

# 2024年日本の モバイルゲーム市場 インサイト





## Sensor Tower 紹介/説明

このレポートは、App StoreおよびGoogle Playにおいて配信されているモバイルゲームに関し、2024年の日本および日本と関わりの深い市場動向についての詳しい分析を提供します。これには、近年の日本におけるモバイルゲーム収益およびダウンロード数の推移、人気タイトルおよびトップパブリッシャーの日本におけるランキング、モバイルIPゲーム、モバイル3Dアニメゲーム、モバイル乙女ゲームの日本における実績、日本タイトルの海外進出の動向、海外パブリッシャータイトルの日本における実績が含まれます。同時に、理解をよりいっそう深めるため、新作モバイルゲーム『ゼンレスゾーンゼロ』の成功についてのケーススタディも行っています。

### 収益およびダウンロード数の統計について

Sensor Towerで集計された収益に関するデータは、App StoreおよびGoogle Playにおける収益のIAP推定値であり、広告収入、サードパーティのAndroidマーケットにおける収益、パブリッシャー公式サイトなどの決済システムにおける直接収入は含まれていません。特に純利益とのことわりがない限り、データはいずれも収益総額（プラットフォームシェアリング部分の控除前）を示しています。

Sensor Towerで集計されたダウンロード数に関するデータは、App StoreおよびGoogle Playにおけるダウンロード数の推定値であり、事前ダウンロード、重複ダウンロード、サードパーティのAndroidマーケットからのダウンロード数は含まれていません。また、Google Playは中国本土では利用できません。





紹介/説明	02
日本のモバイルゲーム市場の概要	04
海外モバイルゲームの日本市場における実績	11
日本のモバイルゲームの海外市場における実績	14
ケーススタディ：ゼンレスゾーンゼロ	17
重点要約	24





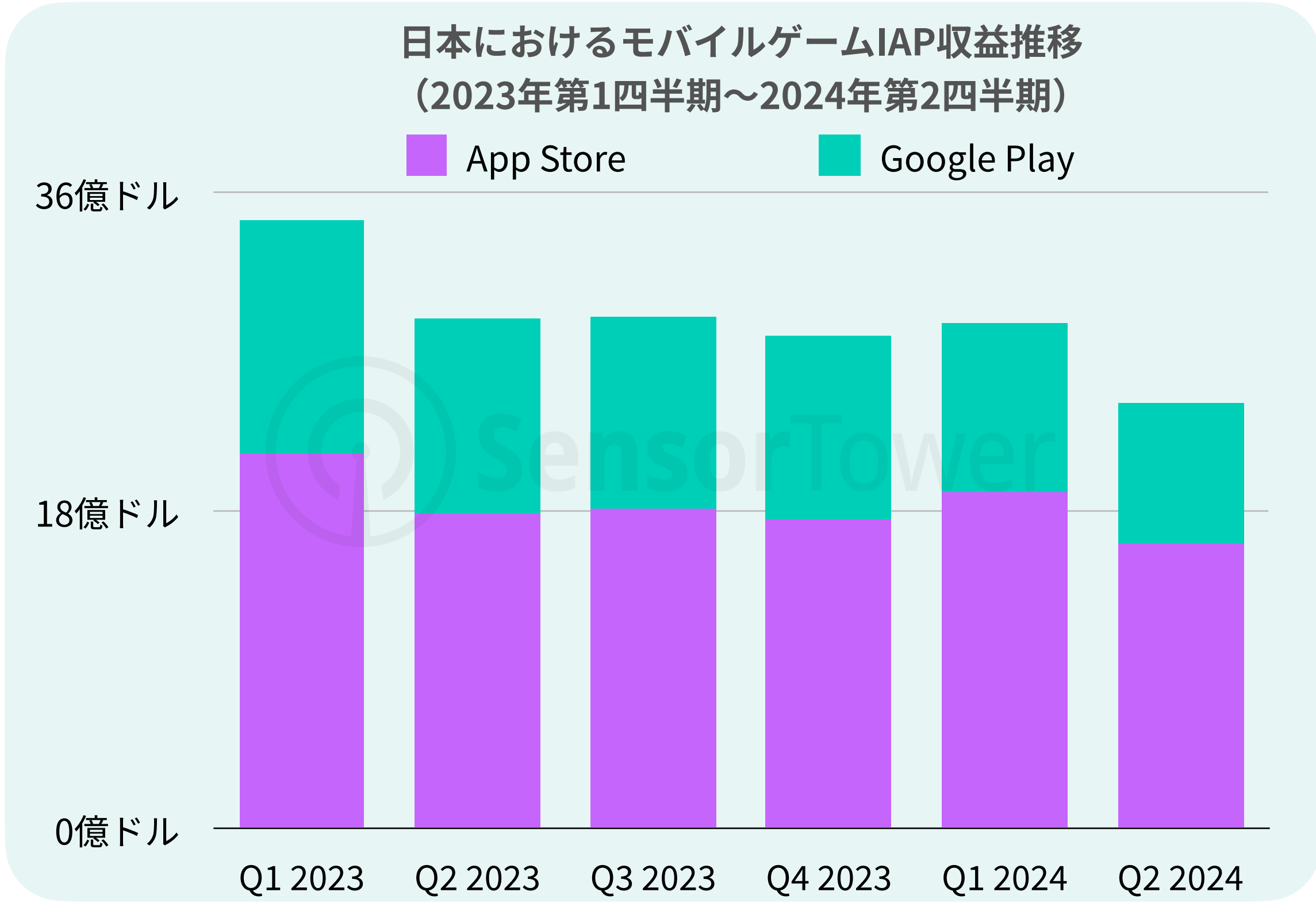
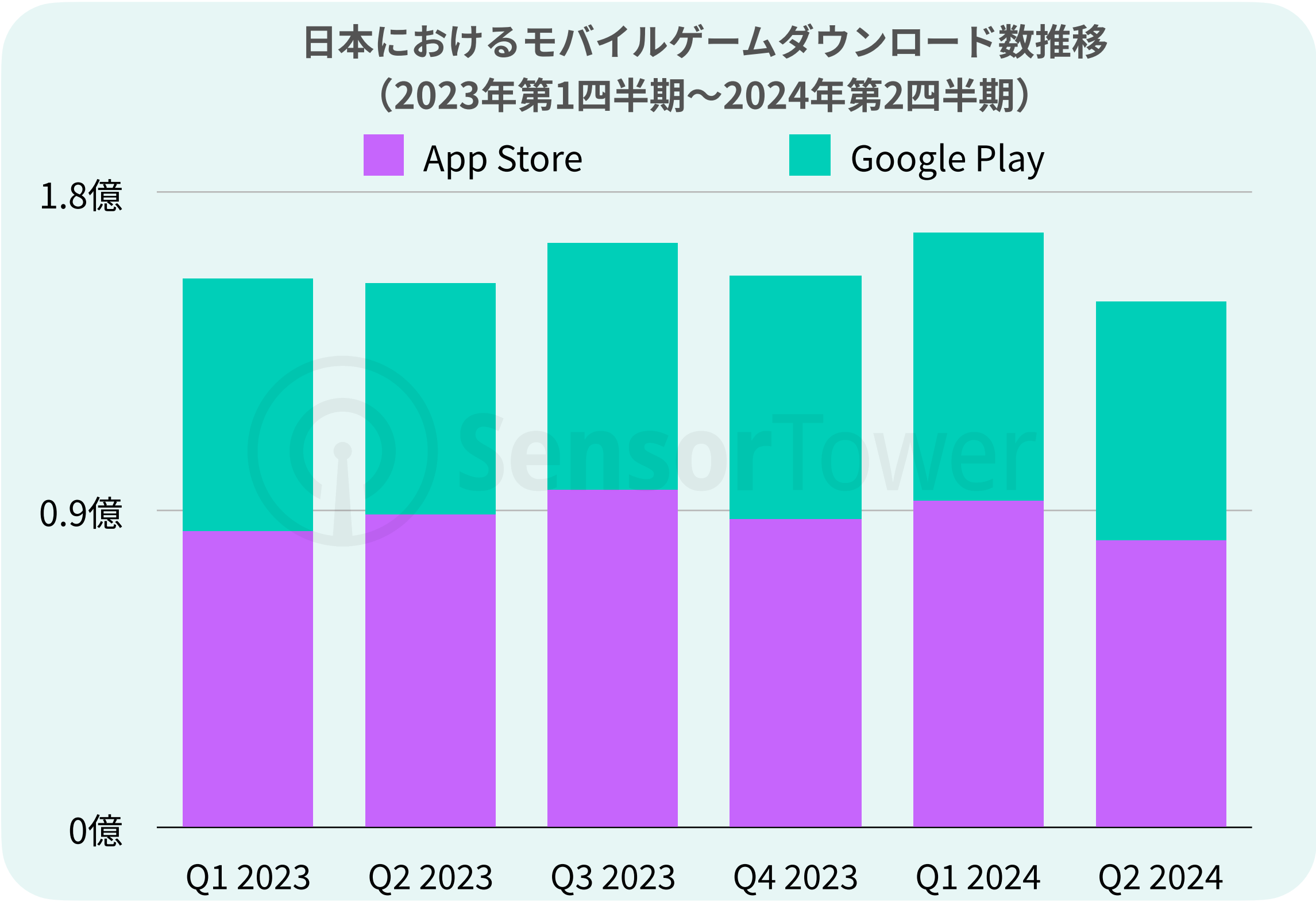
# 日本のモバイルゲーム 市場の概要

# 2024年上半期、ダウンロード数は前年同期比2.5%増もIAP収益は円安により減少

注：2023年第1四半期から2024年第2四半期までの統計。データ出典：Sensor Towerストアインテリジェンス

2024年上半期の日本におけるモバイルゲームのダウンロード数は、前年同期と比べて2.5%増加し、3億2,000万に達しています。そのうち55%がApp Storeを通じてダウンロードされています。

2024年第2四半期の日本円対アメリカドルの外国為替相場が平均で2023年第1四半期から18%下落した影響を受け、2024年上半期の日本におけるモバイルゲームのIAP（アプリ内課金）収益は、ダウンロード数が回復しているにもかかわらず、前年同期比17%減の53億ドルまで下落しています。





# 『キノコ伝説：勇者と魔法のランプ』 が収益ランキングで6位に上昇、 ダウンロード数トップ10には多数の 新作ゲームがランクイン

2024年1月から7月までの日本におけるモバイルゲーム収益上位4タイトルは、依然として日本発のタイトルで占められています。MIXIの『モンスターストライク』は、同期間のIAP収益が2億9,000万ドルを超え、収益ランキングトップの座を維持しています。

Joy Net Gamesの『キノコ伝説：勇者と魔法のランプ』は、2024年2月の日本市場参入以降、収益実績が際立っており、2024年7月末までに日本において約1億3,000万ドルの収益を上げています。この実績は『崩壊：スターレイル』に次ぐものであり、同期間の収益トップ10の中で唯一の新作ゲームでもあります。

ダウンロード数ランキングにおいては、『ラストウォー：サバイバル』がトップで、『ぽちゃガチャ！』『キノコ伝説：勇者と魔法のランプ』『学園アイドルマスター』の新作タイトルがトップ10内にランクインしています。

注：2024年7月現在の統計  
データ出典：Sensor Towerストアインテリジェンス

## 日本のモバイルゲーム収益・ダウンロード数トップ10（2024年1月～7月）

収益ランキング				ダウンロード数ランキング			
1		モンスターストライク MIXI	-	1		ラストウォー：サバイバル FirstFun	▲
2		ウマ娘 プリティーダービー CyberAgent	▲	2		ロイヤルマッチ Dream Games	▼
3		パズル&ドラゴンズ GungHo Online Entertainment	▲	3		ぽちゃガチャ！ Hortor Games & QCPlay	★
4		Fate/Grand Order Aniplex	▼	4		キノコ伝説：勇者と魔法のランプ Joy Net Games	★
5		崩壊：スターレイル miHoYo	▲	5		ブロックブラスト Hungry Studio	▲
6		キノコ伝説：勇者と魔法のランプ Joy Net Games	★	6		学園アイドルマスター Bandai Namco Entertainment	★
7		プロ野球スピリッツA KONAMI	▼	7		マジックカード 9z Games(HK)	▲
8		eFootball™ 2024 Konami	▲	8		LINE：ディズニー ツムツム LINE Corporation	▲
9		原神 miHoYo	-	9		木製ナット&ボルトパズルゲーム ABI Games Studio	▲
10		ドラゴンクエストウォーク SQUARE ENIX	▼	10		ホワイトアウト・サバイバル Century Games	▲

上記のランキングは、2024年1月から7月までの日本のApp StoreおよびGoogle Playにおけるモバイルゲーム収益およびダウンロード数について、Sensor Towerが推計を行い、その推計に基づいて作成したものです。



# Bandai Namco Entertainmentが 収益前期比3.5%増でトップに





『ドラゴンボールZ ドッカンバトル』の日本におけるIAP収益は、2024年2月のイベント「ドッカンフェス×伝説降臨祭」の実施に伴い、前月比200%以上増加、2024年1月から7月までの日本における収益は前期から28%増加しています。

「アイドルマスター」IPの新作モバイルゲーム『学園アイドルマスター』は、2024年5月に正式リリースされると同時に、同月の日本におけるモバイルゲーム収益成長ランキングにおいてトップとなりました。

Bandai Namco Entertainmentは、『ドラゴンボールZ ドッカンバトル』と『学園アイドルマスター』の好調を受け、日本における収益が前期から3.5%増加して3億9,000万ドルに達し、当期の日本におけるモバイルゲームパブリッシャー別収益ランキングでトップの座に立っています。

