

ゲーム業界年鑑の決定版『ファミ通ゲーム白書 2020』発刊

- ・2019年世界ゲームコンテンツ市場は前年比約2割増の15兆6898億円。
- ・国内ゲーム市場は10年連続で成長！過去最高の1兆7330億円に。
- ・新型コロナウイルスの影響でゲームの需要が高まる。消費時間が増加。

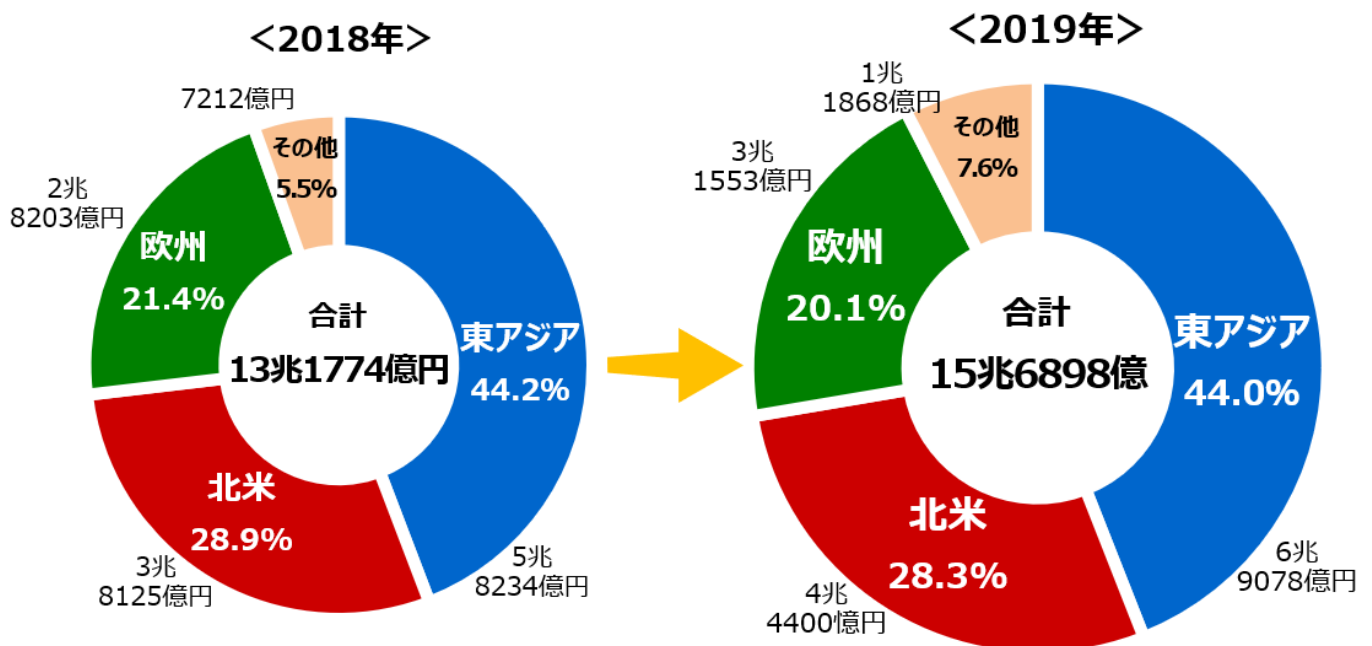
ゲーム総合情報メディア「ファミ通」は、『ファミ通ゲーム白書 2020』を7月9日に発刊いたします。本書は、国内をはじめ、北米・欧州・東アジアといった海外主要地域別のゲーム市場や、ユーザー・マーケティング調査など、豊富な最新データや大規模アンケート結果をもとに、国内外ゲーム・エンターテインメント業界の最新動向をさまざまな角度から分析したデータ年鑑です。

『ファミ通ゲーム白書 2020』では、2019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15兆6898億円と推定しました。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1兆3519億円と、デジタル配信ゲーム市場（モバイルゲーム※¹、PC配信ゲームデジタル配信、家庭用ゲームデジタル配信）の14兆3379億円を合算したものです。

世界の主流はデジタル配信となっており、とくに、中国におけるモバイルゲームの急成長など、アジアの好調ぶりが際立っています。日本の市場も1.5兆円を超えており、依然としてひとつの国としてはトップクラスの規模を誇っています。

おもな地域別では、東アジア※²が6兆9078億円、北米※³が4兆4400億円、欧州※⁴が3兆1553億円と推算し、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。

