### ദ്ധാര 自主調査結果サマリー නහන

# ゲームセンターに関する調査

2015年 3月24日



## ジャストリサーチサービス株式会社

〒104-0033 東京都中央区新川2-20-7 TOKOHビル6F TEL 03-3553-3737 FAX 03-3553-3494 URL http://www.just-research.co.jp/

(一社)日本マーケティング・リサーチ協会正会員: 会員番号20081



1. 調査目的 : ゲームセンターユーザーの利用実態、および施設・ゲームジャンルに対する意識を把握する。

2. 調査方法 : WEB調査

※性・年代別均等割付にてスクリーニング調査を実施し、下記条件該当者を抽出

3. 調査エリア : 一都三県(東京都・神奈川県・埼玉県・千葉県)

4. 調査対象 : 上記地域居住の15才~54才男女

直近1年以内に「ゲームセンター」を利用(自分が遊戯・利用)した者

5. サンプルサイズ : 計442s

※性・年代別の有効回収数は下記の通り

	15~19才	20~29才	30~39才	40~54才	合計
男 性	56s	56s	57s	55s	224s
女 性	56s	57s	56s	49s	218s
合計	112s	113s	113s	104s	442s

6. 調査実施期間 : スクリーニング調査 - 2015年 2月 6日(金) ~ 2月 9日(月)

本調査 - 2015年 2月 9日 (月) ~ 2月 16日 (月)

### 1. ゲームセンターユーザーの同伴形態・施設への期待点

(%)

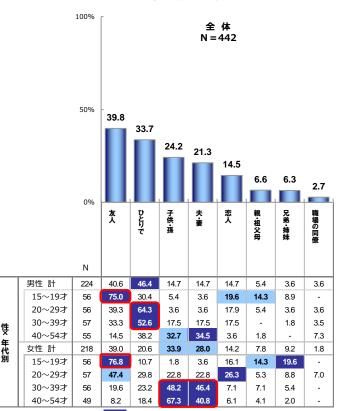


10代は男女とも「友人」同伴が8割弱。男性20~30代では「ひとりで」、女性30代以上では"子供連れファミリー"が目立つ。 施設に対しては、「店内が明るい」「広々している」など、"快適滞在性"の期待が高い。

- ◆ 性×年代別で同伴者を見ると、男女とも《10代》で「友人」、《男性20-30代》で「ひとり」、《女性30代以上》で「子供」「夫」が、いずれも他の層に比べて高くなっている。
- ◆ 施設面の期待としては、全体では「明るさ」「広々している」がトップ2。以下、「トイレが清潔」「フロアの清掃」「うるさくない」など、"快適さ・居心地"関連が上位。 《子供同伴》ユーザーでは、「子供連れでも入りやすい」(65%)、「広々している」(54%)が全体に比べて10ポイント以上高くなっている。

