

ゲーム機からスマホゲームへ、 最新調査で見たゲーム習慣の過去と現在



調査方法.....	3
調査結果【スクリーニング調査】有効回答者数：1000名.....	4
Q1: あなたのゲーム歴はどれくらいですか？あなたの状況に一番近いものを選んでください。(SA).....	4
Q2: 現在、あなたのお気に入りのゲームジャンルは何ですか？当てはまるものを全て選んでください。(MA).....	5
Q3: 20代の頃、現在と異なるタイプのゲームを好んでいましたか？もし異なる場合、現在と異なるジャンルのみを全て選んでください。(MA).....	6
Q2とQ3の比較.....	7
Q4: 現在、ゲームに最もよく使うプラットフォームはどれですか？(SA).....	8
Q5: 20代の頃、ゲームに最もよく使っていたプラットフォームはどれですか？(SA).....	9
Q4とQ5の比較.....	10
Q6: 1週間にどのくらいの時間をゲームに費やしていますか？(SA).....	11
Q7: 20代の頃、1週間にどのくらいの時間をゲームに費やしていましたか？(SA)....	12
Q6とQ7の比較.....	13
Q8: 20代の頃と比べて、あなたのゲーム習慣はどのように変わりましたか？当てはまるものを全て選んでください(SA).....	14

Q9: 現在、ゲームをプレイする動機は何ですか？当てはまるものを全て選んでください(MA).....	15
Q10: オンラインカジノゲームをプレイしたことがありますか？(SA).....	16
【フォローアップ調査】有効回答者数：94名.....	17
Q1: 以前のアンケートで、オンラインカジノゲームをプレイした経験があると答えた方にお聞きします。どの種類のカジノゲームをプレイしたことがありますか？当てはまるものを全て選んでください。(MA).....	17
Q2: 好きなオンラインカジノゲームのジャンルはどれですか？当てはまるものを全て選んでください。(MA).....	18
Q3: オンラインカジノゲームのどの側面が最も魅力的だと思いますか？あなたの意見に一番近いものを選んでください(SA).....	19
Q4: オンラインカジノゲームを始めた最初のきっかけは何でしたか？(SA).....	20
Q5: どのくらいの頻度でオンラインカジノゲームをプレイしますか？(SA).....	21
Q6: オンラインカジノゲームとの付き合い方は、時間とともにどのように変化しましたか？あなたの状況に一番近いものを選んでください。(SA).....	22
Q7: オンラインカジノゲームを始めたのは何歳くらいのときですか？(SA).....	23
まとめ.....	24

ゲーム情報サイト「4Gamer.net」の読者層に合わせて日本の30～59歳の1,000人（男性800人、女性200人）を対象に行われた最近の調査では、日本のゲーム文化における世代間の嗜好の変化が浮き彫りになりました。多くの回答者が20代の頃に経験した家庭用ゲーム機中心の時代から、現在のモバイルゲームやカジュアルゲームの時代に移行するなかで、年齢やライフスタイル、テクノロジーの進化がゲームの習慣や好まれるジャンル、プラットフォームに著しい影響を与えていることがわかりました。

ゲームの嗜好に関して特に気になる調査結果は以下の通りです。

- ・ゲーム歴が20年以上のベテランプレイヤーは今もゲームを続けているが、多くのプレイヤー（特に女性）は若い頃に比べてゲームから離れている。
- ・ゲーム歴のある人のうち、男性は20代の頃、主にロールプレイングゲーム（RPG）やスポーツ・レースゲームを好んでいた（それぞれ21%、12.5%）が、現在は約50%が深い没入感を求めてRPGを好むようになっている。一方、女性は20代の頃には特定のジャンルへの関心が比較的薄く（26%）、現在ではパズルやカジュアルゲームを好む傾向が強まっている（53%）。
- ・20代には家庭用ゲーム機の利用が主流だったが、現在ではモバイルゲームが主流となり、20代の頃に比べて現在はゲーム自体をしない層も多い。
- ・全体的に週あたりのゲームプレイ時間が減り、20代の頃と比べて短くリラックスしたスタイルへと変化している。
- ・男性は主に懐かしさを楽しむためにゲームをプレイしている一方、女性はストレス解消の手段としてゲームを活用し、競争から余暇的な楽しみ方へと傾向が変わっている。

さらに、オンラインカジノゲームの経験がある94人（男性82人、女性12人）を対象とした追加調査によると、無料のカジノゲームを好む人が半数近くを占めてリアルマネーを使ったゲームを上回っており、また、ライブディーラーゲームやパチスロが人気ジャンルとして挙げられました。特に女性は日本をテーマにしたゲームを好む傾向が見られました。回答者の多くが勝つことのスリルを求めて30～40代でゲームを始めていますが、その後のゲームとの関わり方はさまざま、現在では28%が以前よりも多くの時間を費やしている一方、33%は完全にゲームを止めてしまったようです。

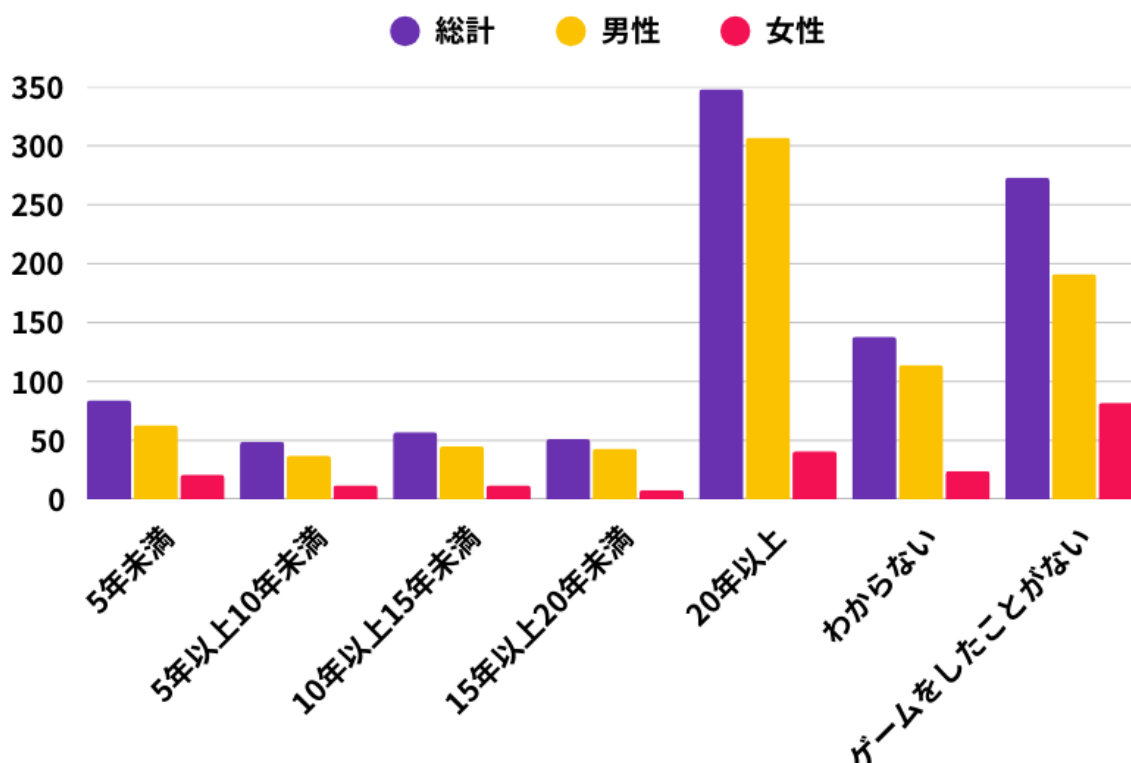
こうした傾向から、日本のゲーム文化が多様でカジュアルなスタイルへと変化していることが明確になりました。本調査結果は、ゲーマーや業界関係者にとっても、日本のプレイヤー層の動向を理解する手がかりとなるでしょう。

調査方法

日本における成人のゲーム習慣の変化を調査するために、2025年3月にオンラインアンケートツール「Freeasy」を利用して全国規模の2つの調査を実施しました。1つ目の調査では、30～59歳の成人1,000名（男性800名、女性200名）からゲーム習慣や好み、その変化に関するデータを収集しました。この調査は、日本の代表的なゲーム情報サイトである「4Gamer.net」の読者層を参考に設定され、特に日本の一般的なゲーマー人口の統計を反映させるために、男性の人数を意図的に多くしています。2つ目のフォローアップ調査では、一次調査でオンラインカジノゲームの経験があると回答した94名（男性82名、女性12名）を対象に、具体的なゲームジャンルや好み、利用パターンについてさらに詳しく調べました。これらの調査を合わせることで、全体のトレンドとニッチなゲームジャンルの両面に焦点を当て、日本におけるゲーム習慣の長期的な変化を多方面から検証しています。

