

- [漫画市場に関する推計](#)
- [一般ゲーム市場に関する推計](#)
- [オタク市場・萌え市場の推計](#)
- [アニメ産業の輸出力](#)
- [その他の推計及び将来性への期待](#)

漫画市場に関する推計

- [マンガ読者に関する動向](#)

マンガは年間約16億冊が発行され、その売上は約6000億円と言われている。マンガを除いた雑誌、書籍の年間売上高が2兆5000億円であることから、マンガは総売上の約5分の1を占めていることになる。マンガの売上のうち、マンガ雑誌は3500億円、単行本は2500億円となっている。

一般ゲーム市場に関する推計

- [2006年の国内ゲーム市場規模が過去最高を更新 - iNSIDE \(2007/01/11\)](#)

エンターブレインが10日発表した2006年のゲームソフトとゲーム機本体を合わせた国内家庭用ゲーム市場規模は、ニンテンドーDSの大ヒットを受けて売上高が前年比37.6%増の6258億円と、1997年に記録したピーク5332億円を大幅に塗り替え過去最高を更新したそうです。

オタク市場・萌え市場の推計

- [ITmediaニュース：「もはやニッチではない」オタク市場はデジカメ超える2900億円 \(2004/08/21\)](#)

野村総合研究所（NRI）は8月24日、国内のいわゆる「オタク」層の市場規模が約2900億円に上るとする調査結果をまとめた。これはデジタルカメラの国内市場規模を上回る。

- [「オタク市場」メイド喫茶は縮小、電子コミック・同人誌など成長 - ITmedia News \(2008/11/10\)](#)
合計3.597億円（矢野経済研究所が11月10日発表した2007年度の「オタク市場」についての調査結果）。

- [「子どもがダメなら大人に売れ」 888億円「萌え」市場 - ITmedia News \(2005/05/20\)](#)

「萌え関連市場は888億円」 4月初め、こんな調査結果が話題になり、ブロッコリーやまんだらけなど“萌え関連銘柄”と目された企業の株価が急騰した。調査したのは浜銀総合研究所調査部の信濃伸一研究員。「調査結果レポートは1カ月4万件ほどアクセスがあった。他の調査はせいぜい100件程度なのに」（信濃研究員）。

アニメ産業の輸出力

- [海外展開を目指す中国文化_人民中国 \(人民日報/2008/04/20\)](#)

2008年1月に開かれた「中国文化産業新年国際フォーラム」で、ある商務部（省）の高官は、「ここにお集まりのみなさんの多くがアニメを見て育った世代に属するのではないのでしょうか。そのアニメの多くが日本製でした。日本のアニメ産業は、日本の対米鉄鋼輸出額の4倍に当たる50億ドルを稼いでいます。50億ドル分の鉄鋼をつくるのにどれほどのエネルギーが必要か、環境への影響はどうか。アニメは事務所でコンピューターの前に座って製作できます」と発言しています。

その他の推計及び将来性への期待

- [第2回：「コンテンツ関連産業」は71兆円の巨大市場に?インターネット-数字で読み解くコンテンツビジネスIT-PLUS \(2005/07/04\)](#)