

コロナ禍でプレイヤー・プレイ時間増 「スマホゲーム」プレイ行動と意識の変化とは？ コロナ前以上に、「達成感」「ストレス解消」「リラックス」を求めてプレイ

株式会社インテージ(本社:東京都千代田区、代表取締役社長:檜垣 歩、以下インテージ)では、5月25日の緊急事態宣言全面解除からおおよそ1週間後のタイミングに調査を実施しました。

全国の15歳から79歳の男女約800人を対象に実施した調査から、「スマホゲーム」に焦点をあて、コロナ禍での生活者の行動・意識を分析した結果の一部をご紹介します。

[ポイント]

- ・コロナ前よりスマホ・タブレットゲーム利用が増えた/新たに始めた人の割合は14.9%で、「動画共有・サイト視聴」「テレビ視聴」「ネット閲覧」と同水準
- ・現プレイヤーの2割がコロナ前よりプレイ時間増。コロナをきっかけにプレイを始めた人は約3.3%
- ・コロナ以前よりプレイが増えたゲームのタイプは、「空き時間で遊べる、時間つぶしになる」「ソロプレイ」「わかりやすい・簡単なゲーム」
- ・コロナ前以上に、「達成感」「ストレス解消」「リラックス」を求めてプレイ
- ・現プレイヤー定着のハードルは、「ゲームシステムが分かりにくい・難しい」「途中で飽きてしまう」

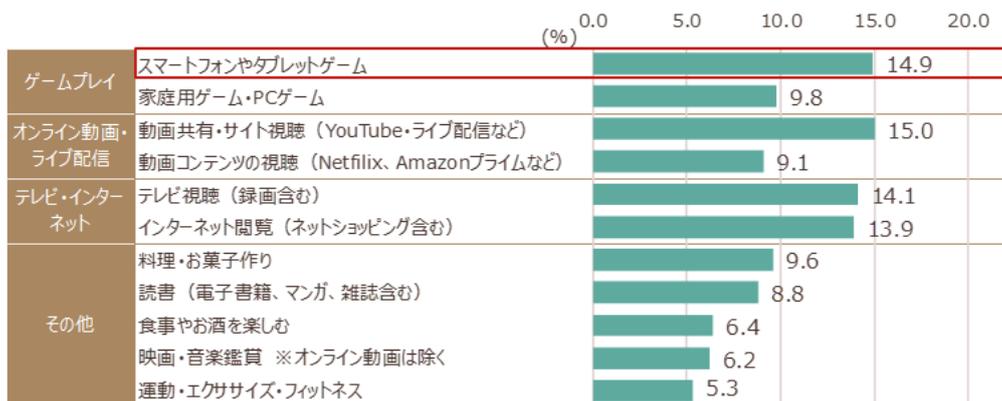


コロナ前よりスマホ・タブレットゲーム利用が増えた/新たに始めた人の割合は14.9%で、「動画共有・サイト視聴」「テレビ視聴」「ネット閲覧」と同水準

新型コロナウイルスの流行による在宅時間の増加は、生活者のエンタメ行動にどのような変化をもたらしたのでしょうか。図表1は新型コロナウイルスの流行がきっかけで、利用し始めた・増えたものを聞いた結果です。

図表1

● 新型コロナウイルスの流行がきっかけで、利用し始めた・増えたもの



ベース：全回答者（全国15～79歳男女）
 サンプルサイズ：n=794
 ※現在利用していないものも含む<複数回答>
 ※回答比率が5%以上の項目のみピックアップ

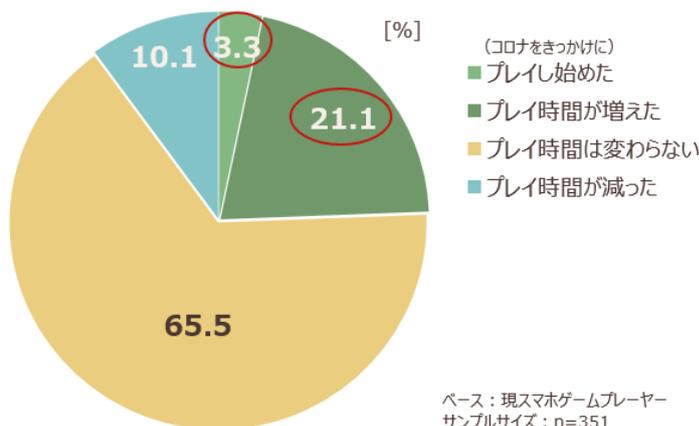
テレビ/動画やサイト/インターネットなどの利用が伸び、ゲームについても「スマホゲーム」の利用が増えている様子がうかがえます。新型コロナウイルスの流行をきっかけにゲームを始めたという人もいるほどに、「スマホゲーム」を取り巻く実態は変わりつつあるようです。

