

SRC 自主調査の調査結果について

スマートフォンゲームの課金に関する実態調査

- 『ファミ通モバイルゲーム白書2023』によると、世界のモバイルゲームコンテンツの市場規模は、調査開始の2015年から2022年にかけて3兆6136億円から8兆9,146億円へと倍増している。国内においても、スマートフォンの普及に合わせてスマートフォンゲームの市場も拡大している。一方で課金トラブルや、ゲーム依存も問題として挙げられている。そこで、株式会社サーベイリサーチセンターはスマートフォンゲームの課金の実態や依存の関連性等の情報を収集するため自主調査をした。

調査概要

対象のスマートフォンゲーム

調査方法	インターネット調査パネルによるWEB調査
調査対象者	対象のスマートフォンゲームに過去1年間で課金をしたことがある男女18～69歳
サンプルサイズ	800件
利用パネル	日本在住の楽天インサイト調査モニター
設問数	SC3問 本調査18問
調査実施期間	2023年8月4日(金)～8月8日(火)

No.	ジャンル	タイトル数
1	パズルゲーム	3タイトル
2	スポーツ育成	2タイトル
3	RPGバトル	2タイトル
4	位置情報	2タイトル
5	オープンワールド/エリア探索/TPS	4タイトル

- ※ WEB上の各種スマートフォンゲーム売上ランキングを参照し上位に入るスマートフォンゲーム及びリリースが調査時点から近くにリリースされたスマートフォンゲームを選定。
- ※ ジャンルはプレイ経験あるユーザー及びWEB上の情報を参考にカテゴライズを実施。
- ※ nの小さいクロス軸は参考値とされたい。
- ※ 集計値は小数第一位で四捨五入しているため、合計が100%とならない可能性がある点をご留意頂きたい。

調査結果のポイント

1. ゲームジャンル別の課金実態

- 課金した経験の割合が高いジャンルは、「スポーツ育成」が58.2%と最も高い
- 「オープンワールド/エリア探索/TPS」は37.2%と、比較的低くなっている
- 課金回数が多いのは、「パズルゲーム」
- 過去の課金総額が高いのは「RPGバトル」
- 課金を始めるきっかけは「欲しいキャラクターやアイテムがあったから」
- 「パズルゲーム」、「スポーツ育成」、「RPGバトル」は、「キャラクター(性能目的・ザイン目的)」が全ゲーム平均に比べ高い
- 「オープンワールド/」エリア探索/TPS」は、「キャラクター(デザイン目的)」が全ゲーム平均に比べ高い

2. 課金ユーザーの意識・実態

- ゲームを始めるきっかけは「友人・知人から勧められて(SNS等での招待も含む)」
- ゲームを元にしたイベント・コンテンツに興味があるものでは「アニメ」と「アニメ映画」

3. 課金ユーザーの生活実態

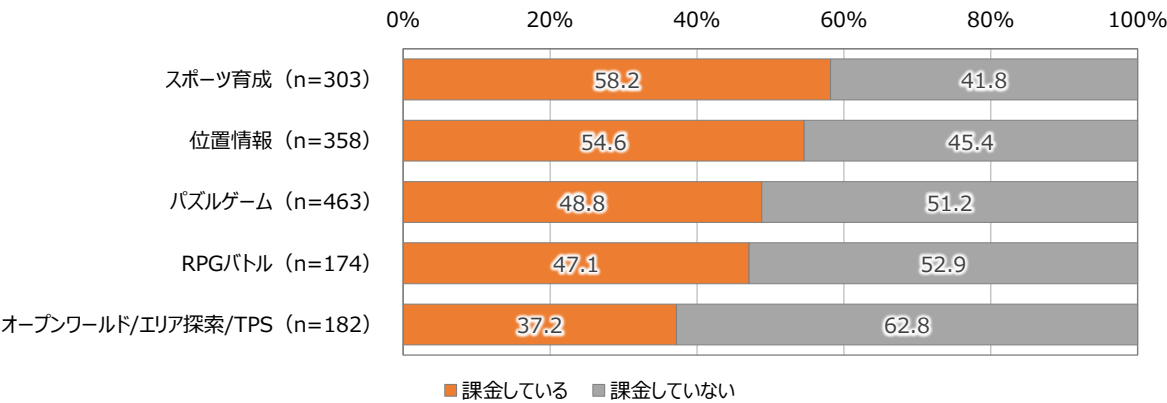
- 休日の過ごし方は、「スマートフォンゲームをする」が3割強
- 平日の自由時間は平均4.1時間、うちスマートフォンゲームをする時間は1.4時間(自由時間のうち33.3%)
- 休日の自由時間は平均8.3時間、うちスマートフォンゲームをする時間は2.1時間(自由時間のうち25.6%)
- 課金していた時期に生じた弊害は、「予定よりゲームをする時間が延びた」が35.6%
- 生活に支障のある弊害で回答割合が高いのは、「ゲームを中心とする生活をしていて」20.6%、「ゲームのために、昼夜逆転や生活リズムの崩れがあった」18.6%、「ゲームのために、睡眠不足などの健康問題が起きて、ゲームを続けた」17.8%など
- スマートフォンゲームをする時間が、平日は「2時間」、休日は「4時間」より長くなると、様々な弊害が生じる

1. ゲームジャンル別の課金実態

プレイ経験のあるスマートフォンゲームの課金経験

- ゲームジャンル別での課金経験の有無は、「スポーツ育成」が58.2%と最も高く、以下、「位置情報」が54.6%、「パズルゲーム」が48.8%と続いている。
- 「オープンワールド/エリア探索/TPS」は37.2%と、比較的低くなっている。

