

『CESA ゲーム産業レポート2024』発刊 グローバルなゲーム市場推移や国内ゲーム業界の雇用就業統計など ゲーム産業の“今”が分かる内容にフルリニューアル

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（略称：CESA、本社：東京都新宿区、会長：辻本 春弘）は、国内外のゲーム産業に関するレポートである『CESA ゲーム産業レポート2024』を2024年12月20日（金）に発刊いたしました。

これまでの『CESAゲーム白書』を刷新し、さまざまなデータと多角的な分析、各企業の具体的な事例を加える形で制作された本書では、デジタル販売による売上データも含めた国内外のゲーム市場について紹介するほか、当協会の会員企業を対象とした調査で明らかになった国内のゲーム産業動向や、日本のコンテンツ産業全体におけるゲーム業界の立ち位置、ユーザー動向についても詳細に解説しております。

ゲーム産業の“今”が分かる内容として、業界関係者はもちろん、一般の方々や学生の皆様にも広くお役立ていただけるレポートとなっておりますので、ぜひご活用ください。

CESA ゲーム産業レポート2024

発行	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA）
発売日	2024年12月20日（金）
価格	書籍版：55,000円（税込） PDF版（CD-ROM版）：55,000円（税込）
判型	A4
ページ数	360ページ
紹介ページ	https://f-ism.net/report/cesa2024.html
制作協力・販売	株式会社角川アスキー総合研究所

内容

第1章	巻頭トピックス（特集・インタビュー・寄稿）
第2章	国内市場・グローバル市場・産業動向
第3章	ユーザー動向
第4章	CESA活動・会員企業の取り組み

■ 『CESA ゲーム産業レポート2024』の主なトピックス

本リリースのデータを引用される場合は、必ず出典として「CESA ゲーム産業レポート2024」と明記いただくようお願いいたします。

【第1章】

フルリニューアルした本書では、巻頭特集として久夛良木健氏、岡村秀樹氏のインタビューを掲載。プレイステーションならびにセガサタンの30周年を記念し、両氏がこの30年間のゲーム産業の進化を振り返ります。そのほか、近年のゲーム産業におけるトピックスについて、ゲーム業界のキーパーソンが事例とともに紹介する特集記事も掲載しています。



【第2章】

国内外のゲーム市場に関する分析・紹介とともに、開発コストや就業状況、他のコンテンツ産業を含めたクロスメディアとしてのゲームなど、より幅広い視点でゲーム市場の動向を解説しています。

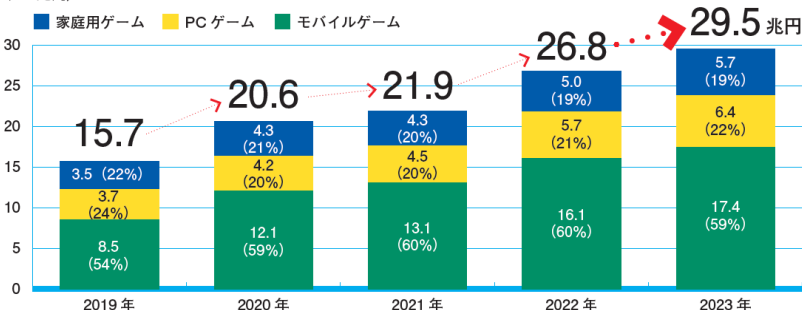
グローバルのゲームコンテンツ市場規模は約30兆円。4年で2倍近くに伸長

2020年に20兆円を突破したグローバルのゲームコンテンツ市場規模は、その後も右肩上がりでの推移。特に2022年以降は円安の影響を強く受け、市場規模は拡大傾向が続いています。

プラットフォームごとの内訳では、モバイルゲームがスマートフォンの普及とゲームアプリの充実によって成熟し、その後も市場の中で大きな割合を占めています。また家庭用ゲームとPCゲームはそれぞれ2割前後を占めていますが、Steamの台頭によりPCゲームが着実にシェアを伸ばしているのが特徴です。

ゲームコンテンツ市場規模推移 (グローバル)

(単位=兆円)



