

～旺文社「ゲームと教育に関するアンケート」集計結果～

3～12歳の子どもの持つ保護者が回答

「ゲーム機で学習させたくない」保護者はわずか6.9% 9割以上が「知恵あそびはゲーム機で身につく」と回答

教育出版社の株式会社旺文社(本社:東京都新宿区、代表取締役赤尾文夫)は、6月に行った「ゲームに関するアンケート」に引き続き、幼児向け教育コンテンツ「まいにちがたからもの」「えいごであそぼプラネット」の会員及び資料請求者のうち、3～12歳の子どもの持つ保護者(15,736名)を対象に、「ゲームと教育に関するアンケート」を実施しました。その集計結果がまとまりましたので、お知らせいたします。

「まいにちがたからもの」は、パソコンを使ったコミュニケーション型の月刊幼児教材で、2005年の刊行以来、既に累計1.6万人の未就学児が受講しています。今回のアンケートは、「まいにちがたからもの」のメインキャラクター“おーちゃん”を使ったWiiウェア™『こども教育テレビWii アイウエ・オームズ』(©LSI/旺文社/HomeMedia)が、2009年8月に発売されたことを記念し実施しました。

このアンケート結果が、子どもの教育とゲームについて、改めて考える良い機会になればと考えています。

【アンケート調査概要】

近年、ゲーム機は単なる“遊びのための道具”ではなく、“学習のための道具”として、子どもたちの間にも浸透してきています。ネットリサーチ会社のネットエイジアが、全国の小・中・高校生1,000名※を対象に08年12月～09年1月に実施したアンケート調査によると、「現在、学校以外でどのような勉強をしているか」という質問に対し、小中学生の20.6%が「ニンテンドーDSなどのゲーム機を利用して勉強している」と回答しています。この回答は、通信教育やTV・ラジオ講座等を抜いて、1位の「塾」(56.3%)に次ぐ2位となっています。

※1,000名の内訳:男性25.4%・女性74.6%、小中学生25.2%・高校生74.8%

そこで旺文社は、今後ゲーム機による学習法が更に拡大していくことを前提に“ゲーム機による学習”をテーマにしたアンケートを実施しました。

実施時期: 2009年8月21日～8月30日

調査対象: 「まいにちがたからもの」「えいごであそぼプラネット」会員及び資料請求者のうち、3～12歳の子どもの持つ保護者(15,736名)

調査方法: Webアンケート(第1部:子どものゲーム機利用 第2部:親のゲーム機利用)

有効回答率: 4.3%(調査対象15,736人中、669人が回答)

※ただし、有効回答数は各設問によって異なる。

回答者内訳: ◆ 29歳以下=4.3%(30人)、30-34歳=21.7%(152人)、35-39歳=41.6%(291人)、40-44歳=22.5%(157人)、45歳以上=9.9%(69人)

◆ 男性=20.9%(146人)、女性=79.1%(553人)

【アンケート結果より】

- ゲーム機で学習させたくない親は、わずか6.9%。
- 親にゲーム機での学習経験がある場合、「子どもにゲーム機で学習させたい」割合は60.6%。反対に、親にゲーム機での学習経験がない場合、「子どもにゲーム機で学習させたい」割合は29.5%。
- 9割以上の親が「知恵あそびはゲーム機で身につく」と回答。

※詳細は次ページ以降をご覧ください

【「ゲームと教育に関するアンケート」結果について】

有識者の分析： 相模女子大学子ども教育学科専任講師 ^{ななみ よう} 七海 陽 先生

■子どもの「学習面」でのゲーム機利用に期待感

今回の調査は3～12歳児の保護者が対象で、子どもの教育への関心が高い小学生の保護者の意識も反映されています。回答者の年齢層は35～39歳が約4割、40～44歳が2割強で、回答者の6割強が「30代後半～40代前半」となっています。

第1部質問1の「お子さんにゲーム機で学習させたいと思うか」に対しては、回答者の半数が「学習させたい」と答え、「学習させたくない」と答えたのは6.9%にすぎません。現在30代後半～40代前半の世代は、20代で1990年代のIT革命を経験していますので、道具としてのパソコンやインターネット、ゲームへの理解があります。育児においても、学習面でのゲーム機利用に期待をもっていることがわかります。

