

スマホユーザーの4人に1人が毎日ゲームをしている

～女性は「頭の体操」や「達成感」を求めて、男性は日頃の「運動不足解消」にも!?～

国内1,200社超が利用する日用品流通の情報基盤を運営する株式会社プラネット（所在地：東京都港区、代表取締役社長：田上正勝）は、日用品にまつわるトピックスをお届けする『Fromプラネット』の第80号として、スマートフォンゲームに関する意識調査の結果をご紹介します。バックナンバー https://www.planet-van.co.jp/news/from_planet.html

■ 最も「ほぼ毎日」ゲームしている人が多い年代は？

スマートフォン（以下、スマホとも表記）があれば、いつでもどこでも手軽にできる、スマホゲーム。今回は、スマートフォンゲームについてアンケートを行い、ゲームをする頻度や場所、よくするゲームの種類やスマートフォンゲームの魅力などをまとめました。

最初に、ふだんスマートフォンでゲームをするかどうかを聞きました。すると、「ほぼ毎日」から「月に2～3回以下」までの数値を合わせた、“スマートフォンでゲームをする人”の合計は48.8%。スマホを持っている人の約半数はゲームをしていることがわかりました。さらに、「ほぼ毎日」と答えた人は26.5%で、スマートフォンを持っている人の4人に1人以上でした。

男女別では、“スマートフォンでゲームをする人”の合計が男性では45.5%であるのに対し、女性では53.2%。「ほぼ毎日」の数値も女性が男性を上回り、男性では22.4%でしたが、女性では32.1%。男性より女性のほうがスマホゲームをしている人が多いことがわかります。

性年代別では、年代が高くなるとともに「ゲームをしたことがない」が多くなり、女性では若年層ほど「ほぼ毎日」が多くなる傾向が見られました。男性では40代で「ほぼ毎日」が最も高く、34.4%。女性の30代ではさらに高く、38.2%と4割近くいました。

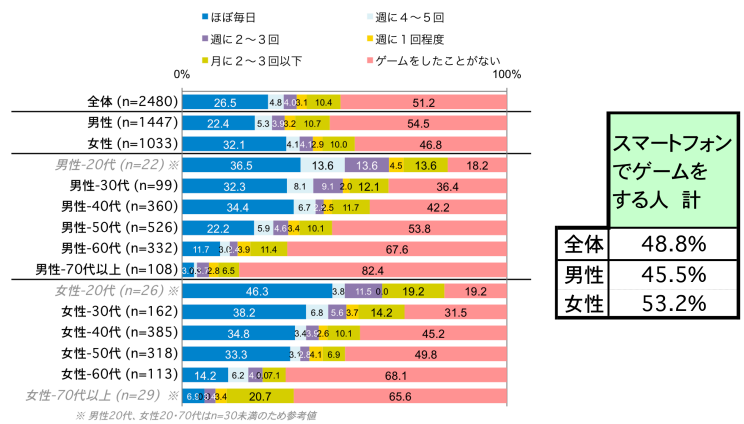
■ 休日に2時間以上ゲームする年代は…

ふだんスマートフォンでゲームをしている人に、ゲームをする時間について聞きました。平日では、最も多かったのが「30分以上1時間未満」23.9%、次いで「15分未満」23.5%、「15分以上30分未満」20.7%の順でした。“1時間未満”の数値を合わせると、68.1%と7割近く。比較的短い時間でゲームを楽しんでいる人が多いと言えそうです。手軽に始められて、パッとやめられるのが、スマホゲームの特徴なのかもしれません。

ただし性年代別に見ると、男性では年代が低くなるほど、「30分以上1時間未満」や「1時間以上2時間未満」など、ゲームをする時間の長い人が多くなる傾向が見られました。

