2022.5.18

事典 #45

第14次業種別審査事典フォローアップレポート

巣ごもり需要で盛り上がるゲーム業界、今後の注目はクラウドゲームとコミュニティ 情報通信総合研究所 ICTリサーチ・コンサルティング部 研究員 船津 宏輝

1.コロナ禍で追い風を受けるゲーム業界

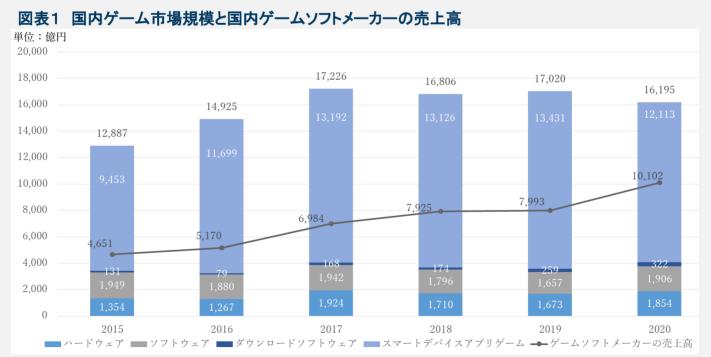
新型コロナウイルス感染症(以下、コロナ)は、多くの産業にとって苦境に陥る要因となったが、一方でゲーム業界にとって は追い風となった。特に2020年は緊急事態宣言により、人々の在宅時間が増え、いわゆる「巣ごもり需要」のひとつとして 家でゲームを楽しむ人が増加したことがその理由として考えられる。

国内のゲームソフトメーカーの売上高は増加傾向にあり、特にコロナ禍の2020年には、前年度比26.3%増となり、初めて1 兆円を超えた。また、2020年の国内ゲームハードウェア市場(前年度比15%増)、ソフトウェア市場(前年度比11%増)においても2年ぶりに市場規模が拡大している(**図表1**)。

2020年に最も人気があったゲームソフトである「あつまれどうぶつの森」(以下、あつ森)は、2020年3月の発売後、一度目の緊急事態宣言が解除された後も売上を伸ばし、1年で900万本以上の本数が販売(パッケージ版とダウンロード版を含む)され、2位の「桃太郎電鉄」に大きく差をつけている(注1)。コロナ禍でリアルの場での交流が制限されたなか、バーチャル空間で友人と交流ができる、あつ森に注目が集まったと考えられる。

国内ゲーム市場規模は2020年に1兆6,195億円となっており、前年度より減少しているが、長期では増加傾向にあるといえる。うち、ハードウェア(以下、ハード)やソフトウェア(以下、ソフト)市場は新機種や人気タイトルの発売時期によって多少増減があるが、ほぼ横ばいで推移している。また、スマートデバイス向けのモバイルアプリゲーム(以下、モバイルゲーム)市場は2017年以降、1兆2,000~1兆3,000億円で推移しており、現在の国内ゲーム市場の大部分を占めている(**図表1**)。

2020年の市場減少要因としては在宅時間が増え、ユーザの据え置き型ゲーム機・ソフトの購入や利用が増加したことにより、スマホゲームの利用や課金が減少した可能性があげられる。また、コロナ禍におけるユーザのネット動画視聴時間の大幅な増加も要因のひとつとして考えられる。



(注)ハードウェア市場、ソフトウェア市場、ダウンロードソフトウェア市場、スマートデバイスアプリゲーム市場をゲーム市場としている 出所:一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会の各年のCESAゲーム白書発刊のプレスリリースを基に筆者作成(市場規模) 経済産業省の特定サービス産業動態統計調査を基に筆者作成(ゲームソフトメーカーの売上高) モバイルゲームは「艦隊これくしょん(艦これ)」や「パズル&ドラゴンズ」などのFree to Play(以下、F2P。基本プレイ無料)モデルのゲームによって2012、13年頃から市場が拡大し始め、近年では戦略ゲームやパズルゲームに加えて、「PUBG (Player Unknown 's Battlegrounds) mobile」や「CoD(Call of Duty) mobile」などのMMOバトルロイヤルゲーム(注2)がF2Pモデルで登場している。モバイルゲームに限らず、F2Pモデルのゲームはeスポーツシーンにおいても人気タイトルが多く、今後も引き続きゲーム業界を牽引していくと考えられる。

