

『ファミ通ゲーム白書 2018』発刊

2017年世界ゲームコンテンツ市場は 前年比約2割増の10兆8964億円

～デジタル配信ゲームが市場全体の約9割を占める～

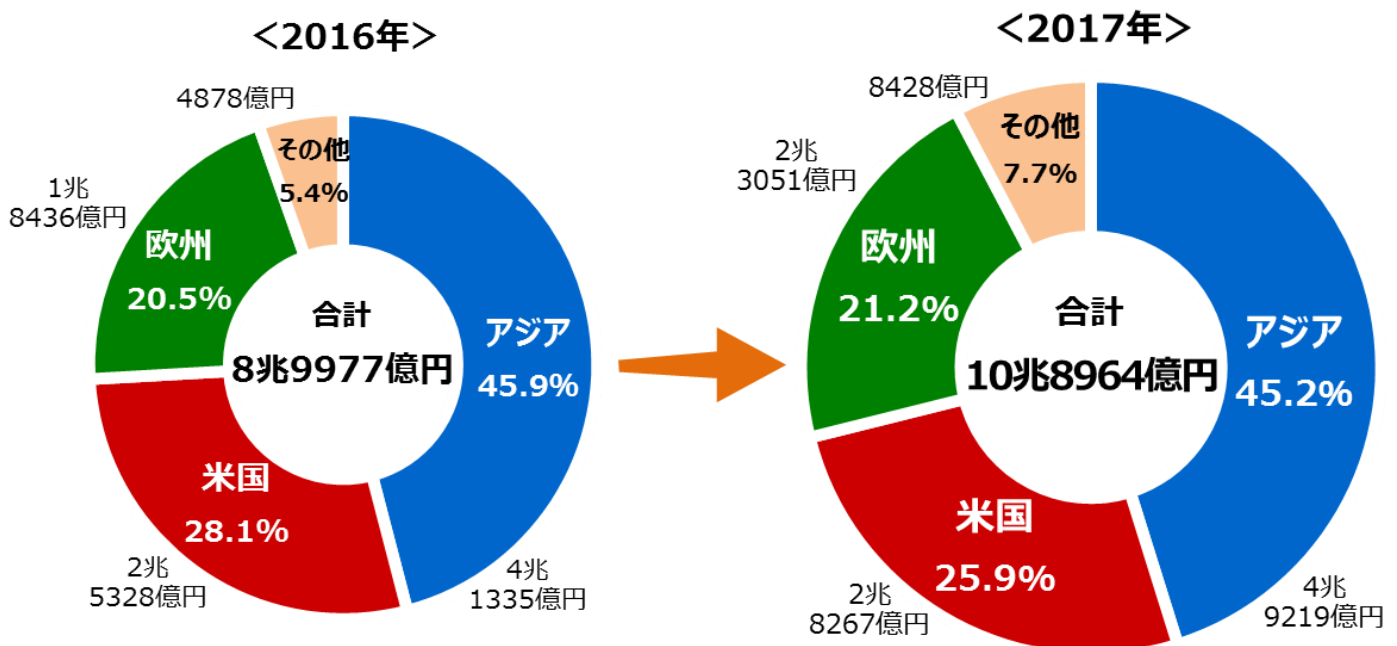
ゲーム総合情報メディア「ファミ通」は、『ファミ通ゲーム白書 2018』を6月25日に発刊いたします。本書は、国内をはじめ、北米・欧州・アジア・中東・南米を含む海外主要地域別のゲーム市場や、ユーザーマーケティング調査など、豊富な最新データや大規模アンケート結果をもとに、国内外ゲーム・エンターテインメント業界の最新動向をさまざまな角度から分析したデータ年鑑です。

『ファミ通ゲーム白書 2018』では、2017年の世界ゲームコンテンツ市場について、前年比約2割増の10兆8964億円と推定しました。この市場規模は、家庭用及びPC向けパッケージゲーム市場の1兆1975億円と、デジタル配信ゲーム市場（モバイルゲーム^{※1}、PC配信ゲーム、家庭用ゲームデジタル配信）の9兆6989億円を合算したものです。

