



一般社団法人
日本映像ソフト協会 会報
No.219

一般社団法人 日本映像ソフト協会
会員社名(五十音順) 2025年1月1日現在

■ 正会員(23社)

アスミック・エース(株)
ウォルト・ディズニー・ジャパン(株)
エイベックス・ピクチャーズ(株)
(株)NHK エンタープライズ
NBC ユニバーサル・エンターテイメントジャパン(同)
(株)KADOKAWA
ギャガ(株)
キングレコード(株)
(株)小学館
松竹(株)
(株)ソニー・ミュージックエンタテインメント
TCエンタテインメント(株)
東映ビデオ(株)
東宝(株)
東宝東和(株)
日活(株)
(株)バップ
(株)ハビネット・メディアマーケティング
(株)バンダイナムコフィルムワークス
(株)ポニーキャニオン
ユニバーサルミュージック(同)
(株)よしもとミュージック
ワーナー ブラザース ジャパン(同)

■ 協賛会員(13社)

(株)アニプレックス
(株)一丸印刷所
エイベックス・ミュージック・クリエイティヴ(株)
SBSロジコム(株)
カルチュア・エンタテインメント(株)
(株)クープ
(株)金羊社
(株)ジャパン・ディストリビューションシステム
ジーエフケー・インサイト・ジャパン(株)
ソニーPCL(株)
(株)博報堂DY ミュージック& ピクチャーズ
(株)ムービーマネジメントカンパニー
メモリーテック(株)

JVA Report

No.219
2025.January
1

Main Reports

- 吉村会長 2025年 年頭所感
- 2025年 新年賀詞交換会 開催

2025年1月27日発行

編集・発行 一般社団法人 日本映像ソフト協会

〒104-0061 東京都中央区銀座5丁目13番3号 いかわビルディング7階
電話:03-3542-4433 FAX:03-3542-2535 <http://www.jva-net.or.jp>

アンチリッピングキャンペーン

知っていますか?

⚠ DVDのリッピングは違法です!

日本映像ソフト協会

2025年 年頭所感

一般社団法人日本映像ソフト協会 会長 吉村 隆



皆様、新年あけましておめでとうございます。
本年も皆様とともに新しい年を迎えることができましたことを心より感謝申し上げます。

昨年を振り返りますと全国各地で多くの自然災害に悩まされました。特に石川県能登地方では元日の地震の傷が癒えていないところに秋口の豪雨災害が重なり、未だに日常を取り戻せない方々が多くいらっしゃいます。

改めてこの場をお借りしてお見舞いを申し上げます。

さて昨年のビデオソフト売上につきましてJVA加盟ソフトメーカーの出荷実績は未確定ではありますが、前年比10数%ダウンの見込みとなり大変厳しい状況となりそうです。その主要因ですが、主力である邦楽ジャンルの発売点数の減少が売上を落とす大きな要因となりました。一方、会員社の配信売上は昨年も順調に伸長し、こちらは10数%アップで着地となりそうです。ただコンテンツ全体の売上になりますと、ビデオソフトの減少分を配信売上げの増加分ではまだ補えず若干のマイナスになる見込みです。そのビデオソフトと配信の売上構成比ですが、コロナ前の5年前2019年ではビデオソフトの8に対し配信は2割でしたが、昨年はその構成比がほぼ半々にまでなり、この状況で推移しますと、今年は単月でも配信売上がビデオソフトを上回ることが予想されます。また流通チャネル別にその売上をみてみますと、ビデオソフトは90%以上を販売用(セル)が占めていますが、配信においては販売型サービス(EST)は配信売上の3%にも届きません。こうした状況から当協会ではパッケージはコレクター用、それ以外はサブスクリプションサービスを中心とする配信に急速に移行したと捉えています。こうした消費者動向をしっかりとらえた上で、デジタル、フィジカル、それぞれの特性を踏まえた戦略が重要であると考えております。当協会では引き続き関連データの提供、市場調査の継続実施等で皆様のお力になればと思っております。配信市場全般についてはデジタル配信部会が引き続き調査、研究にあたっており、当部会からも定期的に勉強会などを通して情報提供をこれからも行ってまいります。

昨年は我々エンターテインメント産業だけに限らず技術革新が凄まじい勢いで進化し続け、AIの活用やデジタル化の推進が企業活動の中ですます重要なテーマとなりました。特にAIの劇的な進化は世界的な関心事となっていますので、当協会においても会員社様のニーズにこたえ、IT、デジタル分野に

造詣の深い増田雅史まさだ まさよみ弁護士を講師にお迎えして、都合3回の勉強会を実施、300名近くの方々にご参加いただきました。

言うまでもなく今後の成長戦略にはAIは必要不可欠で使い方次第では大きな武器になると思いますが、一方で権利侵害に繋がるリスクもあります。当協会におきましてはどんな場合におきましても「不当な権利侵害は許さない、また権利侵害はしない」をテーマに、AIの健全な発展に寄与できればと考えておりますので、今後も皆様のビジネスの一助となるための企画を立案しご提供してまいりたいと思っております。

会員社の皆様のご努力や関係各位のお力添えで昨年も数多くの話題作が世に送り出されました。映画賞の最高峰といえるアカデミー賞では「君たちはどう生きるか」が長編アニメーション賞を、「ゴジラー1.0」は視覚効果賞をそれぞれ受賞。その後の商品化で売上に大きく貢献していただきました。