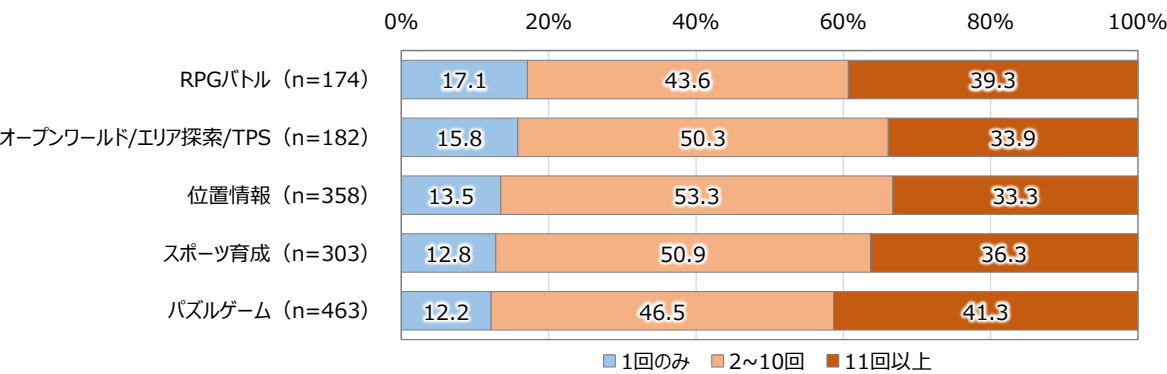
プレイしたことがあるスマートフォンゲーム、また課金したことがあるスマートフォンゲームを全てお選びください。(複数回答可)



課金経験のあるスマートフォンゲームの総課金回数

- 課金経験者の過去の課金回数についてみると、いずれのジャンルも、1割強は「1回のみ」となっている。
- 課金回数が比較的多いのは、「パズルゲーム」で「11回以上」が41.3%となっている。

過去に課金した回数(合計)をそれぞれお選びください。(単一回答)



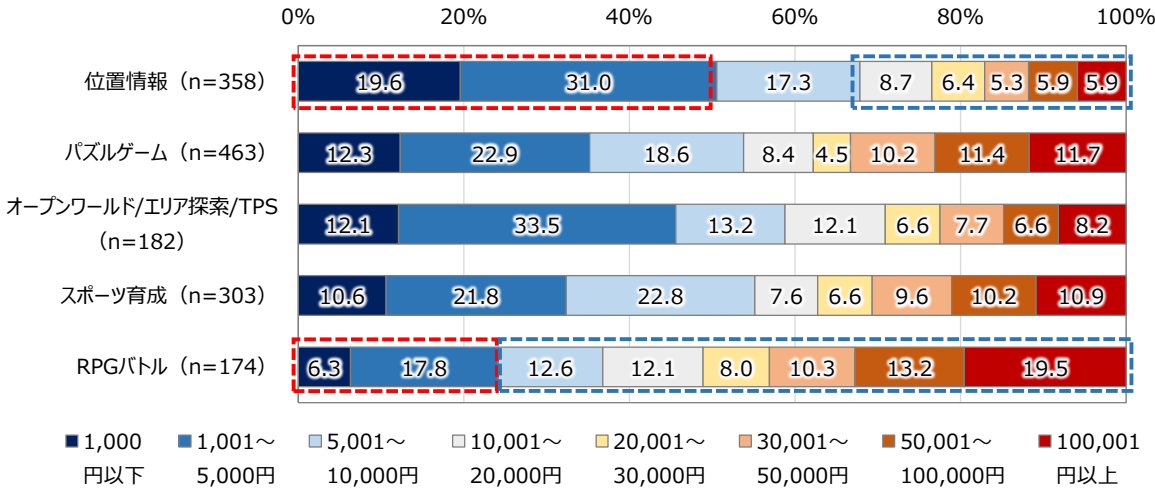
注意: 下記データは、当社の指定する13個のスマホゲームタイトルにおいて、課金経験がある人がベースとなっており、一般のゲームユーザーを代表するものではありません。

1. ゲームジャンル別の課金実態

課金経験があるスマートフォンゲームの課金総額のジャンル別比較

- 課金経験者の課金総額については、「位置情報」は「1,000円以下」(19.6%)、「1,001～5,000円」(31.0%) が高くなっており、課金総額が比較的低い傾向となっている。
- 一方で「RPGバトル」や「スポーツ育成」、「パズルゲーム」は課金総額が比較的高い傾向がみられた。

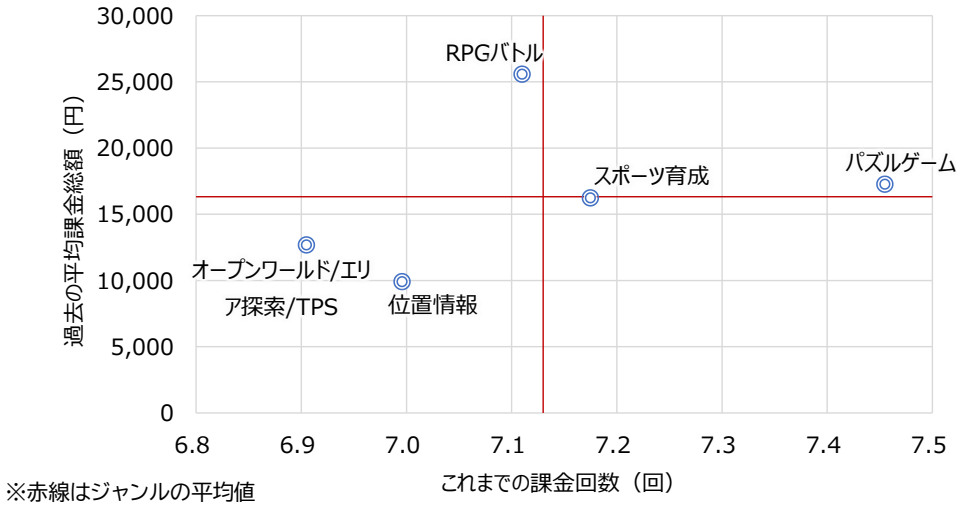
課金総額と過去1年間の課金額についてお答えください。覚えていない場合は、概ねの金額で構いません。／総額__円



