

**NEWS RELEASE**  
報道関係各位2017年3月16日  
株式会社KADOKAWA  
株式会社角川アスキー総合研究所

## 女子小4～6年生の44%が 電子書籍の読書経験有り

### 『子どもライフスタイル調査 2017 春』結果のお知らせ

株式会社KADOKAWA（本社：東京都千代田区、代表取締役社長：松原真樹）アスキー・メディアワークスは、株式会社角川アスキー総合研究所（本社：東京都文京区、代表取締役社長：角川歴彦）と共同で『子どもライフスタイル調査 2017 春』を実施いたしましたので、調査結果をお知らせいたします。

今回の調査結果は、株式会社KADOKAWA アスキー・メディアワークスの女の子向けゲーム&キャラクター情報誌「キャラぱふえ」の読者を対象に実施し、回答者から読者の中心層である女子小学生を抽出して、集計分析したものです。

#### 調査結果のポイント

- 女子小4～小6年の44%が電子書籍を読んだことがある。(P.2)
- 電子書籍の閲読経験のある女子小学生の58%が「コミックス・マンガ本」の電子書籍を読んだことがある。(P.2)
- 女子小学生の67%が動画共有サイトを見ている。(P.5)
- 32%が「スマートフォン」でのゲーム経験有り。(P.7)
- 過去1年間に遊んだゲームアプリの本数は、「2本～5本」が54%。(P.8)

#### ◇調査概要◇

- |  |  |
|--|--|
| (1) 調査期間：<br>2016年12月1日～2017年1月20日                                   | (4) 集計サンプル数：合計 432 件<br>女子 小1～3年生 313 件<br>女子 小4～6年生 119 件 |
| (2) 調査方法：雑誌添付ハガキによるアンケート   |  |
| (3) 調査対象：女子小学生<br>雑誌「キャラぱふえ」の読者を対象に調査を実施し、<br>回答者から女子小学生のみを抽出して集計した。 |  |

※なお、本リリースに掲載しておりますデータを記事にて引用される場合は、「株式会社KADOKAWA アスキー・メディアワークス調べ」と出典を明記していただきますようお願いいたします。

【本件に関する報道関係からのお問い合わせ先】  
株式会社KADOKAWA  
アスキー・メディアワークス  
<http://asciimw.jp/>

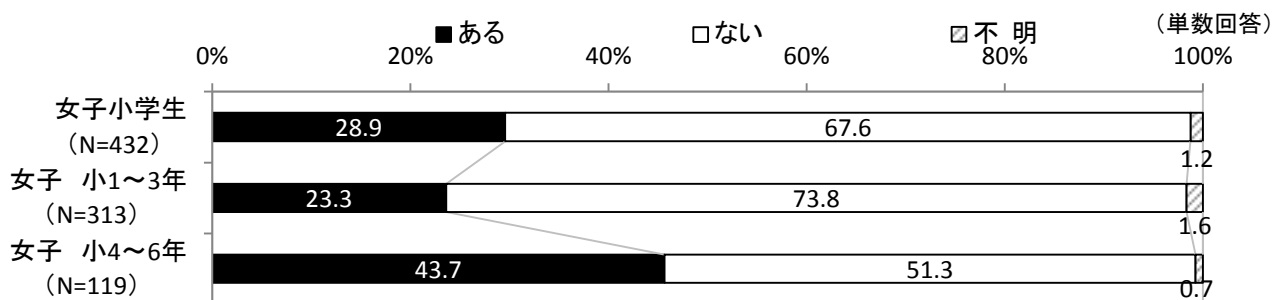
# 『子どもライフスタイル調査 2017 春』

## (1) 電子書籍・雑誌について

### ○電子書籍の閲読の有無

女子小4～6年生の44%が電子書籍を読んだことがある。

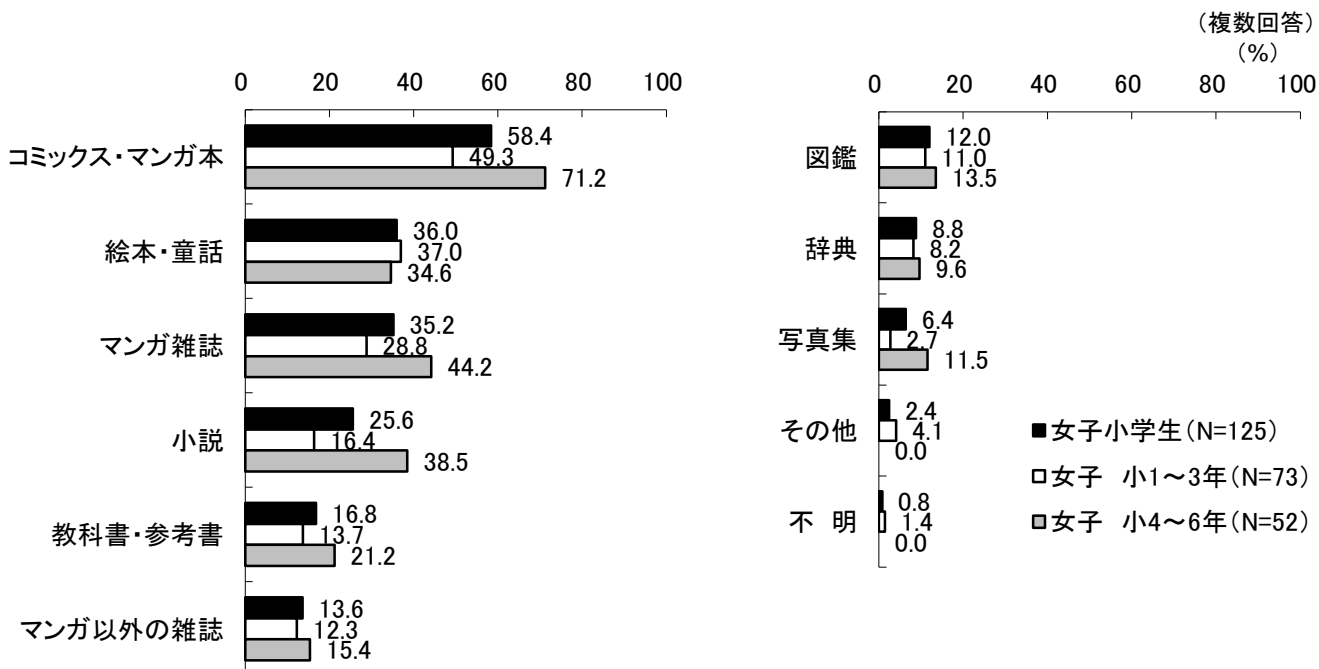
電子書籍(雑誌・コミックスを含む)を読んだことがあるかどうか尋ねたところ、女子小学生の29%が電子書籍を読んだことがあると回答。女子小1～3年生の23%に対して女子小4～6年生は44%が読んだことがあると回答しており、高学年で高い傾向がある。



