

デジタル・コンテンツの動向[†]

The Trend of Digital Content

中村 伊知哉*

Ichiya Nakamura

本稿は、コンテンツの市場と利用動向を総覧し、コンテンツ政策の前提となる状況分析を提供する。国内コンテンツ市場は成長分野ではなく、その産業をリーディング産業ととらえた政策は根拠が乏しいことについて論ずるとともに、他の産業分野からみた特性、日本の特殊性について分析する。次いで、政策領域としては、広義のコンテンツの生産・流通・消費を活性化する視点が重要であることについて述べる。

This report overviews “content” market as a basis of content policy. This argues that the content policy is groundless when it is based on the premise that content business is a leading industry because domestic content market is not growing up. This also analyses the importance of activating production, distribution, and consumption of the broadly-defined content from the political point of view.

March 28, 2005

Stanford Japan Center

[†] 本稿はスタンフォード日本センターのプロジェクト PPP (Pop culture Policy Project) 及び CCC (Children's Creativity and Communication) に関連するペーパーである。大阪大学辻正次教授のご指導に謝意を表す。

* スタンフォード日本センター研究部門所長 ichiya@stanford-jc.or.jp

本稿は、コンテンツの市場と利用動向を総覧し、コンテンツ政策の前提となる状況分析を提供する。主として、従来の政策の根拠を問い直し、新しい政策を構築するための論拠を用意しようとするものである。

- ・ 第1節では、狭義の国内コンテンツ（ビジネスとしてのコンテンツ）の市場に関し、その規模と動向を分析する。

国内コンテンツ市場は成長分野ではなく、その産業をリーディング産業ととらえた政策は根拠が乏しいことについて論ずる。

具体的には、市場規模のGDP比が他国より小さく過去30年の成長率もGDPと同程度であること、デジタル化が進展した95年以降の市場成長率も低いこと、国際市場でも競争力を発揮していないことについて検証する。ただし、そのうちデジタル・コンテンツ市場は伸びており、アナログからデジタルへと移行する運動であることについて付記する。

- ・ 第2節では、狭義のコンテンツの産業について、特性を抽出する。

他の産業分野からみた特性、日本の特殊性について論ずるとともに、産業の波及効果を分析し、産業政策を発動するうえで必要となる視点を提供する。

- ・ 第3節では、デジタル化とコンテンツの関係について掘り下げる。

デジタル化により広義のコンテンツ（非ビジネス、パーソナルなメッセージを含むコンテンツ。総務省情報流通センサスの「情報」のうちメディアで流通するものにほぼ該当）が拡充することについて論ずる。

具体的には、デジタル化がコンテンツの領域や生産の担い手を拡大するという定性的な分析を行うほか、近年のデジタル化の進展により広義のコンテンツ生産量が増加していること、狭義のコンテンツ市場は停滞しているものの広義のコンテンツを生産・流通・消費するツールには支出が増大していることについて検証する。

デジタル・コンテンツを政策領域としてとらえるに当たり、狭義のコンテンツ産業が発達することよりも、広義のコンテンツの生産・流通・消費が活性化するという社会変化が重要であることについて述べるものである。

- ・ 補項として、コンテンツ市場の決定要因について回帰分析を試みる。国内コンテンツ市場の規模がGDPに依存することを検証しようとするものである。

第1節 コンテンツ産業の規模

1) 市場規模

コンテンツが政策領域として注目されているのは、その産業の成長が見込まれている点
が大きい。ここではその注目されている産業領域を明確にとらえるため、「狭義」のコン
テンツ（エンタテインメントを中心とするビジネスとしてのコンテンツ。コンテンツ促進法
が定義するコンテンツ領域に近似）に着目する。

政策当局が上記の分野を成長産業として注目し期待するのに対して、本節では、「狭義の
国内のアナログ・コンテンツとデジタル・コンテンツの双方を合計した市場は成長分野で
はなく、その規模を拡大しようとする産業政策は根拠がない」ことについて論ずる。

第一に、市場の相対規模が小さいという点である。「デジタル コンテンツ白書 2004」に
よれば、2003年の日本の国内コンテンツの市場規模は12.73兆円と推計される。内訳は映
像4.4兆円（構成比34.7%）、音楽1.7兆円（13.1%）、ゲーム1.1兆円（8.8%）、書籍・新
聞5.6兆円（43.4%）となる（図表1）。

世界のコンテンツ市場規模は124兆円程度、そのうちアメリカが約50兆円と推計され
ている。アメリカが全体の40%を占め、日本は10%となる。北米54.5兆円、欧州・中東
41兆円、アジア太平洋24.8兆円（日本12.8兆円、中国2.1兆円、韓国1.5兆円）とされ
る。GDPとコンテンツ産業の規模を比較すると、世界平均が3%、アメリカは5%、日本は
2%程度となり、日本が産業の隆盛を見せているとは言えない。（2000年アメリカのGDP9.87
兆ドル、日本GDP4.77兆ドル：国民経済計算年報）

濱野(2003)は、「先進国においてコンテンツ市場規模を規定している最大の要因は、都市
部の若者の人口である」とする一方、可処分所得や景気に連動することを示している。米
商務省（IT outlook）も、米エンタテインメントの売上は一般的な経済状況に依存すると分
析している（濱野(2003), p.182）。

70-2002年の国内コンテンツの市場（放送、劇映画、音楽、ゲーム、出版、新聞、ビデ
オソフトの合計）の伸びを計測すると6.763倍となり、その間のGDPの成長6.918倍とほ
ぼ近い数値となる。過去の実態からは、国内コンテンツ市場がGDP比を大きく上回って拡
大する傾向はうかがえない。

[図表 1 狭義のコンテンツの市場規模]

	メディア分類	メディア別市場規模(億円)			
		2000年	2001年	2002年	2003年
映像	映像ソフト販売	4,144	4,412	4,962	5,828
	インターネット配信	0	10	39	147
	携帯配信	65	171	266	383
	放送収入	35,398	35,831	36,048	35,804
	映画興業収入	1,709	2,002	1,968	2,032
	映像合計	41,316	42,426	43,283	44,194
音楽	音楽CD販売	6,174	5,934	5,380	4,894
	インターネット配信	14	16	25	36
	携帯電話 着メロ・着うた	134	503	852	907
	カラオケ売上	8,552	8,219	8,179	8,726
	コンサート売上	1,970	2,060	2,060	2,060
	音楽合計	16,844	16,732	16,496	16,623
ゲーム	ゲームソフト販売	4,131	3,685	3,367	3,861
	オンラインゲーム	9	14	60	198
	携帯電話ゲーム	26	107	307	344
	アーケードゲーム	5,520	5,460	5,490	6,841
	ゲーム合計	9,686	9,266	9,224	11,244
図書・新聞等	書籍販売	9,706	9,456	9,490	9,056
	雑誌収入	18,630	17,974	17,667	17,257
	ナビゲーションソフト	250	309	344	419
	オンラインデータ・ベース	2,245	2,250	2,269	2,431
	オンライン出版・その他	72	85	134	154
	インターネット広告	590	735	845	1,183
	携帯電話文字情報サービス	223	415	521	716
	新聞	25,223	24,890	23,979	23,979
	図書・新聞等合計	56,939	56,114	55,249	55,195
総計	124,785	124,538	124,252	127,256	

『デジタルコンテンツ白書 2004』掲載のデータをもとに一部改定。

データ原典：社団法人日本映像ソフト協会資料、社団法人日本民間放送連盟研究所『民放エリア別収益動向』、NHK『NHK年鑑』、(株)ビデオリサーチ『テレビ視聴率年報』、社団法人日本映像製作者連盟資料、財団法人社会経済生産性本部『レジャー白書』、社団法人全国出版協会出版科学研究所『出版指標・年報』、(株)電通『日本の広告費』、社団法人日本新聞協会『新聞社総売上高推計調査』、総務省等資料

は2003年の数値が未発表であったため2002年の数値を用いたもの

2) 近年の推移：デジタル化の影響

技術の進歩が市場規模に及ぼした効果を考えてみる。デジタル化が著しく進展したのは、パソコン、インターネット、携帯電話の普及が本格化した95年以降とみてよい。そこで、総務省の産業関連データに基づき、各種業界に関するデータを累計して1995年から2002年までのコンテンツ産業の規模をみる。

この7年間でコンテンツ産業は5.80%の成長にとどまる。この間のGDPの成長率は6.7%であり（実質GDP95年500.766兆円、2002年534.727兆円）、実質的にはマイナス成長である。デジタル化により、コンテンツ産業（アナログ+デジタル）が成長するという状況は見られない。コンテンツ産業が日本経済を牽引することを裏付ける実態はない（図表2）。

[図表2 コンテンツ産業規模の推移]

	95年	96年	97年	98年	99年	00年	01年	02年	成長率 95-02
情報制作業	6.402	6.489	6.657	6.962	6.906	6.866	6.841	6.745	5.36%
放送	2.679	2.611	2.646	2.718	2.754	2.844	2.946	3.095	15.5%
映画	0.158	0.149	0.177	0.194	0.183	0.171	0.200	0.199	25.9%
ゲーム	1.271	1.314	1.354	1.241	1.177	1.175	1.159	1.079	-17.8%
合計	10.51	10.56	10.83	11.06	11.02	11.06	11.15	11.12	5.80%

（単位 兆円）

平成16年版通信白書 p123「情報通信産業における部門別市場規模の推移」のうち、映像・音声・文字情報制作業、放送業の数値に、ゲーム（財団法人社会経済生産性本部『レジャー白書』各年版）、劇映画市場（社団法人日本映画製作者連盟資料）を加算して作成。

元データの出典の違いから、図表1と合計値が異なる。ここでは経年推移をみるため総務省の産業関連データを用いた。統計データは総務省が95年分から計測を始めたものである。

個別の業界をみると、2002年の出版は6年連続前年割れとなった。音楽のCD・レコード生産は5年連続の前年割れとなり、十年前の92年の水準にまで落ち込んでいる。80年代に急速に産業領域を形成したテレビゲーム・ソフトでさえ、5年連続で市場が縮小し、90年の水準にまで落ち込んでいる（社団法人全国出版協会出版科学研究所『出版指標・年報2003年版』、社団法人日本レコード協会『日本のレコード産業』、財団法人社会経済生産性本部『レジャー白書』）。

3) 国際市場

政府・経済産業省は外需により市場を拡大することを期待し、2006年の世界コンテンツ産業の成長率を6.5%、アジア太平洋地域では7.1%と予測している。同年の世界GDP実質成長率予測4.4%より高い水準である（知的財産戦略本部コンテンツ専門調査会資料）。

しかし現状をみると、海外市場で日本のコンテンツが国際競争力を発揮しているわけではない。コンテンツ売上に占める海外市場の比重は、2000年時点で、アメリカ17%に対し日本は3%に過ぎない。コンテンツの国際収支は赤字である。2001年のコンテンツ輸出総額は3,000億円で、1,000億円近い輸入超過となっている（濱野(2003: p266)）。テレビ番組、映画、音楽、文学等のコンテンツの輸出は文化紹介程度にとどまっている。2001年の音楽ソフトは222億円の赤字（輸出29億円、輸入251億円）、映画は802億円の赤字（輸出108億円、輸入910億円）である（知的財産戦略本部コンテンツ専門調査会資料）。

輸出産業として成り立っているのは、日本的ポップカルチャーの代表であるマンガ、アニメ、ゲームのみである。世界でテレビ放映されるアニメ番組のタイトルのうち60%が日本製、欧州では80%以上が日本製だという。テレビアニメは80年代にアジア、ヨーロッパで浸透をみせ、アメリカでは90年代以降に注目、「ポケモン」のヒット以来大手メディアも注目するようになった。国際映画祭でのアニメ受賞などにより作品の質に対する世界的な評価も高まっている。テレビゲームは、85年米アタリ社の倒産を機に日本メーカーがハードを独占してから優位性を確立した。2001年では、日本のゲームソフトは世界に1億8480万本を出荷、その比重は国内39%、ヨーロッパ20%、北米37%となっている。輸出は2532億円、輸入は30億円で、大幅な輸出超過である。米国のゲームソフト市場では日系企業が約4割のシェアを占めている（経済産業省資料）。

国際市場においてコンテンツ産業が持続的に発展する保証もない。アメリカは2001年時点で音楽の海外売上高が1兆円、映像コンテンツ（映画、テレビ番組、ビデオ）は1.7兆円で、コンテンツ産業は自動車、化学等を抜いて最大の輸出産業となっている。日本の状況はこれに遠く及ばない。ゲームやアニメに集中して政策を投入する韓国のように、アジア諸国の追い上げも激しい。韓国はオンラインゲームでは世界市場の4割シェアを占めるに至り、アジア市場では韓国のポップカルチャー人気が進透してきている。アジアを中心に、海賊版による利益損失が巨額にのぼっていることも国際市場を狭めている一因である。経済産業省では、中国、台湾、香港、韓国での海賊版による被害額の合計を9805億円と試算し、正規の日本コンテンツ海外輸出高の3倍以上になるとしている。

4) デジタル・コンテンツ市場

アナログとデジタルの双方を加えたコンテンツ市場は停滞しているが、このうちデジタル・コンテンツは興隆している。コンテンツの生産・蓄積形式がデジタルでなされているものに加え、その流通もパッケージの運搬でなく、通信・放送のデジタル・ネットワーク（インターネット、携帯電話、デジタル放送等）で行われるものが増え、その結果、市場も拡大している。2003年のデジタル・コンテンツ市場は2.15兆円となり、全コンテンツ市場の17%を占める。内訳はパッケージ（1.43兆）が2/3、通信・放送流通（0.72兆）が1/3となっている。

アナログ+デジタルの市場がこの2年で2.2%の拡大であったのに対し、デジタル市場は12.9%の拡大をみせている。インターネット配信は22.5%、携帯電話配信は96.5%の拡大である。

