

ゲーム業界のデータ年鑑「ファミ通ゲーム白書 2025」発刊 創刊 20 周年特集は過去 20 年間の国内ソフト売上ランキング

過去 20 年間の家庭用ソフト国内売上本数は「あつまれ どうぶつの森」が首位
2024 年の世界ゲームコンテンツ市場は前年比 5.0%増の 31.0 兆円
国内ゲームコンテンツ市場は同 3.4%増の 2.4 兆円に

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 2025』を 2025 年 8 月 7 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・解説するデータ年鑑です。今年度版は創刊 20 周年を記念し、2005 年から 2024 年の過去 20 年に渡る国内ゲームソフト売上本数ランキング TOP200 を収録しています。



■ファミ通ゲーム白書 2025

発行・編：株式会社角川アスキー総合研究所

発売日：2025 年 8 月 7 日

価 格：PDF 版 (CD-ROM) 版 48,400 円

書籍版 53,900 円

PDF(CD-ROM)+書籍 セット版 96,800 円

※全て税込価格

判型・頁数：A4、382 ページ

本書はゲームマーケティングサービス「f-ism（エフイズム）」でご購入いただけます

<https://f-ism.net/fgh/2025.html>

※電子版は主要電子書籍ストアにて発売します

■特別価格キャンペーン

通常価格 96,800 円(税/送料込)の『PDF (CD-ROM) + 書籍 セット版』を、2025 年 9 月 30 日のお申し込み分まで 53,900 円(税/送料込)にてご提供します。

■豊富な最新データと多角的な市場分析を 382 ページにわたり収録

- ・日本国内のゲーム市場に関して、家庭用ゲームを中心に、PC やモバイルまで広くカバー
- ・国内におけるユーザー調査、プロモーションの状況、隣接産業の情報など幅広く掲載
- ・欧米やアジアのゲーム市場に関して、データおよび解説を掲載

「ファミ通ゲーム白書 2025」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 2025」の明記をお願いします。

国内ゲームソフト売上本数（2005~2024年）ランキング TOP200 を収録

創刊 20 周年の特集として掲載した 2005 年から 2024 年の過去 20 年にわたる国内ゲームソフトランキングの首位は、2020 年に発売された『あつまれ どうぶつの森』が獲得しました。発売当時はコロナ禍の初期で、突然の巣ごもり需要もあって数字を伸ばし、Nintendo Switch の普及にも大きく貢献しました。また、2 位の『New スーパーマリオブラザーズ』も、ニンテンドーDS の勢いがピークに達した時期に登場し、歴史に残る実績を積み上げています。

国内 2005~2024 年家庭用ゲームソフト推定販売本数 TOP3 (パッケージのみ)

- 1 位：[Switch]あつまれ どうぶつの森（任天堂・2020/3/20 発売）8,022,435 本
- 2 位：[DS] New スーパーマリオブラザーズ（任天堂・2006/5/25 発売）6,435,077 本
- 3 位：[Switch]マリオカート 8 デラックス（任天堂・2017/4/28 発売）6,167,617 本

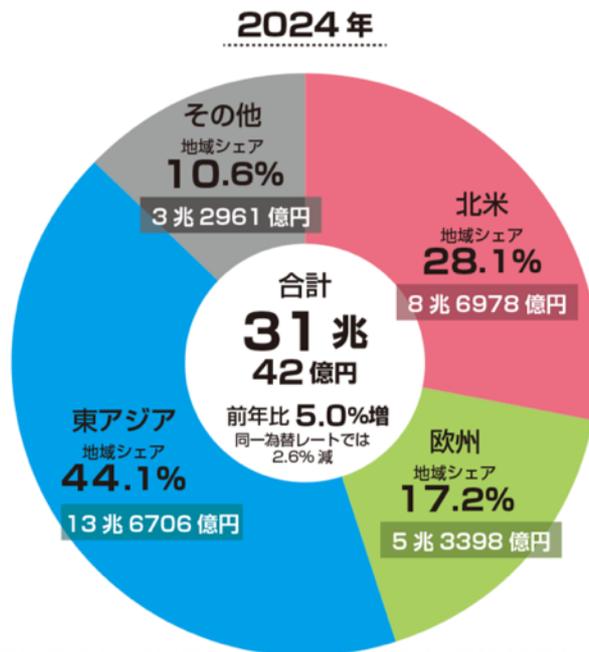
世界ゲームコンテンツ市場規模は 31 兆 42 億円、同一為替レートで前年比 2.6%減に

「ファミ通ゲーム白書 2025」では、2024 年の世界ゲームコンテンツ市場規模を 31 兆 42 億円（前年比 5.0%増、同一為替レートで 2.6%減）と推計しました。

依然として円安傾向が続いているため円建てでは好調に見えますが、為替レートの影響を除外すると微減となり、グローバルでは進行するインフレや紛争など外部環境の影響も受けています。

