

ゲーム業界データ年鑑『ファミ通ゲーム白書 2023』 発刊 国内外のゲーム市場を最新データで分析！

2022年の世界ゲームコンテンツ市場は26.8兆円、同一為替レートで前年比7.0%減※
国内市場は家庭用ゲームの好調などで前年比1.4%増の2兆316億円
国内ゲームアプリは前年比4.4%減も約1.2兆円で依然大きな割合を占める

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 2023』を2023年8月29日に発売します。

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 2023

発行・編：株式会社角川アスキー総合研究所

発売日：2023年8月29日

価格：書籍版 50,600円(税/送料込)

PDF版（CD-ROM）版 44,000円(税/送料込)

PDF(CD-ROM) + 書籍セット版 90,200円(税/送料込)

判型・頁数：A4、382ページ

紹介ページ：<https://f-ism.net/fgh/2023.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2023年8月29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90,200円(税/送料込)の『PDF（CD-ROM）+書籍セット版』を、
2023年9月29日のお申し込み分まで50,600円(税/送料込)にてご提供いたします。

『ファミ通ゲーム白書 2023』 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 2023」の明記をお願いします。

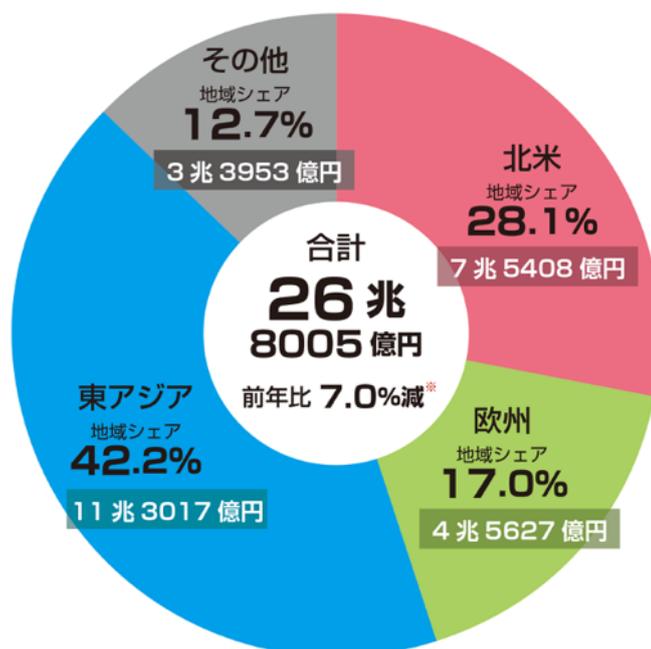
世界ゲームコンテンツ市場規模は26兆8005億円、同一為替レートで前年比7.0%減※に

『ファミ通ゲーム白書 2023』では、2022年の世界ゲームコンテンツ市場規模を26兆8005億円と推計。同一為替レートでの前年比は7.0%減となります。最大の理由は欧米市場の軟調で、モバイル・家庭用・PCのいずれも10%以上のマイナスとなりました。これはインフレの加速による可処分所得の減少や、巣ごもり需要からの反動が影響していると見受けられます。しかし、アジアではその影響が比較的小さく、日本の家庭用ゲームや中国のPCゲームが健闘。市場を下支えしています。

※同一為替レートでの前年比は、2022年の期中平均レート131.64円（米ドル）で換算。

世界の地域別ゲームコンテンツ市場規模

2022年



国内ゲーム市場規模は前年比 1.4%増の 2 兆 316 億円

2022年の日本国内ゲーム市場規模は前年比 1.4%増と、海外を横目に一定の成長を見せました。2021年は横ばいでしたが、ハードとソフトの両輪がうまく回り、家庭用ゲームハード市場が同 3.4%増の 2098 億円、家庭用ゲームコンテンツ（ソフト）市場が同 5.9%増の 3893 億円と成長を牽引。Nintendo Switch 向けの大型タイトルが好結果を残したことや、プレイステーション 5 と Xbox Series X/S の普及が進み始めたことが理由と考えられます。

※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て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。