■「ゲーム」と「学習」は相反するものではない

質問2～7の「ゲームで身につくと思う能力」では、知育ゲーム(おーちゃんシリーズのうち、「まいにちがたからもの」「あいうえ・おーちゃん」)の利用経験有無にかかわらず、「知恵あそび」では9割、「かずあそび」では8割、「ことばあそび」で7割の保護者が「身につく」と答えています。心理学分野の研究においても、テレビゲーム使用は認知能力の一部にポジティブな影響をもたらすことが示されており、こういったことが知識として広まってきた表れかもしれません。

一方で、知育ゲーム(同上)の利用経験の有無による差が表れたのは、順に「生活あそび(自然性)」、「感覚あそび(創造性)」、「生活あそび(社会性)」でした。これは社会通念上“電子的なバーチャル体験では身につかない”とされるような能力も、ソフトの内容、質によって、学習効果をもたらす可能性を示唆しており興味深い結果です。

実際にゲーム研究分野では、ゲームがもつ様々な要素(直感操作、段階的難易度、報酬性、演出、テンポ、リズムなど)は学習に効果的と考えられるため、それらの特徴をいかに教育分野へ活かせるかの研究が進められています。

■“良質な教育教材かどうか”を見極めることが大事

このような気運もあり、現在、非常に沢山のゲーム機用学習ソフトが市販されています。保護者はこれらの学習ゲームソフトを単に子どもに与えればよいのではなく、子どもが遊ぶソフトの中にある学習的な要素を知ること、確かめることが大切になるでしょう。

第2部質問8、10では、ゲーム機による学習経験がある保護者の6割が「子どもにゲーム機で学習させたい」と答えている一方、経験がないと3割にとどまる結果がでています。この差にはもちろん「保護者自身の体験や意欲」が関連しているでしょう。しかし、なかでも大きく関わっているのは「自分の子どもに与えるべき良質な学習ゲームかどうかを見極める目」をもっているか否か、であるように感じます。

七海 陽(ななみ よう)

■専門分野及び関連分野

児童文化、こどもとメディア、情報モラル、メディア教育など

■略歴

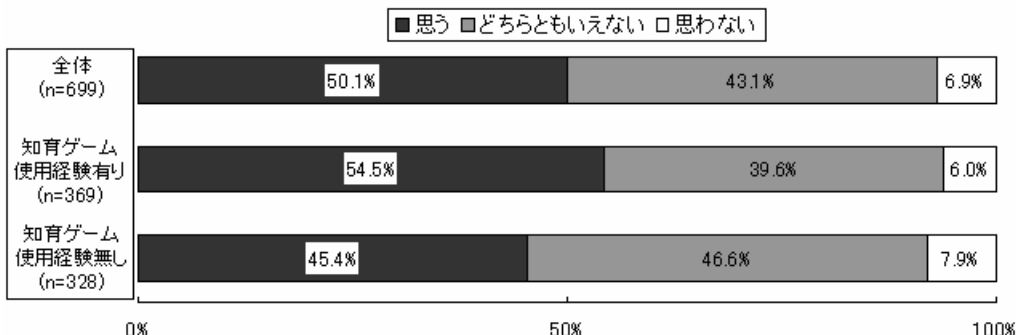
1990年富士通(株)入社。情報産業向けコンピュータシステム営業担当。2000年BSデジタルデータ放送会社へ出向し、営業プロデューサーとしてデータ放送番組企画に携わる。2002年富士通(株)退職後、フリージャーナリストとして執筆・講演・シンポジウム企画などの社会活動を行う(領域:情報化社会での子どもの育ち、デジタルメディアと子どもの発達)。この間、白百合女子大学児童文化研究センター研究員、お茶の水女子大学文教育学部心理学講座研究員、戸板女子短期大学・白百合女子大学・東京工芸大学非常勤講師を兼任。2005年浜松大学こども健康学科専任講師。2009年より現職。

《子ども(3～12歳)のゲームと教育に関するアンケート調査結果》

※ 小数点以下を四捨五入しているため、合計が100%になっていないものもあります。

第1部：子どものゲーム機利用について（選択式）

【質問1】 お子さんにゲーム機(携帯電話・PC除く)で学習させたいと思いますか？(※有効サンプル数:699人)

