



ASCII MEDIA WORKS

アスキー総研ニュース

報道関係各位

2009年9月25日
株式会社アスキー・メディアワークス
アスキー総合研究所

小学生のネット利用率7割。 ゲーム情報は「テレビ」、「雑誌」に加えて、 「友だち」、「ネット」からも入手。 『子どもライフスタイル調査』結果のお知らせ

株式会社アスキー・メディアワークス(本社:東京都新宿区 代表取締役社長:高野 潔)は、『子どもライフスタイル調査』を実施いたしました。この度、株式会社アスキー・メディアワークスのリサーチ・メディア部門である「アスキー総合研究所」が調査結果をまとめましたので、お知らせいたします。

今回の調査は、アスキー・メディアワークスが発行する男子小学生向けゲーム情報誌「デンゲキニンテンドーDS」と女の子向けゲーム&キャラクター情報誌「キャラぱふえ」の読者を対象に調査を実施し、回答者から小学生を抽出して、集計分析したものです。

調査結果のポイント

小学生男子の73%、女子の71%がインターネットの利用経験あり。特に、小4~6年生では男子83%、女子77%と8割前後の利用率となった。(P.5)

インターネットの利用内容は、「ホームページ閲覧」や「ゲーム」に加えて、「ゲームの攻略法を見る」も男子では5割を超える。(P.6)

ゲーム情報の入手は、「テレビ」、「雑誌」に加えて、小4~6年生では「友だち」も4割強。男子小4~6年生では、「インターネット」も37%を占めている。(P.4)

今欲しいものは、「ゲームソフト」が男女とも1位。女子では「ペット」が4割強、「携帯電話」も3割強を占めた。男子の2位は「ゲーム機」、次いで「カードゲーム」。(P.9)

1日あたりのゲームをする平均時間は、男子小4~6年生で1時間38分、女子小4~6年生は1時間12分。(P.10)

調査概要

- | | |
|--|--|
| (1) 調査期間：
2009年8月1日~9月18日 | (4) 集計サンプル数：合計810件
男子 小1~3年生 184件
男子 小4~6年生 191件 |
| (2) 調査方法：雑誌添付ハガキによるアンケート | |
| (3) 調査対象：
雑誌「デンゲキニンテンドーDS」、「キャラぱふえ」
の読者を対象に調査を実施し、回答者から小学生
のみを抽出して集計した。 | 女子 小1~3年生 260件
女子 小4~6年生 175件 |

【報道関係のお問い合わせ】

株式会社アスキー・メディアワークス アスキー総合研究所 (TEL:03-6866-7338)

