

2012年8月27日

報道関係各位

東京工芸大学、親と子のゲームに関する調査

大人ゲーマーの6割がカジュアルゲームをプレイ、子どもは据え置きハードより携帯型ゲーム機世代を越えて愛される「スーパーマリオ」

保護者が抵抗を感じるゲームは《課金要素》のあるゲーム
プレイ時間・時間帯課金 「未成年がプレイすべきでない」5割半、アイテム課金では6割

新しいゲーム機の購入動機 「性能の向上」よりも「ソフトの充実」を重視
「学習状況をレベル化」「ランキング化」保護者の賛成派は5割超

東京工芸大学(所在地：東京都中野区・神奈川県厚木市／学長：若尾 真一郎)は、2012年7月11日～7月17日の7日間、小～中学生の子どもがいる、30歳から49歳の《大人ゲーマー》を対象に、「親と子のゲームに関する調査」をモバイルリサーチ(携帯電話によるインターネットリサーチ)で実施、1,000名の有効サンプルを集計しました。(調査協力会社：ネットエイジア株式会社)

東京工芸大学芸術学部ゲーム学科では、芸術系・理数系の両面でゲームを基礎から学べる教育カリキュラムを用意し、ゲーム業界に携わる人材の教育・育成を実施しています。今回の調査では、《子どもの頃にコンピュータゲームで遊んだ経験があり、現在もコンピュータゲームで遊ぶことがある》方を《大人ゲーマー》として定義し、子どもの頃からゲームに慣れ親しんでいる大人とその子どものゲーム実態を調査することで、昔と今のゲームプレイ傾向の違いや今後のゲーム産業の展望を探りました。

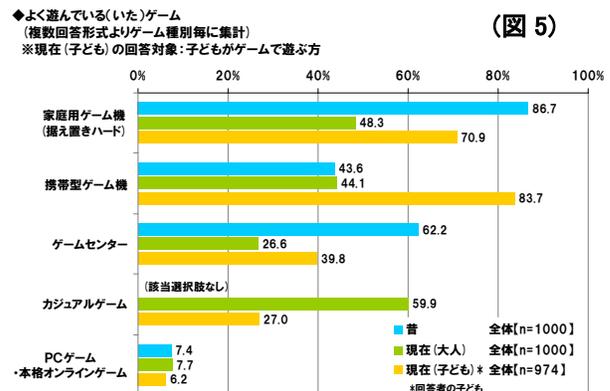
「親と子のゲームに関する調査」 調査結果

- ◆ 大人ゲーマーの6割がカジュアルゲームをプレイ、子どもは据え置きハードより携帯型ゲーム機
- ◆ 世代を越えて愛される「スーパーマリオ」
- ◆ 昔のゲームの魅力「攻略の楽しさ」「操作の楽しさ」「友人と盛り上がる」
今のゲームの魅力「手軽に遊べる」「グラフィックが良い」「家族で楽しめる」

始めに、大人ゲーマー(子どもの頃にコンピュータゲームで遊んだ経験があり、現在もコンピュータゲームで遊ぶことがある方)のゲームプレイ実態について質問しました(図は4ページ以降にまとめて掲載しています)。

昔よく遊んでいたゲームと現在よく遊んでいるゲームについて比較すると、『家庭用ゲーム機』(昔：86.7%、現在：48.3%)や『ゲームセンター』(昔：62.2%、現在：26.6%)で遊ぶ割合は、現在減少している様子が窺えました。一方、携帯やスマホのアプリやソーシャルゲームなどの『カジュアルゲーム』(現在：59.9%)で遊ぶ割合は6割となりました。 **図 5**

また、週に5日以上ゲームをしている層は『カジュアルゲーム』で遊ぶ割合が高い(90.0%)ことから、ゲームに頻繁に接している大人は、手軽に遊ぶことのできるゲームを嗜好している様子が窺えます。 **図 6**



あわせて、子どもがよく遊ぶゲームについても比較すると、現在は『家庭用ゲーム機』(70.9%)で遊ぶ割合よりも『携帯型ゲーム機』(83.7%)で遊ぶ割合の方が多くなります。図 5

続いて、【昔好きだったゲームタイトル】、【現在子どもが好きなゲームタイトル】、【親子で一緒に遊ぶゲームタイトル】をみると、「スーパーマリオシリーズ」が全項目でトップとなり、世代を越えて愛されている様子が窺えました。図 8、図 9、図 10

次に、昔と現在のゲームに感じる魅力を比較すると、昔のゲームの方が現在のゲームより高い評価となった項目は、「攻略するまでが楽しい」(昔:37.2%、現在:22.9%)、「操作が楽しい」(昔:34.2%、現在:23.5%)、「友人と盛り上がる」(昔:33.9%、現在:11.9%)などでした。一方、現在のゲームは「家族で楽しめる」(昔:9.9%、現在:39.5%)、「グラフィックが良い」(昔:4.5%、現在:35.3%)、「手軽に遊べる」(昔:22.6%、現在:30.7%)などで昔のゲームよりも高い評価となりました。図 13

◆ 子どもがゲームをするときの家庭内ルール

「利用時間の制限がある」6割半、「利用金額の制限がある」「内容の制限がある」は1割

◆ 子どものゲームソフト入手 「おこづかいを貯めて」から「プレゼント」にシフト、「友人との貸し借り」は減少

◆ 保護者が抵抗を感じるゲームは《課金要素》のあるゲーム

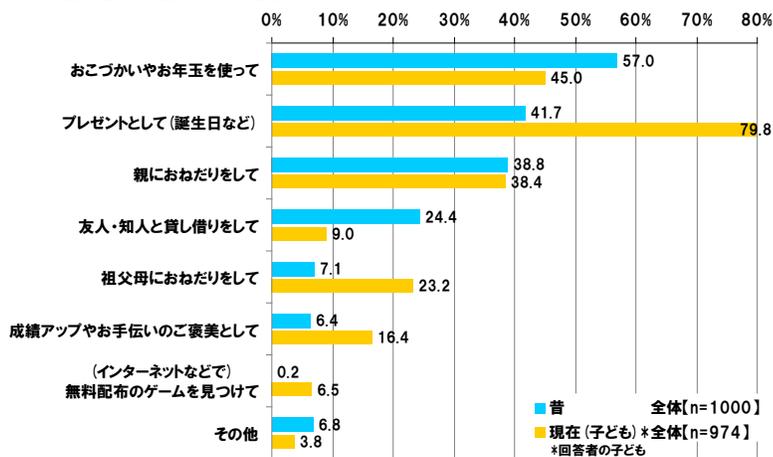
プレイ時間・時間帯課金 「未成年がプレイすべきでない」5割半、アイテム課金では6割

昔と現在の子どものゲームをプレイする環境について質問し、それらの環境の変化を探りました。

子どもがゲームをする際の家庭内ルールを比較すると、「特にルールはない」は昔の子どもで33.2%、現在の子どもで11.9%となり、現在の子どもの方が家庭内ルールを設けられていることがわかりました。現在の子どもの「利用時間の制限がある」が6割半(昔:49.0%、現在:65.5%)に及び、「利用金額の制限がある」(昔:6.7%、現在:10.8%)や「やってはいけないゲームがある」(昔:2.3%、現在11.6%)など、金額や内容に関するルールが設定されている割合も昔より高く、それぞれ1割程度となりました。図 14

