

## ゲーム業界データ年鑑『ファミ通ゲーム白書 2024』 発刊 創刊 20 号記念！過去 20 年の国内市況推移を紹介

2023 年の世界ゲームコンテンツ市場は 29.5 兆円、同一為替レートで前年比 3.1%増  
国内市場は家庭用ゲームの好調が続き、前年比 4.6%増の 2 兆 1255 億円  
国内ゲームアプリは前年比 0.7%減の 1 兆 2321 億円とほぼ横ばい

株式会社角川アスキー総合研究所（本社：東京都文京区、代表取締役社長：加瀬典子）は、国内外ゲーム業界のデータ年鑑『ファミ通ゲーム白書 2024』を 2024 年 8 月 22 日に発売します。創刊 20 冊目となる今年度版は、過去 20 年の国内市況の推移等も収録した特別版となります。

本書は、日本国内と北米、欧州、アジアといった海外主要地域別のゲーム市場について、豊富な最新データと大規模なアンケート結果をもとに、ゲーム・エンターテインメント業界の最新動向を分析したデータ年鑑です。

### ■ファミ通ゲーム白書 2024

発行・編：株式会社角川アスキー総合研究所

発売日：2024 年 8 月 22 日

価格：PDF 版（CD-ROM）版 48,400 円(税込)

書籍版 53,900 円(税込)

PDF(CD-ROM)+書籍 セット版 96,800 円(税込)

判型・頁数：A4、430 ページ

紹介ページ：<https://f-ism.net/fgh/2024.html>

\* 当年鑑はゲーム市場マーケティングサービス「f-ism.net」での販売となります。

\* 電子版は主要電子書籍ストアにて 2024 年 8 月 27 日発売予定です。



### 期間限定 特別価格キャンペーン

通常価格 96,800 円(税込)の『PDF (CD-ROM) + 書籍 セット版』を、  
2024 年 9 月 30 日のお申し込み分まで 53,900 円(税込)にてご提供いたします。

