

ゲーム利用に関する調査

この度は調査にご協力いただき、ありがとうございます。この調査は「メディア調査研究方法C」の授業の一環で行う「ゲーム利用に関する調査」のアンケートです。

この調査で回答した回答・情報は統計的に処理を行い、報告書作成以外に使用することは一切ございません。また、回答によって個人が特定されることや、授業評価に影響することもおぼろげではありません。率直にご回答をよろしくお願い致します。この調査についてご不明な点や質問がございましたら、お手数ですが下記の連絡先までご連絡をお願い致します。

文教大学情報学部メディア表現学科 3年 田中美羽

連絡先：c0p51059@bunkyo.ac.jp

本調査で扱うゲームジャンルは以下です。

- ① **アクションゲーム**・・・キャラクターの行動を操作し、敵を倒したり、コインを獲得するなどのゲーム。
- ② **シューティングゲーム**・・・銃や光線などで目標や敵を攻撃し、得点を増やすゲーム
- ③ **シミュレーションゲーム**・・・現実世界で起こる出来事や体験を仮想的に再現するゲーム。
- ④ **レーシングゲーム**・・・車などの乗り物を操縦し、他のプレイヤーと競うゲーム。
- ⑤ **アドベンチャーゲーム**・・・画面上の会話パートを見ながら、論理的な思考と選択で結果を導くゲーム。
- ⑥ **ロールプレイングゲーム**・・・プレイヤーがゲーム内の登場人物となり、物語の中で冒険や探検・戦闘を行いながら目標を達成していくゲーム。
- ⑦ **パズルゲーム**・・・落ちてくるブロックなどの、図形や空間的な問題を解くゲーム。
- ⑧ **音楽ゲーム**・・・流れてくる音楽に合わせて何らかのアクションをするゲーム。
- ⑨ **サンドゲーム**・・・プレイヤーが自分で目的や目標を決めて自由に遊ぶゲーム。

★A ここからはゲーム利用に関して教えてください。

Q1. あなたはゲームをしたことがありますか。

1. ある(98.8%)
2. ない(1.2%)

※「ない」と回答した方は、★Gへ。

★B ここからはオンラインゲームの利用について教えてください。※ここでは、不特定多数のプレイヤーと対戦したりチームを組んだりできるゲームを指す。

Q1.あなたはオンラインゲームをプレイしたことがありますか。

1. ある(83.1%)
2. ない(16.9%)

※「ない」と回答した方は、★Dへ。

★C ここからはオンラインゲームの利用について教えてください。

Q1. あなたが今まで遊んだことのあるオンラインゲームジャンルを**全て**教えてください。

※覚えている範囲で構いません。

1. アクションゲーム(81.2%)
2. シューティングゲーム(58.0%)
3. シミュレーションゲーム(34.8%)
4. レーシングゲーム(52.2%)
5. アドベンチャーゲーム(40.6%)
6. ロールプレイングゲーム(47.8%)
7. パズルゲーム(62.3%)
8. 音楽ゲーム(47.8%)
9. サンドゲーム(18.8%)

Q2. あなたが今まで、最も遊んでいるオンラインゲームジャンルを**一つ**教えてください。

1. アクションゲーム(24.6%)
2. シューティングゲーム(27.5%)
3. シミュレーションゲーム(5.8%)
4. レーシングゲーム(5.8%)
5. アドベンチャーゲーム(2.9%)
6. ロールプレイングゲーム(13.0%)
7. パズルゲーム(8.7%)
8. 音楽ゲーム(10.1%)
9. サンドゲーム(1.4%)

Q3. あなたが、今までオンラインゲームで使用した端末を**全て**教えてください。

1. ガラパゴス携帯(4.3%)
2. スマートフォン(89.9%)
3. パソコン(37.7%)
4. タブレット(34.8%)
5. 家庭用ゲーム機(76.8%)
6. 携帯用ゲーム機(52.2%)
7. アーケードゲーム機(37.7%)

Q4. あなたが今まで、オンラインゲームで最も多く使用している端末を**一つ**教えてください。

1. ガラパゴス携帯(0.0%)
2. スマートフォン(44.9%)
3. パソコン(11.6%)
4. タブレット(5.8%)
5. 家庭用ゲーム機(30.4%)
6. 携帯用ゲーム機(5.8%)
7. アーケードゲーム機(1.4%)

Q5. あなたはどんな時にオンラインゲームをしますか。当てはまるものすべて教えてください。

1. 起床してすぐ(7.4%)
2. 通学・通勤時間(30.9%)
3. 食事の時(4.4%)
4. 入浴中(5.9%)
5. テレビを見ながら(22.1%)
6. 就寝前にベッドや布団の中で(50.0%)
7. 時間があるときならいつでも(54.4%)
8. まとまった時間があるとき(61.8%)

★D ここからはオフラインゲームの利用について教えてください。※ここでは、基本的に一人プレイもしくは、その場にいる人としか一緒にプレイすることの出来ないゲームを指す。

Q1.あなたはオフラインゲームをプレイしたことがありますか。

1. ある(92.8%) 2. ない(7.2%)