注：2024年7月現在の統計  
データ出典：Sensor Towerストアインテリジェンス

## 日本におけるモバイルゲームパブリッシャー別収益・ダウンロード数トップ10 (2024年1月～7月)

収益ランキング					ダウンロード数ランキング				
1		Bandai Namco Entertainment	▲		1		LINE Corporation	-	
2		KONAMI	▼		2		Tokyo Communications Group	-	
3		MIXI	▲		3		Bandai Namco Entertainment	▲	
4		CyberAgent	-		4		SayGames	-	
5		miHoYo	▲		5		Azur Interactive Games	▲	
6		SQUARE ENIX	▼		6		voodoo	▲	
7		Sony Corporation	-		7		FirstFun	▲	
8		GungHo Online Entertainment	▲		8		Guru Puzzle Game	▲	
9		Yostar	▼		9		Take-Two Interactive	▼	
10		Niantic	▼		10		SUPERSONIC STUDIOS	▲	

上記のランキングは、2024年1月から7月までの日本のApp StoreおよびGoogle Playにおけるモバイルゲームパブリッシャー別収益およびダウンロード数について、Sensor Towerが推計を行い、その推計に基づいて作成したものです。

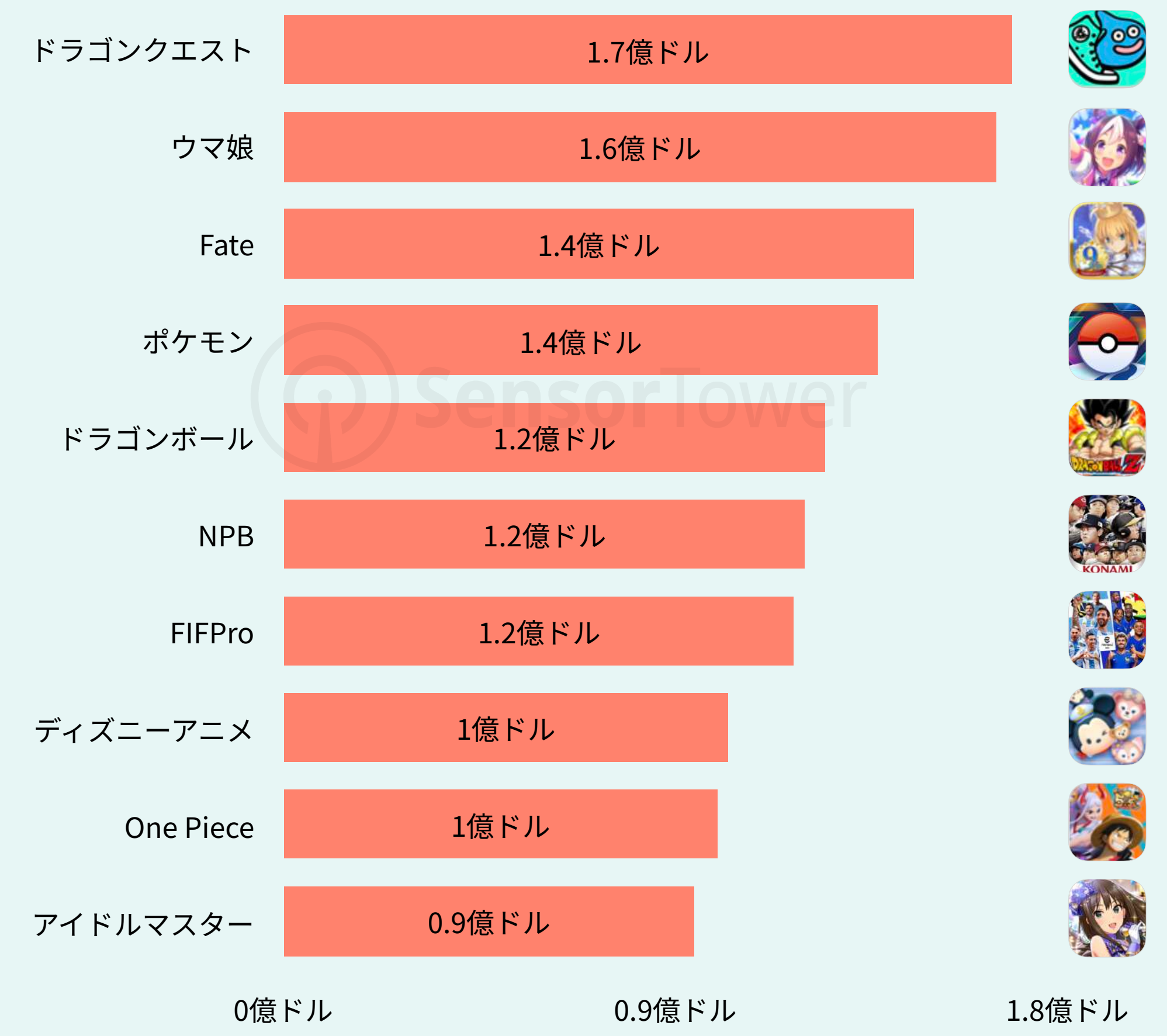




# 日本における収益最多のIPは「ドラゴンクエスト」（2024年1月～7月）、関連モバイルゲーム収益は1億7,000万ドル

注：2024年7月現在の統計。データ出典：Sensor Towerゲームインテリジェンス

日本におけるモバイルIPゲームのIP別IAP収益  
(2024年1月～7月)



日本におけるモバイルIPゲームの収益・収益成長ランキング  
(2024年1月～7月)





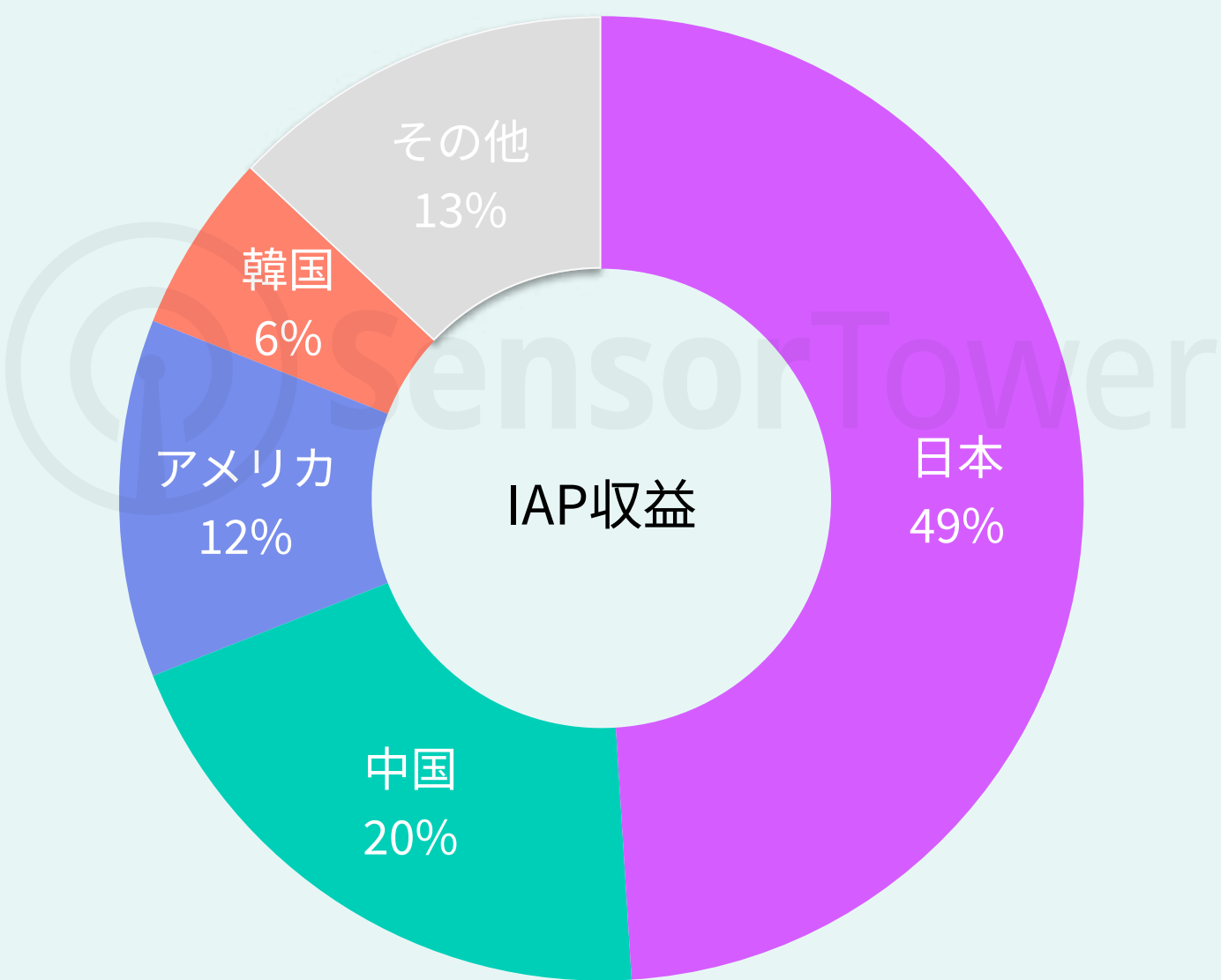
# 日本はモバイル3Dアニメゲームの最大市場、2024年1月から7月までのモバイル3Dアニメゲーム収益世界シェア約50%

注：2024年7月現在の統計。データ出典：Sensor Towerストアインテリジェンス

日本は二次元文化に最も厚みがある市場の1つで、モバイル3Dアニメゲーム収益が最も多い市場でもあります。2024年1月から7月までのモバイル3Dアニメゲーム世界収益上位50タイトルの合計収益のうち、49%が日本市場からもたらされています。

『モンスターストライク』『ウマ娘 プリティーダービー』『パズル&ドラゴンズ』が収益ランキングのトップ3を占めており、miHoYoの『崩壊：スターレイル』が5位、『原神』が6位に入っています。『学園アイドルマスター』『聖闘士星矢レジェンドオブジャスティス』『恋と深空』『ゼンレスゾーンゼロ』『鳴潮』『俺だけレベルアップな件：Arise』の新作6タイトルが収益成長トップ8にランクインしており、モバイル3Dアニメゲーム市場の活況が続いています。

モバイル3Dアニメゲーム世界IAP収益上位50タイトルの合計収益（2024年1月～7月）における市場別シェア



日本におけるモバイル3Dアニメゲームの収益・収益成長トップ8（2024年1月～7月）

収益ランキング		収益成長ランキング	
1	モンスターストライク MIXI	1	学園アイドルマスター Bandai Namco Entertainment
2	ウマ娘 プリティーダービー CyberAgent	2	聖闘士星矢レジェンドオブジャスティス Wanda Cinemas Games & HOOLAI GAME
3	パズル&ドラゴンズ GungHo Online Entertainment	3	ドラゴンボールZ ドッカンバトル Bandai Namco Entertainment
4	Fate/Grand Order Aniplex	4	恋と深空 INFOLD
5	崩壊：スターレイル miHoYo	5	ゼンレスゾーンゼロ miHoYo
6	原神 miHoYo	6	鳴潮 KURO GAMES
7	ドラゴンクエストウォーク SQUARE ENIX	7	俺だけレベルアップな件：Arise Netmarble Games Corp.
8	ドラゴンボールZ ドッカンバトル Bandai Namco Entertainment	8	呪術廻戦 ファントムパレード Sumzap





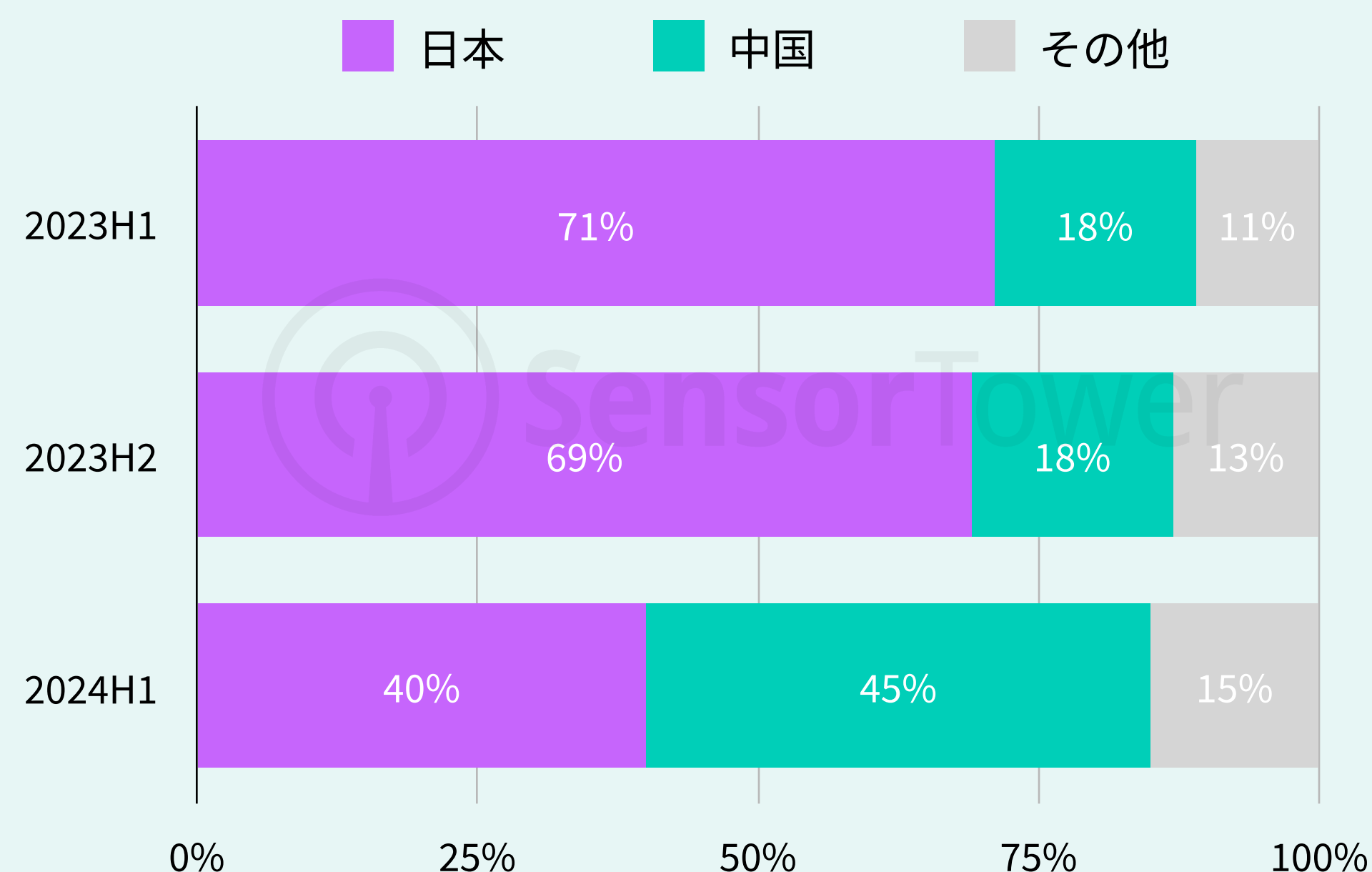
# 日本市場で力強く成長する乙女ゲーム、『恋と深空』が収益成長最多（2024年1月～7月）の乙女ゲームに

