

「アニメ産業レポート 2022」 記載内容の訂正と詫び

次のとおり記載内容に誤りがありました。訂正してお詫び申し上げます。

■書籍版 正誤表 (pdf 版では修正を反映しております)

- ・ P12 [図表 1-9] アニメ業界ウィンドウ別市推移場 (狭義のアニメ市場/単位億円)

誤「合計 (2009)」 = 1366 億円 → 正「合計 (2009)」 = **1468** 億円

誤「合計 (2010)」 = 1406 億円 → 正「合計 (2010)」 = **1504** 億円

誤「合計 (2011)」 = 2084 億円 → 正「合計 (2011)」 = **1541** 億円

誤「合計 (2012)」 = 2232 億円 → 正「合計 (2012)」 = **1649** 億円

誤「合計 (2013)」 = 2120 億円 → 正「合計 (2013)」 = **1851** 億円

誤「合計 (2014)」 = 1872 億円 → 正「合計 (2014)」 = **1868** 億円

誤「合計 (2015)」 = 1822 億円 → 正「合計 (2015)」 = **2009** 億円

※修正後の数値は巻末資料 1 と同数値となります

- ・ P35 本文内

誤「バンダイナムコアート」 → 正「バンダイナムコ**アーツ**」

- ・ P35 本文内

誤「2021 年 4 月に」 → 正「**2022** 年 4 月に」

- ・ P39 小見出し・本文内

誤「NFT」 → 正「**NFT**」 ※ T の字を半角に修正

- ・ P57 [図表 2-21] 2020 年アニメ関連 Blu-ray 売上 上位 20 位 (単位: 枚)

「Fate/Grand Carnival 1st Season」の種別

誤「劇場」 → 正「**TV**」

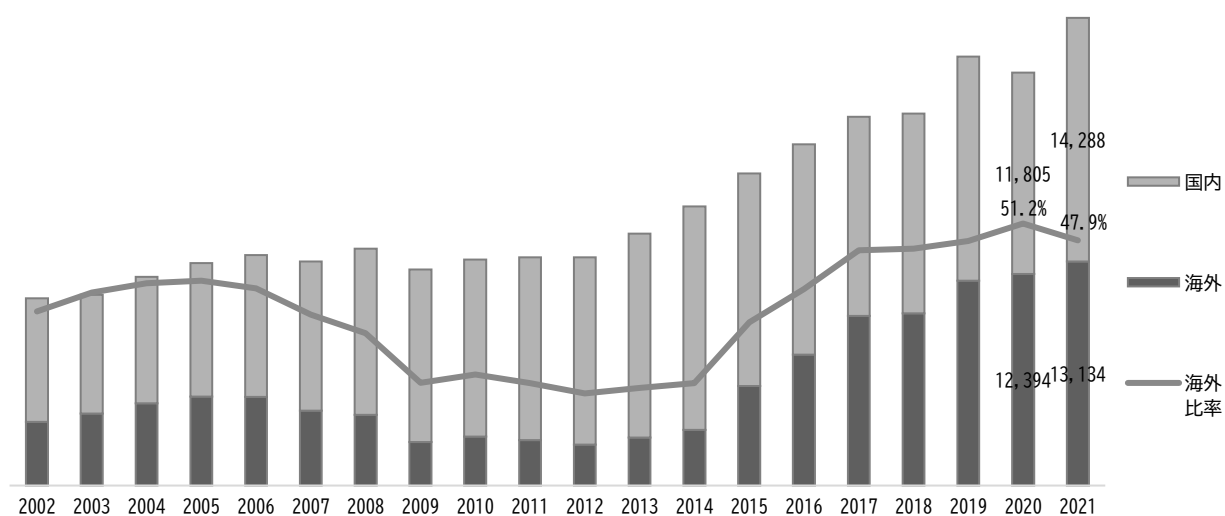
- ・ P67 [図表 2-33] 日本アニメ キャラクター商品化市場の推移 (単位: 億円)

誤「2016」 = 5627 億円 → 正「2016」 = **5522** 億円

誤「2017」 = 5232 億円 → 正「2017」 = **5037** 億円

- ・ P91 [図表 2-60] 2021 年に開催された主なアニメ関連の大型ライブビューイングの事例
誤 (Episode of Roselia II : Song I am.) → 正 (『Episode of Roselia II : Song I am.』)
誤 (Fate/Grand Order -終局特異点 冠位時間神殿ソロモン-))
→ 正 (『Fate/Grand Order -終局特異点 冠位時間神殿ソロモン-』)
- ・ P92 本文内
誤 「ソードアート・オンライン・エクスクロニクル- online edition」
→ 正 「ソードアート・オンライン -エクスクロニクル- Online Edition」
- ・ P101 本文内
誤 「前々回 610)」 → 正 「前々回 610 件)」
- ・ P106 [図表 3-16] 広義のアニメ市場における国内・海外比率と全体推移
国内と海外が同数値による外形であったため、以下の図表への修正を行いました。

【図表エラー! 指定したスタイルは使われていません。-1】広義のアニメ市場における国内・海外比率と全体推移
(折れ線:海外市場比率)



出典: 日本動画協会独自調査

- ・ P113~P114 本文内
誤 「Zombee Zoo」 → 正 「Zombie Zoo」
- ・ 巻末資料 2 アニメ配信 [2002 年~2021 年] 内の年号
誤 「18」 → 正 「21」

■編集部補足

・P35 本文内 以下、赤字部分を編集部により補足しました。

～～～映像部門などを統合して、新たにバンダイナムコフィルムワークスが生まれた。同時にグループ内の音楽業もバンダイナムコミュージックライブに統合し、～～～

以上