

2017年2月より、実施致しました「年間販売目標アンケート」の結果についてご報告申し上げます。

関係各位におかれましては、お忙しい中アンケートにご協力いただき、誠に有難うございました。

本年も、アンケートの結果を受け、2017年度の販売本数、及びシール出荷数の予測表を作成致しました。

2017年度は

PCゲーム

●販売タイトル数は

前年比69.3%、

●シール出荷数は、

前年比79.4%

ビデオ

●販売タイトル数は

前年比138.3%、

●シール出荷数は、

前年比130.7%

と予測しております。

販売予定・シール出荷数につきましては、PCゲームは減少傾向となり、ビデオは増加傾向となる数字を頂いております。

年度末を迎え2016年度のアンケート結果と、実績を比較したところ、販売タイトル数は、PCゲームが113.1%、ビデオが大幅に増加する形となり、500.0%となりました。

シール出荷数につきましてはPCゲームが前年より減少し94.2%、ビデオが前年を大きく上回り、344.3%となりました。

PCゲームにつきましても、2015年のタイトル数と比較した際に、増加している傾向が見受けられます。

出荷本数別の販売タイトル数についても、シール出荷数が10,000本を超えるタイトルが、PCゲームで32作品、ビデオで10作品となりました。ピクチャーも緩やかに減少しております。

ダウンロード数は増加傾向にあります。2016年度は前年比、105%程と増加見込みであります。

2017年度もパッケージ市場は厳しい状況が予測されますが、ソフ倫としましては、更なる情報発信を行い、加盟会社様の一助となるよう活動して参ります。

出荷本数別販売タイトル数の推移

	2011年度			2012年度			2013年度			2014年度			2015年度			2016年度		
	ゲーム	ビデオ	合計	ゲーム	ビデオ	合計	ゲーム	ビデオ	合計	ゲーム	ビデオ	合計	ゲーム	ビデオ	合計	ゲーム	ビデオ	合計
100,000本以上	3		3										1		1			
90,000本以上																		
80,000本以上	1		1															
70,000本以上				1		1												1
60,000本以上	1		1															
50,000本以上				2		2												1
40,000本以上	3		3				4		4	3	1	4	1		1	1		1
30,000本以上	5		5	4		4	6		6	4		4	1	1	2	4		2
25,000本以上	5		5		1	1	3		3	2		2				2		2
20,000本以上	9	3	12	4		4	4		4	5		5	4		4	3		5
17,500本以上	4		4	5	1	6	2	1	3	1		1	3		3	4		4
15,000本以上	11	1	12	13		13	10	3	13	7		7	9		9	4		4
12,500本以上	9		9	9	1	10	3		3	8		8	6		6	3		3
10,000本以上	30	6	36	36	2	38	39	11	50	22	1	23	13	1	14	11		1
小計	81	10	91	74	5	79	71	15	86	52	2	54	38	2	40	32	10	42
全体	766			680			694			732			721			1,003		
(Windows通常価格)	334			339			331			294			264			280		
(Windows低価格)	160			187			182			200			163			139		
(Windows廉価格)	4			0			6			6			8			9		
(DVD-PG等)	149			87			94			111			87			84		
(アニメビデオ)	26			20			39			96			174			117		
(実写ビデオ)	93			47			42			25			25			374		

※実売数ではなく、シール出荷ベースのタイトル数です。

※出荷本数にダウンロード数は含まれておりません。

※2016年度は2017年3月31日までの数字

※特典付き等、同名タイトルのバージョン違いタイトルについては合算しています。

※各年度は4月1日～翌年3月31日迄。

※リピート注文の数字を含んでいます。

※全体の本数は、受理本数ではなく、シール注文のあったタイトル数です。

※各年度内の数字のみ合算しています(年度をまたいで1万本越えは反映されていません)

◆パッケージ市場について、受本数は伸びたが、再販タイトルが多く新作タイトルは昨年度並みでした。PCゲームの、シール出荷は94.2%と減少。1タイトルあたりの出荷数が減少しています。販売店様の減少が影響していると思われる状況。通販ではカバーできていない状況。いつもながら内容の充実した作品や、技術的に特徴のあるタイトルは例年通り数字を伸ばしてまいりました。

