



Tokyu Agency Inc.

平成 19 年 9 月 5 日

< 中高生のモバイル EC サイト利用に関する調査 >

中高生の 4 人に 1 人がモバイル EC 経験あり。
CD/DVD、ファッションアイテムなどを代引きで購入。

バンダイネットワークス株式会社
株式会社 VBE
株式会社東急エージェンシー

中高生のための携帯向けエンタメポータルサイト「GAMOW」では、同サイトの中高生ユーザーに対し、モバイル EC サイトに関するアンケート調査を実施しました。

アンケート実施日は 7 月 13 日（金）、有効回答者は 1,107 件で 13 歳から 18 歳の中高生を対象に、携帯用のアンケートフォームを使用し、アンケートを実施、回答の集計を行いました。

「GAMOW」では、今後も中高生を対象に、様々な切り口でアンケート調査を実施してまいります。

■ 調査結果概要 ■

4 人に 1 人が携帯 EC サイトで買い物経験あり

携帯の EC サイトで買い物をしたことがあるユーザーは回答者の 25.2%にのぼり、4 人に 1 人が既に携帯電話での買い物を経験していることが判明しました。

携帯 EC サイトで買ったことがある商品の第 1 位は CD/DVD

携帯の EC サイトで買ったことがある商品の第 1 位は CD/DVD、第 2 位は洋服や靴などのファッションアイテム、第 3 位はピアスや指輪などのアクセサリでした。

男女別に見ると、女性の第 1 位から第 4 位までは全体順位と同様で、第 5 位にファンデーションやネイル、香水などの化粧品が挙がりました。

男性の第 1 位は、総合第 1 位と同じく CD/DVD でした。第 2 位は漫画や小説などの本と洋服や靴などのファッションアイテムが同順位になり、全体順位とは若干異なる結果となりました。

また、学年別にみると、中学生と高校生で 1 位と 2 位が逆転する結果となり、高校生になるとダイエット食品やコンサートチケットが上がってくる結果となりました。

さらに男性 / 女性の平均購入品数を比較すると、男性が平均 1.48 個であるのに対し、女性が平均 1.84 個と、女性の方が若干ですが購入商品のバリエーションが広いということが判明しました。

利用金額は 1,000 円～5,000 円。高校生になると約 40%以上が 5,000 円以上の買い物を経験

携帯の EC サイトで買い物をしたことがあるユーザーの購入金額は 1,000 円～3,000 円、3,000 円～5,000 円がもっとも多い層となりました。男女別で見ると、購入する商品の多様さを反映してか、女性の方が 3,000 円～5,000 円の購入者比率が 21.8%、1,000 円～3,000 円の購入者比率が 23.6%と全体のグラフと近いのに対し、男性は 3,000 円～5,000 円が突出する結果となりました。年齢別に見ると、年齢が上がるほど購入金額も上がり、高校生になると 5,000 円以上の買い物経験者が 40%以上と多くなってきています。

支払い方法については代金引換がもっとも多い 57%を占め、コンビニ決済が次に多い 27.2%という結果となりました。

携帯 EC サイト利用開始は 06 年頃から？

初めて携帯の EC サイトを利用した学年については、高校 1 年生が比較的多い結果となりましたが、高校生のグラフを見ると、3学年とも昨年からは始めている人が多く見られることから、ティーンモバイルコマースの利用環境が整い始めたのは 06 年ごろから、ということが見受けられる結果となりました。

平日 休日の夕方～夜が買い物の時間

携帯の EC サイトを利用した買い物は、平日/休日の夕方～夜にかけての利用が最も多く、続いて休日の夜、休日の昼が高く出る結果となりました。

購入未経験者の 45%が携帯 EC の潜在ユーザー。買ってみたい商品第 1 位は洋服

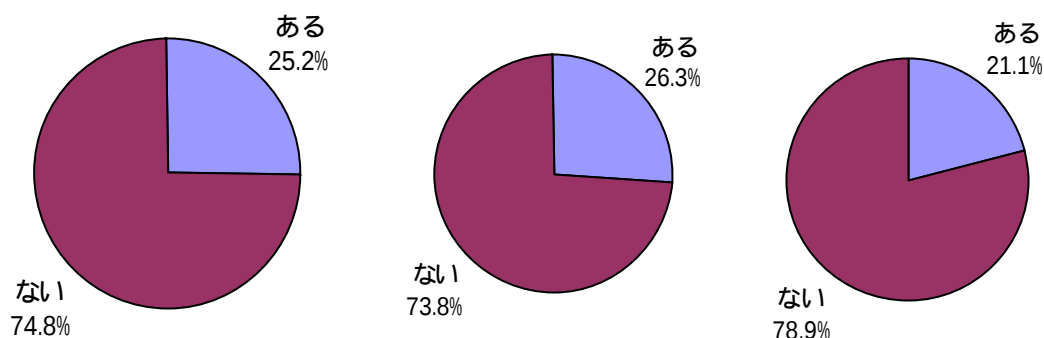
今後 EC サイトで買い物をしてみたいかについては、購入未経験者全体のうち 45%の人がしてみたいと回答し、特に女性の方が積極的に利用してみたい意向があることがわかりました。

また、将来購入してみたい品目については、服や靴などのファッションアイテムが第 1 位、CD/DVD が第 2 位、ピアスや指輪などのアクセサリが第 3 位でしたが、男性は 1 位と 2 位が逆転した他、漫画や小説などの本が上位にくる形となりました。

