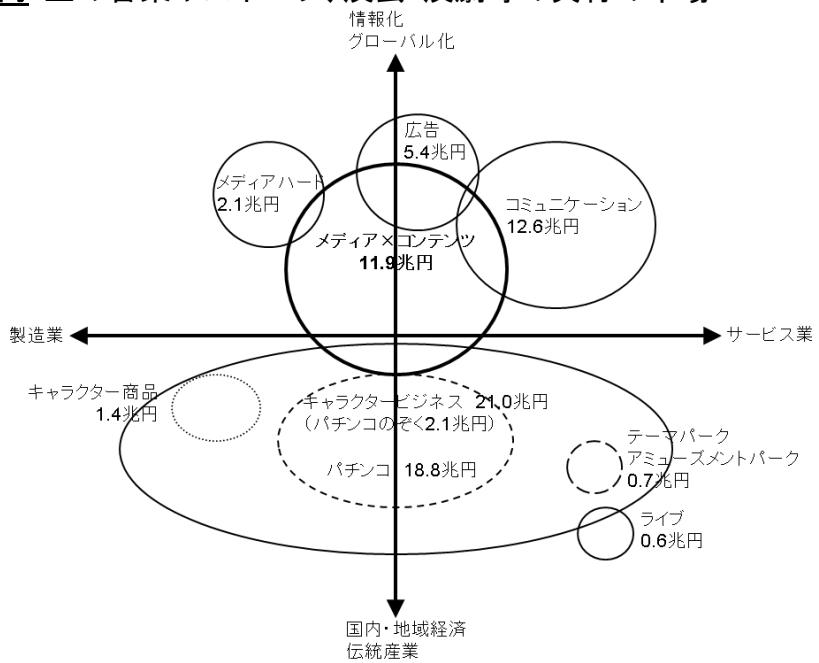
図表4：国内関連市場への波及効果

メディア・コンテンツ産業の直接波及市場規模（2013年度：億円）

メディア・コンテンツ産業と直接関連し、同一の市場＝ユーザーを対象とする5分野を直接波及市場と位置付けて市場規模を算出、メディア・コンテンツ市場そのもののも加えると、総計は50兆円、日本の国内総生産の約10.9％の規模となる。

コンテンツ市場11兆9,634億円：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12兆5,912億円：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5兆3,577億円のうちコンテンツ市場自体に含まれないもの2兆0,267億円：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20兆9,566億円：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2兆1,402億円：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5,730億円：生の音楽やスポーツ、演芸・演劇等の興行の市場



（億円）	2009 年	2010 年	2011 年	2012 年	2013 年
コンテンツ市場	121,157	118,280	117,717	118,182	119,634
コミュニケーション市場	148,658	141,897	134,097	135,830	125,912
コンテンツ市場と重複しない広告市場	20,990	20,291	19,468	20,070	20,267
（広告市場の全体）	(53,636)	(52,512)	(51,269)	(52,656)	(53,577)
キャラクター市場（パチンコ含む）	230,712	214,183	208,038	210,966	209,566
メディアハード市場	49,825	49,997	37,864	27,295	21,402
ライブ市場	5,610	5,500	5,040	5,080	5,730
合計	576,952	550,148	522,224	517,423	502,511