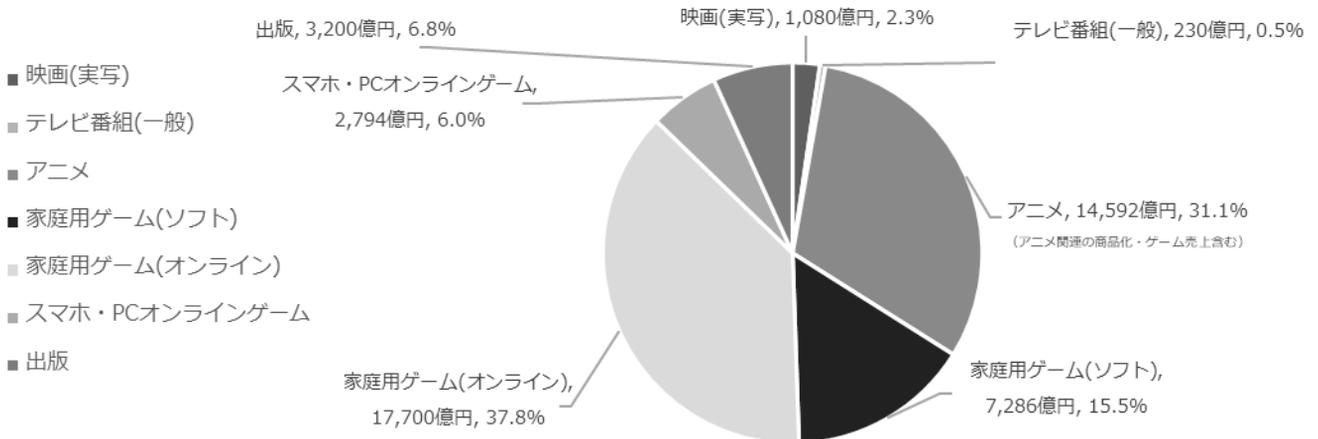


「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース2023 Vol.16 【確定版】」 掲載データのご紹介

- ・ 2022年、最新の日本のコンテンツの海外市場規模(海外における売上)
- ・ <サンプル版> 2022年、最新の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における売上の分野別割合（2022年）



◆解説

2022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4兆6,882億円と算出されます。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。

<サンプル版>

◆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（2022年）

| | 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： 〇〇〇（2022年） ※日本映画製作者連盟発表数値 アニメ含む全体〇〇〇（2022年） より推計 | きわめて少ない | ■海外市場売上推計： 1,080億円（2022年） |
| テレビ番組 (一般) | ■ライセンス売上： 〇〇〇（2022年推計） ※総務省調査発表数値による 2021年の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： 230億円（2022年） |
| アニメ (劇場、放送、 配信、商品化等) | ■制作会社ライセンス売上： 〇〇〇（2022年） ※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： 1兆4,592億円（2022年） ※日本動画協会発表数値 アニメ関連の商品化・ゲーム売上含む |
| 家庭用ゲーム (ソフト販売) | きわめて少ない | ■ソフト出荷： 〇〇〇（2022年） ※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： 7,286億円（2022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： 〇〇〇（2022年） ※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(右記同)： 17,700億円（2022年） |
| スマホ・ PCオンライン ゲーム | ■下記ライセンス売上合計： 〇〇〇（2022年） ・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： 〇〇〇（2022年） ・スマホ向けゲーム海外拠点売上 〇〇〇（2022年） ・スマホ向けゲーム 日本からの 海外直接売上 〇〇〇（2022年） ・PCオンラインゲーム海外拠点売上 〇〇〇（2022年） ※日本オンラインゲーム協会発表数値 | ■海外市場売上推計 2,794億円（2022年） |
| 出版 | ■ライセンス売上： 〇〇〇（2022年） ※現地調査をもとに ヒューマンメディア推計 | 小学館・集英社の海外販売会社VIZ Media、 講談社のKodansha USA Publishing、講談社 EUROPE、KADOKAWAが買収した米国の YENBOOKS等、日本資本の会社が海外で 出版を行っている。 集英社はMANGA Plus by SHUEISHA (無料)で、KADOKAWAはBOOK☆ WALKERで海外向け配信を行っている。 | ■海外市場売上推計： 3,200億円（2021年） |
| 計 | ■合計約1,650億円 | ■合計約2兆4,420億円 | ■合計約4兆6,882億円 |

- ・映画（実写）は、日本映画製作者連盟加盟4社（松竹、東映、東宝、角川）の海外への映画輸出実績(映画・テレビ映画の海外配給権、海外上映権、リメイク権、海外放送権、海外二次利用権、映画・テレビキャラクター商品化権)から、アニメと重複する加盟社の子会社の海外収入を差し引いて推計した。
- ・テレビ番組（一般）は、総務省の「放送コンテンツの海外展開に関する現状分析」の調査から、アニメ部分を除いて推計した。
- ・アニメは、日本動画協会「アニメ産業レポート」の海外市場売上の数値で、劇場・放送・配信等の映像売上の他、アニメ関連の商品、アニメキャラクターを使用したゲーム売上等も含まれている。
- ・家庭用ゲームのソフト販売とオンラインは、ソニー、任天堂の決算書と、海外各国・地域の家庭用ゲームソフトの市場規模から推計した。
- ・スマホ・PC向けのオンラインゲームは、日本オンラインゲーム協会「オンラインゲーム市場調査レポート」の数値から推計した。
- ・日本の出版物の海外売上や海外からの収入の統計は発表されていないため、海外各国・地域の日本の出版物の売上に
関する情報によって推計した。