

ファミ通ゲームソフト・ハード売上ランキング 2022 年年報

2022 年国内家庭用ゲーム市場規模(店頭販売分)は 3,748 億円

- ・ソフトランキングは『ポケットモンスター スカーレット・バイオレット』が 400 万本を超える本数で堂々の首位獲得。
- ・2 位の『スプラトゥーン 3』も前作を大きく上回るペース。発売から 4 カ月、パッケージ版のみでトリプルミリオンを達成。

ゲーム総合情報メディア「ファミ通」は、2022 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 2021 年 12 月 27 日～2022 年 12 月 25 日です。

【市場規模比較】

(単位:億円)

	ハード	ソフト	合計
2022年(52週)	2,097.8	1,650.4	3,748.2
2021年(52週)	2,028.7	1,585.2	3,613.9
昨年対比	103.4%	104.1%	103.7%

※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)

※2021 年の集計期間は、2020 年 12 月 28 日～2021 年 12 月 26 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～2022 年 12 月 25 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 ^{※1}	任天堂	2017/3/3	4,804,546	27,724,047
プレイステーション 5 ^{※2}	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	2020/11/12	1,154,054	2,377,389
Xbox Series X S	日本マイクロソフト	2020/11/10	269,737	398,395
プレイステーション 4 ^{※3}	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	2014/2/22	22,823	9,417,767
ニンテンドー3DS ^{※4}	任天堂	2011/2/26	10,449	24,597,897

※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。

【2022 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～2022 年 12 月 25 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	ポケットモンスター スカーレット・バイオレット	ポケモン	2022/11/18	4,338,931	4,338,931
2	Switch	スプラトゥーン 3	任天堂	2022/9/9	3,687,814	3,687,814
3	Switch	Pokémon LEGENDS アルセウス	ポケモン	2022/1/28	2,314,806	2,314,806
4	Switch	星のカービィ ディスカバリー	任天堂	2022/3/25	969,047	969,047
5	Switch	Nintendo Switch Sports	任天堂	2022/4/29	887,722	887,722
6	Switch	マリオカート 8 デラックス	任天堂	2017/4/28	742,018	5,014,375
7	Switch	Minecraft	日本マイクロソフト	2018/6/21	548,415	2,960,006
8	Switch	マリオパーティ スーパースターズ	任天堂	2021/10/29	485,594	1,114,132
9	Switch	大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL	任天堂	2018/12/7	441,053	5,065,191
10	PS4	ELDEN RING	フロム・ソフトウェア	2022/2/25	356,711	356,711

※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)

2022 年の国内家庭用ゲーム市場について

2022年の店頭・通販販売分の家庭用ゲーム市場規模は、ハードが前年同期比103.4%の2,097.8億円、ソフトが同104.1%の1,650.4億円、合計で同103.7%の3,748.2億円となっています。前年まで、巣ごもり消費の影響を受けていたことから反動も懸念されましたが、強力な新作ソフトの登場とゲーム機本体の品薄に解消の兆しが見られたため、2022年は2年ぶりにトータルの市場規模がプラスとなりました。

年間ソフトランキングの首位は、3年ぶりのシリーズ最新作となる『ポケットモンスター スカーレット・バイオレット』(ポケモン／2022年11月18日発売／Switch)が獲得。年間販売本数は433.9万本と、前作『ポケットモンスター ソード・シールド』(ポケモン／2019年11月15日発売／Switch)が2019年に記録した年間販売本数298.8万本を大きく上回るペースで数字を伸ばしています。2位は368.8万本を販売した『スプラトゥーン3』(任天堂／2022年9月9日発売／Switch)で、こちらも前作を超える勢いで販売本数を積み上げました。

ハード市場では、主力商品に世界的な半導体不足と、サプライチェーンの混乱の後遺症が続いたものの、年末にかけて徐々に復調。年間販売台数では、3機種合計で480.5万台を販売したNintendo Switchが6年連続でトップとなりました。また、プレイステーション5は115.4万台、Xbox Series X|Sは27.0万台とそれぞれ前年の実績を上回り、今後のさらなる普及の拡大に注目が集まりそうです。

2023年のソフト市場は、『ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム』(任天堂／2023年5月12日発売予定／Switch)や、『ファイナルファンタジーXVI』(スクウェア・エニックス／2023年6月22日発売予定／PS5)といった強力な新作が登場する予定で、家庭用ゲーム市場のさらなる盛り上がり期待されます。

(注)本データは、店頭・通販販売分となります。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みません。また、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>