

みずほ産業調査 Vol. 75

「日本・日本産業の勝ち筋 ～「失われたx年」に終止符を打つために～」

コンテンツ

～コンテンツIP大国である日本の競争力を最大限発揮

みずほ銀行

産業調査部

2024年3月1日

ともに挑む。ともに実る。

MIZUHO

アンケートに
ご協力をお願いします



サマリー

【外部環境・産業構造の変化】

- スマートデバイス・通信の進化によって音楽ライブ、映画鑑賞、テーマパークといったオフラインならではのコンテンツ体験がデジタルで実現可能になるほか、大容量デジタルコンテンツが世界中に配信可能になり、海外展開が容易に
- 生成AIによって誰もが簡単に高クオリティなコンテンツを生成できるようになり、クリエイターエコノミーが高度化

【日本産業の強み】

- ゲーム産業においてはハードは任天堂によるNintendo Switch、ソニーによるPlayStationといったコンソールが世界的に高いシェアを確保しており、マリオやポケモンといったゲームが原作となるキャラクター作品の認知度・プレゼンスは世界的にも極めて高い
- 日本独自の文化であるコミックは、人気アニメ作品の多くの原作となっており極めて重要な位置づけである。他方で、アニメもまたコミック市場の成長もけん引している。これらの好循環によって多くのクリエイター（漫画家・アニメーター）が我が国には存在する

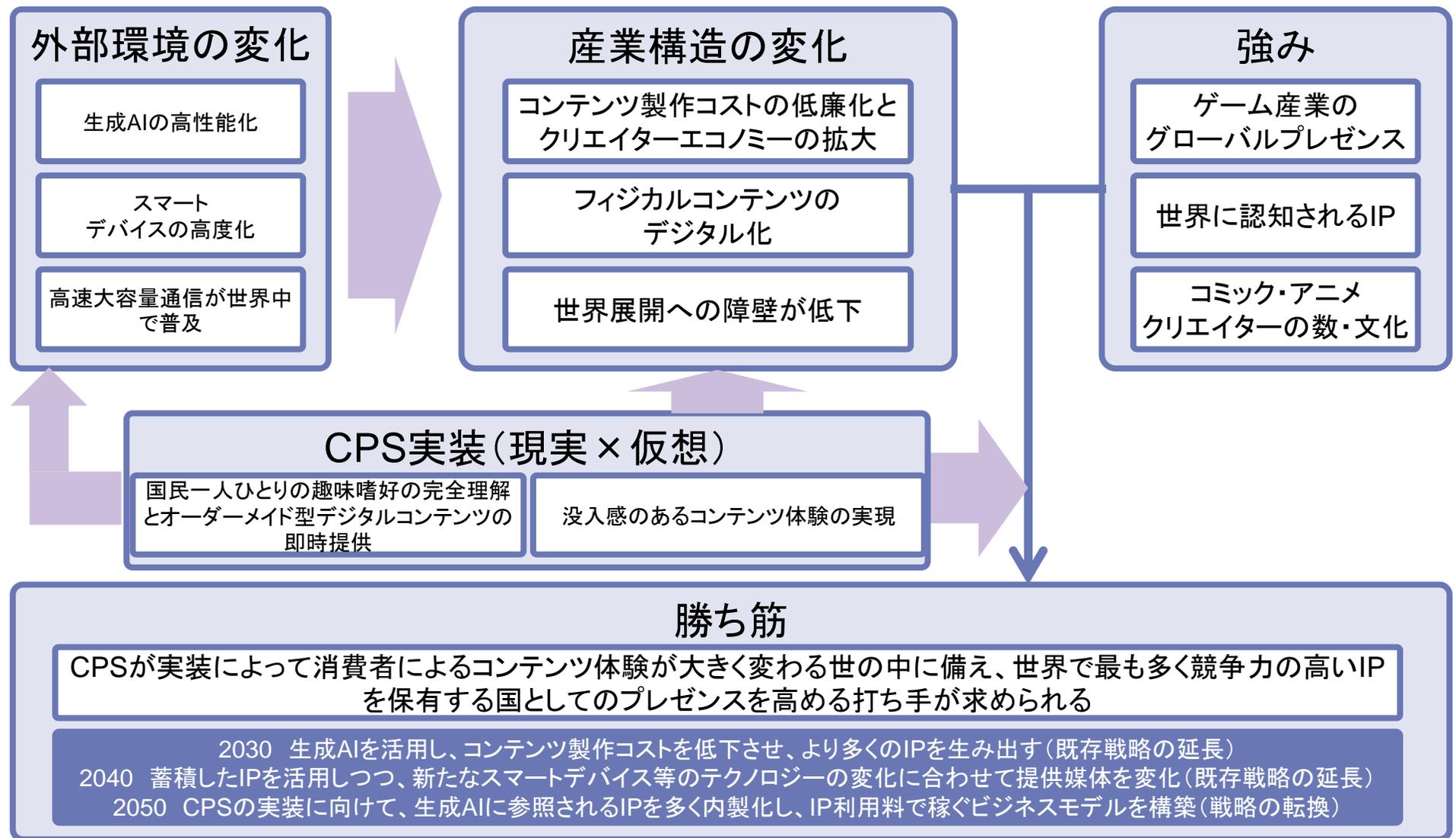
【CPSの実装】

- 日本国民一人ひとりの完全な嗜好理解とコンテンツ制作費の極小化により、一人ひとりがオーダーメイドのコミック、アニメ、ゲーム、音楽を楽しむことが可能に

【日本産業の勝ち筋】

- CPSが実装された場合、誰もが簡単にコンテンツを制作・投稿することや、自分にあったコンテンツを好きな時に好きな場所で楽しめるようになる。しかしながら、それらのコンテンツのもととなるものはIP（アニメにおけるキャラクターや作画、漫画家によるタッチや世界観、アーティストが作る曲調、ゲームの世界観）であり、これらを生成AIに活用させることになる。日本のコンテンツ企業は時代の変化をとらまえながら、自社IPの量的・質的拡大を目指し、キャラクターの価値が毀損しないようにしっかりとクリエイターを保護しながらコンテンツを蓄えていく必要がある

コンテンツIP大国である日本の強みを維持・向上させることが最善の一手



(出所)みずほ銀行産業調査部作成

外部環境の変化はコンテンツ産業における制作・デリバリー・体験の観点で影響

■ コンテンツ産業の目線での外部環境の変化は以下の通り

- 生成AIの性能高度化によって全てのコンテンツ制作の代替が可能になるほか、通信・デバイスの発展によって世界中の消費者にコンテンツを提供することや、映画館や音楽ライブといったオフライン体験もどこでも享受可能に

