

報道関係各位

2026年8月6日

## ゲーム業界のデータ年鑑「ファミ通ゲーム白書 2026」 発刊 世界ゲーム市場は 32.1 兆円、国内市場は 2.5 兆円に拡大

2025 年の世界ゲームコンテンツ市場は前年比 3.5%増の 32.1 兆円

国内ゲームコンテンツ市場は前年比 8.0%増の 2.5 兆円

2026 年 6 月の国内家庭用ゲーム機の平均単価は前年同月比 9.5%上昇

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、国内外のゲーム業界を対象としたデータ年鑑『ファミ通ゲーム白書2026』を、2026年8月6日に発売します。

本書は、日本国内と北米、欧州、アジアなど海外主要地域のゲーム市場について、豊富な最新データと大規模なユーザー調査をもとに、ゲーム・エンターテインメント業界の動向を分析・解説するデータ年鑑です。

2026年版では、32兆円を超えた世界のゲームコンテンツ市場をはじめ、北米、欧州、東アジアなど主要地域の市場動向、Nintendo Switch 2発売後の国内家庭用ゲーム市場、成長を続けるPC・モバイルゲーム市場、ゲーム人口やプレイ継続状況など、事業戦略やマーケティングに活用できる情報を392ページにわたり収録しています。



### ■ファミ通ゲーム白書 2026

発行・編：株式会社角川アスキー総合研究所

発売日：2026年8月6日

価 格：PDF版（CD-ROM）版 48,400円

書籍版 57,200円

PDF(CD-ROM) + 書籍 セット版 99,000円

※全て税込価格

判型・頁数：A4、392ページ

本書はゲームマーケティングサービス「f-ism（エフィズム）」で購入できます

<https://f-ism.net/fgh/2026.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99,000円（税込・送料込）の「PDF（CD-ROM） + 書籍セット版」を、2026年9月30日（水）までのお申し込み分に限り、57,200円（税込・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 392 ページにわたり収録

- ・日本国内のゲーム市場を、家庭用ゲーム、PCゲーム、モバイルゲームまで幅広くカバー
- ・国内ユーザーの属性、プレイ実態、消費行動、プロモーション、周辺サービスなどを調査・分析
- ・北米、欧州、東アジアなど海外主要地域の市場データと動向解説を掲載
- ・2025年のゲーム人口に加え、プレイ継続状況を示す新指標「ゲームコミットステイタス」を収録

## 「ファミ通ゲーム白書 2026」主なトピックス

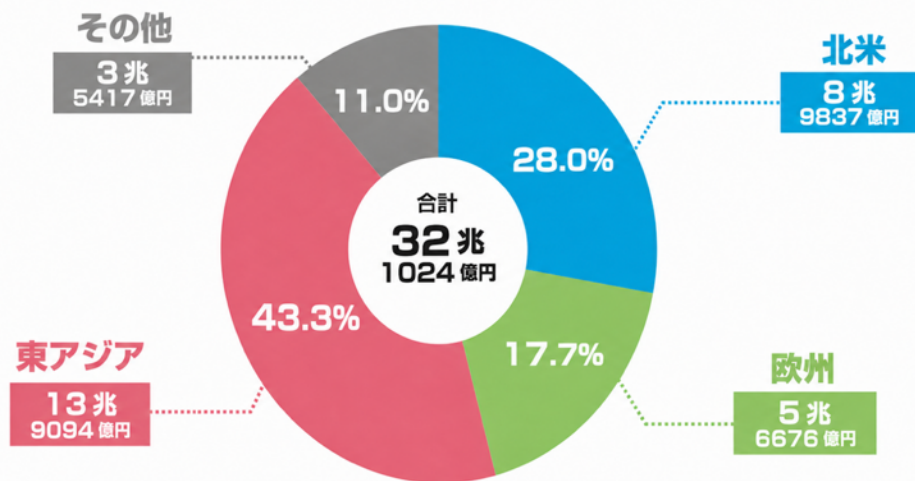
※本リリースのデータを引用される場合は、必ず出典として「ファミ通ゲーム白書 2026」の明記をお願いします。

