

数字で見る

# メディア・ソフトの制作・流通の実態

～ マルチユース市場の拡大とネットワーク流通の立ち上がり ～

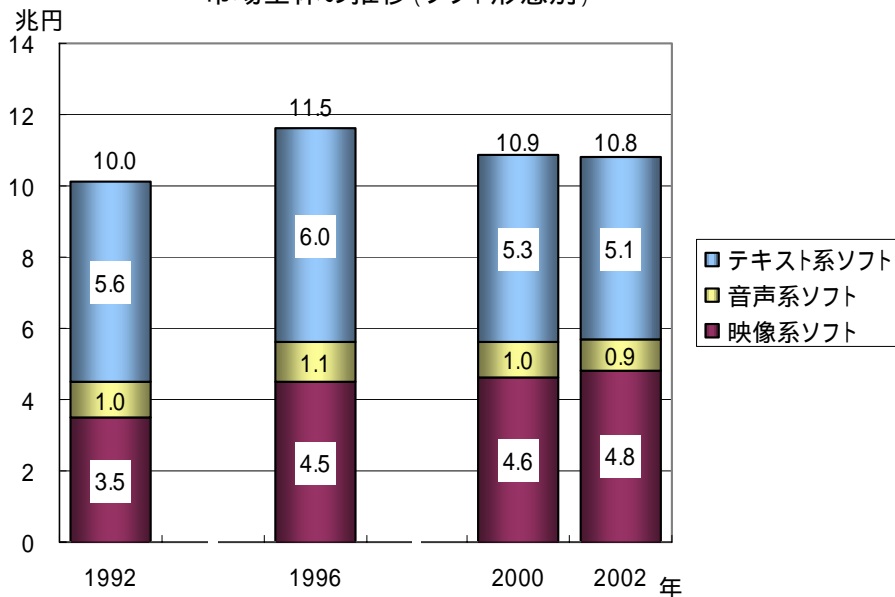
平成17年1月

情報通信政策研究所 (IICP) 調査研究部

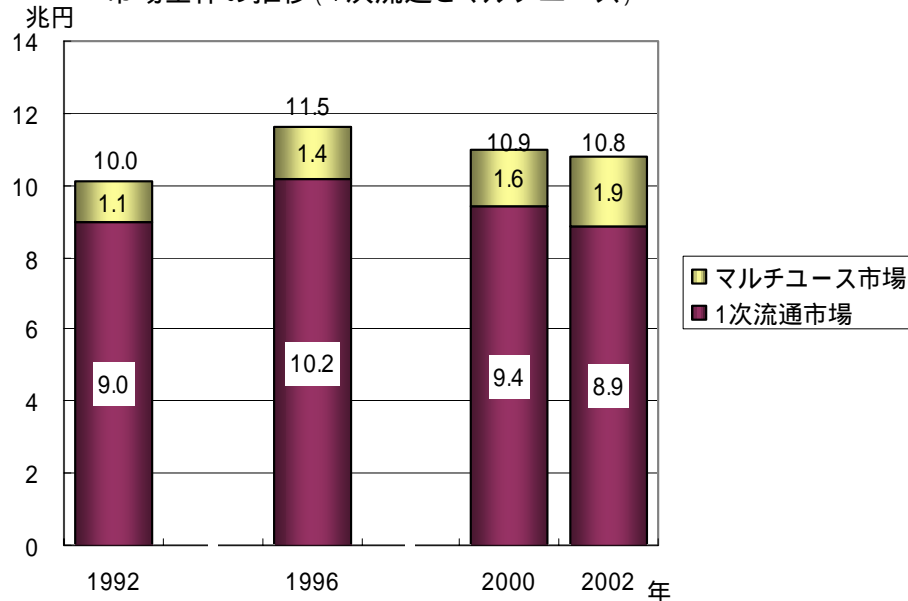
# 1. メディア・ソフト市場の動向 (映像系ソフト市場とマルチユース市場の拡大)

メディア・ソフト市場全体は、2002年(10.8兆円)までの6年間で年平均約1,200億円ずつ減少。

市場全体の推移(ソフト形態別)



市場全体の推移(1次流通とマルチユース)



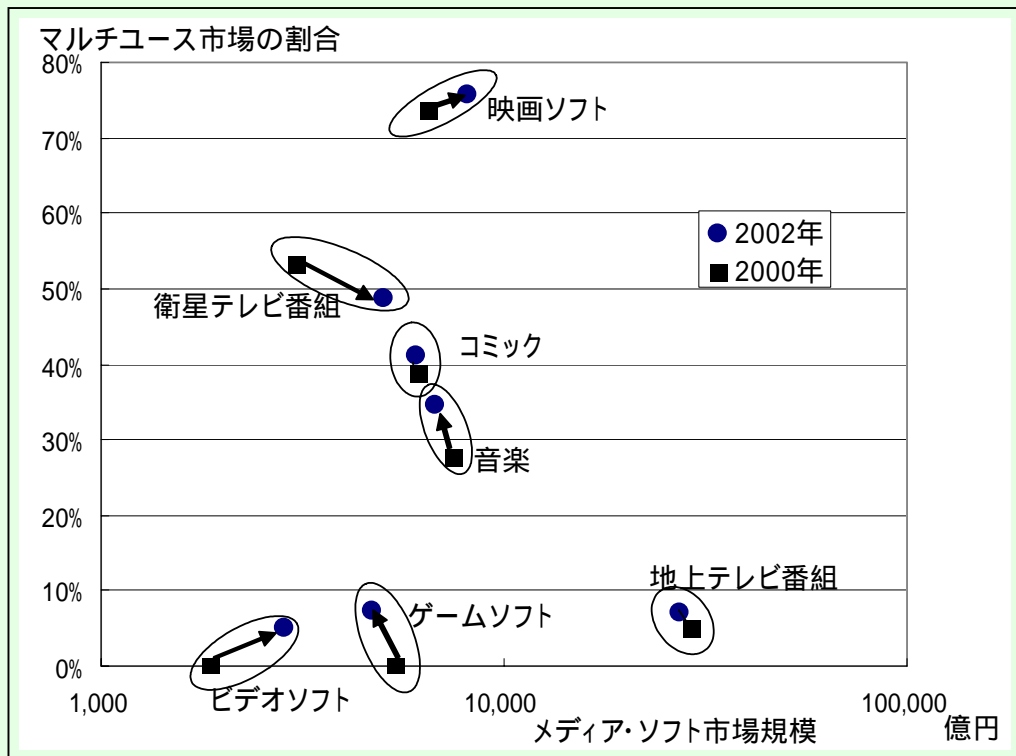
- 近年、音声系・テキスト系ソフトが縮小傾向。
- 映像系ソフトの市場は、2002年(4.8兆円)までの6年間で年平均約500億円ずつ増加。

