

この一冊で最新のモバイルゲーム市場を徹底網羅！  
『ファミ通モバイルゲーム白書 2019』

2018年のモバイルゲーム市場動向をいち早く掲載！

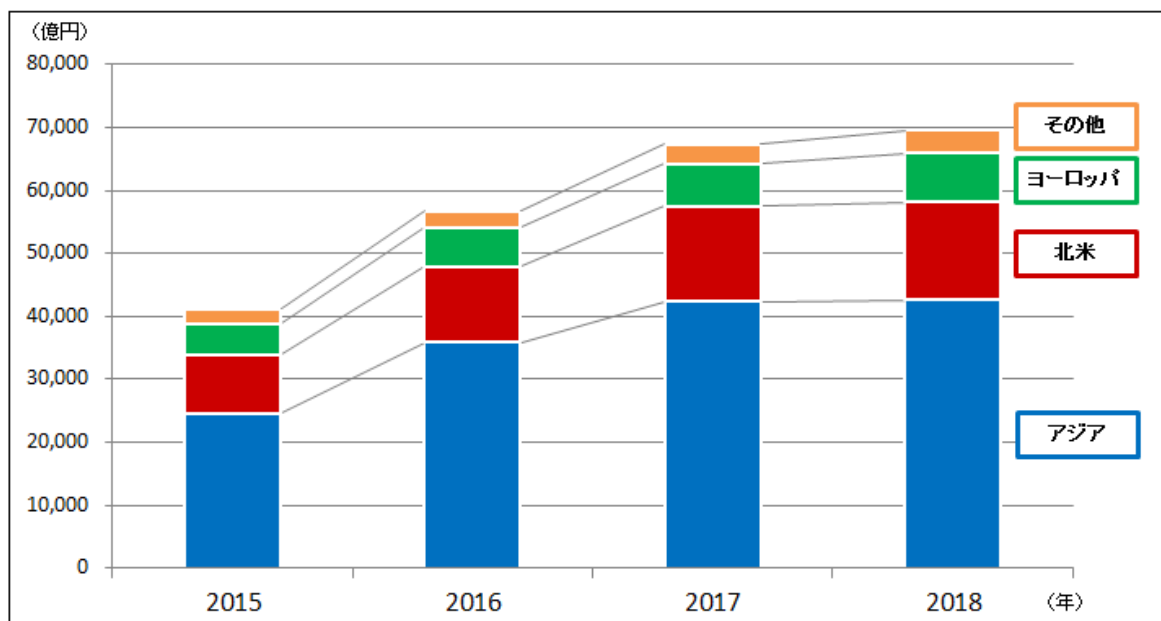
- ・世界モバイルゲーム市場は6兆9568億円！3年で約1.7倍に。
- ・国内で最もプレイされたゲームは「LINE:ディズニー ツムツム」。

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 2019』において、最新の市場動向を発表しました。

◆2018年世界モバイルゲーム市場は約7兆円！3年でおよそ1.7倍の規模に。

『ファミ通モバイルゲーム白書 2019』では、2018年の世界モバイルゲーム市場は、前年比103.4%の6兆9568億円と推計しました。世界最大のマーケットであるアジア(4兆5534億円)、ヨーロッパ(7785億円)と、いずれの地域でも前年より微増となっています。

【2015年-2018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Gzブレイン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25万モニターから、継続的に1万超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/>)

◆2018年に日本国内で最もプレイされたモバイルゲームは、「LINE:ディズニー ツムツム」!

『ファミ通モバイルゲーム白書 2019』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。国内の各モバイルゲームのプレイ人数とプレイ時間を年間で集計、累計プレイポイントとして数値化し、2018年年間において最も多くの人が遊び、プレイされた時間が長いゲームアプリをランキングとして算出しました。

2018年の国内人気モバイルゲーム第1位は、「LINE:ディズニー ツムツム」です。圧倒的なプレイ人数を誇る同アプリは、2014年1月の配信以降、女性ユーザーを中心に継続的に遊ばれ、2016年より3年連続でトップとなっています。2位以下は、「ポケモンGO」、「どうぶつの森 ポケットキャンプ」、「パズル&ドラゴンズ」、「モンスターストライク」と続き、ユーザー数が多く、すきま時間で気軽にプレイしやすいという特徴を持つタイトルが並んでいます。

【2018年 モバイルゲーム累計ポイントランキング TOP10(国内)】

順位	タイトル	累計プレイポイント
1位	LINE:ディズニー ツムツム	756,790
2位	ポケモンGO	683,258
3位	どうぶつの森 ポケットキャンプ	422,996
4位	パズル&ドラゴンズ	362,340
5位	モンスターストライク	333,428
6位	Fate/Grand Order	324,138
7位	LINE ポコポコ	237,435
8位	グランブルーファンタジー	227,648
9位	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	179,174
10位	荒野行動	169,262

出典:『ファミ通モバイルゲーム白書 2019』  
(集計期間:2018年1月1日~12月30日)

◆2018年国内モバイルゲーム課金売上トップは、2年連続で「モンスターストライク」!

本書では、2018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。年間トップとなったのは、2年連続で「モンスターストライク」となり、売上額は933億円でした。第2位も、2017年に引き続き「Fate/Grand Order」で、年間売上は885億円。こちらも、年間を通じて好調を維持し、「モンスターストライク」に迫る勢いを見せています。

そのほか、2017年11月にサービスが開始された「荒野行動」は、2018年にブームを巻き起こしたバトルロイヤル系のゲームで、第4位にランクインという大躍進を遂げました。

【2018年 モバイルゲーム課金売上ランキング TOP10(国内)】

(億円)

順位	タイトル	売上	順位	タイトル	売上
1位	モンスターストライク	933	6位	LINE:ディズニー ツムツム	270
2位	Fate/Grand Order	885	7位	グランブルーファンタジー	264
3位	パズル&ドラゴンズ	487	8位	ポケモンGO	251
4位	荒野行動	404	9位	実況パワフルプロ野球	219
5位	ドラゴンボールZ ドッカンバトル	340	10位	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	202

出典:『ファミ通モバイルゲーム白書 2019』  
(集計期間:2018年1月1日~12月30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。

モバイルゲーム市場は、スマートフォンの本格的な普及と共に急成長を遂げ、ゲームマーケット全体を一気に拡大させました。昨今は、成長を後押しすると言われており、eスポーツ人気の流れもあり、ここ数年、新たな局面を迎えています。

『ファミ通モバイルゲーム白書 2019』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 2018 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、2018 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 2019』概要

書名：ファミ通モバイルゲーム白書 2019  
発行・監修：株式会社Gzブレイン マーケティングセクション  
編集：株式会社Gzブレイン・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：2019年1月31日  
価格：PDF(CD-ROM) + 書籍セット版…74,000円 + 税  
書籍版…39,000円 + 税  
PDF版(CD-ROM)…35,000円 + 税  
総頁数：456頁  
本書の紹介ページ：<https://www.f-ism.net/fgh/2019mobile.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：2019年モバイルゲーム業界パースペクティブ  
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：主要アプリクローズアップ  
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 ★

2019年3月末ま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[74,000円 + 税]より **47%OFF** の39,000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：2019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 2019』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/7015019013152>  
PDF版(CD-ROM)…<https://ebten.jp/p/7015019013154>
- ・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。