

**メディア・ソフトの制作及び流通の実態  
に関する調査結果の概要について**

平成28年9月

総務省情報通信政策研究所

## 調査結果のポイント

### 2014年のメディア・ソフト市場の全体像(トレンド)

- メディア・ソフト市場全体は約11.5兆円で微増。
  - ⇒映像系ソフト市場は増加。音声系ソフト市場、テキスト系ソフト市場は減少。
  - ⇒マルチユース市場は微減、市場全体の22%を占める
  - ⇒ネットワーク流通市場は対前年比で約17%の伸び。

### 各メディア・ソフト(映画、放送、ゲーム、音楽、新聞、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・ソフトの制作金額

#### 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

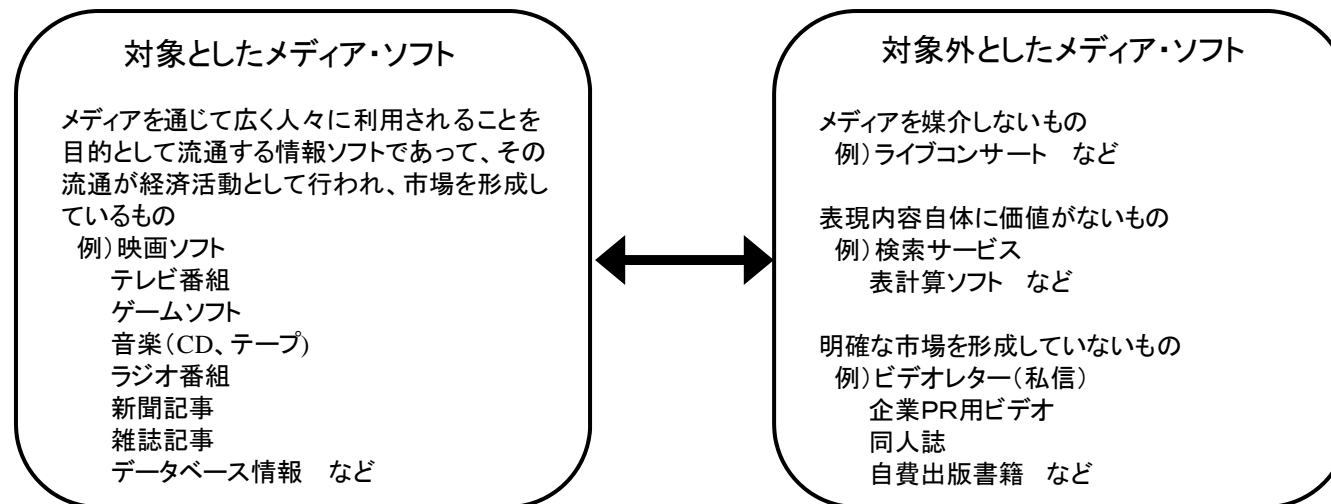
## メディア・ソフト市場の考え方①

メディア・ソフトとは

⇒メディアを通じて広く人々に利用されることを目的として流通する情報ソフトであって、その流通が経済活動として行われ、市場を形成しているもの。

- ①メディアを通じて広く人々に利用されることを目的として流通するもの
- ②情報ソフト
- ③その流通が経済活動として行われ、市場を形成しているもの

## (2) メディア・ソフトの範囲



## メディア・ソフト市場の考え方②

マルチユースとは

⇒一つのソフトが、最初に流通したメディアとは異なるメディアを通じて流通する流通形態

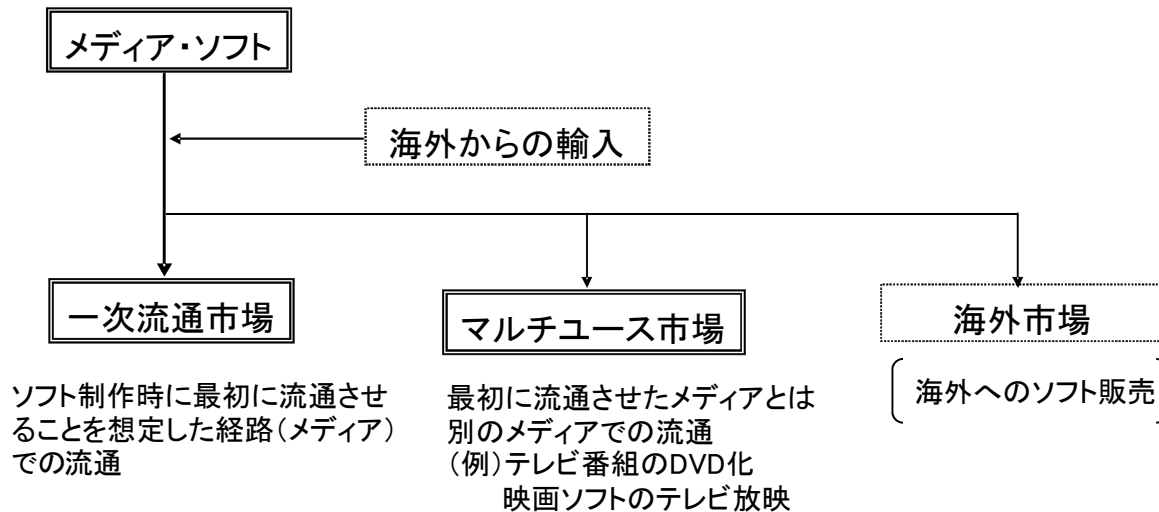
例：映画ソフト

- ①映画館での上映（劇場上映）
- ②パッケージ（ビデオカセット、DVD）販売
- ③衛星放送やケーブルテレビでの有料放送
- ④地上波での無料放送

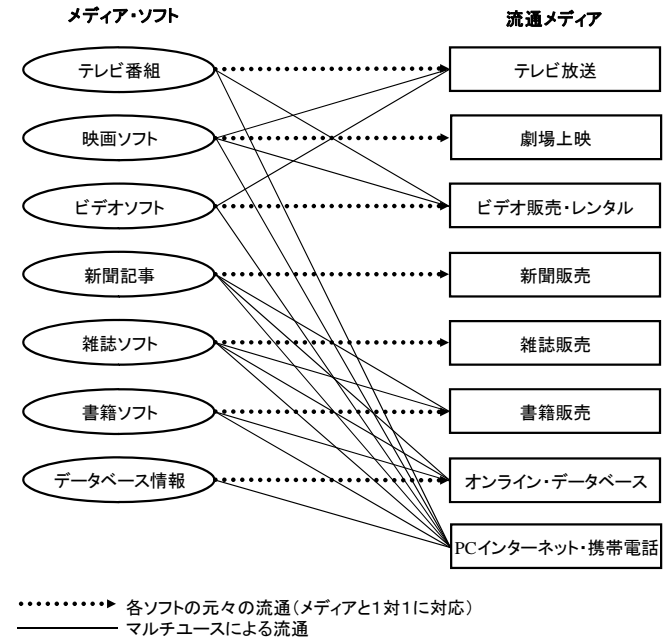
一次流通のメディア

二次利用（マルチユース）のメディア

メディア・ソフト市場の流通構造モデル



