



News Release

2008年9月1日
財団法人デジタルコンテンツ協会
東京都千代田区一番町 23-3
日本生命一番町ビル LB
<http://www.dcaj.or.jp/>

2007年の「コンテンツ産業の市場規模」ほか 『デジタルコンテンツ白書 2008』 発刊

財団法人デジタルコンテンツ協会（会長：大坪文雄 松下電器産業株式会社 代表取締役社長）は9月2日（火）に『デジタルコンテンツ白書 2008』（監修：経済産業省 商務情報政策局）を発刊いたします。

当協会では、国内の「コンテンツ産業の市場規模」を毎年調査しており、本白書においては市場規模に加えて、マンガ、アニメーション、音楽など各コンテンツの分野動向や海外の状況を明らかにしております。その要旨は以下のとおりです。

1. 2007年の「コンテンツ産業の市場規模」は13兆8,180億円（前年比0.3%増）

産業団体・関連省庁等の公表値に基づいて推計した結果、2007年の市場規模は13兆8,180億円（前年比0.3%増）となった（添付図表参照）。

「流通メディア別割合」の推移をみると、パッケージ流通や拠点サービスによるコンテンツ流通の割合が徐々に減少する一方で、インターネットや携帯電話による流通の割合が僅かではあるが増加の傾向にある。インターネット流通は少しずつではあるが右肩上がりになっており、コンテンツの流通メディアとして、パッケージソフトからインターネットや携帯電話への置換が進んでいるものとみられる。

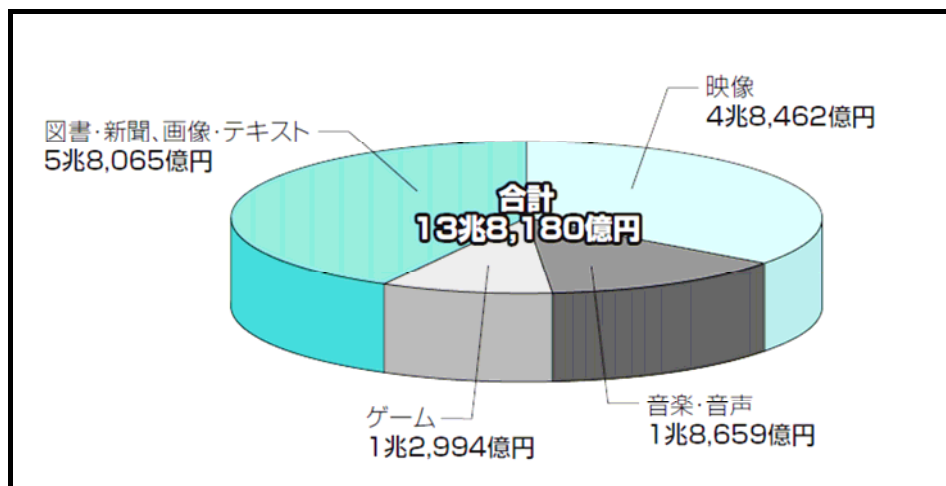
コンテンツ産業全体の中で伸長が著しいのは、総じてインターネットや携帯電話などの新たなメディアで流通しているコンテンツ（デジタルコンテンツ）であり、インターネット広告やモバイル広告の高い伸びも付随する事象であるが、同時に、利用者に無料コンテンツを提供し、広告収入で収益を確保するビジネスモデルが活発化している。

※メディアで流通しているコンテンツの市場規模を産業形態（産業規模）として把握したもの。産業団体・関連省庁等の公表値に基づいているため、「年度」と「暦年」の双方の数値が混在している。

