スマートフォンによる他産業への影響

名古屋学院大学　佐々木ゼミ

目次

第一章　はじめに
第二章　PC産業
第三章　ゲーム産業
第四章　印刷業
第五章　カメラ
第六章　結論と今後

第1章

はじめに

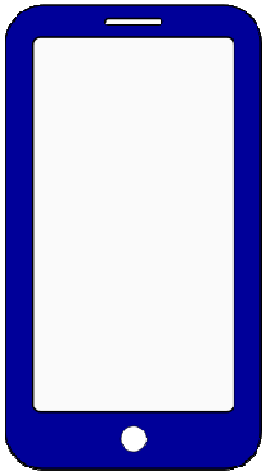
研究背景

スマートフォンの登場

企業の売上減少

企業の取る行動は？

要旨



手軽

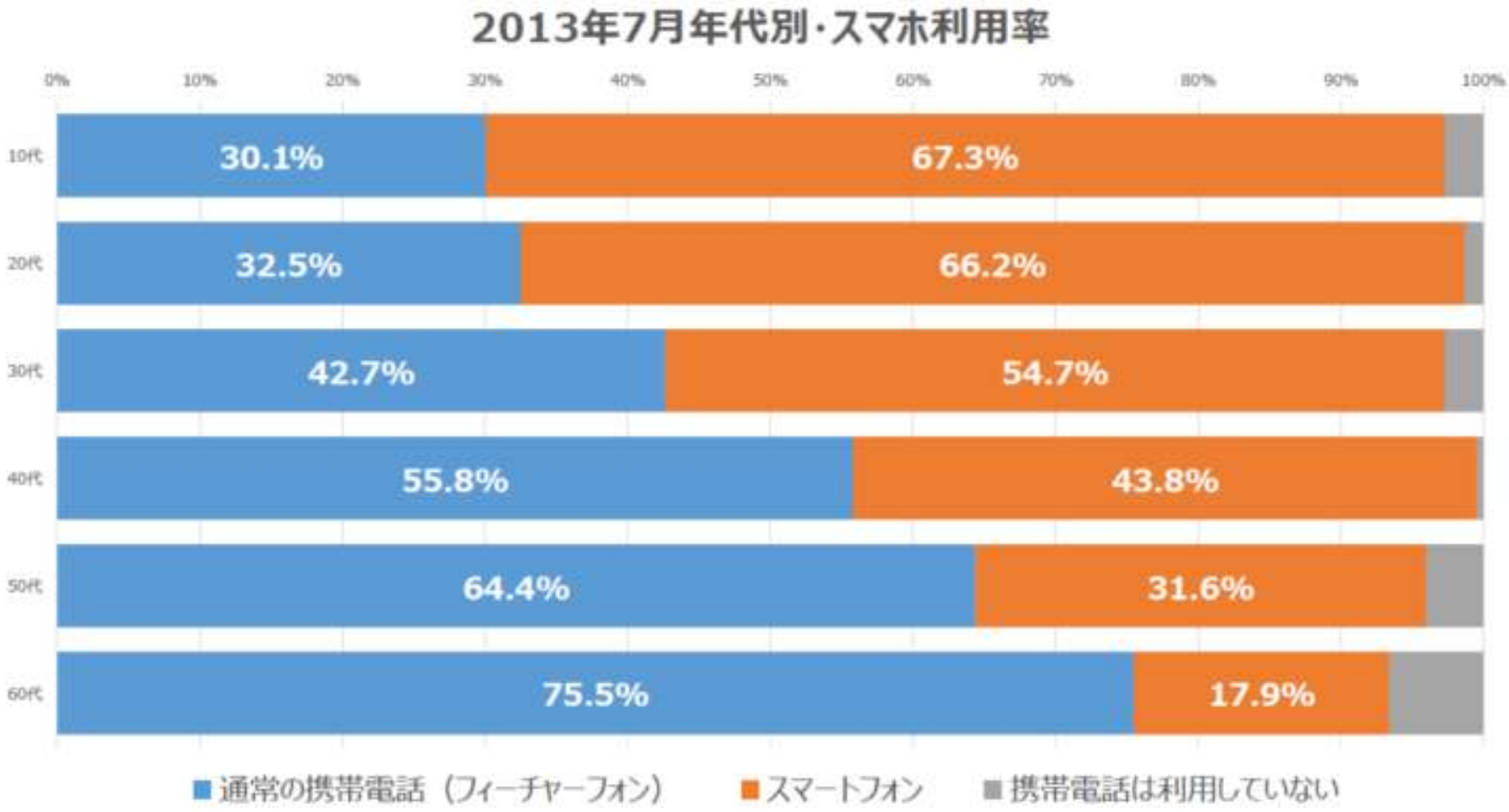
多機能

搭載機能の関連企業

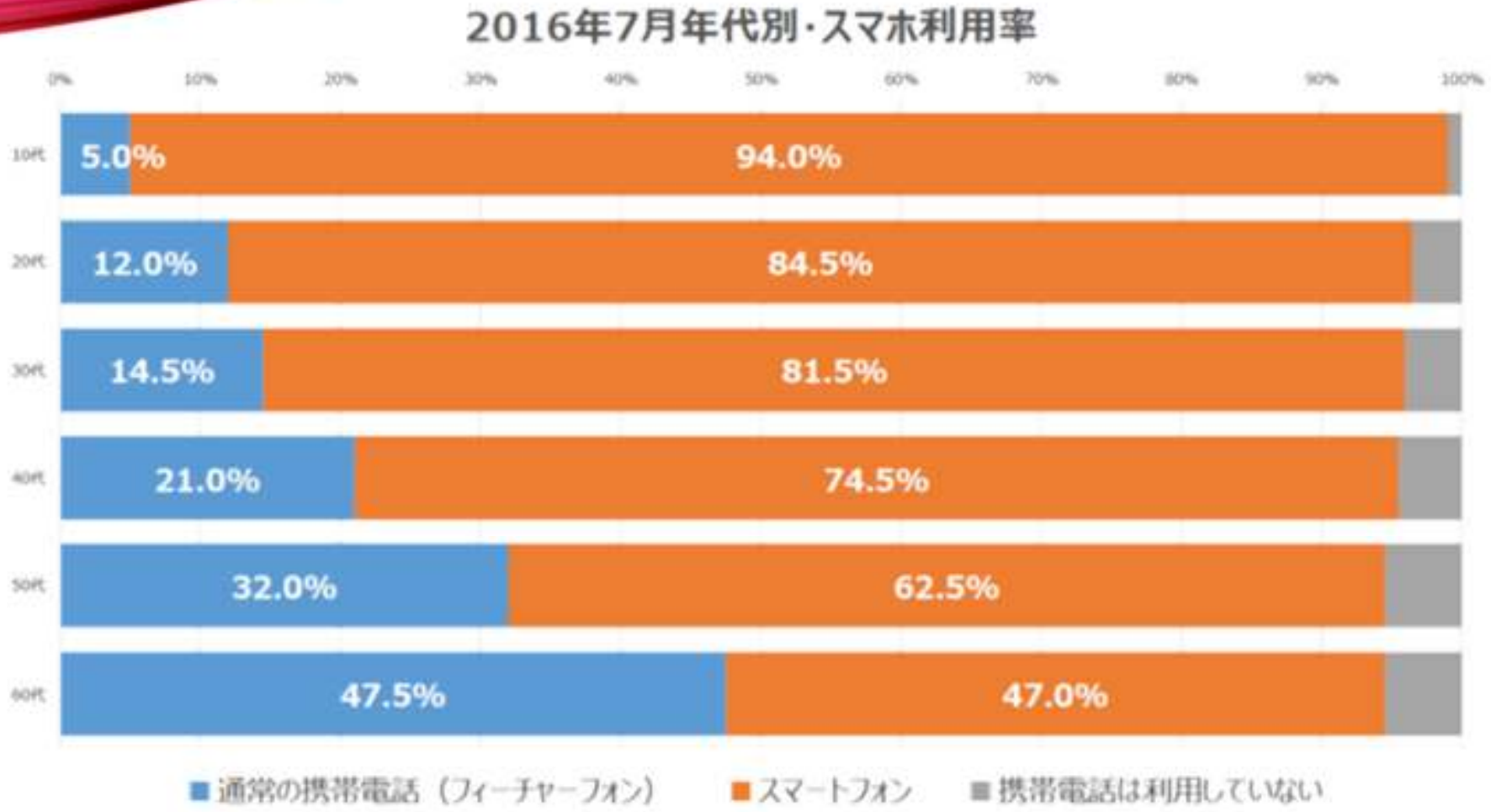
新たな動きが必要

スマートフォンの歴史

年	できごと
2001年	ドコモが「第三世代携帯電話」としてFOMAサービスを開始
2002年	写真付きメールサービス、着うたサービスが開始。
2003年	動画を送信できるサービスが開始。
2004年	AUがワンセグチューナー搭載端末を発売。
2007年	Appleが初代iPhoneを発表。翌年日本で発売開始。
2009年	ドコモが初のAndroid搭載スマートフォンを発売
2013年	AppleがiPhone5S/5Cを発表



