



2026 年 8 月 26 日

各 位

会 社 名	ポ ー ル ト ウ ウ ィ ン ホ ー ル デ ィ ン グ ス 株 式 会 社
代表者名	代表取締役社長 橘 鉄 平 (コード番号：3657 東証プライム)
問合せ先	取締役 CFO 山 内 城 治 (Email : ir@ptw.inc)

当社連結子会社によるレポート公開に関するお知らせ ～ゲームテスターを対象とした第2回モバイルゲーム市場調査～

当社の連結子会社であるポールトゥウィン株式会社（本社：愛知県名古屋市、代表取締役 CEO：志村 和昭、以下「ポールトゥウィン」）は、ポールトゥウィンに所属するゲームテスター1,716 名を対象に実施した「モバイルゲーム利用実態調査」の結果を発表したことをお知らせいたします。

ポールトゥウィンは、祖業の一つであるゲームデバッグにおいて、国内トップクラスのシェアを有しております。ゲームソフトの品質は、売れ行きや評価に直結することから、作品ごとに大きく異なる設定や世界観、ゲームシステムに対応した品質保証が求められます。多数のゲームテスターを柔軟に確保・管理しながら、このような需要に対応できる運営体制は、ポールトゥウィンの競争優位性を構成する重要な要素です。

本調査では、課金行動やジャンル選好、新作タイトル選択における IP コンテンツの影響等、ユーザー動向の分析に有用な一次データを収集し、その分析結果を取りまとめました。ゲームに対して高い関心を持つ特定母集団を対象とした調査としては、国内有数の規模で実施したものです。

本調査の結果に関する詳細レポートは、ゲーム運営・マーケティング担当者に対して無償で提供しております。ご希望の方は、以下より資料をご請求ください。

ゲーム利用実態調査 詳細レポート

https://info.ptw.inc/index_gamesurvey/

今後も顧客に対して様々な付加価値を提供し、顧客との関係強化及び当社グループのプレゼンス向上を図ることで、中長期的な企業価値の向上に努めてまいります。

レポートの内容については、添付資料をご参照ください。

■ポールトゥウィン、「モバイルゲーム利用実態調査」第2回を公開
～ゲームテスター1,716 名への調査で見た課金・プレイ行動～

以 上

ポールトゥウィン、「モバイルゲーム利用実態調査」第 2 回を公開 ～ゲームテスター1,716 名への調査で見た課金・プレイ行動～

期待通り、**PTW** ポールトゥウィン株式会社
予想以上。

調査レポート

モバイルゲーム市場調査

課金行動・可処分時間・
新規タイトル獲得の構造分析

VOL.2 2026年6月



サービス・ライフサイクルの課題解決を支援するポールトゥウィン株式会社（本社：愛知県名古屋市、代表取締役 CEO：志村 和昭、以下「ポールトゥウィン」）は、ゲームテスター1,716 名を対象に実施した「モバイルゲーム利用実態調査（FY2026 Q2）」の結果を発表しました。

ゲームテスターは、業務を通じてゲームに継続的に接する機会を持つ、ゲームへの関与度が高いユーザー層です。今回の調査では、直近 3 か月以内に課金経験のある回答者が 59.2%にのぼり、ヘビー課金層の月平均課金額は推定約 2 万円※1となりました。また、無課金層でも 61.9%が 2 タイトル以上を並行してプレイし、ヘビー課金層では 20.3%と、約 5 人に 1 人が 6 タイトル以上を並行してプレイしていることも分かりました。

本調査の詳細レポートでは、課金セグメント別の行動分析をはじめ、プレイタイトル数別の利用傾向、ジャンル別のプレイ実態、新作タイトルを選ぶ際の重視点などを 80 ページ以上にわたり掲載しています。ゲームへの関与度が比較的高いユーザーの行動を捉え、継続利用施策やマーケティング戦略を検討するための参考資料として、ゲーム運営・マーケティング担当者向けに無料で公開します。

※1: 全体 回答者=1,716。代表値換算による推定値

▼ゲーム利用実態調査 詳細レポート（無料）ダウンロード

https://info.ptw.inc/index_gamesurvey/

【調査結果サマリー】

■ 課金層ほどプレイ頻度が高い傾向。ヘビー課金層の 88.6% が「毎日」プレイ

課金セグメント別では、課金額が高い層ほどプレイ頻度も高く、ヘビー課金層では 88.6% が「毎日」と回答しました。一方、無課金層でも 32.4% が毎日プレイしています。

年齢別では、すべての年齢層で半数以上が「毎日」と回答。ゲームとの接点が多い本調査対象者では、課金額や年齢を問わず、日常的にモバイルゲームをプレイする傾向が見られました。

【課金セグメント別 プレイ頻度】 全体 回答者=1,716（無課金 700/ライト 183/ミドル 552/ヘビー=281）

プレイ頻度	無課金	ライト	ミドル	ヘビー
全くプレイしない	43.4%	1.6%	0.7%	0.0%
週 1 日未満	5.3%	4.4%	2.7%	0.0%
週 1 日	3.1%	1.1%	1.4%	0.0%
週 2～3 日	8.9%	12.6%	8.0%	2.5%
週 4～6 日	6.9%	12.6%	10.9%	8.9%
毎日	32.4%	67.7%	76.3%	88.6%

【年齢セグメント別 プレイ頻度】 全体 回答者=1,716

プレイ頻度	～24 歳	25～34 歳	35～44 歳	45 歳～
全くプレイしない	15.4%	16.7%	18.0%	27.7%
週 1 日未満	6.2%	3.7%	2.7%	1.6%
週 1 日	3.8%	1.8%	1.3%	1.1%
週 2～3 日	10.4%	8.5%	6.6%	5.9%
週 4～6 日	9.2%	10.6%	7.6%	6.9%
毎日	55.0%	58.7%	63.8%	56.8%

