

# C J P F 意見交換会

2024.03.01

---

## コンテンツ業界動向及び 新市場創出と次世代人材育成について

瓜生山学園 京都芸術大学  
キャラクターデザイン学科 / マンガ学科  
学科長 教授 矢野 浩二

# 藝術立国：芸術の力で社会を変革してゆく人材を輩出

## 瓜生山学園京都芸術大学

通学 12 学科 22 コース / 通信 4 学科 16 コース 2023年5月1日現在

芸術学部 3,976 名 通信教育部芸術学部 15,495 名

大学院芸術研究科 356 名 大学院芸術研究科〔通信教育〕 549 名

## キャラクターデザイン学科 / マンガ学科 (約 800 名)

- ・在学中から商業誌デビュー
- ・3名に1名がプロマンガ家として卒業、連載多数
- ・イラストレーターとして企業コラボやアーティストとして活躍
- ・大手ゲーム、アニメーション企業への就業多数
- ・一般企業向け企画系就業展開



# マンガ関連コンテンツ業界動向と新市場開発

## 1st Impact

Major Works

北米を核とした世界展開



## 2nd Impact

Webtoon

日中韓スマホ世界市場競合



## 3rd Impact

Creative Diversity

グローバルサウス新市場



# 1st Impact : Major Works ( 著名マンガ作品の世界メディア展開 )

Manga



Move



Game



THE ICv2-COMICHRON  
COMIC SALES REPORT 2021

NORTH AMERICAN COMIC SALES  
ACROSS TIME

Combined Print & Digital Download Sales



All joint estimates by Comichron.com and ICv2.com, except digital estimates by ICv2.com. Original design by Kate Willert.  
© 2022 John Jackson Miller and ICv2

ICv2 & COMICHRON

## ONEPIECE × NETFLIX

- ・制作費：1.38 億ドル (Netflix 史上最高額)
- ・視聴数：世界 84 の国・地域で 1 位



モバイルゲーム・カードゲーム販売急増



課題：海外資本への制作費及びメディア展開依存



## 拡大するコミック世界市場

- ・北米コミック市場 (2021)  
紙：約 20 億 7500 万ドル / デジタル 1 億 7000 万ドル  
(前年比 68% 増) 出典 Comichron.com and ICv2.com

## 日本コンテンツの海賊版被害：

約 2 兆円 (内 出版：約 3,952 億円 ~ 8,311 億円)

出典 一般社団法人 コンテンツ海外流通促進機構



## 新潮流：出版社自社運営メディアの世界展開

(集英社：MANGA Plus / 講談社：K MANGA)

- ・最新話の世界同時翻訳配信 (月額課金モデル)
- ・海外ユーザーによるマンガ週刊講読の習慣化