

コロナ禍でプライベートでのオンライン利用が増えた人が4割超。
オンラインゲームで遊ぶ時間が増えた人は約2割、
オンラインゲームへの課金額が増加した人も4割超

- コロナ禍におけるオンラインでの活動に関する調査 -

URL : <https://insight.rakuten.co.jp/report/20210428/>

楽天インサイト株式会社は、「コロナ禍におけるオンラインでの活動に関する調査」をインターネットで実施しました。今回の調査は、2021年3月23日（火）から3月24日（水）の2日間、楽天インサイトに登録しているモニター（約220万人）の中から、全国の20～69歳の男女1,000人を対象に行いました。新型コロナウイルスの感染拡大による、オンラインでの活動に関する変化を調査しました。

（注）本レポートでは、「総務省 人口推計（2019年10月1日現在）」をもとにしたウェイトバック集計（以下「WB」）を行っています。

■□ 調査結果 □■

■1回目の緊急事態宣言（2020年4月）以前と比べ、オンラインでの活動時間が増えた人は4割超。理由は「休日の外出機会が減った」が最多で78.5%

プライベートな時間におけるオンラインでの活動全般について、1回目の緊急事態宣言発出（2020年4月）以前と現在に活動時間の変化があったかを聞いたところ、42.5%の人が「増えた」（「とても増えた」と「やや増えた」の合計値、以降同様）と回答した。20代～30代はより「増えた」と答えた人の割合が高く、20代が52.8%、30代が58.0%であった。

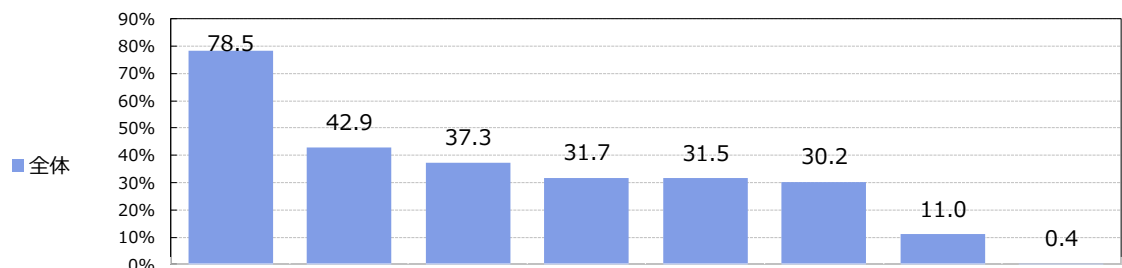
オンラインでの活動時間が増えた理由は「休日の外出機会が減り、家にいる時間が増えたから」（78.5%）と回答した人が最も多く、次いで「在宅勤務が増え、家にいる時間が増えたから」（42.9%）となった。「コロナ禍で友人や知人と会えなくても、コミュニケーションをとりたから」は20代の44.3%が回答しており、他の年代と比べて割合が高かった。

◇第1回緊急事態宣言発出（2020年4月）以前と比較したプライベートにおけるオンラインでの活動時間の変化（n=1,000：全員回答）単一回答 単位：%

		WB前 (n)	WB後 (n)	増えた	変わらない	減った	(%)
全体		(1,000)	(1,000)	42.5	55.5	2.0	
性別	男性	(500)	(504)	38.1	60.0	1.8	
	女性	(500)	(496)	46.9	50.9	2.2	
年代	20代	(200)	(163)	52.8	43.6	3.5	
	30代	(200)	(183)	58.0	39.5	2.5	
	40代	(200)	(237)	31.9	67.1	1.0	
	50代	(200)	(209)	40.5	58.5	1.0	
	60代	(200)	(208)	34.7	62.8	2.5	