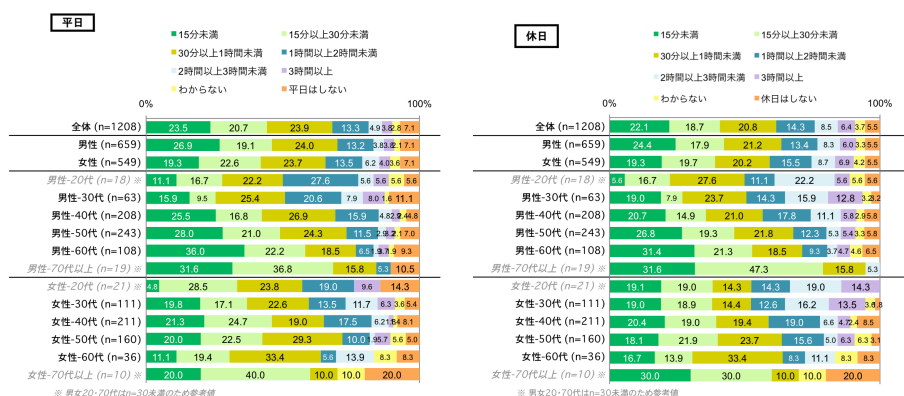
さらに休日の結果を見ると、男女ともに特に30代で、「2時間以上3時間未満」「3時間以上」という長時間の項目が他の年代に比べて高くなっていました。“2時間以上”の数値を合わせると、男性の30代で28.7%、女性の30代では29.7%と3割近く。仕事のない休日、時間をかけてスマホゲームをしている30代が少なくないことがわかります。

表1 「ふだんスマートフォンでゲームをしますか」
についての回答（スマートフォンを持っている人）



調査機関：インターワイヤード株式会社が運営するネットリサーチ『DIMSDRIVE』実施のアンケート「スマートフォンゲーム」。
期間：2018年1月12日～1月26日、DIMSDRIVE モニター3,763人が回答。
表2～表8、エピソードも同アンケートです。

表2 「一日あたり通算してどれくらいの時間ゲームしていますか」
についての回答



■ 最も「恋愛シミュレーション」が好きなのは、意外なあの職業

どんなゲームをよくしているか、ゲームの種類を聞きました。最も多かったのは「パズル」49.4%で圧倒的1位。2位「位置情報」16.1%、3位「パズルRPG」12.5%の順になりました。1位の「パズル」は特に女性で63.8%と高く、男性との差は26.3ポイントもありました。「パズル」系のゲームにはキャラクターのかわいいものが多く、女性受けしている理由の1つなのかもしれません。

男女差にさらに注目すると、「パズル」以外のほとんどの項目で、男性の数値が女性を上回っていました。その差が最も大きかったのは「スポーツ・レース」で、男性では10.3%ですが、女性では0.9%と1%未満。次いで

「RPG/MMORPG/アクションRPG」でも、男性が8.5ポイント上回りました。女性に比べて男性には、「アクション系」や「バトル系」のゲームを好む傾向がうかがえます。

職業別でも傾向の違いが見られました。「パズル」で最も高かったのが、「専業主婦(主夫)」の62.8%。男女別の結果で、「パズル」は女性の数値が男性を大きく上回っていましたが、「専業主婦」に女性が多いことが反映した結果と思われます。

一方、「位置情報」で最も高かったのが「会社役員・経営者」の20.5%。「会社役員・経営者」は、「RPG/MMORPG/アクションRPG」と「戦略シミュレーション」でも、最も高くなっていました。特に「戦略シミュレーション」については、他の職業では1ケタが並ぶ中、唯一11.4%と1割を超えていました。人を育てたり、アイテムを手に入れて戦略を立てたりする要素に「会社経営」や「企業哲学」とどこか通じるものがあるとも考えられそうです。

