

経済産業省委託事業
平成 22 年度正規版コンテンツ流通促進事業

日中韓コンテンツ市場統計データ 資料

平成 23 年 3 月

財団法人 デジタルコンテンツ協会

目次

I 調査の概要	1
1. 背景、目的.....	1
2. 調査項目	1
3. 注意事項	2
4. 今後に向けて.....	2
5. 問い合わせ先.....	2
II 調査結果.....	3
1. コンテンツ分野別.....	3
2. 流通メディア別	4
3. 各コンテンツ分野.....	4
(1) 映像分野.....	4
(2) 音楽・音声分野.....	5
(3) ゲーム分野	6
(4) 図書・新聞	7
III 資料.....	8
1. 調査票.....	8
2. コンテンツ産業の市場規模（コンテンツ分野別）	14
3. コンテンツ産業の市場規模（流通メディア別）	15
4. 日中韓調査結果（各国調査結果）	16
(1) 日本の調査結果.....	16
(2) 中国の調査結果.....	22
(3) 韓国の調査結果.....	28

I 調査の概要

1. 背景、目的

2009年の「第8回日中韓文化コンテンツ産業フォーラム」で釜山宣言が採択された。釜山宣言には3カ国のコンテンツ産業に関する情報交流、共同調査などを体系的に実施するためにタスクフォースを設置することが盛り込まれていた。これに基づき今回タスクフォースを設置し、3カ国から提案された各種テーマについて活動を実施した。日本からは、日中韓でのコンテンツ交流、共同制作を今後より一層活発化していくためにもコンテンツ市場の統計を整備し、共有することが必要であるとの提案を行い、中国、韓国の合意のもと調査を実施した。

2. 調査項目

調査票は全体で6枚からなっている。

1枚目はコンテンツ産業全体の市場規模を記入するシートである。生産者統計ではなく、基本的にはB to Cの国内市場規模を調査するシートで、コンテンツを映像、音楽、ゲーム、図書・新聞の4分野に分類し集計するようになっている。また、コンテンツは流通メディアで分類することもでき、各コンテンツ分野、流通メディアにどのようなコンテンツが分類されるかを図表1に示す。

2枚目～6枚目の5シートはコンテンツ4分野について、売上数字以外のデータとして、人気のコンテンツや数量、規制などの定性的なデータに加えGDP、人口などの関連情報をまとめるシートとなっている。なお、調査票の詳細は「III 資料 1. 調査票」に示す。

図表1 コンテンツとメディアの分類について

流通メディア コンテンツ	パッケージ	インターネット	拠点サービス	放送
映像	◇映像ソフト (セル・レンタル)	◇映像配信 (PC・モバイル)	◇映画 ◇ステージ	◇地上波放送 ◇衛星放送 ◇CATV
音楽・音声	◇音楽ソフト (セル・レンタル)	◇音楽配信 (PC・モバイル)	◇カラオケ ◇コンサート	◇ラジオ放送
ゲーム	◇ゲーム専用機ソフト	◇オンラインゲーム ◇モバイルゲーム	◇アーケードゲーム	
図書・新聞	◇書籍 ◇雑誌 ◇新聞 ◇フリーペーパー /フリーマガジン	◇電子書籍 (PC・モバイル) ◇インターネット広告 (PC・モバイル)		

3. 注意事項

日中韓 3 カ国でのコンテンツ市場統計の調査は今回が初めてということで、調査提案国である日本が調査項目、内容を提案し、それに基づいて 3 カ国で調査を実施した。従って、中国、韓国の間では実施されている調査が必ずしも調査票とは一致しないところがある。具体的にはデータの有無、各項目に対する分類の仕方の違い、データの B to C/B to B の違いなどがあり、各国間での定量的比較を困難にする要因の一つとなっている。

4. 今後に向けて

このような市場統計は継続することが必要で、今後も継続調査が求められる。今後の調査では、今回使用した調査票自体の検討も行い、より 3 カ国にあった調査票にしていくことが必要である。そのためにも今後の改善に向け、3 カ国の実務者間の意見交換、項目の精査が急務である。

また、今回は初回であったため、過去との増減比較はできなかったが、次回からはコンテンツ項目毎の増減といった方向性などの分析が可能になるものと期待している。また、遡及データの整備の可能性についても検討をしたい。

なお、実際の調査は以下の組織が実施した。

- ・日本：経済産業省の委託を受け、財団法人デジタルコンテンツ協会が実施
- ・中国：文化部の委託を受け、北京大学文化産業研究院が実施
- ・韓国：文化体育観光部の委託を受け、韓国コンテンツ振興院が実施

また、米ドルへの換算には以下 IMF 「Representative rates for the period January 01, 2009 - December 31, 2009」より毎日の為替レートの平均を利用した。

	日 本	中 国	韓 国
2009 年平均為替レート	93.6 円/ドル	6.83 元/ドル	1,276.4 ウォン/ドル

5. 問い合わせ先

本調査についての問い合わせは以下メールアドレスにお願いします。

asianreport@dcaj.or.jp

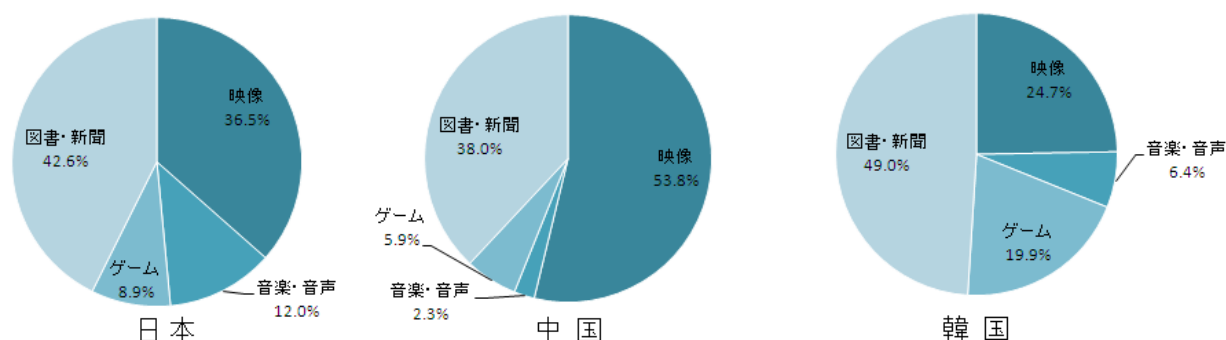
II 調査結果

今回の調査で得られたデータから映像、音楽、ゲーム、図書・新聞のコンテンツ分野、および流通メディア別での概要を以下に示す。

1. コンテンツ分野別

- ・3カ国とも多少の差こそあれ図書・新聞と映像コンテンツで7割～8割、中国では9割を占める形となっている。
- ・中国はテレビが中心である映像コンテンツ、次に図書や新聞といった従来からのコンテンツ（メディア）がほとんどを占めている。
- ・韓国は他2カ国と比較してゲームの比率が大きいのが特徴である。
- ・中国、韓国の音楽コンテンツはそれぞれ6.4%、2.3%と少なく、違法配信などの影響もあり、マネタイジングの難しさが伺える。

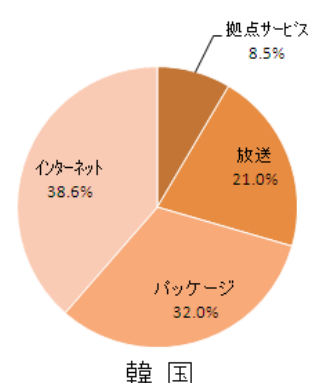
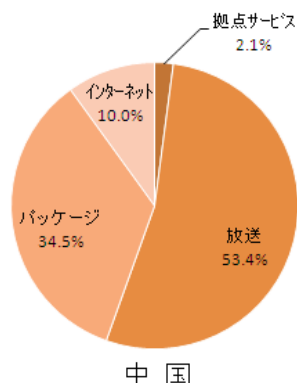
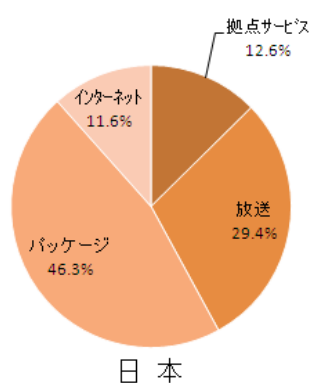
コンテンツ分野	日本	中国	韓国
映像	36.5 %	53.8 % ステージ：演出家収入 (日本、韓国は興行収入)	24.7 %
音楽・音声	12.0 %	2.3 % コンサート：演出家収入 (日本、韓国は興行収入) カラオケはデータ無	6.4 %
ゲーム	8.9 %	5.9 %	19.9 %
図書・新聞	42.6 %	38.0 %	49.0 %



2. 流通メディア別

- ・日本はパッケージによる物理的な流通マーケットが一番大きく、中国は放送によるマーケット、韓国はインターネットの発展によりネット流通のマーケットが一番大きくなっている。

流通メディア	日本	中国	韓国
拠点サービス	12.6 %	2.1 % 映画興行収益とステージ やコンサートの演出家収 入の合計 ※カラオケやアーケードゲームの 売上は統計データがなく、集計 されていない。	8.5 %
放送	29.4 %	53.4 %	21.0 %
パッケージ	46.3 %	34.5 %	32.0 %
インターネット	11.6 %	10.0 %	38.6 %

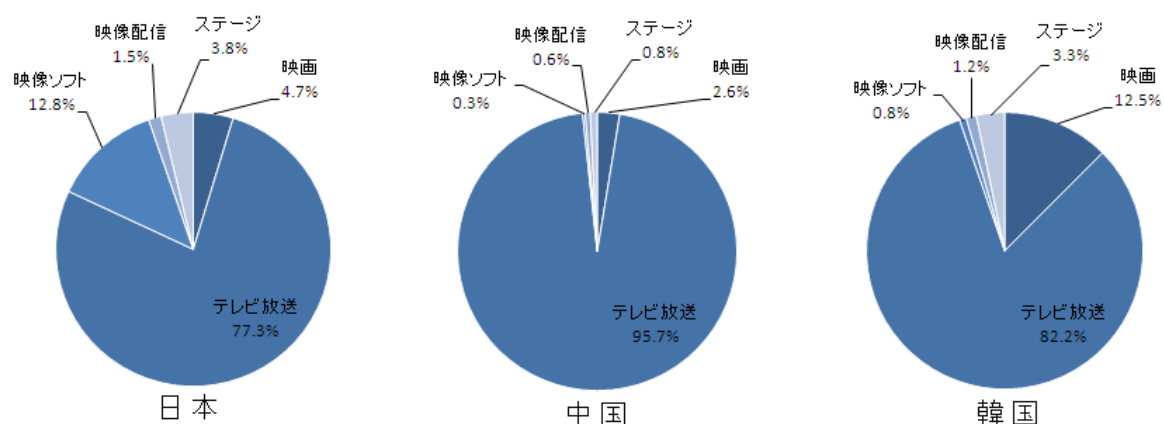


3. 各コンテンツ分野

(1) 映像分野

- ・各国ともに映画、テレビ、映像ソフト、映像配信の順にメディアの浸透が進んだと考えられるものの、主なコンテンツ提供メディアは3カ国ともテレビ放送となっている。
- ・但し、テレビ放送にも各国特徴があり、日本は地上波放送が主、中国は衛星放送、韓国は地上波放送とCATV放送となっている。
- ・3カ国とも映画の興行収入は国産映画の比率が欧州に比較して高くなっている。
※フランス（2009年）：フランスフィルム 36.8%、海外 63.2%（アメリカンフィルム 49.7%、ヨーロッパフィルム 10.1%、その他 3.4%）
- ・3カ国とも映像配信はこれからのマーケットである。
- ・映像ソフトと映像配信を比較すると、放送の多チャンネル化に代表されるメディアの多様化、インターネットの進展によるロジスティックスの変化の影響を中国、韓国では日本より大きく受けていることが推測される。特に中国は国土が広いこともあり、放送、通信が効率的であるなど、各国の地政学的な要因の影響も受けていることがわかる。中国、韓国では映像ソフト（DVD）のマーケットは形成されていない。

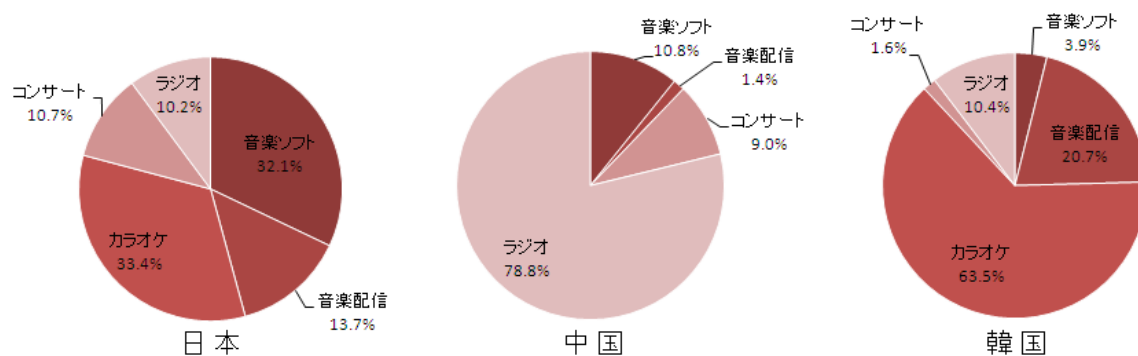
映像コンテンツ	日本	中国	韓国
映画興行収入	4.7 %	2.6 %	12.5 %
国産映画：外国映画（比率）	56.9：43.1	56.6：43.4	47.1：52.9
テレビ放送収入	77.3 %	95.7 %	82.2 %
地上波：衛星：CATV（比率）	69.3：15.6：15.1	28.5：53.1：18.4	54.1：7.9：37.9
映像ソフト売上	12.8 %	0.3 % ※2008年データ	0.8 %
映像配信売上	1.5 %	0.6 %	1.2 %
ステージ入場料収入	3.8 %	0.8 %	3.3 %



(2) 音楽・音声分野

- 音楽／音声分野での主なコンテンツには各国特徴があり、日本はカラオケと音楽ソフト（CD）、中国はラジオ放送、韓国はカラオケ（韓国での正式名称は「ノレ練習場」、「ノレ」とは韓国語で歌のこと）となっている。
- 但し、中国でラジオ放送の比率が高く、韓国でカラオケの比率が高いのはマネタイジングのしくみが構築しやすいためとも考えられる。デジタルによる違法配信や低単価化などの影響により音楽ソフトのマネタイジングが困難になっていることが予想される。
- 映像に関しては配信がパッケージメディアを超えていた中国において、音楽は逆となっており、音楽配信の浸透がまだ進んでいないことが見受けられる。また、音楽配信は日本よりも韓国での浸透が高い。
- 韓国では音楽は配信にシフトしており、音楽ソフト（CD）のマーケットは非常に小さくなっている。

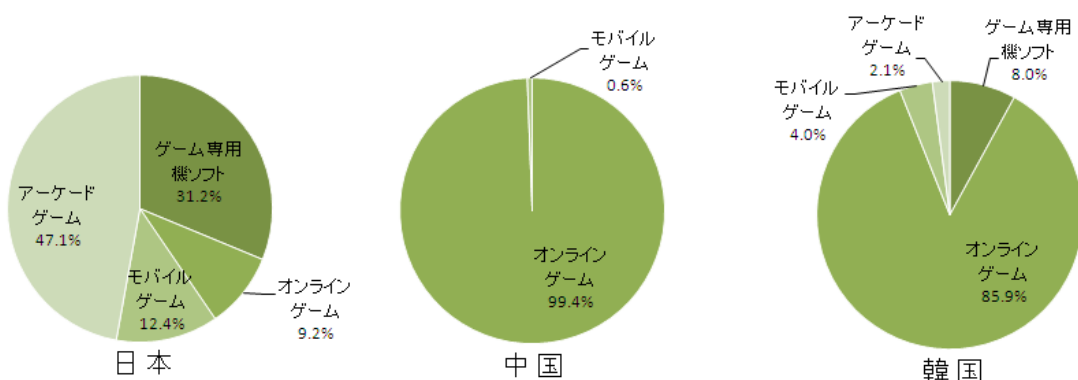
音楽／音声コンテンツ	日本	中国	韓国
音楽ソフト売上	32.1 %	10.8 % ※2008年データ	3.9 %
音楽配信売上	13.7 %	1.4 %	20.7 %
カラオケ売上	33.4 %	NA	63.5 %
コンサート入場料収入	10.7 %	9.0 %	1.6 %
ラジオ放送収入	10.2 %	78.8 %	10.4 %



(3) ゲーム分野

- ・ゲーム分野での主なコンテンツは、日本はアーケードゲームとゲーム専用機ソフト、中国や韓国は圧倒的にオンラインゲームが主である。
- ・3カ国ともモバイルゲームはこれからのマーケットである。
- ・オンラインゲームの関連領域は成長が著しく、モバイルゲーム、ソーシャルゲームなど関連した新領域が次々と派生している状況がある。このため、今後この領域の成長の方向性を踏まえ定義の見直しを不断に行う必要がある。
- ・中国、韓国ではゲーム専用機やアーケードゲームが市場として成長する前にオンラインゲームが普及したため、オンラインゲームが圧倒的な人気を誇っている。ゲーム専用機ソフトはこれまでのところ低調である。

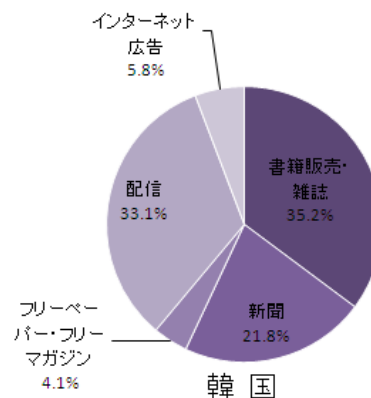
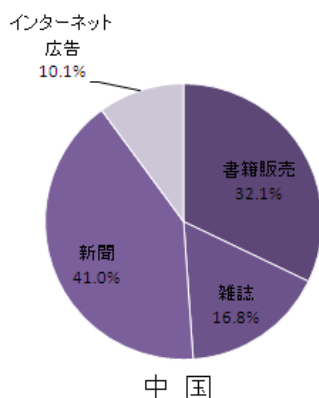
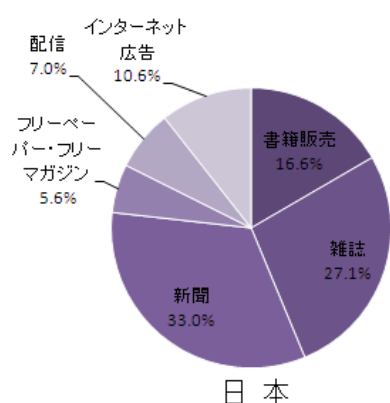
ゲームコンテンツ	日本	中国	韓国
ゲーム専用機ソフト売上	31.2 %	NA	8.0 %
オンラインゲーム売上	9.2 %	99.4 %	85.9 %
モバイルゲーム売上	12.4 %	0.6 % ※2008年データ	4.0 %
アーケードゲーム売上	47.1 %	NA	2.1 %



