

2010年8月25日

報道関係各位

東京工芸大学、ファミコン世代のゲームに関する意識調査

久しぶりに遊びたいファミコンゲーム

男性1位「スーパーマリオブラザーズ」49.4%、女性1位「テトリス」55.6%

ファミコン世代、ゲームをやっていて役に立ったこと「ゲームの話題で友人が増えた」

シリアスゲームのプレイ経験率 47.8%

シリアスゲームに「認知症の防止」を実現して欲しい 5割弱

シリアスゲームに「育児能力向上や児童虐待防止」を実現して欲しい 2割

今後のゲーム市場の牽引役を予想

男性は「3Dゲーム」38.6%、女性は「カジュアルゲーム」42.0%

「ポケットモンスター ブラック・ホワイト」の購入意向 40代では2割強

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、「ファミコン世代のゲームに関する意識調査」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）により、2010年8月11日～8月13日の3日間において実施し、全国の35歳～44歳の男女で、小学生から高校生の頃にファミリーコンピュータで遊んだことのある方1,000名の有効サンプルを集計しました。

東京工芸大学芸術学部ゲーム学科では、芸術系と理数系教育を同時に擁した、日本の大学におけるゲーム教育では有数の指導内容で、あらゆるゲームの根底にある“遊びの本質”を追究します。今回の調査では、1983年に発売され、日本に家庭用ゲーム機が広まるきっかけを作ったファミリーコンピュータについて、35歳～44歳の男女で、小学生から高校生の頃にファミリーコンピュータで遊んだことのある方を「ファミコン世代」と定義しました。高機能ゲーム機や、通信機能などを使った新しいゲームフォーマットが展開される昨今、ファミコン世代がどのようにコンピュータゲームと関わっているかを探るべく、意識調査を行いました。

調査結果

- ◆現在遊んでいるゲームの端末、第一位は「携帯電話」
- ◆ニンテンドーDSシリーズ、男性より女性に人気
- ◆ファミコン世代がゲームで遊ぶ場所「自宅のリビング」81.2%
- ◆一日あたりゲームに費やす時間、平均65分
- ◆ゲームをする理由、第一位「気分転換」72.6%

全国の35歳から44歳の男女で、小学生から高校生の頃にファミリーコンピュータで遊んだことのある「ファミコン世代」

1,000名を対象に、「現在もコンピュータゲーム(以下、ゲーム)で遊んでいるか」を聞いたところ、79.2%が「現在もゲームで遊んでいる」と回答し、約8割の方が現在もゲームで楽しんでいる様子が窺えました。

また、現在もゲームで遊んでいると答えた792名に対して、現在遊んでいるゲームの端末の種類を複数回答形式で聞いたところ、「携帯電話」が71.8%で最も多く、次に「ニンテンドーDS/DS Lite/DSi/DSi LL」が59.2%、「パソコン」が43.2%、「Wii」が39.8%となりました。男女別で見ると、「ニンテンドーDS/DS Lite/DSi/DSi LL」で遊んでいる男性が54.0%なのに対し、女性が64.1%と約10ポイント女性の方が高い結果となりました。また、「プレイステーション 2」では、男性が46.2%なのに対し女性が29.8%と、こちらは男性が16.4ポイント高い結果となりました。また、ゲームで遊ぶ場所を複数回答形式で聞いたところ「自宅のリビング」が81.2%で最も多く、次に「自宅の寝室」が50.6%、「電車の中」26.4%と続き、この結果から、ファミコン世代がゲームを楽しむのは自宅内が中心である様子を見て取ることが出来ます。

次に、現在もゲームで遊んでいると答えた792名に対して、一日あたりのゲームに費やす時間を聞いたところ、「30分～1時間未満」が31.7%と最も多くなり、全体を平均すると65分となりました。

また、ゲームをする理由は「気分転換」が72.6%で最も高く、続いて「好きなゲームがあるから」が52.1%、「移動中の時間つぶし」が44.1%となりました。男女別で見ると、「移動中の時間つぶし」と答えた割合が、男性で50.1%だったのに対し女性では38.4%と11.7ポイントの差がありました。また、「家族や友人とのコミュニケーションのため」と答えた割合は、男性で14.6%だったのに対し女性では25.4%と、女性の方が10.8ポイント高い結果となりました。このようにゲームをする理由について、男女における傾向の違いが見られるものの、「ファミコン世代」の生活シーンにおいて、ゲームが広く浸透していることが窺える調査結果となりました。