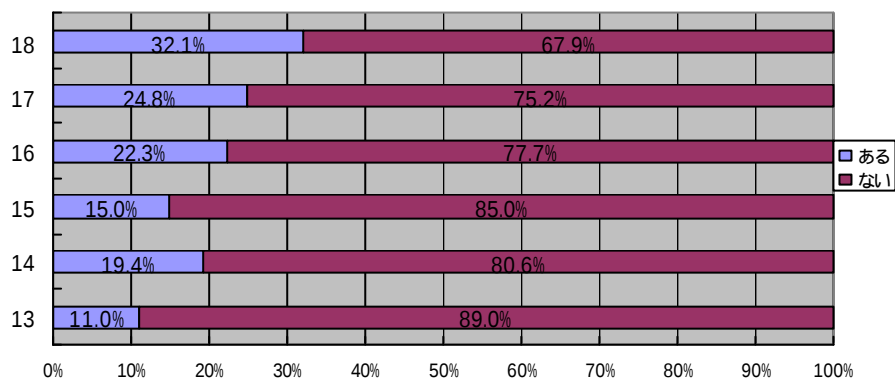
また、今後携帯 EC の購入に使ってもいい金額としては、経験者の購入金額と同じく 1,000 円～5,000 円程度でした。

これらのことから モバイルを使った Eコマースは、すでにティーン層の間でも活用され始めており、今後も拡大していく傾向にあると考えられます。

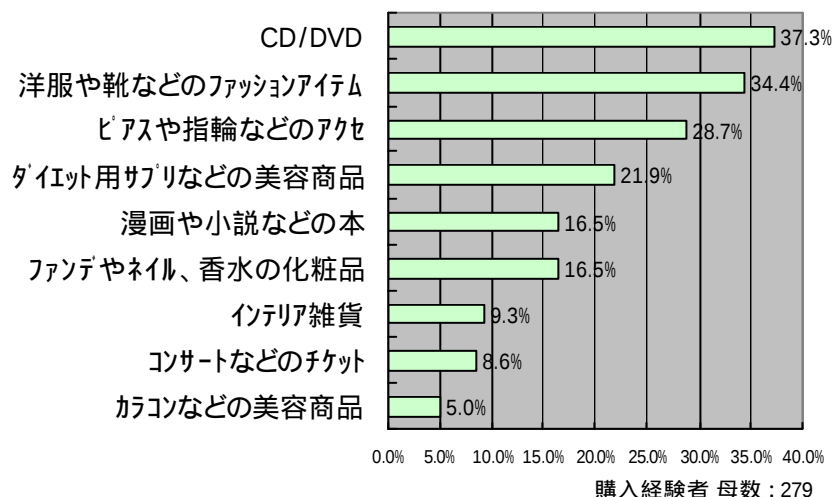
携帯で買い物したことがある 買い物経験の有無(女性) 買い物経験の有無(男性)



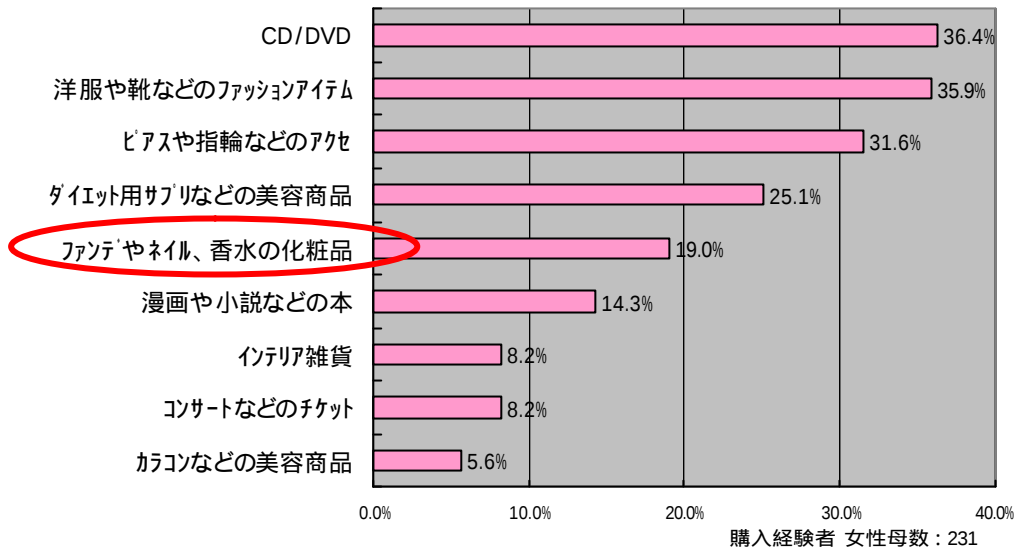
モバイルEC買い物経験 (年齢)



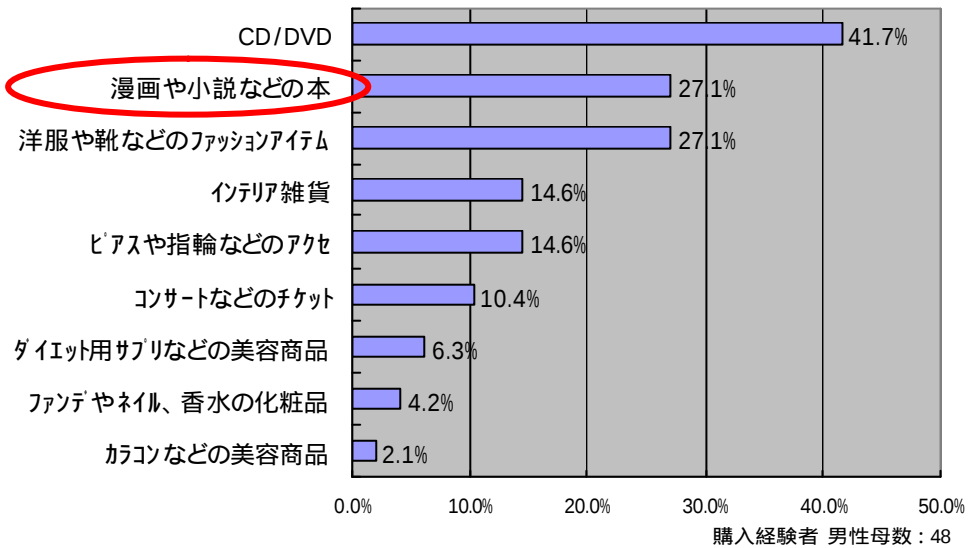
携帯で購入したことのある商品について (購入経験者全体)



