

東京ゲームショウ'96

来場者調査 報告書

1996年9月13日

CESAマーケティング委員会

目次

■ 調査のデザイン	2
■ 調査結果のハイライト	3
I. 「東京ゲームショー'96」来場者調査・回答者特性	4
1. 男女	4
2. 年齢	4
3. 居住地	5
4. 職業	5
5. 媒体接触状況	6
6. ゲーム以外の趣味	8
II. ゲーム接触状況	9
1. 所有ゲーム機	9
2. 購入希望のハード機	11
3. 好きなゲームのジャンル	12
4. 一番好きなソフト	13
5. ソフト購入時の参考媒体	15
6. ソフトの購入先	16
III. ゲーム接触頻度	17
1. 1週間のゲームプレイ日数	17
2. ゲーム接触時間	18
3. 1週間にゲームセンターに行く回数	19
IV. ソフト保有状況	20
1. 年間ソフト購入本数	20
2. クリアして使わなくなったソフトの処理状況	21
3. ソフトの値段に対する評価	22
V. 「東京ゲームショー'96」来場状況	23
1. 認知媒体	23
2. 入場料に対する評価	24
3. 会場までのアクセス	25
4. 同伴者の有無・タイプ	26
付) 調査票見本	27

■ 調査のデザイン

- 1 調査の目的 : CESA主催の「東京ゲームショウ'96」来場者(一般ゲームユーザー)の基本特性、ゲーム/ソフトに対する接触状況、ソフト購入状況等を捉えることにより、ユーザーの全体像を把握し、CESA会員各社のマーケティング戦略策定に役立つ資料を入手することを目的とする。
また、入手したデータはCESAが発表する公式白書の一部として利用される。
- 2 調査の対象者 : 「東京ゲームショウ'96」に来場した10~39才の男女個人。
※業界関係者は対象から外した。
- 3 調査の方法 : 「東京ゲームショウ'96」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。
- 4 対象者の抽出 : 標本抽出にあたっては来場者全体の代表性を保つべく、サンプリング要員をブース周辺に配置し、決められた時間に目通り通行者にアンケートを依頼するタイム・サンプリング方法を用いた。
- 5 調査の日時 : 1996年8月22日(木)~8月24日(土)

6 来場・回収状況 :

	【参考】総来場者数	回収標本数	有効標本数
8月22日(木)	28,733 人	1,364 S	1,000 S
8月23日(金)	35,067 人	1,133 S	1,000 S
8月24日(土)	45,849 人	1,232 S	1,000 S
合計	109,649 人	3,729 S	3,000 S

※回収標本数・有効標本数には、来場者の自主的な筆記によるものを含む。

- 7 分析の方法 : 対象者の特性及びゲーム接触状況別クロス分析
※今回はゲームへの関心度が高い東京ゲームショウ来場者が対象であり、一般消費者の特性とは異なることを考慮する必要がある。
- 8 調査の主体 : 実施主体:CESAマーケティング委員会
企画主体:日本テレネット株式会社
実査・集計:株式会社 市場調査社 大阪

■ 調査結果のハイライト

1 東京ゲームショウ来場者特性

- (1) 来場者のほぼ**5人に1人**は「高校生」 → 「小学生」も含めた学生比率は**7割弱**。
- (2) 「ほとんど毎日」ゲームをする人が**40%弱**、平均週間接触日数は**4.6日**。
週間延べプレイ時間は**481分(約8時間)**。
- (3) ゲームセンターへ「週に1日」以上行く人が**4割強**。
- (4) 全体の半数強が入場価格を妥当(「ふつう」と評価。「高い」と不満を述べたのは**23%**。
「高い」と不満を表明しているのは16才以上の中心需要層(不満率25~30%)。

2 ハードに対する態度

- (1) 注目の「ニンテンドウ64」の保有率は**13%**。
小学生およびその親たちが先行して購入 → 中学生以上の中心需要層は模様ながめ。
- (2) 「ニンテンドウ64」の購入希望を持つ人が半数弱(44%)。低年齢層およびファミリーの関心度が相対的に高い。
- (3) 「プレイステーション」「セガサターン」は、保有率が拮抗(「プレイステーション」:**54%** VS 「セガサターン」:**48%**)
→ 「プレイステーション」は幅広い層に受容、「セガサターン」は低年齢層への浸透が遅れている。

3 人気ソフト

- (1) 好きなジャンルのトップは、「ロールプレイング」(40%)、次いで「シミュレーション」(25%)、
「対戦型格闘」(22%)となっている。
- (2) 「ロールプレイング」は低年齢層、「シミュレーション」は高校生以上での人気が高い。
23才以上の高年齢層で「シューティング」が根強い人気。
- (3) 好みのソフトベスト3は、**1位「ファイナルファンタジー」10%、2位「ドラゴンクエスト」(8%)、
3位「ストリートファイター」(4%)**。
- (4) 「ファイナルファンタジー」は女子中学生、「ドラゴンクエスト」は小学生~中学生、
「ストリートファイター」は男子小・中学生。
- (5) 「ときめきメモリアル」が20代男性の間で高い人気。

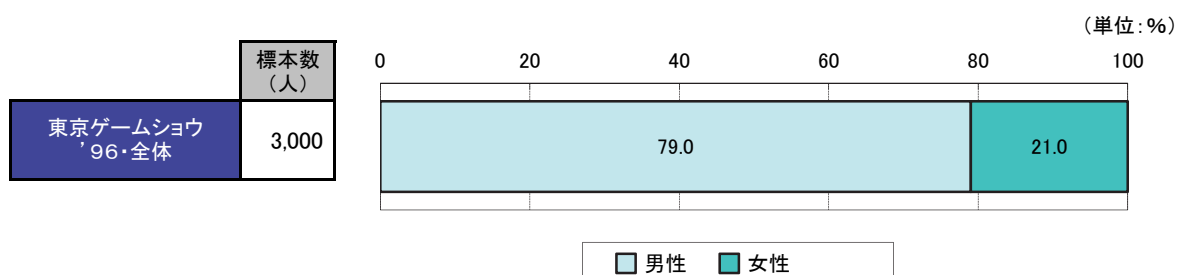
4 ゲーム購入実績

- (1) 年間ソフト購入本数は**11.1本**(月に1本のペースが平均像)、うち新作ソフトは**7.9本**。
- (2) 購入ソフトに占める中古ソフトの比率は**28%**。低年齢層および女性の間で中古比率が高い。
- (3) ほぼ**3分の2**が「ゲーム専門店(新作)」で購入。この専門店志向は男子中学生~高校生の間で高い。
- (4) **20代**では「量販店(家電・カメラなど)」のウェイトが相対的に高く、
小学生は「おもちゃ屋」「デパート」のウェイトが高い。

I. 「東京ゲームショウ'96」来場者調査・回答者特性

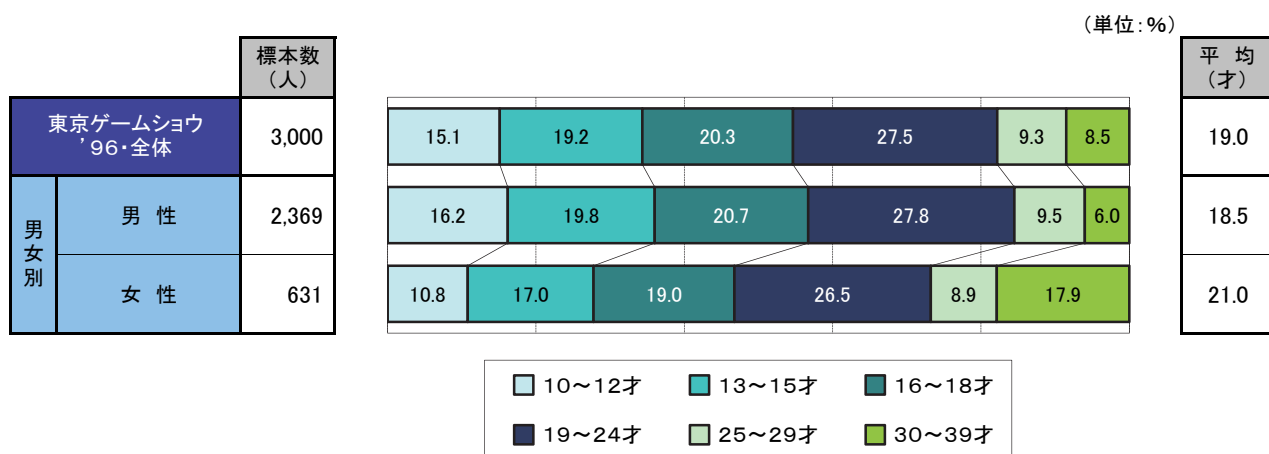
1. 男女

[質問] あなたの性別・年齢をお教えてください。



2. 年齢

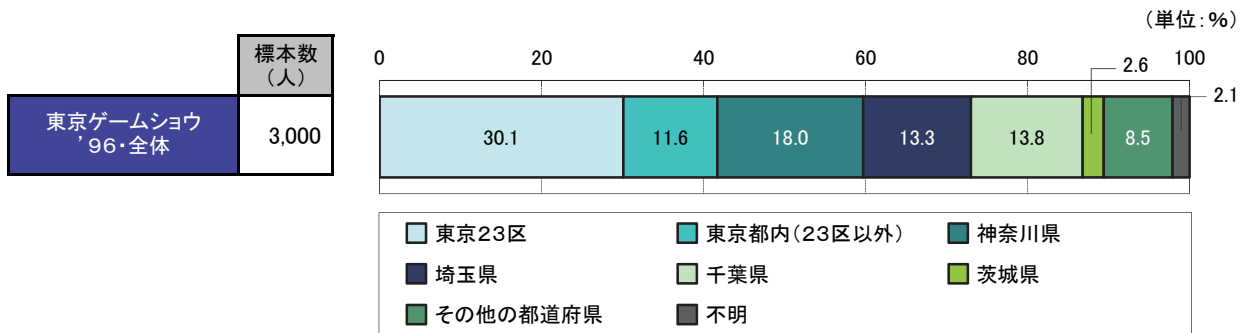
[質問] あなたの性別・年齢をお教えてください。



・全体の8割近く(79.0%)を男性が占めており、年齢別では「19~24才」が27.5%と最も高い。

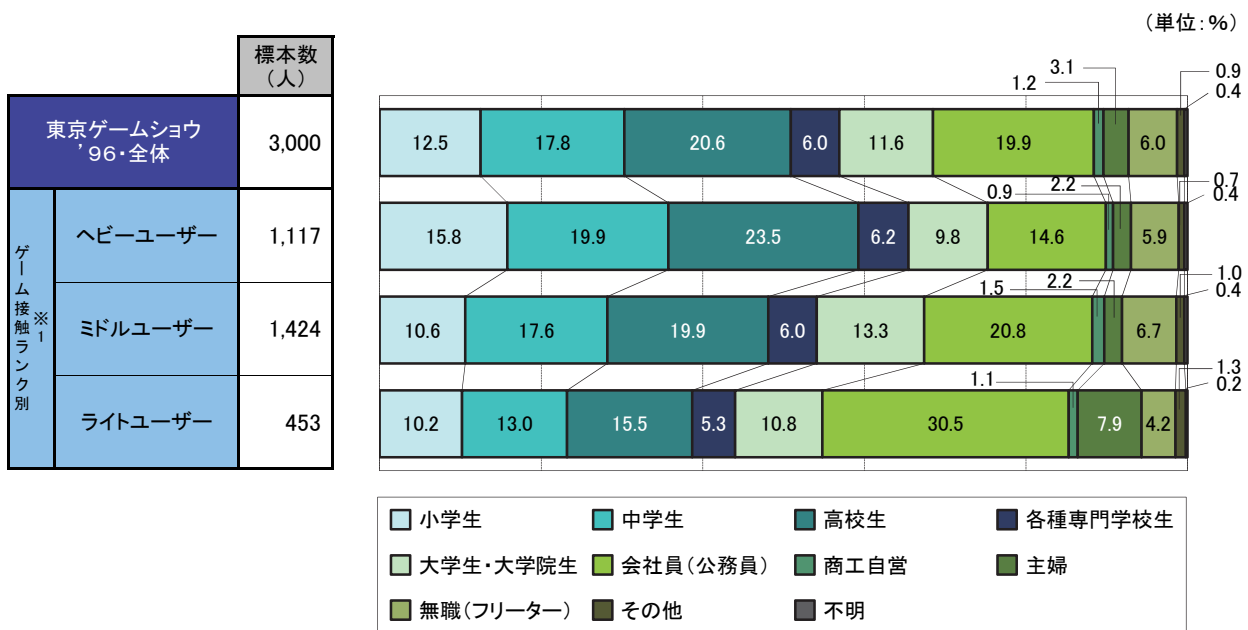
3. 居住地

【質問】 あなたのお名前・ご住所・電話番号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。



※1: マーケティング委員会では、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接触頻度の高低によって3ランクに分類し、以下のように定義した。

