

## 『CESA ゲーム産業レポート2025』発刊

### グローバル市場データを大幅拡充し、多地域の動向を精緻に分析 ゲーム産業の“現在地”をより立体的に示す2025年版レポート

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（略称：CESA、本社：東京都新宿区、会長：辻本 春弘）は、国内外のゲーム産業の最新動向を総合的にまとめた年次レポート『CESA ゲーム産業レポート2025』を、2025年12月15日（月）に発刊いたしました。

2024年版の大幅刷新を基盤に、本年版では内容のさらなる強化を図り、AI技術の進展、グローバル市場の変化、国内外の法規制動向など、今知るべきゲーム産業の主要テーマを中心に分析を拡充しています。とりわけ、海外市場を把握するうえで重要となるデータを大幅に増補し、中国・オーストラリアの独自調査に加えて、欧米主要国やインド、MENA地域など多地域の市場動向を新たに整理・収録しました。

あわせて、国内ゲーム産業の実態データやユーザー調査、さらに東京ゲームショウ、日本ゲーム大賞、CEDECなど当協会の主要事業の報告書も掲載し、ゲーム産業の“現在地”を総合的に把握できる構成としています。

本レポートは、ゲーム産業に携わる企業・団体の皆様はもちろん、コンテンツビジネスに関心をお持ちの一般の方々、研究者・学生の皆様にも広くご活用いただける内容となっております。

#### CESA ゲーム産業レポート2025

発行 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA）

発売日 2025年12月15日（月）

価格 書籍版：55,000円（税込）  
PDF版（CD-ROM版）：55,000円（税込）

判型 A4

ページ数 462ページ

紹介・販売ページ <https://f-ism.net/report/cesa2025.html>

制作協力・販売 株式会社角川アスキー総合研究所



#### 内容

第1章	トピックス
	第1特集：AI技術とゲーム開発
	第2特集：グローバルマーケット最新動向（中国・オーストラリア、ほか）
	第3特集：法規制動向
第2章	世界のゲーム市場
第3章	ユーザー動向
第4章	CESA 活動内容紹介
appendix	中国・豪州調査報告書

## ■『CESA ゲーム産業レポート2025』の主なトピックス

### 【第1章】トピックス

2025年版の第1章では、ゲーム産業の現在を象徴する三つのテーマを特集として取り上げています。巻頭特集「AI技術とゲーム開発」では、国内の研究者・クリエイターが寄稿し、AI時代の創造性、生成AIがもたらす体験の変化、ゲームの面白さの再定義など、技術と表現の最前線を紹介しています。



続く「グローバルマーケット最新動向」では、中国・オーストラリアの市場概観や法規制のポイントをサマリーとして整理。両国の詳細な調査結果や分析は、巻末のappendixにて完全版として掲載しています。

さらに「法規制動向」の特集では、AI時代にあらためて浮かび上がる著作権・知的財産権の課題や、ゲーム規制の国際的な広がりについて、法律の専門家が具体的な論点とともに解説しています。

### 【第2章】世界のゲーム市場

世界と日本のゲーム市場を、プラットフォーム・地域・企業・産業構造・技術動向から多角的に分析するとともに、開発費や就業状況、他コンテンツ産業や余暇意識まで含め最新の市場状況を総合的に示しています。

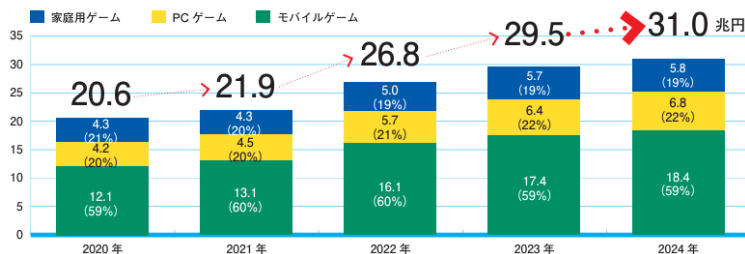
### グローバルのゲームコンテンツ市場規模は2024年に31兆円を突破。過去4年間で5割増

2023年に引き続き、2024年もグローバル市場は堅調に推移し、2024年のゲームコンテンツ市場規模は前年比5.0%増の31兆42億円となりました。

プラットフォームごとに内訳をみると、モバイルゲームが前年比6.0%増の18兆4,334億円と全体の6割近くを占めています。アプリの多様化により幅広いユーザー層を獲得したことで、常にゲームコンテンツの中核を担っていることがわかります。PCゲームもまた着実に成長し続けており、過去4年間で各プラットフォームを比較すると59.7%増と最も市場を拡大していて、全体シェアでは「家庭用ゲーム」を上回りました。

ゲームコンテンツ市場規模推移(グローバル)

(単位=兆円)



## 国内ゲーム産業総就業人口は約20万人と推定

今回の推計では、家庭用ハードメーカーやソフト開発兼パブリッシャー、開発スタジオなど、ゲームの開発・販売に直接携わる企業を「ゲーム基幹企業」と定義し、その就業総人数は約5.8万～8.3万人と見込まれます。

一方、「その他関連企業」には、開発サポート（映像制作、システム開発、デザイン・企画会社など）、周辺機器メーカーやゲーミングPC関連企業、流通・小売り、アミューズメント事業、玩具事業、情報発信メディアなど、ゲーム産業を間接的に支える幅広い業種が含まれます。これらを含めると、国内ゲーム産業全体の就業人口は約20万人に達すると推定されます。

今回の推計は、ゲーム基幹企業が産業の中核となりながらも、多様な周辺産業が連携し、大きなエコシステムを形成していることを示しています。



## 【第3章】ユーザー動向

デバイスごとの人口やプレイ状況に加え、eスポーツなどゲームに関する国内のユーザー動向を分析しています。

### 2024年の国内ゲーム人口は5,475万人

2024年のゲーム人口は5,475万人であり、前年の5,553万人から微減となりました。プラットフォーム別で見ると、モバイルゲームが4,278万人で前年比1.8%減となったのに対し、PCゲームは1,452万人で0.5%増。家庭用ゲームはSwitchの発売から7年が経過して減速が懸念されたものの、2,951万人で0.7%減と大きな差異はみられませんでした。2025年はSwitch2の発売により、再びユーザー数の増大が期待されます。

本リリースに関するお問い合わせ先  
一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA）事務局  
[info@cesa.or.jp](mailto:info@cesa.or.jp)