- ・現プレイヤーの2割がコロナ前よりプレイ時間増。コロナをきっかけにプレイを始めた人は約3.3%
- ・コロナ以前よりプレイが増えたゲームのタイプは、「空き時間で遊べる、時間つぶしになる」、「ソロプレイ」、「わかりやすい・簡単なゲーム」

ここからは、2020年6月時点で、「スマホゲームをプレイしている」と回答した44.1%の人について、行動・意識の変化をみていきます。まず、プレイ時間は新型コロナウイルスの流行前後で変化があったのかを聞いてみました(図表2)。

図表2

● 現スマホゲームプレイヤーの、新型コロナウイルス流行前後でのプレイ時間の変化

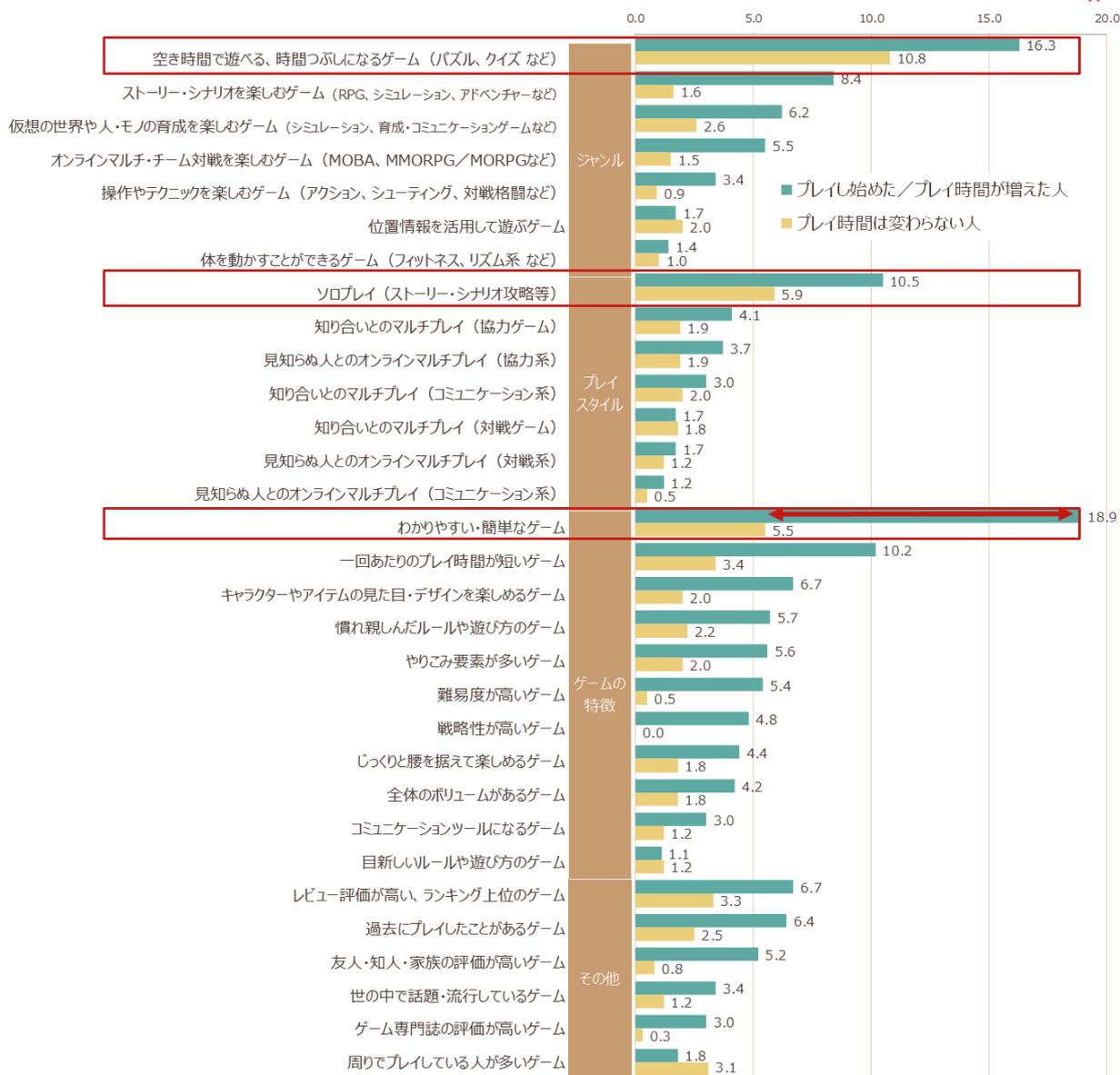


新型コロナウイルスの流行をきっかけに「プレイし始めた人」は3.3%、「プレイ時間が増えた人」は21.1%と、現プレイヤーの4分の1近くがプレイ時間が増えていることがわかりました。

続いて、コロナ以前に比べてどのようなタイプのスマホゲームのプレイが増えたのか、ジャンルやプレイスタイル、特徴などについて聞いた結果が図表3です。

図表3

● 新型コロナウイルスの流行がきっかけで、プレイし始めた・プレイ時間が増えたスマホゲーム



