

令和5年度補正文化芸術コンテンツ・スポーツ産業海外展開促進事業

(我が国のエンタメ・クリエイティブ産業の海外需要獲得に係る影響力の分析及び海外展開戦略モデルに関する調査事業)

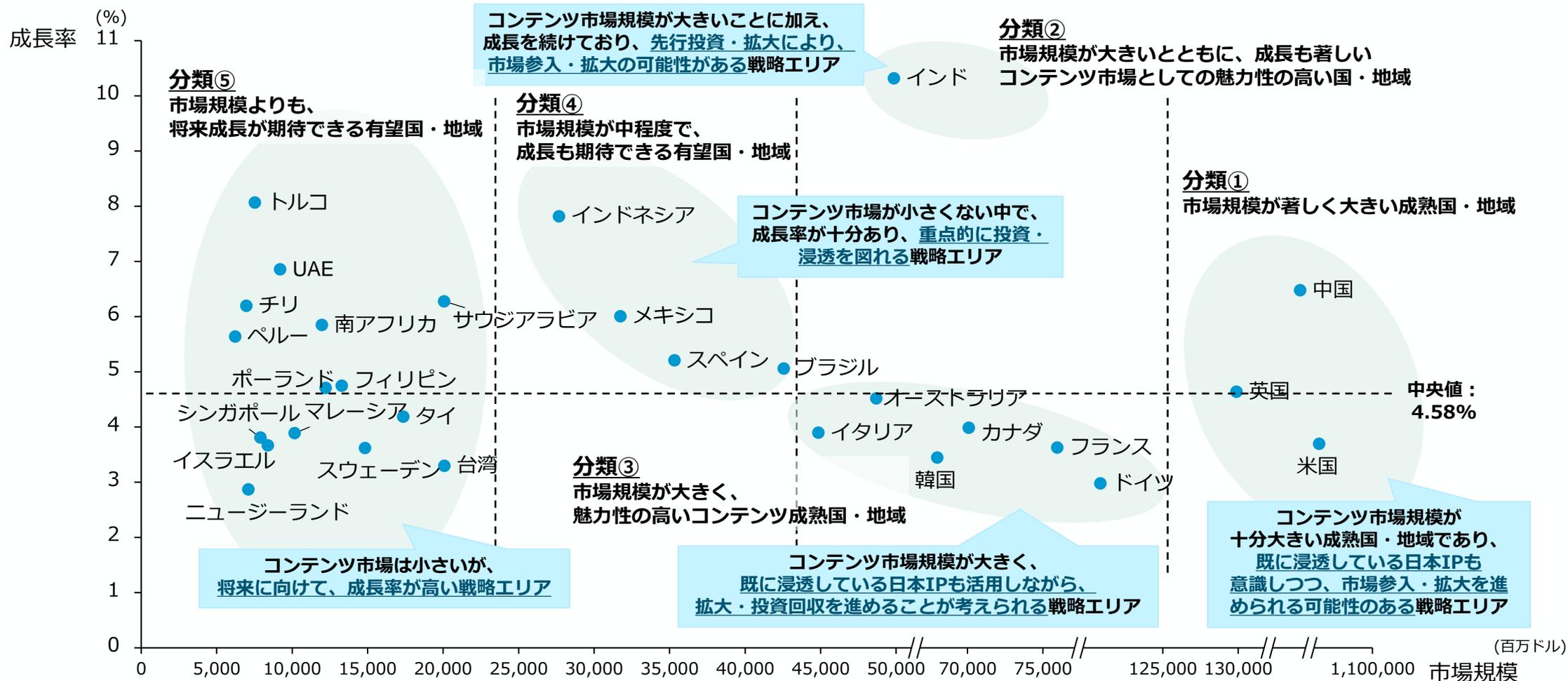
別添 (戦略エリア調査結果)

2025年3月31日

デロイトトーマツグループ

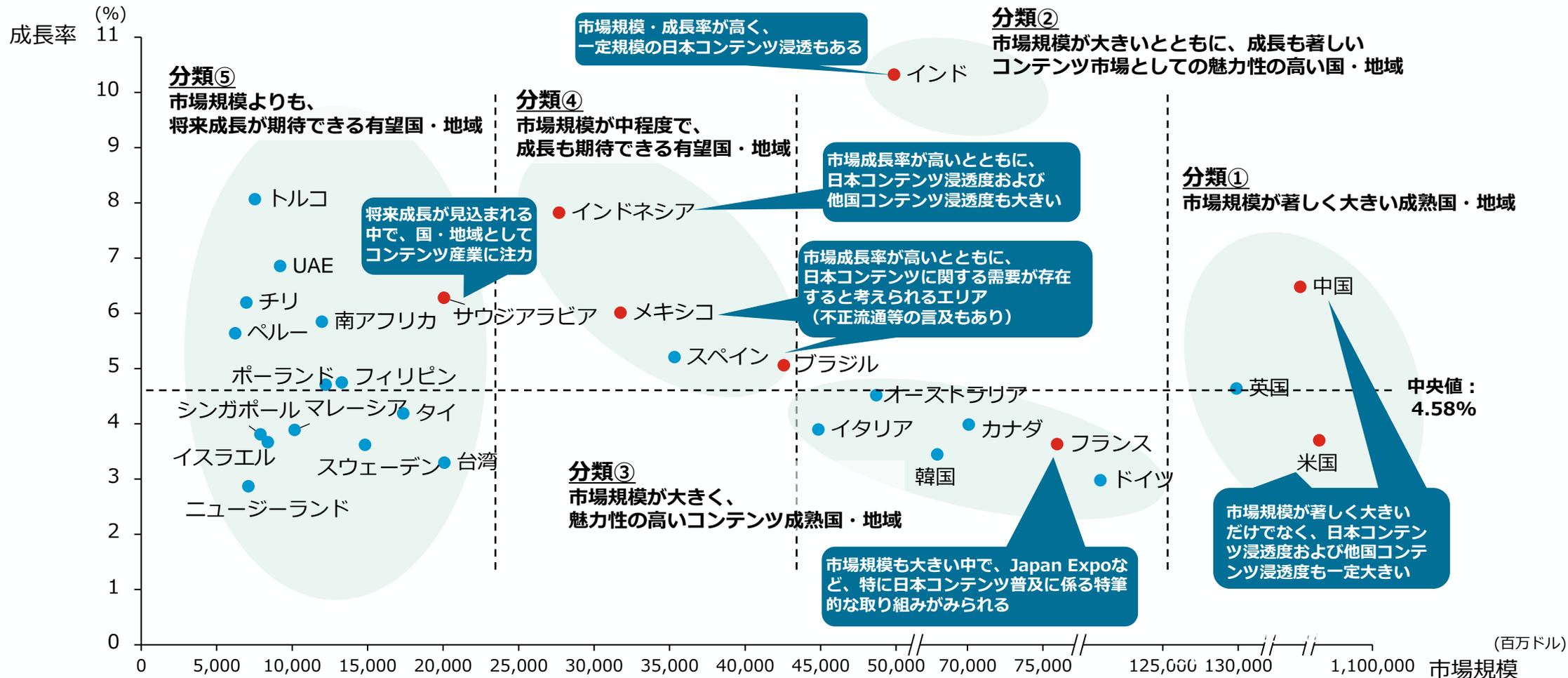
市場性に基づく戦略エリアの分類

- コンテンツ市場規模および成長率により、日本コンテンツ・IPを展開していく方向性を検討するための区分として、大きく5つに分類した



戦略エリア対象国・地域の初期スクリーニング結果

- 特に市場性や、日本コンテンツおよび海外コンテンツの浸透度が高い地域においては、日本IPの普及可能性・必要性も高くなると考え、重点調査国・地域を選定した



参考: 2023年 海外コンテンツ市場分析レポート (韓国コンテンツ新興院(KOCCA))

深堀調査選定対象国 まとめ

- コンテンツ市場規模、成長率が高く、日本コンテンツの浸透可能性が高い国等について、エンタメ・クリエイティブ産業に係る市場状況（規制・社会的環境等）を調査する

	：選定対象国	市場規模（億ドル）	成長率（2022-2027%）	特筆事項（浸透度等）
分類①	 米国	10,964	3.70	・日本・海外コンテンツ浸透度高
	 中国	4,725	6.48	・日本・海外コンテンツ浸透度高
	 英国	1,287	4.46	・海外コンテンツ浸透度低
分類②	 インド	498	10.32	
分類③	 フランス	759	3.63	・Japan Expo等の日本催事開催
	 カナダ	700	3.99	
	 韓国	679	3.45	
	 オーストラリア	486	4.52	
	 ドイツ	1,208	2.98	
分類④	 ブラジル	425	5.06	・日本コンテンツの需要が高い可能性
	 メキシコ	317	6.01	・日本コンテンツの需要が高い可能性
	 インドネシア	276	7.82	・日本・海外コンテンツ浸透度高
	 スペイン	353	5.21	
分類⑤	 サウジアラビア	200	6.28	・国としてのコンテンツ産業投資
	 タイ	174	4.19	

調査事項

- 戦略エリアとして絞り込まれた国・地域に対して、下記項目での調査を実施
- エンタメ・クリエイティブ産業が活用できる前提での、産業概観（ライセンサーが基礎情報として参考とすべきもの）

Political

（エンタメ・クリエイティブ産業に係る政府における取組・規制動向）

- 政府からの投資・戦略の動向
- 漫画やアニメに関する規制、法律の動向
- コンテンツの表現面、展開・販売等に係る規制
- IP保護などに関する代表的な指標
- 外資規制など（税務・検閲など）

Economy

（エンタメ・クリエイティブ産業等の消費に係る基礎状況）

- 人口統計・GDP
- メディア環境概観
（メディア別市場規模、利用状況、主要アプリ等）

Society

（エンタメ・クリエイティブ産業に係る社会・文化的環境、ローカライズに関連する状況）

- 言語、宗教的特性
- ローカライズの状況
- 訪日人数、在留邦人数及び日本語学習者
- 対日世論調査結果

Technology

（エンタメ・クリエイティブ産業を利用するための前提としての技術基盤の動向）

- 通信普及、インフラなど（エンタメ・クリエイティブ産業の利活用の前提）

海外展開に係る戦略エリアの検討

| 対象国・地域の調査 ①米国

Political

(政府における取組・規制動向)

(概略)

- 州ごとにコンテンツ表現に関する異なる規制が存在している
- 政府起点のエンタメ・クリエイティブ産業（アニメ・漫画・ゲーム等）に対する直接的な投資・戦略はなく、間接的な市場拡大促進・保護の枠組みが存在
- エンタメ・クリエイティブ産業（アニメ・漫画・ゲーム等）に対する明示的・直接的な規制・法律は存在しないが、日本コンテンツ展開の際に留意すべき法・規制が複数存在
- IP保護スコアは95%であり、55カ国中1位となっている
- 漫画、アニメ関連品目（映像・出版物）の輸入関税は、一般税率により関税対象外（Free）となっている

コンテンツの表現面、展開・販売等に係る規制

- 米国では、州ごとにコンテンツ表現に関する異なる規制が存在している

テネシー州

フロリダ州

ユタ州

根拠法

Age-Appropriate Materials Act

CS/CS/HB 1557:
Parental Rights in Education

H.B. 374
Sensitive Materials in Schools

概要

学校図書における暴力的な内容を含む漫画・本を禁書扱い（邦書含む）

- 学校図書館における漫画を制限
- 過度の流血、ヌード、暴力、LGBTQ関連の主題などの描写がある複数の漫画・本をブラックリスト入り
- 禁止された漫画は日本の漫画も含む
 - 暗殺教室
 - ジョジョの奇妙な冒険
 - 犬夜叉
 - 東京喰種トーキョーグール 等

LGBTQ観点から有害図書を指定し、公立学校での閲覧を制限

- LGBTQなどの性的少数者について教えることを規制する州法の見直しに伴い、規制基準も再定義
- 米国で初めて、規制に基づく“禁書リスト”が作成され、絵本もその対象
- 特に「露骨な性描写」や「暴力的表現」があるという理由でLGBTQ関連本が禁書扱い
 - 「レインボーフラッグ誕生物語」
 - 「タンタンタンゴはパパふたり」

性的観点から有害図書を指定し、公立学校での閲覧を制限

- “センシティブ”な図書を学校に置くことを禁じる州法が制定
- 規制対象にあたるか否かはユタ州が作成した、フローチャート¹で判断
- 現時点で邦書に対しての規制はないが、今後リストに追加される可能性
 - 「A Court of Thorns and Roses」
 - 「Oryx and Crake」
 - 「Forever」 等

参考：H.B. 374 Sensitive Materials in Schools、CS/CS/HB 1557: Parental Rights in Education、CA2029 – 米国の図書館における検閲に関する動向 / 小南理恵、CNN Florida bans teaching of gender identity and sexual orientation through 12th grade 米フロリダ州 政権は批判”、47 NEWS “禁書”が広がる米国、LGBTQ関連本を図書館から撤去 保守派「価値観の押しつけ」と主張、反対派は「多様性の尊重が重要」と批判”

注：1) Utah “SENSITIVE MATERIALS FLOW CHART”

政府からの投資・戦略の動向

- エンタメ・クリエイティブ産業（アニメ・漫画・ゲーム等）に対して、直接的な投資・戦略はないが、間接的に市場拡大を促進し得る枠組みが複数存在

エンタメ・クリエイティブ産業に関連する法案や取組

(ご参考) エンタメ・クリエイティブ産業に関連する政府組織

IP保護

FADPA法案¹
(Foreign Digital Piracy Prevention Act)

- 著作権者が外国の海賊版サイトを標的としたサイトブロッキング命令取得を簡易化
- アニメ・マンガ関連サイトを重点監視対象に指定

「悪名高い市場」リスト
(Notorious Markets List)

- 米国市場にて、大規模な商標偽造や著作権侵害への関与が報告されたオンラインPF等を掲載
- リスト内には中国の騰訊控股（テンセント）やアリババが運営する電子商取引サイトが追加
- 掲載企業は改善策を米政府に提案

Online Markets Lists > 7X > 2EMBED > AMARUTU	> 2EMBED > AMARUTU > AVITO
---	---

(実掲のオンラインマーケット)

技術基盤

CHIPS及び科学法
(CHIPS and Science Act)

- 半導体/5Gの開発・環境整備に対する補助金
- コンテンツ流通環境強化及び市場の拡大に裨益

拡大促進

全米芸術基金
(National Endowment for the Arts)

- 国内の様々な芸術活動に助成金を提供
- 国立芸術委員会(NCA)の諮問を通じて基金の分配及び、支援団体選定などの業務を実施

管理監督

米国連邦通信委員会
(Federal Communications Commission : 通称FCC)

- 米国における、通信・電波の規制を行う連邦政府機関
- 放送通信産業に関する政策立案と執行、監督機能に加え、コンテンツ流通プラットフォームに関する管理、監督も所掌
- 一部OTTコンテンツに対して規制を実施

米国著作権局
(United States Copyright Office)

- 議会図書館の内部部局に位置
- 米国著作権法に基づく著作権登録を管理する機関
- 著作権関連規定の制定と管理、紛争の調整等を実施

出所：2024 Review of Notorious Markets for Counterfeiting and Piracy、H.R.4346 - CHIPS and Science Act、Foreign Anti-Digital Piracy Act、「2023 해외 콘텐츠시장 분석 보고서」
注：1) '25年1月にロフグレン下院議員により法律提出され、成立の見通し

漫画やアニメに関する規制、法律の動向

- エンタメ・クリエイティブ産業（アニメ・漫画・ゲーム等）に対する明示的・直接的な規制・法律は存在しないが、日本コンテンツ展開の際に留意すべき法・規制が複数存在

	規制/法律名	概要	対象 ¹
連邦法	FCCメディア規制	米国連邦通信委員会（FCC）によるデジタルメディアに対する配信規制² <ul style="list-style-type: none"> FCCは規制対象デジタルメディアをMVPD³と定義 MVPDに対して①字幕②音量規制を実施 	<ul style="list-style-type: none"> アニメ 一部OTTコンテンツ
	児童ポルノ規制	未成年者を描写した表現物に関する規制 <ul style="list-style-type: none"> 第 2252/2252A 条では、実在する未成年描写を規制 '03年に第 1466A 条が追加され、実在しない未成年者を描写した児童ポルノをその規制対象に追加 	<ul style="list-style-type: none"> アニメ 漫画 ゲーム
民間規制	MPA レイティングシステム	Motion Picture Associationによる業界自主規制であり、米国コンテンツに対して最も影響力のある規制体系 <ul style="list-style-type: none"> 実質的に米国公開映画の8割以上がMPA基準を採用 VOD等のネット配信事業者⁴もMPA基準を自主採用 	<ul style="list-style-type: none"> アニメ 主要OTTコンテンツ
	ESRB レイティングシステム	Entertainment Software Rating Boardによる、業界自主規制であり、'94年から米国内のゲームに適用 <ul style="list-style-type: none"> 7つのレイティング基準に基づき評価を実施 	<ul style="list-style-type: none"> ゲーム

出所： Successful Appeals and Surviving the MPA Rating System By William Mavity, CLASSIFICATION AND RATING RULES (MPAA)、「2023 해외 콘텐츠시장 분석 보고서」、18 USC 1466A: Obscene visual representations of the sexual abuse of children、日米英における児童ポルノの定義規定：調査と情報－ISSUE BRIEF－ No.681「第 1466A 条における「児童ポルノ」の定義規定」、

注：1) 明示されていないため、各規制/法律内容から対象産業を推察、2) 規制根拠法は「1996年電気通信法」(= 'the Telecommunications Act of 1996')

3) MVPD (Multichannel Video Programming Distributors) 例：Xfinity、Spectrum、DirecTV、J:COM 4) Amazon Prime Video、Netflix、Disney+ 等の主要配信事業者

IP保護に関する代表的な指標

- 米国におけるIP保護スコアは55カ国中1位となっている

IP保護スコア※（International IP Index）ランキング¹

順位	国名	IP保護スコア (%)
1	United States	95.48
2	UK	94.12
3	France	93.12
...		
6	Japan	91.26
...		
23	Mexico	59.98
...		
33	Brazil	46.52
...		
42	India	38.64
...		
55	Venezuela	14.10

IP保護に関する主な動き

海賊版対応

The Protecting Lawful Streaming Act（2020年12月）²

- 米国政府が海賊版コンテンツのストリーミングに対処するため、違法なストリーミングを“重罪”と定義
- PLSAの成立により、複製権及び頒布権侵害だけでなく、ストリーミングに対しても対処できる環境が整備

救済関連

Copyright Alternative in Small-Claims Enforcement Act³

- ‘20年12月成立した法律
- 著作権侵害の少額の損害賠償請求が可能に

AI

AI生成コンテンツ×著作権保護の動き（‘24年7月現在）⁴

- 政府内でAIが生成するコンテンツに関する著作権保護の在り方について検討を実施
- 特に、AIが生成した音楽、画像、テキストなどの創作物に対する著作権の適用や、AIの学習過程で使用される既存著作物の取り扱いについて議論
- 今後は、生成AIで構築された作品に関する創作者の権利保護と技術革新の適切なバランスの議論が活発化する可能性

参考：1) [US Chamber of Commerce](#) 2) [kaizokuban_handbook_usa.pdf](#) 3) [CASE](#) 4) [Copyright Office](#)

※：IP保護スコアは、著作権などの知的財産（IP）に関する法制度の整備状況や、実効性により評価され、スコアが高いほど、IPに関する保護の措置が健全かつ有効になることを意味する

米国における漫画、アニメ関連品目の関税率

- 漫画、アニメ関連品目（映像・出版物）の輸入関税は、一般税率により関税対象外（Free）となっている

種類	HSコード※	品目	基本関税		関税率	輸入関連手数料（参考）	
			NTR/MFN（WTO 共通）税率	日米貿易協 定適用		HMF （港湾維持料）	MPF （商業貨物税関使用料）
漫画	4902.90.20.40	Newspapers, Journals and periodicals	Free	—	Free	0.125%	0.3464%
	4901.99.00	Printed books(Other)	Free	—	Free		
	4903.00.20	Children's picture, drawing or coloring books	Free	—	Free		
アニメ	8523.49	Optical media For reproducing phenomena other than sound or image	Free	—	Free		
	8523.51	Semiconductor media	Free	—	Free		
	8521.10	Video recording or reproducing apparatus	Free	—	Free		

※：漫画とアニメのHSコードについては共通の見解がないため、関連する品目を調査

参考：[WorldTariff](#), [screenrant](#)

Economy

(エンタメ・クリエイティブ産業等の消費に係る基礎状況)

(概略)

- 人口は増加傾向にあり、若年層の割合や平均年収共に高い
- コンテンツ市場規模は11,000億ドルで、将来的な成長も予測される
- 日本アニメ作品が米アカデミー賞を受賞、複数のランキングで上位に入賞 等の動きがみられる

コンテンツ消費に係る基礎情報（人口統計・GDP等）

- 人口は増加傾向にあり、若年層の割合や平均年収共に高い



総人口は3.45億人で、
年間0.57%増加¹

国別総人口
(億人, 2023年)

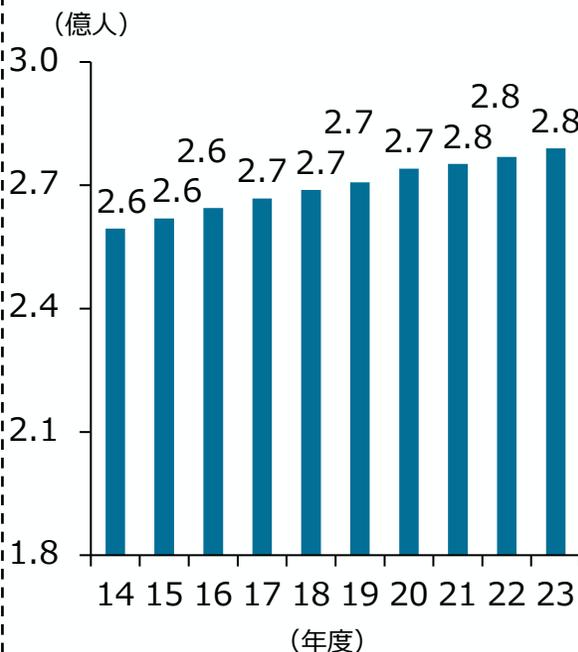
順位	国名	人口 (億人, 2024年)	年間 増加率
1	インド	14.51	0.89%
2	中国	14.19	-0.23%
3	米国	3.45	0.57%
4	インドネシア	2.83	0.82%
5	パキスタン	2.51	1.52%
...			

12	日本	1.2	-0.50%
----	----	-----	--------



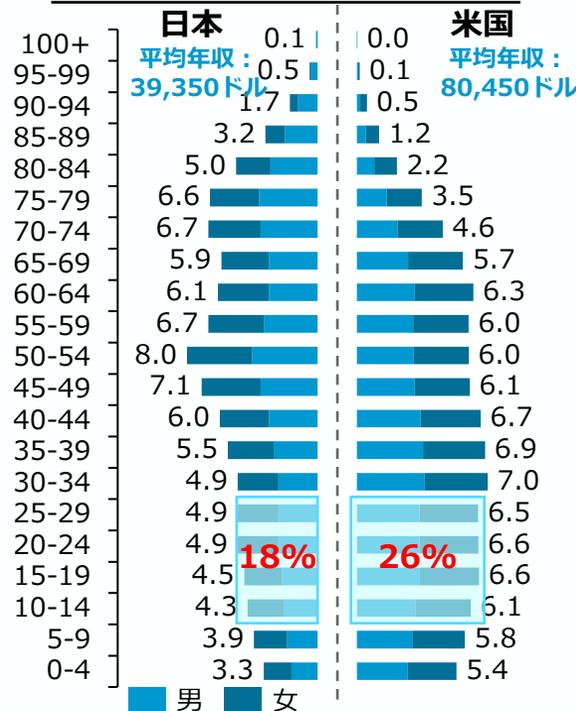
都市人口は2.79億人で、
10年間に8%増加²

米国都市人口
(億人, 2014-2023)



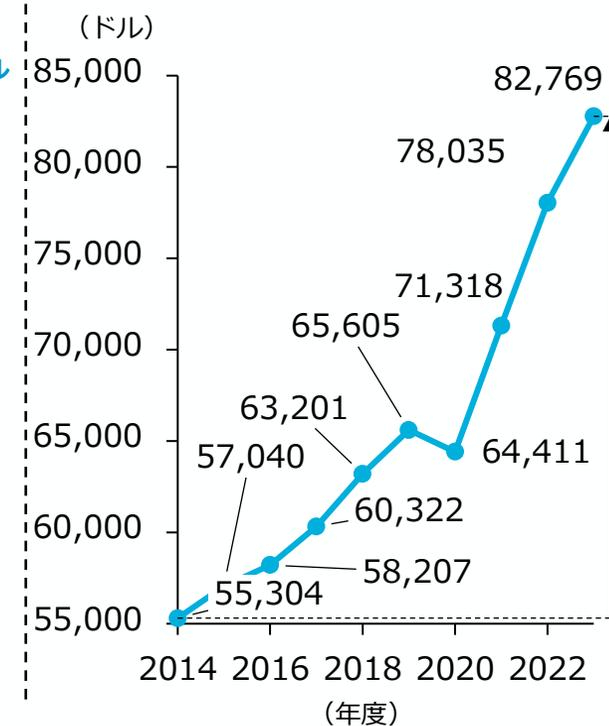
若年層(10-30歳)の人口は
全体の約26%を占める³

人口年齢構造
(%, 日本/米国)



一人当たりの GDP
(米ドル)は 82,769ドル⁴

一人当たりの GDP
(ドル, 2014-2023)

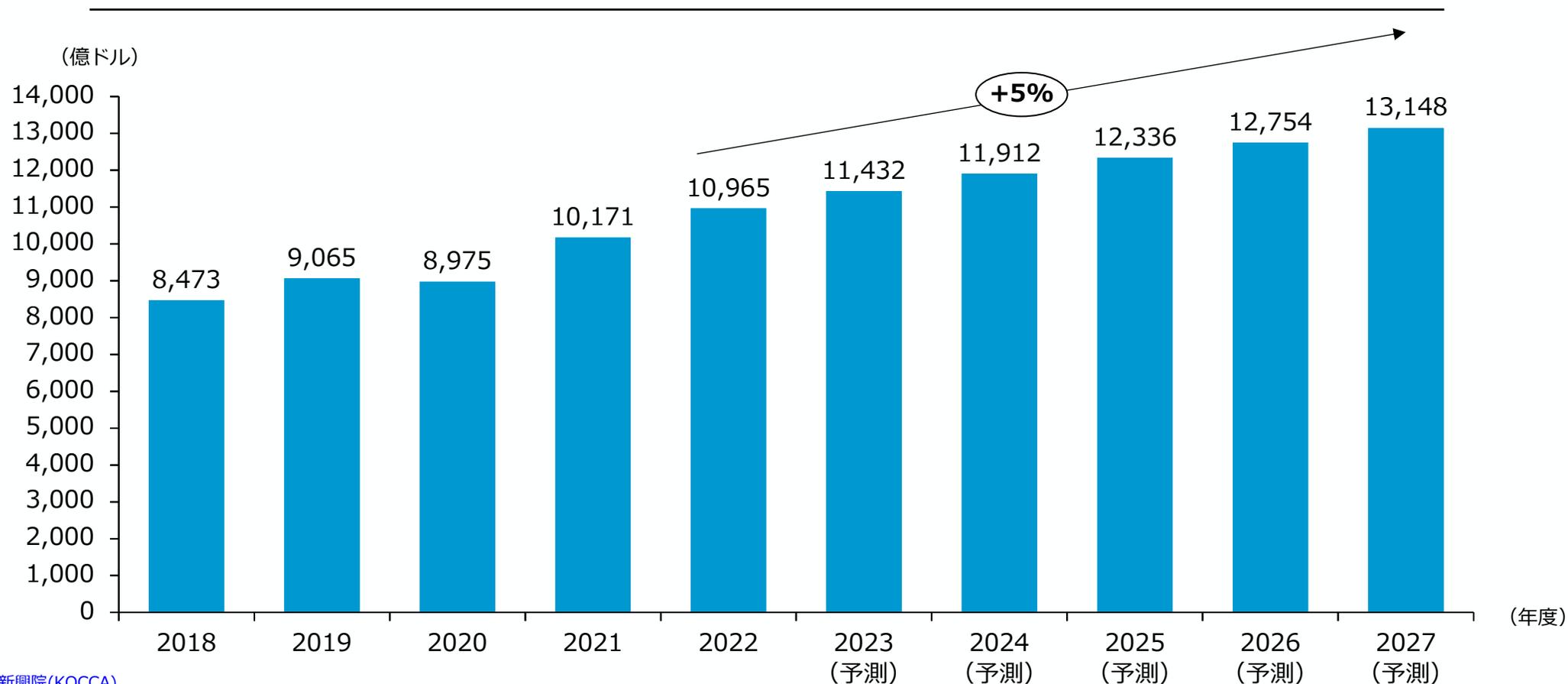


参考: 1) Worldometer 2) THE WORLD BANK 3) PopulationPyramid4) THE WORLD BANK

米国のコンテンツ市場規模

- コンテンツ市場規模は11,000億ドルで、将来的な成長も予測されている

米国におけるコンテンツ市場規模及び成長率



米国における日本アニメの動き

- 日本アニメ作品が米アカデミー賞を受賞、複数のランキングで上位に入賞等の動きがみられる

市場拡大の兆候（米国）

1	米国の13歳から65歳の内「3カ月以内にアニメを視聴した」と答えるアニメ視聴者は'20年10%から年々高まり、'23年には19%となった	1
2	'24年宮崎駿監督の最新劇場アニメ「君たちはどう生きるか」が、米アカデミー賞長編アニメーション賞に輝いた	2
3	「チェンソーマン」が米国の書店で'22年に最も売れた漫画単行本になった	3
4	「劇場版『鬼滅の刃』無限列車編」が、公開2週目にして全米週末興行ランキングで1位を獲得した	4
5	「僕のヒーローアカデミア」は米国テレビ番組ランキング2位を獲得した	5
6	Anime NYC 2024では10万枚以上のチケットが販売され、7年前の開催以来、これまでで最大の観客を集めた	6

米国における日本アニメ・漫画の関連動向

- アニメ・マンガ関連イベントやコミュニティ活動、現地ブランドとのコラボがみられる

1 Amazon US※ マンガTOP20

- DOG MAN: Big Jim Begins:
by DAV Pilkey
...
- DOG MAN: Fetch-22: by
DAV Pilkey
- Solo Leveling (俺だけレベル
アップな件), Vol. 9
...
- 9. 僕のヒーローアカデミア:
Vol. 40**
- 10.ベルセルク: Deluxe Vol. 1**
...
- 15.ベルセルク: Deluxe Vol. 2**
- 16.葬送のフリーレン: Vol. 12**
- 17.呪術廻戦: Vol. 1**
- 18.カグラバチ: Vol. 2**
- 19.チェンソーマン: Vol.17**
- Sonic The Hedgehog

2 主な関連イベント

- **Anime Expo (LA) :**
全米で最大規模のアニメ展示会。
近年ではアニメ声優、歌手、ダン
スグループ、日本人アーティスト
が日本から参加している
- **Anime NYC :**
ニューヨークで開催されるアニメ
コンベンション。日本のマンガ・
アニメ・ゲームに関係する展示が
されている
- **Anime Boston :**
ボストンで春に開催される毎年恒
例の3日間のアニメコンベンショ
ン。アニメや漫画など、日本の
ポップカルチャーが広く取り上げ
られる
- **Anime Central :**
通称Acenとしても親しまれており、
アジアや米国のアニメコンテンツ
を愛好するファンが集う場として、
安全で独特で家族連れにも優しい
イベントを企画している

3 アニメコミュニティ

- **Anime News Network :**
北米最大規模のアニメ情報発信
サイト。日本のアニメやマンガ
を中心に、音楽などオタク関連
の全般の文化を紹介している
- **Fandom :**
映画・テレビ・ゲーム・漫画・
アニメなど様々なジャンルを取り
扱うWikiサイト。全世界で毎
月1億9000万人のユーザーが訪
れ、17億回以上のページ
ビューを獲得している
- **My Anime List :**
日本のアニメや漫画を専門とし
たSNSのウェブサイト。現在は
日本法人だが、2020年より以
前はUS法人であった

4 アパレル展開

- **adidas :**
鬼滅の刃、ドラゴンボール、遊
戯王、ポケモン等、様々なIPと
コラボレーションを実施
- **NBA, Hyper Fly :**
僕のヒーローアカデミアとの
コラボレーションを実施
- **VANS :**
ワンピースやセーラームーン、
ジョジョの奇妙な冒険とコラボ
レーションを実施
- **Supreme :**
AKIRAや、ルパン三世と
コラボレーションを実施

Society

(社会、文化的環境・ローカライズの状況)

(概略)

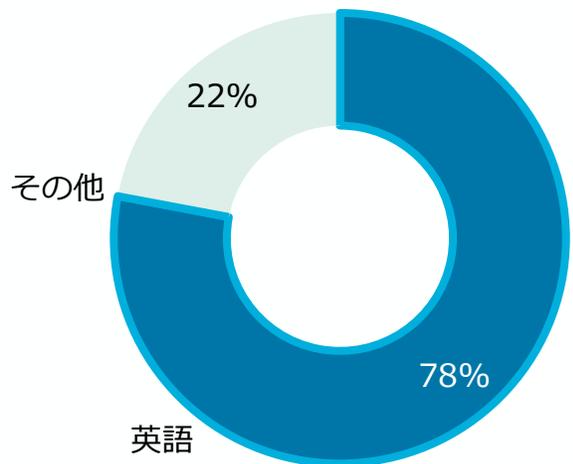
- 人口の8割が英語を使用し、一部スペイン語話者が存在。人口の7割が宗教の信仰者
- 米国市場へのコンテンツ展開時において、一部アニメコンテンツなどで、作品の表現・キャラクター名がローカライズされる事例が存在する
- 訪日外国人数は世界4位、在留邦人数は世界1位、日本語学習者は16万人
- 対日関係が良好関係であると答えた割合が全体の75%、日本を信頼できると答えた割合が全体の73%であった

米国における各言語の使用状況

- 人口の8割が英語を使用し、一部スペイン語話者が存在。人口の7割が宗教の信仰者

米国では家庭で使用する言語の78%が英語¹

英語とその他言語の割合

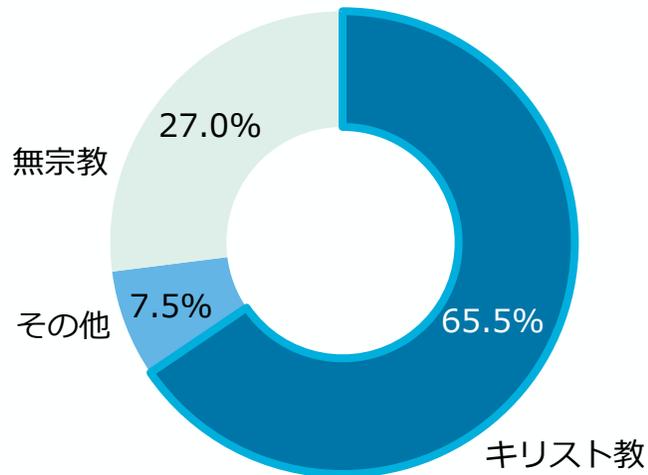


英語以外の言語の内訳

言語	話者数 (人)	割合 (%)
スペイン語	41,157,140	13.3
中国語	3,460,422	1.1
フランス語	2,078,267	0.7
タガログ語	1,723,342	0.6
ベトナム語	1,528,461	0.5
アラビア語	1,305,000	0.4
韓国語	1,085,969	0.3

キリスト教が最も信仰されている宗教であり、米国人の65%が属している²

米国における宗派の割合



キリスト教以外の宗派の内訳

キリスト教以外の宗派	割合 (%)
ユダヤ教	2
イスラム教	1
仏教	1
ヒンドゥー教	1
ユニテリアン・ユニバーサリスト	0.5
その他	2

参考：1) [United States Census](#), 2) [PRRI](#)

米国におけるローカライズの状況

- 米国市場へのコンテンツ展開時において、一部アニメコンテンツなどで、作品の表現・キャラクター名がローカライズされる事例が存在する

「ドラえもん」

言語

アニメ内固有名詞を英語表記に変更する必要

- アニメ“ドラえもん”米国版では、ひみつ道具も英語表記に変更
 - どこでもドア：Anywhere Door
 - タケコプター：Hopter
 - アンキパン：Memory Bread

文化

アニメ内に登場する細かな描写も米国文化を反映する内容に変更

- 健康志向に配慮し、ドラえもんが大量のどら焼きを頬張るシーンの縮小
- のび太の0点答案にも、落第を意味する「F」
- オムライスをパンケーキに変更
- 箸をフォークに変更 等

「名探偵コナン」

タイトルが原作「名探偵コナン」から大きく変更

- 「CASE CLOSED -One Truth Prevails」

キャラクターの固有名詞が米国仕様に変更

- 登場キャラクターの名称が米国に馴染みやすい一般的な名前に変更
 - 工藤新一：Jimmy Kudo
 - 毛利蘭：Rachel Moore
 - 毛利小五郎：Richard Moore

米国の訪日人数、在留邦人数及び日本語学習者

- 訪日外国人数は世界4位、在留邦人数は世界1位、日本語学習者は16万人

訪日人数が欧米豪の中
では最上位¹

訪日外国人数

順位	国・地域名	訪日人数 (万人,2023年)	訪日人数 比率
1	韓国	696	13.45%
2	中国	461	0.32%
3	台湾	420	18.02%
4	米国	205	0.60%
...			
10	インドネシア	43	0.15%
...			
14	フランス	28	0.42%
15	ドイツ	23	0.28%
16	インド	17	0.01%
...			
36	フィンランド	2	0.38%

在留邦人数率が最も多い²

在留邦人数

順位	国名	在留邦人数 (人,2023年)	邦人 密度
1	米国	414,615	0.121%
2	中国	101,786	0.007%
3	オーストラ リア	99,830	0.377%
...			
7	ブラジル	46,902	0.022%
...			
9	ドイツ	42,079	0.050%
10	フランス	36,204	0.054%
...			
14	インドネシ ア	15,510	0.006%
...			
24	インド	8,197	0.001%
...			
50	ポルトガル	872	0.008%

