

2011年1月28日

株式会社 富士キメラ総研
 〒103-0001 東京都中央区日本橋小伝馬町
 2-5 F・Kビル
 TEL.03-3664-5839 FAX.03-3661-1414
 URL: <http://www.group.fuji-keizai.co.jp/>
 URL: <http://www.fcr.co.jp/>
 広報部 03-3664-5697

多彩なビジネスチャンスが巨大マーケット形成を予測させる

国内ブロードバンドビジネス市場を調査

2015年度予測

TV向け映像配信	5,059億円(10年度比 110.9%)
スマートフォン・専用端末向け電子書籍	2,100億円(10年度比70倍)
モバイル向けオンラインゲーム *1	940億円(10年度比 20.9倍)
インターネット向け広告	8,470億円(10年度比142.1%)
モバイル向け広告 *2	2,770億円(10年度比177.1%)

*1 モバイル向けとは、スマートフォン、タブレット端末などの端末向けを指す。

2 インターネット広告とアフィリエイト・サービスに分けられる広告全体のうち、モバイル向けを指す

マーケティング&コンサルティングの(株)富士キメラ総研(東京都中央区日本橋小伝馬町 社長 田中一志 03-3664-5839)は、目まぐるしく変化し、新たなトレンドやサービスが台頭しているブロードバンドサービス市場を調査し、15年度までの国内市場と技術動向について調査した。その結果を報告書「2011 ブロードバンドビジネス市場調査総覧」にまとめた。

今回の調査では、固定ブロードバンド(高速大容量通信)とモバイルによって提供されるブロードバンドサービスとして、映像やゲームなどの「コンテンツサービス9品目」、位置情報活用サービス2品目、「EC(電子商取引)2品目」、ブログやSNS(Social Network Service)などの「コミュニケーション3品目」、金融サービス3品目、「広告2品目」の6分野、計21品目のサービス市場の動向をまとめた。またエンドユーザーやブロードバンドサービス事業者がインターネットを活用するための4種類の「関連サービス」を捉えた。さらに、スマートフォンやタブレット端末向けのサービス動向や、海外企業のビジネス動向、国内企業の海外進出についてもまとめた。

<調査結果の概要>

	2010年度見込	09年度比	2015年度予測	10年度比
コンテンツサービス	1兆 975億円	113.6%	1兆5,289億円	139.3%
位置情報活用サービス	299億円	119.1%	422億円	141.1%
EC(電子商取引)	4兆 600億円	108.8%	5兆2,180億円	128.5%
広告	6,864億円	109.0%	9,740億円	141.9%
コミュニケーション	1,969億円	212.4%	2,983億円	151.5%
金融サービス	5兆 290億円	108.4%	6兆5,670億円	130.6%

PC、携帯電話の普及と通信サービスの高速化/定額化によりブロードバンドサービスの利用が拡大している。またモバイル端末からブロードバンドサービスを利用するユーザーが増えており、インターネットを利用できるスマートフォンの普及が、モバイルブロードバンドサービスを更に拡大すると見られる。

目まぐるしく変化するブロードバンド市場には、新たなサービスが次々に台頭している。この調査で注目した主な分野についてまとめる。

コンテンツサービスの利用は、高機能化が進んでリッチコンテンツの取り扱いが可能な端末が増加していることや、インターネット対応TV、スマートフォン、タブレット端末などさまざまなインターネット接続端末の普及により更に拡大が見込まれる。

コンテンツサービスのうち、最も高い比率を占めているのは映像配信サービスで10年度は5,092億円となり、市場の約半分を占めると見込まれる。次いでオンラインゲーム、音楽配信サービス、電子書籍となっている。今後特に高い成長率が見込まれるのは、オンラインゲーム及び電子書籍である。オンラインゲームはモバイル向け

ソーシャルアプリの急成長が、電子書籍はタブレット端末や電子書籍専用端末の拡大と共に、人気の高い書籍コンテンツの提供開始が見込まれ、本格的な市場拡大が実現すると予測される。

位置情報活用サービスの地図配信サービスは、スマートフォン、タブレット端末などサービスを提供できる端末が広がっており、堅調な需要が期待できる。大手のゼンリンデータコムやナビタイム、インクリメント・ピーなどがスマートフォン向けの有料アプリの提供を開始しており、今後はスマートフォンやタブレット端末などモバイル端末向け市場の拡大が予測される。

