

コンテンツ産業を取り巻く現状

平成22年2月19日

内閣官房知的財産戦略推進事務局

コンテンツ産業の状況 全体

コンテンツ産業は経済的な波及効果大きい。また、日本のコンテンツは海外での評価も高い

経済的波及効果や文化的影響力が大きいコンテンツ産業

(例) ポケモンは約3兆円の経済波及効果

幅広い産業への波及効果

観光業、サービス業、農林水産業、製造業、...

輸出拡大

アニメ、マンガ、ゲーム、工業製品、...

対日イメージの向上

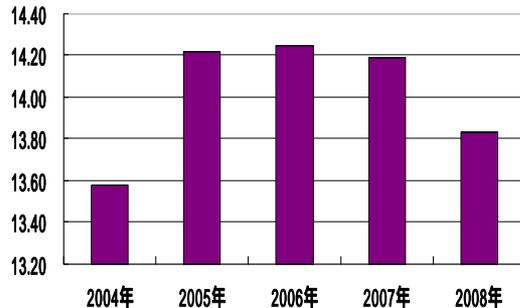
(例) 「おくりびと」: アカデミー賞外国語映画賞受賞
「崖の上のポニョ」: 全米約900以上の映画館で公開

日本のコンテンツは海外で高く評価

コンテンツ産業全体の状況

国内市場は伸び悩み

国内コンテンツ市場規模の推移(兆円)



出典: デジタルコンテンツ白書2009

国内市場規模は近年約14兆円で推移

海外での評価は高いが十分な収益を得られていない

日米の海外収入比較(2008年)

	海外収入	海外/国内比
日本	約0.6兆円	約4.3% (国内市場は約14兆円)
米国	約8.5兆円	約17% (国内市場は約50兆円)

出典: 総務省ICTビジョン懇談会

海外収入比率は米国の4分の1

アジア市場の動向

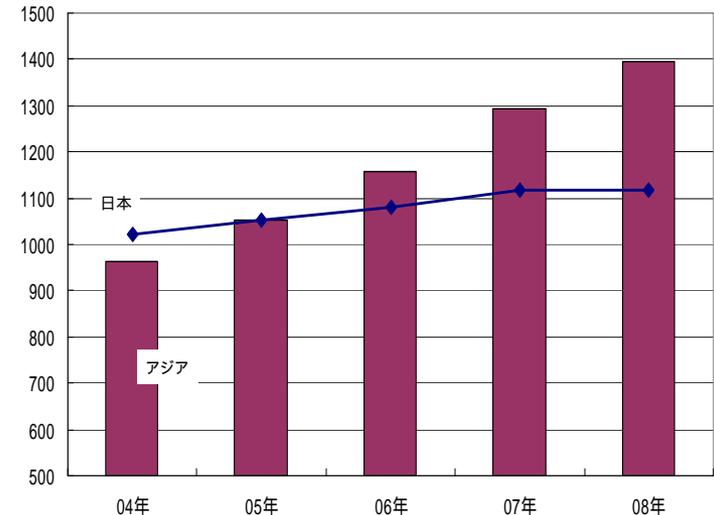
近年の著しい経済成長に伴いコンテンツ市場も急激に拡大

市場規模

2008年における日本を除くアジア全体のコンテンツ市場規模は、**対前年比7.9%増の1396億ドル**であり、1117億ドル(対前年比0.1%減)の日本を凌ぐ規模。

アジアの対象は、オーストラリア、中国、香港、インド、インドネシア、マレーシア、ニュージーランド、パキスタン、フィリピン、シンガポール、韓国、台湾、タイ、ベトナムの14カ国・地域

アジアのコンテンツ市場規模の推移(億ドル)



