

## ～エンタメコンテンツ大国・中国、ゲームビジネス急成長の舞台裏を紐解く～ 『中国ゲーム産業史』発売

株式会社Gzブレイン(本社:東京都中央区、代表取締役社長:堀 健一郎)は、近年急速に拡大を続け注目を集めている、中国ゲーム市場の歴史をまとめた調査レポート『中国ゲーム産業史』を、2018年7月19日に発刊いたします。

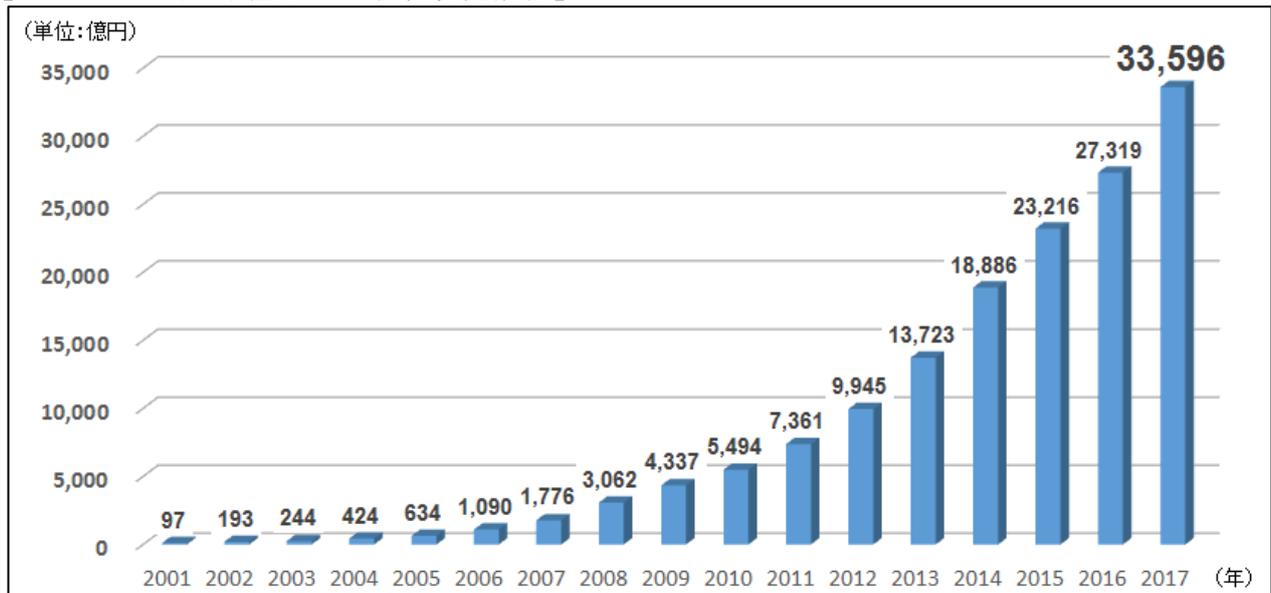
『中国ゲーム産業史』は、中国ゲーム市場研究の第一人者である、立命館大学教授・中村彰憲氏が長年の現地取材をもとに、中国ゲーム市場の歴史を記した産業史です。1990年代から現在までの変遷を年表にまとめ、模倣品が溢れていた20世紀末の“混沌期”、オンラインゲームの普及が始まった“形成期”、オンラインゲームサービスの多様化が進んだ“発展期”、中国市場が本格的に立ち上がり、外資系企業が参入を始めた“拡大期”、そして現在と、中国ゲーム産業の時代背景を詳しく解説します。中国がいかんして世界最大規模のゲーム市場となったのか、その変遷を分析し、未来を展望する一冊となっています。

【掲載データの一例】

**2017年の中国ゲーム市場は世界最大級の3兆3596億円。16年間で約350倍に急成長！**

本書では、2017年の中国ゲーム市場規模を、3兆3596億円と推計しました。2001年には100億円に満たなかった市場規模ですが、年々拡大を続け、わずか16年で3兆円を超える市場となりました。2005年以降は、ブラウザゲームやモバイルゲームといった新たなジャンルのゲームサービスが生まれ、中国産IP(知的財産)が海外へ進出し始めたことから、成長スピードが急激に加速。さらに、デジタルコンテンツ産業の生産力を高める様々な政策の施行や、拡大する中国市場へ注目した外資系企業の参入、家庭用据え置き型ゲーム機の販売解禁といった背景も重なり、中国は世界最大とも言われるゲーム市場へと大きく成長しました。

