

# 欲しいのは景品よりも、孫の笑顔！？

## シニア層のクレーンゲームの利用実態を調査

### プレイする目的、1位は「孫へのプレゼントのため」

### 家族間コミュニケーションが増えると7割以上が実感

クレーンゲーム達人検定を実施している一般社団法人日本クレーンゲーム協会（所在地：埼玉県行田市、代表：中村 秀夫）は、敬老の日を迎えるにあたり、全国の60歳から83歳までの方1,000名を対象としたクレーンゲーム（UFOキャッチャー）に関する利用実態調査を、2016年9月に実施いたしました。

#### ＜結果概要＞ (n=1,000)

- 【TOPIC①】 クレーンゲームをする目的、最多は「孫へのプレゼント」のため57.1%
- 【TOPIC②】 「一緒にプレイしたい人」でも孫が最多の71.7%
- 【TOPIC③】 7割以上がクレーンゲームで家族コミュニケーションが増えると回答
- 【TOPIC④】 あると良いと思う景品、1位「電化製品」、2位「地域名産品」、3位「食品」

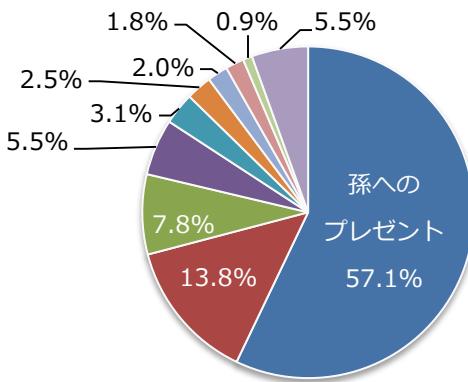
近年、コミュニケーションツールとして、ゲームセンターやアミューズメント施設を活用するシニア層が増えてきています。そこで敬老の日に向けて、過去5年以内にクレーンゲームをしたことがあると回答した1,000名の方を対象に、クレーンゲームに関する利用実態調査を行いました。

今回のアンケートでは、主にクレーンゲームをする目的や、クレーンゲームがコミュニケーションにどのように繋がっているのかを調査しました。クレーンゲームをプレイする目的を聞いたところ、最も多かった回答が「孫へのプレゼント」で57.1%で、2位となった「景品への魅力（自分自身で欲しいから）」と回答した方の4倍以上と大きな開きが見られました。

また、クレーンゲームがきっかけで、孫や家族とのコミュニケーションが増えると思うか聞いたところ、そう思うと回答した方が28.8%、どちらかといえばそう思うと回答した方が45.9%と、合わせて7割以上の方がクレーンゲームは家族間コミュニケーションを増やすと感じていることが分かりました。

#### 下記の中であなたがクレーンゲームをプレイする目的に最も近いものはどれですか。

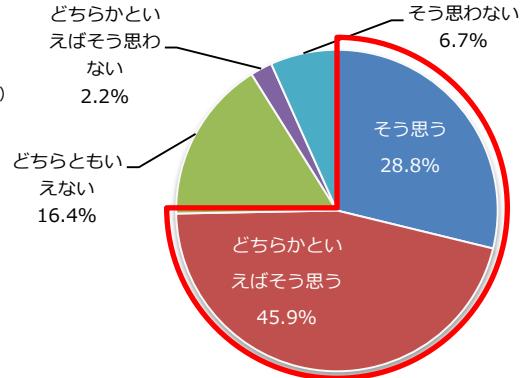
(n=1,000、単一回答方式)



6割近くの方が、孫へのプレゼント目的で  
クレーンゲームを利用

#### クレーンゲームがきっかけで、孫や家族との コミュニケーションが増えると思いますか。

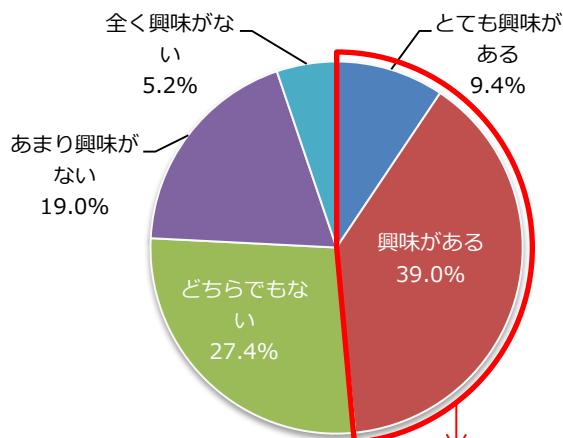
(n=1,000、単一回答方式)



