

価格.comリサーチ『ゲーム』に関する調査結果

「スマートフォン」「タブレット端末」でゲームを遊ぶ人、半数に迫る！
スマホ・タブレット向けゲームでは、「パズル」などライトゲームに人気集中
今後、ゲーム用に購入予定のデバイスは、「プレイステーション 4」がトップ
～今年末予定の次世代ゲーム機投入により、市場の潮目は変わるか？～

URL: <http://kakaku.com/research/report/070/>

株式会社カカコムが運営する購買支援サイト『価格.com(<http://kakaku.com/>)』が実施したユーザーへの意識調査「価格.comリサーチ」より、第70回『ゲームについてのアンケート!』の調査結果を一部抜粋の上、ご案内します。

【結果ダイジェスト】

- 遊んでいるデバイス:「パソコン」(37.6%)が最多である一方、「スマホ」(30.2%)、「タブレット端末」(15.7%)を合わせると45.9%と約半数に。
- スマホ・タブレットで遊んでいるゲームジャンル:「パズル」(47.1%)がダントツ。
短時間で遊べるライトゲームが人気
- スマホ・タブレットでゲームをする理由:トップは「暇つぶし」(79.3%)
- ゲームで遊ぶ時間(スマホ・タブレット限定):「30分以内」が6割超。短時間が主流
- 課金状況:55.1%が「課金経験なし」。1ヶ月の支払金額は500円未満が約3割で、少額傾向に
- 今後の購入予定デバイス:「プレイステーション 4」(23.5%)がダントツも、「購入予定なし」が53.5%にのぼる結果に

