

報道関係各位

2025年8月5日
株式会社クロス・マーケティング

オリンピックeスポーツゲームズ開催の認知は36%、観戦意向41% eスポーツ大会参加ジャンルは格闘、スポーツ、シューティング

ーゲームに関する調査（2025年）eスポーツ編ー

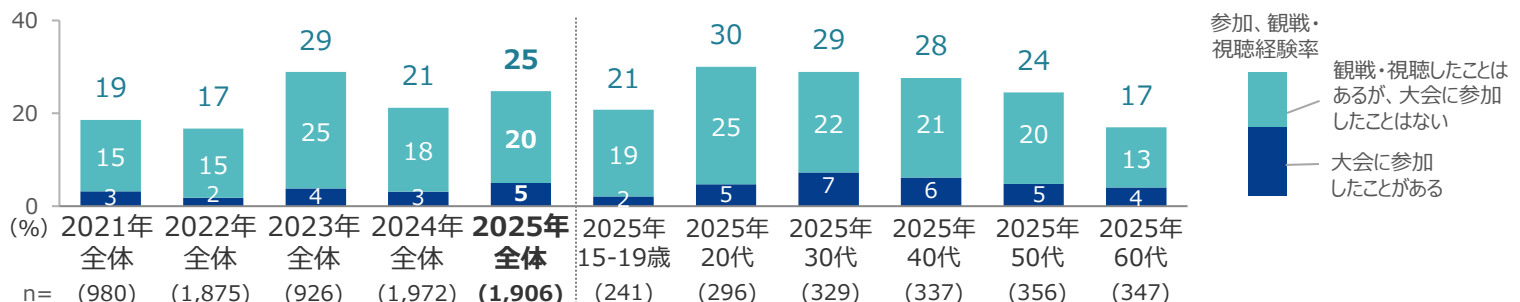
株式会社クロス・マーケティング（本社：東京都新宿区、代表取締役社長：五十嵐 幹）は、2025年6～7月、コンシューマーやスマホゲームの月1回以上プレイヤーでeスポーツを認知している、全国15～69歳の男女1,906名を対象に「ゲームに関する調査（2025年）eスポーツ編」を行いました。国際オリンピック委員会（IOC）は、2027年サウジアラビアで「第1回オリンピックeスポーツゲームズ」の開催を正式に発表しました。今回は、eスポーツ大会の参加や観戦・視聴経験、ゲームジャンル別接触状況、想起するeスポーツのゲームタイトル、オリンピックeスポーツゲームズ開催の認知・視聴意向について分析しました。

