

『ファミ通モバイルゲーム白書 2018』発売

～データで読み解く！モバイルゲームビジネスの未来～

- ・2016年の世界モバイルゲーム市場規模は5兆6761億円。
- ・モバイルゲーム売上ランキングトップは「モンスターストライク」。

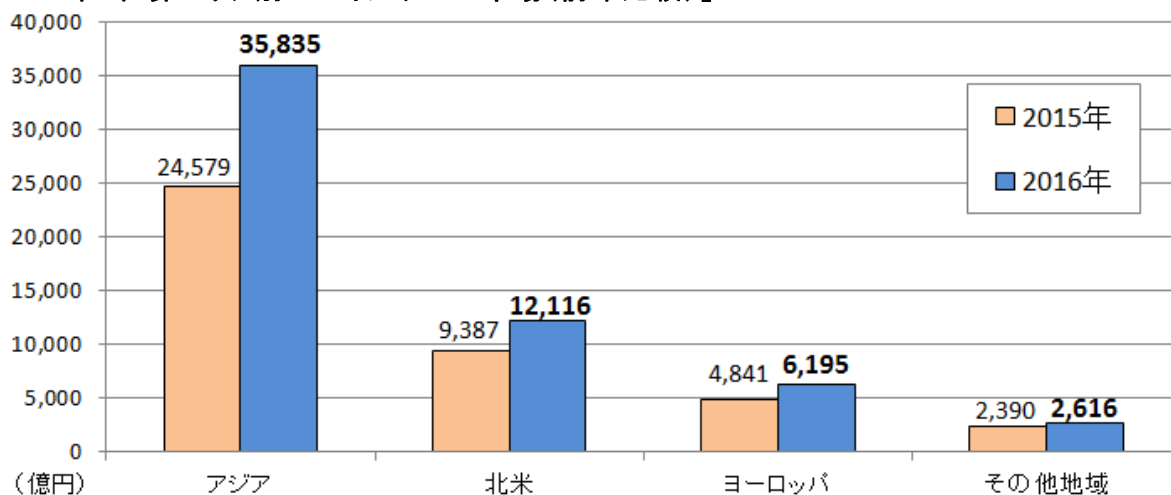
ゲーム総合情報メディア「ファミ通」は、『ファミ通モバイルゲーム白書 2018』を2017年12月12日(火)に発刊いたします。本書は、国内外ゲーム・エンターテインメント市場のデータ年鑑『ファミ通ゲーム白書』から派生した、モバイルゲームに特化した白書となります。

『ファミ通モバイルゲーム白書 2018』では、アジア、北米、ヨーロッパなど主要国のモバイルゲーム市場規模や国内アプリ売上ランキングといった基礎データを掲載。また、モバイルゲームユーザーの男女比や年齢分布、プレイ頻度・時間、課金経験率、消費行動など、ユーザー分析の結果も詳しく収録しています。さらに、有識者として、片岸憲一氏(株式会社 DMM.com DMM GAMES 代表)、大友真吾氏(株式会社 CyberZ esports 事業部 執行取締役)による論説のほか、特集では、2017年のゲーム業界における国内・海外のニュースをまとめた“ゲーム業界ニュース&トピックス”などについてもピックアップ。モバイルゲーム市場とユーザーの実態を様々な角度から調査・分析しており、今後のモバイルゲームビジネスの動向を読み解くために欠かせない1冊となっています。

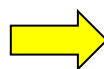
<『ファミ通モバイルゲーム白書 2018』おもなトピックス>

◆2016年世界モバイルゲーム市場規模は、前年より大幅増。ついに5兆円を超える市場に。

【2016年 世界エリア別モバイルゲーム市場(前年比較)】



2015年: 4兆1196億円(合計)



2016年: 5兆6761億円(合計)

出典:『ファミ通モバイルゲーム白書 2018』

2016年の世界モバイルゲーム市場は、前年より約4割増の5兆6761億円と推計しました。最も拡大したのは、中国と日本が躍進したアジア市場で、全体の6割以上を占める3兆5835億円。モバイルゲーム市場においてアジアが世界をリードしていると言えます。次いで北米が1兆2116億円、ヨーロッパが6195億円となり、いずれの地域でも前年よりプラス成長となりました。

◆2017年第3四半期までのモバイルゲーム課金売上トップは、「モンスターストライク」!