注：2024年7月現在の統計。データ出典：Sensor Towerストアインテリジェンス

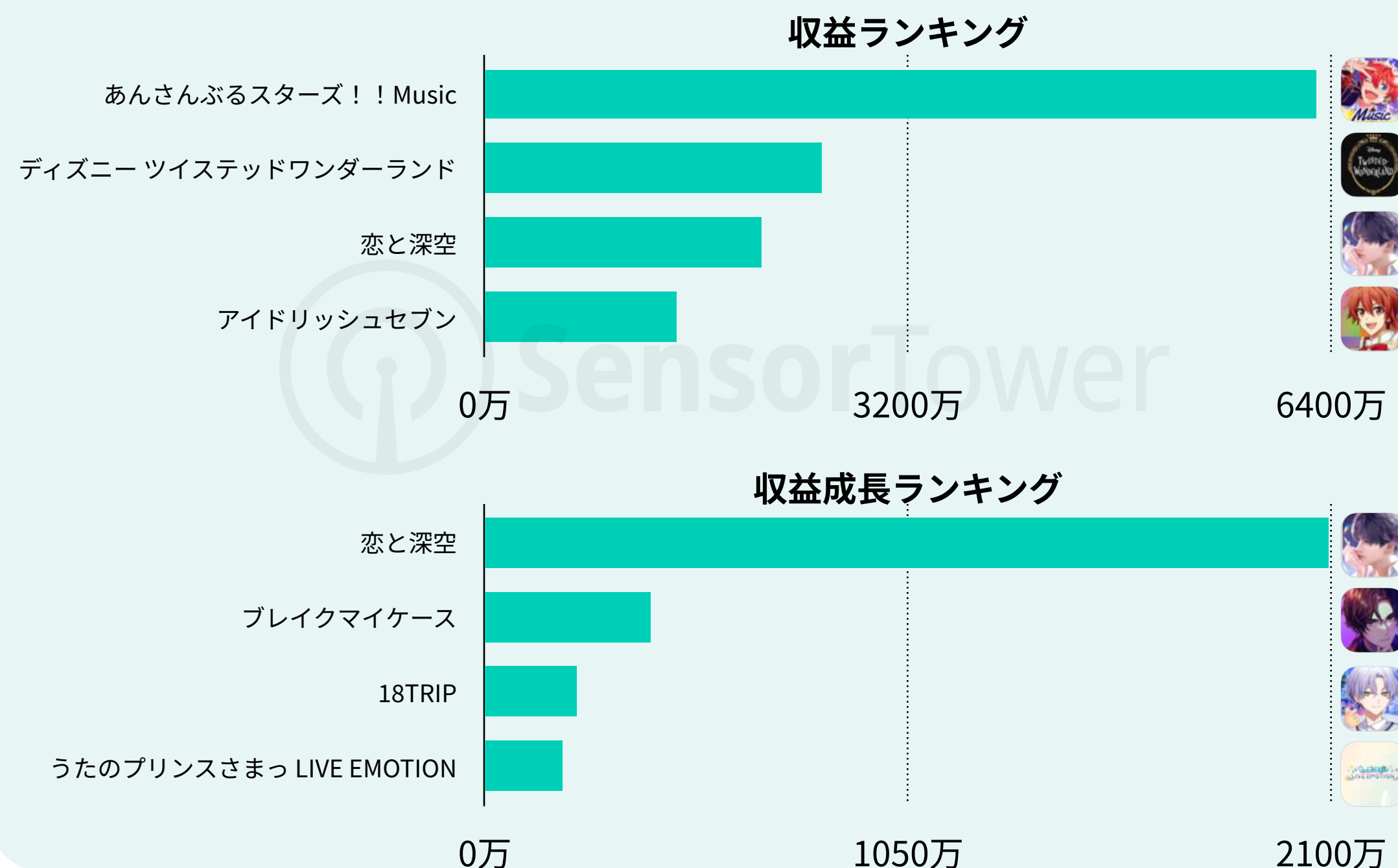
乙女ゲームにおいても日本は最大の市場で、2023年の乙女ゲーム世界総収益のうち70%が日本からもたらされています。2024年上半期は、『恋と深空』のリリースおよび急成長に伴い、乙女ゲームの世界総収益に占める中国市場の割合が45%まで上昇しました。

『恋と深空』は日本のプレイヤーにも好評で、2024年1月から7月までの日本における収益は約2,100万ドル、日本での収益ランキングで3位となったほか、当期の日本において収益が最も増加した乙女ゲームにもなっています。収益ランキングトップ座は、『あんさんぶるスターズ！！Music』で、6,300万ドルの収益を上げています。

モバイル乙女ゲーム世界総IAP収益における  
市場別シェアの変遷（2023年上半期～2024年上半期）



日本におけるモバイル乙女ゲームの  
収益・収益成長トップ5（2024年1月～7月）





# 海外モバイルゲームの 日本市場における実績

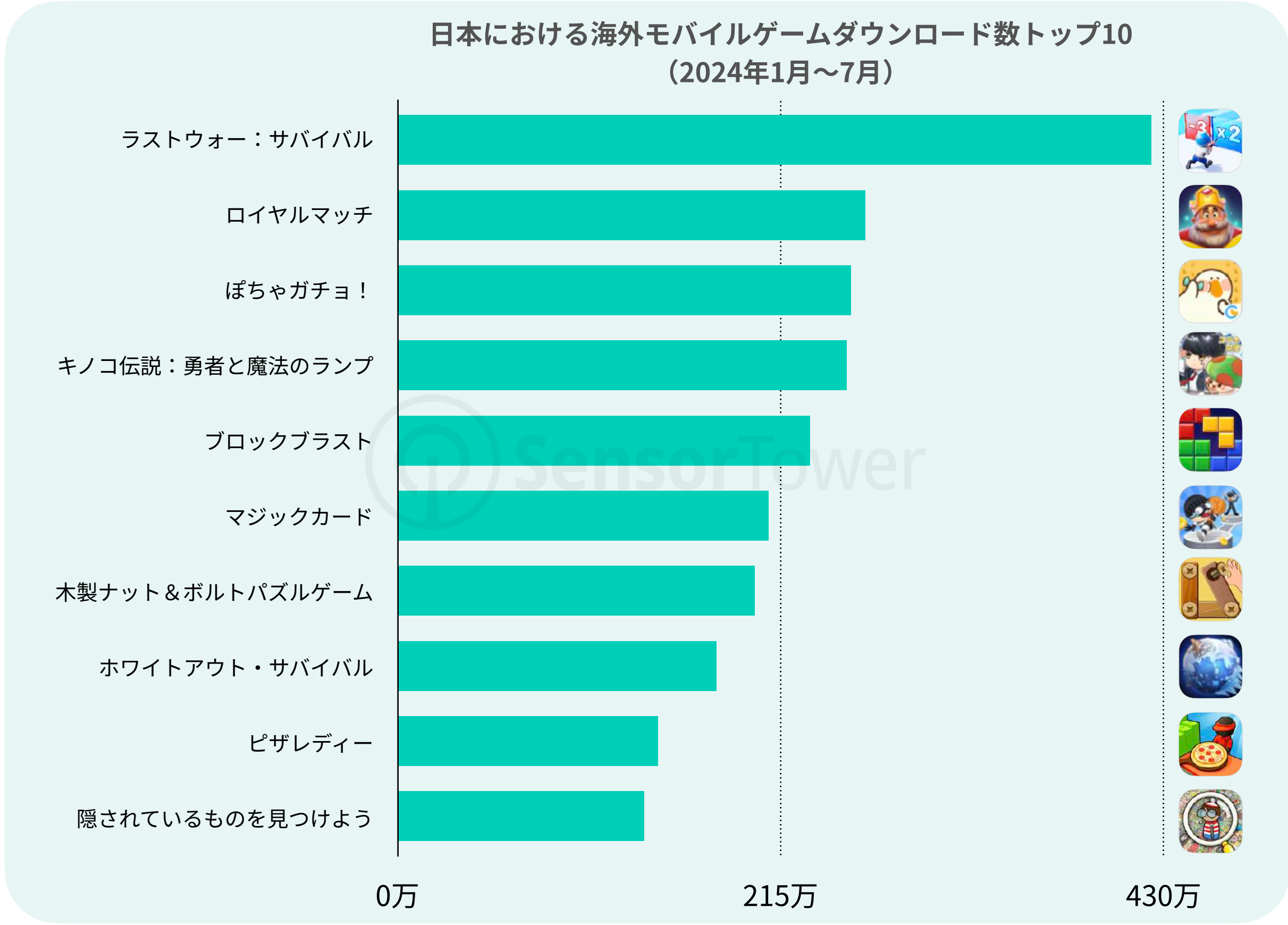
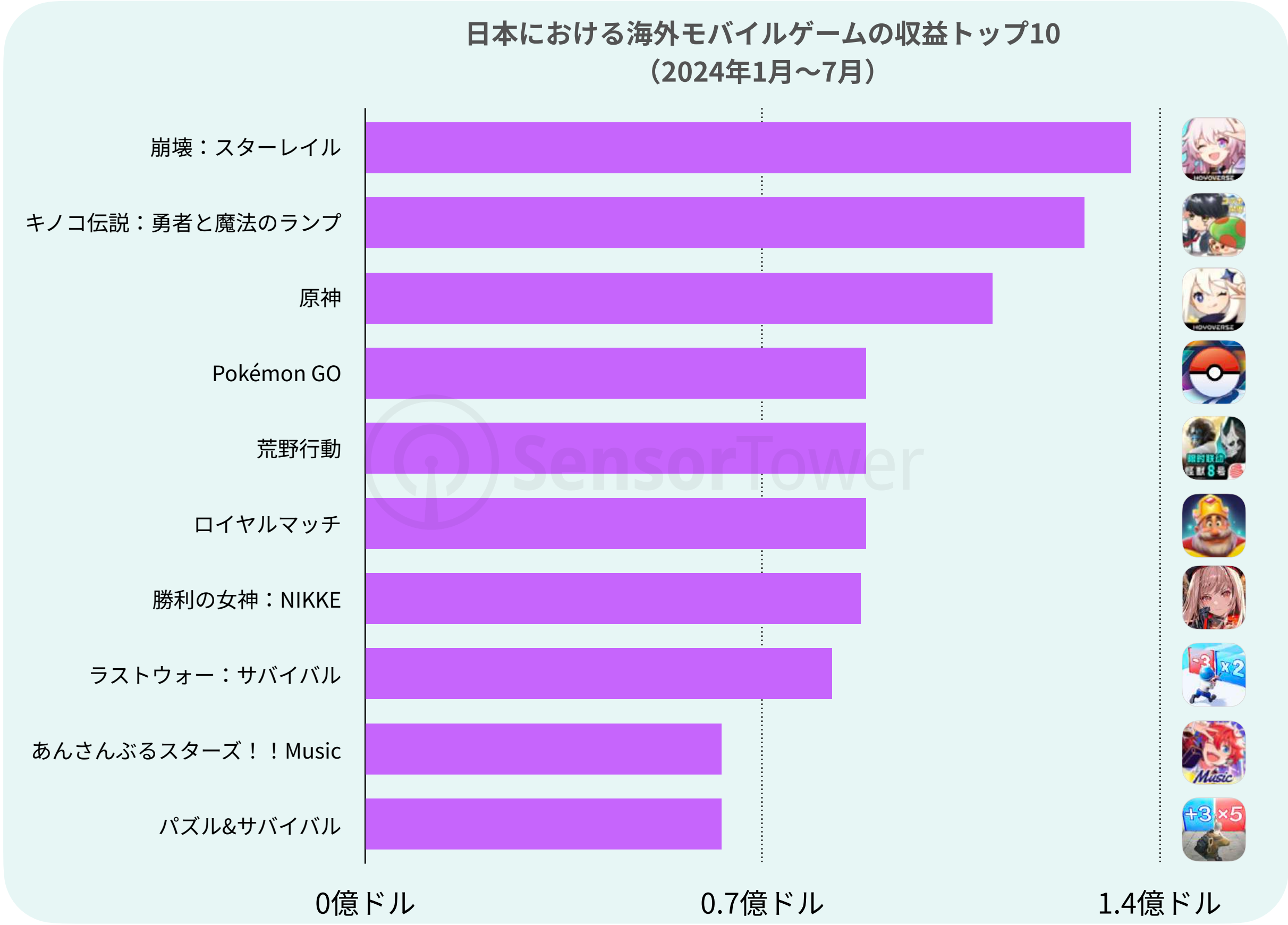


# 『崩壊：スターレイル』と『ラストウォー：サバイバル』が日本における海外モバイルゲーム収益／ダウンロード数のランキングトップに

注：2024年1月から7月までの統計。データ出典：Sensor Towerストアインテリジェンス

2024年1月から7月までの日本における海外モバイルゲーム収益ランキングにおいて、miHoYoの『崩壊：スターレイル』がトップ、『原神』が3位にランクインしています。2位には『キノコ伝説：勇者と魔法のランプ』がランクインしています。