### ■世界ゲームコンテンツ市場規模は前年比3.5%増の32兆1024億円

『ファミ通ゲーム白書2026』では、2025年の世界ゲームコンテンツ市場規模を、前年比3.5%増の32兆1024億円（2145.6億ドル）と推計しました。同一通貨ベースでは前年比5.0%増となり、世界のゲーム市場は順調に拡大しています。

インフレや材料価格の高騰に伴う価格上昇の影響に加え、Nintendo Switch 2の発売による家庭用ゲーム市場の活性化、モバイルゲームの底堅い推移が市場拡大に寄与しました。カテゴリー別では、家庭用ゲームが前年比8.0%増、PCゲームが同5.8%増、モバイルゲームが同1.3%増となり、すべてのカテゴリーで前年を上回りました。

2025年 世界ゲームコンテンツ市場の地域別構成（円換算）



※外国為替は期中平均レートで換算（1米ドルは2025年が149.62円、2024年が151.69円）

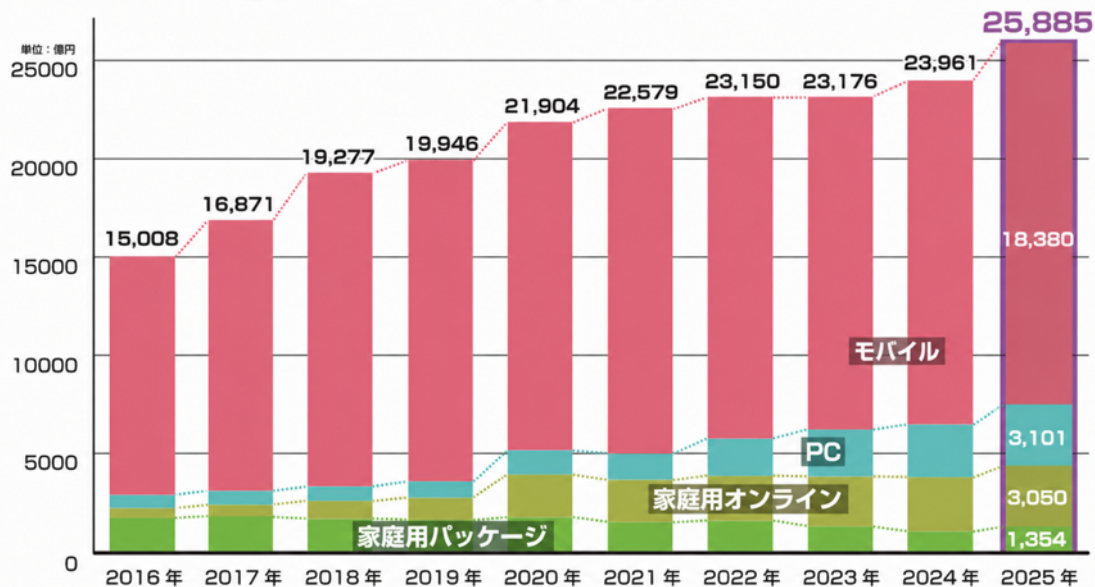
「ファミ通ゲーム白書2026」

### ■国内ゲームコンテンツ市場規模は前年比8.0%増の2兆5885億円

2025年の国内ゲームコンテンツ市場規模は、前年比8.0%増の2兆5885億円となり、世界市場を上回る成長率を記録しました。物価上昇に伴う製品・サービスの価格改定に加え、Nintendo Switch 2の発売による家庭用ゲーム市場の回復、モバイルゲームの堅調な推移、PCゲーム市場の拡大が成長をけん引しています。

