

各位

株式会社 viviON

代表取締役 明石 耕作

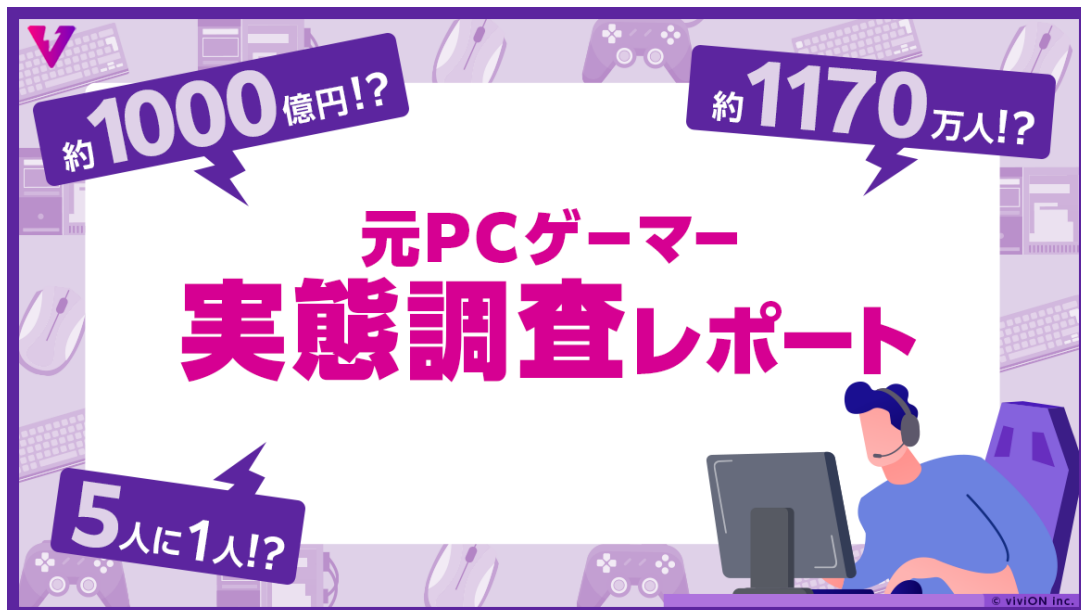
<https://vivion.jp/>**【調査レポート】日本国内の 20～50 代の「元 PC ゲーマー」は推計 1,170 万人！****失われた可能性のある経済規模は年間約 1,000 億円**

ライフステージの変化で離れたユーザーと、ゲームを再びつなぐー

”スマホで PC ゲームをプレイできる”『viviON GAMES』8 月 26 日(水)サービスイン

株式会社 viviON（本社：東京都千代田区、代表取締役：明石耕作）は全国 20 代～50 代男女 10,000 名を対象に、2026 年 8 月 7 日(金)から 8 月 12 日(水)まで、かつて PC ゲームをプレイしていたものの、現在はプレイから離れてしまった「元 PC ゲーマー」の実態に関する調査を実施いたしました。

本調査により、20～50 代の 5 人に 1 人にあたる約 1,170 万人が「元 PC ゲーマー」であり、彼らの離脱により失われた可能性のある経済規模は年間約 1,000 億円にのぼること、そしてその離脱理由の 2 人に 1 人がライフステージの変化という外的要因によるものであることが判明いたしました。



■ 調査背景

近年、ゲームの楽しみ方がスマートフォンや家庭用ゲーム機など多様化する一方で、PCゲームは依然としてコアなファンから根強い人気を誇っています。しかし、PCゲームを存分に楽しむためには、まとまったプレイ時間や専用デバイス、設置スペースなど一定のハードルが存在します。

また、進学、就職、結婚、育児、仕事環境の変化など、ライフステージが変わるなかで、かつて楽しんでいたゲームから離れざるを得ない人も少なくありません。

viviON は、こうした「ゲームへの関心はありながら、生活環境の変化によってプレイから離れた人たち」の実態を明らかにし、ユーザーとクリエイターが再び出会う接点を考えるため、本調査を実施いたしました。

