



平成15年6月24日
財団法人デジタルコンテンツ協会 (DCAJ)
〒102-0094 東京都千代田区紀尾井町3-6
電話：3512-3901 F A X：3512-3908

「デジタルコンテンツの市場規模～デジタルコンテンツ白書2003発刊～」

(財)デジタルコンテンツ協会(DCAJ、会長：岡村 正・株式会社東芝社長)は、6月25日、「デジタルコンテンツ白書2003」を発刊する。
その要旨は以下のとおり。

1. 2002年のデジタルコンテンツ市場は、2兆573億円(前年比108.1%)で初めて2兆円を超えた。(図表1、図表2を参照)

(1) 2002年のデジタルコンテンツ市場は、2兆573億円

昨年2002年のデジタルコンテンツ市場は、2兆573億円で、前年比108.1%と推計。2兆円の大台を超えた。DVDなどの映像系コンテンツが前年比113.0%(3,399億円)で堅調。「千と千尋の神隠し」「ハリーポッター」がDVD初のミリオンセラーとなった。

ゲームコンテンツは、パッケージ(家庭用ゲーム機向け、PCゲーム)が前年比114.6%(4,886億円)、ネットワーク(オンラインゲーム)は、前年比422.8%(60億円)と急伸。「ファイナルファンタジー?」の効果で認知度が高まるとともに韓国のオンラインゲームが続々と上陸した。音楽系コンテンツは、CDの売上げが4年連続で減少(4,318億円、前年比88.2%)。一方、インターネットでの音楽配信市場は、11億円と金額は小さいが、前年比201.9%となった。季節に応じたテーマ性のある楽曲群を大量に追加したのが功を奏した。

(1-1) 多メディア化で変わるコンテンツビジネス

ブロードバンドやDVDの急成長などメディアの多様化が、コンテンツビジネスを着実に変えている。アニメ映画「千と千尋の神隠し」は、2001年の劇場公開から1年後にDVDを発売、2年後にはテレビ放映をして成功している。音楽は、DVDのジャンル別売上げの第3位を占め、着メロ(852億円)やインターネット音楽配信も成長を続けている。メディアの多様化・楽しみ方の多様化が音楽CD低迷の一因とも考えられる。作品の良し悪しに加え「どのメディアを、どのタイミングで使うか」がコンテンツビジネスでは重要になってきた。

(1-2) コンテンツの海外進出、国際展開が加速

「千と千尋の神隠し」アカデミー賞(長編アニメーション部門)受賞に代表されるように、アニメーション・ゲーム・マンガなどの日本発コンテンツは、海外で高く評価されている。日本のマンガ出版大手5社が、アジアと出版契約しているのは推計1万タイトル25万巻、日本の出版社が受け取るライセンス売上げは約40億円と言われている。アジアでの日本のオリジナルマンガ本の販売売上げは約800億円と推計される。「ポケットモンスター」は、デビュー以来の経済波及効果2兆円のうち、2分の1をアメリカ市場で、4分の1をヨーロッパ市場で生み出したといわれる。家庭用ゲーム機、プレイステーション(PS)は、ライセンシーであるソフトメーカー数を世界地域別に比較するとPSでは、日本がトップであったのに対して、PS2では、

北米・欧州・日本の順となっている。

このように海外で成果を上げている日本発コンテンツであるが、中国・韓国・台湾が追いつけてきており、今の優位ある競争力を保つためには国としての支援施策が必要となってきた。日本発オリジナルの強みを活かした国際コンテンツビジネスのさらなる発展に期待したい。

(2) 2003年のデジタルコンテンツ市場を、2兆2,783億円(前年比110.7%)と予測

2003年のデジタルコンテンツ市場を、2兆2,783億円(前年比110.7%)と予測。DVDを中心とした映像コンテンツ(4,794億円、前年比141.0%)と携帯電話向けコンテンツ(2,170億円、前年比123.5%)が今年も高い伸びを示す。また、ネットワークコンテンツは、ブロードバンド人口が1500万人を越える勢いとなり、昨年から本格化した映像配信が今年ブレイクして一気に100億円市場となりそうだ。また、オンラインゲームも200億円を越える市場となる。

2. 2002年のデジタルコンテンツ関連市場は、プロダクツ市場が6兆5,754億円(前年比96.0%)、サービス市場は3兆7,088億円(前年比114.5%)と推定。2003年は、プロダクツ市場が7兆420億円(前年比107.1%)、サービス市場は4兆2,940億円(前年比115.8%)と予測。(図表1、図表2を参照)

(2-1) デジタルコンテンツ関連市場/プロダクツ市場は、2002年6兆5,754億円(前年比96.0%)でマイナス成長。2003年は、7兆420億円(前年比107.1%)と予測。

