



- 速報
- STUD/O
- ベンチャー人
- 製品動向
- ネットの話題
- 社会とIT
- セキュリティ
- 企業・業界動向
- ブログ
- うわさ
- 過去記事
- ベンチャーニュース
- 転職・求人

ITmedia ニュース > 速報 > 14年の国内ゲーム市場、過去最大に スマホゲームが...

速報

2015年06月12日 16時57分 更新

14年の国内ゲーム市場、過去最大に スマホゲームがけん引 「ファミ通ゲーム白書2015」

「ファミ通ゲーム白書2015」によると、国内ゲーム市場規模は過去最高の1兆1925億円。うち6割をスマホ・タブレット向けアプリ市場が占めた。

[ITmedia]

印刷/PDF | ツイート | 284 | 284 | 133 | 11 | 通知

PR 【視聴無料】戦略的にデータプラットフォームに投資する方法

ゲーム総合誌「ファミ通」（KADOKAWA・DWANGO）は、2014年のゲーム市場動向をまとめた「ファミ通ゲーム白書2015」（6月22日発売）で、国内ゲーム市場規模（ハード・ソフト合計、オンライン含む）は過去最高の1兆1925億円（前年比4%増）になったと推計した。

Google™ カスタム検索

夫婦で 箱根 伊豆 京都
温泉に行こう! TVで話題!

1泊2食付 500円~

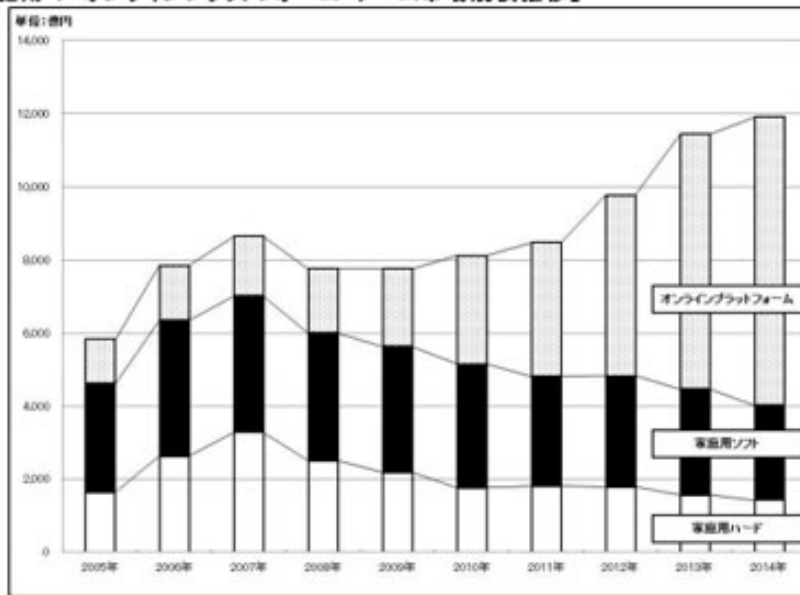
詳細はこちら

ITmedia 総力特集



- ・ 楽天のドローン配送「そら楽」、安全性を高めるポイントは?
- ・ 空から商品配達 楽天、ドローン配送サービス開始

【国内 家庭用 / オンラインプラットフォーム ゲーム市場規模推移】



出典:ファミ通ゲーム白書 2015

集計期間:2004年12月27日~2014年12月28日 (※2015年4月時点での情報に基づいて作成)

国内ゲーム市場推移 (ニュースリリースより)

家庭用ゲームは、ハード・ソフト合計で前年比11%減の4039億円に落ち込んだが、オンラインプラットフォーム (スマホ/タブレット向けゲームアプリ、フィーチャーフォン、PCオンラインゲーム) は13%増の7886億円に拡大した。