### ○読んだ、または読みたい電子書籍のジャンル(電子書籍閲読経験者)

女子小学生の58%が「コミックス・マンガ本」の電子書籍を読んだことがある。

電子書籍(雑誌・コミックスを含む)を読んだことがあると回答した女子小学生に、読んだ、または読みたいジャンルを尋ねたところ、女子小学生の58%が、「コミックス・マンガ本」と回答。女子小4～6年生は、ほかにも「マンガ雑誌」が44%、「小説」が39%と高い。また、「教科書・参考書」で小4～6年生が21%と回答、学習で使用していると思われる。

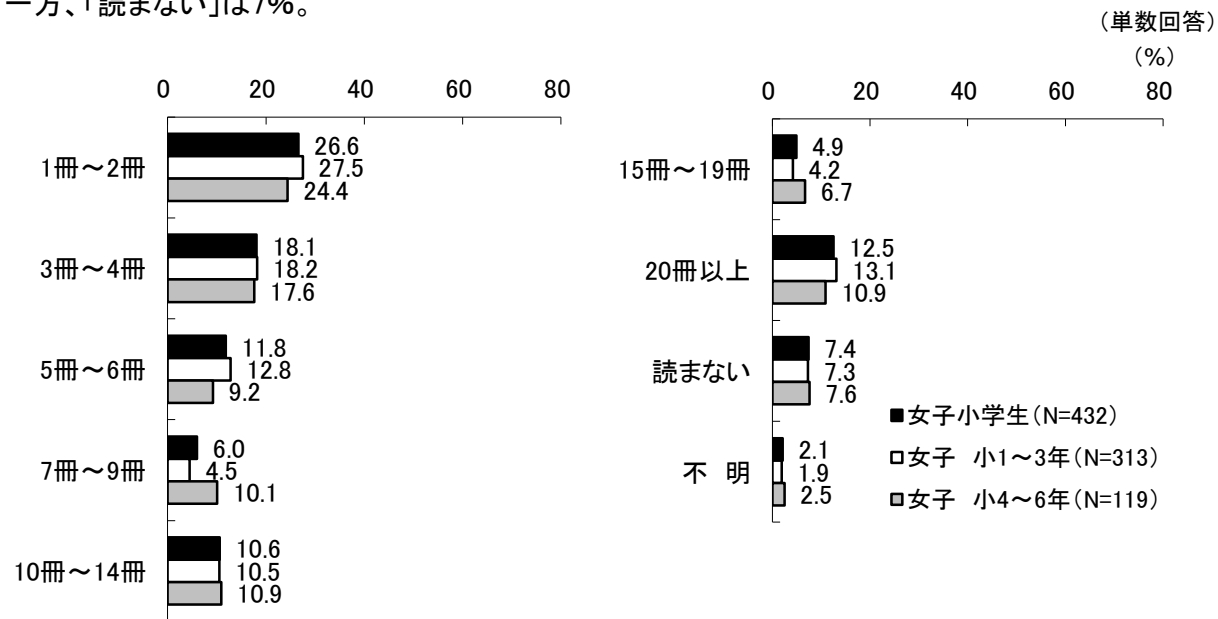


## (2) 読書について

○1カ月の読書量(マンガ、雑誌、学習参考書を除く ※電子書籍は含む)

1カ月の読書量は、「1冊～2冊」が27%と最も高いが、「20冊以上」も13%を占める。

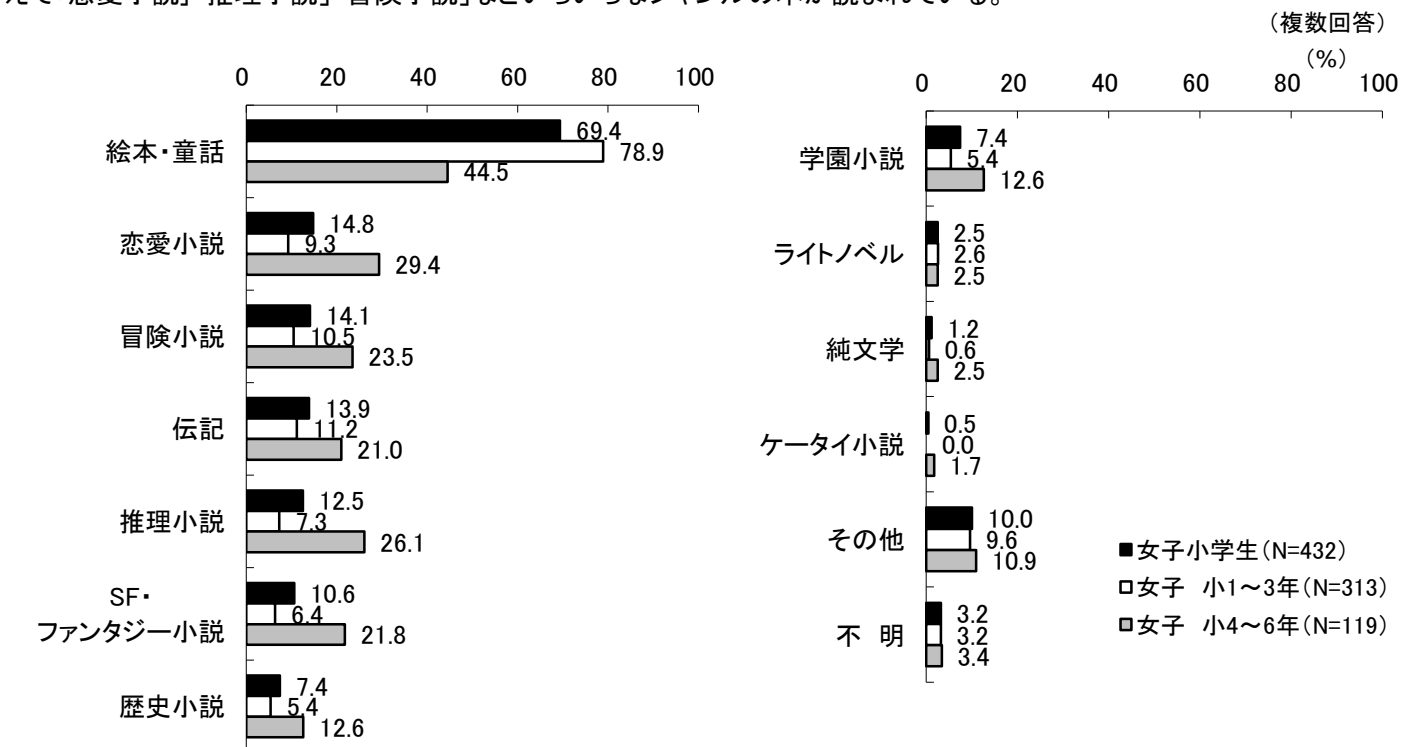
1カ月の読書量を尋ねたところ、女子小学生の27%が「1冊～2冊」と回答し、「20冊以上」も13%を占める。一方、「読まない」は7%。