約16万人の
日本語学習者³

日本語学習者の状況

教育機構 1,241個

日本語教育教師 4,109人

日本語学習者 161,402人



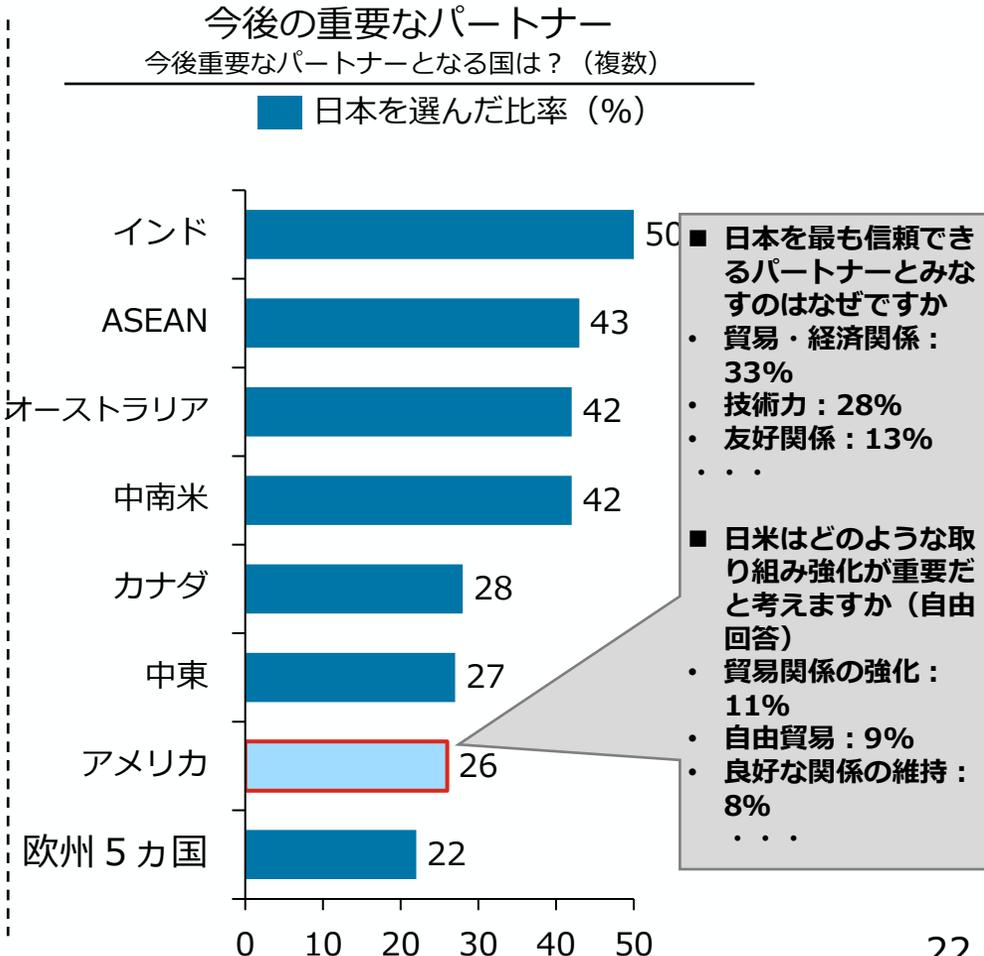
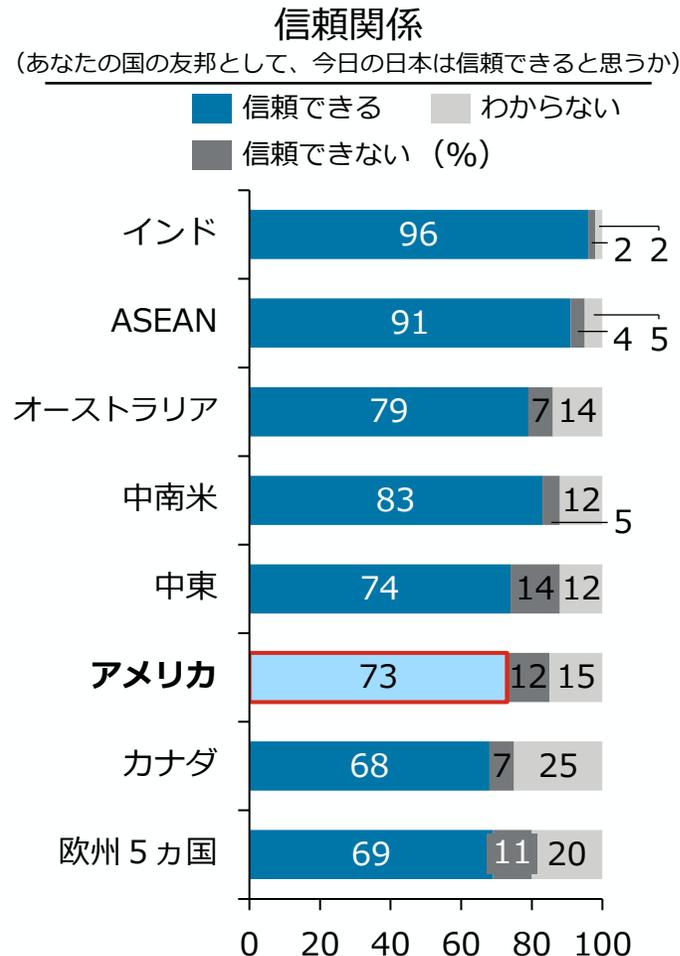
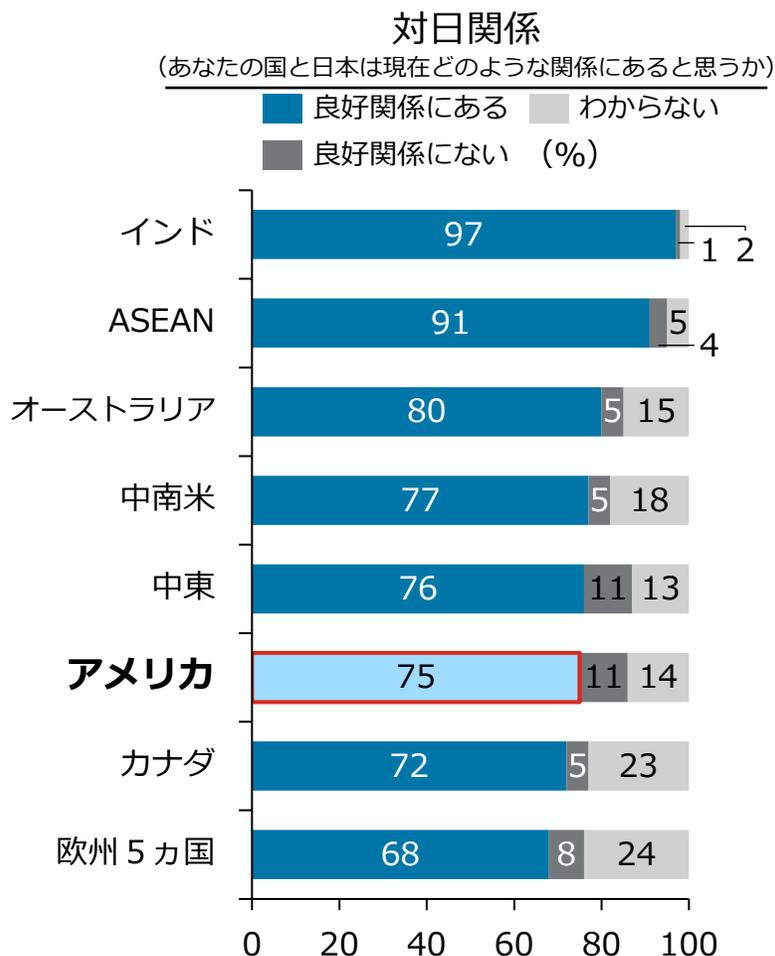
他の国の日本語
学習者数

- 中国：105万人
- インドネシア：71万人
- 韓国：47万人

• ASEAN：インドネシア、カンボジア、シンガポール、タイ、フィリピン、ブルネイ、ベトナム、マレーシア、ラオス
 • 中南米：アルゼンチン、ブラジル、コロンビア、メキシコ、トリニダード・トバゴ、ボリビア、ウルグアイ
 • 中東：UAE、イラン、エジプト、サウジアラビア、チュニジア、トルコ、ヨルダン
 • 欧州5カ国：英国、ドイツ、フランス、イタリア、ハンガリー

各国対日世論調査結果

- 対日関係が良好関係であると答えた割合が全体の75%、日本を信頼できると答えた割合が全体の73%であった



Technology

(文化造像産業を利用するための前提としての技術基盤の動向)

(概略)

- インターネット普及率は97%、スマートフォンの普及率は81.6%、モバイル平均ダウンロード速度は130.41Mbpsであった

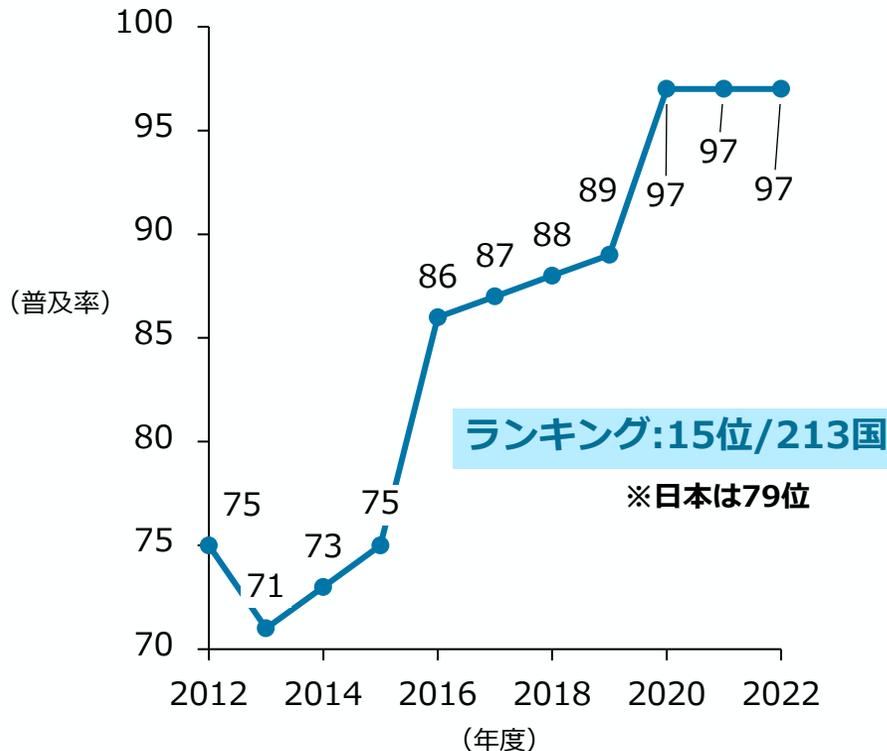
米国の通信・技術インフラの普及状況

- 米国において、インターネット普及率は97%、スマートフォンの普及率は81.6%、モバイル平均ダウンロード速度は130.41Mbpsであった



'22年インターネット普及率は97%¹

インターネット普及率 (%)



スマートフォンの普及率は81.6%^{2,4,5}

スマートフォン及びバージョン普及率

順位	国名	普及率 (%)	IOS (%)	Android (%)
1	France	82.6	28.2	71.3
2	UK	82.2	48.2	51.3
3	Germany	81.9	33.1	65.8
4	US	81.6	55.4	44.3
5	Japan	78.6	60.1	39.6
...
11	Indonesia	68.1	12.43	87.45
17	India	46.5	4	95
18	Nigeria	38.1	8.56	85.3

順位	IOS (TOP6)		Android (TOP6)	
	バージョン	普及率 (%)	バージョン	普及率 (%)
1	iOS 18.3	37.17	14	49.47
2	iOS 18.1	29.62	13	14.42
3	iOS 18.2	7.91	12	9.47
4	iOS 17.6	7.31	15	6.84
5	iOS 16.7	2.26	11	5.84
6	iOS 17.5	2.17	9.0 Pie	4.11



モバイルの平均ダウンロード速度は130Mbps³

モバイルの平均ダウンロード速度

順位	国名	DL速度 Mbps
1	UAE	453.87
2	Qatar	383.5
3	Kuwait	257.3
4	Bulgaria	187.27
...
13	US	130.41
...
18	France	108.74
...
58	Japan	47.43

参考 : 1) THE WORLD BANK 2) Statista ,Statista23) SPEEDTEST 4) auncon 5) Statcounter Global Stats

海外展開に係る戦略エリアの検討

| 対象国・地域の調査 ②インド

Political

(政府における取組・規制動向)

(概略)

- インド情報省が関連産業振興のタスクフォースを立ち上げるなど、アニメ・漫画産業の発展に向けた動きを強める戦略を推進している
- アニメと漫画産業に特化した規制は存在しないが、宗教・教育、わいせつが主な理由で規制が実施された事例が複数存在
- インドにおけるIP保護スコアは55カ国中42位であり、海賊版サイトへのアクセス数は世界第3位となっている一方、法改正等の対策に係る動きがみられ始めている状況
- インドにおける漫画、アニメ関連品目（映像・出版物）の輸入関税は、EPA適応により関税対象外（Free）となっている

政府からの投資・戦略の動向

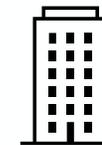
- インド情報省が関連産業振興のタスクフォースを立ち上げるなど、アニメ・漫画産業の発展に向けた動きを強める戦略を推進している

インド情報省を中心に、教育機関や州政府、民間企業が協力し、**AVGC※（アニメ、VFX、ゲーム、漫画）産業の促進（ポリシー策定、人材育成など）に取り組んでいる**

AVGC タスクフォースの関連ステークホルダー（例）

中央省庁	<ul style="list-style-type: none"> 技能開発・起業省（Ministry of Skill Development and Entrepreneurship） 教育省高等教育局（Department of Higher Education, Ministry of Education） IT電子省（Ministry of Electronics and Information Technology） 商工省産業国内取引促進局（Department for Promotion of Industry and Internal Trade）
州政府	<ul style="list-style-type: none"> カルナタカ マハラシュトラ テランガナ
業界団体	<ul style="list-style-type: none"> 全インド技術教育評議会（All India Council of Technical Education） 全国教育研究訓練評議会（National Council of Educational Research and Training） メディア・エンターテイメント技能評議会（Media & Entertainment Skills Council） インド商工会議所（Federation of Indian Chambers of Commerce & Industry） インド工業連盟（The Confederation of Indian Industry）
民間企業	Technicolor India、Punaryug Artvision、Anibrain、Redchillies VFX、Whistling Woods International、Zynga India、Hungama Digital Media Entertainment

直近の主な取り組み



AVGC分野とXRの国家センターオブエクセレンスの設立（NCoE）を発表

- AVGC部門のスキル、教育、産業開発、研究、イノベーションを支援する機関



The National AVGC-XR Policy の策定方針

- AVGC産業に係るインフラ開発、スキル強化、規制支援等に係る包括的な方針
- 本方針に対応し、各州でも独自のAVGC Policyが公表されている

※AVGC産業：Animation, Visual Effect, Game, Comics産業の略

アニメに関する規制（OTT、映画産業を参考）

- インドにおいてアニメ産業に対する直接的な規制は存在していないが、TV、OTTや映画産業に対する規制に留意する必要がある

	規制内容	規制体系
TV産業	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 番組基準：友好国の批判、宗教や宗派に対する攻撃、わいせつ、中傷等を含む放送を禁止 ✓ 広告基準：たばこ、酒類の広告、消費者保護の法律を順守しない広告、女性蔑視や子どもの安全を脅かす広告等を禁止 	—
OTT産業	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 「Information Technology Rules 2021」を公表し、フェイクニュースの蔓延、特定宗教や個人への誹謗中傷、暴力的・わいせつなコンテンツによる悪用事例を削減 ✓ OTT コンテンツは ①テーマとメッセージ、②暴力、③ヌード、④セックス、⑤言語、⑥薬物と薬物乱用、⑦ホラー、の7つの評価マークにより分類され、コンテンツの出版者および発行者は、上記分類を明示的に表示する必要 ✓ 内容により、コンテンツを5つの年齢区分（U～A）に分類され（区分方針が公表されず）、U/A 13+以上に分類されるコンテンツには子供制限などを含むアクセス管理が必要であり、また、A 分類のコンテンツには信頼性の高い年齢認証の実装が必要 	<ul style="list-style-type: none"> ■ U：子供を含むすべての年齢に適する ■ U/A 7+：7歳以上を対象 ■ U/A 13+：13歳以上を対象 ■ U/A 16+：16歳以上を対象 ■ A：子供の視聴には適さない、大人の視聴のみ
映画産業	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 1952年制定の映画法（Cinematograph Act, 1952）に基づき、公の場で上映される映画を管理、規制している ✓ インドで一般公開される全ての映画は同機関の許可を取得する必要がある 	<ul style="list-style-type: none"> ■ U：制限なし ■ U/A 7+、U/A 13+、U/A 16+：相応する年齢以上を対象 ■ A：成人のみ視聴可能 ■ S：医師や科学者など専門的な視聴者のみ視聴可能

アニメ産業に特化した規制はほとんど存在しない

漫画に関する規制（出版に関する規制を参考）

- インドでは、漫画産業に対する規制が存在しており、わいせつ表現や宗教規制基準が定められている

法規制名	関連する規制内容
インド刑法（IPC）	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 第292条：わいせつな書籍、パンフレット、絵画、その他の物品の販売、配布、展示、輸入、輸出を禁止 ✓ 第295A条：宗教的感情を故意に侮辱する行為を禁止
インド情報技術法（The Information Technology Act）	<ul style="list-style-type: none"> ✓ インターネット上のわいせつな内容、名誉毀損、宗教的な感情を傷つける内容などを規制
若年者に対する有害出版物法（The Young Persons (Harmful Publications) Act, 1956）	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 若年者に対して有害な影響を与える可能性のある出版物を規制、主に以下の内容を主に描いたものが対象 <ul style="list-style-type: none"> • 犯罪の実行：犯罪行為を描いた内容 • 暴力や残虐行為：暴力的または残酷な行為を描いた内容 • 嫌悪感や恐怖を引き起こすような出来事を描いた内容

コンテンツの表現面、展開・販売等に係る規制

- 法的に具体的な摘発基準が明確となっているわけではないが、具体的に摘発・規制された作品は宗教・教育、わいせつが主な理由となっている

インドにおける規制された作品例

No.	摘発された作品	発生年	摘発・規制理由	規制理由分類	対応
1	クレヨンしんちゃん	2008	主人公のしんのすけの下品な行動や大人に対する不敬な態度が問題視され、保護者から「子供に悪影響を及ぼす」との苦情が寄せられ、特に、下半身を露出するシーンや不適切な言動が批判の対象	教育、わいせつ	一時放送停止
2	サウスパーク	2010	仏陀が薬を吸っている様子が描かれているなど、「視聴者に不快感を抱かせる」と指摘	宗教	放送停止
3	ドラえもん	2016	主人公のび太の怠け者の性格や、困難な状況でドラえもんに頼る姿勢が、子供たちの自立心を損なうと批判された	教育	一部エピソード放送停止
4	終末のワルキューレ (Record of Ragnarok)	2023	ヒンドゥー教の神であるシヴァの描写が問題視された。シヴァが戦闘的なキャラクターとして描かれ、伝統的な描写とは異なる姿勢や外見がヒンドゥー教徒の感情を傷つけると指摘	宗教	放送中止

IP保護に関する代表的な指標

- インドにおけるIP保護スコアは55カ国中42位であり、海賊版サイトへのアクセス数は世界第3位となっている一方、法改正等の対策に係る動きがみられ始めている状況

IP保護スコア※ (International IP Index) ランキング¹

順位	国名	IP保護スコア (%)
1	United States	95.48
2	UK	94.12
3	France	93.12
...		
6	Japan	91.26
...		
23	Mexico	59.98
...		
36	Brazil	42.02
...		
42	India	38.64
...		
55	Venezuela	14.10

IP保護に関する主な動き

著作権侵害の現状

海賊版サイトへのアクセスが多い²

- インドは「海賊版による視聴が増えている市場」であり、海賊版サイトの訪問者数が増加傾向
- 2021年に違法なビデオストリーミングサイトへのアクセス数で世界第3位

海賊版対策

動的差し止め命令 (2023年8月)³

- 将来において損害を発生させるであろう行為を停止させることを目的とする裁判所の命令
- 2023年8月9日、インドのデリー高等裁判所は、6つの映画会社が提起した訴訟において、著作権が存在しない映画やドラマに対しても海賊版サイトのブロッキングを命じる「動的差止命令」を下した
- 著作権が成立していない作品に対しても事前に海賊版サイトのアクセスを遮断する初の判例となった

政策の変化

シネマトグラフ(改正)法案2023⁴

- (Cinematograph (Amendment) Bill 2023)
- 著作権侵害の定義の明確化:** 映画の著作権侵害に関する具体的な行為や状況 (不正な視聴覚録音および配布) が明文化された
- 刑事制裁の強化:** 著作権侵害に対する罰金や懲役刑などの刑事制裁が新たに導入 (3ヶ月から3年の懲役など)

参考: 1) [US Chamber of Commerce](#) 2) [ET Telecom](#) 3) [GIGAZINE](#) 4) [European Commission](#)

※: IP保護スコアは、著作権などの知的財産 (IP) に関する法制度の整備状況や、実効性により評価され、スコアが高いほど、IPに関する保護の措置が健全かつ有効になることを意味する

インドにおける漫画、アニメ関連品目の関税率

- インドにおける漫画、アニメ関連品目（映像・出版物）の輸入関税は、EPA適応により関税対象外（Free）となっている

種類	HSコード※	品目	基本関税		社会福祉課徴金	統合物品・サービス税 (IGST)	GST補償税 (贅沢品)	関税率
			MFN (WTO 共通) 税率	EPA (経済連携協定) 税率適用後				
漫画	4902.90.20	Journals and periodicals	10%	Free	10%	0%	0%	Free
	4901.10.10	Printed books	Free	Free	10%	0%	0%	Free
	4903.00.20	Drawing or coloring books for children	10%	Free	10%	0%	0%	Free
アニメ	8523.49.40	DVD	10%	Free	10%	18%	0%	Free
	8523.80.30	Audio-visual news or audio-visual views	10%	Free	10%	18%	0%	Free
	8523.80.40	Children's video films	10%	Free	10%	18%	0%	Free

※：漫画とアニメのHSコードについては共通の見解がないため、関連する品目を調査

Economy

(エンタメ・クリエイティブ産業等の消費に係る基礎状況)

(概略)

- インドの総人口は世界一位であるとともに、若い都市人口基盤が存在
- コンテンツ市場規模は500億ドルで、2022年から毎年10%以上成長すると予測される
- 日本のアニメ検索数が大幅に増加、アニメの視聴者が世界上位等の動きがみられる
- 日本アニメ関連のイベントやコミュニティ活動、現地ブランドとのコラボがみられる

コンテンツ消費に係る基礎情報（人口統計・GDP等）

- インドの総人口は世界一位であるとともに、若い都市人口基盤が存在



総人口は14.5億人で、
0.89%増加¹

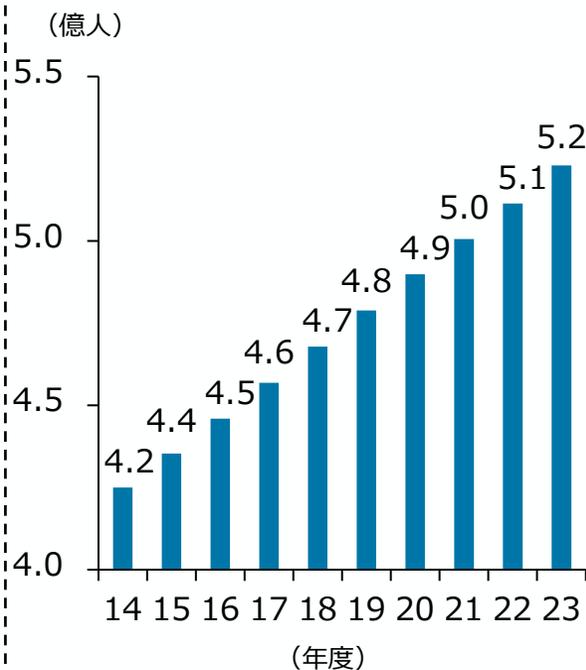
国別総人口
(億人, 2023年)

順位	国名	人口 (億人, 2024年)	年間 増加率
1	インド	14.51	0.89%
2	中国	14.19	-0.23%
3	米国	3.45	0.57%
4	インドネシア	2.83	0.82%
5	パキスタン	2.51	1.52%
...			
12	日本	1.2	-0.50%



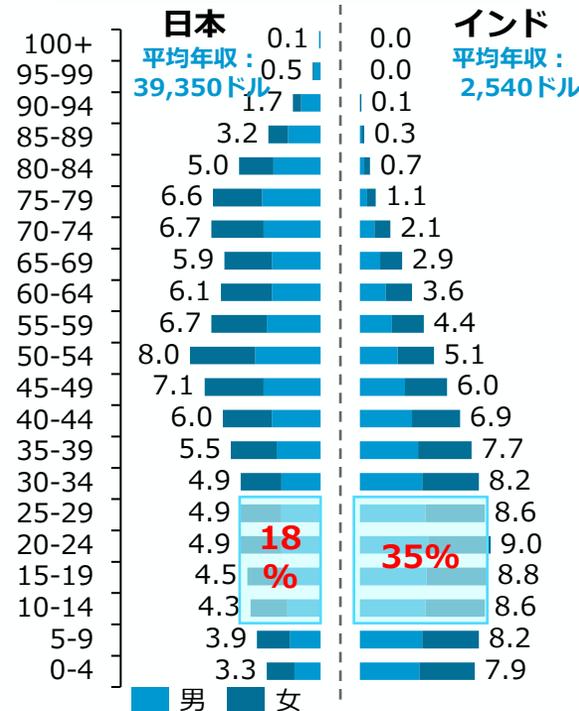
都市人口は5.22億人で、
10年間23%増加²

インド都市人口
(億人, 2014-2023)



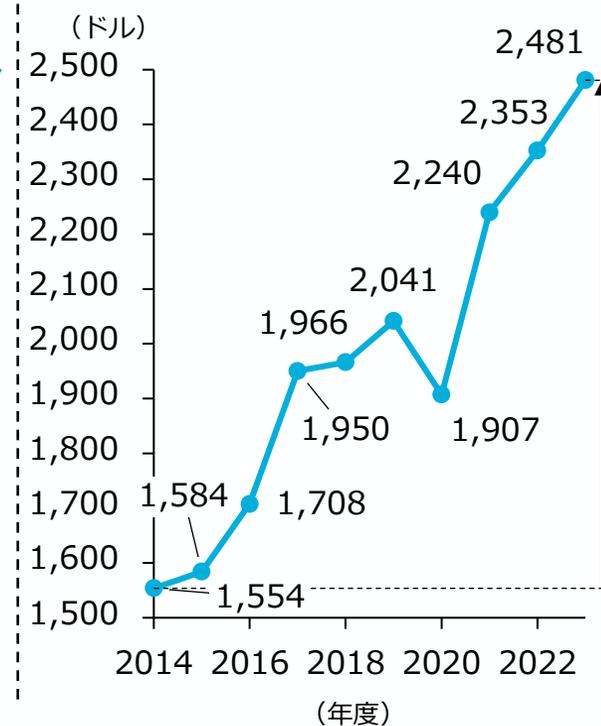
10-30歳の人口は35%で
日本の2倍近く³

人口年齢構造
(%, 日本/インド)



一人当たりの GDP
(米ドル)は 2,480ドル⁴

一人当たりの GDP
(ドル, 2014-2023)

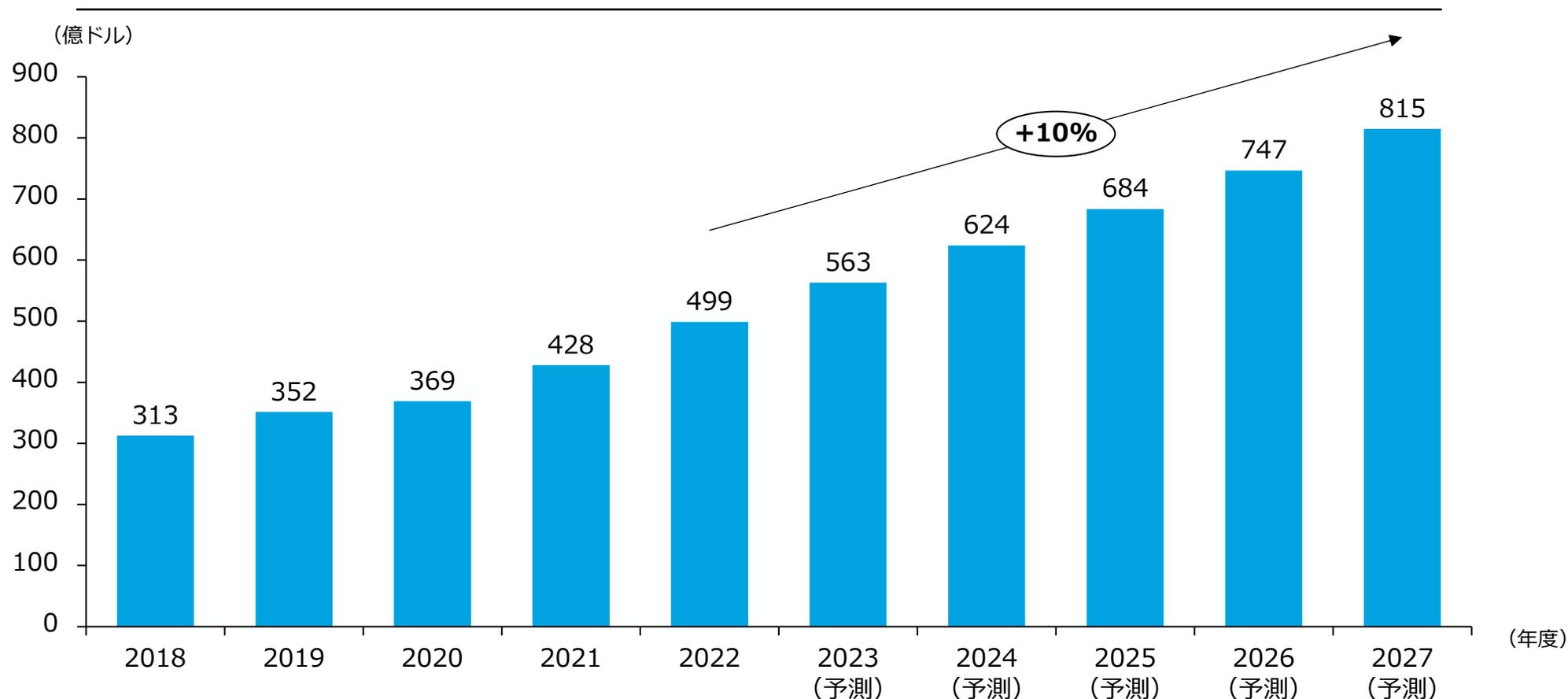


参考: 1) Worldometer 2) THE WORLD BANK 3) PopulationPyramid4) THE WORLD BANK

インドのコンテンツ市場規模

- コンテンツ市場規模は500億ドルで、2022年から毎年10%以上成長すると予測される

インドコンテンツ市場市場規模及び成長率¹



参考 : [1 韓国コンテンツ新興院\(KOCCA\)](#)

インドにおける日本アニメの動き

- 日本アニメの検索数が大幅に増加、アニメの視聴者数が世界上位等の動きがみられる

市場拡大の兆候（インド）

1	2024年のアニメ関連(Anime)の検索数は2020年に比べて460%増加	1
2	Netflixインド、アニメコンテンツの視聴者数で世界第4位に、全国3000万人以上視聴	2
3	調査回答者の83%が、すべてのアニメコンテンツの中で日本アニメを好んでおり、ナルト、デスノート、進撃の巨人が視聴者に愛されたアニメのトップ3にランクイン	3
4	2022年、アニメ映画『呪術廻戦0』がインドでハリウッド以外の外国語映画として最高収益をあげた	4
5	2023年、アニメ映画『すずめの戸締り』が『呪術廻戦0』を上回り、インドでの興行収入は1億ルピーに達する	5
6	インド初で唯一のアニメ専門チャンネル、アニマックス・インディアが2023年にJioTVを通じて放送再開	6

インドにおける日本アニメ・漫画の関連動向

- 日本アニメ関連のイベントやコミュニティ活動、現地ブランドとのコラボがみられる

1 Amazon India※ のマンガTOP10

1. 進撃の巨人 第1巻
Attack on Titan Vol.
2. 進撃の巨人 シーズン1部分
(第1~4巻)
Attack on Titan Season 1
Part 1 Vol.1-4
3. Tinkle Double Digest No
153
4. Tinkle Double Digest
No.192
5. Suppandi & Friends Vol 1
6. フェアリーテイル 第1巻
Fairy Tail Vol. 1
7. Tinkle Double Digest
No.199
8. Tinkle 781
9. ドラゴンボール超 第9巻
Dragon Ball Super, Vol. 9
10. Into the Uncut Grass

2 主な関連イベント

- **Comic Con India:** 5都市で開催される毎年恒例のファンコンベンション。漫画、ショー、書籍に焦点
- **BAC (Bangalore Anime Club):** インド最大の都市を拠点とするアニメクラブ、ミーティング、デジタルコミュニティ
- **Japanese Film Festival (JFF):** 国際交流基金による、日本映画の海外への普及、映画に関する情報やオンラインイベントの促進を目的とした取り組み
- **Japan Utsav, Kolkata:** コルカタの日本総領事館が主催する1日がかりの日本文化フェスティバル (前回は2018年に開催)
- **Cosplay Walk, Bangalore:** バンガロールの日本総領事館が主催する、外国人漫画家を奨励するために設立された毎年恒例の賞 (前回は2020年に開催)

3 アニメコミュニティ

- **Quriverse:** インド初のインタラクティブなアニメコミュニティプラットフォーム
- **Animehunch:** アニメニュースとメディアのWebサイト (ブログ)
- **Online petitions** 長年のファンにより、アニメ映画やコンテンツをインドに持ち込まれている

4 アパレル展開

- **Celio India:** ナルト、ポケモン、進撃の巨人とのコラボレーション
- **The Souled Store:** ナルト商品のライセンス
- **Many unlicensed retailers selling merchandise,** 商品を販売しているライセンスのない小売業者は多数あり、たとえば、Bonkers Corner (ナルト、アキラ、ドラゴンボールZ)、Bewakoof (進撃の巨人) などがある

Society

(社会、文化的環境・ローカライズの状況)

(概略)

- 公用語は22言語あるが、北部、東部、西部ではヒンディー語の割合が最も多い
- 訪日人数は世界16位、在留邦人数は世界24位、日本語学習者は3.6万人
- 対日関係が良好関係であると答えた割合が全体の97%、日本を信頼できると答えた割合が全体の96%であった（インドの対日世論調査の結果は、対日関係・信頼関係・重要なパートナーの3つの項目で最上位となっている）

インドにおける各言語の使用状況

- インドは多言語国家であり、22の公用言語が存在している

22の公用言語¹

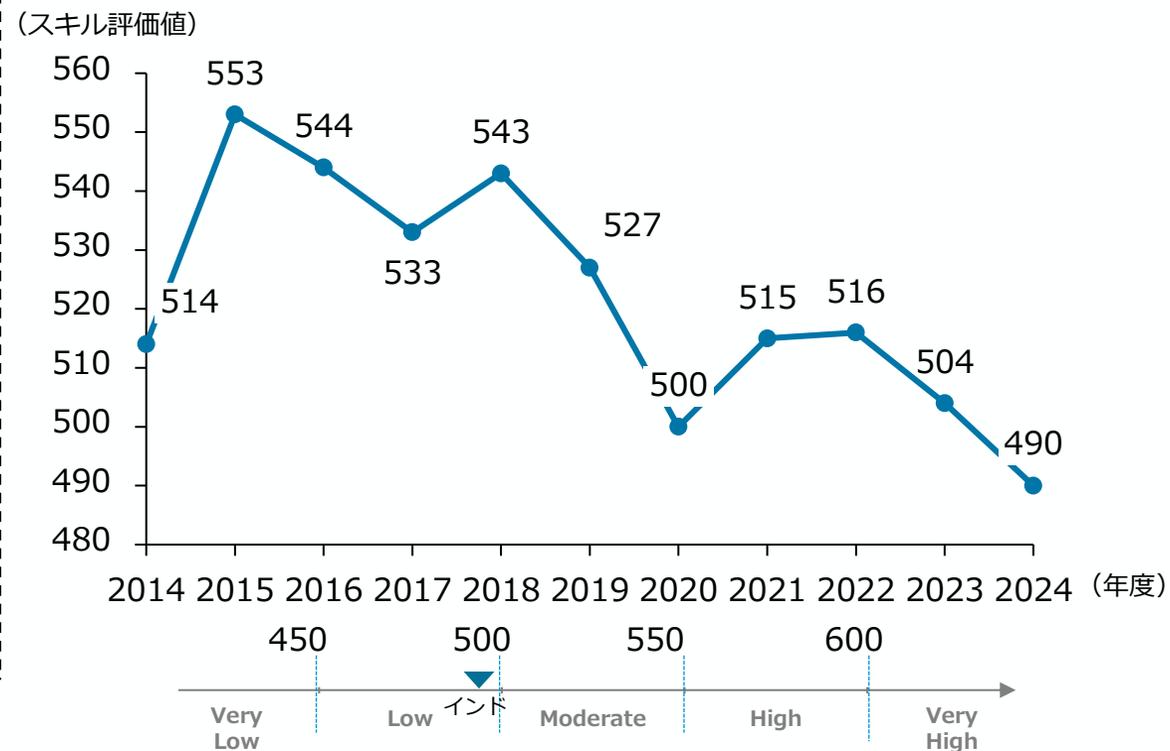
インドの公用言語リスト

No.	言語名	No.	言語名
1	Assamese	12	Marathi
2	Bengali	13	Maithili
3	Bodo	14	Nepali
4	Dogri	15	Oriya
5	Gujarati	16	Punjabi
6	Hindi	17	Sanskrit
7	Kannada	18	Santhali
8	Kashmiri	19	Sindhi
9	Konkani	20	Tamil
10	Malayalam	21	Telugu
11	Manipuri	22	Urdu

English

英語力は普通程度²

インド人英語スキル変化



インドにおける都市別と年齢別の英語能力

- インドでは、地域と年齢により英語能力が異なる

都市により英語能力が異なる¹

都市別英語スキル

都市名	英語スキル	都市名	英語スキル
ジャイプール	602	バドダラ	535
ムンバイ	575	ラーンチー	533
コーチ	575	ヴィシャカパトナム	531
ヴィジャヤワダ	561	アーメダバード	529
バンガロール	559	プネー	526
ボパール	556	ターネー	525
チェンナイ	556	ラージャムンドリー	494
スーラト	556	パトナ	447
ハイデラバード	556	デリー	406
ナグプール	556	ラクナウ	398
グントゥール	554	グワーリヤル	384
インドア	548	ヴァーラーナシー	371
マドゥライ	545	アグラ	368
コルカタ	540	アリーガル	366
コインバトール	537		

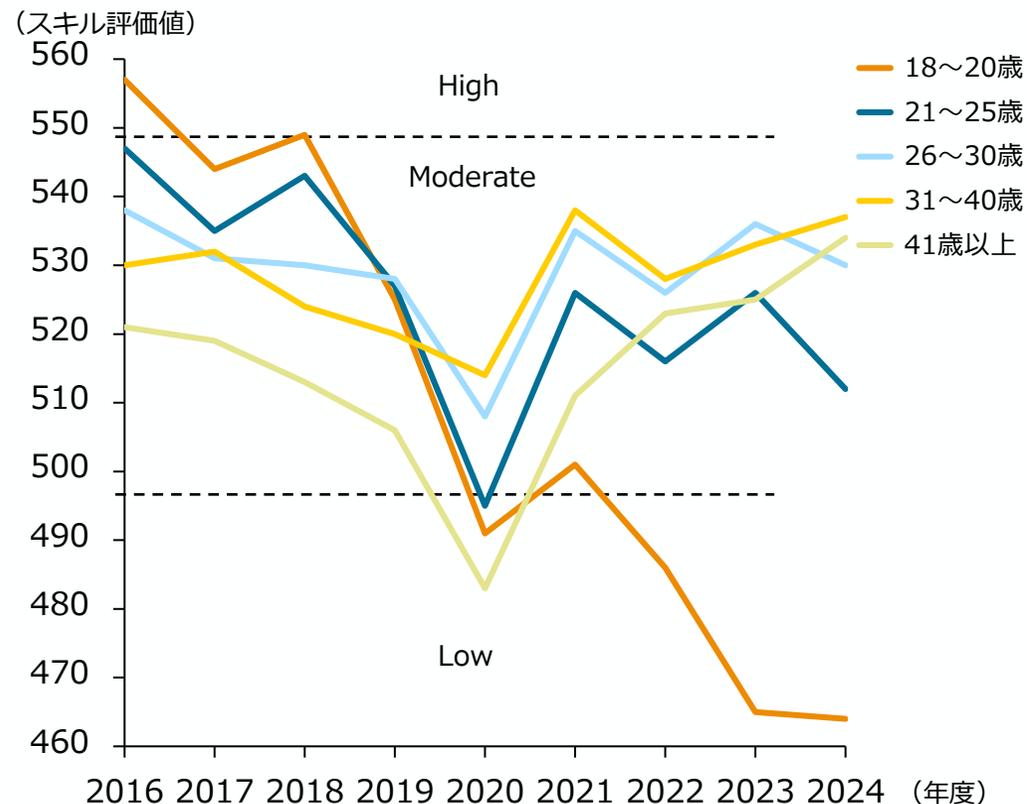
Very High & High

Low & Very Low

Mode rate

若年層英語力は低下傾向¹

年齢別英語スキル変化



参考: 1) EF

インドにおけるローカライズの状況

- 公用語は22言語あるが、北部、東部、西部ではヒンディー語の割合が最も多い。

各都市のOTT コンテンツ視聴で好む言語の割合

地域	都市	言語割合
北部	デリ	ヒンディー語96%、英語4%
	ジャイプル	ヒンディー語97%、マルワリ語2%、英語1%
	ルディアナ	ヒンディー語80%、パンジャブ語9%
	パニパト	ヒンディー語99%、パンジャブ語1%
南部	バンガロール	カンナダ語64%、ヒンディー語19%
	コインバトール	タミル語88%、英語9%
	ハイデラバード	テルグ語71%、英語22%
東部	コルカタ	ヒンディー語50%、ベンガル語44%
	パトナ	ヒンディー語95%、英語4%
	ブバネシュワル	ヒンディー語86%、オリヤ語13%
西部	ムンバイ	ヒンディー語77%、マラーティー語12%
	プネ	ヒンディー語63%、マラーティー語18%
	ナグプール	ヒンディー語75%、マラーティー語21%
	アーメダバード	ヒンディー語85%、グジャラーティー語11%