#### (1)ゲームセンター利用時の同伴者

Q. あなたは普段、ゲームセンターをどなたと一緒に利用されますか。あてはまるものを全てお答えください。(MA)



XX.X は全体比+10pt以上 XX.X は全体比+5pt以上

#### ※同伴者を下記4区分の同伴形態に分類、分析軸に用いた。

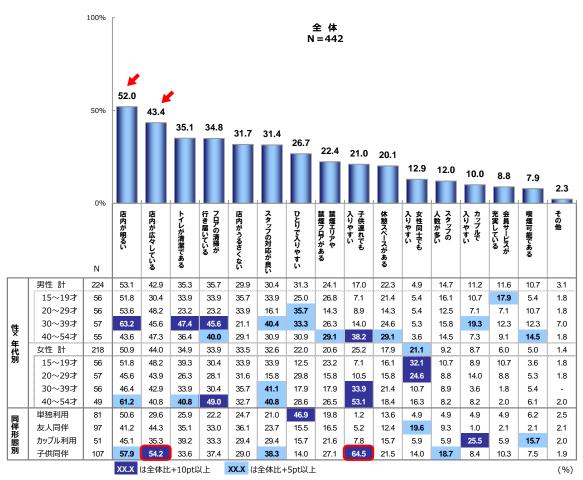
単独利用:「ひとりで」のみ回答者 友人同伴:「友人」のみ回答者

カップル利用:「恋人」のみ、または「夫・妻」のみ回答者

カッノル利用:「恋人」のみ、また! 子供同伴:「子供・孫」回答者

#### ②ゲームセンター施設への期待点

Q. あなたは、ゲームセンターをご自身が利用する際、店の空間・設備・サービスに関して、どのような条件が整っていることを期待しますか。 あてはまるものを全てお答えください。(MA)



### 2. 遊戯・利用ゲームジャンル

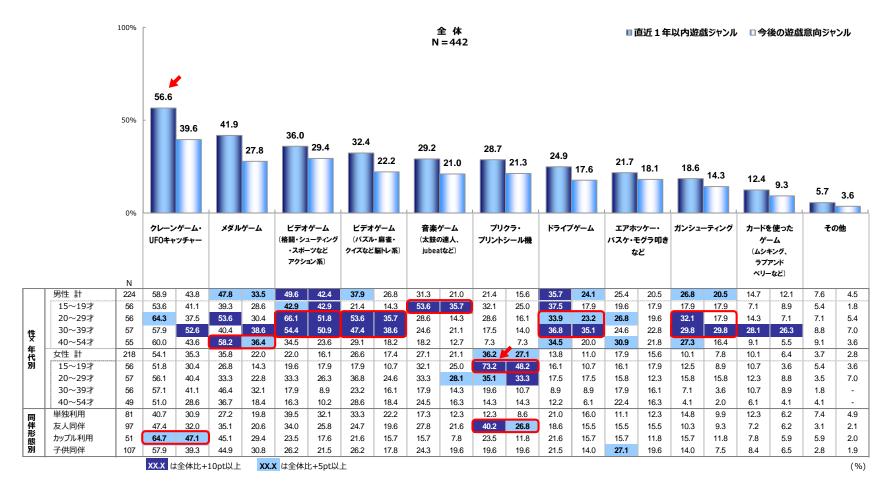


### 最近1年以内で利用したゲームジャンルは、「クレーンゲーム」が全体の6割弱。女性10代では「プリントシール機」が7割超と突出。

- ◆ 利用経験・利用意向を同伴形態別に見ると、《カップル》で「クレーンゲーム」が全体に比べて5ポイント以上高くなっている。 《友人同伴》では「クレーンゲーム」に次いで「プリントシール機」が2位に挙げられている。
- ◆ 性×年代別で見ると、《男性20-30代》で「ビデオゲーム」「ドライブゲーム」「ガンシューティング」が利用経験・利用意向とも全体を上回り、現状のコアユーザーである模様。 また、《男性10代》で「音楽ゲーム」、《男性40代以上》で「メダルゲーム」が全体に比べて高いほか、《女性10代》では「プリントシール機」が7割強(利用経験)とトップ。

#### 直近1年以内に遊戯・利用したゲームジャンル(左側)/ 今後(も)遊戯・利用したいゲームジャンル(右側)

Q. あなたが、最近1年以内にゲームセンターでプレイしたゲーム機のジャンルを全てお答えください。また、今後(も)プレイしたいと思うジャンルがありましたら、あてはまるものを全てお答えください。(各MA)

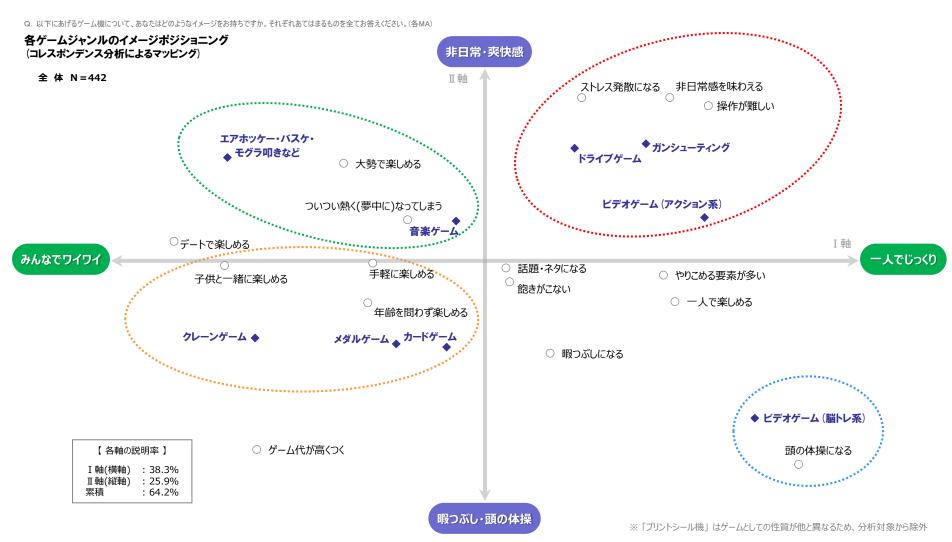


### 3. 各ゲームジャンルのイメージポジショニング



#### 今回の聴取イメージからは、"みんなでワイワイ"⇔"一人でじっくり"ד非日常・爽快感"⇔"暇つぶし・頭の体操"の4象限に分類される。

- ◆ 利用経験率1位の《クレーンゲーム》および2位の《メダルゲーム》は、「子供と一緒に」「手軽に」「年齢を問わず楽しめる」など、"みんなでワイワイ"かつ"暇つぶし"の方向性。
- ◆ 3位、4位の《ビデオゲーム(アクション系/脳トレ系)》は、いずれも"一人でじっくり"の方向性にあり、『アクション系』は《ドライブゲーム》《ガンシューティング》と同様に、 「非日常感」「ストレス発散」といった"非日常・爽快感"イメージに近い。一方、『脳トレ系』は、「頭の体操になる」に近く、他のジャンルとは異なる独自のポジションにある。



### 4. プリントシール機の利用機能・活用方法



プリントシール機の基本機能「デコる」「枚数・サイズ選択」「肌色補正」は半数以上が利用。その他の機能・活用方法では、「ナチュラル補正」「コスプリ」「ネットで画像取得・閲覧」ニーズが目立つ。

- ◆ 1年以内に利用した機能は、「デコる」が8割超とトップ。以下、「枚数・サイズ選択」「肌色補正」が6割前後、「盛り過ぎないナチュラル補正」が5割で続く。
- ◆ 今後(も)利用したい機能としては、「ナチュラル補正」が3位にランクイン。「コスプリ」「ネットで画像取得・閲覧」も3割台と、上位に挙げられている。

