

2014年6月10日

『ファミ通ゲーム白書2014』発刊 2013年における国内・海外のゲーム市場動向を発表 ～ 世界のゲームコンテンツ市場規模は6兆3,269億円、うち約7割がデジタル配信 ～

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 2014』を6月13日に発刊いたします。国内外ゲーム・エンターテインメント市場の最新データを収録した本書は、ゲームメーカーや流通、金融アナリストなど、ゲーム産業に携わる企業および、ゲーム業界に関心を持つ方々を対象に毎年発売しているもので、今年で刊行10年目を迎えます。

『ファミ通ゲーム白書 2014』では、2013年の世界ゲームコンテンツ市場について、6兆3,269億円と推定しました。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1兆7,143億円と、デジタル配信ゲーム市場(モバイルアプリゲーム^{※1}、PC配信ゲーム^{※2}、家庭用ゲーム配信)の4兆6,127億円を合算したものです。ゲームソフトの流通がこれまでのパッケージからデジタル配信にシフトが進み、結果、ゲームコンテンツ市場全体の約7割がデジタル配信となりました。地域別では、アジア(日本、中国、韓国)が2兆1,382億円と地域別最大の市場規模となりました。アジアの特徴として、PCゲームが市場の約半分を占めています。そのほかの主な地域では、米国を1兆9,003億円、欧州^{※3}を1兆5,725億円と推算しました。

2013年のゲーム業界は、プレイステーション4やXbox Oneなど次世代ハードの海外でのヒット、「ポケットモンスター X・Y」や「モンスターハンター4」といった人気シリーズ最新作のトリプルミリオン達成、年明け2014年1月には国内累計1500万台を突破したニンテンドー3DSなどが話題となりました。また、「パズル&ドラゴンズ」の勢いはゲームアプリに留まらず、ニンテンドー3DS向けの「パズドラZ」がミリオンヒットを記録し、プラットフォームを越えて成功を収めました。

2014年は、日本市場での次世代ハードの普及やスマートデバイスとの連動、クラウドゲームサービスの動向にも期待が高まります。

『ファミ通ゲーム白書 2014』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、今回、デジタル配信の急速な成長に伴い、オンラインゲームのほか、家庭用ゲームソフトのダウンロード販売やゲームアプリの最新市場動向も収録しています。さらに、河野弘氏(ソニー・コンピュータエンタテインメント SCEJA プレジデント)、エミット・シアー氏(Twitch Interactive, Inc CEO)、イルッカ・パーナネン氏(Supercell 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。

今後もファミ通グループでは、ゲーム業界の変化やユーザーニーズに対応し、国内外ゲーム市場の最新かつ詳細な情報提供サービスを行ってまいります。

※1:「モバイルアプリゲーム」は、携帯電話(フィーチャーフォン、スマートフォン)、タブレット向けのアプリゲーム収益合計
※2:「PC配信ゲーム」は、PC ノンパッケージ、オンラインゲーム(MMOG、ソーシャル、ブラウザゲーム)の収益合計
※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
※市場規模の数値は億円以下を四捨五入した値

『ファミ通ゲーム白書 2014』 概要

書名:ファミ通ゲーム白書 2014

編集:KADOKAWA エンターブレイン ブランドカンパニー
グローバルマーケティング局

発売日:2014年6月13日

価格:PDF(CD-ROM)+書籍セット版:59,000円+税

書籍版:36,000円+税

PDF(CD-ROM)版:33,000円+税

総頁数:436頁

本書の詳細ページ:<http://www.f-ism.net/fgh/2014.html>



※『ファミ通ゲーム白書 2014』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。

※“ファミ通ゲーム白書 10周年記念スペシャルキャンペーン”として、2014年6月30日までPDF(CD-ROM)+書籍セット版を44%オフの特別価格 33,000円+税にて販売いたします。

