

報道関係各位

2026年7月22日  
株式会社クロス・マーケティング

## スマホゲームを毎日プレイする人は68%、30代は77%と高い 人気のジャンルは、パズル、アクションRPG、コマンドRPG

ーゲームに関する調査（2026年）スマホゲーム編ー

株式会社クロス・マーケティング（本社：東京都新宿区、代表取締役社長兼CEO：五十嵐 幹）は、2026年6月、スマホゲームを月1回以上プレイしている全国15～69歳の男女1,200名を対象に「ゲームに関する調査（2026年）スマホゲーム編」を行いました。今回は、プレイ頻度、プレイ時間の変化、ゲームタイトル、ゲームジャンル、プレイ理由、直近1か月間のゲーム関連費の支出内容をピックアップし分析をしました。

### ■ 調査結果 （一部抜粋）

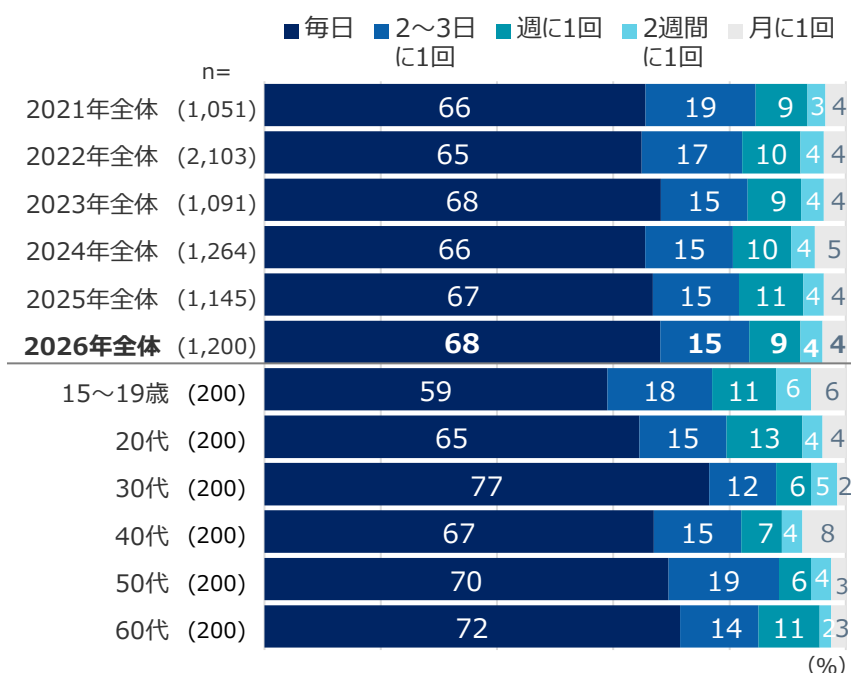
【プレイ頻度、プレイ時間の変化】 月に1回以上スマホゲームを行う人のうち「毎日」プレイする人は68%、この6年間、プレイ頻度は同様な水準で推移している。年代別には30代の「毎日」プレイする人が77%と特に高い。＜図1＞ 1年前と比較したプレイ時間は、「変わらない」が55%、「長くなった」が27%、15～19歳はプレイ時間が長くなった人が46%を占めた。＜図2＞

【ゲームタイトルとジャンル】 直近1年間にプレイしたゲームタイトルを聴取した。男性は全世代で「プロ野球スピリッツA」が上位にあがった。男性15～19歳は「プロスタ」がTOPについた。女性は全世代で「LINE：ディズニーツムツム」が1～2位にあがる。女性15～19歳は「プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク（プロセカ）」、女性30代は「Pokémon GO」がTOPである。＜図3＞ ゲームタイトルからプレイしているジャンルを確認した結果、「パズルゲーム（LINE：ディズニーツムツム、ロイヤルマッチなど）」21%、「アクションRPG（モンスターストライク、原神など）」10%、「コマンドRPG（Fate/Grand Orderなど）」と「位置情報ゲーム（Pokémon GO、ドラゴンクエストウォークなど）」9%、「スポーツゲーム（プロ野球スピリッツAなど）」8%がTOP5。「パズルゲーム」は全世代でジャンルの1位につけており、特に40代は高い。2番手には15～19歳、20代、40代で「アクションRPG」、30代、50～60代は「位置情報ゲーム」があがった。＜図4＞