課金経験があるスマートフォンゲームの課金総額のジャンル別比較

- 過去の課金回数を横軸、課金総額を縦軸とし、ジャンルを比較すると、「パズルゲーム」は課金回数の平均が高いが、課金総額は中程度となっている。
- 「PRGバトル」は、課金総額が高いが課金回数は中程度となっている。
- ただし、下図のとおり、課金回数は7回前後の比較的近い値となっている点に注意されたい。

過去に課金した回数(合計)をそれぞれお選びください。(SA)
課金総額と過去1年間の課金額についてお答えください。覚えていない場合は、概ねの金額で構いません。／総額__円



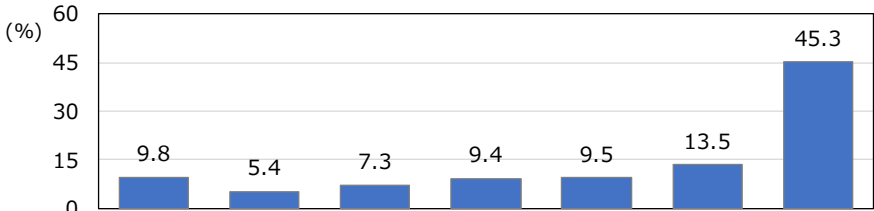
注意: 下記データは、当社の指定する13個のスマホゲームタイトルにおいて、課金経験がある人がベースとなっており、一般のゲームユーザーを代表するものではありません。

1. ゲームジャンル別の課金実態

課金の頻度

- 課金経験者の課金の頻度は、「月1回以下」の割合が最も高く45.3%となっている。
- 属性別の傾向は下表のとおり。

あなたがプレイしている全てのスマートフォンゲームへの課金について、1ヶ月の平均的な課金頻度をお選びください。(単一回答)



		n	ほぼ毎日	週4~5回程度	週2~3回程度	週1回程度	月2~3回程度	月1回程度	月1回以下
全体		800	9.8	5.4	7.3	9.4	9.5	13.5	45.3
性別	男性	635	10.1	5.4	7.7	10.1	10.1	13.5	43.1
	女性	165	8.5	5.5	5.5	6.7	7.3	13.3	53.3
年代	20代以下	149	9.4	6.7	8.1	11.4	8.1	15.4	40.9
	30代	291	8.9	4.1	7.2	8.2	8.2	10.3	52.9
	40代	335	10.7	6.0	6.9	9.9	11.3	14.6	40.6
	50代以上	25	8.0	4.0	8.0	4.0	8.0	24.0	44.0
未婚	既婚	362	13.0	5.5	7.2	8.0	10.5	10.2	45.6
	未婚	438	7.1	5.3	7.3	10.5	8.7	16.2	45.0
個人年収	100万円未満	78	6.4	1.3	3.8	1.3	11.5	11.5	64.1
	100~300万円未満	125	6.4	6.4	4.8	6.4	9.6	17.6	48.8
	300~500万円未満	233	8.2	6.0	4.3	10.3	9.4	13.3	48.5
	500~700万円未満	163	15.3	3.7	11.0	13.5	10.4	13.5	32.5
	700~1,000万円未満	87	11.5	5.7	8.0	6.9	9.2	10.3	48.3
	1,000万円以上	53	7.5	11.3	20.8	15.1	9.4	9.4	26.4
	答えたくない	61	11.5	4.9	4.9	9.8	4.9	16.4	47.5
職業	正社員	531	10.7	4.7	8.3	10.9	9.0	12.1	44.3
	非正規社員	127	3.1	7.9	3.9	7.1	8.7	15.0	54.3
	会社役員・自営業	74	10.8	10.8	9.5	9.5	12.2	16.2	31.1
	学生	14	7.1	0.0	7.1	0.0	7.1	28.6	50.0
	主婦・主夫	54	14.8	0.0	1.9	1.9	13.0	16.7	51.9

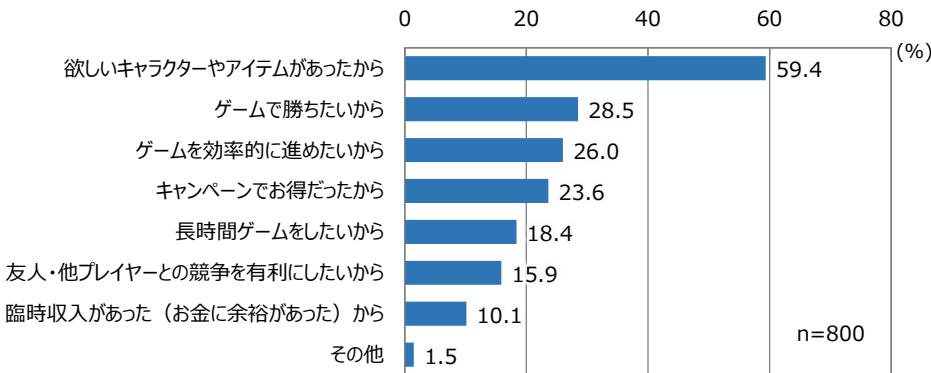
全体より5%以上高い値

全体より10%以上高い値

課金をはじめるきっかけ

- 課金経験者の課金を始めるきっかけでは、「欲しいキャラクターやアイテムがあったから」が59.4%と最も高く、以下、「ゲームで勝ちたいから」が28.5%、「ゲームを効率的に進めたいから」が26.0%、「キャンペーンでお得だったから」が23.6%と続いている。

あなたがスマートフォンゲームに課金を始める主なきっかけについてお選びください。(複数回答可)



注意:下記データは、当社の指定する13個の
スマホゲームタイトルにおいて、課金経験が
のある人がベースとなっており、一般のゲー
ムユーザーを代表するものではありません。

