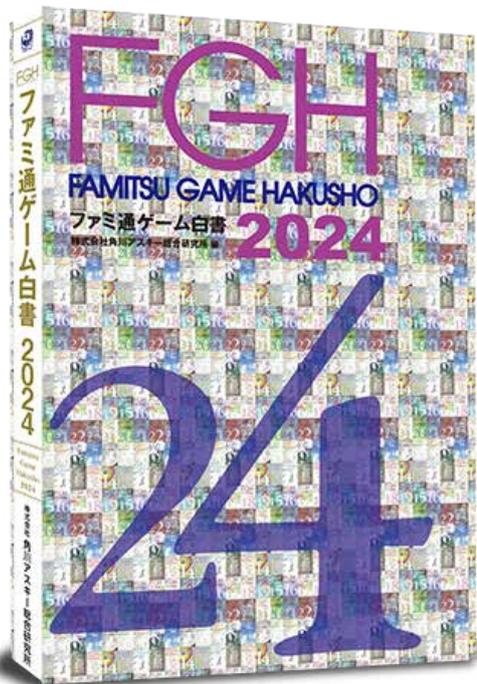


ゲーム産業の知りたい現象、知りたい数字がここに 있습니다



20号記念：20年分のゲームソフトランキナー挙掲載！

ファミ通ゲーム 白書2024

総ページ数：430頁

価格 102,000円（税込 112,200円）

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

2005年の刊行以来、新陳代謝を繰り返すゲーム業界の最前線を捉えてきた「ファミ通ゲーム白書」。20冊目となる今回の最新刊では、記念号として20年分のソフトランキングを掲載。また、全世界で進むリアル帰りの流れと消費動向の転調や、AIによって変革が起きつつある開発体制、予期せぬ大ヒットが飛び出したインディーゲームの動向などを盛り込みつつ、国内外のマーケットを分析します。

販売対象機関：すべての機関

目次 Contents

■ 巻頭特典 ファミ通ゲーム白書プレミアム

20冊目のFGH ゲーム業界の20年とともに振り返るファミ通/ゲーム白書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 '23/2023年ゲームソフト販売本数TOP100

■ 序章 2024年ゲーム業界パースペクティブ

株式会社ポケットベア 代表取締役社長 溝部 拓郎/ロブックス・ジャパン統括責任者 アリ・ステイマン/株式会社バンダイ 常務取締役 辻 太郎、Bandai Namco Entertainment (Shanghai) Co., Ltd. デジタル担当董事 小俣 潤/東海東京インテリジェンス・ラボ 企業調査部 シニアアナリスト 福田 聡一郎/ゲームジャーナリスト、批評家 Jini/Sensor Tower Senior Director of APAC Marketing Nan Lu/中国音数協 (CADPA) 副秘書長、中国音数協遊戯工委 (GPC) 秘書長、eスポーツビジネス委員会委員長 唐 賈軍/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 2023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/2023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 (PS5・PC) /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：2023年度のゲームCMの出稿状況とCM好感度/WEBプロモーション/日本の年間総広告費/データで読み解くゲームジャンルで異なる最適なコミュニケーション戦略/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/ゲームアプリ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：20年後の世界を考えると、今を見る目が変わっていく/ネットワーク環境の現状とトレンド/モバイル周辺環境/2023 ~2024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/高コスト構造に喘ぐオンラインゲーム市場、苦況を切り開く鍵はあるか/PCゲーム/多様化するプラットフォーム/eスポーツ/Xトレンド解析/生成AIとインディーゲーム

■ 第6章 海外ゲーム市場の動向

北米、欧州のゲーム市場/2023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、グラティアック代表取締役 高橋 玲央奈/2023年 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

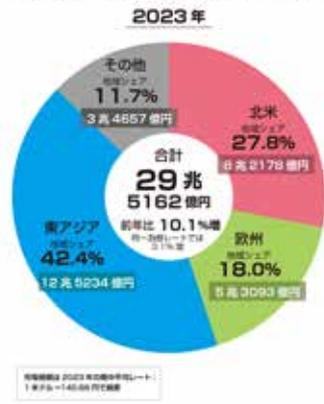
2023年 ゲームソフト推定販売本数TOP1000/ファミ通ゲーム白書アーカイブ (2004~2022年 ゲームソフト推定販売本数TOP100)

■ 巻末特典

2023年度ゲーム市場最新レポート【2023年4月~2024年3月】

『ファミ通ゲーム白書2024』から見る最新ゲーム市場 (2024年8月22日 角川アスキー総合研究所 発表データより)

世界の地域別ゲームコンテンツ市場規模



『ファミ通ゲーム白書2024』では、2023年の世界ゲームコンテンツ市場規模を29兆5162億円（同一為替レートでの前年比で3.1%増）と推計します。続くインフレやリアル需要の復活など、消費動向を左右する要因は多く、前年のマイナスを補うには至りませんでした。復調に向けて推移しています。規制の影響を振り払った中国が大幅に回復したこと、そして欧米の家庭用・PCゲームが前年の実績を上回ったことなどが、全体の成長に貢献したと考えられます。

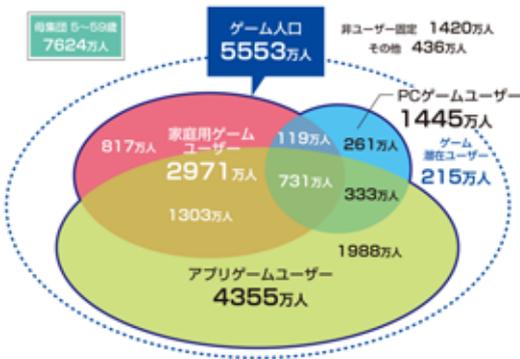
※市場規模は2023年の期中平均レート、1米ドル＝140.66円で換算

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



2023年の国内ゲーム市場規模は、前年比4.6%増の2兆1255億円となりました。インフレが続く同年の消費者物価指数（生鮮食品及びエネルギーを除く）が4.0%増であったことを踏まえても、国内ゲーム市場は堅調に推移していると言えるでしょう。特に家庭用ゲームハードが前年比27.5%増とその伸びが目立ちますが、プレイステーション5の販売増と7年目に入ったNintendo Switchの売れ行きが長期間に及んでいることが主な要因として挙げられます。

2023年ゲームユーザー分類別マーケット規模 (国内)



ポストコロナでエンタメ需要が分散化した影響により2022年は微減となった国内ゲーム人口ですが、2023年は前年比2.8%増の5553万人に持ち直しました。なかでもアプリゲームユーザー人口は前年比10.0%増と2022年の縮小から大きく反転し、家庭用ゲームも前年比4.0%増の2971万人に上昇。巣ごもり需要の反動から脱却して健全なマーケットへと戻りつつあると考えます。

国内 オンラインプラットフォーム ゲームコンテンツ市場規模推移



国内オンラインプラットフォームにおけるゲームコンテンツ市場は1兆7216億円となりました。ゲームアプリ市場は1兆2351億円と3年連続のマイナスになりましたが、減少幅は前年比0.7%減と縮小し、ほぼ横ばいの推移に。一方PCゲームは前年比24.9%増と順調に拡大しています。

『ファミ通ゲーム白書2024』 サンプルページ (巻頭ページ)



巻頭に年間ゲームソフト売り上げ本数ランキングトップ100を掲載するほか、巻末コーナーで、1000タイトルのランキングデータをすべて網羅。



ゲーム市場の年間動向を年表で振り返る「ゲーム業界ニュース&トピックス」。