

◆ JEITA（一般社団法人電子情報技術産業協会）は 2025 年 12 月 に、電子情報産業の世界生産見通しを発表

2025 年の世界生産額は 4 兆 1,184 億ドル（対前年比 11% 増）を見込む。2026 年は 4 兆 5,103 億ドル（対前年比 10% 増）で、史上初の 4 兆ドル超を見込む 2025 年を上回り、過去最高の世界生産額をさらに更新する見通し

一般社団法人電子情報技術産業協会（JEITA：代表理事／会長 漆間 啓 三菱電機株式会社 代表執行役 執行役社長 CEO）は、本日、電子情報産業の世界生産見通しを発表しました。本調査は 2007 年より継続して実施しているもので、世界の電子情報産業の生産規模をデータにより明確にするとともに、世界における日系企業の位置づけを把握することを目的として、会員各社を対象としたアンケート調査の結果を取りまとめた推計しています。

電子情報産業の 2025 年の世界生産額は、対前年比 11% 増となる 4 兆 1,184 億ドルが見込まれています（*1）。世界経済は、地政学リスクの高まりや関税などにより不確実性が重荷となる一方、AI 需要の拡大が成長を支え底堅さを見せています。電子情報産業においては、サーバやストレージ、AI 搭載のパソコンやスマートフォンの普及により、電子部品・デバイス分野では高性能半導体やメモリが市場を牽引、他方、ソリューションサービス分野では、自動車や産業機器のデジタル化、データ利活用の高度化が進み、企業の DX 需要が拡大していることから、世界生産額は史上初の 4 兆ドルを超え、過去最高の世界生産額を更新する見込みとなりました。2026 年は生成 AI をはじめとする先端技術の普及が進み、特に、AI 搭載デバイスの普及やクラウド・エッジコンピューティングの進化により、サーバ・ストレージ関連の需要が底堅く推移することが期待されることから、世界生産額は前年比 10% 増の 4 兆 5,103 億ドルとなり、過去最高の世界生産額をさらに更新する見通しです。

2025 年の海外生産分を含む日系企業の世界生産額は、前年比 2% 増となる 41 兆 8,134 億円が見込まれています（*2）。Windows 10 サポート終了に伴うパソコンの買替需要が堅調で、生成 AI の普及を背景にした半導体や電子部品、ソリューションサービス需要も全体を下支えしました。2026 年は、デジタル化投資の加速によりソリューションサービスが着実に成長、電子部品・デバイスも堅調に推移する見込みであることから、前年比 3% 増の 43 兆 1,450 億円となる見通しです。国内生産額は、2025 年に前年比 2% 増の 11 兆 5,466 億円、2026 年には 3% 増の 11 兆 9,116 億円に伸長する見通しとなりました（*3）。

電子部品やデバイス、電子機器や IT ソリューションを中核として、他の製造業やサービス業などあらゆる業種の企業が集う「デジタル産業の業界団体」である JEITA は、社会のデジタルトランスフォーメーションの一翼を担う立場として、日本経済のさらなる活性化や SDGs の達成、そして Society 5.0 の実現に貢献すべく、その責務を果たしてまいります。

今後の取り組みにつきましては、随時発表いたします。

※為替レートは 2023 年：140.2 円 / ドル、2024 年：151.2 円 / ドル、2025 年：148.8 円 / ドル、2026 年：148.8 円 / ドルとしています。2025 年は 1-10 月の単純平均レートを使用、2026 年の為替は 2025 年と同一とみなしてアンケート調査を実施した。

*1 電子情報産業の世界生産額推移



*2 日系企業の世界生産額推移



*3 電子工業の国内生産額推移



※本発表は JEITA が発行した『電子情報産業の世界生産見通し 2025』（2025 年 12 月発行）にその詳細が報告されています。併せてご覧ください。

『電子情報産業の世界生産見通し 2025』

〔発行〕2025 年 12 月

〔編集〕一般社団法人電子情報技術産業協会（JEITA）
総合政策部会／調査統計委員会／世界生産見通し WG
〔価格〕6,600 円（税込）

【本件に関する報道関係者からのお問い合わせ先】

一般社団法人電子情報技術産業協会（JEITA）経営企画本部ブラン
ドコミュニケーション部

TEL：03-5218-1053 E-mail：press@jeita.or.jp

◆朋栄：インターネット非依存で、選手トラッキングから自動グラフィックス生成、9:16 縦型動画切り出しが可能。ライブ制作とデジタル配信を強力に支援

株式会社朋栄（代表取締役社長：清原 克明、本社：東京都渋谷区）は、スポーツ中継・ライブ制作向け直感的オンデバイス AI ソリューション「viztrick AiDi（i ビズトリック・エイディ）」を国内発売すると発表した。（販売開始予定日：2026 年 2 月 5 日）

