

## 『CESA ゲーム産業レポート 2025』発売 グローバル市場データを拡充し多地域の動向を精緻に分析

ゲーム産業の“現在地”をより立体的に示す 2025 年版レポート

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：垣貫真和）は、国内外のゲーム産業の最新動向を総合的にまとめた年次レポート「CESA ゲーム産業レポート 2025」を 2025 年 12 月 15 日（月）に発売します。

本書は、一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（略称：CESA、本社：東京都新宿区、会長：辻本春弘）が刊行し、角川アスキー総合研究所は、一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会からの委託により本書の制作、販売を行います。



### 「CESA ゲーム産業レポート 2025」概要

本書は、大幅刷新した前年 2024 年版の内容からさらなる強化を図り、AI 技術の進展、グローバル市場の変化、国内外の法規制動向など、今知るべきゲーム産業の主要テーマを中心に分析を拡充しています。海外市場を把握するうえで重要となるデータを大幅に増補し、中国・オーストラリアの独自調査に加え、欧米主要国やインド、中東地域など多地域の市場動向を新たに整理し収録しました。

国内ゲーム産業の実態データやユーザー調査、さらに東京ゲームショウ、日本ゲーム大賞、CEDEC など一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会における主要事業の報告書も掲載し、ゲーム産業の“現在地”を総合的に把握できる構成としています。

ゲーム産業に携わる企業・団体の皆様はもちろん、コンテンツビジネスに関心を持つ方々、研究者、学生などの皆さまにも広くご活用いただける内容となっています。

## 主な内容

※本リリースのデータを引用される場合は、出典として「CESA ゲーム産業レポート 2025」の明記をお願いします。

### 【第1章】トピックス

第1章では、ゲーム産業の現在を象徴する三つのテーマを特集として取り上げています。巻頭特集「AI技術とゲーム開発」では、国内の研究者・クリエイターが寄稿し、AI時代の創造性、生成AIがもたらす体験の変化、ゲームの面白さの再定義など、技術と表現の最前線を紹介します。



「グローバルマーケット最新動向」では、中国・オーストラリアの市場概観や法規制のポイントをサマリーとして整理。両国の詳細な調査結果や分析は、巻末の appendix に完全版として掲載しています。「法規制動向」の特集では、AI時代にあらためて浮かび上がる著作権・知的財産権の課題や、ゲーム規制の国際的な広がりについて、法律の専門家が具体的な論点とともに解説します。

### 【第2章】世界のゲーム市場

世界と日本国内のゲーム市場を、プラットフォーム・地域・企業・産業構造・技術動向から多角的に分析し、開発費や就業状況、他コンテンツ産業や余暇意識まで含めた最新の市場状況を総合的に解説します。

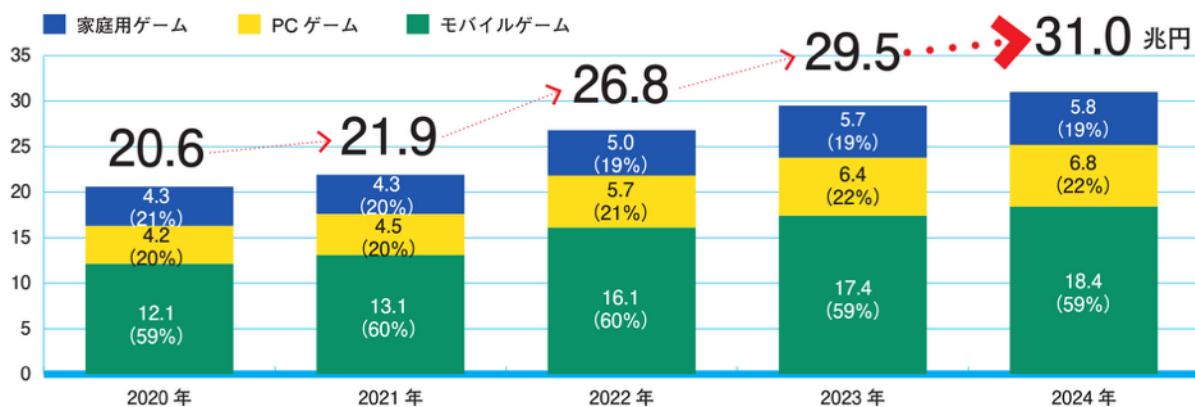
#### グローバルのゲームコンテンツ市場規模は2024年に31兆円を突破。過去4年間で5割増

2023年に引き続き2024年もグローバル市場は堅調に推移し、ゲームコンテンツ市場規模は前年比5.0%増の31兆42億円となりました。

内訳をみると、「モバイルゲーム」が前年比6.0%増の18兆4,334億円と全体の6割近くを占めています。アプリの多様化により幅広いユーザー層を獲得したこと、ゲームコンテンツの中核を担っていることがわかります。「PCゲーム」もまた着実に成長し続けており、2020年より59.7%増と最も拡大し、全体シェアでは「家庭用ゲーム」を上回りました。

