

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

2017年モバイルコンテンツ関連市場の合計は、5兆7,291億円

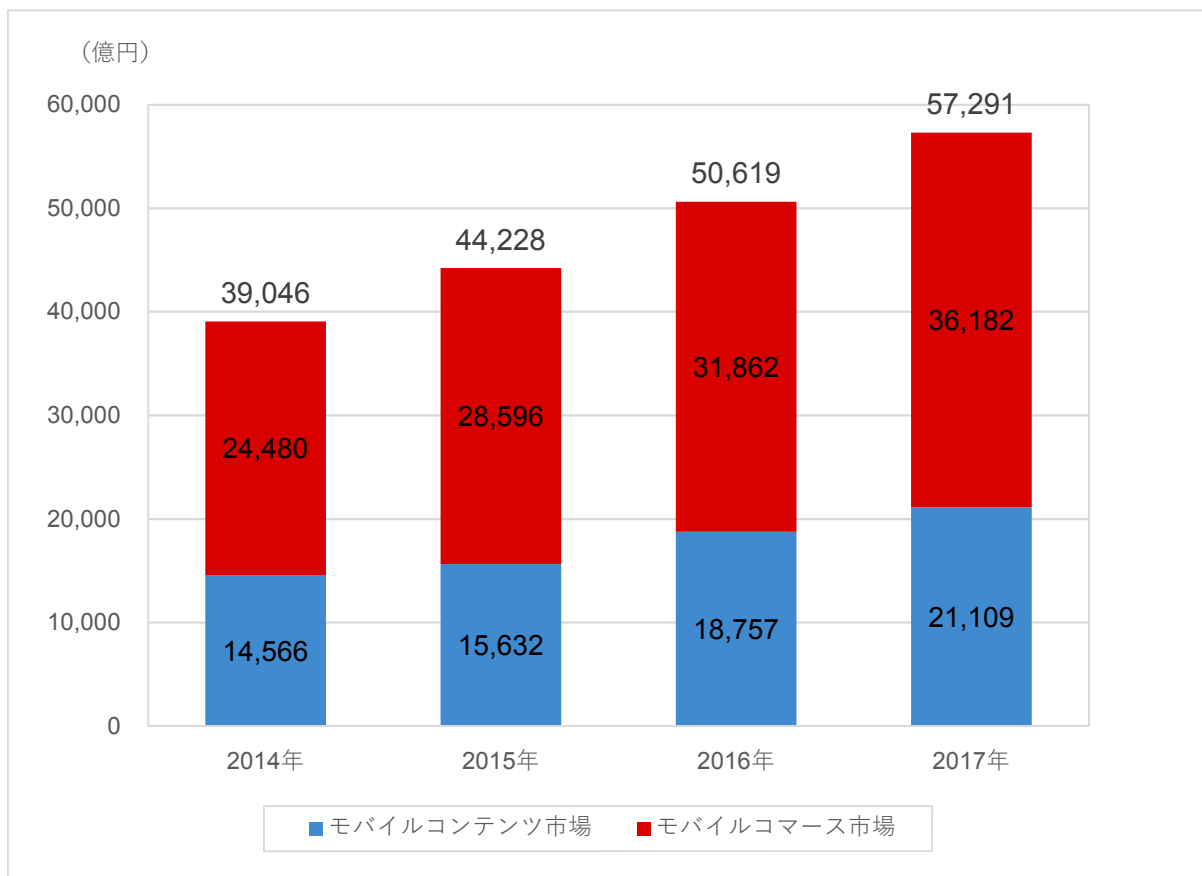
モバイルコンテンツ市場は、2兆1,109億円

モバイルコマース市場は、3兆6,182億円

(単位：億円)

	2014年	2015年	2016年	対前年比	2017年	対前年比
モバイルコンテンツ市場	14,566	15,632	18,757	120%	21,109	113%
モバイルコマース市場	24,480	28,596	31,862	111%	36,182	114%
モバイルコンテンツ関連市場	39,046	44,228	50,619	114%	57,291	113%

