

「オタク」市場に関する調査結果 2012

－「オタク」層のみならず、「非オタク」層の取り込みにより ユーザーが拡大、市場は堅調に推移－

【調査要綱】

矢野経済研究所では、次の調査要綱にて国内の「オタク」市場に関する調査を実施した。

1. 調査期間:2012年7月～9月

2. 調査対象:

アニメ/漫画(電子コミック含む)/ライトノベル/同人誌/プラモデル/フィギュア/ドール/鉄道模型/アイドル/プロレス/コスプレ衣装/メイド・コスプレ関連サービス(メイド喫茶・居酒屋・マッサージ、コスプレ飲食店、コンセプトカフェ等)/オンラインゲーム/アダルトゲーム/AV(アダルトビデオ・DVD、ダウンロードコンテンツ含む)/恋愛シミュレーションゲーム/ボーイズラブ/ボーカロイド(関連商品含む)/声優関連商品 を扱う事業者、及び業界団体等

3. 調査方法:当社専門研究員による直接面談及び、電話・FAXによるヒアリング

＜「オタク」市場とは＞

本調査における「オタク」市場とは、一定数のコアユーザーを有するとみられ、「オタクの聖地」である秋葉原等で扱われることが比較的多いコンテンツや物販、サービス等を指す。各分野別市場定義は表2を参照のこと。

【調査結果サマリー】

◆ 2011年度の「オタク」市場はコア層のみならず一般層も取り込み、市場は堅調に推移

2011年度の「オタク市場」は前年度に引き続き、コアユーザーを確実に取り込みつつ、リーズナブルな商品・サービスの提供により、エントリーユーザーやライト層、「非オタク」である一般層を獲得し、堅調に推移している。

◆ 2011年度は恋愛シミュレーションゲーム、オンラインゲームで、

いずれも前年度比3割増と大幅に拡大

2011年度の「オタク市場」を分野別に見ると、恋愛シミュレーションゲーム市場規模は前年度比30.4%増の146億円、オンラインゲーム市場規模は前年度比29.2%増の3,868億円といずれも前年度比3割増と大幅に拡大した。ボーカロイド^{*}、アイドル、メイド・コスプレ関連サービスは前年度比1割以上の拡大、声優、フィギュア、ライトノベル、電子コミック、コスプレ衣装、ドール、鉄道模型、プラモデル市場は堅調に推移した。

◆ 情報発信と同時にユーザーの生の声の収集を基軸に事業展開

SNS(ソーシャル・ネットワーキング・サービス)や動画共有サイト等により、商品・サービス・コンテンツを提供する事業者側とユーザーとの距離が非常に近くなっていることが特筆すべき点として挙げられ、情報発信と同時にユーザーの生の声の収集に注力する事業者が増えている。

◆ 資料体裁

資料名:「クール・ジャパンマーケット/オタク市場の徹底研究 2012」

発刊日:2012年10月5日

体裁:A4判666頁

定価:105,000円(本体価格100,000円、消費税等5,000円)

◆ 株式会社 矢野経済研究所

所在地:東京都中野区本町2-46-2 代表取締役社長:水越 孝

設立:1958年3月 年間レポート発刊:約250タイトル URL:<http://www.yano.co.jp/>

本件に関するお問合せ先(当社HPからも承っております <http://www.yano.co.jp/>)

(株)矢野経済研究所 営業本部 広報チーム TEL:03-5371-6912 E-mail:press@yano.co.jp

本資料における著作権やその他本資料にかかる一切の権利は、株式会社矢野経済研究所に帰属します。
本資料内容を転載引用等されるにあたっては、上記広報チーム迄お問合せ下さい。

【調査結果の概要】

1. 市場概況と将来展望

2011年度の「オタク」市場は前年度に引き続き、コアユーザーを確実に取り込みつつ、リーズナブルな商品・サービスの提供により、エントリーユーザーやライト層、「非オタク」である一般層を獲得し、堅調に推移している。

