

ゲーム業界年鑑の決定版 『ファミ通ゲーム白書 2019』発刊

- ・2018年世界ゲームコンテンツ市場は前年比約2割増の13兆1774億円。
- ・国内クラウドゲーム市場は2022年に100億円突破。10倍以上の急成長。

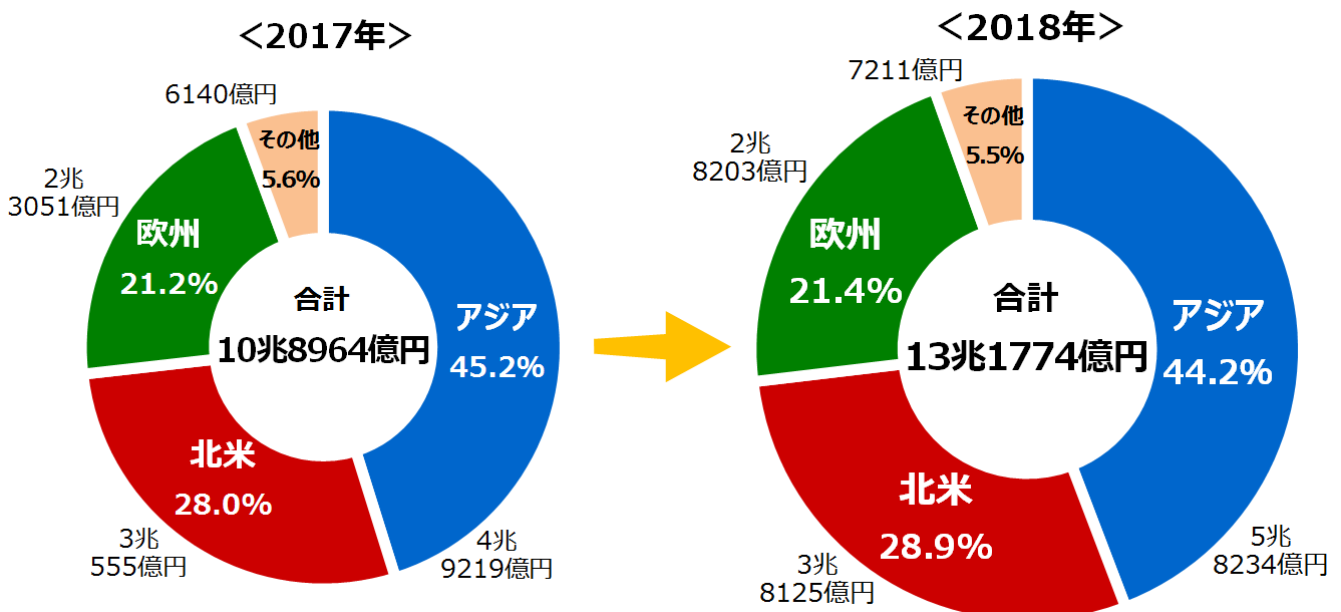
ゲーム総合情報メディア「ファミ通」は、『ファミ通ゲーム白書 2019』を6月27日に発刊いたします。本書は、国内をはじめ、北米・欧州・アジア・中東・南米を含む海外主要地域別のゲーム市場や、ユーザー・マーケティング調査など、豊富な最新データや大規模アンケート結果をもとに、国内外ゲーム・エンターテインメント業界の最新動向をさまざまな角度から分析したデータ年鑑です。

『ファミ通ゲーム白書 2019』では、2018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13兆1774億円と推定しました。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1兆1544億円と、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12兆230億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く一方、発売2年目となるNintendo Switchがソフトラインナップの充実により前年比プラスとなりました。デジタル配信市場は、2017年同様、前年比約2割増と大きく伸ばしています。モバイルゲームが継続的な成長を見せ、さらにPCゲームの収益が増加、家庭用オンラインもデジタルへの移行が進んだことが要因となっています。

おもな地域別では、アジア※²が5兆8234億円、北米※³が3兆8125億円、欧州※⁴が2兆8203億円と推算し、主要3地域はいずれも前年比二桁増のプラス成長となりました。なかでもアジアではモバイルゲームが3兆5000億を突破し、他地域に圧倒的な差を付けて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 2019

※2017年・2018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。
(2019年6月時点での情報に基づいて作成)

