



# 男子小 4～6 年生のなりたいものは 「ゲームクリエイター・ゲームプログラマー」。 女子小学生のなりたいものは 「パン屋・ケーキ屋」。

## 『子どもライフスタイル調査 2011 夏』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:東京都千代田区 代表取締役社長:高野 潔 以下アスキー・メディアワークス)は、『子どもライフスタイル調査2011夏』を実施いたしました。この度、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

- 将来なりたいものは、男子小 1～3 年生は「サッカー選手」、男子小 4～6 年生は「ゲームクリエイター・ゲームプログラマー」、女子小学生は「パン屋・ケーキ屋(パティシエ)」。(P.3)
- 休みの日に行きたい場所は、男子小学生は「ゲームセンター」、女子小学生は「アミューズメントパーク・遊園地」。(P.5)
- 学校の授業以外の勉強は、男子小 4～6 年生は、1日に「1時間～1時間半未満」が29%と高い比率。(P.8)
- 「ニンテンドー3DS」を男子小 4～6 年生の3割が既に所有。今後欲しいも6割を占めており購入意欲も高い。(P.11)
- 「Wii U」は男子小 4～6 年生の7割が欲しいと回答。(P.12)

### ◇調査概要◇

- |   |  |
|---|--|
| (1) 調査期間：<br>2011年7月21日～8月31日   | (4) 集計サンプル数：合計964件<br>男子 小1～3年生 150件<br>男子 小4～6年生 119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：小学生<br>雑誌「デンゲキニンテンドーDS」、「キャラぱふえ」<br>の読者を対象に調査を実施し、回答者から小学生の<br>みを抽出して集計した。 | 女子 小1～3年生 356件<br>女子 小4～6年生 339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:03-5216-8125)

※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 2011 夏』

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) 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「水泳」「進学塾」の比率が高い。