パッケージ市場は、旧世代機ソフトの落ち込みが続いたものの、新型ハード・Nintendo Switchが世界中でヒットしたことで、前年より微増しました。一方、デジタル配信市場は、PCゲームの配信プラットフォームが世界的に普及し人気タイトルが生まれたことから、PCゲームの収益が増加し、前年より約2割拡大。ゲームコンテンツ市場全体の伸長に大きく貢献しました。

おもな地域別では、アジア^{※2}が4兆9219億円、米国が2兆8267億円、欧州^{※3}が2兆3051億円と推算し、いずれの地域でも前年比10～20%強のプラス成長となっています。なかでもモバイルゲームが3兆円を超えたアジアが、地域別で最も大きい市場となっています。

【世界の地域別ゲームコンテンツ市場】



出典：ファミ通ゲーム白書 2018

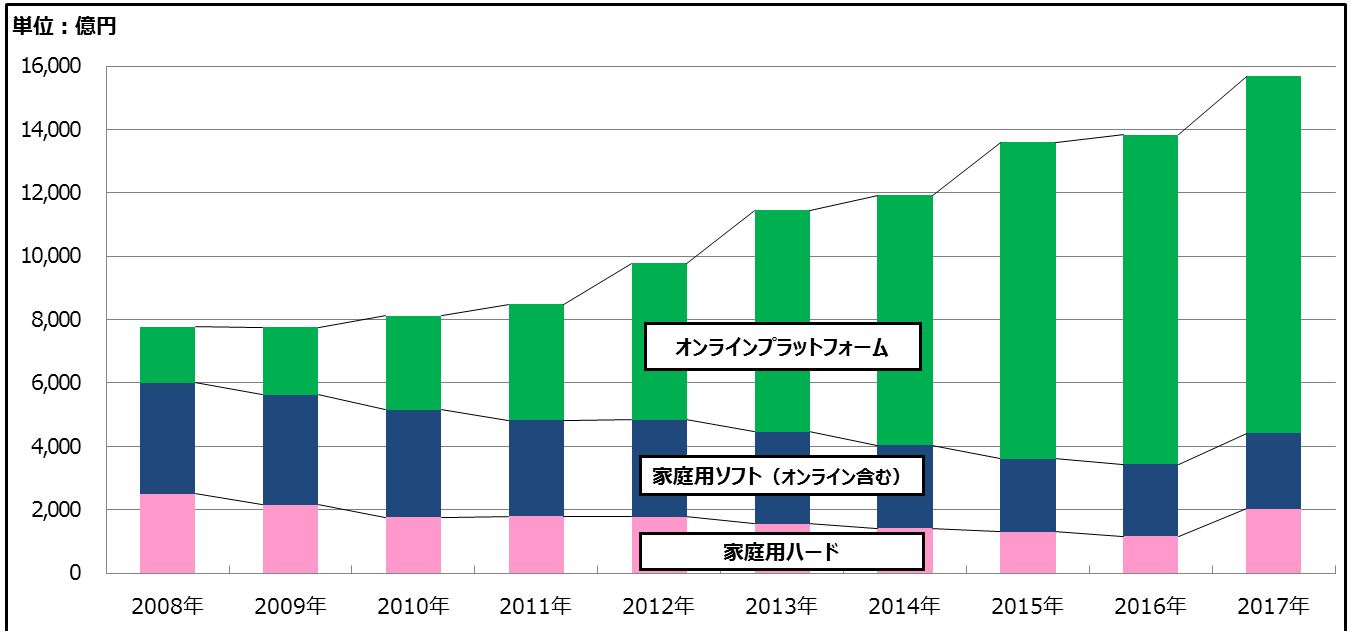
※2016年と2017年では、その他のエリアにおいて集計対象の国・地域が異なります。
(2018年6月時点での情報に基づいて作成)

