

アニメ・ゲームこそ
日本最大の成長産業

さんちやんねる

本日のゲスト 村井宗明さん

現在、某民間のIT業界の方。

小学校の頃からBASICでゲームを作る。

電子入札についての著書(ダイヤモンド社)

実は、前衆議院議員(3期、9年)・2年前に落選

- ICT教育にも元文科大臣政務官として関与

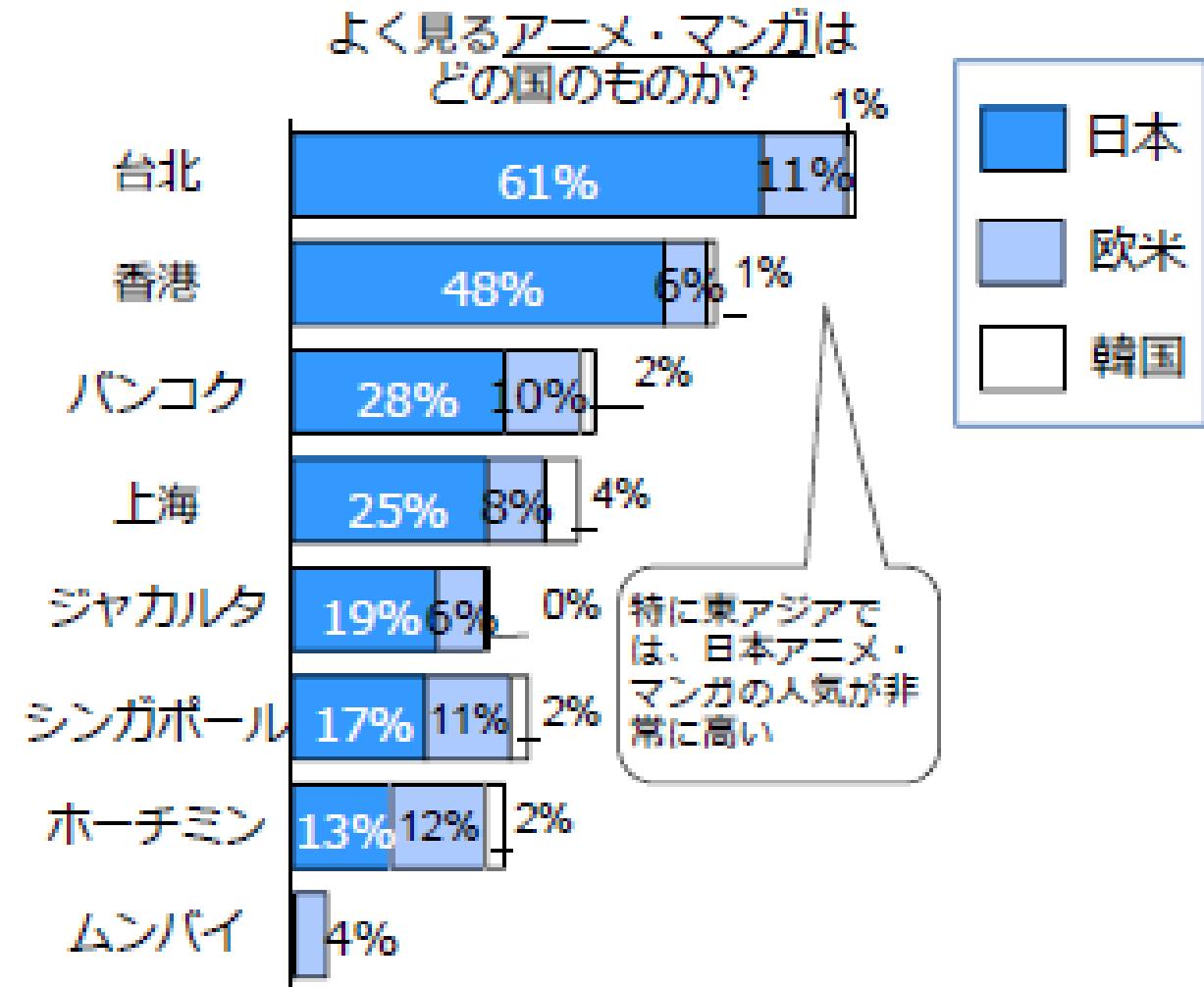
- 総合防災情報システムにも関与

- ITパスポート930点

趣味はネットゲーム



アジア主要都市における 日・韓・欧米コンテンツ普及度



アニメ・漫画
は、数少ない
競争力の
高い分野



成長産業

世界中でコミケ文化が拡散



世界の主要ゲーム・アニメ展示会

1月 台北国際電玩展(台湾)

