
ゲームに関する調査（2025年）スマホゲーム編

2025年7月29日

株式会社クロス・マーケティング

目次

調査設計	3p
------	----

結果サマリー	4p
--------	----

回答者プロフィール	5p
-----------	----

調査結果（1） スマホゲームプレイ者の属性	8p
-----------------------	----

「スマホゲーム」のプレイ頻度	9p
----------------	----

平日・休日のゲームプレイ時間	10p
----------------	-----

直近1年間におけるスマホゲームのプレイ時間変化	11p
-------------------------	-----

直近1年間におけるスマホゲームに費やす支出の変化	12p
--------------------------	-----

ゲームに関する情報収集メディア	13p
-----------------	-----

ゲームに関する情報共有・発信メディア	14p
--------------------	-----

調査結果（2） スマホゲームのプレイ実態・プレイ意識	15p
----------------------------	-----

スマホゲームをプレイするオケージョン	16p
--------------------	-----

スマホゲームをプレイする相手	17p
----------------	-----

直近1年以内にプレイしているスマホゲームのタイトル	18p
---------------------------	-----

直近1年以内にプレイしているスマホゲームのタイトル（性年代別・男性）	19p
------------------------------------	-----

直近1年以内にプレイしているスマホゲームのタイトル（性年代別・女性）	20p
------------------------------------	-----

直近1年以内にプレイしているスマホゲームのジャンル	21p
---------------------------	-----

スマホゲームへの直近1ヶ月の支出額	22p
-------------------	-----

スマホゲームへの直近1ヶ月支出の使い道【直近1ヶ月支出ありベース】	23p
-----------------------------------	-----

スマホゲームをプレイする理由	24p
----------------	-----

スマホゲームを選ぶ際の重視点	25p
----------------	-----

【コレスポネンス分析】 直近1年プレイゲームジャンル	26p
----------------------------	-----


タイトル別の情報源【直近1年間にプレイしているお気に入りのゲーム（最大2つまで）の積み上げ集計】	27p
--	-----

プレイのきっかけになった情報源【直近1年間にプレイしているお気に入りのゲーム（最大2つまで）の積み上げ集計】	28p
--	-----

プレイしたいと思った理由【直近1年間にプレイしているお気に入りのゲーム（最大2つまで）の積み上げ集計】	29p
---	-----

GEMについて	30p
---------	-----

クロス・マーケティングについて	37p
-----------------	-----



調査設計・結果サマリー

調査設計

調査目的	本調査では、ゲームの2分野（コンシューマーゲーム、スマホゲーム）について、プレイ状況や支出などの実態を明らかにし、ゲーム市場の全体を把握することを目的としている。本編ではスマホゲームについて言及する。							
調査エリア	全国47都道府県							
調査対象者	・全国15～69歳男女 ・スマホゲーム月1回以上プレイ者 （ただし、エンタメ・ゲーム業界、マスコミ/広告、市場調査関連従事者を除く）							
サンプル数・割付	単位：サンプル、10代は15-19歳のみ							
	本調査対象者：1,145サンプル （スマホゲーム月1回以上プレイ者） ※2024年：1,264サンプル 2023年：1,091サンプル 2022年：2,103サンプル 2021年：1,051サンプル							
	割付	10代	20代	30代	40代	50代	60代	合計
	男性	50	95	100	100	100	100	545
	女性	100	100	100	100	100	100	600
計	150	195	200	200	200	200	1145	
調査期間	2025年：6月27日（金）～7月3日（木） 2024年：6月28日（金）～7月2日（火） 2023年：7月7日（金）～10日（月）				2022年：7月1日（金）～3日（日） 2021年：8月6日（金）～9日（月）			
調査手法	クロス・マーケティングモニターへのインターネット定量調査							
調査機関	株式会社クロス・マーケティング							

スマホゲーム編：結果サマリー

スマホゲームのプレイ実態

●月に1回以上スマホゲームを行う人について、プレイ頻度は「毎日」が66.8%を占める。過去4年間変わらず、過半数のプレイヤーが毎日プレイをしている。特に女性20、50、60代で「毎日」が7割以上と高い。（女性20代71.0%、女性50代71.0%、女性60代72.0%）

(9p参照)

●スマホゲームをプレイするオケージョンは、「自宅でくつろいでいるとき」(60.0%)、「やることがないとき」(44.0%)、「空いた時間があればいつでも」(21.4%)が全体で高い。

男性10、50代、女性10～20代では「やることがないとき」が5割以上で他性年代に比べて高い。

男女10代で「通勤・通学時間」(男性10代20.0%、女性10代26.0%)が他性年代よりも高く、「スキマ時間」でスマホゲームをプレイする傾向が強い。

(16p参照)

●遊び方として、全体では「1人で遊ぶ」が92.9%と最も高い。

性年代別でみると、男性20～40代で、「オンラインの友達・チーム・コミュニティと交流しながら遊ぶ」が高く、オンラインでのゲームが普及しつつある様子。

(17p参照)

●現在プレイしているゲームジャンルは、「パズルゲーム」(24.5%)が最も高い。次点で「位置情報ゲーム」(12.1%)、「コマンドRPG」(10.6%)が続く。

男性20、30代では「スポーツゲーム」「コマンドRPG」など他性年代よりも5pt以上高いジャンルが多く、幅広くスマホゲームを遊んでいる様子。

女性はすべての年代でパズルゲームが最も遊ばれており、さらに女性30代を除いて、すべての年代で男性よりもプレイしている人が多い。

(21p参照)

●スマホゲーム関連に直近1ヵ月でお金を使った人は23.5%で、平均課金額は7,932円と前年よりも上昇した。

消費対象としては、「ゲーム内でのアイテム課金、ガチャ」(67.7%)が最も高い。次いで「ゲームアプリの購入(買い切り)」(26.8%)と続き、使い道は昨年から変化なし。

(22-23p参照)

スマホゲームのプレイ意識

●スマホゲームのプレイ理由として、全体では「ひまつぶし・時間つぶしになるから」(37.7%)で最も高く、「手軽にプレイできるから」(30.0%)が続く。

いずれの性年代も上記の「非積極」の理由が最も高い。一方で、男性20、30代、女性30代では、「好きなゲームタイトルやシリーズがあるから」

(男性20代17.9%、男性30代17.0%、女性30代16.0%)など「楽しみ」の要素も次点で高い。

(24p参照)

●遊ぶゲームを選ぶ際の重視点では、全体では「お金がかからない・価格が安い」(32.5%)が2番目以降より10pt以上差をつけて最も高く、手軽さが重視されていることが分かる。

性年代別でみると、女性30代以下で「キャラクターの可愛さ・カッコよさ」が他年代より高く、特に女性30代では26.0%とすべての項目で1番目に高い。

また、男性30代では「好きなジャンルのゲームである」「キャラクターの可愛さ・カッコよさ」「高画質なグラフィックであること」「人と対戦できる・競える」の「内容」に関する項目が高い。

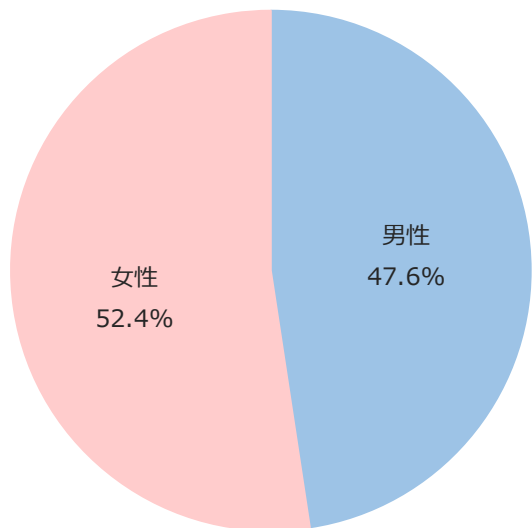
(25p参照)



回答者プロフィール

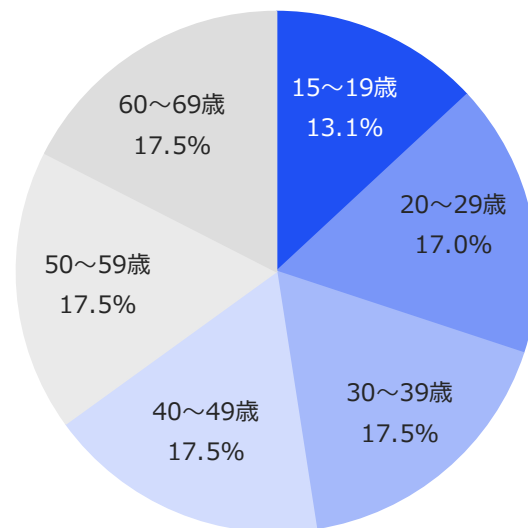
回答者プロフィール

性別



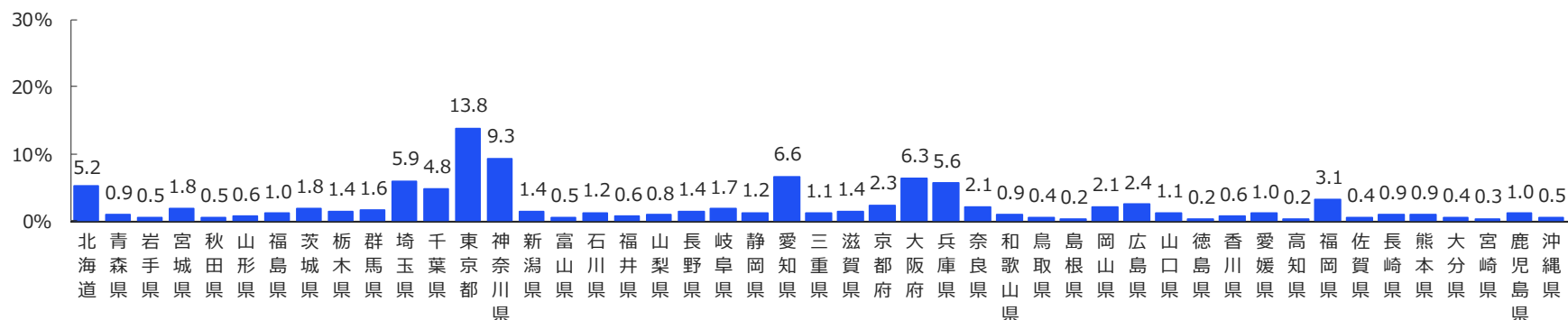
(n=1,145)

年齢



(n=1,145)

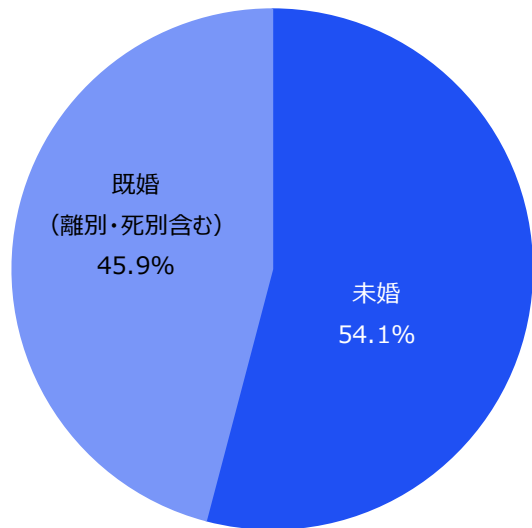
居住地



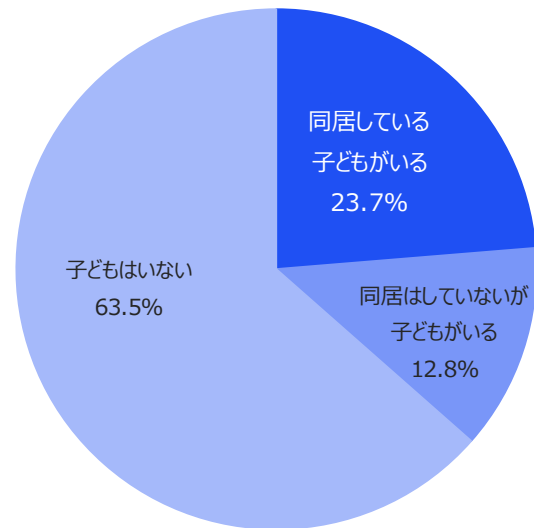
(n=1,145)

回答者プロフィール

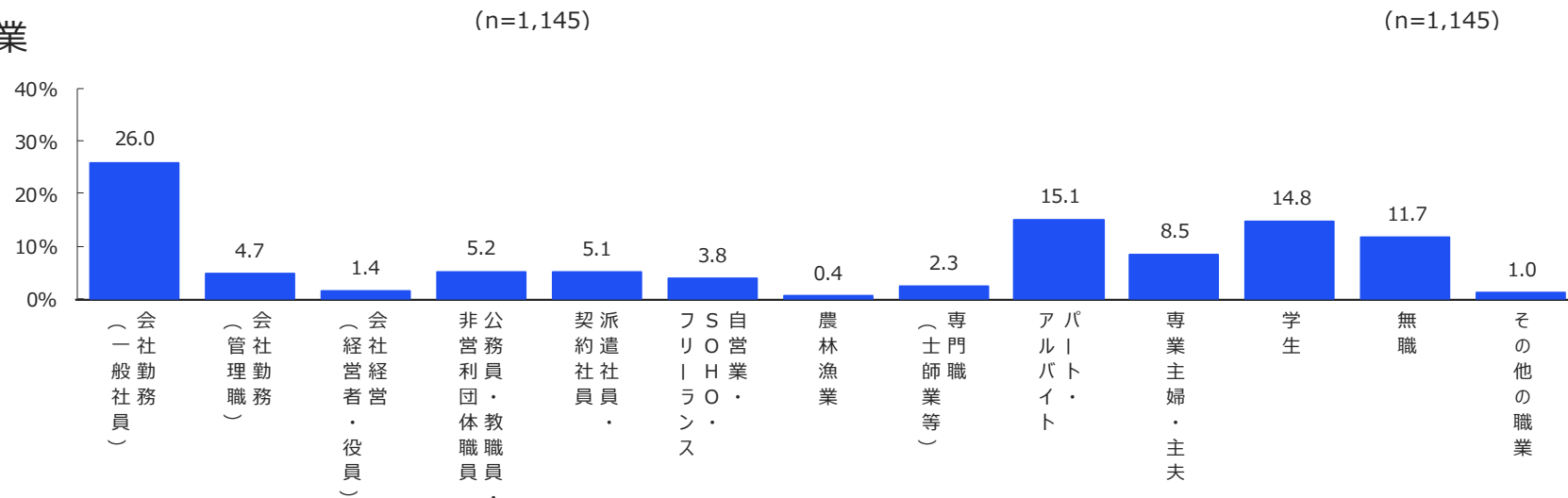
婚姻状況




子供の有無



職業



(n=1,145)



