

10代～50代の男女 800人に聞いた
「スマホゲーム・IPに関するアンケート」

スマホゲームで課金経験のある方、4割以上！
課金額は3000円未満が8割
IP別の知名度、好感度とは？

生活者起点のリサーチ&マーケティング支援を行なう株式会社ネオマーケティング（所在地：東京都渋谷区）では、世の中の動向をいち早く把握するために、独自で調査を行なっております。今回2021年6月14日（月）～2021年6月15日（火）の2日間、10代～50代の男女800人を対象に「スマホゲーム・IP」をテーマにしたインターネットリサーチを実施いたしました。

<調査背景>

昨今、スマートフォン普及率は年々増加傾向にあり、2021年現在は9割を超えています。さらに緊急事態宣言で自宅にいる時間が増え、スマートフォンのゲーム（※以下スマホゲーム）で遊ぶ機会が増えたという方も多いのではないのでしょうか。そこで今回は、スマホゲームの利用経験や利用時間、スマホゲーム内への課金、そしてIP(知的財産)に関することまで、アンケート調査を実施しました。ぜひ報道の一資料としてご活用ください。

【調査概要】

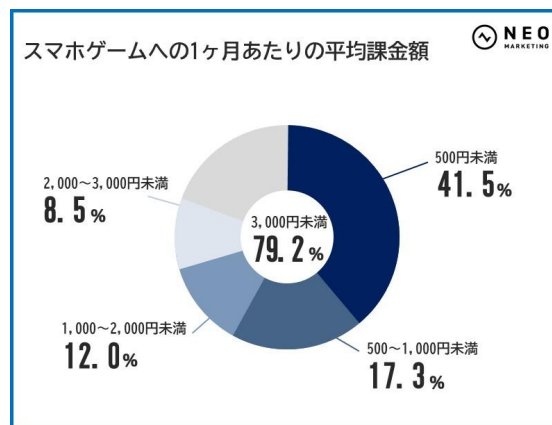
1. 調査の方法：株式会社ネオマーケティングが運営するアンケートサイト「アイリサーチ」のシステムを利用したWEBアンケート方式で実施
2. 調査の対象：アイリサーチ登録モニターのうち、50代までの男女でスマートフォン（タブレットも含む）のゲームで遊んだことがある方を対象に実施
3. 有効回答数：800名
4. 調査実施日：2021年6月14日（月）～2021年6月15日（火）

◆「スマホゲーム・IPに関するアンケート」主な質問と回答

◆**スマホゲームの課金経験あり：4割以上、1か月あたりの平均課金額：3000円未満で約8割**
スマホゲームに対して課金したことがあるユーザーは、4割以上という結果に。月の平均課金額は3,000円未満で約8割を占める結果となり、最も多かったのは500円未満。

◆**作品（アニメ、ゲーム、マンガ等）の認知と好感について**

今回調査した20作品の中で、認知と好感の順位は必ずしも一致したわけではなかったが、「名探偵コナン」「鬼滅の刃」「ルパン三世」「ドラゴンクエスト」は認知、好感ともに半数以上の回答を集めた。



遊んでいるスマホゲームジャンル

遊んでいる
ゲームジャンル



男性10代/20代	男性30代	男性40代	男性50代
1位 パズルゲーム 45.0%	1位 ロールプレイング (RPG) 47.0%	1位 パズルゲーム 48.0%	1位 パズルゲーム 67.0%
2位 ロールプレイング (RPG) 37.0%	2位 パズルゲーム 44.0%	2位 ロールプレイング (RPG) 41.0%	2位 ロールプレイング (RPG) 22.0%
3位 音楽・リズムゲーム 33.0%	3位 シミュレーション 25.0%	3位 シミュレーション 31.0%	2位 テーブルゲーム (ボードゲーム等) 22.0%
4位 シミュレーション 31.0%	4位 アクション 24.0%	4位 スポーツ 22.0%	4位 クイズ 21.0%
5位 スポーツ 30.0%	5位 音楽・リズムゲーム 22.0%	5位 レース 14.0%	5位 シミュレーション 20.0%
	5位 スポーツ 22.0%	5位 テーブルゲーム (ボードゲーム等) 14.0%	
		5位 クイズ 14.0%	
女性10代/20代	女性30代	女性40代	女性50代
1位 パズルゲーム 57.0%	1位 パズルゲーム 64.0%	1位 パズルゲーム 77.0%	1位 パズルゲーム 80.0%
2位 音楽・リズムゲーム 39.0%	2位 ロールプレイング (RPG) 29.0%	2位 ロールプレイング (RPG) 17.0%	2位 ロールプレイング (RPG) 13.0%
3位 シミュレーション 30.0%	3位 シミュレーション 27.0%	3位 クイズ 13.0%	3位 クイズ 11.0%
4位 ロールプレイング (RPG) 25.0%	4位 音楽・リズムゲーム 26.0%	4位 シミュレーション 11.0%	4位 シミュレーション 9.0%
5位 クイズ 13.0%	5位 クイズ 18.0%	5位 音楽・リズムゲーム 10.0%	5位 アドベンチャー 8.0%
		5位 テーブルゲーム (ボードゲーム等) 10.0%	

