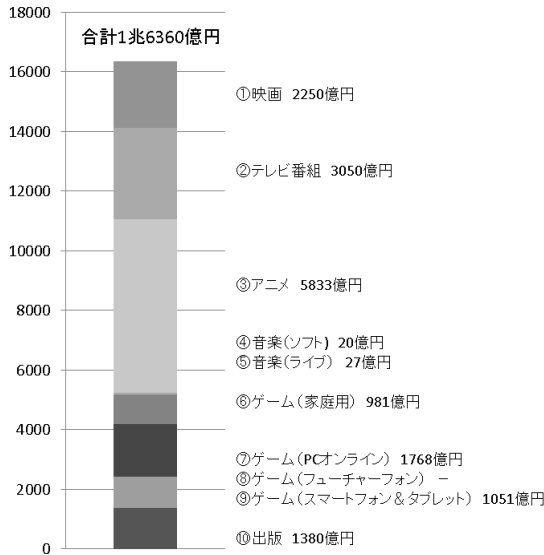


図表3:海外での日本コンテンツの市場規模

海外での日本コンテンツの市場 (2015年: 単位億円)

海外での日本コンテンツ市場は推計1兆6360億円に拡大。その8割はアニメ・マンガ・ゲーム。

海外の日本コンテンツ市場からの収入は、ライセンス売上約873億円と、出荷・サービス売上約3361億円の2つの方法によりもたらされる。



- ・ライセンス収入は、アニメ（映画・テレビ番組でも高い割合）とマンガ（出版のほとんど）で6割以上を占める。
- ・出荷・サービス売上のほとんどが、家庭用ゲームソフトの出荷とPC・スマホアプリのオンラインゲーム売上。
- ・上記から推計する海外における日本コンテンツの市場（海外ユーザー消費額）は合計約1兆6360億円。
- ・海外の日本コンテンツ市場（海外ユーザー消費額）は主にアニメ・マンガ・ゲームによって成り立っている。
- ・急拡大したのはアニメの海外向け配信需要に応えるライセンスと、スマホ向けアプリゲームの海外展開による。

	ライセンス売上	海外向け出荷・サービス売上	海外の日本コンテンツ市場
①映画	■ライセンス売上 135億円 (15年) アニメ売上含む	きわめて少ない	■ライセンスによる 現地市場売上推計約2250億円 (15年)
②テレビ番組	■ライセンス売上 約182.5億円 (14年) アニメが64.3% (うち番組放送権が86.2億円)	きわめて少ない	■ライセンスによる 現地市場売上推計約3050億円 (14年)
③アニメ	■制作会社売上 約349億円 (15年)	きわめて少ない	■ライセンスによる 現地市場売上 (キャラクター商品含む) 約5833億円 (15年)
④音楽(ソフト)	■ライセンス売上 推計約2.9億円 (10年)	■完成品輸出 約0.98億円 (10年)	■ライセンスによる 現地市場売上推計約19.3億円 (10年) ■完成品輸出による 現地売上推計約0.98億円 (10年) (小計約20.3億円)
⑤音楽(ライブ)	■出演料推計 約5億4234万 (12年)	なし	■海外入場料収入等 推計約27億1170万円 (12年)
⑥ゲーム(家庭用ソフト)	きわめて少ない	■ソフト出荷 981億円 (15年) ■参考: ハード出荷 10,222億円 (15年)	■参考: ソフト出荷額 981億円 (15年)
⑦ゲーム(PCオンライン)	■ライセンス売上 10億円 (15年)	■海外法人売上 1716億円 (15年) ■日本からの海外直接売上 1.7億円 (15年)	■ライセンスによる 現地市場売上約50億円 (15年) ■海外サービス売上 1718億円 (15年) (小計約1768億円)
⑧ゲーム(スマートフォン&タブレット)	■ライセンス売上 約78億円 (15年)	■海外法人売上 643億円 (15年) ■日本からの海外直接売上 18億円 (15年)	■ライセンスによる 現地市場売上約390億円 (15年) ■海外サービス売上 約661億円 (15年) (小計約1051億円)
⑨出版	■ライセンス売上 約110億円 (11年)	きわめて少ない	■ライセンスによる市場売上 約1380億円 (11年)
計	合計約873億円 (アニメ重複あり)	合計約3361億円	合計約1兆6360億円