流通経路の多様化（概念図）

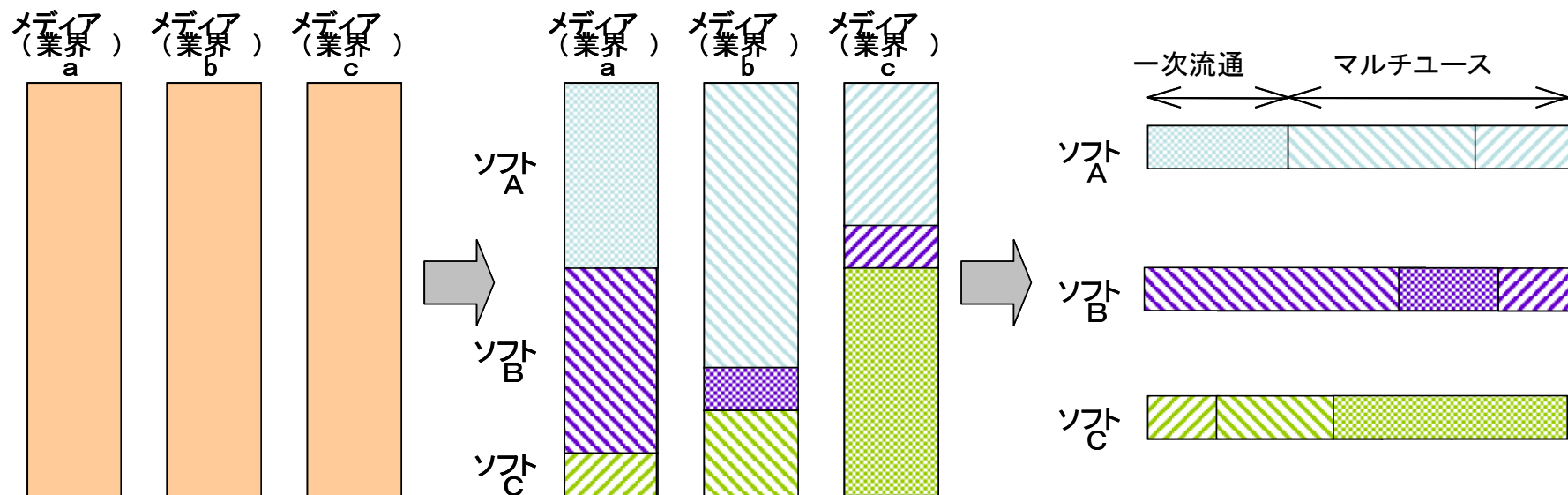


メディア・ソフト分類	一次流通のメディア	二次利用(マルチユース)する主要メディア	
映像系	映画ソフト	劇場上映	ビデオ、衛星放送、CATV、地上テレビ放送、PCインターネット・携帯インターネット
	ビデオソフト	販売、レンタル	PCインターネット(携帯インターネット、衛星放送、CATV、地上テレビ放送)
	地上テレビ番組	地上テレビ放送(含ワンセグ)	ビデオ、衛星放送、CATV、PCインターネット・携帯インターネット
	衛星テレビ番組	BS、CS放送	CATV、衛星放送、地上テレビ放送、PCインターネット(ビデオ)
	CATV番組	CATV放送	(ビデオ、衛星放送、地上テレビ放送)
	ゲームソフト	家庭用ゲーム、PCゲーム、アーケードゲーム	PCインターネット・携帯インターネット
	ネットオリジナルソフト	PCインターネット・携帯インターネット	
音声系	音楽ソフト	CD、テープ	レンタルCD、有線放送、通信カラオケ、PCインターネット・携帯インターネット
	ラジオ番組	ラジオ放送	PCインターネット(有線放送、携帯インターネット)
	ネットオリジナルソフト	PCインターネット・携帯インターネット	
テキスト系	新聞記事	新聞	オンラインDB、PCインターネット・携帯インターネット
	コミック	コミック誌	単行本、文庫本、PCインターネット・携帯インターネット
	雑誌ソフト	雑誌、フリーペーパー	単行本、オンラインDB、PCインターネット・携帯インターネット
	書籍ソフト	単行本、文庫本	文庫本、PCインターネット・携帯インターネット
	DB情報	オンラインDB	CD-ROMなどのオフラインDB
	ネットオリジナルソフト	PCインターネット・携帯インターネット	

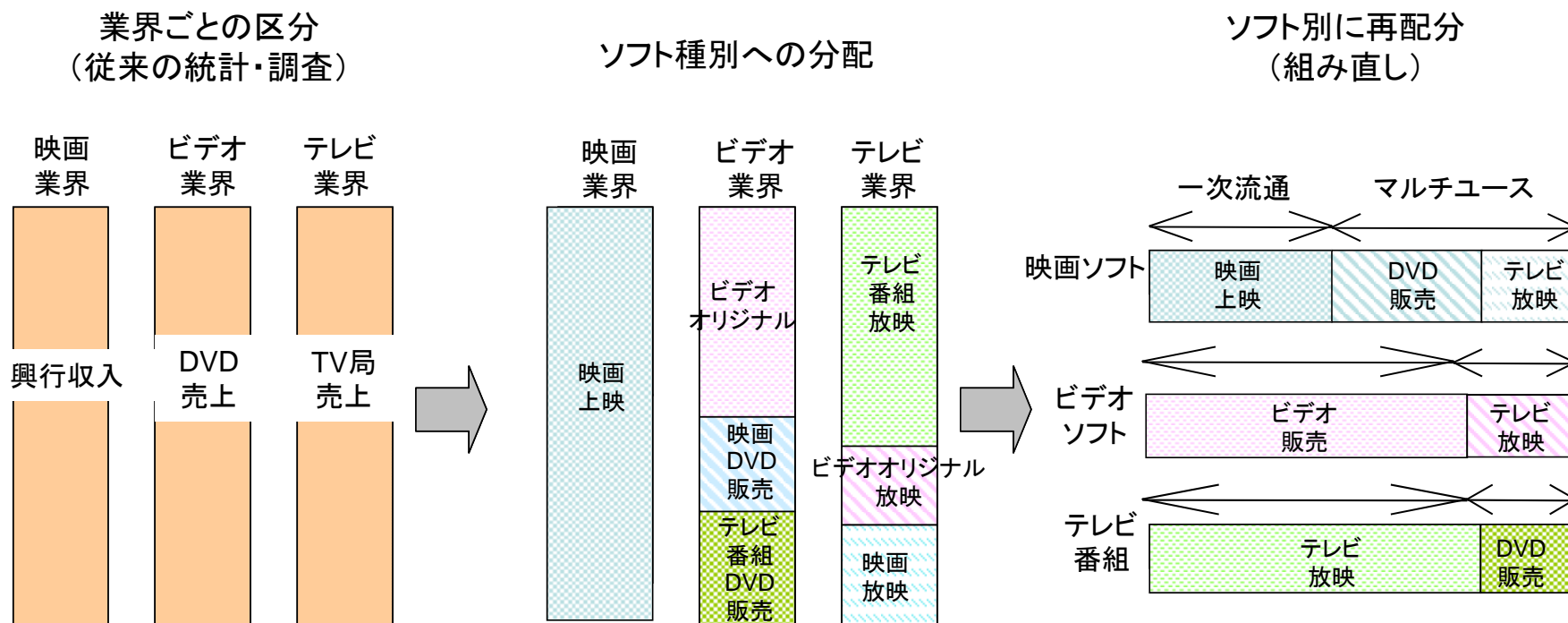
各種統計データのほとんどはメディア別（業界別）のデータとなっており、ソフト別のデータとはなっていない。  
 そのため、収集したデータを組み直す必要がある。

