

# 『ファミ通モバイルゲーム白書 2026』 発刊 米 Sensor Tower が全面監修

2025 年モバイルゲーム世界市場は前年比 101.4%の 12 兆 6001 億円  
アプリを探す情報源として、動画系サービスの影響力が上昇  
プレイ時間・頻度の増加や課金への考え方など、ヘビーユーザー化の傾向

株式会社角川アスキー総合研究所（本社：東京都文京区、代表取締役社長：垣貫真和）は、モバイルゲーム業界のデータ年鑑『ファミ通モバイルゲーム白書 2026』を 2026 年 3 月 19 日（木）に発売します。



## ファミ通モバイルゲーム白書 2026

発行・編：株式会社角川アスキー総合研究所

発売日：2026 年 3 月 19 日（木）

価格：書籍版（オンデマンド印刷）：53,900 円(税込)

PDF 版：48,400 円(税込)

PDF+書籍セット版：102,300 円(税込)

判型・頁数：A4、410 ページ

公式サイト：<https://f-ism.net/fgh/2026mobile.html>

▼書籍版、PDF 版、PDF+書籍セット版：

オンラインショッピングサイト「カドスト」で販売します。

▼電子版：

主要電子書籍ストアにて販売します。

本書は「ファミ通ゲーム白書」の姉妹版となる、モバイルゲームに特化したデータ年鑑の最新版です。日本国内はもちろん、北米・欧州・アジア・中南米といった海外主要地域別の市場の動きや、ユーザーの消費行動、主要アプリの詳細など、モバイルゲーム業界を最新の調査データをもとに多角的に分析します。昨年版に続き、世界のモバイルアプリやゲームのデータ分析調査会社 Sensor Tower が監修した、最新のモバイルゲームに関するデータが満載です。

## 豊富な最新データと多角的な市場分析を 410 ページにわたり収録

- ・ 2025 年モバイルゲーム業界トピックス
- ・ 日本および世界主要地域別の市場規模、アプリ売上データ
- ・ 主要アプリにおける国内ユーザーのプロフィールや各種構成比、動向分析
- ・ ユーザーの消費行動分析、意識調査
- ・ モバイルゲームに関する SNS (X) 発信動向
- ・ ゲーム関連企業情報（主要企業株価チャート、関連企業インデックスほか）

