

本リリースは、株式会社オールアバウト、NTT レゾナント株式会社の共同リリースです。
2社から重複して配信される場合がありますが、ご了承いただきますようお願いいたします。

Press Release

goo All About
www.goo.ne.jp http://allabout.co.jp/

平成 20 年 2 月 19 日
NTT レゾナント株式会社
株式会社オールアバウト

【goo リサーチ・オールアバウト共同】50 代ミセス 1,000 人調査 50-60 代ミセスのゲーム機所有率は 41.3% ゲーム利用者・非利用者ともに「学習ソフト」が人気

国内最大級のインターネットアンケート・サービス「goo リサーチ」を提供する NTT レゾナント株式会社(本社:東京都千代田区、代表取締役社長:和才 博美)と、総合情報サイト「All About」を運営する株式会社オールアバウト(本社:東京都渋谷区、代表取締役社長 兼 CEO:江幡 哲也、ジャスダック証券取引所、証券コード:2454、以下「オールアバウト」)は「goo リサーチ」の登録モニター(50 歳から 69 歳の既婚女性)を対象に「デジタルアイテムとゲーム機の利用に関するアンケート」を実施しました。

■総括

50-60 代のミセスが家庭で「ゲーム機」を所有している割合は 41.3%と、「プリンタ」(94.1%)に比べると低いものの浸透しつつある様子が明らかになりました。所有機種は「任天堂 DS」(65.5%)と「PlayStation(2・3 も含む)」(61.5%)が高く、またゲームのジャンルでは、ゲーム利用者・非利用者ともに脳トレ・英語・漢字などの「学習ソフト」が挙げられ、人気の高さが伺えます。ゲーム非利用者は「学習ソフト」の他に「スポーツ・トレーニング」などにも注目していることが分かりました。

■調査結果のポイント

1) 50-60 代ミセスに最も身近なデジタルアイテムは「プリンタ」、「ゲーム機」の所有は約 4 割

家庭でのデジタルアイテムの所有状況では「プリンタ」(94.1%)が最も高く、「ゲーム機」の所有率は 41.3%であった。また、所有者に各アイテムを使いこなしているか尋ねたところ、「プリンタ」(73.3%)が最も高い一方、「ゲーム機」(46.0%)は「デジタル一眼レフカメラ」(34.9%)に次いで低い結果となった。

2) ゲーム機種別の所有状況は、「任天堂 DS」と「PlayStation」が高い

ゲーム機所有者の機種別の所有状況は、「任天堂 DS」(65.5%)と「PlayStation(2・3 も含む)」(61.5%)が高い結果となった。またゲーム機の利用時の状況では「一人のとき」が多く 47.5%だった。

3) ゲーム利用者も非利用者も「学習ソフト」の人気が高い

ゲーム利用者に、どのようなジャンルのゲームをしているか尋ねたところ「学習ソフト(脳トレ・英語・漢字など)」(55.7%)が高い結果となった。またゲーム非利用者に利用意向を尋ねたところ、「学習ソフト」(36.1%)が最も高く、次いで「スポーツ・トレーニング(表情筋など座ってできるもの)」(33.1%)や「スポーツ・トレーニング(テニスなど体を動かすもの)」(27.2%)が挙げられた。

■All About 編集長 森川さゆりのコメント

「学習ソフト」はゲームの新しいジャンルを確立しましたが、その波は 50-60 代のミセスにまでしっかり及んでいくことが、今回の調査から分かりました。またゲーム非利用者も利用意向が高いことから、50-60 代ミセスはゲームでも今後注目されるマーケットのひとつになると思われます。

本件に関するお問い合わせ

NTT レゾナント株式会社 ポータル事業本部 広報グループ
TEL:03-5224-5500 FAX:03-5224-5204 e-mail: pr@nttr.co.jp

