

ショートコメント vol.88 (2017年12月11日)

テーマ：全国のゲーム輸出の8~9割が関西に集中

~直近の9、10月は欧米向けの輸出が急激に増加~

●ゲームソフトの輸出が急増

関西の輸出は、ほぼ全国と連動する形で、前年比20%前後の増加が続いている。好調な品目としては、電子部品などの電機関連に加え、建設機械などの一般機械が挙げられる。

それに加えて、直近で目立つのは「遊戯用具」の急増である。これはいわゆるゲームソフトであるが、日本の遊戯用具の輸出については、その8~9割を関西が担っている。

図表1のとおり、この9、10月は急激な増加をみせており、主な輸出先としては米国と欧州が大半を占めている。

●ゲームの寄与度が大きい欧米向けの輸出

直近の10月は、関西の輸出は前年比14.4%増となっているが、そのうちゲームソフトが及ぼす影響（寄与度）は1.3%となっている。14.4のうちの1.3であり、一見すると影響は限定的ともいえるが、特定の品目による寄与度にしては十分高いといえよう。

さらに、これを米国、欧州に限れば、その影響は一気に大きくなる。

米国向け輸出については、ゲームソフトの寄与度が6.7%（全体の増加率は21.8%）、EUは4.1%（同13.0%）となっている。ともに増加の3分の1前後を占めるなど、その存在感は非常に大きい（図表2、3）。

現状、ゲームソフトの輸出は欧米に集中しているが、これが仮にアジア向けにも広がってくれば、さらなる輸出規模の拡大にもつながる。

●例年のサイクルでは11月に減少

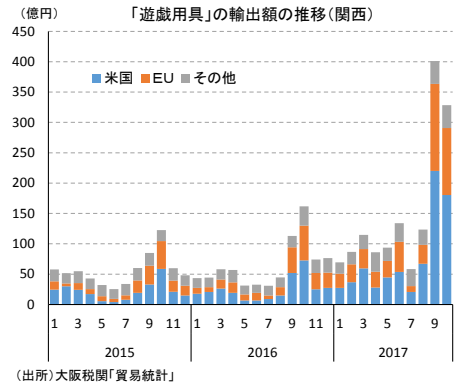
ここ数年の動きをみると、9、10月はゲームソフトの輸出が増える傾向にある。基本的にはクリスマス商戦に備えた動きとみられ、今回もその一環と考えられる。

ただし、今年はその動きが極めて大きいことから、果たして例年のサイクルどおりとなるのか、現時点では不透明な部分もある。

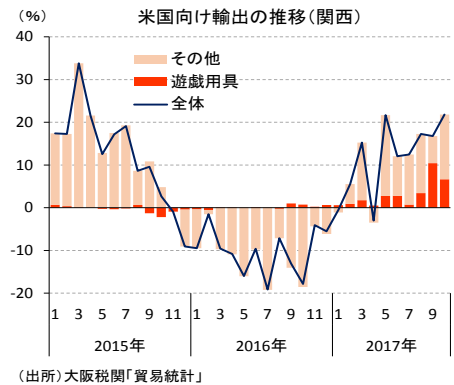
仮に今年も同じ傾向となれば、300~400億円で推移している直近の輸出額が、11月には100億円前後にまで減少することになる。その一方、大きく減少することなく、高水準での推移が続くならば、それは新たなトレンドの始まりに他ならない。関西の輸出の新たな武器として、さらなる増加が期待できる流れとなろう。

本件照会先：大阪本社 荒木秀之
TEL:06(4705)3635 mail:hd-araki@rri.co.jp

【図表1】



【図表2】



【図表3】