○読む本のジャンル(マンガ、雑誌、学習参考書を除く ※電子書籍は含む)

よく読む本のジャンルは、「絵本・童話」。

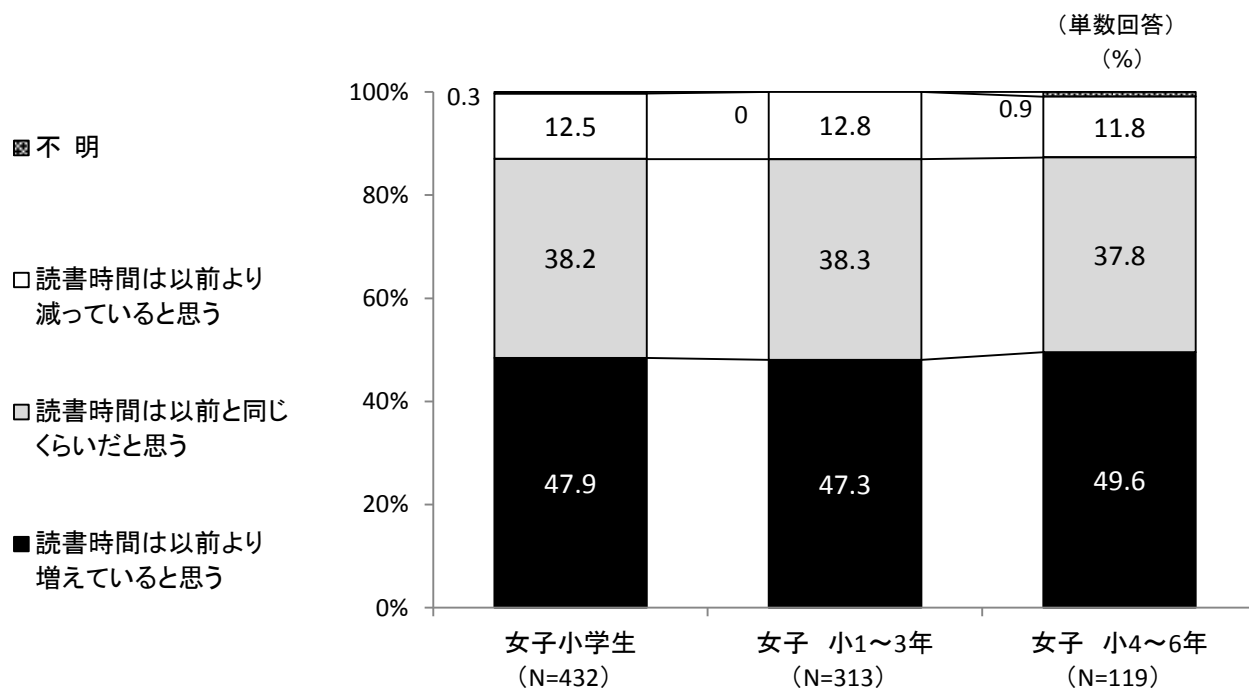
よく読む本のジャンルを尋ねたところ、「絵本・童話」が69%を占め最も高い。女子小4～6年生は、「絵本・童話」に加えて「恋愛小説」「推理小説」「冒険小説」などいろいろなジャンルの本が読まれている。



## ○読書時間の増減

読書時間は、女子小学生の48%が「1年前と比べて増えていると思う」と回答。

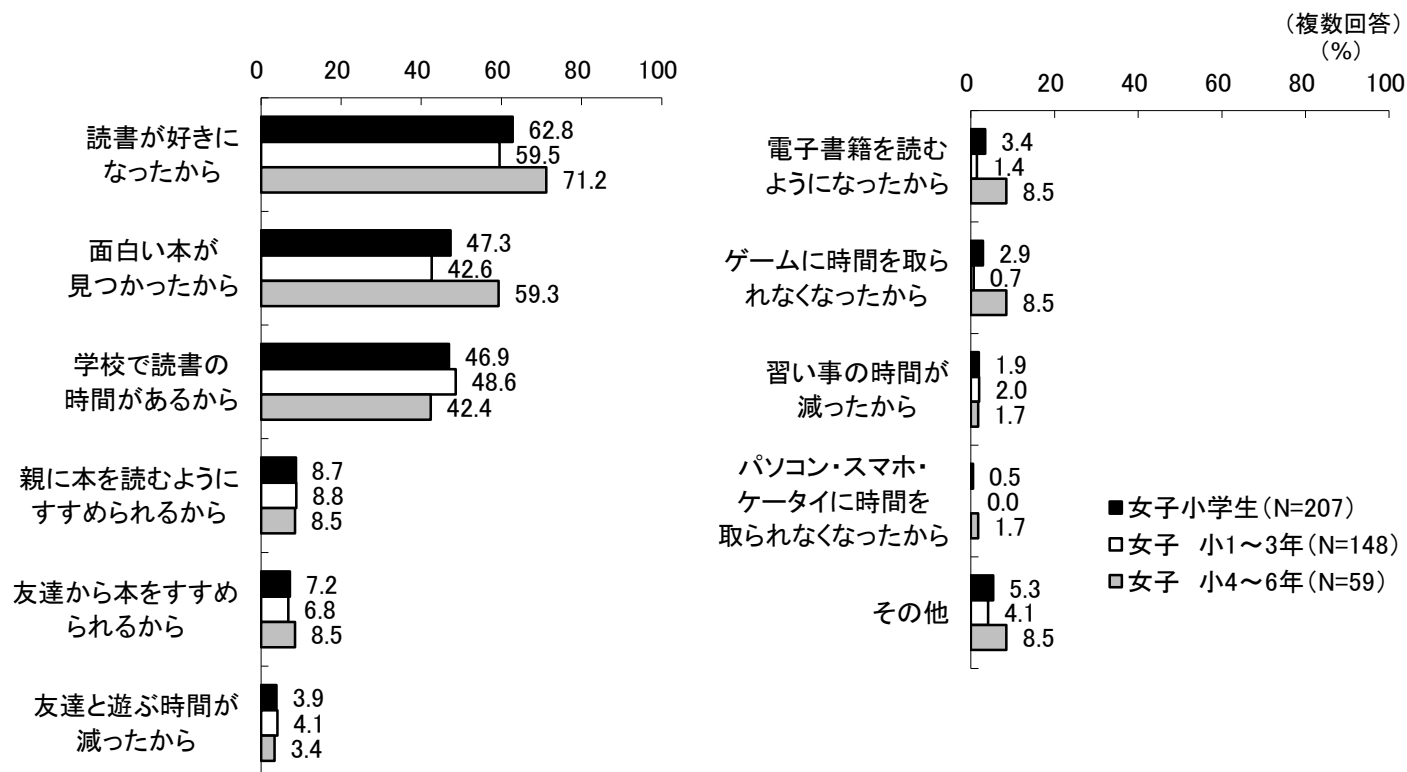
この1年間の読書時間の増減を尋ねたところ、女子小学生の48%が「1年前と比べて増えていると思う」と回答。「以前より減っている」は、13%にとどまり、全体的に読書時間は増加傾向にあるようだ。



