

## データ年鑑『ファミ通モバイルゲーム白書 2022』 発刊 コロナ下のモバイルゲーム市場を最新データで分析！

2021年のモバイルゲーム世界市場は一気に9兆円を突破  
日本市場も1兆3,060億円と安定した拡大を見せる  
「ウマ娘プリティダービー」の大ヒットでCygamesが課金売上首位に

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 2022』を2022年2月4日（金）に発売します。



### ファミ通モバイルゲーム白書 2022

- ・ PDF(CD-ROM) + 書籍 セット版：97,900円(税/送料込)  
\* 2022年3月31日まではキャンペーン価格 51,700円(税/送料込)
  - ・ 書籍版：51,700円(税/送料込)
  - ・ PDF版 (CD-ROM) 版：46,200円(税/送料込)
- \* 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。  
<https://f-ism.net/fgh/2022mobile.html>

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。

新型コロナウイルスの影響が続くなか、新たな展開を見せる 2021年のモバイルゲーム市場の実情を大規模な調査をもとに紹介します。

### ■豊富な最新データと多角的な市場分析を 532 ページにわたり収録

- ・ 2021年モバイルゲーム業界トピックス
- ・ 国内、主要地域別の市場規模およびアプリ売上データ
- ・ 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に関するユーザー調査
- ・ モバイルゲームに関する Twitter 発信動向
- ・ ゲーム関連企業情報、インデックスほか

### ■発売記念、特別価格キャンペーン

通常価格 97,900円(税/送料込)の『PDF (CD-ROM) + 書籍 セット版』を、2022年3月31日（木）のお申し込み分まで、51,700円(税/送料込)にてご提供いたします。

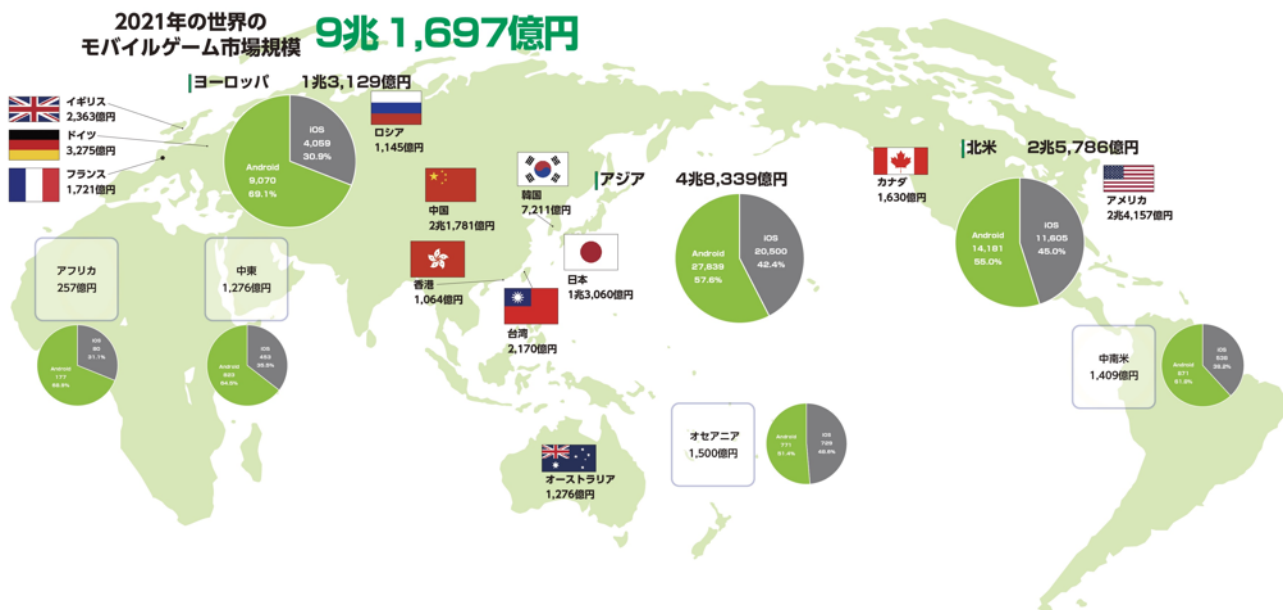
# ■ファミ通モバイルゲーム白書 2022 主要トピックス

\*本リリースのデータを引用される場合は「ファミ通モバイルゲーム白書 2022」の出典表記をお願いします。

## 2021年の世界のモバイルゲーム市場規模は一気に9兆円を突破

『ファミ通モバイルゲーム白書 2022』では、2021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118.7%、9兆1,697億円と推計しました。ここ数年は前年比プラスひと桁で推移し、市場成長率の鈍化傾向が顕著になっていましたが、2021年は世界的な巣ごもり需要の拡大により、2割近い伸長を遂げました。