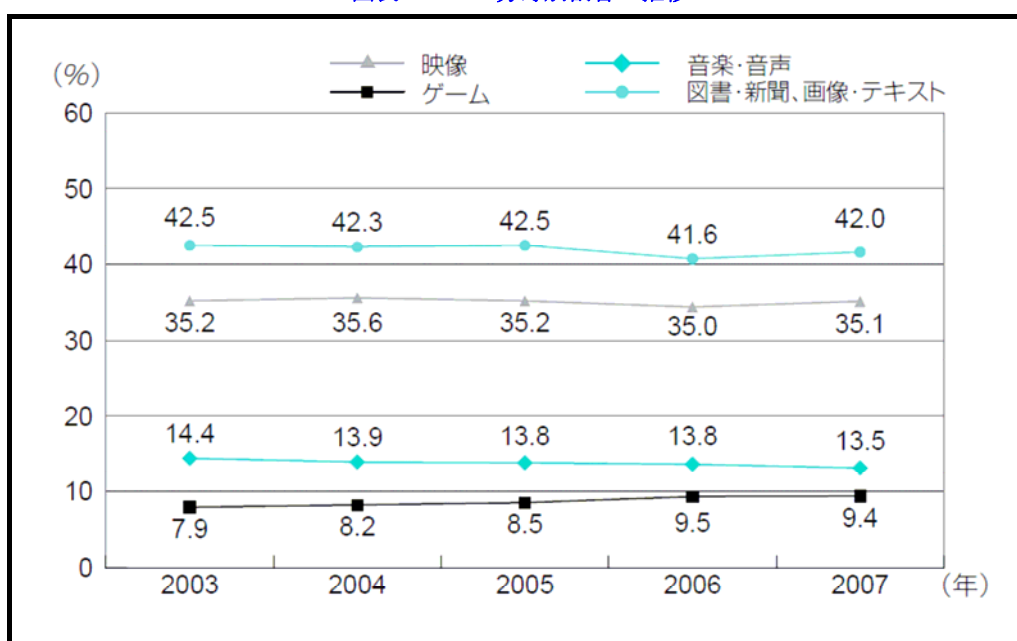
※コンテンツを「映像」「音楽・音声（ラジオ放送）」「ゲーム」「図書・新聞、画像・テキスト」に分類し、これとクロスする形でコンテンツを流通させるメディアとして、①パッケージソフトの出版・発行・販売による流通 ②インターネット配信による流通 ③携帯電話による流通 ④映画館・カラオケ・アーケードゲームなどの拠点サービスによる流通 ⑤テレビの地上波・衛星・CATVやラジオによる放送と分類して、市場規模を推計している。

※本調査は、平成19年度財団法人日本自転車振興会補助事業の一環として、2007年10月～2008年3月に実施したものである。この調査結果を基に、2008年4月以降の業界団体・関連省庁等の公表値を採用し、最新データとしている。

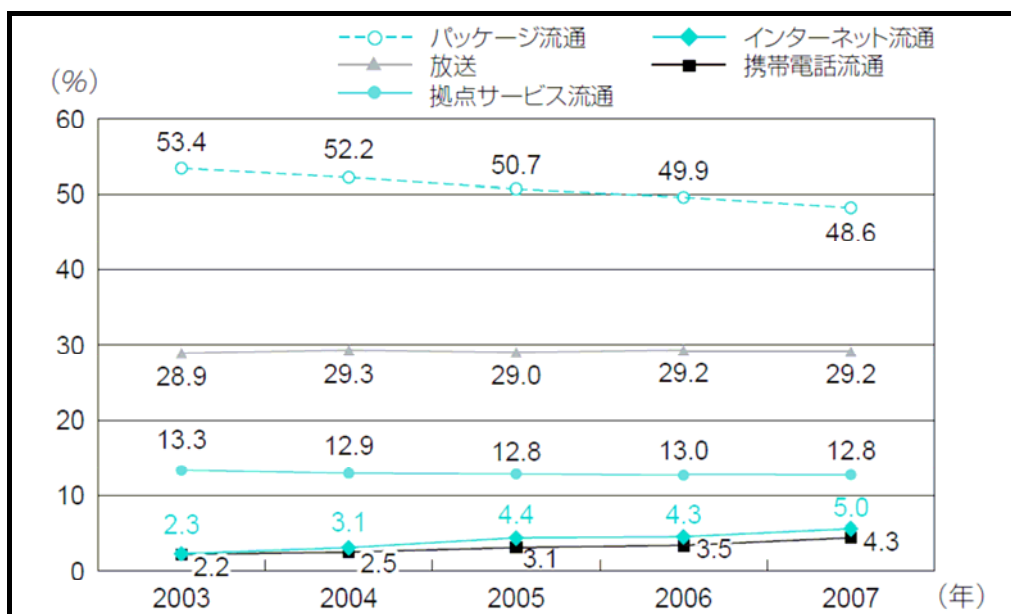
図表 1-1 コンテンツ産業の市場規模 2007



図表 1-2 分野別割合の推移



図表 1-3 流通メディア別割合の推移



2. 2007年の「デジタルコンテンツの市場規模」は2兆6,947億円（前年比3.4%増）

インターネット配信や携帯電話配信によるコンテンツ流通の定着、利用者増を背景に、市場規模は継続して増加し、2007年は2兆6,947億円（前年比3.4%増）に達した。パッケージソフトの伸びは総じて低調であるが、インターネット配信コンテンツや携帯電話向けコンテンツは好調に推移している。

