

メディア・ソフトの制作及び流通の実態
に関する調査研究

《報告書》

令和7年6月

総務省情報通信政策研究所

概要

1 本調査の目的

一つのソフトが内容の同一性を保ちつつ、二次利用以降において複数のメディアを流通していくマルチユースの拡大は、コンテンツ市場に質的・量的な変化を及ぼし、市場構造の複雑化・多様化を進展させている。このようなコンテンツ市場の構造変化を踏まえて、本調査は、メディア別にソフトを分類する従来の手法ではなく、ソフト本来の性質に着目して、ソフトが最初に流通する一次流通メディアを基準としてソフトを分類し、コンテンツの市場規模や流通量の計量・分析を行うこととしている。そして本調査を通して、ソフトの一次流通・マルチユースの観点から、ソフト本来のコンテンツ市場における流通の実態とその動向を定量的に把握し、複雑化・多様化するコンテンツ市場の構造を解明する試みの一つとして考えている。なお、本調査は、時代の進展に対応して、調査の対象や分析手法に変化を加えながら、総務省情報通信政策研究所の前身である郵政研究所の時代から調査を実施しており、1992年、1996年、2000年、そして2002年以降毎年実施している。

また、本調査では、近年のインターネットを利用したコンテンツ流通の大幅な増加に対応して、パソコンや携帯電話などで流通する通信系コンテンツに焦点を当てた分析を行うとともに、これらの通信系コンテンツがネットワーク上で展開される際に前提となるデジタル系コンテンツにも焦点を当てた分析を実施している。

2 メディア・ソフトの定義と分類

本調査では、メディア・ソフトを「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」と定義した上で、ソフト本来の性質に着目して、当該ソフトが最初に流通する一次流通メディアを基準に再集計を行っている。例えば、テレビ放送が一次流通であるソフトは「テレビ番組」、劇場上映が一次流通であるソフトは「映画ソフト」、新聞が一次流通であるソフトは「新聞記事」として分類している。次に、こうして一次流通・マルチユースに分類したメディア・ソフトを、更にソフトの形態別に区分して、「映像系ソフト」、「音声系ソフト」、「テキスト系ソフト」の3種に大きくグループ化している。

以上の基本的分類に加えて、本調査では、近年のインターネットを利用したコンテンツ流通の大幅な増加に対応して、補助的 분류として、ソフトを「通信系コンテンツ」と「それ以外」の二つに区分し、更に「デジタル系コンテンツ」、「アナログ系コンテンツ」に細分して分析を行っている。

なお、本調査において次のものは調査対象としていない。①メディアを通じて流通していないもの（例：ライブコンサートの入場チケットの売上など。ただし、ライブコンサートの中継やDVD化などはメディアを通じて流通することから調査対象となる）。②乗換案内、

宿泊予約といった検索サービスや表計算ソフトなど動作や機能に価値が認められるものであって、ソフトそのものの表現内容に価値が認められないもの¹。③市場を形成していないもの（例：企業のPR用ビデオ、自費出版書籍など）。

3 メディア・ソフト流通の実態

(1) コンテンツ市場全体の市場規模

①市場規模の推移

2023年の市場規模は12.6兆円であり、前年から増加した。

	2019年	2020年	2021年	2022年	2023年
全体の市場規模	12.0兆円	11.8兆円	12.5兆円	12.4兆円	12.6兆円

②ソフト形態別の市場規模の推移

市場規模の推移をソフト形態別にみると、音声系ソフト市場及びテキスト系ソフト市場が増加した。映像系ソフト市場は昨年引き続き減少となった。²

ソフト形態別	2019年	2020年	2021年	2022年	2023年
映像系ソフト	7.0兆円	6.8兆円	7.4兆円	7.3兆円	7.2兆円
音声系ソフト	0.8兆円	0.8兆円	0.8兆円	0.9兆円	0.9兆円
テキスト系ソフト	4.1兆円	4.2兆円	4.3兆円	4.3兆円	4.4兆円
合計	12.0兆円	11.8兆円	12.5兆円	12.4兆円	12.6兆円

¹ 検索の目的が、いわゆる検索エンジンなどのようにコンテンツの検索に連動するものについては、調査対象に含める。

² 四捨五入のため、合計と内訳の計は必ずしも一致しない。以下同じ。

(2) 一次流通市場とマルチユース市場の市場規模

①市場規模の推移

2023年の一次流通市場の規模は9.6兆円であり、市場全体の76.2%を占めている。一方、マルチユース市場の規模は3.0兆円であり、市場全体の23.8%である。一次流通市場規模が増加し、マルチユース市場規模が減少したことから、市場全体に占めるマルチユース市場の割合（マルチユース率）は下降した。

	2019年	2020年	2021年	2022年	2023年
一次流通市場	9.1兆円	8.9兆円	9.6兆円	9.4兆円	9.6兆円
マルチユース市場	2.9兆円	3.0兆円	2.9兆円	3.1兆円	3.0兆円
計	12.0兆円	11.8兆円	12.5兆円	12.4兆円	12.6兆円
マルチユース率	24.0%	25.1%	23.3%	24.5%	23.8%

②ソフト形態別の市場規模の内訳

2023年の市場規模の内訳を一次流通市場とマルチユース市場の別にみると、一次流通市場では地上テレビ番組やゲームソフトの占める割合が高く、マルチユース市場では映画ソフトや地上テレビ番組、コミックの占める割合が高い。

	一次流通市場	マルチユース市場
映像系ソフト	57.5%	57.7%
	地上テレビ番組 22.2%	映画ソフト 21.0%
	ゲームソフト 17.6%	地上テレビ番組 16.2%
音声系ソフト	8.1%	5.0%
	音楽ソフト 6.1%	音楽ソフト 4.7%
テキスト系ソフト	34.4%	37.2%
	ネットオリジナル 10.8%	コミック 13.7%
	新聞記事 9.7%	書籍ソフト 10.3%

注：数値は一次流通市場全体、マルチユース市場全体を100%とした場合の構成比。

(3) 通信系コンテンツの市場規模

①市場規模の推移

パソコンや携帯電話などで流通する通信系コンテンツの市場規模は、動画や音楽、書籍、コミックといったコンテンツ配信、また、スマートフォンでのゲームといったインターネット上でのサービスの普及を反映して、2023年の市場規模は6.1兆円となり、市場全体に占める割合は5割近くまで上昇している。

	2019年	2020年	2021年	2022年	2023年
通信系コンテンツ市場	4.3兆円	4.8兆円	5.4兆円	5.7兆円	6.1兆円

②ソフト形態別の市場規模の推移

通信系コンテンツ市場規模の推移をソフト形態別にみると、全てのソフト形態で拡大傾向となっている。なかでもテキスト系ソフトの伸び率が大きい。

ソフト形態別	2019年	2020年	2021年	2022年	2023年
映像系ソフト	2.6兆円	2.9兆円	3.3兆円	3.3兆円	3.4兆円
音声系ソフト	0.4兆円	0.4兆円	0.5兆円	0.5兆円	0.6兆円
テキスト系ソフト	1.2兆円	1.5兆円	1.6兆円	1.9兆円	2.1兆円
合計	4.3兆円	4.8兆円	5.4兆円	5.7兆円	6.1兆円

(4) デジタル系コンテンツの市場規模

通信系コンテンツを含むデジタル系コンテンツの市場規模は増加傾向にある。2023年は9.7兆円となっており、市場全体に占めるデジタル系コンテンツの割合は全体の7割を超えている。

	2019年	2020年	2021年	2022年	2023年
デジタル系 コンテンツ市場	8.4兆円	8.5兆円	9.2兆円	9.4兆円	9.7兆円

(5) 流通量の推移

①ソフト形態別の流通量

ソフト形態別の流通量は、各ソフト形態ともほぼ横ばいで推移している。2023年は映像系ソフト、音声系ソフトで前年から増加となった。

ソフト形態別	2019年	2020年	2021年	2022年	2023年
映像系ソフト	1,765億時間	1,766億時間	1,783億時間	1,829億時間	1,851億時間
音声系ソフト	199億時間	199億時間	213億時間	255億時間	263億時間
テキスト系ソフト	11.0兆頁	8.9兆頁	8.0兆頁	7.7兆頁	7.4兆頁

注：テキスト系ソフトはB5判書籍換算。

②ソフト形態別の流通量の内訳

2023年のソフト形態別の流通量の内訳について一次流通市場とマルチユース市場の別にみると、それぞれの内訳は大きく異なっている。映像系ソフトでは、一次流通市場の9割近くを地上テレビ番組が占めているが、マルチユース市場では地上テレビ番組は5割弱である。音声系ソフトでは、ラジオ番組が一次流通市場の9割以上を占めている。一方、マルチユース市場では音楽ソフトがほぼ100%を占めている。テキスト系ソフト

では、一次流通市場、マルチユース市場ともに新聞記事が大きな割合を占めている。

ソフト形態別	一次流通市場	マルチユース市場
映像系ソフト	地上テレビ番組 87.3%	地上テレビ番組 45.5% 衛星・CATV 番組 28.0% 映画 19.4%
音声系ソフト	ラジオ番組 95.0%	音楽ソフト 98.8%
テキスト系ソフト	新聞記事 64.2% 雑誌ソフト 24.8%	新聞記事 58.8% 雑誌ソフト 18.4%

注：数値は各ソフト形態別に一次流通市場、マルチユース市場をそれぞれ 100%とした場合の構成比。

4 メディア・ソフト制作の実態

(1) 制作金額の推移

2023 年の制作金額は 3.3 兆円であり、昨年とほぼ同じである。ソフト形態別にみると、映像系ソフト、音声系ソフトでは昨年から増加となった。テキスト系ソフトは減少した。

ソフト形態別	2019 年	2020 年	2021 年	2022 年	2023 年
映像系ソフト	2.3 兆円	2.1 兆円	2.2 兆円	2.3 兆円	2.3 兆円
音声系ソフト	0.2 兆円	0.2 兆円	0.1 兆円	0.2 兆円	0.2 兆円
テキスト系ソフト	1.0 兆円	0.9 兆円	0.9 兆円	0.9 兆円	0.9 兆円
計	3.4 兆円	3.1 兆円	3.2 兆円	3.3 兆円	3.3 兆円

(2) 制作量の推移

制作量は、映像系ソフト、テキスト系ソフトは減少傾向にある。音声系ソフトはほぼ横ばいで推移している。

ソフト形態別	2019 年	2020 年	2021 年	2022 年	2023 年
映像系ソフト	99.0 万時間	84.5 万時間	83.1 万時間	81.0 万時間	76.6 万時間
音声系ソフト	71.5 万時間	69.9 万時間	68.8 万時間	69.8 万時間	70.3 万時間
テキスト系ソフト	4.0 千万頁	3.9 千万頁	3.9 千万頁	3.9 千万頁	3.8 千万頁

注：テキスト系ソフトは B5 判書籍換算。

◇◇ 目次 ◇◇

第1部 メディア・ソフトの調査分析手法の概要	1
1-1 調査の目的.....	3
1-2 調査の構成.....	3
1-3 メディア・ソフトの定義.....	4
1-4 一次流通とマルチユースの定義.....	7
1-5 メディア・ソフトの調査の特徴.....	8
1-6 メディア・ソフトの分類.....	9
1-7 データ推計方法.....	12
第2部 メディア・ソフト流通の全体像	15
2-1 市場規模の現状と動向.....	17
2-2 流通量の現状と動向.....	29
2-3 メディア・ソフトの制作の現状と動向.....	37
第3部 メディア・ソフト市場のソフト別動向	41
1. 映像系ソフト.....	44
1-1 映画ソフト.....	44
1-2 ビデオソフト.....	54
1-3 地上テレビ番組.....	62
1-4 衛星テレビ番組.....	71
1-5 CATV番組.....	78
1-6 ゲームソフト.....	83

2. 音声系ソフト.....	94
2-1 音楽ソフト.....	94
2-2 ラジオ番組.....	106
3. テキスト系ソフト.....	113
3-1 新聞記事.....	113
3-2 コミック.....	121
3-3 雑誌ソフト.....	130
3-4 書籍ソフト.....	139
3-5 データベース情報.....	148
4. ネットオリジナル.....	153

第1部

メディア・ソフトの調査分析手法の概要

1-1 調査の目的

一つのソフトが内容の同一性を保ちつつ、二次利用以降において複数のメディアを流通していくマルチユースの拡大は、コンテンツ市場に質的・量的な変化を及ぼし、市場構造の複雑化・多様化を進展させている。このようなコンテンツ市場の構造変化を踏まえて、本調査は、メディア別にソフトを分類する従来の手法ではなく、ソフト本来の性質に着目して、ソフトが最初に流通する一次流通メディアを基準としてソフトを分類し、コンテンツの市場規模や流通量の計量・分析を行うこととしている。そして本調査を通して、ソフトの一次流通・マルチユースの観点から、ソフト本来のコンテンツ市場における流通の実態とその動向を定量的に把握し、複雑化・多様化するコンテンツ市場の構造を解明する試みの一つとしたいと考えている。なお、本調査は、時代の進展に対応して、調査の対象や分析手法に変化を加えながら、総務省情報通信政策研究所の前身である郵政研究所の時代から調査を実施しており、1992年、1996年、2000年、そして2002年以降は毎年実施している。

また、本調査では、近年のインターネットを利用したコンテンツ流通の大幅な増加に対応して、パソコンや携帯電話などで流通する通信系コンテンツに焦点を当てた分析を行うとともに、これらの通信系コンテンツがネットワーク上で展開される際に前提となるデジタル系コンテンツにも焦点を当てた分析を実施している。

1-2 調査の構成

本調査は、メディア・ソフトの制作及び流通の実態を、各メディアに閉じたものとしてではなく、あるソフトが制作され、一次流通した後、複数のメディアでマルチユースされていく一連の過程として把握しようとするものである。そこで、ソフトが最初に流通する一次流通メディアを基準としてソフトを分類し、分類したソフトごとに推計手順を定め、各メディアについて収集した各種関連データを推計手順に従って加工することにより、メディア・ソフトの制作及び流通の現状を定量的に把握する。

第1部では、本調査の対象範囲、調査手法をはじめとするメディア・ソフトの調査分析手法の概要を説明する。第2部では、メディア・ソフトの市場規模、すなわちコンテンツ市場全体、一次流通市場とマルチユース市場、通信系コンテンツ市場及びデジタル系コンテンツ市場それぞれの市場規模の現状と動向を分析する。また、メディア・ソフトの流通量及び制作の現状と動向も併せて分析する。第3部では、第2部の市場分析に

において使用した基礎資料を各メディア・ソフト別に整理した上で、各メディア・ソフトについて、市場規模や流通量の算出基準と算出方法を明記し、市場構造や市場規模を図示するとともに、制作金額や制作量といったソフト制作の動向をはじめとする各市場動向に関連する業界の現状を整理・分析する。

1-3 メディア・ソフトの定義

本調査では、メディア・ソフトを「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」と定義する³。

メディア・ソフトは、第1に、「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しているもの」である。ここで、「メディア」とは、新聞、放送等のいわゆるマスメディアに限られず、PC インターネット、携帯インターネット⁴等のパーソナルメディアを広く含むものである。「メディア」には、CD、DVD、紙媒体等の「パッケージ型」、通信及び放送の「通信・放送ネットワーク型」、映画等の「シアター型」の3種類があるが、ここではいずれも含む。これに対し、ライブコンサートの内容等は、「メディア」を媒介しないことから、メディア・ソフトには該当しない。ただし、ライブコンサートの内容等がパッケージや通信・放送ネットワークで流通した場合にはメディア・ソフトに該当する。

メディア・ソフトは、第2に、「情報ソフト」である。ここで、「情報ソフト」とは、動作や機能ではなく表現内容自体に価値が認められるソフトのことである。このため、乗換案内、宿泊予約といった検索サービスや表計算ソフトのようなコンピュータプログラムは「情報ソフト」に該当しない⁵。これに対し、ゲームソフトについては、動作や機能だけではなく、表現内容にも価値が認められると考えられることから、「情報ソフト」に該当する。

メディア・ソフトは、第3に、「その流通が経済活動として行われ、市場を形成して

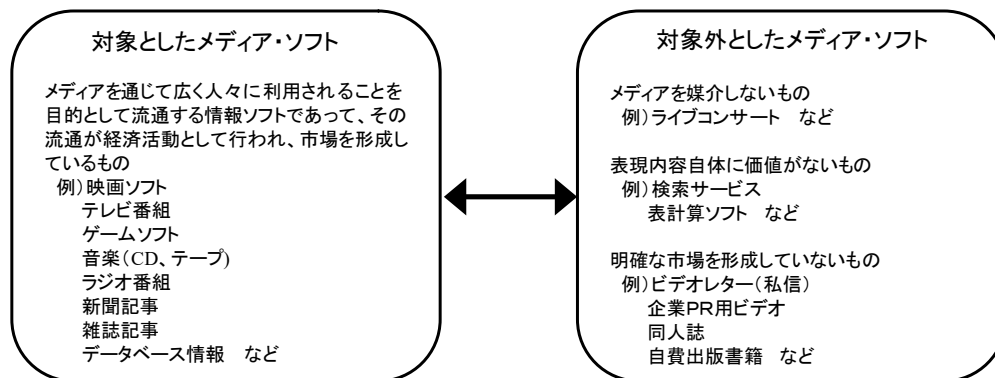
³ 本調査では、メディア・ソフトの市場規模全体を示す際に、メディア・ソフトと同様の意味として「コンテンツ」を用いる（例：「コンテンツ市場規模」）。また、「通信系コンテンツ」や「デジタル系コンテンツ」など、情報ソフトの一定のまとまりを示す際においても、「コンテンツ」を用いる。

⁴ 本調査では、PC（パソコン）を端末として使用する場合のインターネットの利用を「PCインターネット」と呼び、携帯電話（スマートフォン、フィーチャーフォン等）を端末として使用する場合のインターネットの利用を、「携帯インターネット」と呼ぶ。双方を合わせて単に「インターネット」と呼ぶ。

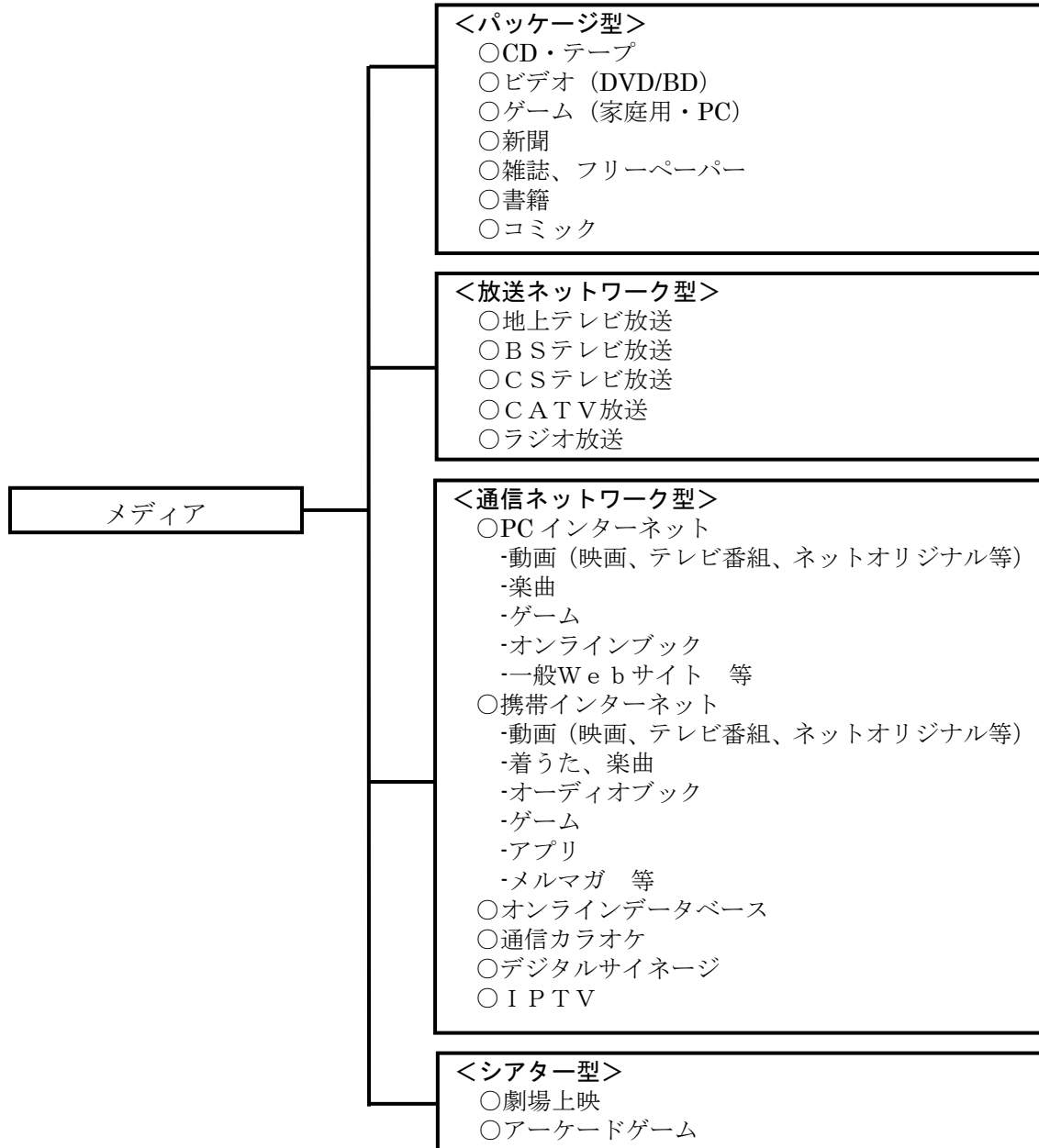
⁵ 検索の目的が、いわゆる検索エンジンなどのようにコンテンツの検索に連動するものについては、調査の対象に含める。

いるもの」である。従って、情報ソフトであっても一般への提供を目的としていないもの、あるいはソフトの流通市場を形成していないものは、メディア・ソフトに該当しない。例えば、私信として用いられるビデオ・レター、企業のPR用ビデオ、自費出版書籍等は、いずれもソフトの流通市場を形成しているとはいえないため、メディア・ソフトに該当しない。なお、「市場を形成」する場合の形態としては、最終利用者（ソフト消費者）がソフトへの対価を支払う「販売モデル」と、ソフトの流通に合わせて広告主が広告情報を提供し、広告主が最終利用者に代わって当該ソフトへの対価を支払う「広告モデル」の二つがあるが、ここでは双方を含むものとする。

図表1-1 本調査で対象（対象外）としたメディア・ソフトの範囲



図表 1-2 本調査で対象としたメディア



1-4 一次流通とマルチユースの定義

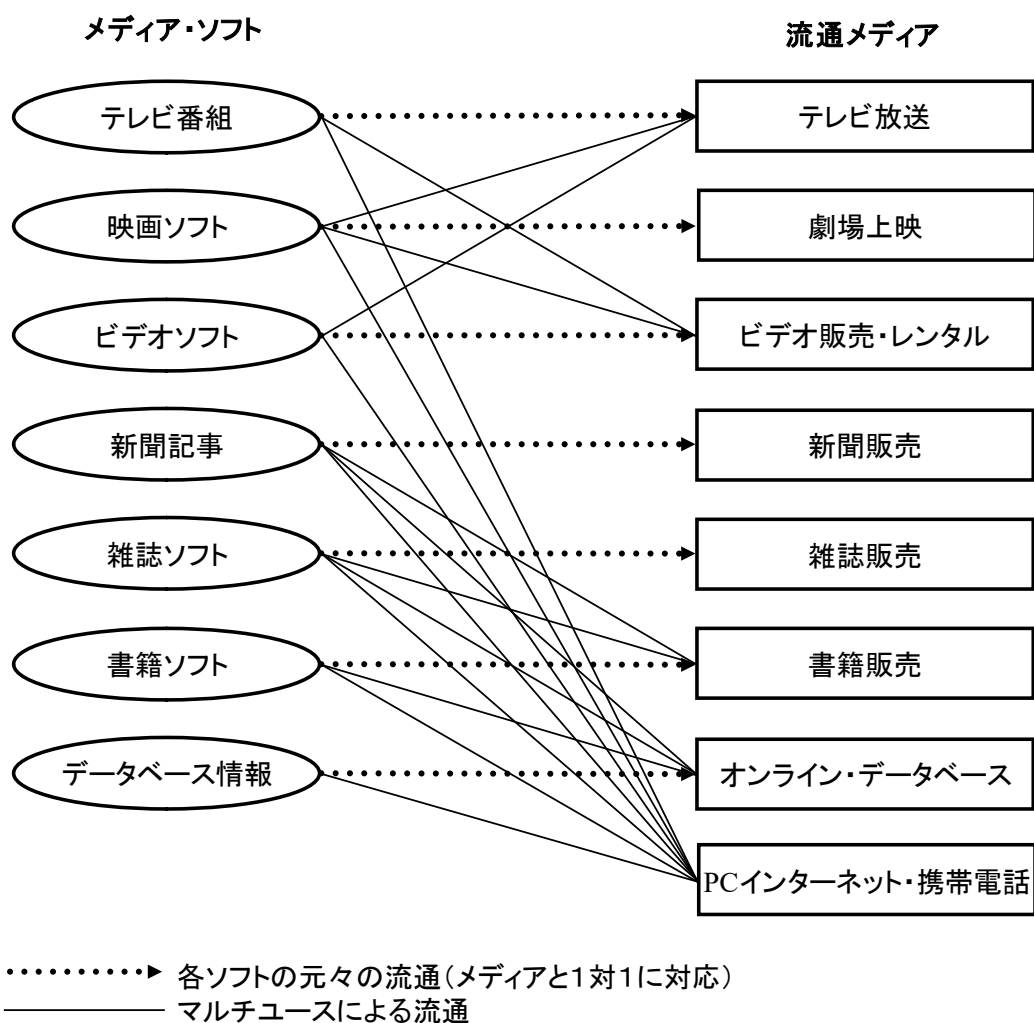
メディア・ソフトは、かつては、流通手段である各メディアと概ね1対1に対応していた。例えば、「新聞記事」ソフトは専ら新聞というメディアを通じて最終利用者に利用され、「テレビ番組」ソフトは、専らテレビ放送というメディアを通じて最終利用者に利用されていた。これまで、メディア・ソフトの流通は、当該ソフトが当初想定するメディアにおける流通（一次流通）で完結することがほとんどであり、二次流通以降は例外的にしか存在しなかった。しかしながら、メディアが発達し、メディアの多様化が進むにつれて、メディアとメディア・ソフトの関係は、このような単純なものではなくなりつつある。すなわち、一つのソフトが、当初想定したメディアとは異なるメディアを通じて流通する「マルチユース」と呼ばれる流通形態が一般的になりつつある。

このように一つのソフトが複数のメディアで流通する場合、それぞれのメディアの市場で収益が最大になるよう、展開するメディアの順序やタイミング、期間等が戦略的に設定される。この典型例が映画ソフトである。映画ソフトは、①映画館での上映後、②ビデオ（DVD/BD）で販売・レンタルされ、③衛星放送やCATVで有料放送後、④地上波で無料放送される。近年では、テレビ放送の多チャンネル化やインターネットのブロードバンド化の進展等により、映像ソフトのマルチユース展開に注目が集まっている。今後、多チャンネル化やブロードバンド化が加速することで、メディア・ソフトの流通形態は更に多様化、複雑化していくものと予想される。図表 1-3 は、こうした近年のメディア・ソフトのマルチユース展開の状況を示したものである。

こうしたメディア・ソフトの流通形態の変化を正しく観察するためには、各メディアに閉じたソフトの流通実態の調査とは別に、メディア・ソフトが複数のメディアにマルチユース展開されていく実態を把握することが必要となる。そのため、本調査において、「一次流通」とは「あるソフトが、当初想定するメディアにおいて流通すること」、「マルチユース」とは、「あるソフトが、内容の同一性を保ちつつ、当初想定したメディアとは異なるメディアで流通する場合のこと」と定義する。例えば、テレビ番組の映画化のように、ソフトが同一性を失う場合は、ここでいうマルチユースには含まれない。また、テレビ番組内で音楽ソフトが使われる場合のように、あるソフトが別のソフトの素材として利用される場合がある。このような場合は、「素材利用」と呼び、マルチユースとは区別することにする。

なお、本調査は国内市場が対象であり、海外事業者が提供するサービスの消費についても含まれている。

図表1-3 メディア・ソフトのマルチユース展開（概念図）



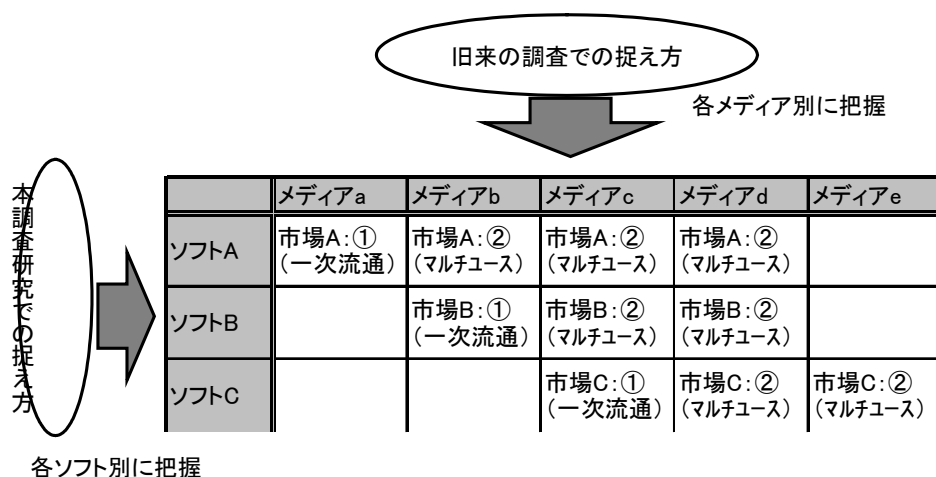
1-5 メディア・ソフトの調査の特徴

図表 1-3 から明らかなように、マルチユースが進展すると、例えば、同一の内容のソフトが、映画館で上映され、ビデオとして販売・レンタルされ、テレビ放送でも放映されるという状況が発生する。逆の見方をすると、例えば、ビデオとして販売・レンタルされているソフトには、テレビ放送での一次流通を目的として制作されたもの、劇場上映での一次流通を目的として制作されたもの、ビデオとしての一次流通を目的として制作されたものが混在しているということである。

このような場合におけるメディア・ソフトの分類の方法としては、①ソフトが流通するメディアを基軸にし、メディア別に分類する方法（例：ビデオとして販売・レンタルされるソフトは、全て「ビデオソフト」として分類する等）と、②ソフト自体の性質に

着目し、ソフト別に分類する方法の二つがあり得る。旧来の実態調査は前者であった。本調査は、メディア・ソフトの制作及び流通の動態を総合的に把握するという観点から、後者の分類を採用する。具体的には、ソフトの性質は、ソフトが一次流通するメディアによって規定される部分が大きいと考えられることから、ソフトを一次流通するメディアによって分類することにする。その結果、例えば、劇場上映での一次流通を想定して制作されたソフトは、その後のテレビ放送等のマルチユース展開においても、一貫して「映画ソフト」として把握されることになる。

図表1-4 分類の考え方



1-6 メディア・ソフトの分類

1-6-1 一次流通・マルチユースの分類（基本的分類）

本調査では、まず、メディア・ソフトを、ソフトが一次流通するメディアによって分類する。例えば、テレビ放送が一次流通であるソフトは「テレビ番組」、劇場上映が一次流通であるソフトは「映画ソフト」、新聞が一次流通であるソフトは「新聞記事」として分類する。次に、こうして分類したメディア・ソフトを、情報の性質に従って、「映像系ソフト」、「音声系ソフト」、「テキスト系ソフト」の三つに大きくグループ化する。ゲームソフトについては、その情報ソフトとしての価値は、主としてその映像に由来すると考えられることから、映像系ソフトに区分する。

以上の作業の結果、本調査におけるメディア・ソフトの基本的分類は、図表 1-5 のようになる。

図表1-5 メディア・ソフトの分類と流通メディアの関係

メディア・ソフト分類		一次流通のメディア	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、IPTV、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 ※ワンセグ含む	ビデオ、衛星放送、CATV、IPTV、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、IPTV、PCインターネット・携帯インターネット（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、デジタルサイネージ	
音声系	音楽ソフト	CD、テープ、PCインターネット・携帯インターネット	レンタルCD、有線放送、通信カラオケ
	ラジオ番組	ラジオ放送	PCインターネット・携帯インターネット（有線放送）
	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、PCインターネット	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、携帯インターネット	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	

注1：（ ）内は、現状では明確な市場を形成していないもの、あるいは把握が困難なものを示す。
本調査では考慮しない。

注2：映画ソフト、地上テレビ番組の二次利用におけるビデオには、販売、レンタルが含まれる。

1-6-2 デジタル系コンテンツの分類（補助的分類①）

ネットワーク流通に適しているといったことからメディア・ソフトのデジタル化が進んできている。そこで、本調査では、メディア・ソフトのデジタル化の進展について分析するために、補助的分類として、流通メディアの特性に応じて、メディア・ソフトをデジタル系コンテンツ、アナログ系コンテンツの二つに区分する。デジタル系コンテンツの分類はメディア別の分類である。

図表1-6 流通メディアとデジタル系コンテンツ／アナログ系コンテンツの関係

	流通メディア
デジタル系コンテンツ	PC インターネット、携帯インターネット、その他通信ネットワーク（デジタルサイネージ、通信カラオケ、オンラインDB）、劇場上映（デジタル）、ビデオ（DVD/BD）、地上放送、衛星放送、ゲーム、レコード（CD）、オフラインDB
アナログ系コンテンツ	劇場上映（アナログ）、CATV、レコード（テープ等）、有線放送、ラジオ、新聞、書籍、雑誌、コミック

注：ビデオには、販売、レンタルが含まれる。

1-6-3 通信系コンテンツの分類（補助的分類②）

更にデジタル系コンテンツ・アナログ系コンテンツの分類に加えて、メディア・ソフトの通信ネットワーク化の進展について分析するために、通信系コンテンツの観点から分類する。具体的には、通信ネットワークを流通するメディア・ソフトの動向について把握するため、以下の通り、デジタル系コンテンツを通信系コンテンツと非通信系コンテンツに細分する。通信系コンテンツの分類はメディア別の分類である。

図表1-7 流通メディアと通信系コンテンツの関係

	流通メディア
通信系コンテンツ	PC インターネット、携帯インターネット、その他通信ネットワーク（デジタルサイネージ、通信カラオケ、オンラインDB）
非通信系コンテンツ	劇場上映（デジタル）、ビデオ（DVD/BD）、地上放送、衛星放送、ゲーム、レコード（CD）、オフラインDB

注：ビデオには、販売、レンタルが含まれる。

1-7 データ推計方法

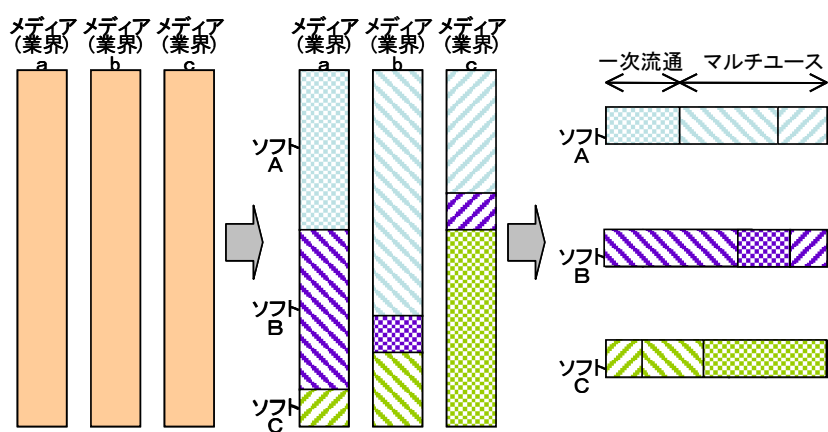
本調査では、原則として2023年度ベースの統計や公表資料等に基づいて市場規模等の算出をしているが、一部暦年の資料等を使用していることから、「暦年」と「年度」の双方が混在するため、統一的に「年」で表記する。なお、本調査において既存の統計資料等を示す場合には、当該資料に従い「年」（暦年）又は「年度」と表記する。

各種統計資料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なっていない。そこで、収集したデータを組み直す必要がある。データの組み直しは、以下のような手順で行う。

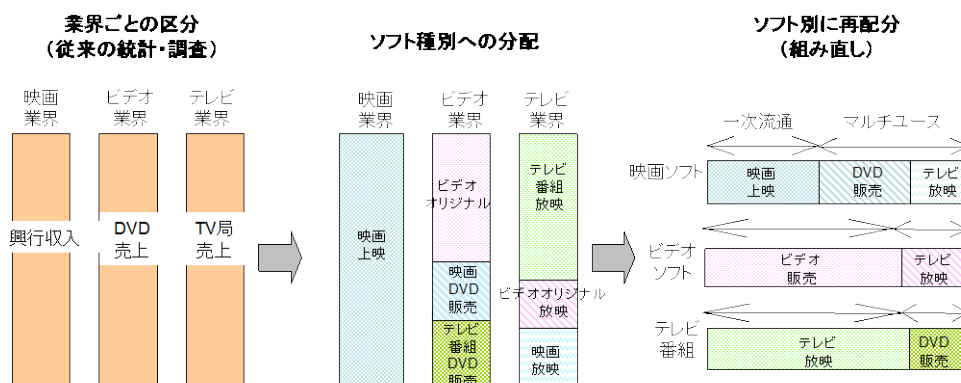
- ① 各メディア別のデータ（市場規模、流通量）について、ソフト別（一次流通メディア）の内訳を推定する。多くの場合、関連する資料にソフト別の内訳を示すデータが含まれているので、その中で最も適切と考えられるデータを用いて推計を行う。
- ② 各メディア別のデータ（市場規模、流通量）について、①で推定したソフト別の内訳に従って、各メディア別のデータを各ソフト別に分解する。
- ③ 同一ソフトのデータを取りまとめ、ソフト別に組み直す。この際、一次流通分とマルチユース分を区分する。

以上の手順を模式的に表すと、図表1-8のようになる。

図表1-8 データ推計手順の考え方



図表1-9 メディア・ソフトのデータ分析手法のイメージ（映像系ソフトの場合）



なお、本調査で利用するデータは、原則として、官庁、業界団体等が公表している供給側（各メディア側）の統計資料をベースとするが、通信系コンテンツについてはこうした統計資料に乏しいため、ユーザーへのアンケート調査をベースとした推計より市場規模、流通量の算出を行うこととする。

○市場規模、流通量の計量について

本調査では、メディア・ソフトの市場規模について金額での計量を行い、メディア・ソフトの流通量については「時間」を単位として計量を行っている。流通量の計量方法として、放送などについてはユーザーの利用時間から流通量を算出している。また、CD等ソフトがパッケージで流通している場合には、販売数量に原単位（1パッケージの収録時間等）を掛け合わせることで流通量を算出している。以下に原単位を示す。

流通量原単位

ソフト種別	項目	流通量原単位	
映像系	映画ソフト	映画ソフト 1本90分（レンタルビデオも同じ）	
	ビデオソフト	ビデオソフト 1本90分（レンタルビデオも同じ）	
	地上/衛星/CATV/IP 放送テレビ番組	地上放送、 衛星放送/CATV セルビデオ：1本90分、レンタルビデオ：1本60分	
	ゲームソフト	TVゲーム/PCゲーム 1本75分	
音声系	音楽ソフト	CD シングル：1枚10分、アルバム：1枚50分	
テキスト系	新聞記事	新聞 1頁：B5版換算15頁	
	コミック	コミック誌	1頁：B5版換算1.5頁
		コミック本	1頁：B5版換算1頁
	雑誌ソフト	雑誌	1頁：B5版換算1.5頁
		フリーペーパー/マガジン	1頁：B5版換算7.5頁
書籍ソフト	単行本/文庫本	1頁：B5版換算1頁	

また、映像系ソフト及び音声系ソフトの流通量については、従来の「時間」を単位とする計量に加えて、補完的に情報量の共通単位としてデジタルデータの基本単位である

「ビット (bit)」を用いて一元的に計測を行っている。情報量で計測することにより地上放送のデジタル移行に伴う映像の高精細化などの動向把握に役立つと考えられる。

計量のもとになった原単位 (bit) を以下に示す。

流通量原単位 (ビット)

ソフト種別		項目	流通量情報量(ビット数)原単位	
映像系	映画ソフト	映画上映	デジタルシネマDCI仕様250Mbps(アナログ、デジタルとも)	
		インターネット配信	高画質: 5Mbps、低画質: 1Mbps	
		携帯電話配信	高画質: 3Mbps、低画質: 150kbps	
	ビデオソフト	セルビデオ レンタルビデオ	DVD: 4Mbps、BD: 20Mbps	
		インターネット配信	3Mbps	
		携帯電話配信	1.5Mbps	
	地上/衛星/CATV テレビ番組	地上放送、 衛星放送/CATV	◇地上波TV デジタルHDTV: 18Mbps ワンセグ: 256kbps ◇衛星TV CSデジタル HD: 12Mbps BSデジタル: 21Mbps ◇CATV HD: 12Mbps	
		インターネット配信	高画質: 3Mbps、5Mbps(衛星)、低画質: 1Mbps	
		携帯電話配信	高画質: 3Mbps、低画質: 150kbps	
		IPTV	HD: 8Mbps、地デジ再送信: 14Mbps、VOD: 6Mbps	
	ゲームソフト	TVゲーム	主要ソフトのダウンロード版の容量の平均 PS4: 36.9GB PS5: 80.8GB NintendoSwitch: 6.2GB PS Vita: 2.1GB 3DS: 1.3GB	
		PCゲーム	CD-ROM: 700MB DVD-ROM: 8.54GB	
		インターネット	1タイトル当りの情報量はTVゲームと同じ	
		携帯電話	1.0GB ※主要ソフトの容量の平均	
		ネットオリジナル	デジタルサイネージ	SD画質: 3Mbps
	音声系	音楽ソフト	CDセル/レンタル	音楽CD: 1.2Mbps
			有線放送	96kbps
インターネット音楽配信			256kbps	
着メロ/着うた			着うた: 96kbps 楽曲配信: 256kbps	
ラジオ番組		ラジオ放送	AM: 32kbps FM: 96kbps	
ネットオリジナル		ネットラジオ	128kbps	
		オーディオブック	64kbps	

注: 流通量 (ビット) の算出方法は以下の通り。

流通量 (ビット): 映像系及び音声系ソフトの流通量 (時間) × 情報量 (ビット数) 原単位
パッケージゲームソフトについては、流通本数 × 情報量 (ビット数) 原単位

第2部

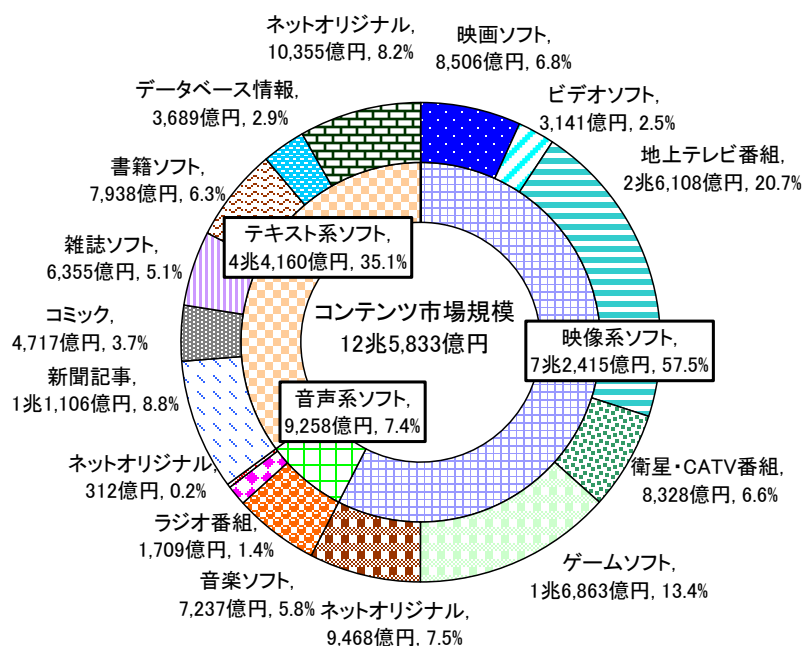
メディア・ソフト流通の全体像

2-1 市場規模の現状と動向

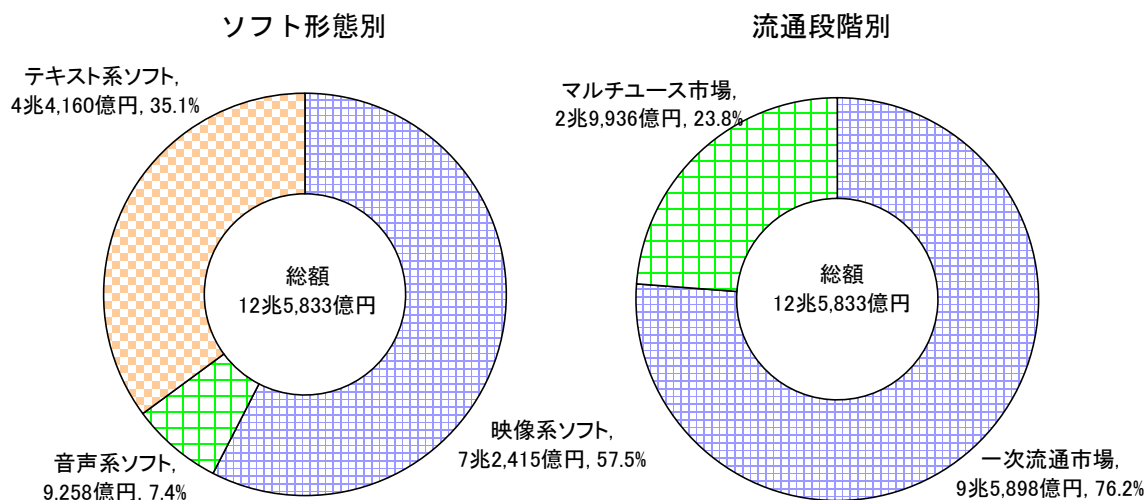
2-1-1 コンテンツ市場全体の市場規模

2023年のメディア・ソフトの市場規模は、全体で12兆5,833億円となっている。ソフト別の市場構成比では、映像系ソフトが全体の6割を占めている。また、テキスト系ソフトは3割超を占めている。音声系ソフトは1割に満たない。

図表2-1 メディア・ソフトの市場規模（2023年）



図表2-2 メディア・ソフトの市場規模（2023年）



メディア・ソフトをソフトの形態別に詳しくみると図表 2-2 の通りであり、映像系ソフトは 7 兆 2,415 億円で市場規模全体の 57.5%、音声系ソフトは 9,258 億円で 7.4%、テキスト系ソフトは 4 兆 4,160 億円で 35.1%を占める。一次流通市場とマルチユース市場の流通段階別にみると、一次流通市場が 9 兆 5,898 億円で、市場規模全体の 76.2%を占める。マルチユース市場は 2 兆 9,936 億円で、全体の 23.8%である。

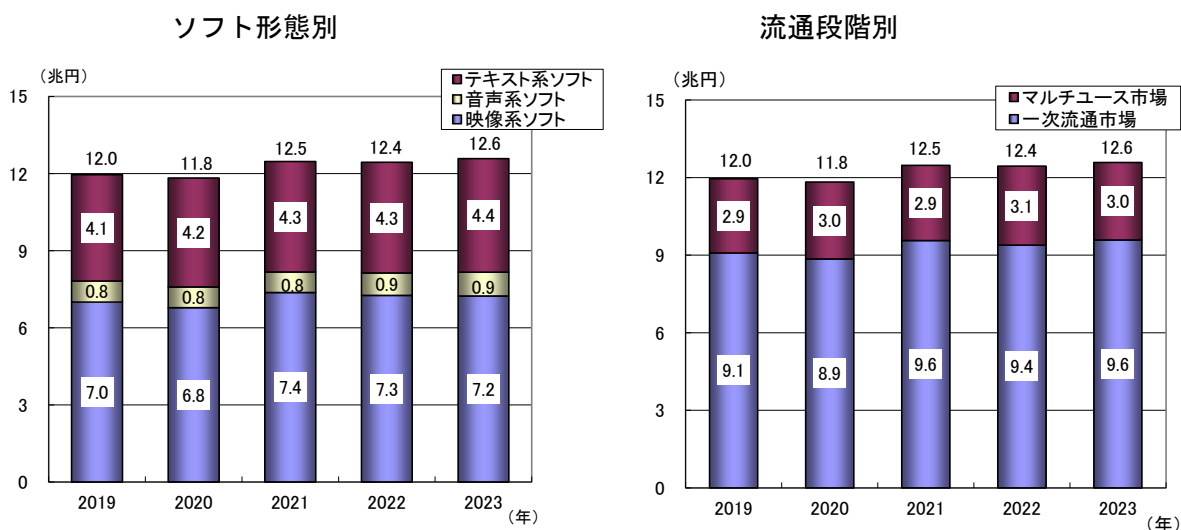
図表2-3 メディア・ソフトの市場規模（2023年）

メディア・ソフト 分類	市場規模							
	合計	対前年 比	一次流通市 場	対前年 比	マルチユ ース市場	対前年 比	中古市場	対前年 比
映画ソフト	8,506億円	2.6%	2,215億円	3.9%	6,292億円	2.1%	29億円	15.2%
ビデオソフト	3,141億円	-23.6%	1,344億円	11.1%	1,797億円	-38.0%	78億円	-7.7%
地上テレビ番組	26,108億円	-1.0%	21,250億円	-2.6%	4,857億円	7.1%	14億円	11.5%
衛星・CATV番組	8,328億円	1.9%	3,987億円	-4.2%	4,341億円	8.1%	—	—
ゲームソフト	16,863億円	1.3%	16,863億円	1.3%	—	—	957億円	5.6%
ネットオリジナル	9,468億円	4.5%	9,468億円	4.5%	—	—	—	—
映像系ソフト合計	72,415億円	-0.3%	55,128億円	0.2%	17,287億円	-1.8%	1,079億円	4.8%
音楽ソフト	7,237億円	11.5%	5,838億円	13.2%	1,398億円	4.7%	93億円	0.2%
ラジオ番組	1,709億円	-7.5%	1,596億円	-3.4%	113億円	-42.6%	—	—
ネットオリジナル	312億円	-11.1%	312億円	-11.1%	—	—	—	—
音声系ソフト合計	9,258億円	6.5%	7,747億円	8.2%	1,511億円	-1.4%	93億円	0.2%
新聞記事	11,106億円	-2.6%	9,256億円	-2.8%	1,850億円	-1.5%	—	—
コミック	4,717億円	-12.1%	628億円	-5.7%	4,089億円	-13.0%	—	—
雑誌ソフト	6,355億円	-0.6%	5,259億円	-4.6%	1,096億円	23.7%	—	—
書籍ソフト	7,938億円	-2.1%	4,858億円	-5.1%	3,080億円	2.9%	698億円	1.5%
データベース情報	3,689億円	10.0%	2,668億円	10.0%	1,022億円	10.0%	—	—
ネットオリジナル	10,355億円	22.4%	10,355億円	22.4%	—	—	—	—
テキスト系ソフト 合計	44,160億円	2.5%	33,023億円	4.2%	11,137億円	-2.2%	698億円	1.5%
合計	125,833億円	1.1%	95,898億円	2.1%	29,936億円	-2.0%	1,870億円	3.3%

注：中古市場は参考値（市場規模には含めない）。

メディア・ソフトの市場規模の推移をみると、2020年は前年から減少したが、2021年は反転して大幅に増加した。2022年は微減となったものの2023年は増加した。ソフト形態別にみると、映像系ソフトは2020年に減少し、翌年は大幅に増加したが、2022年、2023年と減少している。流通段階別に推移をみると、2023年は一次流通市場が前年から増加したのに対して、マルチユース市場は前年から減少した。