調査結果（1） スマホゲームプレイ者の属性

「スマホゲーム」のプレイ頻度

			(%)				
			毎日	2～3日に1回	週に1回	2週間に1回	月に1回
n=							
全体			1,145	66.8	14.8	11.1	3.5 3.8
性年代 (10歳刻み)	男性10代	50	68.0	12.0	6.0	6.0	8.0
	男性20代	95	68.4	11.6	11.6	4.2	4.2
	男性30代	100	68.0	14.0	12.0	2.0	4.0
	男性40代	100	57.0	20.0	18.0	2.0	3.0
	男性50代	100	64.0	18.0	11.0	3.0	4.0
	男性60代	100	66.0	17.0	13.0	3.0	
	女性10代	100	62.0	12.0	9.0	7.0	10.0
	女性20代	100	71.0	14.0	10.0	2.0	3.0
	女性30代	100	68.0	16.0	10.0	3.0	3.0
	女性40代	100	67.0	15.0	8.0	6.0	4.0
	女性50代	100	71.0	11.0	12.0	3.0	3.0
	女性60代	100	72.0	16.0	10.0	2.0	
世代区分	Z世代	345	67.2	12.5	9.6	4.6	6.1
	Y世代	371	64.7	16.7	11.9	3.5	3.2
	X世代	250	68.8	14.0	11.2	2.4	3.6
	ベビーブーム世代	179	67.6	16.8	12.3	2.8	
ゲーム属性	スマホゲーム-ヘビー層	765	100.0				
	スマホゲーム-ミドル層	297	57.2	42.8			
	スマホゲーム-ライト層	83	48.2	51.8			

以降のレポートにおける定義：

・スマホゲーム-ヘビー層
→毎日プレイ

・スマホゲーム-ミドル層
→週に1～3回プレイ

・スマホゲーム-ライト層
→週に1回未満プレイ

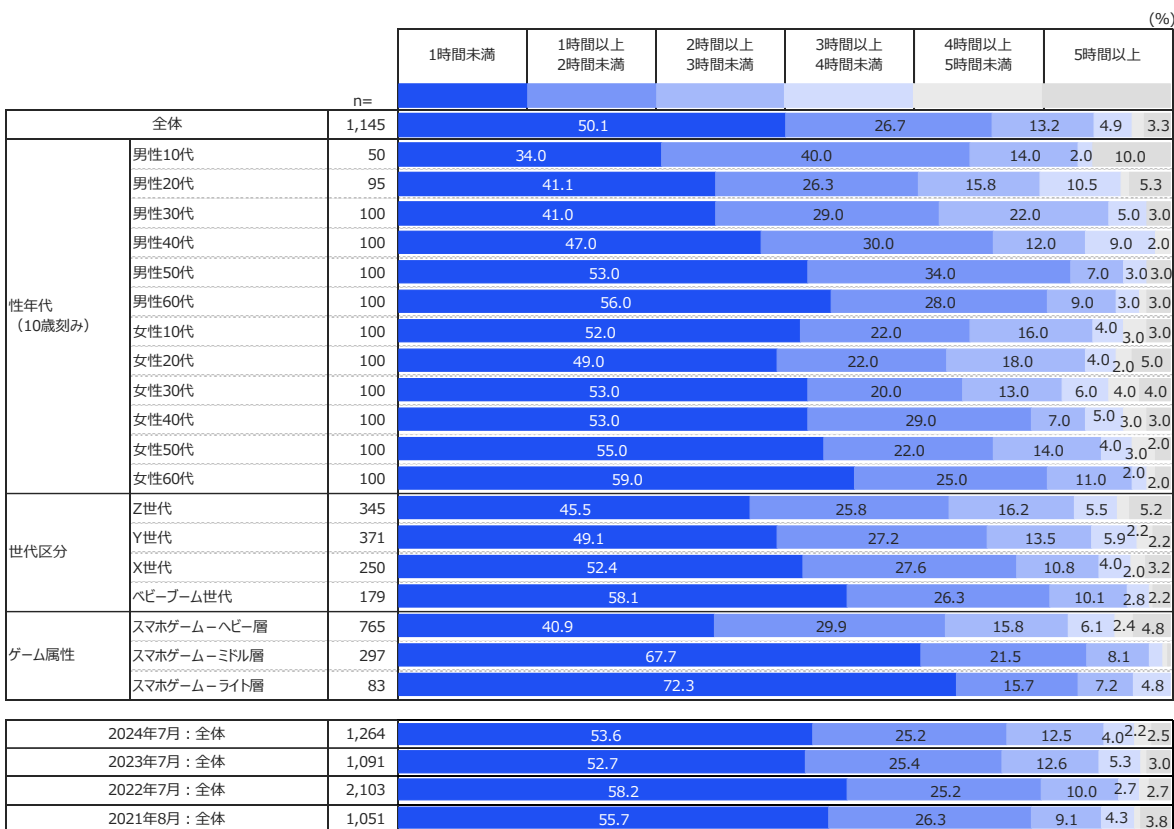
2024年7月：全体	1,264	65.5	15.1	10.0	4.1	5.3
2023年7月：全体	1,091	68.2	14.9	9.2	3.9	3.8
2022年7月：全体	2,103	64.9	17.3	10.0	4.0	3.8
2021年8月：全体	1,051	65.5	18.9	8.9	3.1	3.5

※2%未満は非表示

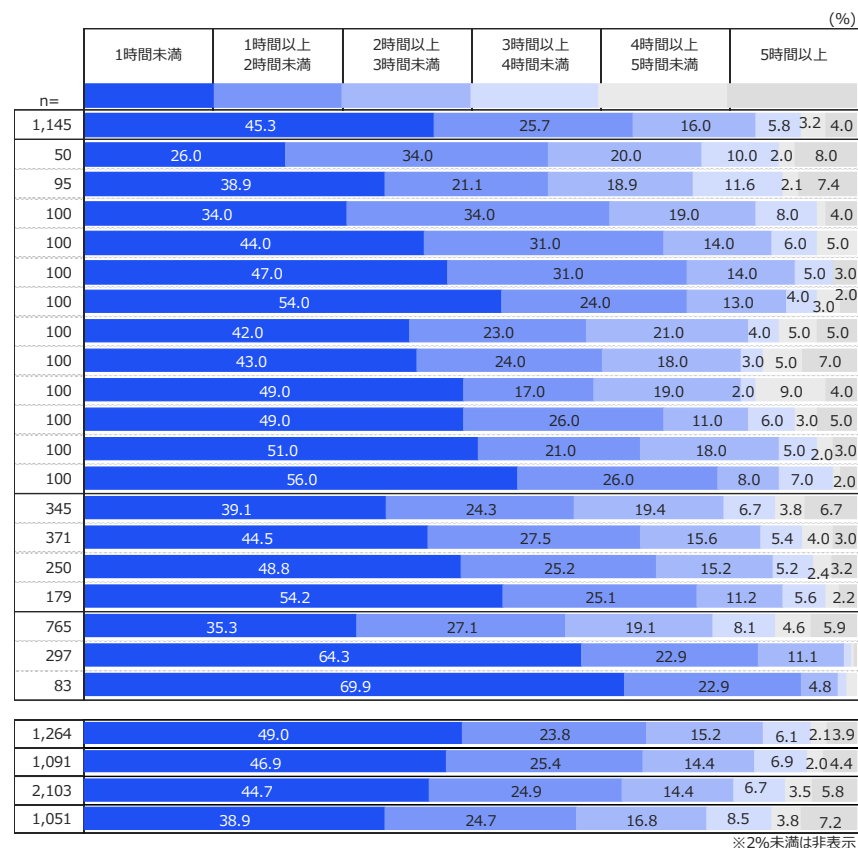
SC9_2 あなたは以下のジャンルのゲームをどれくらいの頻度でプレイしますか。それぞれあてはまるものをお選びください。／スマホゲーム（SA）

平日・休日のゲームプレイ時間

平日のゲームプレイ時間



休日のゲームプレイ時間



SC11_2 現在あなたは、「平日」にどのくらいの時間ゲームをしますか。／スマホゲーム (SA)
 SC12_2 現在あなたは、「休日」にどのくらいの時間ゲームをしますか。／スマホゲーム (SA)

直近1年間におけるスマホゲームのプレイ時間変化

n=30以上で		n=	この1年で長くなった・計		この1年では 変わらない	この1年で短くなった・計		(%)	この1年で長くなった・ 計	この1年で短くなった・ 計
全体 + 10pt以上	全体 + 5pt以上		この1年で長くなった	この1年で やや長くなった		この1年で やや短くなった	この1年で短くなった			
全体		1,145	10.5	12.8	60.2	7.9	8.6		23.3	16.5
性年代 (10歳刻み)	男性10代	50	20.0	14.0	44.0	10.0	12.0		34.0	22.0
	男性20代	95	8.4	15.8	60.0	6.3	9.5		24.2	15.8
	男性30代	100	11.0	13.0	61.0	9.0	6.0		24.0	15.0
	男性40代	100	6.0	6.0	74.0	7.0	7.0		12.0	14.0
	男性50代	100	6.0	14.0	67.0	8.0	5.0		20.0	13.0
	男性60代	100	6.0	11.0	70.0	9.0	4.0		17.0	13.0
	女性10代	100	17.0	17.0	42.0	12.0	12.0		34.0	24.0
	女性20代	100	21.0	15.0	51.0	4.0	9.0		36.0	13.0
	女性30代	100	9.0	11.0	65.0	8.0	7.0		20.0	15.0
	女性40代	100	12.0	9.0	62.0	5.0	12.0		21.0	17.0
	女性50代	100	5.0	15.0	59.0	12.0	9.0		20.0	21.0
	女性60代	100	9.0	14.0	59.0	6.0	12.0		23.0	18.0
世代区分	Z世代	345	16.2	15.7	49.9	7.8	10.4		31.9	18.3
	Y世代	371	9.7	9.7	65.0	7.3	8.4		19.4	15.6
	X世代	250	6.0	14.0	64.8	8.8	6.4		20.0	15.2
	ベビーブーム世代	179	7.3	12.3	63.7	8.4	8.4		19.6	16.8
ゲーム属性	スマホゲームーヘビー層	765	13.1	14.0	63.7	5.1	4.2		27.1	9.3
	スマホゲームーミドル層	297	5.4	9.8	55.2	15.8	13.8		15.2	29.6
	スマホゲームーライト層	83	4.8	13.3	45.8	6.0	30.1		18.1	36.1
2024年7月：全体		1,264	15.7	13.4	51.3	9.4	10.0		29.2	19.5
2023年7月：全体		1,091	13.6	13.7	57.6	6.9	8.3		27.2	15.2
2022年7月：全体		2,103	18.1	15.7	53.4	7.3	5.6		33.8	12.8

SC13_2 この1年間で、あなたのゲームプレイ時間は長くなりましたか。それぞれあてはまるものをお選びください。／スマホゲーム（SA）

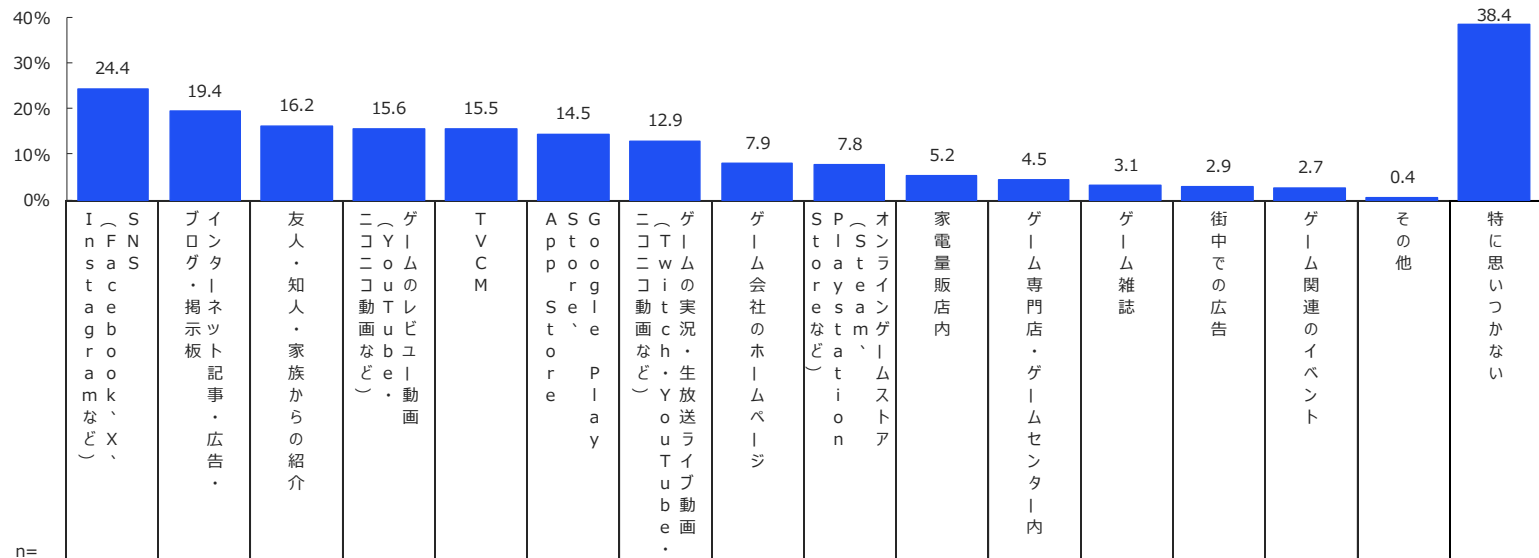
直近1年間におけるスマホゲームに費やす支出の変化

n=30以上で			この1年で増えた・計		この1年で 支出は変わらない	この1年で減った・計		(%)	この1年で増えた・ 計	この1年で減った・ 計
全体 + 10pt以上	全体 + 5pt以上	全体 - 5pt以下	全体 - 10pt以下	この1年で 支出が増えた		この1年で支出が やや増えた	この1年で支出が やや少なくなった			
n=										
全体		1,145	3.9	6.6	77.3		3.6	8.6	10.5	12.2
性年代 (10歳刻み)	男性10代	50	4.0	8.0	60.0		12.0	16.0	12.0	28.0
	男性20代	95	4.2	9.5	70.5		8.4	7.4	13.7	15.8
	男性30代	100	5.0	9.0	74.0		4.0	8.0	14.0	12.0
	男性40代	100	7.0		76.0		5.0	11.0	8.0	16.0
	男性50代	100	5.0	5.0	82.0		3.0	5.0	10.0	8.0
	男性60代	100	3.0	7.0	85.0			5.0	10.0	5.0
	女性10代	100	4.0	9.0	71.0		2.0	14.0	13.0	16.0
	女性20代	100	8.0	8.0	71.0		3.0	10.0	16.0	13.0
	女性30代	100	3.0	4.0	83.0		2.0	8.0	7.0	10.0
	女性40代	100	4.0	2.0	82.0		4.0	8.0	6.0	12.0
	女性50代	100	4.0	6.0	79.0		3.0	8.0	10.0	11.0
	女性60代	100	2.0	5.0	85.0			7.0	7.0	8.0
世代区分	Z世代	345	5.2	8.7	69.3		5.5	11.3	13.9	16.8
	Y世代	371	3.5	5.7	77.9		3.8	9.2	9.2	12.9
	X世代	250	4.4	6.4	80.4		2.8	6.0	10.8	8.8
	ベビーブーム世代	179	4.5		87.2			6.1	6.1	6.7
ゲーム属性	スマホゲーム－ヘビー層	765	4.7	6.5	79.9		2.5	6.4	11.2	8.9
	スマホゲーム－ミドル層	297	6.1		74.7		5.1	12.5	7.7	17.5
	スマホゲーム－ライト層	83	4.8	8.4	62.7		8.4	15.7	13.3	24.1
2024年7月：全体		1,264	3.9	4.9	75.4		3.5	12.3	8.8	15.8
2023年7月：全体		1,091	3.1	4.9	78.6		3.5	9.9	8.0	13.4
2022年7月：全体		2,103	5.9	7.1	74.4		4.1	8.5	13.0	12.6