◆久しぶりに遊びたいファミコンゲーム、男性1位「スーパーマリオブラザーズ」49.4%、女性1位「テトリス」55.6%

◆女性の人気が高い「テトリス」、男性の人気が高い「ゼビウス」「ドラゴンクエスト」

◆ファミコン世代、ゲームをやっていることに役立ったこと「ゲームの話題で友人が増えた」

◆ファミコン世代、役に立ったゲーム「ドラゴンクエスト」「マリオシリーズ」

次に、「ファミコン世代」に、かつて遊んだゲームで久しぶりに遊んでみたいファミコンゲームを複数回答形式で聞いたところ、「スーパーマリオブラザーズ」が50.3%で最も多く、続いて「テトリス」が43.3%、「ドンキーコング」が36.6%となりました。「テトリス」は女性の人気が高く、男性が31.0%だったのに対して女性は55.6%で最多となりました。また男性では「ゼビウス」が40.4%、「ドラゴンクエスト」が40.2%と人気が高いことがわかりました。また「プロ野球ファミリースタジアム」「グラディウス」でも男性の方が女性より回答の割合が高く、男女で遊びたいゲームの傾向が大きく異なる結果となりました。

続いて、これまでにゲームをやっている役に立ったことを聞いたところ、「ゲームの話題で友人が増えた」が31.5%で最も多く、続いて「反射神経が鍛えられた」27.4%、「集中して物事を行えるようになった」17.7%、「歴史に詳しくなった」15.0%となりました。男女別で見ると、「歴史に詳しくなった」「物事を戦略的に考えるようになった」が男性でそれぞれ19.6%となり、女性で10.4%、8.0%の回答だったのに対し、それぞれ9.2ポイント、11.6ポイント高い結果となりました。また役に立ったゲームのタイトルを自由回答で聞いたところ、「ドラゴンクエスト」が98名、スーパーマリオブラザーズやマリオパーティなどの「マリオシリーズ」が91名、「テトリス」が72名となりました。

◆シリアスゲームのプレイ経験率 47.8%

◆シリアスゲームに「認知症の防止」を実現して欲しい 5割弱

◆シリアスゲームに「育児能力向上や児童虐待防止」を実現して欲しい 2割

コンピュータゲームの中で、エンターテインメント性だけでなく、教育や医療も主目的とするゲームをシリアスゲームと呼びます。広義では、農業などの環境に関連したテーマを持つシュミレーションゲームや「脳トレ」なども含まれます。「ファミコン世代」にシリアスゲームで遊んだことがあるかと聞いたところ、「はい」と回答した方が47.8%、「いいえ」が52.2%となりました。

続いてシリアスゲームで実現して欲しいことを複数回答形式で聞いたところ、「認知症の防止」が47.7%で最も高く、「子どもの学習効率向上」が42.1%、「公共マナーに対する意識の向上」が39.9%となりました。他にも「子どもの志しが高くなる」

21.8%、「育児能力向上や児童虐待防止」20.2%、「政治に対する関心の向上」17.5%等、シリアスゲームに対して、様々な分野に関するポジティブな効果を期待する様子が窺えました。

◆今後のゲーム市場の牽引役を予想 男性は「3Dゲーム」38.6%、女性は「カジュアルゲーム」42.0%

また、「ファミコン世代」1,000名に今後のゲーム市場の牽引役になると思うゲームのジャンルを複数回答で聞きました。全体における第一位は、簡単な操作で短い時間楽しめる「カジュアルゲーム」が36.1%、第二位「シリアスゲーム」34.9%、第三位「3Dゲーム」33.7%と続きました。現在話題となっている、携帯電話の位置登録情報を利用したゲーム「位置ゲー」は23.4%、mixiなどのSNS上で提供されている「ソーシャルゲーム」は20.5%の回答となりました。また、男女別では、男性の第一位が「3Dゲーム」38.6%、第二位が「オンラインゲーム」35.0%、第三位が「シリアスゲーム」33.6%、女性の第一位が「カジュアルゲーム」42.0%、第二位「シリアスゲーム」36.2%、第三位「3Dゲーム」28.8%となりました。

◆「ポケットモンスター ブラック・ホワイト」の購入意向 40代では2割強

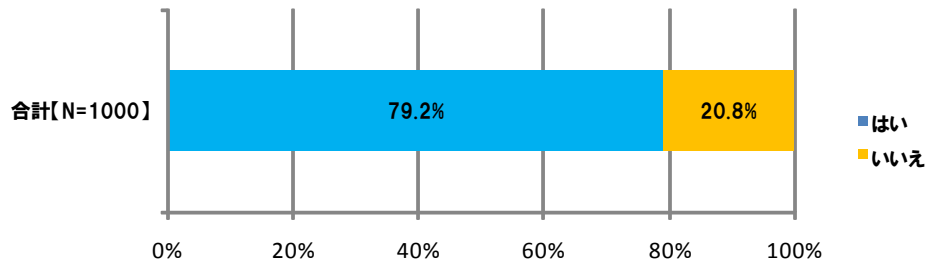
9月18日に「ポケットモンスター ブラック」、「ポケットモンスター ホワイト」の発売が予定されています。「ファミコン世代」1,000名にこれらの購入意向を聞いたところ、購入意向有り（「自分の子どものために購入する」、「自分のために購入する」、「親戚の子どものために購入する」、「パートナー(妻や恋人)のために購入する」、「その他知人のために購入する」のいずれかと回答した方の計）は、17.2%となりました。また、年代別では、40代（40歳～44歳）で購入意向有りと回答した割合は21.8%となりました。

