

# 日本の娯楽業の最新情報

LATEST NEWS ON THE ENTERTAINMENT INDUSTRY IN JAPAN

2024年10月1日

小野瀬由一 Y.ONOSE



# 日本の娯楽業の定義

## ◆娯楽業の定義 Definition of entertainment industry

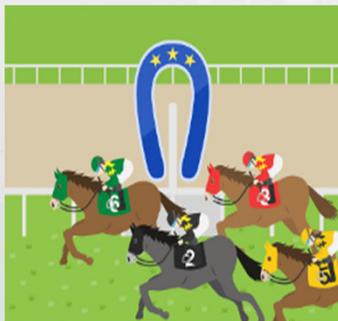
- ・日本の産業分類では、娯楽業は大分類「N生活関連サービス・娯楽業」のうち中分類「80.娯楽業」に分類される。
- ・「80.娯楽業」は小分類で、映画館〔801〕、興行場・興行団〔802〕、競輪・競馬等の競走場・競技団〔803〕、スポーツ施設提供業〔804〕、公園・遊園地〔805〕、遊戯場〔806〕、その他の娯楽業 Other entertainment industry〔809〕に分類される。



Movie theatre



Theatre



Racetrack



Stadium



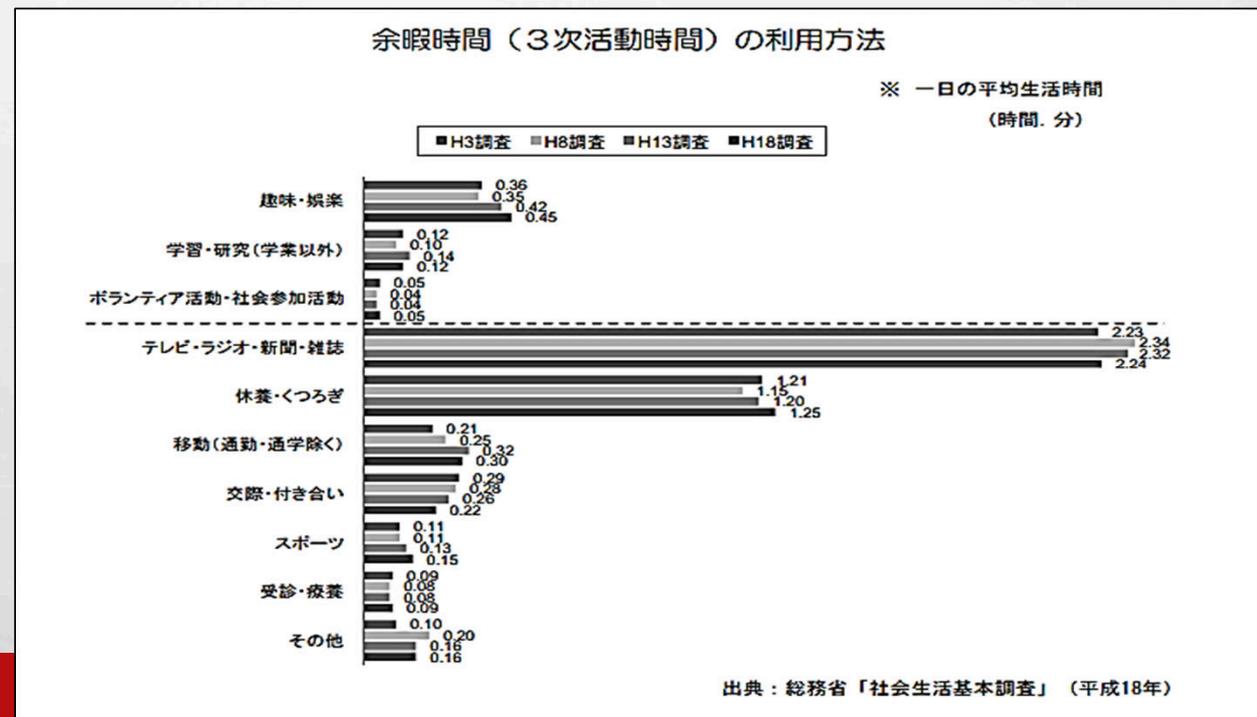
Amusement park

# 日本人の余暇時間の活用方法

## ◆日本人の余暇時間の活用方法 How Japanese people use their leisure time

・余暇時間の活用法は、「テレビ・ラジオ・新聞・雑誌」が一日2時間20分程度と最も多く、次に「休養・くつろぎ」が1時間20分程度、そして「趣味・娯楽Hobbies and entertainment」が35分程度で近年増加傾向にある。