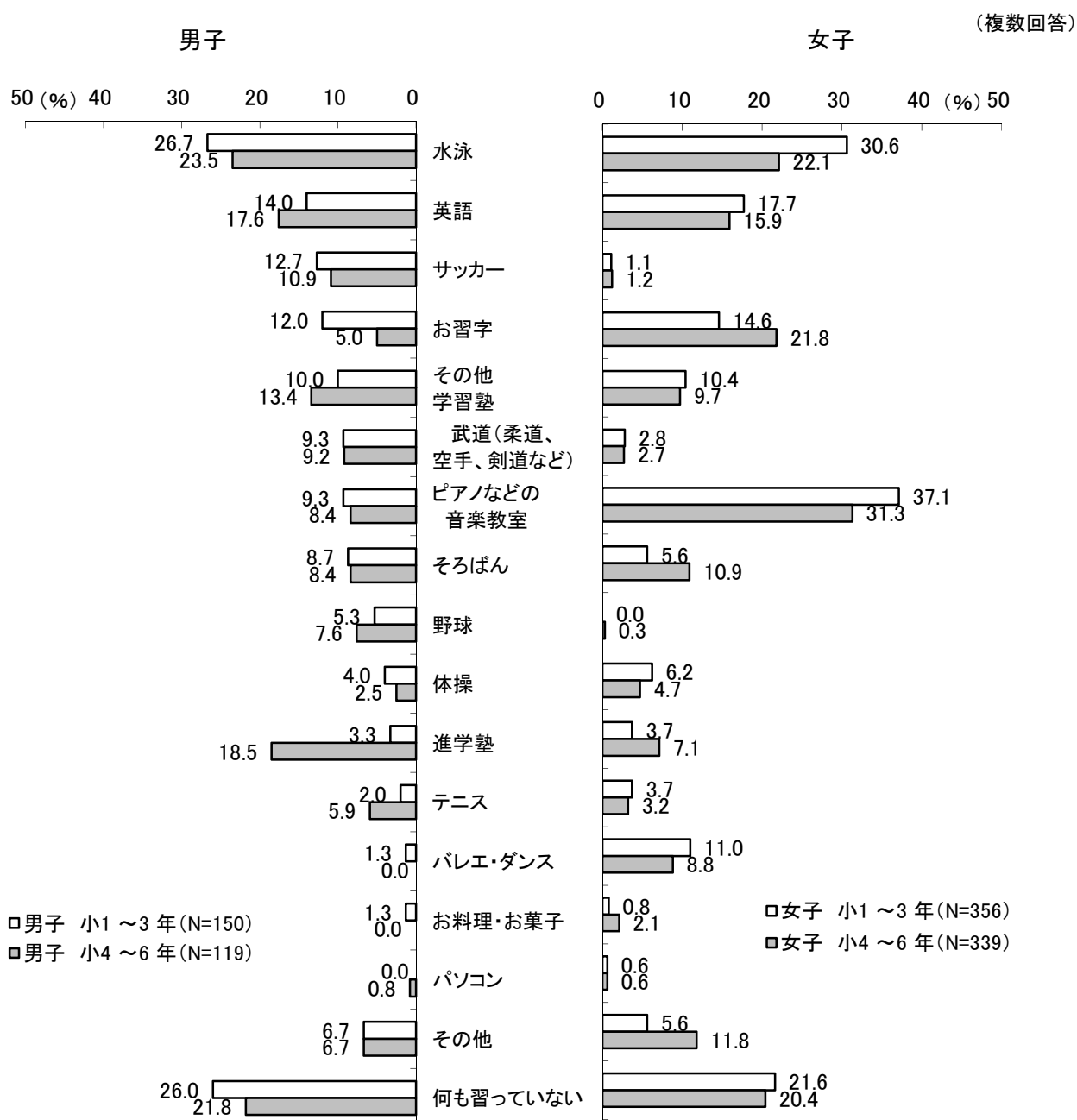
学校以外に行っている習い事や塾について選択式で回答してもらった。

男子小1～3年生は、①「水泳」(26.7%)、②「英語」(14.0%)、③「サッカー」(12.7%)。

男子小4～6年生は、①「水泳」(23.5%)、②「進学塾」(18.5%)、③「英語」(17.6%)。

女子小1～3年生は、①「ピアノなどの音楽教室」(37.1%)、②「水泳」(30.6%)、③「英語」(17.7%)。

女子小4～6年生は、①「ピアノなどの音楽教室」(31.3%)、②「水泳」(22.1%)、③「お習字」(21.8%)。



○将来なりたいもの

男子小1～3年は「サッカー選手」、男子小4～6年は「ゲームクリエイター・ゲームプログラマー」、女子小学生は「パン屋・ケーキ屋(パティシエ)」。

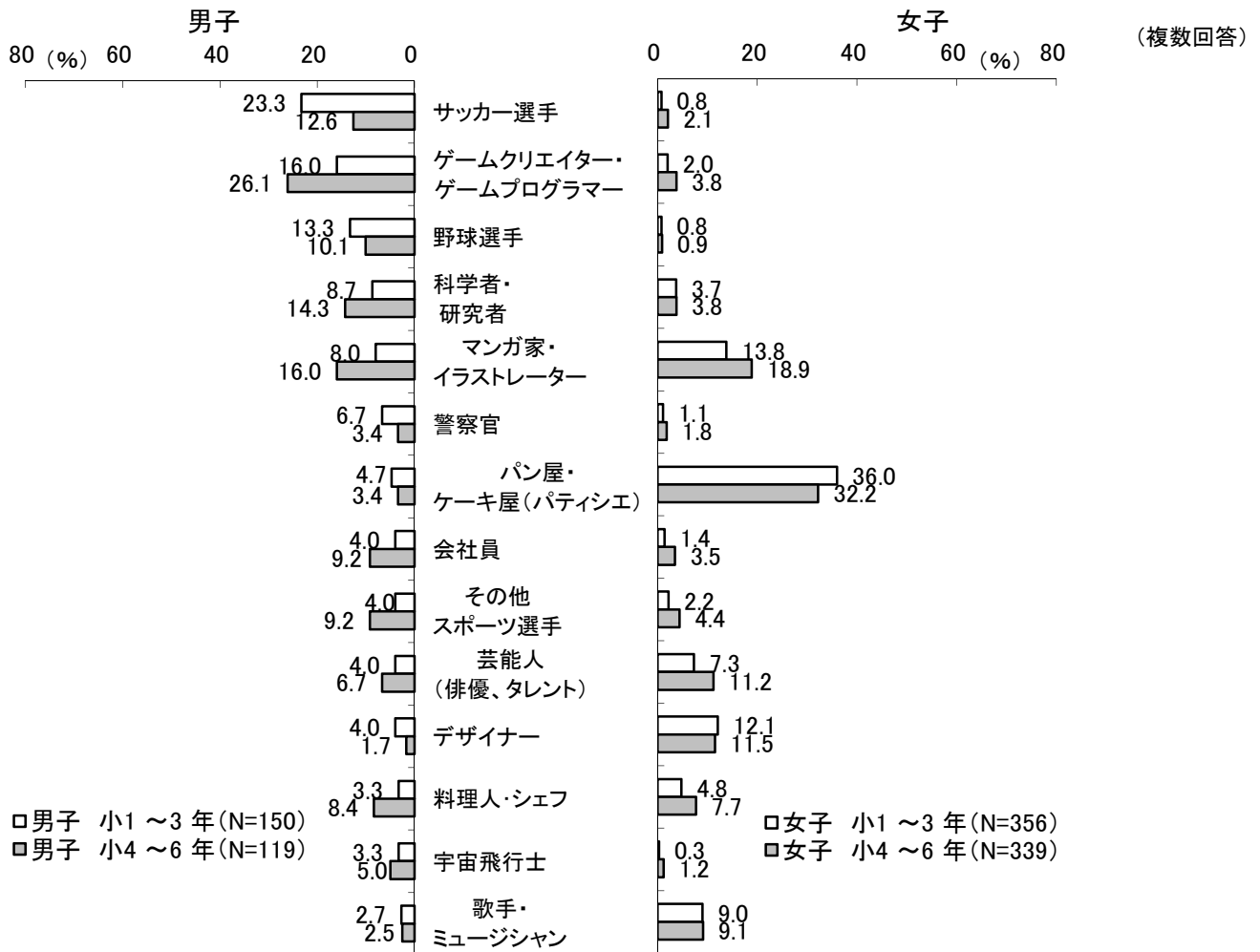
将来なりたいものについて選択式で回答してもらった。

男子小 1～3 年生は、①「サッカー選手」(23.3%)、②「ゲームクリエイター・ゲームプログラマー」(16.0%)、③「野球選手」(13.3%)。

男子小 4～6 年生は、①「ゲームクリエイター・ゲームプログラマー」(26.1%)、②「マンガ家・イラストレーター」(16.0%)、③「科学者・研究者」(14.3%)。

女子小 1～3 年生は、①「パン屋・ケーキ屋(パティシエ)」(36.0%)、②「お花屋」(15.7%)、③「マンガ家・イラストレーター」(13.8%)。

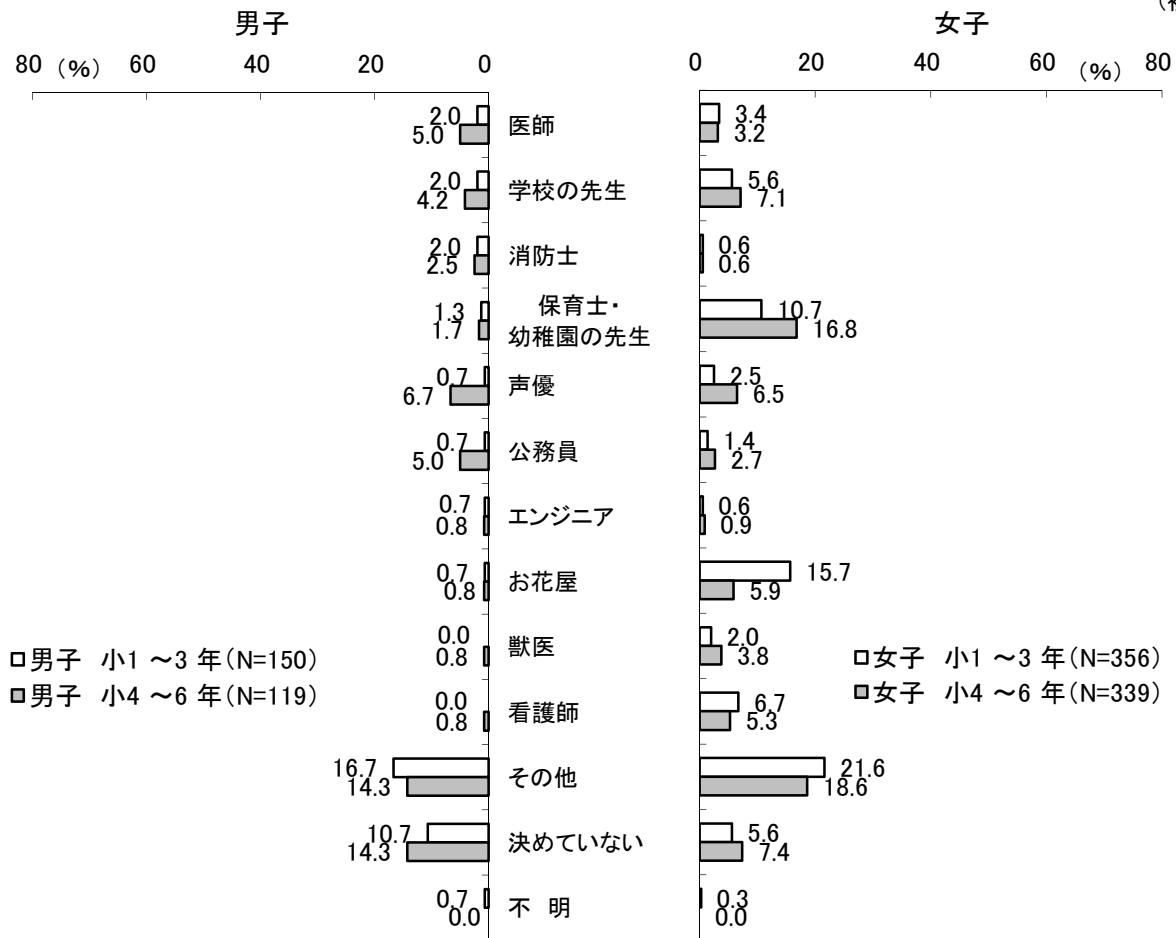
女子小 4～6 年生は、①「パン屋・ケーキ屋(パティシエ)」(32.2%)、②「マンガ家・イラストレーター」(18.9%)、③「保育士・幼稚園の先生」(16.8%)。



(次ページに続く)

(前ページから続き)

