

コンテンツ産業の現状と 経団連の取り組み

2023年3月31日
(一社) 日本経済団体連合会

1. コンテンツ産業の現状

2. 経団連の取り組み

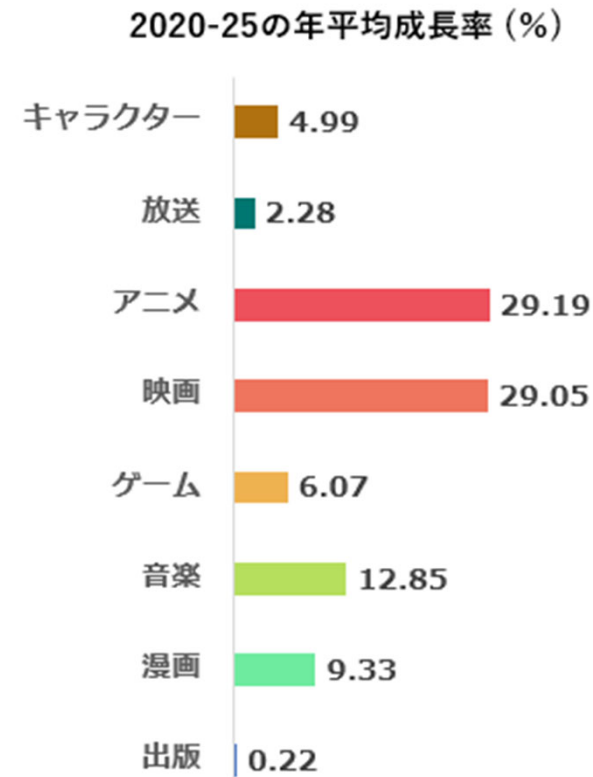
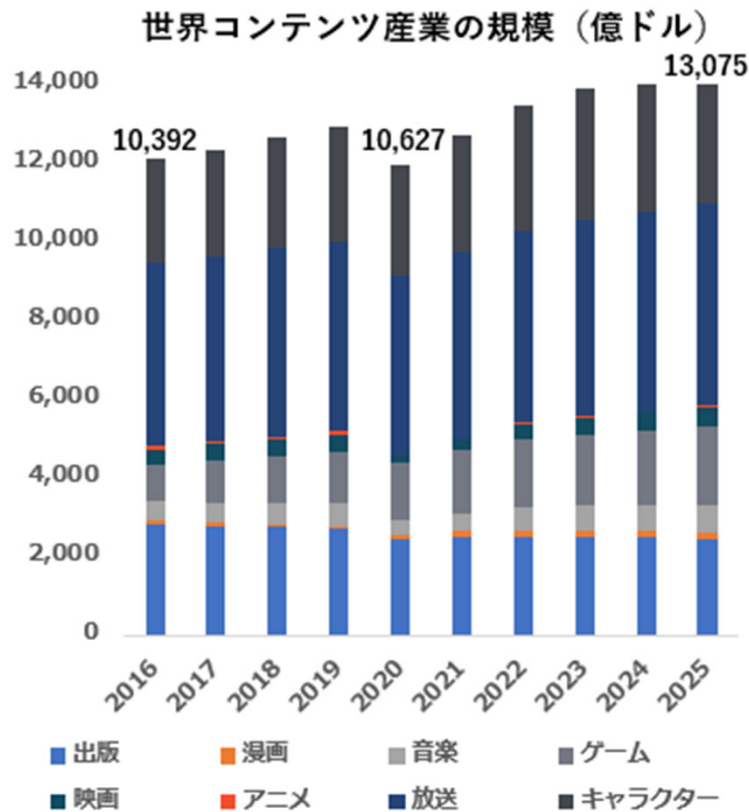
1. コンテンツ産業の現状