生成AIによるコンテンツ制作の代替

現在		事業者目線	
コミック	■ 代替不可	アニメ	■ 代替不可
ゲーム	■ 代替不可	音楽	■ 代替不可

通信によるコンテンツデリバリーの簡易化

現在		事業者目線	
コミック	■ 先進国を中心にインターネット配信が可能	アニメ	■ 先進国を中心にインターネット配信が可能
ゲーム	■ 先進国を中心にインターネット配信が可能	音楽	■ 先進国を中心にインターネット配信が可能

デバイスによるコンテンツ体験の代替

現在		消費者目線	
コミック	■ 「紙で読む」の一部がスマホで代替	アニメ	■ 「テレビで見る」の一部がスマホで代替 ■ 映画館は代替不可
ゲーム	■ 「ゲームをする」の一部がスマホで代替 ■ 専用機は代替不可	音楽	■ 「CDで聞く」の一部がスマホで代替 ■ 音楽ライブは代替不可

未来(2050)

コミック	■ 代替可	アニメ	■ 代替可
ゲーム	■ 代替可	音楽	■ 代替可

未来(2050)

コミック	■ 世界同時インターネット配信が可能に	アニメ	■ 世界同時インターネット配信が可能に
ゲーム	■ 世界同時インターネット配信が可能に	音楽	■ 世界同時インターネット配信が可能に

未来(2050)

コミック	■ 紙をめくるといった紙ベースのコミック体験も代替可能に	アニメ	■ 映画館での視聴体験も自宅代替可能に
ゲーム	■ 専用機を使用せずともゲーム体験が代替可能に	音楽	■ オフラインならではの音楽ライブ体験も自宅代替可能に

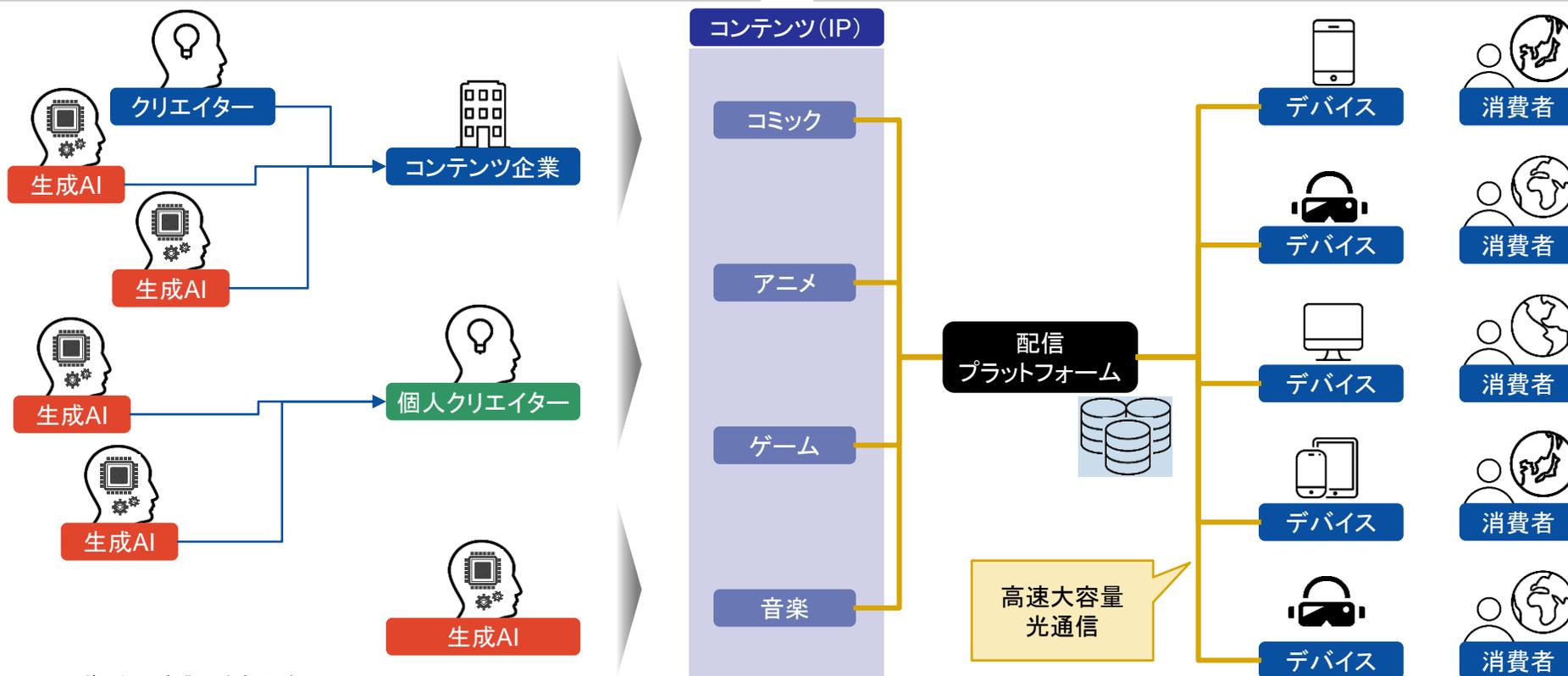
(出所)みずほ銀行産業調査部作成

生成AIによるコンテンツ大量生産体制の構築と世界同時配信の実現

- 生成AIが高度化し、コンテンツ企業はより低コストでコンテンツ製作に取り組むことが実現するほか、個人クリエイターによるコンテンツ製作の障壁も限りなく低下。また、生成AI自体がクリエイターとして直接コンテンツを提供していくことも想定される
- また、通信技術の発展、デバイスの普及によって世界中の消費者に向けて大容量のデジタルコンテンツを配信することが可能に