またエミー賞では、「SHOGUN 将軍」が作品賞や主演男優賞など、史上最多の計18部門を受賞しました。日本の俳優、日本語セリフによる日本の時代劇が認められたことは少なからず我々日本の制作者にも勇気と希望を与える出来事でした。

先ほども申し上げましたが、技術革新の凄まじい進化により我々エンタメ業界では、ユーザーのエンタメ体験がよりパーソナライズされインタラクティブ化する動きが強まっています。そして今年2025年もさらなるイノベーションと変革が予想されます。AIや、メタバース、インタラクティブコンテンツの成長、そしてグローバル化と多様性の深化がさらに加速していくと思いますが、我々エンタメコンテンツ業界はどんな時代にも変わろうとも面白くて良質な作品を産みだしていきたい。そして今年も我々がご提供する作品を通して社会に潤いを与えることが私たち業界の社会的責任と捉え、世界中の人々に感動を与え続けたいと願っております。

あらためて本年も会員各社、関係官庁、関係団体等皆様からの一層のご支援ご協力を賜りますようお願い申し上げますとともに、何より皆様方のご健康を心から祈念し、新年のご挨拶にかえさせていただきます。本年もどうぞ宜しくお願い致します。



コートヤード・マリOTT銀座東武ホテル

2025年 年頭所感	2
新年賀詞交換会	3
関係省庁からの祝辞	4
村上副会長中締めご挨拶	7
月間売上統計(9月・10月・11月)	8
第444回・445回定例理事会報告	8
リレーエッセイvol.162	9
日誌に見る協会の動き	10

No.219
2025.January
2025.1
INDEX

新年賀詞交歓会を開催!

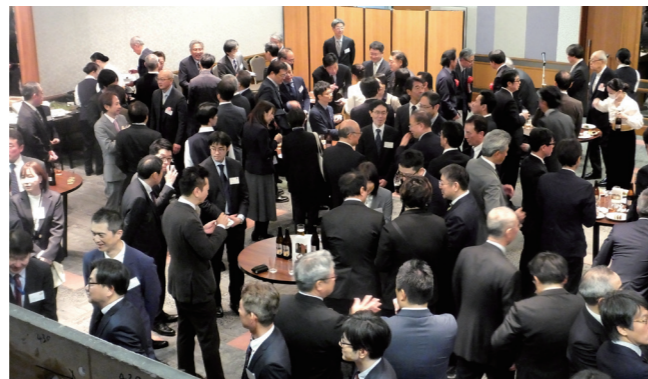
2025年1月7日(火)午前11時30分より、中央区銀座の「コートヤード・マリオット銀座東武ホテル」にて、一般社団法人日本映像ソフト協会新年賀詞交歓会を開催した。

当日は、厳しい寒さながらも新春の晴れやかな陽ざしが差し込む中、会員社をはじめ関係官庁、関係団体、報道の皆様等、約200名の方にご来場いただき盛大な会となった。

冒頭、吉村隆会長(㈱ポニーキャニオン代表取締役社長)より新年の挨拶を行った。

続いて、ご来賓の経済産業省 商務情報政策局 文化創造産業課長 佐伯徳彦様、文化庁 文化戦略官 中原裕彦様、警察庁 生活安全局 生活経済対策管理官 中村振一郎様より新年のご挨拶を賜った後、内閣府知的財産戦略推進事務局長 奈須野太様から新年のご挨拶と乾杯のご発声いただき開宴した。

最後に、村上潔副会長(キングレコード㈱代表取締役社長)より中締め挨拶の後に賑やかな宴が終了した。





来賓あいさつ



**経済産業省
商務情報政策局
文化創造産業課長
佐伯 徳彦 様**

1. はじめに

新年あけましてありがとうございます。本日は日本映像ソフト協会(JVA)様の賀詞交歓会にお招きいただき誠にありがとうございます。昨年は、年始の能登半島地震をはじめとして、台風や豪雨など、多くの予期せぬ自然災害が発生した一年でした。被災された方々に、改めて心よりお見舞いを申し上げます。経済産業省としても、復旧・復興支援に引き続き全力を尽くしてまいります。

昨年を振り返ると、世界が激動する中で、我が国の経済と社会の安定をいかに守り抜くかが問われた一年でもありました。中東・ウクライナにおける戦争に加えて、アメリカでのトランプ新政権の発足等、国際情勢は刻一刻と変化しています。国内に目を向けると、人口減少、30年以上続くデフレ経済、地政学リスクの高まりや企業の国際競争力の低下など、多くの課題も山積しています。

そのような中でも、産業政策面では積極的な国内投資が芽吹き、明るい兆しが現れ始めました。実に30年ぶりとなる水準の賃上げ、史上最高値水準の株価、そして名目GDPで初の600兆円という大台超え等が達成されました。

一方で、足下の物価高を背景に、消費は力強さを欠いています。全国的に賃上げは進んでいますが、地域や業態によって、上昇幅にばらつきも存在します。長きにわたるコストカット型経済から、「賃上げと投資が牽引する成長型経済」への転換を確実なものとするため、物価高に負けない持続的な賃上げを実現し、これを更なる消費と投資へ繋げていかなければなりません。経済産業省としても、皆様からの様々な声を踏まえ、引き続き全力で取り組んでまいります。