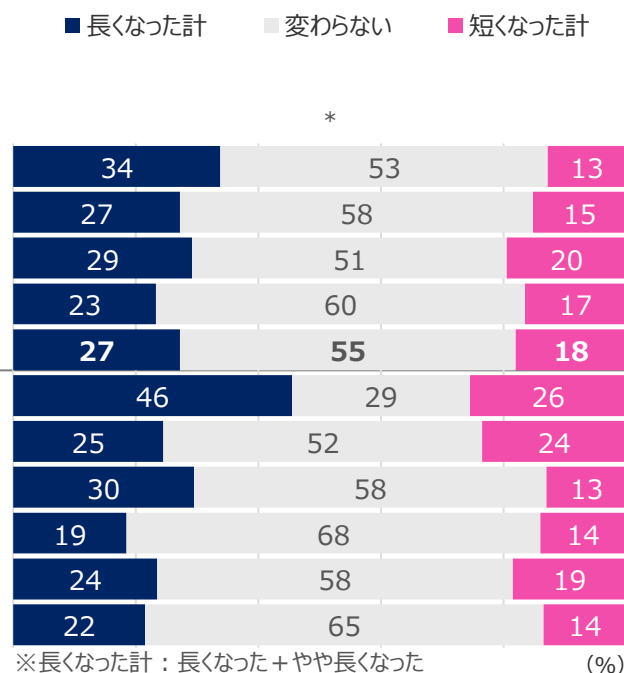
【プレイ理由とゲームに関わる支出内容】 スマホゲームのプレイ理由は「ひまつぶし・時間つぶしになる」と「手軽にプレイできる」で3～4割台、「ストレス発散」「基本無料で様々なゲームを楽しめる」「ゲームをすること自体が好き」が1割半ばで続く。＜図5＞ この1か月の間にスマホゲームにお金を使った人の具体的な支出内容は、「ゲーム内でのアイテム課金、ガチャ」が63%が最も多く、次いで「ゲームアプリの購入（買い切り）」26%。＜図6＞

