

ゲームをはじめとしたモバイルコンテンツ業界のトレンド

2013年12月10日

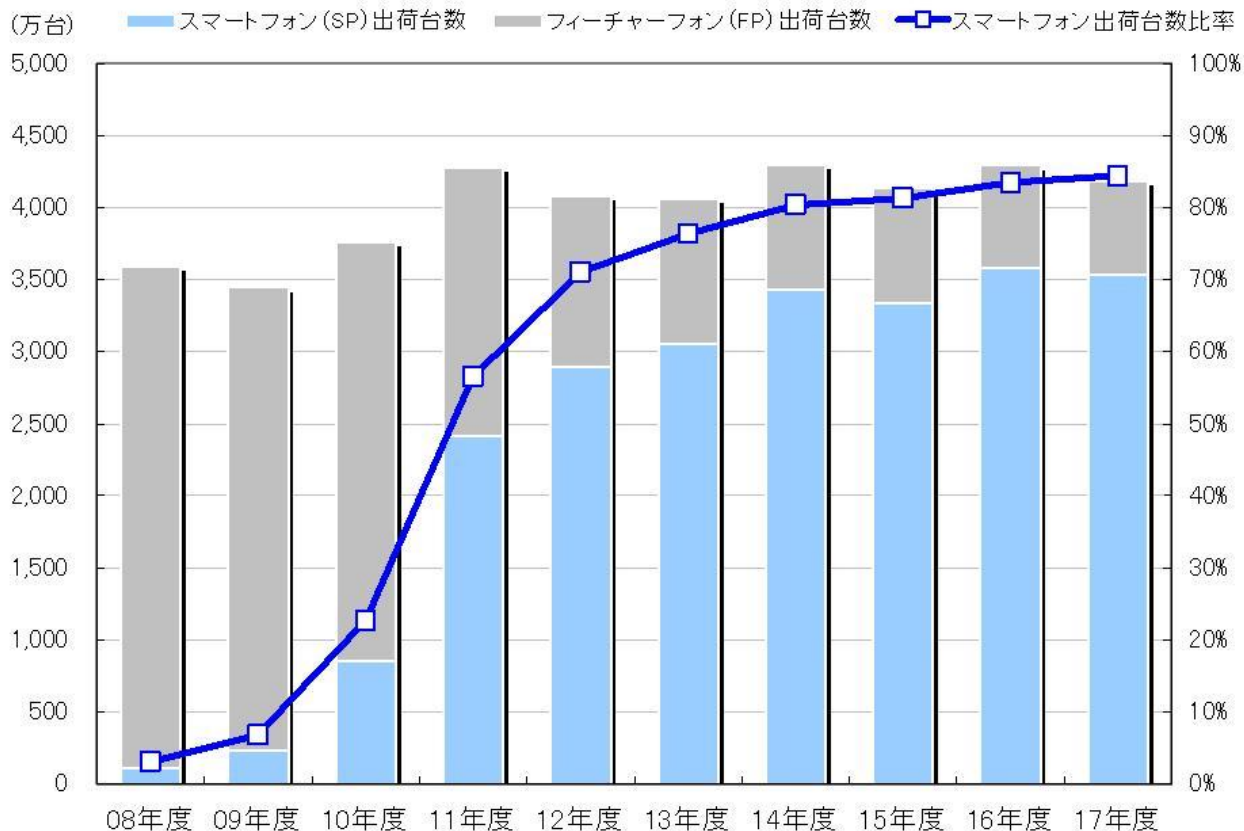


一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム

