

# モバイルコンテンツの産業構造実態に 関する調査結果(平成23年)

平成24年7月

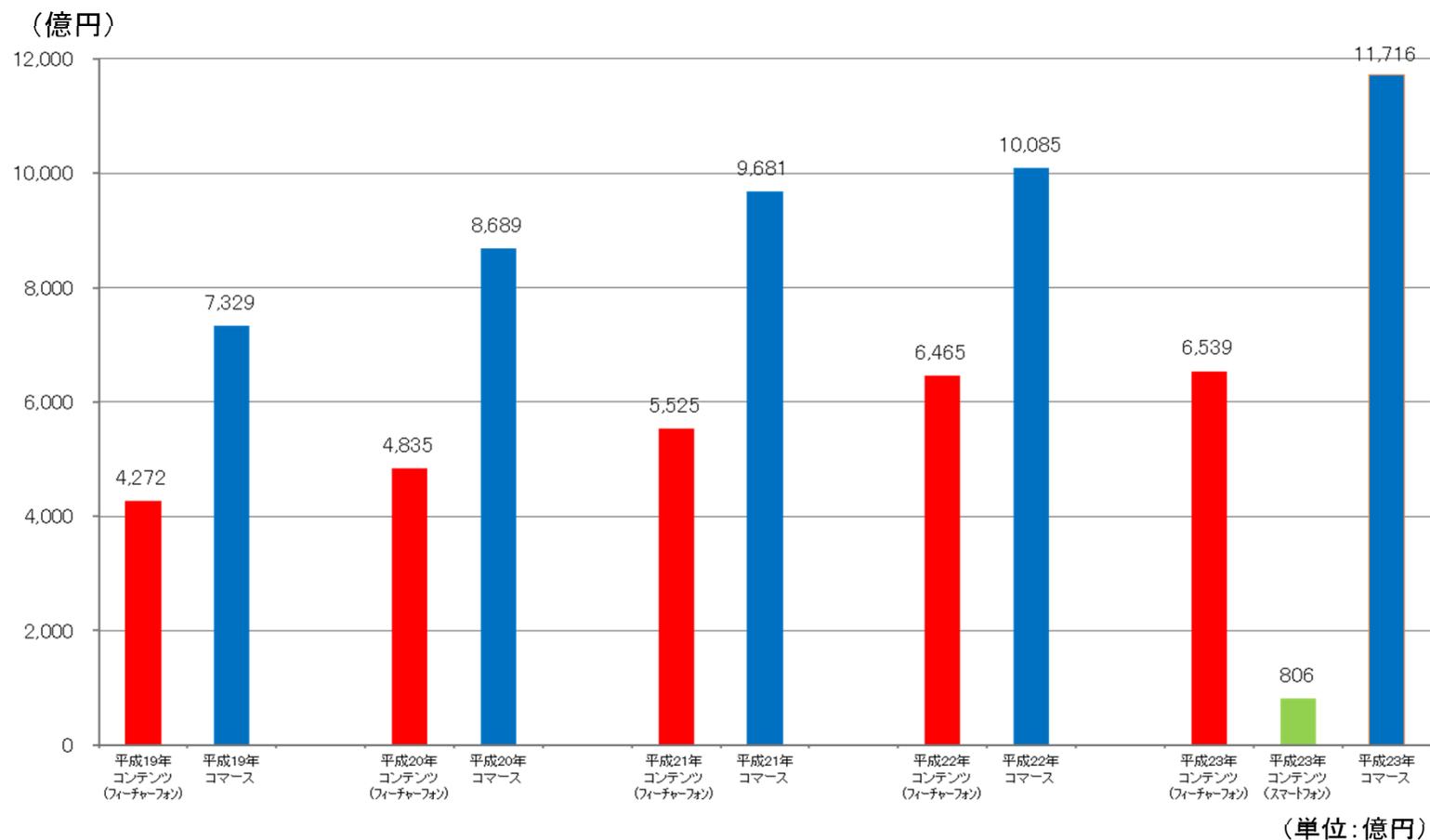
総務省情報通信作品振興課(コンテンツ振興課)