【ゲーム接触ランクの分類基準】

- ヘビーユーザー : ほとんど毎日ゲームに接触
- ミドルユーザー : 週に2~5日ゲームに接触
- ライトユーザー : ゲームに接触するのが週に1日以下

・職業別では「高校生」が20.6%と高く、「小学生」から「大学生」まで含めた学生は、全体の7割近く(68.5%)を占めている。
 ・ゲーム接触ランク別にみた職業では、ヘビーユーザーでは「高校生」(23.5%)、ミドルユーザー・ライトユーザーでは「会社員」(20.8%、30.5%)が最も高い。

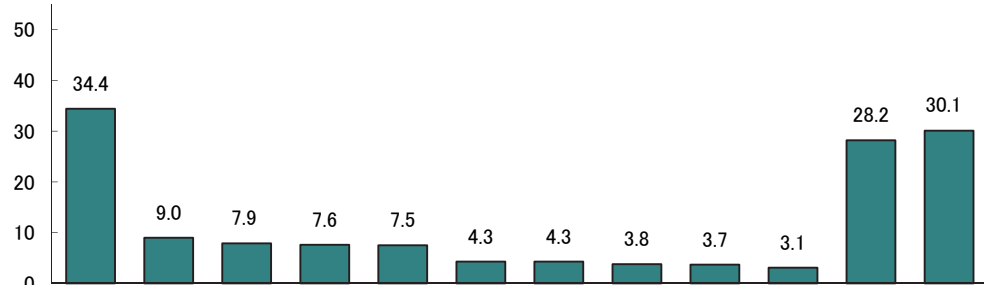
5. 媒体接触状況

[質問] ふだんよく読む新聞・雑誌をお教えてください。

(1) ゲーム・パソコン雑誌(トップ10)

東京ゲームショウ'96・全体(N=3,000人)

(単位:%)



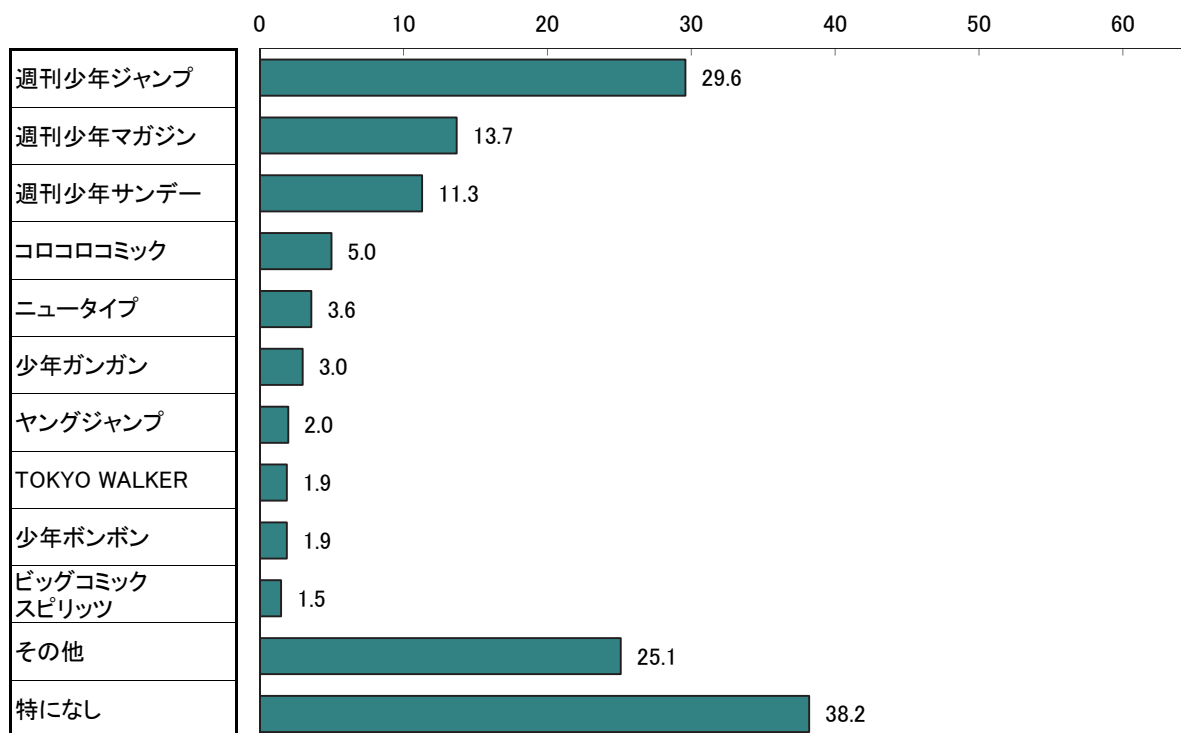
		標本数 (人)	週刊ファミ通	ゲームスト	サターンマガジン	電撃プレイステーション	サターンファン	Vジャンプ	プレイステーションマガジン	電撃王	ログイン	ファミマガ64	その他	特になし
東京ゲームショウ'96・全体		3,000	34.4	9.0	7.9	7.6	7.5	4.3	4.3	3.8	3.7	3.1	28.2	30.1
男女・年齢別	男性	2,369	37.9	9.4	9.2	8.6	8.5	3.9	5.0	4.3	4.3	3.6	29.5	25.0
	10~12才	384	23.4	1.8	1.8	1.0	2.1	9.4	2.3	1.0	0.0	3.4	20.1	50.3
	13~15才	469	40.1	7.7	6.4	6.6	8.5	7.7	5.3	1.7	1.5	6.8	26.0	21.3
	16~18才	490	46.9	13.5	9.6	15.5	12.4	2.0	7.8	8.0	4.5	4.1	30.2	14.5
	19~24才	659	42.9	14.0	14.6	10.6	10.6	0.6	4.6	5.5	8.3	2.4	34.7	15.3
	25~29才	224	37.5	7.6	14.3	8.5	6.7	1.8	3.1	4.5	6.3	1.8	34.8	28.1
	30~39才	143	16.8	2.8	4.2	2.8	4.9	1.4	6.3	2.8	2.8	0.0	31.5	45.5
	女性	631	20.9	7.8	2.9	3.8	3.8	5.7	1.6	1.9	1.4	1.3	23.3	49.3
	10~12才	68	16.2	0.0	1.5	0.0	0.0	4.4	0.0	0.0	0.0	2.9	14.7	67.6
	13~15才	107	17.8	7.5	0.0	7.5	1.9	15.9	0.9	1.9	0.0	0.9	29.9	40.2
16~18才	120	25.8	15.8	0.8	6.7	1.7	5.8	1.7	5.0	0.8	1.7	26.7	41.7	
19~24才	167	28.1	10.8	7.2	3.6	7.2	1.8	3.0	2.4	3.6	1.2	23.4	38.9	
25~29才	56	21.4	5.4	3.6	1.8	10.7	3.6	3.6	0.0	1.8	0.0	32.1	39.3	
30~39才	113	10.6	0.9	1.8	0.9	1.8	3.5	0.0	0.0	0.9	0.9	14.2	75.2	
保有ハード別	ニンテンドウ64	390	43.8	5.9	5.1	3.3	4.1	6.7	3.8	3.6	1.8	6.7	27.7	29.0
	プレイステーション	1,541	41.3	9.9	6.9	14.0	5.9	4.6	7.9	4.6	3.8	3.0	33.0	20.4
	セガサターン	1,343	45.3	12.7	16.8	6.1	15.7	2.5	3.2	4.2	4.3	1.9	30.0	18.6
	スーパーファミコン	2,571	36.6	9.5	6.9	7.7	7.0	4.8	4.2	3.7	3.4	3.5	28.4	28.7

- ・ゲーム・パソコン雑誌では「週刊ファミ通」の読者率が34.4%と高く、2位以下に大きく差をつけている。
- ・「週刊ファミ通」以外の雑誌で特に10代後半から20代前半にかけての層に人気があるのが「電撃プレイステーション」「サターンファン」「ゲームスト」など。
- ・当然のことながら、プレイステーション所有者は「電撃プレイステーション」「プレイステーションマガジン」の、セガサターン所有者は「サターンマガジン」「サターンファン」の読者率が高くなる。

(2) 一般雑誌・コミック誌(トップ10)

東京ゲームショウ'96・全体(N=3,000人)

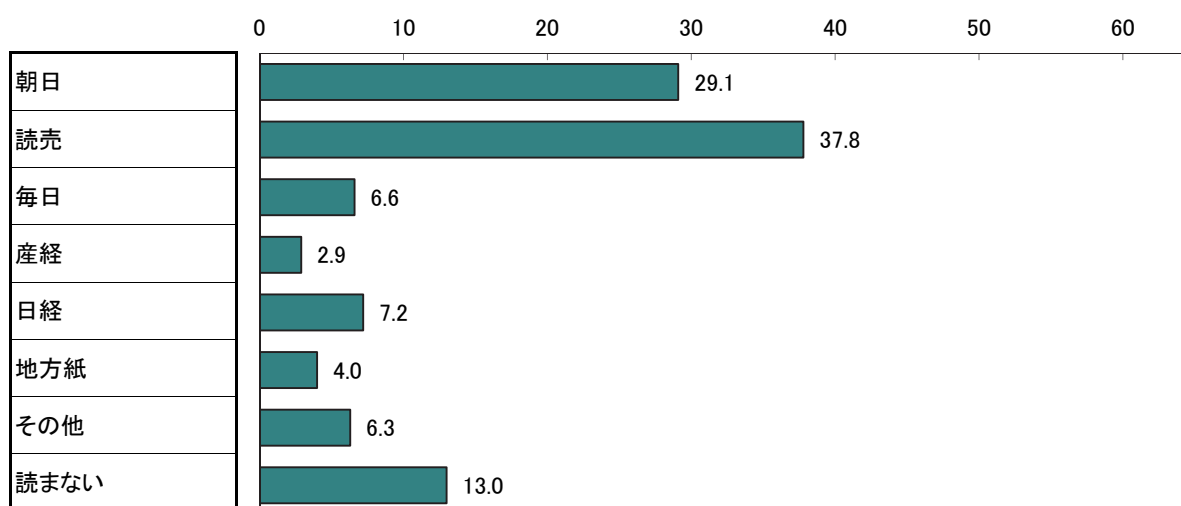
(単位:%)



(3) 閲読新聞

東京ゲームショウ'96・全体(N=3,000人)

(単位:%)



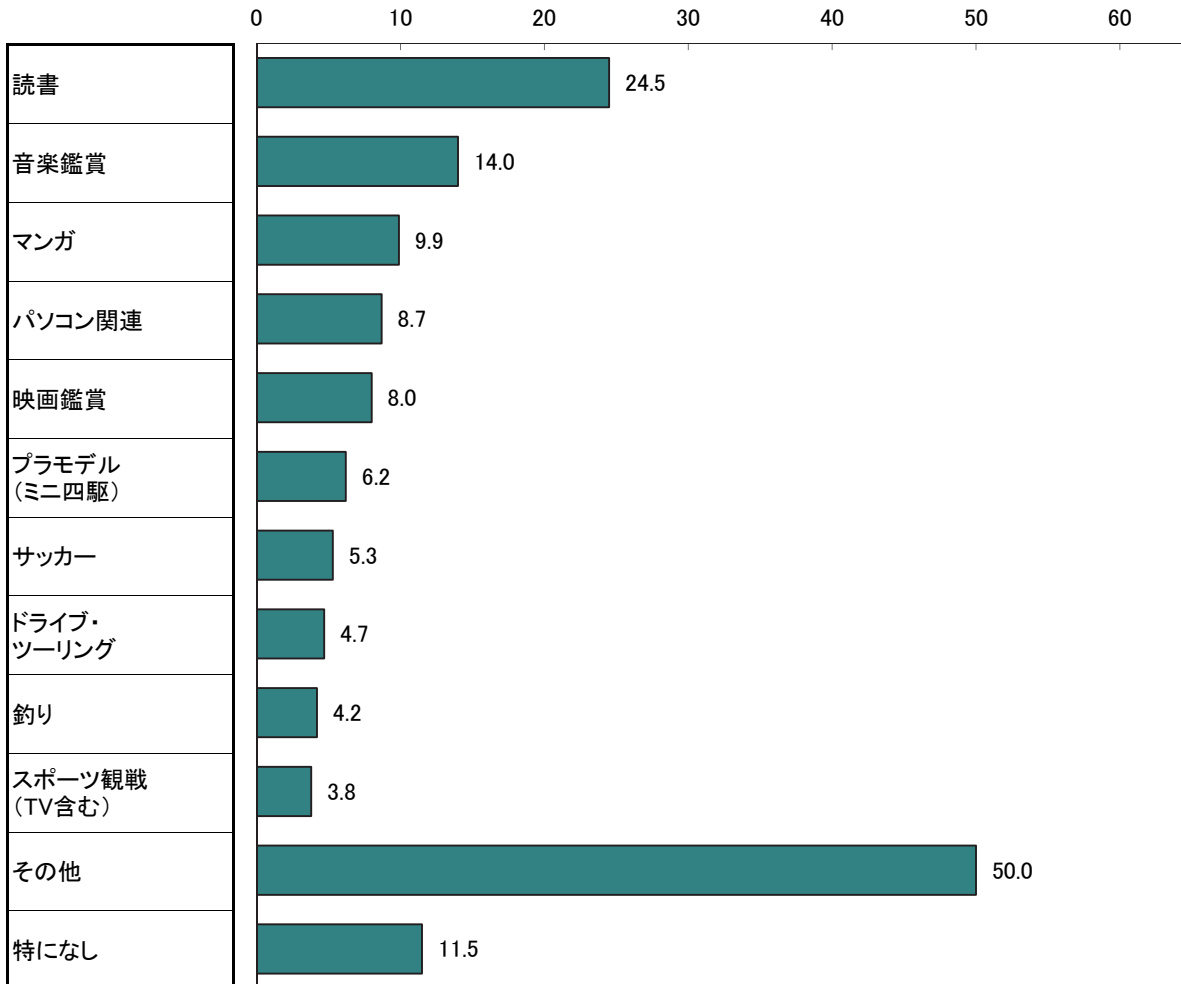
・一般雑誌のトップ3は、コミック週刊誌が占めており、新聞では、読売(37.8%)、朝日(29.1%)の閲読率が高い。

