

報道関係各位

 2023年8月17日  
 株式会社クロス・マーケティング

## スマホゲームジャンルは全世代でパズル、10～20代は音楽・スポーツゲームが人気 今までにツムツム、ポケモンGO、パズル&ドラゴンズで遊ぶ

-ゲームに関する調査（2023年）スマホゲームプレイヒストリー編-

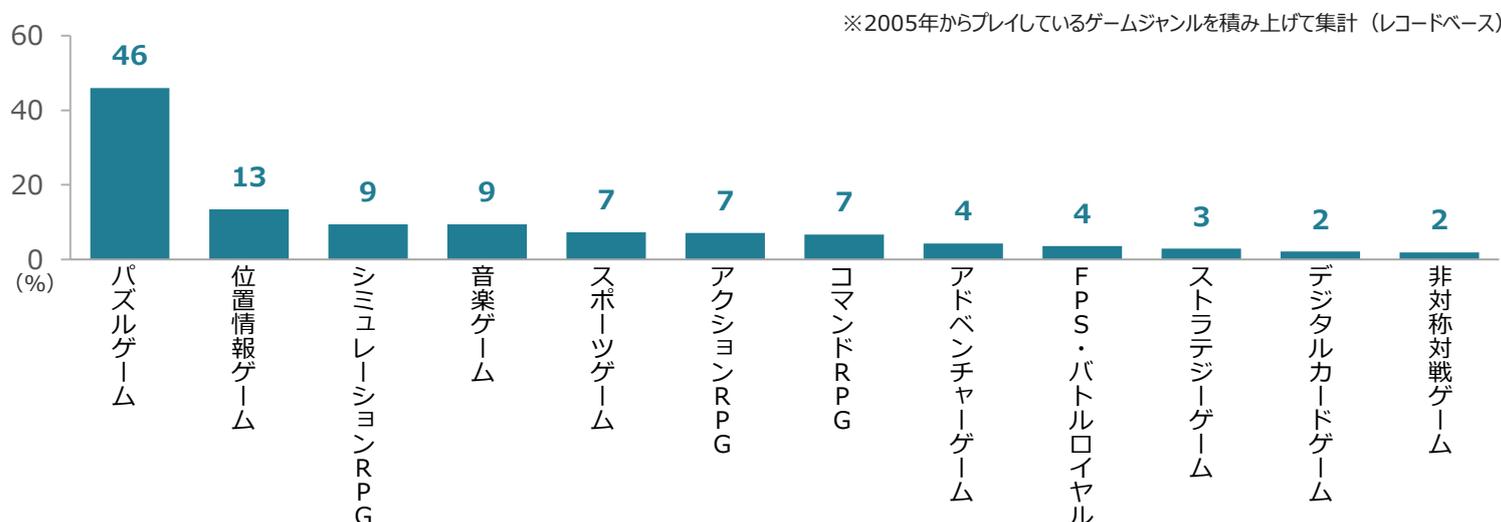
株式会社クロス・マーケティング（本社：東京都新宿区、代表取締役社長：五十嵐 幹）は、2023年7月、スマホゲームを月1回以上プレイしている全国15～69歳の男女1,091名を対象に「ゲームに関する調査（2023年）スマホゲームプレイヒストリー編」を行いました。1994年に携帯電話ゲームが登場し、2008年にiPhone3Gが日本に上陸、2009年にはAndroid搭載スマートフォンがドコモから発売されたことにより、スマホゲームが普及していきました。今回は、2005年から現在までのスマホゲームのゲームタイトル、目的、重視点などを聴取したデータより、ゲームジャンルの変遷に注目し分析をしました。