図表2-4 メディア・ソフトの市場規模の推移



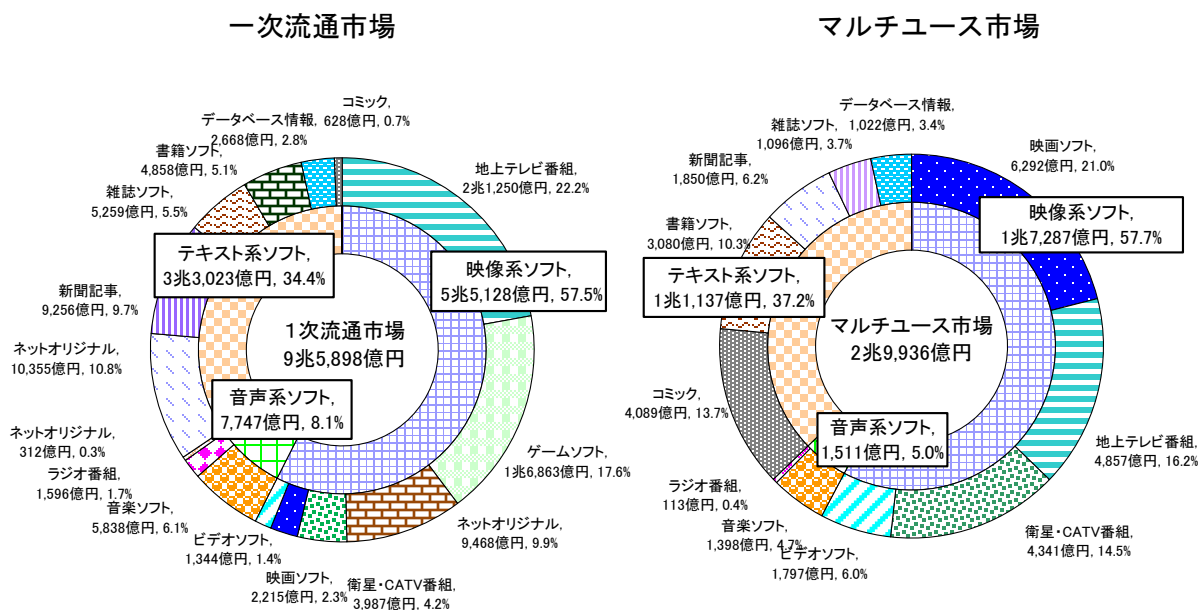
2-1-2 一次流通市場とマルチユース市場の市場規模

2023年の市場規模の内訳を流通段階別にみると、一次流通市場についてソフトの形態別では、映像系ソフトは一次流通市場全体の57.5%であり、その中では地上テレビ番組のシェアが大きく、一次流通市場全体の22.2%を占めている。次にゲームソフトが17.6%と続く。音声系ソフトは一次流通市場全体の8.1%とシェアが小さく、音楽ソフト、ラジオ番組はそれぞれ6.1%、1.7%となっている。テキスト系ソフトは一次流通市場全体の34.4%である。その中ではネットオリジナルのシェアが最も大きく、一次流通市場全体の10.8%を占めている。次に新聞記事が9.7%となっている。

マルチユース市場をみると、映像系ソフトはマルチユース市場全体の57.7%を占めている。その中では映画ソフトのシェアが最も大きく、マルチユース市場全体の21.0%を占める。また、地上テレビ番組が16.2%、衛星・CATV番組が14.5%となっている。音声系ソフトは、マルチユース市場全体の5.0%となっている。テキスト系ソフトはマルチユース市場全体の37.2%であり、全体に占める割合は一次流通市場よりも大きい。

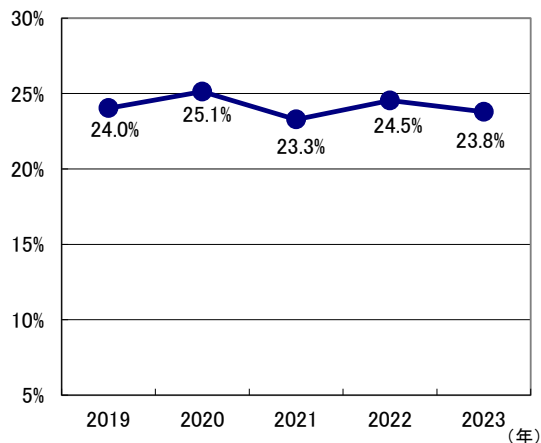
その中では、コミックが最も大きく、マルチユース市場全体の13.7%を占めている。次に書籍ソフトが10.3%となっている。このように、マルチユース市場の内訳は、DVD/BDや衛星放送などの二次利用がある映画ソフトや地上テレビ番組が大きな割合を占めている。また、単行本での二次利用があるコミックも大きな割合となっている。

図表2-5 メディア・ソフトの市場規模の内訳（2023年）



また、市場規模全体におけるマルチユースの率の推移は、二次流通市場の拡大によって上昇傾向にあったが、一次流通市場としている通信系でのゲームソフトの市場が大きく拡大したことなどもあって、2021年は前年から下降した。2023年は一次流通市場が増加、二次流通市場が減少したことでマルチユース率は前年から下降した。

図表2-6 マルチユース率の推移



2023年の各ソフトでの主要メディアにおける流通状況を図表2-7から図表2-9に示す。これらの表では、縦に主要なメディア・ソフトを、横に主要な流通メディアをとり、各メディア・ソフトがどのようにマルチユースされているか示している。網掛けの部分は一次流通、その他の部分についてはマルチユースである。

<映像系ソフト>

映画ソフトは、ビデオ（販売、レンタル）、地上放送、衛星放送、CATV/IPTVといった各メディアで幅広くマルチユースが展開されている。通信ネットワークでの規模も大きい。ビデオソフトは、通信ネットワークの規模が大きい。衛星・CATV番組は、衛星放送、CATV/IPTVでの流通が中心となっている。

図表2-7 映像系ソフト 主要メディアでの市場規模（2023年）

単位：億円

	劇場上映	ビデオ販売	レンタルビデオ	地上放送	衛星放送	CATV/IPTV	通信ネットワーク
映画ソフト	2,215	152	392	258	548	314	4,629
ビデオソフト	—	1,120	224	—	—	—	1,797
地上テレビ番組	—	167	644	21,250	546	1,307	2,193
衛星・CATV番組	—	—	—	151	3,699	3,499	979

<音声系ソフト>

音楽ソフトでは、有線放送、通信カラオケ、レンタルCDという従来のメディアでの流通に加えて、楽曲配信に代表される通信ネットワークを利用する新しい流通形態が大きな割合を占めるようになっており、CD・テープ販売よりも大きな規模となっている。

図表2-8 音声系ソフト 主要メディアでの市場規模（2023年）

単位：億円

	CD・テープ販売	レンタルCD	有線放送	通信カラオケ	通信ネットワーク (携帯電話)	通信ネットワーク (PCインターネット)
音楽ソフト	1,463	28	638	733	3,701	675

<テキスト系ソフト>

テキスト系ソフトのマルチユースは、単行本、文庫本といった出版の形態をとるものが多い。近年、通信ネットワークによる有料配信が立ち上がってきており、新聞記

事、コミック、書籍ソフトでは一定の市場規模となっている。

図表2-9 テキスト系ソフト 主要メディアでの市場規模（2023年）

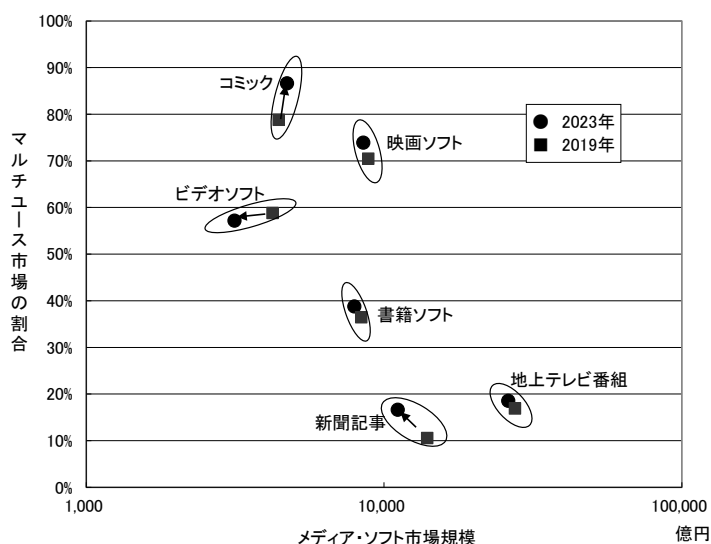
単位：億円

	新聞	雑誌	単行本	文庫本	通信ネットワーク※	データベース
新聞記事	8,953	—	—	—	1,463	689
コミック	—	628	1,610	—	2,479	—
雑誌ソフト	—	5,259	450	—	493	154
書籍ソフト	—	—	4,811	371	2,756	—

注：通信ネットワークはデータベースを含まない。

主なメディア・ソフトについて、2019年から2023年の間でのマルチユース市場の割合の変化（マルチユースの進展状況）と市場規模の変化の関係を示したのが図表 2-10 である。マルチユース市場の割合が増えて全体の市場規模も増えているソフト（コミック）がある一方で、マルチユース市場の割合が増えているのに市場規模が縮小しているソフト（新聞記事等）もある。マルチユース市場の割合がほとんど変わっていないソフト（ビデオソフト、地上テレビ番組）もある。

図表2-10 マルチユース市場の割合とメディア・ソフトの市場規模（2019年、2023年）



2-1-3 通信系コンテンツの市場規模

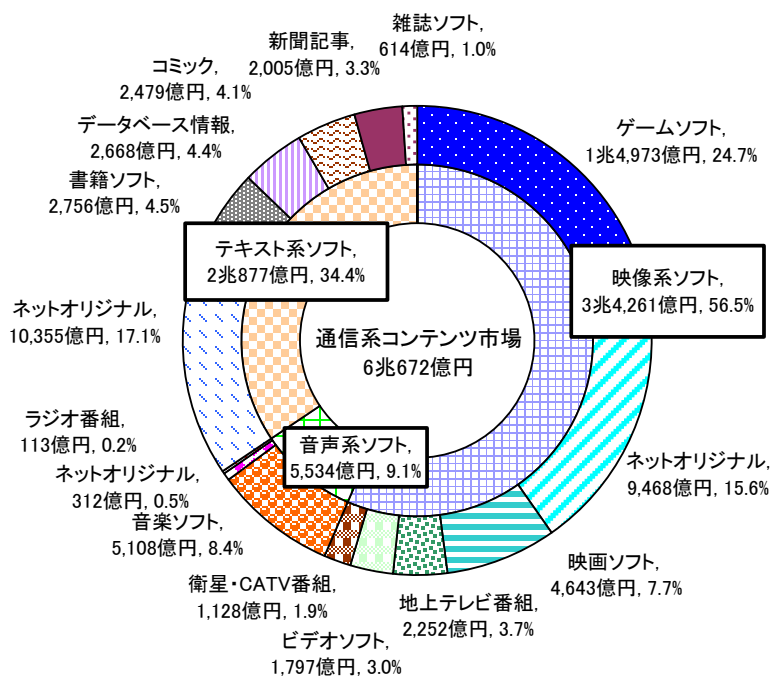
2023年の通信系コンテンツの市場規模は全体で6兆672億円である。

ソフトの形態別にみると、映像系ソフトは3兆4,261億円で全体の56.5%と、ソフト形態別で最も大きな割合を占めている。音声系ソフトは5,534億円で全体の9.1%を占めている。テキスト系ソフトは2兆877億円で全体の34.4%である。

市場規模の内訳をみると、映像系ソフトではゲームソフトが全体の24.7%で最も大きく、以下、ネットオリジナル、映画ソフトと続く。音声系ソフトでは音楽ソフトがほぼ全てを占めている。テキスト系ソフトではネットオリジナル、書籍ソフト、データベース情報が多くなっている。

ソフト形態別に前年度からの伸びをみると、ネットオリジナルで大きく伸びたテキスト系ソフトの伸びが大きくなっている。

図表2-11 通信系コンテンツの市場規模の内訳（2023年）

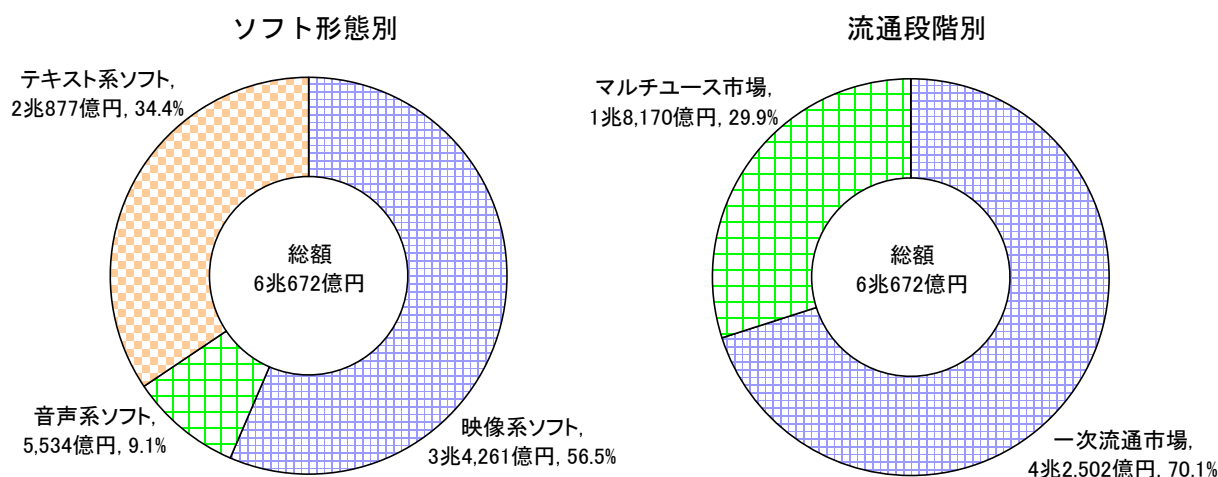


図表2-12 通信系コンテンツの市場規模（2023年）

メディア・ソフト 分類	市場規模					
	合 計	対前年 比	一次流通市場	対前年 比	マルチユース 市場	対前年 比
映画ソフト	4,643億円	5.5%	—	—	4,643億円	5.5%
ビデオソフト	1,797億円	-38.0%	—	—	1,797億円	-38.0%
地上テレビ番組	2,252億円	29.2%	—	—	2,252億円	29.2%
衛星・CATV番組	1,128億円	70.2%	—	—	1,128億円	70.2%
ゲームソフト	14,973億円	3.9%	14,973億円	3.9%	—	—
ネットオリジナル	9,468億円	4.5%	9,468億円	4.5%	—	—
映像系ソフト合計	34,261億円	3.3%	24,442億円	4.1%	9,820億円	1.2%
音楽ソフト	5,108億円	12.8%	4,376億円	14.9%	733億円	1.6%
ラジオ番組	113億円	-42.6%	—	—	113億円	-42.6%
ネットオリジナル	312億円	-11.1%	312億円	-11.1%	—	—
音声系ソフト合計	5,534億円	9.0%	4,688億円	12.7%	846億円	-7.9%
新聞記事	2,005億円	-2.7%	303億円	-4.5%	1,702億円	-2.4%
コミック	2,479億円	-15.9%	—	—	2,479億円	-15.9%
雑誌ソフト	614億円	64.7%	—	—	614億円	64.7%
書籍ソフト	2,756億円	2.6%	46億円	-46.9%	2,710億円	4.3%
データベース情報	2,668億円	10.0%	2,668億円	10.0%	—	—
ネットオリジナル	10,355億円	22.4%	10,355億円	22.4%	—	—
テキスト系ソフト 合計	20,877億円	10.2%	13,372億円	18.5%	7,505億円	-2.0%
合 計	60,672億円	6.1%	42,502億円	9.2%	18,170億円	-0.6%

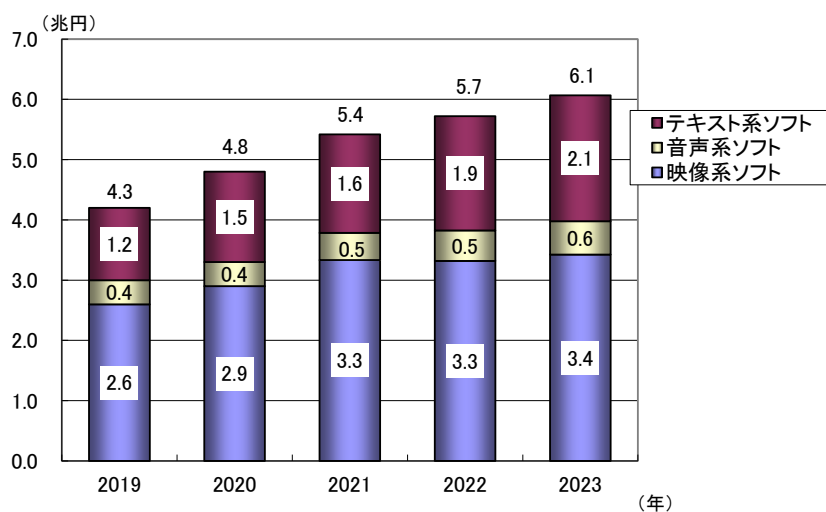
流通段階別にみても、PC インターネットや携帯インターネット向けに制作されたネットオリジナルソフトやゲームソフト、楽曲配信、オンラインDBなどの一次流通市場は4兆2,502億円で、通信系コンテンツの市場規模全体の70.1%を占める。映画ソフト配信など二次利用されるソフトのマルチユース市場は1兆8,170億円で、通信系コンテンツ全体の29.9%である。

図表2-13 通信系コンテンツの市場規模（2023年）



2019年以降の通信系コンテンツの市場規模推移をソフト形態別にみると、継続的に市場規模は増加している。新型コロナウイルス感染拡大時期以降、増加幅が大きくなっていたが、昨年、今年と増加幅は小さくなった。ソフト形態別に推移をみると、全てのソフト形態で増加傾向にある。

図表2-14 通信系コンテンツの市場規模の推移

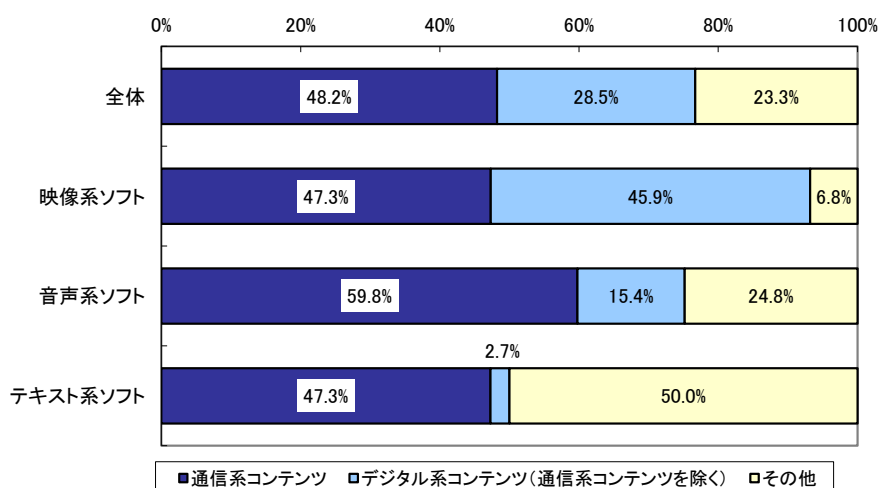


2-1-4 デジタル系コンテンツの市場規模

金額規模でデジタル化と通信ネットワーク化の状況を見ると、デジタル化されたコンテンツの市場が全体の4分の3を占めている。また、通信ネットワークによる流通の市場が全体の5割近くを占めている。

デジタル化と通信ネットワーク化の状況をソフトの形態別にみると、地上デジタル放送の普及により、映像系ソフトのデジタル化は9割超と最も高くなっており、通信系コンテンツの割合は全体の5割近くとなっている。音声系ソフトのデジタル化は7割を超えているが、通信系コンテンツの割合は全体の6割と最も高い。一方、テキスト系ソフトにおけるデジタル化の割合はソフト形態別で最も小さい。これは、新聞、書籍といった紙媒体での流通が主であることによる。通信系コンテンツの割合は5割弱で、映像系ソフトと同水準である。

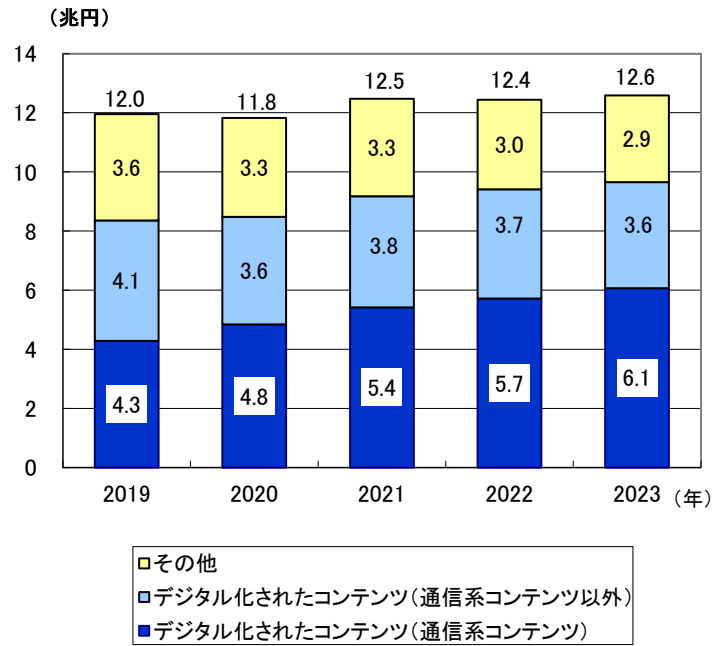
図表2-15 ソフト形態別のデジタル化・通信系コンテンツの状況（2023年）



デジタル系コンテンツの市場規模は増加傾向で推移しており、2023年には9.7兆円となっている。また、通信系コンテンツの市場規模についても増加傾向にあり、2023年には6.1兆円となっている。

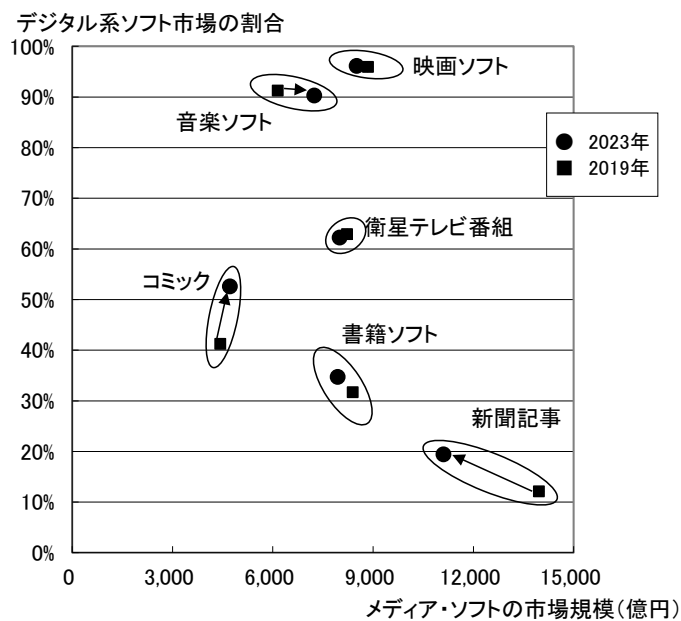
デジタル系コンテンツに占める通信系コンテンツの割合が年々大きくなっている。

図表2-16 デジタル化されたコンテンツの市場規模推移



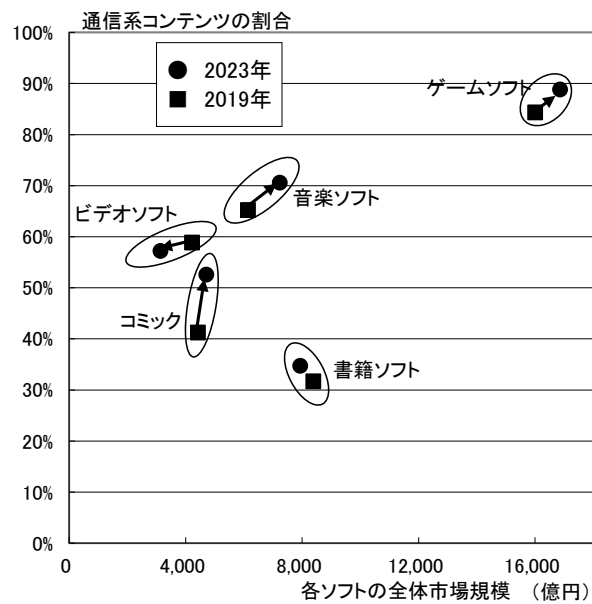
主なメディア・ソフトについて、デジタル系コンテンツ市場の割合の推移（デジタル化の進捗状況）と市場規模の変化の関係を示したのが図表 2-17 である。コミックではデジタル化が進むと同時に、市場規模の拡大がみられる。一方、新聞記事はデジタル化が進んだものの市場規模は減少となっており、デジタル化が進んだことで市場規模が拡大するとは一概にいえない。

図表2-17 各ソフトの全体市場規模とデジタル系コンテンツの割合（2019年、2023年）



主なメディア・ソフトについて、通信系コンテンツ市場の割合（通信ネットワーク化の状況）と市場規模の変化の関係を示したのが図表 2-18 である。ゲームソフト、音楽ソフト、コミックは、通信系コンテンツ市場の割合が伸びるとともに市場規模も拡大している。一方、書籍ソフトは、通信系コンテンツ市場の割合が伸びているものの市場規模は減少している。このように通信系コンテンツが既存のパッケージなどの市場を代替できていないソフトもある。

図表2-18 各ソフトの全体市場規模と通信系コンテンツの割合（2019年、2023年）

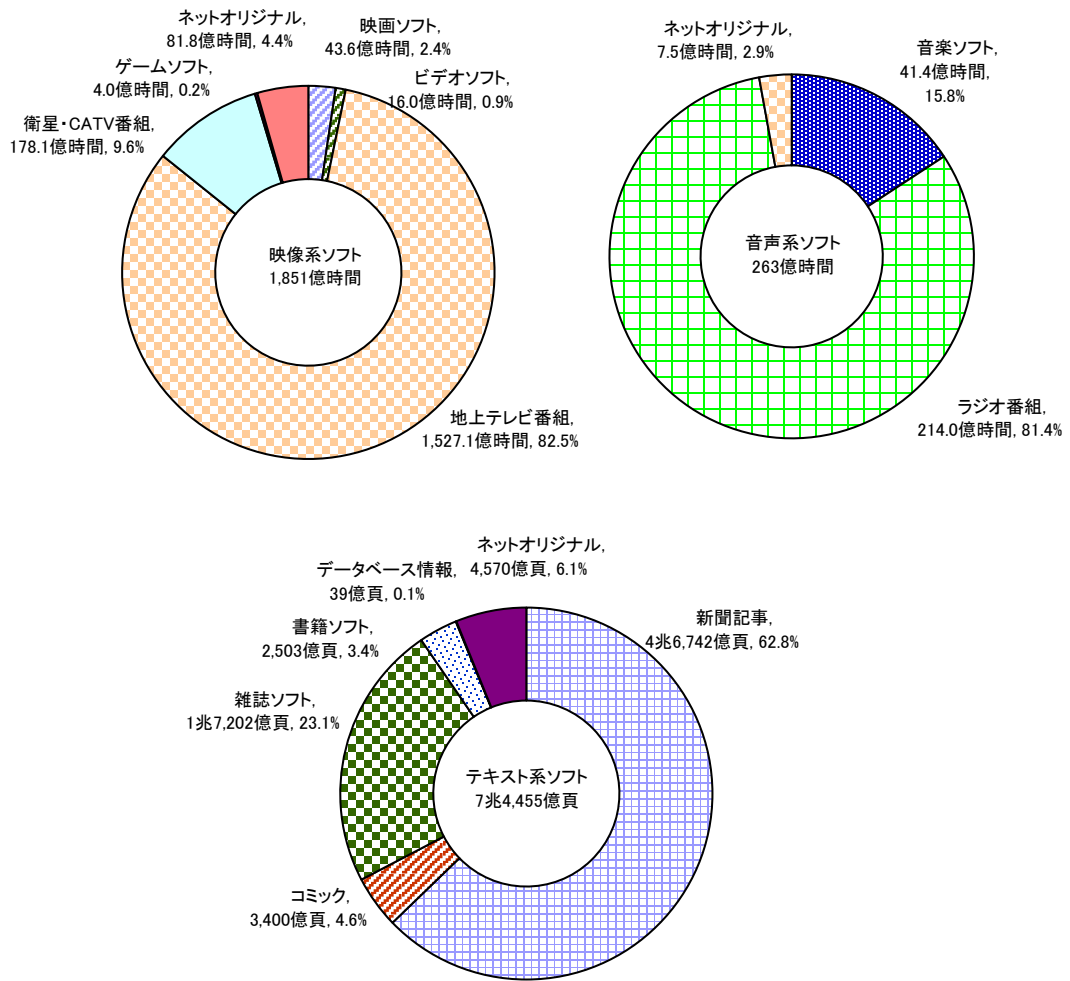


2-2 流通量の現状と動向

2-2-1 メディア・ソフトの流通量の現状

2023年のメディア・ソフトの流通量は、映像系ソフトが1,851億時間、音声系ソフトが263億時間、テキスト系ソフトがB5判書籍換算で7兆4,455億頁である。

図表2-19 メディア・ソフトの流通量（2023年）



図表2-20 メディア・ソフトの流通量（2023年）

メディア・ソフト 分類	流通量							
	合計	対前年 比	一次流通市 場	対前年 比	マルチユー ス市場	対前年 比	中古市場	対前年 比
映画ソフト	43.6億時間	-14.6%	2.3億時間	2.3%	41.3億時間	-15.4%	0.02億時間	16.0%
ビデオソフト	16.0億時間	-70.3%	1.2億時間	8.3%	14.9億時間	-71.9%	0.03億時間	-7.0%
地上テレビ番組	1,527億時間	3.1%	1,430億時間	0.5%	96.6億時間	65.2%	0.01億時間	12.3%
衛星・CATV番組	178億時間	3.5%	119億時間	2.4%	59.5億時間	5.8%	—	—
ゲームソフト	4.0億時間	23.1%	4.0億時間	23.1%	—	—	0.4億時間	7.4%
ネットオリジナル	81.8億時間	22.1%	81.8億時間	22.1%	—	—	—	—
映像系ソフト合計	1,851億時間	1.2%	1,638億時間	1.6%	212億時間	-1.9%	0.5億時間	6.6%
音楽ソフト	41.4億時間	11.7%	3.8億時間	32.3%	37.6億時間	10.0%	0.1億時間	0.2%
ラジオ番組	214億時間	0.1%	214億時間	0.0%	0.5億時間	56.8%	—	—
ネットオリジナル	7.5億時間	69.3%	7.5億時間	69.3%	—	—	—	—
音声系ソフト合計	263億時間	3.0%	225億時間	1.8%	38億時間	10.4%	0.1億時間	0.2%
新聞記事	46,742億頁	-5.7%	35,053億頁	-8.0%	11,689億頁	1.9%	—	—
コミック	3,400億頁	1.1%	631億頁	-10.9%	2,769億頁	4.3%	—	—
雑誌ソフト	17,202億頁	-0.4%	13,552億頁	-4.6%	3,650億頁	19.1%	—	—
書籍ソフト	2,503億頁	-14.2%	754億頁	-11.9%	1,749億頁	-15.2%	274億頁	-2.2%
データベース情報	39億頁	10.0%	9億頁	10.0%	30億頁	10.0%	—	—
ネットオリジナル	4,570億頁	21.5%	4,570億頁	21.5%	—	—	—	—
テキスト系ソフト 合計	74,455億頁	-3.2%	54,569億頁	-5.4%	19,887億頁	3.1%	274億頁	-2.2%

注：テキスト系ソフトの「頁」はB5版書籍に換算したもの。新聞はB5版書籍15頁、雑誌はB5版書籍1.5頁として換算する。ゲームソフトは1作品75分として換算。
中古市場は参考値（市場規模には含まない）。

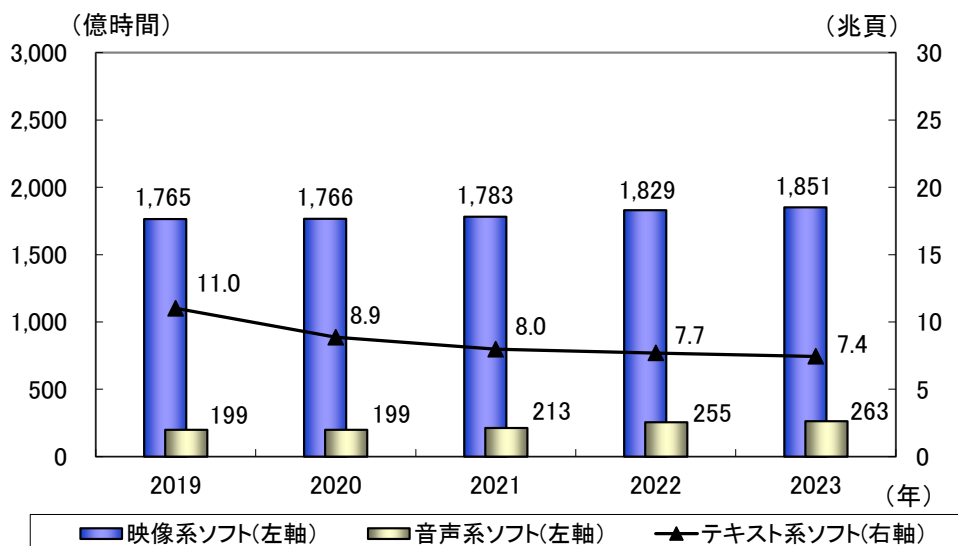
映像系ソフト及び音声系ソフトの流通量について、従来の「時間」を単位とする計量に加えて、補完的に情報量の共通単位としてデジタルデータの基本単位である「ビット」を用いて一元的に計測を行った。各ソフト別に集計した結果を以下に示す。

図表2-21 メディア・ソフトの流通量（ビット）（2023年）

メディア・ソフトの 分類	合 計	一次流通市場	マルチユース市場
	流通量(ビット)	流通量(ビット)	流通量(ビット)
映像系ソフト	1.10E+22	1.03E+22	7.36E+20
映画ソフト	3.89E+20	2.10E+20	1.79E+20
ビデオソフト	1.56E+19	2.54E+18	1.31E+19
地上テレビ番組	9.40E+21	9.12E+21	2.79E+20
衛星・CATV番組	1.13E+21	8.70E+20	2.65E+20
ゲームソフト	1.87E+19	1.87E+19	-
ネットオリジナル	8.59E+19	8.59E+19	-
音声系ソフト	6.94E+18	5.62E+18	1.31E+18
音楽ソフト	1.87E+18	5.80E+17	1.29E+18
ラジオ番組	5.04E+18	5.02E+18	2.16E+16
ネットオリジナル	2.16E+16	2.16E+16	-

2019年からの流通量の推移をみると、映像系ソフト、音声系ソフトは徐々に増加する傾向で推移している。テキスト系ソフトは減少傾向にある。

図表2-22 メディア・ソフトの流通量の推移



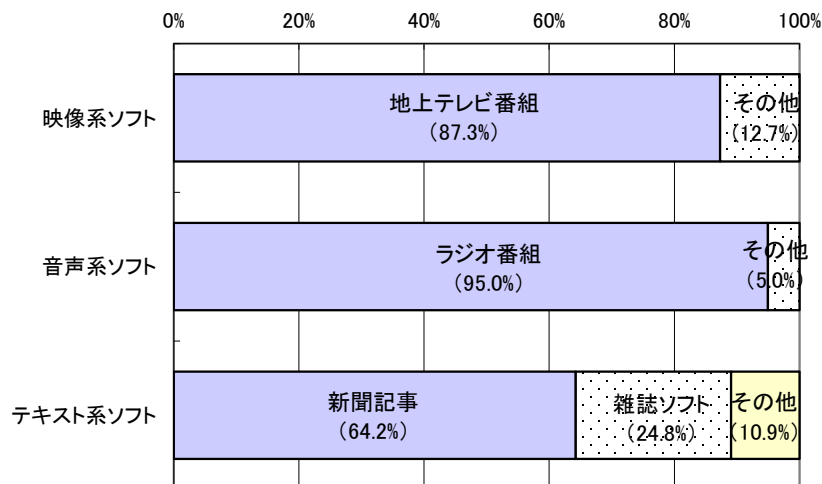
2-2-2 一次流通市場とマルチユース市場の流通量

流通量について流通段階別にみると、一次流通市場では、映像系ソフトが1,638億時間、音声系ソフトが225億時間、テキスト系ソフトがB5判書籍換算で5兆4,569億頁である。これをソフト形態別にみると、映像系ソフトでは地上テレビ番組が87.3%と大部分を占めている。音声系ソフトではラジオ番組が95.0%と大部分を占めている。テキスト系ソフトでは新聞記事が64.2%で最も大きく、雑誌ソフトが24.8%で続く。

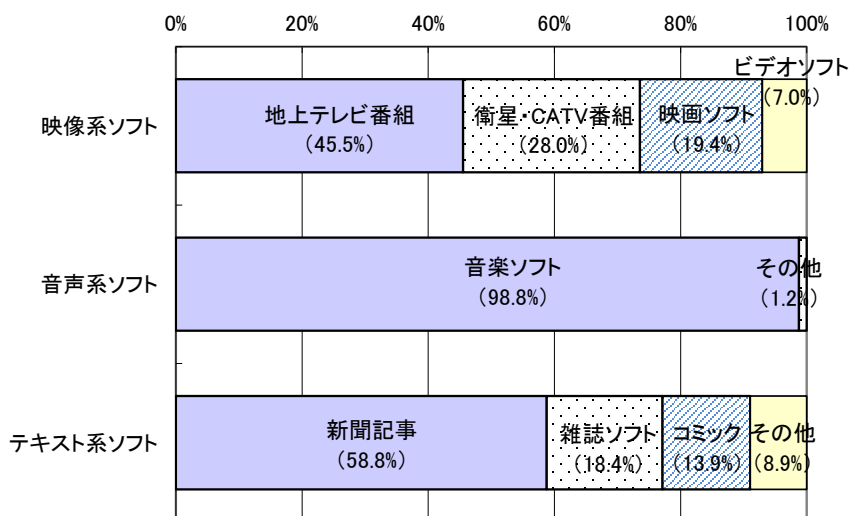
一方、マルチユース市場では、映像系ソフトが212億時間、音声系ソフトが38億時間、テキスト系ソフトがB5判書籍換算で1兆9,887億頁である。これをソフト形態別にみると、映像系ソフトでは、地上テレビ番組が45.5%と最も大きな割合を占めており、次に衛星・CATV番組が28.0%である。音声系ソフトでは、音楽ソフトが98.8%とほとんど全てを占めている。テキスト系ソフトでは、新聞記事が58.8%で最も大きく、次に雑誌ソフトが18.4%である。先に述べた市場規模と同様、マルチユース市場では、二次利用が進む音楽ソフトなどの占める割合が大きくなっており、一次流通市場とは異なった構成となっている。

図表2-23 メディア・ソフトの流通量の内訳（2023年）

一次流通市場



マルチユース市場



2-2-3 通信系コンテンツの流通量

通信系コンテンツの流通量は、映像系ソフトが 180.1 億時間、音声系ソフトが 12.1 億時間、テキスト系ソフトが B5 版書籍換算で 2 兆 3,719 億頁である。

図表2-24 通信系コンテンツの流通量（2023年）

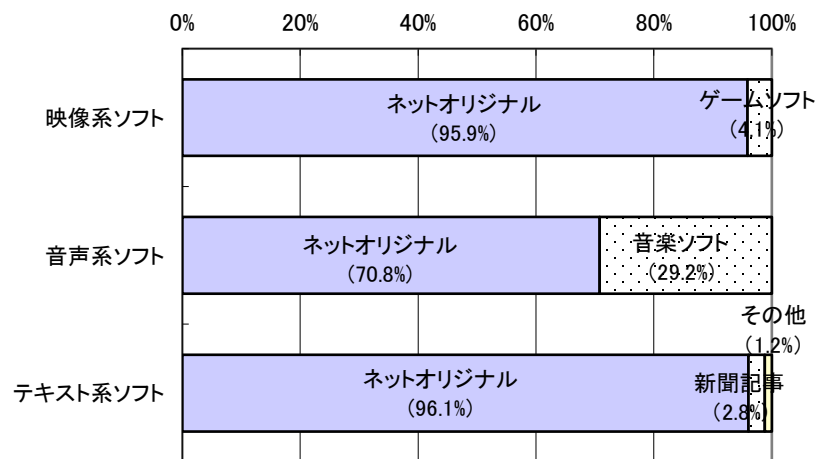
メディア・ソフト 分類	流通量					
	合計	対前年 比	一次流通市場	対前年 比	マルチユース 市場	対前年 比
映画ソフト	14.7億時間	-27.0%	—	—	14.7億時間	-27.0%
ビデオソフト	14.9億時間	-71.9%	—	—	14.9億時間	-71.9%
地上テレビ番組	57.3億時間	205.5%	—	—	57.3億時間	205.5%
衛星・CATV番組	7.9億時間	308.5%	—	—	7.9億時間	308.5%
ゲームソフト	3.5億時間	28.6%	3.5億時間	28.6%	—	—
ネットオリジナル	81.8億時間	22.1%	81.8億時間	22.1%	—	—
映像系ソフト合計	180.1億時間	10.2%	85.3億時間	22.4%	94.8億時間	1.2%
音楽ソフト	4.1億時間	27.6%	3.1億時間	39.3%	1.0億時間	1.7%
ラジオ番組	0.5億時間	56.8%	—	—	0.5億時間	56.8%
ネットオリジナル	7.5億時間	69.3%	7.5億時間	69.3%	—	—
音声系ソフト合計	12.1億時間	51.9%	10.6億時間	59.3%	1.5億時間	14.2%
新聞記事	11,816億頁	1.8%	131億頁	-5.1%	11,685億頁	1.9%
コミック	2,130億頁	11.0%	—	—	2,130億頁	11.0%
雑誌ソフト	3,563億頁	20.0%	—	—	3,563億頁	20.0%
書籍ソフト	1,632億頁	-17.7%	47億頁	-53.1%	1,584億頁	-15.8%
データベース情報	9億頁	10.0%	9億頁	10.0%	—	—
ネットオリジナル	4,570億頁	21.5%	4,570億頁	21.5%	—	—
テキスト系ソフト 合計	23,719億頁	6.6%	4,757億頁	18.7%	18,962億頁	4.0%

注：テキスト系ソフトの「頁」は B5 版書籍に換算したもの。新聞は B5 版書籍 15 頁、雑誌は B5 版書籍 1.5 頁として換算する。ゲームソフトは 1 作品 75 分として換算。

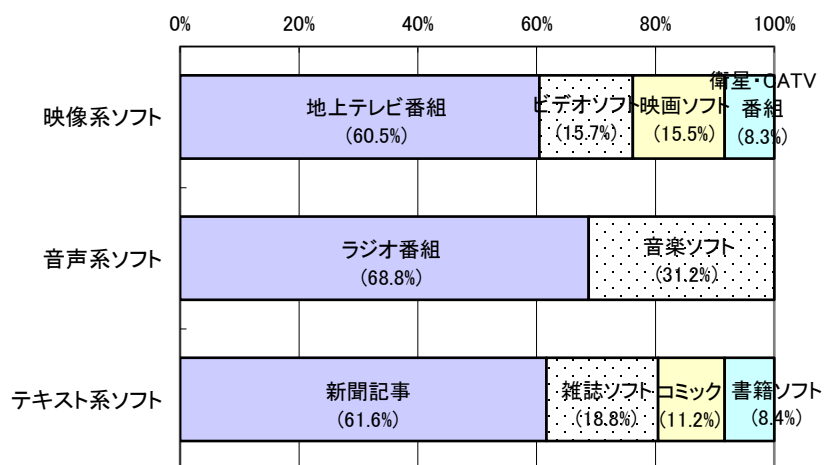
通信系コンテンツの流通量について流通段階別にみると、一次流通市場では、映像系ソフトについてはネットオリジナルが9割以上を占めている。音声系ソフトでは、ネットオリジナルが7割を占めている。テキスト系ソフトについてはネットオリジナルが9割以上を占めている。

マルチユース市場では、映像系ソフトについては地上テレビ番組が6割を占め、ビデオソフト、映画ソフトが続いている。音声系ソフトでは、ラジオ番組が7割近くを占めている。テキスト系ソフトでは、新聞記事が6割を占めている。

図表2-25 流通段階別の通信系コンテンツの流通量（2023年）
一次流通市場

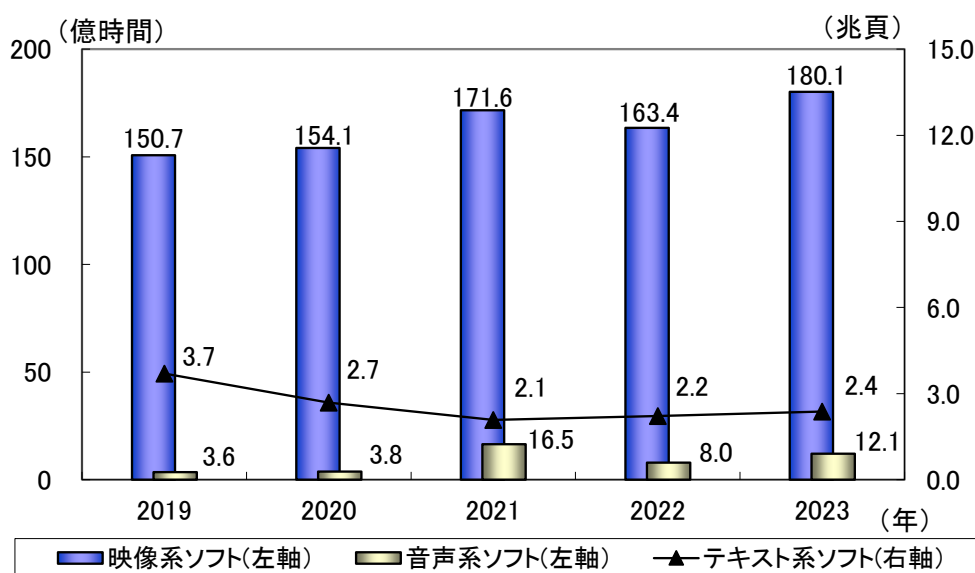


マルチユース市場



通信系コンテンツの流通量の推移をみると、映像系ソフト、音声系ソフトは拡大傾向にある。一方、テキスト系ソフトは減少傾向にあったが、2022年、2023年と増加に転じている。

図表2-26 通信系コンテンツの流通量の推移

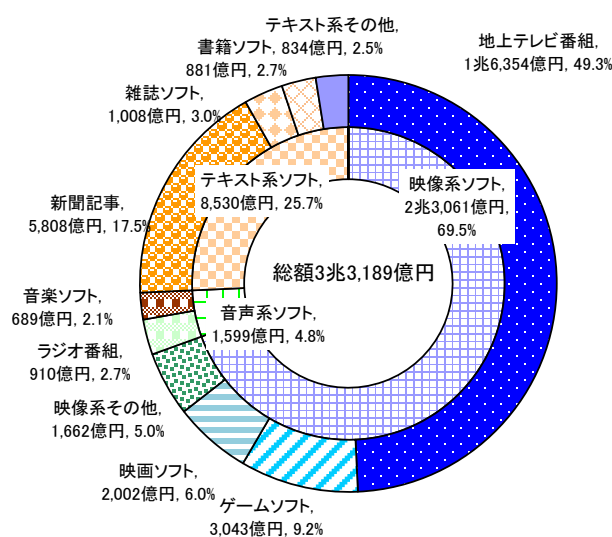


2-3 メディア・ソフトの制作の現状と動向

2-3-1 メディア・ソフトの制作金額

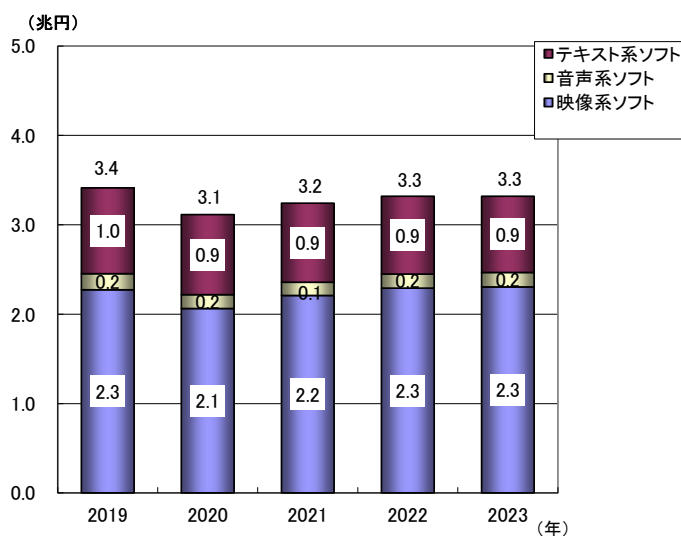
2023年のメディア・ソフトの制作金額は3兆3,189億円である。ソフト形態別では、映像系ソフトが2兆3,061億円、音声系ソフトが1,599億円、テキスト系ソフトが8,530億円である。ソフト別にみると、地上テレビ番組が1兆6,354億円で最も多い。

図表2-27 メディア・ソフトの制作金額（2023年）



メディア・ソフトの制作金額の推移をみると、近年減少傾向にあったが2021年から増加に転じた。2023年は横ばいとなった。ソフト形態別にみると、2023年は映像系ソフト、音声系ソフトで前年から増加した一方、テキスト系ソフトでは微減となった。