[図表3 デジタル・コンテンツの市場規模]

単位 億円

	分類	2001年	2002年	2003年
パッケージ	映像系	3,007	3,420	4,701
	音楽系	5,933	5,380	4,894
	ゲーム系	4,264	4,023	3,861
	文字系	674	831	869
	パッケージ合計	13,878	13,654	14,325
インターネット	映像系	10	39	147
	音楽系	375	393	418
	ゲーム系	14	60	198
	文字系	2,334	2,402	2,585
	インターネット合計	2,733	2,895	3,348
携帯電話	映像系	171	266	383
	音楽系	503	664	907
	ゲーム系	107	307	344
	文字系	415	521	716
	携帯電話合計	1,196	1,757	2,350
デジタル放送	BS	31	63	94
	CS	1,205	1,318	1,382
	デジタル放送合計	1,236	1,381	1,476
総計		19,044	19,688	21,499

『デジタルコンテンツ白書 2004』掲載のデータをもとに作成。

2003 年末現在でブロードバンド（FTTH、DSL、ケーブルインターネット、無線）の契約数は 1,500 万、利用人口は 3,000 万人に達しており、人口普及率は 24% に及ぶ。携帯インターネットは開始わずか 5 年で約 7,000 万契約に及んでいる（平成 16 年版情報通信白書）。地上波デジタル放送が 2003 年末に始まったが、それに先駆けてインターネットがデジタル・コンテンツ市場を開拓している。

携帯電話契約に占める携帯インターネットの契約数の割合は、2003 年 9 月現在、89.5% に達し、携帯電話の利用者の大半がインターネットを利用している状況にある。これは日本と韓国（87.0%）が世界の中でも突出しており、中国（30.9%）、シンガポール（25.3%）、台湾（24.4%）といった東アジア諸国がこれを追う。フランス（12.5%）、アメリカ（12.1%）、イギリス（9.3%）、ドイツ（8.5%）とはずいぶん格差がみられる。

携帯インターネットでのコンテンツ市場（狭義、2003 年）は 2350 億円と推計される。ニュース、交通、天気など文字情報が 716 億円、待ち受け画面やアニメなどの映像は 383 億円、着信メロディ・着うたなど音楽は 907 億円、ゲームが 344 億円となっている。音楽では、CD などパッケージ市場の縮小が進む一方、携帯向けサービスが急拡大している。

サイト数は 6 万に及ぶとされる。多くのコンテンツ制作ベンチャーが活躍している。ゲームに代わるハイテク・ベンチャー市場である。通信会社と契約を結び、コンテンツ利用料を通信料と合わせて課金できる、いわゆる公式サイトがビジネスを主導してきた。課金の確実さ・簡易さは、携帯コンテンツ市場を活性化させた大きな要因である。しかしその反面、この市場は、コンテンツ課金だけでなく、回線サービス、端末販売など、コンテンツ、サービス、プラットフォーム全体を通信会社が握るという流通依存構造になっているという特徴もある。

インターネット利用人口 8,000 万人のうち、ブロードバンド利用が 4 割を占めるようになった。ブロードバンドの初期段階では日本はアメリカに遅れをとったものの、価格破壊的なサービス事業者が登場するなどして競争が進展し、国際的にみて最も低廉な水準で利用できるようになっている。

ウェブサイトやメールマガジンなどインターネットで流通するコンテンツ市場は、3,348 億円と推計される。商用ウェブサイトには、ポータル、検索サイト、ニュース、情報サービス、企業サイトなどがあり、年商 600 億円のものもある。メールマガジンには年間 1 億 5 千万部を配信するものもある。文字系が 2,585 億円、映像が 147 億円、音楽が 418 億円、ゲームが 198 億円となっている。

ハードウェアのデジタル化でコンテンツ流通が変化する。メディアが多様化し、それを通じて市場が拡大しないしは細分化する。端末機器が多種類となるとともに、流通網も多彩となり、これに対応してコンテンツの形態も多様化する。

同時にコンテンツのマルチユース化も進む。文字・音声・映像を問わず、作品の生産がコンピュータで行われ、蓄積・保存されたデジタル・データはこれもコンピュータ上で容易に編集・加工できる。情報を劣化させずに複製したり形式を転換したりできる。例えばデジタルビデオカメラで撮影した映像は、ビデオテープ、CD-ROM、DVD、ウェブ上のファイル、ケータイ動画などへと卓上で簡単に展開できる。

MITのネグロポンテ教授は、80年代中盤、デジタル化により、出版、コンピュータ、映像（映画・テレビ）の3つの産業が融合すると提唱した。出版や映像というアナログな伝統産業がコンピュータを介して集約され、デジタル・コンテンツというひとまとまりの産業が出現するというビジョンである（ネグロポンテ(1995),p.31, プラント(1988),p.33）。それは人々の予想を超え、十年で流れが定着した。

インターネットの普及は、コンテンツ流通の効率化を推し進める。インターネットは、双方向性、オンデマンド性に富み、検索やリンクといった従来のメディアにはない機能を併せ持つ。音声・画像など情報の形式を問わず、マス向けにもパーソナルに対しても、従来のメディアに比べ格段に安価に発信できる。この機能がコンテンツ流通に発揮される。

通信によるデジタル・データの伝送がパッケージ運搬に取って代わる。生産と消費を直結し、いわゆる「中抜き」が最も端的に現れるのがコンテンツ産業である。これは必ずしもコンテンツ流通産業が衰退することを意味しない。ネットワークならではの流通メリットがあり、そこに付加価値が発生し得るからである。

そしてインターネットは世界を面的にカバーする。国内市場は国際市場と直結する。エンタテインメント産業はマーケットを海外に求めることが容易となる。これは同時に、海外のメジャーなメディア企業が流入しやすくなることも意味し、競争が世界化する。

コンテンツ産業はデジタルに対応するのが必然であり、いずれアナログ・コンテンツの大半はデジタルに移行する。アナログ+デジタルの市場規模が拡大しないなかで、現在はアナログが縮小してデジタルが拡大しているのである。

第2節 コンテンツ産業の特性と構造

1) 文化性と流通依存

コンテンツ産業の特性として濱野は、企業名・ブランドが通用しないこと、多品種少量生産の権利ビジネスであり、商品の価値が時間とともに減じず、商品の代替性も低いこと、そして「利潤追求だけが目的ではない」点を挙げる（濱野(2003: p.30)）。

コンテンツと他の産業分野との間に一線が引かれるのは、作品の制作行為や人気・名誉といった価値が利潤追求より優先されることが多い点である。クリエイター個人の才能に依存し、生産性を計測することが困難という面もある。文化・芸術としての社会性ないしは公共性を帯びる点で、経済政策だけではない政策アプローチが求められる。

この点について文化経済学は、芸術文化の財・サービスの特性から分析する。ボウモルとボウエンは、文化芸術が私的財と公共財の側面を合わせ持つ準公共財であるとし、その財・サービスは工業製品のように製品や生産工程の標準化ができないことを指摘している。ケイブスは、文化的な財を生産する産業について、需要の不確実性、創造者の職人性、多様なスキルを持つ人々のコラボレーションの必要性、差異のあることを前提とした創造の成果、創造の成果の持続性と著作権料という持続収入といった特性を挙げている（Baumol-Bowen (1966)、Caves(2000)、池上・中谷(2004)）。

産業構造の特徴としては、コンテンツの生産側が資金調達やマーケティングを含め、流通事業者によくを依存している点が挙げられる。映画配給、放送事業者、パッケージ出版など、コンテンツ流通事業者は大手資本による寡占となっており、生産セクターがその下請けという構造となっている。

テレビ番組の場合、制作プロダクション等の取り分となる制作費の配分を放送局が決定し、番組の著作権は放送局が8割を保有、二次利用でも7割の番組を放送局が保有している。映画では、配給会社やテレビ局等が資金調達を受け持ち、制作会社はハイリスク・ローリターンとなっている。この結果、生産セクターが成果に応じたリターンが得られず、優秀な人材を確保して長期的に発展する構図が描けないという問題がかねてから指摘されている。

2) 労働集約型ベンチャー性と東京集中

コンテンツ産業は、多数の個人・中小企業からなる労働集約型（知識集約型）の生産部門と、少数の大企業からなる資本集約型の流通部門との組み合わせによって構成されている。この産業の流通部門が大企業による寡占傾向にあるのに対し、生産部門はベンチャー性が強い。流通部門、特にデジタル・ネットワークの流通は資本集約型であるが、生産部門は労働集約型（知識集約型）である。コンテンツは個人クリエイターの創造力に基づく一品生産が基本で、商品を生産する多数の個人が競合する姿が基本構造である。

芸術サービス供給に関し、ボウモル（1967）は、労働の投入そのものがサービスの質を決定的に左右する産業であることを分析し、労働生産性を高めることが困難で、人件費のコストが総経費に占める比重が大きくなることを示唆している（Boumol(1967)）。芸術文化サービスの報酬は専門性や職人性が高く、よいサービスを供給するには、高い教育費用と長い期間を要するとする（池上・中谷(2004)）。

ゲームもアニメも小規模な新興企業群が市場を開拓してきている。とりわけゲームは、日本を代表するハイテク・ベンチャー主導の業種として成長してきた。ゲーム産業に属する企業の45%が資本金1,000万円未満であり、1社平均従業員は100人程度となっている。アニメ産業では437社のプロダクションと約5,000人のクリエイター、約500人の監督がひしめく。マンガ業界には4,000人の作家と28,000人のアシスタントが存在する。

かつては映画や音楽等のコンテンツ分野は流通部門だけでなく、生産部門も装置産業の色彩が強かったが、デジタル化によって装置コストが劇的に低下し、コンテンツ生産のダウンサイジングが進行した。クリエイター個人やプロダクションは激しい競争にもまれ、世界市場で競争している。

とはいえ、リスクは流通側が取る構図である。多数の個人クリエイターと少数のマスメディアのプロデューサーが組むプロジェクトがビジネスの基本形をなし、マスメディアに属するプロデューサーがクリエイターのマネジメント、資金づくり、流通、回収、分配に当たり、投資家とインキュベーターの機能を果たしている。

日本のメディアは極端な東京集中である。全国紙新聞社と大手出版社は全て東京に集中している。テレビ局は東京6局のキー局から全国ネットに番組配信している。ゲーム業界は67%が東京に集中している。アニメは82%の企業が東京に集中し、特に練馬・杉並など中央線沿線に密集している。アニメ制作会社のうち元請けと呼ばれる大手企業のほとんどが東京に立地しており、日本のアニメ制作の100%が東京発であると言われる。

3) テレビとポップカルチャー

日本は新聞とテレビが高度に発達・普及している。96年の世界主要国の日刊紙1000人当たりの発行部数では日本が578部で、イギリス(331部)、ドイツ(311部)、フランス(218部)、アメリカ(212部)を大きく引き離している(『ユネスコ文化統計年鑑1999』)。高級紙と大衆紙の区分がなく、数百万部という大衆紙並みの部数を保ちつつ、高級紙並みの質を維持している。戸別配達率が94%という流通構造も際だった特徴である。

放送も、放送量や産業規模、コンテンツの質、置局状況やカバレッジ、視聴状況などからみて、世界のトップレベルにある。99年テレビ局収入がGDPに占める割合は、日本が0.97%、アメリカ0.82%、フランス0.66%、ドイツ0.59%となっている。イギリスは1.21%で日本を上回る(OECD Communication Outlook 2001)。

テレビ番組、ゲーム等のテレビ系コンテンツが日本の映像コンテンツの中心をなしており、社会的な影響力、浸透度が他のコンテンツに比べ大きい。映像制作量の97%をテレビ番組が占めている(『次世代放送コンテンツの振興に関する調査研究会報告書』(2000年))。フランス、ドイツなどのヨーロッパ大陸はもとより、テレビの社会浸透度が高い米英に比しても日本人のテレビ好きには特筆すべきものがある。日本社会の均質性や情報に対する受け身体質という文化的土壌に負うところが大きい。階級社会における大衆文化として位置づけられるヨーロッパのテレビ体質やモザイク社会でのローカル文化として発達したアメリカのテレビとは背景が異なる。

新聞社と放送局は資本関係が強く、寡占のメディア企業系列がコンテンツ産業の流通機構において強い力を保っている。アメリカではコンテンツ制作側に当たるハリウッドが放送番組の生産工場でもあるのに対し、日本はテレビ局側が映画製作をプロデュースする等の力関係にある。スターシステムでも、映画俳優は失せ、テレビの人気者が映画に出演するのが通例である。映画俳優が決してテレビCMに登場しないアメリカとは対照的である。しかし、新聞・テレビは、国内の閉ざされた市場でビジネスを展開してきたため、国際競争力を持っていない。ハリウッドのメジャーには、1グループ売上が3兆円に達し、日本の放送産業の合計をしのぐものさえある。企業の規模はアメリカとは比較にならない。

また、マンガ、アニメ、ゲームなどの「ポップカルチャー」の発達が日本の際だった特徴である。マンガ、アニメの市場は世界に類のない発達を見せ、ジャンルの多様性と細分化も際だっている。これがデジタル技術と合体して国際競争力を発揮している。

第3節 デジタル化によるコンテンツの拡張

1) 領域の拡充

第1節及び第2節は、狭義のコンテンツ産業について分析したが、本節はデジタル化が及ぼす社会全体への効果に着目する。「デジタル化は広義のコンテンツを拡充する。支出行動も広義のコンテンツの生産・流通・消費を活性化する方向に進む。」との仮説を論証しようとするものである。

デジタル化によるコンテンツへの影響は、狭義のコンテンツの産業成長よりも、狭義のコンテンツから広義のコンテンツへの拡大、コンテンツの領域の拡充に政策的な意義が見出されるとするものである。