※2%未満は非表示

SC14_2 この1年間で、あなたがゲームに使った金額（ソフト・アプリ購入、課金、サブスクリプションを含む）は増えましたか。／スマホゲーム（SA）

ゲームに関する情報収集メディア



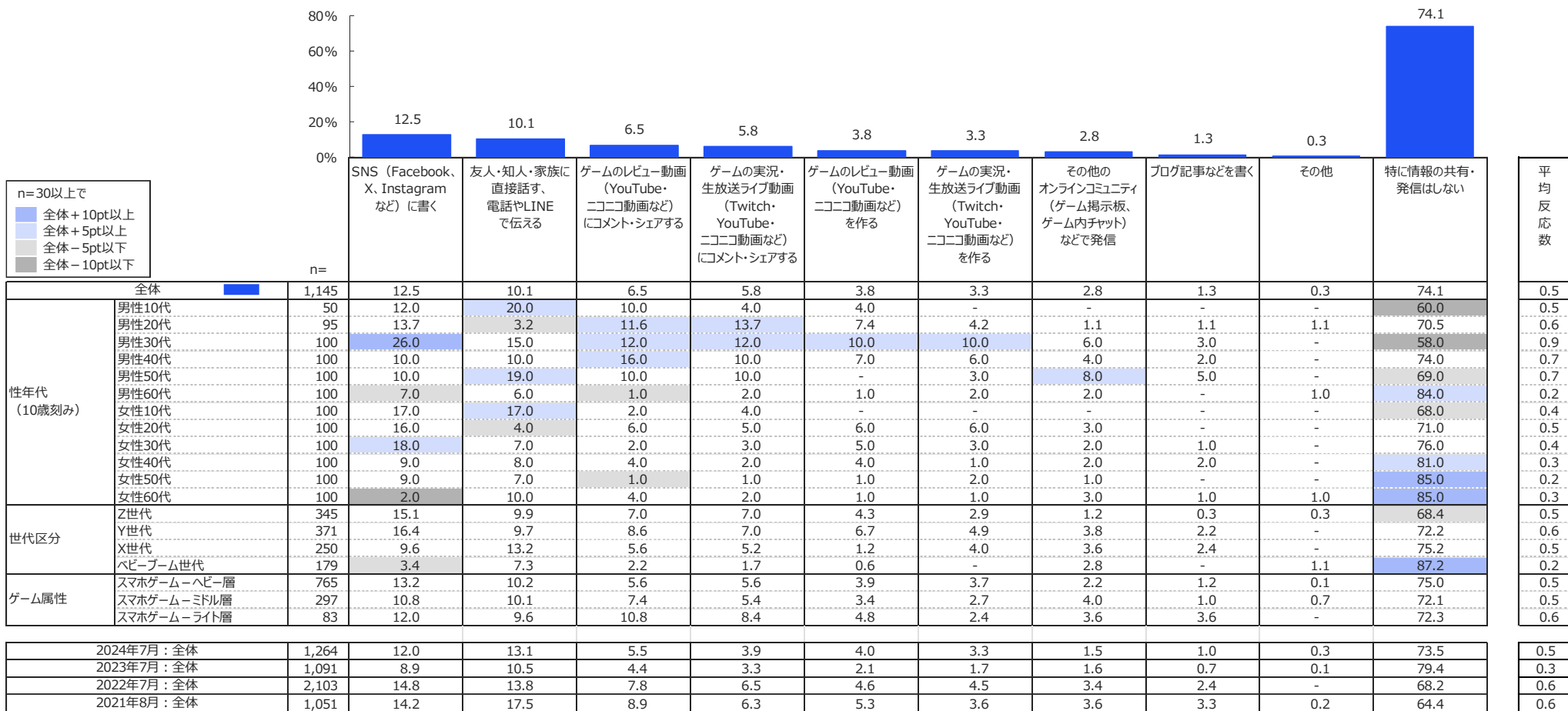
n=30以上で
 ■ 全体+10pt以上
 ■ 全体+5pt以上
 ■ 全体-5pt以下
 ■ 全体-10pt以下

全体		1,145	24.4	19.4	16.2	15.6	15.5	14.5	12.9	7.9	7.8	5.2	4.5	3.1	2.9	2.7	0.4	38.4	1.5
性年代 (10歳刻み)	男性10代	50	30.0	14.0	24.0	18.0	8.0	22.0	8.0	6.0	6.0	2.0	2.0	-	-	-	-	34.0	1.4
	男性20代	95	27.4	17.9	9.5	20.0	13.7	14.7	21.1	9.5	12.6	4.2	4.2	4.2	2.1	5.3	1.1	34.7	1.7
	男性30代	100	30.0	34.0	9.0	34.0	26.0	21.0	31.0	17.0	17.0	8.0	11.0	8.0	5.0	8.0	-	21.0	2.6
	男性40代	100	25.0	30.0	21.0	26.0	19.0	25.0	18.0	19.0	21.0	13.0	12.0	8.0	5.0	4.0	-	28.0	2.5
	男性50代	100	18.0	30.0	24.0	16.0	24.0	19.0	11.0	17.0	11.0	11.0	7.0	5.0	9.0	6.0	-	24.0	2.1
	男性60代	100	11.0	25.0	15.0	9.0	11.0	13.0	5.0	3.0	4.0	2.0	2.0	1.0	1.0	-	2.0	42.0	1.0
	女性10代	100	46.0	10.0	16.0	12.0	11.0	9.0	16.0	3.0	6.0	1.0	2.0	-	-	2.0	1.0	34.0	1.4
	女性20代	100	32.0	11.0	12.0	12.0	9.0	11.0	14.0	3.0	2.0	3.0	3.0	3.0	3.0	-	-	49.0	1.2
	女性30代	100	36.0	10.0	16.0	17.0	13.0	9.0	17.0	7.0	4.0	3.0	2.0	3.0	3.0	2.0	-	38.0	1.4
	女性40代	100	20.0	14.0	17.0	12.0	14.0	7.0	4.0	3.0	4.0	6.0	3.0	2.0	3.0	1.0	1.0	47.0	1.1
女性50代	100	12.0	14.0	18.0	8.0	17.0	13.0	5.0	4.0	1.0	4.0	1.0	-	1.0	2.0	-	52.0	1.0	
女性60代	100	8.0	20.0	16.0	5.0	16.0	14.0	3.0	3.0	4.0	3.0	3.0	1.0	1.0	1.0	-	55.0	1.0	
世代区分	Z世代	345	34.5	13.0	14.2	15.1	10.7	13.0	15.7	5.2	6.7	2.6	2.9	2.0	1.4	2.0	0.6	38.6	1.4
	Y世代	371	28.3	21.8	16.2	22.6	18.3	14.8	18.3	11.3	11.3	7.5	7.3	5.7	4.3	3.8	-	32.9	1.9
	X世代	250	16.4	23.6	20.4	12.0	20.4	17.6	7.2	10.8	6.4	7.2	4.4	2.4	4.4	4.0	0.4	36.4	1.6
	ベビーブーム世代	179	7.8	20.7	14.0	7.3	11.7	12.3	4.5	2.2	4.5	2.2	1.7	0.6	0.6	-	1.1	52.5	0.9
ゲーム属性	スマホゲーム-ヘビー層	765	27.5	19.6	15.6	17.5	14.8	16.3	14.4	8.5	8.4	5.6	3.8	3.0	2.6	2.7	0.5	38.4	1.6
	スマホゲーム-ミドル層	297	16.8	18.9	18.2	12.5	16.2	9.8	10.4	6.7	7.4	4.0	5.7	3.4	3.0	2.7	0.3	37.4	1.4
	スマホゲーム-ライト層	83	22.9	19.3	14.5	9.6	19.3	14.5	8.4	7.2	3.6	4.8	6.0	2.4	4.8	2.4	-	42.2	1.4
2024年7月：全体		1,264	26.1	22.7	16.5	17.2	12.1	15.7	13.4	6.2	5.9	3.7	3.7	2.5	3.2	2.5	0.7	36.3	1.5
2023年7月：全体		1,091	24.5	21.1	14.5	15.2	13.1	16.6	11.2	5.2	5.7	4.3	2.2	1.5	2.4	0.9	0.3	38.1	1.4
2022年7月：全体		2,103	28.8	24.5	19.2	19.4	14.1	18.4	16.2	8.9	10.4	7.1	6.4	5.2	2.9	3.3	0.4	33.2	1.9
2021年8月：全体		1,051	30.4	25.5	19.4	20.2	15.7	21.3	14.6	10.7	10.5	7.7	6.2	5.9	4.8	2.7	0.2	27.3	2.0

※全体の値を基準に降順並び替え

SC15 あなたがゲームに関する情報を得るときに使う媒体をお知らせください。あてはまるものをすべてお選びください。(MA)