## ○読書時間が増えている理由(「1年前と比べて増えていると思う」回答者)

読書時間が増えている理由は、「読書が好きになったから」が63%。

「1年前と比べて増えていると思う」と回答の女子小学生に増えた理由を尋ねたところ、女子小学生の63%が「読書が好きになったから」と回答。女子小4~6年生は、「面白い本が見つかったから」も59%と高い。また、「学校で読書の時間があるから」も47%を占めており、学校の読書時間も読書時間増加の要因になっているようだ。

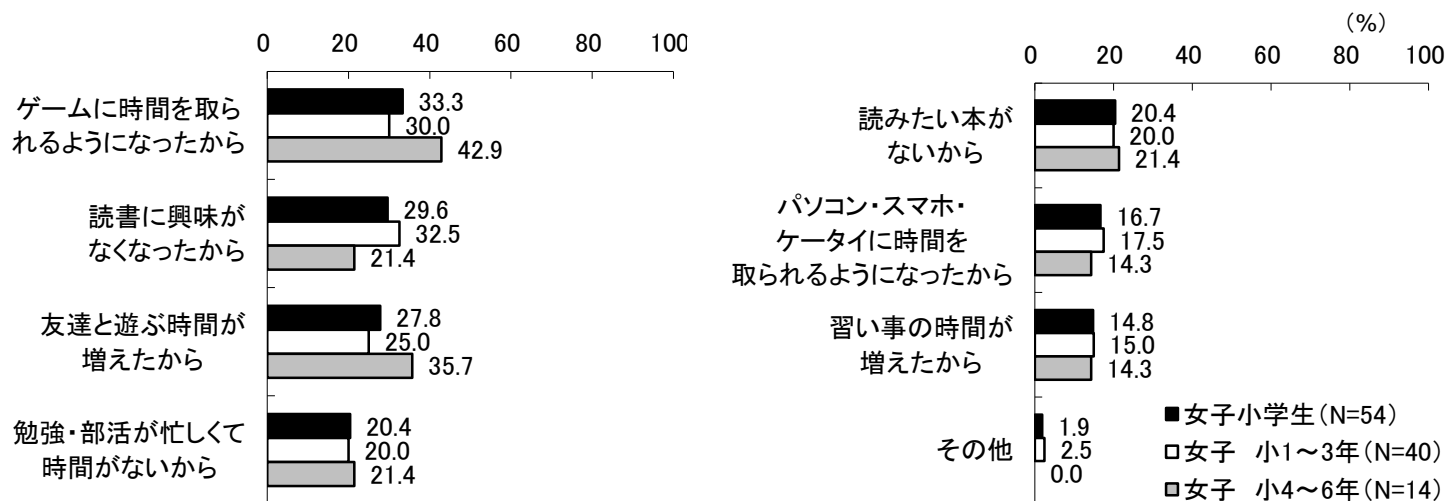


○読書時間が減っている理由(「1年前と比べて減っていると思う」回答者)

読書時間が減っている理由は、「ゲームに時間を取られるようになったから」が33%。

「1年前と比べて減っていると思う」との回答は、13%と高くないが、減った理由を尋ねたところ、女子小学生の33%が「ゲームに時間を取られるようになったから」と回答。女子小4～6年生では、「友達と遊ぶ時間が増えたから」(36%)も高い。

(複数回答)



