

2017年度国内家庭用ゲーム市場規模は3878.1億円。 前年比121.8%で、2年連続ハード・ソフト両市場が前年超え。 Nintendo Switchが累計400万台を突破し、市場を牽引。

ゲーム総合情報メディア「ファミ通」は、2017年度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2017年3月27日～2018年3月25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。

■2017年度国内家庭用ゲーム市場規模：3878.1億円

（集計期間：2017年3月27日～2018年3月25日／週数：52週 ※市場規模はハード・ソフトの合計値です。）

【2017年度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3月25日／単位：本）

順位	ハード	タイトル	メーカー	発売日	2017年度 推定販売本数	推定累計 販売本数
1	3DS	ポケットモンスター ウルトラサン・ウルトラムーン	ポケモン	2017/11/17	2,198,231	2,198,231
2	Switch	スプラトゥーン 2	任天堂	2017/7/21	2,146,190	2,146,190
3	PS4	モンスターハンター：ワールド	カプコン	2018/1/26	1,917,492	1,917,492
4	3DS	ドラゴンクエストX I 過ぎ去りし時を求めて	スクウェア・エニックス	2017/7/29	1,763,948	1,763,948
5	Switch	スーパーマリオ オデッセイ	任天堂	2017/10/27	1,613,076	1,613,076
6	Switch	マリオカート 8 デラックス	任天堂	2017/4/28	1,397,018	1,397,018
7	PS4	ドラゴンクエストX I 過ぎ去りし時を求めて	スクウェア・エニックス	2017/7/29	1,353,432	1,353,432
8	Switch	ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド	任天堂	2017/3/3	563,274	870,895
9	3DS	妖怪ウォッチバスターズ 2 秘宝伝説 バンバラヤー ソード/マグナム	レベルファイブ	2017/12/16	491,779	491,779
10	3DS	モンスターハンターダブルクロス	カプコン	2017/3/18	417,119	1,687,451

（注）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、価格は通常版を表示しています）

2017年度の国内家庭用ゲーム市場について

2017年度の家庭用ゲーム市場規模は、ハード・ソフト合計で前年対比121.8%の3878.1億円となりました。2017年3月3日に発売したNintendo Switchが好調で、ハード・ソフトともに市場を大きく牽引。家庭用ゲーム市場は、2016年度に続き、2年連続の前年比増となっています。

2017年度のソフトランキングトップは、219.8万本を販売した「ポケットモンスター ウルトラスン・ウルトラムーン」(ポケモン／2017年11月17日発売／3DS)です。「ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて」(スクウェア・エニックス／2017年7月29日発売／3DS・PS4)は、2機種合計で311.7万本と、タイトル別合算では最大の売り上げとなりました。また、2017年度は7本のタイトルが100万本を突破しています(2016年度は4タイトル)。

一方、ハードでは、Nintendo Switch が351.3万台を販売し、2017年度ハード販売台数の首位を獲得しました。同ハードの累計は400万台を突破。ソフトタイトルでも、「スプラトゥーン2」(任天堂／2017年7月21日発売／Switch)をはじめ、3タイトルがミリオンに到達し、2018年度もNintendo Switchの勢いが持続することが期待されます。なお、「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)の好調が後押しとなったプレイステーション4は、203.6万台を販売し、2位となっています。

2018年度の家庭用ゲーム市場は、「Nintendo Labo」(任天堂／2018年4月20日発売予定)のほか、「大乱闘スマッシュブラザーズ」(任天堂／2018年発売予定／Switch)や、「キングダム ハーツIII」(スクウェア・エニックス／2018年発売予定／PS4・Xbox One)といった注目作や人気タイトルの発売も予定されており、今後も市場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、毎年「ファミ通ゲーム白書」を発刊。2017年12月12日には、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2018」を発売しました。

◆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。『ファミ通』や『B's-LOG』ブランドをはじめとする、様々なゲームメディア・サービスの企画・制作・編集・運営を行っています。情報誌や書籍の出版だけでなく、Webメディアやイベントの企画・運営、ゲーム動画・映像配信やコンテンツ制作、ゲームマーケティング事業など、あらゆる角度からゲームの面白さを伝える事業を展開しています。

公式サイト URL: <http://gzbrain.jp>