■ 調査結果サマリー

20～50 代の 5 人に 1 人が該当。日本国内の「元 PC ゲーマー」は推計 1,170 万人

性別・年代別の最多は男性 40 代が 25.6%、女性 20 代が 20.7%

離脱によって失われた可能性のある経済規模は、年間推計約 1,000 億円

男性 45.6%、女性 25.0%が課金経験あり。

課金していた層の全体中央値は年間 24,000 円。

2 人に 1 人が「ライフステージの変化」で離脱。

辞めた理由の半数が就職、結婚などの「ライフステージの変化」が要因

要因は就職・転職の 33.7%で最多、次いで学業が 20.5%、育児の 19.6%などに続く

■ 調査概要

調査名：元 PC ゲーマーの実態に関する調査

調査対象：スクリーニング調査 全国 20 代～50 代男女 10,000 サンプル

本調査：全国 20 代～50 代男女 PC ゲームを過去にプレイし、現在はやめていると回答した方 1,000 サンプル

総務省統計局「人口推計」2024 年（令和 6 年）10 月 1 日人口の性年代構成比に基づきウェイトバック集計実施

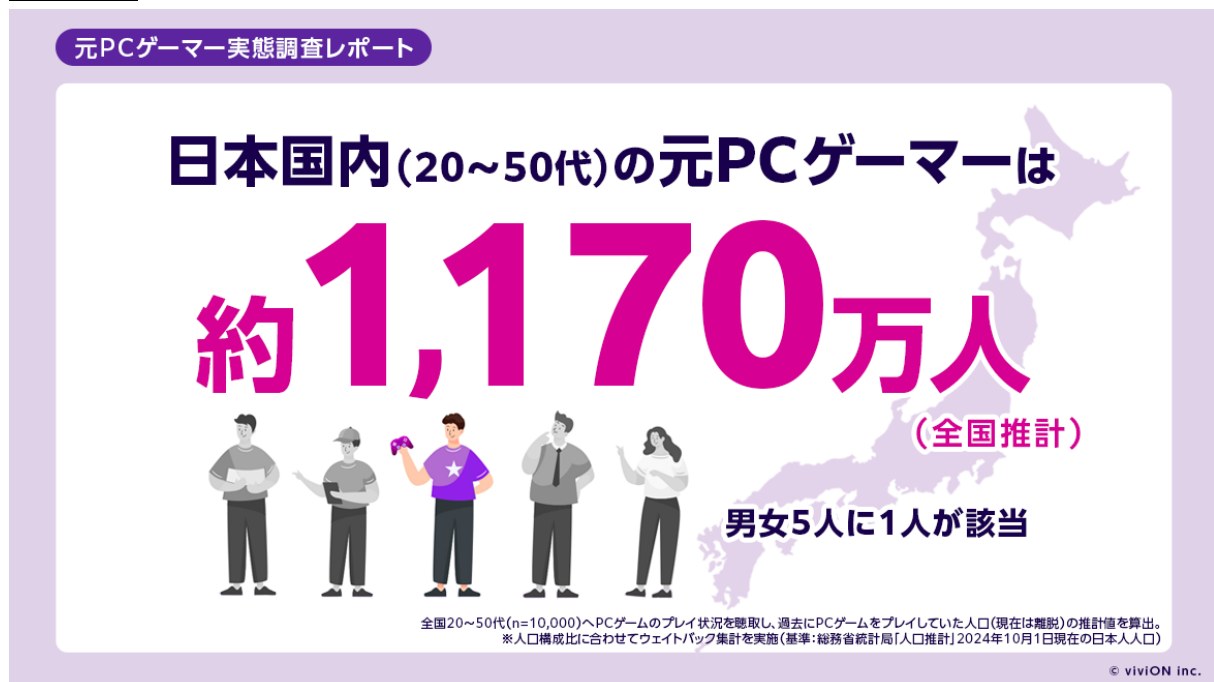
調査方法：インターネット調査

調査時期：2026 年 8 月 7 日（金）～2026 年 8 月 12 日（水）

パネル提供元：楽天インサイト株式会社

※回答率(%)は小数点第2位を四捨五入し、小数点第1位までを表示しているため、合計数値は必ずしも100%とはならない場合があります。また、人数・金額は小数点第1位を四捨五入して表示しています。

■ ① 日本国内の「元 PC ゲーマー」は推計約 1,170 万人。20～50 代の 5 人に 1 人が該当



今回の調査では、かつてパソコンでゲームをプレイしていたものの、現在はプレイをやめた層を「元 PC ゲーマー」と定義し、全国の 20 代～50 代の男女を対象にプレイ状況を質問しました。その結果、「元 PC ゲーマー」に該当する割合は 20.2%となり、20～50 代の約 5 人に 1 人があてはまることが分かりました。性年代別で見ると、男性では 40 代（25.6%）、女性では 20 代（20.7%）がそれぞれ最多を占めており、働き盛りやライフステージの転換期を迎える層で特に高い割合を示しています。