2. 映像業界について

映像業界におきましては、実写・アニメーション共に、海外市場でも高く評価される作品が多く登場し、今後の展開に明るい兆しが見られた年でもありました。

経済産業省としましては、引き続き、我が国コンテンツ産業の競争力を維持し、更に大きく飛躍させていくため、業界の皆様への御支援を継続してまいります。

また、インターネット上の海賊版サイトによる被害はまだまだ深刻であり、日本国外を拠点とした海賊版サイトによる被害は取まる気配がありません。

経済産業省では、令和3年度から、一般社団法人コンテンツ海外流通促進機構(CODA)への委託事業として、エンカルハッカーの協力を得て、海賊版サイトの運営者特定に取り組んでおり、中国やブラジルで運営されていた大規模な海賊版サイトの運営者の特定や摘発など、素晴らしい成果が上がってきております。近年は海賊版サイトがますます巧妙化していることもあり、その対応は難しさを増していますが、関係機関、関係省庁ともしっかりと連携しながら取り組んでまいり所存です。本年も、皆様のより一層の御理解と御支援を賜りますよう、お願い申し上げます。

3. 大阪・関西万博

最後に、いよいよ今年は4月13日から半年間、大阪・関西万博が開催されます。「いのち輝く未来社会のデザイン」をテーマとし、世界中の来場者を出迎え、「未来社会の実験場」として最先端分野を発信・社会実装する機会であり、映像業界にとっても映像技術の革新や情報発信のプラットフォームなどにつながる貴重な機会となります。

経済産業省としても、開催に至るまでの8年間の努力を結実させ、その成功に向けて全力で取り組みます。経済界の皆様にも多大なるご協力をいただいているところですが、ぜひ日本映像ソフト協会(JVA)の皆様とともに、この一大国際イベントを盛り上げてまいりましょう。

また、福島復興も引き続き最重要課題です。日本産水産物への風評対策等については「魅力発見!三陸・常磐ものネットワーク」を通じて「三陸・常磐もの」の魅力発信・消費拡大に取り組んでおり、皆様においても、ぜひネットワークへの積極的な参加・消費拡大をお願いいたします。

4. おわりに

今年の干支は「乙巳」。『乙』は新たな芽吹きや成長の始まりの意味、『巳』、すなわち蛇は、脱皮を繰り返して、変化や成長を遂げる動物です。芽吹き始めた日本経済の明るい兆しを大切に育て、万博という大舞台を通じて「いのち」の息吹を吹き込み、蛇のようにしなやかに、力強く伸びていく経済を実現していく一年になること、そして、日本映像ソフト協会(JVA)の皆様のご活躍を心から祈念して、私の挨拶とさせていただきます。

3 JVA REPORT・2025.1

JVA REPORT・2025.1 4

来賓あいさつ

警察庁
生活経済対策管理官
中村 振一郎 様



来賓あいさつ

文化庁
文化戦略官
中原 裕彦 様



新年明けましておめでとうございます。
一般社団法人日本映像ソフト協会の皆様には、平素から知的財産権の保護、不正商品排除のため、御尽力いただいていることに対し、心から敬意を表します。
コンテンツを取り巻く環境もめまぐるしく変化する中、著作権侵害に積極的に対処するとともに、警察活動に御協力いただきまして感謝を申し上げます。

さて、警察では、知的財産権侵害事犯の取締りに当たっているところですが、昨年中は、国際的なマンガ海賊版早バレサイトに係る事案や映画の登場人物のセリフを文字に起こし、無断でインターネット上に公開するネタバレサイト事案について、一般社団法人コンテンツ海外流通促進機構(CODA)をはじめとした関係団体との協力、連携により検挙しております。

また、依然として、流行のアニメキャラクターなどを模倣したグッズや海賊版のDVDなどをインターネットで販売する事案も認められるところですが、関係者の皆様の御協力により、悪質な事案については、少なからず検挙に至り、同種事犯に対する警鐘を鳴らすことができたものと考えております。

近年の情報通信技術の発達や社会の急速なデジタル化の進展により、インターネット利用の海賊版サイトをはじめとした著作権侵害事犯は、通信匿名化技術や秘匿性の高い海外サーバを利用した犯行が多くなっているほか、犯行の役割分担による高い組織性が認められる事案もあり、運営実態の特定が難しくなっております。

このように、犯行の手段や方法が多様化、複雑化するとともに、国境を越えて行われる犯行に対し、警察では、国際捜査の枠組みの活用をはじめ、引き続き、貴協会をはじめとする関係者の皆様の知見を頂戴しながら、これまで以上に連携を強化し、取締りを推進していく所存であります。

加えて、貴協会には、従前から知的財産権保護のための各種活動を積極的に推進していただいております。この点についても感謝申し上げますとともに、本年も引き続き、警察活動への御理解と御協力を賜れば幸いです。

結びに、貴協会のますますの御発展と御多幸を祈念いたしまして年頭の御挨拶といたします。

新年明けましておめでとうございます。この度、一般社団法人日本映像ソフト協会の令和7年新年賀詞交歓会が、多くの方々の御参加のもと、盛大に開催されますことを心からお祝い申し上げます。