『ラストウォー：サバイバル』は、2024年1月から7月までの日本におけるダウンロード数が前期比の約14倍になりました。これを受けて、日本における海外モバイルゲームダウンロード数ランキングでトップとなったほか、収益ランキングでも7位にランクインしています。





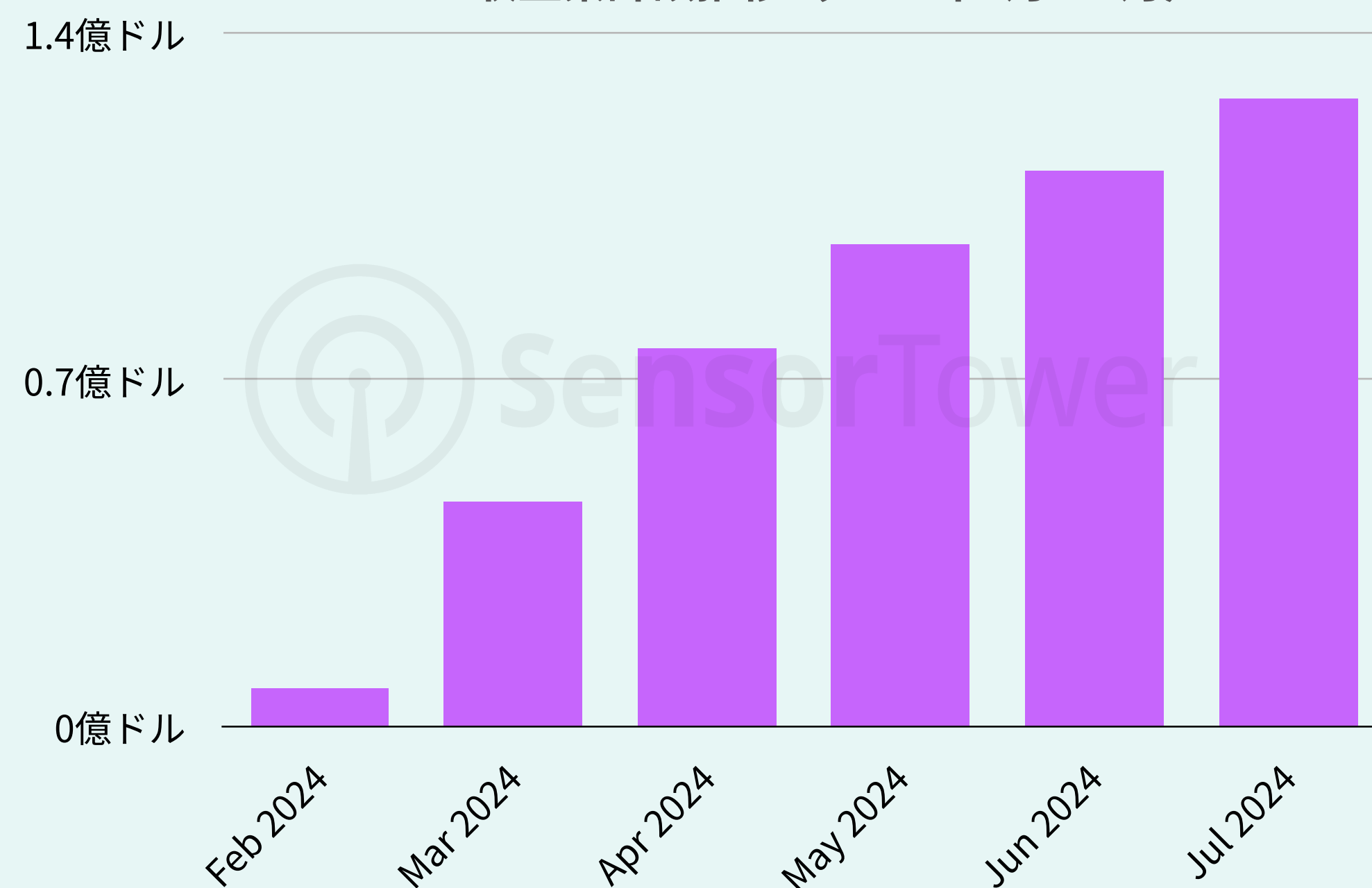
# 『キノコ伝説：勇者と魔法のランプ』は日本と韓国の市場が大きな収益源に

注：2024年7月現在の統計。データ出典：Sensor Towerストアインテリジェンス

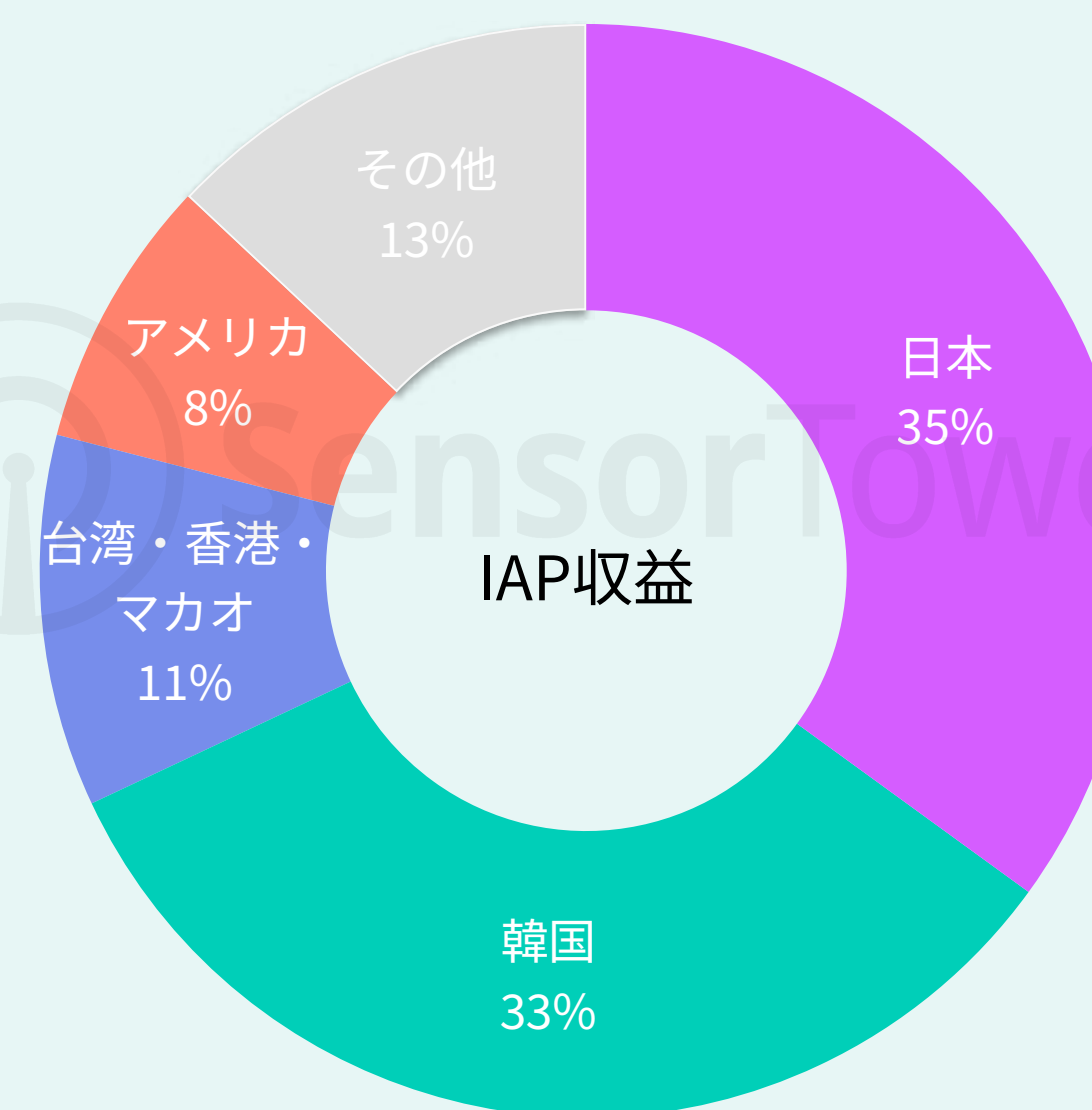
2024年2月に日本でリリースされた『キノコ伝説：勇者と魔法のランプ』は、リリース当日に日本のiOS・Androidダウンロード数ランキングでトップとなりました。2024年2月には日本におけるダウンロード数最多のモバイルゲームになったほか、3月の日本におけるモバイルゲーム収益ランキングでも3位にランクインしました。同作の日本におけるIAP収益は、2024年7月現在、1億3,000万ドル近くに達しています。

日本は、『キノコ伝説：勇者と魔法のランプ』にとって収益を最も多く上げている市場であり、2024年1月から7月までの世界総収益のうち35%が日本からもたらされています。日本に次いで収益が多いのが韓国で、世界総収益に占める韓国市場収益の割合は、33%となっています。

『キノコ伝説：勇者と魔法のランプ』の日本における  
IAP収益累計額推移（2024年2月～7月）



『キノコ伝説：勇者と魔法のランプ』の  
市場別IAP収益シェア（2024年1月～7月）





# 日本のモバイルゲームの 海外市場における実績



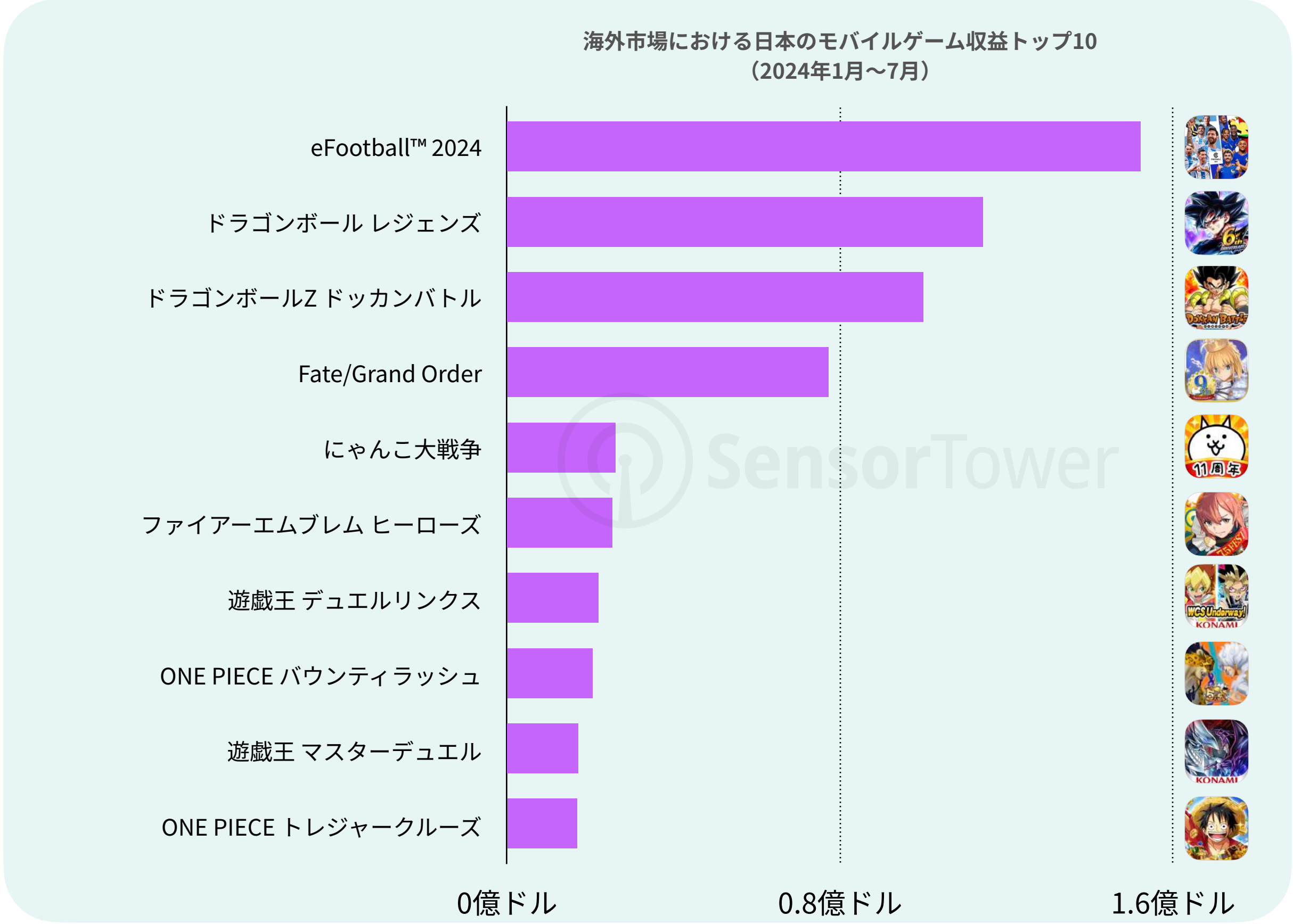
# 海外市場において収益が前期比56%増の『eFootball™ 2024』、日本のモバイルゲームの海外市場における収益ランキングトップに

