

モバイルゲーム市場の最新動向を網羅！ 『ファミ通モバイルゲーム白書 2020』

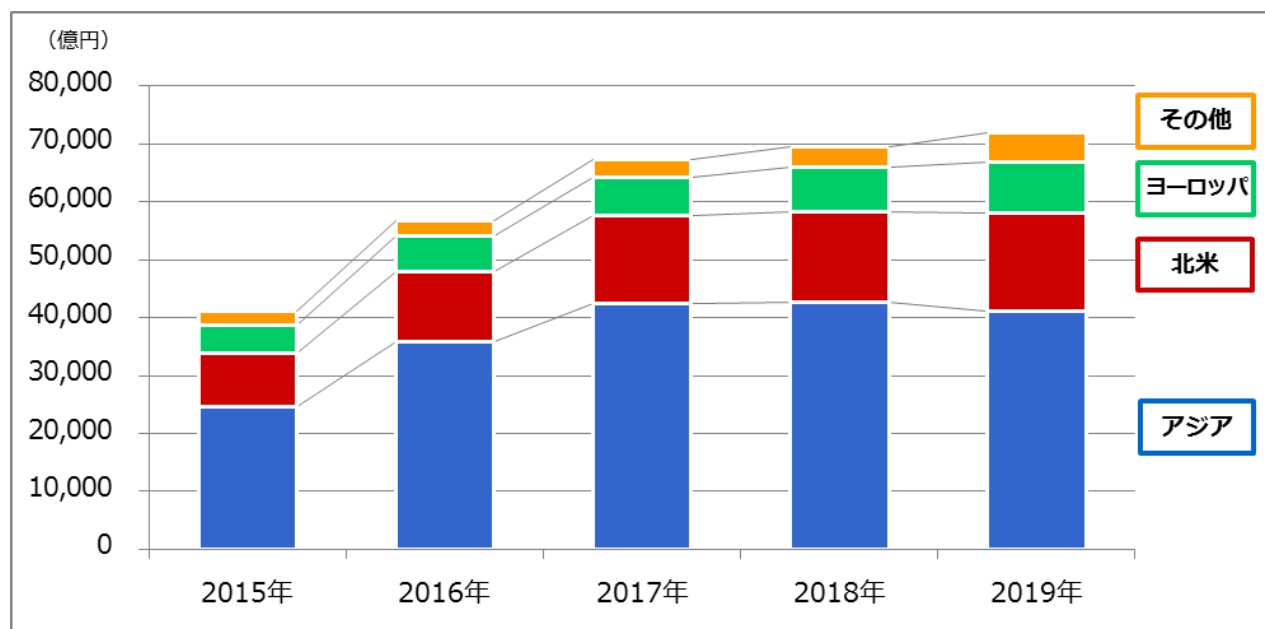
- ・2019年世界モバイルゲーム市場は7兆1840億円。
- ・国内年間課金売上トップは「Fate/Grand Order」。
- ・最も遊ばれたモバイルゲームは「ポケモン GO」。

ゲーム総合情報メディア「ファミ通」は、国内・海外のモバイルゲームマーケットをまとめたデータ年鑑『ファミ通モバイルゲーム白書 2020』において、最新の市場動向を発表しました。

◆2019年世界モバイルゲーム市場は過去最高の約7.2兆円。ついに7兆円を突破！

『ファミ通モバイルゲーム白書 2020』では、2019年の世界モバイルゲーム市場は、前年比103.3%の7兆1840億円と推計しました。世界全体の6割を占めるアジア(4兆1016億円)は、中国政府のゲーム規制強化などにより中国市場が落ち込んだことから前年より微減しましたが、北米(1兆7064億円)とヨーロッパ(8757億円)は前年比増となり、市場全体として引き続き堅調なプラス成長が続いています。

【2015年～2019年 世界モバイルゲーム市場規模推移】



出典：『ファミ通モバイルゲーム白書 2019』

<注釈>

※世界の市場規模、国内モバイルゲーム課金売上は、株式会社インターアローズから提供されたPRIORI DATAのデータをもとに算出した推計値。また、売上データは、アプリストアの手数料控除前のグロス売上。元データ(米ドル)に年平均レートに乗じて円換算したもの。また、市場規模の数値は、億円以下を四捨五入した値。

※「eb-i(Entertainment Business Insight)」は、株式会社KADOKAWA Game Linkageが週単位で行っている、エンターテインメント分野の消費動向調査。保有している全国20万モニターから、継続的に約1万のサンプルに実査を行い、エンターテインメント分野の実態を調査・分析。(URL:<http://www.f-ism.net/>)

※2019年の市場規模はいずれも速報値となります。

◆2019年国内モバイルゲーム課金売上ランキングでは、「Fate/Grand Order」が初の首位に。

本書では、2019年の国内モバイルゲーム売上ランキングを収録しています。第1位は、年間711億円を売り上げた「Fate/Grand Order」です。2017年、2018年連続トップの「モンスターストライク」を僅差で追い抜き、初の首位となりました。2019年9月に配信された「ドラゴンクエストウォーク」は、年間239億円を売り上げ、サービス開始から実質3ヶ月あまりで9位にランクインしています。

