



調査報告書

ゲーマーの回線利用実態調査【2026年】

調査実施：株式会社ALL CONNECT / オールコネクトマガジン編集部

発行日：2026年6月1日

調査概要

調査目的	スマートフォンと家庭用ゲーム機の普及でオンラインゲーム人口の裾野が広がるなか、ゲームをプレイするユーザーの回線環境・回線トラブル・品質意識、および「ゲーム特化型光回線」の認知実態を明らかにする。
調査方法	インターネット調査（クラウドワークスによるWEBアンケート）
調査時期	2026年5月
調査対象	オンラインゲームをプレイしている男女
有効回答数	613件（スクリーニング・品質確認による除外後／全回答プール800件）
調査実施機関	株式会社ALL CONNECT（オールコネクトマガジン編集部）

調査結果サマリー

- ・ 利用回線は「光回線」が40.3%で最多だが、ホームルーター・モバイルWi-Fi・テザリングなど光回線以外を使うゲーマーが約6割を占める。
- ・ Ping値を「全く分からない」が57.3%、具体的な数値を把握しているのはわずか8.8%で、低遅延指標の認知は低い。
- ・ 「ゲーム特化型光回線」は70.3%が「全く知らない」と回答し、未利用層は約91%にのぼる。
- ・ 光回線選びで最重視するのは「月額料金の安さ」29.2%が突出し、「Ping値」は5.2%にとどまる。
- ・ 毎月の支払い上限は「3,999円以下」が49.9%。一方で品質が確実に向上するなら約49%が追加負担を許容する余地を示した。

調査結果詳細

オンラインゲームのプレイ頻度

選択肢	回答数	割合
月数回程度	332	54.2%
毎日	151	24.6%
週2～3回	55	9.0%
週4～6回	46	7.5%
週1回程度	29	4.7%

プレイ頻度は「月数回程度」が54.2%で過半数を占め、毎日プレイする層は24.6%。月数回のライトゲーマーが中心層となっている。

主にプレイするゲームジャンル（最大3つ）（複数回答）

選択肢	回答数	割合
カードゲーム/ボードゲーム	104	17.0%
スポーツ/レーシング（FC、グランツーリスモ等）	101	16.4%
カジュアル/スマホゲーム	99	16.1%
バトルロイヤル（フォートナイト、PUBG等）	79	12.9%
格闘ゲーム（ストリートファイター6、鉄拳8等）	69	11.3%
MMORPG（FF14、原神等）	69	11.2%
FPS/TPS（Valorant、Apex Legends、CoD等）	53	8.7%
MOBA（League of Legends等）	39	6.4%

カードゲーム/ボードゲーム、スポーツ/レーシング、カジュアル/スマホゲームが上位。瞬時の遅延が勝敗を分けるFPS/TPS（8.7%）やMOBA（6.4%）は相対的に少数だった。

現在利用中のインターネット回線の種類

選択肢	回答数	割合
光回線	247	40.3%
ホームルーター（WiMAX、ドコモ home 5G等）	93	15.2%
マンション備え付けの回線（種類不明）	73	11.9%
モバイルWi-Fi（ポケットWiFi等）	70	11.4%
スマホのテザリングのみ	67	10.9%
ケーブルテレビ回線（CATV）	63	10.3%

「光回線」が40.3%で最多だが、ホームルーター・モバイルWi-Fi・テザリングなど光回線以外の回線を使うゲーマーが約6割を占める。

利用中の光回線サービス（n=247／光回線利用者のみ）

選択肢	回答数	割合
ドコモ光	48	19.4%
ソフトバンク光	47	19.0%
フレッツ光	44	17.8%
その他	38	15.4%
auひかり	34	13.8%
NURO光	23	9.3%
楽天ひかり	7	2.8%
GameWith光	4	1.6%
hi-ho ひかり with games	2	0.8%

光回線利用者の契約先はドコモ光・ソフトバンク光・フレッツ光が上位。GameWith光やhi-ho ひかり with gamesといったゲーム特化型サービスの利用は合わせて2.4%にとどまった。

ゲームプレイ中に経験した回線トラブル（複数回答）

選択肢	回答数	割合
特にトラブルを感じたことはない	242	39.4%
ゲームのアップデートやダウンロードが遅い	70	11.4%
突然の接続切断が起きる	67	10.9%
ラグ（操作と画面の動きにズレが生じる）	64	10.5%
マッチングに時間がかかる	50	8.2%
Ping値が不安定に跳ね上がる	35	5.7%
夜間（19～24時頃）に速度が著しく低下する	34	5.6%
パケットロスが発生する（ワープ・瞬間移動現象）	26	4.3%
ボイスチャットの音声途切れる	25	4.0%