インドの訪日人数、在留邦人数及び日本語学習者

- 訪日人数は世界16位、在留邦人数は世界24位、日本語学習者は3.6万人

訪日人数がは世界16位¹

訪日外国人数

順位	国・地域名	訪日人数 (万人,2023年)	訪日人数 比率
1	韓国	696	13.45%
2	中国	461	0.32%
3	台湾	420	18.02%
4	米国	205	0.60%
...			
10	インドネシア	43	0.15%
...			
14	フランス	28	0.42%
15	ドイツ	23	0.28%
16	インド	17	0.01%
...			
36	フィンランド	2	0.38%

在留邦人数が8千人²

在留邦人数

順位	国名	在留邦人数 (人,2023年)	邦人 密度
1	米国	414,615	0.121%
2	中国	101,786	0.007%
3	オーストラリア	99,830	0.377%
...			
7	ブラジル	46,902	0.022%
...			
9	ドイツ	42,079	0.050%
10	フランス	36,204	0.054%
...			
14	インドネシア	15,510	0.006%
...			
24	インド	8,197	0.001%
...			
50	ポルトガル	872	0.008%

約3.6万人の日本語学習者³

日本語学習者の状況

教育機構 **323個**

日本語教育教師 **1,132人**

日本語学習者 **3.6万人**



他の国の日本語
学習者数

- 中国：105万人
- インドネシア：71万人
- 韓国：47万人
- 米国：16万人

- ASEAN：インドネシア、カンボジア、シンガポール、タイ、フィリピン、ブルネイ、ベトナム、マレーシア、ラオス
- 中南米：アルゼンチン、ブラジル、コロンビア、メキシコ、トリニダード・トバゴ、ボリビア、ウルグアイ
- 中東：UAE、イラン、エジプト、サウジアラビア、チュニジア、トルコ、ヨルダン
- 欧州5カ国：英国、ドイツ、フランス、イタリア、ハンガリー

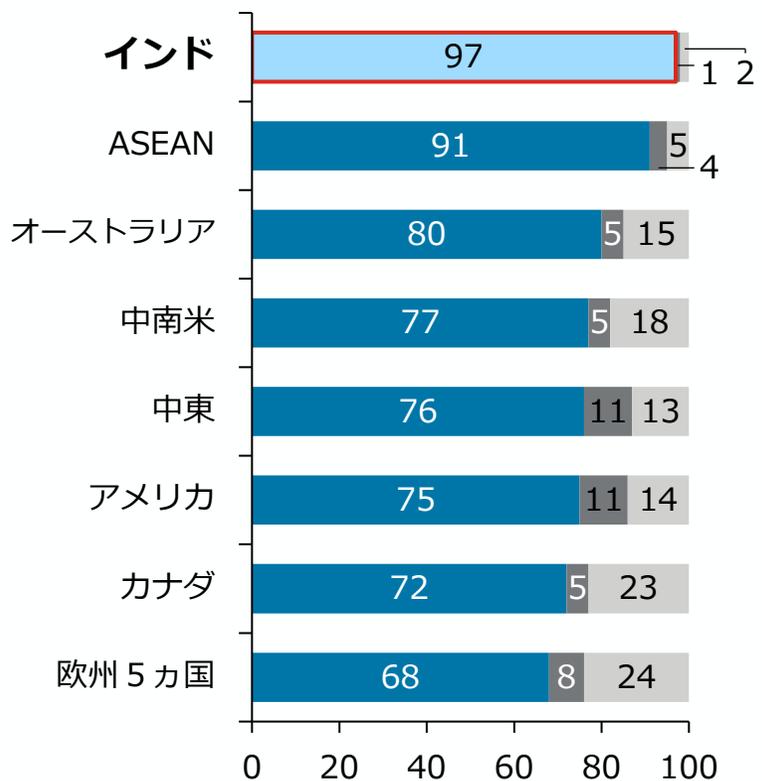
各国対日世論調査結果

- インドの対日世論調査の結果は、対日関係・信頼関係・重要なパートナーの3つの項目で最上位となっている

対日関係

(あなたの国と日本は現在どのような関係にあると思うか)

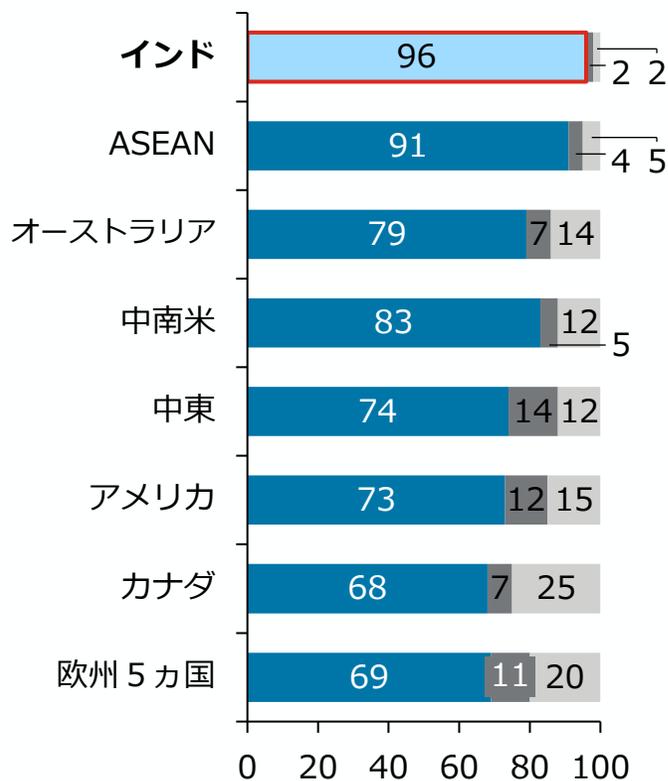
- 良好関係にある
- 良好関係にない (%)
- わからない



信頼関係

(あなたの国の友邦として、今日の日本は信頼できると思うか)

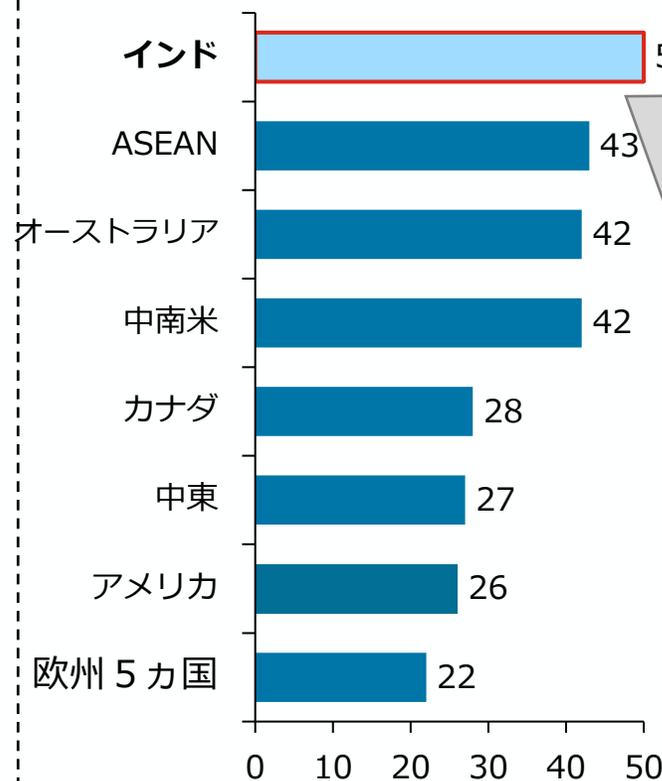
- 信頼できる
- 信頼できない (%)
- わからない



今後の重要なパートナー

今後重要なパートナーとなる国は？ (複数)

- 日本を選んだ比率 (%)



- 日印の経済関係の現状をどう思いますか
 - 大変良い：54%
 - 良い：40%
- 日本の投資についてどう考えますか
 - 大いに歓迎する：76%
 - 歓迎する：21%
- 日本とインドはどの分野で更に協力するべきだと思いますか
 - 科学技術：71%
 - 経済関係：65%
 - 気候変動：53%
 - 防衛安全保障：51%
 - ...

Technology

(文化造像産業を利用するための前提としての技術基盤の動向)

(概略)

- インドにおいて、インターネット普及率は43%、スマートフォンの普及率は46.5%、モバイル平均ダウンロード速度は103.75Mbpsであった

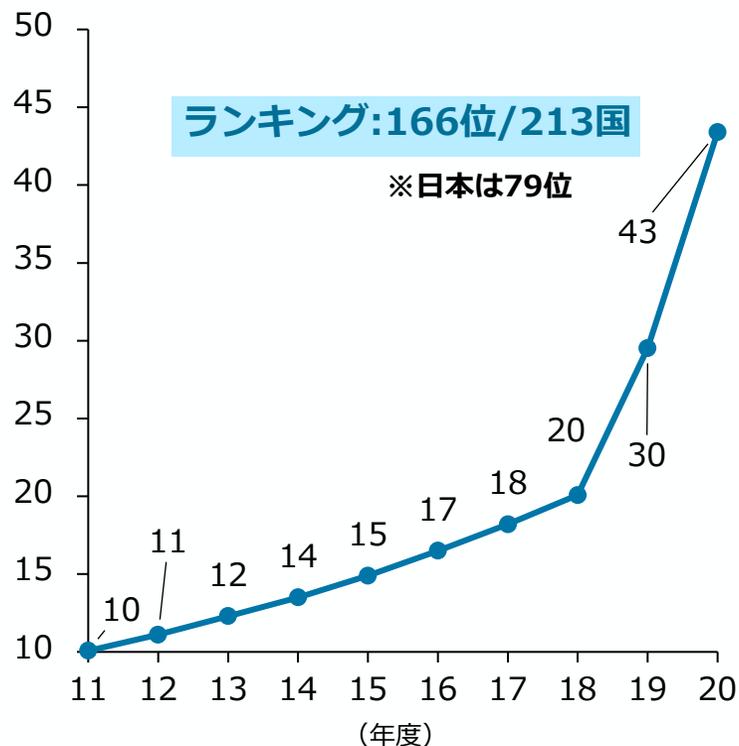
インドの通信・技術インフラの普及状況

- インドにおいて、インターネット普及率は43%、スマートフォンの普及率は46.5%、モバイル平均ダウンロード速度は103.75Mbpsであった



インターネット普及率は43%¹

インターネット普及率 (%)



スマートフォンの普及率は47%^{2,4,5}

スマートフォン及びバージョン普及率

順位	国名	普及率 (%)	IOS (%)	Android (%)
1	France	82.6	28.2	71.3
2	UK	82.2	48.2	51.3
3	Germany	81.9	33.1	65.8
4	US	81.6	55.4	44.3
5	Japan	78.6	60.1	39.6
...
11	Indonesia	68.1	12.43	87.45
17	India	46.5	4	95
18	Nigeria	38.1	8.56	85.3

順位	IOS (TOP6)		Android (TOP6)	
	バージョン	普及率 (%)	バージョン	普及率 (%)
1	iOS 18.3	31.97	14.0	37.56
2	iOS 18.1	20.57	13.0	17.52
3	iOS 18.2	17.15	12.0	12.71
4	iOS 18.0	6.38	11.0	12.67
5	iOS 17.6	4.93	15.0	6.09
6	iOS 17.5	3.23	10.0	5.86



モバイルの平均ダウンロード速度は104Mbps³

モバイルの平均ダウンロード速度

順位	国名	DL速度 Mbps
1	UAE	453.87
2	Qatar	383.5
3	Kuwait	257.3
...
13	US	130.41
...
18	France	108.74
...
23	India	103.75
...
58	Japan	47.43
...
110	Afghanistan	8.20

海外展開に係る戦略エリアの検討

| 対象国・地域の調査 ③ フランス

Political

(政府における取組・規制動向)

(概略)

- 自国文化保護政策に伴うVOD規制が存在している
- アニメ・漫画に対しての直接的な規制は無いが、留意すべきコンテンツ規制が複数存在
- 日本アニメが暴力的/性的な観点で規制対象になる事例が存在
- フランスのIP保護スコアは55カ国中3位であり、著作権保護の法整備、模倣品対策の取組が実施されている
- フランスにおける漫画、アニメ関連品目（映像・出版物）の輸入関税は、共通関税制度（MFN）により関税対象外（Free）となっている

政府からの投資・戦略の動向

- 自国文化保護政策に伴うVOD規制が存在している

産業全体保護・促進策

自国の文化保護とコンテンツ産業投資が“表裏一体”となった戦略である“政令第2021-793号”を展開

- 米国文化流入が加速した‘80年以降のEC及びEUでは自国文化保護政策が立案（フランスが政策立案を主導）
- “AVMS指令”として、VOD事業者に対してEU作品・自国作品への貢献を求めるようEU各国が国内法制化

背景

改正AVMS指令の国内法制化（政令第2021-793号）

- ① ブロードキャスト・クオータ制
 - 国内に拠点を置く一定規模以上のVOD事業者はカタログの60%以上を欧州作品、40%以上を仏作品で構成する義務等
- ② 欧州作品への財政的貢献制度
 - 一定規模のVOD事業者は年間収益一部を欧州作品に拠出する義務
 - 加え、定額制VODの場合は国内年間売上高の20%以上を欧州・仏作品の制作に拠出する義務
 - 拠点の国内外を問わず、一定規模以上のVOD事業者は国立映画センターへの納税（＝映画基金への出資）義務

概要

個人消費促進策

個人文化消費活動を促進するための補助金を拠出

政策名 カルチャーパス制度（文化補助金制度）

概要

若年層の文化消費資金を政府が補助

- 18歳時に文化消費を前提として、300ユーロを国民に支給
- 利用可能なものは、書籍、コンサート、劇、美術館、映画、VOD等



特に日本漫画がカルチャーパス利用先として人気

漫画やアニメに関する規制、法律の動向

- アニメ・漫画に対しての直接的な規制は無いが、留意すべきコンテンツ規制が複数存在している

(ご参考) コンテンツ関連の政府機関

統括	文化庁 (Ministere De La Culture) <ul style="list-style-type: none"> コンテンツの開発・通信分野の普及・監督
管理 監督	国家情報委員会 (CNIL) <ul style="list-style-type: none"> 個人情報データを規制、著作権紛争対処 等
	電気通信監督庁 (ARCEP) <ul style="list-style-type: none"> 通信、デジタルメディアの規制機関 市場モニタリング、規制データ公開業務
	視聴覚・デジタル通信管理庁 (ARCOM) <ul style="list-style-type: none"> デジタル・視聴覚物質の普及び規制 審議会 (CSA) が統合し、通信規制の中心に
促進	産業財産庁 (INPI) <ul style="list-style-type: none"> 知的財産権分野における公共政策の開発/実施 知的財産権分野におけるビジネス支援
	国立映画・映像センター (CNC) <ul style="list-style-type: none"> 映画、ビデオ、ゲームの資金サポート コンテンツの規制、広報、外部協力業務協力

留意すべき規制

留意すべきアニメ・漫画に関する間接規制は主にARCOMが所掌

アニメ /漫画	1	ARCOM レーティング規制 (年齢規制)	<ul style="list-style-type: none"> 根拠法：1989年1月17日法律第89-25号 4つの評価基準で、テレビ・映画コンテンツの配信に対しての規制を実施
	2	2024年法	<ul style="list-style-type: none"> 有害コンテンツやサイバー犯罪からの未成年者保護を目的とした法律 ARCOMがポルノサイト等の利用を規制
	3	改正AVMS指令 (既出)	<ul style="list-style-type: none"> ①欧州作品のクォータ制と卓立性確保のための“ブロードキャスト・クォータ制” ②VODに対して欧州作品への財政的貢献
	4	PEGIシステム	<ul style="list-style-type: none"> 欧州全域で使用されているゲームのレーティングシステム 5つの基準で評価：PEG 13~PEGI 18
	5	(言語規制)	<ul style="list-style-type: none"> '22年5月フランス語強化委員会が「言語の純粋性を維持すること」を目的に実施 ゲーム関連用語が公的機関で使用禁止
ゲーム			

出所：2023 해외 콘텐츠시장 분석 보고서, 멀티미디어振興センタービデオオンデマンドに関する規制：

ローカルコンテンツを巡る議論の動向、国立国会図書館 調査及び立法考査局【フランス】デジタル空間の安全性を高め、規制するための法律、Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs (SELL) Jouer responsable Depuis 20 ans, le SELL s'engage auprès des joueurs et des parents pour une pratique responsable des jeux vidéo., The Guardian "France bans English gaming tech jargon in push to preserve language purity"

コンテンツの表現面、展開・販売等に係る規制

- 日本アニメにおいて、暴力的・性的な表現が規制対象になる事例が複数存在している

	実際の事例	(ご参考) 規制根拠 ¹
	<p>ドラゴンボール</p> <p>北斗の拳</p>	
背景	<ul style="list-style-type: none"> 青少年保護の観点から暴力的な表現内容が違反と判定 暴力表現は小中学生に好ましくないと批判 	<p>根拠法</p> <p>1 ARCOMレーティング規制（年齢規制）</p> <ul style="list-style-type: none"> “1986年9月30日の通信の自由に関する法律第86-1067号を改正する1989年1月17日の法律第89-25号”
対応	<ul style="list-style-type: none"> 性的ニュアンスを変更 暴力シーンでも流血や、過激表現を一部カット キャラクターの死の部分的または完全カット 暴力表現の削除 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 頭部破裂や大量出血など残酷な描写 “ギャクアニメ”に内容変更 <ul style="list-style-type: none"> ▶ ケンシロウは北斗神拳伝承者ではなく、北斗高校の学生に ▶ 設定からセリフまでほぼ全てが別物に 	<p>法律内容</p> <p>以下の4つの基準によって、テレビ・映画コンテンツの配信に対しての規制を設けている</p> <ul style="list-style-type: none"> Not suitable for children under10 Not suitable for children under12 Not suitable for minors under16 Not suitable for minors under18 <p>→未成年者の発達に悪影響を与える可能性のある番組から未成年者を保護するようテレビ放送局に強制するための措置として成立</p>

出所: [Imdb](#)、[magmix](#)

1)法規制内容と実際の規制状況を踏まえ、ARCOMレーティング規制が根拠法と推察

IP保護に関する代表的な指標

- フランスのIP保護スコアは55カ国中3位であり、著作権保護の法整備、模倣品対策の取組が実施されている

IP保護スコア (International IP Index) ランキング¹

順位	国名	IP保護スコア (%)
1	United States	95.48
2	UK	94.12
3	France	93.12
...		
6	Japan	91.26
...		
23	Mexico	59.98
...		
36	Brazil	42.02
...		
42	India	38.64
...		
55	Venezuela	14.10

IP保護に関する主な動き

海賊版対応

■ インターネット上の著作権保護強化²

- ‘21年「デジタル時代における文化作品へのアクセスの規制と保護に関する法律」を制定
- 上記法律を根拠に視聴覚・デジタル伝達規制局 (ARCOM) が設立
- ARCOMは、著作権侵害サイトへのアクセス遮断や、違法コンテンツの削除要請などの権限を持ち、著作権者の権利保護を推進

■ EU指令の国内法化³

- EUの「デジタル単一市場における著作権指令」を国内法に取り入れるため、‘21年5月12日にオールドナンス第2021-580号を公布
- 上記取り組みにより、オンラインコンテンツ共有サービスプロバイダの責任が明確化され、著作権侵害コンテンツの迅速な削除や、権利者との公正なライセンス契約の締結が義務付け

模倣品対応

■ 模倣品対策⁴

- 玩具や子供用品の模倣品のオンライン販売に対する22カ月にわたる特別捜査の結果、1,600万点以上の模倣品が押収・没収された

フランスにおける漫画、アニメ関連品目の関税率

- フランスにおける漫画、アニメ関連品目（映像・出版物）の輸入関税は、共通関税制度（MFN）により関税対象外（Free）となっている

種類	HSコード※	品目	基本関税		関税率
			MFN (WTO共通) 税率	EPA税率適用後	
漫画	4902.90.00.00	Newspapers, Journals and periodicals	Free	Free	Free
	4901.99.00.00	Printed books(Other)	Free	Free	Free
	4903.00.00.00	Children's picture, drawing or coloring books	Free	Free	Free
アニメ	8523.49.10.00	DVD	Free	Free	Free
	8523.51.90.00	Semiconductor media	Free	Free	Free
	8521.90.00.00	Video recording or reproducing apparatus	Free	Free	Free

※：漫画とアニメのHSコードについては共通の見解がないため、関連する品目を調査

Economy

(エンタメ・クリエイティブ産業等の消費に係る基礎状況)

(概略)

- 人口増加とともに、若年層の割合や平均年収共に日本を上回る
- コンテンツ市場規模は700億ドルで、毎年3%以上成長すると予測される
- 日本アニメがフランスの賞や文化勲章を複数受賞する等の動きが見られている
- アニメ・マンガ関連イベントやコミュニティ活動、現地ブランドとのコラボが見られる

コンテンツ消費に係る基礎情報（人口統計・GDP等）

- 人口増加とともに、若年層の割合や平均年収共に日本を上回る



総人口は6,650万人で、
年間0.17%増加¹

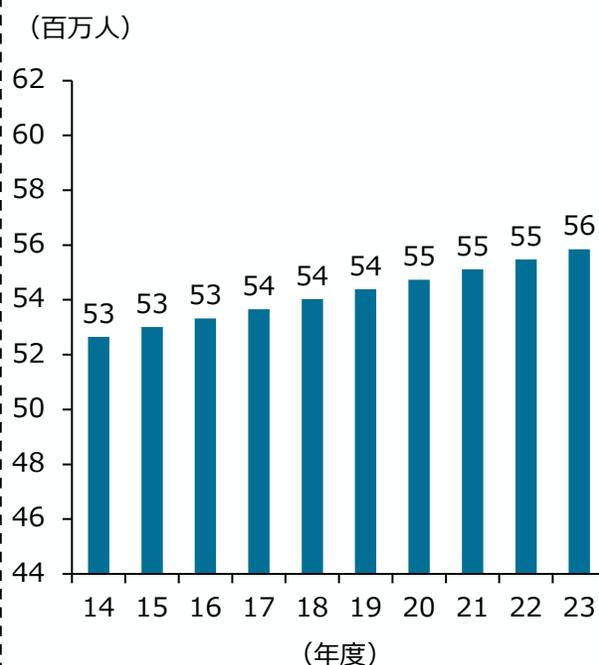
国別総人口
(億人, 2023年)

順位	国名	人口 (億人, 2024年)	年間 増加率
1	インド	14.51	0.89%
2	中国	14.19	-0.23%
3	米国	3.45	0.57%
4	インドネシア	2.83	0.82%
...
12	日本	1.2	-0.50%
...
23	フランス	0.66	0.17%



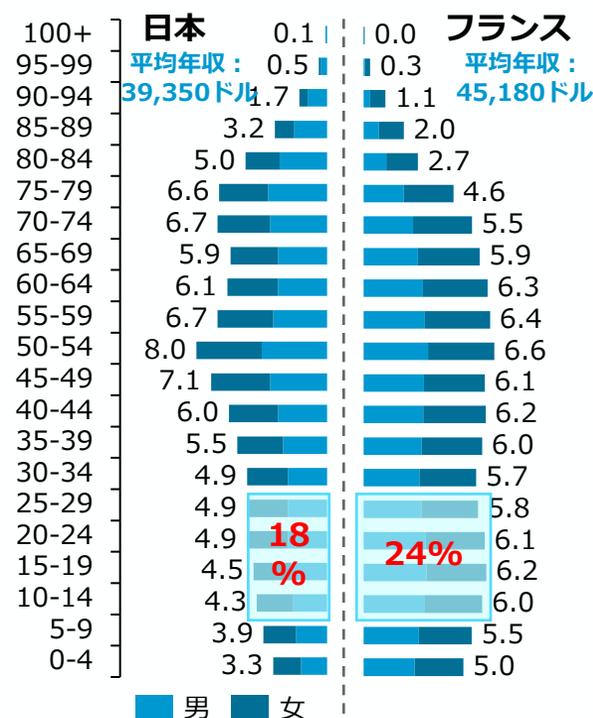
都市人口は5,580万人で、
10年間で6%増加²

フランス都市人口
(百万人, 2014-2023)



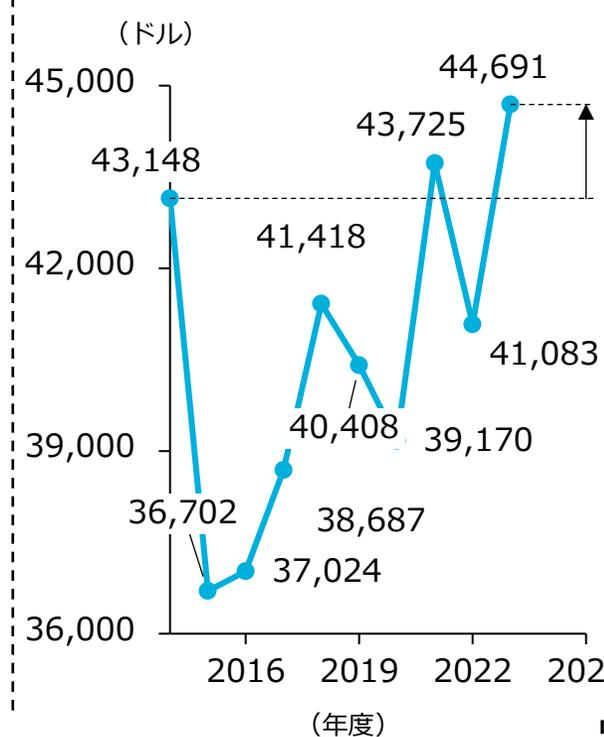
若年層(10-30歳)の人口は
全体の約24%を占める³

人口年齢構造
(%, 日本/フランス)



一人当たりの GDP
(米ドル)は 44,691ドル⁴

一人当たりの GDP
(億人, 2014-2023)

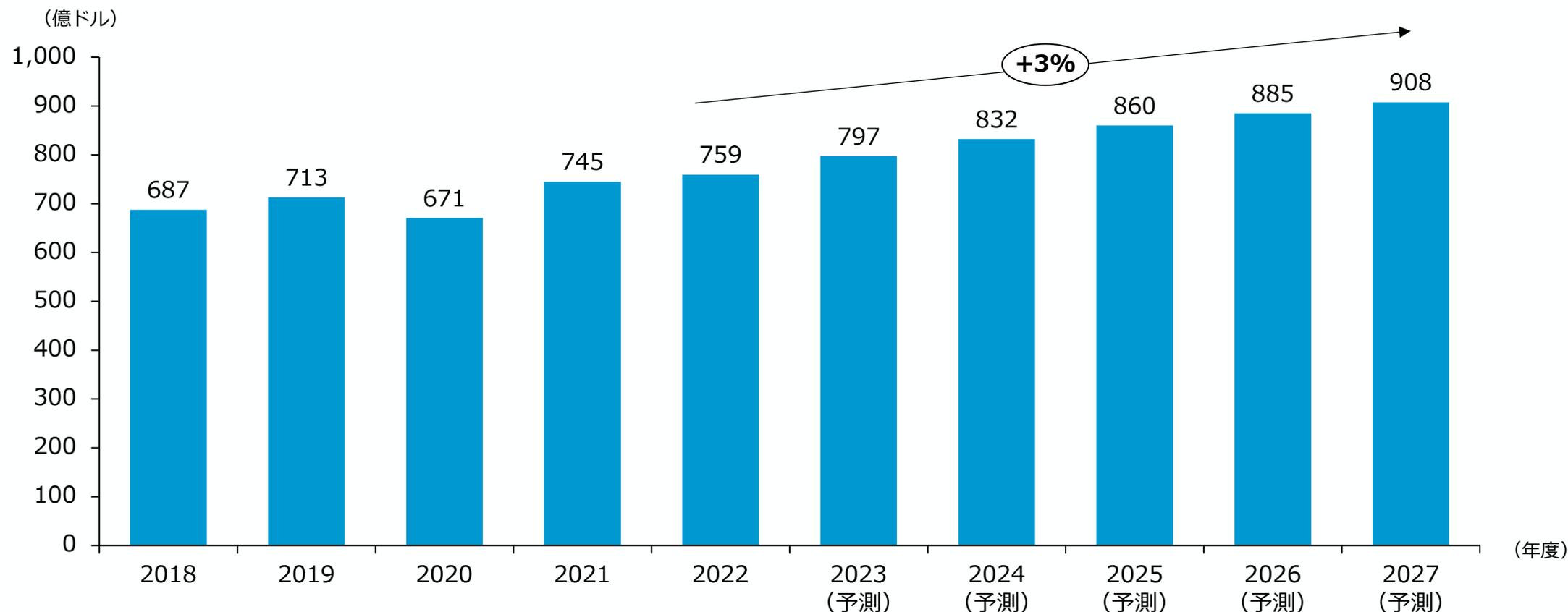


参考: 1) Worldometer 2) THE WORLD BANK 3) PopulationPyramid4) THE WORLD BANK

フランスのコンテンツ市場規模

- コンテンツ市場規模は700億ドルで、毎年3%以上成長すると予測される

フランスにおけるコンテンツ市場規模及び成長率



フランスにおける日本アニメの動き

- 日本アニメがフランスの賞や文化勲章を複数受賞する等の動きが見られている

市場拡大の兆候(フランス)

1	フランスの若者はフランスの「臨時ボーナス（カルチャー・パス制度）」の約6割を日本マンガに使用した	1
2	『ONE PIECE FILM RED』がフランスにおいて歴代最高の日本アニメ映画動員数を記録した	2
3	2023年のJapan Expo Parisの来場者は、約25万5千人と過去最高を記録した	3
4	アニメ映画「窓ぎわのトットちゃん」が、仏アヌシー映画祭でポール・グリモー賞受賞した	4
5	1970年代にフジテレビで放送されていたアニメ「UFOロボ グレンダイザー」の46周年記念イベントが2021年にパリで開催され、3000人のファンが集結した	5

フランスにおける日本アニメ・漫画の関連動向

- アニメ・マンガ関連イベントやコミュニティ活動、現地ブランドとのコラボが見られる

1 Amazonフランス※ 漫画ランキング

Amazon Franceの漫画BSR (ベストセラーランキング) の殆どがフランスの漫画である中で、日本のマンガが複数ランクインしている

1. NANA Vol.1
2. Coincé dans le jeu vidéo
3. Mortelle Adèle
- ...
- 15.カグラバチ Vol.1
- ...
- 24.カグラバチ Vol.1 特別版
- ...
- 31.BORUTO Vol.2
- ...
- 33.カグラバチ Vol.2
- ...
- 46.NARUTO Vol.1~Vol.3パック

2 主な関連イベント

- **Japan Expo Paris :**
JTS Groupの主催により、2000年からフランスのパリやマルセイユなどにて開催している日本文化の総合コンベンション
- **Paris Manga Sci-Fi Show :**
日本やフランスのマンガ、SF、ビデオゲーム、TVシリーズ、映画、コミックのファンにとってパリを代表するイベント
- **Japan Manga Wave :**
日本の文化、ポップカルチャー、ビデオゲーム、コスプレ、マンガ、コミックをテーマにしたコンベンションであり、フランスの様々な町で開催されている
- **Pokheimon Festival :**
ポケットモンスターをテーマにした家族向けコンベンション

3 アニメコミュニティ

- **Otakuplayer :**
アニメやマンガの愛好家向けのプラットフォームであり、アニメやマンガシリーズに関するニュース、レビュー、記事を掲載している
- **Anime Land :**
日本のアニメとマンガに特化したフランスの雑誌であり、Anime Manga Press が発行している。
- **Manga News:**
日本のアニメや漫画を専門とした記事を取り扱うニュース形式のプラットフォーム

4 アパレル展開

- **Lacoste :**
「ONE PIECE」とのコラボを2024年春に実施。作品に登場するワニをモチーフにしたアイテムを展開
- **BALMAIN :**
ポケモンとのコラボを2022年に実施。ポケモンの世界観と融合したウェアやバッグを展開
- **LONGCHAMP :**
ポケモンとのコラボを2020年に実施。主にピカチュウをモチーフにしたレザーバッグを展開し、世界で500個限定のシリアルナンバー入りで販売した

Society

(社会、文化的環境・ローカライズの状況)

(概略)

- 人口の5割がフランス語を使用し、人口の3割がキリスト教の信仰者
- コンテンツ展開時にキャラクター名や、作品の表現などでローカライズされる事例が存在している
- 訪日人数は世界14位、在留邦人数は10位、日本語学習者は3万人
- 対日関係が良好関係であると答えた割合が全体の76%、日本を信頼できると答えた割合が全体の67%であった

フランスにおける各言語の使用状況

- 人口の5割がフランス語を使用し、人口の3割がキリスト教の信仰者

フランスではフランス語話者が全体の54%¹

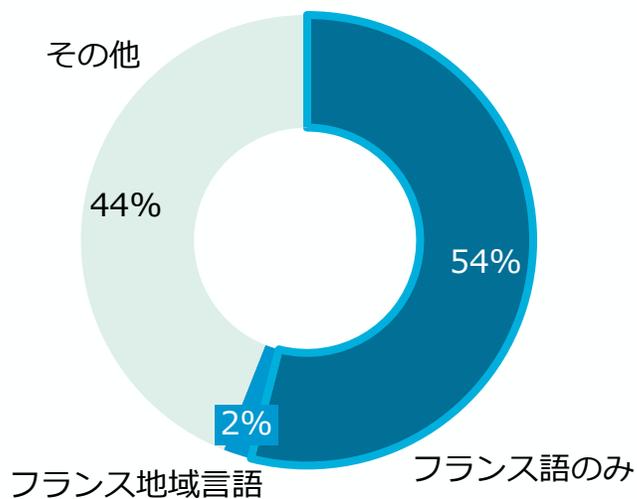
フランスでは無宗教者が過半数を占める
宗派としてはキリスト教が最も信仰されている²

フランス語とその他言語の割合

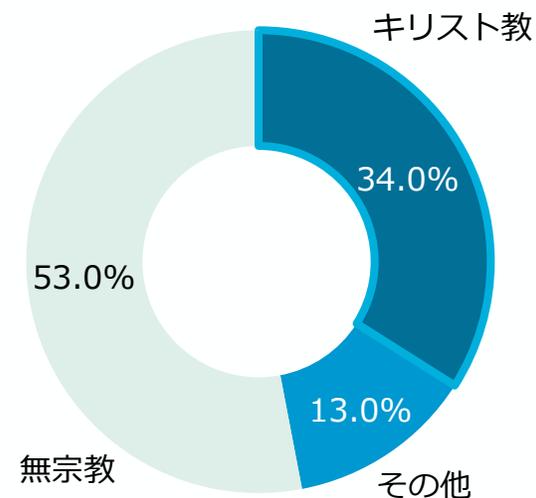
フランス語以外の言語を習得

フランスにおける宗派の割合

キリスト教以外の宗派の内訳



言語	割合 (%複数回答可)
英語	31
スペイン語	11
アラビア語	6
ドイツ語	4
イタリア語	4
ポルトガル語	2
ロシア語	<0.5



キリスト教以外の宗派	割合 (%)
イスラム教	11
ユダヤ教	1
仏教	1

参考：1) [Ministère de la Culture](#), 2) [INSEE](#)

フランスにおけるローカライズの状況

- コンテンツ展開時にキャラクター名や、作品の表現などでローカライズされる事例が存在している

文化の 適応

描写の変更により、視聴者がより感情移入しやすくなり、物語のリアリティが増加

セーラームーン：

- バス走行方向：
左側通行⇒右側通行
- 学校テストの点数：
100満点（日本式）⇒20点満点（フランス式）

文化的制限によりシーンの変更（再掲）

ドラゴンボール、北斗の拳：

- 暴力シーンの編集：暴力表現が好ましくないという理由で、アクションシーンや血が消されている
- タバコの置き換え：倫理的な理由からタバコがキャンディーに置き換えられる

言語の 適応

キャラクター名がフランスに風変更

- キャプテン翼：
 - 翼⇒ Olive（オリビエ）、若林⇒ Tom（トム）
 - タイトル：Olive et Tom（オリビエ と トム）
- ポケモン：サトシ⇒ Sacha（サシャ）

フランスの訪日人数、在留邦人数及び日本語学習者

- 訪日人数は世界14位、在留邦人数は10位、日本語学習者は3万人

訪日人数が世界14位¹

訪日外国人数

順位	国・地域名	訪日人数 (万人,2023年)	訪日人数 比率
1	韓国	696	13.45%
2	中国	461	0.32%
3	台湾	420	18.02%
4	米国	205	0.60%
...			
10	インドネシア	43	0.15%
...			
14	フランス	28	0.42%
15	ドイツ	23	0.28%
16	インド	17	0.01%
...			
36	フィンランド	2	0.38%

在留邦人数が欧州の中で ドイツに続き第2位²

在留邦人数

順位	国名	在留邦人数 (人,2023年)	邦人 密度
1	米国	414,615	0.121%
2	中国	101,786	0.007%
3	オーストラ リア	99,830	0.377%
...			
7	ブラジル	46,902	0.022%
...			
9	ドイツ	42,079	0.050%
10	フランス	36,204	0.054%
...			
14	インドネシ ア	15,510	0.006%
...			
24	インド	8,197	0.001%
...			
50	ポルトガル	872	0.008%

約3万人の 日本語学習者³

日本語学習者の状況

教育機構 **302個**

日本語教育教師 **930人**

日本語学習者 **29,569人**



欧州
他の国の日本語
学習者数

- イギリス：1.5万人
- ロシア：1.2万人
- ドイツ：1.1万人

• ASEAN：インドネシア、カンボジア、シンガポール、タイ、フィリピン、ブルネイ、ベトナム、マレーシア、ラオス
 • 中南米：アルゼンチン、ブラジル、コロンビア、メキシコ、トリニダード・トバゴ、ボリビア、ウルグアイ
 • 中東：UAE、イラン、エジプト、サウジアラビア、チュニジア、トルコ、ヨルダン
 • 欧州5カ国：英国、ドイツ、フランス、イタリア、ハンガリー

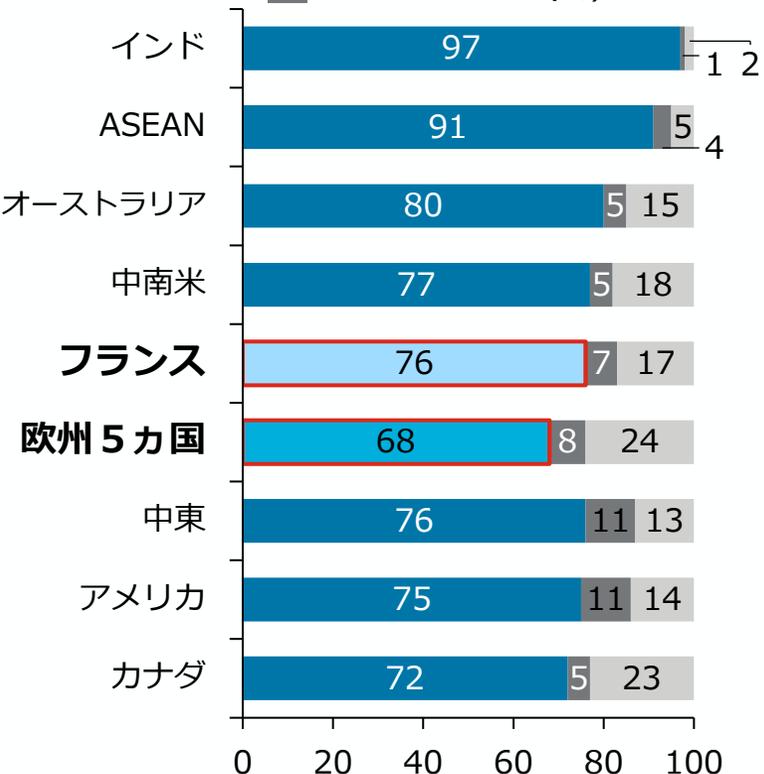
各国対日世論調査結果

- 対日関係が良好関係であると答えた割合が全体の76%、日本を信頼できると答えた割合が全体の67%であった

対日関係

(あなたの国と日本は現在どのような関係にあると思うか)

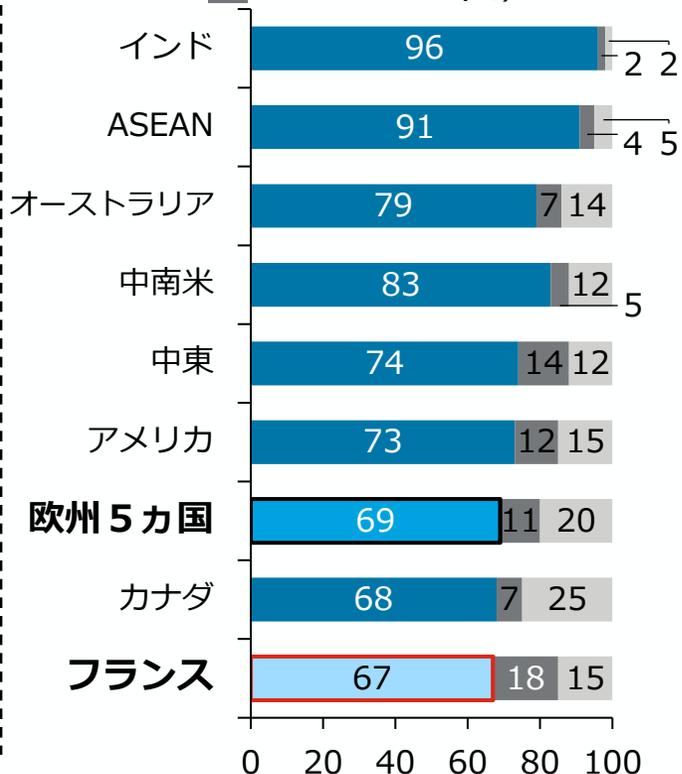
■ 良好関係にある ■ わからない
 ■ 良好関係にない (%)



信頼関係

(あなたの国の友邦として、今日の日本は信頼できると思うか)

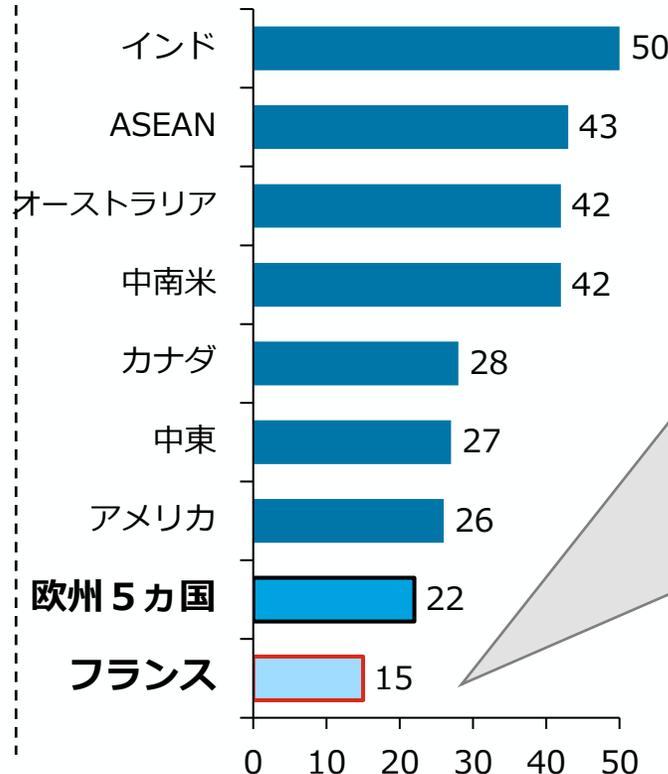
■ 信頼できる ■ わからない
 ■ 信頼できない (%)



今後の重要なパートナー

今後重要なパートナーとなる国は？ (複数)

■ 日本を選んだ比率 (%)



なぜ日本は信頼できないと思いますか

- 価値を共有する関係にない：43%
- 安全保障（平和構築、テロ対策など）に貢献していない：25%
- 経済的結びつき（日本の投資、良好な貿易関係）がない：23%
- ...