※リサーチ結果は、下記 URL でも公開しております。

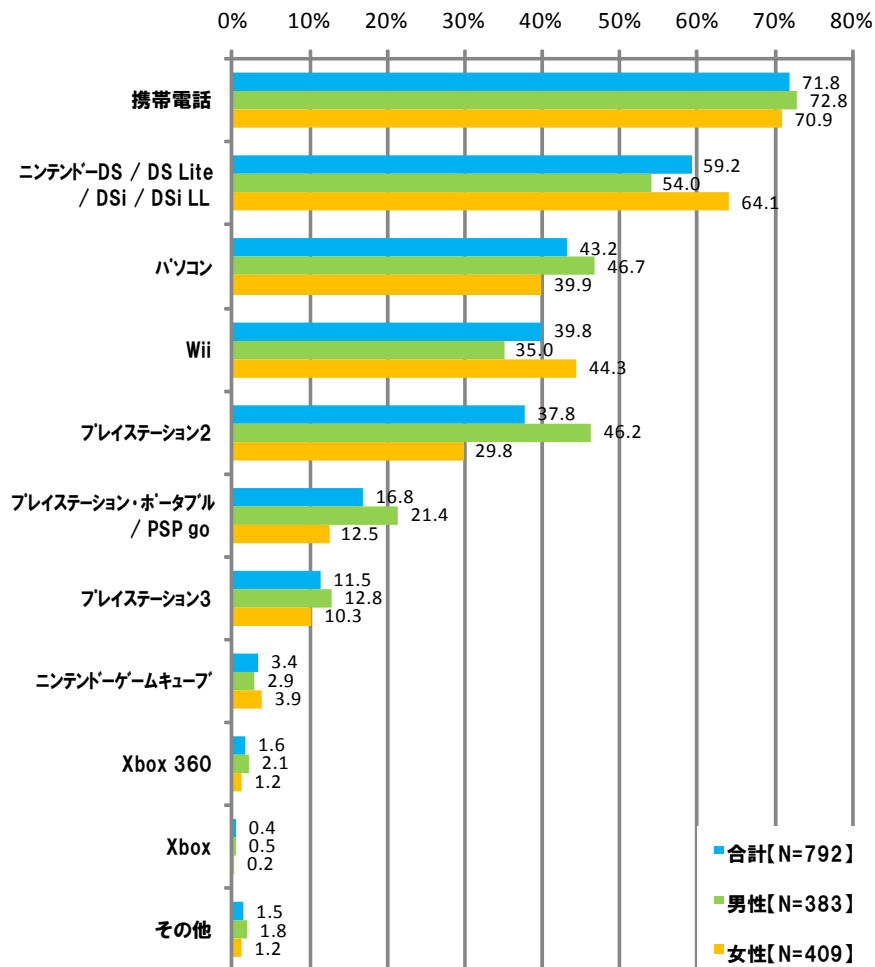
<http://www.t-kougei.ac.jp/guide/release/>