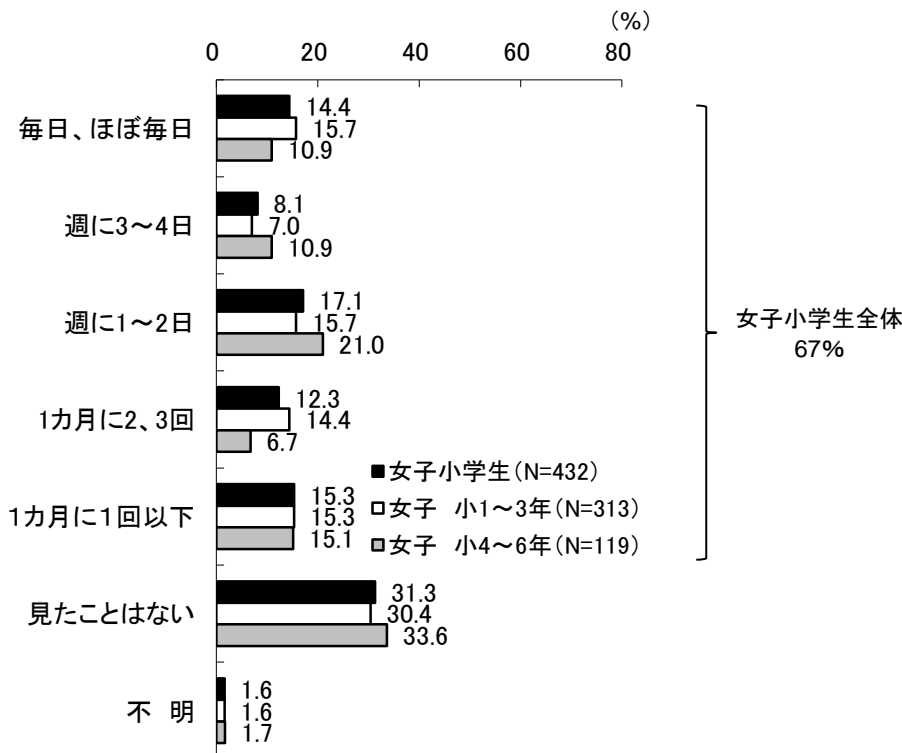
(3)動画共有サイトについて

○動画共有サイトの視聴の有無

女子小学生の67%が動画共有サイトを見ている

動画共有サイトを見ているかどうか尋ねたところ、67%が動画共有サイトを見ており、14%が「毎日、ほぼ毎日」見ていると回答。

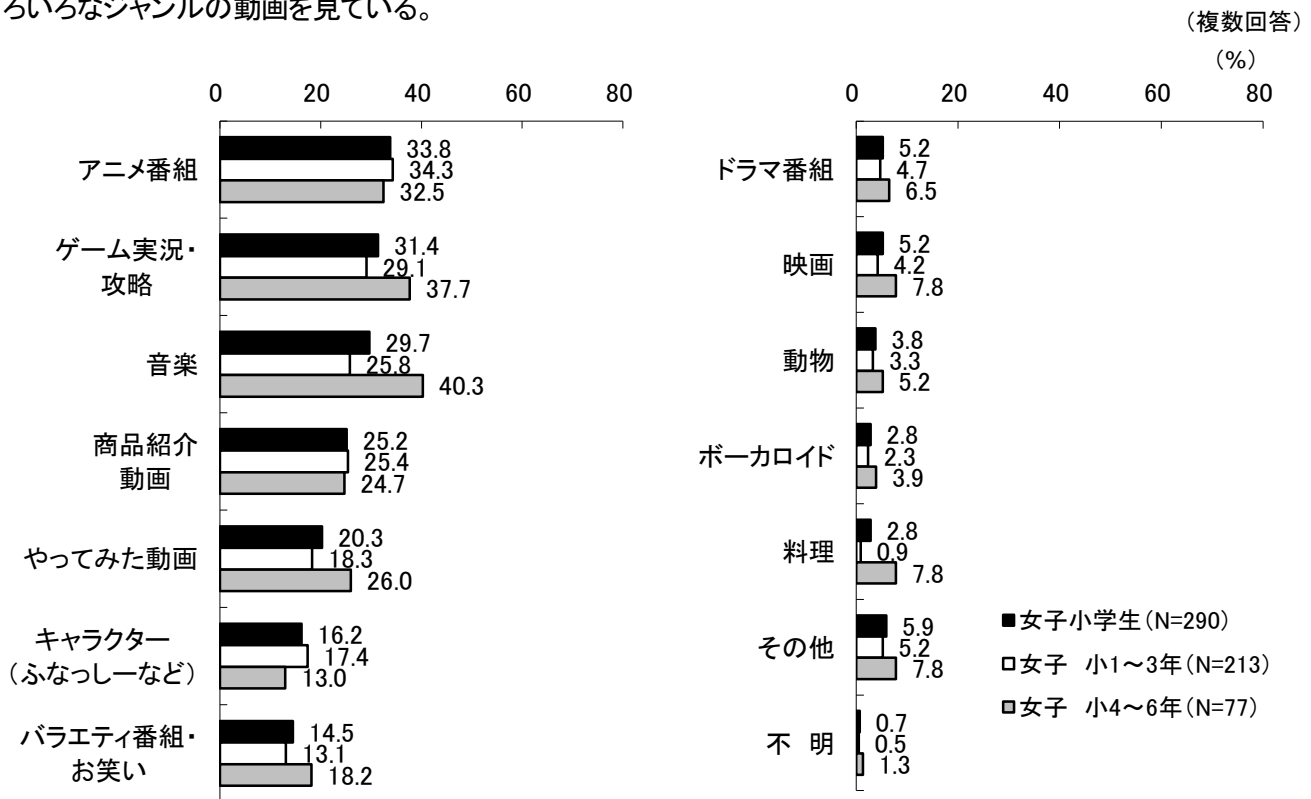
(単数回答)



○見る動画共有サイトのジャンル(動画共有サイト視聴経験者)

動画共有サイトを見ている女子小学生の34%が「アニメ番組」を見ている。

動画共有サイトを見ていると回答した女子小学生に見たジャンルを尋ねたところ、女子小学生の34%が「アニメ番組」を見ていると回答。女子小4～6年生では、「音楽」(40%)、「ゲーム実況・攻略」(38%)、「やってみた動画」(26%)といろいろなジャンルの動画を見ている。

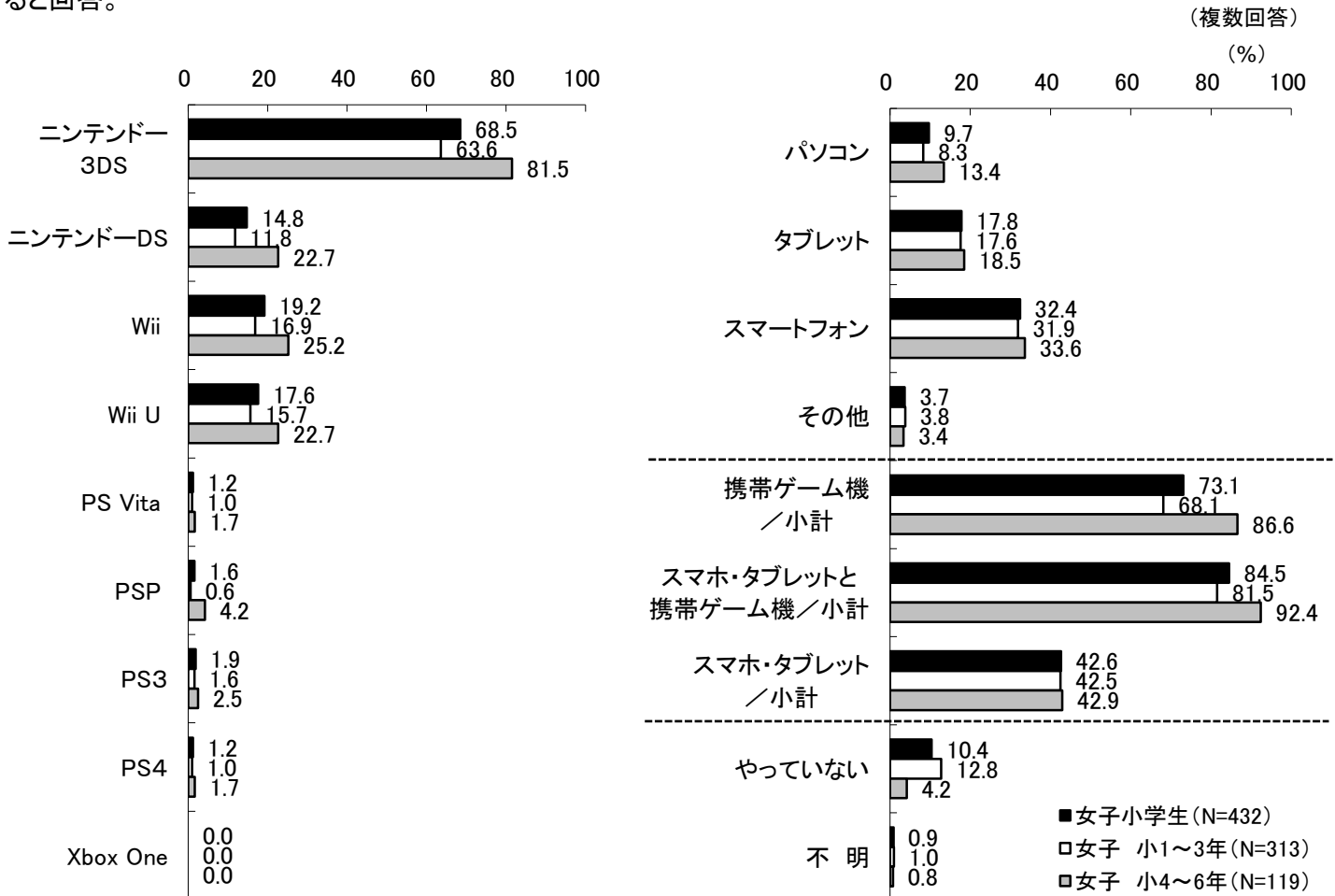


#### (4)ゲームについて

##### ○ゲームで使用している機器

##### 32%が「スマートフォン」でのゲーム経験有り

ゲームに利用している機器について尋ねたところ、「ニンテンドー3DS」との回答が女子小学生全体で69%と最も高い比率になった。特に、小4～6年生では、82%を占めた。また、32%が「スマートフォン」でのゲーム経験があると回答。



