評価ルール / 5 項目・100 点満点

ゲーム向け光回線 評価基準書

対象記事：ゲームにおすすめの光回線 5 選｜Ping・夜間の安定性で比較

改定日：2026 年 10 月 15 日 ／ 発行：光回線マニュアル編集部（株式会社 NEXT）

この基準書では、オンラインゲームに適した光回線の選び方を明確にするため、評価項目・配点・採点方法・参照資料を公開しています。点数は当サイト独自の比較評価であり、実際の通信品質を保証するものではありません。

01 評価の目的と対象

ゲーム用の光回線は、最大通信速度だけでなく、低遅延（Ping 値）、夜間の通信品質、利用目的に適した機能、費用、提供エリアを総合して比較します。

評価単位は原則「サービス＋推奨プラン＋住居タイプ」です。戸建て・マンションの料金や設備が異なる場合は、前提を分けて採点します。提供対象外の住所・建物では、高得点でも契約候補に含めません。

02 5 つの評価項目と配点

評価項目	配点	主な比較内容
平均 Ping 値	30 点	応答速度の実測値（低いほど高評価）
夜間の安定性	20 点	夜間 Ping 値と全時間帯平均との差
ゲーム向け性能	20 点	下り実測速度・混雑対策・経路・接続機能
料金・コスパ	20 点	24 か月実質月額・特典の受取負担
対応エリア	10 点	全国での提供範囲と地域的な制約

なぜ Ping・夜間の安定性に合計 50 点を配分するのか

FPS・TPS や格闘ゲームなどでは、最大速度が高いこと以上に応答の遅れが小さく、利用が増える夜間にも変化が少ないことが重要です。通信性能を評価の中心にしつつ、専用機能・料金・エリアも点数化します。

※「夜間の安定性」で使う時間帯差は、夜間 Ping 値と全時間帯平均の集計値の差です。夜間の値が低い場合は差を 0ms とし、ジッター（遅延のばらつき）やパケットロスとは区別します。

03 平均 Ping 値：30 点

原則として同じ実測集計元の直近 3 か月の平均 Ping 値を使用します。数値が低いほど高得点とし、30 点満点で採点します。

全時間帯の平均 Ping 値	得点	判定
10ms 以下	30 点	非常に低い
10ms 超〜12ms 以下	28 点	低 Ping・高評価
12ms 超〜15ms 以下	26 点	低 Ping
15ms 超〜20ms 以下	23 点	ゲーム向けの候補
20ms 超〜30ms 以下	17 点	利用環境を確認
30ms 超	8 点	遅延が気になる場合あり

04 夜間の安定性：20 点

「夜間 Ping 値（12 点）」と「夜間と全時間帯の Ping 値の差（8 点）」を別々に評価し、合計します。

夜間 Ping 値（12 点）

夜間の平均 Ping 値	得点
10ms 以下	12 点
10ms 超〜15ms 以下	10 点
15ms 超〜20ms 以下	8 点
20ms 超〜30ms 以下	6 点
30ms 超	3 点

時間帯差（8 点）

夜間 Ping 値 − 全時間帯の平均 Ping 値	得点
1ms 以下	8 点
1ms 超〜3ms 以下	6 点
3ms 超〜5ms 以下	4 点
5ms 超〜10ms 以下	2 点
10ms 超	0 点

05 ゲーム向け性能：20 点

ゲーム向け性能は「下り実測速度 10 点」と「ゲーム中の通信を支える機能 10 点」の合計で評価します。専用帯域がない一般回線も、十分な実測速度と接続環境を備えていれば評価します。

下り実測速度（10 点）

平均下り実測速度	得点	採点の考え方
700Mbps 以上	10 点	ゲームの通常利用には十分な速度域
500Mbps 以上〜700Mbps 未満	8 点	多くの利用方法で高速
300Mbps 以上〜500Mbps 未満	6 点	通常のゲーム利用で候補
100Mbps 以上〜300Mbps 未満	4 点	同時利用時の負荷に注意
100Mbps 未満	2 点	宅内設備などの条件確認が必要

※速度はサービス全体平均が含まれる場合があります。推奨プラン単独の速度と断定せず、実測集計条件を併記します。

ゲーム向け機能（10 点）

内訳	上限	採点条件
混雑対策	4 点	4 点：ゲーム専用帯域・QoS 等の明確な仕組み 3 点：IPoE 等の混雑対策を公式に説明 2 点：独自回線など一般的な混雑対策を説明 1 点：説明が限定的／0 点：確認不可
通信経路の最適化	3 点	3 点：ゲーム向け経路の最適化を具体的に説明 2 点：対象限定の経路最適化あり 1 点：経路改善の説明のみ／0 点：確認不可
接続・設定の対応	3 点	3 点：IPv4・IPv6 の利用条件と設定を明示 2 点：対応は確認できるが条件説明が限定的 1 点：一部の条件のみ／0 点：確認不可

冒頭 4 社のゲーム向け性能：採点内訳（参考）

光回線	下り速度 10 点	混雑対策 4 点	経路最適化 3 点	接続設定 3 点	合計 20 点
NURO 光	10	2	0	3	15
au ひかり	10	2	0	3	15
BIGLOBE 光	8	3	0	3	14
GameWith 光	10	4	3	2	19

