

東京ゲームショウ'97春

来場者調査 報告書

1997年4月18日

CESAマーケティング委員会

目次

■ 調査のデザイン	2
■ 調査結果の要約	2
I. 「東京ゲームショウ'97春」来場者調査・回答者特性	3
1. 男女	3
2. 年齢	3
3. 居住地	4
4. 職業	4
5. 媒体接触状況	5
6. ゲーム以外の趣味	7
II. ゲーム接触状況	8
1. 所有ゲーム機	8
2. 購入希望のハード機	10
3. 好きなゲームのジャンル	11
4. 一番好きなソフト	12
5. ソフト購入時の参考媒体	14
6. ソフトの購入先	15
III. ゲーム接触頻度	16
1. 1週間のゲームプレイ日数	16
2. ゲーム接触時間	17
3. 1週間にゲームセンターに行く回数	18
IV. ソフト保有状況	19
1. 年間ソフト購入本数	19
2. クリアして使わなくなったソフトの処理状況	20
3. ソフトの値段に対する評価	21
V. 「東京ゲームショウ'97春」来場状況	22
1. 認知媒体	22
2. 入場料に対する評価	23
3. 会場までのアクセス	24
4. 「東京ゲームショウ'96」来場の有無	25
5. 「東京ゲームショウ'97秋」の来場意向	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'97春」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'97春」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'97春」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を通行人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** : 1997年4月5日(土)～4月6日(日) [10:00～17:00]
※4月4日(金)の特別招待日は調査日時から外してある。

6 来場・回収状況 :

	【参考】総来場者数	回収標本数	有効標本数
4月5日(土)	48,365 人	1,488 S	1,479 S
4月6日(日)	53,604 人	1,450 S	1,444 S
合計	101,969 人	2,938 S	2,923 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

■ 調査結果の要約

1 東京ゲームショウ来場者特性

- 来場者全体の**7割近く**が学生(小学生～大学・大学院生)。前回に比べて、高校生と小学生の比率が増加。
- 約4割**が前回の「東京ゲームショウ'96」にも来場。次回の来場意向は9割以上(「ぜひ来たい」+「来ても良い」)が肯定的。
- 「ほとんど毎日」ゲームをする人が**4割**を超え、平均週間接触日数は**4.7日**、週間延べプレイ時間は**546.6分(約9時間)**。
- 平日のゲーム接触時間は**平均101.6分**、休日が**平均170.7分**。いずれも前回の数値を上回っている。
- アーケードゲーム利用頻度は前回に比べ微増(「週に1度以上行く」人が41.6%→43.0%)。

2 ハードに対する態度

- プレイステーション所有率が大幅にアップ(51.4%→72.8%)。セガサターンがそれに追随(44.8%→57.8%)
ニンテンドウ64は約3ポイントアップにとどまる(13.9%→16.3%)。
- 購入希望のトップは前回に引き続きニンテンドウ64だが、その割合は減少(44.9%→35.6%)

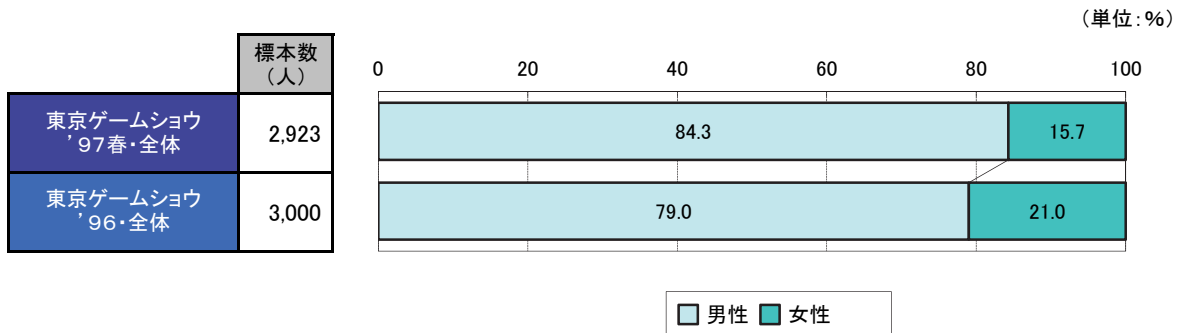
3 ソフトに対する態度

- 好きなジャンルのトップ3は、前回と同じく「ロールプレイング」「シミュレーション」「対戦型格闘」。
- 一番好きなソフトのトップは前回に引き続き「**ファイナルファンタジー(シリーズ)**」。支持率は9.7%から20.6%に大幅アップ。
- 年間ソフト購入本数は**12.2本**、うち新作ソフトは**8.7本**。
- 6割以上**がゲーム専門店(新作)で購入。中古ソフト専門店は、男性より女性の利用する割合が高い。
- 全体の**5割近く**がソフト全般の値段は「妥当」と感じている。

I. 「東京ゲームショウ'97春」来場者調査・回答者特性

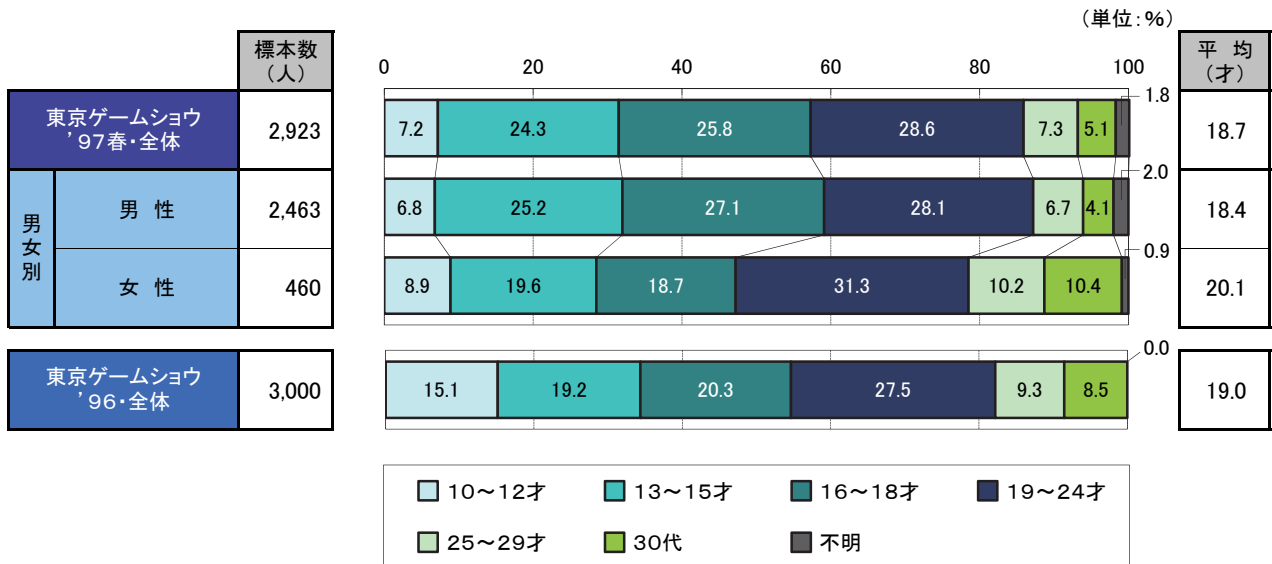
1. 男女

[質問] あなたの性別・年齢をお教えてください。



2. 年齢

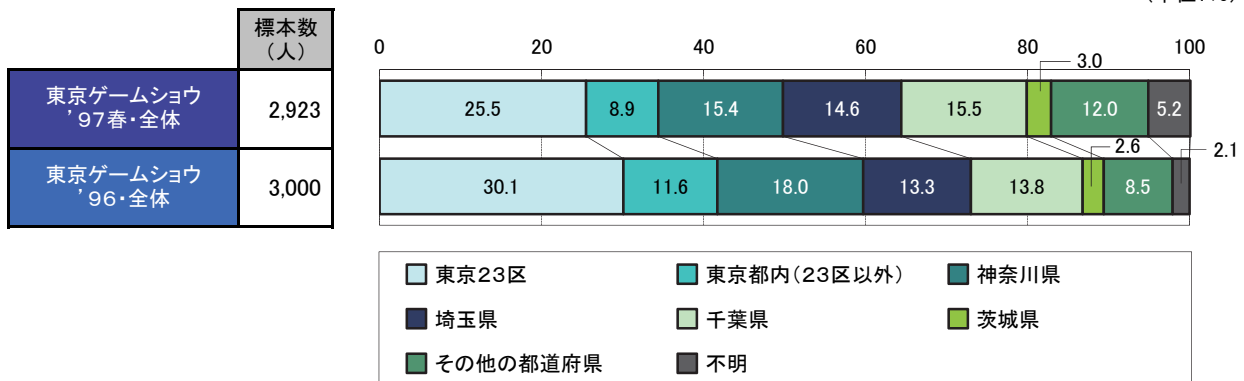
[質問] あなたの性別・年齢をお教えてください。



・全体の8割以上(84.3%)が男性で、前回に比べて若干その比率が高くなっている(前回79.0%)。年代別では、昨年に引き続き「19~24才」が28.6%と最も高い。

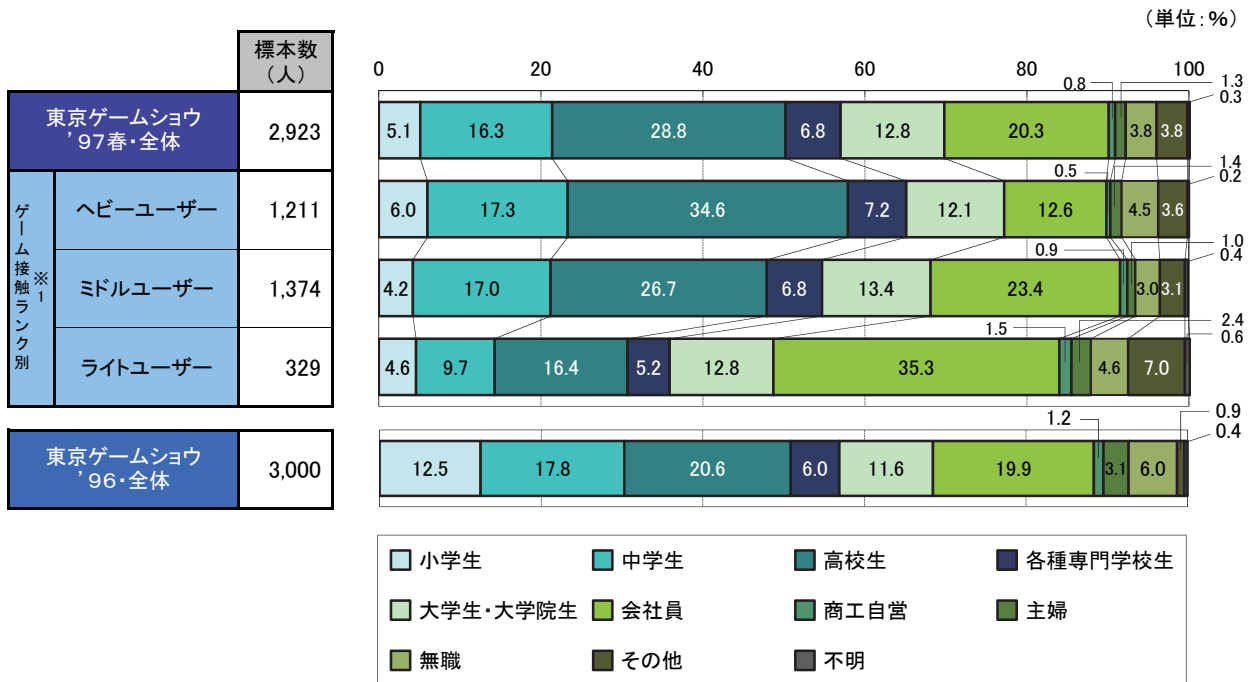
3. 居住地

[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

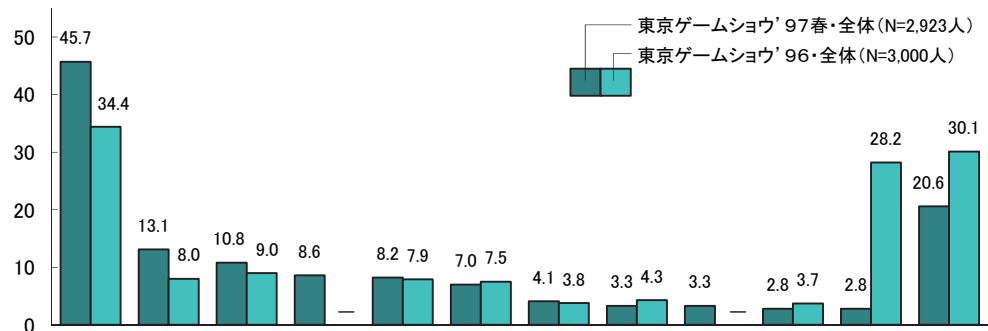
職業別にみると、小学生から大学生まで含めた「学生」が全体の7割近く(69.8%)を占めている。ゲーム接触ランク別にみた職業では、ヘビーユーザー・ミドルユーザーともに高校生がトップなのに対し、ライトユーザーでは会社員が最も高い(35.3%)。