◆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/20260722game>

＜図1＞ スマホゲームのプレイ頻度（単一回答）



＜図2＞ この1年間のプレイ時間の変化（単一回答）



※長くなった計：長くなった＋やや長くなった  
短くなった計：短くなった＋やや短くなった

\*2021年は非聴取

&lt;図3&gt; 直近1年間にプレイしたスマホゲームタイトル／性年代別TOP5（複数回答） ※100のゲームタイトルを呈示し聴取

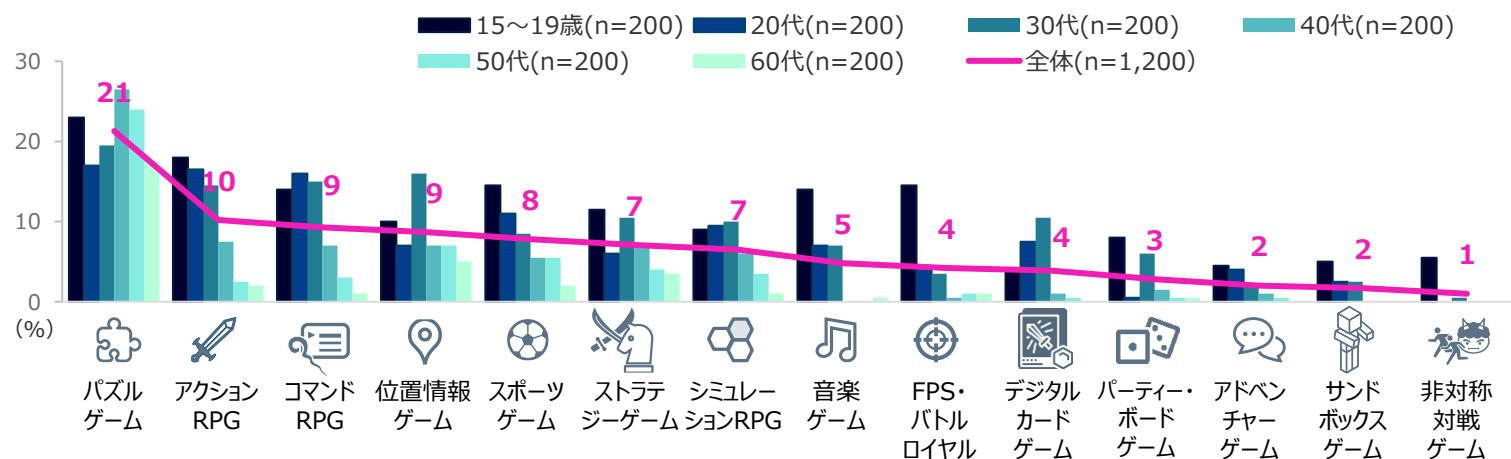
## 男性

|    | 15-19歳<br>(n=100)       | 20代<br>(n=100)     | 30代<br>(n=100)                     | 40代<br>(n=100)         | 50代<br>(n=100)         | 60代<br>(n=100)         | (%) |
|----|-------------------------|--------------------|------------------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|-----|
| 1位 | プロスタ 21                 | モンスター<br>ストライク 15  | Pokémon GO 17                      | プロ野球<br>スピリッツA 8       | プロ野球<br>スピリッツA 5       | LINE : ディズニー<br>ツムツム 4 |     |
| 2位 | プロ野球<br>スピリッツA 16       | プロ野球<br>スピリッツA 9   | モンスター<br>ストライク 14                  | モンスター<br>ストライク 8       | ロイヤルマッチ 5              | Pokémon GO 3           |     |
| 3位 | LINE : ディズニー<br>ツムツム 15 | Pokémon GO 7       | プロ野球<br>スピリッツA 12                  | LINE : ディズニー<br>ツムツム 6 | LINE : ディズニー<br>ツムツム 4 | キャンディー<br>クラッシュ 3      |     |
| 4位 | Pokémon GO 14           | ウマ娘<br>プリティーダービー 7 | Pokémon<br>TCG Pocket<br>(ポケポケ) 11 | ドラゴンクエスト<br>ウォーク 6     | Pokémon GO 4           | ドラゴンクエスト<br>ウォーク 2     |     |
| 5位 | eFootball™ 12           | ブルーアーカイブ 7         | ウマ娘<br>プリティーダービー 10                | ウマ娘<br>プリティーダービー 5     | ウマ娘<br>プリティーダービー 4     | プロ野球<br>スピリッツA 2       |     |
|    |                         |                    | 原神 10                              | パズル&ドラゴンズ 5            | パズル&ドラゴンズ 4            | ロイヤルキングダム 2            |     |
|    |                         |                    |                                    |                        | 実況パワフル<br>プロ野球 4       | ロイヤルマッチ 2              |     |
|    |                         |                    |                                    |                        |                        | 実況パワフル<br>プロ野球 2       |     |