https://marketing-rc.com/article/20160731.htmlより作成



https://marketing-rc.com/article/20160731.htmlより作成

第2章

PC産業

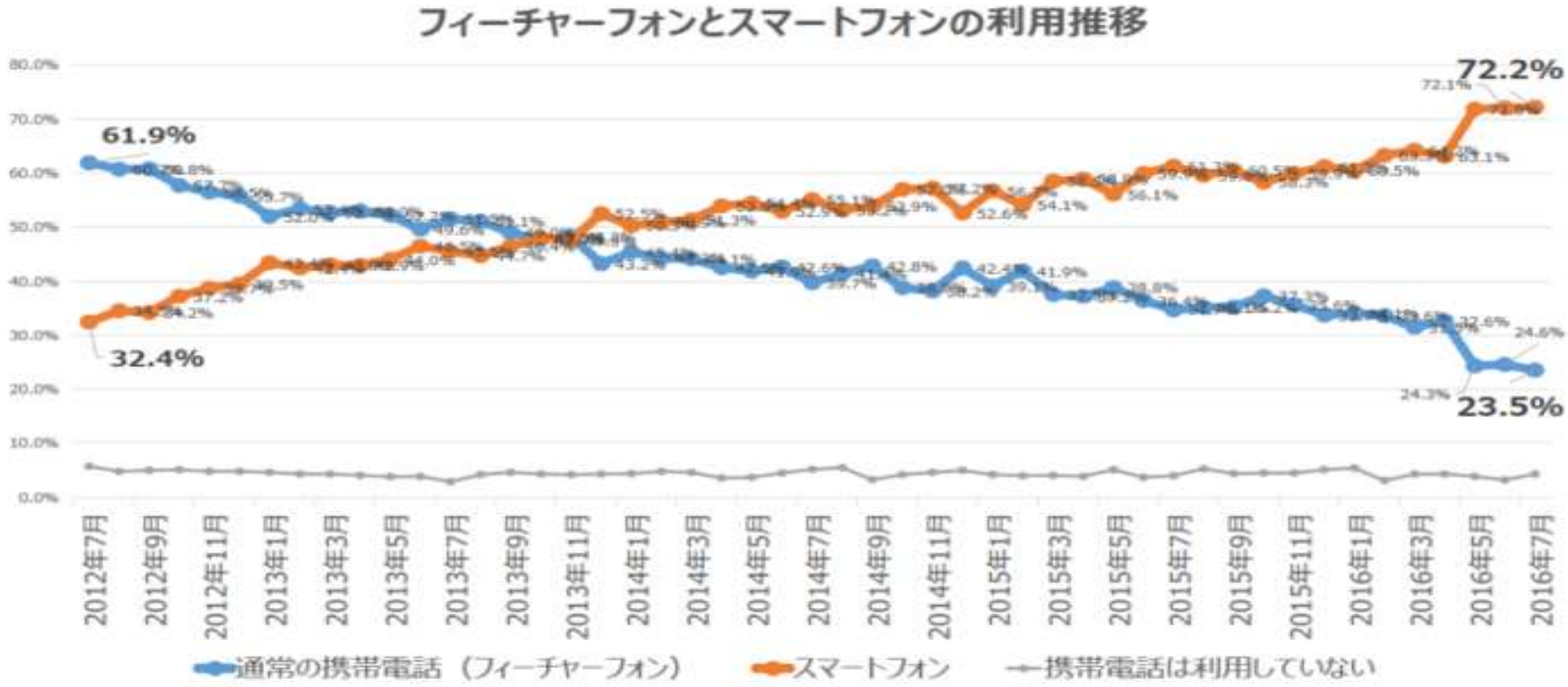
要点

1. スマホの普及による影響

2. 影響を受けた理由

3. 対策

スマホの普及


フィーチャーフォンとスマートフォンの利用推移
80.0%
70.0%
60.0%
50.0%
40.0%
30.0%
20.0%
10.0%
0.0%
61.9%
32.4%
72.2%
23.5%
2012年7月
2012年9月
2012年11月
2013年1月
2013年3月
2013年5月
2013年7月
2013年9月
2013年11月
2014年1月
2014年3月
2014年5月
2014年7月
2014年9月
2014年11月
2015年1月
2015年3月
2015年5月
2015年7月
2015年9月
2015年11月
2016年1月
2016年3月
2016年5月
2016年7月
通常の携帯電話（フィーチャーフォン）
スマートフォン
携帯電話は利用していない

スマホの普及によるPCの衰退

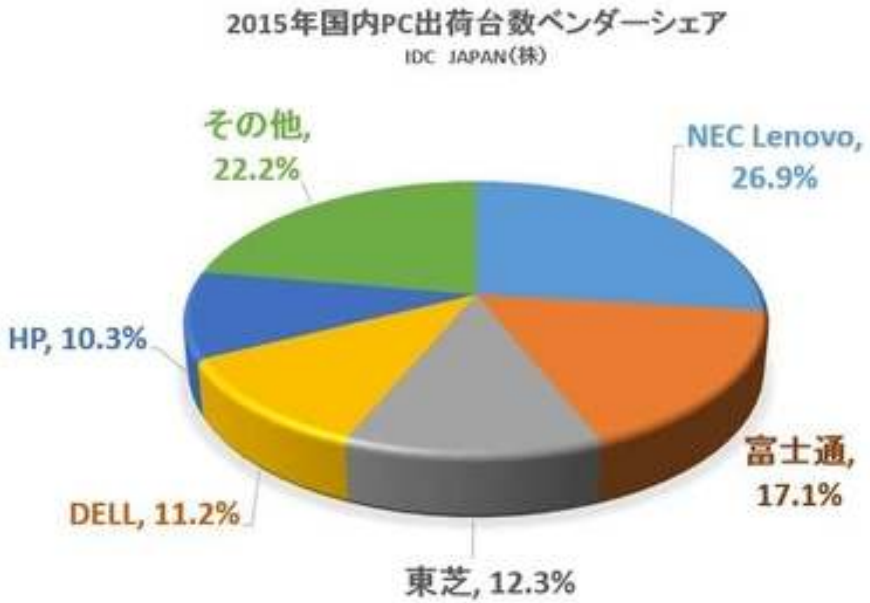
- PCの衰退の実態

先ほどのグラフで見てわかるように2013年にスマホが一気に普及し始めその時期に重なって売り上げ出荷台数が減り始めています。

この時期はアプリも充実してきた時期にも重なります。

	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014
台数	9,301	8,792	9,518	10,438	11,277	11,152	12,109	9,187
金額	11,346	9,758	8,858	9,206	8,669	7,952	9,263	7,336

国内では



1位. NEC、Lenovo 26.9%
2. 富士通 17.1%
3. 東芝 12.3%
4. DELL 11.2%
5. HP 10.3%
2015年国内PC出荷台数ベンダーシェア（IDC JAPAN㈱調べ）

減少の理由

- 座ってやると疲れる
- 寝転んでやりたいのなどの理由からPCよりスマホを使う人が増えている現状
- PCオンラインゲームからスマホゲームへの移行
- 普通のPCは値段が下がっているがゲーミングPCの場合は値段が上がっているため。
- ゲーミングPCとは3D処理ができるグラフィックボードが入っているもののことです。

解決策

- PCの売り上げを上げるには今普及しつつあるタブレットと差別化を図ることにあると考えます。
- 例えばPCでしかできない高スペックを要するものを処理しそれを

タブレットに同期し持ち運べるようにするなどです。

今はPCじゃなくてもタブレットで事足りてしまっているのが現状です。

解決策2

- 普通のPCの製造を海外（アメリカ）に任せて

ゲーミングPCの製造に力を入れる。

理由　ゲーミングPCの売り上げは現在も伸びている。

　　ゲーミングPCはゲームという名前につられていますが

3D処理などもできスペックが異常に高いことにありますですが値段があまりにも高いためあまり手が出せませんこれを安く売れるようになれば回復の兆しが見えるのではないかと考えます。