### 世界のモバイルゲームコンテンツ市場マップ



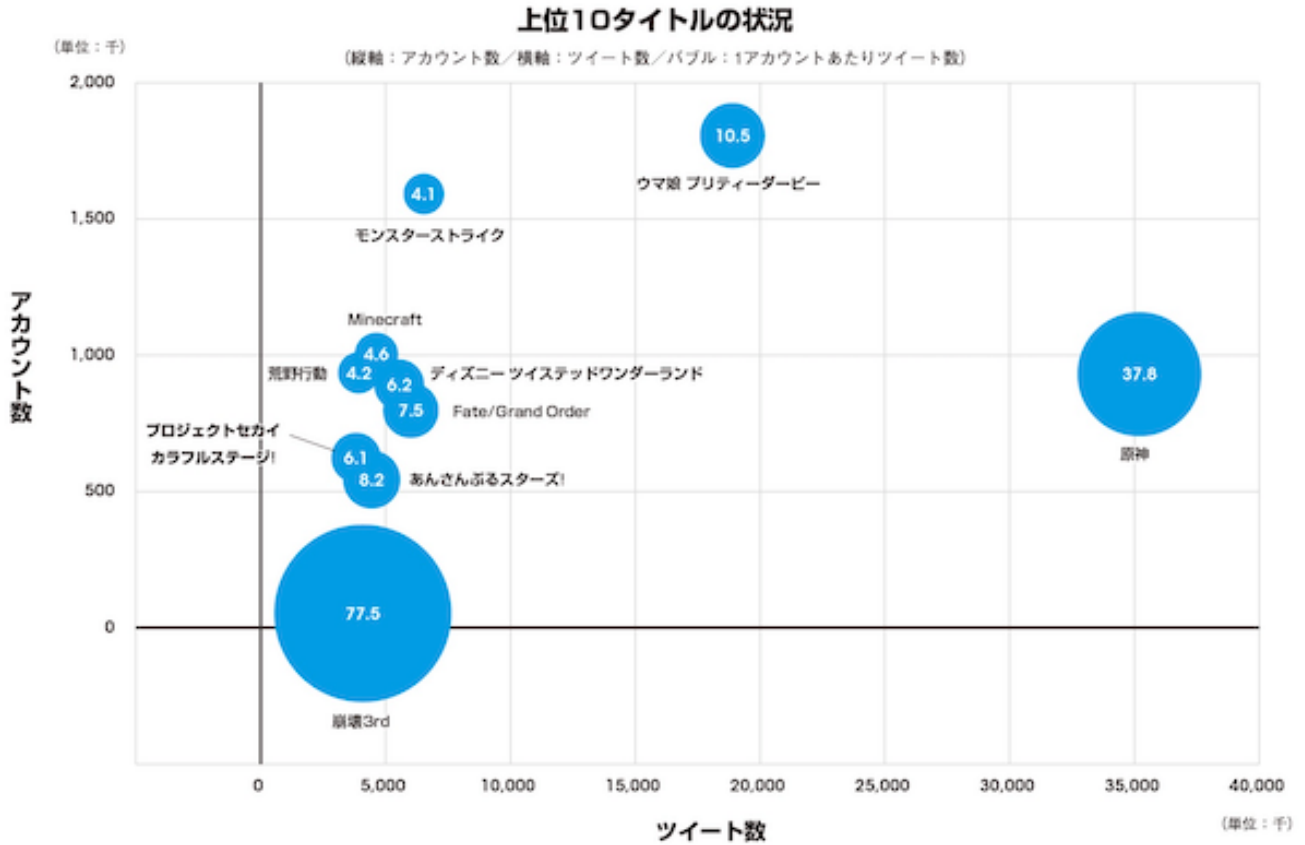
## 「ウマ娘プリティーダービー」が国内で大ヒット。課金売上でCygamesが初の首位に

