ジェトロ・ロンドン事務所
2023 年 3 月 28 日作成

英国におけるビデオゲーム産業の市場概況およびトレンド

市場概況

統計会社 Statista によると 2022 年、英国のビデオゲーム市場は欧州で最大となり、その市場規模は約 62 億米ドルに上った。一方、ドイツは約 27 億米ドルの売上でフランスと並び第 2 位であった。ドイツは総人口が 8,300 万人と英国の 6,600 万人よりも多いことから、英国の消費者一人当たりのビデオゲーム売上が特に大きいことがわかる。この市場の大きさは、過去 20 年間の英国ビデオゲーム市場の推移をみても明らかである。

英国のエンターテイメントマーケット推移（£million）							
	2000年		2010年		2020年		2020年/2000年
	金額	%	金額	%	金額	%	
映画・動画	1,598	35.00%	2,522	43.90%	3,279	35.40%	+105%
ビデオゲーム	815	17.80%	2,109	36.70%	4,432	47.80%	+444%
音楽	2,155	47.20%	1,117	19.40%	1,552	16.80%	-28%
合計	**4,568**	**100%**	**5,748**	**100.0%**	**9,263**	**100%**	**+103%**

図 1：(S. Redmond 2021) VALUE OF GAMES MARKET QUADRUPLES SINCE 2000 - ERA (eraltd.org)を基に作成。

英国におけるビデオゲーム産業は、2000 年の 815 百万ポンドから 2020 年には 4.4 億ポンドへと、2000 年から 2020 年の間に 4 倍以上に増加している。2020 年には、ビデオゲーム市場はビデオ、ビデオゲーム、音楽の合計を 100%とした英国エンターテインメント市場全体の 47%以上を占めている（S. Redmond 2021）。

なぜ英国のビデオゲーム市場は価値があるのか？

最近のビデオゲーム需要の急増は、新型コロナウイルス感染症の流行が一因と考えられており、2021 年に発生したロックダウンの際、英国のビデオゲーム市場は 63%以上拡大した（R. Terzin, 2023）。家で過ごす時間が増えたため、それまでビデオゲームに興味がなかった人々が、在宅時間を使ってビデオゲームを経験し、パンデミック収束後も興味を持ち続けているという（R. Terzin, 2023）。

インターネットとテクノロジーがビデオゲーム市場に与えた影響

テクノロジーの進歩は、英国のビデオゲーム市場の急成長に最も大きな影響を与えた。まず、2022 年初めの英国における SNS ユーザーの総数は英国の全人口の 90%以上にあたる 6,100 万人以上に達

Copyright © 2023 Japan External Trade Organization (JETRO). All rights reserved.

した（S. Dixon, 2022）。ビデオゲーム開発者や配給会社にとっては、多くの人々にリーチできるマーケティング機会を得ることができ、より多くの人々の関心を集め、結果としてより大きな売上に繋がると考えられる。

また、ビデオゲームをプレイしたり、ビデオゲームについて議論したりレビューしたりする動画をアップロードする動画ストリーミングプラットフォームが盛り上がりを見せている。YouTube や Twitch などのプラットフォームでは、ビデオゲームをプレイする動画をアップロードして、他の人がその様子を観戦して楽しむことができる（Bankov, Boris.2019）。これは、動画をアップロードするためにビデオゲームをプレイする人が増えるだけでなく、ビデオゲームが観戦の対象となっていることを意味する。例えば、近年世界的に流行する e スポーツでは、プレイヤーは賞金を獲得するために、オンラインまたはテレビ放送のライブストリームで競技する。観戦者は、オンライン広告の閲覧、ビデオゲームやビデオゲーム関連商品消費を通じて、この業界が収益を上げることに貢献している。

英国の e スポーツ産業は年率 8.5%で成長しており、2019 年には 1,100 万ポンド以上の市場規模となっていることから、ＳＮＳ、オンラインマルチプレイ、ビデオゲーム実況のオンライン観戦という新しい現象のすべてが、英国のビデオゲーム産業全体に大きな影響を与えていることが考えられる（Ukie、2020）。

英国で人気のビデオゲーム

英国のビデオゲーム市場が急速に拡大していることは確かだが、どのようなビデオゲームが人気を集めているのだろうか。2022 年に最も売れたビデオゲームのジャンルは、スポーツやアクションスタイルのビデオゲームである。

2022年英国ビデオゲーム売上トップ10	
売上順位	タイトル
1	FIFA 23 (EA)
2	Call of Duty: Modern Warfare 2 (Activision Blizzard)
3	LEGO Star Wars: The Skywalker Saga (Warner Bros)
4	Elden Ring (Bandai Namco)
5	Grand Theft Auto 5 (Rockstar)
6	God of War Ragnarok (Sony)
7	FIFA 22 (EA)
8	Horizon: Forbidden West (Rockstar)
9	Red Dead Redemption 2 (Rockstar)
10	Nintendo Switch Sports (Nintendo)

図２：Christopher Drin 氏の記事を基に作成

Copyright © 2023 Japan External Trade Organization (JETRO). All rights reserved.