2. 経団連の取り組み

創造性 (Creativity) × デジタル の時代

世界のコンテンツ市場の規模・成長率

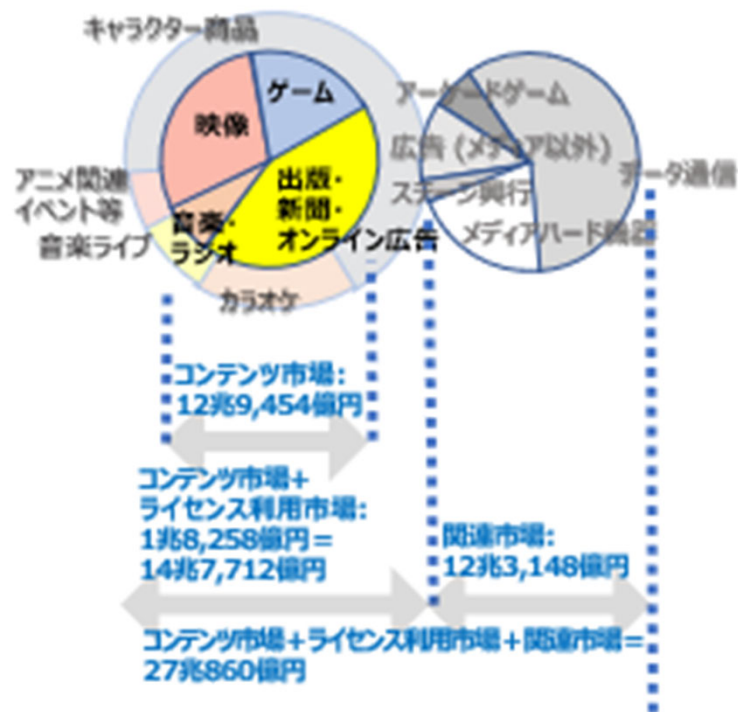
- 世界のコンテンツ市場は、2020年には約1.1兆ドル（約149兆円）、2025年には約1.3兆ドル（約183兆円）を見込む
- 各国でコロナ禍より急速に回復



日本のコンテンツ産業の波及効果 (二次利用・関連市場の市場規模)

- 日本のコンテンツの波及効果について、ライセンス利用市場と関連市場の規模を推計
- 関連市場を含めると、合計額は27兆円相当（データ通信を除くと19兆円相当）

2021年の国内コンテンツ関連市場



コンテンツ市場 12兆9,454億円

ライセンス
利用市場 1兆8,258億円

コンテンツ利用に
関連する市場 12兆3,148億円

※ただしデータ通信7.8兆円を含む

合計 27兆860億円
(2,467億ドル)

