

## 飛躍が期待される成長国のコンテンツ市場

経済発展が著しく、人口も増加傾向にある成長国\*において、アニメやコミックなどのコンテンツ市場が拡大を見せています。経済産業省によると、成長国のコンテンツ市場は2010年から2020年にかけて、インドや中国の成長率が毎年約8%に及ぶなど、新興国と比較して大きく成長する予測です。なかでも若年層の多い地域に対しては、今後の消費活動の面でも期待が持てるため、注目が高まっています。

近年、日本では国内のコンテンツ市場の成長が鈍化する一方で、経済産業省が推進する「クール・ジャパン」戦略によって、繊細で美しいイラストのアニメやコミックが欧米を中心に人気を博しています。そして、今後の有力な展開先として、成長国に目が向けられているようです。

例えば総人口が10億人を超えるインドでは、2012年12月下旬から日印共同制作のインド版「巨人の星」が放映される予定です。スラム街に暮らす少年がインドの国技であるクリケットのプロ選手として成長する姿を描きます。原作の舞台である1960年代高度成長期の日本と、現在のインドの経済状況が似ていることから、今回の放映が実現しました。

コンテンツビジネスは、アニメそのものだけでなく関連グッズの商品化などによる付帯効果も見込まれるため、巨大な消費市場での大きな飛躍が期待されています。

\*「成長国」とは、ゴールドマン・サックスが提唱する今後世界経済の成長を牽引するであろう8カ国(ブラジル、ロシア、インド、中国、韓国、トルコ、メキシコ、インドネシア)を指す。

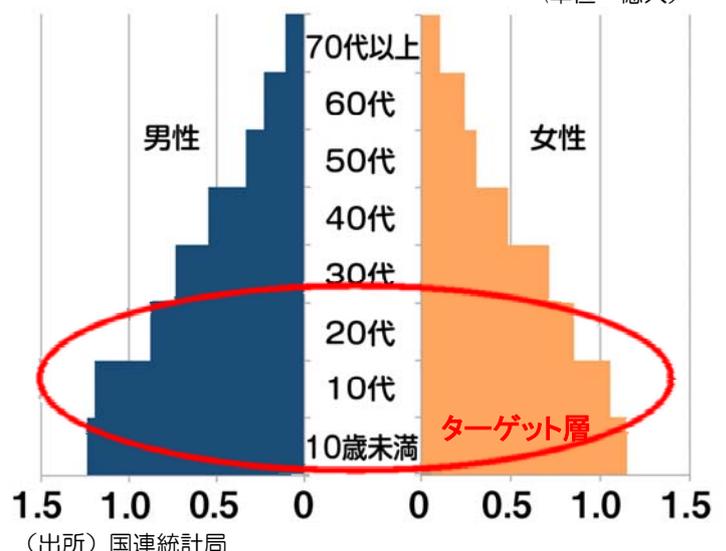
### コンテンツ市場の産業規模

国名	2010年	年平均成長率	2020年
インド	55	8%	124
中国	135	8%	291
韓国	92	7%	175
ロシア	61	6%	111
ブラジル	61	4%	92
日本	352	2%	417
米国	1,079	2%	1,316

(単位: 億米ドル)

(出所) 経済産業省の資料を元にGSAM計算

### インドの年齢別人口 (単位: 億人)



成長国について詳しくはこちらから [www.gsam.co.jp](http://www.gsam.co.jp)

本資料は、情報提供を目的としてゴールドマン・サックス・アセット・マネジメント株式会社(以下「弊社」といいます。)が作成した資料であり、特定の金融商品の推奨(有価証券の取得の勧誘)を目的とするものではありません。本資料に記載された過去のデータは将来の結果を保証するものではありません。本資料は、信頼できるとされる資料に基づいて作成されていますが、弊社がその正確性・完全性を保証するものではありません。本資料に記載された市場の見通し等は、本資料作成時点での弊社の見解であり、将来の動向や結果を保証するものではありません。また、将来予告なしに変更する場合があります。個別企業あるいは個別銘柄についての言及は、あくまで例示をもって理解を深めていただくためのものであり、当該個別銘柄の売買、ポートフォリオの構築、投資戦略の採用等を推奨あるいは勧誘するものではありません。本資料の一部または全部を、弊社の書面による事前承諾なく(1)複写、写真複写、あるいはその他いかなる手段において複製すること、あるいは(2)再配布することを禁じます。<審査番号:87073.OTHER.MED.OTU>  
© 2012 Goldman Sachs. All rights reserved.