

報道関係各位

2024年7月25日
株式会社クロス・マーケティング

eスポーツ観戦・視聴ジャンルは、格闘、FPS、パズル 15～29歳は、オリンピック種目のeスポーツを「観戦したい」が半数

—ゲームに関する調査（2024年）eスポーツ編—

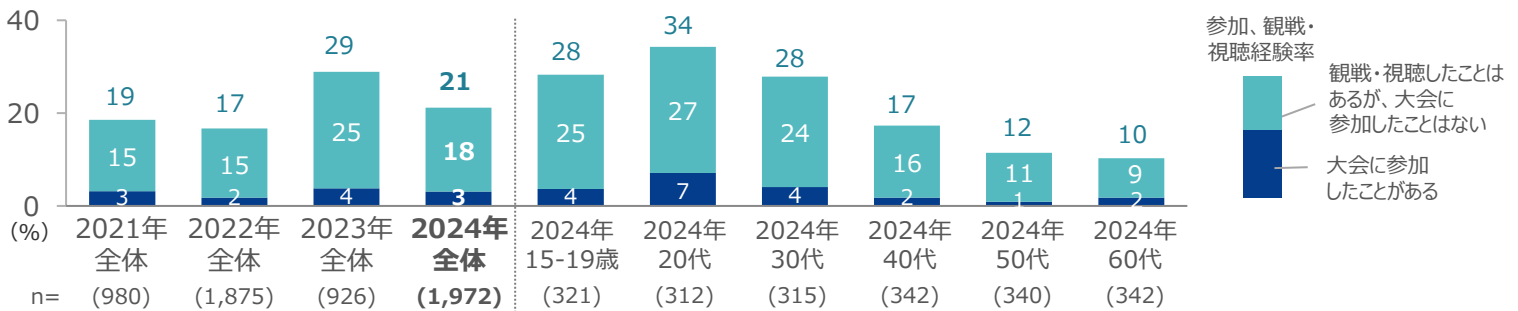
株式会社クロス・マーケティング（本社：東京都新宿区、代表取締役社長：五十嵐 幹）は、2024年6～7月、コンシューマーやスマホゲームの月1回以上プレイヤーでeスポーツを認知している、全国15～69歳の男女1,972名を対象に「ゲームに関する調査（2024年）eスポーツ編」を行いました。国際オリンピック委員会（IOC）が2018年からeスポーツに対する取り組みを進めており、オリンピックの正式種目になる可能性も考えられます。今回は、eスポーツ大会の参加や観戦・視聴経験、ゲームジャンル別接触状況、想起するeスポーツのゲームタイトル、オリンピックへの正式種目候補の認知、正式種目となった場合の視聴意向を聴取り、分析をしました。

■調査結果（一部抜粋）

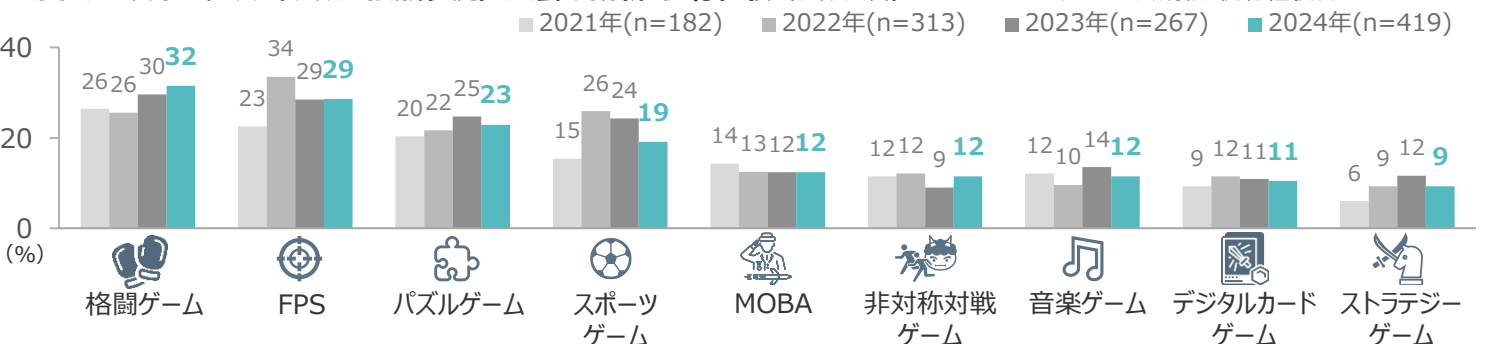
- ✓ **【eスポーツの参加・視聴経験】** eスポーツの「大会に参加したことがある」は3%、「観戦・視聴のみ経験がある」は18%、合わせて21%は参加、観戦・視聴経験がある。特に20代を中心とした15歳～39歳までの若い世代の参加、観戦・視聴経験率は3割前後であった。<図1>
- ✓ **【ジャンルとゲームタイトル】** eスポーツの大会の観戦・視聴経験が高いジャンルは、「格闘ゲーム」「FPS」「パズルゲーム」がTOP3。初心者でも楽しめるようになったストリートファイター6の影響から「格闘ゲーム」は高まっている。<図2> 大会の参加経験は、「FPS」「デジタルカードゲーム」「格闘ゲーム」「パズルゲーム」が上位に上がり、観戦・視聴経験が8番手であった「デジタルカードゲーム」は参加経験では2番手に浮上。「FPS」や「デジタルカードゲーム」の参加経験は、この4年間の最高値であった。<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聴取りした。「ストリートファイターシリーズ」154人、「Apex Legends」132人、「Fortnite」113人が思い浮かぶeスポーツゲームとしてあげている。年代別には、40代「ストリートファイターズシリーズ」、15～19歳と20代は「Apex Legends」、15～19歳「Fortnite」の想起率が高い。<図4>
- ✓ **【オリンピック正式種目候補の認知と観戦意向】** eスポーツがオリンピックの正式種目の候補にあがっていることへの認知は41%、60代は49%と多い。正式種目となった場合、「会場に行って観戦したい」は6%、「中継で観戦したい」は32%と合わせて38%は、観戦意向を示している。15～19歳、20代の観戦意向は半数と高い。<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/20240725game/>