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2017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。2017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113%の5兆7,291億円となりました。

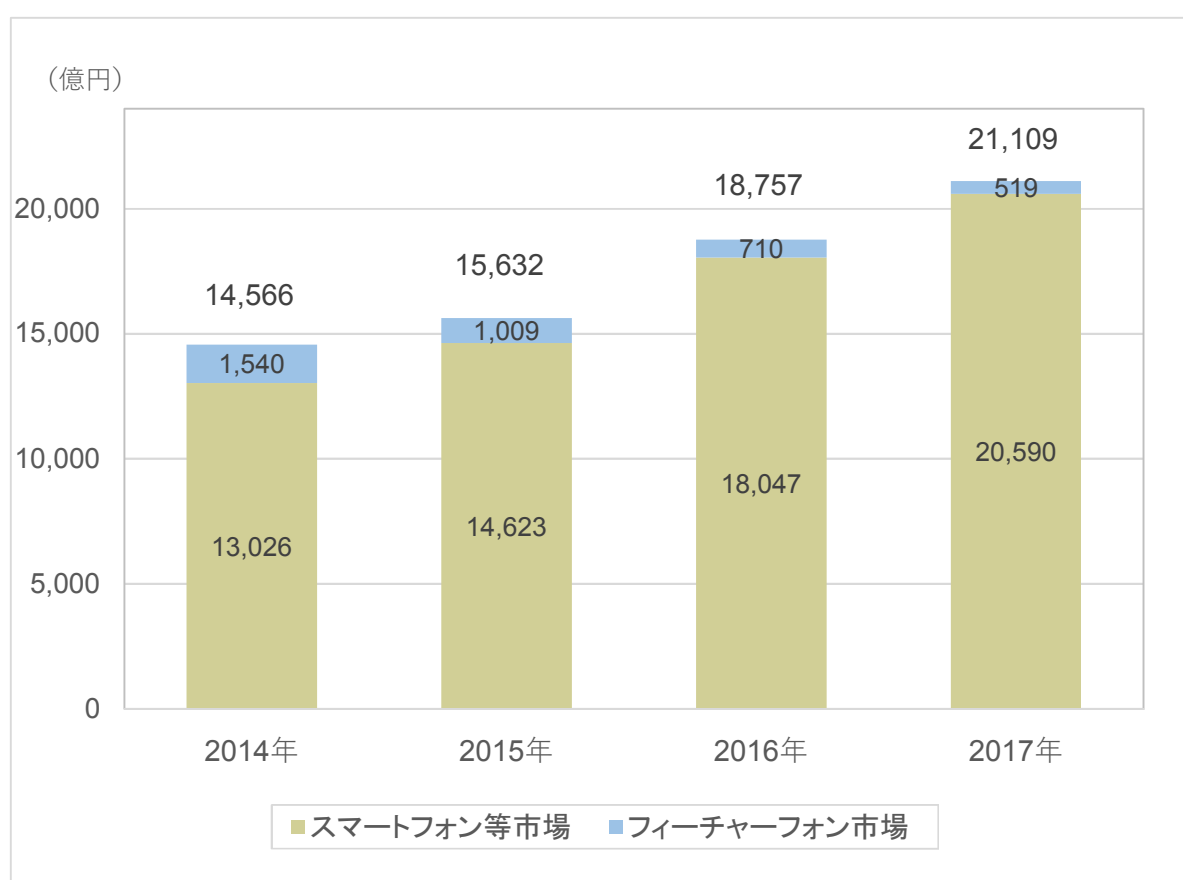
2017年モバイルコンテンツ市場は、2兆1,109億円

フィーチャーフォン市場は、519億円
 スマートフォン等市場は、2兆590億円

(単位：億円)