サッカーゲームの FIFA が 1 位（FIFA 23）だけでなく、前年の作品（FIFA 22）も 7 位にランクインしている。英国にはサッカーファンが 1200 万人いることを考えると、国民のスポーツへの関心と英国で人気となるビデオゲームのジャンルには相関関係があることが窺える。10 位には Nintendo Switch のスポーツゲームがランクインしている。英国ではスポーツとビデオゲームを組み合わせる傾向がある（Christopher Dring, 2023）。

次に英国で売れているジャンルは、総合ランキングで 2 位となった Call of Duty のような First Person Shooter（銃器戦闘ゲーム）や Lego Star Wars、Elden Ring、God of War などのアクションスタイルのロールプレイングゲーム（RPG）である（Christopher Dring, 2023）。

このようなビデオゲームは、日本企業の英国向けビデオゲーム販売戦略とどのような関連性があるのだろうか。上記で紹介されているビデオゲームは、大手のビデオゲーム開発会社が制作したものであるため、このデータだけで、日本の中小規模のビデオゲーム制作会社が販売戦略を練るには不足があるかもしれない（もちろん、ある地域で最も成功しているジャンルを理解することは、発売前のビデオゲームをローカライズする価値があるかどうか、開発中のビデオゲームを国際的な人気トレンドに適合させたり、再開発したりすることが適切かの判断材料にはなるかもしれない）。しかし、日本のビデオゲーム業界が英国で狙うべきは、インディペンデント・ゲーム市場が最適であろう。

インディペンデント・ゲーム（中小規模デベロッパー）：

インディペンデント・ゲーム（インディーズゲーム）は、少人数の中小規模の作り手により制作されたビデオゲームである。英国に特化したデータはないが、世界的に累計売上げが大きいインディーズゲームタイトル 4 つのうち、3 つがアクションスタイルのビデオゲームである。 英国チャートリスト（Liquid Web, LLC 2023）からも、こうしたタイトルが人気であることがわかる。これは日本の中小規模の開発者にとってどのような意味を持つのか。

伝統的な日本の RPG（JRPG）：

伝統的に、日本のビデオゲームは RPG のタイトルがよく知られているが、日本の RPG の多くは「ターン制ストラテジー」に分類され、プレイヤーやそのチームが敵チームと戦い、順番に攻撃していくスタイルをとることが多い。この戦闘スタイルは、コントローラーのボタンが押されると自然に攻撃が行われるリアルタイムな戦闘を行うアクションスタイルのビデオゲームとは異なる。日本の開発者が英国・欧州のビデオゲーム市場でさらなる成功を収めるためには、ターン制ストラテジーの戦闘から、よりアクション性の高いビデオゲームの開発へ移行することを検討してはどうだろうか。なぜ英国ではこのようなアクション性の高いビデオゲームが人気なのかは、次のような業界理論がヒントになるかもしれない。

なぜアクションゲームが人気なのか？

アクション性の高いビデオゲームに人気が集まるのは、アクセシビリティの高さが大きく影響しているようだ。日本のターン制ストラテジーの RPG は、ビデオゲームのシナリオが感情移入できるような複数の登場人物と小説のようなストーリ性が高いものであるため、ビデオゲームの進行は遅くなってしまう（R. RIGNEY,

Copyright © 2023 Japan External Trade Organization (JETRO). All rights reserved.

2012）。このため、日本の伝統的な RPG は、世界的にみるとプレイしにくいものとみなされている。習熟度を縦軸、プレイ時間を横軸に取った学習曲線を考えると、プレイ時間の初期には勾配がゆるやかで、プレイ時間の後期に急になる、正の加速度曲線を示す。しかし、アクションに特化したビデオゲーム、すなわちジャンプ台ゲームや一人称視点のシューティングゲームは、プレイ時間の初期に勾配が急になり、後期に勾配がゆるやかになる不の加速度曲線を示す。アクションゲームは、誰でもすぐに上達が実感でき、楽しむことができるという敷居の低さが特徴なのである（R. RIGNEY, 2012）。

