

報道関係各位

2021年8月31日
株式会社クロス・マーケティング

eスポーツの観戦や参加は男性10～30代がメイン 視聴したいジャンルは「格闘」「FPS」「スポーツ」

—ゲームに関する調査（2021年8月）eスポーツ編—

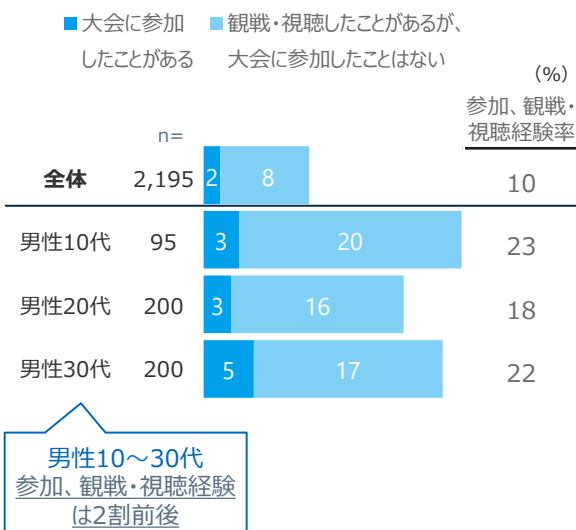
株式会社クロス・マーケティング（本社：東京都新宿区、代表取締役社長：五十嵐 幹）は、2021年8月、全国15～69歳の男女2,195名を対象に「ゲームに関する調査」を行い、コンシューマゲーム、スマホゲームなどの分野別にゲーム実態を分析しました。今回はエレクトロニック・スポーツ（以下、「eスポーツ」）について、参加経験や観戦・視聴経験、視聴頻度、視聴理由、今後の参加・視聴意向などを聴取しました。

■ 調査結果（一部抜粋）

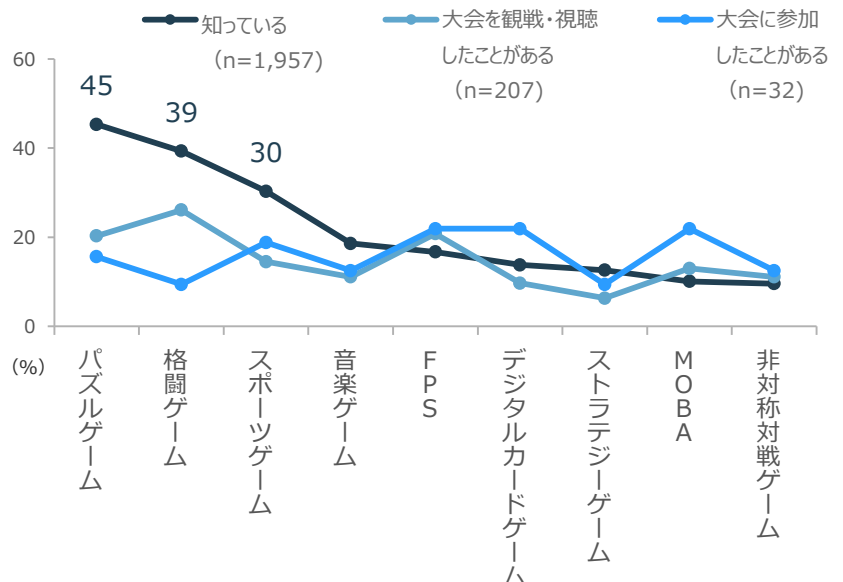
- 【eスポーツの参加・視聴経験】** 「eスポーツの大会に参加したことがある」は全体で2%程度とわずか。「eスポーツの大会やイベントを観戦・視聴したことはあるが、参加したことはない」は8%、参加・視聴経験を合わせると10%であった。特に、男性10～30代の参加・視聴経験は2割前後と他世代に比べ高い。<図1>
eスポーツが行われているゲームジャンルごとに認知や観戦・視聴経験などを尋ねた。eスポーツとして認知しているゲームジャンルは「パズルゲーム」45%、「格闘ゲーム」39%、「スポーツゲーム」30%がTOP3。他ジャンルの認知は2割に満たない。観戦・視聴したことのある大会は「格闘ゲーム」「FPS（ファーストパーソンシューティング）」「パズルゲーム」など。参加したことのある大会は「FPS」「デジタルカードゲーム」「MOBA（マルチプレイヤーオンラインバトルアリーナ）」であった。<図2>
- 【eスポーツの視聴頻度と理由】** eスポーツの大会やイベントを視聴している207人に視聴頻度を確認した。「毎日」は6%、「2～3日に1回」9%、「週に1回」15%、合わせて週1回以上の視聴者は29%であり、男性20代、30代の視聴頻度はやや高い。特に「毎日」視聴しているのは男性20代で11%と高く、YouTubeやニコニコ動画、Twitchからゲーム実況や生放送ライブ動画などを見ている様子が見える。<図3>
eスポーツを視聴する理由としては「ゲーム展開が面白い」31%、「ひまつぶし」30%、「自分も同じゲームをやっている」21%、「eスポーツが好きだから」20%が高かった。男性20代において「好きな（応援している）チーム、プレイヤーがある」は33%と3番手の理由にあがっていた。<図4>
- 【今後の視聴・参加意向】** 今後、視聴・参加したい大会やイベントのジャンルを聴取した。男性10代の視聴・参加意向がともに高いのは「スポーツゲーム」。視聴意向5番手の「MOBA」の参加意向は2番手にあがっている。また、他の世代に比べ「デジタルカードゲーム」や「MOBA」の視聴意向は高めである。一方、男性20代と30代は、視聴・参加意向ともにトップは「格闘ゲーム」。視聴意向と参加意向の上位にあがったジャンルはほぼ同じ傾向であった。<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/it/20210831game>