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)

(単位: %)

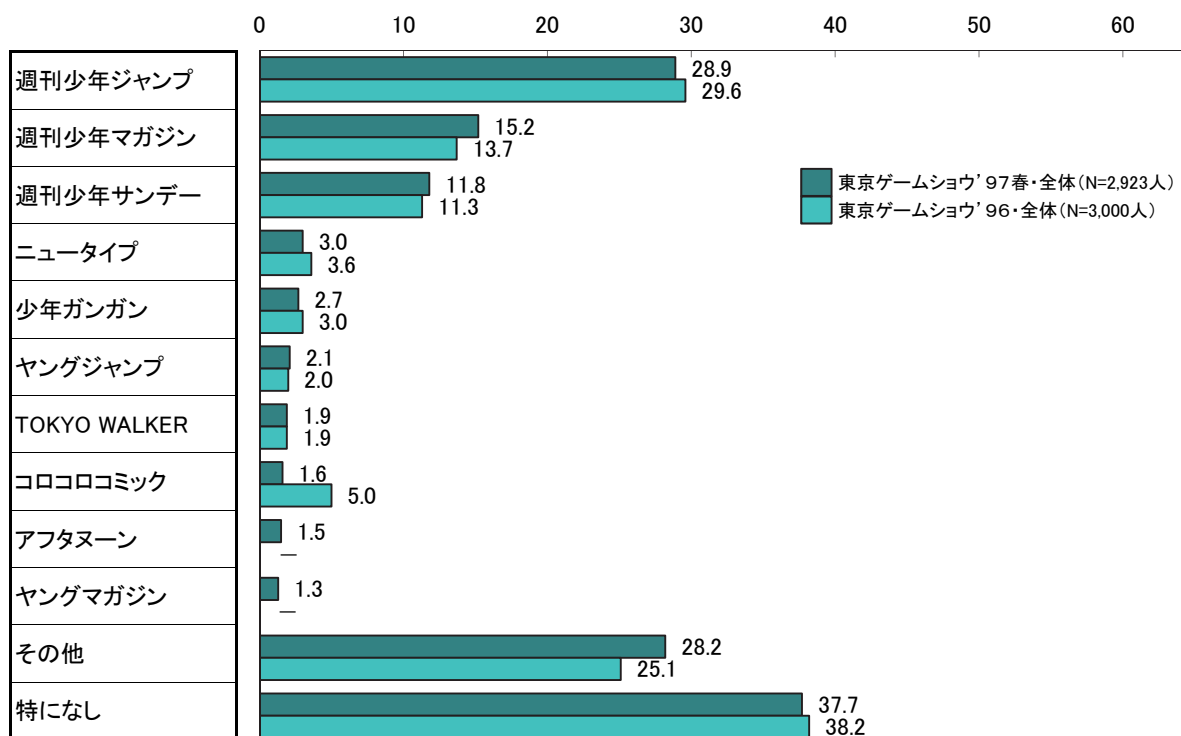


		標本数 (人)	週刊ファミ通	電撃プレイステーション	ゲームスト	ゲームウォーカー	サターンマガジン	サターンファン	電撃王	メガマガジン	ザ・プレイステーション	ログイン	その他	特になし	
東京ゲームショウ'97春・全体		2,923	45.7	13.1	10.8	8.6	8.2	7.0	4.1	3.3	3.3	2.8	2.8	20.6	
男女・年齢別	男性	2,463	49.0	13.6	10.7	9.9	8.9	7.6	4.7	3.6	3.2	2.3	3.2	21.1	
	10~12才	168	39.3	2.4	3.0	4.2	3.0	0.0	0.6	1.2	3.0	8.3	0.0	13.1	
	13~15才	620	51.3	12.7	8.2	9.5	7.6	6.5	2.7	3.2	3.7	4.7	1.0	18.4	
	16~18才	668	52.1	18.4	14.1	8.4	8.1	10.9	7.2	5.2	3.6	0.4	4.8	22.0	
	19~24才	692	52.9	14.5	12.1	12.4	11.0	8.7	4.9	3.2	2.6	1.3	4.9	25.3	
	25~29才	165	38.2	10.9	12.7	10.3	15.2	3.6	8.5	3.6	4.2	0.0	2.4	24.2	
	30~39才	101	25.7	6.9	5.9	7.9	7.9	2.0	1.0	1.0	2.0	1.0	2.0	14.9	
	女性	460	27.8	10.4	11.3	8.3	4.1	3.7	1.1	1.7	3.5	5.4	0.4	17.6	
	10~12才	41	17.1	2.4	0.0	2.4	2.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	7.3	0.0	7.3
	13~15才	90	28.9	14.4	5.6	11.1	5.6	6.7	1.1	2.2	4.4	7.8	1.1	22.2	
	16~18才	86	33.7	16.3	15.1	5.8	3.5	8.1	2.3	2.3	0.0	9.3	0.0	12.8	
	19~24才	144	31.9	11.8	20.1	12.5	4.9	2.1	1.4	2.1	4.2	2.8	0.7	20.1	
25~29才	47	14.9	4.3	6.4	2.1	4.3	2.1	0.0	2.1	6.4	2.1	0.0	25.5		
30~39才	48	25.0	2.1	4.2	6.3	2.1	0.0	0.0	0.0	6.3	4.2	0.0	12.5		
保有ハード別	ニンテンドウ64	476	54.0	9.2	7.4	9.5	5.7	4.0	3.4	2.3	2.5	4.4	2.7	22.1	
	プレイステーション	2,129	51.3	16.9	9.9	9.3	6.2	5.5	4.7	4.5	4.4	3.0	2.7	21.2	
	セガサターン	1,690	51.5	12.9	12.2	11.1	13.6	11.7	5.1	2.8	2.4	1.7	3.6	22.2	
	スーパーファミコン	2,473	47.8	13.5	11.2	9.7	7.5	7.0	4.5	3.2	3.6	3.0	2.6	20.3	

・前回に引き続き、最もよく読まれているゲーム情報誌は、「週刊ファミ通」(45.7%)で、2位以下に大差をつけている。
 ・前回の圏外から今回トップ10に浮上しているのが「ゲームウォーカー」(9.6%)と「ザ・プレイステーション」(3.3%)

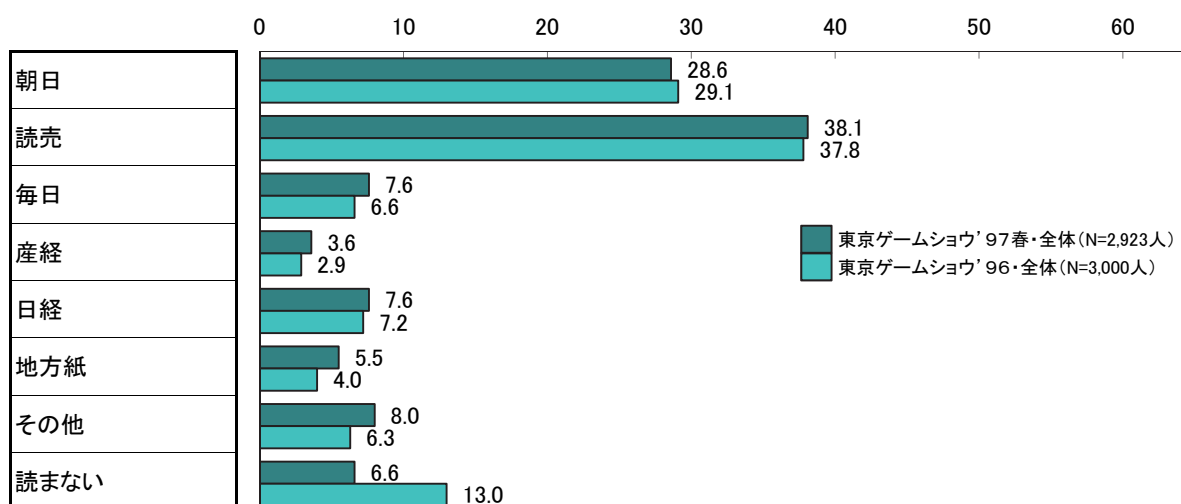
(2) 一般雑誌・コミック誌(トップ10)

(単位: %)



(3) 閲読新聞

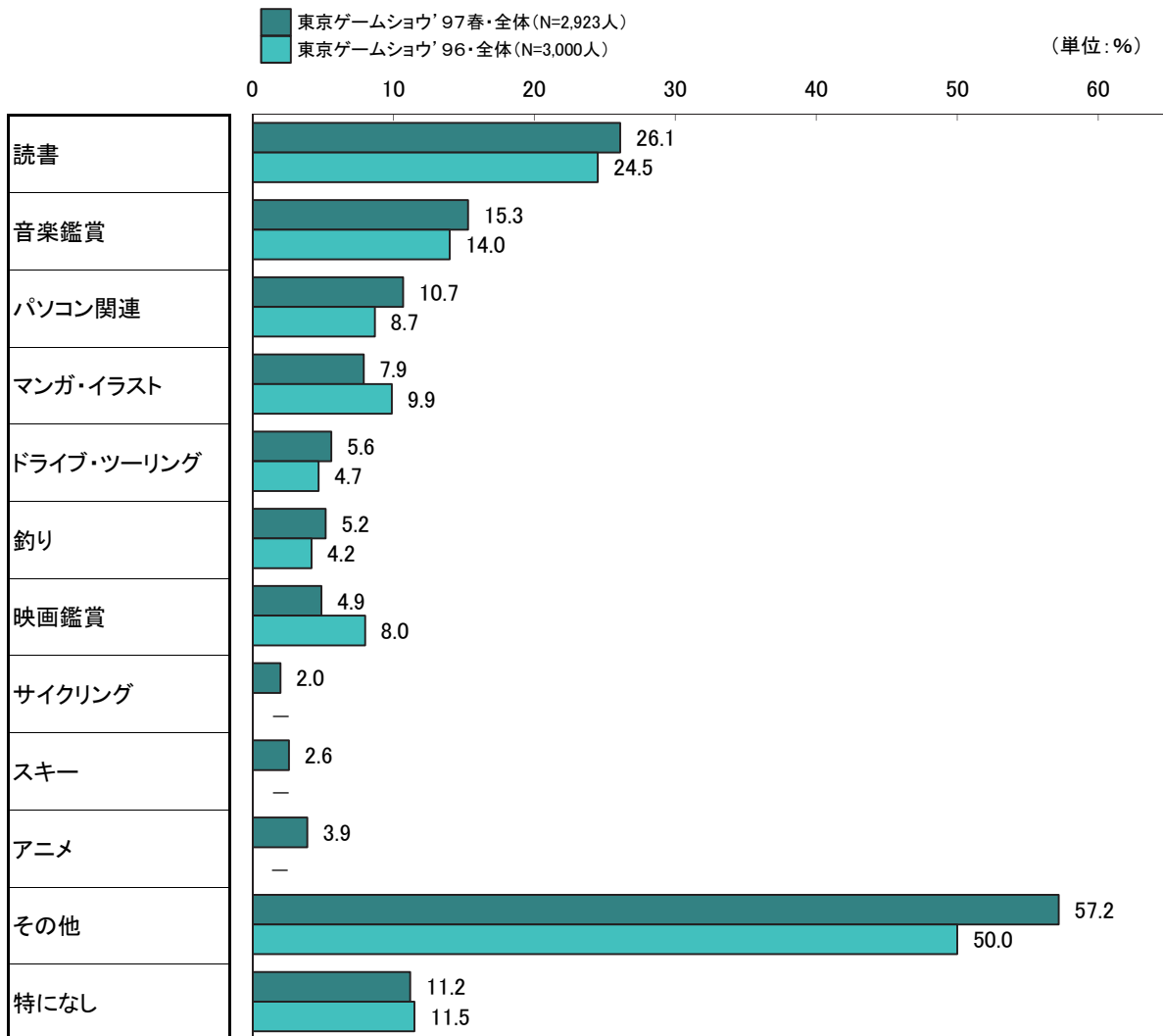
(単位: %)