2002年は、6月に開催されたワールドカップの影響で、大型TVの需要が高まった年であった。DVDプレーヤーの普及も進み映像機器は、大きな成長を見せた。しかし、市場の約半分を占めるパソコンと携帯電話の減少幅が大きかったため、プロダクツ市場全体では、マイナス成長となった。

2003年は、引き続きデジタル放送受信端末とDVDプレーヤーが市場を牽引すると見られる。また、本格的な普及期に入る第3世代携帯電話が携帯電話市場を再び成長に導くことが期待される。年末には3大都市圏において地上波デジタル放送が始まるが、市場にどのようなインパクトを与えるか注目したい。

(2-2) デジタルコンテンツ関連市場/サービス市場は、2002年3兆7,088億円(前年比114.5%)。2003年は、4兆2,940億円(前年比115.8%)と予測。

2002年は、ネットワークサービスを中心に成長を維持した。サービス市場の半分近くを占めるインターネット通信回線は、1兆6,288億円、前年比133.4%とサービス市場で一番高い成長率となった。また、インターネット広告が初の1000億円市場となったのも2002年の大きな出来事である。

2003年のサービス市場は、DSL事業者の加入者獲得競争が引き続き市場の拡大に貢献すると見られる。また、ブロードバンド上のキラーサービスとなるIP電話にいいよ電話番号が付与され、本格的なサービスに移行する。IP電話の普及は、サービス市場の勢力図を塗り替えるインパクトがあり、その動向が注目される。

3. デジタルコンテンツ白書2003では、この他、政府のコンテンツ政策・法的環境・労働市場と人材育成、デジタルコンテンツの分野別動向、2002年のヒットコンテンツ、コンテンツ制作技術、デジタル放送関連技術などを解説している。

本ニュースリリースに関するお問い合わせ：

(財)デジタルコンテンツ協会(DCAj)企画グループ企画調査部

電話：03-3512-3901 F A X：03-3512-3908

図表 1

デジタルコンテンツ市場

(億円)

分野	分類	品目	2000年 推計	2001年 推計	2002年 推計	2003年 予測	01/00	02/01	03/02
パッケージ	映像系コンテンツ (DVD)		13,670	13,878	14,562	16,011	101.5%	104.9%	110.0%
		セル	2,141	3,007	3,399	4,794	140.5%	113.0%	141.0%
		レンタル	2,099	2,927	3,230	4,424	139.4%	110.4%	137.0%
	音楽系コンテンツ		42	80	169	370	191.0%	211.3%	218.9%
		セル	6,174	5,933	5,446	5,113	96.1%	91.8%	93.9%
		レンタル	5,239	4,896	4,318	3,980	93.5%	88.2%	92.2%
	ゲーム系コンテンツ		935	1,038	1,128	1,133	111.0%	108.7%	100.5%
		家庭用ゲーム	4,693	4,264	4,886	5,255	90.9%	114.6%	107.6%
		PCゲーム	4,130	3,685	4,229	4,538	89.2%	114.8%	107.3%
	出版 情報系コンテンツ		563	579	657	717	102.8%	113.5%	109.1%
		ナビゲーション	662	674	831	849	101.8%	123.3%	102.2%
		リファレンス	250	309	344	374	123.6%	111.3%	108.7%
		教育・教養娯楽	180	152	190	213	84.4%	125.0%	112.1%
ネットワーク		232	213	297	262	91.8%	139.4%	88.2%	
	映像系コンテンツ	2,678	2,723	2,873	3,166	101.7%	105.5%	110.2%	
	音楽系コンテンツ	0	0	19	112	-	-	589.5%	
	ゲーム系コンテンツ	コンシューマ向け音楽配信	351	375	393	422	106.6%	105.0%	107.3%
		コンシューマ向けMIDI配信	4	5	11	27	121.8%	201.9%	260.3%
		業務用通信カラオケ	10	11	14	15	111.0%	129.0%	110.0%
	出版 情報系コンテンツ	338	359	369	380	106.3%	102.9%	102.8%	
	ゲーム系コンテンツ	9	14	60	225	160.9%	422.8%	375.0%	
	出版 情報系コンテンツ	オンラインデータベース	2,318	2,334	2,401	2,407	100.7%	102.8%	100.2%
		電子出版	2,245	2,250	2,268	2,233	100.2%	100.8%	98.5%
		その他	2	4	5	6	160.3%	127.2%	130.0%
		その他	70	81	129	167	115.6%	158.4%	130.0%
	携帯電話向けコンテンツ	映像系コンテンツ	448	1,196	1,757	2,170	266.8%	146.9%	123.5%
音楽系コンテンツ		65	171	220	260	262.9%	128.6%	118.6%	
ゲーム系コンテンツ		134	503	852	1,085	374.3%	169.3%	127.3%	
出版 情報系コンテンツ		26	107	242	329	412.2%	227.5%	135.7%	
その他		223	415	443	496	186.3%	106.7%	111.9%	
デジタル放送コンテンツ		1,071	1,236	1,381	1,437	115.5%	111.7%	104.0%	
	BSデジタル	1	31	63	102	5917.0%	201.2%	162.4%	
	CSデジタル	1,070	1,205	1,318	1,334	112.6%	109.4%	101.2%	
デジタルコンテンツ市場 合計			17,866	19,034	20,573	22,783	106.5%	108.1%	110.7%