まず、必ずしもビジネスではない領域の拡大である。電子政府や医療・教育など、非エンタテインメントの分野のコンテンツが増大していく点である。従前は現実の物理空間で営まれてきた活動が、オンラインでも実行可能となり、それがコンテンツの形を伴って現れてくる。いわゆる「リアルからバーチャルへの転換」であり、ネグロポンテの言う「ビット（情報）とアトム（物質）の結合」である。

その先駆が電子商取引である。電子商取引はビジネス領域であるが、現実社会で行われていた業務がオンラインにコンテンツとして乗ってくる点で、新しいコンテンツ領域を開拓するものである。

電子商取引サイト（前述のコンテンツ産業分析では文字情報系としてカウントされている）が取り扱う商談、取引の規模は急拡大している。2003年のB2C（消費者向け電子商取引）の市場規模は1.91兆円。前年比20.5%増で、2000年からの3年で4.3倍となった。B2B（事業者向け電子商取引）は77.4兆円。前年比67.2%増で、3年で3.6倍である（『平成16年版情報通信白書』p.79）。

遠隔教育も過去5年で市場が7倍に成長しているという（総務省資料）。電子政府・電子自治体に関しては、国の行政機関が扱う申請・届出約1万3千件が2003年度末でほぼ全てオンライン化された。

デジタル化がコンテンツ表現の様式を広げていることも重要である。新しい技術がインタラクティブな映像表現、コンピュータ・グラフィクスによる立体映像、ネットゲームなどアニメやゲームの新しい表現様式を生み出してきている。

新しい様式が新しいコンテンツの創造を刺激している。そして、メールやウェブサイト、ケータイネット、着メロ、写真メール、ビデオメールといった新しいジャンルを開拓している。それは、新しいビジネスを立ち上げているだけでなく、いや、それ以上に大切なことに、新しい文化、新しい風俗、新しい社会像を生んでいる。

2) プロからアマへの構造的移行

コンテンツとの関わりにおいてデジタル化が及ぼす最大のインパクトは、作り手の層の拡大である。

誰もが容易に情報を生産し発信できるようになり、誰もが生産者・表現者として世界と連結するようになることは、経済、社会、文化の構造を根底から変革し得る人類史的なエンパワーメントである。コンテンツ産業の拡大、流通構造の変化、新しい表現様式の発生といったデジタルの効果は、これに比べれば副次的な事象であろう。

80年代以降のコンピュータの大衆化は、コンテンツ制作に関するプロとアマの垣根を崩壊させた。卓上で出版物が執筆、編集されるようになり、スタジオを設けなくてもパソコンで作曲・編曲ができるようになり、映画制作もカメラとフィルムを使わずにコンピュータ1台でできるようになった。それら作品はインターネットで発表、販売されている。全工程を学生がアパートの一室で完遂できる。

携帯電話で、あるいはパソコンで、文字も写真もビデオも手軽に生成され、編集され、発信され、交換される。強いて意識することも、特殊な訓練を受けることもなく、誰もがコンテンツの生産者となっている。動画情報を作り、表示する技術は19世紀末に映画として登場したが、21世紀に入り、世界の誰もがその技術を持ち歩いて発信できるようになった。

コンテンツの生産者は、同時にコンテンツの消費者でもある。生産者と消費者が同化するのもデジタル・ネットワークの特徴である。他者のコンテンツを楽しみ、利用・引用し、複製・改変し、リンクを張り、連結し、自己の情報作品を作って発信する。同人がセミプロとして自作の作品を寄せ合い、マーケットを形成するといったマンガの世界で見られるような状況がネットワークを通じて広がっていく。

3) 情報量の増大

情報量の変化として、情報流通センサスの発信情報量をみる。

95年以降、情報発信量の伸び率が高まっている。95年の 1.33×10^{16} ワードから2002年の 8.37×10^{16} ワードへと7年で6.3倍の増加をみせている。80年から94年までの14年で2.7倍にしかになっていないことからみると、95年以降の伸びが際だつ。これは、広義のコンテンツの量が急激に増加していることを示す。

[図表4 発信情報量]

年	80年	81年	82年	83年	84年	85年	86年
情報量	0.400	0.410	0.421	0.427	0.441	0.477	0.526
伸び率		2.5%	2.7%	1.4%	3.3%	8.2%	10.3%

87年	88年	89年	90年	91年	92年	93年	94年
0.614	0.697	0.775	0.861	0.910	0.944	1.00	1.08
16.7%	13.5%	11.2%	11.1%	5.7%	3.7%	5.9%	8.0%

95年	96年	97年	98年	99年	00年	01年	02年
1.33	1.74	2.11	2.49	4.47	6.03	7.92	8.37
23.1%	30.8%	21.2%	18.0%	79.5%	34.8%	31.3%	5.7%

総務省資料より転載・計算。 単位 10^{16} ワード
 発信情報量：各メディアの情報発信者が1年間に送り出した情報の総量。
 複製を行って発信した場合及び同一の情報を繰り返し発信した場合も含む。

情報流通センサスの情報はアナログ・デジタル双方を含むコンテンツを指すが、この間に急激に増大したデジタル情報としてインターネットの情報量に注目してみる。インターネット上のコンテンツ量に関し、JPドメインのウェブサーバに保存されているコンテンツのデータ量を推計すると、98年2月から2004年2月までの6年で306ギガバイトから13,609ギガバイトへと45倍に急増したとの調査がある。同調査によれば、総ファイル数も6年で15倍に増加している（総務省情報通信政策研究所『WWWコンテンツ統計調査』）。広義のデジタル・コンテンツ量は爆発的に増大している。

4) 情報通信メディア全体の市場規模

狭義のコンテンツの産業が停滞するものの、広義のコンテンツが拡大する実態について、情報通信メディアのハードウェアとソフトウェアにかかる資金フローの観点から傍証的に検討する（図表5）。

情報通信メディアのハードウェアとソフトウェアを総計した市場は、95年の79.2兆円から2002年の116兆円へと46.5%の成長をみせた（年率6.6%）。

このうち、ハードウェア（通信、通信機器やコンピュータ、施設建設など）は32.8兆円から51.9兆円へと58.1%の成長（年率8.3%）、ソフトウェア（コンテンツ、コンピュータのソフトウェア、情報処理サービス、研究など）は38.3%の成長率（年率5.5%）となっている。ハードウェアがこの2年減少しているが、全体には順調に推移していると言える。

しかし、記述のとおり、コンテンツのみが5.8%と横ばい基調である。情報通信産業をめぐる資金フローの増加ルートからコンテンツ産業のみが取り残されている。

情報通信全体からコンテンツを除いたもの、すなわちハードウェア、コンピュータ・ソフト、情報処理サービス、研究などをコンテンツ生産のための「ツール」としてとらえてみると、その成長は52.7%であり、コンテンツの10倍近い成長をみせている。

インターネットの爆発的な普及期に当たるこの7年間、ツールに資金が偏り、それを用いた生産物であるコンテンツに資金が回らない構図となっている。

インターネット、携帯電話の普及に代表されるデジタル化の進展を契機に、広義のコンテンツ量（情報量）が増え、情報通信産業は伸びた。しかし、狭義のコンテンツの産業には資金が回らず、ツールに資金が回っている。

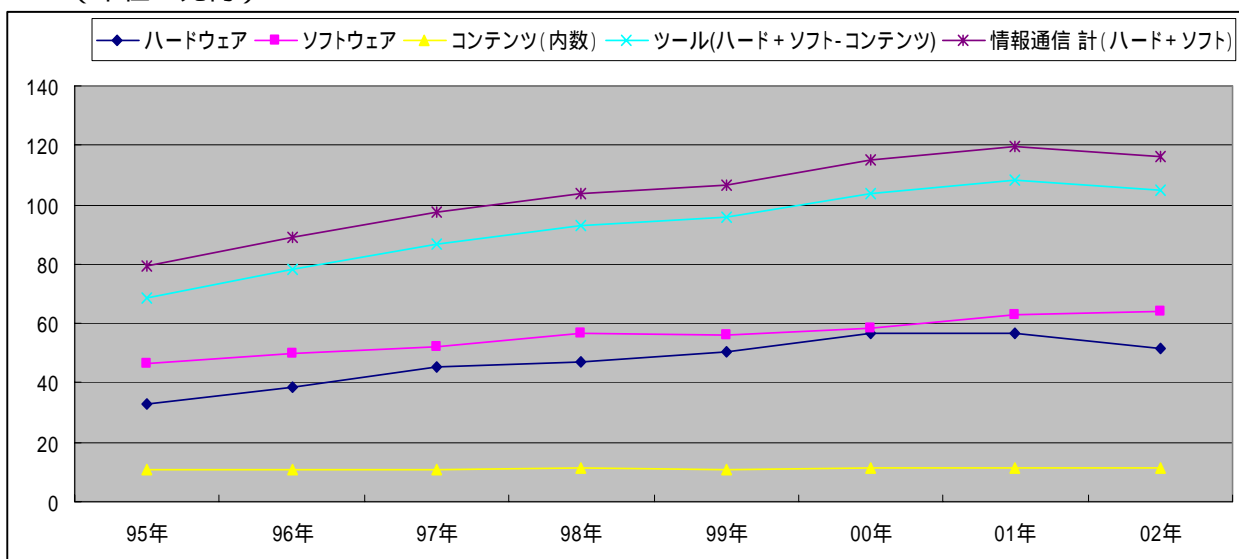
ツールに資金が回っているというのは、広義のコンテンツを生産・流通・消費するための活動に支出が向けられていると言い換えることができよう。

エンタテインメント市場は横ばいで、コミュニケーションの市場が拡大しているが、拡大している市場がコンテンツ産業としてではなく、ツールの市場の伸びとして現れているということである。

[図表5 ハード/ソフトの市場規模推移]

	95年	96年	97年	98年	99年	00年	01年	02年	成長率 95-02
ハードウェア	32.793	38.705	45.209	46.968	50.422	56.692	56.412	51.850	58.1%
ソフトウェア	46.431	50.017	52.293	56.881	56.209	58.322	62.916	64.220	38.3%
コンテンツ (内数)	10.510	10.563	10.834	11.061	11.020	11.056	11.146	11.116	5.8%
ツール(ハード+ソフト+コンテンツ)	68.714	78.159	86.668	92.788	95.610	103.957	108.181	104.954	52.7%
情報通信計 (ハード+ソフト)	79.224	88.722	97.502	103.849	106.630	115.013	119.327	116.070	46.5%

(単位 兆円)



ハードウェア、ソフトウェアは、平成16年版情報通信白書に用いられている産業連関表を基に推計した数値データを活用して算出、作成。情報通信合計値は同白書の数値を転載。

コンテンツは図表2で算出したものと同値。

ハードウェアに分類したのは以下のとおり

通信業(固定・移動電気通信、郵便)、情報通信関連製造業(通信ケーブル製造、通信機械器具・同関連機械器具製造、電子計算機・同付属装置製造、電気・一般機械器具製造等)、電気通信施設建設

ソフトウェアに分類したのは以下のとおり

放送業(公共・民間・有線放送)、情報サービス業(ソフトウェア、情報処理・提供サービス)、映像・音声・文字情報制作業(映像情報制作・配給、新聞・出版、ニュース供給)、情報通信関連サービス業、研究

5) 家計の情報支出

情報通信メディアに対する資金フローには、企業セクターからのものと家計セクターからのものがある。情報通信メディアのうち、ツールは、企業の購買と設備投資、家計による消費によって支払われる。コンテンツは、企業の広告と、家計による購買、レンタル、サービス支払い等による。このうち、家計セクターによる情報通信支出については、95年以前のデータも取れるため、総務省『家計調査年報』をもとに分析してみよう。

家計（複数世帯）の全消費支出に占める情報支出（ハード・ソフト）の割合は、75-94年の20年間、4.64%-5.32%のバンドで推移した。途中、若干の増減があったものの、ほぼ横ばいであった。

この間、ニューメディアブーム、通信自由化といったメディア提供側の技術進歩、サービス発展があり、需要側の要因として、バブル景気があったにもかかわらず、情報通信メディアの利用やコンテンツへの支出が全消費支出に占める比重は不変であった。これは、多メディア・多チャンネル化が進んでも、需要は可処分所得に依存し、パイの奪い合いでビジネス環境は厳しいことの論拠とされてきた。

ところが、95年以降、この数値が急速に上昇をみせることとなった。94年の携帯電話端末売り切り制の導入を契機とする携帯電話の爆発的普及、Windows95のブームによるパソコン熱の高まりや、インターネット普及の本格化などがその背景にある。

95年から2002年までの7年間に、情報支出は年間21.2万円から26.6万円に25.7%の増加をみせた。情報通信産業の伸び46.5%には及ばないが、コンテンツ産業の伸び5.8%に比べかなり大きい。

1999年には、家庭当たりの情報支出が平均1.3万円も増加して、家計支出に占める情報支出が初めて6%のかべを突破したのだが、その増加額の8割が新しいツールに回った。電話通信料の増加額が6823円、パソコン・ワープロの増加額が4167円、その合計1万990円は、情報支出総増加の8割に当たる。インターネットや携帯電話の使用増、パソコンの利用増によるものである（『情報メディア白書2001年版』）。

[図表6 家計の情報支出/全消費支出、%]

75年-94年	95年	96年	97年	98年	99年	00年	01年	02年
4.64(76年)-5.32(89年)の幅で推移	5.36	5.58	5.86	5.96	6.41	7.24	7.55	7.24

帰結

- ・ 国内コンテンツ産業は成長分野とは言えない。海外市場の成長は期待できるが、国際競争力の高い領域に支援策を集中すべきである。
- ・ しかし、その内部において、アナログからデジタルへの移行、パッケージからネットワーク流通への移行が急展開している。その転換を早め、経済厚生を高めるべきである。
- ・ デジタル・コンテンツ産業の特質や日本の特性にかんがみ、産業政策はハード行政や海外の政策とは違う日本独自のアプローチが必要である。
- ・ デジタルの意味は広義のコンテンツの活性化にあることを踏まえ、「狭義のコンテンツ産業の活性化」は政策上副次的な位置付けとし、社会全般に関する総合政策アプローチを重視すべきである。