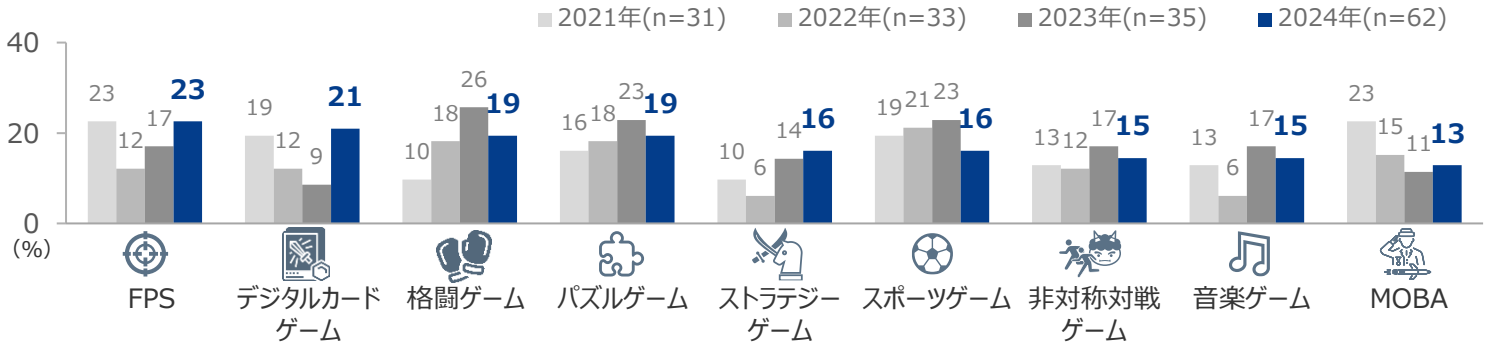
<図1> eスポーツ大会の参加、観戦・視聴経験（単一回答）



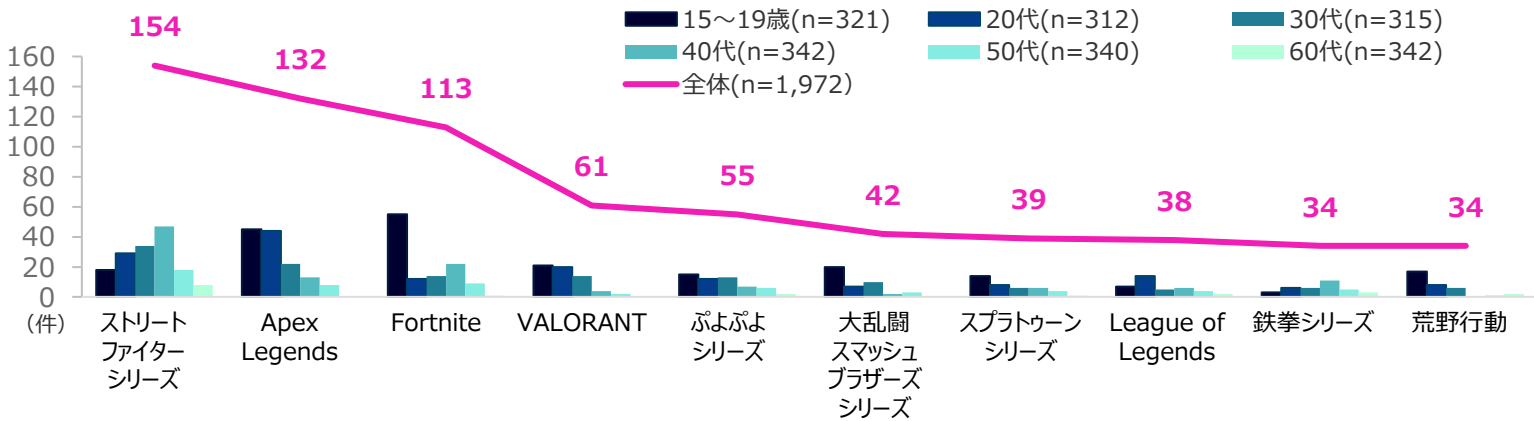
<図2> eスポーツのジャンル別接触状況／大会の観戦・視聴経験（複数回答） ※ベース：eスポーツ大会観戦・視聴経験者