※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。

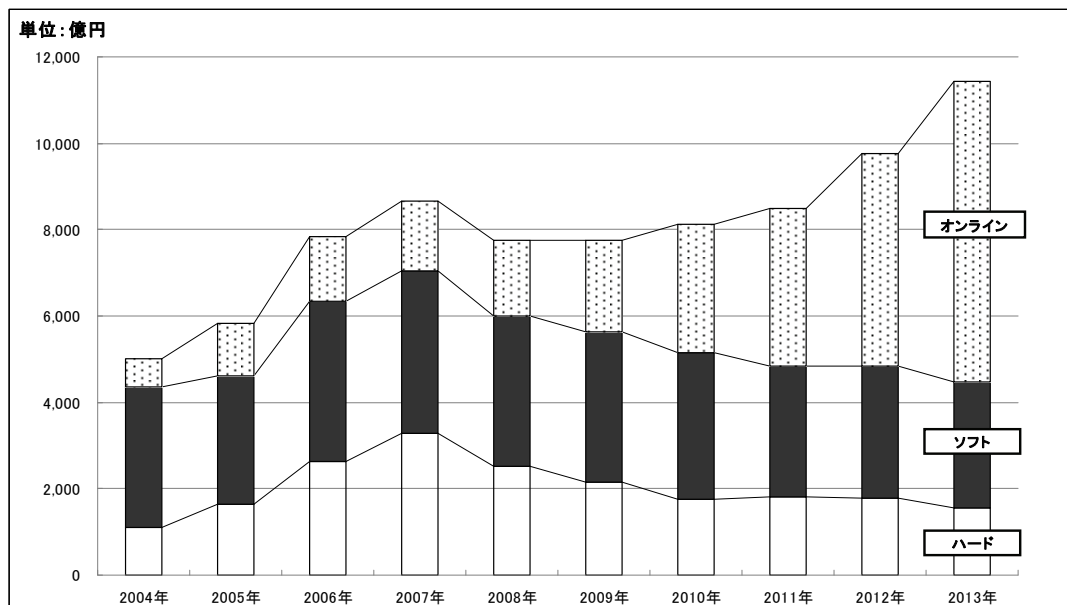
『ファミ通ゲーム白書 2014』 おもなトピックス

★2013年の国内ゲーム市場は過去最高の1兆1,448億円。初の1兆円超えに。

2013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4,465億円と、2012年(4,834億円)と比べ若干減少となった一方、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141%の6,983億円と大幅に拡大しました。スマートフォン・タブレット端末の普及に伴うユーザー増加や、ヒットタイトルの登場などを要因に、ゲームアプリ(スマートデバイス・SNS)が前年比157%の6,069億円と著しく成長し、オンラインプラットフォーム市場の伸長に貢献しました。

この結果、ハード・ソフト・オンラインを含めた全体の国内ゲーム市場は、初の1兆円超えとなる過去最高の1兆1,448億円となりました。

【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 2014

集計期間:2003年12月29日~2013年12月29日

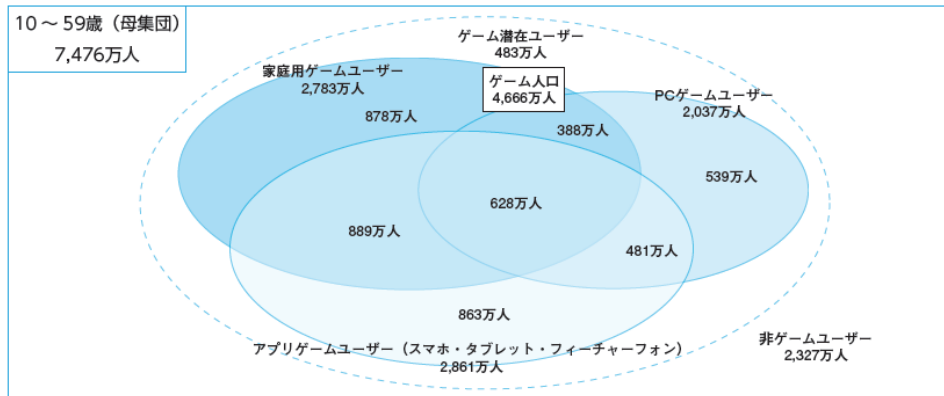
※2014年4月時点での情報に基づいて作成

★日本国内のゲーム人口は4,666万人。そのうち約半数が、プラットフォームを重複利用。

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。結果、4,666 万人のゲーム人口のうち、家庭用ゲームが 2,783 万人、PC ゲーム(ブラウザゲーム含む)が 2,037 万人、アプリゲーム(フィーチャーフォン、SNS でのゲーム含む)が 2,861 万人と、概ねまんべんなく分布する形となりました。

