

「オタク」市場に関する調査を実施(2017年)

【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:2017年9月～10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)/恋愛ゲーム/ボーイズラブ/ボーカロイド(関連商品含む)/トイガン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、インターネット調査、文献調査を併用

<「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や物販、サービス等を指す。ここでは主要15分野を取り上げる。なお各分野別市場定義、及び市場規模算出ベースは表2を参照のこと。

【調査結果サマリー】

◆ 2017年度のアイドル市場規模は前年度比12.3%増の2,100億円と拡大を予測

2016年度のアイドル市場規模は前年度比20.6%増の1,870億円であった。「ジャニーズ」「AKB48」グループのファン層が市場を支えるとともに、そのほか、複数のアイドルグループの台頭によって市場は拡大傾向にあり、2017年度のアイドル市場規模は前年度比12.3%増の2,100億円と拡大を予測する。

◆ 2017年度のボーカロイド市場規模は前年度比4.2%増の100億円を予測、今後も拡大傾向

2016年度のボーカロイド市場規模(関連商品を含む)は前年度比4.3%増の96億円であった。「初音ミク」の登場を契機に、市場が形成され、コンサートを始め、関連商品の発売や二次創作が引き続き活発化している。昨今ではキャラクターが一般的に認知されたことで、食品やアパレル商品などに使用され、またライブ活動も大規模化してきていることから、2017年度は前年度比4.2%増の100億円と拡大を予測する。

◆ 2017年度のトイガン・サバイバルゲーム市場規模は前年度比3.0%増の209億円と堅調を予測

2016年度のトイガン・サバイバルゲーム市場規模は前年度比3.0%増の203億円であった。サバイバルゲームは近年のブームにより、従来の顧客層に加え、新規ユーザー層が増加していることから好調に推移、これに伴い、トイガンも堅調である。今後も新規ユーザー層の開拓や、ユーザーのリポート需要が見込まれることから、2017年度は前年度比3.0%増の209億円と堅調に推移すると予測する。

◆ 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 2017」
 発刊日：2017年10月31日
 体裁：A4判730頁
 定価：120,000円(税別)

◆ 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 マーケティング本部 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】

表 1. 主要分野別市場概況と予測

(単位：億円)

| 分野 | 2016年度市場概況と予測 | 2015年度 | 2016年度 | 2017年度 (予測) |
|---------------------------------------|--|--------|--------|----------------|
| 同人誌 | 即売会は縮小傾向にあるが、委託販売やダウンロード販売は好調であり、今後も拡大を予測する。 | 775 | 795 | 817 |
| プラモデル | アニメのキャラクターモデルが好調で、なかでも「機動戦士ガンダム」シリーズ(ガンプラ)は若年層向けの新商品の投入により、堅調を維持している。一方のスケールモデルは低調ではあるが、コア層に支えられ、安定推移である。 | 266 | 275 | 277 |
| フィギュア | ライトユーザー層の拡大、インバウンド(訪日外国人客)需要継続により成長基調にあったが、商品の低価格化といったマイナス面も顕在化している。一方で各社ともに新たなコンテンツを有していることから、今後の期待される。 | 320 | 320 | 325 |
| ドール | 2015年度はヒット商品が市場拡大に寄与したものの、2016年度はその反動減もあり、減少傾向にあるが、愛好家に支えられていることから、今後も安定的に推移するものと考えられる。 | 135 | 130 | 125 |
| 鉄道模型(ジオラマ等 周辺商材含む) | 定番品や入門者向けセット商品は堅調に推移したが、前年度と比べると話題性のある商品がなく、市場を拡大させるまでには至らなかった。発売予定の新商品への期待もあることから、2017年度は拡大を予測する。 | 105 | 105 | 108 |
| アイドル | 「ジャニーズ」「AKB48」グループのファン層が市場を支えるとともに、そのほか、複数のアイドルグループの台頭によって市場は拡大傾向にある。 | 1,550 | 1,870 | 2,100 |
| プロレス | 各団体の新規ファン層の開拓に向けた取り組み等が引き続き奏功し、若年層や女性層が増加、市場は拡大傾向にある。 | 124 | 126 | 132 |
| コスプレ衣装 | 宴会やパーティをはじめ、ハロウィンなどのイベントを契機に、一般的な趣味として定着してきているが、インターネット通販などにより低価格化が進行していることから、市場は縮小傾向にある。 | 435 | 390 | 350 |
| メイド、コスプレ 関連サービス | 顧客層の拡大に成功している大手企業は堅調であるものの、従来型の店舗を運営する企業は業態変更など、厳しい状況にある。大手企業は今後も安定的に推移するとみられる。 | 115 | 111 | 111 |
| アダルトゲーム | ダウンロード販売が徐々に増加傾向にあるものの、パッケージ(ゲームソフト)販売を補完するまでには至っておらず、今後も同様の傾向とみる。 | 176 | 168 | 160 |
| AV(アダルトビデオ・ DVD、ダウンロードコン テンツ含む) | 全体的には縮小傾向にあるものの、一部のユーザー層による下支えもあり、縮小幅は抑えられている。 | 504 | 492 | 495 |
| 恋愛ゲーム | 一般女性ユーザー層を取り込みながら、女性向けコンテンツが市場を牽引してきたが、類似コンテンツとの競合や新規ユーザーの頭打ち感もあり、縮小傾向にあるものとみる。 | 163 | 150 | 155 |
| ボーイズラブ | 愛好家による市場の下支えはあるものの、書籍やドラマCDの伸び悩み、電子書籍による低価格化など、市場環境は厳しいものとみる。 | 220 | 219 | 219 |
| ボーカロイド (関連商品含む) | 「初音ミク」の登場を契機に、市場が形成され、コンサートを始め、関連商品の発売や二次創作が引き続き活発化している。昨今ではキャラクターが一般的に認知されたことで、食品やアパレル商品などに使用され、またライブ活動も大規模化してきていることから、今後も市場は拡大傾向とみる。 | 92 | 96 | 100 |
| トイガン・サバイバル ゲーム(ミリタリー) | サバイバルゲームは近年のブームにより、従来の顧客層に加え、新規ユーザー層が増加していることから好調に推移、これに伴い、トイガンも堅調である。今後も新規ユーザー層の開拓や、ユーザーのリピート需要が見込まれることから、堅調に推移すると予測する。 | 197 | 203 | 209 |