グラフ

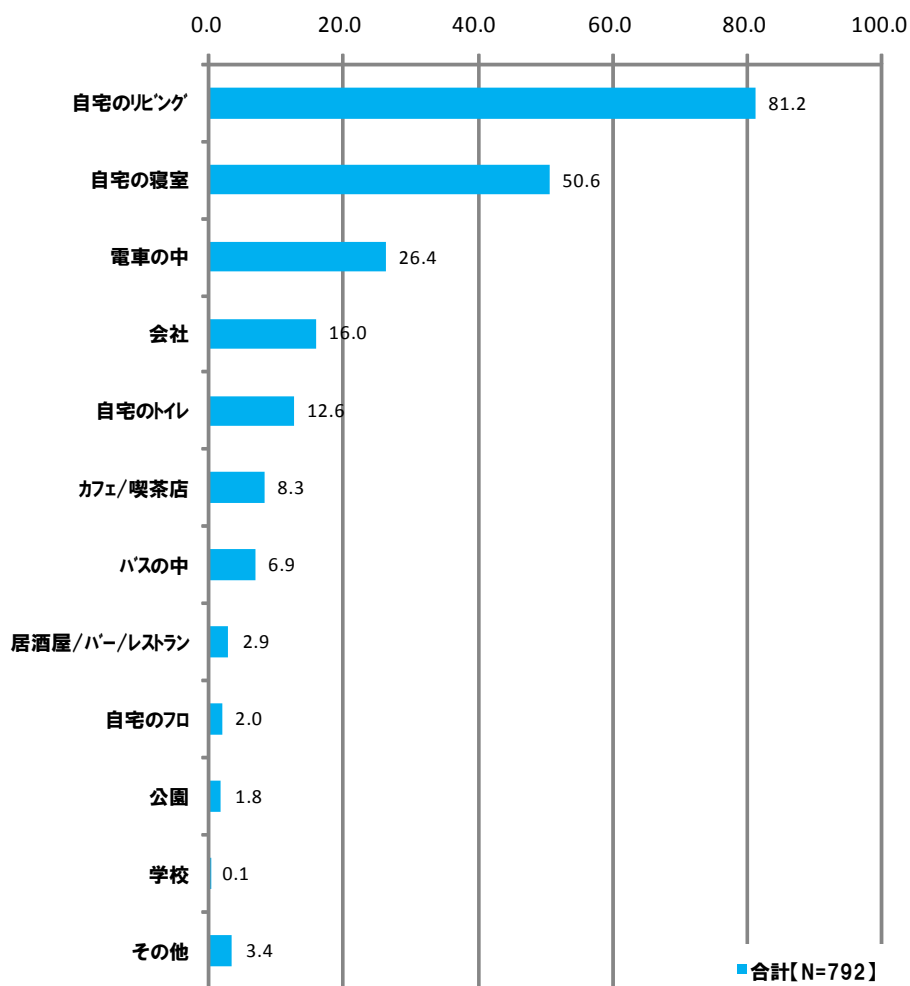
現在もコンピュータゲームで遊んでいますか？
【単一回答】



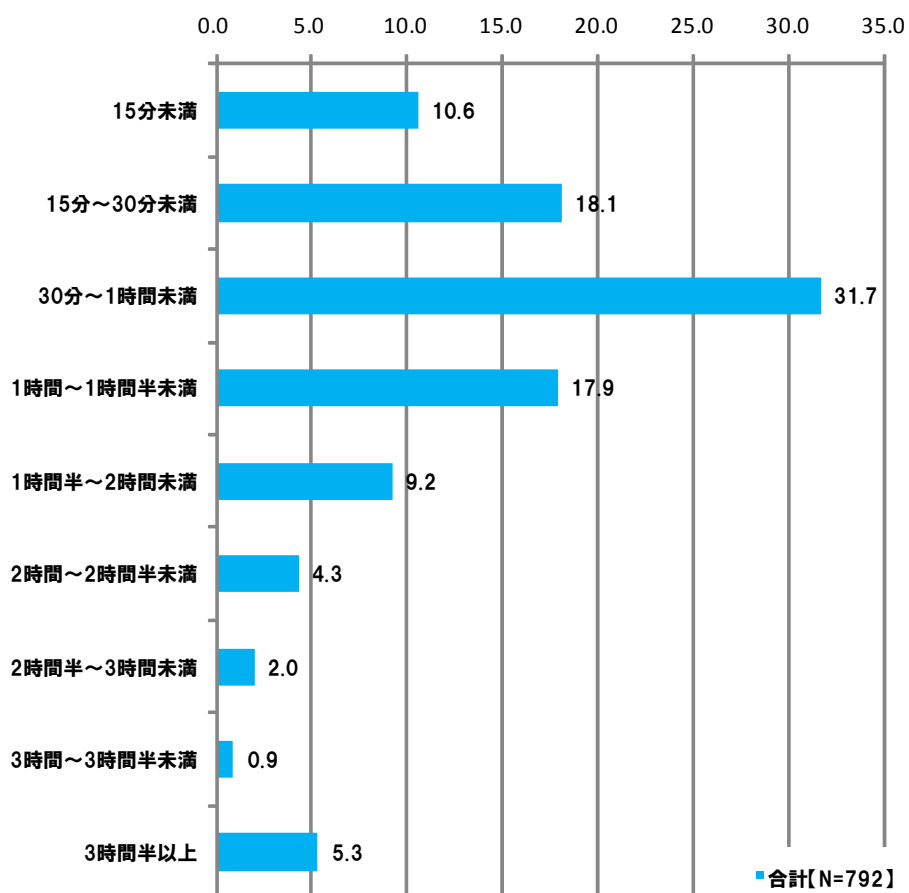
現在遊んでいるコンピュータゲーム(以下ゲーム)の端末は何ですか？(全体・男女別)【複数回答】