## 1. 今回調査結果のポイント

- 今回調査（平成23年）から、モバイルコンテンツ市場についてスマートフォンも調査対象とした。
- 平成23年のモバイルコンテンツ市場規模（フィーチャーフォン）は6,539億円となり、前年比1.1%の増加となった。内訳をみると、ソーシャルゲーム等市場の拡大が大きく寄与したものの、ほぼ全ての分野で市場が縮小した。
- 平成23年のモバイルコンテンツ市場規模（スマートフォン）は、806億円となった。
- 平成23年のモバイルコマース市場規模は、11,716億円となり、前年比16.2%の増加となった。内訳をみると、物販系市場の拡大が大きく寄与した。

## 2. モバイルコンテンツ及びモバイルコマース市場規模の推移

平成23年のモバイルコンテンツ(フィーチャーフォン)市場は6,539億円となり、前年比で1.1%の増加。今回から調査対象としたモバイルコンテンツ(スマートフォン)市場は806億円。モバイルコマース市場は11,716億円となり、前年比で16.2%増加。



	平成19年	平成20年	平成21年	平成22年	平成23年	(平成22年比)
コンテンツ (フィーチャーフォン)	4,272	4,835	5,525	6,465	6,539	(1.1%)
コンテンツ (スマートフォン)	-	-	-	-	806	-
コマース	7,329	8,689	9,681	10,085	11,716	(16.2%)

### 3. モバイルコンテンツ(フィーチャーフォン)市場の内訳

モバイルコンテンツ(フィーチャーフォン)市場の内訳をみると、ソーシャルゲーム等市場の拡大が大きく寄与したものの、着うたやモバイルゲーム等、ほぼ全ての分野で市場が縮小した。

(単位:億円)

	平成19年	平成20年	平成21年	平成22年	平成23年	(平成22年比)
着メロ系市場	559	473	402	335	287	(-14.3%)
着うた系市場	1,074	1,190	1,201	1,133	942	(-16.9%)
(内訳)着うた市場	568	483	433	369	300	(-18.7%)
(内訳)着うたフル市場	506	707	769	764	642	(-16.0%)
モバイルゲーム市場	848	869	884	822	570	(-30.7%)
装飾メール系	116	171	228	243	213	(-12.3%)
電子書籍市場	221	395	500	516	489	(-5.2%)
リングバックトーン市場	87	110	115	130	118	(-9.2%)
占い市場	182	200	191	185	180	(-2.7%)
待受系市場	227	229	226	214	172	(-19.6%)
きせかえ市場	23	64	99	117	103	(-12.0%)
天気/ニュース市場	73	78	97	127	140	(10.2%)
交通情報市場	164	206	241	267	217	(-18.7%)
生活情報市場	54	77	121	170	168	(-1.2%)
ソーシャルゲーム等市場*	60	157	447	1,389	2,078	(49.6%)
動画専門	36	62	112	162	176	(8.6%)
芸能・エンタテインメント系	195	201	241	242	242	(0.1%)
メディア・情報系	77	66	66	62	54	(-12.9%)
その他	276	287	354	351	390	(11.1%)
モバイルコンテンツ(フィーチャーフォン)市場合計	4,272	4,835	5,525	6,465	6,539	(1.1%)