※「ない」と回答した方は、★Fへ。

★E ここからはオフラインゲームの利用について教えてください。

Q1.あなたが今まで遊んだことのあるオフラインゲームジャンルを全て教えてください。※覚えていない範囲で構いません。

- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| 1. アクションゲーム(79.2%) | 2. シューティングゲーム(48.1%) |
| 3. シミュレーションゲーム(51.9%) | 4. レーシングゲーム(53.2%) |
| 5. アドベンチャーゲーム(46.8%) | 6. ロールプレイングゲーム(71.4%) |
| 7. パズルゲーム(71.4%) | 8. 音楽ゲーム(63.6%) |
| 9. サンドゲーム(20.8%) | |

Q2. あなたが今まで、最も遊んでいるオフラインゲームジャンルを一つ教えてください。

- | | |
|----------------------|-----------------------|
| 1. アクションゲーム(18.2%) | 2. シューティングゲーム(5.2%) |
| 3. シミュレーションゲーム(7.8%) | 4. レーシングゲーム(3.9%) |
| 5. アドベンチャーゲーム(3.9%) | 6. ロールプレイングゲーム(28.6%) |
| 7. パズルゲーム(22.1%) | 8. 音楽ゲーム(9.1%) |
| 9. サンドゲーム(1.3%) | |

Q3. あなたが、今までオフラインゲームで使用した端末を全て教えてください。

- | | |
|---------------------|-------------------|
| 1. ガラパゴス携帯(10.4%) | 2. スマートフォン(84.4%) |
| 3. パソコン(35.1%) | 4. タブレット(39.0%) |
| 5. 家庭用ゲーム機(68.8%) | 6. 携帯用ゲーム機(53.2%) |
| 7. アーケードゲーム機(28.6%) | |

Q4. あなたが今まで、オフラインゲームで最も多く使用している端末を一つ教えてください。

- | | |
|--------------------|-------------------|
| 1. ガラパゴス携帯(0.0%) | 2. スマートフォン(45.5%) |
| 3. パソコン(3.9%) | 4. タブレット(2.6%) |
| 5. 家庭用ゲーム機(28.6%) | 6. 携帯用ゲーム機(19.5%) |
| 7. アーケードゲーム機(0.0%) | |

Q5. あなたはどんな時にオフラインゲームをしますか。当てはまるものすべて教えてください。

- | | |
|-------------------------|-------------------------|
| 1. 起床してすぐ(9.1%) | 2. 通学・通勤時間(26.0%) |
| 3. 食事の時(5.2%) | 4. 入浴中(5.2%) |
| 5. テレビを見ながら(19.5%) | 6. 就寝前にベッドや布団の中で(33.8%) |
| 7. 時間があるときならいつでも(42.9%) | |
| 8. まとまった時間があるとき(62.3%) | |

★F ここからはゲーム利用について教えてください。(オンライン・オフラインの両方を含みます。)

Q1.あなたが初めてゲームをしたのはいつ頃ですか。※覚えていない範囲で構いません。

- | | |
|------------------|------------------------|
| 1. 0~4歳未満(7.3%) | 2. 4~6歳(小学校入学前)(31.7%) |
| 3. 小学校低学年(46.3%) | 4. 小学校高学年(8.5%) |
| 5. 中学生(4.9%) | 6. 高校生(0.0%) |
| 7. 大学生(1.2%) | 8. 覚えていない(0.0%) |

Q2.あなたがゲームをする理由について、全て教えてください。

- | | |
|--------------------------|--------------------------|
| 1. ゲーム内のスキルアップのため(26.8%) | 2. ゲーム内で理想の自分になるため(9.8%) |
| 3. 暇つぶしのため(86.6%) | 4. 気分転換のため(61.0%) |
| 5. ストレス解消のため(50.0%) | 6. 現実逃避をしたいため(25.6%) |
| 7. ゲーム内で友人と交流するため(26.8%) | |
| 8. 話題作りのため(13.4%) | 9. 流行についていくため(7.3%) |

Q3. あなたが、プレイしたことのないゲームをダウンロード・購入する時の決め手について、全て教えてください。

- | | |
|-------------------------------------|---------------------------|
| 1. 友人や知人から紹介されたから(53.7%) | 2. スマートフォンの広告で見たから(41.5%) |
| 3. テレビCMで見かけたから(32.9%) | 4. 動画サイトで見かけたから(36.6%) |
| 5. パッケージに惹かれたから(17.1%) | |
| 6. 好きな人(芸能人やアーティスト)が携わっているから(20.7%) | |
| 7. ゲームランキングで見かけたから(18.3%) | |
| 8. SNSやネットで評判が良かったから(35.4%) | |
| 9. プレイヤー人口が多いから(18.3%) | |
| 10. 誰もが知っているゲームだから(30.5%) | 11. 物語性に惹かれたから(24.4%) |
| 12. キャラクターに惹かれたから(37.8%) | 13. グラフィックに惹かれたから(26.8%) |
| 14. サウンドやミュージックに惹かれたから(25.6%) | |
| 15. 値段が安いから(11.0%) | |

Q6. あなたの所属している学科を教えてください。

1. 教育学部(13.1%)
2. 人間科学部(27.4%)
3. 文学部(19.0%)
4. 情報学部(14.3%)
5. 健康栄養学部(7.1%)
6. 国際学部(11.9%)
7. 経営学部(7.1%)

Q7. あなたの住まいについて教えてください。

1. 一人暮らし(31.0%)
2. 実家暮らし(67.9%)
3. シェアハウス(1.2%)

アンケートは以上です。お忙しい中、ありがとうございました。