なお、本リリースに掲載しておりますデータを記事にて引用される場合は、「アスキー総研調べ」と出典を明記していただきますようお願いいたします。

『子どもライフスタイル調査』

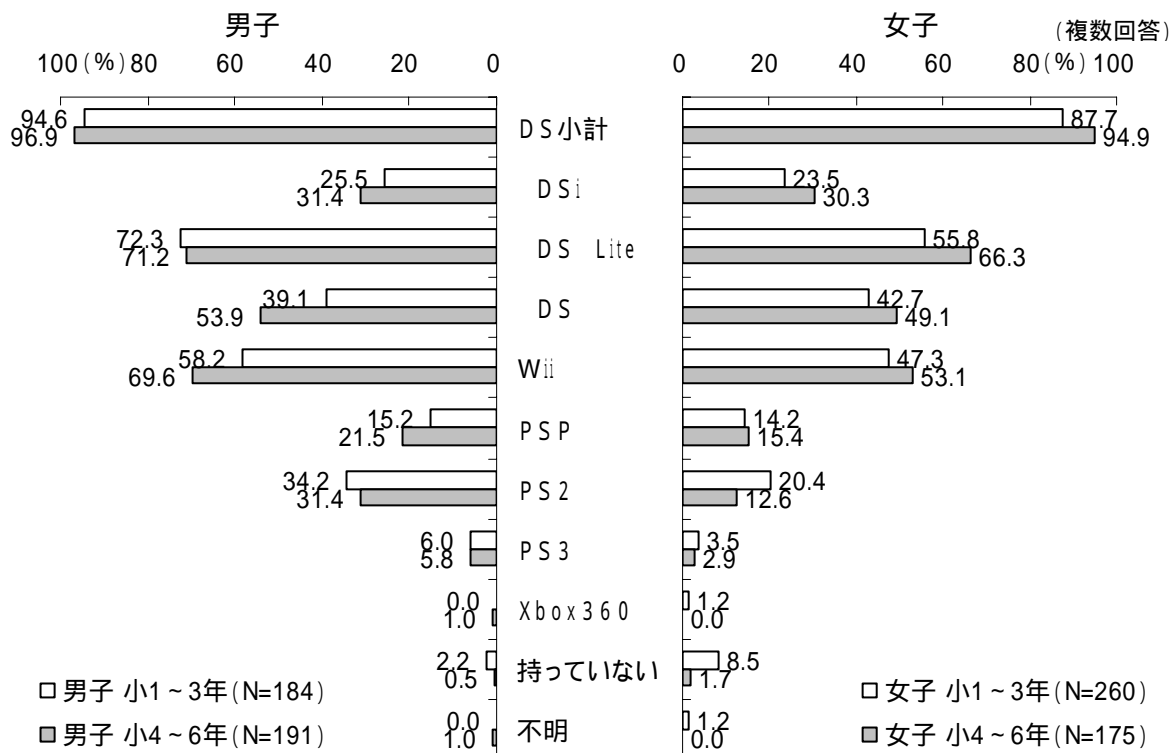
株式会社アスキー・メディアワークス
アスキー総合研究所

(1) ゲームについて

所有ゲーム機

「DS」の所有率が男女とも1位。

家庭で所有しているゲーム機は、男女とも任天堂「DS」が1位。

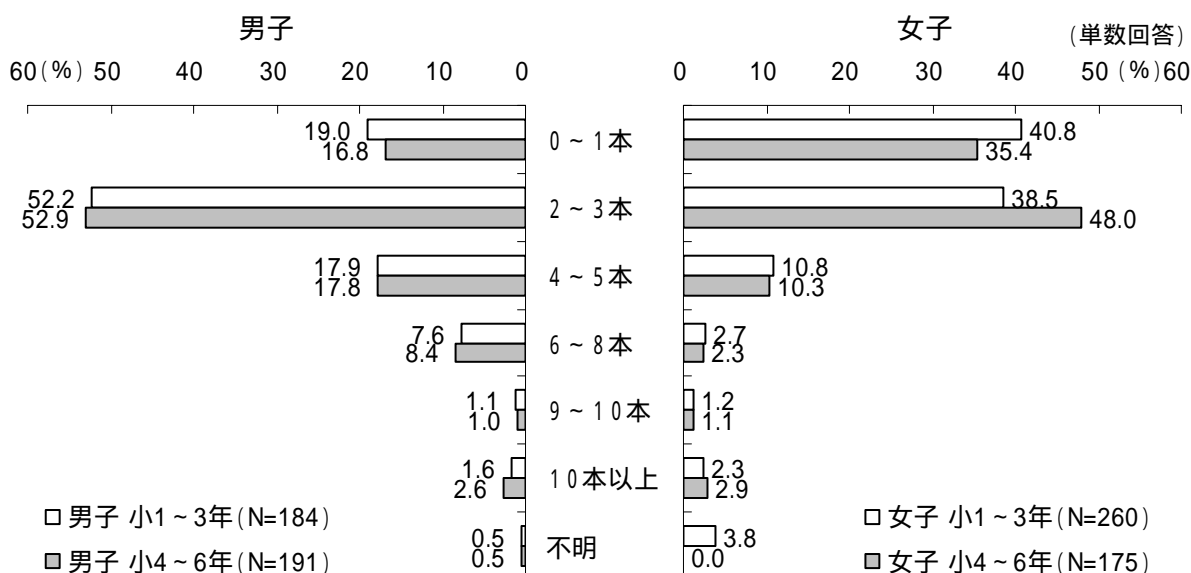


「DS小計」は、「DSi」「DS Lite」「DS」のいずれかの回答があったものの小計。

1年間に購入するゲームソフトの本数

男女ともに年間「2~3本」。

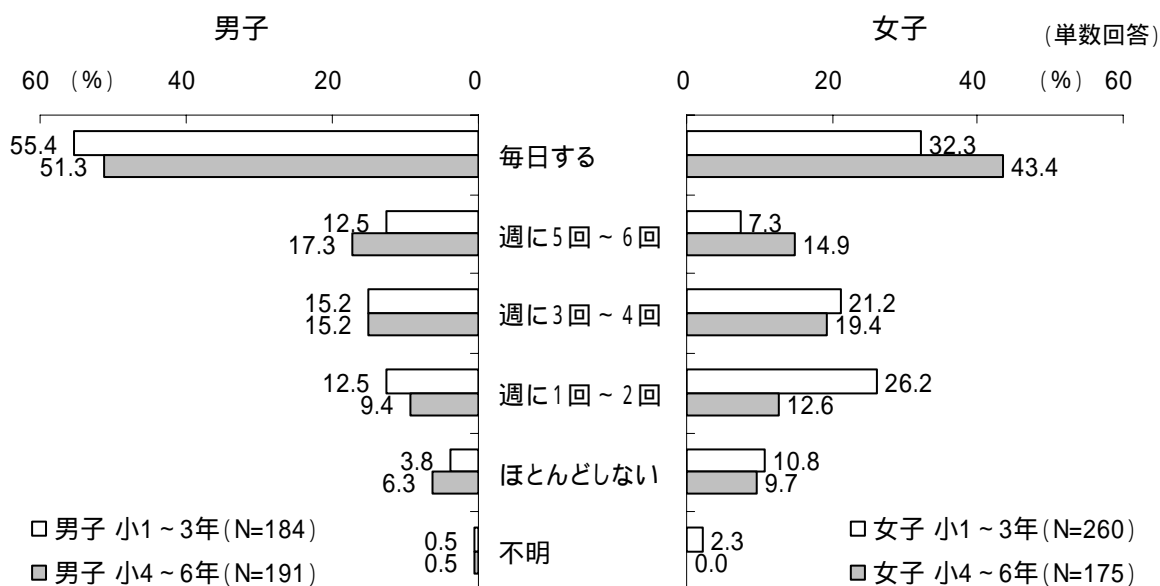
1年間に何本ぐらいゲームソフトを購入するか(親などに買ってもらったものを含む)の問いに対して、最も高いのは「2~3本」という結果だった。男女を比較すると男子の方で購入本数が多い傾向がみられる。