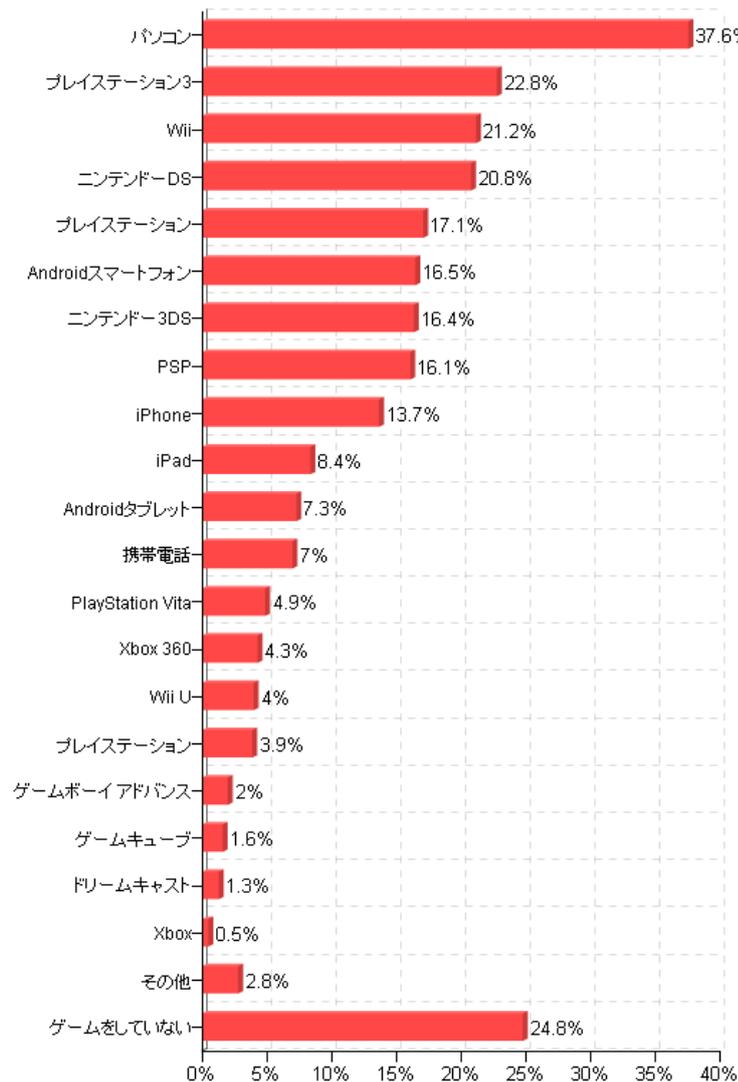
【ゲーム全般の利用動向】

ゲームをプレイしているデバイス:「パソコン」(37.6%)が最多。「スマホ(30.2%)」「タブレット(15.7%)」を合わせると「パソコン」を超える結果に

まずは、今回の回答者全体に対し、現在どんなデバイスでゲームをプレイしているかを、複数回答で聞いた。意外に思われるかもしれないが、もっとも多かったのは「パソコン」(37.6%)。その次が「プレイステーション 3」で22.8%。次いで「Wii」(21.2%)、「ニンテンドーDS」(20.8%)が上位に上がった。「パソコン」の比率がここまで高いのには、コアなPCゲームをプレイするユーザー以外にも、ライトなブラウザゲームのプレイヤーも含まれるためと思われる。なお、「ゲームをしていない」という割合も24.8%にのぼっており、4人に1人はゲームをプレイしていないということもわかった。

なお、最近ゲームデバイスとしても注目されている「スマートフォン」や「タブレット端末」であるが、「Androidスマートフォン」が16.5%、「iPhone」が13.7%、「iPad」が8.4%、「Andoridタブレット」が7.3%といった具合で、個々の割合はさほど高くないものの、これらを足し上げれば「スマートフォン」が30.2%、「タブレット端末」が15.7%、両方合わせて45.9%と、1位のパソコンを超える大きな割合となる。

【図1. 現在ゲームをプレイしているデバイス（複数回答）】



【スマートフォン・タブレットでのゲーム利用動向】

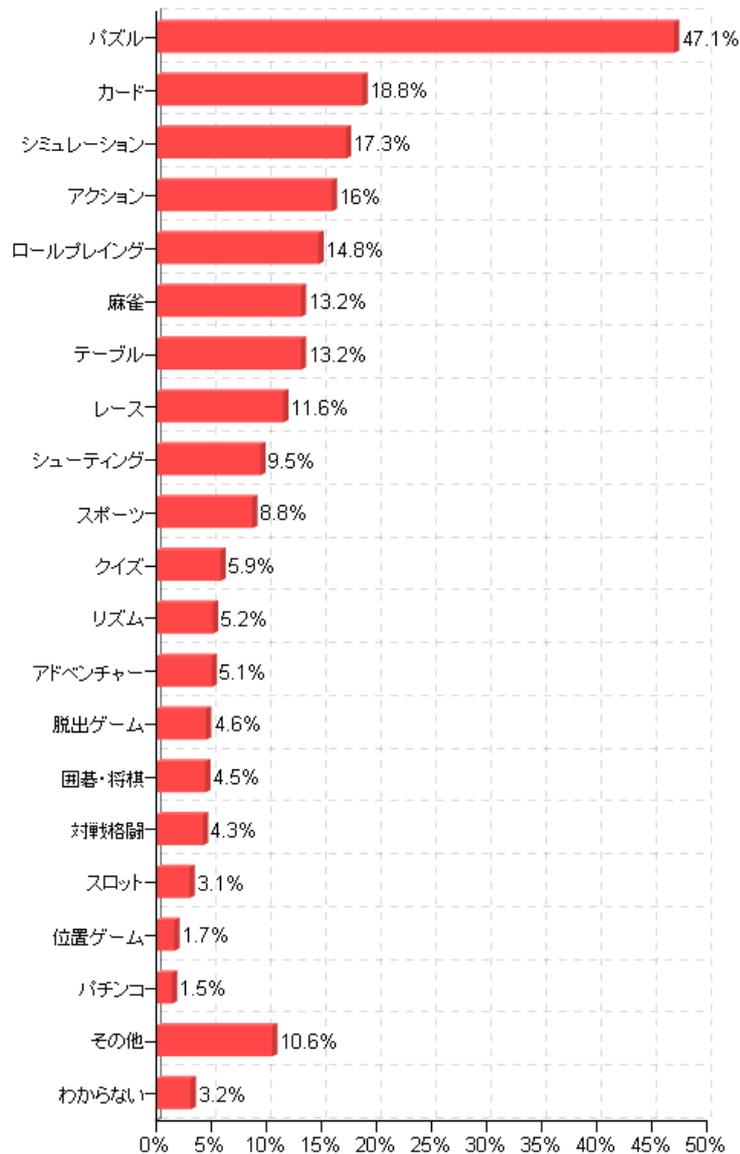
プレイしているゲームのジャンル:「パズル」(47.1%)がダントツ。次いで「カード」(18.8%)。短時間で遊べるライトゲームが人気