<http://www.mcf.or.jp>

スマートフォンへ急速にシフト

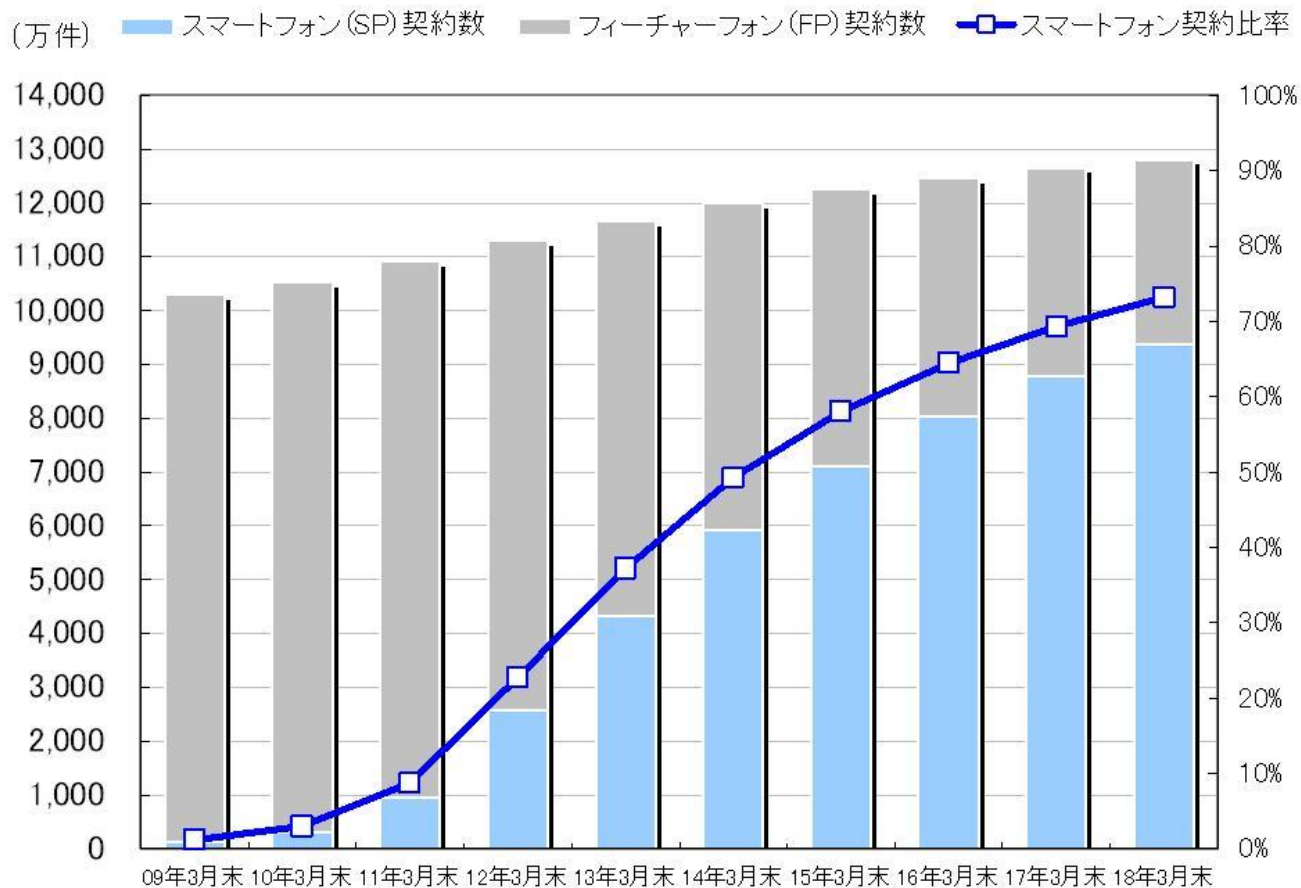
【図1】 スマートフォン出荷台数の推移・予測（2013年3月予測）



出展先:(株) MM総研 [東京・港]

