

ゲーム業界データ年鑑『ファミ通ゲーム白書 2021』を7月15日に発刊 国内外のゲーム市場を、最新調査による豊富なデータで分析

2020年の世界ゲームコンテンツ市場、史上初の20兆円の大台を突破
国内ゲーム市場も2兆円を突破、依然ゲームアプリが約3分の2を占める
『あつまれ どうぶつの森』が歴史的な販売数を記録

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 2021』を2021年7月15日（木）に発売します。

本書は、日本国内と北米・欧州・アジア・中南米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さまざまな角度から分析したデータ年鑑です。



■ファミ通ゲーム白書 2021

発行・編：株式会社角川アスキー総合研究所

発売日：2021年7月15日

価格：PDF(CD-ROM)+書籍セット版 77,000円(税/送料込)

書籍版 45,100円(税/送料込)

PDF版(CD-ROM)版 39,600円(税/送料込)

判型・頁数：A4、392ページ

紹介ページ：<https://f-ism.net/fgh/2021.html>

販売ページ：<https://ebten.jp/eb-store/69>

*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7月20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 77,000円(税/送料込)の『PDF(CD-ROM)+書籍セット版』を、
2021年8月25日(水)のお申し込み分まで **39,600円(税/送料込)**にてご提供いたします。

■『ファミ通ゲーム白書 2021』おもなトピックス

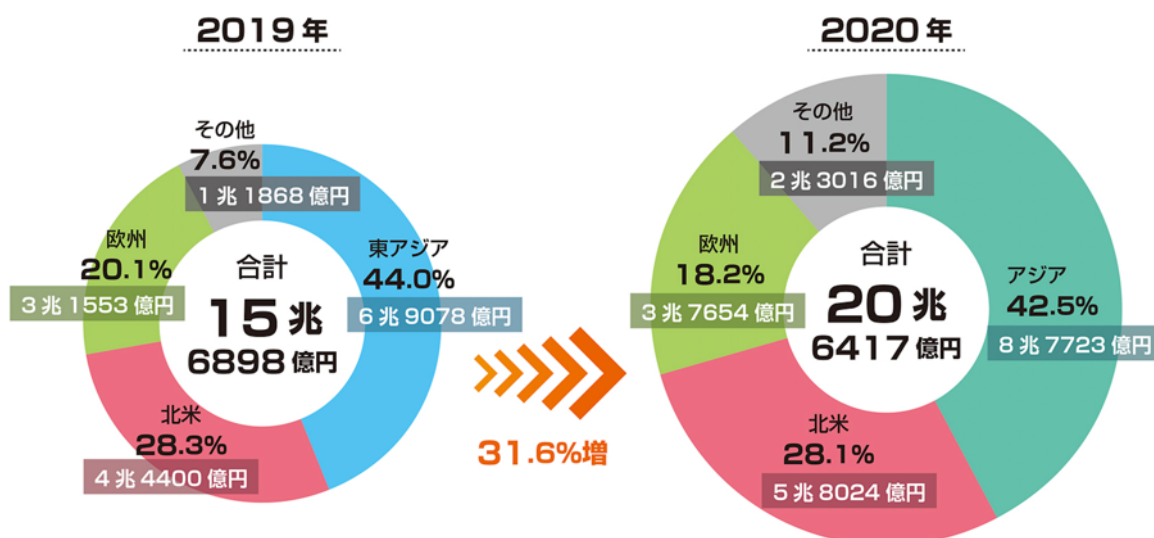
*本リリースのデータを引用される場合は、必ず出典元である「ファミ通ゲーム白書 2021」の明記をお願いします。

