

第7節

ICTサービス及びコンテンツ・アプリケーションサービス市場の動向

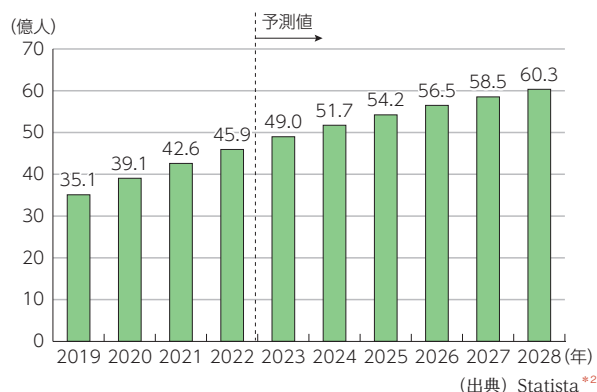
1 SNS

世界のソーシャルメディア利用者数^{*1}は、2022年の45億9,000万人から2028年には60億3,000万人に増加すると予測されており、コミュニケーションツールとしてだけでなく、SNSとeコマースを掛け合わせたソーシャルコマースとしての活用や、ライブコマースなどコロナ禍で拡大したeコマース需要が利用拡大を後押ししている。また、TikTokやInstagramのストーリーズ・リールなどショート動画コンテンツが流行しており、その延長でSNSにおけるAR・VRのコンテンツも普及していくと予想される（図表4-7-1-1）。

日本のソーシャルメディア利用者数は、2022年の1億200万人から2027年には1億1,300万人に増加すると予測されている（図表4-7-1-2）。

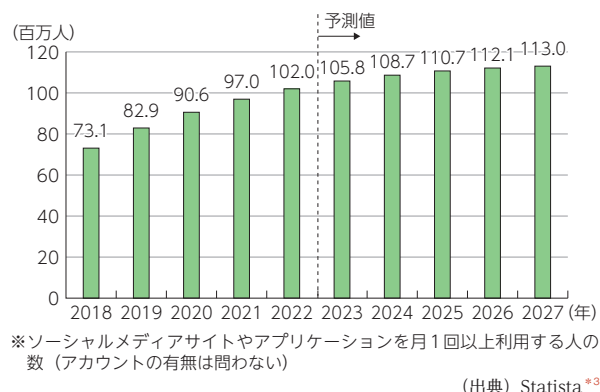
図表4-7-1-1

世界のソーシャルメディア利用者数の推移及び予測



図表4-7-1-2

日本のソーシャルメディア利用者数の推移及び予測



2 EC

世界のEC市場の売上高は増加傾向で推移し、2022年には751.8兆円（前年比31.4%増）まで拡大すると予測されている。

国別の2023年から2027年までの年平均成長率は、ブラジルやインドが高く、中国、米国、日本が続いている。欧州各国（英国、フランス、ドイツ）は8%台の成長が予測されており、韓国は3.5%程度の低い成長率が予測されている。

関連データ



世界のEC市場の売上高の推移及び予測

出典：Statista（eMarketer）

URL：<https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/r05/html/datashu.html#f00222>
(データ集)

*1 月に1回以上、何らかのデバイスを通じてソーシャルネットワークサイトを利用するインターネットユーザー

*2 <https://www.statista.com/forecasts/1146659/social-media-users-in-the-world>

*3 <https://www.statista.com/statistics/278994/number-of-social-network-users-in-japan/>

関連データ



各国のEC市場の成長率（2023年～2027年）

出典：Statista [Statista Digital Market Insights]

URL：https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/r05/html/datashu.html#f00223
(データ集)

3 検索サービス

デスクトップの検索エンジンの世界市場はGoogleが高いシェアを誇っているものの、近年は徐々に低下し2022年12月時点では84.1%となり、Bingのシェアが9.0%まで拡大している。また、モバイルの検索エンジンの世界市場はGoogleが非常に高いシェアを維持しており、他の検索エンジンはいずれも2%未満で推移している。

