



～バンダイこどもアンケートレポート Vol.32

「お子様が夢中になっている事はなんですか？」

世界観が広がるたまごっち、ポケモン、
スポーツ感覚のハイパーヨーヨーも人気

この調査は雑誌誌上で当社が行っている、アンケート付きプレゼント企画への回答をまとめたものです。保護者を対象としたこどもに関する設問で、月1回の調査を行っています。質問内容は玩具に限定することなく、広い視野からこどもたちの生活に密着した生の声をまとめ、現代のこどもたちの実態をバンダイ流に解きあかしていこうと考えています。

【調査概要】

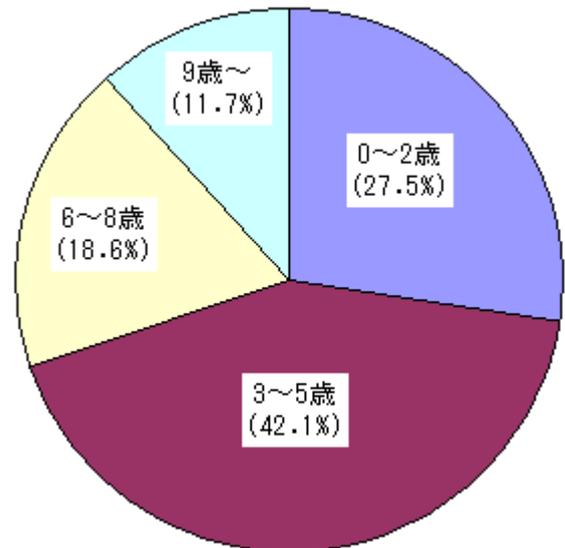
調査方法：雑誌広告でのアンケート付プレゼント企画によりハガキで募集

実施時期：1997年11月

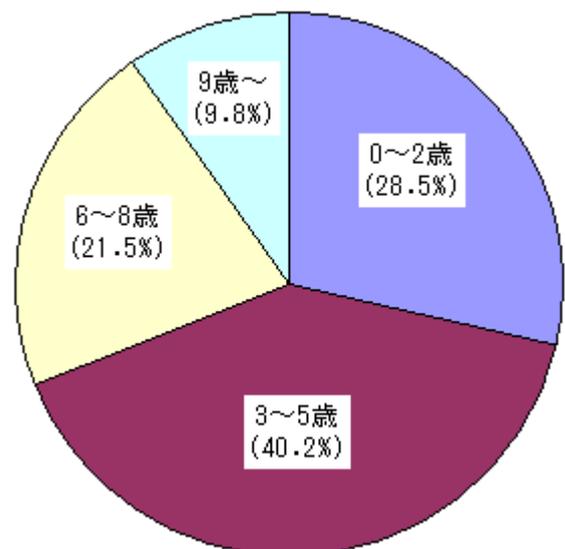
質問内容：お子様が夢中になっていることは何ですか？

有効回答数：862人

★男		児★
年齢内訳	0～2歳	136人
	3～5歳	208人
	6～8歳	92人
	9歳～	58人
計		494人



★女		児★
年齢内訳	0～2歳	105人
	3～5歳	148人
	6～8歳	79人
	9歳～	36人
計		368人



アンケート総合結果（複数回答含む）

★3歳以上 男児結果（358人中）

1.	ポケットモンスター	31.8%
2.	ウルトラマンダイナ	12.8%
3.	TVゲーム	10.6%
4.	ハイパーヨーヨー	5.0%
5.	メガレンジャー	3.4%
	ブロック遊び	3.4%
	お絵描き	3.4%
8.	ミニ四駆	2.5%
9.	たまごっち	2.2%
	デジタルモンスター	2.2%

☆3歳以上 女児結果（263人中）

1.	ポケットモンスター	28.1%
2.	たまごっち	22.1%
3.	ママごと	6.8%
4.	お絵描き	6.1%
5.	字の読み書き	4.6%
6.	TVゲーム	3.8%
	キューティーハニー	3.8%
8.	アニメビデオ	3.0%
9.	人形遊び	2.7%
10.	自転車	2.3%

★0～2歳 男児結果（136人中）

1.	車の玩具	20.6%
2.	ウルトラマンダイナ	10.3%
3.	電車の玩具	9.6%
4.	アンパンマン	5.9%
	歌にあわせて踊る	5.9%

☆0～2歳 女児結果（105人中）

1.	テレビを見る	9.5%
2.	お絵描き	6.7%
3.	ママごと	5.7%
	アンパンマン	5.7%
	歌にあわせて踊る	5.7%

※ 0～2歳の回答で「指をしゃぶる」「ハイハイ」「いないいないばあ」など、本人が「これが好き」と自覚して夢中になっているのか判断に迷う回答が非常に多かったため、今回の調査に限り、総合結果を「0～2歳」「3歳以上」に分けて表示した。

アンケート結果より

★たまごっち、ポケモンは世界観の広がりが子どもを夢中にさせる

男女ともポケットモンスター（ポケモン）に夢中になっている子どもが1位となった。アンケートはがきを見ると、ポケモンのゲームだけでなく、TVアニメを見ること、キャラクター商品を集めること、キャラクターの名前や特徴を覚えることなど、ゲームから派生した様々なことに夢中になっている様子うかがえる。女兒でポケモンと並んで人気となったたまごっちも、本体だけでなくキャラクター商品集めや、キャラクターの分岐図を覚えることに夢中になっているようだ。