*増えた：「とても増えた」「やや増えた」の計、減った：「やや減った」「とても減った」の計

◇プライベートにおけるオンラインでの活動時間が増えた理由 (n=425：オンラインの活動時間が増えた人) 複数回答 単位：%



		WB前 (n)	WB後 (n)	理由1	理由2	理由3	理由4	理由5	理由6	理由7	理由8
全体		(436)	(425)	78.5	42.9	37.3	31.7	31.5	30.2	11.0	0.4
性別	男性	(196)	(192)	76.9	51.9	31.5	30.3	26.5	33.0	10.3	0.9
	女性	(240)	(233)	79.8	35.4	42.2	32.8	35.7	27.9	11.6	-
年代	20代	(106)	(86)	80.0	49.8	44.3	37.7	32.1	37.0	14.3	1.0
	30代	(116)	(106)	81.0	51.9	35.2	34.3	31.8	31.9	7.7	0.9
	40代	(64)	(76)	81.1	29.8	40.6	32.9	28.1	23.5	14.0	-
	50代	(81)	(85)	67.9	45.8	32.1	29.6	39.5	24.7	8.6	-
	60代	(69)	(72)	82.5	31.7	34.9	21.7	24.8	33.2	11.6	-

※全体で降順ソート

* ■は全体+10ポイント以上、■は+5ポイント以上、■は-10ポイント以下、■は-5ポイント以下

■増えた活動内容で多いのは「動画コンテンツの視聴」や「インターネットショッピング」

オンラインで活動する内容ごとに、2020年4月以前と比較した活動時間の変化を聞いたところ、「動画コンテンツの視聴」(29.3%)や「インターネットショッピング」(28.1%)、「SNSの投稿・閲覧」(22.5%)

において「増えた」と回答した人が多い結果となった。また、活動ごとに普段オンラインで活動する時間について一日の平均を聞いたところ、「ビデオ通話でオンライン飲み会や知人と話す」が最も長く平均 67 分、次いで「動画コンテンツ視聴」が平均 65 分、「ゲーム」が平均 58 分という結果となった。

オンラインで活動する時間が増えた人には、提示した選択肢以外にもコロナ禍で増えたオンラインでの活動とその理由（自由回答）を聞いた。旅行に行けなくなった代わりにすることとして「旅番組やバーチャルな旅行等を検索」、「オンラインの旅行」をしているなどの回答があったほか、健康増進や自己啓発、副業に関する回答も寄せられた。また、在宅時間が増えたことで「携帯を触る時間が増えたので、携帯を触ると何かを開くようになった」と、無意識にオンラインでの活動をする様子もみられた。

◇オンラインでする活動別・2020年4月以前と比較した活動時間の変化 単一回答 単位：%

	全員回答 WB後n=1,000 (WB前n=1,000)			(%)	左記活動の一日の平均時間 (現在、左記活動をする人)		
	増えた	変わらない	減った		WB前 n	WB後 n	平均時間 (分)
6 インターネットショッピング	28.1	67.2	4.6		917	914	34
4 ニュースの閲読・検索	21.5	74.6	3.9		913	914	32
2 メッセージサービスで知人とやり取り	17.4	76.4	6.2		838	832	29
5 レシピの閲覧・検索	17.9	77.0	5.0		722	717	21
1 SNSの投稿・閲読	22.5	73.8	3.8		662	647	48
7 ゲーム	19.9	72.6	7.5		553	543	58
3 ビデオ通話でオンライン飲み会や知人と話す	20.7	74.2	5.1		325	312	67
8 オンラインの習い事	8.9	82.6	8.5		144	140	39
9 上記目的以外の動画コンテンツの視聴	29.3	65.9	4.8		788	780	65
10 上記目的以外の音声コンテンツの聴取	12.3	80.9	6.9		400	394	43

*現在活動をする人のn数で降順ソート (9.上記目的以外の動画コンテンツの視聴、10.上記目的以外の音声コンテンツの聴取を除く)

*増えた：「とても増えた」「やや増えた」の計、減った：「やや減った」「とても減った」の計

活動内容質問項目詳細

- 1 SNSで投稿したり、他の人の投稿を見たりする
- 2 メッセージサービスで知人とやり取りをする
- 3 ビデオ通話で、オンライン飲み会を実施したり知人と話をしたりする
- 4 ニュースを読んだり、ニュースを検索したりする
- 5 レシピを閲覧したり、レシピを検索したりする
- 6 インターネットショッピング（商品検索のみも含む）をする
- 7 ゲームをする（使用するハード機器は問わない）
- 8 オンラインで習い事をする（オンラインヨガレッスン、楽器のレッスンなど）
- 9 上記の目的以外の動画コンテンツを視聴する
- 10 上記の目的以外の音声コンテンツを聴取する