国内のアプリ売上ランキングでは、2021年最大のヒットとなった『ウマ娘 プリティーダービー』が、2位の『Fate/Grand Order』に圧倒的な差をつけて1,296億円とトップに。パブリッシャー別売上部門においてもCygamesが初の首位になりました。

総合順位	アプリ名称	パブリッシャー	推定売上 (百万円)
1	<b>ウマ娘 プリティーダービー</b>	Cygames	129,573
2	<b>Fate/Grand Order</b>	アニプレックス	91,728
3	<b>モンスターストライク</b>	XFLAG (ミクシィ)	73,860
4	<b>パズル&amp;ドラゴンズ</b>	ガンホー・オンライン・エンターテイメント	52,283
5	<b>プロ野球スピリッツA</b>	KONAMI	47,836
6	<b>ドラゴンクエストウォーク</b>	スクウェア・エニックス	45,623
7	<b>原神</b>	miHoYo	39,022
8	<b>Pokémon GO</b>	Niantic	38,146
9	<b>ドラゴンボールZ ドッカンバトル</b>	バンダイナムコエンターテインメント	26,947
10	<b>放置少女 ~百花繚乱の萌姫たち~</b>	C4 Connect	26,565

## 2021年に国内で最も多くツイートされたゲームアプリは「原神」

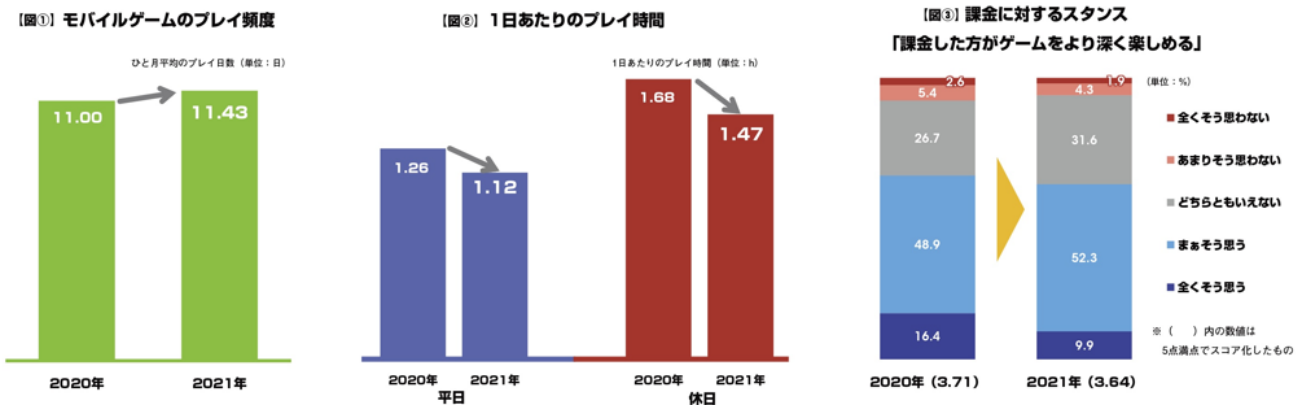
角川アスキー総合研究所の Twitter 解析システムにより、アプリや IP についてのツイート数を調査したところ『原神』がトップとなりました。調査期間中の総ツイート数は約 3,519 万回で、単純計算すると毎日 10 万回を超えるツイート数になります。しかしアカウント数で調べると『原神』のおよそ倍となる『ウマ娘 プリティーダービー』が最も多いという結果となりました。つまり『原神』は『ウマ娘 プリティーダービー』と比べると、1 アカウントあたりおよそ 4 倍ツイートしたことになります。



※集計機関：2020年12月～2021年10月

## 1日あたりの平均ゲームプレイ時間が減少

2020年はひと月あたり11.00日であった「モバイルゲームのプレイ頻度」は、2021年は11.43日とわずかながら増えました。しかし「1日あたりのプレイ時間」となると、平日は1.26時間から1.12時間、休日も1.68時間から1.47時間といずれも減少となり、モバイルゲームをプレイする機会は増えてもプレイ時間は短くなっています。また、課金に対する肯定的な意見も2020年と比べるとやや減少という結果になっています。



