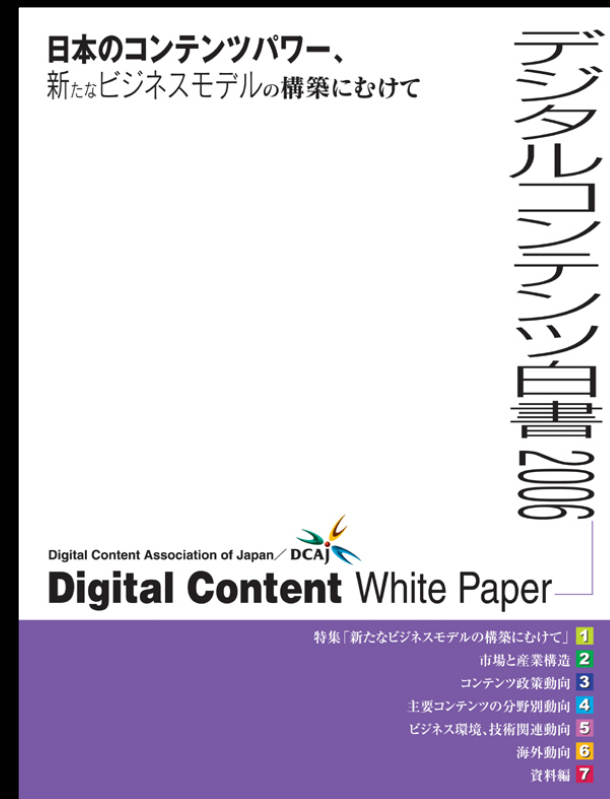


「デジタルコンテンツ白書2006」 新たなビジネスモデルの構築にむけて

2006年9月20日
於・国際大学GLOCOM



本書におけるコンテンツの定義

コンテンツ	様々なメディア上で流通する[映像、音楽、ゲーム、図書]など、動画・静止画・音声・文字・プログラムなどの表現要素によって構成される“情報の内容”
デジタルコンテンツ	デジタル形式で記録されたコンテンツ