## データの組み直し手順

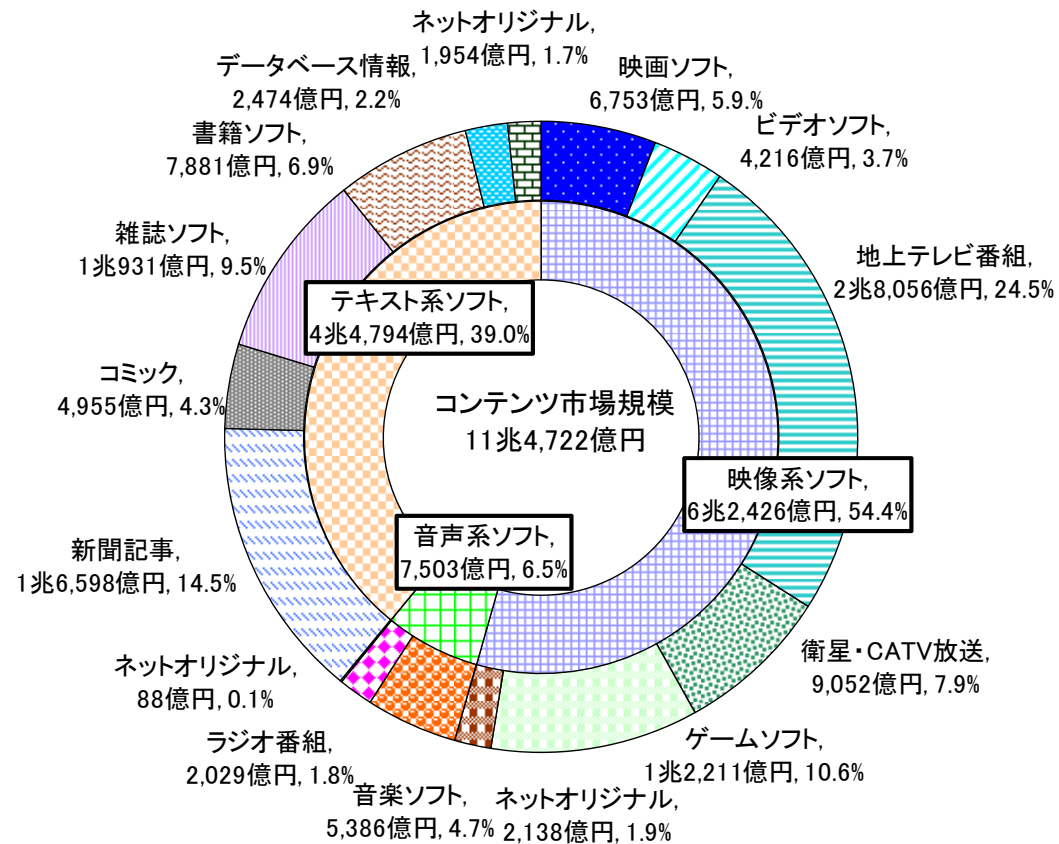
- ①各メディア別のデータ(市場規模、流通量)について、ソフト別(一次流通メディア)の内訳比率を推定する。多くの場合、関連する資料にソフト別の内訳比率を示すデータが含まれているので、その中で最も適切と考えられるデータを使用する。
- ②メディア別のデータ(市場規模、流通量)に、①で推定したソフト別の内訳比率を乗じ、メディア別のデータをソフト別に分解する。
- ③同一ソフトのデータをとりまとめ、ソフト別に組み直す。この際、一次流通分とマルチユース分を区分する。



## データ組み直しの模式図 (映画/ビデオ/テレビでの例)

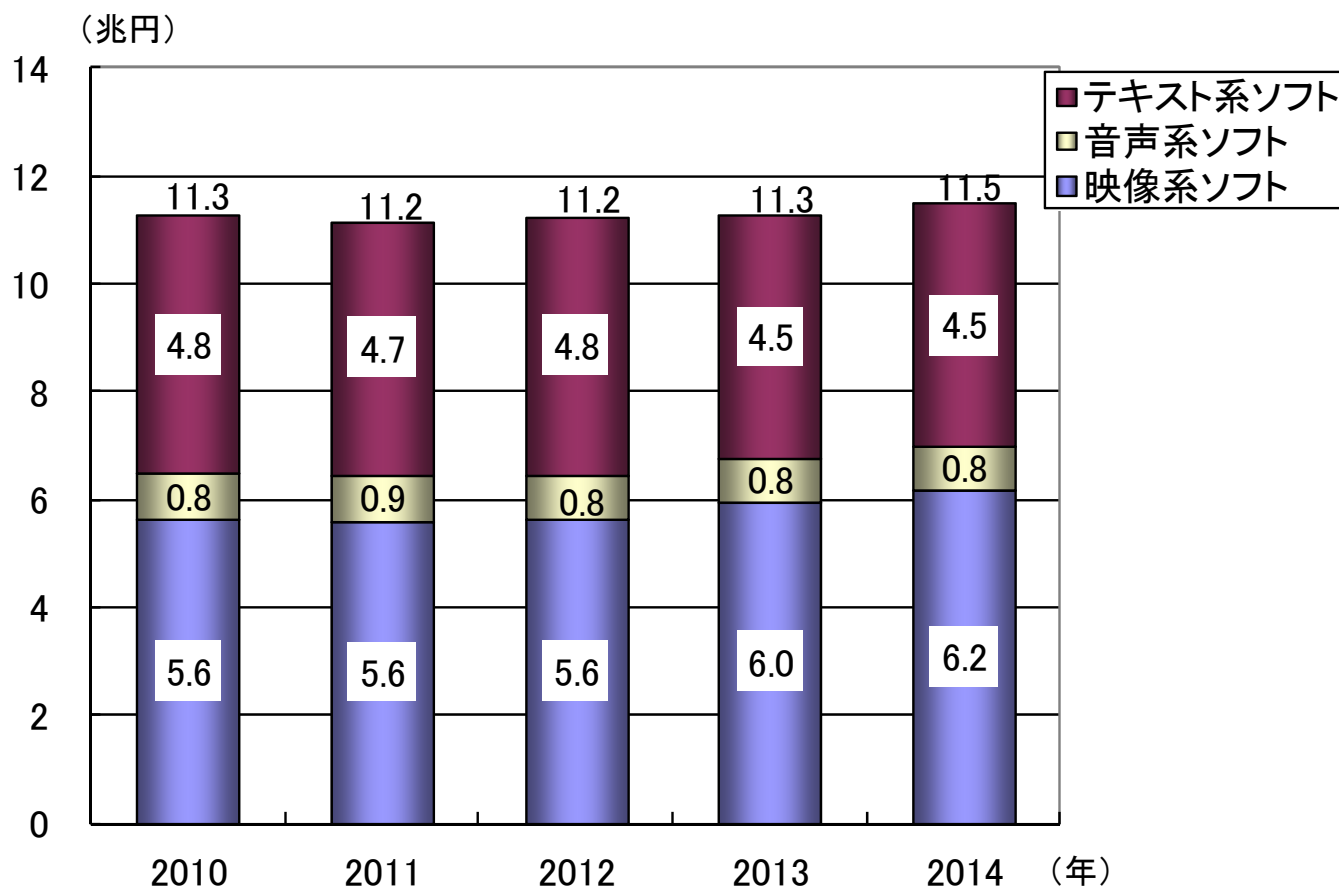


2014年のコンテンツ市場規模は11兆4,722億円。  
 ソフト別の市場構成比では、映像系ソフトが全体の5割超、テキスト系ソフトが4割、音声系ソフトは1割弱をそれぞれ占める。

