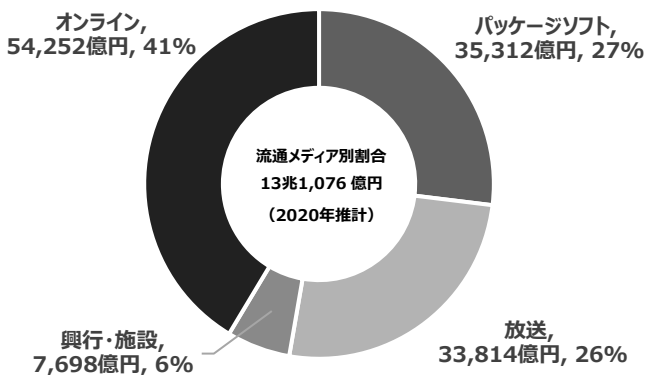


## 2020年のコロナ禍の影響による日本国内のメディア・コンテンツ市場の規模は、前年から6,612億円減（4.8%減）、13兆1,076億円になったと推計される。

(株) ヒューマンメディア（本社：東京/代表取締役社長：小野打 恵）は、毎年発行している「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース」のVol.14（2021年3月発行）において、メディア・コンテンツ各分野の業界団体等の業績予想等を分析・集計し、2020年のコロナ禍の影響による日本国内のメディア・コンテンツ市場規模を推計し、発表した。

## 日本と世界のメディア・コンテンツ市場の2010年代の動向を総括、2020年のコロナ禍の影響を推計、2020年代のAFTER/WITHコロナ時代の動向を予測。

2020年の国内メディア・コンテンツ市場のパッケージ/放送/興行・施設/オンラインの流通メディア別※割合の推計



2021年3月中旬 ヒューマンメディアより発行予定  
「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース Vol.14 2021」



日本・世界20か国・地域の統計、2020年の6か国現地調査によって、2010年代の市場・産業動向を総括、2020年のコロナ禍の日本・世界の市場への影響を推計、2020年代の市場・産業の動向を予想

特別価格にて予約開始

製本版（A4判・全1巻500P予定）+ CD-R（全ての本文・図表PDFデータ）

定価 ~~¥89,000~~→

予約特別価格 ¥75,000(税別)

※送料別途 ¥550

⇒ <http://www.humanmedia.co.jp>  
にて予約受付・サンプルデータ公開中

### ◆ 2020年のコロナ禍による日本のメディア・コンテンツ各分野への影響

感染症対策の休業・入場制限を受けた映画、カラオケ、アーケードゲームを合わせた「興行・施設」は前年比43.3%減。「放送」も広告収入の減少により12.2%減。「パッケージソフト」は、映像・音楽ソフト、新聞、印刷出版が減少したが、家庭用ゲームソフトは拡大し、合わせて6.4%減。「オンライン」は、映像・音楽配信、スマホ向けゲーム、電子出版が大きく伸び、オンライン広告も増加を維持し、合わせて5.3%増となり、全体の41.4%を占めて、全分野合計13兆円台の規模を保ったと推計される。

#### ※流通メディア別分類の内訳

- ・パッケージ：映像ソフト、音楽ソフト、家庭用ゲーム、電子辞書、新聞、印刷出版
- ・放送：民放地上波テレビ、NHK、民間BS・CS、ケーブル、民放ラジオ
- ・興行・施設：映画館、カラオケ、アーケードゲーム
- ・オンライン：映像配信、音楽配信、PC向け・携帯電話・スマホ向けゲーム、データベースサービス、携帯電話・スマホ向け情報サービス、電子出版、オンライン広告

上記各分野の産業団体・主な企業等の暦年・年度途中の発表から、2020年の各分野の売上・収入を推計した。

### ◆ 2020年のコロナ禍による米・中・仏・独・インド・インドネシアのメディア・コンテンツ市場への影響

国ごとの感染症被害と対策の状況分析と、IMFが発表した2020年のGDPの前年比予測等から、メディア・コンテンツ市場への影響を推計した結果、円建てで、米が6%以上、独が約8%、仏が11%以上、インド、インドネシアは22%以上の縮小となった。2020年は、ドル、ユーロ、元、インドルピー、インドネシア リンギットに対して円高傾向となり、ドル建て、または自国通貨の場合より円建てでの縮小率は大きい。中国の市場規模は円建てでは縮小しているが、自国通貨換算では微増となった。

