

別添資料①

【高度化する開発環境とグローバルでの人材獲得競争について】

開発にかかる人数・時間の増加

- スマートフォンの高性能化に伴い、アプリゲームに求められるクオリティが上昇し、開発に必要なIT技術者の人数と時間が増加している

デバイスの高性能化

- ディスプレイの解像度について、iPhoneを例として10年前と最新版を比較すると、**約5倍**となっている。解像度が高ければ高いほど、高画質なグラフィックゲームの開発が可能となる

SoC	発売年	解像度
iPhone14Plus	2022	1,284x2,778
iPhone 5	2012	640x1136

約5倍

ゲームクオリティの上昇

- PCやコンソールレベルのグラフィック、ボリュームのアプリゲームが開発可能となり、求められるクオリティ等が上昇



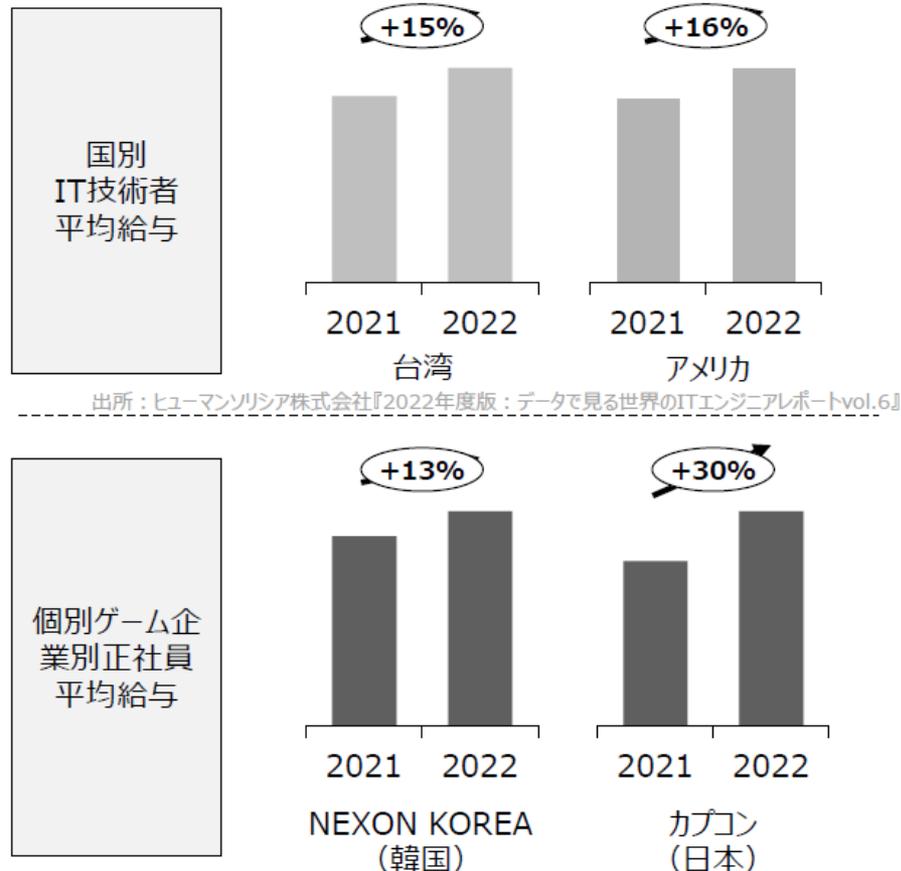
主要モバイル企業

- スマートフォンの性能が上がっているので**表現の幅も広がってきている**
- グローバル各社がハイクオリティゲームの開発に乗り出している**のでそのクオリティに負けることができない

開発人数・時間の増加

IT技術者の人件費高騰

- 世界各国でIT技術者およびゲーム会社正社員の平均給与が2021年から2022年にかけて上昇している



※カプコンは平均基本年収で算出

(出所：経済産業省令和4年度我が国におけるデータ駆動型社会に係る基盤整備事業)

別添資料②

【ゲーム産業のグローバル化】

世界ゲームコンテンツ市場マップ

2023年の全世界における
ゲームコンテンツ市場規模

29兆5162億円 (2098.3億ドル)

家庭用ゲーム市場規模

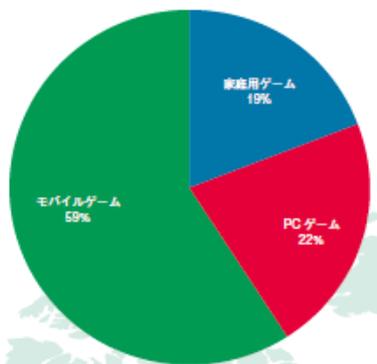
5兆6808億円^{*1} (403.8億ドル)

PCゲーム市場規模

6兆4496億円^{*1} (458.5億ドル)

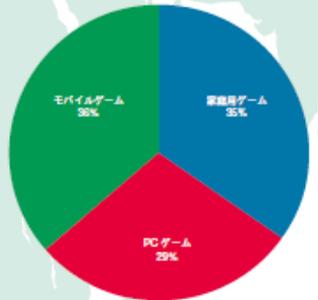
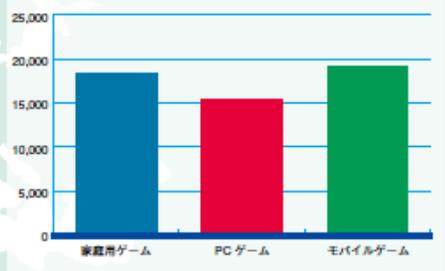
モバイルゲーム市場規模

17兆3858億円^{*2} (1236.0億ドル)



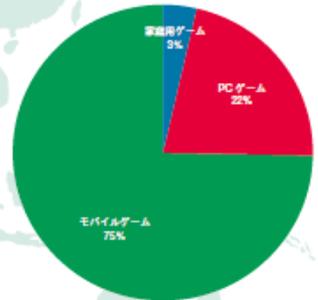
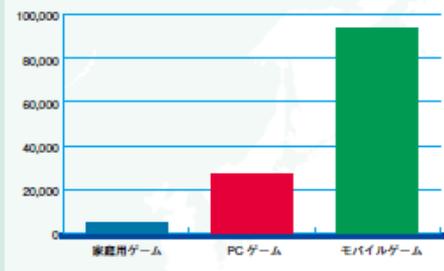
欧州^{*3} 5兆3093億円

単位：億円 出典：Fam/IDG



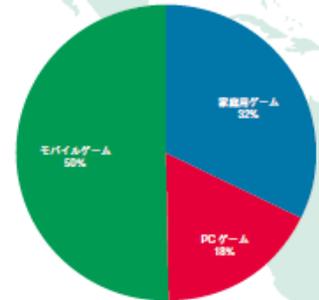
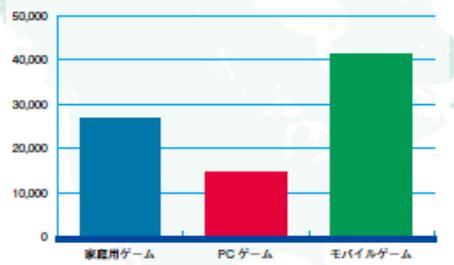
東アジア^{*4} 12兆5234億円

単位：億円 出典：Fam/IDG



北米^{*5} 8兆2178億円

単位：億円 出典：Fam/IDG



(出所：ファミ通ゲーム白書2024)