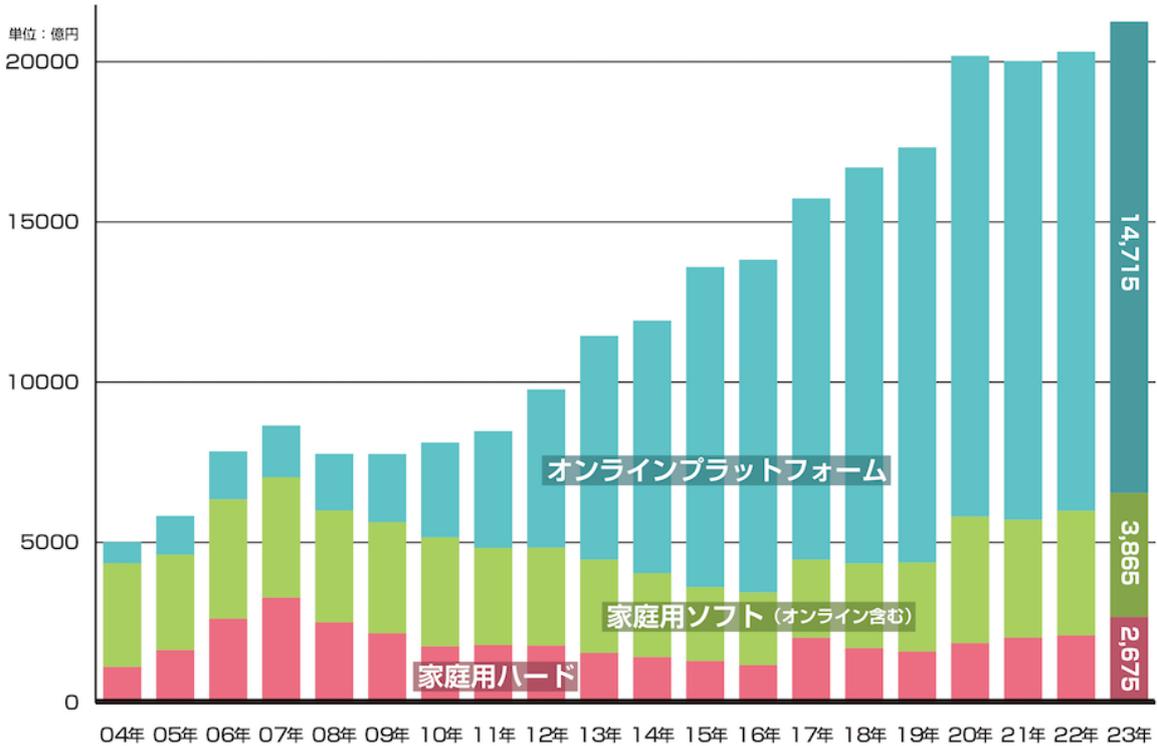
### 『ファミ通ゲーム白書 2024』 主なトピックス

本リリースのデータを引用される場合は、必ず出典として「ファミ通ゲーム白書 2024」の明記をお願いします。

### 創刊 20 号記念特集として 20 年にわたる国内ゲーム市況の推移を紹介

2005 年の創刊号から 20 冊目となる『ファミ通ゲーム白書 2024』では、ともに歩んできたゲーム業界の変革と進化を振り返る特集「20 冊目の FGH」を掲載します。2004 年から 2023 年にわたる国内ゲーム市場規模の推移や、各号で紹介したその年のトピックス、過去 20 年のランキングデータなど、国内ゲーム市場において貴重なデータとなる成長の軌跡をご紹介します。

## 2004年～2023年 国内ゲーム市場規模推移



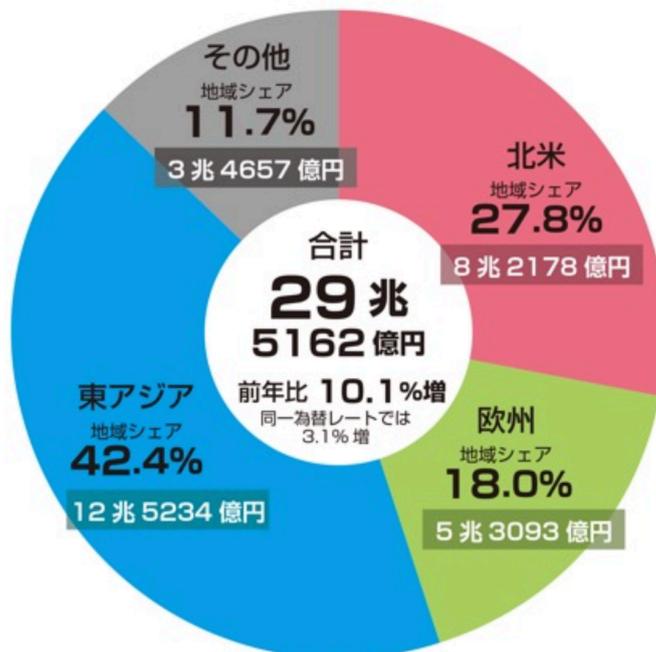
## 世界ゲームコンテンツ市場規模は 29 兆 5162 億円、同一為替レートで前年比 3.1%増

『ファミ通ゲーム白書 2024』では、2023 年の世界ゲームコンテンツ市場規模を 29 兆 5162 億円（同一為替レートでの前年比で 3.1%増）と推計します。続くインフレやリアル需要の復活など、消費動向を左右する要因は多く、前年のマイナスを補うには至りませんでした。復調に向けて推移しています。規制の影響を振り払った中国が大幅に回復したこと、そして欧米の家庭用・PC ゲームが前年の実績を上回ったことなどが、全体の成長に貢献したと考えられます。

