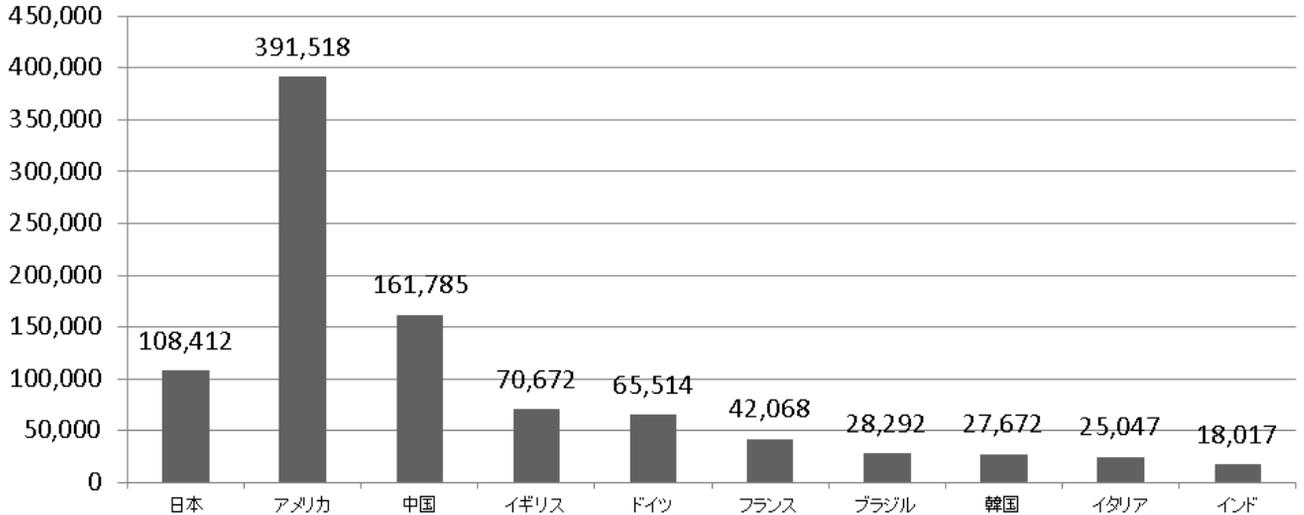


世界各国・地域のメディア・コンテンツ市場の規模(2014年度: 単位億円)

世界20の主要国・地域の中で、日本の3倍以上の規模を有する米国が世界第1位。
日本のメディア・コンテンツ市場は、2013年に、長年の世界2位の地位を中国に譲り、世界第3位。
2014年も中国市場は拡大し、日本の1.5倍となった。4位以下は、英、独、仏の順。
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、
スマホ向けゲームで好調とはいえ、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、海外の国の統計にないカラオケ、アーケードゲームを加えたため、図表1の世界各国市場集計とは、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	ブラジル	韓国	イタリア	インド
映画興行	2,070	11014(A1)	5,091(C1)	1,837(B1)	1,436	1,882(F1)	819	1,664(K1)	812(I1)	1,590(In)
テレビ放送	35,675	178191	72,687(C2)	22,962(B2)	19,102	13,952	14,566	7,489	10,950	8,073(In)
映像ソフト・セル	2,234	7339(A2)	222	3,102	1,948	1,127(F1)	534	903	405	31
映像ソフト・レンタル	2,013	1655	52	298	273	39	399	792	90	1
映像配信	2,441	8863	435	1,116	436	502	349	277	94	44
音楽ソフト・セル	2,159	1327(W)	14(W)	580(W)	1,043(W)	459(F2)	106(W)	107(W)	128(W)	34(In)
デジタル音楽配信	2076	3660(W)	97(W)	634(W)	334(W)	188(F2)	97(W)	163(W)	82(W)	92(In)
ラジオ放送	1,263	21997	2,666(C3)	2,118(B2)	5,223	1,866	575	265	634	292(In)
ゲーム(家庭用)	2,356	9367	3	2,905	1,684	1,247(F1)	199	262	884	156(In)
ゲーム(オンライン)	911	2679	12,498(C4)	869	487	593	239	6,448	111	61(In)
ゲーム(その他)	9,414	2777	6,272(C5)	1,802	658	967	167	688	374	182(In)
雑誌(広告+販売)	11,020	26030	5,221	4,088	5,247	7,331	2,109	1,677	2,571	432(In)
書籍	7,545	29853	13,258(C2)	5,748(B3)	9,006	3,442	2,425	1,870	2,902	2,057
新聞	18,990	34397	15,516	7,306	10,859	4,830	3,889	2,361(K2)	2,769	4,233(In)
インターネット広告	8,245	52369	27,753(C6)	15,307(B4)	7,778	3,643(F3)	1,819	2,706(K2)	2,241	739(In)
合計	108,412	391,518	161,785	70,672	65,514	42,068	28,292	27,672	25,047	18,017

※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)