

2012年5月23日  
株式会社エンターブレイン

## 『ファミ通ゲーム白書2012』発刊 2011年における国内・海外のゲーム市場動向を発表 ～ 世界ゲームコンテンツ市場は5兆1,300億円、うちパッケージ以外が3兆円 ～

株式会社エンターブレイン(本社:東京都千代田区、代表取締役社長:浜村弘一)は、『ファミ通ゲーム白書2012』(税込36,750円)を5月24日に発刊いたします。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刊行しているもので、国内外の最新市場データを掲載しています。

『ファミ通ゲーム白書2012』では、2011年の世界におけるゲームコンテンツ市場について、5兆1300億円と推定しました。この市場規模は、従来型の家庭用・PCゲーム(パッケージ)ソフト市場に、新セグメント(クラウドゲーム・タブレット端末向けゲーム・家庭用オンライン・携帯ゲームアプリ・PCフルゲームダウンロード・PCソーシャル・MMOG<sup>※1</sup>・カジュアルゲーム)の市場規模を合算したものです。5兆1300億円の内訳を見ると、新セグメントの売上高が全体の58%となる3兆円を占めており、パッケージソフト市場を超える成長を見せています。

地域別の市場規模はそれぞれ、北米が1兆9100億円、欧州が1兆5400億円、日本が7604億円となっており、いずれの地域でも、新セグメント市場の伸びによりプラス成長を達成しています。また、新興市場についても、中国5330億円、韓国3150億円、インド205億円と拡大しています。<sup>※2</sup>

2011年のゲーム産業は、ニンテンドー3DSやプレイステーション ヴィータといった新型携帯ゲーム機の登場や、それにとまう有料ダウンロードコンテンツの増加、ソーシャルゲームの急速な市場拡大などによって、ビジネスモデルが大きく変化した1年となりました。加えて今後は、スマートフォン・タブレット端末のさらなる普及や、クラウドサービスの本格的な立ち上がりなどから、ゲームビジネスの拡大に期待が高まっています。

『ファミ通ゲーム白書2012』では、急速に変化・拡大するゲーム業界の今後を読み解くため、豊富な最新データをもとに、詳細な分析を行なっています。家庭用ゲームの基本情報をはじめ、ソーシャルゲームユーザー調査、オンラインゲームビジネスの最新動向についても解説しています。また海外市場については、北米、欧州といったゲーム主要地域から、中国、韓国などの新興市場まで、約25か国のデータを網羅し、グローバルな視点から、多様化するゲーム産業を俯瞰します。さらに、熊谷正寿氏(GMOインターネット株式会社 代表取締役会長兼社長・グループ代表)、日高裕介氏(株式会社サイバーエージェント 取締役副社長)、デービッド・ペリー氏(GAIKAI CEO)など、新セグメントを中心とした有識者9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。

今後もエンターブレインでは、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なってまいります。

※1: 多人数参加型オンラインゲーム

※2: 日本、北米(米国・カナダ)、欧州(英・仏・独・北欧諸国・ベネルクス地域・伊・西)、アジア(中国・韓国・インド)について集計。日本については家庭用ソフト・中古ソフト・オンラインゲーム・携帯電話ゲーム・SNSゲームの合計、北米および欧州については家庭用ソフト・PCソフト・クラウドゲーム・タブレット端末向け・家庭用オンライン・携帯ゲームアプリ・PCフルゲームダウンロード・ソーシャル・MMOG・カジュアルゲームの合計、中国・韓国についてはオンラインゲームのみ、インドについては家庭用ソフト・PCソフト・オンラインゲーム・携帯電話ゲームの合計で算出しています。