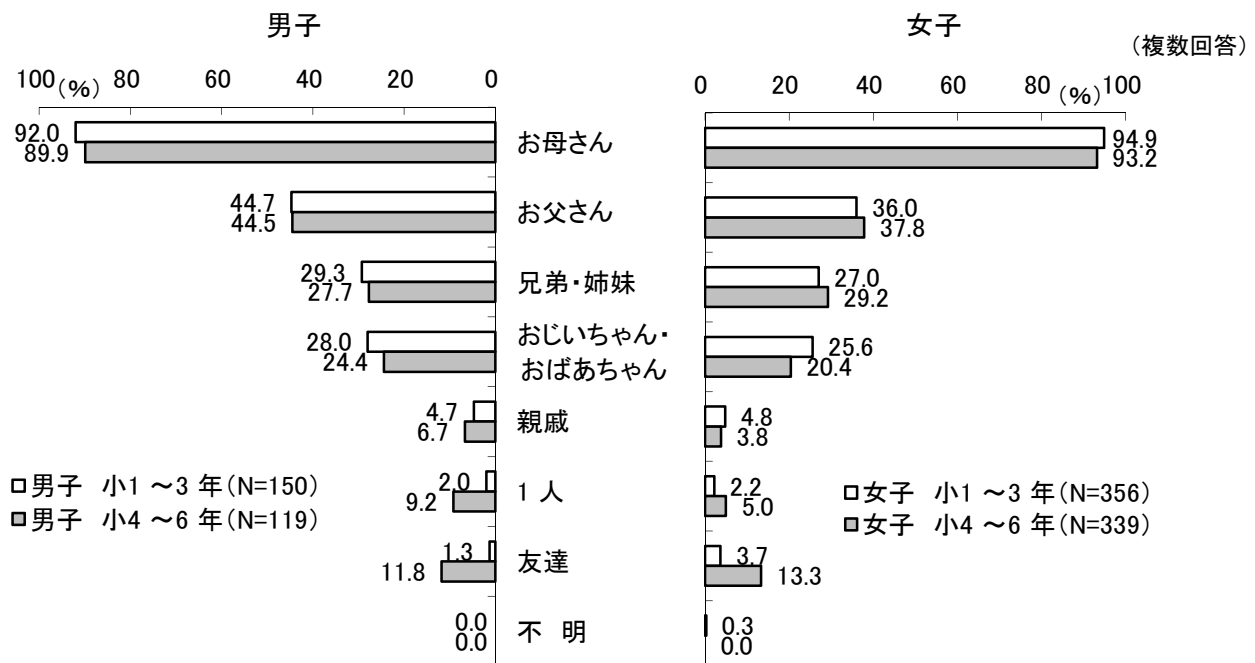
(複数回答)



### ○一緒に買い物に行く人

#### 男女とも「お母さん」と買い物に行くが、9割。

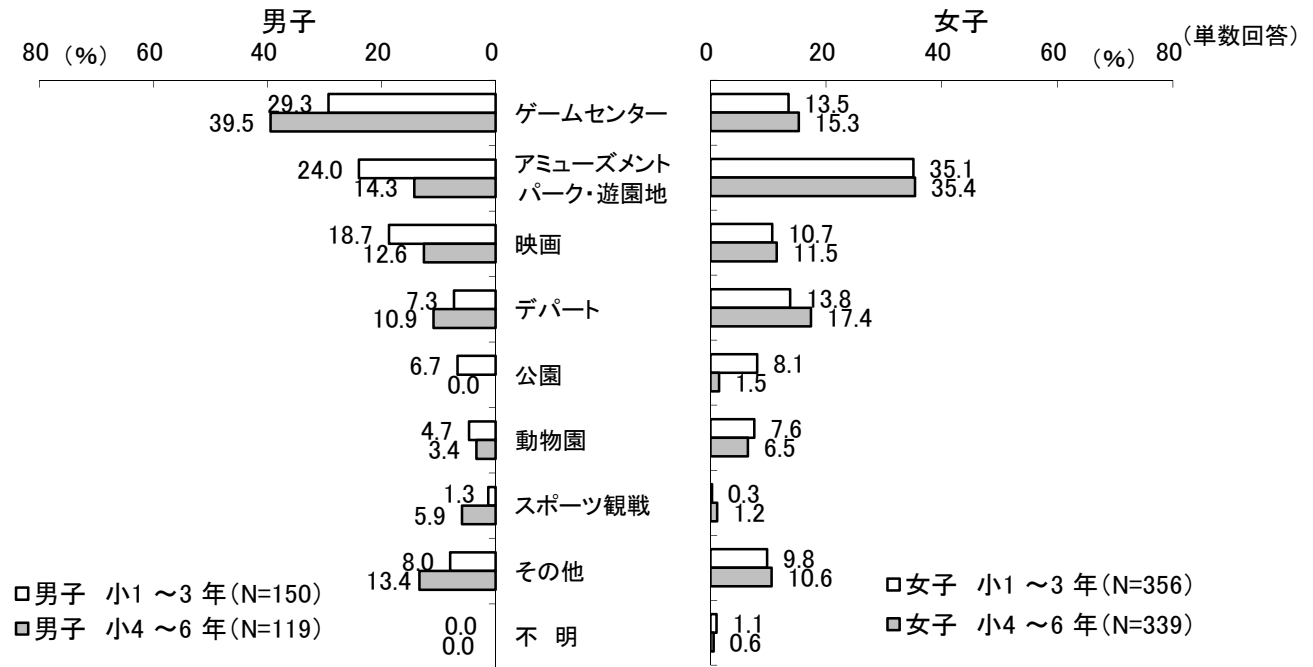
買い物は誰とよく行くか聞いたところ、男女とも9割が「お母さん」と回答。ついで、「お父さん」が4割程度。



○休みにいきたい場所

男子小学生は「ゲームセンター」。女子小学生は「アミューズメントパーク・遊園地」。

休みの日に行きたいところを聞いたところ、男子小4～6年生は「ゲームセンター」が39.5%と高い比率。女子小学生は「アミューズメントパーク・遊園地」の比率が35%と高い。