## 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に関する自主調査、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****◆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・構成の2010年代の推移、2020年の推計、2020年代の動向予測

➔ 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④

**◆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、海外6か国の2010年代の推移と2020年の推計、コンテンツ分野、国・地域別の2020年代の動向予測

➔ 本リリース掲載資料②

- ・海外6か国のメディア×コンテンツ市場・産業のコンテンツ分野別現地調査レポート

**◆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のコンテンツ分野別現地調査レポート

**■本書の目次■****第1章 日本と世界のメディア×コンテンツ市場****2010年代総括と2020年代のAFTER/WITHコロナ時代の動向**

- 1-1 日本のメディア×コンテンツ市場  
2010年代総括と2020年代のAFTER/WITHコロナ時代の動向
- 1-2 世界のメディア×コンテンツ市場  
2010年代総括と2020年代のAFTER/WITHコロナ時代の動向
- 1-3 日本のメディア×コンテンツの海外市場  
2010年代総括と2020年代のAFTER/WITHコロナ時代の動向

**第2章 日本のコンテンツ各分野の市場とビジネスモデルの動向**

- 2-1 日本のコンテンツ各分野の市場とビジネスモデルの動向
  - 2-1-1 日本の映像コンテンツの市場と動向
  - 2-1-2 日本のテレビ放送の市場と動向
  - 2-1-3 日本の映画の市場と動向
  - 2-1-4 日本のアニメの市場と動向
  - 2-1-5 日本の映像ソフト・映像配信の市場と動向

- 2-1-6 日本の音楽の市場と動向
- 2-1-7 日本のゲームの市場と動向
- 2-1-8 日本の文字系コンテンツの市場と動向
- 2-1-9 日本の新聞の市場と動向
- 2-1-10 日本の出版・マンガの市場と動向
- 2-1-11 日本のオンラインコンテンツの市場と動向
- 2-2 日本のメディア×コンテンツ関連産業の市場動向
  - 2-2-1 メディア×コンテンツ関連産業とその波及効果
  - 2-2-2 コミュニケーション市場の動向
  - 2-2-3 広告市場の動向
  - 2-2-4 キャラクター市場の動向
  - 2-2-5 メディアハード市場の動向
  - 2-2-6 ライブ市場の動向

**第3章 世界のメディア×コンテンツ市場の動向**

- 3-1 グローバル化する世界のメディア×コンテンツ市場の動向
  - 3-1-1 グローバル化するメディア・コンテンツ産業
  - 3-1-2 ハリウッドの映画産業の動向
  - 3-1-3 米国等のIT産業の動向
  - 3-1-4 中国メディア産業の動向
- 3-2 世界のコンテンツ各分野の市場の動向
  - 3-2-1 世界のテレビ放送の市場と動向
  - 3-2-2 世界の映画の市場と動向
  - 3-2-3 世界の映像ソフト・映像配信の市場と動向
  - 3-2-4 世界の音楽の市場と動向
  - 3-2-5 世界のゲームの市場と動向
  - 3-2-6 世界の新聞・出版の市場と動向
  - 3-2-7 世界のオンライン広告の市場と動向
- 3-3 主な国のコンテンツ市場の動向
  - 3-3-1 アメリカの市場と動向
  - 3-3-2 フランスの市場と動向
  - 3-3-3 ドイツの市場と動向
  - 3-3-4 インドの市場と動向
  - 3-3-5 インドネシアの市場と動向
  - 3-3-6 中国の市場と動向

**第4章 日本のメディア×コンテンツの海外市場**

- 4-1 日本のコンテンツ各分野の海外市場と進出動向
  - 4-1-1 日本の映画の海外市場と進出動向
  - 4-1-2 日本のテレビ放送番組の海外市場と進出動向
  - 4-1-3 日本のアニメの海外市場と進出動向
  - 4-1-4 日本のゲームの海外市場と進出動向
  - 4-1-5 日本の出版・マンガの海外市場と進出動向
- 4-2 主な国の日本のコンテンツの市場と進出動向
  - 4-4-1 アメリカへの日本のコンテンツの市場と進出動向
  - 4-4-2 フランスへの日本のコンテンツの市場と進出動向
  - 4-4-3 ドイツへの日本のコンテンツの市場と進出動向
  - 4-4-4 インドへの日本のコンテンツの市場と進出動向
  - 4-4-5 インドネシアへの日本のコンテンツの市場と進出動向
  - 4-4-6 中国への日本のコンテンツの市場と進出動向

**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2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-JTR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