

記載内容の訂正とお詫び（正誤表）

平成28年9月に刊行しました「アニメ産業レポート2016」において、掲載内容に誤りがございました。謹んでお詫び申し上げますとともに、下記のとおり訂正させていただきます。

	当該箇所	誤	正
書籍版 ※PDF版では修正済となっております。	4ページ 執筆者一覧	株式会社ヒューマンメディア プロデューサー	株式会社ヒューマンメディア プロデューサー 長谷川雅弘
	巻末資料2 見出し1	日本のアニメ産業・市場の動向 (2015年版)	日本のアニメ産業・市場の動向 (2016年版)
	巻末資料2 見出し2	アニメ産業データ&トピック2015	アニメ産業データ&トピック2016
	巻末資料2 TVアニメタイトル数 項目名	上部緑色…… 以前からの継続放送作品 下部オレンジ色…… その年の新作作品	上部緑色…… その年の新作作品 下部オレンジ色…… 以前からの継続放送作品
書籍版・ データ版 共通	6ページ 小タイトル	6年連続続伸、前年比 105% アップ、 3年連続最高値更新	6年連続続伸、前年比 112% アップ、 3年連続最高値更新
	48ページ [図表2-17] 日本アニメ キャラクター商品化市場の推移 タイトル	日本アニメ キャラクター商品化市場 の推移(2001年～ 2014年)	日本アニメ キャラクター商品化市場 の推移(2001年～ 2015年)
	48ページ [図表2-17] 日本アニメ キャラクター商品化市場の推移 出典	出典: CharaBiz DATA 2015(14)	出典: CharaBiz DATA 2016(15)
	48ページ [図表2-18]商品化に見 るターゲット別シェア(単位:億円) 項目名	左部…… 「コアファン向け」	左部…… 「キッズファミリー向け」
		右部…… 「キッズファミリー向け」	右部…… 「コアファン向け」
	48ページ [図表2-18]商品化に見 るターゲット別シェア(単位:億円) 出典	出典: CharaBiz DATA 2015(14)	出典: CharaBiz DATA 2016(15)
	56ページ [図表2-29] 2015年ライ ブエンタテインメント市場2 タイトル	2015年ライブエンタテインメント市場2 (単位:百万円)	2015年ライブエンタテインメント市場2
57ページ [図表2-30]2015年総合 ライブエンタテインメント市場の推移	(単位:百万円)	(単位:億円)	

以上