



メディアクリエイト

No.KD0567
2023年9月

KinoDen 配信開始！

2023 ゲーム産業白書

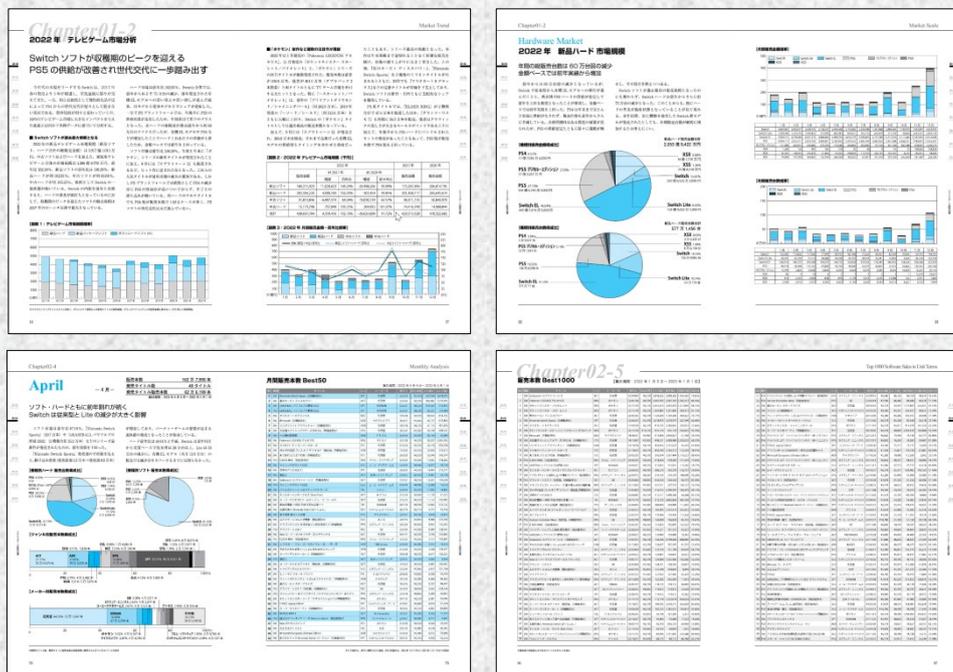
膨張から循環へ、始まる地殻変動 ゲームビジネス。その兆候は何を物語る



最新！

底本出版年月：2023年5月
ISBN：9784909977205
ProductID：KP00083278

同時アクセス1：132,000円
同時アクセス3：198,000円
(いずれも本体価)



2023年版 掲載テーマ

- ・「顧客」という名の競争相手
- ・ユーザーが求める「心の価値」
- ・こだわりをめぐるBattle
- ・勝利者の条件、Z世代をどう制す
- ・メタバースはゲームにとって福音か？

ゲーム産業白書とは？

年鑑として最初に「1998年版」を発刊して以来、発行し続けています。豊富なデータと分析レポートは、ゲームビジネスの現状と今後を知る上で不可欠の情報として、高い評価をいただいております。ゲームビジネスに関する事業立案、意思決定の指針として必見です。

ゲーム産業白書の特徴

- 1.豊富なデータ！
新品販売本数1,000位、中古販売本数500位を収録
- 2.詳細な分析！
ハード・ソフト・ユーザーの傾向
- 3.根拠による予測！
ゲーム市場の長期動向

バックナンバー



ゲーム産業白書 バックナンバー



書名	Product ID	ISBN	底本刊行 年月	フォーマット	同時 アクセス1 本体価	同時 アクセス3 本体価
内容紹介						
ゲーム産業白書 2022	KP00083277	9784909977199	202205	PDF	¥132,000	¥198,000
新たな芽吹き 再統合、拡大、融合…！「遊び」を惹き起こす技術と業態						
ゲーム産業白書 2021	KP00083276	9784909977182	202105	PDF	¥132,000	¥198,000
コロナ禍の'新常态' ライフスタイル変化とユーザー動向						
ゲーム産業白書 2020	KP00083275	9784909977113	202005	PDF	¥132,000	¥198,000
動乱の5G時代幕開け、大統合か大競合か？						
ゲーム産業白書 2019	KP00083274	9784944180981	201905	PDF	¥132,000	¥198,000
変化するゲームビジネスの競争構造						
ゲーム産業白書 2018	KP00083273	9784944180738	201805	PDF	¥132,000	¥198,000
幕開け—ゲーム新時代。「PS4」と「Nintendo Switch」、2強がもたらす芳醇な3年間の始まり。						
ゲーム産業白書 2017	KP00083272	9784944180608	201705	PDF	¥132,000	¥198,000
ゲーム産業で「起きていること」「起きつつあること」を追求。崩壊するファミリー層、急務となるユーザー層の再定義。ゲーム専用機のひとつの解になるか「Nintendo Switch」。						
ゲーム産業白書 2016	KP00083271	9784944180493	201605	PDF	¥132,000	¥198,000
インターネット20年。Web2.0から10年。再定義されるゲーム、進化するコミュニティマネジメント、ゲーム産業の構造変化を解明。						
ゲーム産業白書 Decade	KP00083279	9784944180257	201112	PDF	¥151,904	¥227,857
2001～2010年のテレビゲーム産業を振り返り、「ハード・ソフトの関係」「参入障壁」「同業種間競争」「小規模タイトルの位置づけ」「ユーザー」がどのように変化したのか、また、現在に至らしめた要因について解き明かす。						
eスポーツ五大大陸白書 2019	KP00083280	9784944180820	201901	PDF	¥32,593	¥48,889
世界中で加速するeスポーツについて、22カ国の現状を「選手」「スポンサー」「大会」「メディア」「政府・業界団体」の5つの要素から徹底解剖。						