## 期間限定 特別価格キャンペーン

通常価格 102,300 円(税込)の『PDF (CD-ROM) + 書籍セット版』を

2026 年 4 月 30 日（木）のお申し込み分まで、53,900 円(税込)にてご提供いたします。

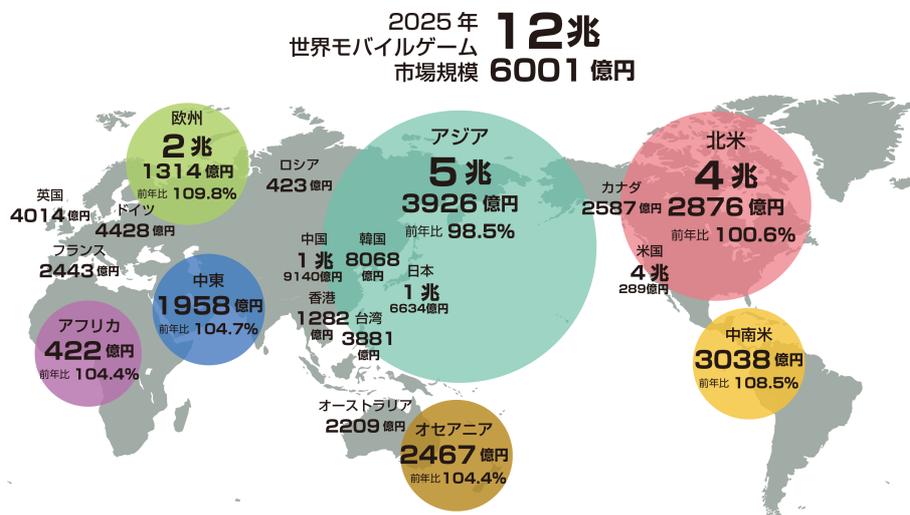
# ファミ通モバイルゲーム白書 2026 主要トピックス

\*本リリースのデータを引用される場合は、必ず出典として「ファミ通モバイルゲーム白書 2026」の明記をお願いします。

## ■2025年の世界のモバイルゲーム市場規模は、前年比101.4%の12兆6001億円

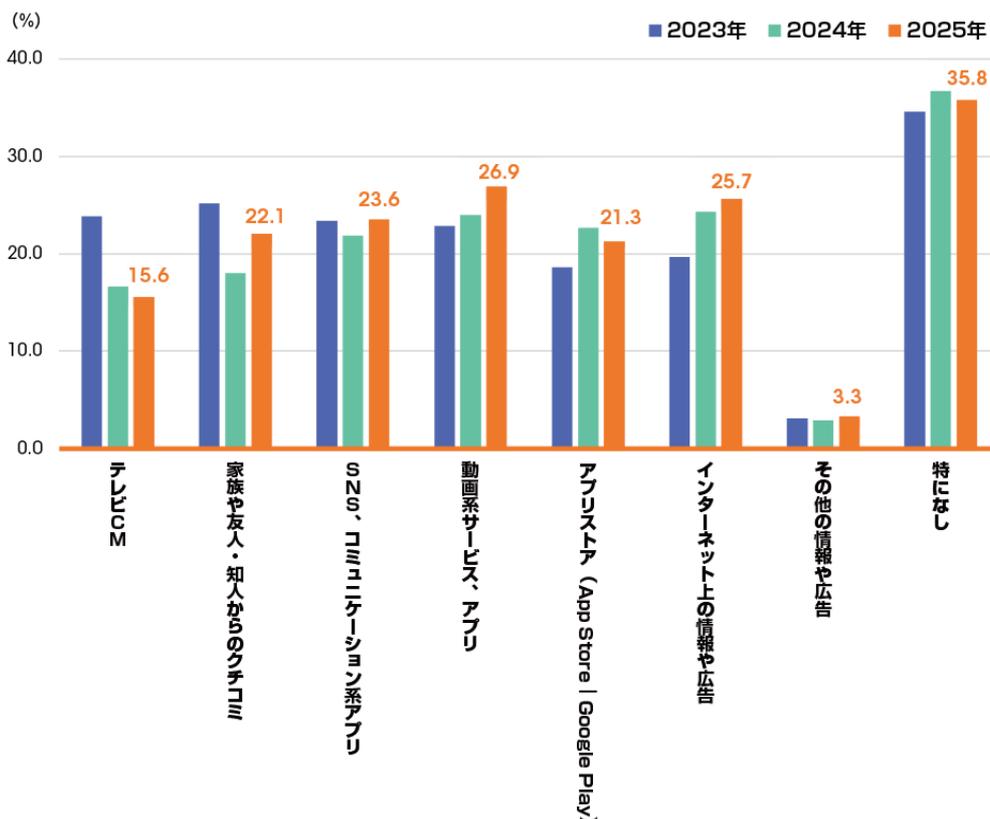
本書では、2025年の世界モバイルゲームのコンテンツ市場を、前年比101.4%、12兆6001億円と推計しました。2015年の調査開始から拡大路線だった市場は、コロナ禍の巣ごもり需要の反動で2022年から2023年にかけて減少したものの、2024年から2年連続の成長となっています。

### 世界のモバイルゲームコンテンツ市場マップ



## ■動画系サービス・アプリの影響力が上昇

モバイルゲームユーザーが新しいアプリを探す際の情報源について、「特になし」を除き2025年の調査結果で一番多かったのは「動画系サービス、アプリ」(26.9%)となり、僅差で「インターネット上の情報や広告」(25.7%)が続きました。2023年までの首位であった「家族や友人・知人からのクチコミ」から、2024年に「動画系サービス、アプリ」がトップになって以来、この傾向が継続しています。一方で「テレビCM」の影響力はやや後退し、昨今のテレビ離れの現象が反映されていると推察します。



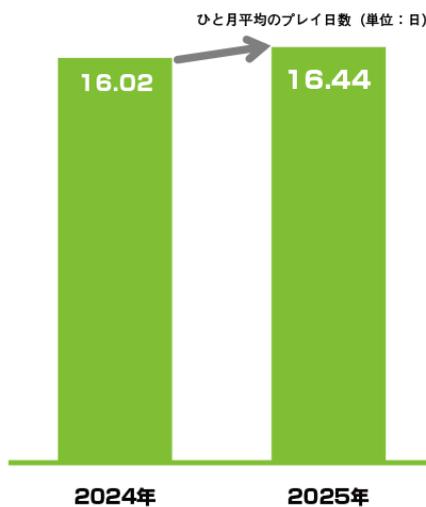
※ 世界のモバイルゲーム市場規模および国内アプリ売上で掲載している数値は、Sensor Tower 社が算出した推計値です。数値は集計時点における最新のものであり、アップデートを行う可能性があります。