調査結果【スクリーニング調査】有効回答者数：1000名

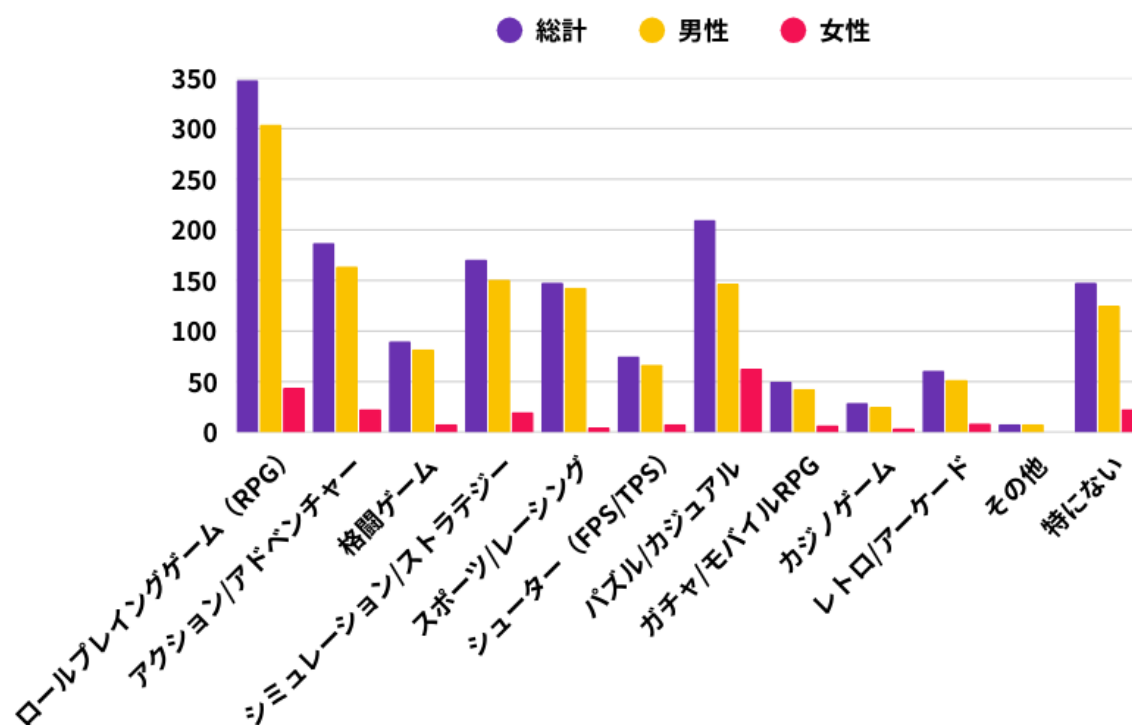
Q1: あなたのゲーム歴はどれくらいですか？あなたの状況に一番近いものを選んでください。(SA)



回答者の多くは20年以上ゲームをしているか、一度もしたことがないかのどちらかに分かれており、それ以外の経験年数のある人はかなり少数です。20年以上の経験がある人は全体の約3分の1を占め、未経験者は約4分の1を占めています。

性別で見ると、20年以上のゲーム歴がある人が男性の約38%なのに対し、女性では約21%と少なく、長期のプレイ歴に男女差が見られます。反対に、「ゲームをしたことがない」と答えた女性は約42%で、男性（約24%）よりもかなり多く、ゲーム経験の有無に大きな差があります。それ以外の経験年数では、男女の割合に大きな違いは見られませんでした。

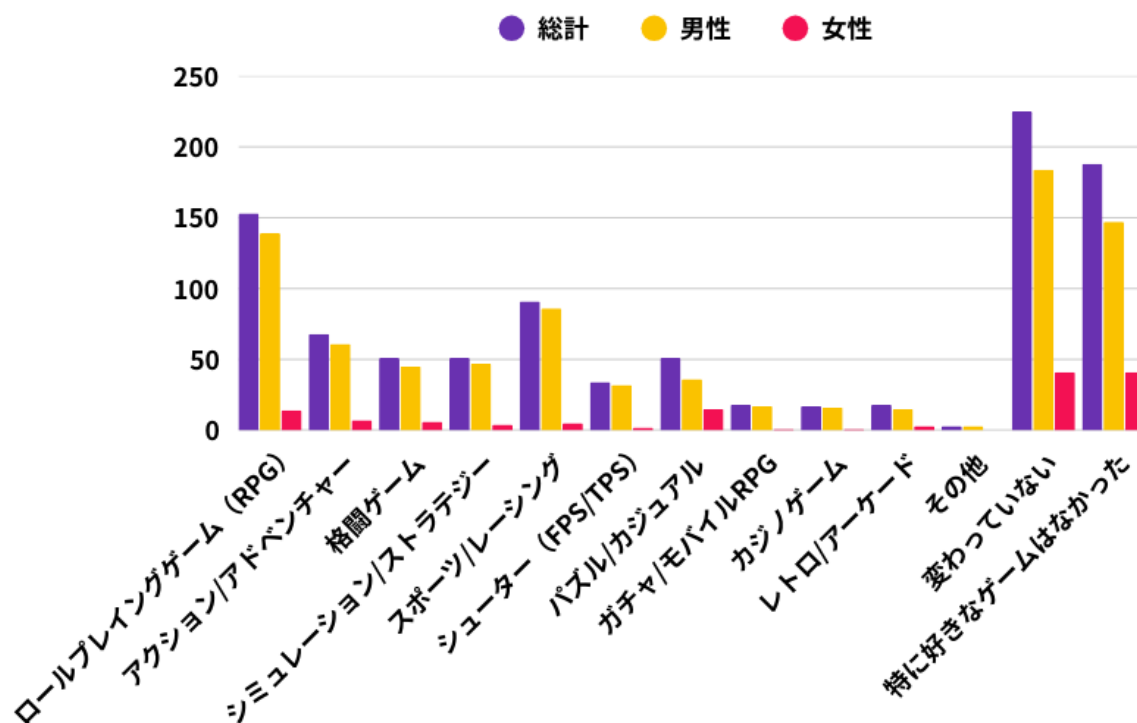
Q2: 現在、あなたのお気に入りのゲームジャンルは何ですか？当てはまるものを全て選んでください。(MA)



最も人気があるのはロールプレイングゲームで、パズル／カジュアルゲームも多くの支持を集めています。また、アクション／アドベンチャーやシミュレーション／ストラテジーゲームにも一定の関心が寄せられています。スポーツ／レーシングや格闘ゲームを好む人もいますが、お気に入りのジャンルが「特になし」とする回答も一定数見られました。全体として、多くの人が複数のジャンルを好む傾向にあり、ゲームの好みに幅広い多様性があることがわかります。

性別ごとの傾向を見ると、男性はロールプレイングゲーム（約50％）やスポーツ／レーシング（約23％）を好む割合が高く、女性はそれぞれ約37％と約4％にとどまっています。反対に、女性はパズル／カジュアルゲームを強く支持しており（約53％）、それに対し、男性は約24％と差が見られます。

Q3: 20代の頃、現在と異なるタイプのゲームを好んでいましたか？もし異なる場合、現在と異なるジャンルのみを全て選んでください。(MA)



回答者の約31%が好みは「変わっていない」と答え、16%が現在も特に好きなゲームジャンルがなく（Q2）、かつ20代の頃も特になかったと答えており、いずれのグループも過去と現在でゲームの好みに大きな変化がないと感じているようです。

一方で、変化を感じている人の中では、ロールプレイングゲームが約21%と最も多く、次いでスポーツ/レーシングが約12.5%となっています。その他、アクション/アドベンチャー、格闘ゲーム、シミュレーション/ストラテジー、パズル/カジュアルもそれぞれ約7～10%で挙げられており、シューター、ガチャ/モバイルRPG、カジノゲーム、レトロ/アーケードなどは比較的少数でした。

回答結果からは、複数のジャンルにおいて好みの変化を感じている人が多いことがうかがえます。全体的には、好みが変わっていない人が半数近くいる一方で、変化があった人の中では特にロールプレイングゲームやスポーツ/レーシングを挙げる傾向が見られました。