世界のゲームコンテンツ市場、史上初の20兆円の大台を突破

『ファミ通ゲーム白書 2021』では、2020年の世界ゲームコンテンツ市場について、大幅な伸長となる前年比約131.6%、20兆6,417億円と推計しました。

世界でもっとも大きな市場規模となるアジアは、東南アジアやインドへの急速な浸透も加わり前年比で約20%拡大しました。家庭用ゲーム市場では、2020年11月にプレイステーション5とXbox Series X|Sが登場しましたが、ハードの供給不足も重なり2020年の市場への貢献度は高くありませんでした。しかし今後の成長に期待がかかります。PCゲーム市場は、特に北米で家庭用を上回る成長率を記録し、トータルで増加となっています。

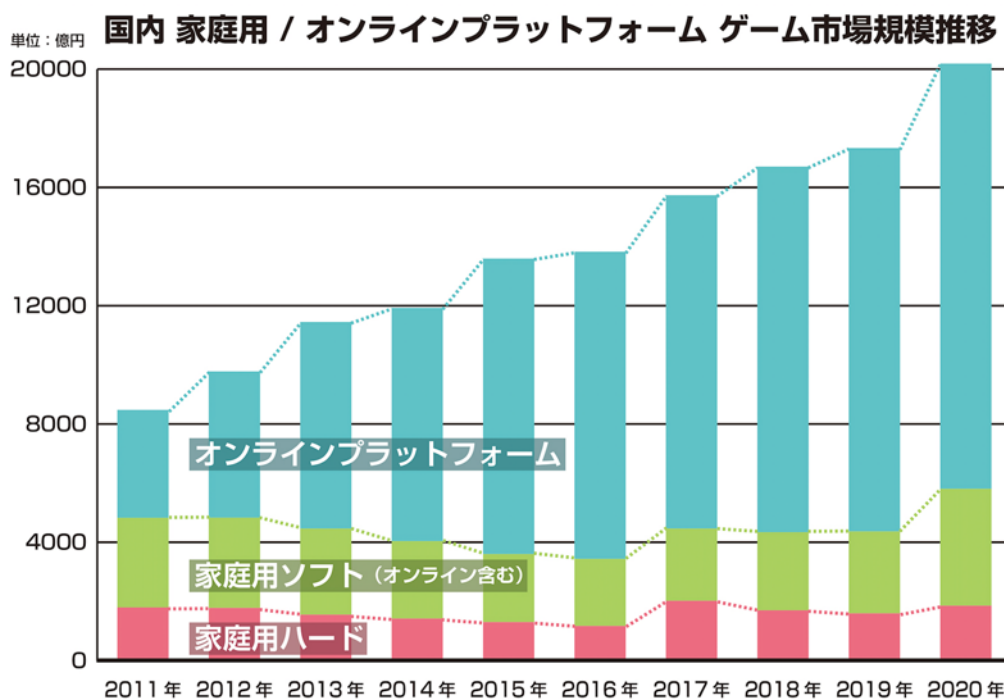
世界の地域別ゲームコンテンツ市場



※コロナ禍における調査体制の変更にとまない、2019年の「東アジア」を、2020年は「アジア」に拡大して掲載しています。

国内ゲーム市場規模がついに2兆円を突破、ゲームアプリが1兆3,164億円と全体の約3分の2

ハードと、オンラインを含むソフトとの合計となる2020年の日本国内ゲーム市場規模が、ついに2兆円の大台を突破しました。なかでもオンラインプラットフォーム（スマートデバイス、PCなど）の大半を占めるゲームアプリ市場は1兆3,164億円と前年比8.4%増。また、2020年の国内市場の成長にもっとも寄与したと言える家庭用ゲームの中でも、オンライン市場が前年比でほぼ倍増の2,134億円と、その上昇ぶりが目を引く結果となりました。