第3章

ゲーム産業

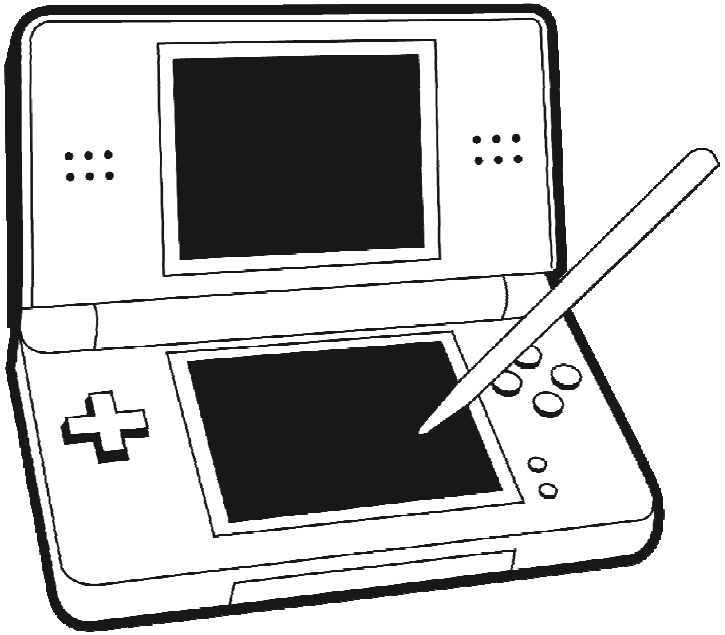
家庭用ゲーム機衰退の主な要因

1. 海外でしか売れない

　・市場の8割以上が海外

2. 開発費がかかる

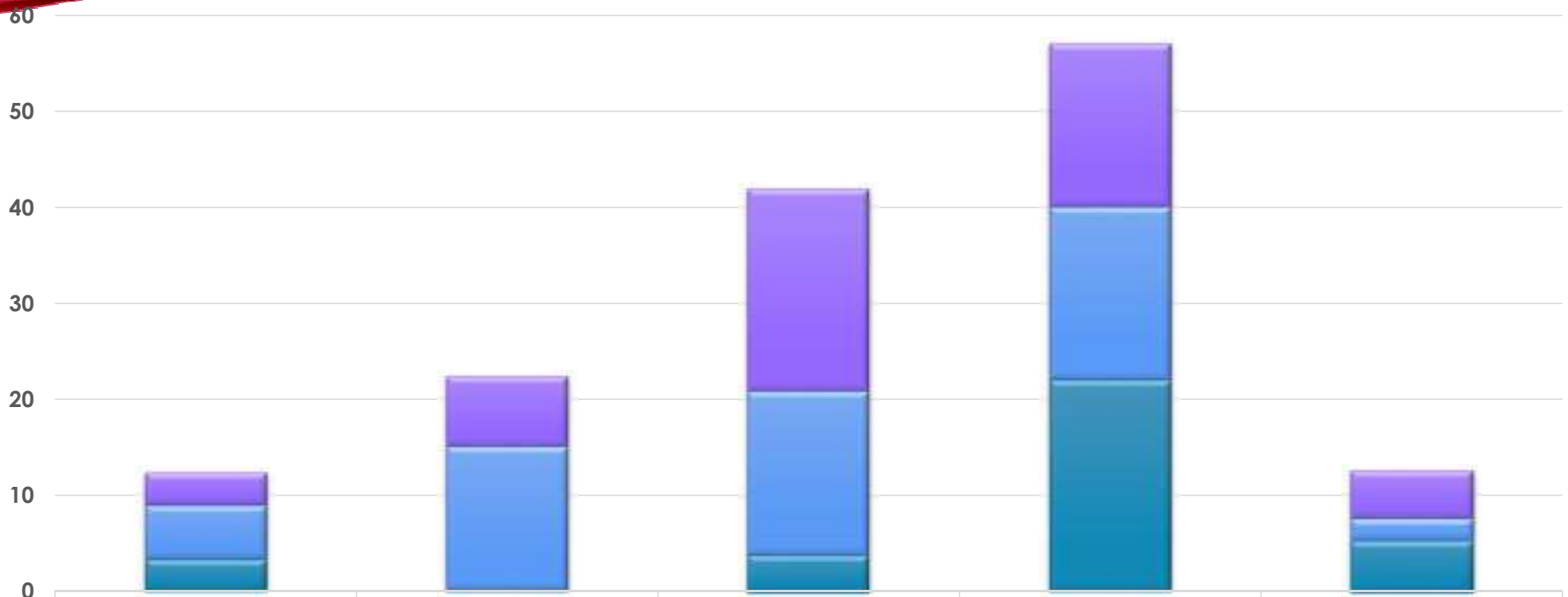
3. スマートフォンに性能・普及台数で負けた



市場の国内外の差

日本	海外
・市場規模：小 ・携帯機中心 ・据置機の世代交代：停滞 ・売れ筋 　・RPG 　・アニメ版権もの	・市場規模：大 ・据置機中心 ・据置機の世代交代：順調 ・売れ筋 　・FPS 　・3Dアクション 　・スポーツ（タイアップ）

ハード普及台数(単位:100万台)



	WiiU	XboxOne	PS4	3DS	PSVITA
欧州	3.4	7.3	21	17	4.9
米国	5.6	15	17	18	2.3
日本	3.3	0.075	3.9	22	5.3

http://www.vgcharts.com より作成

2016年売り上げ比較

http://www.vgcharts.com より作成

米国		
ポケモン	3DS	4,146,707
GTA V	PS4	3,882,028
アンチャーテッド4	PS4	3,130,734
GTA V	XOne	2,763,431
Battlefield 1	XOne	2,457,935
CoD:IW	XOne	2,196,692
Star Wars:Battlefront	XOne	2,166,480
CoD:IW	PS4	2,119,565
Minecraft	XOne	1,974,046
The Last of Us	PS4	1,952,383
Madden NFL 17	PS4	1,719,333

日本		
どうぶつの森	3DS	4,452,022
ポケモン	3DS	3,176,675
マリオカート7	3DS	2,718,540
NS Mario Bros.2	3DS	2,507,009
Splatoon	WiiU	1,493,255
妖怪ウォッチ3	3DS	1,401,761
Minecrft	PSV	990,433
マリオメーカー	WiiU	964,808
Final Fantasy XV	PS4	852,799
マリオメーカー	3DS	718,151
妖怪ウォッチ:すき焼き	3DS	510,092

スマートフォン（1）

2年間の端末販売台数

・iPhone:7000万以上

・Android:5500～6000万

※スマホの買い替え頻度平均2年

3DSの累積普及台数

5700万程度

※買い替えなし

スマートフォン（2）

販売奨励金あり

性能

部品原価

初期販売台数

iPhone>携帯ゲーム機

スマホゲームの利点

消費者

- 基本プレイ無料が多い
- 敷居が低い
- ゲーム環境整理不要

企業

- 成功時の利益の大きさ
- 安価で製作が可能

なぜスマホゲームの売上が伸びるのか考察

- 頻繁に有料アイテムを無料で配布
- アニメ等とのコラボによる幅広い層の参入
- Pay to Winをさせない、あくまで有利にするのみのものが多い

Pay to win

課金をしなければプレイし続けることができない、勝つことができないもの。

Free to play

無課金ユーザーも対等に遊ぶことができるもの。
その先駆者的存在がパズル＆ドラゴンズである。

©ガンホー・オンライン・エンターテインメント株式会社

家庭用ゲーム産業の今後

- 新たなモデルのハードの開発　EX:ニンテンドースイッチ
- ビッグタイトルではなく新規タイトルの制作
- 日本でのeSports(electronic sports)の振興

