

**MARKET RESEARCH**

**オンラインゲームの状況に  
関する調査 - 2020年**



## 日本のゲーマーのプレイ時間はさらに伸び、パフォーマンスにも関心

世界最大規模のプライベート・ネットワーク経由で配信されるコンテンツ・デリバリー・ネットワーク (CDN) を提供するライムライト・ネットワークスは、オンラインゲームの利用状況に関する実態について、週に1回以上ビデオゲームを行う日本、フランス、ドイツ、インド、イタリア、シンガポール、韓国、イギリス、米国の9カ国の18歳以上の4,500人のゲーマーを対象にアンケート調査を実施し、その結果からグローバルの傾向と日本の特徴をまとめました。

### 日本のゲーマーの2極化がさらに進み、週20時間以上のヘビーゲーマーが増加

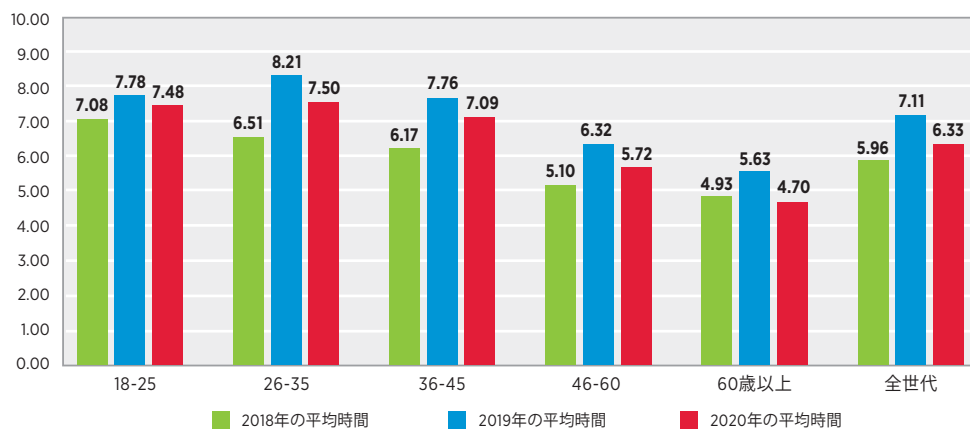
1週間あたりのゲーム時間のグローバル平均は6.33時間で、昨年の7.11時間から減少しました。日本の平均は6.64時間で、これも昨年の6.88時間からわずかに減少しましたが、世界平均を上回り、9カ国中第4位でした。

日本では週に1時間未満しかゲームをしないカジュアルゲーマーと20時間以上プレイするヘビーゲーマーの比率が共に世界で最も高く、元々2極化していますが、今年は1時間未満と20時間以上の比率が増加し、その傾向がさらに強まりました。しかし一方で週1-4時間のゲーマーが減少して7-12時間が増加するなど、2極化が続きながらも全体が長時間ヘシフトしています。

国	週1時間未満	週1-2時間	週2-4時間	週4-7時間	週7-12時間	週12-20時間	週20時間以上	平均
日本	22.0%	12.6%	15.6%	17.4%	11.6%	8.6%	12.2%	<b>6.64</b>
フランス	14.7%	13.9%	19.7%	20.9%	14.7%	10.5%	5.6%	<b>6.22</b>
ドイツ	10.8%	16.8%	15.0%	21.0%	16.4%	13.0%	6.8%	<b>6.92</b>
インド	12.4%	17.2%	21.2%	16.6%	15.0%	11.6%	6.0%	<b>6.35</b>
イタリア	10.0%	18.4%	20.2%	19.8%	16.2%	9.4%	6.0%	<b>6.26</b>
シンガポール	19.8%	20.2%	19.4%	18.6%	10.4%	6.8%	4.8%	<b>5.04</b>
韓国	15.5%	16.6%	19.8%	19.0%	16.0%	6.1%	7.0%	<b>5.85</b>
イギリス	11.4%	17.0%	19.6%	16.0%	16.2%	9.8%	10.0%	<b>6.89</b>
米国	13.6%	15.2%	17.4%	18.2%	16.4%	11.4%	7.8%	<b>6.76</b>
グローバル	<b>14.5%</b>	<b>16.4%</b>	<b>18.7%</b>	<b>18.6%</b>	<b>14.8%</b>	<b>9.7%</b>	<b>7.4%</b>	<b>6.33</b>

1週間のうち、どれくらいの時間をゲームに使っていますか?

世代別の平均プレイ時間を見ても、全世代で2019年よりも2020年は減少しています。ただ、若年層の落ち込みは高齢層よりも少ない傾向にあります。



1週間のうち、どれくらいの時間をゲームに使っていますか?