(4) 図書・新聞

- ・3カ国とも大きな差異はない。
- ・あえて指摘すると、日本は書籍より雑誌のマーケットが大きいが、中国では逆となっている。韓国は雑誌が区分けされていないので不明であるが、中国と同様に書籍のマーケットが大きいと思われる。
- ・韓国はネットワークが早くから発展していることもあり、配信売上は他2カ国よりもマーケットが成長している。

図書・新聞	日本	中国	韓国
書籍販売収入	16.6 %	32.1 %	33.4 % 雑誌含む
コミックスの比率	NA	NA	4.0 %
雑誌収入	27.1 %	16.8 %	(1.8 %) 広告のみ
販売収入：広告収入 (比率)	78.2 : 21.8	66.4 : 33.6	NA
新聞収入	33.0 %	41.0 %	21.8 %
販売収入：広告収入 (比率)	71.6 : 28.4	46.1 : 53.9	73.5 : 26.5
フリーペーパー・フリーマガジン	5.6 %	NA	4.1 %
配信売上	7.0 %	NA	33.1 %
電子書籍の比率	一部 2008 年データ 13.7	NA	2.0
インターネット広告収入	10.6 %	10.1 %	5.8 %
モバイル：PC (比率)	18.9 : 81.1	NA	7.5 : 92.5



Ⅲ 資料

1. 調査票

1. コンテンツ産業の市場規模

区分		推計・記載要領	
映像	映画興行収入	劇場公開映画の興行収入を記載する。 一劇場公開映画の内、製作が国内の映画の興行収入総計を記載する。外国との共同製作映画の興行収入も本項目に集計する。 一劇場公開映画の内、製作が外国の映画の興行収入総計を記載する。	
	国産映画		
	外国映画		
	テレビ放送収入	テレビ放送の受信料収入および広告収入の総計を記載する。テレビ放送以外の収入(IP電話、プロバイダ料金、不動産収入等)は除外する。また、IPTV放送やVODによる収入も本項目の集計から除外し、映像配信売上上の項目に集計する。	
	地上波放送	一地上波テレビ局の受信料収入および広告収入の総計を記載する。可能であれば総計とは別に受信料収入、広告収入の金額も併記する。	
	衛星放送	一衛星テレビ局の受信料収入および広告収入の総計を記載する。可能であれば総計とは別に受信料収入、広告収入の金額も併記する。	
	CATV放送	一ケーブルテレビ局の受信料収入および広告収入の総計を記載する。可能であれば総計とは別に受信料収入、広告収入の金額も併記する。	
	映像ソフト売上	ビデオグラム(VHS、VCD、DVD、Blu-ray Disc、CBHD等)の小売金額、レンタル金額を記載する。 セル 一ビデオグラムの小売金額の総計を記載する。(レンタル店への販売売上は除外する。) レンタル 一ビデオグラムのレンタル金額(利用者が支払ったレンタル料金の総計)を記載する。	
	映像配信売上	ネット接続機器での有料映像配信サービスの売上総計を記載する。PC、IPTV、携帯端末(携帯電話、DMB等)などへの有料の映像配信サービスを集計対象とする。日本では「NHKオンデマンド」などのテレビ局系サービスや「J-COMオンデマンド」などのCATV系サービス、「ひかりTV」「アクトビラ」などの専門事業者サービスがある。携帯電話では「BeeTV」などの事業者がある。公表されている統計データがないため、サービス利用者数とアンケート調査の有料映像配信サービスの利用率、月額の利用料金より推計している。	
	ステージ入場料収入	ステージ(開催情報を告知し、かつチケット販売を行うステージイベント)の入場料収入の総計を記載する。ステージイベントとはミュージカル、演劇(京劇、仮面劇など)、歌舞伎/能・狂言、お笑い/寄席・演芸、バレエ/ダンス等のライブパフォーマンスとする。	
	映像合計		
音楽・音声	音楽ソフト売上	音楽が記録された物理媒体(CD、MD、レコード、カセット等)の小売金額、レンタル金額を記載する。 セル 一音楽が記録された物理媒体の小売金額の総計を記載する。(レンタル店への販売売上は除外する。) レンタル 一音楽が記録された物理媒体のレンタル金額(利用者が支払ったレンタル料金の総計)を記載する。	
	音楽配信売上	ネット接続機器での有料音楽配信サービスの売上総計を記載する。PC、携帯端末(携帯電話等)などへの有料の音楽配信サービスを集計対象とする。	
	カラオケ売上	カラオケの利用金額の総計を記載する。カラオケの利用には飲食が伴うが、飲食費は除外する。	
	コンサート入場料収入	音楽イベント(開催情報を告知し、かつチケット販売を行う音楽イベント)の入場料収入の総計を記載する。音楽イベントとはポップス、ジャズ、クラシック等のコンサートとする。	
		音楽小計	
	ラジオ放送収入	ラジオ放送の広告収入の総計を記載する。	
		音楽・音声合計	
ゲーム	ゲーム専用機ソフト売上	コンソールゲーム機やハンドヘルドゲーム機のゲームソフトの小売金額の総計を記載する。ゲーム購入代金、アイテム購入料金などが含まれる。	
	オンラインゲーム売上	オンラインゲームをプレイするのに伴い利用者が支払った金額の総計を記載する。ゲーム購入代金、月額料金、アイテム料金などが含まれる。	
	モバイルゲーム売上	携帯電話でゲームをプレイするのに伴い利用者が支払った金額の総計を記載する。ゲーム購入代金、月額料金、アイテム料金などが含まれる。	
	アーケードゲーム売上	ゲームセンターのゲームマシンのプレイのために支払われた金額の総計を記載する。	
		ゲーム合計	
図書・新聞、画像・テキスト	書籍販売収入	書籍の小売店販売金額の総計を記載する。インターネットサイトでの書籍の小売金額も小売店販売金額に含める。日本では委託販売のため、「小売店販売金額の総計」の代わりに取次の出荷額から返品額を除いた値で代替している。 コミックス 一書籍の内、コミックス(単行本形式のマンガ)の小売店販売金額の総計を記載する。 書籍(コミックス以外) 一コミックスを除く書籍の小売店販売金額の総計を記載する。	
	雑誌販売収入	雑誌の小売店販売金額と広告収入の合計を記載する。インターネットサイトでの雑誌の小売金額も小売店販売金額に含める。但し、インターネットサイトの広告収入は含めない。 販売収入 一雑誌の小売店販売金額の総計を記載する。日本では委託販売のため書籍と同様の推計をしている。 コミック雑誌 一雑誌の内、コミック雑誌の小売店販売金額の総計を記載する。 雑誌(コミック雑誌以外) 一コミック雑誌を除く雑誌の小売店販売金額の総計を記載する。 広告収入 一雑誌の広告収入の総計を記載する。	
	新聞収入	新聞の小売店販売金額と広告収入の合計を記載する。インターネットのニュースサイトでの収入は含めない。新聞としては有料の全国紙、地方紙、専門誌を対象とする。 販売収入 一新聞の小売店販売金額の総計を記載する。 広告収入 一新聞の広告収入の総計を記載する。インターネットのニュースサイトでの広告収入は含めない。	
	フリーペーパー・フリーマガジン	無料で配布される新聞、雑誌の広告収入の総計を記載する。	
	配信売上	ネット接続機器への有料図書・新聞、画像・テキスト配信による売上の総計を記載する。 電子書籍(コミック) 一電子書籍(コミック)の販売金額の総計を記載する。 電子書籍(コミック以外) 一コミック以外の電子書籍の販売金額の総計を記載する。日本では文芸、写真集がある。 その他 一上記以外の有料コンテンツによる売上有る場合、その項目名と販売金額の総計を記載する。(複数項目可) 一日本では装飾メール、占い、待受市場、きせかえ市場、交通情報、天気/ニュース情報などがある。	
	インターネット広告収入	インターネットネット接続機器での広告サービスによる収入の総計を記載する。 モバイル 一インターネット接続可能なモバイル機器(主に携帯電話)での広告収入の総計を記載する。 モバイル以外 一インターネット接続可能なモバイル以外の機器(主にPC)での広告収入の総計を記載する。	
		図書・新聞合計	
		総合計	

2.1 映像

		記載要領／記入例			
劇場映画					
興行収入【再入力】		劇場公開映画の興行収入を記入する。			
入場者数		年間の総入場者数を記入する。			
映画館平均入場料		(興行収入÷入場者数)を記入する。			
国産映画公開本数		2009年1月1日から12月31日の間に公開された国産映画の本数を記入する。			
国産映画興行収入トップ5		(タイトル)		(興行収入)	
	1位				
	2位				
	3位				
	4位				
	5位				
外国映画公開本数		2009年1月1日から12月31日の間に公開された外国映画の本数を記入する。			
外国映画興行収入トップ5		(タイトル)		(興行収入)	
	1位				
	2位				
	3位				
	4位				
	5位				
総スクリーン数		総スクリーンを記入する。			
デジタルスクリーン数		デジタルスクリーン数を記入する。			
3D対応スクリーン数		3D対応スクリーン数を記入する。			
主な規制(民間規制含む)		国の規制、民間の規制を記載する。例えば、日本の映画倫理委員会の規程概要。			
外国映画に対する規制		スクリーンクォーター等について記載する。			
映画産業を所管する政府機関		機関名を記載する。		WEBページを記載する。	
映画産業団体(団体名、WEBページ)削除		団体名を記載する。		WEBページを記載する。	
国際映画祭		イベント名を記載する。		WEBページを記載する。	
テレビ放送					
テレビ放送収入【再入力】		テレビ放送の受信料収入及び広告収入の総計を記入する。			
地上波放送事業者の数		地上波放送事業者の数を記入する。			
衛星放送事業者の数		衛星放送事業者の数を記入する。			
CATV放送事業者の数		ケーブルテレビ放送事業者の数を記入する。			
アニメーション番組視聴率トップ5		(タイトル)		(平均視聴率)	
	1位				
	2位				
	3位				
	4位				
	5位				
テレビカラー方式		NTSC、PAL等の方式を記入する。			
地上デジタル放送のデジタル化		開始日を記入する。		アナログ停波予定日を記入する。	
主な規制(民間規制含む)		国の規制、民間の規制を記載する。例えば、日本の放送倫理・番組向上機構の規程概要。			
外国番組に対する規制		放送枠、時間帯等の規制について記載する。			
放送事業者を所管する政府機関		機関名を記載する。		WEBページを記載する。	
放送事業者団体		団体名を記載する。		WEBページを記載する。	
映像ソフト(ビデオグラム)					
映像ソフト売上【再入力】		ビデオグラム(VHS、VCD、DVD、Blu-ray Disc、CBHD等)の小売金額及びレンタル金額を記載する。			
国内映像ソフト売上トップ5		(タイトル)		(売上)	
	1位				
	2位				
	3位				
	4位				
	5位				
外国映像ソフト売上トップ5		(タイトル)		(売上)	
	1位				
	2位				
	3位				
	4位				
	5位				
主な規制(民間規制含む)		国の規制、民間の規制を記載する。例えば、日本の映像倫理審査機構の規程概要。			
外国映像ソフトに対する規制		販売許可について記入する。			
映像ソフト製作者を所管する政府機関		機関名を記載する。		WEBページを記載する。	
映像ソフト製作者の事業者団体		団体名を記載する。		WEBページを記載する。	
映像配信					
映像配信売上【再入力】		インターネット接続機器での有料配信サービスの売上の総計を記入する。			
主な規制(民間規制含む)		国の規制、民間の規制を記載する。			
映像配信事業者を所管する政府機関		機関名を記載する。		WEBページを記載する。	
映像配信事業者の事業者団体		団体名を記載する。		WEBページを記載する。	
ステージ公演					
ステージ入場料収入【再入力】		入場料収入の総計を記入する。			
入場者数		年間の総入場者数を記入する。			
平均入場料		(ステージ入場料収入÷入場者数)を記入する。			
ステージ公演の入場者動員数トップ5		(公演名)	(公演興行社)	(公演回数)	(入場者数)
	1位				
	2位				
	3位				
	4位				
	5位				
主な規制(民間規制含む)		国の規制、民間の規制を記載する。			
俳優を所管する政府機関		機関名を記載する。		WEBページを記載する。	
設備機器事業者を所管する政府機関		機関名を記載する。		WEBページを記載する。	
俳優の団体		団体名を記載する。		WEBページを記載する。	
設備機器事業者の事業者団体		団体名を記載する。		WEBページを記載する。	

2.2 音楽

		記載要領／記入例	
音楽ソフト(レコードCD) 削除			
音楽ソフト売上【再入力】		音楽が記録された物理媒体(CD、MD、レコード、カセット等)の小売金額、レンタル金額を記入する。	
国産音楽ソフト売上トップ5		(タイトル)	(売上)
	1位		
	2位		
	3位		
	4位		
	5位		
外国音楽ソフト売上トップ5		(タイトル)	(売上)
	1位		
	2位		
	3位		
	4位		
	5位		
主な規制(民間規制含む)		国の規制、民間の規制を記載する。	
外国音楽ソフトに対する規制		外国音楽ソフトに対する規制について記載する。	
音楽ソフト製作者を所管する政府機関		機関名を記入する。	WEBページを記入する。
音楽ソフト事業者の事業者団体		団体名を記入する。	WEBページを記入する。
音楽インターネット配信			
音楽配信売上【再入力】		ネット接続機器での有料音楽配信サービスの売上総計を記入する。	
配信数トップ5		(タイトル)	(ダウンロード数)
	1位		
	2位		
	3位		
	4位		
	5位		
主な規制(民間規制含む)		国の規制、民間の規制を記載する。	
音楽配信事業者を所管する政府機関		機関名を記入する。	WEBページを記入する。
音楽配信事業者の事業者団体		団体名を記入する。	WEBページを記入する。
カラオケ			
カラオケ売上【再入力】		カラオケの利用金額の総計を記入する。カラオケの利用には飲食が伴うが、飲食費は除外する。	
利用者数		利用者の総数を記入する。	
店舗数		カラオケ設備を保有する店舗の数を記入する。	
主な規制(民間規制含む)		国の規制、民間の規制を記載する。	
カラオケ事業者を所管する政府機関		機関名を記入する。	WEBページを記入する。
カラオケ事業者の事業者団体		団体名を記入する。	WEBページを記入する。
コンサート			
コンサート入場料収入【再入力】		音楽イベント(開催情報を告知し、かつチケット販売を行う音楽イベント)の入場料収入の総計を記入する。	
入場者数		入場者の総数を記入する。	
平均入場料		(興行収入÷入場者数)を記入する。	
コンサートの入場者数トップ5		(アーティスト名)	(公演回数) (入場者数)
	1位		
	2位		
	3位		
	4位		
	5位		
主な規制(民間規制含む)		国の規制、民間の規制を記載する。	
歌手・演奏家を所管する政府機関		機関名を記入する。	WEBページを記入する。
設備機器事業者を所管する政府機関		機関名を記入する。	WEBページを記入する。
歌手・演奏者の団体		団体名を記入する。	WEBページを記入する。
設備機器事業者の事業者団体		団体名を記入する。	WEBページを記入する。

2.3 ゲームソフト

		記載要領／記入例	
ゲームソフト			
ゲーム専用機ソフト売上【再入力】		コンソールゲーム機やハンドヘルドゲーム機のゲームソフトの小売金額の総計を記入する。	
販売本数		販売本数の総計を記入する。	
ゲーム専用機ソフト売上トップ5		(タイトル)	(売上)
	1位		
	2位		
	3位		
	4位		
	5位		
主な規制(民間規制含む)		国の規制、民間の規制を記載する。	
ゲームソフト製作者を所管する政府機関		機関名を記入する。	WEBページを記入する。
ゲームソフト製作者の事業者団体		団体名を記入する。	WEBページを記入する。
オンラインゲーム			
オンラインゲーム売上【再入力】		オンラインゲームをプレイするのに伴い利用者が支払った金額の総計を記入する。	
ユーザーアカウント総数		ユーザーアカウント総数を記入する。	
ユーザーアカウント数トップ5		ゲームタイトル名	(アカウント数)
	1位		
	2位		
	3位		
	4位		
	5位		
ネットカフェ店舗数		店舗数を記入する。	
主な規制(民間規制含む)		国の規制、民間の規制を記載する。	
オンラインゲーム事業者を所管する政府機関		機関名を記入する。	WEBページを記入する。
オンラインゲーム事業者の事業者団体		団体名を記入する。	WEBページを記入する。
モバイルゲーム			
モバイルゲーム売上【再入力】		携帯電話でゲームをプレイするのに伴い利用者が支払った金額の総計を記載する。	
ユーザーアカウント総数		ユーザーアカウント総数を記入する。	
ユーザーアカウント数トップ5		ゲームタイトル名	(アカウント数)
	1位		
	2位		
	3位		
	4位		
	5位		
主な規制(民間規制含む)		国の規制、民間の規制を記載する。	
モバイルゲーム事業者を所管する政府機関		機関名を記入する。	WEBページを記入する。
モバイルゲーム事業者の事業者団体		団体名を記入する。	WEBページを記入する。
アーケードゲーム(ゲームセンター)			
アーケードゲーム売上【再入力】		ゲームセンターのゲームマシンのプレイのために支払われた金額の総計を記入する。	
ゲームセンター店舗数		ゲームセンターの店舗総数を記入する。	
アーケードゲーム売上トップ5		(タイトル)	(売上)
	1位		
	2位		
	3位		
	4位		
	5位		
主な規制(民間規制含む)		国の規制、民間の規制を記載する。	
ゲームセンター事業者を所管する政府機関		機関名を記入する。	WEBページを記入する。
ゲームセンター事業者の事業者団体		団体名を記入する。	WEBページを記入する。