コンテンツの大量生産体制の構築

世界同時配信の実現

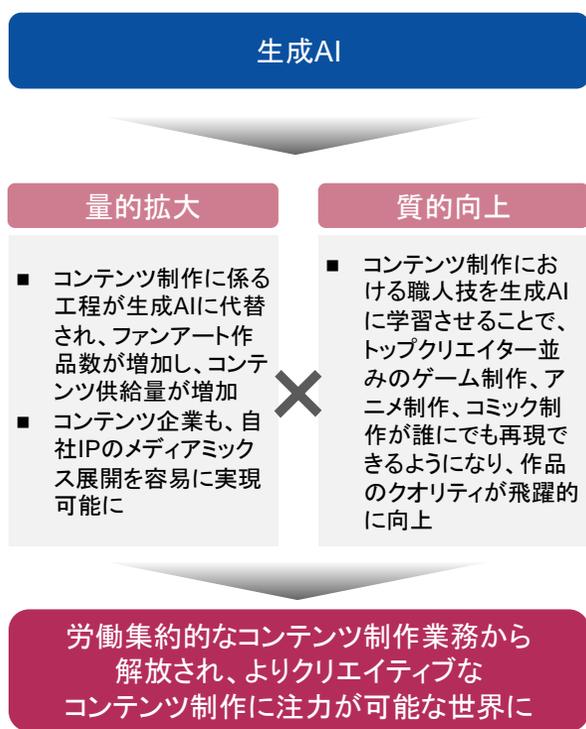


(出所)みずほ銀行産業調査部作成

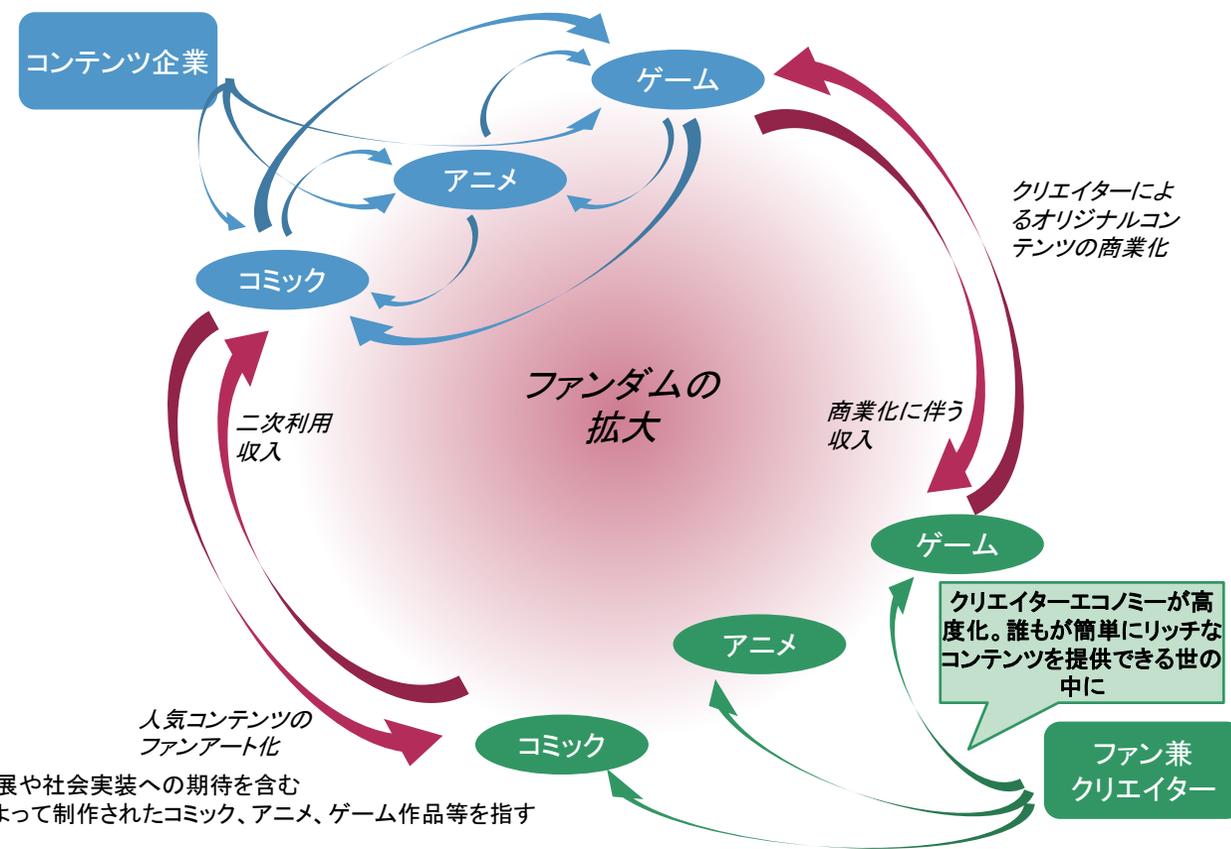
労働集約的な制作業務が生成AIによって軽減しクリエイターエコノミーが高度化

- 生成AIによって、労働集約的なコンテンツ制作業務から解放され、よりクリエイティブなコンテンツ制作に注力が可能な世界になるほか、クリエイターエコノミーが高度化し、誰もが簡単にリッチなコンテンツを提供できる世の中に
- ただし、クリエイターエコノミーが高度化してもコンテンツ企業が有する企画やメディアミックスといった商業化のノウハウは残存することから、コンテンツ産業における収益の大部分はコンテンツ企業が享受することとなる

生成AIによる変化



クリエイターエコノミーの高度化



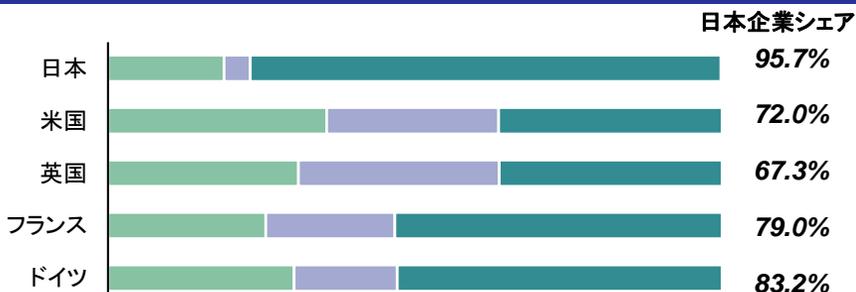
(注1)「生成AIの活用可能性」や「インパクト」は、今後の技術発展や社会実装への期待を含む
 (注2)ファンアートは、ファンによるイラストのみならず、ファンによって制作されたコミック、アニメ、ゲーム作品等を指す
 (出所)みずほ銀行産業調査部作成