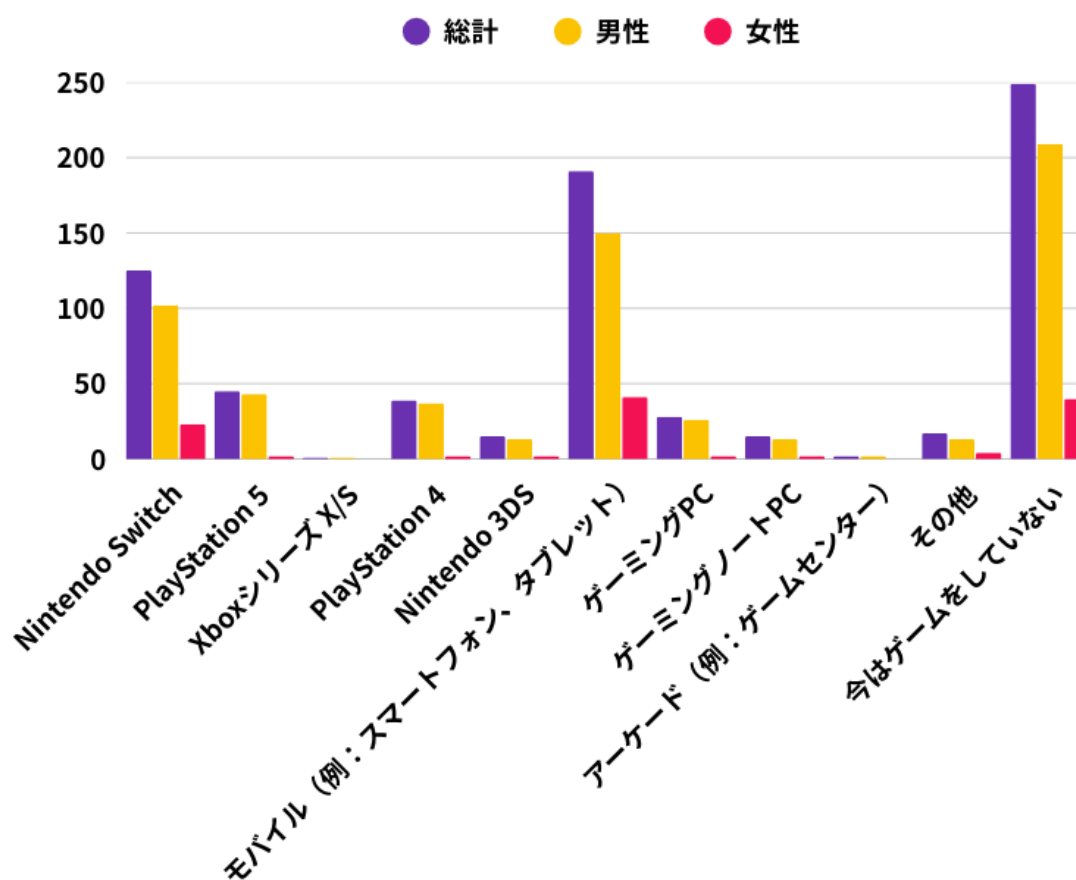
Q2とQ3の比較

回答者のゲームジャンルの好みは、年齢とともに変化していることがデータからうかがえます。特に、20代の頃から現在を比べると、多くの方はストーリー性や没入感のあるゲームへと好みが変わっているようです。現在人気の高いジャンルは、ロールプレイング、パズル／カジュアルゲーム、シミュレーション／ストラテジーゲームで、20代の頃には特に好みなかった人も多くいます。

男女別に見ると、男性は年齢を重ねるにつれて、ロールプレイング、アクション／アドベンチャー、シミュレーション／ストラテジー、スポーツ／レーシングといったジャンルを好む傾向が強くなっています。一方で女性は、パズル／カジュアルゲームへの好みが顕著に高まっており、20代の頃は特定のジャンルを特に好んでいなかった人が多くいました。

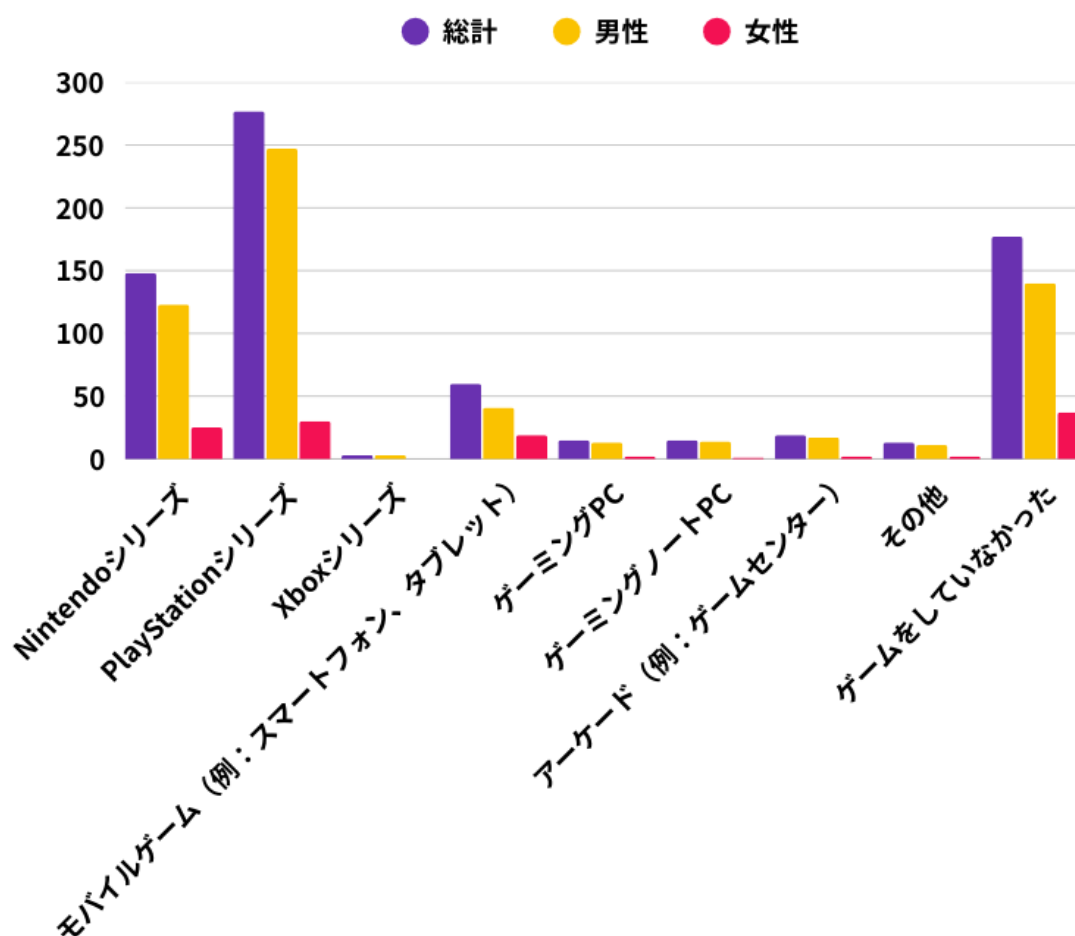
これらの結果は、男性の好みは成長とともにストーリー性や没入感の高いゲームに向かう一方、女性は手軽に楽しめるカジュアルゲームをより好むようになっていることを示しています。

Q4: 現在、ゲームに最もよく使うプラットフォームはどれですか？(SA)



回答者の約34%は現在ゲームをしておらず、一方で、ゲームをしている人の中では、モバイル端末（26%）とNintendo Switch（17%）が最もよく使われています。それに対して、PlayStation 5、PlayStation 4、ゲーミングPCなど、その他のプラットフォームの利用率はあまり高くありませんでした。

Q5: 20代の頃、ゲームに最もよく使っていたプラットフォームはどれですか？(SA)



データによると、回答者が20代の頃に最もよく使用していたゲーム機はPlayStationシリーズ（約38%）でした。その次に人気だったのがNintendoシリーズ（約20%）です。また、この時期にゲームを全くしていなかった人も全体の約4分の1にのぼります。全体としては家庭用ゲーム機が特に人気で、特に広く知られたゲーム機が好まれていたようです。

