モバイルコンテンツの産業構造実態に 関する調査結果

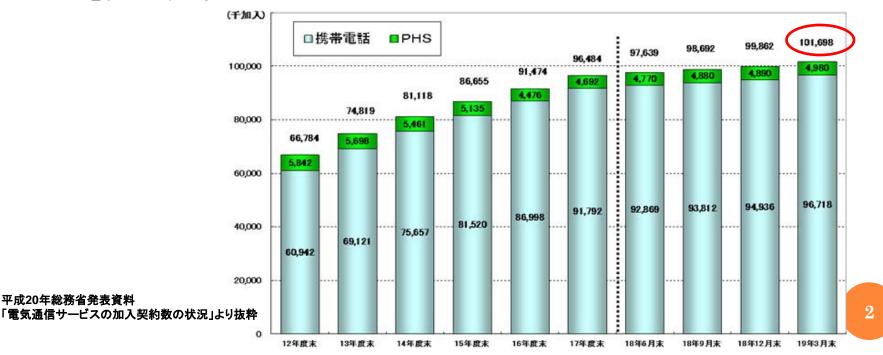
平成21年 7月17日 総務省 情報流通行政局 コンテンツ振興課

目次

- 1. 目的
- 2. 調査方法と各市場の定義
- 3. 算出根拠
- 4. モバイルコンテンツ産業の現状
 - 4-1. モバイルビジネス市場(コンテンツ+コマース市場)
 - 4-2. モバイルコンテンツ市場
 - 4-3. モバイルコマース市場

1. 目的

- PHSを含む携帯電話の契約数が1億件を超え、国民1人1台に近い水準まで普及してきている中で、携帯電話を利用したインターネットサービス(「モバイルインターネット」)の拡大を背景に、様々なモバイルコンテンツビジネスが登場し、国民生活に深く浸透してきている。
- また、携帯電話は音声サービスに加え、データ通信の高速化が顕著であり、インターネット接続サービスをはじめとして、音楽・アプリケーションのダウンロード、小額決済、GPS機能を活用した新サービスの提供等、国民生活に密接に関連した各種サービスを携帯端末によって実現しており、このようなサービスの多様化・高度化の進展によって、モバイルコンテンツ産業自体にも変化の兆しが現れている。
- 本調査では、こうしたモバイルコンテンツ産業の実態を客観的なデータに基づき、把握することを目的とする。



2. 調査方法と各市場の定義

モバイルコンテンツ産業の現状と課題等に関する調査・分析方法

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産業の現状と課題等について調査・分析を行った。

各市場の定義と市場算出範囲

(1)コンテンツ部門(情報料収入)

モバイルコンテンツは「モバイルインターネット上で展開されるビジネス」と定義し、対象デバイスを携帯電話端末と限定する。市場は、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し、一般サイトにおけるアバター収入も今回より範囲に含まれる。

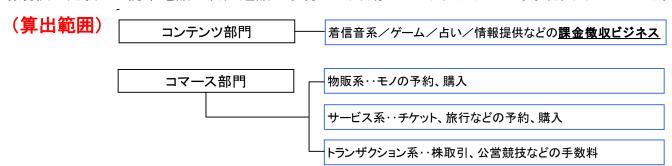
最近ではiPodやPSPなど携帯型デジタルオーディオ機器や携帯型ゲーム機でのコンテンツのダウンロードが行われている。これらも広義にはモバイルコンテンツ産業の範疇に入るが、携帯電話をデバイスとすることで、この部分は、市場規模には含めない。

(2)コマース部門

モバイルサイトを利用した通信販売市場。ここで取り扱う市場は<u>以下の3分野。</u>一つ目は<u>純粋な物販系市場</u>、二つ目は<u>航空チケット、映画チケットなど予約型といわれるサービス系市場</u>、三つ目は<u>株取引などを行う場合の手数料収入のトランザクション系</u>で構成する。またモバイル上でのオークションは個人間取引であるが、その手数料収入をトランザクション系として扱う。

本調査では3つの分野は、あくまでもモバイルサイト上で取引された売上が対象となる。例外としてオークションなどは参考として 取扱金額を明示するが、市場規模には手数料のみを加算している。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、市場規模に含む。

