

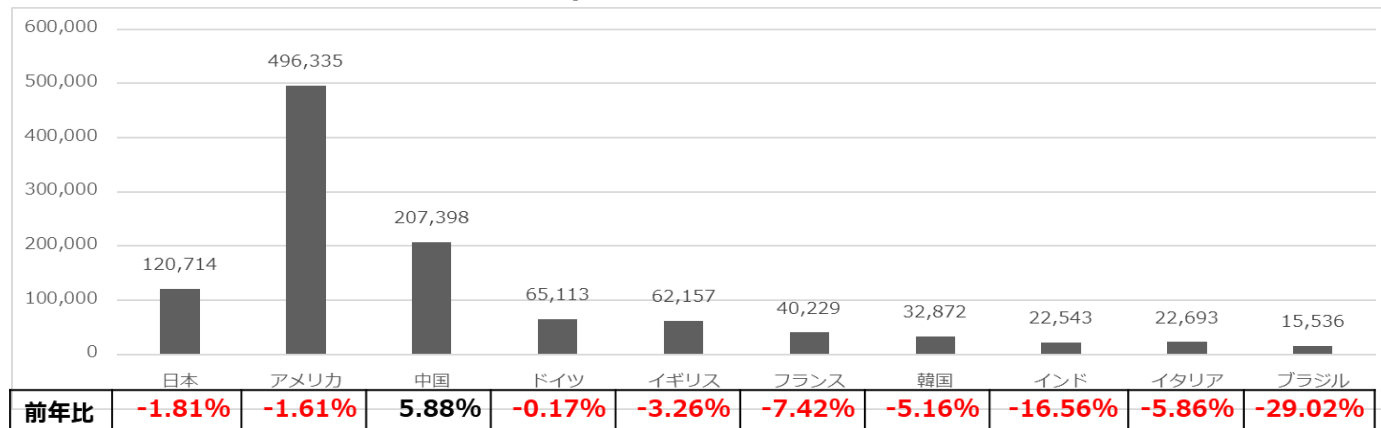
1位米国と3位日本は微減、2位の中国のみが5.88%拡大、4位ドイツが横ばい、他のほとんどの国・地域が減少。

◆ 2020年の世界20か国・地域(日本含む)のコンテンツ市場の規模・動向、コロナ禍の影響

2020年の各国・地域のコンテンツ市場の規模と前年からの増減は、1位米国と3位日本は微減、2位の中国のみが5.88%拡大、4位ドイツが横ばい、他のほとんどの国・地域は減少となった。米国は感染者・死者の率が大きく、GDPは4.7%減だが、コンテンツ市場は微減。中国は被害率は低く、GDPもコンテンツ市場も拡大。ドイツの被害率は米より小さく、GDPは2.98%減、コンテンツ市場は横ばいであった。

分野別には、映画の興行は全ての国・地域で減少し、全世界で70%以上の減となった。また広告収入の減少によりテレビ放送の収入も全ての国で減少した。一方、全ての国でスマホゲームとオンライン広告が増加した。どの国・地域でも割合の大きいテレビ放送収入減に対して、スマホゲームとオンライン広告の増加の度合いが、各国・地域の市場全体の減少幅の決定要因になった。

2020年の上位10か国のコンテンツ市場の規模(億円)と前年比



主要6か国の2020年の感染症被害状況とコンテンツ市場への影響

		日本	アメリカ	中国	ドイツ	フランス	インド	インドネシア
2019年	コンテンツ市場(億円)	122,934	504,473	* 195,886	* 65,224	43,451	27,018	9,718
	前年比	102.06%	102.26%	* 100.97%	* 93.22%	93.66%	102.60%	104.40%
	GDPに占める割合	2.20%	2.16%	* 1.30%	* 1.55%	1.47%	0.86%	0.79%
	GDP(億円)	5,583,132	23,369,001	15,088,529	4,213,927	2,952,728	3,134,774	1,237,833
	前年比	100.34%	102.85%	102.16%	96.92%	96.53%	103.06%	101.82%
通貨レート(円)		---	109.0	15.8	122.5	122.5	1.5	0.0077
	前年比	---	98.73%	94.61%	94.23%	94.23%	93.75%	93.90%
被害状況	感染者数	361,733	24,821,813	88,911	2,125,261	3,002,910	10,639,684	965,283
	人口比	0.29%	7.39%	0.006%	2.54%	4.61%	0.76%	0.35%
	感染症死者数	5,064	414,107	4,635	51,713	72,268	153,184	27,453
	人口比	0.004%	0.12%	0.0003%	0.06%	0.11%	0.01%	0.01%
2020年	コンテンツ市場(億円)	120,714	496,334	* 207,398	* 65,113	40,299	22,541	9,752
	前年比	98.19%	98.39%	* 105.87%	* 99.83%	92.58%	83.43%	100.35%
	GDPに占める割合	2.25%	2.21%	* 1.31%	* 1.59%	1.44%	0.79%	0.86%
	GDP(億円)	5,366,379	22,504,800	15,828,522	4,088,620	2,794,085	2,838,476	1,139,217
	前年比	96.12%	96.30%	104.90%	97.02%	94.63%	90.55%	92.03%
通貨レート(円)		---	106.7	15.1	121.8	121.8	1.3	0.0062
	前年比	---	97.89%	95.57%	99.43%	99.43%	86.67%	80.52%

