

先取り★マーケットレビュー

今回のテーマ

プレイステーション5と半導体セクター

2020年9月23日（水）

楽天証券経済研究所

チーフアナリスト 今中 能夫

家庭用ゲーム機の巣ごもり特需

家庭用ゲーム機：巣ごもり需要の推定

家庭用ゲーム市場の国別人口	人口（億人）
アメリカ	3.29
カナダ	0.37
EU	4.46
日本	1.26
その他	1.15
香港	0.07
台湾	0.23
韓国	0.51
シンガポール	0.05
オーストラリア	0.25
ニュージーランド	0.04
家庭用ゲーム対象人口合計	10.53

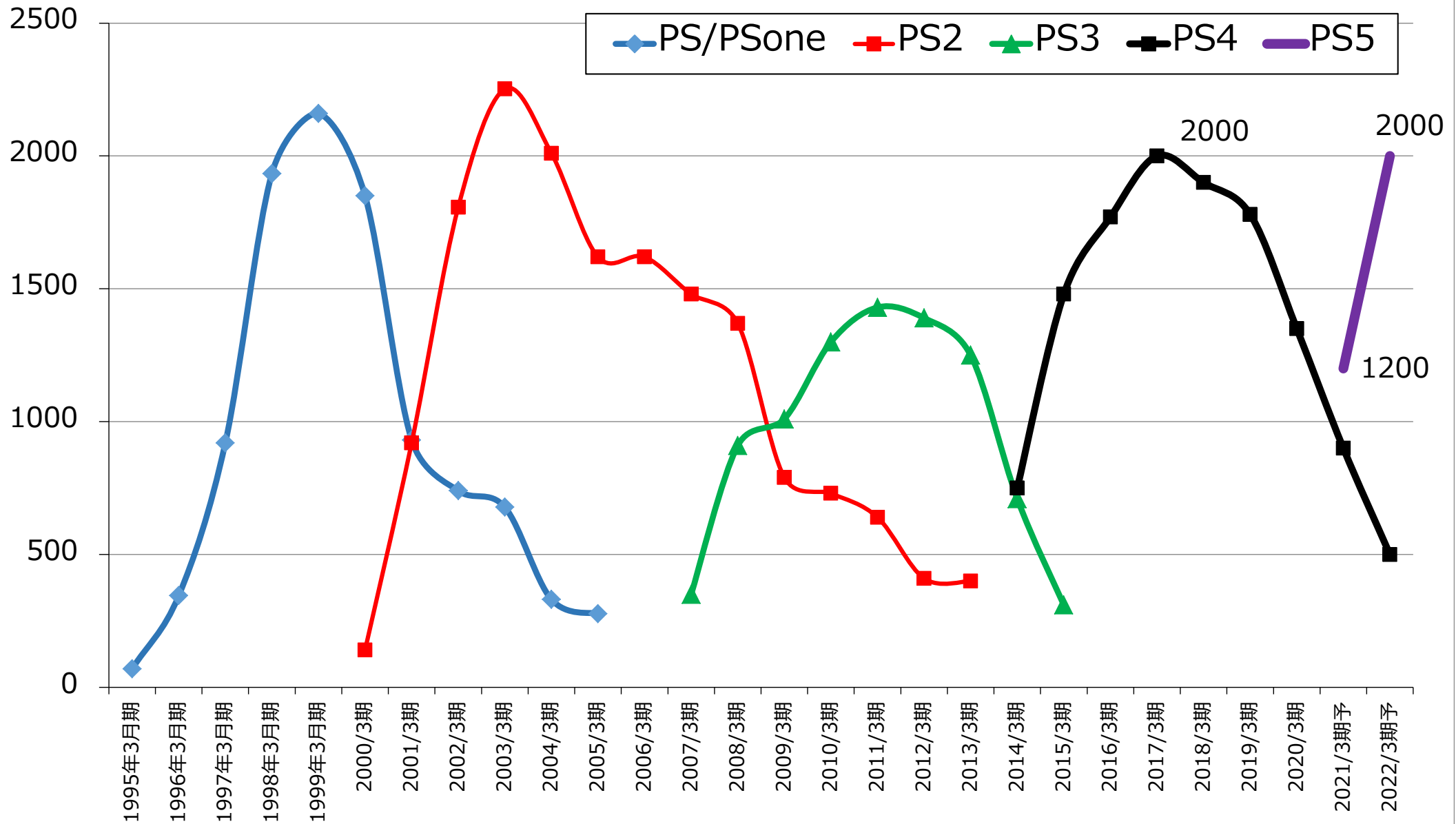
リアルエンタメ人口（億人）	8.42
（×80%）	
家庭用ハード特需規模（最小ケース）	8000万台～1億7000万台
（×10%～20%）	
家庭用ハード特需規模（最大ケース）	1億7000万台～2億5000万台
（×20%～30%）	