6. ゲーム以外の趣味

[質問] TVゲーム以外のあなたの趣味をお教えてください。

東京ゲームショウ'96・全体(N=3,000人)

(単位:%)



・ゲーム以外の趣味をみると、「読書」(24.5%)、「音楽鑑賞」(14.0%)といったオーソドックスな項目に続いて、「マンガ」(9.9%)、「パソコン関連」(8.7%)といったゲームに関連のある項目が上位に挙がっている。

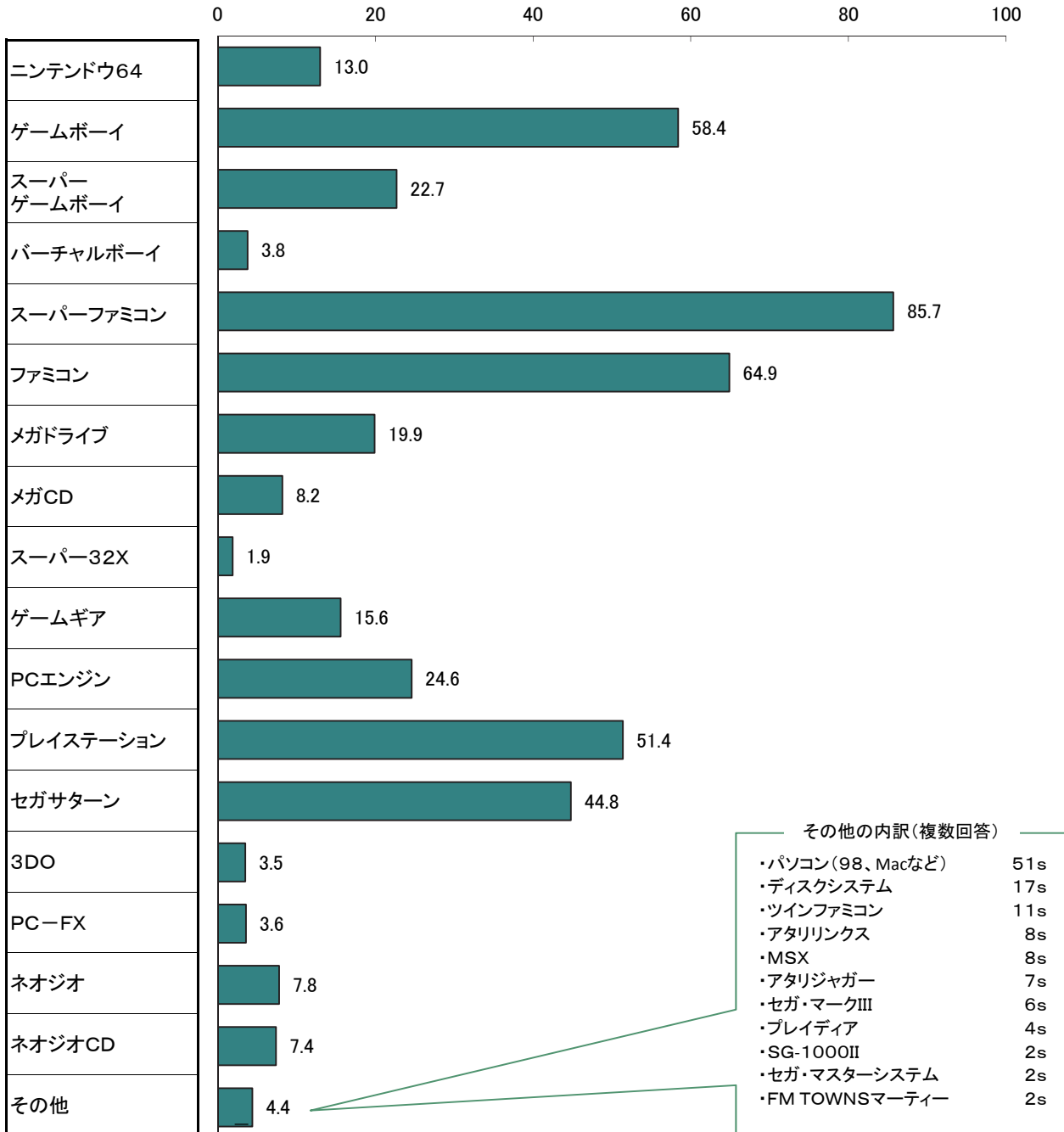
II. ゲーム接触状況

1. 所有ゲーム機

〔質問〕 現在持っているゲーム機(ハード)をすべてお教えてください。

東京ゲームショウ'96・全体(N=3,000人)

(単位:%)



・「スーパーファミコン」の所有率が全体の85.7%にのぼり、その普及率の高さがうかがえる。
 次いで「ファミコン」(64.9%)、「ゲームボーイ」(58.4%)の順で所有率が高く、
 「プレイステーション」(51.4%)、「セガサターン」(44.8%)もそれぞれ50%前後の所有率がある。

(男女・年齢別)

(単位:%)

	東京 96 ゲーム シミュ ショウ	男女・年齢別													
		男性							女性						
		10 歳	11 歳	12 歳	13 歳	14 歳	15 歳	16 歳	17 歳	18 歳	19 歳	20 歳	21 歳	22 歳	23 歳
標本数(人)	3,000	2,369	384	469	490	659	224	143	631	68	107	120	167	56	113
ニンテンドウ64	13.0	13.9	18.8	15.6	11.4	10.2	14.3	20.3	9.7	17.6	6.5	5.8	7.8	7.1	15.9
ゲームボーイ	58.4	58.7	74.0	74.6	67.6	41.7	36.6	48.3	57.1	75.0	69.2	55.8	49.1	46.4	53.1
スーパー ゲームボーイ	22.7	23.9	38.5	32.0	21.2	12.3	21.9	24.5	18.1	33.8	18.7	8.3	13.8	14.3	26.5
バーチャルボーイ	3.8	4.4	7.0	5.1	3.9	2.4	4.0	6.3	1.7	2.9	1.9	0.8	1.2	1.8	2.7
スーパーファミコン	85.7	85.6	94.5	91.9	87.6	81.5	72.3	73.4	86.2	92.6	93.5	84.2	85.0	75.0	85.0
ファミコン	64.9	64.3	72.7	74.2	67.1	57.1	48.2	58.7	66.9	61.8	72.0	77.5	66.5	53.6	61.1
メガドライブ	19.9	22.2	10.7	15.1	16.1	31.7	41.5	22.4	11.4	8.8	9.3	8.3	14.4	16.1	11.5
メガCD	8.2	9.5	0.5	2.8	7.6	15.9	23.7	11.2	3.2	1.5	0.9	2.5	6.6	1.8	2.7
スーパー32X	1.9	2.4	0.3	1.7	1.2	3.3	6.7	2.8	0.3	0.0	0.0	0.0	1.2	0.0	0.0
ゲームギア	15.6	16.3	15.4	22.0	14.5	14.4	16.5	14.0	13.2	22.1	18.7	15.0	10.2	7.1	8.0
PCエンジン	24.6	27.9	7.3	17.7	33.9	39.8	41.5	19.6	12.5	1.5	10.3	13.3	24.0	8.9	5.3
プレイステーション	51.4	54.5	38.8	49.5	58.6	60.2	67.4	53.1	39.5	25.0	34.6	43.3	49.7	46.4	30.1
セガサターン	44.8	48.2	26.6	38.2	51.6	61.2	63.8	42.7	32.0	17.6	19.6	26.7	49.7	44.6	25.7
3DO	3.5	3.8	1.8	1.9	4.3	4.4	6.7	6.3	2.4	2.9	0.0	2.5	5.4	0.0	0.9
PC-FX	3.6	3.6	0.3	0.6	5.9	5.3	5.4	3.5	3.6	2.9	1.9	2.5	7.2	1.8	2.7
ネオジオ	7.8	8.6	2.3	4.1	9.4	12.3	19.6	3.5	4.9	0.0	1.9	4.2	9.6	5.4	4.4
ネオジオCD	7.4	7.9	3.9	10.7	10.8	7.4	5.8	5.6	5.5	0.0	5.6	9.2	9.6	0.0	1.8
その他	4.4	4.2	0.8	2.8	5.9	5.6	4.9	4.2	5.1	2.9	4.7	5.0	3.6	10.7	6.2

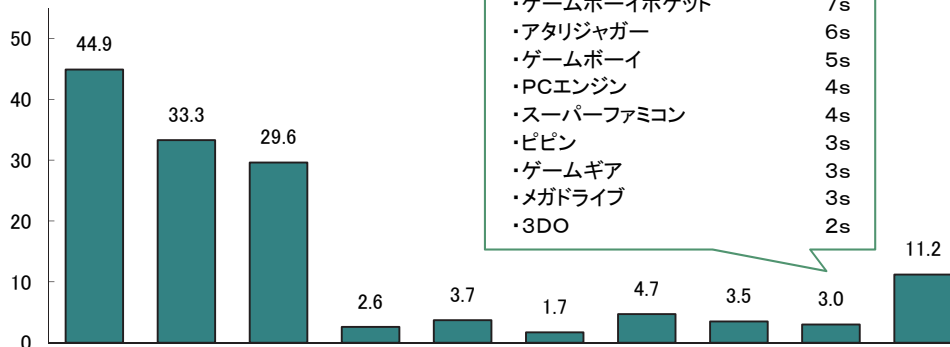
- ・年齢別にみると、「プレイステーション」「セガサターン」の2機種は、それぞれ20代での所有率が高いのが特徴。
- ・「ニンテンドウ64」は低年齢層の子どもおよびその親にあたる30代で所有率が高い。
- ・「メガドライブ」および「PCエンジン」は、19歳以上で所有率が高くなっている。

2. 購入希望のハード機

[質問] 今後購入したいと思うゲーム機(ハード)をすべて教えてください。

東京ゲームショウ'96・全体(N=3,000人)

(単位:%)



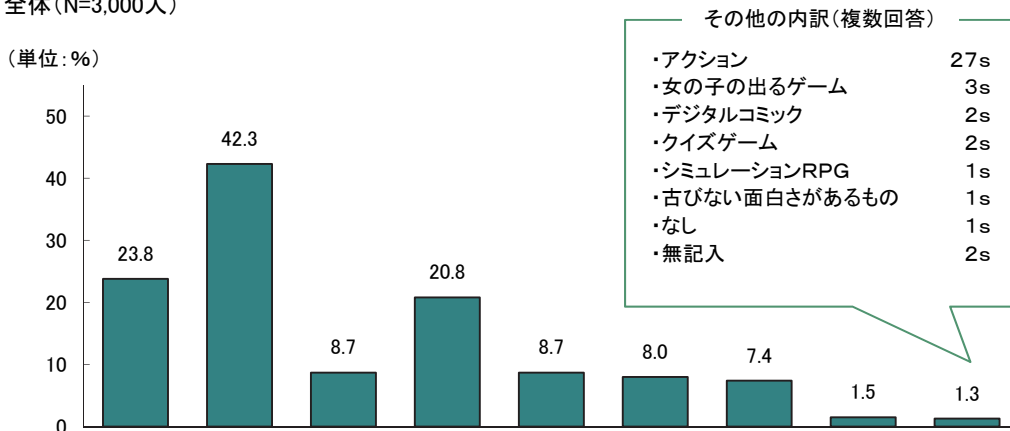
		標本数 (人)	ニンテンドウ64	プレイステーション	セガサターン	バイチャルボーイ	3DO	スーパー32X	M2	PC-FX	その他	特になし
東京ゲームショウ'96・全体		3,000	44.9	33.3	29.6	2.6	3.7	1.7	4.7	3.5	3.0	11.2
男女・年齢別	男性	2,369	44.3	31.4	28.1	2.5	3.4	2.1	5.7	3.7	3.1	12.2
	10~12才	384	51.0	39.3	31.5	4.2	3.6	2.6	2.3	0.3	2.9	6.0
	13~15才	469	43.9	38.4	30.9	2.1	4.1	1.5	1.9	1.7	3.2	9.6
	16~18才	490	43.9	29.8	32.2	1.2	3.5	2.2	6.7	6.5	1.8	10.6
	19~24才	659	42.5	27.2	24.0	2.0	3.2	1.7	6.8	5.3	3.6	16.4
	25~29才	224	41.5	19.2	21.4	4.5	4.0	2.7	13.8	4.5	4.9	18.8
	30~39才	143	42.0	30.8	24.5	3.5	0.7	2.8	5.6	1.4	2.1	13.3
	女性	631	47.1	40.4	35.5	2.9	4.6	0.5	1.0	2.9	2.9	7.4
	10~12才	68	57.4	44.1	35.3	4.4	7.4	0.0	0.0	0.0	0.0	4.4
	13~15才	107	46.7	46.7	47.7	0.9	3.7	0.9	2.8	1.9	2.8	3.7
16~18才	120	37.5	45.0	54.2	1.7	4.2	0.0	0.0	6.7	4.2	4.2	
19~24才	167	44.9	40.1	26.3	1.8	1.2	1.2	1.8	3.6	5.4	9.6	
25~29才	56	44.6	32.1	35.7	7.1	7.1	0.0	0.0	1.8	1.8	8.9	
30~39才	113	55.8	31.9	17.7	4.4	8.0	0.0	0.0	0.9	0.0	12.4	
保有ハード別	ニンテンドウ64	390	-	27.4	26.9	7.4	9.2	4.6	11.5	3.3	4.6	25.6
	プレイステーション	1,541	48.5	-	33.0	2.6	4.1	1.7	6.5	4.5	4.0	16.2
	セガサターン	1,343	46.2	32.2	-	2.5	4.7	2.2	7.6	5.3	3.9	17.3
	スーパーファミコン	2,571	46.8	34.3	29.9	2.5	3.6	1.5	4.5	3.6	3.0	10.7