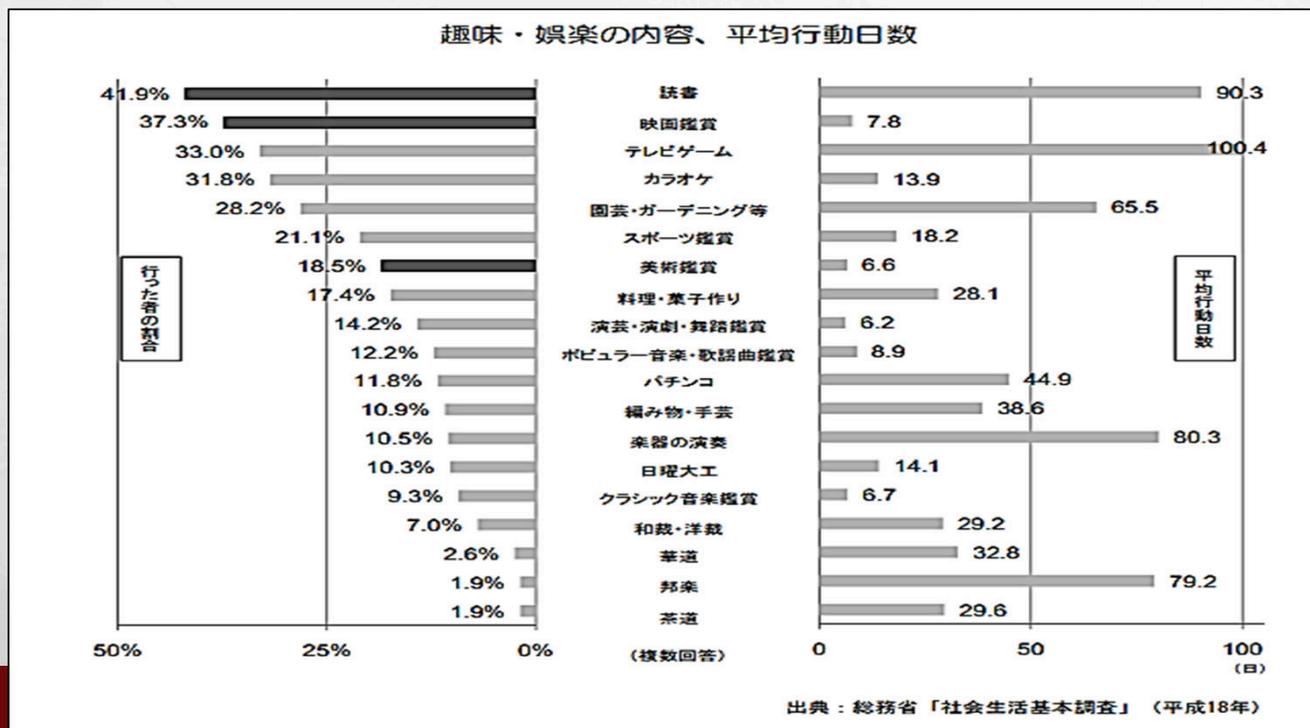
(出典)文化庁文化芸術関連データ集  
[https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/sokai/sokai\\_10/52/pdf/san-ko\\_2\\_ver3.pdf](https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/sokai/sokai_10/52/pdf/san-ko_2_ver3.pdf)



# 日本人の趣味・娯楽の利用内容

## ◆日本人の趣味・娯楽の利用内容 What Japanese people use for hobbies and entertainment

・日本人が行っている趣味・娯楽は「読書」が41.9%で最も多く、次いで「映画鑑賞」「TVゲーム」が続く。  
 行動日数は「TVゲーム」が100.4日で最も多く、次いで「読書」「楽器の演奏」が続く。

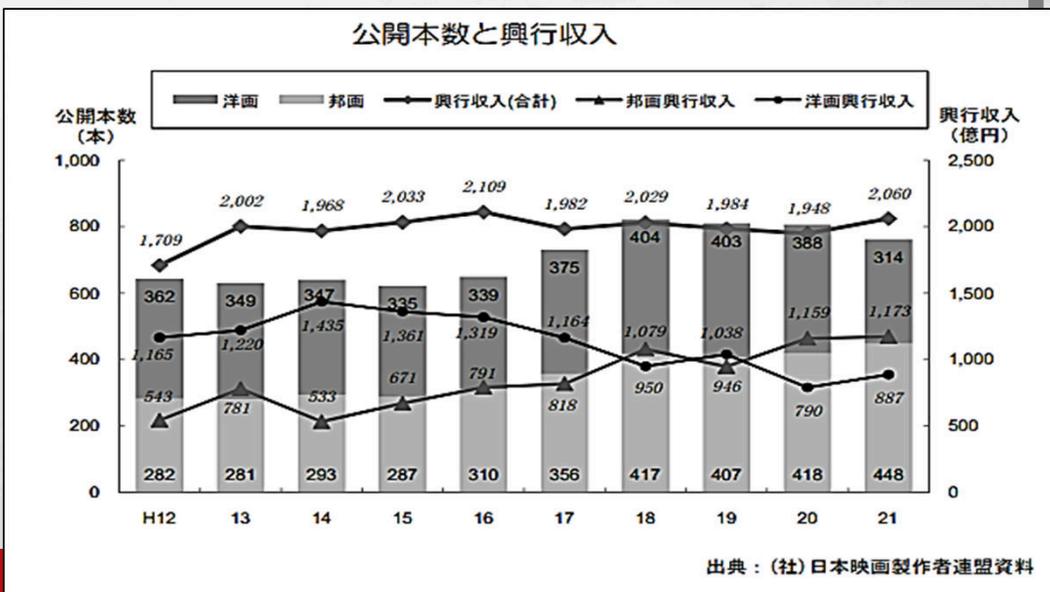
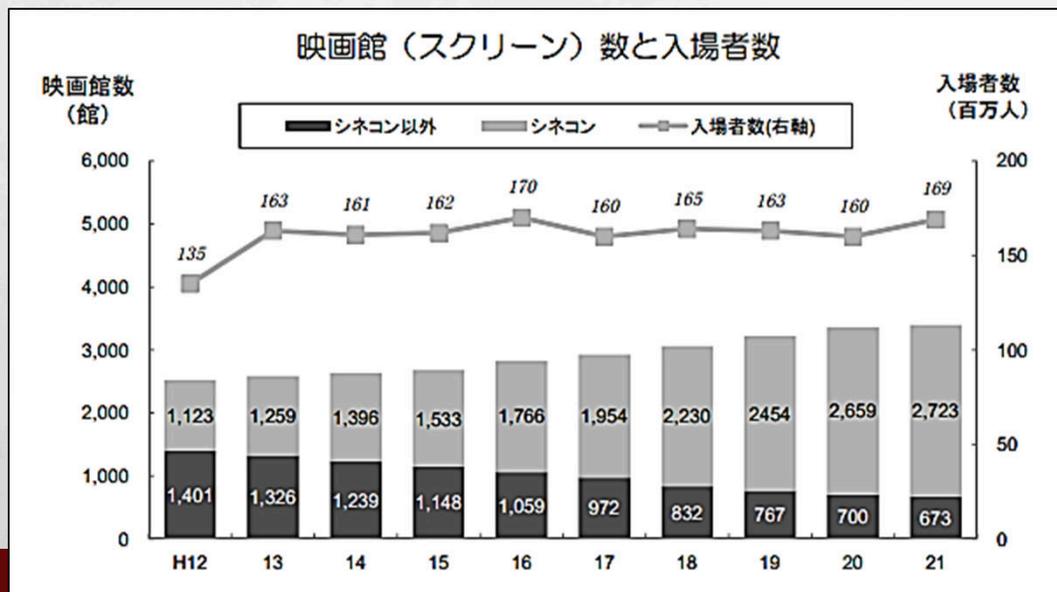