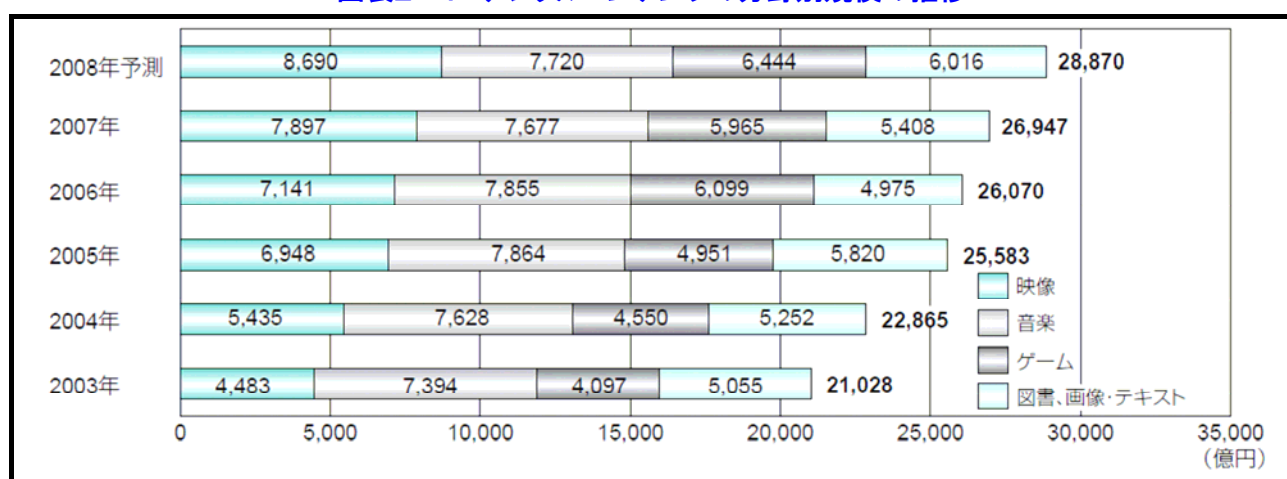
成長著しいデジタルコンテンツ市場の「流通メディア別割合」の推移をみると、パッケージソフトの出版・発行・販売による流通が圧倒的である。しかしながら、パッケージソフトの市場が年々縮小している一方で、インターネットや携帯電話によるコンテンツ流通は年々増加の傾向にある。一方、「デジタルコンテンツの分野別割合」の推移をみると、映像系コンテンツの構成比率が年々上昇してきている。インターネットのブロードバンド化、携帯電話のハイスピード化、定額サービスの広がり背景に、インターネットや携帯電話の利用が他コンテンツから映像系コンテンツに移ってきているといえる。

