

国内と各国・各分野の市場と産業動向が、見てきたように、数字でわかる

日本と世界の メディア× コンテンツ市場 データベース 2023 Vol.16【速報版】

◆2022年の国内コンテンツ市場の合計と各分野の規模の推計

合計は前年比4.3%増の14兆6,786億円。前年から引き続き拡大し、オンラインのコンテンツと広告の合計が市場の44.6%を占めた。市場の拡大はこの伸びが支えた。過去最大の規模を更新したが、円安のためドル建てではマイナス、グローバルなコロナ禍後の回復力が危惧される。

◆2021・22年の米・仏・独・印・中5か国の市場・産業動向と日本コンテンツの進出

2021年、米国ではオンラインコンテンツとオンライン広告の合計がコンテンツ市場の過半を突破。中国は66.02%で既に過半を超えている。同年、北米での日本のマンガの売上は2.7倍、仏でも日本のマンガの売上が約400億円以上に。

●世界市場(前版から継続掲載)

2021年の上位7か国の市場規模は、円建てで米、中、日、英、独、仏、韓の順。2021年は、各国ともに拡大、コロナ禍から回復。そのうち日本の伸び率が最も低い。

●日本コンテンツの海外市場(前版から継続掲載)

2021年の日本のコンテンツの海外での売上、海外市場の規模は合計4兆5,345億円。コロナ禍の2020・2021年も拡大。

HUMANMEDIA発行 / 書籍 + CD-R発売

【速報版】【確定版】セット販売 定価：¥88,000 (税込) ※送料別途¥1,040 (税込)

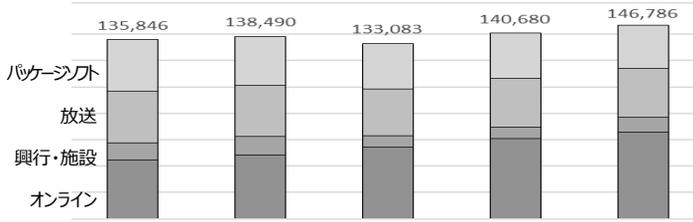
各版単独販売 定価：¥99,000 (税込) ※送料別途¥520 (税込)

購入申込・サンプルデータ公開⇒ <http://www.humanmedia.co.jp>

書籍版のみ、電子版、過去からの集成版は 図書出版のかなえ から発売 <https://kanae-book.co.jp>

試読サイト : <https://kanae-ebook-0303.actibookone.com>

◆2018～22年の国内コンテンツ市場の推移



(億円)	2018年	2019年	2020年	2021年	2022年 (推計)
パッケージソフト	38,887	37,511	34,811	34,299	32,691
放送	39,234	38,510	35,376	37,030	37,184
興行・施設	13,279	13,786	8,654	8,588	11,429
オンライン	44,446	48,683	54,237	60,763	65,482
合計	135,846	138,490	133,083	140,680	146,786
日本のGDP	5,564,189	5,583,132	5,366,379	5,416,000	5,602,000
コンテンツ市場がGDPに占める割合	2.44%	2.48%	2.48%	2.60%	2.61%

◆2022年の合計と主な分野の前年比推計

映像分野 1.7%増	映画興行収入	31.6%増
	テレビ放送全体の収入	0.4%増
	映像ソフト売上	16.1%減
	映像配信売上	11.3%増
音楽分野 30.9%増	音楽CD等ソフト売上	2.0%減
	音楽配信売上	10.0%増
	カラオケ売上	68.7%増
ゲーム分野 0.9%増	家庭用ゲーム(ソフト販売)	4.1%減
	家庭用ゲーム(オンライン)	3.0%増
	スマホ向けゲーム売上	3.0%減
	アーケードゲーム売上	15.0%増
出版分野(印刷書籍/雑誌販売・広告/電子出版)		2.0%減
新聞分野(販売・広告・その他収入)		1.9%減
オンライン広告収入		14.7%増
他含む合計	14兆6,786億円	4.3%増

出典：各種統計よりヒューマンメディア推計

2022年の国内コンテンツ市場の推計をとらえた【速報版】を発行、主要5か国の市場・産業動向と日本のコンテンツの進出の最新動向レポートと、20か国・地域の分野別の規模、コロナ禍からの回復の程度を掲載。

→書籍版 (A4判・全342P) + CD-R (全ての本文・図表PDFデータ) 【速報版】【確定版】セット販売定価：¥88,000 (税込)

◆日本のメディア×コンテンツ市場

- ・2021年の日本の市場各分野の規模、分野別構成、コロナ禍の影響と回復の過程、2008年からの推移、2020年代の動向
- ・日本の各分野のビジネスモデルの変化
- ・日本のメディア×コンテンツ関連産業の市場動向