長年の取り組みによってゲーム・コミック・アニメ領域において高いプレゼンスを発揮

- ゲーム産業における日本の存在感は高く、ハード・ソフトの両面において世界的に高いシェアを誇る
- また日本企業は長期にわたって多くのコンテンツを提供しており、世界に誇れる認知度の高いIPを創出してきた歴史を持つ

ゲーム産業における日本の存在感

ゲームハードにおける国別シェア(2022年)



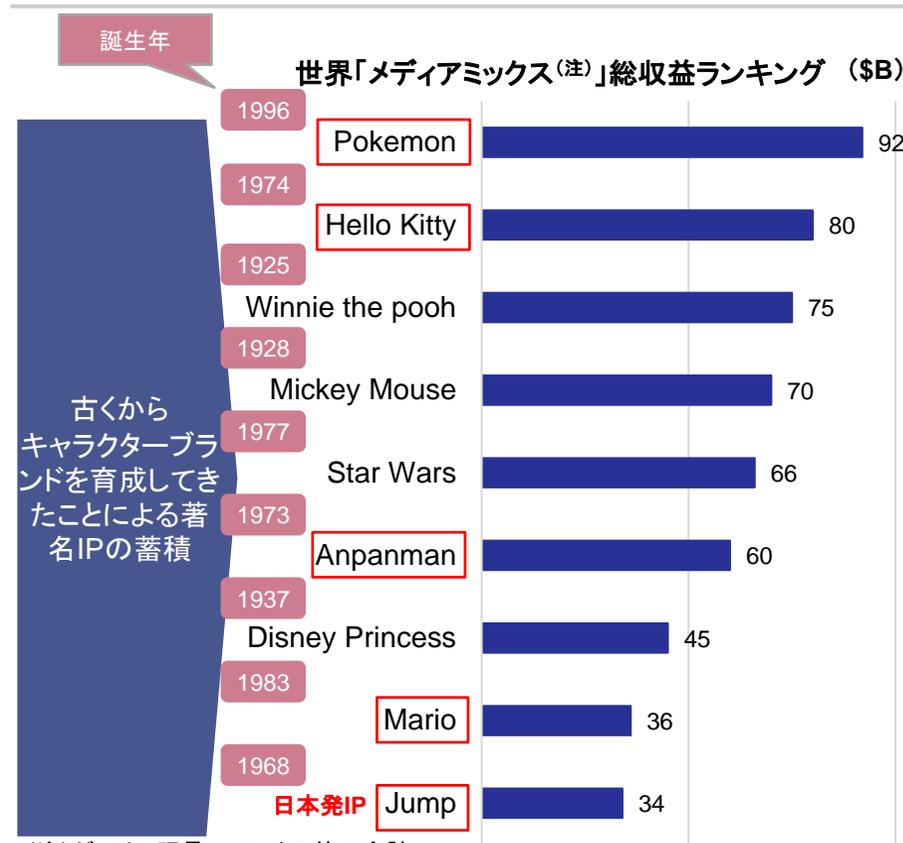
ゲームソフトにおける国別シェア(2022年)

米国			英国		
#	パブリッシャー	シェア	#	パブリッシャー	シェア
1	任天堂	18%	1	Electronic Arts	15%
2	Activision Blizzard	16%	2	Take 2 Interactive	10%
3	ソニー	12%	3	Ubisoft	10%
4	バンダイナムコ	11%	4	任天堂	10%
5	Electronic Arts	11%	5	Warner Bros. Interactive	8%
6	Warner Bros. Interactive	7%	6	バンダイナムコ	8%
7	Ubisoft	6%	7	ソニー	8%
8	Microsoft	5%	8	Activision Blizzard	5%
9	スクウェア・エニックス	3%	9	セガ	5%
10	セガ	3%	10	スクウェア・エニックス	3%

網掛けは日本企業

(出所)角川アスキー総合研究所「ファミ通ゲーム白書2023」より、みずほ銀行産業調査部作成

世界に誇れるIPの存在

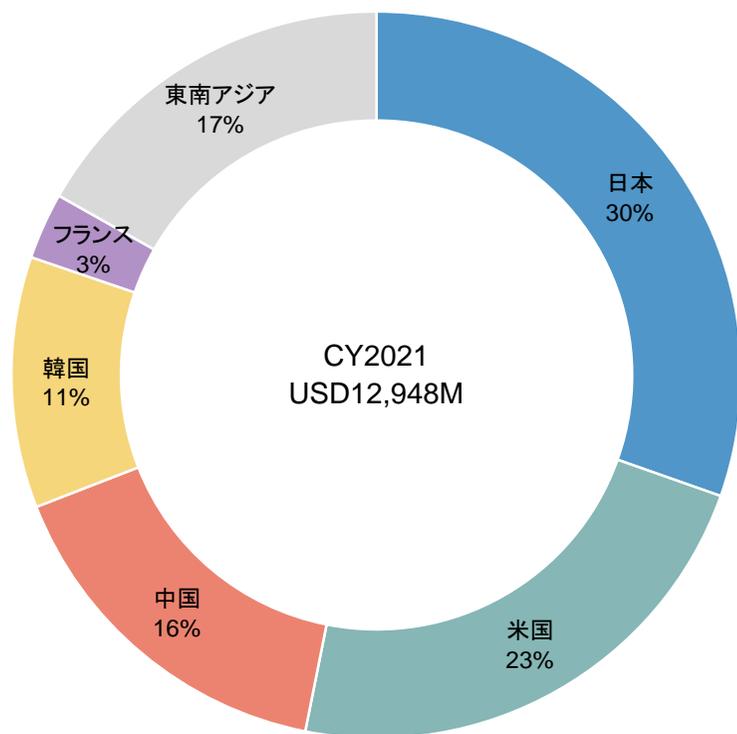


(注)ゲーム、玩具、コミックス等の合計
 (出所)TITLEMAX「The 25 Highest Grossing Media Franchise of All Time」より、みずほ銀行産業調査部作成