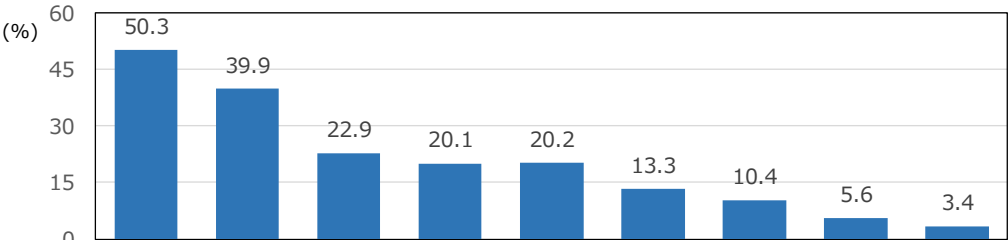
1. ゲームジャンル別の課金実態

課金経験のあるスマートフォンゲームの課金目的

- 課金経験者の課金目的では、「全ゲーム※」では、「キャラクター(性能目的)」が50.3%と最も高く、以下、「キャラクター(デザイン目的)」が39.9%、「武器・装備品(性能目的)」が22.9%、「武器・装備品(デザイン目的)」が20.1%とつづいている。
- 「パズルゲーム」、「スポーツ育成」、「RPGバトル」は、「キャラクター」を目的とする割合が全体に比べ高くなっている。
- 「オープンワールド/」エリア探索/TPS」は、「キャラクター(デザイン目的)」、「武器・装備品」が全体に比べ高くなっている。
- 「位置情報」の「強化アイテム」や「所持枠拡張」なども全体に比べ高くなっている。

※ 「全ゲーム」は、ゲーム毎のユーザー数による偏りを排除するため、全ゲームのユーザー数が同一になるようにウェイトバックし算出した値である。

課金したことがあるスマートフォンゲームの課金した内容について、あてはまるものを全てお選びください。(複数回答可)



	n	キ ャ ラ ク タ ー (性 能 目 的)	キ ャ ラ ク タ ー (デ ザ イ ン 目 的)	武 器 ・ 装 備 品 (性 能 目 的)	武 器 ・ 装 備 品 (デ ザ イ ン 目 的)	強 化 ア イ テ ム	(ア イ テ ム ・ カ ー ド 等) 所 持 枠 拡 張	ス タ ミ ナ 回 復	サ ブ ス ク	そ の 他
全ゲーム	1,480	50.3	39.9	22.9	20.1	20.2	13.3	10.4	5.6	3.4
パズルゲーム	463	59.9	43.4	16.1	17.0	19.4	12.1	13.2	5.6	3.4
スポーツ育成	303	58.2	45.0	17.1	19.1	18.2	11.7	9.9	4.6	1.2
RPGバトル	174	70.0	48.8	21.1	17.3	20.1	10.1	11.9	0.7	1.0
オープンワールド/エリア探索/TPS	182	44.1	46.7	28.9	24.9	16.2	9.3	5.8	11.0	2.3
位置情報	358	19.1	15.6	31.3	22.1	26.9	23.4	11.4	6.0	9.1

全体より5%以上高い値

全体より10%以上高い値

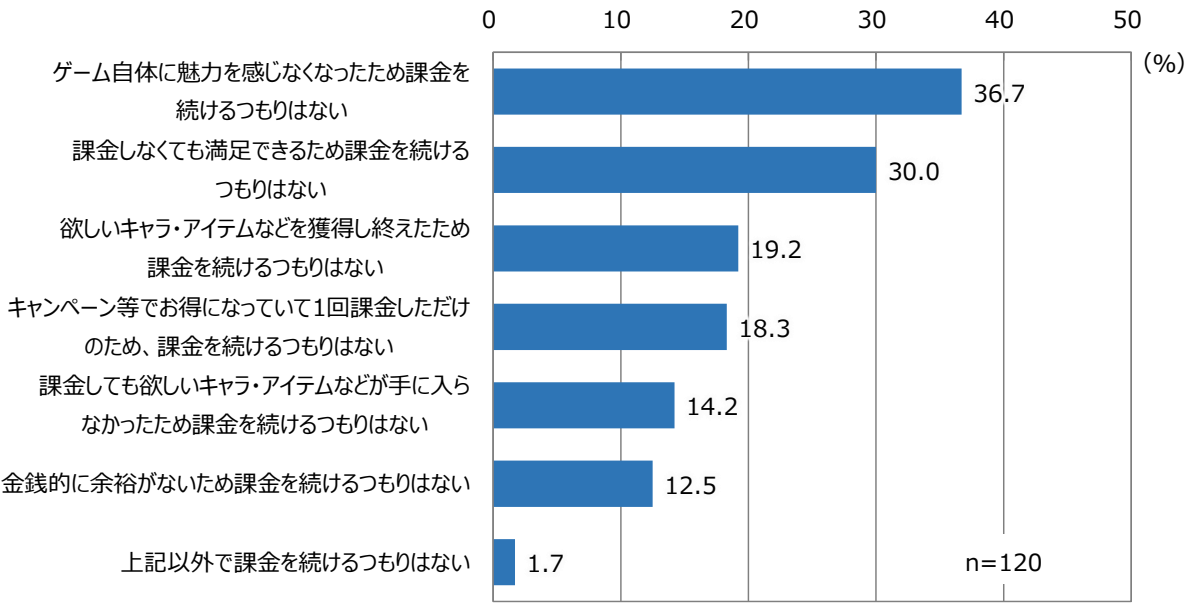
注意: 下記データは、当社の指定する13個の
スマホゲームタイトルにおいて、課金経験が
のある人がベースとなっており、一般のゲー
ムユーザーを代表するものではありません。

2. 課金ユーザーの意識・実態

課金を1回でやめた理由

●「課金を続けるつもりがないゲームがある」と回答した人の理由については、「ゲーム自体に魅力を感じなくなったため課金を続けるつもりはない」が36.7%と最も高くなっている。以下、「課金しなくても満足できるため課金を続けるつもりはない」が30.0%、「欲しいキャラ・アイテム等を獲得し終えたため課金を続けるつもりはない」が19.2%と続いている。

