

消費者に届けられる時点でデジタル形式となっているものを「デジタルコンテンツ」と定義した。

市場規模は、基本的に消費者(BtoC)市場を集計しているが、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。可能な限り暦年(2017年1月から12月)で集計を行っているが、産業団体・関連省庁等の公表値に基づいて推計しているため、「年度」と「暦年」の双方の数値が混在している場合がある。

また、コンテンツは分野別に、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、市場数字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。

2017年のコンテンツ産業

市場規模は12兆4,859億円(前年比101.4%)

6年連続でプラス成長

2017年のコンテンツ産業の市場規模は12兆4,859億円、前年比101.4%と6年続けて穏やかな成長基調で推移し、節目となる12兆5,000億円まであと一歩に迫った。

コンテンツ区分別にみると、規模が大きい順に動

画が4兆3,718億円(前年比99.8%)、静止画・テキストが3兆4,185億円(同95.5%)、ゲームが2兆1,313億円(同110.4%)、音楽・音声は1兆3,438億円(同97.3%)、複合型が1兆2,206億円(同117.6%)となった。前年比でみると、伸び率が大きい順に複合型とゲームが増加し、動画と音楽・音声、静止画・テキストが減少した(図表1)。

メディア別では、パッケージが3兆9,686億円(前年比94.9%)、放送が3兆6,218億円(同99.5%)、ネットワークが3兆2,458億円(同114.0%)、劇場・専用スペースが1兆6,498億円(同100.5%)となった。前年比でみるとネットワークと劇場・専用スペースが増加し、放送とパッケージは減少した(図表2)。

動画配信が初めてDVD、ブルーレイ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、4兆3,718億円(前年比99.8%)となった。内訳をみると洋画やネットワーク配信、パッケージのブルーレイセル、テレビ放送関連は民間BSとNHK受信料が増加した他、ステージ入場料収入が2016年の落ち込みから回復に転じた。ブルーレイセルを除き、パッケージソフトのセル・レンタルの長期的な落ち込みが続く中、2017年も引き続きネットワーク配信(フィーチャーフォン向けを除く)が1,842億円(前年比113.8%)と大きく伸長してDVD、ブルーレイレンタル市場の1,659億円(前年

■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 (セル、レンタル)	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 (セル、レンタル)	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	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		