「特にトラブルを感じたことはない」が39.4%で、裏を返せば約6割が何らかのトラブルを経験。アップデートの遅さ・接続切断・ラグが上位に並んだ。

回線トラブルがゲームプレイに与えた影響（複数回答）

選択肢	回答数	割合
特に影響はなかった	299	48.7%
ゲームを途中でやめた（離脱した）	66	10.7%
ゲーム自体を楽しめなくなった	52	8.5%
ランクマッチ・対戦で負けた	39	6.4%
チームメンバーや対戦相手に迷惑をかけた	39	6.4%
レイド・協力プレイで失敗した	37	6.1%
切断ペナルティ等を受けた	37	6.1%
配信・実況中にトラブルが起きた	26	4.2%
ゲーム仲間・フレンドとの関係が悪化した	18	2.9%

「特に影響はなかった」が48.7%。一方でゲームの途中離脱、楽しめなくなった、対戦での敗北など、プレイ体験の毀損につながる影響も一定数みられた。

Ping値（応答速度）の把握状況

選択肢	回答数	割合
Ping値が何か全く分からない	351	57.3%
良い・悪いはなんとなく分かるが数値は知らない	131	21.4%
Ping値という言葉は聞いたことがあるが意味はよく分からない	77	12.6%
具体的な数値を把握している	54	8.8%

「Ping値が何か全く分からない」が57.3%にのぼり、具体的な数値を把握しているのはわずか8.8%。低遅延指標への認知は依然として低い。

光回線を選ぶ際に最も重視するポイント

選択肢	回答数	割合
月額料金の安さ	179	29.2%
回線の安定性（切断しにくさ）	126	20.6%
運営会社の知名度・信頼性	54	8.8%
手続き・工事が簡単なこと	52	8.5%
下り通信速度の速さ	49	8.0%
夜間でも速度が落ちにくいこと	48	7.8%
スマホとのセット割	45	7.3%
Ping値（低遅延・低レイテンシ）	32	5.2%
キャッシュバックや特典の充実	28	4.6%

「月額料金の安さ」が29.2%で突出し、「回線の安定性」20.6%が続く。ゲーム品質に直結する「Ping値」は5.2%と低く、料金優先の傾向が鮮明となった。

「ゲーム特化型光回線」の認知・利用状況

選択肢	回答数	割合
全く知らない	431	70.3%
聞いたことはあるが詳しくは知らない	66	10.8%
知っているが利用したことはない	63	10.3%
知っており過去に利用したことがある	34	5.6%
知っており現在利用中	19	3.1%

「全く知らない」が70.3%を占め、現在利用中はわずか3.1%。認知・利用ともに伸びしろの大きいカテゴリであることがわかる。

ゲーム特化型光回線を利用しない理由（複数回答／n=104／ジャンルを知るが現在未利用の層）

選択肢	回答数	割合
一般的な光回線より料金が高そう	16	15.4%
現在の回線に大きな不満がない	14	13.5%
対応エリアか分からない	14	13.5%
乗り換えの手続きが面倒	13	12.5%
本当に一般回線と差があるのか疑問	11	10.6%
周囲に使っている人がいないので不安	11	10.6%
工事が必要そうで避けたい	10	9.6%
どのサービスを選べばいいか分からない	9	8.7%
契約期間の縛りがありそう	6	5.8%

「料金が高そう」という価格懸念に加え、「不満がない」「対応エリア不明」「手続きが面倒」が拮抗。品質訴求の前に、価格・エリア・手続きの不安払拭が課題となる。

ゲーム中の家族・同居人によるネット同時利用

選択肢	回答数	割合
一人暮らしなのでいない	262	42.7%
いる（動画視聴・SNS等で同時利用がある）	170	27.7%
いるが自分のゲーム中はあまり使わない	117	19.1%
いる（同時にゲームをすることがある）	64	10.4%

「一人暮らしなのでいない」が42.7%。残る約57%は家族・同居人とネットを同時利用する世帯で、世帯回線への帯域要求は高い。

ゲーム用途の回線に毎月支払える上限金額

選択肢	回答数	割合
3,999円以下	306	49.9%
4,000～4,999円	102	16.6%
5,000～5,999円	98	16.0%
6,000～6,999円	44	7.2%
8,000円以上	44	7.2%
7,000～7,999円	19	3.1%

「3,999円以下」が49.9%で最多。約82%が5,999円以下を想定しており、ゲーム用途でも支払い意向は抑制的である。

現在の回線からの乗り換え検討状況

選択肢	回答数	割合
乗り換えは特に考えていない	282	46.0%
いつかは乗り換えたいと思っている	103	16.8%
最近乗り換えただけ	100	16.3%
良いサービスがあれば乗り換えたい	91	14.9%
積極的に検討している	37	6.0%