デジタルコンテンツ関連市場 :プロダクツ市場

分野	分類	品目	2000年 推計	2001年 推計	2002年 推計	2003年 予測	01/00	02/01	03/02
映像系			4,970	6,201	8,764	9,927	124.8%	141.3%	113.3%
	デジタル放送受信端末		1,098	1,615	3,113	3,933	147.1%	192.8%	126.3%
	デジタルビデオ	DVDプレーヤ	3,872	4,586	5,651	5,994	118.4%	123.2%	106.1%
		デジタルビデオカメラ	435	997	1,672	1,987	229.2%	167.7%	118.8%
		デジタルスチルカメラ	2,126	1,794	1,877	1,865	84.4%	104.6%	99.4%
音楽系		1,311	1,795	2,102	2,142	136.9%	117.1%	101.9%	
民生用プレーヤ		5,988	5,855	5,395	5,295	97.8%	92.1%	98.1%	
	CD / MDプレーヤ	5,988	5,855	5,395	5,295	97.8%	92.1%	98.1%	
		5,988	5,855	5,395	5,295	97.8%	92.1%	98.1%	
ソフトウェア系			48,625	56,465	51,594	55,199	116.1%	91.4%	107.0%
	パーソナルコンピュータ		26,622	23,917	21,856	20,766	89.8%	91.4%	95.0%
		ハードウェア	21,052	18,854	16,793	15,468	89.6%	89.1%	92.1%
		ソフトウェア	5,570	5,063	5,063	5,298	90.9%	100.0%	104.6%
	モバイルツール		19,896	30,210	28,000	33,182	151.8%	92.7%	118.5%
		携帯電話	18,428	28,511	26,102	31,128	154.7%	91.6%	119.3%
		カーナビゲーションシステム	1,468	1,699	1,898	2,054	115.7%	111.7%	108.2%
	ゲーム機		2,107	2,338	1,738	1,251	111.0%	74.3%	72.0%
		家庭用ゲーム機	2,107	2,338	1,738	1,251	111.0%	74.3%	72.0%
	デジタルコンテンツ関連市場 :プロダクツ小計			59,584	68,522	65,754	70,420	115.0%	96.0%

デジタルコンテンツ関連市場 :サービス

分野	分類	品目	2000年 推計	2001年 推計	2002年 推計	2003年 予測	01/00	02/01	03/02
ネットワークサービス			9,608	17,152	22,180	28,023	178.5%	129.3%	126.3%
	通信回線 (インターネット分)		6,118	12,209	16,288	20,751	199.6%	133.4%	127.4%
	インターネット接続		3,490	4,943	5,892	7,272	141.6%	119.2%	123.4%
ネットワーク付加価値サービス			651	1,104	1,153	1,314	169.5%	104.5%	113.9%
	認証サービス		-	-	-	-	-	-	-
		個人向け証明書発行	-	-	-	-	-	-	-
	広告サービス		626	1,022	1,069	1,226	163.3%	104.6%	114.7%
		インターネット広告	590	735	845	1,033	124.6%	115.0%	122.3%
	電子決済サービス	BSデジタル放送広告	36	287	224	193	797.7%	78.0%	86.0%
		企業消費者間取引向け	25	81	84	88	325.4%	103.6%	104.4%
		消費者間取引向け	25	81	84	88	325.4%	103.6%	104.4%
拠点型サービス			14,516	14,122	13,755	13,603	97.3%	97.4%	98.9%
	ゲームセンター売上	5,964	5,903	6,080	6,405	99.0%	103.0%	105.3%	
	カラオケ店売上	8,552	8,219	7,675	7,198	96.1%	93.4%	93.8%	
デジタルコンテンツ関連市場 :サービス小計			24,775	32,378	37,088	42,940	130.7%	114.5%	115.8%

デジタルコンテンツおよびデジタルコンテンツ関連市場 合計			102,225	119,933	123,415	136,144	117.3%	102.9%	110.3%
------------------------------	--	--	---------	---------	---------	---------	--------	--------	--------