

国内メディアコンテンツと関連産業は54.3兆円、GDPの10%を占め、建設投資額に迫る

メディアコンテンツが直接波及し、ほぼ同一の市場=ユーザーを対象とする関連産業、コミュニケーション、広告、キャラクター、メディアハード、ライブからなる市場に、メディアコンテンツ市場も加えると、総計は54.3兆円、日本の国内総生産の約10%の規模。

・ **メディア×コンテンツ市場13兆890億円**

⇒ 映像・音楽・ゲーム・文字系のメディア×コンテンツ市場

・ **コミュニケーション市場13兆7,973億円**

⇒ 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5兆7,425億円のうちコンテンツ市場自体に含まれないもの1兆8,664億円**

⇒ 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22兆9,630億円**

⇒ 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1兆8,907億円**

⇒ 映像・音楽・ゲーム専用機器、PC・携帯電話等汎用機器の市場

・ **ライブ市場6,990億円**

⇒ 音楽やスポーツ、演芸・演劇等の興行の市場

メディアコンテンツ市場のみでファッション(衣料品10兆5,843億円)を上回り、建設投資額約54兆円に迫る。

国内メディアコンテンツ産業と関連産業の関係