- 近年、一次流通市場が縮小傾向。
- マルチユース市場は、2002年(1.9兆円)までの6年間で年平均約900億円ずつ増加。

# 1. メディア・ソフト市場の動向 (映像系ソフト市場とマルチユース市場の拡大)

- 映画ソフトなどは、市場規模もマルチユース市場の割合も拡大。
- ゲーム、音楽ソフトなどは市場規模が縮小するも、マルチユース市場の割合は増加。

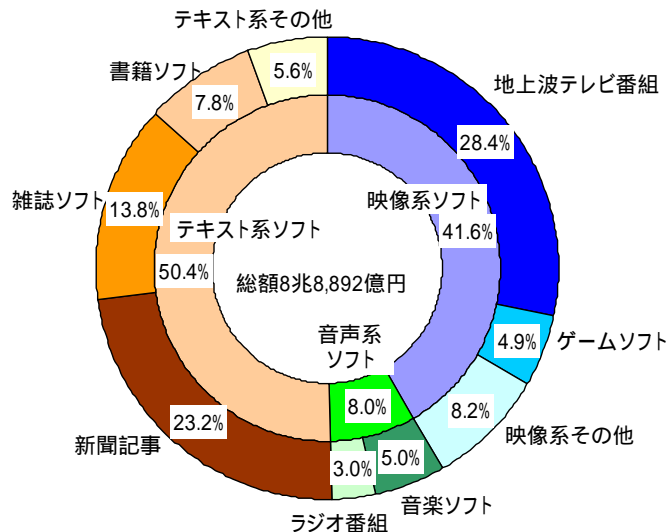
主なメディア・ソフトの市場規模とマルチユース



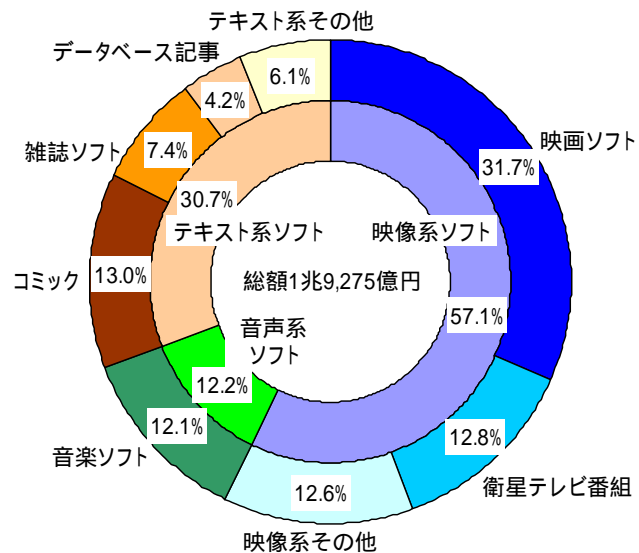
## 《参考》ソフト別の構成比

一次流通市場ではテキスト系ソフトが5割強と依然大きい、マルチユース市場では、映像系ソフトが6割弱と最大。

一次流通市場(2002年)



マルチユース市場(2002年)



- 一次流通市場では、地上テレビ番組 (約28%)、新聞記事 (約23%) の割合が大きい。

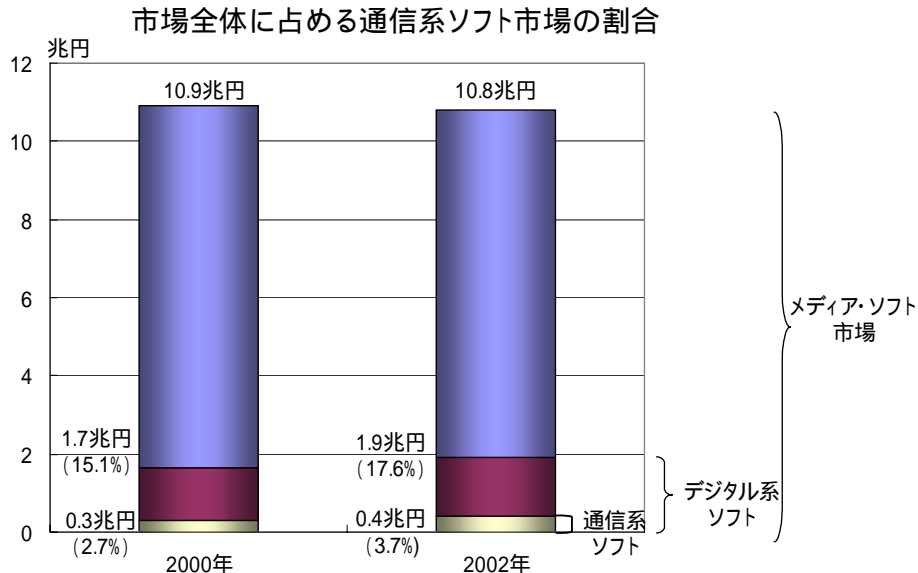
- マルチユース市場では、映画ソフト (約32%)、衛星テレビ番組 (約13%) の割合が大きい。

## 《参考》メディア・ソフトの市場規模(2002年)

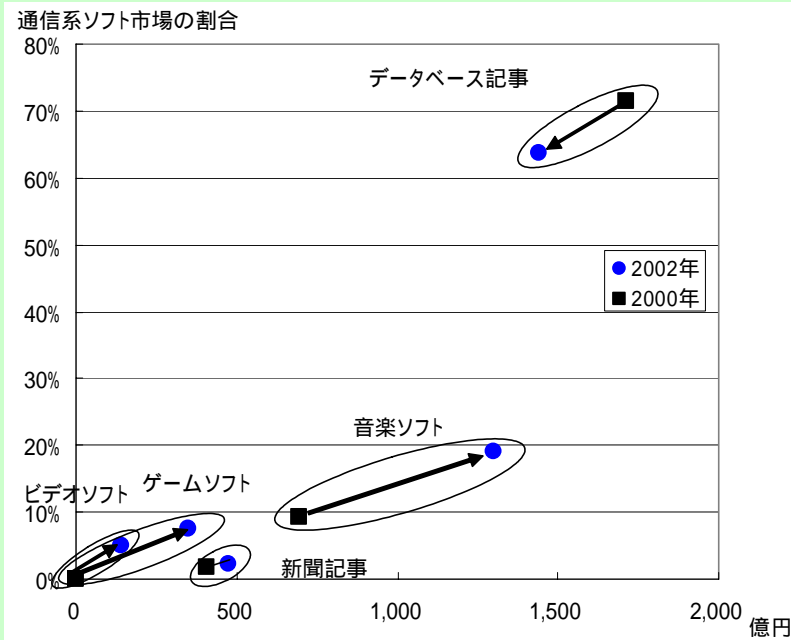
メディア・ソフト 分類	期 間	合計		一次流通市場		マルチユース市場	
		市場規模(億円)	対2000年比	市場規模(億円)	対2000年比	市場規模(億円)	対2000年比
<b>映像系ソフト合計</b>		47,976	104.6%	36,963	97.3%	11,013	140.2%
映画ソフト	年	8,084	124.9%	1,968	115.2%	6,116	128.4%
ビデオソフト	年	2,841	151.8%	2,698	144.2%	143	-
地上テレビ番組	年度	27,230	93.8%	25,286	91.8%	1,944	131.5%
衛星テレビ番組	年度	5,050	166.4%	2,590	182.2%	2,461	152.5%
CATV番組	年	62	72.4%	62	72.4%	-	-
ゲームソフト	年	4,710	87.6%	4,359	81.1%	350	-
<b>音声系ソフト合計</b>		9,456	91.5%	7,113	86.2%	2,343	112.4%
音楽ソフト	年	6,769	90.5%	4,431	82.1%	2,338	112.2%
ラジオ番組	年度	2,688	94.3%	2,682	94.1%	5	-
<b>テキスト系ソフト合計</b>		50,735	95.7%	44,816	94.7%	5,919	104.0%
新聞記事	年	21,116	95.2%	20,640	94.8%	476	116.3%
コミック	年	6,070	99.3%	3,566	95.4%	2,504	105.6%
雑誌ソフト	年	13,646	92.9%	12,223	93.1%	1,423	91.3%
書籍ソフト	年	7,645	100.1%	6,947	99.6%	698	105.2%
データベース記事	年度	2,257	94.2%	1,440	84.2%	817	119.1%
<b>合計</b>		108,167	99.0%	88,892	95.0%	19,275	123.3%