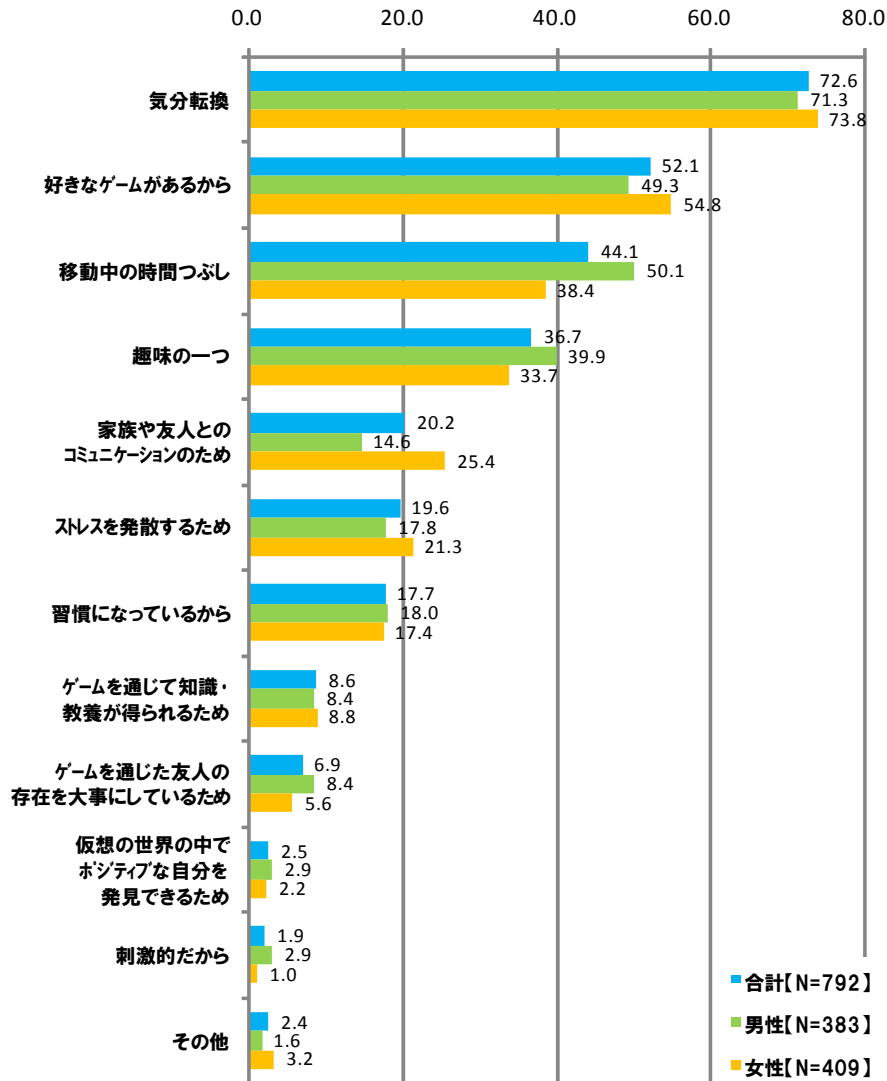
あなたが現在ゲームで遊ぶ場所はどこですか？
【複数回答】



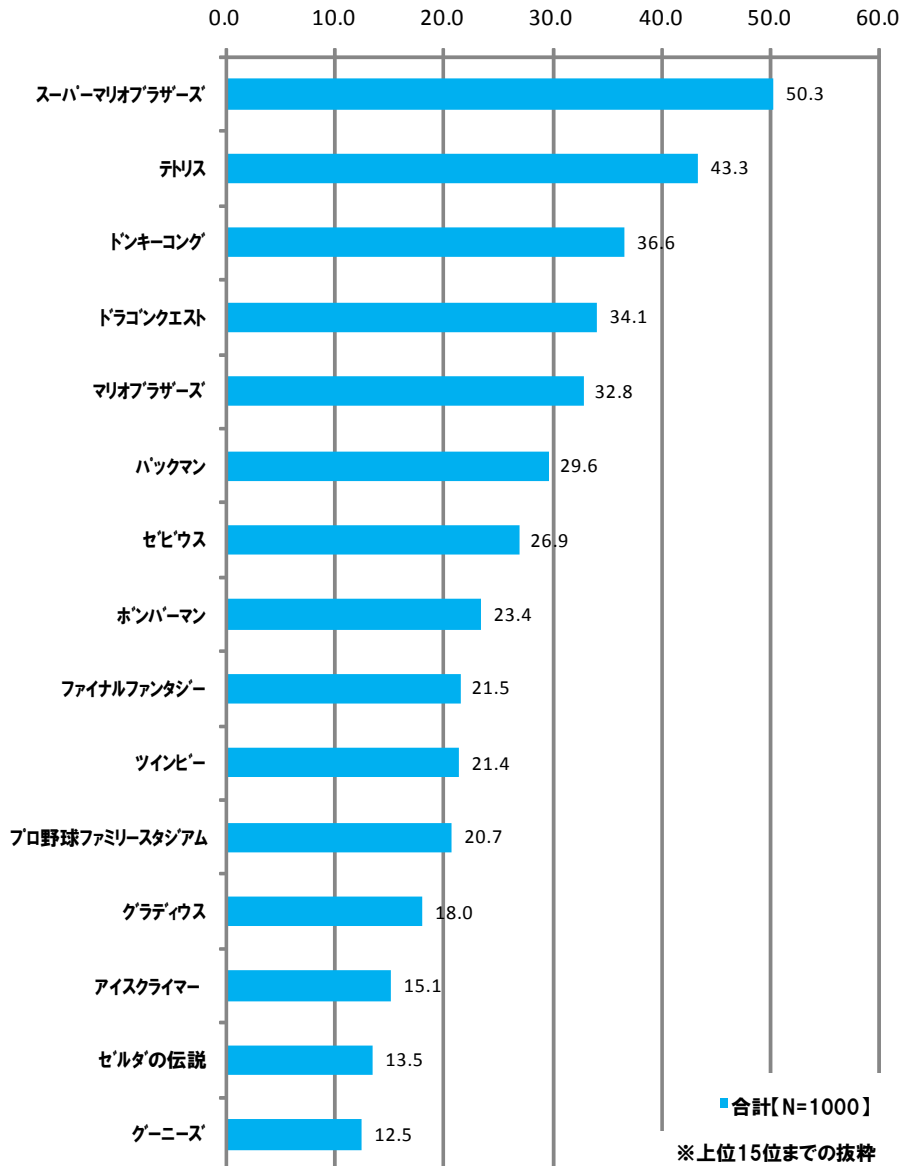
一日あたり、ゲームに費やす時間はどの位ですか？【単一回答】



あなたがゲームをする理由は何ですか？
 (全体・男女別)【複数回答】



かつて遊んだゲームで、久しぶりに遊んでみたい
ファミコンゲームは何ですか？【複数回答】

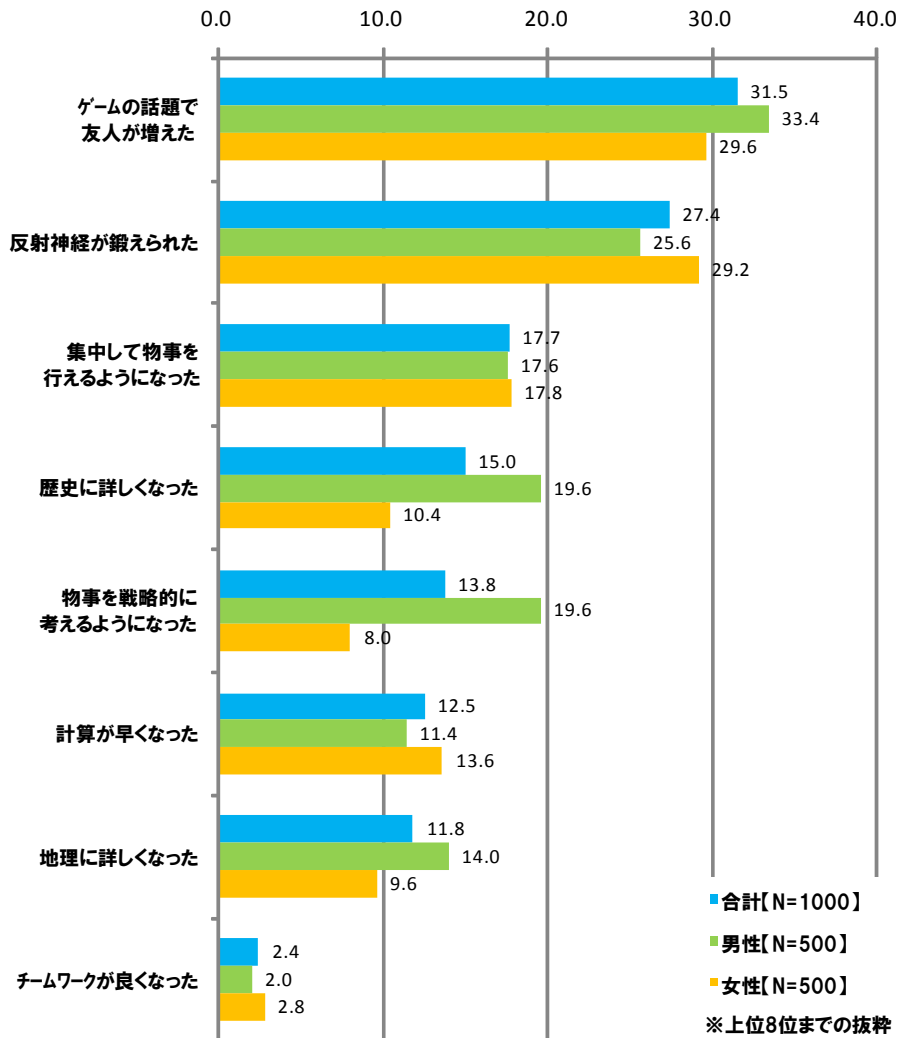


かつて遊んだゲームで、久しぶりに遊んでみたい
ファミコンゲームは何ですか？（男女別）

N=500		
男性	1	スーパーマリオブラザーズ 49.4%
	2	ゼビウス 40.4%
	3	ドラゴンクエスト 40.2%
	4	プロ野球ファミリースタジアム 35.8%
	5	ドンキーコング 35.6%

N=500		
女性	1	テトリス 55.6%
	2	スーパーマリオブラザーズ 51.2%
	3	ドンキーコング 37.6%
	4	マリオブラザーズ 34.2%
	5	バックマン 29.8%