出典: Global entertainment and media outlook 2009-2013

各国の状況

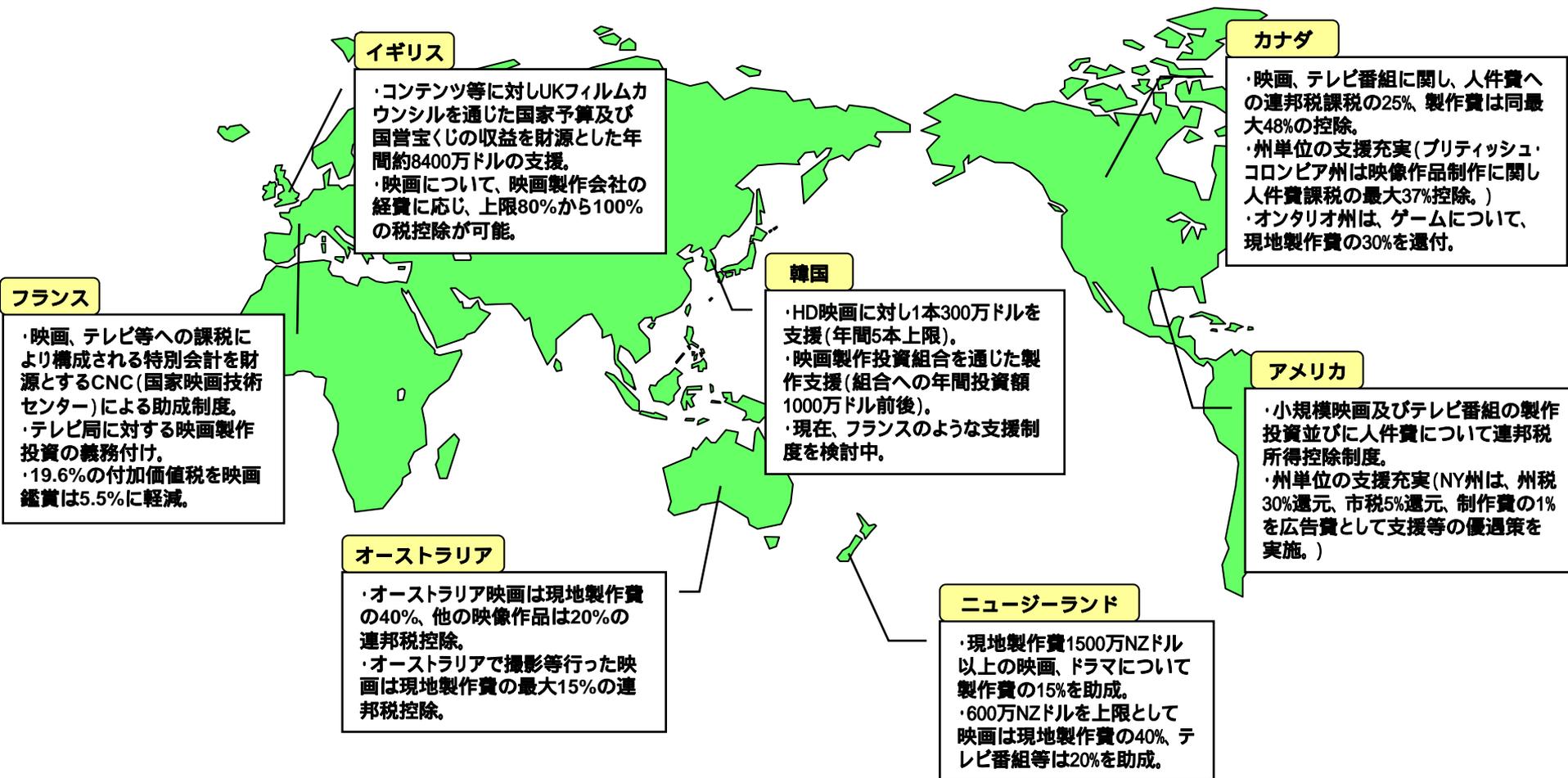
2009年における中国の映画興行収入は**対前年比43%増の868億円**。さらに、同年に主要都市において142の映画館が新設され、そのうち約80%がデジタル上映に対応。

アジア各国がコンテンツ制作支援に注力している。韓国においてはゲーム産業の輸出額を**2012年に36億ドル超**(2008年実績は10億ドル)とする目標を設定し、**2012年までに3.5億ドル**を支援するとしているほか、映画について投資組合への資金拠出など積極的に支援している。また、中国においてはアニメ産業を重点的に支援しており、**2008年は制作本数で日本を上回った。**