出所：楽天証券推定（人口は国連統計2019年）

注：リアルエンタテインメントは、映画館、音楽ライブ、舞台演劇、ファンミーティング（握手会など）、テーマパークとした。

ソニーのゲームサイクル：プレイステーションの販売台数

(単位：万台、出所：会社資料より楽天証券作成、予想は楽天証券)



● PS5の主要スペック

- ✓ CPUはAMDの第3世代Ryzenのカスタマイズ。GPUもAMDのカスタマイズ。生産はTSMC 7ナノライン。
- ✓ 新型XboxもPS5とほぼ同じCPU、GPUで、生産は同じTSMC7ナノ。
- ✓ 825GBの高速SSDを搭載。

● PS5の特色

- ✓ 極めて滑らかで速い動画描写が特色
- ✓ 標準型49,980円、499.99ドル、ダウンロード専用機が39,980円、399.99ドル。安さ、コストパフォーマンスの高さはサプライズ。
- ✓ PS5発売時に「Marvel's Spider-Man: Miles Morales」などソニー製ソフト4作を発売。子供、ファミリー層、女性ファンを取り込めるかが課題。

● 販売台数予想

- ✓ 今期にどの程度売らつつもりなのか、ソニーの今2Q決算を注視したい。
- ✓ 楽天証券予想は、今期1200万台、来期最低で2000万台（3000～4000万台でも売り切れると思われる）。

● 想定される需要層

- ✓ PS4ユーザー:現在約1億人。
- ✓ eSportの競技者（1億人以上）、視聴者（4億人以上）。
- ✓ パソコンゲームの愛好家。
- ✓ 巣ごもり消費（ニンテンドースイッチに向かっている消費を含む）。
- ✓ 最終的に2～3億台の普及が可能と思われる。