株式会社オールアバウト 広報担当:立石/清水
TEL:03-5447-3770 FAX:03-5447-0034 e-mail: pr@im.allabout.co.jp

goo リサーチについて <http://research.goo.ne.jp/>

ポータルサイト「goo」を運営するNTT レゾナントと、日本のリーディングシンクタンクである三菱総研の調査企画力、コンサルティング力が融合した、高品質で付加価値の高いインターネットリサーチ・サービスです。携帯電話でアンケートに答える「goo リサーチ・モバイル」モニター(7.9 万人)、キーパーソンのビジネスマンを中心とする「goo リサーチ・ビジネス」モニター(5.2 万人)、団塊世代・シニア層、ならびに若年層を中心とした郵送調査手法で回答する「郵送調査専属モニター」(3.5 万人)を含め、197 万人の登録モニターを擁し、消費者向け調査から、法人向け調査、グループインタビューまで、様々な市場調査ニーズに対応しています。(モニターの人数はいずれも 2008 年 2 月現在)

All About について <http://allabout.co.jp/>

株式会社リクルートを大株主とする株式会社オールアバウトが運営、約 500 のテーマごとに、専門の知識や経験を持った人＝「ガイド」が、その分野に関する情報を提供する総合情報サイトです。2001 年 2 月 15 日にサイトオープンし、2007 年 7 月には月間のユニーク・ユーザ数が 1,660 万人を突破しました。独自記事による展開を中心にシステムだけでは到達しない満足度へ“人”が編集・ナビゲートするサービスです。

■調査概要

1. 調査対象：「goo リサーチ」登録モニター 50 歳から 69 歳の既婚女性
2. 調査方法：非公開型インターネットアンケート
3. 調査期間：平成 19 年 12 月 17 日～平成 19 年 12 月 18 日
4. 有効回答者数： 1,076 名
5. 属性：【年代】50-54 歳 33.9%、55-59 歳 33.9%、60 代 32.2%

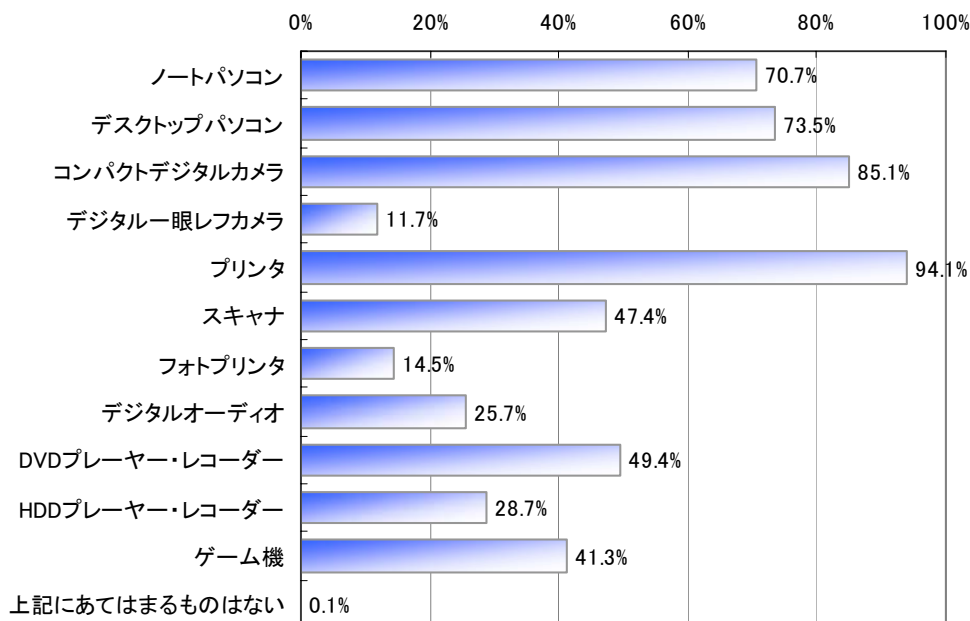
■調査結果データ

1. デジタルアイテムの家庭での所有状況と使いこなし度

1) 家庭での所有状況

家庭でのデジタルアイテムの所有状況を尋ねたところ、最も高いのは「プリンタ」(94.1%)で、次いで「コンパクトデジタルカメラ」(85.1%)、「デスクトップパソコン」(73.5%)、「ノートパソコン」(70.7%)が高い。「ゲーム機」の所有率は 41.3%であった。

