

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.12 2019」発刊

2019年版は、2011～17年までの日本と海外の統計データと、2018年の事例の分析によって、2020年までの日本と世界のメディアとコンテンツの市場と産業の動向をとらえ、将来を予測しました。

日本と世界のメディアとコンテンツの市場と産業の今と未来がわかる!!

【国内市場の動き】：人口減少期に入っても、2010年代は毎年成長を継続、

2017年に映像・音楽配信、スマホ向けゲーム等のオンラインメディアが放送と同規模に拡大。

➡2020年には、映像・音楽ソフト、印刷出版等のパッケージを超え、シェアNo1になると予測。

・日本社会は2010年代から人口減少期に入り、少子高齢化が一層進むが、メディア×コンテンツ市場は2011年から毎年成長を続け、2017年には12兆7,757億円となった。今後、2019年に約13兆円に達して、2020年を迎えると予測される。

・メディア別では、映像・音楽配信、スマホ向けゲーム、電子出版等のオンラインメディアが拡大して、2017年に約29%、3兆6,824億円となり、3兆6,680億円のテレビ・ラジオの放送の規模と並んだ。2020年までには映像・音楽ソフト、印刷出版、新聞等のパッケージメディアを超え、シェアNo1のメディアになると予測される。(資料①)

・国内でメディア×コンテンツ産業が直接波及する関連市場の総計は約52.5兆円、日本のGDPの10%と推計。メディアコンテンツ市場のみでファッション(衣料品10兆5,843億円)を上回り、建設投資額約54兆円に迫る。

【日本コンテンツの海外進出の動き】：日本コンテンツの海外市場は7年間で2倍、2017年に1.7兆円に。

➡2020年まで、アニメ、ゲーム、マンガを中心にこの規模を維持すると予測。

・日本から輸出され、海外で消費された日本コンテンツの市場規模は、2011年に8,653億円であったが、2017年には1兆7,196億円と倍増、2020年までこの規模を維持すると予測。(資料②)

・分野別では、最も規模が大きいのはアニメ、次いでスマホ向けゲーム、続いて家庭用ゲームソフトとマンガの出版が並ぶ。

【世界のコンテンツ市場】：世界16か国のコンテンツ市場の総計は2017年に112.7兆円、拡大を維持。

➡2020年も、1位・米国、2位・中国、3位・日本、今後も米・中・新興国は拡大、日・欧は微増と予測。

・海外16か国の市場規模は、2017年に総計は112.7兆円、前年比106.9%。米、中、日、英、独、仏の順。中国は2013年に急成長、日本を抜き2位に。

・拡大率では、2011年から2020年までに中国が2倍以上、次いで米国と新興国はいずれも2倍に迫ると予測され、日本と欧州各国は微増。(資料④・⑤)

3月末まで発売時特別価格にて販売開始

➡総合版 (A4判・全300P)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

ウラに続く

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。

日本と世界のメディアとコンテンツの市場と産業の今と未来がわかる!!

メディア・コンテンツ産業から、製造・サービス業、公共政策まで、国内はもちろん、海外進出、海外市場の、メディア戦略、コンテンツ戦略、クールジャパン戦略の企画・推進のための統計・事例のデータベースとして活用できます。

2019年3月発刊の、(株)ヒューマンメディアの「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベースVol.12 2019」は、2011～17年までの日本と海外の統計データと、2018年の事例の分析によって、2020年までの日本と世界のメディアとコンテンツの市場と産業の動向をとらえ、将来を予測しました。

主な内容**◆第1章：日本のメディア×コンテンツ市場**

- ・日本のメディア×コンテンツ市場の規模・構成
2020年までの予測
…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

◆第2章：日本のメディア×コンテンツの海外市場とクールジャパン戦略

- ・日本コンテンツの海外進出と市場規模、国内への収入と動向、2020年までの予測
…本リリース掲載資料②
- ・国内のメディア×コンテンツ関連産業の市場動向
…本リリース掲載資料③
- ・海外6か国・地域への日本コンテンツ進出状況、現地調査による 詳細レポート