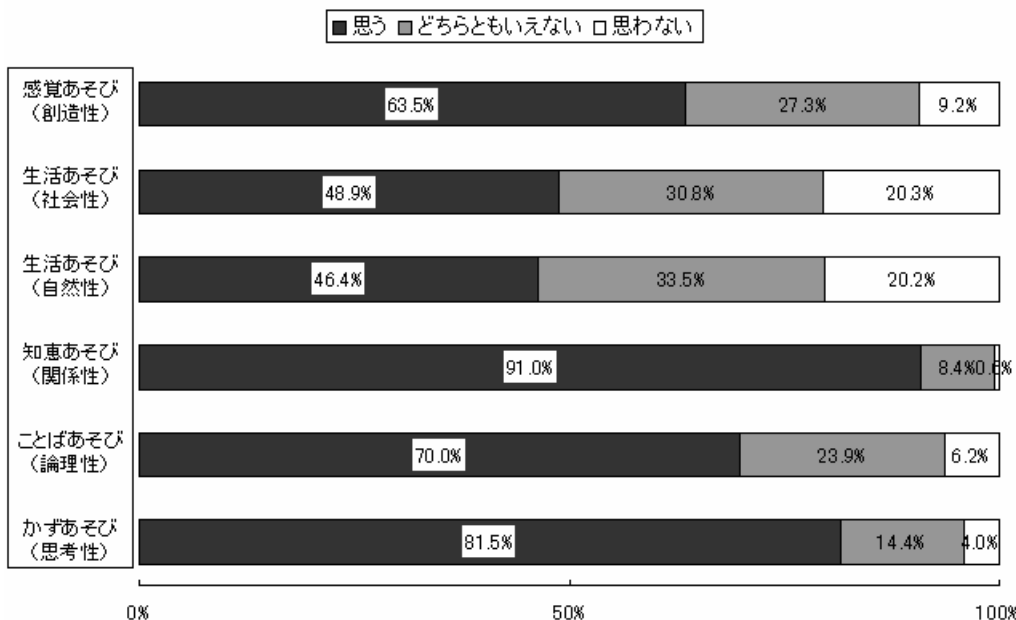


※知育ゲーム経験有り:おーちゃんシリーズのうち、「まいにちがたからもの」「あいうえ・おーちゃん」のいずれかの使用経験があると回答した人数

※知育ゲーム経験無し:おーちゃんシリーズのうち、「おーちゃんドリル」のみ、または「どれも使ったことがない」と回答した人数

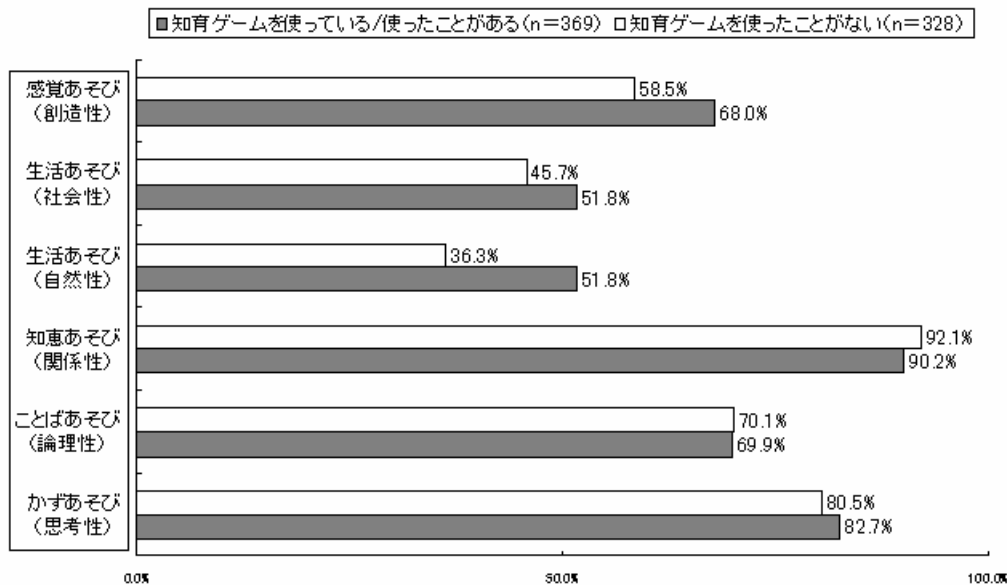
- ・全体では「学習させたいと思う」(50.1%)、「どちらともいえない」(43.1%)、「学習させたいと思わない」(6.9%)となった。
- ・「知育ゲームの使用経験がある」と回答した親は、「知育ゲームの使用経験が無い」と回答した親にくらべ、「学習させたいと思う」(+9.1%)、「どちらともいえない」(-7.0%)、「学習させたいと思わない」(-1.9%)と、ゲーム機での学習に、より好意的となることがわかる。