■ 課金額によってプレイジャンルにも違い。ヘビー課金層の 67.6% が『RPG』をプレイ

本調査では、新たにジャンルごとのプレイ実態についても調査しました。無課金層も含め「RPG」のプレイ率が高く、特にヘビー課金層の 67.6%、ミドル層の 62.8% と課金度が高いセグメントが RPG との接触が多いことが分かりました。また、パズルゲームやカジュアルゲームに関しては課金セグメント下位層でのプレイ比率が高い傾向にありました。

調査対象 52 ジャンル中、上位 10 ジャンル抜粋 プレイヤー 回答者=1,405 複数回答可

ジャンル	無課金	ライト	ミドル	ヘビー
アクション	27.3%	39.4%	44.7%	48.0%
シューター	9.8%	9.4%	17.0%	23.5%
RPG	47.2%	52.2%	62.8%	67.6%
シミュレーション	33.8%	38.3%	41.2%	49.8%
ストラテジー	12.4%	14.4%	21.0%	17.1%
パズル	31.3%	28.3%	26.6%	26.7%
アドベンチャー	9.3%	11.1%	14.2%	16.0%
スポーツ・レース	9.3%	10.0%	8.9%	8.9%
リズム	16.7%	17.8%	22.6%	23.1%
カジュアル	24.0%	23.9%	20.6%	18.1%

■ 新作タイトル選定では『ゲーム性』が最重視。IP も 77.7%が『参考程度以上』と回答

新作タイトルを選ぶ際に最も重視する要素は「ゲーム性」が 50.3%で最多となり、「世界観」15.9%、「IP」12.0%と続きました。一方、IP については 77.7%が「参考程度」以上に考慮すると回答しており、ゲーム性を重視しつつも、IP がタイトル選定に一定の影響を与えていることがうかがえます。

【新作タイトルで重視する点】 回答者=1,405

選択肢	回答者数	%
ゲーム性	707	50.3%
世界観	224	15.9%
IP	168	12.0%
口コミ評価	45	3.2%
課金圧の低さ	38	2.7%
ビジュアル	167	11.9%
その他	56	4.0%

【IP 優先度】 回答者=1,405

選択肢	回答者数	%
最優先	119	8.5%
重要	476	33.9%
参考程度	496	35.3%
あまり影響なし	181	12.9%
全く影響なし	133	9.5%

■考察

本調査では、課金経験のあるユーザーを含め、複数タイトルを並行してプレイしている実態が確認できました。ゲーム運営においては、他タイトルとの競争を前提とした継続的なプレイ体験の提供や、長期的に遊び続けてもらうための運営施策が、これまで以上に重要になると考えられます。

なお、本調査は当社所属のゲームテスターという特定のユーザー層を対象としており、一般のモバイルゲームユーザー全体を代表するものではありません。結果の解釈にあたっては、この特性を踏まえる必要があります。

【調査概要】

調査内容：モバイルゲーム利用実態調査

調査対象：ポルトゥウィン株式会社所属ゲームテスター

回答者数：1,716 名

調査期間：2026 年 6 月 8 日～6 月 19 日

調査方法：インターネット調査（Microsoft Forms）

【詳細レポートについて】

詳細レポートでは、課金セグメント別の行動分析やプレイタイトル数別の利用傾向、ジャンル別のプレイ実態など、本リリースでは紹介しきれなかった調査結果を 80 ページ以上にわたり掲載しています。

ゲーム運営やマーケティング施策の検討にご活用いただける内容として、ゲーム運営・マーケティング担当者向けに無料で提供しています。ご希望の方は、以下より資料をご請求ください。

ゲーム利用実態調査 詳細レポート（無料）

https://info.ptw.inc/index_gamesurvey/

サービスについては下記よりお問い合わせください。

<https://www.service.ptw.inc/contact/>

ポールトゥウィン株式会社について

ポールトゥウィン株式会社は、ゲームデバッグ・ソフトウェアテスト・ネットサポート事業など、IT サービスを主な事業とする会社です。1994 年にゲームデバッグ事業を立ち上げ、創業 5 年で 800%の成長率を達成。以来、ゲームデバッグ事業においてパイオニア的存在として歩み続けています。

また、2022 年 2 月にはグループ会社を吸収合併。E コマース不正対策やカスタマーサポートを通じて多様な Web サービスを支えてきた「ピットクルー」、ソフトウェアテストや品質コンサルティングによる不具合解消に貢献してきた「クアーズ」と共に、新たなスタートを切りました。ゲーム業界、EC 業界を中心として様々なお客様の課題解決に取り組んでまいりました。それらで培った知識とノウハウ、多様な人材を活かして世の中のサービスやプロダクトの品質および価値向上に取り組んでまいります。

【 会社概要 】

社名：ポールトゥウィン株式会社（Pole To Win, Inc.）

本社所在地：愛知県名古屋市千種区今池 1-5-9

代表取締役 CEO：志村 和昭

事業内容：デバッグ・ネットサポート・ソフトウェアテスト

設立：1994 年 1 月 20 日

コーポレートサイト：<https://www.ptw.inc/>

サービスサイト：<https://www.service.ptw.inc/>

note：https://note.com/ptw_note

公式 X：https://x.com/Pole_To_Win_

期待通り、**PTW**
予想以上。

報道関係の方からのお問い合わせ先

ポールトゥウィン株式会社

広報担当 MAIL：pr@ptw.inc