【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 2020

※2018年と2019年では、その他のエリアにおいて集計対象の国・地域が異なる
また、2019年は一部地域において家庭用ゲームのデータを補完
(2020年6月時点での情報に基づいて作成)

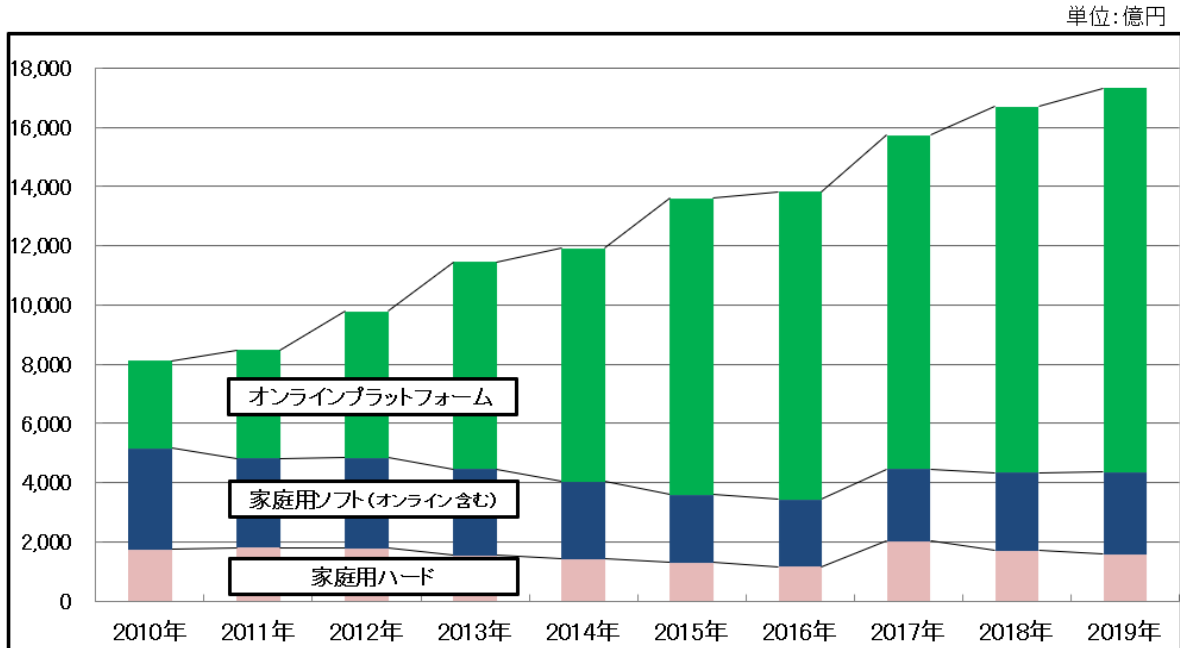
<『ファミ通ゲーム白書 2020』おもなトピックス>

◆ 国内ゲーム市場は 10 年連続で成長！前年比 103.8%の 1 兆 7330 億円に。

2019 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 100.6%の 4368 億円となりました。

ゲームアプリ^{※5} 市場が大半を占めるオンラインプラットフォーム^{※6} 市場は、前年比 104.9%の 1 兆 2962 億円に伸長し、国内ゲーム市場全体の 7 割を超えています。国内ゲーム市場全体は 10 年連続で拡大を続け、過去最高の 1 兆 7330 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】