携帯で購入したことがある商品について (購入経験者 女性のみ)

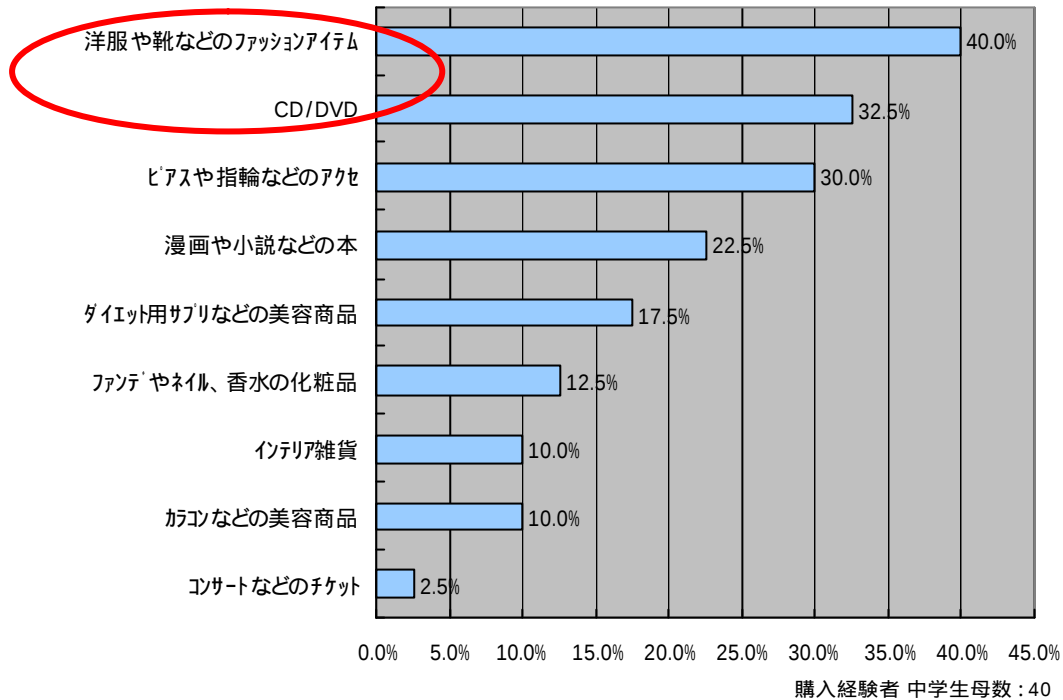


携帯で購入したことがある商品について (購入経験者 男性のみ)