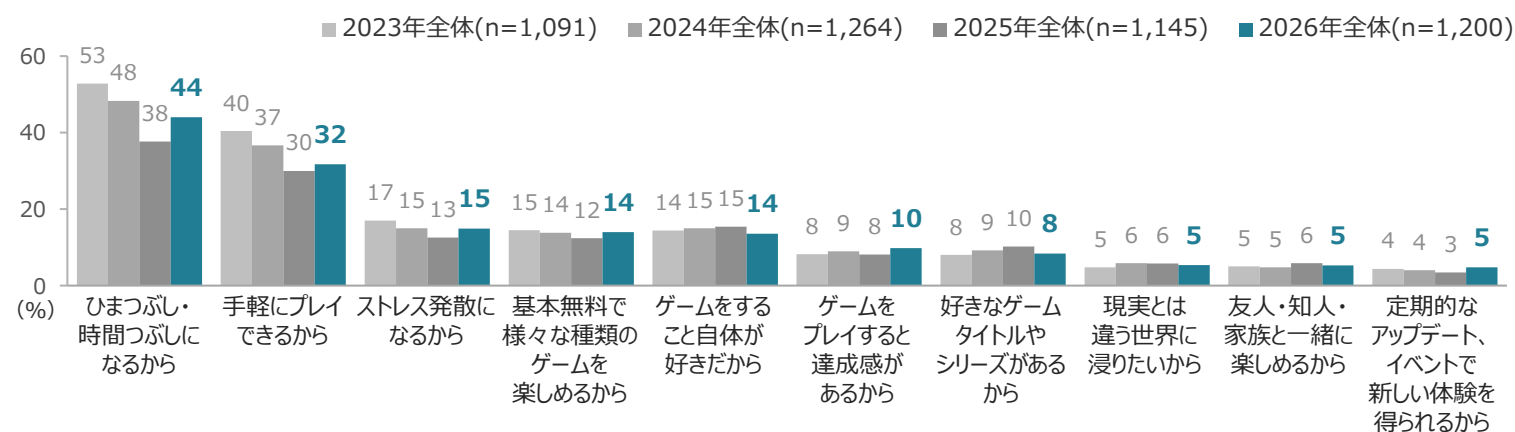
## 女性

|    | 15-19歳<br>(n=100)                       | 20代<br>(n=100)                         | 30代<br>(n=100)                    | 40代<br>(n=100)          | 50代<br>(n=100)          | 60代<br>(n=100)          | (%) |
|----|-----------------------------------------|----------------------------------------|-----------------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|-----|
| 1位 | プロジェクトセカイ<br>カラフルステージ！<br>feat. 初音ミク 16 | LINE : ディズニー<br>ツムツム 15                | Pokémon GO 10                     | LINE : ディズニー<br>ツムツム 17 | LINE : ディズニー<br>ツムツム 14 | LINE : ディズニー<br>ツムツム 10 |     |
| 2位 | LINE : ディズニー<br>ツムツム 14                 | Pokémon<br>TCG Pocket<br>(ポケポケ) 8      | LINE : ディズニー<br>ツムツム 8            | キャンディー<br>クラッシュ 6       | キャンディー<br>クラッシュ 8       | ロイヤルマッチ 7               |     |
| 3位 | 原神 9                                    | プロジェクトセカイ<br>カラフルステージ！<br>feat. 初音ミク 7 | あんさんぶる<br>スターズ！！ Music 5          | Pokémon GO 4            | Pokémon GO 5            | Pokémon GO 5            |     |
| 4位 | ディズニー<br>ツイステッド<br>ワンダーランド 8            | ディズニー<br>ツイステッド<br>ワンダーランド 6           | Pokémon<br>TCG Pocket<br>(ポケポケ) 4 | パズル&ドラゴンズ 4             | ロイヤルマッチ 5               | キャンディー<br>クラッシュ 5       |     |
| 5位 | 第五人格<br>Identity V 7                    | パズル&ドラゴンズ 5                            | Among us 3                        | ロイヤルマッチ 4               | トゥーンブラスト 3              | トゥーンブラスト 5              |     |
|    |                                         | 呪術廻戦<br>ファントムパレード 5                    | Minecraft 3                       |                         |                         |                         |     |
|    |                                         |                                        | ロイヤルマッチ 3                         |                         |                         |                         |     |