- ・「ニンテンドウ64」(44.9%)、「プレイステーション」(33.3%)、「セガサターン」(29.6%)の順で高く、他の機種はそれぞれ全体の5%にも満たない。
- ・男女・年齢別にみると、女性の「13~15才」および「16~18才」で、「セガサターン」の購入希望率が高いのが特徴(前者:47.7%、後者:54.2%)。
- ・保有ハード別にみると、「プレイステーション」保有者および「セガサターン」所有者は、いずれも5割近くが「ニンテンドウ64」の購入を希望している。

3. 好きなゲームのジャンル

[質問] あなたの好きなゲームのジャンルを1つだけ教えてください。

東京ゲームショウ'96・全体(N=3,000人)



		標本数 (人)	シミュレーション	ロールプレイング	アドベンチャー	対戦型格闘	シューティング	スポーツ・レース	パズル	ボード・将棋・麻雀など	その他
東京ゲームショウ'96・全体		3,000	23.8	42.3	8.7	20.8	8.7	8.0	7.4	1.5	1.3
男女・年齢別	男性	2,369	25.3	39.6	7.8	22.4	9.9	9.0	4.6	1.5	1.4
	10~12才	384	11.2	47.1	11.2	25.3	9.6	10.4	4.2	0.5	1.6
	13~15才	469	26.7	46.1	4.5	22.6	6.8	6.8	3.6	0.9	0.6
	16~18才	490	29.6	39.6	6.1	22.0	8.6	8.2	4.9	2.7	1.8
	19~24才	659	26.9	37.5	7.6	21.5	9.4	7.3	3.6	1.4	2.0
	25~29才	224	31.3	26.8	11.6	24.1	15.2	9.8	5.8	2.2	0.9
	30~39才	143	27.3	28.0	9.8	16.1	19.6	22.4	9.8	2.1	0.0
	女性	631	18.2	52.5	12.4	14.9	4.1	4.3	18.1	1.6	1.0
	10~12才	68	17.6	44.1	19.1	8.8	7.4	7.4	26.5	0.0	0.0
	13~15才	107	13.1	72.0	10.3	15.9	0.9	2.8	12.1	0.9	0.0
	16~18才	120	17.5	54.2	10.0	26.7	0.8	0.0	15.8	2.5	0.0
	19~24才	167	17.4	53.9	10.2	13.8	4.2	2.4	15.6	1.2	3.0
25~29才	56	17.9	46.4	17.9	14.3	7.1	7.1	17.9	1.8	0.0	
30~39才	113	25.7	38.1	13.3	7.1	7.1	9.7	24.8	2.7	0.9	

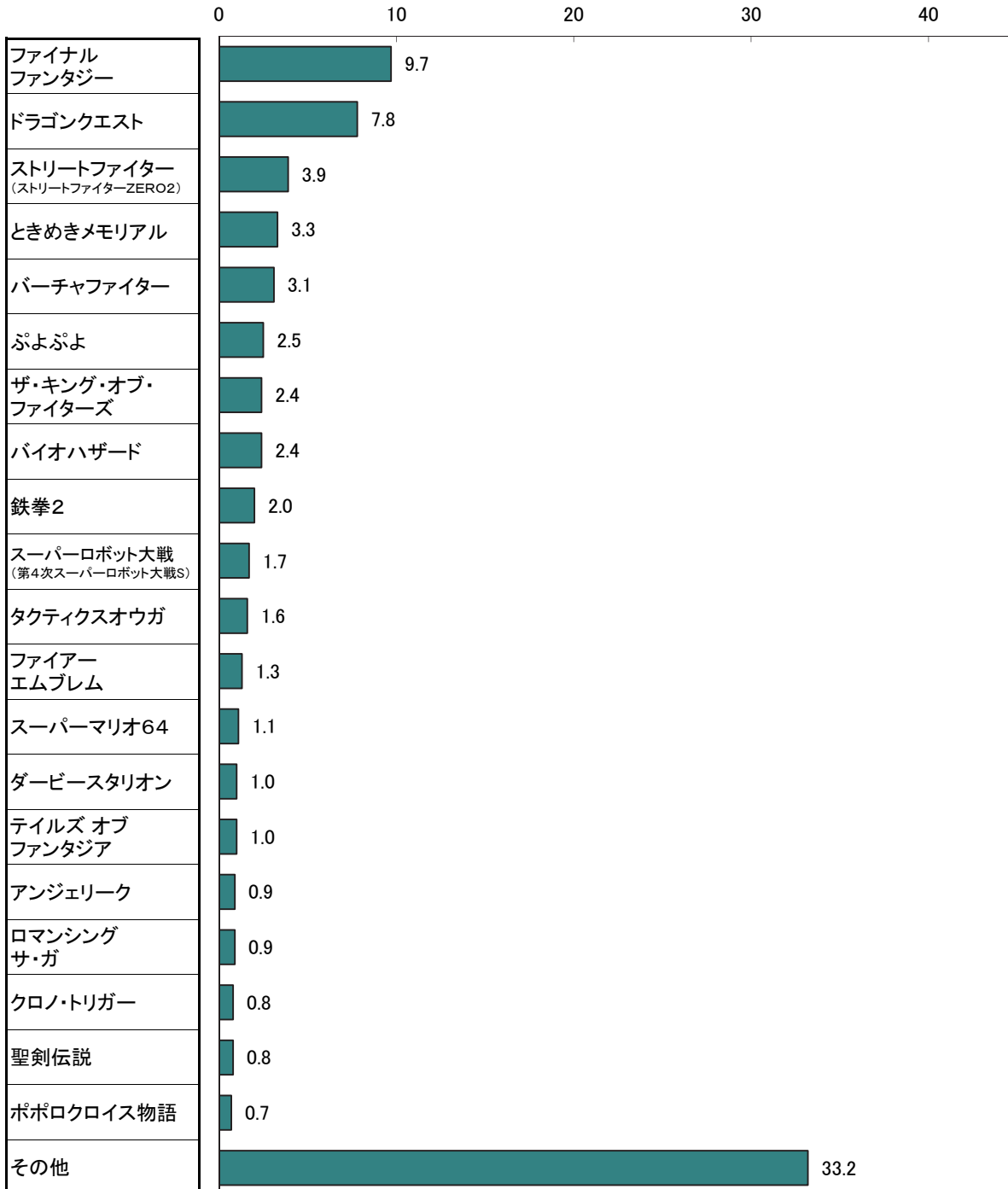
- ・最も好まれているゲームジャンルは、「ロールプレイング」で全体の42.3%を占めている。次いで、「シミュレーション」(23.8%)、「対戦型格闘」(20.8%)の順。
- ・「ロールプレイング」は、女性の「13~15才」を筆頭に、10代前半層の支持が高く、「シミュレーション」「シューティング」は逆に10代後半から20代にかけて好まれている。
- ・男女別で顕著な差が出ているのが「パズル」で、男性の4.6%に対し女性は18.1%と高い(全体では7.4%)。

4. 一番好きなソフト

[質問] 今までプレイした中で一番好きなソフトをひとつだけ挙げてください。

東京ゲームショウ'96・全体(N=3,000人)

(単位:%)



・1位・2位を占める「ファイナルファンタジー」シリーズ(9.7%)、「ドラゴンクエスト」シリーズ(7.8%)も含め、トップ20のうち、ロールプレイングが8タイトルもランクインしている。

(男女・年齢別)

(単位:%)

	東京ゲームショウ '96・全体	男女・年齢別													
		男性							女性						
		10才	11才	12才	13才	14才	15才	16才	17才	18才	19才	20才	21才	22才	23才
標本数(人)	3,000	2,369	384	469	490	659	224	143	631	68	107	120	167	56	113
ファイナルファンタジー	9.7	8.0	6.3	7.5	12.9	7.7	4.0	5.6	15.8	14.7	25.2	15.0	13.2	14.3	13.3
ドラゴンクエスト	7.8	7.9	10.9	11.5	6.7	6.2	3.6	5.6	7.6	0.0	10.3	8.3	7.2	7.1	9.7
ストリートファイター (ストリートファイターZERO2)	3.9	4.6	7.0	7.5	3.7	3.3	1.8	2.8	1.3	4.4	1.9	1.7	0.0	0.0	0.9
ときめきメモリアル	3.3	3.8	0.0	3.8	4.7	5.6	5.8	0.0	1.3	1.5	1.9	0.8	1.8	1.8	0.0
バーチャファイター	3.1	3.6	1.6	3.2	4.1	4.2	5.4	2.8	1.1	0.0	0.0	0.8	1.2	1.8	2.7
ぷよぷよ	2.5	1.5	0.5	2.8	2.4	0.6	1.3	1.4	6.3	10.3	4.7	7.5	5.4	1.8	8.0
ザ・キング・オブ・ ファイターズ	2.4	2.3	2.9	3.2	2.9	1.4	1.8	1.4	2.7	0.0	4.7	6.7	2.4	0.0	0.0
バイオハザード	2.4	2.6	2.6	1.5	4.1	2.3	2.7	2.8	1.6	0.0	1.9	0.8	3.6	0.0	0.9
鉄拳2	2.0	2.2	1.8	2.3	2.0	2.6	2.7	1.4	1.3	0.0	0.0	2.5	3.0	0.0	0.0
スーパーロボット大戦 (第4次スーパーロボット大戦S)	1.7	2.0	0.5	1.3	1.8	2.4	5.4	1.4	0.5	0.0	0.0	1.7	0.6	0.0	0.0
タクティクスオウガ	1.6	1.7	0.3	3.0	2.0	2.3	0.4	0.0	1.1	0.0	0.0	2.5	1.8	1.8	0.0
ファイアー エムブレム	1.3	1.1	0.3	1.5	1.4	1.4	0.9	0.0	2.1	1.5	0.9	2.5	3.0	3.6	0.9
スーパーマリオ64	1.1	1.3	6.0	0.6	0.2	0.3	0.4	0.0	0.6	4.4	0.0	0.0	0.6	0.0	0.0
ダービースタリオン	1.0	1.2	0.5	1.3	2.0	0.8	1.3	2.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
テイルズ オブ ファンタジア	1.0	0.9	0.0	1.7	0.8	1.1	0.9	0.0	1.3	0.0	5.6	0.8	0.6	0.0	0.0
アンジェリーク	0.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.2	0.0	0.0	4.3	0.0	2.8	4.2	7.2	8.9	1.8
ロマンシング サ・ガ	0.9	0.8	1.3	1.3	1.2	0.5	0.0	0.0	1.0	0.0	0.9	1.7	1.2	0.0	0.9
クロノ・トリガー	0.8	0.8	1.3	1.3	0.2	0.6	0.4	1.4	1.0	1.5	0.9	0.8	0.6	1.8	0.9
聖剣伝説	0.8	0.7	0.8	0.4	0.6	1.1	0.0	0.7	1.1	0.0	1.9	1.7	0.6	3.6	0.0
ポポロクロイス 物語	0.7	0.5	1.8	0.6	0.0	0.2	0.0	0.0	1.7	0.0	3.7	3.3	1.8	0.0	0.0
その他	33.2	34.3	34.9	27.1	34.3	38.2	36.6	35.0	28.8	39.7	25.2	21.7	29.3	28.6	32.7