・一般雑誌のトップ3は、前回と同じくコミック週刊誌がトップ3を占めており、新聞では、読売(38.1%)、朝日(28.6%)の順に閲読率が高い。

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。

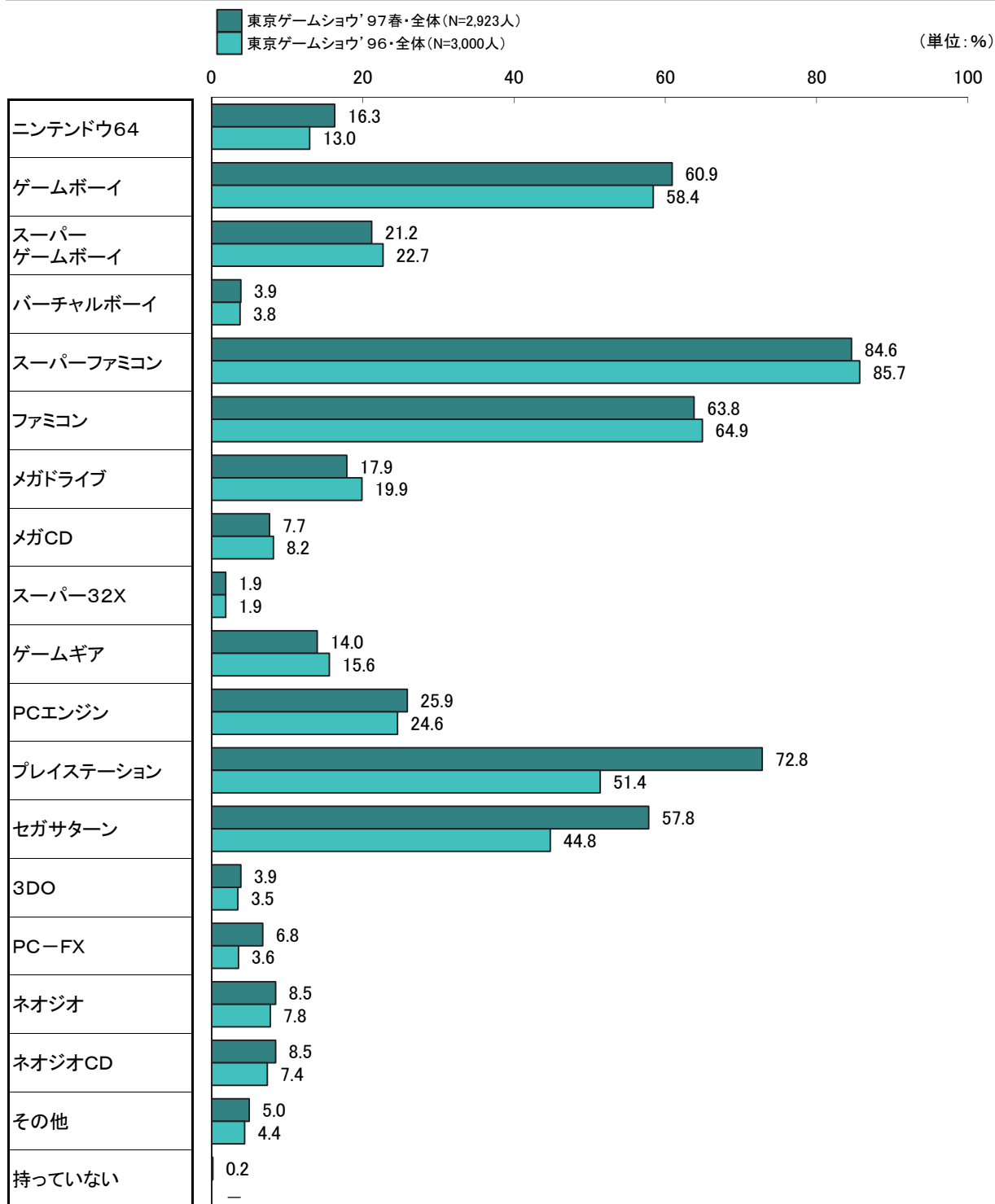


・ゲーム以外の趣味をみると、「読書」(26.1%)、「音楽」(15.3%)の1位・2位は前回と変わらず、「パソコン関連」が前回の8.7%から今回10.7%と高くなっている。
前回のトップ10圏外から今回上位に入っているのが、「アニメ」(3.9%)と「スキー」(2.6%)である。

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)をすべて教えてください。



・「スーパーファミコン」の所有率は全体で84.6%にのぼり最も高い。
 次いで「プレイステーション」(72.8%)、「ファミコン」(63.8%)の順。
 ・前回と比べて所有率アップのベスト3は、「プレイステーション」(51.4%→72.8%)、
 「セガサターン」(44.8%→57.8%)、「ニンテンドウ64」(13.0%→16.3%)。

(男女・年齢別)

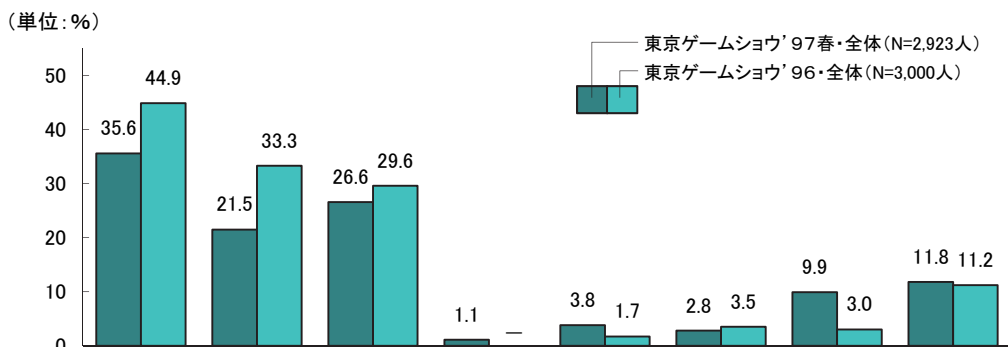
(単位:%)

	東京 97春・全体 ゲーム シヨウ	男女・年齢別													
		男性							女性						
		10才	13才	16才	19才	25才	30才	10才	13才	16才	19才	25才	30才		
標本数(人)	2,923	2,463	168	620	668	692	165	101	460	41	90	86	144	47	48
ニンテンドウ64	16.3	16.8	29.8	16.1	14.1	16.9	14.5	20.8	13.7	29.3	14.4	10.5	5.6	6.4	37.5
ゲームボーイ	60.9	61.3	83.9	77.3	66.0	46.8	34.5	46.5	58.5	70.7	74.4	61.5	44.4	38.3	77.1
スーパー ゲームボーイ	21.2	21.9	42.3	29.8	18.4	15.0	14.5	20.8	17.8	34.1	30.0	14.0	9.0	12.8	20.8
バーチャルボーイ	3.9	4.1	12.5	3.7	2.4	3.9	3.6	5.9	2.6	9.8	2.2	0.0	0.7	2.1	8.3
スーパーファミコン	84.6	84.0	91.1	90.0	85.6	80.8	70.9	72.3	87.6	92.7	90.0	87.2	87.5	80.9	87.5
ファミコン	63.8	63.8	70.2	75.3	67.5	55.8	43.0	52.5	63.9	65.9	73.3	72.1	60.4	42.6	64.6
メガドライブ	17.9	19.0	13.7	13.4	14.4	26.2	32.1	17.8	11.7	4.9	10.0	15.1	12.5	17.0	8.3
メガCD	7.7	8.4	1.8	3.2	4.0	14.9	21.8	9.9	3.9	2.4	1.1	5.8	4.9	6.4	2.1
スーパー32X	1.9	2.2	1.2	0.8	0.6	3.6	7.3	3.0	0.4	0.0	1.1	0.0	0.7	0.0	0.0
ゲームギア	14.0	14.4	14.3	18.4	15.1	10.7	13.3	8.9	12.2	9.8	15.6	14.0	11.1	10.6	10.4
PCエンジン	25.9	27.9	8.3	17.6	25.4	41.5	41.2	23.8	15.2	4.9	10.0	16.3	20.1	19.1	14.6
プレイステーション	72.8	73.7	66.1	74.5	74.3	73.6	79.4	66.3	68.0	41.5	63.3	76.7	73.6	70.2	66.7
セガサターン	57.8	60.5	30.4	48.4	65.1	73.0	70.3	46.5	43.7	29.3	32.2	46.5	52.1	44.7	47.9
3DO	3.9	4.3	3.0	2.1	2.2	7.5	8.5	4.0	1.5	2.4	0.0	2.3	2.1	0.0	2.1
PC-FX	6.8	7.0	0.0	2.3	5.2	11.6	17.0	6.9	6.1	0.0	2.2	8.1	8.3	10.6	4.2
ネオジオ	8.5	9.1	1.8	4.8	9.3	13.4	13.9	5.9	5.0	0.0	1.1	2.3	11.1	4.3	4.2
ネオジオCD	8.5	8.9	4.8	8.5	9.9	9.7	10.3	5.9	6.1	7.3	3.3	8.1	7.6	4.3	2.1
その他	5.0	5.2	0.6	2.6	5.2	7.7	7.9	5.9	3.9	0.0	4.4	4.7	4.2	8.5	0.0
持っていない	0.2	0.2	0.6	0.0	0.0	0.1	0.0	2.0	0.7	2.4	0.0	0.0	0.7	0.0	2.1

・年齢別にみると、「プレイステーション」が10～20代にかけて、ほぼ同じ割合で所有しているのに対し、「セガサターン」では20代の所有率が高い。
 ・「ニンテンドウ64」は低年齢層の子ども(小学生)とその親にあたる30代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。



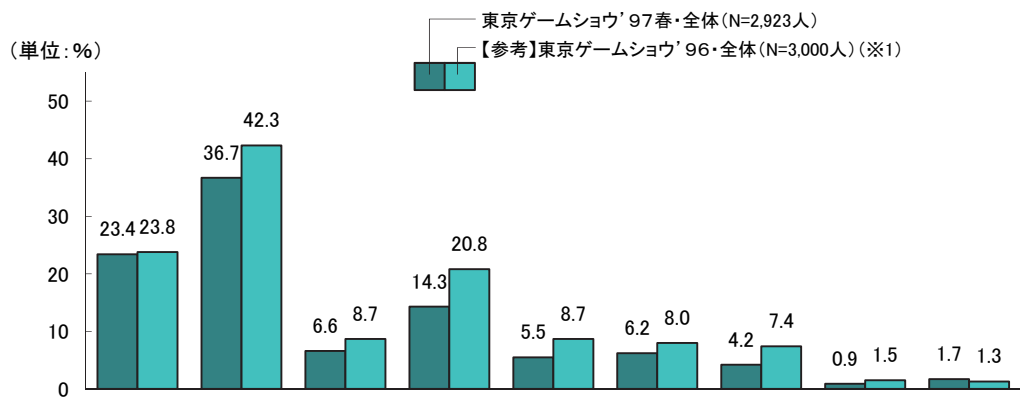
		標本数 (人)	ニンテンドウ64	プレイステーション	セガサターン	スーパーファミコン	スーパー32X	PC FFX	その他	特になし
東京ゲームショウ'97春・全体		2,923	35.6	21.5	26.6	1.1	3.8	2.8	9.9	11.8
男女・年齢別	男性	2,463	35.8	20.7	24.6	0.9	4.0	2.9	10.3	12.4
	10~12才	168	37.5	29.8	36.3	1.8	8.9	0.0	1.8	9.5
	13~15才	620	36.6	21.6	34.0	0.6	3.9	1.1	8.2	8.7
	16~18才	668	37.7	20.1	24.7	0.6	3.7	4.3	12.0	10.2
	19~24才	692	34.1	19.7	16.2	1.6	2.7	3.5	12.7	17.8
	25~29才	165	37.0	15.2	18.8	0.0	3.0	3.6	12.7	15.2
	30~39才	101	28.7	24.8	19.8	1.0	8.9	2.0	5.0	14.9
	女性	460	34.3	25.7	37.0	1.7	3.0	2.2	7.6	8.7
	10~12才	41	43.9	34.1	34.1	2.4	9.8	0.0	2.4	7.3
	13~15才	90	30.0	31.1	48.9	2.2	5.6	4.4	6.7	2.2
16~18才	86	32.6	18.6	44.2	2.3	0.0	3.5	9.3	9.3	
19~24才	144	36.1	24.3	34.0	2.1	0.0	2.1	11.8	7.6	
25~29才	47	34.0	21.3	29.8	0.0	0.0	0.0	2.1	19.1	
30~39才	48	35.4	29.9	22.9	0.0	8.3	0.0	4.2	10.4	
保有ハード別	ニンテンドウ64	476	0.0	18.1	20.0	1.7	12.2	2.9	18.3	34.2
	プレイステーション	2,129	41.2	0.0	28.7	0.8	4.2	3.4	11.4	14.8
	セガサターン	1,690	40.7	22.1	0.0	0.8	4.9	3.9	13.4	16.3
	スーパーファミコン	2,473	37.5	20.6	26.9	0.0	4.0	2.9	9.9	12.1

