報道関係各位

2022年8月25日

# ゲーム業界データ年鑑『ファミ通ゲーム白書 2022』発刊 国内外のゲーム市場を最新データで分析

2021 年の世界ゲームコンテンツ市場、前年比 106%の約 21.9 兆円
国内ゲーム市場、ほぼ横ばいで 2 兆円の大台をキープ
ゲームアプリが約 1.3 兆円と国内ゲーム市場を牽引

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 2022』を 2022 年 8 月 25 日（木）に発売します。

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 2022

発行・編：株式会社角川アスキー総合研究所
発 売 日：2022 年 8 月 25 日
価　　格：書籍版 49,500 円(税/送料込)
PDF 版（CD-ROM）版 41,800 円(税/送料込)
PDF(CD-ROM)＋書籍 セット版 84,700 円(税/送料込)
判型・頁数： A4、386 ページ
紹介ページ：https://ebten.jp/eb-store/69/
販売ページ：https://f-ism.net/fgh/2022.html

＊当年鑑はオンラインショッピングサイト「ebten」のみの販売となります。
＊電子版は主要電子書籍ストアにて 2022 年 8 月 25 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 84,700 円(税/送料込)の『PDF（CD-ROM）＋書籍 セット版』を、
2022 月 9 月 30 日（金）のお申し込み分まで 41,800 円(税/送料込)にてご提供いたします。

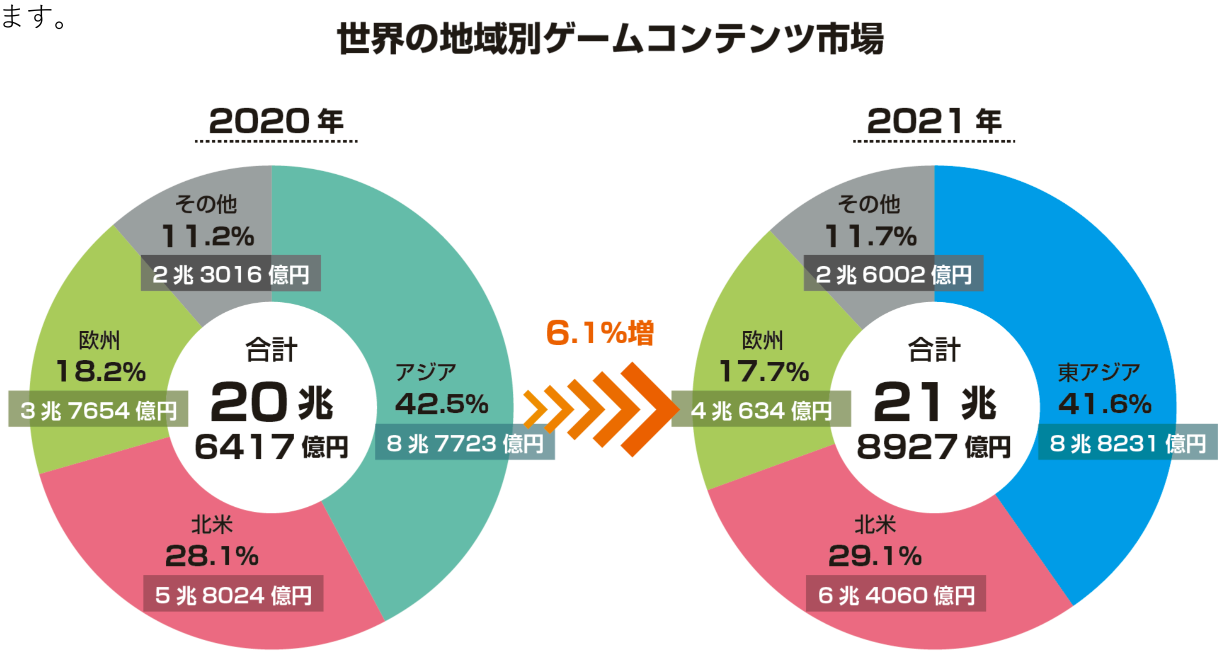
## ■『ファミ通ゲーム白書 2022』主なトピックス

＊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 2022」の明記をお願いします。

### 世界のゲームコンテンツ市場、前年比 106%の約 21.9 兆円

『ファミ通ゲーム白書 2022』では、2021 年の世界ゲームコンテンツ市場規模を 21 兆 8927 億円と推計。前年から約 6%の増加となり、新型コロナウイルスによる巣ごもり需要が"特需"に終わらなかったことを示す結果となりました。地域別で見ると、北米、欧州はゲームアプリと PC ゲームが市場の成長を支えましたが、東アジア（日本、中国、韓国、香港）は横ばいに推移し、若干の差が生じています。これは世界的な半導体不足がハードの普及に影響し、家庭用ゲームコンテンツが伸び悩んだことが要因の一つと見受けられます。

