

## ファミ通ゲームソフト・ハード売上ランキング 2021 年年報

**2021 年国内家庭用ゲーム市場規模は 3,613.9 億円。**

- ・累計 2000 万台突破後も群を抜いた人気は健在、Nintendo Switch が 2 年連続で 500 万台を超える販売。
- ・ソフトランキングの首位は「モンスターハンターライズ」！ 続く「ポケモン」もダブルミリオンで不動の人気を証明。

ゲーム総合情報メディア「ファミ通」は、2021 年の国内家庭用ゲームソフト(パッケージ版のみ)とハードの売上速報をまとめました。集計期間は 2020 年 12 月 28 日～2021 年 12 月 26 日です。

## 【市場規模比較】

	ハード	ソフト	合計
2021年(52週)	2,028.7 億円	1,585.2 億円	3,613.9 億円
2020年(52週)	1,856.6 億円	1,817.2 億円	3,673.8 億円
昨年対比	109.3%	87.2%	98.4%

※ソフトはパッケージ版(ダウンロードカード、本体プリインストール版を含む)のみの推計(ダウンロード販売、アイテム課金などのデジタル決済は含まず)

※2020 年の集計期間は、2019 年 12 月 30 日～2020 年 12 月 27 日

## 【各ハードの販売台数】

(累計販売台数の集計期間は各発売日～2021 年 12 月 26 日/単位:台)

ハード名	メーカー名	発売日	推定年間販売台数	推定累計販売台数
Nintendo Switch <sup>※1</sup>	任天堂	2017/3/3	5,579,127	22,919,501
プレイステーション 5 <sup>※2</sup>	ソニー・インタラクティブ エンタテインメント	2020/11/12	968,185	1,223,335
Xbox Series X S	日本マイクロソフト	2020/11/10	97,234	128,658
プレイステーション 4 <sup>※3</sup>	ソニー・インタラクティブ エンタテインメント	2014/2/22	104,054	9,394,944
ニンテンドー3DS <sup>※4</sup>	任天堂	2011/2/26	28,540	24,587,448

※1: Nintendo Switch Lite、有機 EL モデルを含む合計値です。

※2: プレイステーション 5 デジタル・エディションを含む合計値です。

※3: プレイステーション 4 Pro を含む合計値です。

※4: ニンテンドー3DS LL、New ニンテンドー3DS、New ニンテンドー3DS LL、ニンテンドー2DS、New ニンテンドー2DS LL を含む合計値です。

## 【2021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～2021年12月26日／単位:本)

順位	ハード	タイトル	メーカー	発売日	推定年間販売本数	推定累計販売本数
1	Switch	モンスターハンターライズ	カプコン	2021/3/26	2,350,693	2,350,693
2	Switch	ポケットモンスター ブリリアントダイヤモンド・シャイニングパール	ポケモン	2021/11/19	2,313,115	2,313,115
3	Switch	桃太郎電鉄 ～昭和 平成 令和も定番!～	KONAMI	2020/11/19	1,266,477	2,499,500
4	Switch	スーパーマリオ 3Dワールド + フューリーワールド	任天堂	2021/2/12	971,418	971,418
5	Switch	リングフィット アドベンチャー	任天堂	2019/10/18	904,685	2,991,690
6	Switch	マリオカート8 デラックス	任天堂	2017/4/28	815,174	4,272,357
7	Switch	Minecraft	日本マイクロソフト	2018/6/21	708,670	2,411,591
8	Switch	あつまれ どうぶつの森	任天堂	2020/3/20	704,134	7,082,237
9	Switch	マリオパーティ スーパースターズ	任天堂	2021/10/29	628,538	628,538
10	Switch	大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL	任天堂	2018/12/7	610,964	4,624,138

※パッケージ版(ダウンロードカード、本体プリインストール版を含む)のみの推計(ダウンロード販売、アイテム課金などのデジタル決済は含まず)

### 2021年の国内家庭用ゲーム市場について

2021年の家庭用ゲーム市場規模は、ハードが昨年対比109.3%の2,028.7億円、ソフトが同87.2%の1,585.2億円、合計で同98.4%の3,613.9億円となりました。ハード市場は2年連続のプラスで、合計ではほぼ前年並みの規模を維持しています。

年間ソフトランキングの首位は、「モンスターハンターライズ」(カプコン／2021年3月26日発売／Switch)が獲得しました。約3年ぶりのシリーズ最新作として発売を迎えましたが、パッケージ版の集計だけでも235.1万本を販売しています。また、2位には、231.3万本を売り上げた「ポケットモンスター ブリリアントダイヤモンド・シャイニングパール」(ポケモン／2021年11月19日発売／Switch)が登場。11月の発売ながら年末商戦で順調に数字を伸ばし、首位まであとわずかと迫りました。3位には、「桃太郎電鉄 ～昭和 平成 令和も定番!～」(KONAMI／2020年11月19日発売／Switch)がランクイン。2021年の年間販売本数は126.6万本と、前年(123.3万本)を上回る息の長い売れ行きを見せています。

ハード市場では、Nintendo Switchが3機種合計で557.9万台を販売し、5年連続の年間販売台数トップとなりました。2021年5月末には国内の累計が2000万台を突破するなど、家庭用ゲーム市場を支えています。一方、世界的な半導体不足の影響を受け、日本でも通年にわたってプレイステーション5とXbox Series X|Sの品薄が継続。そのため、プレイステーション5は96.8万台、Xbox Series X|Sは9.7万台と、いずれも本来の需要に応じた数字とは言い難い結果となっています。

2022年は、年始の1月から「Pokémon LEGENDS アルセウス」(ポケモン／2022年1月28日発売予定／Switch)の発売が予定されており、ビッグタイトルの登場で一層の盛り上がりが見込まれます。さらに、家庭用ゲーム市場でもフリー・トゥ・プレイ(F2P)やサブスクリプションといったプレイスタイルやマネタイズなどさまざまな形の多様化が進む中で、さらなる市場規模の拡大に注目が集まります。

(注)ソフトの売上本数については、集計期間中に店頭(通販含む)で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)

※本データを記事で使用する場合は、出典が「ファミ通」である事の明記をお願いします。

※本調査データは、KADOKAWA グループのシンクタンクである角川アスキー総合研究所が調査し、KADOKAWA Game Linkage に提供しています。

#### ◆ファミ通について



ファミ通グループでは、ゲーム総合誌「週刊ファミ通」(毎週木曜日発売)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。

<https://www.famitsu.com/>

#### ◆株式会社 KADOKAWA Game Linkage について



株式会社 KADOKAWA Game Linkage(代表取締役社長:豊島 秀介)は、株式会社 KADOKAWA の 100%子会社です。『ファミ通』『ゲームの電撃』ブランドをはじめとする情報誌の出版、Web サービス運営、動画配信といったゲームメディア事業を展開しています。そのほか、グッズ制作やイベント企画・運営、e スポーツマネジメントなど、ゲームにまつわるあらゆる分野で新しい価値の創出に挑戦。ゲームとユーザーの熱量を高め、ゲームの面白さや楽しさをさらに広げてまいります。

公式サイト URL: <https://kadokawagamelinkage.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

KADOKAWA ASCII Research Laboratories, Inc.

角川アスキー総合研究所は、KADOKAWA グループに属する法人向けのシンクタンク、リサーチ・メディア企業です。

KADOKAWA グループの持つコンテンツ力、メディア力、リサーチ力に関する技術力を活かし、日本のメディア・コンテンツ産業に貢献すべく、課題となる重要テーマに日々取り組んでいます。

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