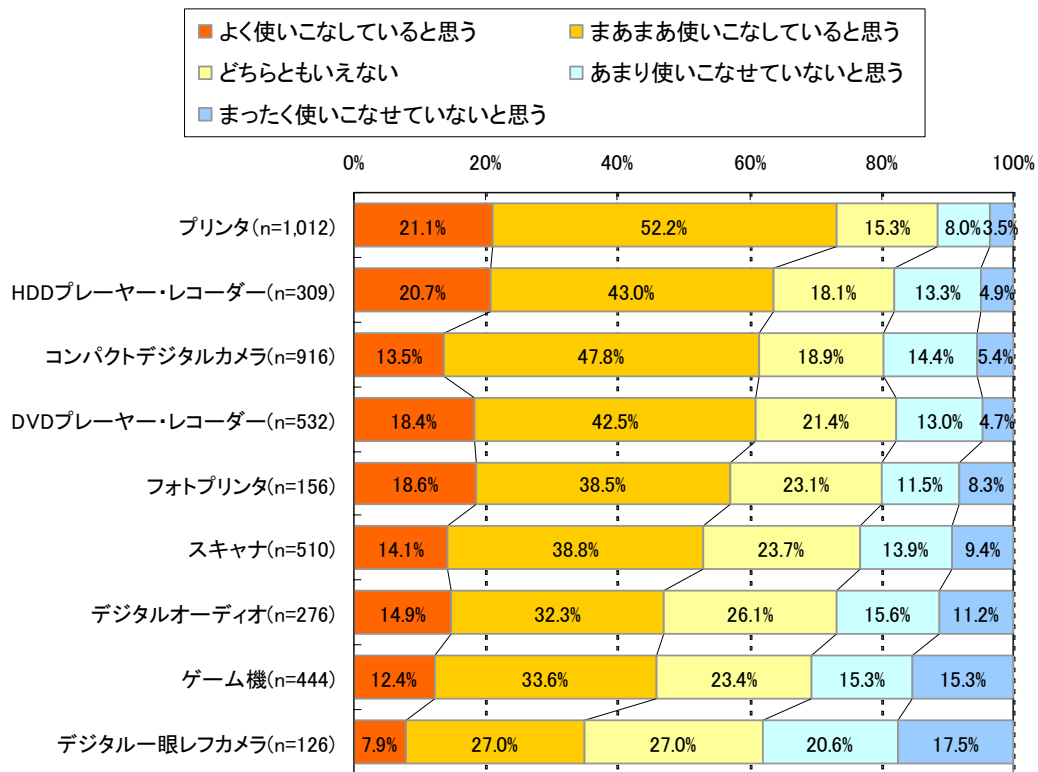
■デジタルアイテムの家庭での所有状況 (n=1,076)



2) デジタルアイテムの使いこなし度

家庭で所有しているデジタルアイテムについて、どのくらい自分が使いこなしているか尋ねた。最も使いこなしているものは「プリンタ」であり73.3%の人が「使いこなしている(よく+まあまあ)」と回答している。一方で「ゲーム機」(46.0%)は「デジタル一眼レフカメラ」(34.9%)に次いで低い結果となった。