(出典)文化庁文化芸術関連データ集  
 (https://www.bunka.go.jp/seisaku/bun  
 kashingikai/sokai/sokai\_10/52/pdf/san  
 ko\_2\_ver3.pdf)

# 日本の映画興行の動向

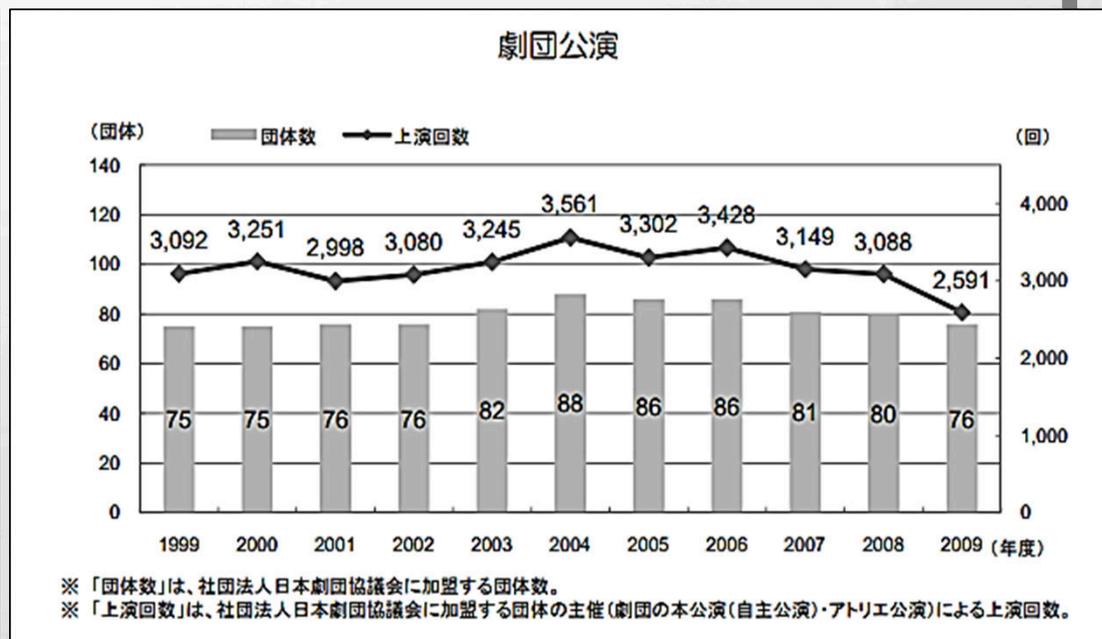
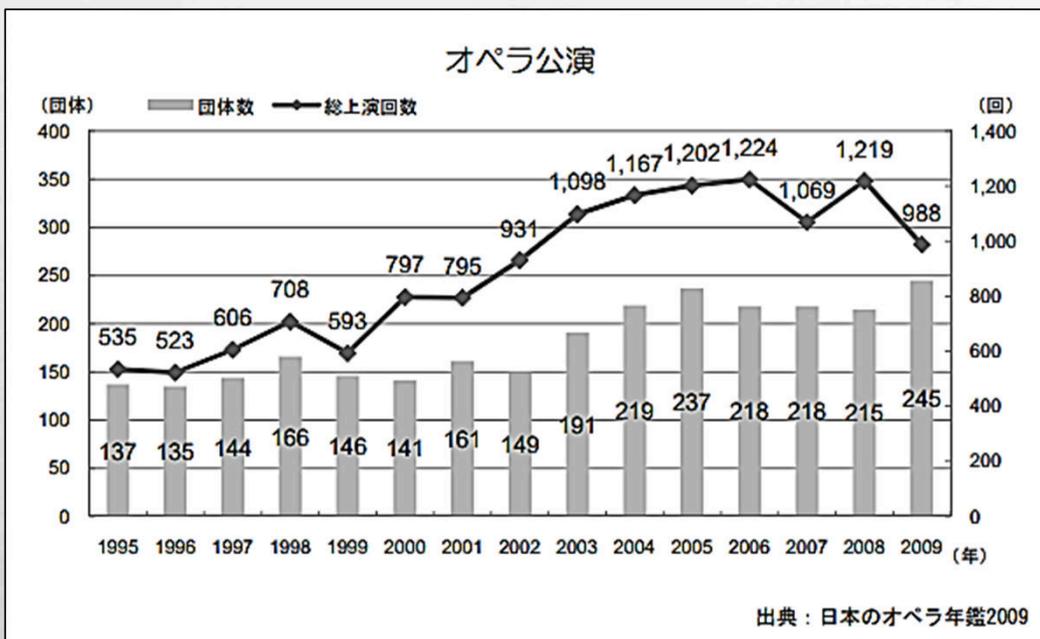
## ◆日本の映画興行の市場規模 The size of the Japanese movie exhibition market