◆子どものゲーム入手方法 (項目毎に複数回答形式)
※現在(子ども)の回答対象:子どもがゲームで遊ぶ方

(図 15)



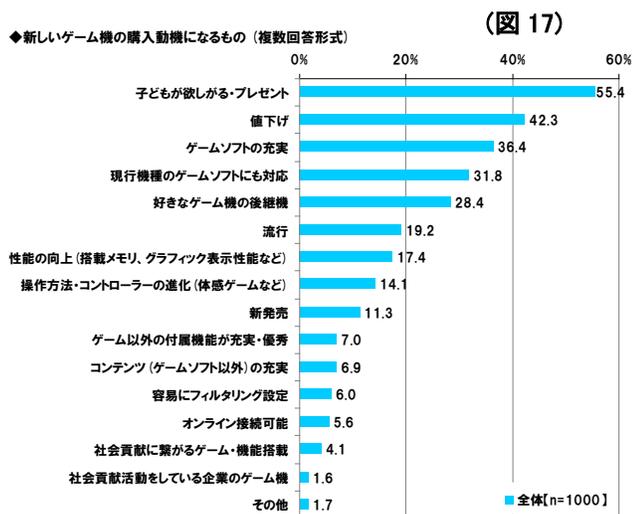
次に、子どものゲームソフトの入手方法を比較すると、昔は「おこづかいやお年玉を使って」ゲームソフトを手に入れる割合(昔:57.0%、現在:45.0%)が最も多かったのに対し、現在の子どもの「プレゼントとして」手に入れる割合(昔:41.7%、現在:79.8%)が最も高くなっています。また、現在の子どもの昔よりも「祖父母におねだりをして」(昔:7.1%、現在:23.2%)や「成績アップやお手伝いのご褒美として」(昔:6.4%、現在:16.4%)の割合が高く、「友人・知人と貸し借りをして」(昔:24.4%、現在:9.0%)は低くなっています。現在の子どもの保護者を介してソフトを手に入れる機会が多くなっているようです。図 15

続いて、保護者はどのようなゲームを子どもがプレイすることに抵抗を感じるのか、質問を行

いました。

ゲームの表現内容やゲームのシステムに関する項目毎に、何歳からプレイしてもよいゲームだと思うかをそれぞれ質問したところ、《成人の行為》や《恋愛・性描写》など、ゲームの内容に関する項目よりも《課金要素》に関する項目で保護者の抵抗感が大きく、【ある程度まで無料で遊べるが、プレイ時間や時間帯によって課金される】システムがある場合は「未成年がプレイすべきでない」が5割半(54.4%)、【課金アイテムや課金特典がある】では6割(59.4%)となりました。保護者は、既にレーティング(年齢区分)制度が導入され、制限が課されているゲーム内の表現などよりも、《オンライン対戦・協力》や《課金要素》といったゲームシステムを採用したゲームについて、子どもにふさわしくない要素があると感じているようです。図 16

- ◆ **新しいゲーム機の購入動機** 1位は「子どもが欲しがると」、「性能の向上」よりも「ソフトの充実」を重視
- ◆ 「クイズ形式の学習ソフト」賛成派83.5%、「ゲーム端末の学習利用」76.5%、「学習状況をレベル化」「ランキング化」保護者の賛成派は5割超
- ◆ 子どもが就職したら嬉しいゲーム関連企業 1位「任天堂」2位「SCE」3位「バンナム」



新しいゲーム機の購入動機になるもので、最も大きかったのは「子どもが欲しがると・プレゼント」(55.4%)でした。また、「性能の向上」(17.4%)や「操作方法・コントローラーの進化」(14.1%)、「新発売」(11.3%)といった項目よりも、「値下げ」(42.3%)や「ゲームソフトの充実」(36.4%)、「現行機種種のゲームソフトにも対応」(31.8%)、「流行」(19.2%)といった項目が上位となり、性能や新しい体験といった新商品の価値そのものよりも、メインコンテンツであるゲームソフトの充実や、流行や値下げ、現行ソフトの対応などによって、“長く利用できるゲーム機かどうか”といった点が重視されている様子が窺えました。図 17

続いて、子どもの通う学校の教育にゲーム要素を取り入れた取り込みが実施されるとしたら賛成か反対かを質問したところ、ゲームソフトやハードを利用した取り込みは賛成派が多く、【パズル・クイズ形式の学習ソフト】では『賛成派』が83.5%、

【ゲーム機やタッチパネル端末を使った授業】は76.5%となりました。また、【学習時間・状況のレベル制度】で『賛成派』が57.2%、【学習レベルをランキング】では52.9%と、ゲームハードやソフトの導入ほどではないにせよ、学習プロセスなどにゲームの要素を取り入れること(教育のゲーミフィケーション)に対しても、保護者の理解が進んでいる様子が窺えました。

図 18

最後に、大人ゲーマーが予測する今後の成長企業を占う意味で、子どもが将来就職したら嬉しいと思うゲーム関連企業を質問したところ、1位は「任天堂」(67.3%)、2位は「Sony Computer Entertainment」(33.3%)、3位は「バンダイナムコゲームス」(27.8%)となりました。以下、僅差で4位「SQUARE ENIX」(26.7%)、5位「セガ」(25.8%)、6位「KONAMIゲームソフト」(24.1%)が続きました。図 19

※リサーチ結果は、下記URLでも公開しております。

<http://www.t-kougei.ac.jp/guide/release/>

本学教員コメント「親と子のゲームに関する調査」について

東京工芸大学芸術学部ゲーム学科教授の岩谷徹(パックマン開発者)は、今回の調査結果について次のように述べています。

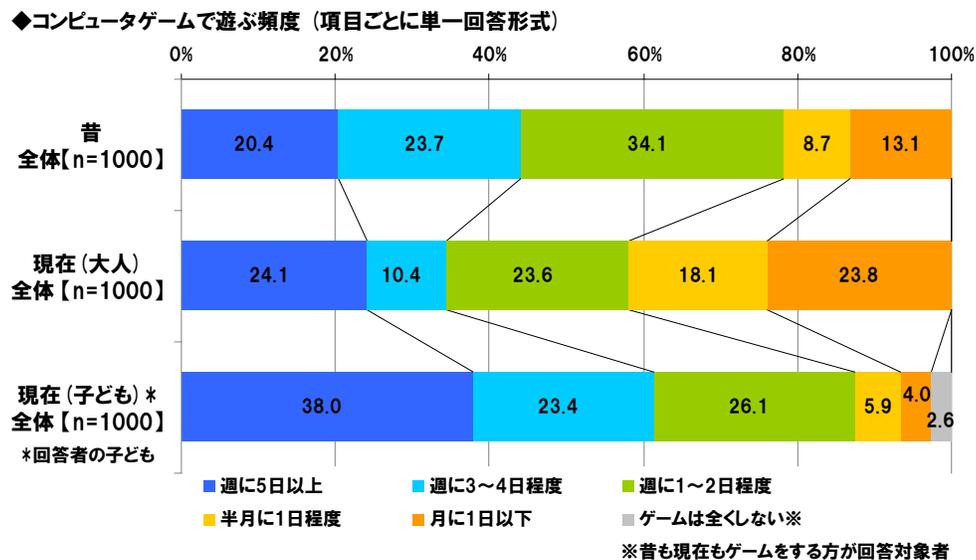
携帯型ゲーム機や携帯情報端末の普及で、いつでも・どこでも・気軽にゲームが出来る環境が整ったことにより、ゲームの内容そのものとユーザーのゲームとの関わり合い方が大きく変わってきたと言えます。友達同士や親と子の間のコミュニケーションの手段としての側面も有するゲームの社会的位置づけは時代と共に変化していきますが、今後もゲームや遊びの要素が社会にどんどん浸透して行き、ゲームの持つ「興味を持続させるチカラ」が教育分野を含めて様々な分野に応用されていくものと考えます。

