

# 「オタク市場」に関する調査結果 2008

－「オタクカルチャー」のメジャー化、定着化進む

特に電子コミック、同人誌、フィギュア、コスプレ衣装、鉄道模型市場が拡大－

## 【調査要綱】

矢野経済研究所では、次の調査要綱にて「オタク市場」に関わるビジネス市場の調査を実施した。

1. 調査期間：2008年7月～10月
2. 調査対象：アニメ／コミック（電子コミック含む）／同人誌／プラモデル／フィギュア／ドール／鉄道模型／トイガン／アイドル／コスプレ衣装／メイド・コスプレ関連サービス（メイド喫茶、コスプレ喫茶等）／アダルトゲーム／AV（アダルトビデオ・DVD）を扱う事業者、及び業界団体
3. 調査方法：当社専門研究員による直接面談及び、電話・FAXによるヒアリングを併用

### <「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及びその関連コンテンツをさす。

## 【調査結果サマリー】

- ◆ 2007年度の電子コミックの市場規模は、前年度比147.5%と大幅増の250億円に
- ◆ 2007年度の同人誌（同人誌即売会、同人誌取扱店、ダウンロード販売で扱っているもの）の市場規模は、前年度比13.5%増の553億円に
- ◆ 2007年度のフィギュアの市場規模は、前年度比8.3%増の260億円に
- ◆ 2007年度のコスプレ衣装の市場規模は、前年度比6.8%増の360億円に
- ◆ 2007年度の鉄道模型の市場規模は、前年度比5.6%増の152億円に
- ◆ 資料体裁

資料名：「オタク市場徹底研究 2008」  
発刊日：2008年10月31日  
体裁：A4判371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/>）

㈱矢野経済研究所 営業本部 広報グループ TEL：03-5371-6912 E-mail: [press@yano.co.jp](mailto: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、上記広報グループ迄お問合せ下さい。

**【調査結果の概要】****1. 市場概況と注目分野動向**

2007年度オタク市場について、分野別にみると、電子コミック、同人誌、フィギュア、コスプレ衣装、鉄道模型市場が大きく拡大した。

電子コミック市場は、前年度比 147.5%増の 250 億円と大幅に拡大した。その要因としては、携帯電話の画面の大型化やコンテンツの読込み速度アップ等、高機能化でストレスなくコミックを読める環境が整った結果、携帯電話向けのコンテンツ配信や配信作品数の増加が寄与していることが挙げられる。

次いで、大幅に拡大したのは同人誌市場で、前年度比 13.5%増の 553 億円であった。「元ネタ」となっているアニメーション市場は成熟しつつあり、コミック市場（紙媒体のみ）は縮小傾向にあるが、同人誌市場については、「コミックマーケット」を始めとする同人誌即売会の認知度の高まり、「オタク層」に留まらないライトユーザーの参入等により、拡大傾向が続いている。

フィギュア市場も、「一部のマニア＝オタクが好むもの」というイメージが薄れ、一般的に浸透してきたことや、大手事業者がよりフィギュアに注力していること、また、参入事業者の増加等により上昇基調が続いており、前年度比 8.3%増の 260 億円と推計した。

コスプレ衣装について、コスプレが偏見を持たれる趣味でなく、一般に認知される趣味となりつつあることに伴い、コスプレ愛好者や「発表の場」であるコスプレイベントが次第に増えてきている。こうしたことから、コスプレ衣装市場規模は前年度比 6.8%増の 360 億円であった。

鉄道模型市場は、団塊の世代の愛好者が、退職で自由に使える時間が増えたことによるコアユーザー化や近年の鉄道ブーム等により、前年度比 5.6%増の 152 億円となった。

**2. 今後の市場展望**

1990 年代後半～2000 年代初頭頃から、秋葉原の「オタクの聖地」化が始まったことに伴い、「オタク市場」は急激に拡大してきた。今後も上述した各市場分野やその周辺市場は拡大傾向にあるとみられるが、ここ数年間で「オタクコンテンツ」のメジャー化・一般化が進み、市場が飽和しつつあることから、拡大幅は次第に減少すると推察される。

一例では、同人誌市場について、アニメ・コミック愛好者の増加や、同人誌即売会及び同人誌取扱店の増加に伴い、当面は拡大が続くと見られるが、その一方で、マンネリ化による参加者減少が危惧される。

また、2003 年度からフィギュアの市場規模の伸長率をみてみると、年々少しずつではあるが、下落してきている。

コスプレ衣装も伸びが続くとみられるものの、その一方で、個人の趣味の延長で衣装を製作し、著作権を取得せずに事業を行う制作販売業者が多いという問題もある。市場の健全な発展には、事業展開を個人の趣味とは分離・独立させたうえで、業界の法令順守に対する厳格なガバナンス体制を構築することが不可欠である。

鉄道模型市場については、ここ数年は拡大基調にある。これは、鉄道ブームによるユーザー数の増加が主因とみられるが、コアユーザーの多くは昔から鉄道模型を愛好している中高年層であるため、新規ユーザーの更なる開拓、及び定着化が課題である。

「オタク市場」全体を俯瞰すると、「オタクカルチャー」の定着化に伴い、市場はしだいに成熟しつつあるとみられる。

表 1. 2007 年度オタク市場分野別市場規模

## ●本調査における「オタク市場」の分類

	詳細	07年度市場規模 (百万円)	前年度比
電子コミック市場	パソコン、携帯電話、PDA等を用いて読むコミック	25,000	+147.5%
同人誌	個人及び同好の士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。	55,300	+13.5%
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	26,800	+1.9%
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）、ソフビ等でできており、基本的に14歳以上を対象とした精巧な人形、ミニチュア	26,000	+8.3%
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	13,500	+3.8%
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、動力ユニットも含む。	15,200	+5.6%
トイガン	実銃を模した模型。モデルガン（弾丸を発射する構造を持たない銃の模型）、エアソフトガン（圧縮した空気やガスによってプラスチックでできた弾丸を発射する遊戯銃）を対象とする。	5,300	-8.6%
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	50,500	-4.7%
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。仮装用の衣装も含める。	36,000	+6.8%
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プレで接客・サービスを行う店及びサービス。	10,500	-18.6%
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	34,100	-2.8%
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	61,500	-7.0%

矢野経済研究所推計

注 1: 国内出荷ベース(メイド・コスプレ関連サービスは国内売上高ベース)、なお、アイドル市場のみ、ユーザー消費金額ベースにて算出