■調査結果（一部抜粋）

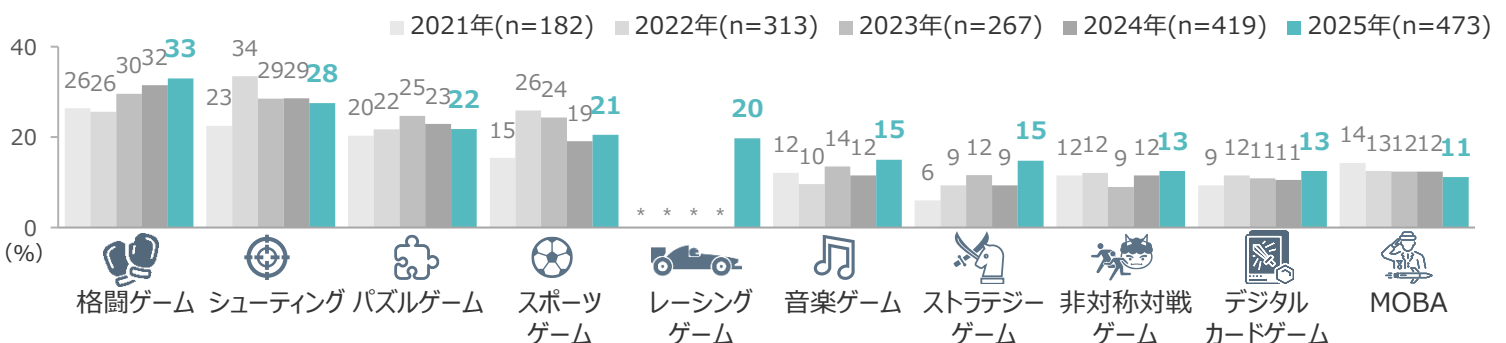
- ✓ **【eスポーツの参加・視聴経験】** コンシューマーやスマホゲームの月1回以上プレイヤーでeスポーツを認知している人の中で、eスポーツの「大会に参加したことがある」は5%、「観戦・視聴のみ経験がある」は20%、合わせて25%は参加、観戦・視聴経験がある。参加、観戦・視聴経験は昨年より4pt上昇。20～40代の年代において、参加、観戦・視聴経験率は28～30%を占めた。eスポーツ大会の参加率は、この5年間および年代別にみても1割に満たない。＜図1＞
- ✓ **【ジャンルとゲームタイトル】** eスポーツの大会の観戦・視聴経験が高いジャンルは、「格闘ゲーム」「シューティング」「パズルゲーム」「スポーツゲーム」「レーシングゲーム」がTOP5。「格闘ゲーム」の観戦・視聴経験は微増傾向にあり、2025年は33%である。＜図2＞ 一方、大会への参加経験は、「格闘ゲーム」「スポーツゲーム」「シューティング」「ストラテジーゲーム」「レーシングゲーム」がTOP5であり、観戦・視聴で3番手の「パズルゲーム」は順位を下げる結果となった。＜図3＞ ゲームタイトルを呈示せずに、eスポーツ競技で行われているゲームタイトルを5つまで聴取した。「ストリートファイターシリーズ」184人、「Fortnite」111人、「Apex Legends」99人が思い浮かぶeスポーツゲームとして上位にあがる。年代別には、40代「ストリートファイターシリーズ」、15～19歳は「Fortnite」「Apex Legends」の想起率が高い。＜図4＞
- ✓ **【オリンピックeスポーツゲームズ開催の認知と観戦意向】** オリンピックeスポーツゲームズ開催の認知は36%。観戦意向（会場＋中継）は41%であるが、オリンピックeスポーツゲームズの認知者に限ってみると70%に達する。＜図5＞