2.4 書籍・雑誌

		記載要領／記入例			
書籍					
書籍売上【再入力】	書籍の小売店販売金額、及び、インターネットサイトでの書籍の販売金額の総計を記入する。				
書籍タイトル数	2009年1月1日から12月31日までに発行された書籍のタイトル数を記入する。				
書籍発行部数	発行部数の総計を記入する。				
書籍売上トップ5		(タイトル)	(ジャンル)	(発行部数)	
	1位				
	2位				
	3位				
	4位				
	5位				
コミックス売上【再入力】	書籍の内、コミックス(単行本形式のマンガ)の販売金額、及び、インターネットサイトでの販売金額の総計を記入する。				
コミックスタイトル数	2009年1月1日から12月31日までに発行された書籍のタイトル数を記入する。				
コミックス発行部数	発行部数の総計を記入する。				
主な規制(民間規制含む)	国の規制、民間の規制を記載する。				
外国書籍に対する規制	発行タイトル数の制限等の規制について記載する。				
書籍出版者を所管する政府機関	機関名を記載する。				WEBページを記載する。
書籍出版者の事業者団体	団体名を記載する。				WEBページを記載する。
雑誌					
雑誌売上【再入力】	雑誌の小売店販売金額、及び、インターネットサイトでの雑誌の販売金額の総計を記入する。				
雑誌タイトル数	2009年1月1日から12月31日までに発行された雑誌のタイトル数を記入する。				
雑誌発行部数	発行部数の総計を記入する。				
雑誌売上トップ5		(タイトル)	(ジャンル)	(販売発行部数)	
	1位				
	2位				
	3位				
	4位				
	5位				
コミックス系雑誌売上【再入力】	雑誌の内、コミックス系雑誌(マンガ等)の販売金額及び、インターネットサイトでの販売金額の総計を記入する。				
コミックス系雑誌タイトル数	2009年1月1日から12月31日までに発行されたコミックス系雑誌のタイトル数を記入する。				
コミックス系雑誌発行部数	発行部数の総計を記入する。				
主な規制(民間規制含む)	国の規制、民間の規制を記載する。				
外国雑誌に対する規制	発行タイトル数の制限等の規制について記載する。				
雑誌出版者を所管する政府機関	機関名を記載する。				WEBページを記載する。
雑誌出版者の事業者団体	団体名を記載する。				WEBページを記載する。
電子書籍のインターネット配信					
電子書籍の売上【再入力】					
専用ブックリーダーの販売台数	(製品名)	(製造社名)	(販売台数)	(コンテンツ数)	
主な規制(民間規制含む)	国の規制、民間の規制を記載する。				
電子書籍出版事業者を所管する政府機関	機関名を記載する。				WEBページを記載する。
電子書籍出版事業者の事業者団体	団体名を記載する。				WEBページを記載する。

3. 関連情報

		記載要領/記入例	
基礎情報			
首都			
人口			
GDP			
広告産業			
主要メディア別の広告収入			
テレビ広告		テレビ広告収入の総計を記入する。	
ラジオ広告		ラジオ広告収入の総計を記入する。	
新聞広告		新聞広告収入の総計を記入する。	
雑誌広告		雑誌広告収入の総計を記入する。	
ネット広告		ネット広告収入の総計を記入する。	
注目される広告ビジネスモデル 【400字以内】		(日本の例) デジタルサイネージによるタイムリーな広告市場の伸びが期待されている。	
キャラクター産業			
キャラクター商品売上		キャラクター商品(玩具、文具、衣服等)の小売市場の総計を記入する。	
人気キャラクター売上前5		(キャラクター名) (売上)	
		1位	
		2位	
		3位	
		4位	
		5位	
注目されるキャラクター展開 【400字以内】		(日本の例) 2007年から「ゆるキャラ」と呼ばれるマスコットキャラクターを利用した地域振興が行われている。	
インターネット普及			
インターネット			
ブロードバンド加入世帯数		ブロードバンド契約世帯数を記入する。	
ブロードバンド世帯普及率(%)		(ブロードバンド契約世帯数÷全世帯数×100)を記入する。	
携帯電話			
携帯電話加入者数		携帯電話回線の利用契約数を記入する。	
携帯電話人口普及率(%)		(携帯電話回線の利用契約数÷人口×100)を記入する。注:100を超過することあり。	
注目されるサービス 【400字以内】		(日本の例) ソーシャルメディアサービス(ブログ、SNS、twitter等)が隆盛である。	
著作権保護			
著作権法の整備状況			
直近の法改正		施行日等を記入する。(日本の例: 2010年1月1日施行)	
主な改正事項		主な改正事項を記入する。(日本の例: 侵害と知ってダウンロードする行為の違法化、裁定制度の見直し等)	
主な権利者団体		(団体名) (WEBページ)	
音楽		団体名を記入する。	WEBページを記入する。
映画		団体名を記入する。	WEBページを記入する。
ゲームソフト		団体名を記入する。	WEBページを記入する。
実演(歌手・俳優)		団体名を記入する。	WEBページを記入する。
...		団体名を記入する。	WEBページを記入する。
違法ユーザーに対する規律 【200字以内】		(日本の例) 2010年1月1日施行の著作権法により、侵害と知りつつダウンロードする行為を違法化。ただし、罰則なし。	
ネット上の著作権侵害対策の現状 【200字以内】		(日本の例) 電子指紋技術等を基盤とする違法ファイル探知検索技術の開発、及び、実証実験等。	
国際共同製作			
3カ国間の実績(5カ年以内)		(タイトル)	(概要)
		事例1	
		事例2	
		事例3	
		事例4	
国際共同製作活性化に向けた課題 【400字以内】		(日本の例) 相手国との国際共同製作条約の締結が急務。また、相手国の会社法に関する知識が不足。	

2. コンテンツ産業の市場規模（コンテンツ分野別）

区分	日本			中国			韓国		
	市場規模 (2009年、百万\$)	B to C B to B	補足	市場規模 (2009年、百万\$)	B to C B to B	補足	市場規模 (2009年、百万\$)	B to C B to B	補足
映像	映画興行収入	US\$2,201.2		US\$908.6			US\$795.3		映画産業 映画館上映(入場料)
	国産映画	US\$1,253.3	○	US\$514.3	○	・国産映画56.6%、外国映画43.4%	US\$374.5	○	・国産映画47.1%、外国映画52.9% ・旧作の再上映による興行収入を含めると、国産映画525,944百万ウォン、外国映画553,895百万ウォン、合計1,079,839百万ウォン
	外国映画	US\$947.9		US\$394.3			US\$420.8		
	テレビ放送収入	US\$36,259.2	○	US\$33,406.9	○	・2009年度のデータ	US\$5,248.8	○	
	地上波放送	US\$25,130.8	○	US\$9,521.2	○	・民放地上波テレビ局の放送事業収入とNHKの受信料収入(地上波)の合計 ・民放:1,853,283百万円、NHK:498,950百万円 ・民放地上波テレビ局の放送事業収入はほとんどが広告収入	US\$2,842.1	○	・放送産業 地上波放送業 ・受信料:月額2,500ウォン ・受信料、広告料(比率は1:3)
	衛星放送	US\$5,643.2	○	US\$17,753.1	○	・民放BS、CSの衛星放送事業収入とNHKの受信料収入(BS)の合計 ・民間BS:103,378百万円、CS:285,366百万円、NHK:139,464百万円	US\$416.0	○	・放送産業 衛星放送業 ・受信料:3年契約14,000ウォン(Sky LifeのHD放送) ・受信料、広告料(比率は29:1)
	CATV放送	US\$5,485.2	○	US\$6,132.5	○	・主に受信契約による加入料収入 ・インターネット接続サービスやIP電話、VODによる収入は含まない	US\$1,990.7	○	・放送産業 有線放送業 ・受信料:3年契約10,000ウォン(最安値) ・受信料、広告料(比率は11:1)
	映像ソフト売上	US\$5,987.1		US\$105.9	○	・輸出:101万US\$ 中華人民共和国国家統計局公式ウェブサイト、《2009中国統計年鑑》、 http://www.stats.gov.cn/tjsj/ndsj/2009/indexch.htm	US\$49.9	○	
	セル	US\$2,869.2	○	US\$105.9	○	・DVDビデオ、ブルーレイ、ビデオカセット、UMDの売上合計 ・レンタル店への販売額は含まない	US\$27.4	○	・映画産業 DVD/VHS小売業
	レンタル	US\$3,117.9				・レンタル金額の合計	US\$22.5		・映画産業 DVD/VHSレンタル業
映像配信売上	US\$710.5	○	US\$193.3		・映像配信売上(携帯電話):112億円	US\$79.4	○	・放送産業 地上波DMB、衛星DMB、インターネット映像物提供業(IPTV):BtoB ・地上波DMBは広告収入、受信料、プログラム販売収益 ・衛星DMBは広告収入、受信料(SK Telecom月額5,000ウォン)、端末レンタル、その他放送事業収益 ・但し、IPTVはデータがないため含まれていない。 ・映画 オンライン上映業:BtoC ・映画 オンライン上映はVOD売上 ※携帯電話による売上は含まれていない(キャリア売上がコンテンツで区分されていないため)。	
ステージ入場料収入	US\$1,761.8	○	US\$285.7	○	・一般に開催情報を告知し、かつチケット販売を行うステージイベントの入場料収入の総計 ・ミュージカル、演劇、歌舞伎、能・狂言、お笑い(寄席・演芸、パレエ/ダンス、パフォーマンス他)が含まれる。 ・公演回数:59,204回、入場者数:23,022千人	US\$209.6	○	・公演産業 公演団体収入(入場料) ・演劇、ミュージカル、オペラ、クラシック音楽等(K-Pop、J-Popなどの大衆向けの音楽以外)	
映像合計	US\$46,919.9		US\$34,900.3			US\$6,383.0			
音楽・音声	音楽ソフト売上	US\$4,953.4		US\$164.1	○		US\$65.3	○	
	セル	US\$4,377.7	○	US\$164.1	○	・発行総額 ・2008年データ	US\$65.3	○	・音楽産業 音楽小売業、インターネットレコード小売業 ※ミュージックビデオは音楽ソフト売上に含まれる。
	レンタル	US\$575.6				・レンタル金額の合計			・レンタルビジネスはあるものの、マーケットは非常に小さく、統計データなし
	音楽配信売上	US\$2,113.2	○	US\$20.5		・音楽配信売上(携帯電話):1,718億円 ・着メロ:402億円、着うた:432億円、着うたフル:769億円、リングバックトーン:115億円	US\$342.0	○	・音楽産業 インターネット/モバイル音楽サービス業 ※携帯電話による売上は含まれていない(キャリア売上がコンテンツで区分されていないため)。
	カラオケ売上	US\$5,158.1	○			・カラオケボックス、酒場、その他のカラオケ利用料金の合計 ・飲食費は含まない	US\$1,049.8	○	・音楽産業 ノレ練習場運営業 ※ノレ:韓国語「歌」のこと。
	コンサート入場料収入	US\$1,648.7	○	US\$136.3	○	・一般に開催情報を告知し、かつチケット販売を行う音楽イベントの入場料収入の総計 ・ポップス、クラシック、演歌、ジャズ、純邦楽他のコンサートが含まれる。 ・公演回数:48,188回、入場者数:24,760千人	US\$26.1	○	・K-Pop、J-Popなどの大衆向けの音楽コンサート
	音楽小計	US\$13,873.4		US\$320.9			US\$1,483.2		
ラジオ放送収入	US\$1,567.9	○	US\$1,192.7	○	・2009年度のデータ ・地上波ラジオ放送事業収入:134,492百万円、コミュニティ放送の営業収益:12,268百万円の合計	US\$171.4	○	・広告産業 ラジオ広告取扱額	
音楽・音声合計	US\$15,441.4		US\$1,513.6			US\$1,654.6			
ゲーム	ゲーム専用機ソフト売上	US\$3,569.8	○			・コンソールゲーム機とハンドヘルドゲーム機のゲームソフト売上の合計	US\$411.9	○	・ゲーム産業 ビデオゲーム業
	オンラインゲーム売上	US\$1,055.4	○	US\$3,777.5		・オンラインゲームの運営サービス売上(月額料金、アイテム料金の合計) ・オンラインゲーム購入代金は調査中 ・ソーシャルサイトのゲーム売上(主にアイテム課金)は最近立ち上がってきたビジネスにて統計が整備されていないため含まれていない	US\$4,420.9	○	・ゲーム産業 オンラインゲーム業:BtoB ※PC/バン(漫画喫茶+インターネットカフェのような韓国独特の商業施設)を含む:BtoC
	モバイルゲーム売上	US\$1,422.0	○	US\$22.0		・内、アバター/アイテム販売(SNS等):447億円	US\$204.3	○	・ゲーム産業 モバイルゲーム業:BtoB ※携帯電話による売上を含む:BtoC
	アーケードゲーム売上	US\$5,387.5	○			・ゲーム機のプレイ代金の合計 ・2009年度のデータ	US\$106.7	○	・ゲーム産業 アーケードゲーム業
ゲーム合計	US\$11,434.8		US\$3,799.4			US\$5,143.8			
図書・新聞・映像・テキスト	書籍販売収入	US\$9,072.4	○	US\$7,901.2		・純販売額 ・輸出:3,487万US\$	US\$4,228.6	○	
	コミックス	-		-		・コミックスは単独に分類されていない	US\$168.8	○	・漫画産業 漫画書籍及び雑誌小売業、インターネット書店(コミック) ※漫画書籍と漫画雑誌の個別データはなく、その合計金額
	書籍(コミックス以外)	-		-			US\$4,059.8	○	・漫画産業 漫画書籍及び雑誌小売業、インターネット書店(コミック以外)、書籍レンタル業(コミック以外) ※書籍と雑誌の個別データはなく、その合計金額
	雑誌収入	US\$14,848.2	○	US\$4,134.8			US\$230.5	○	
	販売収入	US\$11,606.7	○	US\$2,744.2		・取次出荷額(返品分は除く)			・上記書籍販売収入に含まれる
	コミック雑誌	-		-		・コミックスは単独に分類されていない			・上記書籍販売収入に含まれる
	雑誌(コミック雑誌以外)	-		-					・上記書籍販売収入に含まれる
	広告収入	US\$3,241.5	○	US\$1,390.6		・全国月刊誌、週刊誌、専門誌の広告料および雑誌広告制作費 (基本的に広告制作費は除きたいが、詳細が不明で除けなかった)	US\$230.5	○	・広告産業 雑誌広告取扱額
	新聞収入	US\$18,045.9	○	US\$10,089.5		・2009年度のデータ	US\$2,759.3	○	・2008年データ
	販売収入	US\$12,927.4	○	US\$4,655.3		・全国紙、地方紙、ブロック紙の販売収入	US\$2,028.5	○	・出版産業 新聞発行業
	広告収入	US\$5,118.6	○	US\$5,434.1		・全国紙、地方紙、ブロック紙の広告料	US\$730.8	○	・広告産業 新聞広告取扱額
	フリーペーパー/フリーマガジン	US\$3,078.0	○			・フリーペーパー、フリーマガジンの広告料	US\$517.1	○	・出版産業 無料新聞売上額
	配信売上	US\$3,834.6	○				US\$4,201.9	○	
電子書籍(コミック)	US\$592.9	○			・携帯電話:500億円、PC:55億円(内、コミック29億円)	US\$84.7	○	・電子書籍(コミック):漫画産業 インターネット/モバイル電子書籍サービス業:39,869百万ウォン ・電子書籍(コミック以外):出版産業 インターネット/モバイル電子書籍サービス業:68,212百万ウォン	
電子書籍(コミック以外)									
その他	US\$3,241.7	○			・携帯電話:1,864億円(B to C) ・装飾メール:228億円、占い:191億円、待受け:325億円、ニュース・生活情報:766億円、その他:354億円 ・PC:117,022百万円(B to B) 2008年データ(2009年データは12月末に公表される予定) 不動産情報、交通運輸情報、気象情報、科学技術情報などの提供サービス売上	US\$4,117.2	○	・知識情報産業:e-learning(2,069,020百万ウォン)、その他DB及びオンライン情報提供業(723,826百万ウォン)、ポータル及びその他インターネット情報媒介サービス業(2,462,339百万ウォン)	
インターネット広告収入	US\$5,820.5	○	US\$2,489.0		・インターネットサイト上の広告掲載費	US\$741.4	○		
モバイル	US\$1,101.5	○			・携帯電話サイト上の広告掲載費	US\$55.4	○	・広告産業 モバイル広告取扱額	
モバイル以外	US\$4,719.0	○			・携帯電話サイト以外のインターネットサイト上の広告掲載費	US\$686.0	○	・広告産業 インターネット広告取扱額	
図書・新聞合計	US\$54,699.7		US\$24,614.5			US\$12,678.7			
総合計	US\$128,495.7		US\$64,827.8			US\$25,860.1			

