

コンテンツの世界市場・日本市場の概観

2021年12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)」(2020年までは実績ベース)を基に、IMF「World Economic Outlook Database, April 2021」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																																																											
<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width:33%;">アジア太平洋</th> <th style="width:33%;">欧州</th> <th style="width:33%;">北米</th> </tr> <tr> <td>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</td> <td>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</td> <td>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 その他、MENA (Middle East and North Africa) 諸国</td> </tr> </table>	アジア太平洋	欧州	北米	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 その他、MENA (Middle East and North Africa) 諸国	<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width:16.6%;">音楽</th> <th style="width:16.6%;">出版</th> <th style="width:16.6%;">映像</th> <th style="width:16.6%;">ゲーム</th> <th style="width:16.6%;">キャラクター</th> </tr> <tr> <td>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</td> <td>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</td> <td>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)</td> <td>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</td> <td>右記に 詳細</td> </tr> </table>					音楽	出版	映像	ゲーム	キャラクター	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	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	右記に 詳細	<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, ホール</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> </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, ホール	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
アジア太平洋	欧州	北米																																																																	
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 その他、MENA (Middle East and North Africa) 諸国																																																																	
音楽	出版	映像	ゲーム	キャラクター																																																															
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	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	右記に 詳細																																																															
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, ホール																																																																		
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																																																																		
<p>GEMO非対象国・地域のコンテンツ市場規模の推計方法</p> <p>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</p>			<p>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</p>					<p>対象とする商品カテゴリ</p> <p>(他分野と重複)</p>																																																											
			■ : フィジカル ■ : デジタル : 広告費																																																																

世界・日本のコンテンツ市場の規模

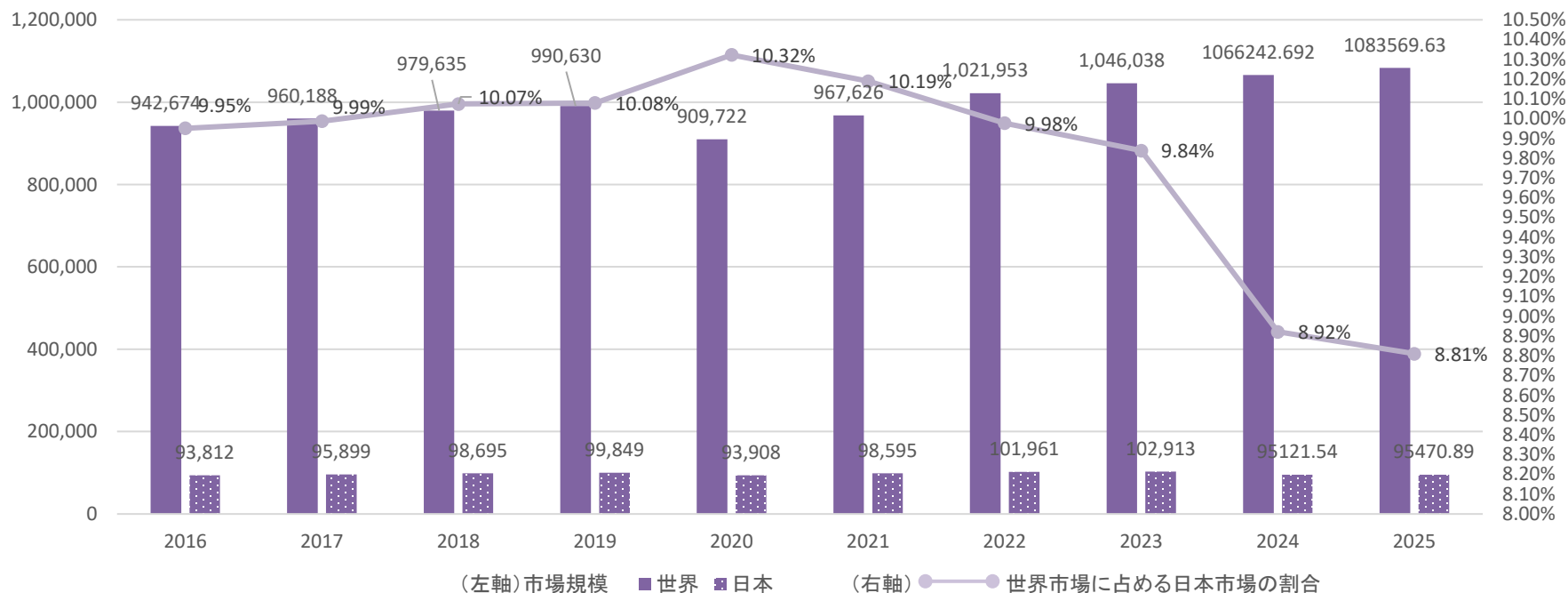
- 2018年の日本のコンテンツ市場規模は約10.6兆円。世界のコンテンツ市場規模は約128.8兆円。

