

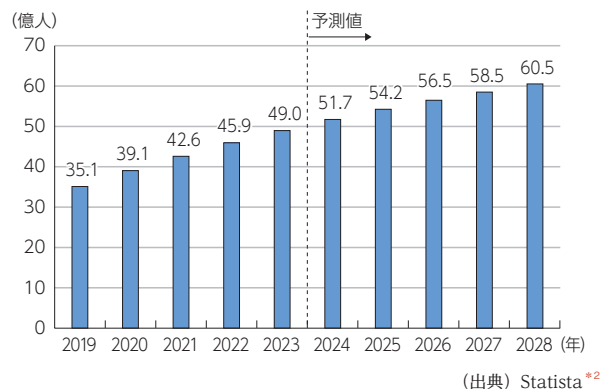
第7節 ICTサービス及びコンテンツ・アプリケーションサービス市場の動向

1 SNS

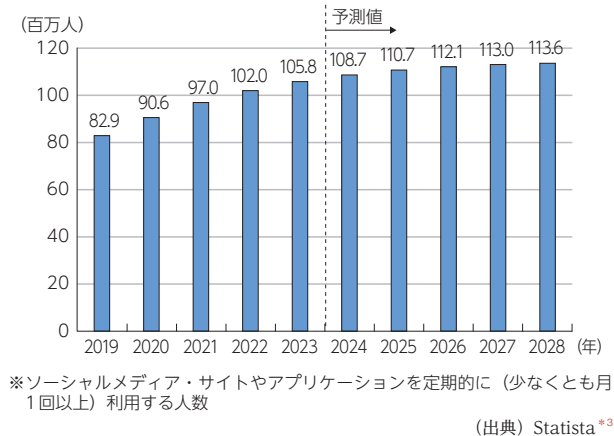
世界のソーシャルメディア利用者数^{*1}は、2023年の49億人から2028年には60億5,000万人に増加すると予測されており（図表Ⅱ-1-7-1）、コミュニケーション用途だけではなく、動画コンテンツの視聴やライブコマースといった用途での利用が増えており、メタバース空間内でコミュニケーションを図るメタバースSNSも若者を中心に普及しつつある。今後は、多種多様化するSNSサービス間の連携や融合が進むものと予想される。

日本のソーシャルメディア利用者数は、2023年の1億580万人から2028年には1億1,360万人に増加すると予測されている（図表Ⅱ-1-7-2）。若者中心のコミュニケーション手段からあらゆる年代におけるコミュニケーション手段へと変化しており、今後は緩やかな増加になると見込まれる。FacebookやInstagram、X（旧Twitter）などが依然として主流であるものの、一定時間で投稿が消える、投稿時間が制限される、写真の加工や文章の追加が不可能など機能面で主流サービスと差別化を図っているサービスも数多く登場している。

図表Ⅱ-1-7-1 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Ⅱ-1-7-2 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、引き続き増加傾向で推移し、2023年には812.6兆円（前年比16.4%増）まで拡大すると予測されている。

国別の2024年から2028年までの年平均成長率は、米国やインドが高く、ブラジル、中国、ロシアが続いている。日本や欧州各国（英国、フランス、ドイツ）は6～8%程度の成長が予測されている。

*1 ソーシャルメディアサイトやアプリケーションを月1回以上利用する人

*2 <https://www.statista.com/outlook/amo/advertising/social-media-advertising/worldwide>

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

関連データ 世界のEC市場の売上高の推移及び予測

出典：eMarketer（Statistaより引用）

URL：https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/r06/html/datashu.html#f00254
(データ集)**関連データ** 各国のEC市場の成長率（2024年～2028年）

出典：Statista「Statista Digital Market Insights」

URL：https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/r06/html/datashu.html#f00255
(データ集)**3 検索サービス**

デスクトップの検索サービスの世界市場は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2023年12月時点では81.7%となっている。一方、Bingのシェアが拡大傾向であり、2023年12月時点では10.5%と二桁のシェアまで拡大している。Microsoft社のブラウザ「Edge」がデフォルトの検索サービスとしてBingを設定しており、これもBingのシェア拡大に貢献していると考えられる。

日本では、2024年1月時点のパソコン、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17%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 世界における検索サービスのシェア（デスクトップ）の推移

出典：StatCounter（Statistaより引用）

URL：https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/r06/html/datashu.html#f00258
(データ集)**関連データ** 世界における検索サービスのシェア（モバイル）の推移

