



日本と世界の メディア× コンテンツ市場 データベース 2024 Vol.17【速報版】

◆速報！2023年の国内コンテンツ市場は14兆3,642億円と推計

最新データにて2023年の日本の国内コンテンツ市場を分野・細目ごとに推計。
2022年の世界各国コンテンツ市場*と日本のコンテンツ市場を比較。

◆2022年の日本のコンテンツの海外市場*は4兆6,882億円に拡大

経団連提言、政府政策決定に採用された本書独自データ。

日本のコンテンツ（映画、テレビ番組、アニメ、家庭用ゲーム、スマホ・PCオンラインゲーム、出版）の海外売上を算出。

◆2022-2023年の世界7カ国におけるコンテンツ市場と日本コンテンツの進出レポート

世界7カ国（アメリカ・フランス・ドイツ・インド・タイ・中国・韓国）におけるコンテンツ市場、日本コンテンツの進出状況の現地調査レポート。変わりゆく各国のコンテンツ市場を一望する。

*=前号「2023 Vol.16【確定版】」掲載と同値

HUMANMEDIA発行 / 書籍 + CD-R発売

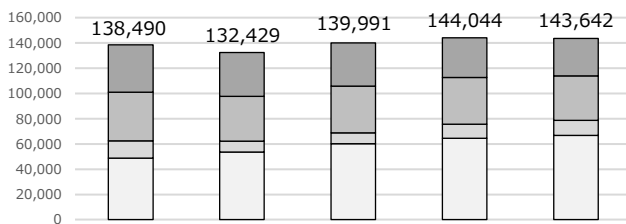
【速報版】【確定版】セット販売 定価：¥88,000（税込）※送料別途¥1,040（税込）

※弊社では、毎年春頃に前年の国内市場規模の推計値を掲載した【速報版】、秋頃に確定値を掲載した【確定版】を発行しています。

バックナンバー「2007 Vol.1」～「2023 Vol.16」各版単独販売：¥99,000（税込）※PDF販売

「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース 2024 Vol.17【速報版】」

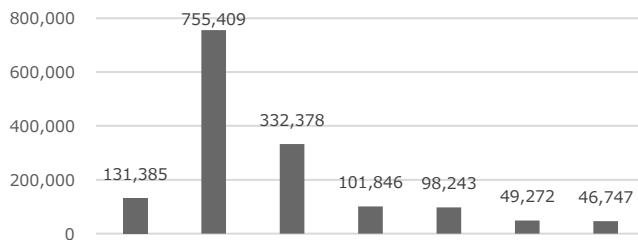
◆2018～2023年の日本のコンテンツ市場のメディア別推移



(億円)	2019年	2020年	2021年	2022年	2023年推計
パッケージソフト	37,511	34,811	34,304	31,392	29,741
放送	38,510	35,376	36,954	37,070	35,239
興行・施設	13,786	8,659	8,504	11,081	11,825
オンライン	48,683	53,583	60,229	64,501	66,837
合計	138,490	132,429	139,991	144,044	143,642