グラフ

【目次】

図 1: コンピュータゲームで遊ぶ頻度.....	5
図 2: 昔、よく遊んでいたゲーム.....	6
図 3: 現在(大人)、よく遊んでいるゲーム.....	7
図 4: 現在、子どもがよく遊んでいるゲーム.....	8
図 5: よく遊んでいる(いた)ゲーム.....	9
図 6: 現在(大人)、カジュアルゲームで遊ぶ割合.....	9
図 7: 子どもがゲームセンターで遊ぶ(遊んでいた)割合.....	9
図 8: 昔好きだったゲームタイトル.....	10
図 9: 現在子どもが好きなゲームタイトル.....	10
図 10: 親子で一緒に遊ぶゲームタイトル.....	10
図 11: 昔好きだったゲームタイトル_性年代別.....	11
図 12: 現在子どもが好きなゲームタイトル_子供の性別×通う学校別.....	11
図 13: 昔のゲームの魅力/現在のゲームの魅力.....	12
図 14: 子どもがゲームをする際の家庭内ルール.....	13
図 15: 子どものゲーム入手方法.....	13
図 16: 何歳頃からプレイしても良いゲームだと思うか.....	14
図 17: 新しいゲーム機の購入動機になるもの.....	15
図 18: 子どもの通う学校で以下の取り組みが実施されるとしたら、賛成か反対か.....	16
図 19: 子どもが将来就職したら嬉しいと思うゲーム関連企業.....	16

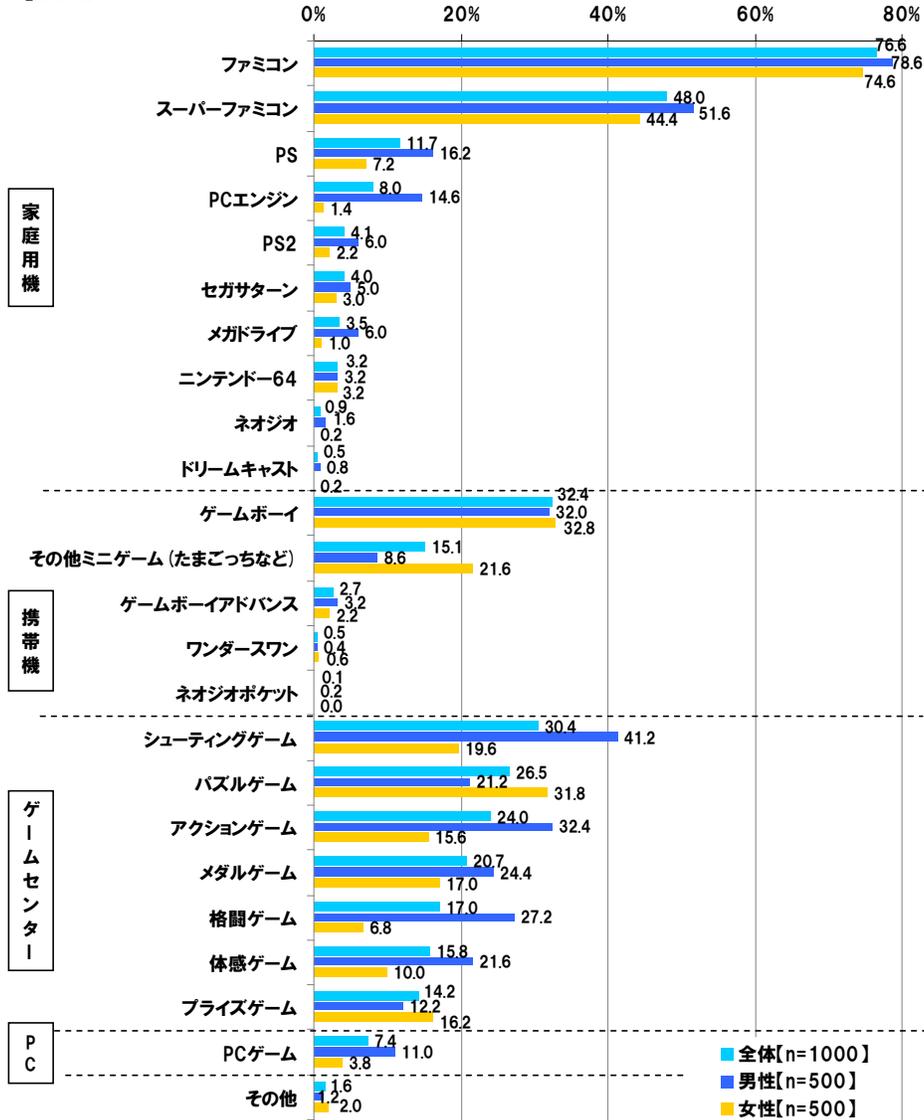
図 1: コンピュータゲームで遊ぶ頻度



昔と現在(大人)の頻度を比較すると、ほぼ毎日ゲームに接している「週に5日以上」の割合や、「半月に1日程度」や「月に1日以下」といった、たまにしかゲームに接しない割合が増加していることがわかります。全体的に、子どもの頃よりもゲームに接する頻度が減った大人が多い一方で、“昔よりもゲームに頻繁に接している大人”もいるようです。

