

報道関係各位

2026年7月28日
株式会社クロス・マーケティング

eスポーツゲームの観戦・視聴意向は4割 eスポーツ大会参加ジャンルはシューティング、格闘、デジタルカード

ーゲームに関する調査（2026年）eスポーツ編ー

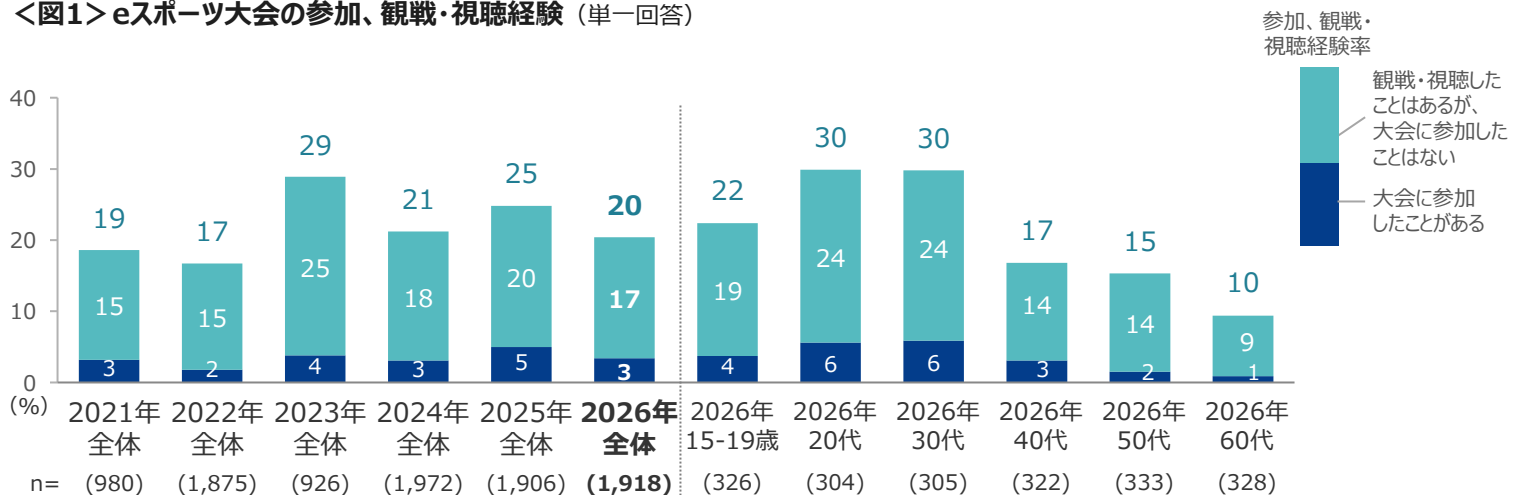
株式会社クロス・マーケティング（本社：東京都新宿区、代表取締役社長兼CEO：五十嵐 幹）は、2026年6月、コンシューマーやスマホゲームの月1回以上プレイ者でeスポーツを認知している、全国15～69歳の男女1,918名を対象に「ゲームに関する調査（2026年）eスポーツ編」を行いました。今回は、eスポーツ大会の参加や観戦・視聴経験、ゲームジャンル別接触状況、想起するeスポーツのゲームタイトル、今後、観戦・視聴したいeスポーツの大会・配信について分析をしました。

■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回以上プレイ者で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3%、「観戦・視聴のみ経験がある」は17%、合わせて20%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やや低下がみられた。20～30代の年代において、参加、観戦・視聴経験率は30%を占める。eスポーツ大会の参加率は、この6年間および年代別にみても1割に満たない結果である。＜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、「シューティング」「格闘ゲーム」「パズルゲーム」「レーシングゲーム」が上位。過去5年間増加傾向にあった「格闘ゲーム」は、今年はやや低下がみられた。＜図2＞ 一方、大会への参加経験ジャンルは、「シューティング」「格闘ゲーム」「デジタルカードゲーム」「パズルゲーム」が上位にあがる。ほとんどのジャンルで過去最高の参加率となっていることから、参加者は、複数ジャンルの大会に参戦していると推察される。＜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」158人、「Fortnite」126人、「Apex Legends」94人が思い浮かぶeスポーツゲームとしてTOP3にあがった。15～19歳は「Fortnite」「VALORANT」の想起率が他年代より特に高い。＜図4＞
- ✓【今後の観戦・視聴意向】 今後のeスポーツ観戦・視聴意向は40%である。意向者の観戦・視聴してみたい大会や配信は「世界大会・国際大会」36%、「国内の大規模な大会」31%、「インフルエンサー・配信者主催の大会」29%、「プロ公式リーグ」28%が上位にあがった。＜図5＞