英国市場における日本のインディーズデベロッパーの成功：

英国市場におけるアクションスタイルのビデオゲームの成功を見てきたが、日本の伝統的なターン制ストラテジーの RPG が日本以外で成功を収めていないわけではない。ドラゴンクエストやファイナルファンタジーなど、大手ビデオゲーム開発会社の代表的なタイトルは、長年にわたって驚異的な売上を記録している。例えばファイナルファンタジーは、2022 年 3 月までに全世界で約 1 億 7300 万本を売り上げている（SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD. 2022）。このような成功は、ターン制ストラテジー要素に加え、未来的な設定と、マンガやアニメなど日本の他の人気メディアで普及しているキャラクターデザインに起因していると考えられる。

英国でアクションスタイルのビデオゲームの人気を考えると、日本のビデオゲームが英国の市場を開拓するためには、日本のターン制ストラテジーゲームが持つような高度なデザイン性やストーリ性を維持しながら、よりアクション要素を含んだビデオゲームの開発が一案となりうるかもしれない。

以上

○作成：ジェトロ・ロンドン事務所

【参考文献】

① Alexander Kunst, 2022 - Video game preferences by genre in the UK in 2022 (https://www.statista.com/forecasts/997858/video-game-preferences-by-genre-in-the-uk)

② Bankov, Boris. (2019). The Impact of social media on Video Game Communities and the Gaming Industry (https://www.statista.com/forecasts/997858/preferred-video-game-genre-in-the-uk)

③ Christopher Dring, 2023 - UK games sales dropped 6% in 2022 and console sales plunged 29% (https://www.gamesindustry.biz/uk-games-sales-dropped-6-in-2022-and-console-sales-plunged-29)

Copyright © 2023 Japan External Trade Organization (JETRO). All rights reserved.

④ Hosch, William L. "role-playing video game". *Encyclopedia Britannica*, 3 Feb. 2023, (https://www.britannica.com/topic/role-playing-video-game. Accessed 28 February 2023.)

⑤ Katharina Buchholz, Aug 20, 2021 (https://www.statista.com/chart/25593/biggest-video-game-markets/)

⑥ Liquid Web, LLC 2023 (https://www.liquidweb.com/insights/video-game-statistics/)

⑦ PASCAL TEKAIA · NOVEMBER 15, 2021, RPG Elements: A Guide to Japanese Role-Playing Games (https://rpgamer.com/2021/11/rpg-elements-a-guide-to-japanese-role-playing-games/)

⑧ R. Terzin, 2023: Video Games Sales Statistics UK Edition [2022] (https://cybercrew.uk/blog/video-games-sales-statistics-uk/)

⑨ RYAN RIGNEY, 2012: Why Shooting Games Make Your Brain Happy (https://www.wired.com/2012/07/shooters/)

⑩ S. Dixon, 2022 - Social media usage in the United Kingdom (UK) - Statistics & Facts (https://www.statista.com/topics/3236/social-media-usage-in-the-uk/#topicOverview)

⑪ SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD. 2022 - Annual Report 2022: (https://www.hd.square-enix.com/eng/ir/library/pdf/ar_2022en.pdf)

⑫ Tim Maloney, 2020 - How Do Esports Teams Make Money? (https://www.roundhillinvestments.com/research/esports/how-do-esports-teams-make-money#:~:text=Advertising%20revenues%20are%20those%20generated%20from%20content%20presented,is%20generated%20from%20ads%20served%20on%20streamed%20content.)

Copyright © 2023 Japan External Trade Organization (JETRO). All rights reserved.

⑬ The value of esports in the UK
(https://ukie.org.uk/value-of-esports-in-UK-2020)

【レポートの利用についての注意・免責事項】

本レポートは、日本貿易振興機構（ジェトロ）ロンドン事務所が 2023 年 3 月に入手した情報に基づき作成したものです。掲載した情報は一般的な情報・解釈がこのとおりであることを保証するものではありません。本レポートはあくまでも参考情報の提供を目的としており、提供した情報の正確性、完全性、目的適合性、最新性及び有用性の確認は、読者の責任と判断で行うものとし、ジェトロは一切の責任を負いません。これは、たとえジェトロが係る損害の可能性を知らされていても同様とします。

【レポートの内容に関するお問い合わせ先】
ジェトロ・ビジネス展開支援課 BDA@jetro.go.jp
（2023 年 4 月 1 日以降はジェトロ・海外展開支援部戦略企画課個別支援班 ODA@jetro.go.jp）

◆「海外発トレンドレポート」読後アンケートにご協力ください◆

本レポートは皆様の海外ビジネスにお役に立ちましたでしょうか？

今後の参考のため、**役立ち度アンケート**にご協力頂けましたら幸いです。

（所要時間：約1分）

Copyright © 2023 Japan External Trade Organization (JETRO). All rights reserved.