7割以上の方が、クレーンゲームで  
家族コミュニケーションが増えると回答

クレーンゲームに対してあなたのお気持ちをお答えください。  
(n=1,000、単一回答方式)

クレーンゲームでどのような景品があるとプレイしたいと思いますか。  
(n=1,000、複数回答方式)



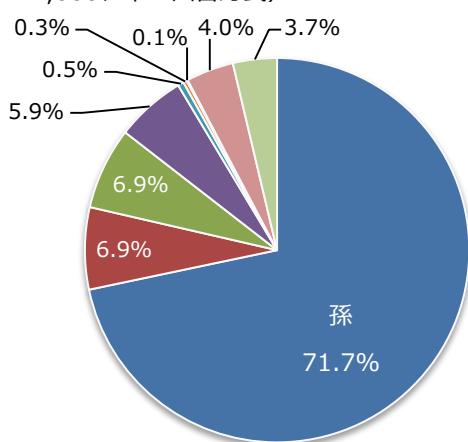
約半数が興味ありと回答

クレーンゲームへの興味を聞いたところ、とても興味があると回答した方が9.4%、興味があると回答した方がが39%と、合わせると半数近くの方がクレーンゲームに興味があることが分かりました。

また、どのような景品があるとプレイしたくなるかを聞いたところ、最も多かったのが「電化製品（348名）」で、次いで「地域名産品（344名）」「食品（257名）」と続きました。その他の回答としては、CD DVD、クオカード、現金、花束、キャラクター商品、ペット関連商品、プラモデル、孫が喜びそうなおもちゃ類、タブレット、ゴルフボール、などが上がりました。

クレーンゲームは誰とプレイすると楽しいと思いますか。

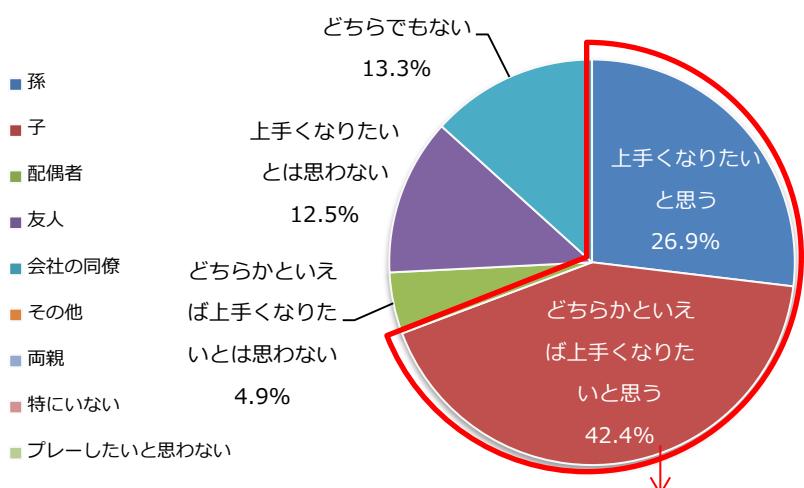
(n=1,000、単一回答方式)



70%以上が孫とのプレイが楽しいと回答

クレーンゲームの技術を向上させたいと思いますか。

(n=1,000、単一回答方式)

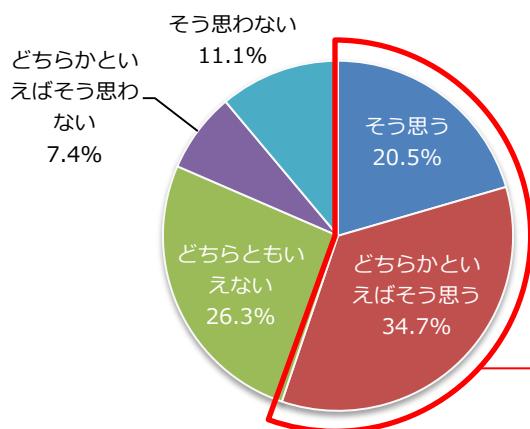


7割近くがクレーンゲームの技術を向上させたいと回答

クレーンゲームを誰とプレイすると楽しいと思うか聞いたところ、71.7%が孫と回答し、シニア世代はクレーンゲームを孫とのコミュニケーションツールとして使っているという実態が判明いたしました。