※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

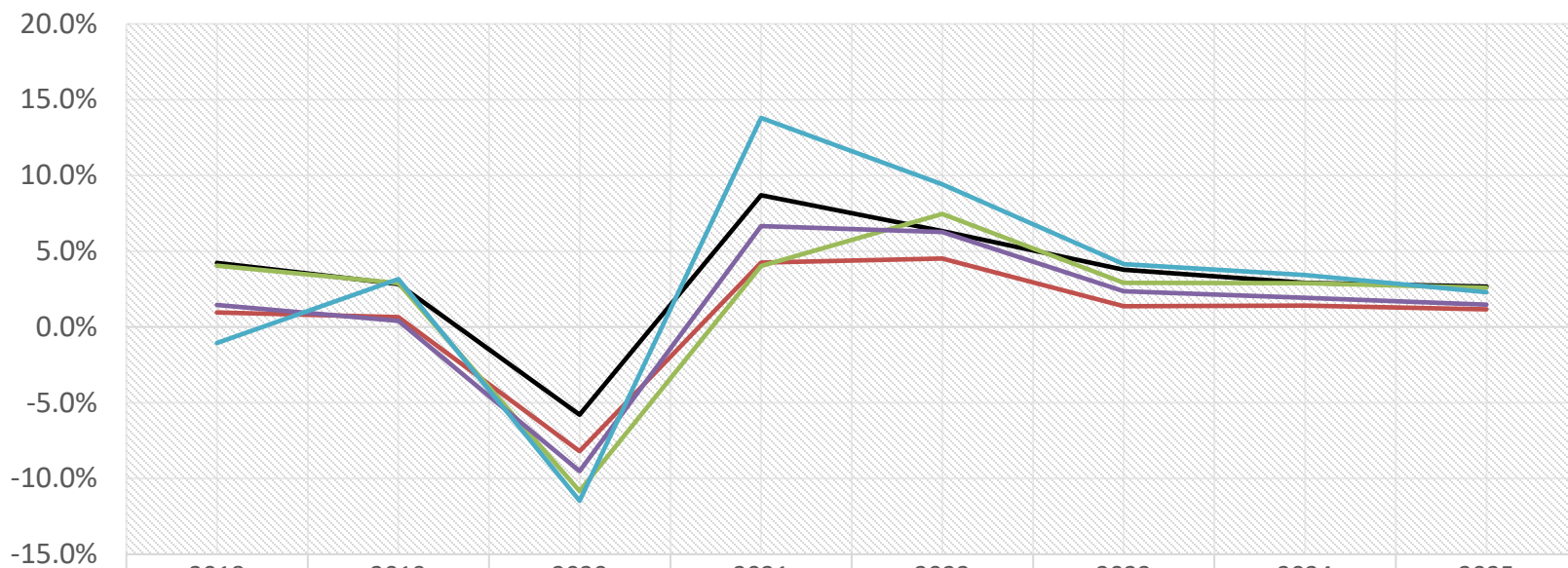


	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
アジア太平洋	305,049	320,913	334,436	344,098	325,426	352,402	373,806	387,489	398,489	408,842
北米	404,805	406,128	411,053	414,931	384,685	399,906	416,722	422,401	428,299	433,397
中南米	42,166	42,131	43,831	45,149	40,887	42,396	45,236	46,469	47,730	48,899
欧州	288,227	292,673	297,596	299,790	274,557	291,223	307,938	314,874	320,751	325,431
中東・アフリカ	28,238	28,892	28,685	29,605	26,485	29,866	32,499	33,782	34,889	35,666

(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



— アジア太平洋	4.2%	2.8%	-5.8%	8.7%	6.3%	3.8%	2.9%	2.7%
— 北米	0.9%	0.6%	-8.2%	4.3%	4.5%	1.4%	1.4%	1.2%
— 中南米	4.1%	2.9%	-10.8%	4.0%	7.5%	2.9%	2.9%	2.6%
— 欧州	1.4%	0.4%	-9.5%	6.7%	6.3%	2.4%	1.9%	1.5%
— 中東・アフリカ	-1.1%	3.2%	-11.5%	13.8%	9.4%	4.1%	3.4%	2.3%

