

日本と世界のコンテンツ産業と市場を把握し、「クール・ジャパン戦略」を推進するための統計・事例集、  
 ◆「日本と世界のメディア×コンテンツ産業データベース」: 国内と海外15か国・地域の市場レポート  
 ◆「クール・ジャパン戦略データベース(海外編)」: 日本のコンテンツの海外15か国・地域進出状況レポート  
 ◆「クール・ジャパン戦略データベース(国内編)」: 国内コンテンツ産業波及効果・コラボ・ビジネス事例分析  
 (株)ヒューマンメディアから、平成25年12月発行。

- ◆日本の国内コンテンツ市場は、ソーシャルゲーム人気で5年ぶりに拡大、11兆8182億円(2012年)。
- ◆世界では、米に次ぐ第2位の規模だが、3位中国が迫る。
- ◆海外市場での日本のコンテンツ売上は8995億円、アニメ・マンガ・ゲーム中心の展開。
- ◆国内関連産業総計51.7兆円、国内総生産の約10%の規模。  
コンテンツのみでファッションを上回り、関連産業規模は住を越え、食に迫る。

平成25年12月発行の、(株)ヒューマンメディア刊「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース」、「クール・ジャパン戦略データベース(国内編)・(海外編)」の3分冊セット掲載の統計データによって、国内外のメディア、コンテンツ、クール・ジャパン関連市場の動向が明らかになった。

## 国内市場推移

2012年の日本国内の「メディアを通じ販売や広告など対価を得て流通する情報」の市場＝コンテンツ市場は11兆8182億円、前年比0.4%プラス。2006年以降の5年ぶりに、ソーシャルゲーム売上拡大で微増。(図表1)

## 世界各国市場規模ランキング

日本は、その2倍以上の市場規模を有する米国に次ぎ第2位。8兆円を突破した第3位の中国が日本に迫り、以下、独、英、仏の順。(図表2)

## 海外市場に向けた日本コンテンツの進出

はじめて明らかになった、日本コンテンツの海外売上は、ライセンス売上約393.4億円、出荷・サービス売上約3017.6億円。ライセンス売上は、アニメとマンガで3/4以上。現地出荷はゲームソフトがほとんど。これから推計する海外の日本コンテンツ市場(海外ユーザー消費額)は約8955億円。(図表3)

## 国内関連市場と波及効果

「クール・ジャパン戦略」実現のための国内でのコンテンツ産業波及効果、コラボビジネスの分析により、コンテンツ市場の関連市場を、コミュニケーション、広告、キャラクター、メディアハード、ライブからなる市場とし、その総計は51.7兆円、日本の国内総生産の約10.9%の規模。コンテンツのみでファッション(衣料品10兆9,420億円)を上回り、関連産業は住(建設投資額45兆3,100億円)を越え、食(関連産業全体の生産額79.6兆円)に迫ることが明らかになった。(図表4)

メディアコンテンツ産業から、製造・サービス業、公共政策まで、クール・ジャパン戦略の企画に必須。

## 「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース」2013年版より3分冊セットで充実して発売。国内と海外15か国・地域の市場をレポート。

- ◆「日本と世界のメディア×コンテンツ産業データベース」: 国内と海外15か国・地域の市場レポート
- ◆「クール・ジャパン戦略データベース(海外編)」: 日本のコンテンツの海外15か国・地域進出状況レポート
- ◆「クール・ジャパン戦略データベース(国内編)」: 国内コンテンツ産業波及効果・コラボ・ビジネス事例分析