ゲームに関する情報共有・発信メディア



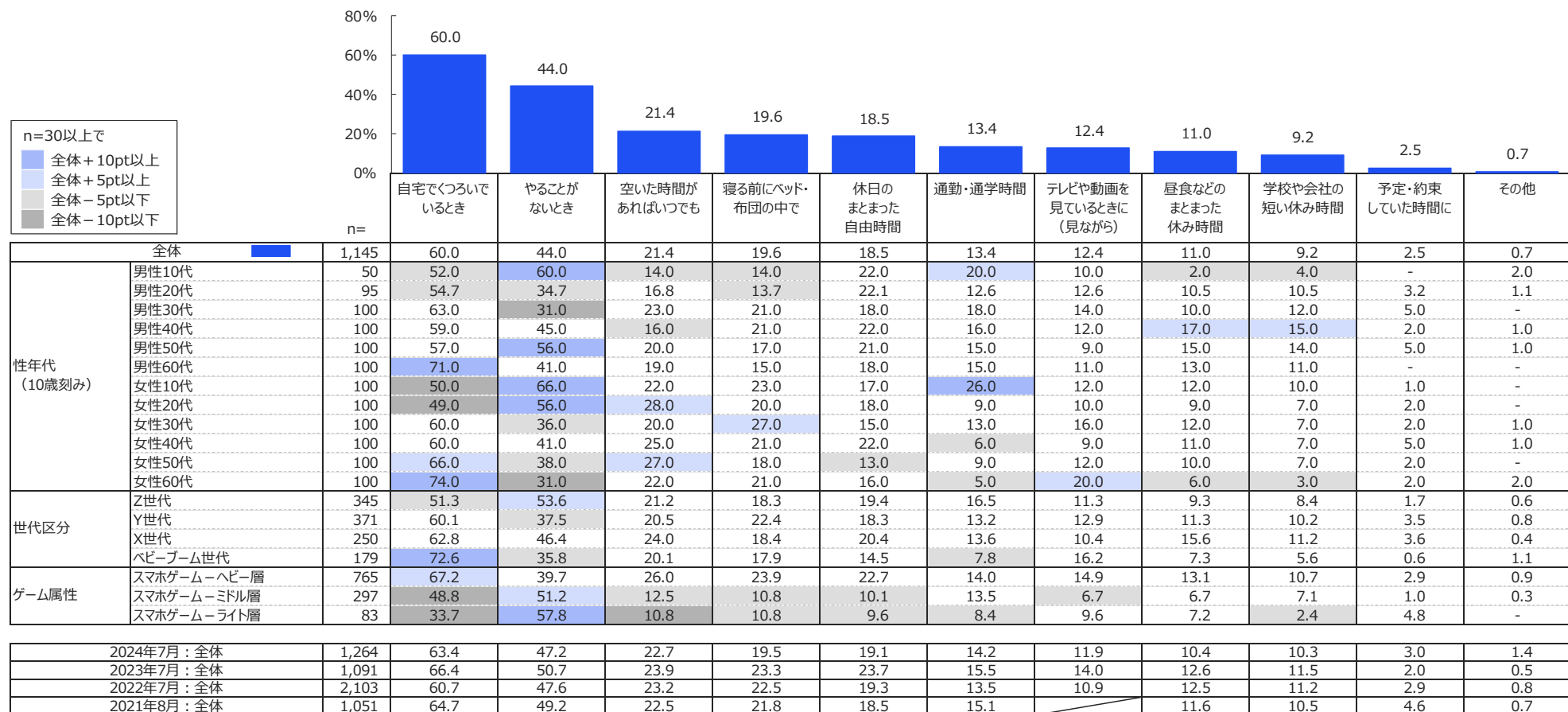
※全体の値を基準に降順並び替え

SC17 あなたは、ゲームの話題についてどこで共有（シェア）・発信しますか。あてはまるものをすべてお選びください。（MA）



調査結果（2） スマホゲームのプレイ実態・プレイ意識

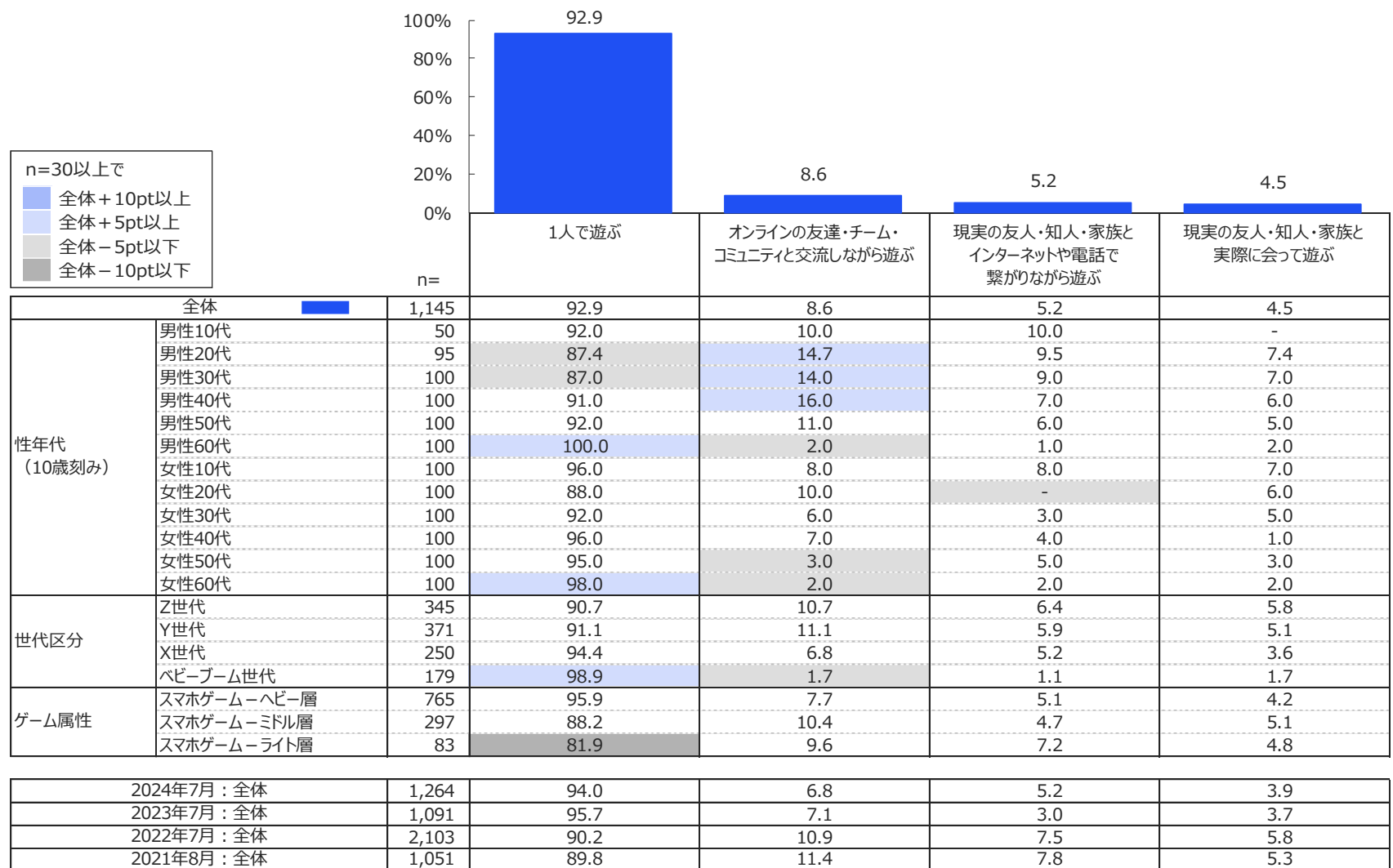
スマホゲームをプレイするオケーション



※全体の値を基準に降順並び替え

BQ1 あなたはスマホゲームをどのような時にプレイしますか。あてはまるものをすべてお選びください。（MA）

スマホゲームをプレイする相手



※2023年7月から「オンラインのチーム・コミュニティと交流しながら遊ぶ」→「オンラインの友達・チーム・コミュニティと交流しながら遊ぶ」に変更

※全体の値を基準に降順並び替え

BQ2 あなたはスマホゲームを誰と遊びますか。あてはまるものをすべてお選びください。(MA)

直近1年以内にプレイしているスマホゲームのタイトル

該当数	1,145
1 LINE : ディズニー ツムツム	10.7
2 Pokemon GO	7.9
3 パズル&ドラゴンズ	4.8
3 プロ野球スピリッツA	4.8
5 ウマ娘 プリティーダービー	4.6
6 ドラゴンクエストウォーク	4.5
6 モンスターストライク	4.5
8 Pokemon TCG Pocket (ポケポケ)	4.1
9 LINE ポコポコ	3.9
10 プロジェクトセカイ カラフルステージ! Feat. 初音ミク	3.8
11 ディズニーツイステッドワンダーランド	2.9
11 原神	2.9
13 どうぶつの森 ポケットキャンプ コンプリート	2.7
14 キャンディークラッシュ	2.5
15 Fate/Grand Order	2.4
16 あんさんぶるスターズ!! Music	2.1
16 パズル&ドラゴンズ ゼロ	2.1
16 ロイヤルマッチ	2.1
19 にゃんこ大戦争	2.0
19 荒野行動	2.0
21 トゥーンブラスト	1.8
21 実況パワフルプロ野球	1.8
23 呪術廻戦 ファントムバレード	1.7
24 Minecraft	1.6
24 モンスターハンターNow	1.6
26 ドラゴンボール レジェンズ	1.5
26 ブルーアーカイブ	1.5
26 学園アイドルマスター	1.5
29 崩壊：スターレイル	1.4
30 Call of Duty : Mobile	1.3
30 スイカゲーム - Aladdin X	1.3
30 ドラゴンボールZ ドッカンバトル	1.3
30 プロスタ	1.3

該当数	1,145
30 勝利の女神：NIKKE	1.3
30 信長の野望 天下への道	1.3
30 放置少女 - 百花繚乱の萌姫たち	1.3
37 アイドルマスター シンデレラガールズ スターライトステージ	1.2
37 パズル&サバイバル	1.2
37 雀魂	1.2
40 FINAL FANTASY VII EVER CRISIS	1.1
40 ONE PIECE トレジャークルーズ	1.1
40 SDガンダム ジージェネレーション エターナル	1.1
40 ガーデンスケイプ (Gardenscapes)	1.1
40 ホームスケイプ (Homescapes)	1.1
40 遊戯王マスターデュエル	1.1
46 ONE PIECE バウンティラッシュ	1.0
46 グランブルーファンタジー	1.0
46 メメントモリ	1.0
46 ロマンスリング サガ リ・ユニバース	1.0
50 キングダム 乱 - 天下統一への道	0.9
50 ゼンレスゾーンゼロ	0.9
50 信長の野望 覇道	0.9
50 第五人格 Identity V	0.9
54 うたのプリンスさまっ♪LIVE EMOTION	0.8
54 ブルーロック Project : World Champion	0.8
54 妖怪ウォッチ ぷにぷに	0.8
57 eFootball	0.7
57 アークナイツ	0.7
57 三國志 真戦	0.7
60 EA SPORTS FC MOBILE	0.6
60 アイドルッシュセブン	0.6
60 アナザーエデン 時空を超える猫	0.6
60 キノコ伝説	0.6
60 キングダム 頂天	0.6
60 クラッシュ・ロワイヤル	0.6
60 ダダサバイバー	0.6

該当数	(%)
60 ドラゴンエッグ 仲間との出会い	0.6
60 ラストウォー：サバイバル	0.6
60 三國志：戦乱	0.6
60 三國志 覇道	0.6
60 鳴潮	0.6
72 eFootballウイコレ CHAMPION SQUADS	0.5
72 ブラウダスト2	0.5
72 プロ野球RISING	0.5
72 ヘブンバーンズレッド	0.5
72 ロイヤルキングダム	0.5
77 Among us	0.4
77 FFBE幻影戦争	0.4
77 Kingshot	0.4
77 Roblox	0.4
77 Shadowverse： Worlds Beyond	0.4
77 Wizardry Variants Daphne	0.4
77 ホワイトアウト・サバイバル	0.4
77 聖霊伝説：最強への道	0.4
85 Disney Solitaire ディズニー ソリティア	0.3
85 Piano game 7：ピアノタイル	0.3
85 アーチャー伝説2	0.3
85 キン肉マン 極・タッグ乱舞	0.3
85 ゴシップハーバー：マージ & ストーリー	0.3
85 シーサイド エスケープ：マージ & ストーリー	0.3
85 タウンシップ (Township)	0.3
85 ツリーオブセイヴァー：ネバーランド	0.3
85 トップヒーローズ： キングダムサーガ	0.3
85 ラストクラウディア	0.3
85 真 戦国炎舞 - KIZNA -	0.3
85 恋と深空	0.3
97 Age of Origins	0.2
97 シヴィライゼーション：時代と盟友	0.2

BQ3SQ あなたが直近1年以内に遊んでいるスマホゲームのタイトルをお知らせください。あてはまるものをすべてお選びください。(MA)

直近1年以内にプレイしているスマホゲームのタイトル（性年代別・男性）

性年代（10歳刻み）		
男性10代 n=50	男性20代 n=95	男性30代 n=100
1. プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク (14.0)	1. モンスターストライク (11.6)	1. プロ野球スピリッツA (16.0)
1. プロスタ (14.0)	2. プロ野球スピリッツA (10.5)	2. LINE：ディズニー ツムツム (13.0)
3. LINE：ディズニー ツムツム (10.0)	3. Pokemon GO (8.4)	2. Pokemon GO (13.0)
3. プロ野球スピリッツA (10.0)	3. パズル&ドラゴンズ (8.4)	2. ウマ娘 プリティーダービー (13.0)
5. Pokemon GO (6.0)	5. Pokemon TCG Pocket (ポケポケ) (6.3)	5. Pokemon TCG Pocket (ポケポケ) (10.0)
5. Pokemon TCG Pocket (ポケポケ) (6.0)	6. LINE：ディズニー ツムツム (5.3)	6. Fate／Grand Order (7.0)
7. Fate／Grand Order (4.0)	6. ウマ娘 プリティーダービー (5.3)	6. ドラゴンクエストウォーク (7.0)
7. Minecraft (4.0)	6. ブルーアーカイブ (5.3)	6. 荒野行動 (7.0)
7. キングダム 乱 -天下統一への道 (4.0)	6. 学園アイドルマスター (5.3)	9. Call of Duty：Mobile (6.0)
7. スイカゲーム-Aladdin X (4.0)	10. Fate／Grand Order (4.2)	9. モンスターストライク (6.0)
7. ダダサバイバー (4.0)	10. プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク (4.2)	
7. にゃんこ大戦争 (4.0)	10. 原神 (4.2)	
7. 学園アイドルマスター (4.0)	10. 実況パワフルプロ野球 (4.2)	
7. 原神 (4.0)	10. 崩壊：スターレイル (4.2)	
	10. 遊戯王マスターデュエル (4.2)	
男性40代 n=100	男性50代 n=100	男性60代 n=100
1. ドラゴンクエストウォーク (15.0)	1. パズル&ドラゴンズ (10.0)	1. Pokemon GO (13.0)
2. ウマ娘 プリティーダービー (13.0)	2. ウマ娘 プリティーダービー (8.0)	2. LINE ポコポコ (6.0)
2. パズル&ドラゴンズ (13.0)	2. モンスターストライク (8.0)	2. パズル&ドラゴンズ (6.0)
4. Pokemon GO (11.0)	4. LINE：ディズニー ツムツム (7.0)	4. ドラゴンクエストウォーク (5.0)
5. モンスターストライク (9.0)	4. Pokemon GO (7.0)	5. ホームスケイプ (Homescapes) (4.0)
6. プロ野球スピリッツA (8.0)	4. ドラゴンクエストウォーク (7.0)	6. LINE：ディズニー ツムツム (3.0)
6. 実況パワフルプロ野球 (8.0)	4. モンスターハンターNow (7.0)	6. キャンディークラッシュ (3.0)
8. 原神 (7.0)	8. プロ野球スピリッツA (6.0)	6. パズル&サバイバル (3.0)
9. パズル&ドラゴンズ ゼロ (6.0)	8. 放置少女 - 百花繚乱の萌姫たち (6.0)	6. 信長の野望 天下への道 (3.0)
10. LINE：ディズニー ツムツム (5.0)	10. にゃんこ大戦争 (5.0)	10. パズル&ドラゴンズ ゼロ (2.0)
10. Pokemon TCG Pocket (ポケポケ) (5.0)		10. プロ野球スピリッツA (2.0)
10. どうぶつの森 ポケットキャンプ コンプリート (5.0)		10. モンスターストライク (2.0)
10. メメントモリ (5.0)		10. 信長の野望 覇道 (2.0)

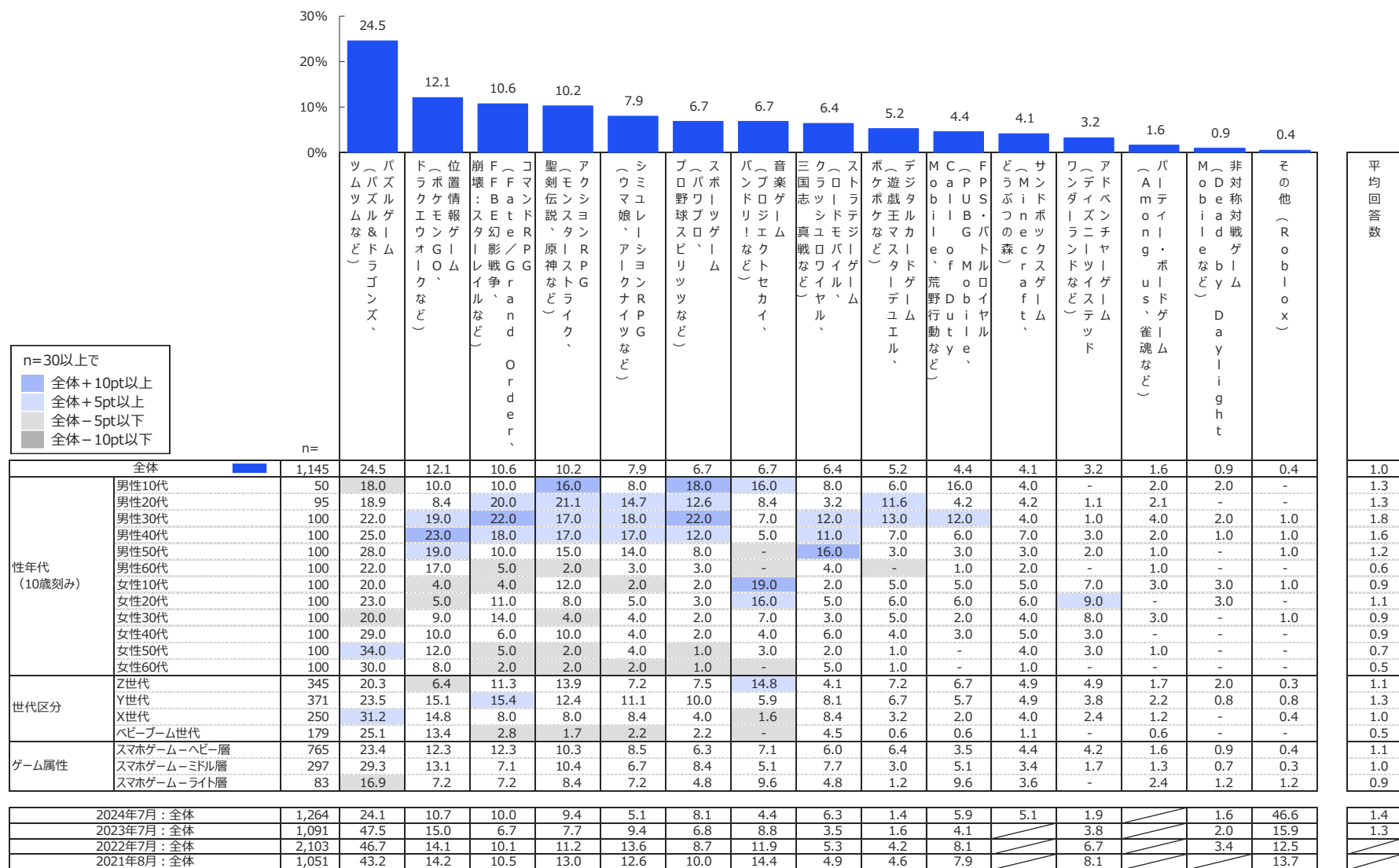
BQ3SQ あなたが直近1年以内に遊んでいるスマホゲームのタイトルをお知らせください。あてはまるものをすべてお選びください。（MA）