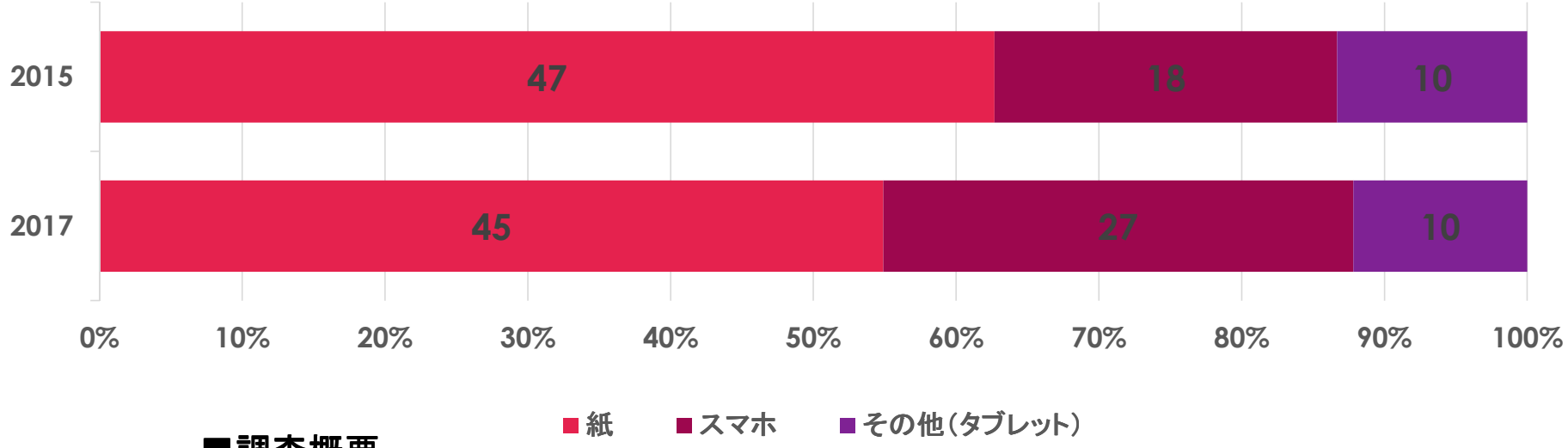
→操作に高度な技能が必要となる対戦型ビデオゲームを用いた競技のことである。
スポーツ競技の一種としての電子ゲームである。
EX：ストリートファイター（格闘ゲーム部門）、バトルフィールド（FPS部門）等

第4章

出版・印刷業

書籍

書籍の閲覧に利用する媒体



- ■調査概要
- 調査方法：「マクロミルモニタ」を活用したインターネットリサーチ／実施機関：株式会社マクロミル
- 調査対象：全国15～59歳男女（スマートフォンユーザー）
- 事前調査 10,000サンプル・本調査 （1,229サンプル）
- 調査期間：2017年2月14日～2月20日

新たなマンガ作品を認知する（出会う）経路

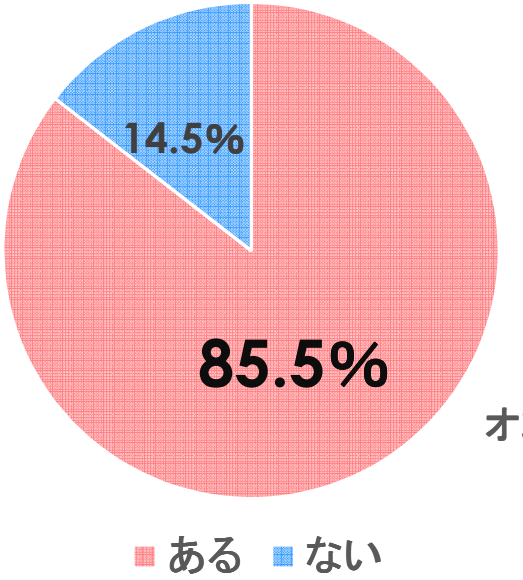
- ■調査概要
- 調査方法：「マクロミルモニタ」を活用したインターネットリサーチ／実施機関：株式会社マクロミル
- 調査対象：全国15～59歳男女（スマートフォンユーザー）
- 事前調査 10,000サンプル・本調査（1,229サンプル）
- 調査期間：2017年2月14日～2月20日

電子書籍と紙の比較

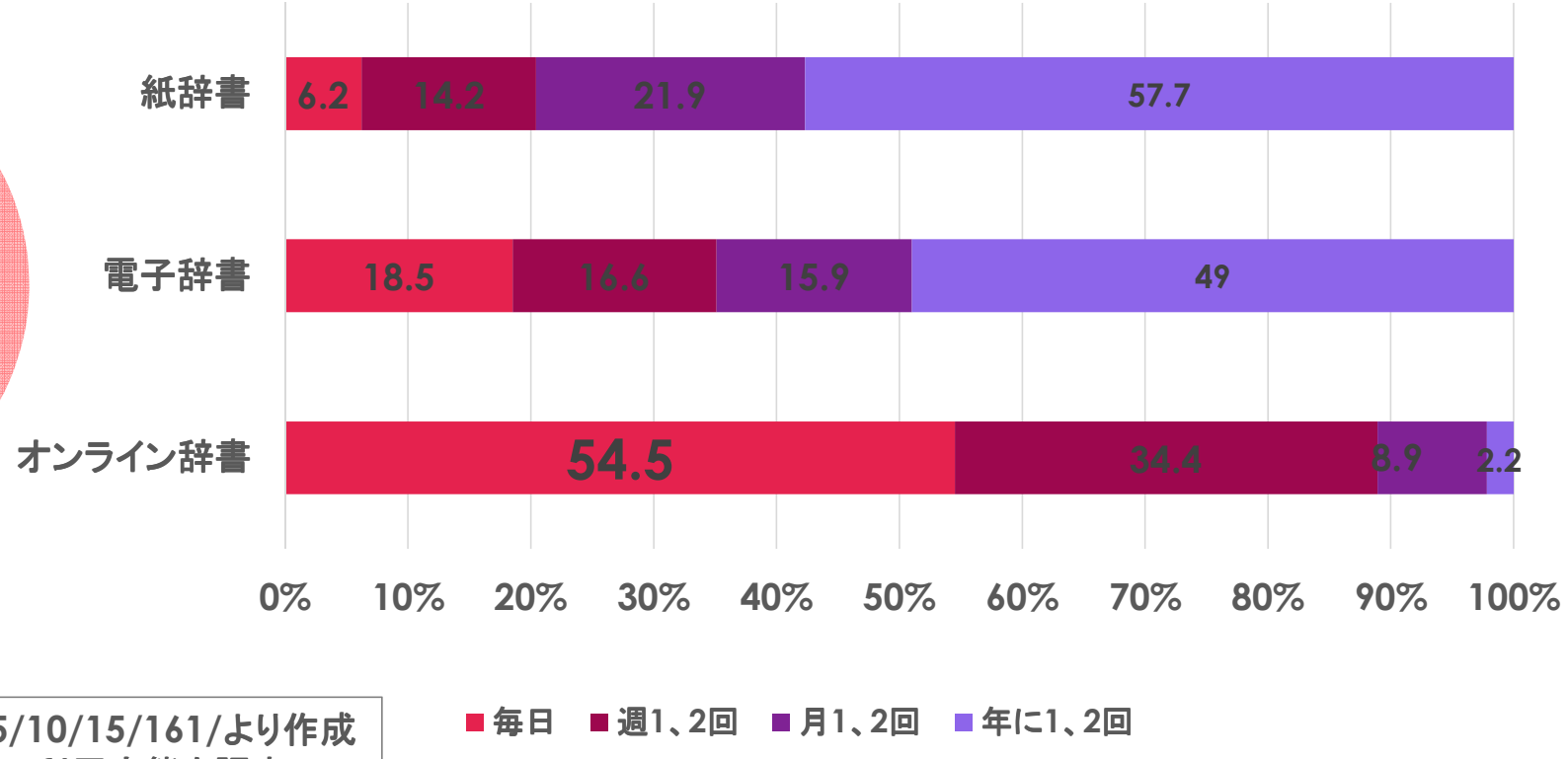
	電子書籍	紙
メリット	購入が手軽ですぐ読める 劣化しない	速度変化に柔軟 書込みや付箋貼り付けなど、能動的な読書がしやすい
デメリット	サービスが終了したら読めなくなる可能性がある リーダーになる端末が必要で費用が高い	何冊も持ち歩くことは物理的に無理がある 暗いところで読めない