デジタルコンテンツの市場規模2005

2兆5,275億円（前年比111.8%）

※デジタル形式で記録されたコンテンツを対象とし、コンテンツの利用者に対する暦年1年間の売上金額を市場規模として把握したもの。

※調査期間：2005年12月初旬～2006年3月下旬

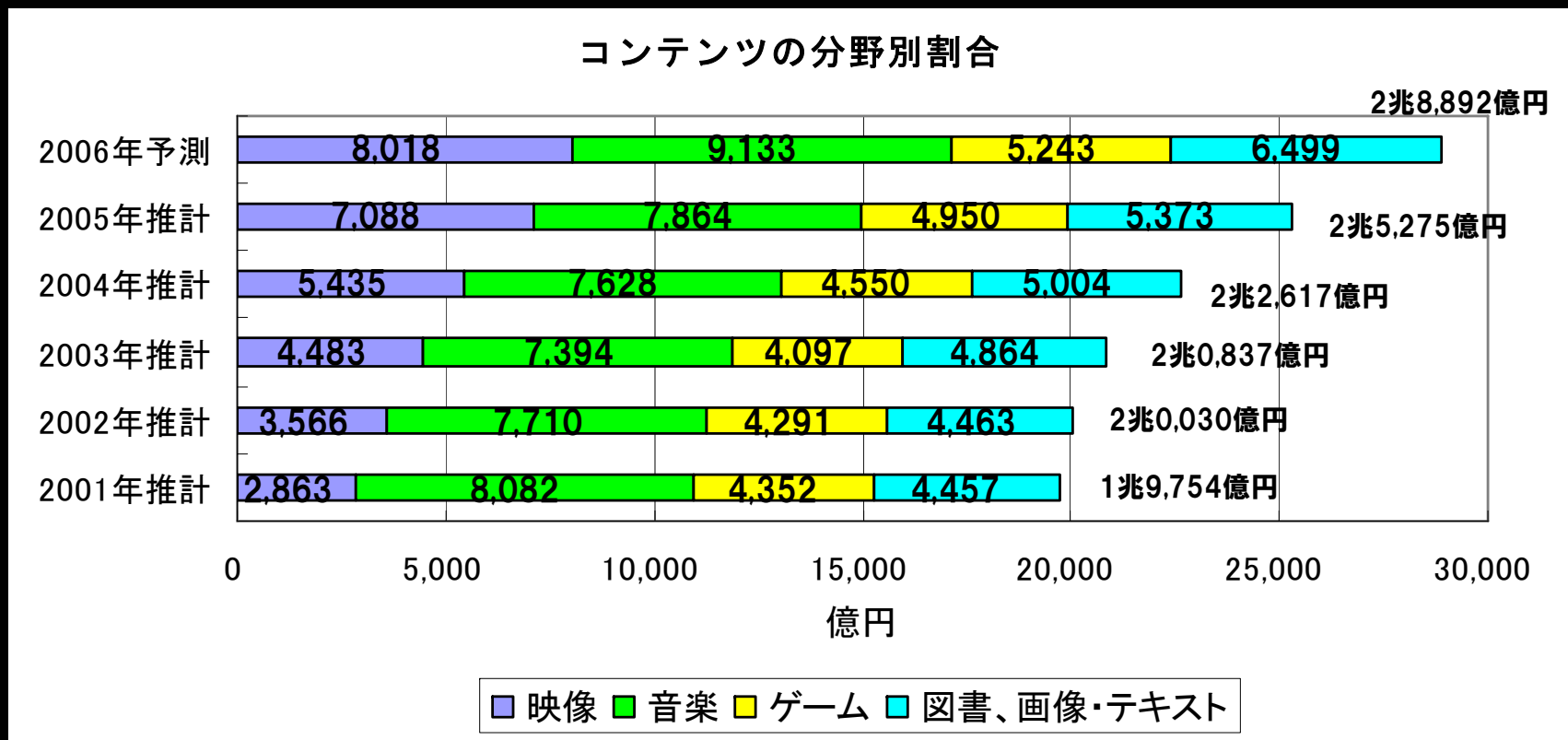
デジタルコンテンツの市場規模

		2004年 推計	2005年 推計	2006年 予測	05/04 伸び率	06/05 伸び率
映像		5,435	7,088	8,018	130.4%	113.1%
	パッケージソフト	4,948	6,207	6,577	125.4%	106.0%
	DVDセル	3,813	3,915	4,171	102.7%	106.5%
	DVDレンタル	1,135	2,291	2,406	201.9%	105.0%
	インターネット配信	173	292	647	168.8%	221.6%
	携帯電話配信	314	589	795	187.6%	135.0%
音楽		7,628	7,864	9,133	103.1%	116.1%
	パッケージソフト	6,210	6,021	6,563	97.0%	109.0%
	CDセル	4,954	4,787	5,266	96.6%	110.0%
	DVDセル	655	633	697	96.6%	110.1%
	CDレンタル	600	600	600	100.0%	100.0%
	インターネット配信	50	233	293	466.0%	125.8%
	音楽配信	36	218	273	605.6%	125.2%
	MIDI・DTMデータ配信	14	15	20	107.1%	133.3%
	携帯電話配信（着メロ・着うた・着うたフル）	1,368	1,610	2,277	117.7%	141.4%

		2004年 推計	2005年 推計	2006年 予測		05/04 伸び率	06/05 伸び率
ゲーム		4,550	4,950	5,243		108.8%	105.9%
	パッケージソフト	3,771	3,765	3,770		99.8%	100.1%
	家庭用ゲーム機向けソフト	3,160	3,141	3,141		99.4%	100.0%
	PC用ゲームソフト	611	624	629		102.1%	100.8%
オンラインゲーム（運営サービス）		367	596	720		162.4%	120.8%
	PC用		534	645			120.8%
	定額課金	260	314	379		120.8%	120.7%
	アイテム、アバター課金	107	210	253		196.3%	120.5%
	その他課金		10	12			120.0%
	家庭用ゲーム機用		62	75			121.0%
携帯電話向けゲーム		412	589	752		143.0%	127.7%