本書では、2017年第3四半期終了時点における、最新の国内モバイルゲーム売上ランキングを収録しています。首位となったのは、配信から4周年を迎えた「モンスターストライク」。売上額の1041億円は、一ヶ月平均で100億円以上を売り上げている計算になります。第2位は「Fate/Grand Order」の896億円。2015年夏に配信が開始された同タイトルは、ユーザー数こそ第3位の「パズル&ドラゴンズ」より多くはないものの、熱心なファンに支持され、2017年に入りさらに勢いを増しています。

【2017年 モバイルゲーム課金売上ランキング TOP10(国内)】

単位:億円

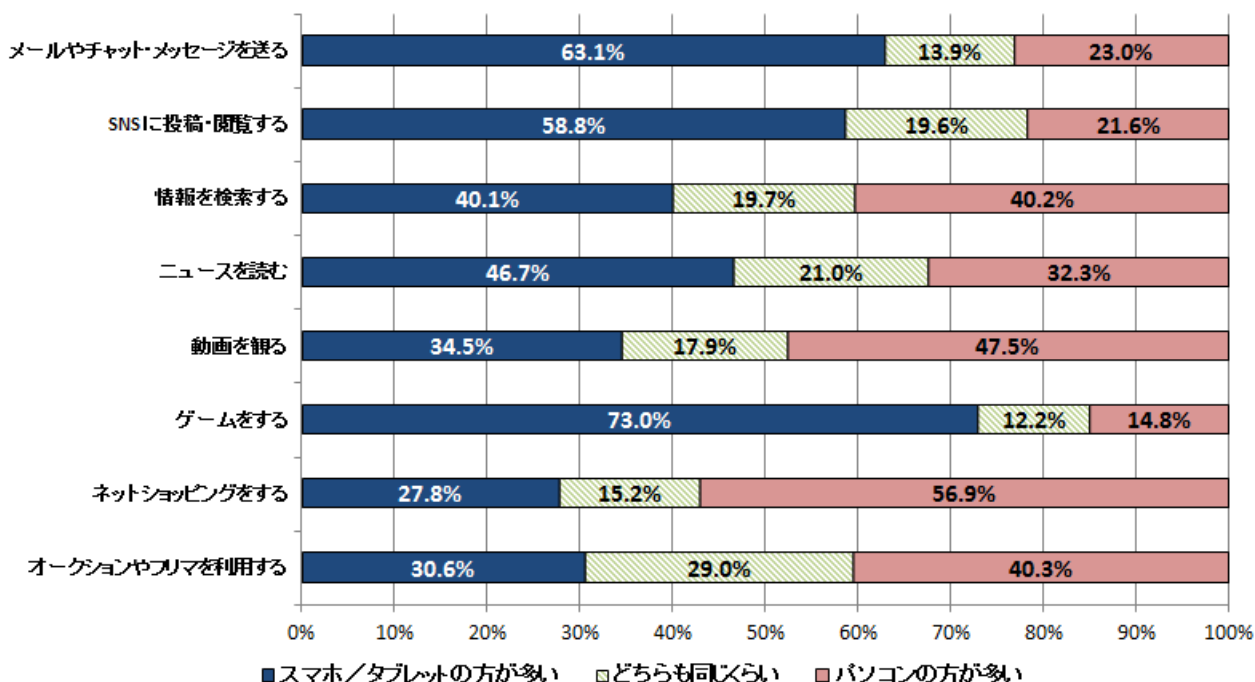
順位	タイトル	売上	順位	タイトル	売上
1位	モンスターストライク	1041	6位	アイドルマスター シンデレラガールズ スターライトステージ	226
2位	Fate/Grand Order	896	7位	グランブルーファンタジー	209
3位	パズル&ドラゴンズ	473	8位	実況パワフルプロ野球	172
4位	LINE:ディズニー ツムツム	303	9位	白猫プロジェクト	149
5位	ドラゴンボール Z ドッカンバトル	278	10位	ポケモン GO	143

