

**2019年国内家庭用ゲーム市場規模は4368.5億円。**  
**前年比100.6%で微増。ソフト市場は3年連続プラス成長。**  
**DL版含めた年間首位は「ポケットモンスター ソード・シールド」。**

ゲーム総合情報メディア「ファミ通」は、2019年の国内家庭用ゲーム市場について、以下のとおり速報をまとめました。集計期間は2018年12月31日～2019年12月29日です。

※本データを記事にてご使用になる場合は、ファミ通調べ、もしくはゲーム雑誌「ファミ通」を発行する当社（KADOKAWA Game Linkage）調べなど、必ず「ファミ通」というブランド名の記載をお願いいたします。

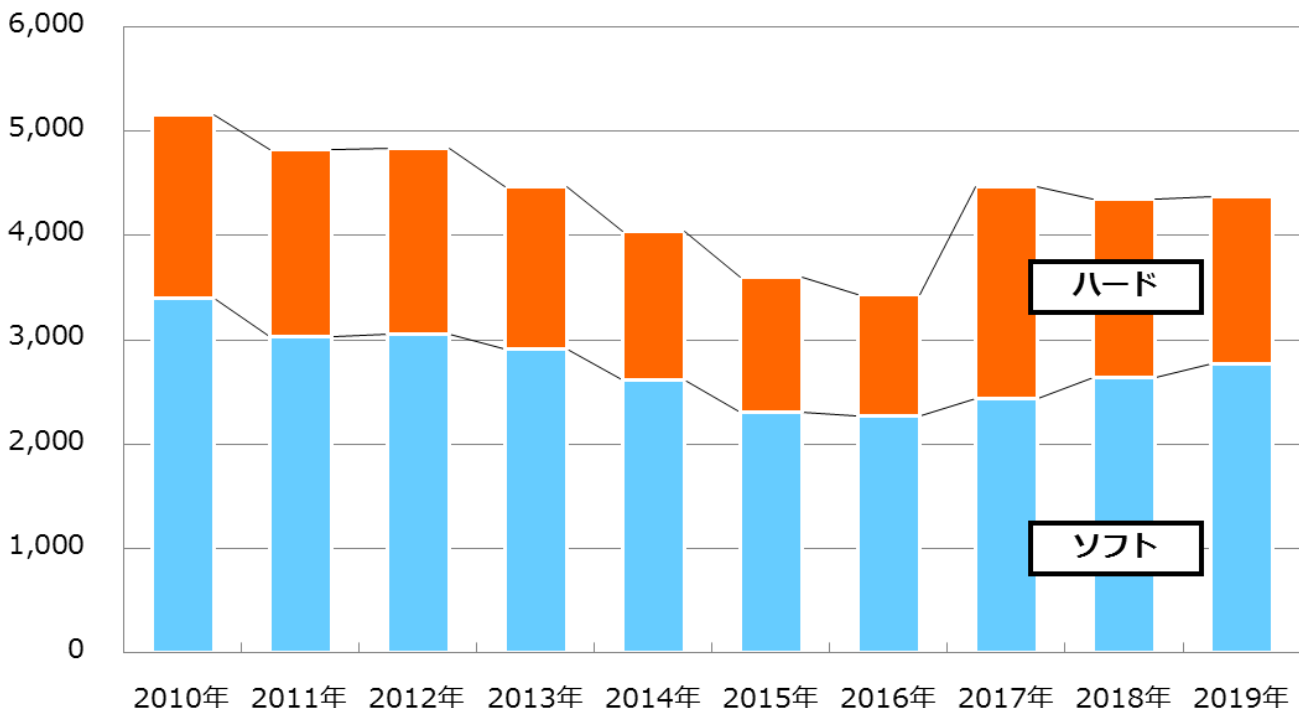
## ■2019年国内家庭用ゲーム市場規模：4368.5億円

（集計期間：2018年12月31日～2019年12月29日／週数：52週）

※市場規模はハード・ソフト（オンライン含む）の合計値です。

※ソフト市場規模には、おもに店頭および通信販売で決済されたパッケージソフトと、オンライン決済（ダウンロード販売、サブスクリプション、追加課金等）の金額の推計が含まれています。

### 【国内家庭用ゲーム市場規模推移】（集計期間：2009年12月28日～2019年12月29日／単位：億円）



出典：ファミ通

【2019年家庭用ゲームソフト販売本数 TOP10】(累計販売本数の集計期間は各発売日～2019年12月29日/単位:本)