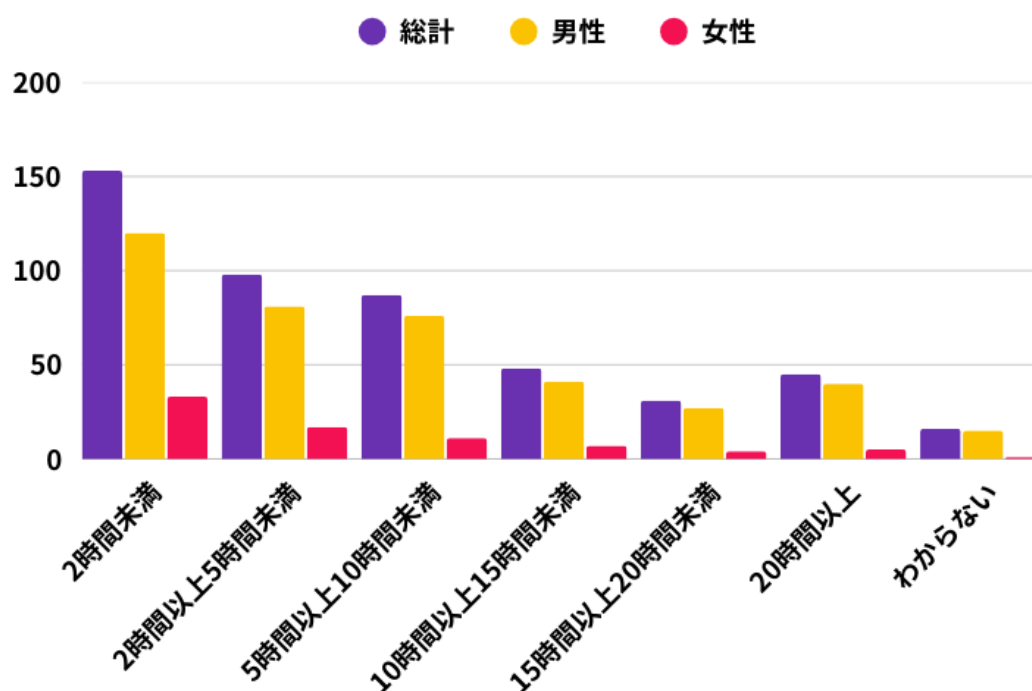
男女別に見ると、PlayStationシリーズを好む割合は男性が圧倒的に高く（男性約41%、女性約25%）、一方で女性はモバイルゲームをより頻繁に使用しています（女性約16%、男性約7%）。また、ゲームをしていなかった割合も女性（約31%）の方が男性（約23%）より高くなっています。その他のプラットフォーム（Nintendoやアーケードなど）に関しては、男女間に大きな差は見られませんでした。

Q4とQ5の比較

データを見ると、回答者のゲーム機の利用状況が時間とともに大きく変化していることがわかります。20代ではPlayStationが最も人気で約38.1%を占めていましたが、現在では大きく減少し、代わりにモバイルゲームの利用が約26.3%にまで増えています。また、ゲームをしていない人の割合も、20代の約24.4%から現在の約34.3%に上昇しています。一方で、Nintendoについては利用率に大きな変化はなく、20代（約20.4%）と現在（Nintendo SwitchとNintendo 3DSの合計で約19.3%）がほぼ同じ水準で推移しています。

性別ごとに見ると、PlayStationの利用率の低下は特に女性で顕著で、女性は20代の約25.4%から現在ではわずか約3.4%（PS5とPS4の合計）へと大幅に減少しています。一方、男性も約40.5%から約12.6%へ減少していますが、その差は女性ほど大きくありません。また、モバイルゲームの利用率は男女ともに増加しており、特に女性は約16.1%から約34.8%へ、男性は約6.7%から約24.6%へと増えています。ゲームをしない人の割合は、男女ともほぼ同じ割合で増加しています。

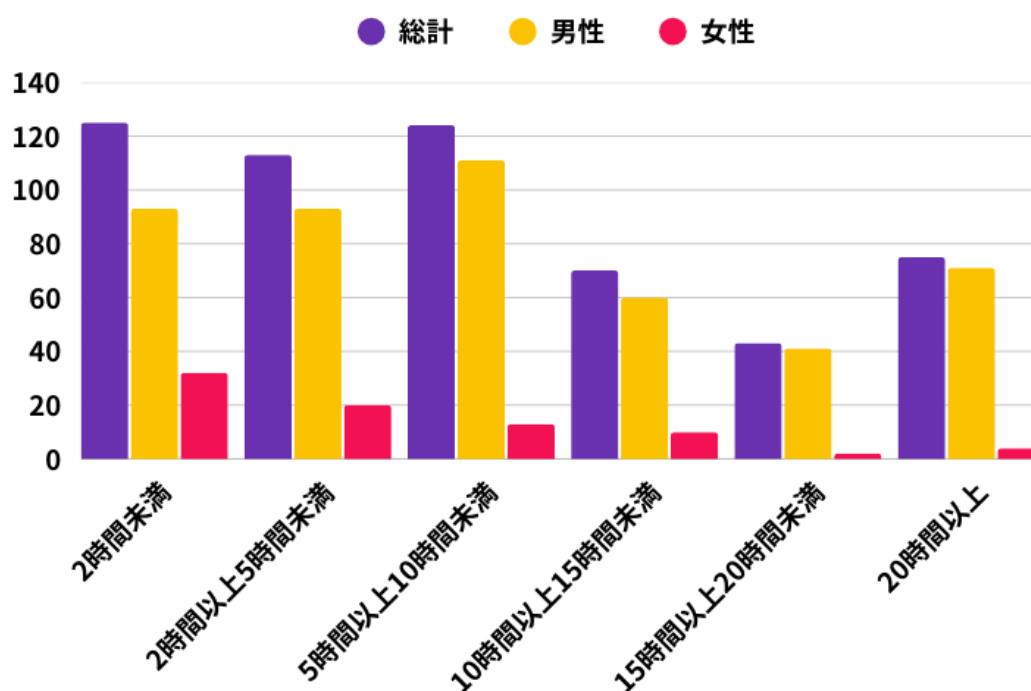
Q6: 1週間にどのくらいの時間をゲームに費やしていますか？(SA)



回答者の大半（約71％）においては、1週間のゲーム時間が10時間未満にとどまっているようです。ゲーム時間が長くなるほど人数は少なくなり、特に20時間以上プレイする人は回答者の約9～10％に過ぎません。

性別ごとに見ると、女性では1週間のゲーム時間が2時間未満の人が男性より多く（女性約42％、男性約30％）、逆に男性では20時間以上の人が女性より多い傾向が見られます（男性約10％、女性約6％）。これらの差は中間の時間帯（2時間以上15時間未満）ではほとんど見られず、ゲーム時間が少ない層と極端に多い層で男女差が顕著です。全体として、男性はより長い時間をゲームに費やし、女性のゲーム時間はそれに比べて短い傾向が見られます。

Q7: 20代の頃、1週間にどのくらいの時間をゲームに費やしていましたか？(SA)



回答者の20代の頃のゲーム時間は主に「2時間未満」（約22%）、「2時間以上5時間未満」（約20.5%）、「5時間以上10時間未満」（約22%）に集中していました。一方で、10時間以上ゲームをしていた人は少数派で、「10時間以上15時間未満」が約12.7%、「15時間以上20時間未満」が約7.8%、「20時間以上」が約13.6%となっています。

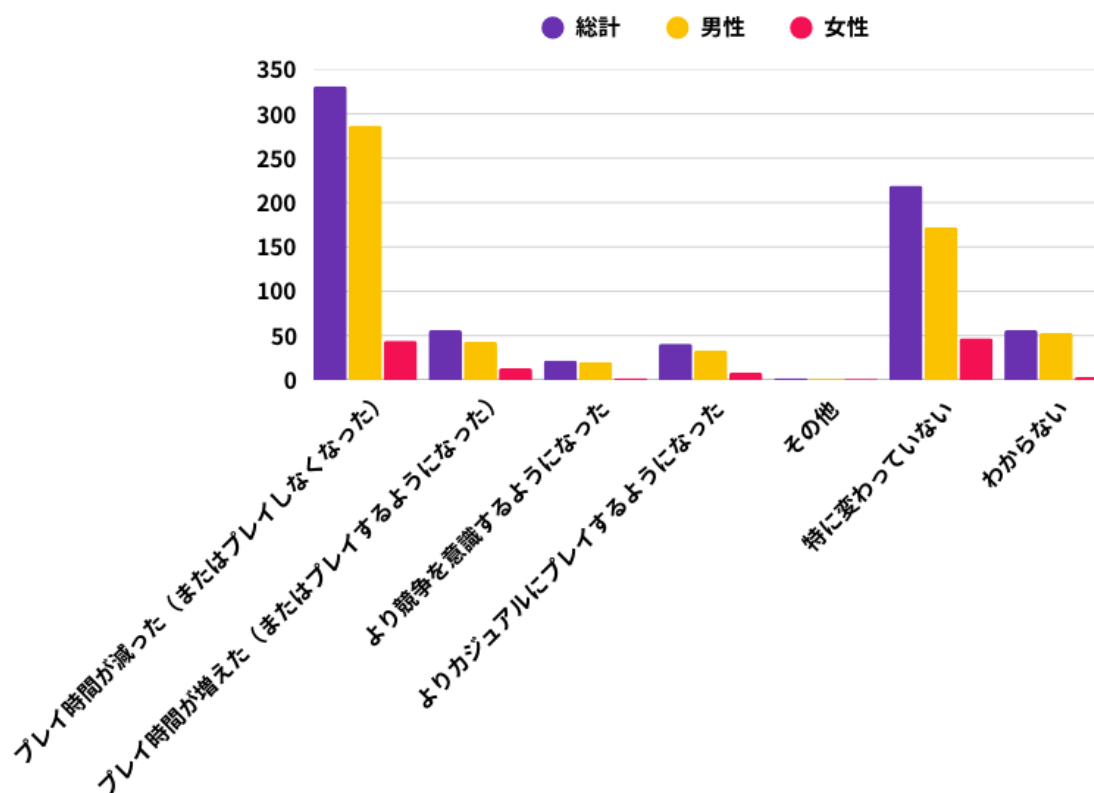
男女で比較すると、女性の約40%が「2時間未満」と短時間だったのに対し、男性では約20%と少なく、ここに明確な差が見られます。一方、男性は長時間（15時間以上）のゲームをする割合が約24%と高く、女性（約7%）を大きく上回っています。この結果から、男性は20代の頃に長時間ゲームをしていた一方、女性のゲーム時間はそれに比べてかなり短かったことがわかります。

