

# コンテンツの世界市場・日本市場の概観

令和2年2月  
商務情報政策局  
コンテンツ産業課

# コンテンツの世界市場・日本市場の概観（概要）

**趣旨：**コンテンツの世界市場・日本市場の概観として、日本市場の規模を世界市場と同じスケールでコンテンツ分野別に対比させるとともに、世界の地域別（アジア太平洋、欧州、北米、中南米、中東・アフリカ）の市場規模等を算出。また、デジタル市場・フィジカル市場の別の分類・整理により、市場規模等を算出し、比較。

**手法：**世界市場・日本市場について、各国別・コンテンツ分野別の市場規模に関するデータベースであるPwC「グローバルエンタテインメント&メディアアウトルック(GEMO)」(2018年までは実績ベース)を基に、IMF「World Economic Outlook Database, October 2019」の各国GDPのデータを用いて算出した上で、流通形態に応じてデジタル・フィジカルの別で分類・整理。なお、キャラクター市場については、Licensing International「Global Licensing Survey 2019」を基に、ライセンスビジネスのうちアニメ・マンガに由来するキャラクター商品のみを抽出して算出。

GEMO対象国・地域			対象とするコンテンツ市場					キャラクター市場																																																	
アジア太平洋	欧州	北米	音楽	出版	映像	ゲーム	キャラクター	<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>商品カテゴリ</th> <th>例</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>玩具</td><td>ボードゲーム, 乗物玩具</td></tr> <tr><td>アクセサリ</td><td>革製品, かばん, スカーフ</td></tr> <tr><td>アパレル</td><td>トップス, ボトムス, ドレス</td></tr> <tr><td>フィットウェア</td><td>スリッパ, スニーカー</td></tr> <tr><td>健康・美容</td><td>香水, スキンケア</td></tr> <tr><td>紙製品・文具</td><td>ノート, はがき, ポスター</td></tr> <tr><td>ギフト</td><td>小物, 季節商品</td></tr> <tr><td>家庭用電化製品</td><td>コンピュータ, ヘッドフォン</td></tr> <tr><td>インテリア</td><td>家具, 壁掛け, 壁紙</td></tr> <tr><td>家庭用品</td><td>小型家電, フライパン</td></tr> <tr><td>食品・飲料</td><td>コーヒー, シリアル</td></tr> <tr><td>プロモーション</td><td>キャラクターによる販促</td></tr> <tr><td>幼児用品</td><td>おもちゃ, 幼児服</td></tr> <tr><td>スポーツ</td><td>バット, グローブ, ボール</td></tr> <tr><td>園芸用品/工具等</td><td>建築工具, キャンプ用品</td></tr> <tr><td>ゲーム(宝くじ等)</td><td>宝くじ, カジノ, スロット</td></tr> <tr><td>車用品</td><td>自動車部品, アクセサリ</td></tr> <tr><td>サービス</td><td>不動産, 保険, ホテル</td></tr> <tr><td>ペット用品</td><td>ペットフード, ペット用玩具</td></tr> <tr><td>その他</td><td>-</td></tr> <tr><td>ソフト/ゲーム/アプリ</td><td>コンソール, モバイル</td></tr> <tr><td>音楽/ビデオ</td><td>DVD, CD, ストリーミング</td></tr> <tr><td>出版</td><td>書籍, 漫画, 雑誌</td></tr> </tbody> </table>	商品カテゴリ	例	玩具	ボードゲーム, 乗物玩具	アクセサリ	革製品, かばん, スカーフ	アパレル	トップス, ボトムス, ドレス	フィットウェア	スリッパ, スニーカー	健康・美容	香水, スキンケア	紙製品・文具	ノート, はがき, ポスター	ギフト	小物, 季節商品	家庭用電化製品	コンピュータ, ヘッドフォン	インテリア	家具, 壁掛け, 壁紙	家庭用品	小型家電, フライパン	食品・飲料	コーヒー, シリアル	プロモーション	キャラクターによる販促	幼児用品	おもちゃ, 幼児服	スポーツ	バット, グローブ, ボール	園芸用品/工具等	建築工具, キャンプ用品	ゲーム(宝くじ等)	宝くじ, カジノ, スロット	車用品	自動車部品, アクセサリ	サービス	不動産, 保険, ホテル	ペット用品	ペットフード, ペット用玩具	その他	-	ソフト/ゲーム/アプリ	コンソール, モバイル	音楽/ビデオ	DVD, CD, ストリーミング	出版	書籍, 漫画, 雑誌	<p>右記に詳細</p>
商品カテゴリ	例																																																								
玩具	ボードゲーム, 乗物玩具																																																								
アクセサリ	革製品, かばん, スカーフ																																																								
アパレル	トップス, ボトムス, ドレス																																																								
フィットウェア	スリッパ, スニーカー																																																								
健康・美容	香水, スキンケア																																																								
紙製品・文具	ノート, はがき, ポスター																																																								
ギフト	小物, 季節商品																																																								
家庭用電化製品	コンピュータ, ヘッドフォン																																																								
インテリア	家具, 壁掛け, 壁紙																																																								
家庭用品	小型家電, フライパン																																																								
食品・飲料	コーヒー, シリアル																																																								
プロモーション	キャラクターによる販促																																																								
幼児用品	おもちゃ, 幼児服																																																								
スポーツ	バット, グローブ, ボール																																																								
園芸用品/工具等	建築工具, キャンプ用品																																																								
ゲーム(宝くじ等)	宝くじ, カジノ, スロット																																																								
車用品	自動車部品, アクセサリ																																																								
サービス	不動産, 保険, ホテル																																																								
ペット用品	ペットフード, ペット用玩具																																																								
その他	-																																																								
ソフト/ゲーム/アプリ	コンソール, モバイル																																																								
音楽/ビデオ	DVD, CD, ストリーミング																																																								
出版	書籍, 漫画, 雑誌																																																								
オーストラリア 中国 香港 インド インドネシア 日本 マレーシア ニューージーランド パキスタン フィリピン シンガポール 韓国 台湾 タイ ベトナム	オーストリア ベルギー デンマーク フィンランド フランス ドイツ ギリシャ アイスランド イタリア オランダ ノルウェー ポルトガル スペイン スウェーデン スイス イギリス チェコ ハンガリー イスラエル ポーランド ルーマニア ロシア トルコ	カナダ アメリカ 中南米 アルゼンチン ブラジル チリ コロンビア メキシコ ペルー 中東・アフリカ エジプト サウジアラビア アラブ首長国連邦 ナイジェリア ケニア 南アフリカ アルジェリア バーレーン ヨルダン クウェート レバノン モロッコ オマーン カタール	ライブ (チケット料) CD販売等 音楽ダウンロード 音楽ストリーミング 広告 (ラジオ) 広告 その他	書籍 書籍 (電子版) 雑誌 雑誌 (電子版) 新聞 新聞 (電子版) 広告 広告 広告	有料放送 (月額制) 有料放送 (都度課金) 受信料 映画館 DVD販売等 動画配信 (SVOD) 動画配信 (TVOD) VRビデオ 広告 (地上波放送) 広告 (動画共有サイト等)	コンソールゲーム (パッケージ) コンソールゲーム (ダウンロード) PCゲーム (パッケージ) PCゲーム (ダウンロード) モバイルゲーム VRアプリ VRゲーム eスポーツ (チケット料) 広告 広告 その他	セレブ (2%) 音楽 (1%) アート (1%) 出版 (7%) スポーツ (10%) ファッション (12%) 企業ブランド (21%) キャラクター/エンターテインメント (44%) 非営利 (0.4%)																																																		
GEMO非対象国・地域のコンテンツ市場規模の推計方法			5% 非対象国合計 43,741 億米ドル 95% GEMO対象国合計 805,554 億米ドル					Global Licensing Surveyの プロパティタイプ別内訳のうち、 キャラクター/エンターテインメントに おける商品カテゴリ別市場規模 を使用																																																	
GEMO非対象国・地域のコンテンツ市場規模は、GDP比を用いて対象国のコンテンツ市場規模から推計			■ : フィジカル   ■ : デジタル   ▨ : 広告費					(他分野と重複)																																																	