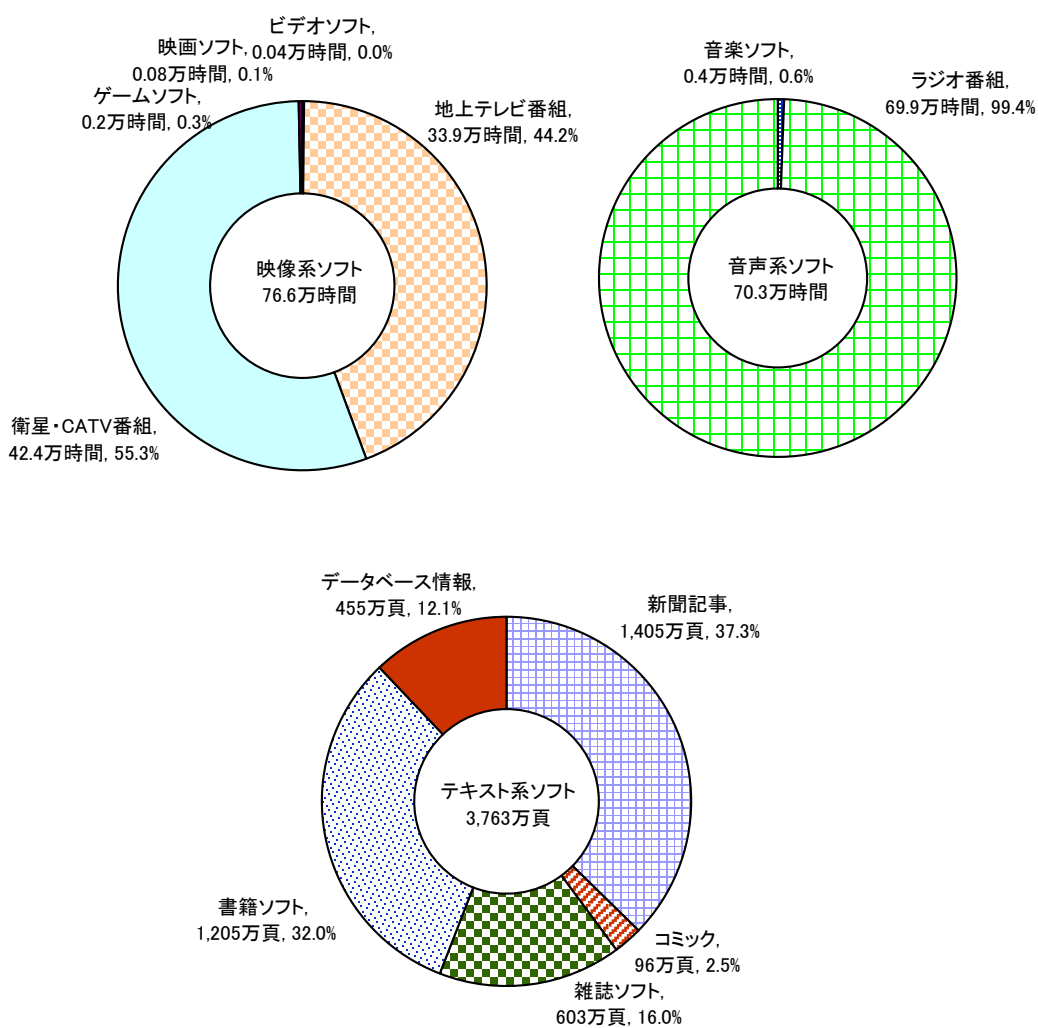
図表2-28 ソフト形態別の制作金額の推移



2-3-2 メディア・ソフトの制作量

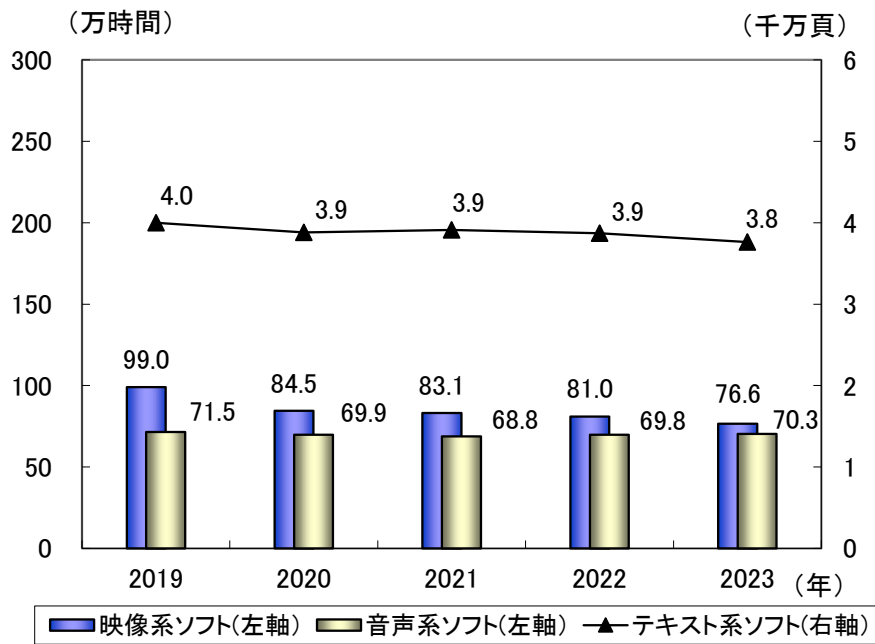
2023年のメディア・ソフトの制作量は、映像系ソフトが76.6万時間、音声系ソフトが70.3万時間、テキスト系ソフトがB5判書籍換算で3,763万頁である。映像系ソフトで衛星・CATV番組が5割超、音声系ソフトでラジオ番組がほぼ全て、テキスト系ソフトでは新聞記事、書籍ソフトが3割を超えている。

図表2-29 メディア・ソフトの制作量（2023年）



メディア・ソフトの制作量の推移をみると、映像系ソフトは減少傾向にある。音声系ソフト及びテキスト系ソフトはほぼ横ばいで推移している。

図表2-30 ソフト形態別の制作量の推移



第3部
メディア・ソフト市場の
ソフト別動向

第3部では、メディア・ソフト市場の動向を各ソフト別に分析することとし、以下の構成により、ソフトの定義、市場規模等算出の基準、市場動向、業界動向を示す。

ソフトの定義

本調査で取りあげるソフトの定義を示している。また、本調査で対象とするソフトの範囲などの説明も行っている。

(例)「映画ソフト」とは、劇場公開用に制作された映像ソフトとする。

ソフトの市場規模、流通量等の数値算出の基準

ソフトの市場規模、流通量等を算出するに当たって、市場規模、流通量の捉え方の考え方を示した上で、算出方法・推定方法を記載し、統計資料等の典拠を示している。

(イメージ)

市場別		規模・量の考え方		算出方法・推定方法	典拠
一次流通市場	〇〇〇での流通	市場規模	・・・	・・・の収入	□□年鑑
		流通量	・・・	・・・	□□年鑑
マルチユース	△△△での流通	市場規模	・・・	・・・の収入	◇◇白書
		流通量	・・・	・・・	◇◇白書

ソフト市場の現状

一次流通市場、マルチユース市場、ソフト制作の現状などについて、市場規模、流通量等の数値算出の基準をもとに算出した数値を交えて「市場の構造と規模」として市場の構造が分かるように図示している。また、一次流通市場、マルチユース市場、ソフト制作別に算出した市場規模、流通量、制作金額・制作量の分析を行っている。

なお、「制作」は、①企画→②原著作物作成→③原盤作成→④製造→⑤流通という一連の工程のうち、①から③までを対象としている。また、ソフト制作金額については、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。

業界の動向

業界構造を示すとともに、業界に関連する統計資料を用いて一次流通、マルチユース、ソフト制作などについて、業界の動向分析を行っている。

1. 映像系ソフト

1-1 映画ソフト

《映画ソフトの定義》

- ・「映画ソフト」とは、劇場公開用に制作された映像ソフトとする。

《映画ソフトの市場規模、流通量等の数値算出の基準》

基本的な考え方

- ・一次流通市場（劇場上映）の流通量と市場規模は、入場者が観覧した時間及び入場者からの入場料である興行収入により捉える。
- ・テレビ放送、ビデオ、インターネットでの配信などでのマルチユースの市場規模は、流通したメディアでの広告収入、販売収入等により捉える。流通量は各放映時間や視聴時間に視聴者数を乗じて推計する。
- ・映画制作の制作規模は、邦画の平均制作費に作品本数を乗じ、制作量は邦画の平均上映時間に作品本数を乗じることにより算出する。

映画ソフトの市場規模、流通量等の算出方法

市場別		規模・量の考え方		算出方法・推定方法	典拠
一次流通市場	映画館での上映	市場規模	劇場公開を一次目的として制作された映画ソフトの上映による収入	映画の総興行収入	映連資料
		流通量	劇場公開を一次目的として制作された映画ソフトが視聴された延べ時間	映画の観客動員数×平均上映時間	映連資料
	大学、自治体等での自主上映	市場規模	劇場公開を一次目的として制作された映画ソフトの自主上映による収入	(当面考えない)	(当面考えない)
		流通量	自主上映された映画ソフトが視聴された延べ時間	同上	同上
マルチユース市場	地上波での放送	市場規模	テレビで放送された映画ソフトによるテレビ局の収入(受信料、広告収入等)	テレビ局の収入(受信料、営業収入)×映画放送率	日本民間放送年鑑、NHK年鑑
		流通量	テレビで放送された映画ソフトが視聴された延べ時間	一人当たり年間平均テレビ視聴時間×テレビ視聴人口×映画放送率	同上
	衛星放送(BS、CS)、CATVでの放送	市場規模	映画ソフトによる衛星放送、CATV、IPTVの収入	衛星放送、CATV:放送局収入×映画放送率 IPTV:加入者数×利用金額×映画放送率	NHK年鑑、総務省資料

		流通量	衛星放送、CATVで放送された映画ソフトが視聴された延べ時間	衛星放送、CATV、IPTVにおける年間視聴時間×メディア別視聴者数×映画放送率	同上
マルチユース市場	ビデオソフトでの流通	市場規模	ビデオ化された映画ソフトによる収入	セル：映画セルビデオ出荷金額×（平均市場価格・出荷価格比） レンタル：ビデオ総レンタル本数×ビデオレンタル店向け販売の映画ソフト率×レンタル単価	日本映像ソフト協会資料
		流通量	ビデオ化された映画ソフトの販売・レンタル量	セル：映画セルビデオ出荷本数×平均収録時間 レンタル：ビデオ総レンタル本数×ビデオレンタル店向け販売の映画ソフト率×平均収録時間	同上
	通信ネットワークでの流通	市場規模	PC インターネット、携帯インターネットで配信された映画ソフトによる収入（課金収入/広告収入）	課金収入：一人当たり利用金額×インターネット利用者数もしくは携帯インターネット利用者数 広告収入：主要サイトの広告売上より算出	通信利用動向調査、モバイルコンテンツフォーラム資料、Web アンケート調査（本調査）
		流通量	PC インターネット、携帯インターネットで配信された映画ソフトが視聴された延べ時間	課金収入：一人当たり利用タイトル数×インターネット利用者数もしくは携帯インターネット利用者数×平均収録時間 広告収入：一人当たり視聴時間×インターネット利用者数	同上
中古市場	ビデオソフトでの流通	市場規模	ビデオ化された映画ソフトの中古販売による収入	レンタルビデオ店舗数×主要事業者1店舗当たり売上	日本映像ソフト協会資料、事業者IR資料
		流通量	ビデオ化された映画ソフトの中古販売量	販売数（市場規模/平均販売価格）×平均収録時間	同上
ソフト制作	映画ソフトの制作	制作金額	映画ソフトの制作に要した費用	邦画製作本数×邦画平均制作費	映倫資料
		制作量	制作された作品の延べ時間	邦画製作本数×邦画平均上映時間	同上

《映画ソフト市場の現状》

一次流通市場の現状

- ・映画ソフトの一次流通の市場規模は映画館上映での興行収入から算出される。長年、映画の興行収入は低迷していたが、シネマコンプレックス（シネコン）の増加に伴う映画館数並びに観客動員数の増加により、興行収入は上向いて 2003 年に 2,000 億円を突破した。震災の影響によって落ち込んだ後は拡大基調にあり、2019 年はヒット作品にめぐまれて 2,612 億円にまで拡大した。2020 年には新型コロナウイルス感染拡大の影響を受け大きく減少し、2023 年は 2,215 億円と前年から増加したが 2019 年の水準にまでいまだいたっていない。興行収入に占める邦画の割合は、2006 年に邦画が洋画を上回った以降、邦画が強い傾向が続いており、2023 年については邦画の興行収入が 1,482 億円と 7 割近くを占めている。
- ・2023 年の映画ソフトの流通量は 2.3 億時間である。

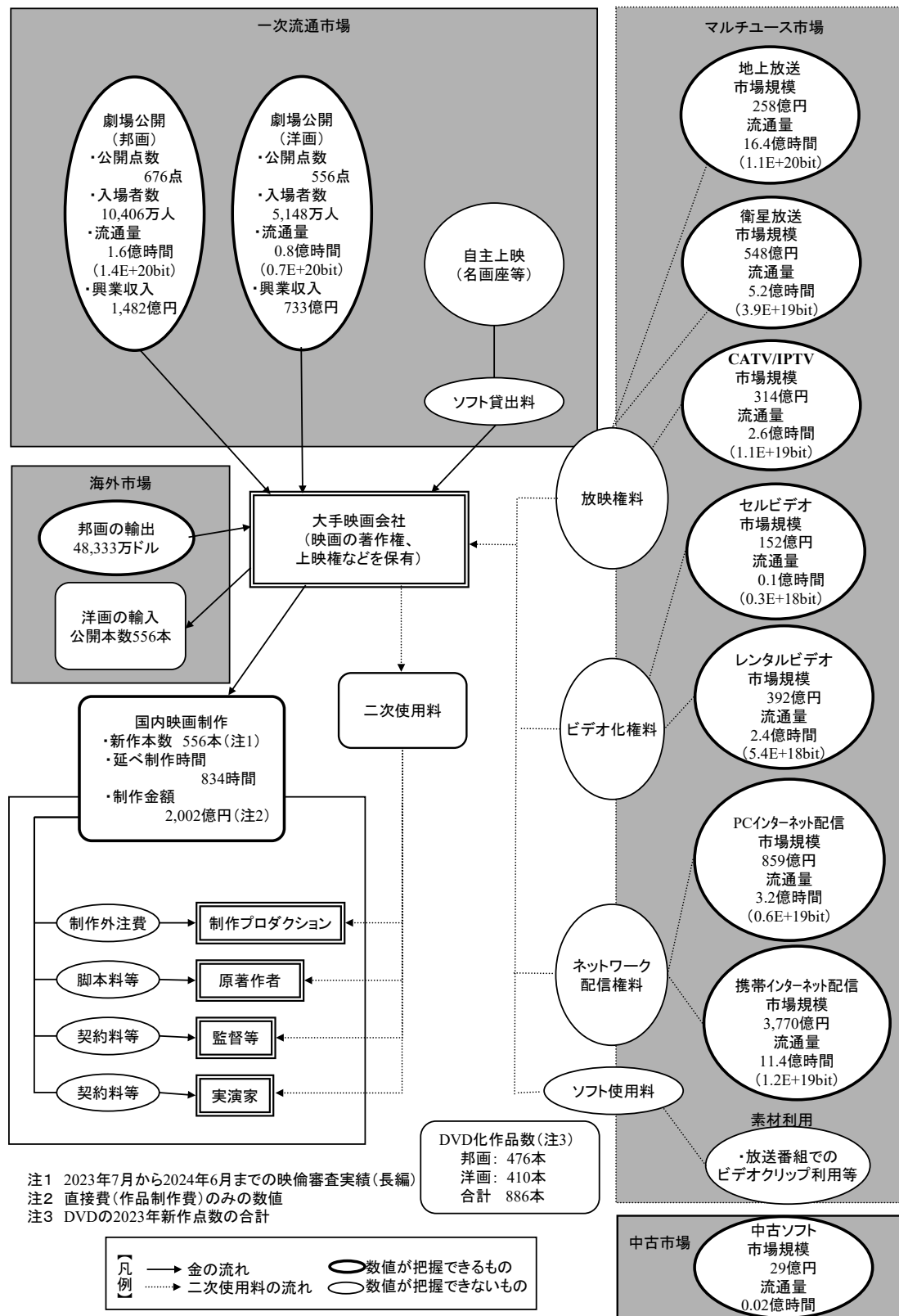
マルチユース市場の現状

- ・映画ソフトのマルチユースの市場規模は、映画ソフトの二次利用によるテレビ放送、衛星放送、CATV、ビデオソフト、PC・携帯インターネット配信といったそれぞれの事業者等の収入から算出される。デジタル衛星放送や DVD の普及を背景に映画ソフトのマルチユースの市場規模は増加傾向にあったが、近年ではインターネット配信が大きく伸びている。2023 年の映画ソフトのマルチユース市場は、セルビデオやビデオレンタル、地上放送等が減少したものの、インターネット配信、衛星放送が増加し、全体では昨年から増加となり 6,292 億円であった。従来、映画ソフトのマルチユースの市場規模は一次流通市場の 2 倍程度であったが、新型コロナウイルス感染拡大で興行収入が大きく減少したことから 2023 年は 3 倍近くとなっている。ソフト種別でみると最もマルチユースが進んでいるソフトの一つである。
- ・2023 年の映画ソフトのマルチユースの流通量は 41.3 億時間である。マルチユース市場の流通量は、一次流通市場の 20 倍近くとなっている。

ソフト制作の現状

- ・国内では、2023 年に 556 本の映画が制作されている（2023 年 7 月から 2024 年 6 月に映倫審査を受けた長編映画）。映画ソフトの制作金額は 2,002 億円、制作量は 834 時間となっている。

映画ソフト市場の構造と規模（2023年）

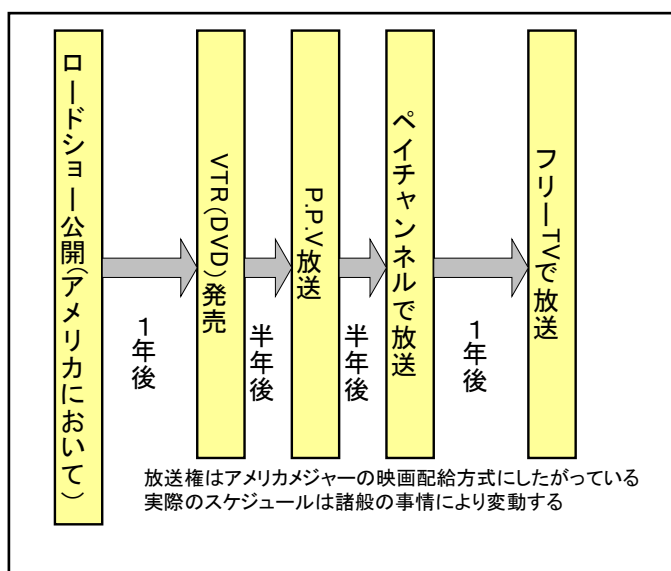


《映画業界の動向》

業界の概要

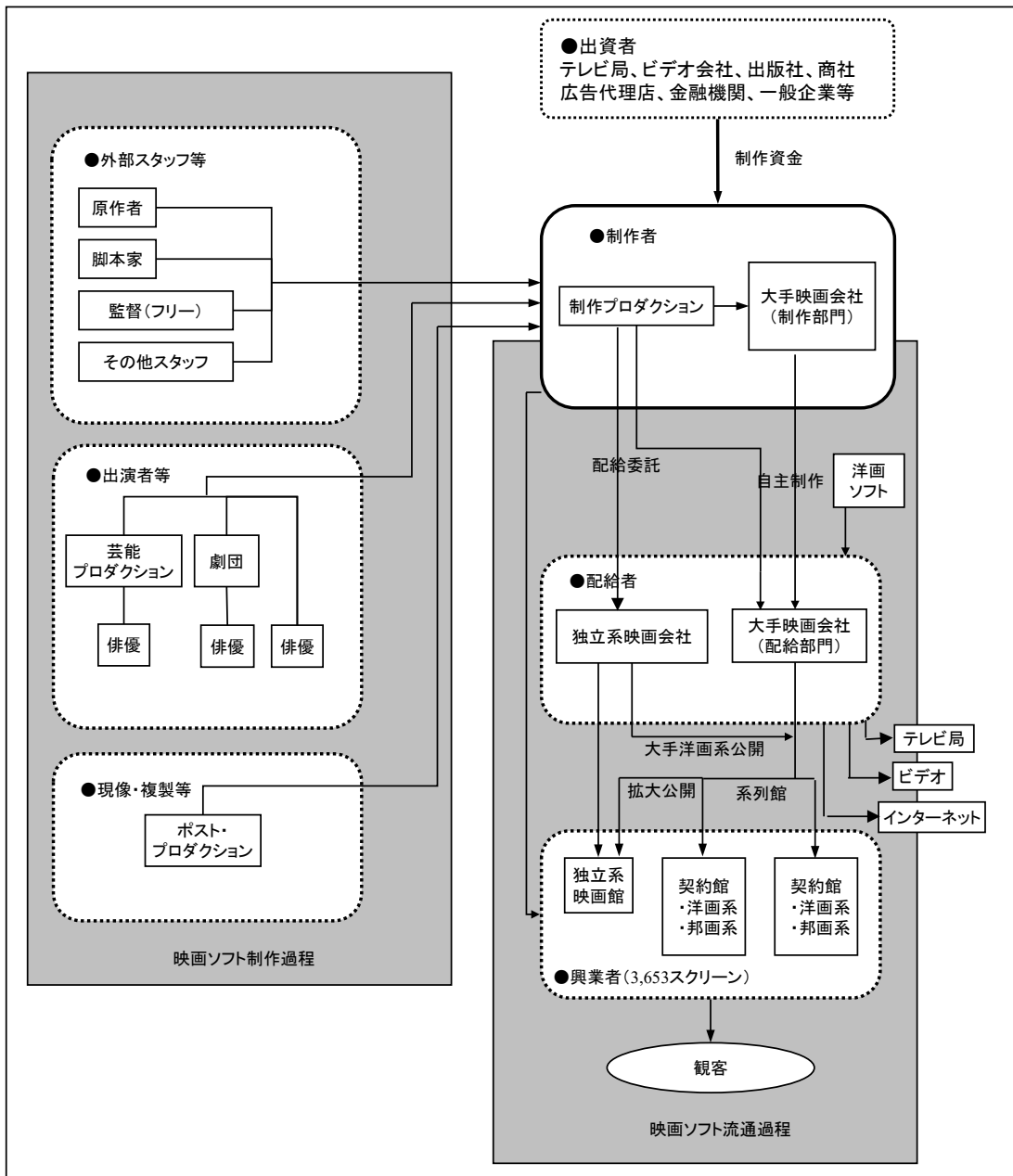
- ・ 商業映画はもともと映画館（劇場）での上映（興行）を主としていた。我が国の映画館はテレビやレンタルビデオの普及の影響を受けて長らく減少傾向にあったが、1993年を境にして増加傾向に転じ、興行収入の減少にも歯止めがかかったかたちとなっている。
- ・ 映像メディアの多様化に伴い、映画ソフトは様々なメディアで二次利用され、映像系ソフトの中ではマルチユースが進んでいるソフトである。映画ソフトは劇場での公開後、ビデオ（DVD等）販売され、衛星放送やCATVで有料放送された後、地上波で放送される（映画のウィンドウ方式）。映画ソフトでは最初（第1ウィンドウ）の劇場公開の興行成績がその後の展開での収益を大きく左右するといわれている。
- ・ ブロードバンドの普及とともに、映画ソフトをネットワーク配信するサービスが行われている。映像配信には高速、広帯域なネットワークが必要であるため、サービス立ち上がり当初は短編映画、映画予告編などの提供が多かったが、ネットワークインフラの充実に伴い、映画本編の提供が主になっている。

ウィンドウ方式の例



出典：総務省情報通信政策研究所「変貌するコンテンツ・ビジネス」（2005）

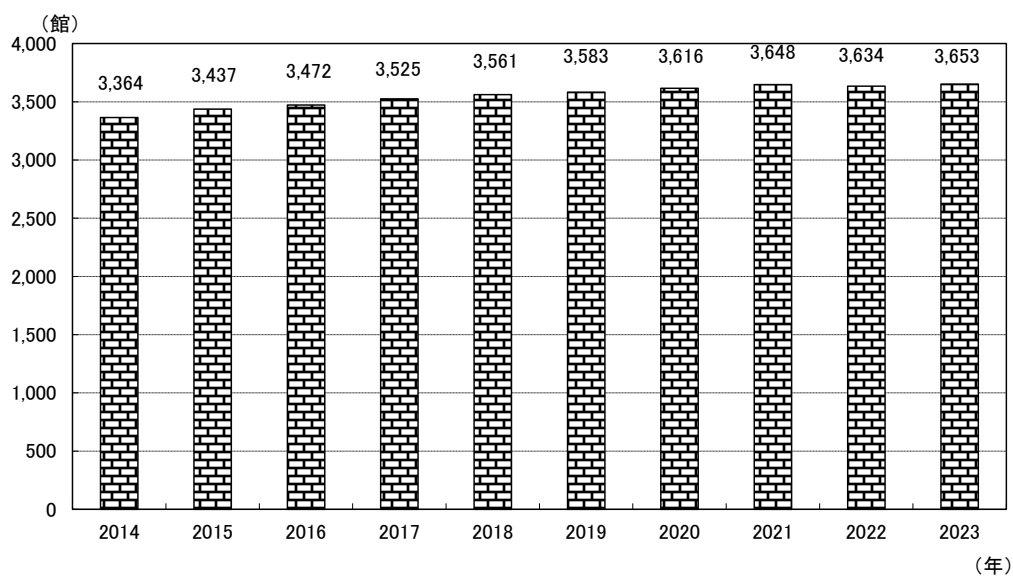
映画業界の構造



映画興行の動向

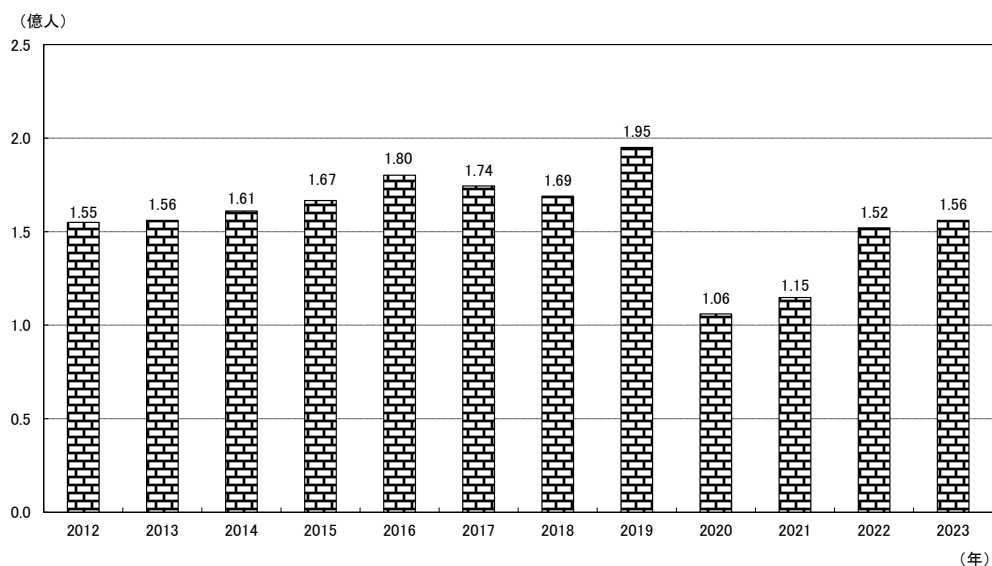
- ・複数の映画館からなるシネコンの設置が増加したことから、映画館の数は1993年以後増加に転じ、2006年には3千館を突破した。それ以降、映画館数の増加は頭打ちだったが、近年微増傾向にあり2023年は3,653館となっている。(図表1-1-1)
- ・映画をネットワークで配信する映画館のデジタル化も進んできている。2023年では全国3,653館のうち3,602館がデジタル化されている。
- ・映画館の増加に伴って観客動員数、興行収入は増加したが、近年は伸び悩んでいた。2011年の震災以降増加基調となっており、2019年はヒット作にめぐまれたこともあって、観客動員数1.95億人、興行収入2,612億円と大きく伸びたが、2020年は新型コロナウイルス感染拡大の影響を受け、観客動員数、興行収入とも大幅に減少し、2023年はいまだ回復途上にある。(図表1-1-2、図表1-1-3)

図表1-1-1 全国映画館数の推移



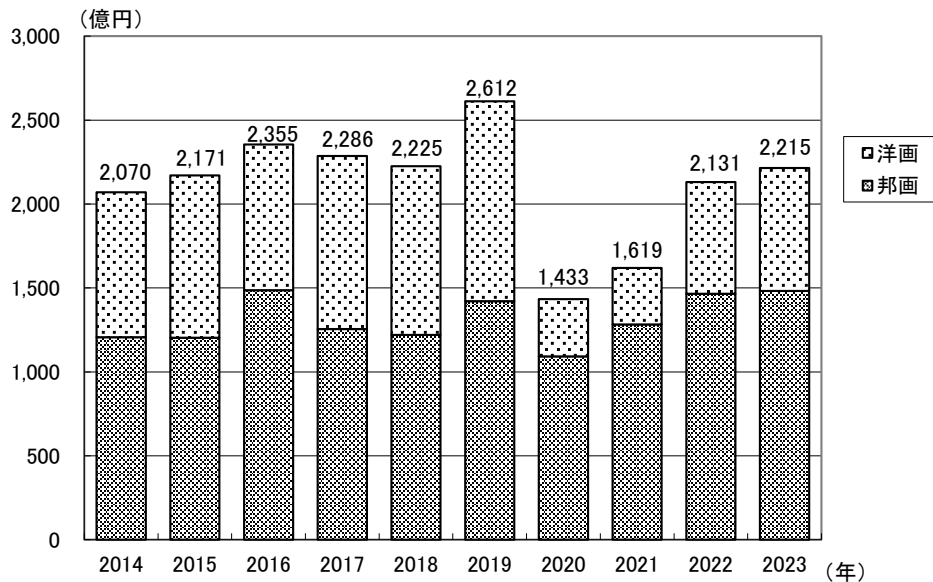
出典：日本映画製作者連盟資料

図表1-1-2 観客動員数の推移



出典：日本映画製作者連盟資料

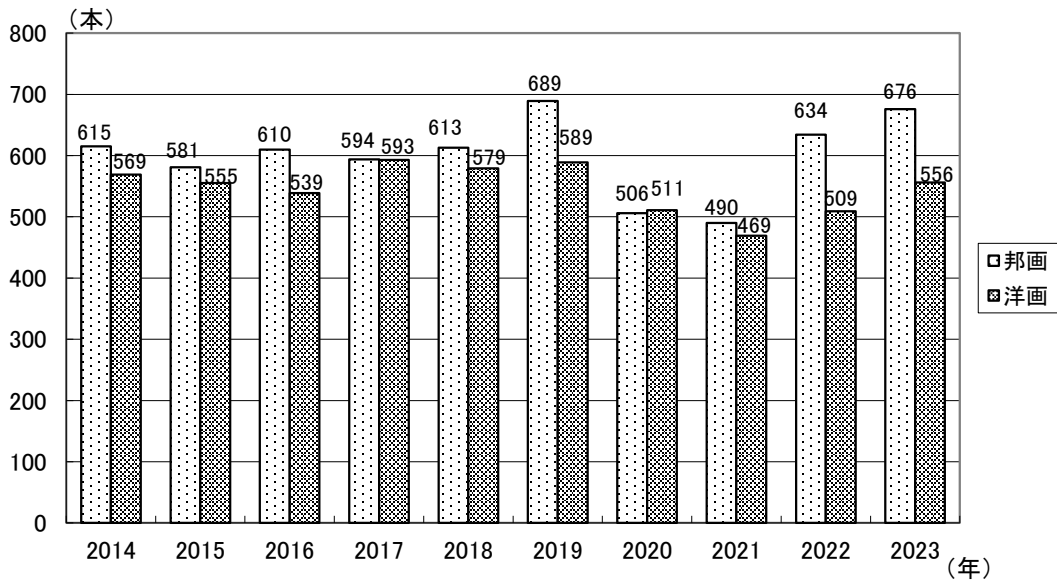
図表1-1-3 興行収入の推移（邦画と洋画の合計）



出典：日本映画製作者連盟資料

- ・ 以前は、年間の公開作品数は洋画が 350 本前後、邦画が 300 本前後であった。シネコンの普及もあって、近年、邦画、洋画ともに公開作品数が増えていた。2020 年以降は新型コロナウイルス感染拡大の影響を受けて大きく減少していたが、2022 年からは公開作品数が大幅に増加した。(図表 1-1-4)

図表1-1-4 映画封切本数の推移

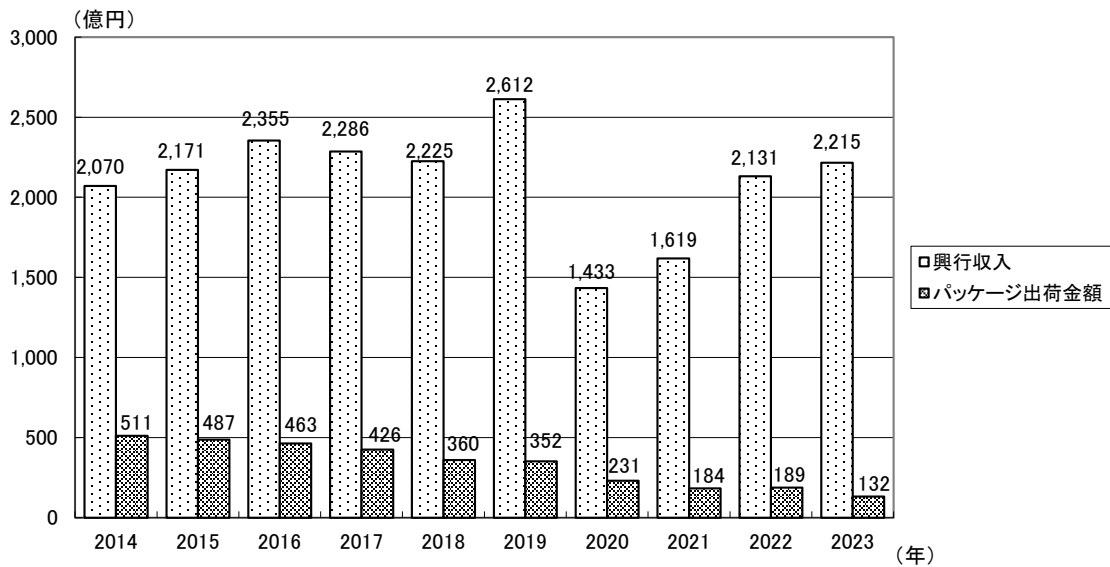


出典：日本映画製作者連盟資料

マルチユースの動向

- ・DVD プレーヤーの普及、ソフト価格の低廉化によりパッケージでの映画ソフト販売が伸びた時期もあったが、近年はインターネット配信の普及でパッケージの売上は減少傾向にある。(図表 1-1-5)

図表1-1-5 映画の興行収入及び映画ソフトのパッケージ出荷額



出典：日本映画製作者連盟資料、日本映像ソフト協会資料

ネットワーク配信の動向

- ・ブロードバンドの普及とともに、映画ソフトを通信ネットワークにより配信する取組が行われている。ブロードバンドサービスが普及するとともに、当初は短編映画や映画予告編が中心であったサービスも、長編映画も全編が提供されるようになった。また、インターネットを通じてのテレビへの動画配信サービスも普及しつつあり、その中で映画ソフトはメインのコンテンツとして提供されている。スマートフォンやタブレットが普及するに従ってテレビ以外の端末での視聴が増えるとともに、定額制のサービスが普及したことで市場規模は拡大した。

ソフト制作の動向

- ・邦画作品の平均制作費は、直接制作費が約 3～4 億円、その他プリント・宣伝・配給経費などの間接費が約 3 億円といわれている。国内の大型作品例では、「スチームボーイ」24 億円（2004 年）、「男たちの大和/YAMATO」25 億円（2005 年）などがある。2008 年から 2009 年にかけて公開された「20 世紀少年」3 部作は、全制作費で 60 億円といわれている。一方、ハリウッドにおける制作費の平均は 1 本あたり 40 億円、大作になると 100 億円以上も珍しくないと言われる。2011 年公開の「パイレーツ・オブ・カリビアン/生命の泉」は制作費が約 3.8 億ドルと映画歴代最高額といわれた。また、2009 年公開の「アバター」は発展途上の 3D での作品ということもあり、完成までに長い期間を要し、3 億ドル程度の制作費がかかっているといわれている。また、2022 年公開の続編は、史上最も高額な制作費をかけた映画の 1 つだと報じられた。このように 3D 映画は、撮影期間が長くなり通常の映画制作に比べて制作費が高くなるといわれているが、臨場感が得られるため、アクション映画、スペクタクル映画などのジャンルを中心に提供されることが多くなっている。
- ・映画会社の負担を軽減するとともに、制作費が回収できないというリスクを軽減するため、また、宣伝面での効果などのメリットがあるため、映画会社が製作委員会方式等により、放送事業者、出版社、広告代理店などと協力して映画製作するケースが増えている。一方、複数の会社の合意のもとで企画、制作を進めることになるため、最大公約数的な企画になりがちであるという指摘もある。

1-2 ビデオソフト

《ビデオソフトの定義》

- ・「ビデオソフト」とは、DVD、ブルーレイなどパッケージソフトの形で流通している映像ソフトのうち、劇場用映画、テレビ番組など他の映像ソフトをビデオ化したものを除いたオリジナルのビデオ作品とする。
- ・ここでは、日本映像ソフト協会の統計調査でのビデオジャンルをベースに、「一般向けアニメーション」「音楽」「芸能・趣味・教養」「スポーツ」などのビデオを「ビデオソフト」とした。同統計調査での「映画」を映画ソフト、また、「TVドラマ」、「子供向けアニメーション」を地上テレビ番組として扱っている。

《ビデオソフトの市場規模、流通量等の数値算出の基準》

基本的な考え方

- ・ビデオソフトの一次流通市場は、ビデオ販売及びビデオレンタルの販売額並びにレンタル本数から市場規模、流通量を把握することができる。ただし、販売額は日本映像ソフト協会の出荷金額のデータから流通マージン（25%）を上乗せして算出する（出荷額を販売額の0.75倍とした）。
- ・テレビ番組としての放送、映画化等の二次利用に当たっては、権利料が支払われるが、市場として捉えることが難しいことなどから考慮しない。
- ・ビデオソフトの制作規模は制作単価に制作タイトル数を乗じ、制作量は平均収録時間に制作タイトル数を乗じるにより算出する。

ビデオソフトの市場規模、流通量等の算出方法

市場別		規模・量の考え方		算出方法・推定方法		典拠	
一次流通市場	レンタルビデオ店での貸出	市場規模	ビデオレンタルの売上額（映画ソフト、テレビ番組を除く）	レンタルビデオ総レンタル本数×（1-映画及びテレビソフト率）×レンタル単価	日本映像ソフト協会資料		
		流通量	ビデオソフトの年間総レンタル回数に平均収録時間を乗じたもの	レンタルビデオ総レンタル本数×（1-映画及びテレビソフト率）×平均収録時間	同上		
	個人向けソフト販売	市場規模	個人用ソフトの売上額（映画ソフト、テレビ番組を除く）	個人向けセルビデオ（映画、テレビソフトを除く）出荷金額×平均市場価格出荷価格比×0.75	同上		
		流通量	販売されたビデオソフト本数に平均収録時間を乗じたもの	個人向けセルビデオ等（映画、テレビソフトを除く）出荷本数×平均収録時間	同上		

	業務用ソフト販売	市場規模	業務用ビデオソフトの売上額（映画ソフト、テレビ番組を除く）	業務用ビデオ等（映画、テレビソフトを除く）出荷金額×平均市場価格出荷価格比×0.75	同上	
		流通量	販売された業務用ビデオソフト本数に平均収録時間を乗じたもの	業務用ビデオ等（映画、テレビソフトを除く）出荷本数×平均収録時間	同上	
マルチユース市場	映画館での公開	市場規模	映画館で公開されたビデオソフトによる収入	（当面考えない）	（当面考えない）	
		流通量	映画館で公開されたビデオソフトが視聴された延べ時間	同上	同上	
	テレビでの放送	市場規模	テレビで放送されたビデオソフトによる放送局の収入	同上	同上	
		流通量	テレビで放送されたビデオソフトが視聴された延べ時間	同上	同上	
	BS、CS、CATVでの放送	市場規模	ペイテレビで放送されたビデオソフトによるペイテレビ局の収入	同上	同上	
		流通量	ペイテレビで放送されたビデオソフトが視聴された延べ時間	同上	同上	
	通信ネットワークでの流通	市場規模	PC インターネットで配信されたビデオソフトによる収入（課金収入/広告収入）	課金収入：一人当たり利用金額×インターネット利用者数 広告収入：主要サイトの広告売上より算出	通信利用動向調査、モバイルコンテンツフォーラム資料、Web アンケート調査（本調査）	
		流通量	PC インターネットで配信されたビデオソフトが視聴された延べ時間	課金収入：一人当たり利用タイトル数×インターネット利用者数×平均収録時間 広告収入：一人当たり視聴時間×インターネット利用者数	同上	
	中古市場	ビデオソフトでの流通	市場規模	ビデオソフトの中古販売による収入	レンタルビデオ店舗数×主要事業者1店舗当たり売上	日本映像ソフト協会資料、事業者 IR 資料
			流通量	ビデオソフトの中古販売量	販売数（市場規模/平均販売価格）×平均収録時間	同上
素材利用	他メディアのソフト素材として利用	市場規模	他メディアのソフト素材として使用されたビデオソフトによる収入	（当面考えない）	（当面考えない）	

		流通量	使用されたビデオソフトが視聴された延べ時間	同上	同上
ソフト制作	ビデオソフトの制作	制作金額	ビデオソフト制作のために要した費用	制作タイトル数×制作単価	日本映像ソフト協会資料等
		制作量	制作されたビデオソフトの延べ時間	制作タイトル数×平均収録時間	同上

《ビデオソフト市場の現状》

一次流通市場の現状

- ・ビデオソフトの一次流通市場規模は、個人向け・業務用ソフトの販売、レンタルビデオ店での貸し出しによる売上額から算出される。2023年の一次流通市場規模は1,344億円となり、セル、レンタルなどの増加もあって前年から134億円増加した。
- ・2023年のビデオソフトの一次流通市場における流通量は1.2億時間である。

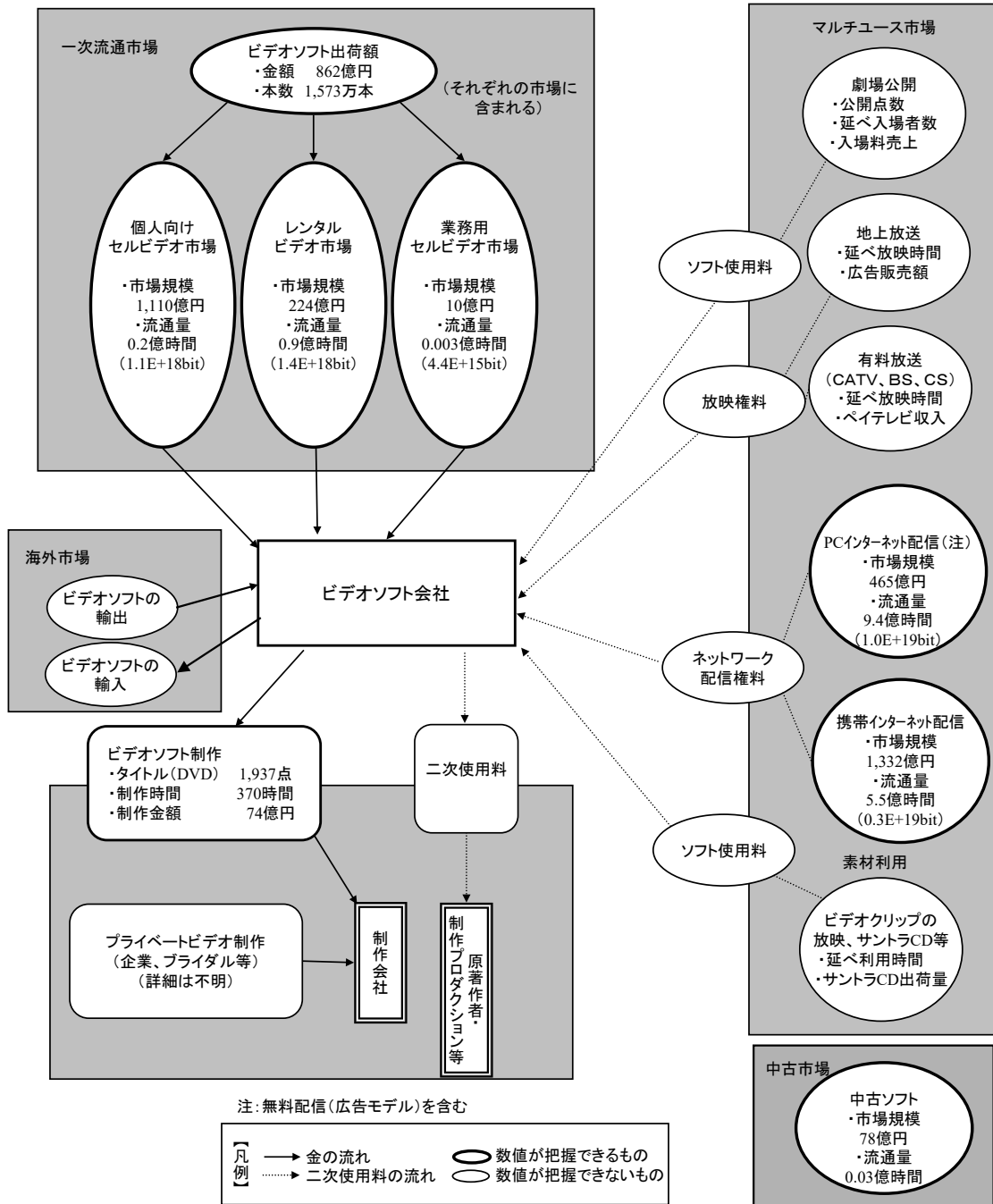
マルチユース市場の現状

- ・ビデオソフトのマルチユースの市場規模は、テレビ放送等での二次利用も考えられるが市場を捉えることが難しいため、PC/携帯電話インターネットにおける流通の市場（課金収入/広告収入）を対象としている。2023年の市場規模は1,797億円である。ビデオソフトの市場規模は、マルチユース市場が全体の約6割を占めている。
- ・2023年のマルチユース市場における流通量は14.9億時間である。

ソフト制作の現状

- ・2023年のビデオソフトの制作金額は74億円、制作量は370時間である。

ビデオソフト市場の構造と規模 (2023年)

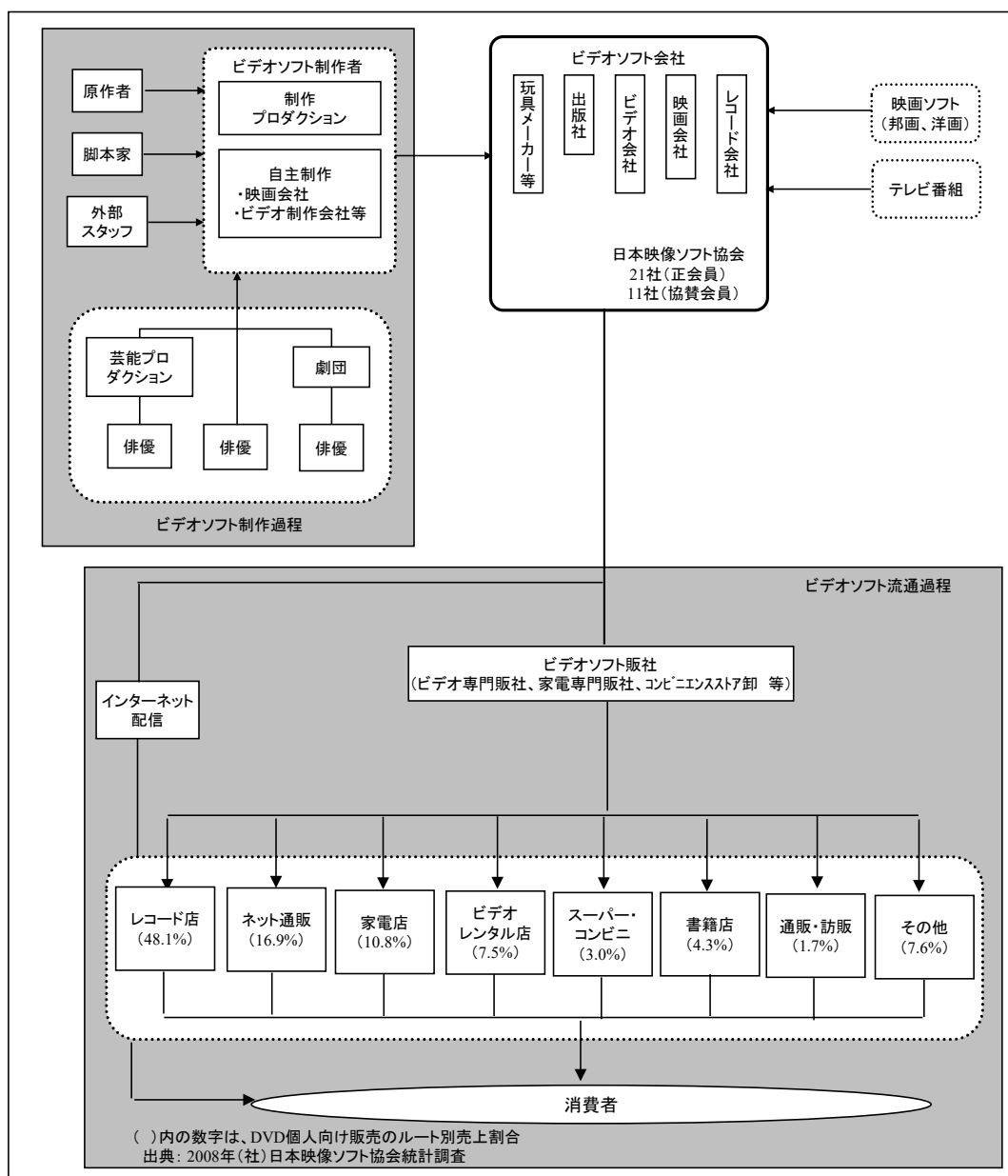


《ビデオ業界の動向》

業界の概要

- ・ビデオソフト制作には、映画会社、ビデオ制作会社だけでなく、玩具メーカー、レコード会社、出版社など多様な業種の企業が参入している。
- ・個人向けの販売ルートを見ると、レコード店が半数近くの売上を占めている。その次に、ネット通販が多い。

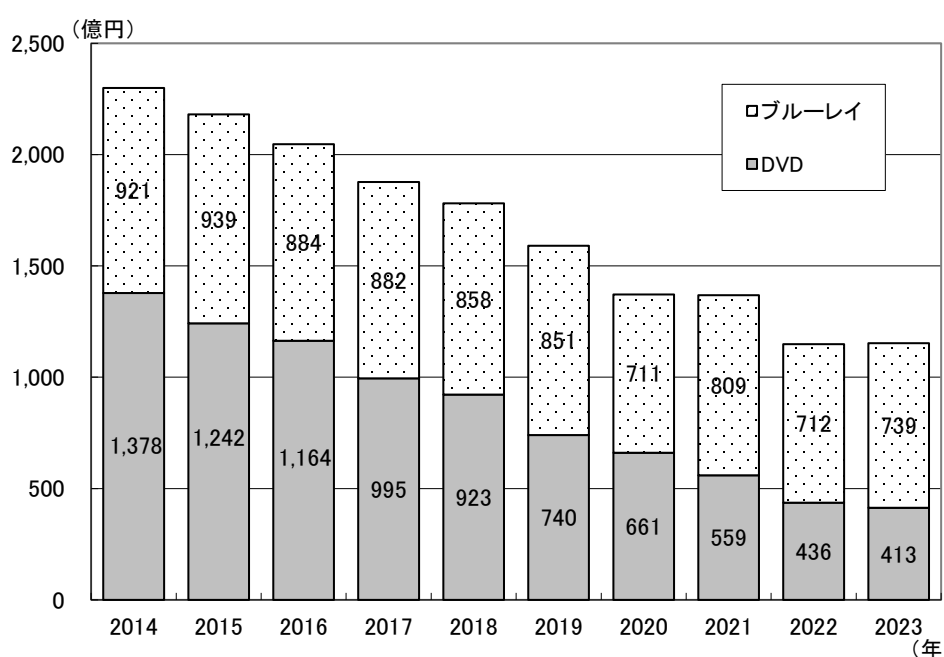
ビデオ業界の構造



セルビデオ（販売）の動向

- ・ビデオソフト（全ジャンル）の売上は、1990年代には概ね横ばいであったが、DVDプレーヤーの普及によりDVDソフトの売上が伸びたことから2000年代前半は拡大傾向にあった。需要が一巡する中、2005年からは売上は減少し、ネットワーク流通の拡大もあって減少傾向が続いている。（図表1-2-1）
- ・売上の内訳をみると、2003年頃から商品化が始まったブルーレイディスクは、1千億円近くにまで売上が拡大したが、近年は減少傾向にある。

