

報道関係各位

 2023年8月3日
 株式会社クロス・マーケティング

この40年間に最も遊ばれたゲームジャンルは「コマンドRPG」 タイトルはスーパーマリオ、あつ森、テトリス

ーゲームに関する調査（2023年）コンシューマーゲームプレイヒストリー編ー

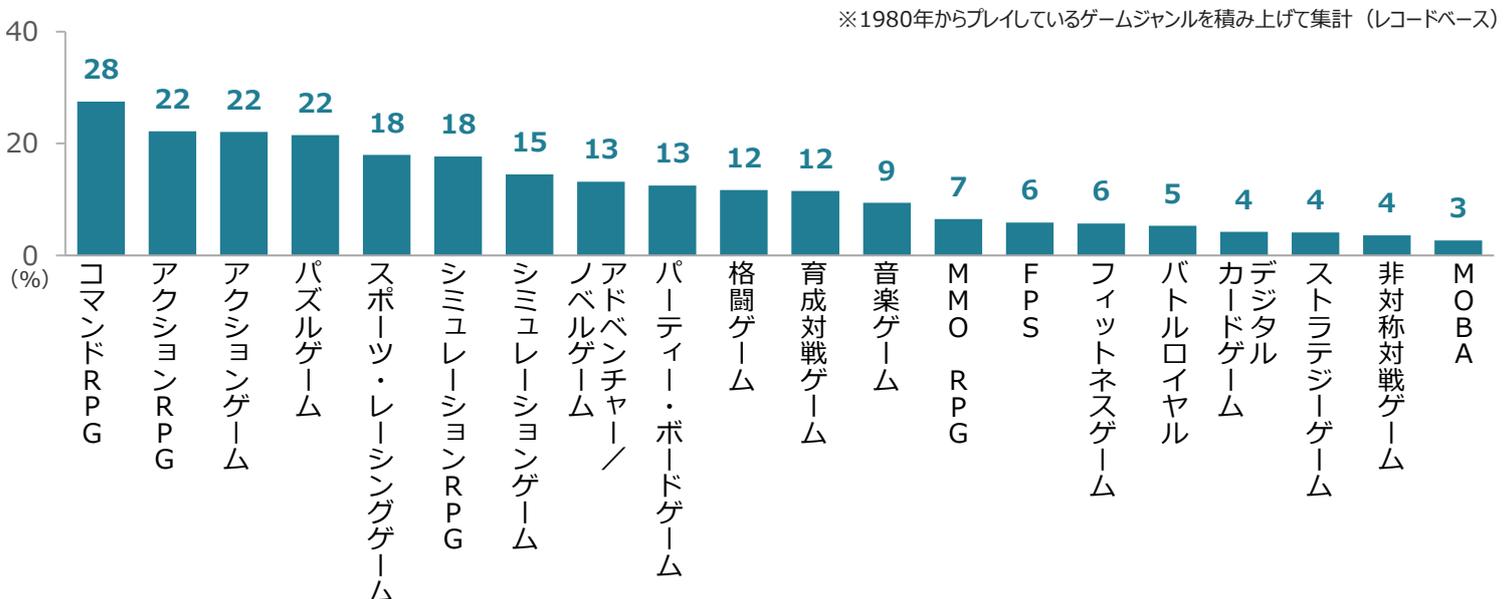
株式会社クロス・マーケティング（本社：東京都新宿区、代表取締役社長：五十嵐 幹）は、2023年7月、コンシューマーゲームを月1回以上プレイしている全国15～69歳の男女1,070名を対象に「ゲームに関する調査（2023年）コンシューマーゲームプレイヒストリー編」を行いました。今回は、過去にプレイ経験のあるゲームタイトルを聴取した結果から、ゲームジャンルの変遷にスポットをあて分析しました。

■ 調査結果 （一部抜粋）

- ✓ **【1980年～現在までのプレイ率】** ゲーム&ウォッチが発売された1980年から現在に至るまで、プレイした経験のあるジャンルを積み上げて集計（レコードベース）した結果、「コマンドRPG」28%が最も高く、次いで「アクションRPG」「アクションゲーム」「パズルゲーム」が22%であった。上位には各世代に古くから親しまれてきたゲームジャンルがあがった。＜図1＞
- ✓ **【年代別プレイ率の変化】** プレイ率TOP5のジャンルについて、年代別のプレイ率の変化を確認した。「コマンドRPG」は、現在の40代に長く楽しんでいるジャンルといえる。スーパーファミコンの登場によりドラゴンクエストやファイナルファンタジーのシリーズがブレイクした1990年代に、当時10代～20代前半だった40代のプレイ率は高く、現在でも20%のプレイ率をキープしている。＜図2＞ ゼルダの伝説シリーズが代表的な「アクションRPG」は、現在の20代～40代に広く遊ばれているジャンルであり、年代があがってもプレイ率は大きく変わらない。＜図3＞ スーパーマリオブラザーズシリーズなどの「アクションゲーム」は、現在の40代（当時10代～20代前半）のプレイ率は1990年代にピークをむかえ、現在は15%にとどまる。＜図4＞ テトリスやぷよぷよなどの「パズルゲーム」は現在の40～60代のプレイ率が高いものの、30代以下の若年層では10%に満たない。＜図5＞ 野球やサッカー、マリオカートなどの「スポーツ・レーシングゲーム」は、プレイ当時10代～20代前半中心に楽しまれていた。＜図6＞
- ✓ **【プレイ経験のあるゲームタイトル】** 105のゲームタイトルを提示し、今までにプレイしたゲームを聴取した。「スーパーマリオブラザーズ」35%、「あつまれ 動物の森」34%、「テトリス」32%がTOP3であった。＜図7＞