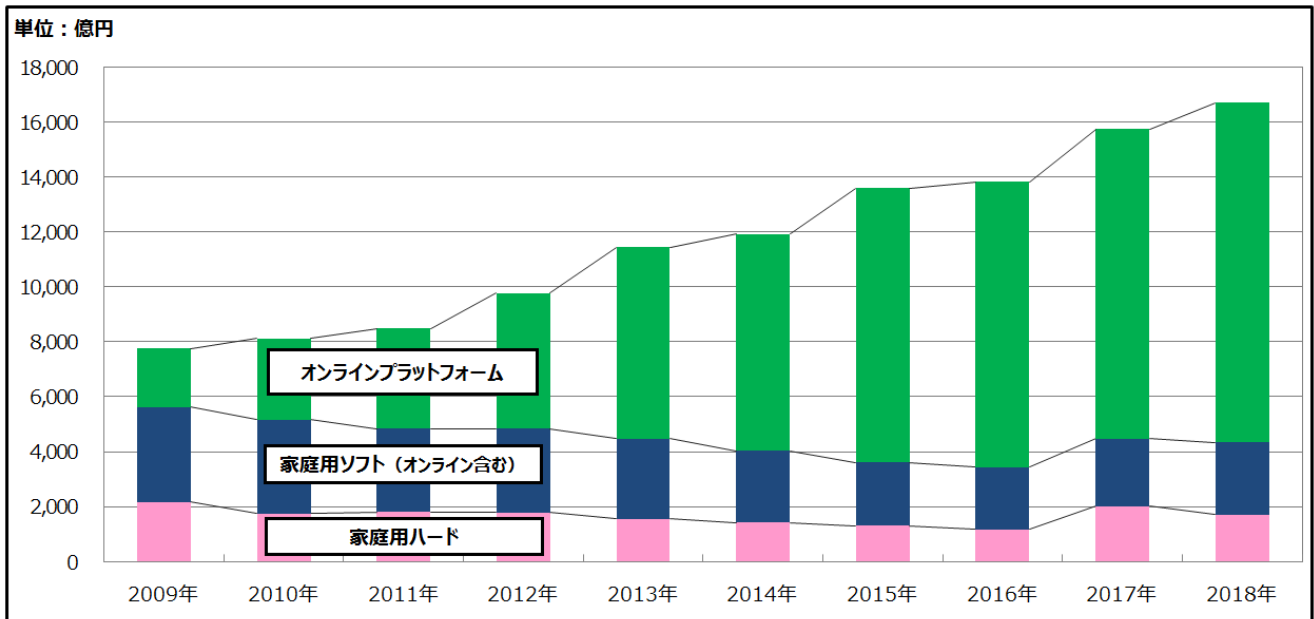
<『ファミ通ゲーム白書 2019』おもなトピックス>

◆ 年々成長するゲームアプリ市場。2018年国内ゲーム市場は1兆6704億円に。

2018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97.3%の4343億円となりました。

オンラインプラットフォーム^{※5}市場は1兆2361億円に達し、国内ゲーム市場全体の約7割を占めています。特に、オンラインプラットフォーム市場の大半を占めるゲームアプリ^{※6}市場は、プラス成長が持続し、1兆1660億円に伸長。国内ゲーム市場は年々拡大し、過去最高の1兆6704億円となりました。

【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】



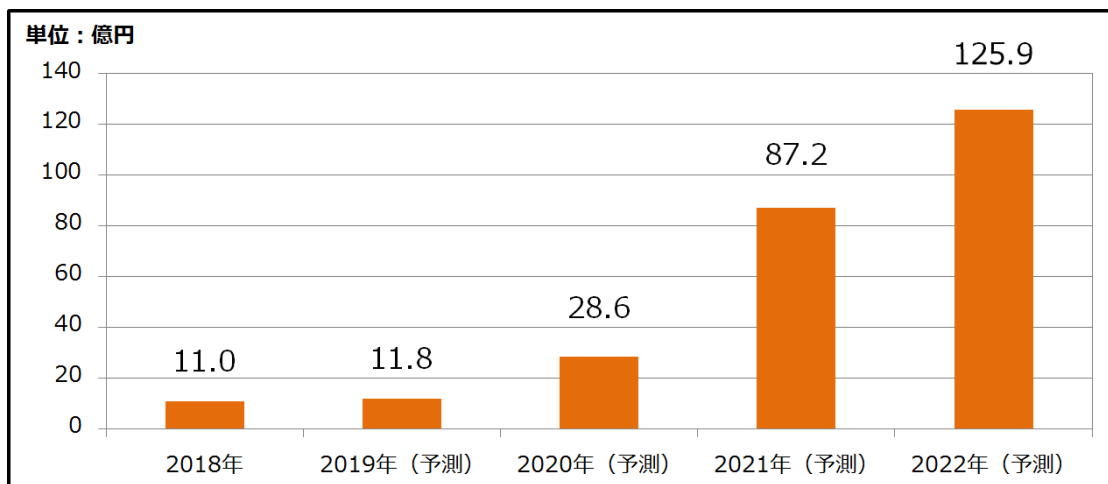
出典：ファミ通ゲーム白書 2019

集計期間：2008年12月29日～2018年12月30日(※2019年4月時点での情報に基づいて作成)

◆ 注目を集める国内クラウドゲーム市場規模は、2022年には126億円と急成長。

2018年の国内クラウドゲーム^{※7}市場規模は、11.0億円と推計しました。今後、日本参入が期待されるGoogleの「Stadia」をはじめ、ゲームストリーミングサービスの登場や普及により、2022年には100億円を突破すると見込まれます。