Special



シンクラ導入は面倒だし難しい?
「セキュリティ対策にシンクライアントを」——そんな情シスを助けるサービス



"Surface+生体認証"はどう便利?
面倒なパスワード入力にさよなら! ビジネスパーソン3人が試した結果はいかに



"遅いPCのストレス"測ってみた
フリーズすると脳波が乱れる!? はあちゅうが脳波センサーで実験してみた



新品より高品質な“中古機器”?
メーカー以外の事業者が保守を行う「第三者保守」、そのメリットと品質とは



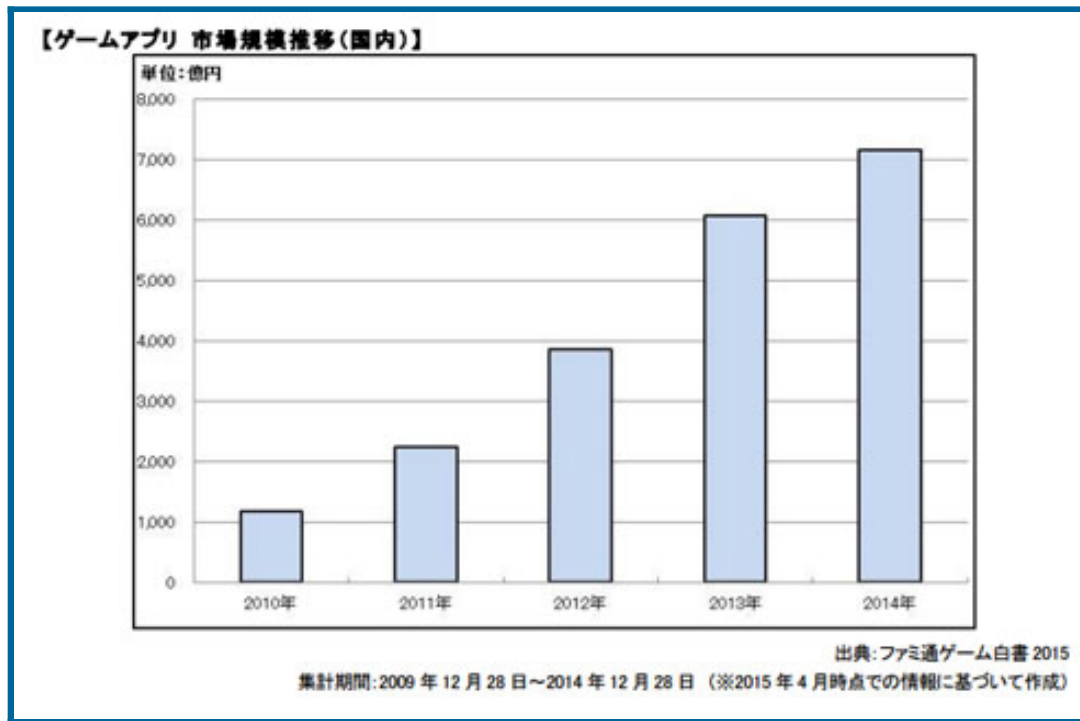
運用自動化したいです! (ウソ) **New!**
「そもそも機械がやることが信用できない」って、一体どういうことですか!?



資格取得制度でスキルアップを
会社が資格取得支援制度を設けている求人案件をまとめてみました



花粉の時期に「入社しなくてOK」
羨ましすぎる社内ルールの狙いとは? きっかけを作った花粉症社員に聞いてみた



国内ゲームアプリ市場推移

オンラインプラットフォームのうちゲームアプリ（スマホ／タブレット向けとフィーチャーフォンSNSで動作するもの）の市場規模は**18%増**の**7154億円**で、国内ゲーム市場全体の**6割**を占めるまでに成長した。「パズル&ドラゴンズ」を追走する形で「モンスターストライク」が市場をけん引したほか、「ディズニーツムツム」など**LINE**連携ゲームも注目を集めた。