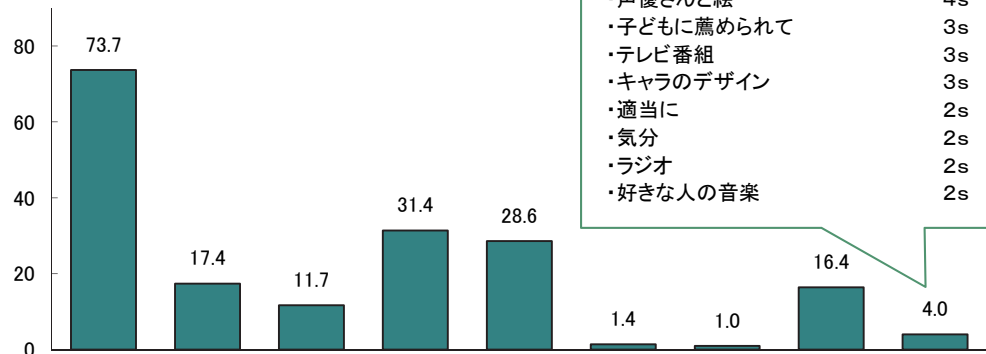
・同じルールプレイングでも、「ファイナルファンタジー」シリーズは、「ドラゴンクエスト」シリーズに比べて女性からの支持が高いのが特徴。
 ・「ストリートファイター」「バーチャファイター」などの対戦型格闘系は男性に支持されており、パズルゲームの「ぷよぷよ」やシミュレーションの「アンジェリーク」は女性の人気が高い(「ぷよぷよ」は低年齢層、「アンジェリーク」は高年齢層の支持)。

5. ソフト購入時の参考媒体

[質問] 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。

東京ゲームショウ'96・全体(N=3,000人)

(単位: %)



その他の内訳(複数回答)

- ・店頭で見て 30s
- ・パソコン通信 13s
- ・ゲームセンターで面白かったもの 9s
- ・価格 7s
- ・シリーズもの 6s
- ・体験版 6s
- ・声優さんと絵 4s
- ・子どもに薦められて 3s
- ・テレビ番組 3s
- ・キャラのデザイン 3s
- ・適当に 2s
- ・気分 2s
- ・ラジオ 2s
- ・好きな人の音楽 2s

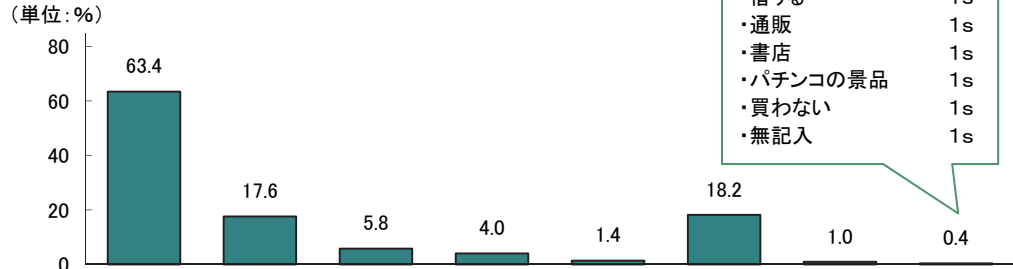
		標本数(人)	ゲーム・パソコン情報誌	一般雑誌の記事	新聞・雑誌広告	テレビCM	友人・知人のすすめ	テレホンサービス	FAXサービス	ショーイベントを見て	その他
東京ゲームショウ'96・全体		3,000	73.7	17.4	11.7	31.4	28.6	1.4	1.0	16.4	4.0
男女・年齢別	男性	2,369	76.2	17.1	11.3	27.7	25.4	1.4	0.8	16.9	4.1
	10~12才	384	48.2	20.3	18.0	45.3	23.7	2.9	0.5	11.2	2.1
	13~15才	469	70.1	23.0	17.7	36.9	26.2	2.6	1.1	15.4	1.9
	16~18才	490	84.9	18.2	8.8	26.1	26.7	1.4	0.8	19.2	2.7
	19~24才	659	86.9	14.1	7.6	18.2	25.5	0.2	1.2	20.3	6.1
	25~29才	224	85.3	10.7	7.1	15.6	25.9	0.0	0.0	15.2	8.5
	30~39才	143	76.9	9.8	4.9	18.2	21.0	1.4	0.0	16.8	5.6
	女性	631	64.3	18.2	13.2	45.5	40.9	1.3	1.7	14.3	3.8
	10~12才	68	45.6	17.6	17.6	47.1	39.7	2.9	1.5	4.4	0.0
	13~15才	107	56.1	19.6	13.1	52.3	39.3	2.8	0.9	15.0	4.7
保有ハード別	ニンテンドウ64	390	74.4	18.7	14.4	36.2	21.5	1.0	0.8	17.2	2.3
	プレイステーション	1,541	81.1	16.2	9.9	28.7	28.0	1.2	1.0	19.3	4.0
	セガサターン	1,343	82.3	16.0	9.7	25.2	28.6	0.7	1.1	19.8	4.8
	スーパーファミコン	2,571	73.4	18.0	12.3	33.2	29.6	1.1	0.8	16.9	3.9

・「ゲーム・パソコン情報誌」が73.7%と最も高く、次いで「テレビCM」(31.4%)、「友人・知人のすすめ」(28.6%)と続く。
 ・「テレビCM」「友人・知人のすすめ」は、ともに男性より女性のポイントが高い。
 ・保有ハード別の特徴として、ニンテンドウ64・スーパーファミコン所有者は「テレビCM」で、プレイステーション・セガサターン所有者は「ゲーム・パソコン情報誌」「ショーイベントを見て」の各項目で全体よりも高いポイントを得ている。

6. ソフトの購入先

[質問] 普段、ソフトはどちらでお買いになりますか。主な購入先をひとつだけ教えてください。

東京ゲームショウ'96・全体(N=3,000人)



- その他の内訳
- ・レンタルビデオ店 25s
 - ・安い所 1s
 - ・時計屋 1s
 - ・プレゼント 1s
 - ・コンビニ 1s
 - ・パソコンショップ 1s
 - ・借りる 1s
 - ・通販 1s
 - ・書店 1s
 - ・パチンコの景品 1s
 - ・買わない 1s
 - ・無記入 1s

		標本数(人)	ゲ(新作)ム専門店	中古ソフト専門店	おもちゃ屋	デパート	スーパー	量販店(家電・カメラなど)	レコード店	その他
東京ゲームショウ'96・全体		3,000	63.4	17.6	5.8	4.0	1.4	18.2	1.0	0.4
男女・年齢別	男性	2,369	66.5	16.8	5.1	3.5	1.2	17.6	0.9	0.3
	10~12才	384	68.0	13.8	13.3	11.2	2.9	8.1	0.5	0.0
	13~15才	469	68.9	22.0	5.3	4.9	1.5	11.9	1.7	0.2
	16~18才	490	72.0	16.9	3.5	1.4	0.6	12.4	1.0	0.4
	19~24才	659	62.7	16.7	2.0	0.8	0.5	24.9	0.8	0.2
	25~29才	224	59.8	10.3	3.1	0.4	0.9	32.1	0.4	0.9
	30~39才	143	63.6	17.5	6.3	3.5	2.1	23.1	0.7	0.7
	女性	631	52.0	20.9	8.4	5.7	2.2	20.3	1.4	1.0
	10~12才	68	54.4	16.2	17.6	16.2	2.9	10.3	1.5	0.0
	13~15才	107	53.3	27.1	8.4	4.7	0.9	12.1	0.9	0.9
	16~18才	120	55.0	22.5	9.2	2.5	0.8	12.5	3.3	0.8
	19~24才	167	46.7	23.4	4.8	2.4	1.8	26.9	1.2	1.2
	25~29才	56	50.0	14.3	5.4	3.6	5.4	35.7	1.8	1.8
30~39才	113	54.9	15.9	8.8	9.7	3.5	24.8	0.0	0.9	
保有ハード別	ニンテンドウ64	390	68.5	15.1	8.7	5.9	1.8	16.7	0.8	0.0
	プレイステーション	1,541	66.6	14.8	4.3	3.2	0.8	18.9	1.5	0.1
	セガサターン	1,343	66.2	15.6	4.4	2.5	0.7	20.3	0.9	0.5
	スーパーファミコン	2,571	64.0	18.3	6.0	4.2	1.4	18.0	0.9	0.4

- ・ソフト購入先のトップ3は、「ゲーム専門店(新作)」が圧倒的に高く(63.4%)、次いで「量販店(家電・カメラなど)」(18.2%)、「中古ソフト専門店」(17.6%)の順。「量販店(家電・カメラなど)」は男女ともに年代が高くなるにつれ、その比率も高くなる。
- ・男女ともに10~12才で「おもちゃ屋」「デパート」の購入率が全体に比べて高くなっている。
- ・具体的に挙げた店名のトップ10は以下の通り。

順位	店名	サンプル数	順位	店名	サンプル数
1	ヨドバシカメラ	182 S	6	桃太郎	34 S
2	ソフマップ	133 S	7	おかじま電器	28 S
3	カメレオンクラブ	88 S	8	TVパニック	27 S
4	トップボーイ	60 S	9	ブルート	26 S
5	ビックカメラ	39 S	10	ファミコンクラブ	24 S

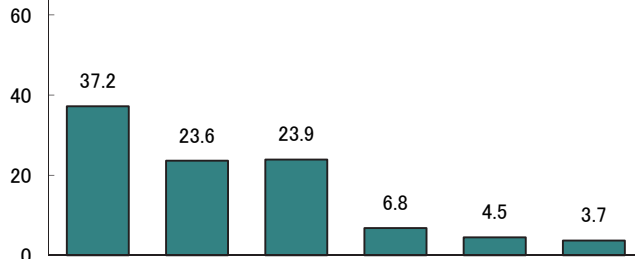
III. ゲーム接触頻度

1. 1週間のゲームプレイ日数

[質問] 平均すると週に何日くらいゲームをしますか。

東京ゲームショウ'96・全体(N=3,000人)

(単位: %)



	標本数 (人)	頻度						平均 週間 接触 日数 (日)	平均プレイ 時間(分)		週間 プレイ 時間 (分)
		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		平日	休日	
東京ゲームショウ '96・全体	3,000	37.2	23.6	23.9	6.8	4.5	3.7	4.4	91.0	142.8	452.2
男 性	2,369	39.5	25.2	23.1	6.2	3.2	2.5	4.6	93.4	145.1	481.3
10〜12才	384	48.2	25.8	14.3	5.2	2.9	3.1	5.0	84.2	115.4	452.2
13〜15才	469	45.0	28.8	18.6	3.4	2.1	1.7	5.0	97.7	146.5	537.3
16〜18才	490	44.3	24.9	21.2	4.3	2.7	2.7	4.8	106.6	168.7	573.8
19〜24才	659	33.5	24.4	29.7	6.5	3.2	2.4	4.3	95.8	155.9	472.0
25〜29才	224	29.9	22.8	28.6	10.3	5.4	3.1	4.0	81.2	137.0	380.6
30〜39才	143	24.5	19.6	29.4	17.5	6.3	2.8	3.5	65.4	100.6	264.1
女 性	631	28.7	17.6	26.8	9.0	9.5	8.2	3.6	81.9	134.3	347.2
10〜12才	68	35.3	8.8	30.9	5.9	13.2	5.9	3.7	69.6	87.8	275.7
13〜15才	107	33.6	24.3	20.6	7.5	6.5	7.5	4.1	86.6	136.1	404.6
16〜18才	120	25.8	24.2	24.2	10.8	7.5	6.7	3.7	96.3	170.7	430.7
19〜24才	167	31.1	18.0	31.1	7.8	7.2	4.8	3.9	92.6	160.0	428.5
25〜29才	56	21.4	14.3	30.4	14.3	10.7	8.9	3.1	65.6	128.1	265.9
30〜39才	113	23.0	10.6	24.8	9.7	15.0	16.8	2.9	61.1	84.6	200.7
保 有 ハ ー ド 別											
ニンテンドウ64	390	45.4	19.7	21.8	5.4	3.8	3.6	4.7	93.6	140.0	486.3
プレイステーション	1,541	42.1	23.7	23.2	5.9	3.1	1.9	4.7	99.1	160.1	526.8
セガサターン	1,343	41.5	24.2	24.5	5.1	2.8	1.9	4.7	98.4	159.4	523.5
スーパーファミコン	2,571	39.0	24.3	23.1	6.5	4.1	2.8	4.5	94.1	148.3	477.7