## 2. メディア・ソフト市場の動向 (ネットワーク流通市場の立ち上がり)

- ネットワーク流通市場(通信系ソフト市場)の2002年(約4,000億円)は2000年と比較して、約1,000億円増加。
- 全体市場からは4%弱であり、立ち上がりの段階。



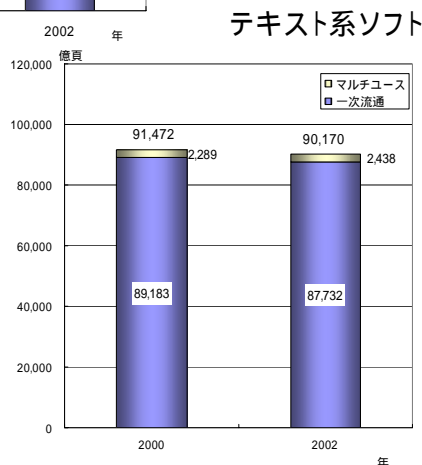
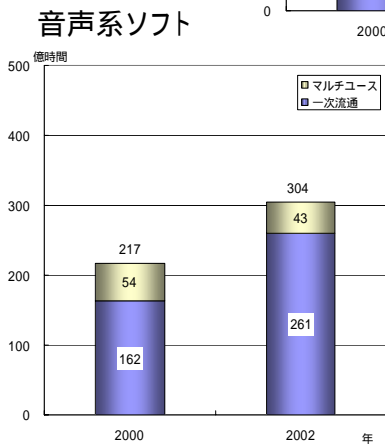
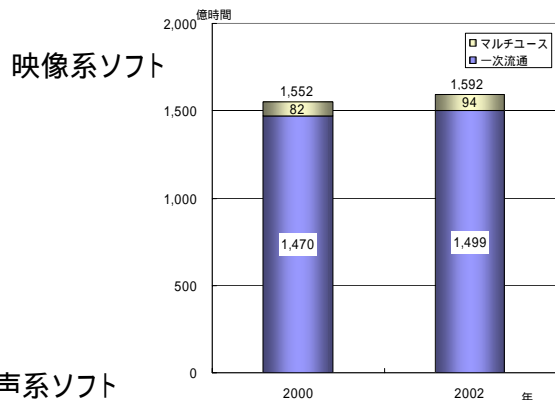
主なメディア・ソフトの市場とネットワーク流通



着メロなど音楽ソフト(609億円増)やネットワークゲームなどゲームソフトの立ち上がり(350億円増)が大きく貢献。

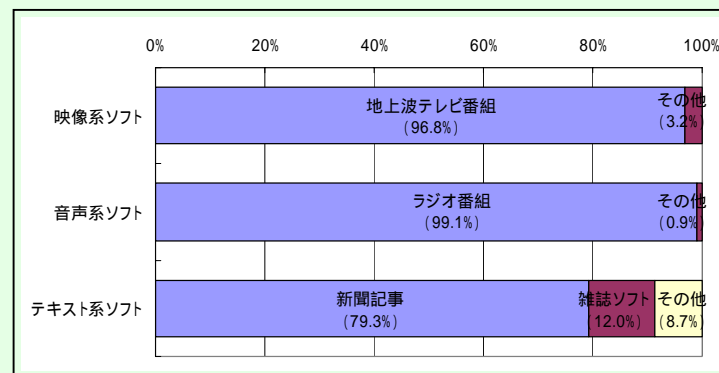
## 《参考》メディア・ソフトの流通量の推移

- メディア・ソフト全体の流通量では、2000年から2002年にかけて、映像系、音声系ソフトは増加。テキスト系ソフトは減少。
- マルチユース市場は映像系、テキスト系ソフトが増加。音声系ソフトは減少。

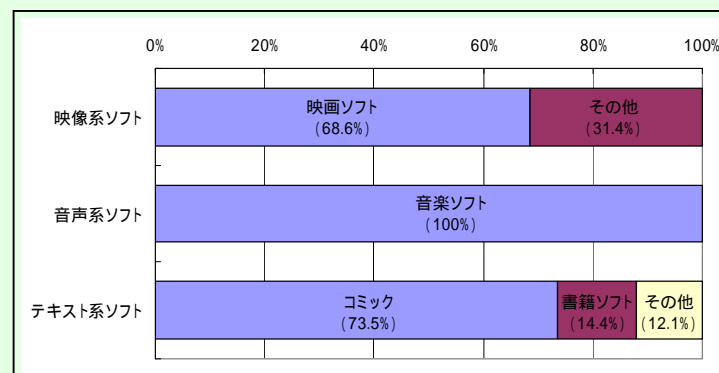


### 流通量の構成比

#### 一次流通市場 (2002年)



#### マルチユース市場 (2002年)



## 《参考》メディア・ソフトの流通量(2002年)

メディア・ソフト 分類	期間	合計		一次流通市場		マルチユース市場	
		流通量	対2000年比	流通量	対2000年比	流通量	対2000年比
映画ソフト	年	62.7	94.1%	2.4	120.6%	60.3	93.3%
ビデオソフト	年	3.1	181.1%	3.1	181.1%	-	-
地上テレビ番組	年度	1,465.0	100.2%	1,450.5	99.7%	14.5	198.6%
衛星テレビ番組	年度	59.7	301.5%	40.9	430.4%	18.8	182.5%
CATV番組	年	0.2	45.4%	0.2	45.4%	-	-
ゲームソフト	年	1.6	90.1%	1.6	90.1%	-	-
<b>映像系ソフト合計</b>		<b>1,592.3</b>	<b>102.6%</b>	<b>1,498.7</b>	<b>101.9%</b>	<b>93.6</b>	<b>113.8%</b>
音楽ソフト	年	45.7	88.6%	2.3	85.0%	43.4	88.8%
ラジオ番組	年度	258.4	156.7%	258.4	161.8%	-	-
<b>音声系ソフト合計</b>		<b>304.1</b>	<b>140.5%</b>	<b>260.7</b>	<b>160.6%</b>	<b>43.4</b>	<b>80.2%</b>
新聞記事	年	69,613.2	99.3%	69,612.0	99.3%	1.2	85.7%
コミック	年	8,317.9	100.7%	6,526.0	98.2%	1,791.9	110.8%
雑誌ソフト	年	10,808.5	92.9%	10,537.5	93.0%	271.0	88.4%
書籍ソフト	年	1,402.7	97.1%	1,051.9	96.9%	350.8	97.9%
データベース記事	年度	27.7	254.1%	4.8	84.2%	22.9	440.4%
<b>テキスト系ソフト合計</b>		<b>90,170.0</b>	<b>98.6%</b>	<b>87,732.2</b>	<b>98.4%</b>	<b>2,437.8</b>	<b>106.5%</b>