## 『ファミ通ゲーム白書 2012』概要

書名：ファミ通ゲーム白書 2012

編集：エンターブレイン グローバルマーケティング局

発売日：2012年5月24日

価格：36,750円〔本体35,000円＋税〕

総頁数：440頁

I S B N : 978-4-04-728022-9

本書の詳細ページ：<http://www.f-ism.net/fgh/2012.html>

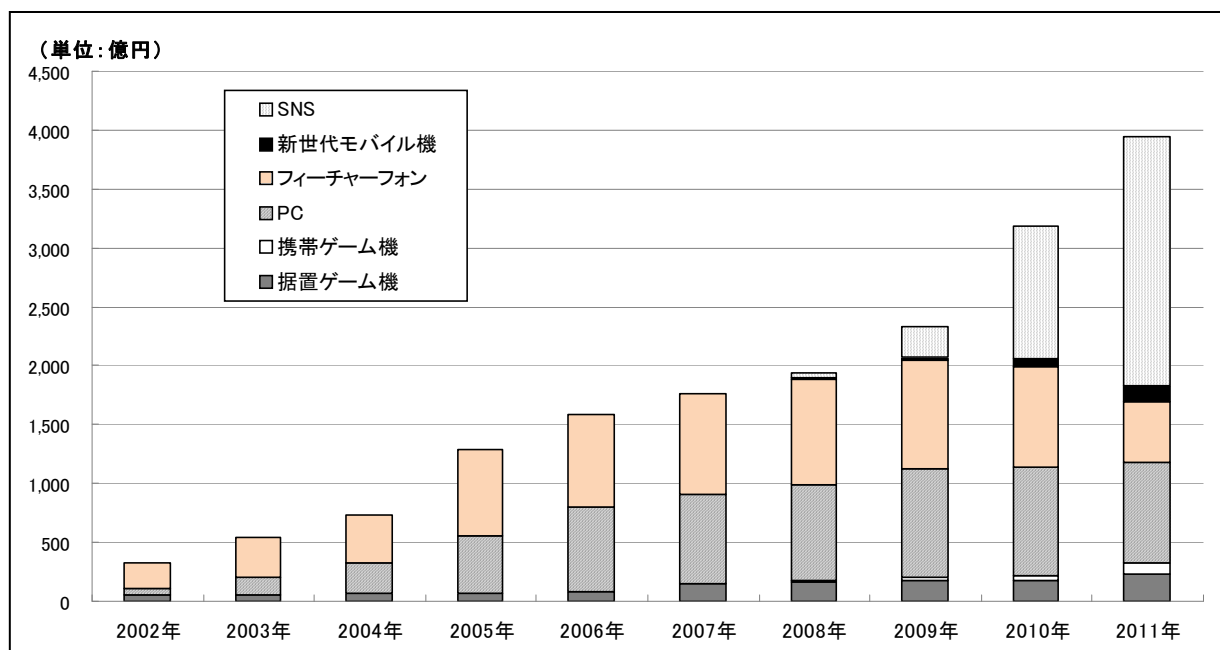


## 『ファミ通ゲーム白書 2012』 おもなトピックス

★2011年の国内ソーシャルゲーム市場は昨対比約2倍の2,117億円に。

2011年の国内オンラインゲームコンテンツ市場は、2010年の3,181億円から24.0%増の3,946億円となりました。もっとも大きく伸ばしたのはソーシャルゲームで、2010年(1,120億円)から2011年(2,117億円)にかけて約2倍に拡大しています。

## 【国内オンラインゲームコンテンツ市場規模推移】



出典：ファミ通ゲーム白書 2012

※2012年4月時点での情報に基づいて作成

据置ゲーム機：Wii、PS3、Xbox 360などの家庭用据置ゲーム機

携帯ゲーム機：DS、PSPなどの家庭用携帯ゲーム機

PC：パソコン向けのオンラインゲーム(ブラウザゲームを含む)※

フィーチャーフォン：携帯電話アプリとして動作するゲーム※

新世代モバイル機：iPhone等のスマートフォン向けに提供されているゲーム(OSの追加課金機能を利用したものを含む)※

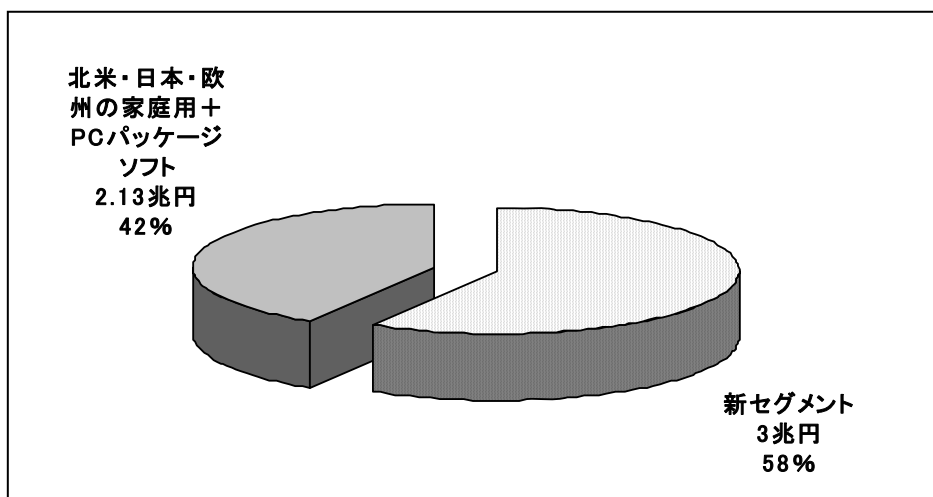
SNS：GREE、Mobage、mixi、Facebook等のSNSプラットフォームを介して提供されているソーシャルゲーム