注) 週間プレイ時間の推計方法

【平均接触日数】……「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

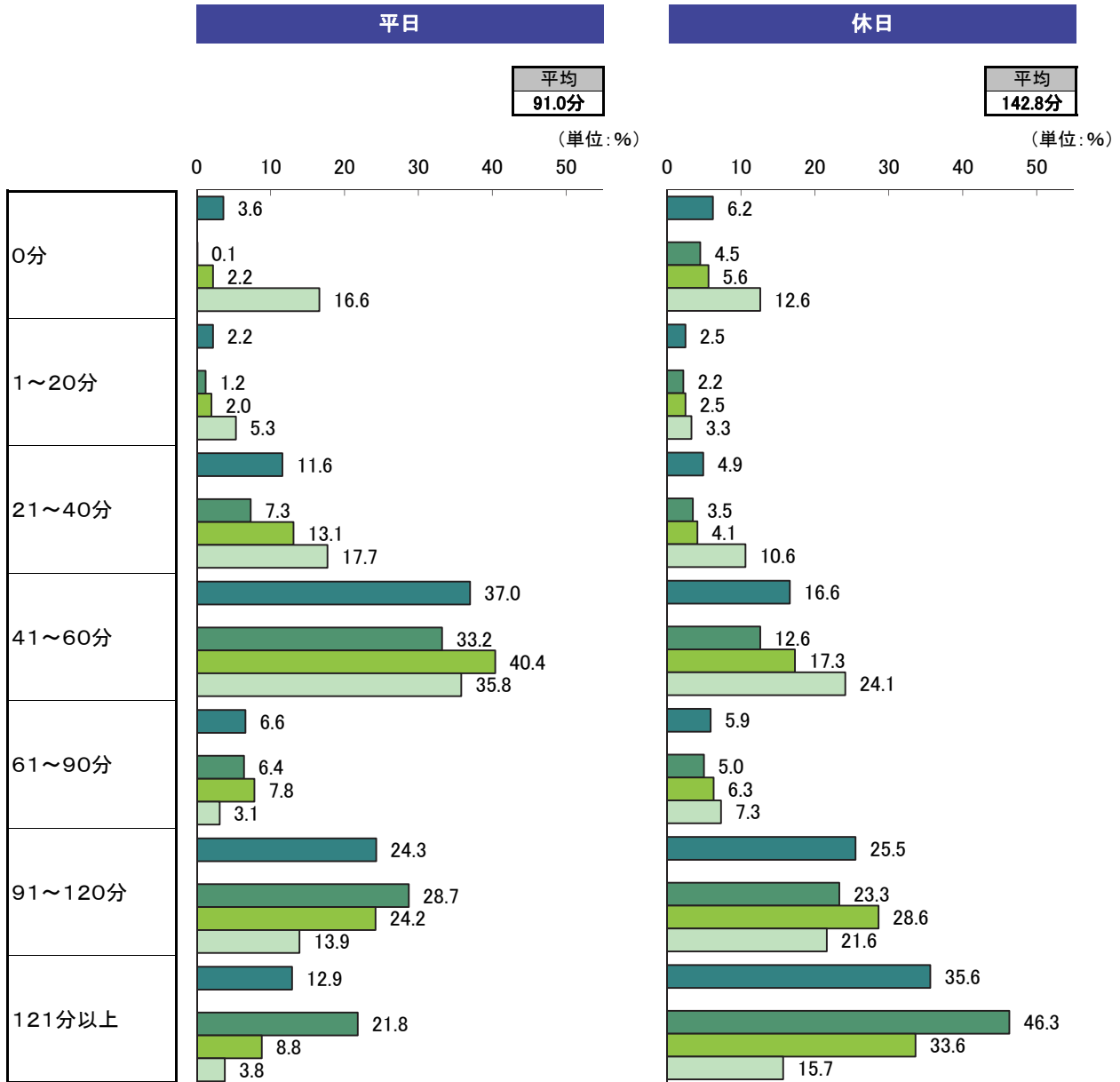
【週間プレイ時間】…… (平均週間プレイ日数 - 1日) × 平日の平均プレイ時間 + 休日の平均プレイ時間

・男女・年齢別にみると、男女とも「16〜18才」の年齢層が、平日・休日問わず、平均のプレイ時間が長くなっている。
・「プレステ・サターン」派と「任天堂」派を比較すると、週間プレイ時間に幾分かの差が見られる。

2. ゲーム接触時間

[質問] 平均すると1回につきゲームを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。

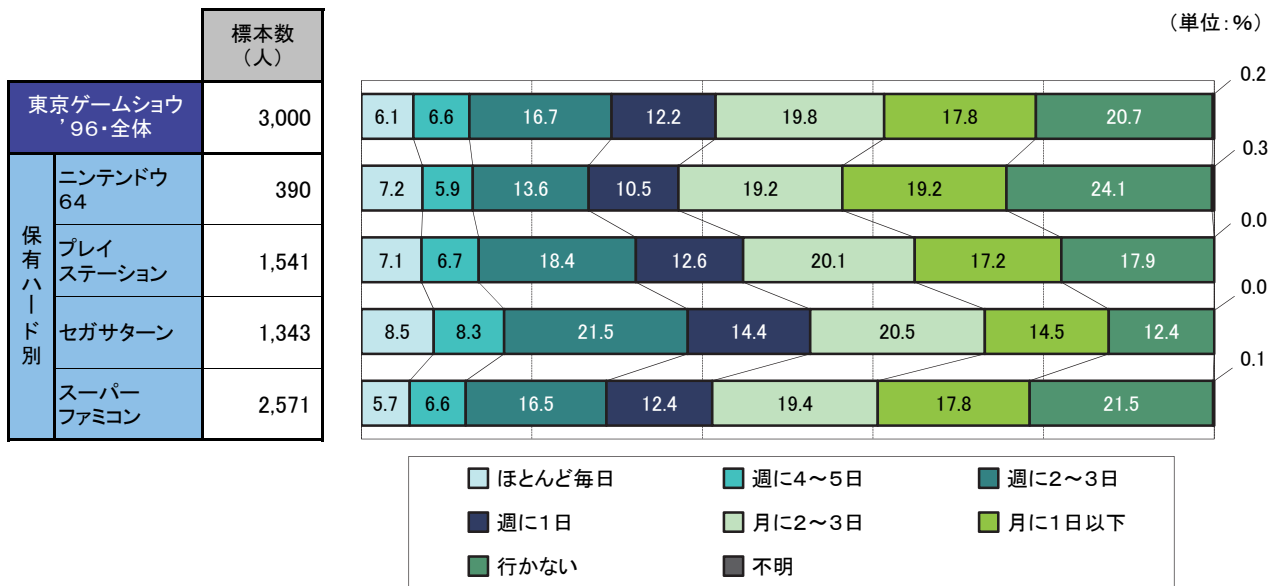
- 東京ゲームショウ'96・全体(N=3,000人)
- 東京ゲームショウ'96・ヘビーユーザー(N=1,117人)
- 東京ゲームショウ'96・ミドルユーザー(N=1,424人)
- 東京ゲームショウ'96・ライトユーザー(N=453人)



・平日のゲーム接触時間は「41~60分」が最も高く37.0%を占めている。一方、休日は「121分以上」が最も高い。
 ・ゲーム接触ランク別にみると、平日はさほど差がないが、休日は「121分以上」プレイするヘビーユーザーの割合が高いのが目につく。

3. 1週間にゲームセンターに行く回数

[質問] ゲームセンターには、週に何日くらい行きますか。



(単位: %)

		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	行かない	不明
東京ゲームショウ '96・全体		3,000	6.1	6.6	16.7	12.2	19.8	17.8	20.7	0.2
男女・ 年齢別	男性	2,369	6.8	7.3	18.3	12.7	19.1	16.7	18.9	0.2
	10~12才	384	0.8	2.6	6.3	13.8	15.9	21.4	38.8	0.5
	13~15才	469	3.8	7.5	13.9	10.2	19.6	20.9	24.1	0.0
	16~18才	490	9.0	11.4	21.6	12.2	16.9	14.9	13.9	0.0
	19~24才	659	11.2	8.0	25.9	14.9	18.4	13.4	8.0	0.2
	25~29才	224	8.0	6.3	22.8	11.6	27.7	11.2	12.1	0.4
	30~39才	143	2.8	3.5	11.9	11.2	23.1	21.0	25.9	0.7
	女性	631	3.5	3.8	10.5	10.3	22.3	21.9	27.7	0.0
	10~12才	68	0.0	1.5	4.4	10.3	14.7	29.4	39.7	0.0
	13~15才	107	2.8	0.0	10.3	6.5	23.4	16.8	40.2	0.0
	16~18才	120	4.2	8.3	10.0	10.8	25.8	19.2	21.7	0.0
19~24才	167	7.2	6.6	15.6	11.4	29.3	16.8	13.2	0.0	
25~29才	56	1.8	1.8	14.3	14.3	17.9	23.2	26.8	0.0	
30~39才	113	0.9	0.9	5.3	9.7	14.2	31.9	37.2	0.0	

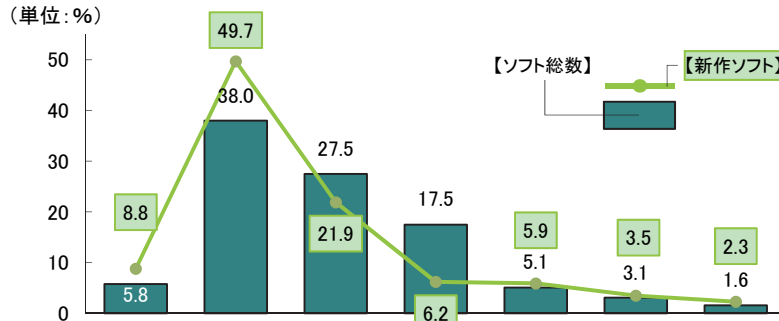
・アーケードゲームの中心需要層は男性の「16~24才」。この年齢層では2日に1度以上のペース(「週に2~3日」以上)でゲームセンターへ通っている人達が40%強いる。
 ・「プレイステーション」所有者に比べ、「セガサターン」所有者のゲームセンター利用頻度が高い(週に2日以上…プレイステーション:32.2%、セガサターン:38.3%)。

IV. ソフト保有状況

1. 年間ソフト購入本数

【質問】・昨年1年間に購入したソフトの本数をお教えてください。
・そのうち、新作ソフトと中古ソフトはそれぞれ何本になりますか。

東京ゲームショウ'96・全体(N=3,000人)



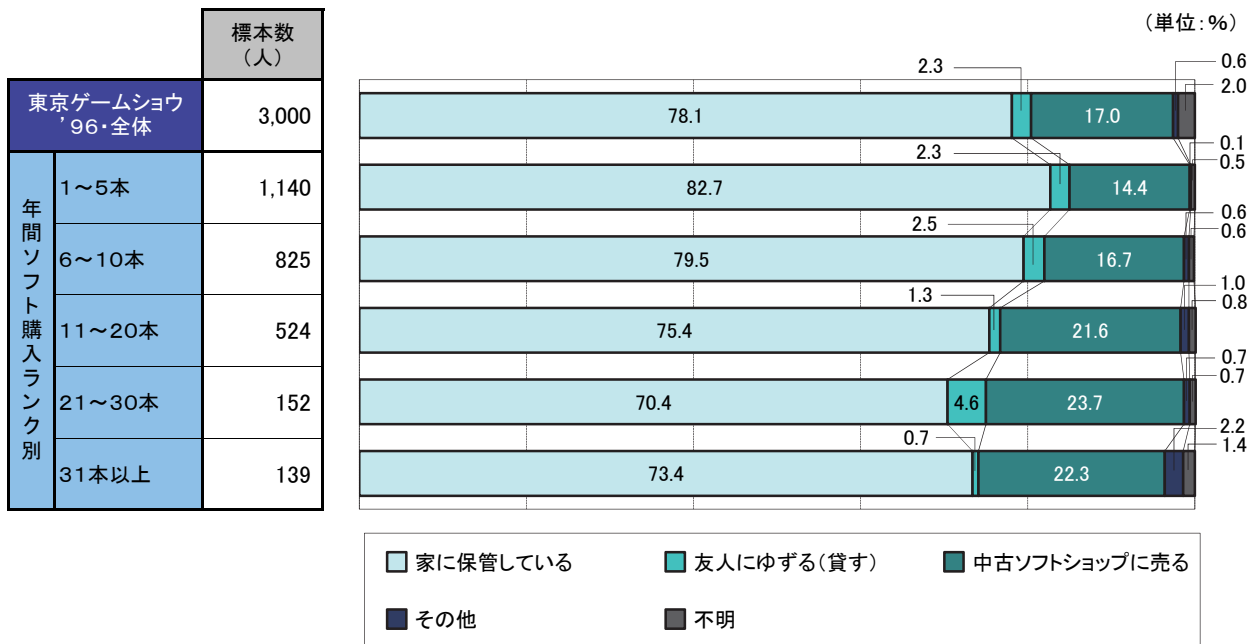
		標本数 (人)	0 本	1 ~ 5 本	6 ~ 1 0 本	1 1 ~ 2 0 本	2 1 ~ 3 0 本	3 1 ~ 5 0 本	5 1 本 以上	平均 購入 本数 (本)	うち 中古 ソフト 比率 (%)
東京ゲームショウ '96・全体		3,000	5.8	38.0	27.5	17.5	5.1	3.1	1.6	11.10	29.7
男女・ 年齢別	男性	2,369	4.8	35.1	27.8	20.0	5.7	3.7	2.0	12.38	29.2
	10~12才	384	5.7	53.9	22.9	11.2	1.0	2.3	1.0	7.47	31.7
	13~15才	469	5.1	38.2	31.3	17.7	3.0	2.6	1.1	9.39	30.9
	16~18才	490	4.9	32.9	30.6	21.0	6.1	2.7	1.2	11.45	30.2
	19~24才	659	3.8	27.6	28.1	24.3	8.3	4.7	2.4	15.42	32.2
	25~29才	224	3.1	24.6	23.7	26.3	10.3	6.7	4.0	17.88	21.5
	30~39才	143	7.7	33.6	25.2	17.5	5.6	5.6	4.9	15.85	20.3
	女性	631	9.5	48.8	26.3	8.1	2.9	0.6	0.0	6.30	32.4
	10~12才	68	10.3	57.4	16.2	5.9	1.5	0.0	0.0	5.26	29.8
	13~15才	107	15.9	49.5	21.5	7.5	2.8	0.0	0.0	5.40	30.6
16~18才	120	9.2	54.2	25.0	5.0	0.8	0.0	0.0	4.96	38.9	
19~24才	167	7.2	44.3	29.3	9.0	5.4	1.2	0.0	7.42	32.2	
25~29才	56	8.9	39.3	41.1	7.1	1.8	1.8	0.0	7.50	30.7	
30~39才	113	7.1	48.7	26.5	12.4	2.7	0.9	0.0	6.86	30.9	
保有 ハード 別	ニンテンドウ64	390	3.3	32.1	23.8	23.1	7.9	5.1	2.8	14.41	27.6
	プレイステーション	1,541	2.2	28.2	30.6	23.9	6.9	4.3	2.7	14.61	27.3
	セガサターン	1,343	2.5	25.8	29.7	24.1	9.0	5.1	2.9	15.69	29.1
	スーパーファミコン	2,571	4.9	38.2	28.1	17.5	5.1	3.1	1.6	11.29	30.3

