

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【確定版】

※2025年春発売の2025 Vol.18【速報版】とセットで発売

- ◆2023年の日本のコンテンツの海外売上は5兆7,769億円、円安率を超える大幅拡大
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ゲーム、出版）の
海外売上を算出。アニメ、家庭用ゲーム(オンライン)が拡大をけん引。
経団連提言、クールジャパン戦略目標にも引用された本書独自データ。
- ◆2023年の日本と世界20か国のコンテンツ市場の規模を算出
日本は世界第3位だが、米の6/1以下、中の3/1以下。
各国・地域通貨建てで米、日、印は横ばい。中・英が大幅増、独・韓・仏・豪も増。
- ◆2022-2023年の世界7カ国の現地レポート（2024年春刊【速報版】発表の再掲載）
米・仏・独・印・タイ・中・韓のコンテンツ市場、日本のコンテンツの進出状況を
現地調査によりレポート。変わりゆく各国のコンテンツ市場を一望。

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¥1,200（税込）

各版単独販売 定価：¥99,000（税込）※送料別途¥600（税込）

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

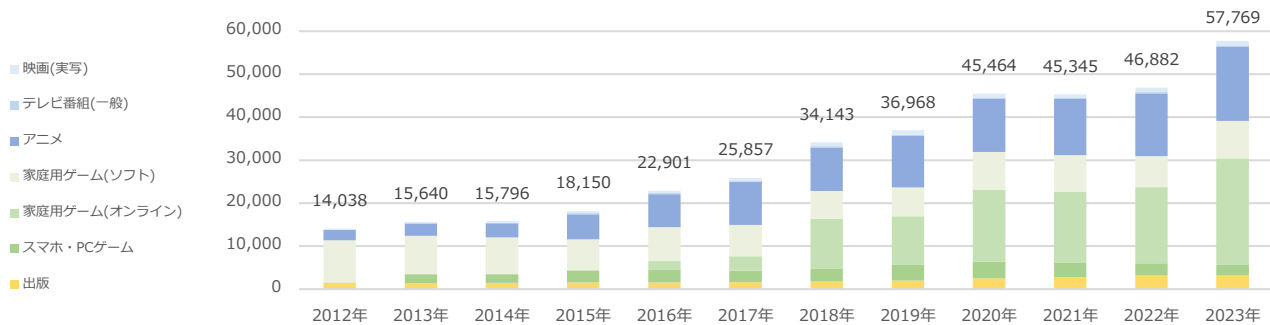
書籍版のみ、電子版、過去からの集成版は 図書出版の かなえ から発売

<https://kanae-book.co.jp/book-info/book-info-677/>

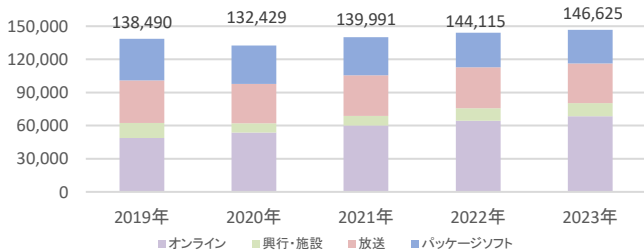
「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース 2024 Vol.17【確定版】」

◆2012～23年の日本のコンテンツの海外売上上の推移と分野別内訳

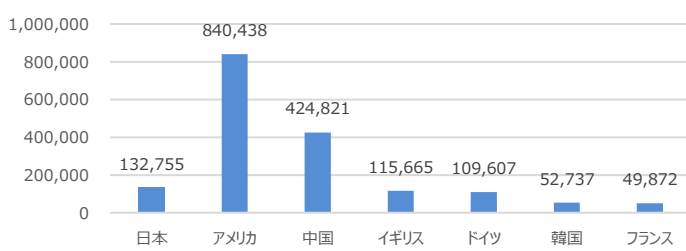
海外売上は日本への収入とは異なる。映画、テレビ番組、アニメの映像分野は、主にライセンスによる権利取引が行われている。家庭用ゲームは海外子会社によるソフトの販売が主流だったが、2020年代後半からオンラインのソフトダウンロード、課金の売上のほうが大きくなった。スマホ・PCゲームは、ライセンス、海外の子会社等の現地での配信、加えて国内から海外向けの配信が行われている。マンガを主とする出版は、かつてはライセンスが基本であったが、大手出版社は海外の子会社等による現地での出版・配信、加えて海外の広域向けの配信を行うようになった。



◆2019～2023年の日本のコンテンツ市場のメディア別推移



◆2023年の日本と世界のコンテンツ市場規模



(億円)	2019年	2020年	2021年	2022年	2023年
パッケージソフト	37,511	34,811	34,304	31,392	30,198
放送	38,510	35,376	36,954	37,070	36,077
興行・施設	13,786	8,659	8,504	11,152	11,795
オンライン	48,683	53,583	60,229	64,501	68,555
合計	138,490	132,429	139,991	144,155	146,625

	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)	132,755	840,438	424,821	115,665	109,607	52,737	49,872
前年比(円)%	1.04	8.14	25.95	17.03	11.57	12.16	12.00
前年比(\$)%	-0.54	1.21	17.88	9.54	4.42	4.98	4.82
前年比(現地通貨)%			24.04	8.64	1.43	3.85	1.82

※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）
 ※左の統計で算入したカラオケ、アーケードゲーム等は、海外には統計がないため、右の世界市場の日本コンテンツの合計には算入していない、そのため金額が異なる。

本書【確定版】+2025年春に発刊の2025 Vol.18【速報版】とセットで販売

→ 書籍版 (A4判・約340P) + CD-R (全ての本文・図表PDFデータ) 【確定版】【速報版】セット販売定価：¥88,000 (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、2008年～2023年のコンテンツ市場の推移、日本のコンテンツ分野別規模と分析
- ・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

- ・2023年の世界19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8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

- ・2023年の日本のコンテンツの海外市場と国内への収入の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年の海外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 -

メディアとコンテンツは世界同時に変化を早めています。

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)