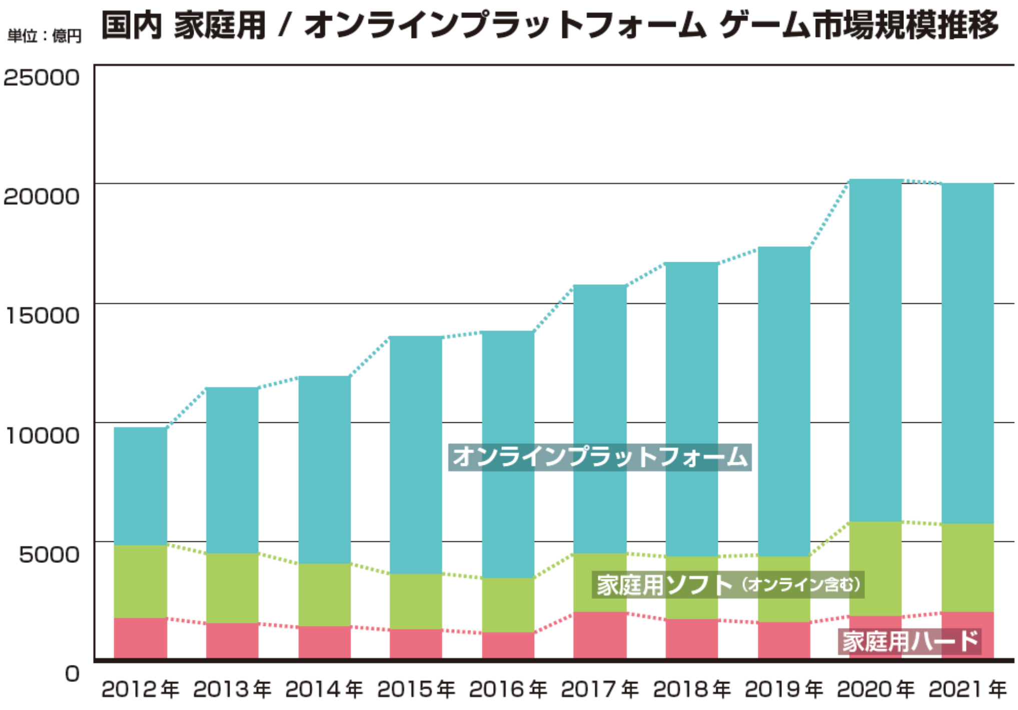
現在ゲーム業界は、コンテンツの脱デバイス化の旗手としてゲーム機、PC、モバイルを横断的に駆使することが必勝法の一つとなっており、メタバースや NFT といったキーワードとの関わりも注目を集めています。




※コロナ禍における海外調査の諸制限にともない、2020 年の「アジア」を 2021 年は「東アジア」に変更して掲載しています。

## 国内ゲーム市場規模、ほぼ横ばいで 2 兆円の大台をキープ

2021 年の日本国内ゲーム市場規模は、前年比 99.2%とわずかにマイナスとなりましたが、2 兆円の大台をキープしました。2020 年がコロナ禍におけるゲームの需要増で、前年より 2 割近く拡大したことを考慮すると、その急成長に対する大きな反動はなかったという見方ができます。



