

米 Sensor Tower が全面データ監修 「ファミ通モバイルゲーム白書 2025」 発刊

2024 年のモバイルゲーム世界市場は前年比 112.3% の 12 兆 4103 億円
モバイルゲームのプレイ頻度上昇、プレイ時間はやや縮小
マルチプレイに「共闘」と「親交」を求めるユーザー傾向

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：加瀬典子）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 2025」を 2025 年 3 月 27 日に発売します。



ファミ通モバイルゲーム白書 2025

発行・編：株式会社角川アスキー総合研究所

発売日：2025 年 3 月 27 日

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、430 ページ

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、最新の調査データをもとに、モバイルゲーム業界を多角的に分析します。本号では、モバイルアプリやゲームのデータ分析において世界的な調査会社 Sensor Tower がモバイルゲームの調査データを監修。豊富な最新データ満載でお届けします。

■本書はゲームマーケティングサービス「f-ism（エフィズム）」でご購入いただけます。

<https://f-ism.net/fgh/2025mobile.html>

豊富な最新データと多角的な市場分析を 430 ページにわたり収録

- ・ 2024 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

2025 年 4 月 30 日（水）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 2025 主要トピックス

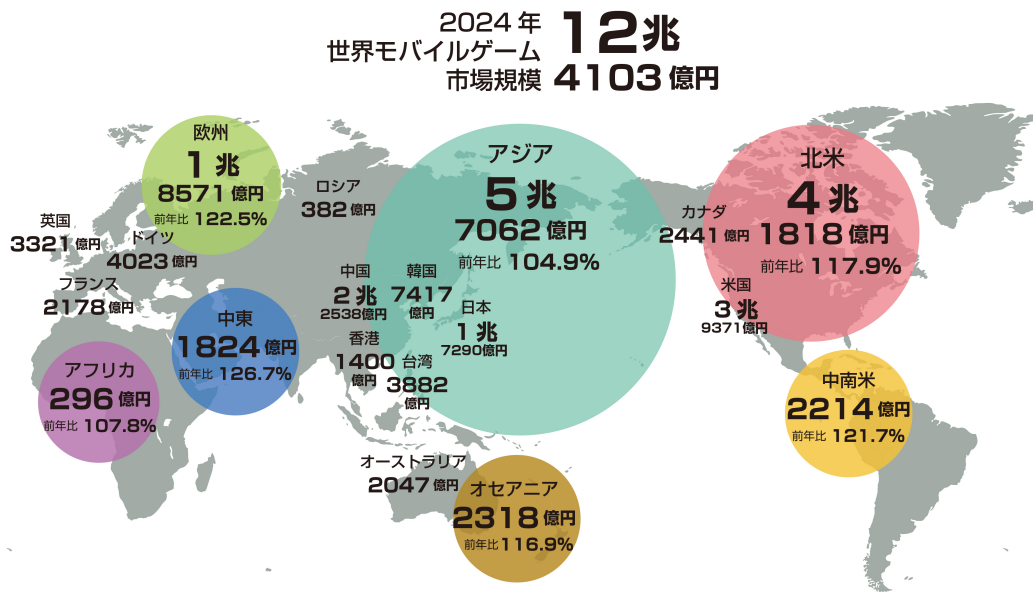
*本リリースのデータを引用される場合は、必ず出典として「ファミ通モバイルゲーム白書 2025」の明記をお願いします。

■2024年の世界のモバイルゲーム市場規模は、前年比112.3%の12兆4103億円

本書では、2024年の世界モバイルゲームのコンテンツ市場を、前年比112.3%、12兆4103億円と推計しました。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前年まで2年連続マイナスとなりましたが、再び成長に転じています。

