

## AdjustとSensor Tower、共同調査による2025年上半期のモバイルアプリ市場レポート「モバイルアプリトレンドレポート 2025：日本版」を発表

～今年も「TikTok」がダウンロード数1位、新たに話題の「ChatGPT」や「マイナポータル」もランクイン！ゲーム・金融・エンタメ・コミックで見た新たな変化への成長の鍵はAI活用～

### 日本におけるトップ10アプリ



参照元: Sensor Tower, 「モバイルアプリトレンドレポート 2025: 日本版」を発表



モバイルアプリの計測・分析ツールを提供する [Adjust](#)（本社：独・ベルリン、CEO：アンドレイ・カザコフ、日本ゼネラルマネージャー：佐々直紀）は、Sensor Tower（本社：アメリカ・サンフランシスコ、CEO：Oliver Yeh）と共同で、日本市場におけるアプリの最新動向を分析したレポート「[モバイルアプリトレンドレポート 2025：日本版](#)」を発表いたしました。

本レポートは、消費者のアプリ支出額が世界第3位を誇る日本（2024年市場規模：165億ドル）を対象に、ゲーム、ファイナンス、エンタメ、コミックの4つの主要カテゴリーにおける最新の市場動向を分析したものです。

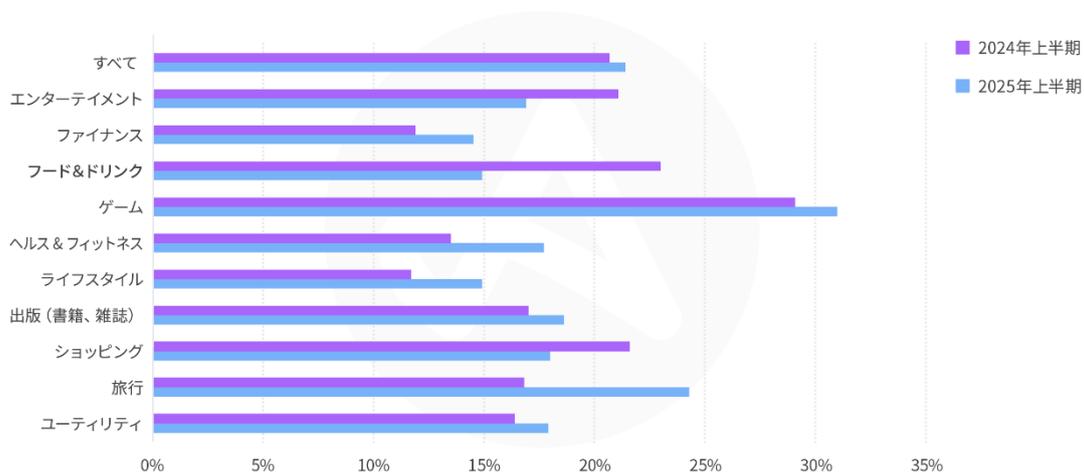
2023年1月から2025年5月までの期間において、Adjustが計測する上位5,000超のアプリデータと、Sensor Towerによるアプリのダウンロード数および消費支出額のデータをもとに、ユーザー行動の変

化や収益モデルの進化について詳細に考察しています。さらに、生成 AI の導入やプライバシー規制への対応がマーケティング施策に与える影響についても、実例を交えながら解説しています。

## 【主な調査結果】

2025 年第 1 四半期、日本で最もダウンロードされたアプリは「TikTok」、消費支出額 1 位は「ピッコマ」という結果となりました。ChatGPT や Pokémon TCG Pocket の登場など、ダウンロード数では話題性・実用性の高いアプリが目立つ一方、収益面ではゲーム・コミック系アプリが上位を占め、ユーザー行動の多様化が浮き彫りとなっています。

## ATT オプトイン率は、2024 年上半期の 20.7% から 2025 年上半期には 21.4% に上昇



参照元: Sensor Tower, 「モバイルアプリトレンドレポート 2025: 日本版」を発表

ADJUST × Sensor Tower

また、App Tracking Transparency (ATT) オプトイン率は、2024 年上半期の 20.7% から 2025 年上半期には 21.4% に上昇しました。これは、ユーザーの信頼が着実に高まっていることを示しています。