◆第3章：世界のメディア×コンテンツ市場

- ・海外各国・地域のメディア×コンテンツ市場の規模・構成と国・地域・コンテンツ分野ごとの動向、2020年までの予測
…本リリース掲載資料④・⑤
- ・海外6か国・地域のメディア×コンテンツ産業・市場、現地調査による詳細レポート

日本と世界の
メディア×
コンテンツ市場
データベース
Vol.12

2019

HUMANMEDIA

3月末まで発売時特別価格にて販売開始

→製本版 (A4判・全300P) + 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・29・30年度「クールジャパン・マッチングフォーラム」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

国内市場は2017年に前年比2.3%増の12兆7,757億円、2020年に13.2兆円規模

国内メディア×コンテンツ市場は、2017年に12兆7,757億円、前年比2,859億円増＝2.3%の拡大。

映像ソフト・音楽ソフト・家庭用ゲームソフト・新聞・印刷出版など

「パッケージソフト」：4兆1,394億円（約32.3%）、前年比2,004億円減＝約4.6%マイナス

テレビ・ラジオなど

「放送」：3兆6,680億円（約29%）、6億円減＝横ばい

映画館・カラオケ・ゲームセンターなど

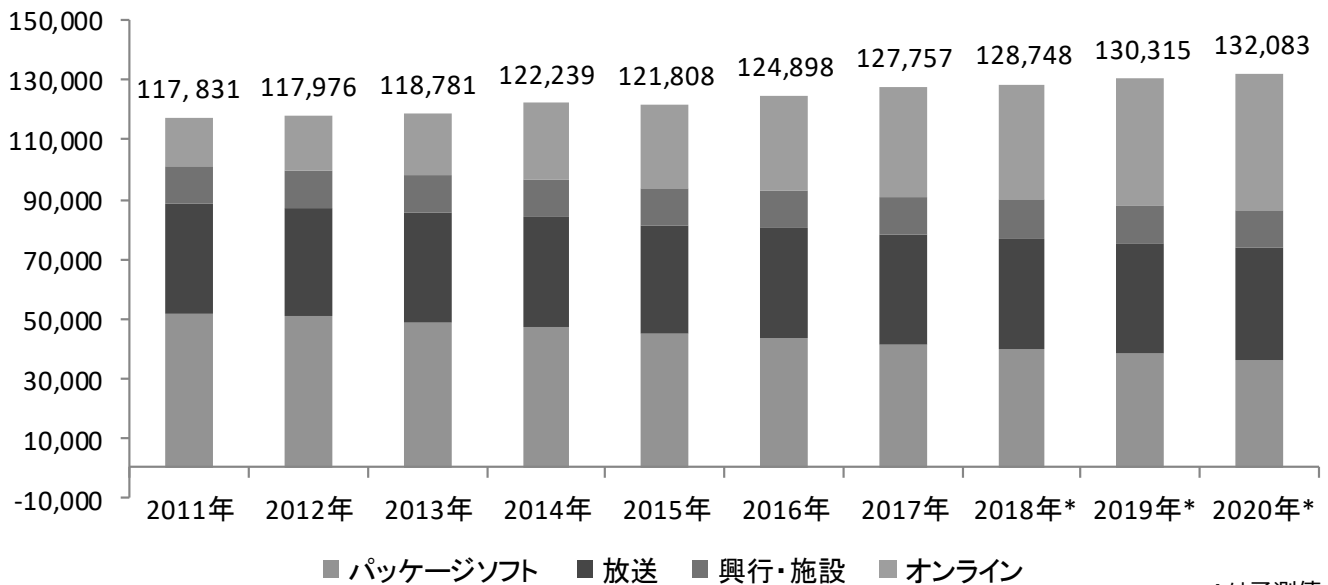
「興行・施設」：1兆2,859億円（約10%）、137億円増＝約1%プラス

PC及び携帯電話向けの映像・音楽コンテンツ、スマホ向けゲームや電子書籍、オンライン広告など

「オンライン」：3兆6,824億円（約28.8%）、4,732億円増＝約14.7%プラス

人口減少にもかかわらず、ほぼ毎年微増を続け、2020年に2011年の約12.3%増の約13兆2,083億円に達すると予測。

日本国内のコンテンツ市場の2011～20年の推移・予測（単位：億円）



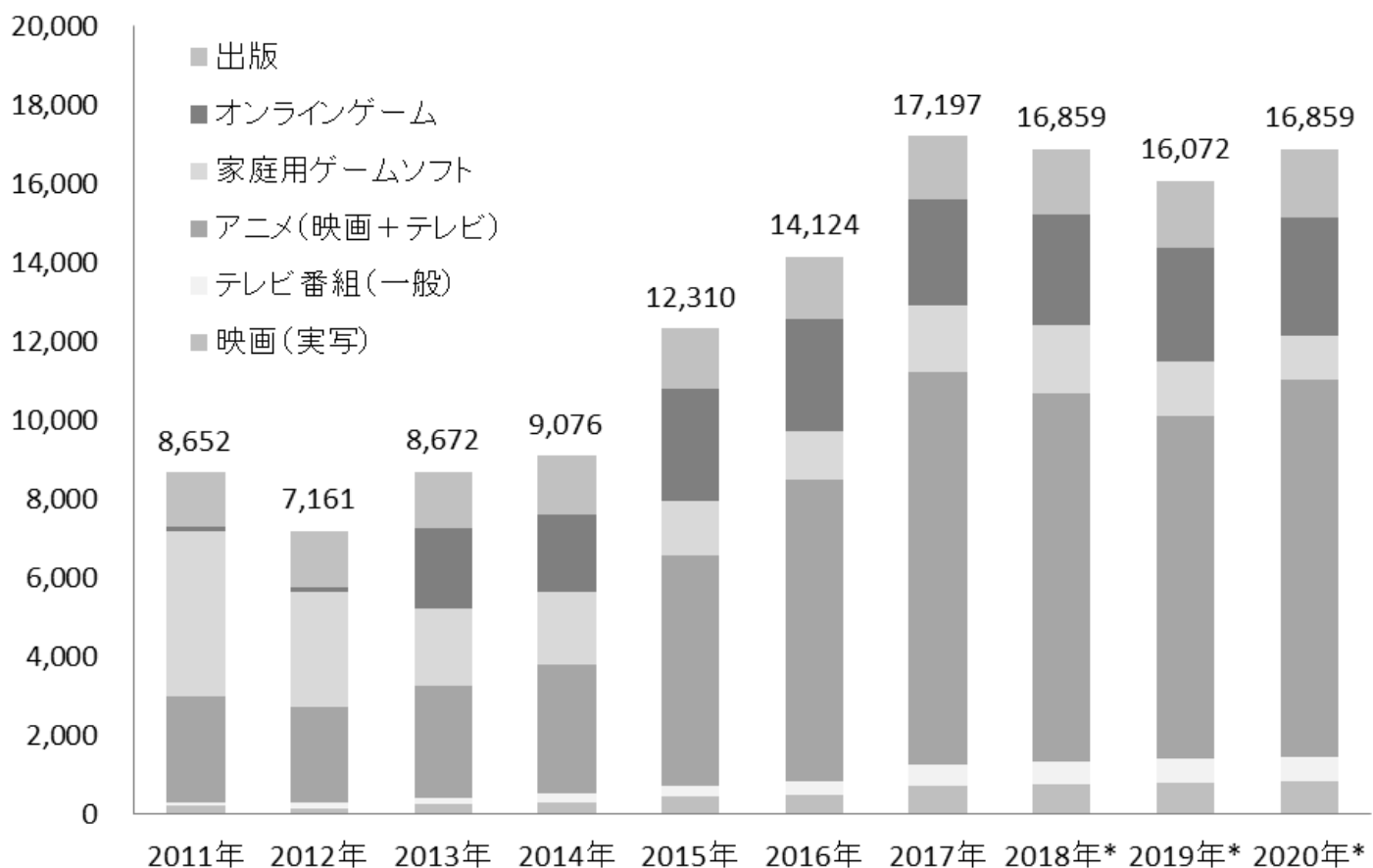
出典：各種統計よりヒューマンメディア推計

日本コンテンツの海外市場は2017年までの7年間で2倍に拡大、2020年までこの規模を維持

日本から輸出され、海外で消費された日本コンテンツの市場規模は、2011年に8,653億円であったが、2017年には1兆6,588.6億円と倍増、2020年までこの規模を維持すると予測。

