

モバイルゲームビジネスレポートの決定版 『ファミ通モバイルゲーム白書2017』発売

- ・**2015年の世界モバイルゲーム市場規模は3兆6136億円。**
- ・**国内プレイ経験者数トップは「ポケモン GO」。課金経験では「パズドラ」。**

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 2017』を2016年11月24日(木)に発刊いたします。本書は、毎年刊行している国内外ゲーム市場のデータ年鑑『ファミ通ゲーム白書』から派生した、初のモバイルゲームに特化した白書となります。

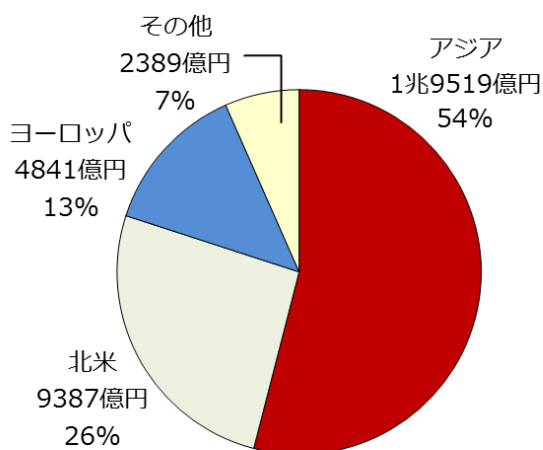
2015年の世界モバイルゲーム市場は3.6兆円となり、なかでも日本は1兆円近くに達し、世界最大のマーケットとなりました。拡大するモバイルゲームビジネスにおいて、今後は売上やインストール数だけでなく、ユーザーの消費行動を含めた市場把握がより重要になると考えられます。

『ファミ通モバイルゲーム白書 2017』では、北米、ヨーロッパ、アジアなど主要国のモバイルゲーム市場規模やアプリ売上ランキングといった基礎データを収録。巻頭特集では、今年大きな話題となった「ポケモン GO」を取り上げています。さらに国内アプリ別の男女比や年齢分布、プレイ頻度・時間、課金経験率などを掲載し、モバイルゲームユーザーの実態に迫ります。モバイルゲーム市場とユーザーの動向を様々な角度から調査・分析し、網羅した1冊となっています。