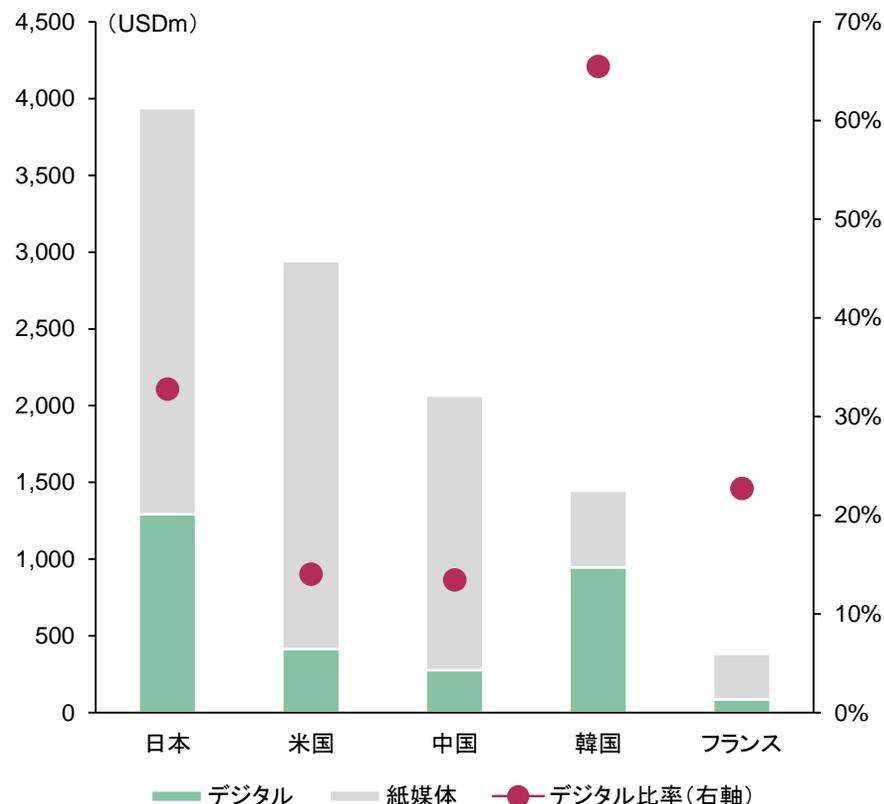
日本のコミック市場は世界的に見ても最も規模が大きい

- グローバルコミック市場における日本のプレゼンスと媒体別シェアは以下の通り
 - 漫画を読む文化は日本が最も強く、主要国における市場規模シェア1位とアメコミの文化が根強い米国と拮抗している状況
 - デジタルコミックという観点では、韓国が最も浸透しているが、日本もデジタル化に追随しており、市場規模はデジタルにおいても日本が1位

主要国を中心としたコミック市場における日本市場のシェア



国別コミック市場の媒体別シェア



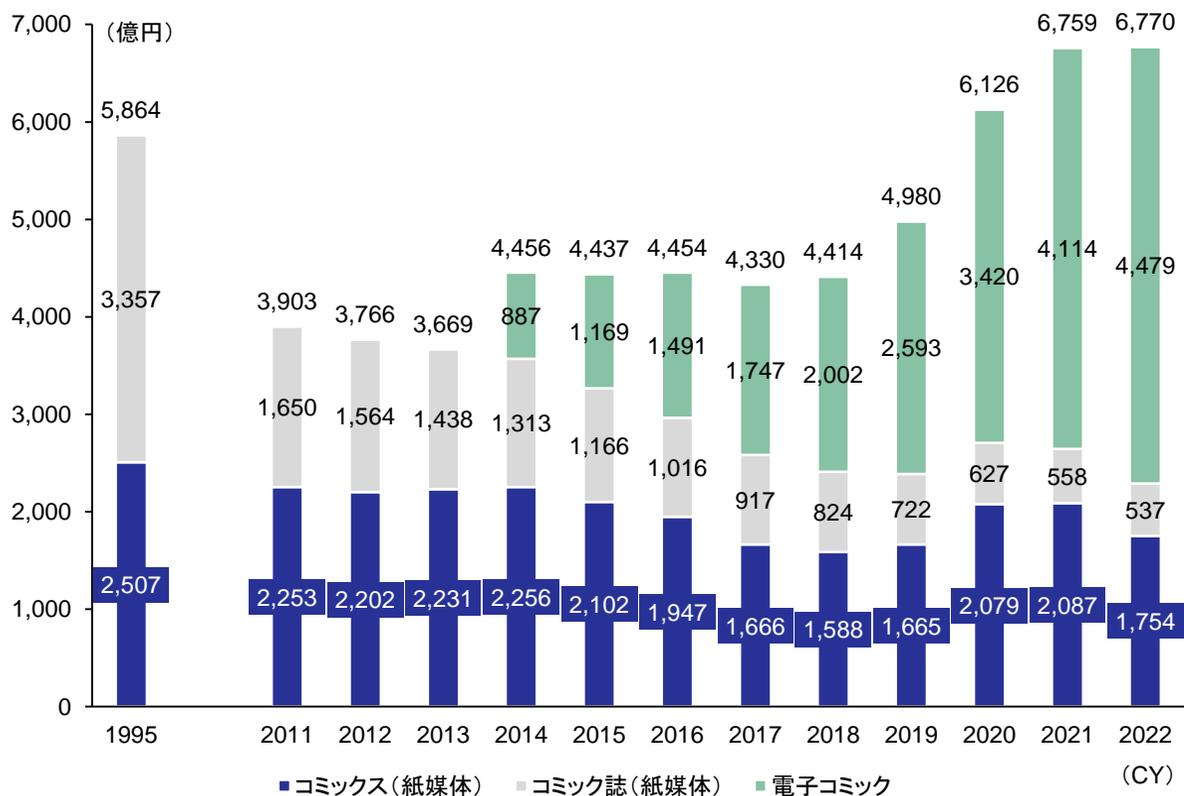
(出所)両図とも、韓国コンテンツ振興院レポートより、みずほ銀行産業調査部作成

日本のコミック市場はデジタル化の進展によって息を吹き返す

■ 国内コミック市場の推移は以下の通り

- 2020年には、「鬼滅の刃」効果、コロナ禍での「電子コミック」の普及によってコミック市場は過去最高を記録した1995年の市場規模を上回る水準に
- また、人気コミックは紙媒体と電子コミックでは若干違いもあり、デジタルを主語にしたコミックのアプローチも今後増加すると予想される

国内コミック市場



2022年の人気コミック

電子コミック(hontoランキング)

#	シリーズ・書籍名	出版社
1	SPY×FAMILY	集英社
2	呪術廻戦	集英社
3	ゴールデンカムイ	集英社
4	キングダム	集英社
5	薬屋のひとりごと	スクウェア・エニックス
6	その着せ替え人形は恋をする	スクウェア・エニックス
7	転生したらスライムだった件	講談社
8	葬送のフリーレン	小学館
9	メイドインアビス	竹書房
10	ブルーピリオド	講談社