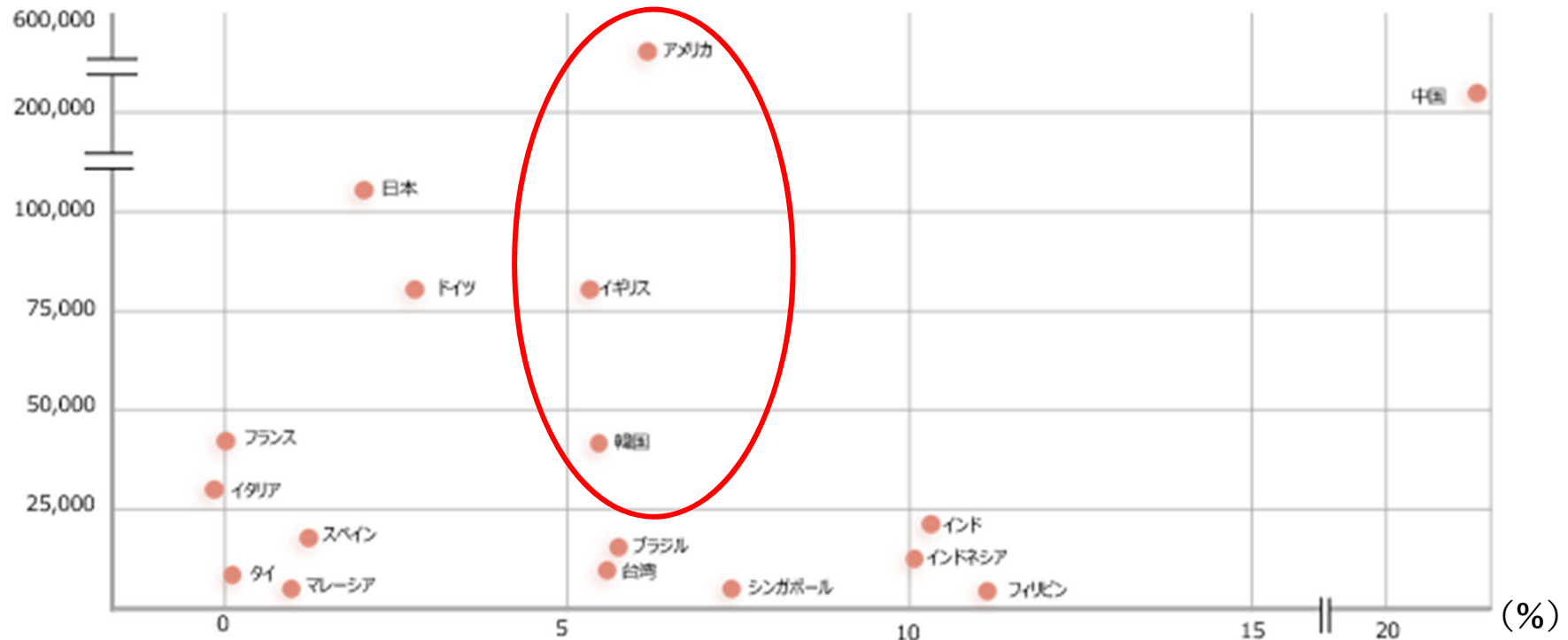
主要20か国のコンテンツ市場規模と成長率

※広告を含む

- 過去11年間（2011年～2021年）の平均成長率を現地通貨ベースで比較したところ、成長率・市場規模ともに中国が突出
- 成長率はインド、インドネシア等で10%超、米国、英国、韓国が6%
- 日本、ドイツは2%台

(百万ドル)

主要20か国の市場規模・成長率



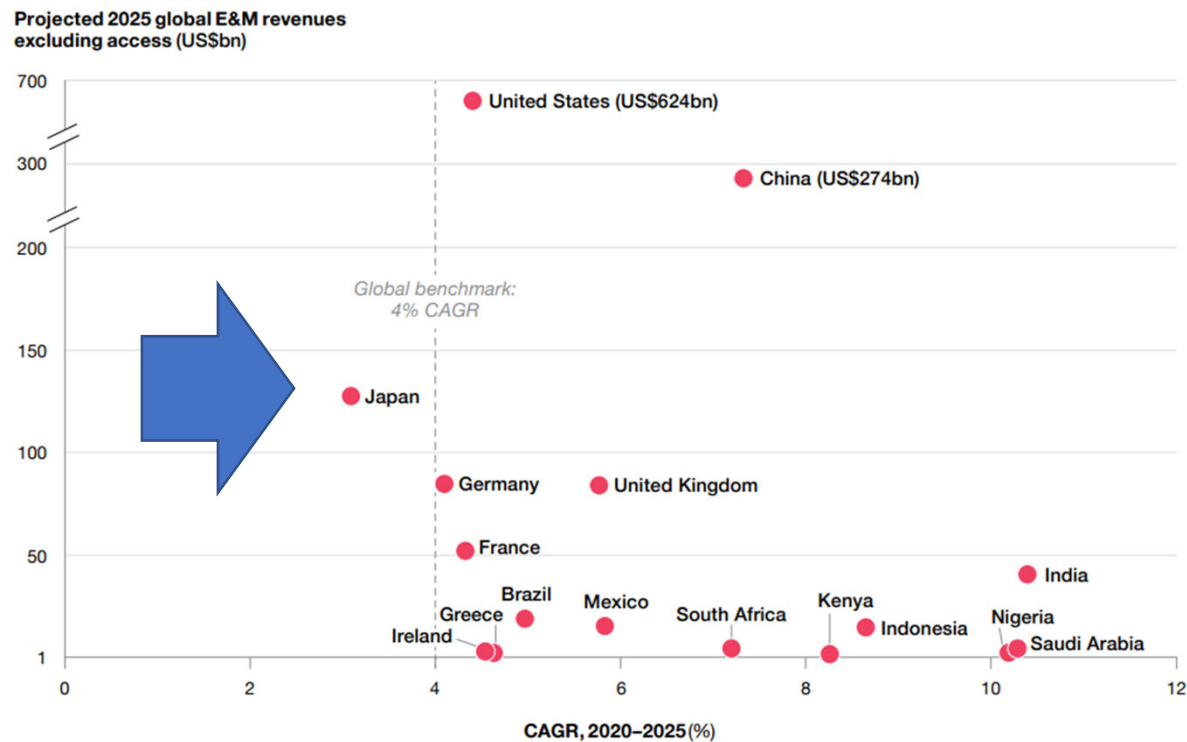
(出所) ヒューマンメディア調査「コンテンツ産業の現状」(2023年3月、経団連委託調査)