・購入希望ハード機のトップ3は、「ニンテンドウ64」(35.6%)、「セガサターン」(26.6%)、「プレイステーション」(21.5%)の順で、前回と比べると「セガサターン」と「プレイステーション」の順位が入れ替わっている。

・前回と同じく、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。

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。



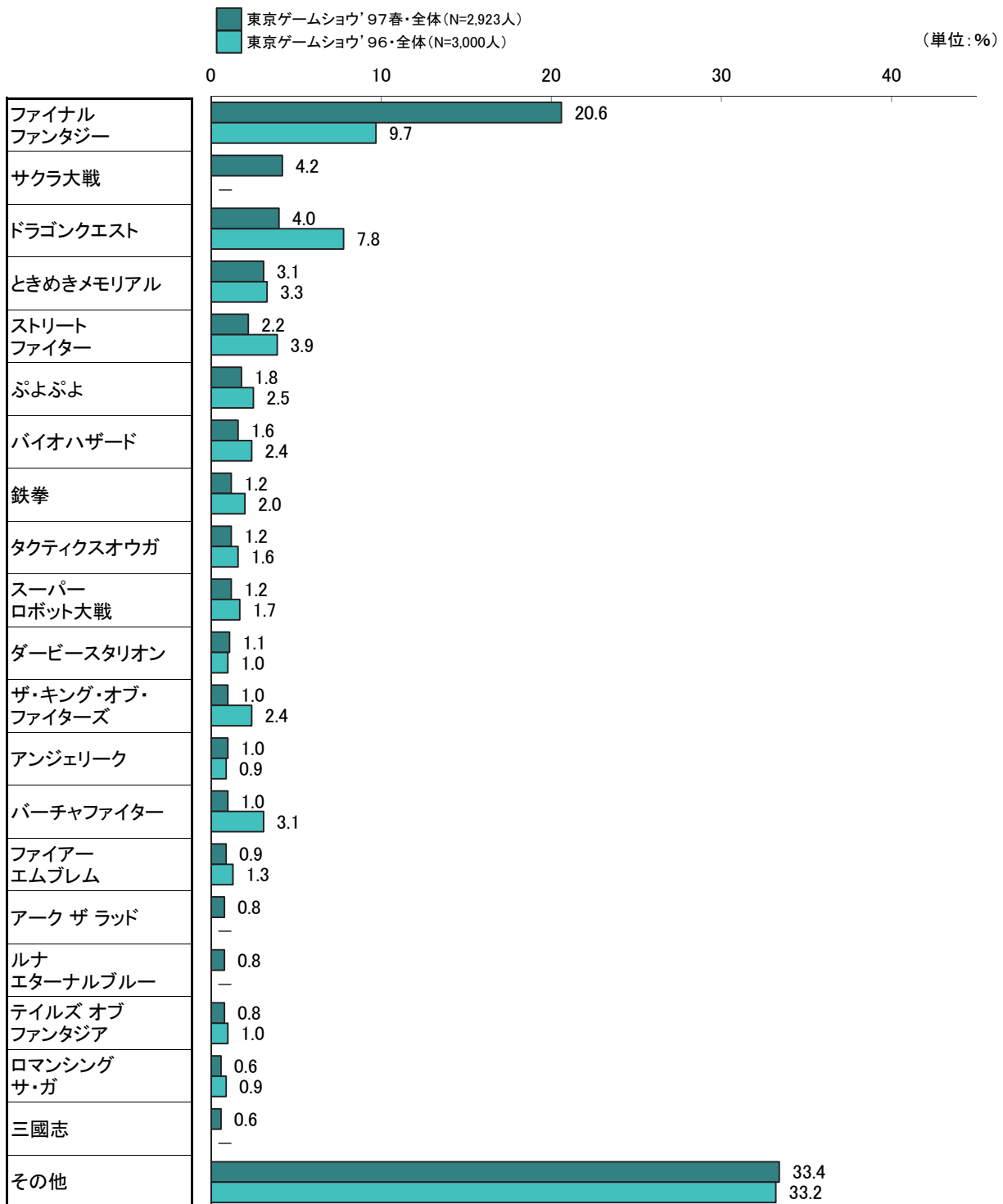
		標本数 (人)	シミュレーション	ロールプレイング	アドベンチャー	対戦型格闘	シューティング	スポーツ・レース	パズル	ボード・将棋・麻雀など	その他
東京ゲームショウ'97春・全体		2,923	23.4	36.7	6.6	14.3	5.5	6.2	4.2	0.9	1.7
男女・年齢別	男性	2,463	24.8	35.4	5.9	15.5	6.0	6.7	2.4	0.9	1.9
	10~12才	168	8.3	44.6	6.0	16.1	8.9	10.1	2.4	0.6	1.8
	13~15才	620	21.9	43.2	3.9	17.7	2.9	6.8	2.1	0.3	0.5
	16~18才	668	27.1	33.5	6.1	18.0	4.5	5.1	2.1	0.6	2.7
	19~24才	692	28.8	30.9	6.8	12.3	9.0	6.6	2.5	0.7	2.2
	25~29才	165	20.6	30.9	9.1	13.9	9.7	7.3	3.0	2.4	2.4
	30~39才	101	31.7	29.7	5.0	8.9	5.0	10.9	3.0	4.0	1.0
	女性	460	15.7	43.5	10.0	7.8	3.0	3.7	13.9	1.1	0.4
	10~12才	41	9.8	31.7	19.5	0.0	0.0	12.2	19.5	2.4	2.4
	13~15才	90	11.1	50.0	13.3	8.9	2.2	2.2	12.2	0.0	0.0
	16~18才	86	16.3	52.3	5.8	9.3	1.2	2.3	9.3	1.2	1.2
	19~24才	144	18.1	45.1	7.6	7.6	2.8	2.8	15.3	0.0	0.0
25~29才	47	19.1	40.4	8.5	8.5	2.1	4.3	14.9	0.0	0.0	
30~39才	48	18.8	22.9	12.5	10.4	10.4	4.2	14.6	6.3	0.0	

※1) 前回「東京ゲームショウ'96」では、本設問は複数回答であった。

・好きなゲームジャンルのトップ3は、「ロールプレイング」(36.7%)、「シミュレーション」(23.4%)、「対戦型格闘」(14.3%)の順。
 ・「ロールプレイング」は、男性で10代前半の支持が高く、女性では10代後半から支持されている。
 一方、「シミュレーション」は、男女ともに10代後半以降の高年齢層に好まれている。
 ・男女別で顕著な差が出ているのが「パズル」と「対戦型格闘」。前者は女性の支持が圧倒的で(男性2.4%、女性13.9%)、後者は逆に男性に好まれている(男性15.5%、女性7.8%)。

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。



・「ファイナルファンタジーVII」人気の影響もあり、「ファイナルファンタジー(シリーズ)」が前回の8.0%から20.6%にポイントアップし、2位以下を大きく引き離している。以下、「サクラ大戦」(4.2%)、「ドラゴンクエスト(シリーズ)」(4.0%)、「ときめきメモリアル」(3.1%)と続く。

(男女・年齢別)

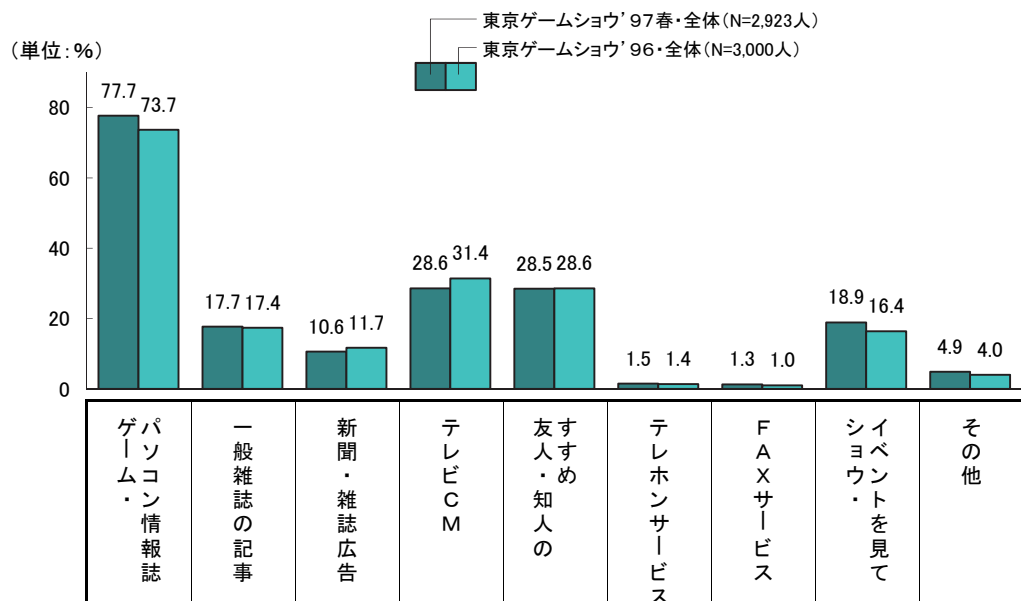
(単位:%)

	東京 ゲーム シヨウ ウ	男女・年齢別													
		男性							女性						
		10 才	13 才	16 才	19 才	25 才	30 才	10 才	13 才	16 才	19 才	25 才	30 才		
標本数(人)	2,923	2,463	168	620	668	692	165	101	460	41	90	86	144	47	48
ファイナルファンタジー	20.6	20.2	25.0	26.8	20.5	15.2	17.6	12.9	22.8	12.2	30.0	23.3	25.0	23.4	10.4
サクラ大戦	4.2	4.5	0.0	4.2	5.7	4.0	6.1	2.0	2.6	2.4	3.3	1.2	3.5	2.1	2.1
ドラゴンクエスト	4.0	4.1	5.4	4.5	3.0	4.6	2.4	6.9	3.9	0.0	5.6	2.3	4.9	2.1	6.3
ときめきメモリアル	3.1	3.3	0.0	3.2	3.4	3.5	4.2	4.0	2.0	0.0	4.4	0.0	3.5	0.0	0.0
ストリートファイター	2.2	2.5	6.0	3.2	2.4	1.4	2.4	1.0	0.4	0.0	1.1	0.0	0.7	0.0	0.0
ぷよぷよ	1.8	1.1	0.0	1.3	1.5	0.4	1.2	3.0	5.9	17.1	4.4	2.3	4.2	6.4	10.4
バイオハザード	1.6	1.7	0.0	2.3	2.7	0.9	1.8	0.0	0.9	0.0	0.0	0.0	0.7	4.3	2.1
鉄拳	1.2	1.4	1.8	0.5	1.0	2.2	3.0	0.0	0.4	0.0	0.0	1.2	0.7	0.0	0.0
タクティクスオウガ	1.2	1.2	0.6	2.1	1.0	1.2	0.0	0.0	1.1	0.0	0.0	1.2	2.1	2.1	0.0
スーパーロボット大戦	1.2	1.4	0.6	1.8	1.6	1.0	1.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
ダービースタリオン	1.1	1.2	1.8	1.6	0.7	1.2	0.6	2.0	0.4	0.0	0.0	0.0	0.7	0.0	2.1
ザ・キング・オブ・ファイターズ	1.0	1.0	0.6	1.6	1.0	0.7	0.0	2.0	1.1	0.0	1.1	1.2	1.4	0.0	2.1
アンジェリーク	1.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.1	0.0	0.0	6.1	0.0	2.2	15.1	4.9	10.6	2.1
バーチャファイター	1.0	1.1	0.6	1.1	0.9	1.2	2.4	1.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
ファイアーエムブレム	0.9	0.9	0.0	0.6	1.2	1.3	0.0	0.0	1.1	0.0	1.1	1.2	0.7	2.1	2.1
アークザラッド	0.8	0.7	0.6	0.6	1.0	0.1	1.2	1.0	1.1	2.4	1.1	0.0	2.1	0.0	0.0
ルナエターナルブルー	0.8	0.8	0.0	0.5	0.9	1.3	1.2	0.0	0.4	0.0	1.1	1.2	0.0	0.0	0.0
テイルズ オブ ファンタジア	0.8	0.8	1.2	0.6	1.0	0.9	0.6	0.0	0.4	0.0	1.1	1.2	0.0	0.0	0.0
ロマンシング サ・ガ	0.6	0.6	0.0	0.8	0.3	0.9	1.2	0.0	0.7	2.4	0.0	0.0	0.7	0.0	2.1
三國志	0.6	0.7	0.0	0.6	0.7	0.6	1.8	1.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
その他	33.4	33.6	32.1	28.7	35.0	38.7	31.5	26.7	32.6	39.0	33.3	33.7	31.3	29.8	33.3