辞書

Q 日頃辞書を使用する機会はありますか？



Q「オンライン辞書」、「電子辞書」、「紙の辞書」、それぞれどのくらいの頻度で利用しますか？

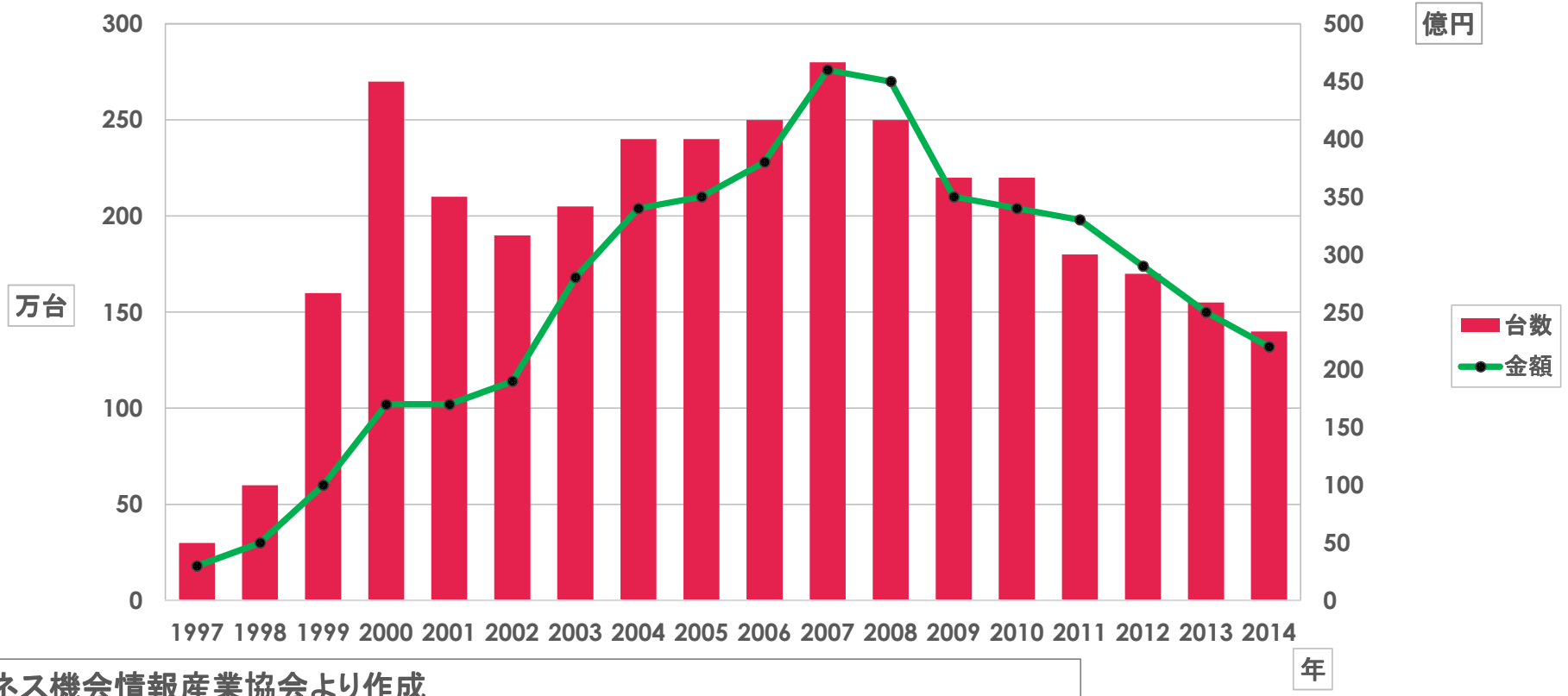


http://news.mynavi.jp/news/2015/10/15/161/より作成
10代~60代男女483名に対して、辞書の利用実態を調査。

電子辞書とスマホと紙の辞書の比較

	スマートフォン	電子辞書	紙の辞書
メリット	更新により常に最新版が使用可能	コンテンツ価格が低い	様々な情報が入ってくるので接触回数が増える
デメリット	機種があまり古くなると、ソフトウェアのアップデートが出来なくなり、辞書アプリも使えなくなることがある	本体価格が高い	調べるのに時間がかかる。 重くて持ち運びに不便。

電子辞書売上



一般社団法人ビジネス機会情報産業協会より作成
2006年5月までは5社（カシオ計算機／キヤノン／シチズン／シャープ／ソニー）集計
2006年6月以降は、セイコーインスツル社が参加し合計6社
2007年3月以降は5社（カシオ計算機／キヤノン／シチズン／シャープ／セイコーインスツル）の集計