特筆すべき点として、SNS(ソーシャル・ネットワーキング・サービス)や動画共有サイト等により、商品・サービス・コンテンツを提供する事業者側とユーザーとの距離が非常に近くなっていることが挙げられる。ボーカロイド*がその好例であり、ユーザーがボーカロイドソフトで作成した楽曲がネット上で共有され、二次創作が多数生まれることにより市場が創出され、発展を遂げている。また他の分野別市場でも、SNS やブログ、動画共有サイト等を用い、情報発信と同時にユーザーの生の声の収集に注力する事業者が増えている。

「オタク」市場はコアユーザーである「オタク」層と、分野により一般層を取り込み、今後も堅調に推移すると予測するが、しだいに成熟していくと見る。国内市場は人口減少等により、経済成長の鈍化が見込まれ、事業者各社ともに成長を維持するためには海外市場への進出が不可欠であるものとする。

※ボーカロイドとはボーカルとアンドロイドを組み合わせた造語で、大手楽器メーカーの開発した歌声合成技術および、その応用ソフトウェアにより創作されたキャラクターや楽曲、及び二次創作物や関連商品、コンテンツをさす。

2. 注目分野別動向

2011年度のオタク市場を分野別に見ると、恋愛シミュレーションゲーム、オンラインゲームは前年度比3割増、ボーカロイド、アイドル、メイド・コスプレ関連サービスは前年度比1割以上の拡大、声優、フィギュア、ライトノベル、電子コミック、コスプレ衣装、ドール、鉄道模型、プラモデル市場は堅調に推移した。

2-1. 恋愛シミュレーションゲーム市場

2011年度の恋愛シミュレーションゲーム市場規模は前年度比30.4%増の146億円であった。各事業者がモバイル端末向けにゲームを開発、配信したことにより一般女性ユーザーが増加し、大きく拡大している。

2-2. オンラインゲーム市場

2011年度のオンラインゲーム市場規模は前年度比29.2%増の3,868億円であった。ヘビーユーザー向けのハイスペックコンテンツは頭打ちだが、SNSを通じて提供される「ソーシャルゲーム」の好調に伴い、拡大が続いている。

2-3. ボーカロイド*市場

2011年度のボーカロイド*市場規模は前年度比14.5%増の63億円であった。二次創作が活発に行われて市場が活性化していることや、ボーカロイドキャラクターの人気で様々な関連商品が発売されていることから、拡大が続いている。

2-4. アイドル市場

2011年度のアイドル市場規模は前年度比13.1%増の630億円であった。「AKB48」やその派生グループの人気により拡大傾向である。なかでも同一商品の大量購入や、コンサートやイベントの常連になる等の熱烈的なファンが市場を支え、好調に推移している。

2-5. メイド・コスプレ関連サービス市場

2011年度のメイド・コスプレ関連サービス市場規模は前年度比10.8%増の103億円であった。「メイド喫茶」「コスプレ飲食店」ブームの終焉で縮小していたが、2010年度以降「非オタク」である一般層をターゲットとした店舗が好調で、市場は拡大傾向である。

2-6. 声優市場

2011年度の声優市場規模は前年度比6.4%増の149億円であった。声優はかつて音入れが主業であったが、「声優」自身の認知度向上に加え、「声優アーティスト」(歌手活動を行う声優)のライブやイベント、音楽ソフト売上の好調等から拡大となっている。

2-7. フィギュア市場

2011年度のフィギュア市場規模は前年度比4.8%増の307億円であった。手頃な価格の商品や、着せ替えや手足パーツなどを動かせる商品を事業者各社が投入した結果、幅広い層から人気を集め、拡大傾向である。

2-8. ライトノベル市場

2011年度のライトノベル市場規模は前年度比1.9%増の322億円であった。ライトノベルの漫画化・アニメ化・ゲーム化、人気漫画の小説化等、メディアミックス戦略が奏功し堅調に推移している。

2-9. 電子コミック市場

2011年度の電子コミック市場規模は前年度比0.9%増の545億円であった。同年度はスマートフォンやタブレットPCといった新モバイル端末へのフォーマット対応の遅れなどから微増に留まった。