ベース：現スマホゲームプレイヤー
 サンプルサイズ：(コロナ以後) プレイし始めた／プレイ時間が増えた人 n=86、
 プレイ時間が変わらない人 n=230
 ※現在利用していないものも含む
 <複数回答>

ゲームジャンルでは「空き時間で遊べる、時間つぶしになるゲーム」、プレイスタイルでは「ソロプレイ」、ゲーム特徴として「わかりやすい・簡単なゲーム」が上位に挙げられました。

「わかりやすい・簡単なゲーム」は、コロナ流行前後で「プレイ時間が変わらない」人より、コロナをきっかけに「プレイし始めた／プレイ時間が増えた」人で利用が増えています。自粛要請の状況下、気軽にプレイできるタイプのゲームが、プレイヤーの間口、奥行きを広げたと言えます。

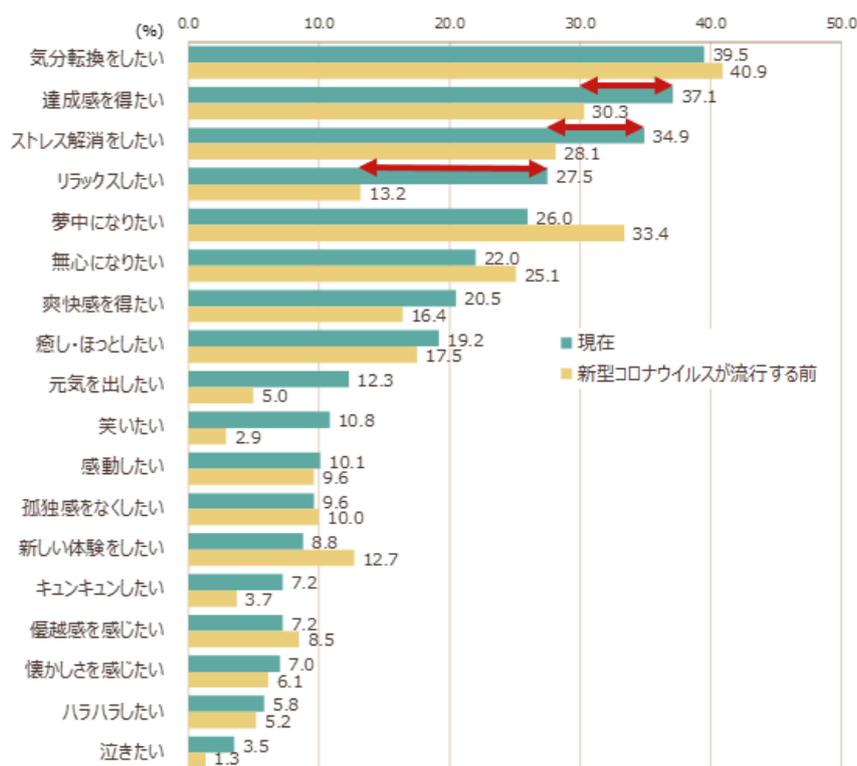
コロナ前以上に、「達成感」「ストレス解消」「リラックス」を求めてプレイ

ここからは、プレイヤーのコロナ前後の意識変化を探っていきます。まず、どんな気持ちになりたくてゲーム(スマホに限らず)をプレイするのか、それはコロナ流行前後で変化があったのかをみてみましょう(図表 4)。

