

## eスポーツ認知者のうち大会の参加や観戦経験は、男性10～30代で3割 観戦理由は「面白い」「ひまつぶし」「同じゲームをプレイ」「技術・ヒントの習得」

－ゲームに関する調査（2022年）eスポーツ編－

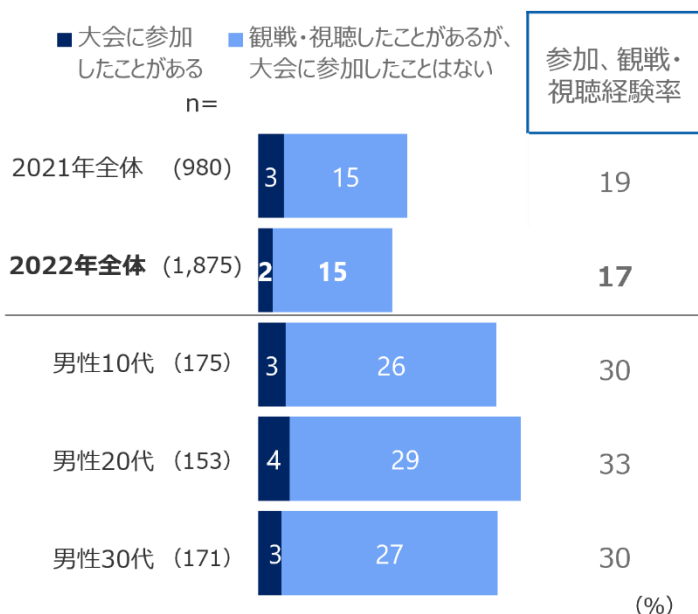
株式会社クロス・マーケティング（本社：東京都新宿区、代表取締役社長：五十嵐 幹）は、2022年7月、全国15～69歳の男女を対象に「ゲームに関する調査（2022年）」を行い、分野別にゲーム実態を聴取しました。今回は、コンシューマゲーム、スマホゲーム、オフラインゲームのいずれか月に1回以上プレイする人のうち、eスポーツ認知者に着目し、eスポーツの参加・視聴経験、視聴頻度と理由・視聴意向ジャンル、思い浮かぶゲームタイトルや関連施設の利用経験などを分析しました。