3月 GDC (Game Developers Conference) (サンフランシスコ、アメリカ)

4月 PAX EAST (ボストン、アメリカ)

5月 Game & Creative Contents Networking (マニラ、フィリピン)

5月 Casual Connect Asia (シンガポール)

6月 E3 (Electronic Entertainment Expo)(ロサンゼルス、アメリカ)

7月 Hyper Japan (ロンドン、イギリス)

7月 China Joy (上海、中国)

7月 Japan Expo (パリ、フランス)

8月 gamescom (ケルン、ドイツ)

8月 GTI Asia China Expo(台北、中国)

9月 東京ゲームショウ (幕張、日本)

10月 MCM Comic Con(ロンドン、イギリス)

10月 New York Comic Con
(ニューヨーク、アメリカ)

11月 G-STAR (釜山、韓国)

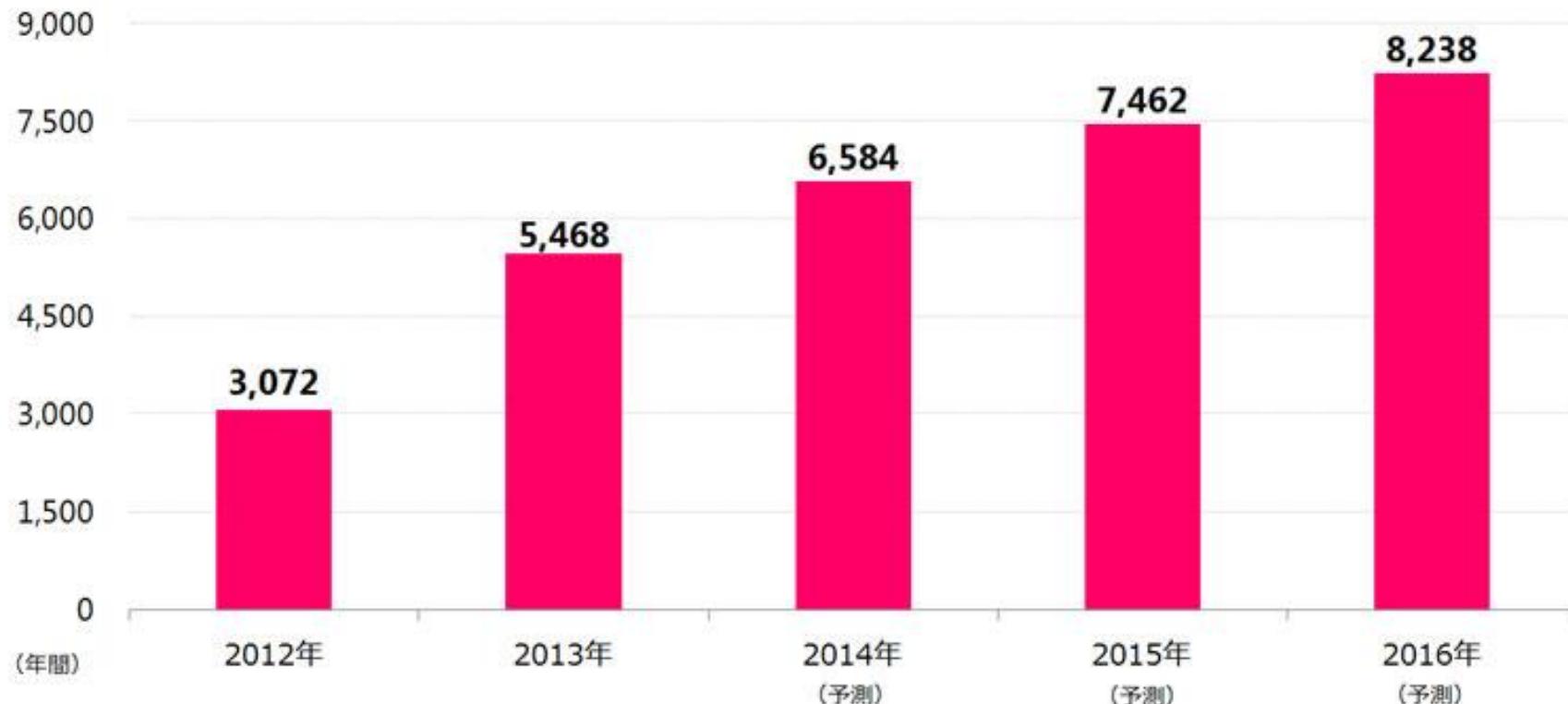
12月 Anime Festival Asia (シンガポール)



