

コミュニケーションアプリ、ソーシャルゲーム、電子書籍サービスなど

ブロードバンド・モバイルサービスの国内市場を総合調査

◇2013年度予測◇ 「LINE」など コミュニケーションアプリ 登録数1億突破	◇2017年度予測（11年度比）◇ 電子書籍サービス市場（3.7倍） 内、スマホ向け（20倍） タブレット・専用端末向け（88倍）
---	--

マーケティング&コンサルティングの株式会社富士キメラ総研(東京都中央区日本橋小伝馬町 社長 田中 一志 03-3664-5839)は、スマートフォン・タブレット端末などスマートデバイスの普及により変化している国内のブロードバンド・モバイルサービス市場を調査した。

その結果を報告書「2013 ブロードバンド・モバイルサービス総調査」にまとめた。

この調査では、コンシューマ向けサービスとして、オンラインゲームや電子書籍サービスなどの「コンテンツサービス」、ショッピングやオークションなどの「EC（電子商取引）」、ブログやSNS（ソーシャルネットワーキングサービス）などの「ソーシャルメディア」、ネット生命保険などの「金融サービス」、地図/ナビゲーションサービスなどの「ツール系サービス」、計19品目を対象とした。

また、関連プラットフォームサービスとして、インターネット広告や決済代行サービスなど計7品目も対象として、ブロードバンド・モバイルサービスビジネスを総合的に捉えた。

<注目市場>

1. コミュニケーションアプリ市場

2012年度見込	2013年度予測	13/11年度
6,260万登録	1億2,700万登録	9.1倍

※登録数は各年度末時点。

スマートフォンやタブレット端末などが持つ電話帳の連絡先情報との連携により通話やメールなどのサービスを提供するアプリ、「LINE」「カカオトーク」「comm」を対象とする。

2012年度は「LINE」がメディアに取り上げられたことによりコミュニケーションアプリの認知度が急速に拡大した。通話やメールサービスが無料というコストメリット、電話帳との連携によるサービスの利便性の高さ、スタンプなどを使用したコミュニケーションの楽しさなどを背景に市場が拡大している。また、送り手と受け手の双方にアプリのインストールが必要なことや、ユーザーがコミュニケーションをとる相手によってアプリを使い分けている状況であることも市場拡大を後押ししており、前年度比4.5倍の6,260万登録が見込まれる。

スタンプ、ゲームや占いなどのコンテンツの有料化などが進められているが、収益化の方向性としてはまだ不透明である。

<コンシューマ向けサービス市場：多様な端末の普及、高速通信環境の浸透で市場拡大が続く>

1. ソーシャルゲーム

2012年度見込	2013年度予測	13/11年度
3,132億円	3,520億円	145.2%

オンラインゲームの内、「GREE」「Mobage」「mixi」「Facebook」などのSNS上で提供されるソーシャルゲームを対象とし、使用するデバイスはPC、フィーチャーフォン、スマートフォンなどがある。

ゲーム自体は無料であるが、ゲームを有利に進めるためのアイテムを購入することで課金される、アイテム課金

型のサービスが多い。課金形態の一つである「ガチャ」については、特定アイテムを揃えることで希少アイテムが獲得可能な「コンプリートガチャ」が問題視された。消費者庁の指導により課金形態の変更を余儀なくされたことから市場の成長は緩やかになると見られ、2012年度は前年度比29.2%増が見込まれるが、2013年度は前年度比12.4%増に留まると予測される。

現在市場に投入されているゲームの多くはカードバトルタイプのブラウザゲームであるが、2014年頃からのHTML5の標準化によりゲーム性が向上すると見られ、市場にも大きく影響すると見られる。

2. 電子書籍サービス

	2012年度見込	→	2017年度予測	17/11年度
電子書籍サービス	654億円		2,343億円	3.7倍
スマートフォン向け	162億円		1,672億円	19.7倍
電子書籍専用端末・タブレット端末向け	20億円		440億円	88.0倍

※端末別市場はサービスを購入した端末を基に算出。

※電子書籍専用端末・タブレット端末向けは、PC、フィーチャーフォン、スマートフォン向け以外も含む。

書籍・雑誌などをデジタルコンテンツ形式で提供するサービスを対象とする。提供コンテンツが限られていたことや、閲覧に適した端末の普及が進まなかったことから限定的な市場であった。

2010年度以降、電子書籍の閲覧に適した端末であるスマートデバイスや電子書籍専用端末の市場が立ち上がり、コンテンツ不足に関しても大手を中心に出版社11社が電子書籍化の推進を目的とした出版デジタル機構を設立するなど、解消が予想される。今後は端末の普及とコンテンツの拡充により市場拡大が予測される。

これまでのサービスはPCや、フィーチャーフォンなど端末別に提供されていたが、スマートフォン、タブレット端末などの普及により、サービスのマルチデバイス対応が進められている。特にスマートフォンはマルチデバイス向けサービスにおけるメインデバイスとして利用されており、2012年度は市場の25%を占めると見込まれ、2014年度は50%以上、2017年度に70%以上を占めると予測される。

