

## ゲーム、Eスポーツ、コラボ商品等に関するイメージ調査

**検証方法** ゲームを始めた年齢、Eスポーツに関するイメージ、ゲームやアニメなどによるコラボ商品のについてのイメージなどに関するアンケートを実施し、男性 29 名女性 26 名の計 55 名に回答していただきました。

**目的** ゲームが及ぼす悪影響やコラボすることによる購買促進毎月の課金額や平日、休日毎のゲームの時間恋人とゲームの時間を共有したいかなど。

**実際のアンケート内容** 1 ゲームを始めた年齢 2 プロゲーマーの認知度 3 月額課金額 4 アニメ視聴の声優や絵師起用による効果 5 体を動かすゲームを知っているか 6 ゲームコラボによるインストールするか 7 購入予定ではないがコラボしていて衝動買い 8 好まれるゲームのジャンル 9 ゲームの良影響 10 ゲームの悪影響 11 ゲームをしている端末 12 ゲームのプレイ時間 13 恋人と一緒にゲームをしたいか 等

**結果 1** 持ち運べる端末は便利、サブ端末などで授業中などにおソシャゲなどオート周回ができる。家であればゲーミング PC など高性能端末で遊ぶ人が多い

**結果 2** 月額の課金額 0—1000 円の人が約半数を占めているが、3000 円以上の人の一部が毎月 2 万以上課金している人がいるため、平均値は 1000 円前後となっている。

**結果 3** ゲームの良い影響アンケート 運動能力 k に関係なく遊べる、場所や時間による制約が少ない

**結果 4** ゲームの悪影響アンケート 寝不足が一番多く依存と時間の浪費が多い。

**まとめと考察** 不健康、寝不足と回答する人が特に多く、ゲームをする人はほとんどが Switch や 아이폰などの携帯端末が特に多く、残りは家などで PC や CS 機ということがわかった。ゲームを熱中している人は休日や平日でもさほどプレイ時間は変わらない  
ゲームを好きな人は恋人といる時間も共有したいと考える人は多いということがわかった。