### ■ 調査結果 （一部抜粋）

- ✓ **【2005年～現在までのプレイ率】** 2005年から現在に至るまで、プレイした経験のあるジャンルを積み上げて集計（レコードベース）した結果、「パズルゲーム」が46%と突出して高い。次いで「位置情報ゲーム」13%、「シミュレーションRPG」9%、「音楽ゲーム」9%と続く。<図1>
- ✓ **【年代別プレイ率の変化】** プレイ率TOP5のジャンルについて、年代別のプレイ率の変化を確認した。スマートフォンの普及が拡大していた2015年から「パズルゲーム」のプレイ率は上昇している。若年層から高年層まで全世代でのプレイ率が高めであり、特に50～60代の2020年～2022年6月のプレイ率は4割を超える。<図2> ポケモンGOやドラクエウォークに代表される「位置情報ゲーム」のプレイ率は現在の40代が高く、当時30代だったころにプレイ率が上がっている。全世代の2015年～現在までプレイ率は、大きく下がることなく継続的に推移している。<図3> 「シミュレーションRPG」は、ウマ娘プリティダービーが発売された2020年代に入ってからプレイ率が高い。<図4> プロジェクトセカイなどの「音楽ゲーム」は最近の10代～20代のプレイ率は高いが、30代以上の年代では10%に満たない。<図5> プロ野球スピリッツAなどの「スポーツゲーム」は、「音楽ゲーム」と同様に、10代～20代で遊ばれているものの、30代以上のプレイ率はわずかであった。<図6>
- ✓ **【プレイ経験のあるゲームタイトル】** 44のゲームタイトルを提示し、過去にプレイしたゲームを聴取した。「LINEディズニーツムツム」30%、「ポケモンGO」26%、「パズル&ドラゴンズ」21%が上位、次いでアクションRPGの「モンスターストライク」12%、ストラテジーゲームの「にゃんこ大戦争」11%と多岐にわたるジャンルのタイトルがあがった。<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/20230817game/>

<図1> 2005年～2023年6月までにプレイした経験のあるのゲームジャンル（複数回答：r=3,023）



※20～60代は2000年～、15～19歳は2010年～プレイした経験のゲームタイトル（44タイトル提示）を聴取し、ジャンルに分類

**<図2> パズルゲーム年代別プレイ率の変化** (複数回答) ※ベース：2022年6月以前よりスマホゲームをプレイしている人 (n=1,091)

(%)



| n=          | 2005年-2009年 | 2010年-2014年 | 2015年-2019年 | 2020年-2022年6月 |
|-------------|-------------|-------------|-------------|---------------|
| 15-19歳 (97) | -           | 5.2         | 16.5        | 21.6          |
| 20代 (200)   | 1.5         | 12.0        | 29.5        | 26.5          |
| 30代 (197)   | 4.1         | 14.2        | 31.0        | 31.5          |
| 40代 (200)   | 7.0         | 15.5        | 26.0        | 36.5          |
| 50代 (197)   | 8.6         | 14.7        | 29.4        | 42.6          |
| 60代 (200)   | 10.0        | 13.0        | 24.0        | 40.0          |

**<図3> 位置情報ゲーム年代別プレイ率の変化** (複数回答) ※ベース：2022年6月以前よりスマホゲームをプレイしている人 (n=1,091)

(%)



| n=          | 2005年-2009年 | 2010年-2014年 | 2015年-2019年 | 2020年-2022年6月 |
|-------------|-------------|-------------|-------------|---------------|
| 15-19歳 (97) | -           | -           | 5.2         | 3.1           |
| 20代 (200)   | 0.5         | 1.0         | 10.0        | 11.5          |
| 30代 (197)   | 0.5         | 3.0         | 9.1         | 8.6           |
| 40代 (200)   | 1.0         | 1.5         | 12.5        | 13.0          |
| 50代 (197)   | 0.5         | 2.5         | 6.6         | 9.1           |
| 60代 (200)   | 1.5         | 3.5         | 10.0        | 11.0          |

**<図4> シミュレーションRPG年代別プレイ率の変化** (複数回答) ※ベース：2022年6月以前よりスマホゲームをプレイしている人 (n=1,091)

(%)



| n=          | 2005年-2009年 | 2010年-2014年 | 2015年-2019年 | 2020年-2022年6月 |
|-------------|-------------|-------------|-------------|---------------|
| 15-19歳 (97) | -           | -           | 3.1         | 10.3          |
| 20代 (200)   | 0.5         | 4.0         | 9.5         | 8.5           |
| 30代 (197)   | 1.0         | 2.5         | 8.1         | 11.2          |
| 40代 (200)   | 1.0         | 2.5         | 4.5         | 9.0           |
| 50代 (197)   | 2.0         | 2.0         | 2.5         | 6.1           |
| 60代 (200)   | 1.5         | 1.5         | 2.0         | 5.0           |