2012年度には「Kindle」「Kobo Touch」など専用端末の展開や、Apple、Googleによる7インチタブレット端末の投入など端末市場も動きが見られ、電子書籍専用端末・タブレット端末向け市場も拡大が予測される。画面サイズも大きく高精細な画像表示が可能なタブレット端末では、絵や写真が中心のコミック、写真集、雑誌などで、専用端末に関しては文字が主体の小説やビジネス書で活用されると予想される。

◆コンテンツサービス市場

	2012年度見込	→	2017年度予測	17/11年度
コンテンツサービス	8,642億円		1兆2,958億円	167.3%
スマートデバイス向け	2,232億円		8,387億円	9.1倍

電子書籍サービス、オンラインゲーム、映像配信/放送サービス、音楽配信サービスなどを含むコンテンツサービスの市場は2012年度で8,642億円が見込まれる。2011年度、2012年度見込共にコンテンツサービス市場において最も高い割合を占めるのはオンラインゲームであり、その中でもSNS上で展開するソーシャルゲームが市場を牽引している。

スマートフォンやタブレット端末の普及や、サービスのマルチデバイス対応の進展により、コンテンツサービスを利用する環境が整備され、コンテンツサービス市場は2014年度に1兆円を越え、2017年度には2011年度比67.3%増の1兆2,958億円が予測される。今後市場の拡大が特に期待されるのは、電子書籍サービスで、端末の普及やコンテンツの増加などから高成長が予測される。

なお、時間や場所を問わない利便性の高さからスマートデバイス向けの需要が拡大しており、端末の普及に伴い他の端末の利用シーンを代替するかたちで市場が拡大すると予測される。

<関連プラットフォームサービス市場：コンシューマ向けサービスの利用拡大により市場拡大>

1. インターネット広告

	2012年度見込	→	2017年度予測	17/11年度
インターネット広告	7,100億円		1兆1,020億円	175.8%
スマートデバイス向け	1,120億円		3,650億円	8.7倍

インターネット広告は、ウェブ広告（バナー、行動ターゲティング、アフィリエイトなど）と検索連動型広告の

媒体への掲載料金を対象とした。インターネットの利用者増加や利用頻度増加、インターネット広告効果の認知度向上に加え、費用対効果や効果計測が行いやすい点が支持されており、市場拡大が続いている。

端末別には、PC向けが堅調な需要を獲得しており、検索結果と連動させユーザーの関心が高い広告を表示する検索連動型広告が好調である。また、ウェブ広告についても近年伸びが鈍化していたが、アドテクノロジーを用いたターゲティング性の高い効果的な広告配信が可能になりつつあることから、市場拡大が続くと予測される。

スマートデバイス向けは、ウェブサイトへの誘導をメインとする検索連動型広告が先行している。スマートデバイス向けアプリやウェブサイトに掲載するウェブ広告については、モバイル広告の主要広告主となるコンテンツプロバイダが提供サービスをスマートデバイス対応にする必要があったため、2011年度は出稿を控える動きも見られた。2012年度からはデバイスの普及だけでなく、コンテンツプロバイダのスマートデバイス向けサービス対応が進み、広告を出稿する事業者が増加していること、広告効果が認知されてきたことで、1,000億円を超える市場に一気に拡大すると見込まれる。

<調査対象>

コンシューマ向けサービス	
コンテンツサービス	映像配信/放送サービス、音楽配信サービス、オンラインゲーム、電子書籍サービス、アプリケーションストア
EC	ショッピング、オークション、共同購入型クーポン
ソーシャルメディア	ブログ/ミニブログ、SNS、仮想世界サービス、動画共有サービス
金融サービス	ネットバンキング、ネット証券/FX、ネット生命保険
ツール系サービス	地図/ナビゲーションサービス、オンラインストレージ、ヘルスケアサービス
関連プラットフォームサービス	
広告	インターネット広告、アフィリエイト・サービス
決済関連サービス	決済代行サービス、電子マネー
その他サービス	ISPサービス、コンテンツ配信プラットフォーム、DRMサービス
企業事例	
対象企業	Apple Japan、アマゾンジャパン、NHN Japan、エヌ・ティ・ティ・ドコモ、エヌ・ティ・ティ レゾナント、カカオジャパン、カカコム、グーグル、グリー、KDDI、サイバーエージェント、ディ・エヌ・イー、ドワンゴ、ミクシィ、ヤフー、楽天

<調査方法>

富士キメラ総研専門調査員による参入企業・関連団体などへの直接取材を基本としたヒアリング調査及び保有データベースや外部関連情報などの補足活用

<調査期間>

2012年11月～2013年1月

以上

資料タイトル	「2013 ブロードバンド・モバイルサービス総調査」		
体 裁	A4判	280頁	
価 格	120,000円	(税込み126,000円)	
	CD-ROM付価格	130,000円	(税込み136,500円)
調査・編集	株式会社 富士キメラ総研 研究開発本部 第二研究開発部門		
	TEL:03-3664-5839	FAX:03-3661-1414	
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12-5 小伝馬町YS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/	