補項) 市場規模の規定要因

本項は、菊池尚人氏及び久保田裕子氏との共同作業により分析・検討を行った。また、辻正次氏及び木内祐輔氏から指導・助言を頂いた。

コンテンツ市場の規模を規定する要因には、人口統計的要因、経済的要因などが考えられる。濱野は、「先進国においてコンテンツ市場規模を規定している最大の要因は、都市部の若者の人口である」とする一方、可処分所得や景気に連動することを示している。米商務省 (IT outlook) も、米エンタテインメントの売上は一般的な経済状況に依存すると分析している (濱野(2003), p182)。コンテンツ産業の規模はマクロの需要に規定される面が強いとみるものである。

このため、「コンテンツ市場規模は GDP 及び若年人口の関数である」との仮説をたて、これを実証する。放送、映画、音楽、ゲーム、出版といったコンテンツの個別市場規模のデータを抽出し、GDP と若年人口 (中高生) について回帰分析を試みる。その結果は以下のとおりである。

まず、放送、映画、音楽、ゲーム、出版といった個別市場規模のデータを抽出し、GDP と若年人口 (中高生) について回帰分析を試みる。ここで、以下のような3本の推定式について推定を行う。

$$y = a + bx \quad (1)$$

$$y = a + cz \quad (2)$$

$$y = a + bx + cz \quad (3)$$

ただし、 x , y , z はそれぞれ、GDP、コンテンツの市場規模、若年人口を示す。このときの決定係数は以下の表のように得られた。

		(1)	(2)	(3)
コンテンツ合計	1970年-2002年	0.995	0.006	0.996
(放送、ビデオ、映画、音楽、ゲーム、出版、新聞の合計)				
放送	1970年-2002年	0.984	0.021	0.993
ビデオ	1978年-2002年	0.911	0.042	0.942
アニメ	1990年-2002年	0.534	0.82	0.833
映画	1970年-2002年	0.533	0.001	0.537
音楽	1970年-2002年	0.935	0.041	0.958
ゲーム	1987年-2002年	0.803	0.367	0.905
出版	1970年-2002年	0.981	0	0.982
新聞	1970年-2002年	0.99	0	0.993
マンガ	1982年-2002年	0.956	0.31	0.972

決定係数が1に近いこと、他の変数を用いても、GDPだけを説明変数に用いた場合よりも決定係数を上回することは考えにくい(決定係数の上限は1なので、そのほかの変数を用いても0.99を超えるようなことはあり得ないと考えられる) 推定式(1)の決定係数で議論を進めても許容される。

各コンテンツのデータは参考資料1~11のとおり。

GDPは内閣府経済社会総合研究所編「経済要覧 平成16年版(2004)」独立行政法人 国立印刷局、2004による。

中高生人口は、1970~2000は人口推計資料No.76 我が国の推計人口 大正9年~平成12年「第4表 年齢(各歳), 男女別人口」統計局、2001年は平成14年10月1日現在推計人口「第1表 年齢(各歳), 男女別人口及び人口性比・総人口, 日本人人口」統計局、2002年は平成13年10月1日現在推計人口「11-1 年齢各歳, 男女別人口及び人口性比・総人口, 日本人人口」統計局による。

コンテンツの産業規模はGDPとの相関が高い。ジャンル別にみても、放送、ビデオ、音楽、ゲーム、出版、新聞、マンガにおいて高い相関がみられる。映画については有意とはいえない。若年人口を含めた推定式の決定係数は高いとは言えない。アニメのみにおいて相関が認められ、アニメファンが若年層に集中していることを示唆する。

上記回帰分析でGDPとの相関が明白になったので、GDPに対する弾性値を算出し、コンテンツ市場とGDPとの関係を考察する。そのため、データに関して自然対数(\ln)を取り、同じく回帰分析を行い回帰係数を計測する。その結果は以下の表のとおりである。

	推定値	t値
コンテンツ合計	1.229045	21.32099
(放送、ビデオ、映画、音楽、 ゲーム、出版、新聞の合計)		
放送	1.086703	62.4925
ビデオ	5.174909	11.70958
アニメ	2.964852	4.454984
映画	0.353919	8.853688
音楽	0.878256	23.67699
ゲーム	1.514613	9.042166
出版	0.854188	50.17322
新聞	0.875468	79.0021
マンガ	1.224177	25.03837

GDPが増大する場合のコンテンツ市場拡大への弾力性の値はほぼ1となっている。コンテンツ市場規模はGDPの成長に中立的で、奢侈品でも必需品でもない。(この間(70-2002年)のGDPの伸びは6.918倍、コンテンツ市場の伸びは6.763倍となり、1に近似している。)しかしながら、コンテンツの種別によって弾力性は異なる。コンテンツ市場はGDPに比例して決まるが、GDPほどには成長しないコンテンツとGDPの成長よりも成長するコンテンツとがある。映画、出版、新聞、音楽は弾力性の値が1を下回るのに対して、ビデオ、アニメ、ゲームといった新種の映像コンテンツの弾力性の値は大きい。所得の増加分は、新種の映像コンテンツの消費に当てられる傾向があることが窺われる。

国内コンテンツ市場がGDP比を大きく上回って拡大する根拠も、それが政策によって拡大する根拠もここからは見出し難い。すなわち、コンテンツ産業が成長産業であることを前提とする政策には根拠が見出せず、コンテンツ産業の供給側を刺激する政策が産業規模を拡大する根拠も見出せない。

これを覆してコンテンツ産業が高成長するためには、産業の性格が変化したり、外需が高まったりするなどの要因が必要となる。たとえば、デジタル化の進展による市場の変化、ポップカルチャーに対する海外の需要の変化など、この数年顕著となってきた動向が作用する可能性はある。しかし、ここ数年のデータをみる限り、それが高成長をもたらすとの予測は導き難い。

参考図表

[参考1 コンテンツ産業（放送、ビデオ、映画、音楽、ゲーム、出版、新聞の合計）規模とGDP・若年人口との相関]

	人口 (千人)	GDP (名目) (10億円)	ビデオ- 新聞計 (億円)
1970	10,184	73,188	14,564
1971	9,857	80,592	15,995
1972	9,794	92,401	17,790
1973	9,674	112,520	21,099
1974	9,533	133,997	25,295
1975	9,505	148,170	28,707
1976	9,608	166,417	32,521
1977	9,702	185,530	35,017
1978	9,867	204,475	37,780
1979	9,717	221,825	41,502
1980	10,011	240,921	45,923
1981	10,267	258,583	47,905
1982	10,517	271,998	49,934
1983	10,756	283,167	52,158
1984	10,938	301,544	54,157
1985	11,547	324,756	56,484
1986	11,752	339,850	58,987
1987	11,931	354,513	68,972
1988	11,960	381,462	74,391
1989	11,874	411,258	81,298
1990	11,657	442,897	87,729
1991	11,338	471,306	92,493
1992	10,911	484,482	94,759
1993	10,473	488,397	95,656
1994	10,077	493,818	97,051
1995	9,758	500,758	100,099
1996	9,512	515,455	103,958
1997	9,298	527,695	105,853
1998	9,097	521,535	103,391
1999	8,877	513,608	101,670
2000	8,703	517,884	102,321
2001	8,502	514,168	100,742
2002	8,252	506,295	98,491

重回帰分析法(人口含む)

項目	平均値	分散	標準偏差	最小値	最大値
1	10165.1	1058903	1029.03	8252	11960
2	335923	2.5E+10	156977	73188	527695
3	64990.6	1E+09	31642.6	14564	105853

分散共分散/相関係数(左下)

1058903	-8E+06	-3E+06	
	-0.051	2.5E+10	5E+09
	-0.0799	0.99752	1E+09

決定係数(R ²)	0.99589
重相関係数(R)	0.99795

	偏回帰係数	標準偏回帰係数	偏相関係数
1	-0.8956	-0.0291	-0.4134
2	0.20078	0.99604	0.99793

重回帰分析法(人口除く)

項目	平均値	分散	標準偏差	最小値	最大値
1	335923	2.5E+10	156977	73188	527695
2	64990.6	1E+09	31642.6	14564	105853

分散共分散/相関係数(左下)

2E+10	5E+09
0.9975	1E+09

決定係数(R ²)	0.99505
相関係数(R)	0.99752

	偏回帰係数	標準偏回帰係数	偏相関係数
1	0.20108	0.99752	0.99752

重回帰分析法(GDP除く)

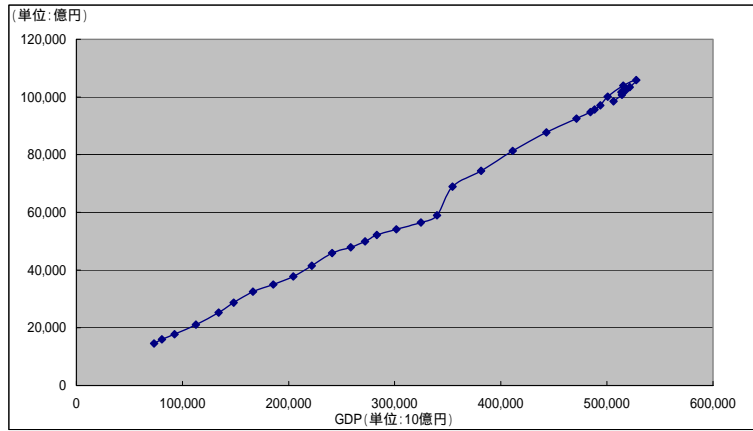
項目	平均値	分散	標準偏差	最小値	最大値
1	10165.1	1058903	1029.03	8252	11960
2	64990.6	1E+09	31642.63	14564	105853

分散共分散/相関係数(左下)

1058903	-3E+06	
	-0.0799	1E+09

決定係数(R ²)	0.006387
相関係数(R)	0.079916

	偏回帰係数	標準偏回帰係数	偏相関係数
1	-2.4574	-0.07992	-0.0799



[参考2 放送の市場規模と GDP・若年人口との相関]

	人口 (千人)	GDP (名目) (10億円)	NHK +民放 (億円)
1970	10,184	73,188	4,032
1971	9,857	80,592	4,358
1972	9,794	92,401	4,968
1973	9,674	112,520	5,855
1974	9,533	133,997	6,408
1975	9,505	148,170	6,934
1976	9,608	166,417	8,621
1977	9,702	185,530	9,630
1978	9,867	204,475	10,659
1979	9,717	221,825	11,854
1980	10,011	240,921	12,855
1981	10,267	258,583	13,660
1982	10,517	271,998	14,491
1983	10,756	283,167	15,414
1984	10,938	301,544	16,568
1985	11,547	324,756	17,102
1986	11,752	339,850	17,666
1987	11,931	354,513	19,126
1988	11,960	381,462	20,804
1989	11,874	411,258	23,169
1990	11,657	442,897	25,948
1991	11,338	471,306	27,387
1992	10,911	484,482	27,204
1993	10,473	488,397	26,700
1994	10,077	493,818	27,598
1995	9,758	500,758	29,156
1996	9,512	515,455	31,227
1997	9,298	527,695	32,278
1998	9,097	521,535	31,386
1999	8,877	513,608	31,793
2000	8,703	517,884	33,597
2001	8,502	514,168	33,367
2002	8,252	506,295	32,248

重回帰分析法(人口含む)

項目	平均値	分散	標準偏差	最小値	最大値
1	10165.1	1058903	1029.03	8252	11960
2	335923	2.5E+10	156977	73188	527695
3	19214	1E+08	10028.8	4032	33597

分散共分散/相関係数(左下)

1058903	-8E+06	-1E+06
	-0.051	2.5E+10
	-0.1444	0.99204

決定係数(R ²)	0.99298
重相関係数(R)	0.99648

	偏回帰係数	標準偏回帰係数	偏相関係数
1	-0.917	-0.0941	-0.7463
2	0.06307	0.98724	0.99641

重回帰分析法(人口除く)

項目	平均値	分散	標準偏差	最小値	最大値
1	335923	2.5E+10	156977	73188	527695
2	19214	1E+08	10028.8	4032	33597

分散共分散/相関係数(左下)

2E+10	1.6E+09
0.992	1E+08

決定係数(R ²)	0.98415
相関係数(R)	0.99204

	偏回帰係数	標準偏回帰係数	偏相関係数
1	0.06338	0.99204	0.99204

重回帰分析法(GDP除く)

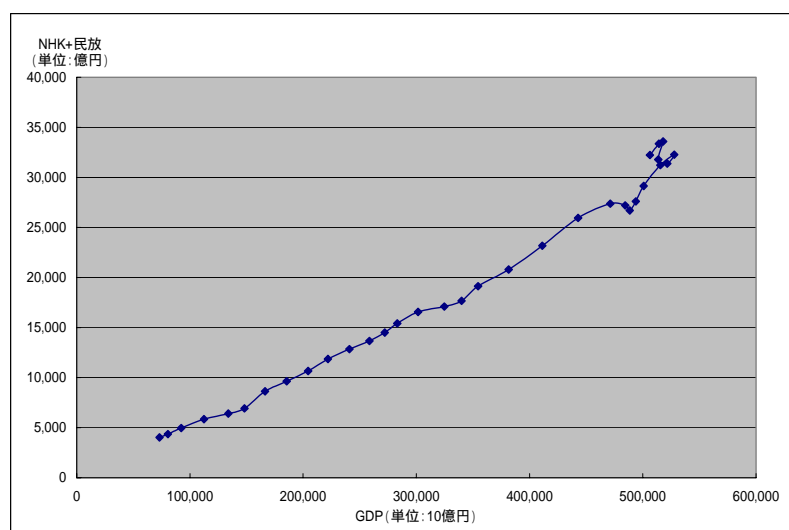
項目	平均値	分散	標準偏差	最小値	最大値
1	10165.1	1058903	1029.03	8252	11960
2	19214	1.01E+08	10028.83	4032	33597

