



ゲーム業界、とは言うものの具体的にどんな業界なの？

わかりにくいと思う方もいらっしゃるかもしれません。確かに、ゲームの枠組みが広がっていくにつれゲーム業界のアイデンティティはあいまいになっていきました

直接的な答えを言うことは難しいです。代わりに、ゲーム業界にかかわる数字を見ていって、ゲーム業界の全貌を解き明かしていくことにしましょう

資料として参考に使っているのは**CESA**のゲーム白書**2015**です。政府刊行物に属するものなので

これを見ているとなんだか**経済学者**になった気分になって面白いですね。区画が大きいので、「ソーシャルゲーム」、「家庭用ゲーム」「ゲームセンター」「オンラインゲーム」はすぐに見つかります

ゲーム業界とのかかわりの深い業界の規模を**挙げて**いきましょう。パチンコが**3.5兆円**、キャラクター事業が**1.7兆円**、出版が**1.6兆円**、アニメが**2400億円**、となっています

家庭用ゲーム業界やオンラインゲーム(**1310億円**)、ゲームセンター(**4240億円**)はいずれも低迷気味。特に一段と鮮やかな赤で塗られた家庭用ゲーム市場はちょっと**不穏**な感じがします

逆に成長しているのがソーシャルゲーム。ソーシャルゲームの市場規模は**5500億円**程度です

2007年時点では4億円程度の小さな市場だったことを考えると、ソーシャルゲームの市場は7年で**1000**倍以上も膨れ上がったことに。いつの間にか家庭用ゲーム機市場を追い越し、ゲーム業界全体ではもっとも大きな市場を占めている分野になります

家庭用ゲーム、オンラインゲーム、ソーシャルゲームを合わせると**1兆200億円**。これが国内のゲーム市場の大きさだといえます。国内最大の自動車産業(**62兆**)と比べるとさすがに見劣りしてしましますが、市場として馬鹿にできない数字であります