図 2: 昔、よく遊んでいたゲーム

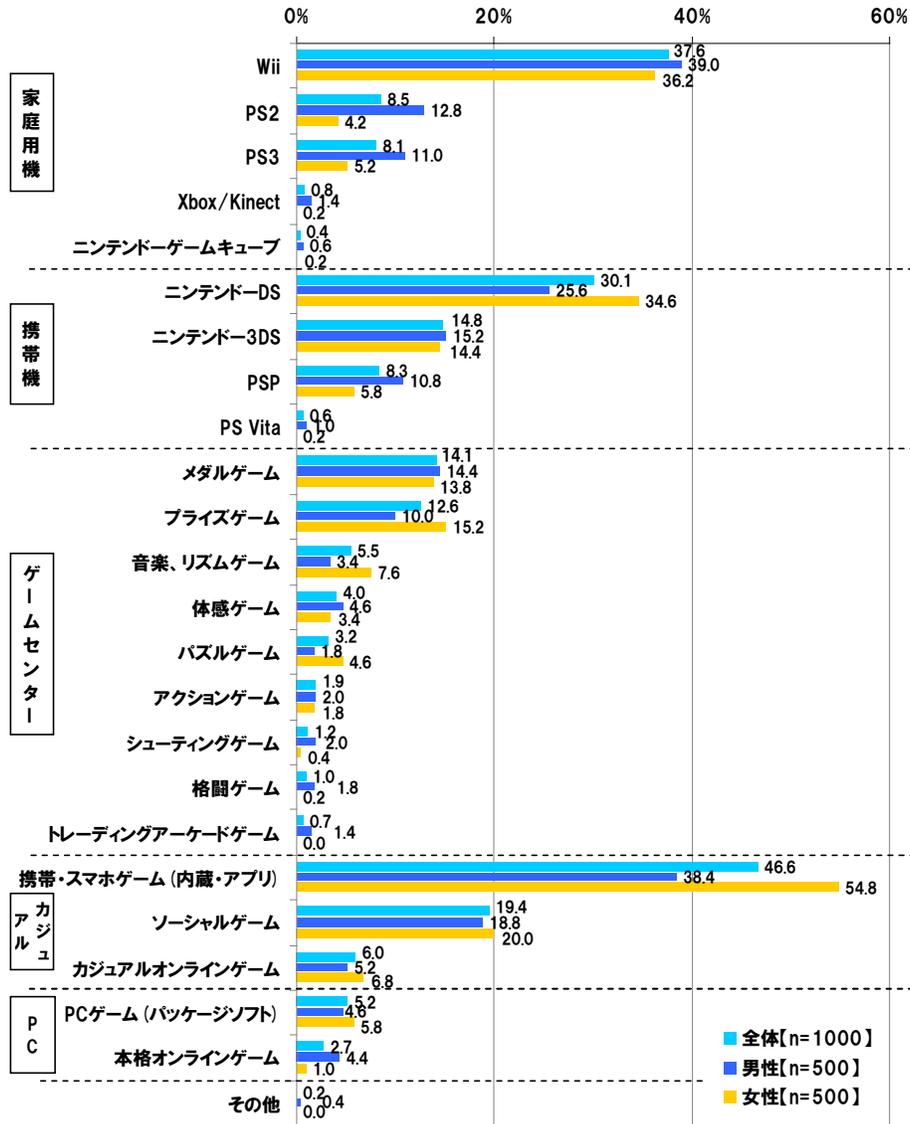
◆昔、よく遊んでいたゲーム (複数回答形式)
_男女別



昔はゲームセンターで「シューティングゲーム」や「アクションゲーム」、「格闘ゲーム」で遊ぶ男性が多かったようです。女性は携帯型のミニゲームで遊んでいる割合が高くなりました。

図 3: 現在(大人)、よく遊んでいるゲーム

◆現在(大人)、よく遊んでいるゲーム (複数回答形式)