出典：StatCounter（Statistaより引用）

URL：https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/r06/html/datashu.html#f00259
(データ集)**関連データ** 日本における検索サービスのシェア

出典：StatCounter（Statistaより引用）

URL：https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/r06/html/datashu.html#f00260
(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、2023年には合計で24兆3,752億円（前年比27.7%増）となっている。

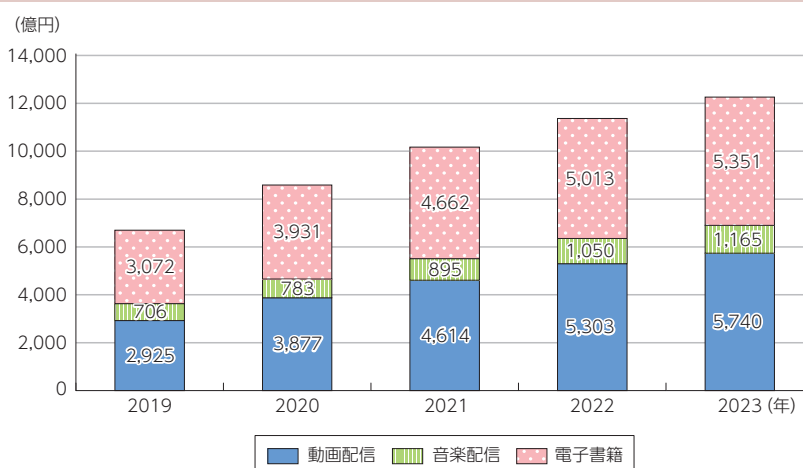
関連データ 世界の動画配信・音楽配信・電子書籍の市場規模の推移及び予測

出典：Omdia、Statista

URL：https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/r06/html/datashu.html#f00261
(データ集)

また、2023年の日本の動画配信市場は5,740億円（前年比8.2%増）、音楽配信市場は1,165億円（前年比11.0%増）、電子書籍市場は5,351億円（前年比6.7%増）となっており（図表Ⅱ-1-7-3）、世界の動向と同じく、いずれの市場も成長している。

図表Ⅱ-1-7-3 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（2024-2028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2024」^{*5}、全国出版協会・出版科学研究所（2024）「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 オルタナティブデータ

デジタル化の進展によって意思決定をサポートするためのデータが増えており、これまで伝統的に使われてきたデータ（トラディショナルデータ：企業の決算情報、プレスリリース、IR情報、公的統計等）だけではなく、非伝統的なデータ（オルタナティブデータ：POSデータ、位置情報、衛星写真、SNSデータ等）が注目されている。背景には、実世界のデータがデジタル化されるようになったことやAI技術の発展、スピーディーに足元の状況を把握したいといったニーズの高まりがある。

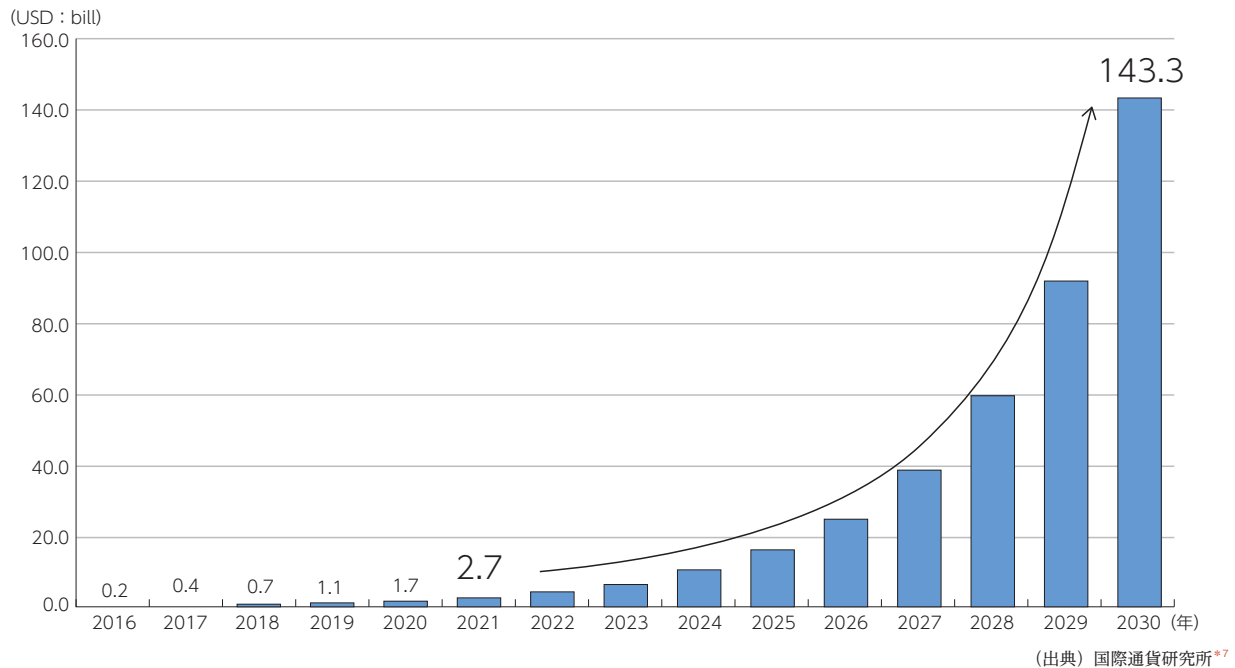
世界のオルタナティブデータの市場規模については、2021年に27億ドルだったものが2030年には50倍の1,433億ドルまで拡大すると見込まれている（図表Ⅱ-1-7-4）。