viztrick AiDi は、クラウドやインターネット接続に依存することなく、装置単体（オンデバイス）でリアルタイム AI 解析を実行できる直感的な次世代ソリューションです。放送・イベント現場において安定した AI 活用を可能にします。

viztrick AiDi は、選手トラッキング、フェイストラッキング、物体認識といった高度な AI 解析を基盤に、描画 2.5D ペイント、自動スコアグラフィックス生成、さらにはモバイル視聴を想定した 9:16 縦型映像への自動クロッピング/トラッキングまでを一台で実現。ライブスポーツ中継から SNS・インターネット配信向けまで、制作ワークフローの効率化と表現力の向上に大きく貢献するとしている。さらに、カメラワークが激しく変化するスポーツ制作の特性を考慮し、AI による自動追従・自動認識を前提とした設計を採用。オペレーターの負担を軽減しつつ、現場運用に求められる柔軟性と信頼性を両立する。

viztrick AiDi の主な特長・機能

- ・フィールドに追従する描画 2.5D ペイント表示
- ・選手トラッキングおよび選手スピードのリアルタイム可視化
- ・顔認証 AI による選手プロフィールテロップの自動選択
- ・スコア情報をもとにした自動スコアグラフィックス生成
- ・9:16 をはじめとする縦型フォーマット対応の自動クロッピング/トラッキング

viztrick AiDi は、放送局、プロダクション、スポーツ団体、配信事業者に対し、AI を“特別な仕組み”ではなく、誰もが直感的に扱える“日常的な制作ツール”として提供する。

「朋栄では今後も、現場視点に立った AI ソリューションの展開を通じ、映像制作の進化に貢献してまいります。」



◆朋栄：Stream Deck Studio の国内独占販売を開始

株式会社朋栄（代表取締役社長：清原 克明、本社：東京都渋谷区）は、2026 年 1 月 21 日より、世界中のコンテンツクリエイターや配信者に広く支持されている Elgato 社の「Stream Deck」シリーズのプロフェッショナル向けモデル「Stream Deck Studio」の国内独占販売を開始すると発表した。

「Stream Deck」は、直感的なボタン操作によるワークフロー改善ツールとして高い評価を受け、配信・制作の現場で事実上のスタンダードとなっている。その思想と操作性を継承しつつ、放送・業務用途向けに拡張・最適化されたモデルが「Stream Deck Studio」。

「Stream Deck Studio」は、高度にカスタマイズ可能な LCD キーやロータリーエンコーダーを搭載し、ボタンひとつで多様な操作を直感的に実行可能としている。ライブ配信、番組制作、スタジオオペレーションなど、より大規模かつミッションクリティカルな制作現場における効率化とワークフロー最適化を強力にサポートする。さらに、同社にて同時に販売を開始する Bitfocus Buttons ソフトウェアと組み合わせることで、複数の機器やソフトウェアを統合制御可能となり、複雑な放送ワークフローも直感的に管理できる。

Stream Deck Studio の主な特長・機能

- ・Stream Deck で定評のある直感的な操作性を継承
- ・32 個のカスタマイズ可能な LCD キーで操作内容を視覚的に把握
- ・2 つのロータリーエンコーダーによる精密なパラメータ操作
- ・19 インチ 1U ラックマウント対応で放送・業務用ラックに容易に設置
- ・IP/SDI 制御対応、NMOS や SNMP モニタリングなど放送ワークフローとの高い親和性
- ・Bitfocus Companion/Buttons との連携により、機器・ソフトウェア操作を一元管理（Bitfocus Buttons は朋栄が導入をサポート）
- ・複数台連結（スタッキング）対応で、大規模制作環境にも柔軟に対応
- ・即時のビジュアルフィードバックにより、複雑な操作も安全かつ確実に実行可能

Stream Deck Studio の活用例

- ・放送スタジオにおけるルーティング・制御・監視操作
- ・ライブ配信やイベント制作でのシーン切替・機器制御
- ・番組制作・スタジオオペレーションの効率化
- ・教育機関や企業イベントでの操作パネル用途