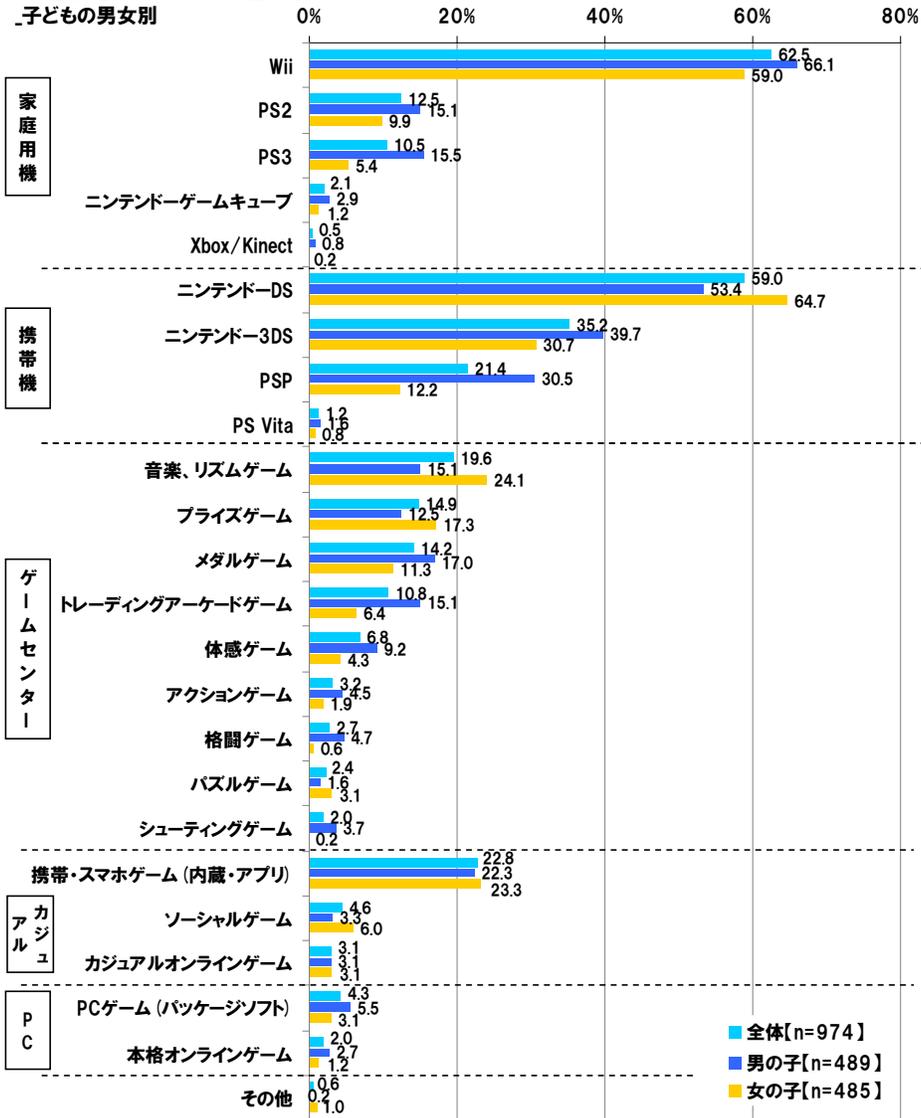


子どもの頃からゲームをしてきた大人に現在最も広くプレイされているのは、「携帯・スマホゲーム」でした。

図 4: 現在、子どもがよく遊んでいるゲーム

◆現在、子どもがよく遊んでいるゲーム（複数回答形式）

※対象：子どもがゲームで遊ぶ方



現在はゲームセンターの「音楽、リズムゲーム」や「プライズゲーム」などで遊ぶ女の子が増えているようです。

図 5:よく遊んでいる(いた)ゲーム

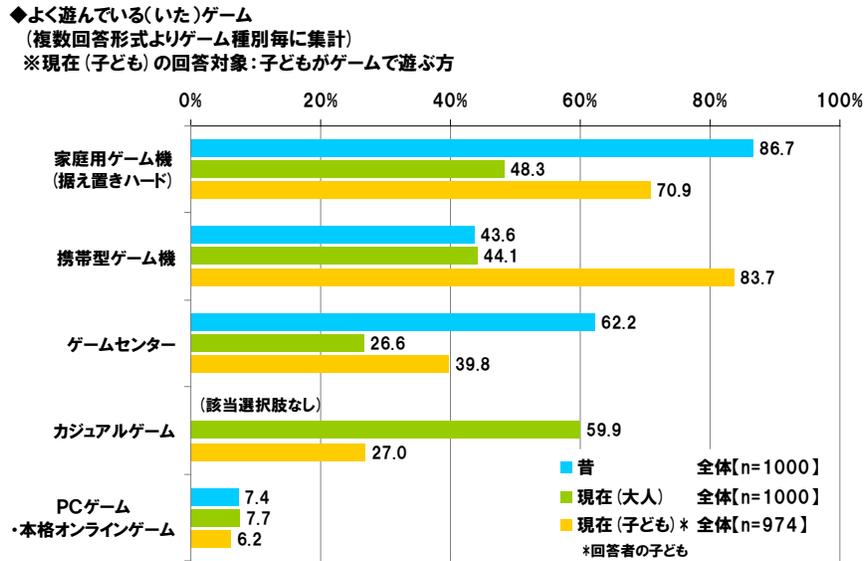


図 6:現在(大人)、カジュアルゲームで遊ぶ割合

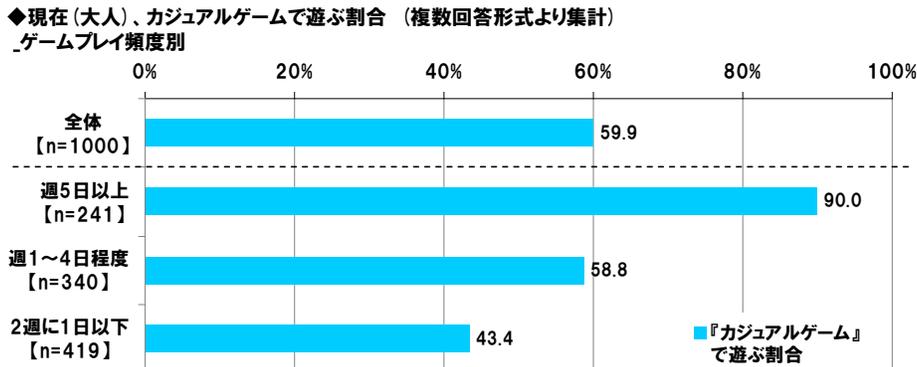
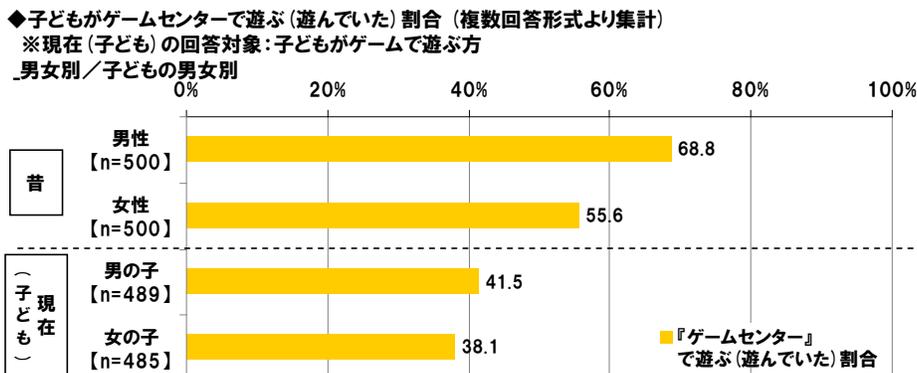


図 7:子どもがゲームセンターで遊ぶ(遊んでいた)割合



昔は男性が女性よりもゲームセンターで遊んでいましたが、現在は男の子と女の子で同程度の割合となっています。

図 8: 昔好きだったゲームタイトル

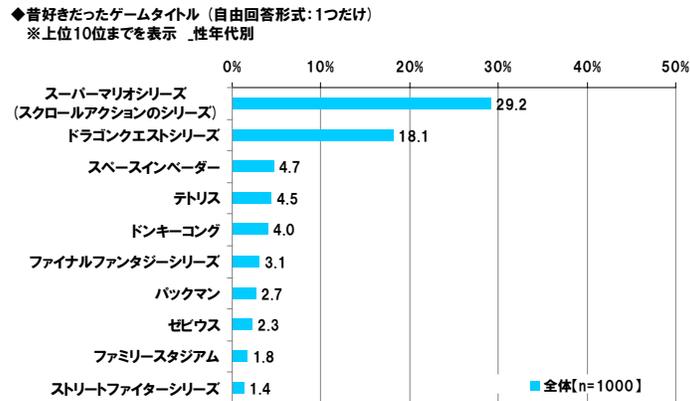


図 9: 現在子どもが好きなゲームタイトル

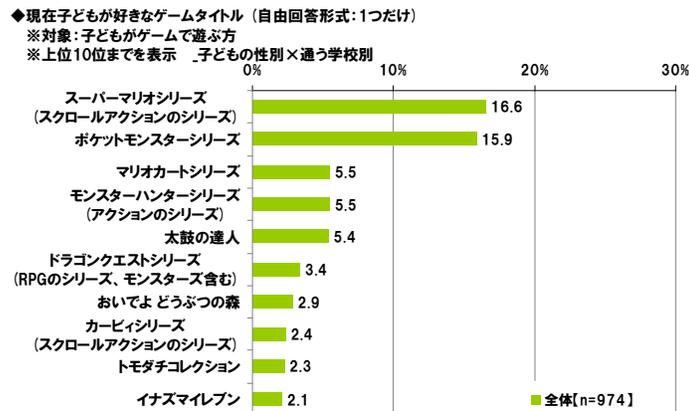
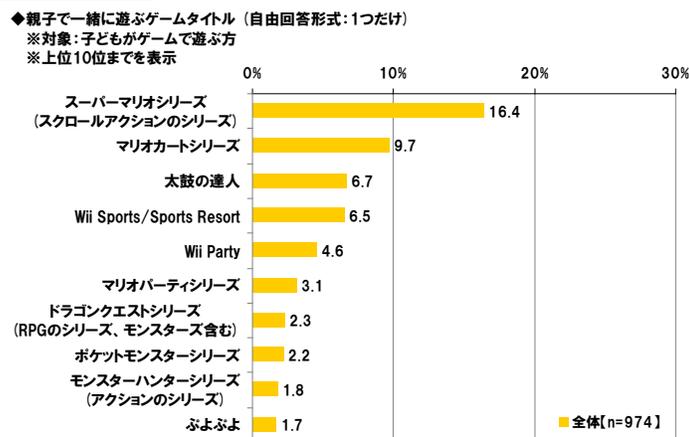


図 10: 親子で一緒に遊ぶゲームタイトル



すべての項目で「スーパーマリオシリーズ」が1位になりました。また、【親子で一緒に遊ぶゲーム】では、4位の「Wii Sports/Sports Resort」などの、体を動かして操作を行うゲームタイトルが上位に挙がりました。

調査結果ニュースリリース

図 11: 昔好きだったゲームタイトル_性年代別

◆昔好きだったゲームタイトル (自由回答形式:1つだけ)