3. コンテンツ産業の市場規模（流通メディア別）

区分	市場規模 (2009年、百万\$)	日本		市場規模 (2009年、百万\$)	中国		市場規模 (2009年、百万\$)	韓国	
		B to C	B to B		B to C	B to B		B to C	B to B
拠点サービス	ステージ入場料収入	US\$1,761.8		US\$285.7		US\$209.6			
	コンサート入場料収入	US\$1,648.7		US\$136.3		US\$26.1			
	映画興行収入	US\$2,201.2		US\$908.6		US\$795.3			
	国内映画	US\$1,253.3		US\$514.3		US\$374.5			
	外国映画	US\$947.9		US\$394.3		US\$420.8			
	カラオケ売上	US\$5,158.1				US\$1,049.8			
	アーケードゲーム売上	US\$5,387.5				US\$106.7			
拠点サービス合計	US\$16,157.4		US\$1,330.6		US\$2,187.6				
放送	ラジオ放送収入	US\$1,567.9		US\$1,192.7		US\$171.4			
	テレビ放送収入	US\$36,259.2		US\$33,406.9		US\$5,248.8			
	地上波放送	US\$25,130.8		US\$9,521.2		US\$2,842.1			
	衛星放送	US\$5,643.2		US\$17,753.1		US\$416.0			
	CATV放送	US\$5,485.2		US\$6,132.5		US\$1,990.7			
放送合計	US\$37,827.2		US\$34,599.6		US\$5,420.1				
パッケージ	新聞収入	US\$18,045.9		US\$10,089.5		US\$2,759.3			
	販売収入	US\$12,927.4		US\$4,655.3		US\$2,028.5			
	広告収入	US\$5,118.6		US\$5,434.1		US\$730.8			
	書籍販売収入	US\$9,072.4		US\$7,901.2		US\$4,228.6			
	コミックス	-		-		US\$168.8			
	書籍(コミックス以外)	-		-		US\$4,059.8			
	雑誌収入	US\$14,848.2		US\$4,134.8		US\$230.5			
	販売収入	US\$11,806.7		US\$2,744.2		-			
	コミック雑誌	-		-		-			
	雑誌(コミック雑誌以外)	-		-		-			
	広告収入	US\$3,241.5		US\$1,390.6		US\$230.5			
	フリーペーパー・フリーマガジン	US\$3,078.0				US\$517.1			
	音楽ソフト売上	US\$4,953.4		US\$164.1		US\$65.3			
	セル	US\$4,377.7		US\$164.1		US\$65.3			
	レンタル	US\$575.6							
映像ソフト売上	US\$5,987.1		US\$105.9		US\$49.9				
セル	US\$2,869.2		US\$105.9		US\$27.4				
レンタル	US\$3,117.9				US\$22.5				
ゲーム専用機ソフト売上	US\$3,569.8				US\$411.9				
パッケージ合計	US\$59,554.9		US\$22,395.5		US\$8,262.5				
インターネット	音楽配信売上	US\$2,113.2		US\$20.5		US\$342.0			
	映像配信売上	US\$710.5		US\$193.3		US\$79.4			
	オンラインゲーム売上	US\$1,055.4		US\$3,777.5		US\$4,420.9			
	モバイルゲーム売上	US\$1,422.0		US\$22.0		US\$204.3			
	配信売上	US\$3,834.6				US\$4,201.9			
	電子書籍(コミック)	US\$592.9				US\$84.7			
	電子書籍(コミック以外)								
	その他	US\$3,241.7				US\$4,117.2			
	インターネット広告収入	US\$5,820.5		US\$2,489.0		US\$741.4			
	モバイル	US\$1,101.5				US\$55.4			
モバイル以外	US\$4,719.0				US\$686.0				
インターネット合計	US\$14,956.3		US\$6,502.2		US\$9,989.9				
総合計	US\$128,495.7		US\$64,827.8		US\$25,860.1				

4. 日中韓調査結果 (各国調査結果)

(1) 日本の調査結果

1. コンテンツ産業の市場規模

区分	市場規模 (2009年、百万円)	B to C	B to B	補足	出典
映像	映画興行収入	¥206,035	○		
	国内映画	¥117,309		・国産映画56.9%、外国映画43.1%	一般社団法人日本映画製作者連盟
	外国映画	¥88,726			
	テレビ放送収入	¥3,393,862	○	・2009年度のデータ	
	地上波放送	¥2,352,241	○	・民放地上波テレビ局の放送事業収入とNHKの受信料収入(地上波)の合計 ・民放:1,853,283百万円、NHK:498,958百万円 ・民放地上波テレビ局の放送事業収入はほとんどが広告収入	社団法人日本民間放送連盟「テレビ、ラジオ営業収入見直し」、NHK「業務報告書」
	衛星放送	¥528,208	○	・民放BS、CSの衛星放送事業収入とNHKの受信料収入(BS)の合計 ・民間BS:103,378百万円、CS:285,386百万円、NHK:139,464百万円	総務省「一般放送事業者及び有線テレビジョン放送事業者の収支状況」、NHK「業務報告書」
	CATV放送	¥513,413	○	・主に受信契約による加入料収入 ・インターネット接続サービスやIP電話、VODIによる収入は含まない	総務省「一般放送事業者及び有線テレビジョン放送事業者の収支状況」
	映像ソフト売上	¥560,394			
	セル	¥268,557	○	・DVDビデオ、ブルーレイ、ビデオカセット、UMDの売上合計 ・レンタル店への販売額は含まない	社団法人日本映像ソフト協会の公表データ、日本映像倫理審査機構のヒアリングよりDCAJにて推計
	レンタル	¥291,837		・レンタル金額の合計	社団法人日本映像ソフト協会の公表データよりDCAJにて推計
映像配信売上	¥66,500	○	・映像配信売上(携帯電話):112億円	携帯電話での映像配信売上:総務省「モバイルコンテンツの産業構造実態に関する調査結果」 PC、テレビでの映像配信売上についてはDCAJ推計値	
ステージ入場料収入	¥164,907	○	・一般に開催情報を告知し、かつチケット販売を行うステージイベントの入場料収入の総計 ・ミュージカル、演劇、歌舞伎/能・狂言、お笑い/寄席・演芸、パレエ/ダンス、パフォーマンス他が含まれる。 ・公演回数:59,204回、入場者数:23,022千人	びあ総合研究所「ライブ・エンタテインメント調査レポート」	
映像合計	¥4,391,698				
音楽・音声	音楽ソフト売上	¥463,637			
	セル	¥409,757	○	・オーディオ(CD、カセットテープ、アナログディスク)、音楽ビデオ(DVDビデオ、ブルーレイ)の売上合計 ・オーディオ:167,683百万円、音楽ビデオ:19,926百万円	一般社団法人日本レコード協会
	レンタル	¥53,880		・レンタル金額の合計	
	音楽配信売上	¥197,800	○	・音楽配信売上(携帯電話):1,718億円 ・着メロ:402億円、着うた:432億円、着うたフル:769億円、リングバックトーン:115億円	携帯電話での音楽配信売上:総務省「モバイルコンテンツの産業構造実態に関する調査結果」 PCでの音楽配信売上:一般社団法人日本レコード協会の公表データよりDCAJにて推計
	カラオケ売上	¥482,800	○	・カラオケボックス、酒場、その他のカラオケ利用料金の合計 ・飲食費は含まない	全国カラオケ事業者協会「カラオケ白書」
	コンサート入場料収入	¥154,315	○	・一般に開催情報を告知し、かつチケット販売を行う音楽イベントの入場料収入の総計 ・ポップス、クラシック、演劇、ジャズ、純邦楽他のコンサートが含まれる。 ・公演回数:48,188回、入場者数:24,780千人	びあ総合研究所「ライブ・エンタテインメント調査レポート」
	音楽小計	¥1,298,552			
	ラジオ放送収入	¥146,760	○	・2009年度のデータ ・地上波ラジオ放送事業収入:134,492百万円、コミュニティ放送の営業収益:12,268百万円の合計	社団法人日本民間放送連盟「テレビ、ラジオ営業収入見直し」、総務省「一般放送事業者及び有線テレビジョン放送事業者の収支状況」
音楽・音声合計	¥1,445,312				
ゲーム	ゲーム専用機ソフト売上	¥334,137	○	・コンソールゲーム機とハンドヘルドゲーム機のゲームソフト売上の合計	社団法人コンピュータエンタテインメント協会「CESAゲーム白書」
	オンラインゲーム売上	¥98,785	○	・オンラインゲームの運営サービス売上(月額料金、アイテム料金の合計) ・オンラインゲーム購入代金は調査中 ・ソーシャルサイトのゲーム売上(主にアイテム課金)は最近立ち上がってきたビジネスにて統計が整備されていないため含まれていない	一般社団法人日本オンラインゲーム協会「JOGAオンラインゲーム市場調査レポート」
	モバイルゲーム売上	¥133,100	○	・内、アパター/アイテム販売(SNS等):447億円	総務省「モバイルコンテンツの産業構造実態に関する調査結果」
	アーケードゲーム売上	¥504,271	○	・ゲーム機のプレイ代金の合計 ・2009年度のデータ	社団法人日本アミューズメントマシン工業協会「アミューズメント産業界の実態調査」
	ゲーム合計	¥1,070,293			
図書・新聞・図書・テキスト	書籍販売収入	¥849,180	○	・取次出荷額(返品分は除く)	
	コミックス	-			社団法人全国出版協会「出版指標年報」
	書籍(コミックス以外)	-			
	雑誌収入	¥1,389,790	○		
	販売収入	¥1,086,380	○	・取次出荷額(返品分は除く)	
	コミック雑誌	-			社団法人全国出版協会「出版指標年報」
	雑誌(コミック雑誌以外)	-			
	広告収入	¥303,400	○	・全国月刊誌、週刊誌、専門誌の広告料および雑誌広告制作費(基本的に広告制作費は除きたいが、詳細が不明で除けなかった)	株式会社電通「日本の広告費」
	新聞収入	¥1,689,100	○	・2009年度のデータ	
	販売収入	¥1,210,000	○	・全国紙、地方紙、ブロック紙の販売収入	社団法人日本新聞協会
	広告収入	¥479,100	○	・全国紙、地方紙、ブロック紙の広告料	
	フリーペーパー/フリーマガジン	¥288,100	○	・フリーペーパー、フリーマガジンの広告料	株式会社電通「日本の広告費」
	配信売上	¥358,922	○		
	電子書籍(コミック)	¥55,500	○	・携帯電話での電子書籍配信売上:総務省「モバイルコンテンツの産業構造実態に関する調査結果」 PCでの電子書籍配信売上:株式会社インプレスR&D「電子書籍ビジネス調査報告書」	
	電子書籍(コミック以外)	-			
	その他	¥303,422	○	・携帯電話:1,864億円(B to C) ・送付メール:228億円、占い:191億円、待受け:325億円、ニュース・生活情報:766億円、その他:354億円 ・PC:117,022百万円(B to B) ・2008年データ(2009年データは12月末に公表される予定) ・不動産情報、交通運輸情報、気象情報、科学技術情報などの提供サービス売上	携帯電話での配信売上:総務省「モバイルコンテンツの産業構造実態に関する調査結果」 PCでの配信売上:経済産業省「特定サービス産業実態調査」
	インターネット広告収入	¥544,800	○	・インターネットサイト上の広告掲載費	
モバイル	¥103,100	○	・携帯電話サイト上の広告掲載費	株式会社電通「日本の広告費」	
モバイル以外	¥441,700	○	・携帯電話サイト以外のインターネットサイト上の広告掲載費		
図書・新聞合計	¥5,119,892				
総合計	¥12,027,195				

2.1 映像

区分		記入			
劇場映画					
興行収入【再入力】		¥206,035 百万円			
入場者数		169,297 千人			
映画館平均入場料		¥1,217 円 ←(興行収入÷入場者数)			
国産映画公開本数		448 本			
国産映画興行収入トップ5		(タイトル)	(興行収入)		
出典：一般社団法人日本映画製作者連盟		1位 ROOKIES—卒業—	¥8,550 百万円		
		2位 劇場版 ポケットモンスター ダイアモンド・パール アルセウス超克の時空へ	¥4,670 百万円		
		3位 20世紀少年<最終章>ぼくらの旗	¥4,410 百万円		
		4位 エヴァンゲリオン新劇場版：破	¥4,000 百万円		
		5位 アマルフィ 女神の報酬	¥3,650 百万円		
外国映画公開本数		314 本			
外国映画興行収入トップ5		(タイトル)	(興行収入)		
出典：一般社団法人日本映画製作者連盟		1位 ハリー・ポッターと謎のプリンス	¥8,000 百万円		
		2位 レッドクリフ Part II 未来への最終決戦	¥5,550 百万円		
		3位 マイケル・ジャクソン THIS IS IT	¥5,200 百万円		
		4位 WALL・E ウォーリー	¥4,000 百万円		
		5位 2012	¥3,800 百万円		
総スクリーン数		3,396 スクリーン			
デジタルスクリーン数		454 スクリーン			
3D対応スクリーン数		352 スクリーン			
主な規制(民間規制含む)		映画倫理委員会(民間の自主規制) http://www.eirin.jp/			
外国映画に対する規制		なし			
映画産業を所管する政府機関		経済産業省 http://www.meti.go.jp/			
映画産業団体		一般社団法人 日本映画製作者連盟 http://www.eiren.org/			
		一般社団法人 映画産業団体連合会 http://www.eidanren.com/			
		社団法人 外国映画輸入配給協会 http://www.gaihai.jp/			
		全国興行生活衛生同業組合連合会 http://www.zenkoren.or.jp/index2.html			
		協同組合 日本映画製作者協会 http://www2.odn.ne.jp/jfma/			
		東京国際映画祭 http://www.tiff-jp.net/ja/			
国際映画祭					
テレビ放送					
テレビ放送収入【再入力】		¥3,393,862 百万円			
地上波放送事業者の数		128 社			
衛星放送事業者の数		115 社			
CATV放送事業者の数		675 事業者(自主放送事業者)			
アニメーション番組視聴率トップ5		(タイトル)	年平均(番組平均世帯視聴率) 年最高(番組平均世帯視聴率) 年最低(番組平均世帯視聴率)		
出典：株式会社ビデオリサーチ(関東地区のデータを利用)		1位 サザエさん	18.2%	22.9%	13.6%
		2位 ちびまる子ちゃん	12.7%	16.5%	8.6%
		3位 クレヨンしんちゃん	11.2%	13.0%	6.5%
		4位 ドラえもん	10.0%	12.2%	6.7%
		5位 ワンピース	9.9%	12.2%	7.2%
テレビカラー方式		NTSC			
地上デジタル放送のデジタル化		2003年12月1日(三大広域圏の一部地域)			
主な規制(民間規制含む)		放送倫理・番組向上機構における自主規制 http://www.bpo.gr.jp/			
外国番組に対する規制		なし			
放送事業者を所管する政府機関		総務省 http://www.soumu.go.jp/			
放送事業者団体		社団法人 日本民間放送連盟 http://www.nab.or.jp/			
		日本放送協会 http://www.nhk.or.jp/			
映像ソフト(ビデオグラム)					
映像ソフト売上【再入力】		¥560,394 百万円			
国産映像ソフト売上トップ5		(タイトル)	(売上枚数)		
出典：FORICONエンタメ・マーケット白書2009		1位 崖の上のポニョ	841,203 枚		
オリコン・リサーチ株式会社(2008/12/22~2009/12/21)		2位 5×10 All the BEST! CLIPS 1999-2009	590,642 枚		
		3位 ARASHI AROUND ASIA 2008 in TOKYO	428,256 枚		
		4位 花より男子ファイナル	358,172 枚		
		5位 EXILE LIVE TOUR "EXILE PERFECT LIVE 2008"	339,495 枚		
外国映像ソフト売上トップ5		(タイトル)	(売上枚数)		
出典：FORICONエンタメ・マーケット白書2009		1位 ハリー・ポッターと謎のプリンス 特別版	231,398 枚		
出典：オリコン・リサーチ株式会社(2008/12/22~2009/12/21)		2位 ハリー・ポッターと謎のプリンス	199,257 枚		
		3位 レッドクリフ Part I	198,935 枚		
		4位 ライヴ・イン・パカレスト	198,897 枚		
		5位 ダークナイト 特別版	157,933 枚		
主な規制(民間規制含む)		一般社団法人 日本映像倫理審査機構における自主規制 http://www.nichieishin.com/			
外国映像ソフトに対する規制		なし			
映像ソフト製作者を所管する政府機関		経済産業省 http://www.meti.go.jp/			
映像ソフト製作者の事業者団体		社団法人 日本映像ソフト協会 http://www.vsa-net.or.jp/			
映像配信					
映像配信売上【再入力】		¥66,500 百万円			
主な規制(民間規制含む)		なし			
映像配信事業者を所管する政府機関		総務省 http://www.soumu.go.jp/			
映像配信事業者の事業者団体		なし			
ステージ公演					
ステージ入場料収入【再入力】		¥164,907 百万円			
入場者数		23,022 千人			
平均入場料		¥7,163 円 ←(ステージ入場料収入÷入場者数)			
ステージ公演の入場者動員数トップ5		(公演名)	(公演興行社)	(公演回数)	(入場者数)
		1位 データなし			
		2位			
		3位			
		4位			
		5位			
主な規制(民間規制含む)		なし			
俳優を所管する政府機関		文化庁 http://www.bunka.go.jp/			
設備機器事業者を所管する政府機関		経済産業省 http://www.meti.go.jp/			
俳優の団体		社団法人 日本芸能実演家団体協議会 http://www.geidankyo.or.jp/			
設備機器事業者の事業者団体		公益社団法人 劇場演出空間技術協会 http://www.jstet.or.jp/			

2. 2 音楽

区分	記入		
音楽ソフト			
音楽ソフト売上【再入力】	¥463,637 百万円		
国産音楽ソフト売上トップ5	(タイトル)		(売上枚数)
出典:「ORICONエンタメ・マーケット白書2009」	1位	All the BEST! 1999-2009	1,432,781 枚
出典:オリコン・リサーチ株式会社	2位	SUPERMARKET FANTASY	1,251,148 枚
(アルバム、2008/12/22～2009/12/21)	3位	塩、コショウ	1,000,127 枚
	4位	愛すべき未来へ	897,095 枚
	5位	EXILE BALLAD BEST	847,273 枚
外国音楽ソフト売上トップ5	(タイトル)		(売上枚数)
出典:「ORICONエンタメ・マーケット白書2009」	1位	キング・オブ・ポップ ージャパン・エディション	438,901 枚
出典:オリコン・リサーチ株式会社	2位	マイケル・ジャクソン THIS IS IT	304,649 枚
(アルバム、2008/12/22～2009/12/21)	3位	This Is The One	242,657 枚
	4位	ディス・イズ・アス	230,734 枚
	5位	The E.N.D.	222,247 枚
主な規制(民間規制含む)	なし		
外国音楽ソフトに対する規制	なし		
音楽ソフト製作者を所管する政府機関	文化庁		http://www.bunka.go.jp/
音楽ソフト事業者の事業者団体	一般社団法人 日本レコード協会		http://www.riai.or.jp/
音楽インターネット配信			
音楽配信売上【再入力】	¥197,800 百万円		
配信数トップ5	(タイトル)		(ダウンロード数)
(「レコ直」着うたフル)	1位	運か	—
出典:「ORICONエンタメ・マーケット白書2009」	2位	明日がくるなら	—
出典:オリコン・リサーチ株式会社	3位	春夏秋冬	—
(2008/12/1～2009/11/30)	4位	イチブトゼンブ	—
	5位	ふたつの唇	—
主な規制(民間規制含む)	なし		
音楽配信事業者を所管する政府機関	経済産業省		http://www.meti.go.jp/
音楽配信事業者の事業者団体	社団法人 音楽電子事業協会		http://www.amei.or.jp/
カラオケ			
カラオケ売上【再入力】	¥482,800 百万円		
利用者数	4,650 万人		
店舗数	216,107 施設 (カラオケボックス9,126店、酒場199,152店、旅館・ホテル7,829施設)		
主な規制(民間規制含む)	なし		
カラオケ事業者を所管する政府機関			
カラオケ事業者の事業者団体	全国カラオケ事業者協会		http://www.japan-karaoke.com/
コンサート			
コンサート入場料収入【再入力】	¥154,315 百万円		
入場者数	24,760 千人		
平均入場料	6,232 円 ←(コンサート入場料収入÷入場者数)		
コンサートの入場者数トップ5	(アーティスト名)	(公演回数)	(入場者数)
	1位	データなし	
	2位		
	3位		
	4位		
	5位		
主な規制(民間規制含む)	なし		
歌手・演奏家を所管する政府機関	文化庁		http://www.bunka.go.jp/
コンサートツアー事業を所管する政府機関	経済産業省		http://www.meti.go.jp/
歌手・演奏者の団体	社団法人 日本芸能実演家団体協議会		http://www.geidankyo.or.jp/
コンサートツアー事業者の事業者団体	社団法人 全国コンサートツアー事業者協会		http://www.acpc.or.jp/