日本では、2022年9月時点のパソコン及び2022年12月時点のスマートフォン並びにタブレットにおいて、いずれもGoogleが7割以上を占め最も高いシェアを誇る。また、パソコンではBingのシェアが15%を超え、スマートフォンやタブレットではYahoo!のシェアが20%程度となるなど、端末毎の傾向の差も見られる。

関連データ



世界における検索エンジンのシェア（デスクトップ）の推移

出典：Statista (StatCounter)

URL：https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/r05/html/datashu.html#f00226
(データ集)

関連データ



世界における検索エンジン（モバイル）のシェアの推移

出典：Statista (StatCounter)

URL：https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/r05/html/datashu.html#f00227
(データ集)

関連データ



日本における検索エンジンのシェア

出典：Statista (StatCounter)

URL：https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/r05/html/datashu.html#f00228
(データ集)

4 動画配信・音楽配信・電子書籍

世界の動画配信・音楽配信・電子書籍市場は、定額制サービスの普及や新型コロナウイルス感染症の感染拡大に伴う在宅時間の増加などにより取り込んだ需要を維持・拡大しており、2022年には合計で19兆865億円（前年比37.3%増）となっている。

関連データ



世界の動画配信・音楽配信・電子書籍の市場規模の推移及び予測

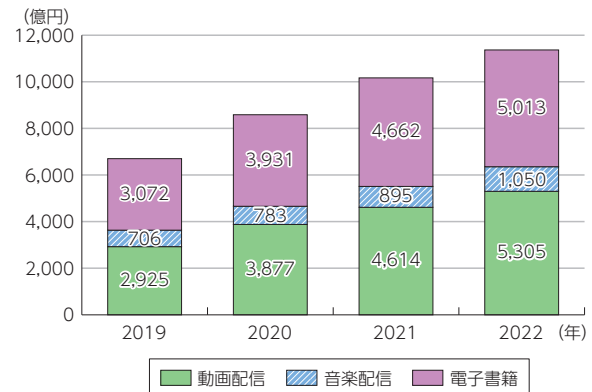
出典：Omdia、Statista ※動画配信、音楽配信はOmdia、電子書籍はStatista

URL：https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/r05/html/datashu.html#f00229
(データ集)

また、2022年の日本の動画配信市場は5,305億円（前年比15.0%増）、音楽配信市場は1,050億円（前年比17.3%増）、電子書籍市場は5,013億円（前年比7.5%増）となっており（図表4-7-4-1）、世界の動向と同じく、いずれの市場も成長している。

図表 4-7-4-1

日本の動画配信・音楽配信・電子書籍の市場規模の推移



（出典）GEM Partners「動画配信（VOD）市場5年間予測（2022-2026年）レポート」^{*4}、一般社団法人日本レコード協会「日本のレコード産業2023」^{*5}、全国出版協会・出版科学研究所（2023）「出版月報」^{*6}を基に作成

5

ICT サービス及びコンテンツ・アプリケーションサービス市場の新たな潮流

1 位置情報（空間情報）を活用したサービス

位置情報（空間情報）を活用したサービスは、地図アプリやカーナビゲーション、マーケティング、人流把握、タクシー配車アプリ、位置情報を活用したゲーム、家族や友人との位置情報共有アプリなど広く利用されている。