分野別の規模では最も大きいのがアニメ(劇場版とテレビシリーズ、映像ソフト・配信売上・商品化等含む)で、2011年の2,669億円から、海外配信の伸びで2017年に9,948億円の実績、2020年には1兆1,200億円まで拡大すると予測。次いでスマホ向けアプリのオンラインゲーム、続いて家庭用ゲームソフトとマンガの印刷出版・配信が8割を占める出版が並ぶ。

日本コンテンツの海外市場の2011～20年の推移・予測(単位：億円)



*は予測値

出典：各種統計よりヒューマンメディア推計

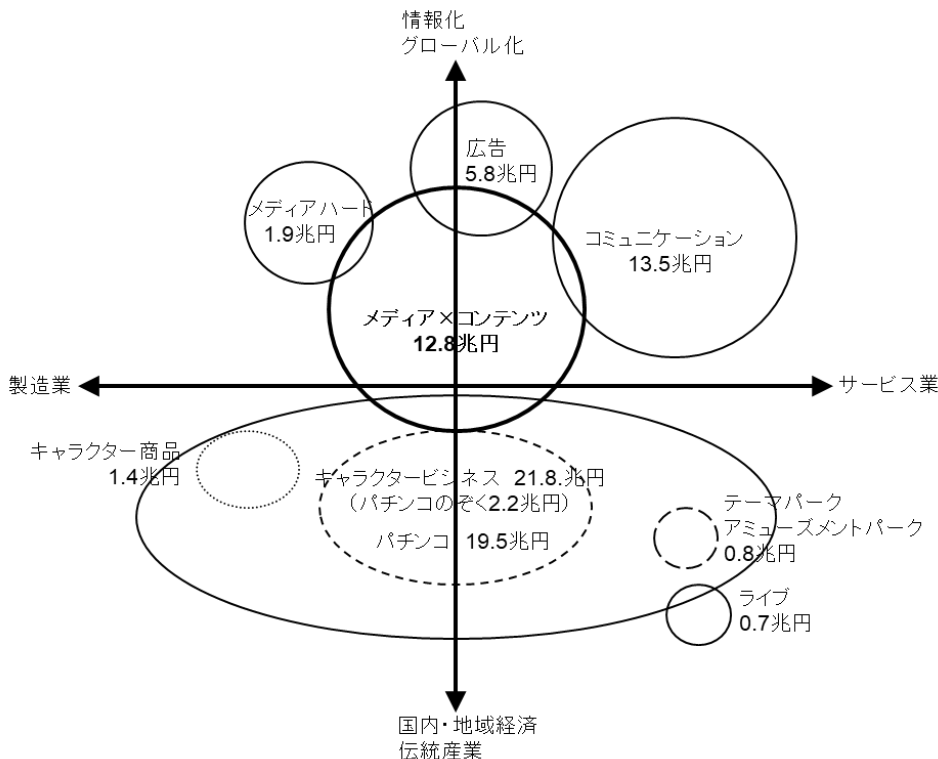
国内メディアコンテンツと関連産業は52.5兆円、GDPの10%を占め、建設投資額に迫る

メディアコンテンツが直接波及し、ほぼ同一の市場＝ユーザーを対象とする関連産業、コミュニケーション、広告、キャラクター、メディアハード、ライブからなる市場に、メディアコンテンツ市場も加えると、総計は52.5兆円、日本の国内総生産の約10%の規模。