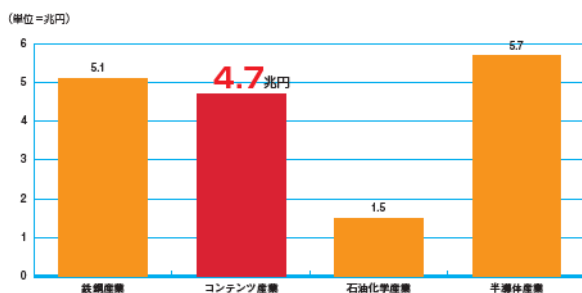
コンテンツ産業は日本の基幹産業に並ぶ規模にまで成長。海外売上4.7兆円のうちゲームが占める割合は約6割にのぼり、外貨獲得に大きく貢献

コンテンツ産業全体での海外輸出高は4.7兆円にものぼり、日本の基幹産業である半導体産業や鉄鋼産業と肩を並べる規模で外貨獲得に大きな役割を果たしています。

また、コンテンツ産業の中でもゲーム産業が6割近い売上を占めていることから、日本のコンテンツ産業の海外展開をゲームが牽引していることが明らかになりました。

国内主要産業の輸出額 規模感比較

「コンテンツ産業」の輸出額は、日本の基幹産業である「鉄鋼」や「半導体」に匹敵する規模まで成長

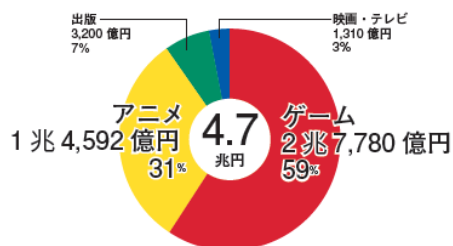


2022年データ (ただし「石油化学産業」のみ2021年版データ)

出典：「内閣府 新しい資本主義実現本部事務局」2024/4/17

コンテンツ産業の海外売上 ジャンル別構成比 (2022年)

「ゲーム」が6割を占めており、「アニメ」と合算すると9割もの海外売上を占める



(注) 音楽の海外輸出額は含んでいない

国内ゲーム産業総就業人口は約20万人と推定。平均年収は708万円と他業界と比較して高水準

ゲーム関連の総産業人口は20万人前後と予測されており、周辺産業を広く巻き込む形で雇用人口の創出に貢献しています。

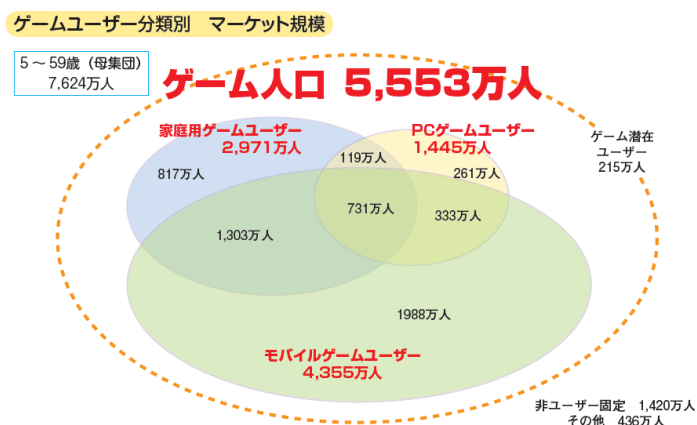
当協会の会員企業を対象に行った調査により、ゲーム産業の平均年収が708万円と高い水準であること、また大手企業を中心に積極的な賃上げの取り組みを行っていることも明らかになり、市場拡大の面のみならず雇用拡大の面からも成長を続けていることがよく分かる結果になりました。

【第3章】

プラットフォームごとのゲームユーザーの動向やeスポーツなど、ゲームに関するユーザー動向を分析しています。

2023年の国内ゲーム人口は過去5年間で最多の5,553万人

日本におけるゲーム人口は2020年に5,000万人を突破。その後2022年はやや数値を落としたものの、2023年には前年比3%増の5,553万人という結果になりました。全てのプラットフォームでプレイするマルチユーザーは731万人と、前年の599万人から大きく増加していることが分かります。



【第4章】

東京ゲームショー、CEDECといった当協会の主催イベントや会員各社の取り組みなど、産業振興と健全な業界発展を目的としたさまざまな取り組みについて紹介しています。

■ 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA）について

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA）は、コンピュータエンターテインメント産業に関する調査・研究・普及・啓発などを通じて、その振興を図り、国内産業の健全な発展と国民生活の向上に貢献することを目的として活動を行っています。

公式サイト：<https://www.cesa.or.jp/>

本リリースに関するお問い合わせ先
一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA）事務局
info@cesa.or.jp