



日本・中国・欧州のデジタルゲーム文化・市場の比較調査研究

東北学院大学教養学部

准教授 小林 信重

1. 調査研究の概要

日本・中国・欧州のデジタルゲーム文化・市場の比較調査研究のため、質問紙調査と統計分析を行った。まず、先行研究を読みこんだ後、本研究の共同研究者である小山友介氏(芝浦工業大学)、田中絵麻氏(明治大学)との議論に基づいて、質問文と回答選択肢を作成した。次に、東北学院大学と明治大学でGoogle フォームを用いた予備調査を大学生に実施し、質問文や回答選択肢の不備などを確認した。その後、株式会社マクロミルに依頼し、日本・中国・英国でのWeb調査を実施した。マクロミルの10~50代のモニター会員から、性別と年齢に基づく割り当て法によって日本調査では2,000人、中国調査では500人、英国調査では500人、合計3,000人を標本として抽出した。

Web調査で収集したデータは、概ね次のものである。

- ・ITリテラシー・所有に関する質問
- ・パソコン、スマートフォン、ゲームの利用頻度 など
- ・今遊んでいるゲームのタイトルと、それを主に遊ぶ機種
- ・普段行っているゲームに関する活動(ゲームプレイ、コミュニケーション、プレイ動画やeスポーツの視聴、デジタルゲームの改造やプログラミング、ファンアート作成など)
- ・ゲームや人生に関する考え方
- ・ゲームプレイ動画や攻略動画の視聴頻度
- ・ゲームプレイ・攻略動画の視聴に利用しているサイト
- ・ゲームや趣味に使う金額
- ・ゲームへの課金の理由
- ・望ましくないと考えるゲームへの支払方法や広告表示方法
- ・ゲームプレイで重視すること など
- ・フェイス質問(居住都市規模、最終学歴、職業、年収)

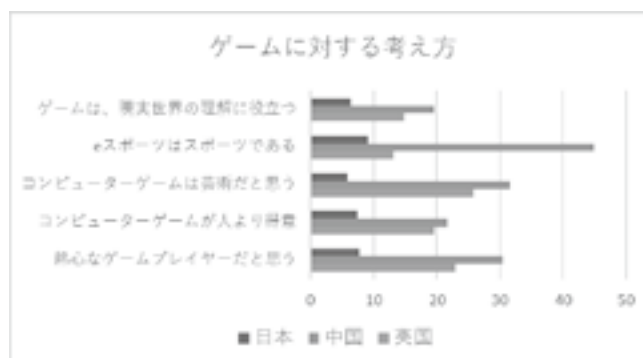
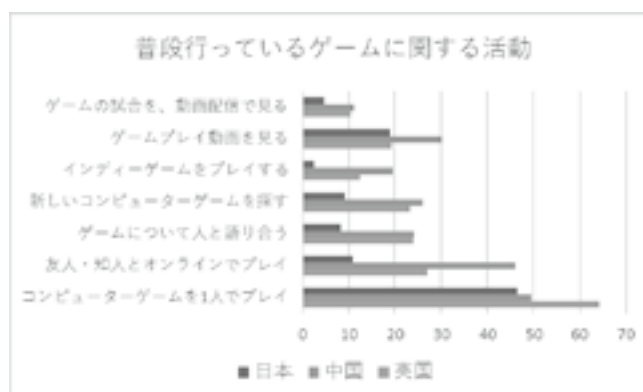
2. 調査研究の成果

調査から得られた主な単純集計結果は、次の通りである。

- ・日本では携帯型ゲーム機、中国ではPC・タブレット、英国では据置型ゲーム機・タブレットでプレイする者が多い。
- ・日本より中国・英国で、デジタルゲームに関する活動が全般的に活発である。また、ゲームに関する評価が高い。

- ・日本より中国・英国で、デジタルゲームに使う金額が高い。

分析結果を象徴的に示す図を二つ示した。日本で一般的に考えられているイメージと異なり、中国・英国に比べ、日本ではゲームプレイ活動が活発でなく、ゲームに対する評価も低いことが明らかになった。



3. 業績一覧

研究成果を発表予定だった学会・研究会が新型コロナウイルス感染拡大の影響で中止・延期になってしまったため、発表・論文を公開できていなかったが、今後分析結果とその考察を、日本デジタルゲーム学会をはじめとする国内・国際会議で発表していく予定である。