## ファミ通モバイルゲーム白書 2022

発行・編：株式会社角川アスキー総合研究所

発売日：2022年2月4日

価格：PDF(CD-ROM)+書籍セット版 97,900円(税/送料込)

書籍版 51,700円(税/送料込)

PDF版(CD-ROM)版 46,200円(税/送料込)

判型・頁数：A4、532ページ

販売ページ：<https://f-ism.net/fgh/2022mobile.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。

### ■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、KADOKAWA グループのメディア総合研究所です。コンテンツ力、メディア力、リサーチ力に関する技術力を活かし、すべてのお客様に貢献すべく、課題となる重要テーマに日々取り組んでいます。

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】

角川アスキー総合研究所 サポート事務局

電話：0570-00-3030

<https://www.lab-kadokawa.com/support/>

# 添付資料：ファミ通モバイルゲーム白書 2022 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-----2021 年 国内年上売上ランキング
- 006-----ゲーム業界ニュース トピックス '21
- 012-----FMGH 2022 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 2022 年モバイルゲーム業界パースペクティブ

- 022-----File01 山口 真一（国際大学グローバル・コミュニケーション・センター 准教授）
- 028-----File02 八橋 亜機（株式会社ゲームエイジ総研 コンサルタント）
- 032 Appendix：Airnow Data について

## 第 1 章 世界のモバイルゲーム市場規模

- 034-----エリア別マーケットサマリー
- 036-----2020 年 主 国別モバイルゲーム市場 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
- 060 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

- 062 消費行動・態度分析調査の概要
- 064-----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  
／普段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／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 /VR（仮想現実）  
/AR（拡張現実）/MR（複合現実）の 認知・理解状況／ VR コンテンツの利用経験／AR コンテンツの利用経験／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 年前と現在の勤務形態の変化／テレワーク（リモートワーク）  
に対する不満点／「東京 2020 オリンピック・パラリンピック」で観た競技・最も面白かった競技／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 /2021 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
- 190 Appendix：調査票

## 第 3 章 主要アプリクローズアップ

- 202 主要アプリ調査の概要
  - 204-----主要アプリ調査サマリー
  - 206-----各種アプリランキング  
「知名度」ランキング／「知名度」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／「2021 年 9 月課金経験率ランキング」「2021 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
  - 216-----アプリ別ユーザークローズアップ
- |                                 |                            |
|---------------------------------|----------------------------|
| 1 アークナイツ                        | 8 eFootball ウイニングイレブン 2021 |
| 2 Identity V                    | 9 ウマ娘 プリティーダービー            |
| 3 IDOLY PRIDE                   | 10 キャンディークラッシュソーダ          |
| 4 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 | 11 クラッシュ・ロワイヤル             |
| 5 アズールレーン                       | 12 グランブルーファンタジー            |
| 6 Among Us                      | 13 原神                      |
| 7 あんさんぶるスターズ !! Music           | 14 荒野行動                    |
|                                 | 15 Call of Duty : Mobile   |

- |                         |                                  |
|-------------------------|----------------------------------|
| 16 実況パワフルプロ野球           | 35 白夜極光                          |
| 17 シャドウバース              | 36 Fate/Grand Order              |
| 18 ジャンプチヒーローズ           | 37 プリンセスコネクト Re:Dive             |
| 19 白猫プロジェクト             | 38 プロジェクトセカイ カラフルステージ feat. 初音ミク |
| 20 ディズニー ツイステッドワンダーランド  | 39 プロ 球スピリッツ A                   |
| 21 ディズニー ミュージックパレード     | 40 放置少女 ～百花繚乱の萌姫たち               |
| 22 刀剣乱 -ONLINE- Pocket  | 41 僕のヒーローアカデミア ULTRA IMPACT      |
| 23 どうぶつの森 ポケットキャンプ      | 42 Pokemon GO                    |
| 24 東方ダンマクカグラ ダンカグ       | 43 Minecraft                     |
| 25 ドラゴンクエストウォーク         | 44 マリオカート ツアー                    |
| 26 ドラゴンクエストタクト          | 45 モンスターストライク                    |
| 27 ドラゴンボール Z ドッカンバトル    | 46 遊戯王 デュエルリンクス                  |
| 28 ドラゴンボール レジェンズ        | 47 LINE ディズニー ツムツム               |
| 29 七つの大罪 光と闇の交戦         | 48 ROBLOX                        |
| 30 NieR Re[in]carnation | 49 ロマンシング サガ リ・ユニバース             |
| 31 パズル&ドラゴンズ            | 50 ONE PIECE トレジャークルーズ           |
| 32 PUBG MOBILE          |                                  |
| 33 バンドリ ガールズバンドパーティ!    |                                  |
| 34 ヒプノシスマイク -A.R.B-     |                                  |