— アジア太平洋 — 北米 — 中南米 — 欧州 — 中東・アフリカ

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

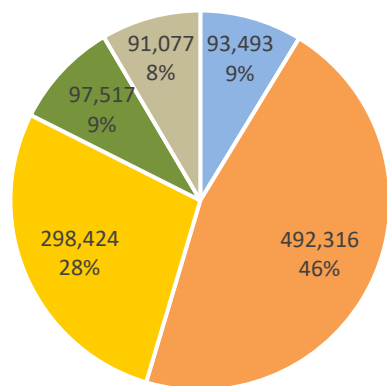
- 世界市場・日本市場共に、映像・ゲーム（広義の映像）が大半を占める。特にゲームの割合が高い増加傾向。



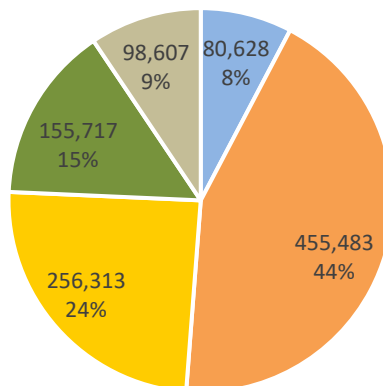
単位：百万米ドル

世界

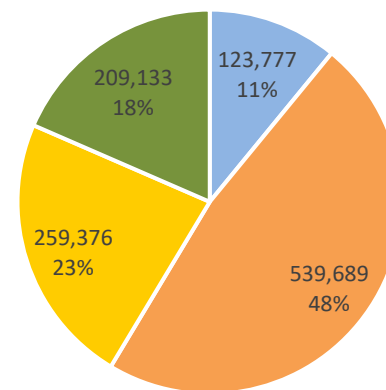
2016年



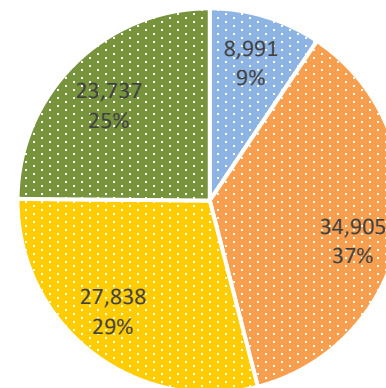
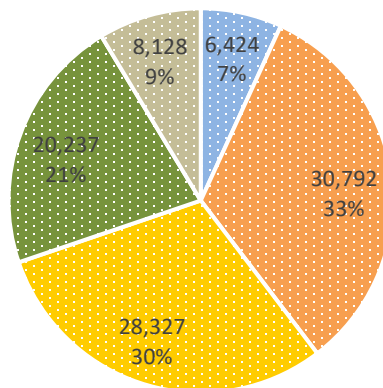
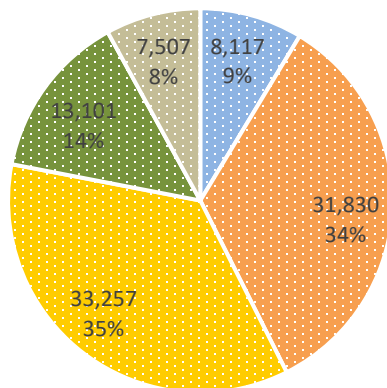
2020年