直近1年以内にプレイしているスマホゲームのタイトル（性年代別・女性）

性年代（10歳刻み）		
女性10代 n=100	女性20代 n=100	女性30代 n=100
1. LINE：ディズニー ツムツム (16.0)	1. LINE：ディズニー ツムツム (12.0)	1. LINE：ディズニー ツムツム (10.0)
2. プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク (13.0)	2. プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク (10.0)	2. ディズニーツイステッドワンダーランド (8.0)
3. あんさんぶるスターズ！！ Music (8.0)	3. あんさんぶるスターズ！！ Music (8.0)	3. Pokemon GO (7.0)
4. ディズニーツイステッドワンダーランド (7.0)	4. Pokemon TCG Pocket（ポケポケ） (6.0)	4. Fate／Grand Order (5.0)
5. 原神 (6.0)	5. ディズニーツイステッドワンダーランド (5.0)	4. Pokemon TCG Pocket（ポケポケ） (5.0)
6. Pokemon TCG Pocket（ポケポケ） (5.0)	5. モンスターストライク (5.0)	6. LINE ポコポコ (4.0)
7. ロイヤルマッチ (4.0)	7. LINE ポコポコ (4.0)	6. アイドリッシュセブン (4.0)
8. Pokemon GO (3.0)	7. Pokemon GO (4.0)	6. キャンディークラッシュ (4.0)
8. どうぶつの森 ポケットキャンプ コンプリート (3.0)	7. どうぶつの森 ポケットキャンプ コンプリート (4.0)	6. どうぶつの森 ポケットキャンプ コンプリート (4.0)
8. モンスターストライク (3.0)	7. 荒野行動 (4.0)	10. あんさんぶるスターズ！！ Music (3.0)
8. 呪術廻戦 ファントムパレード (3.0)	7. 恋と深空 (4.0)	10. ウマ娘 プリティーダービー (3.0)
8. 第五人格 Identity V (3.0)		10. バズル&サバイバル (3.0)
		10. 呪術廻戦 ファントムパレード (3.0)
		10. 雀魂 (3.0)
女性40代 n=100	女性50代 n=100	女性60代 n=100
1. LINE：ディズニー ツムツム (17.0)	1. LINE：ディズニー ツムツム (17.0)	1. LINE：ディズニー ツムツム (13.0)
2. LINE ポコポコ (10.0)	2. Pokemon GO (6.0)	2. キャンディークラッシュ (7.0)
3. Pokemon GO (9.0)	2. キャンディークラッシュ (6.0)	3. LINE ポコポコ (6.0)
4. どうぶつの森 ポケットキャンプ コンプリート (5.0)	2. ドラゴンクエストウォーク (6.0)	3. Pokemon GO (6.0)
5. ONE PIECE トレジャークルーズ (4.0)	2. ロイヤルマッチ (6.0)	5. スイカゲーム－Aladdin X (3.0)
5. Pokemon TCG Pocket（ポケポケ） (4.0)	6. LINE ポコポコ (4.0)	5. トゥーンプラスト (3.0)
5. ドラゴンクエストウォーク (4.0)	6. トゥーンプラスト (4.0)	5. にゃんこ大戦争 (3.0)
5. にゃんこ大戦争 (4.0)	6. どうぶつの森 ポケットキャンプ コンプリート (4.0)	5. ロイヤルマッチ (3.0)
5. プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク (4.0)	6. パズル&ドラゴンズ (4.0)	9. ドラゴンクエストウォーク (2.0)
5. モンスターストライク (4.0)	10. ウマ娘 プリティーダービー (3.0)	9. パズル&ドラゴンズ (2.0)
5. 原神 (4.0)	10. ガーデンスケイプ（Gardenscapes） (3.0)	
	10. ディズニーツイステッドワンダーランド (3.0)	

BQ3SQ あなたが直近1年以内に遊んでいるスマホゲームのタイトルをお知らせください。あてはまるものをすべてお選びください。（MA）

直近1年以内にプレイしているスマホゲームのジャンル



BQ4 あなたが直近1年以内に遊んでいるスマホゲームのジャンルをお知らせください。あてはまるものをすべてお選びください。(MA)

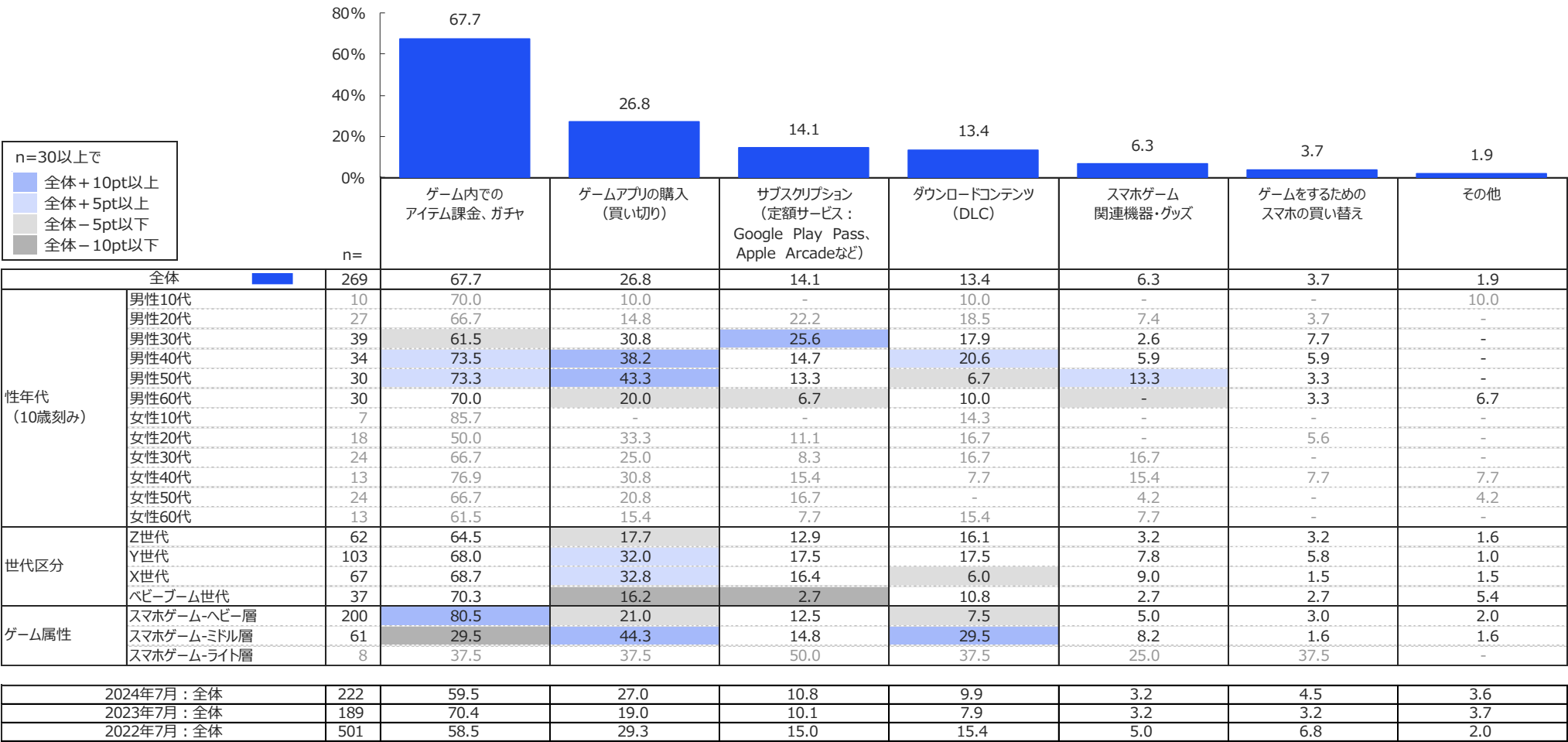
スマホゲームへの直近1ヶ月の支出額

		加重値	250	750	2,000	4,000	7,500	20,000	40,000	75,000	100,000	(%)	支出あり (人)	加重平均 (円)
			1円以上 500円未満	500円以上 1,000円未満	1,000円以上 3,000円未満	3,000円以上 5,000円未満	5,000円以上 1万円未満	1万円以上 3万円未満	3万円以上 5万円未満	5万円以上 10万円未満	10万円以上	お金は 使っていない		
n=														
全体		1,145	5.8	3.4	4.5	3.4	2.8	2.1				76.5	269	7,932.2
性年代 (10歳刻み)	男性10代	50	8.0	6.0	2.0	2.0						80.0	10	1,675.0
	男性20代	95	3.2	6.3	6.3	4.2	2.1	6.3				71.6	27	6,231.5
	男性30代	100	5.0	5.0	10.0	5.0	6.0	3.0	2.0	2.0		61.0	39	12,948.7
	男性40代	100	3.0	6.0	9.0	7.0	4.0	3.0				66.0	34	7,536.8
	男性50代	100	9.0	3.0	7.0	6.0	2.0	2.0				70.0	30	6,583.3
	男性60代	100	8.0	5.0	5.0	4.0	2.0	4.0				70.0	30	11,258.3
	女性10代	100	4.0							93.0			7	2,071.4
	女性20代	100	2.0	3.0	2.0	4.0	3.0	2.0				82.0	18	13,069.4
	女性30代	100	10.0	5.0	2.0	3.0	4.0					76.0	24	4,697.9
	女性40代	100	6.0	3.0								87.0	13	5,634.6
	女性50代	100	8.0	5.0	4.0	4.0						76.0	24	6,406.3
	女性60代	100	4.0	3.0	2.0	2.0						87.0	13	4,826.9
世代区分	Z世代	345	3.8	3.5	2.9	2.9	2.3					82.0	62	7,012.1
	Y世代	371	6.5	4.6	5.9	3.0	3.2	2.4				72.2	103	8,609.2
	X世代	250	7.2	2.4	5.2	5.6	3.2	2.0				73.2	67	6,955.2
	ベビーブーム世代	179	6.1	2.2	3.4	2.2	2.8	2.2				79.3	37	9,358.1
ゲーム属性	スマホゲームーヘビー層	765	6.4	2.9	5.0	3.8	3.3	2.6				73.9	200	9,091.3
	スマホゲームーミドル層	297	5.4	4.4	4.0	3.0	2.0					79.5	61	4,897.5
	スマホゲームーライト層	83	4.8									90.4	8	2,093.8
2024年7月：全体		1,264	6.4	3.8	3.1							82.4	222	4,787.2
2023年7月：全体		1,091	5.9	3.2	2.7	2.3						82.7	189	5,884.9
2022年7月：全体		2,103	6.1	3.5	4.7	3.4	2.3					76.2	501	9,593.8

※2%未満は非表示

BQ5A あなたが、この1ヶ月間にスマホゲームに使った金額を教えてください。(SA)