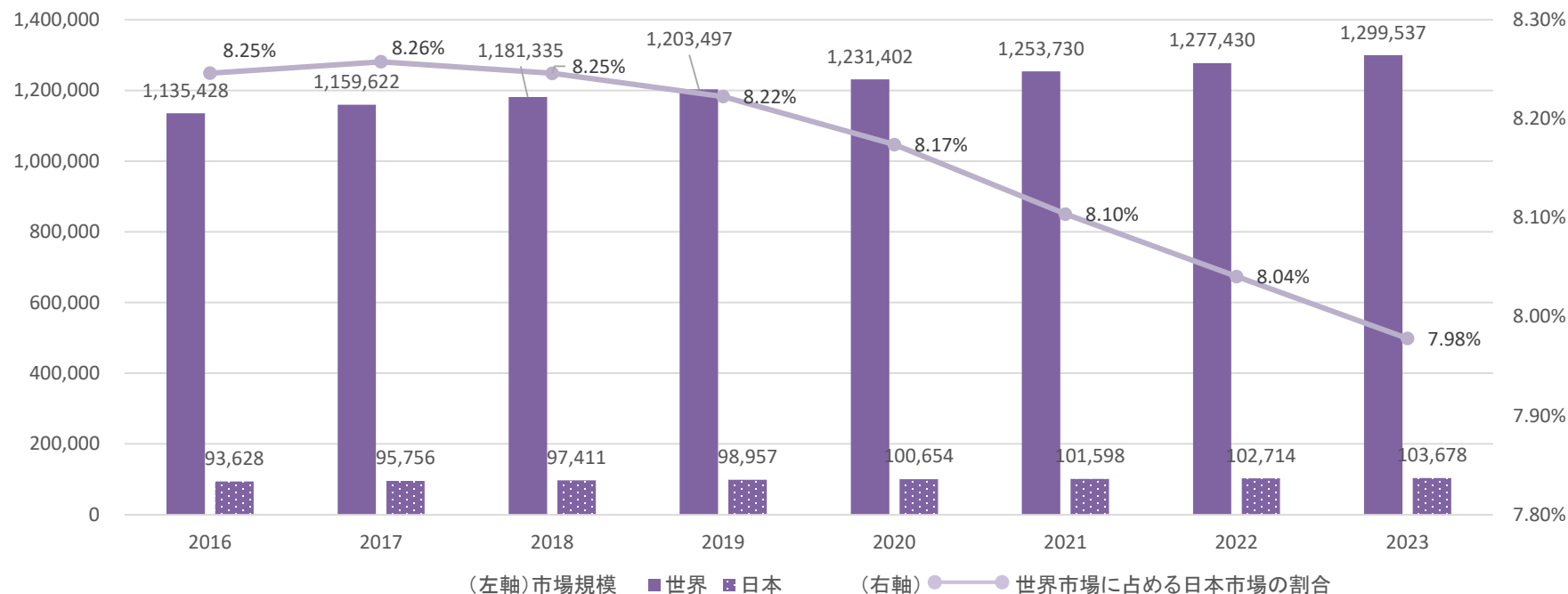
対象とする商品カテゴリ (他分野と重複) 1

# 世界・日本のコンテンツ市場の規模

- 2018年の日本のコンテンツ市場規模は約10.6兆円。世界のコンテンツ市場規模は約128.8兆円。  
※1米ドル = 109円で換算
- 世界市場の拡大に伴い、日本市場が占める割合は減少傾向。