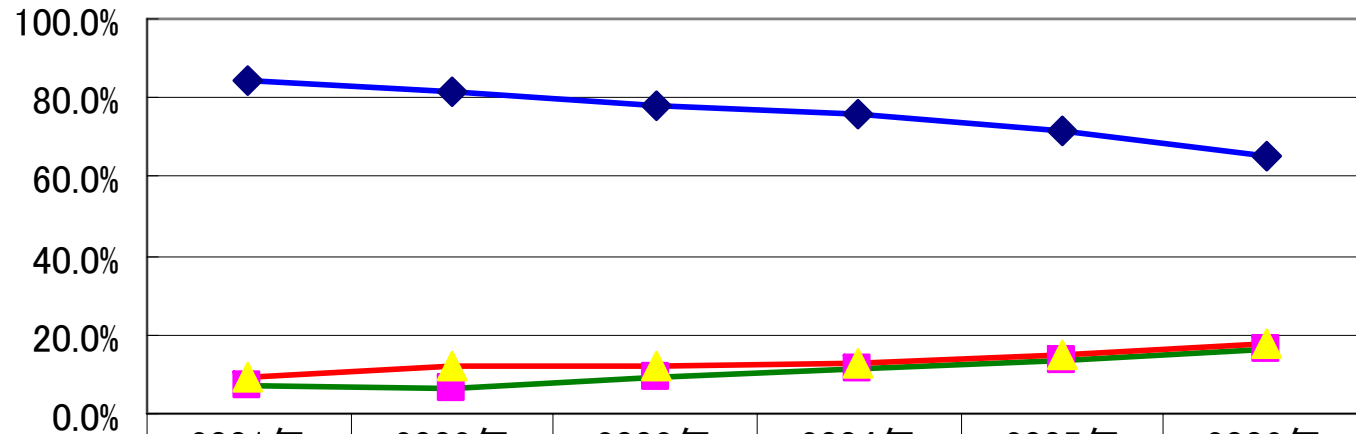
				2004年 推計	2005年 推計	2006年 予測		05/04 伸び率	06/05 伸び率
図書、画像・テキスト				5,004	5,373	6,499		107.4%	121.0%
パッケージソフト				2,163	2,124	2,056		98.2%	96.8%
	データ集			74	77	69		104.1%	89.6%
	教育・学習			72	75	74		104.2%	98.7%
	家庭・趣味			54	57	55		105.6%	96.5%
	電子辞書			550	600	655		109.1%	109.2%
	その他			1,414	1,315	1,203		93.0%	91.5%
インターネット配信				1,965	2,340	3,060		119.1%	130.8%
	データベースサービス			1,784	2,085	2,672		116.9%	128.2%
	電子書籍			33	73	182		221.2%	249.3%
	その他			148	183	206		123.6%	112.6%
携帯電話配信				875	909	1,383		103.9%	152.1%
	待ち受け画面			300	230	187		76.7%	81.3%
	電子書籍			12	60	540		500.0%	900.0%
	その他			563	619	656		109.9%	106.0%
デジタルコンテンツ市場 合計				22,617	25,275	28,892		111.8%	114.3%

コンテンツの分野別割合



流通メディア別割合の経年変化

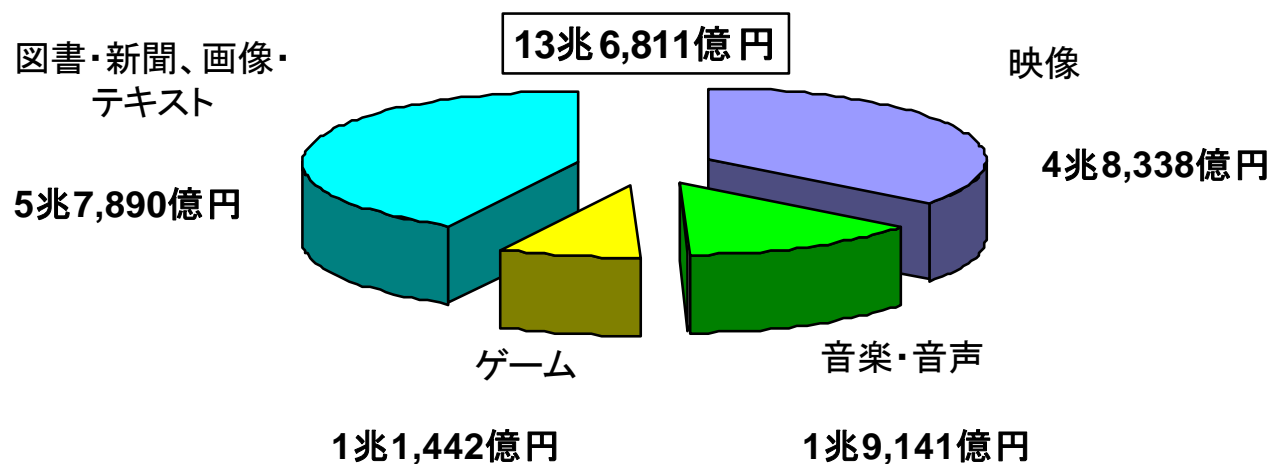
流通メディア別割合の経年変化



	2001年	2002年	2003年	2004年	2005年	2006年
◆ パッケージ流通	84.4%	81.8%	78.3%	75.6%	71.7%	65.6%
■ インターネット流通	6.8%	6.3%	9.4%	11.3%	13.7%	16.3%
▲ 携帯電話流通	8.9%	11.9%	12.3%	13.1%	14.6%	18.0%