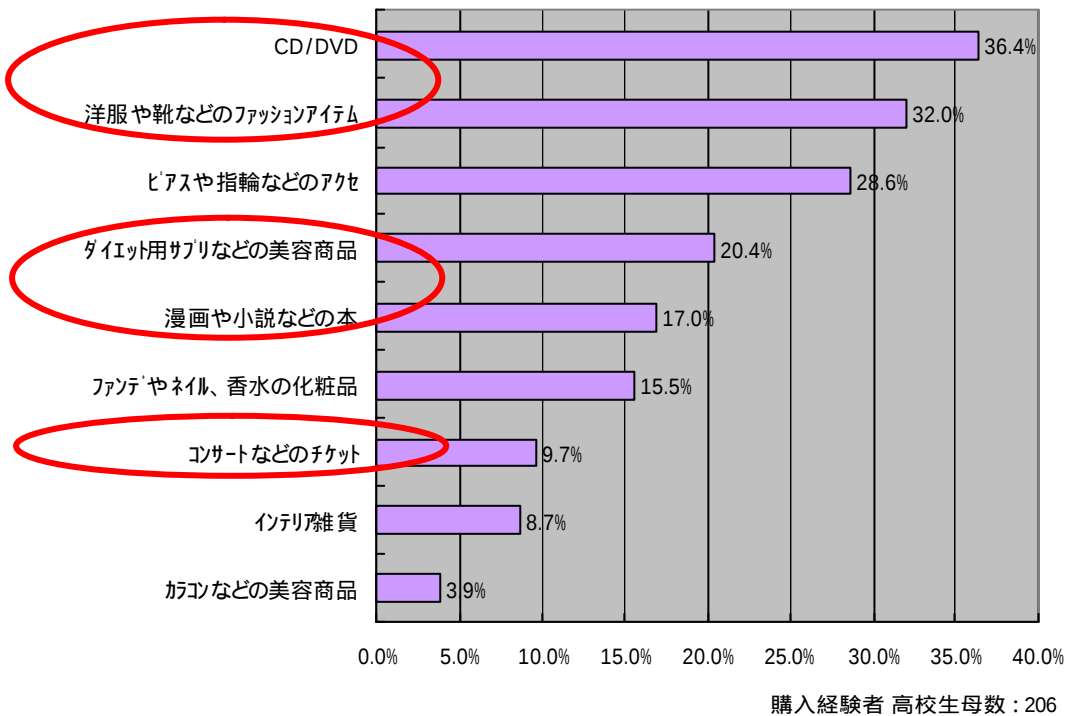


性別	平均購入品数(個)
男性	1.48 個
女性	1.84 個

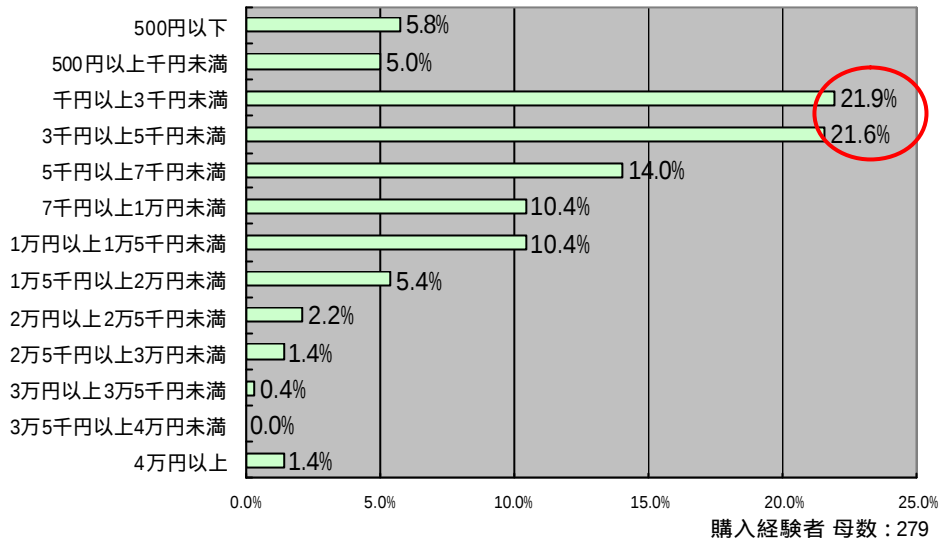
携帯で購入したことがある商品について (購入経験者 中学生)



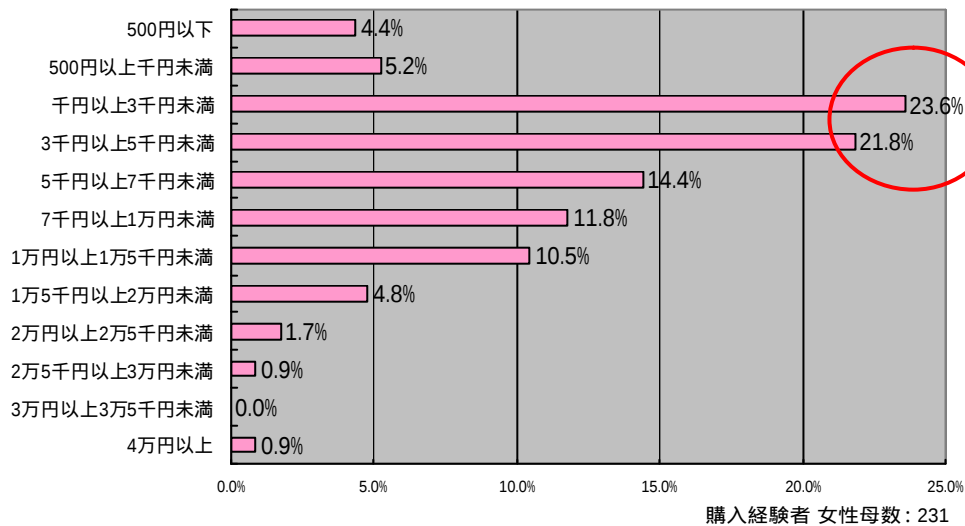
携帯で購入したことがある商品について (購入経験者 高校生)