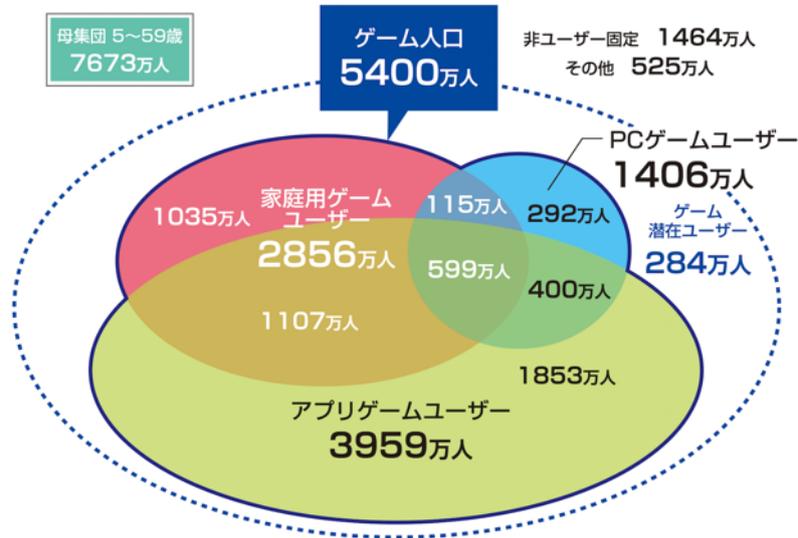
国内 家庭用 / オンラインプラットフォーム ゲーム市場規模推移



国内のゲーム人口は、前年比 2.4%減の 5400 万人と推計

2022 年の国内ゲーム人口は、5000 万台こそキープしたものの、2021 年の 5535 万人から前年比 2.4% 減と若干数字を落としました。Nintendo Switch のビッグタイトルが貢献した家庭用ゲームは前年比 2.5% 増の 2856 万人と伸びていますが、これまで順調にユーザー数を伸ばしてきたアプリは同 7.4% 減、巣ごもりからの脱却の影響が大きい PC ゲームも同 12.2% 減となりました。

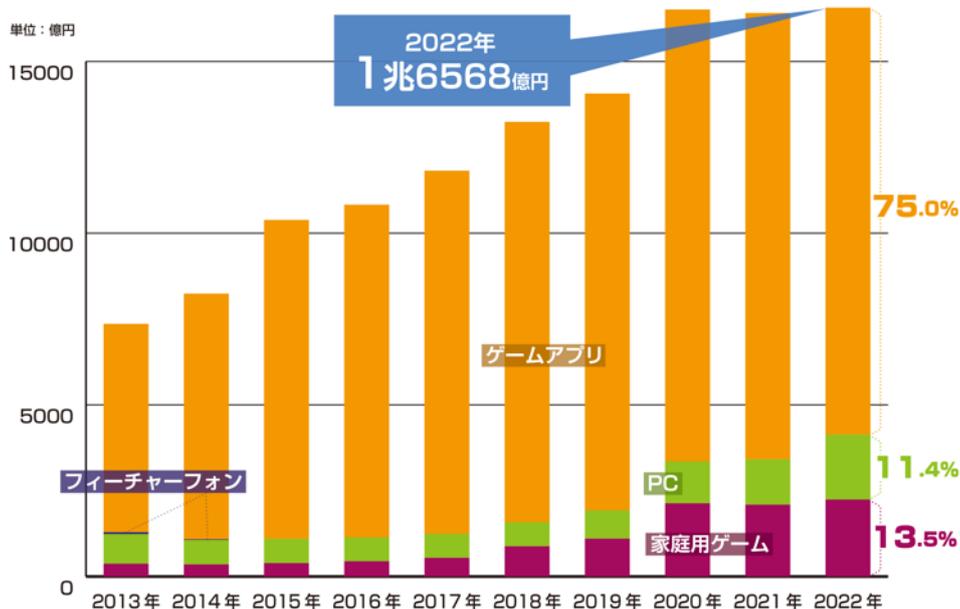
2022 年ゲームユーザー分類別 マーケット規模 (国内)



国内オンラインゲームコンテンツ市場規模は前年比 0.9%増の 1 兆 6568 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、微増ながら 1 兆 6568 億円と拡大。ゲームアプリ市場は前年の大ヒットに匹敵するタイトルがなく、前年比 4.4% 減の 1 兆 2433 億円となりましたが、変わらず国内ゲーム市場で大きな割合を占めています。一方 PC ゲーム市場規模は、大型タイトルの登場や海外プラットフォームの国内におけるダウンロード販売の拡大を受けて、前年比 43.2% 増の 1892 億円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