



各ゲーム機の欲求者の特徴

現在テレビゲーム機は、ソニー・コンピュータエンタテインメントの「プレイステーション2」(約1200万台)、任天堂の「ゲームキューブ」(約200万台)、マイクロソフトの「Xbox」(約40万台)という3陣営が中心となっている(括弧内は2003年5月現在の国内販売台数)。セガの「ドリームキャスト」は2001年3月に生産を中止している。

また携帯ゲーム機では任天堂の「ゲームボーイアドバンス」が約950万台販売しており一人勝ちの様相である。他社ではソニー・コンピュータエンタテインメントが来年末に「PSP」という名称で携帯ゲーム機への参入を発表しており、注目されている。

ゲームメーカーでは、ハードソンが事実上コナミの傘下になり、スクウェアとエニックスが合併、タカラがアトラスを買収するなど再編の動きが激しい。最近ではセガとサミーとの事業統合が見送られ、ナムコとの合併案も撤回されるという動きがあった。

(この文章は2003年5月末に書かれたものです)

今回は「JNNデータバンク ヤング調査 2003」を利用して、中高校生を対象に「各ゲーム機の欲求者」の特徴を見ていきます。

- ★ 各ゲーム機欲求者別の ゲームに対する接触状況は??
- ★ 各ゲーム機欲求者別の 今後充実させたいことは??
- ★ 各ゲーム機欲求者別の 自分自身が情報源となる事柄は??

■ 今後充実したいことは?

- ・ 上位4位までは、数値に若干の差があるが、大きな違いはない。
- ・ プレイステーション2の欲求者は、「おしゃれ」や「ショッピング」の数値が高いことが特徴である。
- ・ ゲームキューブの欲求者は、「インターネット」、「TVゲーム」、「パソコン」(11位:30.7%、全体は22.7%)といった項目が高い。
- ・ Xboxの欲求者は、「スポーツ」「映画鑑賞」「音楽鑑賞」「旅行」が高く、目立つ結果となっている。

▼「今後充実・実現したいこと」- 35カテゴリーの中トップ10

JNNデータバンク ヤング調査2003 より

中高校生全体 (N=600)			プレイステーション2欲求者 (N=189)		
1位	学校の勉強	45.2	1位	学校の勉強	49.2
2位	友人とのつきあい	44.8	2位	友人とのつきあい	48.7
3位	スポーツをする	36.7	3位	部活動	41.3
4位	部活動	34.5	4位	スポーツをする	40.2
5位	自分の部屋(インテリア)	32.7	5位	自分の部屋(インテリア)	40.2
6位	恋人・ホビー(ガールフレンド)	32.5	6位	恋人・ホビー(ガールフレンド)	37.0
7位	アルバイト	29.7	7位	おしゃれをする	34.4
8位	音楽鑑賞	28.7	8位	ショッピング	33.9
9位	ショッピング	27.8	9位	音楽鑑賞	33.3
10位	映画鑑賞	27.5	10位	読書・教養・知性	32.3

ゲームキューブ欲求者 (N=166)			Xbox欲求者 (N=159)		
1位	学校の勉強	48.8	1位	学校の勉強	46.5
2位	友人とのつきあい	46.4	2位	友人とのつきあい	46.5
3位	スポーツをする	42.2	3位	スポーツをする	44.0
4位	部活動	38.6	4位	部活動	39.0
5位	自分の部屋(インテリア)	38.0	5位	恋人・ホビー(ガールフレンド)	36.5
6位	恋人・ホビー(ガールフレンド)	36.7	6位	アルバイト	35.8
7位	インターネット	33.1	7位	映画鑑賞	34.6
8位	TVゲーム	33.1	8位	音楽鑑賞	34.0
9位	アルバイト	32.5	9位	自分の部屋(インテリア)	33.3
10位	音楽鑑賞	31.9	10位	旅行	30.2

単位(%)

