



ゲーム機がある家庭は、約8割

所有しているゲーム機は、「PS 2(プレイステーション2)」51.3%がTOP

全国の女性1368人に、家庭でのゲーム機の有無について聞いたところ、「ある」78.6%となった(グラフ)。また「ある」と回答した人に、所有しているゲーム機を聞いたところ、TOPは「PS 2(プレイステーション2)」51.3%、次いで「ニンテンドーDS Lite」49.4%、「ゲームボーイ(アドバンス、SP、マイクロ含む)」34.8%となった(グラフ)。

ゲーム経験は、「以前はやっていたが最近はしていない」47.2%

ゲーム経験について聞いたところ、TOPは「以前はやっていたが最近はしていない」47.2%、ついで「現在やっている」29.2%、「今までほとんどやった経験はない」23.6%となった(グラフ)。

ゲームは、「ひとりで」65.0%

ゲームを誰とするかについて聞いたところ、TOPは「ひとりで」65.0%、次いで「夫と」24.4%、「子どもと」21.6%、「家族みんなで」21.2%、「友人と」7.8%となった(グラフ)。年代別に見ると、どの年代においても「ひとりで」がTOPという結果になった。次いで、20代・30代では「夫と」、40代以上では「子どもと」という結果になった。

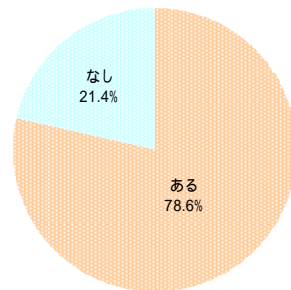
ゲームをする時間帯は、「休日の昼間」34.2%、「平日の昼間」33.2%

1回あたりのゲーム時間は、「30分～1時間」40.5%

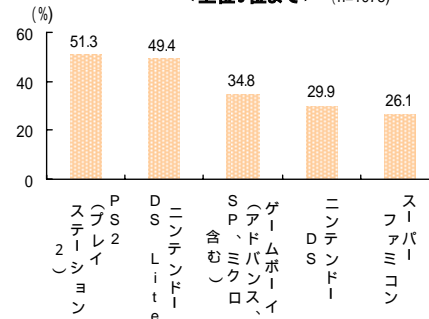
ゲームをする時間帯について聞いたところ、TOPは「休日の昼間」34.2%、次いで「平日の昼間」33.2%、「平日の夜」32.0%となった(グラフ)。年代別にTOP項目を見ると、20代では「休日の昼間」45.9%、40代でも同じく34.2%。30代では「平日の昼間」33.8%、60代以上でも同じく48.6%。50代では「平日の夜」39.9%となった。

また1回当たりのゲーム時間は、「30分～1時間未満」40.5%が最も多く、次いで「30分未満」30.0%、「1時間～2時間未満」20.7%となった(グラフ)。年代別に見ると、「30分～1時間未満」はどの年代においても最も多い。

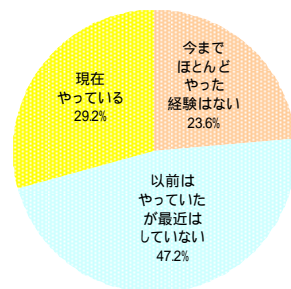
グラフ 家庭にゲーム機はありますか？(n=1361)



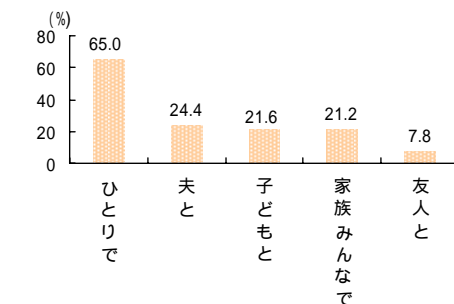
グラフ (家庭にゲーム機があると回答した人) 何のゲーム機がありますか？(複数回答) <上位5位まで> (n=1078)