※家庭用ハード……Nintendo Switch、プレイステーション4などの家庭用（コンシューマー）ゲーム機本体。

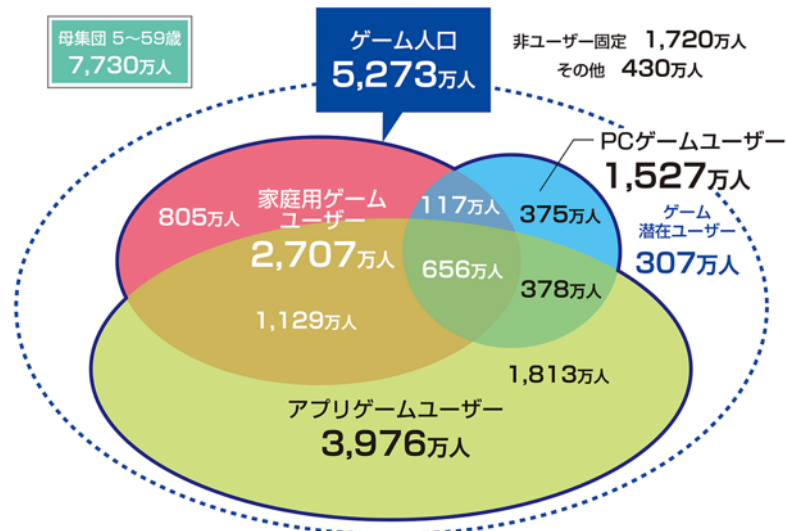
※家庭用ソフト……家庭用ゲーム機で動作するゲームコンテンツ。

※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、上記のグラフに限り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。

国内ゲーム人口は調査開始以来初の 5,000 万人超え、家庭用ゲームユーザーが 3 割近く増加

2020 年の国内ゲーム人口について、家庭用、PC、スマホアプリの 3 カテゴリーの合計が、前年比約 110% の 5,273 万人となりました。2015 年の調査開始以降初の 5,000 万人超えとなり、俗に言う巣ごもり需要が数字に表れた結果となっています。

カテゴリー別で見ると総じて増加傾向ですが、特に家庭用が 3 割近い増加となり、スマホアプリと家庭用の併用も 21.8% の大幅増となりました。家庭用機保有状況は Nintendo Switch の独り勝ちで、前年比約 137.2% と依然著しい伸長が続いています。



国内家庭用ゲームソフト販売数では「あつまれ どうぶつの森」が歴史的な売り上げを記録

2020 年の国内市場における家庭用ゲームソフト販売本数（パッケージ+ダウンロード）は、正に独り勝ちといえる Nintendo Switch 向けタイトルが TOP10 のうち 9 作を占めるといふ、圧倒的な強さを見せる形となり、特に「あつまれ どうぶつの森」は、ステイホーム時代のエンタテインメントとして、歴史的にもトップクラスのヒットとなりました。

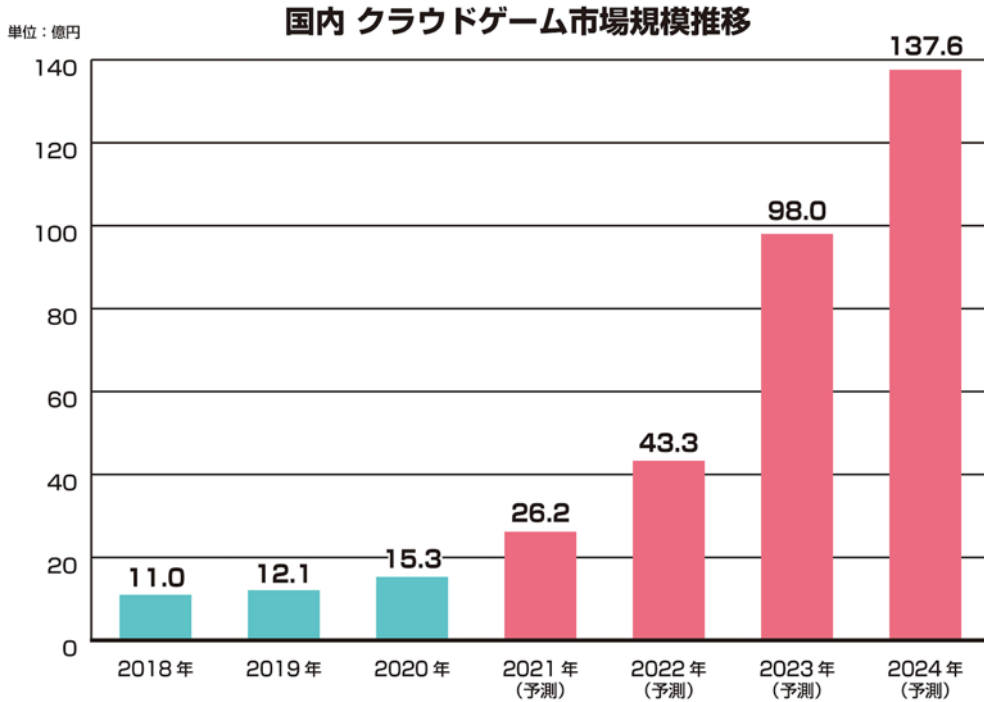
2020 年 家庭用ゲームソフト販売本数 TOP10 (パッケージ+ダウンロード)