30代男性 【n=250】	1位	ドラゴンクエストシリーズ	28.8%	30代女性 【n=250】	1位	スーパーマリオシリーズ	45.6%	
	2位	スーパーマリオシリーズ	23.2%		2位	ドラゴンクエストシリーズ	10.0%	
	3位	ファイナルファンタジーシリーズ	6.8%		3位	テトリス	8.4%	
	4位	ストリートファイターシリーズ	4.4%		4位	ドンキーコング		
	5位	ファミリースタジアム	3.6%		4位	ファイナルファンタジーシリーズ	3.2%	
							ぶよぶよ	
40代男性 【n=250】	1位	スーパーマリオシリーズ	18.0%	40代女性 【n=250】	1位	スーパーマリオシリーズ	30.0%	
		ドラゴンクエストシリーズ			15.6%			
	3位	スペースインベーダー	12.8%		2位	ドラゴンクエストシリーズ	7.6%	
	4位	ゼビウス	6.4%		3位	テトリス	5.2%	
	5位	パックマン	6.0%		4位	スペースインベーダー		
							ドンキーコング	

【昔好きだったゲームタイトル】2位の「ドラゴンクエストシリーズ」は、特に30代男性で高く、3位の「スペースインベーダー」は40代男性から支持が集まりました。

図 12: 現在子どもが好きなゲームタイトル_子供の性別×通う学校別

現在子どもが好きなゲームタイトル (自由回答形式:1つだけ) ※対象:子どもがゲームで遊ぶ方【n=974名】

小学生男子 【n=321】	1位	ポケットモンスターシリーズ	28.7%	小学生女子 【n=310】	1位	スーパーマリオシリーズ	23.9%	
	2位	スーパーマリオシリーズ	18.1%		2位	ポケットモンスターシリーズ	10.6%	
	3位	マリオカートシリーズ	5.0%		3位	太鼓の達人	7.7%	
		モンスターハンターシリーズ			4位	マリオカートシリーズ	5.8%	
	5位	ドラゴンクエストシリーズ	4.4%		5位	おいでよ どうぶつの森	5.2%	
中学生男子 【n=168】	1位	モンスターハンターシリーズ	20.2%	中学生女子 【n=175】	1位	スーパーマリオシリーズ	10.3%	
	2位	ポケットモンスターシリーズ	8.3%		2位	ポケットモンスターシリーズ	9.1%	
	3位	スーパーマリオシリーズ	7.1%			太鼓の達人		
	4位	太鼓の達人	5.4%		4位	マリオカートシリーズ	6.9%	
		ドラゴンクエストシリーズ			5.1%			
							おいでよ どうぶつの森	

【現在子どもが好きなゲームタイトル】2位の「ポケットモンスターシリーズ」が小学生男子の1位に、3位の「モンスターハンターシリーズ」は中学生男子の1位になりました。

図 13: 昔のゲームの魅力／現在のゲームの魅力

◆昔のゲームの魅力／現在のゲームの魅力 (項目毎に複数回答形式)