Q6とQ7の比較

データによると、回答者の現在のゲーム時間は20代の頃に比べて減少しています。特に、1週間あたり「2時間未満」ゲームをする人は20代の22.7%から現在は32.0%に増加し、「20時間以上」ゲームをする人は20代の13.6%から現在は9.4%に減少しています。これにより、年齢とともにゲーム時間が減る傾向が明らかになっています。

男女別に見ると、20代の頃も現在も、女性は男性より明らかに短時間のプレイが多くなっています。20代では、女性の約40%が「2時間未満」であるのに対して、男性は約20%でした。また、20時間以上プレイする女性は約5%と非常に少なく、男性（約15%）よりもかなり低い割合でした。この差は現在でも続いており、女性は「2時間未満」が約42%と多く、「20時間以上」は約6%に留まっています。この結果は、男女間でゲームとの関わり方に明確な違いがあることを示しています。

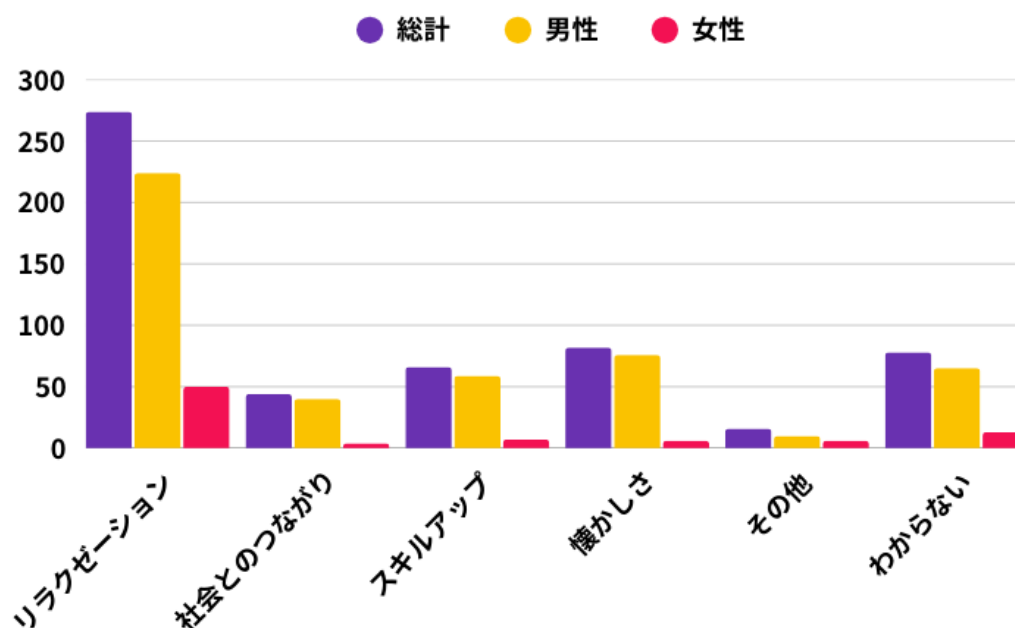
Q8: 20代の頃と比べて、あなたのゲーム習慣はどのように変わりましたか？当てはまるものを全て選んでください(SA)



20代の頃と比べて「プレイ時間が減った」と回答した人が約半数を占めており、一方で「特に変わっていない」という人は約30%、「プレイ時間が増えた」人は約7.7%でした。また、より競争を意識するようになった人はごく少数でした。全体的に見ると、多くの人はゲーム時間を減らしていることが分かります。

性別ごとに見ると、女性のほうがプレイ時間の減少を感じる割合が低く（女性約37%、男性約50%）、逆にゲーム時間が増えたと感じる割合は女性が約11%、男性が約7%で女性のほうがやや高くなっています。また、ゲーム習慣が特に変わっていないと回答した割合も女性のほうが高く（女性約40%、男性約28%）、また、男性の方が明らかに多く「わからない」と答えています（女性約2.5%、男性約9%）。

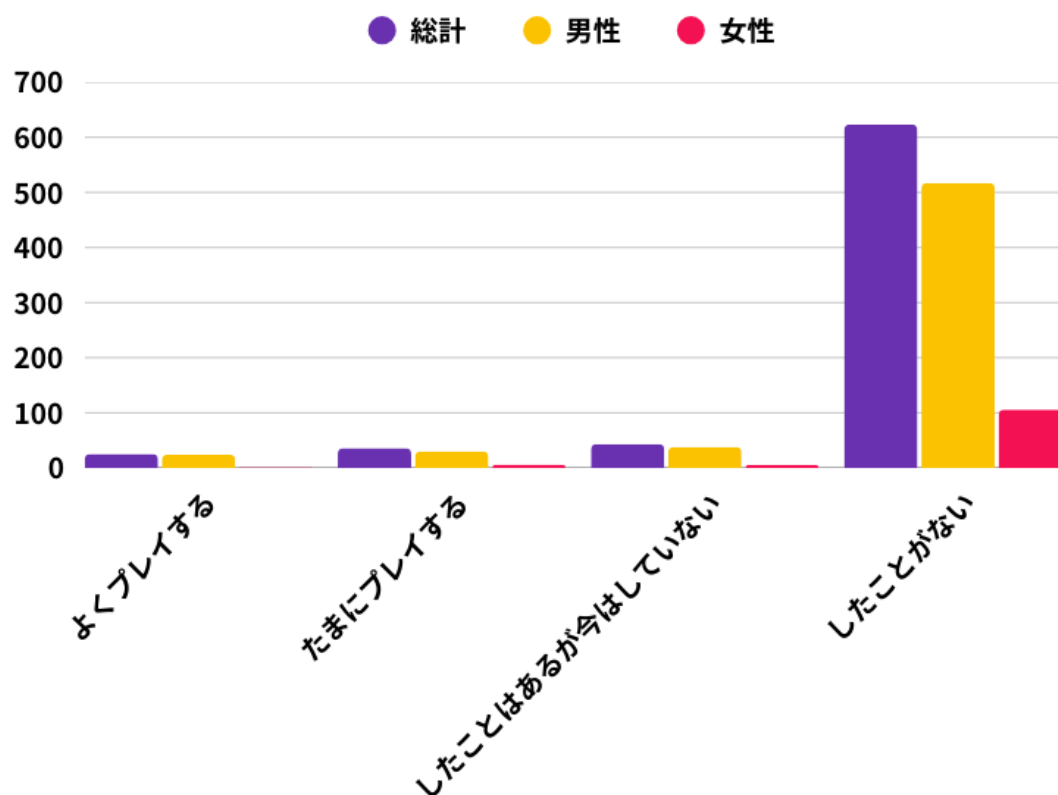
Q9: 現在、ゲームをプレイする動機は何ですか？当てはまるものを全て選んでください
(MA)



データによると、現在ゲームをする主な動機として最も多かったのが「リラクゼーション」（約57%）であり、その次に「懐かしさ」（約17%）、「スキルアップ」（約14%）が挙げられています。「社会とのつながり」（約9%）という動機を選んだ人は比較的少数でした。全体としては、ゲームの動機としてリラクゼーションや懐かしさといった娯楽的要素が中心となっています。