図表 4

● 「ゲーム（スマホに限らず）をすることでなりたい気持ち」の変化

[新型コロナウイルスの流行がきっかけで、スマホゲームのプレイを始めた/プレイ時間が増えた人]



ベース：現スマホゲームプレイヤー
 サンプルサイズ：（コロナ以後）プレイし始めた/プレイ時間が増えた（n=86）
 <複数回答>

コロナ前も現在も、最も高いのは「気分転換がしたい」。一方、「達成感を得たい」「ストレス解消をしたい」「リラックスしたい」という気持ちが、コロナ後の「現在」で「流行前」よりも高まっています。特に「リラックスしたい」はコロナ前より10ポイント以上も増えています。ウイルスに対する不安や対策で生じるストレス、孤独感などの解消手段として、“わかりやすいゲーム”や“ソロプレイ用ゲーム”などコロナ下の生活の中でも気軽にできるゲームを選択していると考えられます。

現プレイヤー定着のハードルは、「ゲームシステムが分かりにくい・難しい」「途中で飽きてしまう」

新型コロナウイルス流行で新たにスマホゲームを「プレイし始めた」「プレイする時間が増えた」という人は、今後定着するのでしょうか。プレイヤーたちが、現在のスマホゲームに対して感じている不満からそのヒントを探ってみましょう。（このチャートは「Intage 知る gallery」で公開しています⇒<https://www.intage.co.jp/gallery/covid19-dcgs-4/>）

総じて「プレイし始めた/プレイ時間が増えた人」は「プレイ時間が変わらない人」よりも不満に感じている項目が多く、中でも、「ゲームシステムが分かりにくい・難しい」(13.4%)ことが最も高いハードルとして感じられていました。一方、コロナ前後で「プレイ時間が変わらない人」では「途中で飽きてしまう」(13.0%)ことが最大の不満点でした。この層は自粛要請下にあってもゲーム時間が増えていないため、今後、自粛要請が緩和されてエンタメ利用の幅が広がるにつれ脱落していく可能性も考えられます。

With コロナの流れの中、シンプルで簡単に楽しめるゲームシステムで、“気分転換”“達成感”“ストレス解消”“リラックス”が得られるようなゲームが今後投入されていくと、コロナをきっかけに広がったスマホゲームプレイヤーの定着やさらなる広がりにつながるのかもしれませんが。

日々刻々と変わる状況の中、生活者のサービス利用に対する考え方や意識は今後どのように変化していくのか、インテージでは、いま起きている変化を引き続き追いかけます。

ここに掲載しきれなかった内容を含む記事を、インテージのオウンド・メディア「Intage 知る gallery」で公開しています。
⇒ <https://www.intage.co.jp/gallery/covid19-dcgs-4/>。

使用したデータ

【インテージのネットリサーチによる自主調査データ】 <https://www.intage.co.jp/service/research/net/>

調査地域: 日本全国

対象者条件: 15～79 歳の男女

標本抽出方法: 弊社キューモニターより抽出しアンケート配信

ウェイトバック: 2015 年度実施国勢調査から推定されたエリア×性年代の人口構成比に合うようにウェイトバック集計

標本サイズ: n=794

調査実施時期: 2020 年 6 月 26 日(金)～6 月 29 日(月)

【株式会社インテージ】 <https://www.intage.co.jp/>

株式会社インテージ(本社: 東京都千代田区、代表取締役社長: 檜垣 歩)は、「Create Consumer-centric Values ～お客様企業のマーケティングに寄り添い、共に生活者の幸せを実現する」を事業ビジョンとして掲げ、さまざまな業界のお客様企業のマーケティングに寄り添うパートナーとして、共に生活者の幸せに貢献することを目指します。生活者の暮らしや想いを理解するための情報基盤をもって、お客様企業が保有するデータをアクティベーション(活用価値を拡張)することで、生活者視点に立ったマーケティングの実現を支援してまいります。

【報道機関からのお問い合わせ先】

■株式会社インテージ 広報担当: 西澤

TEL: 03-5294-6000

サイト「お問い合わせフォーム」 <https://www.intage.co.jp/contact/>

【本レポートおよびサービスに関するお問い合わせ】

■株式会社インテージ カスタマー・ビジネス・ドライブ本部 エンタメ担当チーム

メールアドレス: game-sales@intage.co.jp