この回答割合（出現率 20.2%）を 20 代～50 代の男女人口（約 5,800 万人）に掛け合わせて計算（5,800 万人×20.2%）すると、日本国内における「元 PC ゲーマー」の人数は推計約 1,170 万人となります。かつてゲームに熱中していた巨大な潜在層が、国内に数多く存在している実態が明らかになりました。

※全国 20～50 代（n=10,000）へ PC ゲームのプレイ状況を聴取し、過去に PC ゲームをプレイしていた人口（現在は離脱）の推計値を算出。

※人口構成比に合わせてウェイトバック集計を実施（基準：総務省統計局「人口推計」2024 年 10

月 1 日現在の日本人人口)

■ ②PC ゲーム市場で離脱により失われた可能性のある経済規模は、年間推計約 1,000 億円



また本調査では、元 PC ゲーマーがプレイしていた当時にお金をかけていたか、また月々どのくらいの費用を使っていたかについても詳細な分析を行いました。

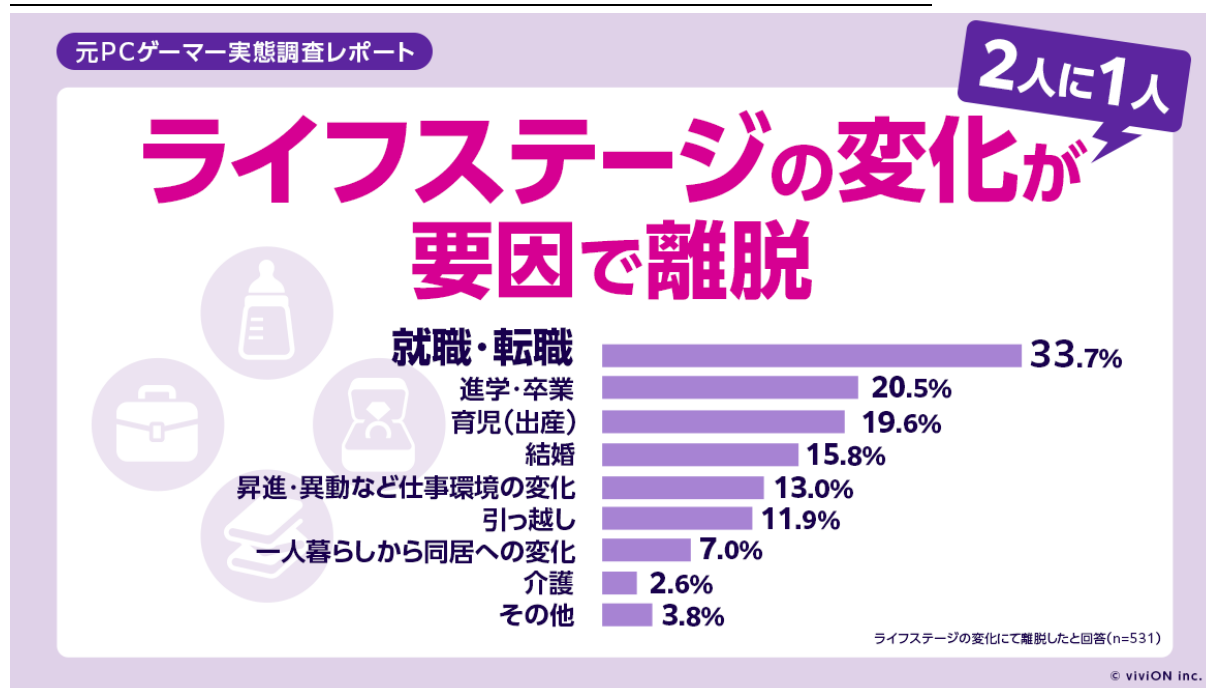
PC ゲームに費用を投じていた（課金やタイトル購入の経験がある）割合は全体で 37.5%となり、性別で見ると男性の 45.6%、女性の 25.0%が課金経験を有していたことが分かりました。また、各選択肢の中央値を用いて集計した結果、課金をしていた層の月々の支出額をもとに算出した年間支出額の中央値は 24,000 円となりました。この年間支出額（24,000 円）に対し、推計 1,170 万人のうち離脱から一年以上経っている層の割合 94.7%（約 1,108 万人）と、課金経験者の割合 37.5%を掛け合わせて試算（24,000 円 × 1,108 万人 × 37.5%）した結果、失われた可能性のある経済規模は年間で約 998 億円（約 1,000 億円）にのぼることが判明しました。