紙媒体(オリコンランキング)

#	シリーズ・書籍名	出版社
1	呪術廻戦	集英社
2	東京卍リベンジャーズ	講談社
3	SPY×FAMILY	集英社
4	ONE PIECE	集英社
5	僕のヒーローアカデミア	集英社

(出所) 出版科学研究所「出版指標年報 2023年版」より、みずほ銀行産業調査部作成

(出所) 公開情報より、みずほ銀行産業調査部作成

日本のコミックが起点(原作)となってコンテンツ産業の成長をけん引

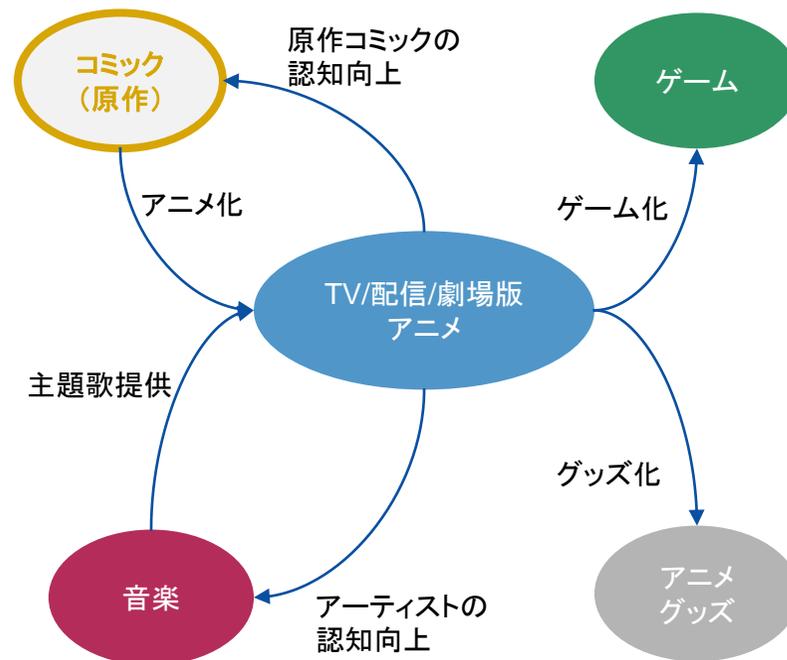
- 日本の人気アニメの原作とコミックを起点としたメディアミックス展開イメージは以下の通り
 - 日本で人気のアニメの約7割はコミックを原作としているほか、コミックが起点となってアニメ化やゲーム化、音楽産業への波及といったメディアミックス展開が行われており、日本のコンテンツビジネスを支える重要な役割を有する
 - コミック需要とアニメ需要が相互に喚起しあう環境が長期にわたって継続しており、これによって日本では今までに多くのキャラクター・IPが創出されてきており、足下でも増加し続けている

日本の人気アニメランキングと原作(2022年)

#	タイトル	原作
1	SPY×FAMILY	コミック
2	チェンソーマン	コミック
3	リコリス・リコイル	オリジナル
4	ブルーロック	コミック
5	ぼっち・ざ・ろっく!	コミック
6	その着せ替え人形は恋をする	コミック
7	機動戦士ガンダム 水星の魔女	オリジナル
8	鬼滅の刃 遊郭編	コミック
9	BLEACH 千年血戦篇	コミック
10	パリピ孔明	コミック
11	平家物語	オリジナル
12	僕のヒーローアカデミア(6期)	コミック
13	うる星やつら	コミック
14	アオアシ	コミック
15	明日ちゃんのセーラー服	コミック
16	佐々木と宮野	コミック
17	可愛いだけじゃない式守さん	コミック
18	異世界おじさん	コミック
19	アイドリッシュセブン Third BEAT! 第2クール	モバイルゲーム
20	デリシャスパーティ♡プリキュア	オリジナル

(出所)animate Times「2022年アニメ(放送・配信)みんなが選んだ人気おすすめランキング・トップ30」<https://www.animatetimes.com/news/details.php?id=1671095182> より、みずほ銀行産業調査部作成