416 Appendix : iGage (アイゲージ) について

#### 第4章 モバイルゲームに する Twitter 発信動向

- 418-----Twitter 発信動向 査の概  
 420-----全体サマリー  
 422-----総ツイート数 Top10 アプリのデイリーツイート数推移  
 424-----ランキング上位アプリ/IP 別データ

- |                                  |                       |
|----------------------------------|-----------------------|
| 1 原神                             | 11 刀剣乱 -ONLINE-       |
| 2 ウマ娘 プリティーダービー                  | 12 Identity V         |
| 3 モンスターストライク                     | 13 アイドリッシュセブン         |
| 4 Fate/Grand Order               | 14 フォートナイト            |
| 5 ディズニー ツイステッドワンダーランド            | 15 ドラゴンクエスト           |
| 6 Minecraft                      | 16 グランブルーファンタジー       |
| 7 あんさんぶるスターズ!                    | 17 アイドルマスター SideM     |
| 8 崩壊 3rd                         | 18 艦隊これくしょん-艦これ-      |
| 9 荒野行動                           | 19 バンドリ! ガールズバンドパーティ! |
| 10 プロジェクトセカイ カラフルステージ! Feat 初音ミク | 20 アークナイツ             |

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

#### 第5章 最新売上ランキングデータ

- 472-----2021 年 1 ~9 月 国内アプリ売上 Top100 App Store  
 474-----2021 年 1 ~9 月 国内アプリ売上 Top100 Google Play  
 476-----2021 年 1 ~9 月 国内パブリッシャー別売上 Top30 App Store  
 477-----2021 年 1 ~9 月 国内パブリッシャー別売上 Top30 Google Play  
 478-----2021 年 1 ~9 月 主要国別売上ランキング アメリカ App Store  
 479-----2021 年 1 ~9 月 主要国別売上ランキング アメリカ Google Play  
 480-----2021 年 1 ~9 月 主要国別売上ランキング カナダ App Store  
 481-----2021 年 1 ~9 月 主要国別売上ランキング カナダ Google Play  
 482-----2021 年 1 ~9 月 主要国別売上ランキング イギリス App Store  
 483-----2021 年 1 ~9 月 主要国別売上ランキング イギリス Google Play  
 484-----2021 年 1 ~9 月 主要国別売上ランキング ドイツ App Store  
 485-----2021 年 1 ~9 月 主要国別売上ランキング ドイツ Google Play  
 486-----2021 年 1 ~9 月 主要国別売上ランキング フランス App Store  
 487-----2021 年 1 ~9 月 主要国別売上ランキング フランス Google Play

488-----2021年1～9月 主要国別売上ランキング ロシア App Store  
489-----2021年1～9月 主要国別売上ランキング ロシア Google Play  
490-----2021年1～9月 主要国別売上ランキング オーストラリア App Store  
491-----2021年1～9月 主要国別売上ランキング オーストラリア Google Play  
492-----2021年1～9月 主要国別売上ランキング 韓国 App Store  
493-----2021年1～9月 主要国別売上ランキング 韓国 Google Play  
494-----2021年1～9月 主要国別売上ランキング 台湾 App Store  
495-----2021年1～9月 主要国別売上ランキング 台湾 Google Play  
496-----2021年1～9月 主要国別売上ランキング 香港 App Store  
497-----2021年1～9月 主要国別売上ランキング 香港 Google Play  
498-----2021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

500-----ゲーム 関連企業の株価チャート 2020年1月～2021年10月  
520-----ゲーム 関連企業インデックス

以上