まずは、現在スマートフォン（タブレットも含む）で遊んでいるゲームのジャンルをお聞きしました。

全年代においてパズルゲームが最も多い結果となりました。年代の高い層ほど、パズルゲームで遊んでいる割合が高い傾向にあり、女性の方が男性よりやや高いようです。特に、女性 40～50 代の約 8 割がパズルゲームで遊んでいることがわかります。男性 30 代は唯一、パズルゲームよりもロールプレイング (RPG) のほうが多くなっています。

遊んでいるスマホゲームを知ったきっかけ

遊んでいる
ゲームを知った
きっかけ



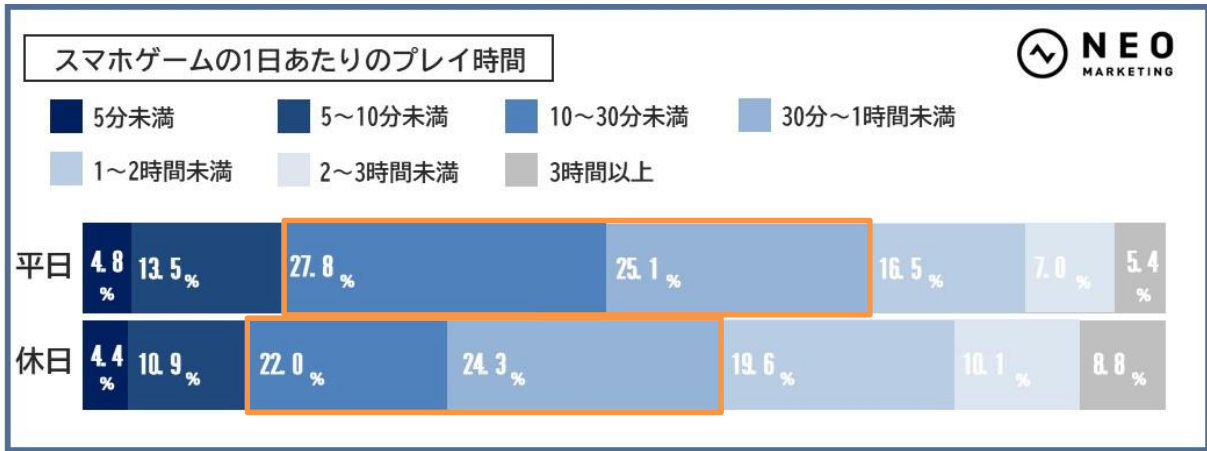
男性10代/20代	男性30代	男性40代	男性50代
1位 App Store, Google Playで見つけて 40.0%	1位 App Store, Google Playで見つけて 36.0%	1位 App Store, Google Playで見つけて 36.0%	1位 App Store, Google Playで見つけて 35.0%
2位 友人・知人からすすめられて 36.0%	2位 友人・知人からすすめられて 27.0%	2位 友人・知人からすすめられて 33.0%	2位 友人・知人からすすめられて 24.0%
3位 インターネットで見つて 30.0%	3位 インターネットで見つて 26.0%	3位 CMを見て 26.0%	2位 インターネットで見つて 24.0%
4位 CMを見て 29.0%	4位 CMを見て 20.0%	4位 インターネットで見つて 25.0%	4位 CMを見て 14.0%
5位 インターネットで見つて 26.0%	5位 他のスマートフォンアプリ内の広告を見て 18.0%	5位 他のスマートフォンアプリ内の広告を見て 13.0%	5位 他のスマートフォンアプリ内の広告を見て 13.0%
女性10代/20代	女性30代	女性40代	女性50代
1位 友人・知人からすすめられて 38.0%	1位 App Store, Google Playで見つけて 35.0%	1位 友人・知人からすすめられて 39.0%	1位 友人・知人からすすめられて 37.0%
2位 App Store, Google Playで見つけて 35.0%	2位 友人・知人からすすめられて 34.0%	2位 App Store, Google Playで見つけて 25.0%	2位 App Store, Google Playで見つけて 20.0%
3位 CMを見て 26.0%	3位 インターネットで見つて 23.0%	3位 インターネットで見つて 19.0%	2位 CMを見て 20.0%
4位 インターネットで見つて 20.0%	4位 CMを見て 20.0%	3位 CMを見て 19.0%	4位 インターネットで見つて 18.0%
5位 他のスマートフォンアプリ内の広告を見て 13.0%	5位 インターネットで見つて 13.0%	5位 他のスマートフォンアプリ内の広告を見て 11.0%	5位 他のスマートフォンアプリ内の広告を見て 10.0%