2025年



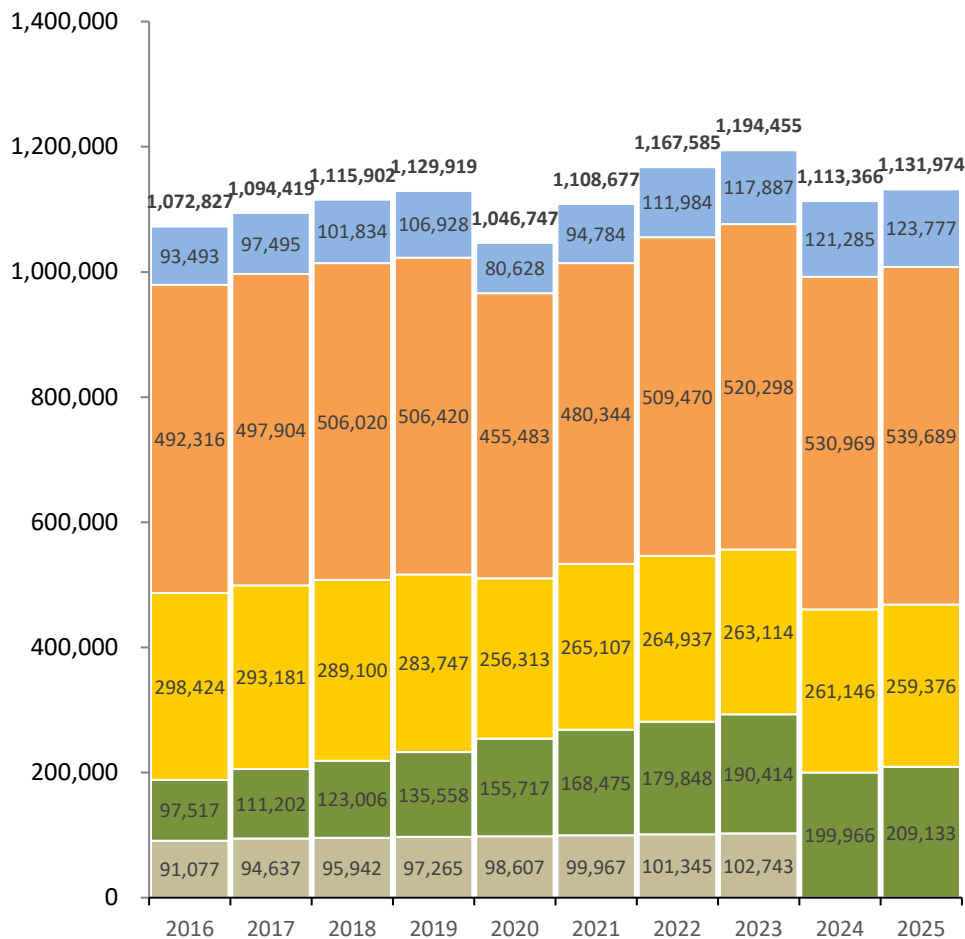
日本



(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

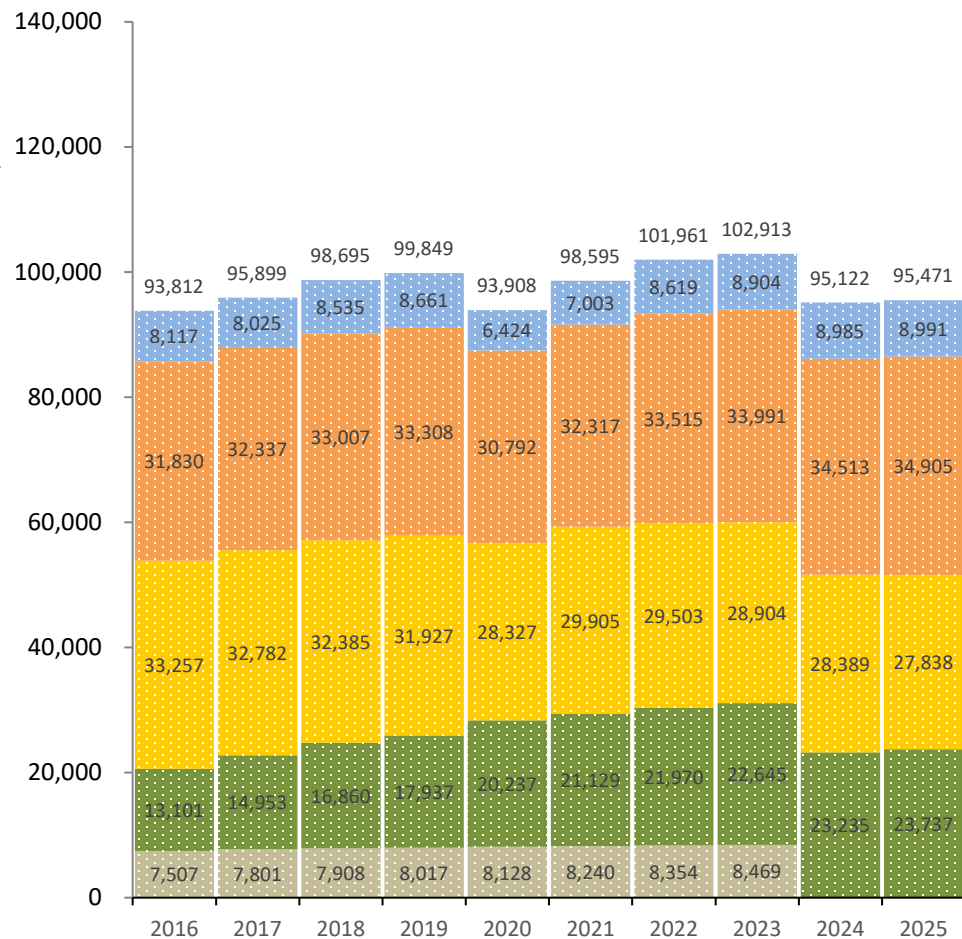


世界



日本

単位：百万米ドル

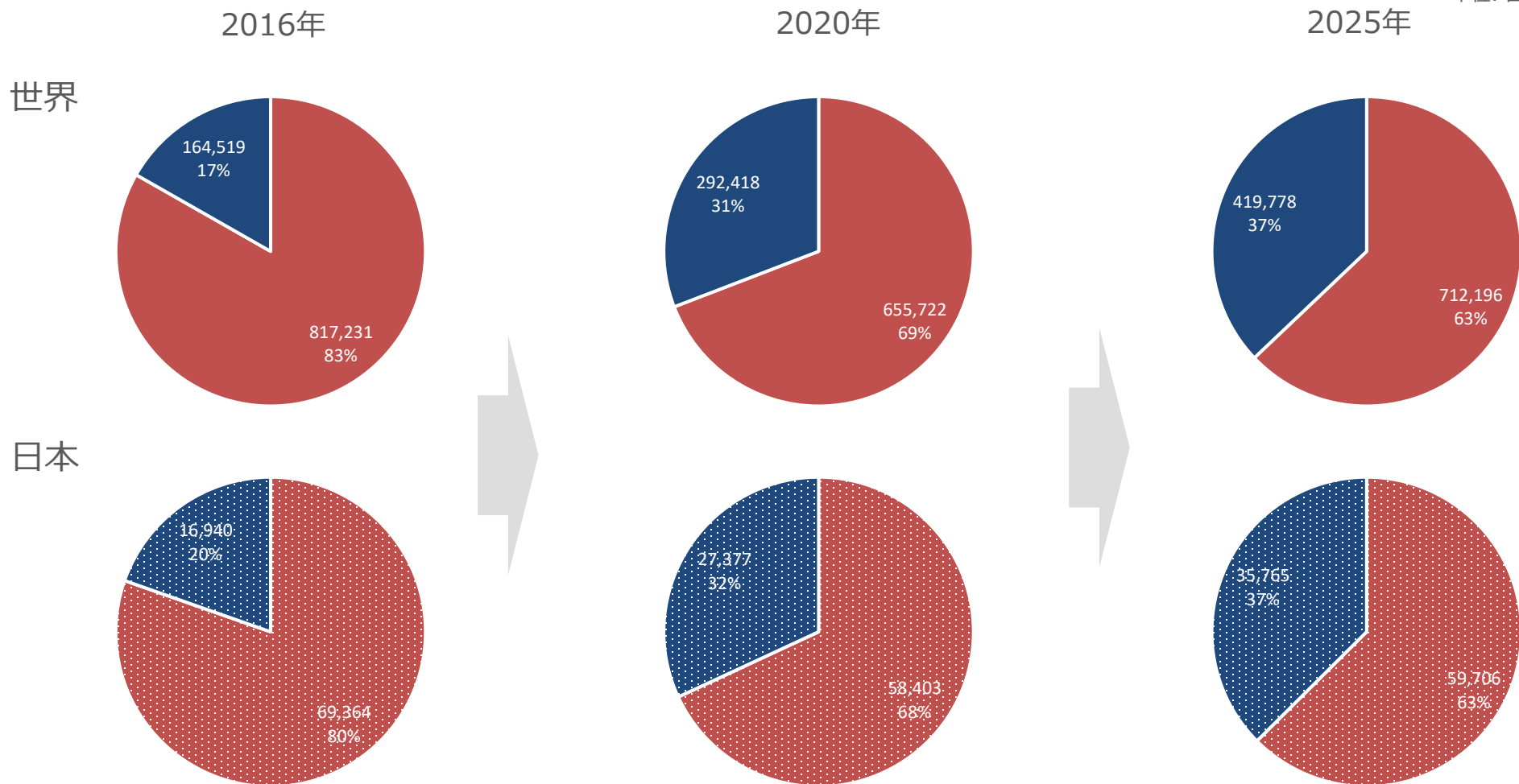


世界・日本のコンテンツ市場におけるデジタル/フィジカル別の割合

- 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