図表1-2-1ビデオソフト売上推移

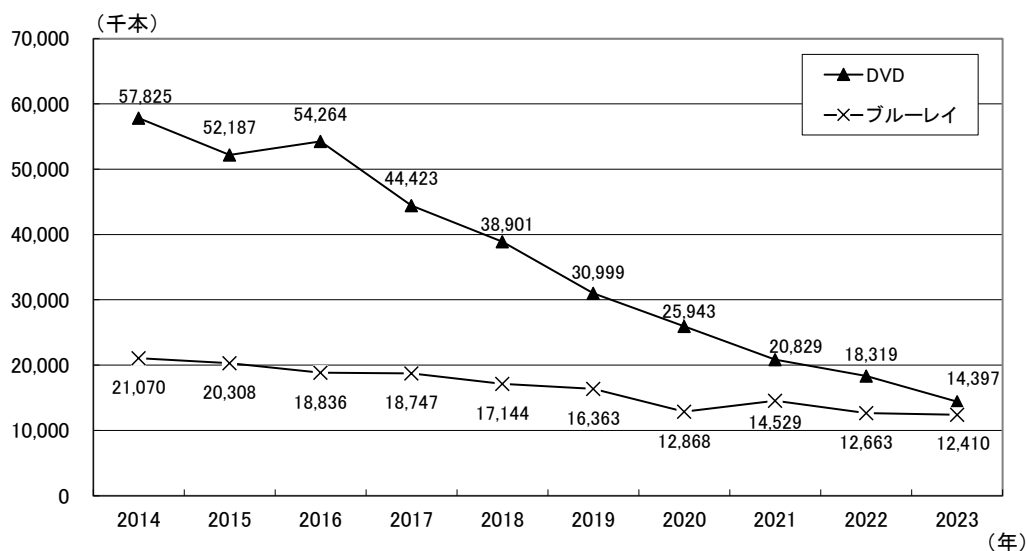


注：DVD等の全ジャンルのメーカー売上額ベースのデータであり、映画ソフトの二次利用なども含む。

出典：日本映像ソフト協会統計調査

- ・DVD等ビデオソフト（全ジャンル）の出荷本数についても売上と同様、2000年以降DVDが大きく出荷本数を伸ばした。プレーヤーの普及に伴ってブルーレイディスクが増加し2014年には2千万本を超えたが、近年は減少傾向にある。（図表1-2-2）
- ・セルビデオのジャンル別の出荷本数では、音楽（邦楽）、アニメ、映画、TVドラマの割合が高くなっている。以前は洋画が全体の約4割を占めていたが、近年は全体の2割を切っている。（日本映像ソフト協会統計調査より）

図表1-2-2ビデオソフト出荷本数の推移



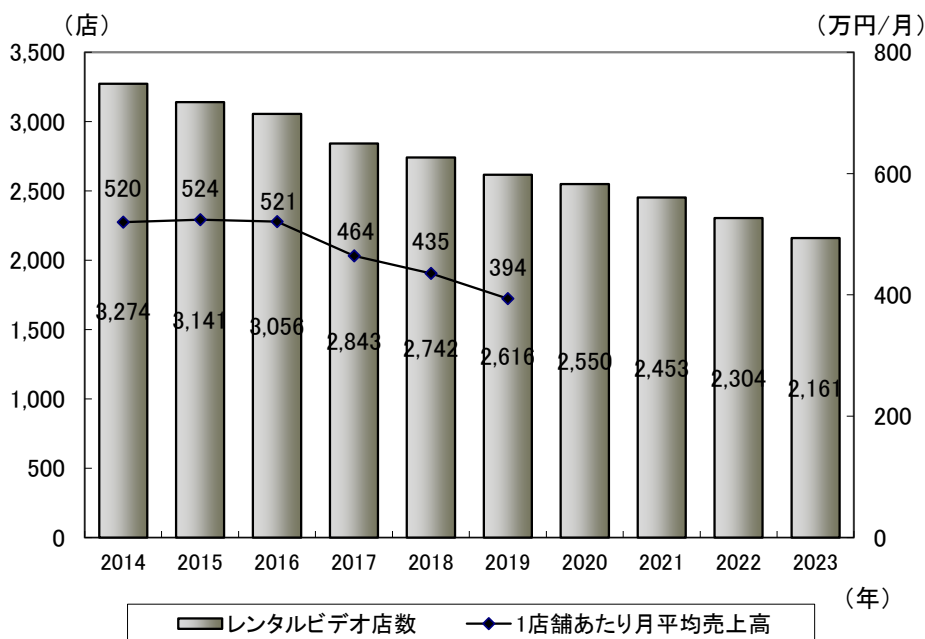
注：映画ソフト、テレビ番組の二次利用も含む。

出典：日本映像ソフト協会統計調査

レンタルビデオの動向

- ・レンタルビデオ店数は減少傾向にある。一方、店舗の大型化が進み、一店舗あたりの平均売上高は月当たりで5百万円程度あったが、近年は減少傾向にある。(図表 1-2-3)

図表1-2-3 レンタルビデオ店数と平均売上高の推移



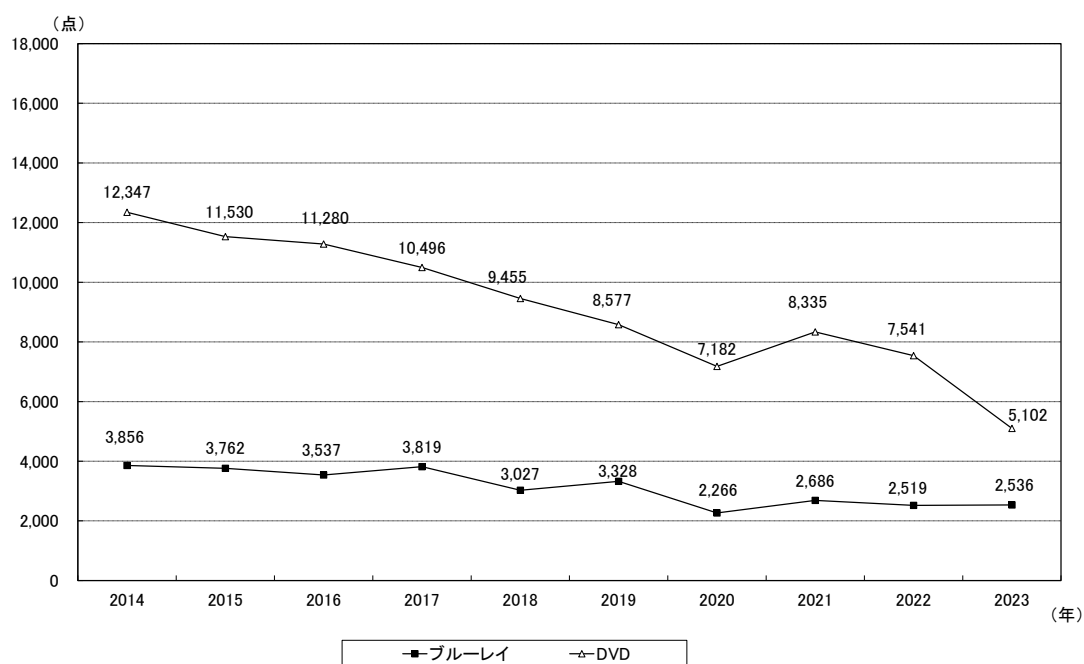
注：2020年以降1店舗あたり月平均売上高について調査は実施されていない。

出典：日本映像ソフト協会「ビデオレンタル店実態調査」

ソフト制作の動向

- ・ DVD の新作販売点数（全ジャンル）は、2000 年以降大きく伸び、2006～2008 年に横ばいで推移した後、2009 年から減少に転じた。2012 年に一旦増加したが、それ以降は減少傾向となっている。2021 年に一旦 2019 年と同水準まで増加したが、2022 年以降減少している。同じく、ブルーレイディスクの新作販売点数も、2021 年に一旦増加したが、2022 年以降は横ばいである。（図表 1-2-4）

図表1-2-4 ビデオソフト（全ジャンル）新作販売点数の推移



出典：日本映像ソフト協会統計調査

1-3 地上テレビ番組

《地上テレビ番組の定義》

- ・「地上テレビ番組」とは、地上テレビ放送用に制作された映像ソフトとする。地上デジタルテレビ放送用の映像ソフトも含む。
- ・他のメディア用に制作されたソフトが地上波により放送されるような場合は、他のメディア・ソフトのマルチユースとみなす。(例えば、映画館での上映のために制作された映画ソフトが地上テレビで放送される場合、映画ソフトのマルチユースとし、地上テレビ番組とは区別する。)

《地上テレビ番組の市場規模、流通量等の数値算出の基準》

基本的な考え方

- ・地上テレビ番組の一次流通市場の規模は、地上テレビ放送局の収入（民放においてはテレビ放送事業収入、NHK においては受信料収入）に地上テレビ番組放送率（映画ソフト、衛星テレビ番組の二次利用となる番組放送分を除く）を乗じることによって把握する。流通量は、NHK が調査している国民の平均年間テレビ視聴時間に視聴人口、地上テレビ番組放送率を乗じることによって推計する。
- ・ワンセグについては、ユーザーのワンセグ放送サービス視聴状況（視聴割合、視聴時間等）により、流通量を算出する。
- ・地上テレビ番組のマルチユース市場は、ビデオや映画など他メディアの中で流通した地上テレビ番組の割合を推計し、その割合をそれぞれのメディアのソフトの売上高等に乗じて算出する。同様の方法で流通量も捉える。
- ・地上テレビ番組の素材利用は、市場として捉えることが難しいため考えない。
- ・地上テレビ番組の制作金額については、地上テレビ放送局のテレビ放送事業収入から設備投資額と経常利益を除いたものに地上テレビ番組制作率（映画ソフト、衛星テレビ番組の地上波放送分、再放送分を除く）を乗じることによって推計する。制作量については、総放送時間から同様に推計する。
- ・テレビ番組表（関東キー局、15日間）より、映画ソフト、BSテレビ番組、CSテレビ番組、再放送番組の時間比率を算出し、地上放送における映画放送率、BS番組放送率、CS番組放送率、再放送率を推計する。

地上テレビ番組の市場規模、流通量等の算出方法

市場別		規模・量の考え方		算出方法・推定方法	典拠
一次流通市場	地上テレビ放送番組としての放送（衛星テレビ番組、映画ソフトを除く）	市場規模	地上テレビ番組の放送によって地上テレビ放送局が得る放送事業収入、受信料収入の合計	地上テレビ放送局の収入（放送事業収入、受信料収入）×（1-映画・BS・CS番組放送率）	日本民間放送年鑑、NHK年鑑、番組表
		流通量	1年間に視聴された地上テレビ番組の延べ時間	1人あたり年間平均テレビ視聴時間×視聴人口×（1-映画・BS・CS番組放送率）	同上
	ワンセグ放送での放送	市場規模	ワンセグ放送で放送された地上テレビ番組による地上テレビ放送局の収入	（当面考えない）	（当面考えない）
		流通量	ワンセグ放送で放送された地上テレビ番組が視聴された延べ時間	1人あたり年間ワンセグ放送視聴時間×携帯電話契約者数×ワンセグ放送視聴率	通信利用動向調査、Webアンケート調査（本調査）
マルチニュース市場	衛星放送での放送	市場規模	BS放送で放送された地上テレビ番組によるBSテレビ放送局の収入	BS放送営業収入×BS放送における地上テレビ番組放送率	日本民間放送年鑑、NHK年鑑、番組表
		流通量	BS放送で放送された地上テレビ番組が視聴された延べ時間	1人あたり年間BS放送視聴時間×視聴人口×BS放送における地上テレビ番組放送率	同上
		市場規模	CS放送（110度CS放送を含む）で放送された地上テレビ番組によるCSテレビ放送局の収入	CS放送（110度CS放送を含む）営業収入×CS放送における地上テレビ番組放送率	NHK年鑑、総務省資料
		流通量	CSデジタル放送（110度CS放送を含む）で放送された地上テレビ番組が視聴された延べ時間	1人あたり年間CSデジタル放送視聴時間×視聴人口×CS放送における地上テレビ番組放送率	同上
	CATVでの放送	市場規模	CATVで放送された地上テレビ番組（再送信分を含む）によるCATV局の収入	CATV営業収入×CATVにおける地上テレビ番組放送率	総務省資料等
		流通量	CATVで放送された地上テレビ番組（再送信分を含む）が視聴された延べ時間	1人あたり年間CATV視聴時間×視聴人口×CATVにおける地上テレビ番組放送率	総務省資料、NHK放送文化研究所資料等
	IPTVでの放送	市場規模	IPTVで放送された地上テレビ番組（再送信分を含む）によるIPTV局の収入	加入者数×利用金額×IPTVにおける地上テレビ番組放送率	総務省資料等
		流通量	IPTVで放送された地上テレビ番組（再送信分を含む）が視聴された延べ時間	1人あたり年間IPTV視聴時間×加入者数×IPTVにおける地上テレビ番組放送率	総務省資料、NHK放送文化研究所資料等

	ビデオソフトでの流通	市場規模	ビデオ化され、販売・レンタルされた地上テレビ番組による収入（邦画、子供向けアニメーションの一部が該当）	セルビデオ（地上テレビ番組）出荷額+レンタルビデオ総レンタル本数×地上テレビ番組ソフト率（レンタルビデオにおけるテレビ番組ソフトの割合）×レンタル単価	日本映像ソフト協会資料
		流通量	ビデオ化され、販売・レンタルされた地上テレビ番組の収録時間の合計	（地上テレビ番組のセルビデオ出荷本数+レンタルビデオ総レンタル本数）×地上テレビ番組ソフト率×平均収録時間	同上
	映画として公開	市場規模	番組として公開された地上テレビ番組による収入	（当面考えない）	（当面考えない）
		流通量	地上テレビ番組が映画として視聴された延べ時間	同上	同上
	通信ネットワークでの流通	市場規模	インターネット、携帯電話で配信された地上テレビ番組による収入（課金収入/広告収入）	課金収入：一人当たり利用金額×インターネット利用者数もしくは携帯ネット利用者数 広告収入：主要サイトの広告売上より算出	通信利用動向調査、モバイルコンテンツフォーラム資料、Web アンケート調査（本調査）
		流通量	インターネット、携帯電話で配信された地上テレビ番組が視聴された延べ時間	課金収入：一人当たり利用タイトル数×インターネット利用者数もしくは携帯ネット利用者数×タイトル1本当たりの平均時間 広告収入：一人当たり視聴時間×インターネット利用者数	同上
中古流通市場	ビデオソフトでの流通	市場規模	ビデオ化された地上テレビ番組の中古販売による収入	レンタルビデオ店舗数×主要事業者1店舗当たり売上	日本映像ソフト協会資料
		流通量	ビデオ化された地上テレビ番組の中古販売量	販売数（市場規模/平均販売価格）×平均収録時間	同上
素材利用市場	他メディアのソフトの素材としての利用	市場規模	他メディアのソフトに素材として利用された地上テレビ番組による収入	（当面考えない）	（当面考えない）
		流通量	利用された地上テレビ番組が視聴された延べ時間	同上	同上

ソフト制作	地上テレビ番組の制作	制作金額	地上テレビ番組の制作に要した費用	(放送事業収入－設備投資額－経常利益)×(1－映画・BS・CS・再放送率)	日本民間放送年鑑、NHK年鑑
		制作量	制作された地上テレビ番組の総時間数	総放送時間×(1－映画・BS・CS・再放送率)	同上

《地上テレビ番組市場の現状》

一次流通市場の現状

- ・地上テレビ番組の一次流通市場の規模は地上テレビ放送局のテレビ放送事業収入から算出する。ただし、NHKの場合は受信料収入を地上テレビ分、衛星テレビ分、ラジオ放送分に振り分けることで抽出した。地上テレビ番組の2023年の一次流通市場は2兆1,250億円であり、前年から575億円減少した。
- ・地上テレビ番組の2023年の一次流通の流通量は1,430億時間となり、前年から7億時間増加した。
- ・ワンセグについては、本調査で昨年度実施したWebアンケートにおけるユーザーのワンセグ放送サービス視聴状況から流通量を算出している。ワンセグ放送の2023年の流通量は24億時間である。

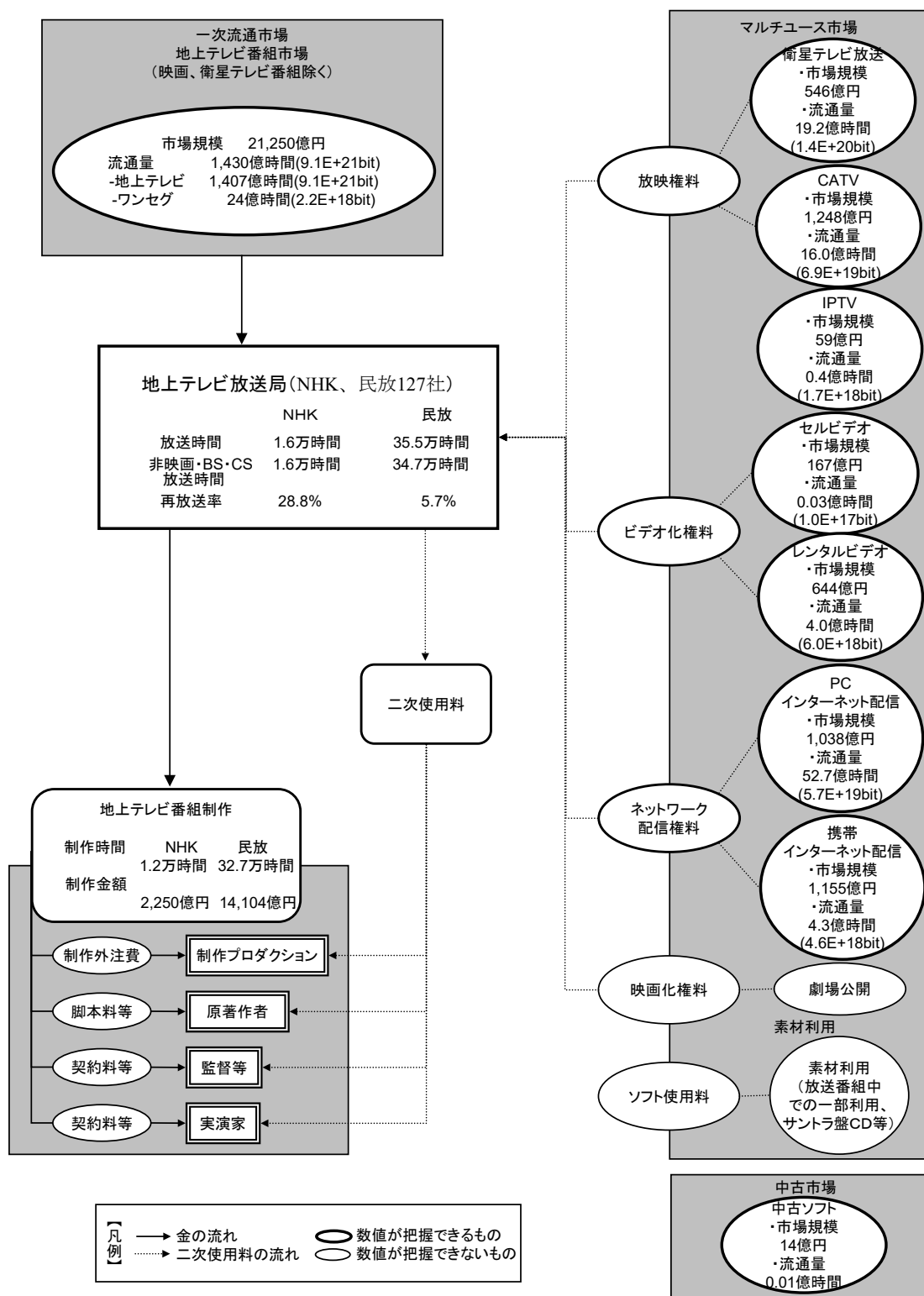
マルチユース市場の現状

- ・地上テレビ番組のマルチユースの市場規模は、衛星放送、CATV、ビデオにおいて地上テレビ番組が二次利用された割合（地上テレビ番組放送率等）を推計し、衛星テレビ放送局、CATV局の事業収入にその割合を乗じることで算出する。
- ・地上テレビ番組の2023年のマルチユース市場は、全体で4,857億円とビデオレンタル等の減少の一方で、インターネット流通等で増加があり、前年度から321億円増加した。
- ・地上テレビ番組の市場規模全体に占めるマルチユース市場の割合は2割に届かず、他のソフトに比べると小さくなっている。
- ・地上テレビ番組の2023年のマルチユースの流通量は97億時間となった。地上テレビ番組の流通量全体に占めるマルチユース市場の流通量の割合は1割に満たない。

ソフト制作の現状

- ・地上テレビ番組の2023年の制作金額は1兆6,354億円であり、前年から188億円減少した。NHK、民放ともに減少した。
- ・2023年の制作量は33.9万時間であり、前年から0.7万時間増加した。

地上テレビ番組市場の構造と規模（2023年）

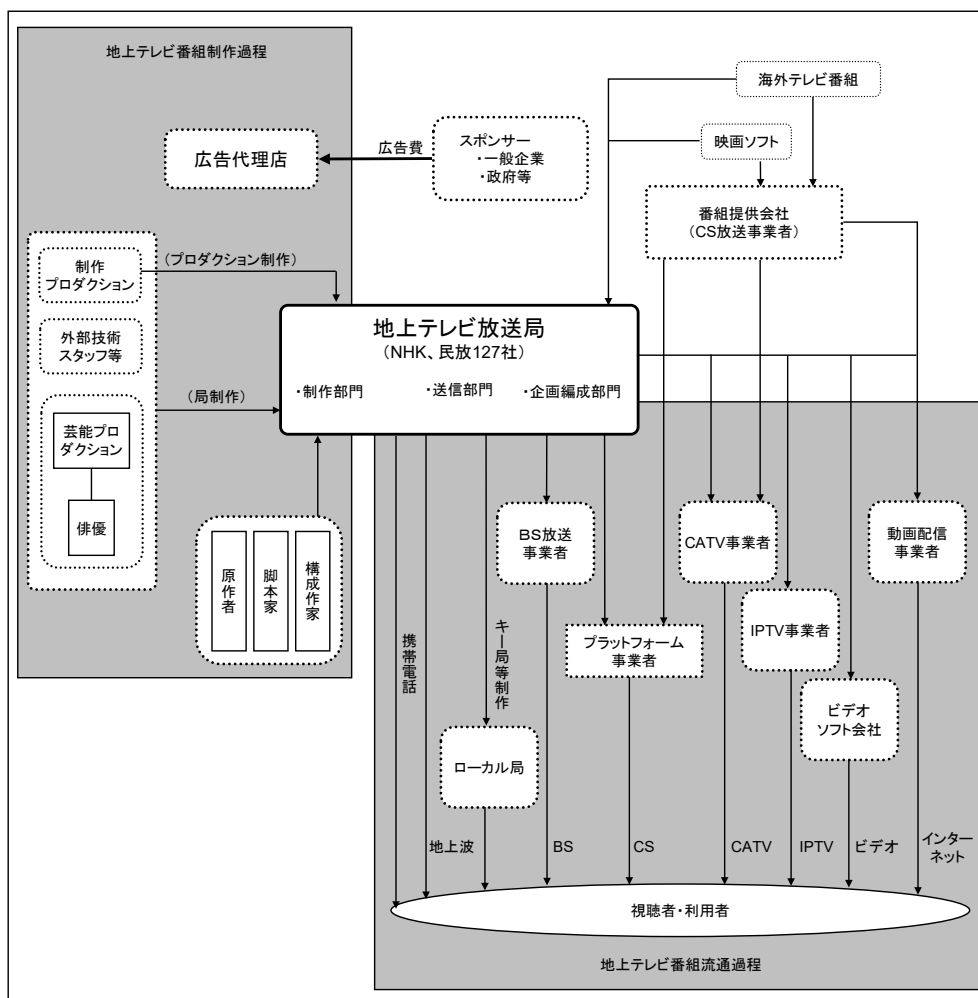


《地上テレビ放送業界の動向》

業界の概要

- ・地上テレビ番組の多くは地上テレビ放送局を中心に制作・流通する。流通過程では、地上波で地上テレビ放送局から直接視聴者に届き、中間的な流通事業者は存在しない。
- ・インターネットでのテレビ番組配信の普及が進んでいる。各局で配信サービスを展開するとともに、2015年には民間放送局によるキャッチアップサービス「TVer」が始まり、見逃し配信並びにリアルタイム配信を行っている。2025年1月には4,120万MUB⁶と過去最高を記録、累計アプリダウンロード数は8,000万を突破するなど、引き続き利用は拡大している。また、デバイス別の再生割合は、スマートフォン54%、テレビ受信機36%、パソコン10%となっている。

地上テレビ業界の構造

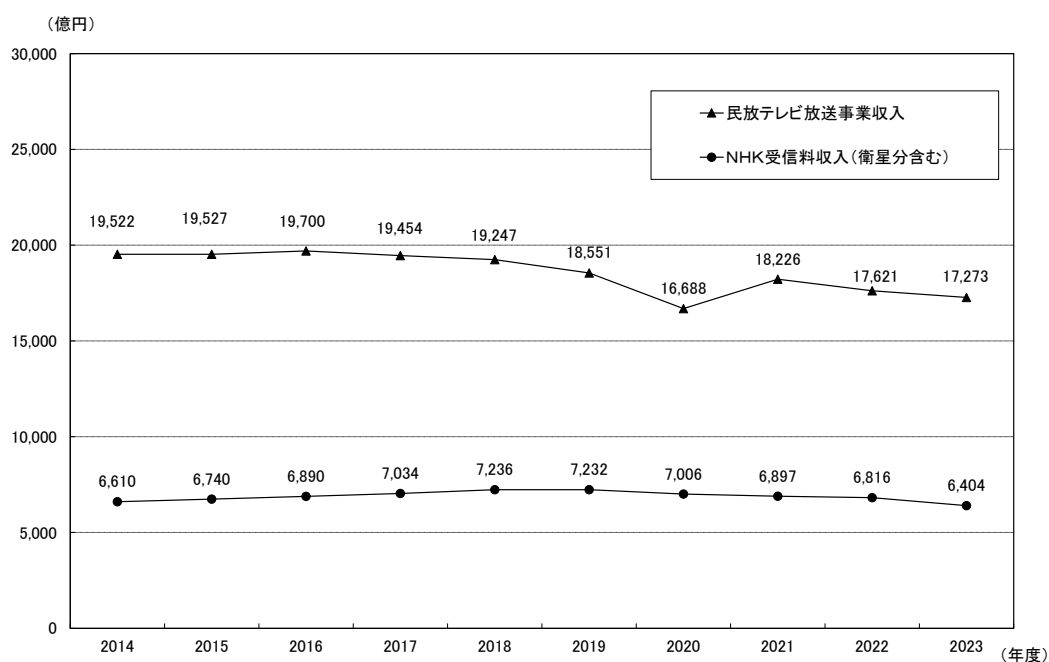


6 月間ユニークブラウザ数

地上テレビ放送事業の動向

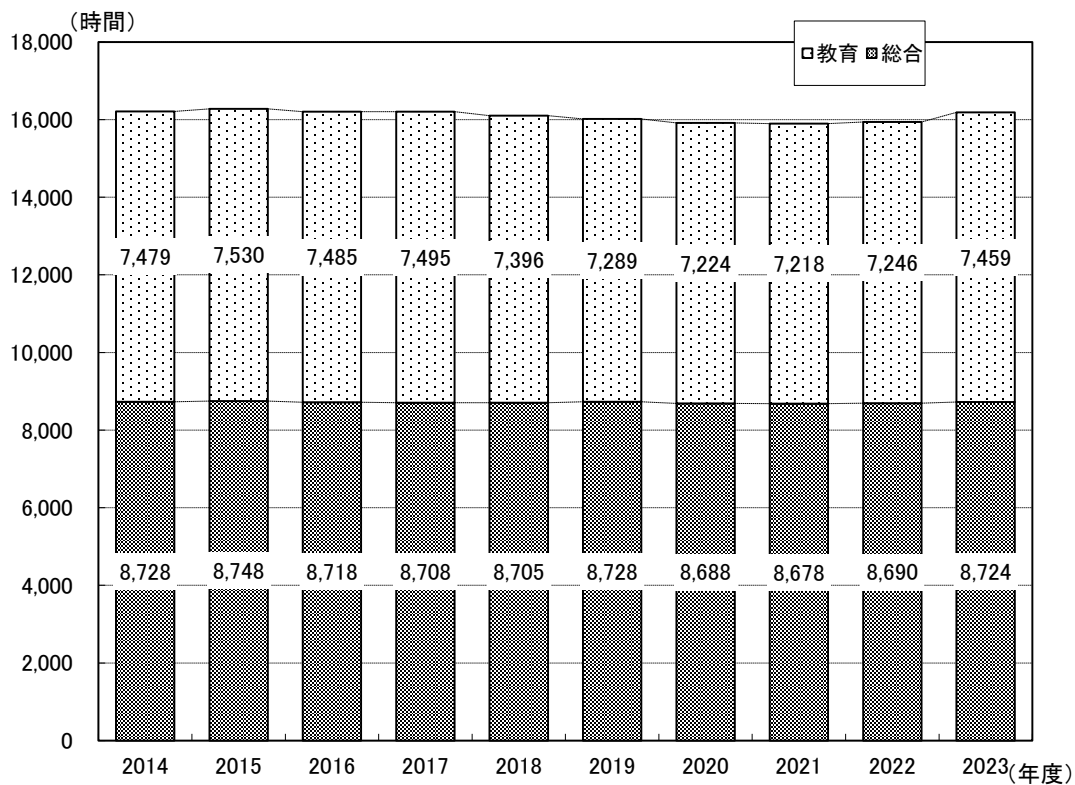
- ・民放のテレビ放送事業収入は、2005年度以降下落傾向にあり、2009年度に2兆円を割り込んだ。その後、増加傾向にあったが、2016年を境に減少傾向に転じた。2020年は前年に比べて大きく減少し、2021年度反転したが、2023年度は前年度から減少となった。一方、NHKの受信料収入は2014年度以降増加傾向にあったが、2019年度からは減少傾向となっている。(図表 1-3-1)
- ・NHK 総合テレビ及び教育テレビの放送時間は、ほぼ横ばいで推移してきている。一方、民放のテレビ放送時間の増加傾向は2008年度まで続き、一時期横ばいで推移したが、2011年度以降増加傾向にあった。2019年以降ほぼ横ばいで推移している。(図表 1-3-2、図表 1-3-3)

図表1-3-1 民放のテレビ放送事業収入及びNHKの受信料収入の推移



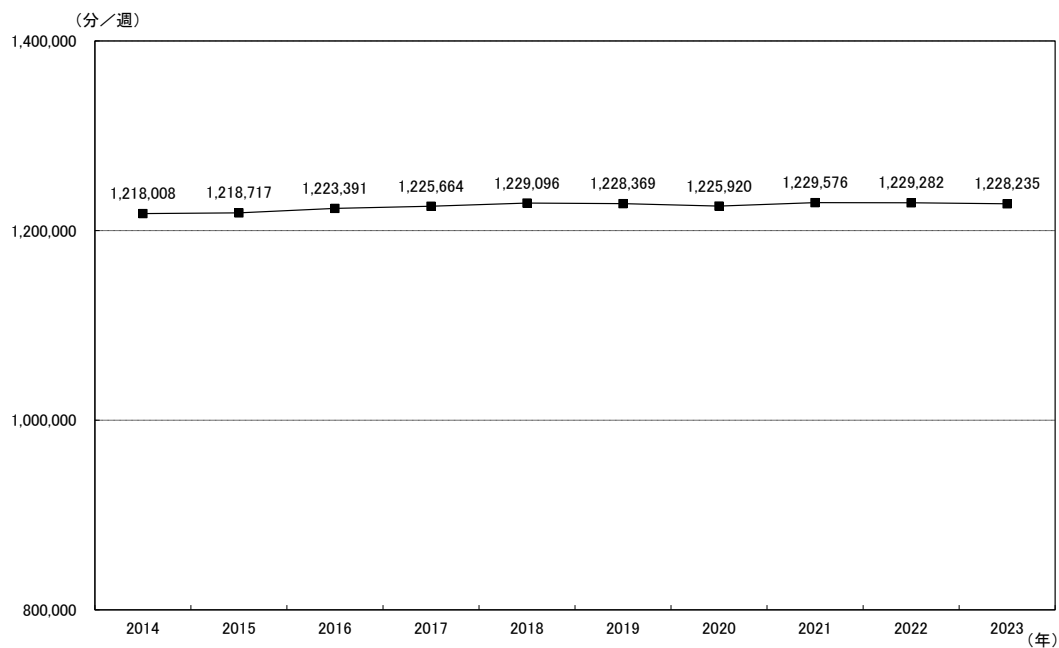
出典：日本放送協会「NHK年鑑」、日本民間放送連盟「日本民間放送年鑑」

図表1-3-2 NHKの地上テレビジョン放送時間の推移



出典：日本放送協会「NHK年鑑」

図表1-3-3 民放テレビ系列別の合計放送時間（特定の1週間分）の推移



出典：日本民間放送連盟「日本民間放送年鑑」

1-4 衛星テレビ番組

《衛星テレビ番組の定義》

- ・「衛星テレビ番組」とは、衛星放送（BSデジタル放送、東経110度及び東経124/128度CSデジタル放送）向けに制作された映像ソフトとする。

《衛星テレビ番組の市場規模、流通量等の数値算出の基準》

基本的な考え方

- ・衛星テレビ番組の一次流通市場の規模は、衛星放送における収入（民放では営業収入、NHKでは受信料収入）に衛星テレビ番組放送率を乗じ、他メディア向けに制作されたソフトのマルチユース分を除いて算出する。流通量についても同様の方法で、1年間に視聴された衛星テレビ番組の延べ時間を把握する。
- ・CATVを経由した衛星テレビ番組の放送については、CATVによる衛星テレビ番組のマルチユースとする。このマルチユースの市場規模は、CATVにおける衛星テレビ番組放送率を推計した上で、CATV局の収入からCATVにおける衛星テレビ番組放送率を乗じて算出する。流通量についても同様に算出する。
- ・衛星テレビ番組の素材利用は、地上テレビ番組のケースと同様に当面考えない。
- ・衛星テレビ番組の制作については、衛星テレビ放送局の制作費に衛星テレビ番組放送率を乗じることで推計する。制作量については、総放送時間から同様に推計する。
- ・地上放送と同様15日間の番組表より、映画ソフト、地上テレビ番組、CSテレビ番組の時間比率を算出し、BS放送における映画放送率、地上テレビ番組放送率、CSテレビ番組放送率、再放送率を推計する。CS放送については、各プラットフォーム事業者の番組表から算出する。

衛星テレビ番組の市場規模、流通量等の算出方法

市場別		規模・量の考え方		算出方法・推定方法	典拠
一次流通市場	BSテレビ番組としての放送 (地上テレビ番組、CS放送番組、映画ソフトを除く)	市場規模	BS放送によりBSテレビ放送局が得る収入	BSテレビ放送局の収入 (営業収入、受信料収入) × (1 - BS放送の映画・地上テレビ番組・CSテレビ番組放送率)	NHK年鑑
		流通量	1年間に視聴されたBSテレビ番組の延べ時間	1人あたりの年間平均BS放送視聴時間×視聴者人口×(1 - BS放送の映画・地上テレビ番組・CSテレビ番組放送率)	同上
	CSテレビ番組としての放送 (地上テレビ番組、BS放送番組、映画ソフトを除く)	市場規模	CS放送によりCSテレビ放送局が得る収入	CS放送事業者営業収入 × (1 - CS放送の映画・地上テレビ番組放送率)	NHK年鑑、総務省資料
		流通量	1年間に視聴されたCSテレビ番組の延べ時間	1人あたりの年間平均CS放送視聴時間×視聴人口×(1 - CS放送の映画・地上テレビ番組放送率)	同上
マルチユース市場	地上放送での放送	市場規模	地上放送で放送された衛星テレビ番組による地上テレビ放送局の収入	地上テレビ放送局の収入 (放送事業収入、受信料収入)×地上放送のBS・CSテレビ番組放送率	NHK年鑑、総務省資料、
		流通量	地上放送で放送された衛星テレビ番組が視聴された延べ時間	1人あたり年間地上放送視聴時間×視聴人口×地上放送のBS・CSテレビ番組放送率	同上
	BS放送でのCSテレビ番組の放送	市場規模	BS放送で放送されたCSテレビ番組によるBSテレビ放送局の収入	BS放送の営業収入×BS放送のCSテレビ番組放送率	同上
		流通量	BS放送で放送されたCSテレビ番組が視聴された延べ時間	1人あたり年間平均BS放送視聴時間×視聴人口×BS放送のCSテレビ番組放送率	同上
	CATVでのBS、CS番組の流通	市場規模	CATVで放送された衛星テレビ番組による衛星テレビ放送局の収入	CATV営業収入×CATVのBS・CSテレビ番組放送率	同上
		流通量	CATVで放送された衛星テレビ番組が視聴された延べ時間	1人あたり年間CATV視聴時間×視聴人口×CATVのBS・CSテレビ番組放送率	同上
	IPTVでの放送	市場規模	IPTVで放送された衛星テレビ番組によるIPTV局の収入	加入者数×利用金額×IPTVにおける衛星テレビ番組放送率	総務省資料等

		流通量	IPTVで放送された衛星テレビ番組が視聴された延べ時間	1人あたり年間IPTV視聴時間×加入者数×IPTVにおける衛星テレビ番組放送率	総務省資料、NHK放送文化研究所資料等
	ビデオソフトでの流通	市場規模	ビデオ化され、販売・レンタルされた衛星テレビ番組による収入	(当面考えない)	(当面考えない)
		流通量	ビデオ化され、販売、レンタルされた衛星テレビ番組の収録時間の合計	同上	同上
	映画として公開	市場規模	映画として公開された衛星テレビ番組による収入	(当面考えない)	(当面考えない)
		流通量	衛星テレビ番組が映画として視聴された延べ時間	同上	同上
	通信ネットワークでの流通	市場規模	インターネット、携帯電話で配信された衛星テレビ番組による収入	一人あたり年間利用金額×インターネット利用者数もしくは携帯ネット利用者数	通信利用動向調査、モバイルコンテンツフォーラム資料、Webアンケート調査(本調査)
		流通量	インターネット、携帯電話で配信された衛星テレビ番組が視聴された延べ時間	一人あたり年間利用タイトル数×タイトル1本当たりの平均時間	同上
素材利用市場	他メディアのソフトの素材としての利用	市場規模	他メディアのソフトに素材として利用された衛星テレビ番組による収入	(当面考えない)	(当面考えない)
		流通量	利用された衛星テレビ番組が視聴された延べ時間	同上	同上
ソフト制作	BSテレビ番組の制作	制作金額	BSテレビ番組の制作に要した費用	BSテレビ番組制作費×(1-BS放送の映画・地上テレビ番組・CSテレビ番組・再放送率)	NHK年鑑、総務省資料等
		制作量	制作されたBSテレビ番組の延べ時間	BS放送の全放送時間×(1-BS放送の映画・地上テレビ番組・CSテレビ番組・再放送率)	同上
	CSテレビ番組の制作	制作金額	CSテレビ番組の制作に要した費用	CSテレビ番組制作費×(1-CS放送の映画・地上テレビ番組・再放送率)	同上
		制作量	制作されたCSテレビ番組の延べ時間	CSテレビ番組の全放送時間×(1-CS放送の映画・地上テレビ番組・再放送率)	同上

《衛星テレビ番組市場の現状》

一次流通市場の現状

- ・衛星テレビ番組の一次流通市場の規模は衛星テレビ放送局のテレビ放送事業収入から算出しており、BS放送、CS放送の受信契約者の推移とともに変わることになる。衛星テレビ番組の2023年の一次流通市場は3,659億円となり、前年から167億円減少した。
- ・衛星テレビ番組の一次流通の流通量は2023年に114億時間となり、前年から3億時間増加した。

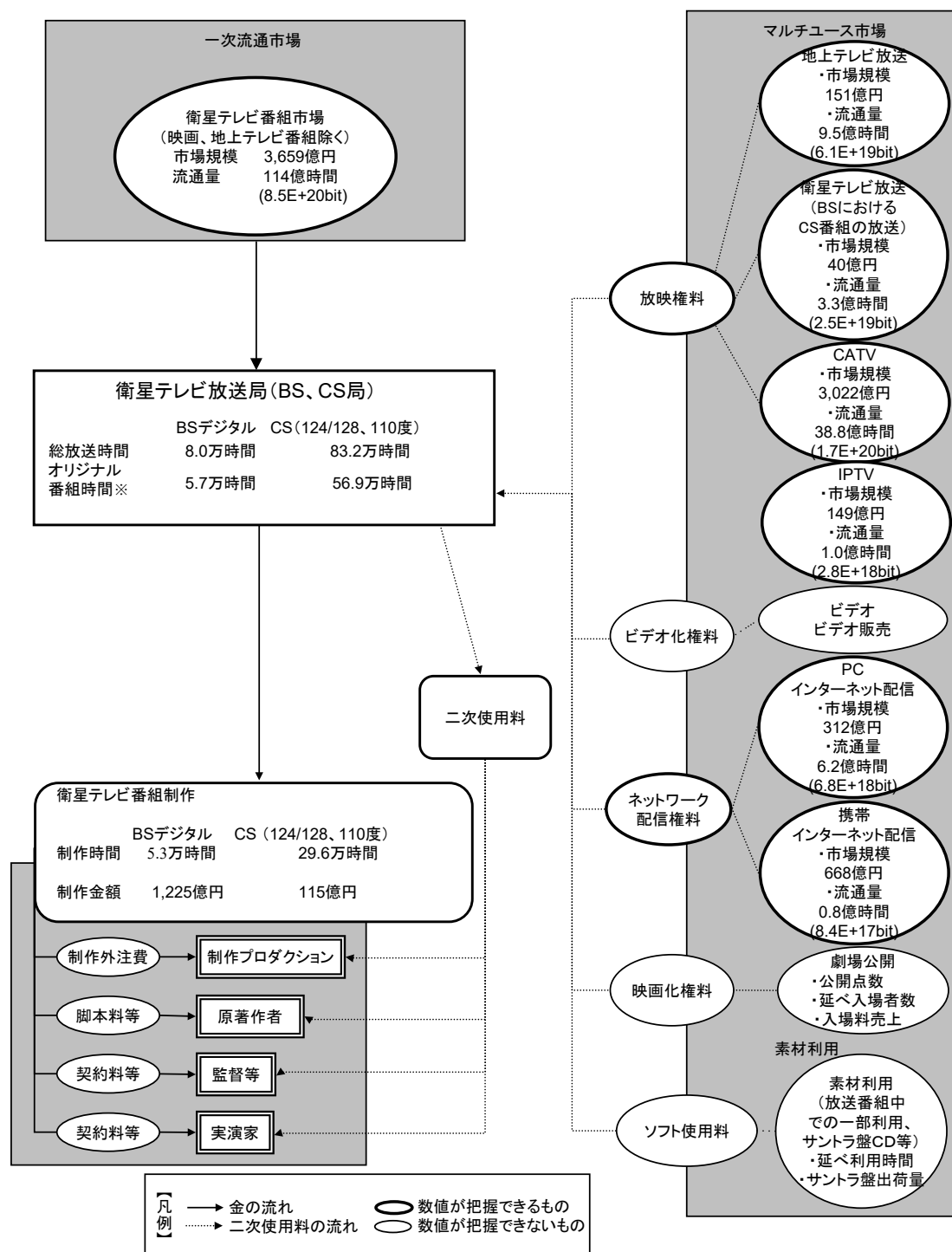
マルチユース市場の現状

- ・衛星テレビ番組のマルチユースの市場規模は、地上放送、CATVにおいて衛星テレビ番組が二次利用された割合（衛星テレビ番組放送率）を推計し、地上テレビ放送局、CATV局のテレビ放送事業収入に衛星テレビ番組放送率を乗じて算出する。
- ・衛星テレビ番組の2023年のマルチユース市場規模は4,341億円となり、前年から326億円増加した。インターネット流通でのマルチユースが増加した。
- ・衛星テレビ番組のマルチユース市場規模では、CATVにおけるマルチユース市場の規模が大きく、2023年で3,022億円と衛星テレビ番組のマルチユース市場の約7割を占めている。
- ・衛星テレビ番組の市場規模全体に占めるマルチユース市場の割合は5割強と大きく、映画ソフトほどではないが、ビデオソフトと同様マルチユースの割合が大きいソフトとなっている。
- ・衛星テレビ番組の2023年のマルチユースの流通量は60億時間となった。インターネット流通でのマルチユースが増加した。

ソフト制作の現状

- ・衛星テレビ番組の2023年の制作金額は1,341億円であり、前年から70億円減少した。2023年の制作量は34.9万時間である。

衛星テレビ番組市場の構造と規模（2023年）



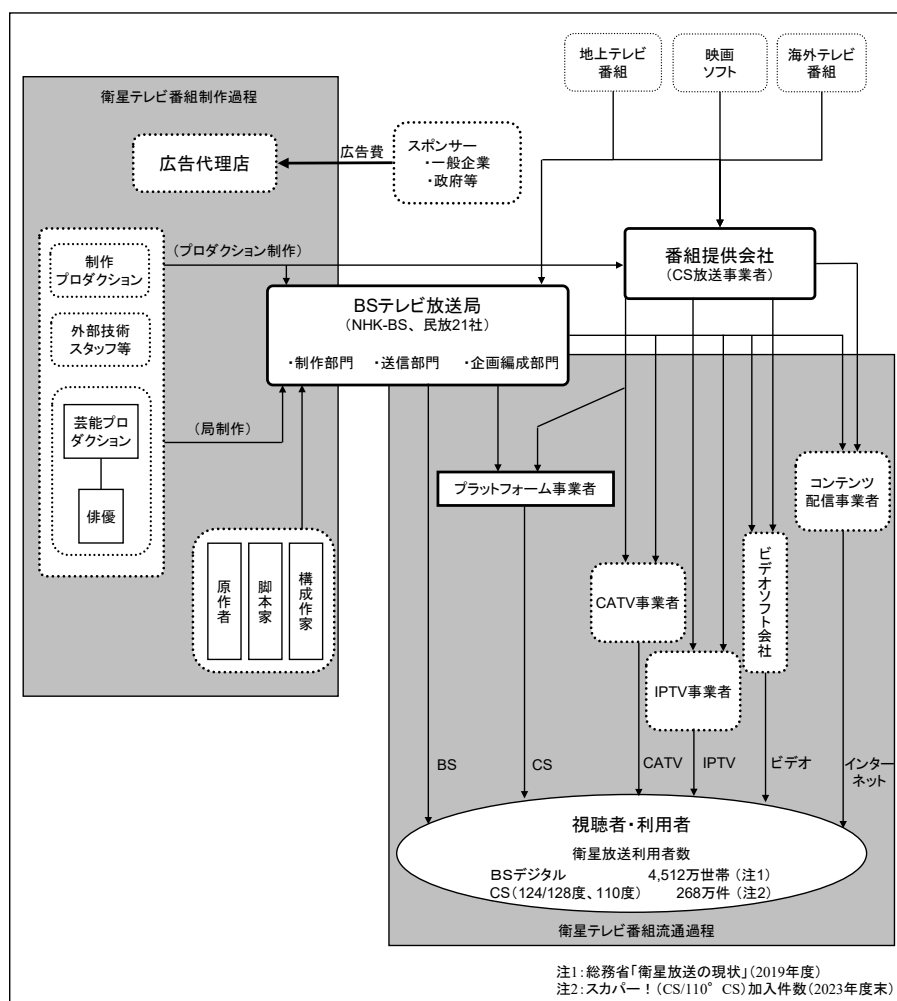
注:オリジナル番組時間とは、総放送時間から映画番組及び他の放送メディア(地上放送など)制作の番組分を除いた時間。

《衛星テレビ放送業界の動向》

業界の概要

- ・衛星放送には放送衛星を利用するBS放送と通信衛星を利用するCS放送がある。2000年にBSデジタル放送が始まり、2022年には3チャンネルの放送が開始された。
- ・従来の東経124/128度に位置する通信衛星を利用するCSデジタル放送に加え、2002年3月には、BS放送の放送衛星と同じ経度（東経110度）に位置する通信衛星を利用するCSデジタル放送が始まった（110度CS放送）。
- ・BSデジタル放送の多くが無料放送だが、CSデジタル放送は有料放送が多い。衛星放送は、衛星波による直接受信の他、CATV経由で受信される場合もある。
- ・画素数を大幅に増やすことで高精細の映像を実現する新4K8K衛星放送の提供が2018年12月より始まった。NHKは2023年12月「BS1」「BSプレミアム」を統合し、2K放送と4K放送の2チャンネル体制に再編している。

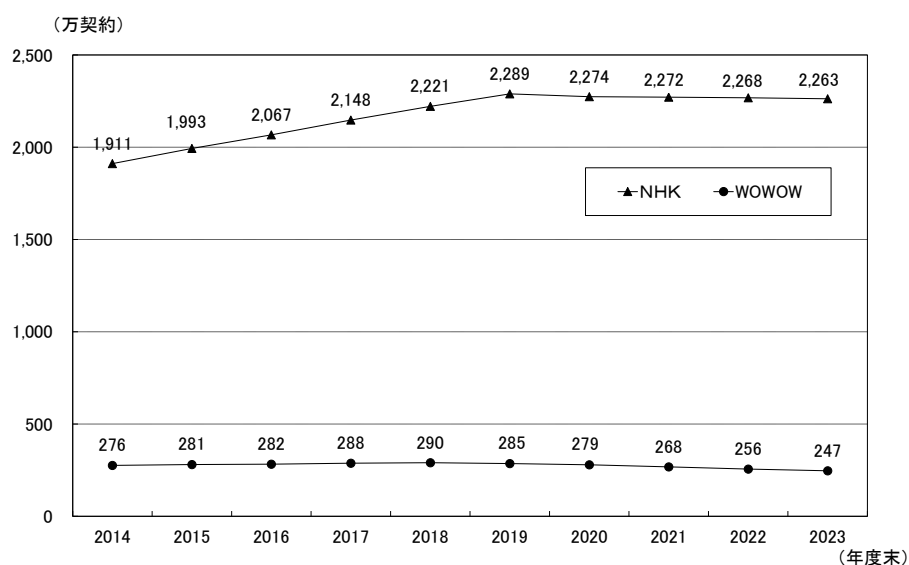
衛星テレビ業界の構造



衛星テレビ放送事業の動向

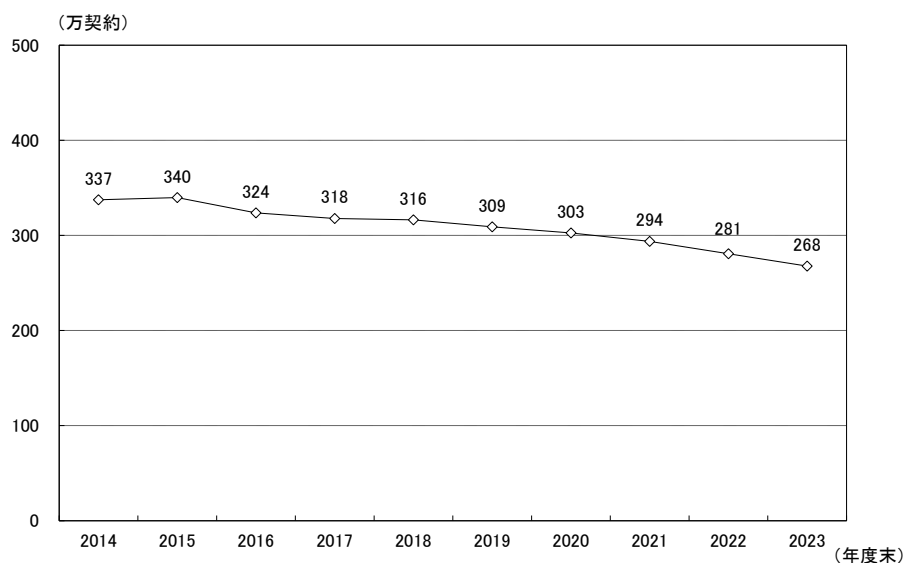
- ・ NHK の B S 放送の受信件数は増加してきたが、2023 年度末の受信件数は 2,263 万件と前年度から減少した。B S 放送局の WOWOW の契約件数も、2023 年度末で 247 万件と前年度から減少した。(図表 1-4-1)
- ・ C S 放送の受信契約数は、近年減少傾向にあり 300 万件を割り込んでいる。2023 年度も前年より減少となった。(図表 1-4-2)。

図表1-4-1 B S 放送の受信契約数の推移



出典：NHK 資料、WOWOW 資料

図表1-4-2 C S 放送の受信契約数の推移 (110度 C S 放送を含む)



出典：スカパーJSAT資料

1-5 CATV番組

《CATV番組の定義》

- ・「CATV番組」とはCATV向けに自主制作された番組である。
- ・番組供給会社が衛星放送向けに提供している番組がCATVを通じて放送されている。このような番組については、本調査研究ではCATV経由でマルチユースされる「衛星テレビ番組」として捉えることとし、「CATV番組」の市場には含めないものとする⁷。