・ゲームジャンルの項でも述べたように、パズルゲームの「ぷよぷよ(シリーズ)」は女性の支持が高く、「鉄拳(シリーズ)」「ストリートファイター(シリーズ)」などの格闘技系は男性に好まれている。

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。



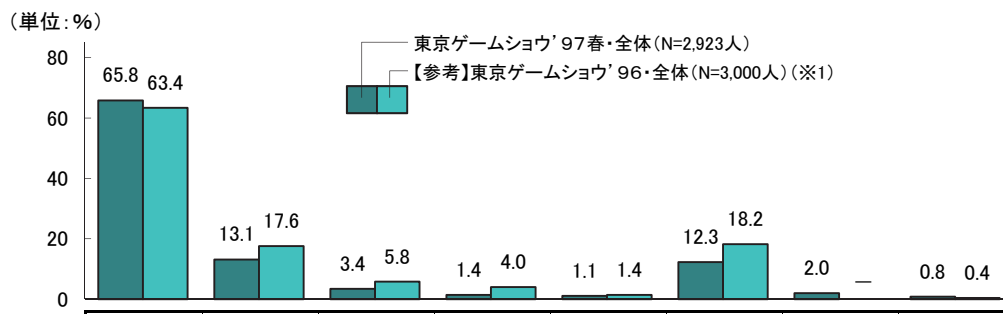
		標本数 (人)	ゲーム・パソコン情報誌	一般雑誌の記事	新聞・雑誌広告	テレビCM	友人・知人のすすめ	テレホンサービス	FAXサービス	シヨウトを見て	その他
東京ゲームショウ'97春・全体		2,923	77.7	17.7	10.6	28.6	28.5	1.5	1.3	18.9	4.9
男女・年齢別	男性	2,463	79.7	17.8	9.4	26.3	26.2	1.3	1.1	18.8	4.9
	10~12才	168	53.6	25.0	17.9	46.4	28.6	2.4	0.6	15.5	0.0
	13~15才	620	74.4	23.9	11.0	35.2	30.6	1.8	0.8	15.0	3.1
	16~18才	668	81.6	18.0	10.2	24.9	28.7	1.0	1.2	18.4	5.4
	19~24才	692	87.6	12.6	6.4	19.2	21.8	1.2	1.2	21.4	7.2
	25~29才	165	87.9	9.1	6.1	13.9	19.4	0.0	1.8	24.2	3.6
	30~39才	101	73.3	17.8	7.9	21.8	24.8	3.0	1.0	24.8	7.9
	女性	460	66.7	17.4	17.2	42.8	40.9	2.2	2.4	19.3	5.0
	10~12才	41	31.7	14.6	24.4	63.4	34.1	0.0	0.0	12.2	0.0
	13~15才	90	63.3	21.1	28.9	51.1	37.8	1.1	4.4	16.7	5.6
保有ハード別	ニンテンドウ64	476	74.2	21.8	14.5	34.0	26.3	1.9	1.9	19.7	3.8
	プレイステーション	2,129	80.4	17.1	9.9	28.2	27.4	1.1	0.8	18.8	4.4
	セガサターン	1,690	82.8	17.3	9.1	25.3	26.6	1.5	1.8	21.5	5.0
	スーパーファミコン	2,473	77.9	18.2	11.0	30.2	29.2	1.2	1.3	19.2	4.7

※1) 前回「東京ゲームショウ'96」では、本設問は複数回答であった。

・「ゲーム・パソコン情報誌」が77.7%と最も高く、次いで「テレビCM」(28.9%)、「友人・知人のすすめ」(28.5%)と続いており、前回のトップ3と変わらない。
 他の媒体も、前回とほぼ同じ割合で推移している。
 ・「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。
 また、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」で、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、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。



		標本数 (人)	ゲ ー ム 専 門 店 (新 作)	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)	コ ン ビ ニ エ ン ス	そ の 他
東京ゲームショウ '97春・全体		2,923	65.8	13.1	3.4	1.4	1.1	12.3	2.0	0.8
男女・ 年齢別	男 性	2,463	68.4	11.5	3.2	1.1	0.8	12.3	1.8	0.8
	10~12才	168	63.7	8.9	10.7	6.0	1.2	4.8	3.6	0.6
	13~15才	620	70.5	12.9	3.2	1.0	0.6	8.2	2.7	0.6
	16~18才	668	70.7	12.3	3.0	0.9	0.6	10.6	1.5	0.4
	19~24才	692	66.5	11.4	1.7	0.3	0.7	16.8	0.9	1.4
	25~29才	165	64.8	7.9	3.0	0.0	1.8	21.8	0.6	0.0
	30~39才	101	60.4	11.9	3.0	2.0	1.0	17.8	4.0	0.0
	女 性	460	52.0	21.7	4.1	3.3	2.4	12.2	3.3	0.7
	10~12才	41	46.3	17.1	14.6	7.3	2.4	4.9	4.9	0.0
	13~15才	90	46.7	20.0	5.6	5.6	1.1	13.3	6.7	1.1
16~18才	86	61.6	20.9	2.3	1.2	2.3	9.3	2.3	0.0	
19~24才	144	47.2	27.8	0.7	2.8	1.4	17.4	2.1	0.7	
25~29才	47	57.4	23.4	6.4	2.1	0.0	8.5	0.0	0.0	
30~39才	48	60.4	10.4	4.2	2.1	8.3	8.3	4.2	2.1	
保有ハ ード別	ニンテンドウ64	476	66.8	11.8	5.5	1.9	1.5	10.1	2.3	0.2
	プレイステーション	2,129	68.9	11.0	2.7	0.8	0.8	12.4	2.6	0.8
	セガサターン	1,690	69.5	12.3	2.5	0.5	0.7	12.6	1.2	0.7
	スーパーファミコン	2,473	66.5	13.1	3.5	1.4	1.1	11.8	1.9	0.6

※1) 前回「東京ゲームショウ'96」では、本設問は複数回答であった。

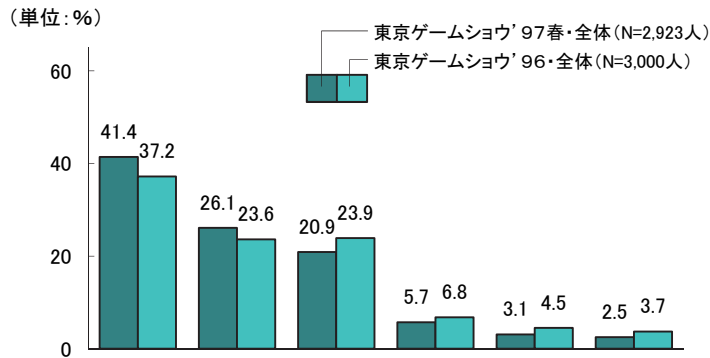
- ・ソフト購入先のトップ3は、「ゲーム専門店」(65.8%)が圧倒的に高く、次いで「中古ソフト専門店」(13.1%)、「量販店」(12.3%)の順。「中古ソフト専門店」は男性より女性の購入率が高い。
- ・新たな流通として注目されている「コンビニエンスストア」は、現在のところ2.0%と少数にとどまっている。
- ・具体的に挙げた店名のトップ10は以下の通り。

順位	店名	サンプル数	前回順位	順位	店名	サンプル数	前回順位
1	ソフマップ	151 S	2	6	TVパニック	47 S	8
2	ヨドバシカメラ	121 S	1	7	ビックカメラ	26 S	5
3	カメレオンクラブ	79 S	3	8	おかじま電器	25 S	7
4	桃太郎	55 S	6	9	ブルーroot	24 S	9
5	トップボーイ	48 S	4	10	わんぱくこぞう	18 S	圏外

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。



	標本数 (人)	(単位: %)						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 '97春・全体	2,923	41.4	26.1	20.9	5.7	3.1	2.5	4.7	101.6	170.7	546.6
男 性	2,463	43.0	27.0	20.0	4.9	2.7	2.0	4.8	102.6	170.2	560.1
10~12才	168	53.6	25.6	14.3	2.4	2.4	0.6	5.3	90.2	129.0	516.9
13~15才	620	47.4	32.6	15.2	1.8	1.3	1.5	5.2	106.9	175.8	624.8
16~18才	668	49.7	26.2	16.6	3.4	2.1	1.9	5.1	110.4	183.6	636.2
19~24才	692	37.6	26.9	22.8	7.2	2.9	2.0	4.5	105.0	172.6	540.1
25~29才	165	27.9	18.8	38.2	8.5	5.5	1.2	3.9	83.2	156.3	397.6
30~39才	101	20.8	14.9	31.7	12.9	10.9	8.9	3.1	68.3	133.5	276.9
女 性	460	32.8	20.9	25.9	10.0	5.4	4.8	4.0	95.8	173.7	461.1
10~12才	41	24.4	22.0	26.8	14.6	7.3	2.4	3.5	57.9	89.0	233.8
13~15才	90	36.7	23.3	21.1	7.8	5.6	5.6	4.2	94.9	148.9	452.6
16~18才	86	38.4	27.9	26.7	3.5	1.2	2.3	4.7	122.2	207.6	659.7
19~24才	144	27.8	16.7	31.9	10.4	8.3	4.9	3.6	100.4	199.6	460.6
25~29才	47	27.7	29.8	17.0	19.1	4.3	2.1	3.9	99.6	220.9	509.7
30~39才	48	43.8	6.3	22.9	10.4	4.2	12.5	4.0	65.9	113.7	311.4
保有ハード別											
ニンテンドウ64	476	49.2	23.3	16.8	3.4	4.0	3.2	5.0	97.3	169.5	558.7
プレイステーション	2,129	44.0	27.0	20.7	4.6	2.3	1.4	4.9	105.5	178.5	590.0
セガサターン	1,690	46.7	24.9	20.6	4.5	2.3	0.8	5.0	107.0	183.8	611.8
スーパーファミコン	2,473	43.6	26.2	20.0	5.2	2.9	1.9	4.8	103.2	173.4	565.6

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

- ・1週間のゲームプレイ日数は「ほとんど毎日」というヘビーユーザーが41.4%と最も高く、前回の37.2%から約4ポイントアップしている。男女とも10代でヘビーユーザーの割合が高い。
- ・「プレステ・サターン」派と「任天堂」派を比較すると、平日・休日ともに若干ながら前者のゲーム接触時間が後者を上回っている。