メディアコンテンツ産業の市場規模2005

13兆6,811億円(前年比101.3%)



		単位：億円					単位：%
		2001年	2002年	2003年	2004年	2005年	05/04伸び率
映像	映像ソフト売上	7,256	8,661	8,183	8,118	8,205	101.1%
	DVDセル	2,396	2,722	3,266	3,813	3,915	102.7%
	DVDレンタル	285	539	796	1,135	2,291	201.9%
	ビデオカセットセル	1,092	1,112	812	549	209	38.1%
	ビデオカセットレンタル	3,482	4,288	3,309	2,621	1,789	68.3%
	インターネット配信	10	39	147	173	292	168.8%
	携帯電話配信	171	266	274	314	589	187.6%
	映画興行収入	2,002	1,968	2,033	2,109	1,982	94.0%
	邦画	781	533	671	791	818	103.4%
	洋画	1,220	1,435	1,361	1,319	1,164	88.2%
	テレビ放送・関連サービス収入	34,712	34,935	35,874	37,376	37,270	
	民放地上波 テレビ営業収入	22,983	22,340	22,746	23,657	23,657	
	民間BS放送 営業収益	897	824	796	985	985	
	CS放送 営業収益	1,438	1,945	2,199	2,346	2,346	
	NHK経常事業収入	6,676	6,750	6,803	6,855	6,749	98.5%
	ケーブルテレビ事業営業収益	2,718	3,076	3,330	3,533	3,533	
合計	44,151	45,869	46,511	48,090	48,338	100.5%	

		単位：億円					単位：%
		2001年	2002年	2003年	2004年	2005年	05/04伸び率
音楽・音声	音楽ソフト売上	7,674	6,988	6,456	6,352	6,141	96.7%
	CDセル	6,474	5,704	5,019	4,954	4,787	96.6%
	アナログディスク・カセットテープ・その他	186	161	150	124	104	83.9%
	DVDセル	207	373	624	655	633	96.6%
	テープ・その他	158	100	73	18	16	88.9%
	CDレンタル	650	650	590	600	600	100.0%
	インターネット配信	16	25	32	50	233	466.0%
	音楽配信	5	11	17	36	218	605.6%
	MIDI・DTMデータ配信	11	14	15	14	15	107.1%
	携帯電話配信	736	958	1,129	1,368	1,610	117.7%
	カラオケ売上	8,729	8,646	7,851	7,466	7,466	
	コンサート入場料収入	1,252	1,284	1,329	1,364	1,429	104.8%
	小計	18,407	17,901	16,797	16,600	16,879	101.7%
	ラジオ放送・関連サービス収入	2,536	2,317	2,279	2,262	2,262	
	ラジオ営業収入	2,399	2,178	2,138	2,122	2,122	
コミュニティ放送営業収益	137	139	141	140	140		
合計	20,943	20,218	19,076	18,862	19,141	101.5%	

		単位：億円					単位：%
		2001年	2002年	2003年	2004年	2005年	
ゲ ー ム	ゲームソフト売上	4,248	4,030	3,698	3,771	3,765	99.8%
	家庭用ゲーム機向けソフト	3,685	3,367	3,091	3,160	3,141	99.4%
	PC用ゲームソフト	563	663	607	611	624	102.1%
	オンラインゲーム売上	14	60	129	367	596	162.4%
	携帯電話向けゲーム売上	90	201	270	412	589	143.0%
	アーケードゲーム オペレーション売上	5,903	6,055	6,377	6,492	6,492	
	合計	10,255	10,346	10,474	11,042	11,442	103.6%

