

**『ファミ通ゲーム白書2017』発刊**  
**2016年の世界ゲームコンテンツ市場規模は8兆9977億円**  
 ～拡大が続くアジア市場。世界ゲームコンテンツ市場の約半数を占める～

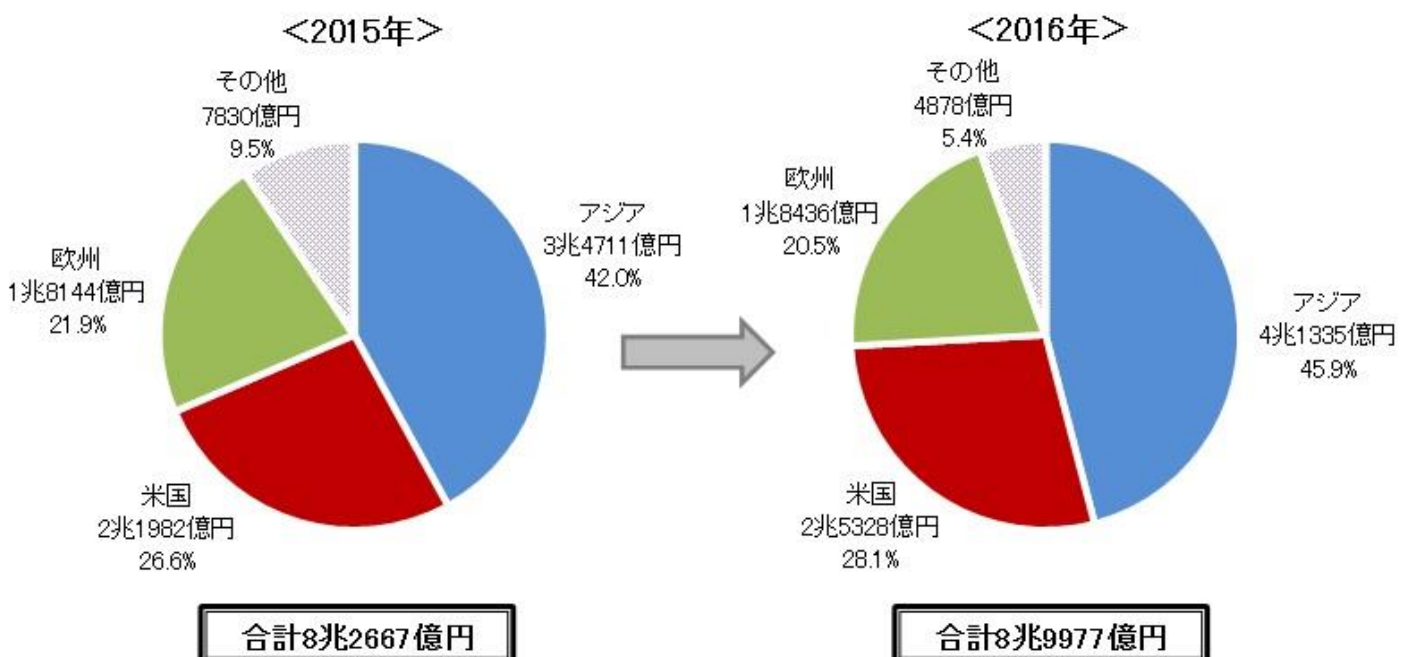
ゲーム総合情報メディア「ファミ通」は、『ファミ通ゲーム白書 2017』を6月8日に発刊いたします。本書は、国内をはじめ、北米・欧州・アジア・中東・南米を含む海外主要地域別のゲーム市場や、ユーザーマーケティング調査など、豊富な最新データや大規模アンケート結果をもとに、国内外ゲーム・エンターテインメント市場の最新動向をさまざまな角度から分析したデータ年鑑です。

『ファミ通ゲーム白書 2017』では、2016年の世界ゲームコンテンツ市場について、8兆9977億円と推定しました。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1兆1531億円と、デジタル配信ゲーム市場（モバイルゲーム※<sup>1</sup>、PC配信ゲーム、家庭用ゲームデジタル配信）の7兆8445億円を合算したものです。