■ デジタルアイテムの使いこなし度（各所有者のみ）

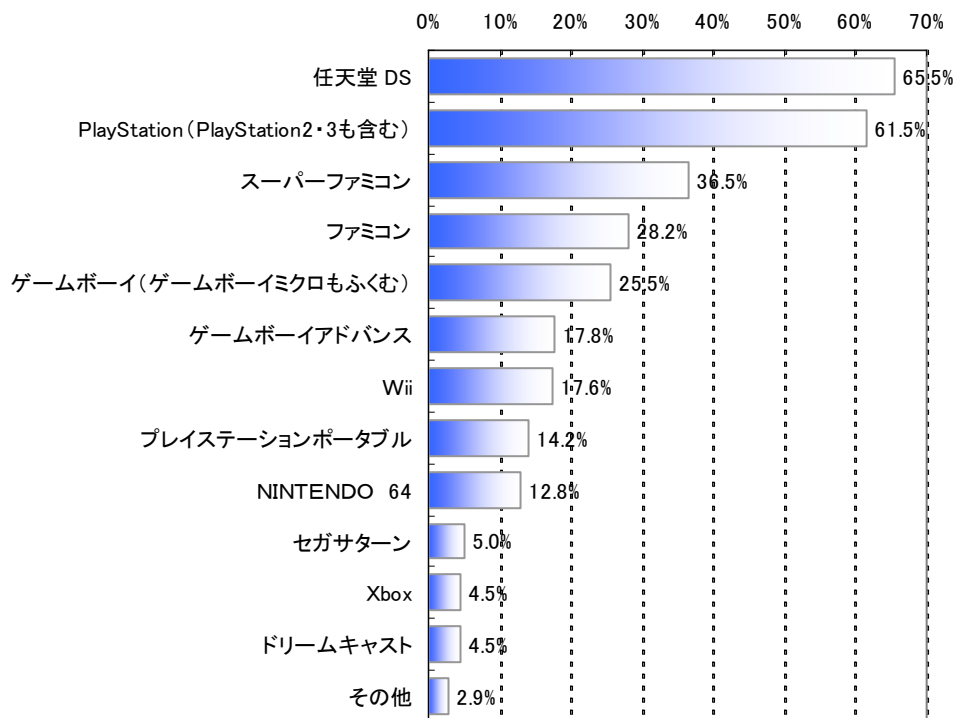


2.ゲーム機の所有状況と利用

1)機種別の所有状況

ゲーム機の機種別に家庭での所有状況を尋ねたところ、「任天堂 DS」が最も高く 65.5%だった。続いて「PlayStation」が 61.5%となっている。

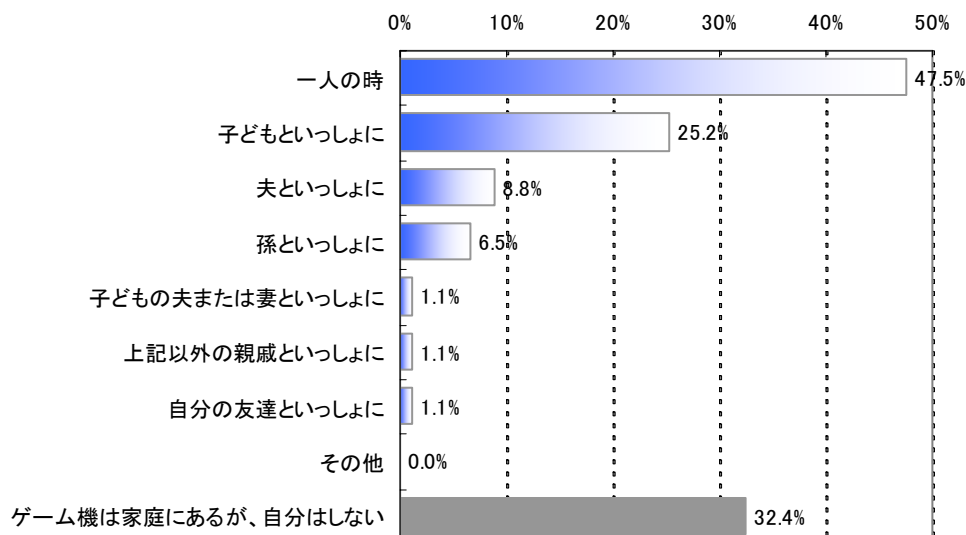
■家庭での機種別の所有状況（ゲーム機の所有者のみ n=444）



2) 利用時の状況

誰と一しょにゲームをしているか尋ねたところ、約半数の人は「一人の時」との回答であった。一方で、約 3 割は、「ゲーム機が家にあるが、自分はしない」という結果となった。