◆ゼンハイザー ジャパン : Ubisoft Singapore、Neumann のスタジオモニターでゲームオーディオを強化【導入事例】

東南アジアを代表する AAA ゲーム開発スタジオである Ubisoft Singapore は、最新の音声制作ワークフローをサポートするためリニューアルした Studio Blue に、Neumann のスタジオモニターを新たに導入した。東南アジアでは初となるドルビーアトモス対応のゲーム開発用サウンドスタジオである Studio Blue は、「KH 80 DSP」を 11 台と「KH 810 サブウーファー」を 1 台設置しており、没入型サウンドデザインの精密さと明瞭さを実現した。

Ubisoft Singapore がオーディオ設備の再構築を決定した際に、「サウンドによってより深いストーリーテリングを実現し、世界中のプレイヤーにこれまでにない没入体験を提供できる空間を創り出す」という明確な目標があった。このビジョンは、没入型ゲームオーディオ制作のために最先端のドルビーアトモス構成を備えた「Studio Blue」として形になった。

Ubisoft Singapore は、2008 年の設立以降、東南アジア地域における AAA ゲーム開発をけん引してきた。『ティーンエイジ・ミュタント・ニンジャ・タートルズ』や『アサシン クリード』などの共同開発タイトルからキャリアをスタートし、現在では 2024 年にリリースされた『スカル・アンド・ボーンズ』などを主導するリードデベロッパーへと成長している。シンガポールのチームは、海戦ゲームプレイや水の表現技術における高い専門性で知られるほか、ゲーム開発を通じて没入型ストーリーテリングの可能性を拡張し続けており、次世代オーディオ設備への投資によってその取り組みをさらに加速させている。

将来に対応する環境の構築

Ubisoft Singapore の 33,000 平方フィートのオフィススペース内には、ゲームオーディオ制作のそれぞれ異なる側面に特化した 3 つのサウンドスタジオが設けられています。Studio Red は録音スタジオとして機能しており、Studio Black はそのライブ収録用ルームとして活用され、かつて「スタジオ A」として知られていた Studio Blue は、全面的な改修を経て、従来の 5.1ch 構成から、ミキシングおよびアセット制作のために特別設計されたドルビーアトモス 7.1.4ch 構成へと生まれ変わった。

スタジオ A の改修に関する検討は 2019 年に浮上したが、パンデミックの影響により計画は一時中断となりました。2022 年、Ubisoft Singapore が同じ建物内の新しいオフィススペースへ移転した際、チームはこの機会をスタジオ環境を再構築する絶好のチャンスと捉えた。彼らは、現在のニーズを満たすだけでなく、今後 10 年、さらにはその先の未来においても通用するスタジオを構築したいと考えていた。

Ubisoft Singapore のアソシエイト・リード・オーディオデザイナーであるニコラス・オウ（Nicolas Ow）氏は次のように話している。「オーディオ技術やゲーム業界が進化し続ける中で、私たちは常にサウンドスケープを向上させ、プレイヤーの皆さまに最高の



Neumann のスタジオモニターを新たに導入した Ubisoft Singapore

没入型オーディオ体験をお届けする方法を模索しています。3D オブジェクトベースのワークフローを採用したドルビーアトモスへの移行は、私たちにとって自然な次の一歩でした。これにより、より多くのプレイヤーが私たちのゲームを本来の形で体験できるようになったのです」

同スタジオは、販売代理店である Broadcast Communications International および Dolby Singapore のサポートとコンサルティングを受けて設計され、東南アジア初のドルビーアトモス対応ゲームサウンドスタジオとして「Ubisoft Singapore」が誕生した。

一貫性が鍵に

Studio Blue を設計するうえで、最適なモニターの選定は極めて重要な要素でした。チームは複数の選択肢を比較検討し、他のドルビーアトモス対応スタジオを視察したうえで、サイズと周波数特性のバランスに最も優れた Neumann の「KH 80 DSP モニター」を採用しました。コンパクトな筐体でありながら、スタジオのレイアウトを損なうことなく、正確で豊かなサウンドを実現できる点が導入の決め手となりました。その結果、開放的で快適な空間を維持しながら、長時間のクリエイティブセッションにも適した環境を構築することができました。



Ubisoft の Studio Blue、東南アジア初のドルビーアトモス対応ゲームスタジオ

Ubisoft Singapore のオーディオディレクター、エリック＝ジョン・エヴァンジェリスタ（Erik-Jon Evangelista）氏は次のように述べています。「私たちがノイマンを選んだ理由は、その音響特性と、KH モニター全シリーズにわたって一貫したサウンドを提供している点にあります。サイズが大きいことが必ずしも優れている

