

コロナ禍の2020年の国内市場各分野と海外各国の市場規模算出、影響を分析、
2010年代の市場・産業動向を総括、2020年代の市場・産業の動向を予想

HUMANMEDIA刊

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【改訂版】2021

～2010年代総括と2020年代の
AFTER/WITHコロナ時代の動向～

製本版（A4判・全328P）+CD-R（全ての本文・図表PDFデータ）

~~定価¥97,900~~ → **10月31日から特別価格にて販売 ¥82,500(税込)**

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

※送料別途 ¥561

日本と世界のメディア×コンテンツ市場と産業の2020年のコロナ禍の影響、
2020年代のAFTER/WITHコロナ時代の動向がわかる!!
メディア×コンテンツ・ビジネスの戦略と、活用・振興に必携。

■日本のメディア×コンテンツ市場 → コロナ禍の2020年は、過去最大となった2019年から4.4%減

コロナ禍の2020年の国内メディア・コンテンツ産業各業界団体等の業績発表から市場規模を算出、影響を分析した【改訂版】を発行。

■本データベースが国内唯一の統計：世界のメディア×コンテンツ市場

→ 世界20か国・地域の中で、2020年のコロナ禍により、1位米国は1.6%減、2位中国は11.8%減

2020年の米・独・仏・印・インドネシア・中国6か国を現地調査。各国市場の規模の変化を算出、影響を分析。

2019年の世界20か国・地域の分野別市場規模を掲載。

■本データベースが唯一の統計：日本メディア×コンテンツの海外市場

→ 2019年に2兆円超え、7年間で3倍弱。最も大きいアニメは1.2兆円超に

日本から輸出されたコンテンツの海外売上の市場規模は2019年に2兆円を達成。分野別でアニメが最も規模が大きい。

お問合せ・ご購入は、info@humanmedia.co.jp まで。
(サンプルは、humanmedia.co.jp でご覧ください。)

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.14(改訂版)2021」発刊

2020年の日本国内の主なコンテンツ分野の前年比

映像分野 合計7.6%減	映画館劇場興行収入	45.1%減	ゲーム分野 合計 微増	家庭用ゲームソフト売上	18.8%増
	テレビ放送全体	7.9%減		スマホ向けゲーム売上	9.1%増
	民放地上波広告収入	11.3%減		アーケードゲーム売上	30%減
	NHK収入	3.6%減	出版分野 合計2.8%増	印刷書籍売上	13.1%減
	映像ソフト売上	8.4%減		印刷雑誌売上・広告収入	8.0%減
映像配信	20.8%増	電子出版売上		28.6%増	
音楽分野 合計32.6%減	音楽CD等ソフト売上	13.1%減	新聞売上・広告収入・その他合計	10.3%減	
	音楽配信売上	10%増	オンライン広告収入	5.9%増	
	カラオケ売上	47.3%減	上記他、合計	13兆1,898億円 4.4%減	

出典：各種統計よりヒューマンメディア推計

コロナ禍の2020年の国内メディア・コンテンツ産業各業界団体等の業績発表に基づき(改訂版)発行、 日本・世界20か国・地域の2010年代の推移、2020年の国内各分野と6か国のコロナ禍の影響分析を掲載。

→製本版(A4判・全328P) + CD-R (全ての本文・図表PDFデータ) 発売時特別価格 ¥75,000(税別)※送料別途 ¥550

◆日本のメディア×コンテンツ市場

- 日本のメディア×コンテンツ市場各分野の2010年代の推移と2020年の規模・影響、2020年代の動向
- 日本の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

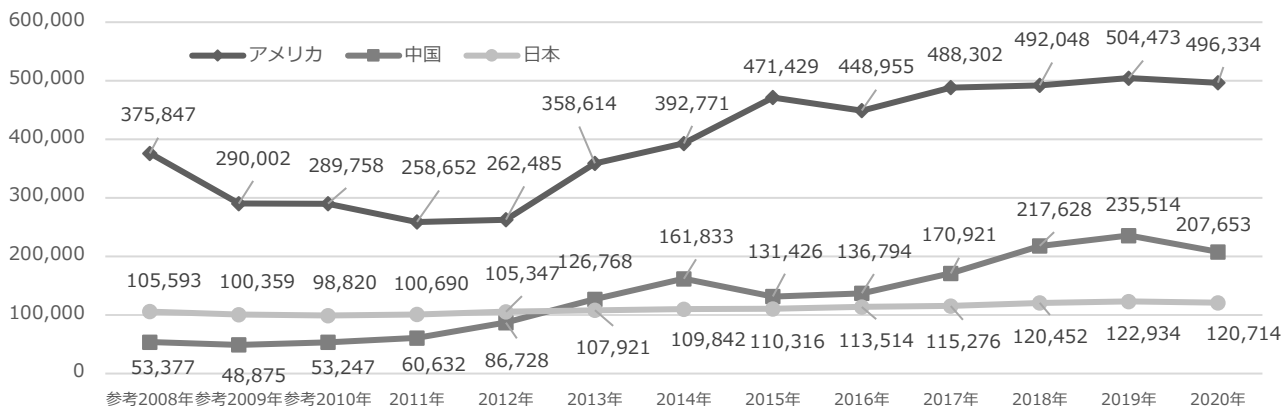
◆世界のメディア×コンテンツ市場

- 世界20か国・地域のメディア×コンテンツ市場の規模・分野別構成、海外6か国の2010年代の推移と2020年の規模・影響、2020年代の動向
- 海外6か国のメディア×コンテンツ市場・産業の国別・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

- 日本コンテンツの分野別海外市場規模と国内収入の推移
- 日本コンテンツの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国別・分野別進出状況の現地調査レポート

2008～2020年の米・日・中のメディア・コンテンツ市場規模の推移(単位：億円)



出典：各種統計よりヒューマンメディア推計

株式会社ヒューマンメディアの実績

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をはじめ、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、官公庁・民間の受託調査や、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。

【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) 編集と調査
- 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(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
- 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」委託事業 「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
- 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

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)