《CATV番組の市場規模、流通量等の数値算出の基準》

基本的な考え方

- ・CATV番組の市場は、自主番組を放送するCATV局の収入及び1年間に視聴されたCATV番組から、映画ソフト、地上テレビ番組、衛星テレビ番組の放送を除いた分として把握する。なお、営利を目的としない地上テレビ放送の難視聴を解消するためのCATVについては除外している。
- ・CATV番組の一次流通市場の規模は、CATV局の営業収益から自主放送に相当する分を対象として算出する。CATVで流通する多くの番組は衛星テレビ番組の再送信である。衛星テレビ番組の再送信は、衛星テレビ番組のマルチユース市場に含めている。
- ・映画放送率、地上テレビ番組放送率、衛星テレビ番組放送率はイツ・コミュニケーションズの番組表から算出する。

CATV番組の市場規模、流通量等の算出方法

市場別	規模・量の考え方		算出方法・推定方法	典拠
一次流通市場	市場規模	CATVによってCATV局が得る収入	CATVの営業収益×(1-映画・地上テレビ番組・衛星テレビ番組放送率)	総務省資料、イツ・コミュニケーションズ資料等
	流通量	1年間に視聴されたCATV番組の延べ時間	1人あたりのCATV年間視聴時間×視聴人口×(1-映画・地上テレビ番組・衛星テレビ番組放送率)	同上、NHK資料等

⁷ 2002年度の推計よりCATVで放送される地上テレビ番組、衛星テレビ番組の再送信分を、それぞれのソフトのマルチユースとして算出。

マルチユース市場	ビデオソフトでの流通	市場規模	ビデオ化され、販売・レンタルされたCATV番組による収入	(当面考えない)	(当面考えない)
		流通量	ビデオ化され、販売・レンタルされたCATV番組の収録時間の合計	同上	同上
	地上放送での流通	市場規模	地上放送で放送されたCATV番組による地上テレビ放送局の収入	同上	同上
		流通量	地上放送で放送されたCATV番組が視聴された延べ時間	同上	同上
	映画として公開	市場規模	映画として公開されたCATV番組による収入	同上	同上
		流通量	CATV番組が映画として視聴された延べ時間	同上	同上
素材利用市場	他メディアのソフトの素材としての利用	市場規模	他メディアのソフトに素材として利用されたCATV番組による収入	同上	同上
		流通量	利用されたCATV番組が視聴された延べ時間	同上	同上
ソフト制作	CATV番組の制作	制作金額	CATV番組の制作に要した費用	年間平均自主制作番組制作費×自主放送を行うCATV事業者数×(1-映画・地上テレビ番組・衛星テレビ番組放送率)	総務省資料、事業者資料等
		制作量	制作されたCATV番組の延べ時間	年間平均制作番組本数×平均番組時間×自主放送を行うCATV事業者数	総務省資料、事業者資料等

《CATV番組市場の現状》

一次流通市場の現状

- ・CATVの一次流通の市場規模は2023年に328億円となり、前年から6億円減少した。
- ・CATVの一次流通の流通量は2023年に4.2億時間となり、前年から横ばいとなった。

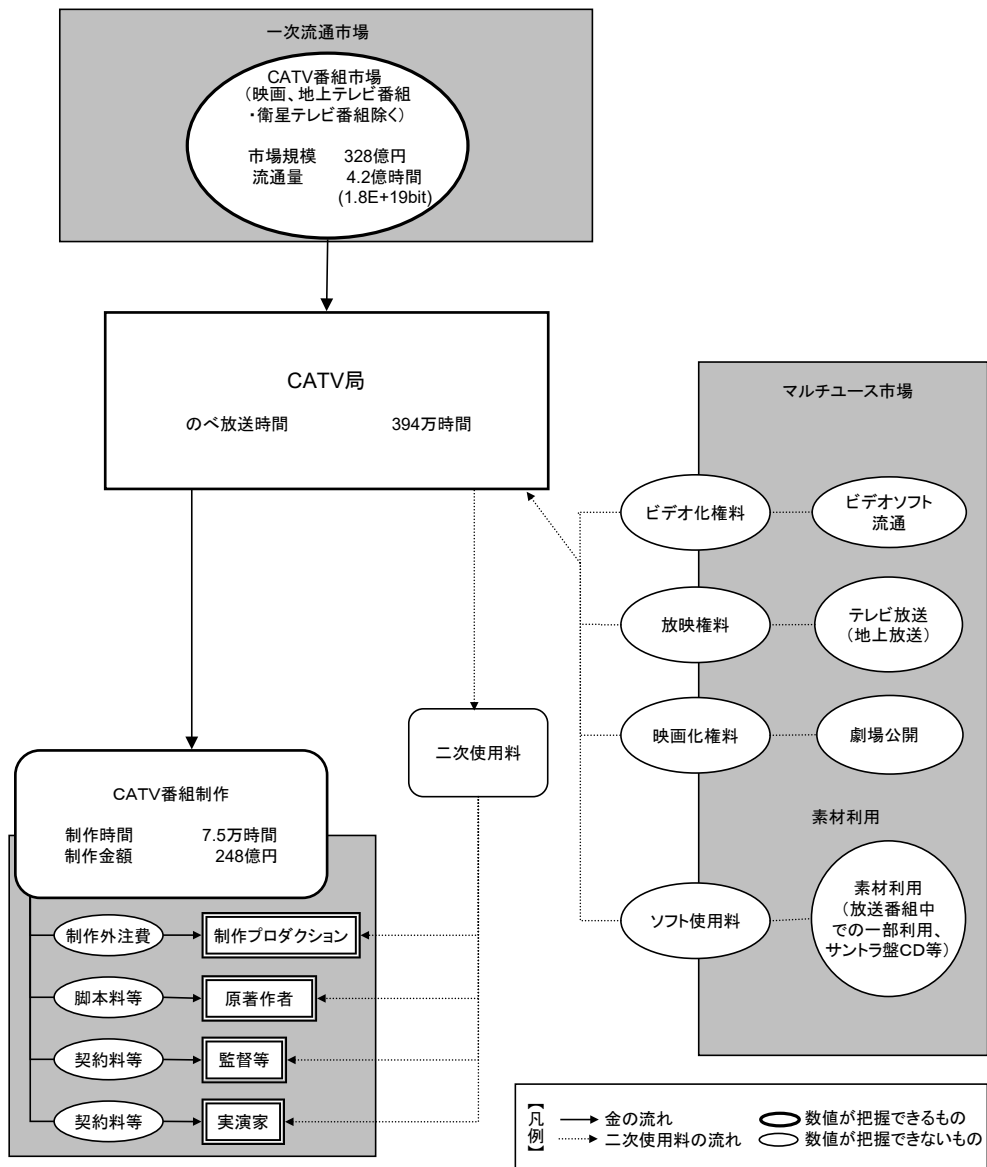
マルチユース市場の現状

- ・CATV番組のマルチユースについては、自主制作されたCATV番組が他のメディアで利用されるケースがほとんどないと考えられるため、当面考えないこととする。

ソフト制作の現状

- ・2023年のCATV番組の制作金額は248億円となり、前年から41億円増加した。制作量は7.5万時間となり、前年から横ばいとなった。

CATV番組市場の構造と規模（2023年）

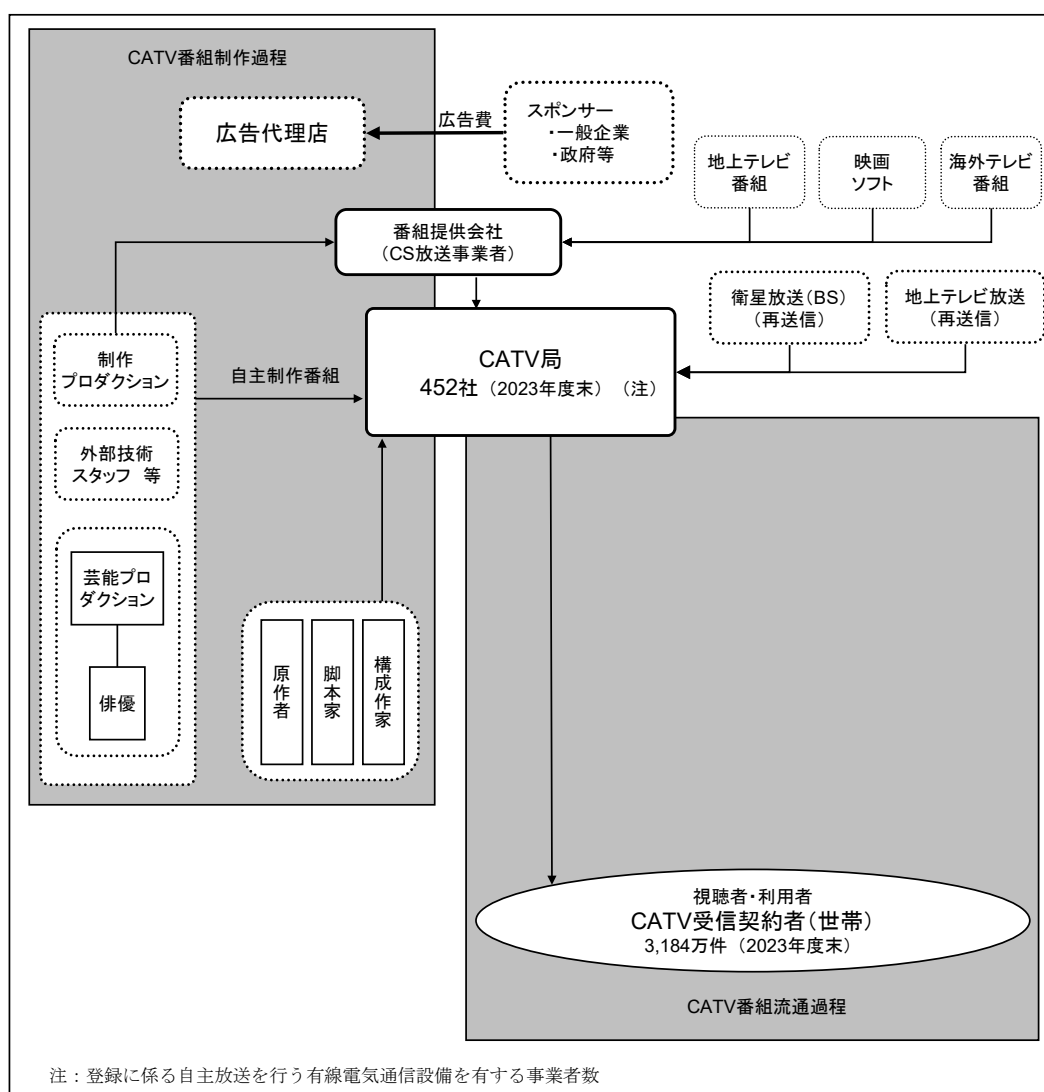


《CATV業界の動向》

業界の概要

- ・CATVで放送される番組は、衛星テレビ番組など他の放送メディアのソフトのマルチューズがほとんどであり、CATV事業者が提供する自主制作番組の割合は低い。
- ・流通の仕組みとしては、CATV局から直接ケーブルにより契約者（視聴者）へ送信される。

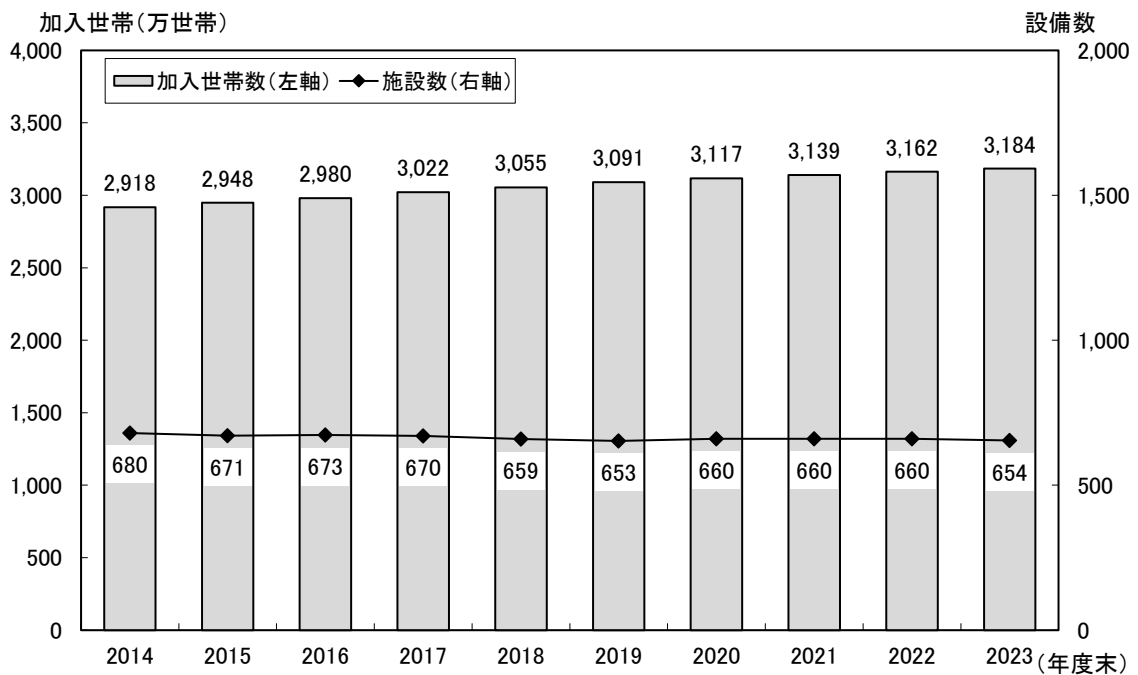
CATV業界の構造



CATV事業の動向

- ・CATV施設には、地上テレビ放送の難視聴対策として地上放送を再送信する施設と自主放送を行う施設がある。
- ・自主放送を行うCATV施設数は、2011年度以降減少傾向にあり、2023年度は654施設となっている。(図表1-5-1)
- ・自主放送CATVの加入世帯件数は増加傾向であり、2023年度末には3,184万件となった。自主放送CATVの加入世帯数は依然として増加傾向を保っているが、近年の伸び率(前年度比増加率)は2010年度まで5%以上であったのに対して鈍化している。(図表1-5-1)

図表1-5-1 自主放送を行うCATV施設数及び加入世帯数の推移



注：加入世帯数は登録に係る有線電気通信設備によりサービスを受ける加入世帯数。施設数は登録に係る自主放送を行う有線電気通信設備。

出典：総務省「ケーブルテレビの現状」

1-6 ゲームソフト

《ゲームソフトの定義》

- 「ゲームソフト」とは、家庭用ゲーム機、PC（パーソナルコンピュータ）、アーケードゲームで利用されるゲームソフト及びネットワーク上で流通するゲームソフトとする。ただし、ゲーム機で動作するものであってもゲーム用でないソフトは含まない。

《ゲームソフトの市場規模、流通量等の数値算出の基準》

基本的な考え方

- ゲームソフトの一次流通市場としては、家庭用ゲーム、PC ゲーム、アーケードゲーム、通信ネットワークで流通するゲームを対象とする。（ただし、アーケードゲームではそのうちのビデオゲームのみを捉え、メダルゲーム、クレーンゲーム等は除くこととする。また、家庭用ゲーム、PC ゲーム、アーケードゲームでは、一つのゲームソフトがその他のゲームに移殖され、販売・利用される場合があるが、ここでは、それらを一次流通市場において捉える）また、通信ネットワークで流通するゲームソフト配信、オンラインゲームは、一次流通市場として扱う。
- ゲームソフトの制作金額は、タイトルごとにばらつきが大きいいため、ゲームソフトの売上より把握する。

ゲームソフトの市場規模、流通量等の算出方法

市場別		規模・量の考え方		算出方法・推定方法		典拠	
一次流通市場	家庭用ゲーム	市場規模	家庭用ゲームソフトの販売額（パッケージ/ダウンロード販売）	ゲームソフト国内市場規模		CESA ゲーム産業レポート、事業者IR資料	
		流通量	販売された家庭用ゲームソフト本数に平均収録時間を乗じたもの	ゲームソフト全販売本数×平均収録時間		同上	
	PC ゲーム	市場規模	PC ゲームソフトの販売額	PC ゲームソフト出荷金額		日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会資料他	
		流通量	販売されたPC ゲームソフト本数に平均収録時間を乗じたもの	ゲームソフト全販売本数×平均収録時間		同上	
	アーケードゲーム	市場規模	アーケードゲーム利用金額のうち、ビデオゲーム分	アーケードゲーム売上高のうちビデオゲーム分		日本アミューズメント産業協会資料他	
		流通量	アーケードゲーム利用時間のうち、ビデオゲーム分	アーケード参加人数×年間平均参加回数×平均利用時間×ビデオゲーム比率		レジャー白書他	

一次流通市場	通信ネットワークでの流通	市場規模	PC インターネット、携帯インターネットで配信されたゲームソフト及びオンラインゲームでの収入(課金収入/広告収入)	課金収入：一人当たり利用金額×インターネット利用者数もしくは携帯インターネット利用者数 広告収入：主要事業者における広告収入の利用料収入に対する比率×課金収入	通信利用動向調査、モバイルコンテンツフォーラム資料、Web アンケート調査(本調査)
		流通量	PC インターネット、携帯インターネットで配信されたゲームソフト及び利用しているオンラインゲームのタイトル数に平均収録時間を乗じたもの	課金収入：一人当たり利用タイトル数×インターネット利用者数もしくは携帯インターネット利用者数×平均収録時間 広告収入：課金収入の流通量×広告収入/課金収入	同上
中古市場	ゲームソフト	市場規模	ゲームソフトの中古販売による収入	ビデオゲーム店舗数×主要事業者1店舗当たり売上	事業者 IR 資料他
		流通量	ゲームソフトの中古販売量	販売数(市場規模/平均販売価格)×平均収録時間	同上
ソフト制作	ゲームソフトの制作	制作金額	ゲームソフトの制作に要した費用	国内ゲームソフト出荷額×制作会社の売上に占める制作費の比率	CESA ゲーム産業レポート、事業者 IR 資料
		制作量	1年間に発売されたゲームソフトタイトル数に平均収録時間を乗じたもの	ゲームソフト販売タイトル数×平均収録時間	同上

《ゲームソフト市場の現状》

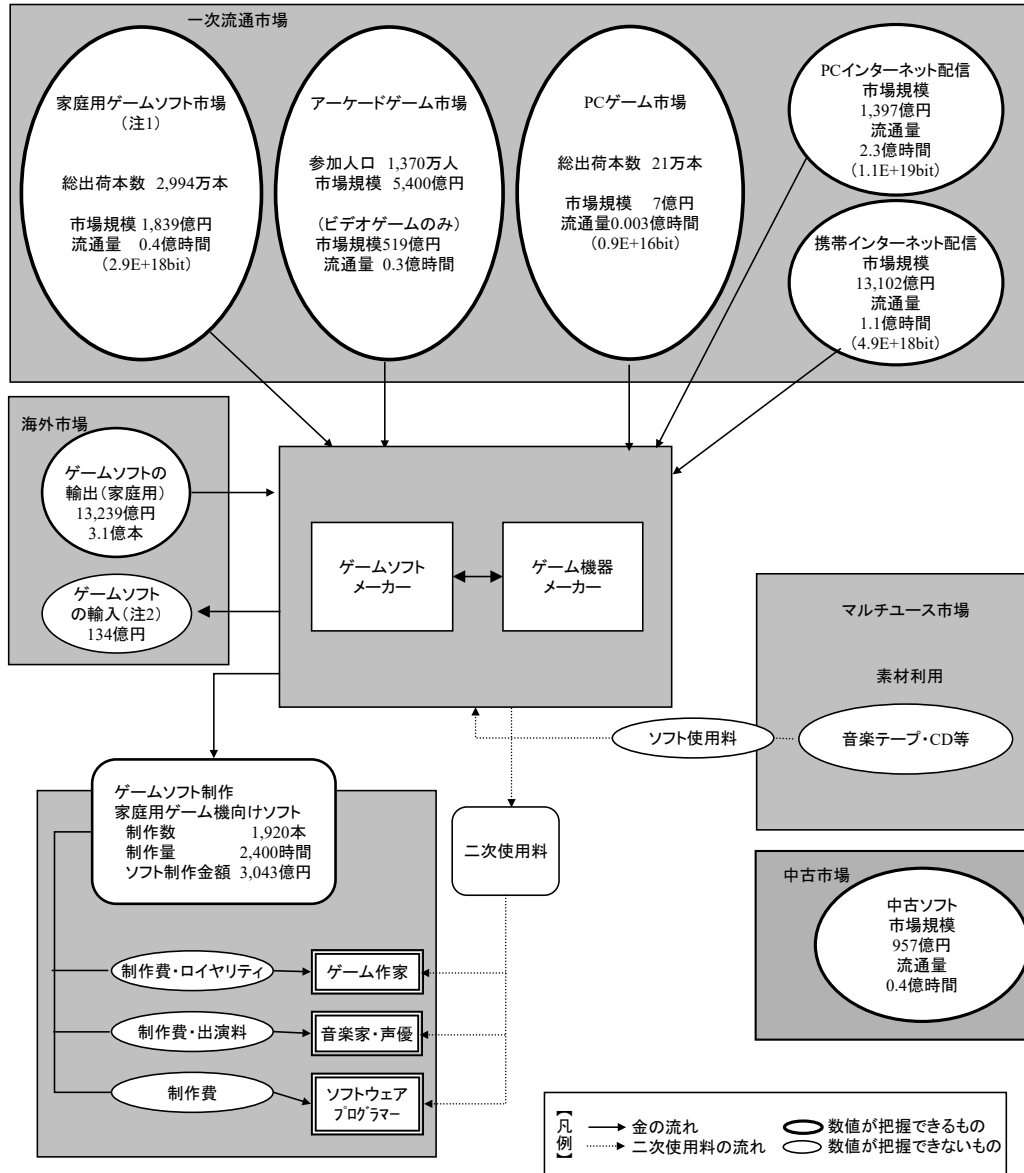
一次流通市場の現状

- 一次流通の市場規模は、家庭用ゲーム、PC ゲームの販売額、アーケードゲームのうちビデオゲームによる売上、PC インターネット/携帯インターネットにおけるゲームソフト配信/オンラインゲームによる売上から算出され、2023年に1兆6,863億円となり、前年から214億円増加した。
- ネットワーク流通によるゲーム市場は、PC インターネットが1,397億円、携帯電話1兆3,102億円となっており、合計額では前年比387億円増となっている。急速に拡大してきたネットワーク流通でのゲーム市場は、2022年は減少に転じたが、2023年は増加となった。携帯電話でのゲーム市場が拡大した要因として、スマートフォンの普及に伴った利用者の増加とともに、ゲームでのアイテム販売に代表されるマネタイズ手法のバリエーションが増えたことがあげられる。
- 2023年のゲームソフトの一次流通市場における流通量は4.0億時間である。

ソフト制作の現状

- ・ 2023 年のゲームソフトの制作金額は 3,043 億円である。制作量は 2,400 時間である。

ゲームソフト市場の構造と規模（2023 年）



注1: ダウンロード販売を含まない数字(ダウンロード販売分はPCインターネット配信としている)

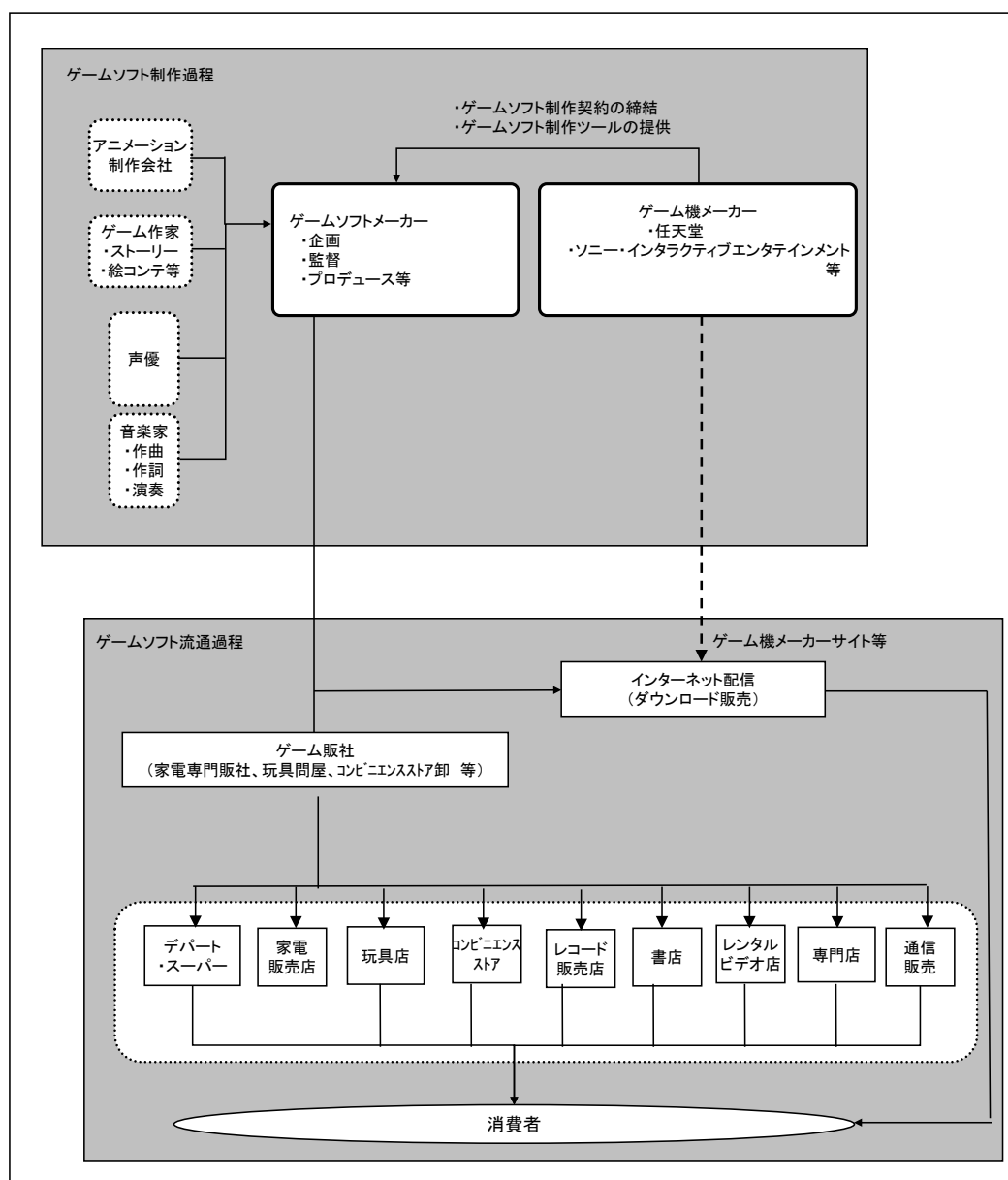
注2: 海外法人による日本向け出荷額

《ゲーム業界の動向》

業界の概要

- ・家庭用ゲーム機向けのゲームソフトの制作は、ソフトメーカーが開発したゲームソフトをゲーム機メーカーが生産委託を受けて生産する形態をとっている。このため従来ゲーム機メーカーはソフトメーカーより優位な立場にあったが、現在では人気のあるソフトを確保することがゲーム機の販売を左右するようになったといわれている。
- ・家庭用ゲーム機向けのゲームソフトの流通は、自社系列の間屋グループから玩具店、自社FC店などにソフトを流通させるほか、大手量販店やレコード店、コンビニエンスストア等で販売するなど販売ルートの多様化が進んでいる。一方、ゲームソフトのダウンロード販売が普及しつつあり、ゲーム機メーカーが主体となってゲーム機に関わるサービス提供の一環として提供されるようになってきている。また、そこではゲームソフトの販売だけでなく、古いゲームソフトを中心にサブスクリプションサービスも提供されるようになってきている。
- ・ゲームソフトメーカーでは、ゲーム作家やプログラマーなどがゲームの制作を行っている。ゲームソフトの制作費は人件費が6～7割を占めているといわれており、ゲーム機の高度化に伴う制作期間の長期化により制作費も上昇している。発売から一定期間経過したゲーム機に対応するゲームソフトは、開発者のスキル向上による制作期間の短縮、省力化に資する開発ツールの利用などによりソフト制作費を圧縮することができる。一方、新しく発売されたばかりのゲーム機に対応するゲームソフトは、初期段階の研究やツール開発等に要する負担が大きくなることから、従来のソフト制作費より高騰する傾向があるといわれている。端末機器の性能向上や市場が大きく拡大したことなどにより、スマートフォンなど汎用端末向けのゲームソフトの制作費も大きくなっている。

ゲームソフト業界構造（家庭用ゲーム機向けゲームソフト）

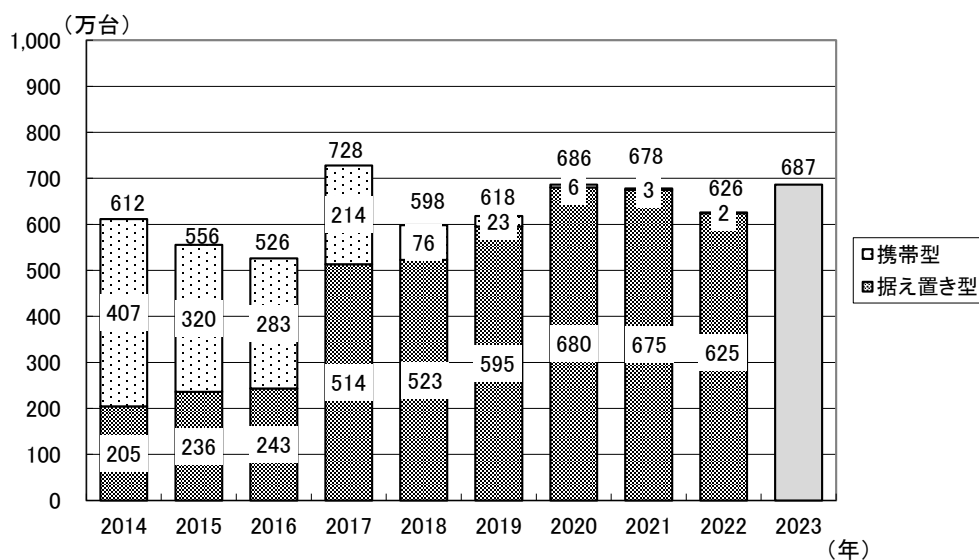


家庭用ゲーム、アーケードゲームの動向

- 主な家庭用ゲーム機（ハード）の販売数をみると、新機種投入による販売数の増加と当該機種の販売が一巡することによる減少とを繰り返している。携帯型ゲーム機の新機種の発売により、2004年から2007年にかけて販売数は大きく増えた。これは、2004年に携帯型ゲーム機のPlayStation Portable（PSP）、ニンテンドーDSが相次いで投入されたことによる。その後、2011年に携帯型の新型機ニンテンドー3DS並び

に PlayStation Vita が販売されたことから、携帯型ゲームの販売数が増加し、全体の販売台数を押し上げた。一方、据え置き型では、2006 年の後半に PlayStation 3 並びに Wii が発売され、販売台数を大きく押し上げた。需要が一巡したため、2008 年以降は販売台数が減少した。2014 年に PlayStation 4 が発売され、販売台数はやや増加したが、以前ほどの規模にまでは回復しなかった。2017 年に携帯型ゲーム機として利用することもできる据え置き型ゲーム機 Nintendo Switch が発売されたこと、また 2020 年には PlayStation 5 が発売されたことで、据え置き型の販売台数が大きく増加、全体の販売台数を押し上げた⁸。(図表 1-6-1)

図表1-6-1 家庭用ゲーム機の国内販売台数の推移



注：Nintendo Switch は据え置き型に分類。

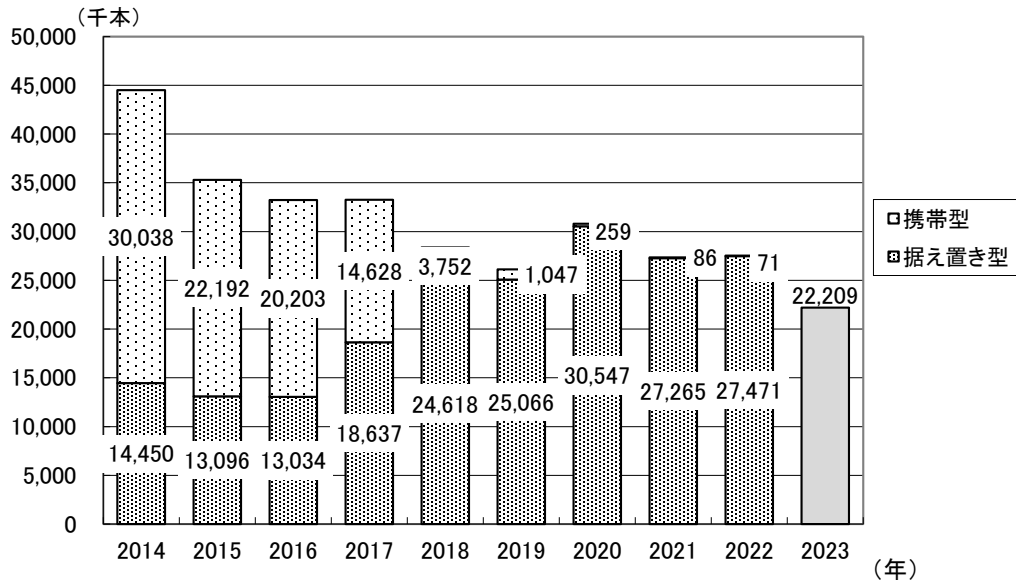
2023 年は携帯型、据え置き型種別なし。(出典：ファミ通ゲーム白書 2024)

出典：CESAゲーム白書、CESAゲーム産業白書2024

- ・ 家庭用ゲーム用ソフトの販売数及び市場規模は減少傾向にあったが、Nintendo Switch が発売されたことで減少傾向に歯止めがかかった。内訳も従来は販売数、市場規模とも携帯型ゲーム機用のソフトが据え置き型向けのソフトを上回っていたが、2017 年に逆転している。(図表 1-6-2、図表 1-6-3)

⁸ PlayStation 5 は 2020 年 11 月に販売開始

図表1-6-2 主な家庭用ゲームソフトの国内販売数の推移

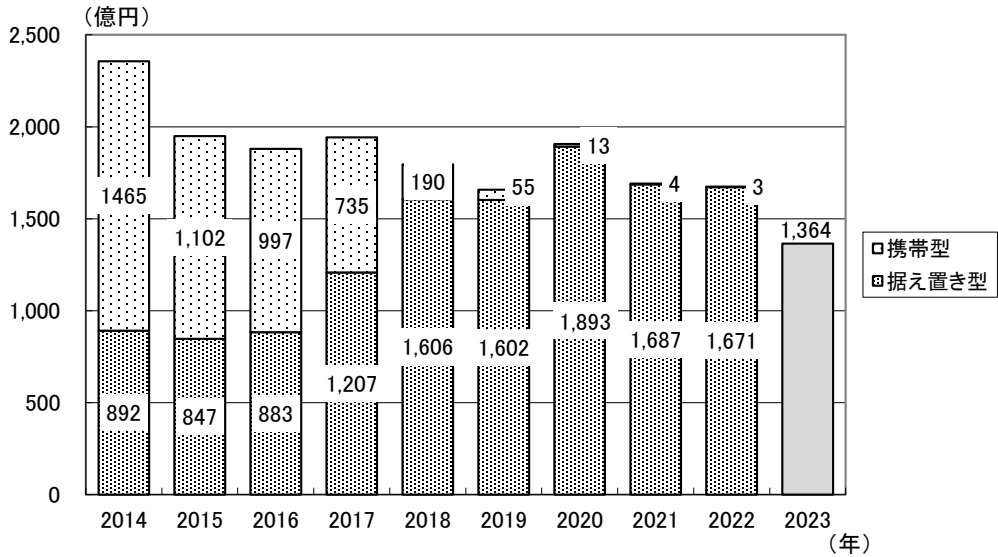


注：パッケージの販売（ダウンロード販売含まず）。

2023年は携帯型、据え置き型種別なし。（出典：ファミ通ゲーム白書2024）

出典：CESAゲーム白書、CESAゲーム産業白書2024

図表1-6-3 主な家庭用ゲームソフトの国内市場規模の推移



注：パッケージの販売（ダウンロード販売含まず）。

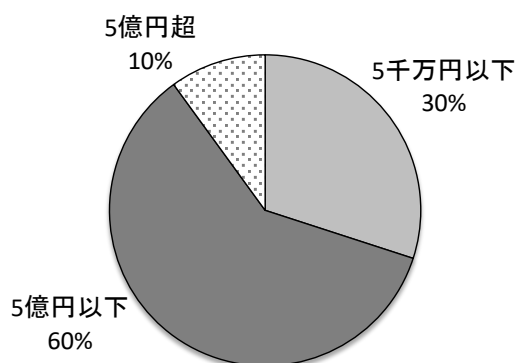
2023年は携帯型、据え置き型種別なし。（出典：ファミ通ゲーム白書2024）

出典：CESAゲーム白書、CESAゲーム産業白書2024

ソフト制作の動向

- ・ゲームソフトの制作費は人件費が6～7割を占めているといわれている。このため、制作費は制作スタッフの規模によって大きく変動する。初期の家庭用ゲームソフトの制作にあたるチームは4名（プログラマー：2、デザイナー：2）程度であったが、ゲーム機の高度化に伴い、ソフト制作の規模も大型化してきている。開発人数が増えるとともに、制作期間も長期化し、結果として制作費が上昇しており、ゲームソフトの制作は、ハイリスク・ハイリターン傾向が強まってきている。特に高品質を目指して大きな制作費をかけた大型タイトル（AAA）の開発は大規模で、開発人数は最大300人、48か月以上の開発期間をかけ、その費用は40億円以上といわれている⁹。
- ・こうしたゲーム機の高度化に対応したソフト制作とは別のアプローチをとる取り組みも行われるようになってきている。例えば、Wiiは直感的にプレイすることができる新しいリモコンを用意することでスポーツ体験といったゲームの新しい楽しさを提供している。また、Switchではリモコンに加速度センサーやモーションキャプチャ機能を盛り込むことでこうした取組を更に進化させている。

図表1-6-4 家庭用ゲームソフト1タイトル当たり初期開発費（据え置き型ゲーム機）



注：アンケートによる調査（回答：67タイトル）。

出典：2023CESAゲーム白書

通信ネットワークによる配信の動向

- ・ブロードバンドの普及に伴い、通信ネットワークを通じてPCや携帯インターネットにゲームソフトを配信するダウンロード販売が普及してきている。
- ・PlayStation 2以降の家庭用ゲーム機ではネットワーク機能の高性能化が図られ、パ

⁹ 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会「CESA ゲーム産業レポート 2024」

パッケージのゲームソフトと連動したデータ配信やダウンロードサービス、対戦型のゲームの提供などが行われている。Nintendo Switch では対応ゲームソフトのパッケージ版、ダウンロード版が併売されている。

- ・ PlayStation 3 では、DVD の 5 倍の容量をもつブルーレイディスクが搭載され、HDTV 対応の高精細な画面が楽しめる。また、大容量のネットワーク機能が強化され、インターネットに接続してホームページの閲覧ができるほか、専用のオンライン・サービスではゲームダウンロードなどのサービスが提供された。継続機でもネットワーク機能が強化され、最新の PlayStation 5 ではディスクドライブを備えたモデルと備えていないモデルが用意されている。
- ・ 家庭用ゲームについても、動画や音楽配信で行われている定額サービス（サブスクリプションサービス）が提供されるようになっている。例えば、2018 年 9 月開始の任天堂が提供する Nintendo Switch Online では、Nintendo Switch ソフトのオンラインプレイや、セーブデータ預かりなどの機能が利用できる。オンラインプレイに対応したゲームタイトルのヒットを契機に本サービスの会員は急激に増え、有料会員数は 3,400 万アカウント以上（全世界、2024 年 9 月時点）¹⁰となっている。
- ・ インターネットをはじめとするネットワークを活用したゲームソフトのダウンロード販売、定額サービスなどの売上が拡大しており、任天堂の場合、2023 年度ではゲーム専用機のソフト売上高に占めるデジタル売上高の割合が 5 割（50.2%）まで上昇している¹¹。

オンラインゲームの動向

- ・ ゲームソフトのダウンロードとは異なり、インターネット経由でサーバーに接続してデータを交換することによりゲームを進行するオンラインゲーム¹²が急速に普及している。オンラインゲームには、インターネットを介して複数の人が同時に参加して行われる多人数参加型、将棋や格闘技など少人数で行う対戦型ゲーム、ブラウザ上で動作するタイプのものなどがある。
- ・ オンラインゲームは従来のゲームと違った魅力をもっているため、従来の家庭用ゲー

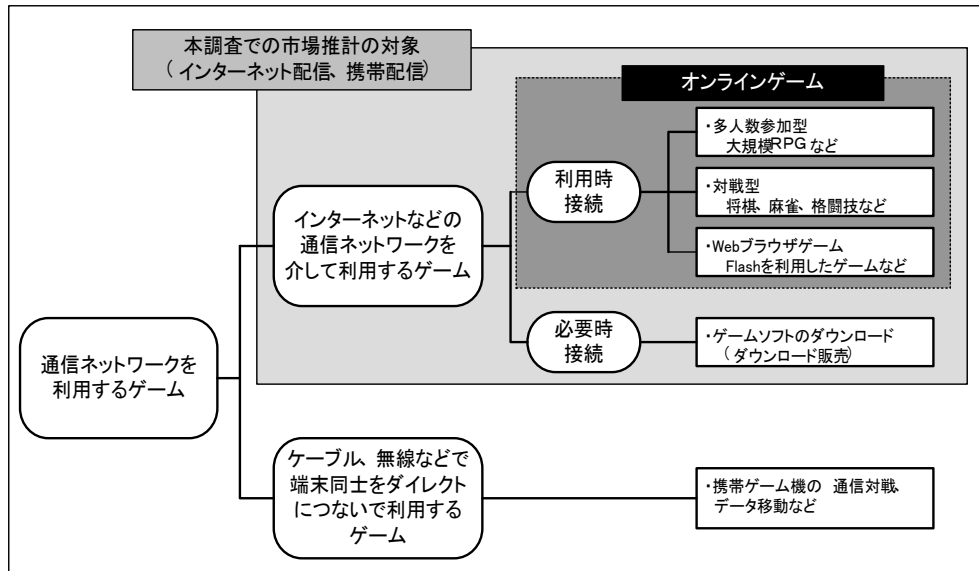
¹⁰ ソニー「PlayStation Plus」の有料会員数は約 4,740 万（全世界、2023 年 3 月末時点）

¹¹ 任天堂「2024 年 3 月期決算説明資料」（2024 年 5 月 7 日）による。

¹² こうしたタイプのゲームは、オンラインゲームともネットワークゲームとも呼ばれている。なお、本調査においては、オンラインゲーム及びゲームソフトのダウンロードをゲームソフトの通信ネットワークを通じた流通（PC インターネット、携帯インターネット）とし、市場規模等の推計を行っている。（図 1-6-5 参照）

ムのコアユーザーとは異なる層を惹きつけている。オンラインゲームはいわばコミュニティ形成のプラットフォームになっていることから、他のゲームソフトとの競合というよりも、ブログやSNS等と競合するとオンラインゲーム事業者は指摘している。

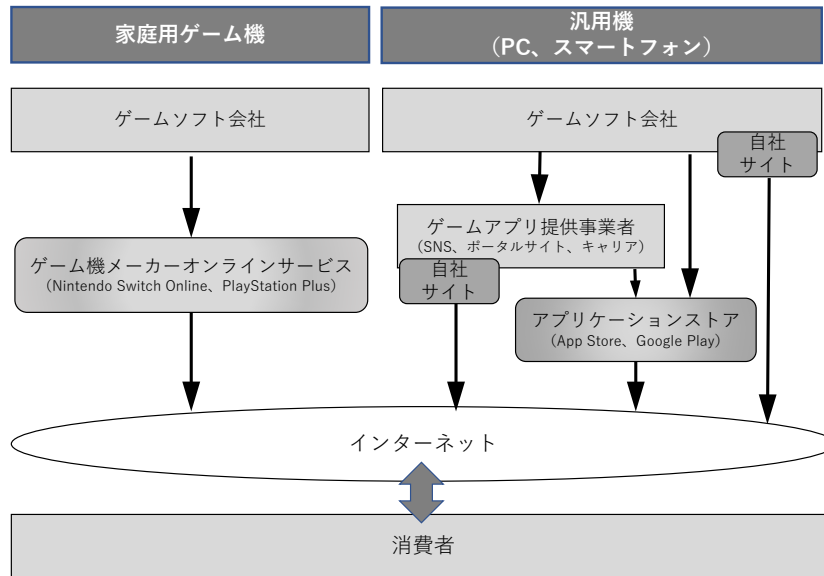
図表1-6-5 オンラインゲームの定義



出典：三菱UFJリサーチ&コンサルティング作成

- ・ SNS の普及に伴い、ゲーム参加者間でのコミュニケーションを主体とした新しいタイプのゲームであるソーシャルゲームが人気を集めるようになった。ソーシャルゲームは簡単に操作ができ、ゲーム初心者も利用がしやすい。そのため、ヘビーユーザー以外の層にも受け入れられており、ソーシャルゲームでの利用時間はオンラインゲームなどよりも短い傾向にある。ソーシャルゲームではゲーム利用料の代わりに、アイテム課金などで収益をあげるなど、ビジネスモデルも多様化している。
- ・ スマートフォンの普及により、モバイル端末を対象としたゲームビジネスも変わってきている。フィーチャーフォンでは、携帯電話向けのゲームを提供する事業者は、携帯電話会社の審査を受けた上でゲーム等のコンテンツを提供し、料金回収は携帯電話会社が代行していた。スマートフォンでは、App Store、Google Play ストアを通してアプリをダウンロードすることが主流となった。ダウンロードによるゲームアプリの販売だけでなく、アイテム課金、グッズ販売、広告など様々な方法でのマネタイズが行われるようになってきている。アプリの売上ランキングの上位をゲームアプリが占めている。

図表1-6-6 オンラインゲームのビジネス構造



出典：CESAゲーム白書を参考に作成

2. 音声系ソフト

2-1 音楽ソフト

《音楽ソフトの定義》

- ・「音楽ソフト」とは、メディア・ソフトとして流通する楽曲（着メロ等を含む）のソフトとする。コンサートなどでの演奏は含めない。また、DVD等の音楽ビデオは対象としない（映像系ソフトとして扱う）。日本レコード協会加盟会社のものを対象とする。

《音楽ソフトの市場規模、流通量等の数値算出の基準》

基本的な考え方

- ・音楽CD、音楽テープ等の生産額及び収録時間を一次流通市場として捉える。また、着メロや着うた、楽曲ダウンロードなど通信ネットワークによる配信は、2008年度より一次流通市場としている。
- ・マルチユース市場としては、レンタルや有線放送、通信カラオケを対象とする。
- ・音楽ソフトの制作では、オーディオレコードの制作に要した費用と新譜の総収録時間について捉える。

音楽ソフトの市場規模、流通量等の算出方法

市場別		規模・量の考え方		算出方法・推定方法	典拠
一次流通市場	オーディオレコード販売	市場規模	オーディオレコードの総生産金額	レコード生産金額	日本レコード協会資料
		流通量	流通したオーディオレコードの収録時間の合計	レコード生産枚数×平均収録時間	同上
	通信ネットワークでの流通	市場規模	インターネット、携帯電話で配信された音楽ソフトによる収入	課金収入：一人当たり利用金額×インターネット利用者数もしくは携帯ネット利用者数	通信利用動向調査、モバイルコンテンツフォーラム資料、Webアンケート調査（本調査）
		流通量	インターネット、携帯電話で配信された音楽ソフトが利用された延べ時間	課金収入：一人当たり利用タイトル数×インターネット利用者数もしくは携帯ネット利用者数×1タイトル当たりの平均時間	同上

マルチユース市場	レンタルCD	市場規模	レンタルCDのレンタル売上高	音楽使用料徴収実績（貸レコード分）/1回あたり商業貸与時使用料×1回あたりの貸出料金	日本音楽著作権協会資料
		流通量	レンタルCD延べ貸出枚数（合計貸出回数）の収録時間の合計	JASRAC音楽使用料徴収実績（貸レコード分）/1回あたり商業貸与時使用料×平均収録時間（シングルとアルバムの貸出枚数比率はCD生産数量比率と同じとする）	同上
	有線放送	市場規模	有線放送の売上高	有線放送の売上高	事業者IR資料等
		流通量	契約者が徴収する有線放送の延べ時間	有線放送契約数×年間平均放送徴収時間	同上
	通信カラオケ	市場規模	通信カラオケソフト売上高	業務用カラオケソフト売上高+著作権料（JASRAC）	全国カラオケ事業者協会、日本音楽著作権協会資料
流通量		延べカラオケ利用時間	音楽使用料徴収実績（通信カラオケ分）/1回あたり商業貸与時使用料×平均楽曲時間	日本音楽著作権協会資料	
素材利用市場	テレビ・ラジオ番組	市場規模	テレビ・ラジオ番組使用のために支払われた音楽使用料	音楽使用料徴収実績	日本音楽著作権協会資料
		流通量	テレビ・ラジオ番組で音楽が聴取された延べ時間	一人当たり年間延べテレビ・ラジオ視聴時間×番組内音楽占有比率×日本の総人口	情報メディア白書
	映画	市場規模	映画での音楽使用のために支払われた音楽使用料の合計	JASRAC音楽使用料徴収実績	日本音楽著作権協会資料
		流通量	映画の音楽が聴取された延べ時間	年間劇場動員数×ロードショー×作品内音楽占有比率	映連資料
	ビデオレコード（注1）	市場規模	ビデオレコード使用のために支払われた音楽使用料	JASRAC音楽使用料徴収実績	日本音楽著作権協会資料
		流通量	流通したビデオレコードの音楽収録時間の合計	ビデオレコード（注1）生産枚数×平均収録時間（1時間として推定）	日本レコード協会資料

注1：「ビデオレコード」とは、レコード協会が規定している用語であり、音楽使用がある映像ソフトで、映画以外のもの、具体的にはカラオケ用ソフト、音楽LDなど。

市場別		規模・量の考え方		算出方法・推定方法	典拠
中古市場	オーディオレコード中古販売	市場規模	オーディオレコードの中古販売による収入	レンタル CD 店舗数×主要事業者 1 店舗当たり売上	日本レコード協会
		流通量	オーディオレコードの中古販売量	販売数（市場規模/平均販売価格）×平均収録時間	同上
ソフト制作	オーディオレコードの制作	制作金額	レコード制作に要した費用のうち、CD、テープなどの製造にかかる費用を除いたもの	オーディオレコード生産金額×制作会社における制作費用比率	日本レコード協会、各社資料
		制作量	新譜のタイトル数	邦楽新作点数×平均収録時間	同上

《音楽ソフト市場の現状》

一次流通市場の現状

- ・ 音楽ソフトの一次流通の市場規模は、音楽 CD 等の生産金額、着メロ・着うたや楽曲配信など PC インターネット、携帯インターネット配信による販売/利用料収入等から算出される。2023 年の音楽ソフトの一次流通市場は 5,838 億円で、楽曲配信などのインターネット流通、CD 等パッケージの売上が増加したことにより昨年から 682 億円増加した。
- ・ インターネット流通 (PC インターネット、携帯インターネット配信) の市場規模は、2023 年で 4,376 億円となっている。
- ・ 2023 年の音楽ソフトの流通量は 3.8 億時間であった。