<『ファミ通モバイルゲーム白書 2017』おもなトピックス>

◆2015年 世界モバイルゲーム市場規模は3兆6136億円。日本が世界最大の売上に。

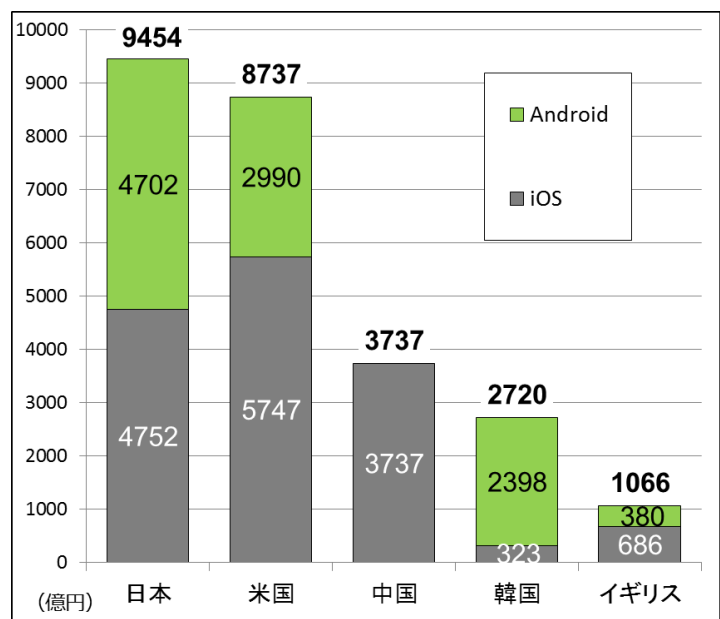
【2015年 エリア別モバイルゲーム市場】



合計 3兆6136億円

出典:『ファミ通モバイルゲーム白書 2017』

【2015年 国別モバイルゲーム市場 上位5ヶ国】



2015年の世界モバイルゲーム市場規模は3兆6136億円となり、エリア別ではアジアが最大の1兆9519億円、次いで北米が9387億円、ヨーロッパが4841億円となりました。国別トップの日本が9454億円、2番目の米国が8737億円となり、この2ヶ国で世界市場の約50%を占めています。コンテンツとしては、「クラッシュ・オブ・クラン」が非常に強く、米国・イギリス・ドイツ・フランスでApp Store/Google Play両ストアのトップを独占しています。なお、日本においては、両ストアとも「モンスターストライク」が首位となりました。

◆国内のプレイ経験者数トップは「ポケモン GO」。課金経験者数では「パズル&ドラゴンズ」。

本書では国内 20 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。各アプリのプレイ・課金状況について集計したところ、プレイ経験者数トップは「ポケモン GO」、課金経験者数トップは「パズル&ドラゴンズ」となりました。

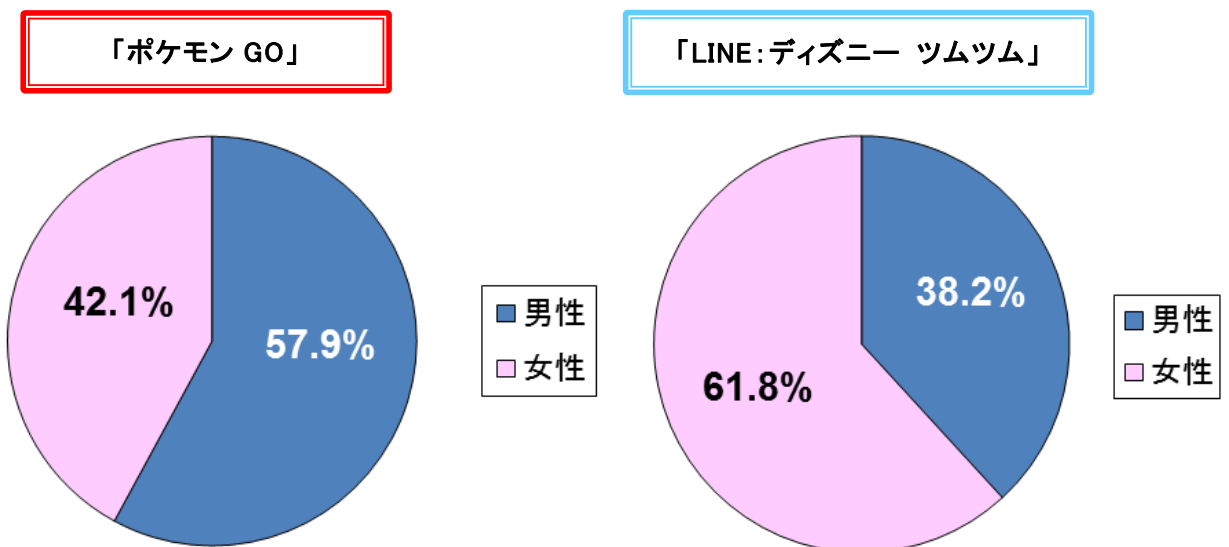
【国内プレイ経験者数／課金経験者数 TOP5】

プレイ経験者数		課金経験者数	
順位	タイトル	順位	タイトル
1位	ポケモン GO	1位	パズル&ドラゴンズ
2位	LINE: ディズニー ツムツム	2位	ポケモン GO
3位	パズル&ドラゴンズ	3位	LINE: ディズニー ツムツム
4位	モンスターストライク	4位	モンスターストライク
5位	LINE ポコポコ	5位	白猫プロジェクト

出典：『ファミ通モバイルゲーム白書 2017』
 (調査実施期間:2016年10月1日~10月3日/有効回答者数:13,013人)

