

報道関係者各位

一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム

**2013年モバイルコンテンツ関連市場の合計は、3兆142億円**

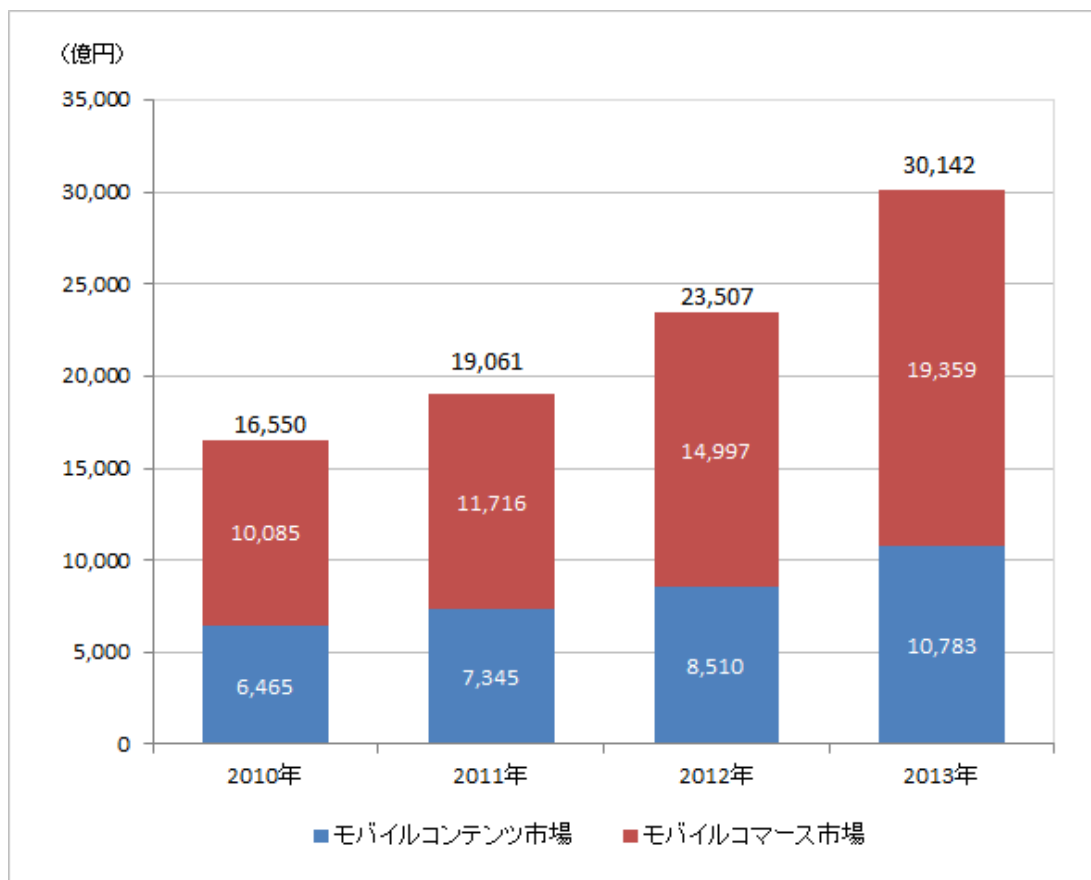
**モバイルコンテンツ市場は、1兆783億円**

**モバイルコマース市場は、1兆9,359億円**

(単位：億円)

市場カテゴリー	2010年	2011年	2012年	対前年比	2013年	対前年比
モバイルコンテンツ市場	6,465	7,345	8,510	116%	10,783	127%
モバイルコマース市場	10,085	11,716	14,997	128%	19,359	129%
モバイルコンテンツ関連市場	16,550	19,061	23,507	123%	30,142	128%

一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム調査



一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム（MCF）では2013年(1月～12月)のモバイルコンテンツ関連市場について市場規模調査を実施しました。モバイルコンテンツ関連市場として、ゲーム系、音楽系をはじめとしたデジタルコンテンツを有料配信する「モバイルコンテンツ市場」と、物販系、サービス系、トランザクション系の3分野で構成された「モバイルコマース市場」について結果を公表いたします。2013年の両市場をあわせた「モバイルコンテンツ関連市場」の合計は対前年比128%の3兆142億円となりました。また、「モバイルコンテンツ市場」はビジネスモデルの違いからフィーチャーフォン市場とスマートフォン等市場にわけて算出しています。