◇提示した活動以外に、コロナ禍で増えたオンラインでの活動とその理由 (n=425：オンラインでの活動時間が増えた人) 自由回答

【観光や旅行に行けないことの代わりをする】

- ・旅行に行けなくなり、旅番組やバーチャルな旅行等を検索して見る機会が増えた(男性 60代)
- ・オンラインの旅行(男性 50代)
- ・動物園のスタッフブログを見て、動物の日常を確認する。観光として行っていた所の情報を集める。以前行っていた所を目で見て楽しむ、体感する(女性 50代)
- ・旅行に行けなくなって、好きな国に住んでいる人のYouTubeを定期的に見る習慣がついた(女性 50代)

【健康増進】

- ・家でできるストレッチや筋トレメニューを検索したり、行政（住んでいる市と隣接する市）のコロナ感染情報のチェック(男性 50代)
- ・エクササイズをパソコンやスマホを見ながらやるが増えました。理由はジムに行く気がせず、オンラインで体を動かしたいからです(女性 60代)
- ・外に出られなくなったのでYouTubeで宅トレをするようになり、YouTubeを検索する機会がとて増えた(女性 40代)
- ・健康情報等の情報検索(男性 40代)

【自己啓発】

- ・オンラインで学べるコースを受講するようになった(女性 20代)
- ・オンライン会議システムでの友人との会話などをほぼ毎日行っている。2～3人の時も70人ほどで勉強会をする事もあり、パソコンとタブレットを使って、一日に3～5時間くらいは電子機器の前に座る事が多い(女性 60代)

【副業】

- ・オンラインによる副業を始めた。外出自粛により時間が増えたから(男性 40代)
- ・副業について調べました。株式投資を始めました。自由時間が増え、残業がなくなった分お金を増やしたり稼ぎたいから(男性 30代)

【その他】

- ・家にいる時間も増え、携帯を触る時間が増えたので、携帯を触ると何かを開くようになった(女性 30代)

■ オンラインゲームで遊ぶ人は全体で5割超。60代も3割以上がプレイ

本調査では、プライベートにおけるオンラインでの活動のうち、オンラインゲームで遊ぶことについて詳しく聞いた。普段オンラインゲームをする人は5割超で、年代が低くなるほど割合が高く、20代では74.6%とおおよそ4人に3人がオンラインゲームをプレイしている結果となった。また、50代で48.0%、60代でも30.5%と、幅広い年代でオンラインゲームが楽しまれていることが分かった。ゲームをする頻度は「ほぼ毎日」が多く、29.1%で、オンラインゲームをする人は、日々習慣的に遊ぶ傾向がみられた。

◇ オンラインゲームをプレイする頻度 (n=1,000：全員回答) 単一回答 単位：%

		WB前 (n)	WB後 (n)	ほぼ毎日	週に 4~5日 程度	週に 2~3日 程度	週に 1日程度	月に 2~3日 程度	月に 1日以下	まったく やらない	(%)	オンラインで ゲームする (計)
全体		(1,000)	(1,000)	29.1	6.8	5.7	4.3	5.5		45.7		54.3
性別	男性	(500)	(504)	28.2	7.6	6.1	4.9	3.7	5.0		44.5	55.5
	女性	(500)	(496)	30.1	6.1	5.3	3.7	6.0		47.0	53.0	
年代	20代	(200)	(163)	34.6	8.6	13.5	8.9	3.5	5.4	25.4	74.6	
	30代	(200)	(183)	33.0	9.5	9.0	4.0	3.0	7.5	33.9	66.1	
	40代	(200)	(237)	34.0	8.0	3.0	3.5	4.0	5.0	42.5	57.5	
	50代	(200)	(209)	29.0	6.5	3.0	5.5			52.0	48.0	
	60代	(200)	(208)	16.1			4.5			69.5	30.5	