2011-21年の現地通貨による
年平均成長率(%)

コンテンツ市場の予測成長率

- エンターテインメント&メディア市場（インターネットアクセスを除く）は世界的に成長の見込み
- 日本の予測平均成長率は3%で53か国中最低

エンターテインメント & メディア収入の2021年～2025年の年平均成長率（予測）



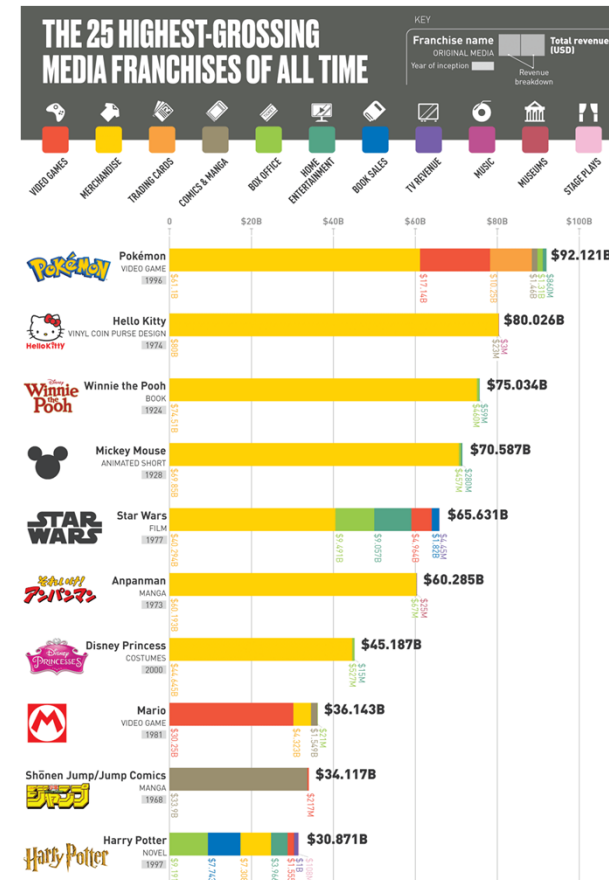
Source: PwC's Global Entertainment & Media Outlook 2021-2025, Omdia

コンテンツIP世界ランキング

- 民間調査によると、2019年までの各IPの累積収入（ドルベース）ランキングで、TOP25の半分にあたる12が日本発コンテンツ

コンテンツIPに紐づく累積収入（ドル）

1. Pokémon - \$92.121 billion
2. Hello Kitty - \$80.026 billion
3. Winnie the Pooh - \$75.034 billion
4. Mickey Mouse & Friends - \$70.587 billion
5. Star Wars - \$65.631 billion
6. Anpanman - \$60.285 billion
7. Disney Princess - \$45.187 billion
8. Mario - \$36.143 billion
9. Shōnen Jump / Jump Comics - \$34.117 billion
10. Harry Potter - \$30.871 billion
11. Marvel Cinematic Universe - \$29.128 billion
12. Spider-Man - \$27.078 billion
13. Gundam - \$26.457 billion
14. Batman - \$26.448 billion
15. Dragon Ball - \$24.031 billion
16. Barbie - \$24.003 billion
17. Fist of the North Star - \$21.818 billion
18. Cars - \$21.794 billion
19. Toy Story - \$20.743 billion
20. One Piece - \$20.515 billion
21. Lord of the Rings - \$19.937 billion
22. James Bond - \$19.900 billion
23. Yu-Gi-Oh! - \$19.848 billion
24. Peanuts - \$17.428 billion
25. Transformers - \$17.220 billion

