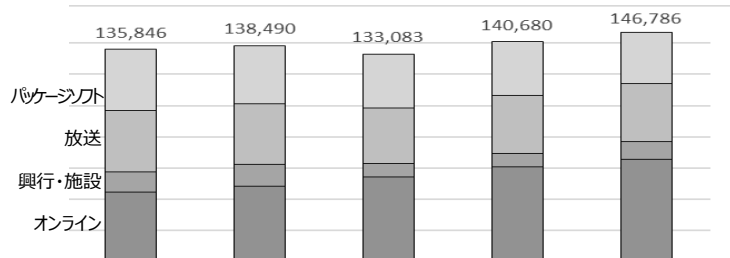


## 2022年の日本のコンテンツ市場規模は推計14兆6,786億円（前年比4.3%増）、 「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース2023 Vol.16【速報版】」で発表

(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、2023年3月27日(月)に「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース2023 Vol.16【速報版】」を発刊し、2022年の日本のコンテンツ市場規模を推計14兆6,786億円（前年比4.3%増）と発表しました。日本のコンテンツ市場は、前年から引き続き拡大したことで過去最大の規模を更新しましたが、円安のためドル建てではマイナス成長となり、グローバルなコロナ禍後の回復力が危惧されます。

### ◆ 2018～2022年の国内コンテンツ市場の推移



(億円)	2018年	2019年	2020年	2021年	2022年(推計)
パッケージソフト	38,887	37,511	34,811	34,299	32,691
放送	39,234	38,510	35,376	37,030	37,184
興行・施設	13,279	13,786	8,654	8,588	11,429
オンライン	44,446	48,683	54,237	60,763	65,482
<b>合計</b>	<b>135,846</b>	<b>138,490</b>	<b>133,083</b>	<b>140,680</b>	<b>146,786</b>
日本のGDP	5,564,189	5,583,132	5,366,379	5,416,000	5,602,000
コンテンツ市場がGDPに占める割合	2.44%	2.48%	2.48%	2.60%	2.61%

### ◆ 2022年の合計と主な分野の前年比推計

映像分野 1.7%増	映画興行収入	31.6%増
	テレビ放送全体の収入	0.4%増
	映像ソフト売上	16.1%減
音楽分野 30.9%増	映像配信売上	11.3%増
	音楽CD等ソフト売上	2.0%減
	音楽配信売上	10.0%増
ゲーム分野 0.9%増	カラオケ売上	68.7%増
	家庭用ゲーム(ソフト販売)	4.1%減
	家庭用ゲーム(オンライン)	3.0%増
	スマホ向けゲーム売上	3.0%減
出版分野(印刷書籍/雑誌販売・広告/電子出版)	2.0%減	
新聞分野(販売・広告・その他収入)	1.9%減	
オンライン広告収入	14.7%増	
他含む合計	<b>14兆6,786億円</b>	<b>4.3%増</b>

出典：各種統計よりヒューマンメディア推計

2022年の国内コンテンツ市場14兆6,786億円は日本のGDPの2.61%を占めており、この割合も前年から微増となります。この市場の拡大を支えたのは、映像・音楽の配信、電子出版等のオンラインコンテンツにオンライン広告を加えたオンライン市場の拡大です。オンラインコンテンツはパッケージソフト全体の規模を超え、放送全体の規模に迫っています。オンライン広告も2021年にテレビ、ラジオ、新聞、雑誌の広告の合計を上回り、2022年もその差を広げました。結果、2022年にオンライン市場は、コンテンツ市場の44.6%と過半近くを占めるまで拡大しています。

その他の市場では、コロナ禍で打撃を受けた映画興行とアーケードゲームはコロナ禍前の規模に回復、カラオケはコロナ禍前の7割程度に回復しました。一方で、拡大を続けてきたスマホ向けゲームは微減となり、前年まで2年連続増加だった出版も減少になりました。家庭用ゲーム(ソフト販売・オンライン)は微増、テレビ放送波横ばい、映像・音楽ソフトと新聞は減少しています。

本書における国内コンテンツ市場規模は、日本の各分野の産業団体等の発表に基づいた20以上の統計をもとにコンテンツ市場30分野を捉え、2008年～2022年までの過去14年間のデータにて継続して市場算出を行っています。また、同じ項目にて海外19か国・地域の市場規模の算出・比較を行っています。