ユーザー様を手厚くホールドしている、またシステムの構築等によりブランドのファン作りの為に努力をされているメーカー様も出荷を大幅に伸ばしております。

ダウンロードで販売されていたタイトルにもパッケージの追加出荷があり、再パッケージ版を購入するユーザー層が多数ございました。再パッケージ版に、追加シナリオや、イベント等のプラスアルファの要素があったタイトルにおいては、更に出荷を伸ばしております。

◆ダウンロード市場について、3月の実績報告を待っている状況ですが、前年比105%を見込んでおります。堅調に見えますが、予測より伸びませんでした。110%と予測。

ダウンロード市場もタイトルが不足する状況となっております。要因は、ダウンロードサイト様によると、市場に提供されるタイトル数の減少との事でした。

◆スマートフォン市場について、前年比150%を見込んでおります。
※2015年度は前年比141.6%でした。
ダウンロードと比較して分母が少ない為、まだ売上として大きくはありますが、今後も大いに成長が見込めます。

2017年度の見込

◆パッケージ市場について、アンケートの結果、昨年よりタイトル数を絞っているメーカー様が、多い状況でした。各タイトルの出荷数については、昨年並みを予定されており、結果、全体的に出荷数が減少すると見込んでおります。

さて、安定的に数値を伸ばさされているメーカー様をリサーチ致しました。大半がブランドに対する熱烈で揺るぎないファンづくりをされておりました。よって、他社との差別化を図ったユーザー様を囲い込む為の独自のノウハウの構築が不可欠と思われま

AKB48や乃木坂46、櫻坂46などのプロデューサーによれば、アイドルファンは1人あたり年間30万円を消費するとの事でした。継続して出荷数を伸ばす為には、

- ①ファンに参加していただく機会の創出
 - ②スペシャル会員などの特典
 - ③ブランドを応援してもらえ
- る環境作りも必要かと存じます。

◆ダウンロード市場については、引き続き成長する事を見込んでいます。

しかしながら、昨年はタイトルの増加が見込めない状況でございました。パッケージの積極的な開発がダウンロード市場の活況にもつながるのには、確実でございます。

◆スマートフォン市場について、1億の総人口がスマートフォンを使用しているとの発表があり、更に大きなマーケットが形成されると思われま

す。このまま伸びていく為には、スマートフォンに適応したソフトウェアの提供方法について、模索が必要かと思われま

2017年3月度 理事会報告

2017年3月15日、ソフ倫事務局にて開催した。【協議事項】

- 1. 今期収支実績見込み及びび来期収支予算
- ①2016年度収支予算・実績見込
- ②2017年度収支予算(案)
- ③2016年度退会会社
- 2. 倫理委員会(3/15)
- 3. PCゲームレンタル販売について
- 4. 価格変動型販売について
- 5. アイドルビデオ等の登録会社

- 6. 除名について
- ①除名予定
- ②除名基準

- 7. 加盟促進について
- 8. 会員規範改正について
- 9. 2017年7月以降の理事会日程について
- 10. 違反処分内容について

- 【報告事項】
- 1. 日本IT団体連盟
- 2. 賛助会員様面談
- 3. IHCよりの情報提供について

- 4. 秋葉原店舗の月間調査
- 5. 著作権違反事項
- 6. 著作権侵害調査代行業務
- 7. 月次実績報告

2017年3月度 流通懇談会報告

2017年3月15日、ソフ倫事務局にて開催した。【報告事項】

- 1. 価格変動型販売について
- 2. 賛助会員様面談
- 3. 秋葉原店舗の月間調査
- 4. 著作権違反事項等
- 5. 著作権侵害調査代行業務
- 6. 年間販売本数予測
- 7. 賛助会員会社の状況報告について
- 8. 月次実績報告

2017年3月 入会・退会リスト

●入会正会員
入会した正会員はありませんでした。

●退会正会員

会社名	退会理由
株式会社エルフ	ソフトウェアの開発予定がない為
株式会社スタジオナレッジ	ソフトウェアの開発予定がない為
株式会社トランスポーター	配信予定が無い為。

●入会賛助会員
入会した賛助会員はありませんでした。

●退会賛助会員
退会した賛助会員はありませんでした。

●正会員変更点

会社名	変更点
ライドオンワークス株式会社	ブランド登録: インカローズ
株式会社彩牙	ブランド削除: Tangerine・つみきそふと
	WHITESOFT-ALBINO