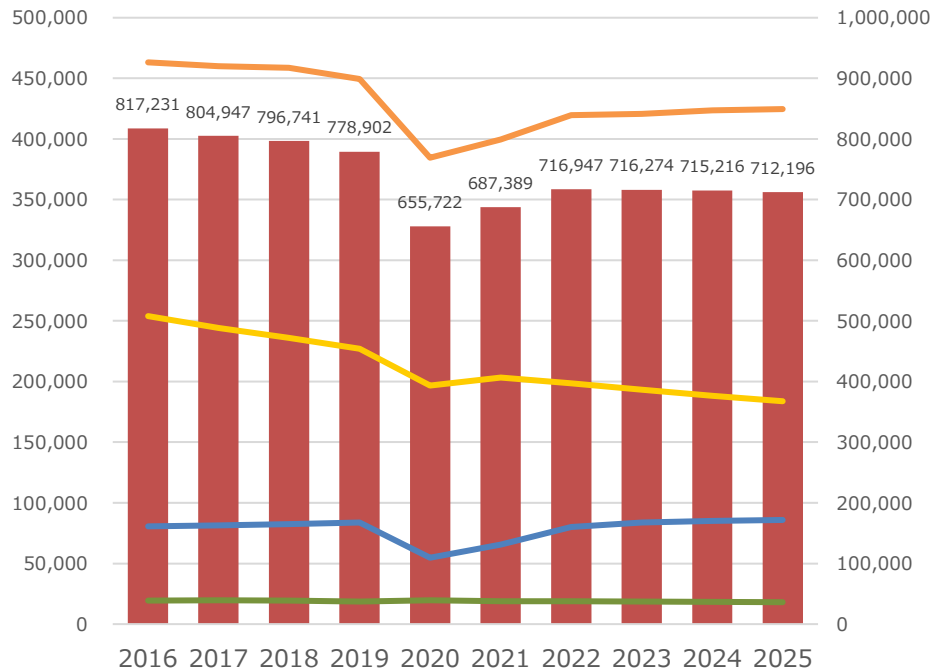


世界におけるコンテンツのデジタル市場・フィジカル市場の推移

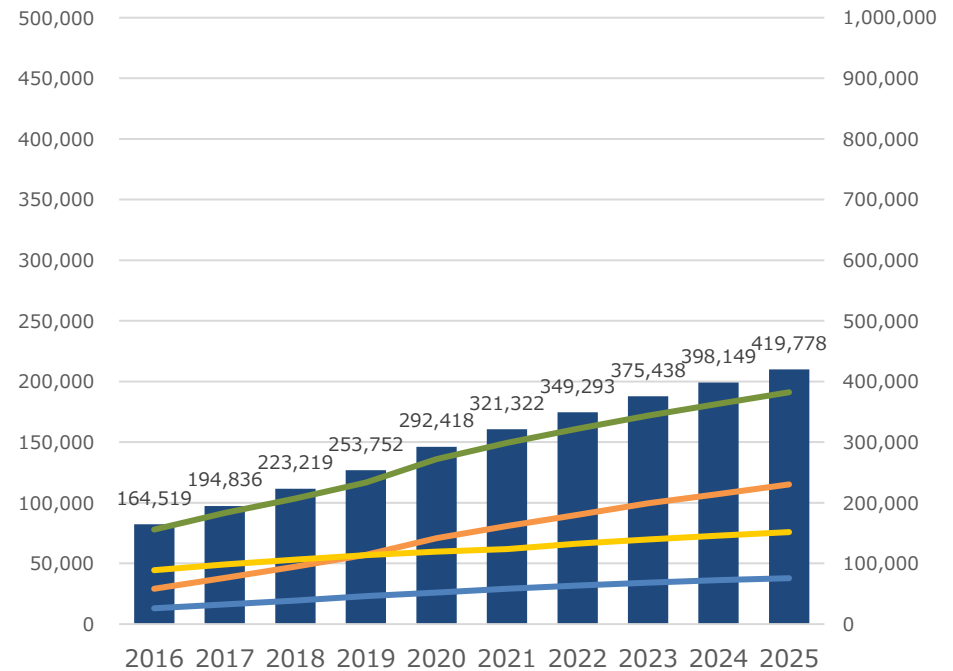
(左軸) 音楽 映像 出版 ゲーム (右軸) 合計

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



	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
音楽	80,553	81,398	82,548	83,843	54,758	65,696	80,132	83,658	85,042	85,905
映像	463,242	459,920	458,587	449,345	384,575	399,462	419,475	420,711	423,641	424,592
出版	253,964	244,062	236,069	226,982	196,646	203,291	198,559	193,351	188,234	183,660
ゲーム	19,471	19,567	19,537	18,732	19,743	18,940	18,781	18,554	18,300	18,038
合計	817,231	804,947	796,741	778,902	655,722	687,389	716,947	716,274	715,216	712,196