※世界のモバイルゲーム市場規模の数値は、元データ（米ドル）に年平均レート（デイリー終値の平均値）を乗じて円換算しています。

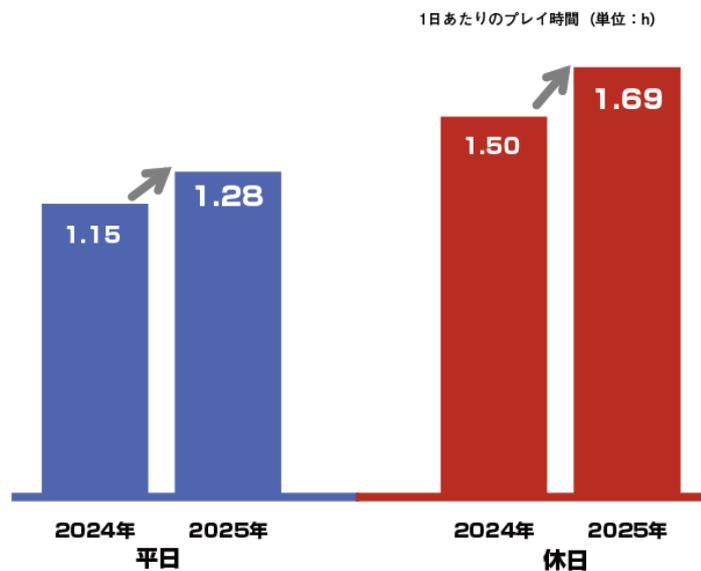
## ■モバイルゲームの”コアユーザー化”の傾向

2025 年のプレイ状況は、「プレイ頻度」と「1 日あたりのプレイ時間」が増加しています。ひと月あたりの平均プレイ日数が 2024 年の 16.02 日から 16.44 日に増加し、「1 日あたりのプレイ時間」に関しても、平日が 1.15 時間から 1.28 時間へ、休日が 1.50 時間から 1.69 時間と、増加の傾向を示しています。課金に対する考え方も「課金したほうがゲームをより深く楽しめる」層が増え、モバイルゲーム全体のコアユーザー化が進んでいる様子が見え始める結果となりました。

【図①】モバイルゲームのプレイ頻度

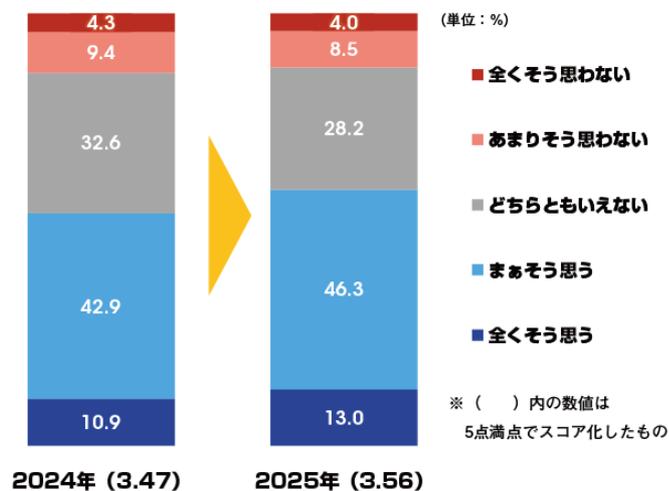


【図②】1日あたりのプレイ時間



【図③】課金に対するスタンス

「課金した方がゲームをより深く楽しめる」



# ファミ通モバイルゲーム白書 2026 目次

- 巻頭 世界のモバイルゲームコンテンツ市場マップ  
／2025 年 国内年間売上ランキング／ゲーム業界ニュース&トピックス '25  
／FMGH 2026 HEADLINE
- 序章 2026 年モバイルゲーム業界パースペクティブ  
寄稿：Nan Lu (Sensor Tower Vice President of Marketing, APAC)  
Appendix：Sensor Tower について
- 第 1 章 世界のモバイルゲーム市場規模  
エリア別マーケットサマリー／2024 年 主要国別モバイルゲーム市場規模
- 第 2 章 モバイルゲームユーザーの消費行動・態度分析  
消費行動・態度分析調査の概要／ユーザー調査結果
- 第 3 章 主要アプリクローズアップ  
主要アプリ調査の概要／主要アプリ調査サマリー／各種アプリランキング
- 第 4 章 モバイルゲームに関する X (旧 Twitter) 発信動向  
X (旧 Twitter) 発信動向調査の概要／全体サマリー  
／総ポスト数 Top5 アプリのデイリーポスト数推移  
／ランキング上位アプリ/IP 別データ
- 第 5 章 最新売上ランキングデータ
- 第 6 章 ゲーム関連企業情報  
ゲーム関連企業の株価チャート／ゲーム関連企業インデックス

## Sensor Tower について

2013 年にサンフランシスコで設立された Sensor Tower は、世界中の大手ブランドやアプリパブリッシャー向けに、モバイルアプリ、ゲーム、デジタル広告、リテールメディア、オーディエンスのインサイトに関するデータを提供するリーディングカンパニーです。デジタル分析プラットフォームとしてあらゆる側面で質の高いインサイトと先進のカスタマーサポートを提供しています。

公式サイト：<https://sensortower.com/ja>

## 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、メディア運営やコンテンツ制作で培った知見を活かし、調査、コンサルティング、マーケティング、ビジネスソリューション、出版、教育支援など幅広く事業を展開しています。コンテンツ力、メディア力、リサーチ力を総合的に活用し、お客様の課題解決に取り組みます。

公式サイト：<https://www.lab-kadokawa.com/>

【本件に関する報道関係からのお問い合わせ】

株式会社角川アスキー総合研究所 広報担当：堀

[press-cp@lab-kadokawa.com](mailto:press-cp@lab-kadokawa.com)