流通量の単位 映像系ソフト及び音声系ソフト:億時間、テキスト系ソフト:億頁

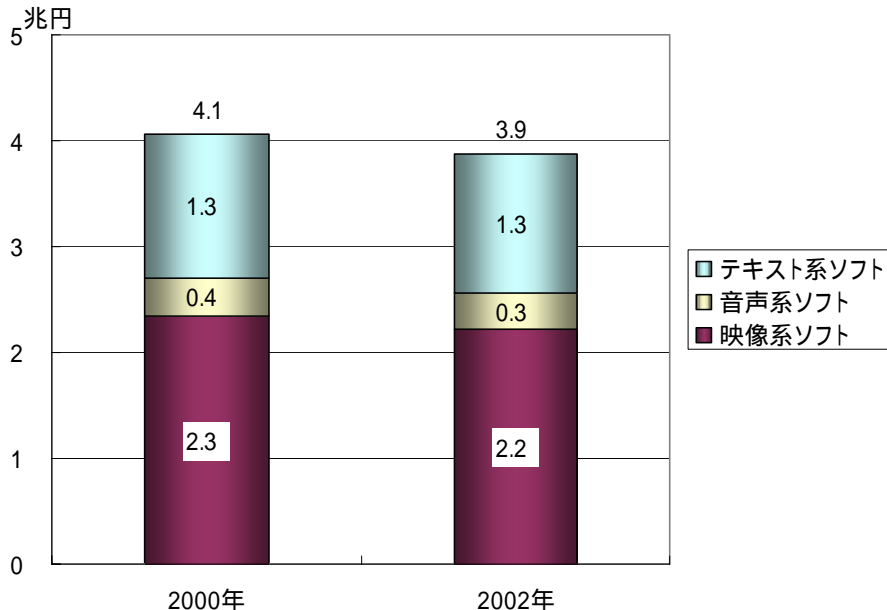


### 3. メディア・ソフトの制作の動向

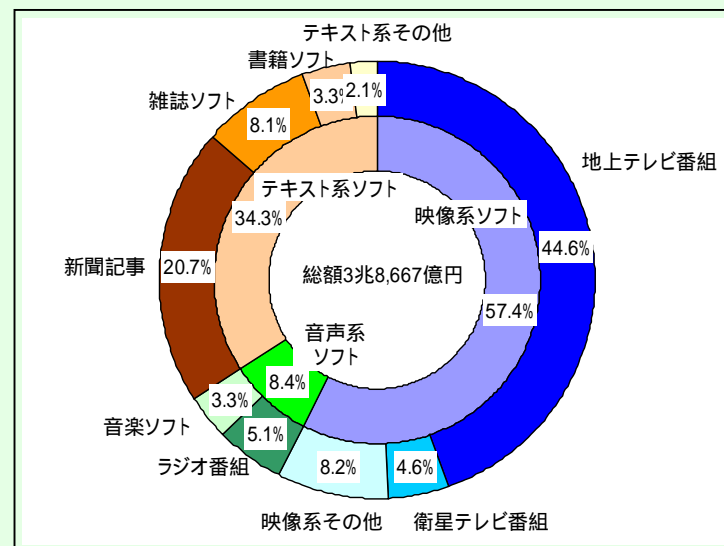
- メディア・ソフト全体の制作額は2002年(3.9兆円)までの2年間で約2,000億円減少。
- 映像系、音声系、テキスト系とも制作額は微減。

- 制作額に占める割合は、地上テレビ番組(約45%)、新聞記事(約21%)が大きい。

メディア・ソフト全体の制作額の推移



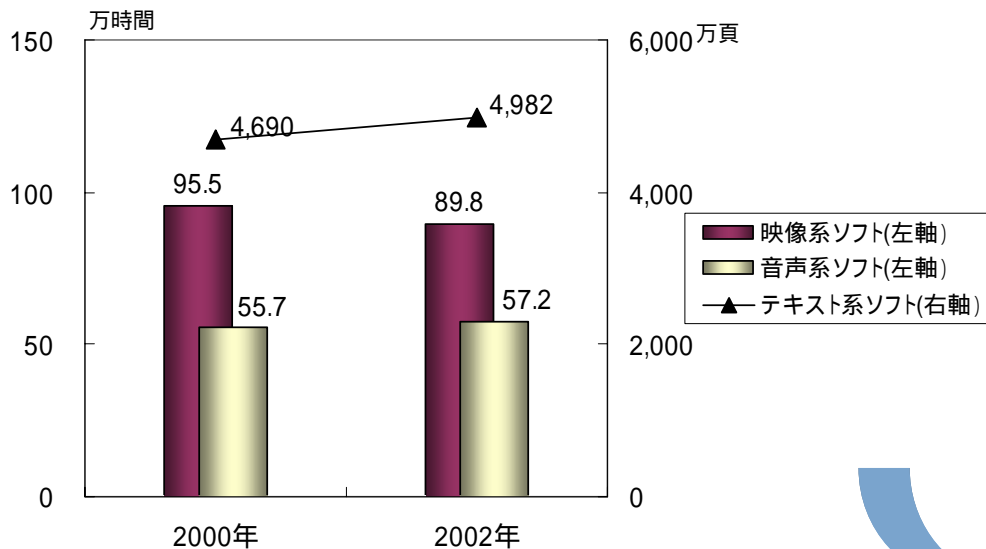
制作額のソフト別構成比



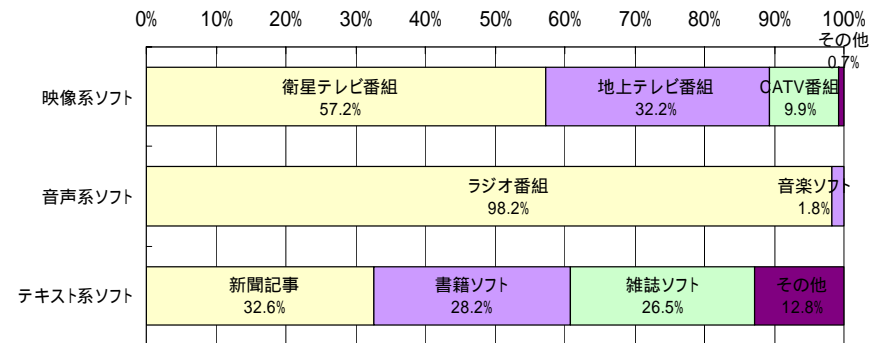
## 《参考》メディア・ソフトの制作量の推移

- メディア・ソフトの制作量は、音声系、テキスト系ソフトが増加。映像系ソフトが減少。
- 制作量の構成比では、ラジオ番組や衛星テレビ番組が大きい。

メディア・ソフト制作量の推移



メディア・ソフト制作量の構成比



《参考》メディア・ソフトの制作額・制作量(2002年)