【質問2～7】 ゲーム機で身につくと思う能力は？(※有効サンプル数:699人)



- ・まちがいがさなど、関係性に興味をもたせる「知恵あそび(関係性)」が、「ゲーム機で身につく」と回答した親が最も多かった(91.0%)。
- ・一桁の足し算など数のしくみに興味をもたせる「かずあそび(思考性)」(81.5%)、なぞなぞや「てにをは」など言葉の論理性に興味をもたせる「ことばあそび(論理性)」(70.0%)、色や音楽など創ることに興味をもたせる「感覚あそび(創造性)」(63.5%)と続いた。
- ・おつかいやお買い物ごっこなど社会生活に興味をもたせる「生活あそび(社会性)」(48.9%)、雨が降るしきみなど自然の現象に興味をもたせる「生活あそび(自然性)」(46.4%)は、約2割の親が「ゲーム機で身につくと思わない」と回答した。

【質問 2～7 より】 知育ゲームの利用経験と、ゲーム機で身につくと思う能力の相関



- ・「知育ゲームの使用経験がある」と回答した親は、「知育ゲームの使用経験が無い」と回答した親にくらべ、雨が降るしくみなど自然の現象に興味をもたせる「生活あそび(自然性)」(+15.5%)、色や音楽など創ることに興味をもたせる「感覚あそび(創造性)」(+9.5%)、おつかいやお買い物ごっこなど社会生活に興味をもたせる「生活あそび(社会性)」(+6.1%)が「ゲーム機で身につく」と回答しており、全体で「ゲーム機で身につくと思わない」との回答が多かったものほど、知育ゲームの使用経験が有る場合は「身につくと思う」との回答が多いことがわかる。
- ・全体で「身につくと思う」との回答が多かった項目は、使用経験の有無であまり差異が無いことがわかる。

【質問 1～2】総括

ゲーム機で学習させたくない親は、わずか6.9%。

9割以上の親が「知恵あそびはゲーム機で身につく」と思っていることがわかる。

第2部： 親のゲーム機利用について（選択式）

【質問 8】 パパはゲーム機(携帯電話・PC除く)で自分の学習をしますか？(※有効サンプル数:699人)

学習する/したことがある 43.6%	学習しない 56.4%
-----------------------	----------------

【質問 10】 ママはゲーム機(携帯電話・PC除く)で自分の学習をしますか？(※有効サンプル数:699人)

学習する/したことがある 58.4%	学習しない 41.6%
-----------------------	----------------

【質問 1、8、10 より】 パパママのゲーム機学習利用と、子どものゲーム機学習利用の相関

(※有効サンプル数:699人)

	子どもにゲーム機で学習させたいと思う	どちらともいえない	子どもにゲーム機で学習させたいと思わない
パパママのいずれかが、ゲーム機で学習する/したことがある(n=462)	60.6%	35.7%	3.7%
パパママのいずれも、ゲーム機で学習したことがない(n=237)	29.5%	57.4%	13.1%

【質問 8・10】総括 / 親にゲーム機での学習経験がある場合「子どもにゲーム機で学習させたい」割合は60.6%。反対に、学習経験がない場合は29.5%となり、親のゲーム機での学習体験や意欲が「子どもにゲーム機で学習させたいと思う」意識との関連が大きいことがわかる。

【質問 9】 パパがゲーム機(携帯電話・PC除く)で学習する/したいジャンルは？

(有効サンプル数:336人(複数回答可)、上位8位まで)

順位	ジャンル	人数
1	右脳開発/脳トレ	323
2	パズル/謎解き・推理/クイズ	276
3	英語(英単語/英文法/英会話/ TOEIC/TOEFL/英検など)	265
4	知育/エデュテイメント/体験学習(親子で出来るものを含む)	188
5	漢字(漢字検定も含む)	166
6	歴史	111
7	経済/株式/金融	109
8	算数/数学(計算ドリルも含む)	92

【質問 11】 ママがゲーム機(携帯電話・PC除く)で学習する/したいジャンルは？

(有効サンプル数:419人(複数回答可)、上位8位まで)