日本とはどの分野で更に協力するべきだと思いますか

- 安全保障・平和維持：50%
- 科学、技術及びイノベーション：48%
- 気候変動：41%
- ...

Technology

(文化造像産業を利用するための前提としての技術基盤の動向)

(概略)

- インターネット普及率は87%、スマートフォンの普及率は82.6%、モバイル平均ダウンロード速度は108.74Mbpsであった

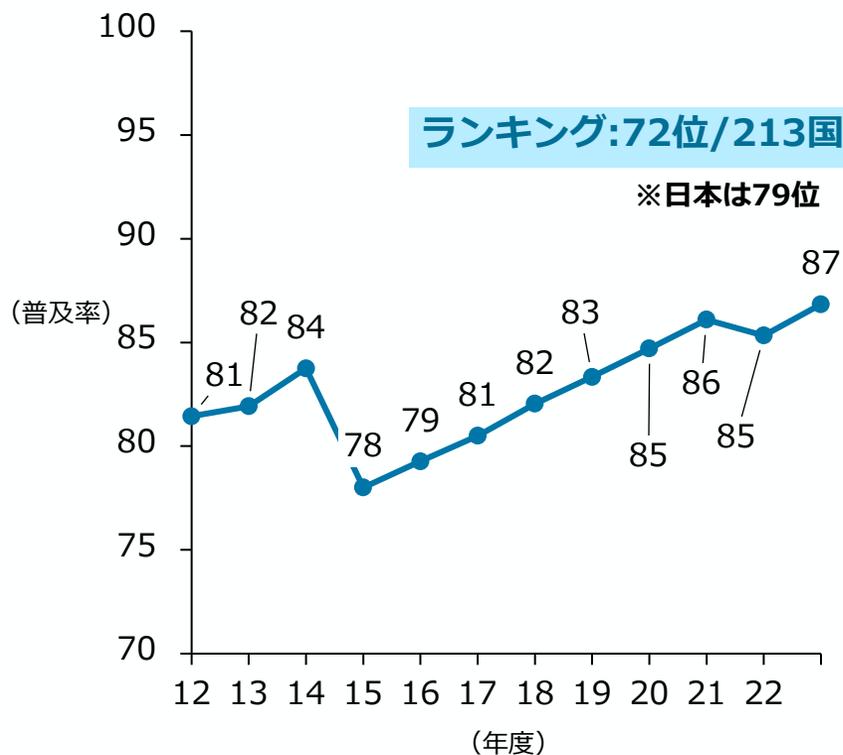
フランスの通信・技術インフラの普及状況

- フランスにおいて、インターネット普及率は87%、スマートフォンの普及率は82.6%、モバイル平均ダウンロード速度は108.74Mbpsであった



'22年インターネット普及率は87%¹

インターネット普及率 (%)



スマートフォンの普及率は82.6%^{2,4,5}

スマートフォン及びバージョン普及率

順位	国名	普及率 (%)	IOS (%)	Android (%)
1	France	82.6	28.2	71.3
2	UK	82.2	48.2	51.3
3	Germany	81.9	33.1	65.8
4	US	81.6	55.4	44.3
5	Japan	78.6	60.1	39.6
...
17	India	46.5	4	95
18	Nigeria	38.1	8.56	85.3

順位	IOS (TOP6)		Android (TOP6)	
	バージョン	普及率 (%)	バージョン	普及率 (%)
1	iOS 18.1	45.84	14	42.96
2	iOS 18.2	15.46	13	20.01
3	iOS 17.6	8.60	12	10.91
4	iOS 16.7	4.41	11	9.42
5	iOS 18.0	4.24	10	6.59
6	iOS 17.5	3.59	9.0 Pie	2.96



モバイルの平均ダウンロード速度は108Mbps³

モバイルの平均ダウンロード速度

順位	国名	DL速度 Mbps
1	UAE	453.87
2	Qatar	383.5
3	Kuwait	257.3
4	Bulgaria	187.27
...
13	US	130.41
...
18	France	108.74
...
58	Japan	47.43

参考: 1) THE WORLD BANK 2) Statista ,Statista23) SPEEDTEST 4) auncon 5) Statcounter Global Stats

海外展開に係る戦略エリアの検討

| 対象国・地域の調査 ④インドネシア

Political

(政府における取組・規制動向)

(概略)

- エンタメ・クリエイティブ産業への支援策が複数実施されている
- 漫画やアニメに対しての直接的な規制・法律は存在しないが、テレビやOTTを対象とするメディア規制やポルノ規制は、漫画やアニメが間接的に関連しており、一部規制の実例も存在
- 実際に、日本アニメが暴力的/性的な観点で規制対象になる事例が存在
- インドネシアのIP保護スコアは55カ国中50位となっており、政府は近年海賊版対策を強化している
- インドネシアにおける漫画、アニメ関連品目（映像・出版物）の輸入関税は、共通関税制度（MFN）では一部品目10%だが、経済連携協定（EPA/AJCEP）適応により関税対象外（Free）となっている

政府からの投資・戦略の動向

- エンタメ・クリエイティブ産業への支援策が複数実施されている

(ご参考) コンテンツ関連の政府機関

統括
/促進

文化観光創造経済部

- 大統領直属機関として、観光、経済、芸術、創作関連の広報、投資を実施
- 関連政策の確立と調整、監督も実施

情報通信部

- 主にコンテンツの検閲を担当
- 情報と通信分野に関する民間免許の認証や認証取得のための教育活動を実施

管理
監督

知識財産庁

- 知識財産の管理に関する業務全般担当
- 知的財産関連の紛争仲裁や知識財産サービスの改善を企画・実行

国立著作権協会

- 著作権徴収・関連者の経済権の管理監督業務を担当
- また、著作権者への収入配分も所掌

産業支援策（全体）

① バンドンクリエイティブハブ (Bandung Creative Hub) の設置

- バンドン市の施設を整備し、創造産業従事者の育成や投資家とのマッチングを支援
- 特に、“16創造分野”への投資を推進
 - ▶ ゲーム・アニメ・アプリ開発、映画、音楽、出版、広告、公演芸術、建築、デザイン 等

② 資金調達環境の整備

- 「クリエイティブエコノミーに関する法律 2019年第24号第19条および第22条」施行
- クリエイターが映画、アニメ、ゲームを制作する際の資金調達を政府が後方支援
- 既存の不動産等の担保ではなく、開発IPを担保にした資金調達が可能に

ゲーム（個別）

国家成長産業としてのゲーム市場拡大を目指した大統領令が施行

- ‘24年2月大統領によって署名された「大統領規則第19号」施行
- 国内ゲーム市場を“成長産業”と位置付け、4つの目標を設定
 - ① 市場シェア増加
 - ▶ 外国企業によるインドネシア市場への投資を奨励
 - ② 政府支援の強化
 - ▶ 税制上の優遇措置や、教育プログラムの整備
 - ③ 外国企業誘致
 - ▶ 外国企業の参入を促進
 - ④ その他の関連規定
 - ▶ インフラ整備や技術移転の推進、知的財産権の保護強化 等

漫画やアニメに関する規制、法律の動向

- 漫画やアニメに対しての直接的な規制・法律は存在しないが、テレビやOTTを対象とするメディア規制やポルノ規制は、漫画やアニメが間接的に関連しており、一部規制の実例も存在する

主要メディア規制

ポルノ規制

(ご参考) 実例

テレビ

OTT

「放送行動・番組標準指針」

Kominfo大臣規則第5号（2020年）

「アンチポルノグラフィーにかかる2008年法令第44号」

実際は、テレビ局や配信主体が自主的に規制を実施するケースが多い

- “イスラム教信者からの批判を恐れたテレビ局側が自主的に規制を行う実例も多数存在”

根拠法

概要

国内テレビ放送における規制方針が明記

- 宗教・民族的価値観への配慮に加え、性・暴力的コンテンツの規制が記載
- 加え、5つの区分で年齢制限が設定

国内でのコンテンツ展開は免許を必須化

- OTT事業者によるライセンス登録
- 違法判断のコンテンツには即時削除義務
- 要請から4時間以内の削除が必須

“子供や女性を保護”する目的で制定された法令

- “当該法令はポルノグラフィの定義や禁止行為、取り締まり方法、現状を明確化”
- “特に子ども・女性など弱い立場の者を保護し、社会秩序と正義を維持することを目的”
- アニメや漫画が規制対象として明記
- 規制対象は“ポルノグラフィの定義（第1条）画像、イラスト、動画、アニメ等、「わいせつ性または性的搾取を含む表現”

「ドラえもん」

- 入浴シーンをカット

「ひつじのショーン」

- キスシーンをカット

「ドラゴンボール」

- 暴力的なシーンをカット

コンテンツの表現面、展開・販売等に係る規制

- 日本アニメの暴力的・性的な表現が、再編集対象や放送停止の原因となった事例がある

摘発された作品	理由	対応
ドラゴンボール（既出）	子供向け番組における暴力コンテンツの制限に違反	戦闘シーンを複数カット
ワンピース	暴力的なシーンが多いことに加え、露出度の高いキャラクターが多い	一時放送停止
名探偵コナン	毎回殺人事件が起きることが問題視される	2年ほどで放送中止
ドラえもん（既出）	イスラム教徒が多いことから、露出度の高いシーンや性的表現が問題視される	しずかちゃんの入浴シーンがカット
NARUTO		露出の多いキャラクターの胸元などにモザイクがかかる
ひつじのショーン（既出）		キスシーンを含んだ番組を放映しようとしたテレビ局に対し、警告が出された
スポンジ・ボブ (SpongeBob SquarePants)		主要キャラクターのリスのサンディがビキニ水着を着ていたシーンにモザイク処理

IP保護に関する代表的な指標

- インドネシアのIP保護スコアは55カ国中50位となっており、政府は近年海賊版対策を実施している

IP保護スコア（International IP Index）ランキング¹

順位	国名	IP保護スコア (%)
1	United States	95.48
2	UK	94.12
3	France	93.12
...		
6	Japan	91.26
...		
23	Mexico	59.98
...		
36	Brazil	42.02%
...		
42	India	38.64
...		
50	Indonesia	30.42
55	Venezuela	14.10

IP保護に関する主な動き

現状

- 海賊版サイトへのアクセスが多い²
 - 国民1人あたりの海賊版サイトへのアクセス数は45件
- 著作権侵害対策の弱さから、米国通商代表部に優先監視リストとして指定³
 - 法執行面では、物理市場やオンライン市場における知的財産侵害に対して抑止効果のある罰則が欠如しており、国境での取り締まりも非効率と指摘
 - 2022年には134件の知的財産関連の捜査が行われたが、起訴されたのは1件のみであり、法執行の弱さが指摘

対応状況

- インターネット上の著作権保護強化³
 - 2022年に情報通信省と知的財産総局に加え、4つの追加省庁が知的財産権執行タスクフォースに参加、政府機関間の協力が拡大
- 海賊版サイトへのアクセス減少傾向⁴
 - 政府の継続的なサイトブロッキング施策により、50%以上の消費者が海賊版サイトへのアクセスを停止または頻度を減らしたと報告
 - 一方、ブロックされたとしても、侵害者はドメインを変更し、翌日には新しいドメインで同内容のサイトの運営を再開しているケースがある

インドネシアにおける漫画、アニメ関連品目の関税率

- インドネシアにおける漫画、アニメ関連品目（映像・出版物）の輸入関税は、共通関税制度（MFN）では一部品目10%だが、経済連携協定（EPA/AJCEP）適応により関税対象外（Free）となっている

種類	HSコード※	品目	基本関税		関税率
			MFN（WTO共通）税率	EPA/AJCEP（経済連携協定）税率適用後	
漫画	4902.90.10	Educational, technical, scientific, historical or cultural journals and periodicals	Free	Free	Free
	4901.99.10	Educational, technical, scientific, historical or cultural books	Free	Free	Free
	4903.00.00	Children's picture, drawing or coloring books	Free	Free	Free
アニメ	8523.49.12	Educational, technical, scientific, historical or cultural discs	10%	Free	Free
	8523.51.92	Other, of a kind suitable for cinematography	10%	Free	Free
	8523.59.30	Of a kind used for reproducing phenomena other than sound or image	Free	Free	Free

※：漫画とアニメのHSコードについては共通の見解がないため、関連する品目を調査

Economy

(エンタメ・クリエイティブ産業等の消費に係る基礎状況)

(概略)

- 人口は増加傾向にあり、若年層の割合が高い
- コンテンツ市場規模は300億ドルで、毎年10%以上成長すると予測される
- オタク文化の浸透や、様々なアニメ関連のコンベンション開催等の動きがみられる
- 日本のマンガがコミックランキングの多くを占めており、日本マンガ・アニメに関連するイベントやコミュニティの増加がみられる

コンテンツ消費に係る基礎情報（人口統計・GDP等）

- 人口は増加傾向にあり、若年層の割合が高い



総人口は2.83億人で、
年間0.82%増加¹⁾

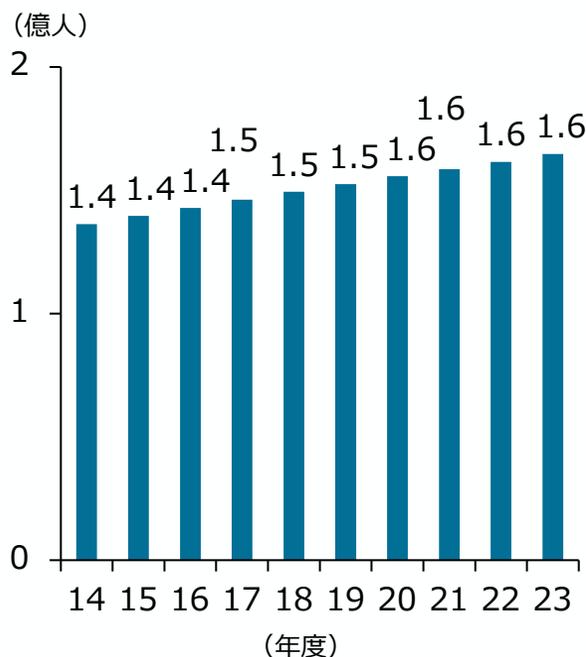
国別総人口
(億人, 2023年)

順位	国名	人口 (億人, 2024年)	年間 増加率
1	インド	14.51	0.89%
2	中国	14.19	-0.23%
3	米国	3.45	0.57%
4	インドネシア	2.83	0.82%
5	パキスタン	2.51	1.52%
...			
12	日本	1.2	-0.50%



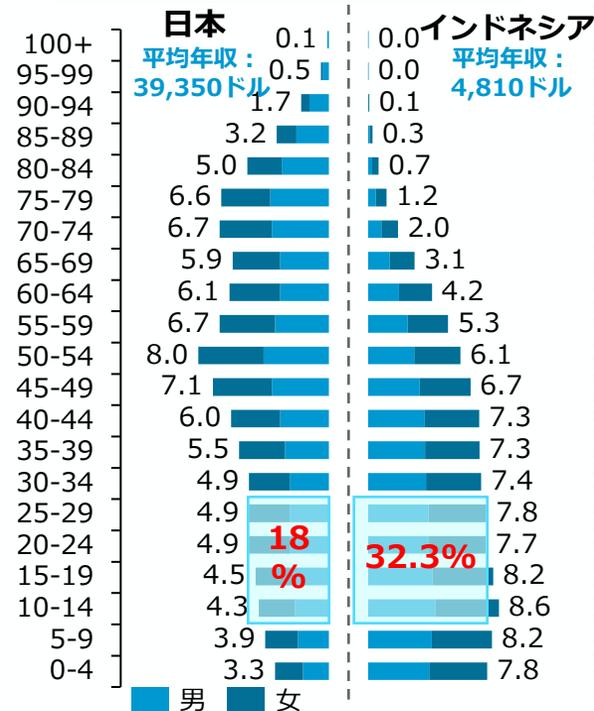
都市人口は1.64億人で、
10年間に20%増加²⁾

インドネシア都市人口
(億人, 2014-2023)



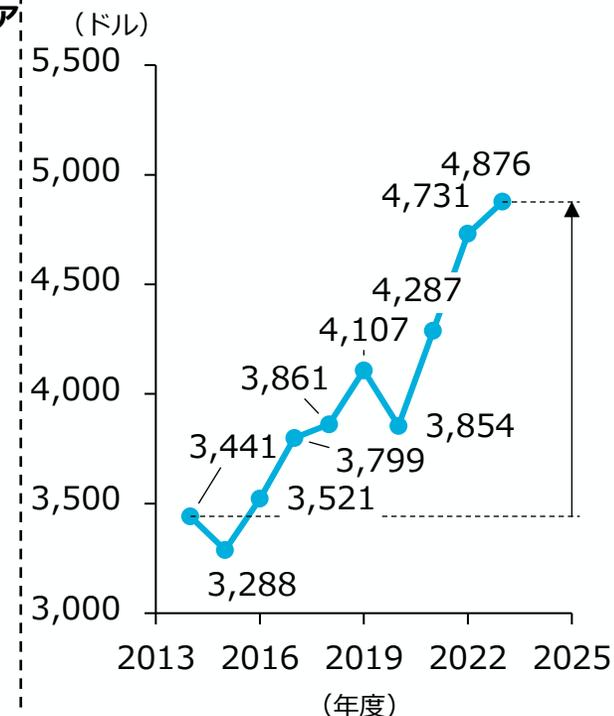
若年層(10-30歳)の人口は
全体の約32%を占める³⁾

人口年齢構造
(%, 日本/インドネシア)



一人当たりの GDP
(米ドル)は 4876ドル⁴⁾

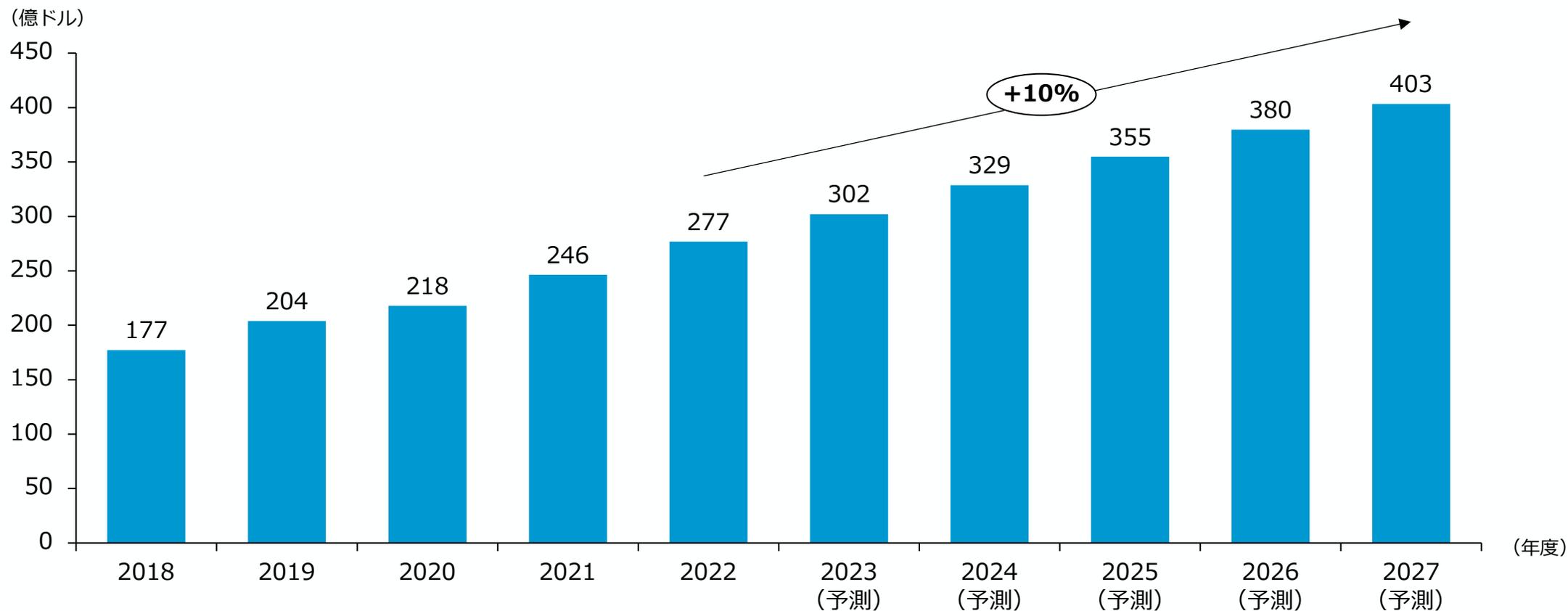
一人当たりの GDP
(ドル, 2014-2023)



インドネシアのコンテンツ市場規模

- コンテンツ市場規模は300億ドルで、毎年10%以上成長すると予測される

インドネシアにおけるコンテンツ市場規模及び成長率



インドネシアにおける日本アニメの動き

- オタク文化の浸透や、様々なアニメ関連のコンベンション開催等の動きがみられる

市場拡大の兆候（インドネシア）

1	創作物頒布イベント「Comic Frontier」の2024年来場者数は約4.8万人に上る	1
2	Anime Festival Asia Indonesiaの来場者数は3日で5万人を超えた	2
3	インドネシアには特に日本アニメや漫画を熱狂的に愛するいわゆる「オタク」のことを指す、英語の「Weaboo」を語源とする「Wibu」という言葉がある	3
4	『ONE PIECE FILM RED』のインドネシア観客動員数は130万人に上り、2019年に上映された前作の約2.8倍となった	3
5	インドネシアの日本語学習者のうち、日本語学習の目的を「アニメ・漫画・J-Pop・ファッション」等への興味」と答えた人は全体の約71%であった	3
6	日本文化を紹介するインドネシアYouTuber「Nihongo mantappu」のチャンネル登録者数は1,060万人に上る	4

インドネシアにおける日本アニメ・漫画の関連動向

- 日本のマンガがコミックランキングの多くを占めており、日本マンガ・アニメに関連するイベントやコミュニティの増加がみられる

1 Tokopedia※ 漫画ランキング

インドネシア大手ECサイト Tokopediaでの“**Komik**”(コミック)部門評価ランキングには日本マンガが複数ランクインしている

1. Re:ON: Vol.3 - 24
2. 呪術廻戦 Vol.4
3. 呪術廻戦 Vol.2
4. SPY×Family Vol.6
5. 僕のヒーローアカデミア Vol.28
6. ワンパンマン Vol.19
7. ONE PIECE Vol.103
8. こっちむいて!みい子 Vol.36
9. SPY×Family Vol.1
10. Re:ON: Vol.25-38
- 11.SPY×Family Vol.4
- 12.SPY×Family Vol.3

2 主な関連イベント

- **Anime Festival Asia Indonesia :** 日本アニメを中心に、漫画やフィギュア、食文化、ファッションまで、日本の最先端のポップカルチャーを東南アジアの人々に紹介するイベント
- **Indonesia Anime Con:** アニメ、マンガ、ポップカルチャーを楽しむ毎年恒例のファンコンベンション
- **Indonesia Comic Con :** 漫画、フィギュア、映画、ビデオゲーム、ライフスタイルの5つをテーマにしたコンベンション。著名な国際的俳優や女優だけでなく、漫画家、DJ、VTuber、プロのコスプレイヤーも多数出演する

3 アニメコミュニティ

- **KAORI Nusantara :** インドネシアのアニメサブカルチャーとクリエイティブ産業の最新のニュースと分析をまとめたサイト
- **OtakOtake :** アニメ声優最新情報を集めたインドネシアのサイト
- **Otaku Fandom Indonesia:** 日本のアニメ、マンガ、ゲームについてディスカッションするオタクのたまり場としてのInstagram アカウント（現在フォロワー6万人）

4 アパレル展開

- **Thanksinsomnia :** 呪術廻戦とのコラボを2022年に実施。主にTシャツを展開した
- **3second :** ワンピースとのコラボを2024年に実施。Tシャツからアクセサリまで様々なアイテムを展開した。若者向けのため、400ルピア（700円）以下のアイテムが多数
- **Larusso :** 進撃の巨人とのコラボを2023年に実施。シャツ、ジャケット、帽子などファッションアイテムを多数展開した

※ : Tokopedia Komic Ulasan 2025年2月25日データよりデロイト作成。
インドネシアにおいてはAmazonが存在せず、代理として大手ECサイトであるTokopediaのデータを使用

Society

(社会、文化的環境・ローカライズの状況)

(概略)

- 人口の9割がインドネシア語を使用し、人口の8割強がイスラム教の信仰者
- タイトル名などのローカライズ以外、現地文化に合わせたリメイク事例が存在する
- 訪日人数は世界10位、在留邦人数は世界14位、日本語学習者は71万人
- 対日関係が良好関係であると答えた割合が全体の96%、日本を信頼できると答えた割合も全体の96%であった

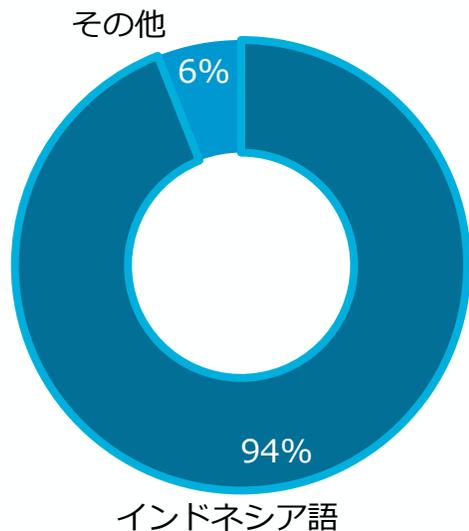
インドネシアにおける各言語の使用状況

- 人口の9割がインドネシア語を使用し、人口の8割強がイスラム教の信仰者

インドネシアでは人口の90%以上がインドネシア語を共通語として使用¹するが、他様々な言語が存在^{2,3}

インドネシアでは宗教信仰者の約8割強がイスラム教徒コンテンツ展開時の適合に留意する必要あり⁴

インドネシア語とその他言語の割合

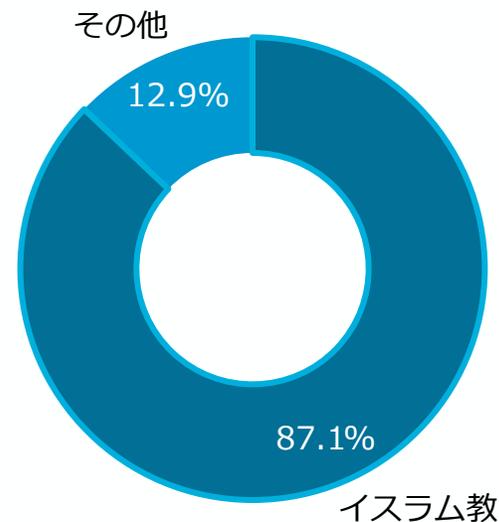


インドネシア語以外の言語

言語	人数
ジャワ語	9,800万人
スンダ語	1,400万人
マドゥラ語	1,300万人
ミナンカバウ語	500万人
ブギス語	430万人

※インドネシアには、700 を超える言語が存在するといわれている

インドネシアにおける宗派の割合



イスラム教以外の宗派の内訳

イスラム教以外の宗派	割合 (%)
キリスト教	10.6
ヒンドゥー教	1.7
仏教	0.2
儒教	0.03

インドネシアにおけるローカライズの状況

- タイトル名などのローカライズ以外、現地文化に合わせたリメイク事例が存在する

文化の 適応

現地の社会背景と文化に合わせてリメイク

ドラゴン桜：

- 登場人物：主人公を日本人からインドネシア人の学生に変更
- 設定：目標大学を東京大学からインドネシアの有名大学に変更
- 文化要素：桜を現地の月下美人(Wijaya Kusuma)に変更

宗教上の理由でシーンを変更（既出）

NARUTO：

- セクシーなキャラクターの胸元などにモザイクがかかる

ドラゴンボール：

- ドラゴンボールの戦闘シーンを複数カット

らんま1/2：

- 胸がはだけているシーンはすべて首から上の画像に編集

言語の 適応

タイトルなどの変更

- アラレちゃんのセリフ：
 - 「博士」⇒「Doktor」
- 名探偵コナン ⇒ Detektif Conan
- こっちむいて！みい子 ⇒ Hai Miiko

インドネシアの訪日人数、在留邦人数及び日本語学習者

- 訪日人数は世界10位、在留邦人数は世界14位、日本語学習者は71万人

訪日人数がトップ10に入る¹

訪日外国人数

順位	国・地域名	訪日人数 (万人,2023年)	訪日人数 比率
1	韓国	696	13.45%
2	中国	461	0.32%
3	台湾	420	18.02%
4	米国	205	0.60%
...			
10	インドネシア	43	0.15%
...			
14	フランス	28	0.42%
15	ドイツ	23	0.28%
16	インド	17	0.01%
...			
36	フィンランド	2	0.38%

在留邦人数が1万5千人²

在留邦人数

順位	国名	在留邦人数 (人,2023年)	邦人 密度
1	米国	414,615	0.121%
2	中国	101,786	0.007%
3	オーストラリア	99,830	0.377%
...			
7	ブラジル	46,902	0.022%
...			
9	ドイツ	42,079	0.050%
10	フランス	36,204	0.054%
...			
14	インドネシア	15,510	0.006%
...			
24	インド	8,197	0.001%
...			
50	ポルトガル	872	0.008%

約71万人の 日本語学習者で世界2位³

日本語学習者の状況

教育機構 2,958個

日本語教育教師 6,617人

日本語学習者 711,732人



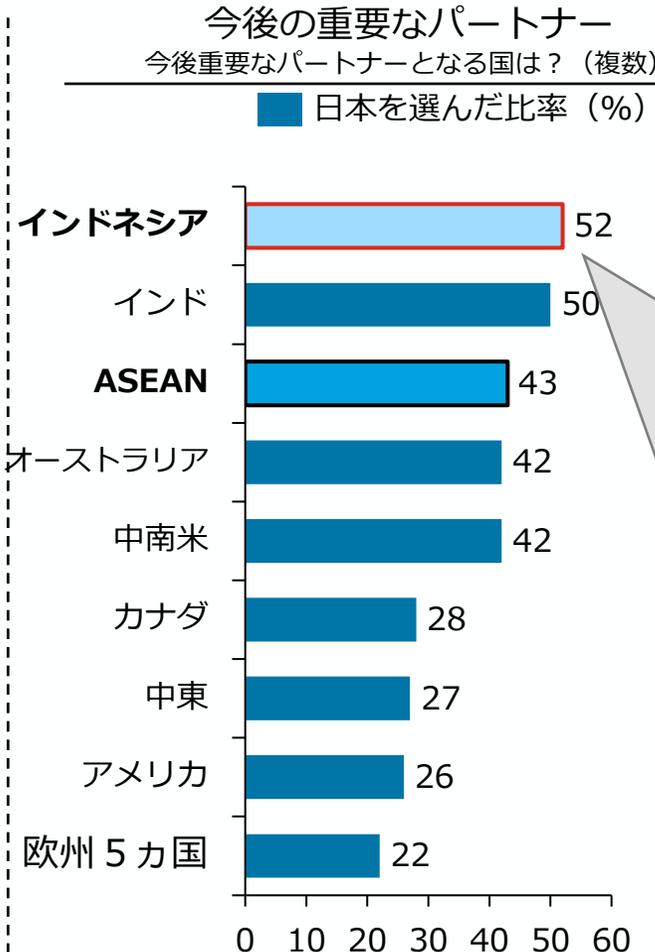
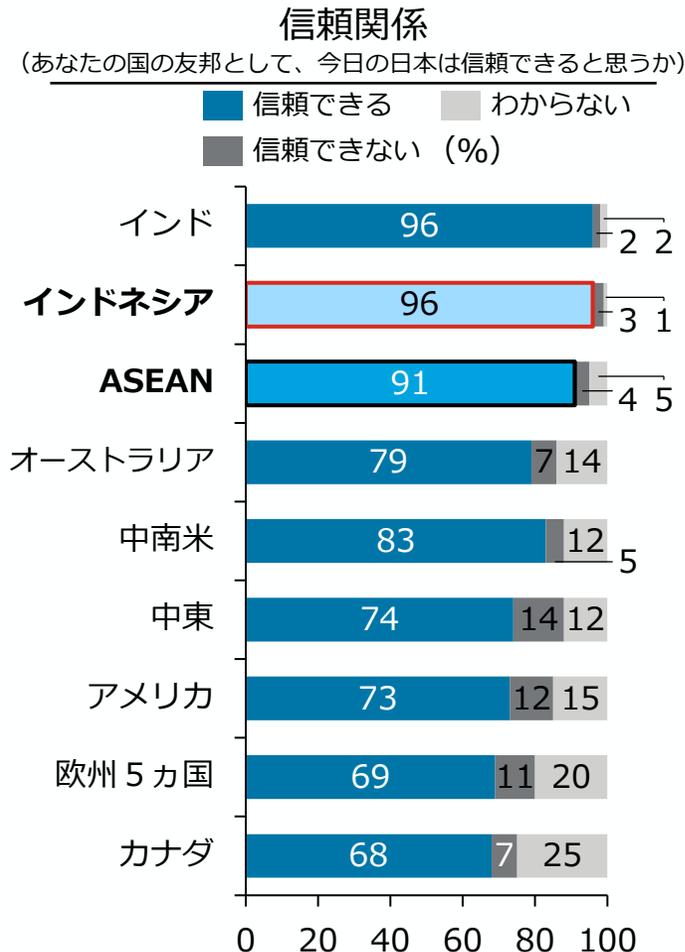
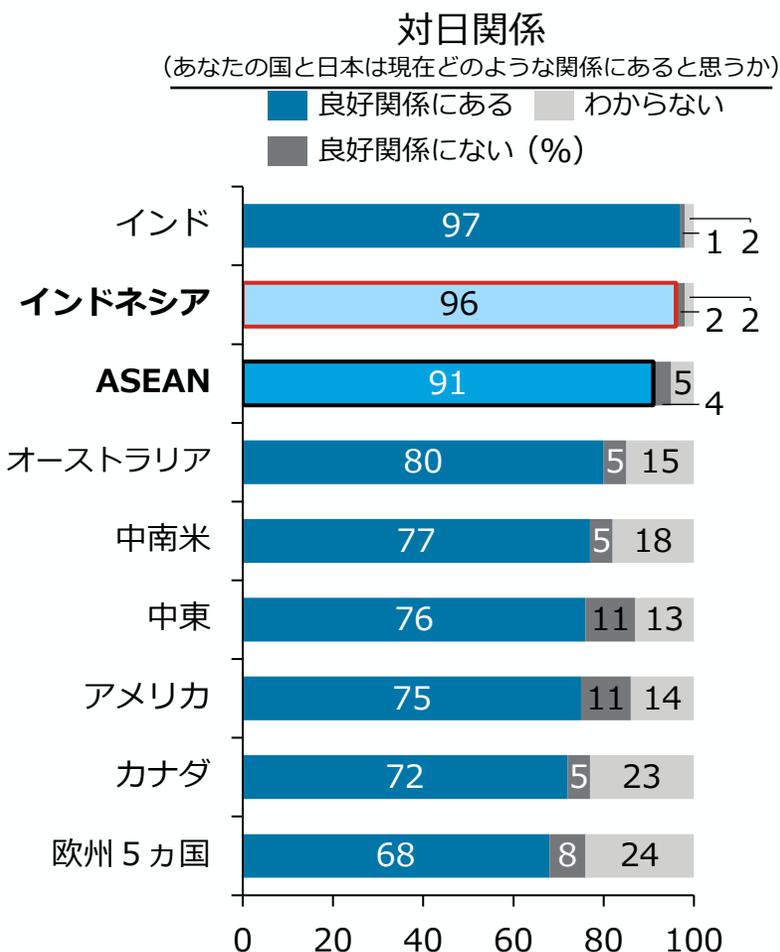
他の国の日本語
学習者数

- 中国：105万人
- 韓国：47万人
- ベトナム：17万人
- 米国：16万人

• ASEAN：インドネシア、カンボジア、シンガポール、タイ、フィリピン、ブルネイ、ベトナム、マレーシア、ラオス
 • 中南米：アルゼンチン、ブラジル、コロンビア、メキシコ、トリニダード・トバゴ、ボリビア、ウルグアイ
 • 中東：UAE、イラン、エジプト、サウジアラビア、チュニジア、トルコ、ヨルダン
 • 欧州5カ国：英国、ドイツ、フランス、イタリア、ハンガリー

各国対日世論調査結果

- 対日関係が良好関係であると答えた割合が全体の96%、日本を信頼できると答えた割合も全体の96%であった



■ **なぜ日本は信頼できると思いますか**

- 友好関係：84%
- 経済的結びつき（日本の投資、良好な貿易関係）：71%
- 世界経済の安定と発展への貢献：51%
- ...