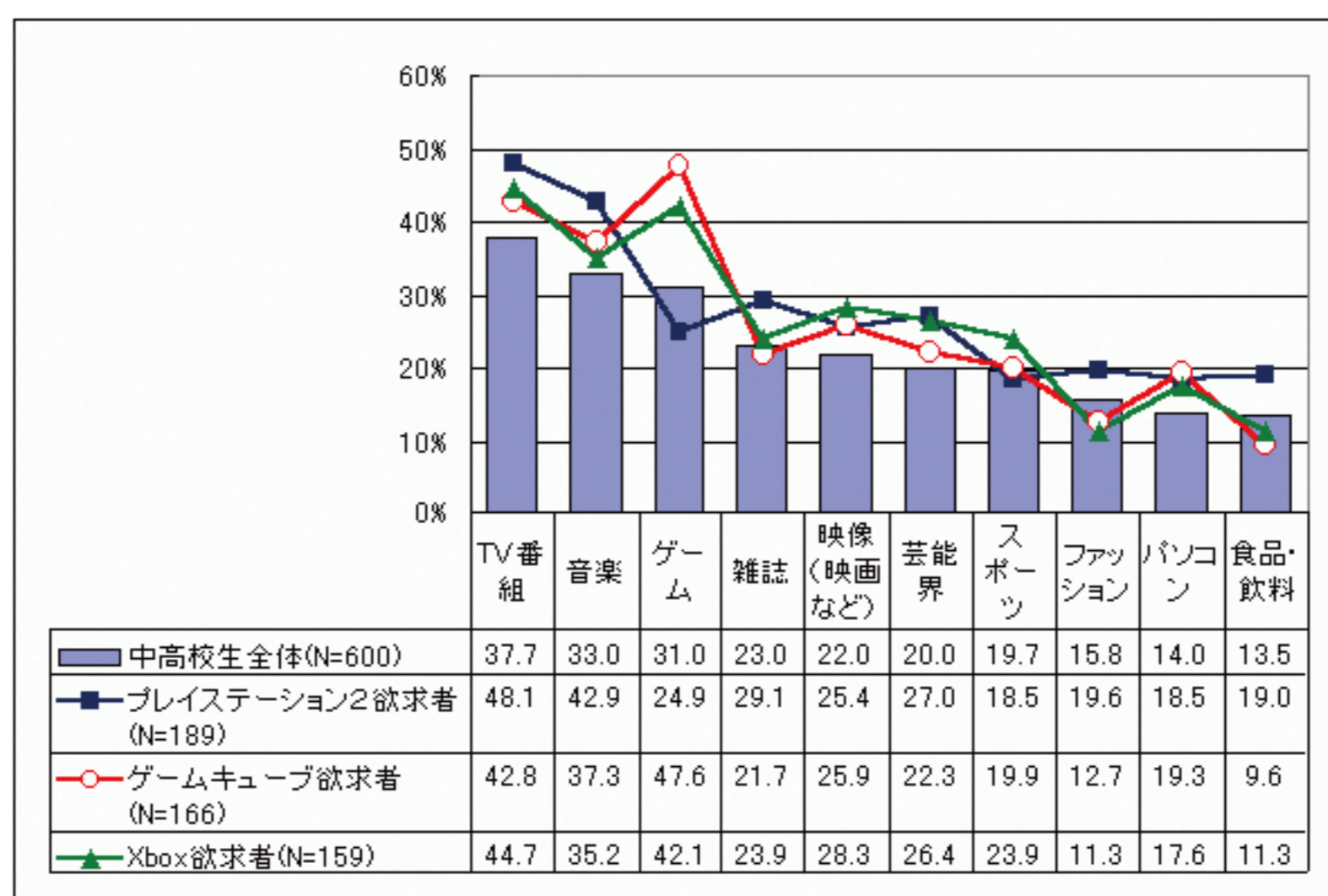
全体より+5.0%以上の項目

■ 自分が情報源となるものは?

- ・ プレイステーション2の欲求者は、「TV番組」がトップ、次いで「音楽」。数値は中高生全体と比較して高い。他には「雑誌」「芸能界」が高い。
- ・ ゲームキューブの欲求者におけるトップは「ゲーム」であり、数値も高い。
- ・ Xboxの欲求者では、「映像」や「芸能界」、「スポーツ」といった事柄について、自分が情報発信源となることが比較的多い傾向がある。

▼「人に教える情報発信源」- 20カテゴリーの中トップ10

JNNデータバンク ヤング調査2003 より



■ ゲームに対する接触状況は?

- ・ テレビゲームをする頻度を見ると、プレイステーション2を欲しい人には、現在あまりゲームをしていない人が多いことがわかる。
- ・ ゲームキューブやXboxの欲求者は、ゲームを「ほとんど毎日」している傾向がある。
- ・ またゲームキューブやXboxの欲求者は、「週に2~3日」以上ゲームをする人が60%近くおり、中高校生全体では50%を下回っているのと比較して、ゲーム好きが多いことがわかる。

▼「テレビゲーム頻度」- JNNデータバンク ヤング調査2003 より

※対象:テレビゲーム機(携帯ゲーム機)を持っている人