<http://www.humanmedia.co.jp>にて発売・サンプルデータ公開中

A4判、3分冊製本版+CD-R(本文・図表PDFデータ) 発売時特別セット価格 ¥65,000(税別)※送料別途 ¥550



コンテンツの市場を「メディアを通じ販売や広告など対価を得て流通する情報」の市場と定義。

2012年の日本国内市場規模は11兆8,182億円、前年比465億円増=0.4%プラス。

2006年以降の5年連続の縮小から微増に転じる【図表1-1】。

コンテンツの流通はメディア別に、4分野に分類され、そのシェアと推移は下記のとおり。

- 映像ソフト・音楽ソフト・ゲームソフト・新聞・図書など

**パッケージソフト 5兆545億円 (40%)、前年比1,267億円減=2.4%マイナス**

- テレビ・ラジオなど

**放送 3兆6,324億円 (31%)、305億円減=0.8%マイナス**

- 映画館・カラオケ・ゲームセンターなど

**興行・施設 1兆2,973億円 (11%)、149億円増=0.1%プラス**

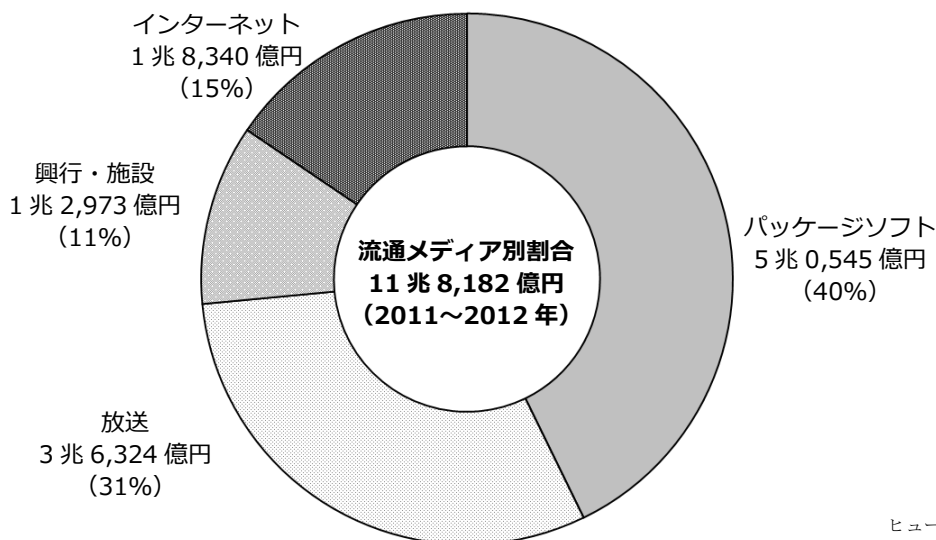
- PC及び携帯電話向けの映像・音楽コンテンツや広告など

**インターネット 1兆8,340億円 (15%)、1,888億円増=11.5%プラス**

パッケージソフトの減少続くも、放送・興行・施設は横ばい。

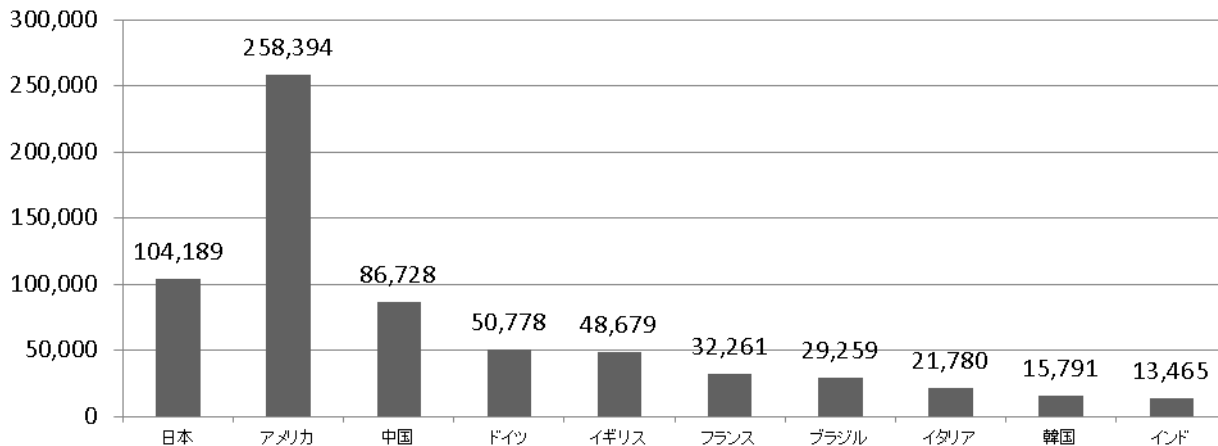
インターネットはソーシャルゲーム売上増などで大幅成長。放送の半分程度に【図表1-2】。

