた「早期採用(計)」は約1割となっています。
- * 性・年代別でみると、10代、20代男性の「早期採用(計)」は2割を超え、ゲーム機に対する関心度の高さがうかがえます。

※ 調査手法がネットリサーチであるため、パソコンゲームについては参考とし、コメント対象から除いています。

新しいゲーム機が発売されたとき、あなたはどのような行動をしますか。 [単一回答]

n=6636 (据え置き・携帯ゲーム機でプレイすることがあるユーザー)



0% 20% 40% 60% 80% 100%

- どんなゲーム機でも新作は、いち早く手に入れる(ソフトに関係なく)
- 気になるゲーム機の新作は、いち早く手に入れる(ソフトに関係なく)
- ほしいソフトが出る予定があれば、ほぼ必ず手に入れる
- 使った人の評価やソフトの発売予定を見て、購入を検討する
- 保有しているゲーム機を楽しめる間は、購入しない
- あてはまるものはない

凡例 ■ 全体比10%以上 ■ 全体比5%~10%未満 ■ 全体比10%以下 ■ 全体比5%~10%未満

※1 月1回以上の頻度でプレイするユーザー



◆◆本件に関するお問い合わせ◆◆

E-mail: press@gain-www.com
野澤(のざわ)/歌川(うたがわ)
TEL: 03-5776-2821 FAX: 03-5776-2822

データを転載・引用する場合は、日本ゲームユーザー協会(JGUA)とQzoo(キューズー)が
共同実施した調査であることを明記して下さい。