* 3%未満のグラフスコアは非表示

- は全体+10ポイント以上
- は全体+5ポイント以上
- は全体-10ポイント以下
- は全体-5ポイント以下

■ オンラインゲームで遊ぶ時間が増えた 20 代の約 5 割が「実際に会わなくても、友達と一緒に遊ぶことができるから」と回答

2020 年 4 月以前と比較して、オンラインゲームをする時間の変化について聞いたところ、「増えた」と回答した人が 19.9%となった。年代別で見ると、20 代は 34.9%が「増えた」と回答しており、若い年代ほど「増えた」と回答した割合が高かった。オンラインゲームで遊ぶ時間が増えた人にその理由を聞いたところ、「暇な時間が増えたから」(63.7%)、「時間の余裕が持てるようになったから」(39.8%)との回答が多かった。また、20 代は 48.9%が「実際に会わなくても、友達と一緒に遊ぶことができるから」と回答しており、他の年代よりも多くみられた。

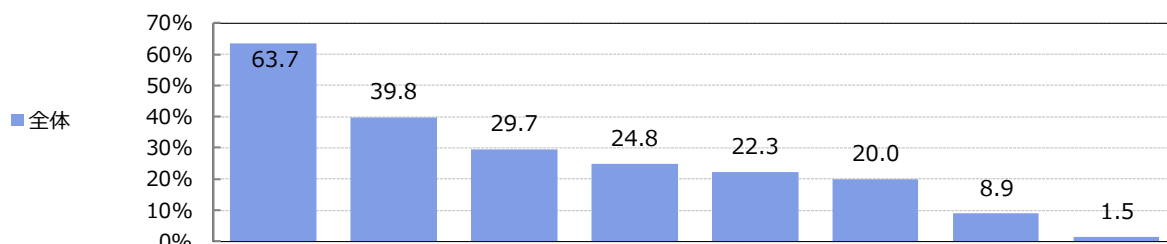
◇ オンラインゲームについての 2020 年 4 月以降活動時間の変化 (n=1,000: 全員回答) 単一回答 単位: %

		WB前 (n)	WB後 (n)	増えた	変わらない	減った	(%)
全体		(1,000)	(1,000)	19.9	72.6	7.5	
性別	男性	(500)	(504)	18.8	73.8	7.4	
	女性	(500)	(496)	21.1	71.4	7.5	
年代	20代	(200)	(163)	34.9	57.0	8.1	
	30代	(200)	(183)	26.5	63.1	10.5	
	40代	(200)	(237)	18.0	77.0	5.0	
	50代	(200)	(209)	14.0	79.0	7.0	
	60代	(200)	(208)	10.5	81.9	7.5	

*増えた：「とても増えた」「やや増えた」の計、減った：「やや減った」「とても減った」の計

◇オンラインゲームのプレイ時間が増えた理由 (n=199：オンラインゲームで遊ぶ時間が増えた人) 複数

回答 単位：%



		WB前 (n)	WB後 (n)	暇な時間が増えたから	時間の余裕が持てるようになったから	実際に会わなくても、友達と一緒に遊ぶことができるから	新しいゲームがリリースされたから/知ったから	流行っているゲームがあったから	外出自粛が推奨されているので、ゲームで遊ぶことへの罪悪感が減ったから	運動不足を解消したいから	その他
全体	(208)	(199)	63.7	39.8	29.7	24.8	22.3	20.0	8.9	1.5	
性別	男性	(97)	(95)	59.9	33.5	39.3	26.6	25.4	24.2	8.1	1.3
	女性	(111)	(104)	67.1	45.5	20.9	23.2	19.5	16.2	9.6	1.8
年代	20代	(70)	(57)	51.1	38.0	48.9	25.9	32.9	17.4	11.4	1.4
	30代	(53)	(48)	67.8	33.9	26.6	32.0	22.7	24.5	11.3	-
	40代	(36)	(43)	66.5	50.0	30.8	27.8	22.3	25.2	11.1	2.8
	50代	(28)	(29)	67.9	35.7	14.3	7.1	7.1	10.7	-	3.6
	60代	(21)	(22)	75.8	42.8	4.8	23.8	14.3	19.2	4.8	-

※全体で降順ソート

* グレーはn=30以下のため参考値

* ■は全体+10ポイント以上、■は+5ポイント以上、■は-10ポイント以下、■は-5ポイント以下

■1日の平均的なプレイ時間は1時間程度まで。プレイジャンルは5割以上が「パズルゲーム」と回答

普段オンラインゲームをする人に、平均的な1日のプレイ時間を聞いたところ、1時間程度までの人が69.9%で大勢を占めた。

どんなジャンルのゲームをしているのかについては、「パズルゲーム」が50.9%で、最も多くの人々が回答した。特に女性において20代で55.6%、60代では51.5%など、幅広い年代でプレイされている結果となった。また、複数人で遊びやすい「アクションゲーム」、「スポーツゲーム」は男性の20~30代で回答した人が多かった。