注：2024年1月から7月までの統計。データ出典：Sensor Towerストアインテリジェンス

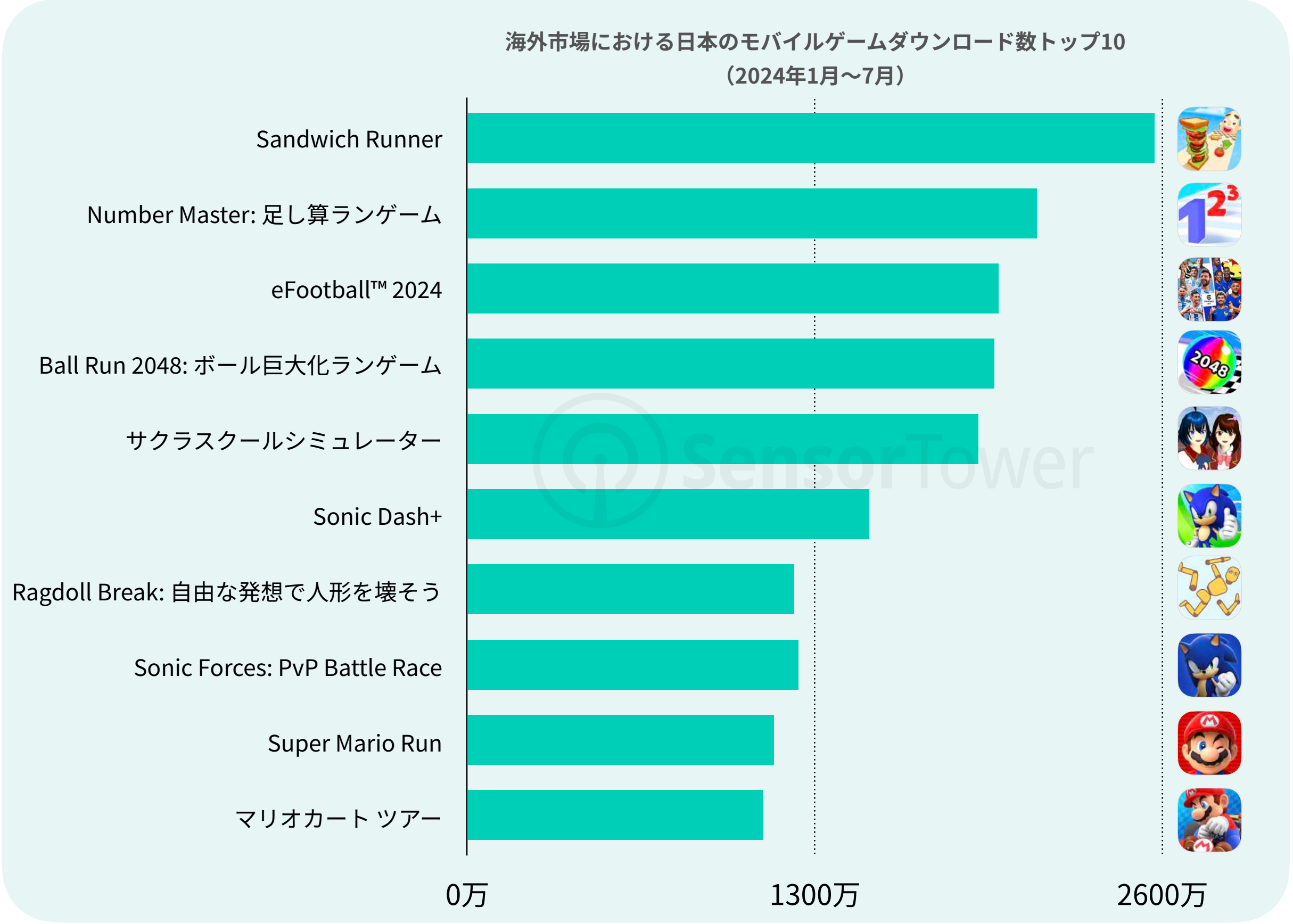
KONAMIのモバイルサッカーゲーム『eFootball™ 2024』は、2024年1月から7月までの海外市場における収益が前期から56%増加して1億5,000万ドルを超え、海外市場における日本パブリッシャーのモバイルゲームの中で最多収益のタイトルとなりました。

DWANGOが配信するモバイルアーケードゲーム『Sandwich Runner』のダウンロード数は、前年同期から23%増加して約2,600万に達し、海外市場における日本のモバイルゲームダウンロード数でトップになっています。

海外市場における日本のモバイルゲーム収益トップ10  
(2024年1月～7月)



海外市場における日本のモバイルゲームダウンロード数トップ10  
(2024年1月～7月)





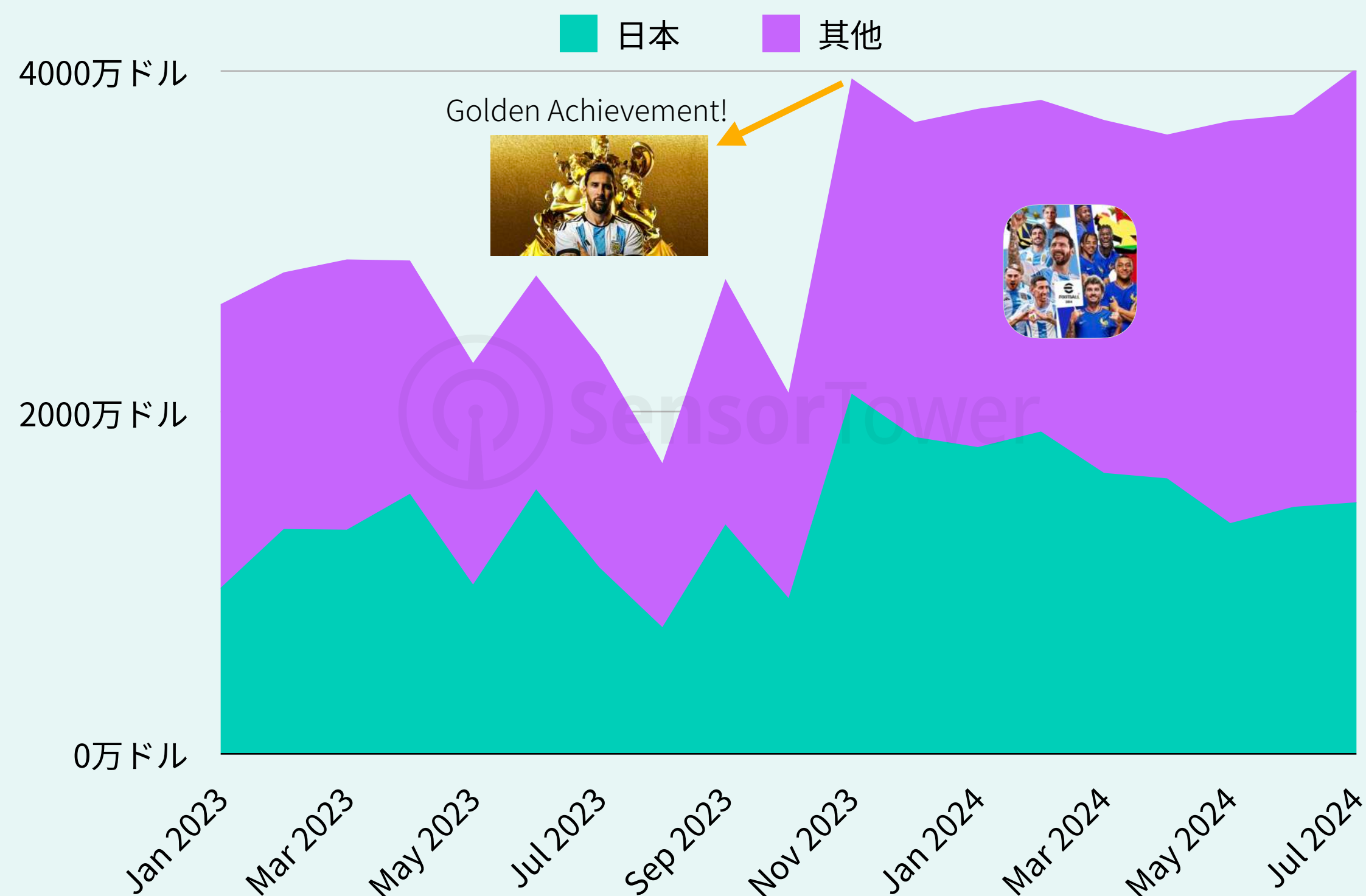
# 『eFootball™ 2024』は多数のサッカー祝典イベント実施によって国内外における収益が過去最高を更新、収益最多のモバイルスポーツゲームに

注：2024年7月現在の統計。データ出典：Sensor Towerストアインテリジェンス

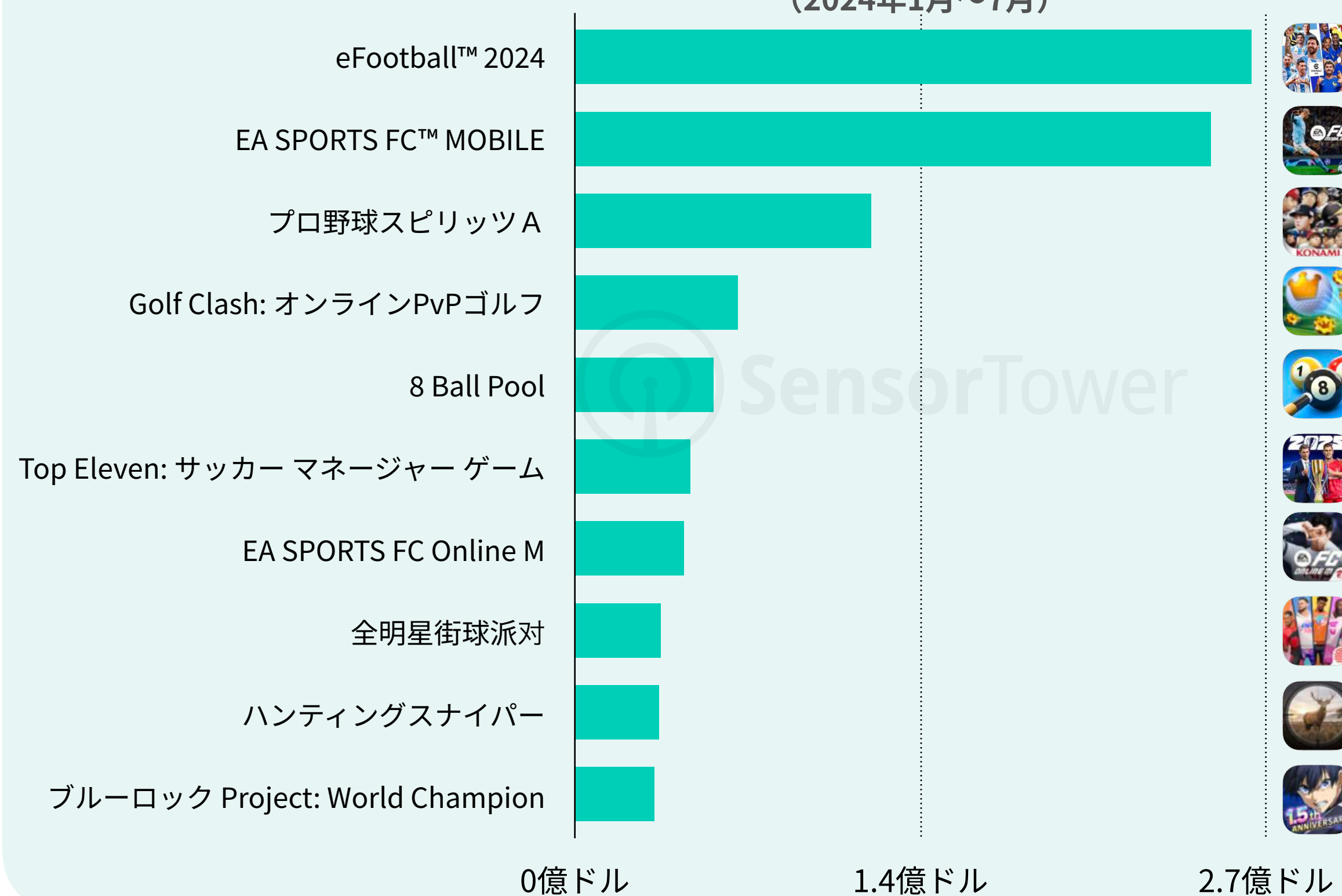
2023年11月にサッカーのスーパースターをテーマにした「Golden Achievement!」などの一連のイベントを実施したことによって、『eFootball™ 2024』は日本および海外市場の両方で収益が急増、収益ランキングで上位を維持しています。

『eFootball™ 2024』は、2024年1月から7月までの世界総IAP収益が2億7,000万ドルに迫り、世界で最も収益が多いモバイルスポーツゲームになっています。

