

報道関係各位

2024年7月18日  
株式会社クロス・マーケティング

## スマホゲームをする人は、毎日プレイする人が66% 全世代の女性に好かれる「ディズニーツムツム」

－ゲームに関する調査（2024年）スマホゲーム編－

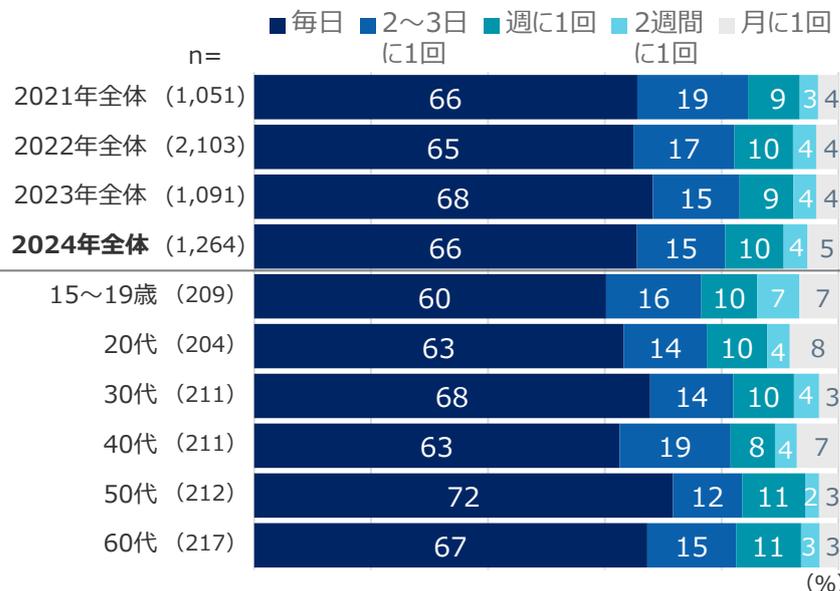
株式会社クロス・マーケティング（本社：東京都新宿区、代表取締役社長：五十嵐 幹）は、2024年7月、スマホゲームを月1回以上プレイしている全国15～69歳の男女1,264名を対象に「ゲームに関する調査（2024年）スマホゲーム編」を行いました。今回は、プレイ頻度、プレイ時間の変化、ゲームタイトル、ゲームジャンル、直近1か月間のゲーム関連費の支出内容に注目し分析をしました。

### ■ 調査結果 （一部抜粋）

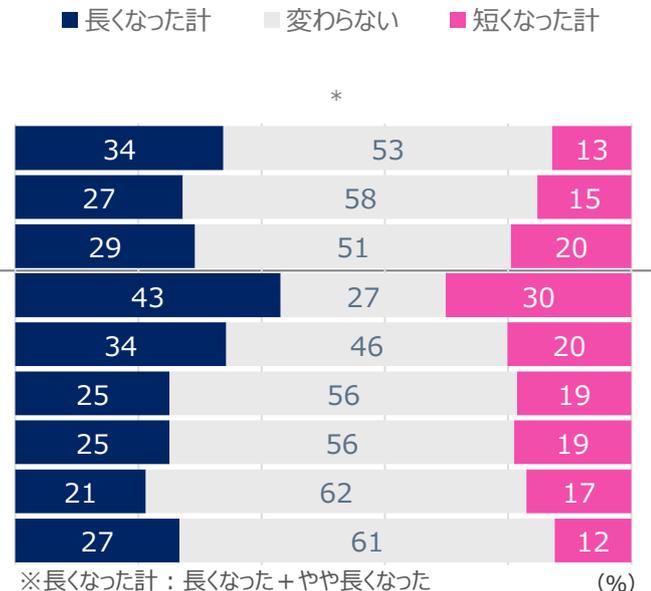
- ✓ **【プレイ頻度、プレイ時間の変化】** 月に1回以上スマホゲームを行う人のうち「毎日」プレイする人は66%、50代は72%と最も高い。全世代で「週に1回以上」プレイをする人は9割前後を占めており、頻繁にゲームを楽しんでいる人が多い。＜図1＞ 1年前と比較したプレイ時間は、「長くなった」が29%、15～19歳や20代の若い世代でプレイ時間が長くなった人が3～4割を占める。＜図2＞
- ✓ **【ゲームタイトルとジャンル】** 現在プレイしているゲームタイトルを聴取した結果、男性の15～19歳は「プロ野球スピリッツA」、男性20代「ウマ娘プリティーダービー」、男性30代と60代は「Pokémon GO」、男性40代は「モンスターストライク」がTOPにあがる。男性50代は「Pokémon GO」「LINE：ディズニーツムツム」「パズル&ドラゴンズ」が並んだ。女性は、全世代において「LINE：ディズニーツムツム」がTOPであった。＜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など）」24%、「位置情報ゲーム（Pokémon GOなど）」11%、「コマンドRPG（Fate/Grand Orderなど）」10%、「アクションRPG（モンスターストライクなど）」9%、「スポーツゲーム（プロ野球スピリッツAなど）」8%がTOP5。50代は、「パズルゲーム」のプレイ率が31%と高い。＜図4＞
- ✓ **【スマホゲームに関わる支出内容】** この1か月の間にスマホゲームにお金を使った人のうち、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60%と多く、「ゲームアプリの購入（買い切り）」27%、「サブスクリプション」11%と続く。「ゲーム内でのアイテム課金、ガチャ」は女性で、「ゲームアプリの購入（買い切り）」は男性が多い結果となった。＜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/20240718game/>