順位	ハード	タイトル	メーカー	発売日	年間推定販売本数 (パッケージ・ダウンロード合計)
1	Switch	ポケットモンスター ソード・シールド	ポケモン	2019/11/15	3,725,694
2	Switch	大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL	任天堂	2018/12/7	1,371,979
3	PS4	キングダム ハーツIII	スクウェア・エニックス	2019/1/25	996,125
4	Switch	スーパーマリオメーカー2	任天堂	2019/6/28	963,104
5	PS4	モンスターハンターワールド:アイスボーン	カプコン	2019/9/6	829,610
6	Switch	New スーパーマリオブラザーズ U デラックス	任天堂	2019/1/11	829,538
7	PS4	モンスターハンターワールド:アイスボーン マスターエディション	カプコン	2019/9/6	811,626
8	Switch	マリオカート8 デラックス	任天堂	2017/4/28	782,735
9	Switch	Minecraft	日本マイクロソフト	2018/6/21	779,655
10	Switch	ルイージマンション 3	任天堂	2019/10/31	596,429

ファミ通調べ

(注)

※ソフトの売上本数については、集計期間中に販売されたすべてのタイトルを対象としています。2種類以上のバージョンや周辺機器・本体等との同梱版が発売されているソフトのデータは、すべての種類を合計した数字となります。(発売日は前に発売されたものを表示しています)

※パッケージソフト(ダウンロードカード、本体プリインストール版を含む)の推定販売本数は、ファミ通協力店の皆様からご提供いただいた情報をもとに、家庭用ゲーム機各機種に対応したソフトを同一の条件でファミ通が独自に推計したものです。また、ダウンロード版の推定販売本数は、家庭用ゲーム機各機種のダウンロード販売サイトにおいて有償で配信されているソフトを対象に、KADOKAWA Game Linkage が週単位で実施している eb-i(Entertainment Business Insight)の調査のほか、さまざまな情報をもとに独自に推計したものです。

## 2019年の国内家庭用ゲーム市場について

2019年の家庭用ゲーム市場規模は、ハードが昨年対比93.8%の1,595.4億円、ソフトが同105.0%の2,773.0億円(うちオンラインが1,104.0億円)、合計で同100.6%の4,368.5億円と前年より微増となりました。ハード市場は昨年対比でマイナスとなりましたが、2013年から2016年の市場規模を上回っており、依然として高い水準にあります。一方、オンライン決済全体を含めたソフト市場は、ダウンロード販売の拡大が続き、3年連続で昨年対比プラスとなりました。

ダウンロード販売を含めた年間ソフトランキングは、372.6万本を販売した「ポケットモンスター ソード・シールド」(ポケモン/2019年11月15日発売/Switch)が他のタイトルと大きく差をつけ、首位を獲得。続く2位には「大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL」(任天堂/2018年12月7日発売/Switch)がランクイン。年間販売本数は137.2万本と、2018年から2年連続でミリオンタイトルとなりました。ダウンロード版を含む累計販売本数は404.2万本とNintendo Switch向けソフトでは唯一の400万本突破タイトルとなり、歴代1位となっています。上位2タイトルがミリオンヒットを達成したことにより、Nintendo Switch本体の販売も牽引。引き続き2020年の動きも注目されます。

ハード市場では、Nintendo Switchの携帯版にあたるNintendo Switch Liteが登場し、9月の発売から4ヵ月で104.5万台を販売。2機種合計で449.4万台を売り上げ、昨年に続き年間販売台数のトップとなりました。2017年3月に発売された同ハードは、3年目となる2019年も、前年を1.3倍上回る好調な結果となっています。なお、2位のプレイステーション4は、年間119.6万台を販売しました。

2020年は、「あつまれ どうぶつの森」(任天堂/2020年3月20日発売予定/Switch)や「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年4月10日発売予定/PS4)といった期待の新作が登場予定です。ハード市場も、プレイステーション5とXbox Series Xの発売が発表されており、ゲーム市場の新たな盛り上がりが見込まれます。

<ファミ通調べ>

### ◆「ファミ通」について

ファミ通グループでは、ゲーム総合情報誌「週刊ファミ通」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。さらに、全国約3,600店舗のファミ通協力店からゲームの売上データを集計、「ファミ通ゲーム白書2019」を発刊。モバイルゲームに特化した「ファミ通モバイルゲーム白書2020」も発刊しています。



### ◆『eb-i』について

『eb-i (Entertainment Business Insight)』は、株式会社KADOKAWA Game Linkageが週単位で継続して行っている、エンターテインメント分野の消費動向調査です。保有する国内20万人パネルから、全国47都道府県の5~69歳(14歳以下は保護者の代理回答)の男女1万人のモニターを対象に、週単位でWeb調査を実施し、エンターテインメント分野の実態を調査・分析しています。

URL: [https://www.f-ism.net/ebi\\_pr/index.html](https://www.f-ism.net/ebi_pr/index.html)