2025 年上半期、日本のゲームアプリは全体的に安定成長する中、ダウンロード数、支出額ともに 1 位にランクインしている Pokémon TCG Pocket といったカードゲームアプリはダウンロード数が 27%増加、また、カジノゲームアプリは 138%増加と急激な伸びを見せました。こういった課金耐性の高いジャンルが収益と利用時間を牽引し、中でも RPG は高収益モデルを維持しています。今後は、戦略的なジャンル選定が成長の鍵となりそうです。

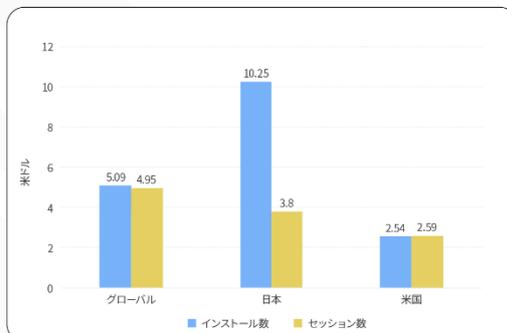
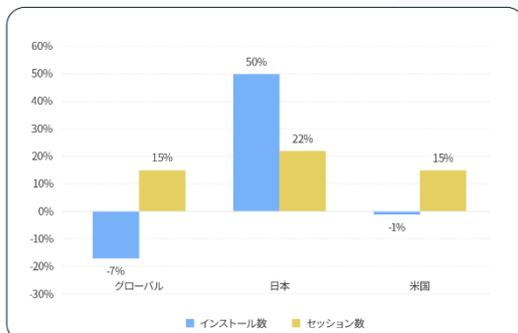
- **ファイナンスアプリ：急成長する銀行アプリと仮想通貨アプリ**

## 日本におけるファイナンスアプリトップ10： 急成長する銀行アプリと仮想通貨アプリ



参照元: Sensor Tower, 「モバイルアプリトレンドレポート 2025: 日本版」を公表

## ファイナンスアプリの成長と課題



参照元: Sensor Tower, 「モバイルアプリトレンドレポート 2025: 日本版」を発表

ADJUST ×  Sensor Tower

2025 年上半期、ファイナンスアプリは前年比でダウンロード数が 50% 増、セッション数が 22% 増となり、全カテゴリの中で最も成長を遂げました。中でも決済アプリが成長をリードしており、インストール数はファイナンスカテゴリ全体の 64%、セッション数では 72% を占めています。これに続くバンキングアプリは、インストール数が 29%、セッション数が 19% となりました。また、アプリ内滞在時間も引き続き増加傾向にあり、2025 年上半期の平均は 5.07 分に達しました（2023 年：4.57 分、2024 年：4.98 分）。中でも株式投資アプリは 8.86 分と最も長く、仮想通貨アプリ（8.38 分）も高水準を記録しました。決済アプリは 4.63 分と安定し、バンキングアプリは 3.19 分とやや減少しました。

一方で、ユーザー 1 人あたりの月間平均収益（ARPMUA）は、パンデミック後の反動により 10.25 ドルから 3.80 ドルへと大きく減少しました。今後は高いエンゲージメントを収益につなげる、持続可能なマネタイズ戦略の構築が課題となりそうです。

## ● エンタメアプリ：ショートドラマの台頭と高収益化

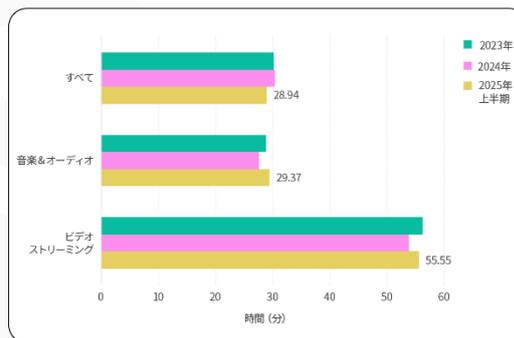
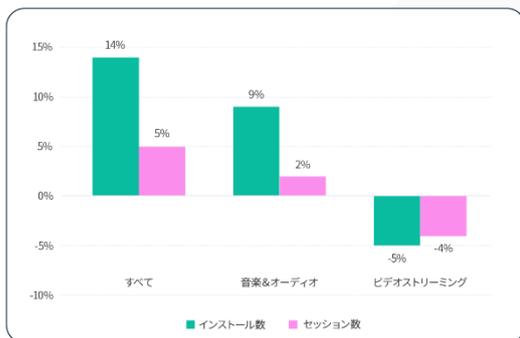
### 日本のエンタメアプリトップ10：ショートドラマの台頭と高収益化



