



// クロスプラットフォームゲームに関する調査

2021年7月15日に向けて準備

目次

// Unity による序文	3
// 導入	4
調査結果：マルチプレイヤーゲーム	5
調査結果：クロスプラットフォームゲーム	9
調査の方法について	15

// UNITY による 序文

友人とオンラインゲームを遊ぶことはもはや珍しい趣味ではなくなりましたが、オンラインゲーム人口の増加にともない、ゲーム環境を提供する事業は複雑になってきています。パンデミックの影響により、対面で会う代わりにゲームで交流する人が増えたため、プレイできるプラットフォームが限定されないゲームの需要が増えています。

手持ちのデバイスで友人とゲームをプレイしたいというのが、一般の方々のニーズです。このニーズに対応できないゲームは熱狂的プレイヤー（ライブタイトルの熱心なオンラインコミュニティに多いタイプのプレイヤー）向けのゲームと見なされて、無視される危険性があります。

Unity では、マルチプレイヤーゲームにクロスプレイ機能を簡単に実装できるツールをクリエイターに提供したいと考えています。さらに開発者の皆様には、リソースを集中すべき分野を的確に判断していただけるよう、必要な情報を提供したいと考えています。The Harris Poll に委託して実施した調査の結果、消費者がクロスプラットフォームゲームに何を求めているのかに関する最新データを得ることができました。この調査は、マルチプレイヤーゲームをさらに面白くし、幅広い人々に楽しんでいただくための、Unity の取り組みの 1 つです。

// 導入

このクロスプラットフォームゲームに関する調査では、プレイされているマルチプレイヤーゲームおよびクロスプラットフォームゲームのジャンルと、ゲームプレイに関するゲーマーの嗜好と習慣について調べました。

このレポートで使われている用語について：

マルチプレイヤーゲーマーとは、昨年、マルチプレイヤーゲームをプレイした（他のプレイヤーとともにオンラインで同時にプレイした）ゲーマーを指します。

クロスプラットフォームゲーマーとは、昨年、クロスプラットフォームゲームをプレイした（コンソール、PC、スマートフォン、タブレットなど、プラットフォームが異なる他のプレイヤーとともにオンラインで同時にプレイした）ゲーマーを指します。

調査結果：マルチプレイヤーゲーム

質問 1:

昨年、あなたがプレイしたマルチプレイヤーゲーム（他のプレイヤーとともにオンラインで同時にプレイするゲーム）の種類は、次のうちどれですか？該当するものすべてを選択してください。

回答したアメリカ人の半数以上（56%）がマルチプレイヤーゲーマーであり、男性の 62%、女性の 50% を占めています。予想通り、若年層（18 歳～ 44 歳）の方が中高年層（45 歳以上）よりもマルチプレイヤーゲーマーの割合が高くなりました（若年層が 82%、中高年層が 34%）。

マルチプレイヤーゲーマーの間で人気のマルチプレイヤーゲームの上位 3 つのジャンルは、パズル（52%）、シューター（ファーストパーソンシューター、ヒーローシューター、ルートシューター）（51%）、スポーツ（31%）でした。

マルチプレイヤーゲーマーにプレイされている、他のジャンルのマルチプレイヤーゲームは以下のとおりです。

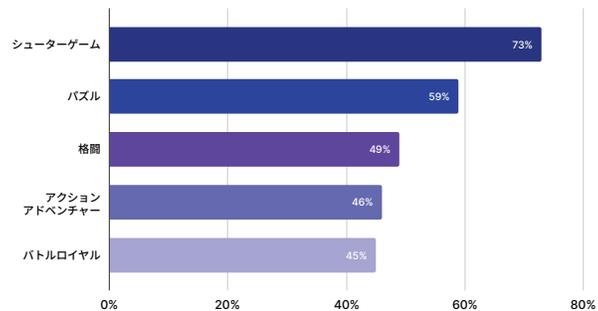
- 格闘（『大乱闘スマッシュブラザーズ』、『ストリートファイター』など） — **30%**
- アクションアドベンチャー（『アサシンクリード』など） — **29%**
- バトルロイヤル（『PlayerUnknown's Battlegrounds』、『Fortnite』など） — **29%**
- レーシング（『Need for Speed』、『グランツーリスモ』など） — **27%**
- サンドボックス（『Minecraft』など） — **23%**
- RPG（『スカイリム』、『ウィッチャー』など） — **19%**
- MMORPG（『World of Warcraft』、『EVE Online』など） — **16%**
- MOBA（『League of Legends』など） — **14%**
- 住宅修理シミュレーション（『Wrenchworks』など） — **12%**
- その他 — **14%**