というわけではありません。特にドルビーアトモスのようなマルチスピーカーによる 3D オブジェクトベースのミキシング環境では、私たちは“バランス”を最も重視しています」

また、一貫性は重要な決定要因でもありました。この構成により、チームのミックスを幅広いコンシューマーシステム上でより正確に再現することが可能となっています。エリック氏は次のように付け加えています。「私たちにとって重要なのは、ひとつのシステムのみ素晴らしく聴こえることではなく、できるだけ多くのシステムで同じように聴こえることなのです」

オーディオによる没入体験

Ubisoft Singapore にとって、オーディオは常に“没入感”の中心にある。ビジュアルがプレイヤーを世界へ引き込むのと同様に、サウンドはその世界の中で感情的・空間的なつながりを生み出します。わずかに配置を誤った音ひとつで没入感は一瞬にして崩れてしまいが、正確に設計された高品質なオーディオは、プレイヤーの感情的な結びつきとゲームプレイ体験をより深く強化します。

Studio Blue に導入されたドルビーアトモス構成により、チームは音を三次元空間の中でより正確に配置できるようになりました。これにより、プレイヤーは従来のステレオやサラウンドでは再現できなかった、背後や頭上から近づいてくる敵の動きといった音の手がかりを、直感的に理解しやすくなりました。

ニコラス氏は次のように説明します。「ゲームは映画と同じように“現実逃避”の手段でもあります。人々はしばしの間、現実から離れるためにその世界へ没入します。その体験の核にあるのが“没入感”なのです。もし何かの音が不自然に感じられたり、違和感を覚えたりすれば、その瞬間に没入感は途切れてしまいます」

Ubisoft Singapore において、優れたオーディオとは、しばしば“気づかれないこと”を意味します。

エリック氏は次のように語ります。「ホラーゲームを恐ろしく感じさせるのも、誰もいない通りに生命感を与えるのも、画面上のあらゆるアクションを支えているのもオーディオなのです。オーディオが最も効果を発揮するのは、それ自体が主張するのではなく、雰囲気や緊張感、感情を自然に強化しているときなのです」



7.1.4 チャンネル構成において、サイズと周波数特性のバランスに最も優れた「Neumann KH 80 DSP モニター」を採用

成長とこれからの展望

過去 17 年間で、Ubisoft Singapore は従業員数 100 名未満のチームから、現在では約 500 名規模へと拡大いたしました。オーディオ

チームも当初の 4 名から 12 名へと成長し、サウンド設備も 1 つのスタジオから 3 つへと発展を遂げています。

エリック氏は次のように振り返ります。「この成長の一員としてシンガポールを世界のゲーム業界地図に刻むことができたのは、大きな誇りです。私たちは、東南アジアにおけるゲーム開発の最前線であり続けるとともに、没入型ストーリーテリングの限界を絶えず押し広げていくことに尽力してまいります」



Ubisoft のオーディオチームは、プレイヤーの皆さまに最高の没入型オーディオ体験をお届けできるよう、常にサウンドスケープの向上に努めています

参考動画:Ubisoft Singapore、Neumann のスタジオモニターでゲームオーディオを強化

https://www.youtube.com/watch?v=21yQi_M4ug

Neumann について

「Neumann.Berlin」の名で知られる Georg Neumann GmbH は、スタジオグレードのオーディオ機器に特化した世界的なトップメーカーであり、U 47、M 49、U 67、U 87 をはじめとするレコーディング用マイクロフォンの伝説的な名機の生みの親としても知られています。1928 年の創業以来、Neumann.Berlin は数々の技術的イノベーションを起こし、いくつもの国際的な賞を授与されてきました。専門は電気音響変換機の開発ですが、2010 年よりテレビやラジオ放送、レコーディング、オーディオ制作といった市場向けのスタジオモニター製品開発も手掛けています。Neumann 初のスタジオヘッドフォンは 2019 年初頭にリリースされ、2022 年以降はライブオーディオ用の、リファレンスクラスのソリューションに力を入れています。Georg Neumann GmbH は 1991 年より Sennheiser グループの傘下に入り、製品は現在、Sennheiser が世界中で展開する拠点ネットワークのほか、長期的な関係を構築してきた販売代理店を通じて各国で販売されています。

<https://www.neumann.com/ja-jp>