我が国の（屋外）位置・地図情報関連市場規模は、2020年度に1,527億円、2025年度には1,906億円まで拡大すると予測されている（図表4-7-5-1）。

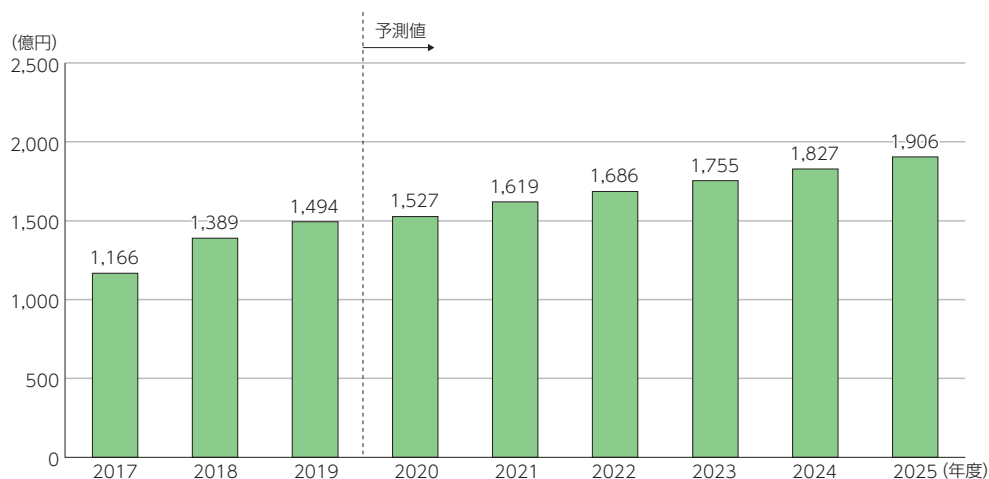
また、屋内位置情報ソリューションの市場規模は、フリーアドレスの普及など働き方の見直しによるオフィス需要が牽引し、2024年度には約76億円まで拡大すると予測されており、屋外に比べると市場規模が小さいものの、2021年度以降は毎年20%程度の成長が期待されている（図表4-7-5-2）。

*4 <https://gem-standard.com/columns/674>

*5 <https://www.riaj.or.jp/f/pdf/issue/industry/RIAJ2023.pdf>

*6 <https://shuppankagaku.com/wp/wp-content/uploads/2023/01/%E3%83%8B%E3%83%A5%E3%83%BC%E3%82%B9%E3%83%AA%E3%83%AA%E3%83%BC%E3%82%B92301%E3%80%80.pdf>

図表 4-7-5-1 国内の（屋外）位置・地図情報関連市場規模の推移と予測



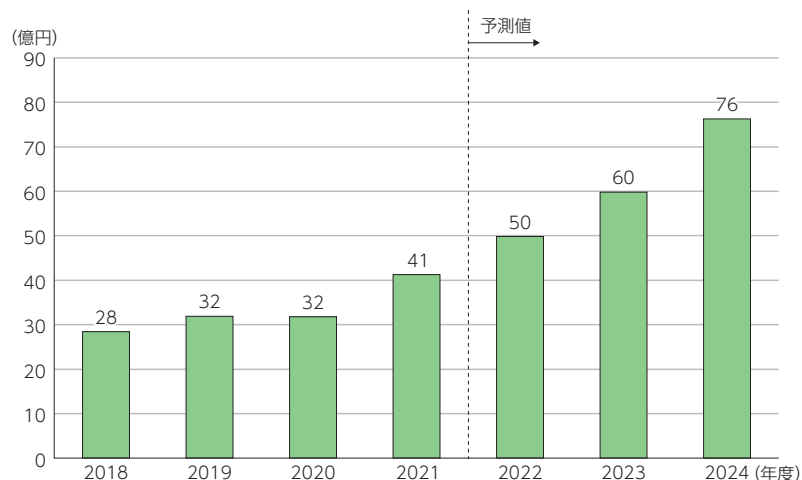
※1 事業者売上高ベース

※2 2020年度以降は予測値

※3 ①地図DB、②GISエンジン、各種のGISアプリケーション（③交通関連位置情報アプリ、④店舗開発・位置情報広告、⑤スポット店舗情報・クーポン・チェックイン、⑥位置ゲームアプリ、⑦IoT位置情報アプリ、⑧配送／物流関連位置情報アプリ、⑨産業系位置情報アプリ、⑩インフラ整備向け位置情報アプリ、⑪渋滞対策位置情報アプリ、⑫防災対策位置情報アプリ）を対象として市場規模を算出した。

