

## 2018年国内家庭用ゲーム市場規模は4343.0億円。

ソフト市場は2年連続でプラス成長。

DL版含めた年間ソフト首位は「モンスターハンター:ワールド」。

ゲーム総合情報メディア「ファミ通」は、2018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1月1日～2018年12月30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（Gzブレイン）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。

### ■2018年国内家庭用ゲーム市場規模：4343.0億円

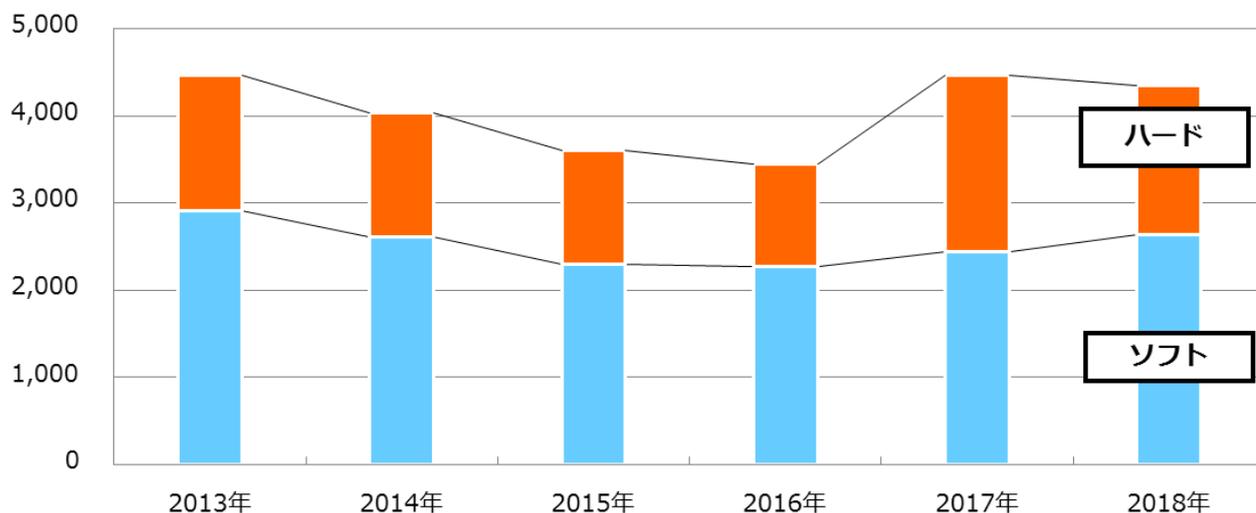
（集計期間：2018年1月1日～2018年12月30日／週数：52週）

※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：2012年12月26日～2018年12月30日／単位：億円）

市場規模（億円）



【2018 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～2018 年 12 月 30 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(合計)
1	PS4	モンスターハンター:ワールド	カプコン	2018/1/26	2,859,784
2	Switch	大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL	任天堂	2018/12/7	2,669,884
3	Switch	ポケットモンスター Let's Go! ピカチュウ・Let's Go! イーブイ	ポケモン	2018/11/16	1,361,622
4	Switch	スプラトゥーン 2	任天堂	2017/7/21	1,190,954
5	Switch	マリオカート 8 デラックス	任天堂	2017/4/28	1,002,692
6	Switch	スーパー マリオパーティ	任天堂	2018/10/5	827,592
7	Switch	星のカービィ スターアライズ	任天堂	2018/3/16	720,919
8	Switch	Minecraft	日本マイクロソフト	2018/6/21	691,317
9	PS4	コール オブ デューティ ブラックオプス 4	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	2018/10/12	624,969
10	Switch	スーパーマリオ オデッセイ	任天堂	2017/10/27	597,946

(注)

※年間推定販売本数はパッケージとダウンロードの合計です。

※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、Gzブレイン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。

## 2018 年の国内家庭用ゲーム市場について

2018 年の家庭用ゲーム市場規模は、ハード・ソフト合計で 4343.0 億円となりました。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と言えます。一方、ソフト市場はダウンロード販売が大幅拡大し、オンライン決済全体を含めると、2 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ソフトランキングの年間首位は、286.0 万本を販売した「モンスターハンター:ワールド」(カプコン/2018 年 1 月 26 日発売/PS4)が獲得。2018 年初頭におけるプレイステーション 4 本体の販売を牽引しました。なお、ダウンロード版の売上が 87.4 万本と全体の 3 割近くを占めています。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。12 月の発売ながら、3 週間あまりでダブルミリオンに到達するという目覚ましい勢いで、Nintendo Switch 本体の販売も強力に押し上げています。

ハード市場では、Nintendo Switch が 348.2 万台を販売して年間販売台数のトップとなりました。そのうち 12 月期だけで 115.9 万台、年間の 3 分の 1 に相当する売上台数を達成し、年末商戦において大きな存在感を示しました。同ハードは 2017 年 3 月に発売されましたが、発売年の年間販売台数 340.7 万台を上回る結果となりました。なお 2 位のプレイステーション 4 は、年間 169.5 万台を販売しています。

2019 年は、「New スーパーマリオブラザーズ U デラックス」(任天堂/2019 年 1 月 11 日発売/Switch) や「キングダム ハーツIII」(スクウェア・エニックス/2019 年 1 月 25 日発売/PS4・Xbox One)といった人気タイトルが年明け早々から登場し、今年も家庭用ゲーム市場の動向が注目されます。

<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 2018」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 2019」も発刊しています。



#### ◆『eb-i』について

『eb-i (Entertainment Business Insight)』は、株式会社Gzブレイン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 25 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 万人超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: <http://www.f-ism.net/>



#### ◆株式会社Gzブレイン (ジーズブレイン) について

株式会社Gzブレイン (代表取締役社長:堀 健一郎) は 2017 年 7 月 3 日、カドカワ株式会社の 100%子会社として設立しました。

『ファミ通』『B's-LOG』ブランドをはじめとする情報誌の出版、Web メディアの運営といったゲームメディア事業を展開。さらに、プロゲーマーチームのマネジメントや、ゲームイベントの企画・プロデュースを中心とした e スポーツ事業など、あらゆる角度からゲームの面白さを伝える事業に取り組んでいます。

公式サイト URL: <http://gzbrain.jp>