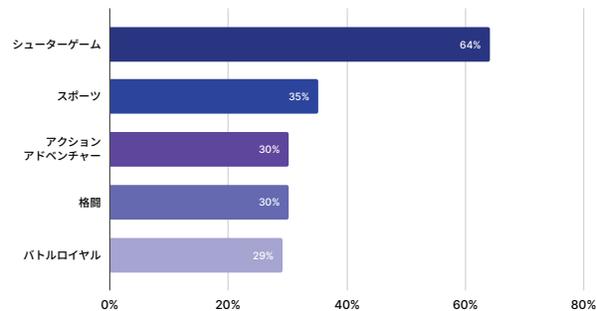
『Shadowgun War Games』 (Madfinger Games) – 開発および運用に Unity を使用

マルチプレイヤーゲーマー → よくプレイされるゲームの上位 5 ジャンル（プラットフォーム別）

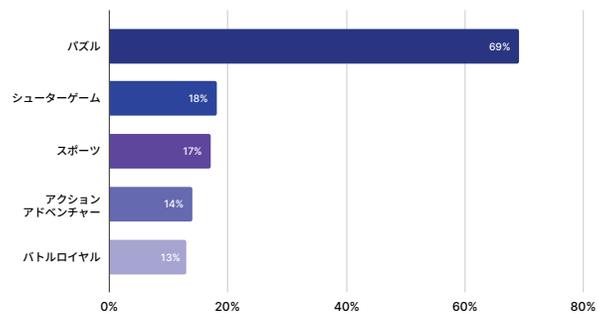
コンソールでもモバイルでもプレイする



コンソールのみ、モバイルではプレイしない

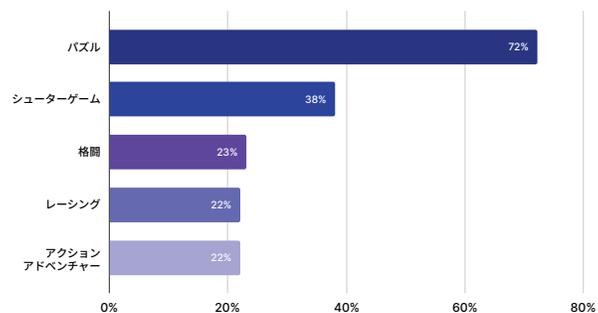


モバイルのみ、コンソールではプレイしない

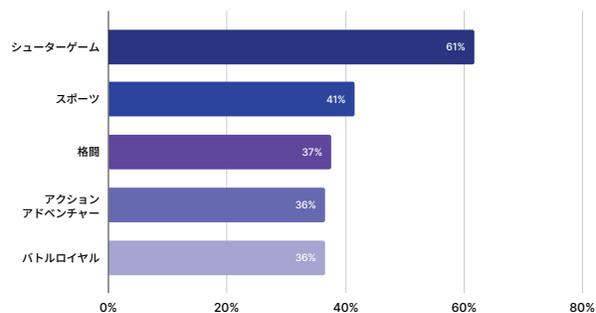


マルチプレイヤーゲーマー → よくプレイされるゲームの上位 5 ジャンル（男女別）

女性



男性



質問 2 :

どのプラットフォームを使用してマルチプレイヤーゲームをプレイしていますか？該当するものすべてを選択してください。

マルチプレイヤーゲーマーの大多数がモバイルデバイス（スマートフォンまたはタブレット）（71%）またはコンソール（61%）を使用してマルチプレイヤーゲームをプレイしています。マルチプレイヤーゲーマーの 1/3 以上（40%）が、モバイルとコンソールの両方でプレイしています。



『Overcooked! 『All You Can Eat』 (Team17) — 開発および運用に Unity を使用

マルチプレイヤーゲーマーがマルチプレイヤーゲームのプレイに使用しているコンソールの種類：

- 現行世代コンソール (PlayStation 4、Switch/Switch Lite、Xbox One など) — **41%**
- 旧世代コンソール (PlayStation 3 以前、Wii U 以前、Xbox 360 以前など) — **25%**
- 次世代コンソール (PlayStation 5、Xbox Series X など) — **24%**