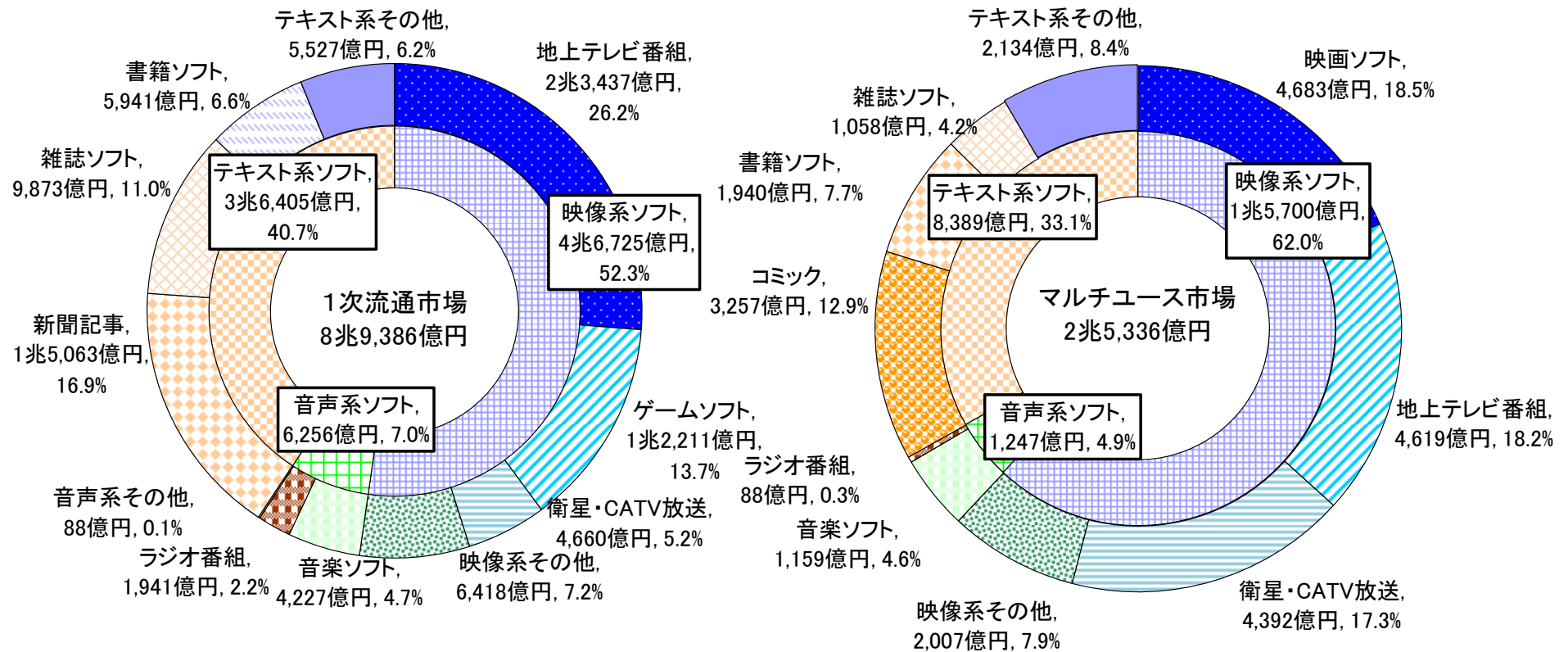




コンテンツ市場全体の市場規模は、2012年以降微増の傾向で推移している。ソフト形態別の市場規模をみると、2012年までは各ソフトとも横ばいで推移していたが、2013年からは映像系ソフトが拡大した一方で、テキスト系ソフトが縮小した。



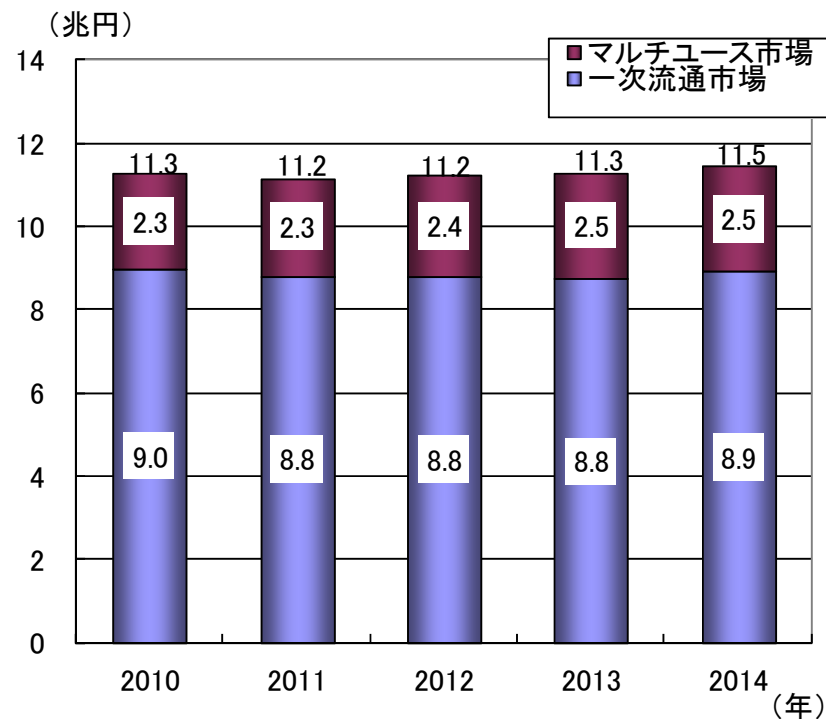
2014年の1次流通市場は、8兆9,386億円となり市場全体の約8割を占める。全体のコンテンツ市場規模と同程度の各ソフト構成比となっている。2014年のマルチユース市場は、2兆5,336億円となり市場全体の約2割を占める。構成比では、映像系ソフトが2/3近くを占めている。



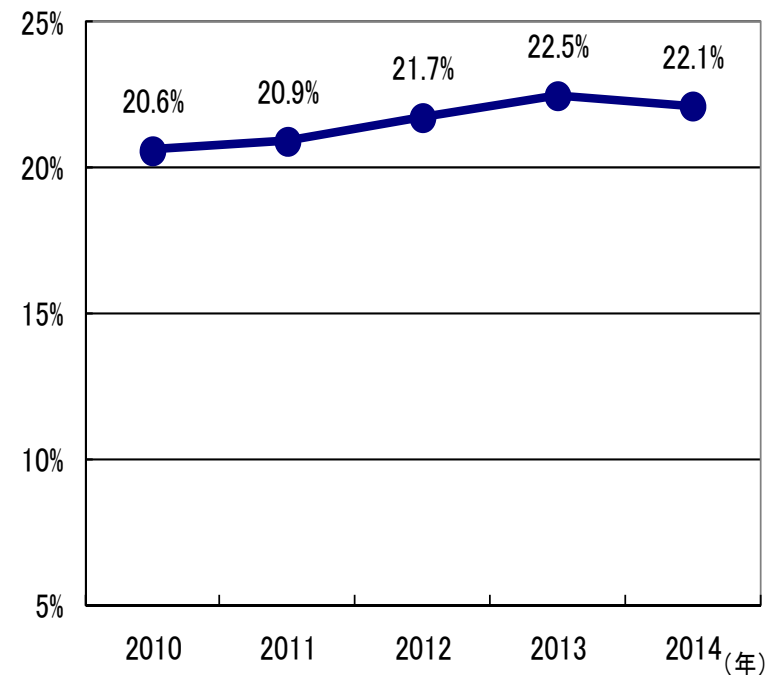
1次流通市場、マルチユース市場の各流通段階別のコンテンツ市場規模は、2010年以降、ほぼ横ばいで推移している。

