

第5章 日本のコンテンツの海外輸出入

～海外主要5カ国・エリアで、子ども向けマス、青年向けニッチの市場確立、今後の日本コンテンツ展開の方法と支援策～

5-1. 日本コンテンツの海外への進出

「クールジャパン」との評価に反し、利益回収率低く、売上も頭打ち

- ・2000年代以降、日本のコンテンツの中でもマンガ・アニメなどが「COOL」と評価され世界的にファンを広げて、海外各国で日本コンテンツの評価が高まってきた。
- ・そのような評価にもかかわらず、ビジネスとしての海外販売での利益回収は進んでおらず、むしろ世界不況と円高で日本への実収入は減少する中で、現在では利益回収率が低いまま、日本コンテンツの売上も頭打ちになってきた。
- ・各コンテンツ分野の海外市場と日本への収入の推定値を、参考のためゲームハードも含めて比較した〔図表 5-1〕。
- ・海外市場の大きさはキャラクター商品、ゲームソフト、アニメ、マンガの順。実写映画、テレビ番組により海外から得られる収入は低く、音楽では数値も明確ではない。これにより海外市場で可能性のあるコンテンツはキャラクター、ゲーム、アニメ、マンガであり、実写映画、テレビ番組、音楽は国内市場中心のコンテンツであるといえる。

キャラクター、ゲーム、アニメ、マンガの海外市場と日本への収入

- ・キャラクター商品は、海外へのライセンス販売の典型であり、2003年に米国で44.5億ドル以上の市場を築くなど、マンガ・アニメの海外進出とともに大きな市場を開拓した。この時点での海外での市場は1兆円に迫っていたが、2009年にアメリカでの市場は約2,100億円となり、世界市場は6,300億円程度と推測される〔図表 5-2〕。
- ・海外市場に対して日本に格段と大きな収入をもたらしているコンテンツはゲームである。ゲームは国内企業が海外に支社をおき製品出荷をしている数少ない分野であり、ハード・ソフトともに国内出荷高より海外出荷高の方が多い。コンテンツ産業で唯一の輸出産業であり、ハード・ソフト合わせると約2兆円の海外市場となる。
- ・アニメは、海外にビデオグラム化権と商品化権、また映画配給権・放送権・配信権などを販売するライセンスビジネスが主である。アメリカでの日本のアニメのDVD販売の落ち込みは大きく、日本のビデオグラムのメーカーの支社は撤退を余儀なくされている。業界では、2006年には200億円規模であった年間のライセンス権利収入が、2010年には約130億円まで落ち込んできているといわれ、海外の市場規模は1,950億円程度と推測される。
- ・マンガは、海外に翻訳権を販売するライセンスビジネスであったが、近年、日本出版社資本の海外出版社の設立や、日本の拠点でライセンスを買い付けて海外で出版する出版社などが事業を展開し、海外出版が盛んになった。日本のマンガ業界では年間のライセンス収入は約120億円程度といわれ、これから推測すると海外市場は1,200億円程度である。

実写映画、テレビ番組、音楽は国内市場向けのビジネス

- ・映画も、海外にビデオグラム化権や上映権を販売するライセンスビジネスだが、年間のライセンス販売高は 50 億円程度に落ち込んでおり、かつその多くがアニメ映画である。邦画実写映画の海外からの収入はこの半分以上と推測され、海外でのビデオグラム化や上映の市場、またそこから得られる収入はマンガ・アニメよりずっと少ない。
- ・テレビ番組の海外販売は、でき上がった作品の放送権・ビデオグラム化権販売に加え、番組の企画フォーマットを販売する方法がある。2008 年の海外への販売高は 92.5 億円であったが、2009 年には 75 億円まで落ち込んでいる。番組ジャンルの構成比に変動は見られず、50%以上がアニメ番組である。アニメ以外の番組の海外からの収入は約 36 億円程度である。
- ・音楽の海外販売からの収入は、海外でのライブに加え、原盤権の海外への販売による CD 発売、配信権の販売、著作権使用料などとなる。一時は J-POP がアジア全域で流行したが、現在では K-POP にヒットの座を明け渡している。原盤権などの海外販売のライセンス収入は不明で、日本の音楽の海外市場は推測すらできないが、アジア圏で発売された日本原盤の CD の輸入差し止め申立数は 2008 年以来減少しており、JASRAC を通じ海外から徴収される音楽著作権使用料はアニメ音楽がほとんどを占める。
- ・映画、テレビ番組、音楽は、海外市場での売上をビジネスの収支の計画に組み込むほどの状態にはなっておらず、国内市場向けのためのビジネスといえる。

【図表 5-1】日本コンテンツの海外市場と日本への収入（2010 年）

ヒューマンメディア作成

	海外市場	日本への収入	備考
キャラクター市場（2009）	約 6,300 億円（推計）	約 315 億円（推計）	アメリカでの日本アニメキャラクター商品約 2,100 億円
参考：ゲームハード（2010）	約 1 兆 3,717 億円（推計）	約 9,602 億円（出荷額）	日本メーカーが現地法人より発売
ゲームソフト（2010）	約 5,878 億円（出荷額）	約 4,115 億円（出荷額）	日本メーカーが現地法人より発売
アニメ（2010）	約 1,950 億円（推計）	約 130 億円（推計）	主に DVD 化と商品化のライセンス収入
マンガ（近年）	約 1,200 億円（推計）	約 120 億円（推計）	従来、権利販売、翻訳出版が主だったが、米では日本資本の出版社、日本マンガ専門出版社による現地での出版が増加
映画（2010）	約 200 億円（推計）	約 50 億円	過半がアニメ映画収入。米で 2,000～3,000 スクリーン公開されたのは「ポケモン」、「遊戯王」のみ。欧州、韓国では実写も 10 万～数 10 万人動員
テレビ番組（2009）	—————	約 75 億円	番組販売、フォーマット販売の権利収入 アニメ 51.5%、バラエティ 20.1%、ドラマ 13.2%、
音楽（2010）	—————	—————	輸入差し止め申立対象レコード 1055 タイトル（2010 年）で前年より 13%減。海外での日本音楽使用著作権収入の多くはアニメ楽曲

出典：ヒューマンメディア調べ