※ゲームコンテンツ市場規模は、家庭用ゲーム機、PC、モバイル機器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、アイテム課金、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みます。

国内ゲームコンテンツ市場規模の推移（2016～2025年）



※各年の市場規模は推計値です。

『ファミ通ゲーム白書2026』

## ■国内家庭用ゲーム機の平均単価は前年同月比9.5%上昇し5万1376円に

2026年6月の国内家庭用ゲーム機の平均単価（推定実売価格）は5万1376円となり、2025年6月の4万6909円から前年同月比9.5%上昇しました。

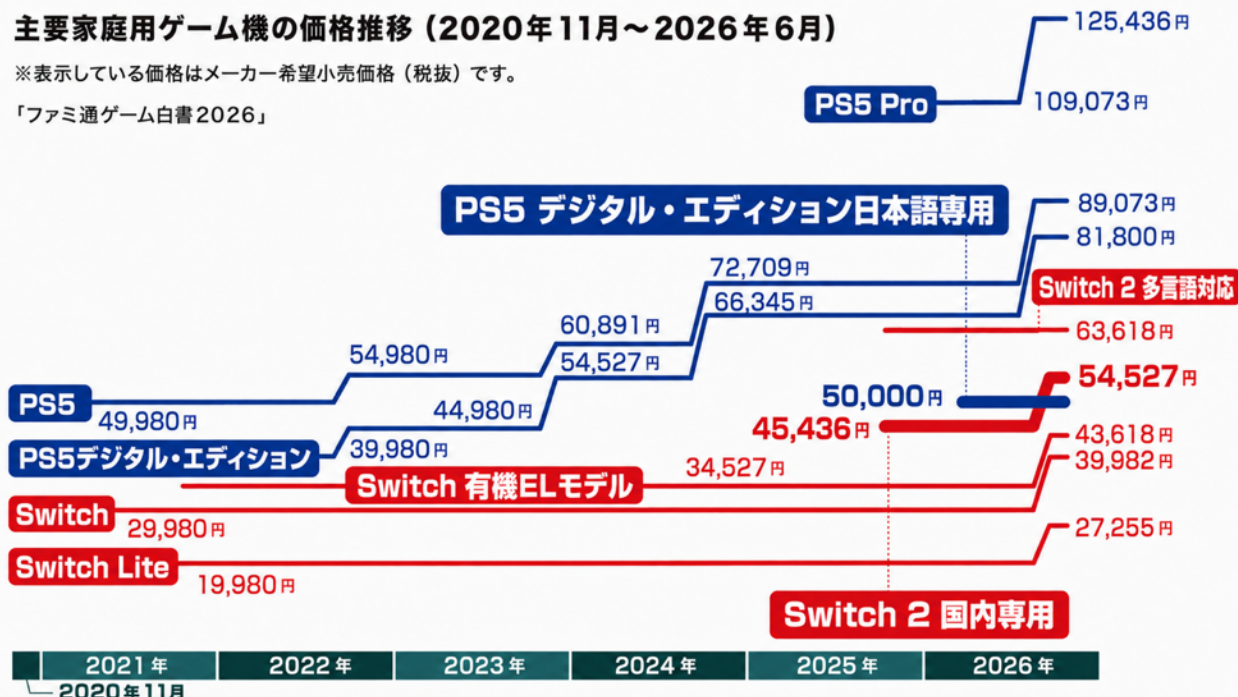
ゲーム機を取り巻く環境では、部材価格の高騰などを背景に主要機種の価格改定が相次いでいます。Nintendo Switch 2やプレイステーション5では、国内向けモデルの価格戦略が需要動向を左右しており、ハードの高価格化とユーザーが感じる「価格に見合った価値」の両面が、今後の家庭用ゲーム市場を見通す重要な論点となっています。