ゲームをする頻度

男女ともに「毎日」が高く、男子では半数強が「毎日」ゲームをやっている。

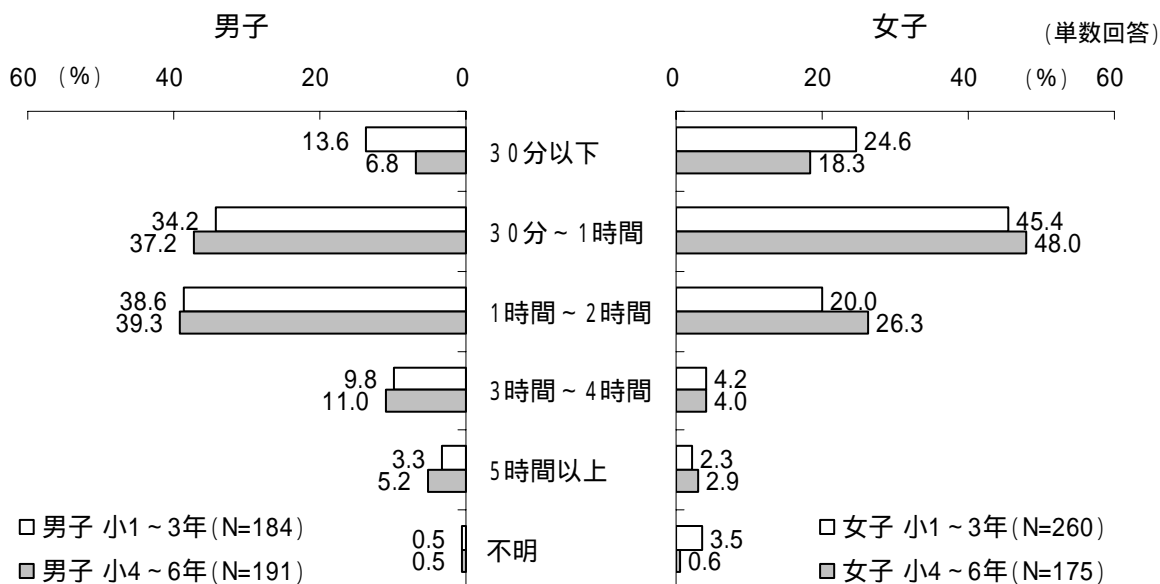
男女ともゲームを「毎日する」という回答の比率が最も高く、特に男子では5割を超える。女子では小4～6年生の方が「毎日する」の比率が高くなっている。



ゲームをする1回あたりの時間

男子は「30分～1時間」と「1～2時間」がほぼ同じ。女子は「30分～1時間」。

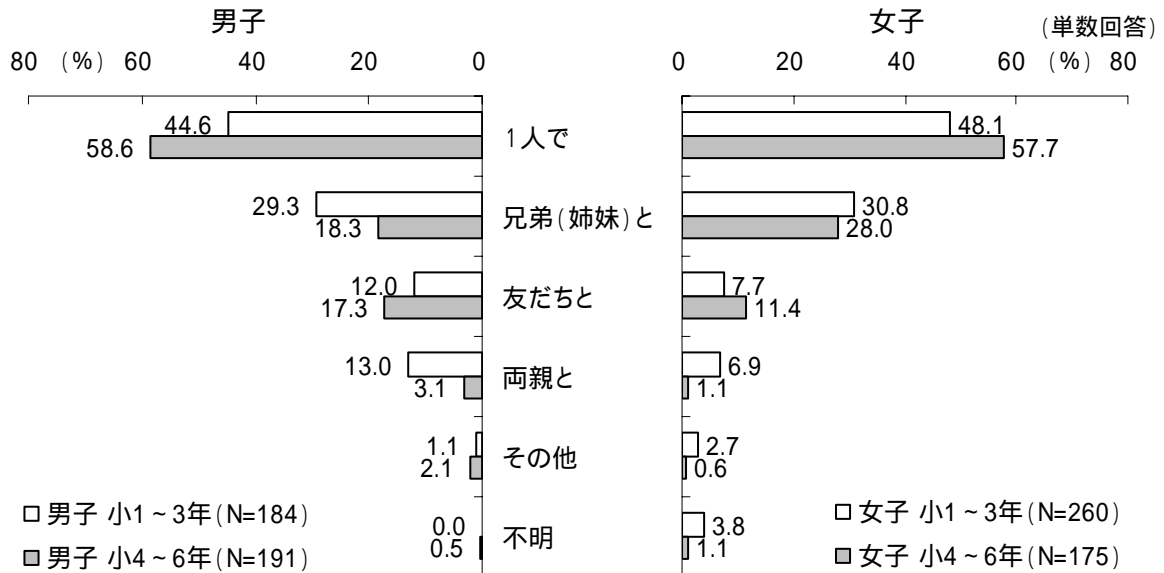
1回あたりのゲームプレイ時間は、男子では、「30分～1時間」と「1～2時間」がほぼ同率の回答。女子では、「30分～1時間」が45～48%を占めて最も比率が高い。



主に一緒にゲームをする相手

男女とも小4～6年生の6割弱が主に「1人」でゲームをしている。

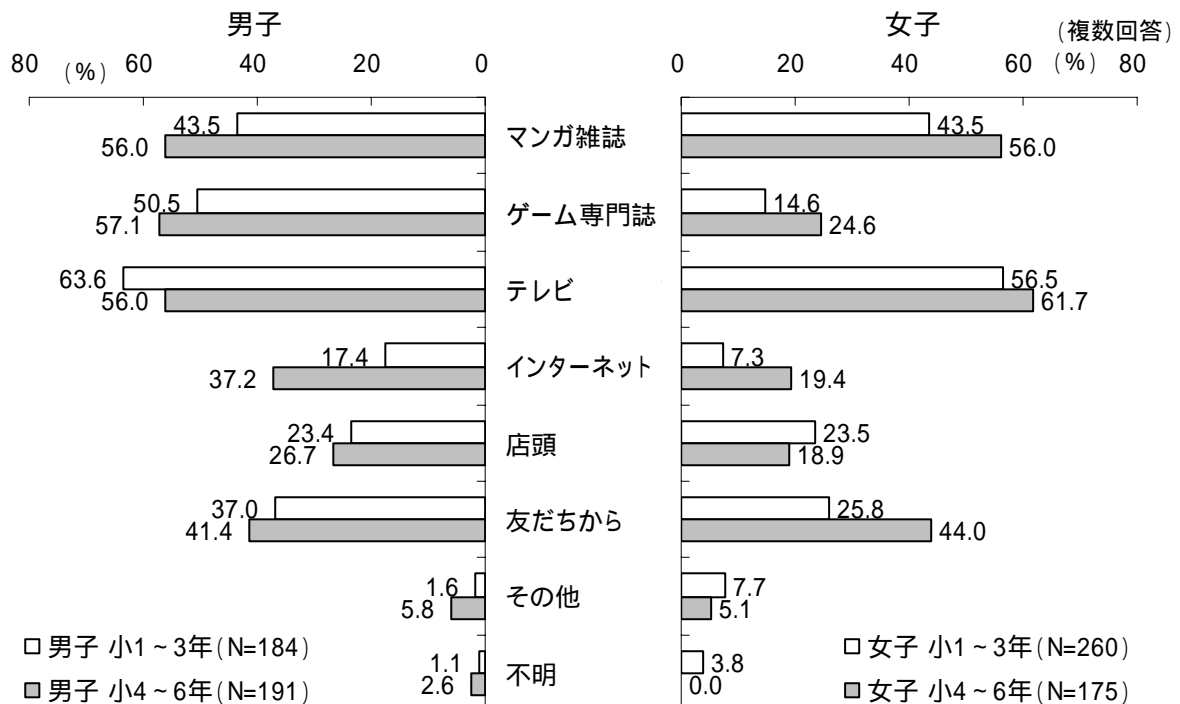
ゲームを主に誰としているか聞いたところ、男女とも「1人」という回答が最も高く、特に小4～6年生では58～59%を占めている。一方、一緒にする相手としては、「兄弟(姉妹)」、「友だち」の比率が高い。また、小4～6年では「両親」の比率は非常に小さい。