- ・日本の映画興行は、シネマコンプレックス方式の映画館が増加し、入場者数は、平成17(2005)年に対前年比5.7%減となったが、平成21(2009)年には持ち直した。
- ・日本の映画興行の動向は、邦画が公開本数・興行収入共に増加傾向にある一方、洋画はいずれも減少傾向にある。



# 日本の舞台芸術公演の動向

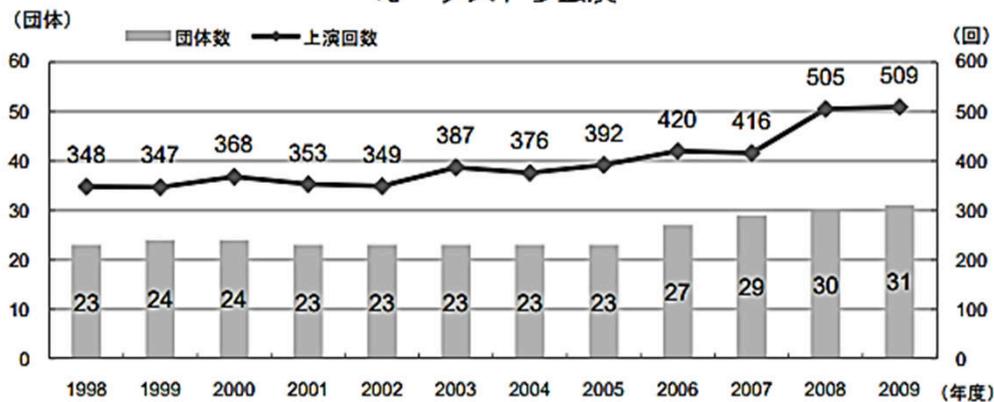
◆日本の舞台芸術の公演数の推移Changes in the number of performing arts performances in Japan ①  
 ・日本の舞台芸術のうち、「オペラ公演」は2006年まで増加傾向にあったが2009年は988公演と頭打ち傾向にある。同様に「劇団公演」は2009年2,591公演と頭打ち傾向にある。



# 日本の舞台芸術公演の動向

◆日本の舞台芸術の公演数の推移Changes in the number of performing arts performances in Japan ②  
 ・一方、「オーケストラ公演」は2008年以降増加に転じ2009年は509公演となっている。他方、「歌舞伎公演」は2001年以降減少に転じ2004年は1,758公演となっている。同様に「能楽公演」は年間1,000公演程度、「文楽公演」は400公演程度と頭打ち傾向にある。

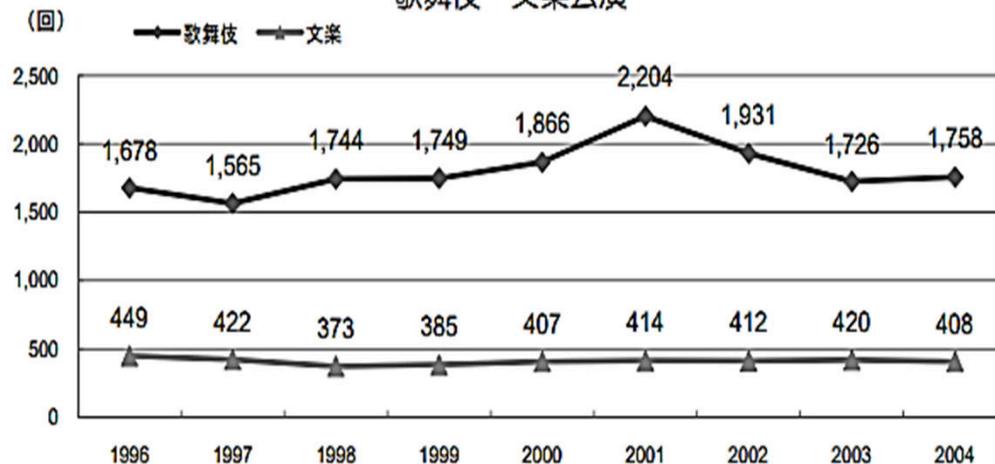
オーケストラ公演



※「団体数」は、社団法人日本オーケストラ連盟に加盟する団体数。  
 ※「上演回数」は、社団法人日本オーケストラ連盟に加盟する団体による自主公演のうち定期公演の回数。

