

北米市民の半数以上が視聴。5000億円を超える世界ゲーム配信動画市場を読み解く

『ゲーム実況グローバルマーケットレポート 2017』発売

カドカワ株式会社 マーケティングセクションは、世界ゲーム配信動画の調査レポート『ゲーム実況グローバルマーケットレポート 2017』を6月28日に発売します。本レポートは、米ゲーム市場調査会社・SuperData Research(本社:米国ニューヨーク、CEO:Joost van Dreunen)制作の調査レポートを翻訳したもので、ゲームに特化した動画配信市場の日本語版レポートは、業界初となります。

近年、eスポーツの世界的な盛り上がりとともに、ゲーム実況や攻略動画をはじめとするゲーム配信動画の人气がさらに高まり、特に北米では、総人口の52%が視聴していると推定されています。

2017年の世界ゲーム配信動画市場は46億米ドル(約5060億円※)と推計。世界での視聴者数は2017年の6.7億人から、2021年までに21%増の8.1億人まで広がると予測され、今後さらに市場が拡大していくことが考えられます。

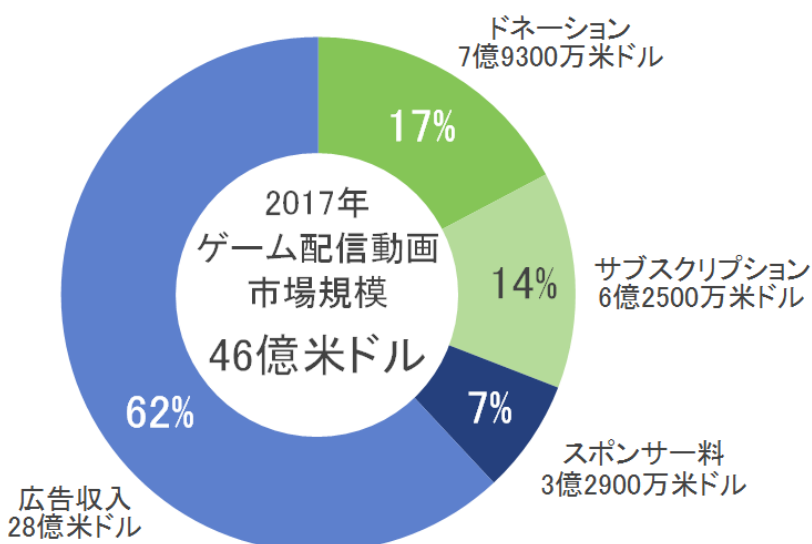
『ゲーム実況グローバルマーケットレポート 2017』では、ゲーム配信動画で世界をリードする米国のデータを中心に、市場規模や世界地域別の視聴者数をはじめ、視聴者属性、視聴傾向、YouTubeやTwitchなど各動画プラットフォームの情勢といった、ゲーム配信動画に関する様々な最新データを多数掲載。また、人気のチャンネルやゲームタイトルのランキング、影響力を持つ動画配信者(インフルエンサー)の分析も収録し、あらゆる角度からゲーム配信動画市場を解説しています。

カドカワ マーケティングセクションでは、国内外のゲーム市場動向をまとめた「ファミ通ゲーム白書」や、モバイルゲームを専門とした「ファミ通モバイルゲーム白書」など、データ年鑑や調査レポートを発行。さらに、欧米やアジアの海外調査会社とも提携し、様々なグローバルデータを取り扱っています。提携調査会社であるSuperData Research社の調査レポートでは、『ゲーム実況グローバルマーケットレポート 2017』のほか、これまでに『eスポーツグローバルマーケットレポート 2016』や『VR/AR グローバルマーケットレポート 2017』といった、最新トピックに関するデータ集を発売しています。

※1USドル=110円で換算。

【掲載データの一例】

◆2017年世界ゲーム配信動画市場規模は、46億米ドルに。広告収入が6割を占める。



<収益内訳>

直接収益: 32億米ドル(69%)

…広告収入や、企業によるスポンサー料での収益。

間接収益: 14億米ドル(31%)

…視聴者による配信者へのドネーション(単発の寄付)やサブスクリプション(月額制の寄付や視聴料金)での収益。

※2017年4月時点での推計値です。

※市場規模の値は四捨五入した数値のため、各数値の合算は合計値と一致しない場合があります。

◆『ゲーム実況グローバルマーケットレポート 2017 動画配信とインフルエンサーの最新動向』概要

発行:カドカワ株式会社

制作:SuperData Research

編集/翻訳:カドカワ株式会社 マーケティングセクション

発売日:2017年6月28日

価格:150,000円+税

言語:日本語

商品形態:PDFファイル(CD-ROMに収録)

商品ページ:<https://www.f-ism.net/report/gamingvideocontent2017.html>

※オンラインショッピングサイト「ebten」で購入可能です。

<ebten内購入ページ>

<http://ebten.jp/p/7015017062852/>



▲『ゲーム実況グローバルマーケットレポート 2017』表紙

<目次(抜粋)>

■ゲーム配信動画オーディエンス

- ・オーディエンス規模(2016年)
- ・ゲーム配信動画オーディエンス vs. エンターテインメントプラットフォーム
- ・地域別推定ゲーム配信動画視聴者数(2017年・2020年)
- ・米国ゲーム配信動画視聴者デモグラフィックとケーブルTV視聴者との比較
- ・DLCおよびデジタル販売の出費(ゲーム配信動画視聴者 vs. 非視聴者)
- ・人気ゲーム配信動画ジャンル
- ・ジャンル別視聴傾向
- ・ゲーム配信動画視聴時間帯
- ・視聴体験がインフルエンサーを生み出す

■収益化モデル&プラットフォーム

- ・ゲーム配信動画市場規模
- ・プラットフォーム別配信動画収益比率と視聴者比率
- ・視聴専門プラットフォーム(Facebook・DOUYU)

■トップコンテンツ

- ・トップ配信チャンネル(YouTube・Twitch)
- ・人気ゲームタイトル(Twitch)
- ・ゲームトレーラーと売り上げ

■ユーザーセグメンテーション

- ・ゲーム配信動画オーディエンスプロフィール
- ・デモグラフィック
- ・試聴コンテンツタイプ
- ・視聴理由
- ・エンターテインメント出費

☆ 早期購入キャンペーン実施中 ☆

9月末までの期間限定で、割引価格 100,000円+税で販売いたします。

※受付期間:2017年9月30日お申し込み分まで

◆SuperData Research について

ゲーム業界を中心に調査レポートを定期的に発信している、2009年設立の米国ニューヨークを拠点とした調査会社。世界の家庭用・モバイル・PCゲーム市場に加え、VRやeスポーツ、デジタル販売市場といった最新トピックに関するデータも所有。海外主要ゲームメディアのほか、大手メディアでも同社のデータが取り上げられ、新興の調査会社として注目を集めています。

※本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。