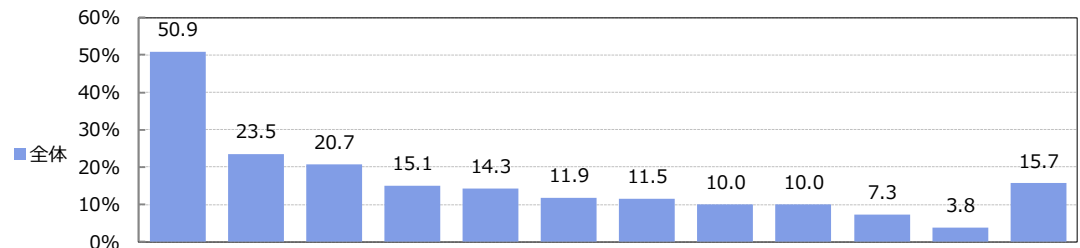
◇オンラインゲームのプレイ時間(1日平均) (n=543：普段オンラインゲームをする人) 単一回答 単

位：%

		WB前 (n)	WB後 (n)	10分未満	10分～ 30分	～1時間	～2時間	～3時間 69.9%	～4時間	それ以上	平均時間 (分)
全体		(553)	(543)	15.9	24.6	29.4	19.4	6.8			58.04
性別	男性	(282)	(280)	16.2	22.9	26.8	22.6	8.0			60.29
	女性	(271)	(263)	15.6	26.4	32.2	16.0	5.5			55.65
年代	20代	(149)	(122)	15.3	17.5	28.8	18.1	15.6	4.1		72.02
	30代	(132)	(121)	15.2	22.6	30.3	23.6	4.5			56.60
	40代	(115)	(136)	14.8	22.5	32.9	21.8	4.4			56.72
	50代	(96)	(100)	12.5	36.5	27.1	13.5	5.2	3.1		56.03
	60代	(61)	(64)	26.3	27.7	24.7	18.0				40.03

* 3%未満のグラフスコアは非表示
* それ以上：「～5時間程度」「～6時間程度」「それ以上」の計

◇オンラインゲームのプレイジャンル (n=543：普段オンラインゲームをする人) 複数回答 単位：%



		WB前 (n)	WB後 (n)	バズルゲーム	ロールプレイングゲーム	アクションゲーム	経営/育成シミュレーションゲーム (都市・企業・人物・架空生物等)	スポーツゲーム	アドベンチャーゲーム	シューティングゲーム	音楽リズムゲーム	ウォー・シミュレーションゲーム (戦略・戦術・歴史等)	レーシングゲーム	恋愛シミュレーションゲーム (美少女・イケメン等)	この中にはあてはまるジャンルはない
全体		(553)	(543)	50.9	23.5	20.7	15.1	14.3	11.9	11.5	10.0	10.0	7.3	3.8	15.7
性年代	男性 20代	(77)	(65)	26.0	33.8	40.3	24.7	33.8	26.0	24.7	13.0	16.9	18.2	9.1	7.8
	男性 30代	(71)	(66)	36.6	39.4	47.9	18.3	28.2	11.3	11.3	9.9	9.9	12.7	1.4	7.0
	男性 40代	(61)	(73)	37.7	32.8	29.5	23.0	21.3	16.4	18.0	4.9	19.7	8.2	6.6	14.8
	男性 50代	(45)	(47)	42.2	24.4	11.1	6.7	8.9	13.3	11.1	2.2	11.1	2.2	-	26.7
	男性 60代	(28)	(29)	60.7	21.4	14.3	3.6	14.3	7.1	14.3	7.1	14.3	17.9	-	35.7
	女性 20代	(72)	(57)	55.6	27.8	22.2	15.3	5.6	12.5	11.1	20.8	12.5	5.6	6.9	12.5
	女性 30代	(61)	(55)	60.7	14.8	8.2	11.5	8.2	11.5	8.2	16.4	4.9	3.3	4.9	9.8
	女性 40代	(54)	(63)	77.8	7.4	5.6	14.8	3.7	1.9	1.9	7.4	3.7	1.9	1.9	13.0
	女性 50代	(51)	(53)	72.5	9.8	5.9	13.7	3.9	5.9	2.0	9.8	2.0	2.0	2.0	15.7
	女性 60代	(33)	(35)	51.5	12.1	-	3.0	3.0	6.1	9.1	6.1	-	-	-	36.4