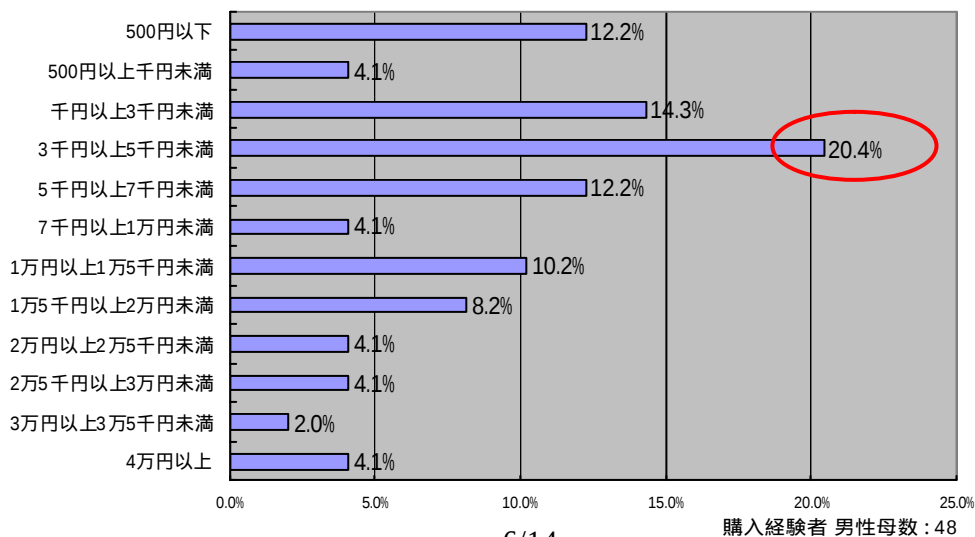
携帯ECサイトでの購入金額（経験者 全体）



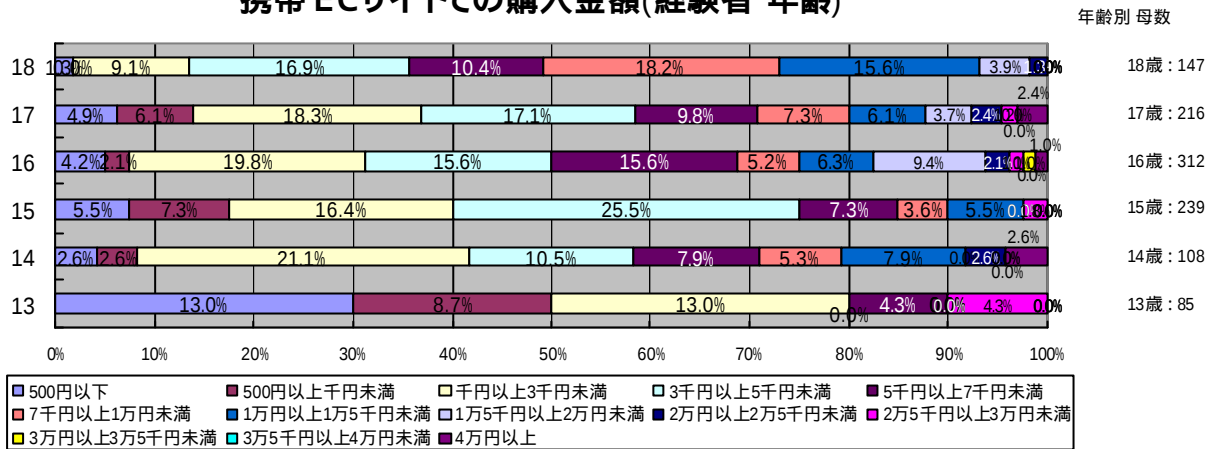
携帯ECサイトでの購入金額(経験者 女性)



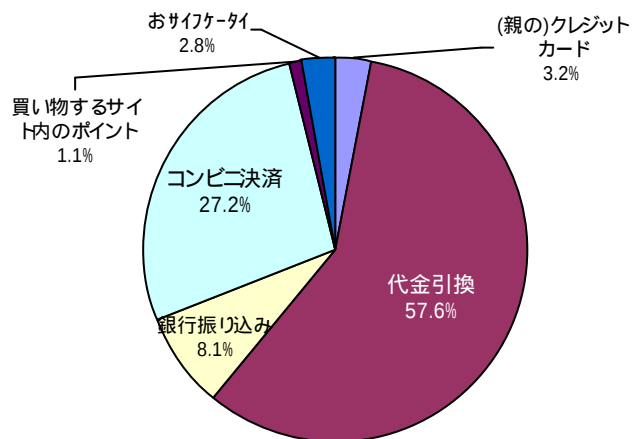
携帯ECサイトでの購入金額（経験者 男性）



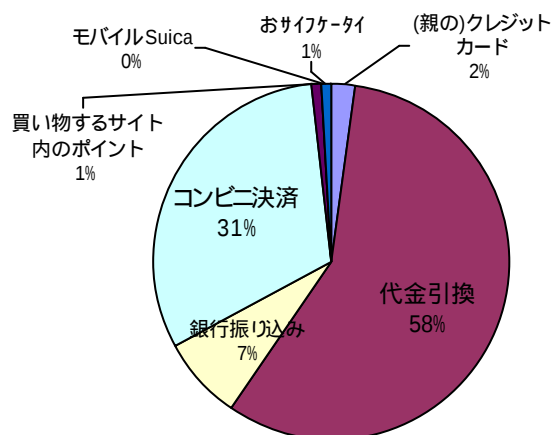
携帯ECサイトでの購入金額(経験者 年齢)



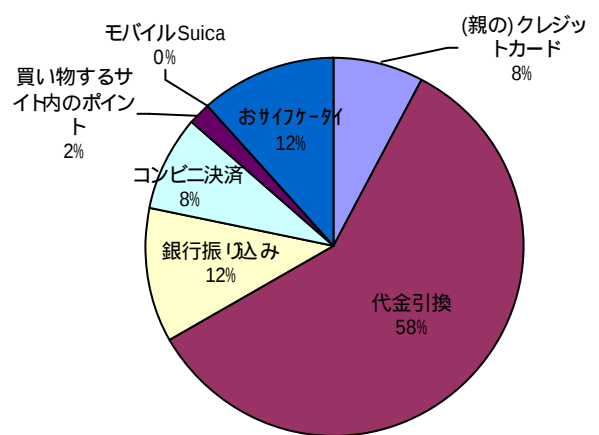
支払方法



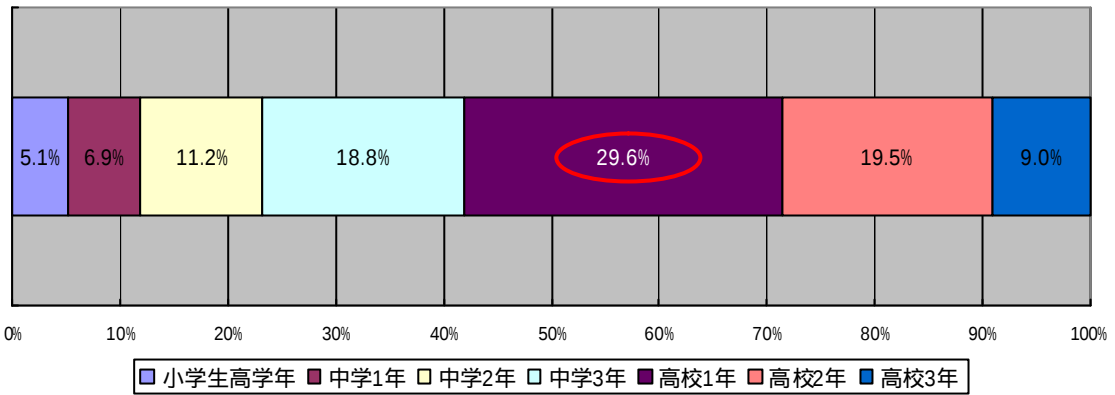
支払方法(女性)



支払方法(男性)

