



独自調査レポート / 2026年7月

オンラインゲーム利用者の 光回線利用実態アンケート 調査レポート

利用回線、契約プラン、接続方式、ラグ、満足度、通信速度、回線選びのアドバイスを調査しました。

347人

調査回答者数

オンラインゲームをプレイする光回線利用者

9問

調査設問数

単一回答と自由記述で構成

<https://www.biglobe-hikari.net/manual/>

01

調査でわかった6つのポイント

オンラインゲーム利用者347人の回答から、利用環境と体感品質の要点を整理しました。

57.3%**無線接続でプレイ**

199人 / 有線接続は148人

45.5%**プレイ中にラグを感じる**

「やや」以上の回答は158人

70.9%**光回線に満足**

「とても満足」「満足」の合計246人

23.6%**10ギガプランを契約**

82人 / 1ギガプランは150人

190Mbps**下り速度の中央値**

有効回答341人 / 自己申告値

18ms**Ping値の中央値**

有効回答338人 / 自己申告値

接続方式による差が目立つ結果に

ラグを「やや感じる」以上と答えた割合は、無線接続53.3%に対し、有線接続35.1%でした。さらに、下り速度の中央値は無線110Mbps、有線310Mbps、Ping値の中央値は無線24ms、有線13msでした。

- 本レポートの比較はアンケート回答内の傾向であり、接続方式だけが差の原因とは限りません。

調査概要

調査条件と集計方法を確認できます。

調査名称	【4分/9問】オンラインゲームをする方へ 光回線の利用状況に関する簡単アンケート
調査対象	自宅に光回線を引いており、オンラインゲームをプレイする方
調査人数	347人
調査期間	2026年7月16日～20日
調査媒体	株式会社クラウドワークス
掲載サイト	光回線マニュアル

本レポートの見方

各設問は回答者347人を分母に集計し、割合は小数第1位で表示しています。Q8の通信速度は数値を読み取れた回答のみを集計し、Q9の自由記述は主要な言及テーマを複数集計しています。

- 端数処理のため、割合の合計が100.0%にならない場合があります。

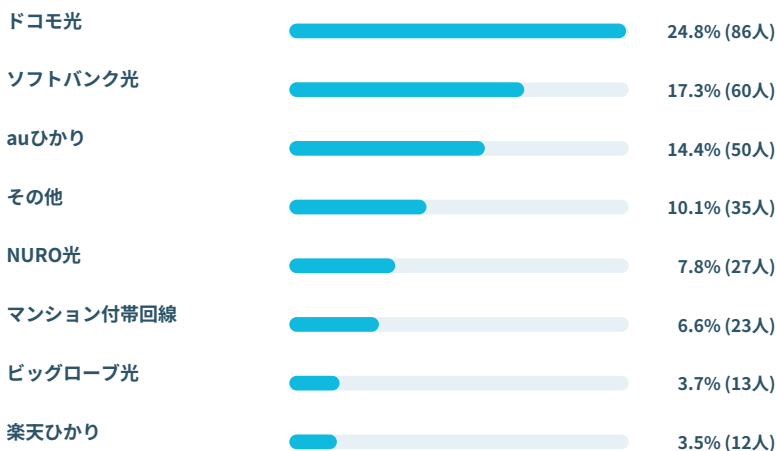
03

利用回線は「ドコモ光」が最多

Q1. 現在利用している光回線を教えてください（単一回答）

上位3回線で56.5%

ドコモ光86人、ソフトバンク光60人、auひかり50人で、合計196人でした。



少数回答の内訳

コミュファ光	9人	eo光	9人
BBIQ	8人	GMOとくとくBB	6人
So-net光	4人	@TCOMヒカリ	1人
ahamo光	1人	ピカラ光	1人
@nifty光	1人	enひかり	1人

- 「その他」は回答画面上の選択肢です。下段には、そのほかの少数回答を回線名ごとに掲載しています。

04

戸建て53.3%、1ギガプラン43.2%

住居タイプと契約プランの回答をまとめました。

Q2. 住居タイプ

戸建て 53.3%

マンション 46.7%

53.3% (185人)

戸建て

46.7% (162人)

マンション

Q3. 契約プラン

1ギガプラン



43.2% (150人)

その他のプラン



33.1% (115人)

10ギガプラン



23.6% (82人)

10ギガ契約者は82人

10ギガプランの利用者は23.6%でした。一方、ラグを感じる割合は10ギガ48.8%、1ギガ44.7%で、本調査ではプラン速度だけで体感差を説明できない結果となりました。