国際的な競争の激化

世界各国が映像コンテンツ産業の振興に力を入れており国際的な競争が激化

< 世界各国の映像コンテンツ制作へのインセンティブの例 >



デジタル・ネットワーク化の進展

- ・デジタル・ネットワーク化の進展によりインターネットによるコンテンツ利用・流通が急速に拡大
- ・コンテンツプラットフォームを巡るグローバルな競争の激化

・放送番組のネット配信



・2008年からNHK及び民放キー5局による放送番組配信サービス等が順次開始。過去のドラマ等の配信をするアーカイブ配信が進行中。

・海外ではHulu(米)やBBC(英)などの配信サービスが拡大。

・電子書籍配信



・ケータイ小説が1つのジャンルとして定着するほか、コミック配信は出版社の積極展開により、携帯電話向けサービスの人気コンテンツに成長。

・KindleやiPadなどグローバルに展開する電子書籍ビジネスが誕生しており、日本でも対応が急務となっている。

・音楽配信



・携帯電話向けの着メロ、着うたフルのみでなく、パソコン向け音楽配信も定着。

・iTunesは既にも世界中で定着しているほか、P2P技術を利用したクラウド型配信サービスの「Spotify」など新たなサービスが誕生。

・オンラインゲーム



・パソコンのユーザー同士がインターネットを介して同時に同じゲームをプレイするオンラインゲームのユーザーは年々増加。

・国を挙げてオンラインゲームを支援する韓国が国際的に強い競争力を有する。

ネット上の著作権侵害コンテンツの氾濫

甚大なネット上の著作権侵害コンテンツの被害により産業の成長を阻害

画像はイメージです。

- ・ **携帯電話向け 着うた・着うたフル 被害実態 (2008年)**
正規を上回る違法ダウンロード数
 違法ダウンロード数 : **4億700万ファイル(推定)**
 正規ダウンロード数 : **3億2900万ファイル(推定)**

(出典:レコード協会資料)



正規版市場を上回る量

掲示板サイトによって違法着うた (音楽)を誰でも簡単に入手可能

- ・ **日本のアニメ映像に各国語の翻訳字幕を挿入(ファンサブ)**
 日本でテレビ放送終了後、**24時間後**には中国語版、**36時間後**には英語版等が流出。
 ある特定の番組が**1週間に600万ダウンロード以上視聴**。(推定)



ファンサブ

テレビ放送36時間後には英語字幕付きのアニメが流通

- ・ **放送コンテンツ・ドラマ 被害実態 (2008年)**
 ある6週間の特定ドラマでは、**海賊版動画**
検出数 : 692件、総再生回数 : 120万回以上

(出典:日本女子大学資料)



日本の人気放送番組はすべて放送後すぐに視聴可能

- ・ **コミックをスキャナで取込んで、セリフ部分を各国語に翻訳(スキャンレーション)**
人気作品は、日本で発売された1週間後には流出。

「世界の料理人 - 青年編 -」



スキャンレーション

日本で発売後すぐにマンガをスキャナで取り込み、英語訳が付けられて流通

- ・ **違法ゲームソフトを使用するための装置の氾濫(セキュリティ措置の回避)**
被害額5千億円以上の試算も



マジコン等の回避装置によりネット上に流出する違法ゲームソフトが利用可能に



差し込んで使用

コンテンツ産業の各業界の現状 1 / 2

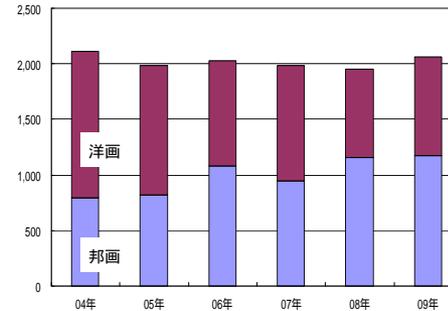
映画

近年の映画興行収入は2000億円前後で推移。2009年の映画興行収入は3年ぶりに2000億円突破。

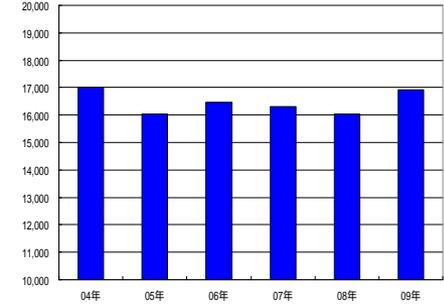
映画入場者数は延べ1億6千万人～1億7千万人で横ばい。

邦画についてはテレビドラマから派生した作品が増加傾向にあるが、海外展開力は疑問との指摘もある。

映画興行収入推移(億円)