#### ゲームコンテンツ市場規模推移(グローバル)

(単位=兆円)



## 国内ゲーム産業総就業人口は約 20 万人と推定

今回の推計では、家庭用ハードメーカー やソフト開発兼パブリッシャー、開発スタジオなどのゲームの開発・販売に直接携わる企業を「ゲーム基幹企業」と定義し、その就業総人数は約 5.8 万～8.3 万人と推定します。

一方、「その他関連企業」には、開発サポート（映像制作、システム開発、デザイン・企画会社など）、周辺機器メーカー やゲーミング PC 関連企業、流通・小売り、アミューズメント事業、玩具事業、情報発信メディアなど、ゲーム産業を間接的に支える幅広い業種を含めると、国内ゲーム産業全体の就業人口は約 20 万人に達すると推定します。

今回の推計で、ゲーム基幹企業が産業の中核となりながらも、多様な周辺産業が連携し大きなエコシステムを形成していることがわかります。

## 【第 3 章】ユーザー動向

デバイスごとの人口やプレイ状況に加え、e スポーツなどゲームに関する国内のユーザー動向を分析しています。

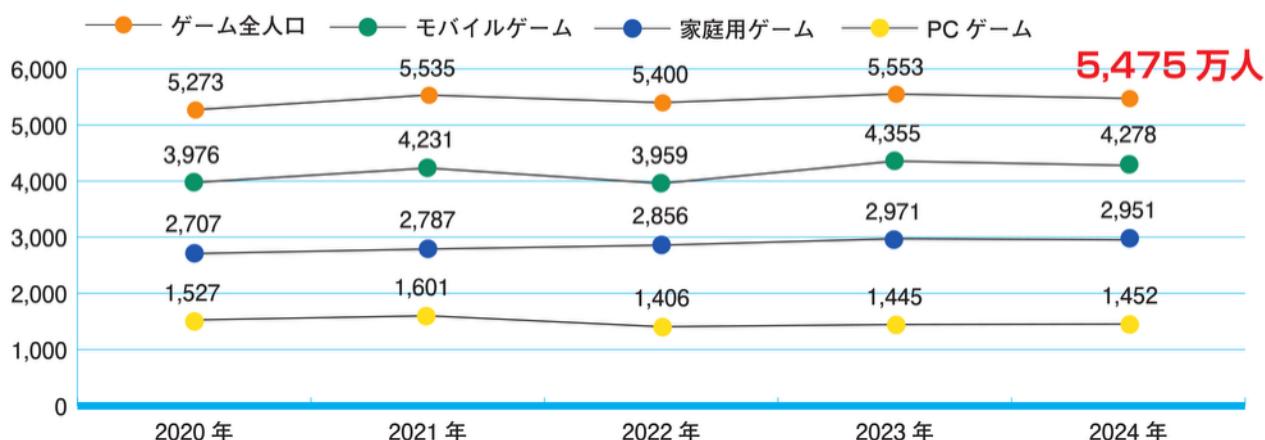
### 2024 年の国内ゲーム人口は 5,475 万人

2024 年のゲーム人口は 5,475 万人となり、前年の 5,553 万人から微減となりました。プラットフォーム別でみると、モバイルゲームが 4,278 万人で前年比 1.8% 減になったのに対し、PC ゲームは 1,452 万人で 0.5% 増。家庭用ゲームは Switch の発売から 7 年が経過して減速が懸念されたものの、2,951 万人で 0.7% 減と大きな差異はみられませんでした。

2025 年は Switch2 の発売により、再びユーザー数の増大が期待されます。

### 各ゲームユーザー人口の推移

単位 = 万人



## 【第 4 章】CESA 活動内容紹介

東京ゲームショウ 2024 来場者アンケート、日本ゲーム大賞 2024 実施報告書、CEDEC2024 開催結果報告書、ゲーム開発者の就業とキャリア形成 2024 サマリー、学生のゲームクリエイターに関する調査 2024 サマリーといった、一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会主催のイベントやアンケートの実施報告書、また、同協会の紹介や各種ガイドラインを掲載しています。

