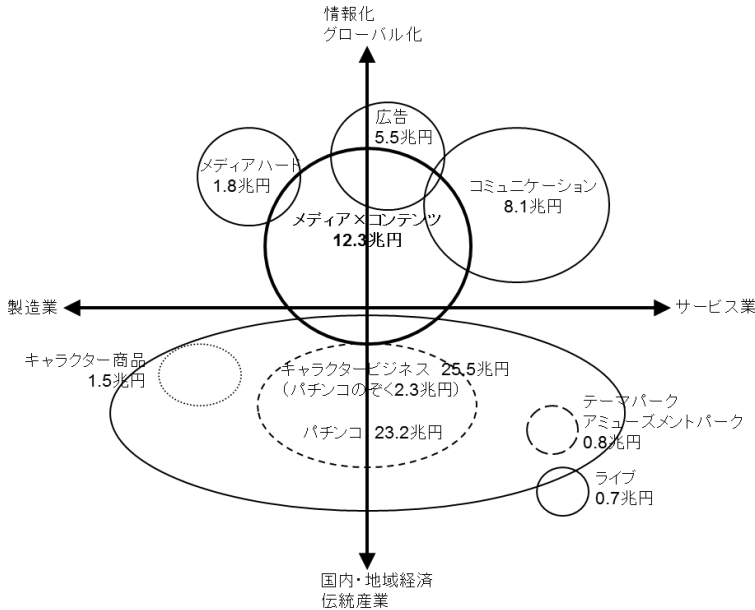


メディア・コンテンツ産業の直接波及市場規模 (2015年：億円)

メディア・コンテンツ産業と直接関連し、ほぼ同一の市場＝ユーザーを対象とする産業分野を、「メディア・コンテンツ関連産業」と定義し、その市場規模と特性、動向を調査、クールジャパン戦略の原動力ととらえ、この産業の日本国内市場への波及効果と、経済・産業における位置づけ、関連性を把握した。

その総計は約50兆円、日本のGDPの10%と推計。メディア・コンテンツのみでファッション（衣料品10兆7647億円）を上回り、波及市場は建設土木投資額48兆4600億円を超える。

メディア・コンテンツ産業の直接波及市場は、コミュニケーション、広告、キャラクター、メディアハード、ライブの5分野に分類され、その規模と内訳は下記のとおり。



コンテンツ市場12兆3,067億円：
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8兆1,089億円：
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5兆5,516億円のうち
コンテンツ市場自体に含まれないもの1兆9,114億円：
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25兆4,969億円：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1兆8,134億円：
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6,860億円：生の音楽やスポーツ、演芸・演劇等の興行の市場

	2011年	2012年	2013年	2014年	2015年
コンテンツ市場	117,831	118,476	119,585	123,338	123,067
コミュニケーション市場	134,097	135,830	125,912	127,002	81,089
コンテンツ市場と重複しない広告市場	18,577	19,057	19,157	19,294	19,114
(広告市場の全体)	(51,278)	(52,656)	(53,577)	(55,292)	(55,516)
キャラクター市場 (パチンコ含む)	275,136	277,026	271,436	267,892	254,969
メディアハード市場	41,797	28,857	22,745	21,286	18,134
ライブ市場	5,040	5,080	5,730	6,200	6,860
合計	592,478	584,326	564,565	565,012	503,233