	2014年	2015年	2016年	対前年比	2017年	対前年比
スマートフォン等市場 *1	13,026	14,623	18,047	123%	20,590	114%
フィーチャーフォン市場 *2	1,540	1,009	710	70%	519	73%
モバイルコンテンツ市場	14,566	15,632	18,757	120%	21,109	113%

一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム調査



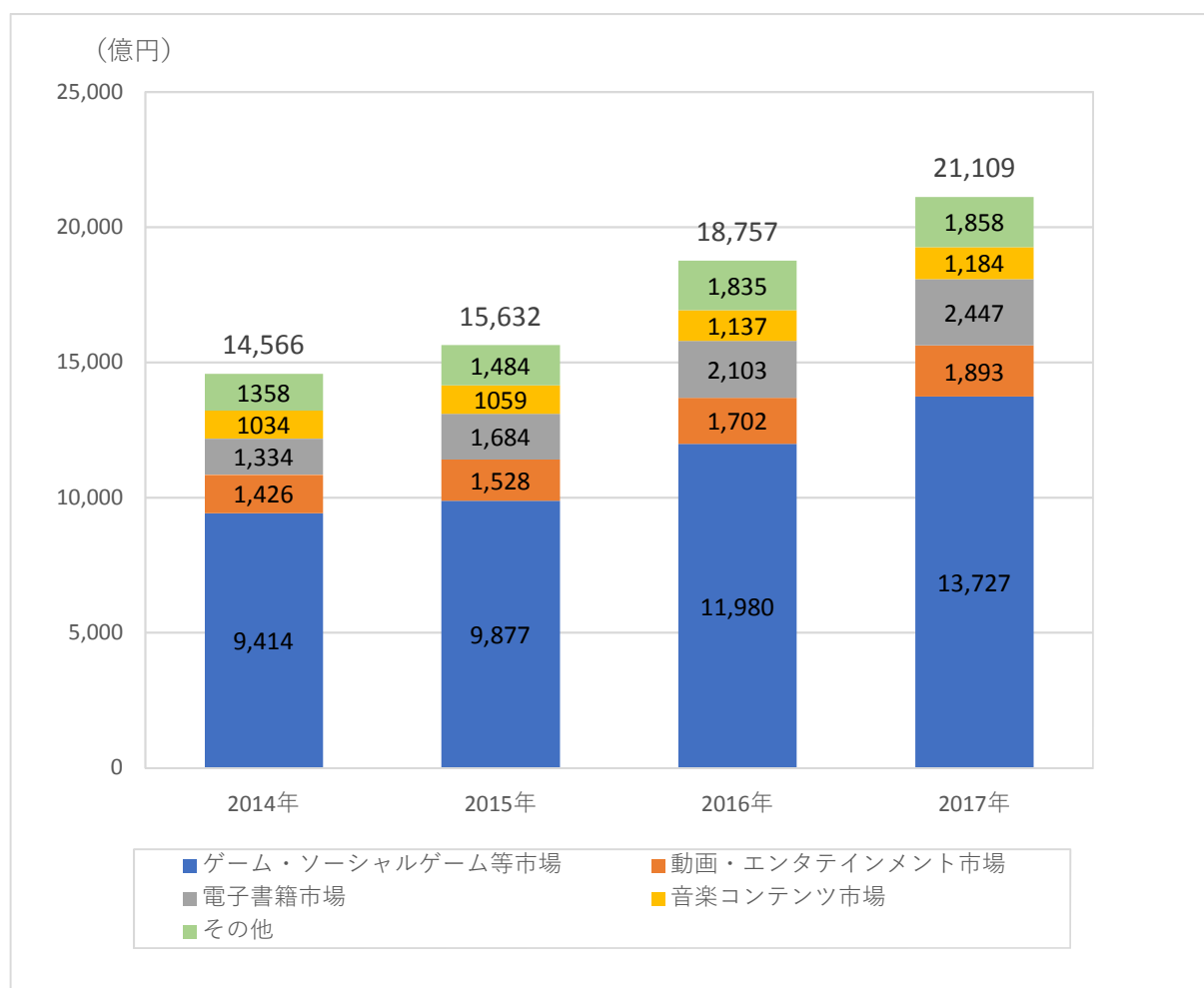
*1 インターネット接続可能なオープン OS 上でアプリ、ブラウザ等を用いて汎用的な利用ができる端末をスマートフォン等（タブレットも含む）と定義して、スマートフォン等に係るデジタルコンテンツ（アプリ含む）を販売する市場をスマートフォン等市場と定義する。なお、インターネット接続は可能であるがゲームタイトルのみをダウンロードするゲーム専用端末や、ノート PC の市場は含まない。