貴協会におかれましては、映像ソフト業界の中核団体として、映像ソフトの海賊版対策や円滑な流通のための取組、著作権意識の普及啓発活動などを通じて、映像ソフト産業の健全な発展に深く寄与されていることと承知しております。貴協会並びに加盟会員各社の皆様のこれらの御尽力に対し、この場をお借りして深く敬意を表するとともに、厚く御礼申し上げます。

さて、今やコンテンツ産業は、今後の我が国の基幹産業として大いに期待が寄せられております。我が国のコンテンツが世界を席巻するためには、適切な権利の保護を図りつつ、デジタルの世界に作品を積極的に流通させる戦略が重要となっております。

こうした観点から、文化庁においては、昨年度に続き「クリエイター等支援事業」として、文部科学省によるクリエイター個人への支援施策と、経済産業省による事業者への支援施策を、クリエイター支援基金に統合し、弾力的かつ複数年度にわたるクリエイター・コンテンツ産業に係る一貫的な支援体制を構築し、施策の抜本的な強化を図って参ります。

また、「海賊版対策事業」として、特に被害が深刻なインターネット上の著作権侵害に対して、多国間における官民を交えた国際的な協力体制を構築し、国際連携の強化を図ることで、権利者が権利を行使しやすい環境を整備します。また、権利行使強化の支援、普及啓発に係る取組を実施します。

さらに、「AIを活用した海賊版サイトの検知・分析の実証事業」として、AIを活用したインターネット上における海賊版の自動検知システムの構築を行うとともに、検知された海賊版の削除申請等の権利行使までの一連の対応を実装していくため、その課題抽出や体制整備に向けた調査研究を行います。

なお、AIと著作権の関係については、昨年3月に文化審議会の小委員会で「AIと著作権に関する考え方について」を取りまとめ、7月には「AIと著作権に関するチェック

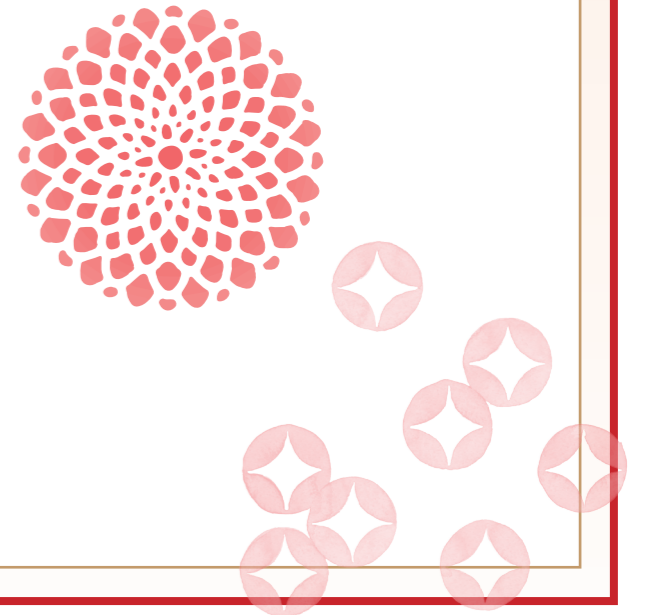
リスト&ガイダンス」を作成するなど、それぞれの当事者に向けた分かりやすい形での普及・啓発を行ってきたところです。

加えて、コンテンツの利用円滑化とクリエイターへの適正な対価還元が促進されるよう、オンライン上で権利情報の集約とその検索を可能とすることで、権利者情報の探索における利便性の向上を図る「分野横断権利情報検索システム」及び「個人クリエイター等権利情報登録システム」の構築に取り組みます。

これらのシステムは、令和5年の著作権法改正により簡素で一元的な権利処理方策として創設された「未管理著作物裁定制度」を見据えたものであり、令和8年春頃の本制度の施行に向け、現在準備を進めております。

このように、権利の保護と適切な利用のバランスを取ることで、クリエイターへの対価がしっかりと還元され、文化の発展につながる創作の好循環を生み出せるよう、必要な施策を進めていく所存でございます。関係の皆様におかれましては、引き続きこうした取組への御理解・御協力のほど、よろしく申し上げます。

結びとなりますが、貴協会のさらなる御発展と、御臨席の皆様の御多幸と御健勝を祈念いたしまして、私からの挨拶とさせていただきます。本年もどうぞよろしくお願い申し上げます。





来賓あいさつ

内閣府
内閣府知的財産戦略推進事務局長
奈須野 太 様



新年明けましておめでとうございます。

今日は、一般社団法人日本映像ソフト協会の賀詞交歓会にお招きをいただきまして、誠にありがとうございます。

貴協会におかれましては、映像ソフトの海賊版対策や流通促進に資する様々な取組を実施され、日本の映像コンテンツ産業の振興に多大な貢献をされてきたところであり、これまでのご尽力に敬意を表します。