出典：社団法人日本オーケストラ連盟

歌舞伎・文楽公演



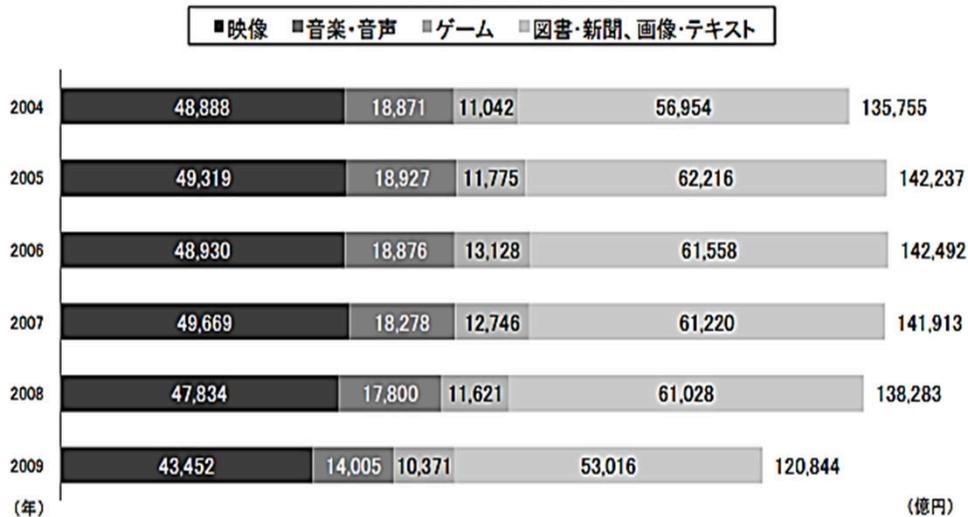
出典：日本芸能実演家団体協議会

# 日本のコンテンツ産業の動向

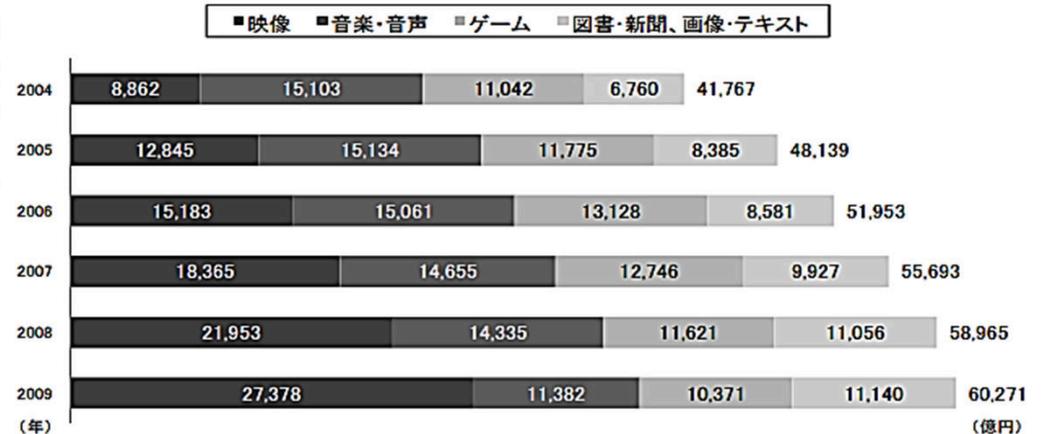
## ◆日本のコンテンツ産業の市場規模 Market size of Japan's content industry

・日本のコンテンツ産業の市場規模は、2009年12兆844億円となった。うち、「デジタルコンテンツ」の市場規模は、2009年6兆271億円と毎年堅調な伸びを示し、デジタル化が進展するコンテンツ産業の現状を表している。

コンテンツ産業の市場規模



うちデジタルコンテンツの市場規模



※「コンテンツ」とは、様々なメディア上で流通する〔映像、音楽、ゲーム、図書〕など、動画・静止画・音声・文字・プログラムなどの表現要素によって構成される“情報の内容”  
 ※「デジタルコンテンツ」とは、デジタル形式で記録されたコンテンツ  
 ※表示単価で四捨五入(内訳と合計が一致しない場合がある)

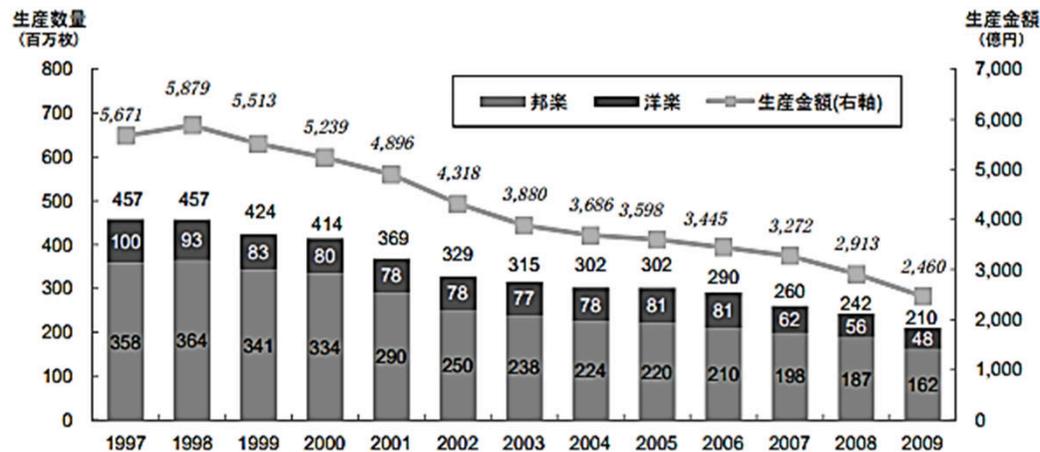
出典：(財)デジタルコンテンツ協会「デジタルコンテンツ白書2010」

# 日本の音楽メディア産業の動向

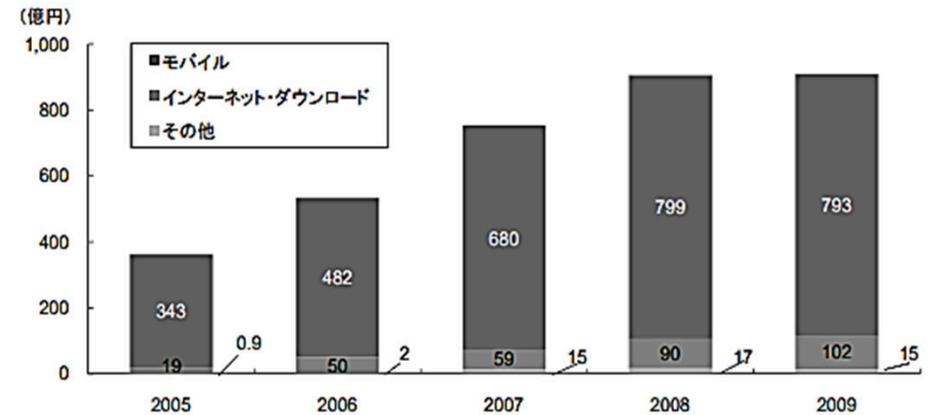
## ◆日本の音楽メディア産業の市場規模 Market size of Japan's music media industry