コンテンツの世界市場・日本市場の規模

単位: 百万米ドル

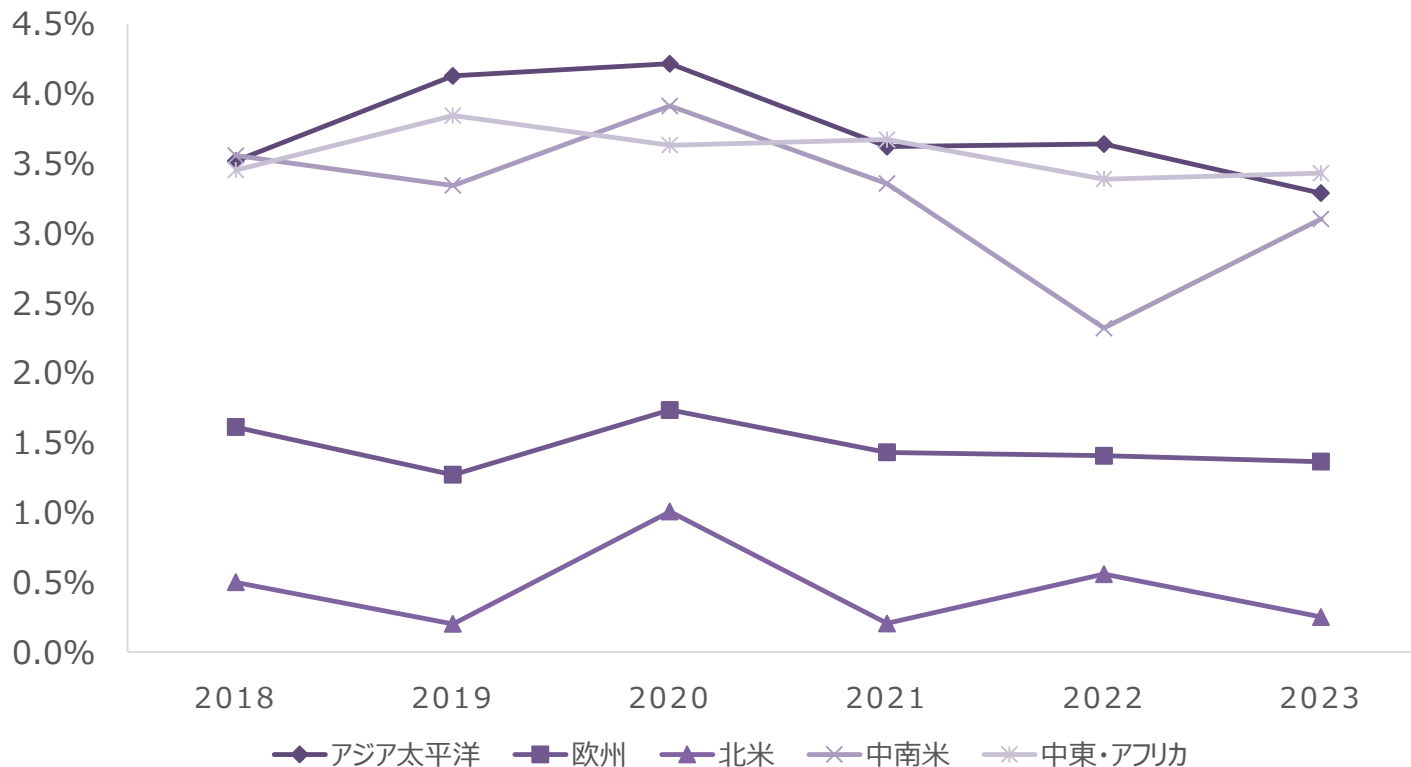


	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
アジア太平洋	320,779	337,866	349,371	363,293	378,085	391,361	405,179	418,136
北米	419,564	420,661	423,105	424,424	428,844	430,201	432,941	434,502
中南米	52,658	52,641	54,401	56,117	58,179	60,025	61,367	63,177
欧州	316,269	321,148	326,252	330,427	336,048	340,837	345,621	350,340
中東・アフリカ	26,159	27,307	28,205	29,235	30,247	31,306	32,321	33,382

# (地域別) 世界のコンテンツ市場の増加率

- 世界市場の地域別の増加率（年別）は、アジア太平洋等の方が北米や欧州よりも高い傾向。

世界市場の地域別の増加率（年別）の比較



	2018	2019	2020	2021	2022	2023
アジア太平洋	3.5%	4.1%	4.2%	3.6%	3.6%	3.3%
欧州	1.6%	1.3%	1.7%	1.4%	1.4%	1.4%
北米	0.5%	0.2%	1.0%	0.2%	0.6%	0.3%
中南米	3.6%	3.3%	3.9%	3.4%	2.3%	3.1%
中東・アフリカ	3.5%	3.8%	3.6%	3.7%	3.4%	3.4%