これまでにゲームをやっていて、役に立ったことはありますか？ (全体・男女別)【複数回答】

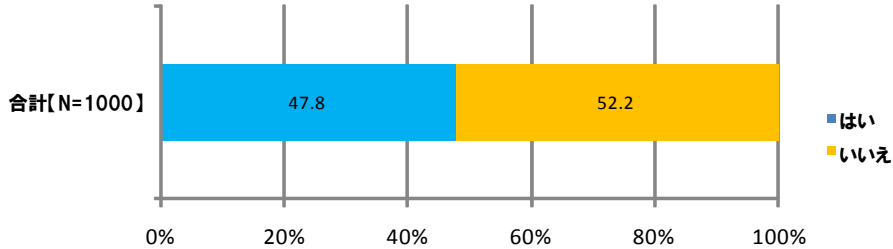


役に立ったゲームのタイトルは何ですか？

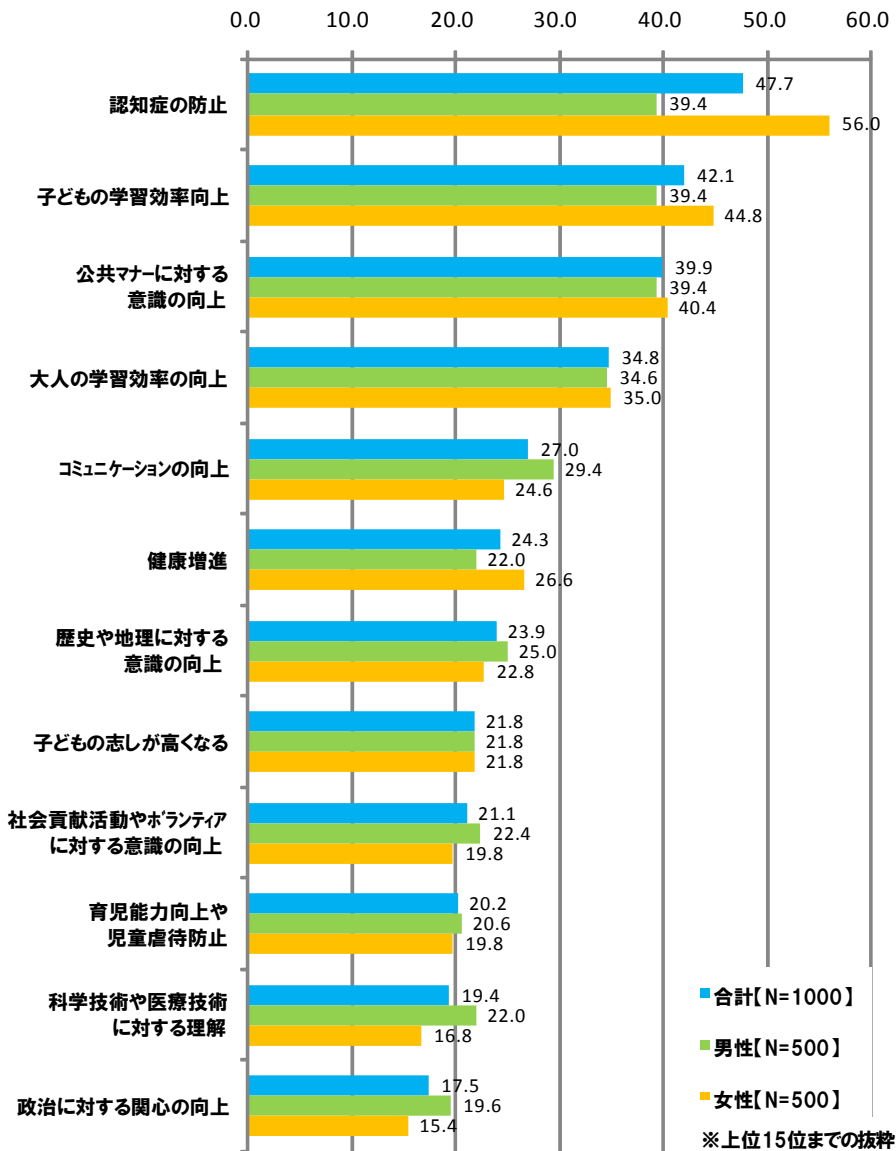
上位10位まで

1	ドラゴンクエストシリーズ	98名
2	マリオシリーズ	91名
3	テトリス	72名
4	桃太郎電鉄シリーズ	56名
5	脳を鍛える大人のDSトレーニング	51名
6	信長の野望シリーズ	43名
7	三国志シリーズ	37名
8	ゼビウス	20名
9	ファイナルファンタジーシリーズ	16名
10	ファミスタシリーズ	12名