◆詳細情報は本レポートに掲載しております。 <https://www.cross-m.co.jp/report/it/20230803game/>

＜図1＞ 1980年～2023年6月までにプレイした経験のあるのゲームジャンル（複数回答：r=4,821）



※40～60代は1980年～、30代は1990年～、20代は2000年～、15～19歳は2010年～プレイした経験のゲームタイトル（105タイトル提示）を聴取し、ジャンルに分類

＜図2＞ コマンドRPG年代別プレイ率の変化（複数回答） ※ベース：2022年6月以前よりコンシューマーゲームをプレイしている人（n=1,054）

(%)

	n=	1980-1984年	1985-1989年	1990-1994年	1995-1999年	2000-2004年	2005-2009年	2010-2014年	2015-2019年	2020-2022年6月
15-19歳	(98)							6	5	6
20代	(182)					2	7	8	10	10
30代	(191)		2	7	16	20	17	15	16	17
40代	(199)	4	17	25	27	23	24	22	24	20
50代	(194)	8	14	17	15	15	14	10	12	12
60代	(190)	5	11	12	10	10	10	10	11	12

＜図3＞ アクションRPG年代別プレイ率の変化（複数回答） ※ベース：2022年6月以前よりコンシューマーゲームをプレイしている人（n=1,054）

(%)

	n=	1980-1984年	1985-1989年	1990-1994年	1995-1999年	2000-2004年	2005-2009年	2010-2014年	2015-2019年	2020-2022年6月
15-19歳	(98)							4	5	8
20代	(182)				1	4	10	11	15	14
30代	(191)		2	3	9	16	16	16	16	18
40代	(199)	3	5	16	14	14	14	16	18	18
50代	(194)	8	9	9	10	8	10	8	7	9
60代	(190)	9	8	10	7	6	6	7	8	9

＜図4＞ アクションゲーム年代別プレイ率の変化（複数回答） ※ベース：2022年6月以前よりコンシューマーゲームをプレイしている人（n=1,054）

(%)

	n=	1980-1984年	1985-1989年	1990-1994年	1995-1999年	2000-2004年	2005-2009年	2010-2014年	2015-2019年	2020-2022年6月
15-19歳	(98)							7	12	8
20代	(182)					6	10	13	13	13
30代	(191)		2	5	9	13	13	12	11	12
40代	(199)	6	17	23	20	14	16	13	15	15
50代	(194)	11	13	11	10	11	8	8	10	10
60代	(190)	6	7	6	5	4	4	4	6	5

＜図5＞ パズルゲーム年代別プレイ率の変化（複数回答） ※ベース：2022年6月以前よりコンシューマーゲームをプレイしている人（n=1,054）

(%)

	n=	1980-1984年	1985-1989年	1990-1994年	1995-1999年	2000-2004年	2005-2009年	2010-2014年	2015-2019年	2020-2022年6月
15-19歳	(98)							3	6	6
20代	(182)					3	7	7	9	6
30代	(191)			3	8	12	9	9	8	9
40代	(199)	3	8	16	18	14	12	13	17	18
50代	(194)	7	10	12	13	12	11	12	13	17
60代	(190)	5	6	7	8	6	6	10	13	17

＜図6＞ スポーツ・レーシングゲーム年代別プレイ率の変化（複数回答） ※ベース：2022年6月以前よりコンシューマーゲームをプレイしている人（n=1,054）（%）

	1980-1984年	1985-1989年	1990-1994年	1995-1999年	2000-2004年	2005-2009年	2010-2014年	2015-2019年	2020-2022年6月
15-19歳 (98)							2	5	6
20代 (182)					4	12	17	14	13
30代 (191)		1	3	7	12	12	9	9	9
40代 (199)	4	8	14	16	12	12	12	12	12
50代 (194)	6	9	11	11	10	8	8	8	13
60代 (190)	5	5	6	5	6	5	6	8	8