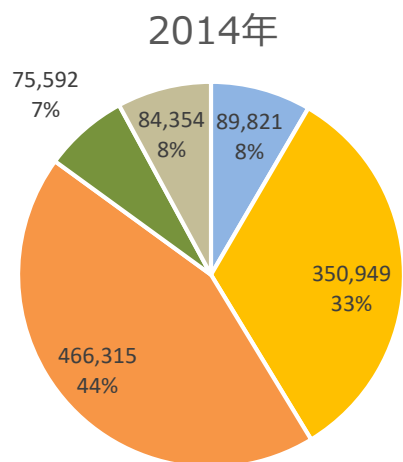
# 世界・日本のコンテンツ市場におけるコンテンツ分野別の割合

- 世界市場・日本市場共に、映像・ゲーム（広義の映像）が大半を占める。特にゲームの割合が高い増加傾向。

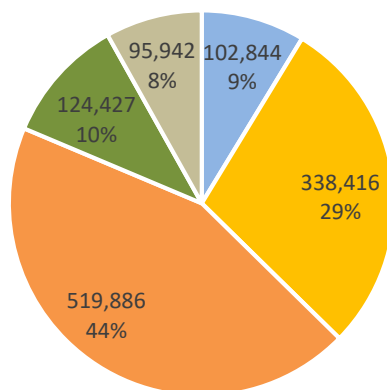


単位：百万米ドル

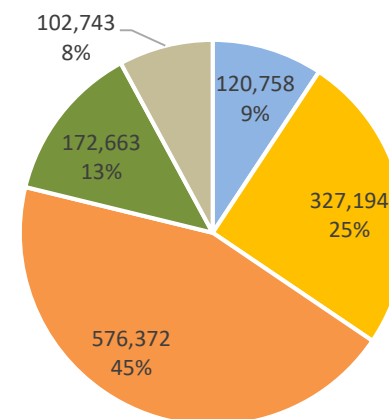
世界



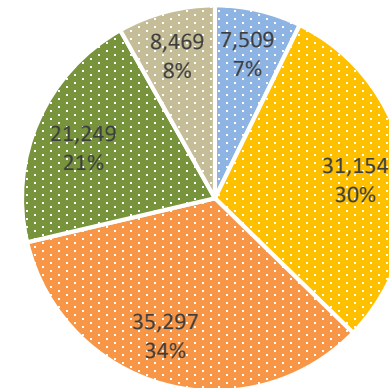
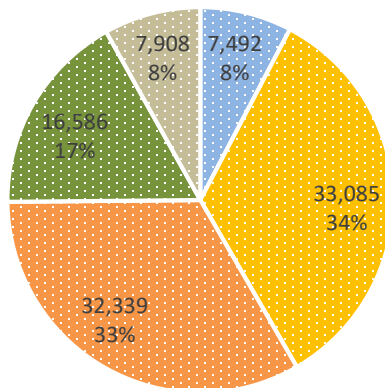
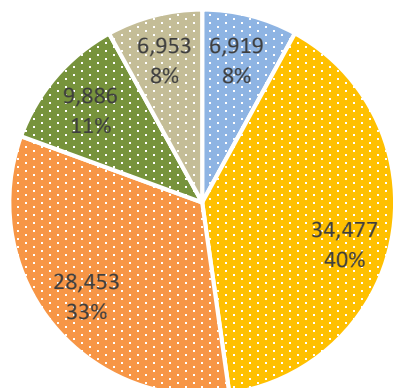
2018年