- 「それ以外」には、2ギガなど1ギガ・10ギガ以外のプランや、契約速度が不明な回答が含まれます。

05

ゲーム時の接続は無線が57.3%

Q4. オンラインゲームをプレイするときの接続方式を教えてください（単一回答）



無線 57.3%

有線 42.7%

57.3%（199人）

無線接続

42.7%（148人）

有線接続

ラグを「やや感じる」以上と答えた割合

無線接続



53.3% (106人)

有線接続



35.1% (52人)

接続方式別の中央値

110Mbps

無線接続の下り速度

Ping中央値 24ms

310Mbps

有線接続の下り速度

Ping中央値 13ms

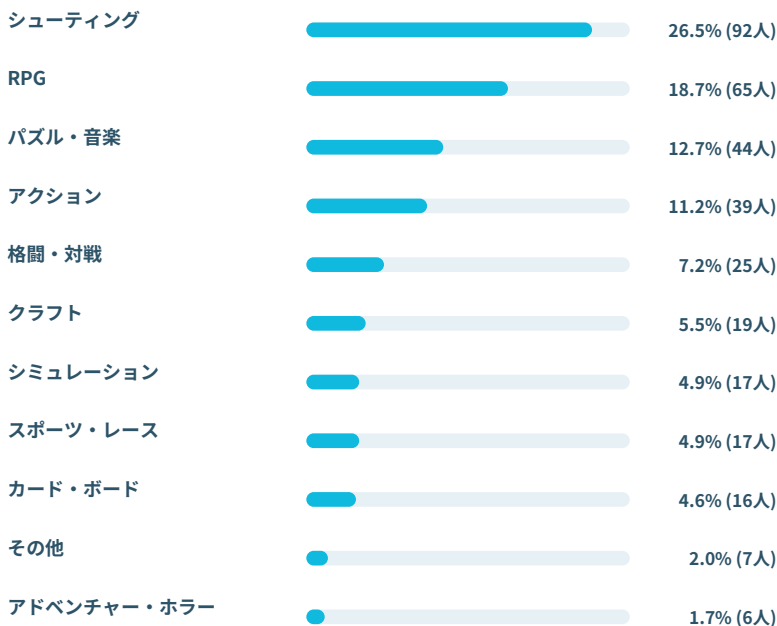
有線接続は体感・測定値の双方で良好

本調査では、有線接続のほうがラグを感じる割合が18.2ポイント低く、下り速度の中央値は200Mbps高い結果でした。端末、ルーター、距離、利用時間帯などの影響も考慮が必要です。

06

最多はシューティング、次いでRPG

Q5. よくプレイするゲームジャンルを教えてください（単一回答）



上位3ジャンルで57.9%

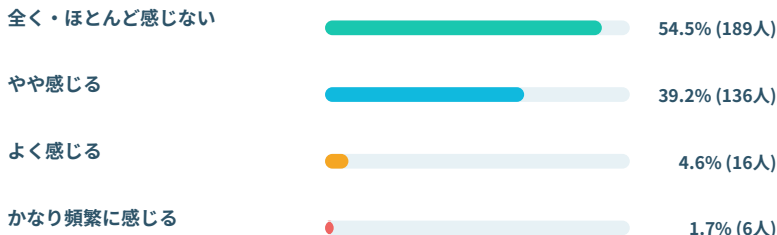
シューティング、RPG、パズル・音楽の3ジャンルで201人でした。対戦性やリアルタイム性の高いゲームだけでなく、幅広いジャンルのプレイヤーが回答しています。