映画入場者数推移(万人)



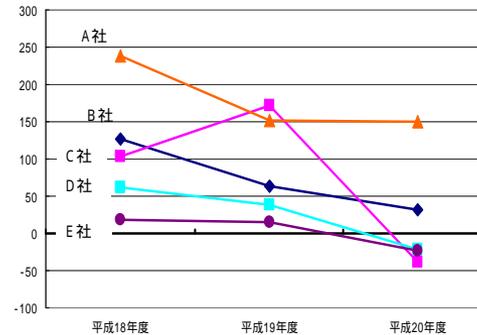
出典: 映画製作者連盟ホームページ

放送番組

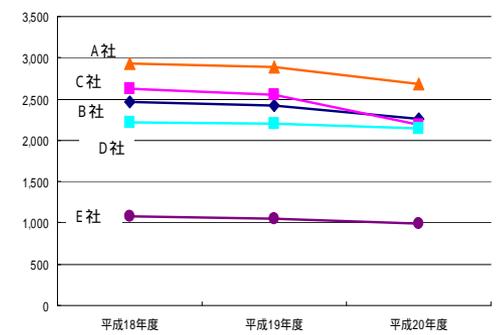
2008年以降の経済不況の影響により放送局の経営状況悪化。2008年度においては民放キー5局のうち純利益がマイナスの放送局も。

2009年度以降も構造的に厳しい経営環境が続く見通しであり、制作費を大きく削減する傾向。

純利益額推移(億円)



放送収入推移(億円)



出典: 各社決算説明会資料

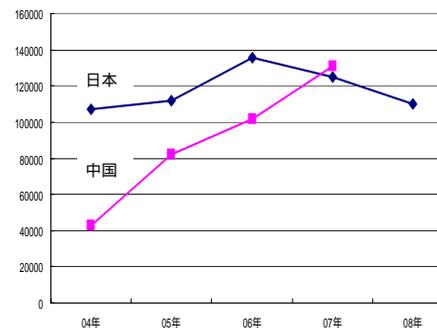
アニメ

国内のテレビアニメ制作分数は2006年をピークに減少傾向。2008年は対前年比11.7%減。

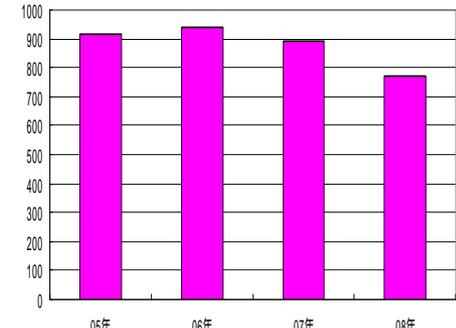
国内のアニメDVD売上も2006年以降減少傾向。2008年は対前年比13.5%減の770億円。海外のアニメ関連市場もパッケージ販売減少傾向。

世界的に3D化の流れ。

アニメ制作分数推移(分)



国内アニメDVD売上推移(億円)