ここから先は、スマートフォンやタブレット端末におけるゲームのプレイ動向についての調査結果となる。

まずは、これらの携帯デバイスでプレイしているゲームのジャンルから聞いてみた。もっとも多かったのは「パズル」でダントツの割合となった。「パズル」とひとくちに言っても、アクション性の高いものから、じっくりと腰を据えて解くタイプのものまで実にさまざまな種類があるが、全体の半数近くの人がこの手のゲームをよくプレイしているという結果になった。デバイスのグラフィック性能がそれほど問われず、比較的手軽にプレイできる「パズル」ゲームは、スマートフォンなどのデバイスと非常に相性がいいということがわかる。

2位以下を見ても「カード」「シミュレーション」といった比較的ライトなゲームが好まれる傾向がわかる。

【図2. スマホやタブレットでプレイしているゲームのジャンル（複数回答）】



スマートフォンやタブレットでゲームをプレイする理由：トップは「暇つぶし」（79.3%）、次いで「短時間でもゲームができる」（51.9%）。いつでもどこでも遊べる手軽さが大きな理由に

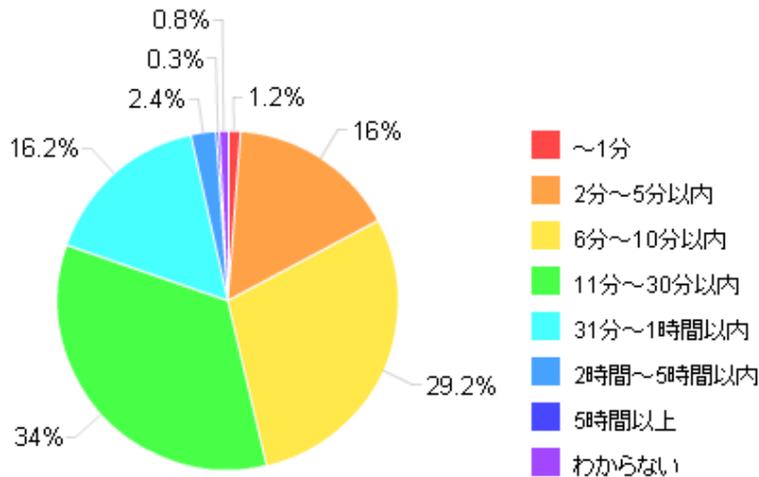
スマートフォンやタブレット端末でゲームをプレイする理由でもっとも多かったのは「暇つぶし」（79.3%）。通勤電車の中や休憩時間、仕事と仕事間の空いた時間など、手持ちぶさたになるようなシーンで、かなり多くの人が暇つぶしにプレイするというケースが多いことがわかる。次点の「短時間でもゲームができる」（51.9%）、その次の「移動中でもゲームができる」（31.3%）なども、ほぼ同様の理由といえるだろう。さらにその次には「基本料金無料、体験版無料など手軽にゲームが始められる」（29.8%）が続いており、無料でいつでもどこでも試せるという手軽さも、スマートフォンやタブレット端末でゲームをプレイする大きな理由となっていることがわかる。

