

経済産業調査会ポータルサイト <http://www.chosakai.or.jp/>

本紙内容の全部又は一部の無断複写・複製・転載及び
 入力を禁じます(著作権法上の例外を除きます)。

☆日本のコンテンツ産業の市場規模…………… (1)

調査部 主任 日向 ひとみ

市場規模は、暦年（2016年1月から12月まで）の消費者（BtoC）市場を集計した。基本的に利用者が支払った対価を集計しているが、民放など、利用者がその代金を直接支払わないビジネスについては、広告収入など、その代替と考えられる金額を集計している。

Tel: 03(5223)6011(代表) FAX: 03(5223)7121~2(国内部) 03(5223)7123~5(外国部) E-Mail: itohpbat@itohpbat.co.jp URL: <http://www.itohpbat.co.jp>

また、コンテンツ分野別に、動画・音楽・音声、ゲーム、静止画・テキスト、複合型の5区分、メディア別に、パッケージ、ネットワーク、劇場・専用スペース、放送の4区分に整理分類している。

なお、コンテンツの項目は、市場規模の数値が拾える単位で表示しているため、例えば「インターネット広告」など、コンテンツの名称として違和感があるものもある。あらかじめご了解いただきたい。

2016年のコンテンツ産業

市場規模は12兆3,929億円

前年比102.7%と堅調に推移

2016年のコンテンツ産業の市場規模は12兆3,929億円、前年比102.7%と堅調に推移した。

コンテンツ区分別にみると、規模が大きい順に動画が4兆4,613億円(前年比102.0%)、静止画・テキストが3兆5,897億円(同97.9%)、ゲームが1兆9,232億円(同112.2%)、音楽・音声は1兆3,809億円(同99.5%)、複合型が1兆378億円(同112.9%)となった。

前年比でみると、伸び率が大きい順に複合型、ゲーム、動画が増加し、静止画・テキストと音楽・音声は減少した(図表1)。

メディア別では、パッケージが4兆1,909億円(前年比96.5%)、放送が3兆7,182億円(同102.2%)、ネットワークが2兆8,479億円(同115.2%)、劇場・専用スペースが1兆6,359億円(同101.6%)となった。前年比でみるとネットワーク、放送、劇場・専用スペースが増加し、パッケージは減少した(図表2)。

動画配信が初めてDVDレンタル市場を上回る

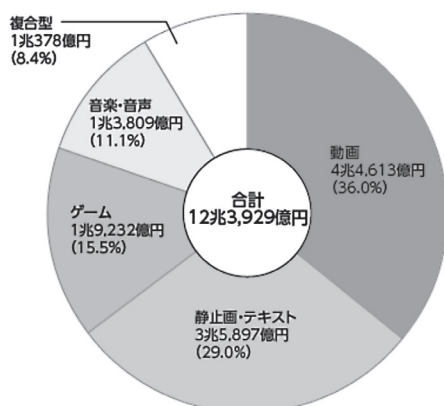
ここからは、市場をコンテンツ区分別に概説する。

動画は、4兆4,613億円(前年比102.0%)となった。内訳をみるとネットワーク配信と映画、テレビ放送関連が増加。パッケージソフトとステージが減少した。2016年はブルーレイのレンタルを除き、パッケージソフトのセル・レンタルが全体的に減少する中、ネットワーク配信(フィーチャーフォン向けを除く)が1,619億円(前年比115.9%)と前年に引き続き

コンテンツとメディアの分類

メディア区分 コンテンツ区分	パッケージ	ネットワーク	劇場・専用スペース	放送
動画	DVD、ブルーレイ	動画配信	映画 ステージ	地上波 BS CS CATV
音楽・音声	CD DVD、ブルーレイ	音楽配信	カラオケ コンサート	ラジオ
ゲーム	ゲーム機向けソフト	ゲーム機向けソフト配信 オンラインゲーム ソーシャルゲーム	アーケードゲーム	
静止画・テキスト他	書籍 雑誌 新聞 フリーペーパー/マガジン	電子書籍 各種情報配信サービス他		
複合型		インターネット広告 モバイル広告		

図表1 コンテンツ産業の市場規模2016
＜コンテンツ別＞



図表2 コンテンツ産業の市場規模2016
＜メディア別＞