*2 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。

2017年モバイルコンテンツ市場のカテゴリ別内訳 (スマートフォン等市場、フィーチャーフォン市場合計)

	2014年	2015年	2016年	対前年比	2017年	対前年比
ゲーム・ソーシャルゲーム等市場 *1	9,414	9,877	11,980	121%	13,727	115%
動画・エンタテインメント市場 *2	1,426	1,528	1,702	111%	1,893	111%
電子書籍市場 *3	1,334	1,684	2,103	125%	2,447	116%
音楽コンテンツ市場 *4	1,034	1,059	1,137	107%	1,184	104%
その他	1,358	1,484	1,835	124%	1,858	101%
合 計	14,566	15,632	18,757	120%	21,109	113%

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・エンタテインメント市場＝スマートフォン等で利用可能な動画等コンテンツ。今回から「動画・エンタテインメント市場」へ名称を変更。

*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。

2017年スマートフォン等市場のカテゴリ別内訳

「ゲーム・ソーシャルゲーム等市場」は1兆3,632億円

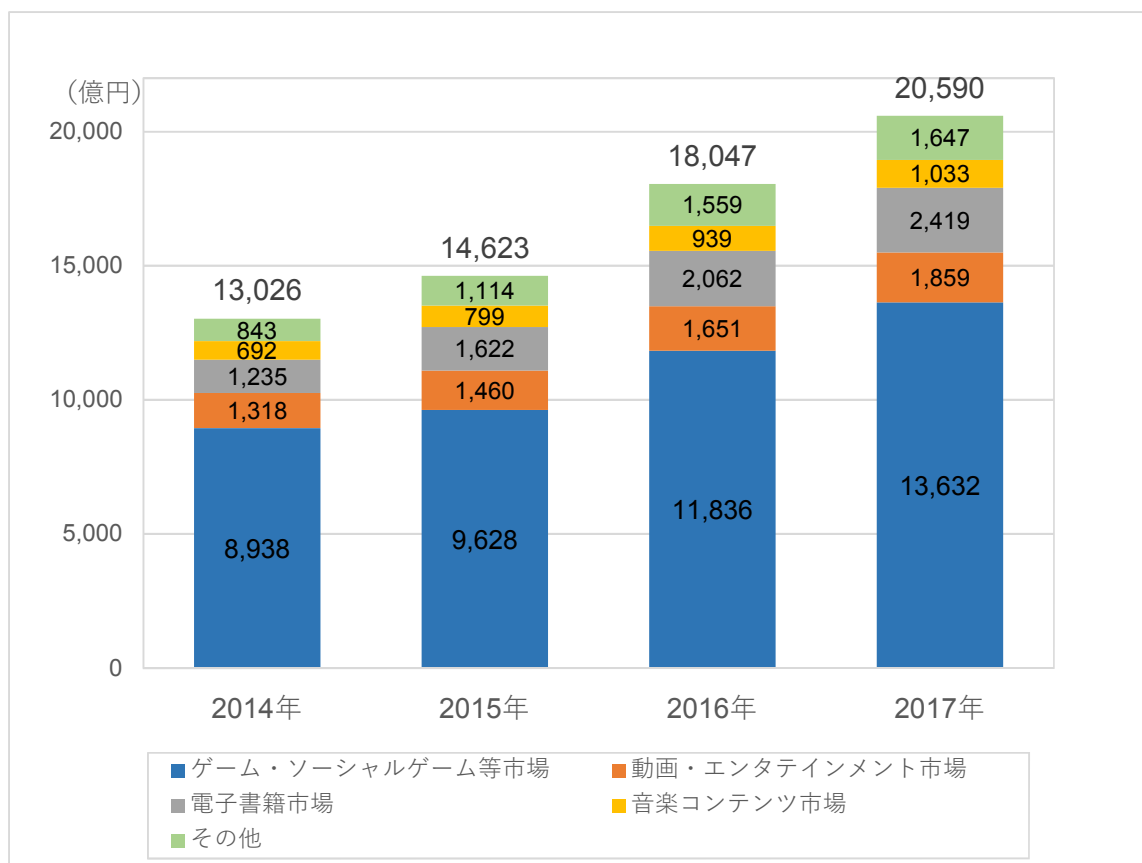
「動画・エンタテインメント市場」1,859億円、「電子書籍市場」は2,419億円