○今欲しいもの

男女とも1位は「ゲームソフト」。女子小学生は「携帯電話」が2位、3位と高い。

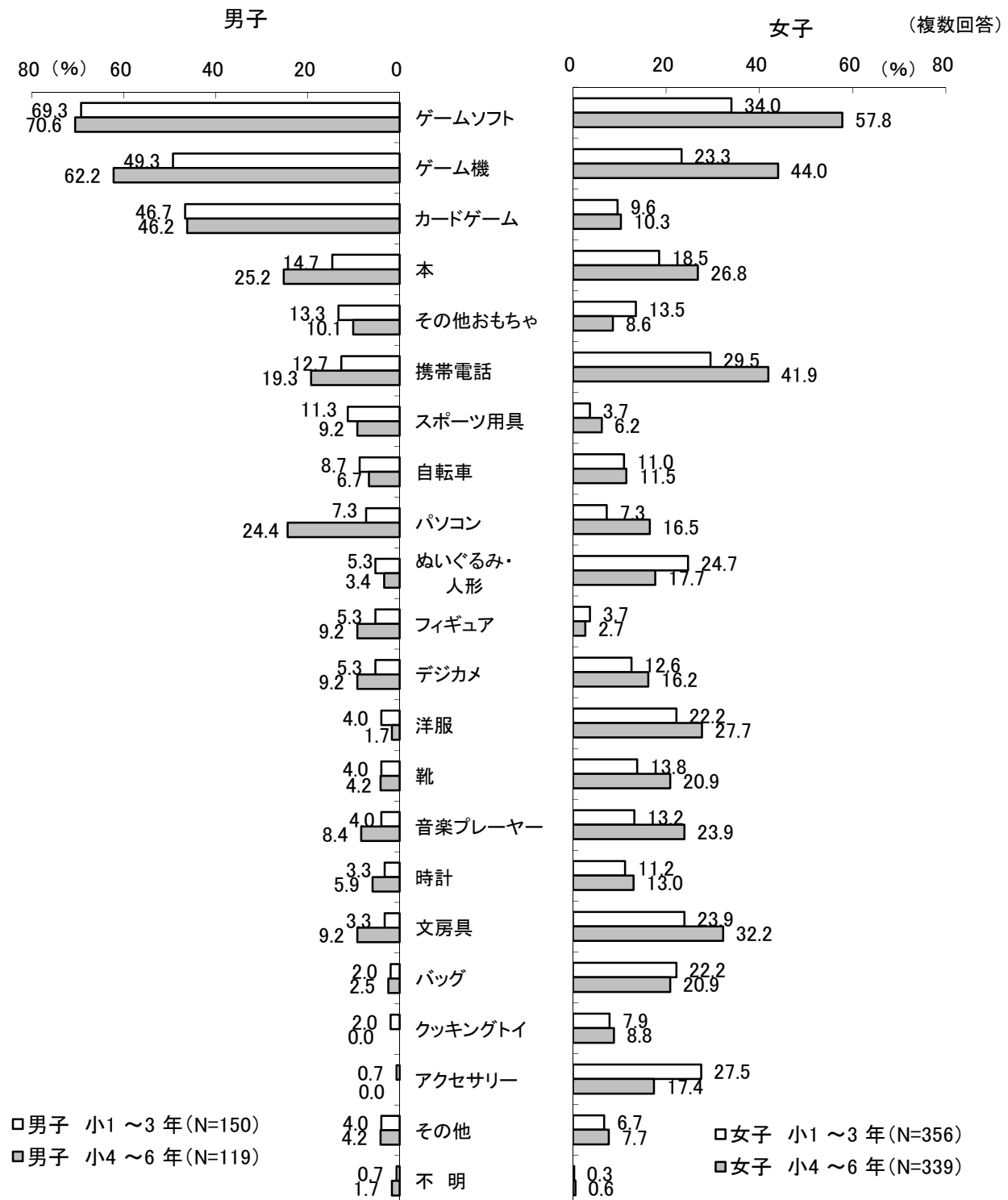
今、欲しいものについて選択式で回答してもらった。

男子小1～3年生は、①「ゲームソフト」(69.3%)、②「ゲーム機」(49.3%)、③「カードゲーム」(46.7%)。

男子小4～6年生は、①「ゲームソフト」(70.6%)、②「ゲーム機」(62.2%)、③「カードゲーム」(46.2%)。

女子小1～3年生は、①「ゲームソフト」(34.0%)、②「携帯電話」(29.5%)、③「アクセサリ」(27.5%)。

女子小4～6年生は、①「ゲームソフト」(57.8%)、②「ゲーム機」(44.0%)、③「携帯電話」(41.9%)。

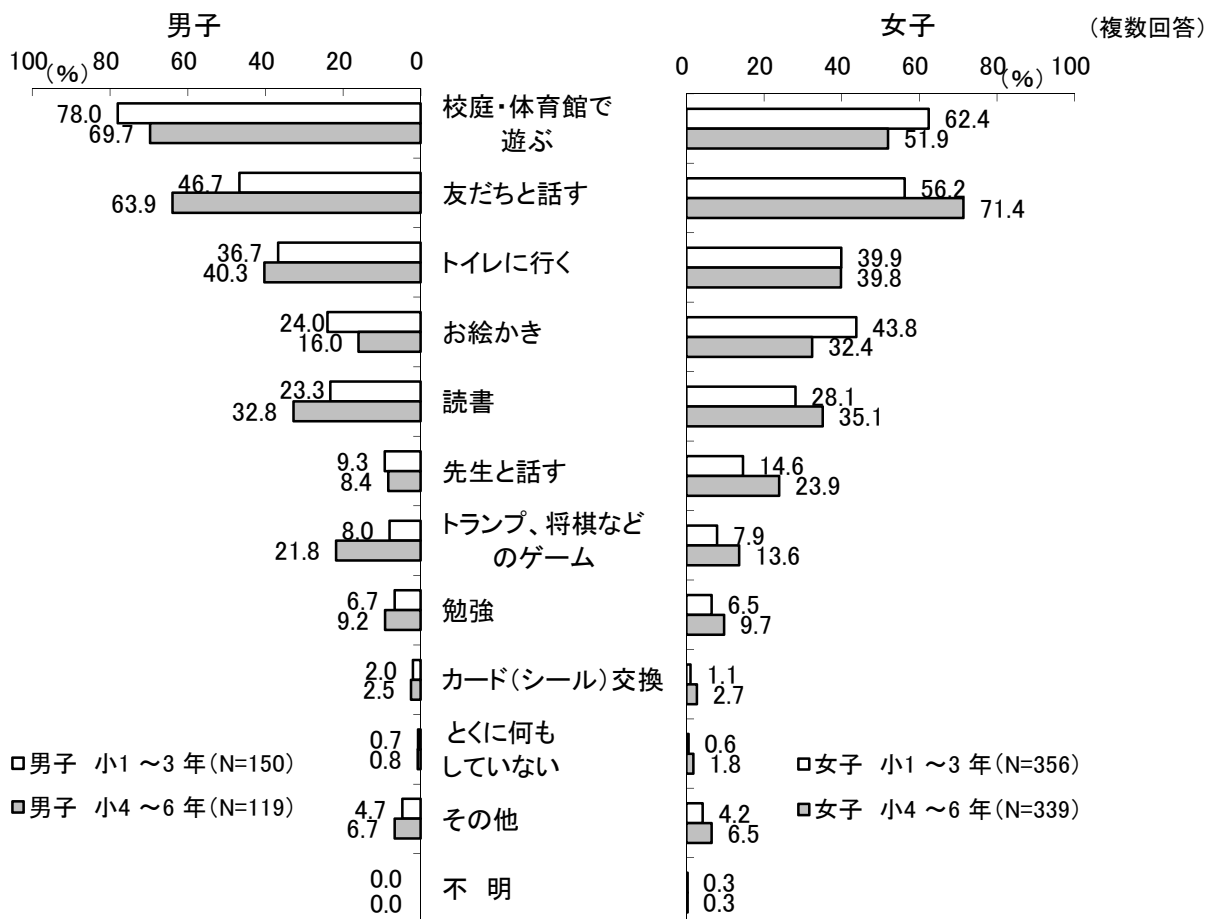


## (2) 学校生活について

### ○学校の休み時間の過ごし方

男子小学生は「校庭・体育館で遊ぶ」、女子小 4～6 年生は「友だちと話す」比率が高い。