「乗り換えは特に考えていない」が46.0%。一方で「いつかは」「良いサービスがあれば」を合わせると潜在的な乗り換え層が一定規模存在する。

ゲームのために回線以外に投資しているもの（複数回答）

選択肢	回答数	割合
特に投資はしていない	303	49.5%
ゲーミングモニター（高リフレッシュレート）	52	8.5%
ゲーミングPC	49	8.0%
ゲーミングヘッドセット	49	8.0%
有線LANアダプター・LANケーブル	45	7.4%
高性能ルーター	42	6.8%
ゲーミングチェア・デスク	39	6.3%
ゲーミングマウス・キーボード	34	5.6%

「特に投資はしていない」が49.5%で半数。投資先はゲーミングモニター・PC・ヘッドセットが上位で、回線そのものへの投資意識は相対的に低い。

本人にとってのゲームの位置づけ

選択肢	回答数	割合
空き時間の暇つぶし程度	268	43.7%
複数ある趣味のうちの一つ	172	28.1%
生活の中心（ゲームを軸にスケジュールを組む）	69	11.3%
最も時間やお金をかけている趣味	64	10.4%
競技・配信・仕事など、趣味を超えた活動	40	6.5%

「空き時間の暇つぶし程度」が43.7%で最多。生活の中心や趣味を超えた活動とする熱量の高い層は合わせて約18%だった。

ゲームプレイ時の回線品質への意識

選択肢	回答数	割合
ゲームができれば回線の品質は気にしない	193	31.5%
たまに重いと感じるが、回線を変えるほどではない	137	22.4%
勝敗や成績に直結するため、回線は最優先で投資すべきだと思っている	113	18.4%
快適にプレイするために回線にはこだわりたい	91	14.9%
回線品質は気になっており、改善したいと思っている	79	12.9%

「気にしない」「変えるほどではない」の受動的な層が約54%。「投資すべき」「こだわりたい」「改善したい」の能動的な層が約46%と、意識は二極化している。

ゲーム改善のための回線乗り換え意欲

選択肢	回答数	割合
現在の回線でゲームに不満がないので必要ない	288	47.0%
ゲームのためだけに回線を変えるつもりはない	128	20.9%
ゲーム以外のメリット（料金・速度全般）も合わせて良くなるなら検討する	93	15.2%
ゲーム環境が明確に改善されるなら乗り換えたい	77	12.6%
ゲームのためだけでも今すぐ乗り換えたい	27	4.4%

「不満がないので必要ない」が47.0%。ただし「明確に改善されるなら」「今すぐ」を合わせ、条件次第で動く層も一定数存在する。

回線品質が向上する場合の月額上乗せ可能額

選択肢	回答数	割合
上乗せはしたくない (0円)	313	51.1%
品質が上がるなら金額は気にしない	98	16.0%
+1,000円程度まで	68	11.1%
+500円程度まで	63	10.3%
+2,000円程度まで	30	4.9%
+1,500円程度まで	28	4.6%
+2,500円以上でも構わない	13	2.1%

「上乗せはしたくない (0円)」が51.1%と過半数。一方で「金額は気にしない」を含む約49%は、品質保証を条件に追加負担を許容する余地を示した。

調査方法の詳細

調査ツール・実施方法

クラウドワークスのWEBアンケート機能を用いて、オンラインゲームをプレイしている男女からインターネット経由で回答を収集した。

スクリーニング条件

現在オンラインゲームをプレイしていることを回答の前提条件とした。

除外条件

回答時間が極端に短い回答、同一選択肢を機械的に選ぶ直線回答、論理的に矛盾する回答などを品質確認のうえ除外し、全回答プール800件から有効回答613件を確定した。各設問の割合は、特記のない限りこの有効回答613件を母数としている（「利用中の光回線サービス」は光回線利用者247件、「ゲーム特化型光回線を利用しない理由」は当該認知層104件を母数とする）。

回答者属性

以下は全回答プール800件の構成比である。

属性	区分	割合
性別	男性	58.5%
性別	女性	41.5%
年代	20代	48.8%
年代	40代	20.8%
年代	30代	20.4%
年代	15歳以上	10.1%

データの利用条件・引用ガイドライン

出典表記

本データを引用・転載する際は、以下の出典を明記してください。

出典記載例（個別調査を引用する場合）

出典：オールコネクトマガジン「ゲーマーの回線利用実態調査【2026年】」（<https://all-connect.co.jp/magazine/gamer-internet-survey/>）

各カードの「記事を読む」リンク先が出典URLです。データライブラリ全体を参照する場合は <https://all-connect.co.jp/magazine/data/> をご利用ください。

利用可能な範囲

- ・ 記事・レポート・プレゼン・SNS等での引用・転載（出典明記のうえ事前連絡不要）
- ・ グラフ作成・独自分析・再集計などの二次利用（出典明記のうえ可）
- ・ 商用目的での利用（出典明記のうえ可）

禁止事項

- ・ 元データの改ざん・調査結果を誤認させる文脈での使用
- ・ CSVやPDFファイルの再ホスティング・再配布

お問い合わせ

データの詳細・調査に関するご質問は [お問い合わせフォーム](#) よりご連絡ください。