パッケージゲーム市場は微減したものの、モバイルゲームを中心にゲーム内課金の収益が増加したこと、また、家庭用ゲームデジタル配信が欧米を中心に増えたことから、デジタル配信ゲーム市場は前年より10%以上拡大し、市場全体が伸長する結果となりました。

主な地域別では、アジア※<sup>2</sup>が4兆1335億円、米国が2兆5328億円、欧州※<sup>3</sup>が1兆8436億円と推算し、いずれの地域でも前年よりプラス成長となっています。

**【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 2017

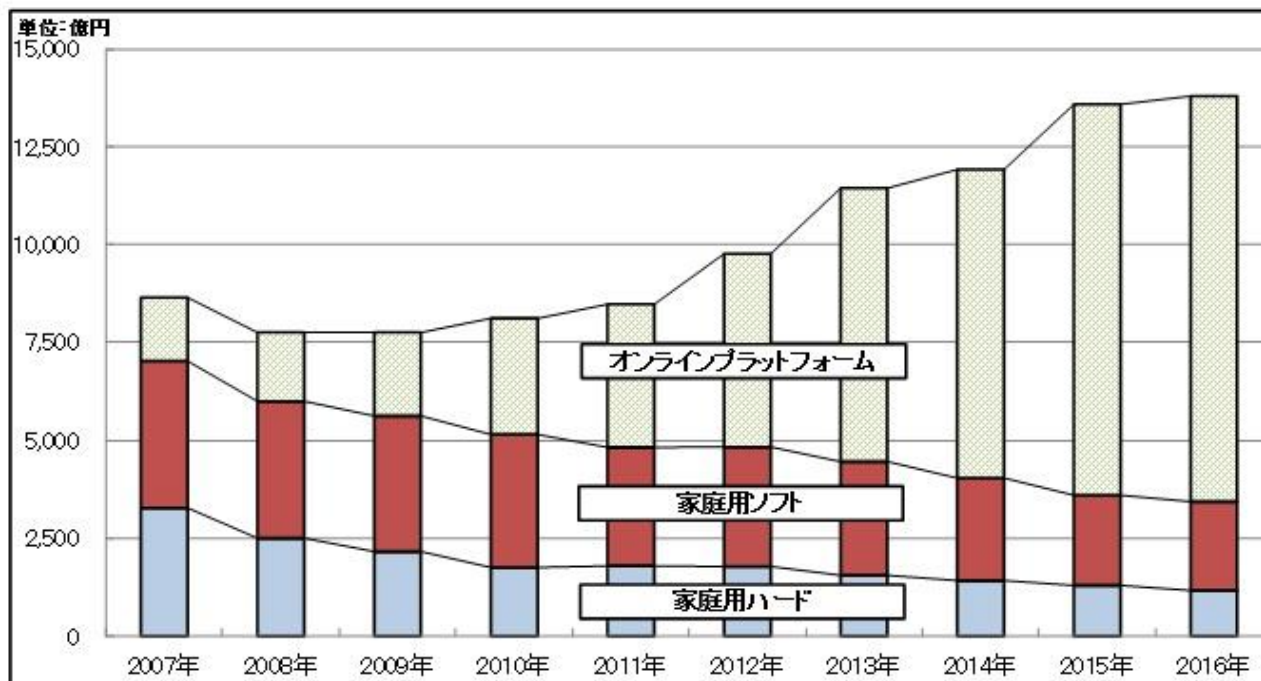
※2015年と2016年では一部エリアにおいて、集計の対象となっている国・地域が異なる場合があります。  
 (2017年6月時点での情報に基づいて作成)

《『ファミ通ゲーム白書 2017』 おもなトピックス》

◆ 成長が続く国内ゲーム市場。2016年は過去最高の1兆3801億円に。

2016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3440億円となりました。一方、オンラインプラットフォーム※4市場は1兆361億円に達し、国内ゲーム市場全体の約75%を占めています。国内のゲーム市場は伸長し続け、2016年は過去最高の1兆3801億円となりました。