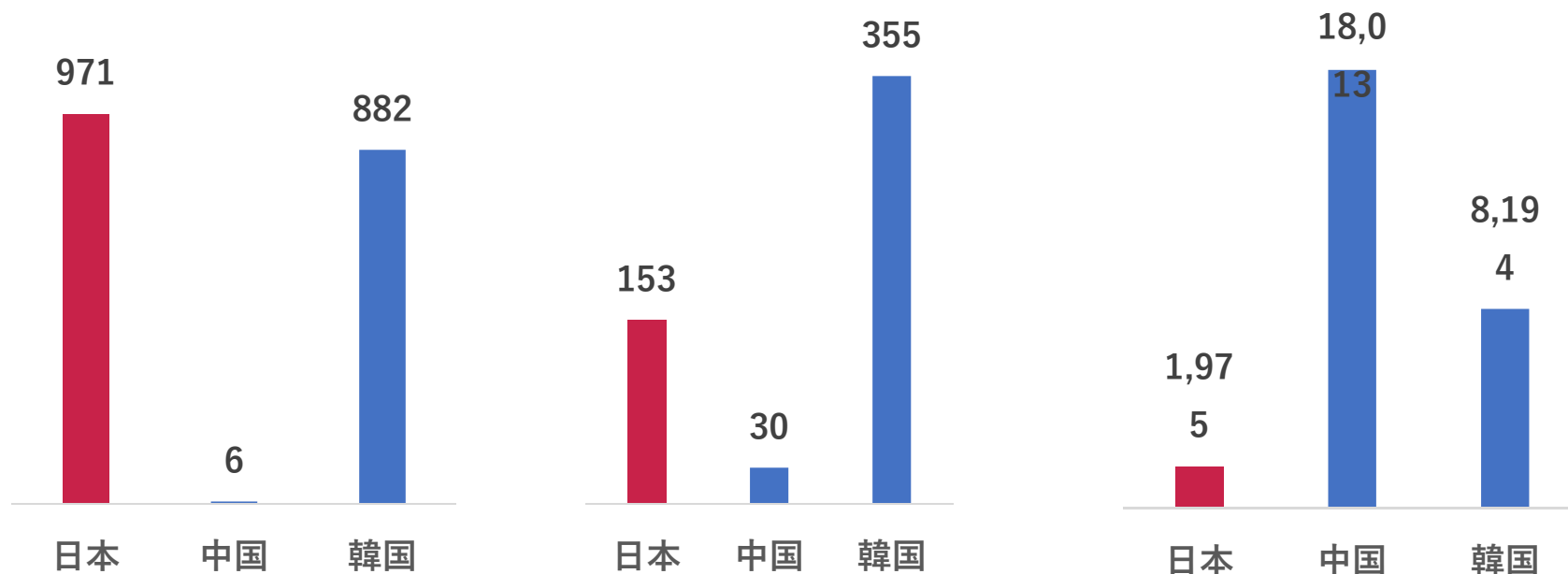


(出所) [The 25 Highest-Grossing Media Franchises of All Time \(titlemax.com\)](https://www.titlemax.com)