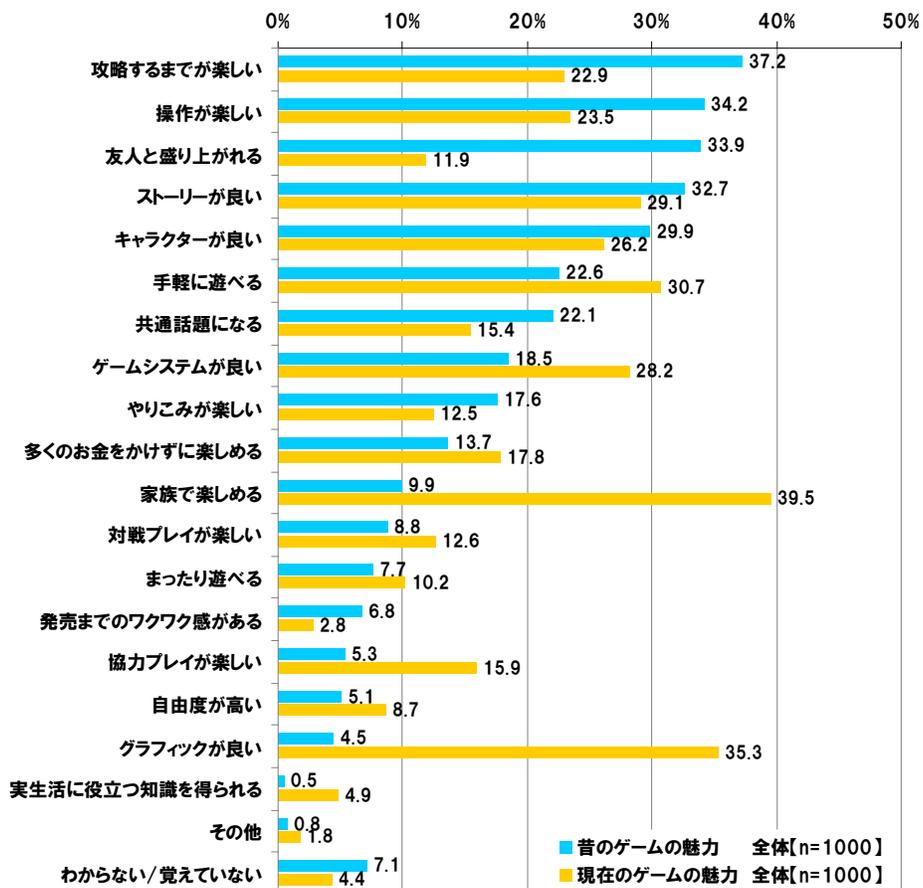


図 14: 子どもがゲームをする際の家庭内ルール

◆子どもがゲームをする際の家庭内ルール (項目毎に複数回答形式)
 ※現在 (子ども) の回答対象: 子どもがゲームで遊ぶ方

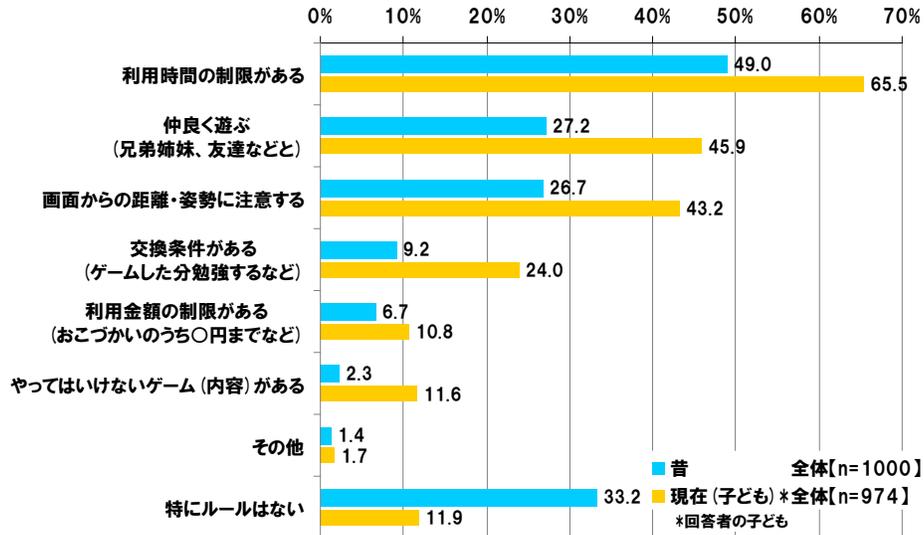


図 15: 子どものゲーム入手方法

◆子どものゲーム入手方法 (項目毎に複数回答形式)
 ※現在 (子ども) の回答対象: 子どもがゲームで遊ぶ方

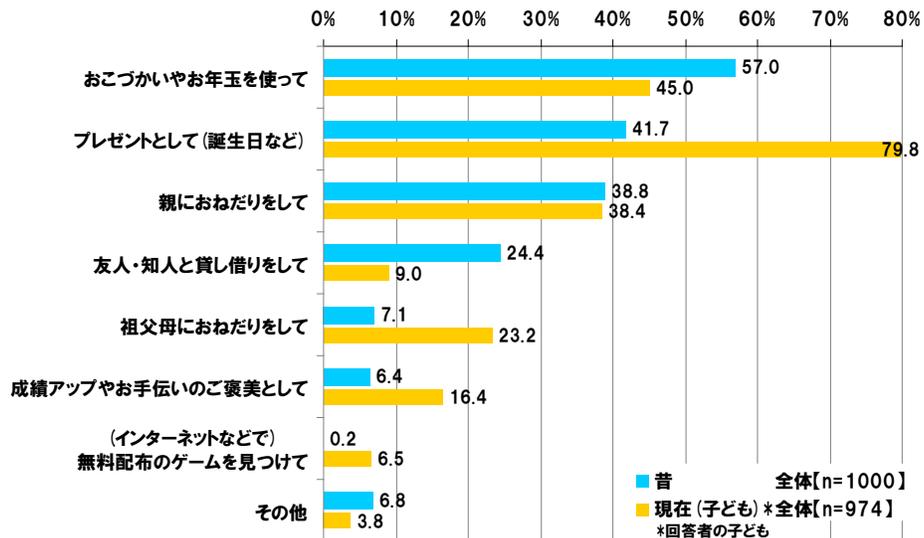
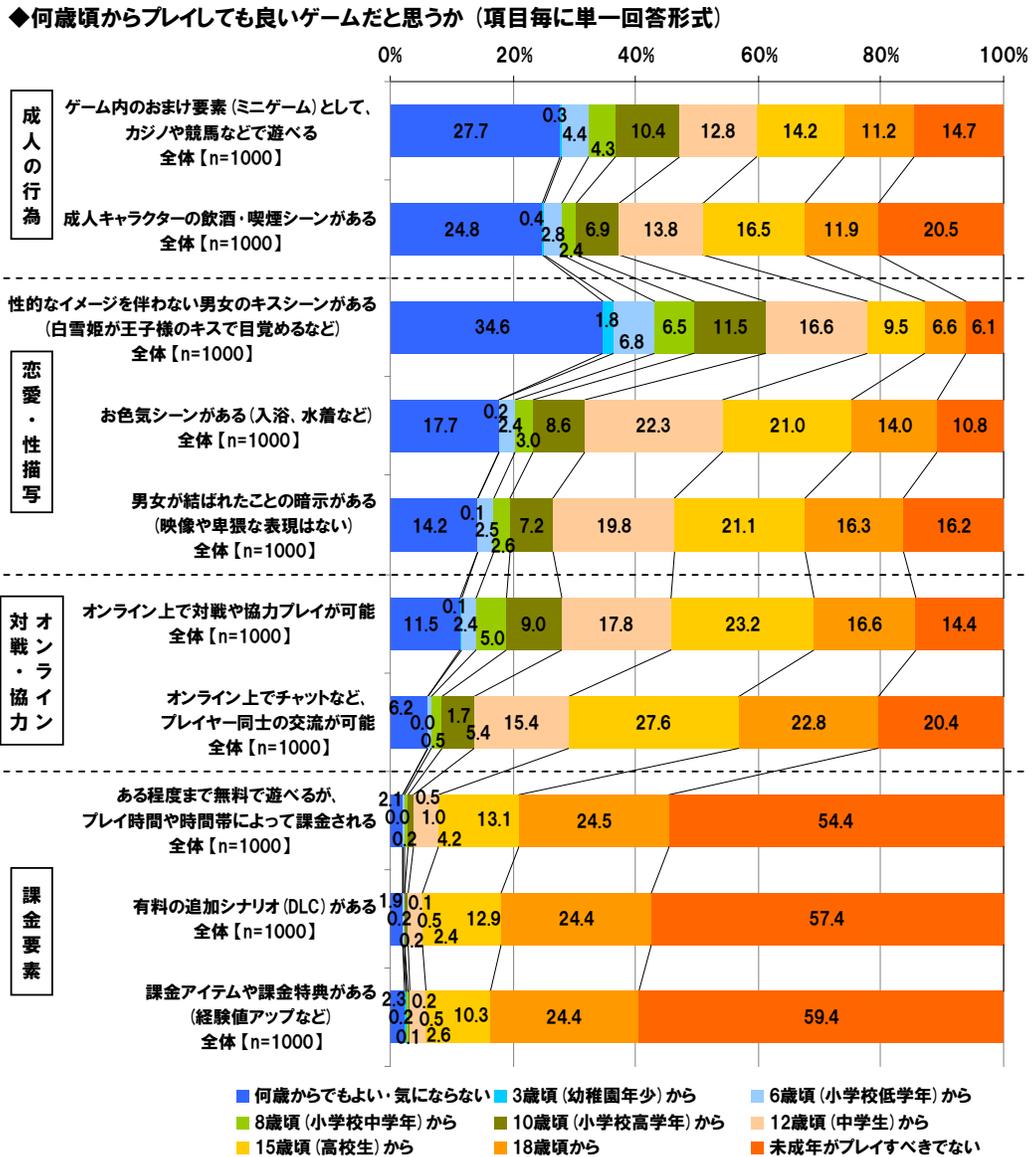


図 16: 何歳頃からプレイしても良いゲームだと思うか



ゲームの内容、表現に関する項目の《成人の行為》、《恋愛・性描写》では、比較的「何歳からでもよい・気にならない」の回答割合が多くなりました。

対して、ゲームのシステム、遊び方に関する項目の《オンライン対戦・協力》では、12歳～18歳頃からならよい、とする回答がボリュームゾーンとなり、《課金要素》に関しては「未成年がプレイすべきでない」が半数を超えました。

図 17:新しいゲーム機の購入動機になるもの

◆新しいゲーム機の購入動機になるもの (複数回答形式)