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。



平日

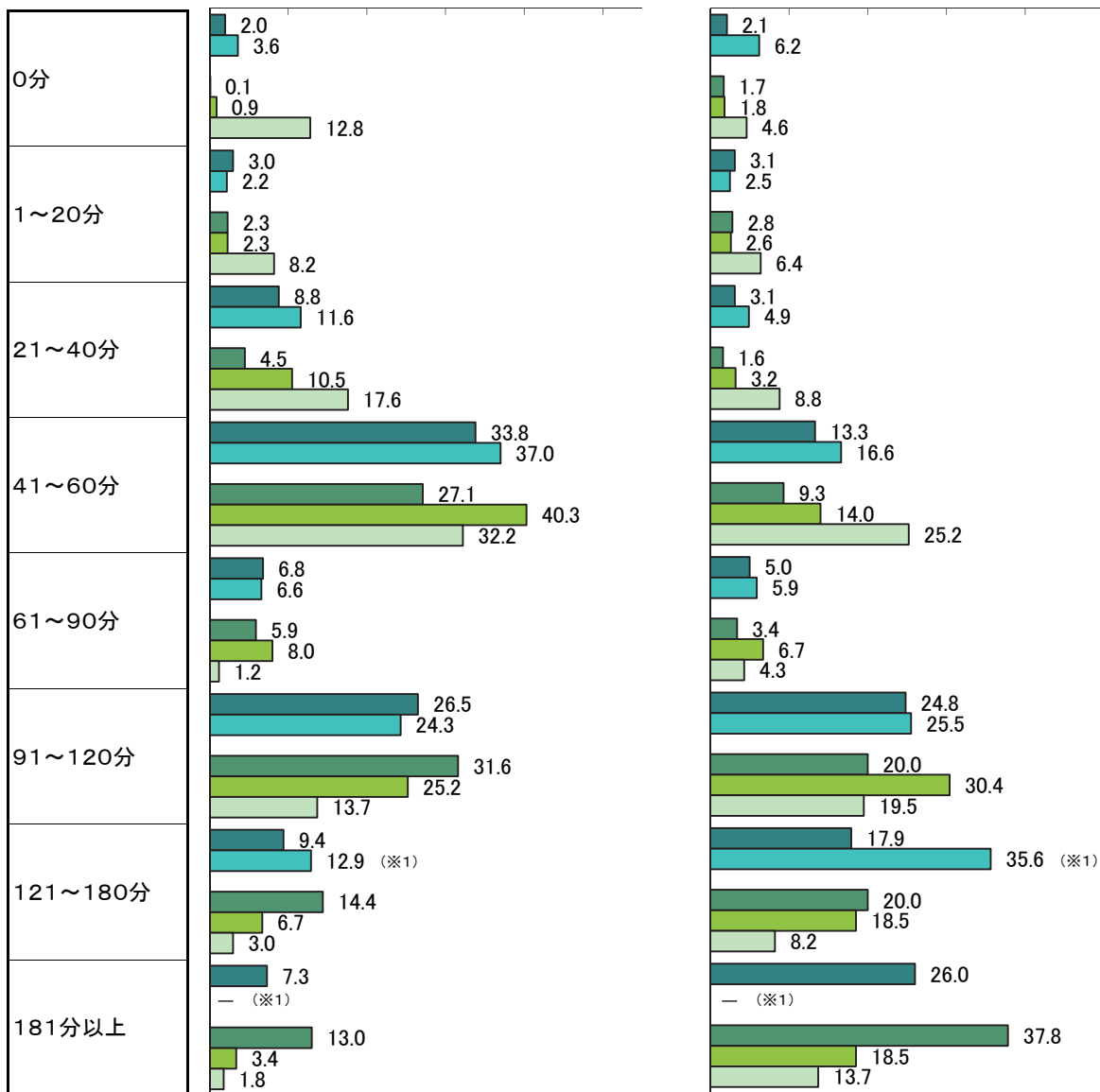
休日

平均	東京ゲームショウ'97春	101.6分
	東京ゲームショウ'96・全体	91.0分

平均	東京ゲームショウ'97春	170.7分
	東京ゲームショウ'96・全体	142.8分

(単位: %)

(単位: %)

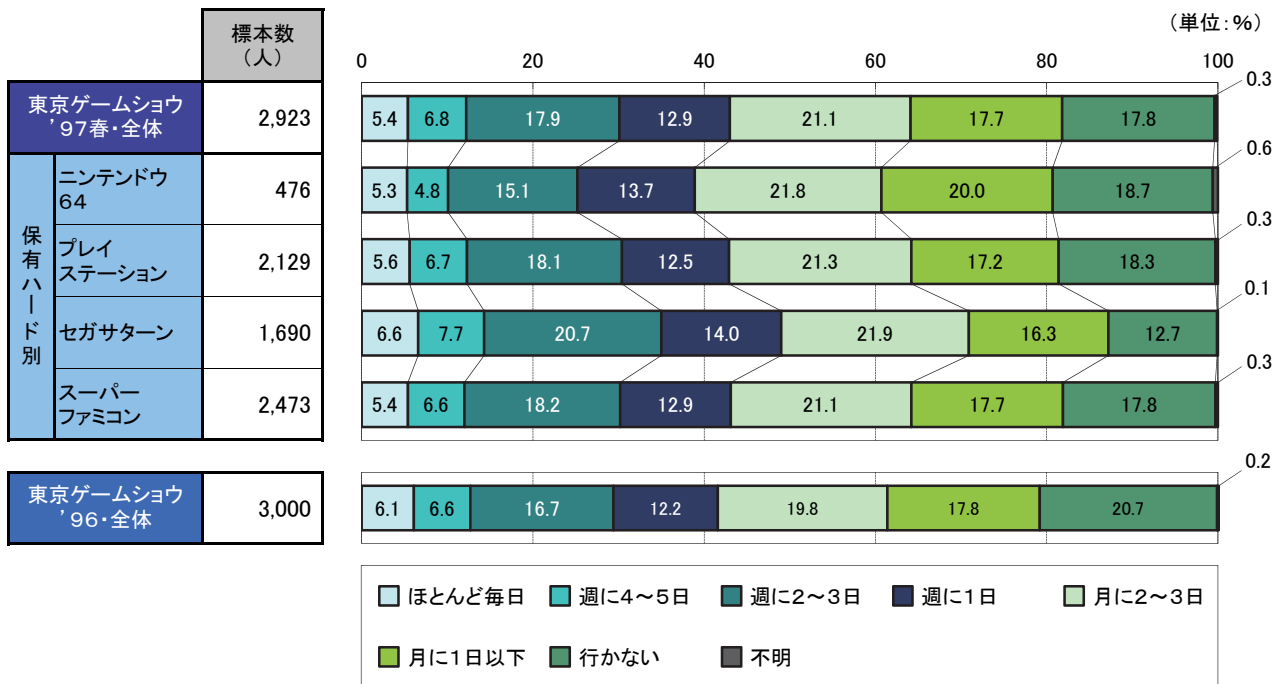


※1) 平日・休日とも、「121~180分」における「東京ゲームショウ'96」の数値はいずれも「121分以上」の数値。
(前回「東京ゲームショウ'96」では、「121~180分」「181分以上」をまとめて「121分以上」として集計していた。)

・ゲーム接触平均時間も、平日・休日ともに前回の数値を上回っている
(平日91.0分→101.6分、休日142.8分→170.7分)。
男女ともに「16~18才」で特にその数値が高く、女性では「25~29才」でも高い。

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。



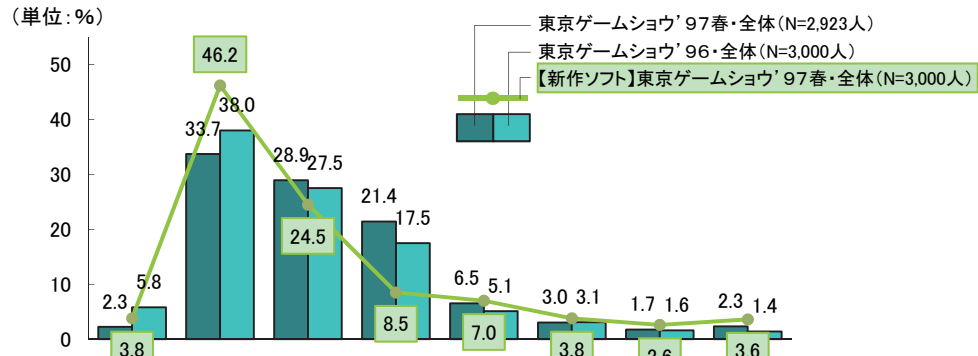
		標本数 (人)	ほとんど毎日	週に4~5日	週に2~3日	週に1日	月に2~3日	月に1日以下	行かない	不明
東京ゲームショウ '97春・全体		2,923	5.4	6.8	17.9	12.9	21.1	17.7	17.8	0.3
男女・年齢別	男性	2,463	5.6	7.3	19.0	13.0	20.2	17.2	17.3	0.4
	10~12才	168	3.6	6.5	11.3	10.7	17.9	22.0	27.4	0.6
	13~15才	620	2.9	3.7	17.7	11.3	20.3	17.6	26.0	0.5
	16~18才	668	8.5	10.3	18.0	12.3	18.3	16.9	15.6	0.1
	19~24才	692	5.6	7.9	23.1	16.2	22.3	14.6	10.0	0.3
	25~29才	165	6.1	7.9	22.4	15.8	22.4	16.4	9.1	0.0
	30~39才	101	3.0	4.0	8.9	9.9	20.8	26.7	24.8	2.0
	女性	460	4.8	3.7	12.0	12.4	25.9	20.7	20.4	0.2
	10~12才	41	2.4	7.3	9.8	14.6	24.4	14.6	26.8	0.0
	13~15才	90	3.3	4.4	5.6	6.7	26.7	23.3	28.9	1.1
	16~18才	86	2.3	3.5	14.0	12.8	26.7	22.1	18.6	0.0
	19~24才	144	6.3	3.5	16.7	17.4	27.8	16.7	11.8	0.0
	25~29才	47	6.4	2.1	12.8	6.4	29.8	27.7	14.9	0.0
30~39才	48	6.3	2.1	8.3	10.4	14.6	22.9	35.4	0.0	

- ・全体では「月に2~3日」が21.1%と最も高い。次いで「週に2~3日」(17.9%)、「行かない」(17.8%)と続く。
- ・男女別では男性、年齢別では10代後半~20代前半層の頻度が高くなっている。
- ・「プレイステーション」派に比べ、「セガサターン」派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:30.4%、セガサターン:35.0%)。
- ・全体的に前回と比べ、アーケード利用頻度は微増(「週に1日以上」…前回41.6%→43.0%)。

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。



	標本数 (人)	購入本数								平均 購入 本数 (本)	うち 中古 ソフト 比率 (%)	
		0本	1 ~ 5本	6 ~ 10本	11 ~ 20本	21 ~ 30本	31 ~ 50本	51 本 以上	不明			
東京ゲームショウ'97春・全体	2,923	2.3	33.7	28.9	21.4	6.5	3.0	1.7	2.3	12.20	29.4	
男女・年齢別	男性	2,463	2.0	30.1	30.0	23.5	7.3	3.4	1.9	1.7	12.97	28.7
	10~12才	168	1.2	43.5	26.8	20.8	1.8	1.2	0.6	4.2	8.41	25.8
	13~15才	620	2.3	39.0	30.5	18.2	5.3	1.8	0.8	2.1	9.70	30.2
	16~18才	668	2.2	27.5	32.2	24.7	7.2	3.3	1.8	1.0	12.90	29.4
	19~24才	692	1.6	23.0	28.2	28.5	9.7	4.9	3.0	1.2	16.02	28.1
	25~29才	165	1.2	20.0	32.1	25.5	10.9	6.1	3.0	1.2	16.56	24.6
	30~39才	101	4.0	37.6	28.7	13.9	4.0	4.0	4.0	4.0	13.96	30.8
	女性	460	3.7	53.0	23.0	10.2	2.4	1.1	0.7	5.9	7.51	33.2
	10~12才	41	7.3	53.7	17.1	4.9	0.0	2.4	0.0	14.6	5.89	28.9
	13~15才	90	5.6	56.7	17.8	7.8	1.1	1.1	2.2	7.8	7.96	28.3
	16~18才	86	2.3	64.0	19.8	12.8	0.0	0.0	0.0	1.2	5.88	31.5
	19~24才	144	3.5	50.7	27.8	10.4	3.5	0.7	0.0	3.5	7.42	37.3
25~29才	47	4.3	48.9	27.7	6.4	2.1	4.3	0.0	6.4	8.59	36.1	
30~39才	48	0.0	37.5	27.1	16.7	8.3	0.0	2.1	8.3	10.39	33.4	
保有ハード別	ニンテンドウ64	476	0.8	26.1	25.8	24.4	10.1	5.0	5.5	2.3	18.29	26.1
	プレイステーション	2,129	0.9	29.9	30.4	23.7	7.8	3.4	2.1	1.7	13.33	26.7
	セガサターン	1,690	0.6	23.4	29.8	28.3	9.3	4.4	2.7	1.5	15.27	28.8
	スーパーファミコン	2,473	1.7	32.8	29.7	21.9	6.7	3.3	1.8	2.1	12.44	29.4