◆ スマホやタブレットでゲームをする理由：<http://kakaku.com/research/report/070/>

1回あたりのゲームプレイ時間：「11～30分以内」（34.0%）が最多、次いで「6～10分以内（29.2%）」。

スマートフォンやタブレット端末でプレイするゲームに関して、1回にどれくらいの時間を費やすのかを聞いた。多かったのは「11～30分以内」で34.0%、次いで「6～10分以内」が29.2%。「2～5分以内」という回答も16.0%いた。プレイ時間は長くても1時間が限度といった印象だ。こうしたプレイ時間の傾向から見て、スマートフォンやタブレット端末では、電車に乗っているときだけ、ちょっとした空き時間だけといった、ごく短時間でのプレイが主流と言えそうだ。一般的なゲーム専用機でのゲームプレイと比べると、スタイルがまったく異なることがわかる。

【図3. スマホやタブレットでのゲームにおける1回のプレイ時間】

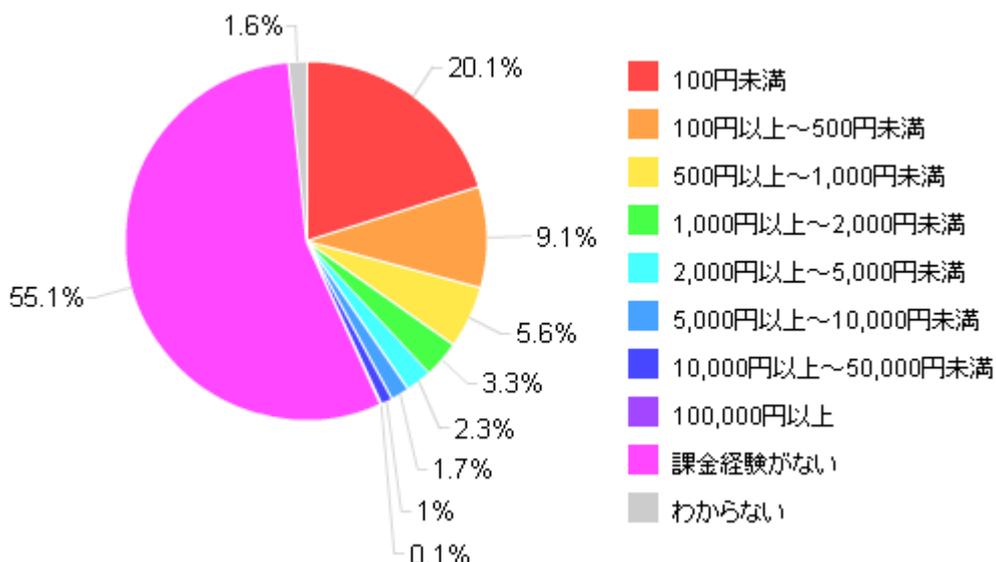


ゲームの課金状況：55.1%が「課金経験がない」。1ヶ月の支払金額は「100円未満」（20.1%）、「100円以上500円未満」（9.1%）が多く、少額傾向

スマートフォンやタブレット端末でプレイするゲームの課金について、1か月あたりどれくらいの金額を支払っているかを聞いた。結果としては、半数を超える55.1%が「課金経験がない」と回答しており、ゲームで課金アイテムなどを購入するのは、全体の半数以下という結果になった。

残る半数弱のユーザーの課金状況で、もっとも多かった回答は「100円未満」（20.1%）。次いで「100円以上500円未満」（9.1%）、「500円以上1,000円未満」（5.6%）となっており、課金したとしても月額100円未満の非常に少額であるか、いってもせいぜい1,000円というケースが多い。逆に、月間1,000円以上の課金に応じている人の割合は、わずか8.4%で、全体の1割未満となっている。

