

日本游戏人口規模

各カテゴリーのユーザー重複状況

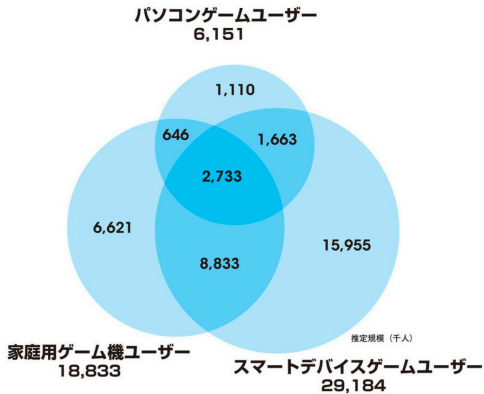
調査時点（2023年11月）における「家庭用ゲーム機」「パソコン」「スマートフォン（スマートフォン/タブレット）」のゲームユーザー重複状況をまとめた。

単独で最も多いのは、「スマートフォン」の2,918万人。昨年（2022年）の2,276万人から200万人近く増加し、3,000万人に迫る勢い。国内の10～59歳全体（7,178万人）の4割以上がスマートフォンでゲームをプレイしている計算になる。

その次に多いのは家庭用ゲーム機ユーザーの1,883万人。こちらは昨年の1,838万人から微増にとどまった。パソコンゲームユーザーは615万人で、昨年の739万人から124万人

減（前年比83.3%）という結果であった。これら3カテゴリーのうち重複ユーザーが最も多いのは「スマートフォン×家庭用ゲーム機」の883万人。前年の855万人から30万人近く増えた。ただ、単独で最も多かったのは「スマートフォンのみ」の1,596万人でこちらも前年の1,372万人から200万人以上増加した。「スマートフォン、家庭用ゲーム機、パソコンのすべてでプレイ」というコアユーザーも273万人あり、こちらも前年の247万人から26万人ほど増えた。

一方で、「パソコンのみ」は前年の157万人から46万人減の111万人と伸び悩み続けた結果となった。

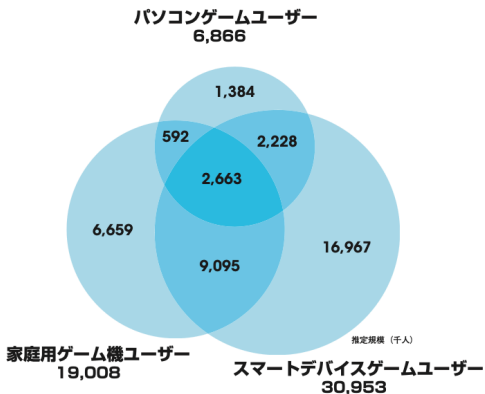


各カテゴリーのユーザー重複状況

調査時点（2024年12月）における「家庭用ゲーム機」「パソコン」「スマートフォン（スマートフォン/タブレット）」のゲームユーザー重複状況をまとめた。

単独で最も多いのは、「スマートフォン」の3,095万人。2022年は2,276万人、2023年は2,918万人と着実に増加し、ついに3,000万人を突破した。国内の10～59歳全体（7,421万人）の4割以上がスマートフォンでゲームをプレイしている計算になる。それに続き、家庭用ゲーム機ユーザーは1,901万人で、昨年の1,883万人から18万人増（前年比1.01%）。またパソコンゲームユーザーは687万人で、昨年の615万人から72万人増（前年比11.2%）。今回はすべ

てのデバイスにおいてユーザー増が確認できる。これら3カテゴリーのうち重複ユーザーが最も多いのは「スマートフォン×家庭用ゲーム機」の910万人。前年の883万人から27万人増えた。ただ、単独で最も多かったのは「スマートフォンのみ」の1,697万人。こちらも前年の1,596万人から100万人も増加している。またユーザー重複は最も多いものの、「パソコンのみ」は138万人で、昨年の111万人から27万人増（前年比125%）と大きく上昇した。一方「スマートフォン、家庭用ゲーム機、パソコンのすべてでプレイ」というコアユーザーは266万人。こちらは前年の273万人から7万人減少している。



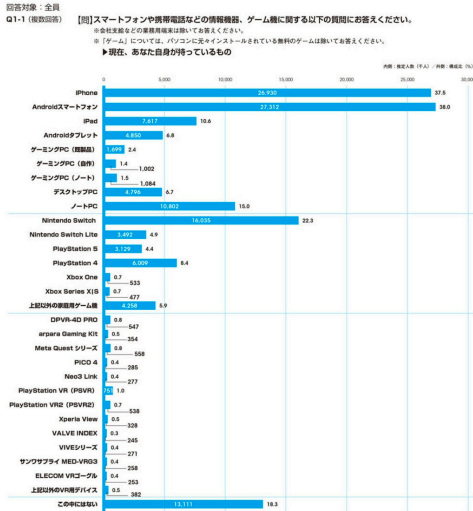
現在所有しているデバイス

最初に被験者全員を対象に現在所有しているデバイスをたずねた。

所有者数が最も多いのは、Androidスマートフォンの2,731万人（昨年：2,892万人）、2位はiPhoneの2,693万人（昨年：2,706万人）と昨年（2022年）と同じ結果。ただしこちらの5年も昨年からわずかながら減少しており、国内の人口減少と相まってスマートフォンの普及もさすがに頭打ちとなっている様子が見えてくる。年代別の状況とし

てはiPhoneは10代後半から20代の若年層に人気があり、Androidは30代後半から上の年代で強いというように年代によって棲み分けがなされている。

家庭用ゲーム機で最も所有者が多いのはSwitchの1,604万人で、昨年（1,409万人）から200万人近く増えた。通売5～6年でライフサイクルを終えるといわれる家庭用ゲーム機において、2017年の発売から約7年が経過するSwitchはいまだに衰えをみせず、異例の長寿となっている。



現在所有しているデバイス

最初に被験者全員を対象に、現在所有しているデバイスをたずねた。

所有者数が最も多いのは、iPhoneの2,797万人（2023年：2,693万人）。それは同じAndroidスマートフォンは2,674万人（2023年：2,731万人）であり、昨年からの1位と2位の順位が入れ替わった。2024年は「iPhone 16」シリーズが発売されるなど、常にスペックアップを繰り返しながらブランド力を高めていることが、その裏面である。

年代別に見ると、iPhoneは10代後半から20代の若年層に圧倒的な人気を誇る。一方、Androidは30代後半から上の年代での所有率が高く、両デバイスは世代によって明確に棲み分けられている。

家庭用ゲーム機で最も所有者が多いのはSwitchの1,671万人。昨年（1,604万人）から67万人増えたものの上昇率は以前よりも鈍化しており、これは「Nintendo Switch 2」発売が影響しているのだから。