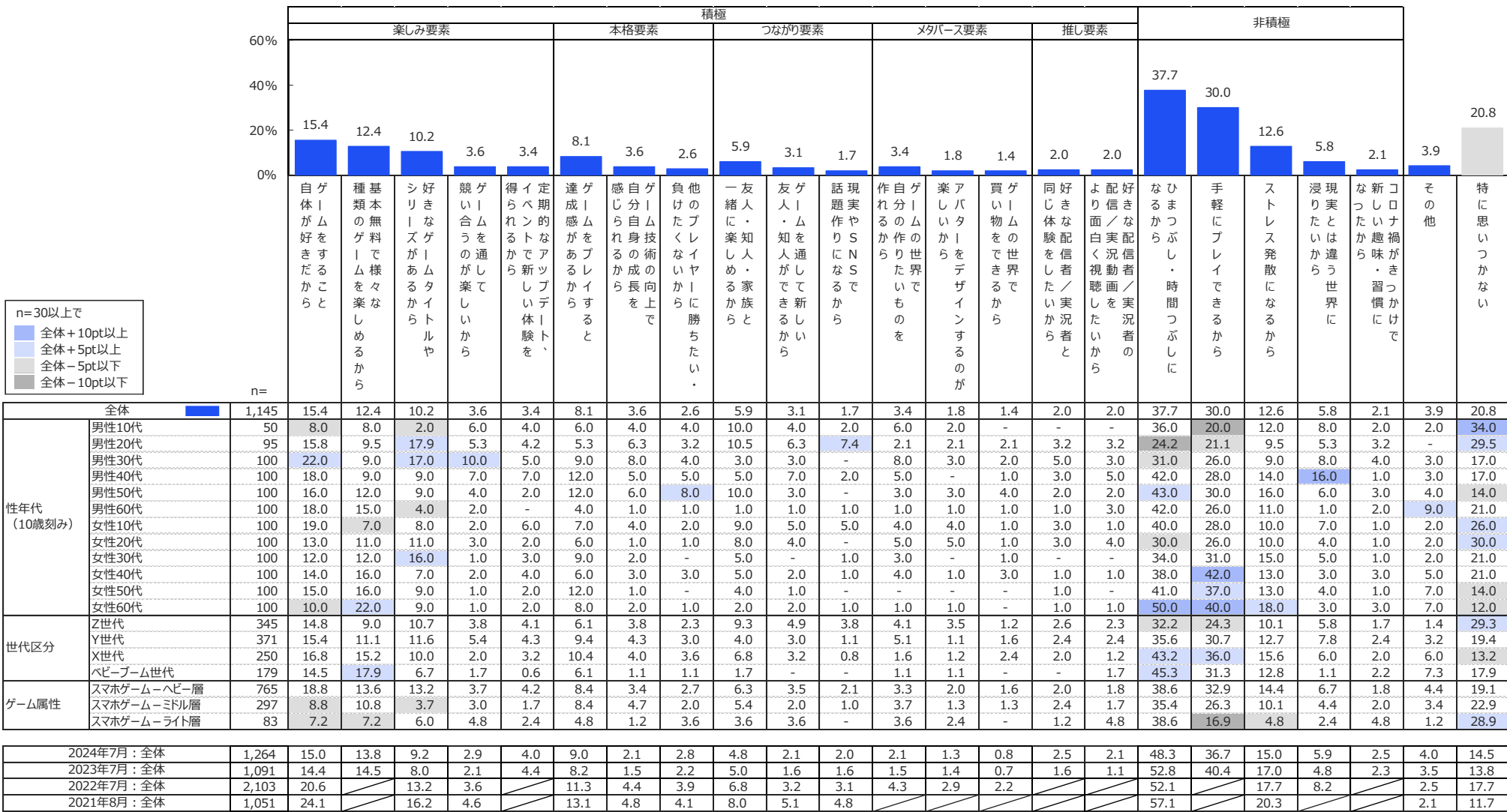
スマホゲームへの直近1ヶ月支出の使い道【直近1ヶ月支出ありベース】



※n=30未満は参考値のため灰色。 ※全体の値を基準に降順並び替え

BQ5B あなたがこの1ヶ月間にスマホゲームに使ったお金の使い道を教えてください。あてはまるものをすべてお選びください。（MA）

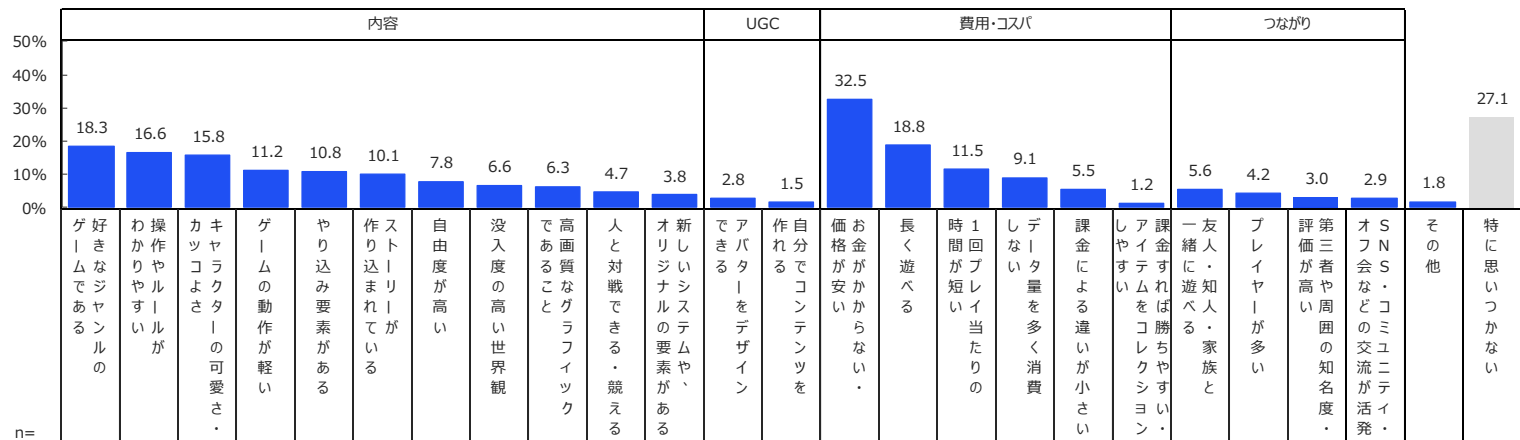
スマホゲームをプレイする理由



※全体の値を基準に、項目内で降順並び替え

BQ6 あなたがスマホゲームをプレイする理由を教えてください。あてはまるものをすべてお選びください。(MA)

スマホゲームを選ぶ際の重視点



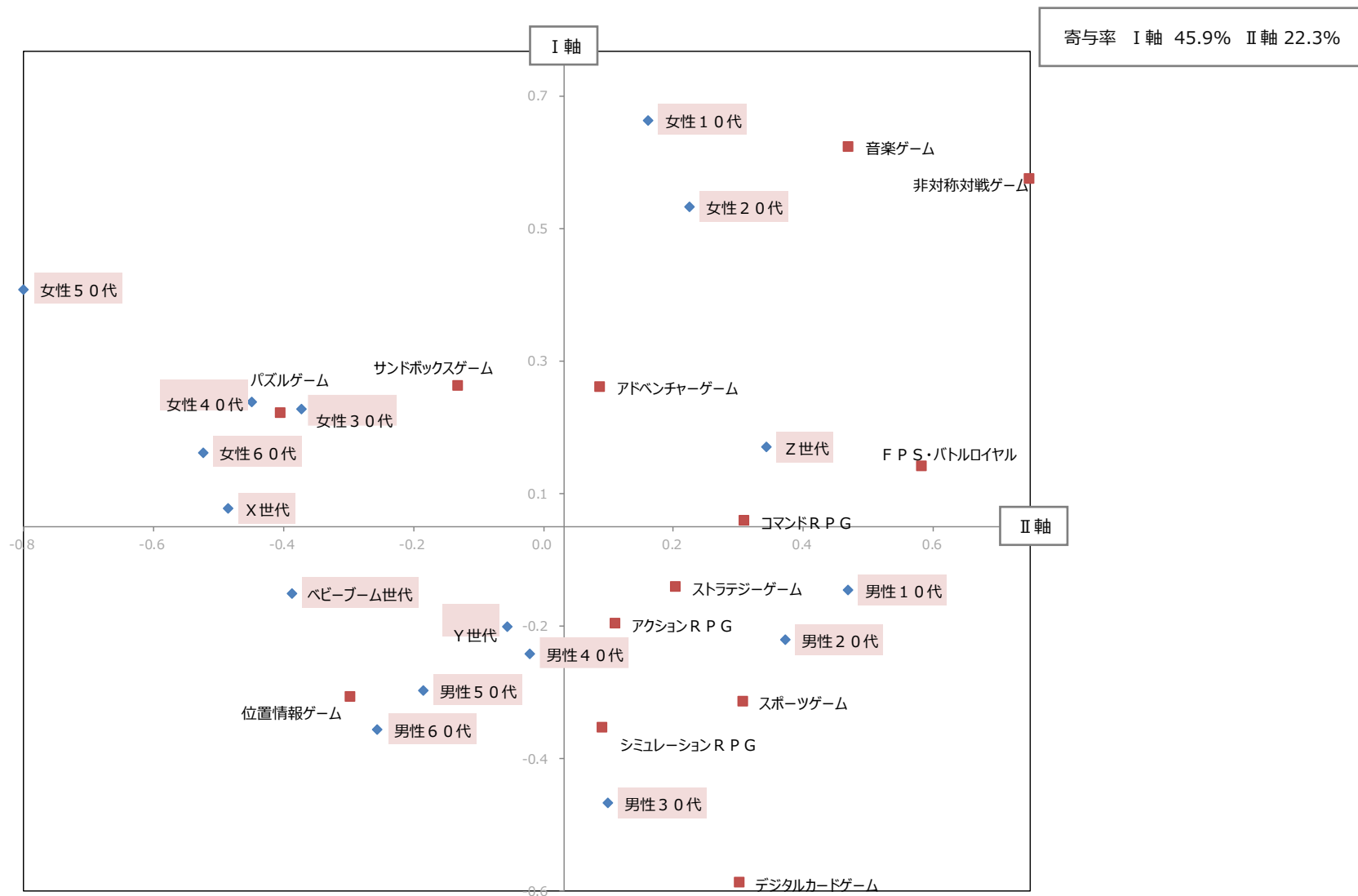
n=30以上で
全体 + 10pt以上
全体 + 5pt以上
全体 - 5pt以下
全体 - 10pt以下

		全体	1,145	18.3	16.6	15.8	11.2	10.8	10.1	7.8	6.6	6.3	4.7	3.8	2.8	1.5	32.5	18.8	11.5	9.1	5.5	1.2	5.6	4.2	3.0	2.9	1.8	27.1	50.0	3.8	48.6	11.6
性年代 (10歳刻み)	男性10代	50	20.0	18.0	4.0	6.0	12.0	8.0	12.0	6.0	4.0	8.0	2.0	4.0	4.0	16.0	18.0	6.0	8.0	10.0	-	8.0	10.0	4.0	2.0	-	46.0	40.0	6.0	30.0	16.0	
	男性20代	95	21.1	10.5	12.6	11.6	18.9	14.7	7.4	10.5	9.5	7.4	5.3	2.1	3.2	21.1	18.9	8.4	6.3	4.2	2.1	9.5	4.2	3.2	3.2	1.1	35.8	44.2	4.2	35.8	13.7	
	男性30代	100	26.0	16.0	22.0	16.0	12.0	15.0	9.0	11.0	12.0	11.0	8.0	4.0	2.0	32.0	25.0	13.0	10.0	9.0	2.0	3.0	11.0	6.0	8.0	-	20.0	59.0	6.0	55.0	17.0	
	男性40代	100	20.0	15.0	20.0	19.0	15.0	21.0	11.0	14.0	11.0	7.0	8.0	3.0	2.0	26.0	31.0	17.0	10.0	5.0	3.0	5.0	6.0	2.0	4.0	1.0	19.0	60.0	4.0	58.0	13.0	
	男性50代	100	14.0	22.0	10.0	12.0	12.0	7.0	7.0	4.0	11.0	10.0	5.0	-	1.0	34.0	20.0	15.0	11.0	9.0	1.0	10.0	5.0	3.0	5.0	3.0	21.0	54.0	1.0	51.0	17.0	
	男性60代	100	14.0	14.0	4.0	5.0	7.0	4.0	8.0	4.0	3.0	4.0	1.0	-	1.0	42.0	18.0	7.0	6.0	5.0	-	2.0	2.0	3.0	1.0	3.0	29.0	38.0	1.0	54.0	6.0	
	女性10代	100	15.0	15.0	24.0	11.0	8.0	10.0	8.0	4.0	8.0	2.0	2.0	8.0	1.0	31.0	15.0	6.0	9.0	8.0	-	9.0	2.0	5.0	2.0	2.0	31.0	48.0	9.0	44.0	15.0	
	女性20代	100	17.0	14.0	22.0	7.0	10.0	13.0	7.0	9.0	6.0	3.0	6.0	6.0	-	23.0	11.0	10.0	10.0	2.0	4.0	4.0	3.0	3.0	3.0	-	33.0	51.0	6.0	40.0	12.0	
	女性30代	100	19.0	17.0	26.0	11.0	11.0	12.0	8.0	5.0	3.0	1.0	2.0	2.0	2.0	24.0	16.0	12.0	13.0	5.0	-	5.0	4.0	3.0	2.0	1.0	30.0	53.0	3.0	40.0	10.0	
	女性40代	100	17.0	17.0	10.0	8.0	14.0	7.0	5.0	2.0	5.0	4.0	2.0	4.0	1.0	36.0	17.0	15.0	11.0	3.0	2.0	6.0	5.0	1.0	3.0	1.0	28.0	46.0	4.0	52.0	11.0	
	女性50代	100	19.0	19.0	18.0	10.0	7.0	4.0	5.0	7.0	1.0	-	2.0	-	1.0	41.0	16.0	11.0	5.0	5.0	-	6.0	1.0	2.0	1.0	2.0	23.0	50.0	1.0	52.0	9.0	
	女性60代	100	18.0	22.0	11.0	15.0	4.0	5.0	8.0	2.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	55.0	19.0	15.0	9.0	3.0	-	1.0	-	1.0	-	7.0	19.0	52.0	1.0	62.0	2.0	
世代区分	Z世代	345	18.0	13.9	17.4	9.3	12.2	11.9	8.1	7.5	7.2	4.6	4.1	5.2	1.7	23.8	15.4	7.8	8.4	5.5	1.7	7.5	4.1	3.8	2.6	0.9	35.1	46.7	6.4	38.6	13.9	
	Y世代	371	19.7	15.6	19.7	13.5	12.9	13.2	8.4	8.4	7.8	5.9	4.6	3.2	1.9	28.6	21.3	14.8	10.8	5.7	1.6	4.9	6.2	3.2	4.0	0.5	24.8	53.6	4.3	50.4	12.4	
	X世代	250	18.4	21.6	14.0	11.6	9.6	7.6	7.6	4.8	6.4	4.8	4.0	0.8	1.2	38.0	20.8	12.0	8.4	6.8	0.8	7.2	4.0	3.2	3.6	3.2	20.4	54.8	1.6	52.8	14.0	
	ベビーブーム世代	179	15.6	16.8	7.3	9.5	5.6	3.9	6.1	3.4	1.1	2.2	1.1	-	0.6	49.7	17.3	11.2	7.8	3.4	-	1.1	0.6	0.6	-	4.5	25.7	42.5	0.6	58.7	2.0	
ゲーム属性	スマホゲーム-ヘビー層	765	20.9	18.6	18.7	12.5	13.2	12.7	9.2	8.0	6.9	5.2	3.4	3.1	1.7	34.4	22.0	13.2	10.7	6.9	1.0	6.4	4.6	2.9	2.7	2.0	25.4	53.2	4.1	51.4	11.8	
	スマホゲーム-ミドル層	297	12.1	12.5	9.4	9.1	5.7	3.7	4.0	2.7	4.7	3.4	4.0	2.0	1.3	29.6	12.1	8.1	6.7	2.7	1.3	4.0	4.0	3.4	3.0	2.0	29.0	42.4	3.4	46.1	12.1	
	スマホゲーム-ライト層	83	15.7	13.3	12.0	6.0	7.2	9.6	8.4	7.2	6.0	4.8	6.0	2.4	-	25.3	13.3	8.4	2.4	2.4	2.4	3.6	1.2	2.4	3.6	-	36.1	48.2	2.4	32.5	8.4	
2024年7月：全体		1,264	20.5	16.5	13.8	10.8	10.8	7.8	8.8	6.4	5.9	2.9	3.4	1.5	1.7	34.0	21.4	13.1	9.7	5.5	1.0	5.9	5.1	2.4	1.7	1.7	24.8	49.3	2.8	53.3	11.6	
2023年7月：全体		1,091	22.5	20.2	14.4	12.6	9.3	6.4	7.5	4.7	5.0	3.5	2.0	1.7	1.9	38.2	21.2	13.6	9.3	4.8	1.5	4.0	4.6	1.8	1.2	2.1	23.8	50.4	3.3	54.8	9.2	
2022年7月：全体		2,103	25.6	22.1			14.3					4.6	5.4	3.4	3.2	35.7	24.0			6.8	3.0	5.7	6.0	4.7	2.7	1.1	24.8	50.1	5.7	50.5	13.7	
2021年8月：全体		1,051	25.5	20.7			14.2		11.9			5.3	5.4			38.1	24.8			6.8	2.0	6.6	7.0	4.6	3.3	1.5	25.0	46.9		50.0	15.1	

