

■ 5-1 市場規模について

「市場規模」とは、各業界、あるいは特定の商品の一年間の総売り上げを意味する言葉である。例えば201X年度の自動車産業の市場規模は〇兆円、玩具の市場規模は□千億円と表現する。

ゲーム業界の市場規模を判りやすい言葉にすると“全ての日本人が一年間でゲームにいくら遣ったかの合計金額”となる。ゲームソフトの売上総額（スマホアプリやオンラインゲームの課金アイテムを含む）が「ソフトの市場規模」、ゲーム機の売上総額が「ハードの市場規模」、それらを合算したものが「ゲーム業界全体の市場規模」となる。

コンピューターゲームと玩具は別の市場である。ゲームの市場規模には中古ゲームソフトと中古ゲーム機は含めない。中古のソフトとハードはリサイクル業界（リユース市場）の商品として扱われる。なおスマートフォンアプリなどのダウンロード型のゲームには中古という概念は存在しないことを記しておく。

日本国内のゲームの市場は、90年代後半から2000年代前半まで年度によってばらつきはあるものの、概ねソフト3000億円、ハード1000～2000億円、合計4000～5000億円の規模で推移してきた。この時代は家庭用ゲームの市場が、ほぼゲーム業界全体の市場規模であった。ゲーム市場はプレイステーションがヒットした90年代終わりに一旦ピークを迎え、その後成長が止まっていた時期があるが、2000年代半ばにDSとWiiが大ヒットし急速に市場が拡大した。DSとWiiはゲームをプレイする層をライトユーザーにまで広めたと言われている。以後ゲーム業界は、ソフトハード合わせた市場規模が約一兆円の産業となった。2010年代にはスマートフォンのゲームの市場が拡大し、家庭用ゲームの市場を上回った。

以上が国内のゲーム市場についての概要であり、次いで海外市場の話を含め説明する。

「ファミ通ゲーム白書2016」によると、2015年のゲームの世界全体の市場（ハードを除く）は8兆円を越えるという。かつて日本はゲームの輸出国であり、世界市場に多くの日本製ゲームが出回っていた。具体的に2008年度の例を挙げると、バンダイナムコは約4300億円の売上げのうち、アメリカ、欧州、アジアで約1300億円を売り上げており、任天堂は1兆8000億円の売上げのうち、海外での売上が1兆円を超えていた（これらの数字は、バンダイナムコはソフトの輸出額、任天堂はソフトとハードを合わせた輸出額である）。

洋ゲーと呼ばれる主に米国で作られたゲームソフトは日本人の肌にならず、洋ゲーを好んでプレイする日本人のユーザーはごく少数である。一方、日本で作られたゲームソフトは欧米諸国でとてもよく売れていた。最盛期には日本のゲームは世界シェアの半数近くを占めると言われていたが、2010年頃から日本製のゲームの海外での人気は衰え、世界シェアは10%代に低下してしまった。

2010年代になるとスマートフォンのアプリがゲーム市場の中心となる。ゲーム市場全体としては盛況となるが、iPhone、Androidともに、日本人がスマートフォンで購入したアプリや課金アイテムの30%の金額は、アメリカ企業のApple社とGoogle社に手数料として取られていることを特筆しておく。具体的には、ゲーム業界の団体や総研が発表しているデータによれば2016年度の国内のスマートフォンのゲーム市場は一兆円近くに達するという。我々日本人はそのうちの30%=3000億円近

くをアメリカ企業に支払う計算になる。スマートフォンのコンテンツ購入は、決済方法や手数料のパーセンテージの違う課金サービスも存在するが、概ねこの数字が米国の両社に入る決済システムとなっていると考えてよい。

本項をまとめながら、ゲームという市場の移り変わりがいかに激しいかを、私自身、改めて考えさせられた。他の産業や商品も、もちろん市場規模の変化や流行り廃りはあるが、数年のうちに市場規模が倍増したり、海外シェアが50%あったものが10%代になってしまうようなものは、なかなか存在しない。ゲーム業界の市場は倍増した時期もあるが、数年のうちに3、4割減となった時期もあるのだ。一般的な産業でそのようなことが起これば株式市場に大きな影響を与えるだろう。ゲーム産業ではなぜこのような急激な市場の変化が起きるのかを次項で考えてみよう。

(参考文献)

ファミ通ゲーム白書 2016

コラム「外貨の獲得」

海外に商品を売ってお金を稼ぐことを**外貨の獲得**といい、外貨を獲得できる産業は重要である。日本という国は、国民一人一人と様々な企業の間で、色々な物やサービスのやりとりがあり、個人も企業もお金を払い、そして受け取っている。そのお金の一定割合が税金として国に納められ、日本という国家が運営されている。国の中だけの物やサービスのやり取りでは、お金は国内を回りはするものの、日本という国全体が持つお金の総量は増えない。海外に物を売ると外国のお金が日本に入るので、国が持つお金が増えることになる。海外の人々が喜んで買ってくれる商品を生み出すことで、その国の経済は発展していくと言える。

かつてゲーム産業は外貨を獲得できるビジネスであったが、今は・・・という状況だ。ゲームメーカーで働く皆さん、そしてこれからゲーム業界を目指す諸君、再び日の丸日本ゲームで世界を席卷しましょう！