

## 調査概要

項目	内容
調査名	マッチングアプリを利用しているゲーム好きな男女に関する調査
調査主体	THE SINGLE編集部
調査対象	ゲームが好きでマッチングアプリに登録したことがある方
調査期間	2026年2月15日～2月22日
調査方法	インターネットリサーチ
調査人数	100名
調査対象者 性別	男性・女性
調査対象者 年齢	10代～40代
調査対象者 地域	全国

※本調査は当サイト独自調査です。

設問1 | あなたの年齢を教えてください。【単一選択 / 回答数:100】

選択肢	回答数	割合
18～24歳	28	28%
25～29歳	35	35%
30～34歳	22	22%
35～39歳	10	10%
40歳以上	5	5%
合計	<b>100</b>	<b>100%</b>

回答者の年齢層は25～29歳が最多で35%を占め、次いで18～24歳が28%と、20代が全体の6割以上を構成しています。30代前半も22%と一定数おり、ゲームを通じた出会いへの関心は幅広い年齢層に見られます。一方で35歳以上は合計15%にとどまり、マッチングアプリ×ゲームという組み合わせは比較的若い世代に支持される傾向がうかがえます。

---

設問2 | マッチングアプリを使う主な目的は何ですか？【複数選択 / 回答数:100名・延べ173票】

選択肢	回答数	割合(回答者比)
恋人・パートナーを探したい	68	68%

結婚相手を探したい	24	24%
ゲーム仲間・趣味友達を探したい	52	52%
気軽な出合いがほしい	25	25%
その他	4	4%

最も多い目的は「恋人・パートナーを探したい」で68%と過半数を超えました。注目すべきは「ゲーム仲間・趣味友達を探したい」が52%と半数以上に達している点で、恋愛目的と並行してゲームを通じたつながりを求めるユーザーが多いことが分かります。「結婚相手を探したい」は24%にとどまり、このジャンルのユーザーは婚活よりも恋活・交友目的の割合が高い傾向にあります。

---

設問3 | ゲームと一緒に楽しめる相手を探したことはありますか？【単一選択 / 回答数：100】

選択肢	回答数	割合
積極的に探している	31	31%
探したことはある	38	38%
興味はあるが探したことはない	22	22%
探そうと思わない	9	9%

合計	100	100%
----	-----	------

「積極的に探している」と「探したことはある」を合わせると69%となり、マッチングアプリ利用者の約7割がゲームと一緒に楽しめる相手を求めた経験を持つことが分かりました。「興味はあるが探したことはない」が22%存在しており、潜在的なニーズも高いといえます。ゲームを介した出会いへの関心は、すでに多くのユーザーの行動に表れています。

---

設問4 | 現在使っているマッチングアプリを教えてください。【複数選択 / 回答数: 100名・延べ198票】

選択肢	回答数	割合(回答者比)
Pairs(ペアーズ)	58	58%
with(ウィズ)	34	34%
tapple(タップル)	47	47%
Omiai	22	22%
Tinder(ティンダー)	19	19%
恋庭	11	11%
Memotia(メモティア)	5	5%
その他	2	2%

利用率1位はPairs(ペアーズ)で58%と圧倒的な存在感を示しました。次いでtapple(タップル)が47%、with(ウィズ)が34%と続いており、会員数の多い大手3アプリへの集中が見られます。Omiai・Tinderは2割前後と一定の支持を得ており、恋庭・Memotiaはゲーム特化型として認知が広がりつつある段階といえます。複数アプリを併用しているユーザーが多いことも特徴的です。

---

設問5 | マッチングアプリでゲーム好きと出会えた経験はありますか？【単一選択 / 回答数:100】

選択肢	回答数	割合
出会えて、実際に一緒に遊んだ	23	23%
出会えたが、一緒に遊んでいない	29	29%
マッチングはしたが、話が続かなかった	27	27%
出会えたことがない	15	15%
まだ使い始めたばかり	6	6%
合計	<b>100</b>	<b>100%</b>

ゲーム好きの相手と「出会えて実際に一緒に遊んだ」経験を持つ人は23%で、「出会えたが一緒に遊んでいない」29%を合わせると、マッチング自体に成功した割合は52%に達します。一方で「話が続かなかった」が27%存在しており、マッチング後の会話継続が課題となっていることがうかがえます。ゲームという共通の話題があっても、コミュニケーションの工夫が出会いの成否を左右するといえます。

設問6 | ゲーム好きの相手を探す際、重視する条件を教えてください。【単一選択 / 回答数:100】

選択肢	回答数	割合
好きなゲームジャンルが近い	38	38%
一緒にオンラインゲームができる	29	29%
リアルで会ってゲームしたい	18	18%
ゲーム以外の趣味も合う	13	13%
その他	2	2%
合計	<b>100</b>	<b>100%</b>

最も重視される条件は「好きなゲームジャンルが近い」で38%と最多でした。次いで「一緒にオンラインゲームができる」が29%と続き、オンラインでのつながりを重視する傾向が強く出ています。「リアルで会ってゲームしたい」は18%にとどまり、まずはオンラインで関係を深めてからリアルに発展させるという段階的なアプローチを好むユーザーが多いことが読み取れます。