		単位：億円					2005年	単位：%
		2001年	2002年	2003年	2004年	05/04伸び率		
図書・新聞、 画像・テキスト	書籍販売	9,456	9,490	9,056	9,429	9,197	97.5%	
	雑誌収入	17,974	17,667	17,257	16,968	16,712	98.5%	
		雑誌販売	13,794	13,616	13,222	12,998	12,767	98.2%
		雑誌広告	4,180	4,051	4,035	3,970	3,945	99.4%
		新聞社総売上	24,890	23,721	23,576	23,800	23,800	
		販売収入	12,858	12,747	12,640	12,575	12,575	
		広告収入	8,687	7,709	7,544	7,549	7,549	
		その他収入	3,345	3,265	3,392	3,676	3,676	
		パッケージソフト売上	2,403	2,371	2,321	2,163	2,124	98.2%
		データ集	155	112	93	74	77	104.1%
		教育・学習	87	80	73	72	75	104.2%
		家庭・趣味	52	61	61	54	57	105.6%
		電子辞書	343	395	462	550	600	109.1%
		その他	1,765	1,722	1,632	1,414	1,315	93.0%
		インターネット配信売上	1,299	1,141	1,649	1,965	2,340	119.1%
		データベースサービス	1,214	1,007	1,485	1,784	2,085	116.9%
		電子書籍	4	5	17	33	73	221.2%
		その他	81	129	147	148	183	123.6%
		インターネット広告	735	845	1,083	1,634	2,520	154.2%
		携帯電話配信売上	755	951	893	875	909	103.9%
		待ち受け画面	340	430	350	300	230	76.7%
		電子書籍			1	12	60	500.0%
		その他	415	521	542	563	619	109.9%
	携帯電話広告	—	—	100	180	288	160.0%	
	合計	57,512	56,186	55,935	57,014	57,890	101.5%	
	総合計	132,861	132,619	131,996	135,008	136,811		
	対前年伸び率（単位：%）		99.8%	99.5%	102.3%	101.3%		

本書の構成・概念図

国内

コンテンツ政策動向 (P.47)

市場と産業構造 (P.23)

技術関連動向

(P.144)

周辺(通信サービス)市場

プロダクツ市場

メディアコンテンツ産業の市場規模

デジタルコンテンツの市場規模

主要コンテンツの
分野別動向 (P.63)

関連市場

キャラクターライセンス
ビジネス (P.139)

人材育成

(P.125)

企画

制作

流通

購入・視聴・利用等

法的環境 (P.116)

コンテンツ投融资 (P.121)

新人クリエイター発掘・
プロデュース (P.131)

海外 (P.157)

アメリカ

カナダ

イギリス

EU

中国

韓国

台湾

香港

シンガポール

インド

「デジタルコンテンツ白書2006」編集委員会

委員長	福富忠和	デジタルハリウッド大学 教授
委員	大口孝之	映像クリエイター／ジャーナリスト
	掛尾良夫	(株)キネマ旬報社 常務取締役／ キネマ旬報映画総合研究所 所長
	川口洋司	(株)コラボ 代表取締役／ オンラインゲームフォーラム事務局
	鈴木謙介	国際大学グローバルコミュニケーションセンター 客員研究員

「デジタルコンテンツ白書2006」編集委員会

委 員	竹内宏彰	(株)コミックス・ウェーブ 代表取締役 役／(株)シンク 取締役
	津田大介	IT・音楽ジャーナリスト
	平林久和	(株)インターラクト 代表取締役／ ゲームアナリスト
	増澤貞昌	(株)シゲル 代表取締役副社長
	森 祐治	(株)シンク 代表取締役CEO

※敬称略・五十音順。役職は、2006年6月時点

執筆者一覧(敬称略／五十音順・アルファベット順)

国内

石新智規	岩本太郎	内古閑宏	内山 隆	小田 実
小野内恵	掛尾良夫	川口和宏	川口洋司	坂本義朗
鈴木謙介	数土直志	竹内宏彰	津田大介	中野晴行
長岡義幸	新田憲佑	平林久和	福富忠和	堀田純司
増澤貞昌	己野聡央	森 祐治	陸川和男	

海外

趙 章恩	福田圭文	浜野保樹	伊藤裕美	海部正樹
小林直樹	李 桂芳 (Ann Lee)	李 鳳宇	イラン・グエン	
呉 偉明	大口孝之	杉沼浩司	田中美苗	唐 先智

英国貿易投資総省(UK Trade & Investment)

日本のコンテンツパワー、 新たなビジネスモデルの構築にむけて

- 監 修：
経済産業省商務情報政策局
- 編集・発行：
(財)デジタルコンテンツ協会
- 仕 様：
A4変型・248ページ（本文2色）
- 発 行 日：2006年8月11日
- 定 価：4,500円（税込）

