

## メディア・コンテンツ産業の直接波及市場規模（2014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も加えると、総計は54兆円、日本の国内総生産の約11.0%の規模となる。

**コンテンツ市場12兆3,338億円**：映像・音楽・ゲーム・文字系の報道・エンタテインメント・広告

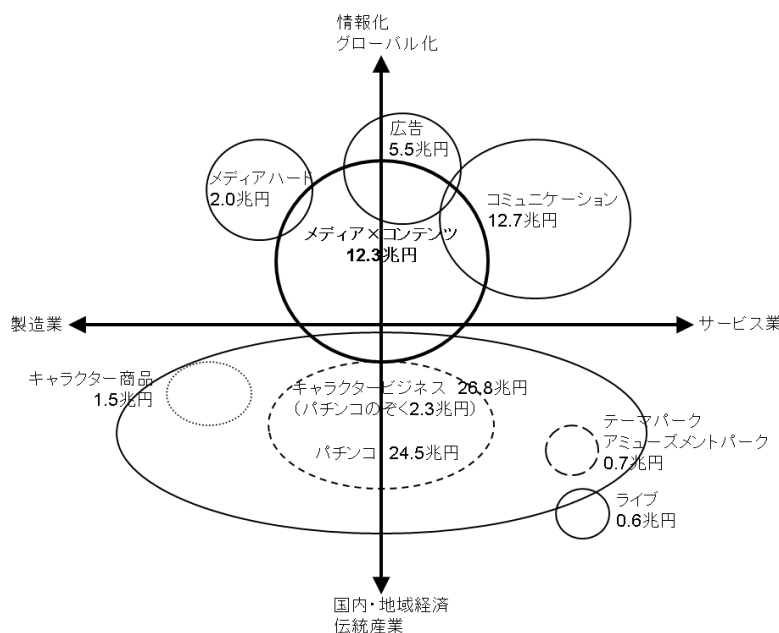
**コミュニケーション市場12兆7,002億円**：固定電話、携帯電話による通話、インターネット接続料、データ通信料や、郵便等のコミュニケーションの市場

**広告市場5兆5,292億円のうちコンテンツ市場自体に含まれないもの1兆9,294億円**：  
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の販促費等）

**キャラクター市場26兆7,892億円**：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1兆9,961億円**：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6,200億円**：生の音楽やスポーツ、演芸・演劇等の興行の市場



(億円)	2010年	2011年	2012年	2013年	2014年
コンテンツ市場	118,288	117,831	118,476	119,585	123,338
コミュニケーション市場	141,897	134,097	135,830	125,912	127,002
コンテンツ市場と重複しない広告市場	19,507	18,577	19,057	19,157	19,294
(広告市場の全体)	(52, 506)	(51, 278)	(52, 656)	(53, 577)	(55, 292)
キャラクター市場 (パチンコ含む)	280,213	275,136	277,026	271,436	267,892
メディアハード市場	50,997	37,864	27,295	21,402	19,961
ライブ市場	5,500	5,040	5,080	5,730	6,200
合計	559,905	545,641	550,389	536,090	537,526