国内ゲーム人口は**4855万人**と**4%増**。特に、アプリゲームユーザーが**15%増**の**3376万人**となり、成長をけん引している。



ミャンマー政府が選んだ理由 **New!**
なぜ国家プロジェクトの金融システムで「手のひら静脈認証」を採用したのか？



4月は「ニコニコ超会議**2016**」
「ニコニコ超会議2016」最新情報は「きょうのここ」で！

お勧めの主催・協力セミナー



ヤフーの安定稼働を実現するシステム構築の取り組みとは **New!**

ピックアップコンテンツ

- PR -

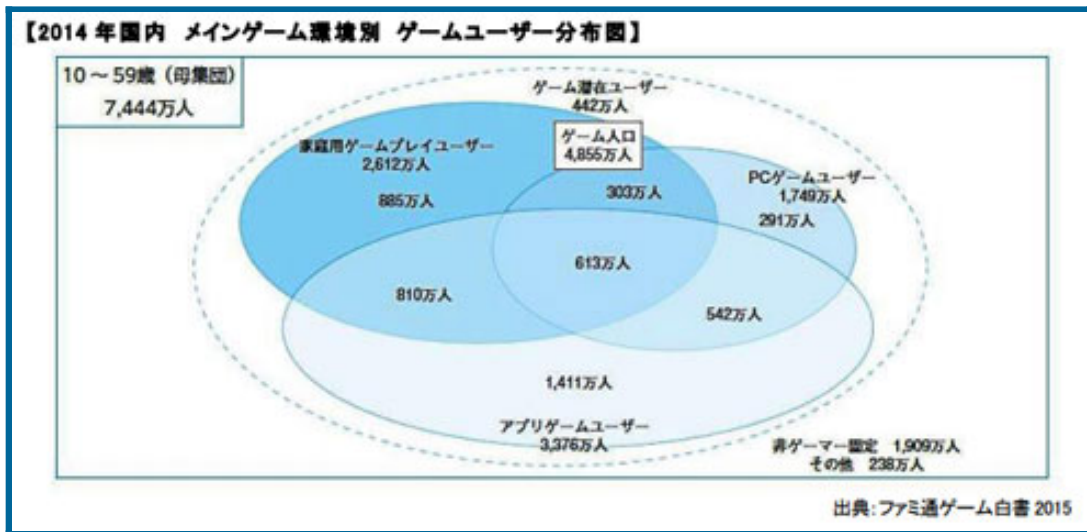


日本は**IT**でまだ変わる
日本はIT先進国になれるのか？ 目の前の問題を解決しつつ、**2020年**に向けたITの進化を考える

今週の求人特集

- 📄 年収**800万円**以上を狙える求人はコチラ！
- 📄 【正社員】クリエイター職に関わる仕事
- 📄 【転職者歓迎】**50%**以上が中途社員の求人！
- 📄 未経験歓迎！正社員の**SE・プログラマ**職
- 📄 【資格取得制度あり】スキルアップを会社が支援！

powered by **マイナビ 転職**






国内ゲームユーザー分布図

世界のゲームコンテンツ市場は6%増の6兆7148億円と推定。うち家庭用/PC向けパッケージ市場は1兆5389億円、モバイル（携帯電話とタブレット）・PC配信・家庭用ゲームデジタル配信を合計したデジタル配信市場は5兆1759億円で、全体に占める割合は77%に伸びている。

世界の地域別ではアジアが2兆1987億円、米国が2兆825億円、欧州が1兆6585億円。どの地域もプラス成長になった。

関連記事

- 
 「ドラクエ」次作がPS4で？ 日経報道にスク・エニ困惑 「ヒーローズIIのことでは」
 「ドラクエ11」がPS4で出るとも読める日経新聞の報道にスク・エニも困惑。「記事はドラクエヒーローズIIがPS4で出ることについて書いているのでは」とコメントした。
- 
 ゲーム市場で進む“逆流”現象 スマホ向けから始まり、アーケードへ展開
 任天堂はDeNAと提携し、スマホゲームから家庭用ゲーム機への“逆流”を期待。業務用ゲーム機の展示会では、スマホやPCで楽しめるゲームを業務用に移植したものが次々に登場している。
- 
 「遅い」に気色ばむ岩田社長.....「マリオ×スマホ」はホームランか三振か？ 任

人気記事ランキング

- アトピー性皮膚炎のメカニズム、理研が解明ワセリンで予防の可能性
- かゆいところをかくとなぜ気持ちいいのか 脳内メカニズム解明
- アルツハイマー病は「思い出せないだけ」？ 理研、失った記憶の復元に成功
- Oculus Rift、コントローラーで日米格差が明らかに
- アルツハイマー病、カマンベールチーズに予防効果あり？ 東大など、原因物質抑える働き発見
- 熊本城は必ず完全修復できる！ 「プラタメリ」も手がかりに!? 「工事にかかってしまえば早いんですよ」
- GoogleのGmail、Microsoft Exchangeをサポート（Nexus以外でも）
- Microsoft、片手入力モード付きiPhoneキーボードアプリ「Word Flow」を米国で公開
- 次期「Apple Watch」は携帯電話ネットワーク対応？
- MicrosoftとGoogle、世界での法的争いを終了すると発表

ランキングトップ30 一覧 >

オンラインイベント

Oracle Converged Infrastructure Summit



事例 ココでしか言えない秘密？
海外事例から見る、データベース統合基盤の検討と最も賢い選択とは