【図4. スマホやタブレットでゲームをプレイする時の月間平均課金額】



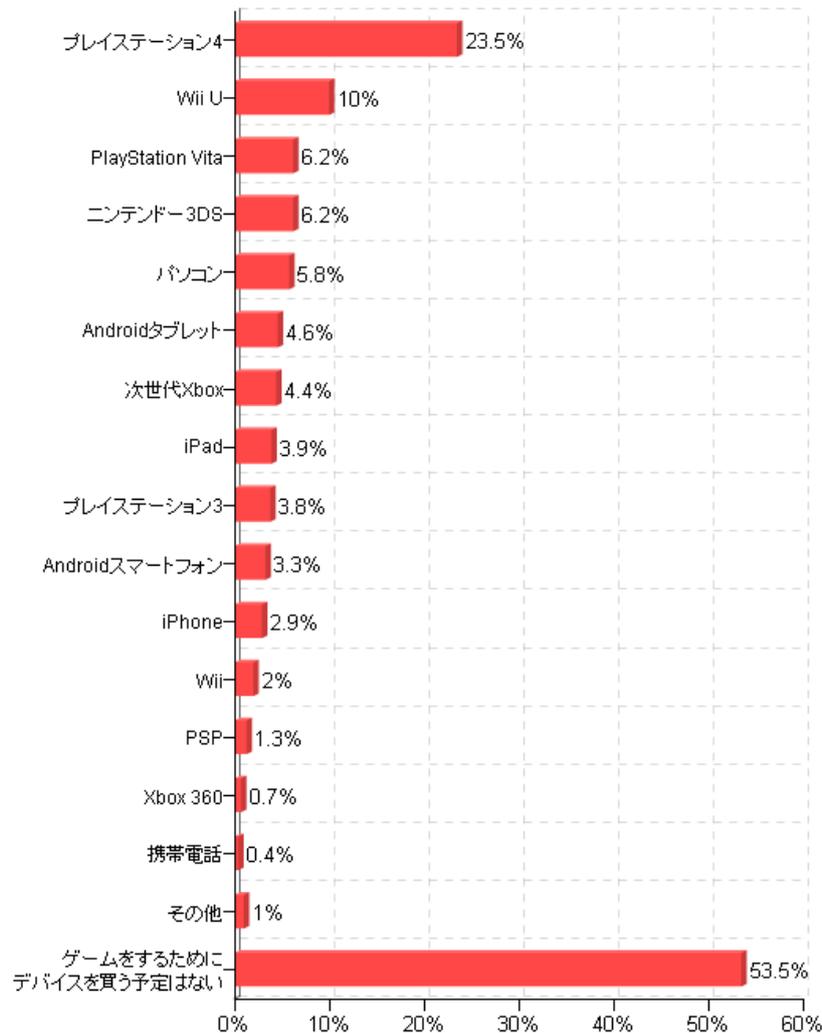
【今後のゲーム利用意向について】

ゲームをするために購入予定のデバイス：「プレイステーション4」(23.5%)がダントツ。一方、購入予定がない人は53.5%にのぼる

今後、ゲームをプレイするためのデバイスとして購入予定のものを聞いた。圧倒的に多かったのは、今年の2月に年内の発売がアナウンスされた、ソニー・コンピュータエンタテインメントの「プレイステーション4(PS4)」(23.5%)。その他のデバイスは次点10.0%だった「Wii U」を除けば、すべて割合が1ケタ台で、今後注目されているゲーム機器としては「PS4」の一人舞台となった感がある。スマートフォンやタブレット端末もゲームをプレイするために購入予定という人は少なく、あくまで「ゲーム“も”できる端末」という域を出ていないこともうかがえる。

逆に「ゲームのためにデバイスを買う予定はない」という回答が半数を超える53.5%にもものぼっており、新たなゲーミングデバイス自体に興味を持っていない人が過半数にのぼるといった結果になった。

【図5. ゲームをプレイする目的で購入予定のデバイス（複数回答）】



総評(一部抜粋)：鎌田剛 カカコム メディアクリエイティブ部 部長

今回は、「ゲーム」に関して、一般的なユーザーが主にどんなスタイルでプレイしているかを調査した。ゲームをプレイするデバイスとしては「パソコン」が37.6%でもっとも多かったが、「スマートフォン」と「タブレット端末」を足し上げると45.9%という割合となり、見方によっては、現在すでにNo.1のゲーミングデバイスとなっていることがわかる。

