

報道関係者各位

(本資料は、2025 年 12 月 9 日に米国で発表されたプレスリリースの抄訳です)

2026 年 1 月 22 日
ボストン コンサルティング グループ

【参考資料】

世界のゲーム市場はコロナ禍後の成長鈍化を脱し、 今後は年平均 6% で成長、2030 年までに 3,500 億ドル規模へ～BCG 調査

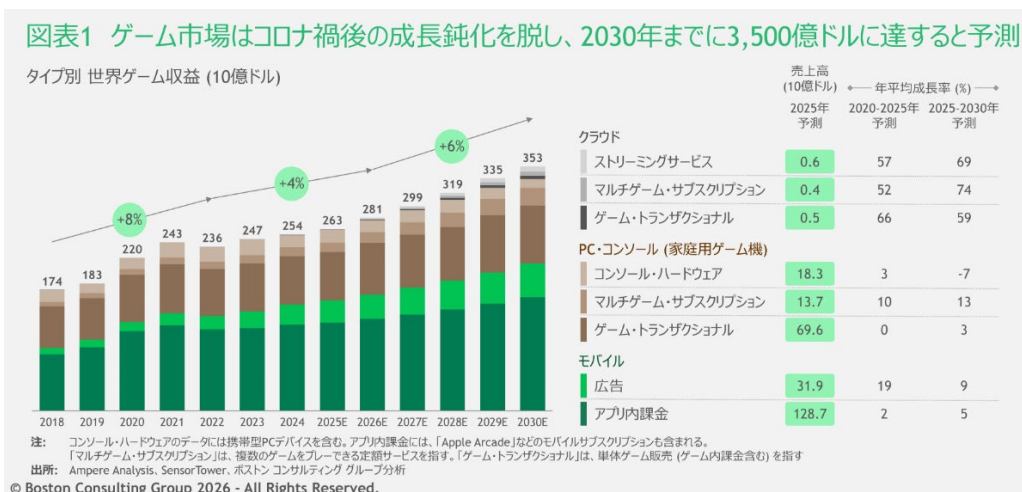
過去 6 カ月でゲーマーの 55% がプレー時間増

ボストン発、2025 年 12 月 9 日 ― 経営コンサルティングファームのボストン コンサルティング グループ (以下、BCG) は、ゲーム業界の市場規模や業界動向について解説したレポート「[Video Gaming Report 2026: How Platforms Are Colliding and Why This Will Spark the Next Era of Growth](#)」(以下、レポート)を発表しました。レポートは約 3,000 人のゲーマーを対象に実施した調査に基づいています。

ゲーム市場は再拡大へ、クラウドゲームが高成長の見込み

レポートでは、世界のゲーム市場規模はコロナ禍後の成長鈍化を脱し、2026 年から 2030 年にかけて年平均成長率 (CAGR) 6% で拡大、2030 年には 3,500 億ドルに達すると予測しています (図表 1)。

2025 年の市場規模の内訳をタイプ別にみると、モバイルゲームの売上高 (アプリ内課金や広告による収益) が最も大きな割合を占める見通しです。専用の端末が不要なクラウドゲームは売上高こそ小さいものの、複数のゲームを定額でプレーできるマルチゲーム・サブスクリプション (2025 年から 2030 年までの CAGR は 74%) などを中心に高い成長率が見込まれています。一方、PC およびコンソール (家庭用ゲーム機) 分野の成長率は限定的であり、特にコンソールではハードウェアの売上高が減少傾向 (同、-7%) になると予測しています。

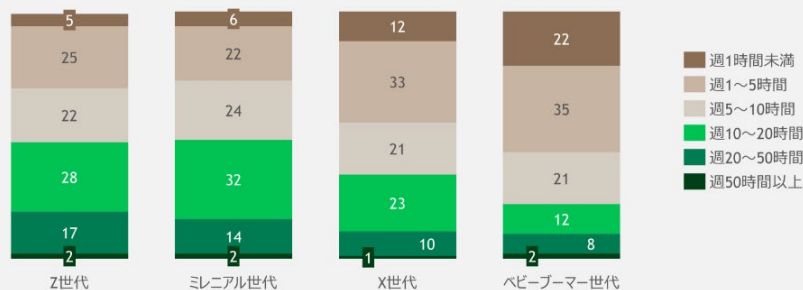


年齢を重ねてもゲームを続ける傾向、価格には慎重な姿勢

調査によると、過去 6 カ月間にプレイ時間が増えたと回答した人は 55% に上りました。また、年齢を重ねてもゲームを続ける傾向も強まっており、ベビーブーマー世代(61 歳以上)の 40% 以上、X 世代(45~60 歳)の 50% 以上が週 5 時間以上ゲームをしていると回答しています(図表 2)。さらに、ゲームをする親たちは子どもを早い段階からゲームに触れさせており、約 44% が「子どもは 5 歳までにゲームを始めた」と答えています。一方で、購入については経済的な制約を感じているゲーマーも多く、49% が「割引を待って購入」、31% が「価格上昇なら購入を見送る」と回答しています。

図表2 世代別のゲームプレイ時間の内訳

質問文: ビデオゲームをプレイする時間はどのくらいですか? (%)



注: 四捨五入の関係で、各棒グラフの合計は必ずしも100%にならない。
世代区分は以下の年齢定義に基づく(Z世代: 13~28歳、ミレニアル世代: 29~44歳、X世代: 45~60歳、ベビーブーマー世代: 61歳以上)
出所: BCG Global Gaming Survey (N=2,972)、ボストンコンサルティンググループ分析
© Boston Consulting Group 2026 - All Rights Reserved.