コミックを起点とした日本のメディアミックス展開イメージ



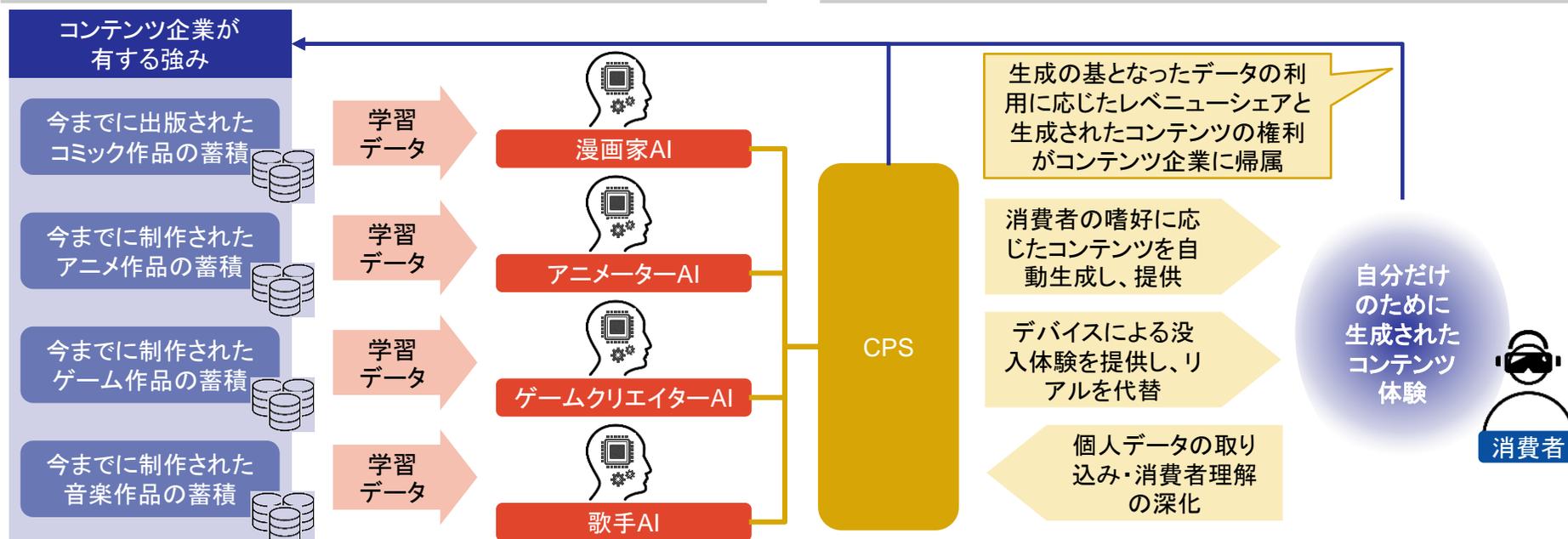
(出所)みずほ銀行産業調査部作成

オーダーメイドされたコンテンツが没入感のある体験として実現

- コンテンツ産業におけるCPSの実装イメージは以下の通り
 - 生成AIの性能を高めるため、コンテンツ企業各社が過去から積み上げた大量のコンテンツアセットを学習データとして活用し、クリエイターAIを誕生させる
 - 消費者目線では、CPSによってこれらのクリエイターAIが即時に自分だけのためにコンテンツを生成することに加え、音楽ライブや映画といったリアルと同等の体験をデバイスを通じて再現され、自分だけのためのコンテンツ体験が享受可能になる
 - また、学習データが著作物となることから、データの利用に応じて収益がコンテンツ企業およびクリエイターに還元されるほか、新たなコンテンツの権利もデータの利用企業に対して帰属する仕組みが構築され、ライセンスアウト型のビジネスの比重が拡大

コンテンツ企業の強みと生成AIによる独自のクリエイターAIが誕生

CPSの実装によるコンテンツ体験

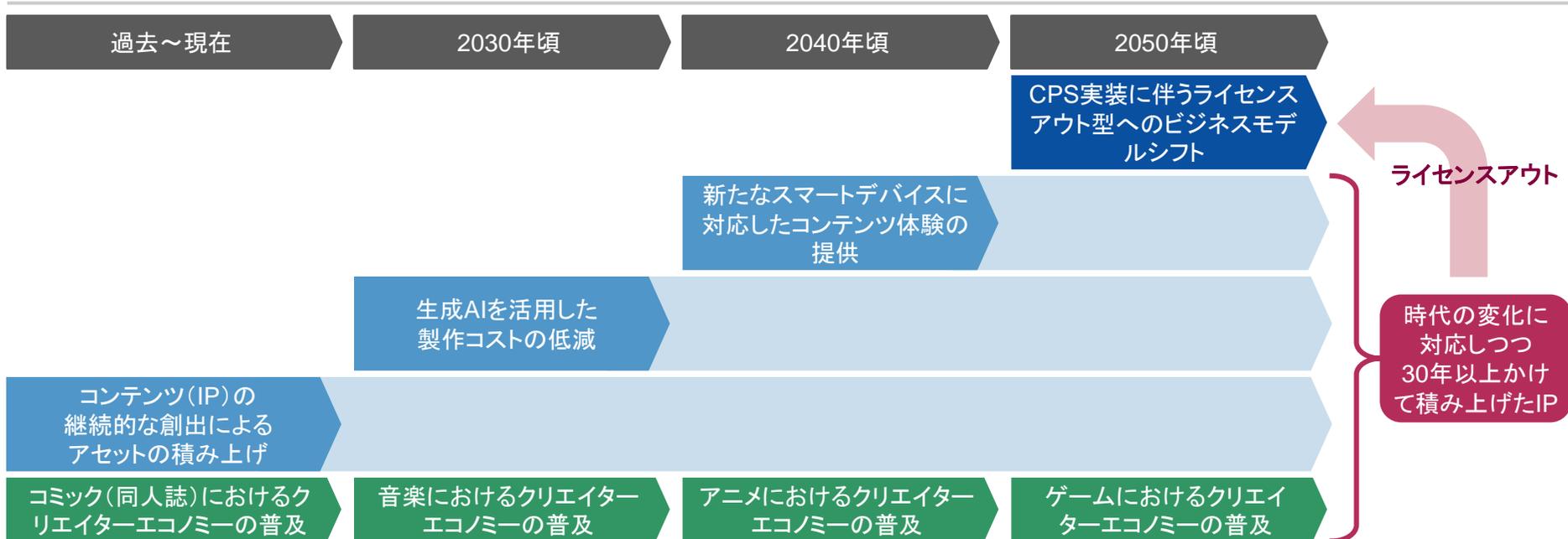


(出所)みずほ銀行産業調査部作成

CPSの実装を見据えオリジナルIPの創出と積み上げに注力すべき

- CPSが実装される世界を見据えた場合のコンテンツ産業プレーヤーの勝ち筋のイメージは以下の通り
 - 従来より積み上げてきたコンテンツ(IP)の活用と新たなIPの創出を同時に実現すべく、2030年頃より生成AIによって制作コストを削減する取り組みが求められる
 - また、2040年頃には、音楽ライブや映画鑑賞等のフィジカル体験を代替できる水準でのコンテンツ体験が徐々に浸透し始めることから、デバイスの高度化に合わせたコンテンツ体験の提供が求められる
 - 上記の取り組みにより、2050年までに蓄積した大量のコンテンツIPを活用することで、ライセンスアウト型のビジネスモデルへの転換が可能である。CPSが実装された世の中においても、世界中の消費者に日本のコンテンツをベースとしたコンテンツを提供するといった世界観が実現することが期待される

コンテンツ産業におけるCPS実装に向けた取り組みイメージ



(出所)みずほ銀行産業調査部作成

ありたき姿を実現するための打ち手と課題・障壁

- ありたき姿の実現に向けた課題・障壁とそれらに向けた打ち手は以下の通り
 - クリエイターの劇的な増加に合わせて、コンテンツ産業のプレーヤーはクリエイター単独ではできないメディアミックスやプロデュース機能の磨き上げが要求されよう
 - また、CPSの実装に備え、クリエイターの著作権を保護しつつ、生成AIに負けない再現性のないコンテンツを引き続き製作することが重要である