ゲーム情報の入手経路

ゲーム情報の入手は、「テレビ」や「雑誌」に加えて、「友だち」や「ネット」も。

ゲームの情報を得ている媒体としては、「テレビ」「マンガ雑誌」「ゲーム専門誌」の比率が高い。「友だち」という回答も小4～6年生では4割を超える。また、「インターネット」が男子小4～6年生では、37%を占めており、既に情報入手媒体として大きな位置づけとなっていることが注目される。

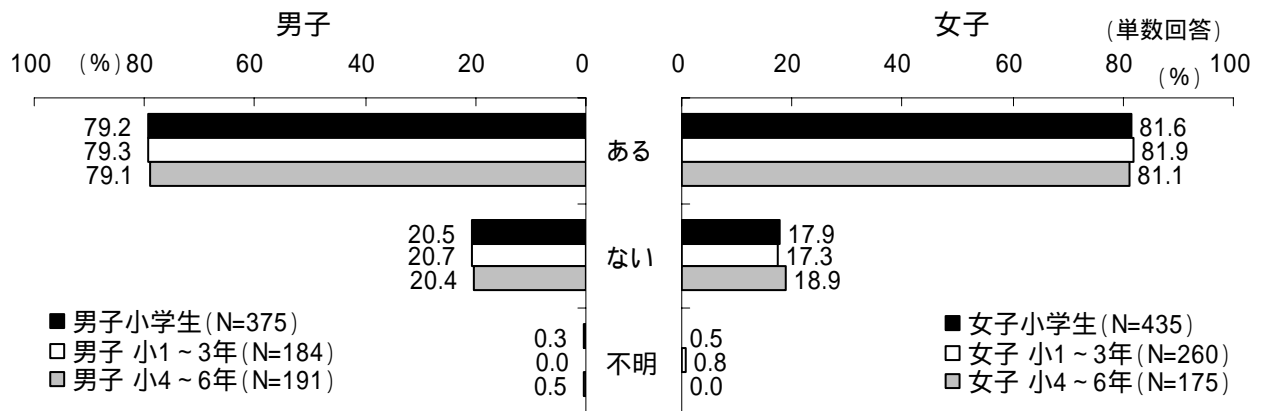


(2) インターネットや携帯電話について

家庭でのパソコン所有

約 8 割が家庭でパソコンを所有。

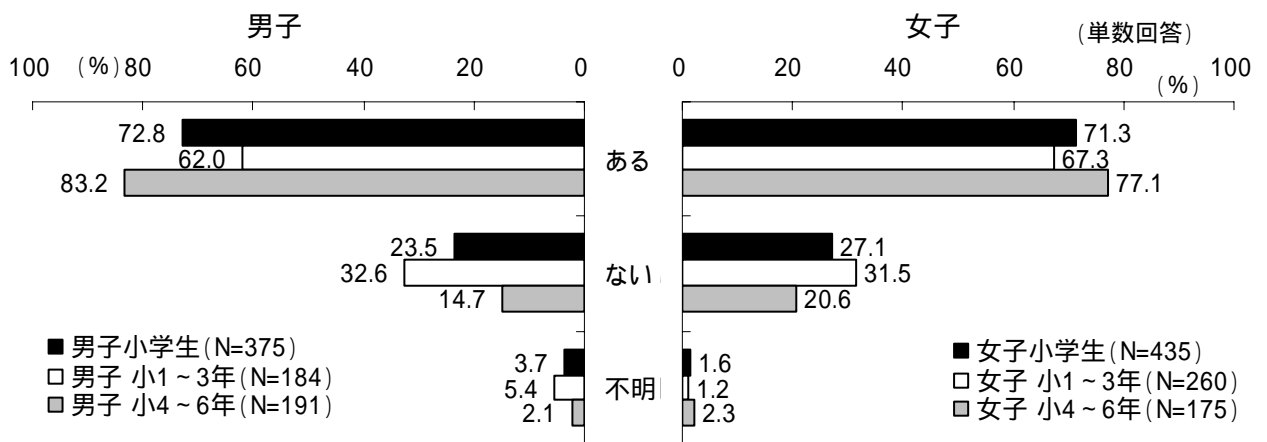
男女とも約 8 割が家庭にパソコンが「ある」と回答している。



パソコンでのインターネット利用経験

小 4～6 年生のインターネットの利用経験は、8 割前後。

パソコンでのインターネット利用経験(家庭以外も含む)を聞いたところ、小 1～3 年生でも 6 割以上、特に小 4～6 年生では男子 83%、女子 77%と 8 割前後の高い利用経験率となった。男子小学生全体は、73%、女子全体は 71%と小学生全体でも 7 割を超える結果となった。