### ゲームの中心は引き続きスマートフォン

世界的にもスマートフォンでゲームをする時間が長い傾向にあります。日本では特に長く、昨年の2.29時間からさらに増え、韓国を抜いて世界一になりました。その分、PCやタブレット、ゲーム機でのプレイ時間は世界平均よりも低くなっています。

国	コンピューター	タブレット	ゲーム専用機	スマートフォン
日本	1.10	0.94	0.97	2.82
フランス	1.72	1.11	1.60	2.12
ドイツ	1.73	0.95	1.39	1.83
インド	1.87	1.24	1.40	2.63
イタリア	1.99	1.06	1.64	2.21
シンガポール	1.77	0.97	0.91	2.48
韓国	1.57	1.09	1.03	2.41
イギリス	1.51	1.17	1.66	1.82
米国	1.55	1.15	1.52	2.11
グローバル	<b>1.65</b>	<b>1.08</b>	<b>1.35</b>	<b>2.27</b>

これらのデバイスでゲームをする頻度はどれくらいですか? (0-4で回答)

## ゲーマーの不満はダウンロード時間の長さ

世界のゲーマーの86%近くがダウンロードプロセスにおける不満を感じています。日本でも81%が不満を感じており、最も多いのがゲームのダウンロードに時間がかかることで、37.8%が不満と回答しています。これは昨年の38.7%よりもわずかに減少しましたが、相変わらず世界平均(31.9%)を上回っており、インドに次いで世界第2位です。

国	不満を感じない	ダウンロードにかかる時間	ダウンロードできなかったとき	ダウンロードが途中で中断し、再開しなければならない場合
日本	19.0%	37.8%	25.1%	18.1%
フランス	10.4%	30.7%	26.3%	32.6%
ドイツ	28.6%	27.9%	33.0%	10.5%
インド	6.0%	40.6%	17.8%	35.6%
イタリア	13.3%	17.3%	33.3%	36.1%
シンガポール	13.5%	31.7%	20.1%	34.8%
韓国	10.4%	28.8%	30.1%	30.7%
イギリス	13.5%	35.7%	28.5%	22.4%
米国	16.0%	36.9%	25.8%	21.3%
グローバル	<b>14.3%</b>	<b>31.9%</b>	<b>26.6%</b>	<b>27.2%</b>

ゲームをダウンロードする際に不満を感じる点は何ですか？

## 日本のゲーマーはオンラインでの視聴行動にシフトしつつある

日本のゲーマーは、eスポーツを見るよりも他のゲーマーのプレイ動画を見る時間が長く、週に2時間以上使っています。これは昨年の1.7時間よりも増えました。テレビでスポーツ中継を視聴する時間はわずかに増えましたが、オンラインでスポーツを見る時間とオンラインでeスポーツを視聴する時間はそれよりも増えており、オンラインでの視聴行動にシフトしていることが伺えます。

国	オンラインでスポーツ中継を視聴	eスポーツトーナメントを視聴 (The InternationalやLoL World Championship)	他のゲーマーのプレイをオンラインで視聴 (TwitchやYouTube Gaming)	テレビでスポーツ中継を視聴
日本	1.03	1.07	2.01	1.60
フランス	1.91	1.41	2.24	2.40
ドイツ	2.01	1.59	1.97	2.29
インド	4.50	3.60	3.98	4.67
イタリア	2.35	1.69	2.06	2.76
シンガポール	2.23	1.92	2.67	2.57
韓国	2.05	1.73	2.18	2.20
イギリス	2.01	1.16	1.71	2.86
米国	2.25	1.34	1.78	3.77
グローバル	<b>2.26</b>	<b>1.72</b>	<b>2.29</b>	<b>2.79</b>

1週間で、これらのコンテンツをどれくらいの時間視聴しますか？

## 日本のゲーマーのプレイ時間は伸びており、ヘビーゲーマーの連続プレイ時間は世界一

日本のゲーマーがこれまでプレイしたことのある最長時間の平均は5.33時間と、昨年の5.14時間よりも伸び、引き続き世界一となりました。1-5時間のゲーマーが減少し、5時間以上が増えており、全体に長時間にシフトしています。15時間以上連続してプレイしたことがあると答えたゲーマーは8.6%で、他を大きく引き離して世界一となりました。