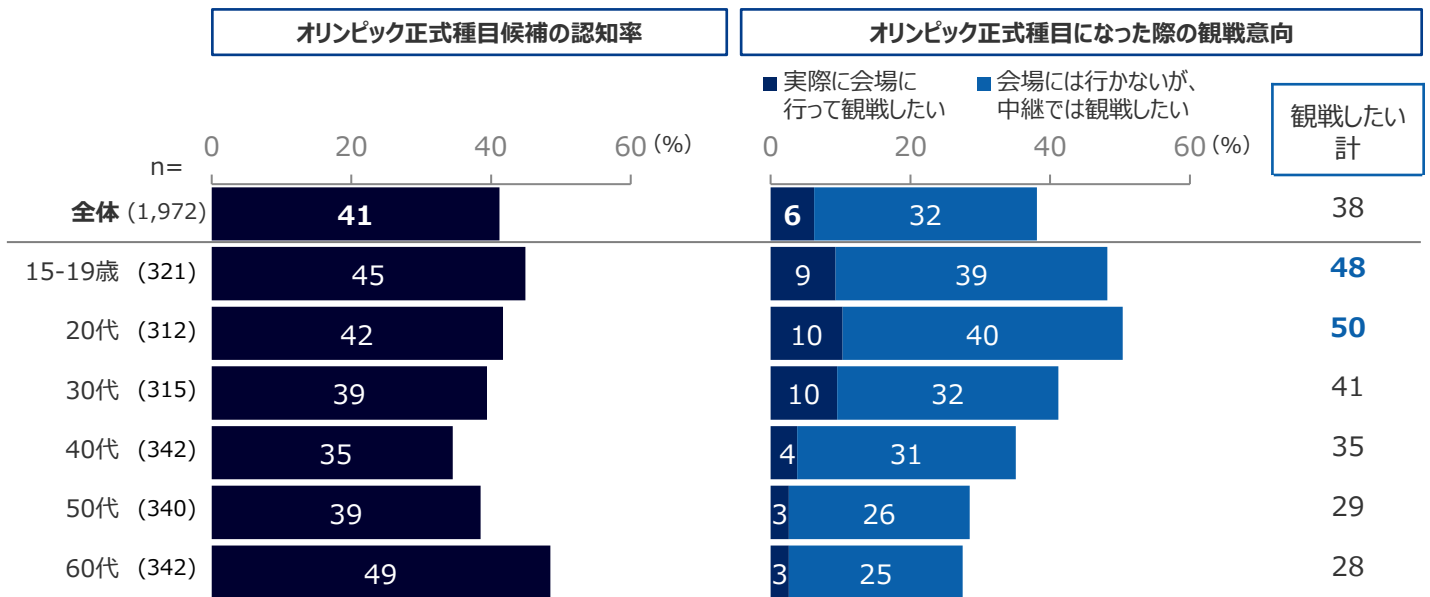
<図3> eスポーツのジャンル別接触状況/大会の参加経験あり (複数回答) ※ベース: eスポーツ大会参加経験者



<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



<図5> eスポーツがオリンピック正式種目の候補にあがっていることへの認知と観戦意向 (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
- オリンピック正式種目候補であることの認知/観戦意向
- eスポーツの試合を観戦したい理由

◆ 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/20240725game/>

■ 調査概要

調査手法	: インターネットリサーチ	有効回答数	: 2021年 : 980サンプル
調査地域	: 全国47都道府県		2022年 : 1,875サンプル
調査対象	: 15～69歳の男女		2023年 : 926サンプル
	ゲーム（コンシューマー/スマホ問わず）いずれか		2024年 : 1,972サンプル
	月1回以上プレイヤーかつeスポーツ認知者		
	※2023年はコンシューマーゲーム月1回以上プレイヤーのみ		※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
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）		

【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

«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・・・」