【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】



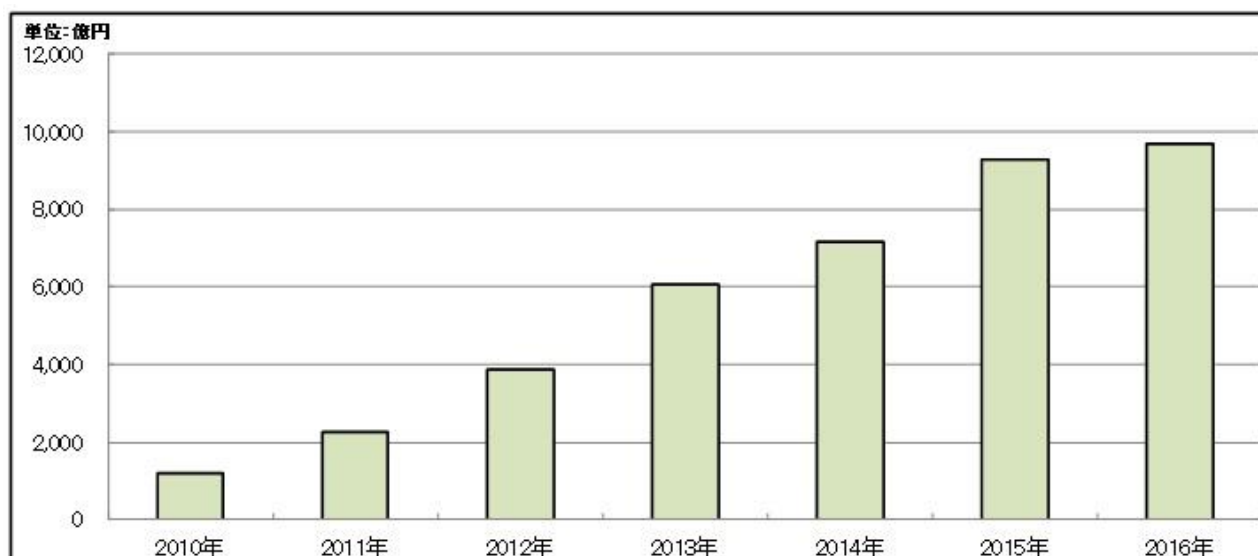
出典:ファミ通ゲーム白書 2017

集計期間:2007年1月1日~2016年12月25日(※2017年4月時点での情報に基づいて作成)

◆ 2016年の国内ゲームアプリ市場規模は9690億円。アジア市場が世界をリード。

「ポケモンGO」が大きな話題となった2016年の国内ゲームアプリ※5市場規模は、前年比4.4%増の9690億円となりました。世界の主要地域と比較すると、中国・韓国が1兆5700億円、北米が9500億円、欧州が4100億円となり、アジアが世界のゲームアプリ市場を牽引していると言えます。