コンテンツの海外進出による自国への収入（日中韓）

- 日中韓で比較すると以下の通り
- 日本は家庭用ゲーム、アニメで高い世界シェアを持つ一方で、実写やスマートフォン向けゲームでは中国・韓国の規模を下回る

日中韓の海外からの収入比較（百万ドル）、2020年～2021年



【映画・ドラマ】

【出版（ライセンス）】

【スマートフォン向けゲーム】

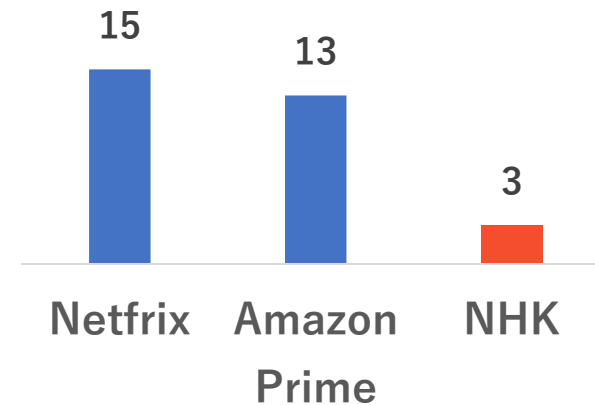
※日本は8割がアニメ、
韓国は8割が実写

※日本の家庭用ゲームでは
20,500百万ドル

各国の動向

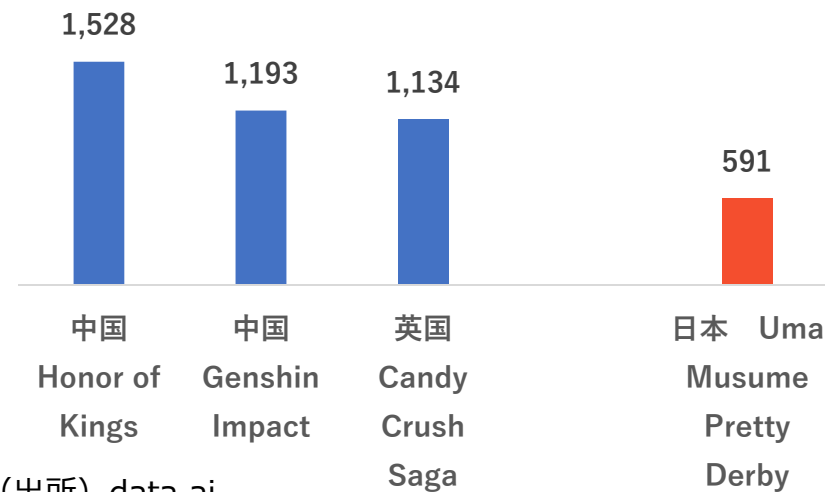
- コンテンツ関連会社の誘致競争
(投資インセンティブ等)
- コンテンツ分野の学部・学科が増加
- インフレする制作費
- メガ資本によるM&A
- 激化する人材獲得競争
- メタバース/web3.0対応

映像制作費 (2021年、10億ドル)



(出所) 各社annual report、決算

ゲームアプリ売上 (2022年、百万ドル)



(出所) data.ai

日本のコンテンツ関連府省庁

- 分野によって様々な府省庁に分かれており、各自が推進する支援策の把握も困難

コンテンツに関する政府の体制

経済産業省		デジタル庁	文化庁	内閣府	総務省	観光庁	外務省
コンテンツ産業課	クールジャパン政策課	他	文化経済課 著作権課等	知財戦略本部	コンテンツ振興課		
<ul style="list-style-type: none"> コンテンツIP強化研究会 海外展開支援(J-LOD) 	<ul style="list-style-type: none"> アートと経済社会検討会 ファッションの未来研究会 クールジャパン機構 	<ul style="list-style-type: none"> JETRO 人材育成 メタバース/Web3 	<ul style="list-style-type: none"> 文化経済部会 文化審議会著作権分科会 人材育成 翻訳事業 	<ul style="list-style-type: none"> 知的財産推進計画 クールジャパン戦略 データプラットフォーム 海賊版対策 	<ul style="list-style-type: none"> 放送コンテンツ 	<ul style="list-style-type: none"> インバウンド振興 	<ul style="list-style-type: none"> ジャパン・ハウス 在外公館

(参考) 経済産業省コンテンツ海外展開促進事業「コンテンツIPを中心とした我が国のコンテンツ産業の競争力強化に向けた提言」(2022年3月)

「現在、コンテンツ産業支援は内閣府や経済産業省、文化庁、総務省等で各々展開されているが、明確なミッションの下、一貫性と継続性を持ち、そして効果的に企業支援を行うためにも、バラバラになっている政府機能を再編し、**韓国のように、統合的な政府組織を立ち上げる必要があるのではないか**」(p15)