### 株式会社ヒューマンメディアは

世界同時に変化を早めるメディアとコンテンツ市場を歴史と現在から捉え、未来を予測するマーケティングを目指しています。また、そうしたデータを用いて、コンテンツ産業・文化の振興、人材育成などの、企業や行政によるメディアとコンテンツを活用した事業、異業種・異分野・地域間の連携に向けたマッチング、ブランド構築などをプロデュースしています。

## ◆国内と各国・各分野の市場と産業動向が、数字で分かる。

「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース2023 Vol.16【速報版】」  
2023年3月27日（月）発刊！

## 主な掲載内容

## ◆2022年の日本のメディア×コンテンツ市場の規模の推計と動向

- ・2022年の日本の市場各分野の規模の推計、分野別構成、コロナ禍の影響と回復の過程、2008年からの推移、2020年代の動向
- ・日本の各分野のビジネスモデルの変化
- ・日本のメディア×コンテンツ関連産業の市場の規模、推移と動向

## ◆米仏独印中5か国の市場・産業動向と日本コンテンツの進出

- ・2021・22年の5か国の市場・産業の分野別現地調査レポート
- ・2021・22年の5か国への日本コンテンツの分野別進出の現地調査レポート

## ◆世界のメディア×コンテンツ市場(前版から継続掲載)

- ・2021年の世界20か国・地域の市場の規模、分野別構成、上位5か国のコロナ禍の影響と回復の過程、2020年代の動向

## ◆日本のメディア×コンテンツの海外市場(前版から継続掲載)

- ・2021年の日本コンテンツの分野別海外市場規模と国内収入、2012年からの推移
- ・日本コンテンツの分野別の海外進出動向

国内と各国・各分野の市場と産業動向が、見てきたように、数字でわかる

# 日本と世界の メディア× コンテンツ市場 データベース 2023 Vol.16【速報版】

◆2022年の国内コンテンツ市場の合計と各分野の規模の推計  
合計は前年比4.3%増の14兆6,786億円。前年からの引き続き拡大し、オンラインのコンテンツと広告の合計が市場の44.6%を占めた。市場の拡大はこの伸びが支えた。過去最大の規模を更新したが、円安のため単純ではマイナス。グローバル化はコロナ禍後の回復力が加速される。  
◆2021・22年の米・仏・独・印・中5か国の市場・産業動向と日本コンテンツの進出  
2021年、米国ではオンラインコンテンツとオンライン広告の合計がコンテンツ市場の過半を占め、中国は66.02%で既に世界をリードしている。同時、北米での日本のマンガの売上は2.7割、仏でも日本のマンガの売上が9400億円以上。  
◆世界市場(前版から継続掲載)  
2021年の上位7か国の市場規模は、円建てで米・中・日・英・独・仏・韓の順。  
2021年は、産業界は拡大、IT分野から回復、そのほか日本の伸びが著しい。  
◆日本コンテンツの海外市場(前版から継続掲載)  
2021年の日本のコンテンツの海外での売上、海外市場の規模は合計4兆5,345億円、コロナ禍の2020・2021年を基年。

## HUMANMEDIA発行/印刷 + CD-R版発売

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

各版単体価格：¥99,000（税込）※送料別途¥520（税込）

購入申込・サンプルデータ公開⇒ <http://www.humanmedia.co.jp>印刷物のみ、電子版、過去からの価格情報は 販売価格のみなし が発行 <https://kanae-book.co.jp>試読サイト： <https://kanae-ebook-0303.actibookone.com>

常に最新の情報をお届けするために、毎年3月に前年の国内市場規模を推計した【速報版】、11月に前年の国内市場規模確定値と海外19カ国の前年の市場規模を掲載した【確定版】を発行。「書籍+CD-R」の【速報版】【確定版】をセットで販売しています。

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

## ◆ヒューマンメディア発行・販売「書籍(A4版342P)+CD-R(本文・図表のPDF)」

【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）

※《過去にご購入いただいた方限定》セット販売 割引価格：¥82,500（税込）※送料別途¥1,040（税込）

※各版単体販売 定価：¥99,000（税込）※送料別途¥520（税込）

## ◆電子版、書籍単体、過去シリーズ集成版は 図書出版の かなえ から発売中

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

試読サイト：<https://kanae-ebook-0303.actibookone.com>

## 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」（2012～21年）運営

●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」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