

2015年6月12日

『ファミ通ゲーム白書2015』発表 2014年の世界ゲームコンテンツ市場規模は6兆7148億円 デジタル配信ゲーム市場が全体の約8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 2015』を6月22日に発刊いたします。本書は、国内外ゲーム・エンターテインメント市場の最新動向を分析したデータ年鑑となります。

『ファミ通ゲーム白書 2015』では、2014年の世界ゲームコンテンツ市場について、6兆7,148億円と推定しました。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1兆5,389億円と、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5兆1,759億円を合算したものです。2013年のゲームコンテンツ市場(6兆3,269億円)と比較すると、約6%増となっています。また、ゲームコンテンツ市場全体のうち、デジタル配信ゲーム市場の占める割合が前年よりさらに増え、約8割(77%)がデジタル配信という結果になりました。

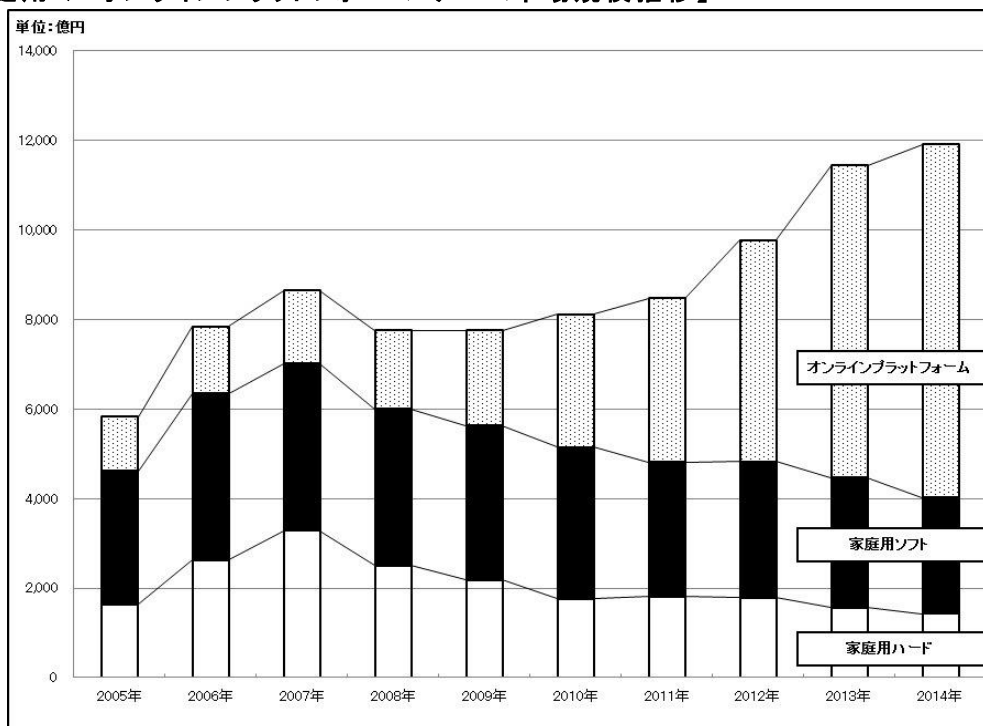
主な地域別では、アジア^{※2}が2兆1,987億円、米国が2兆825億円、欧州^{※3}が1兆6,585億円と推算し、いずれの地域でも前年よりプラス成長になっています。

《『ファミ通ゲーム白書 2015』 おもなピックアップ》

★2014年国内ゲーム市場は過去最高の1兆1,925億円。

2014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4,039億円となっています。一方、オンラインプラットフォーム(ゲームアプリ、フィーチャーフォン、PC)市場は、前年比13%増の7,886億円と、2014年もさらに伸長し、国内ゲーム市場規模は、過去最高の1兆1,925億円となりました。

【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】



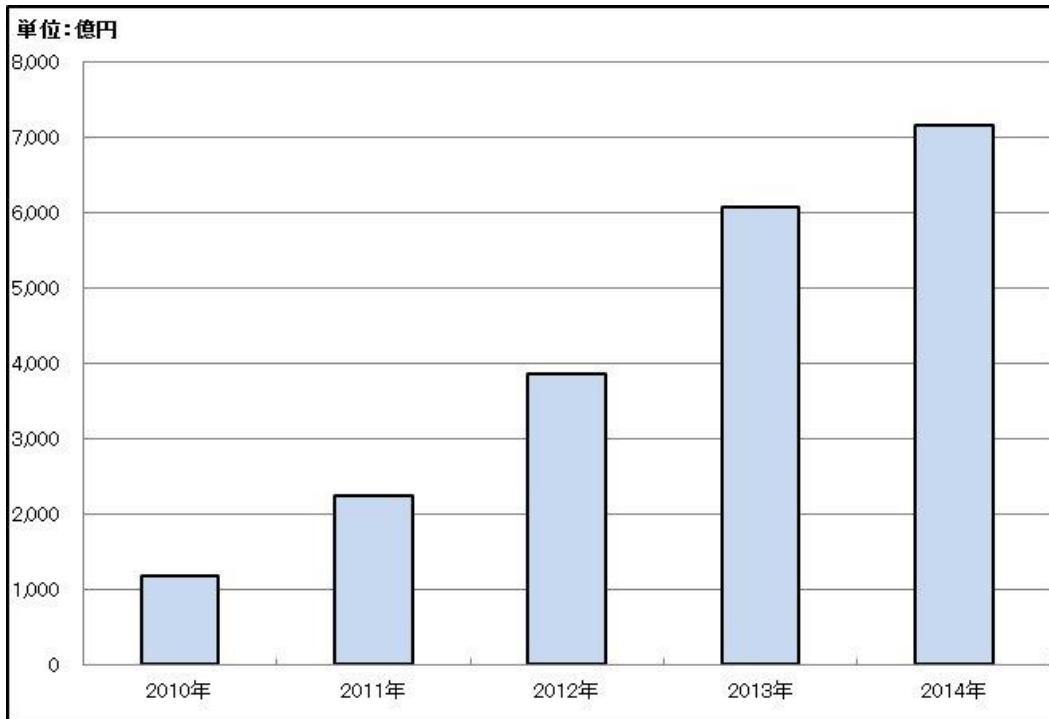
出典:ファミ通ゲーム白書 2015

集計期間:2004年12月27日~2014年12月28日 (※2015年4月時点での情報に基づいて作成)