※ニンテンドー3DSには、「New ニンテンドー3DS」、「New ニンテンドー3DS LL」、「ニンテンドー2DS」、「ニンテンドー3DS」、「ニンテンドー3DS LL」が含まれる。

ニンテンドーDSには、「ニンテンドーDS」、「ニンテンドーDS Lite」、「ニンテンドーDSi」、「ニンテンドーDSi LL」が含まれる。

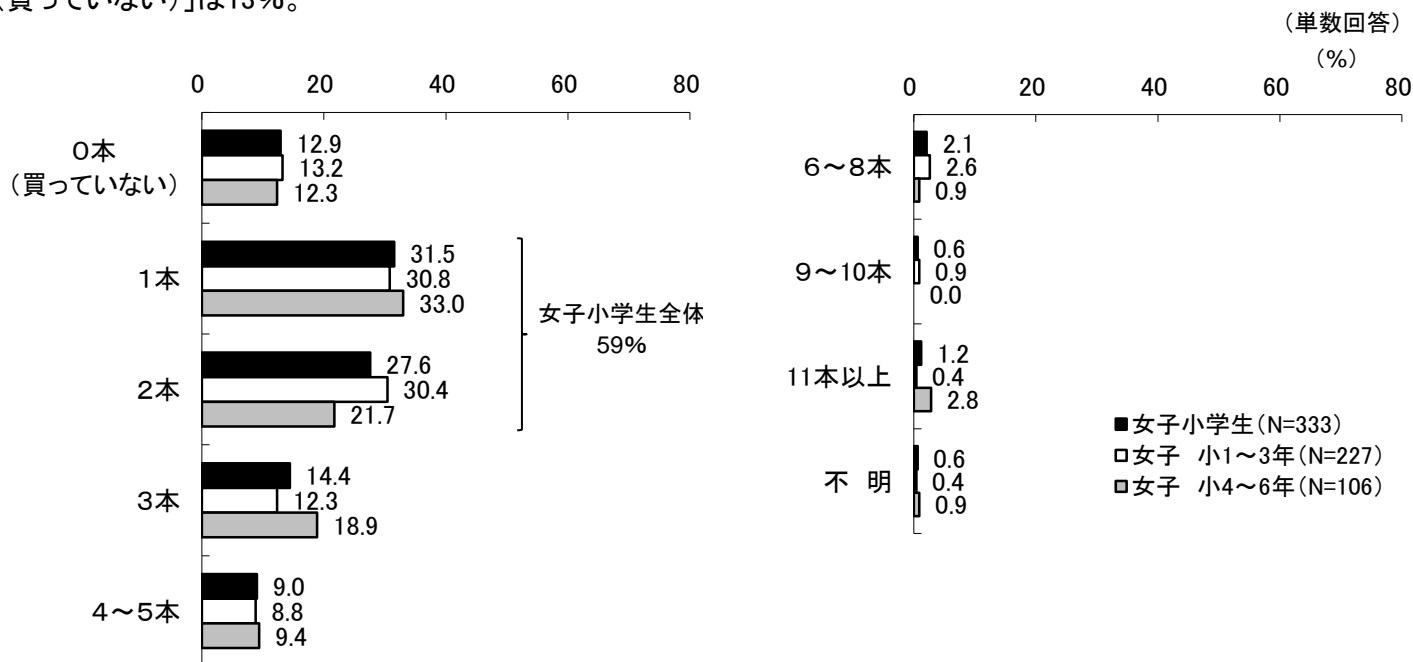
※携帯ゲーム機 / 小計は、「ニンテンドー3DS」、「ニンテンドーDS」、「PS Vita」、「PSP」、いずれかを選択した人の比率。

※スマホ・タブレットと携帯ゲーム機 / 小計は、「ニンテンドー3DS」、「ニンテンドーDS」、「PS Vita」、「PSP」、「スマートフォン」、「タブレット」、いずれかを選択した人の比率。

※スマホ・タブレット / 小計は、「スマートフォン」、「タブレット」、いずれかを選択した人の比率。

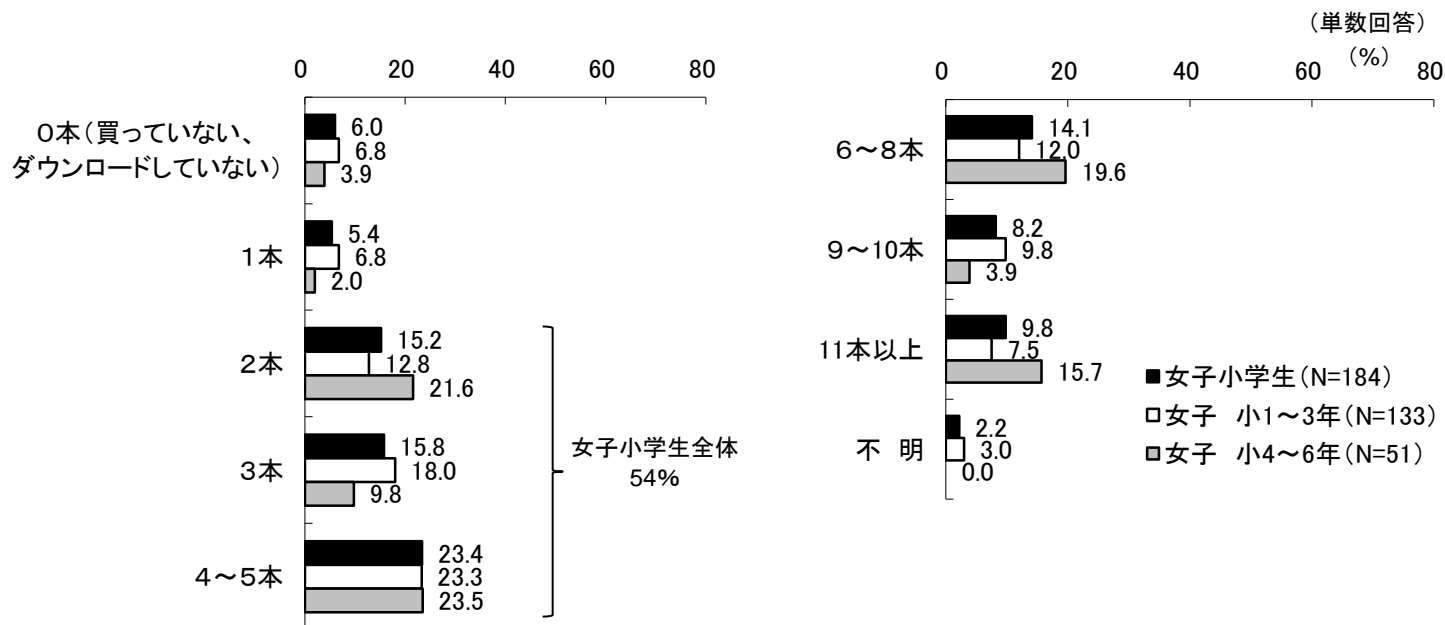
○1年間のゲーム機向けソフト購入数(ゲーム機器利用者)  
1年間に購入するソフトの本数は、「1本～2本」が59%