■ **日本に関して更に知りたいと思う分野は次のうちどれですか**

- 経済：64%
- 科学・技術：63%
- 文化（伝統文化、ポップカルチャー、和食など含む）：60%
- 観光情報：47%
- ...

Technology

(文化造像産業を利用するための前提としての技術基盤の動向)

(概略)

- インターネット普及率は66%、スマートフォンの普及率は68.1%、モバイル平均ダウンロード速度は28.8Mbpsであった

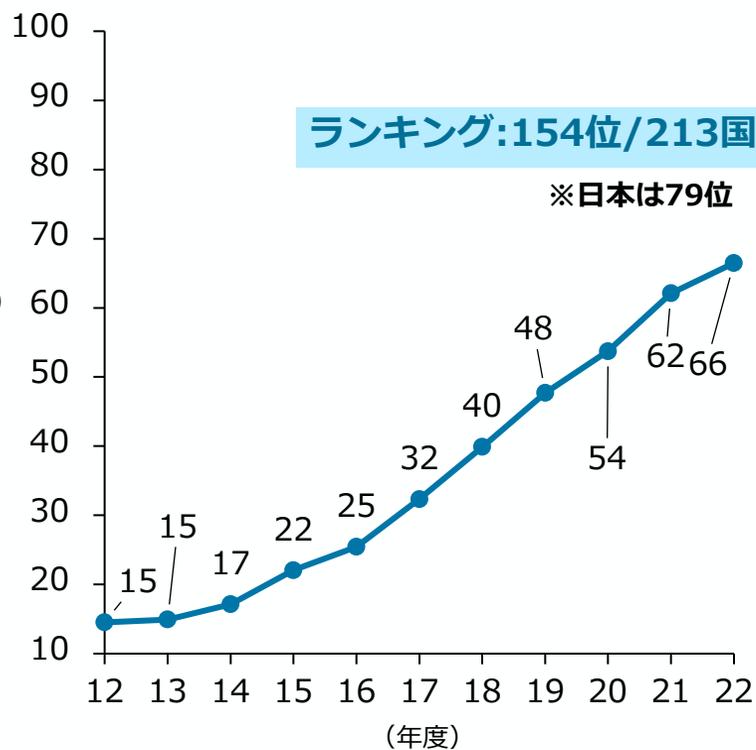
インドネシアの通信・技術インフラの普及状況

- インドネシアにおいて、インターネット普及率は66%、スマートフォンの普及率は68.1%、モバイル平均ダウンロード速度は28.8Mbpsであった



'22年インターネット普及率は66%¹

インターネット普及率 (%)



スマートフォンの普及率は68.1%^{2,4,5}

スマートフォン及びバージョン普及率

順位	国名	普及率 (%)	IOS (%)	Android (%)
1	France	82.6	28.2	71.3
2	UK	82.2	48.2	51.3
3	Germany	81.9	33.1	65.8
4	US	81.6	55.4	44.3
5	Japan	78.6	60.1	39.6
...
11	Indonesia	68.1	12.43	87.45
17	India	46.5	4	95
18	Nigeria	38.1	8.56	85.3

順位	IOS (TOP6)		Android (TOP6)	
	バージョン	普及率 (%)	バージョン	普及率 (%)
1	iOS 18.1	27.97	14.0	28.79
2	iOS 18.2	12.94	13.0	18.84
3	iOS 17.6	10.54	11.0	16.96
4	iOS 18.0	6.48	12.0	14.75
5	iOS 17.5	6.36	10.0	7.83
6	iOS 16.7	4.26	9.0 Pie	5.11



モバイルの平均ダウンロード速度は28.8Mbps³

モバイルの平均ダウンロード速度

順位	国名	DL速度 Mbps
1	UAE	453.87
2	Qatar	383.5
3	Kuwait	257.3
...
13	US	130.41
...
18	France	108.74
...
58	Japan	47.43
...
86	Indonesia	28.8
...
110	Afghanistan	8.20

海外展開に係る戦略エリアの検討

| 対象国・地域の調査 ⑤サウジアラビア

Political

(政府における取組・規制動向)

(概略)

- コンテンツ市場拡大に向けて国全体・王族が様々な取組みを実施している
- 政府組織が各所掌範囲に応じてコンテンツ制限を実施している
- IP保護スコアは55カ国中34位となっており、近年著作権や商標権保護を強化する傾向がみられる
- 漫画、アニメ関連品目（映像・出版物）の輸入関税は、
共通関税制度（MFN）により関税対象外（Free）となっている

政府からの投資・戦略の動向

- コンテンツ市場拡大に向けて国全体・王族が様々な取り組みを実施している

SaudiVision 2030（国政策）

MiSK財団（王族統括）

全体戦略

- 石油依存型経済から脱却するために社会的・宗教的規制を緩和
- 外国資本の誘致や娯楽産業の拡大を志向

日・サウジ・ビジョン2030

- サウジ2030の達成のなかで日本と戦略的連携を実施
- 文化スポーツ教育で綿密連携 エンタメ・メディア分野でのクロスオーバー を推進

Igniteプログラム

- デジタルコンテンツ産業を促進 するためのプログラム
- デジタルエンターテインメントとメディア制作の 主要ハブとしての地位を確立

- 皇太子自身が持っている財団で、ゲームやアニメ、漫画など含め、多岐にわたる投資

背景

概要

- サウジアラビアの政府系ファンドがエンターテインメントを含め13つ領域に投資
- ゲーム投資領域：**ゲーム開発、イベント、eスポーツ

- アニメや日本のポップカルチャーの推進など、文化の多様化を積極的に奨励
- 文化交流プログラムを促進し、アニメ関連のイベントやパートナーシップの増加に繋げる

- 11億米ドルを投じ地元、地域およびスタートアップを支援
- 資金援助、インフラ整備、人材育成、政策・規制の改善等を推進

- “Manga Education”プログラムを通じて 学生のマンガ・アニメ制作能力を育成
- 日本のアニメ制作会社やゲーム会社と 提携、アニメ作品やゲームを制作・配信
- 中東で 日本のIPとクロスオーバーを実施

漫画やアニメに関する規制、法律の動向

- サウジアラビアでは政府組織が各所掌範囲に応じてコンテンツ制限を実施している

(ご参考) エンタメ・クリエイティブ産業関連の政府機関

留意すべき規制

<p>総合娯楽庁 (GEA)</p> <ul style="list-style-type: none"> 国内の娯楽産業・イベント統括や経済振興を目的として活動 	<p>イスラム法 (シャリーア)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 宗教、性的表現、アルコールに関する内容を制限 コンテンツがシャリーアに適合するか否かを総合娯楽庁 (GEA) が判断
<p>通信・宇宙・技術委員会 (CST)</p> <ul style="list-style-type: none"> OTTプラットフォームを含むデジタルコンテンツプラットフォームの規制を主に担当 	<p>デジタルコンテンツプラットフォーム規制</p>	<ul style="list-style-type: none"> ビデオOTTプラットフォームを含む4種類のデジタルコンテンツプラットフォームを対象 国内利用者数500万人超の動画配信事業者に対する政府への通知義務
<p>GCAM (視聴覚メディア総合委員会)</p> <ul style="list-style-type: none"> 放送事業者への免許付与権限を有する 視聴覚メディアに関する政策立案 	<p>視聴覚メディア法</p>	<ul style="list-style-type: none"> メディアコンテンツの年齢区分と基準を定め、イスラム社会的価値観と規範を保護 年齢分類 : PG、PG12、PG15、R15、R18、G
<p>メディア省 (旧 : 文化情報省)</p> <ul style="list-style-type: none"> テレビやラジオを含むすべてのメディア事業全般の規制監督や著作権規制を所掌 	<p>印刷物及び出版物法</p>	<ul style="list-style-type: none"> 出版物、商品・製品、メディアにおけるサウジアラビア国旗、国章、指導者や高官の写真・名前の商用利用禁

コンテンツの表現面、展開・販売等に係る規制

- サウジアラビアの宗教、社会価値観の原因でコンテンツ表現を制限する事例が多くみられている

摘発された作品	理由・背景	対応
ポケモン	ポケモンが進化することは国の宗教的な教え（創造論）に反して、宗教的違反と指摘	放送禁止
セーラームーン	宗教的な侮辱の理由で、女性を主役にしたコンテンツを禁止	一時放送禁止
ぷにぷに☆ぽえみい	過激な性的描写が「宗教的価値観に反する」と指摘	放送禁止
Cuties	同性愛者に過度に焦点を当てることで同性愛を促進していると問題視	Netflixでコンテンツを削除
Jurassic World: Camp Cretaceous	イスラム教と社会の価値観と原則に違反	2人の少女が互いに愛を告白し、キスをしているシーンをぼやけてを放映
Lightyear	同性同士のキスシーンがあると指摘	サウジアラビアとアラブ首長国連邦で上映禁止
Doctor Strange in the Multiverse of Madness	当局からの「LGBTQへの言及」と呼ばれる部分を削除するよう求める要請を拒否	上映中止

IP保護に関する代表的な指標

- サウジアラビアのIP保護スコアは55カ国中34位となっており、近年著作権や商標権保護に関する取り組みがみられている

IP保護スコア (International IP Index) ランキング¹

順位	国名	IP保護スコア (%)
1	United States	95.48
2	UK	94.12
3	France	93.12
...		
6	Japan	91.26
...		
23	Mexico	59.98
...		
34	Saudi Arabia	42.38
...		
42	India	38.64
...		
50	Indonesia	30.42
55	Venezuela	14.10

IP保護に関する主な動き

著作権 現状

■ 著作権の法的枠組は存在しない²

- 著作物の公衆伝達の権利が規定されているが、オンライン著作権侵害に対応する通知・削除メカニズムは存在しない
- 著作権侵害コンテンツへのアクセス制限は、文化情報省によって断続的に実施されているものの、公的なガイドラインは存在しない

■ 著作権侵害現状が深刻³

- 物理的およびオンライン上の著作権侵害が依然として大きな課題となっており、国内流通の音楽および映画コンテンツの90%が海賊版であると推定

IP侵害 対策

■ 著作権、商標権侵害防止の努力⁴

- 知的財産庁(SAIP)が商標権侵害の執行において一元的な役割を果たし、IP保護の執行を広めるために政府機関全体で新しい委員会を設立
- 知的財産庁(SAIP)は、3,000以上の海賊コンテンツウェブサイトへのアクセスを無効化

サウジアラビアにおける漫画、アニメ関連品目の関税率

- サウジアラビアにおける漫画、アニメ関連品目（映像・出版物）の輸入関税は、共通関税制度（MFN）により関税対象外（Free）となっている

種類	HSコード※	品目	基本関税	関税率	物品税、付加価値税(VAT)
			MFN (WTO共通) 税率		
漫画	4902.90	NEWSPAPERS, JOURNALS AND PERIODICALS (Other)	Free	Free	15%
	4901.99.50	Children's books	Free	Free	
	4903.00.10	Drawing and painting books for children	Free	Free	
アニメ	8523.49.00.99.99	Other recorded optical media	Free	Free	
	8523.59.00.00.00	Semiconductor media(Other)	Free	Free	
	8523.29.90.99.99	Magnetic media(Other)	Free	Free	

※：漫画とアニメのHSコードについては共通の見解がないため、関連する品目を調査

Economy

(エンタメ・クリエイティブ産業等の消費に係る基礎状況)

(概略)

- 人口は増加傾向にあり、若年層の割合が高い状況
- コンテンツ市場規模は200億ドルで、毎年9%以上成長すると予測される
- 「ドラゴンボール」のテーマパークの建設や、文化省がオンラインでマンガを教えるなど等の動きがみられる
- アニメ・マンガ関連イベントやコミュニティ活動、国民的お菓子とコラボする等動きがみられる

コンテンツ消費に係る基礎情報（人口統計・GDP等）

- 人口は増加傾向にあり、若年層の割合が高い状況



総人口は3,390万人で、
年間2.10%増加¹

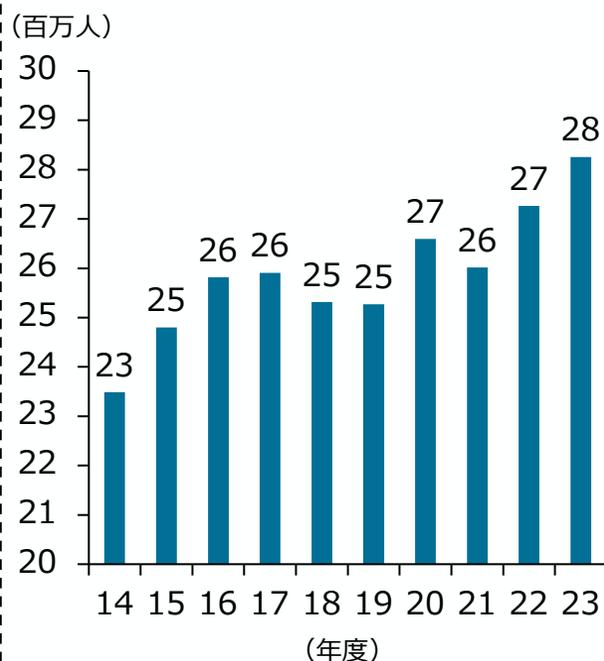
国別総人口
(億人, 2023年)

順位	国名	人口 (億人, 2024年)	年間 増加率
1	インド	14.51	0.89%
2	中国	14.19	-0.23%
3	米国	3.45	0.57%
4	インドネシア	2.83	0.82%
...			
12	日本	1.2	-0.50%
...			
48	サウジ アラビア	0.33	2.10%



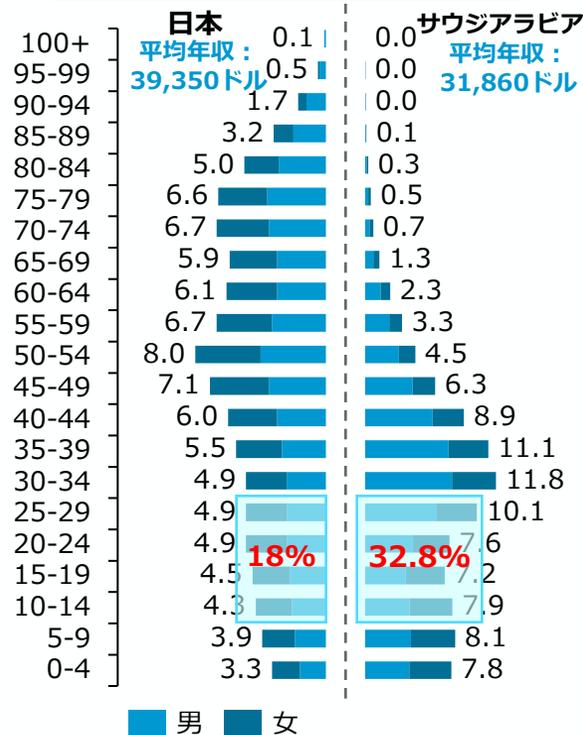
都市人口は2,800万人で、
10年間に21%増加²

サウジアラビア都市人口
(百万人, 2014-2023)



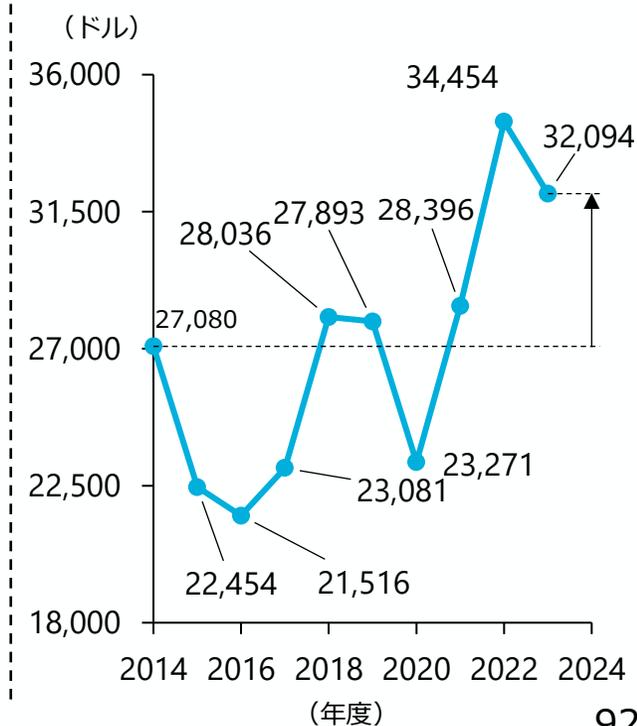
若年層(10-30歳)の人口は
全体の約33%を占める³

人口年齢構造
(%, 日本/サウジアラビア)



一人当たりの GDP
(米ドル)は 32,094ドル⁴

一人当たりの GDP
(ドル, 2014-2023)

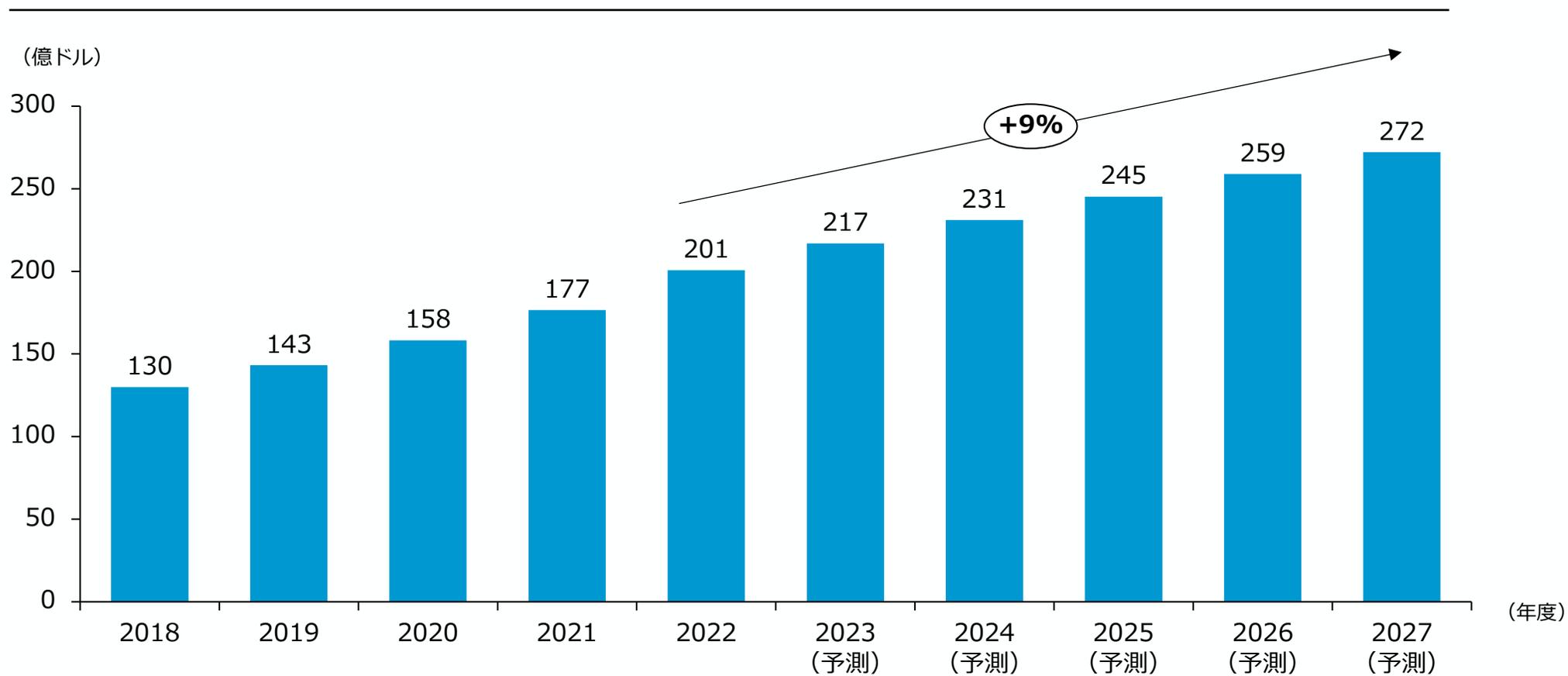


参考: 1) Worldometer 2) THE WORLD BANK 3) PopulationPyramid4) THE WORLD BANK

サウジアラビアのコンテンツ市場規模

- コンテンツ市場規模は200億ドルで、毎年9%以上成長すると予測される

サウジアラビアにおけるコンテンツ市場規模及び成長率



サウジアラビアにおける日本アニメの動き

- 「ドラゴンボール」のテーマパークの建設や、文化省がオンラインでマンガを教えるなど等の動きがみられる

市場拡大の兆候（サウジアラビア）

1	2022年にアニメ作品を視聴した人の数は1,300万人であり、国民の3人に1人が観た	1
2	現地プロダクションと東映アニメーションで共同製作した「アサティール 未来の昔ばなし」は、世界中で1億人近くが鑑賞した	2
3	アニメ・マンガ人材開発の取り組みとしてサウジアラビア文化省は350万人にオンラインでマンガを教えている	3
4	皇太子は日本アニメ・マンガ好きとして知られておりアニメ・漫画・ゲームの制作会社（マンガプロダクションズ）は、皇太子が設立したMiSK財団の子会社である	2
5	アニメを視聴している人口のうち、40%の人々がドラゴンボールを見たことがあり、その人気の高さから、世界初となる「ドラゴンボール」のテーマパークの建設が決定されている	3

サウジアラビアにおける日本アニメ・漫画の関連動向

- アニメ・マンガ関連イベントやコミュニティ活動、国民のお菓子とコラボする等動きがみられる

1 Amazon SA 漫画ランキング¹

- 伊藤潤二傑作集 10 フランケンシュタイン
- ファイパンチ Vol.4
- 富江 デラックス版
- Diary Of Wimpy Kid - Rodrick Rules
- 極楽街 Vol.2
- Dog Man/The Scarlet Shedder
- Diary Of A Wimpy Kid: The Long Haul
- 極楽街 Vol.1
- Death Note (All-In-One Edition)
- ...
- ONE PIECE Vol. 1-23
- ...
- 呪術廻戦Vol.1

2 主な関連イベント

- SAUDI ANIME EXPO :** 石油依存型の経済から脱却を目指すサウジアラビア政府が主導して開かれているイベント。日本のアニメ、マンガ、ビデオゲームをテーマとしている
- Anime Village:** サウジアラビアのジッダで日本のカルチャーを体験するイベント。開催期間中、日本の歌手やバンドによるライブパフォーマンスが定期的に行われていた
- Comic Con Arabia :** 2日間にわたるイベントで、コミック、マンガ、アニメ、映画、テレビ、SF、ビデオゲーム、コスプレなどの人気のエンターテインメント アクティビティが複数用意されている

3 アニメコミュニティ

- Nippon sayko :** サウジアラビア内で有名なアニメストアの一つで、アニメ商品や日本文化の販売を専門としている
- Saudi Gamer - سعودي جيمر :** アラブのゲーマー向けのウェブサイト。電子ゲームの最新ニュース、アニメに関する記事、レビューが掲載されている

4 消費財コラボ²⁾

- Tasali (タサリ) :** 国民的ポテトチップス「タサリ・チップス」と、アニメ「グレンダイザー」がコラボレーションした商品が販売

1) Amazon SA Comic BSR 2025年2月28日データよりデロイト作成、2) アパレルブランドとのコラボはなく、消費財のコラボを抽出

Society

(社会、文化的環境・ローカライズの状況)

(概略)

- 人口の8割がアラビア語を使用し、人口の9割強がイスラム教の信仰者
- コンテンツ展開時にキャラクター名や、作品表現がローカライズされる事例が複数存在している
- 訪日人数は世界37位、在留邦人数は世界47位、日本語学習者は80人
- 対日関係が良好関係であると答えた割合が全体の79%、日本を信頼できると答えた割合が全体の79%であった

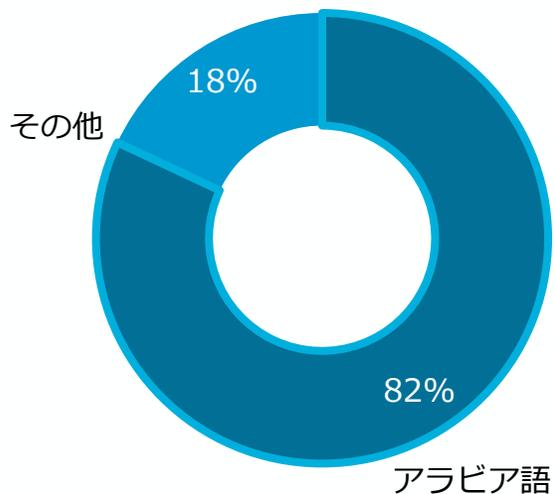
サウジアラビアにおける各言語の使用状況

- 人口の8割がアラビア語を使用し、人口の9割強がイスラム教の信仰者

サウジアラビアでアラビア語が公用言語であり、人口の80%以上が共通語として使用する^{1,2}

サウジアラビアでは宗教信仰者の約9割がイスラム教徒であり、コンテンツ展開時の適合に留意する必要あり³

アラビア語とその他言語の割合

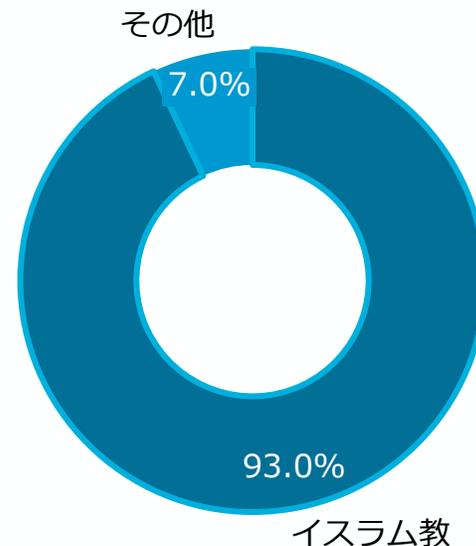


アラビア語以外の言語

言語	人数
タガログ語	70万人
ロヒンギャ語	40万人
ウルドゥー語	38万人
エジプトアラビア語	30万人
ペルシャ	10万人

※多くの人が第二言語として英語を使用しているが、使用人数に関する統計が存在しない

サウジアラビアにおける宗派の割合



イスラム教以外の宗派の内訳

イスラム教以外の宗派	割合 (%)
キリスト教徒	4.4%
ヒンドゥー教徒	1.1%
無神論者、	0.7%
仏教徒	0.3%
民間宗教の信者	0.3%

サウジアラビアにおけるローカライズの状態

- コンテンツ展開時にキャラクター名や、作品表現がローカライズされる事例が複数存在している

文化の 適応

社会背景と文化に合わせて微調整

名探偵コナン：

- 毛利蘭と新一の関係は恋人から婚約者同士
- 男女のカップルはすべて「兄弟姉妹」になる

メガロボクス

- エピソードのタイトルがアラビア語の詩やアラビア有名な作家の詩から取られている

教・論理的な理由でシーンの変更（既出）

名探偵コナン：

- ミニスカートなどのシーンがカット

Jurassic World: Camp Cretaceous：

- 2人の少女が互いに愛を告白し、キスをしているシーンをぼやけて放映

言語の 適応

キャラクター・タイトル名の変更

- キャプテン翼⇒キャプテン・マージド
 - 「翼」⇒「マージド」
 - 「岬太郎」⇒「ヤースィーン」
- 鉄腕アトム⇒クーキー
- ドラえもん⇒アブクール（アラビア語の天才君）

サウジアラビアの訪日人数、在留邦人数及び日本語学習者

- 訪日人数は世界37位、在留邦人数は世界47位、日本語学習者は80人

訪日人数が1.2万人^{1,4}

訪日外国人数

順位	国・地域名	訪日人数 (万人,2023年)	訪日人数 比率
1	韓国	696	13.45%
2	中国	461	0.32%
3	台湾	420	18.02%
4	米国	205	0.60%
...			
10	インドネシア	43	0.15%
...			
14	フランス	28	0.42%
15	ドイツ	23	0.28%
16	インド	17	0.01%
...			
36	フィンランド	2	0.38%
37	サウジアラビア	1.2*	0.04%

在留邦人数が1,105人²

在留邦人数

順位	国名	在留邦人数 (人,2023年)	邦人 密度
1	米国	414,615	0.121%
2	中国	101,786	0.007%
3	オーストラリア	99,830	0.377%
...			
7	ブラジル	46,902	0.022%
...			
9	ドイツ	42,079	0.050%
10	フランス	36,204	0.054%
...			
14	インドネシア	15,510	0.006%
...			
24	インド	8,197	0.001%
...			
47	サウジアラビア	1105	0.002%
50	ポルトガル	872	0.008%

80人の日本語学習者³

日本語学習者の状況

教育機構 1個

日本語教育教師 4人

日本語学習者 80人



中東各国の日本語
学習者数

- トルコ : 3,305人
- UAE : 598人
- クウェート : 121人
- カタール : 71人

参考 : 1) 2023年 訪日外局数統計 (日本政府観光局(JNTO)) 2) 2023年 海外在留邦人数調査統計 (外務省) 3) JAPAN FOUNDATION 4) 出入国管理統計

※ : サウジアラビアの訪日人数が出入国管理統計データを使用

• ASEAN：インドネシア、カンボジア、シンガポール、タイ、フィリピン、ブルネイ、ベトナム、マレーシア、ラオス
 • 中南米：アルゼンチン、ブラジル、コロンビア、メキシコ、トリニダード・トバゴ、ボリビア、ウルグアイ
 • 中東：UAE、イラン、エジプト、サウジアラビア、チュニジア、トルコ、ヨルダン
 • 欧州5カ国：英国、ドイツ、フランス、イタリア、ハンガリー

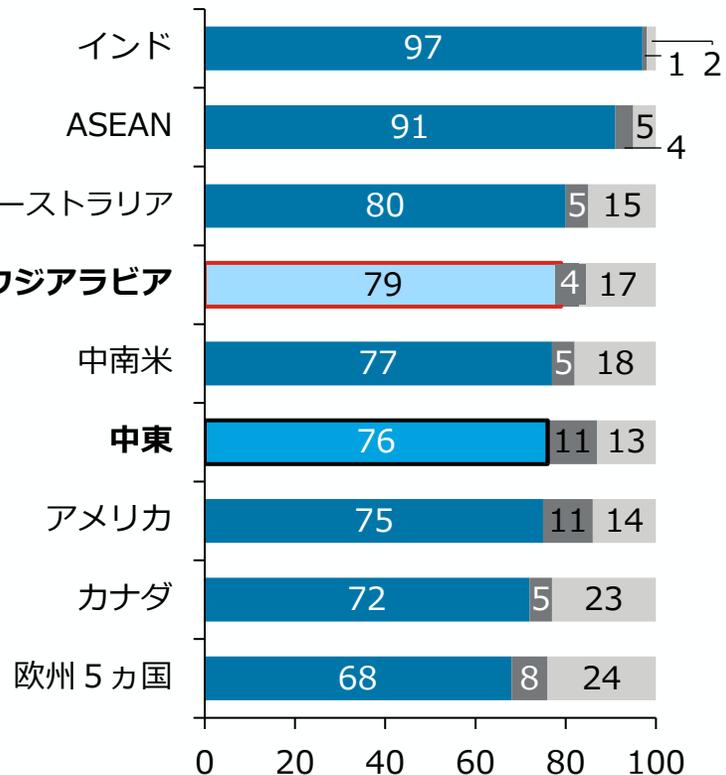
各国対日世論調査結果

- 対日関係が良好関係であると答えた割合が全体の79%、日本を信頼できると答えた割合が全体の79%であった

対日関係

(あなたの国と日本は現在どのような関係にあると思うか)

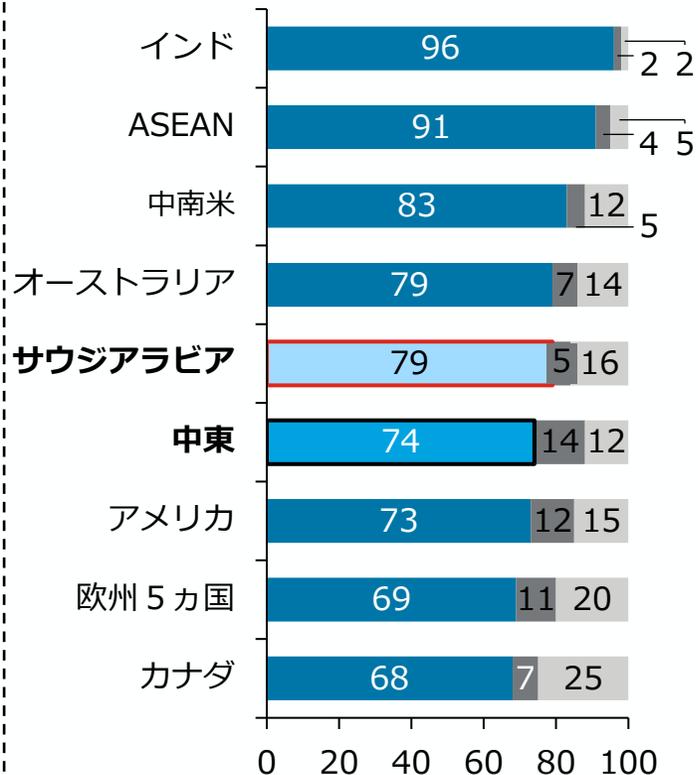
■ 良好関係にある ■ わからない
 ■ 良好関係にない (%)



信頼関係

(あなたの国の友邦として、今日の日本は信頼できると思うか)

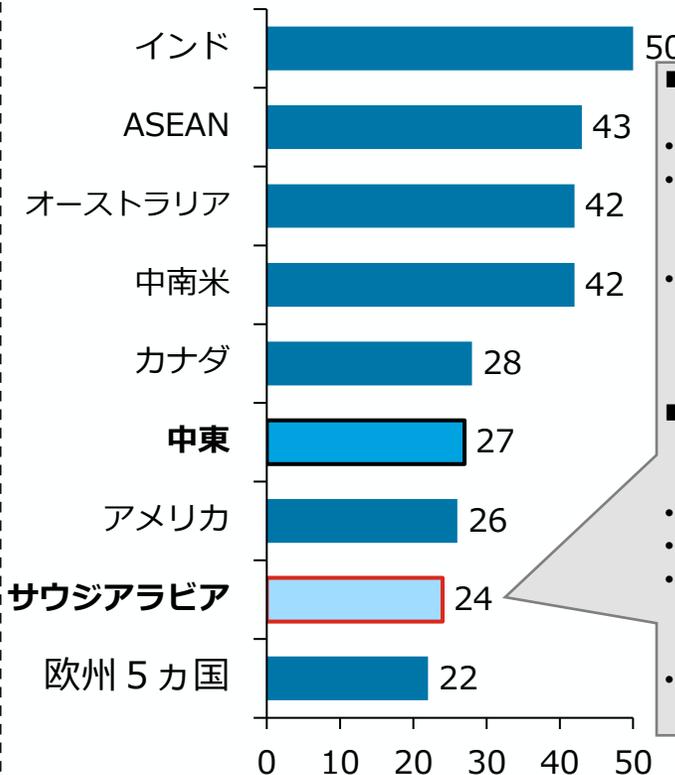
■ 信頼できる ■ わからない
 ■ 信頼できない (%)



今後の重要なパートナー

今後重要なパートナーとなる国は？(複数)

■ 日本を選んだ比率 (%)



■ **なぜ日本は信頼できると思いますか**

- 友好関係：67%
- 経済的結びつき（日本の投資、良好な貿易関係）：46%
- 世界経済の安定と発展への貢献：40%
- ...

■ **日本に関して更に知りたいと思う分野は次のうちどれですか**

- 科学・技術：52%
- 経済：39%
- 文化（伝統文化、ポップカルチャー、和食など含む）：26%
- 観光情報：26%
- ...