<『ファミ通ゲーム白書 2018』おもなピックアップ>

◆ 家庭用ハード・ソフトが盛況。2017 年国内ゲーム市場は過去最高の 1 兆 5686 億円に。

2017 年の国内家庭用ゲーム市場規模は、ハード・ソフト(オンライン含む)合計で、前年比 128.3%の 4413 億円となりました。Nintendo Switch が市場に大きく貢献し、5 年ぶりのプラス成長となっています。また、オンラインプラットフォーム^{※4}市場は 1 兆 1273 億円に達し、国内ゲーム市場全体の約 7 割を占めています。国内ゲーム市場は年々拡大が続き、2017 年は過去最高の 1 兆 5686 億円となりました。

【国内 家庭用 / オンラインプラットフォーム ゲーム市場規模推移】



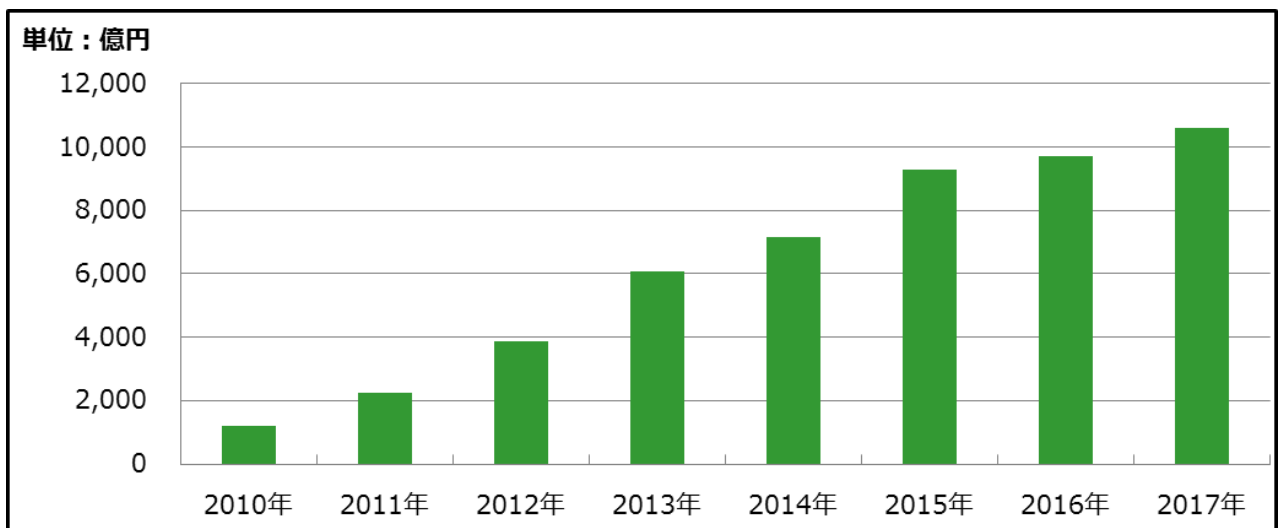
出典：ファミ通ゲーム白書 2018

集計期間：2007 年 12 月 31 日～2017 年 12 月 31 日(※2018 年 4 月時点での情報に基づいて作成)

◆ 2017 年の国内ゲームアプリ市場規模は 1 兆 580 億円。初の 1 兆円超え。

2017 年の国内ゲームアプリ^{※5}市場規模は、前年比 9.2%増の 1 兆 580 億円となりました。世界の主要地域と比較すると、中国・韓国(合計)が 1 兆 9644 億円、北米が 1 兆 22 億円、欧州が 5389 億円となり、アジアが世界のゲームアプリ市場の約 6 割を占めています。