これら推計約 1,170 万人の元 PC ゲーマーが、もし現在もゲームを継続し、かつてと同等の熱量でコンテンツに触れていた場合、ゲーム業界にもたらされるはずだった経済規模は年間およそ 1,000 億円にのぼると推計されます。

※全国 20～50 代のうち、過去に PC ゲームをプレイしていた（現在は離脱）と回答した方に対し、

プレイしていた時期・PC ゲームへの支出有無・支出金額を聴取。推計人数×支出金額の中央値により、失われた可能性のある経済規模を算出。 ※月々の支出金額を SA 形式で聴取し、その中央値（支出あり層ベース）を年額換算（×12）のうえ、推計人数と掛け合わせて算出。

■ ③ 2 人に 1 人が「ライフステージの変化」を要因として離脱



PC ゲームを辞めてしまった要因を深掘りしたところ、元 PC ゲーマーの「2 人に 1 人」が、離脱当時に就職や結婚といったライフステージの変化によって離脱していることが分かりました。具体的には、ライフステージの変化があった人のうち「就職・転職（33.7%）」や「進学・卒業（20.5%）」といった進路の転機が上位を占め、次いで「育児・出産（19.6%）」「結婚（15.8%）」「昇進・異動など仕事環境の変化（13.0%）」と続いています。このことから、ゲームへの熱意を失ったわけではなく、やむを得ずプレイを諦めた層が一定数存在することが分かりました。

■ すべてはユーザーとクリエイターのために。『viviON GAMES』立ち上げの背景

今回の調査結果は、viviON が抱いていた「環境の制約でプレイを諦めている元 PC ゲーマーが多数存在する」という着眼点を強く裏付けるものとなりました。素晴らしいゲーム体験や熱量を抱えながらも、生活環境の変化のなかでプレイから離れていった元 PC ゲーマーがこれほど多くいるという現状は、ユーザーにとっても、コンテンツを生み出し続けるクリエイターにとっても非常に惜しいことです。

ゲームを楽しむ気持ちそのものが失われたのではなく、今の暮らしのなかでゲームに触れるための時間や環境が合わなくなっているのだとすれば、必要なのは、かつてと同じ遊び方を求めることではなく、今の生活に合った形で作品と出会える接点をつくることです。

彼らが再びゲームの世界へ戻り、それぞれのライフスタイルに合わせた形で楽しむことができる環境さえ整えば、ユーザーが再びゲームを楽しむ喜びを得られるとともに、失われた経済規模の一部でも再び市場に還流し、クリエイターへの支援やゲーム業界全体の更なる発展に貢献できるのではないかと私たちは考えています。

「時間や場所の制約を超え、ライフステージが変わった彼らの今の生活スタイルに合った形で、再びゲームの感動を届けたい」。かねてよりこの想いから準備を進めてまいりました新サービス『viviON GAMES』を、2026年8月26日(水)より正式にサービスインいたします。

viviON はこれからも、「ユーザーとクリエイターが楽しみながら、幸せに生きていける社会にする」というパーパスのもと、ユーザーの“好き”とクリエイターの創作がつながる機会を広げ、ゲーム領域においても、作品と人が出会い続けられる接点をつくってまいります。

■ 『viviON GAMES』とは

「あのゲームが、スマホで今すぐ。」

「viviON GAMES」は、スマートフォンで PC ゲームを手軽に楽しめる新たなゲーム販売サービスです。ダウンロードや複雑な準備に時間をかけることなく、スマートフォンのブラウザからすぐにゲームを起動可能。これまでプレイ環境の都合で触れられなかった作品も、日常のちょっとした隙間時間に「遊びたいと思った瞬間」すぐにお楽しみいただけます。

公式 X : https://x.com/viviON_GAMES

■ 【株式会社 viviON】



viviON(ヴィヴィオン)は、電子コミックや音声などのデジタルコンテンツの配信をはじめ、VTuber プロダクションの運営、商品・グッズの企画・販売など、二次元コンテンツに関する多彩なエンターテインメント事業を展開しています。電子コミック配信サービス「comipo」や、二次元コンテンツとコラボした商品やオリジナルグッズを扱う「viviON BLUE」など、多様なプラットフォームを運営しています。

URL : <https://vivion.jp/>