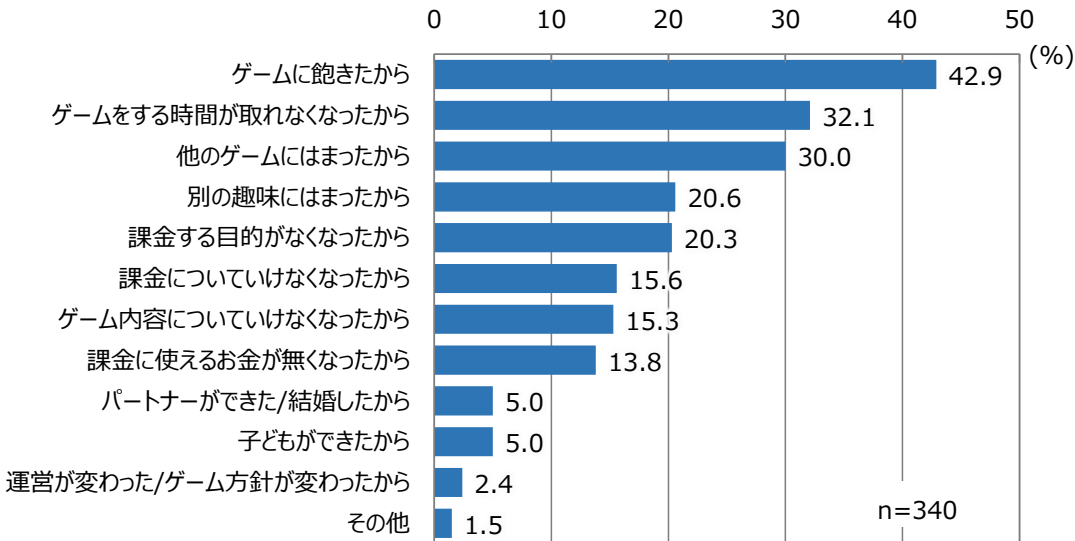
1回のみ課金したスマートフォンゲームについて、今後の課金意向をお答えください。
課金を続けるつもりはないゲームがある場合は、当てはまる理由を全てお答えください。(複数回答可)



1年間課金をしなかった理由

●過去1年間課金をしなかった理由としては、「ゲームに飽きたから」が42.9%と最も高く、以下、「ゲームをする時間が取れなくなったから」が32.1%、「他のゲームにはまったから」が30.0%、「別の趣味にはまったから」が20.6%と続いている。

過去1年間課金していないスマートフォンゲームについて、過去1年間で課金しなかった理由について、あてはまるものを全てお選びください。(複数回答可)



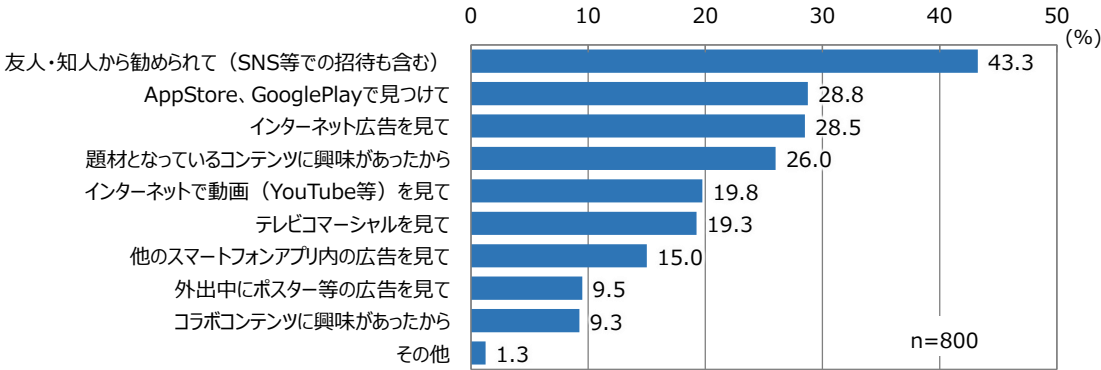
2. 課金ユーザーの意識・実態

注意: 下記データは、当社の指定する13個のスマホゲームタイトルにおいて、課金経験がある人がベースとなっており、一般のゲームユーザーを代表するものではありません。

課金をはじめるきっかけ

- 課金経験者のゲームを始めるきっかけは、「友人・知人から勧められて（SNS等での招待も含む）」が43.3%と最も高く、以下、「AppStore、GooglePlayで見つけて」が28.8%、「インターネット広告を見て」が28.5%、「題材となっているコンテンツに興味があったから※」が26.0%と続いている。

あなたがスマートフォンゲームをプレイ始める主なきっかけをお選びください。（複数回答可）

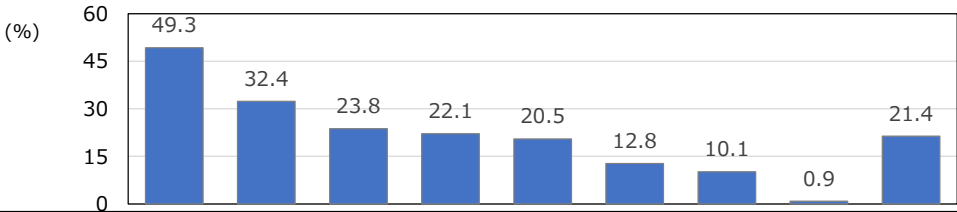


※題材となっているコンテンツ（アニメ、マンガ、スポーツ、アイドル等）に興味があったから

ゲームを元にしたイベント・コンテンツに興味があるもの

- ゲームを元にしたイベント・コンテンツでニーズがあるのは「アニメ」が最も高く49.3%、次いで「アニメ映画」が32.4%となっており、映像コンテンツのニーズが高くなっている。