さて、皆様ご案内のとおり、知的財産戦略本部では、昨年知的財産推進計画2024の策定にあわせまして、昨年6月に「新たなクールジャパン戦略」を取りまとめています。

同戦略では、クールジャパン戦略の再起動(リポート)に向けて、①再投資への好循環の確立、②分野間の好循環によるブランド価値の向上、③担い手とともに成長するクールジャパン、といったビジョンを掲げ、そのための具体的な取組の柱として、「コンテンツ」を位置づけています。

2023年の日本のコンテンツ産業の海外売上は、2022年の4.7兆円からさらに拡大し、特にアニメや家庭用ゲームの売上が伸び、5.8兆円に達しました。これは鉄鋼業の輸出額を上回っており、コンテンツ産業は、我が国の「基幹産業」として位置づけられるものです。新たなクールジャパン戦略では今後10年間でコンテンツ産業の海外展開を20兆にするという野心的な目標を掲げており、この勢いですと、十分に期待が持てるものと思っております。

さらに、昨年9月には、司令塔機能として、「コンテンツ産業官民協議会」及び「映画戦略企画委員会」が立ち上がりました。

令和6年度補正予算では、文化庁と経済産業省の施策を統合し、「クリエイター支援基金」として120億円を計上して施策の抜本強化を図るなど、関係省庁において、コンテンツ振興の促進に向けた取組を進めているところです。

「コンテンツ産業官民協議会」や「映画戦略企画委員会」は、今後適時のタイミングで開催し、官民で進捗状況について共有・確認しながら、PDCAサイクルを回していくこととしています。


また、コンテンツ産業の振興において、海賊版サイトによる被害は、重大な課題です。本来クリエイター等の手元に入るべき収益が、海賊版サイトによって奪われることは、コンテンツ産業の根幹を揺るがす事態となかねず、対策は急務です。

政府ではこれまで、海賊版による被害を効果的に防ぎ、著作権者等の正当な利益を確保するため、「インターネット上の海賊版に対する総合的な対策メニュー及び工程表」を昨年改定し、取組を進めています。

近年は、海外発による海外向けの海賊版サイトによる被害が拡大しているとともに、海外の海賊版サイトへの国内からのアクセスも急増している状況が見られます。国際連携・国際執行の強化等も含め、巧妙化する海賊版に対し、今後も関係省庁一体となって対策を進めます。

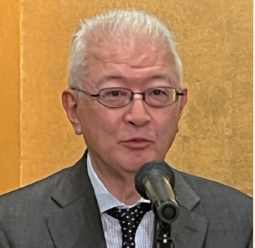
最後になりますが、4月から開催されます大阪・関西万博では、テーマパークという省庁等が順番に出し物を出すという取組があります。4月30日から5月2日までの3日間にEXPOメッセ会場をお借りして知的財産戦略推進事務局として出展いたします。テーマはアニメツーリズムということで、日本の戦略的な輸出商品であるアニメ等の紹介、そのゆかりとなっている地域の魅力を発信するイベントを開催し、万博に来てアニメツーリズムを知った方がそのゆかりの地域を訪問していただけるよう、アニメ等の作品と地域の魅力を掛け合わせた展示を予定しています。貴協会におられる皆様方も、もし、大阪・関西万博に来場することがあれば、この3日間に来ただけだと嬉しく存じます。

それでは、日本映像ソフト協会のさらなるご発展と、本日も列席の皆様のご健勝とご多幸を祈念いたしまして、私からの挨拶とさせていただきます。



中締めご挨拶

副会長
村上 潔



皆様、あけましておめでとうございます。今年もよろしくお願いたします。

JVAの新年賀詞交歓会は、ここ銀座のコートヤード・マリOTT銀座東武ホテルに会場を移して2年目の開催になります。ランチ代わりのお食事もお楽しみいただけたでしょうか。映像ソフト業界関係者の皆さんが、新春に一堂に集い、顔合わせ・情報交換を行うこの会は大変意義深いものだと思います。多くの参加者の皆さんが、「今年もよろしく!」、「あの案件でご一緒しましょう」……など笑顔で会話を交わしているお姿を拝見し、我々主催者も嬉しい気持ちになっておりました。

会長挨拶で、吉村会長から「デジタル、フィジカル双方の育成が重要だ」とありましたが、映像ソフトを取り巻く環境が厳しいからこそ、デジタル・フィジカルどちらもセールスが伸びる「圧倒的に面白いコンテンツ」を創

ることが肝要だと思います。ビッグヒット作品が出ると個社はもちろん業界全体の空気が大きく変わります。JVAは昨年リニューアルしてご好評をいただいている「映像ソフト市場規模及びユーザー動向調査」の精度アップをはかり、AI、アニメの海外進出、デジタル配信、著作権侵害などについて勉強会を実施するなど前向きに事業を展開していきたいと考えています。

地震、豪雨、大雪などの災害、ウクライナほかで続いている戦争、物価高、連日のように報道される凶悪事件……ネガティブな出来事が多い世の中です。エンターテインメント、とりわけ「映像コンテンツの力」で老若男女、すべての国民を元気づけていきましょう。日本発の魅力ある強力コンテンツは、海外のマーケットも求めています。

来賓の皆様、ご参加の会員各社の皆様、本日は新年のお忙しいところを、JVAの賀詞交歓会にご出席いただき誠にありがとうございました。皆様のご健勝とご活躍を心からお祈りして、中締めのご挨拶とさせていただきます。重ねてありがとうございます。

