

## 2015年 映像ソフト市場総括

GfK ジャパン(東京:中野区)は、全国の映像ソフト取扱店の販売実績データ等を基に2015年のセル映像ソフトの販売動向を発表した。※1

### 【概要】

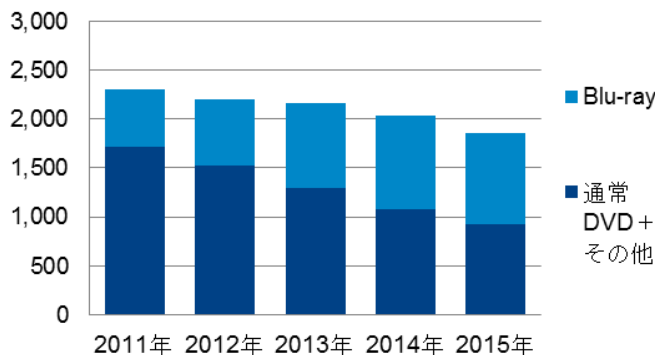
- ・2015年のセル映像ソフト販売は数量・金額共に前年から約1割縮小。
- ・洋画は好調な映画興行を追い風に金額ベースで市場の12%を占めるまでに拡大。
- ・市場におけるBlu-rayソフトの金額構成比は50%に上昇。下半期では52%へ。

### 【映像ソフト全体】

2015年のセル映像ソフト市場(通常DVD、Blu-ray等すべてを含む)は数量ベースで前年比10%減の4,140万枚、金額ベースで前年比9%減の1,854億円と、前年から約1割の縮小となった(図1)。

販売チャネル別の金額構成比では、減少幅が小さかったEコマースが相対的に構成比を伸ばし、57%を獲得した。また、メディアストアは26%、家電量販店は7%を占めた。ジャンル別の金額構成比では、最大ジャンルの音楽が前年から3%ポイント拡大し34%を占めた。「嵐」などの人気グループの映像作品が販売を伸ばした。また、洋画は前年から2%ポイント拡大し12%を獲得した。「ワイルド・スピード SKY MISSION」といった新作が市場を牽引したことに加え、「スター・ウォーズ」の過去作も最新作の劇場公開に合わせて好調に推移した。一方で、前年に「アナと雪の女王」で構成比を急拡大した洋アニメは3%に縮小した。

図1. 映像ソフト市場規模の推移 (億円)



### 【Blu-rayソフト】

2015年のBlu-rayソフト市場は数量前年比9%減の1,627万枚、金額前年比3%減の924億円となった。暦年の成長率としては、初めてマイナス成長に転じたが、これは前年に「アナと雪の女王」の爆発的ヒットにより市場が急伸したためであり、一時的な縮小と考えられる。セル映像ソフト市場全体に占めるBlu-rayソフトの金額構成比は前年の47%から50%へ拡大した。下半期では52%と半数を超えており、金額ベースでは通常DVDに代わり、Blu-rayが映像ソフトの主要フォーマットに成長したといえる。チャネル別金額構成比では、Eコマースが66%、メディアストアが19%、家電量販店が9%を占めた。ジャンル別金額構成比では、邦アニメが前年から1%ポイント縮小するも38%を占め、引き続き最大ジャンルとなった。また、音楽はBlu-rayでも好調で、前年から構成比を5%ポイント拡大し27%を占めた。

### 【2016年展望】

2016年も映像ソフト市場全体では減少傾向が続き、販売数量は4,000万枚をやや下回ると予測する。しかしながら、Blu-rayソフト市場は劇場公開作品を中心に再び成長軌道に乗り、プラス成長を遂げると見込む。映像ソフト市場の金額規模は2015年を下回るものの、Blu-rayソフトに伴う平均価格の上昇に支えられ、縮小は小幅となるだろう。

※1. 全国の映像ソフト取扱店(メディアストア、家電量販店、総合量販店、Eコマース等)における販売実績を基に推計した市場規模。