

各市場の動向と見直し解説

🎮 コンシューマ市場 パッケージ+デジタル

2018年のコンシューマ(パッケージ+デジタル)市場は299億ドル(前年比22.5%増)と大きく増加しました。これは、パッケージ販売は前年並みに推移したものの、デジタル販売が大きく伸長したことによるものです。デジタル販売は、市場の88%を占める欧米市場において飛躍的に拡大しており、収益性の高いDLC市場はいまやコンシューマ市場の63%を占める分野となりました。

2019年の見直しとしては、現行機の普及

が一巡したことからパッケージ市場は引き続き減少傾向にありますが、デジタル市場が引き続き増加し、市場は319億ドル(前年比6.7%増)になると予想されます。

また、中期的には、デジタル販売のアジア地域での急速な拡大やストリーミング・サブスクリプションなど新たなゲーム提供方法が好走すると予想され、2023年には479億ドル(2018年比60.2%増)まで成長する見込みです。

📱 モバイルコンテンツ市場

2018年のモバイルコンテンツ市場は753億ドル(前年比26.8%増)となり、ゲームソフト市場全体の過半数を占める規模まで成長しました。これは、2018年のスマートフォンの年間出荷台数は約14.5億台(前年比4.1%減)と2年連続で減少したものの、2017年から流行したバトルロイヤルゲームの勢いが2018年も衰えず、モバイル市場をもけん引したことなどによるものです。地域別では、日本を含むアジア地域が421億ドル(前年比18.8%増)、北米が175億ドル(前年比54.7%増)、欧州が87

億ドル(前年比44.9%増)、その他の地域で69億ドル(前年比4.5%増)、と続伸しました。

中期的には、国内市場は成熟傾向にありますが、引き続きアジアや新興地域での成長が見込まれています。また、次世代移动通信規格「5G」が実用化されると、大容量かつ高速化に応じたコンテンツ提供が可能となり、市場拡大の可能性が広がることも考えられます。予想では、2019年は866億ドル(前年比15.1%増)、2023年には1,098億ドル(2018年比45.8%増)まで成長が大きく見込まれています。

🖥️ PCオンライン市場

2018年のPCオンライン市場は、欧米およびアジアが成長したことにより、416億ドル(前年比8.3%増)と伸長しました。

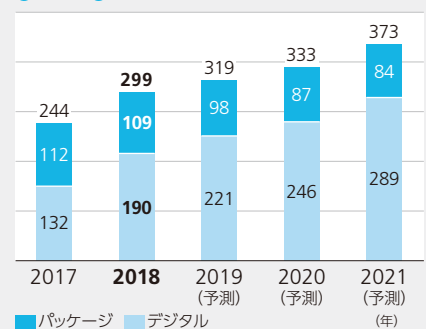
しかしながら、コンソールオンラインの拡充により、コンシューマ市場との統合も進むと目され、同市場の伸び率は鈍化する

と予想されています。

2019年は440億ドル(前年比5.9%増)を予想、2022年には456億ドル(2018年比9.6%増)まで拡大するものの、2023年には441億ドルへ減少する見直しです。

コンシューマ市場 (億ドル)

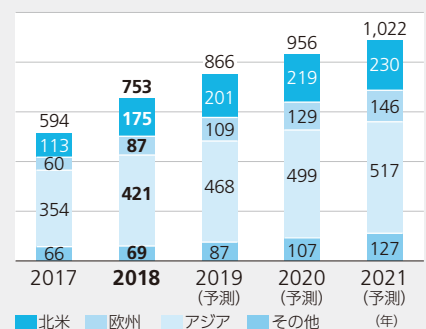
🎮 **299** 億ドル



*出典: International Development Group

モバイルコンテンツ市場 (億ドル)

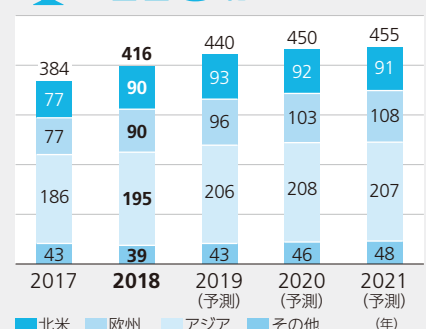
📱 **753** 億ドル



*出典: International Development Group

PCオンライン市場 (億ドル)