＜図7＞ 現在までにプレイ経験のあるゲームタイトル（複数回答：n=1,070）

※18%以上の項目を抜粋／小数点第1位までで順位算出／（ ）は発売年（%）

1位	スーパーマリオブラザーズ（1985年）	35	11位	ドラゴンクエストVI幻の大地（1995年）	21
2位	あつまれ どうぶつの森（2020年）	34	12位	ドラゴンクエストII悪霊の神々（1987年）	21
3位	テトリス（1989年）	32	13位	ドラゴンクエストVIIエデンの戦士たち（2000年）	21
4位	スーパーマリオカート（1992年）	28	14位	桃太郎電鉄～昭和平成令和も定番！（2020年）	20
5位	スーパーマリオブラザーズ2（1986年）	24	15位	スーパーマリオワールド（1990年）	20
6位	ドラゴンクエストIIIそして伝説へ…（1988年）	23	16位	ポケットモンスター赤・緑（1996年）	19
6位	ファイナルファンタジーVII（1997年）	23	17位	ぷよぷよ通（1994年）	19
8位	スーパーマリオブラザーズ3（1988年）	22	18位	おいでようぶの森（2005年）	19
8位	ストリートファイターII（1992年）	22	19位	ファイナルファンタジーX（2001年）	18
10位	ドンキーコング（1982年）	22	20位	プロ野球ファミリースタジアム（1986年）	18
			21位	ゼルダの伝説（1986年）	18

＜参考：主なゲーム機器の発売年＞

1980-1984年	1985-1989年	1990-1994年	1995-1999年	2000-2004年	2005-2009年	2010-2014年	2015-2019年	2020-2022年6月
ゲーム&ウオッチ ファミリーコンピュータ	ゲームボーイ	スーパーファミコン PlayStation セガサターン	NINTEN DO64	PlayStation 2 Xbox Steam ニンテンドーDS PlayStation Portable	Xbox 360 Wi、 PlayStation 3	ニンテンドー 3DS、 PlayStation 4 Xbox One	Nintendo Switch	Play Station 5

＜参考：プレイ当時の年齢＞

	1980-1984年	1985-1989年	1990-1994年	1995-1999年	2000-2004年	2005-2009年	2010-2014年	2015-2019年	2020-2022年6月
15-19歳							2-10歳	7-15歳	12-19歳
20代					-10歳	2-15歳	7-20歳	12-25歳	17-29歳
30代			-10歳	2-15歳	7-20歳	12-25歳	17-30歳	22-35歳	27-39歳
40代	-10歳	2-15歳	7-20歳	12-25歳	17-30歳	22-35歳	27-40歳	32-45歳	37-49歳
50代	7-20歳	12-25歳	17-30歳	22-35歳	27-40歳	32-45歳	37-50歳	42-55歳	47-59歳
60代	17-30歳	22-35歳	27-40歳	32-45歳	37-50歳	42-55歳	47-60歳	52-65歳	57-69歳

■レポート項目一覧

- 調査結果サマリー
- 時代背景とゲームハード・ゲームソフト
- 本調査で掲示したゲームタイトル一覧と、全体におけるプレイ経験率

▼1980年代以降の全体トレンドとその推移

- 現在のコンシューマーゲームプレイヤーのプレイ史
- ゲームプレイヤーの年代別ジャンル／目的／選定時重視点
- 1980年代～現在までのプレイジャンル別目的／積み上げ
- 1980年代～現在までのプレイジャンル別重視点／積み上げ

▼年代別のジャンルトレンド推移

- コマンドRPG
- アクションRPG
- アクションゲーム
- パズルゲーム
- スポーツレーシングゲーム
- シミュレーションRPG
- シミュレーションゲーム
- アドベンチャーノベルゲーム
- パーティーボードゲーム
- 格闘ゲーム

▼年代によるプレイ目的の変化

- ゲームをすること自体が好きだから
- ひまつぶし時間つぶしになるから
- ゲームのストーリーを楽しみたいから
- 好きなゲームタイトルやシリーズがあるから
- ストレス発散になるから
- 現実とは違う世界に浸りたいから
- 友人知人家族と一緒に楽しめるから
- ゲームをプレイすると達成感があるから
- ゲームを通して新しい友人知人ができるから
- ゲームを通して競い合うのが楽しいから

▼年代によるゲーム選定時重視点の変化

- 好きなジャンルのゲームである
- 長く遊べる
- ストーリーが作り込まれている
- お金がかからない安い
- やり込み要素がある

▼回答者プロフィール

(性別／年齢／居住地／婚姻状況／子供の有無／職業)

◆レポートのダウンロードはこちらから

<https://www.cross-m.co.jp/report/it/20230803game/>

■調査概要

- 調査手法 : インターネットリサーチ
調査地域 : 全国47都道府県
調査対象 : コンシューマーゲームを月1回以上プレイしている15～69歳の男女
調査期間 : 2023年：7月7日（金）～10日（月）
有効回答数 : 1,070サンプル

※調査結果は、端数処理のため構成比が100%にならない場合があります

【会社概要】

- 会社名 : 株式会社クロス・マーケティング <https://www.cross-m.co.jp/>
所在地 : 東京都新宿区西新宿3-20-2 東京オペラシティタワー 24F
設立 : 2003年4月1日
代表者 : 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

◆本件に関する報道関係からのお問い合わせ先◆

広報担当 : マーケティング部 TEL : 03-6859-1192 FAX : 03-6859-2275
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、必ず当社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・・・」