マルチプレイヤーゲーマーがマルチプレイヤーゲームのプレイに使用しているその他のプラットフォーム：

- PC (デスクトップまたはラップトップ) — **40%**
 - VR ゴーグル (Oculus Rift/Quest、Gear VR など) — **10%**
 - その他 — **4%**
- マルチプレイヤーゲーマーのうち、男性の方が女性よりもマルチプレイヤーゲームのプレイに使用することが多いプラットフォーム：
 - コンソール (男性 **70%**、女性 **53%**)
 - モバイルとコンソールの両方 (男性 **45%**、女性 **35%**)
 - 18 歳～ 44 歳の若年層マルチプレイヤーゲーマーが、45 歳以上の中高年層マルチプレイヤーゲーマーよりもマルチプレイヤーゲームに使用する可能性が高いプラットフォーム：
 - コンソール (若年層 **74%**、中高年層 **35%**)
 - モバイルとコンソールの両方 (若年層 **49%**、中高年層 **22%**)
 - VR ゴーグル (若年層 **13%**、中高年層 **6%**)

質問 3：

現在、マルチプレイヤーゲームのプレイに何種類のコンソールシステム（Xbox、PlayStation、Switch など）を使用していますか？

コンソールでプレイしているマルチプレイヤーゲーマーの 3 割以上（31%）が 1 つのコンソールシステムだけでプレイしています。2 種類以上のコンソールシステムでプレイしているのが 69%、3 種類以上のコンソールシステムでプレイしているのが 38% でした。コンソールでプレイしているマルチプレイヤーゲーマーの 1 割以上（12%）が、5 種類以上のコンソールシステムでプレイしていると回答しました。

平均すると、コンソールでプレイしているマルチプレイヤーゲーマーは 2.6 種類のコンソールシステムでプレイしています。

質問 4：

マルチプレイヤーゲームをプレイする頻度は通常どれくらいですか？最も近い選択肢を選んでください。

9 割を超える（91%）マルチプレイヤーゲーマーが月 1 回以上と回答し、79% が週 1 回以上と回答しています。約 1/3、32% が毎日プレイすると回答しています。

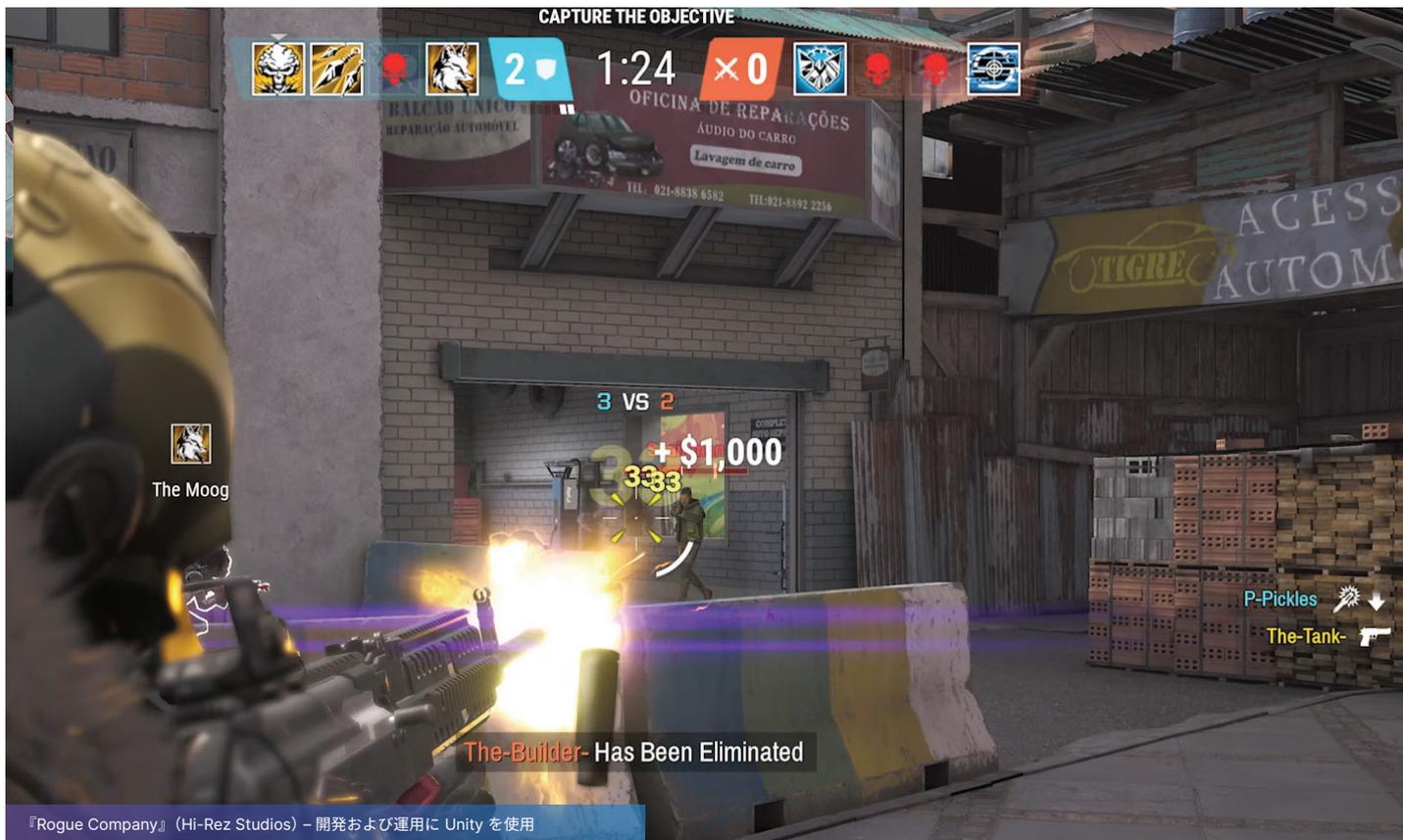
- 毎日プレイするマルチプレイヤーゲーマーの割合は、男性の方が女性よりも高い（男性 **38%**、女性 **25%**）
- 月 1 回以上および週 1 回以上プレイするマルチプレイヤーゲーマーの割合は、若年層（18 歳～ 44 歳）の方が中高年層（45 歳以上）よりも高い（月 1 回：若年層 **94%**、中高年層 **84%**）（週 1 回：若年層 **82%**、中高年層 **72%**）