順位	ジャンル	人数
1	右脳開発/脳トレ	397
2	パズル/謎解き・推理/クイズ	379
3	英語(英単語/英文法/英会話/ TOEIC/TOEFL/英検など)	333
4	知育/エデュテイメント/体験学習(親子で出来るものを含む)	330
5	食育(料理/レシピも含む)	294
6	漢字(漢字検定も含む)	264
7	保健体育(健康/美容/ダイエットも含む)	127
8	算数/数学(計算ドリルも含む)	118

【質問 9 11】総括 / パパ・ママともに、1~4位は同じ結果となった。
5位以下では、パパは「歴史」「経済/株式/金融」、
ママは「食育(料理/レシピも含む)」「保健体育(健康/美容/ダイエット)」とに分かれた。

以上

【会社概要】

社 名： 株式会社 旺文社
 代 表 者： 代表取締役 赤尾 文夫
 設 立： 1931年10月1日
 本 社： 〒162-8680 東京都新宿区横寺町 55 TEL：03-3266-6400
 事業内容： 教育・情報をメインとした総合出版と事業
 U R L： <http://www.obunsha.co.jp/>

【本件に関するお問い合わせ先】

株式会社旺文社 広報担当：山縣(ヤマガタ)・三澤(ミサワ)
 TEL:03-3266-6495 FAX:03-3266-6849 E-mail：pr@obunsha.co.jp

※旺文社が2009年6月に実施、7月に発表した「ゲームに関するアンケート」の結果をご希望の方は、
 上記広報担当までご連絡ください。発信したニュースリリースをE-mailまたは郵送にてお送りいたします。

《幼児向け教材「まいにちがたからもの」について》

今回のアンケートは、パソコンを使って学習する月刊幼児教材「まいにちがたからもの」のメインキャラクター“おーちゃん”を使った Wii ウェア『こども教育テレビ Wii アイウエ・オームズ』が、2009 年 8 月に発売されたことを記念し、実施しました。



メイン
キャラクター
おーちゃん



「まいにちがたからもの」は、わかることの喜びを知り、自ら考え、自ら学ぶ力をつけることを目的とした幼児向け教材です。2 歳から 6 歳まで年齢別に 4 コース提供。毎月のテーマに沿ったプログラム入りの CD-ROM と手先を使う工作キットが届き、個別アドバイス付ワークシートがダウンロードできます。一方通行型のビデオ教材ではなく、パソコンを使った双方向型で、親しみやすいキャラクターを通して楽しく学べます。

◆ 「まいにちがたからもの」オフィシャルサイト <http://ochan55.jp/>

幼児向け Wii ウェア™「こども教育テレビ Wii アイウエ・オームズ」

「まいにちがたからもの」のキャラクターを使用した Wii ウェア「こども教育テレビ Wii アイウエ・オームズ」が、2009 年 8 月に発売されました。

「Wii ウェア」とは、Wii®をインターネットにつなぐことで購入ができる、任天堂「Wii ショッピングチャンネル」でお求めいただけるソフトです。

※『Wii ショッピングチャンネル』の詳細については、こちらの任天堂ホームページをご参照ください。

http://www.nintendo.co.jp/wii/features/shopping_ch/index.html

【1: オームズ事件簿】

「とけない謎はない！」が口ぐせのシャーベット・オームズが難しい事件を解決する推理アニメ。初めから入っている事件「かがみがしっている」をふくめ、追加コンテンツを購入して全部で 6 つのお話を見ることができます。

【2: 入団テスト】

オームズ探偵団の入団テストとして、5 種類のゲームがあります。まずステージ 1 で探偵に必要な力を養う 4 つのテストを受け、ステージ 2 でホテルで起きた事件を解決する推理テストに合格すると、団員名入り入団証明書が発行されます。合格したあとも、何度でもゲームが楽しめます。

【ボーナスゲーム】

こども教育テレビ Wii シリーズの第 1 弾「あいうえ・おーちゃん」をご購入された方に限り、「アイウエ・オームズ」で、ひとつおまけのゲームが楽しめます。

価格／ソフト(主コンテンツ)800 Wii ポイント、

各追加コンテンツ 200Wii ポイント、300Wii ポイント

Copyright © 2009 Little Studios, Inc. / 株式会社 旺文社 / HomeMedia Limited

All Rights Reserved.

※Wii・Wii ウェアは任天堂の登録商標または商標です。

◆ 商品紹介ページ: <http://home-media.jp/olmes/>