2.3 ゲームソフト

区分	記入	
ゲームソフト		
ゲーム専用機ソフト売上【再入力】	¥334.137 百万円	
販売本数	75,622 千本	
ゲーム専用機ソフト売上トップ5	(タイトル)	(売上本数)
出典:「ファミ通ゲーム白書2010」 株式会社エンターブレイン (2008/12/29～2009/12/27)	1位 ドラゴンクエスト 星空の守り人 (DS)	4,100,968 本
	2位 ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー (DS)	3,382,597 本
	3位 NewスーパーマリオブラザーズWii (Wii)	2,485,150 本
	4位 トモダチコレクション (DS)	2,311,948 本
	5位 ファイナルファンタジーXIII (PS3)	1,698,256 本
主な規制(民間規制含む)	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーティング機構(CERO)におけるレーティング(民間の自主規制)	
ゲームソフト製作者を所管する政府機関	経済産業省	http://www.meti.go.jp/
ゲームソフト製作者の事業者団体	一般社団法人 コンピュータエンターテインメント協会	http://www.cesa.or.jp/
オンラインゲーム		
オンラインゲーム売上【再入力】	98,785 百万円	
ユーザーアカウント数	86,080 千アカウント	
ユーザーアカウント数トップ5	ゲームタイトル名	(アカウント数)
	1位 データなし	
	2位	
	3位	
	4位	
	5位	
ネットカフェ店舗数	データなし	
主な規制(民間規制含む)	風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律	
オンラインゲーム事業者を所管する政府機関	総務省	http://www.soumu.go.jp/
オンラインゲーム事業者の事業者団体	一般社団法人 日本オンラインゲーム協会	http://www.japanonlinegame.org/
モバイルゲーム		
モバイルゲーム売上【再入力】	¥133.100 百万円	
ユーザーアカウント総数	ユーザーアカウント総数を記入する。	
ユーザーアカウント数トップ5	ゲームタイトル名	(携帯アプリランキング、各キャリアのランキングトップ3)
docomo: iアプリ	1位 テトリス ダイヤモンド	ジー・モード
	2位 ドラゴンボールRPG	バンダイナムコゲームス
	3位 ぶぶよフィーバーDX	セガ
au: EZアプリ	1位 ファイナルファンタジーIV	スクウェア・エニックス
	2位 モバイル・パワフルプロ野球公式ライセンス版2009	KONAMI
	3位 ロマンシング サガ	スクウェア・エニックス
softbank: S!アプリ	1位 懸賞パズルパクロス	アイア
出典:「ファミ通ゲーム白書2010」 株式会社エンターブレイン	2位 ダーリンは芸能人★	ポルテージ
	3位 キャプテン★新アプリ	ポルテージ
主な規制(民間規制含む)	未成年者が携帯電話の出会い系サイトなど有害サイトを閲覧できないようにするフィルタリング技術開発	
モバイルゲーム事業者を所管する政府機関	総務省	http://www.soumu.go.jp/
モバイルゲーム等の事業者団体	一般社団法人 モバイル・コンテンツ・フォーラム	http://www.mcf.to/mcf.html
アーケードゲーム(ゲームセンター)		
アーケードゲーム売上【再入力】	¥504.271 百万円	
ゲームセンター店舗数	19,213 店	
アーケードゲーム売上トップ5	(タイトル)	(売上)
出典:「月刊アミューズメント・ジャーナル」 株式会社アミューズメント・ジャーナル (ビデオゲーム部門)	1位 機動戦士ガンダム ガンダムVSガンダム NEXT	
	2位 鉄拳6 BLOODLINE REBELLION	
	3位 WORLD SOCCER Winning Eleven	
	4位 バーチャファイター5R	
	5位 ストリートファイターIV	
主な規制(民間規制含む)	風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律	
ゲームセンター事業者を所管する政府機関	警察庁	http://www.npa.go.jp/
ゲームセンター向け開発者の事業者団体	社団法人 日本アミューズメントマシン工業協会	http://www.jamma.or.jp/
ゲームセンター運営者の事業者団体	社団法人 全日本アミューズメント施設営業者協会連合会	http://www.aou.or.jp/

2.4 書籍・雑誌

区分		記入			
書籍					
書籍売上【再入力】		¥849,180 百万円			
書籍タイトル数		78,555 タイトル		← 新刊タイトル数	
書籍発行部数		127,386 万冊		販売部数 71,781万冊	
書籍売上トップ5		(タイトル)	(ジャンル)	(売上部数)	
出典:「ORICONエンタメ・マーケット白書2009」	1位	1Q84 BOOK1		1,080,349 部	
出典:オリコン・リサーチ株式会社	2位	読めそうで読めない間違いやすい漢字		1,000,905 部	
(2008/11/17～2009/11/22)	3位	1Q84 BOOK2		896,061 部	
	4位	「脳(にいいこと)だけをやりなさい！」		743,126 部	
	5位	日本人の知らない日本語		612,030 部	
コミックス売上		¥2,274 億円		← 書籍扱い、雑誌扱い両者を含む	
コミックスタイトル数		11,927 点		← 新刊点数 雑誌扱い8,899点、書籍扱い3,028	
コミックス発行部数		64,339 万冊		販売部数 45,522万冊	
主な規制(民間規制含む)		なし			
外国書籍に対する規制		なし			
書籍出版者を所管する政府機関		文化庁		http://www.bunka.go.jp/	
書籍出版者の事業者団体		社団法人 日本書籍出版協会		http://www.jpaa.or.jp/	
雑誌					
雑誌売上【再入力】		¥1,086,390 百万円			
雑誌タイトル数		3,539 タイトル			
雑誌発行部数		343,857 万冊		販売部数 226,974万冊	
雑誌売上トップ5		(タイトル)	(ジャンル)	(平均発行部数)	
出典:社団法人 日本雑誌協会	1位	週刊少年ジャンプ	コミック	2,879,167 部数	
(2009/10～2009/12)	2位	週刊少年マガジン	コミック	1,593,637 部数	
	3位	月刊ザテレビジョン	情報誌	1,031,767 部数	
	4位	コロコロコミック	コミック	920,000 部数	
	5位	月刊少年マガジン	コミック	873,334 部数	
コミックス系雑誌売上		¥1,913 億円			
コミックス系雑誌タイトル数		300 タイトル			
コミックス系雑誌発行部数		85,100 万冊		販売部数 60,322万冊(月刊誌23,861万冊、週刊誌36,460万冊)	
主な規制(民間規制含む)		なし			
外国雑誌に対する規制		なし			
雑誌出版者を所管する政府機関		文化庁		http://www.bunka.go.jp/	
雑誌出版者の事業者団体		社団法人 日本雑誌協会		http://www.j-magazine.or.jp/	
電子書籍のインターネット配信					
電子書籍の売上【再入力】		¥55,500 百万円			
専用ブックリーダーの販売台数	(製品名)	(製造社名)	(販売台数)	(コンテンツ数)	
主な規制(民間規制含む)		なし			
電子書籍出版事業者を所管する政府機関		経済産業省		http://www.meti.go.jp/	
		総務省		http://www.soumu.go.jp/	
		文化庁		http://www.bunka.go.jp/	
電子書籍出版事業者の事業者団体					

3. 関連情報

区分	記入
基礎情報	
首都	東京
人口	127,515 千人 総人口(2009年12月1日時点確定値)
GDP	¥474,168.9 10億円 名目毎年GDP(速報値)
広告産業	
主要メディア別の広告収入	
テレビ広告	¥17,139 億円 全国民間放送の電波料・番組制作費、テレビCM制作費
ラジオ広告	¥1,370 億円 全国民間放送の電波料・番組制作費、ラジオCM制作費
新聞広告	¥6,739 億円 全国日刊紙、業界紙の広告料・広告制作費
雑誌広告	¥3,034 億円 全国月刊誌、週刊誌の広告料・広告制作費
ネット広告	¥7,069 億円 インターネットサイト上の広告掲載費・広告制作費
注目される広告ビジネスモデル 【400字以内】	デジタルサイネージとは、屋外・店頭・公共空間・交通機関など、あらゆる場所で、ネットワークに接続したディスプレイなどの電子的な表示機器を使って情報を発信するシステムを言う。日本では、ディスプレイの発展、デジタルネットワークや無線LANの普及とあいまって、施設の利用者・住来者に深く届く、新しい広告手法としての利用が活発化しており、2008年デジタルサイネージの市場規模は約649億円に達した(富士キメラ総研調査)。
キャラクター産業	
キャラクター商品売上	¥15,570 億円 キャラクター商品(玩具、文具、衣服等)の小売市場の推計
人気キャラクター売上トップ5	(キャラクター名) (シェア)
1位	それいけ!アンパンマン 7.56%
2位	ポケットモンスター 7.09%
3位	ハローキティ 6.47%
4位	ミッキーマウス 6.14%
5位	ふたりはプリキュアシリーズ 3.96%
注目されるキャラクター展開 【400字以内】	ここ数年、各地域のマスコットキャラクターである「ゆるキャラ」が作られ、地域をPRするツールとして活用されている。さらに2009年は、映像コンテンツを利用した地域ブランディング戦略が各地域で行われ、その中で様々なキャラクターが開発された。
インターネット普及	
インターネット	
ブロードバンド加入世帯数	ブロードバンド契約世帯数を記入する。
ブロードバンド世帯普及率(%)	76.8 % 内、光回線41.4%、CATV回線18.5%、DSL回線17.1%
携帯電話	
携帯電話加入者数	110,617.4 千契約 2009年12月末
携帯電話人口普及率(%)	86.7 %
注目されるサービス 【400字以内】	ソーシャル・ネットワーキング・サービス(SNS)と呼ばれる、人と人とのコミュニケーションを促進・サポートするサービスが隆盛である。友人・知人間のコミュニティ型友人・知人間のコミュニケーションを促進する手段や場、あるいは趣味や嗜好、居住地域、出身校、「友人の友人」といった自身と直接関係のない他人との繋がりを通じて新たな人間関係を構築する場を提供する。Mixi、Gree、モバゲータウンなどの日本発のサービスや、Facebook、Myspaceなどの海外発のサービスが人気を博している。
著作権保護	
著作権法の整備状況	
直近の法改正	2010年1月1日施行
主な改正事項	侵害と知りながらダウンロードする行為の違法化、裁定制度の見直し等
主な権利者団体	(団体名) (WEBページ)
音楽	一般社団法人 日本音楽著作権協会 http://www.jasrac.or.jp/
レコード	一般社団法人 日本レコード協会 http://www.riaj.or.jp/
実演(歌手・俳優)	実演家著作権センター http://www.cpra.jp/web2/
コンピュータプログラム	社団法人 コンピュータソフトウェア著作権協会 http://www2.accs.jp.or.jp/
海外侵害対策	一般社団法人 コンテンツ海外流通促進機構 http://www.coda-ci.jp/
違法ユーザーに対する規律 【200字以内】	2010年1月1日施行の著作権法により、インターネット販売に限らず、海賊版と承知の上で販売の申出(広告等)を行う行為を権利侵害とみなすこととした。また、違法なインターネット配信によるデジタル方式の音楽・映像を、違法な配信と知りながら録音・録画することを権利侵害とした。ただし罰則なし。
ネット上の著作権侵害対策の現状 【200字以内】	電子指紋技術等を基盤とする違法ファイル探知検索技術の開発、及び、当該技術システムの実証実験などの技術的な取り組みを進めている。
国際共同製作	
3か国間の実績(5か年以内)	(タイトル) (概要)
事例1	TVドラマ「蒼穹の昴」 清朝宮廷を舞台にしたTV放映用の歴史エンターテインメントドラマ。原作は日本の作家・浅田次郎の同名小説。2010年1月からNHK衛星ハイビジョン(字幕版)と、中国の各地テレビ局で放送。9月26日からは、日本の地上波放送で、日本語吹き替え版として放送。
事例2	日韓共同ドラマ テレシネマ 日本の人気脚本家がオリジナル作品を書き、韓国的人气俳優・監督で製作する日韓共同制作の映像作品。韓国では2009年11月5日より劇場公開、日本では2010年5月29日より劇場公開され、8月から地上波での放映が始まった。
事例3	
事例4	
国際共同製作活性化に向けた課題 【400字以内】	

(2) 中国の調査結果

1. コンテンツ産業の市場規模

区分		市場規模 (2009年、百万円)	B to C	B to B	補足	出典	
映像	映画興行収入	¥6,206	○		・国産映画56.6%、外国映画43.4%	人民ネット文化チャンネル、陳旭光(Chen xu guang)《興行62.06億突破 2009中国映画芸術と産業メモ》 http://culture.people.com.cn/GB/70806/70982/10858520.html	
	国産映画	¥3,513					
	外国映画	¥2,693					
	テレビ放送収入	¥228,169	○	○			
	地上波放送	¥65,030			・地市级テレビ局:39,371百万円、県級テレビ局:25,659百万円	新華出版社《中国ラジオテレビ発展報告》	
	衛星放送	¥121,254			・中央級テレビ局:35,708百万円、省級テレビ局:85,548百万円	新華出版社《中国ラジオテレビ発展報告》	
	CATV放送	¥41,885	○	○	・総収入、その内の視聴料収入:28,462百万円	中国ネット報道センター、《広東テレビ青書》龐井君編集長の2010年広東テレビ青書発表会での発言 http://www.china.com.cn/news/txt/2010-05/18/content_20066884.htm	
	映像ソフト売上	¥723	○		・輸出:101万US\$ 中華人民共和国国家統計局公式ウェブサイト、《2009中国統計年鑑》 http://www.stats.gov.cn/tjsj/ndsj/2009/indexch.htm		
	セル	¥723	○		・発行総額 ・2008年データ	社会科学文献出版社《2010年中国メディア産業発展報告》	
	レンタル				・レンタル市場は小さく、政府統計データなし		
	映像配信売上	¥1,320				社会科学文献出版社《2010年中国メディア産業発展報告》	
	ステージ入場料収入	¥1,951	○		・演出家収入 ・新劇/児童劇/お笑い、オペラ/舞踏劇、文芸組織演出/モンゴル舞踏劇、歌舞伎(京劇)、劇 曲団/雑劇団/紙芝居、総合芸術団 ・その他収入には補助金があり、補助金総額は5,029.3百万円	中華人民共和国国家統計局(National Bureau of Statistics of China)、《中国統計年鑑2010》 http://www.tjcn.org/plus/view.php?tid=14942	
映像合計	¥238,369						
音楽・音声	音楽ソフト売上	¥1,121	○				
	セル	¥1,121	○		・発行総額 ・2008年データ	社会科学文献出版社《2010年中国メディア産業発展報告》	
	レンタル				・政府統計データなし		
	音楽配信売上	¥140				新メディアネット http://www.xcmlm.com/xingyeyanjiu/xingyebaogao/2009-10-28/7095.htm	
	カラオケ売上				・政府統計データなし ・カラオケレコード発行枚数:61.25万枚 社会科学文献出版社《2010年中国メディア産業発展報告》		
	コンサート入場料収入	¥931	○		・演出家収入 ・舞踏団/軽音楽団、楽団/合唱団 ・その他収入には補助金があり、補助金総額は1,471.1百万円	中華人民共和国国家統計局(National Bureau of Statistics of China)、《中国統計年鑑2010》 http://www.tjcn.org/plus/view.php?tid=14942	
	音楽小計	¥2,192					
ラジオ放送収入	¥8,146	○		・広告収入	新華出版社《2010中国ラジオ映画テレビ発展報告》		
音楽・音声合計	¥10,338						
ゲーム	ゲーム専用機ソフト売上				・市場が小さく、政府統計データなし		
	オンラインゲーム売上	¥25,800				人民ネット、天津ウィンドウズ-財經チャンネル、文化部発表《2009年中国ネットゲーム市場白書》 http://www.022net.com/2010/1-19/426554292288953.html	
	モバイルゲーム売上	¥150			・2008年データ	中華人民共和国報道出版総署科学技術とデジタル出版司《2008年中国ゲーム産業報告》	
	アーケードゲーム売上				・近年オンラインゲームに入れ替わってきており、また、いろいろな場所に設置されていたり、企業も小規模なところが多いことより、政府統計データなし		
ゲーム合計	¥25,950						
図書・新聞・画像・テキスト	書籍販売収入	¥53,965			・純販売額 ・輸出:3,487万US\$	中華人民共和国国家統計局(National Bureau of Statistics of China)、公式ウェブサイト、《2009中国統計年鑑》 http://www.stats.gov.cn/tjsj/ndsj/2009/indexch.htm	
	コミックス	—			・コミックスは単独に分類されていない	社会科学文献出版社《2010年中国メディア産業発展報告》	
	書籍(コミックス以外)	—					
	雑誌収入	¥28,241					
	販売収入	¥18,743					
	コミック雑誌	—			・コミック雑誌は単独に分類されていない	人民日報出版社(People daily Press)《中国メディア指数発展報告(2010)》	
	雑誌(コミック雑誌以外)	—					
	広告収入	¥9,498				社会科学文献出版社《2010年中国メディア産業発展報告》	
	新聞収入	¥68,911					
	販売収入	¥31,796				人民日報出版社《中国メディア指数発展報告(2010)》	
	広告収入	¥37,115				人民日報出版社《中国メディア指数発展報告(2011)》	
	フリーペーパー・フリーマガジン				・政府統計データなし		
	配信売上				・政府統計データなし		
	電子書籍(コミック)						
	電子書籍(コミック以外)						
	その他						
	インターネット広告収入	¥17,000				人民日報出版社《中国メディア指数発展報告(2011)》	
モバイル							
モバイル以外							
図書・新聞合計	¥168,117						
総合計	¥442,774						