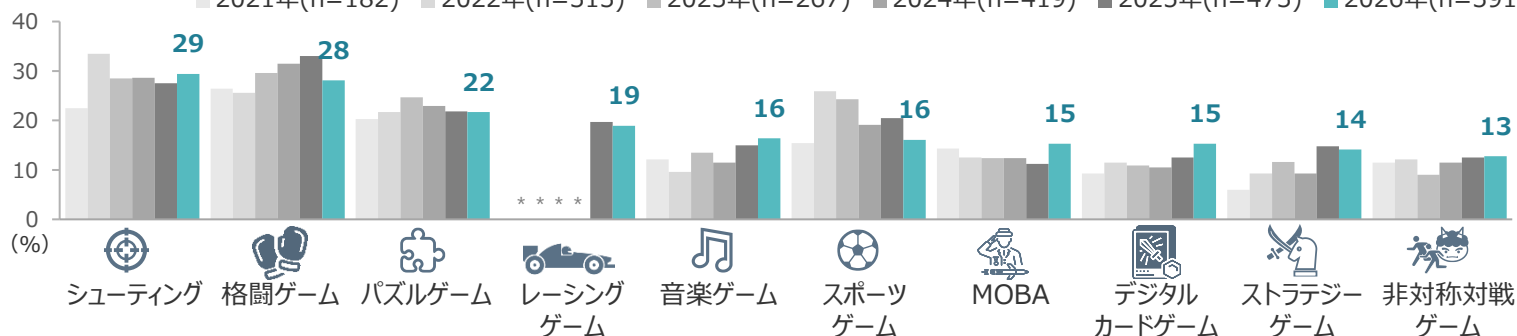
◆詳細情報は本レポートに掲載しております。 <https://www.cross-m.co.jp/report/20260728game>

＜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

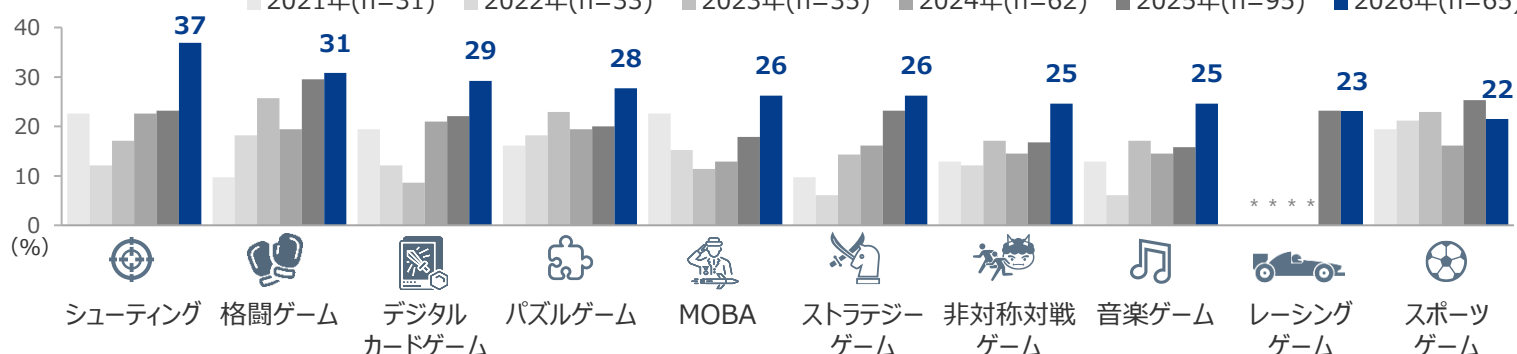
■ 2021年(n=182) ■ 2022年(n=313) ■ 2023年(n=267) ■ 2024年(n=419) ■ 2025年(n=473) ■ 2026年(n=391)