質問 5：

マルチプレイヤーゲームをプレイするようになって何年になりますか？

マルチプレイヤーゲーマーの過半数（52%）が、マルチプレイヤーゲームを始めてから 5 年以内だと回答しています。マルチプレイヤーゲーマーの 4 割近くが（39%）3 年以内、16% が 1 年未満と回答しています。マルチプレイヤーゲームを 5 年以上プレイしていると回答したのは、半数に満たない 48% でした。

- マルチプレイヤーゲーマーのうち、マルチプレイヤーゲームのプレイ歴が長い人の割合は女性の方が男性よりも多い：
 - 5 年以下（女性 **57%**、男性 **49%**）
 - 3 年以下（女性 **44%**、男性 **35%**）
 - 1 年以下（女性 **21%**、男性 **12%**）
 - 1 年未満（女性 **14%**、男性 **5%**）
- マルチプレイヤーゲーマーのうち、マルチプレイヤーゲームを 5 年よりも長くプレイしている人の割合は男性の方が女性よりも多い（男性 51%、女性 43%）
 - 45 歳以上の中高年層マルチプレイヤーゲーマーは、18 歳～ 44 歳の若年層よりもマルチプレイヤーゲームのプレイ歴が 1 年以下と回答する人の割合が多い（中高年層 **21%**、若年層 **13%**）



調査結果：クロスプラットフォームゲーム

質問 1A：

昨年プレイしたクロスプラットフォームゲームの種類は、次のうちどれですか？該当するものすべてを選択してください。

マルチプレイヤーゲームの大多数（87%）が昨年クロスプラットフォームゲームをプレイしており、その割合は男性の方が女性よりも高くなっています（男性 90%、女性 84%）。若年層（18 歳～ 44 歳）の方が中高年層（45 歳以上）よりもクロスプラットフォームゲームをプレイする傾向が強いようです（若年層 91%、中高年層 78%）。

クロスプラットフォームゲーマーの間で人気のクロスプラットフォームゲームの上位 3 つのジャンルは、シューターゲーム（45%）、パズル（40%）、バトルロイヤル（31%）でした。

