

ゲーム産業の知りたい現象、知りたい数字がここにあります



躍動感あふれるゲーム業界を追い続ける「白書」最新刊

ファミ通ゲーム 白書2023

総ページ数：382頁

価格 88,000円（税込価格 96,800円）
同時アクセス数1, 2同額

角川アスキー総合研究所
KADOKAWA ASCII Research Laboratories, Inc.

不安定な為替や物価の高騰といった経済状況の変化が、ゲーム業界にも影響を及ぼしています。とはいえグローバルに見ると、あいかわらず話題は豊富で、隣接業界を巻き込み進化するペースを増しています。2005年の刊行以来、躍動するゲーム業界を追い続けている「白書」の最新刊です。

目次 Contents

■ 巻頭特典 ファミ通ゲーム白書プレミアム

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 '22／2022年ゲームソフト販売本数TOP100

■ 序章 2023年ゲーム業界パースペクティブ

Tencent Japan合同会社支社長 Tencent Games Vice General Manager シン・ジュノ／Sensor Tower Director of APAC Marketing Nan Lu／株式会社セガ代表取締役副社長 Co-COO 内海 州史／ゴールドマン・サックス証券株式会社 投資調査部 ヴァイス・プレジデント 宗像 陽／Yield Guild Games共同創業者 Gabby Dizon／株式会社 KADOKAWA デジタルエンタテインメント担当シニアアドバイザー 浜村 弘一

■ 第1章 2022年 国内ゲーム市場の動向

総評：ゲームエンターテインメントの未来／2022年 国内ゲーム市場総括データ／ハード市場 詳細／ソフト市場 詳細／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（総合）／ジャンル別データ（詳細）／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／メーカー別・グループ別詳細データ／開発会社の状況／レーティング

■ 第2章 ユーザー・マーケティング

総評／現在のゲームマーケット構成とマーケット概況／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について／PCゲームユーザーについて／スカウティングレポート〈Switch〉／スカウティングレポート〈マルチ〉／スカウティングレポート〈F2P〉／スカウティングレポート〈アプリ〉

■ 第3章 メディア・プロモーション

総評：2022年度のゲームCMの放送回数とCM好感度／WEBプロモーション／ゲームのテレビCMで「ターゲット最適」に投資すべき最適予算を考える／家庭用ゲーム向けメーカー及びタイトル別のテレビCM出稿状況／アプリゲーム向けメーカー及びタイトル別のテレビCM出稿状況／

■ 第4章 隣接業界の市場動向

総評：ゲーム産業をとりまく経済動向／隣接業界の動向とゲーム産業

■ 第5章 拡散するゲーム業界

総評：AI時代に取って代われないエンタメ制作とは？／ネットワーク環境の現状とトレンド／モバイル周辺環境／2022～2023年 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／NFT、メタバース分野の法的課題の論点整理がキー オンラインゲーム企業は新たなステージを迎えられるか／PCゲーム／メタバース／Twitter解析データ／eスポーツ市場

■ 第6章 海外ゲーム市場の動向

北米、欧州のゲーム市場／2022年 中国ゲーム産業の現況 立命館大学 映像学部 教授 中村 彰憲、ゲーム大陸編集長 北阪 幹生／新興国ゲーム産業の現況 立命館大学 映像学部 教授 中村 彰憲／掲載している海外のデータについて

■ 第7章 補完データ

2022年 ゲームソフト推定販売本数TOP1000

■ 巻末特典

2022年度ゲーム市場最新レポート【2022年4月～2023年3月】

デジタル情報営業部
TEL:03-6910-0518 FAX:03-6420-1359
〒153-8504 東京都目黒区下目黒 3-7-10
ict_ebook@kinokuniya.co.jp