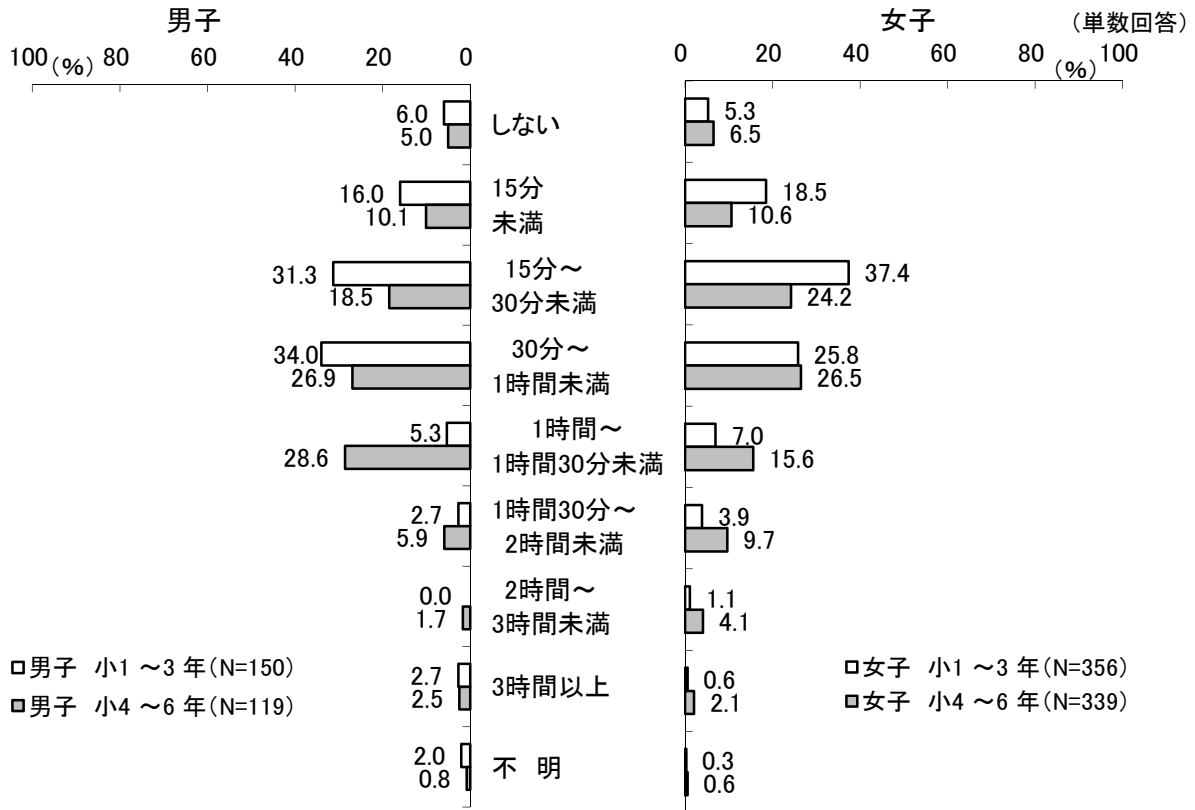
学校の休み時間に何をしているか聞いたところ、男女小 1～3 年生は「校庭・体育館で遊ぶ」の比率が高い。男子小 4～6 年生は「校庭・体育館で遊ぶ」が 69.7%。女子小 4～6 年生は「友だちと話す」が 71.4%。



○学校の授業以外の勉強について

男子小4～6年は1日に「1時間～1時間半未満」が29%と高い比率。

学校の授業以外に1日にどれくらい勉強しているか聞いたところ、男子小4～6年生は「1時間～1時間30分未満」の比率が28.6%と高い。女子小4～6年生は「30分～1時間未満」が26.5%。

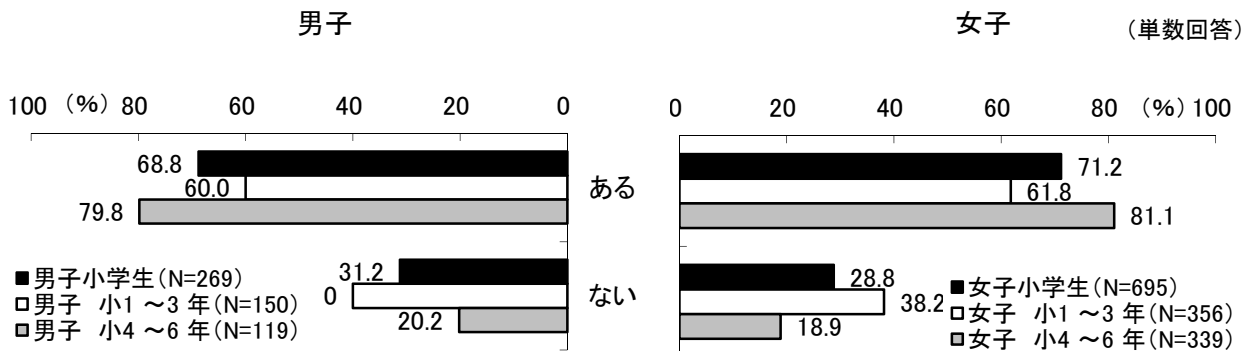


(2)インターネットや携帯電話について

○パソコンでのインターネット利用経験

小学生のインターネットの利用経験は、7割程度。

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4～6年生では男子79.8%、女子81.1%。小1～3年生では、男子60.0%、女子61.8%。