国	1時間	1-3時間	3-5時間	5-10時間	10-15時間	15時間以上	平均
日本	17.0%	22.6%	22.6%	22.8%	6.4%	8.6%	<b>5.33</b>
フランス	15.5%	29.4%	24.6%	18.7%	5.0%	6.8%	<b>4.78</b>
ドイツ	12.8%	28.3%	24.7%	19.0%	7.6%	7.6%	<b>5.20</b>
インド	19.6%	32.4%	24.6%	14.4%	5.2%	3.8%	<b>4.13</b>
イタリア	17.0%	29.4%	32.0%	17.2%	4.0%	0.4%	<b>3.89</b>
シンガポール	27.2%	37.4%	19.2%	10.2%	3.6%	2.4%	<b>3.36</b>
韓国	12.5%	31.3%	29.0%	14.7%	7.6%	4.9%	<b>4.70</b>
イギリス	13.4%	27.0%	26.2%	21.4%	8.6%	3.4%	<b>4.91</b>
米国	12.4%	26.8%	27.0%	19.8%	7.6%	6.4%	<b>5.14</b>
グローバル	<b>16.4%</b>	<b>29.4%</b>	<b>25.5%</b>	<b>17.6%</b>	<b>6.2%</b>	<b>4.9%</b>	<b>4.60</b>

これまでに最長どれくらいの時間ゲームを続けたことがありますか？

## ゲーマーにとってはパフォーマンスが最も重要

世界のゲーマーが最も重要視しているのはパフォーマンスで、ゲームの読み込みや動作などが高速に行えることでした。日本でもパフォーマンスは重視しますが、それよりもゲームのシンプルさを重要視しているゲーマーが上回りました。逆に、日本ではゲーム中の他のゲーマーとの対話はそれほど重要視されていません。

国	ストーリーの面白さ：キャラクターやストーリー	ネット環境が無くてもプレイできる	パフォーマンス：ゲームの読み込みや動作速度が速い	ゲーム中に他のプレイヤーと会話できること	ゲームのシンプルさ：覚えやすく、プレイしやすい
日本	2.57	2.47	2.60	1.48	2.68
フランス	2.58	2.48	2.53	2.06	2.49
ドイツ	2.35	2.34	2.45	1.91	2.39
インド	2.72	2.58	2.87	2.57	2.86
イタリア	2.56	2.62	2.69	2.28	2.58
シンガポール	2.40	2.32	2.59	2.20	2.50
韓国	2.25	2.42	2.61	1.89	2.44
イギリス	2.43	2.51	2.63	1.64	2.69
米国	2.40	2.52	2.60	1.73	2.67
グローバル	<b>2.47</b>	<b>2.48</b>	<b>2.62</b>	<b>1.97</b>	<b>2.59</b>

ビデオゲームをプレイする上で、これらの要素はどれくらい重要ですか? (0-4で回答)

## 世界ではクラウドゲームストリーミングサービスへの期待が高まるも、日本での立ち上がりは鈍い

家庭用ゲーム機などの専用ハードウェアを使わずにゲームをストリーミングでプレイするクラウドゲームストリーミングサービスへの関心は高まっており、世界平均では44%が契約したいと回答しています。この比率はインドやシンガポールなどで高く、日本や欧米諸国では低い傾向にあります。日本は世界でも最も低い値となりましたが、それでも21%が契約の意向を示しています。

国	いいえ	はい
日本	79.1%	20.9%
フランス	63.3%	36.7%
ドイツ	67.5%	32.5%
インド	17.2%	82.9%
イタリア	51.2%	48.8%
シンガポール	49.0%	51.0%
韓国	54.3%	45.7%
イギリス	67.3%	32.7%
米国	61.7%	38.3%
グローバル	<b>56.0%</b>	<b>44.0%</b>

お住まいの地域でGoogle Stadiaなどのクラウドゲームストリーミングサービスが利用可能になった場合、サブスクライブ契約をしますか?

一方でクラウドゲームストリーミングサービスを契約する際の障害について聞いてみると、世界では価格の高さを挙げたゲーマーが最も多く、次いでパフォーマンス（速度や遅延）となりました。この傾向は日本も同様ですが、日本ではパフォーマンスよりもプライバシーへの懸念を挙げたゲーマーが若干上回っています。

国	コンテンツ（まだコンテンツが少ない）	パフォーマンス（速度や遅延）	価格（高すぎる）	プライバシー（サービスが安全では無いと思う）
日本	6.1%	19.4%	52.9%	21.6%
フランス	13.6%	15.3%	60.3%	10.8%
ドイツ	12.4%	21.2%	49.3%	17.1%
インド	9.3%	28.0%	52.6%	10.2%
イタリア	13.5%	24.2%	54.3%	8.1%
シンガポール	17.8%	24.6%	46.5%	11.1%
韓国	11.5%	16.1%	62.7%	9.7%
イギリス	9.5%	16.1%	65.6%	8.8%
米国	8.0%	17.7%	66.8%	7.6%
グローバル	<b>11.4%</b>	<b>20.3%</b>	<b>57.2%</b>	<b>11.2%</b>

Google Stadiaなどのクラウドゲームストリーミングサービスとの契約の障害になっているのはどの要因ですか?