『eFootball™ 2024』のIAP収益推移（2023年1月～2024年7月）



世界のモバイルスポーツゲーム収益トップ10  
（2024年1月～7月）





# ケーススタディ： ゼンレスゾーンゼロ







# ゼンレスゾーンゼロ

miHoYo



## ゲーム概要

**リリース：**2024年7月

**ジャンル：**アクション

**サブジャンル：**  
ハックアンドスラッシュ

**プロダクトモデル：**  
ミッドコア

**設定：**サイファイ

**テーマ：**アドベンチャー

**アートスタイル：**3Dアニメ

**カメラPOV：**サードパーソン

**マネタイズ方法：**  
Live Ops（ライブオプス）、シーズンパス、ガチャ、サブスクリプション、通貨バンドル、戦利品ボックス、スターターパック

**ゲームタグ：**  
キャラクターコレクション、レベル、ナラティブストーリー

データ出典：Sensor Towerアプリインテリジェンス



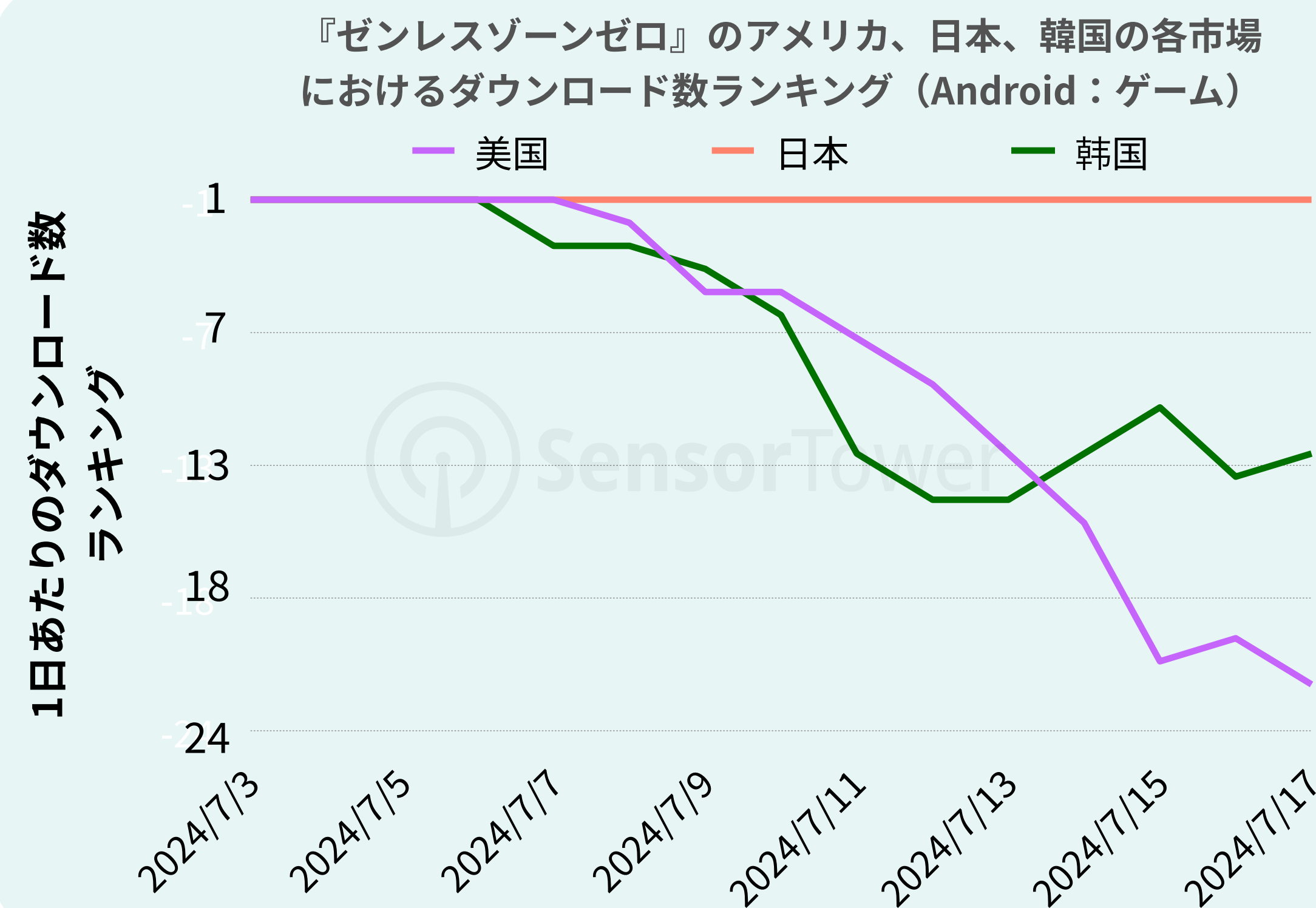
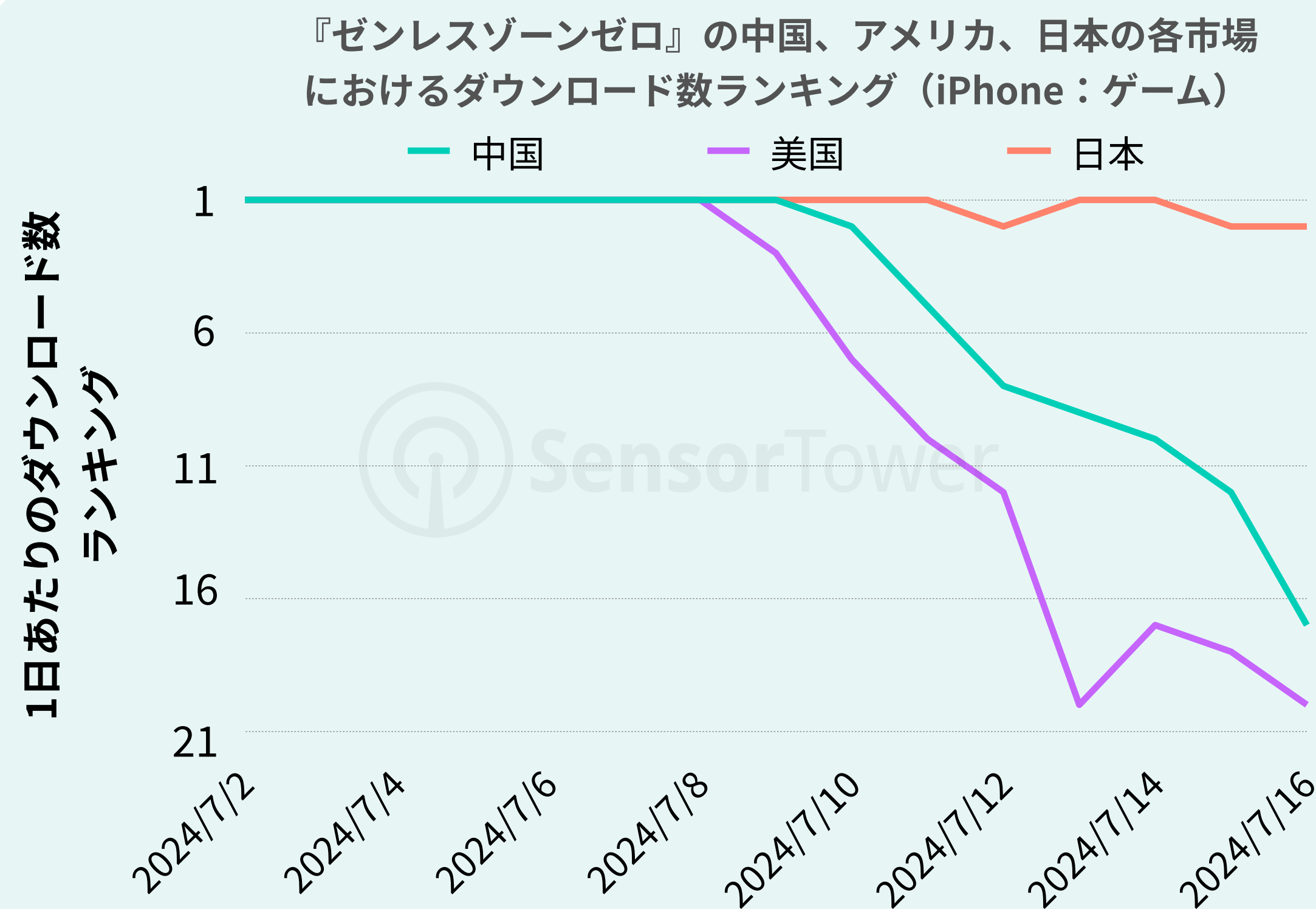


# 『ゼンレスゾーンゼロ』は中国、アメリカ、日本、韓国を始め、約100市場のiOS・Androidモバイルゲームダウンロード数ランキングでトップに

データ出典：Sensor Towerストアインテリジェンス

『ゼンレスゾーンゼロ』は、2024年7月上旬にリリースされるやいなや、中国、アメリカ、日本、韓国など約100の市場のiOS・Androidモバイルゲームダウンロード数ランキングにおいてトップとなりました。そのほか、7月の世界収益成長量が最も高く、7月の世界ダウンロード成長量が2番目に多いモバイルゲームになっています。

日本ではリリースから2週間、Androidモバイルゲームダウンロード数ランキングでトップ、iPhoneモバイルゲームダウンロード数ランキングで2位圏内を維持しました。この結果、7月の日本のモバイルゲームダウンロード数ランキングでトップに、収益ランキングで3位にランクインしています。



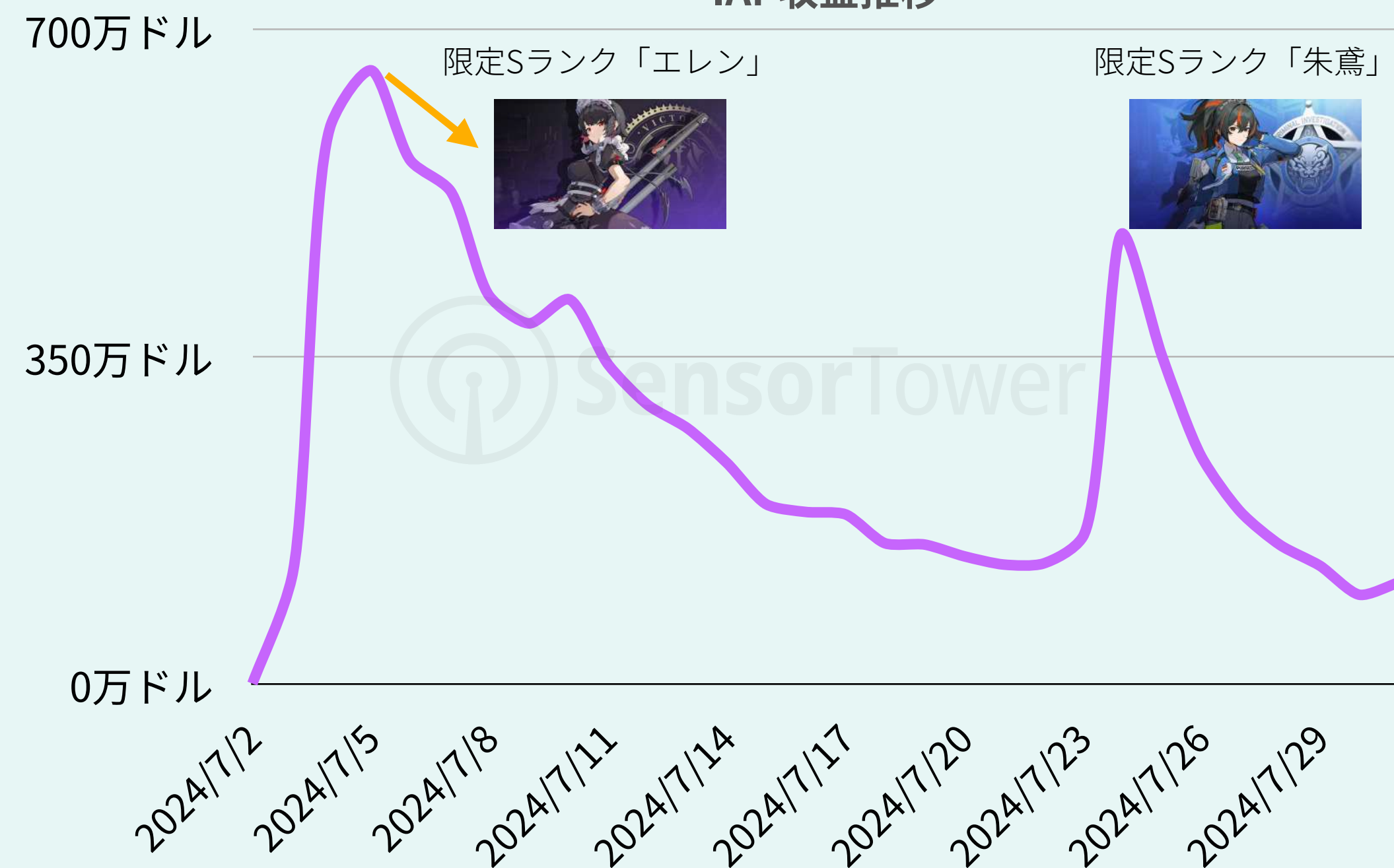
# ガチャとキャラ解放で1日あたりの収益の最高記録を更新した『ゼンレスゾーンゼロ』、中国以外の市場における収益シェアは56%

データ出典：Sensor Towerストアインテリジェンス

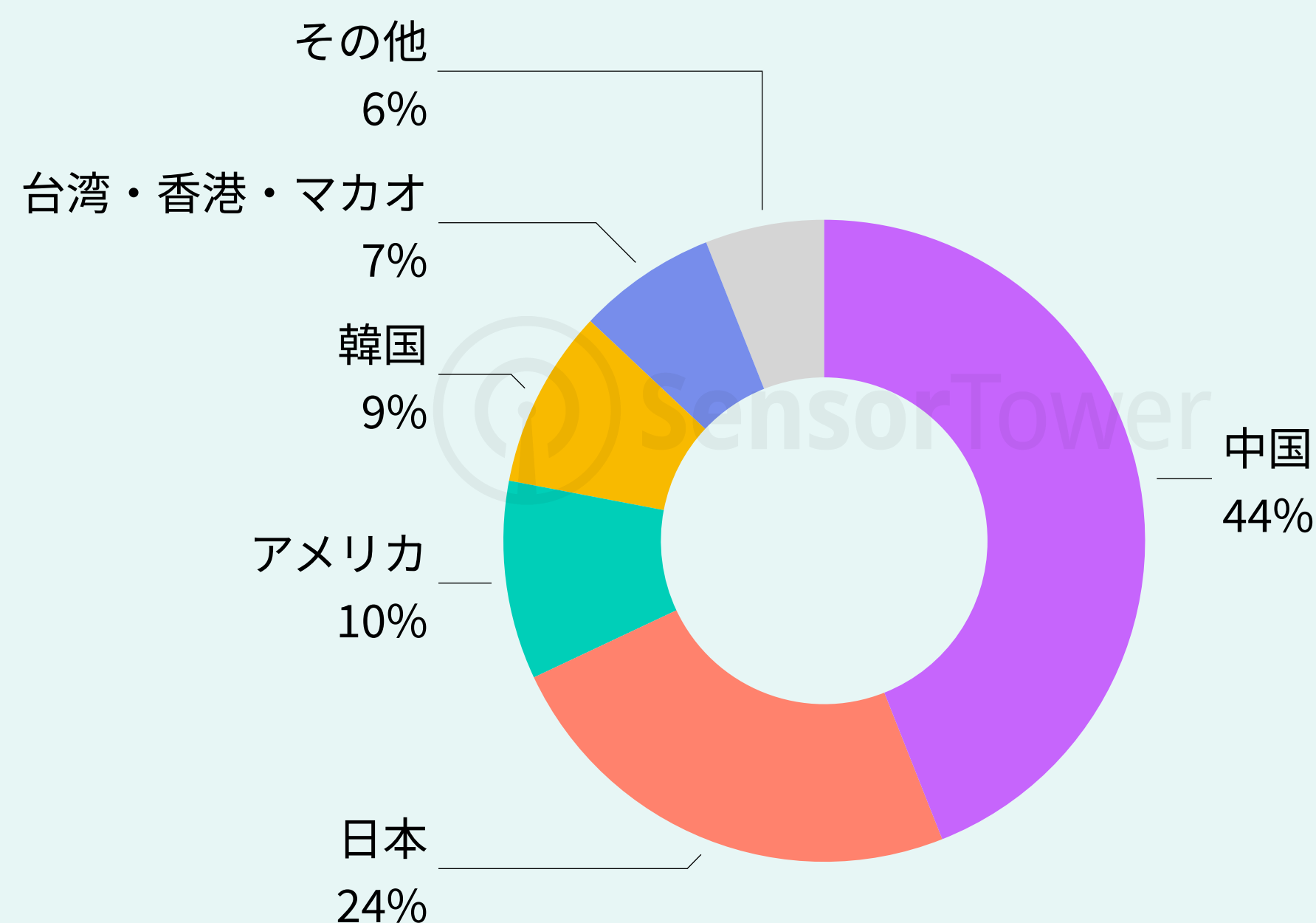
『ゼンレスゾーンゼロ』は、2024年7月4日と24日にそれぞれバージョン1.0のガチャを解放して新たに人気キャラクターの「エレン」と「朱鷺」を登場させたことで収益のピークが2回現れ、7月のIAP収益は8,000万ドルに迫っています。