また市場規模の定義から携帯電話の音声通話で予約したり、購入したりするものは対象範囲外としている。



3. 算出根拠

算出根拠

市場規模算出には4つのステップによる検証を行い、最終的に収集したデータを係数処理し、ジャンル別に市場規模を算出した。

ステップ1

・関連企業の財務データの収集、関連業界の専門紙・誌の記事検索による情報収集のデスクリサーチ。

ステップ2

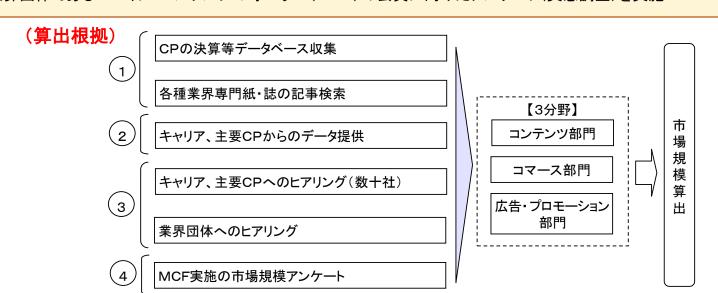
・携帯電話事業者へのデータ提供の要請を行い、各種調整の結果、共通フォーマットでの情報提供を得る。

ステップ3

・関連企業、団体に対してヒアリングを実施し、関連情報およびデータ提供を依頼。

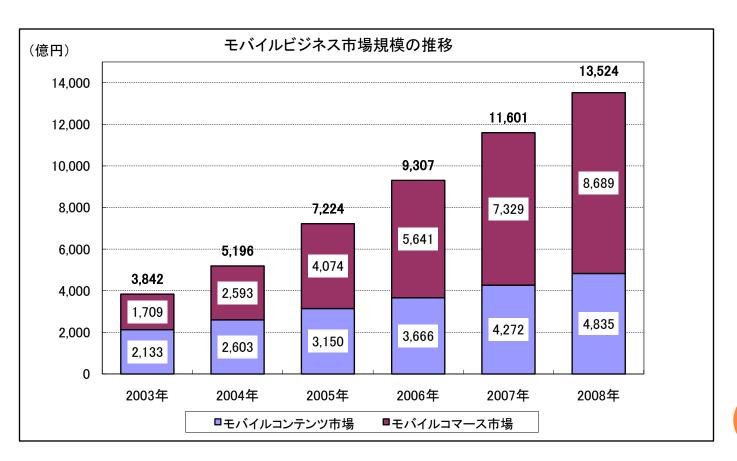
ステップ4

・CPの業界団体であるモバイル・コンテンツ・フォーラム(MCF)の会員に向けたアンケート(実態調査)を実施



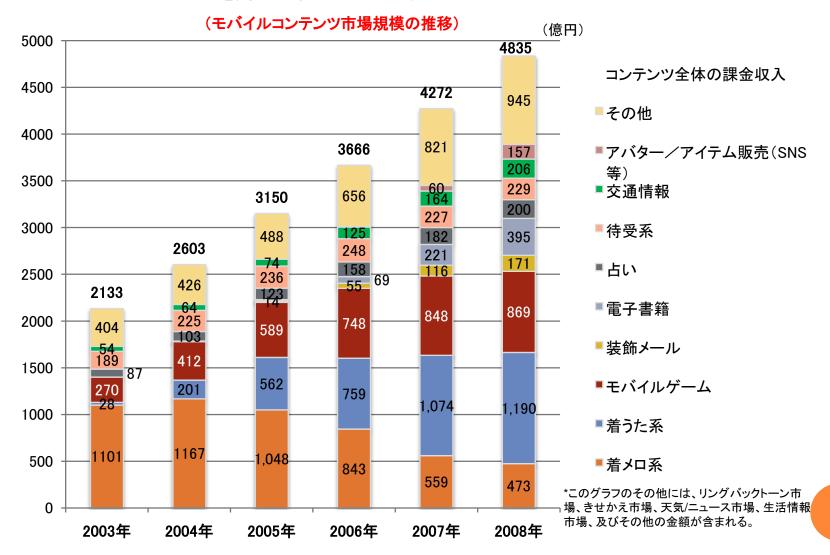
•4-1. モバイルビジネス市場(コンテンツ+コマース市場)

2008年のモバイルビジネス市場(コンテンツ+コマース市場)は、1兆3,524億円(前年比17%増)となった。個別の市場をみると、着うた、電子書籍の売上などからなるモバイルコンテンツ市場は4,835億円(前年比13%増)、通信販売の売上やオークションの利用料からなるモバイルコマース市場は8,689億円(前年比19%増)となり、昨年の厳しい経済不況の中にありながらも、力強い成長をみせた。