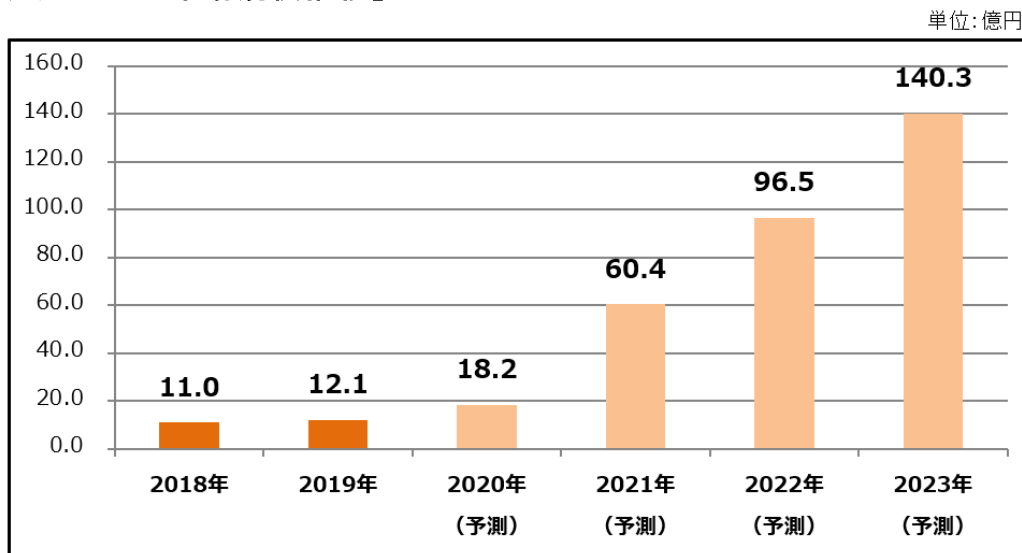
出典：ファミ通ゲーム白書 2020

集計期間：2009 年 12 月 28 日～2019 年 12 月 29 日(※2020 年 5 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。4 年後には 10 倍以上の成長を見込む。

2019 年の国内クラウドゲーム^{※7} 市場規模は、12.1 億円と推計しました。「GeForce NOW」のスタートや、「PlayStation Now」のサービス改定、さらに今後見込まれる「Stadia」の国内サービス開始など、複数の強力なサービスの登場が起因し、2021 年以降、大幅な成長が期待されます。

【国内 クラウドゲーム市場規模推移】



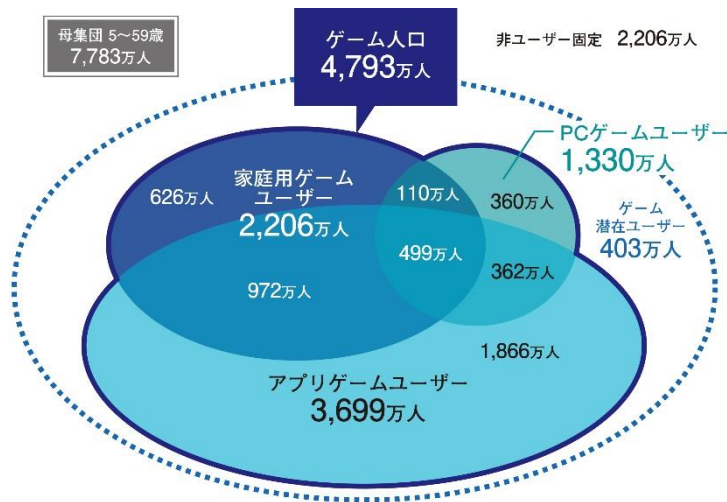
出典：ファミ通ゲーム白書 2020

※2020 年以降の数値は、2020 年 5 月時点での予測

◆ 2019年国内ゲーム人口は4793万人。アプリゲームユーザーが前年より微増。

本書では、弊社が運営する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、国内のゲーム人口をメインゲーム環境別に推計したところ、2019年のゲーム人口は、前年より2.4%減の4793万人となりました。家庭用ゲームユーザーとPCゲームユーザーは減少する一方、アプリゲームユーザーは微増しました。