1. コンテンツ産業の現状

2. 経団連の取り組み

クリエイティブエコノミー委員会とは

設置

- 時期：2022年6月
（産業競争力強化委員会 エンターテインメント・コンテンツ産業部会（2003年8月設置）を前身とする）
- 趣旨：他国から信頼・共感を得るソフトパワーの発揮に向けて、エンターテインメント・コンテンツ産業をはじめとするクリエイティブエコノミーの振興に取り組む

機構

- 委員長 南場 智子（ディー・エヌ・エー会長）
- 委員長 村松 俊亮（ソニー・ミュージックインタラクティブ社長CEO）
- 登録委員数 101名（2023年3月現在）

クリエイティブ
エコノミー委員会

（南場委員長
村松委員長）

エンターテインメント・
コンテンツ産業部会

（部会長：村松委員長）

コンテンツ検討会

活動状況

2022年

8月 第1回委員会開催

- 来賓：都倉俊一文化庁長官
- テーマ：
日本の文化・エンターテインメントの
可能性と政策

9月～翌2月 コンテンツ検討会設置

- 第1回 目標の設定・認識共有
- 第2回 既存施策の整理
- 第3回 人材育成
- 第4回 推進体制・制度整備
- 第5回 海外展開
- 第6回 インバウンド・拠点整備
- 第7回 KPI設定、成功モデル検討
- 第8回 取りまとめ



第1回クリエイティブエコノミー委員会

- この間、
- ✓ 50を超える有識者・事業者等のヒアリング
 - ✓ コンテンツ産業の現状についてヒューマンメディアへの委託調査、を実施

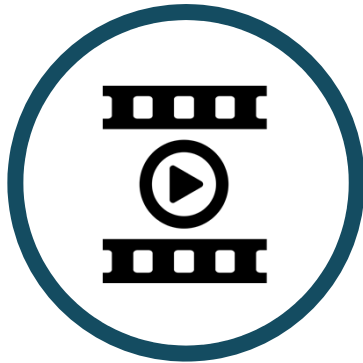
2023年

2月 エンターテインメント・コンテンツ産業部会

3月 第2回委員会

- 来賓：中山淳雄Re entertainment代表取締役社長
- テーマ：日韓のコンテンツ展開戦略

ターゲット分野



アニメ



ゲーム



漫画



映画（実写）／ドラマ



音楽

検討施策メニュー

戦略的推進体制の再構築 コンテンツの集積・発信拠点の整備



制作力

人材育成・獲得

- ・育成システム構築
- ・外国人材誘致
- ・環境改善
- ・他業種連携・協創

制度整備

- ・税制優遇
- ・規制改革
- ・DX
- ・制作資金の拡充（リスクマネーの供給）等

インフラ整備

- ・最先端スタジオ 等

海外展開力

リアル・バーチャル

- ・情報発信（イベント開催、SNS戦略）
- ・マインド変革
- ・IP戦略
- ・海賊版対策
- ・翻訳機能の強化
- ・他業種連携・協創

Web 3.0

インバウンド集客力

収益化

- ・コンテンツ・消費行動との連動

インフラ整備

- ・観光拠点形成
- ・施設整備促進

資金還元の仕組み

政府における検討状況

「新しい資本主義実現会議」（令和5年3月29日）における岸田総理発言

（略）第1に、三位一体の労働市場改革です。（略）
第2に、科学技術・イノベーションの推進については、生成AI（人工知能）の実装に向けた開発など、戦略的な重点投資を行います。また、広い意味での日本の誇るべきクリエイターへの支援を検討いたします。
第3に、民の活力を引き出すとともに、社会課題の解決につなげてまいります。
...（略）

[首相官邸ホームページ \(kantei.go.jp\)](https://www.kantei.go.jp)

「新しい資本主義のグランドデザイン及び実行計画」フォローアップ（令和5年3月29日）

2. 科学技術イノベーションへの重点的な投資

（5）コンテンツ産業等の高度化

【今後の対応方針案】

アニメ・ゲーム・エンターテインメント等のコンテンツ産業は、日本の誇るべき核の1つであり、広い意味での日本のクリエイターへの支援の在り方を検討する。