- ・**メディア×コンテンツ市場12兆7,757億円**：映像・音楽・ゲーム・文字系のメディア×コンテンツ市場
- ・**コミュニケーション市場13兆4,521億円**：固定電話、携帯電話による通話、インターネット接続料、データ通信料や、郵便等のコミュニケーションの市場
- ・**広告市場5兆7,531億円のうちコンテンツ市場自体に含まれないもの1兆8,739億円**：商品・サービスの広告市場（メディア企業の売上となりコンテンツ市場に算入済みのもの以外の販促費等）
- ・**キャラクター市場21兆7,698億円**：マンガやアニメ、ゲームから生まれたキャラクターを活用するキャラクター商品、テーマパーク、パチンコ等の市場
- ・**メディアハード市場1兆8,818億円**：映像・音楽・ゲーム専用機器、PC・携帯電話等汎用機器の市場
- ・**ライブ市場7,040億円**：生の音楽やスポーツ、演芸・演劇等の興行の市場

メディアコンテンツ市場のみでファッション(衣料品10兆5,843億円)を上回り、建設投資額約54兆円に迫る。

国内メディアコンテンツ産業と関連産業の関係と単位：億円

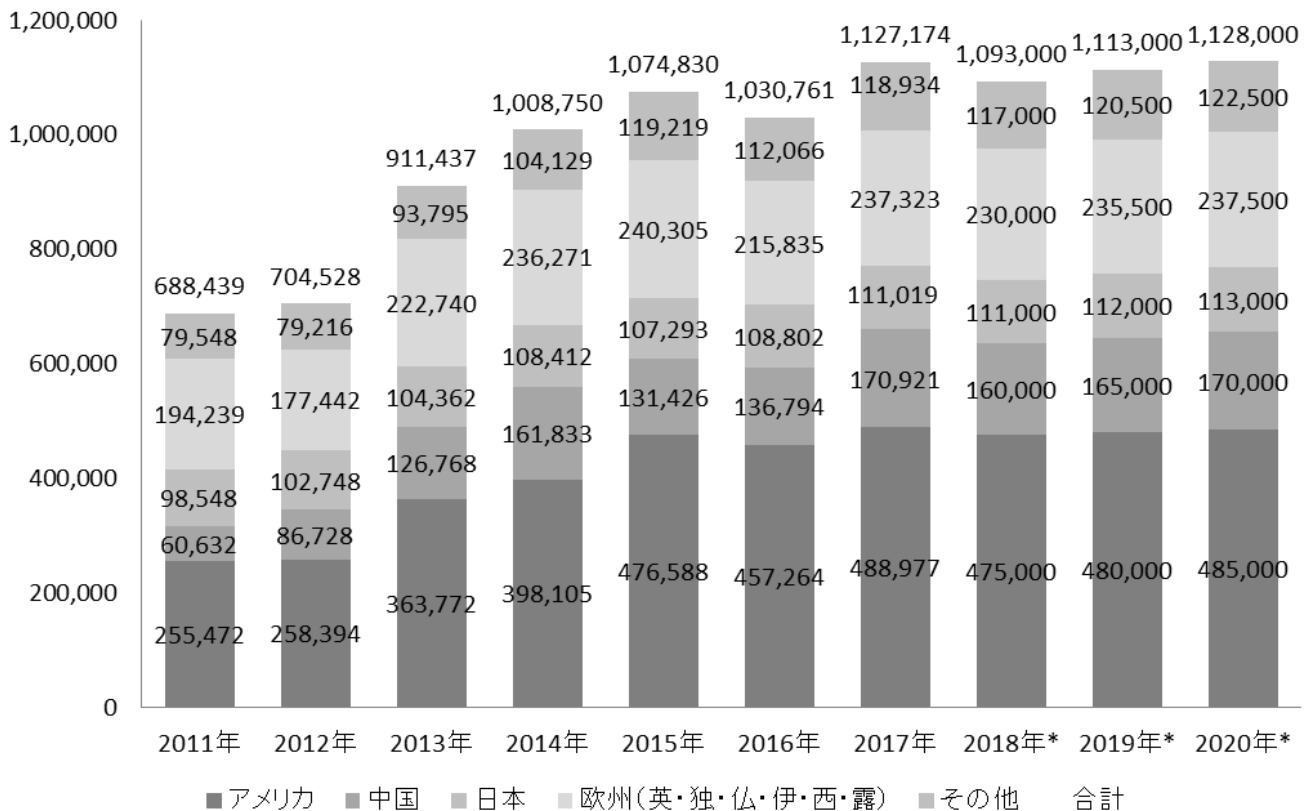


出典：各種統計よりヒューマンメディア推計

世界16か国合計112.7兆円の市場の中で、米国約43%、中国約15%、日本約10%

2017年の世界16か国のメディア×コンテンツ市場の総計は112.7兆円で前年比110.6%、拡大傾向を維持。