2024年7月の『ゼンレスゾーンゼロ』の世界総収益のうち、44%が中国市場からもたらされており、中国以外の市場における収益の割合は56%に達しています。中でも日本が中国以外で収益が最も多い市場であり、同月世界総収益の24%を占めています。

『ゼンレスゾーンゼロ』の2024年7月における1日あたりのIAP収益推移



2024年7月の『ゼンレスゾーンゼロ』の市場別IAP収益シェア





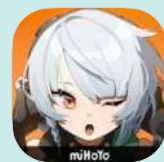




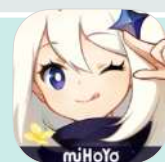




# 『ゼンレスゾーンゼロ』がモバイル3Dアニメゲーム収益・ダウンロード数の両ランキングでトップ、2024年7月の収益・ダウンロード数が最多のmiHoYoタイトルに

データ出典：Sensor Towerストアインテリジェンス

ライバルのモバイルゲームを抑え、『ゼンレスゾーンゼロ』は2024年7月の世界のモバイル3Dアニメゲーム収益・ダウンロード数の両ランキングでトップとなりました。

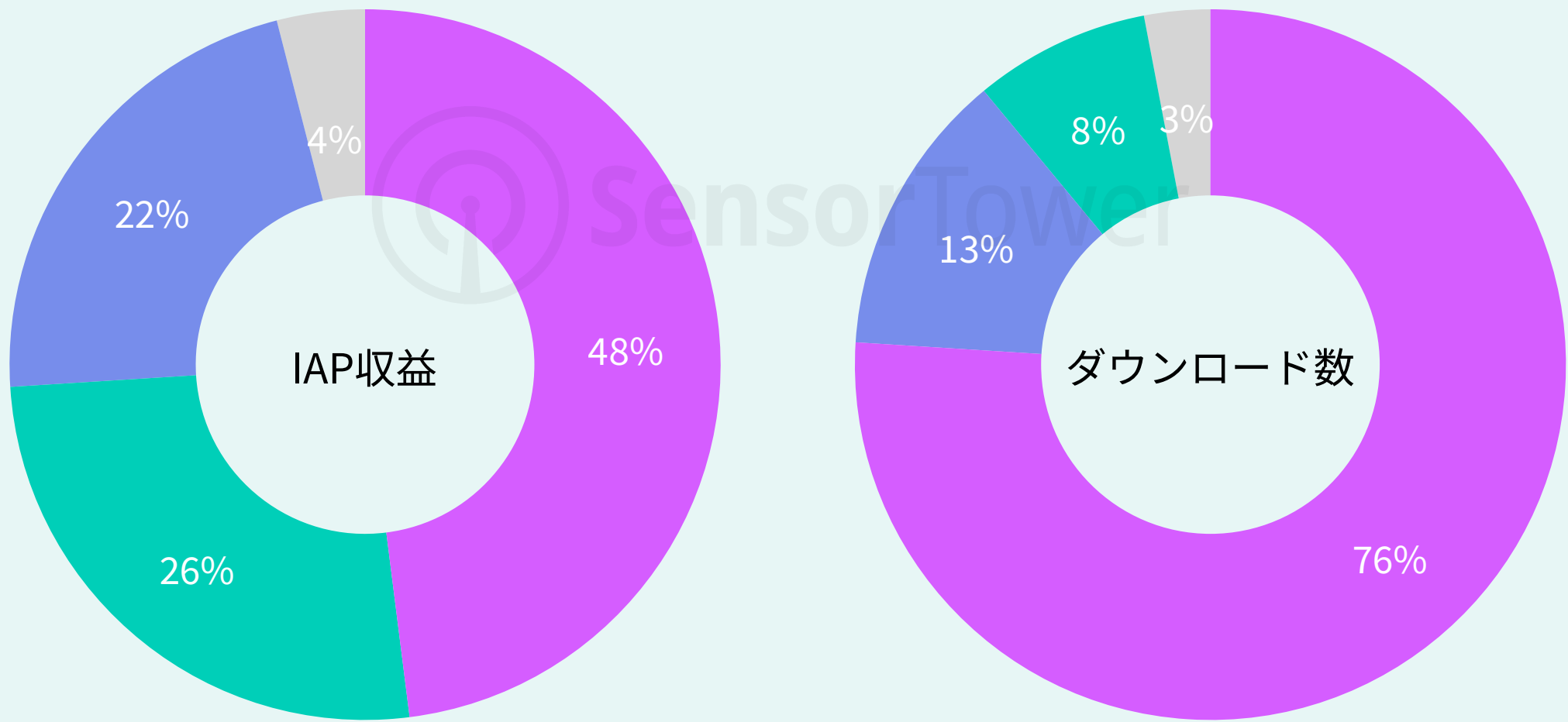
また、同作はその力強い成長によって、2024年7月の収益およびダウンロード数が『原神』および『崩壊：スターレイル』を上回りました。この結果、miHoYoの世界総収益の48%、総ダウンロード数の76%を『ゼンレスゾーンゼロ』が占めています。

世界のモバイル3Dアニメゲーム収益・ダウンロード数トップ5  
(2024年7月)

収益ランキング			ダウンロード数ランキング		
1		ゼンレスゾーンゼロ miHoYo	1		ゼンレスゾーンゼロ miHoYo
2		ドラゴンボールZ ドッカンバトル Bandai Namco Entertainment	2		サクラスクール シミュレーター Garusoft
3		崩壊：スターレイル miHoYo	3		原神 miHoYo
4		原神 miHoYo	4		恋と深空 INFOLD
5		モンスターストライク MIXI	5		崩壊：スターレイル miHoYo

2024年7月のmiHoYoのモバイルゲーム別  
IAP収益・ダウンロード数シェア

● ゼンレスゾーンゼロ ● 崩壊：スターレイル ● 原神 ● その他



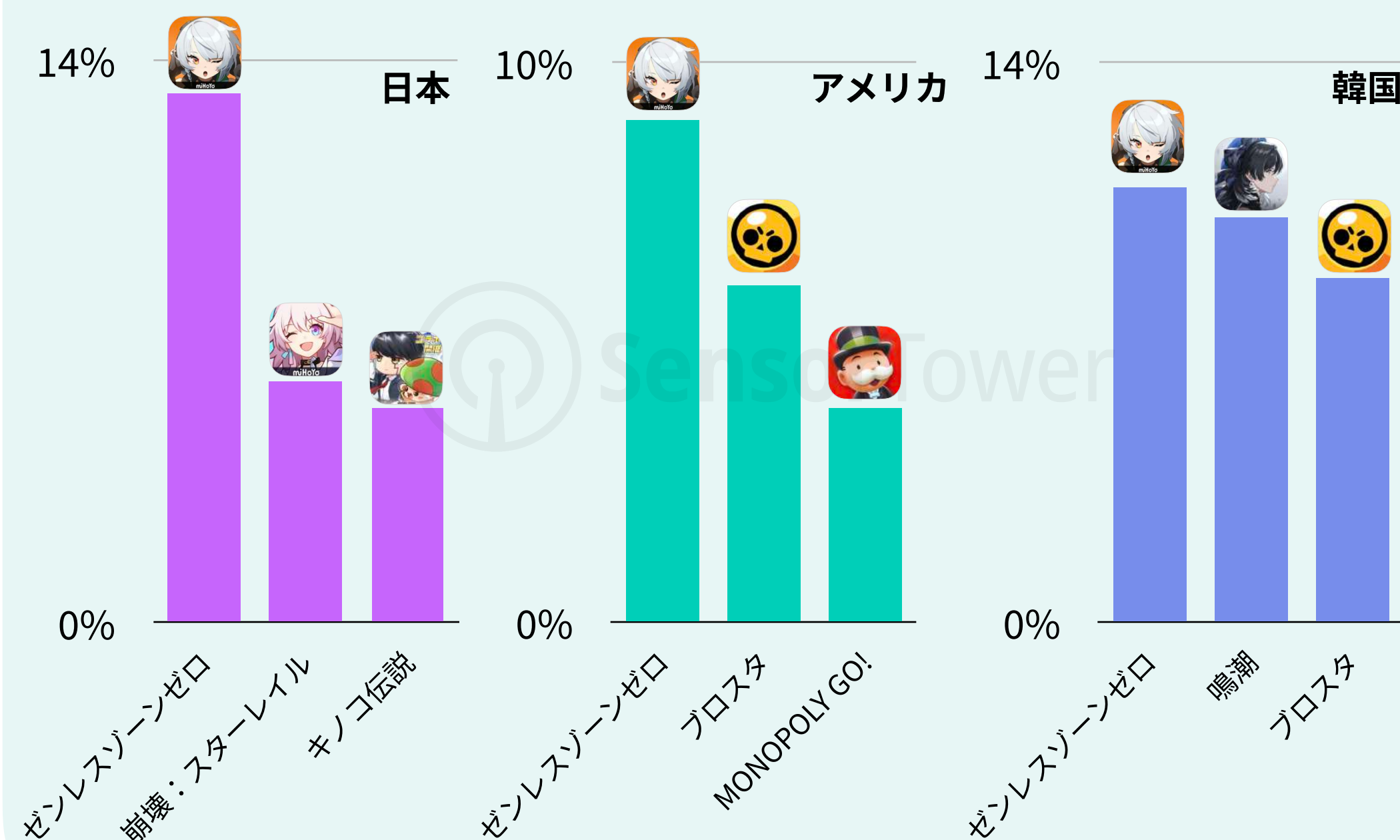
# 『ゼンレスゾーンゼロ』は日本、アメリカ、韓国の各市場においてYouTubeとTikTokを中心に広告を大量出稿

データ出典：Sensor Tower広告インテリジェンス & Pathmatics

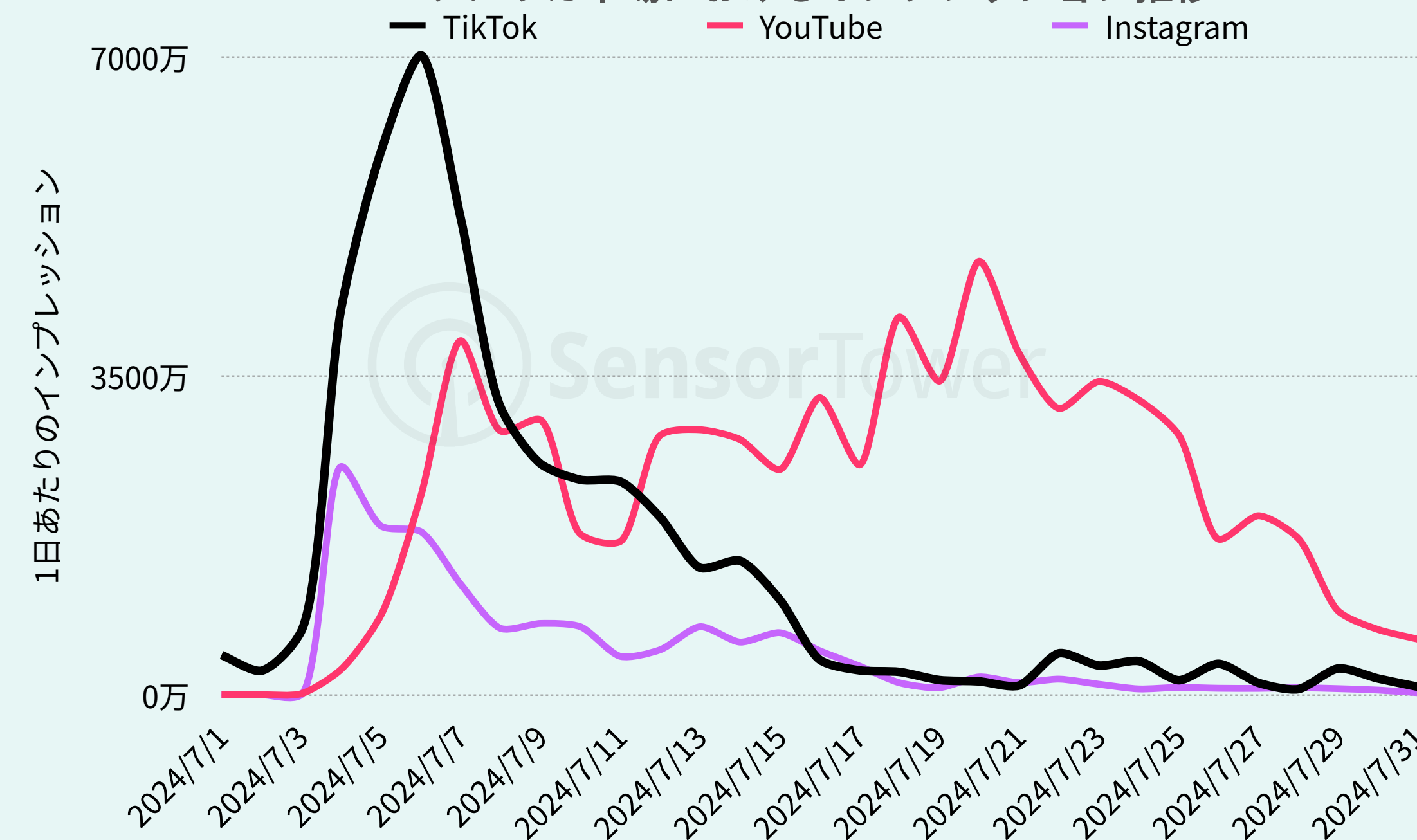
『ゼンレスゾーンゼロ』は、リリースに合わせた強力な広告展開によって、2024年7月に日本、アメリカ、韓国の各市場においてYouTube広告SoVが最も多いモバイルゲームになっています。