*4 <https://gem-standard.com/columns/789>

*5 <https://www.riaj.or.jp/f/pdf/issue/industry/RIAJ2024.pdf>

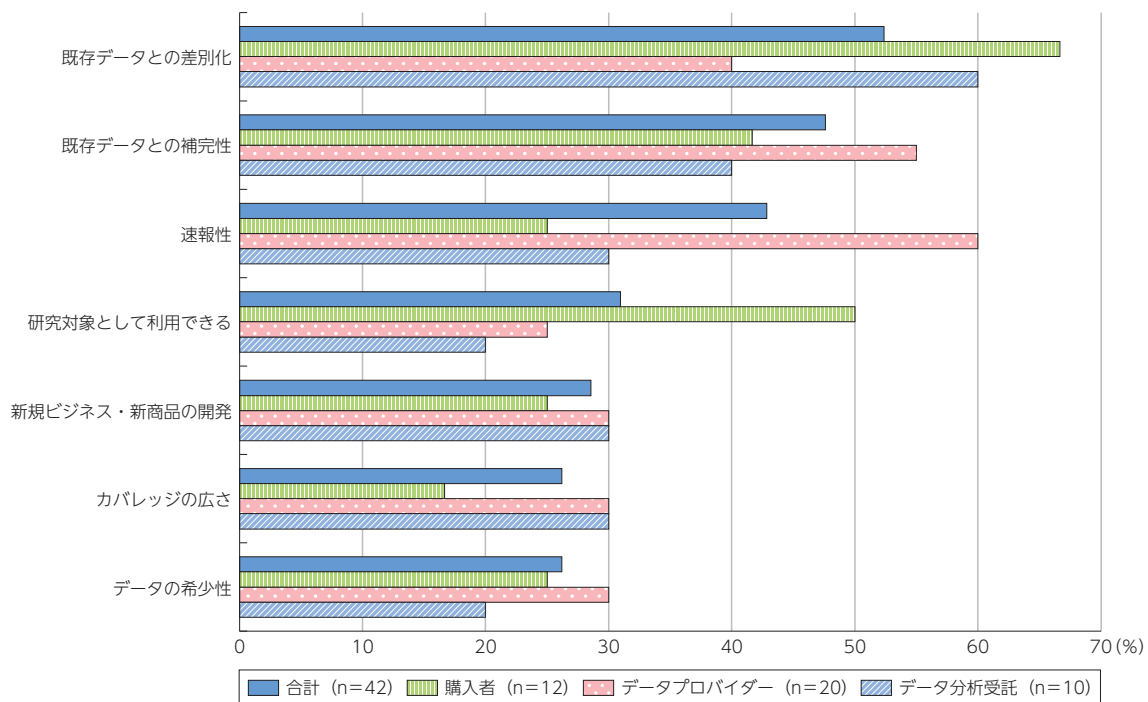
*6 <https://shuppankagaku.com/wp/wp-content/uploads/2024/01/ニュースリリース2401.pdf>