＜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

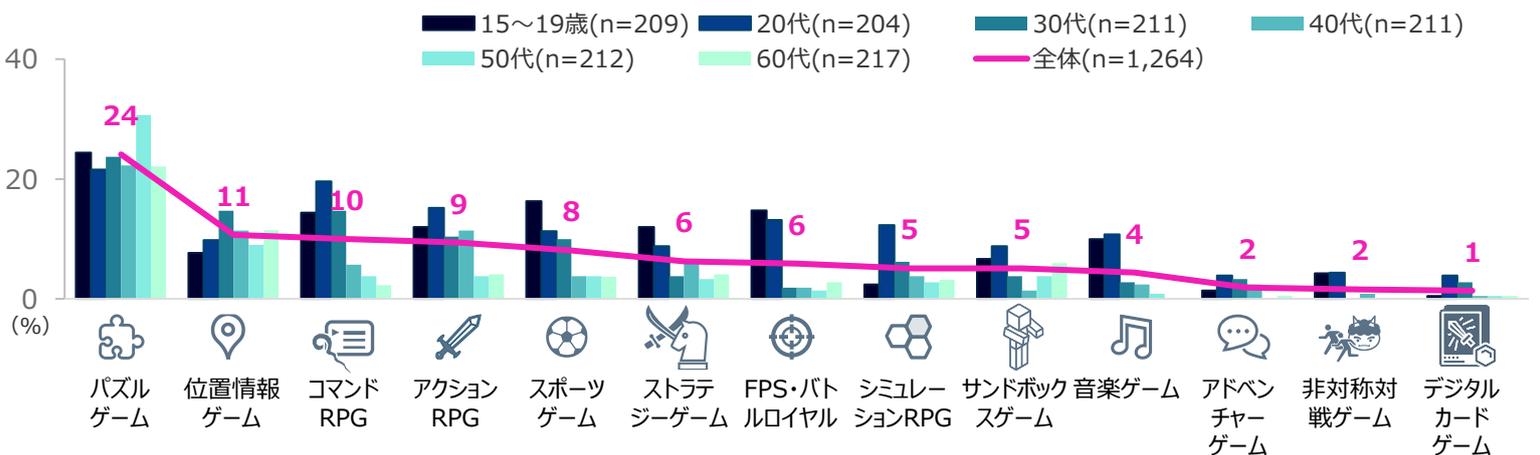
＜図3＞ 現在プレイしているスマホゲームタイトル／性年代別TOP5（複数回答） ※60のゲームタイトルを呈示し聴取