参照元: Sensor Tower, 「モバイルアプリトレンドレポート 2025: 日本版」を公表



## エンターテインメントアプリは前年比ダウンロード数14%増、セッション数5%増 生成AIによるレコメンド機能などによる最適化が収益向上に寄与



参照元: Sensor Tower, 「モバイルアプリトレンドレポート 2025: 日本版」を公表



2025 年上半期、エンターテインメントアプリは前年比でダウンロード数が 14%増、セッション数が 5%増と堅調に成長しました。中でも、DrameBox や Good short といったショートドラマアプリが大きく躍進し、2023 年 8 月～2024 年 6 月の間に、日本のユーザーはショートドラマアプリに 1,322 万ドルを課金しました。ダウンロード数が世界全体のわずか 2.16%であったにもかかわらず、収益は全体の 5.13%を占め、日本は世界第 2 位の収益市場となっています。さらに、ダウンロードあたりの収益（RPD）は 4.13 ドルと、モバイルゲームアプリをも上回る水準を記録しました。質の高いエンゲージメントと高い課金意欲をもつユーザー層が特徴です。

一方で、TVer、Amazon Prime Video、Netflix、U-NEXT などの動画ストリーミングアプリの平均セッション時間は 55.55 分となり、2023 年をわずかに下回ったものの、2024 年を上回る結果となりました。短尺・縦型コンテンツへの移行が進む中、モバイルエンターテインメント市場は新たなフェーズへと進化しています。

- **コミックアプリ：初期エンゲージメントは高水準も、中長期リテンションが課題**

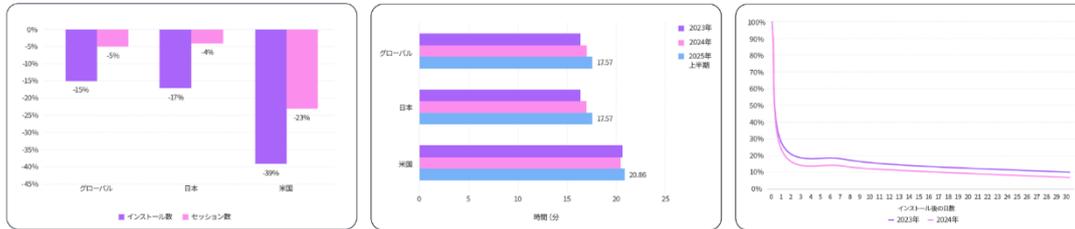
日本のコミックアプリトップ10：

初期エンゲージメントは高水準も、中長期リテンションが課題



参照元: Sensor Tower、「モバイルアプリトレンドレポート 2025: 日本版」を発表

## 日本のマンガアプリ市場は“ユーザーの深いエンゲージメント” に特徴づけられている



参照元: Sensor Tower, 「モバイルアプリトレンドレポート 2025: 日本版」を発表

ADJUST × Sensor Tower

LINE マンガ、ピッコマ、めっちゃコミックなど主要コミックアプリは、ダウンロード数が前年比 17%減少した一方で、平均セッション時間は 17.57 分と高水準を維持した結果となりました。

日本市場は引き続き収益性の高いモデル（チャプター課金・サブスク・時間制無料）によって強い存在感を示しています。一方で、継続率は低下傾向にあり、1 日目で 23%（前年比-4pt）、30 日目では 7%（-3pt）と中間層の離脱が課題です。

ユーザー獲得ではペイドメディアの活用が増加し、2025 年 Q1 にはオーガニック比率が 1.03 と過去最高を記録しました。ただし、月間平均収益（ARPMUA）は減少傾向にあり、日本の中央値は 0.43 ドル（前年比減）、米国も 0.95 ドルから 0.54 ドルに下落しました。