表 1. オタク市場分野別市場規模推移と 2011 年度市場概況

単位:億円

分野	2011年度の市場概況	2010年度	2011年度	2012年度 (予測)
電子コミック	2011年度はスマートフォンやタブレットPCへの対応がやや遅れたことから微増に留まったが、中長期的には更なる成長が期待される。	540	545	600
同人誌	2011年度は震災の影響が3月～4月のイベントに及び、わずかに縮小となったが、ユーザー数の増加や流通チャネル多様化により、2012年度は小幅な拡大を予測。	700	690	716
ライトノベル	ライトノベルの漫画化・アニメ化・ゲーム化、人気漫画の小説化等によるメディアミックス戦略が奏功し、微増で推移。	316	322	327
プラモデル	キャラクタープラモデル人気で若年層を取り込み、堅調に推移。2012年度は「東京スカイツリー」関連スケールモデルも好調。	262	263	268
フィギュア	手頃な価格のデフォルメフィギュアや着せ替え・可動フィギュアが幅広い層から人気を集めており、市場規模は拡大傾向である。	293	307	312
ドール	固定ファンに支えられ堅調に推移している反面、大幅なユーザー層拡大はないと見られ、市場規模は微増～横ばい推移。	137	138	136
鉄道模型(ジオラマ等 周辺商材含む)	大手事業者の売上は堅調だが、大半の事業者は売上減が続いており、市場規模は微増～横ばい推移である。	160	161	160
アイドル	「AKB48」やその関連グループのコアファンが増え、市場を支えていることから、近年、市場規模は拡大傾向である。	557	630	720
プロレス	テレビ中継の減少等により、市場縮小が続いているが、新日本プロレスの好調もあり、微減に留まっている模様。	125	122	121
コスプレ衣装	「コスプレ」が一般的に認知されつつあることや、参加人口の増加により、市場規模拡大傾向である。	412	415	419
メイド、コスプレ関連 サービス	「メイド喫茶」ブームは去ったが、「非オタク層」をメインターゲットとした店舗が市場を牽引し、2010年度以降市場規模は拡大。	93	103	107
オンラインゲーム	ヘビーユーザー向けハイスpekコンテンツは頭打ちだが、ソーシャルゲームの急成長で市場拡大が続いている。	2,994	3,868	4,290
アダルトゲーム	ユーザー人口の増加があるものの、不正利用の増加や、参入事業者及びコンテンツの減少等により、市場規模縮小が続く。	261	243	220
AV(アダルトビデオ・ DVD、ダウンロードコン 텐츠含む)	インターネットで画像・動画が無料で見られることや、コンテンツの値崩れ、不正利用の増加等から市場規模縮小が続く。	554	539	528
恋愛シミュレーション ゲーム	一般女性をターゲットとした携帯電話(スマートフォン含む)向け恋愛ゲームによるユーザー増で市場拡大が続く。	112	146	156
ボーイズラブ	一定の需要を有し、電子コミックや同人誌は堅調だが、出版物やパッケージソフトは軟調模様。市場規模は縮小～横ばい推移。	220	216	215
ボーカロイド (関連商品含む)	2007年の「初音ミク」のリリースを機に市場が形成され、関連商品の発売や二次創作の活発化により、市場拡大が続いている。	55	63	73
声優	声優の認知度向上や「声優アーティスト」人気で市場拡大。一方、音楽ソフト市場全体の縮小で小幅な伸びに留まる。	140	149	154

矢野経済研究所推計

注 1. 「メイド・コスプレ関連サービス」、「ボーカロイド」は国内売上高ベース、「アイドル」、「プロレス」、「声優」はユーザー消費金額ベース、その他は国内出荷金額ベースにて算出した。

注 2. 「恋愛シミュレーションゲーム」については、一部、オンラインゲーム市場に包含されるコンテンツがある。

注 3. 「ボーイズラブ」については、一部アニメ市場、漫画市場、電子コミック市場、ライトノベル市場、同人誌市場、アダルトゲーム市場、AV市場に包含されるコンテンツがある。