分散共分散/相関係数(左下)

1058903	-1E+06
	-0.1444

決定係数(R ²)	0.020862
相関係数(R)	0.144438

	偏回帰係数	標準偏回帰係数	偏相関係数
1	-1.4077	-0.14444	-0.1444



[参考3 ビデオの市場規模と GDP・若年人口との相関]

	人口 (千人)	GDP (名目) (10億円)	ビデオ (億円)
1970	10,184	73,188	
1971	9,857	80,592	
1972	9,794	92,401	
1973	9,674	112,520	
1974	9,533	133,997	
1975	9,505	148,170	
1976	9,608	166,417	
1977	9,702	185,530	
1978	9,867	204,475	20
1979	9,717	221,825	22
1980	10,011	240,921	30
1981	10,267	258,583	53
1982	10,517	271,998	109
1983	10,756	283,167	265
1984	10,938	301,544	684
1985	11,547	324,756	1,116
1986	11,752	339,850	1,440
1987	11,931	354,513	1,846
1988	11,960	381,462	2,082
1989	11,874	411,258	2,373
1990	11,657	442,897	2,870
1991	11,338	471,306	2,950
1992	10,911	484,482	2,740
1993	10,473	488,397	2,687
1994	10,077	493,818	2,702
1995	9,758	500,758	2,604
1996	9,512	515,455	2,570
1997	9,298	527,695	2,465
1998	9,097	521,535	2,772
1999	8,877	513,608	2,476
2000	8,703	517,884	2,744
2001	8,502	514,168	2,940
2002	8,252	506,295	3,248

重回帰分析法(人口含む)

項目	平均値	分散	標準偏差	最小値	最大値
1	10303.7	1315438	1146.93	8252	11960
2	403706	1.3E+10	112335	204475	527695
3	1832.25	1345060	1159.77	20.49	3248.35

分散共分散/相関係数(左下)

1315438	-5E+07	-272000
-0.3842	1.3E+10	1.2E+08
-0.2045	0.95432	1345060

決定係数(R ²)	0.94155
重相関係数(R)	0.97033

	偏回帰係数	標準偏回帰係数	偏相関係数
1	0.19231	0.19018	0.58765
2	0.01061	1.02737	0.96902

回帰分析法(人口除く)

項目	平均値	分散	標準偏差	最小値	最大値
1	403706	1.3E+10	112335	204475	527695
2	1832.25	1345060	1159.77	20.49	3248.35

分散共分散/相関係数(左下)

1E+10	1.2E+08
0.9543	1345060

決定係数(R ²)	0.91072
相関係数(R)	0.95432

	偏回帰係数	標準偏回帰係数	偏相関係数
1	0.00985	0.95432	0.95432

回帰分析法(GDP除く)

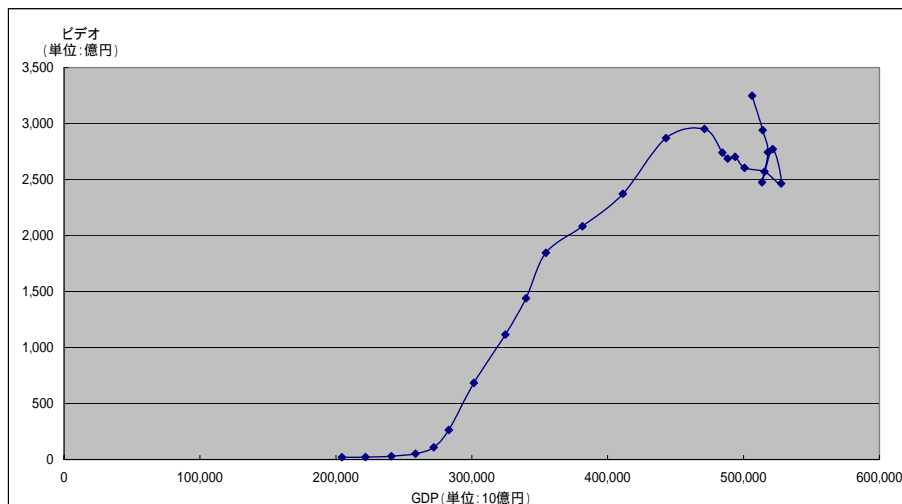
項目	平均値	分散	標準偏差	最小値	最大値
1	10303.7	1315438	1146.925	8252	11960
2	1832.25	1345060	1159.767	20.49	3248.35

分散共分散/相関係数(左下)

1315438	-272000
-0.2045	1345060

決定係数(R ²)	0.041814
相関係数(R)	0.204486

	偏回帰係数	標準偏回帰係数	偏相関係数
1	-0.2068	-0.20449	-0.2045



[参考4 アニメの市場規模とGDP・若年人口との相関]

	人口 (千人)	GDP (名目) (10億円)	アニメ (億円)
1970	10,184	73,188	
1971	9,857	80,592	
1972	9,794	92,401	
1973	9,674	112,520	
1974	9,533	133,997	
1975	9,505	148,170	
1976	9,608	166,417	
1977	9,702	185,530	
1978	9,867	204,475	
1979	9,717	221,825	
1980	10,011	240,921	
1981	10,267	258,583	
1982	10,517	271,998	
1983	10,756	283,167	
1984	10,938	301,544	
1985	11,547	324,756	
1986	11,752	339,850	
1987	11,931	354,513	
1988	11,960	381,462	
1989	11,874	411,258	1,069
1990	11,657	442,897	
1991	11,338	471,306	1,222
1992	10,911	484,482	1,327
1993	10,473	488,397	1,338
1994	10,077	493,818	1,408
1995	9,758	500,758	1,611
1996	9,512	515,455	1,588
1997	9,298	527,695	1,637
1998	9,097	521,535	1,651
1999	8,877	513,608	1,519
2000	8,703	517,884	1,593
2001	8,502	514,168	1,860
2002	8,252	506,295	2,135

重回帰分析法(人口含む)

項目	平均値	分散	標準偏差	最小値	最大値
1	9727.31	1206379	1098.35	8252	11657
2	499869	5.6E+08	23652.2	442897	527695
3	1535.23	76251.4	276.136	1069	2135

分散共分散/相関係数(左下)

1206379	-2E+07	-274675
-0.869	5.6E+08	4774257
-0.9056	0.73099	76251.4

決定係数(R ²)	0.83298
重相関係数(R)	0.91268

項目	偏回帰係数	標準偏回帰係数	偏相関係数
1	-0.2776	-1.1043	-0.8008
2	-0.0027	-0.2286	-0.2668

回帰分析法(人口除く)

項目	平均値	分散	標準偏差	最小値	最大値
1	499869	5.6E+08	23652.2	442897	527695
2	1535.23	76251.4	276.136	1069	2135

分散共分散/相関係数(左下)

6E+08	4774257
0.731	76251.4

決定係数(R ²)	0.53434
相関係数(R)	0.73099

項目	偏回帰係数	標準偏回帰係数	偏相関係数
1	0.00853	0.73099	0.73099

回帰分析法(GDP除く)

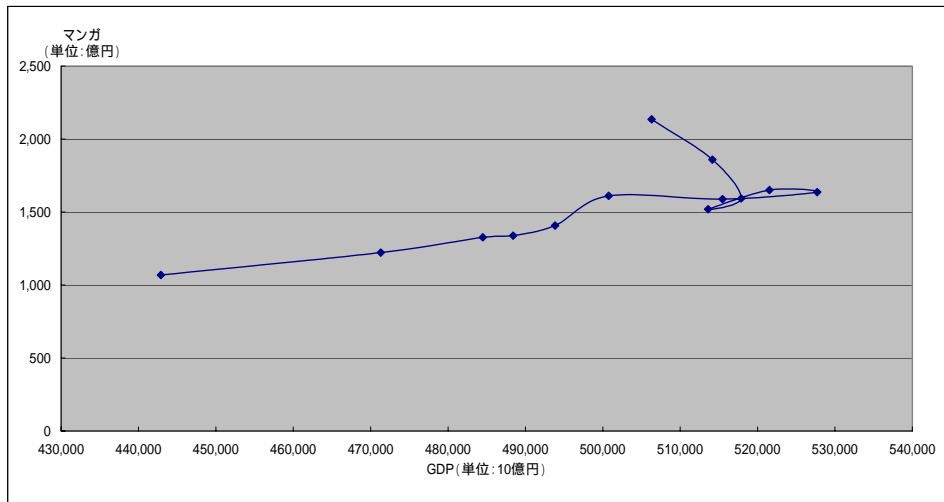
項目	平均値	分散	標準偏差	最小値	最大値
1	9727.31	1206378.7	1098.353	8252	11657
2	1535.23	76251.359	276.1365	1069	2135

分散共分散/相関係数(左下)

1206379	-274675
-0.9056	76251.4

決定係数(R ²)	0.820177
相関係数(R)	0.905636

項目	偏回帰係数	標準偏回帰係数	偏相関係数
1	-0.2277	-0.90564	-0.9056



[参考5 映画の市場規模と GDP・若年人口との相関]

年	人口 (千人)	GDP (名目) (10億円)	映画 (億円)
1970	10,184	73,188	825
1971	9,857	80,592	793
1972	9,794	92,401	770
1973	9,674	112,520	927
1974	9,533	133,997	1,171
1975	9,505	148,170	1,308
1976	9,608	166,417	1,457
1977	9,702	185,530	1,524
1978	9,867	204,475	1,605
1979	9,717	221,825	1,582
1980	10,011	240,921	1,659
1981	10,267	258,583	1,633
1982	10,517	271,998	1,695
1983	10,756	283,167	1,863
1984	10,938	301,544	1,722
1985	11,547	324,756	1,734
1986	11,752	339,850	1,794
1987	11,931	354,513	1,612
1988	11,960	381,462	1,619
1989	11,874	411,258	1,667
1990	11,657	442,897	1,719
1991	11,338	471,306	1,634
1992	10,911	484,482	1,520
1993	10,473	488,397	1,637
1994	10,077	493,818	1,536
1995	9,758	500,758	1,579
1996	9,512	515,455	1,489
1997	9,298	527,695	1,772
1998	9,097	521,535	1,935
1999	8,877	513,608	1,828
2000	8,703	517,884	1,709
2001	8,502	514,168	2,002
2002	8,252	506,295	1,968

重回帰分析法(人口含む)

項目	平均値	分散	標準偏差	最小値	最大値
1	10165.1	1058903	1029.03	8252	11960
2	335923	2.5E+10	156977	73188	527695
3	1554.18	103787	322.16	770	2002

分散共分散/相関係数(左下)

1058903	-8E+06	10042
-0.051	2.5E+10	3.7E+07
0.03029	0.72992	103787

決定係数(R ²)	0.53735
重相関係数(R)	0.73304

項目	偏回帰係数	標準偏回帰係数	偏相関係数
1	0.02119	0.06769	0.0989
2	0.00151	0.73337	0.73275

回帰分析法(人口除く)

項目	平均値	分散	標準偏差	最小値	最大値
1	335923	2.5E+10	156977	73188	527695
2	1554.18	103787	322.16	770	2002

分散共分散/相関係数(左下)

2E+10	3.7E+07
0.7299	103787

決定係数(R ²)	0.53278
相関係数(R)	0.72992

項目	偏回帰係数	標準偏回帰係数	偏相関係数
1	0.0015	0.72992	0.72992

回帰分析法(GDP除く)

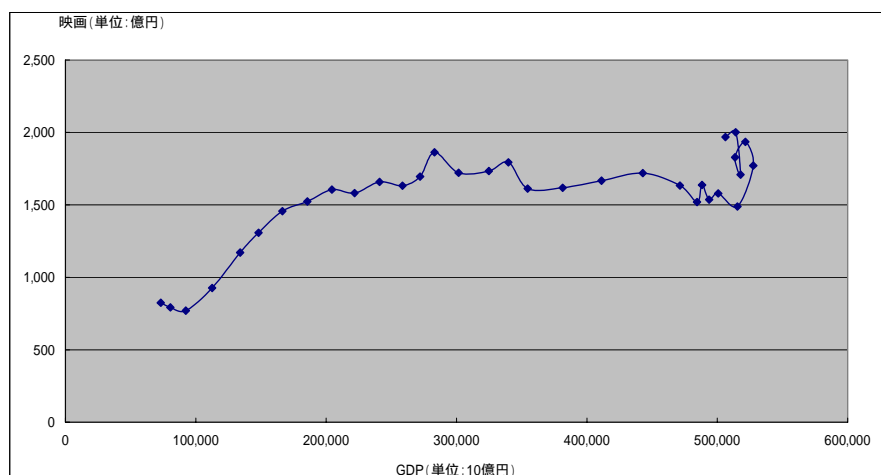
項目	平均値	分散	標準偏差	最小値	最大値
1	10165.1	1058903	1029.03	8252	11960
2	1554.18	103787	322.1599	770	2002

分散共分散/相関係数(左下)

1058903	10042
0.03029	103787

決定係数(R ²)	0.000918
相関係数(R)	0.030292

項目	偏回帰係数	標準偏回帰係数	偏相関係数
1	0.00948	0.030292	0.03029



[参考6 音楽の市場規模とGDP・若年人口との相関]