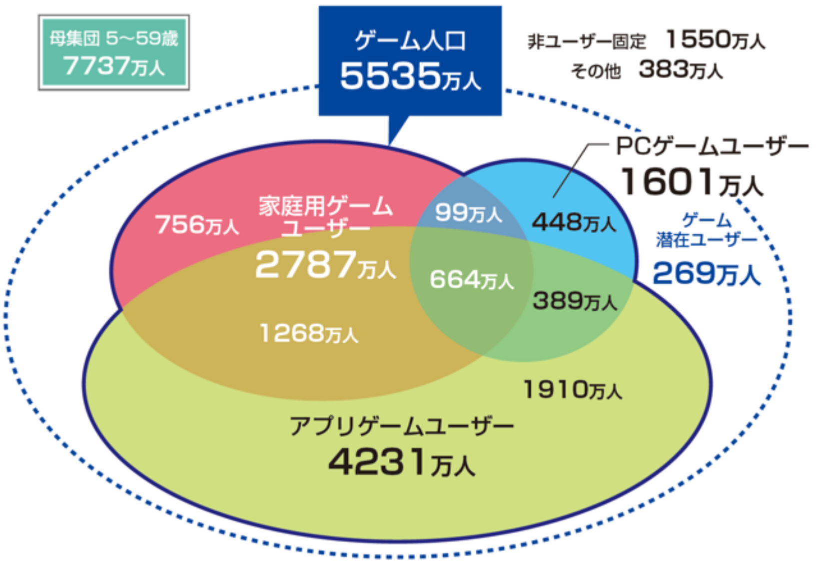

※家庭用ハード……Nintendo Switch、プレイステーション 5 などの家庭用（コンシューマー）ゲーム機本体。
※家庭用ソフト……家庭用ゲーム機で動作するゲームコンテンツ。
※オンラインプラットフォーム……家庭用ゲーム機、スマートフォン、タブレット、PC など、ネットワーク接続を前提にゲームコンテンツが動作するプラットフォーム。ただし、家庭用ゲーム全体の市場規模を明確にするため、上記のグラフに限って家庭用ゲームのオンライン市場は「家庭用ソフト」に含めている。

## 国内ゲーム人口は昨年からの流れを踏襲し、5535 万人まで拡大

2021 年の国内ゲーム人口は 5535 万人まで増加し、調査対象を 5 ～ 59 歳に拡張した 2015 年以降初めて 5000 万人を突破した前年の流れを踏襲する形となりました。

前年は微減となったアプリゲームユーザーは 6.4%増と持ち直し、PC ゲームユーザーも 4.8%の増加となりました。さらに PC でのみプレイする人口も約 20%増えています。家庭用ゲームユーザーは、前年に『あつまれ どうぶつの森』の歴史的セールスもあり 3 割近く増加しましたが、2021 年は微増となりました。

**2021 年ゲームユーザー分類別 マーケット規模（国内）**

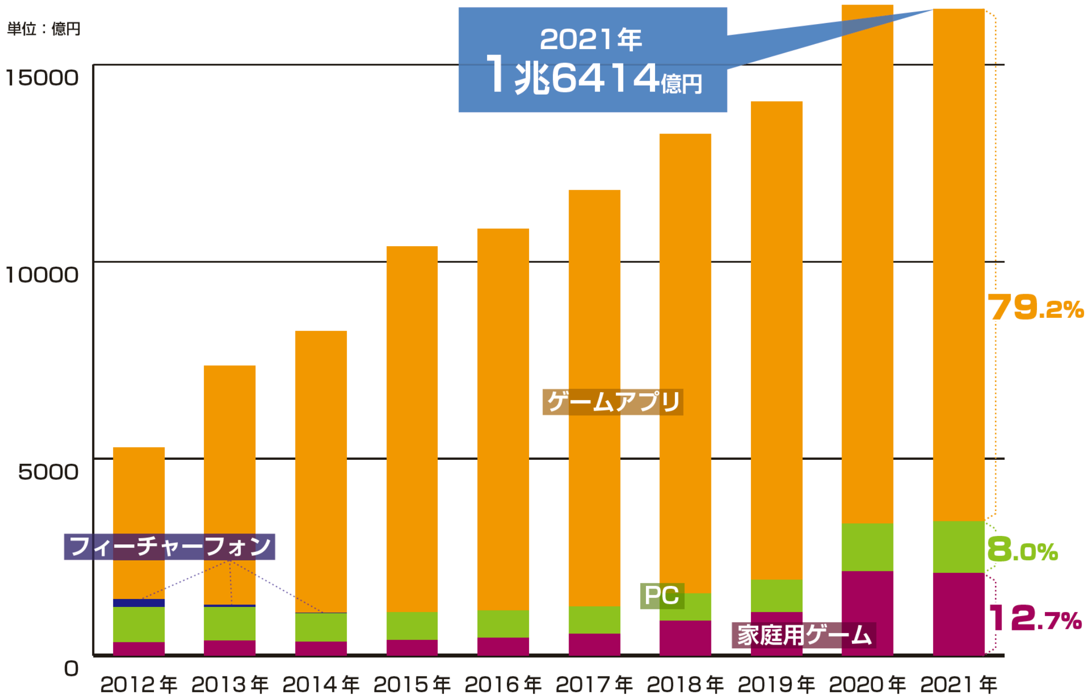



## ゲームアプリが約 1.3 兆円と国内ゲーム市場を牽引

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、微減ながら 1 兆 6414 億円と前年の規模を維持。依然として国内市場の中心的存在となっています。

なかでもゲームアプリは『ウマ娘 プリティーダービー』の大ヒットなどの要因も加わり、1 兆 3001 億円と他の分野を圧倒しました。

**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、KADOKAWA グループのメディア総合研究所です。コンテンツ力とメディア力、そしてリサーチ力を活かし、すべてのお客様に貢献すべく、課題となる重要テーマに日々取り組んでいます。
角川アスキー総合研究所　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　事業企画部
press-cp@lab-kadokawa.com