



エンターブレインは6月30日、昨年12月27日から6月26日までの国内家庭用ゲーム売上げについて、ハードが前年同期比8.8%減の798億1000万円、ソフトが同20.4%減の1121億7000万円。全体では同15.9%減の1919億8000万円になったと発表した。これは、2003年以降では、上半期として最低の水準。もはやパッケージゲームの時代は去ったと言っていいかもしれない。

もちろん、東日本大震災の影響は大きいですが、目立ったヒット作品がなかったことに加え、2月に発売された任天堂の携帯ゲーム機「ニンテンドー3DS」の評判が悪かったことも大きな原因。発表以後も、任天堂の株価は低迷している。

期間中の売上は、ハードの推定販売台数上位機種は、「ニンテンドー3DS」が115万3891台「プレイステーション・ポータブル」が107万7724台。ソフトでは、「モンスターハンターポータブル3rd」（カプコン、対応ハード・PSP）が96万8269本、「ドラゴンクエストモンスターズジョーカー2 プロフェッショナル」（スクウェア・エニックス、同・DS）が46万9469本。

国内ゲームソフトの市場規模の推移（家庭用ゲーム/オンラインゲーム）