クロスプラットフォームゲーマーにプレイされている、他のジャンルのクロスプラットフォームゲームは以下のとおりです。

- スポーツ — 25%
- 格闘 — 21%

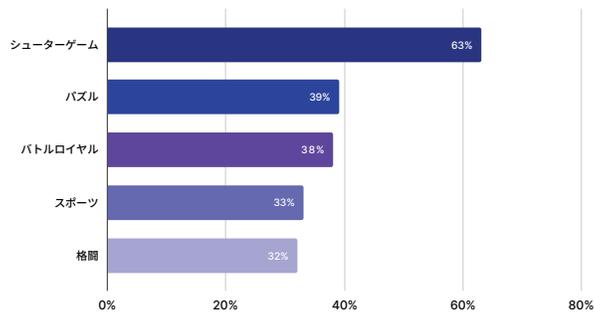
- アクションアドベンチャー — **19%**
- レーシング — **19%**
- サンドボックス — **18%**
- RPG — **13%**
- MMORPG — **11%**
- MOBA — **10%**
- 住宅修理シミュレーション — **7%**
- その他 — **13%**

クロスプラットフォームゲーマーのうち、44% がモバイルとコンソールの両方でプレイしており、21% がモバイルではプレイせずコンソールでプレイし、29% がコンソールではプレイせずモバイルでプレイしています。

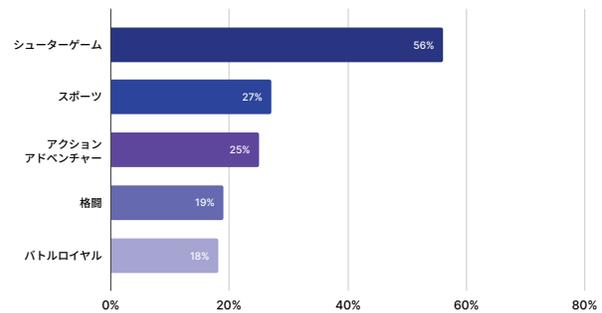
クロスプラットフォームゲーマーのうち、モバイルとコンソールの両方でプレイするゲーマーと、モバイルではプレイせずコンソールでプレイするゲーマーは、コンソールではプレイせずモバイルでプレイするゲーマーよりも、ほぼすべてのジャンルのゲームをプレイしている割合が高くなっています。ただし、パズルゲームは明らかに例外です。コンソールではプレイせずモバイルでプレイするゲーマーは、パズルゲームをプレイする割合が高く（64%）、モバイルとコンソールの両方でプレイするゲーマー（39%）や、モバイルではプレイせずコンソールでプレイするゲーマー（14%）を上回っています。

クロスプラットフォームゲーム → よくプレイされるゲームの上位 5 ジャンル(プラットフォーム別)

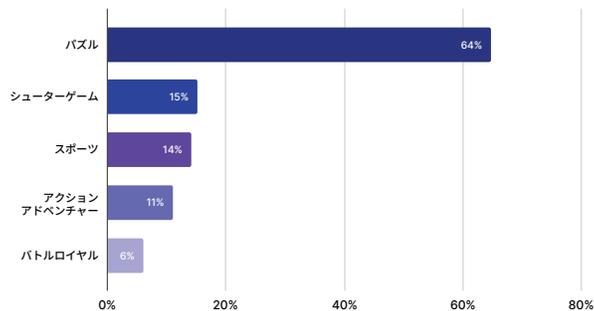
コンソールでもモバイルでもプレイする



コンソールのみ、モバイルではプレイしない



モバイルのみ、コンソールではプレイしない



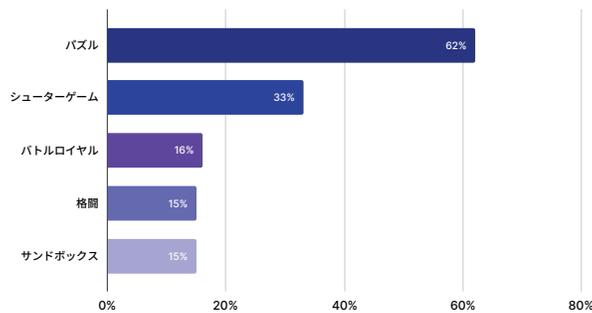
クロスプラットフォームゲーマーのうち、ほぼすべてのジャンルのゲームをプレイしている人の割合が高いのは男性ですが、パズルゲームは例外です。女性は男性よりもパズルゲームをプレイする人の割合が 2 倍以上高くなっています（女性 62%、男性 24%）。