メディア・ソフトの分類	制作額(億円)	対2000年比	制作量	対2000年比
映像系ソフト	22,188	94.6%	897,660	94.0%
映画ソフト	1,051	124.3%	438	124.3%
ビデオソフト	925	88.7%	4,826	83.7%
地上テレビ番組	17,256	93.7%	288,752	97.5%
衛星テレビ番組	1,780	103.2%	513,626	88.5%
CATV番組	109	122.9%	88,704	126.5%
ゲームソフト	1,066	80.3%	1,314	79.1%
音声系ソフト	3,234	89.5%	572,070	102.6%
音楽ソフト	1,274	82.1%	10,248	93.7%
ラジオ番組	1,960	95.1%	561,822	102.8%
テキスト系ソフト	13,244	98.1%	4,982	106.2%
新聞記事	8,002	101.0%	1,623	111.9%
コミック	525	102.4%	176	101.3%
雑誌ソフト	3,146	92.9%	1,319	98.7%
書籍ソフト	1,291	99.4%	1,403	107.4%
データベース記事	280	74.8%	461	109.1%
合計	38,667	95.3%	-	-

制作量の単位:時間(テキスト系ソフトのみ万頁)

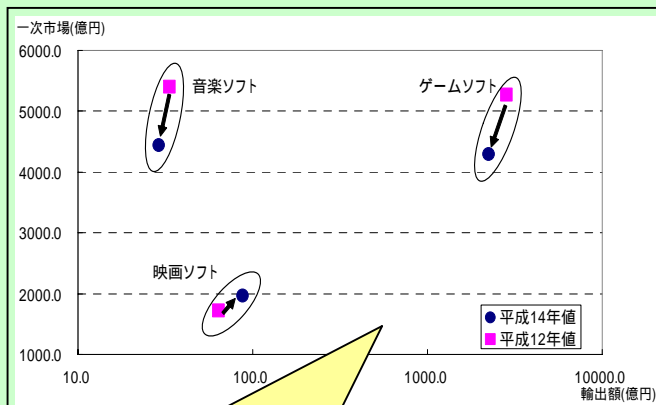