コミュニケーションサービスは、従来広告ビジネスの展開が主であったが、09年度は課金売上による市場拡大が顕著であった。SNSはソーシャルアプリ課金収入が急激に増加し、仮想世界サービスでアイテム・アバター課金の市場が拡大した。「モバゲータウン」、「GREE」のようにソーシャルアプリ主体のSNSと、ソーシャルクラブ構築に注力する「mixi」にサービスは二分化している。

金融サービスは自宅で利用できる、24時間利用が可能な点、店頭利用に比べて手数料が安いほか、他のインターネットサービスと連携した利便性などが支持され利用が拡大している。当初はインターネットを経由するため情報管理などのセキュリティ面に不安を覚えるユーザーもあったが、08年2月に全国銀行協会でも不正出金においてユーザーに過失がない場合には全額補償する方針を打ち出し、各行がセキュリティ強化の努めて懸念は払拭されつつある。

<注目されるサービス市場>

SNS

課金 10年度見込 1,410億円 15年度予測 2,100億円(10年度比148.9%)

会員数 10年度見込 8,250万人、 15年度予測 1億900万人(10年度比132.1%)

出会いやコミュニケーションを目的とした会員制サイトサービスである(会員数の重複はそのままカウント)。この市場は、ミクシィ(mixi)、ディー・エヌ・エー(DeNA)、グリー(GREE)の3社の寡占市場となっており、登録会員数は拮抗している。現実社会でのつながりやユーザー同士のコミュニケーションを重視した広告収入メインのミクシィ(mixi)は、今後Facebookなどと競合するが、ソーシャルゲームを目的としたユーザー同士のコミュニケーションが主体で課金収入が大半を占めるディー・エヌ・エー(DeNA)、グリー(GREE)とはユーザー層や利用目的が異なる。このゲームの本格的利用拡大によって課金収入が急激に増大している。

10年度は、iPhoneに加え、Androidスマートフォンが各社より発売され、今後スマートフォンユーザーのすそ野が広がると思われる。事業者もスマートフォン向けやタブレット端末向けのサービス開発を急いでおり、今後の展開がいっそう活発になると予測される。

映像配信(TV、PC、モバイル向け)

全体 10年度見込 5,092億円 15年度予測 6,030億円(10年度比118.4%)

TV向け 10年度見込 4,560億円 15年度予測 5,059億円(10年度比110.9%)

PCはインターネットサービスの主要な端末としてコンテンツを利用するほか、デジタルメディアプレーヤーのコンテンツ管理などにも使われる。PC向けはブロードバンド環境の一般化により映像コンテンツやゲームコンテンツなどの、よりリッチなサービスの利用頻度が増加している。ただし、モバイルインターネットの利用拡大やインターネットTVの拡大などにより、ユーザーのPC利用時間が減少して行くことも考えられる。

TVは映像コンテンツの視聴用途を中心に用いられ、映像配信サービス、オンラインゲームサービスの提供が進んでいる。これらのサービスの成長のほか、インターネット接続対応TVの普及が進み、TV向けのブロードバンドサービスが充実すると予測される。また10年度以降、スマートフォンやタブレット端末の本格的な普及が進み、モバイル向けのコンテンツサービスは高成長すると見られる。

オンラインゲーム(TV、PC、モバイル向け)

全体 10年度見込 3,508億円 15年度予測 4,536億円(10年度比129.3%)

携帯電話向け 10年度見込 2,100億円 15年度予測 2,050億円(10年度比97.6%)

スマートフォン・専用端末向け 10年度見込 45億円 15年度予測 940億円(10年度比20.9倍)

オンラインゲームは、08年度頃からモバイル向けサービスにおいてソーシャルアプリ市場が急成長を遂げ、拡大が続いている。ソーシャルアプリは基本利用料無料で、一部アイテムに課金するビジネスモデルが主流である。既に多くのユーザーが登録しているSNSをプラットフォームとして提供していることや、SNSユーザーの多い携帯電話向け展開が日本の環境にマッチしたと見られる。

一方、ディー・エヌ・エーとヤフーの協業で開始された「Yahoo!モバゲー」や、「mixi」などのSNSにおけるP

C向けソーシャルアプリの利用も増加しており、市場全体としては拡大傾向にある。

TV向けサービスは引き続きパッケージソフトウェアの販売が主体であり、課金売上は一部タイトルにおけるアイテムなどの追加課金と「Xbox360」のオンラインサービス「Xbox LIVE」の有料会員による月額課金である。