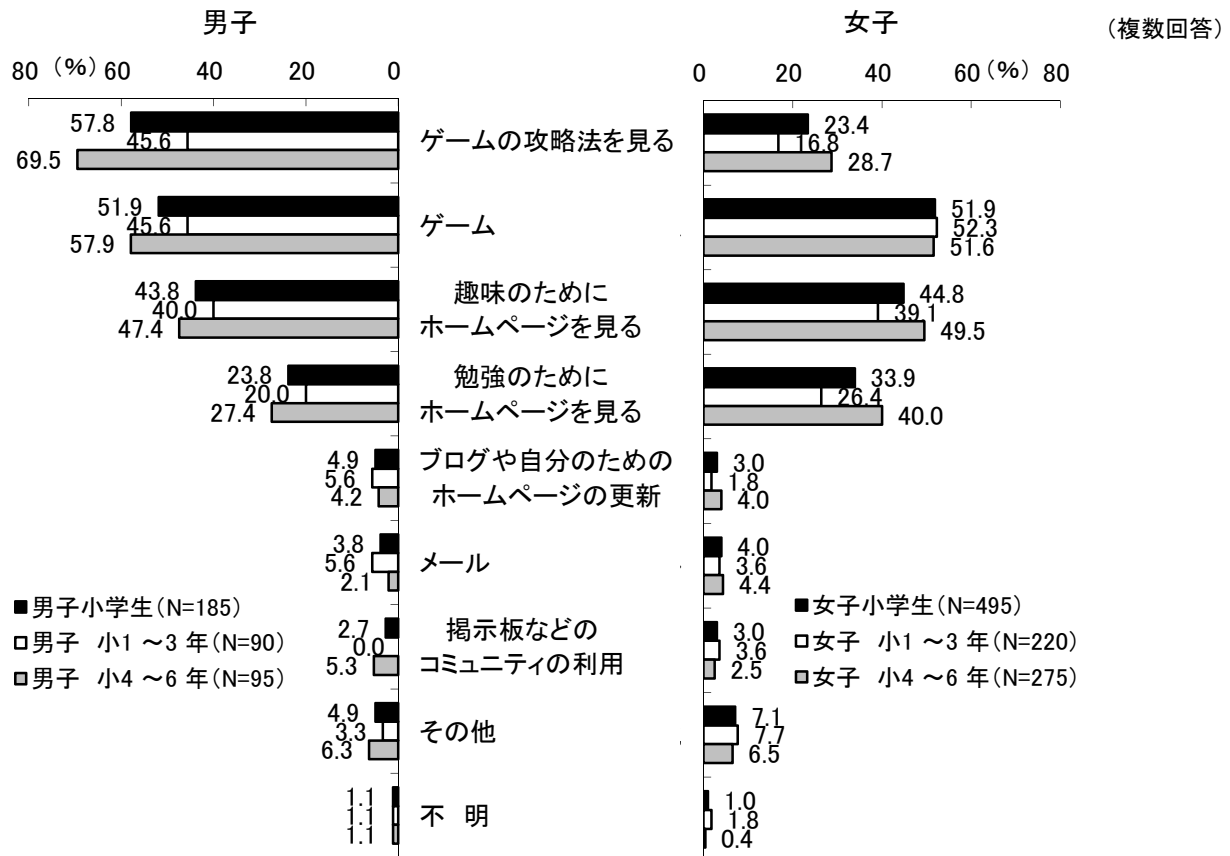




## ○インターネットの利用内容

インターネットの利用内容は、「ゲームの攻略法を見る」や「ゲーム」、「趣味のためにホームページを見る」の比率が高い。

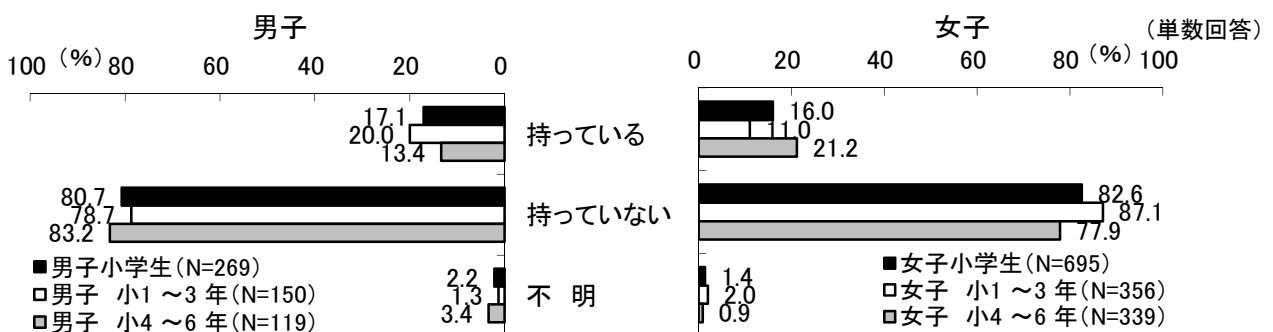
インターネット利用者に利用内容を聞いたところ、「ゲームの攻略法を見る」や「趣味のためにホームページを見る」の比率が高い。「ゲーム」の比率は男女とも5割強を占めている。「ゲームの攻略法を見る」は、特に男子での比率が高く、男子小4～6年生では7割弱を占める。