（出典）株式会社矢野経済研究所「位置・地図情報関連市場に関する調査（2020年）」（2020年11月5日発表）

図表 4-7-5-2 国内の屋内位置情報ソリューション市場規模の推移と予測



※1 屋内位置情報サービス/ソリューション提供事業者売上高ベース

※2 「屋内測位技術」および「屋内地図情報」を利用した屋内向けの位置情報活用サービス/ソリューションを対象として、市場規模を算出した。

※3 2021年度は見込値、2022年度以降は予測値

（出典）株式会社矢野経済研究所「屋内位置情報ソリューション市場に関する調査（2021年）」（2022年1月7日発表）

2 メタバース

通信の高速化、コンピュータの描画性能向上等に伴い、ユーザー間で「コミュニケーション」が可能なインターネット上の仮想空間である「メタバース」*7が普及し始め、メタバース上での商品購入などの経済活動が高い注目を集めている。

世界のメタバース市場（インフラ、ハードウェア、ソフトウェア、サービスの合計）は、2022年の8兆6,144億円から、2030年には123兆9,738億円*8まで拡大すると予想されている（図表4-7-5-3）。

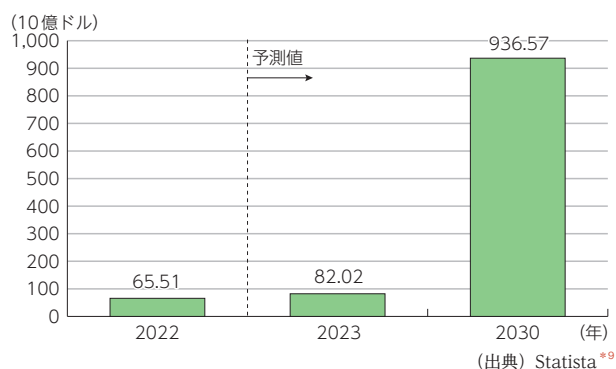
日本のメタバース市場（メタバースプラットフォーム、プラットフォーム以外（コンテンツ、イ

*7 「Web3時代に向けたメタバース等の利活用に関する研究会」中間とりまとめ（これまでの議論の整理）
https://www.soumu.go.jp/main_content/000860618.pdf

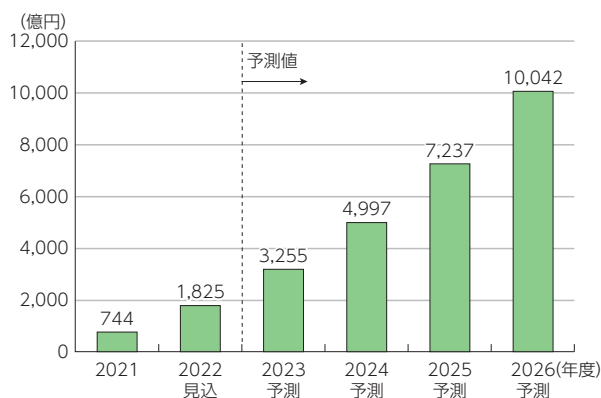
*8 2023年1-3月の平均為替レートで計算している。

ンフラ)、XR (VR、AR、MR) 機器の合計) は、2022年度に1,825億円 (前年度比145.3%増) となる見込みで、2026年度には1兆42億円まで拡大すると予測されている (図表4-7-5-4)。新型コロナウイルスの継続によって法人向けの仮想空間を利用したバーチャル展示会、社内イベント等のオンラインイベントや教育・トレーニング、インターネット通販での接客やショッピング体験などの用途での利用が拡大している。