◆世界のメディア×コンテンツ市場

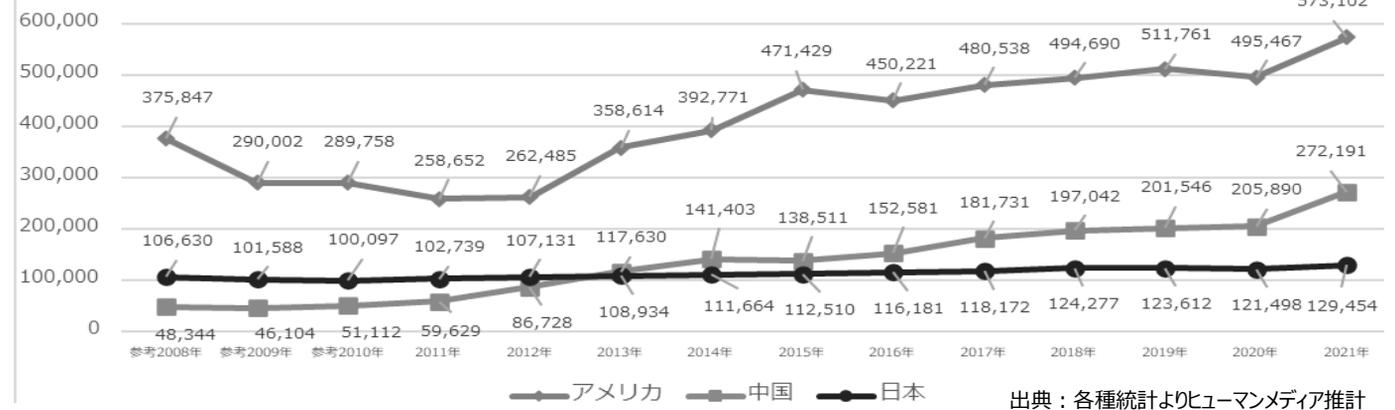
- ・2021年の世界20か国・地域の市場の規模、分野別構成、上位5か国のコロナ禍の影響と回復の過程、2020年代の動向
- ・2020年の海外6か国の市場・産業の分野別現地調査レポート

◆日本のメディア×コンテンツの海外市場

- ・2021年の日本コンテンツの分野別海外市場規模と国内収入、2012年からの推移
- ・日本コンテンツの分野別の海外進出動向
- ・2020年の海外6か国における日本コンテンツの分野別進出状況の現地調査レポート

◆2008～2021年の米・日・中のメディア・コンテンツ市場規模の推移 (単位：億円)

※カラオケ、アーケードゲーム、オンラインデータベースは海外統計が存在しないため、集計に含んでいない。そのため日本の市場規模は国内集計と異なる。



出典：各種統計よりヒューマンメディア推計

株式会社ヒューマンメディアの実績

世界同時に変化を早めているメディアとコンテンツの歴史と現在をとらえ、未来を予測するマーケティングを目指しています。変化に対応した産業・文化の振興、企業や行政の事業、ブランド構築、人材育成、デジタル転換等の促進策をプロデュースしています。企業や行政のメディアとコンテンツの活用や、異業種・異分野・都市・地域間の連携に向けたマッチングを推進しています。

【主な実績】

- 自社刊行「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース」(2007年以降毎年刊行) 調査・編集
- 日本動画協会刊行「アニメ産業レポート」(2009年以降毎年刊行) 編集と調査 ● 日本動画協会主催「アニメビジネス・パートナーズフォーラム」(2012～21年) 運営
- 内閣府知的財産戦略推進事務局 平成28～令和3年度「クールジャパン・マッチングアワード(クールジャパン関連分野における異業種連携事例の情報発信事業)」事務局
- 経済産業省 平成28・29年度「アニメーション分野におけるデジタル制作環境整備に係る調査研究」日本動画協会より受託、事務局
- 文化庁 平成29年度「グローバルな著作権侵害への対応の強化事業「日本と諸外国間におけるコンテンツの国際取引量調査」調査受託
- 文部科学省 平成24～27年度「アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業」事務局
- 経済産業省 平成26年度補正予算「地域企業人材共同育成事業」委託事業「アニメーション・デジタル作画人材育成OFF- T研修～コンソーシアム」事務局
- 経済産業省 平成26年度「マンガのデジタル制作・流通に関する調査研究」デジタルコンテンツ協会より受託、事務局
- 経済産業省 平成24年度「知的財産権ワーキング・グループ等侵害対策強化事業(知的財産権侵害対策のための海外展開情報基盤調査)」業務受託
- JETRO 平成18年度「コンテンツ・グローバル戦略策定調査」業務受託 ● 国土交通省 平成18年度「国土施策創発調査(アニメによる海外からの観光集客)」業務受託

お問い合わせ：株式会社ヒューマンメディア TEL：03(5544)9715 E-mail：info@humanmedia.co.jp (小野打[オウチ]・長谷川)