

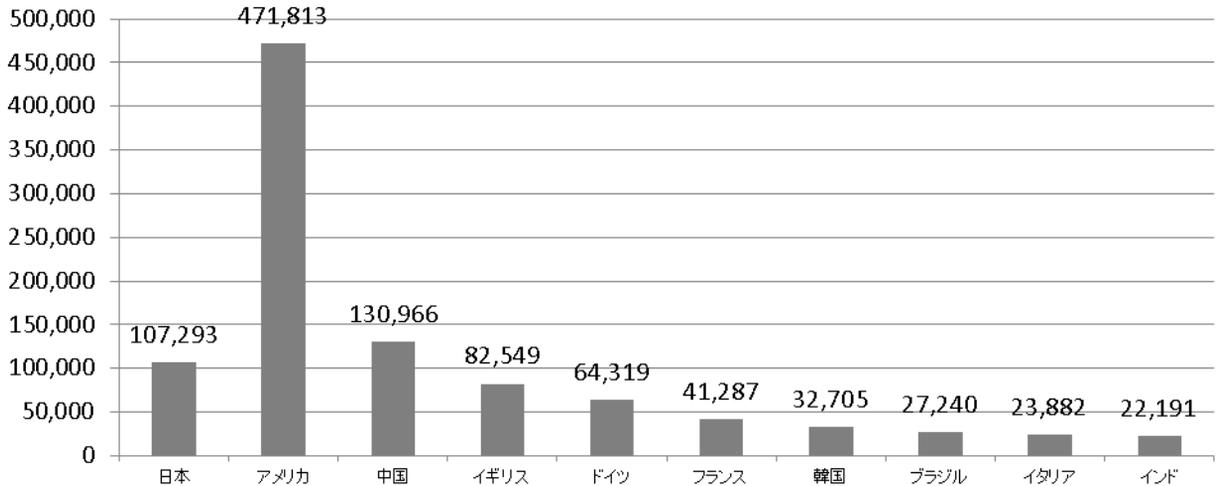
世界各国・地域のメディア・コンテンツ市場の規模 (2015年: 単位億円)

世界的な市場規模では、日本は米国、中国に続き第3位。中国は前年より3兆円減だが2位を維持。

2015年、米は日本の4倍以上の約47兆円、中国は前年より3兆円減の約13兆円だが2位を守り、3位日本以降、英、独、仏と欧州諸国が続く。

日本のコンテンツ産業は、世界的にも規模の大きい国内市場を基盤に展開されており、スマホ向け市場が好調とはいえ、今後の人口減を考えると、国内の市場には限界があり、発展のためには海外展開が必須。

なお、海外の統計ではカラオケ、アーケードゲームが集計できないため、図表1の日本の国内市場集計とは合計値が異なる。



(億円)	日本	アメリカ	中国	イギリス	ドイツ	フランス	韓国	ブラジル	イタリア	インド
映画興行	2,171	13,442 (A1)	7,635	2,310 (B1)	1,574 (D1)	1,817	1,838	819 (Br1)	894	1,927 (In)
テレビ放送	35,026	207,025	39,140	25,337 (B2)	18,860	12,984	8,455	15,859	10,260	10,302 (In)
映像ソフト・セル	2,169	7,387	236	2,521	2,163 (D2)	952 (F1)	10	403	372	29
映像ソフト・レンタル	2,021	3,718	53	197	184 (D2)	34	8	303	50	0
映像配信	2,698	13,550	965	2,021 (B5)	779 (D3)	428 (F1)	237	362	374	44
音楽ソフト・セル	2,140	1,416 (W)	21 (W)	567 (W)	952 (W)	369 (F2)	107 (W)	74 (W)	143 (W)	38 (W)
デジタル音楽配信	2003	3,995 (W)	184 (W)	714 (W)	403 (W)	204 (F2)	210 (W)	115 (W)	98 (W)	70 (W)
ラジオ放送	1,276	25,746	2,828	2,325 (B2)	4,740	1,752	310	467	644	376
ゲーム (家庭用)	1,949	12,516	6	3,532	1,406	2,348	317	188	641	504 (In)
ゲーム (PC・オンライン)	839	4,270	12,498 (C1)	1,418	970	785	7,486	277	161	
ゲーム (モバイル・ソーシャル)	9,877	2,384	6,272 (C1)	1,513	196	609	772	96	333	
雑誌 (広告+販売)	10,244	29,706	6,048 (C2)	5,574	4,880	6,968	1,815 (K1)	1,751	2,274	266 (In)
書籍	7,420	36,651	12,106	6,174 (B3)	8,580	3,410	2,764	1,509	2,579	2,384
新聞	18,266	37,889	12,147 (C3)	7,419	10,437 (D4)	4,580	5,194	3,250	2,589	5,111 (In)
インターネット広告	9,194	72,118	30,827 (C4)	20,927 (B4)	8,195	4,047 (F3)	3,182	1,767	2,470	1,140 (In)
合計	107,293	471,813	130,966	82,549	64,319	41,287	32,705	27,240	23,882	22,191

※本書内では20カ国の市場数値を掲載 (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、スペイン、ロシア、インドネシア、トルコ、台湾、タイ、マレーシア、フィリピン、シンガポール、ベトナム)