2023年



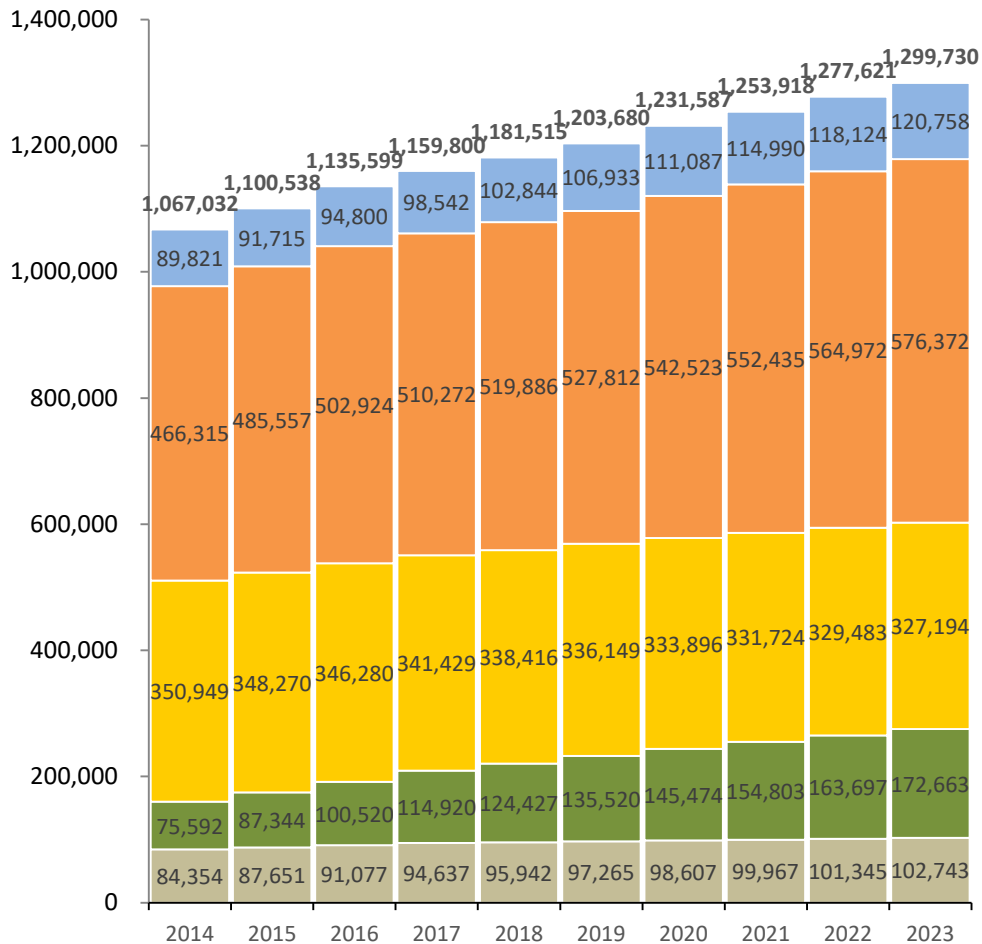
日本



# (年別) 世界・日本のコンテンツ市場におけるコンテンツ分野別の割合の推移

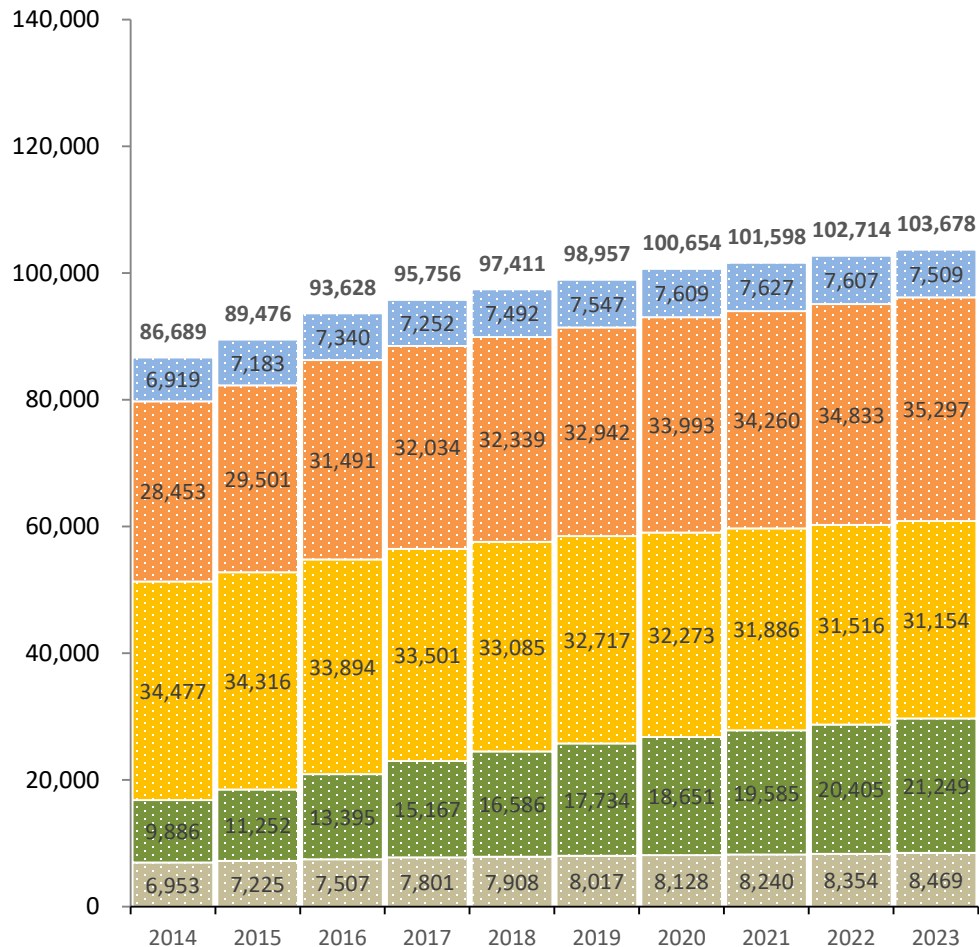


世界



日本

単位：百万米ドル

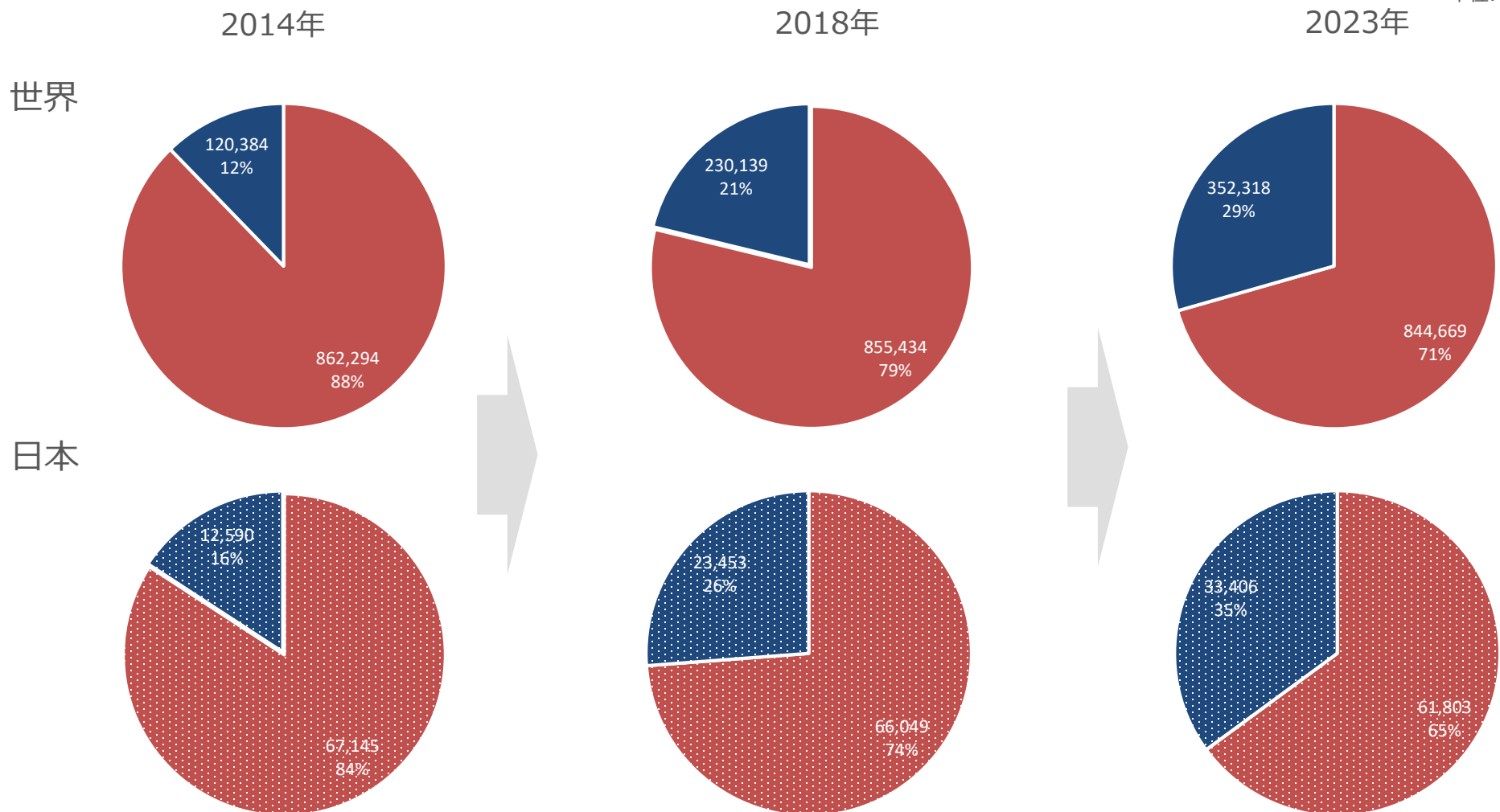


# 世界・日本のコンテンツ市場におけるデジタル/フィジカル別の割合

- 世界市場においても日本市場においても、フィジカル市場が減少する一方でデジタル市場の拡大が続く。



単位: 百万米ドル

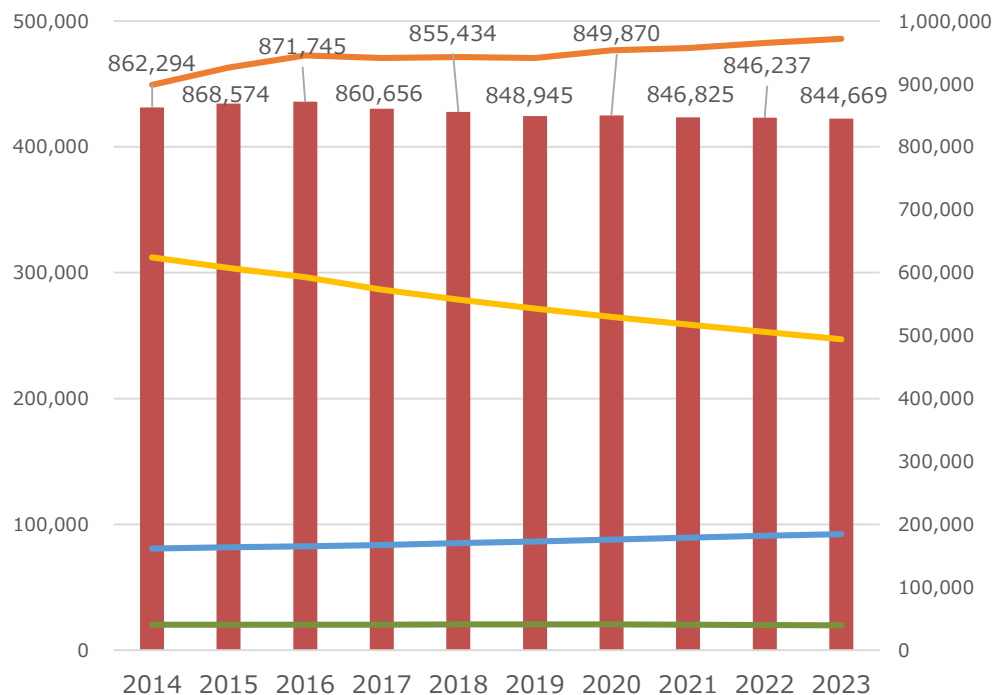


# 世界におけるコンテンツのデジタル市場・フィジカル市場の推移

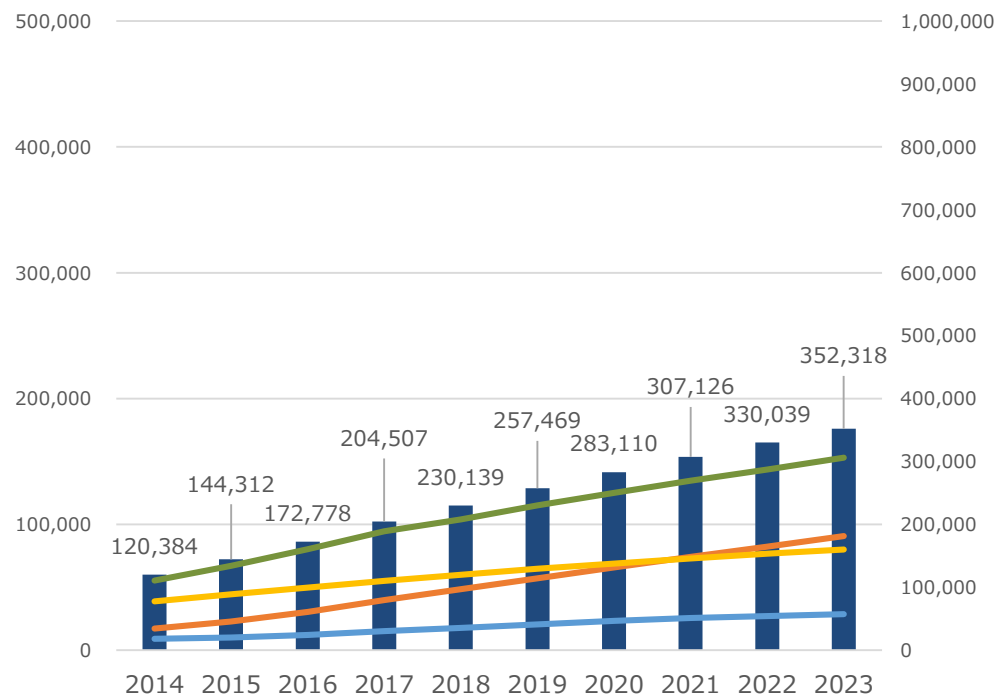
(左軸) 音楽 出版 映像 ゲーム (右軸) 合計

単位: 百万米ドル

## 〔世界〕 フィジカルコンテンツ市場の推移



## 〔世界〕 デジタルコンテンツ市場の推移



	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
音楽	80,814	81,731	82,614	83,461	85,081	86,297	87,841	89,508	90,869	92,169
出版	312,050	303,769	296,490	286,348	278,450	271,498	264,943	258,769	252,798	247,130
映像	449,193	462,794	472,442	470,470	471,410	470,635	476,680	478,341	482,584	485,742
ゲーム	20,237	20,280	20,200	20,377	20,493	20,516	20,405	20,206	19,986	19,627
合計	862,294	868,574	871,745	860,656	855,434	848,945	849,870	846,825	846,237	844,669

	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
音楽	9,007	9,984	12,186	15,081	17,763	20,636	23,246	25,481	27,255	28,588
出版	38,899	44,501	49,790	55,081	59,966	64,651	68,953	72,955	76,685	80,064
映像	17,122	22,763	30,482	39,802	48,476	57,178	65,843	74,094	82,388	90,631
ゲーム	55,354	67,064	80,320	94,543	103,934	115,004	125,068	134,596	143,711	153,036
合計	120,384	144,312	172,778	204,507	230,139	257,469	283,110	307,126	330,039	352,318