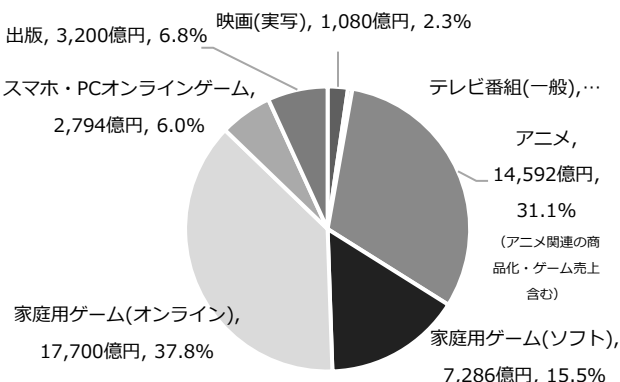
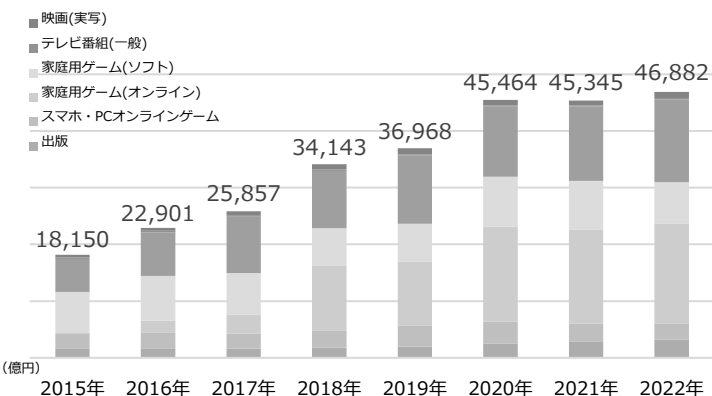
※細目：パッケージソフト（映像ソフト、音楽ソフト、家庭用ゲーム（ソフト販売）、新聞、書籍、雑誌等）、放送（民放地上波、NHK、BS・CS、ケーブルテレビ、民放ラジオ等）、興行・施設（映画館、カラオケ、アーケードゲーム等）、オンライン（映像・音楽配信、家庭用ゲーム（オンライン）、スマホゲーム、電子出版、オンライン広告等）

◆2022年の日本と世界のコンテンツ市場規模



	日本	アメリカ	中国	イギリス	ドイツ	韓国	フランス
合計 (億円)	131,385	755,409	332,378	101,846	98,243	49,272	46,747
前年比(円)%	1.50	31.81	22.11	19.51	15.81	10.28	3.78
前年比(\$)%	15.25	10.06	1.96	-0.21	-3.30	-7.92	-13.35
前年比(現地通貨)%	-	-	6.46	11.46	8.85	10.28	-2.46

◆2015～22年の日本のコンテンツの海外市場規模の推移と分野別内訳



出典：各種統計よりヒューマンメディア作成

日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース 2024 Vol.17【速報版】 + 【確定版】 2冊セットで販売

→ 書籍版(A4判・約394P) + CD-R(全ての本文・図表PDFデータ) 2冊セット販売定価：¥88,000 (税込) ※送料別途¥1,040 (税込)

◆本書に記載する内容

◆日本のコンテンツ市場

- ・2023年の日本のコンテンツ市場規模(推計)、2008年～2023年のコンテンツ市場の推移、日本のコンテンツ市場の分野別規模と分析
- ・日本の各分野のビジネスモデルの変化
- ・日本のコンテンツ関連産業の市場規模

◆世界のコンテンツ市場

- ・2022年の世界20か国の市場規模、コンテンツ分野別の各国比較、ハリウッド・GAFA・中国等の動向
- ・2022～2023年の世界7か国におけるコンテンツ市場の現地調査レポート

◆日本のコンテンツの海外市場

- ・2022年の日本のコンテンツの海外市場と国内への収入、2012年からの推移
- ・日本のコンテンツ分野別の海外進出動向
- ・2022～2023年の世界7か国における日本のコンテンツ進出の現地調査レポート

- 株式会社ヒューマンメディアについて -

世界同時に変化を早めるメディアとコンテンツ市場を捉えます。

私たちは、様々なメディアとコンテンツを対象とした調査を行い、これらの分析から歴史と現在をとらえて未来を予測します。また、時代の変化に対応して、数々の産業・文化振興、行政支援、産業革新、人材育成に取り組み、行政・企業によるメディアとコンテンツの活用を進めます。

【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) 調査・編集 ● 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 令和5年度「クールジャパン政策のKGI・KPI設定に資する調査」調査
- 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
- 内閣府知的財産戦略推進事務局 令和4年度「CJPFアワード」運営事務局
- 経団連提言「Entertainment Contents ∞ 2023」調査
- 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」事務局(日本動画協会より受託)
- 文化庁 令和5年度「アニメーション制作者・制作会社に向けた適正な契約関係普及のための研修会」調査(日本動画協会より受託)
- 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
- 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「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

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[オノウチ]・長谷川)