図表 4-7-5-3 世界のメタバース市場規模の推移と予測



図表 4-7-5-4 日本のメタバース市場規模 (売上高) の推移と予測



※1 事業者売上高ベース
 ※2 2022年度は見込値、2023年度以降は予測値
 ※3 市場規模はメタバースプラットフォーム、プラットフォーム以外 (コンテンツ、インフラ等)、XR (VR/AR/MR) 機器の合算値。なお、XR (VR/AR/MR) 機器のみ、販売価格ベースで算出している。
 (出典) 株式会社矢野経済研究所「メタバースの国内市場動向調査 (2022年)」
 (2022年9月21日発表)

3 デジタルツイン

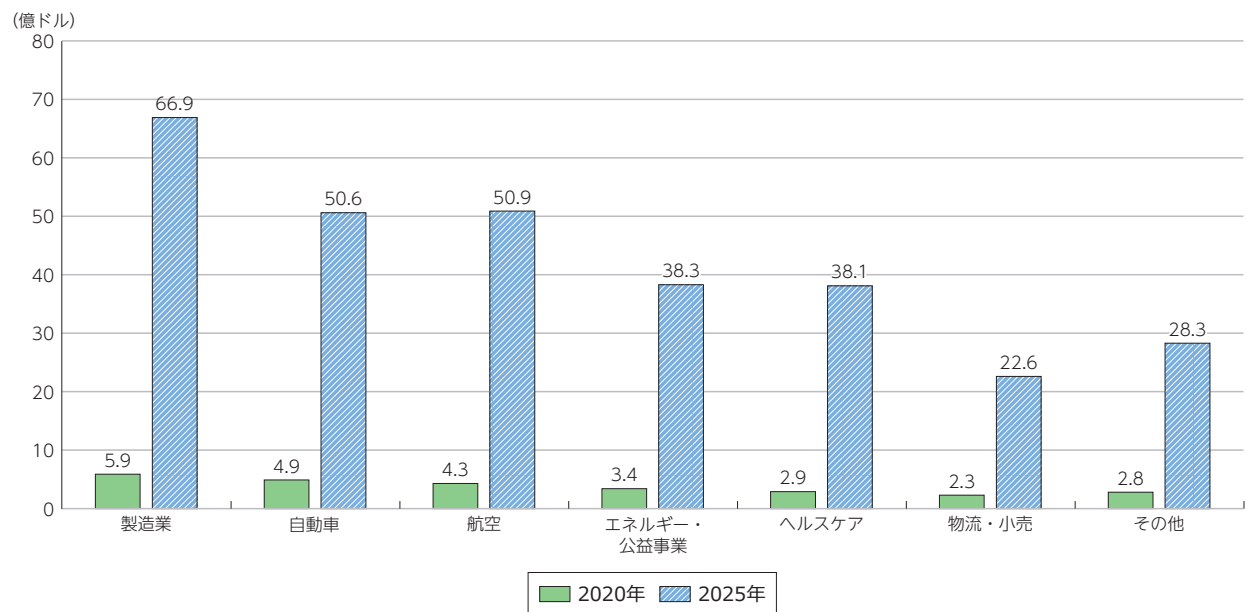
デジタルツイン (Digital Twin) とは、現実空間の物体・状況を仮想空間上に「双子」のように再現したものである^{*10}。製造業やヘルスケアなど多様な分野でのシミュレーションや最適化及び効果・影響・リスクの評価などでの活用が進んでおり、世界のデジタルツインの市場規模は2020年の2,830億円から2025年には3兆9,142億円^{*11}に成長すると予測されている (図表4-7-5-5)。

^{*9} <https://www.statista.com/statistics/1295784/metaverse-market-size/>

^{*10} 「Web3時代に向けたメタバース等の利活用に関する研究会」中間とりまとめ (これまでの議論の整理)
https://www.soumu.go.jp/main_content/000860618.pdf

^{*11} 2023年1-3月の平均為替レートで計算している。

図表 4-7-5-5 世界のデジタルツインの市場規模（産業別）



(出典) Statista (BIS Research) *12

*12 <https://www.statista.com/statistics/1296187/global-digital-twin-market-by-industry/>