注 4. 「ボーカロイド」については、一部、漫画市場、同人誌市場、フィギュア市場、ドール市場、コスプレ衣装市場、オンラインゲーム市場に包含されるコンテンツがある。

注 5. 「声優」については、一部、アイドル市場に包含されるコンテンツがある。

表 2. 各分野別の市場定義

分野	市場定義
電子コミック	パソコン、携帯電話等を用いて読む漫画。
ライトノベル	表紙や挿絵にアニメ調のイラストを使用し、主として若年層をターゲットとした娯楽小説。
同人誌	個人及び同好者を集めたグループが自費で出版する雑誌及びソフトウェア全般。 同人誌即売会、同人誌取扱店への委託販売、ダウンロード販売で流通しているものを対象とする。
プラモデル	ロボット、車、飛行機、建造物等を象った、プラスチック製の組み立てモデル。
フィギュア	体、毛髪、衣服等全てPVC(ポリ塩化ビニル)、レジンキャスト(無発泡ウレタン)、ソフトビニール等でできており、基本的に14歳以上を対象とした精巧な人形、ミニチュア。
ドール	大人をメインターゲットとし、布でできた服を着用し植毛されている人形及びそのパーツや衣装。
鉄道模型	鉄道車両を一定の縮尺・軌間(鉄道線路を構成する2本のレールの内側の幅)で再現した模型。車両の他ジオラマ、レール、動力ユニットを含む。
アイドル	「アイドル」のコンサートチケット、CD・DVD、写真集、関連グッズ、ファンクラブの会費等。
プロレス	プロレスの試合のチケット、プロレス選手関連グッズ(パンフレット、Tシャツ、タオル等)といった、プロレスのファン活動にかかる費用等。
コスプレ衣装	アニメ・漫画・ゲーム・映画・ドラマ等のキャラクターの衣装や、特定の職業もしくは学生の制服を模した既製服。仮装用の衣装も含む。
メイド・コスプレ 関連サービス	店員がメイド・執事等の服装、またはその他のコスチュームを着用して接客・サービスを行う飲食店及びサービス業。但し、風俗店は除外。
オンラインゲーム	インターネットに接続しながらプレイできるゲームで、携帯電話向けゲームアプリやソーシャルゲームを含む。但し、アミューズメント施設等に設置されているネットワーク対応型ビデオゲーム機や、ゲームのプラットフォーム(パソコン、家庭用ゲームハードウェア、携帯電話等)、プロバイダー接続費用、電話料金は対象外とする。
アダルトゲーム	18歳未満(もしくは15歳未満)のプレイ・購入が禁止され、性的好奇心を満足させることを主目的としたコンピュータゲーム。
AV(アダルト ビデオ・DVD)	18歳未満の視聴・レンタル・購入が禁止され、性的好奇心を満足させることを主目的とした映像メディア。ダウンロードコンテンツを含む。
恋愛シミュレーション ゲーム	ゲームに登場するキャラクターとの仮想恋愛を主目的としたゲーム。但し、上記「アダルトゲーム」に該当するものは除く。家庭用ゲーム機やパソコン向けゲームソフトの他、モバイル端末向けコンテンツ、オンラインコンテンツを含む。ゲームに用いるプラットフォーム、接続費用、パケット代は除外。
ボーイズラブ	男性同士の恋愛をテーマとし、かつ女性をターゲットとしたコンテンツ全般。但し、単に美少年・美青年が登場するだけで、特に男性同士の恋愛についての描写がないコンテンツや、男性をメインターゲットとしているコンテンツは除外する。
ボーカロイド	キャラクターが付与された音声合成・デスクトップミュージックソフトウェア及び同キャラクター。本調査では同ソフトウェアそのものの売上、同ソフトウェアで作成された楽曲及び同キャラクターの関連商品・二次創作物の売上を市場規模に含む。
声優	声優のCD・DVD、ライブ及びイベントのチケット、その他関連グッズ、ファンクラブの会費等。但し、「声優」を前面に出していないCD・DVD、その他グッズは除外。