## 2013年モバイルコンテンツ市場は、1兆783億円

フィーチャーフォン市場は、2,447億円

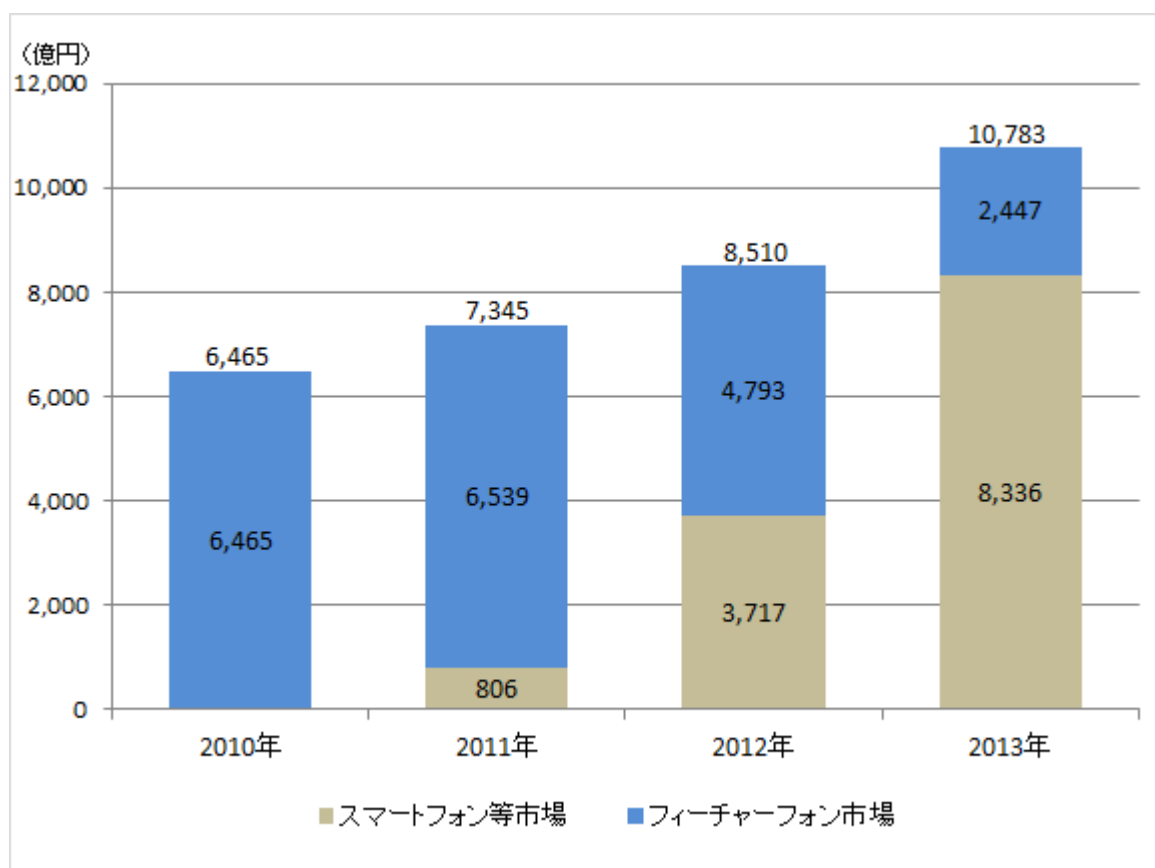
スマートフォン等市場は、8,336億円

(単位：億円)

	2010年	2011年	2012年	対前年比	2013年	対前年比
フィーチャーフォン市場 *1	6,465	6,539	4,793	73%	2,447	51%
スマートフォン等市場 *2	(123)	806	3,717	461%	8,336	224%
モバイルコンテンツ市場	6,465	7,345	8,510	116%	10,783	127%

注：スマートフォン等市場の2010年の数値は参考値なので、市場規模には含まれない。

一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム調査



\*1 従来型の携帯電話であり、iモード等の携帯電話向けIPサービスが利用できる端末をフィーチャーフォンと定義して、フィーチャーフォンに係る公式サイトにおけるキャリア課金代行を主モデルとする音楽・ゲームなどのデジタルコンテンツを販売する市場をフィーチャーフォン市場と定義する。

\*2 インターネット接続可能なオープンOS上でアプリ、ブラウザ等を用いて汎用的な利用ができる端末をスマートフォン等(タブレットも含む)と定義して、スマートフォン等に係るデジタルコンテンツ(アプリ含む)を販売する市場をスマートフォン等市場と定義する。なお、インターネット接続は可能であるがゲームタイトルのみをダウンロードするゲーム専用端末や、ノートPCの市場は含まない。