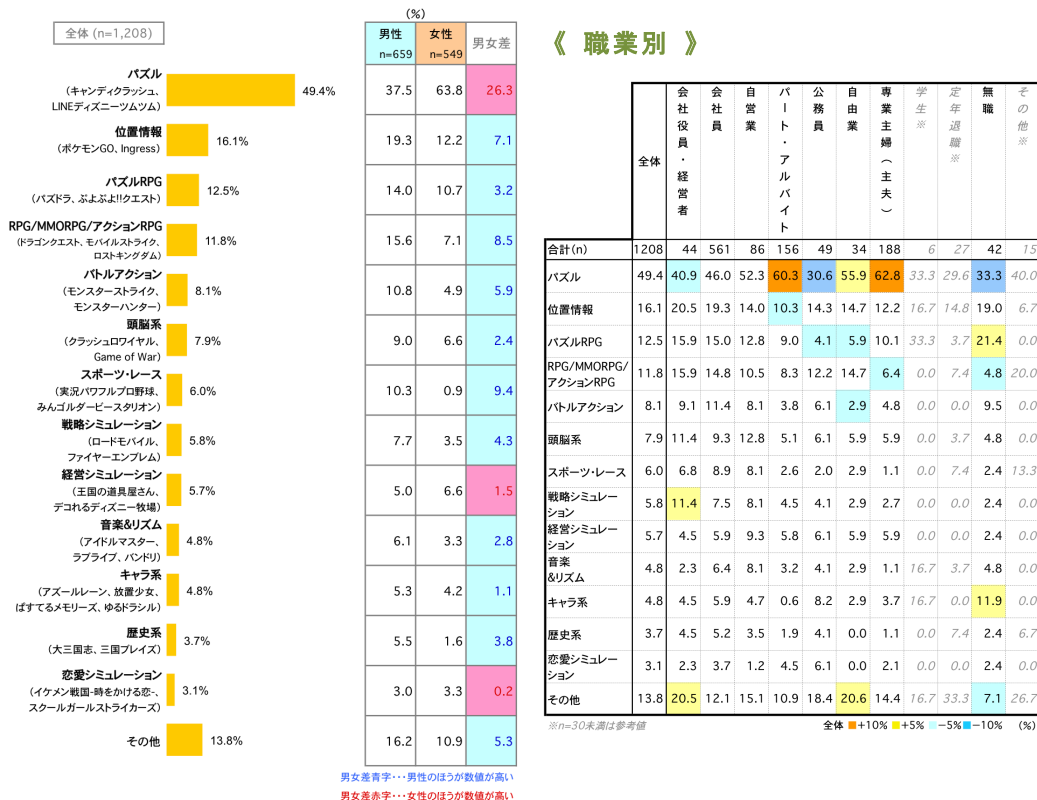
意外なことに、「恋愛シミュレーション」は、お硬いイメージの「公務員」で最も高くなっていました。手軽にできるゲームだからこそ、現実と離れた“非日常”を楽しみたいののかもしれません。

■ 男性は「時間つぶし」、「専業主婦」は「達成感」のため

スマートフォンゲームの魅力は何かを聞いてみました。1位は「時間つぶしになる」50.7%、2位「ストレス発散になる」32.8%、3位「頭の体操になる」23.1%という結果でした。

男女差に注目すると、1位の「時間つぶしになる」は、男性の数値が女性をやや上回りましたが、2位以下の「ストレス発散になる」「頭の体操になる」「達成感が味わえる」「友人と共通の話題ができ、盛り上がる」では、女性の数値のほうが高くなりました。女性のほうが、スマホゲームに何らかのプラスの価値を見いだしているようです。前の調査の結果(表3)で、男性に比べ女性は「パズル」ゲームをしている割合が高く、職業別では「専業主婦」で高くなっていました。たしかに「パズル」ゲームは、シンプルでいて「ストレス発散」や「頭の体操」になり、どんどんクリアしていくことで「達成感」も味わえます。日頃あまり評価されることのない“主婦業”の女性は、ゲームの世界に「達成感」を求めているののかもしれません。