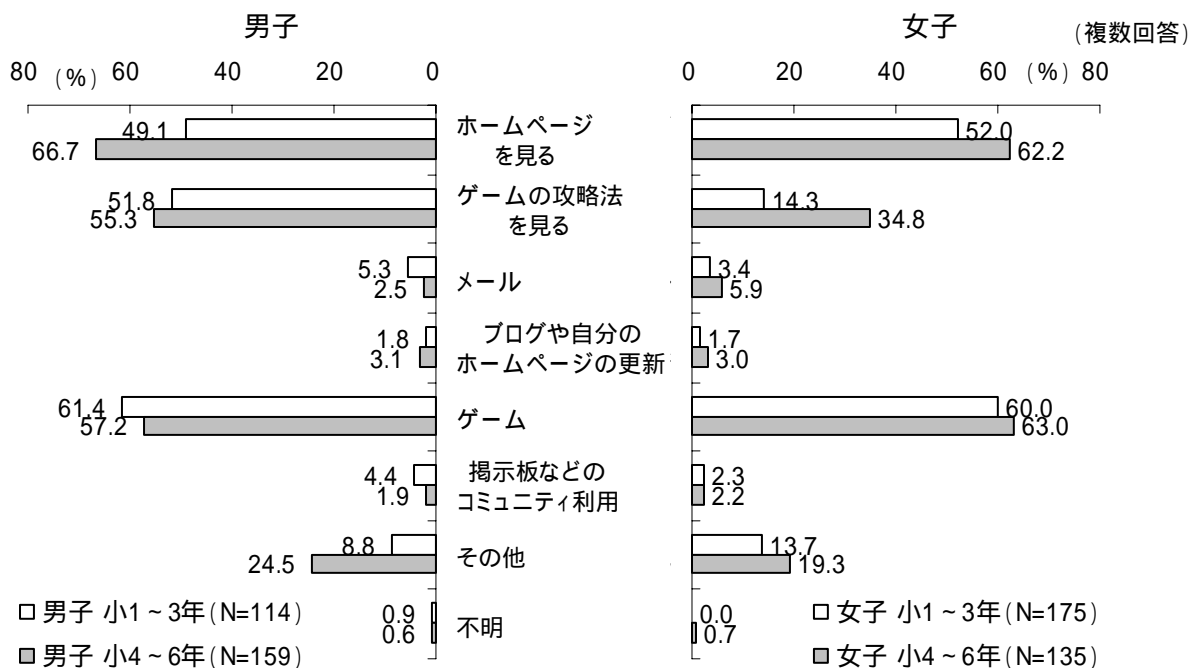


インターネットの利用内容

インターネットの利用内容は、「ホームページ閲覧」や「ゲーム」の比率が高い。

インターネット利用者に利用内容を聞いたところ、「ホームページを見る」や「ゲーム」の比率が高い。この「ゲーム」にはオンラインゲームだけではなく、ウェブ上のFlashゲームなども含まれると考えられる。

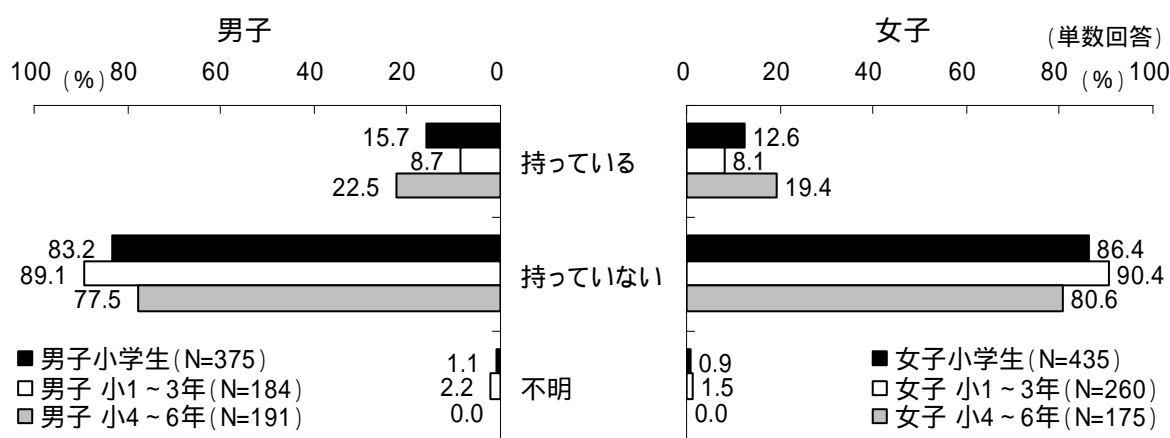
また、「ゲームの攻略法を見る」は、特に男子での比率が高く5割を超える結果となった。