2008年も引き続き成長の見通しであり、市場規模は2兆8,870億円（前年比7.1%増）に達すると予測される（添付図表参照）。

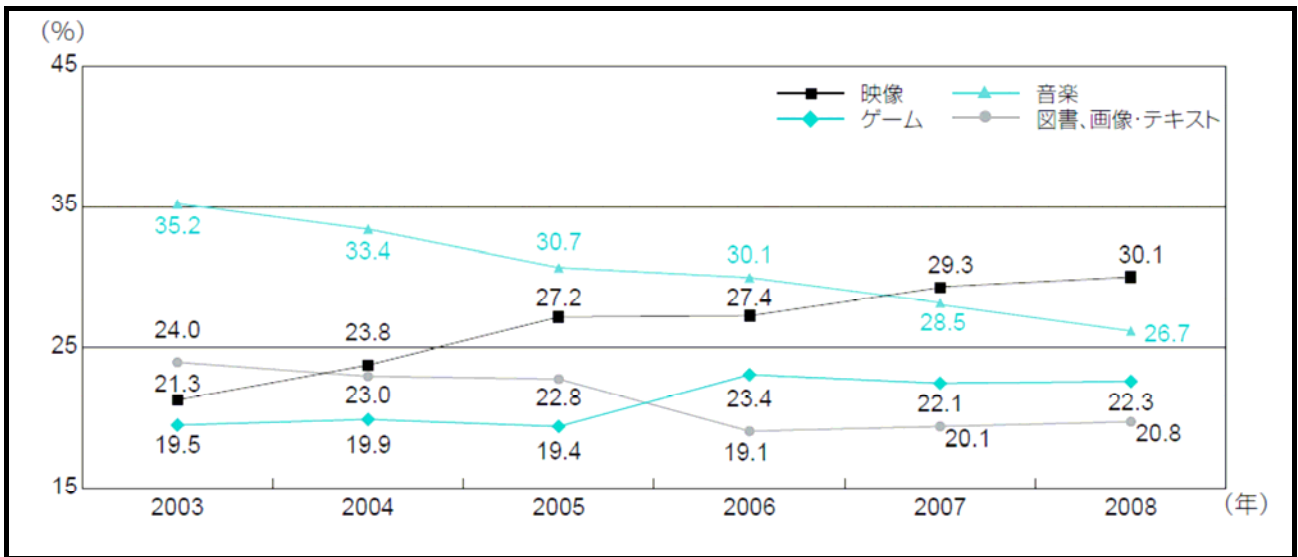
※デジタル形式で記録されたコンテンツを対象とし、コンテンツの利用者に対する暦年1年間の売上金額を市場規模として把握したもの。

※コンテンツを「映像」「音楽」「ゲーム」「図書、画像・テキスト」に分類し、これとクロスする形でコンテンツを流通させるメディアとして、①パッケージソフトの出版・発行・販売による流通 ②インターネット配信による流通 ③携帯電話による流通と分類して、市場規模を推計している。

