

## データ年鑑『ファミ通モバイルゲーム白書 2023』 発刊 国内外のモバイルゲーム市場を最新データで分析！

2022年のモバイルゲーム世界市場は前年比97.2%の8兆9,146億円  
中国が前年比114.6%の2兆4,960億円と北米を抜いて最大市場に  
「モンスターストライク」が国内売上で2年ぶりの首位に

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 2023』を2023年3月30日に発売します。

本書は、日本国内と北米・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、さらには主要アプリの詳細、各種販売データ、Twitter 発信における動向など、さまざまな角度からモバイルゲーム業界を分析したデータ年鑑です。



### ファミ通モバイルゲーム白書 2023

発行・編：株式会社角川アスキー総合研究所

発売日：2023年3月30日

価 格：書籍版：53,900円(税/送料込)

PDF版：48,400円(税/送料込)

PDF+書籍セット版：102,300円(税/送料込)

判型・頁数：A4、458ページ

販売ページ：<https://f-ism.net/fgh/2023mobile.html>

\* 当年鑑はオンラインショッピングサイト「ebten」のみの販売となります。

### ■期間限定 特別価格キャンペーン

通常価格102,300円(税/送料込)の『PDF (CD-ROM) + 書籍 セット版』を  
2023年5月12日(金)のお申し込み分まで、53,900円(税/送料込)にてご提供いたします。

### ■豊富な最新データと多角的な市場分析を458ページにわたり収録

- ・2022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
- ・eスポーツやVR、AR、MR、NFTに関するユーザー調査
- ・モバイルゲームに関するSNS (Twitter) 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)

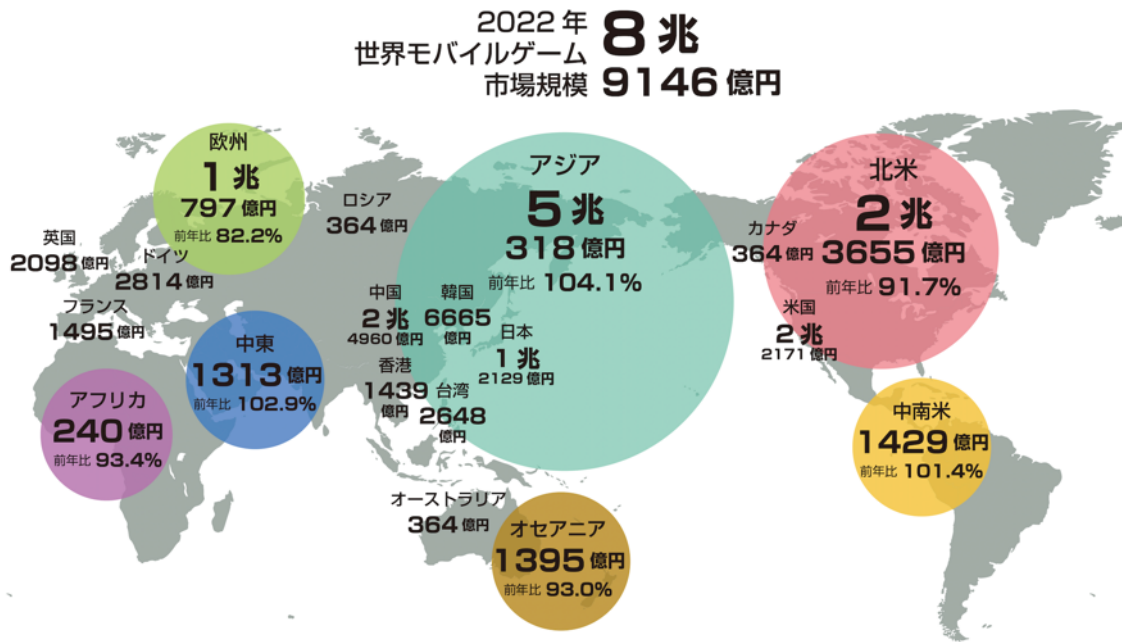
## ■ファミ通モバイルゲーム白書 2023 主要トピックス

\*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 2023」の明記をお願いします。

### 2022 年世界のモバイルゲーム市場規模は、前年比 97.2%の 8 兆 9,146 億円

『ファミ通モバイルゲーム白書 2023』では、2022 年の世界のモバイルゲームのコンテンツ市場について前年比 97.2%、8 兆 9,146 億円と推計しました。世界的な巣ごもり需要の収束が影響し、ここ数年のような右肩上がりの成長は一旦落ち着く形となりました。2015 年の調査開始以来、市場規模は 7 年で倍増となりましたが、今後は増減を繰り返しながら緩やかに成長していくというフェーズに入ったと推測します。