男女を比較すると、男性は「社会とのつながり」（男性約10%、女性約5%）や「懐かしさ」（男性約19%、女性約8%）を重視する傾向が強く、「スキルアップ」（男性約15%、女性約9%）についても男性の割合が高くなっています。一方で女性は「リラクゼーション」を特に重視しており（女性約64%、男性約56%）、その他の動機（主に「暇つぶし」や「コミュニケーション」）を選ぶ割合も女性の方が高くなっています（女性約8%、男性約2.5%）。これらの結果から、ゲームをする動機には男女で明確な違いがあることがわかります。

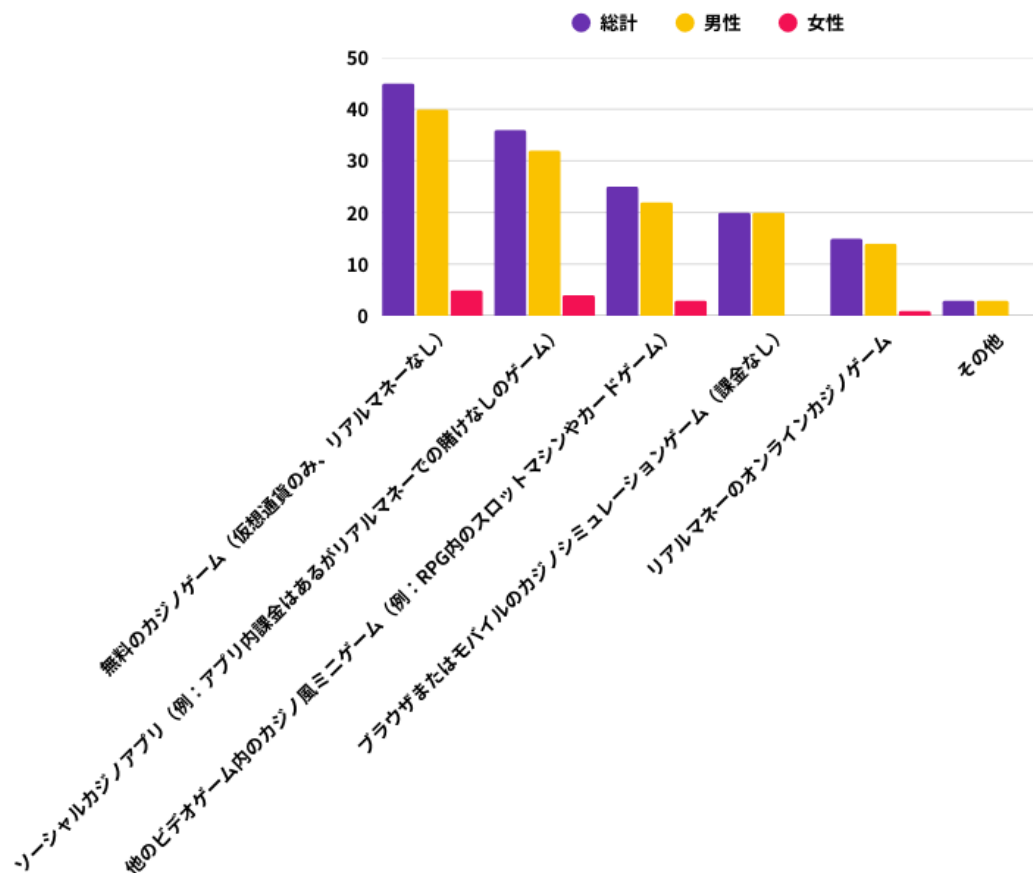
Q10: オンラインカジノゲームをプレイしたことがありますか？(SA)



回答者の大多数（約86％）はオンラインカジノゲームを一度もプレイしたことがありません。定期的に遊ぶ人はごく少数（約3％）で、過去にプレイした経験がある人も約6％にとどまっています。全体として、オンラインカジノゲームを利用する人の割合は低く、何らかの形でプレイした経験があるのは回答者の15％未満となっています。

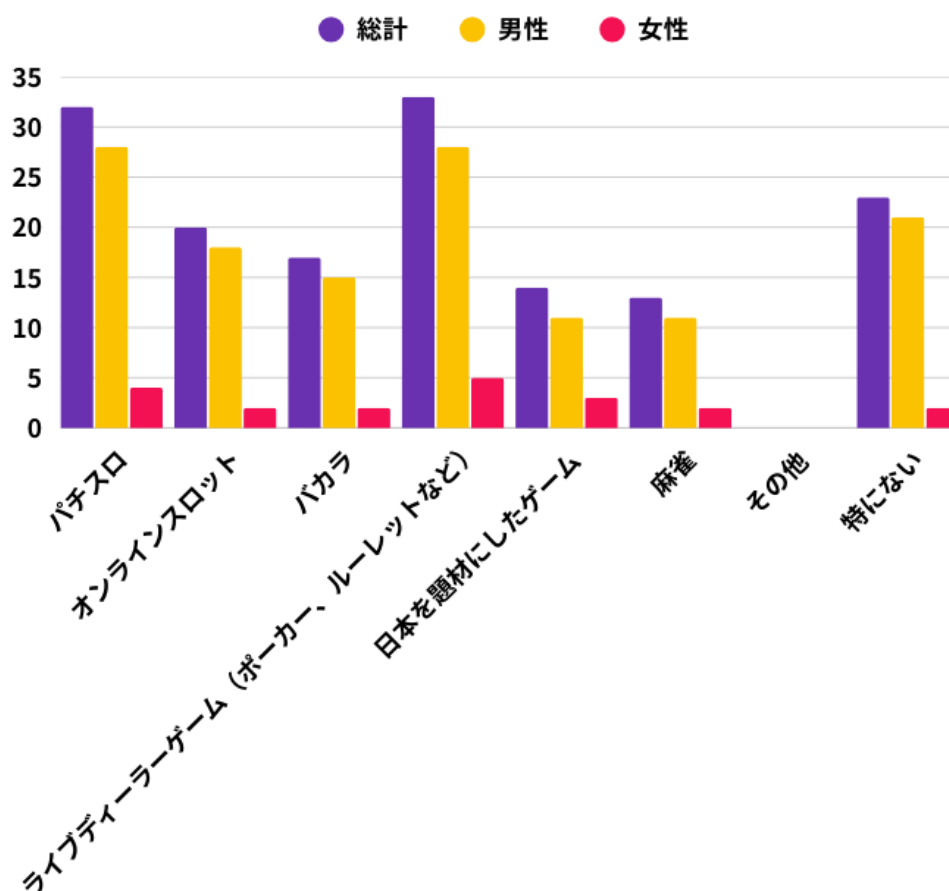
【フォローアップ調査】有効回答者数：94名

Q1: 以前のアンケートで、オンラインカジノゲームをプレイした経験があると答えた方にお聞きします。どの種類のカジノゲームをプレイしたことがありますか？当てはまるものを全て選んでください。(MA)



オンラインカジノゲーム経験者の間で約48%が無料のカジノゲームをプレイしたことがあり、次にソーシャルカジノアプリ（約38%）、他のビデオゲーム内のカジノ風ミニゲーム（約25%）が続いています。一方で、実際にお金を賭けるゲームやブラウザ・モバイル上のシミュレーションゲームを利用した人は20%未満でした。全体として、実際にお金を賭けずにできる気軽なゲームが好まれていることが分かります。