■平均購入本数	総数	新作	中古
実数(本)	11.1	7.9	3.3
割合	100.0%	71.2%	29.7%

- ・年間ソフト購入本数は「1~5本」が38.0%と最も高い。
- ・男女・年齢別でみると、男性・女性ともに20代で購入本数の多くなる傾向がみられる(男性では19~24才で平均購入本数が15.4本、25~29才で17.9本。女性では25~29才で7.5本(女性の平均が6.3本))。
- ・男性に比べ、女性の中古ソフト購入率が目立つ。年齢別では男女ともに「16~18才」が高い割合を示している。

2. クリアして使わなくなったソフトの処理状況

[質問] クリアしたソフトは主にどうなっていますか。

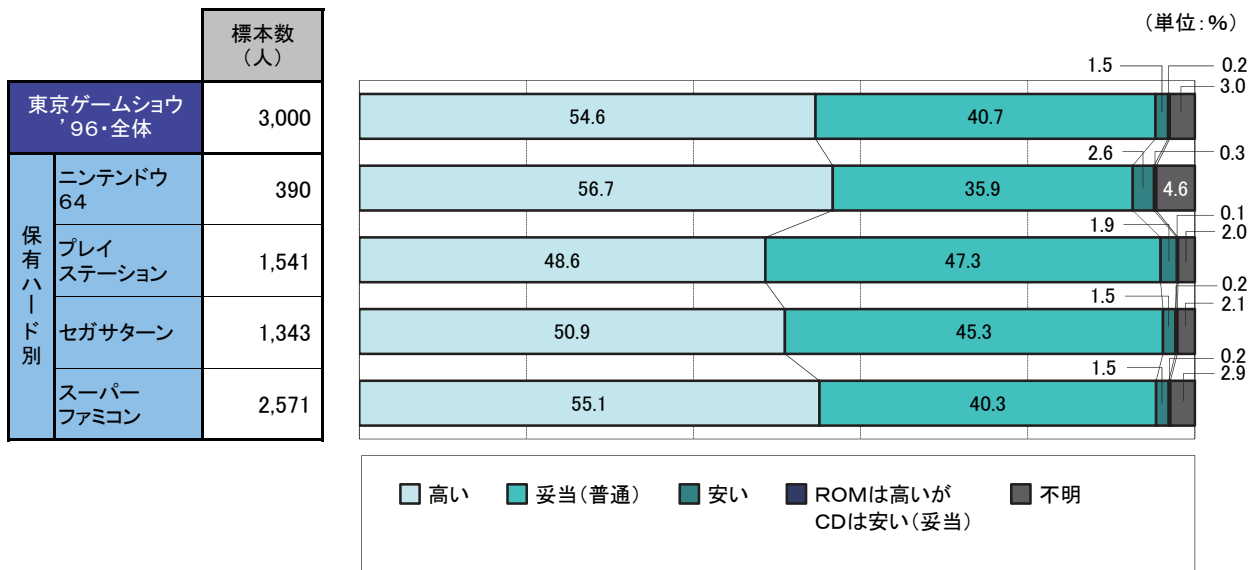


		標本数 (人)	(単位: %)				
			家に 保管している	友人にゆずる (貸す)	中古ソフト ショップに売る	その他	不明
東京ゲームショウ '96・全体		3,000	78.1	2.3	17.0	0.6	2.0
男女・ 年齢別	男性	2,369	77.3	2.3	18.3	0.6	1.5
	10～12才	384	74.0	1.0	21.1	0.0	3.9
	13～15才	469	77.4	2.1	18.8	0.4	1.3
	16～18才	490	79.6	1.2	18.0	0.6	0.6
	19～24才	659	77.2	3.2	18.1	1.2	0.3
	25～29才	224	77.7	2.7	17.0	0.9	1.8
	30～39才	143	78.3	4.9	13.3	0.0	3.5
	女性	631	81.1	2.4	12.0	0.6	3.8
	10～12才	68	82.4	2.9	10.3	0.0	4.4
	13～15才	107	86.0	0.0	12.1	0.9	0.9
	16～18才	120	83.3	3.3	7.5	1.7	4.2
	19～24才	167	77.8	2.4	16.2	0.0	3.6
	25～29才	56	78.6	8.9	8.9	0.0	3.6
30～39才	113	79.6	0.0	13.3	0.9	6.2	

- ・クリアして使わなくなったソフトは「家に保管している」が全体の8割近く(78.1%)を占めている。ただし、年間ソフト購入本数が多くなるにつれ、「中古ソフトショップに売る」割合が高くなる傾向がある。
- ・男女・年齢別にみると、男性では「10～12才」、女性では「19～24才」および「30～39才」で「中古ソフトショップに売る」率が高くなっている。

3. ソフトの値段に対する評価

[質問] 現在のソフト全般の値段についてどう思われますか。



性別・年齢別	標本数 (人)	高い	妥当(普通)	安い	ROMは高いがCDは安い(妥当)	不明
東京ゲームショウ'96・全体	3,000	54.6	40.7	1.5	0.2	3.0
男性	2,369	52.1	42.8	1.9	0.3	3.0
10~12才	384	55.7	33.3	3.4	0.0	7.6
13~15才	469	51.6	42.2	2.6	0.2	3.4
16~18才	490	49.6	47.1	2.2	0.4	0.6
19~24才	659	50.5	46.3	0.8	0.3	2.1
25~29才	224	50.9	45.5	0.9	0.4	2.2
30~39才	143	61.5	35.7	0.7	0.0	2.1
女性	631	63.9	32.6	0.3	0.0	3.2
10~12才	68	70.6	27.9	0.0	0.0	1.5
13~15才	107	64.5	34.6	0.0	0.0	0.9
16~18才	120	65.0	31.7	0.0	0.0	3.3
19~24才	167	54.5	40.7	0.6	0.0	4.2
25~29才	56	55.4	42.9	0.0	0.0	1.8
30~39才	113	76.1	17.7	0.9	0.0	5.3

- ・全体の過半数(54.6%)がソフトの値段を「高い」と感じている。
- ・年齢別では、小学生にあたる「10~12才」と、子どもに買い与える親が属する「30~39才」でその傾向が高い。
- ・保有ハード別では、「プレイステーション」「セガサターン」(CD-ROM系)は値段が「妥当(普通)」との回答が多く、「ニンテンドウ64」「スーパーファミコン」(ROMカセット系)は「高い」と感じている。

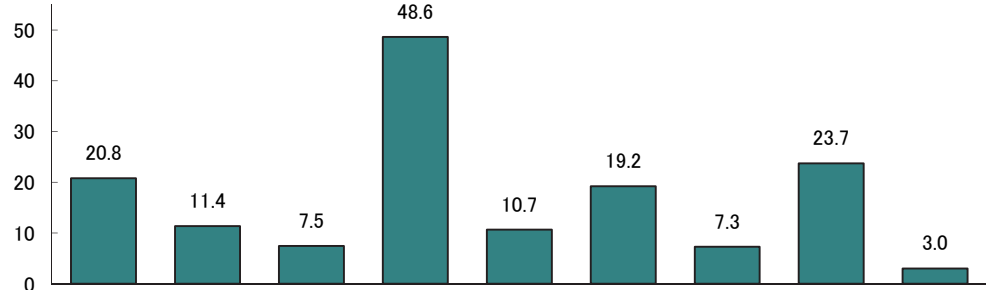
V.「東京ゲームショウ'96」来場状況

1. 認知媒体

[質問] 「東京ゲームショウ'96」は何を見てお知りになりましたか。

東京ゲームショウ'96・全体(N=3,000人)

(単位: %)

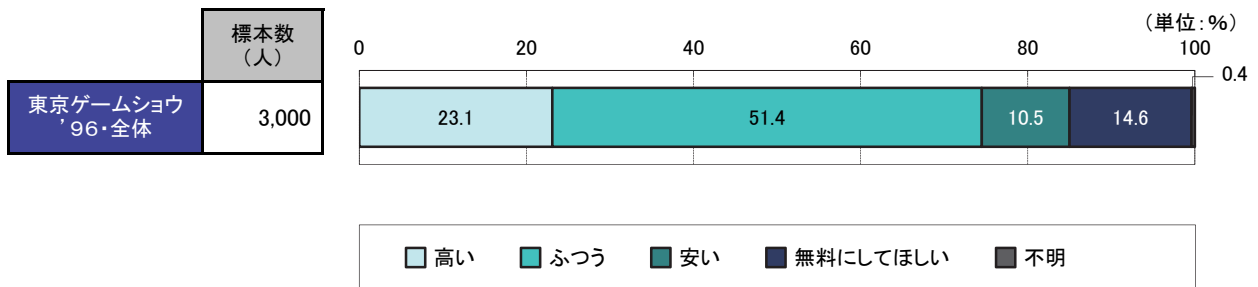


		標本数 (人)	テレビ	ラジオ	新聞	ゲーム情報誌	一般雑誌	お店のポスター・ チラシを見て	駅でポスターを見て	友人・知人から	その他
東京ゲームショウ'96・全体		3,000	20.8	11.4	7.5	48.6	10.7	19.2	7.3	23.7	3.0
男女・年齢別	男性	2,369	21.0	12.8	7.3	52.8	10.4	18.9	6.8	23.0	2.4
	10~12才	384	25.5	6.5	10.4	38.5	18.8	22.9	7.8	18.8	2.1
	13~15才	469	26.4	19.6	8.1	51.6	10.9	22.4	8.1	26.7	1.7
	16~18才	490	22.4	19.8	6.1	59.8	9.2	19.6	7.1	27.6	1.2
	19~24才	659	15.0	11.5	5.5	61.6	5.9	15.9	5.8	23.2	2.4
	25~29才	224	13.8	4.5	5.4	50.9	9.8	15.6	3.6	18.3	6.3
	30~39才	143	24.5	2.8	11.2	34.3	12.6	13.3	7.7	14.0	4.2
	女性	631	20.1	5.9	8.2	32.8	11.6	20.3	9.4	26.3	5.1
	10~12才	68	25.0	5.9	7.4	26.5	16.2	22.1	5.9	14.7	4.4
	13~15才	107	23.4	15.0	7.5	34.6	5.6	22.4	8.4	32.7	4.7
	16~18才	120	27.5	10.0	11.7	31.7	11.7	21.7	10.0	27.5	5.0
	19~24才	167	12.0	1.2	5.4	40.1	13.2	18.6	9.0	32.3	4.8
	25~29才	56	16.1	3.6	7.1	32.1	3.6	16.1	10.7	37.5	3.6
30~39才	113	20.4	0.9	10.6	25.7	15.9	20.4	11.5	11.5	7.1	

・認知媒体のトップ3は、「ゲーム情報誌」(48.6%)、「友人・知人から」(23.7%)、「テレビ」(20.8%)の順。
 ・年齢別での特徴として、男女ともに13~18才において「ラジオ」を認知媒体として挙げる率が高い。

2. 入場料に対する評価

[質問] 「東京ゲームショウ'96」の入場料についてどう思われますか。



(単位:%)

		標本数 (人)	高い	ふつう	安い	無料に してほしい	不明
東京ゲームショウ '96・全体		3,000	23.1	51.4	10.5	14.6	0.4
男女・ 年齢別	男性	2,369	23.1	50.6	11.3	14.6	0.4
	10~12才	384	15.1	50.8	17.4	15.6	1.0
	13~15才	469	22.2	49.9	13.4	14.1	0.4
	16~18才	490	25.1	50.4	10.4	13.7	0.4
	19~24才	659	25.3	50.1	9.6	15.0	0.0
	25~29才	224	23.2	55.4	6.3	14.7	0.4
	30~39才	143	30.8	48.3	6.3	14.7	0.0
	女性	631	22.8	54.5	7.8	14.6	0.3
	10~12才	68	22.1	52.9	5.9	19.1	0.0
	13~15才	107	22.4	55.1	7.5	15.0	0.0
	16~18才	120	24.2	50.8	10.8	14.2	0.0
	19~24才	167	19.8	61.1	8.4	9.6	1.2
	25~29才	56	21.4	51.8	8.9	17.9	0.0
30~39才	113	27.4	50.4	4.4	17.7	0.0	