表3 「どのようなゲームをよくしていますか」 についての回答



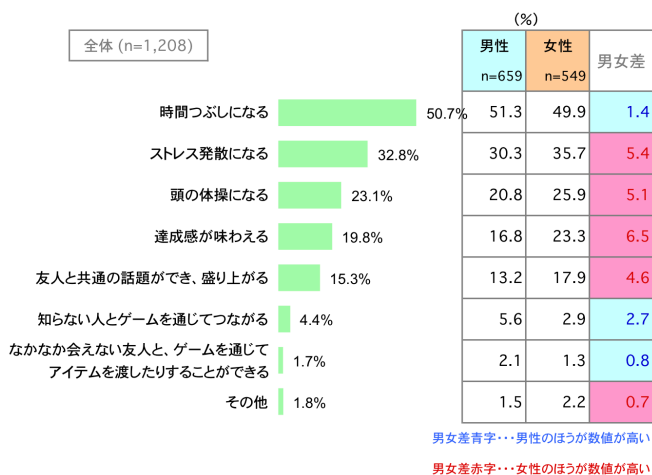
《 職業別 》

| 職業 | 合計(n) | パズル | 位置情報 | パズルRPG | RPG/MMORPG/アクションRPG | バトルアクション | 頭脳系 | スポーツ・レース | 戦略シミュレーション | 経営シミュレーション | 音楽&リズム | キャラ系 | 歴史系 | 恋愛シミュレーション | その他 |
|-----------|-------|------|------|--------|---------------------|----------|------|----------|------------|------------|--------|------|-----|------------|------|
| 全体 | 1208 | 49.4 | 16.1 | 12.5 | 11.8 | 8.1 | 7.9 | 6.0 | 5.8 | 5.7 | 4.8 | 4.8 | 3.7 | 3.1 | 13.8 |
| 会社役員・経営者 | 44 | 40.9 | 20.5 | 15.9 | 15.9 | 9.1 | 11.4 | 6.8 | 11.4 | 4.5 | 2.3 | 4.5 | 4.5 | 2.3 | 20.5 |
| 会社役員 | 561 | 46.0 | 19.3 | 15.0 | 14.8 | 11.4 | 9.3 | 8.9 | 7.5 | 5.9 | 6.4 | 5.9 | 5.2 | 3.7 | 12.1 |
| 自営業 | 86 | 52.3 | 14.0 | 12.8 | 10.5 | 8.1 | 12.8 | 8.1 | 8.1 | 9.3 | 8.1 | 4.7 | 3.5 | 1.2 | 15.1 |
| パート・アルバイト | 156 | 60.3 | 10.3 | 9.0 | 8.3 | 3.8 | 5.1 | 2.6 | 4.5 | 5.8 | 3.2 | 0.6 | 1.9 | 4.5 | 10.9 |
| 公務員 | 49 | 30.6 | 14.3 | 4.1 | 12.2 | 6.1 | 6.1 | 2.0 | 4.1 | 6.1 | 4.1 | 8.2 | 4.1 | 6.1 | 18.4 |
| 自由業 | 34 | 55.9 | 14.7 | 5.9 | 14.7 | 2.9 | 5.9 | 2.9 | 2.7 | 5.9 | 2.9 | 2.9 | 0.0 | 0.0 | 20.6 |
| 専業主婦(主夫) | 188 | 62.8 | 12.2 | 10.1 | 6.4 | 4.8 | 5.9 | 1.1 | 0.0 | 5.9 | 1.1 | 3.7 | 1.1 | 2.1 | 14.4 |
| 学生 | 6 | 33.3 | 16.7 | 33.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 16.7 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 16.7 |
| 定年退職 | 27 | 29.6 | 14.8 | 3.7 | 7.4 | 0.0 | 3.7 | 7.4 | 0.0 | 0.0 | 3.7 | 0.0 | 7.4 | 0.0 | 33.3 |
| 無職 | 42 | 33.3 | 19.0 | 21.4 | 4.8 | 9.5 | 4.8 | 2.4 | 2.4 | 2.4 | 11.9 | 2.4 | 2.4 | 2.4 | 7.1 |
| その他 | 15 | 40.0 | 6.7 | 0.0 | 20.0 | 0.0 | 0.0 | 13.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 6.7 | 0.0 | 26.7 |

※n=30未満は参考値

全体 ■ +10% ■ +5% ■ -5% ■ -10% (%)

表4 「スマートフォンでゲームをする魅力を教えてください」 についての回答



■ ハマる理由があります…“キャラクターがかわいい” “クリアできると快感！”

《 はまっているスマホゲームについて教えてください 》

- パズルRPGゲームの集中させられる感が何とも言えない感覚を生んでいると思われます。(男性・30代)
- キャラクターがかわいくてハマっている。(女性・30代)
- 仕事で失敗した後、パズルゲームで画面が全クリアして癒やされたことがあります(笑)。(男性・40代)
- 読めなくて恥ずかしい漢字のクイズとか、二角取りゲームにはまっています。(女性・60代)
- 少し難しそうなパズルでも何回かがんばって挑戦してクリアできたときなど、快感です。(女性・30代)
- 育児でへとへとな毎日…子どもがお昼寝している間に日々の生活のちょっとした気分転換！(女性・30代)
- 位置情報ゲームでよく歩くようになり、運動不足解消になっている。(女性・30代)
- 牧場を作るゲームをしています。オンラインにつなぐのでフレンドとの会話も楽しいです。(女性・20代)

はまっているスマホゲームについて、自由回答で聞きました。すると、スマホゲームの魅力を聞いた前の調査の結果(表4)と通じるようなエピソードが多数寄せられました。「集中させられる感が何とも言えない感覚を生んでいる」「キャラクターがかわいくてハマっている」「挑戦してクリアできたときなど、快感」「ちょっとした気分転換」など、具体的なエピソードや体験談の数々から、スマホゲームに夢中になってしまう理由が見えてきました。