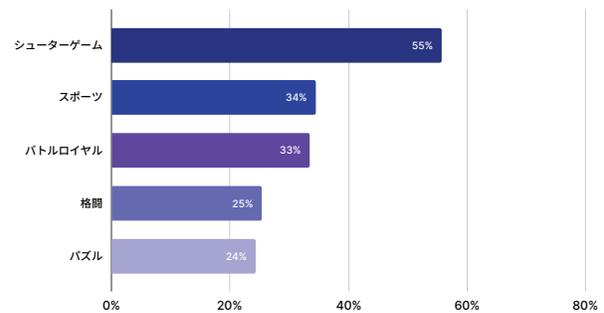
『Worms Rumble』(Team17) - 開発および運用に Unity を使用

クロスプラットフォームゲーム → よくプレイされるゲームの上位 5 ジャンル (男女別)

女性



男性



若年層クロスプラットフォームゲーマー（18 歳～ 44 歳）は、中高年層クロスプラットフォームゲーマー（45 歳以上）よりも、ほぼすべてのジャンルのクロスプラットフォームゲームをプレイしている人の割合が高いですが、パズルゲームは例外で、中高年層ゲーマーの方がパズルゲームをプレイする割合が高くなっています（中高年層 53%、若年層 35%）。

質問 2A :

昨年、何本のクロスプラットフォームゲームをプレイしましたか？

平均すると、クロスプラットフォームゲーマーが昨年プレイしたクロスプラットフォームゲームの本数は 4.1 でした。クロスプラットフォームゲーマーの約 1/5 (21%) は昨年 1 本のクロスプラットフォームゲームしかプレイしていませんが、2/5 近く (38%) が 4 本以上プレイしています。

- クロスプラットフォームゲーマーのうち、モバイルとコンソールの両方でプレイするゲーマーは、コンソールではプレイせずモバイルでプレイするゲーマーよりも昨年プレイしたクロスプラットフォームゲームの本数が多い（平均すると前者が 4.7、後者が 3.3）
- クロスプラットフォームゲーマーのうち、男性は女性よりも昨年プレイしたクロスプラットフォームゲームの本数が多い（平均すると男性 4.4、女性 3.6）
- 中高年層クロスプラットフォームゲーマー（45 歳以上）は、若年層クロスプラットフォームゲーマー（18 歳～ 44 歳）よりも、昨年プレイしたクロスプラットフォームゲームが 1 本のみである人の割合が 2 倍高い（中高年層 32%、若年層 16%）

質問 3A :

現在プレイ可能なクロスプラットフォームゲームのラインナップについて、あなたが感じていることに最も近い回答を選んでください。

クロスプラットフォームゲーマーのほぼ全員（95%）が、現在プレイしているクロスプラットフォームゲームに満足、またはほぼ満足していると回答しています。クロスプラットフォームゲーマーの半数以上（57%）が、現在プレイしているクロスプラットフォームゲームに満足しており他の選択肢がなくてもかまわないと回答していますが、38% の人は現在プレイしているクロスプラットフォームゲームに満足しているが他の選択肢も欲しいと回答しています。現在プレイしているクロスプラットフォームゲームに満足しておらず、他の選択肢が欲しいと回答した人はわずか 5% でした。

クロスプラットフォームゲーマーの 2/5 以上（43%）は、クロスプラットフォームゲームの選択肢を増やして欲しいと回答しています。

クロスプラットフォームゲーマーの調査結果：

- モバイルとコンソールの両方でプレイしている人は、モバイルではプレイせずにコンソールでプレイしている人よりも、クロスプラットフォームゲームのラインナップに満足していると回答した割合が高い（前者は 97%、後者は 91%）
- 男性は女性よりも、現在プレイしているクロスプラットフォームゲームに満足しており他の選択肢は必要ないと回答した人の割合が大きい（前者は 61%、後者は 52%）
- 女性は男性よりも、現在プレイしているクロスプラットフォームゲームにおおむね満足しているが他の選択肢も欲しい回答した人の割合が大きい（前者は 44%、後者は 33%）
- 全体として、女性は男性よりもクロスプラットフォームゲームの選択肢を増やして欲しいと感じている人が多い（前者は 48%、後者は 39%）

質問 4A :