## 4. メディア・ソフトの輸出入の動向

### 海外収支

- 海外収支は、ゲームソフト(約75倍の輸出超過)を除き、輸入超過。
- 輸入超過は映画(約8倍)、音楽(約10倍)で大きく、その他は、約2~4倍。

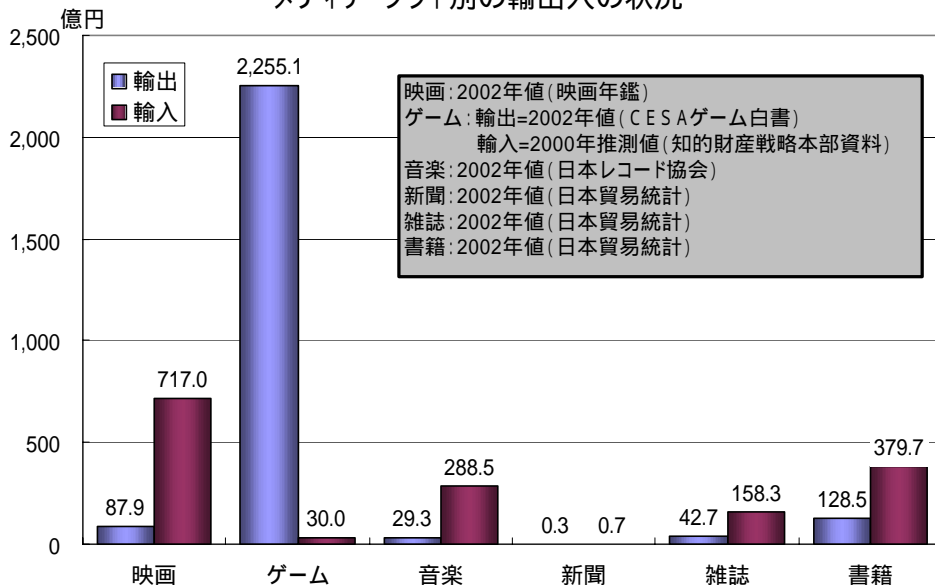
### 輸出の動向

主なソフトの一次流通市場規模と輸出額の推移

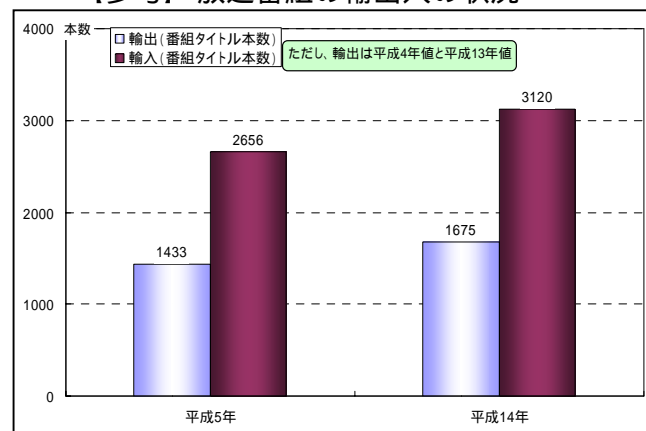


音楽、ゲームは一次流通、輸出とも縮小傾向。  
映画は一次流通、輸出とも拡大傾向。

メディア・ソフト別の輸出入の状況



【参考】放送番組の輸出入の状況



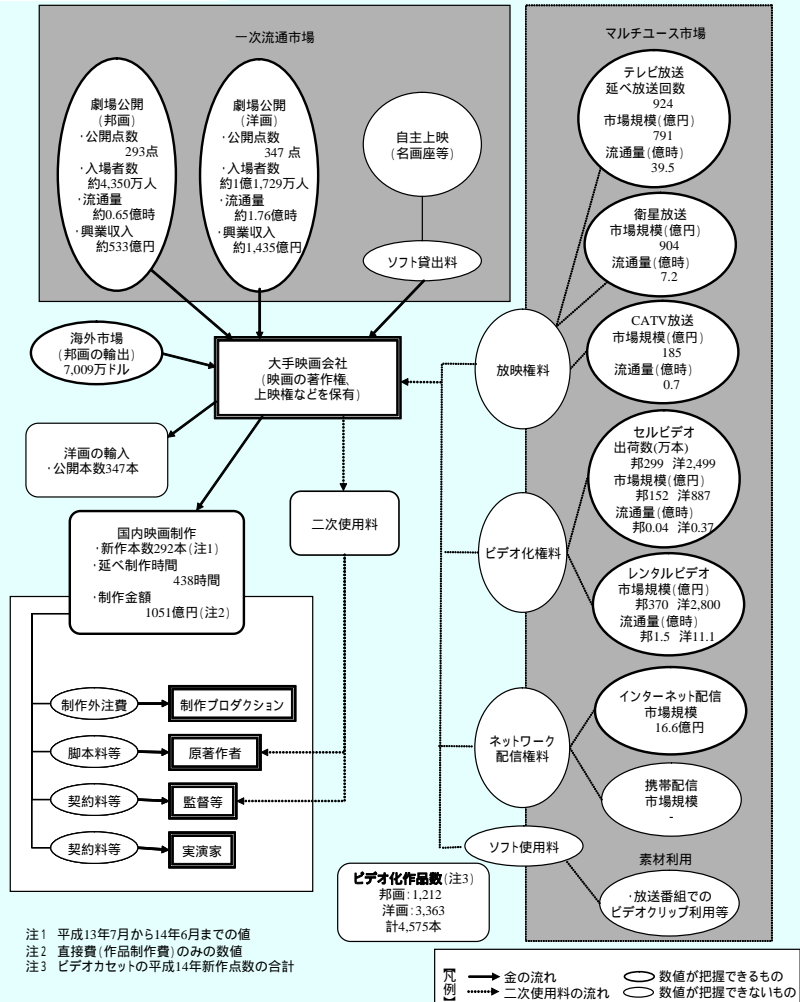
NHK放送文化研究所年報より作成

# 【付録】

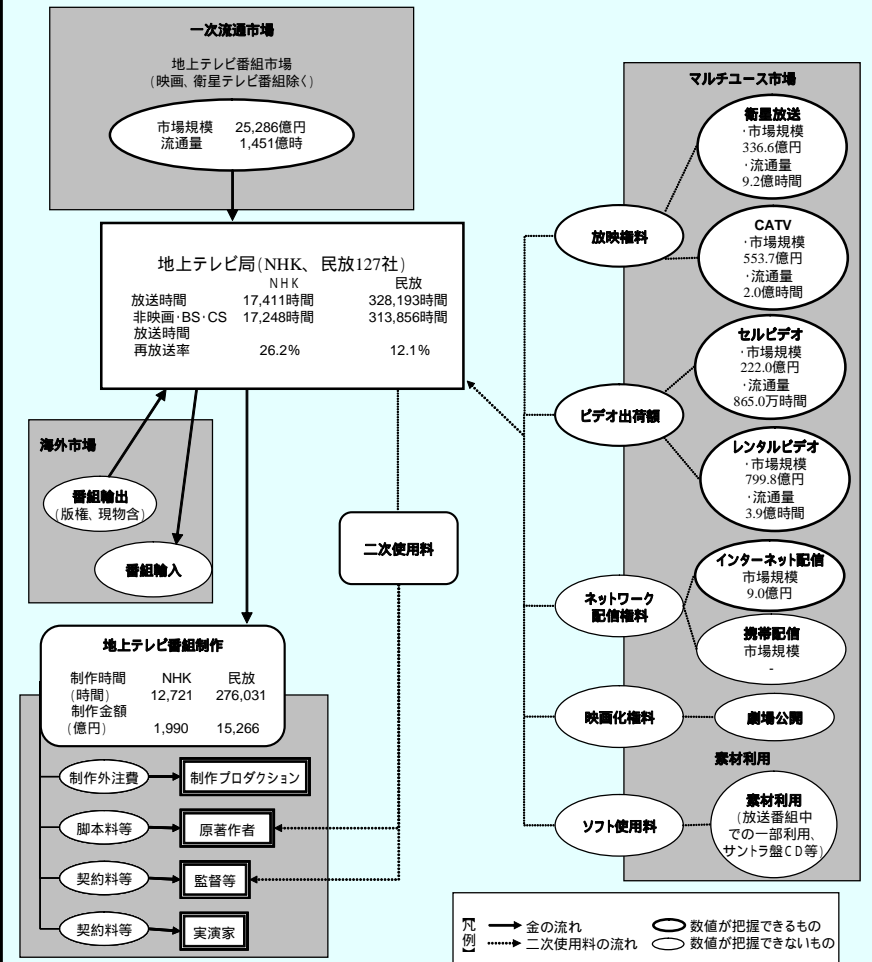
## 主なメディア・ソフト市場の規模と構造

# 主なメディア・ソフト市場の規模と構造

## 映画ソフト

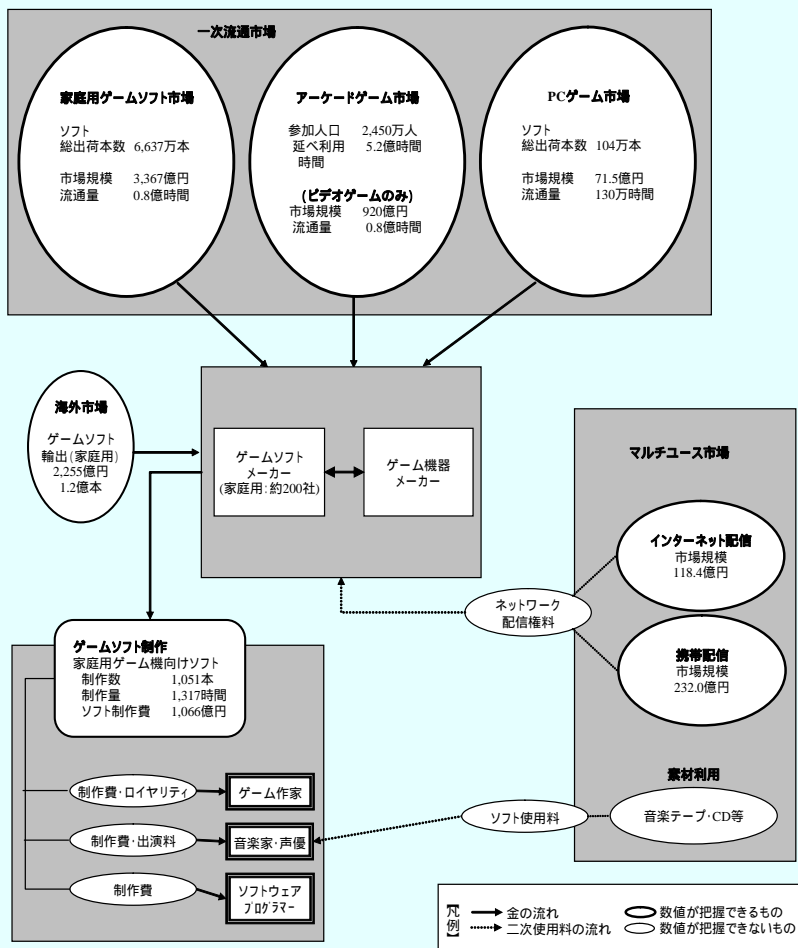


## 地上テレビ番組

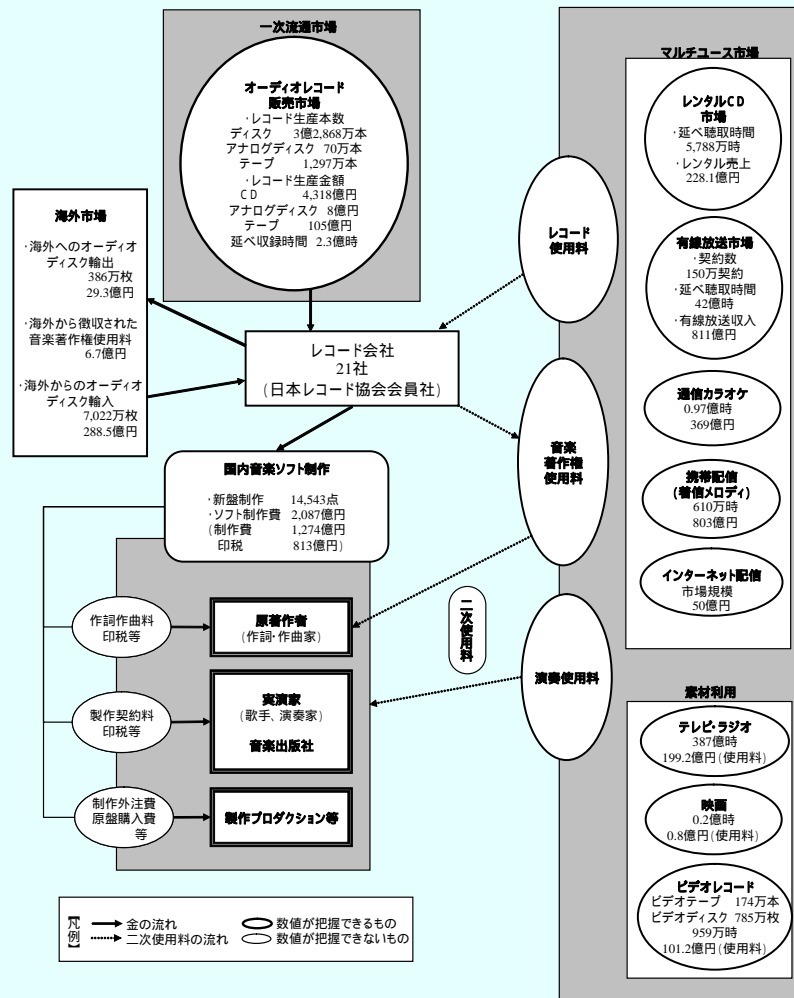


# 主なメディア・ソフト市場の規模と構造

## ゲームソフト

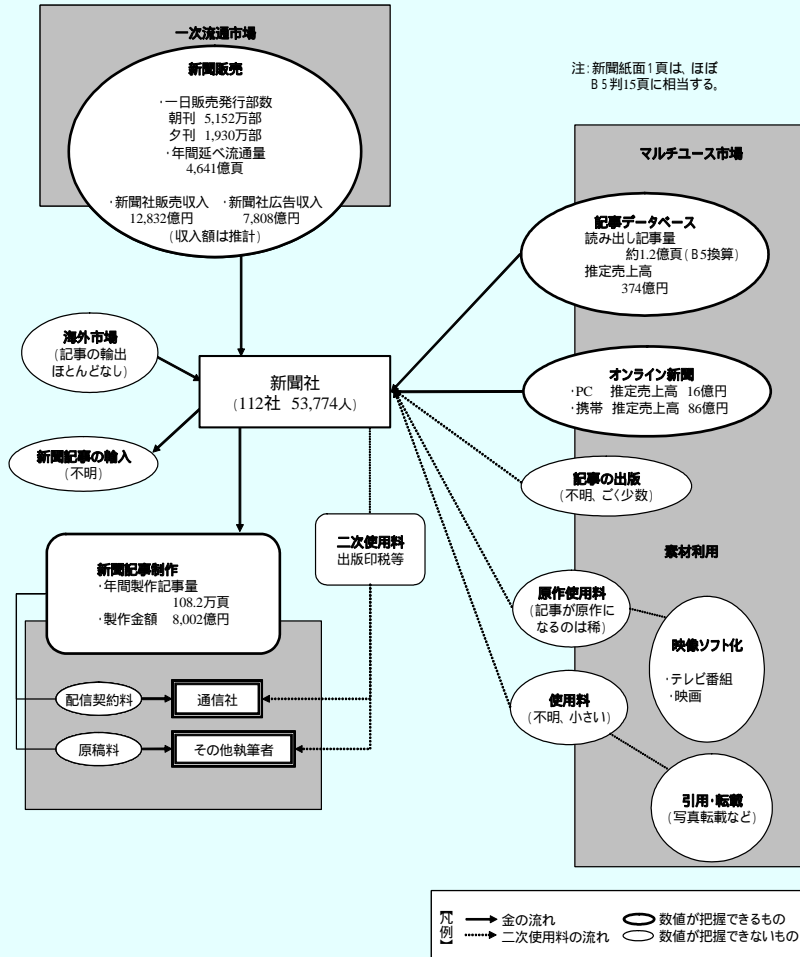