2011～2016年まで円安が続いたため、円ベースの海外の市場規模は、総計は年間約6%以上の拡大。
2016年は円高により約5%減。2018年以降、2020年までは、拡大傾向で推移と予測。
2016年に米国および、円高で一部の国で金額が下がっているが、2017年に回復した。
中国は10年間で2.8倍の拡大。これに次ぎ、米国と新興国はいずれも2倍に迫り、日本と欧州各国は微増。

主要16か国のメディア×コンテンツ市場のエリア別の2011～20年の推移・予測（単位：億円）



出典：各種統計よりヒューマンメディア推計
*：予測推計値

日本は世界の中で米国、成長する中国に次ぎ世界第3位。4位以下は英・独・仏の順

2017年の海外各国・地域の市場規模は、米、中、日、英、独、仏の順。

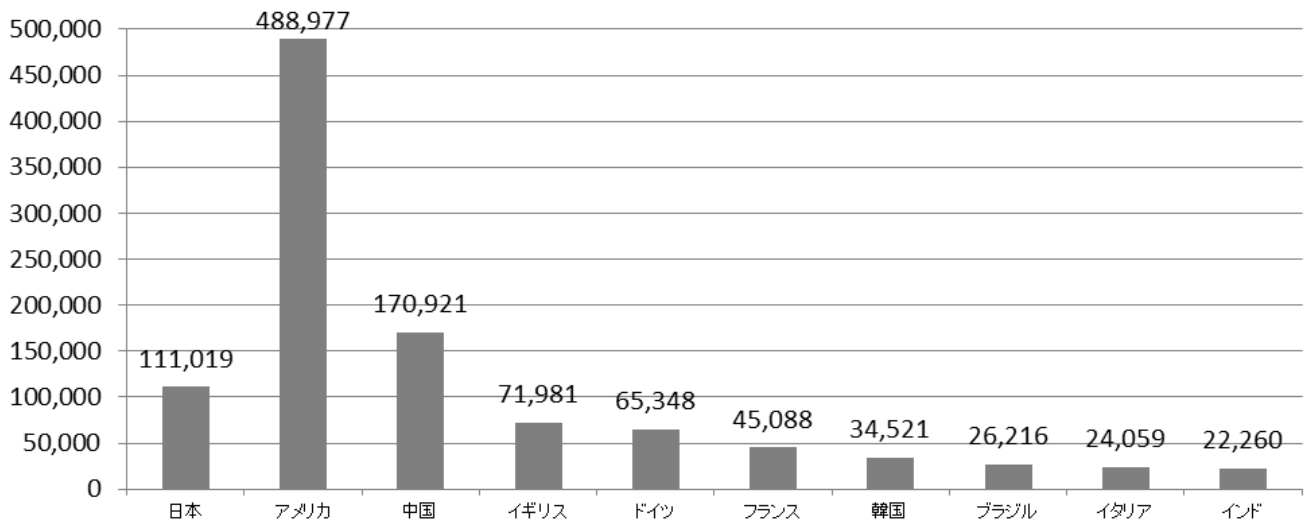
米国は圧倒的に規模が大きく、2位中国の3倍弱の約49兆円規模。

中国は2013年に急成長して2位となり、円高傾向の為替の影響にもかかわらず、2017年は円ベースでも規模を拡大。

欧州諸国は2015年以降、ユーロ安・円高で円ベースで縮小したが、仏はソーシャルゲームやネット広告の成長で市場拡大を続けた。

欧米の市場規模が大きく、中・日・韓を除き、新興国は未だに小さく、人口の多いインドの規模も先進国には及ばない。

海外上位10か国のコンテンツ市場の規模（2017年・単位：億円）



出典：各種統計よりヒューマンメディア推計