ゲーム業界の今後を形作る4つのトレンド

レポートでは今後数年間でゲーム業界を形作る要素として、次の4つのトレンドを挙げています。

- **生成 AI の活用:** レポートによると、約 7,300 本のゲームが AI の使用を公表しており、現在では約 50% のゲームスタジオが AI を活用していると推定される。AI は、プログラミングコードの改善や品質保証の自動化に加え、プレイヤーの選択に応じたゲーム体験の提供にも用いられている。
- **ユーザー生成コンテンツ(UGC)の台頭:** UGC は個人がコンテンツを創作・配信して収益を得る「クリエイターエコノミー」として急成長しており、2025 年には、Roblox と Fortnite の 2 タイトルだけで、クリエイターへの支払いが 15 億ドルを超える見込みだ。調査では、回答者の 40% 以上が前年よりも多くの UGC を消費していると答えた。一方、実際にコンテンツを制作している人は 10~15% にとどまっている。
- **クラウドゲームの拡大:** 調査回答者の 60% がクラウドゲームを試した経験があり、そのうち 80% が良好な体験だったと回答。ただし、継続的または頻繁に利用しているゲーマーは 27% にとどまっている。クラウドゲームの売上高は、2025 年の約 14 億ドルから 2030 年には 183 億ドルへ拡大し、利用者数は 5,000 万人を超える見通しだ。
- **アプリ流通モデルの転換:** これまで閉鎖的だったモバイルアプリストアの開放を促す規制・司法判断の進展を背景に、特にモバイル分野において、開発者が従来の公式ストア以外の手段を通じてゲームを配信・収益化できる環境が広がりつつある。レポートによると、2025 年のモバイルゲームにおけるアプリ内課金による売上高は約 1,300 億ドルに達し、世界のゲーム市場規模のほ

ば半分を占める見通しだ。調査に回答した成人の約 3 分の 1 に加え、若年層でも 40% が、開発者自身が運営するウェブ型アプリストアでの購入経験があると答えている。

BCG デュッセルドルフ・オフィスのマネージング・ディレクター & パートナーで、本レポートの共著者であるエルネスト・パガーノは、次のように述べています。「今後 5 年間で、ゲームコンテンツとプレイヤーは大幅に増加すると見えています。クラウドゲーム、UGC、AI、そしてアプリ流通モデルの転換は、ゲームの開発や流通のあり方を大きく変えていくでしょう。プレイヤーは、より新鮮な体験や活発なコミュニティ、そして場所やデバイスを問わず自由に遊べる環境を求めるようになります。こうした変化を受け入れるゲームスタジオには、ゲームの未来を形作る機会があるのです」

■ 調査レポート

[「Video Gaming Report 2026: How Platforms Are Colliding and Why This Will Spark the Next Era of Growth」](#)

■ 日本における担当者

市川 博久 マネージング・ディレクター & パートナー



日本におけるメディア&エンターテインメントセクターのリーダー。BCG テクノロジー・メディア・通信グループ、マーケティング・営業・プライシンググループ、およびコーポレートファイナンス&ストラテジーグループのコアメンバー。

大阪大学経済学部卒業。NTT コミュニケーションズ株式会社を経て現在に至る。

■ ボストン コンサルティング グループ (BCG) について

BCG は、ビジネスや社会のリーダーとともに戦略課題の解決や成長機会の実現に取り組んでいます。BCG は 1963 年に戦略コンサルティングのパイオニアとして創設されました。今日私たちは、クライアントとの緊密な協働を通じてすべてのステークホルダーに利益をもたらすことをめざす変革アプローチにより、組織力の向上、持続的な競争優位性構築、社会への貢献を後押ししています。

BCG のグローバルで多様性に富むチームは、産業や経営トピックに関する深い専門知識と、現状を問い直し企業変革を促進するためのさまざまな洞察を基にクライアントを支援しています。最先端のマネジメントコンサルティング、テクノロジーとデザイン、デジタルベンチャーなどの機能によりソリューションを提供します。経営トップから現場に至るまで、BCG ならではの協働を通じ、組織に大きなインパクトを生み出すとともにより良き社会をつくるお手伝いをしています。

日本では、1966 年に世界第 2 の拠点として東京に、2003 年に名古屋、2020 年に大阪、京都、2022 年には福岡にオフィスを設立しました。

<https://www.bcg.com/ja-jp/>

■ 本件に関するお問い合わせ

ボストン コンサルティング グループ マーケティング 中崎・中林・天舛

Tel: 03-6387-7000 / Fax: 03-6387-0333 / Mail: press.relations@bcg.com