(注2) MMO(Massively multiplayer online) バトルロイヤルゲームとは多人数同時参加型のオンラインバトルロイヤルゲームのこと

2. コロナ禍でハード・ソフトの出荷数を伸ばした任天堂とソニー

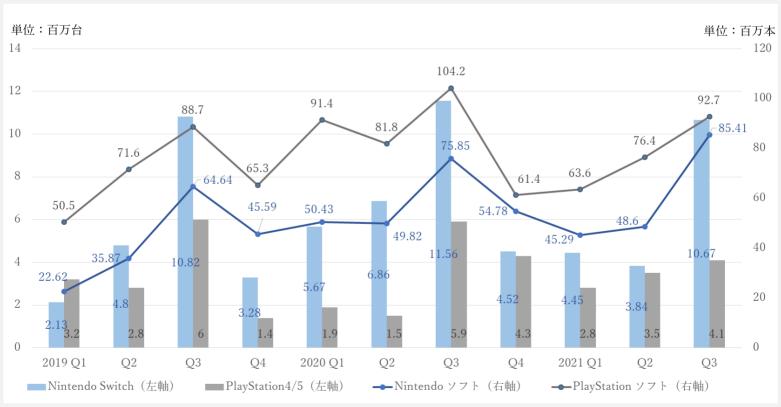
任天堂とソニーは、2020年にソフト・ハードともに出荷数を伸ばしている(**図表2**)。任天堂のNintendo Switchの出荷台数は、2020年には2,861万台(前年度比34%増)となった。ソフトの出荷本数も、2020年には2億3,088万本(前年度比36%増)と大きく伸ばした。

ソニーは2020年11月に新機種PlayStation5(以下、PS5)を発売し、2020年第3四半期以降、ハードウェアの出荷台数を伸ばしているが、コロナによる部品工場の操業停止や半導体の影響を受け、その供給台数は需要に追いついていない。同社は2021年度のPS5の目標供給台数を、PlayStation4発売2年目の出荷台数と同数の1,480万台としていたが、2022年2月に見通しを下方修正し、1,150万台程度となると発表している(注3)。

一方、ソニーは緊急事態宣言下の2020年第1四半期にソフトの出荷本数を前年同期比80%増の9,140万本と大きく伸ばした。2020年の年間通期でも、3億3,880万本(前年度比22%増)を出荷した。

(注3)出所は2021年4月28日と2022年2月2日のソニーの業績説明会

図表2 任天堂とソニーにおけるハードとソフトの出荷数

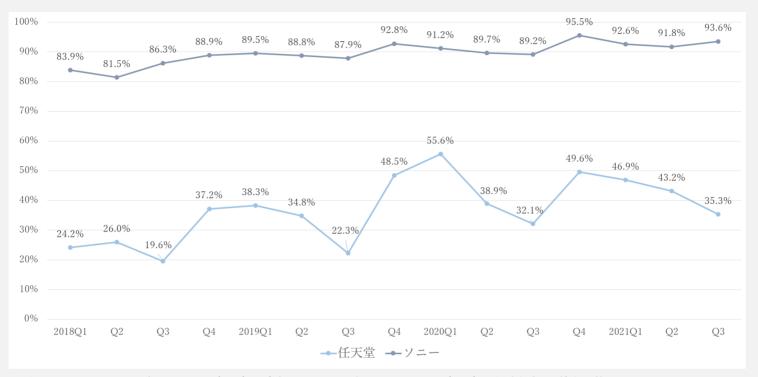


(注1) Nintendo SwitchはSwitch、有機EL、Switch Liteの合計 (注2) PlayStationのハードウェアはPlayStation4と5の合計

出所:各社の決算説明資料を基に筆者作成

コロナ禍(2019年第4四半期以降)でゲームのダウンロード販売にも変化がみられる。任天堂、ソニーとも、コロナの影響が出始める2019年第4四半期頃からダウンロード販売売上比率が上がり、その後もコロナ禍前と比較して、高い水準で推移している(**図表3**)。自宅にいながらにしてソフトを購入できることや、ゲーム内課金が増えていることなどが理由としてあげられる。

図表3 任天堂とソニーにおけるゲームソフト売上高に占めるダウンロード販売売上高比率



(注1)ソニーにおいてはゲームソフトの売上高でデジタルソフトとアドオンコンテンツの売上高の合計を除した値を記載

(注2)両社ともにバトルパスや追加購入(アドオンコンテンツ)などのオンラインの課金による売上も含まれる

出所:各社の決算説明資料を基に筆者作成

3. クラウドゲーム市場の拡大

2019年のGoogle Stadia開始以降、クラウドゲームが注目されている。クラウドゲームとは、データセンター内にあるサーバでゲームの処理をし、映像と音声をユーザにストリーミングする仕組みだ。動画配信サービス大手のNetflixは、映画やドラマの映像と音声をデータセンターからユーザにストリーミングするが、クラウドゲームでも同様にゲームの映像と音声をストリーミングする。ユーザは高価なコンソールやゲーミングPCを所有していなくても、高スペックなゲームを楽しむことができる。