地域別では欧州がやや停滞したものの、中国の好調を背景に東アジアが前年の実績を上回り、北米も底堅い推移となりました。

世界の地域別ゲームコンテンツ市場規模



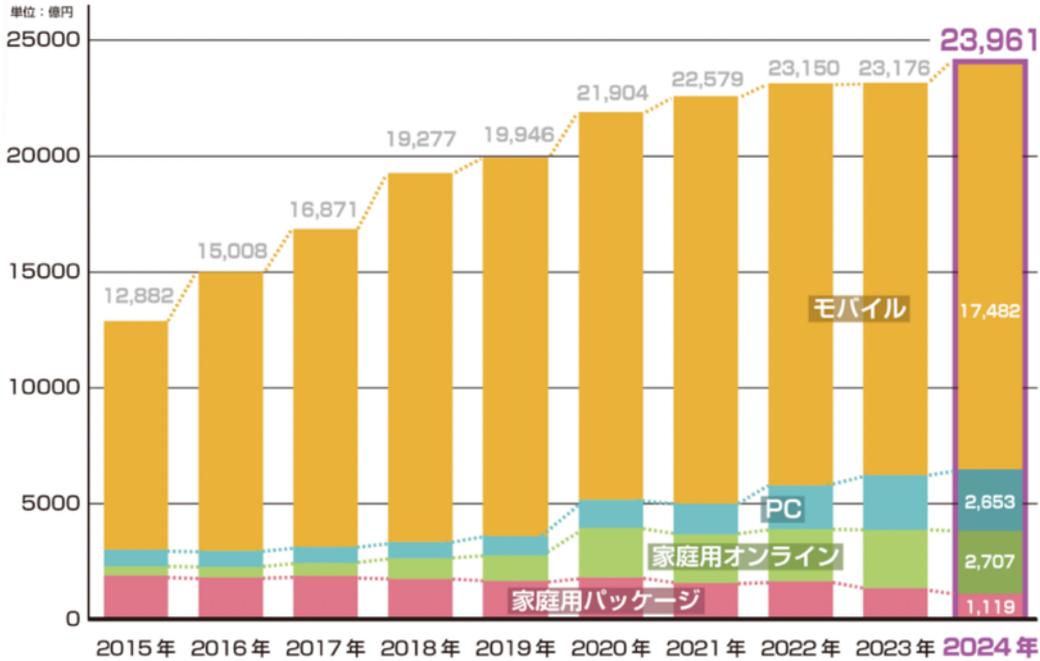
市場規模は 2024 年の期中平均レート：
1 米ドル = 151.69 円で換算

※外国為替は期中平均レートにて換算。（1 米ドルは 2024 年が 151.69 円、2023 年が 140.66 円）

国内ゲームコンテンツ市場規模は前年比 3.4%増の 2 兆 3961 億円

2024 年の国内ゲームコンテンツ市場規模は、前年比 3.4%増の 2 兆 3961 億円となりました。国内における物価上昇はゲーム市場にも影響を与えており、ゲーム機本体や周辺機器に加え、サブスクリプションやアイテム課金なども含めた市場全体の値上げが、そのまま市場規模の拡大につながっています。

国内ゲームコンテンツ市場規模推移

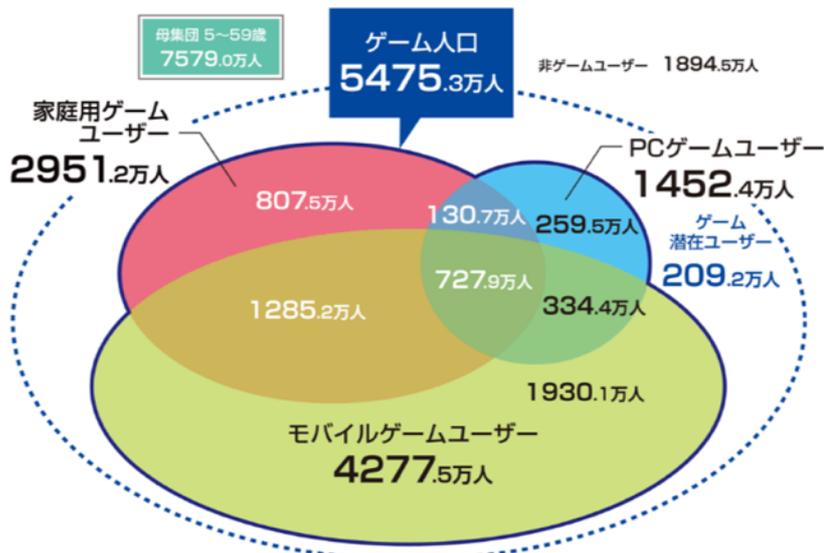


※ゲームコンテンツ市場規模は、家庭用ゲーム機・PC（パソコン）・モバイル機器（スマートフォンやタブレットなど）で動作するゲームソフト（パッケージ/ダウンロード）の金額に加え、追加コンテンツ、追加アイテム、サブスクリプション、月額課金、その他サービスなどの金額を含んでいます。

国内のゲーム人口は、微減となる 5475.3 万人と推計

2024 年のゲーム人口は、前年から微減の 5475.3 万人と推計しました。ゲーム人口全体としては若干のマイナスとなりましたが、PC ゲームと家庭用ゲームの“かけもち”ユーザーが顕著な伸びを見せています。家庭用・PC・モバイルのうち、2 つ以上のデバイスでゲームをプレイするユーザーが 2478.2 万人と半数近くまで増加していることから、プレイスタイルの変化が進んでいると考えます。

2024 年ゲームユーザー分類別 マーケット規模（国内）



※本年より調査方法を変更しているため、昨年公表の数値と一部の定義が異なります

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