携帯電話の所有率

携帯電話の所有率は、1～3年生で8～9%、4～6年生で19～23%。

自分の携帯電話の所有について聞いたところ、小1～3年生では1割未満である一方、小4～6年生では約2割の所有率となっている。



(3) ライフスタイルについて

習い事や塾について

女子は「ピアノなど音楽教室」。男子小1～3年生は「水泳」、4～6年生は「学習塾」の比率が高い。

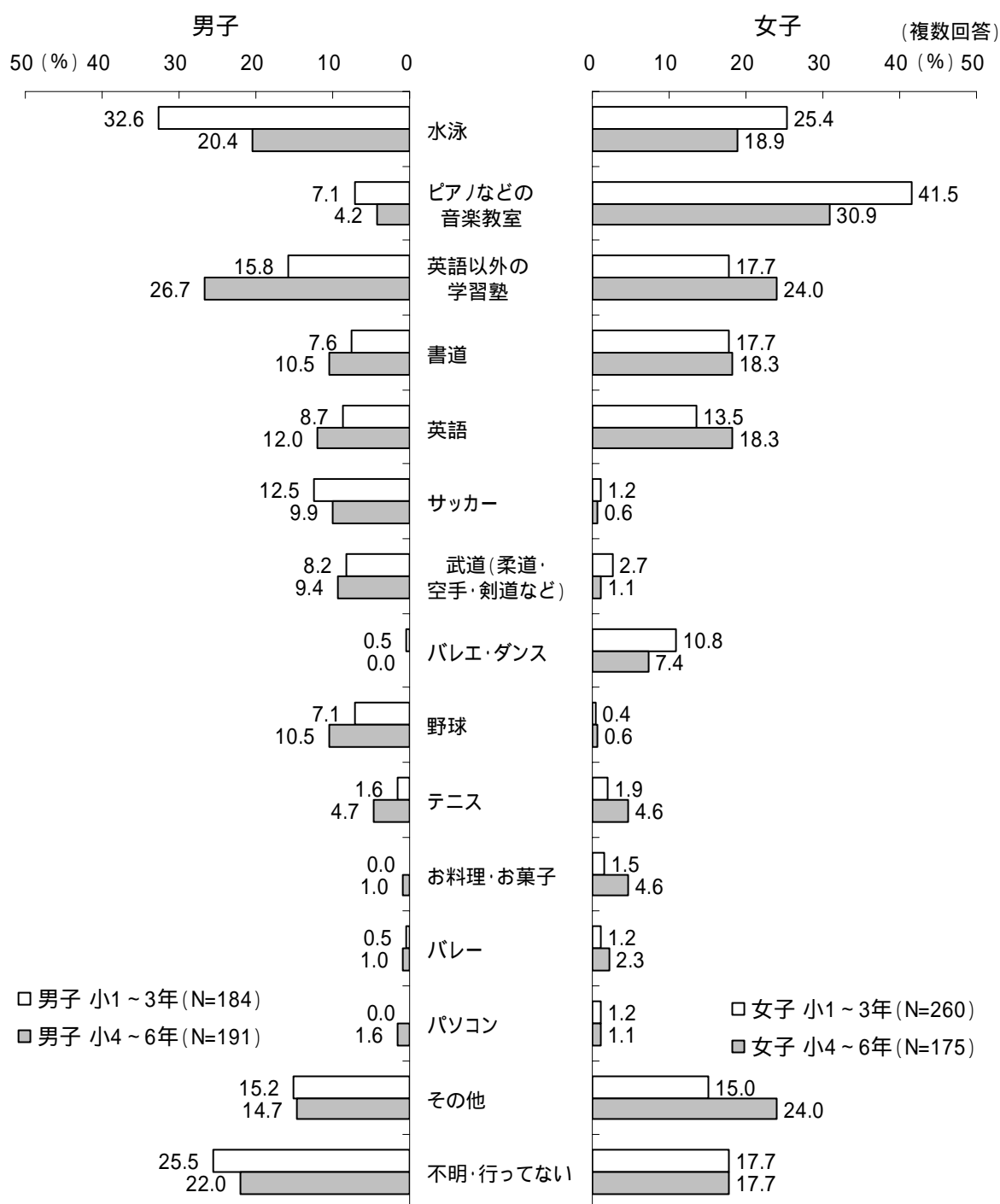
学校以外に行っている習い事や塾について選択式で回答してもらった。

男子小1～3年生は、「水泳」(32.6%)、「英語以外学習塾」(15.8%)、「サッカー」(12.5%)。

男子小4～6年生は、「英語以外学習塾」(26.7%)、「水泳」(20.4%)、「英語」(12.0%)。

女子小1～3年生は、「ピアノなど音楽教室」(41.5%)、「水泳」(25.4%)、「英語以外学習塾」(17.7%)、「書道」(17.7%)。

女子小4～6年生は、「ピアノなど音楽教室」(30.9%)、「英語以外学習塾」(24.0%)、「水泳」(18.9%)。

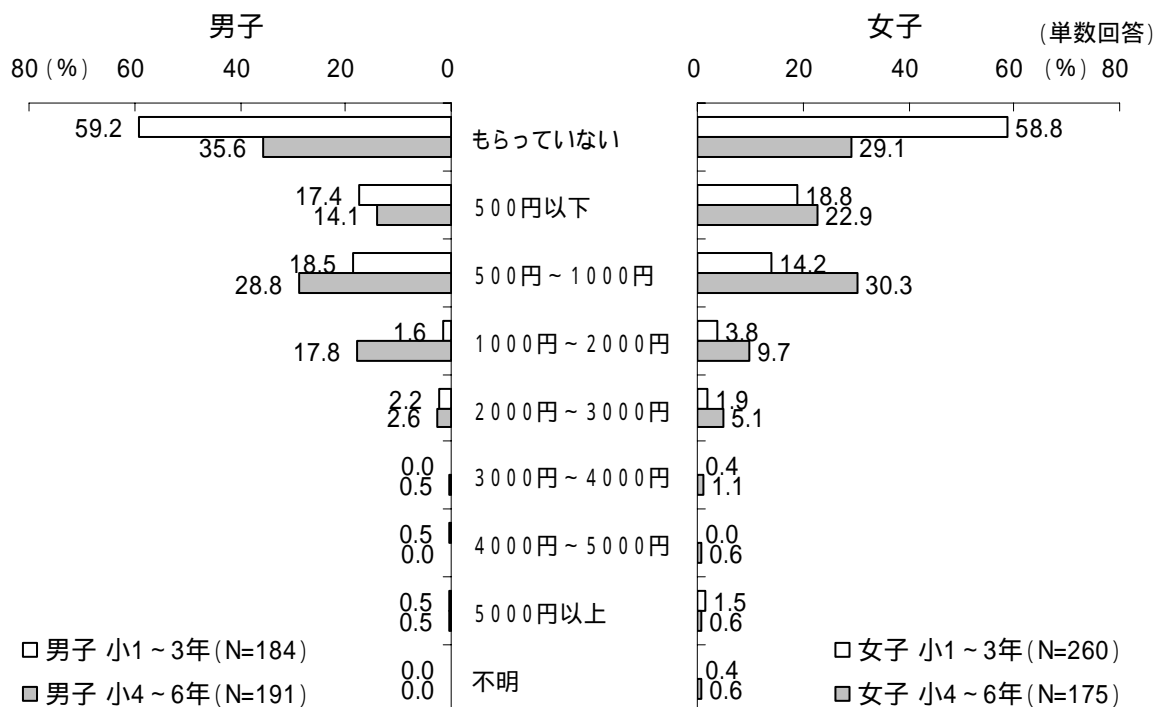


1 月のおこづかい

小1～3年生の約6割が「もらっていない」。

小4～6年は、「500～1000円」が約3割。

1 月のおこづかいの金額を聞いたところ、小1～3年生では「もらっていない」が約6割を占めた。小4～6年生では「もらっていない」が男子36%、女子29%を占める一方で、「500～1000円」が約3割ともらっている金額としては最も高い比率だった。