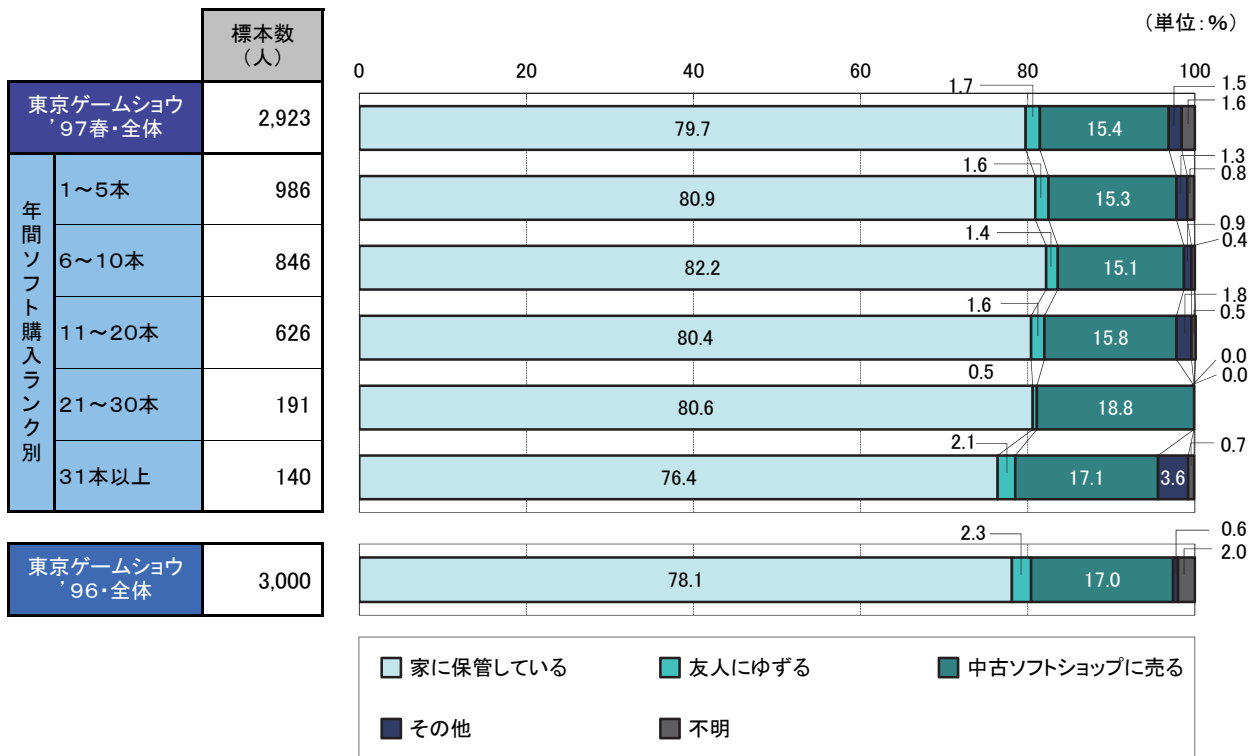
平均購入本数	総数(本)	新作(本)	中古(本)
東京ゲームショウ'97春・全体	12.2	8.7	3.9
東京ゲームショウ'96・全体	11.1	7.9	3.3

注)それぞれ不明サンプルの数が異なるため、必ずしも総数=新作+中古とはならない。

・年間ソフト購入本数は「1~5本」が33.7%と最も高い。男性が20代で購入本数の多くなる傾向がみられるのに対し、女性は年代別に大きな差がみられない(全体の平均購入本数が12.2本なのに対し、男性・19~24才は16.0本、25~29才が16.6本)。
 ・前回と比べると、総購入本数は微増(11.1本→12.2本)。
 ただし、中古比率も若干ながら増えている(28.4%→29.4%)。

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。



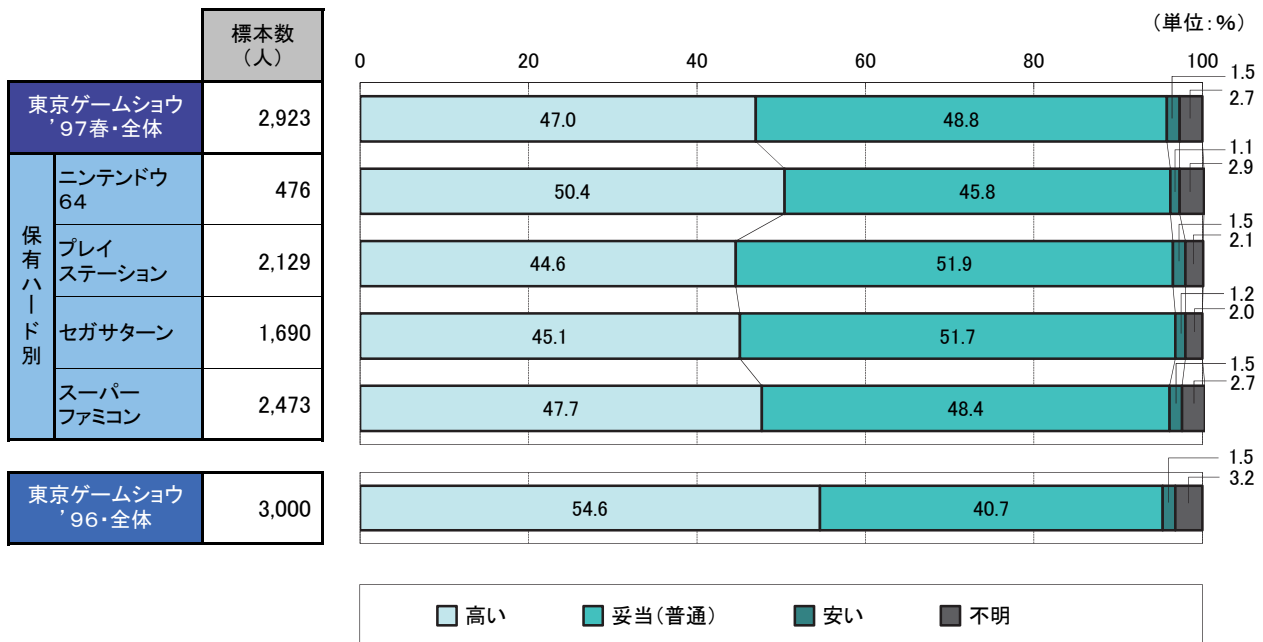
(単位: %)

年	性別・年齢別	標本数 (人)	家に保管している	友人にゆずる	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 '97春・全体	男性	2,463	79.3	1.7	16.3	1.5	1.2
	10~12才	168	79.2	0.6	14.9	1.2	4.2
	13~15才	620	79.4	0.8	17.3	1.1	1.5
	16~18才	668	81.9	1.5	14.5	1.8	0.3
	19~24才	692	77.2	2.2	18.1	1.7	0.9
	25~29才	165	82.4	0.6	15.8	0.6	0.6
	30~39才	101	66.3	9.9	16.8	2.0	5.0
	女性	460	82.2	1.7	10.7	2.0	3.5
	10~12才	41	73.2	0.0	9.8	9.8	7.3
	13~15才	90	83.3	1.1	7.8	2.2	5.6
	16~18才	86	91.9	1.2	5.8	1.2	0.0
	19~24才	144	84.7	1.4	10.4	0.7	2.8
	25~29才	47	70.2	6.4	21.3	0.0	2.1
	30~39才	48	72.9	2.1	16.7	2.1	6.3

- ・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(79.7%)を占めており、前回(78.1%)と大きく変わらない。
- ・男女・年齢別にみると、女性の25~29才で「中古ソフトショップに売る」率が高くなっている(全体: 15.4%なのに対し、21.3%)。

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。



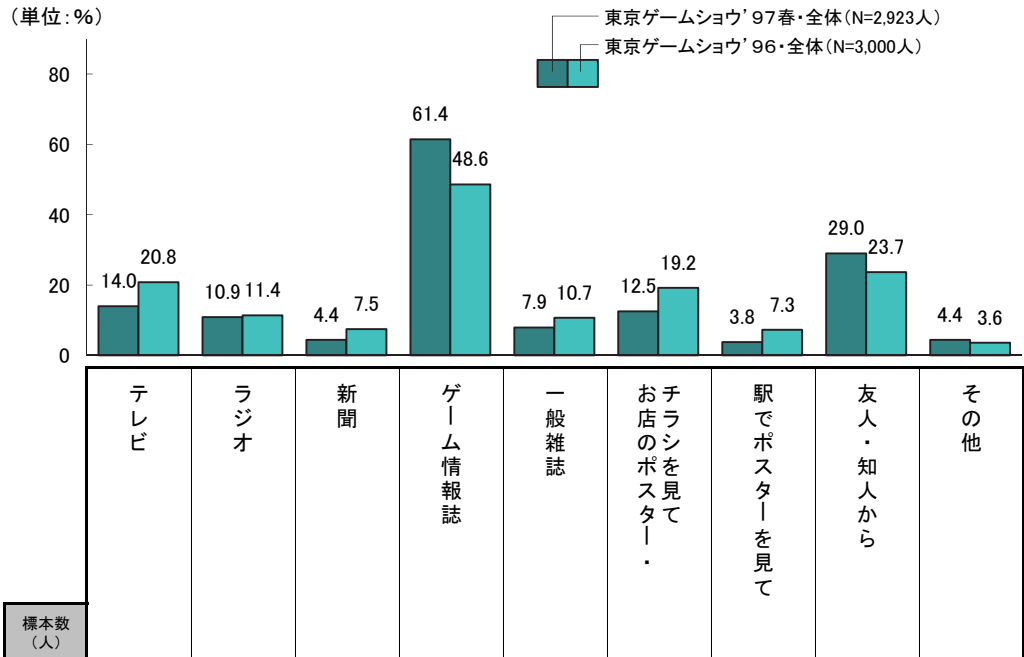
対象	標本数 (人)	高い	妥当(普通)	安い	不明	
東京ゲームショウ '97春・全体	2,923	47.0	48.8	1.5	2.7	
男女・年齢別	男性	44.9	50.7	1.5	2.8	
	10~12才	54.2	31.5	4.2	10.1	
	13~15才	46.3	48.7	1.9	3.1	
	16~18才	45.2	51.6	1.5	1.6	
	19~24才	43.4	53.5	0.9	2.3	
	25~29才	165	33.3	64.8	0.6	1.2
	30~39才	101	53.5	41.6	0.0	5.0
	女性	460	57.8	38.7	1.5	2.0
	10~12才	41	34.1	58.5	2.4	4.9
	13~15才	90	58.9	32.2	4.4	4.4
	16~18才	86	55.8	43.0	1.2	0.0
	19~24才	144	57.6	41.7	0.0	0.7
	25~29才	47	68.1	25.5	2.1	4.3
	30~39才	48	66.7	33.3	0.0	0.0

- ・前回に比べソフトの値段が「妥当(普通)」と感じている割合が増え(40.7%→48.8%)、逆に「高い」と感じている割合は減少している(54.6%→47.0%)。
- ・男女別では、女性の方で「高い」と感じる傾向がみられる(男性:44.9%、女性:57.8%)。
- ・保有ハード別では、プレイステーション・セガサターン保有者が「妥当(普通)」との回答が最も多いのに対し、ニンテンドウ64保有者は「高い」の回答率が上回っている。