※市場規模は 2023 年の期中平均レート、1 米ドル=140.66 円で換算

## 世界の地域別ゲームコンテンツ市場規模

2023 年



## 国内ゲーム市場規模は前年比 4.6%増の 2 兆 1255 億円

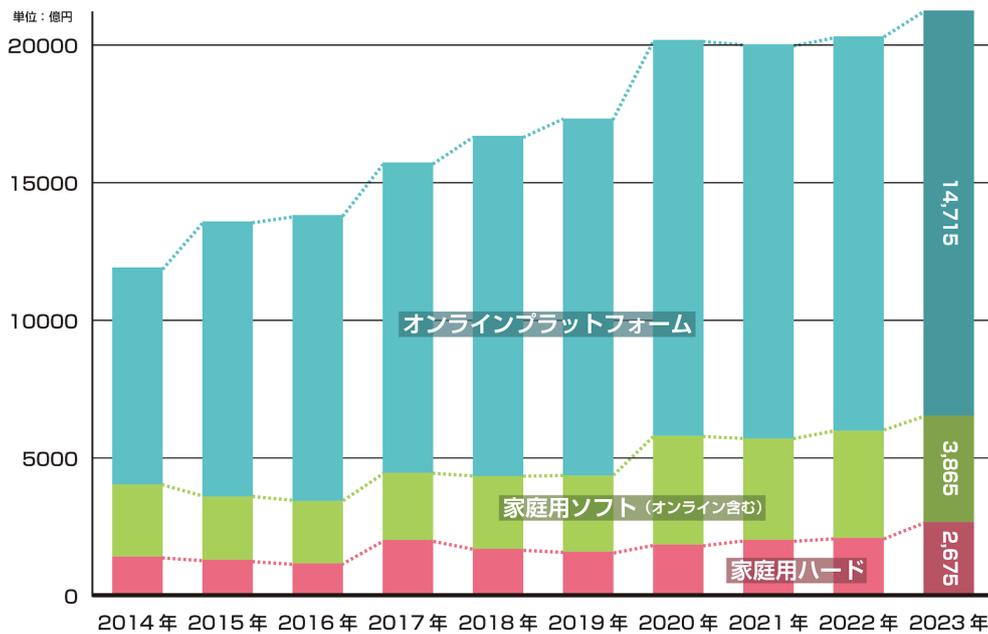
2023 年の国内ゲーム市場規模は、前年比 4.6%増の 2 兆 1255 億円となりました。インフレが続き同年の消費者物価指数（生鮮食品及びエネルギーを除く）が 4.0%増であったことを踏まえても、国内ゲーム市場は堅調に推移していると言えるでしょう。特に家庭用ゲームハードが前年比 27.5%増とその伸びが目立ちますが、プレイステーション 5 の販売増と 7 年目に入った Nintendo Switch の売れ行きが長期間に及んでいることが主な要因として挙げられます。

※家庭用ハード……Nintendo Switch、プレイステーション 5 などの家庭用（コンシューマー）ゲーム機本体。

※家庭用ソフト……家庭用ゲーム機で動作するゲームコンテンツ。

※オンラインプラットフォーム……スマートフォン、タブレット、PC など、ネットワーク接続を前提にゲームコンテンツが動作するプラットフォーム。ただし、家庭用ゲーム全体の市場規模を明確にするため、下記のグラフに限り家庭用ゲーム機向けのオンライン市場は「家庭用ソフト」に含めている。