### ■調査結果（一部抜粋）

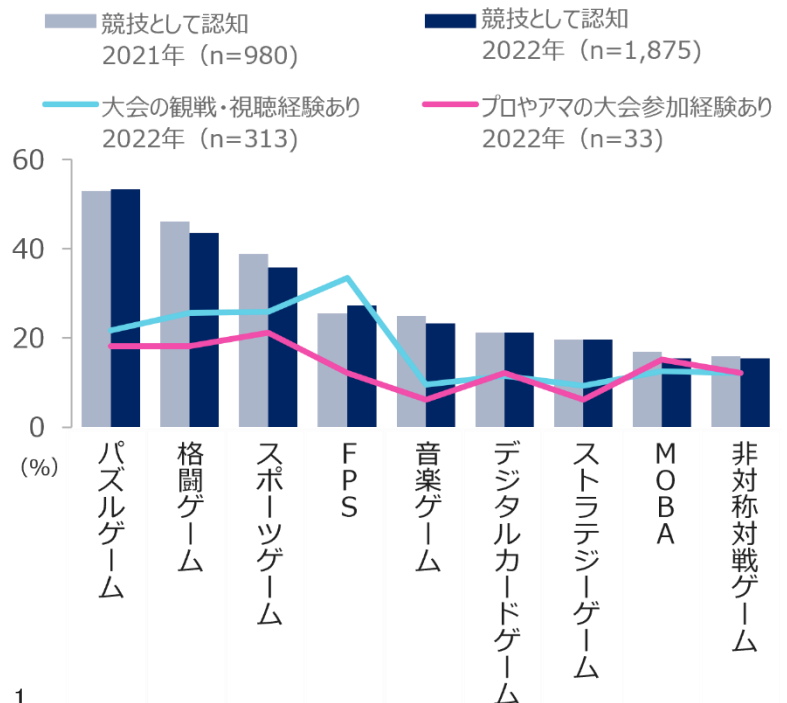
- ✓ **【eスポーツの参加・視聴経験】** 「プロやアマチュアのeスポーツの大会に参加したことがある」は全体で2%程度とわずかであり、昨年と同様、参加者は伸びていない。「eスポーツの大会やイベントを観戦・視聴したことはあるが、参加したことはない」は15%と昨年と変わらない。年代別には、男性10～30代の視聴経験が3割近くと他世代より高い。<図1> eスポーツが行われているゲームジャンルごとに認知や観戦・視聴経験などを聴取した。eスポーツとして認知しているゲームジャンルは「パズルゲーム」53%、「格闘ゲーム」44%、「スポーツゲーム」36%がTOP3であり、昨年と大きな差はない。観戦・視聴経験のある大会は「FPS（ファーストパーソンシューティング）」「スポーツゲーム」「格闘ゲーム」が人気。参加経験のある大会は「スポーツゲーム」「パズルゲーム」「格闘ゲーム」などである。<図2>
- ✓ **【eスポーツの視聴頻度と理由・視聴意向ジャンル】** eスポーツの大会やイベントを視聴している人では、「週に1回以上」の視聴者が25%を占める。視聴頻度は昨年よりやや少なくなったと見受けられる。<図3> eスポーツの視聴理由は、「ゲーム展開が面白い」「ひまつぶし」「自分も同じゲームをやっている」「ゲームの技術・ヒントを得られる」などが多い。「ゲームの技術・ヒントを得られる」は、昨年より9ポイント上昇。男性10代は「大会に出てみたい・出ている」、男性20代は、「ゲームの技術・ヒントを得られる」、男性30代は「ゲーム展開が面白い」「テレビや動画、ラジオの代わりになる」「友人・知人が観ている、勧められた」の理由が目立つ。<図4> 今後、視聴したい大会やイベントのジャンルは、男性10代では「FPS」「パズルゲーム」「スポーツゲーム」、男性20代と30代は「格闘ゲーム」「スポーツゲーム」「FPS」が高かった。<図5>
- ✓ **【思い浮かぶゲームタイトルと関連施設の利用経験】** eスポーツ競技で行われているゲームタイトルとして思い浮かぶものを5つまで記述式にて聴取した。「Apex Legends」「ストリートファイターシリーズ」「Fortnite」「ぶよぶよシリーズ」「大乱闘スマッシュブラザーズシリーズ」がTOP5。男性10代は「Apex Legends」「Fortnite」「大乱闘スマッシュブラザーズシリーズ」「VALORANT」が、男性30代は「ストリートファイターシリーズ」が他の世代より多くあげられていた。<図6> eスポーツカフェやパークの施設利用経験者は4%とわずか。eスポーツ関連施設があることを知らない人は64%と多かった。男性10代～30代は他世代と比べてeスポーツへの接触が高いが、関連施設の認知は半数に満たない結果であった。<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/20220728game/>