★2014年の国内ゲームアプリ市場規模は7,154億円に。

2014年の国内ゲームアプリ※4市場規模は、前年比18%増の7,154億円となっています。「パズル&ドラゴンズ」を走る形で、「モンスターストライク」が市場を牽引、さらに、「ディズニー ツムツム」を始め、数多くのゲームアプリがソーシャルサービス「LINE」上で展開され、注目を集めました。

【ゲームアプリ 市場規模推移(国内)】



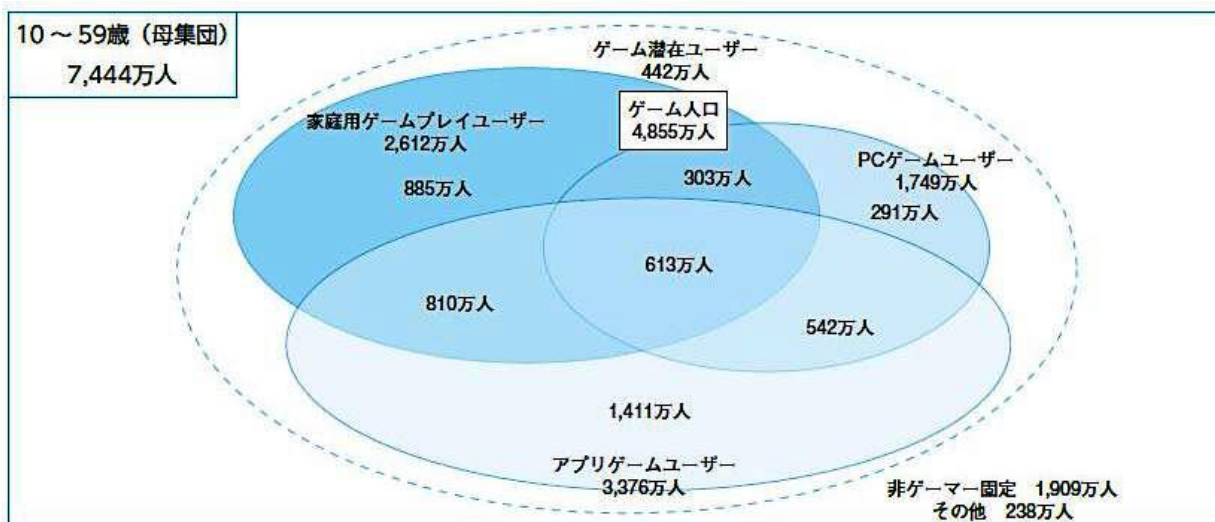
出典:ファミ通ゲーム白書 2015

集計期間:2009年12月28日~2014年12月28日 (※2015年4月時点での情報に基づいて作成)

★2014年の国内ゲーム人口は4,855万人。アプリゲームユーザーが拡大。

本書では国内20万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。その一つとして、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。結果、2014年は4,855万人となり、前年(4,666万人)より189万人増となっています。特に、アプリゲームユーザーが前年の2,861万人から3,376万人に増加し、市場を牽引していることが伺えます。

【2014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 2015

2014 年の世界ゲームコンテンツ市場は、スマートフォンやタブレットでのゲームが前年より 45.4%増加、さらに、欧米を中心に、ゲームソフトの流通がますますデジタル配信へと移行しています。国内においても、家庭用ゲーム市場にオンラインプラットフォームを含めると、市場全体は拡大しています。ゲーム業界では、スマートフォンのほか実況動画や VR(バーチャルリアリティ)など、新しいコンテンツやサービスが登場しており、今後のゲーム市場の動向が注目されます。

『ファミ通ゲーム白書 2015』では、このようなゲーム業界の現状と今後を読み解くため、家庭用ゲームの市場動向から、ユーザーマーケティング、北米・欧州・アジア・中東・南米を含む海外主要地域市場まで、豊富な最新データや大規模アンケート調査をもとに、詳細な分析を行なっています。また、日本でも注目を集め始めている「e スポーツ」や「ゲーム実況」などの最新動向についても解説しています。さらに、和田洋一氏(シンラ・テクノロジー・インク プレジデント)、枝廣憲氏(King Japan 株式会社 General Manager)、マツ・ジツツマン氏(Kamcord Inc. CEO)など有識者 8 名による論説も掲載し、様々な切り口からゲーム業界の現状と展望を考察した 1 冊となっています。

※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、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:「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)

◆『ファミ通ゲーム白書 2015』概要

書名:ファミ通ゲーム白書 2015

編集:KADOKAWA・DWANGO
マーケティングセクション

編集長:藤池隆司

発売日:2015年6月22日

価格:PDF(CD-ROM)+書籍セット版:61,000円+税
書籍版:37,000円+税
PDF(CD-ROM)版:34,000円+税

総頁数:452頁

本書の詳細ページ:<http://www.f-ism.net/fgh/2015.html>



- ・『ファミ通ゲーム白書 2015』は、エンターブレインの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。
- ・早期購入キャンペーンとして、7月10日(予定)までの期間、書籍版を34,000円+税で販売します。
- ・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。