

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

2019年のコンシューマ(パッケージ+デジタル)市場は351億ドル(前年比17.4%増)と増加しました。パッケージ、デジタルともに好調に推移するなか、特にデジタル販売は、市場の87%を占める欧米市場において依然として拡大を続けており、収益性の高いデジタル市場はコンシューマ市場の62%を占めています。

2020年の見直しとしては、引き続きデジ

タル市場の好調や、新ハード機の登場により市場が活性化することで、市場は372億ドル(前年比6.0%増)になると予想されます。また、中期的には、アジア地域での急速なデジタル市場の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奏功すると予想され、2024年には532億ドル(2019年比51.6%増)まで成長する見込みです。

📱 モバイルコンテンツ市場

2019年のモバイルコンテンツ市場は920億ドル(前年比22.2%増)となり、ゲームソフト市場全体の過半数を占める規模となった後も高い成長率を維持しています。2019年のスマートフォンの年間出荷台数は約13.7億台(前年比2.3%減)と3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をはじめ、オンライン対戦ゲームの勢いが2019年も市場をけん引しています。地域別では、日本を含むアジア地域が510億ドル(前年比21.1%増)、北米が219億ドル(前年比25.1%増)、欧州が107億ドル(前年比23.0%増)、その他の

地域で83億ドル(前年比20.3%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、次世代移動通信規格「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、市場が拡大する可能性も考えられます。予想では、2020年は1,039億ドル(前年比12.9%増)、2024年には1,299億ドル(2019年比41.2%増)まで大きな成長が見込まれています。

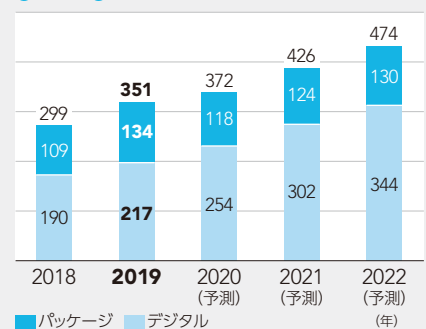
🖥️ PCオンライン市場

2019年のPCオンライン市場は、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が進み、384億ドル(前年比7.7%減)と減少しました。

今後もゲーム市場では相対的に低位での成長が予想され、2020年の見直しは401億ドル(前年比4.4%増)、2024年には433億ドル(2019年比12.8%増)となる見直しです。

コンシューマ市場 (億ドル)

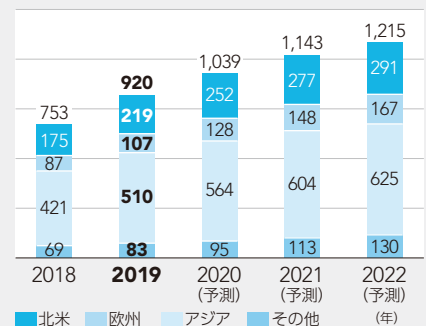
🎮 **351** 億ドル



*出典: International Development Group

モバイルコンテンツ市場 (億ドル)

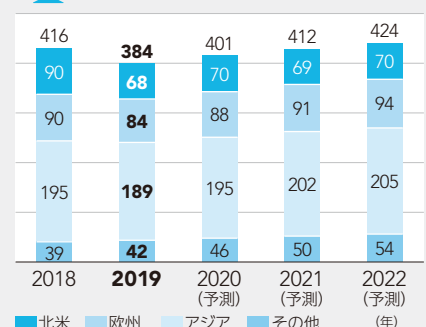
📱 **920** 億ドル



*出典: International Development Group

PCオンライン市場 (億ドル)

🖥️ **384** 億ドル



*出典: International Development Group

GAME アミューズメント施設市場

前期(2019年3月期)の国内アミューズメント施設市場規模は5,201億円(前期比7.0%増)と4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。

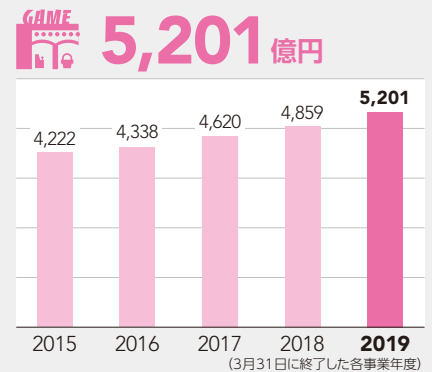
なお、総店舗数は12,167店(前期比7.1%減)と減少したものの、1店舗当たりの設置台数は35.5台(前期比2.3台増)と増加し、年間売上高も4,274万円(前期比15.3%増)と伸長しています。多くの企業で機械設置台数が少ない小規模かつ不採算店舗を閉鎖し、好立地好採算の店舗に集約する

など、経営の効率化を進めたことが奏功しています。

当期(2020年3月期)は、度重なる大型台風の上陸や消費税率の引き上げなどがアミューズメント施設の売上に影響を及ぼしましたが、引き続きプライズゲーム機の景品において、人気キャラクターのグッズやフィギュア等のヒット商品が輩出されたことなどにより、市場全体は緩やかな回復基調が続きました。

次期(2021年3月期)の見通しとしては、新型コロナウイルス感染症拡大の影響を受け、臨時休業や筐体の間引き稼働による収益減に加え、店舗や筐体の消毒などでコスト増となることから、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)



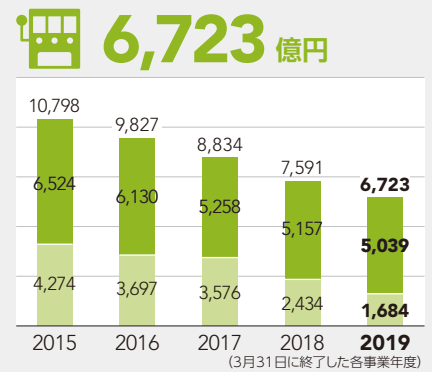
*出典:「アミューズメント産業界の実態調査報告書」

遊技機市場

前期(2019年3月期)の遊技機市場は6,723億円(前期比11.4%減)と6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(2020年3月期)は、新規準機が浸透し始め回復の兆しが見えてきました。しかしながら、次期(2021年3月期)の見通しとしては、引き続き遊技機規則の改正による入替特需が見込まれるものの、新規準機の導入に伴う投資負担に加えて、新型コロナウイルス禍によるホールの臨時休業など、厳しい状況が予想されます。

遊技機市場 (億円)



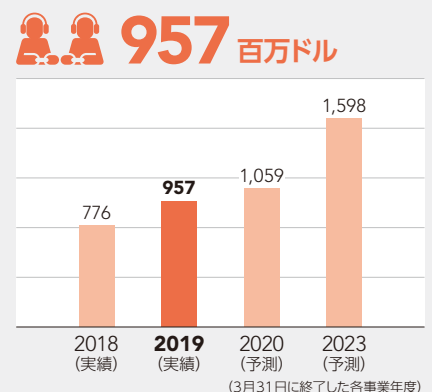
*出典: 矢野経済研究所「パチンコ関連機器市場に関する調査結果 2018、2019」を基に当社作成

eスポーツビジネス

前期(2019年3月期)のeスポーツ市場は、9.5億ドルと、前年比で23.3%成長しています。2020年の同市場は、最大のシェアを占める中国を中心に、スポンサーシップや放映権料等の拡大により、10.5億ドル

(前期比10.6%増)と予測されています。新型コロナウイルス感染症拡大の影響により、当期以降の市場の見通しは不透明感を増していますが、2023年には15.9億ドルにまで成長する見込みです。

eスポーツビジネス (百万ドル)



*出典: Newzoo「2020 Global Esports Market Report」