\*平成23年に「アバター/アイテム販売(SNS等)」から「ソーシャルゲーム等市場」へ名称変更

### 3. モバイルコンテンツ(フィーチャーフォン)市場の内訳

#### ※用語の説明

	説明
着メロ系市場	電話やメールなどを着信した際に知らせる着信音を、MIDIデータにより端末に内蔵された音源を鳴らし、メロディに変換するサービス。
着うた系市場	着うた市場と着うたフル市場を合計した市場。
(内訳)着うた市場	携帯電話端末専用のフォーマットに変換した歌声入りの30秒程度のファイルにして提供しているサービス。
(内訳)着うたフル市場	楽曲1曲をそのままダウンロード可能な音楽配信サービス。
モバイルゲーム市場	携帯電話上でWebにアクセスまたは、アプリをダウンロードし、有料でゲームコンテンツを提供しているサービス。
装飾メール市場	デコレーションメール(HTMLメール)、グリーティングカード、絵文字メールが含まれている。
電子書籍市場	携帯電話端末上で書籍やマンガをダウンロードし、画面上で読むことのできるサービス。
リングバックトーン市場	音楽や音声を呼び出し音として設定できるサービス。
占い市場	占いや診断、人生相談などが含まれる市場(音声通話によるものは含まれていない。)
待受系市場	携帯電話の画面に表示される画像サービスで、FLASHを用いた動きのあるものもある。
きせかえ市場	待受画面に加え、メニュー、電池残量、電波感度などのアイコン・文字フォント等の設定がカスタマイズできるコンテンツ。
天気／ニュース市場	天気情報、時事、金融などのニュース情報コンテンツ。
交通情報市場	ナビゲーション／地図情報、乗換案内の検索等の交通情報を提供しているコンテンツ。
生活情報市場	辞書、学習、健康情報等の生活において実用に即しているコンテンツ。
ソーシャルゲーム等市場*	SNSで利用されている主にソーシャルゲーム等コンテンツ。
動画専門市場	動画コンテンツを専門に提供するサイトを対象としている。
芸能・エンタテインメント系市場	芸能プロダクションなどが提供するタレントのファンクラブサイトやお笑い、映画などの情報コンテンツ。
メディア・情報系市場	テレビ局やラジオ局、出版社などメディア企業が運営している番組情報、雑誌情報コンテンツ。番組独自の着メロ、着うたやアナウンサー情報などが得られる。
その他	上記以外のコンテンツが含まれる市場。代表的なものにアウトドアや釣りなどのコンテンツがある。

\*平成23年に「アバター／アイテム販売(SNS等)」から「ソーシャルゲーム等市場」へ名称変更

## 4. モバイルコンテンツ(スマートフォン)市場の内訳

今回から調査対象としたモバイルコンテンツ(スマートフォン)市場規模は、806億円となった。内訳(コンテンツ別)を見ると、約6割をソーシャルゲーム等の市場が占めている。

### a. 課金別の内訳

(単位:億円)

月額課金市場	追加課金市場	ダウンロード課金市場	合計
206	470	130	806

#### ※用語の説明

	説明
月額課金市場	月単位の定額課金によって、契約範囲内のアプリ/サービスが利用できる課金手法。
追加課金市場	アプリ等のダウンロードは無料で、アイテム等を追加で課金する手法。
ダウンロード課金市場	アプリ等のコンテンツをダウンロードする際に料金を徴収する課金手法。

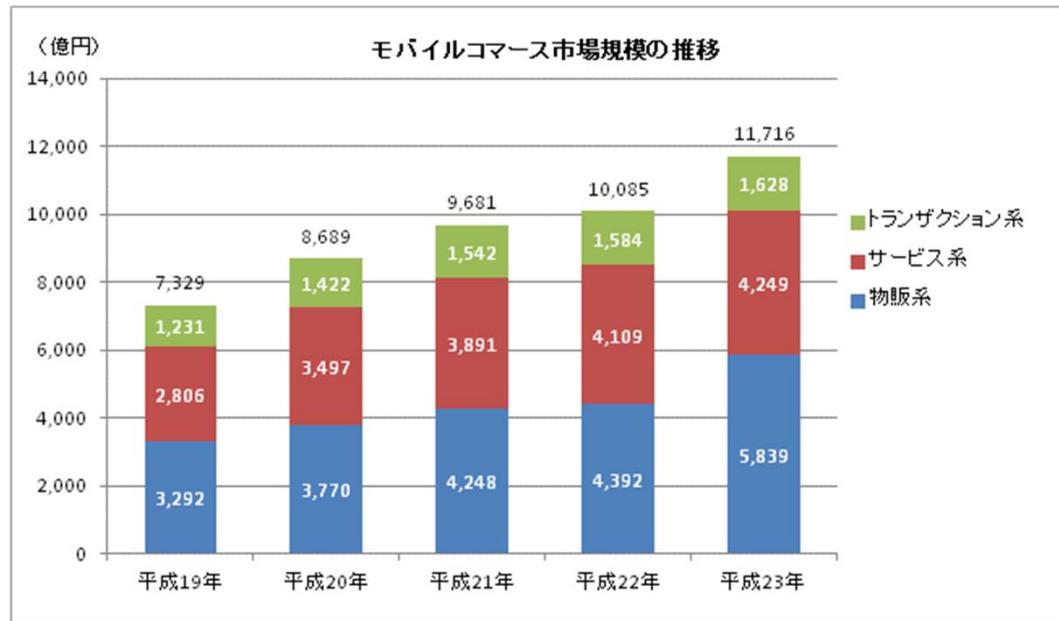
### b. コンテンツ別の内訳

(単位:億円)