続いて、現在もっともよく遊んでいるスマホゲームをどのように知ったかお聞きしました。全年代において、「App Store, Google Playで見つけて」「友人・知人からすすめられて」が主なきっかけだということがわかります。次いで各種広告が続きます。

広告については、インターネット上・テレビ・他アプリを通して年代問わずアプローチできている様子が伺え、認知拡大と新規ユーザー獲得に寄与していることがわかります。

男性10代/20代においては、「インターネットで動画（YouTube等）を見て」が25%以上と、他性年代と比較し高い割合となっています。

スマホゲームの1日あたりのプレイ時間



スマホゲームで、1日あたりどのくらいの時間遊んでいるかお聞きしました。休日のほうがやや利用時間は増えるものの、10分～30分、30分～1時間程度がボリュームゾーンになっています。次いで、平日休日ともに1～2時間が多くという結果となりました。

スマホゲームを選ぶ基準

ゲームを選ぶ基準

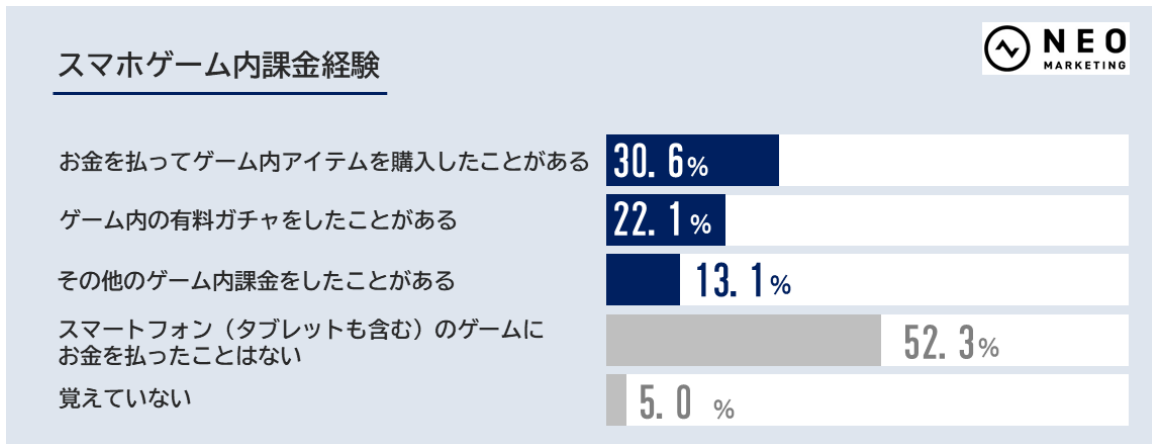


	男性10代/20代	男性30代	男性40代	男性50代
1位 課金せずともできるもの	45.0%	52.0%	56.0%	65.0%
好きなゲームジャンルであるもの (RPG、パズル、etc)	43.0%	43.0%	38.0%	47.0%
好きな作品 (アニメ、ゲーム、マンガ等) に関連するもの	32.0%	41.0%	34.0%	40.0%
少しの時間でもできるもの	31.0%	26.0%	23.0%	20.0%
好きなキャラクターがいるもの	31.0%	23.0%	20.0%	19.0%
	女性10代/20代	女性30代	女性40代	女性50代
1位 課金せずともできるもの	53.0%	58.0%	64.0%	73.0%
2位 好きなゲームジャンルであるもの (RPG、パズル、etc)	45.0%	48.0%	50.0%	55.0%
3位 好きな作品 (アニメ、ゲーム、マンガ等) に関連するもの	39.0%	44.0%	42.0%	51.0%
4位 片手で簡単にできるもの	30.0%	37.0%	38.0%	20.0%
5位 好きなキャラクターがいるもの	28.0%	25.0%	18.0%	17.0%