•4-2. モバイルコンテンツ市場

2008年のモバイルコンテンツ市場は4,835億円(前年比13%増)となった。昨年に引き続き電子書籍市場が大きく規模を拡大するなどして、市場の拡大を牽引した。また、2008年より従来の調査項目に加えて、新たにアバター/アイテム販売を調査対象として加えた。



•表1. モバイルコンテンツ市場の内訳

(億円)

	2003年	2004年	2005年	2006年	2007年	2008年	07年比
着メロ系市場	1,101	1,167	1,048	843	559	473	-15.4%
着うた系市場	28	201	562	759	1,074	1,190	10.8%
(内訳)着うた市場	28	199	463	522	568	483	-15.0%
(内訳)着うたフル市場	0	2	99	237	506	707	39.7%
モバイルゲーム市場	270	412	589	748	848	869	2.5%
装飾メール市場	0	2	14	55	116	171	47.4%
電子書籍市場	0	3	16	69	221	395	78.7%
リングバックトーン市場	3	6	13	29	87	110	26.4%
占い市場	87	103	123	158	182	200	9.9%
待受系市場	189	225	236	248	227	229	0.9%
きせかえ市場	0	0	-	3	23	64	178.3%
天気/ニュース市場*2	39	45	51	63	73	78	6.8%
交通情報市場*3	54	64	74	125	164	206	25.6%
生活情報市場*4	13	19	27	45	54	77	42.6%
アバター/ アイテム販売(SNS等)*5	0	0	-	5	60	157	161.7%
その他	349	356	397	516	584	616	5.5%
合計	2,133	2,601	3,150	3,666	4,272	4,835	13.2%

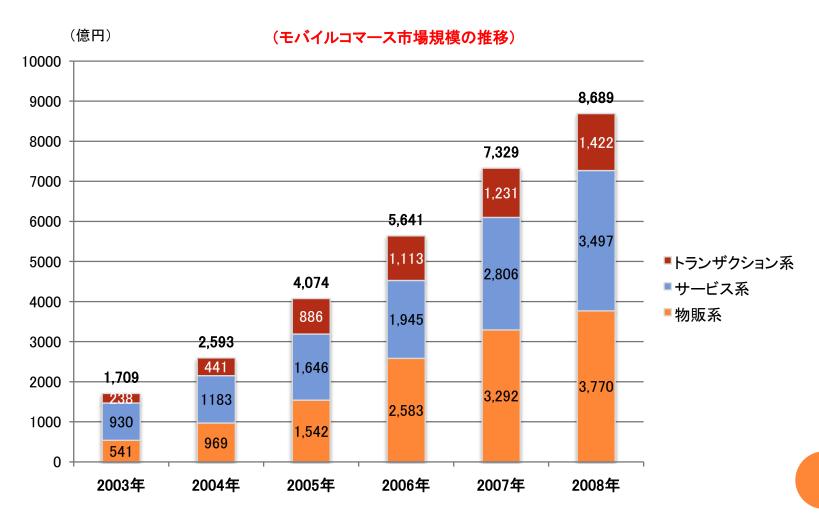
*2008年に市場の範囲を2006年に遡って拡大 *2天気/ニュース市場=天気情報、時事、金融、 芸能などのニュース情報

^{*3}交通情報市場=ナビゲーション/地図情報、乗り 換え駅の検索などの交通情報

^{*4}生活情報市場=辞書、学習、健康情報等
*5アバター/アイテム販売(SNS等)=SNS等の課金。アバターは、コミュニケーションサイトなどで用いられるキャラクター、アイテムはSNSのゲームサイト等で購入可能な道具類。

4-3. モバイルコマース市場

2008年のモバイルコマース市場は<u>8,689億円(前年比19%増)</u>となった。株取引などのトランザクション系市場、交通チケット購入などのサービス系市場、通信販売などの物販系市場のいづれも堅調な伸びとなった。



•表2. モバイルコマース市場の内訳

(億円)

	2003年	2004年	2005年	2006年	2007年	2008年	07年比
物販系	541	969	1,542	2,583	3,292	3,770	14.5%
サービス系	930	1,183	1,646	1,945	2,806	3,497	24.6%
トランザクション系	238	441	886	1,113	1,231	1,422	15.5%
合計	1,709	2,593	4,074	5,641	7,329	8,689	18.6%