モバイル向けサービスはPC向けサービス同様、ソーシャルアプリ市場が急激に拡大して大幅な伸びとなった。今後はスマートフォンやタブレット端末などモバイル端末向けのゲームコンテンツ利用が拡大すると見られる。

電子書籍（PC、携帯、スマートフォン、タブレット・専用端末）

スマートフォン・専用端末向け10年度見込 30億円 15年度予測 2,100億円(10年度比70倍)

携帯電話向け 10年度見込 510億円 15年度予測 440億円(10年度比86.3%)

10年度の市場規模は606億円であり、そのうち携帯電話向けが84.2%を占めている。携帯電話向けコンテンツ需要は成人向けコミックコンテンツが中心であり、市場を牽引している。携帯電話で気軽に利用できることから暇つぶし需要を獲得しており、パケット定額制サービスの普及と共に利用者が拡大した。近年は携帯電話向けゲームの利用増により、携帯電話での電子書籍需要は鈍化している。

携帯性の高さや一般電子書籍閲覧に適しているタブレット端末の投入、10年末よりシャープやソニーなど国内大手企業による電子書籍向け端末の投入、電子書籍販売サービス開始の発表など、本格的に電子書籍サービスの利用環境整備が進むと見込まれる。従来電子化されていなかった新刊やベストセラーなど、需要が見込まれるコンテンツの提供が進むと見られ、今後は携帯電話向けのサービスに代わり、スマートフォンや電子書籍専用端末、タブレット端末といった新しい端末からの利用を中心に市場が拡大していくと予測する。

広告

全 体 10年度見込 6,864億円 15年度予測 9,740億円(10年度比141.9%)

インターネット広告10年度見込 5,960億円 15年度予測 8,470億円(10年度比142.1%)

広告市場では、インターネット広告とアフィリエイト・サービス（成果報酬型広告）を合わせた10年度の6,864億円から15年度は41.9%増の9,740億円規模まで成長すると予測される。インターネットユーザーの増加に伴い、各種Webサイトはメディアとしての価値が向上しており、広告需要が拡大し続けている。インターネット広告は、特にリスティング広告などユーザーの趣向に合わせた広告表示手法の広告効果が見込まれ費用対効果の高い広告手法として広告需要を獲得している。またWebサイトのアクセス履歴などを分析して広告を表示する行動ターゲティング広告などの取り組みも進んでいる。

モバイル向け広告* 10年度見込 1,564億円 15年度予測 2,770億円(10年度比177.1%)

PC向けの比率が高く10年度は全体の77.2%を占めているが、今後はモバイル向けが高成長を遂げると予測される。モバイル向け広告は、モバイルインターネットの利用拡大による広告表示機会の増加が見込まれるほか、外出先などで利用することから、よりリアル店舗などにおいて商品やサービスの購入につながり易いとして、高い広告効果が見込まれている。*インターネット広告とアフィリエイト・サービスに分けられる広告全体のうち、モバイル向けを指す

以上

<調査対象>

コンテンツサービス9品目、位置情報活用サービス2品目、EC2品目、コミュニケーション3品目、金融サービス3品目、広告2品目、関連サービス4品目の計25品目

<調査期間> 2010年10月～12月

<調査方法> (株)富士キメラ総研専門調査員による調査対象・関連企業に対してのヒアリング取材及び社内データベースの活用による調査・分析

資料タイトル:「2011 プロードバンドビジネス市場調査総覧」

体 裁 : A4判 251頁

価 格 : 97,000円(税込み101,850円)

CD-ROM付価格 : 107,000円(税込み112,350円)

調査・編集 : 富士キメラ総研 研究開発本部 第二研究開発部門

TEL:03-3664-5818 FAX:03-3661-5275

発 行 所 : 株式会社 富士キメラ総研

〒103-0001 東京都中央区日本橋小伝馬町2-5 F・Kビル

TEL03-3664-5839(代) FAX 03-3661-1414 e-mail:info@fcr.co.jp

この情報はホームページでもご覧いただけます。

URL:<http://www.group.fuji-keizai.co.jp/>

URL:<http://www.fcr.co.jp/>