今欲しいもの

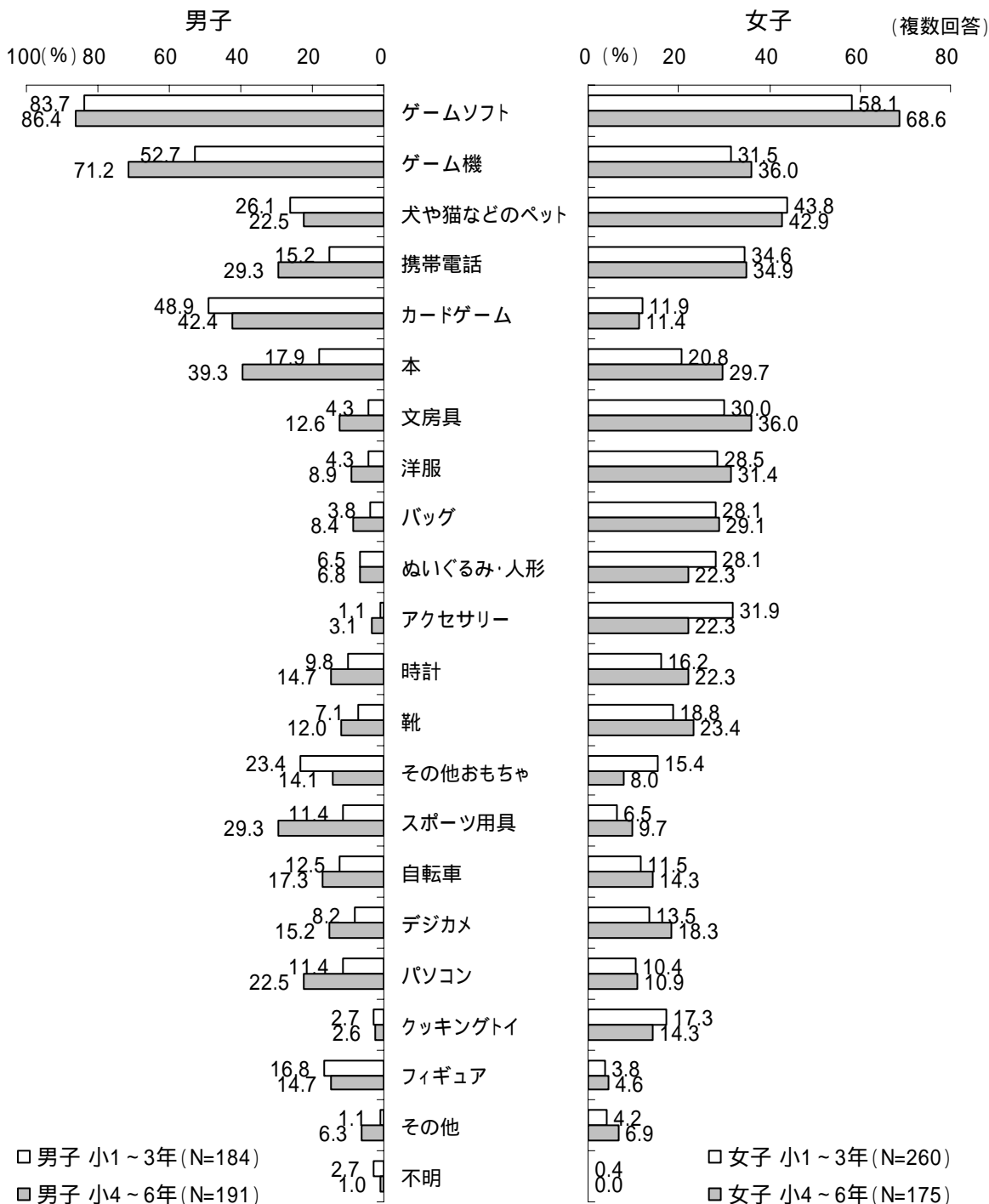
男女とも1位は「ゲームソフト」。女子の2位は、「ペット」、「携帯電話」も3割強。男子の2位は「ゲーム機」、次いで「カードゲーム」が3位。

男子小1～3年生は、「ゲームソフト」(83.7%)、「ゲーム機」(52.7%)、「カードゲーム」(48.9%)。

男子小4～6年生は、「ゲームソフト」(86.4%)、「ゲーム機」(71.2%)、「カードゲーム」(42.4%)。

女子小1～3年生は、「ゲームソフト」(58.1%)、「犬や猫などのペット」(43.8%)、「携帯電話」(34.6%)。

女子小4～6年生は、「ゲームソフト」(68.6%)、「犬や猫などのペット」(42.9%)、「ゲーム機」(36.0%)。



メディア接触時間(1日あたりの時間の使い方)