「スマートフォン」・「タブレット端末」でプレイされているゲームの種類としては「パズル」が圧倒的に多く、次いで「カード」「シミュレーション」「アクション」といったジャンルが比較的多い結

果になった。また、ゲーム 1 回あたりのプレイ時間は、「11～30 分程度」という人がもっとも多く、ゲームをするシチュエーションも「暇つぶし」や「移動中、短時間で」といった回答が多かったことから、ゲームをやりこむと言うよりは、ちょっとした時間に息抜き程度に遊んでいるという人が多いことがわかった。

人気のゲームタイトルとしては、ガンホー・オンライン・エンターテイメントの「パズル&ドラゴンズ」が一番人気で、これに続いて、コミュニケーションアプリとして人気の「LINE」と連携した「LINE POP」「LINE バブル」が続く。短時間で楽しめるパズル要素のあるゲームや、タッチパネルの操作感を生かしたライトゲームが人気となっているようだ。

なお、ゲーム内課金については、半数以上の人々が「課金経験なし」と回答しており、課金してまでゲームしたいという人は半数以下という結果になった。課金に応じたことのある人の中でも、その課金額は月額 100 円以下というような少額のケースが多く、月額 1,000 円を超えるような課金に応じているユーザーは 1 割未満という結果になっている。課金に関しては、ごく少数のユーザーだけが応じているという結果だ。

また、今後ゲームをするために購入したいデバイスとしては、今年末に発売予定となっているソニー・コンピュータエンタテインメントの「プレイステーション 4 (PS4)」が 23.5%の支持を得ているものの、ほかのデバイスはパッとせず、逆に半数を超える 53.5%が「ゲーム用のデバイスを購入する予定はない」と回答するなど、いわゆる“ゲーム機離れ”が進んでいることもうかがえる結果が出ている。

ここ数年の間に、スマートフォンやタブレット端末が一般化したことで、ゲームをプレイするデバイス環境は様変わりしている。以前はテレビに接続する据え置き型の専用機が中心だったが、徐々に携帯ゲーム機の割合が増えて、今やそれすらもスマートフォンやタブレット端末に置き換わりつつある。そこでプレイされるゲームの種類も、よりライトなものが中心となってきており、複雑で時間のかかるゲームは徐々にそのシェアを狭めている状況だ。今年末には、ソニー・コンピュータエンタテインメントの「プレイステーション 4 (PS4)」や、マイクロソフトの「新型 Xbox」といった次世代ゲーム機の発売が予定されているが、ゲーム市場全体の構造が大きく変わりつつある今、こうした次世代ゲーム機の投入によりどういった反応を示すのか、興味深く見守りたい。

※詳細結果、総評全文および過去のリサーチアーカイブは以下 URL をご参照ください

<http://kakaku.com/research/backnumber.html>

【調査パネル】

調査エリア：全国 調査対象：価格.comID 登録ユーザー

調査方法：価格.com サイトでの Web アンケート調査 回答者数：5,599 人

男女比率：男 91.4%(平均 46.7 歳)：女 8.6%(平均 44.3 歳)

調査期間：2013 年 4 月 2 日～2013 年 4 月 8 日

調査実施機関：株式会社カカコム

※四捨五入による端数処理のため、合計が 100%にならないことがあります。

【価格.com サイトデータ】(2013 年 3 月末現在)

月間利用者数 4,585 万人、月間ページビュー 10 億 4,157 万 PV、累計クチコミ件数約 1,600 万件

<利用者内訳>PC：3,286 万人 スマートフォン：1,180 万人 フィーチャーフォン：119 万人

データの引用・転載時のクレジット表記について

本調査結果の引用・転載の際は、必ずクレジットを明記くださいますようお願い申し上げます。

クレジット表示例

- ・「価格.com リサーチ」調べ
- ・購買支援サイト「価格.com」が実施した調査によると…