## 結論と提言

以上、日本の特徴を中心に調査の内容をご紹介してまいりました。日本ではあまりゲームをしないカジュアルゲーマーと、週20時間以上ゲームをするヘビーゲーマーの割合が高く、これはここ数年変わっていません。しかし、ヘビーゲーマーの連続プレイ時間は相変わらず世界一であり、全体としても長時間化する傾向にあります。

また、日本でもスポーツやeスポーツをオンラインで視聴する人が増加傾向にあります。さらに、ダウンロード時間の長さへの不満やパフォーマンスへの要求も高く、クラウドゲームストリーミングの懸念事項にパフォーマンスが挙げられるなど、日本のゲーマーは高品質なエクスペリエンスを望んでいることが伺えます。

ゲーマーとの関係性を良好に保つためには、高品質なエクスペリエンスを提供することが重要であり、ゲームベンダーとゲーム配信サイトは、回線の品質の維持や遅延の短縮などに取り組む必要があります。

## ゲームのダウンロードプロセスを最適化する

世界のゲーマーの86%近くがダウンロードプロセスに何らかの不満を訴えています。不満の第1位はダウンロードに時間がかかりすぎることで、ダウンロードできない、ダウンロードが中断するなど大きな要因となっています。メジャーなバージョンアップやアップデートが行われたときに、すべてのゲーマーに最速のダウンロード体験を提供できなければ、ゲーマーとの良好な関係は保てません。そのためには、世界規模の容量とパフォーマンスを備えたContent Delivery Network (CDN) のサービスを利用することが近道です。

緊密に結合されたキャッシングアーキテクチャを持ち、ISPや主要なエンドユーザーネットワークと直接接続されたCDNは、ゲーマーが最寄りのアクセスポイントからゲームをダウンロードできるようにすることで、トラフィックの急増に対応し、最高のパフォーマンスを提供します。CDNを利用する際には、ゲームのリリース後、すべてのゲーマーに即座に最速のダウンロードパフォーマンスを提供するために、あらかじめキャッシュにゲームソフトウェアをロードしておくことをお勧めします。

## クラウドゲームストリーミングの普及に備える

調査データは、クラウドゲームストリーミングにおける多くのゲーマーの関心事はサブスクリプション価格とパフォーマンスであることを示しており、特に遅延（レイテンシ）が問題になると考えられます。多くの記事で遅延がゲームプレイに与える影響が議論されています。ゲーマーは、ダウンロードして手元のデバイスでゲームをプレイする場合とストリーミング時の遅延をどうしても比較するからです。高品質なゲーミング体験を提供するためには、ゲーマーとサーバーの間の接続を如何に高速に、如何に遅延無く行えるかが鍵となります。

そのためには、CDNによる高速なインターネット接続だけでは不十分で、遅延を最小に抑えるテクノロジーが重要になります。さらに、ゲーマーの近くで高負荷な処理を行い、高速なゲームをサポートできるエッジコンピューティングの適用も有効です。

日本では、クラウドゲームストリーミングサービスの契約を考えているゲーマーはまだ多くありませんが、元々スマートフォンでゲームをするゲーマーが多いことから、価格や遅延などへの懸念が払拭されれば、日本でも急速に普及することが考えられます。

## LIMELIGHT NETWORKSについて

ライムライト・ネットワークスは、最高品質のオンラインビデオエクスペリエンスとエッジ対応のワークフローを提供します。ライムライトのエッジサービスプラットフォームにより、世界中のどこからでも知識、情報、エンターテインメントに簡単にアクセスできるようになり、リアルタイムで対話型の魅力的な次世代型コンテンツを実現できます。

詳細については、[www.limelightnetworks.jp](http://www.limelightnetworks.jp) をご覧ください。

[info-jp@llnw.com](mailto:info-jp@llnw.com) | [jp.limelight.com](http://jp.limelight.com) | EXPERIENCE FIRST

ライムライト・ネットワークス・ジャパン株式会社  
〒104-0031 東京都中央区京橋3-1-1 東京スクエアガーデン14階  
TEL: 050-3628-1545

©2020 Limelight Networks, Inc. 無断複写・転載を禁じます。Limelight Networks および Limelight Networks ロゴは Limelight Networks, Inc. の登録商標です。すべてのサービスは予告なしに変更または廃止される場合があります。記載されるその他すべての商標の所有権は、それぞれの所有者に帰属します。2020/3