男女とも最も接触時間が長いのは「テレビ」で、特に小4～6年生では、1日あたり2時間50分。

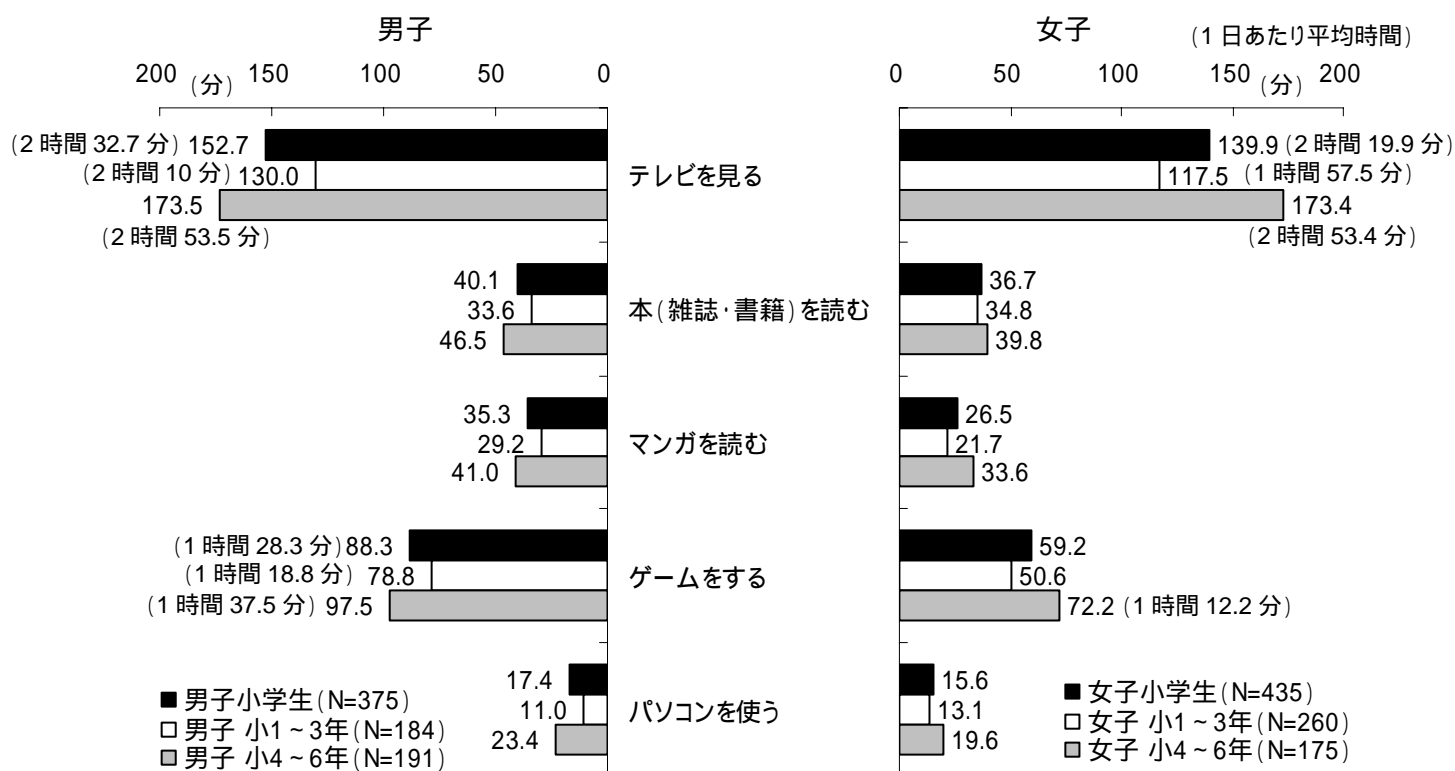
男子小4～6年生は「ゲーム」に1時間38分、女子小4～6年生は1時間12分を使っている。

1日あたりそれぞれのメディア接触にどのくらい時間を使っているかを聞いた。男女とももっとも使う時間が長いのは「テレビ」。特に小4～6年生での時間が長く、男女とも平均で2時間50分強を費やしている。

次いで長いのが「ゲームをする」で男子小4～6年生で1時間38分、女子小4～6年生で1時間12分を使っている。

「本を読む」時間が最も長いのは、男子小4～6年生で1日あたり47分と女子よりも若干長い結果となった。また、「マンガ」を読む時間も男子の方が長い傾向が見られる。

全般に小4～6年生のメディア接触時間が小1～3年生よりも長い傾向が見られる。



上記の平均時間は、それぞれの項目で見えていない、使っていないなど“0分”の回答を含めた平均時間。

【調査対象の雑誌媒体について】

今回の調査は、以下の2誌の読者を対象に行ったものです。



雑誌名	：「電撃キニンテンドーDS」
内容	：小学生のためのゲーム情報誌
発行形態	：毎月21日発売
発行部数	：160,000部
定価	：590円
男女比	：男80、女20
平均年齢	：10.4歳



雑誌名	：「キャラぱふえ」
内容	：女の子のためのゲーム&キャラクター情報誌
発行形態	：偶数月1日発売
発行部数	：160,000部
定価	：650円
男女比	：女100
平均年齢	：8.7歳

【アスキー総合研究所】 URL:<http://research.ascii.jp/>

アスキー総合研究所は、株式会社アスキー・メディアワークスの法人向けリサーチ・メディア部門です。

コンテンツ、カルチャー、および Web、PC、携帯電話などによるコミュニケーションを対象として、法人向けに調査・分析データの販売を行っています。

〒160-8326 東京都新宿区西新宿 4-34-7 住友不動産西新宿ビル 5 号館

株式会社アスキー・メディアワークス アスキー総合研究所 TEL:03-6866-7338

【株式会社アスキー・メディアワークス】 URL:<http://asciimw.jp/>

出版を基盤としながら、コンテンツをクロスメディア、映像までメディアを超えてプロデュースするコンテンツ・プロデュース・カンパニーです。『アスキー』『電撃』という 2 つのブランドを軸として、(Entertainment) (Business) (Culture) という 3 つの事業領域にコンテンツを発信しています。

2008 年 4 月、株式会社アスキーと株式会社メディアワークスが合併いたしました。

【本件に関するお問い合わせ】

株式会社アスキー・メディアワークス

アスキー総合研究所 TEL:03-6866-7338