



## 慶應義塾大学ビジネス・スクール

# 映画ビジネス 3 社比較 2017 年

5

## 1. 映画業界概要

### (1) 市場規模

10

日本におけるコンテンツ産業<sup>[1]</sup>の市場規模は、2016年時点では約12兆円と推計されている。コンテンツ市場は、「動画（映像）」、「音楽・音声」、「ゲーム」、「静止画・テキスト（図書・新聞・画像・テキスト他）」の4種類に分類され、それぞれの市場規模は資料1の通りである<sup>[2]</sup>。「動画」分野においては、近年のインターネットの普及や接続端末の多様化に伴い、映像ソフト市場が減少し、その代わり

15

に配信市場が伸びている。「音楽・音声」市場は、CD販売が苦戦しているものの、コンサート市場が順調に伸び、市場全体としては横這いであった。「ゲーム」市場は、オンラインゲームが大幅に伸びた。「静止画・テキスト（図書・新聞・画像・テキスト他）」市場は紙媒体コンテンツが苦戦した。

映画興行市場は「動画」に分類される。市場規模は、1974年以降1,000億円を超え、さらに2001年以降は2,000億円前後で横這いである。2016年には、『君の名は。』、『スター・ウォーズ/フォースの覚醒』、『シン・ゴジラ』などの大ヒット作品に恵まれ、興行収入は2,355億円と過去最高記録を更新した（詳細は資料20～22参照）。

20

<sup>[1]</sup> 「コンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律（コンテンツ振興法）」におけるコンテンツの定義

#### 第二条

この法律において「コンテンツ」とは、映画、音楽、演劇、文芸、写真、漫画、アニメーション、コンピュータゲームその他の文字、図形、色彩、音声、動作若しくは映像若しくはこれらを組み合わせたもの又はこれらに係る情報を電子計算機を介して提供するためのプログラム（電子計算機に対する指令であって、一の結果を得ることができるように組み合わせられたものをいう。）であって、人間の創造的活動により生み出されるもののうち、教養又は娯楽の範囲に属するものをいう。

25

<sup>[2]</sup> デジタルコンテンツ協会『デジタルコンテンツ白書2016』

本ケースは、慶應義塾大学ビジネス・スクール准教授 村上裕太郎監修のもと、北山慎太郎、佐藤弥寿治、日沖健、王曦寧、佐々木経太、望月春香、尹聖在（すべてM39期生）が公表資料にもとづき、クラス討議の資料として作成した。

本ケースは慶應義塾大学ビジネス・スクールが出版するものであり、複製等についての問い合わせ先は慶應義塾大学ビジネス・スクールまで（〒223-8526 神奈川県横浜市港北区日吉4丁目1番1号、電話045-564-2444、e-mail:case@kbs.keio.ac.jp）。慶應義塾大学ビジネス・スクールの許可を得ずに、いかなる部分の複製、検索システムへの取り込み、スプレッドシートでの利用、またいかなる方法（電子的、機械的、写真複写、録音・録画、その他種類を問わない）による伝送も、これを禁ずる。ケースの購入は<http://www.bookpark.ne.jp/kbs/>から。

30

Copyright © 村上裕太郎、北山慎太郎、佐藤弥寿治、日沖健、王曦寧、佐々木経太、望月春香、尹聖在（2018年3月作成）