<図1> eスポーツ大会の参加、観戦・視聴経験
(単一回答)



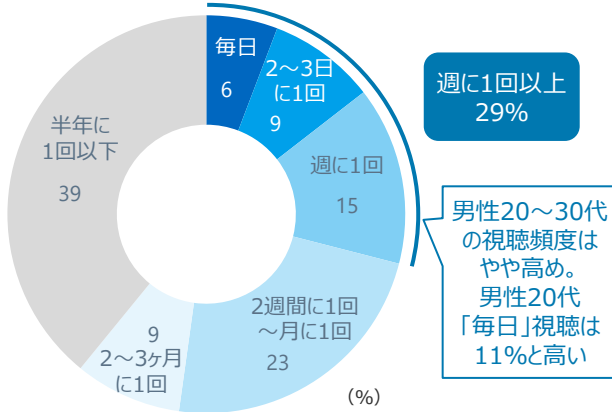
<図2> eスポーツのジャンル別接触状況
(複数回答)



<図3> eスポーツ大会・イベントの視聴頻度

(単一回答：n=207)

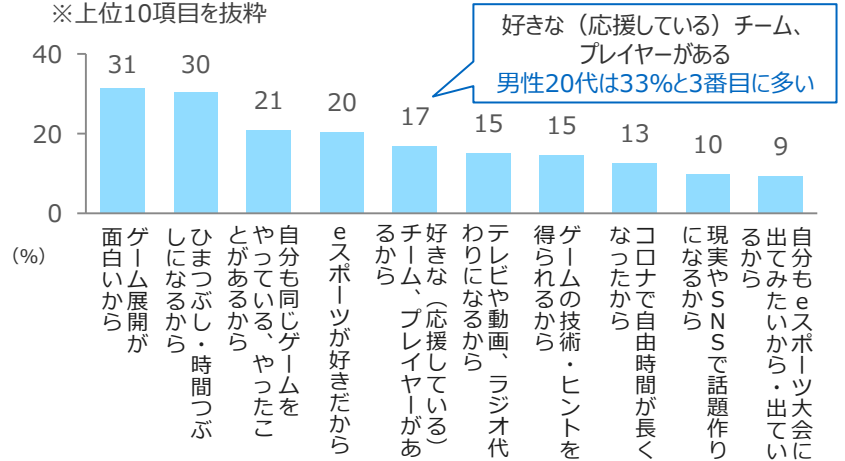
※eスポーツの大会・イベントを視聴したことがある人ベース



<図4> eスポーツ大会・イベントの視聴理由 (複数回答：n=207)

※eスポーツの大会・イベントを視聴したことがある人ベース

※上位10項目を抜粋



<図5> 今後のeスポーツ大会・イベントの視聴・参加意向 ※上位5項目を抜粋 (複数回答)

男性10代 (n=86)				男性20代 (n=171)				男性30代 (n=188)						
視聴意向		参加意向		視聴意向		参加意向		視聴意向		参加意向				
1位	スポーツ	12.8	スポーツ	7.0	1位	格闘	17.0	格闘	9.4	1位	格闘	13.3	格闘	7.4
2位	FPS	12.8	MOBA	5.8	2位	FPS	14.0	FPS	7.6	2位	パズル	11.7	パズル	6.4
3位	格闘	11.6	デジタルカード	4.7	3位	パズル	12.3	パズル	7.0	3位	スポーツ	10.1	スポーツ	5.9
4位	デジタルカード	10.5	FPS	3.5	4位	スポーツ	9.9	スポーツ	5.8	4位	FPS	8.0	FPS	4.3
5位	MOBA	9.3	非対称対戦	3.5	5位	音楽	8.8	非対称対戦	5.3	5位	音楽	5.9	音楽	3.7

■レポート項目一覧

- 調査結果サマリー eスポーツ編
- 属性設問 (性別/年代/世代/居住地/婚姻状況/子ども有無/職業)

▼ゲーム全体に関する情報

- 平日の自由時間
- 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

▼eスポーツ編

- 接触状況
- 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/最も参加したいジャンル

◆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/20210831game>

■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、
 コンシューマゲーム、スマホゲーム、アーケードゲーム、オフラインゲームのいずれか「月1回以上利用者」またはeスポーツ認知者

調査期間 : 2021年8月6日(金)~9日(月)
 有効回答数 : 本調査2,195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 <http://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

◆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・・・」