マルチユース率の推移をみると、わずかながら増加傾向になっている(2014年は減少)。

### 流通段階別コンテンツ市場規模の推移

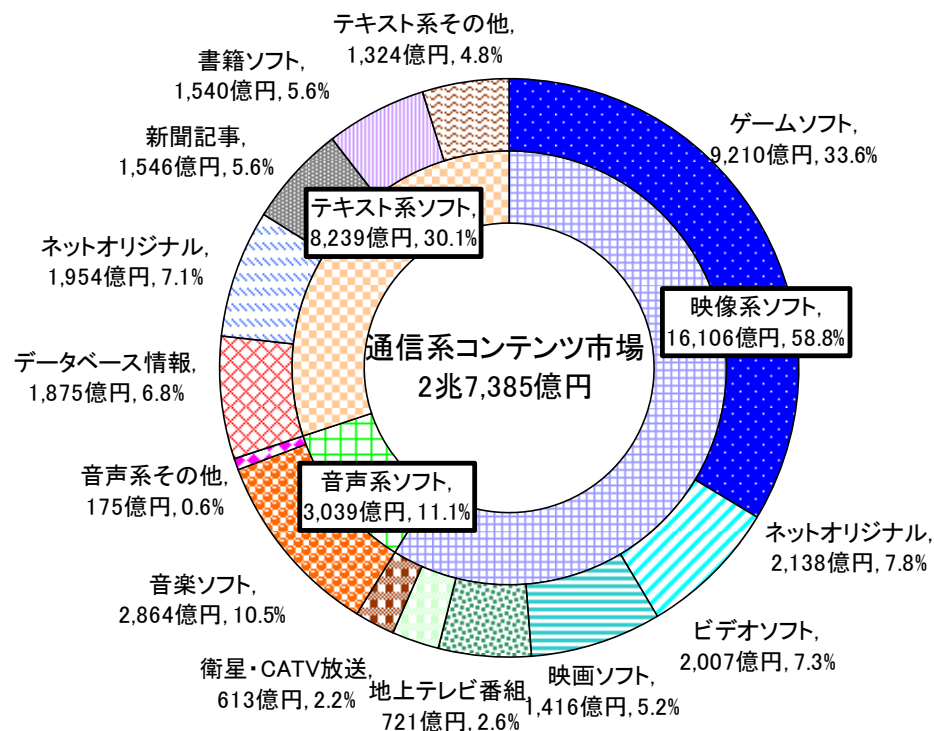


### マルチユース率の推移

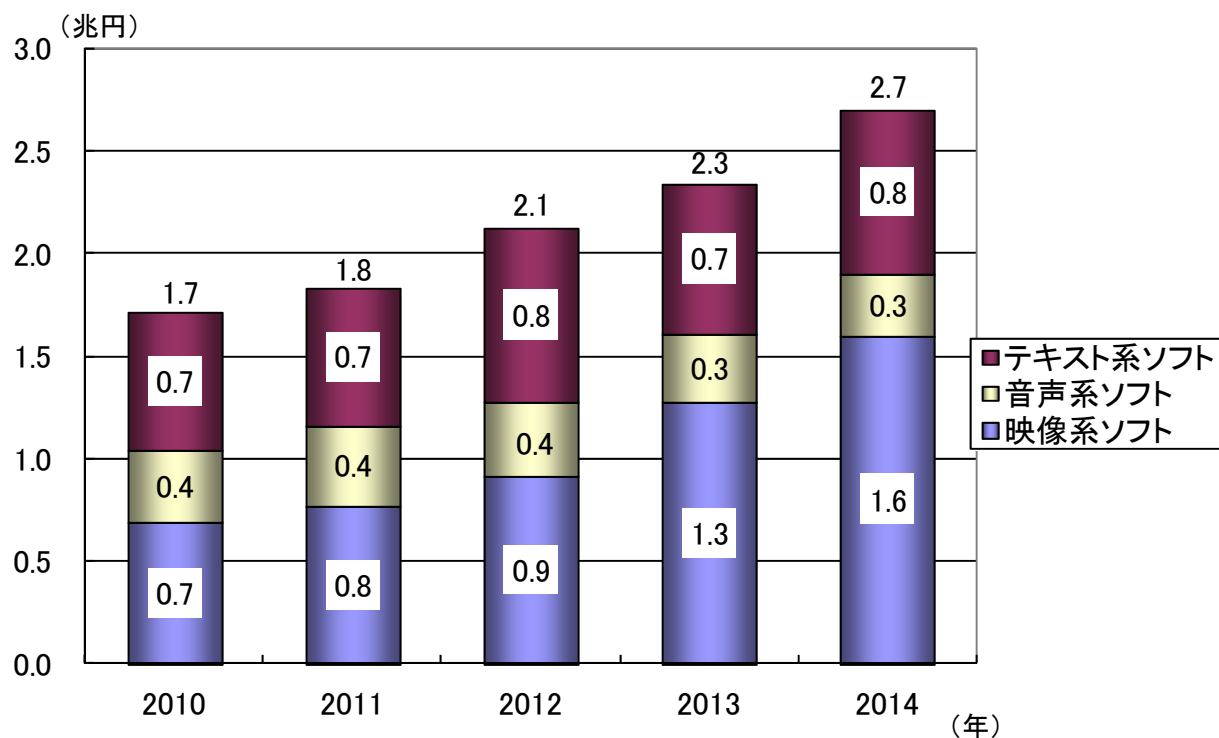


コンテンツ市場のうち、パソコンや携帯電話向けなどインターネット等を経由した通信系コンテンツの市場規模は2兆7,385億円となった。

ソフト形態別の市場構成比では、映像系が58.8%、テキスト系が30.1%、音声系が11.1%を占めている。

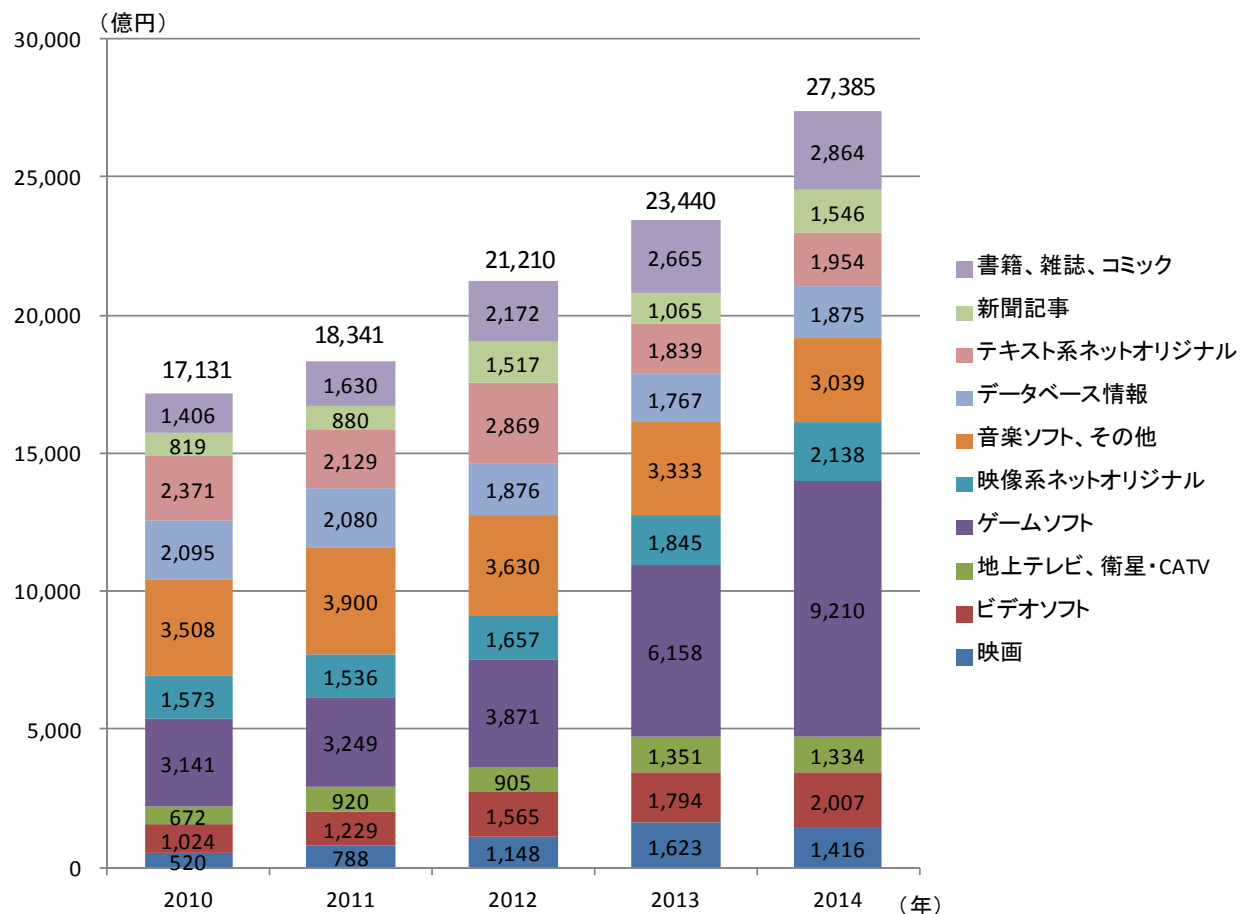


通信系コンテンツの市場規模は、着実に増加している。ソフト形態別に見ると、ゲームソフトが大きく伸びた映像系ソフトの増加が著しく、2014年は1.6兆円に達している。音声系ソフト、テキスト系ソフトは、ほぼ横ばいとなっている。