【2019年 モバイルゲーム課金売上ランキング TOP10(国内)】

(単位:億円)

順位	タイトル	売上
1位	Fate/Grand Order	711
2位	モンスターストライク	709
3位	パズル&ドラゴンズ	522
4位	荒野行動	424
5位	ドラゴンボール Z ドッカンバトル	301
6位	ポケモン GO	277
7位	プロ野球スピリッツ A	262
8位	グランブルーファンタジー	242
9位	ドラゴンクエストウォーク	239
10位	LINE:ディズニー ツムツム	187

出典:『ファミ通モバイルゲーム白書 2020』
(集計期間:2019年1月1日~12月31日)

◆2019年に日本国内で最も遊ばれたモバイルゲームは、「ポケモン GO」。

『ファミ通モバイルゲーム白書 2020』では、自社が運営するエンターテインメント分野ユーザーリサーチシステム「eb-i」のデータを用いて、モバイルゲームユーザーの実態を調査しています。本調査では、国内の各タイトルが週あたりにプレイされた時間を集計し、拡大推計した「1週あたりの総プレイ時間」としてランキング化しました。2019年、国内で最も遊ばれたモバイルゲームは、「ポケモン GO」です。2016年の配信以来、非常に多くのユーザーに継続的に遊ばれていることが分かります。2019年の新作としては、3位に9月配信の「ドラゴンクエストウォーク」、10位に同じく9月配信の「マリオカート ツアー」がランクインしています。

【2019年 モバイルゲーム総プレイ時間ランキング TOP10(国内)】

(単位:千時間)

順位	タイトル	1週あたりの総プレイ時間
1位	ポケモン GO	14811
2位	LINE:ディズニー ツムツム	13758
3位	ドラゴンクエストウォーク	10084
4位	パズル&ドラゴンズ	7703
5位	モンスターストライク	7166
6位	Fate/Grand Order	6779
7位	どうぶつの森 ポケットキャンプ	5415
8位	グランブルーファンタジー	4349
9位	刀剣乱舞-ONLINE- Pocket	3930
10位	マリオカート ツアー	3589

出典:『ファミ通モバイルゲーム白書 2020』
(集計期間:2018年12月31日~2019年11月3日)

本リリースのデータを記事にて引用される場合は、必ず出典をご明記いただきますようお願いいたします。

いよいよロンチを迎えた次世代モバイル通信「5G」。高速・大容量、低遅延、多数端末との接続といった「5G」の特徴を生かしたモバイルゲームが登場することで、今後、さらなる市場の活性化が期待されます。

『ファミ通モバイルゲーム白書 2020』は、国内から海外の市場動向まで、最新のモバイルゲームマーケットを多角的に調査・分析した結果をまとめたデータ年鑑です。アジア、北米、ヨーロッパなど主要国の 2019 年モバイルゲーム市場を速報として掲載しているほか、国内におけるアプリのプレイ時間や売上ランキングといった基礎データ、モバイルゲームユーザーの男女比や年齢分布、プレイ頻度・時間、課金経験率、消費行動など、ユーザー分析についても詳しく収録しています。さらに、特集では、2019 年のゲーム業界における国内・海外のニュースをまとめた“ゲーム業界ニュース・トピックス”や、有識者による特別寄稿も収録。今後のモバイルゲームビジネスを読み解くために、欠かせない一冊となっています。

『ファミ通モバイルゲーム白書 2020』概要

書名：ファミ通モバイルゲーム白書 2020

発行・監修：株式会社 KADOKAWA Game Linkage マーケティングセクション

編集：株式会社ゲームエイジ総研

協力：株式会社インターアローズ

発売日：2020 年 1 月 30 日

価格：PDF(CD-ROM) + 書籍セット版…82,000 円 + 税

書籍版…43,000 円 + 税

PDF 版(CD-ROM)…39,000 円 + 税

総頁数：466 頁

本書の紹介ページ：

<https://www.f-ism.net/fgh/2020mobile.html>

<目次>

巻頭特典：ファミ通モバイルゲーム白書プレミアム

序章：2020 年モバイルゲーム業界パースペクティブ(特別寄稿)

第 1 章：世界の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

第 3 章：主要アプリクロスアップ

第 4 章：モバイルゲームユーザーと関連エンタメ市場との関係性

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



★ 刊行記念キャンペーン ★

2020 年 3 月末での期間内に書籍版をご注文の方に、PDF 版(CD-ROM)を差し上げます。

PDF(CD-ROM) + 書籍セット版[82,000 円 + 税]より **47%OFF** の 43,000 円 + 税で、お得にご購入いただけます。詳細は、本書紹介サイトをご確認ください。

※受付期間：2020 年 3 月 31 日お申し込み分まで

・『ファミ通モバイルゲーム白書 2020』は、オンラインショッピングサイト「ebten」専売となります。

書店での販売は行っておりません。

<ebten 内購入ページ>

書籍版…<https://ebten.jp/p/s/7015020013052>

PDF 版(CD-ROM)…<https://ebten.jp/p/s/7015020013054>

・電子書籍版につきましては、後日、「BOOK☆WALKER」をはじめとする電子書籍ストアにて配信予定です。