## ○携帯電話の所有率

携帯電話の所有率は、小学生全体で16～17%、小4～6年生で13～21%。

自分の携帯電話の所有について聞いたところ、男子小1～3年生は20.0%、女子小4～6年生は21.2%の所有率となっている。

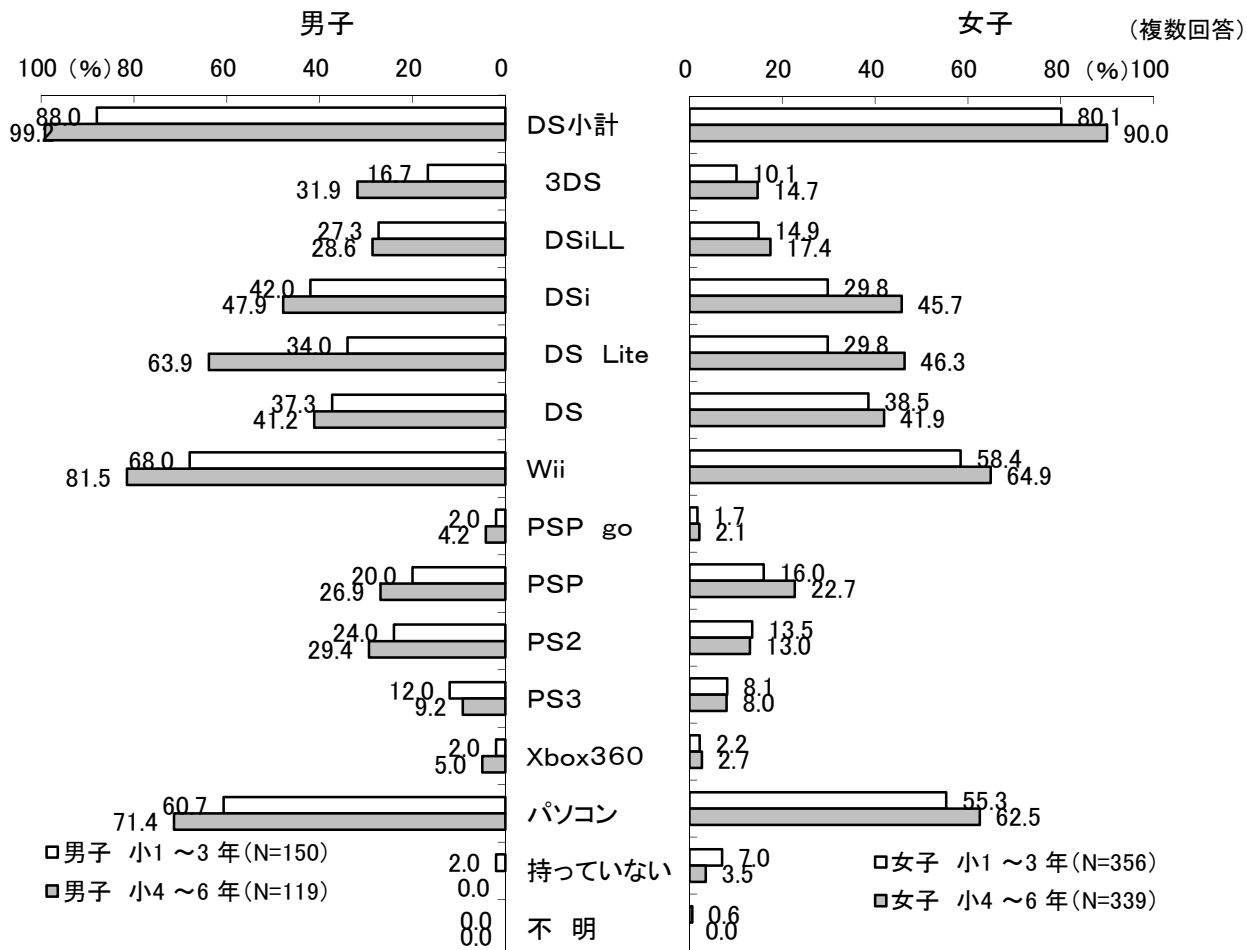


#### (4)ゲームについて

##### ○所有ゲーム機

「DS」の所有率が男女とも最も高い。

家庭で所有しているゲーム機は、男女とも任天堂「DS」が最も高い。Wii を持っている人の割合が男子小4～6年生で約81.5%と高い。



※「DS小計」は、「3DS」「DSiLL」「DSi」「DS Lite」「DS」のいずれかの回答があったものの小計。

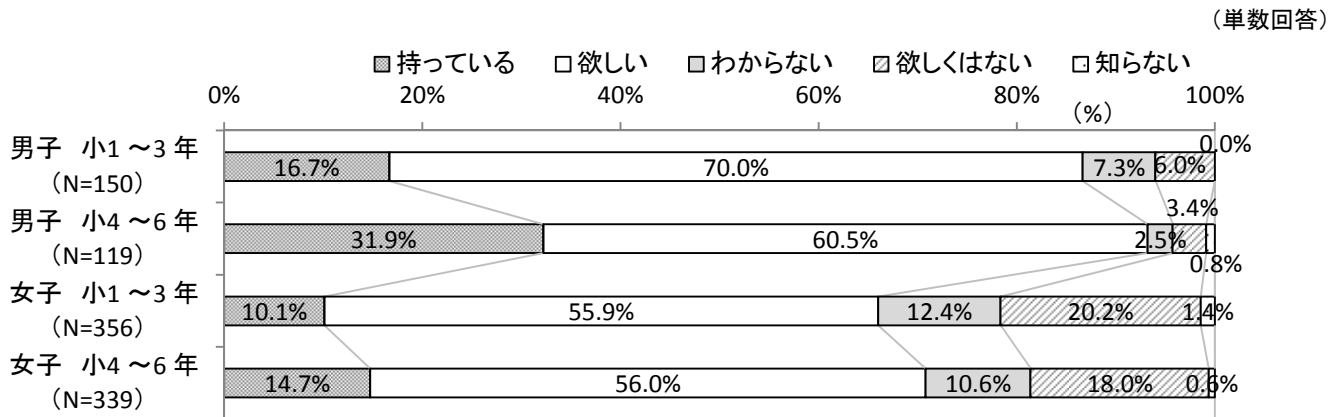
## ○新ゲーム機に対する購入意向

※本アンケートは2011年7月21日～8月31日に実施。2011年9月以降のアナウンス内容は反映されていません。

### 「ニンテンドー3DS」(2011年2月発売済、2011年8月価格値下げ)

**男子小4～6年生の3割が既に所有。男子小学生の6～7割が「欲しい」と回答。**

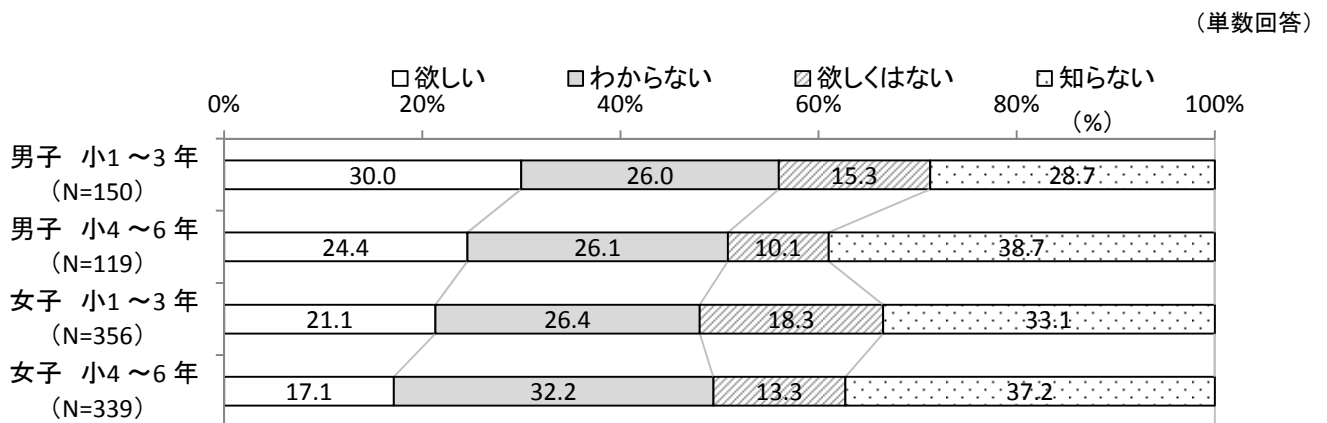
新ゲーム機の中で唯一既に発売済みの「ニンテンドー3DS」の所有率は、男子小4～6年生が最も高く31.9%を占める。女子小4～6年生は14.7%。欲しいという回答は、男子小4～6年生で60.5%、女子小4～6年生でも56.0%占めており、今後の購入意向は高い。



### 「PlayStation Vita」(2011年12月発売予定)

**男子小1～3年の3割が「欲しい」と回答。**

「PlayStation Vita」を欲しいかどうか聞いたところ、男子小1～3年生の30.0%が欲しいと回答。一方、男子小4～6年生の38.7%が知らないと回答。

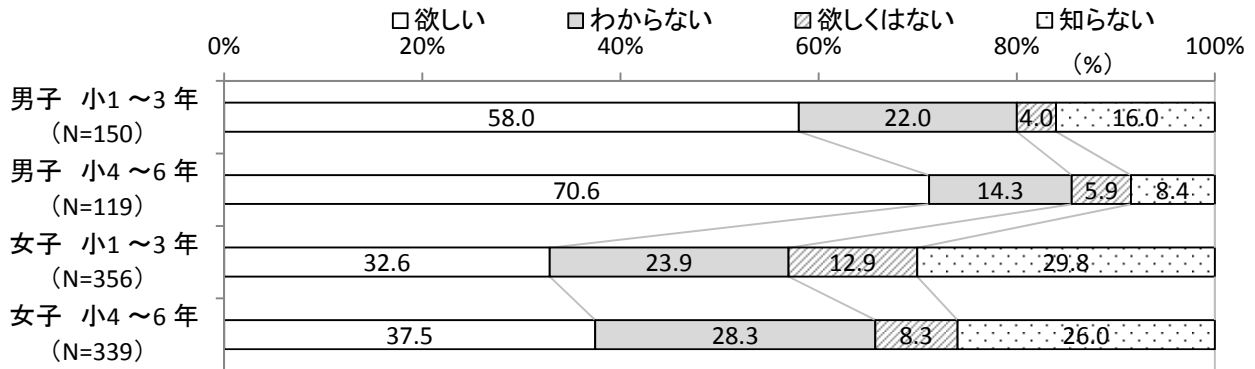


○「Wii U」(2012年発売予定)

男子小4～6年の7割が「欲しい」と回答。

「Wii U」を欲しいかどうか聞いたところ、男子小1～3年は、58.0%が「欲しい」と回答、男子小4～6年生は70.6%が「欲しい」と回答。

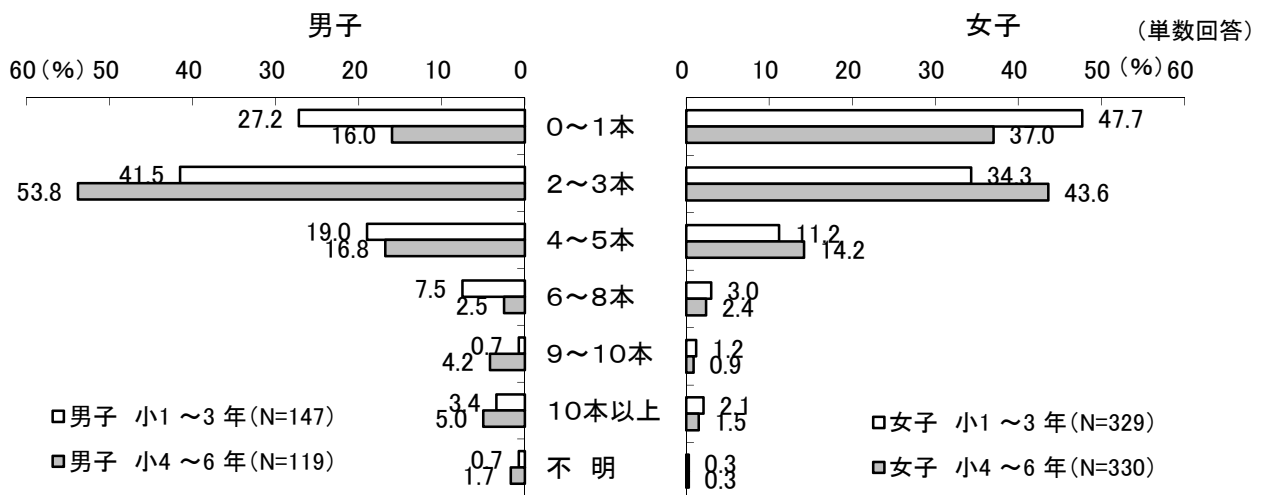
(単数回答)