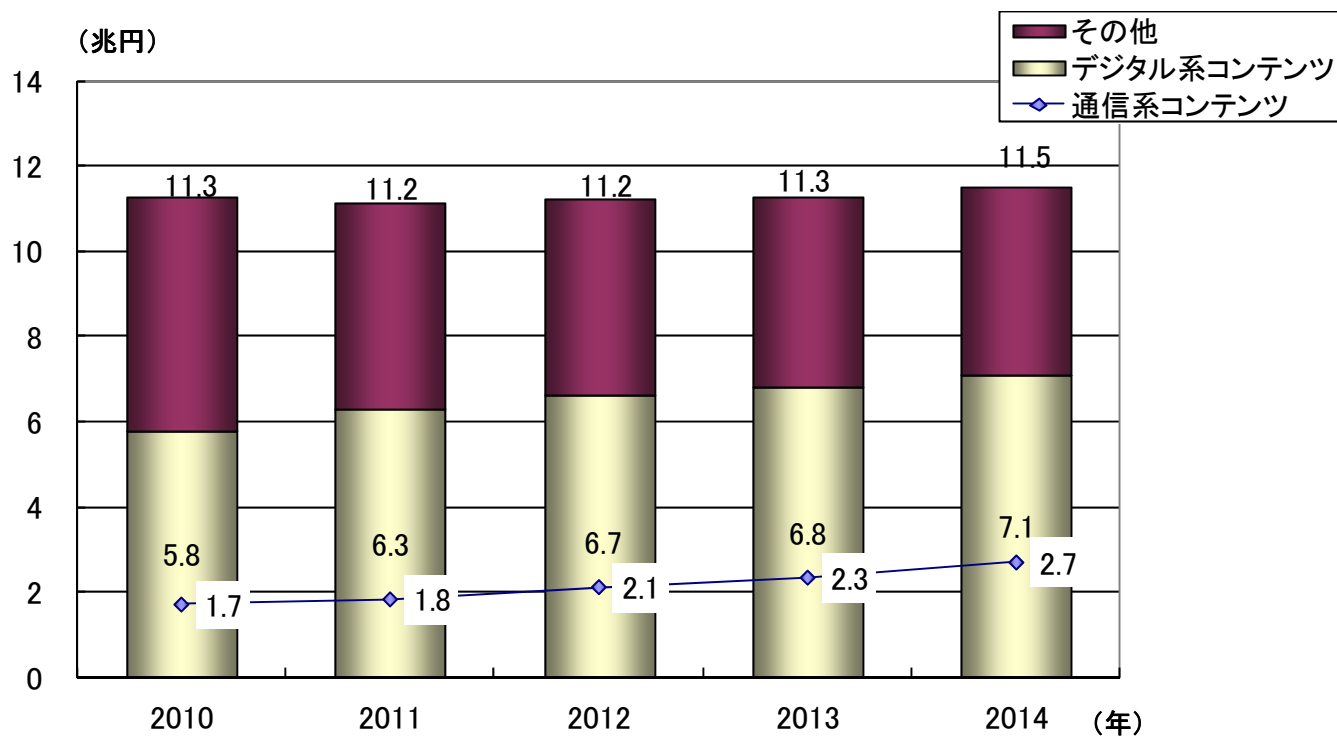
通信系コンテンツの市場規模の内訳をみると、ゲームソフトの増加が著しく、2010年から2014年で約3倍の規模に拡大している。映像系ソフトでは、映画など他のソフトでも拡大がみられる。

テキスト系ソフトでは、新聞記事、書籍・雑誌・コミックが増えている。



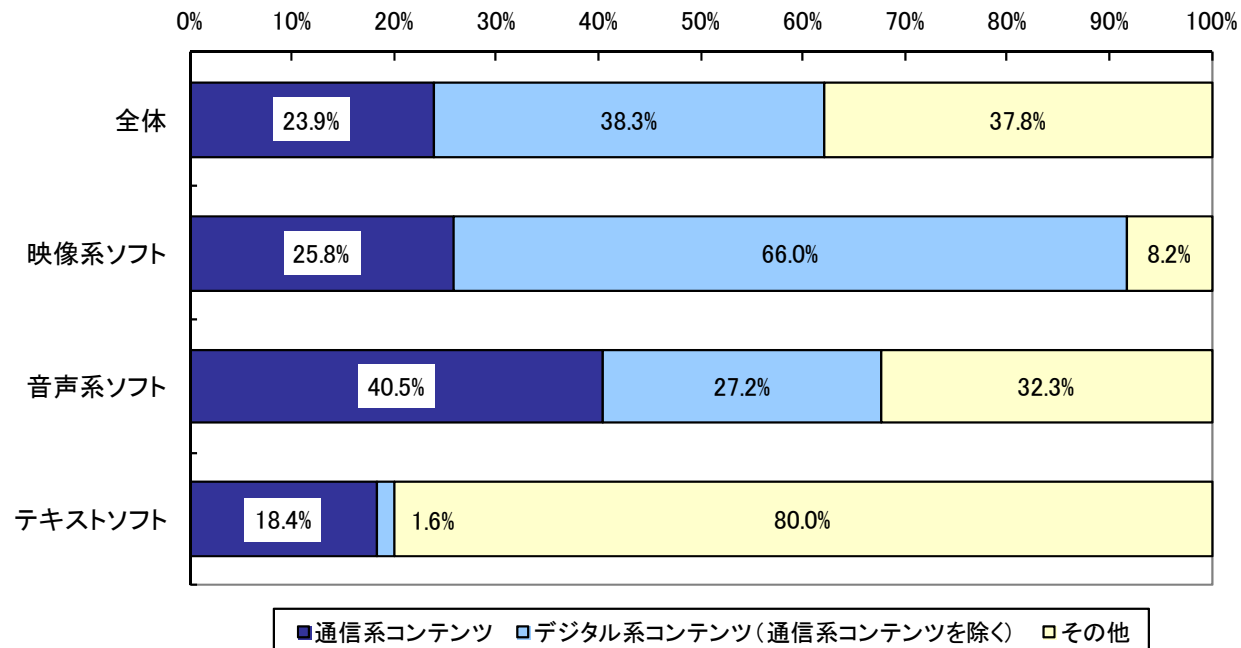
地上デジタル放送の普及等によりデジタル系コンテンツ市場規模は増加傾向にある。

通信系コンテンツ市場規模は引き続き増加傾向にあり、2013年には2.7兆円に達している。



デジタル化と通信ネットワーク化の状況を見ると、デジタル系コンテンツが全体の6割を、通信系コンテンツが全体の2割超を占めている。

映像系ソフトは、地上デジタル放送の普及もあり、全体の9割がデジタル系コンテンツとなっている。音声系ソフトは、全体の7割弱がデジタル系コンテンツで、全体の4割は通信系コンテンツである。テキスト系ソフトは、デジタル系、通信系コンテンツとも他のソフトよりも、その割合が低くなっている。





流通量は、映像系ソフトで地上テレビ番組が8割超、音声系ソフトでラジオ番組が9割弱、テキスト系ソフトでは新聞記事が8割を占める。

流通量をビット換算すると、映像系ソフトでは地上波テレビ番組が全体の9割弱、音声系ソフトではラジオ番組が7割超を占める。

図 流通量(映像系ソフト)

