

”サ終”相次ぐスマホゲーム 倒産も急増 過去最多ペースで推移

有名タイトルも相次ぐ「サービス終了」
「当たれば一攫千金」過去の時代に

「スマホゲーム事業者」の倒産動向(2026 年 1-7 月)



本件照会先

飯島 大介（調査担当）
帝国データバンク
東京支社情報統括部
03-5919-9343(直通)
情報統括部: tdb_jyoho@mail.tdb.co.jp

発表日

2026/08/08

当レポートの著作権は株式会社帝国データバンクに帰属します。
当レポートはプレスリリース用資料として作成しております。著作権法の範囲内でご利用いただき、私的利用を超えた複製および転載を固く禁じます。

SUMMARY

スマホゲームやオンラインサービスの「サービス終了(サ終)」が相次ぐなか、スマホゲームの開発・運営を行う事業者の倒産が増加している。2026 年 1-7 月に発生した「スマホゲーム」事業者の倒産は計 10 件判明した。すでに前年累計の 3 件を大幅に上回っているほか、過去最多だった 2015 年(12 件)を上回る急増ペースで、年間では過去最多を更新するとみられる。

株式会社帝国データバンクは、スマートフォン向けアプリゲームを開発・運営する事業者(スマホゲーム事業者)の倒産発生状況について調査・分析を行った。

[注]

集計期間: 2000 年 1 月～2026 年 7 月 31 日まで

集計対象: 負債 1,000 万円以上・法的整理による倒産

「スマホゲーム事業者」は、ソフトウェア開発業などを主業とする企業で、スマートフォン向けアプリゲームの開発・運営を行っていた企業(ソーシャルゲームなどを含む)

”サ終”相次ぐスマホゲーム、倒産も急増 過去最多ペースで推移

スマホゲームやオンラインサービスの「サービス終了(サ終)」が相次ぐなか、スマホゲームの開発・運営を行う事業者の倒産が増加している。2026年1-7月に発生した「スマホゲーム」事業者の倒産は計10件判明した。すでに前年累計の3件を大幅に上回っているほか、過去最多だった2015年(12件)を上回る急増ペースで、年間では過去最多を更新するとみられる。

過去5年以内に発生したスマホゲーム事業者の倒産29件を規模別にみると、資本金1000万円未満のごく小規模な事業者が計15件・51.7%と約半数を占めた。ゲーム運営のほか、大手ゲーム事業者の開発撤退などの影響を受け、受注を失った小規模な事業者の破綻もみられる。

近年、スマートフォンゲームでは人気アニメ作品を活用したタイトルや大規模プロモーションを展開した大作が、突如として「サ終」となるケースが目立っている。直近では、2026年7月に破産したアンビション(東京)が、人気アニメを題材とした『文豪ストレイドッグス 迷犬怪奇譚』のサービス終了を自己破産申請前日に発表し、未使用の課金アイテムを巡る混乱がSNS等で大きな話題を呼んだ。また、数年間運営されていても継続的な採算確保が難しくなり、サービス終了に至ったゲームタイトルも少なくないなど、スマホゲーム業界は「当たれば一攫千金」の時代から大きく転換している。

スマホゲーム市場は2015年頃を境に、ブラウザ型から特化型の「ネイティブアプリ」へと需要が移行し、ブラウザ型が主体だった事業者を中心に大きな淘汰の波を経験した。その後、コロナ禍での在宅時間増によるゲーム需要増や、ゼロゼロ融資など手厚い公的支援を背景に一旦は淘汰が沈静化した。ただ、3Dグラフィックやフルボイス化などゲーム内容の複雑化と、クリエイターの慢性的な不足も背景に、初期開発費は数億円規模まで膨らむことが少なくない。他方で、リリース後の新規キャラクター追加やイベント運営も不可欠となり、高額な維持費が必要なほか、長寿メガヒットタイトルや既存IPタイトル、豊富な資金力と高い開発力を持つ中国・韓国など海外企業との競争も加わり、大手であってもヒット確率が低下するなど、収益化の道のりはより険しくなっている。そのため、過去にメガヒットを生んだ開発会社であっても、ユーザーの減少に対して高い運営コストが重荷となり、経営破綻に至るパターンは多い。

足元では、有力IPを持つエンタメ企業とのタイアップや、ゲーム開発で培ったノウハウを企業向けDX支援などに生かすなど、確実な収益基盤を確保する動きも進んでいる。スマホゲームのリリース数も非常に多く、飽和した市場のなかでゼロからオリジナルタイトルをヒットさせることは非常に難しいなか、「ゲームだけ」を作る純粋なデベロッパーにとっては、生き残りがより困難となる可能性がある。

「スマホゲーム」事業者の倒産動向