また、クレーンゲームの技術を向上させたいかを聞いたところ、上手くなりたいと思うが26.9%、どちらかといえば上手くなりたいが42.4%と、合わせて7割近くの方が、技術を向上させたいと思っていることも分かりました。

# クレーンゲームを上達させてコミュニケーションの輪を広げたいと思いますか。（n=1,000、単一回答方式）



クレーンゲームを上達させてコミュニケーションの輪を広げたいかを聞いたところ、20.5%の方がそう思う、34.7%の方がどちらかといえばそう思うと回答。半数以上の方がクレーンゲームがコミュニケーション形成に繋がり、さらに上達させることで、より広いコミュニケーションに繋げたいと考えていることが分かりました。

55.2%の方が、クレーンゲームを上達させてコミュニケーションの輪を広げたいと回答

## ＜調査概要＞

調査対象 過去5年以内にクレーンゲームで遊んだことのあると回答した60歳以上の全国の男女  
有効回答数 1,000名（男性529名、女性471名）  
調査期間 2016年8月30日～2016年9月2日  
調査方法 インターネットリサーチ

※本リリースによる調査結果をご利用いただく際は「日本クレーンゲーム協会調べ」と付記のうえご使用くださいようお願い申し上げます。

## 【一般社団法人日本クレーンゲーム協会について】

本社 〒361-0037 埼玉県行田市下忍644-1  
代表理事 中村 秀夫  
設立 2014年12月  
電話 048-700-3139  
FAX 048-593-0997  
URL <http://kuretatsu.com>



## 「クレーンゲーム達人検定」開催中！

クレーンゲームの腕を上げて楽しむ一般プレーヤーや業界に関係する方に、クレーンゲームやアミューズメント店舗業務全般についての知識と理解を深めてもらい、クレーンゲームの普及やアミューズメント業界の人材育成を図る目的で「クレーンゲーム達人検定」を毎月実施しています。

9月19日は敬老の日キャンペーンとして、60歳以上の方限定で「第24回くれ達検定3級」を無料で受けていただけます。  
[http://kuretatsu.com/about\\_kuretatu.html](http://kuretatsu.com/about_kuretatu.html)

## ＜代表者より＞

日本から生まれた文化である「クレーンゲーム」をもっと広めていきたい そんな思いから日本クレーンゲーム協会を設立いたしました。  
私がクレーンゲームと関わるようになってから20年以上の年月が経過しています。その年月の中で、世の中の移り変わりと共に、クレーンゲームが置かれている状況も大きく変わってきました。現代はスマートフォンの普及に伴い、娯楽のデジタル化が進み、アナログ的な遊び、文化の価値が以前より落ちてしまっている傾向にあります。  
そんな中で、私は昔ながらのアナログ的な遊びだからこそ、生み出せる喜び、感動、笑顔たくさん見てきました。その喜びはデジタルの世界では生み出せない喜びであると確信しています。喜びを生み出すことに、機械の新しさは関係ありません。  
一般的には古いクレーンゲーム機はアミューズメント施設から敬遠される状況がございます。見栄えがよくなく、集客が厳しいと考えられているからです。  
ところが実は古いクレーンゲーム台こそ、お客様からすれば操作感がリアルで、とても臨場感があります。  
このリアルな場で生み出せる「喜び」こそ 厳しい経営を余儀なくされているアミューズメント業界を救うものであると思います。  
私達日本クレーンゲーム協会は、クレーンゲームを通じて日本中に、アナログ文化が生み出すリアルな「喜び」「笑顔」を増やす活動をして参ります。



代表理事 中村 秀夫

## 【本プレスリリースに関する報道関係者からのお問い合わせ先】

一般社団法人日本クレーンゲーム協会  
担当：天沼 慎吾（あまぬま しんご）  
携帯：080-6858-9621  
メール：[ama-numa@hotmail.co.jp](mailto:ama-numa@hotmail.co.jp)