■ よくゲームをする場所…女性は「リビング」、男性は？

今度は、スマホゲームをよくする場所はどこかを聞きました(表5)。すると、1位「リビング」43.0%、2位「自分の部屋」25.2%、3位「電車やバスなどの交通機関」15.6%という結果でした。1割以上だった項目はこの3つにしぼられ、スマホゲームをよくする場所はほぼこの3か所に代表されると言えそうです。

男女差に注目すると、「リビング」は男性34.0%に対し、女性では53.5%で、女性のほうが19.5ポイント上回っていました。反対に、男性のほうが女性より高く、その差が最も大きかったのが「電車やバスなどの交通機関」で、11.6ポイント差。スマホゲームの魅力を聞いた前の調査の結果(表4)で、男性は「時間つぶしになる」が女性より高くなっていました。女性に比べて男性は、電車やバスで移動中の「時間つぶし」にスマホゲームをしている人が多いと考えられます。

実際、電車やバスなどの車内でスマホゲームをしている人を見かけることは少なくありません。そこで、こうした公共交通機関でスマホゲームをしている人を見てどう思うかを聞いてみました(表6)。最も多かったのは「別に何とも思わない」の60.1%。「家でやればいいのにと冷ややかな目で見ている人が18.3%いるものの、「腕があたったりするので、やめてほしい」などと否定的な人は10.6%と1割程度。迷惑に感じている人は意外に少数派だとわかりました。他人に対して、よく言えば寛容、悪く言うと無関心な人が増えているのかもしれない。

また、スマホゲームは機器のサイズもコンパクトで、音楽のようにイヤホンから音漏れすることもなく、他人に迷惑をかけずに楽しめるものと考えてもよさそうです。

表5 「どこでよくゲームをしますか」 についての回答

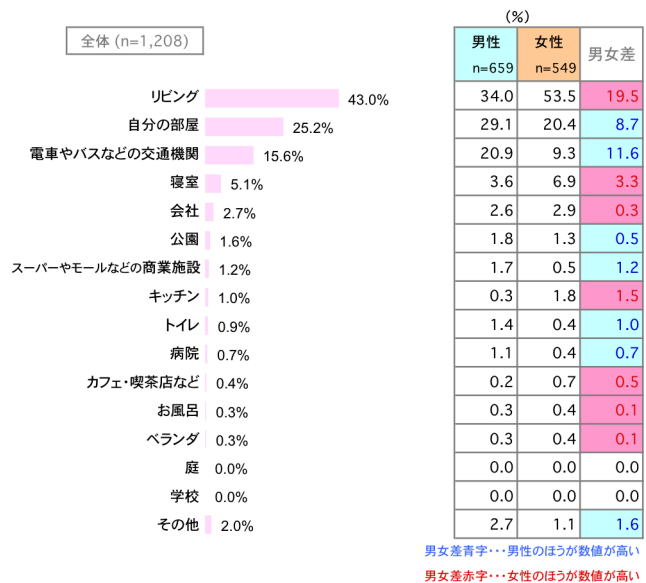
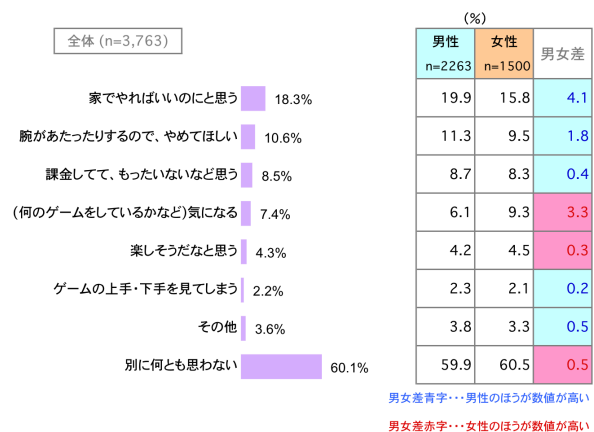


表6 「電車の中でゲームをしている人を見て、どう思いますか」 についての回答



■ 4人に1人が“課金経験”あり！

スマートフォンゲームは無料で始められるものがほとんどですが、アイテムの購入など有料になる場合もあります。そこで、スマホゲームで課金したことがあるかどうかを尋ねました(表7)。すると、「いいえ」が73.9%と圧倒的多数。お金をかけずにスマホゲームを楽しんでいる人が多いようです。一方で、「はい」と答えた人は24.9%。4人に1人程度は、有料アイテムを購入していることがわかりました。