	人口 (千人)	GDP (名目) (10億円)	CD・アナログ +カセット (億円)
1970	10,184	73,188	657
1971	9,857	80,592	1,122
1972	9,794	92,401	1,159
1973	9,674	112,520	1,513
1974	9,533	133,997	1,760
1975	9,505	148,170	1,849
1976	9,608	166,417	2,184
1977	9,702	185,530	2,226
1978	9,867	204,475	2,457
1979	9,717	221,825	2,626
1980	10,011	240,921	2,928
1981	10,267	258,583	2,887
1982	10,517	271,998	2,810
1983	10,756	283,167	2,817
1984	10,938	301,544	2,741
1985	11,547	324,756	2,813
1986	11,752	339,850	2,989
1987	11,931	354,513	3,116
1988	11,960	381,462	3,429
1989	11,874	411,258	3,833
1990	11,657	442,897	3,878
1991	11,338	471,306	4,493
1992	10,911	484,482	4,782
1993	10,473	488,397	5,137
1994	10,077	493,818	5,192
1995	9,758	500,758	5,740
1996	9,512	515,455	5,839
1997	9,298	527,695	5,880
1998	9,097	521,535	6,075
1999	8,877	513,608	5,696
2000	8,703	517,884	5,398
2001	8,502	514,168	5,031
2002	8,252	506,295	4,431

重回帰分析法(人口含む)

項目	平均値	分散	標準偏差	最小値	最大値
1	10165.1	1058903	1029.03	8252	11960
2	335923	2.5E+10	156977	73188	527695
3	3499.64	2502447	1581.91	657	6075

分散共分散/相関係数(左下)

1058903	-8E+06	-331562
-0.051	2.5E+10	2.4E+08
-0.2037	0.96673	2502447

決定係数(R²) 0.95847
重相関係数(R) 0.97901

偏回帰係数	標準偏回帰係数	偏相関係数
1 -0.238	-0.1548	-0.6043
2 0.00966	0.95884	0.9781

回帰分析法(人口除く)

項目	平均値	分散	標準偏差	最小値	最大値
1	335923	2.5E+10	156977	73188	527695
2	3499.64	2502447	1581.91	657	6075

分散共分散/相関係数(左下)

2E+10	2.4E+08
0.9667	2502447

決定係数(R²) 0.93457
相関係数(R) 0.96673

偏回帰係数	標準偏回帰係数	偏相関係数
1 0.00974	0.96673	0.96673

回帰分析法(GDP除く)

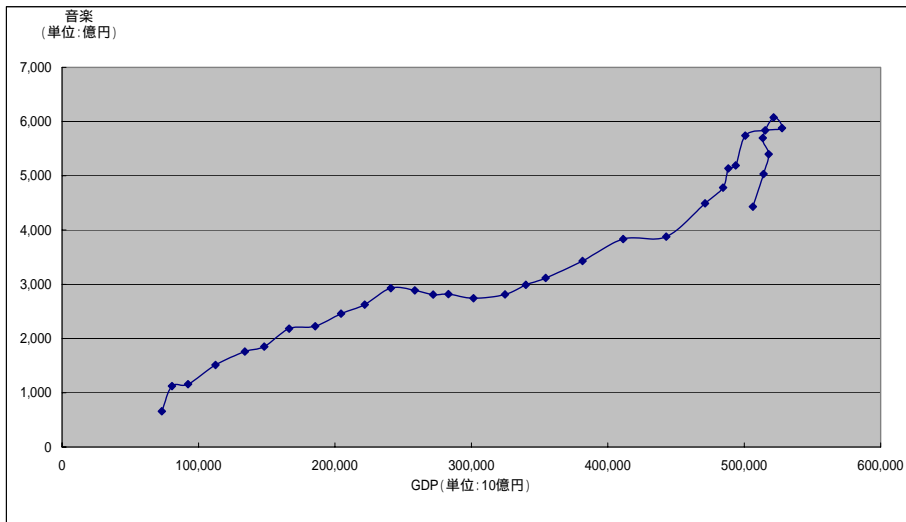
項目	平均値	分散	標準偏差	最小値	最大値
1	10165.1	1058903.1	1029.03	8252	11960
2	3499.64	2502447.3	1581.913	657	6075

分散共分散/相関係数(左下)

1058903	-331562
-0.2037	2502447

決定係数(R²) 0.041487
相関係数(R) 0.203683

偏回帰係数	標準偏回帰係数	偏相関係数
1 -0.3131	-0.20368	-0.2037



[参考7 ゲームの市場規模とGDP・若年人口との相関]

	人口 (千人)	GDP (名目) (10億円)	ゲーム (億円)
1970	10,184	73,188	
1971	9,857	80,592	
1972	9,794	92,401	
1973	9,674	112,520	
1974	9,533	133,997	
1975	9,505	148,170	
1976	9,608	166,417	
1977	9,702	185,530	
1978	9,867	204,475	
1979	9,717	221,825	
1980	10,011	240,921	
1981	10,267	258,583	
1982	10,517	271,998	
1983	10,756	283,167	
1984	10,938	301,544	
1985	11,547	324,756	
1986	11,752	339,850	
1987	11,931	354,513	6,037
1988	11,960	381,462	6,647
1989	11,874	411,258	7,697
1990	11,657	442,897	8,487
1991	11,338	471,306	9,677
1992	10,911	484,482	10,932
1993	10,473	488,397	11,300
1994	10,077	493,818	10,620
1995	9,758	500,758	10,867
1996	9,512	515,455	11,240
1997	9,298	527,695	11,791
1998	9,097	521,535	10,960
1999	8,877	513,608	10,581
2000	8,703	517,884	9,683
2001	8,502	514,168	9,262
2002	8,252	506,295	9,511

重回帰分析法(人口含む)

項目	平均値	分散	標準偏差	最小値	最大値
1	10138.8	1747830	1322.06	8252	11960
2	477846	2.8E+09	52885.5	354513	527695
3	9705.75	2922891	1709.65	6037	11791

分散共分散/相関係数(左下)

1747830	-6E+07	-1E+06
-0.8589	2.8E+09	8.1E+07
-0.6057	0.896	2922891

決定係数(R ²)	0.90528
重相関係数(R)	0.95146

	偏回帰係数	標準偏回帰係数	偏相関係数
1	0.8084	0.62513	0.72088
2	0.04632	1.43294	0.92217

回帰分析法(人口除く)

項目	平均値	分散	標準偏差	最小値	最大値
1	477846	2.8E+09	52885.5	354513	527695
2	9705.75	2922891	1709.65	6037	11791

分散共分散/相関係数(左下)

3E+09	8.1E+07
0.896	2922891

決定係数(R ²)	0.80281
相関係数(R)	0.896

	偏回帰係数	標準偏回帰係数	偏相関係数
1	0.02897	0.896	0.896

回帰分析法(GDP除く)

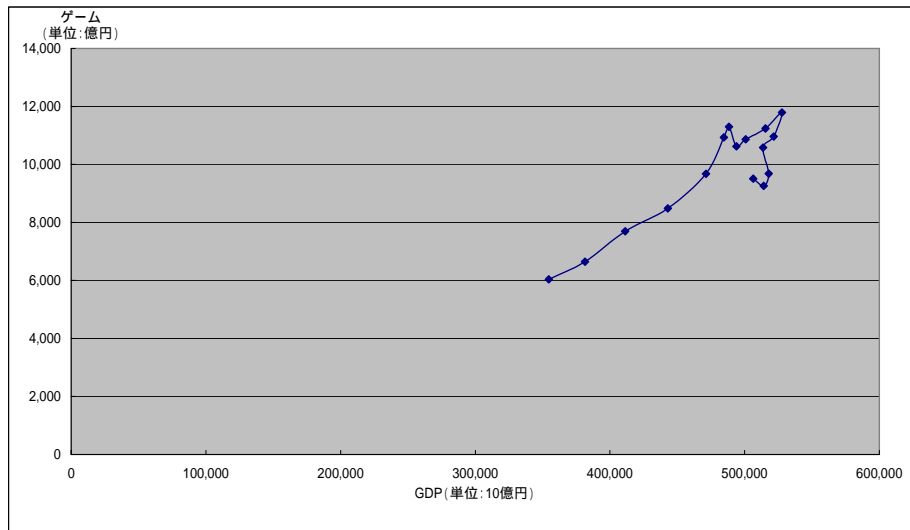
項目	平均値	分散	標準偏差	最小値	最大値
1	10138.8	1747830	1322.055	8252	11960
2	9705.75	2922891	1709.646	6037	11791

分散共分散/相関係数(左下)

1747830	-1E+06
-0.6057	2922891

決定係数(R ²)	0.366843
相関係数(R)	0.605676

	偏回帰係数	標準偏回帰係数	偏相関係数
1	-0.7832	-0.60568	-0.6057



[参考 8 出版の市場規模と GDP・若年人口との相関]

	人口 (千人)	GDP (名目) (10億円)	出版 (億円)
1970	10,184	73,188	4,348
1971	9,857	80,592	4,817
1972	9,794	92,401	5,494
1973	9,674	112,520	6,482
1974	9,533	133,997	8,445
1975	9,505	148,170	9,766
1976	9,608	166,417	10,636
1977	9,702	185,530	11,356
1978	9,867	204,475	12,286
1979	9,717	221,825	13,287
1980	10,011	240,921	14,524
1981	10,267	258,583	14,805
1982	10,517	271,998	15,439
1983	10,756	283,167	15,960
1984	10,938	301,544	16,370
1985	11,547	324,756	17,400
1986	11,752	339,850	17,968
1987	11,931	354,513	18,804
1988	11,960	381,462	19,689
1989	11,874	411,258	20,400
1990	11,657	442,897	21,298
1991	11,338	471,306	22,785
1992	10,911	484,482	23,560
1993	10,473	488,397	24,900
1994	10,077	493,818	25,426
1995	9,758	500,758	25,897
1996	9,512	515,455	26,564
1997	9,298	527,695	26,374
1998	9,097	521,535	25,415
1999	8,877	513,608	24,608
2000	8,703	517,884	23,967
2001	8,502	514,168	23,250
2002	8,252	506,295	23,106

重回帰分析法(人口含む)

項目	平均値	分散	標準偏差	最小値	最大値
1	10165.1	1058903	1029.03	8252	11960
2	335923	2.5E+10	156977	73188	527695
3	17437.2	4.9E+07	6976.64	4348	26564

分散共分散/相関係数(左下)

1058903	-8E+06	-77725
-0.051	2.5E+10	1.1E+09
-0.0108	0.9903	4.9E+07

決定係数(R ²)	0.98226
重相関係数(R)	0.99109

	偏回帰係数	標準偏回帰係数	偏相関係数
1	0.26967	0.03978	0.28584
2	0.0441	0.99232	0.99109

回帰分析法(人口除く)

項目	平均値	分散	標準偏差	最小値	最大値
1	335923	2.5E+10	156977	73188	527695
2	17437.2	4.9E+07	6976.64	4348	26564

分散共分散/相関係数(左下)

2E+10	1.1E+09
0.9903	4.9E+07

決定係数(R ²)	0.98069
相関係数(R)	0.9903

	偏回帰係数	標準偏回帰係数	偏相関係数
1	0.04401	0.9903	0.9903

回帰分析法(GDP除く)

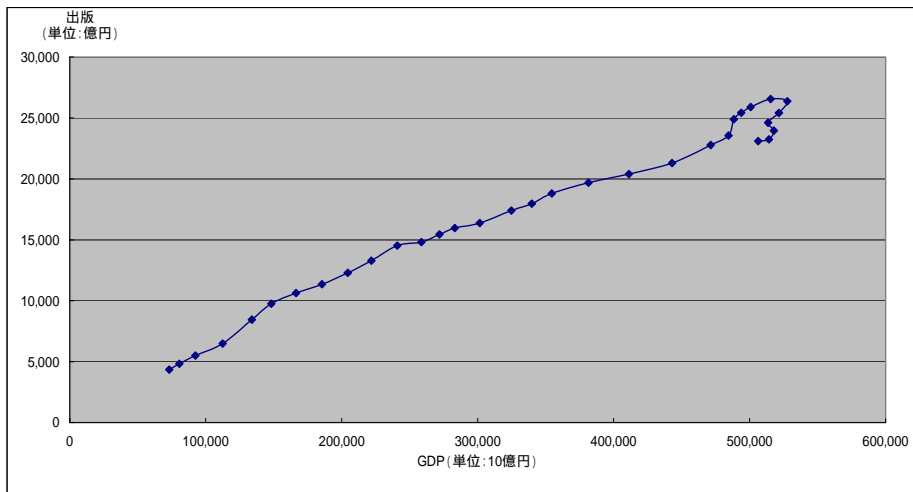
項目	平均値	分散	標準偏差	最小値	最大値
1	10165.1	1058903	1029.03	8252	11960
2	17437.2	48673568	6976.644	4348	26564

分散共分散/相関係数(左下)

1058903	-77725
-0.0108	4.9E+07

決定係数(R ²)	0.000117
相関係数(R)	0.010826

	偏回帰係数	標準偏回帰係数	偏相関係数
1	-0.0734	-0.01083	-0.0108



[参考9 新聞の市場規模とGDP・若年人口との相関]

	人口 (千人)	GDP (名目) (10億円)	新聞 (億円)
1970	10,184	73,188	4,702
1971	9,857	80,592	4,905
1972	9,794	92,401	5,399
1973	9,674	112,520	6,322
1974	9,533	133,997	7,511
1975	9,505	148,170	8,850
1976	9,608	166,417	9,623
1977	9,702	185,530	10,281
1978	9,867	204,475	10,753
1979	9,717	221,825	12,131
1980	10,011	240,921	13,927
1981	10,267	258,583	14,867
1982	10,517	271,998	15,390
1983	10,756	283,167	15,839
1984	10,938	301,544	16,072
1985	11,547	324,756	16,319
1986	11,752	339,850	17,130
1987	11,931	354,513	18,431
1988	11,960	381,462	20,121
1989	11,874	411,258	22,159
1990	11,657	442,897	23,529
1991	11,338	471,306	23,567
1992	10,911	484,482	24,021
1993	10,473	488,397	23,295
1994	10,077	493,818	23,977
1995	9,758	500,758	24,256
1996	9,512	515,455	25,029
1997	9,298	527,695	25,293
1998	9,097	521,535	24,848
1999	8,877	513,608	24,688
2000	8,703	517,884	25,223
2001	8,502	514,168	24,890
2002	8,252	506,295	23,979