ゲーム機器向けのゲームソフト購入本数を尋ねたところ、1年当たり「1本～2本」が59%を占めた。一方、「0本(買ってない)」は13%。



○過去1年間に遊んだゲームアプリの本数(スマホ、タブレットでのゲーム利用者)  
過去1年間に遊んだゲームアプリの本数は、「2本～5本」が54%

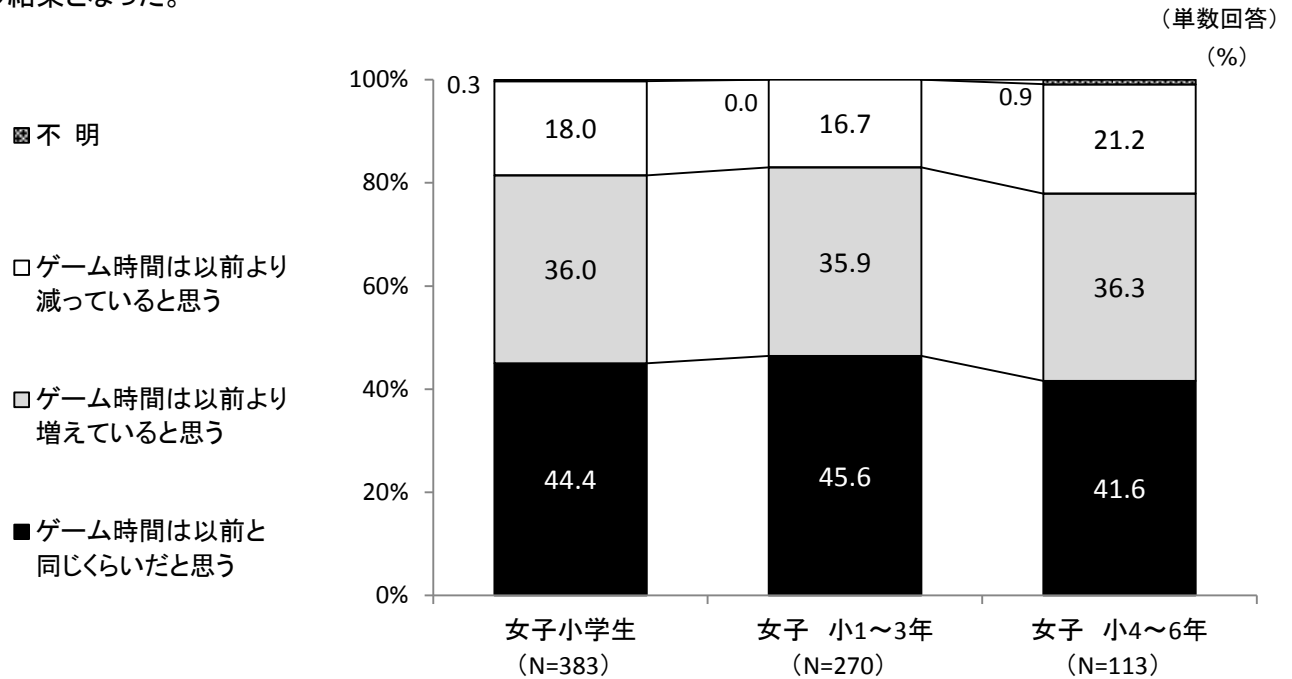
スマートフォンやタブレットで過去1年間に遊んだゲームアプリの本数を尋ねたところ、「2本～5本」が54%と半数を超えた。一方、「6本以上」も32%を占めており、ゲームアプリ本数は、分散した結果になった。





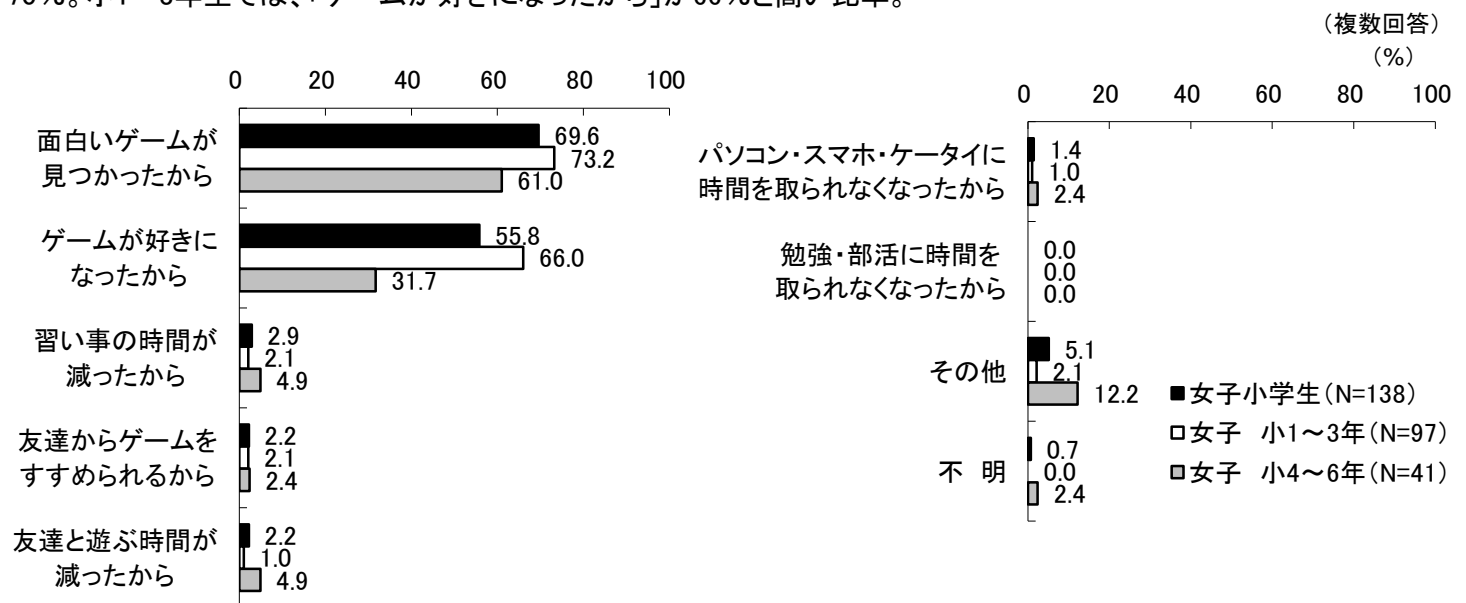
〇ここ1年間のゲーム時間の増減（「ゲームをやっていない」との回答者を除く）  
44%が、「ゲーム時間は以前と同じくらいだと思ふ」と回答