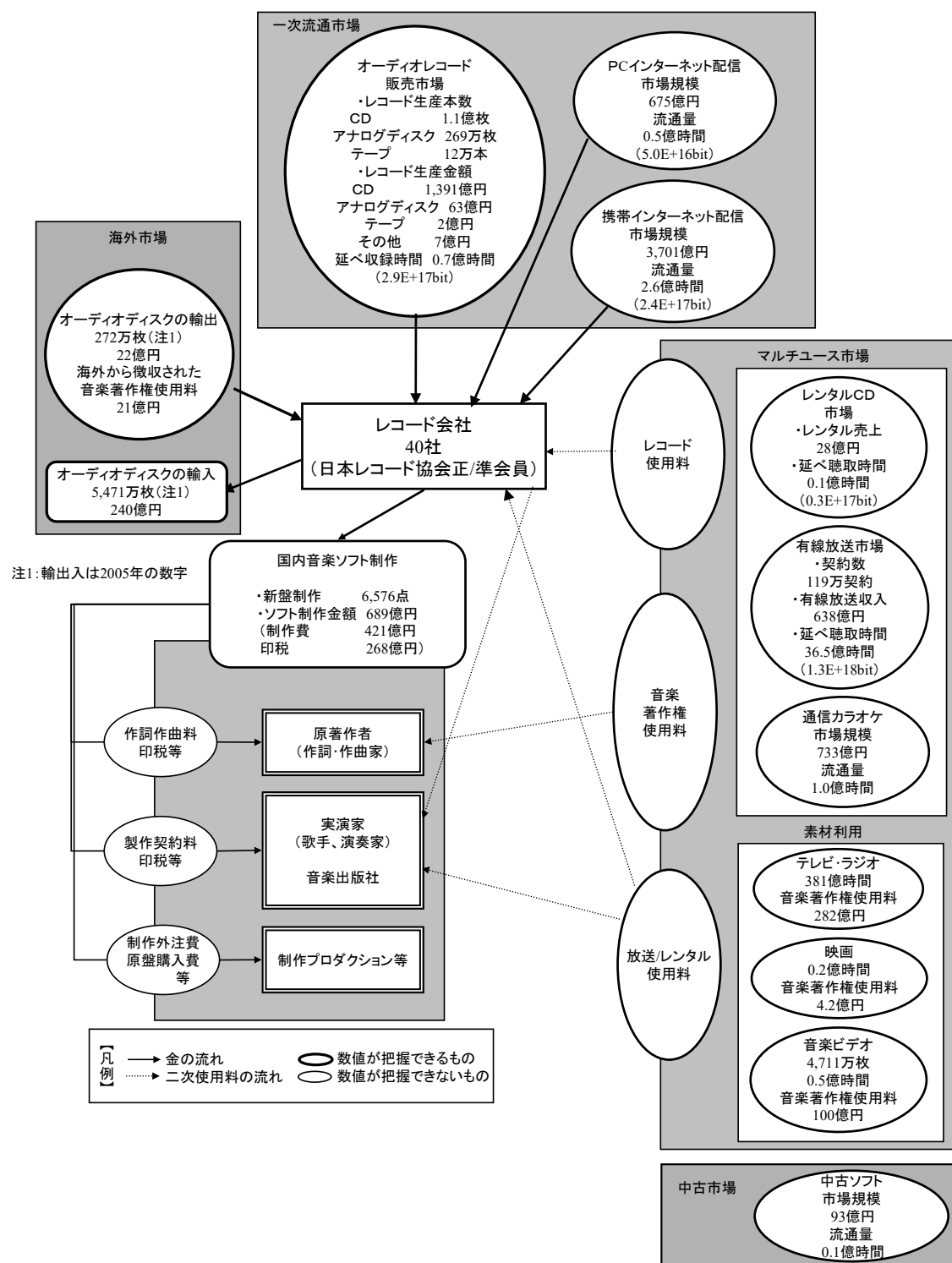
マルチユース市場の現状

- ・ 音楽ソフトのマルチユースの市場規模は、ソフトレンタル、有線放送による売上、通信カラオケソフトの売上から算出される。2023 年の音楽ソフトのマルチユース市場は 1,398 億円で、前年から 62 億円増加した。
- ・ 2023 年の音楽ソフトの流通量は、37.6 億時間である。その大部分を有線放送が占めている。

ソフト制作の現状

- ・ 2023 年の音楽ソフトの制作金額は 689 億円である。制作量は 0.4 万時間である。

音楽ソフト市場の構造と規模（2023年）

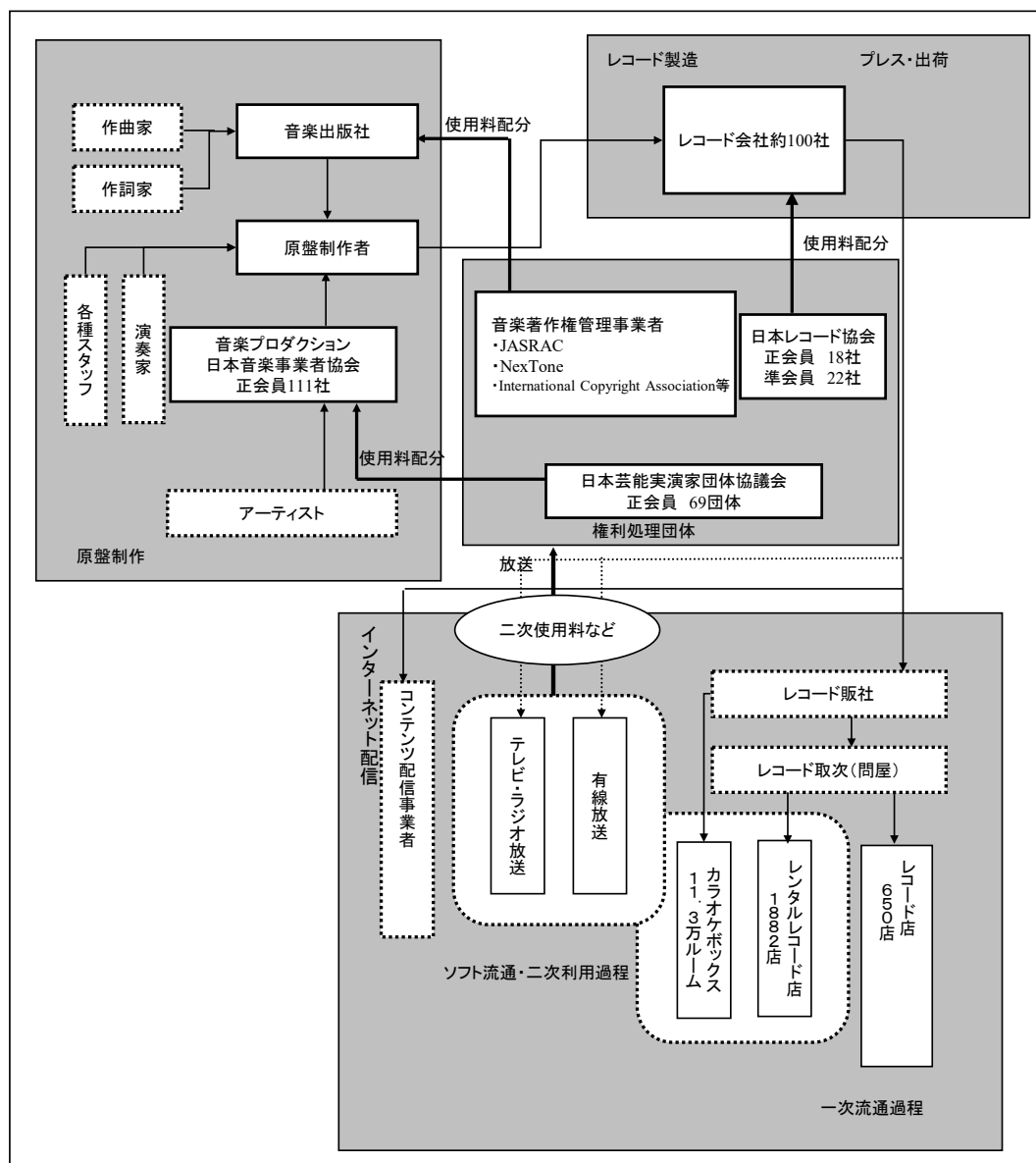


《音楽業界の動向》

業界の概要

- 音楽ソフトの流通は、CD、テープ等の販売の他、レンタル、有線放送、その他放送での流通と広範にわたっている。近年、インターネットを媒介したPCへの配信やスマートフォン向けの楽曲配信など通信ネットワークを利用した新しい形態のノンパッケージ流通が急速に成長している。
- 日本レコード協会に加盟していない新興会社等はインディーズと呼ばれている。

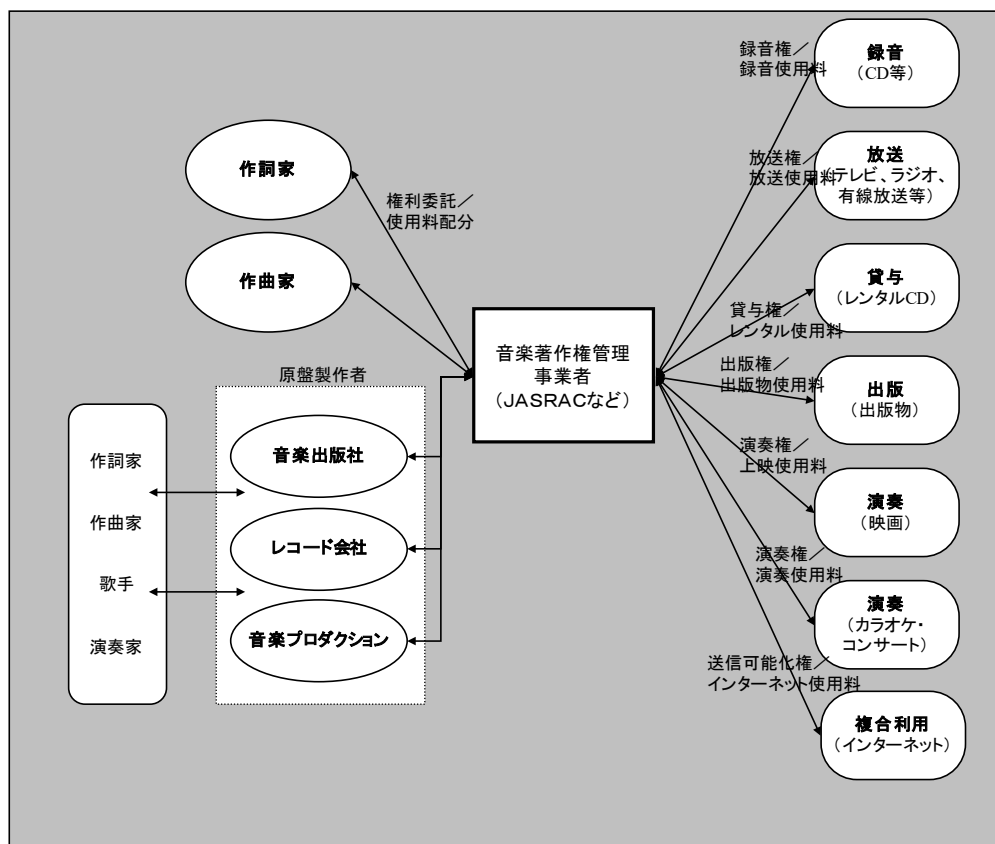
音楽業界構造



音楽の著作権等の権利処理

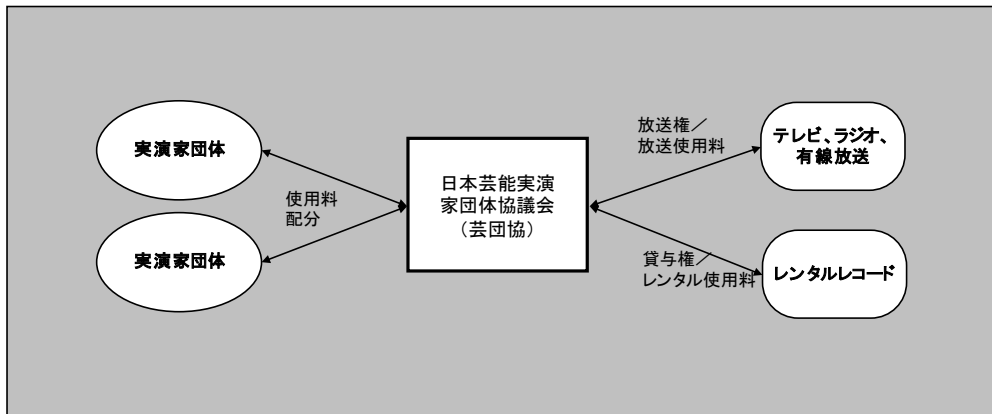
- ・音楽ソフトは、多くのメディアでソフトの素材として利用されるため、権利処理の仕組みが確立されている。
- ・2001年10月に著作権等管理事業法が施行され、作詞、作曲家などの著作権者やレコード会社等の著作権隣接権者に代わり第三者が著作物の使用料を徴収することが可能となった。これにより、日本音楽著作権協会に限られていた著作権等管理事業にイーライセンス¹³、ジャパン・ライツ・クリアランスなどの新規事業者が参入した。現在、日本音楽著作権協会（JASRAC）を含め8事業者が登録されている（取扱著作物の種別を「音楽」もしくは「レコード」としている事業者）。
- ・日本芸能実演家団体協議会は、音楽演奏者等の実演家の権利を保護し、放送やレンタルで使用された音楽の使用料を実演家に配分している。
- ・日本レコード協会は、レコードの放送、レンタルに当たって使用料を徴収し、レコード会社に配分している。

日本音楽著作権協会周辺の権利関係

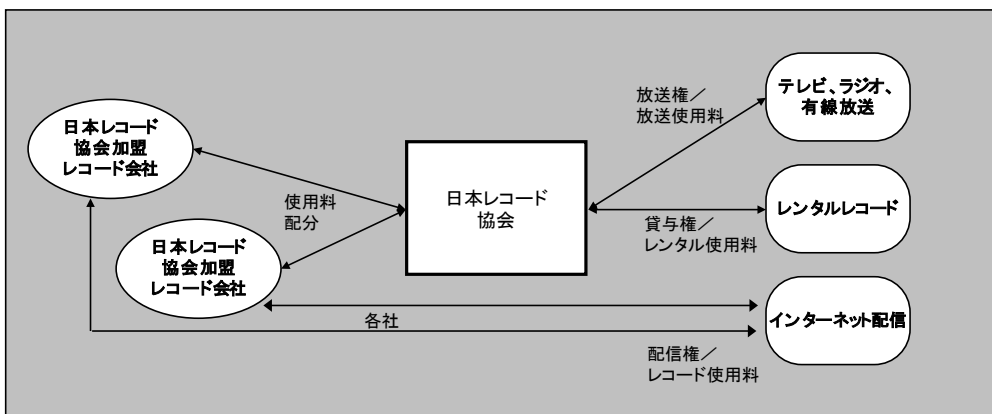


¹³ 2016年にイーライセンス、ジャパン・ライツ・クリアランスの合併により NexTone 設立

日本芸能実演家団体協議会周辺の権利関係



日本レコード協会周辺の権利関係

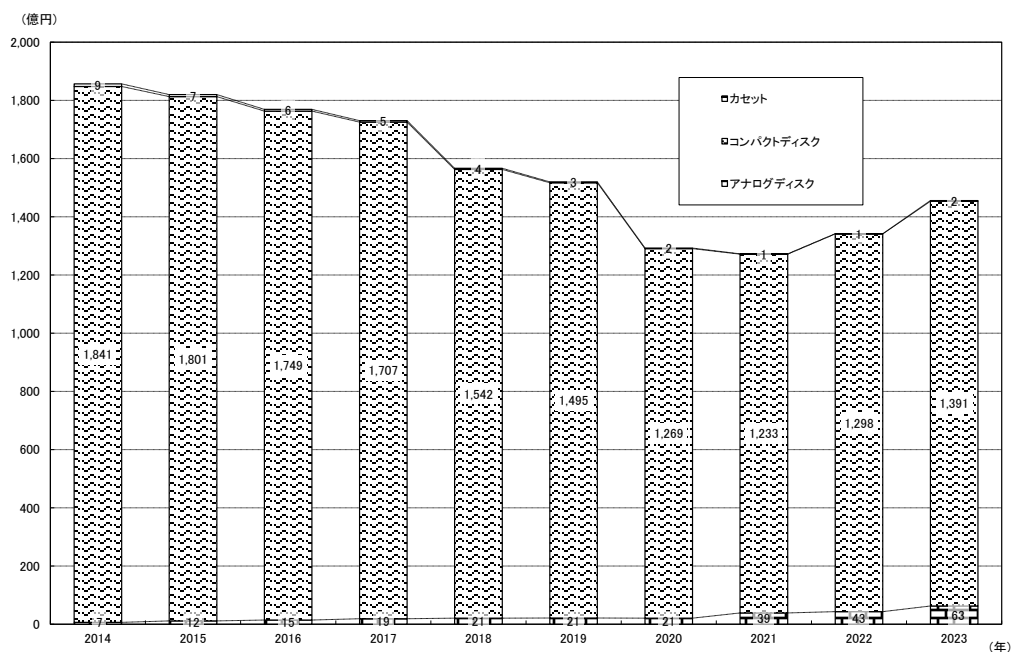


音楽CD等の販売動向

- 音楽CD等パッケージソフトの生産額は1980年代以降増加し、1998年のピーク時には6,000億円を超えていた。その後、ヒット作の減少や通信ネットワークを通じた楽曲配信の普及などのために市場は縮小傾向にあったが、2022年以降増加している。

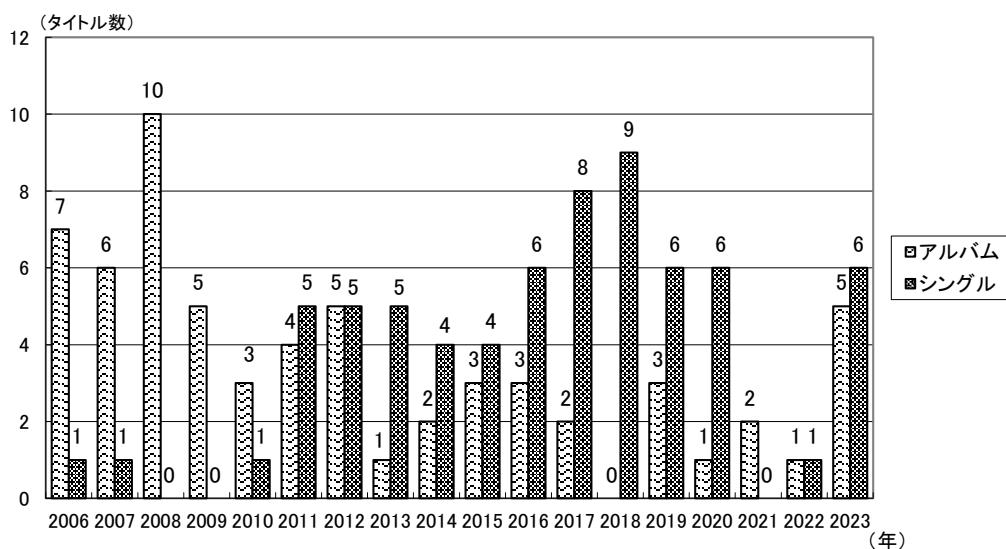
(図表2-1-1、図表2-1-2)

図表2-1-1 音楽CD等の生産額の推移



出典：日本レコード協会

図表2-1-2 ミリオンセラー作品数の推移

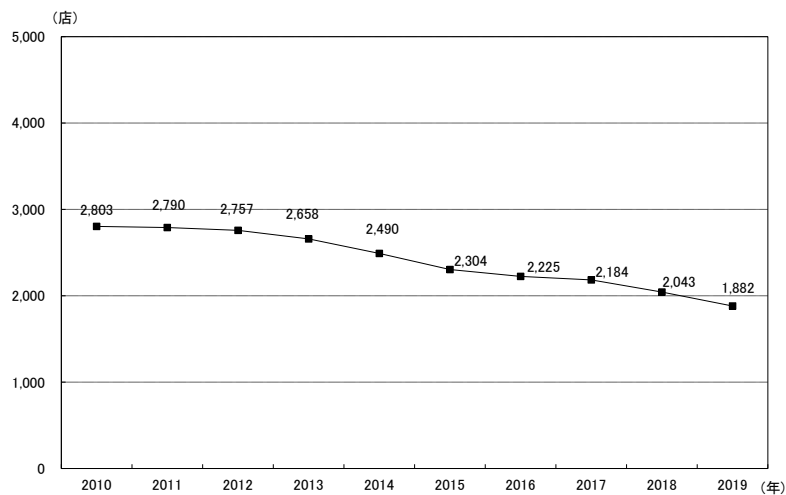


出典：日本レコード協会

レンタル業の動向

- ・ レンタルレコード店の店舗数は、1989年の6,213店をピークに減少傾向にあり、2019年には1,882店¹⁴となっている。(図表2-1-3)

図表2-1-3 レンタルレコード店数の推移

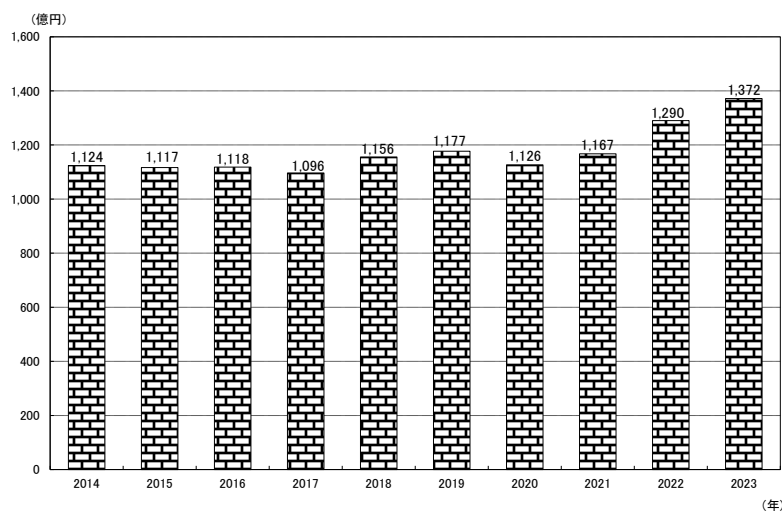


出典：日本レコード協会

素材利用の動向

- ・ 日本音楽著作権協会が徴収する音楽著作権使用料は、1,100億円前後で横ばいに推移していたが、2021年以降増加傾向にある。(図表2-1-4)

図表2-1-4 音楽著作権使用料の徴収額の推移



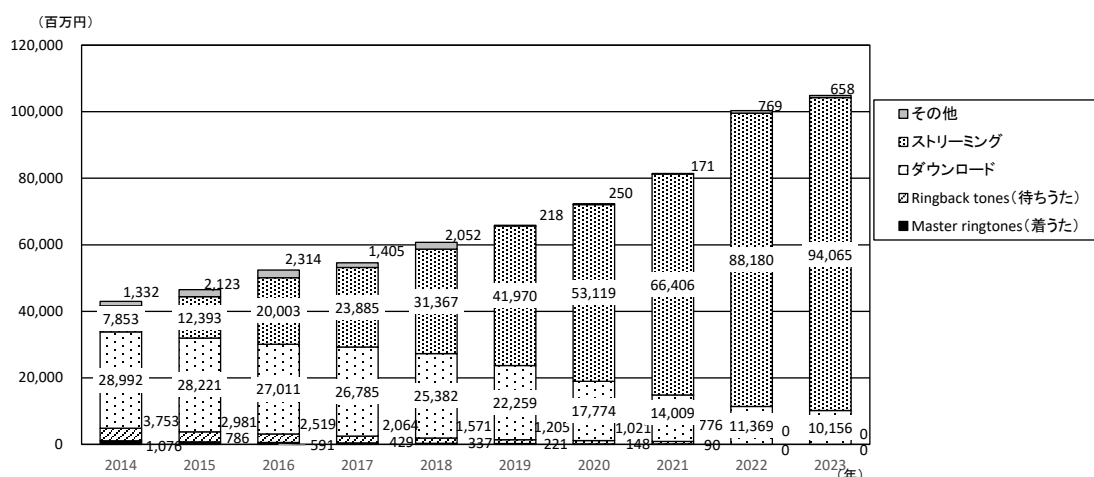
出典：日本音楽著作権協会

¹⁴ 2020年以降調査未実施

ネットワーク配信の動向

- ・当初、音楽ソフトのネットワーク配信は事業者から店頭端末に配信する形態でのサービス提供が行われていたが、携帯端末の高機能化、ブロードバンドサービスの普及などもあって現在ではパソコンや携帯端末に配信する形態が主流である。
- ・楽曲をパソコンに配信するタイプでは、配信事業者がインターネット上にサイトを設け、利用者からの配信要求に応じて配信を行う。米国で1曲1ドルという安価で楽曲配信するサービスをきっかけに急速に拡がり、ダウンロードした楽曲を携帯音楽プレーヤー等で聴くスタイルが普及した。
- ・携帯電話については、楽曲を利用する着うたが普及し、より高音質なサービスも提供されるようになった。また、CD 楽曲をパソコンから携帯電話に読み込む、パソコンから着うたやビデオクリップを購入するといったサービスの高度化も図られた。その後、スマートフォンの普及により、スマートフォンを音楽再生機器として利用するユーザーが増え、インターネット向け配信の市場は拡大した。
- ・従来、携帯電話向けの着うたやダウンロードといった楽曲ごとの販売が行われてきたが、サブスクリプション（定額制）をはじめとしてビジネスモデルの多様化が進んでいる。有料音楽配信の売上実績をみると、楽曲のダウンロードによる売上が減少傾向にあるのに対して、定額制サービスで提供されるストリーミングによる売上が拡大している。（図表 2-1-5）

図表2-1-5 有料音楽配信売上実績



出典：日本レコード協会

- ・日本レコード協会では、違法音楽配信を撲滅するための取組を継続的に行っている。ユーザーへの啓発活動を行うとともに、違法アップロードされたファイルの削除要請

強化のために著作権保護・促進センター（CPPC）を設置し、SNS サイトに対する違法音楽ファイル削除要請や、スマートフォン向けアプリマーケット運営事業者に対する有害アプリ削除要請を行っている。2020年10月の違法音楽アプリ等に誘導するリーチサイト・リーチアプリの規制強化を目的とする改正著作権法施行を受けて行われた調査では、違法音楽アプリの利用者数は、2019年3月の246万人から2020年9月時点で81万人、11月時点で64万人に減少したとされた。引き続き実施された2021年11月調査では37万人まで減少したとされている¹⁵。また、日本レコード協会では、ファイル共有ソフトを利用してインターネット上に大量の音楽ファイルをアップロードしている者に対して著作権隣接権（送信可能化権）侵害に係る損害賠償請求等を行っている。こうした取り組み等の結果、2023年8月には音源を違法にアップロードしていた海賊版リーチサイトが閉鎖された¹⁶。その後もインターネットサービスプロバイダーに対して発信者情報開示請求を行い、違法アップローダーに対して損害賠償請求するなど同協会では継続して違法アップロード対策¹⁷を行っている。

ソフト制作の動向

- ・音楽ソフトの制作では、レコード会社以外で原盤を制作するケースが増えているといわれている。また、CDの普及とともに楽曲の録音や編集過程でデジタル技術が利用されるようになり、音楽ソフトの製造プロセスでの音質劣化が減少するとともに、生産効率も高まったといわれている。
- ・日本レコード協会に加盟するレコード会社には、共同で設立した流通網があり、SBSロジコム（旧日本レコードセンター）、ジャパン・ディストリビューション・システム（JDS）は、メーカーから卸会社や販売店への配送を行っている。これらの会社では、包装やラベル貼りといった加工業務や、返品処理業務にも対応している。

¹⁵ 日本レコード協会「違法音楽アプリ及びリーチサイトに関する利用実態調査」（2022年2月25日）

¹⁶ 日本レコード協会「海賊版リーチサイト「jpopmix.com」閉鎖について」（2023年9月23日プレスリリース）

¹⁷ 日本レコード協会「発信者情報開示請求訴訟において違法アップローダーの氏名等の開示を命じる判決下る」（2025年2月12日プレスリリース）

2-2 ラジオ番組

《ラジオ番組の定義》

- ・「ラジオ番組」とは、ラジオ放送用に制作・編集された音声ソフトとする。
- ・ラジオ番組を放送する放送局として、地上波ラジオの中波局、短波局、FM局及び衛星波ラジオのBS局を対象とする。

《ラジオ番組の市場規模、流通量等の数値算出の基準》

基本的な考え方

- ・ラジオ番組の一次流通市場の規模は、ラジオ放送局の収入（民放においてはラジオ放送事業収入、NHKにおいては受信料収入）により把握する。流通量は、国民の年間ラジオ聴取時間より推計する。
- ・ラジオ番組は、有線放送におけるラジオ番組の再送信でもマルチユースされているが、統計の制約により当面考えない。
- ・ソフト制作については、ラジオ番組の制作に要した費用及び制作された番組の総時間から捉える。

ラジオ番組市場規模、流通量等の算出方法

市場別		規模・量の考え方		算出方法・推定方法	典拠
一次流通市場	ラジオ放送	市場規模	ラジオ番組の放送によって放送局が得る放送事業収入、受信料収入などの合計	ラジオ放送局の収入（営業収入、受信料収入（NHK分は民間放送のテレビ放送、ラジオ放送収入から推定））	日本民間放送年鑑、NHK年鑑
		流通量	全国民が1年間に聴取するラジオ番組の延べ時間	1人あたり年間平均ラジオ聴取時間×ラジオ視聴人口	NHK放送文化研究所資料など
マルチユース市場	有線放送	市場規模	(当面考えない)	(当面考えない)	(当面考えない)
		流通量	(同上)	(同上)	(同上)
	ネットワークでの流通	市場規模	インターネット、携帯電話で配信されたラジオによる収入	一人当たり利用金額×インターネット利用者数もしくは携帯インターネット利用者数	通信利用動向調査、モバイルコンテンツフォーラム資料、Webアンケート調査（本調査）

		流通量	インターネット、携帯電話で配信されたラジオが聴取された延べ時間	一人当たり利用番組数×インターネット利用者数もしくは携帯インターネット利用者数×平均収録時間	同上
ソフト制作	ラジオ番組の制作	制作金額	ラジオ番組の制作に要した費用	ラジオ放送局営業収入×制作費用比率（制作費用比率はNHKのデータから推定）	日本民間放送年鑑、NHK年鑑
		制作量	制作されたラジオ番組の総時間数	ラジオ放送局の番組放送時間の合計×自社制作番組比率(推定)	同上

《ラジオ番組市場の現状》

一次流通市場の現状

- ・ラジオ番組の一次流通市場の規模は、地上波・衛星ラジオ放送局の収入から算出する。
- ・2023年のラジオ番組の一次流通市場規模は1,596億円となり、前年から56億円減少した。
- ・2023年のラジオ番組の一次流通市場の流通量は214億時間となり、前年と同様となった。

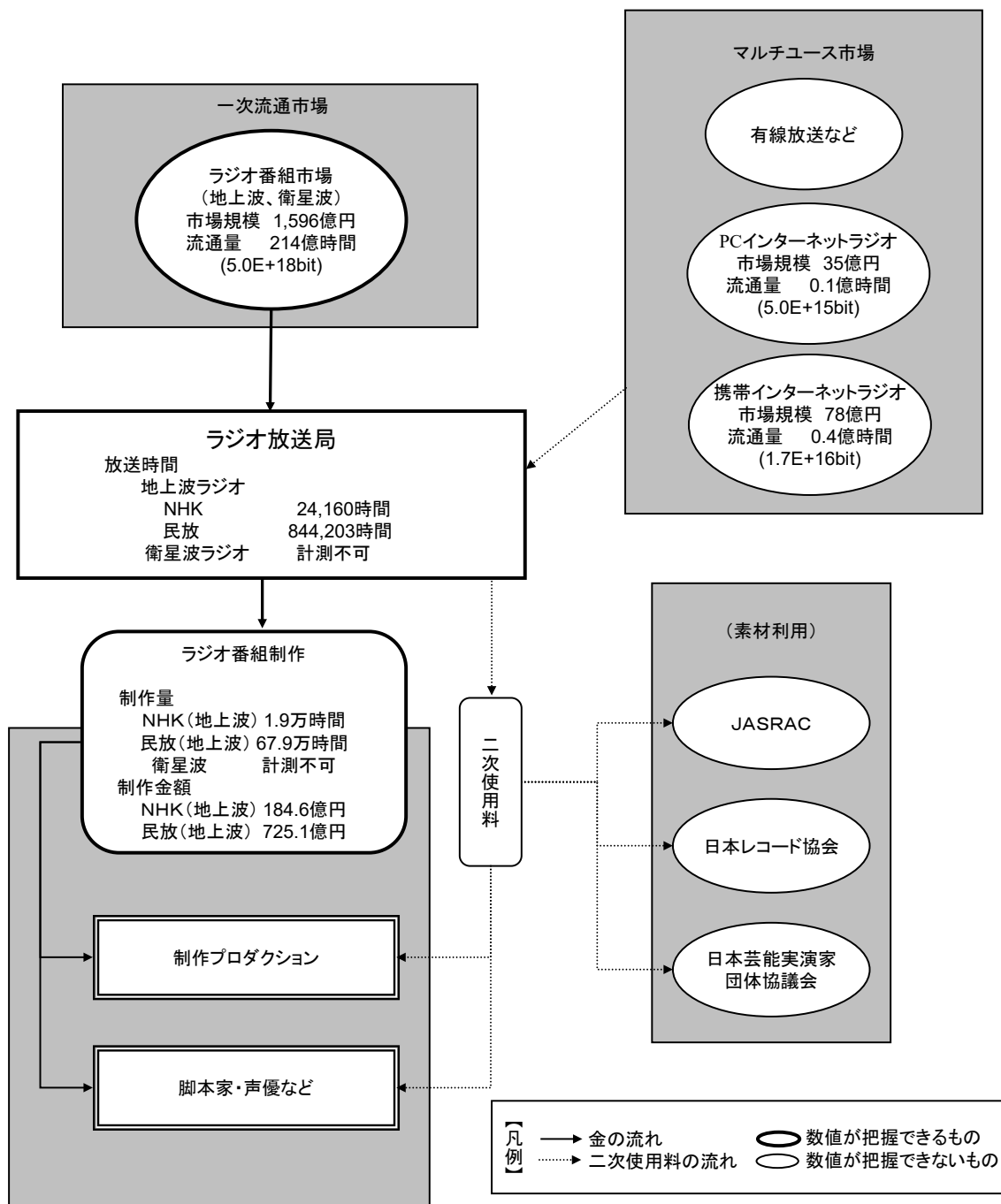
マルチユース市場の現状

- ・ラジオ番組のマルチユースとしては、NHKによる「らじる★らじる」や民間ラジオ放送局等によるradiko(ラジコ)などのインターネット配信(いわゆるネットラジオ)がある。また、ポッドキャスト等のように無料配信だけでなく有料配信も行っているものもあり、ネットラジオによる収入は、2023年で113億円と推計される。また、2023年のマルチユース市場における流通量は0.5億時間となっている。

ソフト制作の現状

- ・2023年のラジオ番組の制作金額(BSラジオ放送を除く)は910億円であり、前年から8億円の減少となっている。制作量は69.9万時間であり、前年から0.5万時間の増加となっている。

ラジオ番組市場の構造と規模（2023年）

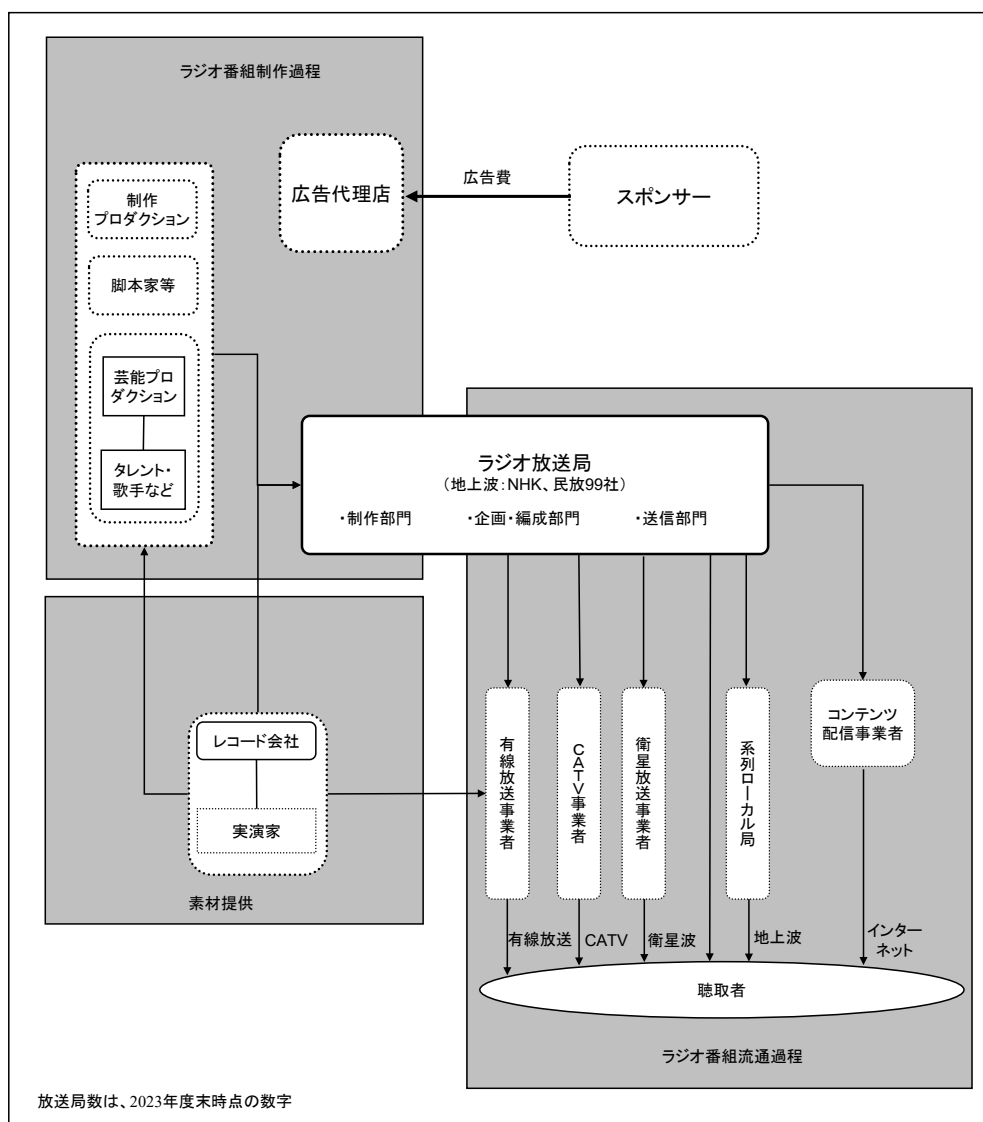


《ラジオ放送業界の動向》

業界の概要

- ・ラジオ広告費は近年減少傾向が続いていたが、2021年、2022年に引き続き2023年も増加し、1,139億円となった。
- ・ラジオ番組で音楽ソフトが使用される際、著作権等の権利団体を通じて権利者に二次使用料等が支払われる。
- ・ラジオ番組の制作でも、番組制作プロダクションなどに外注する場合はあるが、ラジオ放送局の内部制作率はテレビ番組のそれに比べると高いといわれている。

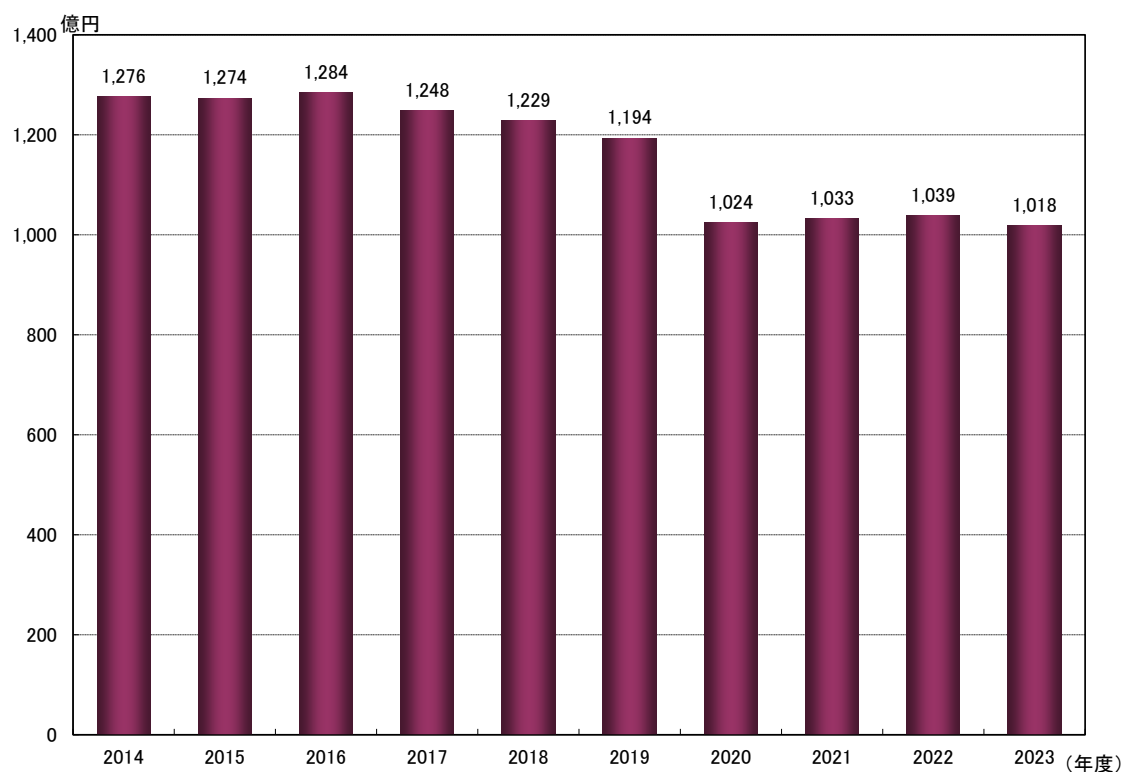
ラジオ業界の構造



ラジオ事業の動向

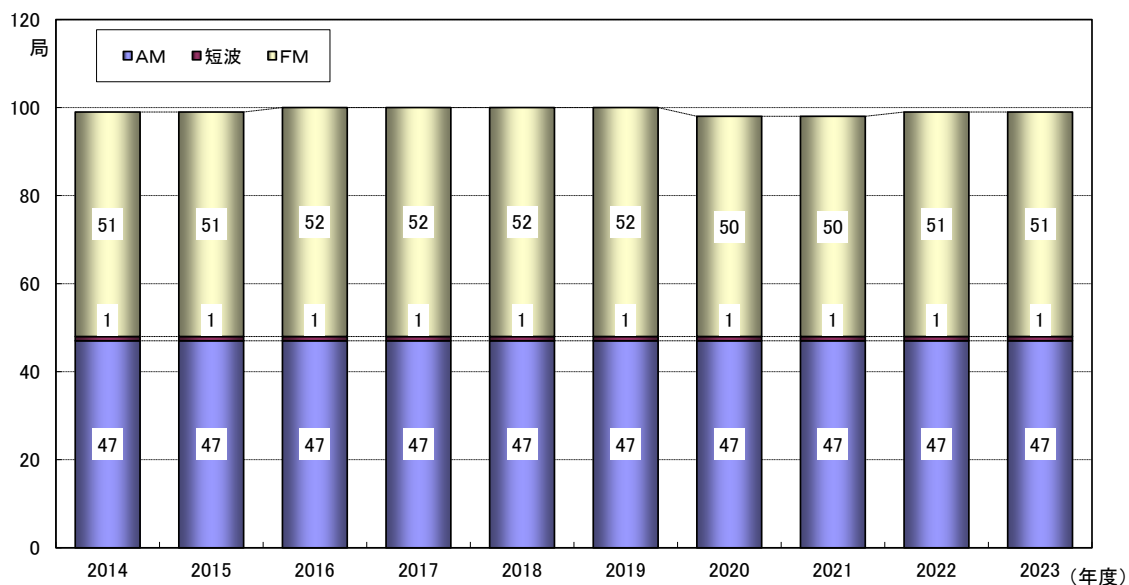
- ・民間ラジオ放送局の営業収入は近年低迷している。2020年以降は横ばい傾向となり、2023年には1,018億円となった。(図表 2-2-1)
- ・2023年度のラジオ放送局の数は、99社となっている。(図表 2-2-2)
- ・コミュニティ放送局は、毎年増加している。2023年度末のコミュニティ放送事業者数は342局になっている。(図表 2-2-3)

図表2-2-1 民間ラジオ放送局営業収入の推移



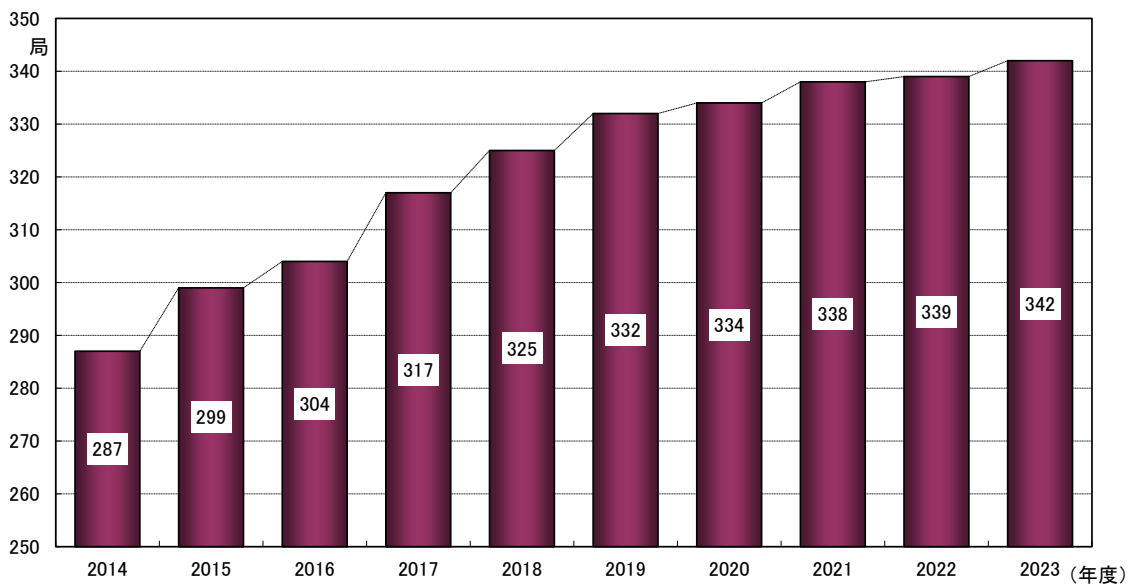
出典：日本民間放送連盟「日本民間放送年鑑」

図表2-2-2 民間ラジオ事業者数の推移



出典：総務省「情報通信白書」

図表2-2-3 コミュニティFM局数の推移



出典：総務省資料

ネットワーク配信の動向

- ・ 2010年に株式会社 radiko が設立され、全国のラジオ放送をインターネットで同時配信する「radiko」の提供が始まった。NHK でも総務大臣の認可を受けて 2011 年 9 月から「らじる★らじる」の配信を開始している。これらの IP サイマル放送は、パソコン又はスマートフォンを使って聴くことができる。いずれもストリーミング方式、国内（ないし放送エリア）限定配信の方式となっている。radiko は、過去 1 週間の番組を聴取できる（タイムフリー）、有料のラジコプレミアム会員となることで日本全国の番組を聴取できる（エリアフリー）といった特徴がある。2019 年 4 月には radiko での NHK ラジオ第 1 と NHK-FM の配信が開始された。2023 年 2 月には、radiko で、ラジオ局由来のポッドキャストの配信を開始している。
- ・ Podcast やストリーミング放送等、独自のサービスを提供しているラジオ放送局もある。

3. テキスト系ソフト

3-1 新聞記事

《新聞記事の定義》

- ・「新聞記事」とは、新聞への掲載のために作成された記事・広告等とする。
- ・新聞には一般日刊紙の他、各種専門紙、業界紙などがあるが、ここでは、日本新聞協会に加盟している新聞社が発行する新聞を対象とする。

《新聞記事の市場規模、流通量等の数値算出の基準》

基本的な考え方

- ・印刷物の形で新聞販売店等を経由して販売するルートを一次流通市場として捉える。加えて、広告収入によりインターネット新聞社サイトから新聞記事を配信するルートも一次流通市場として捉える。
- ・オンライン／オフラインデータベース（DB）による流通を新聞記事のマルチユース市場として捉える。
- ・新聞記事の制作では、新聞社内の新聞記事の作成・編集にかかるコスト全体をソフト制作金額とみなす。通信社による記事配信、外部執筆者による投稿記事などの外注分はこのコストに含まれる。また、制作量は制作された記事原稿の総量（B5判頁数）で捉える。

新聞記事の市場規模、流通量等の算出方法

市場別		規模・量の考え方		算出方法・推定方法	典拠
一次流通市場	新聞販売	市場規模	新聞社の「販売収入」と「広告収入」の合計金額	新聞社販売収入額＋新聞社広告収入額	日本新聞協会調査データ
		流通量	1年間に新聞の形で印刷・流通した記事及び広告の延べ頁数（新聞1頁はB5判15頁とみなす）	年間延べ発行ページ数×1紙平均発行部数	同上
	（縮刷版など）	市場規模	（計量不能）		（当面考えない）
		流通量	同上		同上

	インターネット新聞社サイト	市場規模	新聞社 Web サイトの広告収入	新聞社 Web サイトの広告収入額	日本の広告費
		流通量	新聞社サイトで配信された無料の新聞記事の総量	一人当たり利用頁数×インターネット利用者数	通信利用動向調査、モバイルコンテンツフォーラム資料、Web アンケート調査（本調査）
マルチユース市場	オンラインDBサービス	市場規模	新聞記事DBサービス提供者のサービス収入	データベース市場規模×新聞記事DB利用シェア×オンライン売上比率	特定サービス産業動態統計調査
		流通量	新聞記事DBから1年間読み出された記事の総量(B5判頁換算)	新聞記事DB(オンライン)推定売上/頁あたり記事読み出し平均単価	同上
	オフラインDBサービス	市場規模	新聞記事DBの販売収入	データベース市場規模×新聞記事DB利用シェア×オフライン売上比率	特定サービス産業動態統計調査
		流通量	新聞記事DBに収録された記事の総量(B5判頁換算)	新聞記事DB(オフライン)推定売上/平均単価×1本平均データ量	同上
	ネットワーク配信	市場規模	PCインターネット、携帯インターネットで配信されたオンライン新聞サービスによる収入	一人あたり利用金額×インターネット利用者数(携帯インターネット利用者数)	通信利用動向調査、モバイルコンテンツフォーラム資料、Web アンケート調査(本調査)
		流通量	PCインターネット、携帯インターネットで配信されたオンライン新聞サービス記事の総量(B5判頁換算)	一人あたり契約サイト数×インターネット利用者数(携帯インターネット利用者数)×1紙あたり平均頁数	同上
	単行本化	市場規模	新聞記事を単行本化した書籍の年間販売額	(当面考えない)	(当面考えない)
		流通量	新聞記事を単行本化した書籍の年間販売部数	同上	同上
ソフト	新聞記事の制作	制作金額	新聞記事の制作に要した経費と新聞社人件費の合計	新聞社制作経費+人件費×編集要員割合	日本新聞年鑑、新聞研究

制作		制作量	1年間に新たに作成された新聞記事原稿の総量(B5判頁換算)	総制作ページ数	日本新聞年鑑
----	--	-----	-------------------------------	---------	--------

《新聞記事市場の現状》

一次流通市場の現状

- ・新聞記事の一次流通の市場規模は、新聞社の販売収入及び広告収入（新聞社 Web サイトの広告収入を含む）から算出される（その他収入は含まない）。近年、新聞社のこれら収入が減少傾向にあることから、2023年の新聞記事の一次流通市場は9,256億円となり、前年から263億円の減少となっている。
- ・新聞記事の流通量は3.5兆頁（B5判換算）となり、前年から0.3兆頁減となっている。