やはり子どもたちはオリジナルのものだけでなく、そこから様々な広がる世界観を持つ商品に夢中になるようだ。

★ハイパーヨーヨーの人気は自然な現象か

3歳以上の男児で4位のハイパーヨーヨーは年齢が上がるにつれて順位が上がり、9歳以上ではポケモンを抜いて1位となった。ハイパーヨーヨーの人気の一因として、練習によって技を修得するスポーツ性があげられることが多いが、今回の調査では、野球などのいわゆるスポーツ、外遊びなどの回答はほとんどあがらなかった。これは、子どもたちの元気がなくなっているということではなく、遊ぶ場所や時間などの環境面の原因が考えられる。このような状態で屋内でもスポーツ感覚で楽しめるハイパーヨーヨーの人气があがっていることは自然とっていいかもしれない。

女兒では字の読み書きやお絵描きなど、男児に比べ学習要素の強いものが上位にあがった。

年齢別集計結果（複数回答含む）

★0～2歳 男児（136人中）

1.	車の玩具	20.6%
2.	ウルトラマンダイナ	10.3%
3.	電車の玩具	9.6%
4.	アンパンマン	5.9%
	歌にあわせて踊る	5.9%

☆0～2歳 女児（105人中）

1.	テレビを見る	9.5%
2.	お絵描き	6.7%
3.	ママごと	5.7%
	アンパンマン	5.7%
	歌にあわせて踊る	5.7%

★3～5歳 男児（208人中）

1.	ポケットモンスター	24.5%
2.	ウルトラマンダイナ	21.6%
3.	TVゲーム	5.3%
	メガレンジャー	5.3%
5.	ブロック遊び	4.8%
	お絵描き	4.8%

☆3～5歳 女児（148人中）

1.	ポケットモンスター	20.9%
2.	たまごっち	10.1%
	ママごと	10.1%
4.	お絵描き	7.4%
5.	キューティーハニー	6.8%
	字の読み書き	6.8%

★6～8歳 男児（92人中）

1.	ポケットモンスター	53.3%
2.	TVゲーム	14.1%
3.	ハイパーヨーヨー	7.6%
4.	たまごっち	5.4%
5.	ミニ四駆	4.3%

☆6～8歳 女児（79人中）

1.	ポケットモンスター	43.0%
2.	たまごっち	20.3%
3.	TVゲーム	7.6%
4.	お絵描き	6.3%
5.	字の読み書き	2.5%

★9歳以上 男児（58人中）

1.	ハイパーヨーヨー	31.0%
2.	ポケットモンスター	24.1%
3.	TVゲーム	20.7%
4.	デジタルモンスター	10.3%

☆9歳以上 女児（38人中）

1.	たまごっち	30.6%
2.	ポケットモンスター	25.0%
3.	シール集め	8.3%

※ このアンケートレポートに関して「子ども調査研究所」の渡部尚美さんから、以下のコメントをいただいております。

■お子様が夢中になっていること

今回のデータには、こどもの「今も昔も変わらない要素」と「今日ならではの要素」の両方があらわれています。

普遍的な要素は、今も昔もこどもが「図鑑」の楽しさを好む点です。いつもはドタバタしているこどもであっても、動物、昆虫、乗り物、植物、星座、キャラクターなどの図鑑をながめている時は、妙に静かに集中しています。

図鑑の楽しさは、「識別する楽しさ」です。動物なら動物ごとの様々な特徴（大きさ、色、模様、顔つき、雄と雌 etc.）と名前を対応させて覚え、「これ」と「あれ」が違うものだということを知るのは、知的な楽しみの本質要素です。ポケットモンスターが多くのこどもたちを熱中させたのも、こうした図鑑の楽しさがあります。

「ピカチュウはね、ねずみポケモン的一种で、体重 6kg、身長 40cm、ほっぺたの両側に小さな電気袋を持っていて、ピンチになると放電するの。トキワの森や無人発電所に住んでいて、攻撃の技は 10 万ボルト、高速移動なんかができるんだよ」

勉強で何かを覚えるのは苦手なこどもでも、ポケモンのことは詳しく知っています。それは、自分の体験と想像力でポケモンの図鑑を作っているからでしょう。

「今日ならではの」の要素は、「自分の意のままにならない対象を楽しむ」点です。ポケモンには赤と緑のカセットがあって、各々のカセットには、どうしても捕獲できないポケモンがあります。図鑑を完成させるには、赤のカセットのこどもと緑のカセットのこどもが協力することが必要なのです。「たまごっち」はどのように育てるかによって、成長する姿や寿命が異なり、しかも「おやじっちに育てたい」と思っても、成長するまでわからないのです。ハイパーヨーヨーはいろいろなヨーヨー技があり、はじめは上手にできない技を練習と工夫によって習得していく楽しさがあります。

生活が便利で快適になり、こどもたちは特に努力しなくても毎日を過ごすことができます。しかし、何か困難なことにチャレンジしてこそ楽しい時間が過ごせることを、こどもたちは本能的に知っているのではないのでしょうか。