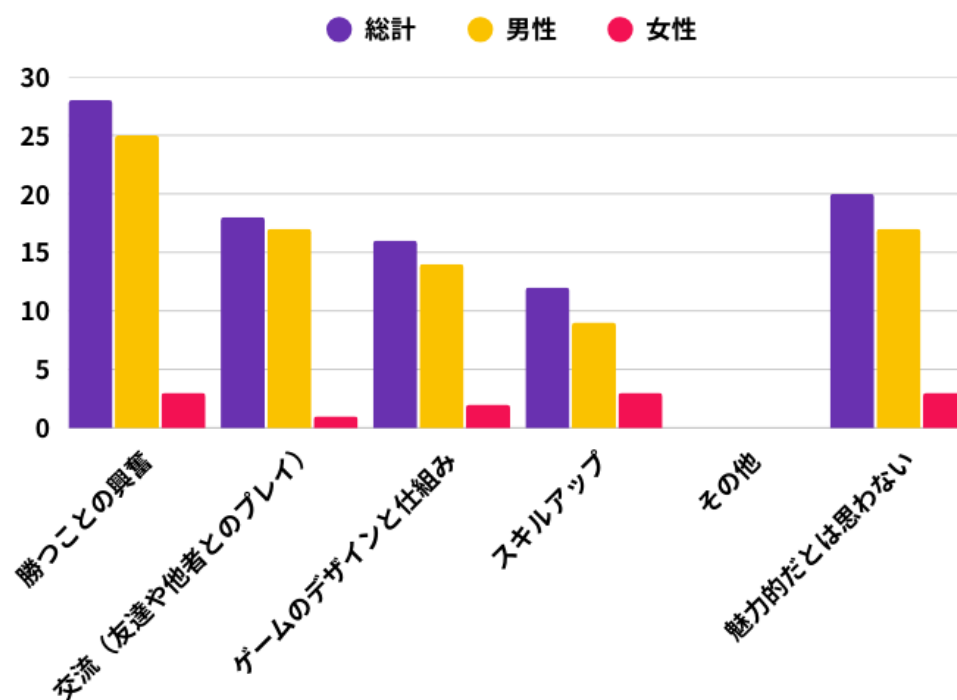
Q2: 好きなオンラインカジノゲームのジャンルはどれですか？当てはまるものを全て選んでください。(MA)



オンラインカジノゲームでは、「ライブディーラーゲーム」と「パチスロ」が最も人気なようです。一方、回答者の約4分の1は特定のジャンルを選んでおらず、「オンラインスロット」「バカラ」「日本を題材にしたゲーム」「麻雀」などはあまり選ばれていません。全体として、インタラクティブで伝統的なタイプのゲームが好まれる傾向が見られます。

性別の比較では、女性は「日本を題材にしたゲーム」（約25%）と「ライブディーラーゲーム」（約42%）を好む割合が高いことが分かりました。一方、男性は「特になし」と答える割合が女性よりやや高く（男性約26%、女性約17%）、より多様な嗜好をもっているようです。その他のジャンル（オンラインスロット、バカラ、パチスロ、麻雀）では男女差はほとんど見られませんでした。これらの違いは、女性が文化的要素のあるゲームや交流型のゲームをより求めている一方、男性は特定のジャンルにこだわらず、多様な好みをもつことを示しています。

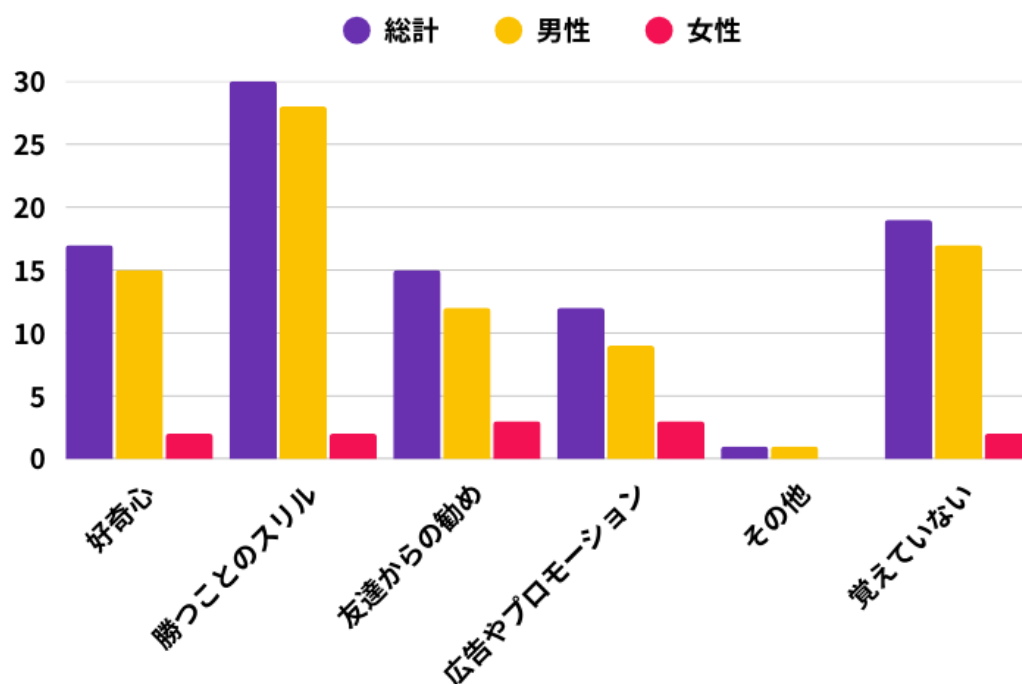
Q3: オンラインカジノゲームのどの側面が最も魅力的だと思いますか？あなたの意見に一番近いものを選んでください(SA)



「勝つことの興奮」が最も魅力的な要素として約30%に支持されており、次いで「交流」が約19%に挙げられています。一方、「ゲームのデザインと仕組み」や「スキルアップ」にはあまり多くの回答者が見られず、約5人に1人がオンラインカジノゲームに魅力を感じないと答えています。全体的に見ると、オンラインカジノゲームの魅力は主に勝利のスリルと交流の機会にあると言えます。オンカジの専門家によると、勝利のスリルや交流が楽しめるライブディーラーゲームのような没入感のあるゲームは特に人気を得ています。

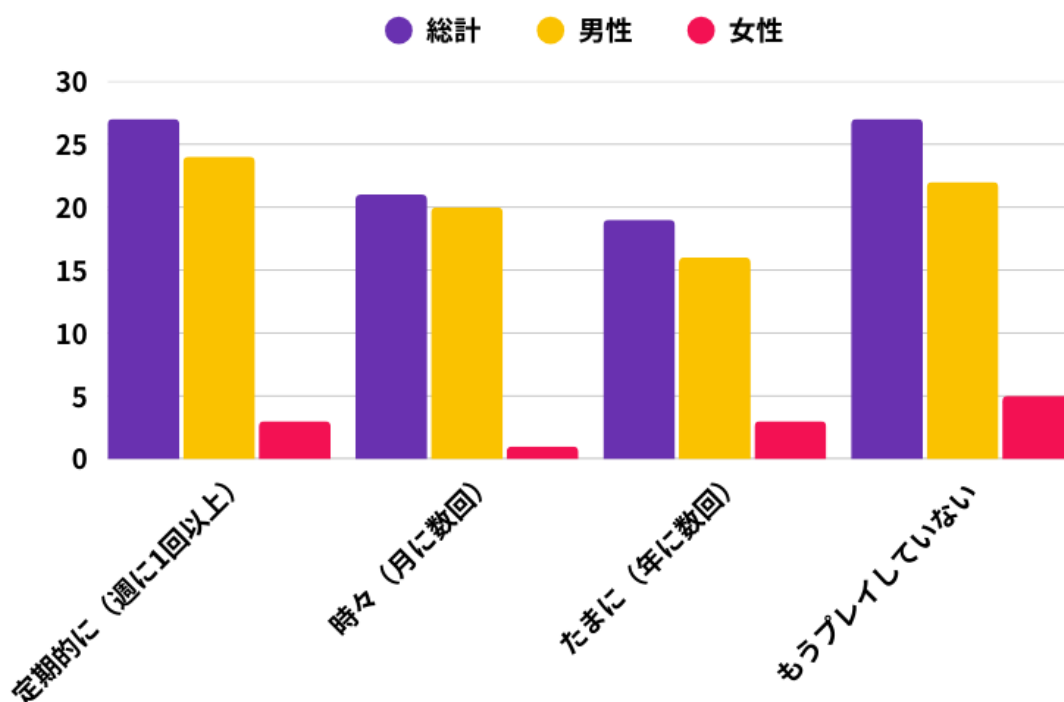
調査結果からは、男性の方が交流を魅力と感じる割合が高く（約21%対女性の約8%）、一方でスキルアップは女性にとってより魅力的である（約25%対男性の約11%）ことが分かり、男女間で明確な違いが見られます。

Q4: オンラインカジノゲームを始めた最初のきっかけは何でしたか？(SA)