## 2013年フィーチャーフォン市場の内訳

「ソーシャルゲーム等市場」は 770 億円  
 「着メロ系市場」135 億円、「着うた系市場」289 億円、  
 「芸能・エンタテインメント系市場」85 億円  
 「天気/ニュース市場」84 億円

(単位：億円)

	2010年	2011年	2012年	対前年比	2013年	対前年比
着メロ系市場	335	287	200	70%	135	68%
着うた系市場	1,133	942	554	59%	289	52%
（内訳）着うた市場	369	300	176	59%	104	59%
（内訳）着うたフル市場	764	642	378	59%	185	49%
モバイルゲーム市場	822	570	398	70%	194	49%
装飾メール系	243	213	128	60%	58	45%
電子書籍市場	516	489	320	65%	159	50%
リングバックトーン市場	130	118	94	80%	66	70%
占い市場	185	180	122	68%	71	58%
待受系市場	214	172	108	63%	50	46%
きせかえ市場	117	103	54	52%	22	41%
天気/ニュース市場 *1	127	140	120	86%	84	70%
交通情報市場 *2	267	217	160	74%	114	71%
生活情報市場 *3	170	168	159	95%	55	35%
ソーシャルゲーム等市場 *4	1,389	2,078	1,888	91%	770	41%
動画専門市場 *5	162	176	93	53%	40	43%
芸能・エンタテインメント系市場 *6	242	242	103	43%	85	83%
メディア・情報系市場 *7	62	54	37	69%	20	54%
その他	351	390	255	65%	235	92%
フィーチャーフォン市場合計	6,465	6,593	4,793	73%	2,447	51%

一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム調査

\*1 天気/ニュース市場＝天気情報、時事、金融などのニュース

\*2 交通情報市場＝ナビゲーション/地図情報、乗り換え駅の検索などの交通情報

\*3 生活情報市場＝辞書、学習、健康情報等

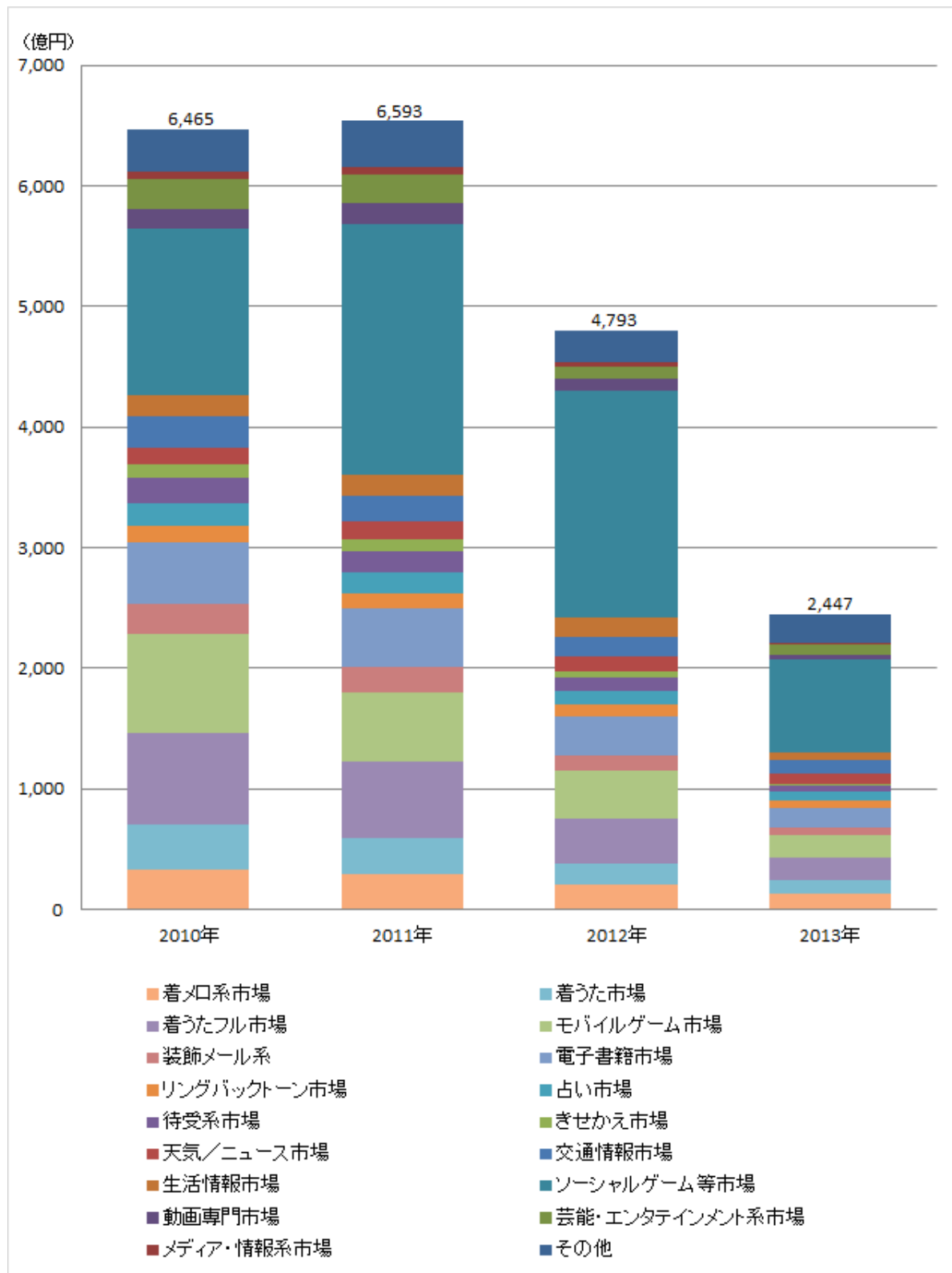
\*4 ソーシャルゲーム等市場＝2011年に「アバター/アイテム販売（SNS等）」から「ソーシャルゲーム等市場」へ名称変更。SNS等の課金、アバター、アイテム等購入可能な道具類を含む。