### 世界のモバイルゲームコンテンツ市場マップ



### 「モンスターストライク」が国内売上で 2 年ぶりの首位に

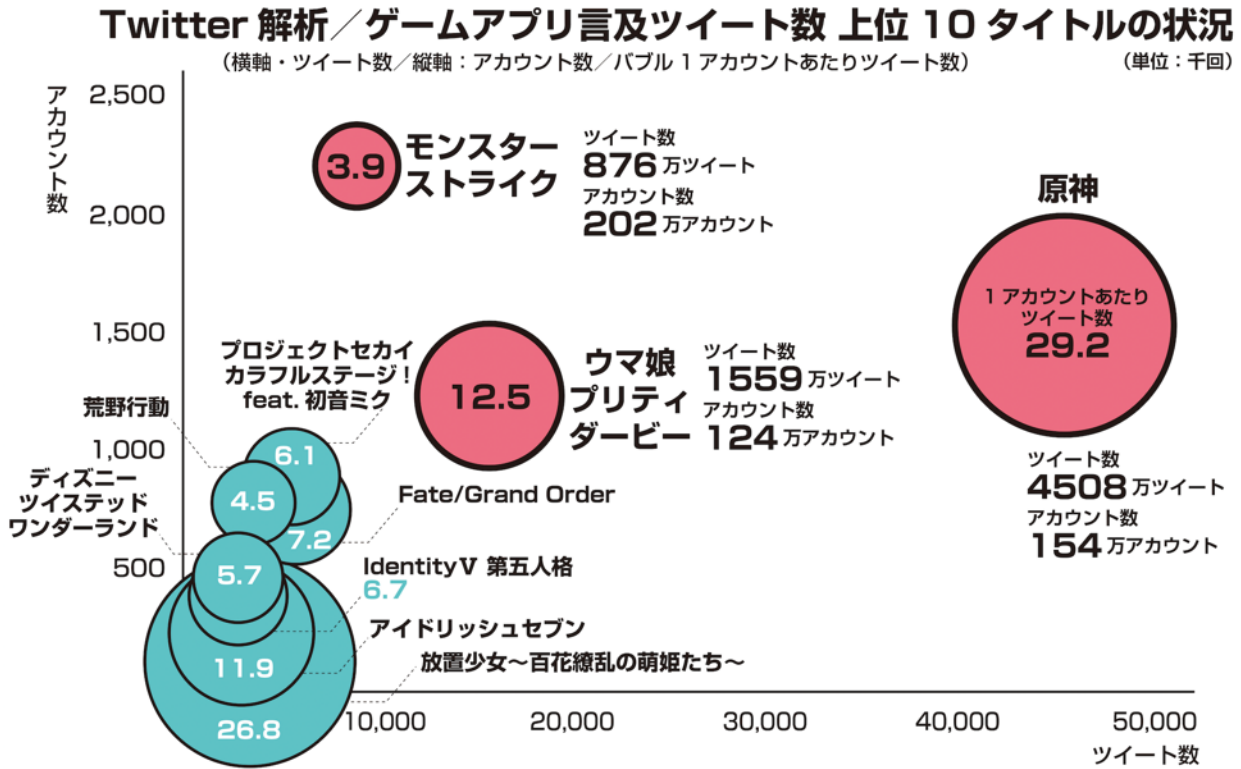
2022 年の国内アプリ売上ランキングでは、『モンスターストライク』が 2 年ぶりのトップに返り咲きました。前年の首位『ウマ娘 プリティーダービー』は App Store 部門の売上減が影響し次点となりましたが、パブリッシャー別の年間課金売上では、『ウマ娘 プリティーダービー』の他『シャドウバース』や『グランブルーファンタジー』などのヒットコンテンツを擁する Cygames が 2 年連続の首位となりました。

#### 2022 年 総合売上 Top10 アプリ (App Store + Google Play)

総合順位	アプリタイトル	パブリッシャー	推定売上 (百万円)
1	モンスターストライク	MIXI	93,319
2	ウマ娘 プリティーダービー	Cygames	89,418
3	Fate/Grand Order	アニプレックス	62,539
4	パズル & ドラゴンズ	ガンホー・オンライン・エンターテイメント	42,203
5	原神	HoYoverse	37,825
6	プロ野球スピリッツ A	KONAMI	34,878
7	ドラゴンクエストウォーク	スクウェア・エニックス	28,442
8	荒野行動	ネットイース	24,460
9	ドラゴンボールZ ドッカンバトル	バンダイナムコエンターテインメント	24,157
10	Pokémon GO	Niantic	22,858