男性						
	15-19歳 (n=104)	20代 (n=98)	30代 (n=104)	40代 (n=104)	50代 (n=103)	60代 (n=108)
1位	プロ野球スピリッツA 24	ウマ娘 プリティーダービー 17	Pokémon GO 14	モンスターストライク 12	Pokémon GO 7	Pokémon GO 11
2位	プロスタ 14	モンスターストライク 14	Fate/ Grand Order 10	パズル&ドラゴンズ 12	LINE : ツムツム 7	LINE : ツムツム 7
3位	eFootball 2024 12	プロ野球スピリッツA 14	プロ野球スピリッツA 10	ドラゴンクエスト ウォーク 9	パズル&ドラゴンズ 7	どうぶつの森 ポケットキャンプ 6
4位	にゃんこ大戦争 11	荒野行動 11	実況パワフル プロ野球 10	LINE : ツムツム 8	ウマ娘 プリティーダービー 5	ウマ娘 プリティーダービー 5
5位	モンスターストライク 10	パズル&ドラゴンズ 11	モンスターストライク 9	ウマ娘 プリティーダービー 6	キャンディー クラッシュ 5	プロ野球スピリッツA 5
	Pokémon GO 10		ドラゴンクエスト ウォーク 9	Pokémon GO 6		
			パズル&ドラゴンズ 9			

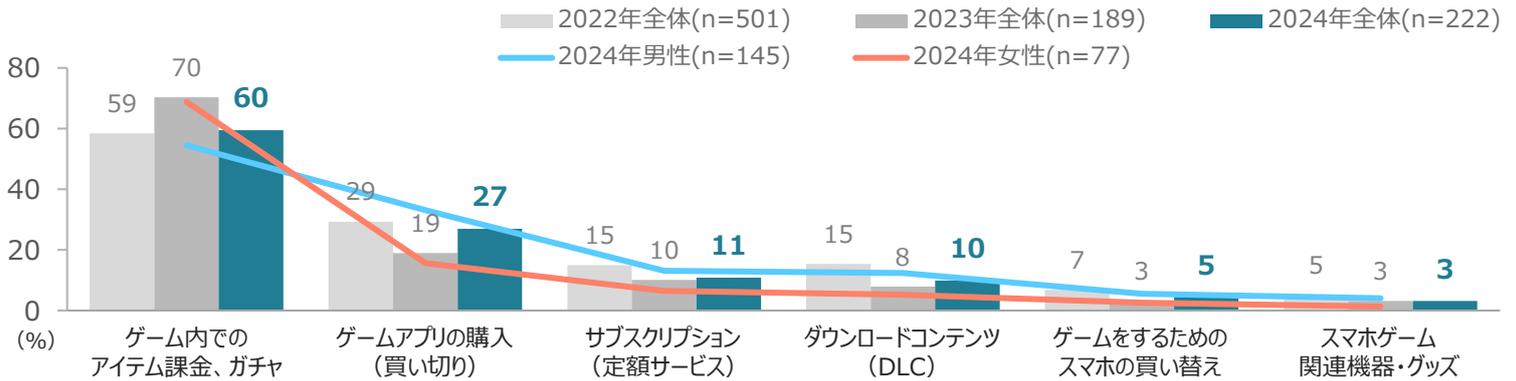
  

女性						
	15-19歳 (n=105)	20代 (n=106)	30代 (n=107)	40代 (n=107)	50代 (n=109)	60代 (n=109)
1位	LINE : ツムツム 22	LINE : ツムツム 15	LINE : ツムツム 18	LINE : ツムツム 12	LINE : ツムツム 24	LINE : ツムツム 19
2位	プロジェクトセカイ 9	どうぶつの森 ポケットキャンプ 9	LINE ポコポコ 9	LINE ポコポコ 9	LINE ポコポコ 11	Pokémon GO 8
3位	原神 5	Fate/ Grand Order 8	モンスターストライク 7	Pokémon GO 7	キャンディー クラッシュ 6	LINE ポコポコ 7
4位	第五人格 Identity V 5	呪術廻戦 ファントムパレード 7	Pokémon GO 7	にゃんこ大戦争 5	どうぶつの森 ポケットキャンプ 6	どうぶつの森 ポケットキャンプ 6
5位	あんさんぶる スターズ！ 5	荒野行動 7	ディズニーツイス テッドワンダーランド 5	モンスターストライク 4	Pokémon GO 5	キャンディー クラッシュ 4
		パズル&ドラゴンズ 7				

＜図4＞ 現在プレイしているスマホゲームのジャンル（複数回答） ※60のゲームタイトルからジャンルを分類



<図5> 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
- 現在プレイしているゲームタイトル/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・プレイ理由の相関分析

◆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/20240718game/>

### ■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 : 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）

有効回答数 : 2021年：1,051サンプル  
 2022年：2,103サンプル  
 2023年：1,091サンプル  
 2024年：1,264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・・・」