今後もっと開発して欲しいクロスプラットフォームゲームのジャンルは、次のうちどれですか？該当するものすべてを選択してください。

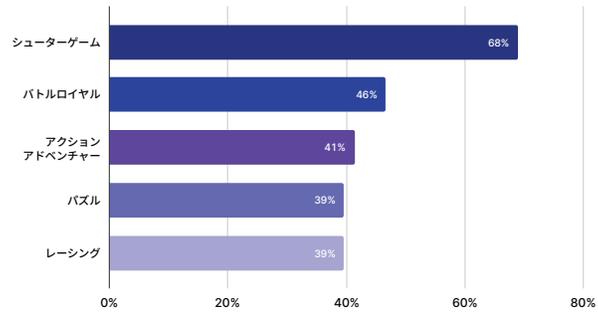
クロスプラットフォームゲーマーの過半数（51%）が、クロスプラットフォームのシューターゲームをもっと開発して欲しいと回答しています。クロスプラットフォームゲーマーの 2/5 以上（41%）がクロスプラットフォームのパズルゲームを、31% がクロスプラットフォームのバトルロイヤルゲームをもっと開発して欲しいと回答しています。

クロスプラットフォームゲーマーが開発を希望しているクロスプラットフォームゲームの他のジャンルは、以下のとおりです。

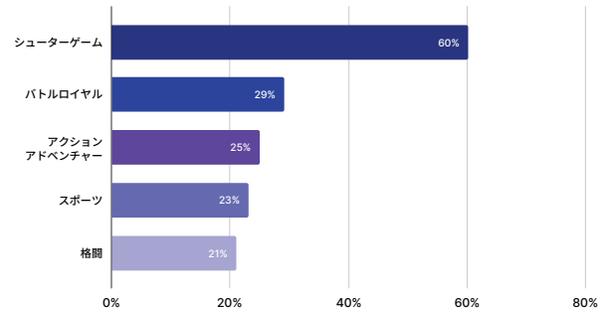
- スポーツ — **28%**
- アクションアドベンチャー — **27%**
- レーシング — **27%**
- 格闘 — **26%**
- サンドボックス — **23%**
- RPG — **19%**
- MMORPG — **19%**
- 住宅修理シミュレーション — **15%**
- MOBA — **14%**
- その他 — **7%**

クロスプラットフォームゲーマー → 求められているゲームの上位5ジャンル(プラットフォーム別)