**<図5> 音楽ゲーム年代別プレイ率の変化** (複数回答) ※ベース：2022年6月以前よりスマホゲームをプレイしている人 (n=1,091)

(%)



| n=          | 2005年-2009年 | 2010年-2014年 | 2015年-2019年 | 2020年-2022年6月 |
|-------------|-------------|-------------|-------------|---------------|
| 15-19歳 (97) | -           | 3.1         | 10.3        | 28.9          |
| 20代 (200)   | 1.0         | 4.5         | 17.5        | 15.5          |
| 30代 (197)   | 1.0         | 4.6         | 7.1         | 8.6           |
| 40代 (200)   | -           | 2.0         | 3.5         | 3.0           |
| 50代 (197)   | -           | 1.5         | 1.0         | 1.0           |
| 60代 (200)   | -           | -           | 0.5         | 1.0           |

<図6> スポーツゲーム年代別プレイ率の変化 (複数回答) ※ベース: 2022年6月以前よりスマホゲームをプレイしている人 (n=1,091)

(%)

|   |             | 2005年-2009年 | 2010年-2014年 | 2015年-2019年 | 2020年-2022年6月 |
|---|-------------|-------------|-------------|-------------|---------------|
| <br>n= | 15-19歳 (97) | -           | 2.1         | 5.2         | 14.4          |
|   | 20代 (200)   | 1.0         | 3.0         | 11.5        | 12.0          |
|   | 30代 (197)   | 1.0         | 4.1         | 5.6         | 4.6           |
|   | 40代 (200)   | 1.0         | 2.5         | 4.5         | 3.5           |
|   | 50代 (197)   | 1.5         | 1.5         | 1.5         | 2.5           |
|   | 60代 (200)   | -           | -           | 0.5         | 1.0           |

<図7> 現在までにプレイ経験のあるゲームタイトル (複数回答: n=1,091)

※上位20項目を抜粋/小数点第1位までで順位算出/ ( ) は発売年

(%)

|            |                               |           |            |                             |   |
|------------|-------------------------------|-----------|------------|-----------------------------|---|
| <b>1位</b>  | <b>LINE ディズニーツムツム (2014年)</b> | <b>30</b> | <b>10位</b> | プロ野球スピリッツA (2015年)          | 6 |
| <b>2位</b>  | <b>ポケモン GO (2016年)</b>        | <b>26</b> | <b>10位</b> | 実況パワフルプロ野球 (2014年)          | 6 |
| <b>3位</b>  | <b>パズル&amp;ドラゴンズ (2012年)</b>  | <b>21</b> | <b>10位</b> | ディズニー ツイステッドワンダーランド (2020年) | 6 |
| <b>4位</b>  | モンスターストライク (2015年)            | 12        | <b>10位</b> | 妖怪ウォッチ ぷにぷに (2015年)         | 6 |
| <b>5位</b>  | にゃんこ大戦争 (2015年)               | 11        | <b>15位</b> | ドラクエウォーク (2019年)            | 5 |
| <b>6位</b>  | キャンディークラッシュソーダ (2015年)        | 9         | <b>15位</b> | 放置少女 (2017年)                | 5 |
| <b>7位</b>  | おさわり探偵 なめこ栽培キット (2011年)       | 7         | <b>17位</b> | Fate/Grand Order (2017年)    | 4 |
| <b>7位</b>  | 荒野行動 (2017年)                  | 7         | <b>17位</b> | 黒猫のウィズ (2013年)              | 4 |
| <b>7位</b>  | ウマ娘 プリティーダービー (2021年)         | 7         | <b>17位</b> | 原神 (2020年)                  | 4 |
| <b>10位</b> | 白猫プロジェクト (2014年)              | 6         | <b>17位</b> | PUBG Mobile (2018年)         | 4 |