### 【2001-2017年 中国ゲーム市場規模推移】



出典:『中国ゲーム産業史』(Gzブレイン)

※中国ゲーム市場は、「中国遊戯産業報告」(CGPA/IDC[2002-2006]、GPC/IDC[2007-2011]、GPC/IDC/CNG[2012-2017])をもとに作成。内訳は、パッケージ(PCゲームソフト、家庭用ゲームソフト)、オンライン(ブラウザゲーム、ソーシャルゲーム、家庭用オンラインゲーム)、モバイル(スマートフォン、タブレット向けに提供されているゲーム)の合計。

※1元=16.5円で換算

※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。

## 『中国ゲーム産業史』概要

書名：中国ゲーム産業史 テンセント・NetEase などの企業躍進の秘密

著者：中村彰憲（立命館大学映像学部 教授・学術博士、日本デジタルゲーム学会[DiGRAJapan]会長）

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

発売日：2018年7月19日

価格：書籍版…4,600円＋税／PDF版（CD-ROM）…4,300円＋税

本書の紹介ページ：<https://www.f-ism.net/report/chinaindustry.html>

### <目次>

中国ゲーム産業史 年表

序章：中国ゲーム産業史で紐解くチャイニーズ・イノベーションの真実

第1章：世界最大のエンターテインメント大国—中国

第2章：中国ゲーム産業の混沌（～1997年）

第3章：中国ゲーム産業の形成（1998年～2004年）

第4章：中国ゲーム産業と中国政府の役割

第5章：中国ゲーム産業黎明期における日本企業の動態

第6章：中国ゲーム産業の発展（2005年～2009年）

第7章：中国文化产业振興政策の形成と発展

第8章：中国ゲーム産業の拡大（2010年～2014年）

第9章：中国ゲーム産業拡大期における日系企業の動態

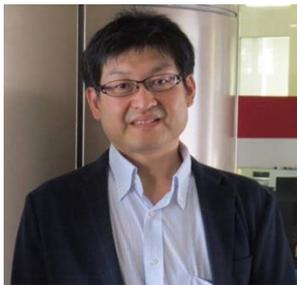
第10章：中国ゲーム産業の現在、そして未来（2015年～）

第11章：中国ゲーム産業進化論（おわりに変えて）



▲『中国ゲーム産業史』表紙

### ◆中村彰憲 プロフィール



立命館大学映像学部 教授・学術博士。名古屋大学国際開発研究科後期課程修了、早稲田大学アジア太平洋研究センター、立命館大学政策科学部を経て現職。

日本デジタルゲーム学会（DiGRAJapan）会長（第7期）。太秦戦国祭り実行委員長、東京ゲームショウ2010アジアビジネスフォーラムアドバイザー（中国市場）などを歴任。

主な著作に、『中国ゲームビジネス徹底研究2005/2006』、『グローバルゲームビジネス徹底研究』、『テンセントVS.Facebook 世界SNS市場最新レポート』がある。Web媒体では、Gzブレインが運営する“ファミ通.com”において、「中村彰憲のゲーム産業研究ノート（グローバル編）」、ゲームマーケティング総合サイト“f-ism”にて海外ゲーム情報を中心に論考を執筆中。

### ★『中国ゲーム産業史』発売記念講演 開催 ★

日時：2018年8月8日（水）16:00～17:00 予定

場所：東京都中央区銀座5-15-1 南海東京ビルディング3階 セミナールーム

内容：「中国ゲーム産業発展史に学ぶ、驚きの中国式イノベーションとその真実」（参加費：無料）

コピー大国からいかに中国は変わったのか？ 本書発売を記念し、中国ゲーム産業の形成、スマホアプリ全盛期である現在の中国ゲーム市場、さらに、中国最大級のゲームイベント・China Joyの最新レポートを交え、3兆円以上に拡大した中国ゲーム市場の実態を俯瞰しながら、中国ならではのイノベーションを解説します。

お申込：8月1日（水）までに、以下サイトよりお申し込みください。

<https://www.f-ism.net/report/chinaindustry.html>

・『中国ゲーム産業史』は、オンラインショッピングサイト「ebten」専売となります。

<ebten 内購入ページ>

書籍版 <http://ebten.jp/p/7015018071951/>

PDF版（CD-ROM） <http://ebten.jp/p/7015018071952/>

・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。