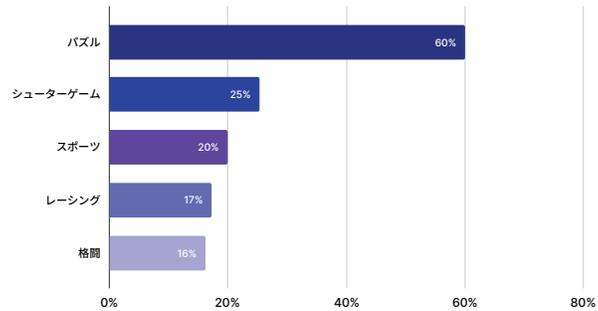
コンソールでもモバイルでもプレイする



コンソールのみ、モバイルではプレイしない

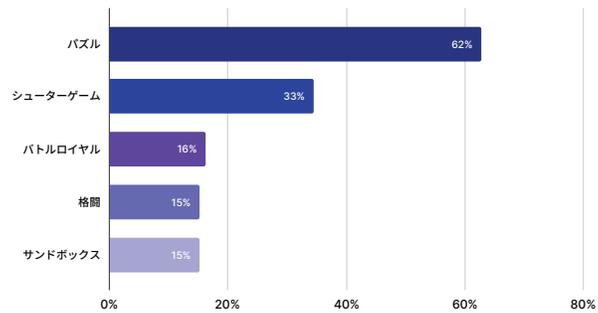


モバイルのみ、コンソールではプレイしない

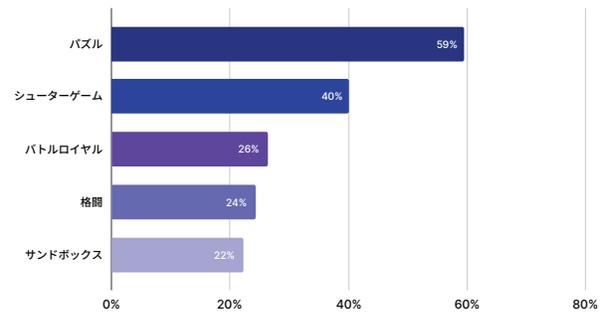


女性クロスプラットフォームゲーマー → プレイされているゲームおよび開発が望まれているゲームの上位5ジャンル

プレイされているクロスプラットフォームゲーム

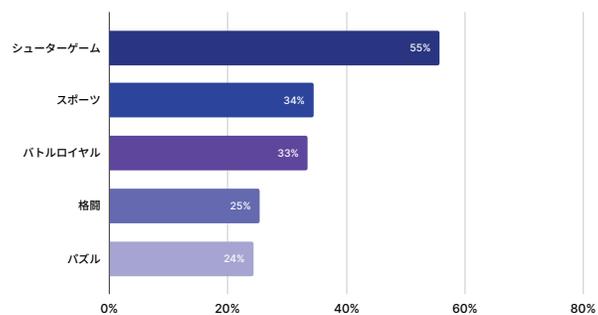


開発が望まれているクロスプラットフォームゲーム

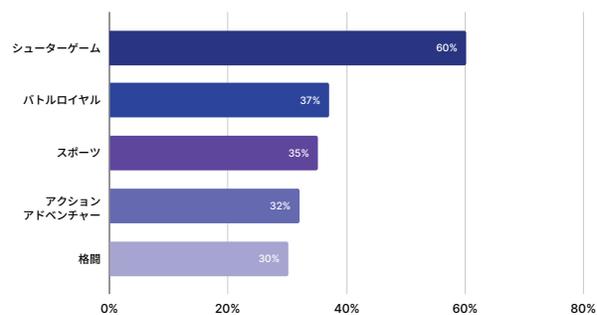


男性クロスプラットフォームゲーマー → プレイされているゲームおよび開発が望まれているゲームの上位5ジャンル

プレイされているクロスプラットフォームゲーム



開発が望まれているクロスプラットフォームゲーム



若年層クロスプラットフォームゲーマー（18歳～44歳）は、中高年層クロスプラットフォームゲーマー（45歳以上）よりも、ほぼすべてのジャンルのクロスプラットフォームゲームをプレイしている人の割合が高いですが、パズルゲームは例外で、中高年層ゲーマーの方がパズルゲームをプレイする割合が高くなっています。（中高年層 53%、若年層 35%）

調査の方法について

この調査は、Unity Technologies の依頼を受けた The Harris Poll によって、米国内を対象にオンラインで実施されました。実施期間は 2021 年 6 月 21 ~ 23 日です。対象となった 18 歳以上の成人 2,076 人のうち、1,167 人がマルチプレイヤーゲーマー（昨年マルチプレイヤーゲームをプレイした人）、1,010 人がクロスプラットフォームゲーマー（昨年クロスプラットフォームゲームをプレイした人）でした。

ジェンダー、地域、人種、収入、学歴、世帯人数について、母集団に占める実際の割合に合わせる必要がある場合、年齢の重み付けを行っています。回答者がオンラインになる傾向を補正するために、傾向スコア重み付けも使用されています。

サンプル調査やアンケートはすべて、確率抽出を使用するかどうかに関係なく、複数の原因による誤差の影響を受けます。これには、サンプリングの誤差、対象範囲の誤差、無回答に関連する誤差、質問内容や回答の選択肢に関する誤差、調査後の重み付けや補正に関する誤差が含まれ、ほとんどの場合、そのような誤差を定量化または評価することは不可能です。そのため、The Harris Poll では「誤差の範囲」という誤解を招きやすい言葉の使用を避けています。回答率が 100% である純粋な重み付けなしのランダムサンプルであれば、さまざまな確率のさまざまなサンプリング誤差のみが計算可能です。現実のアンケートがこの理想値に近づくことはないため、これは理論上のものでもありません。

この調査の回答者は、オンライン調査への参加に同意した方々の中から選ばれています。成人人口の構成が反映されるように、データは重み付けされています。回答者として参加することに同意した集団に基づいてサンプリングが行われているため、理論上のサンプリング誤差の推定値を算出することはできません。

The Harris Poll について

The Harris Poll は、米国で長く続く調査会社の 1 つであり、1963 年から世論調査や意識調査を実施しています。現在では Harris Insights & Analytics の傘下であり、世界的なコンサルティング・市場調査会社として、この変化の激しい時代の社会調査を実施しています。The Harris Poll は主に 3 つの分野でクライアントにサービスを提供しています。1 つ目は 21 世紀にふさわしい企業名前の構築、2 つ目はブランド戦略の策定とパフォーマンス調査、3 つ目は広報調査によるオーガニックメディアの獲得です。The Harris Poll のミッションは、リーダーが可能な限り最善の決定を下すために役立つ分析情報と助言を提供することです。詳細については、www.theharrispoll.com をご覧ください。





unity.com/ja/gaming-services