・音楽CDの生産実績は、数量・金額ともに1998年をピークに11年連続で減少している。一方で、音楽配信サービスを中心とした新たな音楽市場が急成長している。

CD生産数量と生産金額



有料音楽配信売上実績

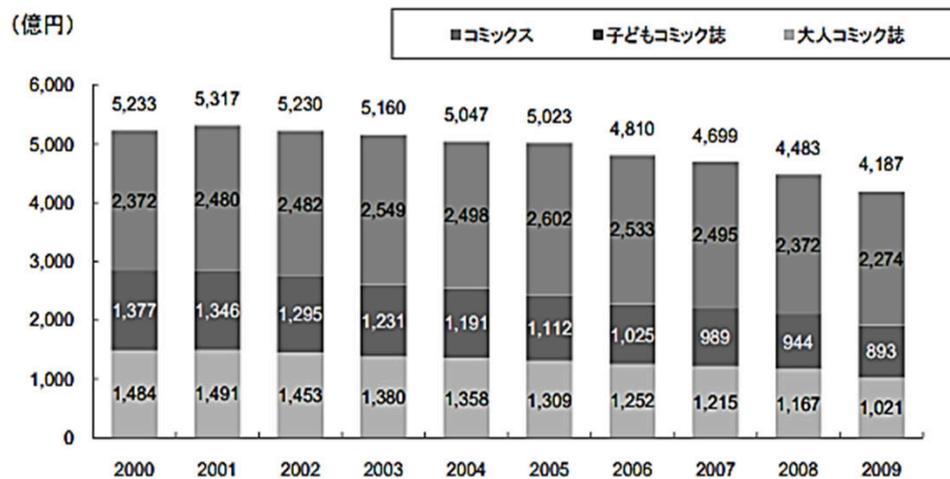


出典：(社)日本レコード協会発表資料

# 日本のマンガ・アニメ産業の動向

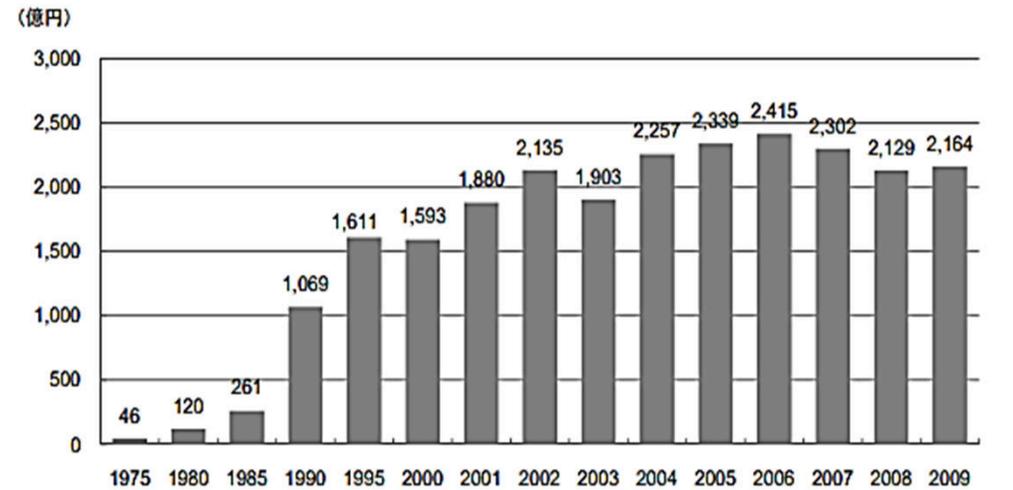
◆日本のマンガ・アニメ産業の市場規模 Market size of the Japanese manga and anime industry  
 ・日本のマンガ市場は、コミック誌(マンガ雑誌)は発行部数・販売金額ともに市場規模を縮小してきたのに対し、コミックス(単行本)はほぼ横ばいである。一方、アニメ市場は、1980年代後半から90年代初頭にかけて急成長し、その後も概ね拡大を続けたが、2007年には減少に転じた。