円建て換算では為替レートの影響が大きいですが、米ドル換算でも104.1%の成長となっています。

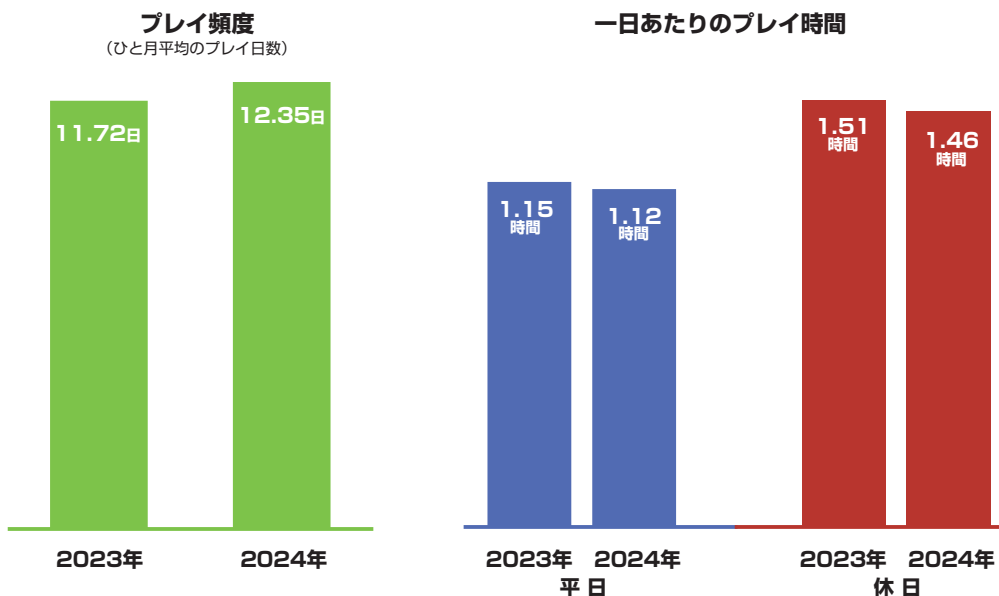
世界のモバイルゲームコンテンツ市場マップ



■モバイルゲームのプレイ頻度は上昇するも、プレイ時間はやや縮小

2023年から2024年にかけてのプレイ状況は、「プレイ頻度」が上昇する一方で、プレイ時間はやや下降しました。ひと月あたりの平均プレイ日数は2023年の11.72日から2024年は12.35日に上がりましたが「1日あたりのプレイ時間」は、平日1.15時間から1.12時間へ、休日1.51時間から1.46時間へと、いずれも減少しています。

日本のモバイルゲームユーザーのプレイ状況

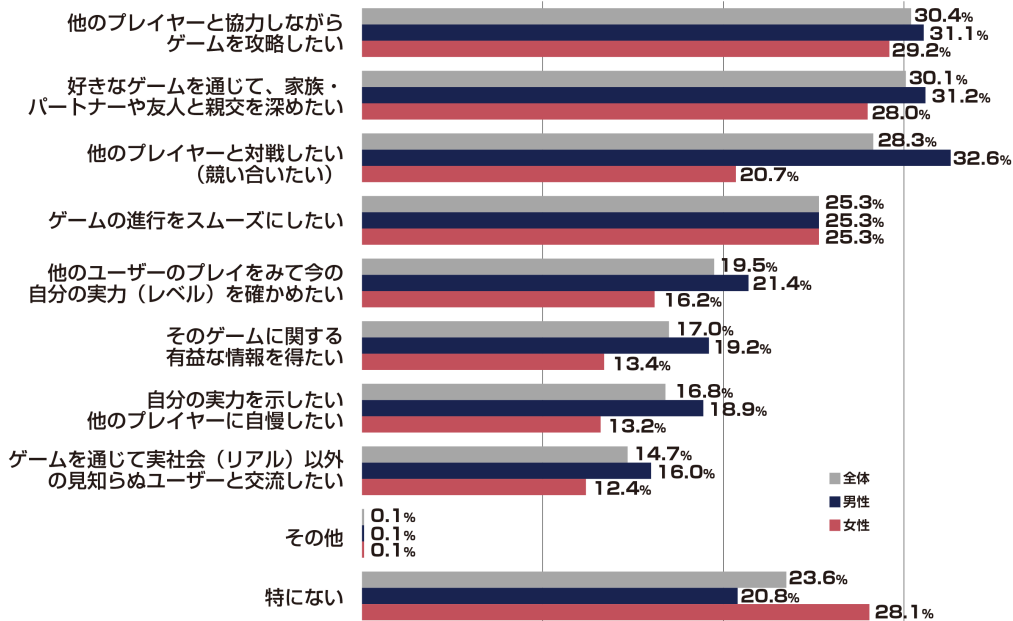


■モバイルゲームユーザーはマルチプレイに「共闘」と「親交」を求める

プラットフォームの枠組みを超えたマルチプレイは、モバイルゲームでも日常的になってきました。このマルチプレイについて、日本のモバイルゲームユーザーが求めるベネフィットを調査しています。「他のプレイヤーと協力しながらゲームを攻略したい」という共闘派が、最も多い30.4%、「好きなゲームを通じて、家族・パートナーや友人・知人と親交を深めたい」という親交派が30.1%という僅差で続く結果となりました。一方、男女別では、傾向に差異が見られます。

「他のプレイヤーと対戦したい（競い合いたい）」という男性の回答者が32.6%にのぼり、女性の20.7%と比べ、差がつく結果となっています。

日本のモバイルゲームユーザーがマルチプレイに求めるベネフィット



※ 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。
 ※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。

※国内アプリの売上データ値は、アプリストアの手数料控除前のグロス売上です。

ファミ通モバイルゲーム白書 2025 目次

巻頭 ファミ通モバイルゲーム白書プレミアム／世界のモバイルゲームコンテンツ市場マップ
 ／2024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 '24
 ／FMGH 2025 HEADLINE

序章 2025年モバイルゲーム業界パースペクティブ
 寄稿：Nan Lu（Sensor Tower Senior Director of APAC Marketing）
 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／2023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

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/>

Sensor Tower について

Sensor Tower は、2013年にサンフランシスコで設立された、モバイルアプリ／ゲームのデータや分析環境を提供する企業です。モバイル市場のトレンド把握に役立つ App Performance Insights、広告戦略の最適化に活用いただける App Advertising Insights など、デジタル分析プラットフォームとしてモバイルのあらゆる場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>

【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