

報道関係各位

角川アスキー総合研究所

世界最新ゲーム市場・業界動向が明らかに 一部抜粋したフリー版も配布 『グローバルゲームマーケットレポート2020』発売 巣ごもり需要で世界のゲーム市場は約1,749億ドルに成長！

株式会社角川アスキー総合研究所(本社:東京都文京区 代表取締役社長:加瀬典子)は、世界のゲーム市場の調査レポート『グローバルゲームマーケットレポート2020』(以下 本レポート)を、11月5日に発売いたしましたので、お知らせいたします。本レポートは、提携するゲーム市場調査会社Newzoo(本社:オランダ アムステルダム、CEO:ピーター・ウォーマン)発行の調査レポート『Global Games Market Report 2020』の日本語版です。

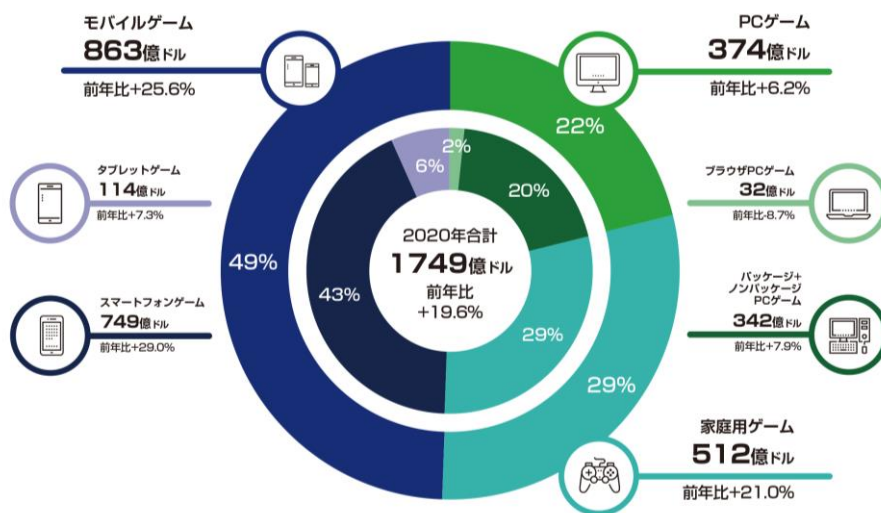
本レポートは、家庭用ゲーム、PCゲーム、モバイルゲームなど、多岐にわたるカテゴリーのゲームをカバーする、北米、中南米、欧州、アジア、中東、アフリカ、オセアニアの合計30の国と地域のマーケット情報を、豊富なデータと解説で概括するレポートです。本レポートの購入者向けに、四半期ごとのアップデート情報も配信いたします。

本レポートと付属のデータセットでは、2020年の世界のゲーム市場を、以下のように見通しています。

2020年、世界のゲーム市場規模は前年比19.6%増の1,749億ドルに



2020年 世界ゲーム市場規模 セグメント・デバイス別内訳



外側の円グラフが、モバイル、PC、家庭用ゲームそれぞれの市場規模。内側の円グラフは、モバイルゲームとPCゲームの内訳

※グラフは『グローバルゲームマーケットレポート2020』掲載データを2020年10月時点の情報に基づいて更新

2020年の世界ゲーム市場は、前年比19.6%増となる1,749億ドル(約18兆3,758億円)に達する見通しです。

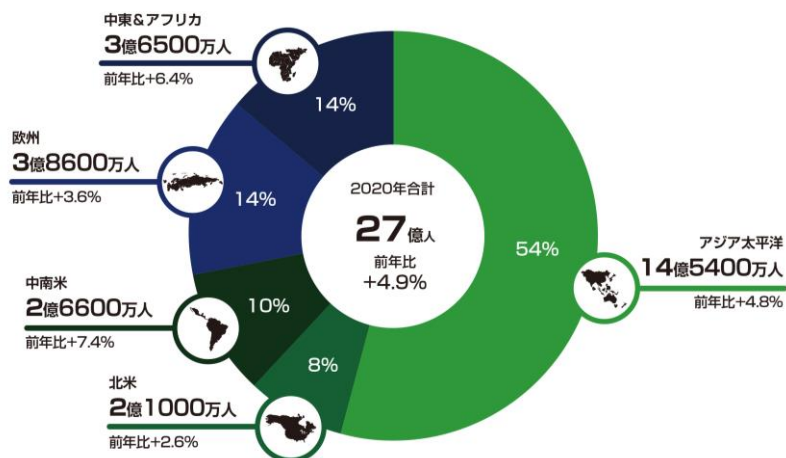
新型コロナウイルス感染拡大に伴う世界的なロックダウン、外出自粛措置の結果として、ゲーム機およびゲームソフトの販売数が急増。ゲーム市場の成長を大きく後押ししました。なかでも、モバイルゲーム(スマートフォン+タブレット)の2020年の市場規模は、前年比25.6%増の863億ドル(約9兆664億円)となりました。