コミック誌・コミックス販売額の推移



出典：(社)全国出版協会・出版科学研究所「出版指標年報」

アニメーション市場規模の推移



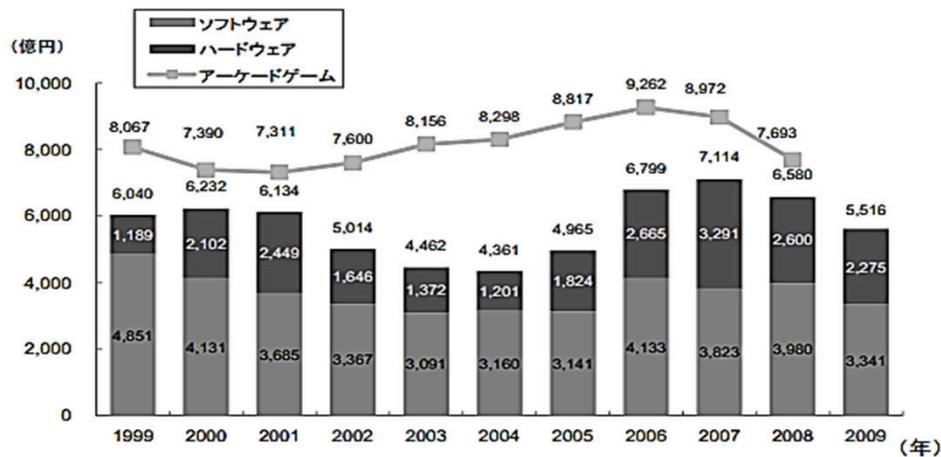
出典：(株)メディア開発総研発表資料 (年)

# 日本のマンガ・アニメ産業の動向

## ◆日本のゲーム産業の市場規模 Market size of the Japanese game industry

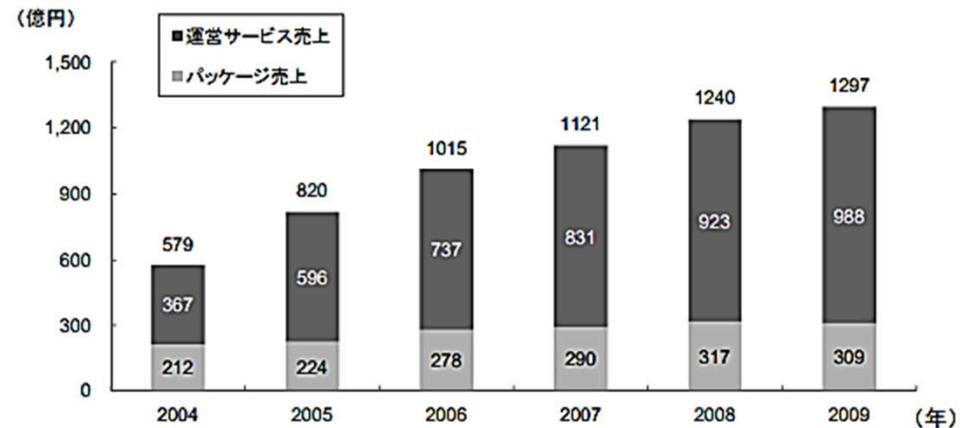
・日本のゲーム市場は、**家庭用ゲーム市場**と**アーケードゲーム市場**をターゲットに成長を続けたが、2007年以降は両市場共に減少傾向にある。一方、**オンラインゲーム市場**は、増加傾向を続けており、2009年の市場規模は1,297億円となっている。

家庭用ゲーム及びアーケードゲーム国内市場規模の推移



※アーケードは年度  
※表示単価で四捨五入のため、内訳と合計が一致しない場合がある

オンラインゲーム市場規模の推移



**運営サービス売上** ... オンラインゲームサービスによる売上  
例えば、月額課金ゲームの場合、月額利用料金の売上、アイテム課金ゲームの場合、そのゲーム内で利用できるアイテムやゲームアイテムの販売の売上等ゲーム運営サービスによる売上の総額

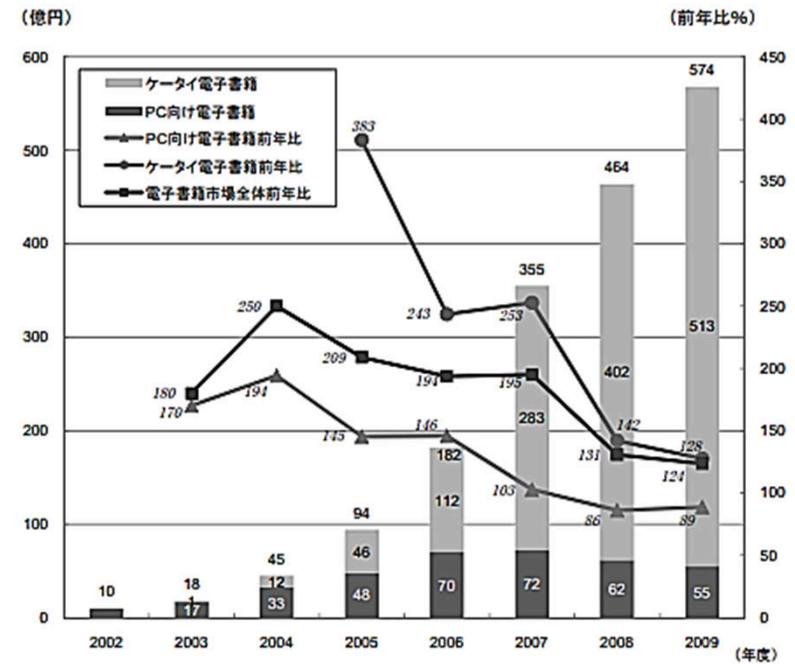
**パッケージ売上** ... プレイステーション3等のゲーム機のゲームソフト、及びPCオンラインゲームのゲームソフト等パッケージソフトの売上