国内コンテンツ市場の流通メディア別割合 (2007~2012年)



(億円)	2007~2008年	2008~2009年	2009~2010年	2010~2011年	2011~2012年
パッケージソフト	61,051	56,113	53,785	51,812	50,545
放送	37,914	36,846	35,738	36,629	36,324
興行・施設	15,628	14,164	13,424	12,824	12,973
インターネット	12,852	14,021	15,338	16,452	18,340
合計	127,445	121,144	118,285	117,717	118,182

## 各国のコンテンツ市場規模（2011～2012年）



(億円)	日本	アメリカ	中国	ドイツ	イギリス	フランス	ブラジル	イタリア	韓国	インド
映画興行	1,952	8618(A)	2151	1057	1243	1444	651(Br1)	719	1019(K1)	1686(In)
テレビ放送	35,047	110250	39501(C1)	15595	15584(B1)	10040	10949	8413(I1)	2270(K2)	5552(In)
映像ソフト・セル	4,739	6634	176	1381	2215(B2)	1142(F1)	498	363(I2)	672	30
映像ソフト・レンタル	2,987	3911	45	222	328(B2)	34	409	53(I2)	614	2
音楽ソフト・セル	2,487	1222(W)	13(W)	778(W)	515(W)	372(F2)	127(W)	107(W)	82(W)	36(W)
デジタル音楽配信	650	2073(W)	60(C2)	198(W)	417(W)	167(W)	56(W)	46(W)	64(W)	71(W)
ラジオ放送	1,277	15229	1565	3573	1512(B1)	1317	494	593(I1)	201	191(In)
ゲーム（家庭用）	2,932	10077	-	2217	3666	2521	312	916	6129	287
ゲーム（オンライン）	1,118	1833	7575(C3)	532	630	439	128	124	5513(K3)	26
ゲーム（その他）	4,893	1576	3051(C3)	595	1005	440	99	189	443(K3)	126
雑誌（広告+販売）	11,936	19590	3479	4152	3759	5255	1884	2887(I3)	1483(K4)	312(In)
書籍	8,013	21868	7808	7089	3716(B3)	2835(F2)	1665	3069(I3)		1634
新聞	19,529	26330	10392	8547	6580	3561	10949	2625(I3)	1742(K5)	3165(In)
インターネット広告	6,629	29183	10912	4842(C4)	7509(B1)	2694	1038	1676(I1)	1515(K5)	347
合計	104,189	258,394	86,728	50,778	48,679	32,261	29,259	21,780	21,747	13,465

※本書内では21カ国の市場数値を掲載

日本コンテンツの海外進出には、ライセンスと、現地出荷・サービスの2つの方法がある。

その海外売上は、ライセンス売上約 393.4 億円と、出荷・サービス売上約 3017.6 億円。

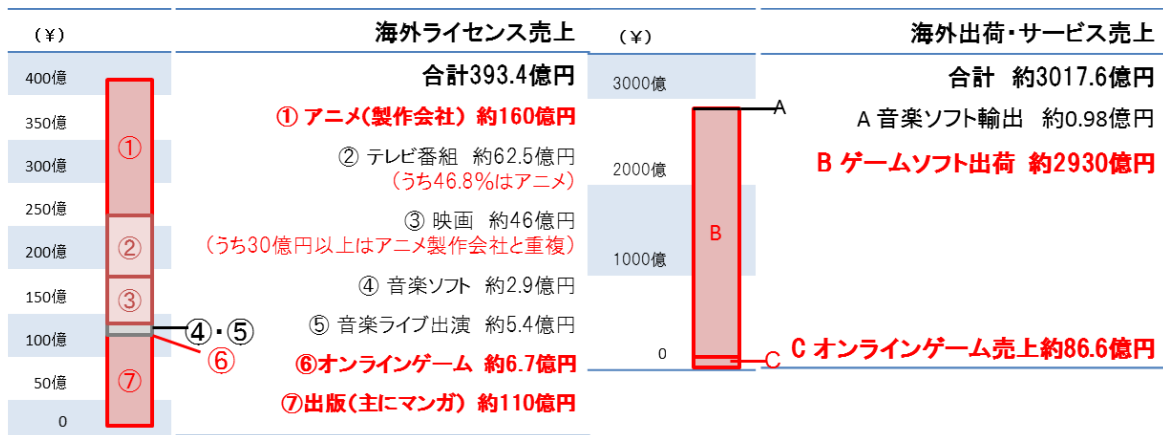
・海外ライセンス売上は、アニメ（映画・テレビ番組でも高い割合）とマンガ（出版のほとんど）で 3/4 以上。