## 音楽ソフト

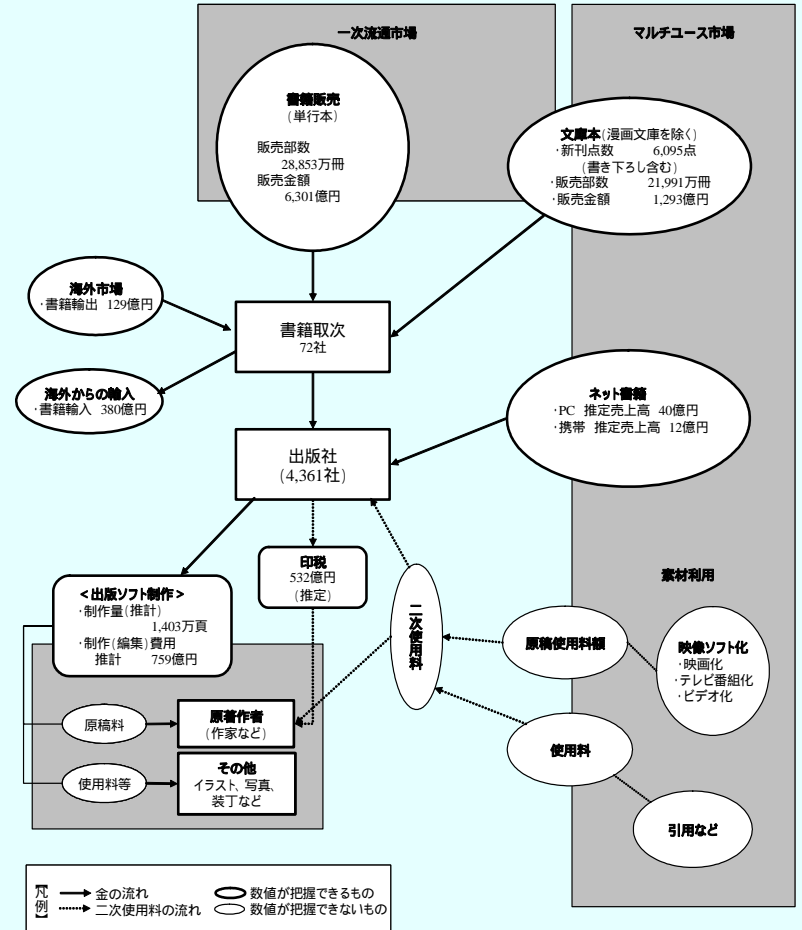


# 主なメディア・ソフト市場の規模と構造

## 新聞記事



## 書籍ソフト





**【付録】**

**調査手法**

## 調査の枠組み

### メディア・ソフト市場の全体像(トレンド)

- メディア・ソフト市場全体は縮小傾向(その中で明るい兆し)
- 一次流通市場の縮小とマルチユース市場の拡大
- 音声系・テキスト系ソフト市場の縮小と映像系ソフト市場の拡大
- ネットワーク流通市場の立ち上がりの萌芽
- メディア・ソフトの制作は微減
- 映像系、音声系、テキスト系とも微減
- メディア・ソフトの輸出入はゲームソフトを除き輸入超過

### 各メディア・ソフト(映画、放送、ゲーム、音楽、出版など)の市場

#### 金額単位

メディア・ソフトの市場規模  
 一次流通市場とマルチユース市場の総計  
 メディア・ソフト制作の規模  
 メディア・ソフト輸出入の規模

#### 時間/頁単位

メディア・ソフトの流通量  
 一次流通とマルチユースの総計  
 メディア・ソフトの制作量  
 メディア・ソフトの輸出入量

【特徴】各業界での収益(業界の市場)ではなく、各ソフトの流通により発生する収益(ソフトの市場)を推計

## 《参考》メディア・ソフト市場の考え方

### メディア・ソフトの定義

『メディア上で利用されることを目的として流通される情報ソフト』