スマートフォンゲームを原作としてイベント・コンテンツ化する展開事業の中で、あなたが興味を持つ項目を全てお選びください。（複数回答可）



		n	アニメ	アニメ映画	コラボカフェ、グッズ販売	別ゲームとコラボレーション	オフラインイベント・生放送	実写映画	eスポーツ	その他	いずれも興味がない
全体		800	49.3	32.4	23.8	22.1	20.5	12.8	10.1	0.9	21.4
性別	男性	635	49.1	32.4	21.1	22.8	21.3	12.9	11.7	0.6	20.9
	女性	165	49.7	32.1	33.9	19.4	17.6	12.1	4.2	1.8	23.0
年代	20代以下	149	51.7	39.6	37.6	27.5	20.8	15.4	11.4	0.0	11.4
	30代	291	53.3	34.7	22.3	23.7	23.7	12.4	6.9	2.4	21.3
	40代	335	45.7	27.5	18.5	18.5	18.2	11.9	11.6	0.0	26.0
	50代以上	25	36.0	28.0	28.0	20.0	12.0	12.0	20.0	0.0	20.0
未婚	既婚	362	44.5	25.4	20.2	18.2	17.4	13.5	11.0	0.6	25.7
	未婚	438	53.2	38.1	26.7	25.3	23.1	12.1	9.4	1.1	17.8
個人年収	100万円未満	78	65.4	39.7	33.3	14.1	20.5	12.8	9.0	0.0	19.2
	100～300万円未満	125	56.8	28.8	22.4	23.2	24.0	9.6	6.4	0.8	20.8
	300～500万円未満	233	46.8	30.9	23.2	15.9	18.5	9.4	6.9	2.1	24.5
	500～700万円未満	163	48.5	37.4	27.0	30.1	20.2	15.3	11.7	0.0	16.0
	700～1,000万円未満	87	41.4	33.3	14.9	33.3	24.1	25.3	20.7	1.1	17.2
	1,000万円以上	53	39.6	34.0	30.2	15.1	24.5	18.9	17.0	0.0	18.9
答えたくない		61	44.3	19.7	14.8	23.0	13.1	1.6	6.6	0.0	36.1
職業	正社員	531	46.1	33.5	21.3	22.8	20.0	14.1	11.5	0.6	21.8
	非正規社員	127	50.4	25.2	28.3	20.5	19.7	11.0	5.5	2.4	26.8
	会社役員・自営業	74	58.1	28.4	20.3	21.6	21.6	8.1	9.5	1.4	13.5
	学生	14	64.3	57.1	64.3	28.6	21.4	21.4	7.1	0.0	7.1
	主婦・主夫	54	61.1	37.0	31.5	18.5	25.9	7.4	9.3	0.0	18.5

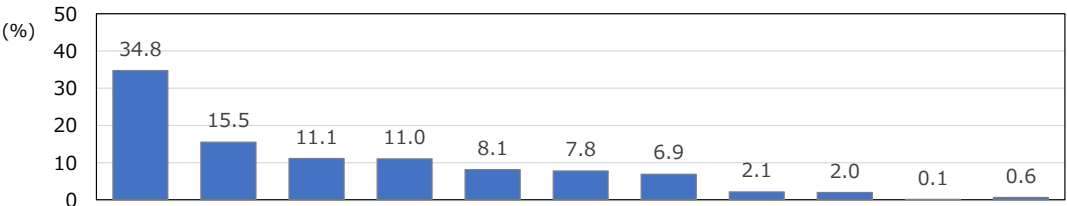
：全体より5%以上高い値 ：全体より10%以上高い値

3. 課金ユーザーの生活実態

休日の過ごし方

- 課金経験者の休日の過ごし方は、「スマートフォンゲームをする」が34.8%と最も高く、インドアの傾向が強い。
- 若年層や学生は、「観光地や施設へ外出をする(ショッピング・カフェ・映画館・イベント観戦等)」が全体に比べやや高い傾向もみられる。

主な休日の自由な時間の過ごし方として多い順に3つをお答えください。
※自由な時間とは仕事・学業・家事・育児・介護など以外のご自身で自由に使える時間を指します。



		n	スマートフォンゲームをする	ネットサーフィン・動画視聴 (YouTube・Netflix等) をする	自宅での趣味活動をする (読書・テレビ・料理等)	観光地や施設へ外出をする (ショッピング・カフェ・映画館・イベント観戦等)	スマートフォン以外のゲームをする	何もせず自宅で休養する (寝る)	屋外で活動をする (スポーツ・ドライブ・キャンプ等)	パチンコ・競馬等のギャンブルをする (オンラインを含む)	仕事や勉強を強にする	ボランティアや地域活動などの社会貢献活動をする	その他
全体		800	34.8	15.5	11.1	11.0	8.1	7.8	6.9	2.1	2.0	0.1	0.6
性別	男性	635	35.9	14.8	9.8	11.0	8.5	7.4	7.6	2.2	1.9	0.2	0.8
	女性	165	30.3	18.2	16.4	10.9	6.7	9.1	4.2	1.8	2.4	0.0	0.0
年代	20代以下	149	38.3	14.8	9.4	11.4	8.7	8.1	6.7	0.7	1.3	0.0	0.7
	30代	291	32.6	16.5	10.7	13.1	7.2	10.0	5.2	2.1	1.7	0.3	0.7
	40代	335	36.4	14.3	11.3	9.6	8.7	5.7	8.7	2.7	2.1	0.0	0.6
	50代以上	25	16.0	24.0	24.0	4.0	8.0	8.0	4.0	4.0	8.0	0.0	0.0
未婚	既婚	362	34.5	13.8	11.0	13.5	5.2	7.5	8.0	2.5	2.5	0.3	1.1
	未婚	438	34.9	16.9	11.2	8.9	10.5	8.0	5.9	1.8	1.6	0.0	0.2
個人年収	100万円未満	78	29.5	19.2	21.8	7.7	6.4	10.3	2.6	1.3	1.3	0.0	0.0
	100～300万円未満	125	30.4	20.8	8.0	9.6	13.6	12.8	1.6	0.8	1.6	0.0	0.8
	300～500万円未満	233	34.3	15.0	11.6	9.0	9.4	7.3	7.7	1.7	3.0	0.0	0.9
	500～700万円未満	163	39.3	13.5	8.0	13.5	4.3	4.9	12.3	1.8	1.8	0.6	0.0
	700～1,000万円未満	87	36.8	12.6	10.3	14.9	2.3	8.0	10.3	2.3	0.0	0.0	2.3
	1,000万円以上	53	43.4	9.4	11.3	15.1	11.3	3.8	3.8	0.0	1.9	0.0	0.0
職業	答えたくない	61	29.5	16.4	11.5	9.8	9.8	6.6	3.3	9.8	3.3	0.0	0.0
	正社員	531	35.4	14.3	10.0	12.8	6.6	7.7	8.9	2.1	1.5	0.0	0.8
	非正規社員	127	32.3	22.8	13.4	5.5	12.6	7.1	3.1	2.4	0.8	0.0	0.0
	会社役員・自営業	74	37.8	12.2	12.2	8.1	8.1	5.4	2.7	2.7	8.1	1.4	1.4
	学生	14	21.4	21.4	7.1	21.4	0.0	21.4	7.1	0.0	0.0	0.0	0.0
	主婦・主夫	54	33.3	13.0	16.7	7.4	14.8	9.3	1.9	1.9	1.9	0.0	0.0