「音楽コンテンツ市場」は1,033億円

(単位：億円)

	2014年	2015年	2016年	対前年比	2017年	対前年比
ゲーム・ソーシャルゲーム等市場 *1	8,938	9,628	11,836	123%	13,632	115%
動画・エンタテインメント市場 *2	1,318	1,460	1,651	113%	1,859	113%
電子書籍市場*3	1,235	1,622	2,062	127%	2,419	117%
音楽コンテンツ市場*4	692	799	939	118%	1,033	110%
その他	843	1,114	1,559	140%	1,647	106%
スマートフォン等市場合計	13,026	14,623	18,047	123%	20,590	114%

一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム調査



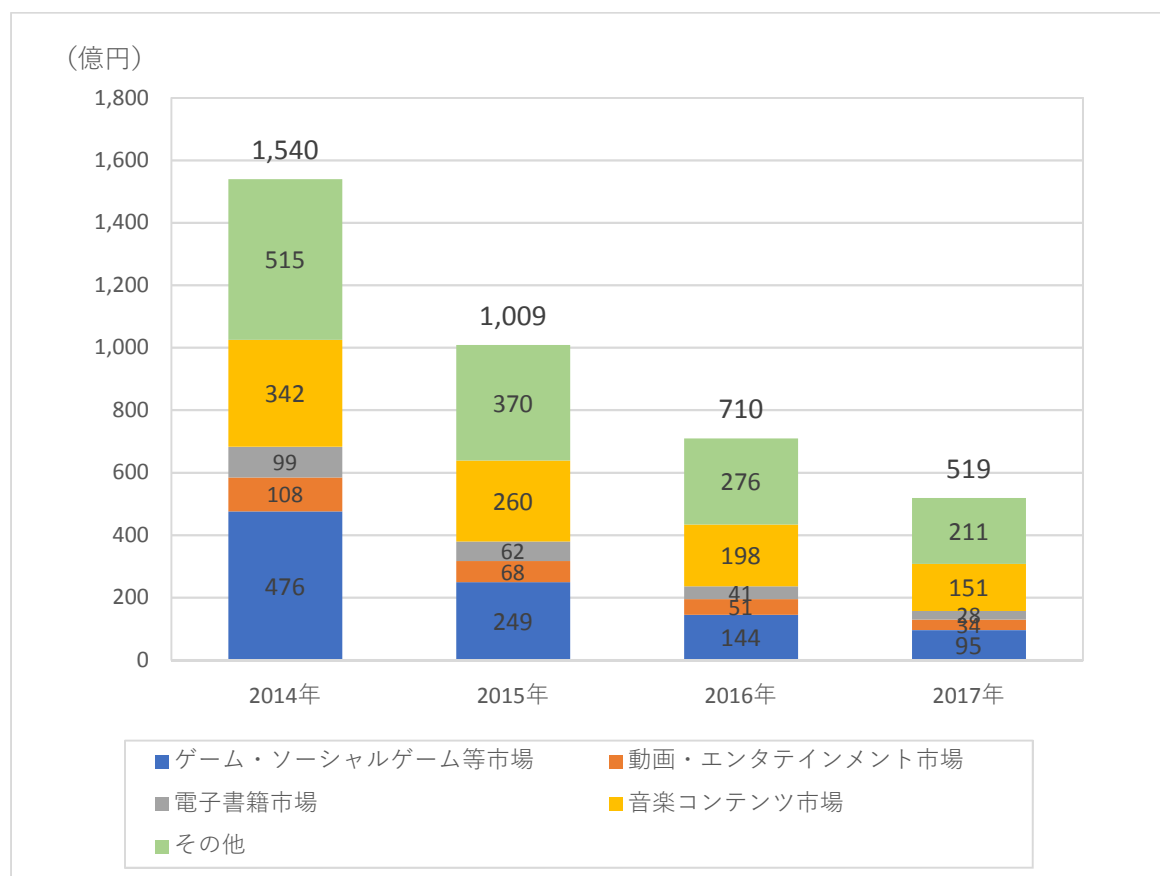
- *1 ゲーム・ソーシャルゲーム等市場=オンラインゲーム、SNS等での課金コンテンツ。アバター、アイテム等購入可能な道具類を含む。
 *2 動画・エンタテインメント市場=スマートフォン等で利用可能な動画等コンテンツ。今回から「動画・エンタテインメント市場」へ名称を変更
 *3 電子書籍等=スマートフォン等で利用可能な書籍・コミック・雑誌コンテンツ
 *4 音楽コンテンツ市場=スマートフォン等で利用可能な音楽コンテンツ