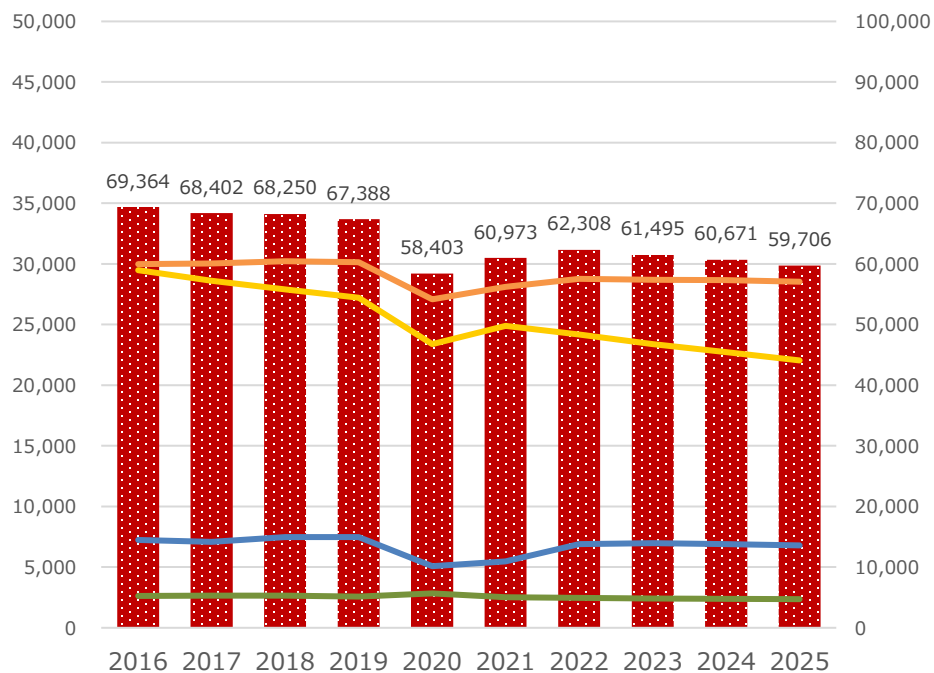
	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
音楽	12,940	16,098	19,285	23,085	25,870	29,088	31,852	34,229	36,243	37,872
映像	29,074	37,984	47,434	57,075	70,907	80,882	89,995	99,587	107,328	115,097
出版	44,460	49,119	53,031	56,766	59,668	61,816	66,378	69,763	72,912	75,716
ゲーム	78,046	91,635	103,469	116,826	135,974	149,535	161,067	171,860	181,666	191,094
合計	164,519	194,836	223,219	253,752	292,418	321,322	349,293	375,438	398,149	419,778