アメリカ市場においては、YouTubeとTikTokが『ゼンレスゾーンゼロ』の主な広告出稿先で、全インプレッションのうち、YouTubeが54%、TikTokが30%を占めています。中でもYouTube広告は7月を通して、TikTokは7月初旬に集中して広告を出稿しています。

2024年7月の日本、アメリカ、韓国の各市場における  
YouTubeモバイルゲームSoVランキング

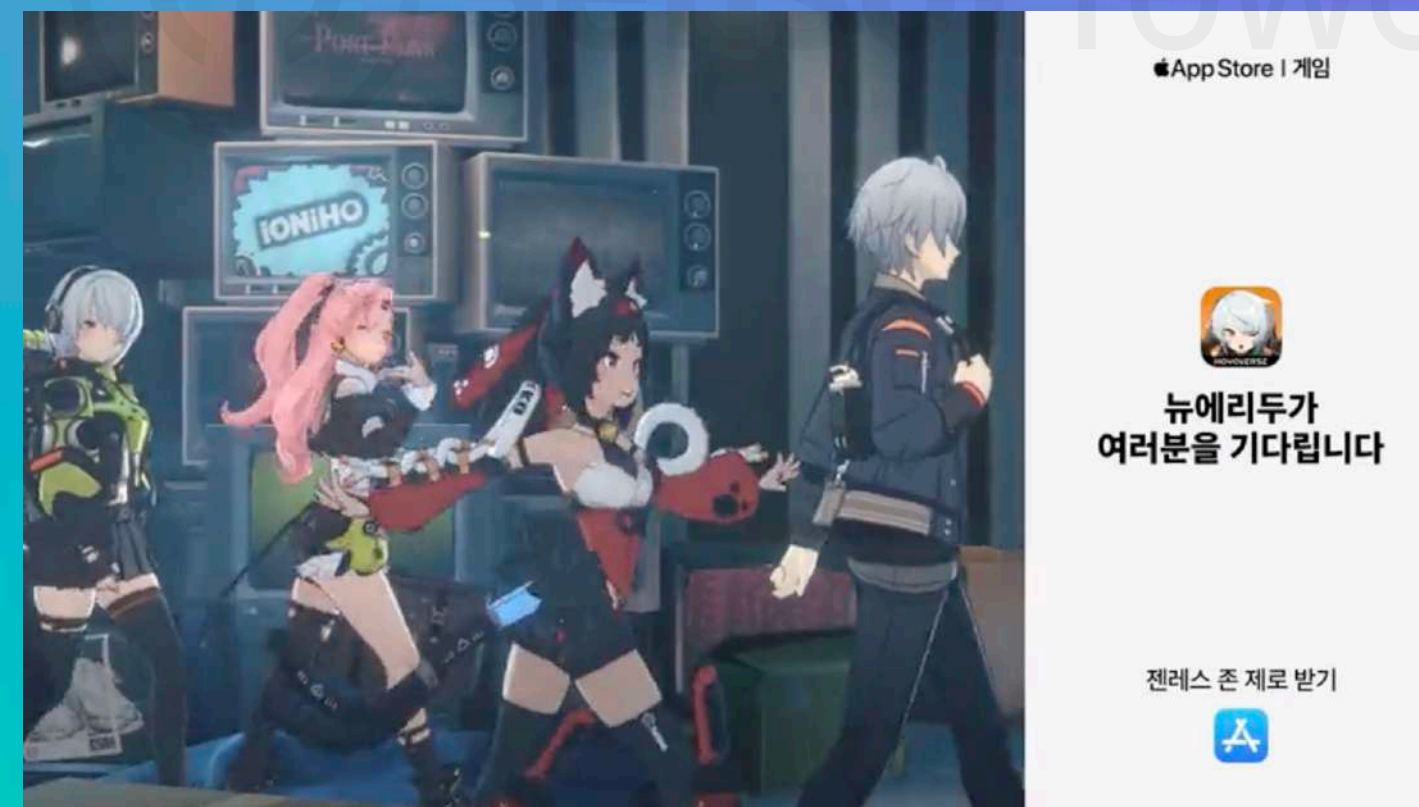
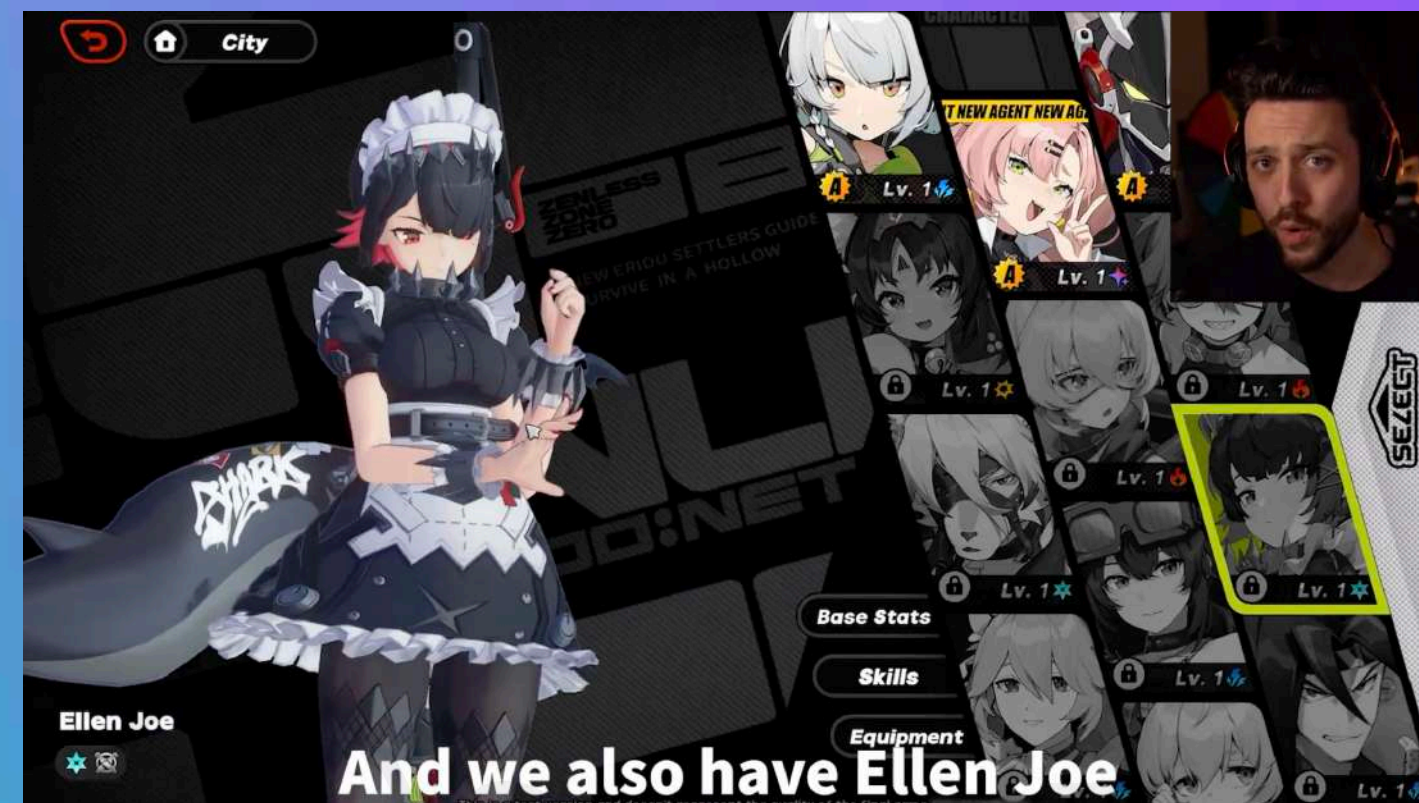


『ゼンレスゾーンゼロ』の2024年7月の  
アメリカ市場におけるインプレッション推移





# 『ゼンレスゾーンゼロ』の広告クリエイティブでは、美しいキャラクターとレトロで都会的なSFアートスタイルを採用し、3Dアクションの滑らかさとクールさを強調





# 重点要約



**2024年上半期の日本のモバイルゲームダウンロード数は、前年同期から2.5%増加して3億2,000万に。**

円安の影響を受け、日本の2024年上半期のモバイルゲームIAP収益は、ダウンロード数が回復しているにもかかわらず、前年同期比17%減の53億ドルまで下落しています。



**MIXIの『モンスターストライク』は、2024年1月から7月までの日本におけるIAP収益が2億8,000万ドルを超え、収益ランキングトップの座を維持。**

また、Joy Net Gamesの『キノコ伝説：勇者と魔法のランプ』は、2024年7月末までに日本で約1億3,000万ドルの収益を上げています。そのランキングは『崩壊：スターレイル』に次ぐものであり、当該期間の収益上位10タイトル中、唯一の新作ゲームとしてランクインしています。



**miHoYoの新作モバイルゲーム『ゼンレスゾーンゼロ』は、リリース当日に世界各市場のモバイルゲームダウンロード数ランキングを席捲。**

2024年7月のIAP収益は8,000万ドルに迫り、世界のモバイル3Dアニメゲームダウンロード数・収益ランキングでトップに立っています。日本は、中国に次いで同作の収益が多い市場です。



# Sensor Towerレポート作成チーム



**Nan Lu**  
APAC Marketing Director  
サンフランシスコ



**Yena You**  
Mobile Insights Strategist  
ソウル



**Hideyuki Tsuji**  
Mobile Insights Strategist  
東京



**Rui Ma**  
Senior Analyst  
深圳

**Sara Tan**  
Marketing Operation Manager  
シンガポール



# Sensor Towerの紹介

Sensor Towerは、信頼のおけるモバイル市場インサイトのコンサルティングサービス・プラットフォームです。世界中の企業、パブリッシャー、開発者の皆様に、モバイルアプリの全世界総合データ成果や、ユーザーの使用状況、広告サービスの傾向など様々な情報を提供できるサービスを目指しています。

## 全世界データの重畳

—  
プラットフォームでは、モバイル市場のダウンロード数とアプリ内収益に対する最も全方位的なデータ情報を提供しています。このうち、App Storeの全世界データ重畳率は99%に達しています

## 精巧なデータ指標

—  
何度も検証を重ね、製品の重要なデータと照合し、<5%の誤差率に留めています

## ストアデータの確保

—  
APIを通じて、App StoreおよびGoogle Playストアからデータを確保し、1日ごとにリアルタイムアップデートを実施しています

## 製品機能の革新

—  
プラットフォームは持続的に製品機能に対するアップデートを行いながら、パートナーとお客様により良いサービスをご提供できるよう努めております





# Sensor Tower ソリューション



## Store Intelligence

ストアインテリジェンス

—  
ダウンロード数&収益  
パブリッシャー分析  
国分析  
業界分析  
...



## App Intelligence

アプリインテリジェンス

—  
アプリ概要  
マーケット推薦  
キーワード研究  
広告検索  
...



## Ad Intelligence

広告インテリジェンス

—  
広告主ランキング  
素材分析  
チャンネル分析  
...



## Usage Intelligence

使用状況インテリジェンス

—  
DAU/MAU  
ユーザーリテンション  
ユーザーイメージ  
交差分析  
...



## App Teardown

アプリティアダウン

—  
SDKランキング  
SDK検収  
...



## Consumer Intelligence

ユーザーインテリジェンス

—  
参加度分析  
グループ区分  
...



# SensorTower 紹介

Sensor Towerは、さまざまなグローバルアプリマーケットの情報を提供する先導的な企業であり、モバイルマーケター、パブリッシャー、業界分析家のために、エンタープライズ級のデータとインサイトを提供します。Sensor Towerの製品：アプリインテリジェンス、ストアインテリジェンス、広告インテリジェンス、使用状況インテリジェンスなど。

連絡先：

[sensortower.com/ja](https://sensortower.com/ja)

[sales@sensortower.com](mailto:sales@sensortower.com)





# Sensor Tower 使用条件

本レポートに含まれている原本コンテンツの所有権はすべてSensor Towerにあります。弊社の同意を得ていないすべての形の修正、再出版、配布のほか、承認されていない使用はすべて著作権違反に該当します。レポートに使用されたアプリアイコン、画像、その他ブランド資産は各パブリッシャーの所有物であり、評論および編集に限り、利用できるように区分されています。

モバイル産業に関して、さらに多くのインサイトが必要ですか？  
[sensortower.com/ja/blog](https://sensortower.com/ja/blog)で、さらにたくさんのレポートを検索  
またはダウンロードしてください