【国内 クラウドゲーム市場規模推移】



出典：ファミ通ゲーム白書 2019

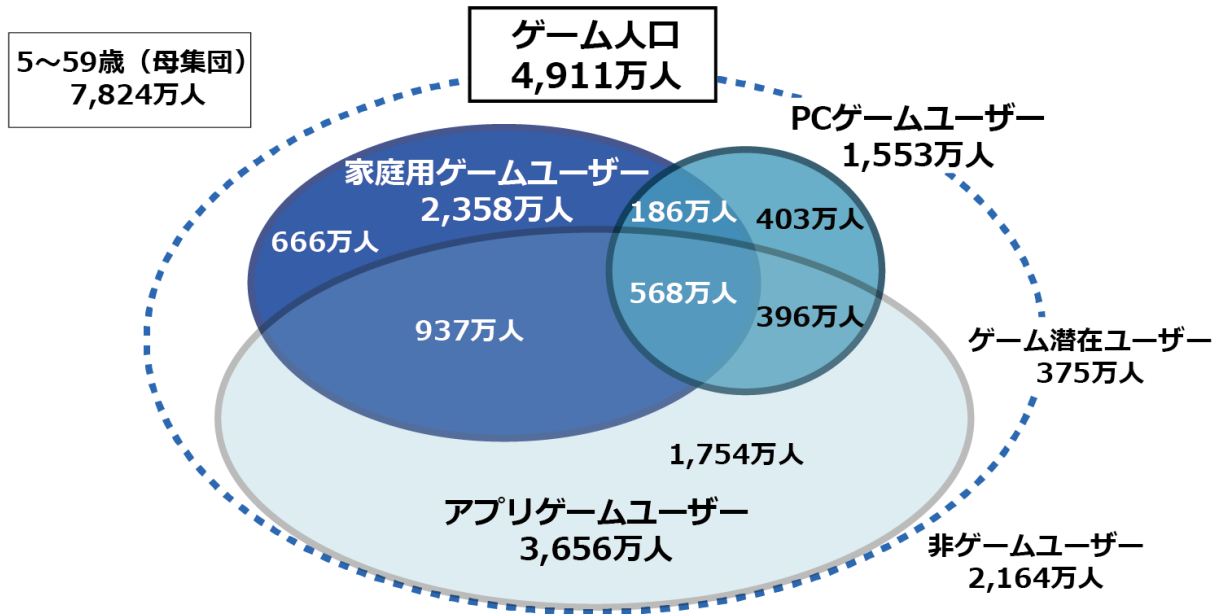
※2019年以降の数値は、2019年5月時点での予測

◆ 2018 年国内ゲームユーザーは 4911 万人。e スポーツ人気で PC ゲームユーザーが増加。

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。

2018 年のゲーム人口は、4911 万人となりました。なかでも PC ゲームユーザーが前年を上回る 1553 万人に拡大。e スポーツの普及が進み、PC ゲームのプレイヤーが活性化していることが考えられます。

【2018 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 2019

『ファミ通ゲーム白書 2019』では、家庭用ゲームやモバイルゲームの最新動向をはじめ、活気づく 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。VR/AR/XR といった先端技術や、新たな文化として広がる e スポーツといった最新トピックスも紹介しています。

さらに、岩上敦宏氏(アニプレックス 代表取締役)、原田宗彦氏(早稲田大学 スポーツ科学学術院 教授)、稲見昌彦氏(東京大学 先端科学技術研究センター 教授)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、スマートフォン、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:「北米」は、米国、カナダの集計を合算

※4:「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

※5:「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

※6:「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)

※7:「クラウドゲーム」は、インタラクティブ性のあるゲームにおいて、演算や処理がすべてサーバ側で行われ、ユーザー側の操作結果をストリーミングで配信するタイプの製品およびサービス

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 2019』概要

書名:ファミ通ゲーム白書 2019
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:2019年6月27日
価格:PDF(CD-ROM)+書籍セット版… 70,000円+税
書籍版… 41,000円+税
PDF版(CD-ROM)版… 36,000円+税
総頁数:434頁
本書の紹介ページ:<https://www.f-ism.net/fgh/2019.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/2018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 : 2018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/ダウンロード販売 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/新興国 他)
- 第7章 : 補完データ(2018年ゲームソフト推定販売本数TOP1000)
- 巻末特典 : 2018年度ゲーム市場最新レポート【2018年4月~2019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70,000円より、ほぼ半額の特別価格 **36,000円+税**にてご提供いたします。

<https://ebten.jp/p/7015019062754>

※受付期間:2019年7月31日(水)お申し込み分まで

- ・『ファミ通ゲーム白書 2019』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: <https://ebten.jp/eb-store/69>
- ・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。