ここ1年間のゲーム時間の増減を尋ねたところ、44%が「ゲーム時間は以前と同じくらいだと思ふ」と回答。一方、「ゲーム時間は以前より増えていると思ふ」が36%と「減っている」との回答18%の2倍となり、全体としては、増加傾向の結果となった。



〇ゲーム時間が増えている理由（「ゲーム時間は以前より増えている」回答者）  
「面白いゲームが見つかったから」が70%

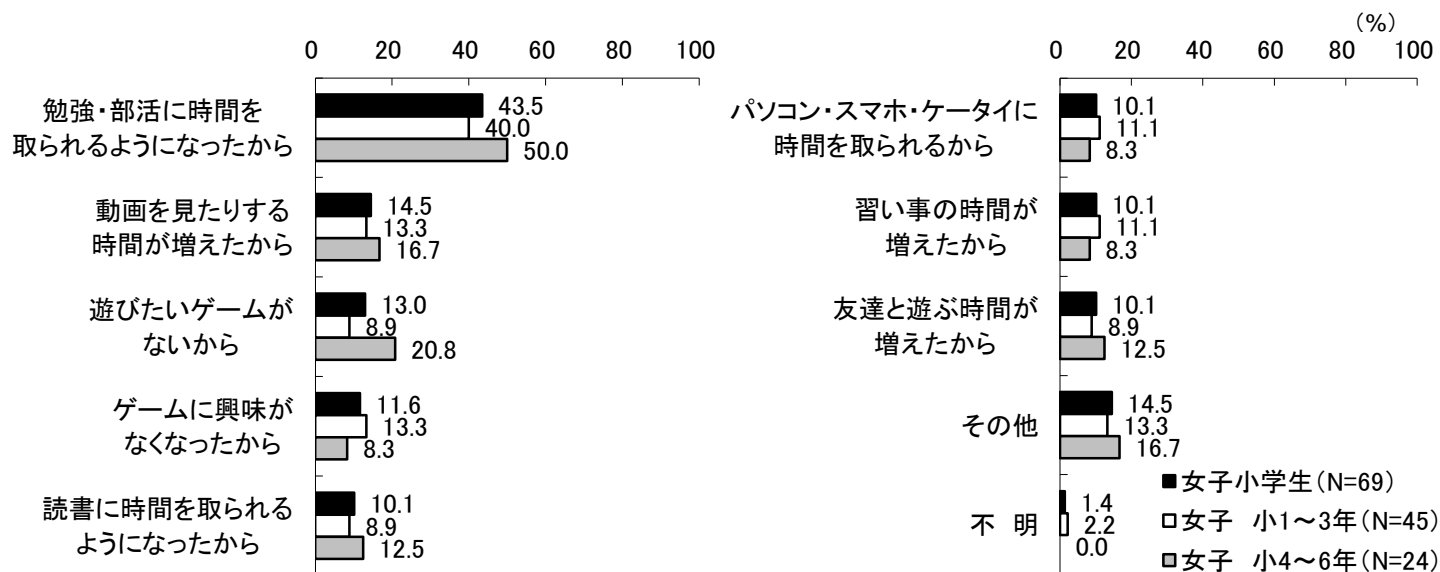
「ゲーム時間は以前より増えている」回答者にその理由を尋ねたところ、「面白いゲームが見つかったから」が70%。小1~3年生では、「ゲームが好きになったから」が66%と高い比率。



○ゲーム時間が減っている理由（「ゲーム時間は以前より減っている」回答者）  
 「勉強・部活に時間を取られるようになったから」との回答が44%

「ゲーム時間は以前より減っている」回答者にその理由を尋ねたところ、44%が「勉強・部活に時間を取られるようになったから」と回答。次いで「動画を見たりする時間が増えたから」（15%）と回答。

(複数回答)



## 【調査対象の雑誌媒体について】

今回の調査は、以下の1誌の読者を対象に行ったものです。



雑誌名	: 「キャラぱふえ」
内容	: 小学生の女の子に人気のゲームやキャラクターのコミックなどを多数掲載。文具セットやポーチなど、クオリティの高い付録がついています。
発行形態	: 雑誌／偶数月1日発売
発行部数	: 180,000部
特別価格	: 800円（税込）
判型	: AB判
発行	: 株式会社KADOKAWA
プロデュース	: アスキー・メディアワークス
男女比	: 男1、女99
平均年齢	: 8.7歳
公式サイト	: <a href="http://cp.dengeki.com/">http://cp.dengeki.com/</a>

### <ご参考>

#### ■アスキー・メディアワークスとは

アスキー・メディアワークスは、小説、コミック、ゲーム、ホビー、テクノロジーなど、エンターテインメントやPC/IT分野を中心とした事業を展開。出版を基盤に、ウェブ・モバイル、電子書籍、アプリ、映像、音楽、グッズ、ゲーム、イベントなど、メディアを超えてコンテンツをプロデュースしています。

- KADOKAWA公式サイト: <http://www.kadokawa.co.jp/>
- アスキー・メディアワークス公式サイト: <http://asciimw.jp/>

#### ■株式会社角川アスキー総合研究所とは

KADOKAWAの法人向けの調査・コンサルティング事業や、出版事業、教育支援事業などを展開するシンクタンク会社。テクノロジー分野のイノベーターとして活躍している方々を主席研究員として招聘し、その方々の知見とKADOKAWAの持つコンテンツ力、メディア力、リサーチ力、技術力とを総合的に発揮することで、日本のメディア・コンテンツ産業全体の発展に貢献することを目指しています。

- 角川アスキー総合研究所URL: <http://www.lab-kadokawa.com/>  
株式会社角川アスキー総合研究所

以上