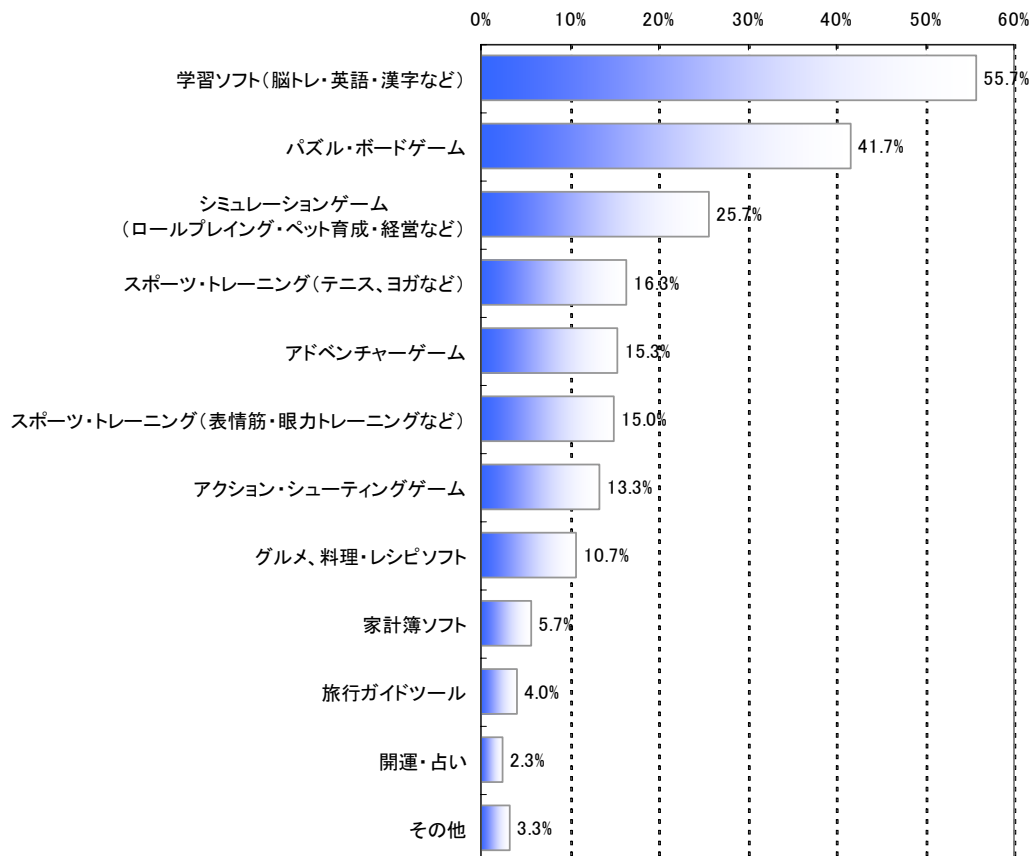
■ゲーム機の利用時の状況（ゲーム機所有者のみ n=444）



3) 利用するゲームのジャンル(ゲーム利用者)

ゲーム機を所有し自分が利用している人に、どのようなジャンルのゲームをしているか尋ねた。最も高かったのは「学習ソフト(脳トレ・英語・漢字など)」(55.7%)で、2位の「パズル・ボードゲーム」(41.7%)を14ポイント引き離しており人気の高さが伺える。

■現在のゲームジャンル利用 (ゲーム利用者のみ n=300)



4) 利用したいゲームのジャンル(非ゲーム利用者)

ゲームを利用していない人に、今後利用したいゲームのジャンルを尋ねた。32.4%は「ゲームをやりたいと思わない」と回答しているが、それ以外の約 70%は利用したいジャンルがあることが分かった。ジャンルとしてはゲーム利用者と同様「学習ソフト」(36.1%)が最も高い結果となった。次いで、座ってできる「スポーツ・トレーニング(表情筋など)」(33.1%)、体を動かす「スポーツ・トレーニング(テニスなど)」(27.2%)のジャンルが続き、それぞれ約 3 割と利用意向が高いことが明らかとなった。

■今後のゲームジャンル利用意向 (ゲーム機非所有者および非ゲーム利用者 n=776)