激しく伸びるスマホゲーム

スマートフォンゲーム市場規模（ネイティブアプリ/ブラウザゲーム合算）

(単位：億円)



「日本はコンテンツ立国」の実態

わが国の各種ソフトの輸出入金額

(単位：億円)

	映画	雑誌	書籍	ゲーム
輸出	58	50	78	4114
輸入	513	91	228	36

(出典) 総務省情報通信政策研究所『メディア・ソフトの制作及び流通の実態に関する調査研究報告書』平成24年5月, p.166. より筆者作成

日本全体では黒字だけど、分けて分析すると、
ゲームの大黒字に依存している。
映画、雑誌、書籍は本当は赤字。

成長戦略を追加しよう

アベノミクスの今の収入源

- ・国内……公共事業
- ・海外……原発輸出

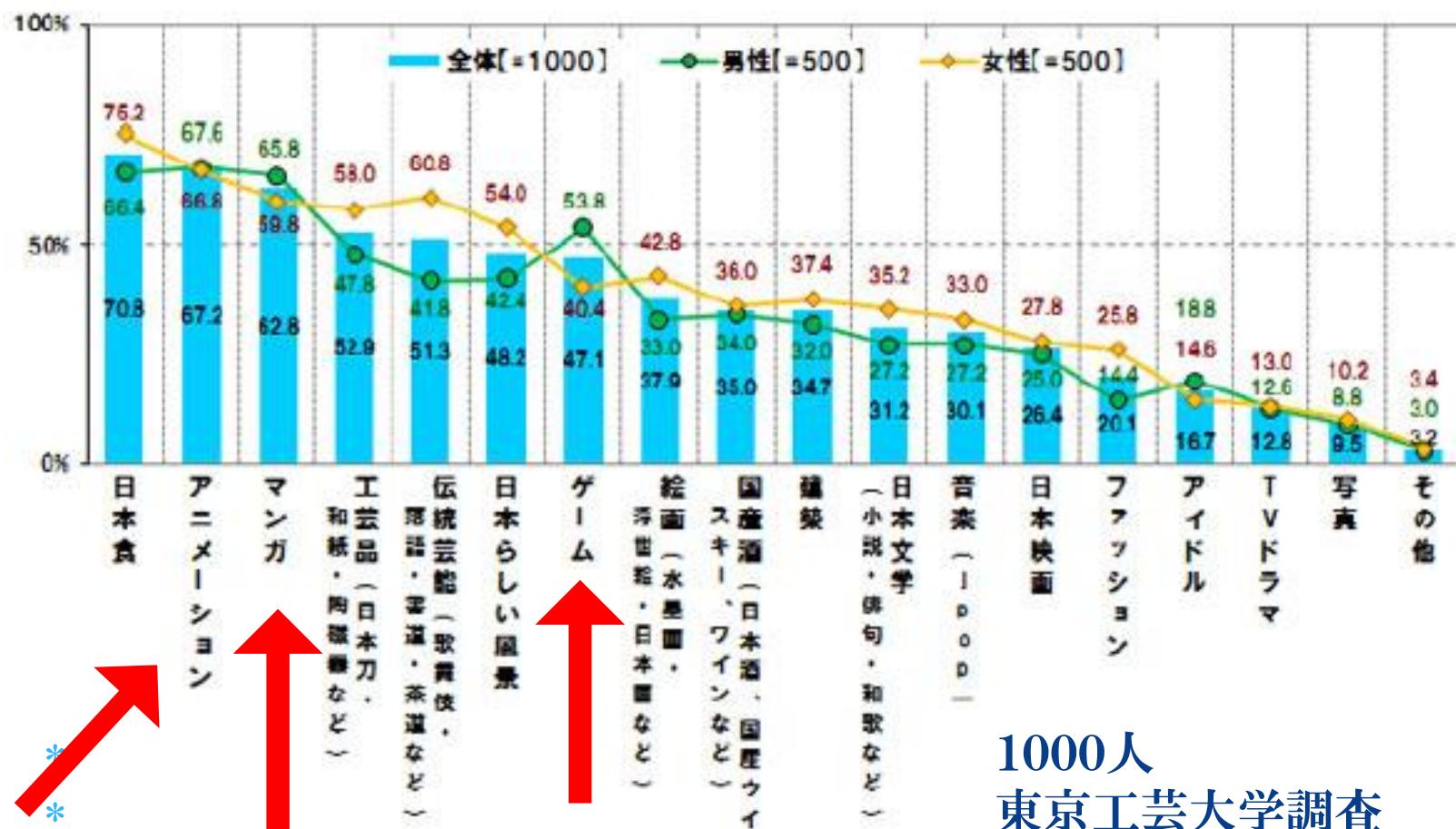


アニメ・ゲームも産業として
海外からの収入を稼げる！

ゲームは6位に入る主要項目

* (アンケート)

* クールジャパンとして世界に紹介したい日本文化は何ですか？



児童ポルノ禁止法の後

*山田太郎議員の
頑張りのおかげで……



条文上、漫画・アニメは消えたはず

* 第二条 政府は、~~漫画、アニメーション、コンピュータを利用して作成された映像、外見上児童の姿態であると認められる児童以外の者の姿態を描写した写真等であって児童ポルノに類するもの（次項において「児童ポルノに類する漫画等」という。）