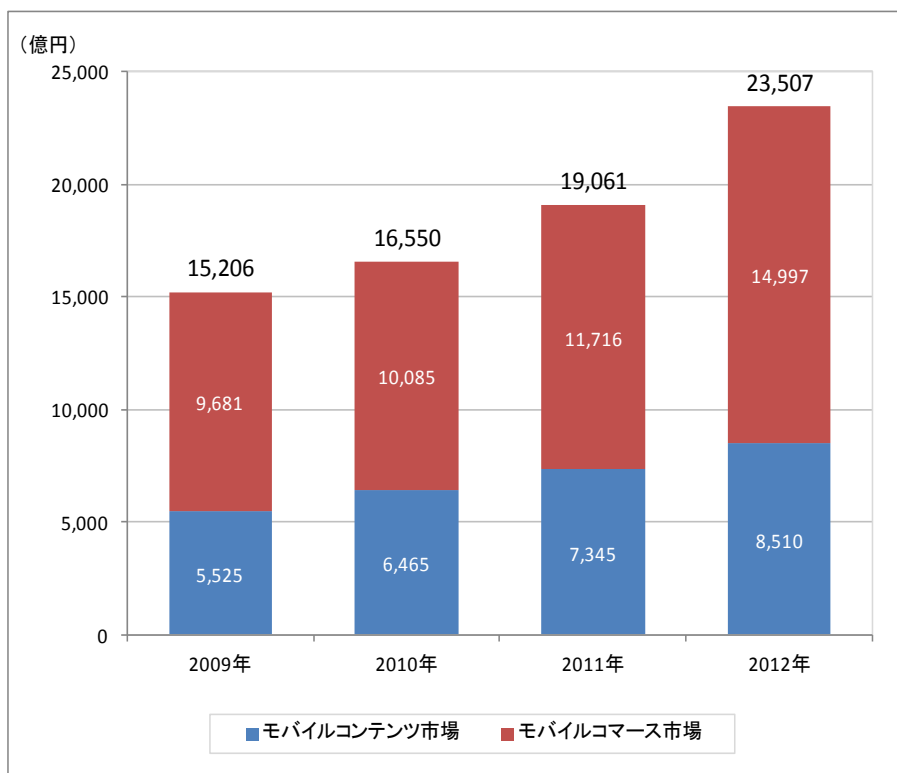
スマートフォンへ急速にシフト

【図2】 スマートフォン契約数の推移・予測（2013年3月予測）



出展先:(株) MM総研 [東京・港]

モバイルコンテンツ関連ビジネスの現状

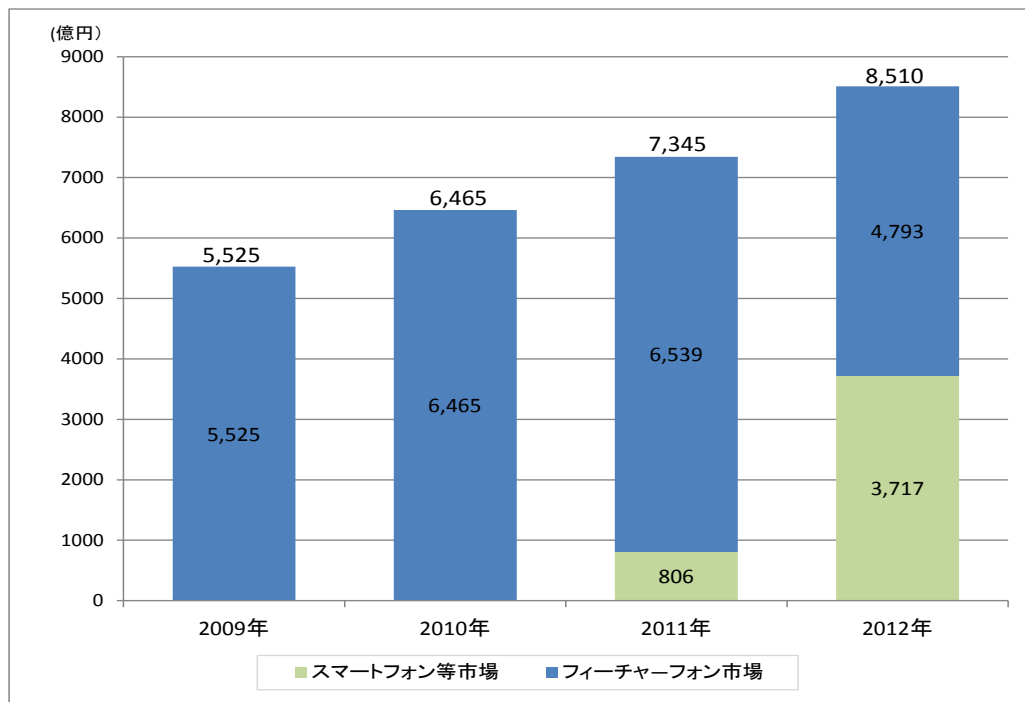


単位: 億円

市場カテゴリー	2009年	2010年	2011年	対前年比	2012年	対前年比
モバイルコンテンツ市場	5,525	6,465	7,345	114%	8,510	116%
モバイルコマース市場	9,681	10,085	11,716	116%	14,997	128%
モバイルコンテンツ関連市場	15,206	16,550	19,061	115%	23,507	123%

総務省発表資料 「2012年 モバイルコンテンツの産業構造実態に関する調査結果」
* モバイル・コンテンツ・フォーラム調査

モバイルコンテンツビジネスの現状



単位: 億円

	2009年	2010年	2011年	前年比	2012年	前年比
フィーチャーフォン市場 *1	5,525	6,465	6,539	101%	4,793	73%
スマートフォン等市場 *2	(35)	(123)	806	(655%)	3,717	461%
モバイルコンテンツ市場	5,525	6,465	7,345	114%	8,510	116%