どのように、スマホゲームを選んでいるかお聞きしました。男女ともに年代が高くなるほど「課金せずともできるもの」を求める割合が高くなっており、年代によるスマホゲームの課金に対する考え方の違いを見ることができます。

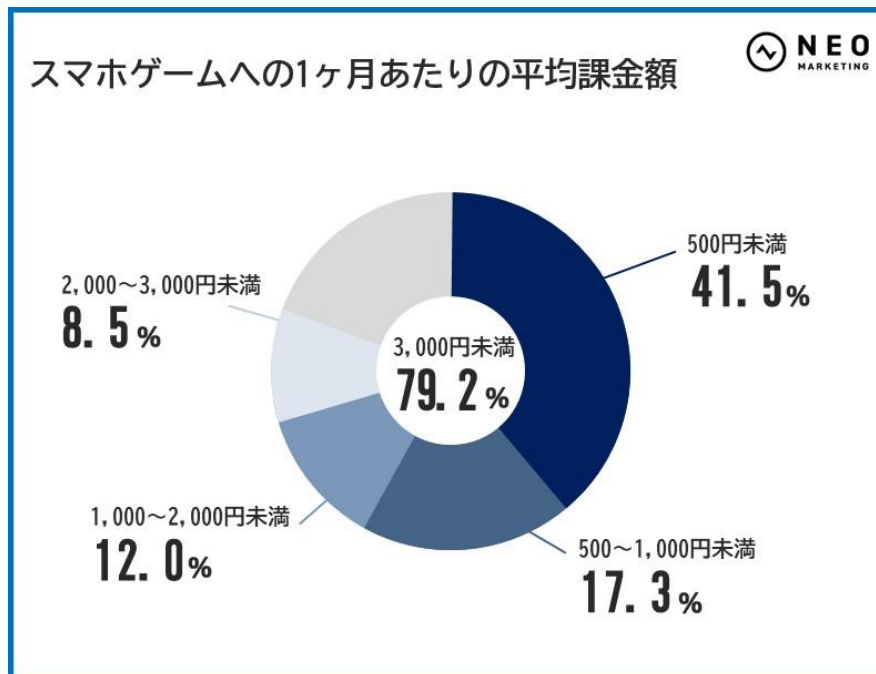
「好きな作品 (アニメ、ゲーム、マンガ等) に関連するもの」「好きなキャラクターがいるもの」は年代が低い層で高くなっています。

スマホゲーム内課金経験



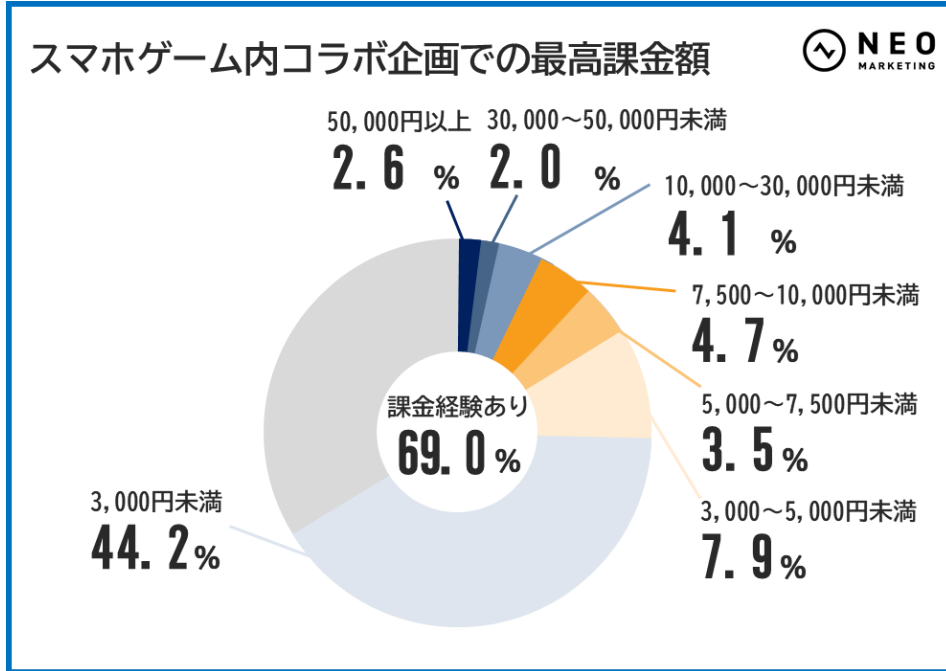
スマホゲームでゲーム内アイテムの購入や、有料のガチャ等を行なったことがあるかお聞きしました。4割以上の方が、スマホゲーム内で課金をした経験があるということがわかりました。