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

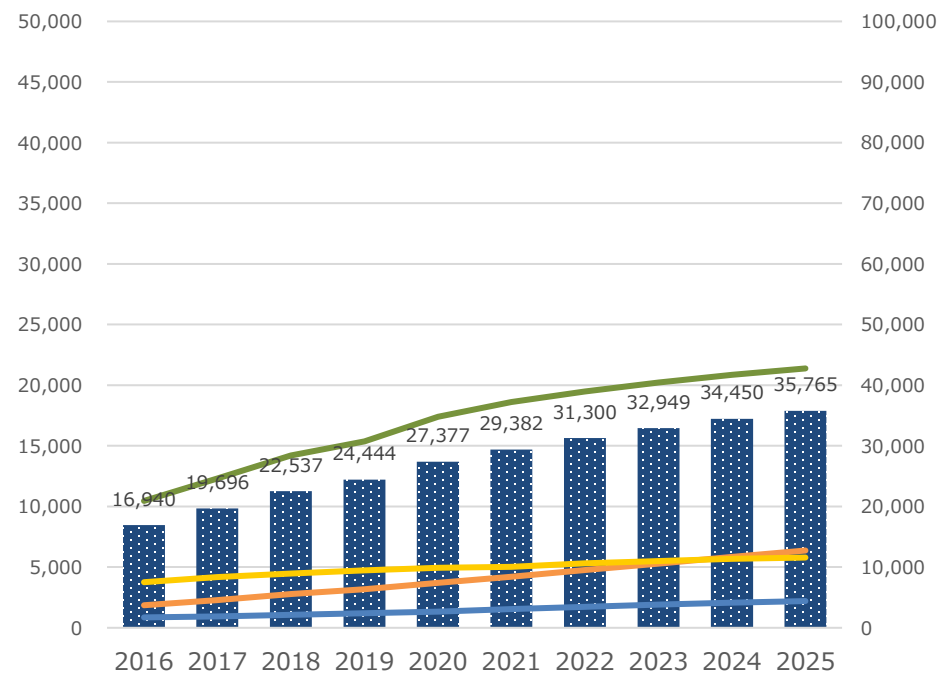
(左軸) ■ 音楽 ■ 映像 ■ 出版 ■ ゲーム (右軸) ■ 合計

単位: 百万米ドル

[日本] フィジカルコンテンツ市場の推移



[日本] デジタルコンテンツ市場の推移



	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
音楽	7,252	7,092	7,467	7,473	5,083	5,465	6,886	6,986	6,906	6,794
映像	29,981	30,049	30,224	30,139	27,093	28,107	28,768	28,691	28,675	28,526
出版	29,496	28,611	27,911	27,202	23,389	24,879	24,179	23,393	22,715	22,037
ゲーム	2,636	2,650	2,648	2,574	2,836	2,522	2,476	2,424	2,376	2,349
合計	69,364	68,402	68,250	67,388	58,403	60,973	62,308	61,495	60,671	59,706

	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
音楽	865	933	1,068	1,188	1,340	1,537	1,733	1,918	2,078	2,197
映像	1,848	2,288	2,783	3,168	3,699	4,210	4,748	5,300	5,839	6,379
出版	3,761	4,171	4,474	4,725	4,937	5,027	5,324	5,511	5,674	5,801
ゲーム	10,466	12,303	14,212	15,363	17,400	18,607	19,495	20,221	20,859	21,387
合計	16,940	19,696	22,537	24,444	27,377	29,382	31,300	32,949	34,450	35,765

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

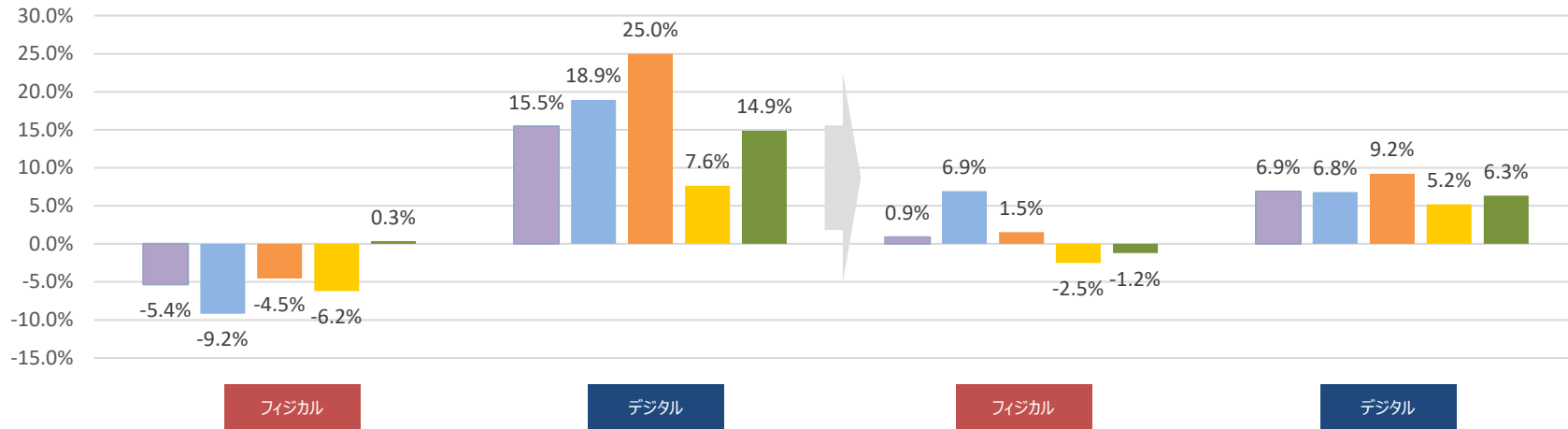
- 拡大が続くデジタル市場における年平均成長率（CAGR）は、概して世界市場の方が高い。



世界

2016-2020

2021-2025



日本