<参考: 主な携帯機種種の発売年>

| 2005 - 2009年                         | 2010 - 2014年  | 2015 - 2019年   | 2020 - 2022年6月   |
|--------------------------------------|---|--|--|
| iPhone 3G<br>Xperia X1<br>iPhone 3GS | GALAXY S<br>iPhone 4<br>iPhone 4S<br>Xperia Arc<br>iPhone 5<br>GALAXY S III<br>Xperia NX<br>iPhone 5c/5s<br>GALAXY J<br>Xperia Z<br>iPhone 6/6 Plus | iPhone 6s/6s Plus<br>iPhone SE (第1世代)<br>iPhone 7/7 Plus<br>Xperia X Performance<br>arrows NXF-01J<br>iPhone 8/8 Plus<br>iPhone X<br>Galaxy Note8<br>AQUOS R<br>arrows NX F-01K<br>iPhone XR<br>iPhone XS/XS Max<br>Galaxy Note9<br>iPhone 11/11 Pro/11 Pro Max<br>Google Pixel 4 XL<br>OPPO A5 2020 | iPhone SE (第2世代)<br>iPhone 12 (mini/Pro/Pro Max)<br>OPPO Reno3 5G<br>Xperia 1 II<br>iPhone 13 (mini/Pro/Pro Max)<br>Google Pixel 5a<br>iPhone SE (第3世代)<br>iPhone 14 (Plus/Pro/Pro Max)<br>Galaxy A53 5G<br>Google Pixel 7 Pro<br>AQUOS sense7<br>AQUOS R7<br>OPPO Reno7 A |

<参考: プレイ当時の年齢>

|        | 2005 - 2009年 | 2010 - 2014年 | 2015 - 2019年 | 2020 - 2022年6月 |
|--------|--------------|--------------|--------------|----------------|
| 15-19歳 |              | 2-10歳        | 7-15歳        | 12-19歳         |
| 20代    | 2-15歳        | 7-20歳        | 12-25歳       | 17-29歳         |
| 30代    | 12-25歳       | 17-30歳       | 22-35歳       | 27-39歳         |
| 40代    | 22-35歳       | 27-40歳       | 32-45歳       | 37-49歳         |
| 50代    | 32-45歳       | 37-50歳       | 42-55歳       | 47-59歳         |
| 60代    | 42-55歳       | 47-60歳       | 52-65歳       | 57-69歳         |

## ■レポート項目一覧

- 調査結果サマリー
- 時代背景とスマホ機種・ゲームアプリ（2000年～）
- 本調査で掲示したゲームタイトル一覧と、全体におけるプレイ経験率

### ▼2005年代以降の全体トレンドとその推移

- 現在のスマホゲームプレイヤーのプレイ史
- ゲームプレイヤーの年代別ジャンル／目的／選定時重視点
- 2005年代～現在までのプレイジャンル別目的／積み上げ
- 2005年代～現在までのプレイジャンル別重視点／積み上げ

### ▼年代別のジャンルトレンド推移

- パズルゲーム
- 位置情報ゲーム
- シミュレーションRPG
- 音楽ゲーム
- スポーツゲーム
- アクションRPG
- コマンドRPG
- アドベンチャーゲーム
- FPS・バトルロイヤル
- ストラテジーゲーム
- デジタルカードゲーム
- 非対称対戦ゲーム

### ▼年代によるプレイ目的の変化

- ひまつぶし・時間つぶしになるから
- 手軽にプレイできるから
- ストレス発散になるから
- ゲームをすること自体が好きだから
- 基本無料で様々な種類のゲームを楽しめるから
- 好きなゲームタイトルやシリーズがあるから
- ゲームをプレイすると達成感があるから
- 友人・知人・家族と一緒に楽しめるから
- 現実とは違う世界に浸りたいから
- 定期的なアップデート、イベントで新しい体験を得られるから

### ▼年代によるゲーム選定時重視点の変化

- お金がかからない・安い
- 好きなジャンルのゲームである
- 長く遊べる
- 操作やルールがわかりやすい
- キャラクターの可愛さ・カッコよさ

### ▼回答者プロフィール

（性別／年齢／居住地／婚姻状況／子供の有無／職業）

◆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/20230817game/>

## ■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 : スマホゲームを月1回以上プレイしている15～69歳の男女  
調査期間 : 2023年：7月7日（金）～10日（月）  
有効回答数 : 1,091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ーション

### ◆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・・・」