2017年3月31日現在

●正会員の推移

	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	合計
正会員数	167	167	164	164	162	163	163	163	163	163	161	158	158
入会	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	3
退会	2	0	3	0	3	0	0	0	0	0	2	3	13

●賛助会員の推移

	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	合計
賛助会員数	29	29	29	28	28	28	28	28	28	28	28	27	27
入会	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
退会	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2

●登録会社(アイドルビデオ・着エロビデオ)の推移

〈アイドルビデオ・着エロビデオは正会員5社様でもお取り扱い。〉

	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	合計
登録会社数	0	0	0	0	6	8	14	17	17	20	21	22	22
登録	0	0	0	0	6	2	6	3	0	3	1	1	22
登録解除	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

今後の主な予定

◆理事会・流通懇談会

2017年6月迄の理事会・流通懇談会の予定は次の通りとなります。

●2017年4月12日(水)

●2017年5月17日(水)

●2017年6月21日(水)

◆定時総会
●2017年6月22日(水)

作品受理・シール出荷・加盟会社社数についての年間推移データ表

●年間販売予測対比表 ※2016年3月号掲載・加盟会社様のアンケート結果からの予測値

Table with columns: 実績, 予測, 達成率. Rows: 当月(3月), 累計.

◆2016年度販売本数予測と実績について

2017年3月度は、単月で見た場合、通常価格、低価格のゲームの受理本数は前年の半分程度に落ち込む結果となりました。シール出荷枚数では低価格の出荷は落ち込んだものの、通常価格は前年を超える結果となり、1タイトルあたりの出荷本数が多いという結果となりました。

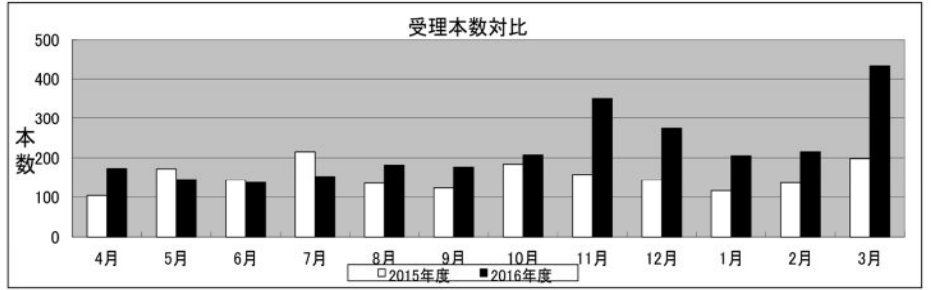
●ジャンル別 作品の受理本数 月別前年度対比表(2017年2月) <パッケージ及びダウンロード>

Large table showing monthly acceptance and shipment trends for Windows, DVDPG, and Download categories from April 2015 to March 2017.

※ダウンロード受理本数は、PC向けDL販売・携帯アプリ・SNSの合計

●ジャンル別受理本数前年度対比表・累計(期間:2016年4月~2017年3月)

Table showing cumulative acceptance numbers and year-over-year percentage changes for various genres.



●ソフ倫シール出荷枚数 月別前年度対比表

<<正会員様の発注を、ソフ倫より出荷したソフ倫シールの出荷枚数。>>

Table showing monthly sticker shipment trends and cumulative data for April 2016 to March 2017.

○受理作品の発売日をベースに、月間で集計したソフ倫シール出荷枚数。

Table showing monthly sticker shipment counts based on release dates.

○受理作品の発売日をベースに集計したソフ倫シール出荷数(2016年4月~2017年3月)

Table showing cumulative sticker shipment counts for the period April 2016 to March 2017.

●ソフ倫シール出荷数前年度対比表・累計(2016年4月~2017年3月)

<<正会員様の発注を、ソフ倫より出荷したソフ倫シールの出荷枚数。>>

Table showing cumulative sticker shipment numbers and year-over-year percentage changes.

単位:千枚

●PCダウンロード販売実績本数 月別前年度対比表(2016年4月~2017年3月) ※集計が翌月10日の為、前月分までの掲載です。

Table showing monthly PC download sales performance and year-over-year trends.

●携帯・スマートフォンアプリ販売実績本数 月別前年度対比表(2016年4月~2017年3月) ※集計が翌月10日の為、前月分までの掲載です。

Table showing monthly mobile app sales performance and year-over-year trends.