※「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

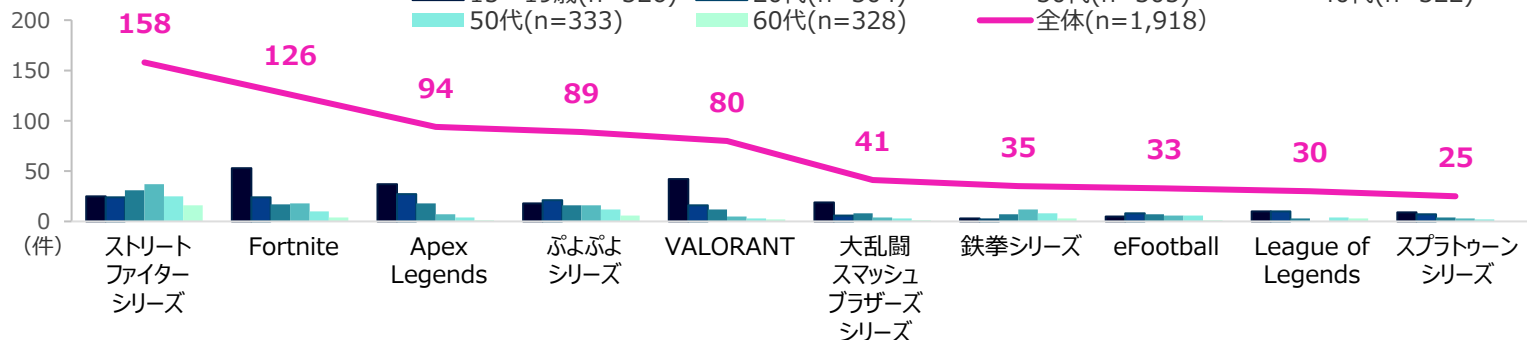
■ 2021年(n=31) ■ 2022年(n=33) ■ 2023年(n=35) ■ 2024年(n=62) ■ 2025年(n=95) ■ 2026年(n=65)



※「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

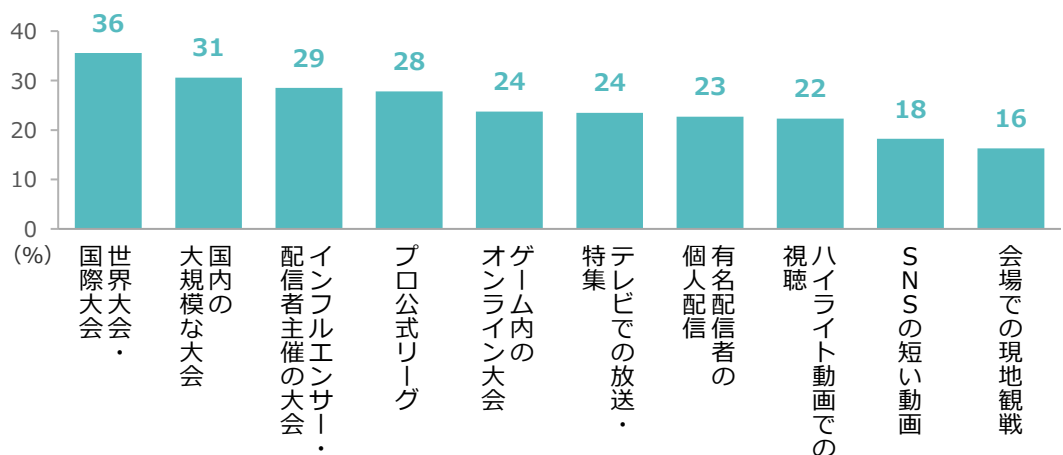
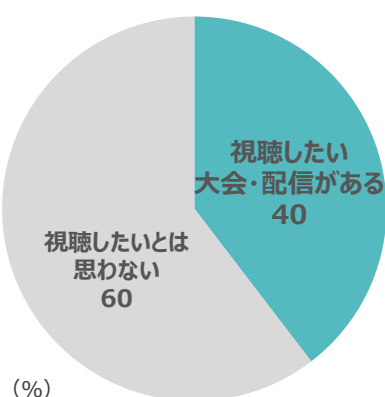
■ 15～19歳(n=326) ■ 20代(n=304) ■ 30代(n=305) ■ 40代(n=322)
■ 50代(n=333) ■ 60代(n=328) ■ 全体(n=1,918)



＜図5＞今後、観戦・視聴したいeスポーツの大会・配信

今後の観戦・視聴意向
(単一回答：n=1,918)

観戦・視聴してみたいと思うeスポーツの大会・配信
(複数回答：n=759) ※ベース：eスポーツ観戦・視聴意向者



■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
- ☐ 直近1年間におけるゲームのプレイ時間の変化
- ☐ 直近1年間におけるゲームに費やす支出の変化
- ☐ ゲームに関する情報収集メディア
- ☐ ゲームに関する情報共有・発信メディア

- ☐ eスポーツのジャンル別接触状況
- ☐ 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
- ☐ 今後、観戦・視聴したいeスポーツの大会や配信

▼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スポーツのイメージ

▼参考資料

- ☐ ゲーム調査サービスについて

◆レポートのダウンロードはこちらから

<https://www.cross-m.co.jp/report/20260728game>

■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）
 2026年：6月24日（水）～28日（日）

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
 2026年：1,918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ィング

◆本件に関する報道関係者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・・・」