重回帰分析法(人口含む)

項目	平均値	分散	標準偏差	最小値	最大値
1	10165.1	1058903	1029.03	8252	11960
2	335923	2.5E+10	156977	73188	527695
3	17191.7	5.1E+07	7136.77	4702	25293

分散共分散/相関係数(左下)

1058903	-8E+06	63008.5
-0.051	2.5E+10	1.1E+09
0.00858	0.99489	5.1E+07

決定係数(R²) 0.99333
重相関係数(R) 0.99666

偏回帰係数	標準偏回帰係数	偏相関係数
1	0.41243	0.05947
2	0.04537	0.99792

回帰分析法(人口除く)

項目	平均値	分散	標準偏差	最小値	最大値
1	335923	2.5E+10	156977	73188	527695
2	17191.7	5.1E+07	7136.77	4702	25293

分散共分散/相関係数(左下)

2E+10	1.1E+09
0.9949	5.1E+07

決定係数(R²) 0.9898
相関係数(R) 0.99489

偏回帰係数	標準偏回帰係数	偏相関係数
1	0.04523	0.99489

回帰分析法(GDP除く)

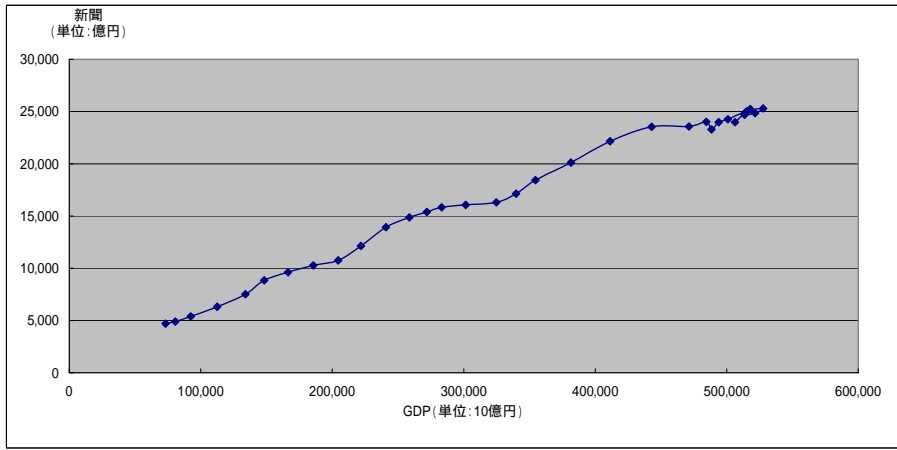
項目	平均値	分散	標準偏差	最小値	最大値
1	10165.1	1058903	1029.03	8252	11960
2	17191.7	50933543	7136.774	4702	25293

分散共分散/相関係数(左下)

1058903	63008.5
0.00858	5.1E+07

決定係数(R²) 7.36E-05
相関係数(R) 0.00858

偏回帰係数	標準偏回帰係数	偏相関係数
1	0.0595	0.00858



[参考 10 マンガの市場規模と GDP・若年人口との相関]

	人口 (千人)	GDP (名目) (10億円)	マンガ (億円)
1970	10,184	73,188	
1971	9,857	80,592	
1972	9,794	92,401	
1973	9,674	112,520	
1974	9,533	133,997	
1975	9,505	148,170	
1976	9,608	166,417	
1977	9,702	185,530	
1978	9,867	204,475	
1979	9,717	221,825	
1980	10,011	240,921	
1981	10,267	258,583	
1982	10,517	271,998	2,439
1983	10,756	283,167	2,697
1984	10,938	301,544	2,965
1985	11,547	324,756	3,260
1986	11,752	339,850	3,433
1987	11,931	354,513	3,781
1988	11,960	381,462	4,005
1989	11,874	411,258	4,386
1990	11,657	442,897	4,881
1991	11,338	471,306	5,155
1992	10,911	484,482	5,392
1993	10,473	488,397	5,724
1994	10,077	493,818	5,845
1995	9,758	500,758	5,864
1996	9,512	515,455	5,847
1997	9,298	527,695	5,700
1998	9,097	521,535	5,680
1999	8,877	513,608	5,343
2000	8,703	517,884	5,233
2001	8,502	514,168	5,317
2002	8,252	506,295	5,230

重回帰分析法(人口含む)

項目	平均値	分散	標準偏差	最小値	最大値
1	10368.1	1543074	1242.21	8252	11960
2	436516	8E+09	89419.7	271998	527695
3	4675.1	1314734	1146.62	2439	5864

分散共分散/相関係数(左下)

1543074	-7E+07	-793582
-0.6657	8E+09	1E+08
-0.5572	0.97768	1314734

決定係数(R ²)	0.97163
重回帰係数(R)	0.98571

項目	偏回帰係数	標準偏回帰係数	偏相関係数
1	0.15532	0.16827	0.59766
2	0.01397	1.0897	0.97921

重回帰分析法(GDP除く)

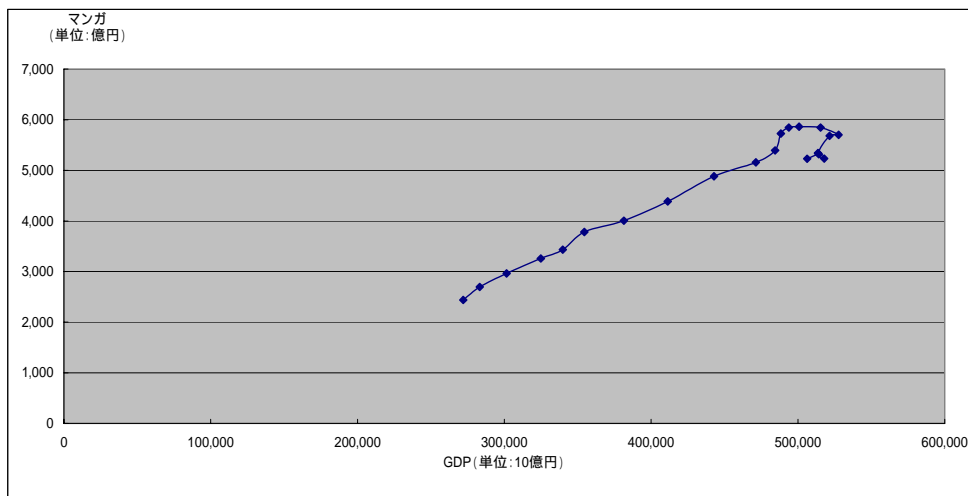
項目	平均値	分散	標準偏差	最小値	最大値
1	10368.1	1543074	1242.205	8252	11960
2	4675.1	1314734	1146.619	2439	5864

分散共分散/相関係数(左下)

1543074	-793582
-0.5572	1314734

決定係数(R ²)	0.310426
相関係数(R)	0.557159

項目	偏回帰係数	標準偏回帰係数	偏相関係数
1	-0.5143	-0.55716	-0.5572



[参考 11 コンテンツ産業の規模の推移]

産業	ビデオソフト	放送	劇映画	音楽	ゲーム	出版	新聞	合計	マンガ	アニメーション
									単行本 雑誌 計	劇場用 テレビ用 ビデオソフト
単位	億円	億円	億円	億円	億円	億円	億円		億円	億円
年/年度	年	年	年	年	年	年	年		年	年
1970	0	4,032	825	657		4,348	4,702	14,564		
1971	0	4,358	793	1,122		4,817	4,905	15,995		
1972	0	4,968	770	1,159		5,494	5,399	17,790		
1973	0	5,855	927	1,513		6,482	6,322	21,099		
1974	0	6,408	1,171	1,760		8,445	7,511	25,295		
1975	0	6,934	1,308	1,849		9,766	8,850	28,707		
1976	0	8,621	1,457	2,184		10,636	9,623	32,521		
1977	0	9,630	1,524	2,226		11,356	10,281	35,017		
1978	20	10,659	1,605	2,457		12,286	10,753	37,780		
1979	22	11,854	1,582	2,626		13,287	12,131	41,502		
1980	30	12,855	1,659	2,928		14,524	13,927	45,923		
1981	53	13,660	1,633	2,887		14,805	14,867	47,905		
1982	109	14,491	1,695	2,810		15,439	15,390	49,934	2,439	
1983	265	15,414	1,863	2,817		15,960	15,839	52,158	2,697	
1984	684	16,568	1,722	2,741		16,370	16,072	54,157	2,965	
1985	1,116	17,102	1,734	2,813		17,400	16,319	56,484	3,260	
1986	1,440	17,666	1,794	2,989		17,968	17,130	58,987	3,433	
1987	1,846	19,126	1,612	3,116	6,037	18,804	18,431	68,972	3,781	
1988	2,082	20,804	1,619	3,429	6,647	19,689	20,121	74,391	4,005	
1989	2,373	23,169	1,667	3,833	7,697	20,400	22,159	81,298	4,386	
1990	2,870	25,948	1,719	3,878	8,487	21,298	23,529	87,729	4,881	1,069
1991	2,950	27,387	1,634	4,493	9,677	22,785	23,567	92,493	5,155	1,222
1992	2,740	27,204	1,520	4,782	10,932	23,560	24,021	94,759	5,392	1,327
1993	2,687	26,700	1,637	5,137	11,300	24,900	23,295	95,656	5,724	1,338
1994	2,702	27,598	1,536	5,192	10,620	25,426	23,977	97,051	5,845	1,408
1995	2,604	29,156	1,579	5,740	10,867	25,897	24,256	100,099	5,864	1,611
1996	2,570	31,227	1,489	5,839	11,240	26,564	25,029	103,958	5,847	1,588
1997	2,465	32,278	1,772	5,880	11,791	26,374	25,293	105,853	5,700	1,637
1998	2,772	31,386	1,935	6,075	10,960	25,415	24,848	103,391	5,680	1,651
1999	2,476	31,793	1,828	5,696	10,581	24,608	24,688	101,670	5,343	1,519
2000	2,744	33,597	1,709	5,398	9,683	23,967	25,223	102,321	5,233	1,593
2001	2,940	33,367	2,002	5,031	9,262	23,250	24,890	100,742	5,317	1,860
2002	3,248	32,248	1,968	4,431	9,511	23,106	23,979	98,491	5,230	2,135
	(社)日本映像ソフト協会「統計調査報告書」各年版	NHK「NHK年鑑」各年版、(社)日本民間放送連盟「民法エリア別収益動向」各年版	(社)日本映画製作者連盟資料	(社)日本レコード協会資料	(財)社会経済生産性本部「レジャー白書」各年版	(社)全国出版協会 出版科学研究所「出版指標・年報」各年版	(社)日本新聞協会「日本新聞年鑑」各年版		(社)全国出版協会 出版科学研究所「出版指標・年報」各年版	(株)メディア開発総研推計

合計値は、ビデオソフト、放送、劇映画、音楽、ゲーム、出版、新聞の合計。

[参考 12 コンテンツ産業と GDP 自然対数]

	GDP (名目)	ビデオ- 新聞計の 自然対数
1970	11.200787	9.586308
1971	11.297155	9.6800315
1972	11.433893	9.7863918
1973	11.630886	9.9569809
1974	11.805573	10.138362
1975	11.906116	10.264896
1976	12.022252	10.389641
1977	12.130972	10.463589
1978	12.228201	10.539548
1979	12.309644	10.633489
1980	12.392224	10.734714
1981	12.462972	10.77697
1982	12.51355	10.818464
1983	12.553792	10.862026
1984	12.616671	10.89964
1985	12.690829	10.941708
1986	12.73626	10.985067
1987	12.7785	11.141457
1988	12.851767	11.217088
1989	12.926976	11.305874
1990	13.001093	11.382003
1991	13.063263	11.434889
1992	13.090836	11.459097
1993	13.098884	11.468517
1994	13.109922	11.48299
1995	13.123878	11.513913
1996	13.152805	11.551744
1997	13.176274	11.569805
1998	13.164532	11.546269
1999	13.149216	11.529483
2000	13.157507	11.535872
2001	13.150305	11.520318
2002	13.134875	11.497724

回帰分析法(人口除く)

項目	平均値	分散	標準偏差	最小値	最大値
1	12.5776	0.36515	0.60428	11.2008	13.1763
2	10.9277	0.37629	0.61343	9.58631	11.5698

分散共分散/相関係数(左下)

0.36515	0.36996
0.99805	0.37629

決定係数(R ²)	0.99611
相関係数(R)	0.99805

	偏回帰係数	標準偏回帰係数	偏相関係数
1	1.01316	0.99805	0.99805

	GDP (名目)	NHK +民放の自 然対数
1970	11.200787	8.3020178
1971	11.297155	8.3797685
1972	11.433893	8.5107726
1973	11.630886	8.6750513
1974	11.805573	8.7653025
1975	11.906116	8.8441921
1976	12.022252	9.0619564
1977	12.130972	9.1726385
1978	12.228201	9.2741599
1979	12.309644	9.3804206
1980	12.392224	9.4614881
1981	12.462972	9.5222271
1982	12.51355	9.581283
1983	12.553792	9.6430315
1984	12.616671	9.7152284
1985	12.690829	9.7469507
1986	12.73626	9.7793972
1987	12.7785	9.8588039
1988	12.851767	9.9429006
1989	12.926976	10.05057
1990	13.001093	10.16385
1991	13.063263	10.217824
1992	13.090836	10.211119
1993	13.098884	10.192419
1994	13.109922	10.225499
1995	13.123878	10.280416
1996	13.152805	10.349038
1997	13.176274	10.382141
1998	13.164532	10.354117
1999	13.149216	10.367001
2000	13.157507	10.422192
2001	13.150305	10.415323
2002	13.134875	10.381211