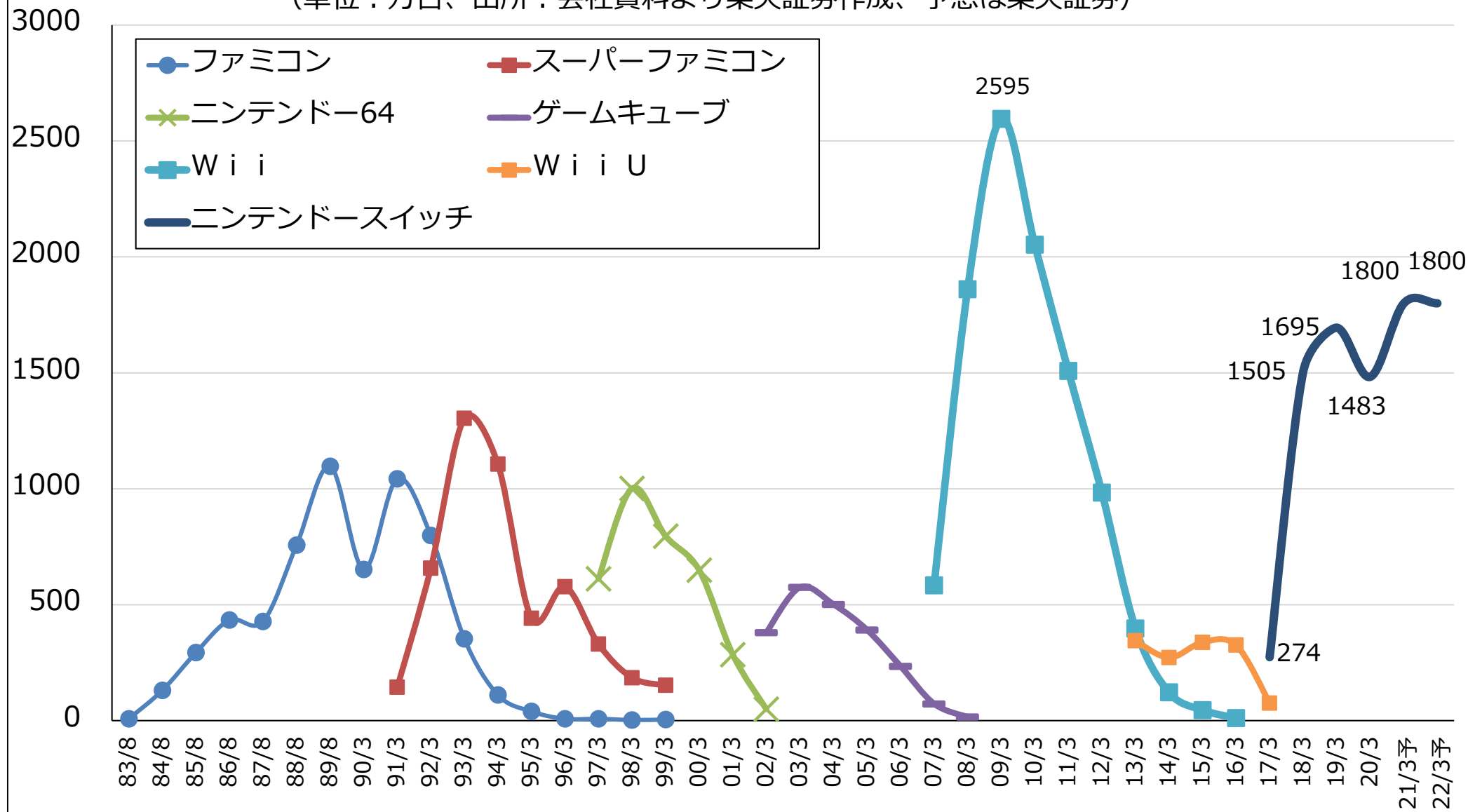
● 半導体セクターへのインパクト

- ✓ TSMCの7ナノラインが逼迫する可能性→5ナノだけでなく、7ナノも増産投資が続く可能性。
- ✓ ゲーミングPCの売れ行きが鈍る可能性→対抗上、パソコン用CPU、GPUがより高性能化し、5ナノになる可能性がある（2022年までに）。
- ✓ 画像処理用パソコンの需要が増える可能性がある。
- ✓ CPUとGPUの市場での評価が変わる可能性がある→AMDの評価が上昇。インテルとエヌビディアは？研究開発と設備投資競争が加速か。

- 任天堂はソニーと対極の考え方
- ✓ 任天堂の特徴は、「枯れた技術」を使い、直感的に面白いゲームを作ること。画像はアニメ絵で、ソニーとは対極の考え方。→来期になるとPS5の影響が出るかもしれない（出ないかもしれない）。
- ✓ ニンテンドースイッチのライフサイクルは中盤に差し掛かっている（頂上が見え始めた？）。
- 当面は、ソニーと任天堂、両方に注目したい。
- 半導体製造装置メーカー（東京エレクトロン、アドバンテスト、レーザーテック、SCREENホールディングス、ディスコ）に注目したい。