出典: 日本動画協会集計

出典: 日本映像ソフト協会報告書

コンテンツ産業の各業界の現状 2 / 2

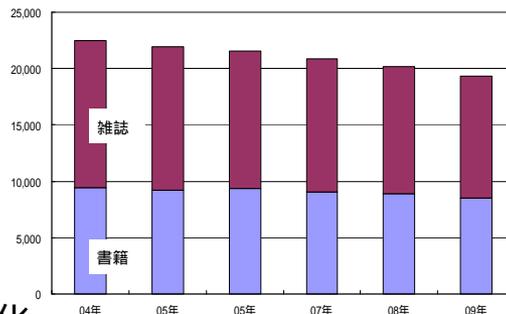
書籍

2009年の書籍・雑誌販売は対前年比4.1%減の1兆9356億円であり、21年ぶりの2兆円割れ。

2008年度の電子書籍市場規模は対前年比131%増の464億円。そのうち86%が携帯電話向け電子書籍。

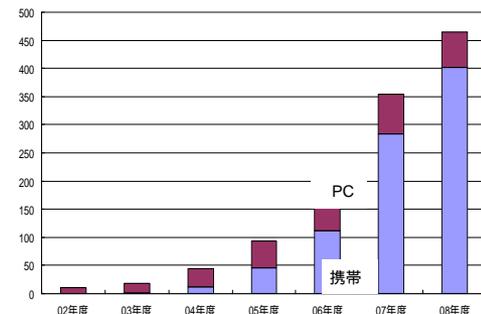
Kindle等アメリカ発の大規模な事業化の動きが活発化。

出版物出荷額推移(億円)



出典: 出版科学研究所

電子書籍市場規模推移(億円)



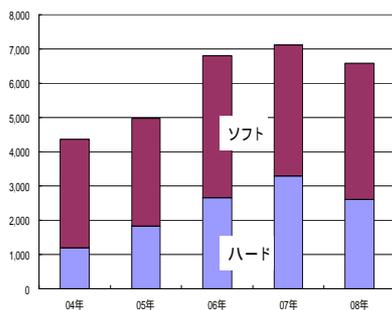
出典: インプレスR&Dホームページ

ゲーム

家庭用ゲーム国内市場規模は2008年から減少に転じ対前年比7.5%減の6580億円。2009年もさらに減少した模様。

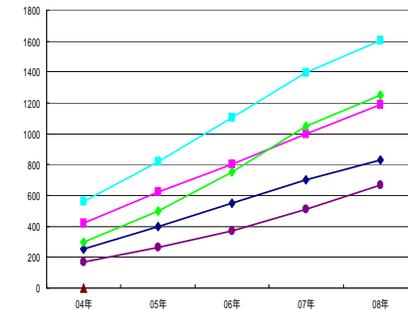
オンラインゲームや携帯機器ゲームなど新たなゲーム市場が拡大するとともに、欧米ソフト会社が激しく日本企業を追い上げる状況。

家庭用ゲーム機国内市場規模推移(億円)



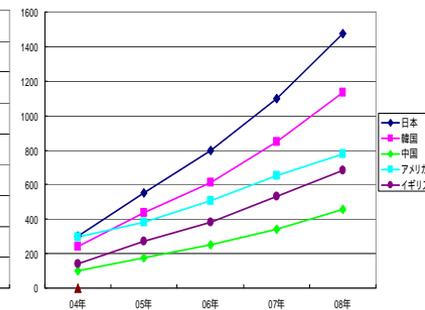
出典: デジタルコンテンツ白書2009

オンラインゲーム市場規模推移(百万ドル)



出典: Global entertainment and media outlook 2009-2013

携帯機器ゲーム市場規模推移(百万ドル)

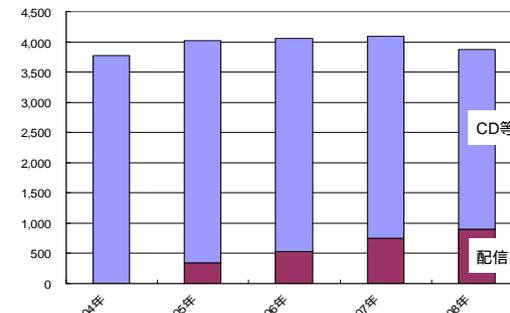


音楽

CD等の生産金額は減少傾向続く。2008年は対前年比11%減の2961億円と大幅減少。一方、有料音楽配信は2005年以降増加しており、2008年は対前年比20%増の905億円と大幅増加。

世界的にCD販売は減少傾向にあり、ライブビジネス等多様な展開を模索する流れ。

CD等・有料音楽配信市場規模推移(億円)



出典: 日本レコード協会ホームページ