JVA会員によるメーカー出荷段階の金額、数量について集計した統計調査

(金額：百万円 数量：千枚)

	9 月 実 績 (金額単位:百万円 数量単位:千千枚)							1 月 ~ 9 月 の 累 計									
	金額	構成比	前年同月比	数量	構成比	前年同月比	新作数	前年同月比	売上金額の増減社数	金額	構成比	前年同月比	数量	構成比	前年同月比	新作数	前年同月比
販売用(個人向)	1,728	81.7%	92.4%	398	52.2%	81.2%	182	97.8%	増 減 その 他 7社 16社 2社	16,333	77.4%	67.9%	4,348	53.4%	72.5%	1,941	105.4%
特殊ルート	5	0.2%	53.9%	32	4.2%	28.6%	4	100.0%		106	0.5%	140.1%	650	8.0%	113.5%	88	314.3%
レンタル店用	358	17.0%	59.3%	330	43.2%	64.4%	161	81.3%		4,405	20.9%	74.2%	3,032	37.2%	72.9%	1,349	67.5%
業務用	23	1.1%	61.3%	2	0.3%	58.4%	6	120.0%		270	1.3%	87.9%	116	1.4%	89.8%	58	68.2%
DVDビデオ	2,113	24.4%	83.9%	762	46.4%	68.1%	353	89.8%		21,114	30.9%	69.5%	8,147	54.0%	75.0%	3,436	86.9%
販売用(個人向)	6,470	99.0%	165.4%	850	96.4%	129.3%	210	107.7%		46,227	98.1%	87.4%	6,732	97.0%	76.2%	1,874	100.8%
特殊ルート	24	0.4%	141.9%	3	0.3%	143.2%	20	-		299	0.6%	191.9%	28	0.4%	141.8%	32	-
レンタル店用	13	0.2%	20.1%	24	2.7%	64.0%	6	100.0%		365	0.8%	118.0%	140	2.0%	76.4%	31	83.8%
業務用	27	0.4%	142.9%	5	0.6%	199.5%	0	-		248	0.5%	57.1%	40	0.6%	61.7%	1	-
ブルーレイ (ULTRA HD Blu-rayを含む)	6,535	75.6%	162.8%	881	53.6%	126.1%	236	117.4%		47,139	69.1%	87.7%	6,940	46.0%	76.2%	1,938	102.2%
合 計	8,648	100.0%	132.4%	1,643	100.0%	90.4%	589	99.2%	68,252	100.0%	81.1%	15,087	100.0%	75.6%	5,374	91.8%	

◎今月の売上報告社数……25社 (*前年同月の報告社数:26社) ◎売上金額の増減社数……前年同月との比較。その他とは増減なし、又は前年同月の報告がない場合
◎「レベニューシェアリング」用の作品数は新作数の合計値から除いている。ただし、「レベニューシェアリングのみ」でリリースされる作品数は合計値に加算されている。
◎雑誌やコミック、食玩などとして他商品に付帯されるビデオソフトの出荷について「特殊ルート」として本統計調査に加えている。 ◎ブルーレイの売り上げには、Ultra HD ブルーレイの売上を含む。

(金額：百万円 数量：千枚)

	10 月 実 績 (金額単位:百万円 数量単位:千千枚)							1 月 ~ 10 月 の 累 計									
	金額	構成比	前年同月比	数量	構成比	前年同月比	新作数	前年同月比	売上金額の増減社数	金額	構成比	前年同月比	数量	構成比	前年同月比	新作数	前年同月比
販売用(個人向)	2,398	80.5%	91.1%	587	54.8%	96.1%	162	94.7%	増 減 その 他 10社 13社 2社	18,731	77.7%	70.2%	4,935	53.5%	74.7%	2,103	104.5%
特殊ルート	19	0.6%	171.7%	82	7.7%	88.7%	6	85.7%		125	0.5%	144.1%	732	7.9%	110.0%	94	268.6%
レンタル店用	540	18.1%	102.4%	399	37.3%	97.3%	192	109.1%		4,944	20.5%	76.5%	3,431	37.2%	75.1%	1,541	70.9%
業務用	23	0.8%	90.0%	2	0.2%	44.4%	5	35.7%		293	1.2%	88.1%	119	1.3%	88.1%	63	63.6%
DVDビデオ	2,980	32.7%	93.2%	1,071	50.3%	95.7%	365	99.2%		24,094	31.1%	71.8%	9,218	53.5%	77.0%	3,801	87.9%
販売用(個人向)	6,068	98.8%	105.2%	1,016	96.1%	113.6%	210	116.7%		52,295	98.2%	89.2%	7,748	96.9%	79.6%	2,084	102.2%
特殊ルート	13	0.2%	45.8%	4	0.3%	78.1%	0	-		313	0.6%	169.0%	31	0.4%	129.9%	32	-
レンタル店用	51	0.8%	177.6%	37	3.5%	152.5%	7	233.3%		416	0.8%	123.1%	177	2.2%	85.2%	38	95.0%
業務用	9	0.1%	12.4%	1	0.1%	9.8%	0	-		257	0.5%	50.6%	41	0.5%	55.4%	1	-
ブルーレイ (ULTRA HD Blu-rayを含む)	6,142	67.3%	104.1%	1,057	49.7%	113.4%	217	118.6%		53,281	68.9%	89.3%	7,997	46.5%	79.7%	2,155	103.6%
合 計	9,122	100.0%	100.3%	2,128	100.0%	103.7%	582	105.6%	77,374	100.0%	83.0%	17,215	100.0%	78.2%	5,956	93.0%	

