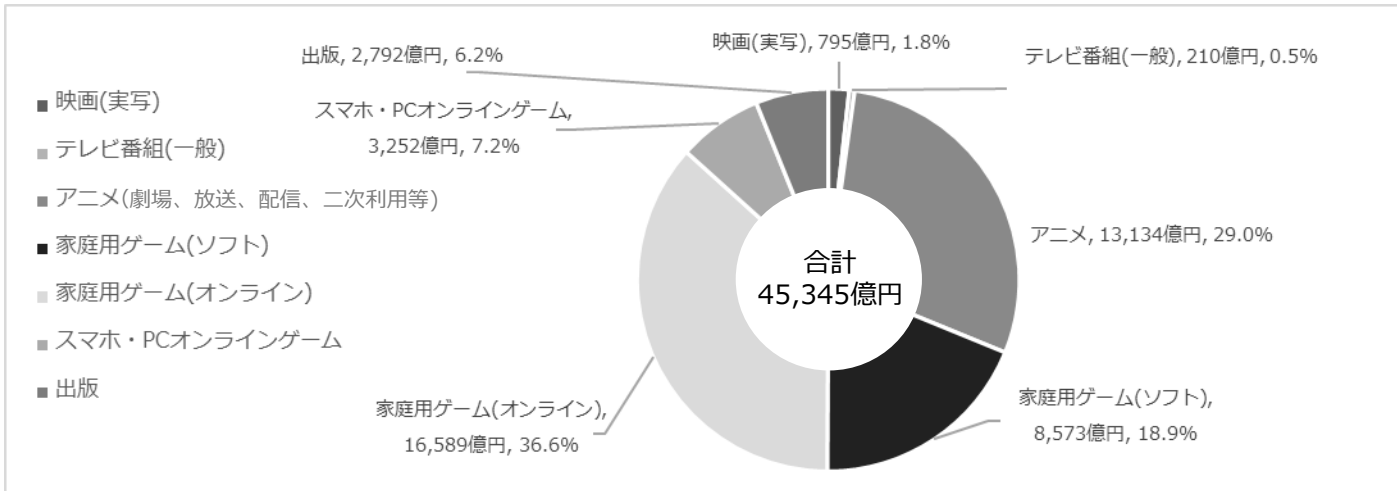


## 「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース2023 Vol.16【速報版】」

### 掲載データのご紹介

- ・日本のコンテンツの海外市場規模(海外における売上)
- ・日本のコンテンツの海外からの収入

### ◆日本のコンテンツの海外市場規模(海外における売上)の合計と分野別規模・割合(2021年)



出典：各種資料からヒューマンメディア推計

### ◆解説

2021年の上記各分野の日本発のコンテンツの海外市場規模、海外における売上は合計4兆5,345億円と算出されます。これは海外の消費者やテレビ放送の広告スポンサーが現地で支払った金額で、国内への収入とは異なります。

コンテンツの海外取引は、①「ライセンスによる権利取引」と、②「海外の子会社等の現地での販売・配信、加えて国内から海外向けのEC・配信」という方法によって行われ、①の権利収入と②の売上が海外子会社含む日本の企業の収入になります。日本から海外に輸出されたコンテンツの現地売上、海外市場規模は、各分野の①②の取引データから推計したものです。

海外取引の方法はコンテンツ分野により異なります。映画、テレビ番組、アニメは主にライセンスによる権利取引が行われています。家庭用ゲームは海外子会社によるソフトの販売が主流でしたが、2020年代後半からゲーム機メーカーによるオンラインのソフトダウンロード、課金の売上の方が大きくなりました。スマホ・PCオンラインゲームは、ライセンスと、海外の子会社等の現地での配信、加えて国内から海外向け配信が行われています。マンガを主とする出版は、ライセンスが基本でしたが、大手出版社は海外の子会社等による現地での出版・配信、加えて国内から海外向け配信が行われています。日本の音楽もライセンスによる権利取引や国内から海外向けの配信で海外に進出していますが、取引データが入手できないため加えていません。

①「ライセンスによる権利取引」と②「海外の子会社等の現地での販売・配信、加えて国内から海外向けのEC・配信」による国内への収入と海外市場売上の関係は次頁の通りです。

## ◆日本のコンテンツの海外からの収入の種類・推計方法と海外の市場規模

	①ライセンス収入	②海外現地販売・海外向け配信収入	海外の日本コンテンツ市場規模
映画(実写) ※映連4社の 数値から推計	■ライセンス売上 ※日本映画製作者連盟発表数値 アニメ含む全体より推計	きわめて少ない	■海外市場売上推計 795億円(2021年)
テレビ番組 (一般)	■ライセンス売上 ※総務省調査発表数値による 2020年のアニメ含むテレビ番組 各種権利の輸出額より推計	きわめて少ない	■海外市場売上推計 210億円(2021年)
アニメ	■制作会社ライセンス売上 ※日本動画協会発表数値	きわめて少ない	■海外市場売上推計 1兆3,134億円(2020年) ※日本動画協会発表数値
家庭用ゲーム (ソフト販売)	きわめて少ない	■ソフト出荷額 ※コンピュータエンターテインメント 協会「CESAゲーム白書」、任天堂 決算書、ソニーグループ決算書等より推計	■海外市場売上推計 8,573億円(2021年) ※海外の家庭用ゲームソフト市場規模の 推移より推計
家庭用ゲーム (オンライン)	---	■オンライン売上 ※任天堂決算書デジタル売上、 ソニーグループ決算書Digital Software、 Add-on Contentより推計	■海外市場売上推計 16,589億円(2021年)
スマホ・ PCオンライン ゲーム	■ライセンス売上合計 ・スマホ向け+PCオンラインゲーム ライセンス売上 ※日本オンラインゲーム協会発表数値	■下記売上合計 ・スマホ向けゲーム 海外拠点売上 ・スマホ向けゲーム 日本からの 海外直接売上 ・PCオンラインゲーム 海外拠点売上 ※日本オンラインゲーム協会発表数値	■海外市場売上推計 3,252億円(2021年)
出版	■ライセンス売上 ※現地調査をもとに ヒューマンメディア推計	日本の出版社の資本傘下の会社が海外で出版 を行っている。 また、日本から海外向け配信を行っている。	■海外市場売上推計 2,792億円(2021年)
計	■合計約1,504.5億円	■合計約2兆4,485.6億円	■合計約4兆5,345億円

※2012～2020年の日本のコンテンツの海外市場における売上の合計と分野別規模・割合、2021年の日本のコンテンツの海外からの①「ライセンスによる権利取引」の収入、②「海外の子会社等の現地での販売・配信、加えて国内から海外向けのEC・配信」の収入の規模は、「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】」を参照ください。