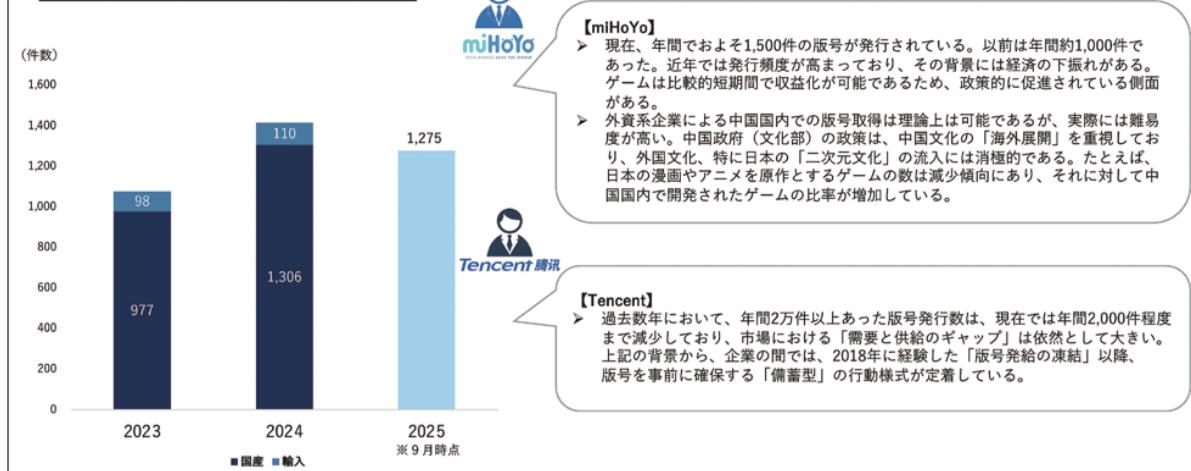
## 【appendix】

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会が独自でおこなった中国・オーストラリアのゲーム業界に関する調査報告書を、それぞれデスクトップリサーチ & エキスパートインタビュー、ユーザー調査という形で掲載しています。

## 現状把握：中国のゲーム市場概観

- 中国国内における版号の取得は外資系企業にとって難易度が高い。  
また、日本の漫画やアニメを原作とするゲームの数は減少傾向にあり、それに対して中国国内で開発されたゲームの比率が増加している。

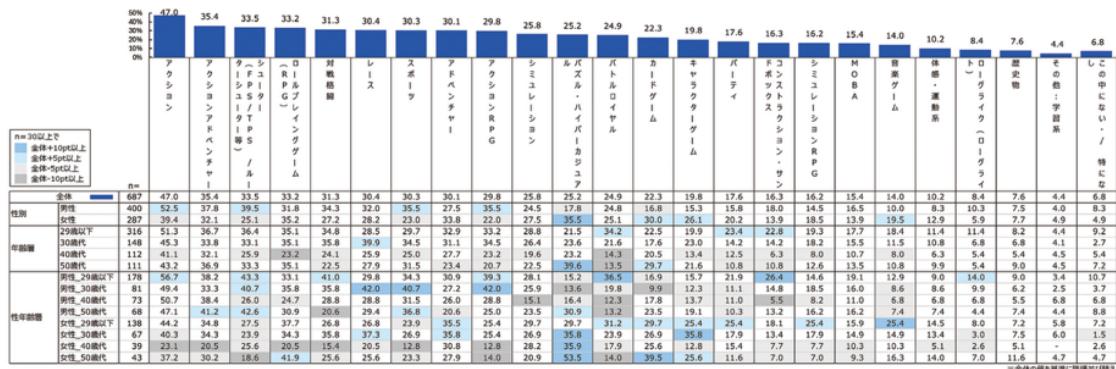
## 中国国内の版号制度における発行数と発行頻度



中国のエキスパートインタビューより一部抜粋

### プレイした家庭用ゲームジャンル

- 全体では「アクション」(47.0%)が最も高く、次いで「アクションアドベンチャー」(35.4%)、「シューター(FPS/TPS)」(33.5%)が続く。
  - 性別では、「男性」は「アクション」(52.5%)が【女性】より13.1pt高く、「シューター」(39.5%)が続く。【女性】は「アクション」(39.4%)の次に「パズル・ハイパーカジュアル」(35.5%)が高い。
  - 年齢層では、「29歳以下」は「アクション」(51.3%)が最も高いのに対し、【40歳代】は41.1%と10.2pt低く、若年層ほどアクション志向が強いか向である。



## オーストラリアのユーザー調査より一部抜粋

「CESA ゲーム産業レポート 2025」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/report/cesa2025.html>

## 【概要】

CESA ゲーム産業レポート 2025

発売日：2025年12月15日（月）

価格：・書籍版 55,000 円(税/送料込) ・PDF 版 (CD-ROM) 55,000 円 (税/送料込)

ページ数：462 ページ

判型：A4

発行：一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA）

制作協力・販売：株式会社角川アスキー総合研究所

## 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA）について

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA）は、コンピュータエンターテインメント産業に関する調査、研究、普及、啓発、人材育成などを通じてその振興を図り、国内産業の健全な発展と海外進出、国民生活の向上に貢献することを目的として活動を行っています。

公式サイト：<https://www.cesa.or.jp/>

## 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](mailto:press-cp@lab-kadokawa.com)