2017年フィーチャーフォン市場のカテゴリ別内訳

(単位：億円)

	2014年	2015年	2016年	対前年比	2017年	対前年比
ゲーム・ソーシャルゲーム等市場 *1	476	249	144	58%	95	66%
動画・エンタテインメント市場 *2	108	68	51	75%	34	67%
電子書籍市場 *3	99	62	41	66%	28	68%
音楽コンテンツ市場 *4	342	260	198	76%	151	76%
その他 *5	515	370	276	75%	211	76%
フィーチャーフォン市場合計	1,540	1,009	710	70%	519	73%

一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム調査



今回からスマートフォン市場とあわせて内訳区分を変更

*1 ゲーム・ソーシャルゲーム等市場=2016年以前のモバイルゲーム市場、ソーシャルゲーム等市場を含む。

*2 動画・エンタテインメント市場=2016年以前の動画専門市場、占い市場、芸能・エンタテインメント系市場を含む。

*3 音楽コンテンツ市場=2016年以前の着メロ系市場、着うた市場、着うたフル市場、リングバックトーン市場を含む

*4 その他=2016年以前の待受系市場、させかえ市場、天気/ニュース市場、交通情報市場、生活情報市場、メディア・情報系市場、装飾メール系市場を含む。

2017年の「モバイルコンテンツ市場」の市場規模は対前年比113%の2兆1,109億円となりました。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。

それぞれ「フィーチャーフォン市場」は対前年比73%の519億円、「スマートフォン等市場」は対前年比114%の2兆590億円となりました。また今回から、「フィーチャーフォン市場」と「スマートフォン等市場」両市場のカテゴリの区分と名称をあわせ、「モバイルコンテンツ市場」全体のカテゴリ別の内訳を追加しています。カテゴリ別の内訳をみると、「ゲーム・ソーシャルゲーム等市場」が、モバイルコンテンツ市場の65%を占めており、「フィーチャーフォン市場」と「スマートフォン等市場」両市場を併せて1兆円3,727億円になっております。