出典：感染症被害状況＝米 ジョンス・ホプキンス大学の2021年1月時点の発表、GDP＝内閣府国民経済計算、IMFをもとに作成
* 2021年10月の弊社データベースの発表以降の調査によって数値を更新
※赤字は前年比減の数値

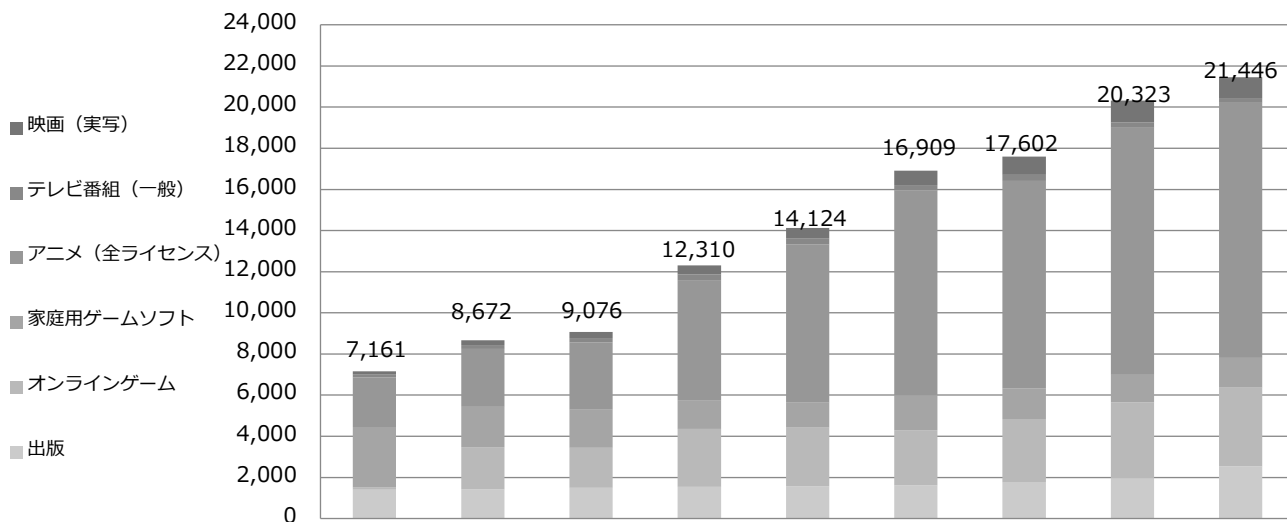
合計2兆円超の日本のコンテンツの海外市場の規模は、2020年も拡大を継続。 分野別にはアニメが最も大きく過半を占め、次いでスマホゲーム、出版、家庭用ゲームソフトの順。

◆ 2020年の日本のコンテンツの分野別の海外市場の規模と動向

日本のコンテンツの海外進出による市場規模は、2019年に合計2兆円を超え、2020年も拡大を継続、5.5%増の2兆1,446億円になった。

分野別にはアニメが最も大きく過半を占め、次いでスマホゲーム、出版、家庭用ゲームソフト。実写映画とテレビ番組（一般）は規模が小さく、テレビ番組は2019年から、実写映画は2020年に減少となった。

日本のコンテンツの海外市場規模の推移と分野別内訳、2020年の前年比（2012～2020年）



(億円)	2012年	2013年	2014年	2015年	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年	前年比
映画 (実写)	150	245	300	435	495	705	887	1,061	997	-6%
テレビ番組 (一般)	150	173	220	283	315	262	300	261	240	-8%
アニメ (映像、商品化 ライセンス含む)	2,408	2,823	3,265	5,833	7,676	9,948	10,092	12,009	12,394	3.2%
家庭用ゲームソフト	2,919	1,952	1,843	1,400	1,223	1,696	1,481	1,350	1,455	7.8%
スマホ向け等ゲーム	134	2,066	1,948	2,821	2,842	2,683	3,067	3,689	3,822	3.6%
出版	1,400	1,413	1,500	1,538	1,573	1,615	1,775	1,953	2,538	30.0%
合計	7,161	8,672	9,076	12,310	14,124	16,909	17,602	20,323	21,446	5.5%

※赤字は前年比減の数値

関連産業5分野のうち、通信・郵便の市場のみ前年増、テーマパーク、パチンコやライブが大幅減。コンテンツ市場を加えた関連市場の総計は47兆2,088億円、日本のGDPの約8.8%に相当。

◆ 2020年の日本のコンテンツ関連市場の規模と動向

2020年の国内コンテンツ市場と関連産業5分野の市場の総計は、前年比13.9%減の47兆2,088億円となり、日本のGDPの約8.8%に相当する。

・コンテンツ市場13兆1,632億円 前年比4.6%減

⇒ パッケージソフト、放送、興行・施設、オンラインのメディアで流通する、映像・音楽・ゲーム・文字系のコンテンツの市場

・コミュニケーション市場13兆9,701億円 前年比2.2%増

⇒ 固定・携帯電話通話料、インターネット接続料、データ通信料、郵便からなるコミュニケーションの市場

・広告市場5兆9,279億円のうちコンテンツ市場自体に含まれないもの1兆6,768億円 前年比24.6%減

⇒ 企業・商品・サービス等の広告市場（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16兆2,577億円 前年比27.0%減

⇒ 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

・ハード市場1兆8,837億円 前年比3.0%減

⇒ 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1,485億円 前年比81.5%減

⇒ 音楽やスポーツ、演芸・演劇等の興行の市場

国内コンテンツ産業と関連産業の関係