2050年に向けた課題・障壁となるクリエイターと消費者の変化

クリエイターの変化

【クリエイターの劇的な増加とクリエイターAIの登場】

- コミック市場における変化
 - 生成AIのサポートを受けて画力がなくてもデビューする漫画家が登場することに加え、生成AIそのものが漫画家に
- アニメ市場における変化
 - アニメーターの業務は生成AIが代替。アニメーターは生成AIのサポートを受けてよりオリジナルのアニメを制作するようになるほか、生成AIそのものがアニメクリエイターに
- ゲーム市場における変化
 - 生成AIの力を借りて、コンセプトだけで高精細なゲーム制作が可能になるほか、生成AIそのものがゲームクリエイターに
- 音楽市場における変化
 - 作詞・作曲を生成AIの力を借りつつ歌手デビューが可能になるだけでなく、歌自体も生成AIが歌う時代に

消費者の変化

【消費者は生身のクリエイターとクリエイターAIを区別する時代に】

- 生産性の向上による可処分時間の増加
 - 2050年に向かって、生産性の向上が進展し、一人ひとりの可処分時間が増加。その結果、コンテンツに時間とお金をかける消費者が増加していく
- テクノロジー・デバイスの進化と変わらない消費活動
 - 通信・デバイスの進展によって、今までフィジカルでなければ楽しめなかった音楽ライブや映画鑑賞が自宅にいながらいつでも体験することが可能に。他方で、漫画を読む、アニメを見る、ゲームをする、音楽を聴くといったコンテンツ消費行動の本質は変わらない
- 生成AIコンテンツの低廉化
 - 生成AIによるコンテンツ制作が容易になることでクリエイターAIによって制作されたコンテンツは生身のクリエイターによって制作されたコンテンツとは原価に大きな隔たりが生まれ、格安の生成AIコンテンツと生身のプロによるコンテンツは区別して消費される

コンテンツ産業プレーヤーの打ち手

サポートツールとしての生成AIの活用や
新たなメディアフォーマットに対応するといったクリエイター支援

戦略的なメディアミックス機能・プロデュース機能の磨き上げ

生成AI時代に向けたクリエイターや著作権保護の仕組みの確立・
ビジネス化

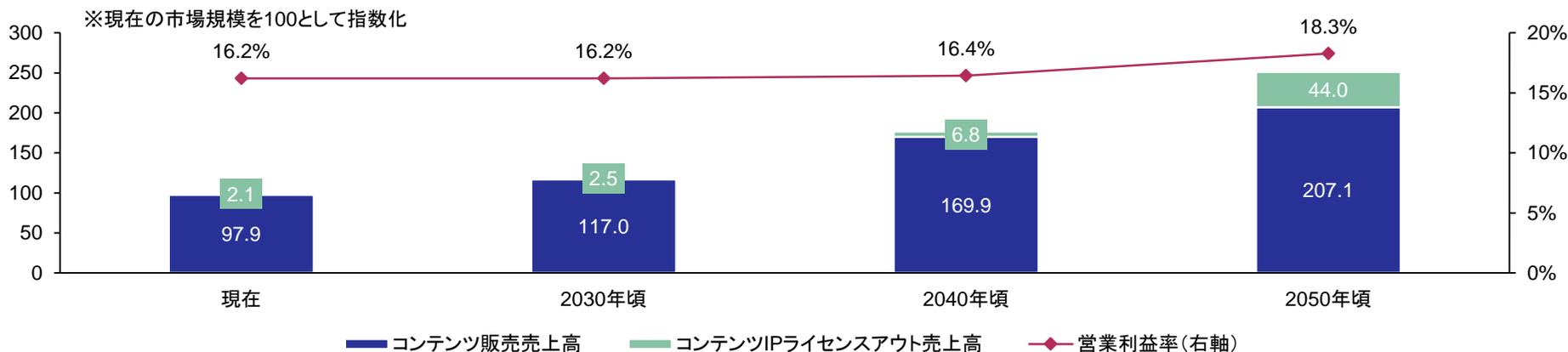
生成AIに負けない再現性のないコンテンツ製作の継続

(出所)みずほ銀行産業調査部作成

CPSによってAIクリエイターが台頭し日本のコンテンツ企業の収益構造が変化

- 売上高は、2030年まで両セグメントともに2%成長が継続し、2040年にかけては生産性の向上によってコンテンツ供給量が増加し、4%成長する。2050年にかけてはCPS実装によってコンテンツ販売売上高は2%成長に鈍化するが、減少した2%部分の成長分をコンテンツIPライセンスアウトセグメントが享受し、利益率も向上することを予想する

コンテンツ産業の市場規模推移(イメージ)



コメント	<ul style="list-style-type: none"> ■ 通信・デバイスの進展によってスマートデバイスを通じていつでもどこでもコンテンツを楽しめる時代に 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 生成AIをクリエイターサポートツールとして活用することで、コンテンツ製作における効率性が向上し、コンテンツ供給量が増加する。これによって多くのコンテンツがより安価に提供される。 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 新たなスマートデバイスの普及等によって、フィジカルでしか体験できなかった映画鑑賞や音楽ライブが自宅でも同水準で体験可能に 	<ul style="list-style-type: none"> ■ CPSの実装によってクリエイターAIが過去のIPを参考にありとあらゆるコンテンツを低コストで生成可能に ■ AIクリエイターによる作品と生身のクリエイターが製作した作品とはすみ分けられ、生成AIコンテンツは低廉化 ■ 生成AIへの学習データの提供による収入を、コンテンツホルダーが享受するビジネス構造に
技術の前提	<ul style="list-style-type: none"> ■ スマートフォンが普及 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 生成AIの利用が普及 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 新たなスマートデバイスが普及 	<ul style="list-style-type: none"> ■ CPSが実装 ■ 生成AIのコストが低廉化

(注)現在の数値は、23/3期時点における主要なコンテンツ産業プレーヤーのゲーム、コミック、音楽、アニメ、その他IPライセンスアウト売上高の合算(約8.4兆円)を採用し、指数化(出所)みずほ銀行産業調査部作成

[アンケートにご協力をお願いします](#)



みずほ産業調査75 2024 No.1

2024年3月1日発行

© 2024 株式会社みずほ銀行

本資料は情報提供のみを目的として作成されたものであり、取引の勧誘を目的としたものではありません。本資料は、弊行が信頼に足り且つ正確であると判断した情報に基づき作成されておりますが、弊行はその正確性・確実性を保証するものではありません。本資料のご利用に際しては、貴社ご自身の判断にてなされますよう、また必要な場合は、弁護士、会計士、税理士等にご相談のうえお取扱い下さいますようお願い申し上げます。
本資料の一部または全部を、①複写、写真複写、あるいはその他如何なる手段において複製すること、②弊行の書面による許可なくして再配布することを禁じます。