\*5 動画専門市場＝動画コンテンツを専門に提供するサイト

\*6 芸能・エンタテインメント系市場＝芸能プロダクションが提供するアーティスト情報や芸能ニュース、映画などの情報

\*7 メディア・情報系市場＝テレビ局やラジオ局、出版社などが運営している番組情報、雑誌情報など

## フィーチャーフォン市場



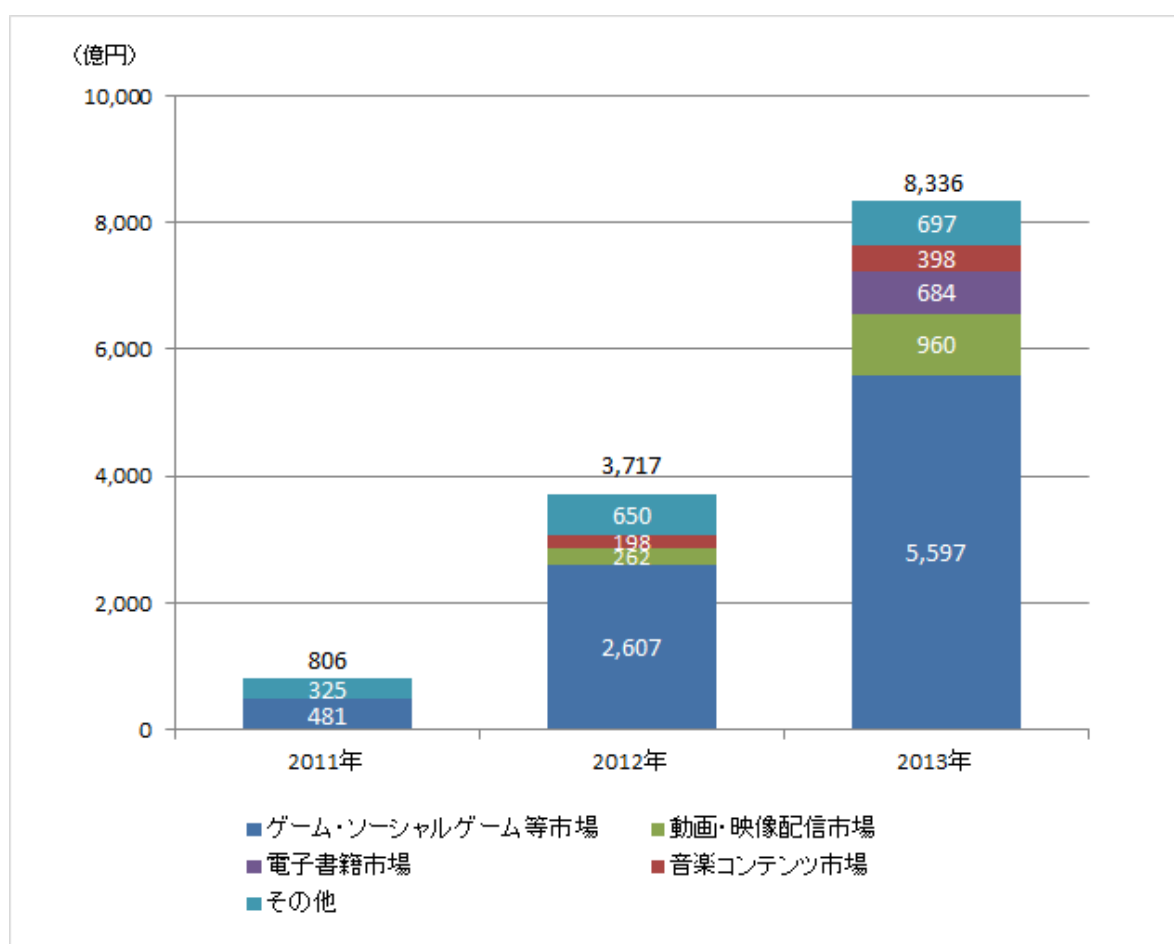
## 2013年スマートフォン等市場の内訳

「ゲーム・ソーシャルゲーム等市場」は5,597億円  
 「動画・映像配信市場」960億円、「電子書籍市場」は684億円、  
 「音楽コンテンツ市場」は398億円、

(単位：億円)

	2011年	2012年	2013年	対前年比
ゲーム・ソーシャルゲーム等市場 *1	481	2,607	5,597	215%
動画・映像配信市場 *2	-	262	960	366%
電子書籍市場 *3	-	-	684	-
音楽コンテンツ市場 *4	-	198	398	201%
その他	325	650	697	107%
スマートフォン等市場合計	806	3,717	8,336	224%

一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム調査



\*1 ゲーム・ソーシャルゲーム等市場＝オンラインゲーム、SNS等での課金コンテンツ。アバター、アイテム等購入可能な道具類を含む。

\*2 動画・映像配信市場＝スマートフォン等で利用可能な動画、映像配信コンテンツ。