矢野経済研究所推計

注 1. 「ボーイズラブ」は表中、同人誌市場、アダルトゲーム市場、AV 市場に一部包含されるコンテンツがある。

注 2. 「ボーカロイド」は表中、同人誌市場、フィギュア市場、ドール市場、コスプレ衣装市場に一部包含されるコンテンツがある。

注 3. 一部過去に遡って市場規模を再算出している。

表 2. 主要分野の市場定義

| 分野 | 市場定義 |
|----------------------|--|
| 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。小売金額ベースにて算出。 |
| プラモデル | プラスチック製の組み立てモデル。キャラクターモデルとはアニメ、漫画などの作品に登場する架空のロボットやキャラクター等を象ったものをさし、スケールモデルとは実在する(もしくは実在した)車両・飛行機、船、建造物等を象ったものをさす。国内出荷金額ベースにて算出。 |
| 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。国内出荷金額ベースにて算出。 |
| 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。国内出荷金額ベースにて算出。 |
| 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。国内出荷金額ベースにて算出。 |
| アイドル | 基本的には事務所に所属しているアイドルを対象とし、市場規模は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をユーザー消費金額ベースにて算出。 |
| 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支出される費用。ユーザー消費金額ベースにて算出。 |
| 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。国内出荷金額ベースにて算出。 |
| 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、風俗店は除外する。事業者売上高ベースにて算出。 |
| 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。国内出荷金額ベースにて算出。 |
| 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。国内出荷金額ベースにて算出。 |
| 恋愛ゲーム | 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、パッケージ代は除外。国内出荷金額ベースにて算出。 |
| 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。国内出荷金額ベースにて算出。 |
| 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。小売金額ベースにて算出。 |
| トイガン・サバイバルゲーム(ミリタリー) | 外観を実銃に似せた玩具銃(トイガン)。エアソフトガンとモデルガンの2種類を対象とする。カスタムパーツや弾丸は除外。また所持許可を必要とする狩猟用、スポーツ射撃用の「空気銃」、ミリタリーファッション、グッズ等の装飾品も除外。国内出荷金額ベースにて算出。サバイバルゲームは、トイガン等で撃ち合いを行うゲーム。常設のフィールドが用意されている場で行われているものを対象とし、事業者売上高ベースにて算出。 |

矢野経済研究所作成