集計期間：2019年12月30日～2020年12月27日

順位	ハード	タイトル	メーカー	発売日	パッケージ版 推定販売本数	ダウンロード版 推定販売本数	年間推定 販売本数 (合計)
1	Switch	あつまれ どうぶつの森	任天堂	2020/3/20	6,378,103	2,642,157	9,020,260
2	Switch	桃太郎電鉄 ～昭和 平成 令和も定番!～	KONAMI	2020/11/19	1,233,023	387,795	1,620,818
3	Switch	リングフィット アドベンチャー	任天堂	2019/10/18	1,591,366	-	1,591,366
4	PS4	ファイナルファンタジーVII リメイク	スクウェア・エニックス	2020/4/10	949,379	372,931	1,322,310
5	Switch	ポケットモンスター ソード・シールド	ポケモン	2019/11/15	892,456	312,963	1,205,419
6	Switch	マリオカート8 デラックス	任天堂	2017/4/28	798,174	347,925	1,146,099
7	Switch	世界のアソビ大全 51	任天堂	2020/6/5	519,649	392,766	912,415
8	Switch	大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL	任天堂	2018/12/7	560,122	285,187	845,309
9	Switch	Minecraft	Mojang / 日本マイクロソフト	2018/6/21	556,982	253,310	810,292
10	Switch	スーパーマリオ 3D コレクション	任天堂	2020/9/18	492,620	274,255	766,875

国内クラウドゲーム市場規模は 15.3 億円で引き続き増加

2020 年の国内クラウドゲーム市場規模は、昨年に引き続き増加となる 15.3 億円と推計しました。コロナ禍の影響などで、家庭用ゲームのオンラインストアの売上高が好調な伸びを見せ、クラウドも重要なサブスクリプションサービスとして注目されています。2020 年末に発売された新世代ゲーム機はネットワーク機能が強化されており、本格的なクラウドゲームサービスの普及に向けた環境はすでに整いつつあると言えるでしょう。



■ファミ通について

ファミ通グループでは、ゲーム総合誌「週刊ファミ通」（毎週木曜日発売）をはじめとするファミ通各誌、「ファミ通.com」や「ファミ通 App」といったゲーム情報サイトなど、様々なサービスを展開しています。また、電子出版事業にも積極的に取り組み、「週刊ファミ通」電子版や、ゲーム攻略本・設定資料集の電子書籍を多数配信しています。 <https://www.famitsu.com/>



■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。KADOKAWA グループの持つコンテンツ力、メディア力、リサーチ力に関する技術力を活かし、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/>

【当件に関する調査データについてのお問い合わせ】
株式会社角川アスキー総合研究所 担当:中尾、中西
E-mail: ascii-rm@lab-kadokawa.com