

2004年 着メロ市場 1,167億円 (前年比106%)

着うた市場 201億円 (前年比731%)

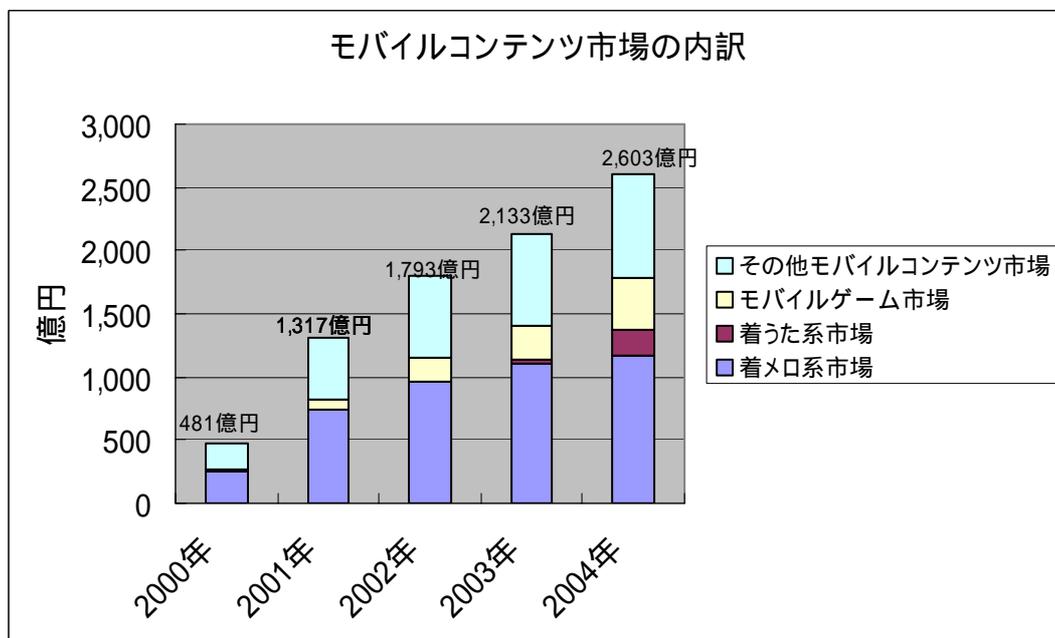
モバイルゲーム市場 412億円 (前年比153%)

(モバイル・コンテンツ・フォーラム調査)

単位:億円

	2000年	2001年	2002年	2003年	対前年比	2004年	対前年比
着メロ市場	245	736	957	1,101	115%	1,167	106%
着うた市場			1	28	2800%	201	718%
モバイルゲーム市場	19	90	201	270	134%	412	153%
その他モバイルコンテンツ市場	217	491	634	734	116%	823	112%
モバイルコンテンツ市場合計	481	1,317	1,793	2,133	119%	2,603	122%

2004年モバイルコンテンツ市場合計は(財)マルチメディア振興センター/モバイル・コンテンツ・フォーラム調査



社団法人電気通信事業者協会の発表によると携帯電話の契約数は2005年4月末で8,744万契約(前年同月比106%)、インターネット対応の携帯電話は7,559万契約(前年同月比108%)と

伸びが鈍化してきている中、第3世代の携帯電話は3,155万契約(前年同月比178%増)と日本の携帯電話は第3世代への移行が鮮明になってきました。また、定額制利用者も660万契約(MCF推計)に達しており、モバイルビジネスもいよいよ3G・定額制時代に入ってきました。

このような環境でのモバイルコンテンツ関連市場について、この度、モバイル・コンテンツ・フォーラムでは、その成長要因を明らかにするために内訳として、「着メロ市場」、「着うた市場」、「モバイルゲーム市場」の市場規模を発表いたします。

今回の調査はすべて暦年(1月~12月)での実績になります。

5月31日に発表しましたように「モバイルコンテンツ市場」は、2,603億円(対前年比122%)と成長を継続しておりますが、これは、第2世代携帯電話向けのコンテンツが飽和してくる中で、着うた、ゲームのような第3世代向けのリッチコンテンツ市場が急成長していることが今回事業者調査によって明らかになりました。今後、定額制の普及が本格化してくることで、モバイルコンテンツ市場は3G・定額制時代を前提としたモデルに移行が加速していくことでしょう。

着メロ市場と着うた市場を合わせた「着信音系市場(着メロ市場+着うた市場)」は、1,368億円(対前年比121%)と拡大しておりますが、特に着うた市場は、201億円(対前年比731%)と急成長をみせております。2005年もこの動きは加速していく事が予想され、1曲まるごと配信される着うたフルの普及も合わせて、モバイルは音楽ビジネスの重要な販売チャネルとしての地位を確立することになると考えております。

モバイルゲーム市場に関しては、メジャータイトルのゲームが続々とモバイルゲームとして登場しており市場が急拡大しております。販売形態も売り切り型が出現するなど多様なユーザーニーズに応えることができるようになっており、これまでゲーム非利用者であった層にも利用者が拡大しております。2005年もこの成長傾向は継続していくことと思われませんが、その中でもモバイルの通信機能を活かしたネットワーク型のゲームが本格化することで新たなマーケットを開拓する可能性も高いと予想しております。

モバイル・コンテンツ・フォーラム

モバイル・コンテンツ・フォーラム(略称:MCF)は、モバイルコンテンツ環境の活性化のため、キャリア、メーカー、コンテンツプロバイダー等の企業が参加して1999年に設立された業界団体である。

(現在の会員はコンテンツプロバイダーや通信事業者を中心に205社)

<http://www.mcf.to/>

本リリースに関するお問い合わせ先

モバイル・コンテンツ・フォーラム

ご連絡担当者 岸原孝昌

本リリースに関するお問い合わせ先

東京都渋谷区東3-22-8 サワダビル4F 〒150-0011

Tel:03-5468-5091 Fax:03-5468-1237

E-mail: info@mcf.to

URL: <http://www.mcf.to/>

電話での連絡可能時間帯 10:00~19:00