2.1 映像

区分		記入	
劇映画			
興行収入【再入力】		¥6,206 百万円	
入場者数		—	
映画館平均入場料		— (興行収入÷入場者数)	
国産映画公開本数		456 本 (一年間国産劇映画)	
国産映画興行収入トップ5		(タイトル) (興行収入)	
1位	建国大業		¥415 百万円
2位	十月圍城(Body Gards and assassins)		¥273 百万円
3位	レッドクリフ(下)		¥260 百万円
4位	三槍拍案驚奇		¥256 百万円
5位	風声		¥225 百万円
外国映画公開本数		— 本	
外国映画興行収入トップ5		(タイトル) (興行収入)	
1位	2012		¥466 百万円
2位	変形金剛2捲土重来(Transformer: Revenge of the Fallen)		¥428 百万円
3位	ハリーポッターと混血王子(Harry Potter and the Half-Blood Prince)		¥156 百万円
4位	氷河世紀3(Ice age: Dawn of the Dinosaurs)		¥157 百万円
5位	特殊部隊-立ち上がるコブラ(G.I.Joe: Rise of Cobra)		¥137 百万円
総スクリーン数		4,700 スクリーン 2008年:4,097スクリーン	
デジタルスクリーン数		— スクリーン	
3D対応スクリーン数		700 スクリーン	
主な規制(民間規制含む)		《映画管理条例》 http://www.sarft.gov.cn/catalogs/zcfg/index.html	
外国映画に対する規制		《映画管理条例》 http://www.sarft.gov.cn/catalogs/zcfg/index.html	
映画産業を所管する政府機関		国家ラテ総局 http://www.sarft.gov.cn/	
映画産業団体		中国映画集団 http://group.chinafilm.com/	
国際映画祭		長春映画祭 http://ent.sina.com.cn/f/m/chinaccff9/ 珠海映画祭 中国北京大学生映画祭	
その他関連データ			
年間映画総合収益		¥10,665 百万円 2008年8,433百万円	
国産映画の海外興行と販売収入		¥2,770 百万円 2008年2,528百万円	
テレビ放送			
テレビ放送収入【再入力】		¥228,169 百万円 人口カバー率:96.95%(2008年データ、衛星放送も含む)	
地上波放送事業者の数		— 社	
衛星放送事業者の数		— 社	
CATV放送事業者の数		— 事業者 16,398万世帯(2008年データ)	
アニメーション番組視聴率トップ5		(タイトル) (視聴率)	
1位	データなし		
2位			
3位			
4位			
5位			
テレビカラー方式		PAL-D	
地上デジタル放送のデジタル化		2008年 アナログ停波予定日: —	
主な規制(民間規制含む)		《ラジオテレビ管理条例》 http://www.sarft.gov.cn/catalogs/zcfg/index.html	
外国番組に対する規制		《輸入映画管理弁法》 http://www.sarft.gov.cn/catalogs/zcfg/index.html	
放送事業者を所管する政府機関		国家ラテ総局 http://www.sarft.gov.cn/	
放送事業者団体		中央テレビ局 http://www.cctv.com/	
その他関連データ		http://www.cctv.com/	
年間製作テレビ番組時間		264.19 万時間 2008年データ	
対外テレビ番組の年間放送時間		22.46 万時間 2008年データ	
アニメの年間テレビ放送本数		15,447 本 2008年データ	
輸入アニメのテレビ放送本数		1,419 本 2008年データ	
テレビ番組の年間輸入総額		¥45,421 万円 2008年データ、内、日本:3,578万円、韓国:7,968万円	
テレビ番組の年間輸出総額		¥12,476.06 万円 2008年データ、内、日本:1,340.61万円、韓国:209.27万円	
映像ソフト(ビデオグラム)			
映像ソフト売上【再入力】		¥723 百万円 一発行総額	
国産映像ソフト売上トップ5		(タイトル) (売上枚数)	
1位	データなし		枚
2位			枚
3位			枚
4位			枚
5位			枚
外国映像ソフト売上トップ5		(タイトル) (売上枚数)	
1位	データなし		枚
2位			枚
3位			枚
4位			枚
5位			枚
主な規制(民間規制含む)		—	
外国映像ソフトに対する規制		—	
映像ソフト製作者を所管する政府機関		—	
映像ソフト製作者の事業者団体		—	
その他関連データ			
ビデオ製品の出版状況		11,772タイトル 17,868.75万枚 データは全て2008年データ	
録音製品の出版状況		11,721タイトル 25,399.25万枚 データは全て2008年データ	
AV、電子出版物の輸入状況		4,557万US\$ 延べ11,717タイトル 163,822枚 データは全て2008年データ	
AV、電子出版物の輸出状況		101万US\$ 延べ16,521タイトル 271,204枚 データは全て2008年データ	
映像配信			
映像配信売上【再入力】		¥1,320 百万円	
主な規制(民間規制含む)		—	
映像配信事業者を所管する政府機関		—	
映像配信事業者の事業者団体		—	
ステージ公演			
ステージ入場料収入【再入力】		— 百万円	
入場者数		— 千人	
平均入場料		— 元 (ステージ入場料収入÷入場者数)	
ステージ公演の入場者動員数トップ5		(公演名) (公演興行社) (公演回数) (入場者数)	
1位	データなし		
2位			
3位			
4位			
5位			
主な規制(民間規制含む)		—	
俳優を所管する政府機関		—	
設備機器事業者を所管する政府機関		—	
俳優の団体		—	
設備機器事業者の事業者団体		—	
その他関連データ(コンサート含む)			
全国芸術演出団体の収支状況		総収入8,030.3百万円 総支出7,777.35百万円 データは全て2008年データ	
全国芸術演出団体の上演状況		44,051演目/年 延べ90.5万回 延べ観客数631,868百万人 データは全て2008年データ	
全国芸術演出会場の上演状況		延べ74.0万回 延べ観客数127,443百万人 データは全て2008年データ	

2.2 音楽

区分	記入		
音楽ソフト			
音楽ソフト売上【再入力】	¥1,121 百万円		
国産音楽ソフト売上トップ5	(タイトル)	(売上枚数)	
	1位	データなし	枚
	2位		枚
	3位		枚
	4位		枚
	5位		枚
外国音楽ソフト売上トップ5	(タイトル)	(売上枚数)	
	1位	データなし	枚
	2位		枚
	3位		枚
	4位		枚
	5位		枚
主な規制(民間規制含む)	中華人民共和国《AV製品管理条例》 http://news.sina.com.cn/c/2001-12-31/433145.html		
外国音楽ソフトに対する規制	—		
音楽ソフト製作者を所管する政府機関	中華人民共和国報道出版総署 http://www.gapp.gov.cn/cms/html/21/index.html		
音楽ソフト事業者の事業者団体	—		
音楽インターネット配信			
音楽配信売上【再入力】	¥140 百万円		
配信数トップ5	(タイトル)	(ダウンロード数)	
	1位	データなし	
	2位		
	3位		
	4位		
	5位		
主な規制(民間規制含む)	—		
音楽配信事業者を所管する政府機関	—		
音楽配信事業者の事業者団体	—		
カラオケ			
カラオケ売上【再入力】	—	百万円	
利用者数	—	万人	
店舗数	—	施設	
主な規制(民間規制含む)	《娯楽施設管理条例》、《カラオケ番組制作規範》 http://www.stats.gov.cn/tjsj/ndsj/2008/indexch.htm		
カラオケ事業者を所管する政府機関	文化部文化市場司 http://www.ccnt.gov.cn/xxfb/jgsz/bjg/200504/t20		
カラオケ事業者の事業者団体	—		
コンサート			
コンサート入場料収入【再入力】	—	百万円	
入場者数	—	千人	
平均入場料	—	円	
コンサートの入場者数トップ5	(アーティスト名)	(公演回数)	←(コンサート入場料収入÷入場者数) (入場者数)
	1位	データなし	
	2位		
	3位		
	4位		
	5位		
主な規制(民間規制含む)	《營業演出管理条例》、《演出市場管理弁法》、《營業演出組織、運営と市場開発及び演出現場の管理規範》		
歌手・演奏家を所管する政府機関	文化部 http://www.mcprc.gov.cn		
コンサートツアー事業を所管する政府機関	—		
歌手・演奏者の団体	中国音楽家協会 http://www.chnmusic.org/		
コンサートツアー事業者の事業者団体	—		
その他関連データ(ステージ含む)			
全国芸術演出団体の収支状況	総収入8,030.3百万円	総支出7,777.35百万円	データは全て2008年データ
全国芸術演出団体の上演状況	44,051演目/年	延べ90.5万回	延べ観客数631,868百万人 データは全て2008年データ
全国芸術演出会場での上演状況		延べ74.0万回	延べ観客数127,443百万人 データは全て2008年データ

2.3 ゲームソフト

区分	記入			
ゲームソフト				
ゲーム専用機ソフト売上【再入力】	—	百万元		
販売本数	—	千本		
ゲーム専用機ソフト売上トップ5	(タイトル)	(売上本数)		
	1位	データなし		本
	2位			本
	3位			本
	4位			本
	5位			本
主な規制(民間規制含む)	《中国ゲーム業界自主規制》		http://games.sina.com.cn/y/n/2006-01-04/1708138829.shtml	
ゲームソフト製作者を所管する政府機関	中国ソフト業協会ゲームソフト分会(CGIA)		http://games.sina.com.cn/zt/association/	
ゲームソフト製作者の事業者団体	—			
オンラインゲーム				
オンラインゲーム売上【再入力】	—	¥25,800 百万元		
ユーザーアカウント数	—	千アカウント		
ユーザーアカウント数トップ5	ヒットチャート	ネットバーヒットチャート	プラットフォーム	MMORPG
(各ジャンルのヒットチャート)	1位	魔獣世界	地下城と勇士	QQGame
	2位	流星胡蝶剣Online	穿越火線	VS競技ゲームプラットフォーム
	3位	龍の谷	QQ炫舞	浩方対戦プラットフォーム
	4位	神兵伝奇	勁舞团	QQ対戦プラットフォーム
	5位	神魔大陸	QQ飛車	起凡ゲームプラットフォーム
		ラウンド制	体育競速	Q版
	1位	QQ炫舞	QQ飛車	QQ炫舞
	2位	勁舞团	街頭バスケット	勁舞团
	3位	QQ飛車	跑跑卡丁車	夢幻西遊
	4位	問道	QQ音速	QQ音速
	5位	夢幻西遊	FIFA Online2	夢幻誅仙
		奇幻	射撃	玄幻
	1位	地下城と勇士	穿越火線	夢幻西遊
	2位	魔獣世界	反テロ精英Online	大話西遊
	3位	魔域	戦地の王	夢幻誅仙
	4位	永恒の塔	SD敢達	誅仙2
	5位	完美世界前伝	反テロ行動	英雄島公测版
ネットカフェ店舗数	—			
主な規制(民間規制含む)	—			
オンラインゲーム事業者を所管する政府機関	—			
オンラインゲーム事業者の事業者団体	—			
その他関連データ	—			
国産オンラインゲームの市場規模	¥15,780 百万元			
オンラインゲームのユーザー数	1.05 億人			
SNSオンラインゲームのユーザー数	9,209 万人			
大型オンラインゲームのユーザー数	2,384 万人			
単独オンラインゲームのユーザー数	3,791 万人			
中国オンラインゲームの海外輸出入	US\$1.06 億ドル			
モバイルゲーム				
モバイルゲーム売上【再入力】	—	¥150 百万元		2008年データ
ユーザーアカウント総数	—	約1,000 万		
ユーザーアカウント数トップ5	ゲームタイトル名			
	1位	データなし		
	2位			
	3位			
	4位			
	5位			
主な規制(民間規制含む)	—			
モバイルゲーム事業者を所管する政府機関	—			
モバイルゲーム等の事業者団体	—			
アーケードゲーム(ゲームセンター)				
アーケードゲーム売上【再入力】	—	百万元		
ゲームセンター店舗数	—	店		
アーケードゲーム売上トップ5	(タイトル)	(売上)		
	1位	データなし		
	2位			
	3位			
	4位			
	5位			
主な規制(民間規制含む)	—			
ゲームセンター事業者を所管する政府機関	—			
ゲームセンター向け開発者の事業者団体	—			
ゲームセンター運営者の事業者団体	—			

2.4 書籍・雑誌

区分	記入			
書籍				
書籍売上〔再入力〕	¥53,965 百万元			
書籍タイトル数	275,668	タイトル	2008年データ	
書籍発行部数	560.7	億冊	2008年データ	
書籍売上トップ5	(タイトル)	(ジャンル)	(売上部数)	
	1位	データなし		部
	2位			部
	3位			部
	4位			部
	5位			部
コミックス売上	—	億円		
コミックスタイトル数	—	点		
コミックス発行部数	—	万冊		
主な規制 (民間規制含む)	《出版管理条例》、《印刷業管理条例》、《中華人民共和國著作權法實施條例》、《著作權集體管理條例》 http://www.gapp.gov.cn/cms/html/21/396/List-1.html			
外国書籍に対する規制	《文学と芸術作品の保護に関するベルン協定(1971年7月24日)》、《世界版權協定(1971年7月24日)》、《録音製品制作者を保護し、未許可での録音製品の複製を防止するための協定(1971年10月29日)》 http://www.gapp.gov.cn/cms/html/21/400/List-1.html			
書籍出版者を所管する政府機関	中華人民共和國報道出版總署			http://www.gapp.gov.cn/cms/html/21/index.html
書籍出版者の事業者団体	—			
その他関連データ				
書籍・雑誌・新聞輸出	3,487万US\$	延べ947,204タイトル	802万部 データは全て2008年データ	
書籍・雑誌・新聞輸入	24,061万US\$	延べ703,787タイトル	3,453万部 データは全て2008年データ	
雑誌				
雑誌売上〔再入力〕	¥28,241 百万元			販売収入18,743百万元、広告収入9,498百万元
雑誌タイトル数	9,549	タイトル	2008年データ	
雑誌発行部数	158.0	億冊	2008年データ	
雑誌売上トップ5	(タイトル)	(ジャンル)	(平均発行部数)	
	1位	データなし		部数
	2位			部数
	3位			部数
	4位			部数
	5位			部数
コミックス系雑誌売上	—	億元		
コミックス系雑誌タイトル数	—	タイトル		
コミックス系雑誌発行部数	—	万冊		
主な規制 (民間規制含む)	《出版管理条例》、《印刷業管理条例》、《中華人民共和國著作權法實施條例》、《著作權集體管理條例》 http://www.gapp.gov.cn/cms/html/21/396/List-1.html			
外国雑誌に対する規制	《文学と芸術作品の保護に関するベルン協定(1971年7月24日)》、《世界版權協定(1971年7月24日)》、《録音製品制作者を保護し、未許可での録音製品の複製を防止するための協定(1971年10月29日)》 http://www.gapp.gov.cn/cms/html/21/400/List-1.html			
雑誌出版者を所管する政府機関	中華人民共和國報道出版總署			http://www.gapp.gov.cn/cms/html/21/index.html
雑誌出版者の事業者団体	—			
電子書籍のインターネット配信				
電子書籍の売上〔再入力〕	— 百万元			
専用ブックリーダーの販売台数	(製品名)	(製造社名)	(販売台数)	(コンテンツ数)
	データなし			
主な規制 (民間規制含む)	—			
電子書籍出版事業者を所管する政府機関	—			
電子書籍出版事業者の事業者団体	—			