・出荷・サービス売上のほとんどが、ゲームソフトの出荷。

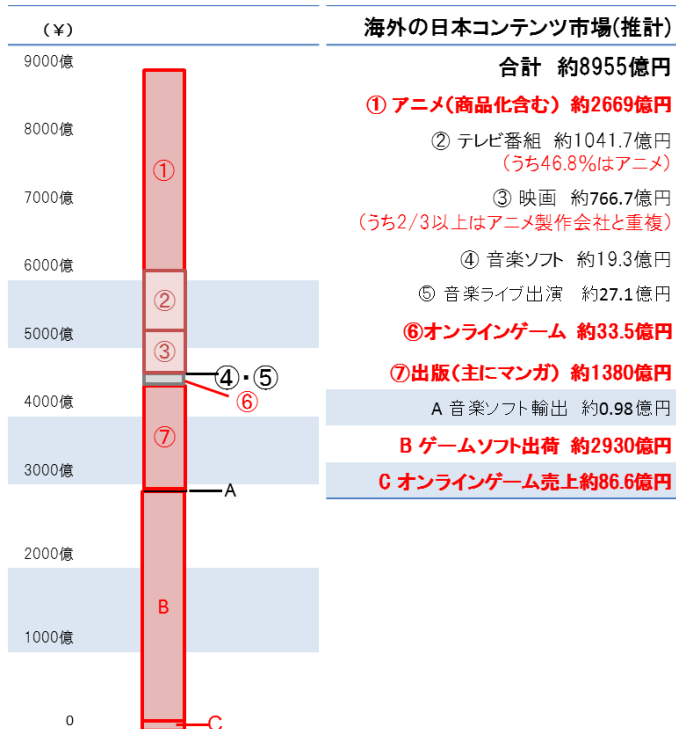
上記から推計する海外における日本コンテンツの市場（海外ユーザー消費額）は合計約 8955 億円。

海外の日本コンテンツ市場（海外ユーザー消費額）は、主にアニメ・マンガ・ゲームによって成り立っている。

## 日本コンテンツの海外売上



## 日本コンテンツの海外市場



コンテンツは実体のない情報やサービスだが、下記5分野の関連産業を通じ製造業やサービス業とも関って波及的な市場を形成している。

**コンテンツ市場11兆8,182億円**：映像・音楽・ゲーム・文字系の報道・エンタテインメント・広告

**コミュニケーション市場13兆5,830億円**：固定電話、携帯電話による通話、インターネット接続料、データ通信料や、郵便等のコミュニケーションの市場

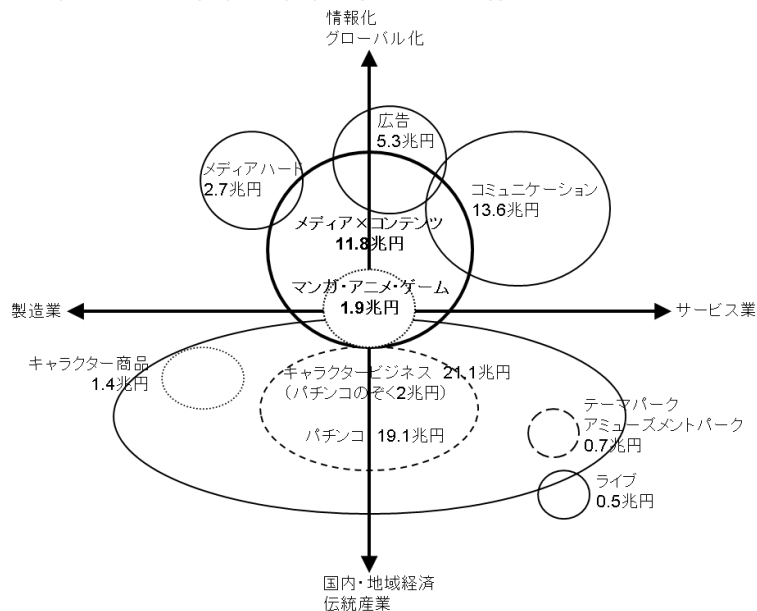
**広告市場5兆2,656億円のうちコンテンツ市場自体に含まれないもの2兆0,070億円**：商品・サービスの広告市場（メディア企業の売上となりコンテンツ市場に算入済みのもの以外は、販促費等）