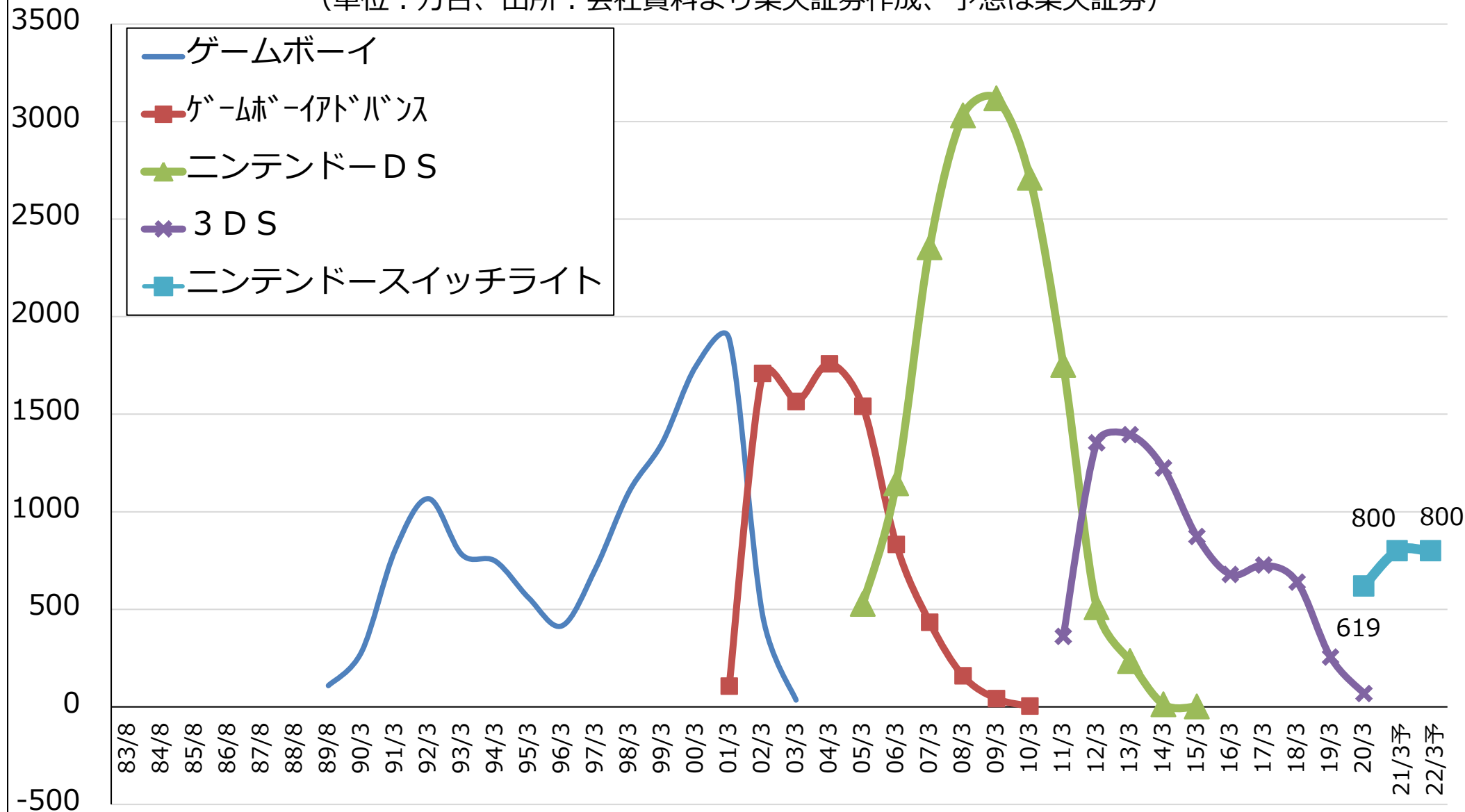
任天堂のゲームサイクル：据置型ハードウェア

(単位：万台、出所：会社資料より楽天証券作成、予想は楽天証券)



任天堂のゲームサイクル：携帯型ハードウェア

(単位：万台、出所：会社資料より楽天証券作成、予想は楽天証券)



任天堂のゲームサイクル: 据置型ソフトウェア

(単位: 万本、出所: 会社資料より楽天証券作成、予想は楽天証券、
注: ニンテンドースイッチ用ソフトにはライト用も含まれる)