\*3 電子書籍等＝スマートフォン等で利用可能な書籍・コミック・雑誌コンテンツ。

\*4 音楽コンテンツ市場＝スマートフォン等で利用可能な音楽コンテンツ

2013年の「モバイルコンテンツ市場」の市場規模は対前年比127%の1兆783億円となりました。調査対象としてはフィーチャーフォン（従来型の携帯電話であり、iモード等携帯電話向けIPサービスの携帯電話特有のサービスやコンテンツが利用できる端末）の売上と、スマートフォン等の売上を対象としております。スマートフォン等市場はインターネット接続可能なオープンOS上でアプリ、ブラウザ等を用いて汎用的な利用ができる端末をスマートフォン等（タブレットも含む）と定義し、スマートフォン等に係るデジタルコンテンツ（アプリ含む）を販売する市場をスマートフォン等市場と定義しております。

「フィーチャーフォン市場」は対前年比 51%の 2,447 億円、「スマートフォン等市場」は対前年比 224%の 8,336 億円となりました。コンテンツの内訳をみると、「フィーチャーフォン市場」では全てのジャンルで減少しています。「スマートフォン等市場」のうち市場の 67%を占めるのは、「ゲーム・ソーシャルゲーム等市場」で 5,597 億円となっております。また、今年から「電子書籍市場」を追加いたしました。市場規模は、「動画・映像配信市場」が 960 億円、「音楽コンテンツ市場」が 398 億円、「電子書籍市場」が 684 億円となっております。