参考：海外における対日世論調査 | 外務省

Technology

(エンタメ・クリエイティブ産業を利用するための 前提としての技術基盤の動向)

(概略)

- インターネット普及率は100%、スマートフォンの普及率は89%、モバイル平均ダウンロード速度は129.16Mbpsであった

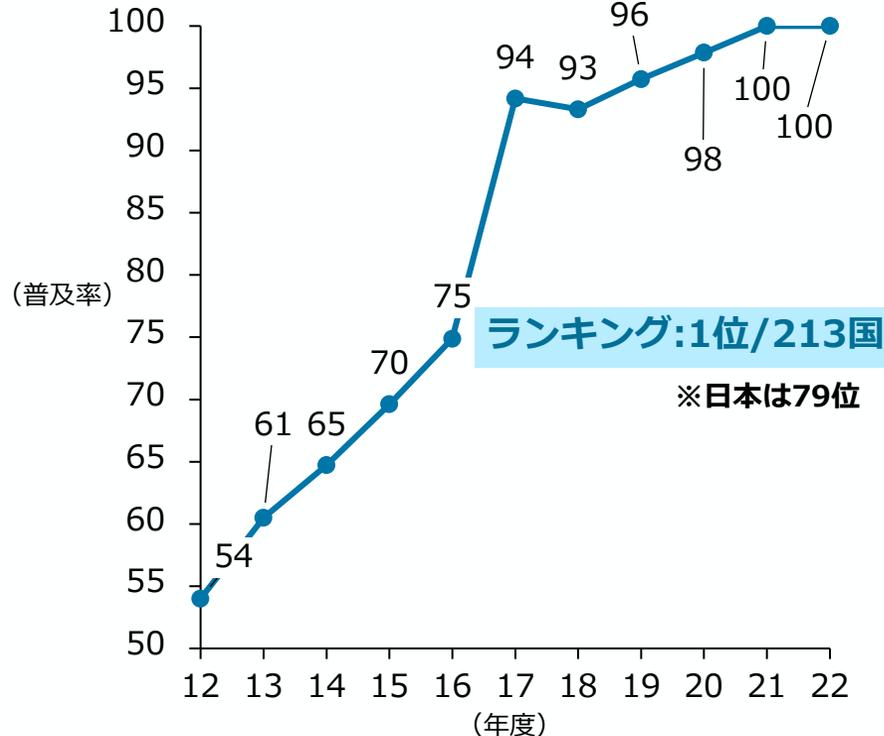
サウジアラビアの通信・技術インフラの普及状況

- サウジアラビアにおいて、インターネット普及率は100%、スマートフォンの普及率は89%、モバイル平均ダウンロード速度は129.16Mbpsであった



'22年インターネット普及率は100%¹

インターネット普及率 (%)



スマートフォンの普及率は89%^{2,4,5}

スマートフォン及びバージョン普及率

順位	国名	普及率 (%)	IOS (%)	Android (%)
※	Saudi Arabia	89%	35.5	64.4
1	France	82.6	28.2	71.3
2	UK	82.2	48.2	51.3
3	Germany	81.9	33.1	65.8
4	US	81.6	55.4	44.3
5	Japan	78.6	60.1	39.6
...
11	Indonesia	68.1	12.43	87.45
17	India	46.5	4	95
18	Nigeria	38.1	8.56	85.3

順位	IOS (TOP6)		Android (TOP6)	
	バージョン	普及率 (%)	バージョン	普及率 (%)
1	iOS 18.1	33.96	14	37.02
2	iOS 18.2	19.34	13	22.86
3	iOS 17.6	10.72	12	15.93
4	iOS 17.5	6.31	11	12.98
5	iOS 18.0	6.06	9.0 Pie	3.24
6	iOS 17.7	2.62	10	3.09



モバイルの平均ダウンロード速度は129Mbps³

モバイルの平均ダウンロード速度

順位	国名	DL速度 Mbps
1	UAE	453.87
2	Qatar	383.5
3	Kuwait	257.3
...
13	US	130.41
14	Saudi Arabia	129.16
...
18	France	108.74
...
58	Japan	47.43
...
86	Indonesia	28.8
...
110	Afghanistan	8.20

海外展開に係る戦略エリアの検討

| 対象国・地域の調査 ⑥中国

Political

(政府における取組・規制動向)

(概略)

- 中国はアニメ・漫画に係る複数の政策を実施している
- 中国では海外アニメ・漫画作品は当局からの放送規制・事前審査を受けることがある
- IP保護に関する状況は55カ国中24位となっており、近年法整備や国際的連携が進んでいる
- 漫画、アニメ関連品目（映像・出版物）の輸入関税は、共通関税制度（MFN）により関税対象外（Free）となっている

政府からの投資・戦略の動向

- 中国はアニメ・漫画に係る複数の政策を実施している

コンテンツ産業関連機関¹

国务院傘下	文化観光部 <ul style="list-style-type: none"> 文化関連の法律及び規制制定 関連政策の開発、支援、管理監督業務
	国家発展改革委員会 <ul style="list-style-type: none"> 国家発展計画を管理し、間接的にコンテンツ産業に影響を与える
	国家広播電視総局 <ul style="list-style-type: none"> 放送・映像作品の審査・規制
中央委員会傘下	国家版權局 <ul style="list-style-type: none"> 著作権保護と管理、著作権ポリシーの確立、登録許可管理
	国家映画局 <ul style="list-style-type: none"> 映画関連産業政策及び発展計画の策定 映画関連行政申請の承認、映画業界の監督

アニメ・漫画産業関連政策²

政策名	発布部門	発表日	関連産業政策
《国家文化デジタル化戦略の実施推進に関する意見》	国务院	2022/5	「第14次五カ年計画」期間中に、文化デジタルインフラとサービスプラットフォームを整備する、オンラインとオフラインの融合サービスを形成
《第14次五カ年計画 中国映画発展計画》	国家映画局	2021/11	優れたアニメ映画の制作と生産を支援し、 中華伝統文化を題材としたアニメ映画の製作を推奨 し、質の高い青少年向け作品の育成を促進する
《全民科学素質向上行動計画綱要（2021-2035年）の通知》	国务院	2021/6	科学教育と科学普及活動を支援し、 アニメ漫画、ショートビデオ、ゲームなどの科学普及作品の開発と創作人材の成長を支援
《第14次五カ年計画 文化産業発展計画》	文化観光部	2021/6	アニメ漫画による中華文化の宣伝を促進。アニメ・漫画産業の全年齢層の発展を促進、国際的な影響力を持つ国産アニメ漫画ブランドを育成

漫画やアニメに関する規制、法律の動向

- 中国では海外アニメ・漫画作品は当局からの放送規制・事前審査を受けることがある

放送に関する規制・状況

審査内容※

テレビ

- 時間帯**：ゴールデンタイム（17時から21時）での海外アニメ放送禁止
- 放送比例**：外国アニメが放送するアニメ全体の3割を上回ってはならない
- 輸入比例**：国産アニメの制作数量と同じ分まで海外アニメを輸入できる
- 審査状況**：海外アニメに対しては、近年はテレビ放送に必要な「電視劇発行許可証」は下りていない。そのためアニメ・子ども向けの専門チャンネルでは、国産アニメが中心に放送されている。

「放送テレビ管理条例」、「未成年者保護法」、「ネット動画規制」を参考

アニメ

ネット配信

- ネット配信状況**：テレビ放送が限定的であるため、日本アニメは大型動画配信サイトで配信するに変化している
- 審査制度の強化**：従来動画サイトの自主審査のみを通過すれば配信できたが、2021年4月から「先審後播」制度（事前検閲制度）が実行され、海外アニメの配信も広播電視総局の配信許可の取得義務付けられた

- 憲法が定める基本原則に反対すること
- 国家の統一、主権、領土保全を危うくすること。
- 国家機密を漏洩し、国家の安全保障を危うくし、または国家の荣誉および利益を損害すること。
- 民族憎悪や民族差別を扇動し、民族の団結を損ない、または民族の風俗、習慣を侵害すること。
- 邪教および迷信を宣伝すること。
- 社会秩序を攪乱し、社会の安定を破壊すること。
- 未成年にわいせつ、賭博、暴力を宣伝し、または犯罪を教唆すること。
- 他人を侮辱、誹謗し、他人の合法的權益を侵害すること。
- 社会良俗または民族の優秀な文化伝統に危害を及ぼすこと。
- 法律、行政法規が禁止するその他の内容を有すること。

漫画

- 事前審査がない**：漫画は配信元による自主審査のみで当局による事前検閲が不要であるため、比較的市場参入のハードルは低い
- 検閲状況**：当局は定期的に、自主審査状況、配信する作品の内容などを確認。作品が禁止内容を含む場合、配信サイト運営事業者等に改善命令などの行政処罰が科される

出所：テレビアニメ放送管理強化に関する通知、[animation-rev.pdf](#)、[Bilibili](#)、[互联网视听节目服务管理规定（广电总局令第56号）](#)より整理

※：審査内容について明確化されていないが、関連規制などから整理

コンテンツの表現面、展開・販売等に係る規制

- 政治、論理、未成年教育の観点からコンテンツ表現面での制限事例がみられている

摘発された作品	理由・背景	対応
進撃の巨人	暴力的描写と政治的暗喩を理由で指摘	放送禁止
デスノート	学生の中に模倣行為が起こり、「死のノート」と呼ばれるリストを作成する事件が発生。政府が「青少年への悪影響」と懸念	放送禁止
東京グール	流血や人体改造の描写が「視聴者に精神的悪影響を与え」と指摘	放送禁止
寄生獣	ボディ・ホラーやグロ描写があると指摘	放送禁止
School Days	性的描写を含むと指摘	放送禁止
鬼滅の刃 無限列車編	戦闘シーンにおける流血表現が問題視	出血シーンなどをカット
サウスパーク	政府批判と文化描写が問題視される	放送禁止

IP保護に関する代表的な指標

- 中国のIP保護に関する状況は55カ国中24位となっており、近年法整備や国際的連携が進んでいる

IP保護スコア（International IP Index）ランキング¹

順位	国名	IP保護スコア (%)
1	United States	95.48
2	UK	94.12
3	France	93.12
...		
6	Japan	91.26
...		
23	Mexico	59.98
24	China	57.86
...		
42	India	38.64
...		
50	Indonesia	30.42
55	Venezuela	14.10

IP保護に関する主な動き

法整備の強化

■ 著作権法の改正と罰則の強化²

- 2021年6月、中国は著作権法を改正し、著作権侵害に対する罰則を強化した。この改正により、著作権侵害に対する法定賠償金の上限が従来の50万元から500万元に引き上げられ、抑止力が向上

海賊版対応

■ 国際協力の強化³

- 2020年1月、米国と「米中経済貿易協定第一段階」に署名し、営業秘密の窃盗、特許権侵害などに対する保護の強化や、偽造品や海賊版対策への条項が含まれている

■ 海賊版対策の強化⁴

- インターネット上の著作権侵害（海賊版）に対する取り締まりを強めるために、各地の行政機関、公安局、裁判所、大手プラットフォーム企業が連携し、執行面において海賊版の取締りを強化

AI関連

■ AI生成コンテンツの著作権認定⁵

- 2023年11月、北京インターネット裁判所、AIが生成した画像に対して著作権を認める判決を下し、AI生成コンテンツの著作権を認めた中国における最初の裁判例として大きな注目を集めた

中国における漫画、アニメ関連品目の関税率

- 中国における漫画、アニメ関連品目（映像・出版物）の輸入関税は、共通関税制度（MFN）により関税対象外（Free）となっている

種類	HSコード※	品目	基本関税	関税率	物品税、付加価値税(VAT)
			MFN (WTO共通) 税率		
漫画	4902.9000.00	Newspapers, Journals and Periodicals (Other)	Free	Free	9%
	4901.9900.00	Printed books (Other)	Free	Free	
	4903.0000.00	Children's picture, drawing or coloring books	Free	Free	
アニメ	8523.4990.90	Other recorded optical media	Free	Free	
	8523.59	Semiconductor media(Other)	Free	Free	
	8523.2919.00	Magnetic media(Other)	Free	Free	

※：漫画とアニメのHSコードについては共通の見解がないため、関連する品目を調査

Economy

(エンタメ・クリエイティブ産業等の消費に係る基礎状況)

(概略)

- 総人口数が世界で2位の多さで、若年層の割合も高い
- コンテンツ市場規模は5,000億ドルで、毎年6%以上成長すると予測される
- 限られた上映枠内で、複数日本アニメ映画が記録的興行収入を得る等の動きがみられる
- アニメ・マンガ関連のイベント活動、消費財コラボ商品を展開する等がみられる

コンテンツ消費に係る基礎情報（人口統計・GDP等）

- 総人口数が世界で2位の多さで、若年層の割合も高い



総人口は14億人で、
年間0.23%減少¹

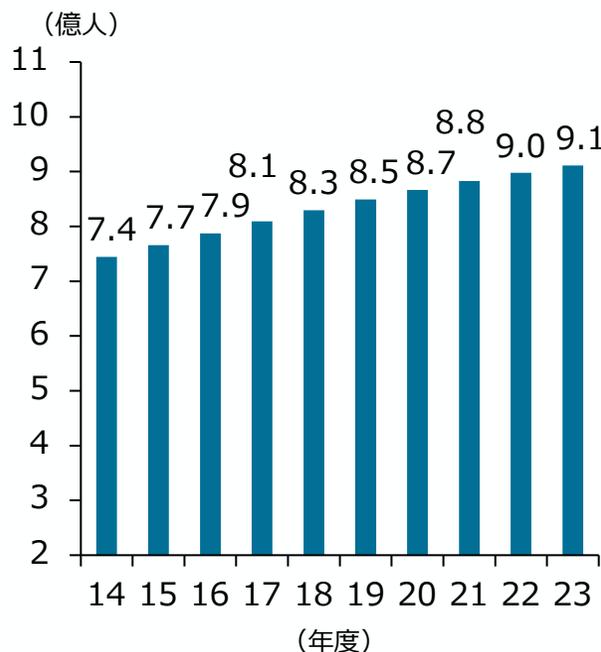
国別総人口
(億人, 2023年)

順位	国名	人口 (億人, 2024年)	年間 増加率
1	インド	14.51	0.89%
2	中国	14.19	-0.23%
3	米国	3.45	0.57%
4	インドネシア	2.83	0.82%
⋮			
12	日本	1.2	-0.50%



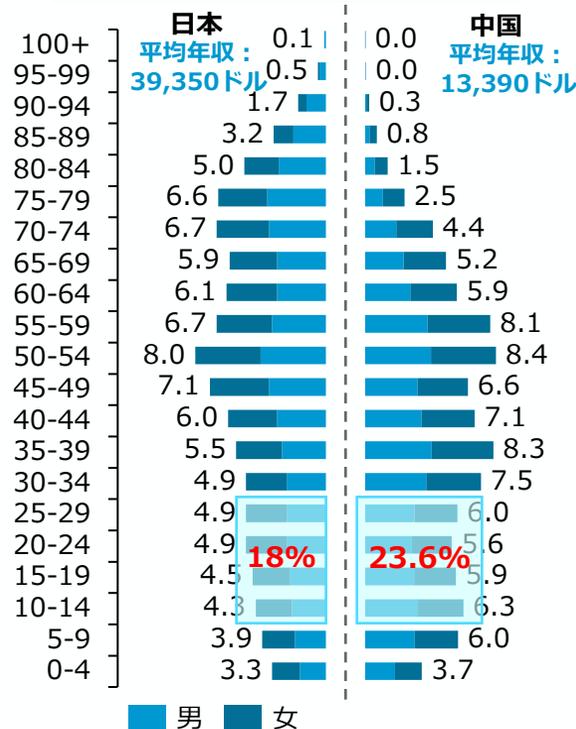
都市人口は9.1億人で、
10年間に23%増加²

中国都市人口
(億人, 2014-2023)



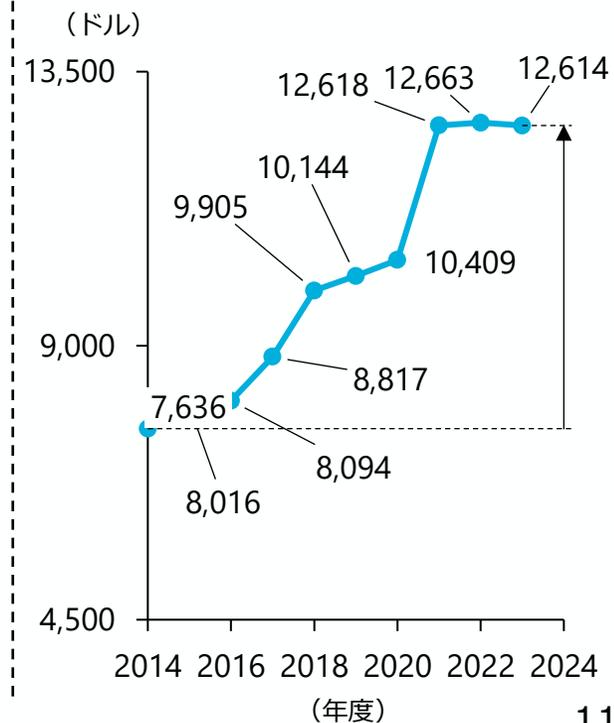
若年層(10-30歳)の人口は
全体の約24%を占める³

人口年齢構造
(%, 日本/中国)



一人当たりの GDP
(米ドル)は 12,614ドル⁴

一人当たりの GDP
(ドル, 2014-2023)

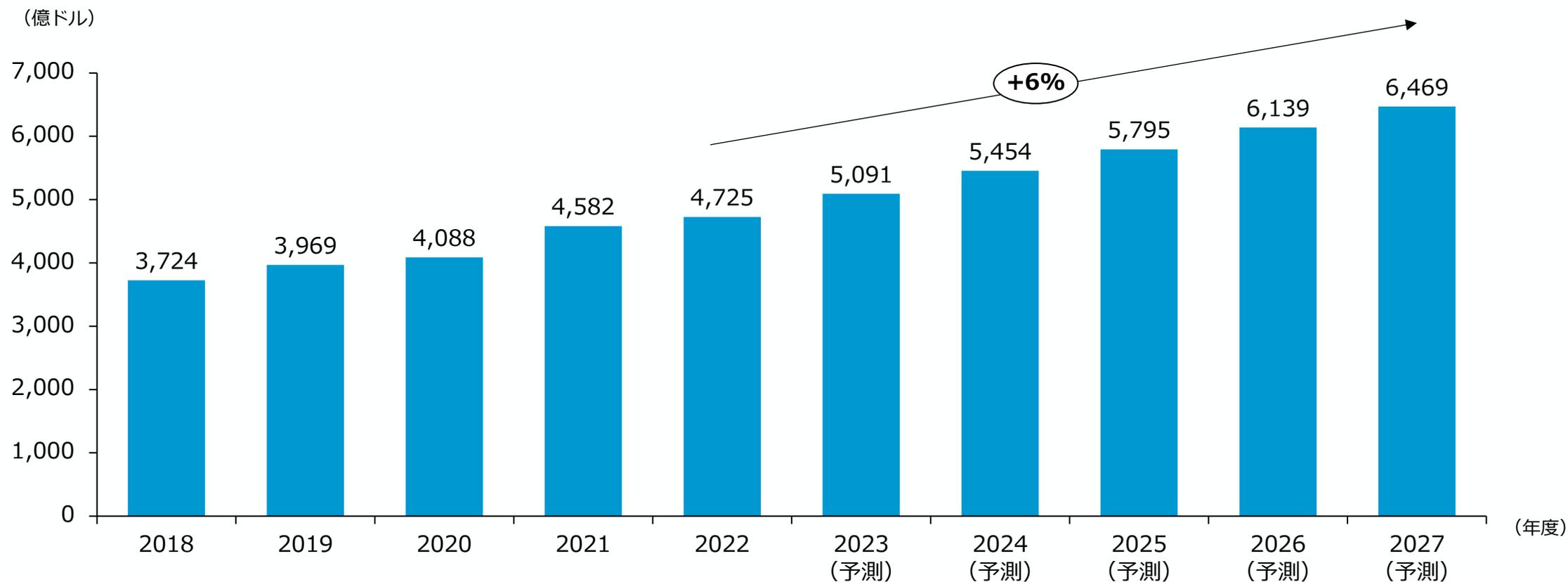


参考: 1) Worldometer 2) THE WORLD BANK 3) PopulationPyramid4) THE WORLD BANK

中国のコンテンツ市場規模

- コンテンツ市場規模は5,000億ドルで、毎年6%以上成長すると予測される

中国におけるコンテンツ市場規模及び成長率



参考: [韓国コンテンツ新興院\(KOCCA\)](#) :

※ 別の各国を横比較できるデータソースを検討しているが、データソースを確保できない場合はこちらの情報を継続的に使用

中国における日本アニメの動き

- 限られた上映枠内で、複数日本アニメ映画が記録的興行収入を得る等の動きがみられる

中国における映画規制

許可の取得	<ul style="list-style-type: none"> 国家電影局の検閲を受け、映画上映許可証（ドラゴンシール）を取得する必要がある
年間上映本数の制限	<ul style="list-style-type: none"> 輸入映画は上映本数制限があり、全世界約120本まで 近年はコロナの影響で輸入映画本数は減少傾向にある

市場拡大の兆候（中国）

1	動画配信サイト「bilibili」2022年度の人気新作アニメランキングにて、2位「SPY×FAMILY」、4位「鬼滅の刃」、5位「王様ランキング」がランクイン	1
2	「SLAM DUNK」が2023年4月中旬に映され、公開前のチケットの予約は99万人となり、5月中旬は観客数は1800万人、興行収入は6.53億元（約128億円）を超えた	2
3	新海誠監督の「すずめの戸締まり」の興行収入が157億円となり、日本の興行収入を越した	3
4	2024年に公開された15本の日本のアニメ映画のうち7本の興行収入が1億元（20億円）を超えた	4

中国における日本アニメ・漫画の関連動向

- アニメ・マンガ関連のイベント活動、消費財コラボ商品を展開する等がみられる

1 Bilibili マンガランキング

- 俺だけレベルアップな件
- ダンジョン飯
- ハイキュー!
- 推しの子
- 鬼滅の刃
- NARUTO
- ドラゴンボール
- 反派初始化
- アンデッドアンラック
- 小魔头暴露啦!
- 夜桜さんちの大作戦
- ジョジョの奇妙な冒険 第7部
- BLEACH
- ファイアパンチ
- 家庭教師ヒットマンreborn

2 主な関連イベント

- **AnimeparTy :**
日本のアニメ、マンガ、ビデオゲームをテーマとしている中国発の総合イベント
- **CCG Expo:**
日本の漫画、アニメ、ゲームコンテンツを取り扱う企業など142社が出展しているポップカルチャーの総合イベント
- **BilibiliWorld :**
ソニー、バンダイナムコ、KADOKAWA、セガ、アニメイト、アニプレックスなど約50ブランドが出展するコンテンツ愛好家のためのイベント

3 アニメコミュニティ

- **Bilibili :**
アニメ、漫画、ゲームファンダムをテーマにした中国の大手動画共有ストリーミングサイト
- **羁绊动漫网络 :**
中国におけるアニメの情報共有することに重点を置いたプラットフォーム
- **触站 :**
二次元の作品を投稿したり、閲覧したりするプラットフォーム。ファンは画家とコミュニケーションをとることも可能

4 消費財コラボ

- **SHIEN ROMWE :**
中国の大手アパレルECサイトであるSHIENと「進撃の巨人」のコラボを実施
- **MINISO :**
中国の低価格で高品質な雑貨を展開する小売店で、に日本のIP「ちいかわ」とコラボを実施
- **PASSIONAL LOVER :**
中国発のコスメブランドであり、「NANA」とのコラボを実施
- **九陽 :**
中国発の調理家電ブランドであり「ピカチュウ」をイメージした商品を展開

Society

(社会、文化的環境・ローカライズの状況)

(概略)

- 人口の7割が中国標準語を使用し、人口の5割近くが仏教と民俗宗教の信仰者
- ローカライズの際に名前の変更や、論理、教育的な理由によるシーンの変更が複数存在している
- 訪日人数は世界2位、在留邦人数は世界2位、日本語学習者は105万人
- 対日関係が良好関係であると答えた割合が全体の30%、一方、日中関係が重要であると答えた割合が全体の60%であった

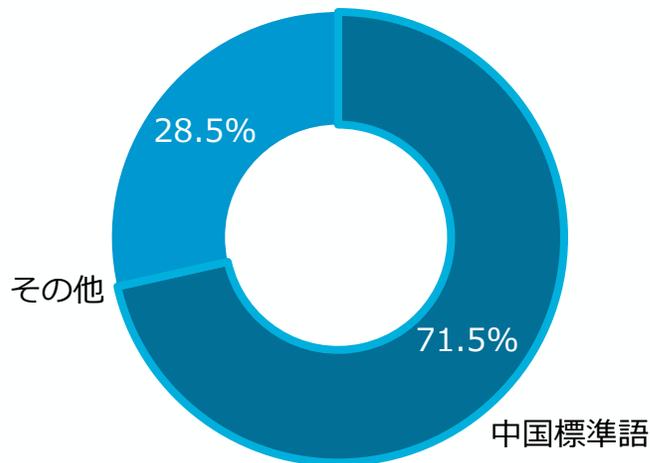
中国における各言語の使用状況

- 人口の7割が中国標準語を使用し、人口の5割近くが仏教と民俗宗教の信仰者

中国標準語が公用言語であり、
人口の70%以上が共通語として使用する¹

不可知論者や無神論者が大半
宗派では仏教と伝統民俗宗教が大きな割合を占める²

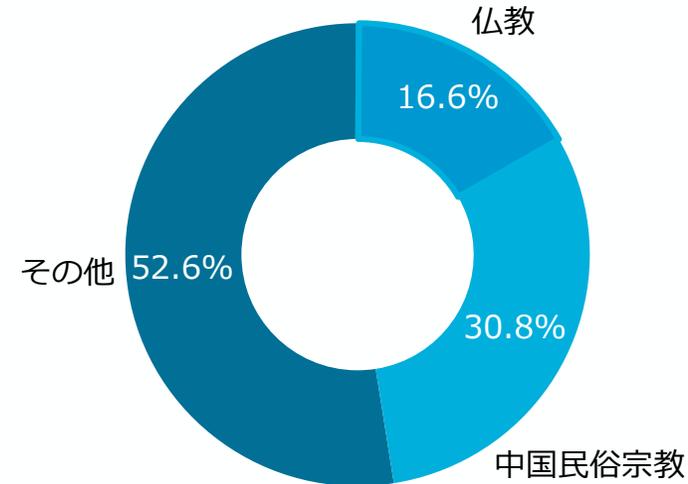
中国標準語とその他言語の割合



中国標準語以外の言語

言語	人数
呉語	8.5%
粵語 (広東語)	5%
湘語	4.8%
閩語	4.1%
その他	6.1%

中国における宗派の割合



仏教以外の宗派の内訳

仏教以外の宗派	割合 (%)
キリスト教	7.4%
民族宗教	4.2%
イスラム教	1.8%
道教	0.4%
不可知論者	31.8%
無神論者	6.8%
その他	0.2%

参考：1 [PoliLingua](#), 2 [Council on Foreign Relations](#)

中国におけるローカライズの状況

- ローカライズの際に名前の変更や、論理、教育的な理由によるシーンの変更が複数存在している

言語の 適応

タイトル名の変更（ストーリー性に変更）¹

- ONE PIECE⇒海賊王/航海王
- NARUTO⇒火影忍者
- BLEACH⇒死神
- キャプテン翼⇒足球小将
- スラムダンク⇒灌籃高手（ダンクシュート達人）

キャラクター名の変更¹

- ポケモン
 - フシギダネ⇒妙蛙種子（カエルの種）
 - ヒトカゲ⇒小火龍
- セーラームーン：月野うさぎ⇒水冰月
- ドラゴンボール：ピッコロ⇒短笛

文化の 適応

論理、教育的な原因でシーンの変更（既出）^{2, 3}

ドラゴンボール：

- 下着が見えないように処理

鬼滅の刃：

- 戦闘中大量出血シーンをほかの戦闘シーンで代替・カバー

ワンピース

- 胸露出などのシーンをカット

中国の訪日人数、在留邦人数及び日本語学習者

- 訪日人数は世界2位、在留邦人数は世界2位、日本語学習者は105万人

訪日人数が461万人で
世界各国中で2位に位置¹

訪日外国人数

順位	国・地域名	訪日人数 (万人,2023年)	訪日人数 比率
1	韓国	696	13.45%
2	中国	461	0.32%
3	台湾	420	18.02%
4	米国	205	0.60%
...			
10	インドネシア	43	0.15%
...			
14	フランス	28	0.42%
15	ドイツ	23	0.28%
16	インド	17	0.01%
...			
36	フィンランド	2	0.38%
37	サウジアラビア	1.2 ※	0.04%

在留邦人数が10万人²

在留邦人数

順位	国名	在留邦人数 (人,2023年)	邦人 密度
1	米国	414,615	0.121%
2	中国	101,786	0.007%
3	オーストラリア	99,830	0.377%
...			
7	ブラジル	46,902	0.022%
...			
9	ドイツ	42,079	0.050%
10	フランス	36,204	0.054%
...			
14	インドネシア	15,510	0.006%
...			
24	インド	8,197	0.001%
...			
50	ポルトガル	872	0.008%

105万人の日本語学習者で
世界トップに位置³

日本語学習者の状況

教育機構 2,965個

日本語教育教師 21,361人

日本語学習者 1,057,318人

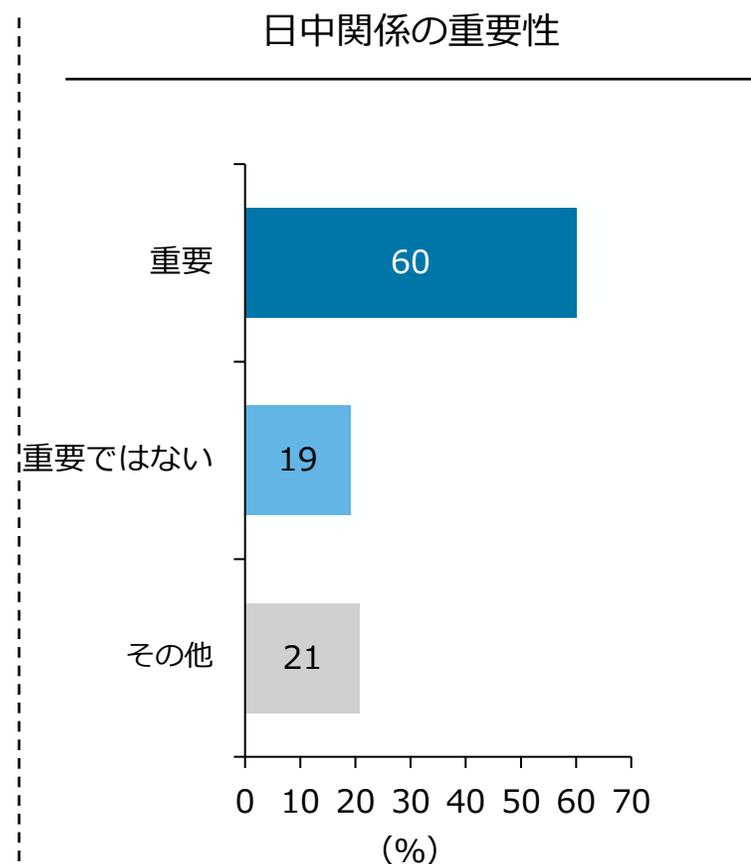
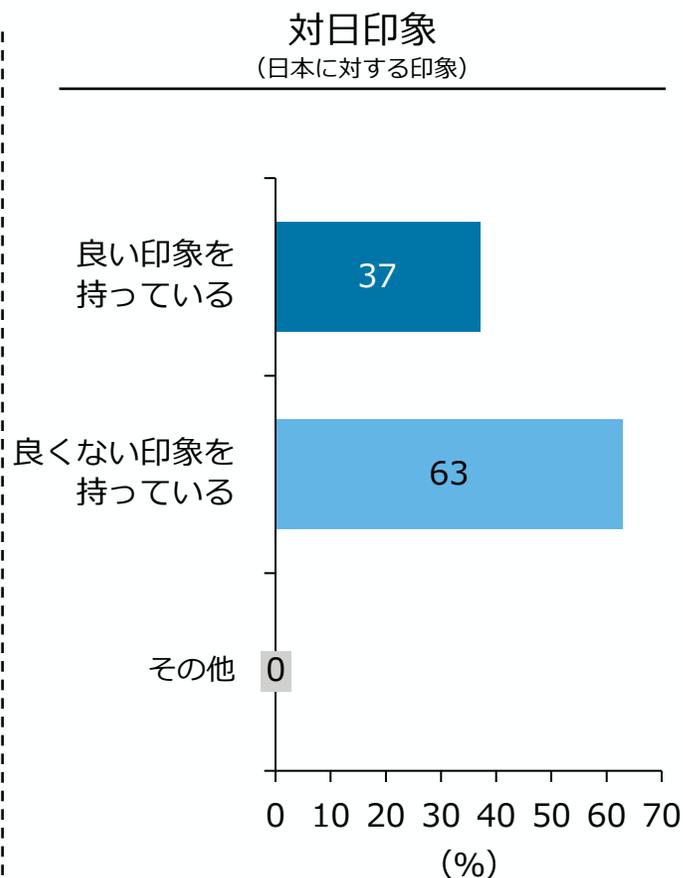
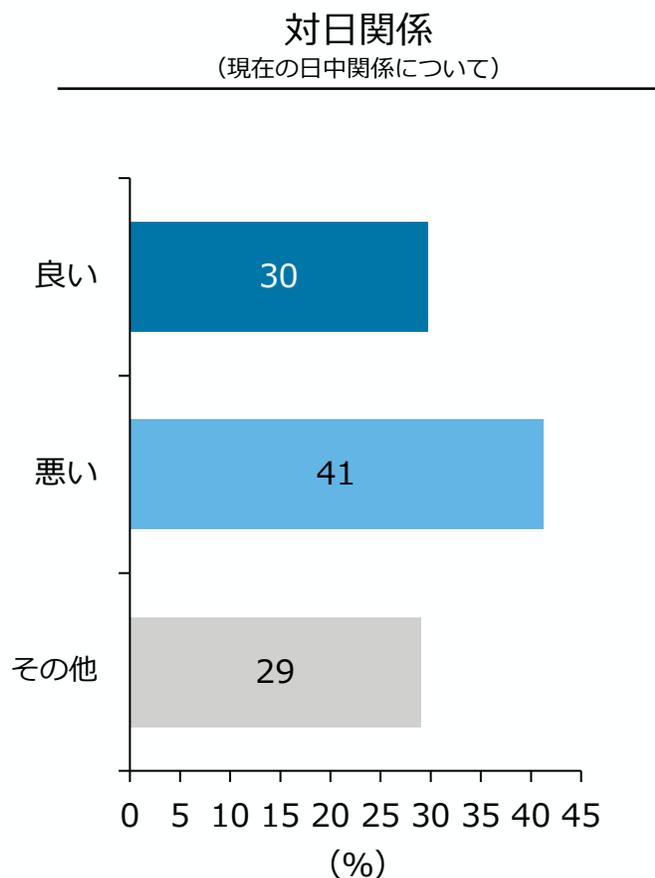


他の国の日本語
学習者数

- インドネシア：71万人
- 韓国：47万人
- ベトナム：17万人

各国対日世論調査結果

- 対日関係が良好関係であると答えた割合が全体の30%、日中関係が重要であると答えた割合が全体の60%であった



参考: 言論NPO

※: 中国は外務省の対日世論調査の対象国ではないため、別ソースを使用

Technology

(文化造像産業を利用するための前提としての技術基盤の動向)

(概略)

- インターネット普及率は76%、スマートフォンの普及率は71.8%、モバイル平均ダウンロード速度は147.14Mbpsであった

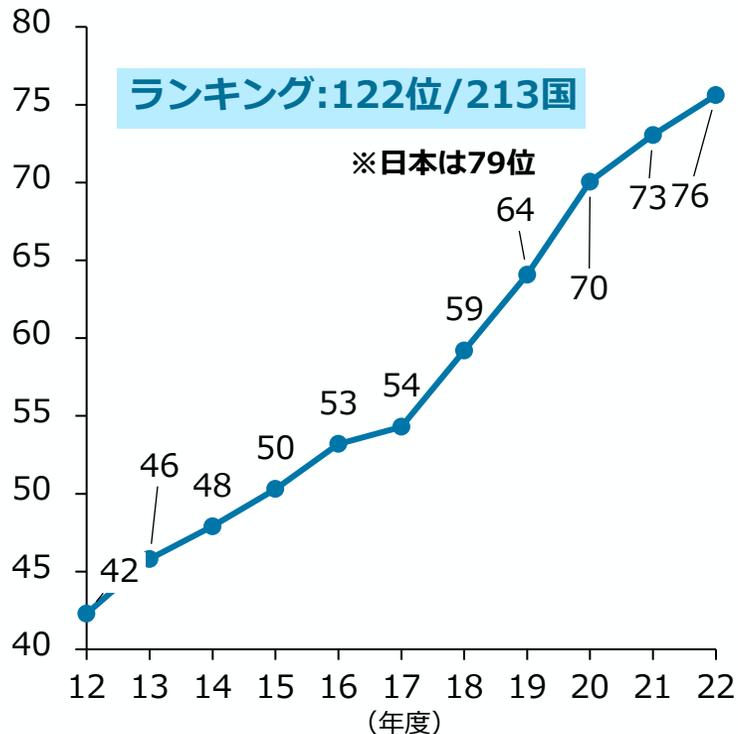
中国の通信・技術インフラの普及状況

- 中国において、インターネット普及率は76%、スマートフォンの普及率は71.8%、モバイル平均ダウンロード速度は147.14Mbpsであった



'22年インターネット普及率は76%¹

インターネット普及率 (%)



スマートフォンの普及率は71.8%^{2,4,5}

スマートフォン及びバージョン普及率

順位	国名	普及率 (%)	IOS (%)	Android (%)
1	France	82.6	28.2	71.3
2	UK	82.2	48.2	51.3
3	Germany	81.9	33.1	65.8
4	US	81.6	55.4	44.3
5	Japan	78.6	60.1	39.6
...
10	China	71.8	22.17	77.39
17	India	46.5	4	95
18	Nigeria	38.1	8.56	85.3

順位	IOS (TOP6)		Android (TOP6)	
	バージョン	普及率 (%)	バージョン	普及率 (%)
1	iOS 18.3	15.28	14	20.77
2	iOS 18.1	14.05	12	20.33
3	iOS 17.6	9.41	5.0 Lollipop	18.35
4	iOS 18.2	6.31	15.0	10.55
5	iOS 17.5	4.66	13.0	10.14
6	iOS 11	3.23	11.0	6.29



モバイルの平均ダウンロード速度は147Mbps³

モバイルの平均ダウンロード速度

順位	国名	DL速度 Mbps
1	UAE	453.87
2	Qatar	383.5
3	Kuwait	257.3
...
8	China	147.14
...
13	US	130.41
14	Saudi Arabia	129.16
...
18	France	108.74
...
58	Japan	47.43
...
110	Afghanistan	8.20

参考: 1) THE WORLD BANK 2) Statista ,Statista23) SPEEDTEST 4) auncon 5) Statcounter Global Stats

海外展開に係る戦略エリアの検討

| 対象国・地域の調査 ⑦ブラジル

Political

(政府における取組・規制動向)

(概略)

- 産業全体では、自国文化保護と表裏一体のエンタメ・クリエイティブ産業拡大策を推進する一方、個人では、税額控除等を通じた消費の拡大を促す政策が実施されている
- メディアの年齢制限や、ポルノ規制が存在している
- IP保護スコアは55カ国中36位であり、近年海賊版対応に関する取り組みが行われている
- 日本の間では特別協定が存在せず、漫画、アニメ関連品目（映像・出版物）は品目により14.4%が課せられる

政府からの投資・戦略の動向

- 産業全体では、自国文化保護と表裏一体のエンタメ・クリエイティブ産業拡大策を推進する一方、個人では、税額控除等を通じた消費の拡大を促す政策が実施されている

(ご参考) コンテンツ関連の政府機関

コンテンツに関連する法案や取組

促進	文化省 (Ministério da Cultura) <ul style="list-style-type: none"> ブラジル国内文化政策全般を統括し、文化・芸術分野への支援や法整備を担当 	ネット配信	デジタルプラットフォーム規制法案 (Bill 2,331/2022) <ul style="list-style-type: none"> ブラジル国内での動画配信サービス (OTT 等) に対して、「ブラジル産コンテンツの最低供給量」を義務付け 遵守しない場合、警告、違反ごとに最高1万レアル罰金、国家映画庁の認定の取消などの制裁が科せられる可能性
	通信省 (Ministério das Comunicações) <ul style="list-style-type: none"> 放送・ネット配信の政策立案 (インターネット普及、デジタル産業振興、OTT関連政策の立案 等) 		
	国家映画庁 (Nacional do Cinema) <ul style="list-style-type: none"> オーディオビジュアル分野の政策策定や検討を行う 有料テレビやVOD国産コンテンツ比率を管理・監督 		
規制	司法・公共安全省 (Justiça e Segurança Pública) <ul style="list-style-type: none"> テレビ番組、映画、ゲーム、アニメなどのコンテンツに対する年齢レーティングシステムの運用 	その他	オーディオビジュアル支援法 (Bill 8.685/1993) <ul style="list-style-type: none"> 映像作品 (映画、テレビ番組 等) への投資を行った個人・法人ともに納付税額が控除 法人で支援を行った場合は映像作品への投資金額分の全額を営業費で計上可能
	通信規制庁 (Nacional de Telecomunicações) <ul style="list-style-type: none"> 電波やインターネット回線のライセンス、技術基準、広告表示に関する規制などを監督 		

漫画やアニメに関する規制、法律の動向

- メディアの年齢制限や、ポルノ規制が存在している

規制/法律名	概要	対象 ¹⁾
年齢規制 (Classificação Indicativa)	主にテレビ・映画を中心とした国内複数のメディアに対する規制 <ul style="list-style-type: none"> 主にテレビ、映画、ビデオ市場、電子ゲーム、アプリケーション、ロールプレイングゲーム(RPG)向けの製品が対象 過度な暴力表現、性的表現、ハンガーの描写に対して年齢区分 	<ul style="list-style-type: none"> アニメ ゲーム OTTコンテンツ
児童ポルノ規制	未成年者を描写した表現物に関する規制 <ul style="list-style-type: none"> 国内に流通する「未成年者」の性的描写・ポルノは厳しく禁止 未成年者の性的な描写に関する「提供、配布、出版、開示、取得、保有、保管」に対しての規制が明記 	<ul style="list-style-type: none"> アニメ 漫画 ゲーム OTTコンテンツ

出所：Ministério da Justiça e Segurança Pública 「O que é a Classificação Indicativa?」、Estatuto da Criança e do Adolescente / Lein 8.069/1990、Presidência da República、Casa Civil Subchefia para Assuntos Jurídicos LEI Nº 8.069, DE 13 DE JULHO DE 1990.