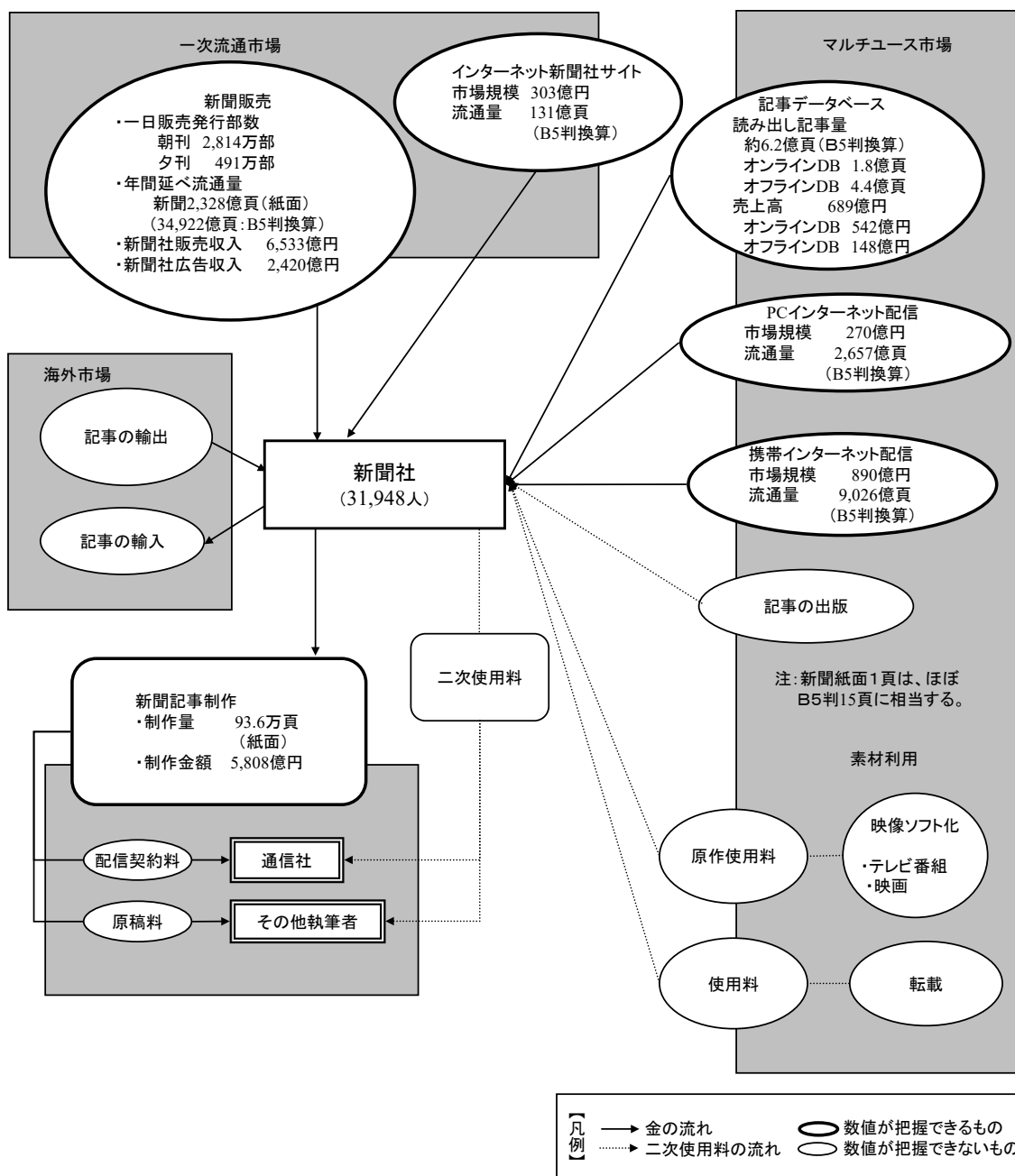
マルチユース市場の現状

- ・新聞記事のマルチユースの市場規模は、記事データベースの市場、PC インターネットや携帯インターネットなどネットワークによる配信市場から算出される。新聞記事のマルチユース市場は2023年には1,850億円と前年から28億円の減少となっている。なお、新聞記事のマルチユース市場は一次流通市場の20.0%となっている。
- ・マルチユース市場での流通量は1.2兆頁となっており、一次流通市場の33.3%の規模になっている。

ソフト制作の現状

- ・2023年の新聞記事の制作金額は5,808億円となり、前年から127億円の減少となっている。制作量は1,405万頁（B5判換算）であり、前年と比べて48万頁の減少となっている。

新聞記事市場の構造と規模 (2023年)

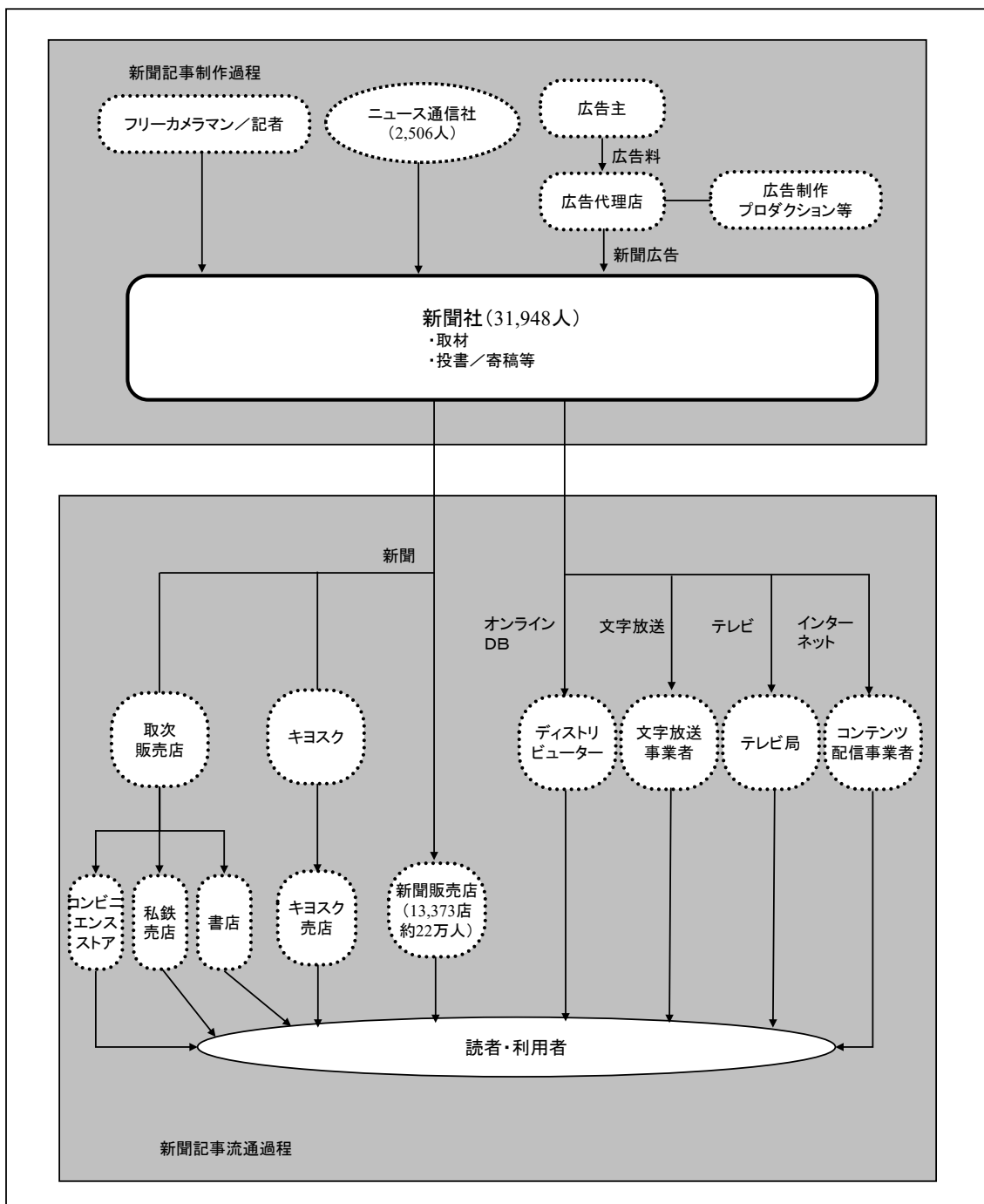


《新聞業界の動向》

業界の概要

- ・新聞記事の流通の中心はいわゆる新聞配達であるが、スポーツ紙などは駅売店やコンビニエンスストアなどでの販売が中心となっている。
- ・新聞記事の多くは各新聞社内で制作されるが、外部で制作されるものとして、通信社が取材し配信するもの、投稿記事、企画記事、広告などがある。
- ・最近では新聞記事データベースが発達しており、ほとんどの記事はオンラインDBを通じて利用が可能となっている。その他、CD-ROM・DVD等による記事データベースの提供も行われている。また、多くの新聞社がインターネット上のウェブサイトやニュース記事を提供したり、携帯電話向けに情報提供サービスを行ったりしている。新聞紙面そのものをパソコンやスマートフォン等に配信する電子新聞サービスの提供も行われている。

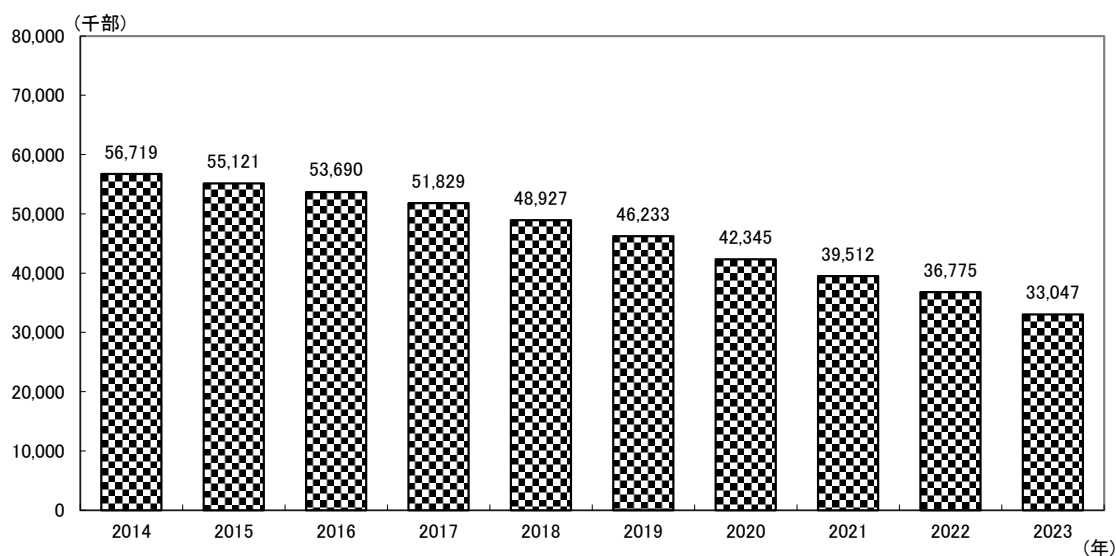
新聞業界の構造



新聞社の動向

- ・新聞の発行部数は1996年以降、減少傾向にある。2023年には3,305万部に減少している。(図表3-1-1)
- ・新聞社の売上高は2023年度には1兆3,087億円となり、2022年度の1兆3,265億円から178億円の減少となった。(図表3-1-2)

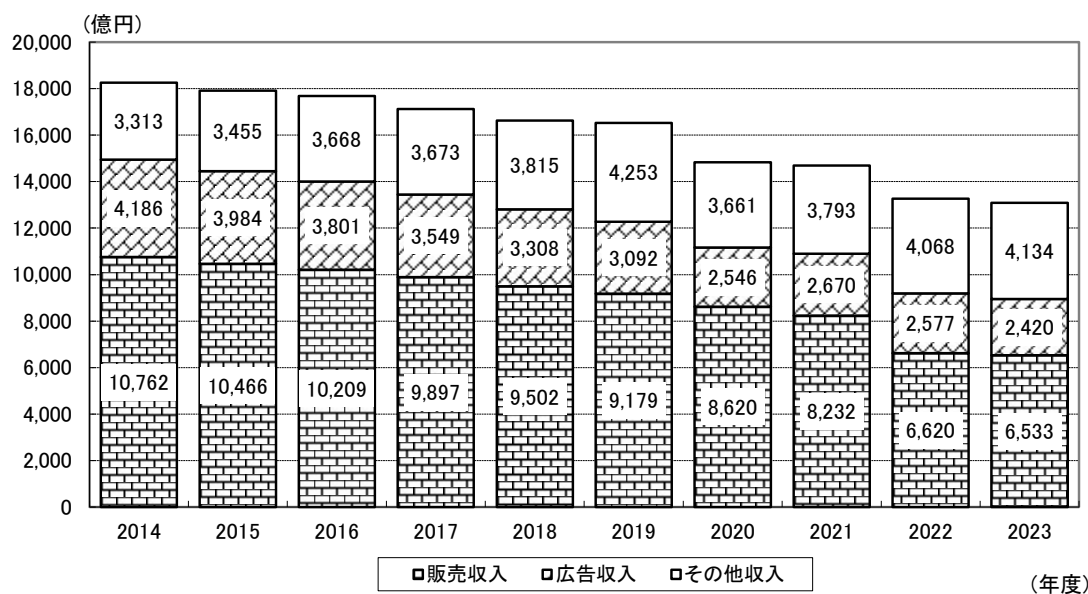
図表3-1-1 新聞発行部数の推移



注：セット紙を2部として計算。各年10月の数値。

出典：日本新聞協会資料

図表3-1-2 新聞社売上高の推移



出典：日本新聞協会資料

ネットワーク化の動向

- ・ 新聞記事の二次利用としてオンラインデータベースの整備が進んでいる。
- ・ 日本新聞協会メディア開発委員会「デジタルメディアを活用した新聞・通信社の情報サービス現況調査」（回答 82 社）によると、2024 年 4 月時点での総合ニュースサービスのサービス分類と提供方法は図表 3-1-3 に示す通りとなっている。

図表3-1-3 総合ニュースサービスのサービス分類と提供方法（2024年4月時点）
（回答82社）

サービス分類	提供方法	社数
ペイウォール型（※1）	無料記事＋有料会員限定記事 一部記事は無料	50
本紙購読者限定ペイウォール型（※2）	無料記事＋本紙購読者会員限定記事 一部記事は無料	5
有料電子サービス会員限定ペイウォール型	無料記事＋自社の別有料サービス会員限定記事 一部記事は無料	4
有料電子版・サービス（※1）	当該サービスの購入者のみ利用可能	19
本紙購読者限定電子版・サービス（※2）	本紙購読者のみ利用可能	7
無料ニュースサイト	すべての記事が無料	29
その他	上記類型に当てはまらない	2

※1 本紙購読者は追加負担なしで閲覧可能なサービスを含む

※2 本紙を購読した上で有料契約が必要なサービス及び本紙配達区域外の非購読者に限り有料契約で閲覧可能なサービスを含む

出典：日本新聞協会資料

3-2 コミック

《コミックの定義》

- ・「コミック」とは、ストーリー漫画、4コマ漫画など、絵を主体とした出版用ソフトとする。
- ・テレビ、ビデオ、映画のアニメーションはコミックを原作としていることが多いが、ここでは独立したソフトとしてコミックそのものとは区別する。なお、商業的に出版・流通しているコミックを対象とし、同人誌などの形で発表されるコミックは除くこととする。

《コミックの市場規模、流通量等の数値算出の基準》

基本的な考え方

- ・コミックには初めから単行本の形で出版されるものもあるが、主流はコミック誌に掲載された後に単行本化される。ここではコミック誌による流通を一次流通市場として捉える。
- ・雑誌に掲載されたコミックが単行本として再発行される場合をコミックのマルチコースとして捉える。また、インターネットや携帯インターネットによるネットワーク配信についてもマルチコースとして捉える。コミックの単行本の一部には統計上「雑誌」に分類されるものがあり、このような雑誌扱いのコミックについても推計する。
- ・コミックの素材利用としては、テレビアニメ、映画などがあげられる。原作者には契約により二次使用料が支払われるので、これを素材利用の市場規模として捉える。
- ・コミックの制作者への報酬は、雑誌では原稿料、単行本では印税により支払われる。従って、コミックの制作規模はこれらの総額となる。

コミックの市場規模、流通量等の算出方法

市場別		規模・量の考え方		算出方法・推定方法	典拠
一次流通市場	コミック誌としての出版流通	市場規模	コミック誌の年間総販売額	コミック誌年間販売額＋雑誌広告費（うちコミック誌分）	出版指標年報、日本の広告費
		流通量	年間に販売されたコミック誌の延べ部数（延べ頁数）	コミック誌推定販売部数×平均頁数	出版指標年報

マルチユース市場	コミック単行本としての出版流通	市場規模	コミック単行本の販売額	コミック推定販売額（漫画文庫を除く）	同上
		流通量	年間に販売されたコミック単行本（雑誌扱い、書籍扱いとも）の延べ部数（延べ頁数）	コミック販売部数（漫画文庫を除く）×平均頁数	同上
	コミック文庫本としての流通	市場規模	コミック文庫本の販売額	漫画文庫販売額	同上
		流通量	年間に販売されたコミック文庫本（雑誌扱い、書籍扱いとも）の延べ部数（延べ頁数）	漫画文庫販売部数×平均頁数	同上
	ネットワーク配信	市場規模	PCインターネット、携帯インターネットで配信されたオンラインコミックによる収入	一人あたり年間利用金額×インターネット利用者数（携帯インターネット利用者数）	通信利用動向調査、モバイルコンテンツフォーラム資料、Web アンケート調査（本調査）
		流通量	PCインターネット、携帯インターネットで配信されたオンラインコミックの延べ部数（延べ頁数）	一人あたり年間利用冊数×平均頁数	同上
素材利用市場	テレビアニメ化	市場規模	テレビアニメ化に伴い出版社、原作者に支払われた二次使用料	テレビアニメ延べ放送時間×平均アニメ制作単価×二次使用料割合	情報メディア白書 業界団体から聴取
		流通量	（テレビ番組の流通量に含まれる）		—
	映画化	市場規模	映画化に伴い出版社、原作者に支払われた二次使用料	アニメ映画配給収入合計×二次使用料割合	情報メディア白書
		流通量	（映画ソフトの流通量に含まれる）		—
	ビデオ化	市場規模	ビデオ制作に伴い出版社、原作者に支払われた二次使用料	アニメーションビデオ販売額（国産アニメ分）×二次使用料割合	日本映像ソフト協会資料
		流通量	（ビデオソフトの流通量に含まれる）		—

ソフト制作	コミックの制作	制作金額	「原稿料」＋原作者に支払われる印税額（コミックス販売額から推定）	制作頁数×1頁あたり平均原稿料＋コミックス販売額×平均印税率	出版指標年報
		制作量	コミック誌に掲載された原稿の頁数の総量	コミック誌数×年間発行回数×平均頁数（月刊、週刊別に計量）	出版指標年報

《コミック市場の現状》

一次流通市場の現状

- ・コミックの一次流通の市場規模は、コミック誌の販売額とコミック誌への雑誌広告費から算出される。コミック誌は、新聞や書籍と同様、販売の低迷が続いており、2023年のコミックの一次流通市場は628億円となり、前年と比べ38億円の減少となっている。
- ・コミックの流通量は631億頁（B5判換算）となり、前年と比べ77億頁の減少となっている。

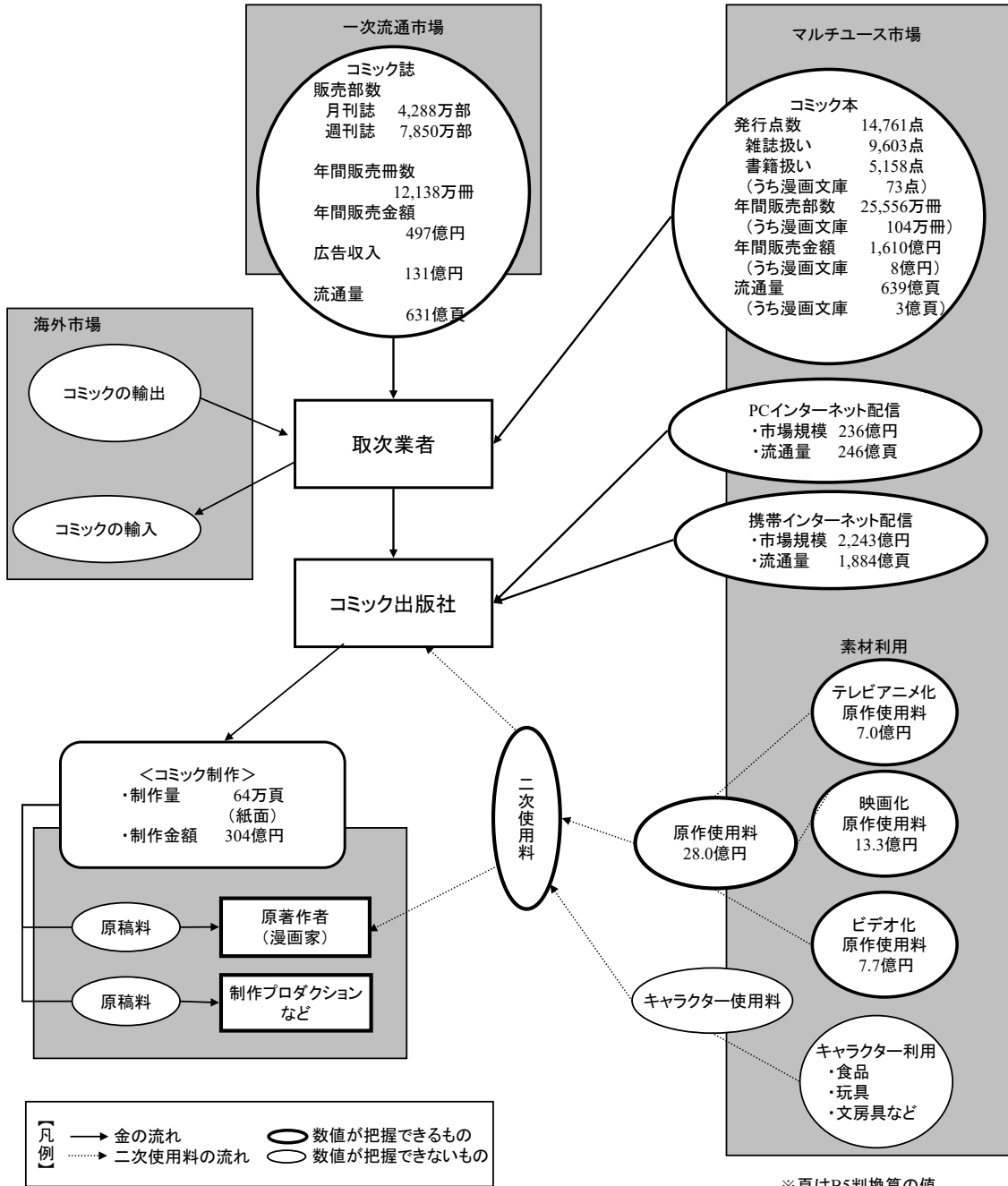
マルチユース市場の現状

- ・コミックのマルチユースの市場規模は2023年には4,089億円となり、前年から612億円の減少となっている。なお、コミックのマルチユース市場は一次流通市場の約6.5倍となっている。
- ・コミックのマルチユースの流通量は2,769億頁となり、前年と比べ113億頁の増加となっている。なお、コミックのマルチユース市場における流通量は、一次流通市場の約4.4倍となっている。

ソフト制作の現状

- ・2023年のコミックの制作金額は304億円となり、前年から15億円の減少となっている。制作量は96万頁（B5判換算）であり、前年と比べて3万頁の減少となっている。

コミック市場の構造と規模 (2023年)

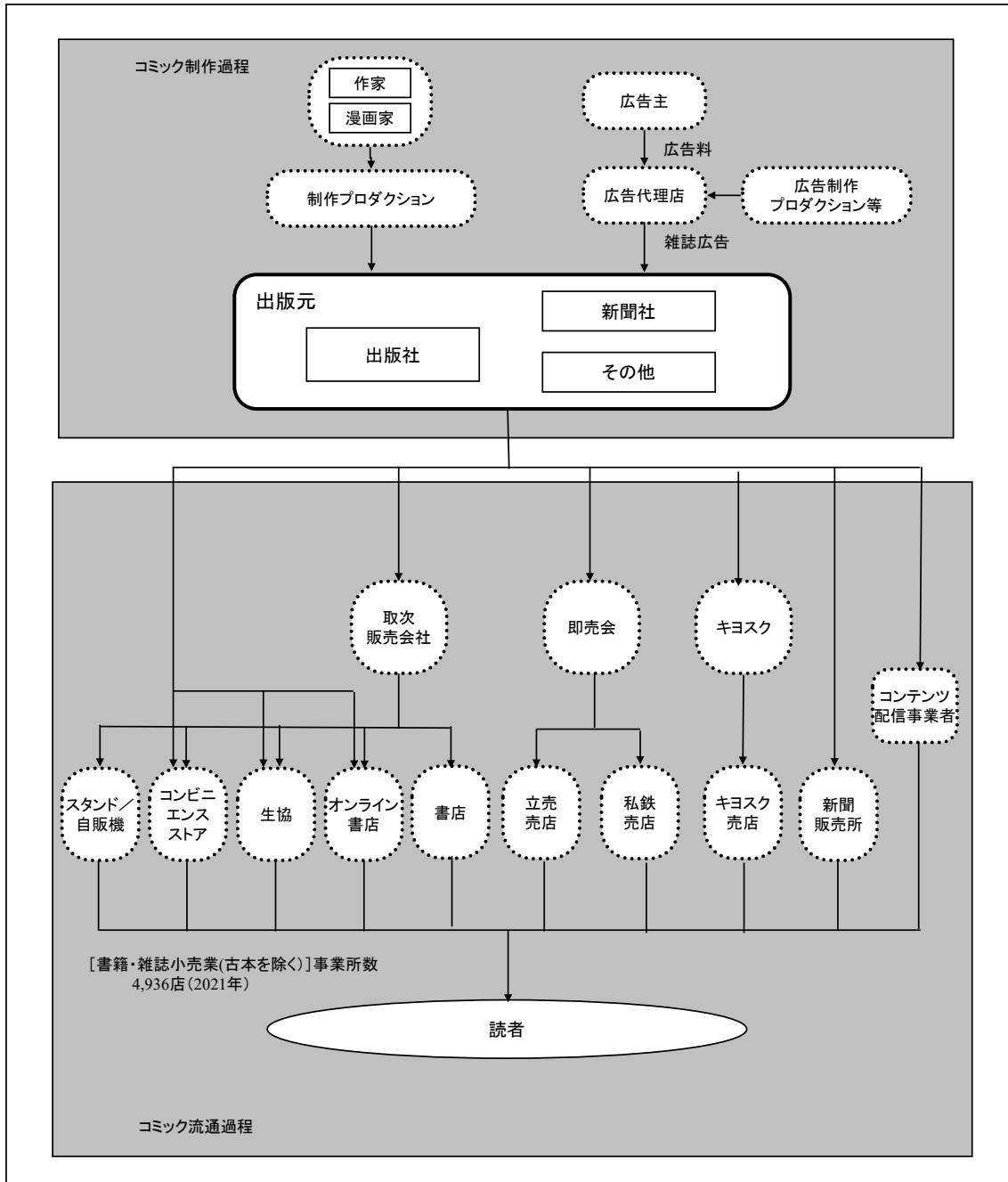


《コミック業界の動向》

業界の概要

- ・コミックの制作者である漫画家は、他の出版系ソフトの原著作者とは異なり、コミック制作の専門度が高いといわれている。コミック制作において、多くの漫画家はアシスタント等のスタッフを擁し、分業体制を取っていることが多い。
- ・コミックの流通ルートは、雑誌や文庫本とほぼ同じであり、書籍取次業者の力が強い。書店の他コンビニエンスストア、駅売店などが流通ルートとなっている。
- ・インターネット上でコミックを検索、購入できるオンライン書店が開設され、主要な流通ルートとなっている。また、コミックを電子的に配信するサービスの市場が拡大している。近年は電子的に配信されるコミックを読み放題で利用できる月額定額のサービスが提供されるようになっている。

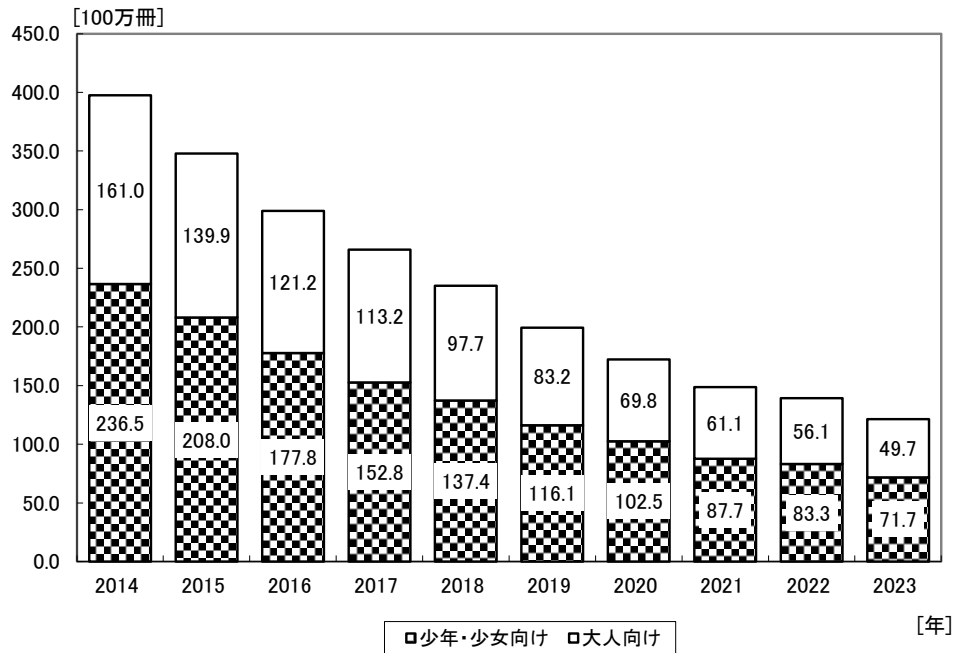
コミック業界の構造



コミックの動向

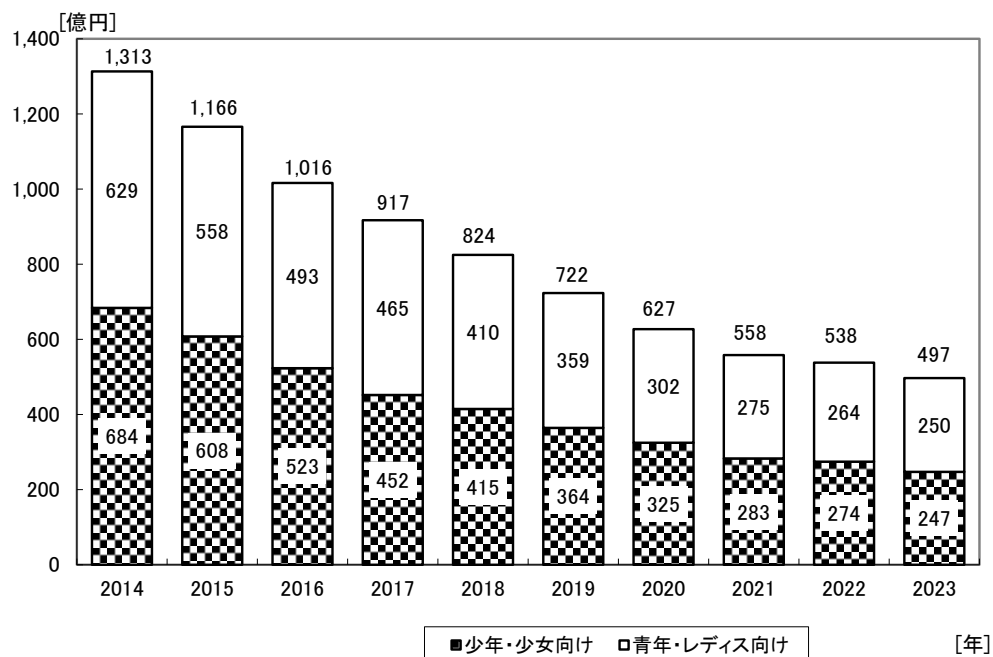
- ・コミック誌の発行部数、販売額は、近年減少傾向が続いている。(図表 3-2-1、図表 3-2-2)

図表3-2-1 コミック誌の販売部数の推移



出典：全国出版協会・出版科学研究所「出版指標年報」

図表3-2-2 コミック誌の販売額の推移

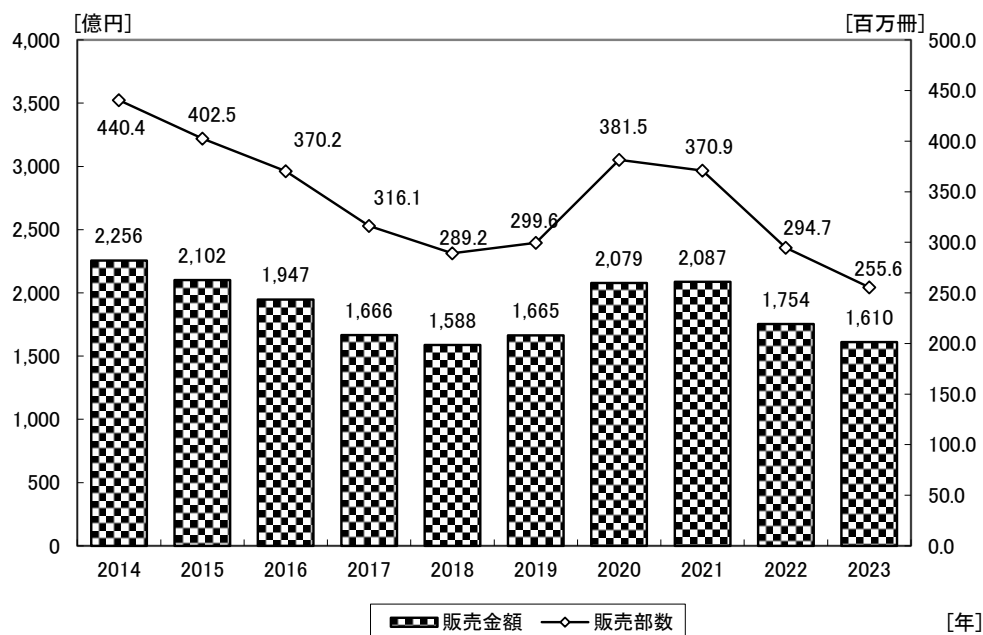


出典：全国出版協会・出版科学研究所「出版指標年報」

マルチユースの動向

- ・ コミック本の市場は 2020 年、2021 年に 2,000 億円台に回復したものの、再び減少傾向に転じ、2023 年には 1,610 億円に減少した。(図表 3-2-3)
- ・ 電子化したコミックを、スマートフォン等で利用する電子コミックの市場が大きくなっている。ネットワーク配信市場の伸びによって、マルチユース市場の規模は一次流通市場の 6.5 倍程度になっている。

図表3-2-3 コミック本の販売額・発行部数の推移

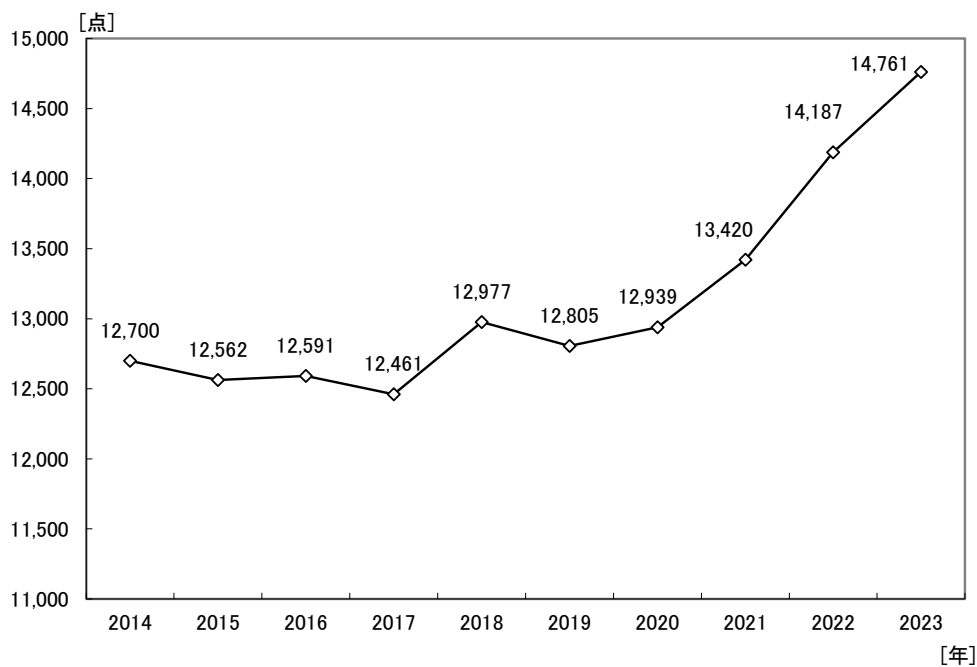


出典：全国出版協会・出版科学研究所「出版指標年報」

ソフト制作の動向

- ・ 2023年のコミック本の新刊点数は14,761点となった。(図表3-2-4)

図表3-2-4 コミック本の新刊点数の推移



出典：全国出版協会・出版科学研究所「出版指標年報」

3-3 雑誌ソフト

《雑誌ソフトの定義》

- ・「雑誌ソフト」とは、雑誌掲載用に制作された記事・広告等のうち、コミックを除いたものとする。テキストが中心であるが、写真やイラストが大きな比重を占める場合もある。
- ・商業的に出版・流通している雑誌を対象とし、各種会員誌や同人誌などは除くこととする。また、最近ではムックなど雑誌扱いの書籍が増加しているが、コミックを除き統計上の分類に合わせて考える。
- ・広告モデルにより無料で配布されるフリーペーパー、フリーマガジンへの掲載のために作成された記事・広告等についても、雑誌ソフトとして捉える。

《雑誌ソフトの市場規模、流通量等の数値算出の基準》

基本的な考え方

- ・雑誌の形で、書籍取次業者を経て書店等で販売されるルートを一流通市場として捉える。この流通ルートは書籍ソフトの流通ルートと同一である。また、マルチユース（単行本化）の流通ルートとも同一である。市場規模としては雑誌ソフトの販売額と広告費の合計、流通量としては雑誌ソフトの販売量を捉える。また、フリーペーパー、フリーマガジンの形態で、新聞折込や店頭・駅などの街頭設置を通じて流通するルートを一流通市場として捉える。市場規模としては広告費、流通量としては発行量を捉える。
- ・雑誌ソフトのマルチユース市場としては、単行本化とオンライン／オフラインのデータベースによる提供、ネットワーク配信が考えられる。単行本化されたものは、その書籍の販売額、販売部数により捉える。ネットワーク配信については、利用者アンケートをもとに推計する。
- ・雑誌ソフトの制作者への報酬は、雑誌では原稿料、単行本化した場合は印税収入により支払われる。これらの合計に雑誌編集費用を加算したものを雑誌ソフト制作金額として捉える。ソフト制作量については、雑誌の延べ制作ページ数で捉える。

雑誌ソフトの市場規模、流通量等の算出方法

市場別		規模・量の考え方		算出方法・推定方法		典拠	
一次流通市場	雑誌販売による流通	市場規模	年間に販売された雑誌（コミックを除く）の販売額	雑誌年間販売額（コミック誌分除く）+雑誌広告費（コミック誌分除く）	出版指標年報、日本の広告費		
		流通量	年間に販売された雑誌（コミックを除く）の延べ部数（頁数）	雑誌年間販売部数（コミック誌分除く）×平均頁数	出版指標年報		
	フリーペーパー、フリーマガジン	市場規模	フリーペーパー、フリーマガジン発行社の広告収入	フリーペーパー、フリーマガジンの広告費	日本の広告費		
		流通量	年間に発行されたフリーペーパー、フリーマガジンの延べ部数（頁数）	年間延べ発行部数×平均頁数	同上		
マルチユース市場	単行本化	市場規模	書籍販売額のうち、雑誌記事を書籍化したものの金額（単行本化点数は連載記事量から推計）	書籍年間販売額×（雑誌単行本化点数／書籍新刊点数）	出版指標年報		
		流通量	書籍販売部数（延べ頁数）のうち、雑誌記事を書籍化したものの部数（延べ頁数）	書籍年間販売部数×（雑誌単行本化点数／書籍新刊点数）×平均頁数	同上		
	ネットワーク配信	市場規模	PCインターネット、携帯インターネットで配信されたオンライン有料マガジンによる収入	一人あたり年間利用金額×インターネット利用者数（携帯インターネット利用者数）	通信利用動向調査、モバイルコンテンツフォーラム資料、Web アンケート調査（本調査）		
		流通量	PCインターネット、携帯インターネットで配信されたオンライン有料マガジンの延べ頁数	一人あたり契約誌数×インターネット利用者数（携帯インターネット利用者数）×平均頁数	同上		
	オンラインデータベース（雑誌記事DB）	市場規模	雑誌記事DBの利用料収入の合計	DB売上高×雑誌記事DB推定利用シェア	特定サービス産業動態統計調査		
		流通量	雑誌記事DBへのアクセスにより読み出された記事の延べ頁数	雑誌記事DB推定売上高／頁あたり記事読み出し平均単価	同上		
	オフラインデータベース（雑誌記事DB）	市場規模	雑誌記事DBの販売収入の合計	データベース市場規模×雑誌記事DB利用シェア×オフライン売上比率	特定サービス産業動態統計調査		

		流通量	雑誌記事DBに収録された記事の延べ頁数	雑誌記事DB（オフライン）推定売上／平均単価×1 本平均データ量	同上
素材利用市場	映像ソフト化（映画、テレビ番組、ビデオソフト）	市場規模	映像ソフト化に伴い原作者に支払われた二次使用料	（当面考えない）	（当面考えない）
		流通量	映像ソフト化された作品数（又はその上映時間）	同上	同上
ソフト制作	雑誌記事の制作	制作金額	雑誌の制作・編集費用と単行本化分の印税額の合計	雑誌販売額×制作・編集費用割合＋単行本化書籍販売額×平均印税率	出版指標年報
		制作量	1年間に発行された雑誌の記事原稿の述べ頁数	（雑誌発行点数－コミック誌発行点数）×平均頁数	同上

《雑誌ソフト市場の現状》

一次流通市場の現状

- 雑誌ソフトの一次流通の市場規模は、雑誌の年間販売額及び広告費並びにフリーペーパー・フリーマガジンの広告費から捉えられる。2023年の一次流通市場は5,259億円と、前年と比べて251億円の減少となっている。雑誌の販売は、新聞、コミックと同様に低迷しており、週刊誌、月刊誌ともに販売額は62億円減、157億円減となっている。広告収入は20億円増となっている。
- 雑誌ソフトの流通量は1兆3,552億頁（B5判換算）となり、前年から651億頁の減少となっている。

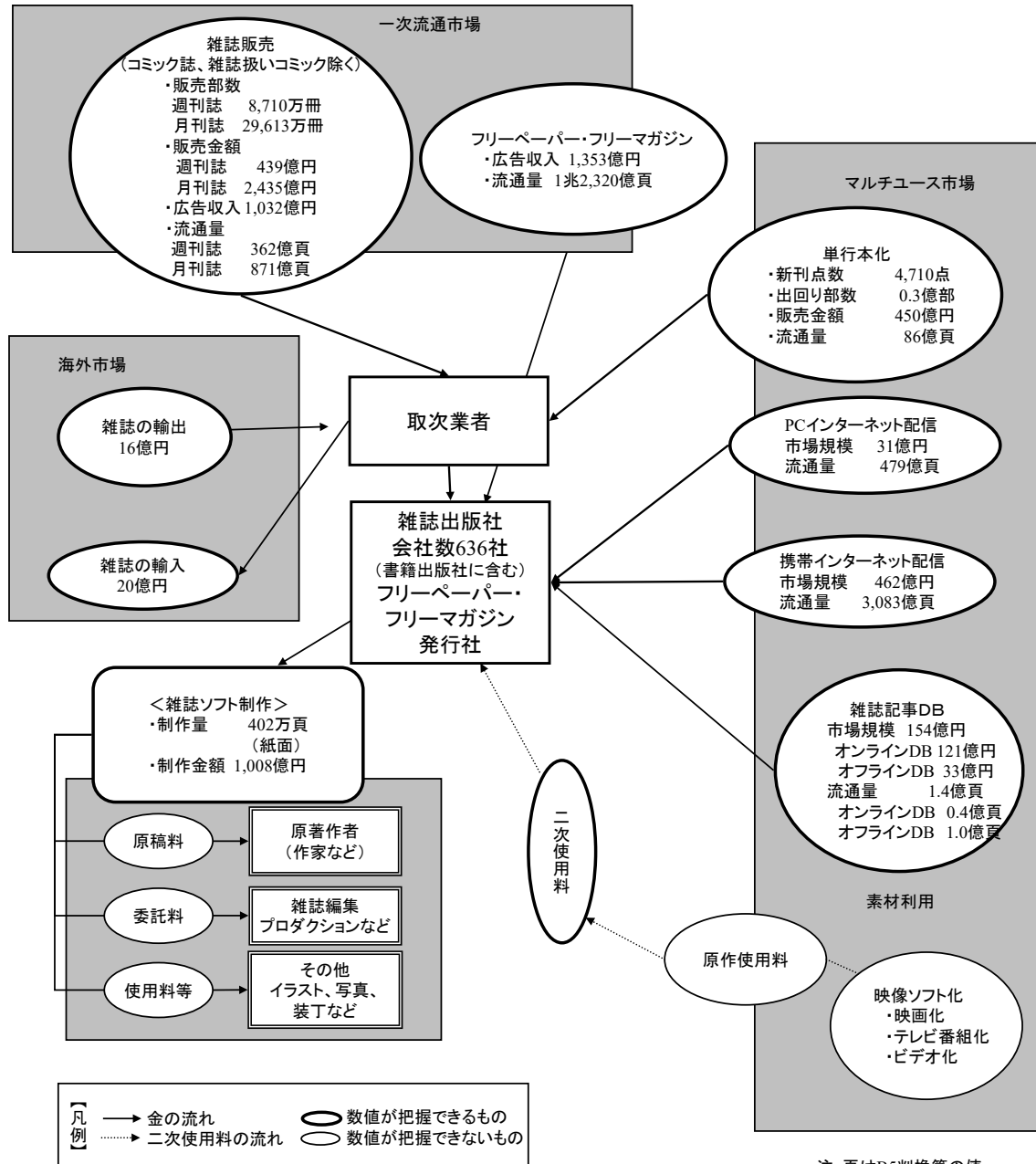
マルチユース市場の現状

- 雑誌ソフトのマルチユースの市場規模は、単行本の販売額、雑誌記事DB、ネットワーク配信市場から算出される。2023年の雑誌記事のマルチユース市場は1,096億円となり、前年から210億円の増加となっている。なお、雑誌ソフトのマルチユース市場は、一次流通市場の20.8%の大きさとなっている。
- 雑誌ソフトのマルチユース市場での流通量は3,650億頁となり、前年と比べて584億頁の増加となっている。雑誌ソフトのマルチユース市場における流通量は、一次流通市場の26.9%となっている。

ソフト制作の現状

- ・2023年の雑誌ソフトの制作金額は1,008億円となり、前年から52億円の減少となっている。制作量は603万頁（B5判換算）であり、前年から40万頁の減少となっている。

雑誌ソフト市場の構造と規模（2023年）

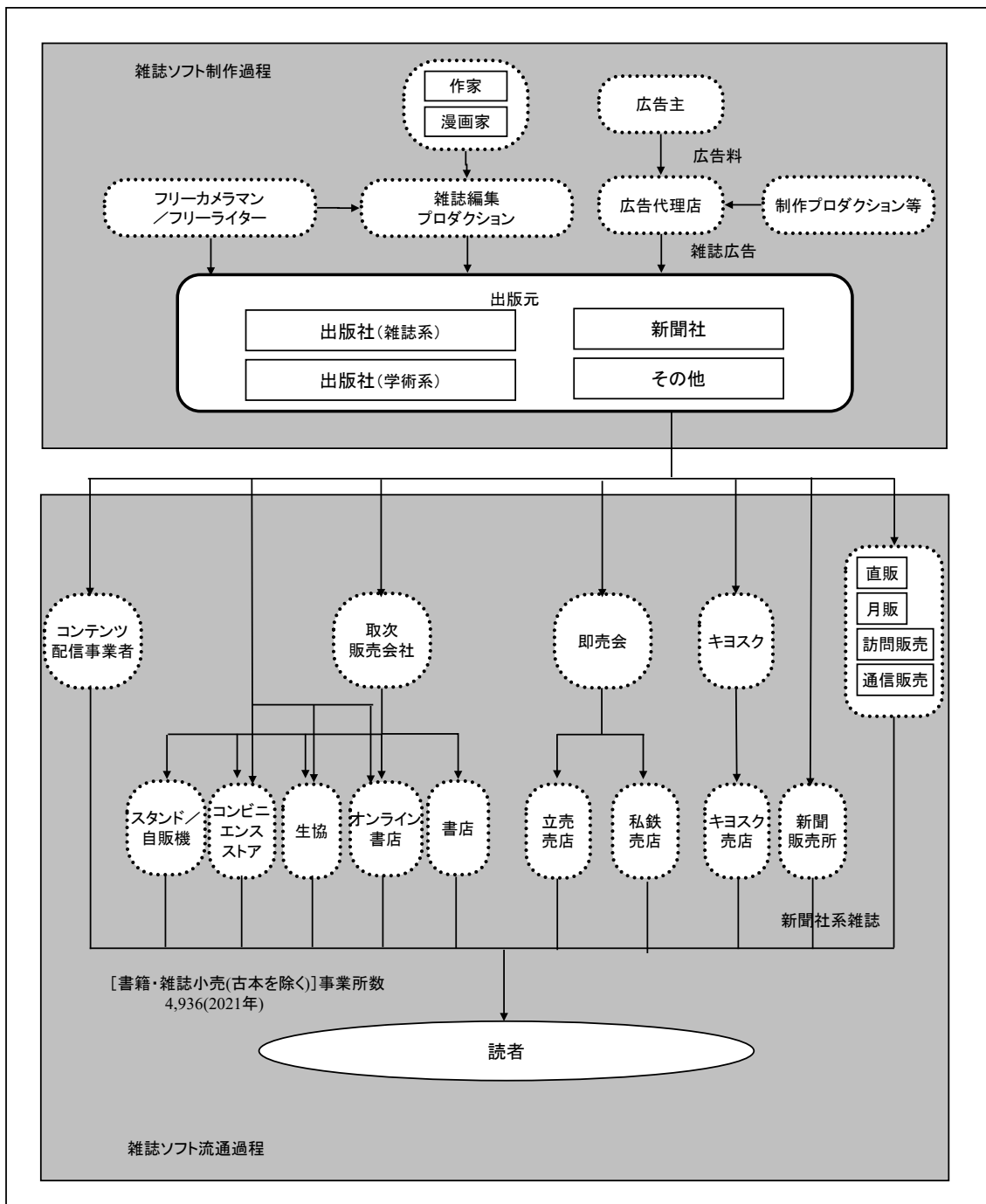


《雑誌業界の動向》

業界の概要

- ・雑誌の出版、流通形態は書籍の形態とほぼ同様となっている。コンビニエンスストアや駅売店なども主要な流通ルートとなっており、書籍に比べてより幅広いルートを有するといえる。
- ・フリーペーパー、フリーマガジンの流通は、店頭や公共施設、駅等への設置、新聞折込、宅配等を通じて行われている。
- ・雑誌ソフトの制作では、作家や編集プロダクションから原稿が持ち込まれるケースもあるが、書籍ソフトとの比較で、出版社内の編集スタッフが自ら制作する割合が高いといわれている。
- ・電子的に配信される雑誌を読み放題で利用できる月額定額のサービスが提供されている。携帯電話事業者や電子商取引事業者等によるサービスがあり、雑誌だけではなく電子コミックや動画配信サービスも含めて利用できるサービスもある。