※平均単価は推定実売価格（税抜）。

### 主要家庭用ゲーム機の価格推移（2020年11月～2026年6月）

※表示している価格はメーカー希望小売価格（税抜）です。

「ファミ通ゲーム白書2026」

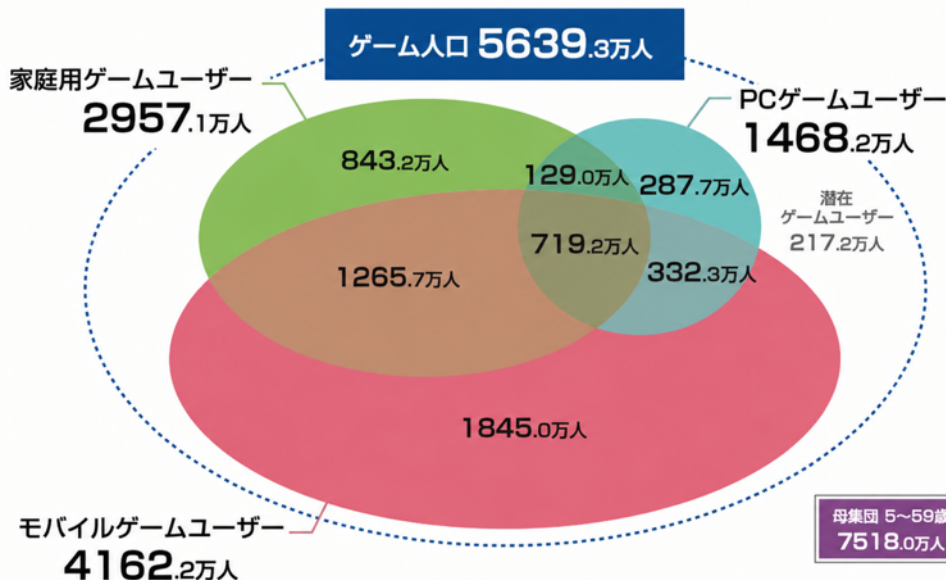


## ■国内ゲーム人口は前年比3.0%増の5639.3万人

2025年の国内ゲーム人口は5639.3万人と推計しました。2024年の5475.3万人から164.0万人増加し、前年比3.0%増となりました。前年の減少から増加に転じたものの、中期的にはおおむね横ばいの水準で推移しています。

家庭用ゲームとPCゲームは前年をわずかに上回る一方、モバイルゲームは前年を下回りました。本書では新たに、ユーザーのプレイ継続状況を測る「ゲームコミットステイタス」を掲載し、2025年からの継続ユーザーを2841.5万人と推計しています。

### 2025年 国内ゲーム人口の構成（5～59歳）



※ゲーム人口は家庭用ゲーム、PCゲーム、モバイルゲームの各ユーザーと潜在ゲームユーザーの合計です。各ゲームユーザーには重複があります。

「ファミ通ゲーム白書2026」

## ■ゲームマーケティングサービス「f-ism（エフィズム）」について

『週刊ファミ通』創刊時から蓄積するゲーム市場データ、国内外の市場情報、大規模ユーザー調査を活用し、ゲームビジネスにおけるマーケティングを支援します。市場調査の設計から集計・分析、レポート作成まで、企業・法人のお客様の課題に応じてオーダーメイドで対応します。

- ・国内外の市場・販売動向分析
- ・競合タイトル・プラットフォーム動向分析
- ・ユーザー属性・嗜好・消費行動調査

## ゲームマーケティングサービスに関する企業・法人からのお問い合わせ

株式会社角川アスキー総合研究所 f-ismサポート： [info@f-ism.net](mailto:info@f-ism.net)

## ■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生かし、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、企業・自治体・官公庁などのお客様の課題解決に取り組んでいます。

事業内容：

メディア運営、調査・コンサルティング、各種マーケティング、ソリューション事業、出版、教育支援事業ほか

公式サイト： <https://www.lab-kadokawa.com/>

【本件に関する報道関係者からのお問い合わせ先】

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)