全体より5%以上高い値 全体より10%以上高い値

注意: 下記データは、当社の指定する13個のスマホゲームタイトルにおいて、課金経験がある人がベースとなっており、一般のゲームユーザーを代表するものではありません。

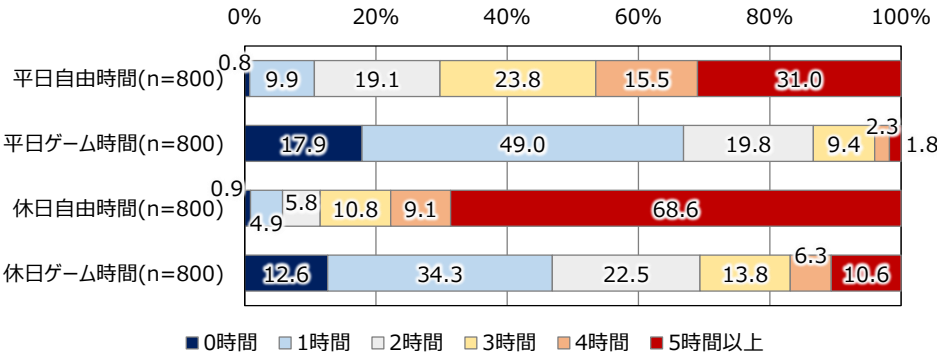
注意:下記データは、当社の指定する13個の
スマホゲームタイトルにおいて、課金経験が
のある人がベースとなっており、一般のゲー
ムユーザーを代表するものではありません。

3. 課金ユーザーの生活実態

スマートフォンゲームをする時間

- 課金経験者のゲーム時間は、平日は「0時間」が17.9%に対し、休日は12.6%となっている。
- 「3時間以上」の割合は、平日が13.4%、休日は30.6%となっている。

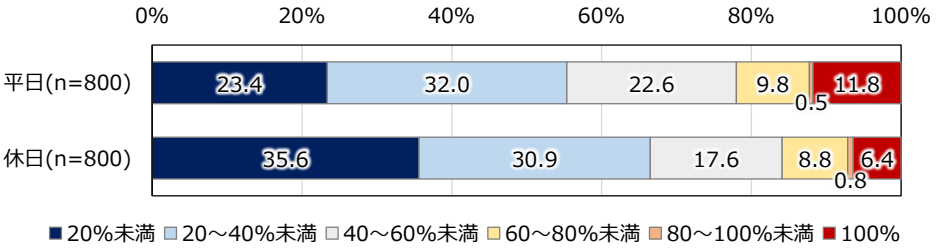
平日と休日について、あなたの平均的な「自由な時間」とそのうち「スマートフォンゲームをする時間」を教えてください。(SA)



自由時間のうちスマートフォンゲームをする時間が占める割合

- 自由時間におけるゲーム時間の割合は、「20%未満」や「20～40%未満」が高くなっている。
- 「100%」という人は、平日は11.8%、休日は6.4%となっている。

平日と休日について、あなたの平均的な「自由な時間」とそのうち「スマートフォンゲームをする時間」を教えてください。(SA)



【参考】自由時間・ゲーム時間・ゲーム時間の割合の平均

		n	平日			休日		
			自由時間 (時間)	ゲーム時間 (時間)	ゲーム時間の割合 (%)	自由時間 (時間)	ゲーム時間 (時間)	ゲーム時間の割合 (%)
全体		800	4.1	1.4	33.3	8.3	2.1	25.6
性別	男性	635	4.0	1.4	34.5	8.2	2.1	25.9
	女性	165	4.6	1.4	29.2	9.0	2.2	24.7
年代	20代以下	149	4.4	1.4	30.5	8.9	2.4	27.2
	30代	291	4.3	1.4	31.9	8.7	2.1	23.7
	40代	335	3.8	1.4	36.7	7.9	2.1	26.9
	50代以上	25	4.9	1.3	26.0	7.8	1.7	22.1
未婚	既婚	362	3.3	1.2	35.2	6.3	1.7	26.9
	未婚	438	4.8	1.5	32.1	10.0	2.5	24.9
個人年収	100万円未満	78	6.9	1.9	27.6	9.5	2.4	25.2
	100～300万円未満	125	4.7	1.4	29.6	9.0	2.2	23.9
	300～500万円未満	233	3.7	1.2	34.1	8.7	2.1	24.6
	500～700万円未満	163	3.3	1.2	36.0	7.1	2.0	27.8
	700～1,000万円未満	87	3.5	1.3	37.7	7.9	2.2	28.0
	1,000万円以上	53	3.7	1.5	41.4	7.6	2.0	26.6
	答えたくない	61	4.8	1.6	33.3	8.9	2.2	25.4
職業	正社員	531	3.4	1.2	35.1	8.0	2.0	25.4
	非正規社員	127	4.7	1.4	29.8	8.6	2.1	24.0
	会社役員・自営業	74	4.6	1.7	37.4	8.0	2.4	29.5
	学生	14	5.6	1.8	32.1	9.5	2.9	30.1
	主婦・主夫	54	8.4	2.3	27.4	11.2	2.8	25.1