出典:『ファミ通モバイルゲーム白書 2018』
(集計期間:2017年1月1日~10月3日)

◆ゲームは、PCよりスマホ派という人が7割! 動画視聴やショッピングはPC派が多数。

本書では国内25万人規模の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、モバイルゲームユーザーの実態を調査しています。スマートデバイス(スマートフォン・タブレット)とパソコンの両方を所有している人を対象に、様々な用途に応じて、双方のどちらを利用するケースが多いかを聞いたところ、ゲームについては、スマートフォン・タブレットの利用率が73%と圧倒的に高いことがわかりました。そのほか、メールやSNS投稿などの対人コミュニケーション用途もスマートフォン・タブレット派が多数。一方、ネットショッピングやオークションといった購買や、動画視聴に関してはパソコンを使用するユーザーが多いという結果になっています。

【用途別のスマートデバイス/パソコン利用状況】



出典:『ファミ通モバイルゲーム白書 2018』
(調査実施期間:2017年10月1日~10月3日 / 有効回答者数:14095人)

<注釈>

※世界の市場規模、国内モバイルゲーム課金売上は、株式会社インターアローズから提供された PRIORI DATA のデータをもとに算出した推計値。また、世界の市場規模は、57ヶ国のアプリストアデータをもとに集計。

※市場規模の数値は、億円以下を四捨五入した値。

※「eb-i(Entertainment Business Insight)」は、株式会社Gzブレインが週単位で継続して行っている、エンターテインメント分野の消費動向調査。保有している全国25万モニターから週次で1万超を回収し、エンターテインメント分野の実態を調査・分析しています。(URL:<http://www.f-ism.net/>)

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。
また、ご掲載いただいた際は、ご一報いただけますと幸いです。

◆『ファミ通モバイルゲーム白書 2018』概要

書名：ファミ通モバイルゲーム白書 2018

発行・監修：株式会社Gzブレイン マーケティングセクション

編集：株式会社Gzブレイン・株式会社ゲームエイジ総研

協力：株式会社インターアローズ

発売日：2017年12月12日

価格：PDF(CD-ROM)＋書籍セット版…68,000円＋税

書籍版…36,000円＋税

PDF版(CD-ROM)…32,000円＋税

総頁数：452頁

本書の紹介ページ：<https://www.f-ism.net/fgh/2018mobile.html>



<目次>

巻頭特典：ファミ通モバイルゲーム白書プレミアム

序章：特別寄稿

第1章：世界のモバイルゲーム市場規模

第2章：モバイルゲームユーザーの消費行動・態度分析

第3章：主要IPクローズアップ

第4章：モバイルゲームユーザーと関連エンタメ市場との関係性

第5章：最新売上ランキングデータ

第6章：ゲーム関連企業情報

★ 刊行記念キャンペーン ★

2018年1月末までの期間内に書籍版をご注文の方に、PDF版(CD-ROM)を差し上げます。

PDF(CD-ROM)＋書籍セット版[68,000円＋税]より**47%OFF**の36,000円＋税で、お得にご購入いただけます。詳細は、本書紹介サイトをご確認ください。

※受付期間：2018年1月31日お申し込み分まで

・『ファミ通モバイルゲーム白書 2018』は、エンターブレインの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。

<ebten内購入ページ>

書籍版…<http://ebten.jp/p/7015017121461/>

PDF版(CD-ROM)…<http://ebten.jp/p/7015017121462/>

・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。