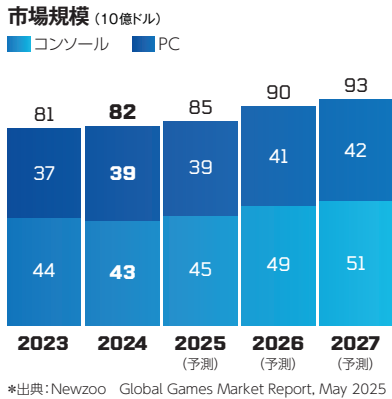


# 市場分析

## ゲーム機市場 (コンソール+PC)



### 市場の状況

2024年のコンシューマ(コンソール+PC)市場は824億ドル(前年比0.66%増)と、前年並みの水準で推移しました。コンソール市場は、新型ハードウェアの発売を控えた移行期にあるため全体として成長が鈍化した一方、PC市場は成長を継続しており、依然として安定した需要を維持しています。なお、PCプラットフォームは市場全体の47%を占めており、重要な構成要素となっています。

2025年の見通しとしては、コンソール市場で、ハードウェアの新製品発売およびPC市場の堅調な推移により、コンシューマ市場全体は858億ドルへの増加が見込まれています。中期的には、クラウドゲーミングやサブスクリプション型サービスの普及、新興地域でのユーザー層拡大などが成長を後押しし、安定した市場拡大が期待されています。

#### 主な機会

- 新技術を活用した、競争力の高い商品の創出
- 新たなプラットフォームの登場による、商品の供給先の拡大
- 技術の進化に伴う供給チャネルの多様化
- デジタル技術を活用した販売地域の拡張と普及の促進
- 新興国および発展途上国における経済成長による市場拡大
- デジタルを活用した長期的な販売の実現
- デジタル販売の浸透による中古市場の縮小

#### 主なリスク

- ◇ 新技術の登場や機器の性能向上に伴う開発費の高騰
- ◇ 開発スケジュールの遅延
- ◇ 人気シリーズへの依存およびヒット作の不足
- ◇ 長期シリーズにおけるブランド飽和によるIP価値の低下
- ◇ プラットフォームの普及動向
- ◇ プラットフォームの世代交代等による、ユーザーの購買行動の変化
- ◇ 海外市場における政治・文化・宗教等のコントリリス
- ◇ 課金システムに関する社会的懸念の高まり
- ◇ 情報漏洩リスク
- ◇ AIの普及による著作権侵害の懸念とブランド価値の毀損

## ゲーム業界の産業特性

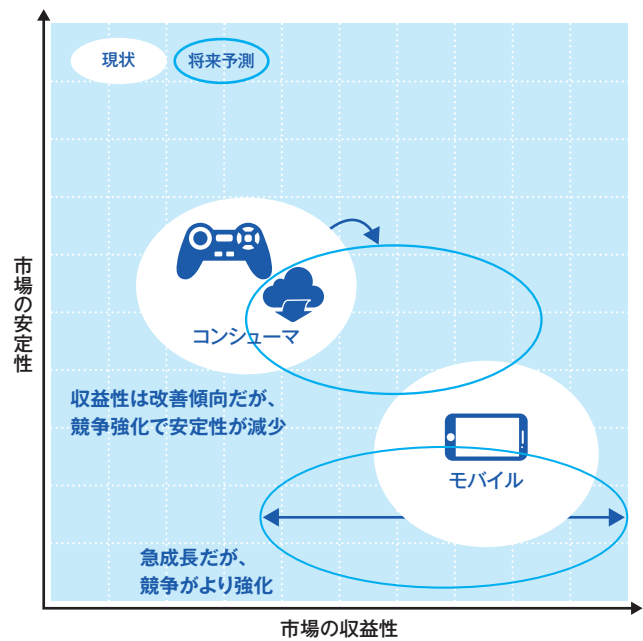
### コンシューマ市場特性(コンソール+PC)