## 2022年に国内でもっともツイートされたゲームアプリは「原神」

角川アスキー総合研究所のTwitter解析システムで、アプリやIPについてのツイート数を調査したところ2年連続で『原神』が首位となりました。総ツイート数は前年の3519万回から4508万回へとアップし、熱量がさらに増大している傾向です。しかしそのアカウント数を調べると『モンスターストライク』が首位となり、課金売上の高さと比例する形となりました。



※集計：2021年12月1日～2022年10月31日（角川アスキー総合研究所「Realtime trend analytics」）

### 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)

# ファミ通モバイルゲーム白書 2023 目次

## 巻頭特典 ファミ通モバイルゲーム白書プレミアム

- 002-----世界のモバイルゲームコンテンツ市場マップ
- 004-----2022 年 国内年間売上ランキング
- 006-----ゲーム業界ニュース&トピックス '22
- 012-----FMGH 2023 HEADLINE
- 016 社会調査を併用した規模推計のメソッドについて
- 017 本書の発刊にあたって

## 序章 2023 年モバイルゲーム業界パースペクティブ

- 022-----FILE:01 『モンスターストライク』10 周年記念インタビュー  
三島 圭介 (株式会社 MIXI モンスターストライク プロデューサー)  
青山 智史 (株式会社 MIXI モンスト事業本部 マーケティング部 部長)
- 026-----FILE:02 八橋 亜機 (株式会社ゲームエイジ総研 コンサルタント)
- 028 Appendix : Airnow Data について

## 第 1 章 世界のモバイルゲーム市場規模

- 030-----エリア別マーケットサマリー
- 032-----2021 年 主要国別モバイルゲーム市場規模  
日本/アメリカ/カナダ/イギリス/ドイツ/フランス/ロシア/オーストラリア/韓国/台湾/香港/中国
- 056 Appendix : GUESS について

## 第 2 章 モバイルゲームユーザーの消費行動・態度分析

- 058 消費行動・態度分析調査の概要
- 060-----ユーザー調査結果  
現在所有しているデバイス/ゲームをすることがあるデバイス/今後購入しようと思うデバイス/デバイス状況まとめ/  
普通のモバイルゲームのプレイ頻度/モバイルゲームに対する月々の消費額/モバイルゲームに対する不満/「メタバース」の認知・理解状況/「NFT (非代替性トークン)」の認知・理解状況/「VR (仮想現実)」の認知・理解状況/  
「AR (拡張現実)」の認知・理解状況/「MR (複合現実)」の認知・理解状況/「ブロックチェーン」の認知・理解状況/  
ブロックチェーン (NFT) ゲームの認知状況/トレンドワードの認知・理解状況/ブロックチェーン (NFT) ゲーム  
のプレイ状況/e スポーツに対する興味度/e スポーツの認知・参加状況/1 日あたりのモバイルゲームのプレイ時間/  
モバイルゲームに対する課金状況/課金の決済手段/課金に対する考え方・スタンス/ガチャに対する受容性/課金対象  
物/課金をやめるきっかけ・理由/モバイルゲームをやめるきっかけ・理由/モバイルゲームの情報源/スマートフォン  
にインストールしているアプリ数/2022 年 9 月にプレイしたアプリ数/インストールアプリ数とプレイアプリ数/モバ  
イルゲームに求めるベネフィット/情報発信・共有 (シェア) の経験とその手段/情報発信・共有 (シェア) をする相手  
/情報発信・共有 (シェア) をする理由・動機/マルチプレイの状況/マルチプレイをする相手/好きなマルチプレイの  
スタイル/e スポーツでプレイしたいジャンル/e スポーツに興味をもったきっかけ/e スポーツに興味がない理由
- 182 Appendix : 調査票

## 第 3 章 主要アプリクローズアップ

- 192 主要アプリ調査の概要
- 194-----主要アプリ調査サマリー
- 196-----各種アプリランキング  
「知名度」ランキング/「知名者」の GUESS 構成/「プレイ経験率」ランキング/「プレイ経験者」の GUESS 構成/  
「課金経験率」ランキング/「課金経験者」の GUESS 構成/「2022 年 9 月課金経験率」ランキング/「2022 年 9 月課  
金経験者」の GUESS 構成/「モバイルゲームプレイ意向率」ランキング/「モバイルゲームプレイ意向者」の GUESS  
構成
- 019  
FAMITSU MOBILE GAME HAKUSHO 2023
- 216-----アプリ別ユーザークローズアップ  
1 アークナイツ  
2 アイドルマスター シンデレラガールズ スターライトステージ  
3 ウマ娘 プリティーダービー  
4 グランブルーファンタジー  
5 原神  
6 荒野行動  
7 Call of Duty Mobile