## 2013年モバイルコマース市場は、1兆9,359億円

「物販系」は、9,555億円

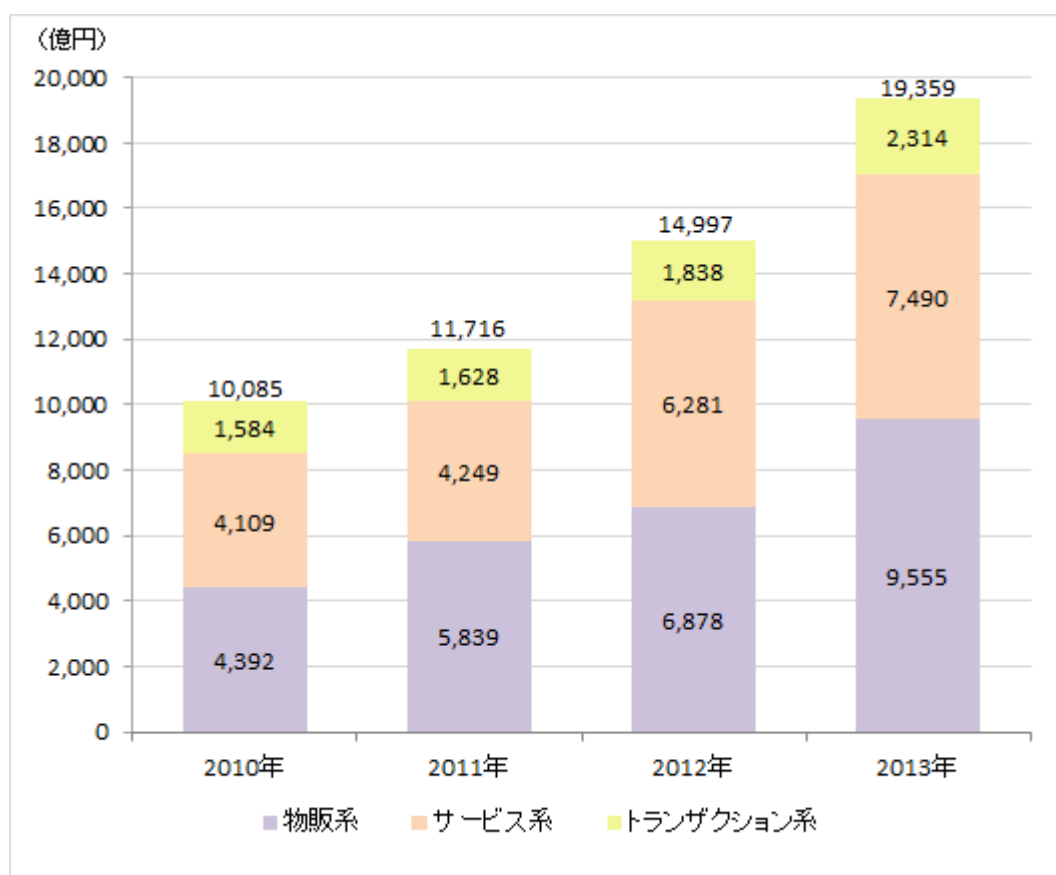
「サービス系」は、7,490億円

「トランザクション系」は、2,314億円

(単位：億円)

	2010年	2011年	2012年	対前年比	2013年	対前年比
物販系	4,392	5,839	6,878	118%	9,555	139%
サービス系	4,109	4,249	6,281	148%	7,490	119%
トランザクション系	1,584	1,628	1,838	113%	2,314	126%
モバイルコマース市場合計	10,085	11,716	14,997	128%	19,359	129%

一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム調査



「モバイルコマース市場」は、「物販系市場」（一般的な通販を対象とした市場）、「サービス系市場」（興行チケット、旅行チケット、航空チケット、鉄道チケット等を対象とした市場）、「トランザクション系市場」（証券取引手数料、オークション手数料、公営競技手数料等を対象とした市場）の3分野に分類しております。3分野あわせた「モバイルコマース市場」は、対前年比129%の1兆9,359億円となりました。



商品を携帯電話から購入する「物販系市場」は、前年比 139%の 9,555 億円となりました。「サービス系市場」に関しては、前年比 119%の 7,490 億円となりました。「トランザクション系市場」は、前年比 126%の 2,314 億円となりました。

モバイルコマース市場では、フィーチャーフォンとスマートフォンを合計した市場となっております。

◆一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム（略称：MCF）

モバイルコンテンツ環境活性化のため、モバイルコンテンツ配信事業に関連する企業が参加する業界団体です。モバイルコンテンツ関連産業の健全な発展のため、消費者や関係団体等と円滑な関係を構築し社会との共存共栄を目指して、業界及び会員の活動をサポートしていくことをミッションとして活動しております。会員数はコンテンツプロバイダーを中心に 161 社（2014 年 7 月現在）。

本リリースに関するお問い合わせ先

■一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム

■連絡担当者 岸原孝昌、越賀真紀

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.or.jp](mailto:info@mcf.or.jp) URL:<http://www.mcf.or.jp/>

■電話での連絡可能時間帯 10:00～19:00