3. 関連情報

区分	記入
基礎情報	
首都	北京
人口	133,474 万人
GDP	¥335,353 億元
広告産業	
主要メディア別の広告収入	¥5,970 億元
テレビ広告	¥675.82 億元
ラジオ広告	¥8.02 億元
新聞広告	¥840 億元
雑誌広告	¥135 億元
ネット広告	¥167 億元
注目される広告ビジネスモデル 【400字以内】	印刷メディアやラジオ放送及び戶外広告の増加速度が緩んでいるのと相対的に、テレビ広告への投入量の増加幅が最大となって15%に達し、市場全体のレベルより2ポイント高くなっている。これは年度全体の高成長の主要な貢献である。
キャラクター産業	
キャラクター商品売上	¥2,000 億元超
人気キャラクター売上げTOP5	(キャラクター名) (シェア)
1位	喜羊羊 (PLEASANT GOAT AND BIG BIG WOLF)
2位	雪娃 (XUE WA)
3位	美猴王 (THE MONKEY KING)
4位	大角牛
5位	嘟嘟 (DULUDU)
注目されるキャラクター展開 【400字以内】	ここ数年、《喜羊羊と灰太狼》(PLEASANT GOAT AND BIG BIG WOLF)の映画シリーズがたびたび中国アニメ映画の興行記録を更新しており、メディアとネットでホットに議論され社会的な話題となっている。喜羊羊とそのシリーズのキャラクターはすでにアニメの世界を超えて、時代精神を反映する文化現象となっている。
インターネット普及	
インターネット	
ブロードバンド加入世帯数	384.0 百万
ブロードバンド世帯普及率(%)	25.0 %
携帯電話	
携帯電話加入者数	233.4 百万契約
携帯電話人口普及率(%)	17.45 %
注目されるサービス 【400字以内】	3Gを推進し、未来の携帯電話でネットにアクセスすること、これはわが国のインターネットユーザーの増加を刺激する新たな成長点になろうとしている。データの示すところでは、3千万を超えるネットユーザーはほとんどが携帯電話だけでアクセスしており、それは総人口の8%を占めているが、このことは国内の未来の携帯電話のアクセス業務が巨大な潜在力を有していることを意味している。携帯電話でのアクセスと比較して、もうひとつの注目に値することは、2009年のビジネス取り引き型の応用が大幅に増加して68%に達したことで、インターネット音楽やインターネットニュース、検索エンジンなど三種類の伝統的な応用大手に次ぐものとなっている。そしてこのビジネス取り引き型の中で、ネットでの支払いが増加して80.9%に達し、第一位にランクされた。その次は旅行の予約やネットでの株売買、ネットバンク、ネットショッピングとなっている。CNNICでは、2009年のネットでのショッピング市場の規模はすでに2500億元に達したと予想している。
著作権保護	
著作権法の整備状況	
直近の法改正 主な改正事項	《著作権法》2010年2月26日通過、2010年4月1日より施行 第四条を次のように改正する。“著作権者が著作権を行使する際は、憲法や法律に違反してはならず、また公共の利益を損なってはならない。国家は作品の出版や伝播について、法に基づき監督管理を行う。” 次の一条を追加して第二十六条とする。“著作権で保護設定する場合は、利益設定者と著作権者は国務院の著作権行政管理部門にて登録登記の手続きを行う”
主な権利者団体	(団体名) (WEBページ)
音楽	国家版權局、報道出版總署 http://www.ncac.gov.cn/ , http://www.gapp.gov.cn/
映画	国家版權局、国家ラテ総局 http://www.ncac.gov.cn/ , http://www.sarft.gov.cn/
ゲームソフト	国家版權局 http://www.ncac.gov.cn/
演奏(歌手、俳優)	国家版權局、文化部 http://www.ncac.gov.cn/
その他	
違法ユーザーに対する規律 【200字以内】	著作権者の許可なくしてその作品を複製したり、発行、演出、放映、放送、集成、または情報ネットを通して公衆に広めたり(本法に別に規定がある場合を除く)、また録音録画制作者の許可なくしてその制作した録音録画製品を複製したり、発行、または情報ネットを通して公衆に広めたりすることは違法行為であり、別途具体的に処罰規定を有する、と規定している。
ネット上の著作権侵害対策の現状 【200字以内】	対策:一、著作権の集団管理制度(著作権者が集団組織に授權して彼の権利を管理させ、彼に代わって談判や、契約、監督、受け取り、費用分配などの行為を行うことを指す)を作り上げる。二、健全で技術的な保護措置制度を作り上げる。現状:ここ数年、中国のインターネットでの著作権事件の件数はまさに急激上昇の傾向を呈している。2005年から2009年まで、北京や上海、広東などを含む東南沿海側の都市で受理したすべての事件の中で、インターネットと関連するものが事件全体の40%を占めており、またインターネットでの著作権紛争はすべての著作権事件の65%から70%を占めている。
国際共同製作	
3カ国間の実績(5カ年以内)	(タイトル) (概要)
事例1	第一回中日韓文化部長フォーラム 三カ国は正式に文化協力メカニズムを起動させ、正式に三カ国の文化交流と協力を強化する《南通宣言》に署名した。
事例2	第二回中日韓文化部長会議 三者は、文化交流と協力の強化についての《済州宣言》を発表した。
事例3	第九回アジア芸術祭 中日韓三カ国の文化交流の展示がテーマ
事例4	MORPGオンラインゲーム《WarBane》 中日韓三カ国が力を合わせ協力して国際的なオンラインゲームの新しいモデルを創造し、《WarBane》で三カ国の技術能力の集合を強調する。
国際共同製作活性化に向けた課題 【400字以内】	中日韓三カ国間のそれぞれの政経制度や意識形態、価値観の違いから生まれる障壁を克服し、有効な協力メカニズムを構築する。

(3) 韓国の調査結果

1. コンテンツ産業の市場規模

区分	市場規模 (2009年、百万ウォン)	B to C	B to B	補足	出典	
映像	映画興行収入	W1,015,157	○	-映画産業 映画館上映業(入場料) -国産映画47.1%、外国映画52.9% -旧作の再上映による興行収入を含めると、国産映画525,944百万ウォン、外国映画553,895百万ウォン、合計1,079,839百万ウォン	映画振興委員会(KOFC)「韓国映画産業決算」	
	国産映画	W477,991				
	外国映画	W537,166				
	テレビ放送収入	W6,699,520	○	○	-放送産業 地上波放送業 -受信料:月額2,500ウォン -受信料、広告料(比率は1:3) -放送産業 衛星放送業 -受信料:3年契約14,000ウォン(Sky LifeのHD放送) -受信料、広告料(比率は29:1) -放送産業 有線放送業 -受信料:3年契約10,000ウォン(最安値) -受信料、広告料(比率は11:1)	放送通信委員会「放送産業実態調査」
	地上波放送	W3,627,628				
	衛星放送	W530,991				
	CATV放送	W2,540,901				
	映像ソフト売上	W63,655	○	-映画産業 DVD/VHS小売業 -映画産業 DVD/VHSLレンタル業	映画振興委員会(KOFC)「韓国映画年鑑2010」	
	セル	W34,912				
	レンタル	W28,743				
映像配信売上	W101,323	○	○	-放送産業 地上波DMB、衛星DMB、インターネット映像物提供業(IPTV) :BtoB -地上波DMBは広告収入、受信料、プログラム販売収益 -衛星DMBは広告収入、受信料(SK Telecom月額5,000ウォン)、端末機レンタル、その他放送事業収益 -但し、IPTVはデータがないため含まれていない。 -映画 オンライン上映業 :BtoC -映画 オンライン上映はVOD売上 ※携帯電話による売上は含まれていない(キャリア売上でコンテンツで区分されていないため)。	放送通信委員会「放送産業実態調査」 映画振興委員会(KOFC)の資料より	
ステージ入場料収入	W267,556	○		-公演産業 公演団体収入(入場料) -演劇、ミュージカル、オペラ、クラシック音楽等(K-Pop,J-Popなどの大衆向けの音楽以外)	芸術経営支援センター「公演芸術実態調査」	
映像合計	W8,147,211					
音楽・音声	音楽ソフト売上	W83,384	○	-音楽産業 音楽小売業、インターネットレコード小売業 ※ミュージックビデオは音楽ソフト売上に含まれる。 -レンタルビジネスはあるものの、マーケットは非常に小さく、統計データなし	韓国コンテンツ振興院(KOCCA)「コンテンツ産業統計」	
	セル	W83,384				
	レンタル					
	音楽配信売上	W436,471	○	-音楽産業 インターネット/モバイル音楽サービス業 ※携帯電話による売上は含まれていない(キャリア売上で区分されていないため)。	韓国コンテンツ振興院(KOCCA)「コンテンツ産業統計」	
	カラオケ売上	W1,339,996	○	-音楽産業 ノレ練習場運営業 ※ル:韓国語で「歌」のこと。	韓国コンテンツ振興院(KOCCA)「コンテンツ産業統計」	
	コンサート入場料収入	W33,303	○	-K-Pop,J-Popなどの大衆向けの音楽コンサート		
	音楽小計	W1,893,154				
ラジオ放送収入	W218,727	○	-広告産業 ラジオ 広告取扱額	韓国放送広告公社(KOBACO)「広告産業統計」		
音楽・音声合計	W2,111,881					
ゲーム	ゲーム専用機ソフト売上	W525,700	○	-ゲーム産業 ビデオゲーム業	韓国コンテンツ振興院(KOCCA)「コンテンツ産業統計」	
	オンラインゲーム売上	W5,642,900	○	-ゲーム産業 オンラインゲーム業 :BtoB ※PC/TV(漫画喫茶+インターネットカフェのような韓国独特の商業施設)を含む :BtoC	韓国コンテンツ振興院(KOCCA)「コンテンツ産業統計」	
	モバイルゲーム売上	W260,800	○	-ゲーム産業 モバイルゲーム業 :BtoB ※携帯電話による売上を含む :BtoC	韓国コンテンツ振興院(KOCCA)「コンテンツ産業統計」	
	アーケードゲーム売上	W136,200	○	-ゲーム産業 アーケードゲーム業	韓国コンテンツ振興院(KOCCA)「コンテンツ産業統計」	
	ゲーム合計	W6,565,600				
図書・新聞・画像・テキスト	書籍販売収入	W5,397,355	○			
	コミックス	W215,435	○	-漫画産業 漫画書籍及び雑誌小売業、インターネット書店(コミック) ※漫画書籍と漫画雑誌の個別データはなく、その合計金額	韓国コンテンツ振興院(KOCCA)「コンテンツ産業統計」	
	書籍(コミックス以外)	W5,181,920	○	-漫画産業 漫画書籍及び雑誌小売業、インターネット書店(コミック以外)、書籍レンタル業(コミック以外) ※書籍と雑誌の個別データはなく、その合計金額		
	雑誌収入	W294,182	○			
	販売収入					
	コミック雑誌			-上記書籍販売収入に含まれる	韓国コンテンツ振興院(KOCCA)「コンテンツ産業統計」	
	雑誌(コミック雑誌以外)			-上記書籍販売収入に含まれる		
	広告収入	W294,182	○	-広告産業 雑誌広告取扱額	韓国放送広告公社(KOBACO)の資料	
	新聞収入	W3,521,971	○			
	販売収入	W2,589,128	○	-出版産業 新聞発行業	韓国コンテンツ振興院(KOCCA)「コンテンツ産業統計」	
	広告収入	W932,843	○	-広告産業 新聞広告取扱額	韓国放送広告公社(KOBACO)の資料	
	フリーペーパー・フリーマガジン	W660,000	○	-出版産業 無料新聞売上額 ※フリーマガジンは購読データなし	韓国言論財団「韓国新聞放送年鑑」	
	配信売上	W5,363,266	○			
	電子書籍(コミック)	W39,869	○	-電子書籍(コミック):漫画産業 インターネット/モバイル電子書籍サービス業	韓国コンテンツ振興院(KOCCA)「コンテンツ産業統計」	
	電子書籍(コミック以外)	W68,212	○	-電子書籍(コミック以外):出版産業 インターネット/モバイル電子書籍サービス		
	その他	W5,255,185	○	-知識情報産業: e-learning(2,069,020百万ウォン)、その他DB及びオンライン情報提供業(723,826百万ウォン)、ポータル及びその他インターネット情報媒介サービス業(2,462,339百万ウォン)		
	インターネット広告収入	W946,346	○			
モバイル	W70,689	○	-広告産業 モバイル広告取扱額	韓国放送広告公社(KOBACO)の資料		
モバイル以外	W875,657	○	-広告産業 インターネット広告取扱額			
図書・新聞合計	W16,183,120					
総合計	W33,007,812					

2.1 映像

区分	記入			
劇場映画				
興行収入	W1,015,157 百万ウォン			
入場者数	156,799,904 人			
映画館平均入場料(ウォン)	W6,970 ウォン			
国産映画公開本数	118 本			
国産映画興行収入トップ5	(タイトル)	(興行収入)		
	1位 海雲台(ヘウンデ)	W81,034,853,333 ウォン		
	2位 国家代表	W60,227,882,333 ウォン		
	3位 7番公理責	W59,408,085,000 ウォン		
	4位 加速度スキャンダル	W25,206,180,900 ウォン		
	5位 A Frozen Flower	W22,462,516,400 ウォン		
外国映画公開本数	243 本			
外国映画興行収入 Top5	(タイトル)	(興行収入)		
	1位 Transformers:Revenge of the Fallen	W50,709,405,167 ウォン		
	2位 アバター	W43,135,042,500 ウォン		
	3位 2012	W38,779,297,833 ウォン		
	4位 Terminator:Salvation	W29,885,756,867 ウォン		
	5位 Harry Potter and the Half-Blood Prince	W20,272,916,333 ウォン		
総スクリーン数	1,996 スクリーン			
デジタルスクリーン数	566 スクリーン			
3D対応スクリーン数	129 スクリーン			
主な規制(民間規制含む)	1)「映画およびビデオプログラムの振興に関する法律」第40条と施行令第19条に基づき、年間上映日数(1.1~12.31の間の1/5以上は韓国映画を上映しなければならない(義務)2)「映画およびビデオプログラムの振興に関する法律」第25条の2、施行規則第3条の3に基づき映画入場券の3/100に該当する金額が付加金として付加される(2014年まで期限付き)3)「映画およびビデオプログラムの振興に関する法律」第36条の1、施行令第14条、施行規則第8、9条に基づき、映画館を設置/経営しようとする者は法令で定めている施設を用意し、その施設の所在地の管轄市、または道、県において登録しなければならない4)「映画およびビデオプログラムの振興に関する法律」第37条、施行令第16条、施行規則第10条に基づき、映画館の災害予防/対応策などを定め、管轄の市または道、県に申告しなければならない5)「映画およびビデオプログラムの振興に関する法律」第41条に基づき、映画館と非常設上映館を設置/経営する者は映画を上映または上映中の映画を別の映画に変更して上映しようとする際には映画のタイトル、上映期間など法令で定められている事項を管轄の市または道、県に申告しなければならない(映画上映入場券の統合システムに加入されている映画館は除く)6)「映画およびビデオプログラムの振興に関する法律」第39条に基づき、映画館の経営者は映画振興委員会が運営している映画上映入場券の統合電子システムに加入しなければならない7)「映画およびビデオプログラムの振興に関する法律」第29条に基づき、映画関連業者は制作または輸入した映画(予告編および広告映画も含む)に対し、上映前には映像物等級委員会による上映等級審査を受けなければならない			
外国映画に対する規制	「映画およびビデオプログラムの振興に関する法律」第40条と施行令第19条に基づき、年間上映日数(1.1~12.31の間の1/5以上は韓国映画を義務的に上映			
映画産業を所管する政府機関	文化体育観光部 映画振興委員会	www.mcst.go.kr www.kofc.or.kr		
映画産業団体	社)韓国映画人協会 社)韓国映画制作協会 社)韓国映画監督協会 社)韓国映画学会	www.koreamove.or.kr www.kfpa.net www.kfds.org www.fisak.com		
国際映画祭	釜山国際映画祭 プサン国際Fantastic映画祭 全州国際映画祭 ゼジョン国際音楽映画祭	www.piff.org www.pifan.com www.jiff.or.kr www.jinff.org		
TV放送				
TV放送収入	W6,698,520 百万ウォン 17,415,001百万ウォン(放送チャンネル使用事業を含む)			
地上波放送事業者の数	33 事業者	MBC, KBSは19地域、MBC, EBS, SBSを含む11ヵ所地域民間放送事業者を含む		
衛星放送事業者の数	2 事業者	KDB (Korea Digital Satellite Broadcasting、呼称Sky Life) TUメディア社(衛星DMB)		
CATV放送事業者の数	100 事業者	総合有線放送事業者(中継有線事業者は除外)		
アニメーション番組視聴率トップ5	(タイトル)	(視聴率)		
	1位 データなし			
	2位			
	3位			
	4位			
	5位			
TVカラオケ方式	NTSC			
地上デジタル放送のデジタル化	2001/10/1開始 アナログ放送予定:2012年12月31日午前4時			
主な規制(民間規制含む)	1)「放送法」第2章9条(許可・承認・登録に関して)に基づき、地上波放送事業者や衛星放送事業者を行うとする者は「電波法」に従い放送委員会より放送局許可を得なければならない2)「放送法」第2章14条(海外資本出資や投資に関して)に基づき、地上波放送事業者は海外の政府や団体、外国人、海外持分の合計が株式または持分の50/100を超える法人より出資または投資を受けることができない3)「放送法」第5条、第7条(国内放送プログラムの編成に関して)に基づき、放送事業者は国内で制作された放送プログラムを地上波放送事業者や地上波放送チャンネル使用事業者は60%以上80%以下、総合有線放送事業者および衛星放送事業者は40%以上70%以下、地上波放送チャンネル使用事業者は放送チャンネル使用事業者は20%以上50%以下に編成しなければならない			
外国番組に対する規制	「放送法」第5条、第7条(国内放送プログラムの編成に関して)に基づき、放送事業者は年間放送される映画・アニメーションおよび音楽を映画20%以上40%以下、アニメーションは30%以上50%以下、音楽は50%以上80%以下に編成しなければならない			
放送事業者を所管する政府機関	放送通信委員会	www.kcc.go.kr		
放送事業者団体	韓国放送協会 韓国有線放送協会 韓国CATV放送協会	www.kba.or.kr www.koreacstv.or.kr www.kcta.or.kr		
映像ソフト(ビデオグラム)				
映像ソフト売上	W63,655 百万ウォン			
国産映像ソフト売上トップ5	(タイトル)	(売上)		
	1位 データなし			
	2位			
	3位			
	4位			
	5位			
外国映像ソフト売上トップ5	(タイトル)	(売上)		
	1位 データなし			
	2位			
	3位			
	4位			
	5位			
主な規制(民間規制含む)	「映画およびビデオの振興に関する法律」第20条51に基づき、ビデオグラムを制作または配給する者はその内容に関して「映像物等級審議」を受けなければならない			
外国映像ソフトに対する規制	映像物等級審議			
映像ソフト制作者を所管する政府機関	文化体育観光部 映画振興委員会	www.mcst.go.kr www.kofc.or.kr		
映像ソフト制作者の事業者団体				
映像配信				
映像配信売上	W101,323 百万ウォン			
主な規制(民間規制含む)	1)「インターネット・マルチメディア放送事業法」第2章4条1に基づき、インターネットマルチメディア放送提供ビジネスをやるとする者は放送通信委員会の許可を得なければならない2)「インターネット・マルチメディア放送事業法」第2章8条1に基づき、インターネットマルチメディア放送提供事業者が株を発行する際には記名式でなければならない3)「インターネット・マルチメディア放送事業法」第2章9条1に基づき、①海外の政府や団体、②外国人、③海外の政府や団体または外国人どちかに該当する者はインターネット・マルチメディア放送提供事業者、インターネット・マルチメディア放送コンテンツ事業者の株の持分49%以上持つことができない4)「インターネット・マルチメディア放送事業法」第2章9条2に基づき、①海外の政府や団体、②外国人、③海外の政府や団体または外国人どちかに該当する者は報道を専門とするインターネット・マルチメディア放送コンテンツ事業者の株または持分を20%以上持つことができない5)「インターネット・マルチメディア放送事業法」第2章15条1に基づき、インターネット・マルチメディア放送提供事業者は提供しようとするサービスに関して料金や利用条件を定める放送通信委員会に報告し、利用料金に関しては放送通信委員会より承認を得なければならない			
映像配信事業者を所管する政府機関	放送通信委員会	www.kcc.go.kr		
映像配信事業者の事業者団体	韓国映像事業者協会 韓国情報通信振興協会	www.ktoa.or.kr www.kait.or.kr		
ステージ公演				
ステージ入場料収入	W267,556 百万ウォン			
入場者数	-			
平均入場料	-			
ステージ公演の入場者動員数トップ5	(公演名)	(公演企画社)	(公演回数)	(入場者数)
	1位 データなし			
	2位			
	3位			
	4位			
	5位			
主な規制(民間規制含む)	「公演法」16条1に基づき、国内で公演しようとする外国人、または外国人の国内公演を企画している者は委員会の許可をえなければならない			
公演を所管する政府機関	文化体育観光部、各地方自治体			
設備機器事業者を所管する政府機関	公演場は文化体育観光部、設備機器事業者に関してはなし			
公演の団体	韓国演劇振興協会			
設備機器事業者の事業者団体	舞台芸術専門人協会			