**キャラクター市場21兆0,966億円**：マンガやアニメ、ゲームから生まれたキャラクターを活用するキャラクター商品、テーマパーク、パチンコ等の市場

**メディアハード市場2兆7,295億円**：映像・音楽・ゲーム専用機器・PC・携帯電話等汎用機器市場

**ライブ市場50,80億円**：生の音楽やスポーツ、演芸・演劇等の興行の市場

国内メディアコンテンツ産業と関連産業の関係（2011～2012年）



(億円)	2007-2008年	2008-2009年	2009-2010年	2010-2011年	2011-2012年
コンテンツ市場	128,627	121,157	118,280	117,717	118,182
コミュニケーション市場	152,578	148,658	141,897	134,097	135,830
コンテンツ市場と重複しない広告市場	23,403	20,990	20,291	19,468	20,070
(広告市場の全体)	(60,152)	(53,636)	(52,512)	(51,269)	(52,656)
キャラクター市場 (パチンコ含む)	237,101	230,712	214,183	208,038	210,966
メディアハード市場	57,964	49,825	49,997	37,864	27,295
ライブ市場	5,280	5,610	5,500	5,040	5,080
合計	604,953	576,952	550,148	522,224	517,423

- ◆「日本と世界のメディア×コンテンツ産業データベース」: 国内と海外15か国・地域の市場レポート
- ◆「クール・ジャパン戦略データベース(海外編)」: 日本のコンテンツの海外15か国・地域進出状況レポート
- ◆「クール・ジャパン戦略データベース(国内編)」: 国内のコンテンツ産業波及効果・コラボ・ビジネス事例分析

3分冊セット定価: 89,000円(税別)※送料別途550円のところ

**発売時特別セット価格: 65,000円** 直接注文に限り (税別)

## 株式会社ヒューマンメディア

デジタルメディアによって、世界的に変化し、特に日本では成長が期待されるコンテンツビジネスの市場・産業構造分析を専門とする調査・プロデュース会社。世界が注目するマンガ・アニメなど日本ポップカルチャーの分野を初め、放送通信融合、ユーザー参加型メディアなど、クロスメディア時代のコンテンツビジネスを読み解き、自主調査、省庁等の受託調査をはじめ、個別コンテンツビジネスのマッチングとマネージメントや、コンテンツ産業振興の支援を行なっています。

### 【実績】

- 自社刊行物『日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース』(2007年以降毎年刊行) 編集と調査
- 日本動画協会刊行『アニメ産業レポート』(2009年以降毎年刊行) 編集と調査
- 日本動画協会主催『アニメビジネス・パートナーズフォーラム』(2012年～) 運営
- 文部科学省 平成24年度『アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業』事務局
- 経済産業省 平成24年度『知的財産権ワーキング・グループ等侵害対策強化事業(知的財産権侵害対策のための海外展開情報基盤調査)』業務受託
- 経済産業省 平成23年度『クール・ジャパン戦略推進事業(クリエイティブ産業の海外展開強化に向けた総合的基盤整備事業)』海外展開情報整理に関する支援業務; コンテンツ関連の海外展開のためのマーケティング基礎情報調査研究
- 文化庁 平成22年度『メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業・メディア芸術に関連する統計データ収集』調査研究
- JETRO 平成18年度『コンテンツ・グローバル戦略策定調査』(2006)
- 国土交通省 平成18年度『国土施策創発調査(アニメによる海外からの観光集客)』(2006)

お問い合わせは [info@humanmedia.co.jp](mailto:info@humanmedia.co.jp) まで。  
(サンプルは、[humanmedia.co.jp](http://humanmedia.co.jp) でご覧ください。)