一方で、家庭用ゲーム開発の相当部分(パッケージの流通、大規模な企業間コラボレーション等)が、新型コロナウイルス流行の悪影響を受けています。ですが、関心の増加のほか「サービスとしてのゲーム」へのシフトが継続していることもあって、2020年の市場規模は前年比21.0%増の512億ドル(5兆3,785億円)と見込んでいます。

世界のゲームプレイヤー人口の54%を、アジア太平洋が占める



2020年 世界ゲームプレイヤー人口 地域別内訳



※グラフは『グローバルゲームマーケットレポート2020』掲載データを2020年10月時点の情報に基づいて更新

2020年の世界のゲームプレイヤー数は、前年比4.9%増の27億人と見込んでおり、アジア太平洋地域が14億5,400万人でその過半数を占めます。

『グローバルゲームマーケットレポート2020』商品概要

発行： 株式会社角川アスキー総合研究所

編集： Newzoo

翻訳監修：角川アスキー総合研究所

発売日： 2020年11月5日

価格： 750,000円＋税

言語： 日本語

ページ数： 本文134ページ(PDF)

付属： 数値データ(Excel)

備考： レポート本編の発刊以降、四半期ごとにアップデート版を配信します

商品ページ：https://www.f-ism.net/report/Global_Games_2020.html

※ご注文方法については商品ページをご覧ください。



一部を抜粋した『グローバルゲームマーケットレポート2020 フリー版』をご提供

購入をご検討されている方向けに、本レポートを抜粋したフリー版(PDFファイル 全29ページ)を配布しております。詳細は、ascii-rm@lab-kadokawa.com まで、メールにてお問い合わせください。

目次

はじめに

調査・分析方法&用語の定義

本レポートの調査・分析方法

「グローバルゲームマーケットレポート」市場予測コンセプト

本書における用語の定義

ゲームプレイヤーペルソナの定義

世界ゲーム市場

2020年世界ゲーム市場 各地域・セグメントの概況

2023年に向けての動向と展望

地域別・セグメント別内訳

注目のグローバルトレンド

世界ゲーム市場の最新動向

1. 「レディ・プレイヤー1」:新種のソーシャルメディアとしてのゲーム
2. 新型コロナウイルス:ロックダウンがゲーム利用・収益にもたらすプラスとマイナスの影響
3. ライブサービスゲーム:目先の収益を犠牲に長期的なエンゲージメントを築く戦略
4. 新規プレイヤー受け入れ口としてのハイパーカジュアルゲーム
5. 次世代ゲーム機によりもたらされる新たなビジネスモデル
6. 教訓:「時は金なり」——カジュアル・コア収益化メカニクスの集束化
7. 消費者のクリエイター化:ゲームコンテンツ創作の民主化
8. 中国ゲーム企業の海外進出
9. VR市場に待望のAAAキラータイトル—— 後続の期待も

サードパーティ調査

他社調査との比較

ランキング

2019年 株式上場ゲーム企業TOP50

2020年 国・市場別ゲーム収益規模TOP50

特集・トピックス

次世代家庭用ゲーム機にアップグレードするユーザー像とは？

新型コロナウイルスが世界のゲーム市場に及ぼす影響について

ゲーム市場 地域・国別分析

国別データ&消費者調査

主要30カ国・市場におけるビジネスモデル別収益(PCゲーム・モバイルゲーム・家庭用ゲーム)

北米(カナダ、米国)

中南米(アルゼンチン、ブラジル、メキシコ)

西欧(ベルギー、フランス、ドイツ、イタリア、オランダ、スペイン、スウェーデン、英国)

東欧(ポーランド、ロシア)

中東&アフリカ(トルコ、サウジアラビア)

アジア太平洋(オーストラリア、ニュージーランド、中国、インド、インドネシア、日本、マレーシア、フィリピン、シンガポール、韓国、台湾、タイ、ベトナム)

◆Newzooについて

Newzooは、グローバルでのゲーム・eスポーツ・モバイル市場の分析を核としたサービスをご提供します。本社をオランダの首都であるアムステルダムに構え、米国はサンフランシスコ、中国は上海の二つの拠点に支社を有しています。2007年の設立以来、世界でも有数のエンターテインメント・テクノロジー・メディア企業やコンシューマーブランドのオーナー企業であるお客様に、弊社のサービスを提供してきました。具体的には、Tracking Data/Consumer Insights/Market Forecastsといった商品群やコンサルティングプロジェクトを通して、顧客ターゲティング・競合分析・経営戦略策定などの一助となるべく、尽力しています。

URL: <https://newzoo.com/about/japanese/>

◆角川アスキー総合研究所について

角川アスキー総合研究所は、KADOKAWAグループに属するシンクタンク、リサーチ・メディア企業です。KADOKAWAグループの持つコンテンツ力、メディア力、リサーチ力に関する技術力を活かし、日本のメディア・コンテンツ産業に貢献すべく、課題となる重要テーマに日々取り組んでいます。ITや、ゲーム・アニメ等のコンテンツ領域を中心とした調査・発信も積極的に行っています。

URL: <http://www.lab-kadokawa.com>

報道関係および調査についてのお問い合わせ

株式会社角川アスキー総合研究所 担当: 玉田 Mail: ascii-rm@lab-kadokawa.com