【国内 ゲームアプリ市場規模推移】



出典：ファミ通ゲーム白書 2018

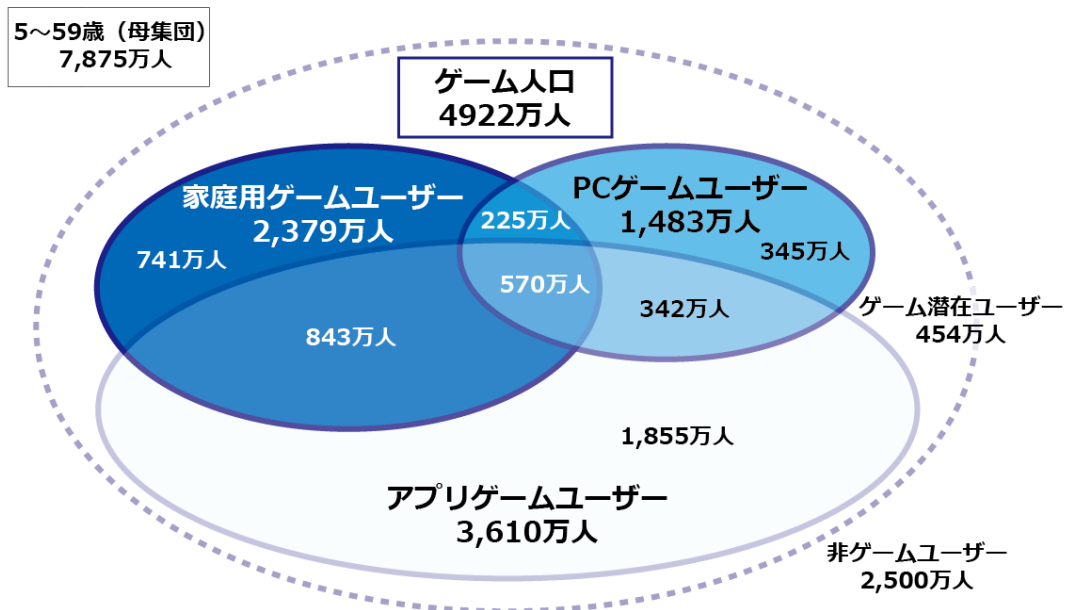
集計期間：2009 年 12 月 28 日～2017 年 12 月 31 日(※2018 年 4 月時点での情報に基づいて作成)

◆ 2017 年国内ゲームユーザーは 4922 万人。PC ゲームユーザーが拡大。

本書では、弊社が運営する国内 25 万人規模のエンターテインメント分野ユーザーリサーチシステム「eb-i」を用いて、ゲームユーザーの実態を調査しています。そのひとつとして、国内のメインゲーム環境別ゲームユーザー数を算出し、その分布状況を推計しました。

2017 年のゲーム人口は、前年より約 500 万人増加し、ここ 5 年で最も多い 4922 万人となりました。特に e スポーツやバトルロイヤルゲーム「PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS」の人気もあり、PC ゲームユーザーが前年より約 1.5 倍の 1483 万人に拡大しています。

【2017 年国内 メインゲーム環境別 ゲームユーザー分布図】



出典:ファミ通ゲーム白書 2018

『ファミ通ゲーム白書 2018』では、世界的に注目を集める Nintendo Switch の最新動向をはじめ、アジア圏を中心に発展が続くモバイルゲーム市場、さらに e スポーツを核に再び成長軌道を描き始めた PC ゲーム市場など、さまざまな角度からゲーム市場を徹底分析。プラットフォームの垣根を越えて展開される競争や、AI を筆頭にマーケットを一変させる可能性を秘めた先端技術など、最新トピックスも紹介しています。さらに、岡村秀樹氏(一般社団法人日本 e スポーツ連合 会長)、松原仁氏(公立はこだて未来大学 教授)、小山順一郎氏(バンダイナムコアマミューズメント クリエイティブフェロー)など有識者 7 名による論説も掲載し、多岐にわたって、ゲーム・エンターテインメント業界の現状と展望を考察した 1 冊となっています。