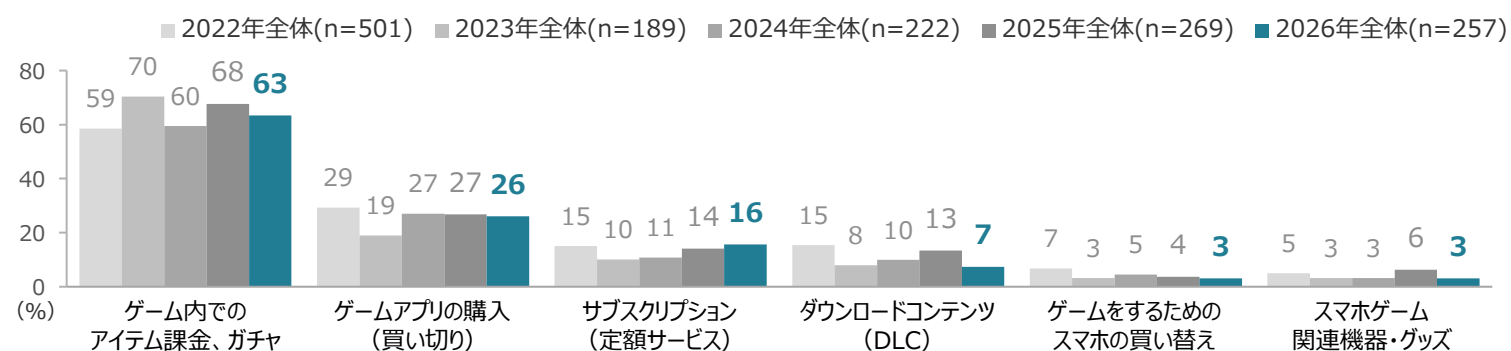
＜図4＞ 直近1年間にプレイしたスマホゲームのジャンル（複数回答） ※100のゲームタイトルからジャンルを分類



＜図5＞ スマホゲームをプレイする理由（複数回答） ※上位10項目を抜粋



＜図6＞ この1か月間のスマホゲームの支出内容（複数回答） ※ベース：この1か月にスマホゲームに支出した人



### ■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

#### ▼スマホゲームプレイヤーの属性

- ☐ スマホゲームのプレイ頻度
- ☐ 平日・休日のゲームプレイ時間
- ☐ 直近1年間のゲームに費やす時間・支出の変化
- ☐ ゲームに関する情報収集メディア/情報共有・発信メディア

#### ▼スマホゲームのプレイ実態・プレイ意識

- ☐ プレイするシーン/プレイする相手
- ☐ 直近1年以内にプレイしたゲームタイトル/ゲームジャンル
- ☐ 直近1か月支出額/支出の使い道

- ☐ ゲームをプレイする理由
- ☐ ゲームを選ぶ際の重視点
- ☐ ゲームジャンルのコレスポネンス分析
- ☐ スマホゲームをプレイする際に重視する要素
- ☐ 1か月間の自由に使えるお金

#### ▼参考資料

- ☐ ゲーム調査サービスについて

## ■ 調査概要

|      |                                    |                                    |                     |
|------|------------------------------------|------------------------------------|---------------------|
| 調査手法 | : インターネットリサーチ                      | 有効回答数                              | : 2021年 : 1,051サンプル |
| 調査地域 | : 全国47都道府県                         |                                    | 2022年 : 2,103サンプル   |
| 調査対象 | : スマホゲームを月1回以上プレイしている<br>15～69歳の男女 |                                    | 2023年 : 1,091サンプル   |
|      |                                    |                                    | 2024年 : 1,264サンプル   |
| 調査期間 | : 2021年 : 8月6日（金）～9日（月）            |                                    | 2025年 : 1,145サンプル   |
|      | 2022年 : 7月1日（金）～3日（日）              |                                    | 2026年 : 1,200サンプル   |
|      | 2023年 : 7月7日（金）～10日（月）             | ※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 |                     |
|      | 2024年 : 6月28日（金）～7月2日（火）           |                                    |                     |
|      | 2025年 : 6月27日（金）～7月3日（木）           |                                    |                     |
|      | 2026年 : 6月24日（水）～28日（日）            |                                    |                     |

## 【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](mailto: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・・・」