今後は、支出抑制傾向が見られ、価格やコンテンツ戦略の見直しが求められています。

### 【日本市場のアプリマーケティングへの示唆と戦略】

#### ● 生成 AI×プライバシー時代の複雑化するユーザージャーニーをどう捉えるか

生成 AI の進化により、アプリ内コンテンツの質やパーソナライズ精度は向上する一方、プライバシー意識の高まりでユーザージャーニーはより断片化・複雑化しています。

Adjust は予測分析や MMM など次世代計測手法を通じて、この新たな環境でのユーザー理解と ROI 最大化を支援します。

#### ● Adjust「Growth Copilot」で実現する新たなマーケティング戦略

Adjust の「Growth Copilot」は、ユーザー獲得から収益化までのプロセスを一元可視化し、チャンネル別の効果分析や予測モデリング、ワークフローの自動化を通じて、迅速かつ確実な意思決定を支援。生成 AI とプライバシー時代に対応した、持続的成長のための統合ソリューションです。



## Adjust 日本ゼネラルマネージャー 佐々直紀

「2025年の日本のアプリ経済は、多様化と成熟した運用姿勢が際立っています。ファイナンスアプリは急速かつ持続的な成長を遂げており、エンターテインメントでは「ショートドラマ」など、高パフォーマンスなアプリカテゴリーへの細分化が進んでいます。また、ATTのオプトイン率も緩やかに上昇しており、ユーザーのエンゲージメントと信頼の高まりを示す重要な兆候となっています。こうした中、マーケターはパフォーマンスと適応力を発揮するためにAIを活用し、アプリやユーザーの特性に応じた部門横断型の戦略を展開しています。この市場で成功するには、スマートな施策の実行力に加え、ユーザーのプライバシーを尊重した効果測定が不可欠です。そのうえで、どのチャネル、クリエイティブ、ユーザー体験が実際に成果を生んでいるのかを見極めることが重要です」

## Sensor Tower 首席アナリスト ドニー・クリスティアント (Donny Kristianto) 氏

「日本のアプリ市場は、いま新たな変革のフェーズを迎えています。革新性やユーザーエンゲージメントにおいて世界をリードし続ける一方で、成長の原動力はより多様なアプリカテゴリーにあります。急成長を遂げるフィンテック系アプリから、ショートドラマのような新しいエンタメジャンルまで、その広がりにはチャンスと同時に複雑さももたらします。カテゴリーごとに異なるユーザー獲得と収益化戦略が求められる今、鍵となるのはデータ主導の意思決定です。適切なインサイトがあれば、パブリッシャーは新たなトレンドを見極め、ユーザー行動を深く理解し、日本のダイナミックで多様性を増すアプリ市場で持続的な成長を実現する戦略を構築することができます」

レポートはこちらから無料でダウンロードいただけます。

[https://www.adjust.com/ja/resources/ebooks/japan-app-trends-2025?utm\\_source=PR&utm\\_medium=release-ja&utm\\_campaign=JA\\_JAPAN\\_APP\\_TRENDS\\_2025\\_PR-AAA-](https://www.adjust.com/ja/resources/ebooks/japan-app-trends-2025?utm_source=PR&utm_medium=release-ja&utm_campaign=JA_JAPAN_APP_TRENDS_2025_PR-AAA-)

## Adjust について

[Adjust](#) は、デジタル広告やコネクテッドテレビ (CTV)、地上波テレビや QR コードまで、様々なキャンペーンのアプリインストール効果を計測し、その分析環境を提供することで、アプリの成長を目指す世界中のマーケターから信頼を得ています。急成長中のテック企業から、初めてアプリを立ち上げる実店舗を運営する企業まで、アプリマーケティングのあらゆるステージで顧客と連携しています。Adjust が提供する強力な計測・分析ソリューションから得られる可視性とインサイトが、マーケターがより優れた成果を達成できるようサポートします。

Adjust は AppLovin (アップラビン、NASDAQ:APP) のグループ会社です。

## Sensor Tower について

# ADJUST

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、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。

2013年に設立された Sensor Tower のモバイルアプリインサイトは、マーケティング担当者、アプリ開発者、ゲーム開発者に、利用状況、エンゲージメント、有料獲得戦略を可視化することで、モバイルアプリのエコシステムを解明できるよう支援してきました。現在、Sensor Tower のデジタルマーケットインサイトプラットフォームは、Audience、Retail Media、Pathmatics、ウェブサイトにも拡大し、ブランドや広告主がウェブ、ソーシャル、モバイルにわたって競合他社の広告戦略やオーディエンスを理解するのに役立っています。