1) 規制内容から規制対象になり得るエンタメ・クリエイティブ産業（漫画・アニメ・ゲーム）をDTCが推察

コンテンツの表現面、展開・販売等に係る規制

- ブラジルでは、倫理や未成年教育の観点からコンテンツ表現面が制限される事例が見られる

摘発された作品	理由・背景	対応/結果
鬼滅の刃	首を切る描写や流血シーンが激しいことから、「暴力賛美」と批判される	部分的な抗議
聖闘士星矢	目をくりぬくシーン等、暴力、血のシーンが多いことが問題視される	一部シーンのカット、放送時間の変更
幽☆遊☆白書	漫画の暴力性についての指摘や、キャラクターの額の「卍」マークがナチスドイツを連想されるとして批判される	一部シーンのカット、額のマークの除去
るろうに剣心	頻繁に展開される暴力シーンが問題視される	暴力シーンのカット、暴力が多いエピソードは他のストーリーとすり替え
クレヨンしんちゃん	主人公が、先生や親にちょっかいを出し、頻繁にお尻を振るダンスをするシーンが問題であると指摘される	子供向け以外の番組放送と、午後10時以降の放送に変更
犬夜叉	アニメは12歳未満の子供にはふさわしくないと批判される	暴力シーンのカットをしたが、26話しか継続せず

IP保護に関する代表的な指標

- ブラジルのIP保護スコアは55カ国中36位であり、近年海賊版対応に関する取り組みが行われている

IP保護スコア（International IP Index）ランキング¹

順位	国名	IP保護スコア (%)
1	United States	95.48
2	UK	94.12
3	France	93.12
...		
6	Japan	91.26
...		
23	Mexico	59.98
24	China	57.86
...		
36	Brazil	42.02
...		
42	India	38.64
...		
50	Indonesia	30.42
55	Venezuela	14.10

IP保護に関する主な動き

著作権侵害現状

■ 著作権侵害現状が深刻²

- 音楽、ビデオゲームなどの視聴覚コンテンツの海賊版が横行し、音楽の海賊行為率はインターネットユーザーが全体の40%以上に上る
- ビデオゲームのアクセス数、海賊版コンテンツの視聴回数も世界上位

法整備の強化

■ 行政差止救済制度を創設¹

- ブラジルでは、国家電気通信庁と国家映画庁が協力協定を締結し、オンライン海賊版を対象とする新たな行政差止救済制度を創設

海賊版対応

■ 海賊版対策の強化²

- 「著作権作戦」と「海賊版対策404」を継続し、ブラジルの警察や国際機関による取り組みにより、オンライン上の侵害コンテンツを無効化
- 特に、「海賊版対策404」では、視聴覚コンテンツなどのオンライン海賊版に関与する868つ以上のウェブサイトやアプリケーションを閉鎖

ブラジルにおける漫画、アニメ関連品目の関税率

- ブラジルと日本の間では特別協定が存在せず、漫画、アニメ関連品目（映像・出版物）は品目により14.4%が課せられる

種類	HSコード※	品目	基本関税	関税率
			MFN (WTO共通) 税率	
漫画	4902.90.00	Newspapers, Journals and Periodicals (Other)	Free	Free
	4901.99.00	Printed books (Other)	Free	Free
	4903.00.00	Children's picture, drawing or coloring books	14.4%	Free
アニメ	8523.49.90	Optical media(Other)	14.4%	Free
	8523.59.00	Semiconductor media(Other)	14.4%	Free
	8523.29.90	Magnetic media(Other)	14.4%	Free

※：漫画とアニメのHSコードについては共通の見解がないため、関連する品目を調査

Economy

(エンタメ・クリエイティブ産業等の消費に係る基礎状況)

(概略)

- 総人口が増加傾向にあり、若年層の割合も高い
- コンテンツ市場規模は450億ドルで、毎年5%以上成長すると予測される
- 日本のコミックイベントへの参加者数が多い等の動きがみられる
- 日本のマンガが売上ランキングの上位を占め、現地ブランドとのコラボも複数存在

コンテンツ消費に係る基礎情報（人口統計・GDP等）

- 総人口が増加傾向にあり、若年層の割合も高い



総人口は2億1100万人で、年間0.41%増加¹

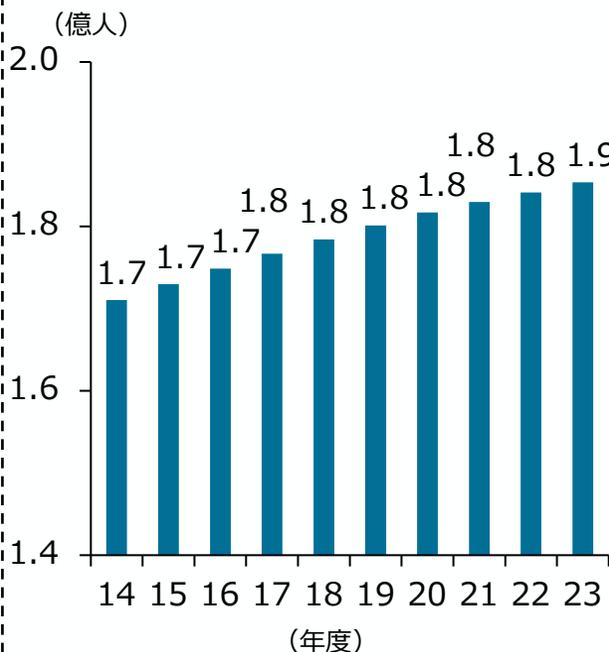
国別総人口
(億人, 2024年)

順位	国名	人口 (億人, 2024年)	年間 増加率
1	インド	14.51	0.89%
2	中国	14.19	-0.23%
3	米国	3.45	0.57%
4	インドネシア	2.83	0.82%
...			
7	ブラジル	2.11	0.41%
...			
12	日本	1.2	-0.50%



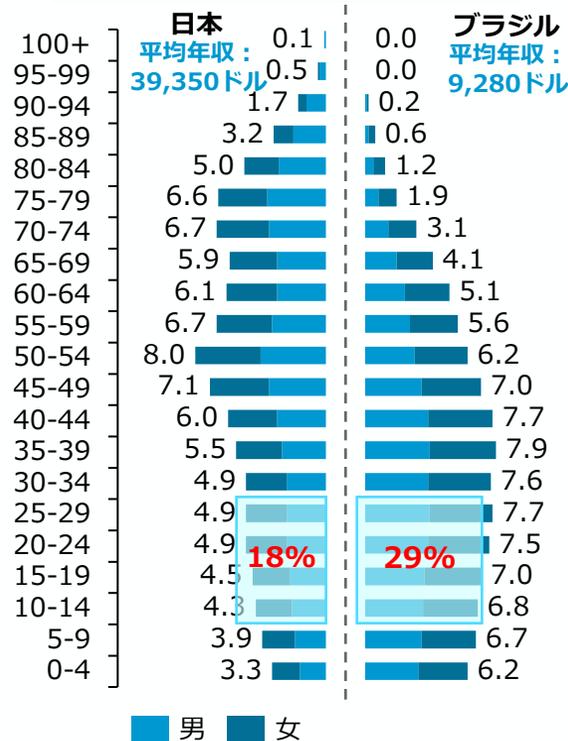
都市人口は1.9億人で、10年間に12%増加²

ブラジル都市人口
(億人, 2014-2023)



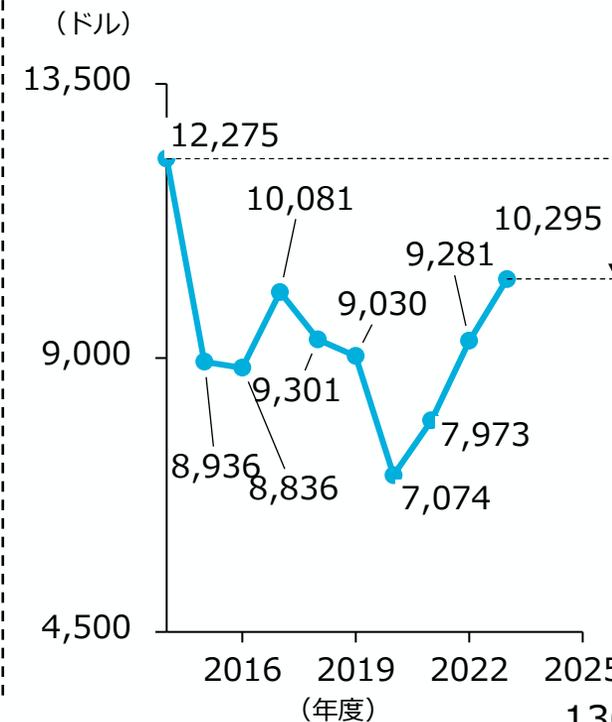
若年層(10-30歳)の人口は全体の約29%を占める³

人口年齢構造
(%, 日本/ブラジル)



一人当たりの GDP (米ドル)は 10,295ドル⁴

一人当たりの GDP
(ドル, 2014-2023)

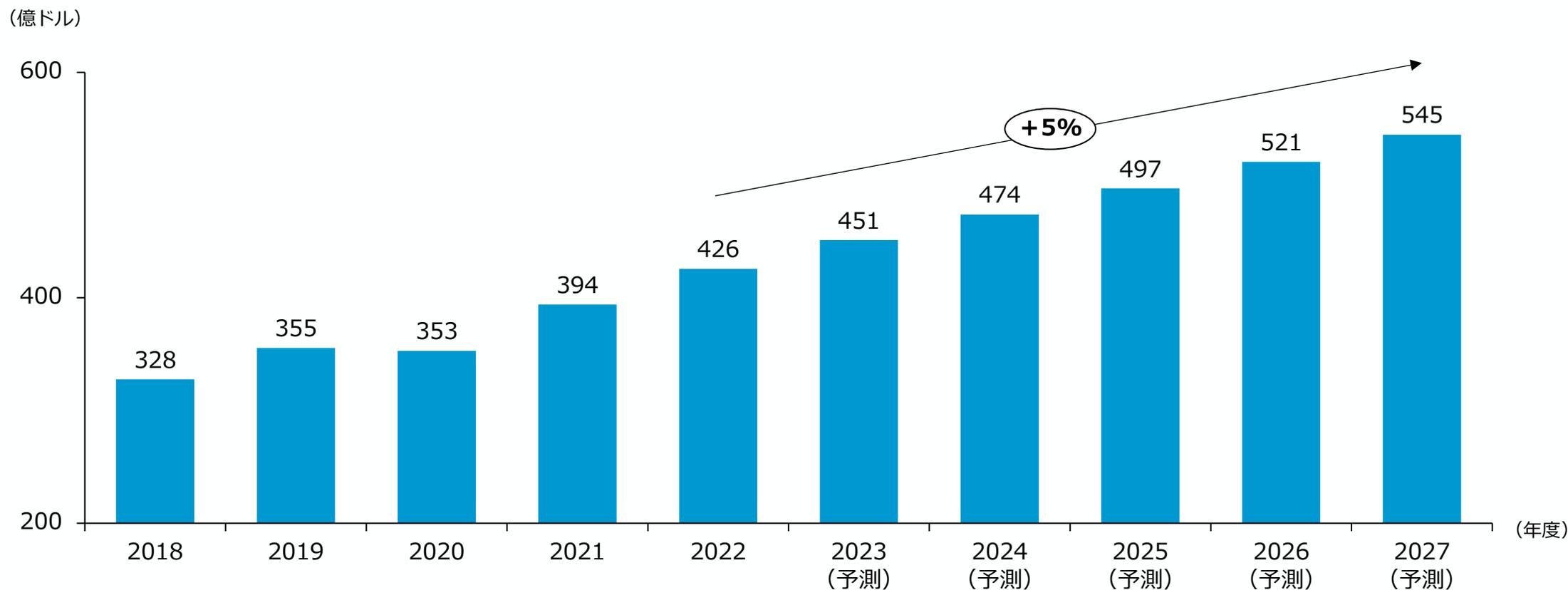


参考: 1) Worldometer 2) THE WORLD BANK 3) PopulationPyramid 4) THE WORLD BANK

ブラジルのコンテンツ市場規模

- コンテンツ市場規模は450億ドルで、毎年5%以上成長すると予測される

ブラジルにおけるコンテンツ市場規模及び成長率



参考: [韓国コンテンツ新興院\(KOCCA\)](#) :

※ 別の各国を横比較できるデータソースを検討しているが、データソースを確保できない場合はこちらの情報を継続的に使用

ブラジルにおける日本アニメの動き

- 日本のコミックイベントへの参加者数が多い等の動きがみられる

市場拡大の兆候（ブラジル）

1	2023年に開催されたComic Con Experienceの4日間の来場者数28万7,000人に上り、連日で入場できるチケットは売り切れとなった	1
2	2023年にサンパウロで開催されたAnime Friendの来場者は12万人に上り、一参加者あたり物販や食販に平均150USドルを消費した	2
3	現地海賊版サイトによる日本アニメの年間被害額は約2,000億円に及び、2023年には36サイトが閉鎖された	3
4	ブラジル人監督が製作した「風の谷のナウシカ」の実写ファンフィルムは公開24時間で視聴回数1万3,900回を数えた	4

ブラジルにおける日本アニメ・漫画の関連動向

- 日本のマンガが売上ランキングの上位を占め、現地ブランドとのコラボも複数存在する

1 Amazonブラジル※ 漫画ランキング

1. MAUS
2. 気になってる人が男じゃなかった
3. Invencível Vol. 01 - Negócios de Família
...
10. とつづくにの少女 Vol.1
11. 呪術廻戦 Vol.26
12. とつづくにの少女 Vol.2
13. アナモルフォシスの冥獣
...
15. 風の谷のナウシカ
16. 俺だけレベルアップな件
...
19. 新世紀エヴァンゲリオン コレクターズエディション Vol.6
20. 伊藤潤二 ミミの怪談 完全版
21. ギヴン Vol.9

2 主な関連イベント

- **Anime Friends :**
ラテンアメリカでの日本文化の祭典。日本アニメ・漫画・ゲームファンのための主要イベント
- **Comic Con Experience :**
日本のアニメ、映画、コミック、ゲームなどのポップカルチャーに関するイベント
- **SANA :**
日本のアニメイベントとして始まり、現在は他国のコンテンツやゲーム等、幅広いポップカルチャーが楽しめる

3 アニメコミュニティ

- **Anime Award Brazil :**
ブラジル国内最大のアニメ賞を運営するサイト。Anime Craziars 集団によって独自に組織された
- **Anime Profile :**
日本のアニメ、マンガ、映画に焦点を当てたオタク文化ニュースポータル
- **Otakus Brazil :**
アニメ、マンガ、日本文化について、人々に情報を提供するウェブサイト

4 消費財コラボ ※ブラジルにおいては 日本法人とのコラボが中心

- **GENDAI :**
手巻き寿司や酢の物といった日本料理を提供するレストランと、アニメストーリーミングサイトCrunchyrollがコラボ
- **NISSIN BRAZIL :**
日清食品ブラジルは「進撃の巨人」とコラボし、ナチョチーズ味のCUP NOODLEを展開した
- **Ajinomoto Braizil :**
味の素ブラジル社と「ONEPIECE」がコラボし、限定の調味料を販売。コラボCM放映やコラボグッズが当たるキャンペーンも展開

Society

(社会、文化的環境・ローカライズの状況)

(概略)

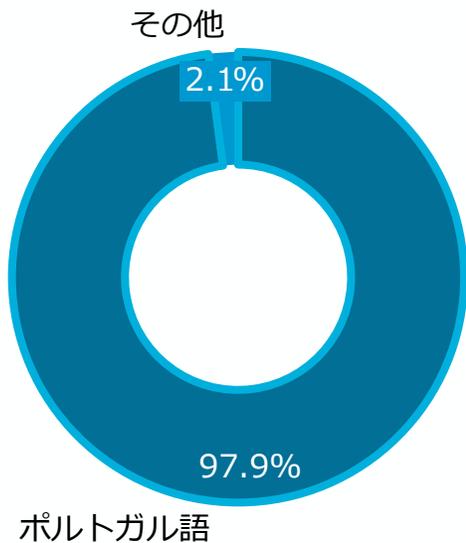
- 人口の9割強がポルトガル語を使用し、8割がキリスト教信者
- 訪日人数は世界23位、在留邦人数は世界7位、日本語学習者は2万人
- 対日関係が良好関係であると答えた割合が全体の85%、日本を信頼できると答えた割合が全体の83%であった

ブラジルにおける各言語の使用状況

- 人口の9割強がポルトガル語を使用し、8割がキリスト教信者

ポルトガル語を母国語とし、
人口の約98%以上が使用する¹

ポルトガル語とその他言語の割合

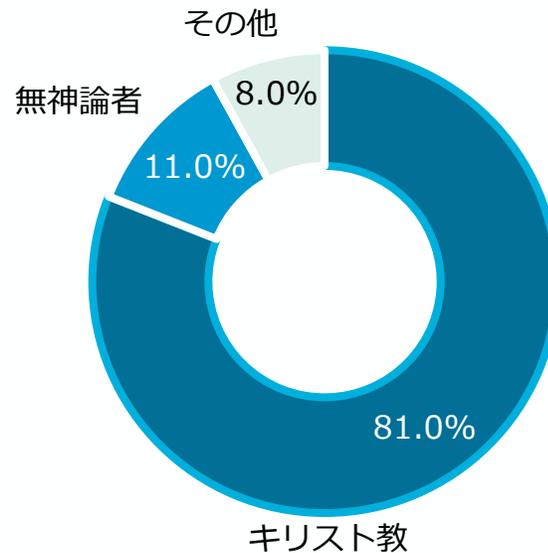


ポルトガル語以外の言語

言語	人数
ドイツ語	300万人
イタリア語	100万人
スペイン語	46万人
英語	31万人
先住民言語	90万人

キリスト教信者が8割と大半を占める²

ブラジルにおける宗派の割合



キリスト教以外の宗派の内訳

キリスト教以外の宗派	割合 (%)
アフリカ系ブラジル宗教	2%
心霊術	3%
その他	3%

ブラジルの訪日人数、在留邦人数及び日本語学習者

- 訪日人数は世界23位、在留邦人数は世界7位、日本語学習者は2万人

訪日人数は5万人^{1,4}

訪日外国人数

順位	国・地域名	訪日人数 (万人,2023年)	訪日人数 比率
1	韓国	696	13.45%
2	中国	461	0.32%
3	台湾	420	18.02%
4	米国	205	0.60%
...			
10	インドネシア	43	0.15%
...			
14	フランス	28	0.42%
15	ドイツ	23	0.28%
16	インド	17	0.01%
...			
23	ブラジル	5.0	0.38%
...			
37	サウジアラビア	1.2	0.04%

在留邦人数は4万6,900人²

在留邦人数

順位	国名	在留邦人数 (人,2023年)	邦人 密度
1	米国	414,615	0.121%
2	中国	101,786	0.007%
3	オーストラリア	99,830	0.377%
...			
7	ブラジル	46,902	0.022%
...			
9	ドイツ	42,079	0.050%
10	フランス	36,204	0.054%
...			
14	インドネシア	15,510	0.006%
...			
24	インド	8,197	0.001%
...			
47	サウジアラビア	1105	0.002%
50	ポルトガル	872	0.008%

2万日本語学習者³

日本語学習者の状況

教育機構 261個

日本語教育教師 942人

日本語学習者 20,732人



南米各国の日本語
学習者数

- アルゼンチン：4,486人
- ペルー：3,761人
- コロンビア：2,024人

参考：1) 2023年 訪日外局数統計 (日本政府観光局(JNTO)) 2) 2023年 海外在留邦人数調査統計 (外務省) 3) JAPAN FOUNDATION 4) 出入国管理統計

※：サウジアラビアの訪日人数が出入国管理統計データを使用

• ASEAN：インドネシア、カンボジア、シンガポール、タイ、フィリピン、ブルネイ、ベトナム、マレーシア、ラオス
 • 中南米：アルゼンチン、ブラジル、コロンビア、メキシコ、トリニダード・トバゴ、ボリビア、ウルグアイ
 • 中東：UAE、イラン、エジプト、サウジアラビア、チュニジア、トルコ、ヨルダン
 • 欧州5カ国：英国、ドイツ、フランス、イタリア、ハンガリー

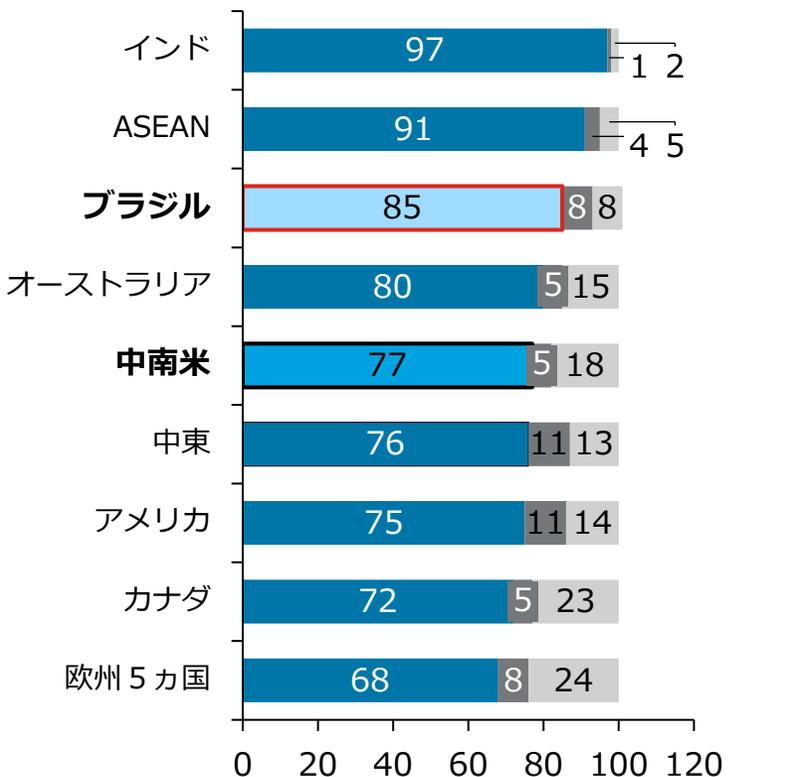
各国対日世論調査結果

- 対日関係が良好関係であると答えた割合が全体の85%、日本を信頼できると答えた割合が全体の83%であった

対日関係

(あなたの国と日本は現在どのような関係にあると思うか)

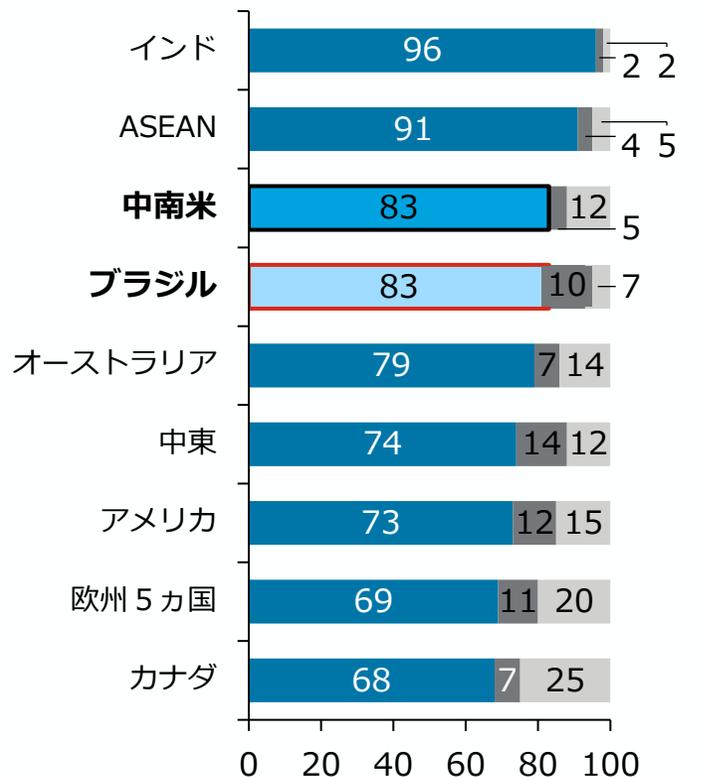
■ 良好関係にある ■ わからない
 ■ 良好関係にない (%)



信頼関係

(あなたの国の友邦として、今日の日本は信頼できると思うか)

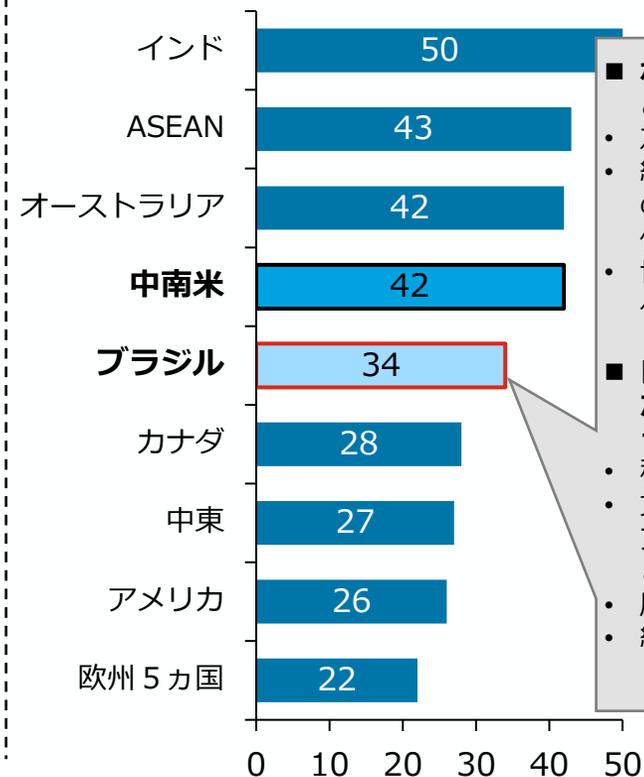
■ 信頼できる ■ わからない
 ■ 信頼できない (%)



今後の重要なパートナー

今後重要なパートナーとなる国は？ (複数)

■ 日本を選んだ比率 (%)



■ なぜ日本は信頼できると思いますか

- 友好関係：71%
- 経済的結びつき（日本の投資、良好な貿易関係）：39%
- 世界経済の安定と発展への貢献：26%
- ...

■ 日本に関して更に知りたいと思う分野は次のうちどれですか

- 科学・技術：46%
- 文化（伝統文化、ポップカルチャー、和食など含む）：39%
- 歴史・社会：39%
- 経済：37%
- ...

参考：海外における対日世論調査 | 外務省, 回答の比率は四捨五入のため合計が100%にならない場合がある。

Technology

(文化造像産業を利用するための前提としての技術基盤の動向)

(概略)

- インターネット普及率は81%、スマートフォンの普及率は66.6%、モバイル平均ダウンロード速度は85.34Mbpsであった

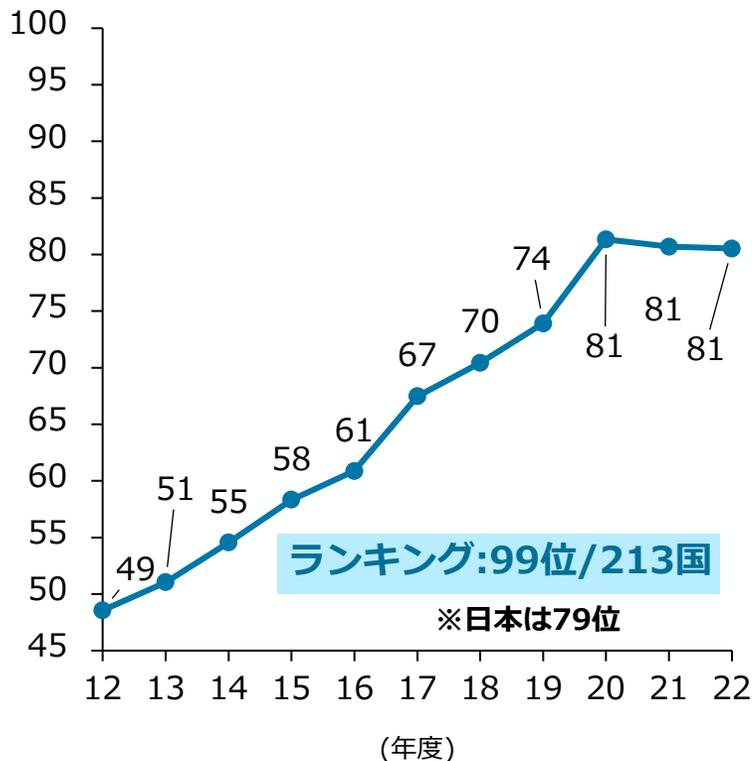
ブラジルの通信・技術インフラの普及状況

- ブラジルにおいて、インターネット普及率は81%、スマートフォンの普及率は66.6%、モバイル平均ダウンロード速度は85.34Mbpsであった



'22年インターネット普及率は81%¹

インターネット普及率 (%)



スマートフォンの普及率は約67%^{2,4,5}

スマートフォン及びバージョン普及率

順位	国名	普及率 (%)	IOS (%)	Android (%)
1	France	82.6	28.2	71.3
2	UK	82.2	48.2	51.3
3	Germany	81.9	33.1	65.8
4	US	81.6	55.4	44.3
5	Japan	78.6	60.1	39.6
...
13	Brazil	66.6	12.43	87.45
...
18	Nigeria	38.1	8.56	85.3

順位	IOS (TOP6)		Android (TOP6)	
	バージョン	普及率 (%)	バージョン	普及率 (%)
1	iOS 18.1	48.82	14	39.01
2	iOS 18.2	15.36	13	20.82
3	iOS 17.6	8.7	12	12.5
4	iOS 16.7	4.87	11	12.22
5	iOS 18.0	3.34	10	7.69
6	iOS 17.5	3.1	9.0 Pie	2.13



モバイルの平均ダウンロード速度は85.34Mbps³

モバイルの平均ダウンロード速度

順位	国名	DL速度 Mbps
1	UAE	453.87
2	Qatar	383.5
3	Kuwait	257.3
...
13	US	130.41
14	Saudi Arabia	129.16
...
18	France	108.74
...
39	Brazil	85.34
...
58	Japan	47.43
...
86	Indonesia	28.8

参考: 1) THE WORLD BANK 2) Statista ,Statista23) SPEEDTEST 4) auncon 5) Statcounter Global Stats

海外展開に係る戦略エリアの検討

| 対象国・地域の調査 ⑧メキシコ

Political (政府における取組・規制動向)

(概略)

- 国際的な文化発展の枠組みを国内のエンタメ・クリエイティブ産業拡大策として転用し、産業内の人的交流やアーティスト人材の育成に注力している
- メキシコにおいては、映画・テレビ番組等に対するレーティング規制や、OTTに対しての自国産コンテンツの最低限の供給量等に係る規制が存在
- IP保護スコアは55カ国中23位となっており、海賊版対応において国際協力や執行強化など改善が見られている
- 漫画、アニメ関連品目（映像・出版物）の輸入関税は、共通関税制度（MFN）では一部品目15%だが、経済連携協定（EPA）適応により関税対象外（Free）となっている

政府等における産業拡大に向けた動き

- 国際的な文化発展の枠組みを国内のエンタメ・クリエイティブ産業拡大策として転用し、産業内の人的交流やアーティスト人材の育成に注力している

(ご参考) エンタメ・クリエイティブ産業関連の政府機関

エンタメ・クリエイティブ産業に関連する法案や取組



漫画やアニメに関する規制、法律の動向

- メキシコにおいては、映画・テレビ番組等に対するレーティング規制や、OTTに対しての自国産コンテンツの最低限の供給量等に係る規制が存在

規制/法律名	概要	対象 ¹⁾
<p>年齢規制 (レーティング)</p>	<p>独自のレーティングシステム (AA、A、B、B-15、C、D) により、映画やテレビ番組を評価し、時間や対象年齢を制限</p> <ul style="list-style-type: none"> 内務省ラジオ・テレビ・映画管理総局 (RTC) が所掌 映画に関しては、配給、商業化、または公開上映される前に、事前承認とレーティング分類が必須 	<p>▶</p> <ul style="list-style-type: none"> アニメ
<p>OTT規制</p>	<p>OTTプラットフォームに対して、メキシコ産コンテンツの最低限の供給量を義務づけ</p> <ul style="list-style-type: none"> 「連邦通信放送法」に基づき'13年に制定され、'14年に施行 メキシコ国内で提供するコンテンツのうち、少なくとも30%がメキシコ国内で制作されたものであることを義務付け 	<p>▶</p> <ul style="list-style-type: none"> アニメ OTT コンテンツ

出所：REGLAMENTO DE LA LEY FEDERAL DE CINEMATOGRAFÍA TEXTO VIGENTE Nuevo Reglamento publicado en el Diario Oficial de la Federación el 29 de marzo de 2001、Entró en vigor la Ley Federal de Telecomunicaciones y Radiodifusión、TTV News「Plataformas OTT deben ofrecer 30% de contenido nacional en México」

1) 規制内容から規制対象になり得るエンタメ・クリエイティブ産業 (漫画・アニメ・ゲーム) をDTCが推察

コンテンツの表現面、展開・販売等に係る規制

- メキシコでは、倫理、未成年教育の観点からコンテンツ表現面での制限事例がみられている

摘発された作品	理由・背景	対応/結果
東京リベンジャーズ	キャラクターが、卍の描かれたジャケットを着用しており、ナチスドイツを象徴するとして問題視された	ジャケットのデザインを削除
遊戯王	女性のカードキャラクターの露出が問題視	カードゲームやアニメの宣伝の際に胸の谷間や露出が抑制された
らんま1/2	痴漢やヌードシーンが子供に悪影響であると指摘	多くの該当するシーンがカット
セーラームーン	作品に登場するゲイのカップルが問題視	異性愛者とするため、カップルの片方の性別の設定を女性に変更
ワンピース	タバコ、刀、銃、血といった少年少女には適さないコンテンツが問題視	該当シーンの削除や編集

IP保護に関する代表的な指標

- メキシコのIP保護スコアは55カ国中23位となっており、海賊版対応において国際協力や執行強化など改善が見られている

IP保護スコア (International IP Index) ランキング¹

順位	国名	IP保護スコア (%)
1	United States	95.48
2	UK	94.12
3	France	93.12
...		
6	Japan	91.26
...		
23	Mexico	59.98
24	China	57.86
...		
42	India	38.64
...		
50	Indonesia	30.42
55	Venezuela	14.10

IP保護に関する主な動き²

著作権侵害現状

■ インターネットコンテンツの海賊版アクセスが多い

- 約50%の消費者が海賊版音楽を利用し、モバイルゲームの無許可ファイル共有で上位にランク

■ 法整備における懸念

- 現行の著作権法や関連法規は、デジタル時代の新しい形態の侵害に対応するために十分ではないと指摘
- 特にデジタル保護手段を回避する装置やサービスに対する規制が欠落

海賊版対応

■ 国際協力の強化

- 米国、カナダと締結した、米国・メキシコ・カナダ協定 (USMCA) が2020年7月に発効し、メキシコの知的財産 (IP) 制度が大幅に改善

■ 海賊版対策の強化

- メキシコの税関当局は、偽造品や海賊版商品の輸入を防ぐための取り締まりを強化し、2020年に国境措置に関する7件の訴訟を提起し、約40,030個の侵害アイテムを押収

メキシコにおける漫画、アニメ関連品目の関税率

- メキシコにおける漫画、アニメ関連品目（映像・出版物）の輸入関税は、共通関税制度（MFN）では一部品目15%だが、経済連携協定（EPA）適応により関税対象外（Free）となっている

種類	HSコード※	品目	基本関税		関税率
			MFN（WTO共通） 税率	EPA（経済連携協定） 税率適用後	
漫画	4902.90.99.99	Newspapers, Journals and Periodicals (Other)	Free	Free	Free
	4901.99.99.00	Printed books (Other)	15%	Free	Free
	4903.0000.00	Children's picture books	Free	Free	Free
アニメ	8523.49.99.99	Optical media(Other)	Free	Free	Free
	8523.59.99.00	Semiconductor media(Other)	Free	Free	Free
	8523.29.99.99	Magnetic media(Other)	Free	Free	Free

※：漫画とアニメのHSコードについては共通の見解がないため、関連する品目を調査

Economy

(エンタメ・クリエイティブ産業等の消費に係る基礎状況)

(概略)

- 総人口数が多く増加傾向であり、若年層の割合が高い
- コンテンツ市場規模は300億ドルで、毎年6%以上成長すると予測される
- アニメ映画「鬼滅の刃無限列車編」が700個の劇場で公開されたなどの動きがみられる
- 複数の日本マンガが売上ランキングに見られ、アニメイベントの開催も見られている

コンテンツ消費に係る基礎情報（人口統計・GDP等）

- 総人口数が多く増加傾向であり、若年層の割合が高い



総人口は1億3086万人で、年間0.86%増加¹

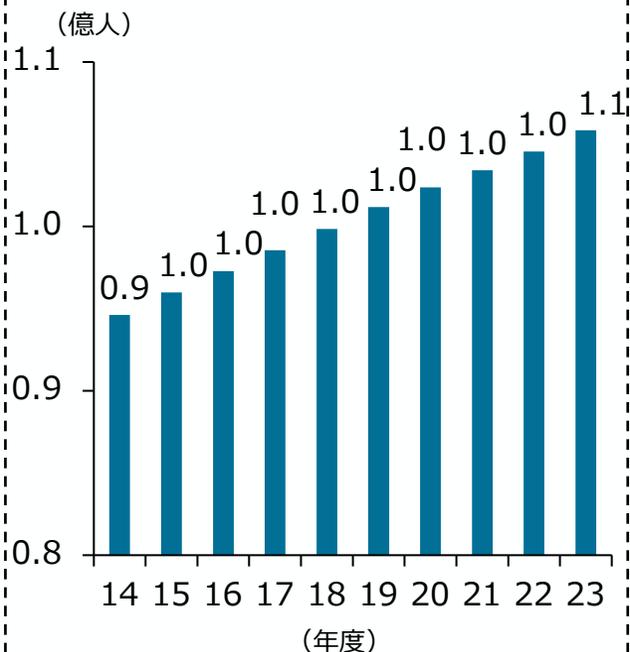
国別総人口
(億人, 2024年)

順位	国名	人口 (億人, 2024年)	年間 増加率
1	インド	14.51	0.89%
2	中国	14.19	-0.23%
3	米国	3.45	0.57%
4	インドネシア	2.83	0.82%
⋮			
11	メキシコ	1.31	0.86%
12	日本	1.24	-0.50%



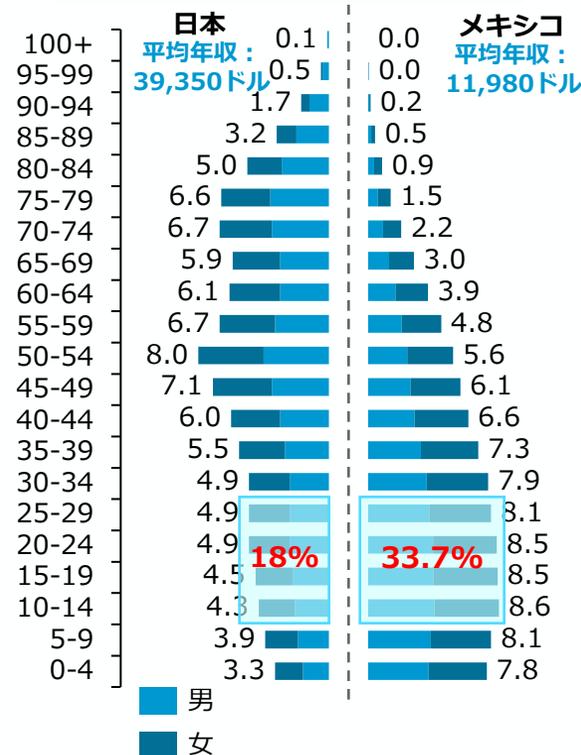
都市人口※は1.1億人で、10年間に12%増加²

メキシコ都市人口
(億人, 2014-2023)