うち単一プラットフォームでゲームを遊ぶユーザーは、家庭用ゲーム 878 万人、PC ゲーム 539 万人、アプリゲーム 863 万人に留まっており、ゲーム人口約半数の 2,386 万人が複数プラットフォームでプレイしていると回答していることから、ゲームマーケットの多様化が進んでいることがうかがえます。

【2013 年国内 メインゲーム環境別 ゲームユーザー分布図】

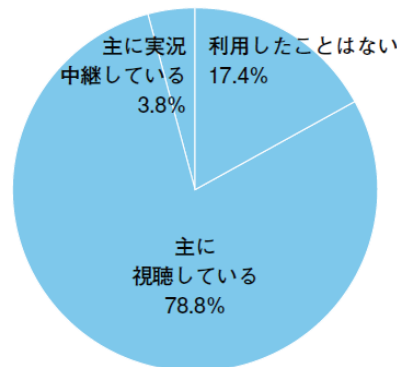


出典:ファミ通ゲーム白書 2014

★niconico×ファミ通共同ネット調査「ゲーム実況の利用状況」

リアルタイムに解説しながらゲームをプレイし動画として公開する“ゲーム実況”が現在ムーブメントとなっています。その利用実態を調査するため、動画サービス「niconico」(運営:株式会社ドワンゴ、株式会社ニワンゴ)にてアンケートを実施したところ、約 8 割以上が実況中継もしくは視聴しているという結果となりました。実況側の割合は 3.8%と視聴側に比べまだまだ低い現状ですが、誰でも簡単に配信が行えるシェア機能を搭載したプレイステーション 4 の登場により、実況中継の利用がさらに進むことが予想されます。

【Q. 動画共有サイトで配信されているゲームプレイの実況中継や、視聴に関する質問です。主に利用しているのはどちらですか。】



調査期間:2014 年 3 月 28 日 21 時 22 分 n=103,045
niconico×ファミ通共同ネット調査(niconico ユーザー)
出典:ファミ通ゲーム白書 2014

『ファミ通ゲーム白書 2014』目次

- 巻頭特典： 世界ゲーム市場マップ／ゲーム業界ニュース&トピックス'13／2013年ゲームソフト販売本TOP100
- 序 章： 2014年 ゲーム業界パースペクティブ(さまざまな業界エキスパート8名による論説)
- 第1章： 国内ゲーム市場の動向(2013年総括／ハード市場／ソフト市場／プラットフォーム別詳細データ／月別詳細データ／ジャンル別データ／有カシリーズの動向／ルーキータイトル／廉価版・低価格ソフト／周辺機器／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／流通／ダウンロード販売)
- 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／ゲーム機の今後／スマートフォンのゲームマーケット／スカウティングレポート 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／ソーシャルゲームアプリ／スマートフォン・タブレット端末／携帯電話ゲーム／海外携帯電話ゲーム／スマートフォン・フィーチャーフォンの利用調査／PCゲーム／PCオンラインゲーム／家庭用オンラインゲーム／クラウドゲーム／ゲーム実況／動画共有サービス／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／スカンジナビア地域／ベネルクス地域／イタリア／スペイン／中国／新興市場)
- 第7章： 補完データ(2013年ゲームソフト推定販売本数 TOP1000)

※本リリースに掲載しておりますデータを記事にて引用される場合は、出典として必ず「ファミ通ゲーム白書 2014」とご明記いただけますようお願いいたします。