また、各アプリのプレイヤー男女比や年齢分布についても調査。プレイ経験者数ランキングの上位2タイトルである「ポケモン GO」と「LINE: ディズニー ツムツム」について比較しました。「ポケモン GO」は男性プレイヤーが6割近くを占め、特に10代後半男性と20代の男女、40代男性に多く遊ばれています。一方、「LINE: ディズニー ツムツム」は、女性比率が男性比率を上回るアプリが多くないなか、プレイヤーの6割が女性となり、なかでも20代女性が最も多くなりました。なお、課金経験者数トップの「パズル&ドラゴンズ」のユーザーは男性が7割を占め、なかでも10代後半男性の構成比率が高く、男子中学生・高校生を中心に支持されていることが分かりました。

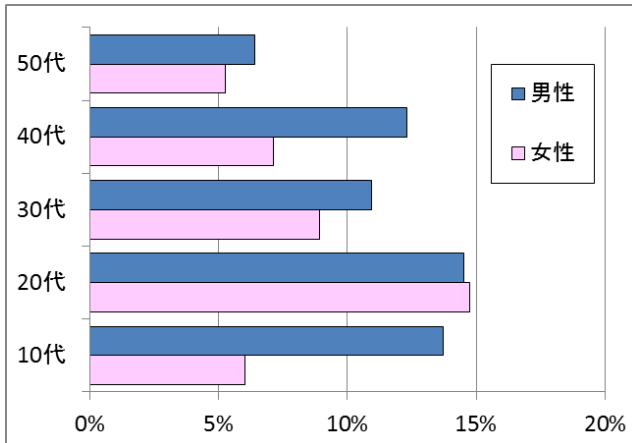
【「ポケモン GO」／「LINE: ディズニー ツムツム」 国内 ユーザー男女比比較】



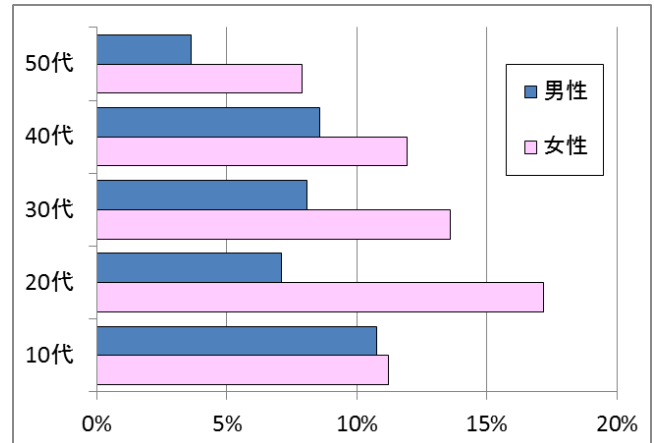
出典：『ファミ通モバイルゲーム白書 2017』
 (調査実施期間:2016年10月1日~10月3日/
 調査サンプル数:「ポケモン GO」2,378人、「LINE: ディズニー ツムツム」2,058人)

