



2018年 映像ソフト市場総括

GfKジャパン(東京:中野区)は、2018年のセル映像ソフトの販売動向*1を発表した。

【概要】

- ・2018年の映像ソフト市場は数量前年比7%減、金額前年比1%増と、金額ベースではプラス成長
- ・市場全体に占めるBlu-rayソフトの金額構成比は55%に達した
- ・4K Ultra HD Blu-rayソフトは2018年末時点で300タイトルを超え、24億円規模に

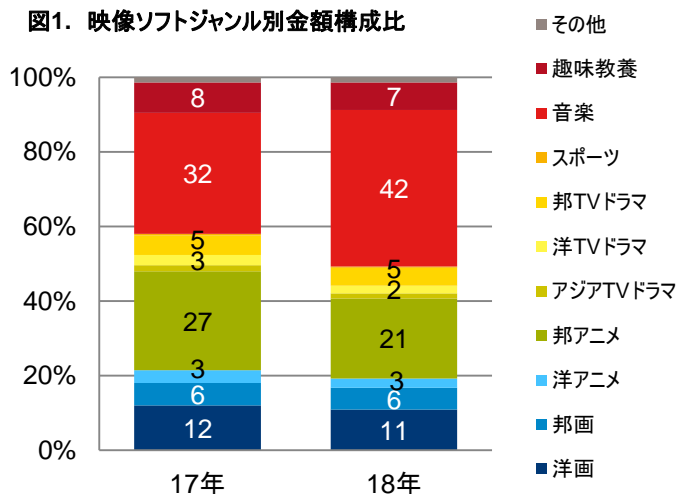
【映像ソフト全体】

2018年のセル映像ソフト市場(DVD、Blu-rayなど全て含む)は、数量前年比7%減の3,290万枚、金額前年比1%増の1,674億円となり、金額規模は集計を開始した2006年以降初の前年超えとなった。税抜き平均価格は前年から8%上昇し5,100円となった。

販売チャンネル別の金額構成比では、Eコマース60%、メディアストア25%、家電量販店6%と、前年から大きな変化は見られなかった。

ジャンル別の金額構成比では、安室奈美恵作品等で盛り上がった音楽が前年から10%ポイント伸長し、42%となった(図1)。その一方で、前年「君の名は。」が注目を集めた邦アニメは6%ポイント縮小した。そのほか、洋画、洋TVドラマ、趣味教養が各1%ポイント縮小した。

図1. 映像ソフトジャンル別金額構成比



【Blu-rayソフト】

2018年のBlu-rayソフト市場(4K Ultra HD Blu-ray含む)は数量前年比5%減の1,524万枚、金額前年比1%増の914億円となった。比較的単価の高い音楽ジャンルの伸長により、平均価格は前年から6%上昇し6,000円となった。映像ソフトに占めるBlu-rayソフトの金額構成比は前年から1%ポイント拡大し55%となり、Blu-rayへのシフトは緩やかながらも堅調に進んでいるといえる。

販売チャンネル別金額構成比は、Eコマース67%、メディアストア20%、家電量販店7%となった。ジャンル別金額構成比では、好調であった音楽ジャンルの構成比が大幅に伸長した。映像ソフト全体に占めるBlu-rayソフトの比率は洋画、邦画、邦アニメ、音楽等のジャンルで順調に拡大しており、特にBlu-rayシフトが進んでいる邦アニメにおいては金額比率が77%に達した。

なお、4K Ultra HD Blu-rayソフトは2018年末時点で300タイトルを超え、24億円規模となった。

【2019年展望】

2019年は映像ソフト市場は金額ベースでも縮小基調に転じるとみられる。ただし、DVDソフトからBlu-rayソフトへのシフトはさらに進展し、特に4K Ultra HD Blu-rayソフトは引き続き拡大していくことが期待される。これにより市場全体の平均価格は上昇し、金額ベースでの縮小幅は数量に比べ小さく留まると見込む。4K Ultra HD Blu-rayソフトは邦アニメ等、洋画以外のラインナップ拡充が進み、4K対応機器の普及とともに引き続き市場活性化に貢献していくとみられる。

*1. 映像ソフト市場: 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。