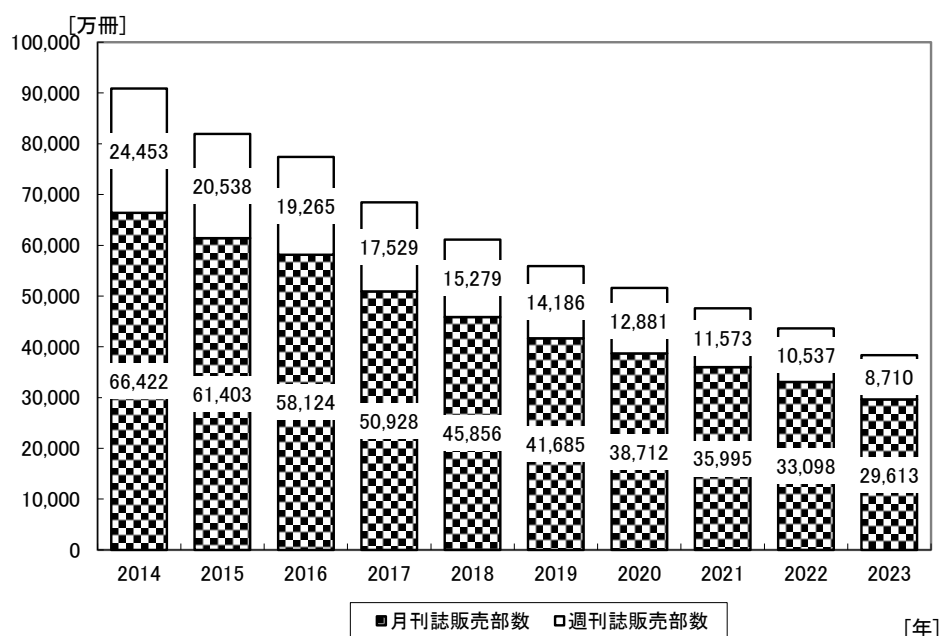
雑誌業界の構造



雑誌の販売動向

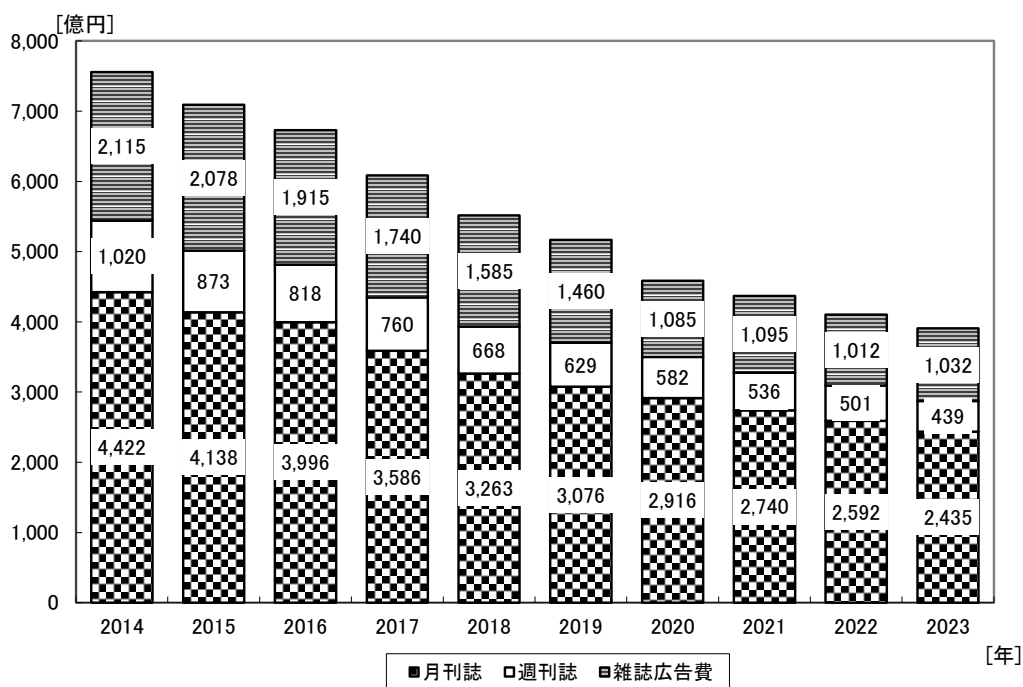
- ・雑誌の販売部数は、月刊誌、週刊誌ともに減少し、全体では1997年をピークに減少が続いている（図表3-3-1）。
- ・雑誌の売上額は1997年まで増加傾向であったが、その後、月刊誌、週刊誌とも減少を続けている。広告収入についても増減はあるものの全体としては減少傾向にある。（図表3-3-2）
- ・フリーペーパー、フリーマガジンの広告費も減少傾向にある。（図表3-3-3）

図表3-3-1 雑誌の販売部数の推移



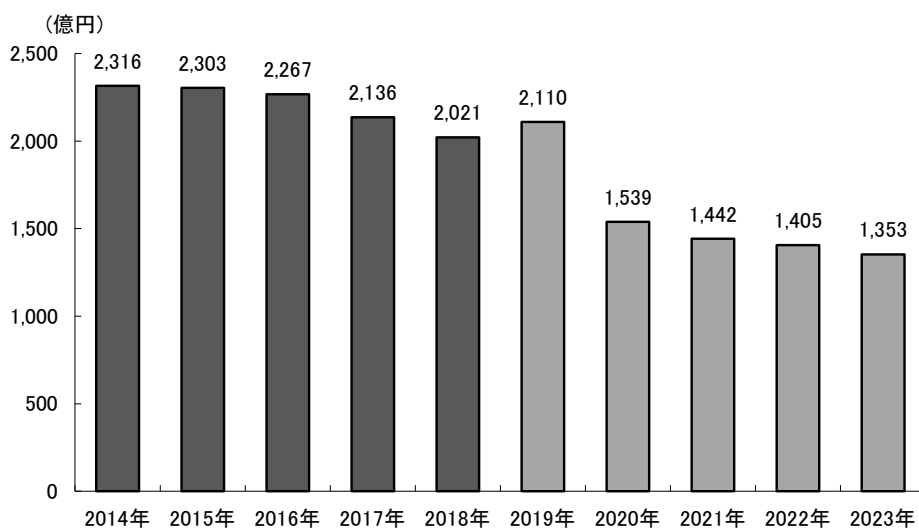
出典：全国出版協会・出版科学研究所「出版指標年報」

図表3-3-2 雑誌の売上金額の推移



出典：全国出版協会・出版科学研究所「出版指標年報」

図表3-3-3 フリーペーパー、フリーマガジンの広告費の推移



注：2019年以降の値は「フリーペーパー」の広告費。フリーペーパーはタブロイド判タイプのフリーペーパー・雑誌タイプのフリーマガジン・電話帳の総称。

出典：電通「日本の広告費」

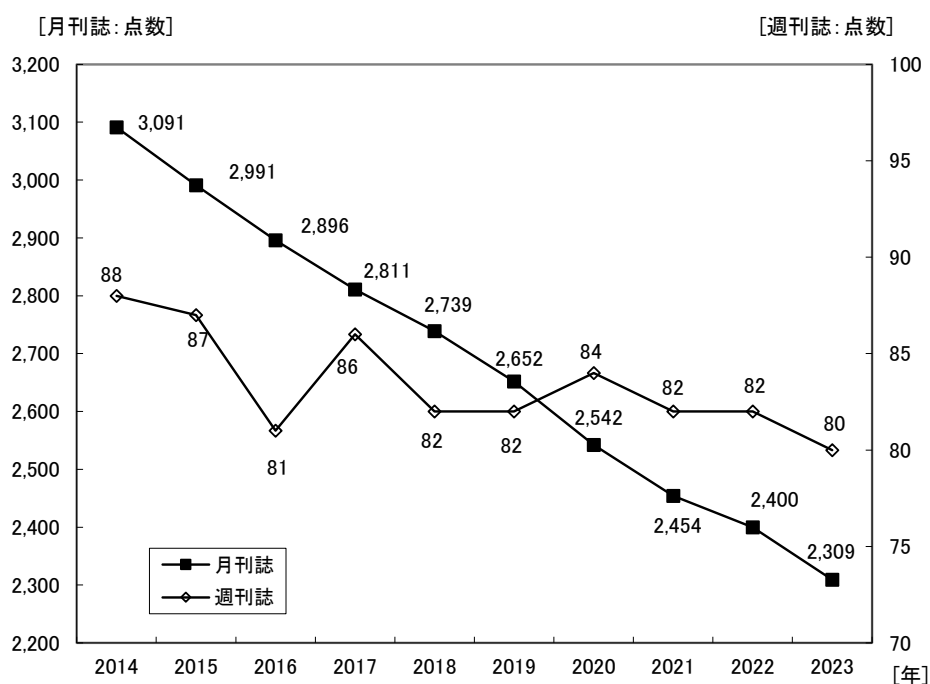
マルチユースの動向

- ・ 2023 年の雑誌の単行本化点数は 4,710 点と推計され、前年と比較して 270 点の減少となっている。

ソフト制作の動向

- ・ 販売部数が減少する中、月刊誌の発行銘柄数も減少傾向にある。(図表 3-3-4)

図表3-3-4 雑誌の発行銘柄数の推移



出典：全国出版協会・出版科学研究所「出版指標年報」

3-4 書籍ソフト

《書籍ソフトの定義》

- ・「書籍ソフト」とは、書籍の形態で出版・流通するソフトのうち、コミック及び雑誌記事の単行本化以外のもの（いわゆる「書き下ろし」）とする。テキストベースのものが多いが、図鑑・絵本など写真やイラストを中心としたものも含まれる。
- ・他の出版ソフトと同様、書籍についても商業ベースで出版・流通するものを対象とし、自費出版した書籍等は除くこととする。

《書籍ソフトの市場規模、流通量等の数値算出の基準》

基本的な考え方

- ・単行本としての販売・流通（コミック、雑誌単行本、文庫本を除く）を書籍ソフトの一次流通市場として捉える。出版ソフトは流通ルートで滞留・返品があるため、出荷と販売ではデータが異なる。ここでは、販売額から市場規模を、販売部数から流通量を推計する。
- ・文庫本の流通を書籍ソフトのマルチユース市場として捉える。文庫本には書き下ろしのものもあるので、ここでは便宜的に半数をマルチユース市場として位置づける。また、書籍ソフトのネットワーク配信についてもマルチユース市場に算入する。
- ・書籍ソフトの素材利用としては、映像ソフト等の原作として二次使用されるケースが多い。その場合、原作者には二次使用料が支払われる。二次使用料の支払いの対象となった作品数をもとに、その支払い金額を推定する。
- ・書籍ソフト制作者の報酬は、制作者の多くが出版社以外の者であるので印税が中心となる。そこで、制作者（作者）に支払われた印税・二次使用料額の合計と、出版社が書籍編集に要した費用の合計を書籍ソフトの制作金額として捉える。ソフトの制作量は、新刊発行点数×平均頁数で推計することとする。

書籍ソフトの市場規模、流通量等の算出方法

市場別		規模・量の考え方		算出方法・推定方法	典拠
一次流通市場	単行本としての出版流通（コミック、雑誌単行本、文庫本を除く）	市場規模	年間に販売された書籍の販売額	書籍年間販売額－書籍扱いコミック販売額－雑誌単行本化分販売額－文庫本販売額／2	出版指標年報
		流通量	年間に販売された書籍の延べ部数（頁数）（新刊・重版含む）	（単行本販売部数＋文庫本販売部数／2）×平均頁数	同上
	ケータイ小説	市場規模	携帯インターネットで配信されたケータイ小説（携帯電話でしかみることができない小説、エッセー等）による収入	一人あたり年間利用金額×携帯インターネット利用者数	通信利用動向調査、モバイルコンテンツフォーラム資料、Web アンケート調査（本調査）
		流通量	携帯インターネットで配信されたケータイ小説の延べ部数（延べ頁数）	一人あたり年間利用冊数×携帯インターネット利用者数×平均頁数	同上
マルチユース市場	文庫本販売	市場規模	年間に販売された文庫本の販売額（半分をマルチユース市場と推計）	文庫本年間販売額／2	同上
		流通量	年間に販売された文庫本の販売部数（半分をマルチユース市場と推計）	文庫本年間販売額／2×平均頁数	同上
	ネットワーク配信	市場規模	PCインターネット、携帯インターネットで配信されたネット書籍による収入	一人あたり年間利用金額×インターネット利用者数（携帯インターネット利用者数）	通信利用動向調査、モバイルコンテンツフォーラム資料、Web アンケート調査（本調査）
		流通量	PCインターネット、携帯インターネットで配信された書籍ソフトの延べ部数（延べ頁数）	一人あたり年間利用冊数×インターネット利用者数（携帯インターネット利用者数）×平均頁数	同上
	オンラインデータベース	市場規模	（計量不可）		（当面考えない）
		流通量	同上		同上
素材利用	映像ソフト化（映画、テレビ番組、ビデオソフト）	市場規模	映像ソフト化に伴い原作者に支払われた二次使用料	（当面考えない）	（当面考えない）

		流通量	映像ソフト化された作品数 (又はその上映時間)	同上	同上
中古市場	中古書籍	市場規模	新古書店での年間に販売された中古書籍の販売額	新古書店店舗数×1店舗あたりの平均中古書籍販売額	各社資料
		流通量	新古書店で年間に販売された中古書籍の延べ部数(頁数)	中古本販売部数×書籍平均頁数	各社資料、出版指標年報
ソフト制作	書籍ソフトの制作	制作金額	出版社の編集費用と原作者に支払われる印税額(書籍販売額から推定)の合計	出版社編集費(販売額の約1割とする)+書籍販売額×平均印税率	出版指標年報
		制作量	新刊書籍の原稿の述べ頁数(文庫本は半分が該当すると推定)	(単行本新刊点数+文庫本新刊点数/2)×単行本平均頁数	同上

《書籍ソフト市場の現状》

一次流通市場の現状

- ・書籍ソフトの一次流通の市場規模は、書籍(単行本)及び文庫本、ケータイ小説の販売額から捉えられる。2023年の一次流通市場は4,858億円となり、前年と比べると258億円の減少となった。
- ・書籍ソフトの流通量は754億頁であり、前年と比べて101億頁の減少となっている。

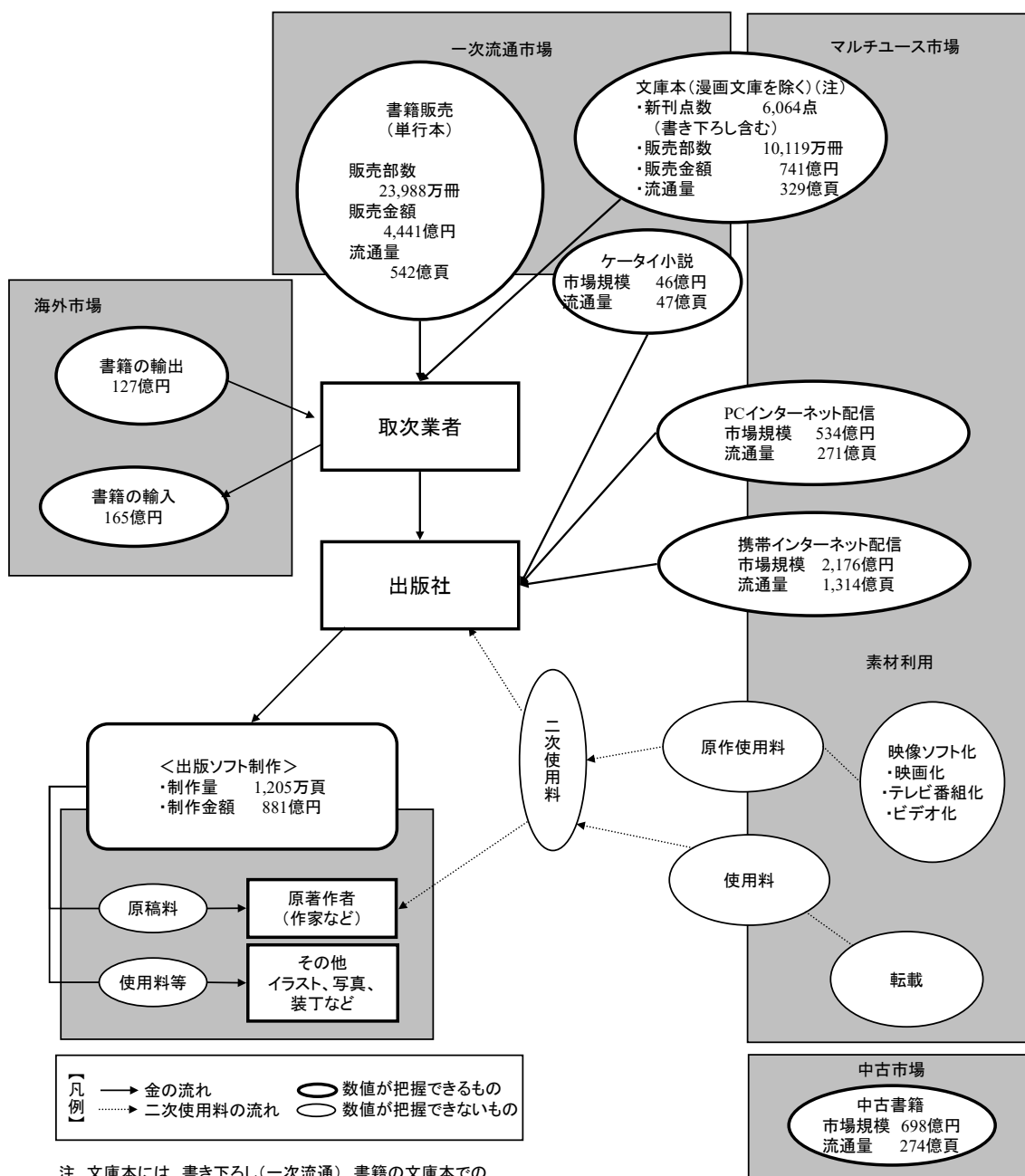
マルチユース市場の現状

- ・書籍ソフトのマルチユースの市場規模は、文庫本の販売額、ネットワーク配信市場から算出される。書籍ソフトのマルチユース市場は3,080億円と前年から87億円の増加となっている。なお、書籍ソフトのマルチユース市場は、一次流通市場の63.4%の規模となっている。
- ・マルチユース市場での書籍ソフトの流通量は1,749億頁となり、前年から313億頁の減少となっている。なお、書籍ソフトのマルチユース市場における流通量は、一次流通市場の2.3倍の大きさとなっている。

ソフト制作の現状

- ・ 2023 年の書籍ソフトの制作金額は 881 億円となり、前年と比べて 41 億円の減少となっている。制作量は 1,205 万頁であり、前年と比べて 60 万頁の減少となっている。

書籍ソフト市場の構造と規模（2023 年）

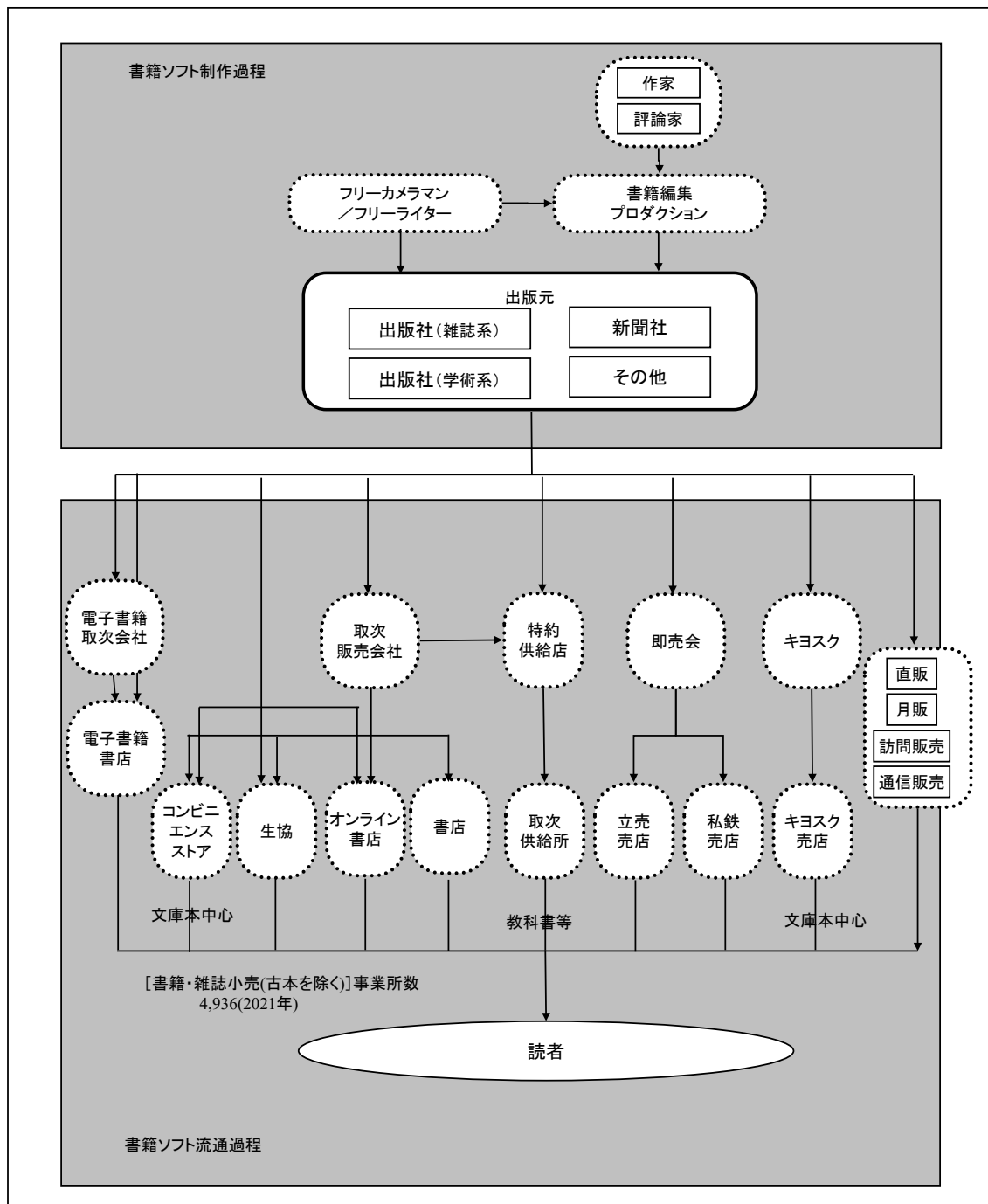


《書籍業界の動向》

業界の概要

- ・ 書籍ソフトの制作は出版社ではなく外部の著作者による場合が多い。また、書籍出版の特徴は、制作者が必ずしも執筆の「プロ」ではなく、学者や企業人である場合もある。
- ・ 書籍の流通ルートは書店が中心となるが、文庫本についてはコンビニエンスストア等での流通も多い。
- ・ インターネットにおいて書籍を検索、購入できるオンライン書店が開設されている。また、スマートフォンやタブレット端末、電子書籍リーダー等の普及を踏まえ、書籍をオンラインで配信するサービス（電子書籍）の市場が拡大している。既存の書籍を電子化したものだけではなく、電子書籍向けに書き下ろされたものもある。

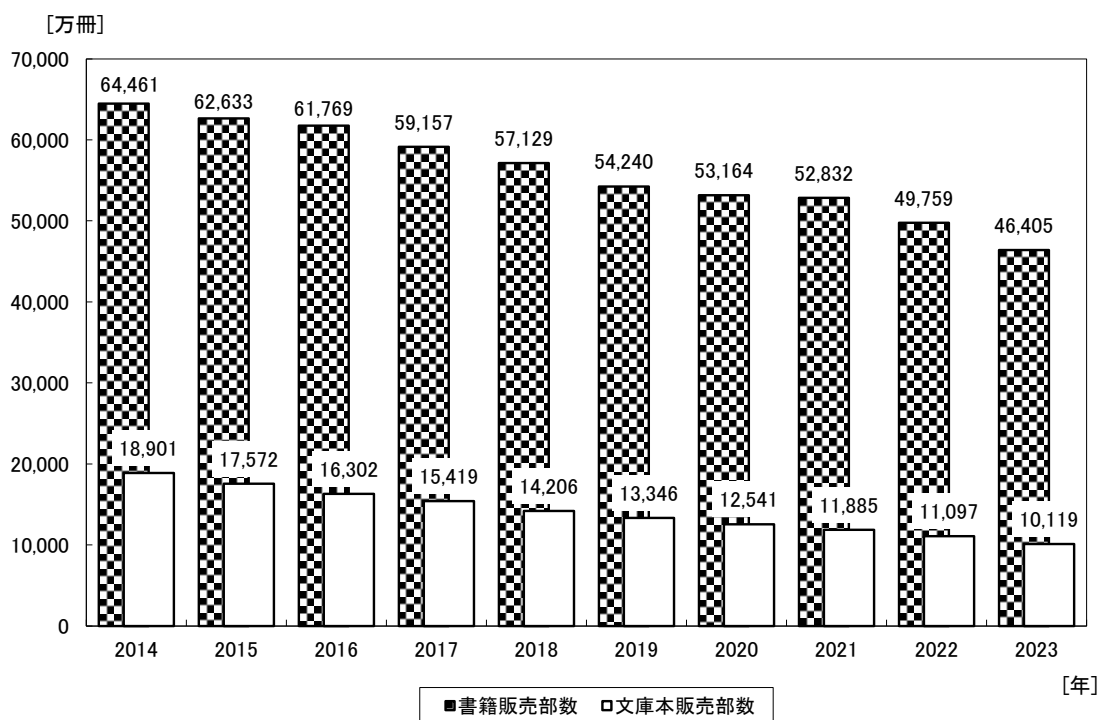
書籍出版業界の構造



書籍の販売動向

- ・ 書籍の販売部数、販売額ともに 1996 年をピークとして減少に転じて以降、減少傾向にある。文庫本は、販売部数、販売額ともに減少が続いている（図表 3-4-1、図表 3-4-2）。

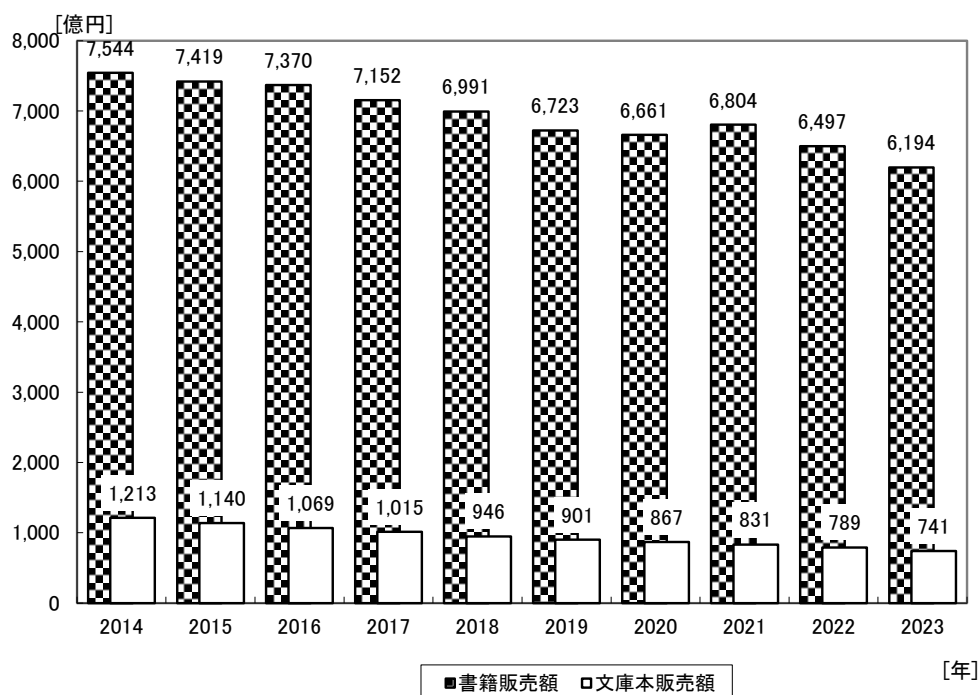
図表3-4-1 書籍販売部数の推移



注：書籍販売部数には書籍扱いコミック、文庫本も含まれる。

出典：全国出版協会・出版科学研究所「出版指標年報」

図表3-4-2 書籍販売額の推移



注：書籍の販売金額には書籍扱いのコミック、文庫本も含まれる。

出典：全国出版協会・出版科学研究所「出版指標年報」

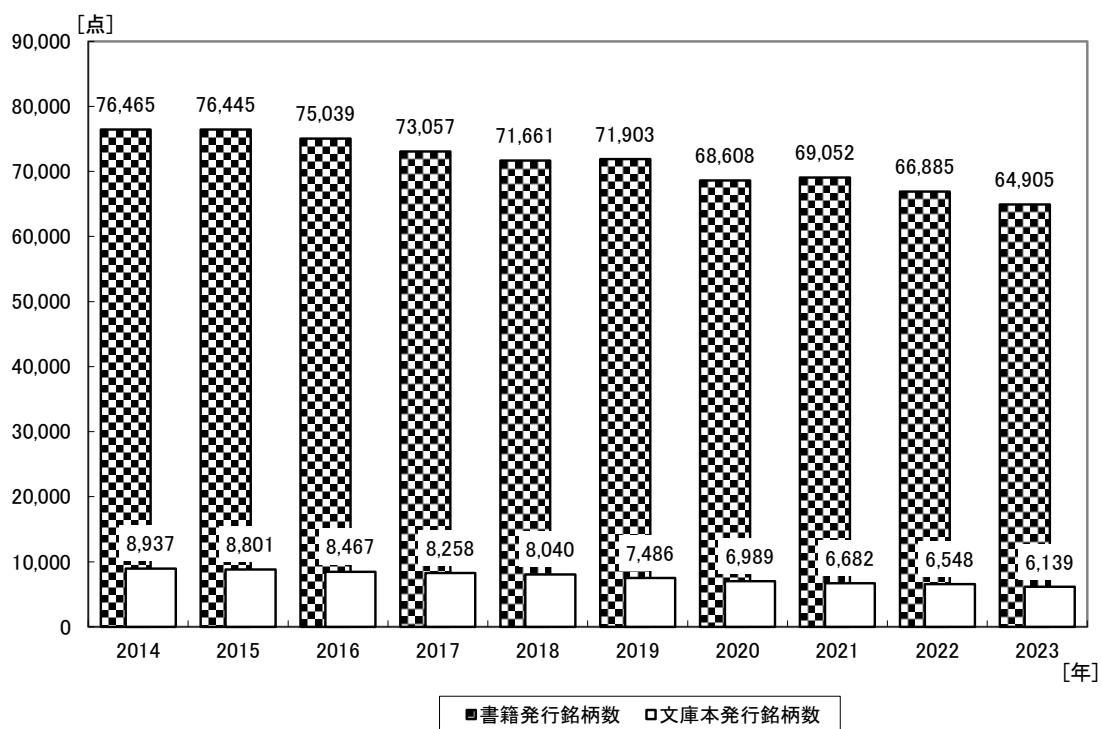
マルチユースの動向

- ・ 書籍の二次利用として捉えられる文庫本は、販売部数、販売額ともに近年減少傾向となっている。
- ・ 電子化された書籍の点数が増えたことなどもあり、電子書籍の販売金額は増加傾向にある。

ソフト制作の動向

- ・ 書籍全体の発行冊数は 2000 年以降大きく増加してきていたが、2012 年をピークとして、緩やかな減少傾向が続いている。文庫本では発行冊数の減少傾向が続いている。
(図表 3-4-3)。

図表3-4-3 書籍発行冊数の推移



出典：全国出版協会・出版科学研究所「出版指標年報」

3-5 データベース情報

《データベース情報の定義》

- ・「データベース情報」とは、通信回線を通じて提供される、いわゆるオンラインデータベース上に電子的に蓄積された情報ソフトとする。
- ・データベース（DB）にはオフラインサービスもあり、CD-ROM等の形態で提供されている。ここではオンライン提供を一次流通と考え、CD-ROM等のオフライン提供をマルチユースとみなす。

《データベース情報の市場規模、流通量等の算出の基準》

基本的な考え方

- ・データベース情報のオンライン・サービスの場合、蓄積された情報量と利用者に実際に提供された情報量とは異なる。ここでは、利用者に実際に提供された情報量とその情報利用の対価として利用者が支払う利用料（売上）をデータベース情報の一次流通市場として捉える。
- ・データベース情報のオフライン提供をマルチユース市場として捉える。このうち、市販のCD-ROM等による流通分は、利用者に届けられたデータ量全体を流通量として捉える。
- ・データベース情報の制作については、コンピュータ設備投資、維持管理費などは除き、データベース情報の収集・編集・入力等に要した人件費を制作費用とみなす。

データベース情報の市場規模、流通量等の算出方法

市場別		規模・量の考え方		算出方法・推定方法	典拠
一次流通市場	データベース情報（国産DB）オンライン・サービス	市場規模	データベース業者の売上額のうちオンラインによるもの（新聞・雑誌DBは除く）	国内のデータベース情報のオンライン・サービス売上高－新聞雑誌DB売上高	特定サービス産業動態統計調査
		流通量	オンライン利用により年間に読み出された情報件数（1件1頁とする）	データベース情報（国産DB）オンライン・サービス売上高／頁あたり情報読み出し平均単価	同上
	データベース情報（外国製DB）オンライン・サービス	市場規模	データベース業者の売上高のうちオンライン・サービスによるもの	データベース情報のオンライン・サービス売上高×海外DB売上比率	同上

		流通量	オンライン利用により年間に読み出された情報件数（出力単価から推計）	データベース情報（外国製DB）のオンライン・サービス売上高／1件あたり平均コスト	同上
マルチユース市場	CD-ROM・DVD 市販	市場規模	データベース業者の売上額のうち CD-ROM・DVD によるもの	データベース情報のオフライン提供の売上高×CD-ROM・DVD 売上比率	同上
		流通量	データベース CD-ROM・DVD に収録されているデータ量の合計	CD-ROM・DVD 売上高／平均単価×1本平均データ量	同上
	その他オフラインサービス	市場規模	データベース業者のオフライン売上から CD-ROM・DVD 販売額を除いた金額	データベース情報のオフライン提供の売上高－データベース CD-ROM・DVD 販売額	同上
		流通量	オフラインで提供されたデータ量	データベース情報のその他オフライン提供の売上高／頁あたり情報読み出し単価	同上
ソフト制作	データベース情報の制作（国産DB）	制作金額	国内データベースプロデューサーが情報収集・入力に要した費用（人件費、外注費）の合計	国内のデータベース情報のオンライン・サービス売上高×人件費・外注費割合×制作要員割合	同上
		制作量	国産DBについて、1年間に新たに入力・更新されたデータの総量	データベース情報（国産DB）のオンライン・サービス数×平均入力・更新データ件数	同上

《データベース情報市場の現状》

一次流通市場の現状

- ・ データベース情報の一次流通の市場規模は、データベース情報（国産DB及び外国製DB）のオンライン・サービスの利用料収入（売上高）から算出される。2023年の一次流通市場は2,668億円である。前年と比べて243億円の増加となっている。
- ・ データベース情報の流通量は8.9億頁であり、前年と比べて0.8億頁の増加となっている。

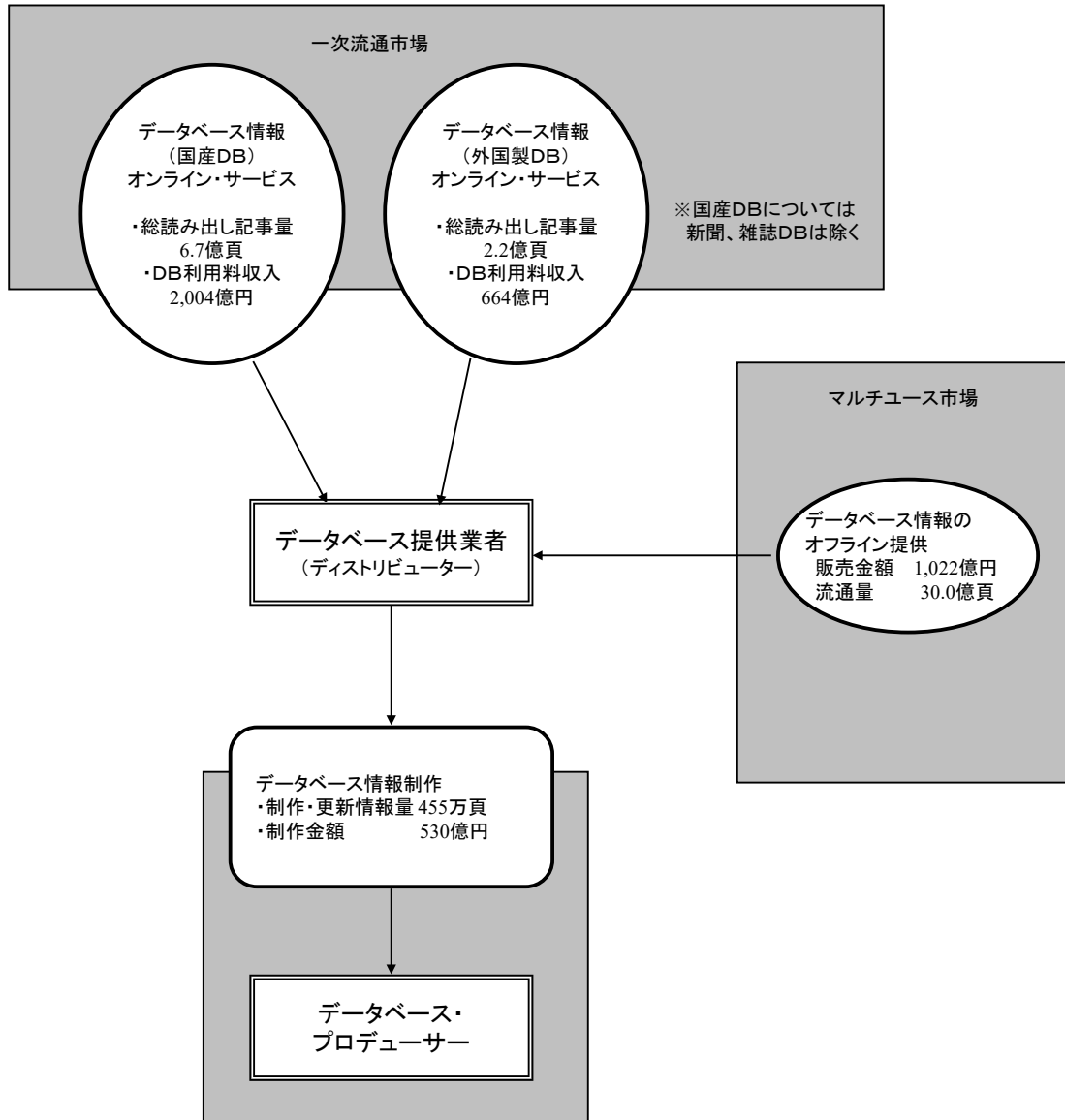
マルチユース市場の現状

- ・ 2023年のデータベース情報のマルチユース市場の規模は1,022億円となり前年と比べて93億円の増加となっている。
- ・ データベース情報の流通量は30.0億頁となり、前年から2.7億頁の増加となっている。

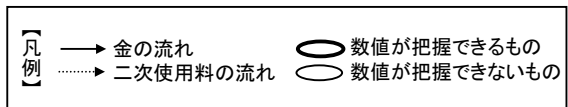
ソフト制作の現状

- ・ 2023年のデータベース情報の制作金額は530億円となり、前年と比べて48億円の増加となっている。制作量は455万頁であり、前年と比べて41万頁の増加となっている。

データベース情報市場の構造と規模（2023年）



※頁はB5判換算の値

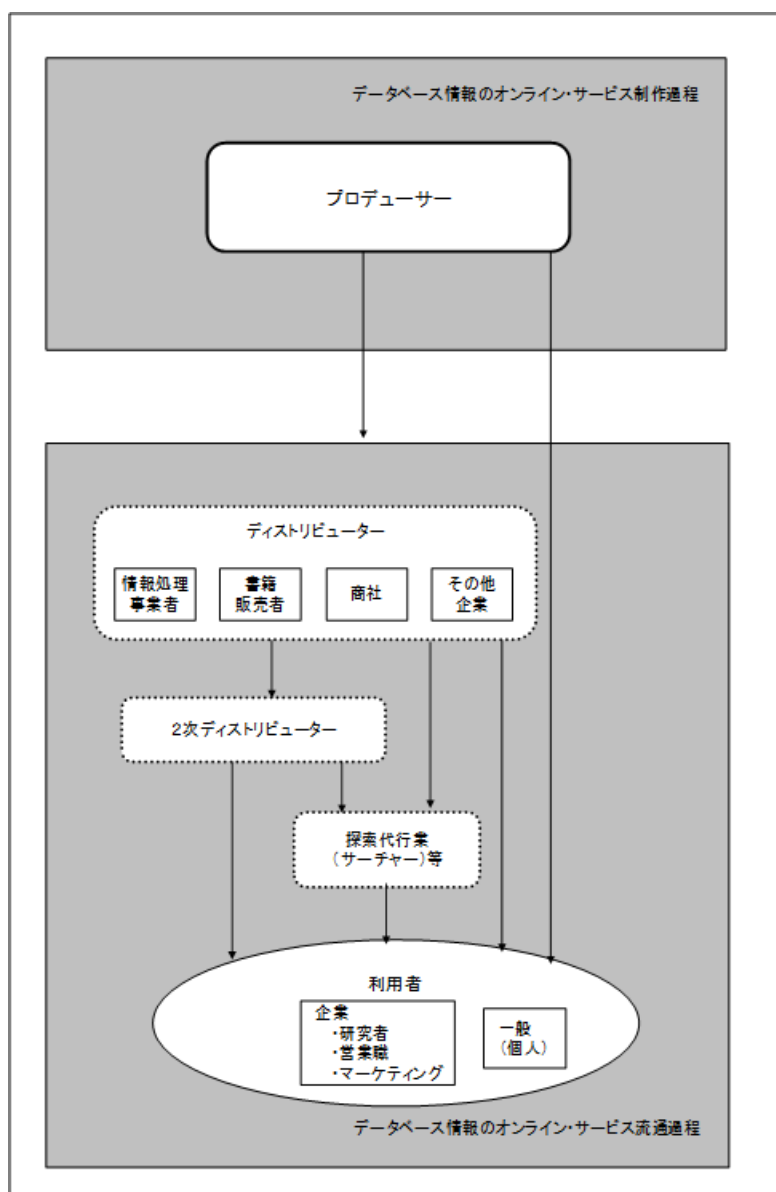


《データベース業界の動向》

業界の概要

- ・ データベース情報の制作・メンテナンスを行うプロデューサー、プロデューサーが提供するデータベース情報を利用者に販売するディストリビューター、データベース情報利用者に代わってデータベース情報の選択、検索等を行う検索代行業などに大きく分類できるが、兼営も多いので業態は複雑である。
- ・ データベース情報には、オリジナルなデータと新聞・雑誌など他メディアのソフトをデータベース情報化したものと二つのケースがある。

データベース業界の構造



4. ネットオリジナル

《ネットオリジナルの定義》

- ・「ネットオリジナル」とは、PC インターネット、携帯インターネット配信向けに制作されたメディア・ソフトとする。

《ネットオリジナルの市場規模、流通量等の数値算出の基準》

- ・ネットオリジナルの一次流通市場としては、ネットオリジナル番組/アプリ（趣味・エンタテインメント¹⁸）、壁紙/待ち受け、インターネットラジオ、オーディオブック、メールマガジン、ブログ・SNS等、PC インターネット、携帯インターネットで配信されるメディア・ソフトを対象とする。

ネットオリジナルの市場規模、流通量等の算出方法

<映像系ネットオリジナル>

市場別		規模・量の考え方		算出方法・推定方法		典拠	
一次流通市場	ネットオリジナル番組・アプリ	市場規模	PC インターネット、携帯インターネットで配信されたネット専用番組及びアプリ（趣味・エンタテインメント）による収入	課金収入：一人当たり利用金額×インターネット利用者数、携帯インターネット利用者数 広告収入：主要サイトの広告売上より算出	通信利用動向調査、モバイルコンテンツフォーラム資料、Web アンケート調査（本調査）		
		流通量	PC インターネット、携帯インターネットで配信されたネット専用番組及びアプリ（趣味・エンタテインメント）が視聴時間/収録時間	一人当たり視聴番組数/利用アプリ数×インターネット利用者数、携帯インターネット利用者数×番組平均時間/アプリ収録時間	同上		
	壁紙/待ち受け	市場規模	PC インターネット、携帯インターネットで配信された壁紙/待ち受け等による収入	一人当たり利用金額×インターネット利用者数、携帯インターネット利用者数	同上		
		流通量	PC インターネット、携帯インターネットで配信された壁紙/待ち受け利用時間	一人当たり利用タイトル数×インターネット利用者数、携帯インターネット利用者数×タイトル平均時間	同上		
	動画共有	市場規模	動画共有サイトが得る事業収入	動画共有サイトの事業収入	事業者 IR 資料、市場調査会社公表資料		

¹⁸ 健康・運動、教育・学習、ファイナンスなど様々なカテゴリーのアプリが提供されているが、ここでは「趣味・エンタテインメント」を対象としている。

		流通量	動画共有サイト利用者における利用時間	一人あたり利用時間×インターネット利用者数	通信利用動向調査、Webアンケート調査（本調査）、事業者IR資料
	デジタルサイネージ	市場規模	デジタルサイネージのコンテンツにかかる事業収入	コンテンツ事業者の事業収入	市場調査会社公表資料
		流通量	デジタルサイネージの視聴時間	一人あたり利用時間×乗車人数（トレインチャンネル）	JR 東日本企画公表資料

<音声系ネットオリジナル>

市場別		規模・量の考え方		算出方法・推定方法	典拠
一次流通市場	インターネットラジオ	市場規模	PC インターネット、携帯インターネットで配信されたネット専門のラジオ番組による収入（課金収入）	一人あたり利用金額×インターネット利用者数	通信利用動向調査、Webアンケート調査（本調査）
		流通量	PC インターネット、携帯インターネットで配信されたネット専用ラジオ番組が聴取された延べ時間	一人あたり聴取番組数×インターネット利用者数×番組平均時間	同上
	オーディオブック	市場規模	PC インターネット、携帯インターネットで配信されたオーディオブックによる収入	一人あたり利用金額×インターネット利用者数	通信利用動向調査、Webアンケート調査（本調査）
		流通量	PC インターネット、携帯インターネットで配信されたオーディオブックが聴取された延べ時間	一人あたり購入タイトル数×インターネット利用者数×収録平均時間	同上

<テキスト系ネットオリジナル>

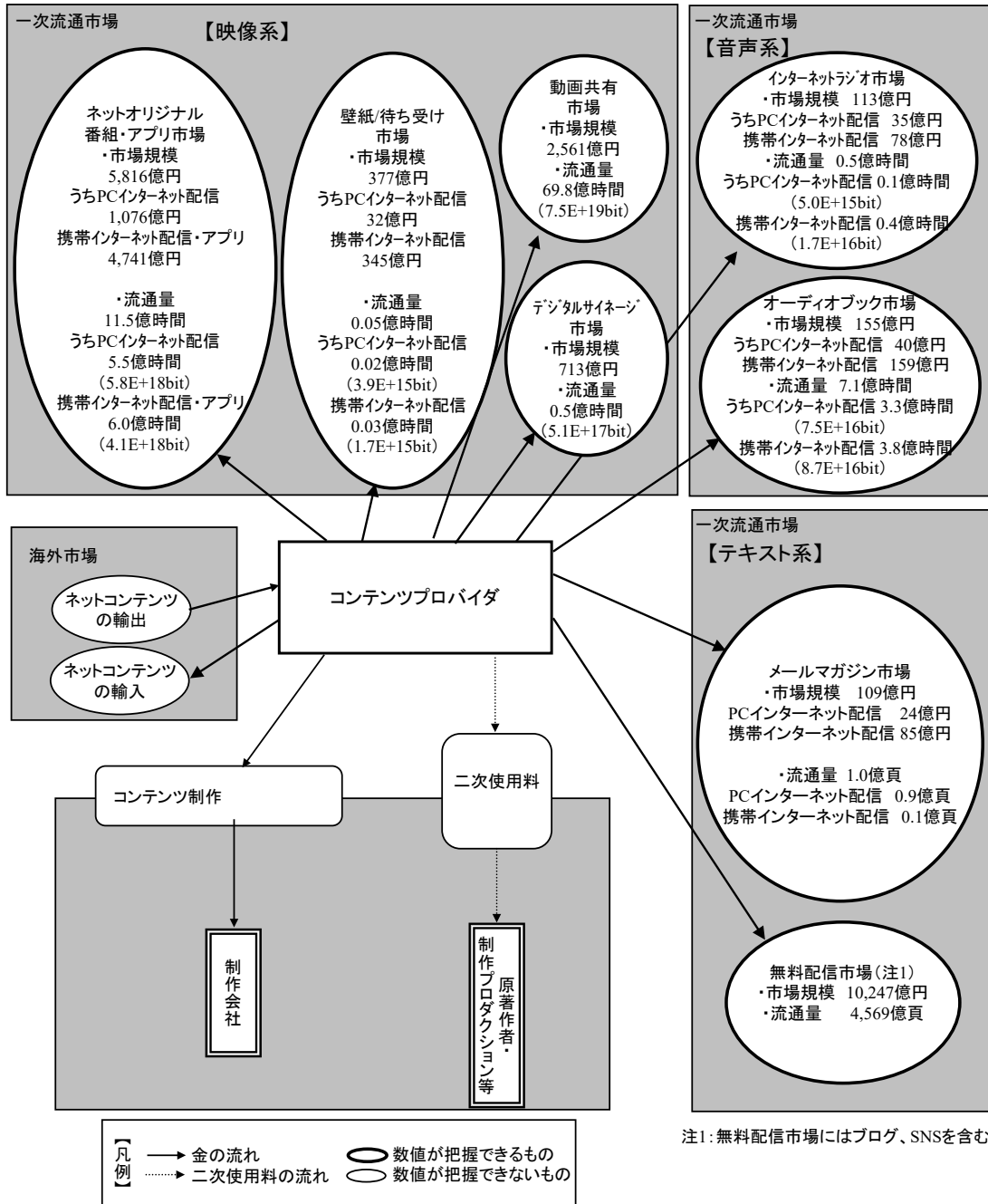
市場別		規模・量の考え方		算出方法・推定方法	典拠
一次流通市場	メールマガジン	市場規模	PC インターネット、携帯インターネットで配信されたメールマガジンによる収入	一人あたり利用金額×インターネット利用者数、携帯インターネット利用者数	通信利用動向調査、モバイルコンテンツフォーラム資料、Webアンケート調査（本調査）
		流通量	PC インターネット、携帯インターネットで配信されたメールマガジンの記事の総量	一人あたり購読数×インターネット利用者数、携帯インターネット利用者数×記事当たり平均頁数	同上

無料配信（広告モデル）	市場規模	PC インターネット/携帯インターネットで配信された無料のテキストコンテンツによる広告収入	無料のテキストコンテンツサイトの広告収入	Web アンケート調査（本調査）、電通「日本の広告費」
	流通量	PC インターネット/携帯インターネットで配信された無料のテキストコンテンツの記事の総量	一人当たり利用ページ数×PC インターネット利用者数/携帯インターネット利用者数	通信利用動向調査、Web アンケート調査（本調査）

《ネットオリジナル市場の現状》

- ・ ネットオリジナルの一次流通市場の規模は、ネットオリジナル番組/アプリ（趣味・エンタテインメント）、壁紙/待ち受け、インターネットラジオ、メールマガジンの PC インターネット、携帯インターネット配信による販売/利用料収入、無料配信（Web サイト）の広告収入から算出される。
- ・ 2023 年のネットオリジナルの市場規模は、映像系は 9,468 億円と前年から増加した（前年比 411 億円増）。音声系は 312 億円となった（前年比 39 億円減）。テキスト系は 10,355 億円と前年から増加した（前年比 1,896 億円増）。
- ・ 2023 年のネットオリジナルの流通量は映像系 81.8 億時間、音声系 7.5 億時間、テキスト系 4,570 億ページであった。

ネットオリジナル市場の構造と規模 (2023年)



注1: 無料配信市場にはブログ、SNSを含む

巻末補足

○ 報告書の引用等について

- * 本報告書の情報を利用する際は、出典を記載してください。

【例】 出典：総務省情報通信政策研究所「メディア・ソフトの制作及び流通の実態に関する調査研究（令和7年6月）」

- * コンテンツを編集・加工等して利用する場合は、上記出典とは別に、編集・加工等を行った旨を記載してください。
- * その他、総務省のホームページで公開している情報の利用については、以下のURLをご確認ください。

https://www.soumu.go.jp/menu_kyotsuu/policy/tyosaku.html

コンテンツ利用に当たっては、本利用ルールに同意したものとみなします（令和7年（2025年）6月現在）