2017年モバイルコマース市場は、3兆6,182億円

「物販系」は、1兆8,297億円

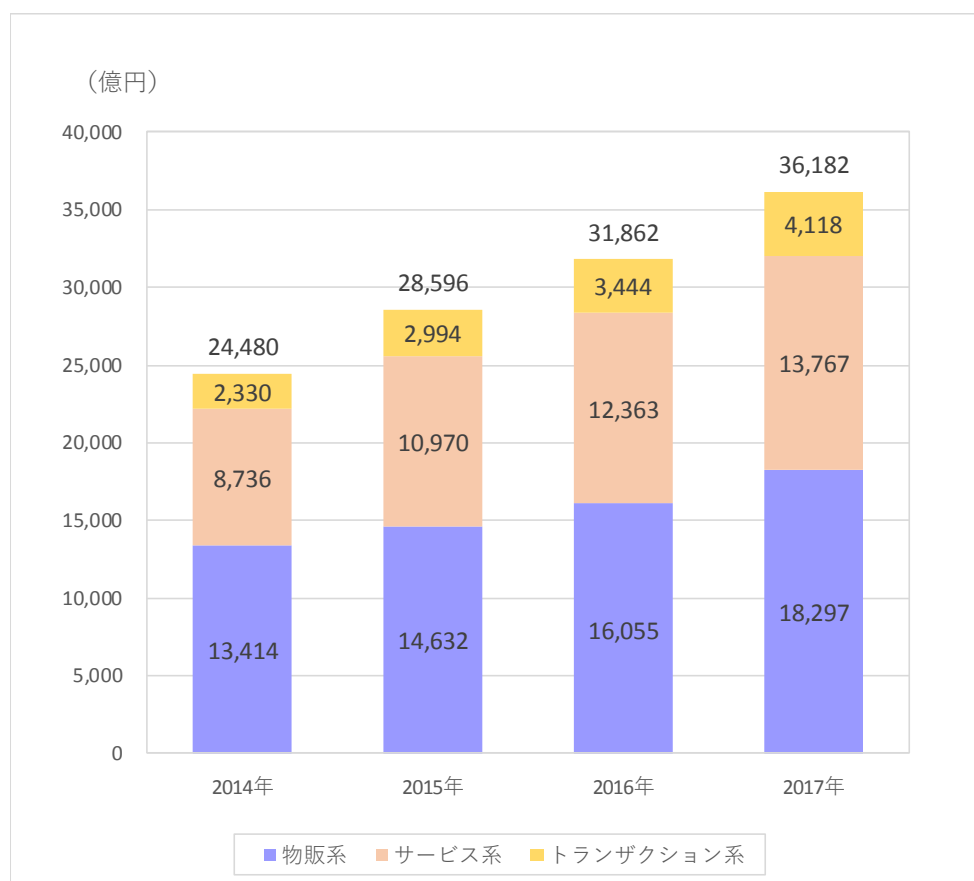
「サービス系」は1兆3,767億円

「トランザクション系」は、4,118億円

(単位：億円)

	2014年	2015年	2016年	対前年比	2017年	対前年比
物販系	13,414	14,632	16,055	110%	18,297	114%
サービス系	8,736	10,970	12,363	113%	13,767	111%
トランザクション系	2,330	2,994	3,444	115%	4,118	120%
コマース市場合計	24,480	28,596	31,862	111%	36,182	114%

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114%の3兆6,182億円となりました。

商品を携帯電話から購入する「物販系市場」は、前年比114%の1兆8,297億円となりました。「サー

ビス系市場」に関しては、前年比 111%の 1 兆 3,767 億円となりました。「トランザクション系市場」は、前年比 120%の 4,118 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 110 社（2018 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 URL:<https://www.mcf.or.jp/>

■電話での連絡可能時間帯 10:00～19:00