### 調査対象

利用者一般に向け流通され、経済活動として市場を形成しているもの(特定の者・個人の間で流通、明確な市場を形成しないものを除く)。

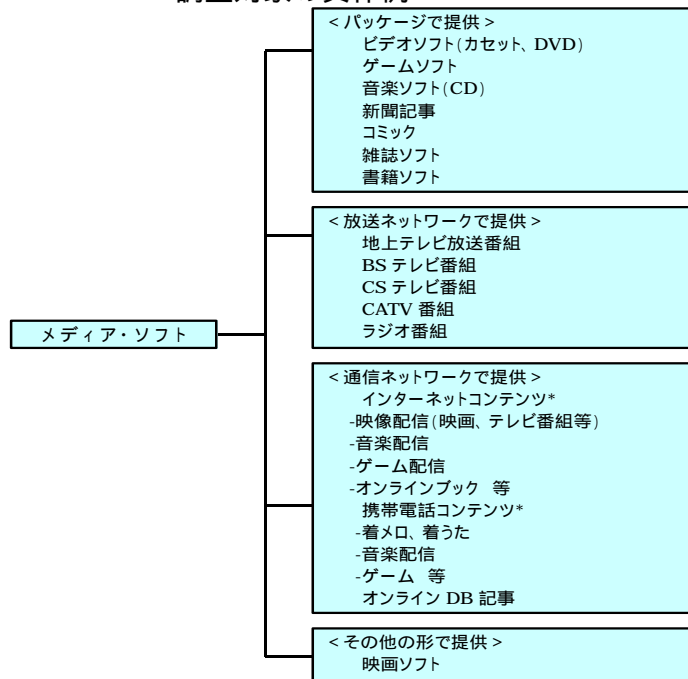
### 流通経路の多様化 ~ マルチユース ~

メディア・ソフトは、ソフトによっては多数の経路(メディア)を使って流通。

一次流通: ソフト制作時に最初に流通させることを想定した経路(メディア)での流通。

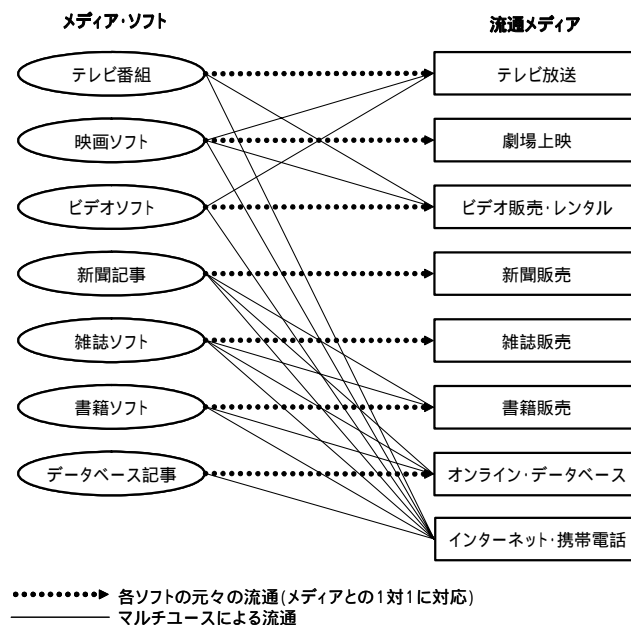
マルチユース: 最初に流通させたメディアとは別のメディアでの流通。

### 調査対象の具体例



\* 今回の調査で新たに追加

### 流通経路の多様化(概念図)

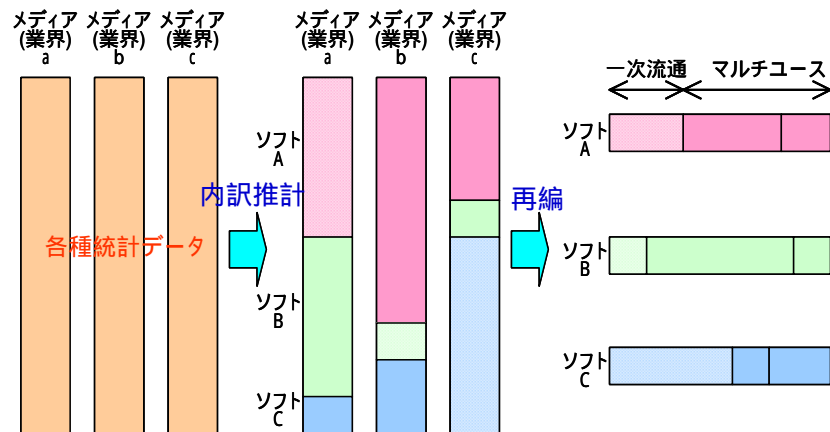


# 《参考》メディア・ソフト市場の考え方

## 「ソフトの市場」の把握

各メディア(業界)の統計データ(販売収入や広告収入など)のソフト別内訳を推計、これらをソフト別に再編成(ソフトの市場)。同時に、それら内訳が一次流通分か他メディアからのマルチユース分か区別しておくことで、再編された各ソフトの市場において、一次流通市場とマルチユース市場を算出。

「ソフトの市場」の把握(概念図)



メディア・ソフト市場の流通構造モデル