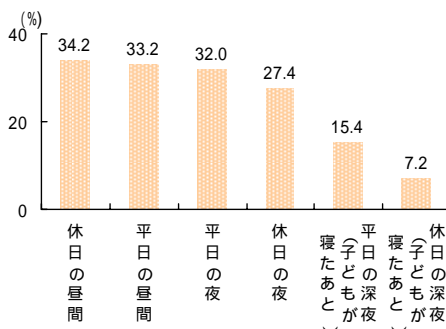
グラフ ゲーム経験はありますか？(n=1354)



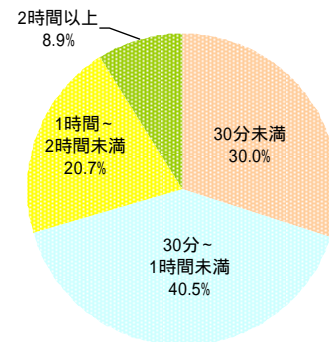
グラフ ゲームは誰としますか？(複数回答) (n=1240)



グラフ ゲームをする時間帯は？(複数回答) (n=1218)



グラフ 1回あたりのゲーム時間は？(n=1231)



リビングくらしHOW研究所 女性の意識と行動を分析・研究する、リビング新聞グループのマーケティングカンパニーです。あらゆる消費の中心に存在する女性生活者と、より深く、効果的なコミュニケーションを実現するための情報を発信しています。

ウェブサイト <http://www.kurashihow.co.jp>

問い合わせ TEL03-5216-9420 FAX03-5216-9430



ゲームをする目的は、「面白いから」51.4%、「暇つぶし」50.8%

ゲームをする目的を聞いたところ、「面白いから」51.4%、「暇つぶし」50.8%、「家族とのコミュニケーション」29.5%となった(グラフ)。年代別にTOP項目をみると、「暇つぶし」では、20代が64.8%、30代は55.1%、60代以上で51.4%。「面白いから」は、40代では43.2%、50代では54.9%となった。

子どもにとってゲームは、「好ましくない層」69.5% <「好ましくない」+「やや好ましくない」 「好ましくない層」>

子どもにとってゲームは好ましいかを聞いたところ、「好ましくない」19.6%、「やや好ましくない」49.9%となり、「好ましくない」「やや好ましくない」を選んだ「好ましくない層」は、69.5%となった(グラフ)。年代別に「好ましくない層」をみると、20代56.6%、30代72.6%、40代69.4%、50代68.7%、60代以上66.7%となり、30代が最も多かった。

ミセスにとってゲームは、「好ましくない層」35.5% <「好ましくない」+「やや好ましくない」 「好ましくない層」>

ミセスにとってゲームは好ましいかを聞いたところ、「好ましくない」9.7%、「やや好ましくない」25.8%となり、あわせて35.5%(グラフ)。「好ましくない層」を年代別にみると、20代では23.7%、30代では35.3%、40代では36.2%、50代では40.7%、60代以上では50.0%となり、年代があがるにつれ、「好ましくない層」が増える結果となった。

また、「大きな問題はない」と回答した人は、55.3%と全体の半数以上を占めており、年代別で見ると、20代では65.4%、30代では55.0%、40代では54.9%と、年代が若いほど多い傾向がみられた。

<参考：男性の意見との比較>

参考までに、「ゲームは好ましいか」について、男性140人に意見を聞いたところ、子どもにとっては、「好ましくない」20.0%、「やや好ましくない」42.9%となり、「好ましくない層」は、62.9%(グラフ)。

また、ミセスにとってゲームは好ましいかでは、「好ましくない」15.6%、「やや好ましくない」24.1%となり、「好ましくない層」は、39.7%となり、女性の回答に比べ「好ましくない」が4%程度増えているが、全体的にはほぼ同様の結果となった(グラフ)。

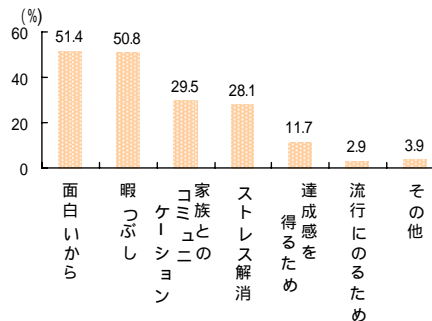
(回答者男性(141人)の年代：20代 2.8%、30代 18.4%、40代 39.0%、50代 20.6%、60代以上19.2%)