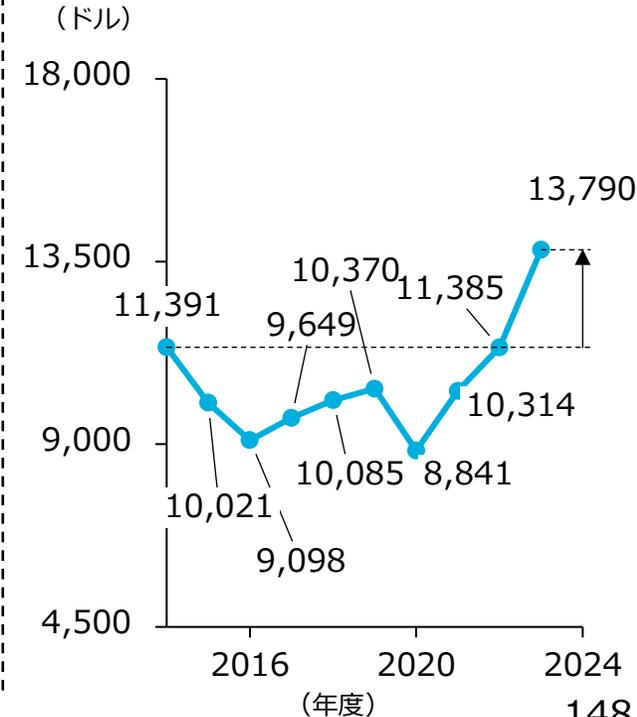
若年層(10-30歳)の人口は全体の約34%を占める³

人口年齢構造
(%, 日本/メキシコ)



一人当たりの GDP (米ドル)は 13,790ドル⁴

一人当たりの GDP
(ドル, 2014-2023)



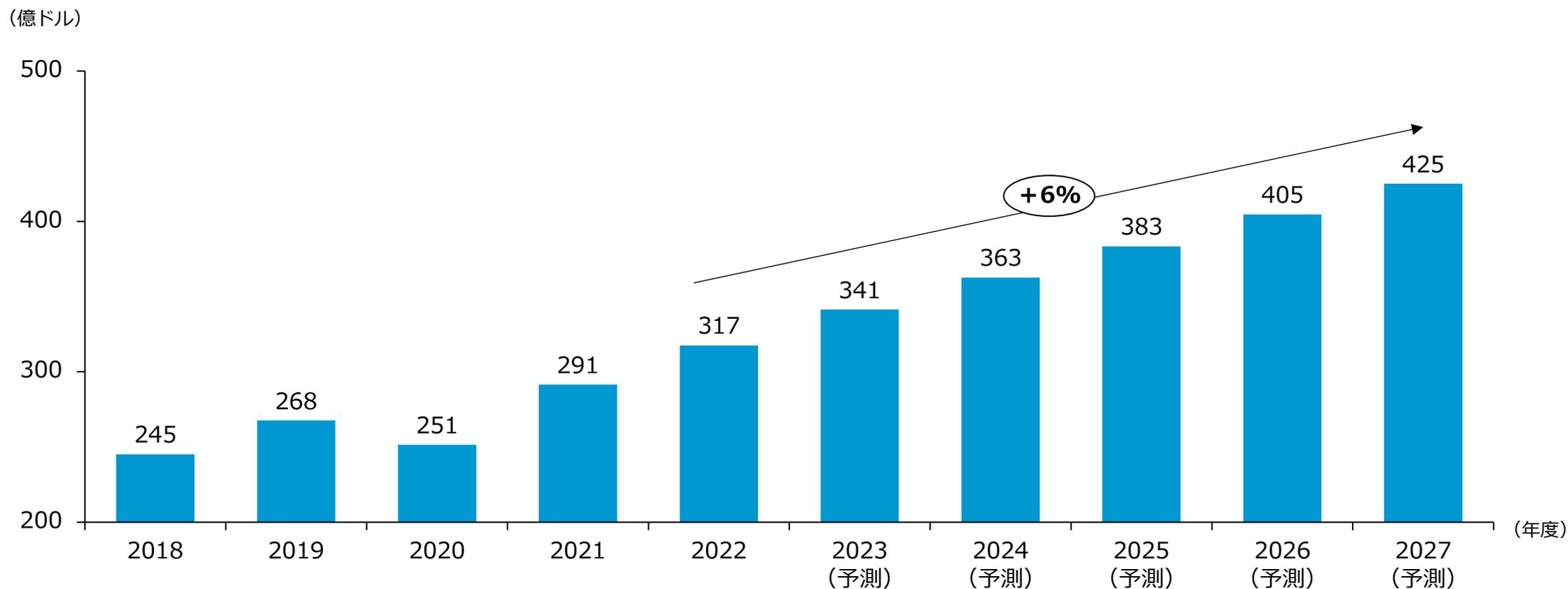
参考: 1) Worldometer 2) THE WORLD BANK 3) PopulationPyramid4) THE WORLD BANK

※都市の定義: メキシコシティやグアダハラ等の大都市や、人口30万人から100万人の38都市を含む複数の都市を対象 (URBANET)

メキシコのコンテンツ市場規模

- コンテンツ市場規模は300億ドルで、毎年6%以上成長すると予測される

メキシコにおけるコンテンツ市場規模及び成長率



メキシコにおける日本アニメの動き

- アニメ映画「鬼滅の刃 無限列車編」が700カ所の劇場で公開されたなどの動きがみられる

市場拡大の兆候（メキシコ）

1	日本文化ブームから、通称「メキシコの秋葉原」と呼ばれる建物「Friki Plaza」が存在する	1
2	メキシコの15歳から24歳の若者の約70%がアニメに精通しており、そのうち50%が自らを熱心なファンだと考えている	2
3	アニメとマンガがメキシコのコミック/グラフィックエンターテインメント市場の30%以上を占めている	2
4	アニメ映画「鬼滅の刃 無限列車編」はメキシコ全国700カ所の劇場で公開された	3

メキシコにおける日本アニメ・漫画の関連動向

- 複数の日本マンガが売上ランキングに見られ、アニメイベントの開催も見られている

1 Amazonメキシコ※ 漫画ランキング

1. その着せ替え人形は恋をする
2. BILLY BAT Vol.1
3. 推しの子 Vol.7
4. 俺だけレベルアップな件
5. 紫雲寺家の子供たち Vol.1
6. コミさんはコミュ症です Vol.33
7. ダンジョン飯 Vol.13
8. Ultimate Spider-Man Vol.2
9. 薬屋のひとりごと Vol.13
- ...
13. 転生したらスライムだった件 Vol.25
- ...
15. マリッジトキシシ Vol.1
- ...
17. ジョジョの奇妙な冒険 Part8 ジョジョリオン

2 主な関連イベント

- **AniMole :**
日本アニメに関連するアクティビティ、展示会、有名ゲストの参加等、複数のプログラムを含むイベント
- **EXPO TNT :**
メキシコシティで開催される日本のマンガとアニメを集めた、大規模イベント
- **ANIME NEW MEXICO:**
アニメファンのための、泊まり込みのイベント。アニメ声優とのふれあいや、コスプレを楽しむことができる

3 アニメコミュニティ

- **TADAIMA :**
日本のアニメ、マンガ、コスプレ、オタク関連の情報を発信するファンダムサイト
- **Kudasai :**
日本のアニメ、マンガに関する最新ニュース、トレンドを発信するサイト
- **MultiAnime :**
日本のアニメ、ビデオゲーム、音楽、映画、テクノロジー、エンターテインメントに関連する情報の発信を目的としたサイト

Society

(社会、文化的環境・ローカライズの状況)

(概略)

- 人口の9割がスペイン語を使用し、キリスト教の信仰者も8割強を占める
- 訪日人数は世界19位、在留邦人数は世界21位、日本語学習者は1.5万人
- 対日関係が良好関係であると答えた割合が全体の91%、日本を信頼できると答えた割合が全体の93%であった

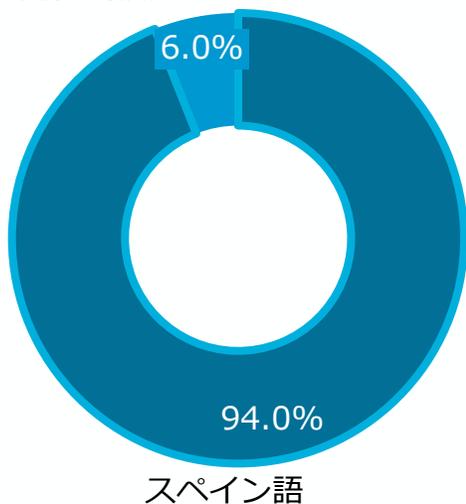
メキシコにおける各言語の使用状況

- 人口の9割がスペイン語を使用し、キリスト教の信仰者も8割強を占める

スペイン語が公用言語であり、
人口90%以上が共通語として使用する¹

スペイン語とその他言語の割合

先住民族言語



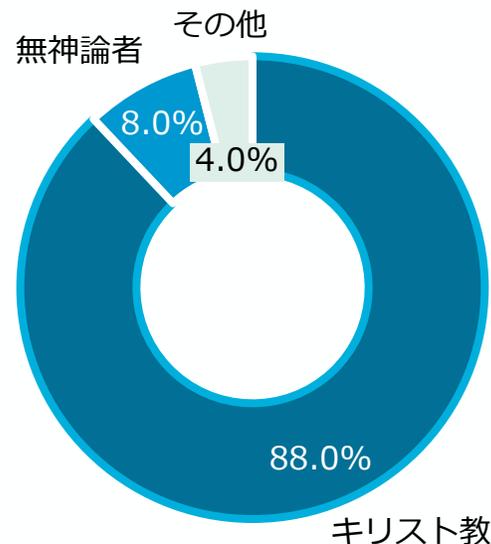
スペイン語以外の言語

言語	人数
ナワトル語	170万
マヤ語	77万
ツェルタル語	59万
ツォツィル語	55万

※メキシコには先住民が多く、
複数の先住民言語が存在する

キリスト教信者が人口の88%を占める²

メキシコにおける宗派の割合



キリスト教以外の宗派

イスラム教以外の宗派
ユダヤ教
エホバの証人
イスラム教
土着宗教
その他

※キリスト教以外の宗教の
内訳 (%) は不明

メキシコの訪日人数、在留邦人数及び日本語学習者

- 訪日人数は世界19位、在留邦人数は世界21位、日本語学習者は1.5万人

訪日人数は9万人強^{1,4}

訪日外国人数

順位	国・地域名	訪日人数 (万人,2023年)	訪日人数 比率
1	韓国	696	13.45%
2	中国	461	0.32%
3	台湾	420	18.02%
4	米国	205	0.60%
...			
10	インドネシア	43	0.15%
...			
14	フランス	28	0.42%
15	ドイツ	23	0.28%
16	インド	17	0.01%
...			
19	メキシコ	9.5	0.07
...			
37	サウジアラビア	1.2	0.04%

在留邦人数は1万人弱²

在留邦人数

順位	国名	在留邦人数 (人,2023年)	邦人 密度
1	米国	414,615	0.121%
2	中国	101,786	0.007%
3	オーストラリア	99,830	0.377%
...			
7	ブラジル	46,902	0.022%
...			
9	ドイツ	42,079	0.050%
10	フランス	36,204	0.054%
...			
14	インドネシア	15,510	0.006%
...			
21	メキシコ	10,253	0.008%
...			
24	インド	8,197	0.001%
...			
47	サウジアラビア	1105	0.002%
50	ポルトガル	872	0.008%

日本語学習者は約1.5万人³

日本語学習者の状況

教育機構 139個

日本語教育教師 612人

日本語学習者 14,552人



中米各国の日本語
学習者数

- コスタリカ：829人
- グアテマラ：414人
- エルサルバドル：387人

- ASEAN：インドネシア、カンボジア、シンガポール、タイ、フィリピン、ブルネイ、ベトナム、マレーシア、ラオス
- 中南米：アルゼンチン、ブラジル、コロンビア、メキシコ、トリニダード・トバゴ、ボリビア、ウルグアイ
- 中東：UAE、イラン、エジプト、サウジアラビア、チュニジア、トルコ、ヨルダン
- 欧州5カ国：英国、ドイツ、フランス、イタリア、ハンガリー

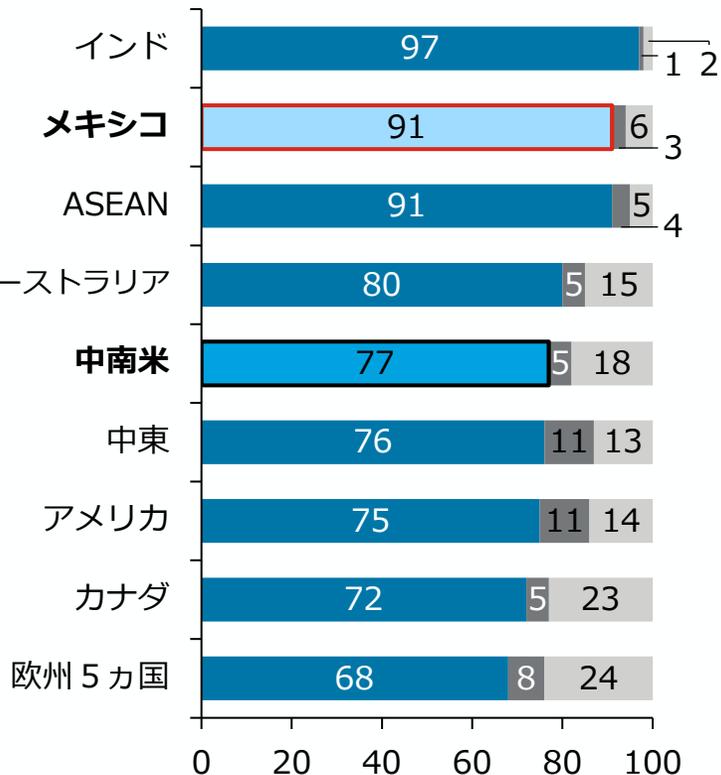
各国対日世論調査結果

- 対日関係が良好関係であると答えた割合が全体の91%、日本を信頼できると答えた割合が全体の93%であった

対日関係

(あなたの国と日本は現在どのような関係にあると思うか)

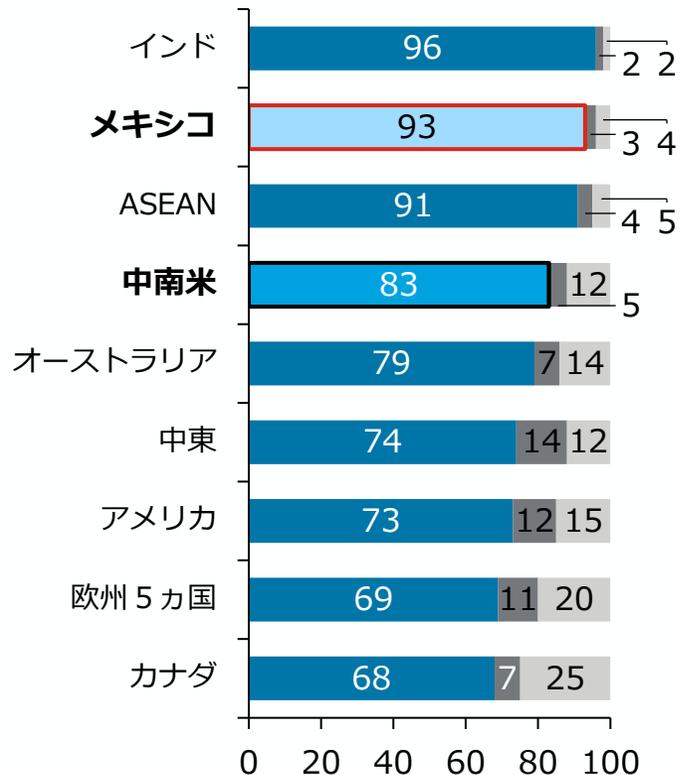
■ 良好関係にある ■ わからない
■ 良好関係にない (%)



信頼関係

(あなたの国の友邦として、今日の日本は信頼できると思うか)

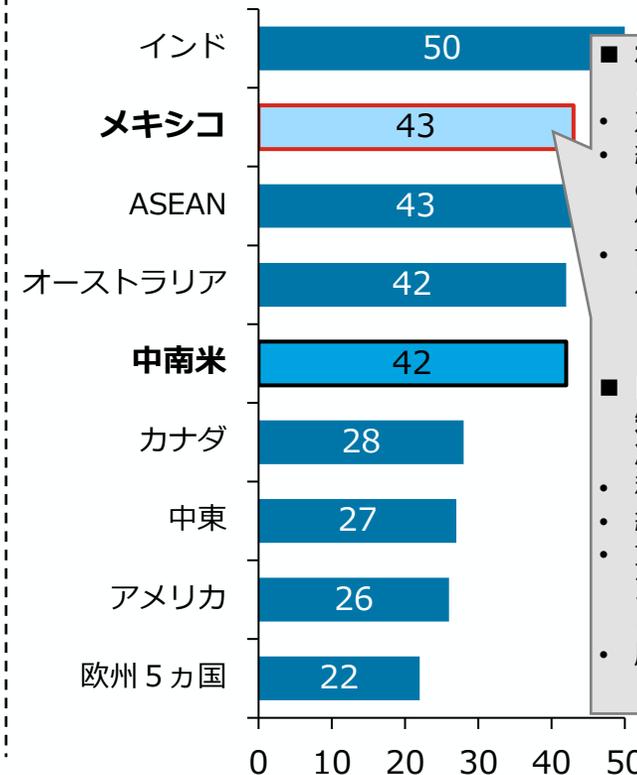
■ 信頼できる ■ わからない
■ 信頼できない (%)



今後の重要なパートナー

今後重要なパートナーとなる国は？ (複数)

■ 日本を選んだ比率 (%)



■ **なぜ日本は信頼できると思いますか**

- 友好関係：63%
- 経済的結びつき（日本の投資、良好な貿易関係）：57%
- 世界経済の安定と発展への貢献：29%
- ...

■ **日本に関して更に知りたいと思う分野は次のうちどれですか**

- 科学・技術：62%
- 経済：55%
- 文化（伝統文化、ポップカルチャー、和食など含む）：50%
- 歴史・社会：45%
- ...

Technology

(文化造像産業を利用するための前提としての技術基盤の動向)

(概略)

- インターネット普及率は79%、スマートフォンの普及率は68.1%、モバイル平均ダウンロード速度は34.68Mbpsであった

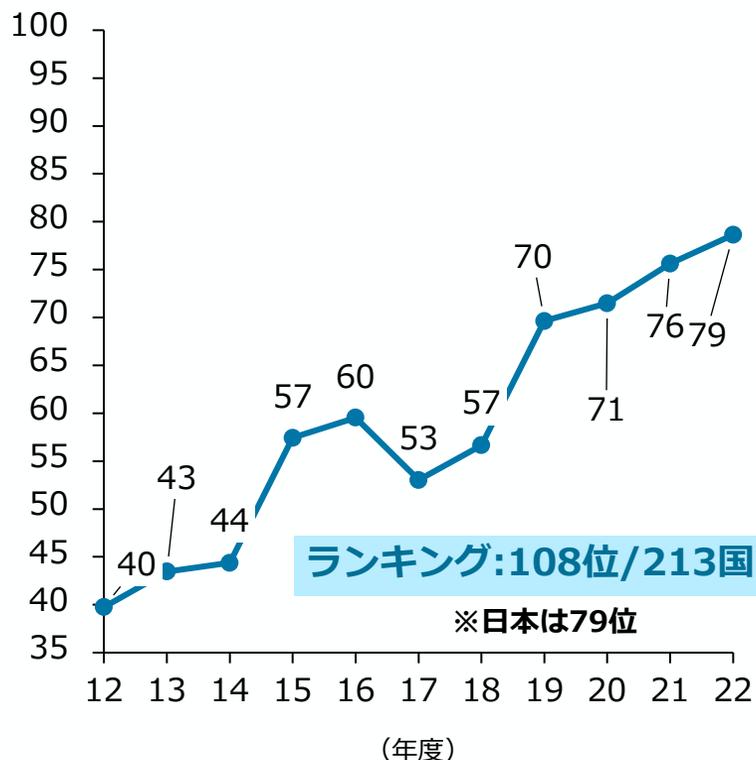
メキシコの通信・技術インフラの普及状況

- メキシコにおいて、インターネット普及率は79%、スマートフォンの普及率は68.1%、モバイル平均ダウンロード速度は34.68Mbpsであった



'22年インターネット普及率は79%¹

インターネット普及率 (%)



スマートフォンの普及率は68%^{2,4,5}

スマートフォン及びバージョン普及率

順位	国名	普及率 (%)	IOS (%)	Android (%)
1	France	82.6	28.2	71.3
2	UK	82.2	48.2	51.3
3	Germany	81.9	33.1	65.8
4	US	81.6	55.4	44.3
5	Japan	78.6	60.1	39.6
...
15	Mexico	68.1	22.6	77.2
...
17	India	46.5	4	95
18	Nigeria	38.1	8.56	85.3

順位	IOS (TOP6)		Android (TOP6)	
	バージョン	普及率 (%)	バージョン	普及率 (%)
1	iOS 18.1	48.2	14	40.66
2	iOS 18.2	18.56	13	21.19
3	iOS 17.6	8.67	12	13.81
4	iOS 18.0	4.68	11	10.74
5	iOS 16.7	3.68	10	7.05
6	iOS 17.5	2.76	9.0 Pie	2.59



モバイルの平均ダウンロード速度は34.68Mbps³

モバイルの平均ダウンロード速度

順位	国名	DL速度 Mbps
1	UAE	453.87
2	Qatar	383.5
3	Kuwait	257.3
...
13	US	130.41
14	Saudi Arabia	129.16
...
18	France	108.74
...
58	Japan	47.43
...
78	Mexico	34.68
...
86	Indonesia	28.8

海外展開に係る戦略エリアの検討

| 戦略方向性の提示

戦略エリア調査まとめ (PEST)

- 各国の政治、経済、社会、技術の観点から、エンタメ・クリエイティブ産業に係る市場環境を整理

	Political	Economy	Society	Technology
米国	<ul style="list-style-type: none"> IP保護スコアは世界55カ国中第1位 各州で規制の状況が異なる 	<ul style="list-style-type: none"> 市場規模は1兆ドルを超え、日本アニメに関するイベントや、米国賞受賞なども見られる 	<ul style="list-style-type: none"> 英語の使用率約78% 75%が良好関係¹⁾にあると回答 	<ul style="list-style-type: none"> 技術インフラの普及率が高い
インド	<ul style="list-style-type: none"> IP保護スコアは世界55カ国中第42位 政府からアニメ・漫画等へ投資がみられる 	<ul style="list-style-type: none"> 市場規模は500億ドル規模であり、成長率は10%以上 総人口が世界第1位。若者基盤が厚い 	<ul style="list-style-type: none"> 22の公用言語が存在（北部・東部・西部ではヒンディー語の割合が最も高い） 97%が良好関係にあると回答 	<ul style="list-style-type: none"> 技術インフラはここ数年で大幅に伸びているが、先進国と比較するとまだ技術インフラの差が大きい
フランス	<ul style="list-style-type: none"> IP保護スコアは世界55カ国中第3位 暴力、性的表現への規制が存在 	<ul style="list-style-type: none"> 市場規模は700億ドル規模であり、日本アニメ作者が文化勲章を複数受賞などの実績も見られる 	<ul style="list-style-type: none"> フランス語の使用率約54% 76%が良好関係にあると回答 	<ul style="list-style-type: none"> 技術インフラが普及している
インドネシア	<ul style="list-style-type: none"> IP保護スコアは世界55カ国中第50位 暴力的・性的な表現への規制が存在 	<ul style="list-style-type: none"> コンテンツ消費市場は成長しており、若年層のコンテンツ消費基盤が厚い 	<ul style="list-style-type: none"> インドネシア語の使用率約94% 96%が良好関係にあると回答 	<ul style="list-style-type: none"> 技術インフラは先進国と比べて普及率が途上
サウジアラビア	<ul style="list-style-type: none"> IP保護スコアは55カ国中34位 国策と財団の取り組みで、エンタメ・メディア分野で日本と様々連携 	<ul style="list-style-type: none"> 人口規模、コンテンツ市場規模ともに、まだ比較的小さいが、今後の高い成長が見込まれる 	<ul style="list-style-type: none"> アラビア語の使用率約82% 79%が良好関係にあると回答 	<ul style="list-style-type: none"> 技術インフラが普及している
中国	<ul style="list-style-type: none"> IP保護スコアは55カ国中24位 政策面では国産作品を保護する傾向 	<ul style="list-style-type: none"> 市場規模は4,000億ドル規模であり、日本アニメ・漫画の成功も複数みられる 	<ul style="list-style-type: none"> 中国標準語の使用率約72% 30%が良好関係にあると回答 	<ul style="list-style-type: none"> 通信などの普及率は世界各国と比較して高く、インフラが成熟
ブラジル	<ul style="list-style-type: none"> IP保護スコアは55カ国中36位 自国文化保護をしながら消費促進 	<ul style="list-style-type: none"> 市場規模は400億ドル規模な上、成長傾向にあり、日本アニメ・漫画に関するイベントも開催 	<ul style="list-style-type: none"> ポルトガル語の使用率約98% 85%が良好関係にあると回答 	<ul style="list-style-type: none"> 通信・技術のインフラの普及率は全世界内の中位に位置している
メキシコ	<ul style="list-style-type: none"> IP保護スコアは55カ国中23位 政策として産業人材育成を促進 	<ul style="list-style-type: none"> 市場規模は300億ドル規模であり、日本アニメ・漫画も浸透 	<ul style="list-style-type: none"> スペイン語の使用率約94% 91%が良好関係にあると回答 	<ul style="list-style-type: none"> 技術インフラは先進国と比べて普及率が途上

1) 「あなたの国と日本は現在どのような関係にあると思うか」という質問に対する回答

戦略エリア調査まとめ (Political)

- 戦略エリアとして絞り込まれた国・地域のエンタメ・クリエイティブ産業に係る政府における取組・規制動向

	政府からの投資・戦略の動向	エンタメ・クリエイティブ産業全体への規制、法律の動向	コンテンツの表現面、展開・販売等に係る規制	IP保護に関する代表的な指標
米国	<ul style="list-style-type: none"> 著作権者の保護など、IP保護に係る法案・取り組み等が存在 	<ul style="list-style-type: none"> 当該産業への直接的な規制は存在しないが、デジタル・メディア全体への配信・表現規制が存在 	<ul style="list-style-type: none"> 米国各州にはコンテンツ表現に関しての異なる規制が存在 	<ul style="list-style-type: none"> IP保護スコアは約95% 世界55カ国中1位
インド	<ul style="list-style-type: none"> アニメ、漫画などの産業促進タスクフォース立上げ等の動きが見られる 	<ul style="list-style-type: none"> 当該産業への直接的な法規制は存在しないが、性的表現や宗教上の影響等に対する規制が存在 	<ul style="list-style-type: none"> 宗教・教育、わいせつが主な理由で規制された作品が存在 (法的な基準は明瞭ではない) 	<ul style="list-style-type: none"> IP保護スコアは約39% 世界55カ国中42位
フランス	<ul style="list-style-type: none"> 自国文化保護政策を強化しており、VODのカタログに対して自国産割合等を設定 	<ul style="list-style-type: none"> 当該産業への直接的な法規制は存在しないが、レーティング規制や音声・映像サービスへの規制が存在 	<ul style="list-style-type: none"> 日本アニメにおいて、暴力的・性的な表現が規制対象になる事例が存在 	<ul style="list-style-type: none"> IP保護スコアは93% 世界55カ国中3位
インドネシア	<ul style="list-style-type: none"> クリエイティブハブ設置や、資金調達環境整備等、取り組みが複数存在 	<ul style="list-style-type: none"> 当該産業への直接的な規制は存在しないが、メディア規制やポルノ規制が存在 	<ul style="list-style-type: none"> 暴力的・性的な表現が、再編集対象や放送停止の原因となった事例あり 	<ul style="list-style-type: none"> IP保護スコアは約30% 世界55カ国中50位
サウジアラビア	<ul style="list-style-type: none"> 国策と財団の取り組みで、エンタメ・メディア分野で日本と様々連携 	<ul style="list-style-type: none"> 政府組織が各所掌範囲に応じてコンテンツ制限を実施 	<ul style="list-style-type: none"> 宗教・価値観などを理由にコンテンツ表現を制限する事例が存在 	<ul style="list-style-type: none"> IP保護スコアは約42% 世界55カ国中34位
中国	<ul style="list-style-type: none"> 特に国産アニメ・漫画の発展に注力する政策が複数存在 	<ul style="list-style-type: none"> アニメも含め、放送規制・事前審査が存在 	<ul style="list-style-type: none"> 政治、未成年教育の観点からコンテンツ表現面での制限事例が存在 	<ul style="list-style-type: none"> IP保護スコアは約58% 世界55カ国中24位
ブラジル	<ul style="list-style-type: none"> 自国文化保護 (VODのカタログに対して自国産割合等を設定) と、税額控除等に係る政策が存在 	<ul style="list-style-type: none"> 当該産業への直接的な法規制は存在しないが、展開先メディアの年齢制限や、ポルノ規制が存在 	<ul style="list-style-type: none"> 倫理や未成年教育の観点からコンテンツ表現面での制限事例が存在 	<ul style="list-style-type: none"> IP保護スコアは約42% 世界55カ国中36位
メキシコ	<ul style="list-style-type: none"> 国際的な文化発展の枠組みを国内の産業拡大策として転用し、産業内の人材の育成も実施 	<ul style="list-style-type: none"> 当該産業への直接的な法規制は存在しないが、映画およびテレビ番組でのレーティング規制等が存在 	<ul style="list-style-type: none"> 倫理、未成年教育の観点からコンテンツ表現面での制限事例が存在 	<ul style="list-style-type: none"> IP保護スコアは約60% 世界55カ国中23位

戦略エリア調査まとめ (Economy)

- 戦略エリアとして絞り込まれた国・地域のエンタメ・クリエイティブ産業の消費に係る基礎状況

	コンテンツ消費に係る基礎情報	コンテンツ市場規模	日本コンテンツ人気の動き	コミュニティイベント関連動向
米国	<ul style="list-style-type: none"> 人口が増加傾向にあり、若年層の割合・年収共に高い 	<ul style="list-style-type: none"> 1兆ドルを超える市場規模と、成長傾向にもある 	<ul style="list-style-type: none"> 邦アニメが米アカデミー賞を受賞するなどの動きあり 	<ul style="list-style-type: none"> 各都市でアニメイベントが開催されるとともに、コミュニティ活動、現地ブランドとのコラボが多く存在
インド	<ul style="list-style-type: none"> 総人口が世界1位であるとともに、若い都市人口基盤が存在 	<ul style="list-style-type: none"> 500億ドルの市場規模の大きさとともに、毎年10%以上の成長予測 	<ul style="list-style-type: none"> アニメに係る検索数が460%増などのトレンドあり 	<ul style="list-style-type: none"> 各都市でアニメイベントが開催されるとともに、アニメコミュニティの立ち上がりが見られる
フランス	<ul style="list-style-type: none"> 人口増加とともに、若年層の割合や平均年収共に日本を上回る 	<ul style="list-style-type: none"> 700億ドルの市場規模の大きさと、その成長率は米国に比肩 	<ul style="list-style-type: none"> 日本アニメ作者がフランスの文化勲章を複数受賞などの動きあり 	<ul style="list-style-type: none"> アニメイベントが2000年より開催されるとともに、コミュニティ活動、現地ブランドとのコラボが多く存在
インドネシア	<ul style="list-style-type: none"> 若年層の割合が高い 	<ul style="list-style-type: none"> コンテンツ市場規模は毎年10%以上成長すると予測 	<ul style="list-style-type: none"> オタク文化の浸透や、様々なコンベンション開催等の動きが見られる 	<ul style="list-style-type: none"> アニメイベントやコミュニティの増加が見られる
サウジアラビア	<ul style="list-style-type: none"> 人口は他比較国と比べ小さいが増加率が高く、若年層の割合も高い 	<ul style="list-style-type: none"> 市場規模は他国と比して小さいが、毎年10%に近い水準で成長予測 	<ul style="list-style-type: none"> 日本アニメに係るパークの建設計画などの動きあり 	<ul style="list-style-type: none"> 近年は関連イベント活動が増え始めている
中国	<ul style="list-style-type: none"> 総人口数が世界で2位で、若年層の割合も高い 	<ul style="list-style-type: none"> 4,000億ドルと市場は著しく大きく、成長傾向にもある 	<ul style="list-style-type: none"> 複数の日本アニメ映画が記録的興行収入を獲得などの動きあり 	<ul style="list-style-type: none"> アニメ・マンガ関連して、多岐に渡るイベントや消費財コラボ商品が展開
ブラジル	<ul style="list-style-type: none"> 総人口増加と、若年層の割合も高い 	<ul style="list-style-type: none"> 400億ドル代の市場規模は、成長傾向にもある 	<ul style="list-style-type: none"> ブラジル内の漫画イベントの来場者数が28万人を超えるなどの動きあり 	<ul style="list-style-type: none"> 日本のアニメ・漫画文化に係るイベントが複数開催
メキシコ	<ul style="list-style-type: none"> 総人口数が多く増加傾向であり、若年層の割合も高い 	<ul style="list-style-type: none"> 300億ドル代の市場規模は、成長傾向にもある 	<ul style="list-style-type: none"> 日本のアニメ映画がメキシコ全国の劇場で公開等の動きあり 	<ul style="list-style-type: none"> 漫画・アニメイベントが頻繁に開催されている他、コンテンツのファンコミュニティサイトが複数存在する

戦略エリア調査まとめ (Society & Technology)

- 戦略エリアとして絞り込まれた国・地域のエンタメ・クリエイティブ産業に係る社会・文化的環境、ローカライズに関連する状況

	ローカライズ関連 (言語・文化背景に留意が必要)	訪日人数、在留邦人数、 日本語学習者数 ¹⁾	対日世論	技術インフラ
米国	<ul style="list-style-type: none"> 英語の使用率78% キリスト教の割合66% 	<ul style="list-style-type: none"> 各国と比較して訪日外国人数は世界4位、在留邦人数1位 	<ul style="list-style-type: none"> 75%が良好関係にあると回答 73%が信頼できると回答 26%が重要なパートナーだと回答 	<ul style="list-style-type: none"> インターネット普及率97% スマートフォン普及率約82%
インド	<ul style="list-style-type: none"> ヒンディー語の使用率43% ヒンドゥー教の割合80% 多言語国家であり、22の公用語が存在 	<ul style="list-style-type: none"> 訪日人数は世界16位、在留邦人数は世界24位 	<ul style="list-style-type: none"> 97%が良好関係にあると回答 96%が信頼できると回答 50%が重要なパートナーだと回答 	<ul style="list-style-type: none"> インターネット普及率43% スマートフォン普及率約47%
フランス	<ul style="list-style-type: none"> フランス語の使用率54% キリスト教の割合34% 	<ul style="list-style-type: none"> 訪日人数は世界14位、在留邦人数は10位 	<ul style="list-style-type: none"> 76%が良好関係にあると回答 67%が信頼できると回答 15%が重要なパートナーだと回答 	<ul style="list-style-type: none"> インターネット普及率87% スマートフォン普及率約83%
インドネシア	<ul style="list-style-type: none"> インドネシア語の使用率94% イスラム教の割合87% 	<ul style="list-style-type: none"> 訪日外国は世界10位、在留邦人数は世界14位 	<ul style="list-style-type: none"> 96%が良好関係にあると回答 96%が信頼できると回答 52%が重要なパートナーだと回答 	<ul style="list-style-type: none"> インターネット普及率66% スマートフォン普及率約68%
サウジアラビア	<ul style="list-style-type: none"> アラビア語の使用率82% イスラム教の割合93% 	<ul style="list-style-type: none"> 訪日人数は世界37位、在留邦人は世界47位 	<ul style="list-style-type: none"> 79%が良好関係にあると回答 79%が信頼できると回答 24%が重要なパートナーだと回答 	<ul style="list-style-type: none"> インターネット普及率100% スマートフォン普及率89%
中国	<ul style="list-style-type: none"> 中国標準語の使用率72% 仏教と民俗宗教の割合47% 	<ul style="list-style-type: none"> 訪日外国人数は世界2位、在留邦人数も世界2位 	<ul style="list-style-type: none"> 30%が良好関係にあると回答 37%が良い印象を持っていると回答 60%が日中関係が重要だと回答 	<ul style="list-style-type: none"> インターネット普及率76% スマートフォン普及率約72%
ブラジル	<ul style="list-style-type: none"> ポルトガル語の使用率98% キリスト教の割合81% 	<ul style="list-style-type: none"> 訪日外国人数は世界23位、在留邦人数も世界7位 	<ul style="list-style-type: none"> 85%が良好関係にあると回答 83%が信頼できると回答 34%が重要なパートナーだと回答 	<ul style="list-style-type: none"> インターネット普及率81% スマートフォン普及率約67%
メキシコ	<ul style="list-style-type: none"> スペイン語の使用率94% キリスト教の割合88% 	<ul style="list-style-type: none"> 訪日外国人数は世界19位、在留邦人数も世界21位 	<ul style="list-style-type: none"> 91%が良好関係にあると回答 93%が信頼できると回答 43%が重要なパートナーだと回答 	<ul style="list-style-type: none"> インターネット普及率79% スマートフォン普及率約68%

1) 訪日外国人数は統計取得国37か国中、在留邦人数は50か国中のランキング

調査結果を踏まえた戦略エリアごとの推進方向性

- 各地域の市場特性等を考慮し、海外展開のクロスオーバー・推進戦略を検討することが重要

エンタメ・クリエイティブ産業を生かした海外展開戦略エリア

区分	国・地域	エリア特徴	海外展開の推進方向性
分類①	米国、中国 (英国)	市場規模が著しく大きい成熟国	<ul style="list-style-type: none"> ・既存浸透IPを用いた外貨獲得を中心に、新規IP参入でのシェア拡大も可能 <ul style="list-style-type: none"> - (例) コンテンツ先進国であり、既存浸透IPを活用するポテンシャルが高く、浸透IPの幅広さから、新規IPの拡大が期待できる - (例) コンテンツに対する規制が先進で、展開時に各種規制を見極める必要
分類②	インド	市場規模が大きく、成長も著しいコンテンツ市場としての魅力性高い国	<ul style="list-style-type: none"> ・市場拡大を見据え、既存浸透IPだけでなく、新規IP参入拡大も期待できる <ul style="list-style-type: none"> - (例) 市場魅力性高いが、著作権侵害に対する対策が必要な可能性 - (例) 拡大・持続性が見込まれる、若年層向けの開拓機会あり - (例) 地域性を意識した展開が必要
分類③	フランス (カナダ、韓国、オーストラリア、ドイツ)	市場規模が大きく、魅力性の高いコンテンツ成熟国	<ul style="list-style-type: none"> ・既存浸透IPを中心にした展開・外貨獲得が期待できる <ul style="list-style-type: none"> - (例) 既存浸透IPを活用するポテンシャルが高い
分類④	インドネシア、ブラジル、メキシコ (スペイン)	市場規模が中程度で、成長も期待できる有望国	<ul style="list-style-type: none"> ・正規版流通を促進しつつ、将来の成長に向けた投資等が可能 <ul style="list-style-type: none"> - (例) 拡大・持続性が見込まれる、若年層向けの開拓機会高い - (例) 著作権侵害に対する対策が必要な可能性
分類⑤	サウジアラビア (タイ、フィリピンなど)	市場規模よりも、将来成長が期待できる有望国	<ul style="list-style-type: none"> ・将来の成長に向け、まずは日本IPの認知など、展開のための土壌が必要 <ul style="list-style-type: none"> - (例) 政府連携による認知拡大ポテンシャルあり - (例) 市場の急成長に伴い、将来的にコンテンツ市場における外貨獲得の可能性

(最終頁)