【国内 ゲームアプリ市場規模推移】



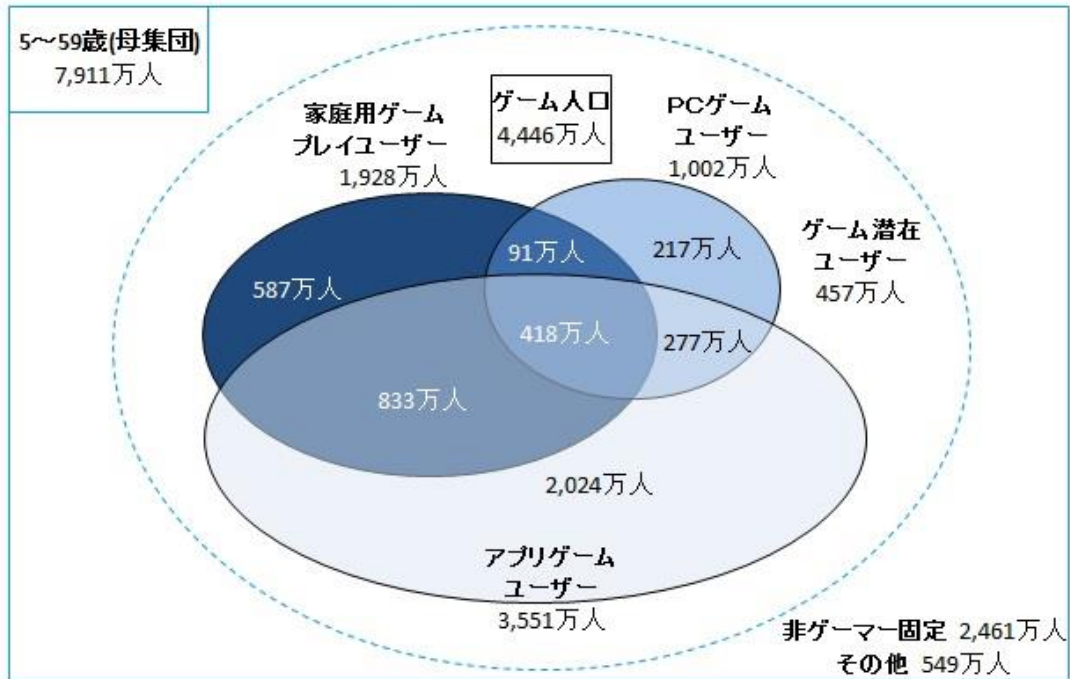
出典:ファミ通ゲーム白書 2017

集計期間:2009年12月28日~2016年12月25日(※2017年4月時点での情報に基づいて作成)

◆ 2016年の国内ゲームユーザーは4446万人。約半数が、アプリゲームのみをプレイ。

本書では、弊社が運営する国内26万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。2016年のゲーム人口は4446万人。そのうち、アプリゲームのみをプレイするユーザーは、前年より190万人増え、国内ゲーム人口全体の半数に迫る、2024万人となっています。今後も、同ユーザーの動向がゲーム人口全体に大きな影響を与えると考えられます。

【2016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 2017

『ファミ通ゲーム白書 2017』では、Nintendo Switch の登場によって新たな局面を迎えた家庭用ゲーム市場と、「ポケモン GO」の大ヒットで激変したゲームアプリ市場を中心に、さまざまな角度から国内外のゲーム市場を分析。多方面で普及が始まったVRや、世界的な盛り上がりを見せるeスポーツなど、未来のマーケットを見通す業界の最新事情を網羅しています。

さらに、石原恒和氏(株式会社ポケモン 代表取締役社長 CEO)、襟川恵子氏(株式会社コーエーテクモホールディングス 代表取締役会長)、倉林修一氏(慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科特任准教授 兼 株式会社 Cygames 技術顧問/Cygames Research 所長 博士[政策・メディア])など有識者8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、スカンジナビア、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 2017』概要

書名:ファミ通ゲーム白書 2017  
編集:カドカワ株式会社 マーケティングセクション  
編集長:藤池隆司  
発売日:2017年6月8日  
価格:PDF(CD-ROM)+書籍セット版:61,000円+税  
書籍版:37,000円+税  
PDF版(CD-ROM)版:34,000円+税  
総頁数:462頁  
本書の紹介ページ:<https://www.f-ism.net/fgh/2017.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/2016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 : 2016年国内ゲーム市場の動向(2016年総括/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/各ゲーム機種別状況/各ゲーム機の今後/スマートフォンゲーム市場 他)  
第3章 : メディア・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)  
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/パチンコ・パチスロ/玩具)  
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/家庭用オンラインゲーム/ゲーム実況/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κανジナビア/ベネルクス/イタリア/スペイン/eスポーツ/中国/その他新興国)  
第7章 : 補完データ(2016年ゲームソフト推定販売本数TOP1000)  
巻末特典 : 2016年度ゲーム市場最新レポート【2016年4月~2017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61,000円より44%OFFの特別価格**34,000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:2017年6月30日お申し込み分まで

・『ファミ通ゲーム白書 2017』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いません。  
ebten内購入ページ:<http://ebten.jp/p/7015017060801/>

・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。