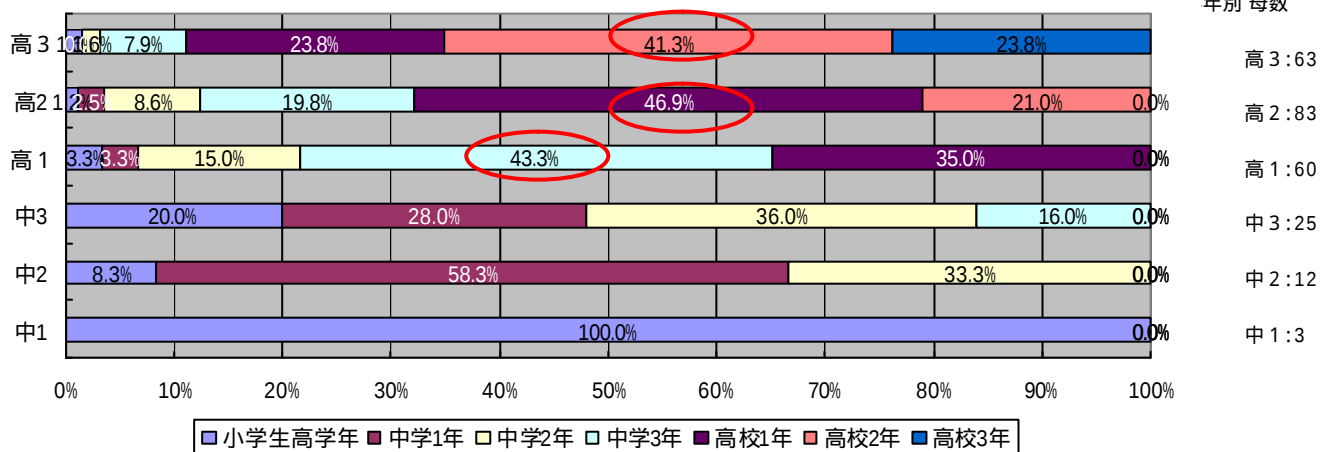


初めて買い物をした年齢(総合)

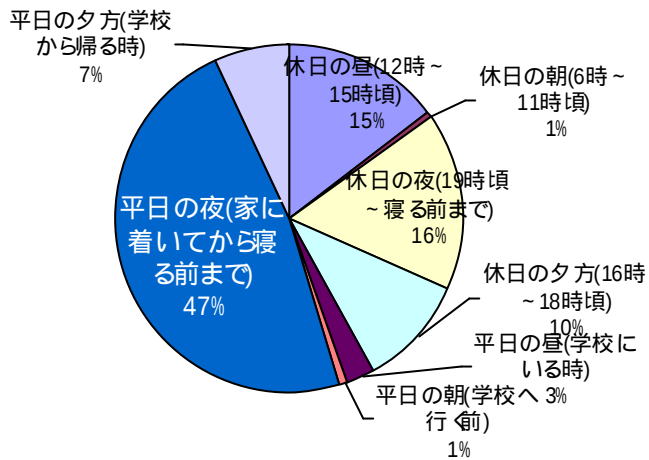


購入経験者 母数: 279

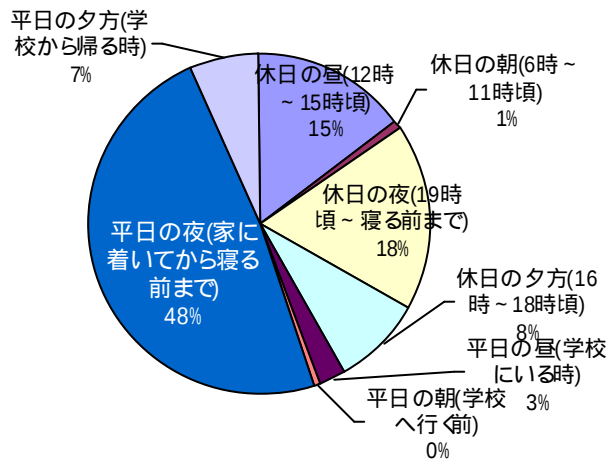
初めて買い物をした学年(学年別)



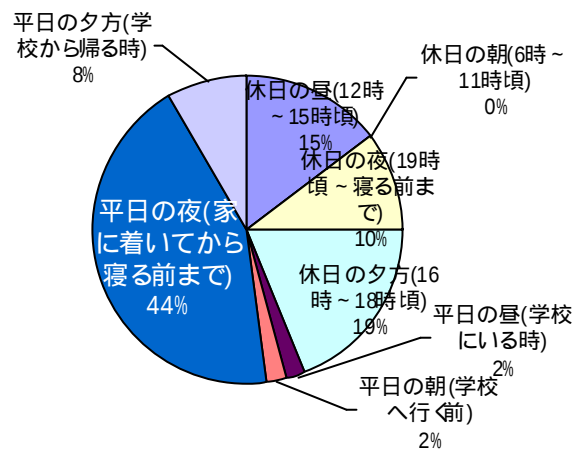
携帯 EC サイトを利用する時間帯(総合)



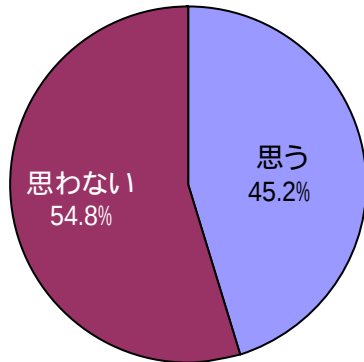
携帯 EC サイトを利用する時間帯(女性)



携帯 EC サイトを利用する時間帯(男性)

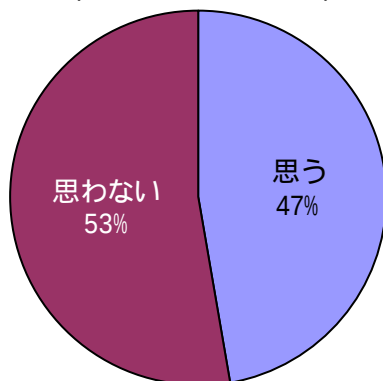


購入意欲のある人
今後携帯で買い物をしてみたいか?
(購入未経験者 総合)