総務省発表資料 「2012年 モバイルコンテンツの産業構造実態に関する調査結果」
* モバイル・コンテンツ・フォーラム調査

2012年フィーチャーフォン市場の内訳

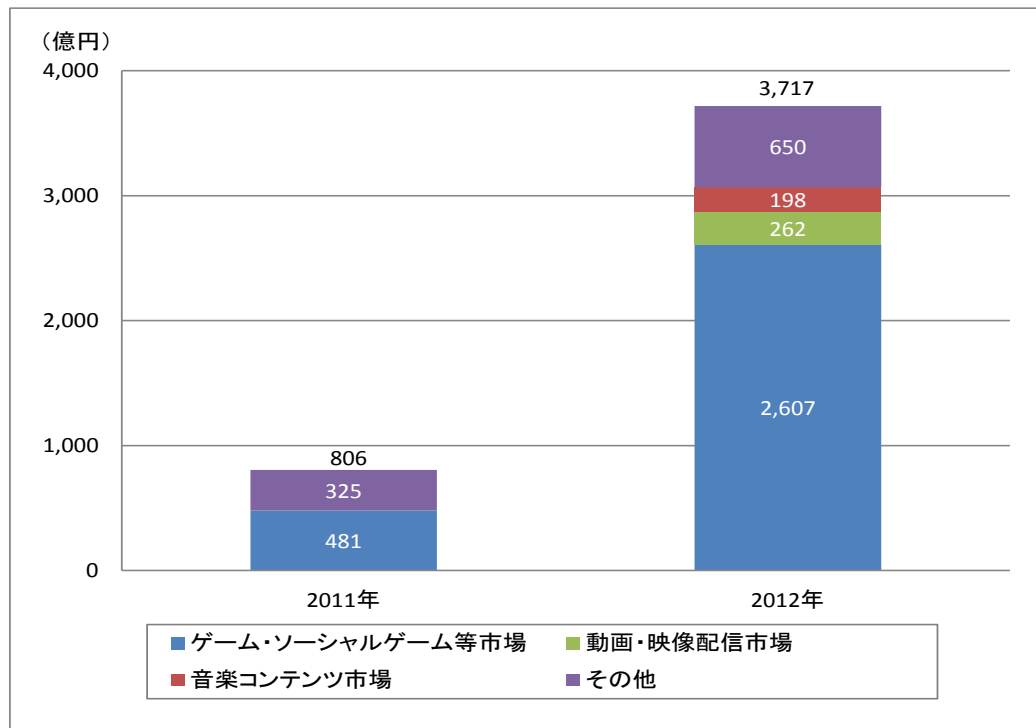
単位：億円

	2009年	2010年	2011年	対前年比	2012年	対前年比
着メロ系市場	402	335	287	86%	200	70%
着うた系市場	1,201	1,133	942	83%	554	59%
（内訳）着うた市場	433	369	300	81%	176	59%
（内訳）着うたフル市場	769	764	642	84%	378	59%
モバイルゲーム市場	884	822	570	69%	398	70%
装飾メール系市場	228	243	213	88%	128	60%
電子書籍市場	500	516	489	95%	320	65%
リングバックトーン市場	115	130	118	91%	94	80%
占い市場	191	185	180	97%	122	68%
待受系市場	226	214	172	80%	108	63%
きせかえ市場	99	117	103	88%	54	52%
天気／ニュース市場 *1	97	127	140	110%	120	86%
交通情報市場 *2	241	267	217	81%	160	74%
生活情報市場 *3	121	170	168	99%	159	95%
ソーシャルゲーム等市場 *4	447	1,389	2,078	150%	1,888	91%
動画専門市場 *5	112	162	176	109%	93	53%
芸能・エンタテインメント系市場 *6	241	242	242	100%	103	43%
メディア・情報系市場 *7	66	62	54	87%	37	69%
その他	354	351	390	111%	255	65%
フィーチャーフォン市場合計	5,525	6,465	6,593	102%	4,793	73%

総務省発表資料「2012年 モバイルコンテンツの産業構造実態に関する調査結果」

* モバイル・コンテンツ・フォーラム調査

2012年スマートフォン市場の内訳



	2011年	2012年	対前年比
ゲーム・ソーシャルゲーム等市場 *1	481	2,607	542%
動画・映像配信市場 *2	-	262	-
音楽コンテンツ市場 *3	-	198	-
その他	325	650	-
スマートフォン等市場合計	806	3,717	461%

単位：億円

総務省発表資料「2012年 モバイルコンテンツの産業構造実態に関する調査結果」

* モバイル・コンテンツ・フォーラム調査

●グローバル化

- ・共同規制スキーム

●クラウド化

- ・「所有」→「利用」への環境変化
- ・新しい環境にあわせた不正対策と消費者保護

ゲームを取り巻く環境