<注釈>

※市場規模の数値は、億円以下を四捨五入した値

※1:「モバイルゲーム」は、携帯電話、タブレット向けのゲーム収益合計

※2:「アジア」は、日本、中国、韓国の集計を合算

※3:「欧州」は、西・中央・東ヨーロッパ諸国全域の集計で、家庭用パッケージのみ、英国、ドイツ、フランス、スペイン、イタリア、スキャンジナビア、ベネルクス地域の集計を合算

※4:「オンラインプラットフォーム」は、ゲームアプリ※5、フィーチャーフォンで提供されているゲーム、PC 向けのオンラインゲーム

※5:「ゲームアプリ」は、スマートフォン、タブレット向けに提供されているゲーム(フィーチャーフォン向けの SNS プラットフォームで動作するものを含む)

本リリースのデータを記事にて引用される場合は、必ず出典をご明記いただきますようお願いいたします。

『ファミ通ゲーム白書 2018』 概要

書名:ファミ通ゲーム白書 2018
編集:株式会社Gzブレイン マーケティングセクション
編集長:藤池隆司
発売日:2018年6月25日
価格:PDF(CD-ROM)+書籍セット版… 65,000円+税
書籍版… 39,000円+税
PDF版(CD-ROM)版… 36,000円+税
総頁数:450頁
本書の紹介ページ:<https://www.f-ism.net/fgh/2018.html>



<目次>

- 巻頭特典 : 世界ゲームコンテンツ市場マップ/ゲーム業界ニュース&トピックス/2017年ゲームソフトTOP100
序章 : ゲーム業界パースペクティブ(業界エキスパートによる寄稿)
第1章 : 2017年国内ゲーム市場の動向(総括/ハード市場/ソフト市場/プラットフォーム別データ/月別データ/ジャンル別データ/有力シリーズの動向/ルーキータイトル/廉価版・低価格ソフト/メーカー別・グループ別ソフト販売実績/開発会社の状況/レーティング/中古ゲームソフトの動向/ダウンロード販売/周辺機器 他)
第2章 : ユーザー・マーケティング(現在のマーケット構成と概況/広告による効果の流れ/家庭用ゲーム機プラットフォームについて/スマホゲームユーザー/PCゲームユーザー 他)
第3章 : メディア・プロモーション(テレビCMプロモーション/WEBプロモーション/メーカー及びタイトル別テレビCM・ゲーム雑誌出稿状況 他)
第4章 : 隣接業界の市場動向(本・出版・電子書籍/放送/アニメ/映画/音楽/玩具/パチンコ・パチスロ)
第5章 : 拡散するゲーム業界(ネットワーク環境の現状とトレンド/モバイル周辺環境/テレコミュニケーションズ市場の現状と展望/ゲームアプリ/PCゲーム/アーケードゲーム 他)
第6章 : 海外ゲーム市場の動向(米国/カナダ/英国/フランス/ドイツ/スカンジナビア/ベネルクス/イタリア/スペイン/eスポーツ/中国/新興国 他)
第7章 : 補完データ(2017年ゲームソフト推定販売本数TOP1000)
巻末特典 : 2017年度ゲーム市場最新レポート【2017年4月~2018年3月】

★ 刊行記念キャンペーン ★

期間限定で、PDF版(CD-ROM)と書籍版のセットを、通常価格65,000円より44%OFFの特別価格**36,000円+税**にてご提供いたします。詳細は、本書紹介ページをご確認ください。
※受付期間:2018年7月9日お申し込み分まで

- ・『ファミ通ゲーム白書 2018』は、オンラインショッピングサイト「ebten」専売となります。書店での販売は行っておりません。
ebten内購入ページ: <http://ebten.jp/eb-store/p/7015018062554/>
- ・電子書籍版につきましては、後日、「BOOK☆WALKER」をはじめとする電子書籍ストアにて配信予定です。