◎今月の売上報告社数……25社 (*前年同月の報告社数:26社) ◎売上金額の増減社数……前年同月との比較。その他とは増減なし、又は前年同月の報告がない場合
◎「レベニューシェアリング」用の作品数は新作数の合計値から除いている。ただし、「レベニューシェアリングのみ」でリリースされる作品数は合計値に加算されている。
◎雑誌やコミック、食玩などとして他商品に付帯されるビデオソフトの出荷について「特殊ルート」として本統計調査に加えている。 ◎ブルーレイの売り上げには、Ultra HD ブルーレイの売上を含む。

(金額：百万円 数量：千枚)

	11 月 実 績 (金額単位:百万円 数量単位:千千枚)							1 月 ~ 11 月 の 累 計									
	金額	構成比	前年同月比	数量	構成比	前年同月比	新作数	前年同月比	売上金額の増減社数	金額	構成比	前年同月比	数量	構成比	前年同月比	新作数	前年同月比
販売用(個人向)	1,877	75.2%	91.7%	492	52.9%	80.7%	219	132.7%	増 減 その 他 10社 13社 2社	20,608	77.5%	71.7%	5,427	53.5%	75.2%	2,322	106.6%
特殊ルート	23	0.9%	2324.9%	143	15.4%	401.1%	4	80.0%		149	0.6%	168.9%	876	8.6%	124.8%	98	245.0%
レンタル店用	567	22.7%	81.6%	292	31.4%	70.1%	205	105.7%		5,511	20.7%	77.0%	3,723	36.7%	74.6%	1,746	73.7%
業務用	27	1.1%	58.5%	3	0.3%	45.7%	1	16.7%		321	1.2%	84.4%	122	1.2%	86.3%	64	61.0%
DVDビデオ	2,495	33.0%	89.4%	930	50.5%	87.1%	429	115.9%		26,589	31.3%	73.1%	10,148	53.2%	77.8%	4,230	90.2%
販売用(個人向)	4,914	97.1%	101.7%	882	96.8%	111.1%	210	117.3%		57,209	98.1%	90.1%	8,631	96.9%	82.0%	2,294	103.4%
特殊ルート	31	0.6%	82.7%	4	0.4%	65.7%	0	-		343	0.6%	154.6%	35	0.4%	117.9%	32	-
レンタル店用	32	0.6%	84.9%	18	2.0%	63.4%	10	125.0%		448	0.8%	119.2%	195	2.2%	82.5%	48	100.0%
業務用	84	1.7%	601.6%	8	0.8%	269.8%	0	-		341	0.6%	65.3%	48	0.5%	63.3%	1	-
ブルーレイ (ULTRA HD Blu-rayを含む)	5,061	67.0%	102.9%	912	49.5%	109.6%	220	117.6%		58,342	68.7%	90.3%	8,909	46.8%	82.0%	2,375	104.8%
合 計	7,557	100.0%	98.0%	1,842	100.0%	96.9%	649	116.5%	84,931	100.0%	84.1%	19,057	100.0%	79.7%	6,605	94.9%	

◎今月の売上報告社数……25社 (*前年同月の報告社数:26社) ◎売上金額の増減社数……前年同月との比較。その他とは増減なし、又は前年同月の報告がない場合
◎「レベニューシェアリング」用の作品数は新作数の合計値から除いている。ただし、「レベニューシェアリングのみ」でリリースされる作品数は合計値に加算されている。
◎雑誌やコミック、食玩などとして他商品に付帯されるビデオソフトの出荷について「特殊ルート」として本統計調査に加えている。 ◎ブルーレイの売り上げには、Ultra HD ブルーレイの売上を含む。

理事会

第444回、第445回定例理事会報告

11月5日(火)開催の第442回定例理事会は書面にて執り行われた。議事の要旨は次のとおり。

- 決議事項
決議事項はありません。
- 報告事項
1. 各部会報告について
2. 2024年9月度 ビデオソフト売上速報について
3. 2024年9月度 映像配信統計報告について
4. 新年賀詞交歓会について
5. その他

12月3日(火)午後2時00分より第445回定例理事会は対面によるリアル形式での開催が執り行われた。議事の要旨は次のとおり。

- 決議事項
第1号議案 2024年度下期賞与支給(案)承認の件
- 報告事項
1. 各部会報告について
2. 2024年10月度 ビデオソフト売上速報について
3. 2024年10月度 映像配信統計報告について
4. 2025年4月11日(金)開催予定JVAゴルフコンペについて
5. その他

Relay essay

▶ vol.162

小杉 陵 氏 (ワーナー ブラザース ジャパン合同会社ワーナー ブラザース映画 マーケティング本部 ディレクター) からのご紹介

堀内 健太郎 氏 ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント
プランナー/デジタルマーケティング 映画部門 マーケティング部