◆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/20250805game>

＜図1＞ eスポーツ大会の参加、観戦・視聴経験（単一回答）

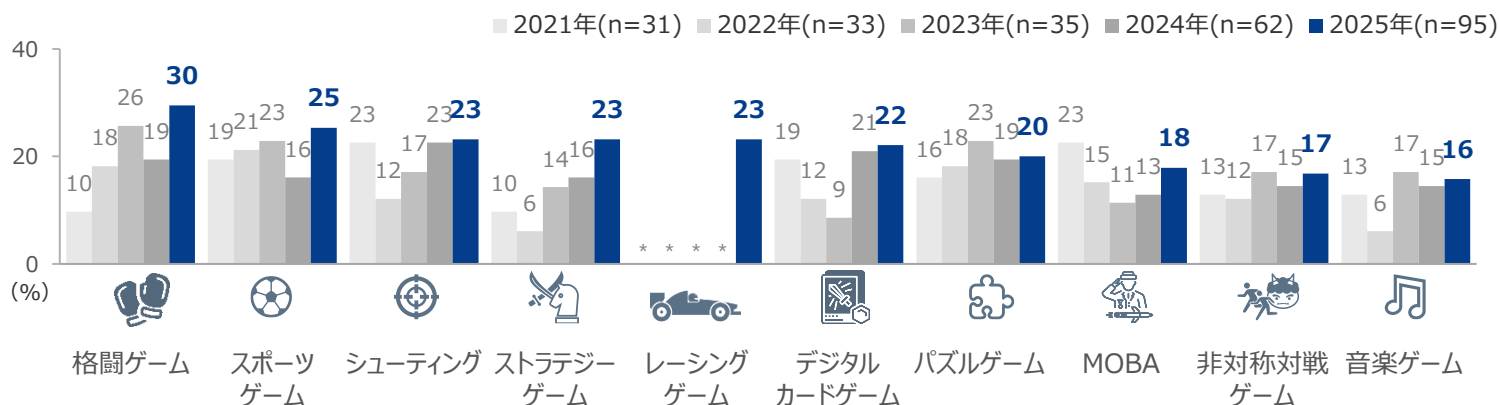


＜図2＞ eスポーツのジャンル別接触状況／大会の観戦・視聴経験（複数回答）※ベース：eスポーツ大会観戦・視聴経験者



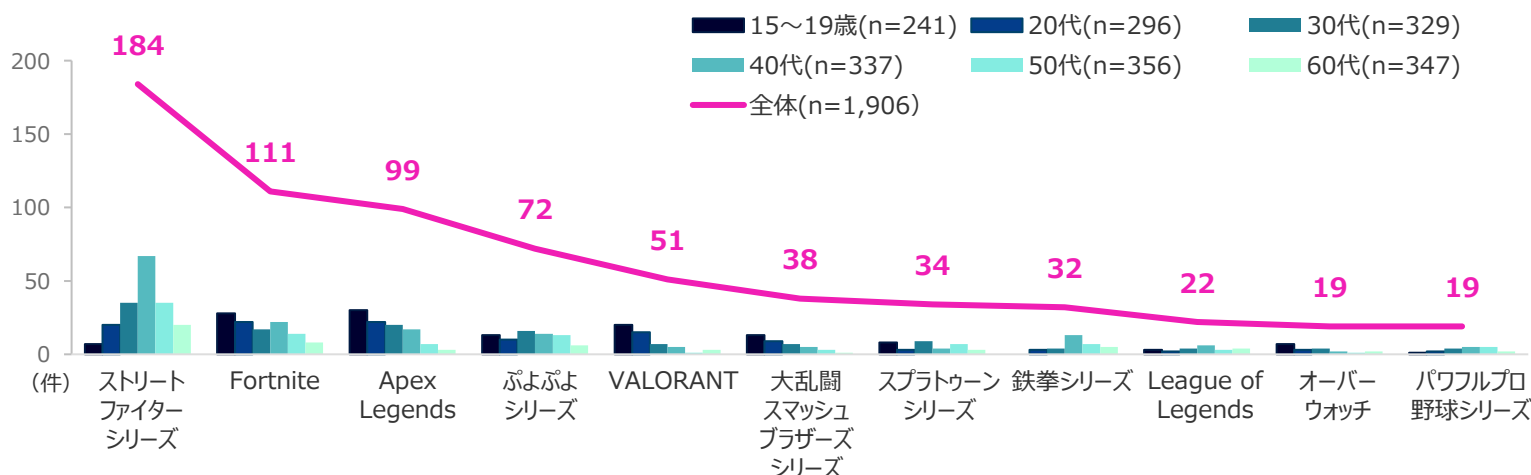
※「シューティング」は、2024年まで「FPS」で聴取／「レーシングゲーム」は、2025年から聴取

＜図3＞ eスポーツのジャンル別接触状況／大会の参加経験あり（複数回答） ※ベース：eスポーツ大会参加経験者



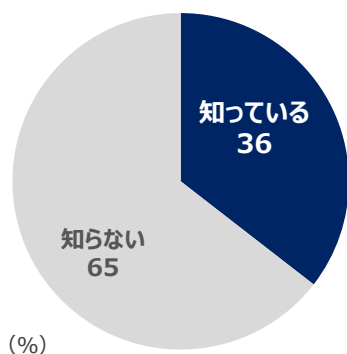
※「シューティング」は、2024年まで「FPS」で聴取／「レーシングゲーム」は、2025年から聴取