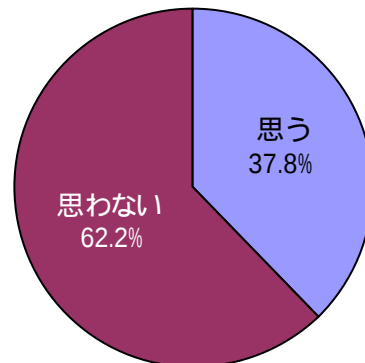
購入未経験者 母数 : 1,011

購入意欲のある人
今後携帯で買い物をしてみたいか?
(購入未経験者 女性)



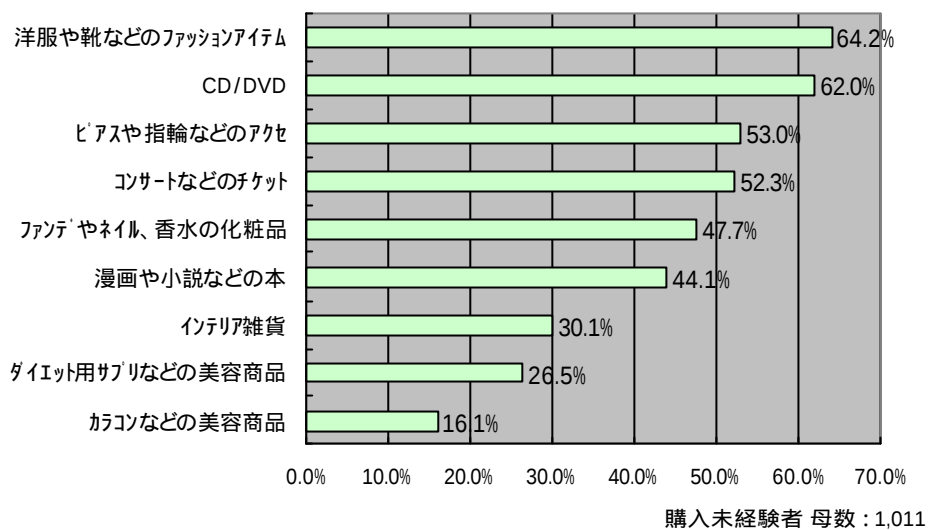
購入未経験者 女性母数 : 797

購入意欲のある人
今後携帯で買い物をしてみたいか?
(購入未経験者 男性)

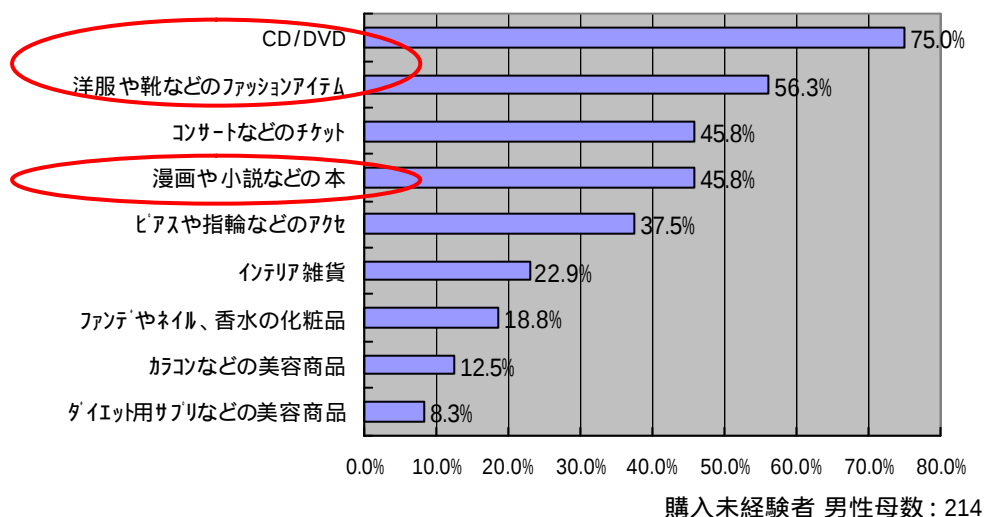


購入未経験者 男性母数 : 214

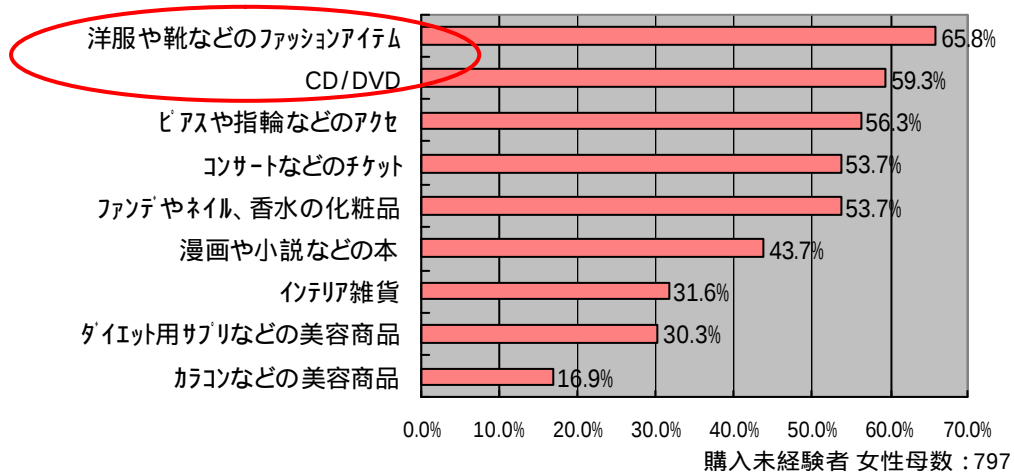
購入意欲のある人の今後欲しい品目(購入未経験者 総合)