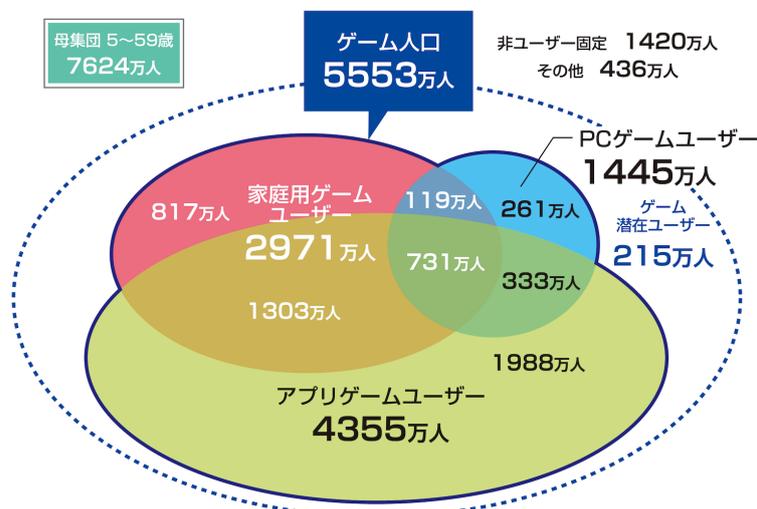
### 国内ゲーム市場規模推移



## 国内のゲーム人口は、前年比 2.8%増の 5553 万人と推計

ポストコロナでエンタメ需要が分散化した影響により 2022 年は微減となった国内ゲーム人口ですが、2023 年は前年比 2.8%増の 5553 万人に持ち直しました。なかでもアプリゲームユーザー人口は前年比 10.0%増と 2022 年の縮小から大きく反転し、家庭用ゲームも前年比 4.0%増の 2971 万人に上昇。巣ごもり需要の反動から脱却して健全なマーケットへと戻りつつあると考えます。

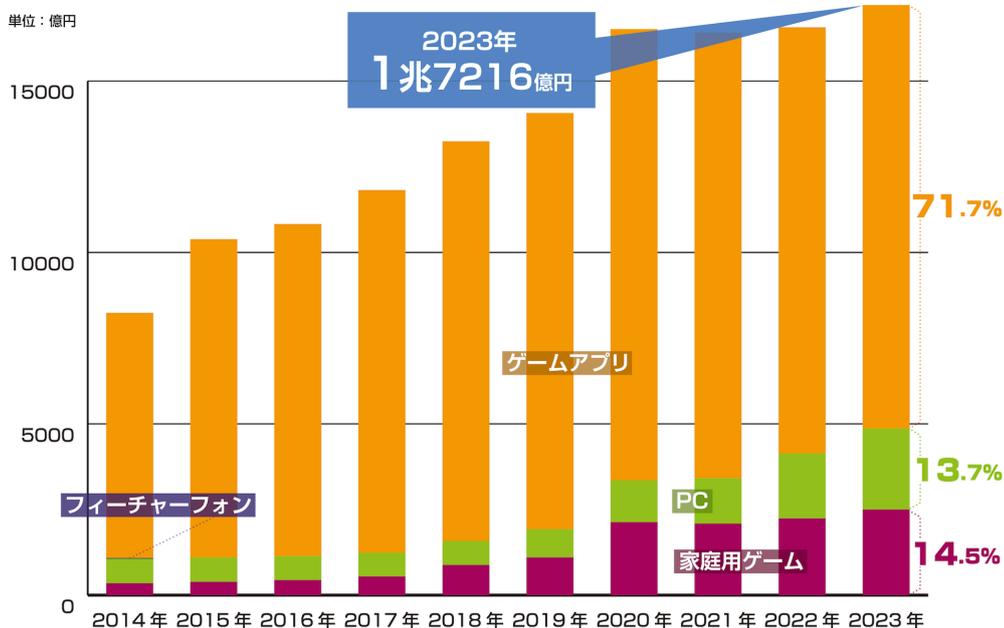
### 2023 年ゲームユーザー分類別 マーケット規模 (国内)



## 国内オンラインゲームコンテンツ市場規模は前年比3.9%増の1兆7216億円

国内オンラインプラットフォームにおけるゲームコンテンツ市場は1兆7216億円となりました。ゲームアプリ市場は1兆2351億円と3年連続のマイナスになりましたが、減少幅は前年比0.7%減と縮小し、ほぼ横ばいの推移に。一方PCゲームは前年比24.9%増と順調に拡大しています。

### 国内 オンラインプラットフォーム ゲームコンテンツ市場規模推移



## 株式会社角川アスキー総合研究所について

角川アスキー総合研究所は、メディア運営やコンテンツ制作で培った知見を活かし、調査、コンサルティング、マーケティング、ビジネスソリューション、出版、教育支援など幅広く事業を展開しています。コンテンツ力、メディア力、リサーチ力を総合的に活用し、お客様の課題解決に取り組みます。

公式サイト：<https://www.lab-kadokawa.com/>

【本件に関する報道関係からのお問い合わせ】

株式会社角川アスキー総合研究所 広報担当 堀

[press-cp@lab-kadokawa.com](mailto:press-cp@lab-kadokawa.com)