回帰分析法(人口除く)

項目	平均値	分散	標準偏差	最小値	最大値
1	12.5776	0.36515	0.60428	11.2008	13.1763
2	9.68577	0.43464	0.65927	8.30202	10.4222

分散共分散/相関係数(左下)

0.36515	0.39681
0.99605	0.43464

決定係数(R ²)	0.99212
相関係数(R)	0.99605

	偏回帰係数	標準偏回帰係数	偏相関係数
1	1.0867	0.99605	0.99605

	GDP (名目)	ビデオの 自然対数
1970	11.200787	
1971	11.297155	
1972	11.433893	
1973	11.630886	
1974	11.805573	
1975	11.906116	
1976	12.022252	
1977	12.130972	
1978	12.228201	3.019937
1979	12.309644	3.0754672
1980	12.392224	3.3901364
1981	12.462972	3.9651846
1982	12.51355	4.6945537
1983	12.553792	5.5782948
1984	12.616671	6.527724
1985	12.690829	7.0172821
1986	12.73626	7.272197
1987	12.7785	7.5208089
1988	12.851767	7.640993
1989	12.926976	7.7718133
1990	13.001093	7.961907
1991	13.063263	7.9895808
1992	13.090836	7.9158847
1993	13.098884	7.8963034
1994	13.109922	7.9016624
1995	13.123878	7.8647426
1996	13.152805	7.8517507
1997	13.176274	7.8098781
1998	13.164532	7.9271584
1999	13.149216	7.814226
2000	13.157507	7.9172485
2001	13.150305	7.9861683
2002	13.134875	8.0859025

回帰分析法(人口除く)

項目	平均値	分散	標準偏差	最小値	最大値
1	12.8654	0.09667	0.31092	12.2282	13.1763
2	6.81587	3.02303	1.73869	3.01994	8.0859

分散共分散/相関係数(左下)

0.09667	0.50026		
0.92539	3.02303		
	決定係数(R ²)	0.85635	
	相関係数(R)	0.92539	
	偏回帰係数	標準偏回帰係数	偏相関係数
1	5.17491	0.92539	0.92539

	GDP (名目)	アニメの自 然対数
1970	11.200787	
1971	11.297155	
1972	11.433893	
1973	11.630886	
1974	11.805573	
1975	11.906116	
1976	12.022252	
1977	12.130972	
1978	12.228201	
1979	12.309644	
1980	12.392224	
1981	12.462972	
1982	12.51355	
1983	12.553792	
1984	12.616671	
1985	12.690829	
1986	12.73626	
1987	12.7785	
1988	12.851767	
1989	12.926976	
1990	13.001093	6.9744789
1991	13.063263	7.1082441
1992	13.090836	7.190676
1993	13.098884	7.1989312
1994	13.109922	7.2499255
1995	13.123878	7.3846104
1996	13.152805	7.3702306
1997	13.176274	7.4006206
1998	13.164532	7.4091364
1999	13.149216	7.3258075
2000	13.157507	7.3733743
2001	13.150305	7.5283318
2002	13.134875	7.6662219

回帰分析法(人口除く)

項目	平均値	分散	標準偏差	最小値	最大値
1	13.121	0.00237	0.04863	13.0011	13.1763
2	7.32158	0.03232	0.17976	6.97448	7.66622

分散共分散/相関係数(左下)

0.00237	0.00701		
0.80212	0.03232		
	決定係数(R ²)	0.6434	
	相関係数(R)	0.80212	
	偏回帰係数	標準偏回帰係数	偏相関係数
1	2.96485	0.80212	0.80212

	GDP (名目)	映画の自然対数
1970	11.200787	6.7153834
1971	11.297155	6.6758232
1972	11.433893	6.6463905
1973	11.630886	6.8319536
1974	11.805573	7.0656134
1975	11.906116	7.1762545
1976	12.022252	7.2841348
1977	12.130972	7.3290937
1978	12.228201	7.380879
1979	12.309644	7.3664451
1980	12.392224	7.4139703
1981	12.462972	7.3981741
1982	12.51355	7.435438
1983	12.553792	7.5299434
1984	12.616671	7.4512417
1985	12.690829	7.4581862
1986	12.73626	7.492203
1987	12.7785	7.3852309
1988	12.851767	7.389564
1989	12.926976	7.4187809
1990	13.001093	7.449498
1991	13.063263	7.3987863
1992	13.090836	7.3264656
1993	13.098884	7.4006206
1994	13.109922	7.3369369
1995	13.123878	7.364547
1996	13.152805	7.30586
1997	13.176274	7.4798641
1998	13.164532	7.5678626
1999	13.149216	7.5109778
2000	13.157507	7.4436637
2001	13.150305	7.601902
2002	13.134875	7.5847731

回帰分析法(人口除く)

項目	平均値	分散	標準偏差	最小値	最大値
1	12.5776	0.36515	0.60428	11.2008	13.1763
2	7.32171	0.06383	0.25264	6.64639	7.6019

分散共分散/相関係数(左下)

0.36515 0.12924
0.84653 0.06383

決定係数(R²) 0.7166
相関係数(R) 0.84653

偏回帰係数 標準偏回帰係数 偏相関係数
1 0.35392 0.84653 0.84653

	GDP (名目)	CD+アナログ+カセットの自然対数
1970	11.200787	6.48768402
1971	11.297155	7.02286809
1972	11.433893	7.05531284
1973	11.630886	7.32184971
1974	11.805573	7.47306909
1975	11.906116	7.52240023
1976	12.022252	7.68891334
1977	12.130972	7.70796153
1978	12.228201	7.80669637
1979	12.309644	7.87321705
1980	12.392224	7.98207488
1981	12.462972	7.96797318
1982	12.51355	7.94093976
1983	12.553792	7.94342777
1984	12.616671	7.9160781
1985	12.690829	7.94200681
1986	12.73626	8.00269416
1987	12.7785	8.04430541
1988	12.851767	8.14002395
1989	12.926976	8.25140307
1990	13.001093	8.26307484
1991	13.063263	8.41027591
1992	13.090836	8.47261415
1993	13.098884	8.54422453
1994	13.109922	8.55487426
1995	13.123878	8.65521449
1996	13.152805	8.67231483
1997	13.176274	8.67931204
1998	13.164532	8.71193727
1999	13.149216	8.64751945
2000	13.157507	8.59378379
2001	13.150305	8.52337405
2002	13.134875	8.39638057

回帰分析法(人口除く)

項目	平均値	分散	標準偏差	最小値	最大値
1	12.5776	0.36515	0.60428	11.2008	13.1763
2	8.03684	0.29723	0.54519	6.48768	8.71194

分散共分散/相関係数(左下)

0.36515 0.3207
0.97345 0.29723

決定係数(R²) 0.9476
相関係数(R) 0.97345

偏回帰係数 標準偏回帰係数 偏相関係数
1 0.87826 0.97345 0.97345

	GDP (名目)	ゲームの 自然対数
1970	11.200787	
1971	11.297155	
1972	11.433893	
1973	11.630886	
1974	11.805573	
1975	11.906116	
1976	12.022252	
1977	12.130972	
1978	12.228201	
1979	12.309644	
1980	12.392224	
1981	12.462972	
1982	12.51355	
1983	12.553792	
1984	12.616671	
1985	12.690829	
1986	12.73626	
1987	12.7785	8.7056625
1988	12.851767	8.8019209
1989	12.926976	8.9485859
1990	13.001093	9.0462909
1991	13.063263	9.1775072
1992	13.090836	9.2994495
1993	13.098884	9.332558
1994	13.109922	9.2704943
1995	13.123878	9.293486
1996	13.152805	9.3272341
1997	13.176274	9.3750918
1998	13.164532	9.3020076
1999	13.149216	9.2668152
2000	13.157507	9.178127
2001	13.150305	9.1336753
2002	13.134875	9.1602043

回帰分析法(人口除く)

項目	平均値	分散	標準偏差	最小値	最大値
1	13.0707	0.01435	0.1198	12.7785	13.1763
2	9.16369	0.03856	0.19637	8.70566	9.37509

分散共分散/相関係数(左下)

0.01435 0.02174
0.92401 0.03856

決定係数(R²) 0.8538
相関係数(R) 0.92401

偏回帰係数 標準偏回帰係数 偏相関係数
1 1.51461 0.92401 0.92401

	GDP (名目)	出版の自 然対数
1970	11.200787	8.3774712
1971	11.297155	8.4799066
1972	11.433893	8.6114119
1973	11.630886	8.7767844
1974	11.805573	9.0413298
1975	11.906116	9.1866622
1976	12.022252	9.2719998
1977	12.130972	9.3375015
1978	12.228201	9.4162157
1979	12.309644	9.4945414
1980	12.392224	9.5835577
1981	12.462972	9.6027202
1982	12.51355	9.6446521
1983	12.553792	9.6778409
1984	12.616671	9.7032057
1985	12.690829	9.7642255
1986	12.73626	9.7963477
1987	12.7785	9.8418249
1988	12.851767	9.8878154
1989	12.926976	9.9232902
1990	13.001093	9.9663685
1991	13.063263	10.033858
1992	13.090836	10.067306
1993	13.098884	10.122623
1994	13.109922	10.143528
1995	13.123878	10.161882
1996	13.152805	10.187312
1997	13.176274	10.180134
1998	13.164532	10.143095
1999	13.149216	10.110827
2000	13.157507	10.084433
2001	13.150305	10.05406
2002	13.134875	10.047848

回帰分析法(人口除く)

項目	平均値	分散	標準偏差	最小値	最大値
1	12.5776	0.36515	0.60428	11.2008	13.1763
2	9.65826	0.26971	0.51934	8.37747	10.1873

分散共分散/相関係数(左下)

0.36515 0.31191
0.9939 0.26971

決定係数(R²) 0.98784
相関係数(R) 0.9939

偏回帰係数 標準偏回帰係数 偏相関係数
1 0.85419 0.9939 0.9939

	GDP (名目)	新聞の自 然対数
1970	11.200787	8.4557432
1971	11.297155	8.4980104
1972	11.433893	8.593969
1973	11.630886	8.7517909
1974	11.805573	8.9241239
1975	11.906116	9.0881727
1976	12.022252	9.1719113
1977	12.130972	9.2380528
1978	12.228201	9.2829401
1979	12.309644	9.4035194
1980	12.392224	9.5415847
1981	12.462972	9.6068993
1982	12.51355	9.6414732
1983	12.553792	9.6702305
1984	12.616671	9.6848339
1985	12.690829	9.7000854
1986	12.73626	9.7485866
1987	12.7785	9.8217893
1988	12.851767	9.9095193
1989	12.926976	10.005999
1990	13.001093	10.065989
1991	13.063263	10.067603
1992	13.090836	10.086684
1993	13.098884	10.055994
1994	13.109922	10.08485
1995	13.123878	10.096419
1996	13.152805	10.12779
1997	13.176274	10.138283
1998	13.164532	10.120533
1999	13.149216	10.114073
2000	13.157507	10.135512
2001	13.150305	10.122221
2002	13.134875	10.084934

回帰分析法(人口除く)

項目	平均値	分散	標準偏差	最小値	最大値
1	12.5776	0.36515	0.60428	11.2008	13.1763
2	9.63758	0.28126	0.53034	8.45574	10.1383

分散共分散/相関係数(左下)

0.36515 0.31968
0.99753 0.28126

決定係数(R²) 0.99506
相関係数(R) 0.99753

偏回帰係数 標準偏回帰係数 偏相関係数
1 0.87547 0.99753 0.99753

	GDP (名目)	マンガの自 然対数
1970	11.200787	
1971	11.297155	
1972	11.433893	
1973	11.630886	
1974	11.805573	
1975	11.906116	
1976	12.022252	
1977	12.130972	
1978	12.228201	
1979	12.309644	
1980	12.392224	
1981	12.462972	
1982	12.51355	7.7993434
1983	12.553792	7.8998953
1984	12.616671	7.9946323
1985	12.690829	8.0894825
1986	12.73626	8.1411898
1987	12.7785	8.2377438
1988	12.851767	8.2952989
1989	12.926976	8.3861729
1990	13.001093	8.4931054
1991	13.063263	8.5477224
1992	13.090836	8.5926717
1993	13.098884	8.6524231
1994	13.109922	8.6733419
1995	13.123878	8.6765872
1996	13.152805	8.673684
1997	13.176274	8.6482215
1998	13.164532	8.6447065
1999	13.149216	8.5835426
2000	13.157507	8.56274
2001	13.150305	8.5786645
2002	13.134875	8.5621666

回帰分析法(人口除く)

項目	平均値	分散	標準偏差	最小値	最大値
1	12.9639	0.05078	0.22535	12.5135	13.176
2	8.41587	0.07841	0.28001	7.79934	8.6766

分散共分散/相関係数(左下)

0.05078 0.06216
0.98518 0.07841

決定係数(R²) 0.97058
相関係数(R) 0.98518

偏回帰係数 標準偏回帰係数 偏相関係数
1 1.22418 0.98518 0.9852

参考文献（白書等の資料を除く）

- ・ 池上惇・中谷武雄『知的所有と文化経済学』実教出版,2004
 - ・ 濱野保樹『表現のビジネス』東京大学出版会, 2003
 - ・ ニコラス・ネグロポンテ『ビーイング・デジタル』福岡洋一訳、アスキー,1995
 - ・ スチュアート・ブランド『メディア・ラボ』室謙二・麻生九美訳、福武書店,1988
- Baumol, W.J. and W. G. Bowen, Performing Arts: The Economic dilemma, A Study of Problems common to Theater, Opera, Music and Dance, MIT Press, 1966
- Caves,R.E. Creative Industries, Contracts between Art and Commerce,Harvard U.P., 2000