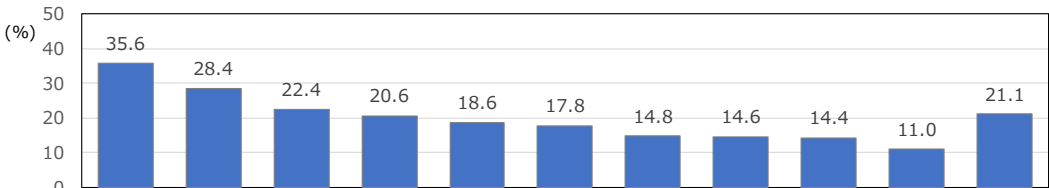
注意:下記データは、当社の指定する13個の
スマホゲームタイトルにおいて、課金経験が
のある人がベースとなっており、一般のゲー
ムユーザーを代表するものではありません。

3. 課金ユーザーの生活実態

スマートフォンゲームによる弊害の経験

- 平日/休日のゲーム時間、ゲーム時間の割合別に、ゲームをプレイすることによる弊害の経験を確認する。
- スマートフォンゲームをする時間が、平日は「2時間」、休日は「4時間」より長くなると、様々な弊害が生じる割合が高くなる傾向が見られた。
- 自由時間におけるゲーム時間の割合では、平日は「60%以上」、休日は「40%以上」で弊害が生じる割合が高くなる傾向となっている。

スマートフォンゲームに課金をしていた時期について、下記の中で経験のあることを全て選んでください。
※下記の「ゲーム」はスマートフォンゲームを指します。



		n	予定よりゲームをする時間が延びた	ゲームを止めなければいけない時に、ゲームを止められないことがあった	当初予定していた課金の金額を超えたことがある	ゲームを中心とする生活をしてきた	ゲームのために、昼夜逆転や生活リズムの崩れがあった	ゲームのために、睡眠不足などの健康問題が起きて、ゲームを続けた	ゲームをすることで、趣味、友達や家族と会うなどといったことに興味が薄くなった	ゲームのことを考えてしまい、他のことに集中できないことがあった	ゲームのために、学業成績や仕事のパフォーマンスが落ちた	ゲームのために学業や仕事に影響が出ても、ゲームを続けた	該当する項目はない
全体		800	35.6	28.4	22.4	20.6	18.6	17.8	14.8	14.6	14.4	11.0	21.1
平日のゲーム時間	0時間	143	27.3	26.6	23.8	12.6	9.8	13.3	5.6	16.1	9.8	5.6	37.8
	1時間	392	36.0	28.3	20.2	17.1	16.3	14.3	13.5	12.8	15.6	9.4	19.9
	2時間	158	42.4	32.3	24.7	27.2	27.2	22.2	20.9	17.1	15.2	17.1	12.0
	3時間	75	38.7	22.7	30.7	33.3	25.3	33.3	25.3	20.0	13.3	17.3	16.0
	4時間	18	16.7	27.8	11.1	16.7	33.3	22.2	16.7	5.6	11.1	11.1	22.2
	5時間以上	14	42.9	35.7	14.3	64.3	21.4	21.4	14.3	7.1	28.6	7.1	14.3
休日のゲーム時間	0時間	101	24.8	28.7	25.7	12.9	10.9	14.9	5.0	18.8	7.9	6.9	31.7
	1時間	274	31.4	24.1	16.4	16.4	14.6	11.7	13.5	10.9	15.7	8.4	26.3
	2時間	180	41.1	30.0	26.1	18.3	18.3	17.2	16.7	13.3	16.1	11.1	18.9
	3時間	110	42.7	31.8	22.7	23.6	23.6	22.7	17.3	11.8	11.8	10.0	16.4
	4時間	50	42.0	34.0	28.0	26.0	34.0	28.0	24.0	30.0	16.0	20.0	10.0
	5時間以上	85	37.6	30.6	25.9	41.2	25.9	29.4	17.6	18.8	16.5	20.0	9.4
平日のゲーム時間割合	20%未満	187	30.5	25.7	23.0	14.4	10.2	12.3	5.3	14.4	9.1	4.8	35.8
	20～40%未満	256	37.9	27.7	24.6	18.4	18.4	16.8	11.7	14.8	13.7	9.0	20.3
	40～60%未満	181	39.8	30.9	22.1	22.1	21.5	18.2	22.1	14.9	21.0	13.3	18.8
	60～80%未満	78	44.9	29.5	29.5	34.6	30.8	34.6	19.2	16.7	17.9	23.1	6.4
	80～100%未満	4	25.0	50.0	0.0	25.0	25.0	0.0	0.0	0.0	25.0	0.0	0.0
	100%	94	24.5	28.7	10.6	24.5	20.2	17.0	24.5	12.8	10.6	14.9	11.7
休日のゲーム時間割合	20%未満	285	35.1	27.0	24.9	16.5	15.8	14.7	10.5	15.1	12.3	7.0	28.4
	20～40%未満	247	37.7	28.3	22.3	15.8	15.0	16.6	11.7	10.9	13.4	7.3	25.1
	40～60%未満	141	38.3	34.0	24.8	26.2	31.2	22.0	18.4	23.4	18.4	16.3	11.3
	60～80%未満	70	41.4	31.4	18.6	34.3	18.6	25.7	25.7	12.9	18.6	18.6	7.1
	80～100%未満	6	50.0	16.7	33.3	50.0	16.7	16.7	16.7	0.0	16.7	33.3	0.0
	100%	51	11.8	17.6	5.9	29.4	17.6	17.6	27.5	9.8	13.7	23.5	9.8

全体より5%以上高い値
全体より10%以上高い値