「推しは終わらない」

“推し”という言葉は、元々アイドルファンの間で使われていた言葉で、近年ファン活動全般を“推し活”と称してより広く使われるようになったそうだ。私の推しは御年66歳。絵、写真、映画と、様々な分野で創作を行っているキャリア40年以上の映画監督でありクリエイターだ。数年前、映画の商業的失敗が原因で、推しが引退を考えて自身の製作会社を畳むために人員整理を進めているという話を聞いた。もうこの先、彼の新しい映画や創作物を見る機会はないかもしれない——そう思うと、途方に暮れそうなものだが、不思議と「推しが決めたことなら」と冷静だった。

思えば、いろいろと彼の推し活をしてきたもので、映画の公開初日に劇場に足を運ぶのはもちろんのこと、グッズも集めた。ただのグッズに飽き足らず、映画に使用された小道具やスタッフアイテムにも手を出した。「笑っていいとも！」のエンディングに出ると聞けば新宿アルタ前で出待ちをし、大学の卒業制作では推しをテーマにしてウェブサイトを作ったりもした。

推しが作品の世界巡回展を開くことになると、海外旅行にまったく興味がなかった私が、この目で直に作品を見るために定期的に海外へ行くようになった。コロナ禍で一時中断はあったものの、巡回が終わる今年まで15年間続くことになったのは、自分でも驚くことだった。さらにクラファンで推しの実現できなかった映画に関するドキュメンタリーも作った。ついには推しが好きだという街に移り、1年だけの予定が結局3年半も住むことになった。ハリウッドの殿堂入りのセレモニーをやると聞けば、迷わず現地に飛んだ。やらなかったのは、ヨーロッパやアメリカのファンがよくやっている推しが作ったキャラクターをタトゥーとして刻むことぐらいな気がする。

推しの引退に冷静だったのは、推しの選択を尊重したいとい

う気持ちなのか、もう十分“推した”という満足なのか、もう引けない(?)ところまで来てしまったという感覚なのか、正直よくわからない。

「そこまですることになったきっかけは？」よく聞かれることがある。始まりは、90年代に角川書店が出していた映画雑誌PREMIEREの日本版に載っていた1枚の写真。日本版と言っても、一部の特集はアメリカ版を邦訳する形で誌面が作られており、取り上げられるものの中には当時日本公開が決まっていなかったものもあった。そんな中、全米秋映画先取りガイドに載っていたのが推しの名前を冠に掲げた映画で、ページをめくって場面写真を見た瞬間、「なんだ、これは…」と心を奪われたのを今でも鮮明に覚えている。その映画は同じ年には日本で公開されず、まだかまだかと待ち焦がれて、公開されたのは、それから約1年経ってからだった。その映画は2024年で日本公開30周年を迎えた。つまり推し活暦30+1年だ。数字にすると、自分でもちょっと引いてしまう…

さて、件の引退の話は、新たなプロジェクトが始まったことで、あっさり撤回された。求めに応じて撤回した形だが、創作で負った傷を創作で癒すことにしたい。私の推し活も、まだ続くことになった。あらためて考えると、クリエイターに完全な引退はあるのだろうか。ある時、推しにお気に入りの墓地を案内してもらった機会があった。「死んだらここに埋葬してもらおう」と言う。不思議な死生観を作品で描いてきた人だけに、どこかに死なない気もしていたが、この人にも終わりが来るのだと至極あたりまえのことに気づく。ゴッホやバスキアのように、死後に評価されて後世に残るクリエイターも確かにいる。だが、それも結局は“生きている間”に生み出された作品や活動があってこそその話だ。だからこそ、推しが推せるうちは推していきたい。

日誌に見る協会の動き

【10月】

- | | |
|--------------------------------------|--|
| 1日 第443回定例理事会
AIと著作権勉強会 | 17日 マーケット調査委員会+デジタル配信部会
市場規模マーケティングチーム 合同ミーティング |
| 2日 マーケティング委員会 | 18日 マーケティング委員会懇親ゴルフ会 |
| 3日 デジタル配信部会 市場規模マーケティングチーム会議 | 26日 第338回業務部会幹事会(オンライン開催) |
| 6日 権利者団体対応委員会
著作権部会 | |
| 8日 第336回総合連絡委員会(書面審議)
デジタル配信部会幹事会 | |

【11月】

- | | |
|---|---------------------------|
| 2日 著作権部会(書面開催) | 13日 デジタル配信部会 違法動画対策勉強会 |
| 5日 第444回定例理事会(書面開催) | 21日 第339回業務部会幹事会(オンライン開催) |
| 6日 マーケティング委員会 | 27日 総務人事委員会(オンライン開催) |
| 11日 デジタル配信部会幹事会 | |
| 12日 デジタル配信部会 市場規模マーケティングチーム会議
第337回総合連絡委員会(書面審議) | |

【12月】

- | | |
|------------------------|-------------------------------|
| 3日 第445回定例理事会 | 7日 ほんと? ホント! フェアin宮崎 |
| 4日 マーケティング委員会 | 10日 第338回総合連絡委員会(書面審議) |
| 5日 デジタル配信部会 業界統一コード勉強会 | 12日 消費者委員会 |
| 6日 権利者団体対応委員会
著作権部会 | 20日 デジタル配信部会 市場規模マーケティングチーム会議 |