○1年間に購入するゲームソフトの本数

男子小学生は年間「2～3本」。

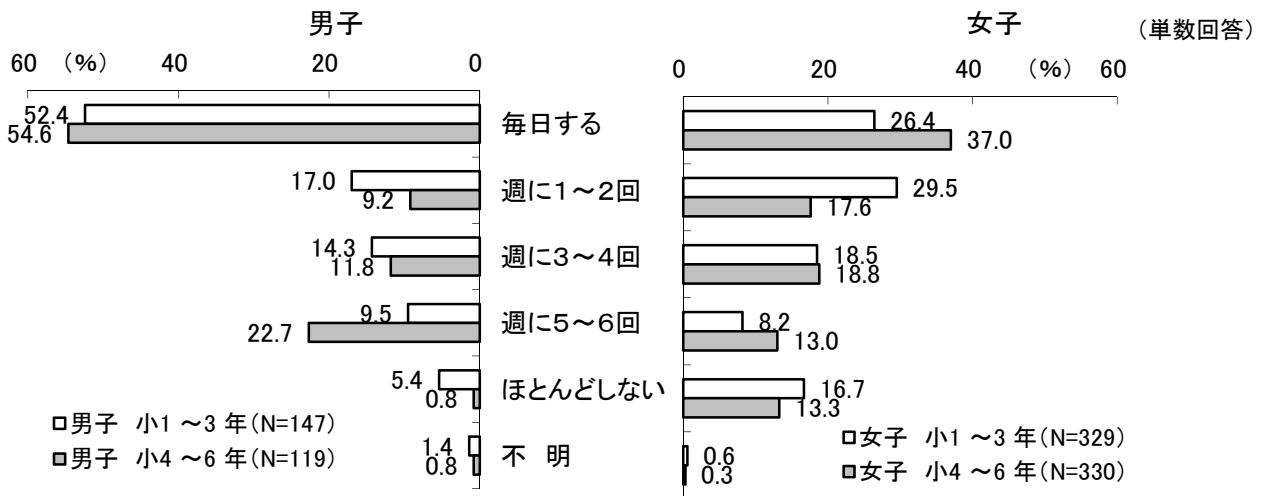
1年間に何本ぐらいゲームソフトを購入するか(親などに買ってもらうものを含む)の問いに対して、最も高いのは男子小学生は「2～3本」、女子小1～3年は「0～1本」、女子小4～6年は「2～3本」という結果だった。男女を比較すると男子の方で購入本数が多い傾向がみられる。



## ○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。

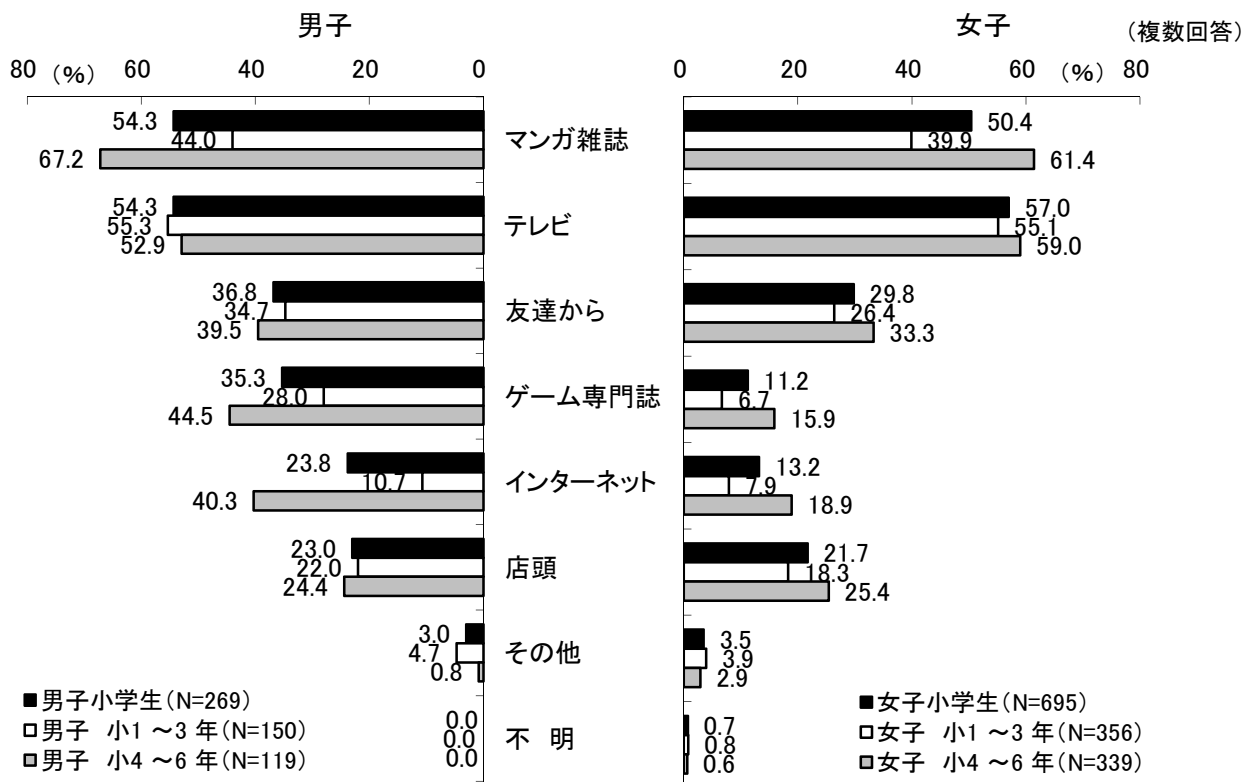
男女ともゲームを「毎日する」という回答の比率が最も高く、特に男子では 5 割を超える。男子の方がゲーム回数の高い傾向がある。



## ○ゲーム情報の入手経路

ゲーム情報の入手は、「マンガ雑誌」や「テレビ」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、「マンガ雑誌」「テレビ」の比率が高い。「友だち」という回答も男子小4~6年生では 39.5%が回答。また、「インターネット」が男子小4~6年生で 40.3%、女子小4~6年生で 18.9%を占めている。



## 【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(税込)
男女比	: 男80、女20
平均年齢	: 10.4歳



雑誌名	: 「キャラぱふぇ」
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	: 180,000部
定価	: 650円(税込)
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、スマートフォン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。

〒102-8584 東京都千代田区富士見一丁目 8 番 19 号 角川第 3 本社ビル

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:03-5216-8125

**【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。

**【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:03-5216-8125