- ジャンル名の括弧内には、アンケートで例示した代表的なゲームタイトルが含まれます。

07

45.5%がプレイ中にラグを感じる

Q6. オンラインゲームをプレイ中にラグを感じることはありますか？

**45.5%**

ラグを感じる

「やや」以上の合計158人

6.3%

頻繁に感じる

「よく」「かなり頻繁」の合計22人

接続方式別



契約プラン別

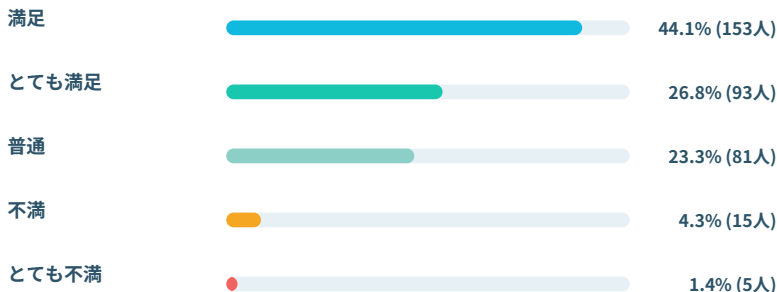


- プラン別の差は4.5ポイント以内でした。体感品質は契約速度だけでなく、接続方法や混雑状況などにも左右されます。

08

光回線に満足している人は70.9%

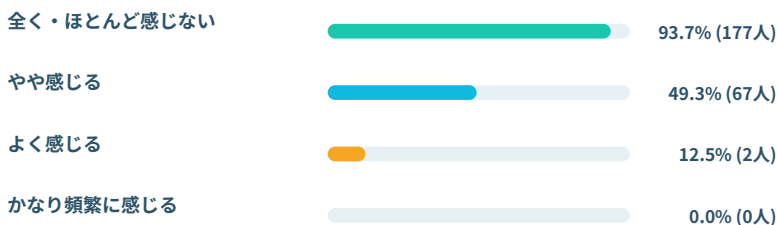
Q7. ゲームプレイに関して光回線の満足度を教えてください



「とても満足」「満足」は246人

不満層は「不満」15人と「とても不満」5人の合計20人（5.8%）でした。

ラグの感じ方別：満足層の割合



ラグが少ないほど満足度が高い傾向

ラグを全く・ほとんど感じない層では93.7%が満足層でした。一方、「よく感じる」層では12.5%まで低下しており、体感するラグと満足度には強い関連が見られます。

09

下り速度の中央値は190Mbps、Ping値は18ms

Q8. 現在の通信速度を計測してください

下り速度

190 Mbps

四分位範囲 77~410

有効回答 n=341

上り速度

160 Mbps

四分位範囲 67~380

有効回答 n=341

Ping値

18 ms

四分位範囲 11~38

有効回答 n=338

63.6%

下り100Mbps以上

217人 / 有効回答341人

70.7%

Ping値30ms以下

239人 / 有効回答338人

接続方式別の中央値

接続方式	下り	上り	Ping
無線接続	110Mbps	90Mbps	24ms
有線接続	310Mbps	280Mbps	13ms

速度は中央値で比較

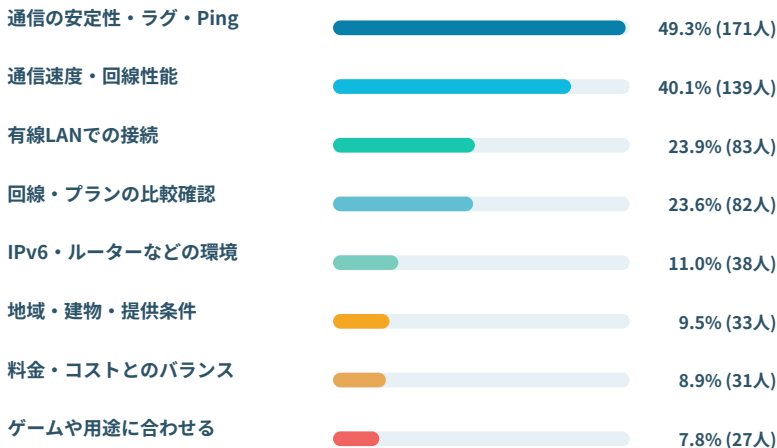
測定値のばらつきが大きいため、極端な値の影響を受けにくい中央値を代表値として使用しました。

- 測定環境・時間帯・端末・測定サイトは統一しておらず、数値は回答者の自己申告です。

10

自由記述では「安定性・ラグ・Ping」を重視

Q9. オンラインゲーム向けに光回線を検討している人へのアドバイス



回答から見えた4つの助言

01

最大速度だけでなく、Ping値と通信の安定性を確認する

02

対戦ゲームでは有線LANを使い、ラグを抑える

03

提供エリア、建物の配線方式、地域の実測値を比較する

04

用途に合うプランと、ルーターなどの機器を選ぶ

- 自由記述347件をキーワードで分類した言及率です。1つの回答が複数テーマに該当するため、合計は100%を超えます。

回線選びの4つの確認ポイント

アンケート結果を、回線選びで確認したい項目に整理しました。

01

最大速度より実測値とPing値

公式の最大速度だけでなく、地域や時間帯に近い実測値を確認する。

02

可能なら有線LANで接続

無線を使う場合は、ルーターの位置・規格・端末との距離も見直す。

03

提供条件と接続方式を確認

提供エリア、建物の配線方式、IPv6 IPoE対応などを契約前に確認する。

04

用途と料金のバランス

プレイするゲームや同時利用人数に応じて、必要なプランを選ぶ。

調査結果を見るときに注意点

- 本調査はWebアンケートによる自己申告であり、光回線利用者全体を代表するものではありません。
- Q8は測定条件を統一していません。下り・上りは各341人、Ping値は338人の有効回答を集計しました。
- 接続方式、ラグ、満足度の比較は回答内の関連を示すもので、因果関係を示すものではありません。
- 自由記述は主要キーワードで複数分類し、回答内容を要約して掲載しています。

掲載サイト：光回線マニュアル

<https://www.biglobe-hikari.net/manual/>