新興国ゲームビジネスレポート

新興国のゲームビジネスに関するデータやレポートです



アジア（タイ・ベトナム）編 内容紹介

東南アジアの中でも特に有望なモバイルゲーム市場として取り上げられることの多いベトナムとタイ。海賊版の横行・ネットカフェの隆盛と衰退そしてeスポーツの勃興。中国・韓国の企業の進出が著しいこの地において、ゲームの次なる可能性とは。現地のショッピングモールからゲームセンター、ブラックマーケットにまで直接足を踏み入れ、日本企業進出のための戦略を探る。

ヨーロッパ編 内容紹介

ゲーム産業の発達著しい東ヨーロッパ、新興国の中でも市場ポテンシャルが高いことで知られるロシア、西ヨーロッパ・韓国企業の進出が進みスマートフォン市場の拡大が見込まれるトルコ。市場の基本情報のほか、市場の構造、PCオンラインゲーム・モバイルゲームのインフラや嗜好について、近隣地域との比較を交えながらわかりやすく解説。



国際インフラ編 内容紹介

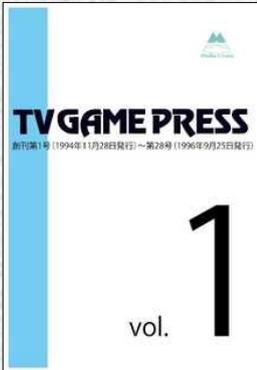
新興国でゲームビジネスを行う際に、常に立ちはだかる課題はインフラの欠如だ。通信・販促・決済という三つのインフラが揃わなければ、いかにゲームのダウンロード数が多くともユーザーはゲームにお金を払わないため、ゲーム市場の成長は望めない。現地調査やインタビューを通し、新興国ゲーム市場に関わるインフラの実態と今後の展望について解説する。

副書籍名	Product ID	フォーマット	同時アクセス1 本体価	同時アクセス3 本体価
アジア（タイ・ベトナム）編	KP00083294	PDF	¥13,200	¥19,800
アジア（フィリピン・インド・マレーシア・インドネシア）編	KP00083295	PDF	¥13,200	¥19,800
アジア（産業・投資）編	KP00083296	PDF	¥13,200	¥19,800
アフリカ編	KP00083297	PDF	¥13,200	¥19,800
ヨーロッパ編	KP00083298	PDF	¥13,200	¥19,800
国際インフラ編	KP00083299	PDF	¥13,200	¥19,800
国際産業・市場システム編	KP00083300	PDF	¥13,200	¥19,800
国際総論編	KP00083301	PDF	¥13,200	¥19,800
中国・台湾編	KP00083302	PDF	¥13,200	¥19,800
中東編	KP00083303	PDF	¥13,200	¥19,800
南米編	KP00083304	PDF	¥13,200	¥19,800

テレビゲーム産業界向け情報紙

TV GAME PRESS

同時アクセス1 : 11,000円 同時アクセス3 : 16,500円 (本体価)



巻号	Product ID	フォーマット
vol.1 1994年11月28日～1996年9月25日	KP00083281	PDF
vol.2 1996年10月10日～1997年12月25日	KP00083305	PDF
vol.3 1998年1月25日～1999年3月10日	KP00083282	PDF
vol.4 1999年3月20日～2000年3月25日	KP00083283	PDF

Digital Entertainment Business

同時アクセス1 : 11,000円 同時アクセス3 : 16,500円 (本体価)



巻号	Product ID	フォーマット
vol.1 2000年4月10日～2000年12月25日	KP00083284	PDF
vol.2 2001年1月15日～2001年10月25日	KP00083285	PDF
vol.3 2001年11月10日～2002年7月25日	KP00083286	PDF
vol.4 2002年8月10日～2003年4月5日	KP00083287	PDF
vol.5 2003年4月20日～2003年11月20日	KP00083288	PDF
vol.6 2003年12月5日～2004年9月20日	KP00083289	PDF
vol.7 2004年10月5日～2005年8月20日	KP00083290	PDF
vol.8 2005年9月5日～2006年7月19日	KP00083291	PDF
vol.9 2006年8月2日～2007年8月15日	KP00083292	PDF
vol.10 2007年9月5日～2008年11月5日	KP00083293	PDF
vol.11 2008年11月19日～2010年3月19日	KP00083306	PDF

タイトルリストはこちら



タイトルリスト (Excel) はこちら ⇒ https://kinoden.kinokuniya.co.jp/product/img/KD0567_list.xlsx