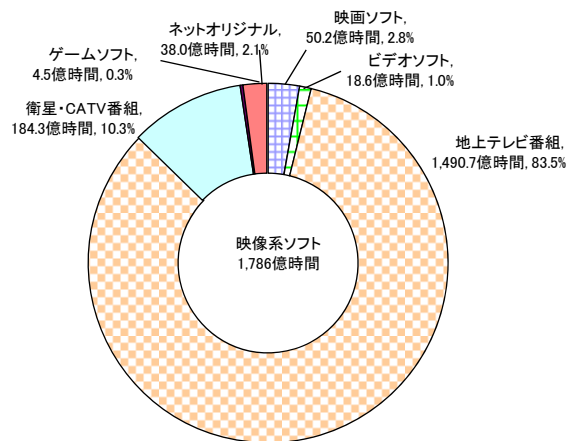


図 流通量(音声系ソフト)

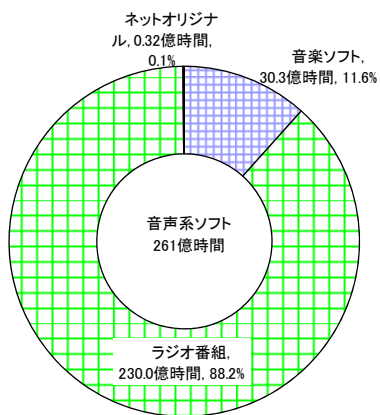


図 bit流通量(映像系ソフト)(2014年)

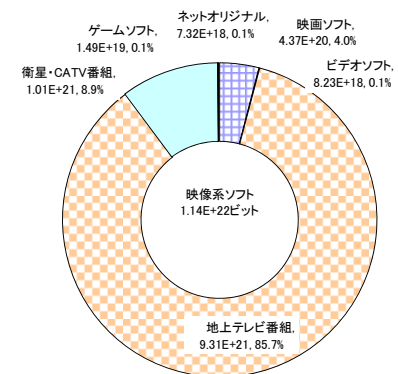


図 bit流通量(音声系ソフト)(2014年)

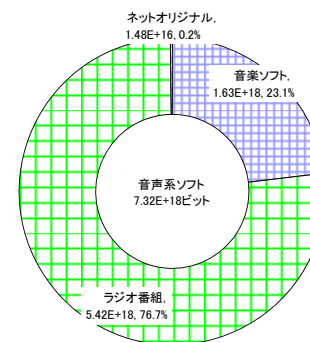
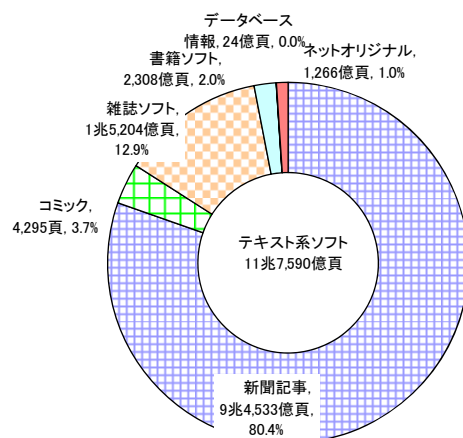


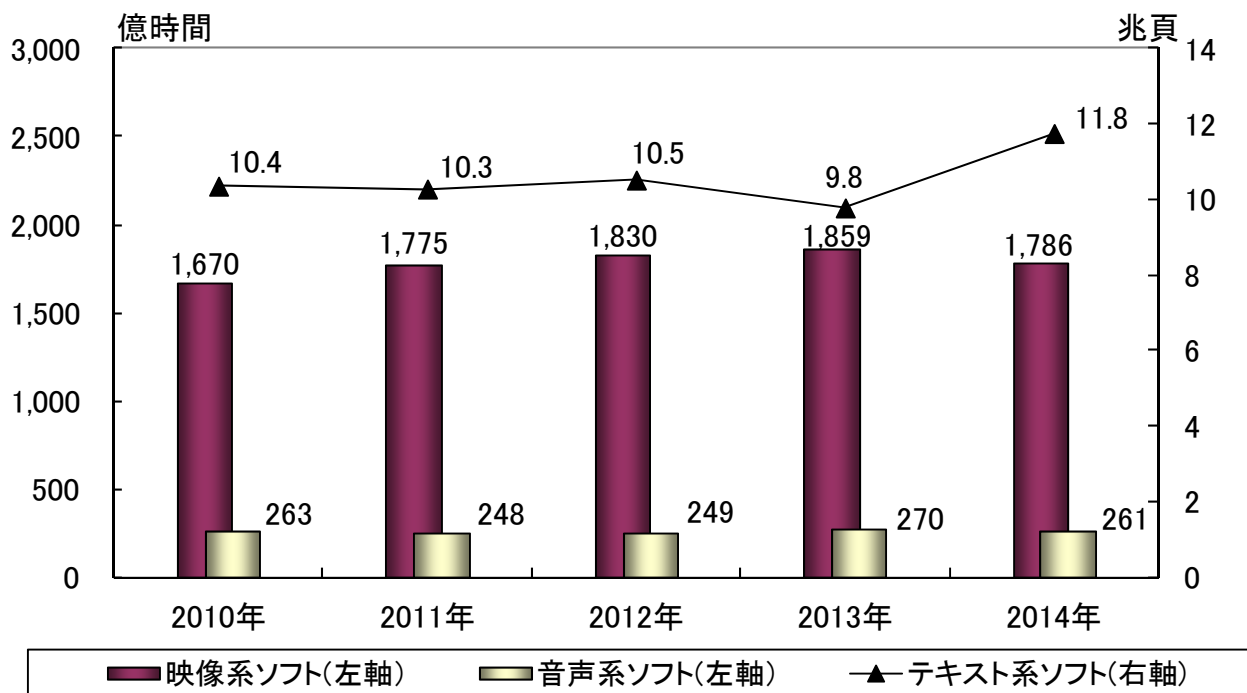
図 流通量(テキスト系ソフト)



注: 流通量 (bit) の算出方法

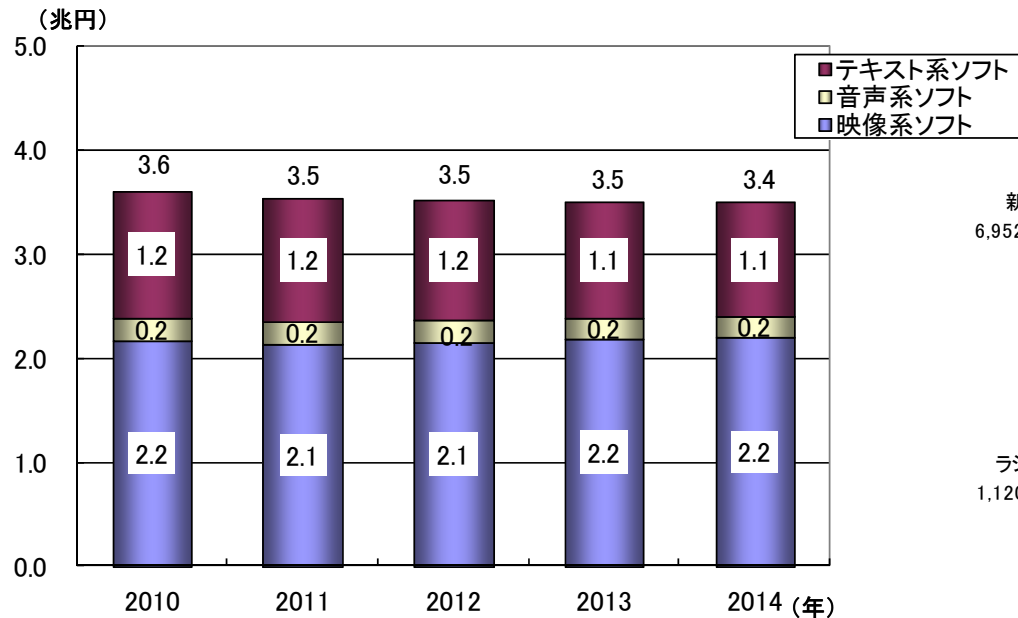
各メディア・ソフトの流通量(時間) × 情報量原単位(単位時間当たりbit量) パッケージ・ソフトについては、流通本数 × 記録メディア容量