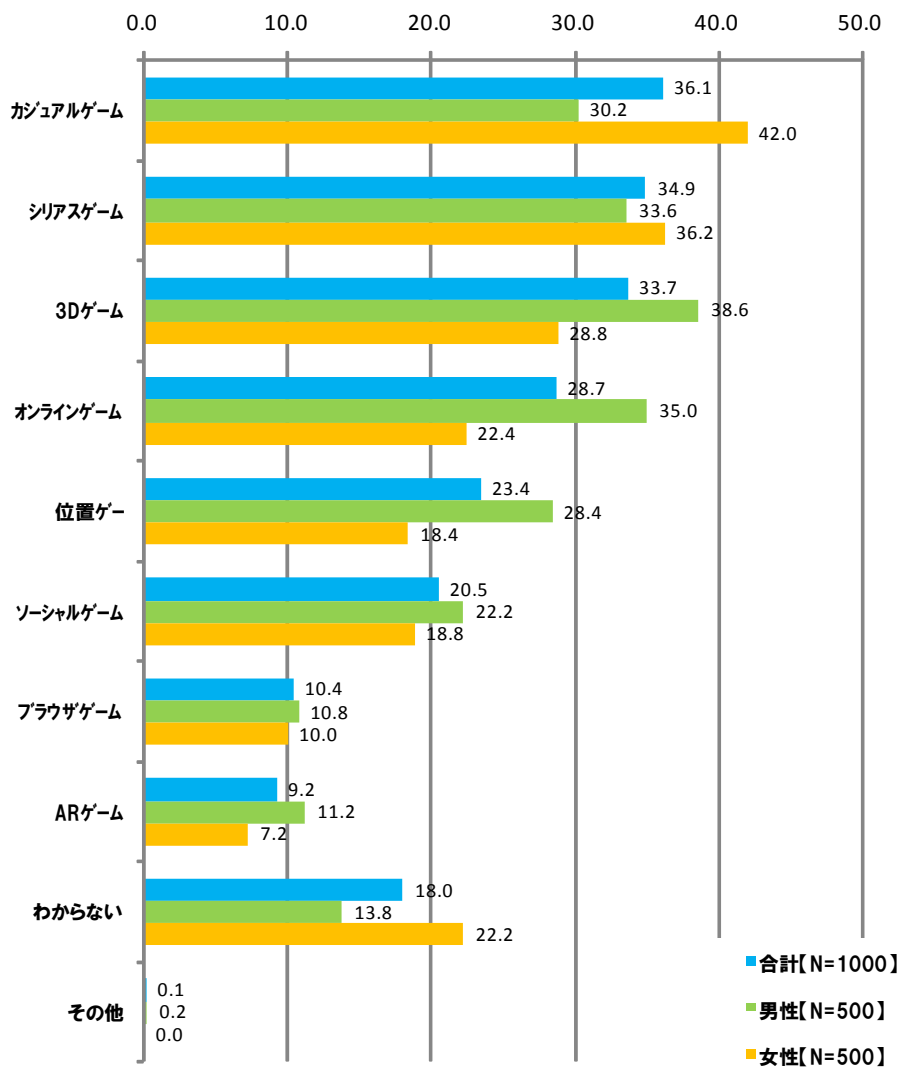
あなたはシリアスゲームをプレイしたことがありますか？
【単一回答】



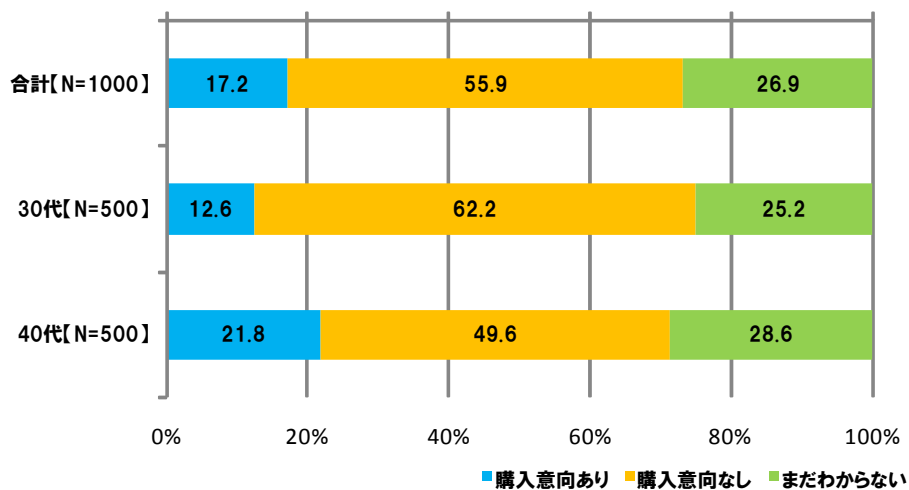
シリアスゲームで実現して欲しいことはありますか？
(全体・男女別)【複数回答】



今後のゲーム市場の牽引役になると思う次世代ゲームジャンルは何ですか？(全体・男女別)【複数回答】



あなたは『ポケットモンスター ブラック』もしくは『ポケットモンスター ホワイト』を購入しますか？
 (全体・世代別)【複数回答で聞いたものを再集計】



◆調査概要◆

- ◆調査タイトル : ファミコン世代のゲームに関する意識調査
 - ◆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
全国の35歳から44歳で小学生から高校生の頃にファミリーコンピュータで遊んだことのある男女
 - ◆調査期間 : 2010年8月11日～2010年8月13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: 谷野)

■■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 広報課 (担当 : 林) TEL : 046-242-9600
Eメール : kikaku@office.t-kougei.ac.jp

■■東京工芸大学 概要■■

東京工芸大学は、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、更に平成19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。

法人名 : 学校法人東京工芸大学
 代表者名 : 理事長 小野 茂夫
 設立 : 1923年4月
 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
 URL : <http://www.t-kougei.ac.jp/>
 設置学部・大学院等 (学生数4,790名:平成22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