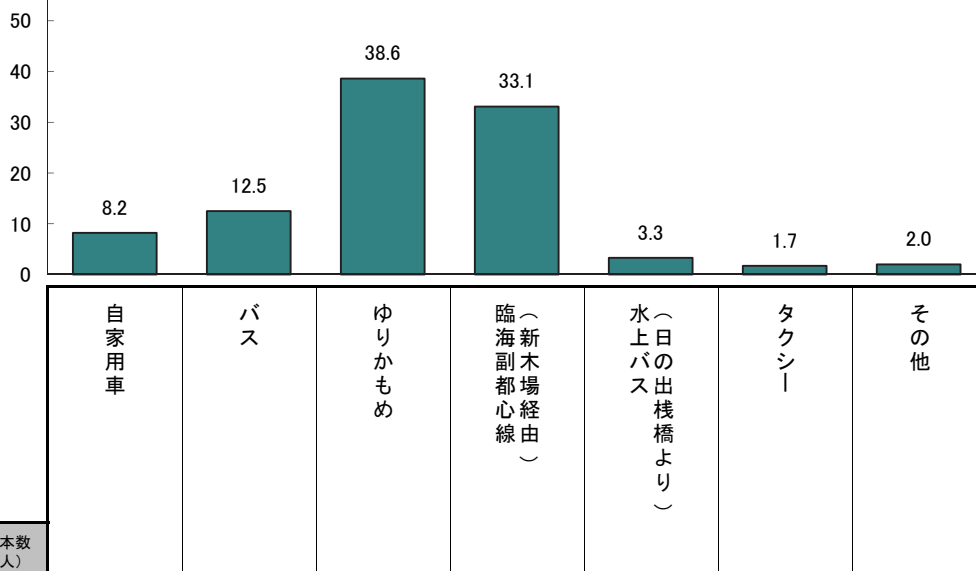
- ・全体の過半数(51.4%)が入場料は「ふつう」と感じている。
- ・男女・年齢別では、16才以上の男性で「高い」という不満が大きい。

3. 会場までのアクセス

[質問] 本日は会場までどうやっていらっしゃいましたか。

東京ゲームショウ'96・全体(N=3,000人)

(単位: %)



		標本数 (人)	自家用車	バス	ゆりかもめ	臨海副都心線 (新木場経由)	水上バス (日の出・棧橋より)	タクシー	その他
東京ゲームショウ'96・全体		3,000	8.2	12.5	38.6	33.1	3.3	1.7	2.0
居住地域別	東京23区	902	8.4	13.7	37.1	30.6	4.1	1.1	4.3
	東京都内 (23区以外)	348	5.7	13.8	36.8	39.1	1.7	1.4	1.1
	神奈川県	541	9.2	11.1	55.1	16.3	5.0	1.8	0.9
	埼玉県	399	7.5	12.3	35.8	38.8	2.8	1.8	0.3
	千葉県	414	10.6	11.1	20.3	51.4	1.2	2.9	1.7
	茨城県	78	6.4	21.8	47.4	20.5	0.0	2.6	0.0
	その他の都道府県	256	7.4	10.2	42.6	32.0	3.5	2.0	0.8

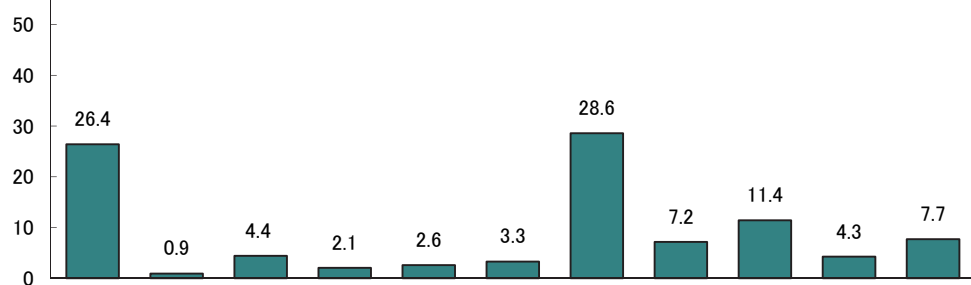
- ・「ゆりかもめ」(38.6%)、「臨海副都心線」(33.1%)といった鉄道網が上位2位を占め、「バス」(12.5%)が続く。「ゆりかもめ」の利用は減っている(前者30.6%→38.2%、後者:37.1%→31.4%)。
- ・「臨海副都心線」は東京都内(23区以外)や千葉県在住者の利用が多く、「ゆりかもめ」は神奈川県在住者の半数以上が利用。

4. 同伴者の有無・タイプ

[質問] 本日、この会場にはどなたと来られましたか。

東京ゲームショウ'96・全体 (N=3,000人)

(単位: %)



	標本数 (人)	1人	2人						3人		4人以上	
			夫婦	兄弟・姉妹	子ども	父親	母親	友人・知人	家族連れ	友人・知人	家族連れ	友人・知人
東京ゲームショウ'96・全体	3,000	26.4	0.9	4.4	2.1	2.6	3.3	28.6	7.2	11.4	4.3	7.7
男性	2,369	30.2	0.5	3.1	1.1	3.0	3.5	28.8	5.9	11.9	3.1	7.8
10~12才	384	4.2	0.0	3.1	0.0	14.3	14.3	14.6	21.4	8.3	10.9	6.0
13~15才	469	19.0	0.0	5.1	0.0	2.6	4.9	35.0	6.0	14.1	2.8	9.0
16~18才	490	32.9	0.2	2.9	0.0	0.6	0.6	33.3	2.0	16.1	0.0	10.8
19~24才	659	42.0	0.3	2.9	0.2	0.0	0.2	33.2	0.3	12.7	0.2	7.6
25~29才	224	52.7	1.3	2.2	0.0	0.0	0.0	29.5	0.9	7.1	0.0	6.3
30~39才	143	37.8	4.9	0.0	17.5	0.0	0.0	9.8	10.5	4.2	11.9	2.1
女性	631	12.2	2.4	9.4	5.7	1.3	2.7	27.7	12.0	9.5	8.7	7.3
10~12才	68	1.5	0.0	5.9	0.0	4.4	11.8	0.0	32.4	5.9	29.4	7.4
13~15才	107	7.5	0.0	6.5	0.0	3.7	5.6	34.6	14.0	14.0	8.4	3.7
16~18才	120	15.0	0.0	11.7	0.0	0.8	1.7	37.5	6.7	15.0	2.5	9.2
19~24才	167	15.6	3.0	16.8	0.0	0.0	0.6	40.1	2.4	12.0	0.0	9.0
25~29才	56	21.4	12.5	5.4	1.8	0.0	0.0	39.3	5.4	1.8	0.0	12.5
30~39才	113	10.6	2.7	2.7	31.0	0.0	0.0	3.5	21.2	1.8	20.4	3.5

- ・「友人・知人」と来た割合が最も高く、「2人」~「4人以上」を合わせると、全体の5割近く(47.7%)を占める。
- ・男性の「19~24才」、「25~29才」は、いずれも1人で来た割合が全体(26.4%)に比べて高い(前者:42.0%、後者:52.7%)

付) 調査票見本

「東京ゲームショウ'96」来場者アンケート - (社)CESA マーケティング委員会 -

質問1 現在持っているゲーム機(ハード)をすべてお教えてください。<いくつでも○印>

- | | | |
|---------------|---------------|---------------|
| 1. ニンテンドウ64 | 7. メガドライブ | 13. セガサターン |
| 2. ゲームボーイ | 8. メガCD | 14. 3DO |
| 3. スーパーゲームボーイ | 9. スーパー32X | 15. PC-FX |
| 4. バーチャルボーイ | 10. ゲームギア | 16. ネオジオ |
| 5. スーパーファミコン | 11. PCエンジン | 17. ネオジオCD |
| 6. ファミコン | 12. プレイステーション | 18. その他〔具体的に〕 |

質問2 今後購入したいと思うゲーム機(ハード)をすべてお教えてください。<いくつでも○印>

- | | | |
|--------------|-------------|--------------|
| 1. ニンテンドウ64 | 4. バーチャルボーイ | 7. M2 |
| 2. プレイステーション | 5. 3DO | 8. その他〔具体的に〕 |
| 3. セガサターン | 6. スーパー32X | |

質問3 1) あなたの好きなゲームのジャンルを1つだけお教えてください。<ひとつだけ○印>

- | | | |
|-------------|-------------|----------------------|
| 1. シミュレーション | 4. 対戦型格闘 | 7. パズル |
| 2. ロールプレイング | 5. シューティング | 8. ボード・テーブル(将棋・麻雀など) |
| 3. アドベンチャー | 6. スポーツ・レース | 9. その他〔具体的に〕 |

2) 今までプレイした中で一番好きなソフトを
ひとつだけ挙げてください。

-----▶

質問4 普段、ソフトを購入する際に、参考にするものをいくつでもお教えてください。<いくつでも○印>

- | | | |
|----------------|--------------|----------------|
| 1. ゲーム・パソコン情報誌 | 4. テレビCM | 7. FAXサービス |
| 2. 一般雑誌の記事 | 5. 友人・知人のすすめ | 8. ショウ・イベントを見て |
| 3. 新聞・雑誌広告 | 6. テレホンサービス | 9. その他〔具体的に〕 |

質問5 1) 普段、ソフトはどちらでお買いになりますか。主な購入先をひとつだけお教えてください。<ひとつだけ○印>

- | | | |
|---------------|------------------|--------------|
| 1. ゲーム専門店(新作) | 4. デパート | 7. レコード店 |
| 2. 中古ソフト専門店 | 5. スーパー | 8. その他〔具体的に〕 |
| 3. おもちゃ屋 | 6. 量販店(家電・カメラなど) | |

2) 購入販売店の名前をご存知なら
お教えてください。

-----▶

質問6 1) 平均すると週に何日くらいゲームをしますか。<ひとつだけ○印>

- | | | |
|-----------|-----------|-----------|
| 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回につきゲームを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。

平日 約 ()分 ・ 休日 約 ()分

3) ゲームセンターには、週に何日くらい行きますか。<ひとつだけ○印>

- | | | | |
|-----------|-----------|-----------|---------|
| 1. ほとんど毎日 | 3. 週に2~3日 | 5. 月に2~3日 | 7. 行かない |
| 2. 週に4~5日 | 4. 週に1日 | 6. 月に1日以下 | |

私どもは(社)CESAマーケティング委員会と申します。私どもでは、これからも皆さんに楽しんでいただけるゲームをと考え、東京ゲームショウの来場者にアンケートをお願いしております。ご記入いただいた結果はすべて統計数字処理をしますので、後々、個人的にご迷惑をおかけすることはございません。どうかご協力のほどお願いいたします。

質問7 1) 昨年1年間に購入したソフトの本数をお教えてください。

ROMカセット・CD-ROMを合計して -----▶ ()本

2) そのうち、新作ソフトと中古ソフトはそれぞれ何本になりますか。

新作 ()本 ・ 中古 ()本

3) クリアしたソフトは主にどうなさっていますか。〈ひとつだけ○印〉

1. 家に保管している 2. 友人にゆずる 3. 中古ソフトショップに売る 4. その他 [具体的に]

4) 現在のソフト全般の値段についてどう思われますか。〈ひとつだけ○印〉

1. 高い 2. 妥当(普通) 3. 安い

質問8 「東京ゲームショウ'96」は何を見てお知りになりましたか。〈いくつでも○印〉

1. テレビ 2. ラジオ 3. 新聞 4. ゲーム情報誌 5. 一般雑誌 6. お店のポスター・チラシを見て 7. 駅でポスターを見て 8. 友人・知人から 9. その他 [具体的に]

質問9 「東京ゲームショウ'96」の入場料についてどう思われますか。〈ひとつだけ○印〉

1. 高い 2. ふつう 3. 安い 4. 無料にしてほしい

質問10 本日は会場までどうやっていらっしゃいましたか。〈ひとつだけ○印〉

1. 自家用車 2. バス 3. ゆりかもめ 4. 臨海副都心線(新木場経由) 5. 水上バス(日の出桟橋より) 6. タクシー 7. その他 [具体的に]

質問11 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) あなたの職業をお教えてください。〈ひとつだけ○印〉

1. 小学生 2. 中学生 3. 高校生 4. 各種専門学校生 5. 大学生・大学院生 6. 会社員 7. 商工・自営 8. 主婦 9. 無職 10. その他 [具体的に]

3) 本日、この会場にはどなたと来られましたか。〈ひとつだけ○印〉

1. 1人
2. 2人: 夫婦、兄弟姉妹、親子、父母親、友人知人
3. 3人: 家族連れ、友人知人
4. 4人以上: 家族連れ、友人知人

3) TVゲーム以外のあなたの趣味をお教えてください。

() () () ()

4) ふだんよく読む新聞・雑誌をお教えてください。

- ゲーム情報誌・パソコン雑誌 () () ()
- 一般雑誌・コミック誌 () () ()
- 閲読新聞
 - 1. 朝日 2. 読売 3. 毎日 4. 産経 5. 日経 6. 地方紙 7. その他

☆最後に、あなたのお名前・ご住所・電話番号をお教えてください。

お名前		電話番号	-
ご住所	(〒 -)		

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。

1. 22日 2. 23日 3. 24日

禁無断転載

東京ゲームショウ'96
来場者調査報告書

発行 平成8年9月13日

発行者

社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会

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