2. 2 音楽

区分	記入	
音楽ソフト		
音楽ソフト売上	W83,384 百万ウォン	
国産音楽ソフト売上 Top5	(タイトル)	(売上枚数)
	1位 Super Junior 3rd	225,104 枚
	2位 G-Dragon 1st	209,692 枚
	3位 2NE1 Mini Album	123,617 枚
	4位 少女時代 ミニアルバム 1st	119,198 枚
	5位 少女時代 ミニアルバム 2nd	118,630 枚
外国音楽ソフト売上Top5	(タイトル)	(売上枚数)
	1位 Mamma Mia! OST	43,804 枚
	2位 King Of Pop (Korean Limited Edition)	39,648 枚
	3位 Yuna Kim : Fairy On The Ice	33,720 枚
	4位 THE E.N.D.	29,343 枚
	5位 The Fame (New Version)	27,542 枚
主な規制(民間規制含む)	1)「音楽産業振興に関する法律」第3章1節16条1に基づき、レコード・音楽映像物制作または配給をビジネスとしようとする者は各管轄自治体に申告しなければならない 2)「音楽産業振興に関する法律」第3章1節17条1に基づき、音楽映像と音楽映像ファイルを制作または配給する者は、その音楽映像や映像ファイルを事前に映像等級委員会より等級審査を受けなければならない 3)「音楽産業振興に関する法律」第3章2節25条1に基づき、営利の目的でレコードを制作、輸入、コピーする者は商号を表示しなければならない	
外国音楽ソフトに対する規制	該当規制なし	
音楽ソフト製作者を所管する政府機関	文化体育観光部、各地方自治体	www.mcst.go.kr
音楽ソフト事業者の事業者団体	(社)韓国芸能制作者協会	www.kepa.net
音楽インターネット配信		
音楽配信売上	W436,471 百万ウォン	
配信数Top5	(タイトル)	(ダウンロード数)
	1位 Gee	データなし
	2位 I Don't Care	
	3位 Abracadabra	
	4位 Heartbreaker	
	5位 Genie	
主な規制(民間規制含む)	「音楽産業振興に関する法律」第3章1節2に基づき、オンライン音楽サービスを提供しようとする者は各管轄自治体に申告しなければならない。	
音楽配信事業者を所管する政府機関	文化体育観光部、各地方自治体	www.mcst.go.kr
音楽配信事業者の事業者団体	(社)韓国音楽コンテンツ産業協会	www.kmca.or.kr
カラオケ		
カラオケ売上	W1,286,466 百万ウォン	
利用者数	—	
店舗数	—	
主な規制(民間規制含む)	1)「音楽産業振興に関する法律」第3章1節18条1に基づき、カラオケを営む者は施設を用意し、各管轄自治体に申告しなければならない 2)「音楽産業振興に関する法律」第3章1節22条1に基づき、i)火災または事故への対策、ii)午前9時より午後10時以外の時間では青少年の出入り禁止 iii)アルコール類の販売・提供禁止 iv)コンパニオン雇用やあっせん、客引きなどの禁止 v)性売買などのあっせん、提供などの禁止 vi)健全な営業維持などを守らなければならない	
カラオケ事業者を所管する政府機関	文化体育観光部、各地方自治体	www.mcst.go.kr
カラオケ事業者の事業者団体	韓国レレ文化業中央会	www.krsoag.or.kr
コンサート		
コンサート入場料収入	W33,303 百万ウォン	
入場者数	—	
平均入場料	—	
コンサートの入場者数 Top5	(アーティスト名)	(入場者数)
	1位 Kim Jang-Hun & サイのFantasy全国ツアー	非公開
	2位 2009 Jazz and the City	
	3位 2009 Lee Sung-Chul Christmasコンサート;Romantica	
	4位 2009 Cultwo Show: 狂ったクリスマス	
	5位 Lee Sung-Hwan 20周年記念コンサート '空'	
主な規制(民間規制含む)		
歌手・演奏家を所管する政府機関	文化体育観光部、各地方自治体	www.mcst.go.kr
設備機器事業者を所管する政府機関	文化体育観光部、各地方自治体	www.mcst.go.kr
歌手及び演奏者団体	大韓歌手協会、韓国ソリ(注:歌、音などを指す韓国語)モウム会	www.singer.or.kr café.naver.com/komsca
設備機器事業者の事業者団体	韓国音楽スタジオ協会	なし

2.3 ゲーム

		記入	
ゲームソフト			
ゲーム専用機ソフト売上【再入力】		W525,700 百万ウォン	
販売本数		—	
ゲーム専用機ソフト売上トップ5	(タイトル)	(売上)	
	1位	データなし	
	2位		
	3位		
	4位		
	5位		
主な規制(民間規制含む)	1)「ゲーム産業振興に関する法律」第21条(ゲームの等級分類)1に基づき、ゲームの流通/提供の目的でゲームを制作や配給する者は等級委員会よりゲームの内容に関して等級審査を受けなければならない 2)「ゲーム産業振興に関する法律」第25条1に基づき、ゲーム制作や配給をビジネスとしてやろうとする者は所在地の管轄機関に登録しなければならない 3)「ゲーム産業振興に関する法律」第26条1に基づき、一般のゲーム関連ビジネスを行おうとする者は許可の基準・手順などに関して所在地の管轄機関より許可を得なければならない 4)「ゲーム産業振興に関する法律」第33条1に基づき、ゲームを流通または提供する目的でゲームを制作/配給する者は商号、等級、ゲーム内容情報などを表示しなければならない		
ゲームソフト製作者を所管する政府機関	文化体育観光部	www.mcst.go.kr	
ゲームソフト製作者の事業者団体	なし	なし	
オンラインゲーム			
オンラインゲーム売上【再入力】		W5,642,900 百万ウォン	
ユーザーアカウント数		—	
ユーザーアカウント数トップ5	(タイトル)	(アカウント数)	
	1位	データなし	
	2位		
	3位		
	4位		
	5位		
ネットカフェ店舗数		21,547 店	
主な規制(民間規制含む)	「ゲーム産業振興に関する法律」第21条(ゲームの等級分類)1に基づき、ゲームを流通/提供の目的でゲームを制作や配給する者は等級委員会よりゲームの内容に関して等級審査を受けなければならない		
オンラインゲーム事業者を所管する政府機関	文化体育観光部	www.mcst.go.kr	
オンラインゲーム事業者の事業者団体	(社)韓国ゲーム産業協会	www.gamek.or.kr	
モバイルゲーム			
モバイルゲーム売上【再入力】		W260,800 百万ウォン	
ユーザーアカウント総数		—	
ユーザーアカウント数トップ5	(タイトル)	(アカウント数 2009年9月時点)	
	1位	Maple Story:盗賊編	100 万
	2位	Inotai:年代記	60 万
	3位	Ragnarok:Violet	60 万
	4位	Zenonia	50 万
	5位	Maple Story:海賊編	50 万
主な規制(民間規制含む)	「ゲーム産業振興に関する法律」第21条(ゲームの等級分類)1に基づき、ゲームを流通/提供の目的でゲームを制作や配給する者は等級委員会よりゲームの内容に関して等級審査を受けなければならない		
モバイルゲーム事業者を所管する政府機関	文化体育観光部	www.mcst.go.kr	
モバイルゲーム等の事業者団体	(社)韓国ゲーム産業協会	www.gamek.or.kr	
アーケードゲーム(ゲームセンター)			
アーケードゲーム売上【再入力】		W136,200 百万ウォン	
ゲームセンター店舗数		—	
アーケードゲーム売上トップ5	(タイトル)	(売上)	
	1位	データなし	
	2位		
	3位		
	4位		
	5位		
主な規制(民間規制含む)	「ゲーム産業振興に関する法律」第21条(ゲームの等級分類)1に基づき、ゲームを流通/提供の目的でゲームを制作や配給する者は等級委員会よりゲームの内容に関して等級審査を受けなければならない		
ゲームセンター事業者を所管する政府機関	文化体育観光部	www.mcst.go.kr	
ゲームセンター運営者の事業者団体	なし	なし	

2. 4 書籍・雑誌

区分	記入			
書籍				
書籍売上【再入力】	W5,181,920 百万ウォン		コミックスは含まない	
書籍タイトル数	— 出版協会に登録なく、出版される書籍があるため調査はできない			
書籍発行部数	— 出版協会に登録なく、出版される書籍があるため調査はできない			
書籍売上トップ5	(タイトル)	(ジャンル)	(発行部数 出版社確認)	
	1位 お母さんを頼む	小説	1,500,000 部	
	2位 1Q84.1	小説	700,000 部	
	3位 それは愛だった	エッセイ	650,000 部	
	4位 4つの通帳	経済・経営	450,000 部	
	5位 生きてきた奇跡、生きていく奇跡	エッセイ	400,000 部	
コミックス売上	W215,435 百万ウォン			
コミックスタイトル数	— 出版協会に登録なく、出版される書籍があるため調査はできない			
コミックス発行部数	— 出版協会に登録なく、出版される書籍があるため調査はできない			
主な規制(民間規制含む)	出版関連の事業を開始しようとする者は該当市郡区に申告			
外国書籍に対する規制	「出版文化産業振興法」第12条1に基づき、国内に配布する目的で海外の出版物を輸入しようとする者は事前に文化体育韓国部長官の輸入推薦を受けなければならない			
書籍出版者を所管する政府機関	文化体育観光部	www.mest.go.kr		
書籍出版者の事業者団体	(社)大韓出版文化協会 (社)韓国出版人会	www.kpa21.or.kr www.kopus.org		
雑誌				
雑誌売上【再入力】	— 書籍と雑誌が分けて調査されていないので、書籍に合算			
雑誌タイトル数	—			
雑誌発行部数	—			
雑誌売上トップ5	(タイトル)	(ジャンル)	(発行部数 ABC協会)	
	1位 ママはセンカクゼンイ(注:意味としては思考の箱、アイデアの塊という感じ)	教育	460,000 部	
	2位 Noblesse	高級ライフ・ファッション	280,000 部	
	3位 Readers Digest	情報	227,000 部	
	4位 economist	経済・経営	170,000 部	
	5位 信用社会	経済・経営	120,000 部	
コミックス系雑誌売上	— 書籍と雑誌が分けて調査されていないので、書籍に合算			
コミックス系雑誌タイトル数	—			
コミックス系雑誌発行部数	—			
主な規制(民間規制含む)	1)「定期刊行物の振興に関する法律」第15条1に基づき、雑誌を出版しようとする者は事務所の所在地の管轄機関に登録しなければならない 2)「定期刊行物の振興に関する法律」第16条1に基づき、情報刊行物、電子出版物、その他の出版物を発行しようとする者は事務所の所在地の管轄機関に登録しなければならない 3)「定期刊行物の振興に関する法律」第21条に基づき、海外からの出資や投資により定期刊行物を発刊もしくは発行しようとする者は海外の法人や団体よりの出資であることを知識経済部に申告し、それを証明する関連書類を、申告した日より15日以内に定期刊行物の登録申請または申告時に管轄官庁に提出しなければならない			
外国雑誌に対する規制	「定期刊行物の振興に関する法律」第29条1に基づき、海外定期出版物の支社や支局を国内に造らうとする者は文化体育観光部に申告/登録しなければならない			
雑誌出版者を所管する政府機関	文化体育観光部にて外国定期刊行物・支社(支局)登録	www.mest.go.kr		
雑誌出版者の事業者団体	(社)韓国雑誌協会	www.kmpa.or.kr		
電子書籍のインターネット配信サービス				
電子書籍の売上【再入力】	W108,081 百万ウォン			
専用ブックリーダーの販売台数	(製品名)	(製造会社名)	(販売台数)	(コンテンツ数)
	iriver ストリー	iriver		
	Bookcube B-815	Next papyrus		
	Pageone	Next papyrus		
主な規制(民間規制含む)	「オンラインデジタルコンテンツ産業発展法」第4章18条1に基づき、誰でも権限なしで人が努力を制作したオンラインコンテンツのすべてまたは一部をコピー、転送することによりその利益を侵害してはいけない			
電子書籍出版事業者を所管する政府機関	文化体育観光部	www.mest.go.kr		
電子書籍出版事業者の事業者団体	(社)韓国電子出版協会	www.kepa.or.kr		

3. 関連情報

区分	記入	
基礎情報		
首都	ソウル	
人口	48,747 千人	
GDP	₩10,630,590 億ウォン	
広告産業		
主要メディア別の広告収入	₩4,042,443 百万ウォン	
テレビ広告	₩1,650,345 百万ウォン	
ラジオ広告	₩218,727 百万ウォン	
新聞広告収入	₩932,843 百万ウォン	
雑誌広告	₩294,182 百万ウォン	
ネット広告	₩946,346 百万ウォン	
注目される広告ビジネスモデル【400字以内】	分野: SNSサイトとソーシャルとネットワークゲーム(SNG)を利用した広告 技術: 拡張現実技術(AR)を利用した消費接点広告	
キャラクター産業		
キャラクター商品売上	₩1,703,064 百万ウォン (KOCCA資料; キャラクター産業白書)	
人気キャラクター売上前5	(キャラクター)	(売上)
	データなし	但し、KOCCAには人気キャラクター認知度調査の資料がある
	1位	
	2位	
	3位	
	4位	
	5位	
注目されるキャラクター展開【400字以内】	'韓国伝統のお菓子とキャラクターの出会い'などの異業種間の融合支援推進の一環として、韓国伝統お菓子(注: 韓菓、ハンクア)会社「Gyodongシエム」とキャラクター会社「Vooz Club」がキャラクター「CANIMAL」が描かれた「CANIMALS韓菓」を発売	
インターネット普及		
インターネット		
ブロードバンド加入世帯数	16,348,571 世帯	
ブロードバンド世帯普及率(%)	81.2 %	
携帯電話		
携帯電話加入者数	46,301,339 契約	
携帯電話人口普及率(%)	95.0 %	
注目されるサービス【400字以内】	Facebook、Twitterなど SNSの人気をもとにそれを利用する新しいビジネスが相次ぐ。事例としては「Ticket Monster」などのベンチャー企業が展開していた共同購入サイトの人気急激に高まり、現在はShinsegeなどの大手企業も展開中。	
著作権保護		
著作権法の整備状況		
直近の法改訂	2009年 4月 22日 改訂	
主な改訂事項	<ul style="list-style-type: none"> ・著作権法とコンピュータープログラム保護法の統合とコンピュータープログラム保護法の特徴を反映した特例などを新設 ・違法コピーなどの削除、利用ユーザーに対する警告、掲示板の使用停止などが命じられる是正命令制度の導入 	
主な権利者団体	(団体名)	(WEB)
音楽	韓国音楽著作権協会 韓国音源制作者協会	www.komca.or.kr www.kapp.or.kr
映画	韓国映画制作者協会 韓国映像産業協会	www.kfpa.net www.kmva.or.kr
ゲームソフト	韓国文芸学術著作権協会 韓国放送作家協会 韓国シナリオ作家協会 韓国複写転送権協会	www.copyrightkorea.or.kr www.ktrwa.or.kr www.scenario.or.kr www.copyright.or.kr
実演(歌手、俳優)	韓国音楽実演者連合会 韓国放送実演者協会	www.fkmp.kr www.kbpa.kr
その他	韓国言論振興財団	www.kpf.or.kr
違法ユーザーに対する規律【200字以内】	<ul style="list-style-type: none"> ・著作権特別司法警察の取締り活動 - 営利目的または侵害常習犯の場合、権利者の告訴がなくても司法処理(検察送致) ・違法であることを知りながらダウンロードしたりする行為は私的コピーは適用されず、免責されないことを明確に定める法改訂を推進(但し、刑事処罰対象からは除外し、民事上の損害賠償請求権だけ認める) 	
ネット上の著作権侵害対策の現状【200字以内】	<ul style="list-style-type: none"> ・デジタル証拠資料の収集、分析システムを構築しオンライン上の著作権侵害捜査のシステム化、専門化を図る ・違法コピーのオンラインサービス提供者(OSP)に対する行政処分(罰金、警告と削除などの是正命令など) ・違法著作物追跡管理システム(ICOP)の運営を通じての違法著作物オンライン流通常時モニタリング環境構築 	
国際共同制作		
3カ国間の実績(5カ年以内)	(タイトル)	(概要)
事例1	レッドクリフ	韓国のShow-Boxが投資、特殊効果/特殊メイク/SFXプロデューサーが韓国人 → 中国映画に分類
事例2	墨攻	25%投資、プロデューサーが韓国人、韓国俳優が出演
事例3	天国への郵便配達人	ディレクターが韓国人、韓国俳優が出演
事例4	Three Kingdoms- Resurrection of the Dragon	80%投資、共同ディレクターとして韓国人ディレクターが参加
国際共同制作活性化に向けた課題【400字以内】	中国との映画共同制作は事前制作制と100%完成作品に対する審査制度により流通が問題。 制作が終わってから放送放映権を確保しなければいけない問題(例: 飛天舞という映画の場合、放送放映権が得られなくTV放映が延ばされたことにより宣伝に失敗)。放送のように映画もFormat(番組の形式、演出方式、セットのデザインなど)プログラムを構成している全体の枠と制作ノウハウなど)販売で共同制作の活性化を試す。	