スマホゲームへの1か月あたりの平均課金額



スマホゲームへの、1ヶ月あたりの課金額について、直近半年の平均でお聞きしました。課金額は、3,000円未満で約8割を占める結果となり、最も多かったのは500円未満でした。

スマホゲーム内コラボ企画での最高課金額



スマホゲーム内の、他の作品（アニメ、ゲーム、マンガ等）とのコラボ企画に対しての最高課金額をお聞きしました。

コラボ企画で課金経験がある方は約7割となり、3,000円以上の課金をする方は、24.9%でした。コラボ企画では普段よりもやや高額の課金をする方が多いようです。

普段遊んでいるゲーム機

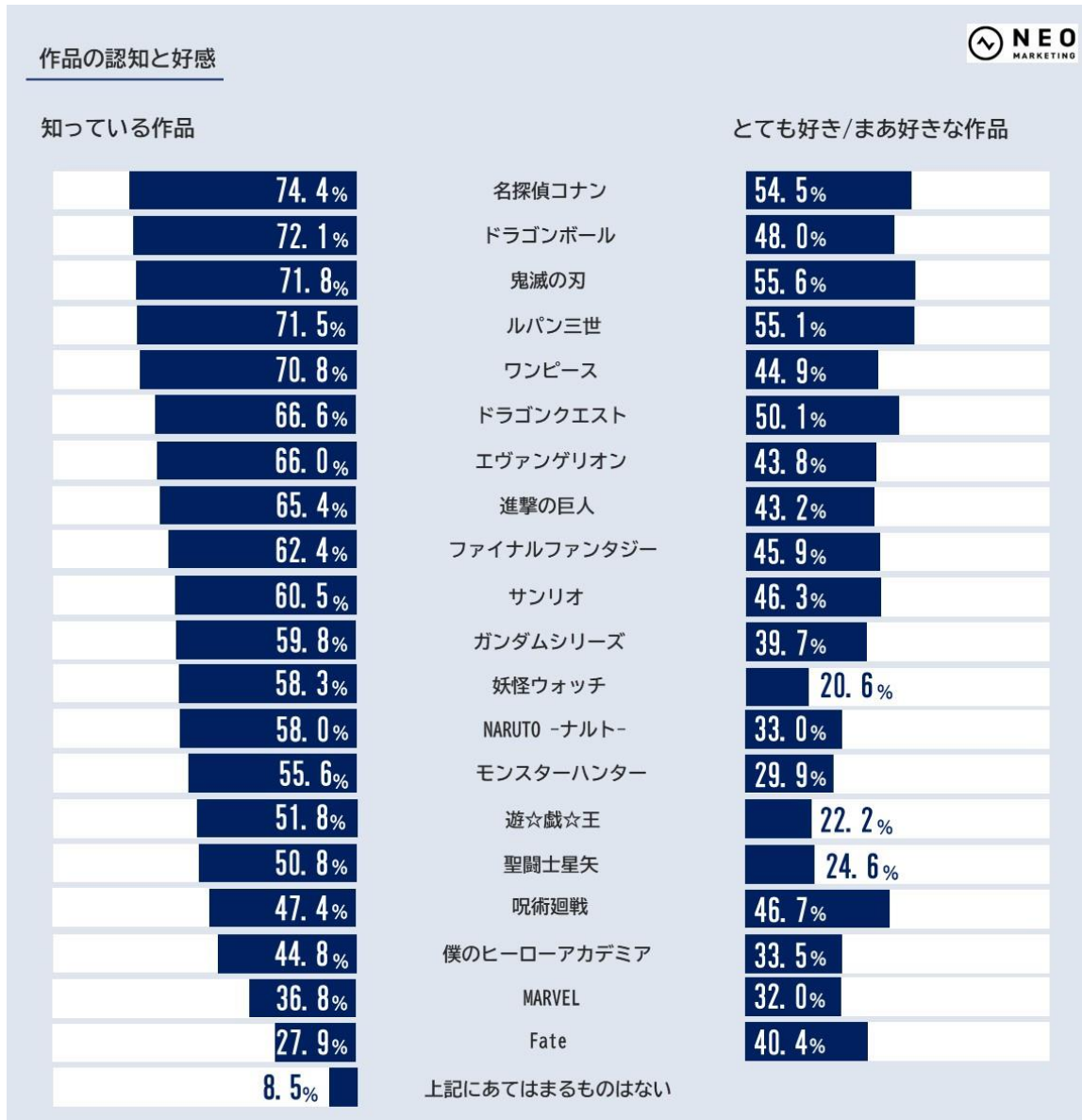
遊んでいる
ゲームのハード



男性10代/20代		男性30代		男性40代		男性50代	
1位 Nintendo Switch	45.0%	1位 Nintendo Switch	34.0%	1位 PC	30.0%	1位 PC	31.0%
2位 PlayStation 4	42.0%	2位 PlayStation 4	33.0%	2位 Nintendo Switch	26.0%	2位 PlayStation 4	15.0%
3位 PC	41.0%	3位 PC	21.0%	3位 PlayStation 4	18.0%	3位 Nintendo Switch	12.0%
4位 PlayStation 5	10.0%	4位 PlayStation 5	12.0%	4位 PlayStation 5	7.0%	4位 PlayStation 5	2.0%
5位 Xbox One	6.0%	5位 Xbox One	5.0%	5位 Xbox One	1.0%	5位 Xbox One	1.0%
				5位 Xbox Series X/S	1.0%	5位 Xbox Series X/S	1.0%
女性10代/20代		女性30代		女性40代		女性50代	
1位 Nintendo Switch	40.0%	1位 Nintendo Switch	34.0%	1位 Nintendo Switch	21.0%	1位 PC	21.0%
2位 PlayStation 4	24.0%	2位 PC	19.0%	2位 PC	9.0%	2位 Nintendo Switch	6.0%
3位 PC	16.0%	3位 PlayStation 4	17.0%	3位 PlayStation 4	8.0%	2位 PlayStation 4	6.0%