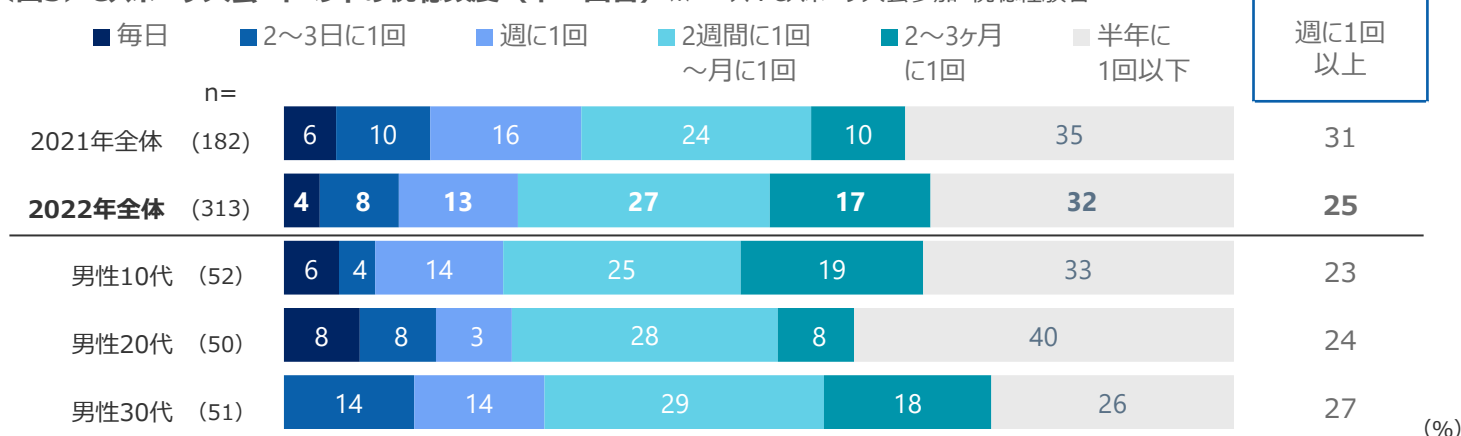
<図1> eスポーツ大会の参加、観戦・視聴経験（単一回答）



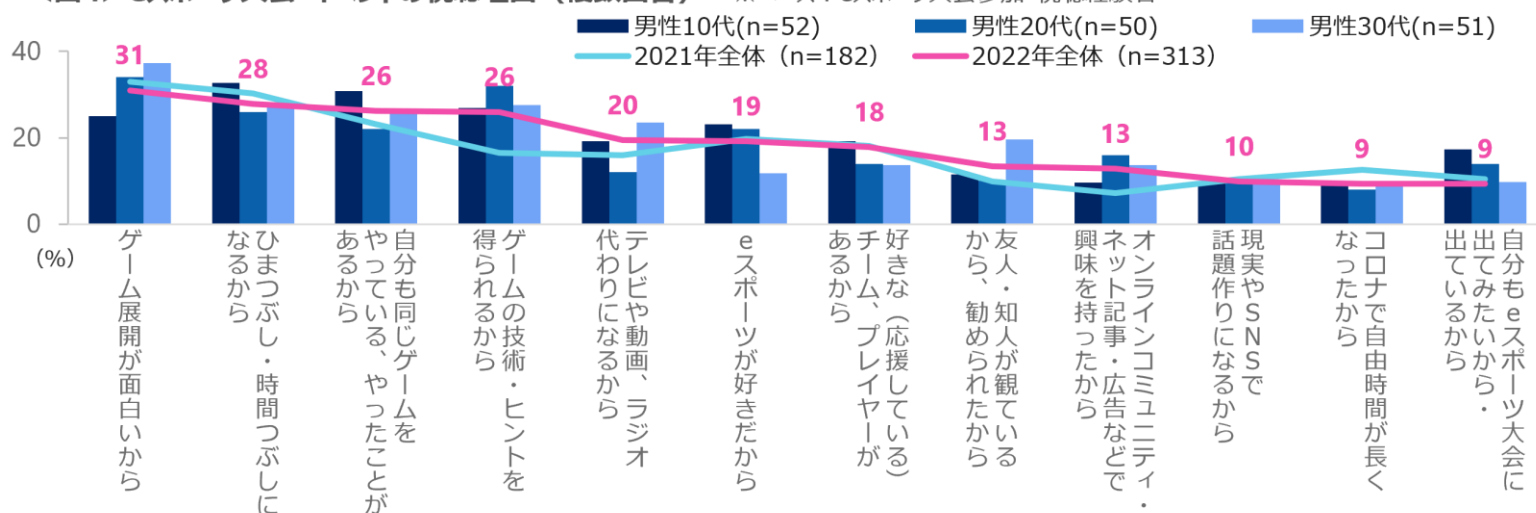
<図2> eスポーツのジャンル別接触状況（複数回答）



＜図3＞eスポーツ大会・イベントの視聴頻度（単一回答） ※ベース：eスポーツ大会参加・視聴経験者



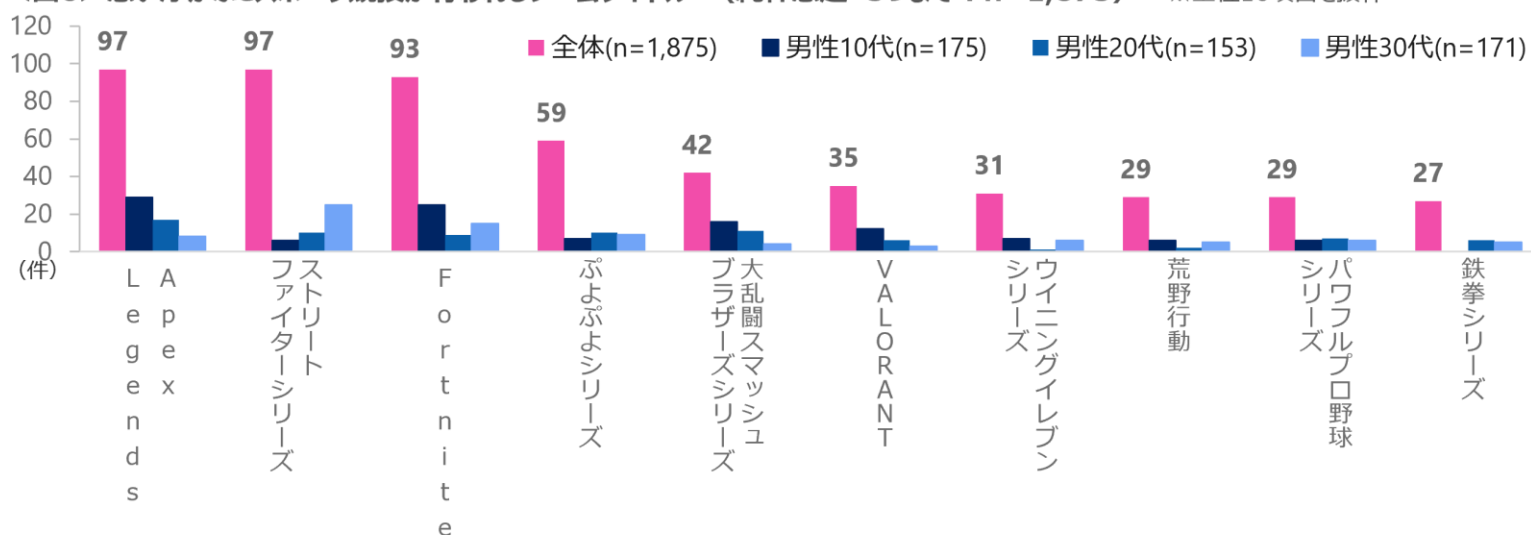
＜図4＞eスポーツ大会・イベントの視聴理由（複数回答） ※ベース：eスポーツ大会参加・視聴経験者



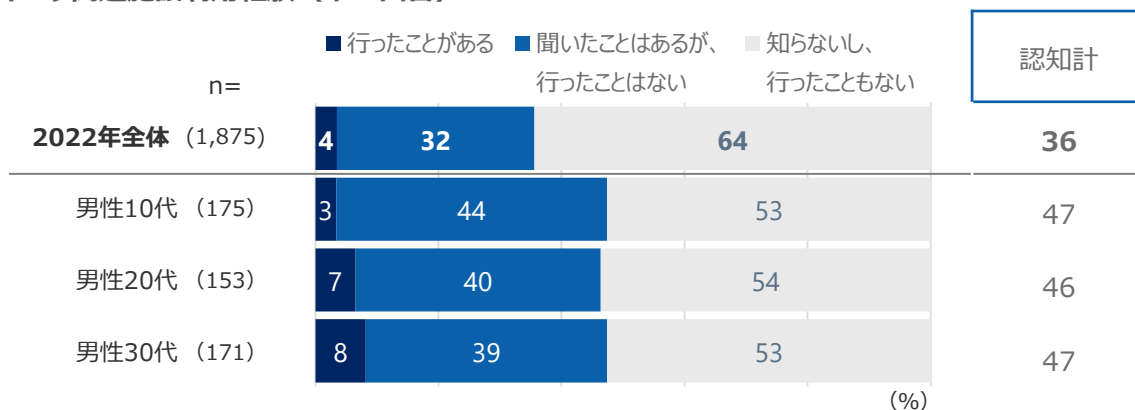
＜図5＞今後のeスポーツ大会・イベントの視聴意向ジャンル（複数回答） ※上位5項目を抜粋

ジャンル	男性10代 (n=175)	男性20代 (n=153)	男性30代 (n=171)
1位 FPS	22	18	21
2位 パズルゲーム	14	18	18
2位 スポーツゲーム	14	17	14
4位 音楽ゲーム	13	11	14
5位 格闘ゲーム	13	10	11
5位 デジタルカードゲーム			11

＜図6＞思い浮かぶeスポーツ競技が行われるゲームタイトル（純粹想起 5つまで：n=1,875） ※上位10項目を抜粋



<図7> eスポーツ関連施設利用経験（単一回答）



■ 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・休日の自由時間
- 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
- 「メタバース」の認知/要素を持つゲームプレイ経験/プレイ意向

▼ eスポーツの実態・意識

- 接触状況
- 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（純粹想起）
- 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
- eスポーツ関連施設の利用経験

◆ 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/20220728game/>

■ 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/スマホ/オフライン問わず）いずれか  
月1回以上プレイヤーかつeスポーツ認知者

調査期間 : 2021年：8月6日（金）～9日（月）

2022年：7月1日（金）～3日（日）

有効回答数 : 2021年：本調査980サンプル

2022年：本調査1,875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、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・・・」