※全体の値を基準に、項目内で降順並び替え

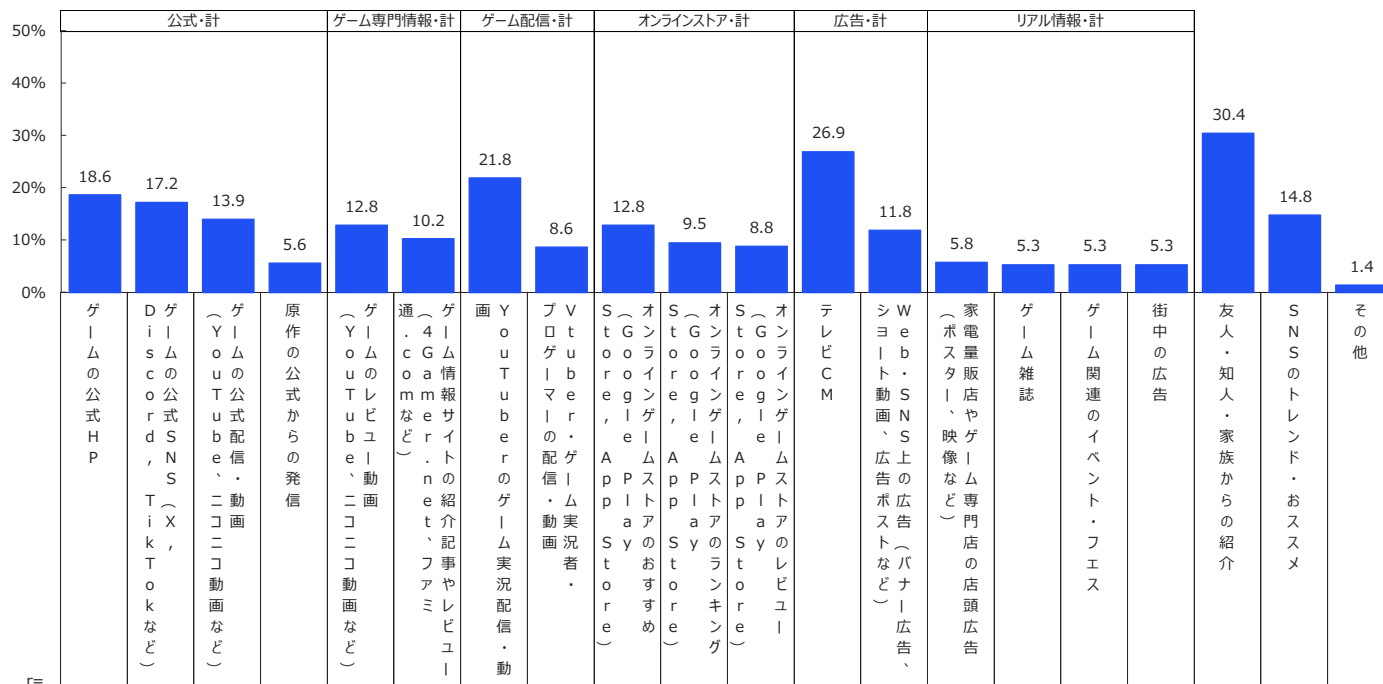
BQ7 あなたが、現在プレイするスマホゲームを選ぶ際に重視することを教えてください。あてはまるものをすべてお選びください。(MA) ※「2021年8月」については「購入時に重視すること」で聴取

【コレスポネンス分析】直近1年プレイゲームジャンル



※「直近1年以内にプレイしているスマホゲームのジャンル」(BQ4)より作成

タイトル別の情報源【直近1年間にプレイしているお気に入りのゲーム（最大2つまで）の積み上げ集計】



公式・計	ゲーム専門情報・計	ゲーム配信・計	オンラインストア・計	広告・計	リアル情報・計
39.0	18.3	25.3	19.3	33.4	15.8
24.1	8.9	12.7	13.9	32.9	5.1
38.1	14.3	28.6	17.5	31.7	12.7
28.2	17.9	23.1	12.8	23.1	23.1
30.6	13.9	30.6	16.7	25.0	2.8
50.0	18.8	21.9	18.8	59.4	28.1
48.4	19.4	25.8	22.6	48.4	16.1

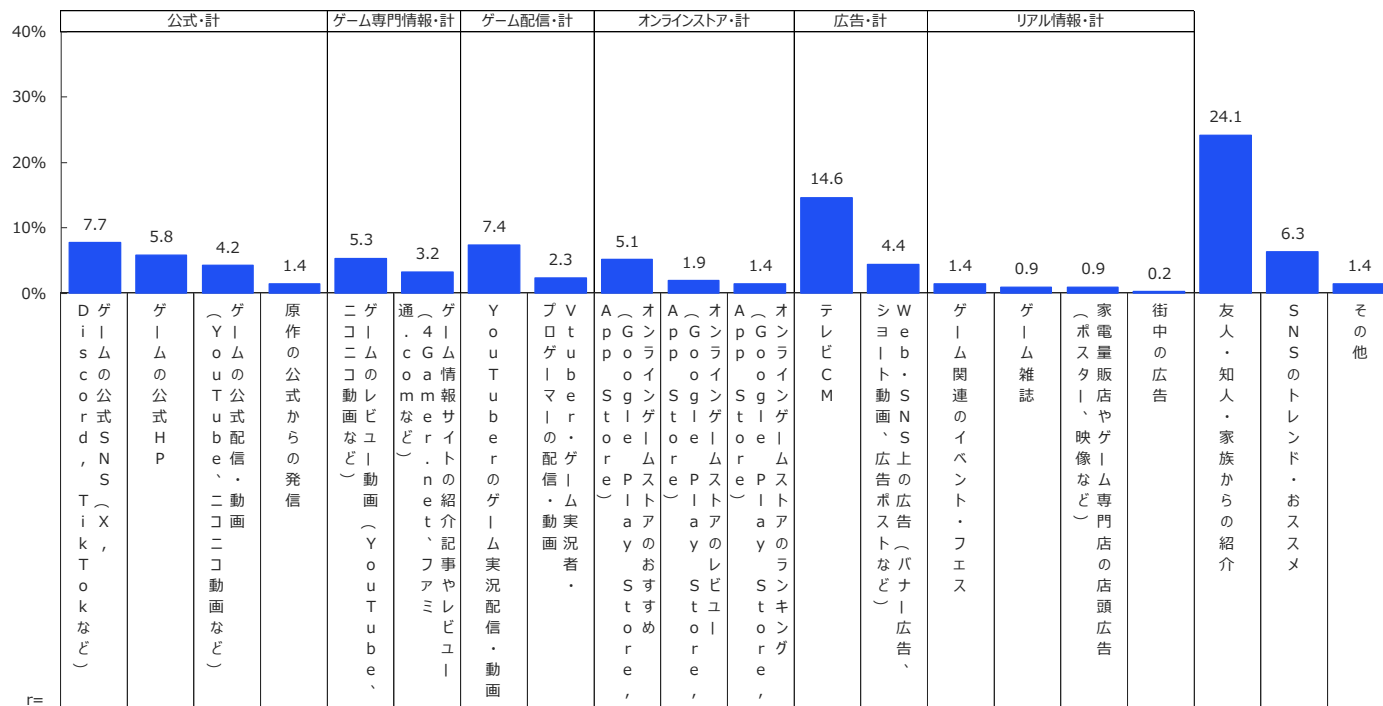
n=30以上で
 全体+10pt以上
 全体+5pt以上
 全体-5pt以下
 全体-10pt以下

全体	431	18.6	17.2	13.9	5.6	12.8	10.2	21.8	8.6	12.8	9.5	8.8	26.9	11.8	5.8	5.3	5.3	5.3	30.4	14.8	1.4
直近1年以内でダウンロードしプレイしたお気に入りのもの																					
LINE : ディズニー ツムツム	79	8.9	10.1	10.1	1.3	7.6	3.8	12.7	-	12.7	6.3	5.1	29.1	5.1	2.5	-	2.5	1.3	34.2	10.1	2.5
Pokemon GO	63	20.6	11.1	6.3	7.9	7.9	9.5	23.8	7.9	7.9	11.1	6.3	23.8	11.1	4.8	1.6	4.8	3.2	28.6	14.3	1.6
プロ野球スピリッツA	39	10.3	12.8	20.5	-	15.4	7.7	17.9	7.7	10.3	2.6	5.1	20.5	10.3	10.3	12.8	7.7	-	28.2	15.4	2.6
Pokemon TCG Pocket (ポケポケ)	36	16.7	13.9	11.1	5.6	11.1	2.8	25.0	16.7	8.3	13.9	5.6	19.4	8.3	-	-	2.8	-	44.4	25.0	5.6
ウマ娘 プリティーダービー	32	18.8	25.0	18.8	12.5	9.4	15.6	18.8	9.4	6.3	15.6	9.4	59.4	12.5	15.6	6.3	21.9	12.5	18.8	21.9	-
モンスターストライク	31	16.1	22.6	19.4	-	12.9	6.5	22.6	9.7	12.9	9.7	22.6	45.2	9.7	3.2	9.7	3.2	12.9	25.8	6.5	-

※r=30以上のタイトルのみ抜粋 ※全体値の値を基準に項目内で降順並び替え

BQ9 あなたが「BQ8回答再掲」について見聞きたものを以下の中からすべてお選びください。／直近1年以内でダウンロードしプレイしたお気に入りのもの×見聞きたもの（MA）

プレイのきっかけになった情報源【直近1年間にプレイしているお気に入りのゲーム（最大2つまで）の積み上げ集計】



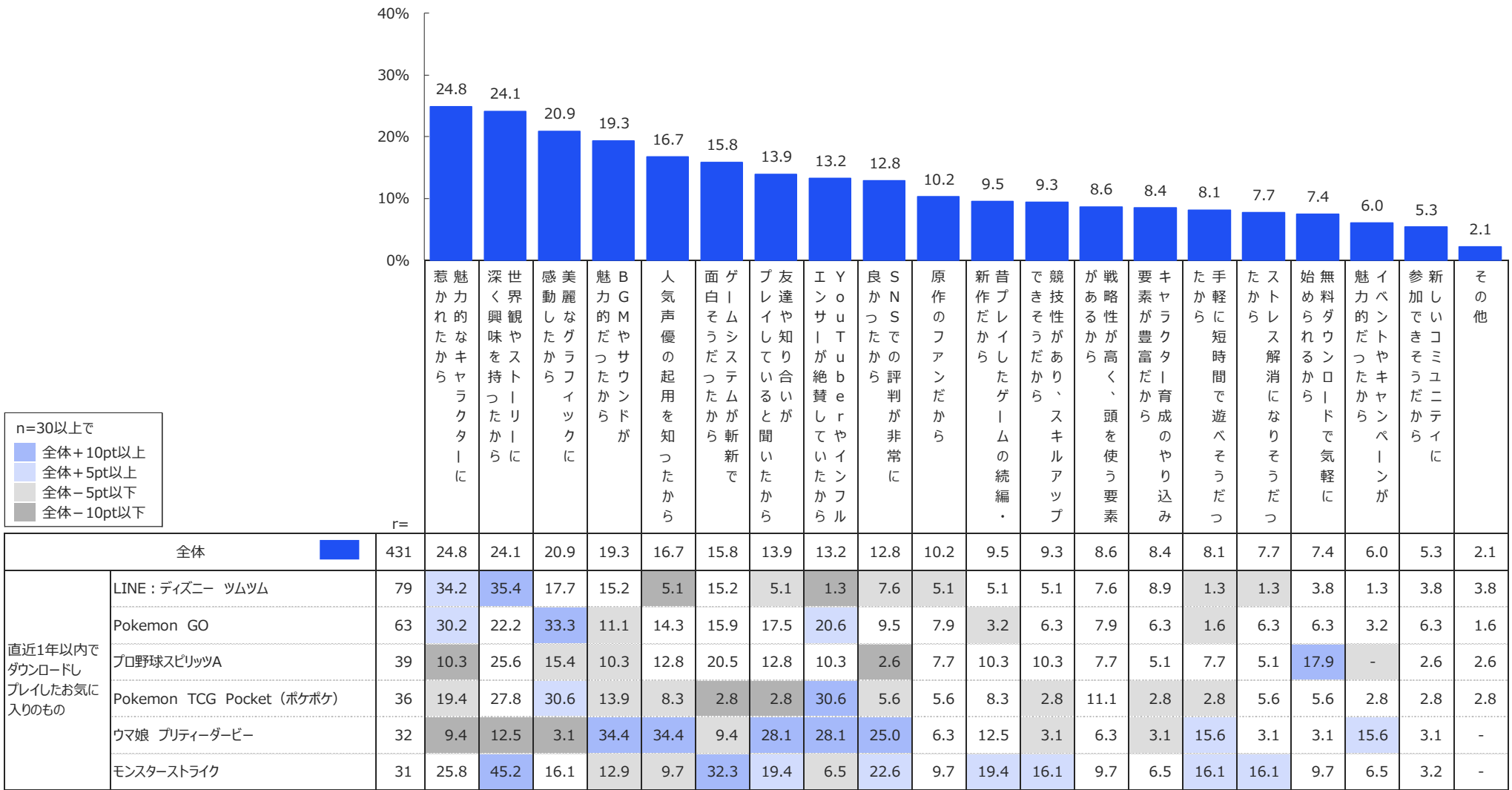
公式・計	ゲーム専門情報・計	ゲーム配信・計	オンラインストア・計	広告・計	リアル情報・計
19.0	8.6	9.7	8.4	19.0	3.5
16.5	5.1	6.3	8.9	22.8	1.3
15.9	7.9	15.9	9.5	17.5	-
10.3	10.3	7.7	7.7	17.9	12.8
13.9	5.6	8.3	5.6	11.1	-
28.1	9.4	-	9.4	28.1	12.5
25.8	12.9	6.5	3.2	32.3	-