性年代別に見ると、男性では、年代が低くなるにつれて「はい」と答えた人の割合が高くなり、若い人ほど、ゲームにお金をかける傾向があることがうかがえます。

さらに、具体的にゲームに使っている金額を聞きました(表8)。最も多かったのは「1円以上1,500円未満」の56.2%で、過半数を占めました。お金をかけると言っても、常識的な範囲の課金でスマホゲームを楽しんでいる人が多数派だと言えます。

ただし、性年代別に見ると、男性の40代では「10,000円以上50,000円未満」が10.3%、「50,000円以上」が1.7%。男性の50代でも「50,000円以上」が1.5%いました。自分の自由になるお金が多少増えてくる年代の男性の中には、ゲームに高いお金をかけてしまう人もいます。

■ “食事中やお風呂でもゲーム” “請求が数万円に”…スマホゲームでのエピソード

- ゲームにはまりすぎて食事中やお風呂、布団に入って寝る直前までやっていたことがありました。(女性・40代)
- 1か月間、同じステージから抜けられず(クリアできず)、クリアした瞬間「よし！」と大声を出してしまった…満員の朝の通勤電車の中で…。(男性・50代)
- パズルゲームでかなり高レベルまで進んでいたのに、データを誤って消去してしまい、ショックでもうそのゲームはしないと誓った。(女性・50代)
- 位置情報ゲームをやることで、歩く機会が増えて健康的になり、健康診断の結果がよくなった。(男性・40代)
- 請求が数万円になった。(男性・50代)
- 第三者とのゲームの相手が、いつのまにか、妻であった。(男性・50代)
- 恋愛ゲームにはまりすぎて、現実の恋愛がうまくいきません。(女性・30代)

スマホゲームで遊んだエピソードを自由回答で教えてもらいました。「食事中やお風呂、布団に入って寝る直前までやっていた」「クリアした瞬間『よし！』と大声を出してしまった」など、ゲームにハマったことのある人なら共感できそうなエピソードが多数。「請求が数万円になった」と、「いい勉強」をしてしまった人もいます。一方で、位置情報ゲームのおかげで「健康的になり、健康診断の結果がよくなった」のように、思いがけない成果のあった人も。手軽にできて、気分転換やストレス発散、運動不足解消になることもあるスマホゲームは、ハマりすぎない程度に、バランスよくつきあうのが楽しみ方のコツなのかもしれません。

株式会社プラネットとは <https://www.planet-van.co.jp/>

メーカー、卸売業、小売業がサプライチェーンとして連携し、生活者へのサービス向上を目指して進化を続ける日本の消費財流通を、情報インフラ運営で支えている上場企業(証券コード2391)です。

From プラネットとは https://www.planet-van.co.jp/news/from_planet.html

株式会社プラネットが発信しているニュースレターです。日用品に関する、旬なトピックスや意外な利用シーンなどをご紹介します。

表7 「スマートフォンゲームで、アイテムなど有料で購入したことはありますか」についての回答

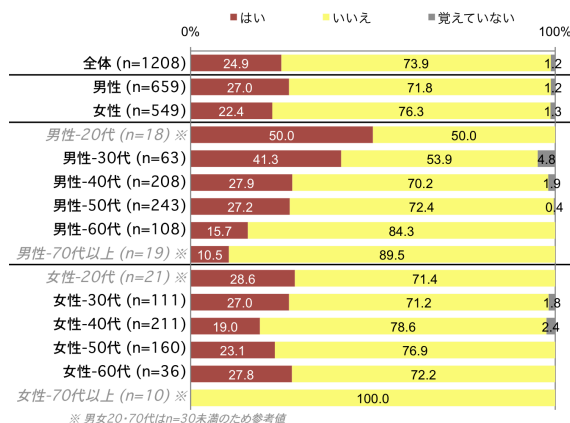
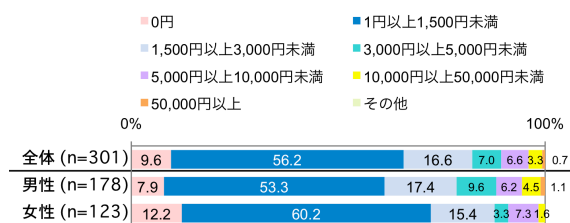


表8 「平均して一か月に幾らくらい支払って(課金して) いますか」についての回答



本件に関するお問い合わせ先

(感想や取り上げてもらいたいテーマなどお寄せください)

株式会社プラネット 経営本部 経営企画部(角田、岡田)

Tel : 03-6432-0482 / E-mail : keiei@planet-van.co.jp