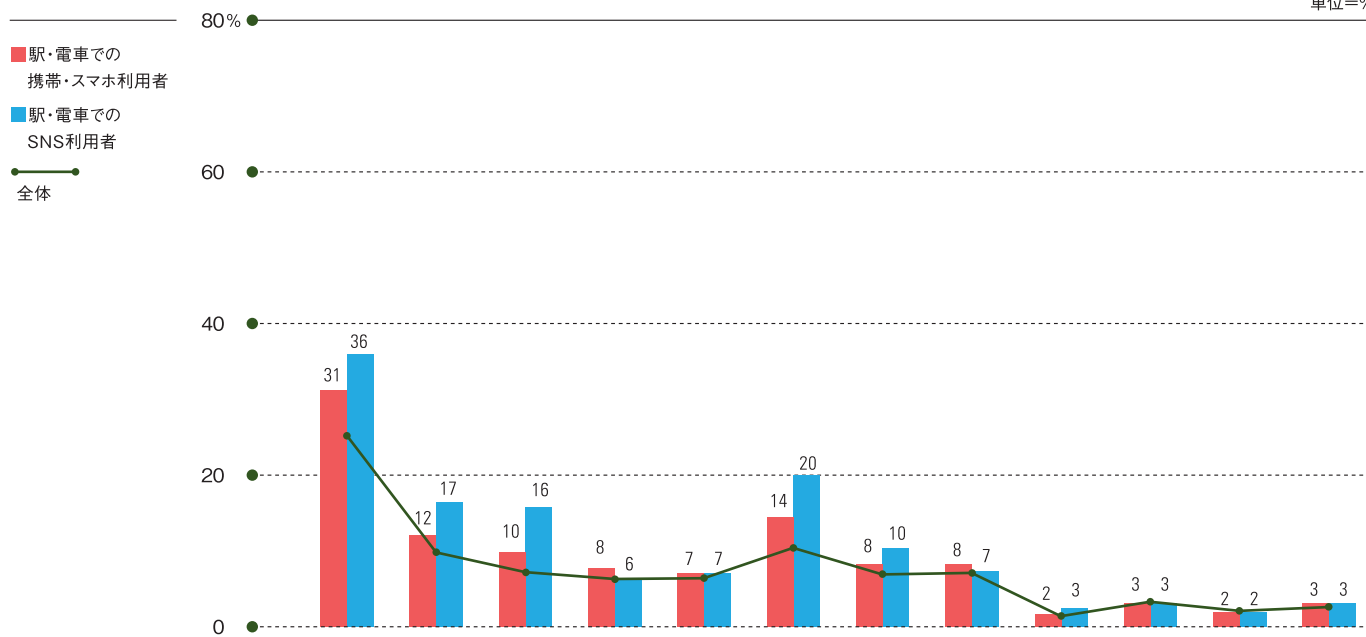


車内・駅構内広告接触後の来店・商品購入経験／耐久財

単位=%



(N:全体)	N=	来店・購入経験あり計	映像・音楽ソフト	家庭用テレビゲーム・ゲームソフト	家庭用電化製品	映像・音響機器	携帯電話・スマホ・携帯情報端末	デジタルカメラ	めがね・コンタクトレンズ	インターネット	乗用車	金融関連商品	不動産
全体	1715	25.2	9.8	7.2	6.3	6.4	10.4	6.9	7.1	1.4	3.3	2.1	2.6
スマホ利用者	559	28.3	11.4	9.7	5.2	5.7	15.9	7.2	6.3	1.4	2.9	0.9	2.1
駅・電車での携帯・スマホ利用者	879	31.2	12.1	9.9	7.7	7.4	14.4	8.2	8.2	1.6	3.2	1.9	3.4
駅・電車でのSNS利用者	400	36.0	16.5	15.8	6.3	6.8	19.8	10.3	7.3	2.5	2.8	1.8	2.8

■は全体と比べて+10%、■は+5%のスコア