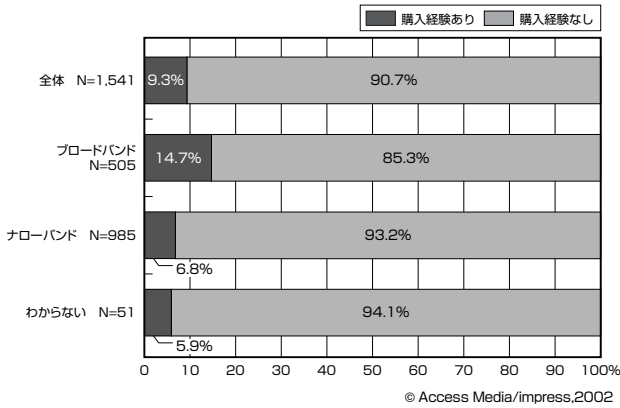


第3章 コンテンツ販売

全体動向

2006年のデジタルコンテンツ市場は5530億円に

資料2-3-1 ブロードバンド/ナローバンド別 有料情報サービス、コンテンツの購入経験有無

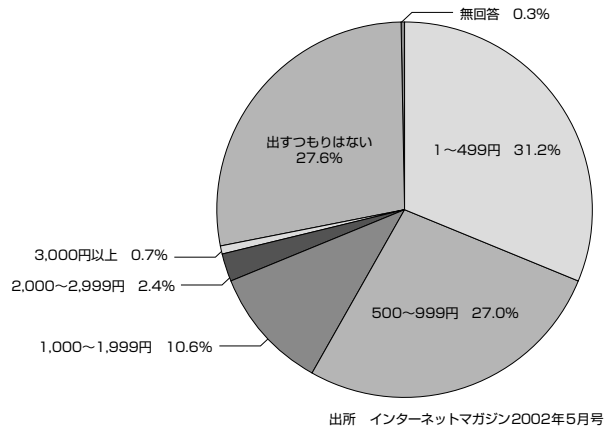


資料2-3-3 2006年までのデジタルコンテンツ市場規模予測

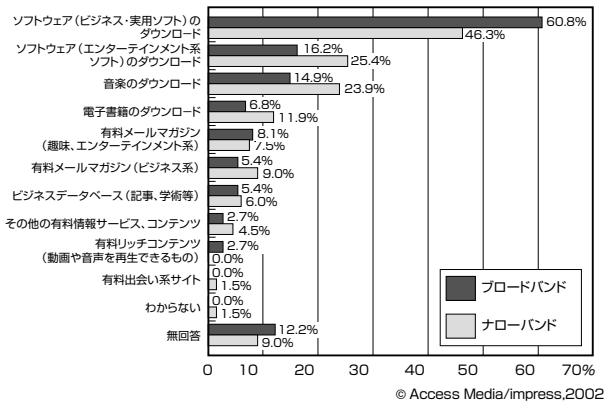
	2001年	2006年	年平均成長率
オンラインゲーム	350億円	2,710億円	51%
オンライン音楽配信	4億円	1,026億円	203%
オンライン出版	11億円	260億円	88%
オンライン映像配信	120億円	1,540億円	67%
合計	485億円	5,536億円	63%

出所 NRI野村総合研究所の資料を元に作成

資料2-3-4 ブロードバンドユーザーがコンテンツに出してもいいと思う料金



資料2-3-2 ブロードバンド/ナローバンド別 購入したことがある有料情報サービス、コンテンツの種類



解説

本白書が行ったパソコンによるインターネット利用者の利用実態調査(資料2-3-1)によれば、有料情報サービスやコンテンツを購入した経験があるユーザーはブロードバンドで14.7%と、ナローバンドの6.8%を上回った。しかし、購入した情報サービスやコンテンツの種類を見ると、ブロードバンドとナローバンドで大きな違いはない(資料2-3-2)。一般に「ブロードバンドコンテンツ」と呼ばれる動画や音声の需要が増えたのではなく、ダウンロード速度の向上や接続料金の定額化によって、ソフトウェアなどファイルサイズの

大きなコンテンツが購入しやすくなったことが要因と見るべきだろう。

2001年11月に発表されたNRI野村総合研究所(以下NRI)の調査では、デジタルコンテンツ市場は2001年の485億円から年平均60%以上の成長率で拡大し、2006年には5536億円に達すると予測している(資料2-3-3)。中でも、オンラインゲーム市場がもっとも大きく、全体の約50%に当たる2710億円まで拡大している。映像配信も1540億円と2001年の10倍以上に成長するが、著作権管理や課金システムの整備の遅れからユーザー

課金による収益は小さく、そのほとんどは広告収入になると見ている。

インターネットマガジンが2002年3月に行った調査(資料2-3-4)では、27.6%が“コンテンツにお金を払うつもりがない”と答える一方、“500円未満なら出す”が31.2%、“1000円未満なら出す”が27.0%と、購買意欲は低くないことがわかる。キラーコンテンツの登場と、NRIも指摘する課金システムなどの整備によって、コンテンツ市場はさらに拡大すると見るべきだろう。

(倉園佳三 インターネットマガジン編集長)



[インターネット白書 ARCHIVES] ご利用上の注意

このファイルは、株式会社インプレスR&Dが1996年～2012年までに発行したインターネットの年鑑『インターネット白書』の誌面をPDF化し、「インターネット白書 ARCHIVES」として以下のウェブサイトで公開しているものです。

<http://IWParchives.jp/>

このファイルをご利用いただくにあたり、下記の注意事項を必ずお読みください。

- 記載されている内容(技術解説、データ、URL、名称など)は発行当時のものです。
- 収録されている内容は著作権法上の保護を受けています。著作権はそれぞれの記事の著作者(執筆者、写真・図の作成者、編集部など)が保持しています。
- 著作者から許諾が得られなかった著作物は掲載されていない場合があります。
- このファイルの内容を改変したり、商用目的として再利用したりすることはできません。あくまで個人や企業の非商用利用での閲覧、複製、送信に限られます。
- 収録されている内容を何らかの媒体に引用としてご利用される際は、出典として媒体名および年号、該当ページ番号、発行元(株式会社インプレスR&D)などの情報をご明記ください。
- オリジナルの発行時点では、株式会社インプレスR&D(初期は株式会社インプレス)と著作権者は内容が正確なものであるように最大限に努めました。すべての情報が完全に正確であることは保証できません。このファイルの内容に起因する直接および間接的な損害に対して、一切の責任を負いません。お客様個人の責任においてご利用ください。

お問い合わせ先

株式会社インプレス R&D

✉ iwp-info@impress.co.jp