リビングくらしHOW研究所 女性の意識と行動を分析・研究する、リビング新聞グループのマーケティングカンパニーです。あらゆる消費の中心に存在する女性生活者と、より深く、効果的なコミュニケーションを実現するための情報を発信しています。

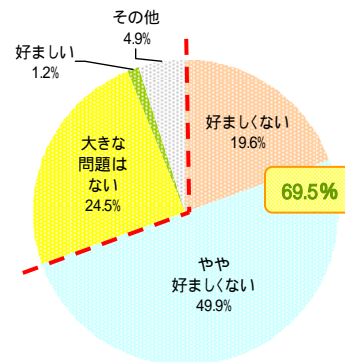
ウェブサイト <http://www.kurashihow.co.jp>

問い合わせ TEL03-5216-9420 FAX03-5216-9430

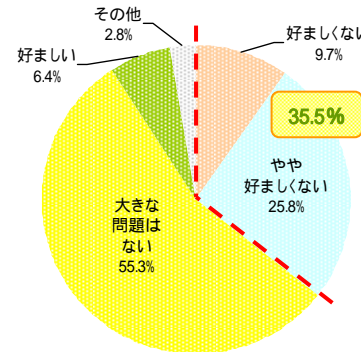
グラフ ゲームをする目的は？(複数回答) (n=1246)



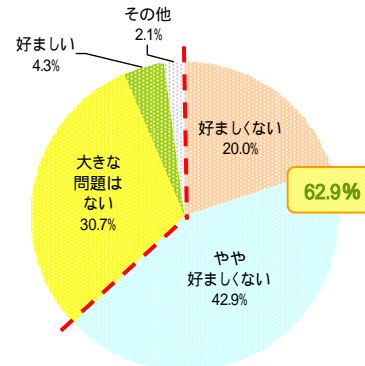
グラフ <女性回答> 子どもにとってゲームは好ましい？(n=1336)



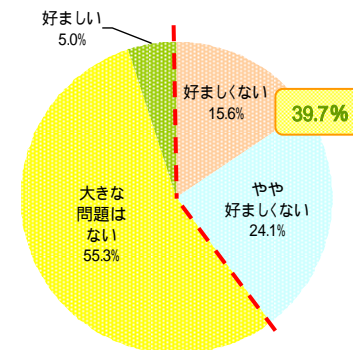
グラフ <女性回答> ミセスにとってゲームは好ましい？(n=1344)



グラフ (参考) <男性回答> 子どもにとってゲームは好ましい？(n=140)



グラフ (参考) <男性回答> ミセスにとってゲームは好ましい？(n=141)





今、最も気になるゲーム機は、「ニンテンドー wii」62.2% クリスマスプレゼントとして購入したゲーム機は、「ニンテンドーwii」40.1%

今、最も気になるゲーム機について聞いたところ、TOPは「ニンテンドー wii」62.2%、次いで「ニンテンドーDS Lite」18.7%、「ニンテンドーDS」7.2%となった(グラフ)。年代別で見ると、どの年代においても「ニンテンドー wii」がTOPという結果になった。
2007年のクリスマスプレゼントとしてゲーム機を購入した人に機種を聞いたところ、TOPは「ニンテンドー wii」40.1%、次いで「ニンテンドー DS」33.3%となった(グラフ)。

興味があるゲームソフトは、「教育(脳トレ・英語の勉強ができるもの)」73.0%

どのようなジャンルのゲームソフトに興味があるかを聞いたところ、TOPは「教育(脳トレ・英語の勉強ができるもの)」73.0%、次いで「クイズ・パズル」45.5%、「スポーツ(テニス・野球など)」27.9%、「ロールプレイング(キャラクターが成長し、冒険をかさねる(戦闘シーン有り)もの)」27.8%となった(グラフ)。年代別で見ると、どの年代においても「教育(脳トレ・英語の勉強ができるもの)」がTOPという結果になった。

ゲームソフトを購入するきっかけは、「TV」62.3%

ゲームソフトを購入するきっかけについて聞いたところ、TOPは「TV」62.3%、ついで「クチコミ」29.2%、「店頭」26.1%となった(グラフ)。年代別で見ても、どの年代においても「TV」がTOPという結果になった。