と児童の権利を侵害する行為との関連性に関する調査研究を推進するとともに、インターネットを利用した児童ポルノに係る情報の閲覧等を制限するための措置（次項において「インターネットによる閲覧の制限」という。）に関する技術の開発の促進について十分な配慮をするものとする。~~

条文上、漫画・アニメは消えたはず

*2 ~~児童ポルノに類する漫画等の規制
及びインターネットによる閲覧の制限~~
については、この法律の施行後三年
を目途として、前項に規定する調査
研究及び技術の開発の状況等を勘
案しつつ検討が加えられ、その結果
に基づいて必要な措置が講ぜられる
ものとする。

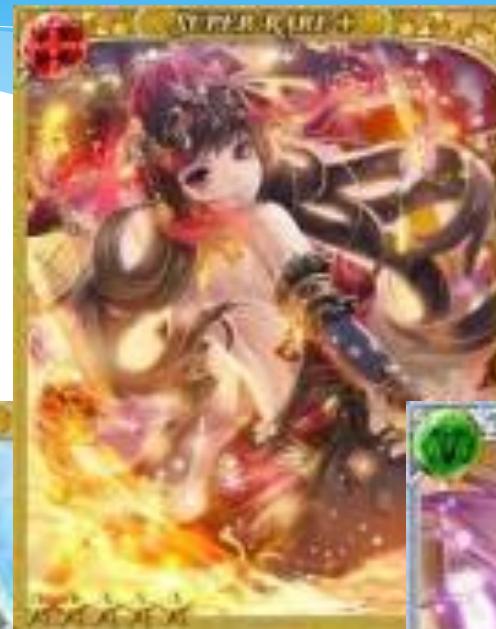
業界内の自粛

児童ポルノ禁止法は
アニメなどの条文がなくなつたが、
委縮効果がある。

アップル社の自粛？



どこまでがセーフか？



被害者は存在するのか？

「被害児童の存在するもの」を取り締まるべき。

アニメやゲームの場合、
モデルが実在しなければ
被害者は存在しない。
敏感になりすぎて自粛が進むと
産業として成長しない。



国内のアニメ・ゲームの成長を妨げる 日本の不公平消費税

*



日本から配信

消費税あり
+8%



日本人



海外から配信

消費税なし
+0%