※全体で降順ソート
* グレーはn=30以下のため参考値
* ■は全体+10ポイント以上、■は+5ポイント以上、■は-10ポイント以下、■は-5ポイント以下

■19.4%が課金あり。そのうち4割以上で2020年4月以前より課金額が増加

普段オンラインゲームをする人の中で、オンラインゲームに課金をすることがある人は19.4%であった。課金額の月平均は1,000円までの回答が多く54.1%となったが、「20,000円～50,000円未満」と答えた人もみられ、平均すると3,249円となった。全体の80.6%は課金はせずにゲームをしている結果と

なった一方で、課金をすることがある人に 2020 年 4 月以前との比較で課金額の変化を聞いたところ、43.4%が「増えた」と回答した。

◇オンラインゲームへの課金状況 (n=543：普段オンラインゲームをする人) 単一回答 単位：%

		WB前 (n)	WB後 (n)	課金なし	課金あり	(%)
全体		(553)	(543)	80.6	19.4	
性別	男性	(282)	(280)	75.6	24.4	
	女性	(271)	(263)	85.9	14.1	

◇課金額 (月平均) と 2020 年 4 月以前と比べた課金額の変化 (n=105：普段オンラインゲームに課金することがある人) 単一回答 単位：%

◇課金額(月平均)

WB後n=105 (WB前n=108)

1円～300円未満	20.5 %
300円～500円未満	12.3 %
500円～1,000円未満	21.3 %
1,000円～2,000円未満	7.7 %
2,000円～3,000円未満	12.5 %
3,000円～5,000円未満	8.1 %
5,000円～8,000円未満	6.7 %
8,000円～10,000円未満	5.7 %
10,000円～20,000円未満	2.6 %
20,000円～50,000円未満	2.6 %
50,000円以上	0.0 %
加重平均 (円)	3,249 円

◇2020年4月以前と比べた課金額の変化

		WB前 (n)	WB後 (n)	増えた	変わらない	減った	(%)
全体		(108)	(105)	43.4	51.0	5.6	
性別	男性	(70)	(68)	40.4	53.9	5.7	
	女性	(38)	(37)	48.8	45.9	5.3	

■オンライン通信を通じて、知人や友人と遊ぶことが増えた人は9.1%

オンラインゲームの遊び方について、2020 年 4 月以前と比較した変化を聞いたところ、「1人で遊ぶ」(24.7%)と答えた人が最も増加した。ほかにも、「ゲーム内のオンライン通信を通じて、知人や友人と一緒に遊ぶ」(9.1%)、「ゲーム内のオンライン通信を通じて、リアルでは知らないプレイヤーと一緒に遊ぶ」(6.6%)で「増えた」と回答があがった。

また、ゲーム対戦をスポーツ競技として捉える「eスポーツ」を含め、オンライン通信を通じて複数の人と遊ぶことがある人に、一緒に遊ぶ相手との人間関係の変化を聞いたところ、「もともとゲームが好きな友人・知人」、「リアルでは知らない国内のプレイヤー」との関係が「良くなった」と回答した人がいずれも1割以上となった。

◇オンラインゲームの遊び方 (n=543：普段オンラインゲームをする人) 単一回答 単位：%

WB後n=543 (WB前n=553)	この遊び方・参加はしない (%)			
	増えた	変わらない	減った	この遊び方・参加はしない
1人で遊ぶ	24.7	65.7	2.2	7.4
ゲーム内のオンライン通信を通じて、知人や友人と一緒に遊ぶ	9.1	30.2	2.0	58.6
ゲーム内のオンライン通信を通じて、リアルでは知らないプレイヤーと一緒に遊ぶ	6.6	30.7	2.6	60.1
eスポーツのイベントや大会に参加する (出場する)	1.6	23.2	2.2	73.0