🖥️ **416** 億ドル



*出典: International Development Group

GAME アミューズメント施設市場

前期(2018年3月期)の国内アミューズメント施設市場規模は4,859億円(前期比5.2%増)と3年連続で増加しました。これは、2016年6月に「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律(風適法)」が改正され、保護者同伴による年少者の入場規制時間が緩和されたことが引き続き影響し、来客数および客単価が伸長したことが要因です。

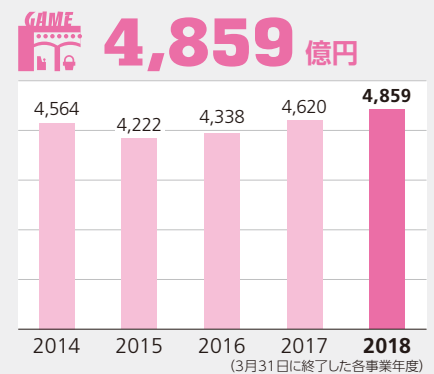
なお、総店舗数は13,103店(前期比7.4%減)と減少したものの、大規模店舗は引き続き増加したことにより1店舗当たりの設置台数は33.2台(前期比1.8台増)と増加し、年間売上高も3,708万円(前期比13.6%増)と伸長しています。多くの企業で機械設置台数が少ない小規模かつ不採算店舗

を閉鎖し、好立地好採算の店舗に集約するなど、経営の効率化を進めたことが奏功しています。

当期(2019年3月期)は、主にプライズゲーム機の景品において、人気キャラクターの大型ぬいぐるみやコアユーザー向けのフィギュアなどのヒット商品が輩出されたことやVR機器の導入による体感シミュレーションゲームの拡大などにより、市場全体は活況を呈し、拡大基調が続いています。

次期(2020年3月期)の見通しとしては、プライズゲームが全体をけん引することが予想されるものの、10月に予定されている消費税増税に伴い市場は厳しい局面を迎えると見込まれています。

アミューズメント施設市場 (億円)



*出典:「アミューズメント産業界の実態調査報告書」

GAME 遊技機市場

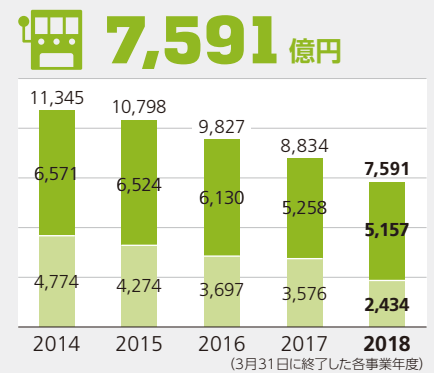
前期(2018年3月期)の遊技機市場は7,591億円(前期比14.1%減)と5年連続で縮小しました。これは、新規出店数の減少に加え、パチスロ機市場において型式試験方法変更の影響を受け、射幸性が抑制された遊技機の稼働状況が低迷したことにより、ホールの投資意欲が大きく低下したことが要因です。

当期(2019年3月期)は、2018年4月に

遊技機規則が改正された中、遊技機メーカーから新規準機が投入されたものの、市場が回復するまでには至らず、引き続き厳しい状況が続きました。

次期(2020年3月期)の見通しとしては、市場回復に向け商品価値を向上させた機種が順次投入され、入替需要の発注も見込まれていることから、市場縮小に歯止めがかかると予想されます。

遊技機市場 (億円)



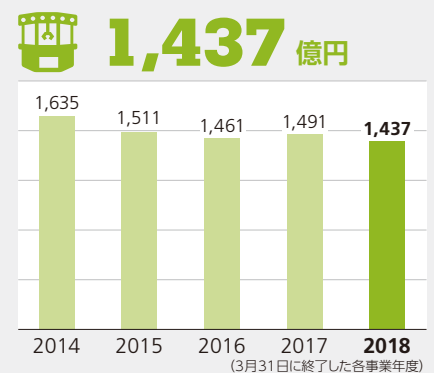
■パチンコ機 ■パチスロ機
*出典:矢野経済研究所「パチンコ関連機器市場に関する調査結果 2017、2018」を基に当社作成

GAME 業務用ゲーム機器市場

前期(2018年3月期)の業務用ゲーム機器市場は、新型のクレーンゲームやプライズマシンの登場によりプライズゲームのジャンルが増加したものの、テレビゲーム、音楽ゲーム、メダルゲームなどアミューズ

メント機器の販売方法の多様化が進んだことが影響し、同ジャンルでの販売高が大きく減少したため、1,437億円(前期比3.6%減)となりました。

業務用ゲーム機器市場 (億円)



*出典:「アミューズメント産業界の実態調査報告書」