# 日本の電子書籍市場の動向

## ◆日本の電子書籍の市場規模

### Japan's e-book market size

・日本の電子市場を牽引しているのはケータイ向け電子書籍市場であり、2009年度では電子書籍市場全体の89%を占めている。



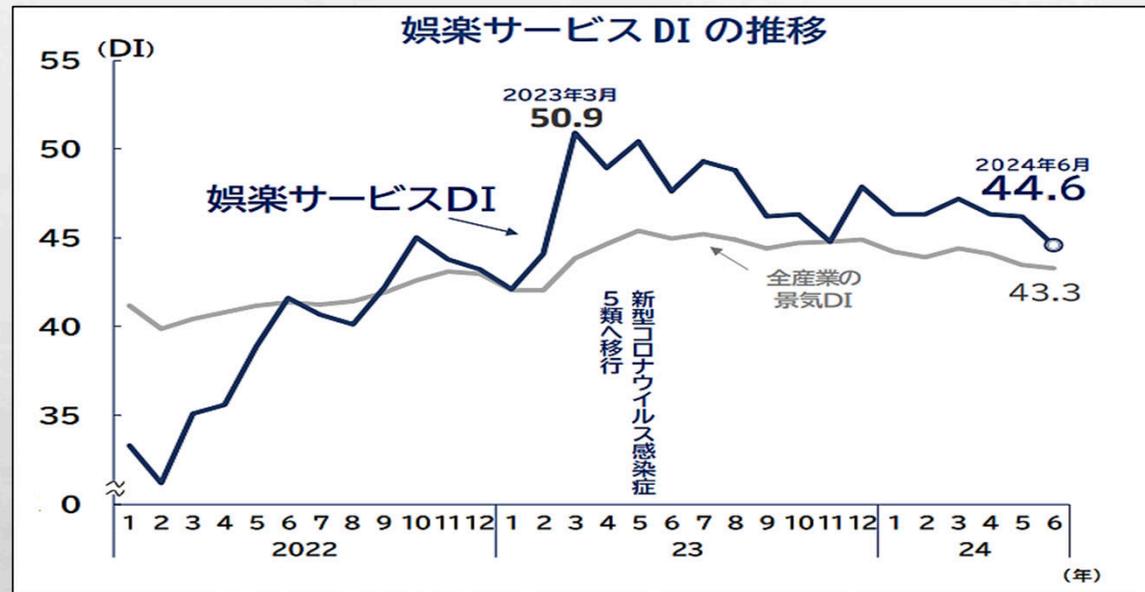
※ 2009年度合計には「新たなプラットフォーム向け市場」6億円を含む

出典：株式会社インプレスR&D インターネットメディア総合研究所  
「電子書籍ビジネス調査報告書2010」

# 日本の娯楽サービス業の景気動向

## ◆娯楽サービス業の景気動向 Economic Trends in the Entertainment Services Industry

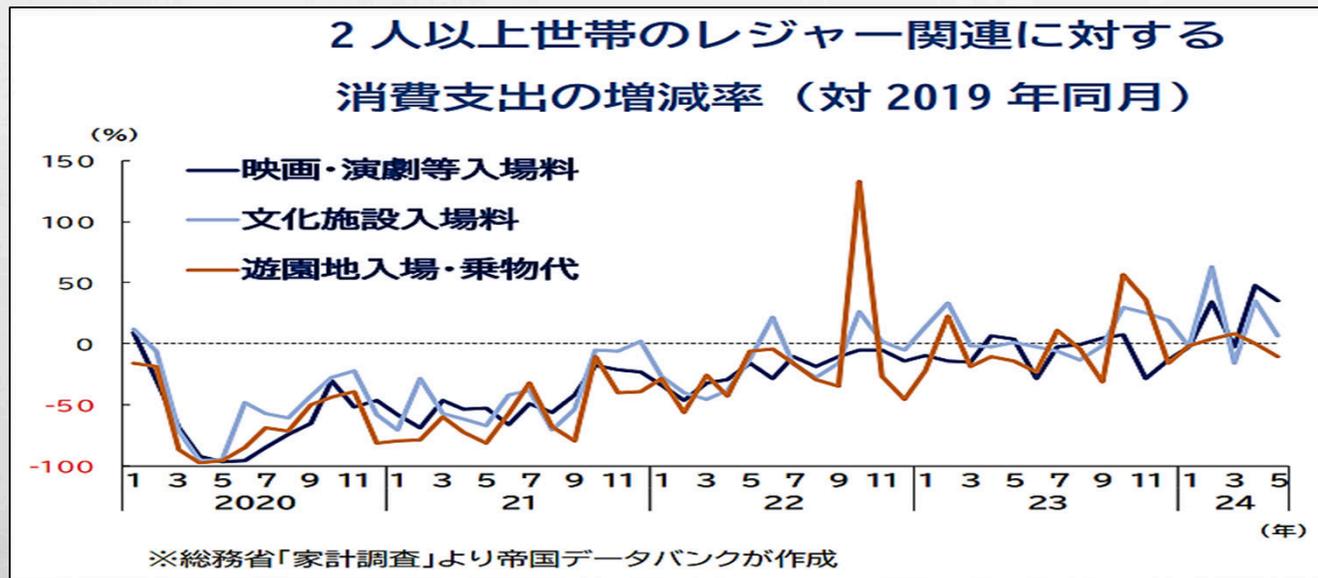
・日本の娯楽業の景気動向DI(※1)は、全産業を上回るも、最近では低下傾向にある。



(※1)娯楽サービスDIは、「映画館」「ゴルフ場」「フィットネスクラブ」「遊園地」「パチンコホール」「カラオケボックス」などの景気DIから算出  
(出典)帝国データバンク  
「Business View2024/7/17」

# レジャーへの支出傾向と賃金減少・酷暑の影響

- ◆レジャーへの支出傾向と影響要因 Leisure spending trends and influencing factors
- ・総務省「家計調査」によると、レジャー関連支出傾向はコロナ前に改善傾向にあるが、**実質賃金の減少**や**酷暑の影響**により、鈍化傾向にある。



（出典）帝国データバンク  
「Business View2024/7/17」