全体	n	7.7	5.8	4.2	1.4	5.3	3.2	7.4	2.3	5.1	1.9	1.4	14.6	4.4	1.4	0.9	0.9	0.2	24.1	6.3	1.4
直近1年以内でダウンロードしプレイしたお気に入りのもの	LINE : ディズニー ツムツム	79	6.3	6.3	3.8	-	3.8	1.3	6.3	-	6.3	2.5	19.0	3.8	1.3	-	-	-	29.1	7.6	2.5
	Pokemon GO	63	1.6	9.5	1.6	3.2	4.8	3.2	12.7	3.2	6.3	3.2	12.7	4.8	-	-	-	-	25.4	6.3	1.6
	プロ野球スピリッツA	39	5.1	-	5.1	-	7.7	2.6	7.7	-	7.7	-	17.9	-	2.6	5.1	5.1	-	25.6	5.1	2.6
	Pokemon TCG Pocket (ポケポケ)	36	5.6	5.6	-	2.8	5.6	-	2.8	5.6	2.8	-	8.3	2.8	-	-	-	-	36.1	13.9	5.6
	ウマ娘 プリティーダービー	32	12.5	9.4	6.3	-	3.1	6.3	-	-	6.3	3.1	28.1	-	9.4	3.1	-	-	12.5	-	-
	モンスターストライク	31	12.9	6.5	6.5	-	12.9	-	6.5	-	-	3.2	29.0	3.2	-	-	-	-	19.4	-	-

※r=30以上のタイトルのみ抜粋 ※全体値の値を基準に項目内で降順並び替え

BQ10 あなたが以下の中で「BQ8回答再掲」をプレイしたくなるきっかけとなったものをお選びください。／直近1年以内でダウンロードしプレイしたお気に入りのもの×プレイしたくなるきっかけとなったもの（MA）

プレイしたいと思った理由【直近1年間にプレイしているお気に入りのゲーム（最大2つまで）の積み上げ集計】




※r=30以上のタイトルのみ抜粋

※全体値の値を基準に降順並び替え

BQ11 あなたが先ほどお答えになったものを見て、「BQ8回答再掲」をプレイしたくなった理由を教えてください。／直近1年以内でダウンロードしプレイしたお気に入りのもの×プレイしたくなった理由（MA）



DB構築による調査精度の向上施策



新サービスの背景や 市場の現状

ゲーム市場は近年急速に成長し、デバイス・ジャンル・プレイシチュエーションの多様化に伴い、ゲームに求められる要素も拡大しています。

これにより、異なる【楽しみ方】に対応する多様なユーザー層が生まれ、従来の手法や経験則では、ユーザーの理解や市場予測がますます難しくなっています。

こうした市場の変化において、ヒット作を生み出すためには、ユーザーのゲームに対するエンゲージメント(関与度)が、単なる人口データ以上に重要な要素となっており、より精密な市場把握を求める声を多く頂戴しておりました。

GEMによる課題解決

新たに開発した「**GEM**」は、ゲーム市場を精緻に把握できるサービスです。

パブリッシャーやディベロッパーをはじめ、ゲーム関連企業が抱える「投資計画に向けた精緻な受容性の把握」

「正確なターゲット把握」「プロモーションの効果測定」を、従来の手法を超えて、より正確にサポートすることが可能です。

課題

正確なターゲットの
抽出が難しい

市場の実態の
把握が難しい

投資計画の判断

プロモーション効果の
正確な測定が困難

GEMでの解決策

マーケット実態に
準じたターゲット観測

市場変動の理解

誤差の少ない
受容性把握

プロモーション効果
測定の精度向上

サービス概要

What

約40万件のゲーム専門パネルの構築

Why

意識/販売データなどを基に「ゲーム市場の実態」を再現

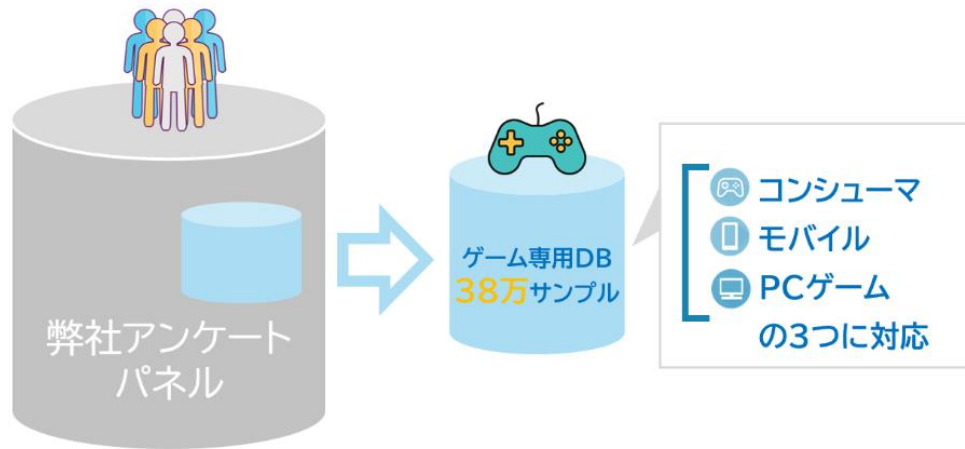
How

既存の調査方法にアドオンをするだけ、簡易的な利用



DB構築概要

弊社アンケートパネルから38万サンプルを抽出し、ゲーム専用のデータベースを構築。



DB項目


- ・デモグラフィック属性
- ・PNCL
- ・ゲームエンゲージメント
- ・所有/プレイ機種
- ・利用ネットワークサービス
- ・ゲームの情報源
- ・ゲームプレイ頻度
- ・好きなゲームジャンル
- ・ゲーム消費金額(コンシューマ・PCゲーム/モバイル)
- ・プレイ経験のあるゲーム(コンシューマ・PCゲーム/モバイル)

精度の高いDBとするための補正

DB構築にあたり、以下の手段でデータの補正を実施。

1

社会性の担保された調査を組合せることで
市場の縮図となるようにサンプル構成を補正

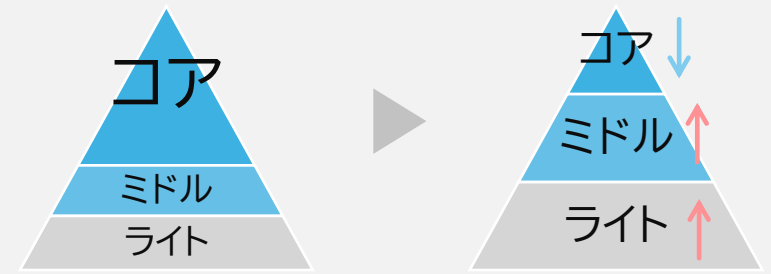


全国
1,000名

サンプリング理論に基づき抽出した
社会を代表するデータを収集し
さらにデータを重ねることで
ゲームユーザーの分布を把握

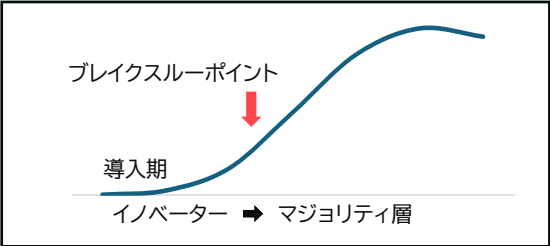
2

意識セグメンテーションを用いて、
意識の高ぶれを市場にあわせて補正



コア
ミドル
ライト

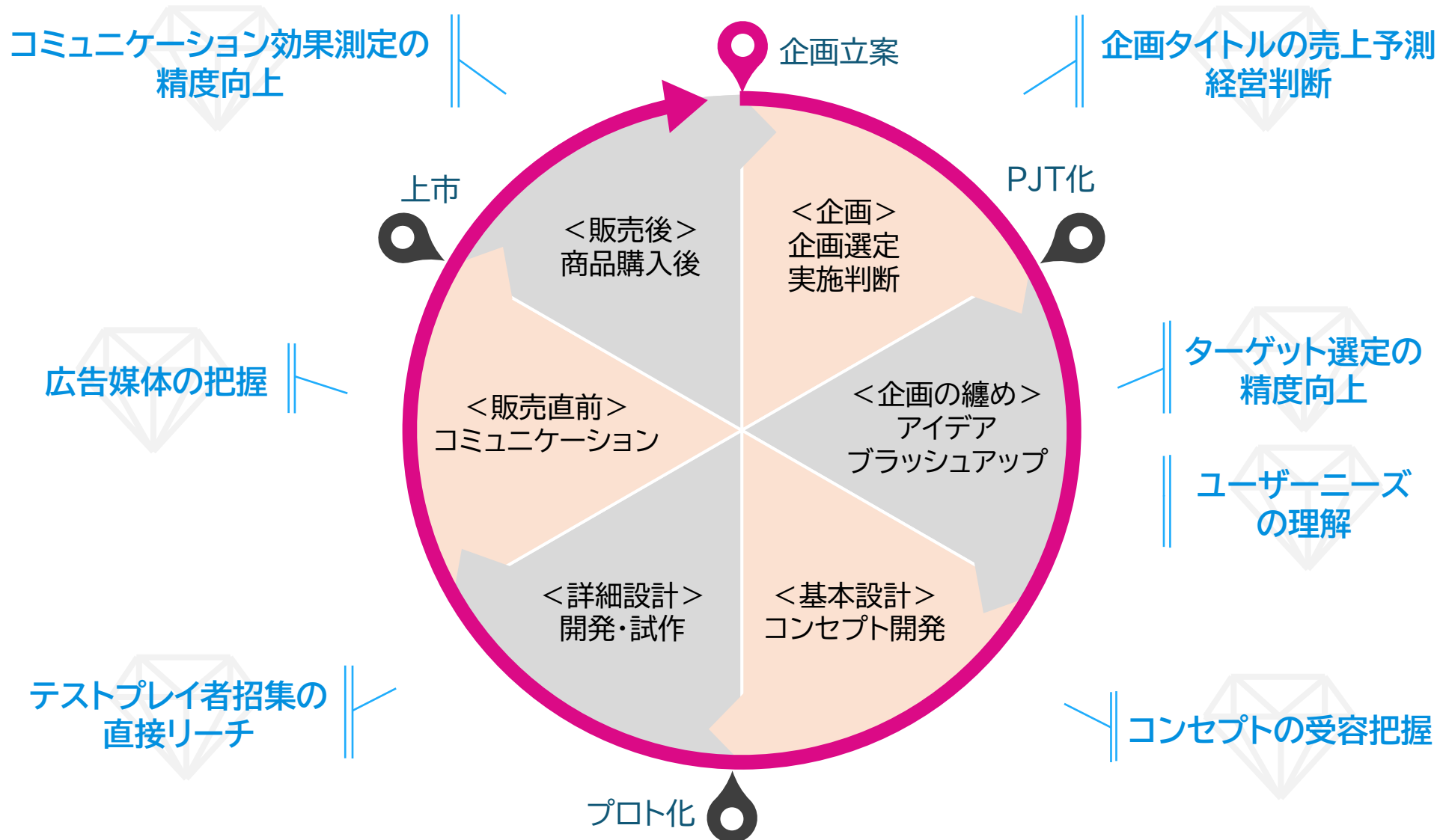
<補足>
イノベーター理論に基づく市場の層別化を反映しているため、
ターゲット層ごとの特性やニーズを的確に把握可能。



イノベーター	117万人 2.5%	<div></div>
アーリーアダプター	621万人 13.2%	<div></div>
アーリーマジョリティ	1,609万人 34.2%	<div></div>
レイトマジョリティ	1,584万人 33.6%	<div></div>
ラガード	780万人 16.6%	<div></div>
ノンゲーマー	3,390万人 41.8%	<div></div>

※実際のデータです。

GEMのご活用シーン



クロス・マーケティングについて

クロス・マーケティングは マーケティングにおけるあらゆる局面での課題解決をサポートします。

上市			
事業機会の発見	コンセプト開発	商品・マーケティング設計	市場変化の診断
ニーズ・アイデア探索	コンセプトの開発・改良	製品使用テスト	浸透度・成長度測定
市場分析・ターゲット分析	コンセプト受容性確認	パッケージ・ネーミング選定	広告・プロモーション効果測定
市場の変化の把握		広告案の開発・改良	ブランド力測定
		広告媒体選定	顧客満足度測定
		総合コンセプト／パフォーマンス確認（シェア予測）	

クロス・マーケティングの特長

特長 1 【人】	セールス、リサーチャー、ディレクター。お客様と接する全ての担当者が課題解決に向けてお手伝いする、充実したサポート体制を組んでいます。	特長 2 【クオリティ】	「回答負荷軽減を意識した画面づくり」「的確なターゲット選定のための配信設定」「精度の高いデータクリーニング」を実施し、高いクオリティを維持しています。
特長 3 【スピード】	高機能なアンケートシステムのため、画面作成・配信・データ納品までスピーディに対応。お急ぎのアンケートなど最短24時間で納品します。	特長 4 【モニター (Panel)】	180万人超の国内最大規模のアンケートモニターを保有。モニターは、基本属性だけでなく、シニア/携帯電話利用/自動車保有/化粧品利用といった約20のカテゴリーに分類されています。対象者を限定した調査もスムーズに実施します。

会社概要

社名： 株式会社クロス・マーケティング
(英文社名：Cross Marketing Inc.)

設立： 2003年4月1日

所在地： 【本社】

〒163-1424

東京都新宿区西新宿3-20-2 東京オペラシティタワー24F

(代表) TEL：03-6859-2251 / FAX：03-6859-2273

【西日本営業所】

〒530-0005

大阪市北区中之島2-3-18 中之島フェスティバルタワー19F

(代表) TEL：06-7653-3584 / FAX：050-3457-9691

代表： 代表取締役社長兼CEO 五十嵐 幹

事業内容： マーケティング・リサーチ事業
マーケティング・リサーチに関わるコンサルテーション

親会社： 株式会社クロス・マーケティンググループ
(東京証券取引所プライム市場 証券コード3675)



**本件に関する
お問い合わせ先**

株式会社クロス・マーケティング
東京都新宿区西新宿3-20-2 東京オペラシティタワー24F
TEL : 03-6859-1192 E-mail : pr-cm@cross-m.co.jp

«引用・転載時のクレジット表記のお願い»
本リリースの引用・転載時には、必ずクレジットを明記いただけますようお願い申し上げます。
〈例〉「マーケティング・リサーチ会社のクロス・マーケティングが実施した調査によると・・・」