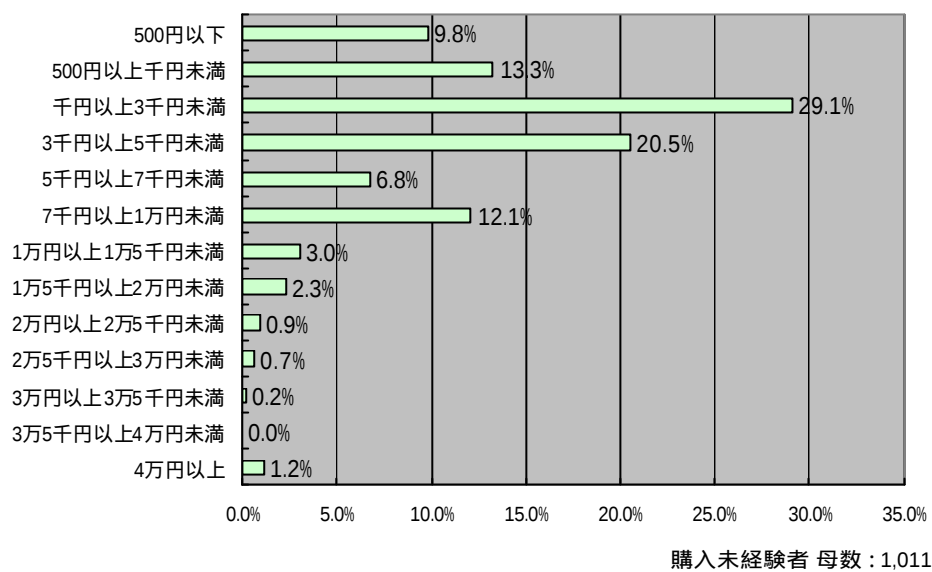
購入意欲のある人の今後欲しい品目(購入未経験者 男性)



購入意欲のある人の今後欲しい品目(購入未経験者 女性)



**購入意欲のある人が
今後携帯のECに使ってもいいと思う金額（購入未経験者 全体）**



■ 調査概要

調査方法 携帯サイト「GAMOW」会員向け特別ページにおけるクローズド型調査

調査対象者：「GAMOW」会員、全国 13 歳～18 歳の男女、3キャリア

調査期間 2007 年 7 月 13 日（金）

有効回答数 1,107 人

性別 男性/21%、女性/79%

年齢 13 歳/8%、14 歳/10%、15 歳/21%、16 歳/28%、17 歳/20%、18 歳/13%

キャリア docomo/33% au/47%、softbank/20%

設問項目：

ケータイで買い物をしたことがある？

したことが【ある】と答えてくれた人に質問！ 何を買ったの？いくつでも答えてね。

したことが【ある】と答えてくれた人に質問！ 前の質問で答えてくれたモノの中で一番高かったものはいくらぐらい？

したことが【ある】と答えてくれた人に質問！ ケータイで初めて買い物をしたのはいつ？

したことが【ある】と答えてくれた人に質問！ 一番よく利用する支払い方法を教えて！

したことが【ある】と答えてくれた人に質問！ ケータイで買い物が最も多い時間帯はいつ？

ケータイでの買い物をしたことが【ない】と答えてくれた人に質問！これからケータイで買い物をしてみたいと思う？

前の質問で、これからケータイで買い物してみたいと【思う】と答えてくれた人に質問！何を買ってみたい？いくつでも答えてね。

もしケータイで前の質問で答えてくれた「買ってみたいモノ」を買う場合、最高でいくら位までなら買えるかな？

■ サービス概要



GAMOW[®] (ガモウ)は、“中高生の放課後ライフをサポート”をテーマに、様々なコンテンツを提供する、ケータイ向けエンタメ・コミュニティサイトです。着信メロディやゲームはもちろん、待受画像や占い、ランキング、芸能情報など、中～高校生に人気のあるコンテンツばかりを無料サイト史上最大の量・クオリティで提供しています。また、ユーザー専用の「マイプロフィール」を持つことで、他の GAMOW ユーザーと繋がる事が可能です。

会員登録したユーザーは、サイト内のコンテンツをすべて無料で閲覧・ダウンロードできます。ユーザーはサイト内でポイントを貯めることで、保有するポイントに応じた着信メロディやゲームなどのコンテンツをダウンロードして遊べる仕組みとなっています。

ポイントの獲得は、友人の紹介や、GAMOW から送られてくるメール中の広告をクリックすることで貯まっています。また、紹介した友人の人数に応じてユーザーのレベルがあがり、キャンペーン等ではレベルに応じた特典を得ることができるなど、友人紹介の連鎖によりユーザーもサイトも更に盛り上がる仕掛けを行います。

現在「GAMOW」の会員数は約26万人、13歳～18歳が70%と中高生を中心に構成されており、会員に対して実施したアンケート調査では、一般的な調査結果とは異なり、放課後に使用できるお小遣いが多く、都心で遊び、友人との買い物やファッション、アルバイト等に対して高い関心を持つ、情報に対しアクティブな中高生であることが確認できています。

今後も会員からの投稿や口コミなどによるコミュニティサービス、コンテンツダウンロード型のサービスの二つを軸とし、サイト拡大を図ってまいります。

サービス名】 GAMOW[®] (ガモウ)

サービス価格】 無料

対応機種】 NTT ドコモ ,movar505i シリーズ以降、FOMAR 90x シリーズ
ソフトバンクモバイル全端末 (C 型端末除く)
au 全端末 (HDML 端末除く)

アクセス方法】 URL <http://gamow.jp/> 空メール ya@gamow.jp