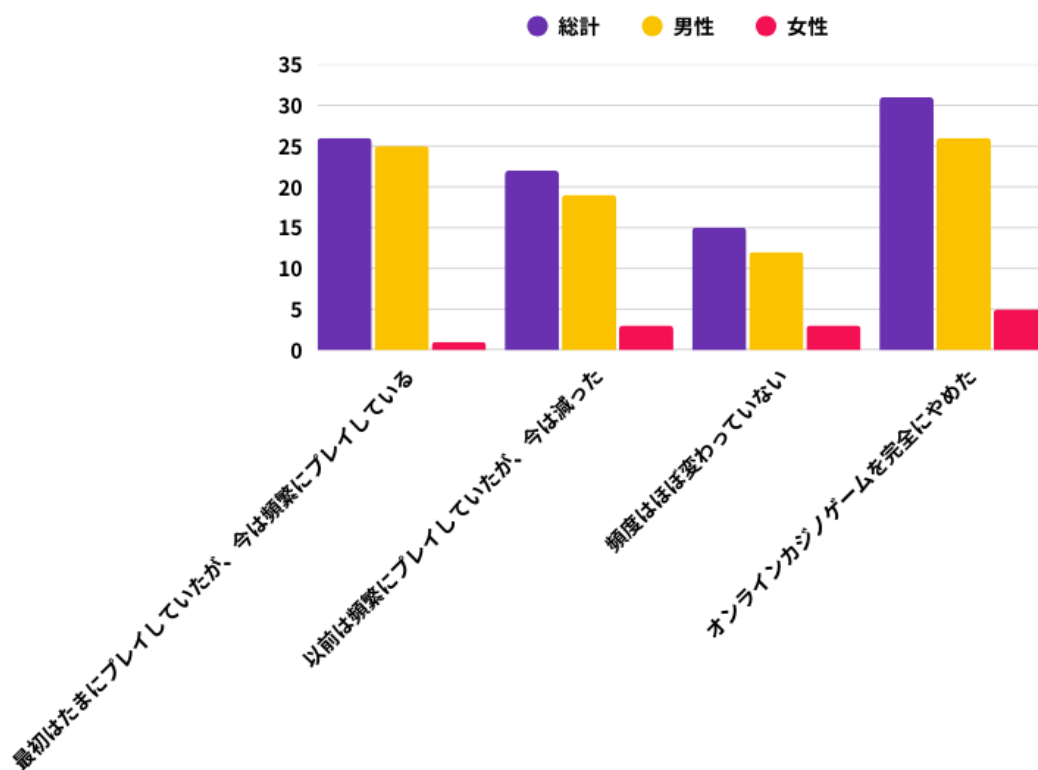
初めてオンラインカジノゲームをプレイした理由として最も多かったのは「勝つことのスリル」（約32％）でした。次に多かったのは「理由を覚えていない」（約20％）で、「好奇心」「友達からの勧め」「広告・プロモーション」も一定の影響を与えています。入金不要ボーナスのようなお得なプロモーションが、気軽さやリスクを抑えたプレイを求める人々にとって始めるきっかけとなっているようです。全体的に、興奮や刺激を求めることがオンラインカジノを始める最初の主なきっかけとなっており、周囲からの勧めも一部影響しているようです。

Q5: どのくらいの頻度でオンラインカジノゲームをプレイしますか？(SA)



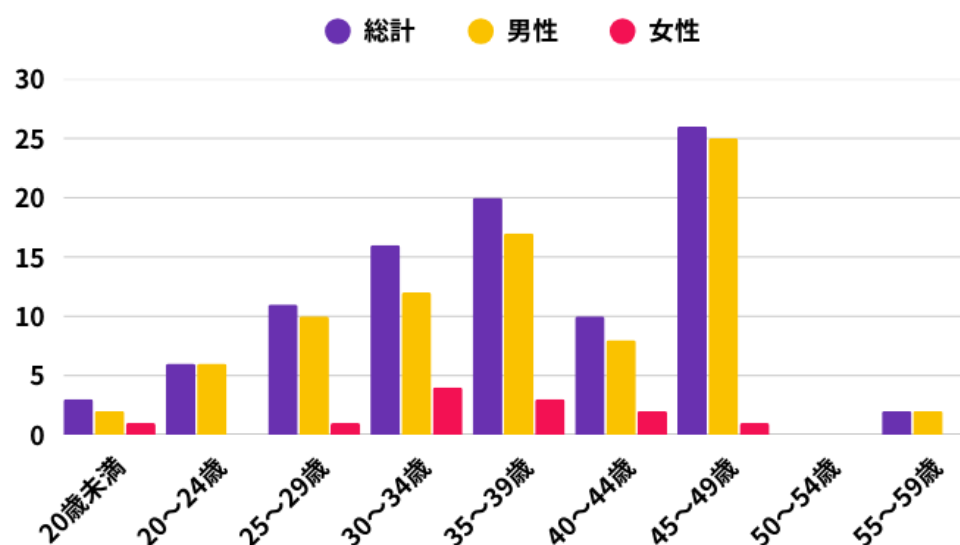
回答者の中にはオンラインカジノゲームを定期的にプレイしている人（約29％）とすでにやめた人（約29％）がほぼ同じ割合で存在しています。残りの人は、「時々」（約22％）または「たまに」（約20％）という頻度でプレイしています。全体として、オンラインカジノゲームの利用頻度には、極端に利用する層と全く利用しない層を中心にバラつきが見られます。

**Q6: オンラインカジノゲームとの付き合い方は、時間とともにどのように変化しましたか？
あなたの状況に一番近いものを選んでください。(SA)**



回答結果によると、オンラインカジノゲームへの関わり方は時間とともに様々な方向に変化しています。以前より頻繁にプレイするようになった人が約28%いる一方で、プレイ頻度を減らした人が約23%、完全にやめた人が約33%います。また、ほとんど変化がなかった人は約16%です。これらの結果から、利用パターンは多様化しており、特に一定数がオンラインカジノゲームから離れていることがわかります。

Q7: オンラインカジノゲームを始めたのは何歳くらいのときですか？(SA)



データによると、オンラインカジノゲームを始める年齢は45～49歳が最も多く、次いで30代後半も多いことがわかりました。一方で、25歳未満で始めた人は非常に少ないようです。全体的に見ると、オンラインカジノゲームを始める年齢は幅広く分かれています。特に30～49歳の年齢層が中心になっています。



まとめ

日本におけるゲーム習慣は、30～59歳の成人1,000名を対象とした調査およびオンラインカジノ経験者94名への追加調査からも明らかのように、大きく変化してきました。かつて20代の頃、ゲーマーたちはPlayStationなどの家庭用ゲーム機（38%）を中心に長時間ゲームを楽しんでおり、若者特有の熱狂的なプレイスタイルが主流だったようです。しかし現在では、スマホなどのモバイルプラットフォーム（26%）が主流となり、短時間のカジュアルなゲームが好まれ、さらに20代の時にゲームをしていた人のうち34%は、現在ゲームから完全に離れています。この変化には、年齢や多忙なライフスタイル、スマホの普及が影響していると考えられます。

20代の頃にはロールプレイングゲームとスポーツ・レースゲームに人気が二分されていた男性ゲーマーにおいては、現在はストーリー性の強いRPG（50%）を好む傾向が見られ、これは懐かしさ（19%）を動機とするゲーム嗜好の成熟を示していると考えられます。一方、若い頃は特定ジャンルへの関心が薄かった女性（26%）は、現在ではパズルやカジュアルゲーム（53%）を強く好むようになり、競争よりもストレス解消（64%）を求めているようです。週あたりのゲーム時間は10時間未満へと減り、動機としては20代の頃の競争心からリラクゼーション（57%）へと変化が見られます。これは、20代の頃に趣味として打ち込んでいた熱狂的な娯楽から、生活スタイルに合わせてより気軽に身近にできる娯楽へと、ゲームとの付き合い方が変化していることを示しています。

オンラインカジノゲーム経験者においても同様の傾向が見られますが、独自の傾向も見られました。回答者のほぼ半数（48%）が無料ゲームを好み、33%はプレイを完全に止めた一方で、28%は勝つことのスリル（32%）を求めてプレイ頻度を増やしています。特にライブディーラーゲーム（34%）やパチスロなどのジャンルが人気で、女性は日本的なテーマのゲーム（25%）を好む傾向があります。また、多くの回答者は30～40代でこの種のゲーム

を始めています。ゲーム開発者においては、男性向けには懐かしさを感じさせるRPGを、女性向けにはストレス解消を目的としたカジュアルゲームを提供することが望ましいと考えられます。オンラインカジノゲームにおいても、無料プレイモードや日本文化的な要素、ライブディーラーによる交流ツール（19%が社交を重視）の強化を戦略に取り入れることが、変え続ける日本のゲーム文化を支えるためのヒントとなるでしょう。

関連記事一覧

[通勤・通学時間をどう過ごす？東京圏の1000人にアンケート調査
ゲームは精神衛生に悪い？アンケート調査で見えた男女の差](#)

Photo by Imani Williams:

<https://www.pexels.com/photo/tokyo-leisure-land-arcade-salon-5905578/>

Photo by JESHOOOTS.com:

<https://www.pexels.com/photo/two-people-holding-black-gaming-consoles-442576/>