※PC、フィーチャーフォン、新世代モバイル機については、SNSプラットフォームで展開されているものを除く

★世界ゲームコンテンツ市場のうち、新セグメント市場が全体の 58%を占める。

2011 年の世界におけるゲームコンテンツ市場規模は 5 兆 1300 億円と推定。このうち、家庭用・PC パッケージソフト市場が 2 兆 1300 億円であったのに対し、クラウドゲーム・タブレット端末向けゲーム・家庭用オンライン・携帯ゲームアプリ・PC フルゲームダウンロード・PC ソーシャル・MMOG・カジュアルゲームといった新セグメント市場の合計が 3 兆円と、全体の過半数を超えており、新しい分野におけるゲームコンテンツの急速な成長がうかがえます。

【2011 年 パッケージソフト市場・新セグメント市場 世界市場シェア】

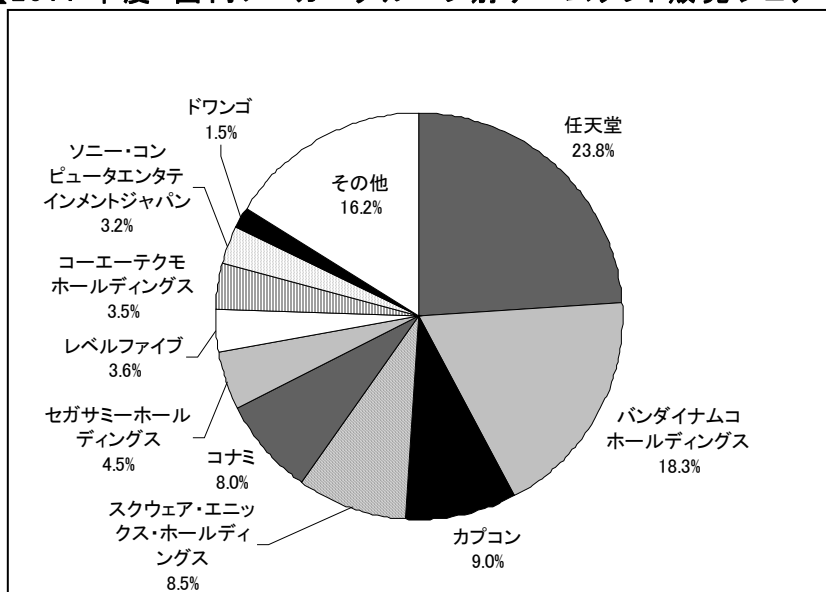


出典：ファミ通ゲーム白書 2012

★2011 年度の国内メーカーグループ別ソフト販売本数シェア、バンダイナムコが好調。

2011 年度 (2011 年 4 月～2012 年 3 月) の国内グループ別ソフト販売本数シェアは、「マリオカート 7」や「スーパーマリオ 3D ランド」といったマリオシリーズ新作のヒットにより、2010 年度に引き続き任天堂グループがトップを維持しました。また、前年度 3 位だったバンダイナムコホールディングスが 2 位に順位を上げ、年間総販売本数も昨対比 20.9%増と、上位企業のなかでも大きく伸ばしています。

【2011 年度 国内メーカーグループ別ゲームソフト販売シェア TOP10】



出典：ファミ通ゲーム白書 2012

## 『ファミ通ゲーム白書 2012』目次

- 巻頭カラー：世界のゲーム市場マップ／ゲーム業界ニュース&トピックス／2011年ゲームソフトTOP100)
- 序章：ゲーム業界パースペクティブ(ゲーム業界の現状と展望を考察／さまざまな業界エキスパートによる寄稿)
- 第1章：国内ゲーム市場の動向(2011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 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／主要ハード販売台数フォーキャスト／ソフト別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／新世代セクターの市場動向／ソーシャルゲーム／携帯電話ゲーム／スマートフォンおよびフィーチャーフォン利用調査／海外携帯電話ゲーム／PCゲーム・PCオンラインゲーム／アーケードゲーム／家庭用オンラインゲーム／アーケードゲーム／新型タブレットの現状 他)
- 第6章：海外ゲーム市場の動向(アメリカ／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・ポルトガル／中国／韓国／新興市場)
- 第7章：補完データ(2011年ゲームソフトランキングTOP1000)
- 付録：2011年度ゲーム市場最新レポート【2011年4月～2012年3月】

※本リリースに掲載しておりますデータを記事にて引用希望される場合は、出典として必ず「ファミ通ゲーム白書 2012」とご明記いただけますようお願いいたします。