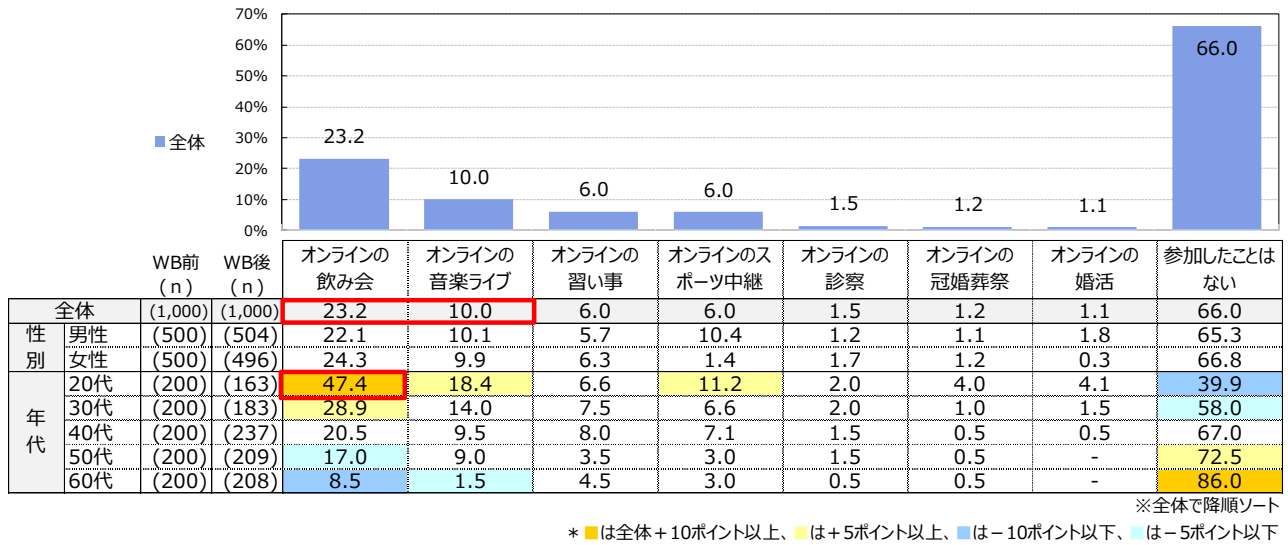
◇オンラインゲームを通じた人間関係の変化 (n=241：オンライン通信を通じて複数人で遊ぶことがある人) 単一回答 単位：%

WB後n=241 (WB前n=253)	関係が良くなった 関係が悪くなった (%)			
	関係が良くなった	変わらない	関係が悪くなった	該当しない
もともとゲームが好きな友人・知人との関係	10.7	66.2	2.4	20.7
もともとゲームに興味がなかった友人・知人との関係	8.4	67.2	0.7	23.7
疎遠だった友人・知人との関係	7.4	62.7	3.8	26.1
遠方・海外在住の友人・知人との関係	7.0	61.5	2.8	28.7
リアルでは知らない国内のプレイヤーとの関係	11.3	60.6	3.4	24.7
リアルでは知らない海外のプレイヤーとの関係	6.6	58.8	3.8	30.7

■20代の47.4%が「オンラインの飲み会」の参加経験があると回答

最後に、コロナ禍で浸透してきた代表的なオンラインでの活動についてこれまでの参加経験を聞いたところ、「オンラインの飲み会」(23.2%)と回答した人が最も多く、次いで「オンラインの音楽ライブ」(10.0%)となった。いずれも20~30代で参加経験が多く、20代では47.4%が「オンラインの飲み会」に参加したことがあると回答した。

◇これまでオンラインで参加した経験があること (n=1,000：全員回答) 複数回答 単位：%



【調査概要】

調査エリア : 全国

調査対象者 : 20歳～69歳 男女

回収サンプルサイズ : 1,000 サンプル (性年代構成比を人口構成比率に合わせてウェイトバック)

調査期間 : 2021年3月23日(火) から3月24日(水)

調査実施機関 : 楽天インサイト株式会社

(注) 本レポートでは小数点第2位以下を四捨五入しているため、合計値は必ずしも100%とならない場合があります。