紙媒体の今後

3つの新しいビジネスモデルの形成

・デジタル化

・高機能化

・ソリューション化

デジタル化

オンデマンド印刷機

注文

確認

入稿

納品

高機能化

ソリューション化

新たなビジネスモデルを形成

凸版印刷

大日本印刷

スマイルありがとう
BOOK・OFF

MARUZEN

デジタルとITに強い企業とどのように手を組んでいくかが重要！

第5章

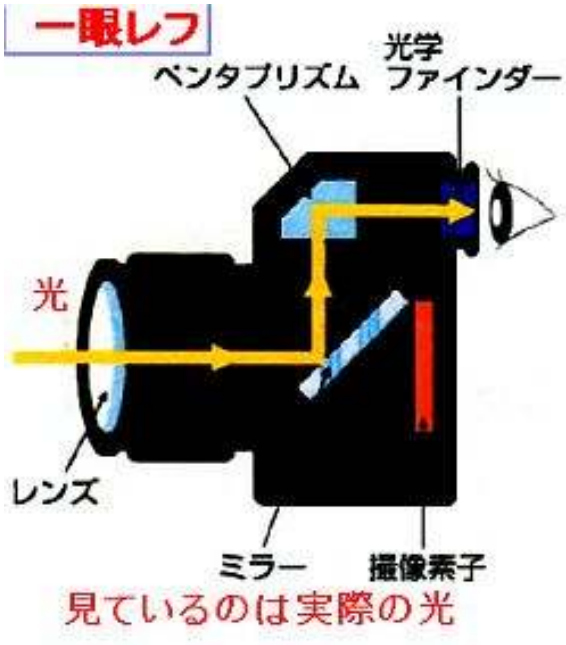
カメラ産業

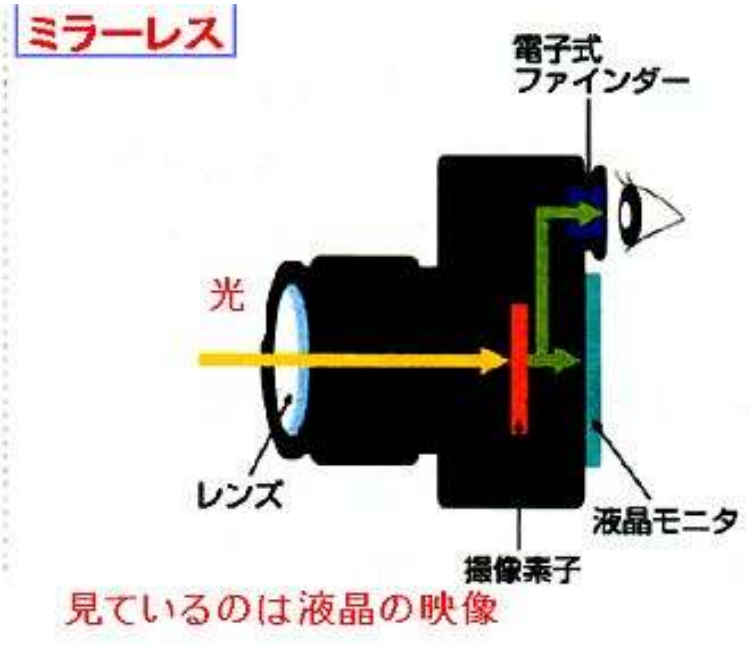
カメラの種類

●デジタルスチルカメラ

① レンズ一体型 （ほとんどがコンパクトデジタルカメラ）

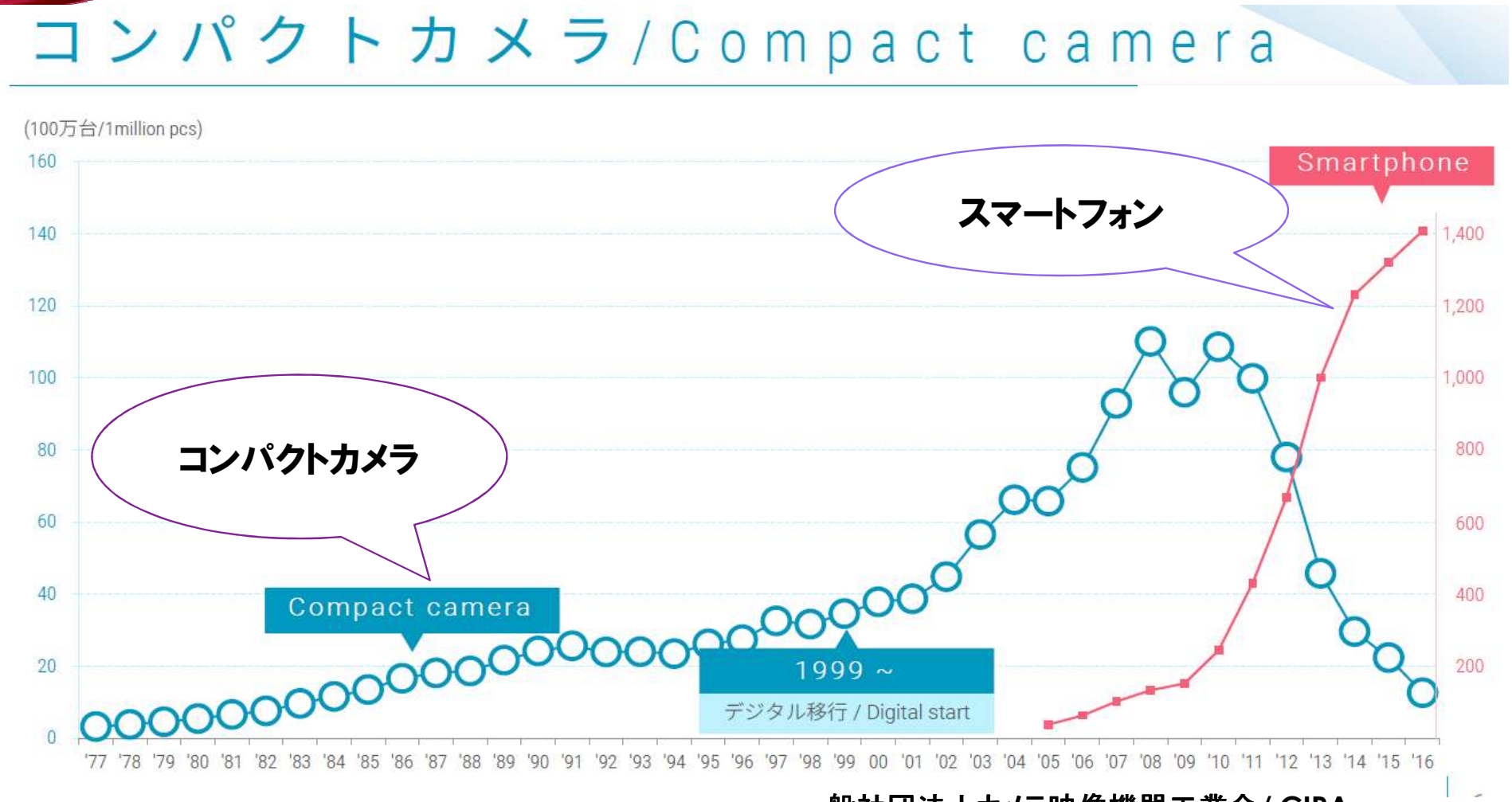