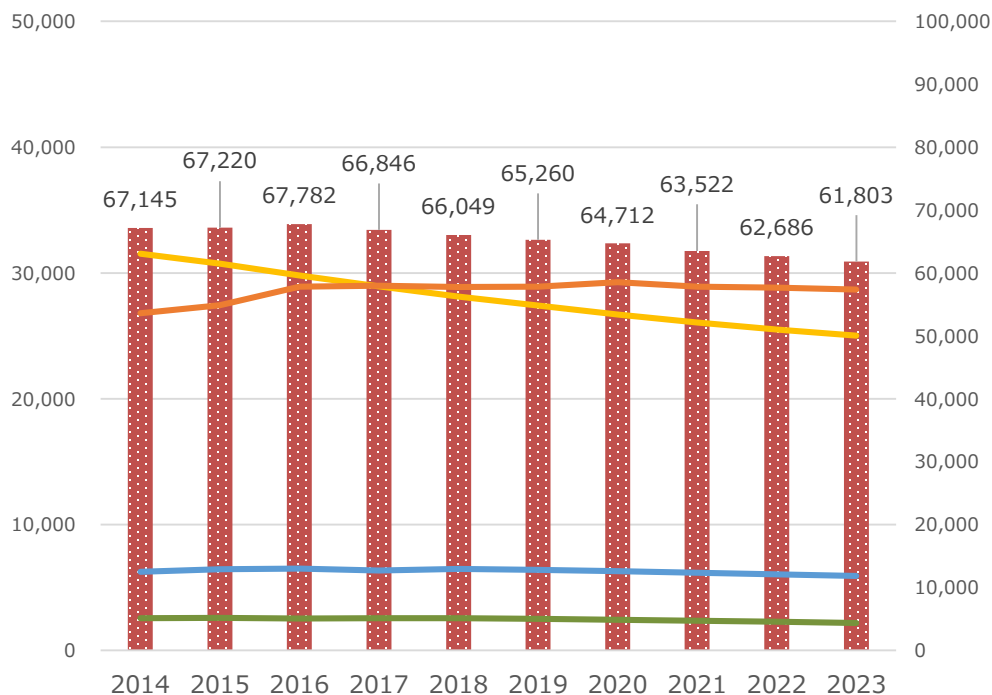


# 日本におけるコンテンツのデジタル市場・フィジカル市場の推移

(左軸) 音楽 出版 映像 ゲーム (右軸) 合計

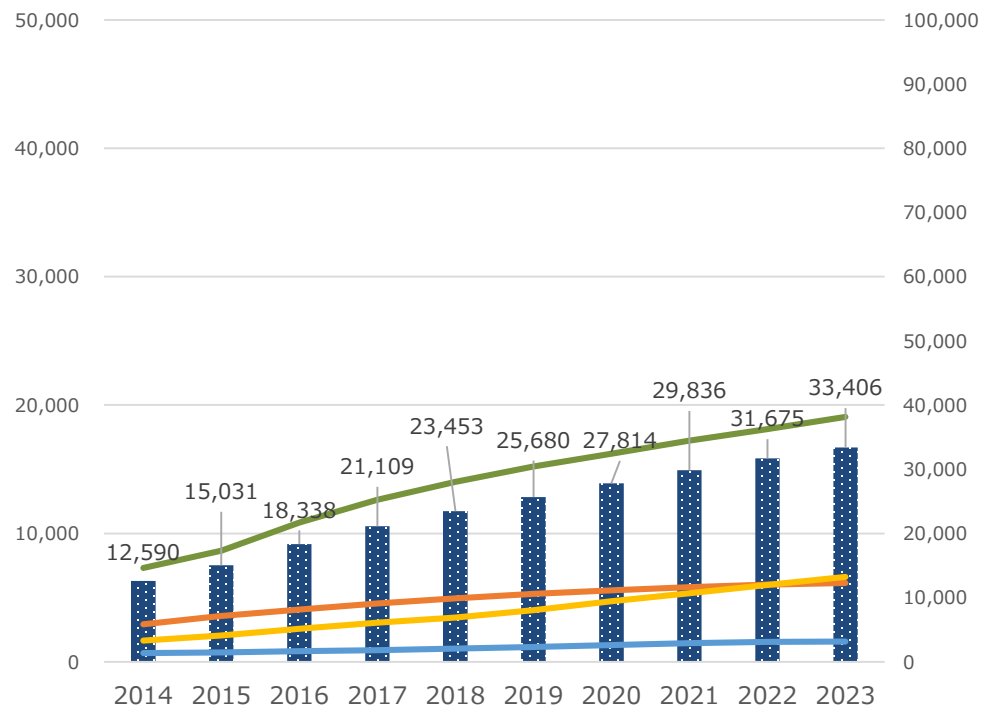
単位: 百万米ドル

## [日本] フィジカルコンテンツ市場の推移



	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
音楽	6,246	6,459	6,506	6,352	6,470	6,396	6,302	6,180	6,054	5,919
出版	31,541	30,736	29,812	28,951	28,135	27,421	26,702	26,071	25,509	25,012
映像	26,794	27,443	28,921	28,987	28,882	28,924	29,262	28,909	28,846	28,689
ゲーム	2,564	2,583	2,542	2,556	2,562	2,520	2,446	2,362	2,277	2,183
合計	67,145	67,220	67,782	66,846	66,049	65,260	64,712	63,522	62,686	61,803

## [日本] デジタルコンテンツ市場の推移



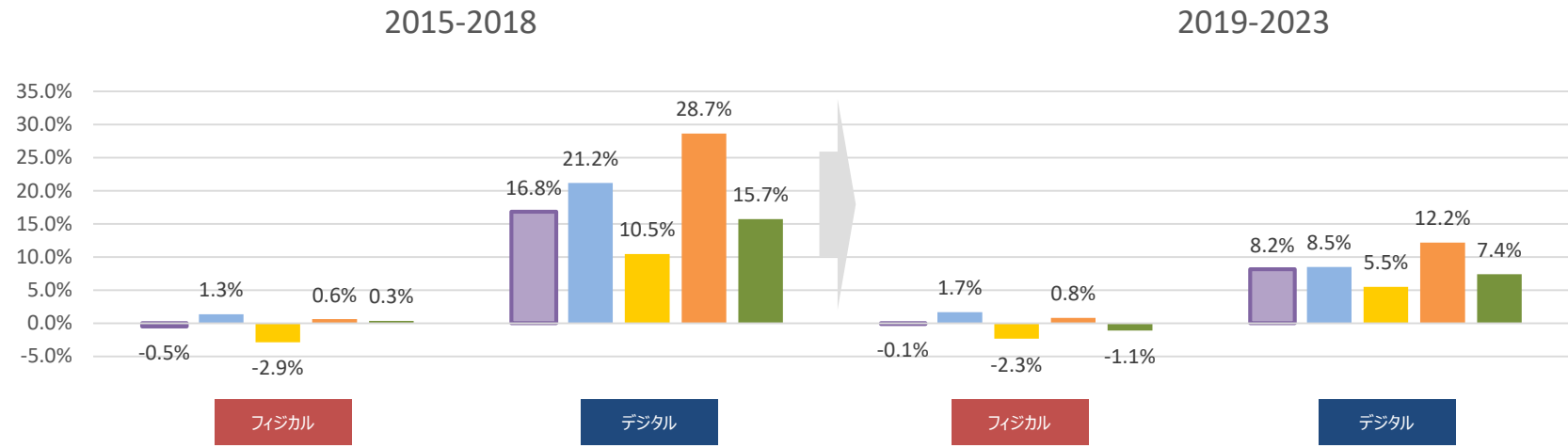
	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
音楽	673	724	834	900	1,022	1,151	1,307	1,447	1,553	1,589
出版	2,936	3,580	4,082	4,551	4,951	5,296	5,571	5,815	6,007	6,142
映像	1,659	2,058	2,570	3,047	3,457	4,018	4,731	5,352	5,986	6,608
ゲーム	7,322	8,669	10,852	12,611	14,024	15,215	16,205	17,223	18,129	19,067
合計	12,590	15,031	18,338	21,109	23,453	25,680	27,814	29,836	31,675	33,406

# 世界・日本におけるコンテンツのデジタル市場・フィジカル市場の年平均成長率

● 拡大が続くデジタル市場における年平均成長率（CAGR）は、概して世界市場の方が高い。



## 世界



## 日本