- 8 実況バワフルプロ野球
- 9 シャドウバース (Shadowverse)
- 10 ディズニー ツイステッドワンダーランド
- 11 トゥーンブラスト (Toon Blast)
- 12 どうぶつの森 ポケットキャンプ
- 13 ドラゴンクエストウォーク
- 14 ドラゴンクエストタクト
- 15 ドラゴンボールZ ドッカンバトル
- 16 バズル&ドラゴンズ
- 17 バンドリ! ガールズバンドパーティ!
- 18 ファイアーエムブレム ヒーローズ
- 19 Fate/Grand Order
- 20 ぷよぷよ!!クエスト
- 21 プリンセスコネクト! Re:Dive
- 22 プロジェクトセカイ カラフルステージ! feat. 初音ミク
- 23 プロ野球スピリッツ A
- 24 放置少女 - 百花繚乱の萌姫たち
- 25 Pokémon GO
- 26 モンスターストライク
- 27 妖怪ウォッチ ぷにぷに
- 28 LINE: ディズニー ツムツム
- 29 LINE ポコポコ
- 30 ONE PIECE トレジャークルーズ

- 336 IP 好意度総合ランキング
- 338 RFM レイティング一覧

#### 第4章 モバイルゲームに する Twitter 発信動向

- 340-----Twitter 発信動向調査の概要
- 342-----全体サマリー
- 344-----総ツイート数 Top5 アプリのデイリーツイート数推移
- 346-----ランキング上位アプリ/IP 別データ
 

1 原神	11 ブルーアーカイブ -Blue Archive-
2 ウマ娘 プリティーダービー	12 グランブルーファンタジー
3 モンスターストライク	13 アークナイツ
4 Fate/Grand Order	14 遊戯王マスターデュエル
5 プロジェクトセカイ カラフルステージ! feat.初音ミク	15 Heaven Burns Red (ヘブンバーンズレッド)
6 荒野行動	16 Pokémon GO
7 放置少女~百花繚乱の萌姫たち~	17 ドラゴンボールZ ドッカンバトル
8 アイドリッシュセブン	18 アズールレーン
9 Identity V 第五人格	19 アイドルマスター シンデレラガールズ スターライトステージ
10 ディズニー ツイステッドワンダーランド	20 シャドウバース

- 396 Appendix: 角川アスキー総合研究所の「Twitter 解析サービス」とは

#### 第5章 最新売上ランキングデータ

- 398-----2022年1~9月 国内アプリ売上 Top100 (App Store)
- 400-----2022年1~9月 国内アプリ売上 Top100 (Google Play)
- 402-----2022年1~9月 国内パブリッシャー別売上 Top30 (App Store)
- 403-----2022年1~9月 国内パブリッシャー別売上 Top30 (Google Play)
- 404-----2022年1~9月 主要国別売上ランキング: アメリカ (App Store)
- 405-----2022年1~9月 主要国別売上ランキング: アメリカ (Google Play)
- 406-----2022年1~9月 主要国別売上ランキング: カナダ (App Store)
- 407-----2022年1~9月 主要国別売上ランキング: カナダ (Google Play)
- 408-----2022年1~9月 主要国別売上ランキング: イギリス (App Store)
- 409-----2022年1~9月 主要国別売上ランキング: イギリス (Google Play)
- 410-----2022年1~9月 主要国別売上ランキング: ドイツ (App Store)
- 411-----2022年1~9月 主要国別売上ランキング: ドイツ (Google Play)
- 412-----2022年1~9月 主要国別売上ランキング: フランス (App Store)
- 413-----2022年1~9月 主要国別売上ランキング: フランス (Google Play)
- 414-----2022年1~9月 主要国別売上ランキング: ロシア (App Store)
- 415-----2022年1~9月 主要国別売上ランキング: ロシア (Google Play)
- 416-----2022年1~9月 主要国別売上ランキング: オーストラリア (App Store)
- 417-----2022年1~9月 主要国別売上ランキング: オーストラリア (Google Play)

- 418-----2022年1～9月 主要国別売上ランキング：韓国（App Store）
- 419-----2022年1～9月 主要国別売上ランキング：韓国（Google Play）
- 420-----2022年1～9月 主要国別売上ランキング：台湾（App Store）
- 421-----2022年1～9月 主要国別売上ランキング：台湾（Google Play）
- 422-----2022年1～9月 主要国別売上ランキング：香港（App Store）
- 423-----2022年1～9月 主要国別売上ランキング：香港（Google Play）
- 424-----2022年1～9月 主要国別売上ランキング：中国（App Store）

## 第6章 ゲーム関連企業情報

- 426-----ゲーム関連企業の株価チャート（2021年1月～2022年10月）
- 446-----ゲーム関連企業インデックス

以上