

プレイステーション VR、発売4日間で4.6万台を販売。 VRの認知度は約7割。プレイステーション VR 発売後、さらに上昇。

ゲーム総合情報メディア「ファミ通」は、ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジアが2016年10月13日に発売した、バーチャルリアリティシステム「プレイステーション VR」の国内推定販売台数を速報としてまとめました。また、プレイステーション VR の発売にあわせ、全国47都道府県の20～60代の男女約1万人を対象としたVRの認知度調査を行いました。

■プレイステーション VR 国内推定販売台数

(集計期間:2016年10月13日～2016年10月16日／販売日数:4日間)

国内推定販売台数: 46,492台

※「PlayStation Camera 同梱版」との合算値です。

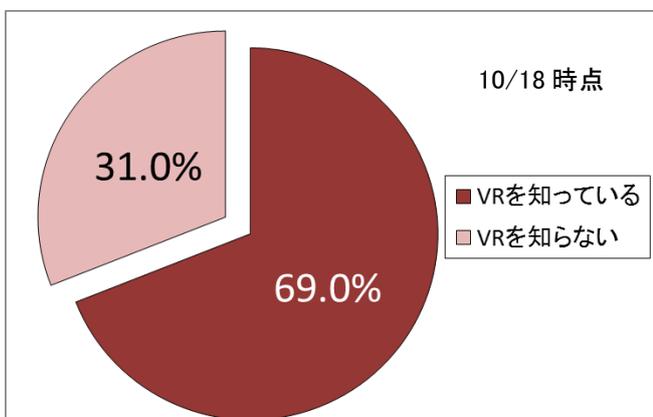
【ご参考】

プレイステーション4の国内推定累計販売台数:3,261,106台
(集計期間:2014年2月22日～2016年10月16日)

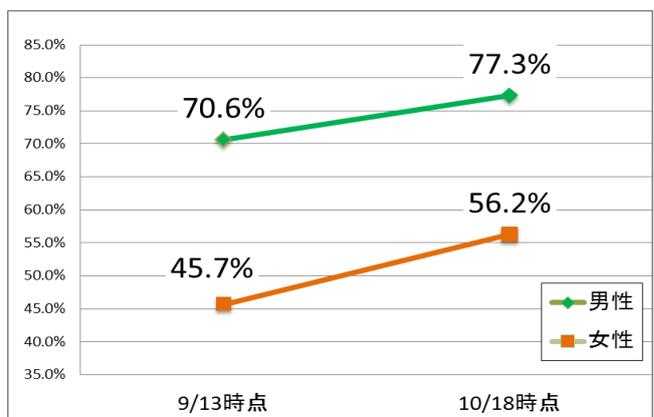
■VR(バーチャルリアリティ)の認知度調査結果

- **全体の約7割(69.0%)が「VRを知っている」と回答。**
- **男女別では、プレイステーション VR 発売後、特に女性の認知度が上昇。**

—全体の認知度—



—男女別の認知度変化—



調査人数: 2016年9月13日時点 10884人(男性6523人、女性4361人)
2016年10月18日時点 11194人(男性6800人、女性4394人)

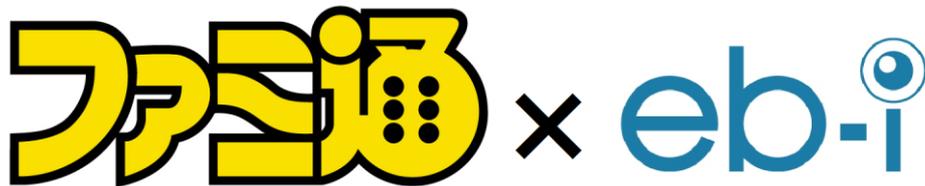
出典:ファミ通 powered by eb-i

今回の速報について

10月13日に発売されたソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジアのバーチャルリアリティシステム「プレイステーション VR」は、発売から4日間で国内4.6万台を販売しました。

今回、全国47都道府県の20～60代の男女約1万人を対象に「VR(バーチャルリアリティ=仮想現実)」の認知度について調査したところ、全体の約7割(69.0%)が「VRを知っている」と回答しました。プレイステーション VR 発売1ヶ月前に行った調査と比較すると、8.4%の増加となります。男女別にみると、特に女性の認知度が約1割(10.5%)アップと、男性よりも上昇率が高くなっています。プレイステーション VR の発売がVRの認知度拡大に繋がっていると考えられます。

※本データを記事にてご使用になる場合は、ファミ通調べ、もしくはゲーム雑誌「ファミ通」を発行する当社調べなど、必ず「ファミ通」というブランド名の記載をお願いいたします。



【「ファミ通」について】

ファミ通グループでは、ゲーム総合情報誌「週刊ファミ通」をはじめとするファミ通各誌、「ファミ通.com」や「ファミ通App」といったゲーム情報サイト、ゲームバラエティ番組の動画配信など、様々なゲーム情報サービスを展開しています。また、電子出版事業にも積極的に取り組み、「週刊ファミ通」電子版や、ゲーム攻略本・設定資料集の電子書籍を多数配信しています。さらに、全国約3,600店舗のファミ通協力店からゲームの売上データを集計し、毎年「ファミ通ゲーム白書」を発刊するなど、ゲームマーケティングサービスも行なっています。

【「eb-i」について】

「eb-i(Entertainment Business Insight)」は、カドカワ株式会社が週単位で継続して行っている、エンターテインメント分野の消費動向調査です。保有している全国26万モニターから週次で1万超を回収し、エンターテインメント分野の実態を調査・分析しています。

URL: <http://www.f-ism.net/>