V. 「東京ゲームショウ'97春」来場状況

1. 認知媒体

[質問] 「東京ゲームショウ'97春」は何を見てお知りになりましたか。

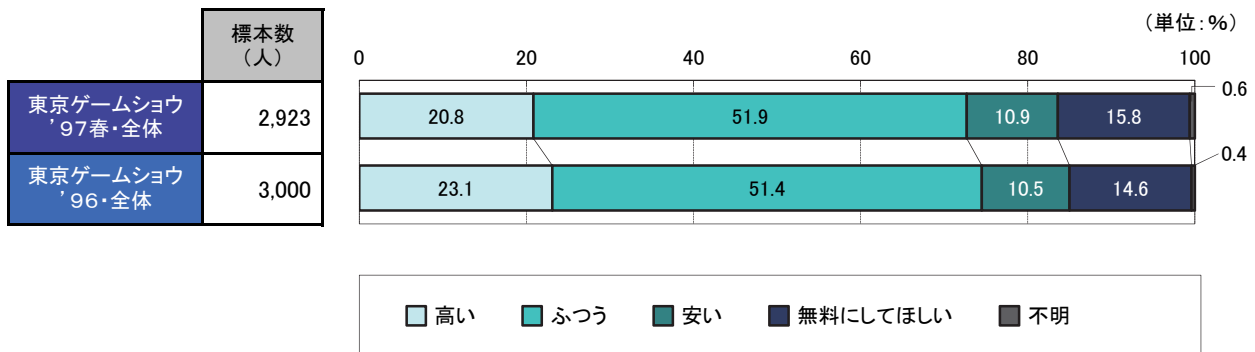


		標本数 (人)	テレビ	ラジオ	新聞	ゲーム情報誌	一般雑誌	お店のポスターを見て	駅でポスターを見て	友人・知人から	その他
東京ゲームショウ'97春・全体		2,923	14.0	10.9	4.4	61.4	7.9	12.5	3.8	29.0	4.4
男女・年齢別	男性	2,463	13.3	11.9	4.4	63.7	8.0	12.4	3.5	28.2	3.5
	10~12才	168	29.2	6.0	6.5	46.4	8.9	20.8	6.5	26.8	2.4
	13~15才	620	18.5	14.0	6.5	59.7	7.7	15.3	2.6	35.2	3.2
	16~18才	668	10.9	15.1	3.6	68.3	8.1	12.1	3.0	32.3	2.8
	19~24才	692	8.7	9.5	2.9	68.5	6.6	10.4	3.6	22.7	3.6
	25~29才	165	4.8	7.9	1.8	67.9	10.3	7.9	5.5	19.4	4.2
	30~39才	101	20.8	8.9	7.9	43.6	9.9	6.9	3.0	18.8	7.9
	女性	460	17.6	5.9	4.6	49.3	7.8	13.0	5.4	33.3	9.6
	10~12才	41	41.5	7.3	4.9	43.9	9.8	14.6	4.9	31.7	4.9
	13~15才	90	17.8	11.1	6.7	50.0	8.9	16.7	6.7	32.2	10.0
	16~18才	86	11.6	5.8	5.8	52.3	2.3	14.0	7.0	38.4	8.1
	19~24才	144	11.1	3.5	2.1	52.8	6.3	15.3	4.9	36.1	8.3
25~29才	47	12.8	0.0	4.3	42.6	8.5	2.1	6.4	31.9	17.0	
30~39才	48	31.3	8.3	6.3	47.9	16.7	8.3	2.1	18.8	12.5	

・認知媒体のトップ3は、「ゲーム情報誌」(61.4%)、「友人・知人から」(29.0%)、「テレビ」(14.0%)の順で、前回と変わらない。
 ・年代別では、男性の13~18才において「ラジオ」での認知が全体に比べて多い(13~15才:14.0%、16~18才:15.1%)。

2. 入場料に対する評価

[質問] 「東京ゲームショウ'97春」の入場料についてどう思われますか。

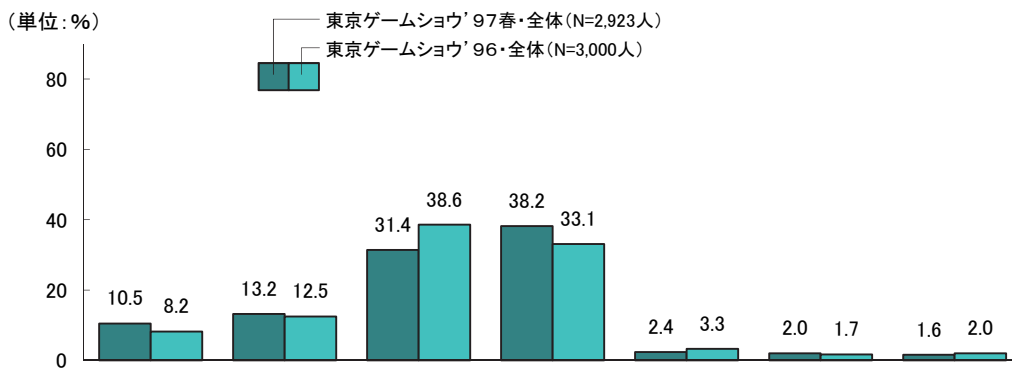


		標本数 (人)	(単位: %)				
			高い	ふつう	安い	無料に してほしい	不明
東京ゲームショウ '97春・全体		2,923	20.8	51.9	10.9	15.8	0.6
男女・ 年齢別	男性	2,463	20.6	51.6	11.3	15.8	0.6
	10~12才	168	13.7	38.1	17.3	30.4	0.6
	13~15才	620	21.0	48.1	14.0	16.5	0.5
	16~18才	668	20.2	54.0	10.2	15.0	0.6
	19~24才	692	21.2	54.0	10.3	13.9	0.6
	25~29才	165	17.6	61.2	6.1	13.9	1.2
	30~39才	101	32.7	46.5	5.0	15.8	0.0
	女性	460	22.0	53.0	8.7	15.4	0.9
	10~12才	41	12.2	34.1	24.4	26.8	2.4
	13~15才	90	21.1	52.2	5.6	20.0	1.1
	16~18才	86	30.2	55.8	8.1	5.8	0.0
	19~24才	144	21.5	58.3	6.3	12.5	1.4
	25~29才	47	25.5	51.1	6.4	17.0	0.0
30~39才	48	10.4	56.3	12.5	20.8	0.0	

・全体の過半数(51.9%)が入場料は「ふつう」と感じている。「高い」と感じた割合(20.8%)は、前回の23.1%から若干減少している。
 ・男女・年齢別で「高い」と不満を持つ割合が高いのは、男性の30~39才(32.7%)、女性の16~18才(30.2%)。

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。

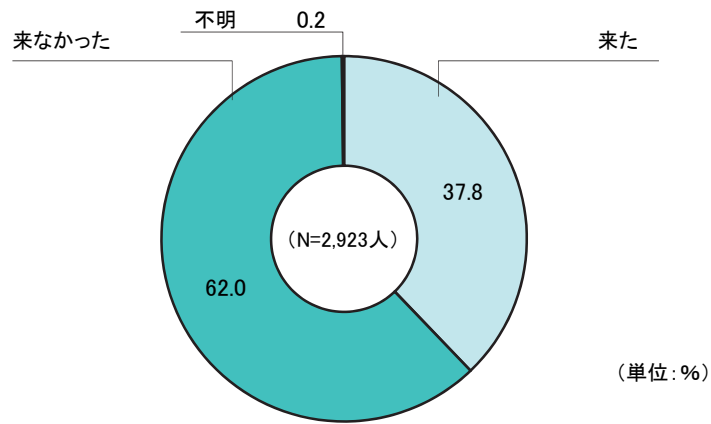


		標本数 (人)	自家用車	バス	ゆりかもめ	臨海副都心線 (新木場都心線)	水上バス (日の出・橋より)	タクシー	その他
東京ゲームショウ'97春・全体		2,923	10.5	13.2	31.4	38.2	2.4	2.0	1.6
居住地域別	東京23区	745	11.1	16.6	29.1	35.4	2.1	2.7	2.4
	東京都内 (23区以外)	261	9.6	14.2	33.7	32.6	4.2	3.8	1.5
	神奈川県	451	10.9	10.6	51.4	20.4	3.5	1.8	1.3
	埼玉県	428	9.8	14.5	25.0	47.0	1.9	0.9	0.5
	千葉県	452	9.7	6.0	15.0	66.2	0.9	0.4	1.5
	茨城県	83	14.5	10.8	36.1	30.1	3.6	3.6	1.2
	その他の都道府県	351	10.5	16.5	36.2	26.8	2.3	2.8	2.0

・「臨海副都心線」「ゆりかもめ」「バス」がトップ3。前回に比べ「臨海副都心線」利用が増え、「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」は千葉県在住者の半数以上が、「ゆりかもめ」は神奈川県在住者の半数以上がそれぞれ利用している。

4. 「東京ゲームショウ'96」来場の有無

〔質問〕 昨年8月の「東京ゲームショウ'96」には来られましたか。



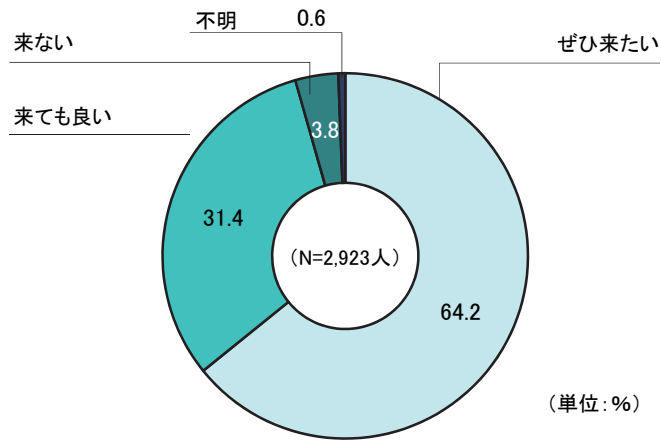
(単位:%)

		標本数 (人)	来た	来なかった	不明
東京ゲームショウ'97春・全体		2,923	37.8	62.0	0.2
男女・ 年齢別	男性	2,463	39.5	60.3	0.2
	10~12才	168	33.3	66.1	0.6
	13~15才	620	33.5	66.3	0.2
	16~18才	668	40.7	59.0	0.3
	19~24才	692	42.9	57.1	0.0
	25~29才	165	43.6	56.4	0.0
	30~39才	101	45.5	54.5	0.0
	女性	460	28.9	70.7	0.4
	10~12才	41	22.0	75.6	2.4
	13~15才	90	20.0	78.9	1.1
	16~18才	86	34.9	65.1	0.0
	19~24才	144	31.3	68.8	0.0
	25~29才	47	23.4	76.6	0.0
	30~39才	48	39.6	60.4	0.0

・全体の4割近く(37.8%)が前回に引き続き来場している。
男性においては年齢が高くなるにつれ、再来場率も高くなっている。

5. 「東京ゲームショウ'97秋」の来場意向

[質問] 今年9月に「東京ゲームショウ'97秋」が開かれます。来られますか。



		標本数 (人)	ぜひ来たい	来ても良い	来ない	不明
東京ゲームショウ'97春・全体		2,923	64.2	31.4	3.8	0.6
男女・ 年齢別	男性	2,463	64.8	30.9	3.7	0.6
	10~12才	168	69.6	26.8	2.4	1.2
	13~15才	620	72.3	25.2	2.3	0.3
	16~18才	668	65.0	30.2	3.6	1.2
	19~24才	692	60.4	35.3	4.2	0.1
	25~29才	165	55.2	36.4	8.5	0.0
	30~39才	101	54.5	38.6	5.0	2.0
	女性	460	60.9	34.1	4.3	0.7
	10~12才	41	63.4	31.7	4.9	0.0
	13~15才	90	70.0	28.9	0.0	1.1
	16~18才	86	62.8	34.9	2.3	0.0
	19~24才	144	63.2	31.3	5.6	0.0
25~29才	47	44.7	51.1	4.3	0.0	
30~39才	48	52.1	33.3	10.4	4.2	

(単位: %)

・「ぜひ来たい」が64.2%と高く、「来ても良い」を合わせると、9割以上(95.6%)に次回の来場意向がみられる。男女ともに13~15才で「ぜひ来たい」という意向が強くなっている。

付) 調査票見本

「東京ゲームショウ'97春」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. スーパーファミコン |
| 2. プレイステーション | 5. スーパー32X |
| 3. セガサターン | 6. その他 [具体的に] |

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. コンビニエンスストア |
| 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'97春」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 3. 新聞 5. 一般雑誌 7. 駅でポスターを見て 9. その他
2. ラジオ 4. ゲーム情報誌 6. お店のポスター・チラシを見て 8. 友人・知人から [具体的に]

質問9 「東京ゲームショウ'97春」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 3. ゆりかもめ 5. 水上バス(日の出棧橋より) 7. その他
2. バス 4. 臨海副都心線(新木場経由) 6. タクシー [具体的に]

質問11 1) 昨年8月の「東京ゲームショウ'96」には来られましたか。〈ひとつだけ○印〉

1. 来た 2. 来なかった

2) 今年9月に「東京ゲームショウ'97秋」が開かれます。来られますか。〈ひとつだけ○印〉

1. ぜひ来たい 2. 来ても良い 3. 来ない

質問12 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 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. 各種専門学校生 6. 会社員 8. 主婦 10. その他 [具体的に]

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. 5日 2. 6日

禁無断転載

東京ゲームショウ'97春
来場者調査報告書

発行 平成9年4月18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