ソーシャルゲーム等市場	その他	合計
481	325	806

## 5. モバイルコマース市場の内訳

平成23年のモバイルコマース市場規模は、11,716億円となり、前年比16.2%の増加となった。内訳をみると、物販系市場の拡大が大きく寄与した。



(単位: 億円)

	平成19年	平成20年	平成21年	平成22年	平成23年	(平成22年比)
トランザクション系市場	1231	1422	1542	1584	1628	(2.8%)
サービス系市場	2806	3497	3891	4109	4249	(3.4%)
物販系市場	3292	3770	4248	4392	5839	(32.9%)
モバイルコマース市場合計	7329	8689	9681	10085	11716	(16.2%)

※用語の説明

	説明
トランザクション系市場	証券取引手数料、オークション手数料、公営競技手数料等を対象とした市場。
サービス系市場	興行チケット、旅行チケット、航空チケット、鉄道チケット等を対象とした市場。
物販系市場	一般的な通販を対象とした市場。

## 6. 各市場における調査方法

書籍、雑誌、論文等各種文献及びインターネット情報、商用データベース等を活用し、またコンテンツプロバイダー・携帯電話事業者等に対してヒアリング等を実施することで、モバイルコンテンツビジネスの最新動向に関する調査・分析を行った。

### (1) モバイルコンテンツ

#### ■フィーチャーフォン

携帯電話各社にヒアリングを実施し市場を推計。その他、参考としてコンテンツ提供事業者に対してヒアリング及びアンケートを実施。

#### ■スマートフォン

月額課金市場については、携帯電話各社にヒアリングを実施し市場を推計。追加課金市場については、主にSNS運営事業者に対してヒアリングを実施し市場を推計。ダウンロード課金市場については、ユーザーアンケート及びスマートフォンの利用台数から推計。

### (2) モバイルコマース

モバイルコンテンツビジネス関連企業の財務データの収集等、デスクリサーチを実施。その他、コンテンツ提供事業者及び関連団体等に対してヒアリング及びアンケートを実施。

## 7. 各市場の定義及び市場算出範囲

### (1) コンテンツ

#### ■フィーチャーフォン

フィーチャーフォンとは、従来型の携帯電話であり、iモード等携帯電話向けIPサービスといった携帯電話特有のサービスやコンテンツが利用できる端末と定義する。モバイルコンテンツ市場は「モバイルインターネット上で展開されるビジネスに係わるコンテンツ」として、フィーチャーフォンにおける公式サイト(キャリア公式)のキャリア課金代行を主モデルとする音楽、ゲームなどのデジタルコンテンツを販売する市場と定義する。

#### ■スマートフォン

スマートフォンとは、インターネット接続可能であり、オープン環境下でのOSを搭載し、ブラウザ機能等を用いて汎用的な利用ができる端末と定義する。モバイルコンテンツ市場は、スマートフォン上でのアプリ及びコンテンツの課金による市場と定義する。ここでの汎用的な利用については、ゲーム機などインターネット接続は可能ではあるが、ゲームタイトルのみをダウンロードする専用端末の市場は含まれない。また、持ち運び可能なモバイル利用を前提とした端末に限定する(タブレット端末は含めるが、ノートPCは含めない)。

### (2) モバイルコマース

モバイルサイトを利用した通信販売市場(モバイルサイト上での取引のみを対象)と定義する。サービス系市場及び物販系市場については、取引総額を対象としている一方で、トランザクション系市場については、手数料売上のみを対象としている。ただし、広告・プロモーション部門における制作費も媒体費との切り分けが困難なため便宜上、市場規模に含まれる。また、携帯電話を用いた取引であっても、音声通話を通じて予約または購入したものは対象外としている。一部スマートフォン経由の取引も含まれる。