

パソコンゲーム周辺機器の販売動向 市場は4年で2倍に

GfKジャパン(東京:中野区)は、全国の家電量販店、パソコンショップ、インターネット通販におけるパソコンゲーム周辺機器およびゲームパソコンの販売動向を発表した※1。

【概要】

- ・パソコンゲーム周辺機器の販売数量は4年間で2倍超に成長。2017年も前年同期から約3割の拡大
- ・ゲームパソコンの販売数量は、前年同期から4割増。

【パソコンゲーム周辺機器の販売は拡大が続く】

パソコンゲーム用ヘッドセット、キーボード、マウスの市場規模は年々拡大しており、2017年(1-11月)では数量前年比29%増、金額前年比41%増となった(図1)。ゲーム用モデルは一般モデルより単価が高く金額規模への貢献が大きい。一般モデルを含むキーボード、マウス、ヘッドセットの市場全体におけるゲーム用モデルの構成比は数量で7%、金額で10%に達した。

機器別にみると、パソコンゲーム周辺機器市場の5割(数量ベース)を占めるゲーム用ヘッドセットは、4年間で多くのメーカーが参入し、販売モデル数は約2倍の200超へ、販売数量は約4倍へ拡大した。2017年(1-11月)の前年比では数量が35%増、金額が56%増となった。

市場の2割弱を占めるゲーム用キーボードは、2017年(1-11月)で数量前年比33%増、金額前年比39%増となった。メカニカルスイッチ搭載キーボードが数量構成比で5割、金額構成比で8割へ拡大するなど高機能化が進む。ゲーム用キーボードの税抜き平均価格は一般モデルの約3倍となる8,200円に上昇した(図2)。

ゲーム用マウスは、2017年(1-11月)で数量前年比19%増、金額前年比18%増となった。反応の速い有線タイプが販売数量の9割を占めるが、最近では有線に引けを取らない性能の無線タイプが登場しており、今後の拡大が期待される。

【ゲームパソコン】

ゲームパソコンの販売をみると、2017年(1-11月)では数量前年比39%増、金額前年比46%増となった。税抜き平均価格は16万円弱と一般的なPCより約5割高いが、グラフィックや処理速度といった性能で支持を集めている。

こうしたパソコンゲーム用機器の市場成長の背景には、コンピューターで行われる対戦ゲーム「eスポーツ」の盛り上がりがある。eスポーツは欧米や他アジア諸国と比べると日本では浸透しているとは言えないが、2022年に開催される「アジア競技大会」で正式なメダル種目に採用されるなど注目を集めつつある。需要が伸び悩むパソコンおよび周辺機器の市場においてパソコンゲーム用機器は成長要因として期待される。

※1. 全国の家電量販店、パソコンショップ、インターネット通販の販売実績を元に市場規模相当に拡大推計した

図1. パソコンゲーム周辺機器 販売数量
(2013年販売=100とする)

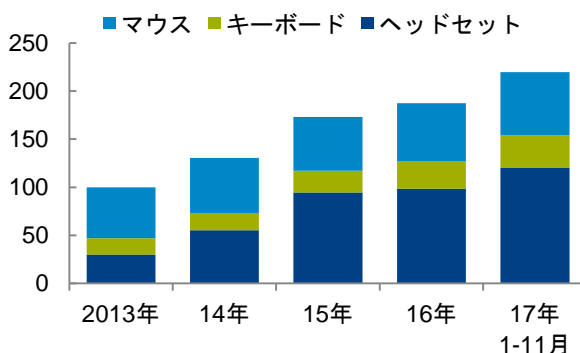


図2. キーボードの平均価格(税抜)