② レンズ交換型 （一眼レフ、ノンレフレックスの2区分に大別する。





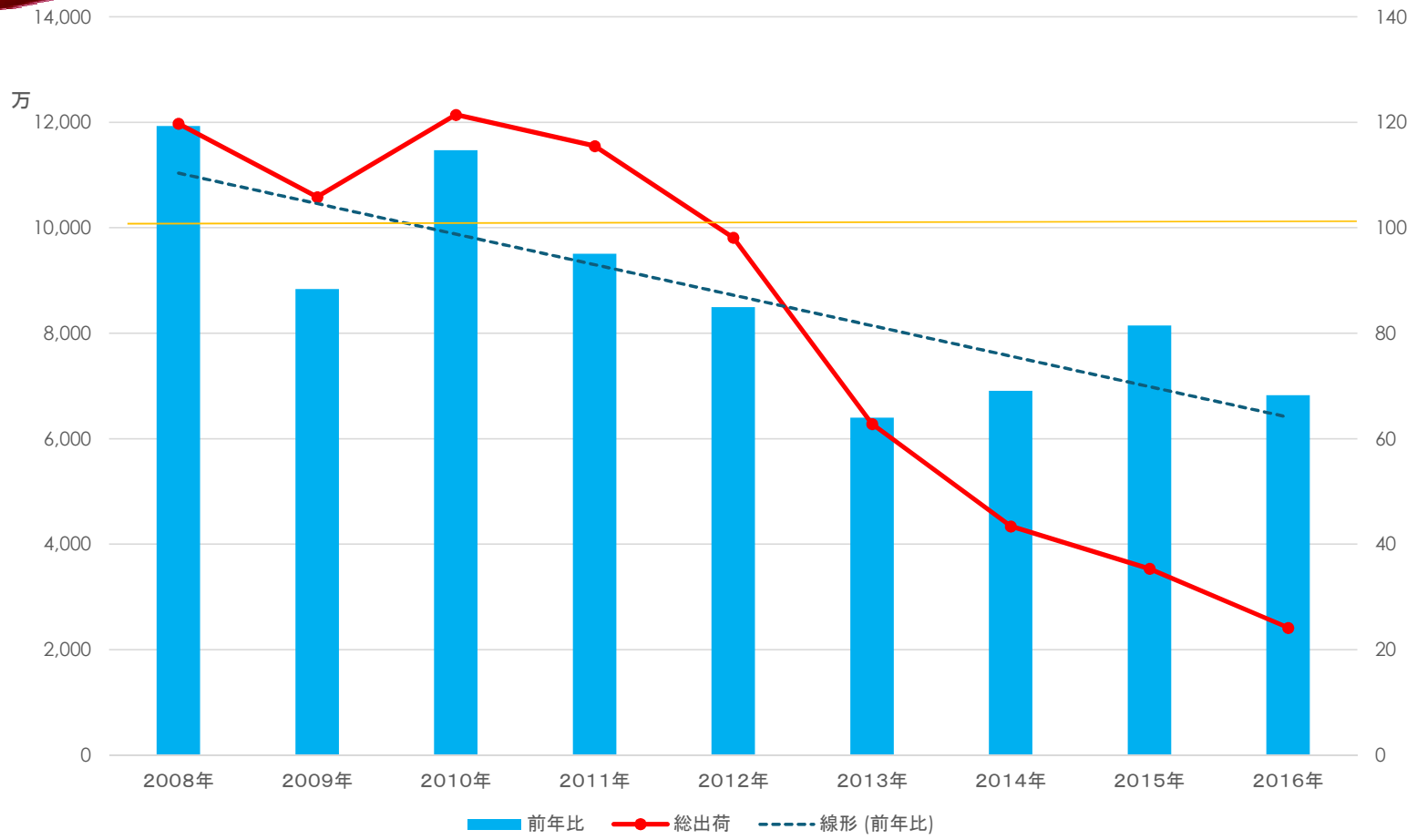
一般社団法人カメラ映像機器工業会/ CIPA

コンパクトカメラとスマートフォンの出荷数



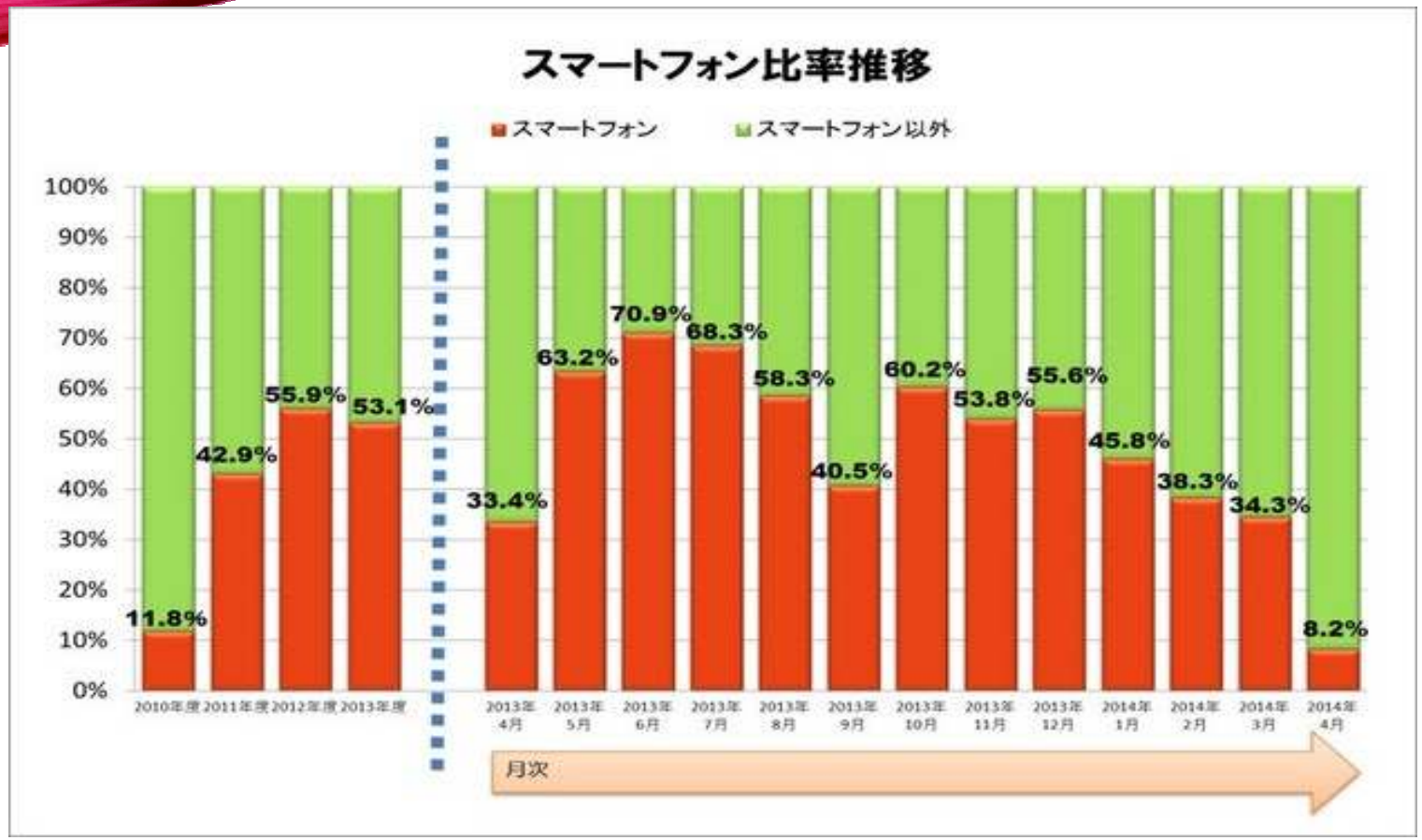
一般社団法人カメラ映像機器工業会/ CIPA

カメラの総出荷と対前年比



一般社団法人カメラ映像機器工業会/ CIPA

国内出荷推移

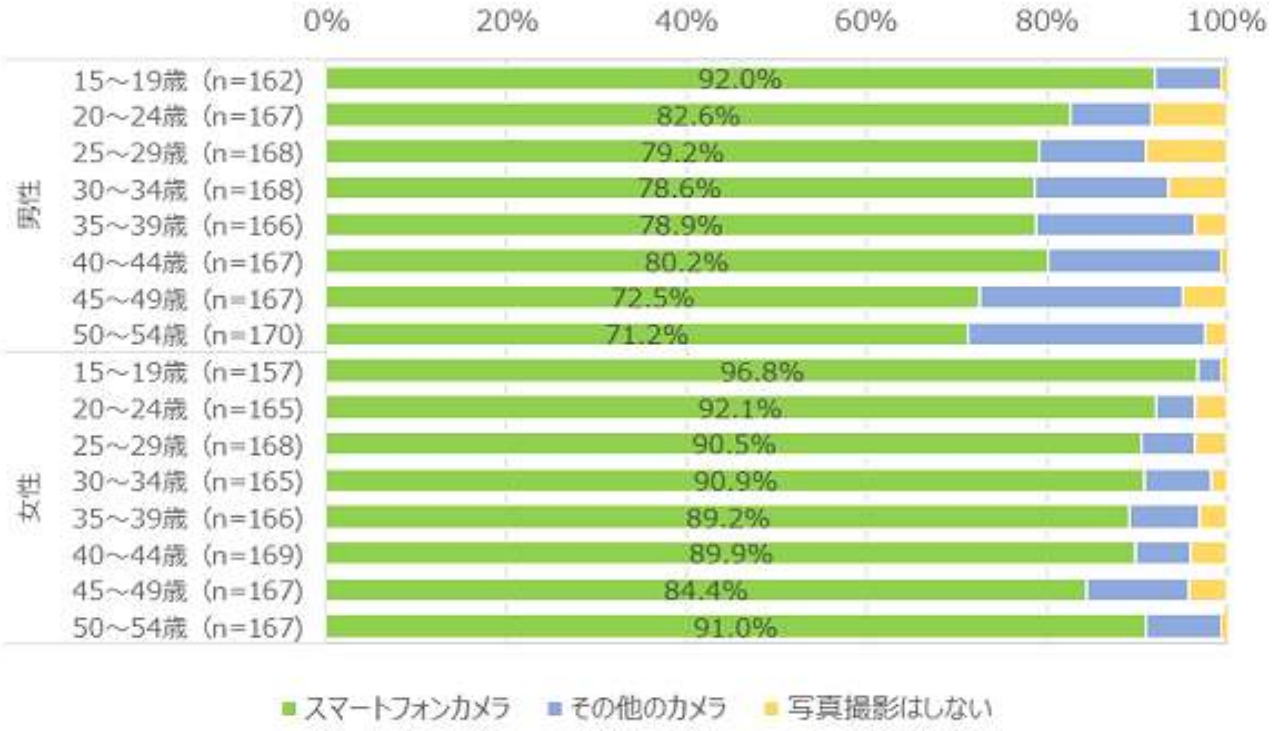


JEITA　一般財団法人電子情報技術産業協会

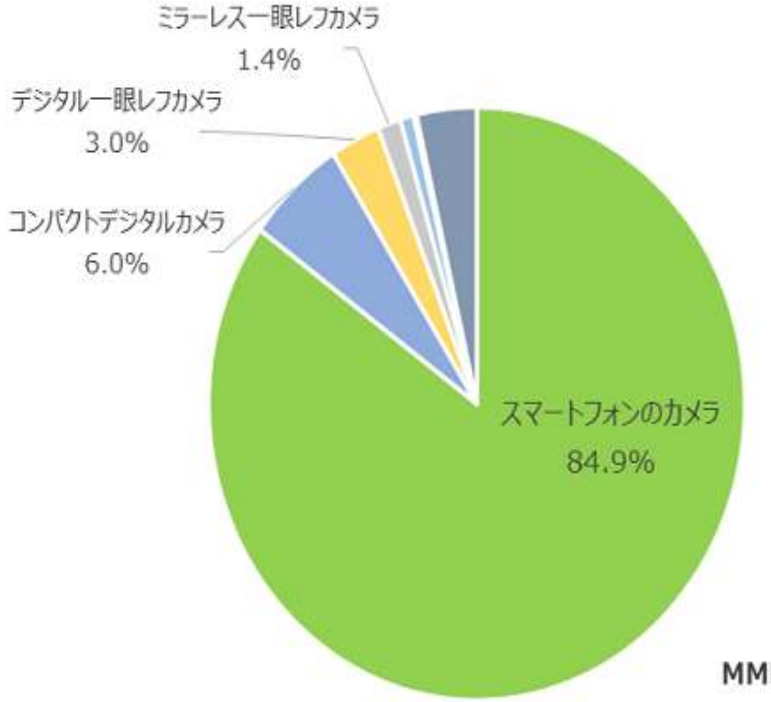
http://www.jeita.or.jp/japanese/stat/cellular/2012/03.html