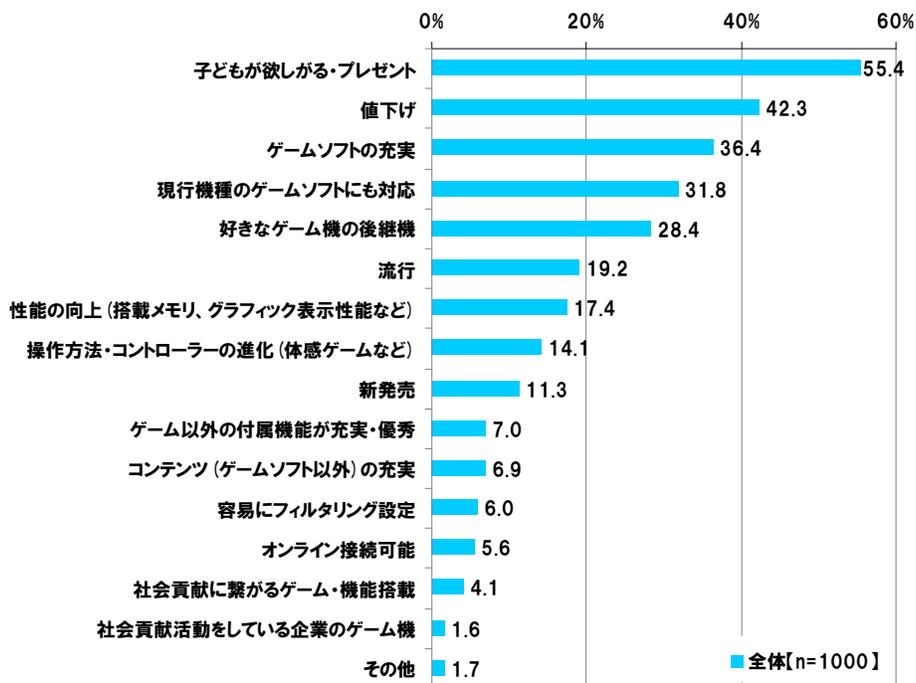


図 18: 子どもの通う学校で以下の取り組みが実施されるとしたら、賛成か反対か

◆子どもの通う学校で以下の取り組みが実施されるとしたら、賛成か反対か
(項目毎に単一回答形式)

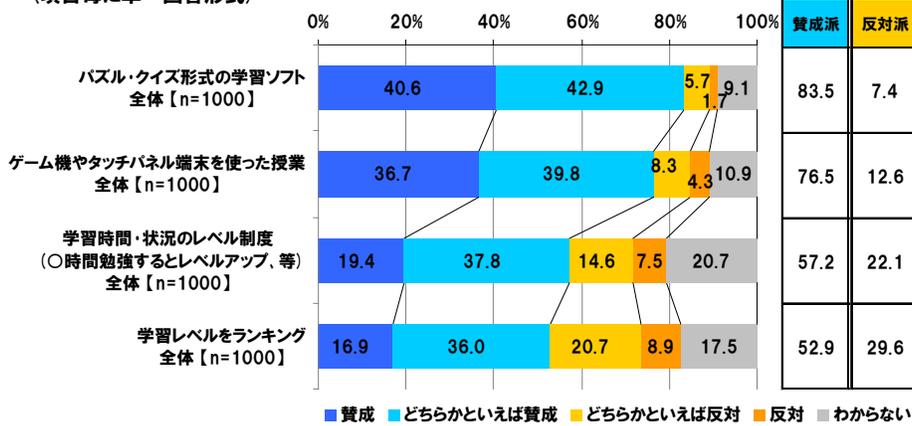
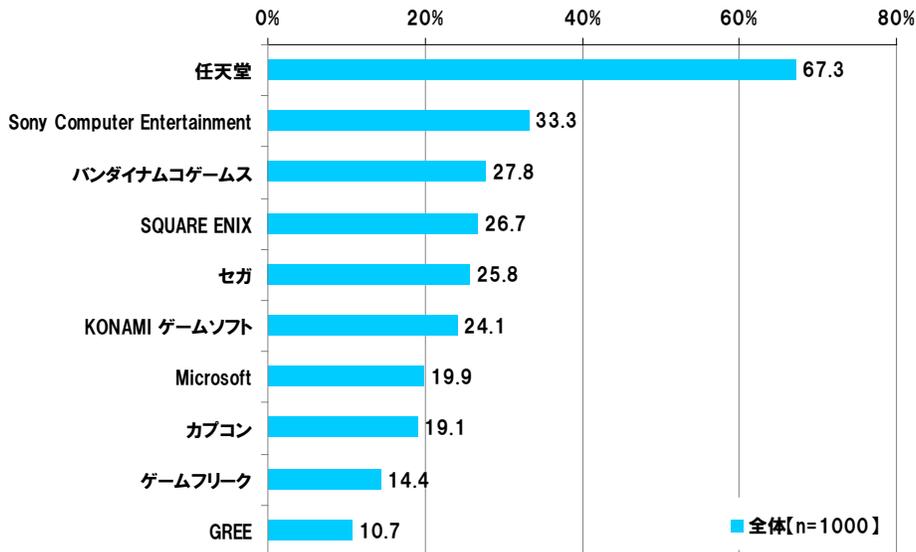


図 19: 子どもが将来就職したら嬉しいと思うゲーム関連企業

◆子どもが将来就職したら嬉しいと思うゲーム関連会社 (複数回答形式)
※上位10位までを表示



◆調査概要◆

- ◆調査タイトル : 親と子のゲームに関する調査
 - ◆調査対象 : ネットエイジアリサーチのモバイルモニター会員を母集団とする大人ゲーマー(子供の頃にコンピュータゲームで遊んだ経験があり、現在もコンピュータゲームで遊ぶことがある方で、小～中学生の子どもがいる30歳から49歳の男女(男女各500名、30・40代各500名、子どもの性別:男女各500名にて割付)
 - ◆調査期間 : 2012年7月11日～7月17日
 - ◆調査方法 : インターネット調査(モバイルリサーチ)
 - ◆調査地域 : 全国
 - ◆有効回答数 : 1,000サンプル(有効回答母数から1,000サンプルを抽出)
 - ◆実施機関 : ネットエイジア株式会社
- 調査協力会社 : ネットエイジア株式会社 担当: 安高(アタカ)

■■報道関係の皆様へ■■

本ニュースレターの内容の転載にあたりましては、「東京工芸大学調べ」と付記の上、ご使用くださいますよう、お願い申し上げます。

■■本調査に関するお問合せ窓口■■

東京工芸大学 学事部広報課
 担 当 : 田川、林
 電 話 : 046-242-9600 / FAX 046-242-9638 e-mail : university.pr@office.t-kougei.ac.jp

■■東京工芸大学 概要■■

東京工芸大学は、1923年(大正12年)、当時メディアの最先端であった我が国最初の写真の専門学校として設立されました。近年、工学部と芸術学部の2学部からなる特色ある4年制大学として、我が国初のアニメーション学科を創設し、更に2007年4月には東日本初となるマンガ学科を増設するなど、常にメディア芸術・コンテンツ芸術の発展に先導的役割を果たしてきました。

現在は、「工学×芸術=∞(無限の可能性)」という考え方のもとで工学部と芸術学部の様々な連携教育及び活動を進めており、創造性とオリジナリティーあふれる人材を育成しています。

理事長・学長

学校法人東京工芸大学 理事長 岩居文雄(いわい ふみお)
 東京工芸大学 学長 若尾真一郎(わかお しんいちろう)

所在地

法 人 本 部 東京都中野区本町 2-9-5
 中野キャンパス 東京都中野区本町 2-9-5
 厚木キャンパス 神奈川県厚木市飯山 1583
 ホームページ
<http://www.t-kougei.ac.jp/>

設置学部・大学院等 (学生数 4,597名:2012年5月1日現在)

【工学部】

メディア画像学科、生命環境化学科、建築学科、コンピュータ応用学科、電子機械学科

【芸術学部】

写真学科、映像学科、デザイン学科、インタラクティブメディア学科、アニメーション学科、ゲーム学科、マンガ学科

【大学院】

工学研究科、芸術学研究科