

# ゲームの市場規模

## ☒ 日本のゲーム業界：最新市場規模と開発費まとめ（2024-2025）

### 1. 日本のゲーム市場規模

#### ■ 国内ゲームコンテンツ市場規模（2024年）

- 2兆3,961億円（前年比 +3.4%）  
[\[gamebiz.jp\]](#)

要因として、物価上昇によるゲーム機・周辺機器・課金・サブスクの値上げが市場規模の拡大に直結している。

#### ■ 国内ゲーム人口

- 5,475万人（2024年、前年比わずかに減）  
[\[gamebiz.jp\]](#)

PC+コンシューマーを併用するプレイヤーが増加し、複数デバイスを活用する層が2478万人に。プレイスタイルがマルチプラットフォーム化していることが市場の維持に寄与。

### 2. モバイルゲーム市場（2024年）

日本のゲーム市場の軸であるモバイルゲームの最新傾向：

#### ■ ダウンロード数

- 3億2,000万DL（前年比 +2.5%）  
[\[sensortower.com\]](#), [\[presswalker.jp\]](#)

#### ■ モバイルゲームの収益（IAP）

- 53億ドル（前年比 -17%）※円安の影響  
[\[sensortower.com\]](#), [\[presswalker.jp\]](#)

#### ■ 収益ランキングトップタイトル

- 『モンスターストライク』：2.9億ドル（1月～7月）  
[\[sensortower.com\]](#), [\[presswalker.jp\]](#)

#### ■ 収益が大きいIP

- ドラゴンクエスト：1.7億ドル（2024年1～7月）  
[\[sensortower.com\]](https://sensortower.com), [\[presswalker.jp\]](https://presswalker.jp)

## 3. 世界市場の中での日本の位置づけ

- 世界のゲームコンテンツ市場：31兆円（2024年）  
[\[gamebiz.jp\]](https://gamebiz.jp)
- モバイルが約60%を占め、依然として世界の中心。

日本は特に\*\*モバイル3Dアニメゲームの世界最大市場（世界シェア49%）\*\*であることが特徴。

[\[sensortower.com\]](https://sensortower.com), [\[presswalker.jp\]](https://presswalker.jp)

## 4. ゲーム1本あたりの開発費の実態

### ■ スマートフォンゲーム開発費（オンラインゲーム会社への調査）

- 平均開発費：4億9,200万円（2024年）  
[\[famitsu.com\]](https://famitsu.com)
- 10年前（2014年）と比較して 4.7倍 に増加  
[\[famitsu.com\]](https://famitsu.com)

### ■ ソーシャルゲームの開発費相場（規模別）

（開発会社ヒアリングベース）

- カジュアル（パズル・2D）：数百万円～1,000万円
- ミッドコア（ストラテジー等）：数千万円～数億円
- ハードコア（RPG / FPS）：数億円～数十億円
- VR/大型オンライン：数十億円～数百億円  
[\[imitsu.jp\]](https://imitsu.jp)

### ■ コンシューマー大作タイトル例

- AAAタイトルは数百億円級  
例：Cyberpunk2077の開発費 ≒ 314億円  
（推定に基づき投じられた総額分析）  
[\[amamiya-ga...nablog.com\]](https://amamiya-ga...nablog.com)

### ■ オンラインゲーム運営（1タイトルあたり）

JOGALレポートより：

- 開発費に加えて、運営サービス関連コスト（サーバー、CS、アップデート費）が年間で数億円規模  
[\[japanonlinegame.org\]](https://japanonlinegame.org)

## 5. その他、産業の雇用・構造

- 日本のゲーム産業総就業人口：約20万人  
[\[cesas.or.jp\]](https://cesas.or.jp)
- 平均年収：708万円  
[\[cesas.or.jp\]](https://cesas.or.jp)

→ クリエイティブ産業としては突出して高い生産性があることが明らか。

## 6. 学科として強調できるポイント

- ✓ 日本のゲーム市場は「2.4兆円」の巨大産業で安定成長中
- ✓ 世界最大級のモバイルゲーム消費国（特に3Dアニメ系は世界シェア50%）
- ✓ 1タイトルあたりの開発費が急増（スマホ平均5億円 → AAAは300億円級）
- ✓ 高度な専門職が必要で平均年収も高く、人材育成の価値が高い
- ✓ 国内外パブリッシャーが継続投資を増やす構造で「人材不足」が深刻

（専門学校・大学のゲーム学科の存在意義が強い）

🔄Revision #1  
★Created 27 February 2026 02:18:09 by youe2  
✎Updated 2 June 2026 18:59:08 by youe2