

5G通信

Vol.29



いま話題の次世代通信「5G」に関する
とっておきの情報をご紹介します

5Gが創る新しいゲーム業界の潮流

ハードからクラウドへ、巨大IT企業同士の開発競争が激化するゲーム業界。
その背景には、5G技術を軸としたクラウドを巡る新たな覇権争いがあるようです！

5G時代を見据え、大競争時代に突入したゲーム業界

- 米Googleが2019年3月、クラウドゲームサービス「Stadia(スタディア)」を年内に始めると発表し、ゲーム業界に衝撃が走りました。
- 最大の特徴は、データセンターでゲームの演算処理を行い、映像を端末機器に伝送するクラウド型であることです。そのため、ゲーム専用機がなくても、手持ちのスマートフォンやタブレット端末を使い高精細のゲームをどこでも楽しむことができる点です。
- クラウドゲームは、4Kなどの高画質のゲームをストリーミングで利用するため、快適に遊ぶためにはこれまでより通信速度・容量、遅延を大幅に改善する必要があります。5G(第5世代移動通信システム)の到来によってこうした問題が解決され、従来のハードウェアベースからクラウドベースへのシフトが加速すると考えられます。
- Googleのゲーム市場への本格参入を受けて、ゲーム専用機分野の両雄、米マイクロソフトとソニーも戦略的提携しクラウドゲームの共同開発を行っていくなど、5Gの普及でゲーム業界の勢力図が変わる可能性があると考えられています。

クラウドゲームのイメージ



※上記はイメージであり、クラウドゲームの
全てを表したものではありません。



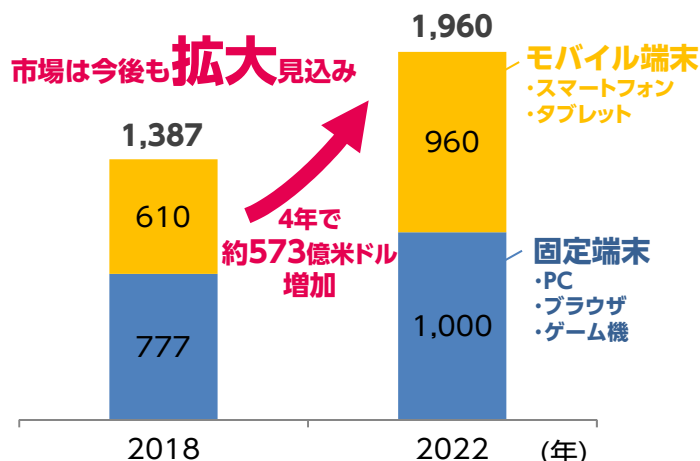
※写真はイメージです。

クラウドゲームを巡る攻防の裏に
クラウド覇権争い

- ゲーム業界の覇権争いは業界の枠内にとどまらず、今や世界のコンピュータの基盤として欠かせないクラウドの覇権争いにも影響するといわれています。ゲーム分野のクラウド技術で優位に立てば世界のソフト会社が自社クラウドの顧客となり、5Gの普及で裾野が広がるクラウドそのものでも優位に立つとの思惑が背景にあります。
- 5G普及を背景に世界のゲーム市場規模は22年には約1,960億米ドルにも拡大するといわれる巨大市場。その成長力を取り込もうと、今後業界の垣根を超えた激しい競争が繰り広げられていくと考えられています。

世界のゲーム市場規模の将来予測

(億米ドル)



(出所)Newzoo「2019 Global Games Market Report」
のデータを基に三井住友トラスト・アセットマネジメント作成



【 ご留意事項 】

- 当資料は三井住友トラスト・アセットマネジメントが投資判断の参考となる情報提供を目的として作成したものであり、金融商品取引法に基づく開示書類ではありません。
- ご購入のお申込みの際は最新の投資信託説明書(交付目論見書)の内容を必ずご確認のうえ、ご自身でご判断ください。
- 投資信託は値動きのある有価証券等(外貨建資産には為替変動リスクを伴います。)に投資しますので基準価額は変動します。したがって、投資元本や利回りが保証されるものではありません。ファンドの運用による損益は全て投資者の皆様へ帰属します。
- 投資信託は預貯金や保険契約とは異なり預金保険機構および保険契約者保護機構等の保護の対象ではありません。また、証券会社以外でご購入いただいた場合は、投資者保護基金の保護の対象ではありません。
- 当資料は信頼できると判断した各種情報等に基づき作成していますが、その正確性、完全性を保証するものではありません。また、今後予告なく変更される場合があります。
- 当資料中の図表、数値、その他データについては、過去のデータに基づき作成したものであり、将来の成果を示唆あるいは保証するものではありません。
- 当資料で使用している各指数に関する著作権等の知的財産権、その他の一切の権利はそれぞれの指数の開発元もしくは公表元に帰属します。