【「ポケモン GO」／「LINE:ディズニー ツムツム」 国内 性・年齢別ユーザー分布比較】

「ポケモン GO」



「LINE:ディズニー ツムツム」



出典:『ファミ通モバイルゲーム白書 2017』

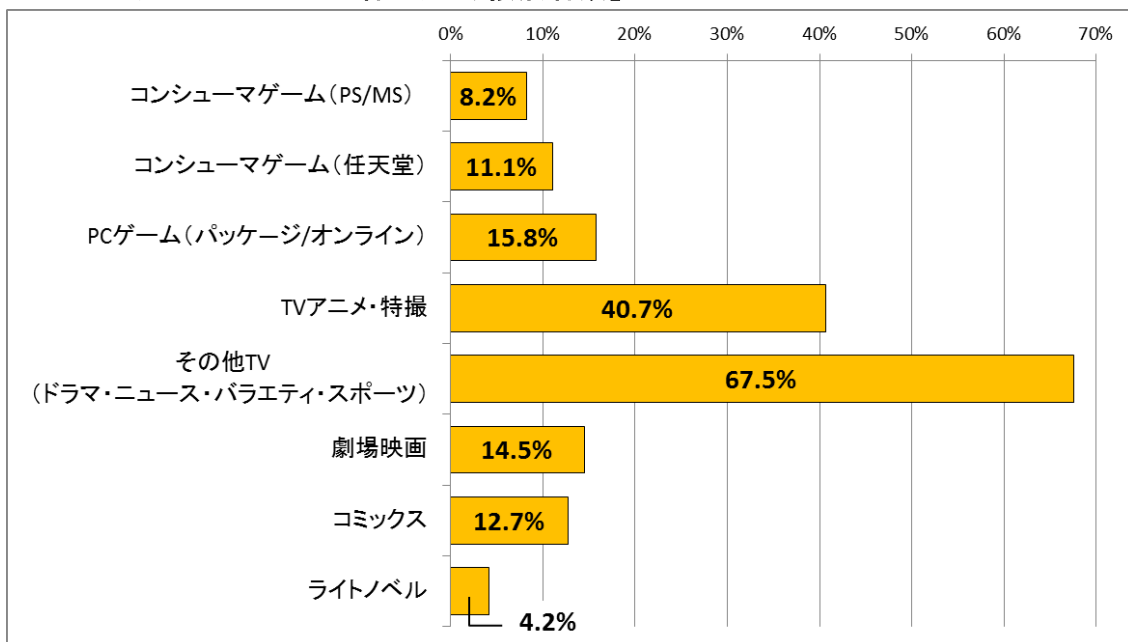
(調査実施期間:2016年10月1日~10月3日)

調査サンプル数:「ポケモン GO」2,378人、「LINE:ディズニー ツムツム」2,058人)

◆モバイルゲームユーザーは、他エンタメジャンルのなかでも無料コンテンツを楽しむ傾向に。

前述のユーザーリサーチシステム「eb-i」を元に、モバイルゲームユーザーと他エンターテインメントコンテンツ市場との関連性について検証したところ、特にドラマ、ニュース、バラエティといったTV番組やアニメ・特撮など、無料で楽しむことができるコンテンツへの接触率が高いことが分かりました。また同様に、PCゲームへの接触率がコンシューマゲームを上回っていることも、PC向けのオンラインゲームでは無料で遊べるタイトルが多いことが影響していると考えられます。

【国内 モバイルゲームユーザーの各カテゴリ接触者数】



出典:『ファミ通モバイルゲーム白書 2017』

(調査実施期間:2016年10月1日~10月3日、有効回答者数:13,013人)

※PS:PlayStationハード/MS:Xboxハード

※各カテゴリに対する質問の回答者数が異なる。接触率(%)はその各カテゴリの回答者から算出。

<注釈>

※世界の市場規模は、株式会社インターアローズから提供された PRIORI DATA のデータを元に株式会社ゲームエイジ総研が算出した推計値。

※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、カドカワ株式会社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26万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 2017』概要

書名:ファミ通モバイルゲーム白書 2017

発行・監修:カドカワ株式会社 マーケティングセクション

編集: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:2016年11月24日

価格:PDF(CD-ROM)+書籍セット版…63,000円+税

書籍版…34,000円+税

PDF版(CD-ROM)…30,000円+税

総頁数:442頁

本書の紹介ページ:<http://www.f-ism.net/fgh/2017mobile.html>



<目次>

巻頭カラー: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:2015年の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:主要アプリクロスアップ

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連性

第5章: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 ☆

期間内に書籍版をご注文の方に、PDF版(CD-ROM)をおつけいたします。PDF(CD-ROM)+書籍セット版[63,000円+税]より**46%OFF**の34,000円+税で、お得にご購入いただけます。詳細は、本書紹介ページをご確認ください。

※受付期間:2016年12月31日お申し込み分まで

・『ファミ通モバイルゲーム白書 2017』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/7015016112402/>

PDF版(CD-ROM)…<http://ebten.jp/p/7015016112403/>

・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。