市場規模は824億ドルであり、2027年には937億ドルに成長すると予想されています。顧客層はコアユーザーの構成比が高く、ゲームへのロイヤリティ(忠誠心)は高めです。続編やリメイク作品への購買意欲が相対的に高いことから、価格感応度および景気感応度は低い特性が見られます。近年では、PCを用いたゲームプラットフォームの普及や、インターネットを通じたソフトのデジタル販売の一般化により、アジアおよび新興地域での市場成長が期待されています。今後は、北米などでのコンソールオンラインの拡大やゲームコンソールの多様化に伴い、価格感応度の高いカジュアル層や新規ユーザーを獲得することで市場成長が加速すると見込まれます。一方で、参入障壁の低下に伴い、業界全体の安定性に揺らぎが生じる可能性があります。

### モバイルコンテンツ市場特性

市場規模は1,003億ドルであり、2027年には1,077億ドルと引き続き成長が予想されています。顧客層はカジュアルユーザーの構成比が非常に高く、プレイ目的は隙間時間の活用が多いなど、ゲームへのロイヤリティは低いです。課金者はコアユーザーなど一部に留まることから、価格感応度および景気感応度は最も高いのが特徴です。収益性は最も高いですが、ヒットしても長期・安定的な収益を生み出すタイトルは限定的で、ブランド定着が課題となっています。さらに、規制環境の変化も当市場に不確実性をもたらしています。しかしながら、次世代通信規格に伴う通信改善やデバイスの性能向上などを控え、今後もスマートフォンは最も普及するゲーム機として急成長をけん引する見込みです。

### 各市場の特性

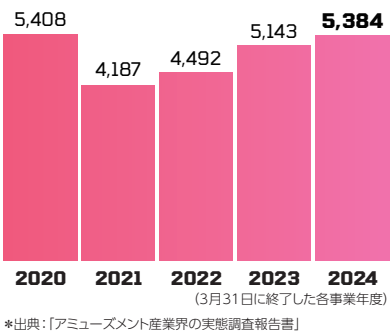


\* 出典: Newzoo Global Games Market Report, May 2025を基に当社作成



## アミューズメント施設市場

### 市場規模 (億円)



### 市場の状況

前期(2024年3月期)の国内アミューズメント施設市場規模は5,384億円(前期比4.7%増)となり、新型コロナウイルス感染症の5類への移行に伴い、経済活動が正常化に向かいコロナ禍以前の水準へ回復を見せました。当期(2025年3月期)は、インバウンド需要の取り込みや、アイドルやキャラクター等をグッズで応援する“推し活”景品の人気により、クレーンゲームの利用が高まっています。次期(2026年3月期)の見通しとしては、クレーンゲームのさらなる成長に加え、インバウンド観光の好調な状況が継続すれば、市場は高水準を維持すると予想されます。

#### 主な機会

- テーマ型店舗、グッズ販売に特化した店舗、VRコーナー等の多面的な展開による新規顧客の獲得
- 新業態、新技術の導入による認知度の向上

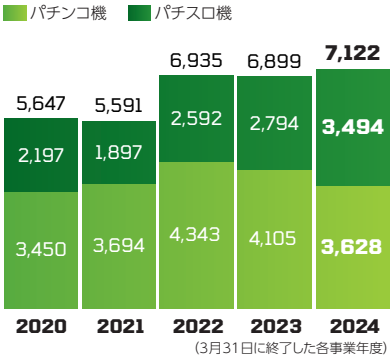
#### 主なリスク

- ◇ 設置機器の人気の有無
- ◇ 娯楽の多様化、少子化等による市場環境の変化



## 遊技機市場

### 市場規模 (億円)



### 市場の状況

前期(2024年3月期)の遊技機市場は7,122億円となり前期比で成長に転じました。パチンコ機市場は2期連続で前年を下回り、パチスロ機の需要増により厳しい状況が続く中、スマートパチンコ(スマパチ)による出玉性能やゲーム性の向上が、市場拡大への起点となることが期待されています。

2022年度のスマートパチスロ(スマスロ)導入によりパチスロ市場は急回復しています。6.5号機の登場も後押しし、パチンコからパチスロへの顧客流出が進行しています。ホールではパチスロへの投資が強化され、2023年度には増台傾向が顕著になりました。今後もスマスロ中心の投資が続く見通しですが、スマパチも新機種次第では普及の可能性があり、スマート遊技機の普及により市場トレンドは加速する可能性があります。

#### 主な機会

- 規則への適切な対応による販売台数拡大
- 家庭用ゲームで創出した人気IPを活用した筐体の開発

#### 主なリスク

- ◇ パチスロ機の型式試験不適合