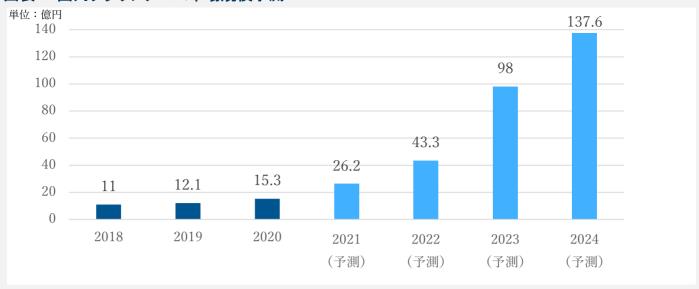
クラウドゲームの国内市場規模は2020年時点で15.3億円、2024年には130億円を超えると推定されている(**図表4**)。市場が大きく拡大するには、まだ時間を要するが、大手IT企業のプラットフォーム以外にも、ゲームパブリッシャーが自社のクラウドゲームサービスを開始する動きなどもみられる(注 4)。

また、モバイルゲームの市場拡大に見られるように、ユーザのゲームプレイスタイルは変化している。据え置き型のゲーム機やゲーミングPC上だけでなく、携帯可能でどこでもプレイできるゲームの人気が高まっているが、クラウドゲームは、高スペックゲームをストリーミングしてスマホで遊べるなど、場所にかかわらずゲームを楽しみたいユーザの要望に応えることも可能だ。

音楽や映像系のサービスがクラウドに移行し、サブスクリプションモデルで市場が拡大しているが、同様にゲームにおいてもいずれはクラウドに移行していく可能性は高い。今後のクラウドゲーム市場の拡大には、クラウドゲームならではのゲーム体験やゲームソフトの開発が求められるだろう。

(注4)EAやTencentなどのゲームパブリッシャーもクラウドゲームに取り組んでいる。

図表4 国内クラウドゲーム市場規模予測



出所:株式会社角川アスキー総合研究所「ファミ通ゲーム白書2021」のプレスリリースを基に筆者作成

4. 活性化するゲームコミュニティと今後のゲーム業界

コロナ禍でユーザのゲームの楽しみ方にも変化がみられる。MMOバトルロイヤルゲーム「FORTNITE」では、ゲーム上で有名なアーティストがバーチャル音楽ライブを実施し、ユーザはゲーム空間上で友人とライブに参加した。あつ森にもみられる現象だが、ただ単にゲームをプレイするのではなく、交流やコミュニケーションの場としてゲームが活用されるようになっている。

コロナによるパンデミックが収束するにつれ、巣ごもり需要の減少も予想されるが、コロナ禍で増加した、オンラインゲームを活用した交流や余暇時間の消費は定着しており、今後もゲーム市場全体の規模は増加していくと考えられる。加えて、PS5やXbox Series X(注5)の供給不足が今後次第に解消してくることで、ハード市場規模の拡大も期待できる。コロナ禍で追い風を受けるゲーム業界だが、今後パブリッシャーやデベロッパーは、ユーザのゲームプレイスタイルの変化やコロナ禍でみられる新たなゲームの活用について理解し、ユーザが求めるコミュニティや新たな体験を提供するゲームの開発をしていくことが必要だ。

(注5) Microsoftが2020年11月に発売したXboxシリーズの最新機種

図表5 『第 14 次業種別審査事典』対象業種

| 業種番号 | 業種名 | 業種番号 | 業種名 |
|------|----------------------|-------|---------------------|
| 5041 | フラットパネルディスプレイ製造装置製造業 | 10086 | 無線通信機器製造業 |
| 5083 | 家電小売業 | 10094 | パソコン・タブレット端末製造業 |
| 5090 | 半導体製造業 | 10095 | コンピュータ周辺機器製造業 |
| 5091 | 半導体用シリコンウェーハ製造業 | 10096 | 記録メディア製造業 |
| 5094 | 液晶パネル・フラットパネル製造業 | 10100 | VR/AR/MR用端末製造業 |
| 5095 | 有機ELパネル製造業 | 10101 | パソコンショップ |
| 7070 | SNS運用コンサルティング業 | 10102 | 中古パソコン店 |
| 7071 | フリーランスエージェント | 10112 | モバイルコンテンツ関連業 |
| 9119 | 機械玩具製造業 | 10132 | コンピュータグラフィックス |
| 9120 | 家庭用ゲーム機製造業 | 10137 | クラウドサービス事業 |
| 9121 | ゲームソフト開発業 | 10142 | インターネットデータセンター(IDC) |
| 9122 | ゲームソフト販売業 | 10144 | AI(人工知能)研究·開発業 |
| 8128 | リサイクルショップ | 10146 | VR/AR/MRコンテンツ制作業 |
| 8132 | 家電量販店 | 10150 | ソーシャルネットワークサービス業 |
| 9097 | アニメーション制作業 | 10158 | アプリ開発業 |

出所:株式会社きんざい出版部