＜図4＞ 思い浮かぶeスポーツ競技のゲームタイトル（純粋想起5つまで） ※上位10項目を抜粋

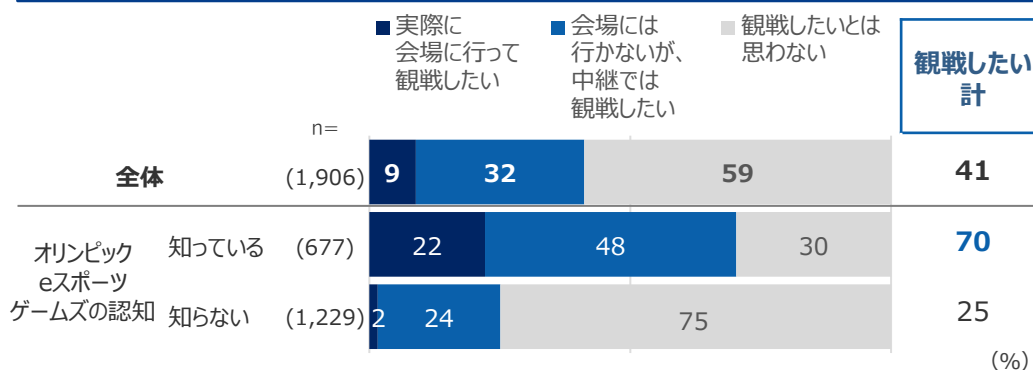


＜図5＞ オリンピックeスポーツゲームズ開催の認知と観戦意向（単一回答：n=1,906）

オリンピックeスポーツゲームズ開催認知



オリンピックeスポーツゲームズの観戦意向



■レポート項目一覧

- ☐ 属性設問（性別/年齢/居住地/婚姻状況/子供の有無/職業）
- ☐ 調査結果サマリー

▼eスポーツ認知者の属性

- ☐ 各ゲームのプレイ頻度
- ☐ 平日・休日のゲームプレイ時間
- ☐ ゲームに関する情報収集メディア/情報収集頻度
- ☐ ゲームに関する情報共有・発信メディア/情報共有・発信の頻度

- ☐ 大会・イベントの視聴頻度
- ☐ 大会・イベントの視聴理由
- ☐ 今後視聴したい大会・イベントのジャンル／最も視聴したいジャンル
- ☐ 今後参加したい大会・イベントのジャンル
- ☐ eスポーツ関連施設の利用経験
- ☐ オリンピックeスポーツゲームズ開催の認知/観戦意向

▼eスポーツの実態・意識

- ☐ eスポーツの視聴経験・参加経験
- ☐ 思い浮かぶeスポーツ競技が行われているゲームタイトル（純粋想起）
- ☐ eスポーツのジャンル別接触状況

▼参考資料

- ☐ GEM（Game Engagement Monitor）について

◆レポートのダウンロードはこちらから

<https://www.cross-m.co.jp/report/20250805game>

■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 : 15～69歳の男女
 ゲーム（コンシューマー/スマホ問わず）いずれか
 月1回以上プレイ者かつeスポーツ認知者
 ※2023年はコンシューマーゲーム月1回以上プレイ者のみ
 調査期間 : 2021年：8月6日（金）～9日（月）
 2022年：7月1日（金）～3日（日）
 2023年：7月7日（金）～10日（月）
 2024年：6月28日（金）～7月2日（火）
 2025年：6月27日（金）～7月3日（木）

有効回答数 : 2021年：980サンプル
 2022年：1,875サンプル
 2023年：926サンプル
 2024年：1,972サンプル
 2025年：1,906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

■GEM（ジーム）：Game Engagement Monitor とは

* 今回の調査は、弊社オリジナルGame Engagement Monitor（GEM）サービスを利用し、アンケートを実施しました。

GEM（ジーム）は、38万人規模のゲーム特化型データベースを活用し、日本の市場分析、ターゲット理解、プロモーション測定を精度高く支援するサービスです。

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

1. 投資計画に向けた精緻な受容性の把握
2. 正確なターゲット把握
3. 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できます。

◆詳細はこちらから

<https://www.cross-m.co.jp/service/marketing-research/gem>

【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ィング

◆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・・・」