ゲームソフト購入場所は、「家電量販店」68.9%

ゲームソフト購入場所について聞いたところ、TOPは「家電量販店」68.9%、ついで「ゲーム専門店」28.4%、「玩具店」15.2%となった(グラフ)。年代別で見ると、どの年代においても「家電量販店」がTOPという結果になった。

<回答者プロフィール>

年代:20代9.5%、30代44.6%、40代30.7%、50代11.7%、60代以上3.3%、不明0.2%
職業:主婦54.7%、パート・アルバイト19.8%、フルタイム18.8%、自由・自営業2.7%、在宅0.9%、その他3.1%
未婚:未婚15.1%、既婚84.9% 子供有無:あり67.5%、なし32.5%
北海道0.9%、東北2.9%、関東46.1%(茨城県0.5%、栃木県1.0%、群馬県0.4%、埼玉県4.7%、千葉県8.0%、東京都17.3%、神奈川県14.2%)、北陸0.9%、東海6.2%、近畿33.4%、中国3.3%、四国1.9%、九州4.4%、沖縄0.1%

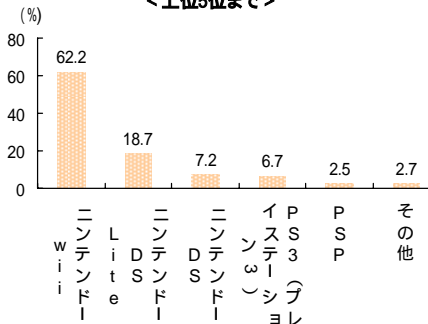
<調査実施>リビング新聞(東京)

リビングくらしHOW研究所 女性の意識と行動を分析・研究する、リビング新聞グループのマーケティングカンパニーです。あらゆる消費の中心に存在する女性生活者と、より深く、効果的なコミュニケーションを実現するための情報を発信しています。

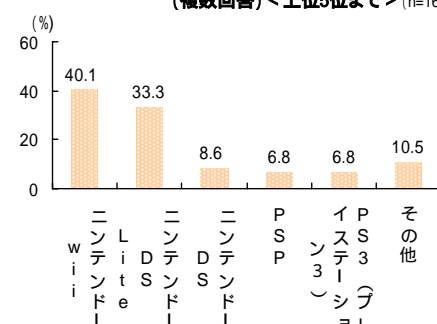
ウェブサイト <http://www.kurashihow.co.jp>

問い合わせ TEL03-5216-9420 FAX03-5216-9430

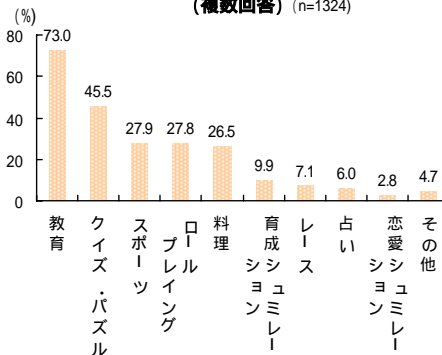
グラフ 今、最も気になるゲーム機は？(n=1201)
<上位5位まで>



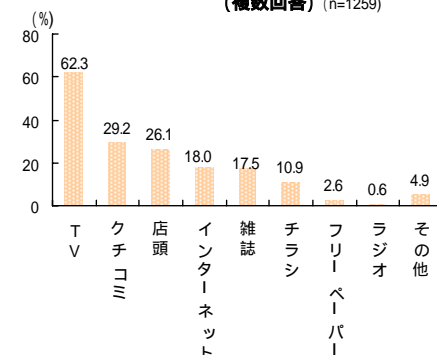
グラフ クリスマスプレゼントとして購入したゲーム機は？(複数回答)<上位5位まで>(n=162)



グラフ どんなゲームソフトに興味がある？(複数回答)(n=1324)



グラフ ゲームソフトを購入するきっかけは？(複数回答)(n=1259)



グラフ ゲームソフトはどこで購入？(複数回答)(n=1218)