【2019年ゲームユーザー分類別 マーケット規模(国内)】

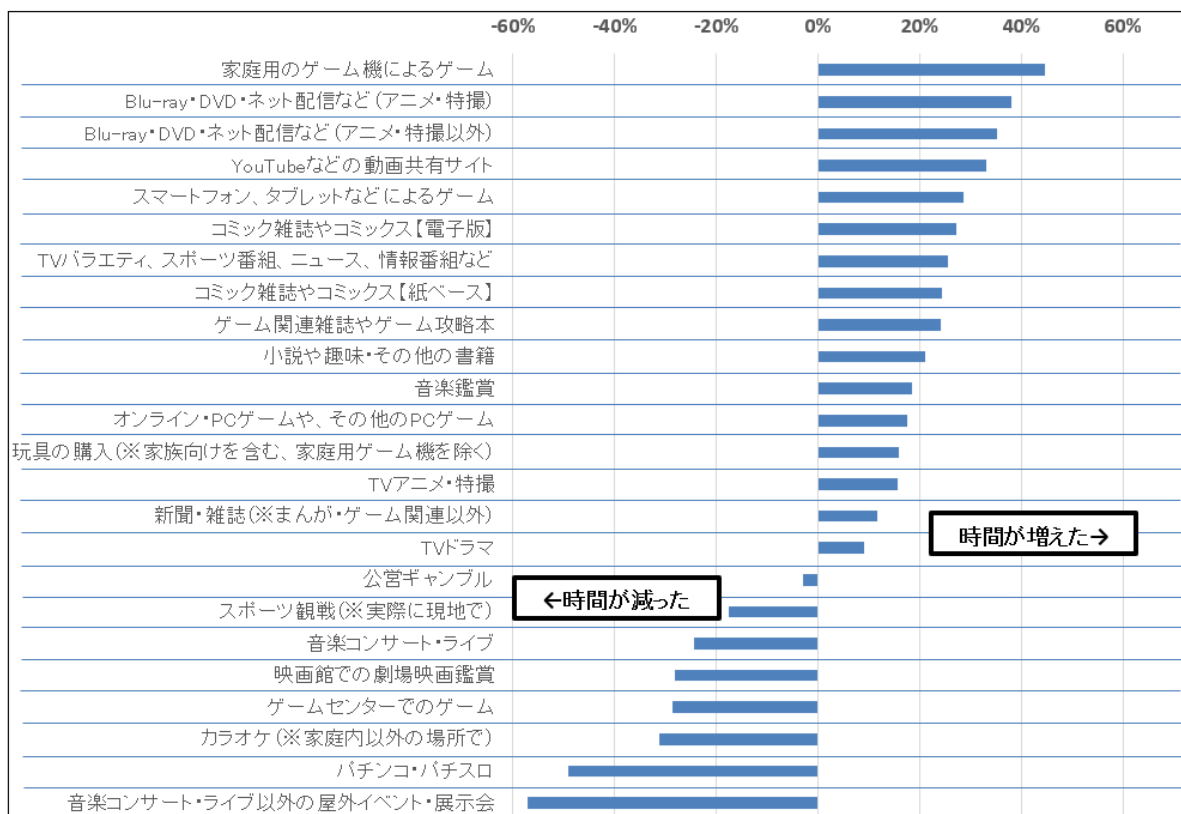


出典：ファミ通ゲーム白書 2020

◆ 新型コロナウイルス感染症による外出自粛などの影響から、ゲームで遊ぶ時間が増加。

2020年3月に行ったエンターテインメント(娯楽)について、以前と比べた際の費やした時間の増減を調査したところ、約半数の人が、“家庭用ゲームをする時間が増えた”と回答。また、スマートフォンやタブレット向けのゲームについてもおよそ3割の人が増えたと答えています。数あるエンターテインメントのなかでも、コロナ禍でゲームの需要が増えたことがわかりました。

【新型コロナウイルス感染症の影響によるエンターテインメントの変化】



出典：ファミ通ゲーム白書 2020

※エンターテインメントに費やした時間について、増加/減少したと回答した人の割合(調査日:2020年4月6日)

<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

※2:「東アジア」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、オーストリア、ベルギー、デンマーク、フィンランド、フランス、ドイツ、イタリア、ルクセンブルク、オランダ、ノルウェー、ポーランド、ポルトガル、ロシア、スペイン、スウェーデン、スイス、イギリスの集計を合算

※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)

※6:「オンラインプラットフォーム」は、ゲームアプリ、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

※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 2020』概要

書名:ファミ通ゲーム白書 2020

編集:株式会社 KADOKAWA Game Linkage
マーケティング部

編集長:上床光信

発売日:2020年7月9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:400頁

本書の紹介ページ:<https://www.f-ism.net/fgh/2020.html>



★ 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。

※受付期間:2020年8月7日(金)お申し込み分まで

※『ファミ通ゲーム白書 2020』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おりません。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。

ebten 内購入ページ: <https://ebten.jp/eb-store/69>

◆株式会社 KADOKAWA Game Linkage について



株式会社 KADOKAWA Game Linkage(代表取締役社長:豊島 秀介)は、株式会社 KADOKAWA の 100%子会社です。『ファミ通』『ゲームの電撃』ブランドをはじめとする情報誌の出版、Web サービス運営、動画配信といったゲームメディア事業を展開しています。そのほかイベント企画や e スポーツマネジメント、ゲームマーケティングなど、ゲームにまつわるあらゆる分野で新しい価値の創出に挑戦。ゲームとユーザーの熱量を高め、ゲームの面白さや楽しさをさらに広げてまいります。

公式サイト URL: <https://kadokawagamelinkage.jp>