写真撮影で利用するデバイス

● 写真撮影のために最も利用しているデバイス（単数）※性年代別



● 写真撮影のために最も利用しているデバイス（n=2659、単数）



MMD研究所調べ

企業

現在　　使いやすさや画素数の向上

今後　　コンパクトカメラに企業が見切りをつけ始める

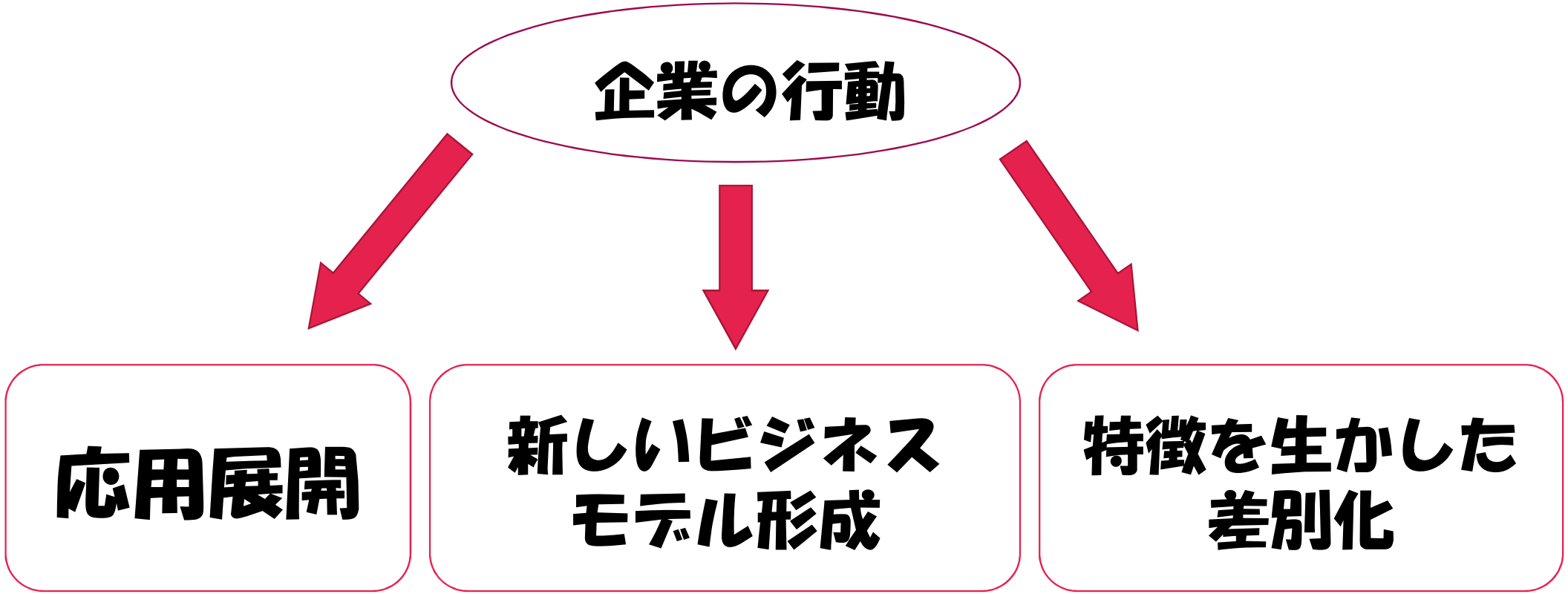
レンズ交換式に移行
コンパクトカメラのさらなる性能向上

レンズ一体型は衰退するもレンズ交換という点で差別化できているミラーレス構造のカメラは衰退せず売上、出荷数を増やしていく。

第6章

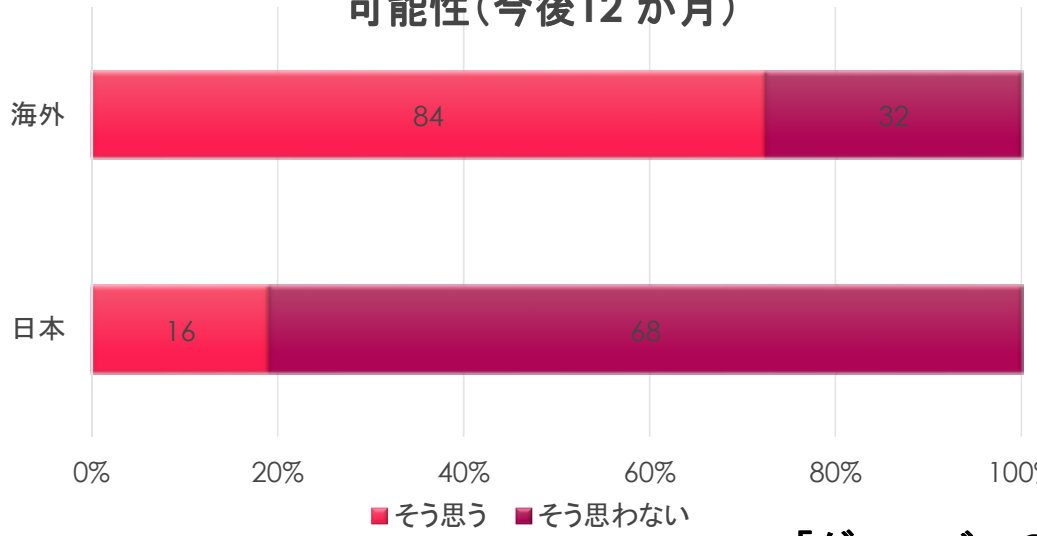
結論と今後

今後の展開

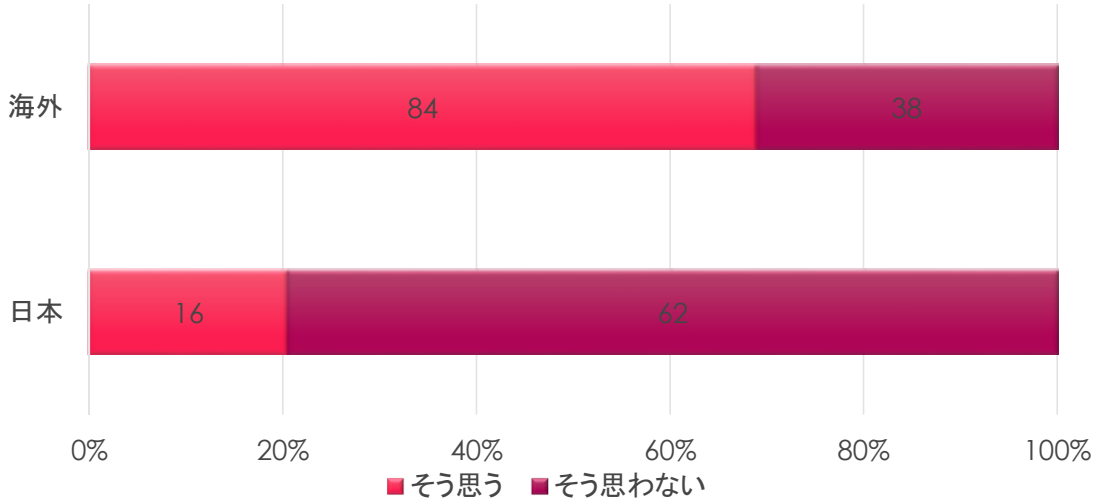


結論

競合他社がビジネスモデルを大きく変化させる
可能性（今後12 か月）



競合企業が現在の市場を一変させる
製品・サービスを打ち出す可能性（今後12 か月）



「グローバルCEO 調査2015」より

- スマートフォンの普及により情報化社会が急速に発達しているために企業は早めの対応が求められている。
- 上のグラフより海外と比べ日本は危機感が足りない企業の存続には企業独自の転換が必要となる。

出典

MMD研究所
https://mmdlabo.jp/investigation/detail_1578.html

一般社団法人カメラ映像機器工業会/ CIPA

JEITA　一般財団法人電子情報技術産業協会
http://www.jeita.or.jp/japanese/stat/cellular/2012/03.html

株式会社ニコンイメージングジャパン
http://www.nikon-image.com/enjoy/phototech/manual/01/01.ht

http://www.toushin-1.jp/articles/-/3402

参考文献

- http://www.vgcharts.com
- http://www.itmedia.co.jp/business/articles/1607/28/news035.html
- http://gigazine.net/news/20160713-pc-shipment-2016q2/
- http://mbp-fukuoka.com/pc-pro/column/10331/
- https://marketing-rc.com/article/20160731.html
- https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000001.000016567.html
- https://b2b-ch.infomart.co.jp/news/detail.page;JSESSIONID_B2BCH=ebcefdc00f8b998ba1645d47c0aa?0&IMNEWS1=515694

ご清聴ありがとうございました。