

株式会社ヒューマンメディアから

「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベースVol.13 2020」発刊

2020年版は、2012～2018年の日本・世界の20か国の統計、2019年の6か国現地調査、国内外の最新事例分析で、2020年代の日本と世界の市場、日本コンテンツの海外進出の動向を総括しました。

日本と世界のメディア・コンテンツ市場と産業の今と未来がわかる!!

日本メディア×コンテンツの海外市場

➔ **コンテンツ海外売上1.7兆円、6年間で2.5倍。**

日本から輸出されたコンテンツの海外売上上の市場規模は2018年には1兆7,602億円。分野別にはアニメが1兆円超え、オンラインゲームが3千億円超え。次いでマンガを主とする出版、映画(実写)も拡大。テレビ番組(一般)は2016年以降は横ばい。家庭用ゲームソフトは年々縮小。

日本のメディア×コンテンツ市場

➔ **13兆円を越え、オンラインがパッケージを超えてシェアNo1に。**

国内市場規模は2018年に13兆890億円、前年比5,212億円増=4.1%の拡大。オンラインメディア(映像・音楽配信、電子出版、ネット広告等)が市場の1/3の規模となり、パッケージソフトとシェアを逆転。映像分野でも配信がソフトを超えた。メディア×コンテンツ市場とその関連産業を合わせると54.3兆円。GDPの約10%、建設投資額に迫る規模。

世界のメディア×コンテンツ市場

➔ **世界20か国・地域合計120兆円市場。**

1位 米国49.5兆円=41.2%、2位 中国21.7兆円=18%

日本は3位で9.7%、4位以降は、独、英、仏、韓、インド、イタリア、ブラジルの順。2014年から2018年まで中国、米国、ロシア、アジア各国は拡大。日本は微増、欧州各国は横ばい、ブラジルは縮小。今後、国境を越えた配信等のグローバルなビジネスが世界に浸透、ハリウッドの映画産業、米国IT産業、中国メディア産業が、3つどもえの競争を繰り広げている。

メディア・コンテンツ産業から、製造・サービス業や、公共政策まで。
メディア戦略、コンテンツ戦略、海外・国内展開の企画に必須のデータベース。

発売時特別価格にて販売開始

➔総合版(A4判・2分冊・全524P)製本版+CD-R(全ての本文・図表PDFデータ)

定価¥89,000→発売時特別価格 ¥75,000(税別) ※送料別途 ¥550

⇒ <http://www.humanmedia.co.jp> にて発売・サンプルデータ公開中

株式会社ヒューマンメディアは・・・

世界的に変化し、特に日本では成長が期待されるコンテンツビジネスの市場・産業構造分析を専門とする調査・プロデュース会社。世界が注目するアニメ・マンガなど日本ポップカルチャーの分野はじめ、パッケージからオンラインに移行するコンテンツビジネスを読み解き、自主調査、省庁等の受託調査や、コンテンツビジネスのマッチングとマネージメント、産業振興の支援を行なっています。

主な掲載内容**◆第1章：日本のメディア×コンテンツ市場**

- ・日本のメディア×コンテンツ市場のメディア別・コンテンツ特性別の規模・構成
- ➡ 本リリース掲載資料①
- ・日本のコンテンツ各分野のビジネスモデルと動向
- ・日本のメディア×コンテンツ関連産業の市場動向
- ➡ 本リリース掲載資料②

◆第2章：日本のメディア×コンテンツの海外市場

- ・日本コンテンツの海外市場規模と国内への収入
- ➡ 本リリース掲載資料③
- ・コンテンツ各分野別の海外進出動向
- ・海外6か国における日本コンテンツの進出状況
コンテンツ分野別現地調査レポート

◆第3章：世界のメディア×コンテンツ市場

- ・世界20か国・地域のメディア×コンテンツ市場の規模・構成とコンテンツ分野、国・地域別の動向
- ➡ 本リリース掲載資料④
- ・海外6か国のメディア×コンテンツ市場・産業
コンテンツ分野別現地調査レポート

■本書の目次■**第1章 日本のメディア×コンテンツ市場**

- 1-1日本のメディア×コンテンツ市場
 - 1-1-1メディア別に見た2018年の国内のコンテンツ市場
 - 1-1-2コンテンツ分野別に見た日本のコンテンツ市場
- 1-2日本のコンテンツ各分野のビジネスモデルと動向
 - 1-2-1日本の映像コンテンツの市場と動向
 - 1-2-2日本のテレビ放送の市場と動向
 - 1-2-3日本の映画の市場と動向
 - 1-2-4日本のアニメの市場と動向
 - 1-2-5日本の映像ソフト・映像配信の市場と動向
 - 1-2-6日本の音楽の市場と動向
 - 1-2-7日本のゲーム市場と動向
 - 1-2-8日本の文字系コンテンツの市場と動向
 - 1-2-9日本の新聞の市場と動向
 - 1-2-10日本の出版・マンガの市場と動向
 - 1-2-11日本のオンラインコンテンツの市場と動向

- 1-3日本のメディア×コンテンツ関連産業の市場動向
 - 1-3-1メディア×コンテンツ関連産業とは
 - 1-3-2デジタル化で融合するメディア×コンテンツとコミュニケーション
 - 1-3-3メディア×コンテンツ産業を支える広告産業
 - 1-3-4マンガ・アニメ・ゲームから生まれるキャラクタービジネス
 - 1-3-5メディア×コンテンツの発展に支えられるメディアハード市場
 - 1-3-6パッケージ不振からライブ市場に回帰
 - 1-3-7メディア×コンテンツの波及効果

第2章 日本のメディア×コンテンツの海外市場

- 2-1日本コンテンツの海外市場
 - 2-1-1日本のメディア×コンテンツの海外進出と海外市場
 - 2-1-2コンテンツ各分野の海外市場
- 2-3世界各国における日本コンテンツの進出状況
 - 2-3-1アメリカにおける日本コンテンツの進出状況
 - 2-3-2フランスにおける日本コンテンツの進出状況
 - 2-3-3ドイツにおける日本コンテンツの進出状況
 - 2-3-4インドにおける日本コンテンツの進出状況
 - 2-3-5インドネシアにおける日本コンテンツの進出状況
 - 2-3-6中国における日本コンテンツの進出状況

第3章 世界のメディア×コンテンツ市場

- 3-1世界のメディア×コンテンツ市場
 - 3-1-1世界市場の中の日本の市場
 - 3-1-2コンテンツ分野別の市場分析
 - 3-1-3各国・エリア別のコンテンツ市場分析
- 3-2グローバルなコンテンツビジネスと世界市場
 - 3-2-1国境を越えるグローバルなメディア・コンテンツ産業
 - 3-2-2ハリウッドの映画産業の系列と世界展開
 - 3-2-3米国等のIT産業の系列と世界展開
 - 3-2-4中国メディア産業の系列と世界展開
- 3-3各国のメディア×コンテンツ市場
 - 3-3-1アメリカのメディア×コンテンツ市場
 - 3-3-2フランスのメディア×コンテンツ市場
 - 3-3-3ドイツのメディア×コンテンツ市場
 - 3-3-4インドのメディア×コンテンツ市場
 - 3-3-5インドネシアのメディア×コンテンツ市場
 - 3-3-6中国のメディア×コンテンツ市場

株式会社ヒューマンメディアの実績

- 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)編纂と調査
- 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年～)運営
- 内閣府知的財産戦略推進事務局 平成28～令和元年度「クールジャパン・マッチングアワード」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」(アニメーション・デジタル作画人材育成OFF-JT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