映像系ソフト、音声系ソフトは、ほぼ横ばいで推移している。  
 テキスト系ソフトは、2013年まで横ばいで推移していたが、2014年に約11兆頁  
 超に増加した。

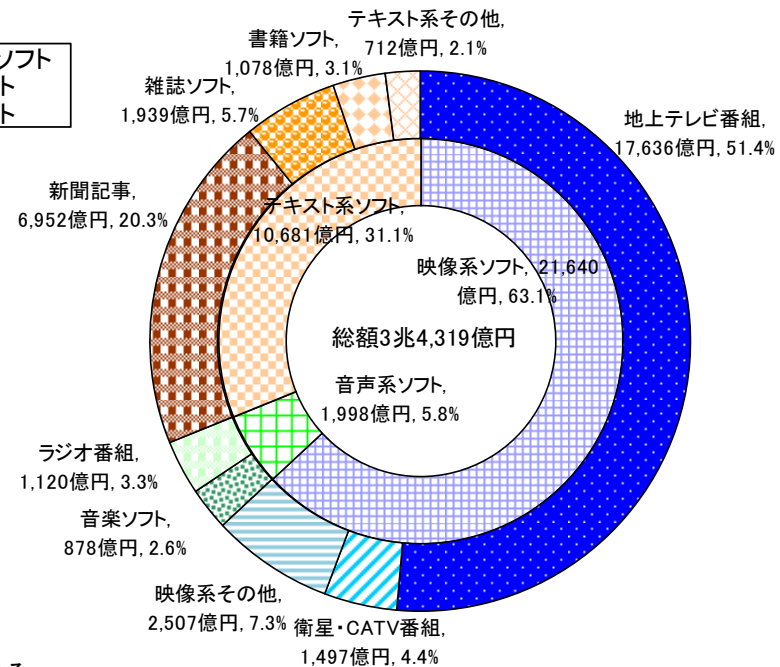


2010年以降のコンテンツの制作報酬は、微減の傾向にある。ソフト形態別に見ると、映像系ソフトのうち、地上テレビ番組は前年から微増となっている(1.75兆円→1.76兆円)。2014年のメディア・ソフト全体の制作報酬は3.4兆円。ソフト別構成比では、映像系ソフトが6割超と最大。個別市場では、地上テレビ番組、新聞記事の割合が大きい。

ソフト形態別制作報酬の推移



制作報酬(全体)(2014年)

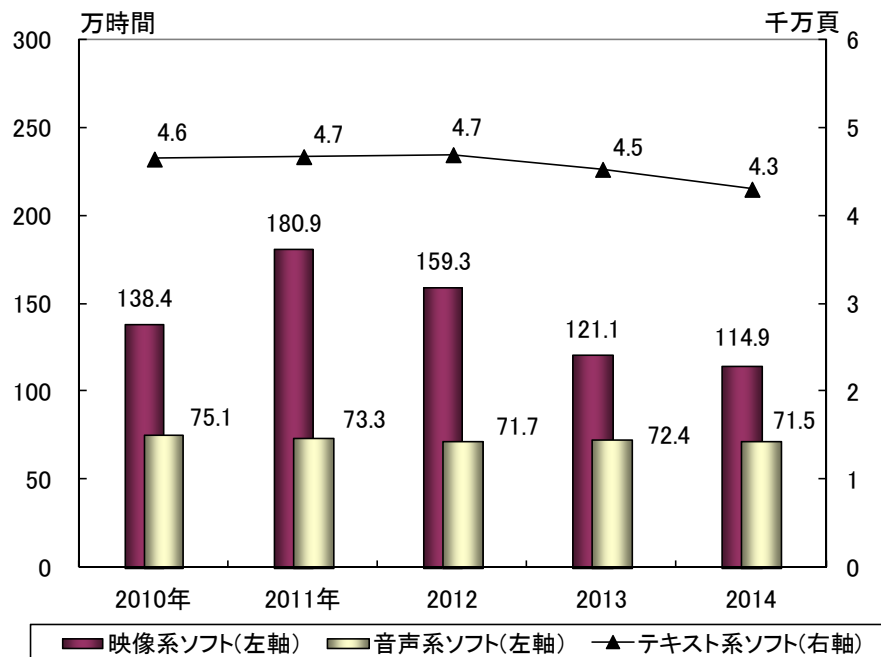


注 メディアソフト制作報酬は、制作業務及び成果物に対する報酬と権利報酬を対象としている。

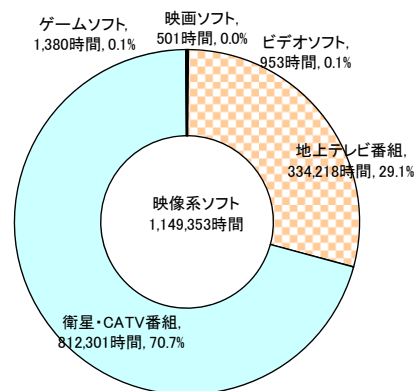
制作量について、映像系ソフトは2011年以降減少傾向にある。音声系及びテキスト系ソフトは、ほぼ横ばいで推移している。

各ソフトの制作量は、映像系ソフトで衛星・CATV番組が約7割、音声系ソフトでラジオ番組がほぼ10割、テキスト系ソフトでは新聞記事が4割弱、書籍ソフトが3割を占める。

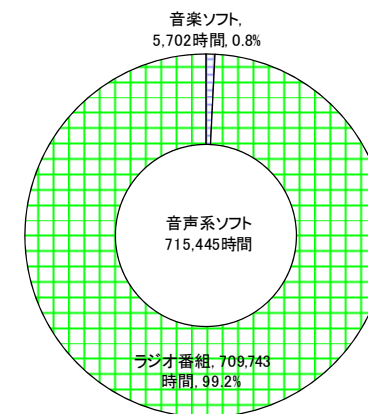
ソフト形態別制作量の推移



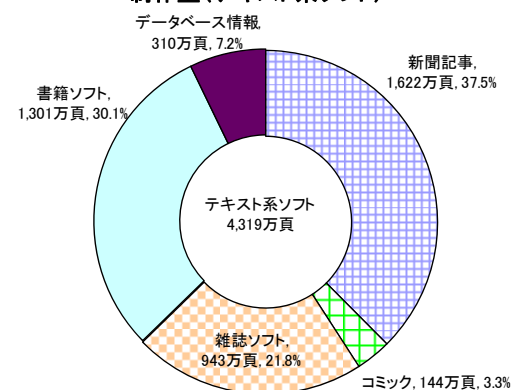
制作量(映像系ソフト)



制作量(音声系ソフト)



制作量(テキスト系ソフト)



# 参 考

本年度の調査計測は、2009年11月から2010年3月まで開催した「メディア・ソフト研究会」の検討結果を踏まえて実施している。※詳細は「メディア・ソフト研究会報告書」を参照。

- ①ソーシャルメディア、IPTVなどの新たな市場を調査対象に追加した(下記図1を参照)
- ②ゲームソフト及び音楽ソフトのネットワーク流通市場は一次流通市場に分類。
- ③映像系、音声系ソフトは「時間」を単位とする流通量に加えて、補完的に「情報量(ビット)」を用いて計測を実施。

図1 メディア・ソフト市場全体の調査範囲(新規市場を加えたもの)