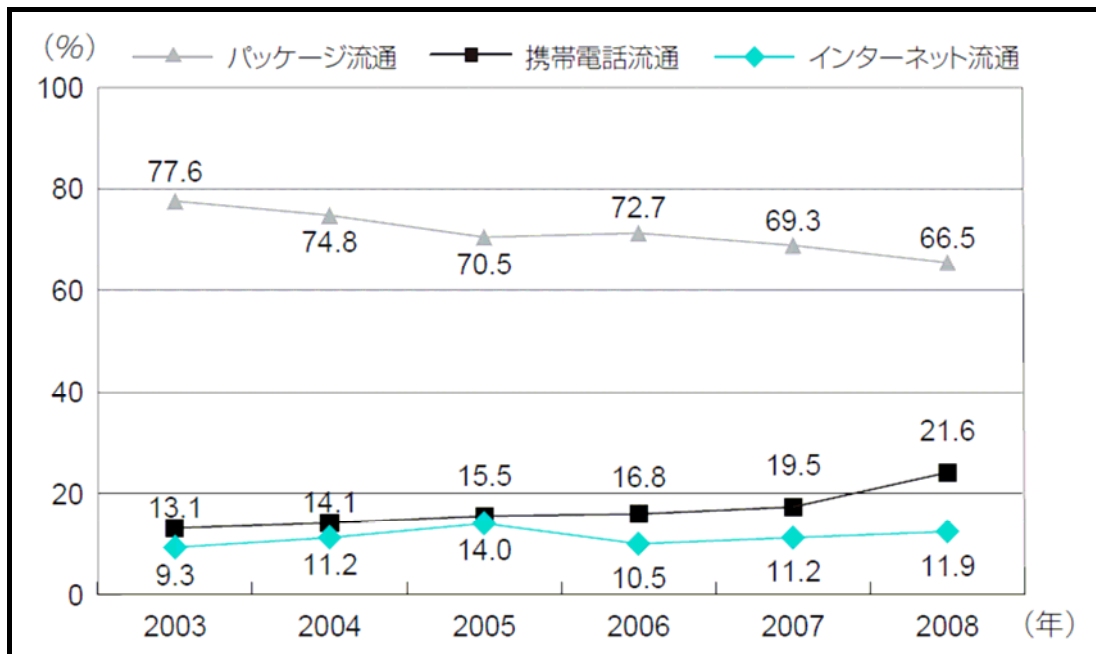
図表2-1 デジタルコンテンツの分野別規模の推移



図表2-2 デジタルコンテンツの分野別割合の推移



図表2-3 デジタルコンテンツの流通メディア別割合の推移



3.『デジタルコンテンツ白書 2008』は、コンテンツ産業の市場規模、産業動向等の現状を解説

例年と同様に、国内の「コンテンツ産業の市場規模」を明らかにする（第2章：市場と産業構造）とともに、今回は「コンテンツ技術戦略」を特集し、経済産業省の「技術戦略マップ2008」に新設されたコンテンツ分野の技術戦略マップを紹介するとともに、その意義や今後のコンテンツ産業の振興にどのように役立つのかといった識者の座談会を掲載している（第1章）。

また、国内の主要コンテンツの分野別動向および海外のコンテンツ産業の注目動向を浮き彫りにすべく、内外の専門家による執筆を豊富に盛り込んでいる（第4章：主要コンテンツの分野別動向、第6章：海外動向）。

■『デジタルコンテンツ白書 2008』概要

名 称： 『デジタルコンテンツ白書 2008』
コンテンツが支える豊かなライフスタイル

監 修： 経済産業省 商務情報政策局

編集・発行： 財団法人デジタルコンテンツ協会

仕 様： A4変型・256ページ

発 行 日： 2008年9月2日

定 価： 6,000円（税込）

ISBN978-4-944065-17-2 C3000 ※政府刊行物を取り扱う全国の書店での注文可

■『デジタルコンテンツ白書 2008』編集委員会（11名）

委員長	福富 忠和	専修大学 ネットワーク情報学部 教授
委 員	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/日本オンラインゲーム協会 事務局長
	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 研究員
	数土 直志	(株)アニメアニメジャパン 代表取締役社長
	津田 大介	IT・音楽ジャーナリスト
	中野 晴行	編集者、マンガ産業アナリスト
	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
	前田 泰宏	経済産業省商務情報政策局文化情報関連産業課 課長
	増澤 貞昌	(株)シゲル 代表取締役副社長
	森 祐治	(株)シンク 代表取締役社長

※敬称略・五十音順。役職は、2008年6月時点

■『デジタルコンテンツ白書 2008』執筆者（38名）

櫛木好明、内藤 耕、廣瀬通孝、前田泰宏、清水計宏、森 祐治、武邑光裕、吹上剛一、渡邊賢一、近 勝彦、中野晴行、数土直志、掛尾良夫、岩本太郎、津田大介、平林久和、川口洋司、坂本義朗、長岡義幸、鈴木謙介、増澤貞昌、増田弘道、小田 実、陸川和男、海部正樹、ステファン エンリック・ボーリユー、松山秀俊、デヴィッド・アトム、オランダ大使館、ティム・ケスラー、ダニエル・プレデスキュ、ミヒャエル・シュテファン、小関真理、中村彰憲、趙 章恩、何 文雄、伊東正裕、大友雅恵

※敬称略・掲載順

■『デジタルコンテンツ白書 2008』目次

第1章 特集「コンテンツ技術戦略」

座談会：コンテンツが支える豊かなライフスタイル～コンテンツ産業振興と技術戦略の役割～
「技術戦略マップーコンテンツ分野」要旨

第2章 市場と産業構造

市場規模と産業構造変化／コンテンツビジネスの現状

第3章 コンテンツ政策動向

日本のコンテンツ政策／地域のコンテンツ政策

第4章 主要コンテンツの分野別動向

マンガ／アニメーション／映画／放送／音楽／ゲーム／オンラインゲーム／
アミューズメント／新聞・図書出版／インターネット関連産業／携帯電話 の全 11 分野

第5章 コンテンツビジネス環境

法的環境／技術動向／人材育成／コンテンツ投融資／キャラクターライセンスビジネス

第6章 海外動向

米国／カナダ／
フランス／スイス／オランダ／ドイツ／欧州連合（EU）／
中国／韓国／台湾／香港／東南アジア

資料編

コンテンツ産業の現状／ヒットコンテンツ 2007 レビュー／各国のコンテンツ市場比較 ほか

本件のお問合せ先： 企画調査部 山本 茂、山本 純、宮島

TEL: 03-3512-3901 E-mail: dcajhakusyo2008@dcaj.or.jp