06 料金・コスパ：20 点

「24 か月実質月額（16 点）」と「受取手続きの負担（4 点）」で評価します。比較条件は原則、同じ住居タイプ・新規契約・24 か月使用後に解約するケースで統一します。

24 か月実質月額（税込）	得点
4,000 円以下	16 点
4,000 円超〜5,000 円以下	12 点
5,000 円超〜6,000 円以下	8 点
6,000 円超〜7,000 円以下	4 点
7,000 円超	0 点

24 か月実質月額 ＝［24 か月分の月額料金（必須オプション・機器代を含む）＋初期費用＋24 か月間に支払う工事費＋24 か月目の工事費残債＋解約費用－24 か月以内に適用される割引・受取特典］÷24。工事費・割引は二重計上しません。

受取手続きの負担（4 点）

4 点：追加申請なし（特典なしを含む）／3 点：受取申請 1 回／2 点：申請が複数回／1 点：申請条件が複雑。条件が確認できない場合は評価を保留します。

07 対応エリア：10 点

提供範囲	得点	採点の考え方
全国の都道府県を広く対象とする	10 点	NTT 回線を利用する全国型サービスなど
複数地方に提供・対象外地域あり	7 点	地域制約のある広域サービス
特定の地方・近隣県が中心	3 点	東海・長野など地域限定のサービス
ごく限られた地域のみ	1 点	提供範囲が狭いサービス

※エリア点は全国的な「提供範囲の広さ」を表します。個々の住所・マンション設備で契約できるかは別途確認し、利用不可なら総合点に関係なく候補から除外します。

集計・表示 / スコアとレーダーチャート

08 総合点とレーダーチャート

総合評価は 5 項目の獲得点を合算した 100 点満点で表示します。点数を後から調整して順位を作ることはしません。

> 総合点（100 点）＝ 平均 Ping 値（30 点）＋夜間の安定性（20 点）＋ゲーム向け性能（20 点）＋料金・コスパ（20 点）＋対応エリア（10 点）。

レーダーチャートは 5 軸とし、「各項目の獲得点 ÷ 項目の満点 × 5」で 5 点満点に換算します。表示のみ小数第 1 位に四捨五入し、総合点は元の点数を合算します。

09 冒頭 4 社の参考スコア

以下は記事に掲載された実測値と前回試算した料金・機能条件から求めた参考値です。推奨プラン・特典条件・集計期間を統一した最終採点とは区別します。

光回線	平均 Ping 30 点	夜間 20 点	ゲーム 20 点	コスパ 20 点	エリア 10 点	総合 100 点
NURO 光	28	18	15	14	7	82
au ひかり	26	18	15	15	7	81
BIGLOBE 光	23	14	14	18	10	79
GameWith 光	23	12	19	8	10	72

※料金・機能・エリアの点数は、現時点での比較条件を前提とした暫定値です。実測 Ping の出典・対象期間、24 か月実質費用、キャンペーン条件は更新時に再点検します。

参考例：NURO 光のレーダーチャート

平均 Ping	夜間安定性	ゲーム性能	コスパ	対応エリア
4.7/5	4.5/5	3.8/5	3.5/5	3.5/5

10 順位と用途別おすすめの決め方

- 総合評価は共通の比較基準。低 Ping 重視、ゲーム特化、コスパ重視、マンション向けなどは、読者の目的に合う強みと契約可否を併記します。
- 同点の場合は「平均 Ping 値」→「夜間 Ping 値」→「24 か月実質月額」の順で比較します。

透明性 / 情報源・更新方針

11 情報源と調査の取り扱い

データ	主な情報源	利用方法
平均 Ping・夜間 Ping・下り実測	みんなのネット回線速度	原則直近 3 か月を採用。取得日、対象期間、対象プランや集計件数を記録
技術機能・対応エリア	各サービスの公式案内・約款	専用帯域・QoS・通信経路・接続条件・提供地域の公式記述を確認
料金・工事費・特典	公式サイトと対象の申込窓口	住居タイプ・推奨プラン・費用・受取条件を 24 か月の前提で記録
利用者の声	当サイト独自アンケート 347 人（2026 年 7 月）	満足度などの補助資料として活用。100 点への直接加点はしない

比較条件に関する注意

実測値には複数プランや測定者ごとの宅内環境・測定条件が含まれる場合があります。サービス全体平均を、特定プランだけの性能として表示しません。平均 Ping 値や夜間との差だけでは、ジッター・パケットロスの少なさも証明できません。

独自アンケートの満足度は人数と調査期間を併記し、回答者が少ない回線の結果を一般化しません。広告契約や成果報酬額は採点項目に含めません。

12 更新ルールと公開方針

・実測値は原則月 1 回確認し、取得日・集計期間・出典を記録します。

・料金、特典、提供エリア、プラン変更があった場合、影響する項目と総合点を再計算します。

・採点基準を改定する場合、改定日・変更内容を記事または基準書に示します。

・記事本文には 5 項目の評価概要と各社の採点理由を HTML テキストで掲載し、詳しい基準を本書で示します。

13 参考情報・出典

・対象記事：https://www.biglobe-hikari.net/manual/game-osusume/

・独自アンケート：https://www.biglobe-hikari.net/manual/wp-content/uploads/2026/09/game-report.pdf

・みんなのネット回線速度：https://minsoku.net/