4位 PlayStation 5	5.0%	4位 PlayStation 5	9.0%	4位 PlayStation 5	4.0%	4位 PlayStation 5	0.0%
5位 Xbox One	2.0%	5位 Xbox Series X/S	4.0%	5位 Xbox One	1.0%	4位 Xbox One	0.0%
				5位 Xbox Series X/S	1.0%	4位 Xbox Series X/S	0.0%

普段、スマートフォン（タブレットも含む）以外で遊んでいるゲーム機をお聞きしました。全体として、「Nintendo Switch」「PC」が多く、続いて、「PlayStation 4」「PlayStation 5」が多い結果となりました。特に、性別問わず10～30代の方は「Nintendo Switch」の割合が高い傾向にあります。最近では、スマートフォンだけでなく、他のゲーム機でもプレイできるようなマルチプラットフォーム展開を行なっているオンラインゲームも出てきています。ハードの枠を超えてユーザーが楽しむようになるゲーム体験が、今後広がっていくのかもしれない。

作品の認知と好感



今回は 20 の作品を独自の基準で選定し、知っている作品（アニメ、ゲーム、マンガ等）とその作品についてのお気持ちを 5 段階でお聞きしました。知っている作品と好きな作品は必ずしも合致してはいませんが、「名探偵コナン」「鬼滅の刃」「ルパン三世」「ドラゴンクエスト」は認知、好感ともに半数以上の回答を集めています。

今回調査した各 IP の過去の課金割合については、ダウンロードデータにてご覧ください。

PRESS RELEASE

2021.6.25

■この調査のその他の質問

- ・スマートフォンのゲームで遊ぶ頻度
- ・最も遊んでいるゲームタイトル
- ・スマートフォンのゲームと一緒にプレイする相手
- ・1ヶ月の課金上限
- ・各IPを起用したゲームへの課金経験

■この調査でを使用した調査サービスはコチラ

ネットリサーチ：<https://neo-m.jp/research-service/netresearch/>

■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・転載は、必ずクレジットを明記していただきますようお願い申し上げます。

<例>「生活者起点のリサーチ&マーケティング支援を行なうネオマーケティングが実施した調査結果によると……」

■「ネオマーケティング」

URL：<https://neo-m.jp/>