図表Ⅱ-1-7-4 世界のオルタナティブデータの市場規模



オルタナティブデータを利用する利点については、「既存データとの差別化」や「既存データとの補完性」、「速報性」といった点が挙げられる。トラディショナルデータだけでは得られない情報をオルタナティブデータによって補完することによって他社や従前との差別化を図っていると考えられる（図表Ⅱ-1-7-5）。

図表Ⅱ-1-7-5 オルタナティブデータ利用の利点



*7 https://www.iima.or.jp/files/items/3510/File/MIYAGAWA_1109.pdf

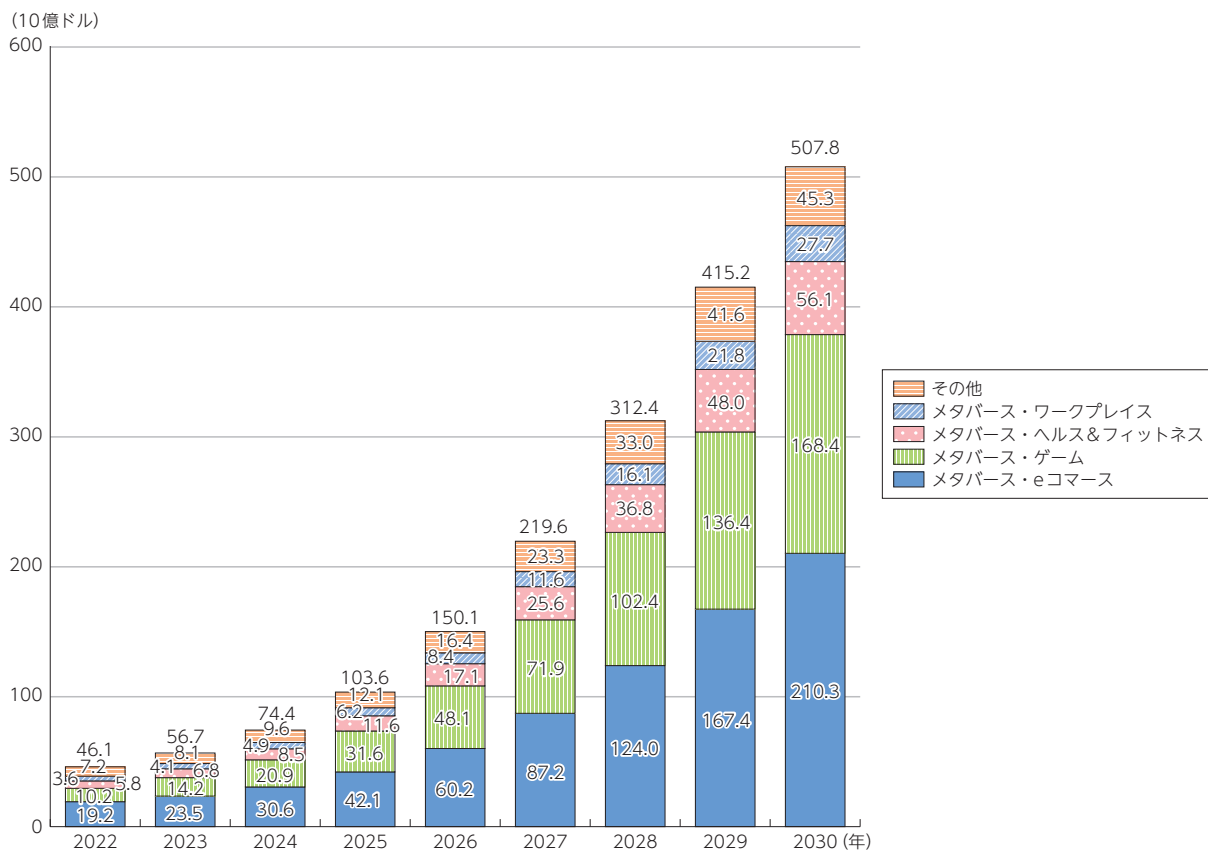
*8 https://alternativedata.or.jp/wp-content/uploads/2023/11/JADAA_Factbook202311_outline.pdf

2 メタバース

世界のメタバース市場は、2022年の461億ドルから2030年には5,078億ドルまで拡大すると予測されている（図表Ⅱ-1-7-6）。内訳はメタバース内でのeコマースが最も大きく、次いでゲーム、ヘルス&フィットネスとなっている。市場を牽引するのは、主に消費者向けのメタバースサービスだと言える。ようやく立ち上がりつつある市場は、10年弱で約10倍にまで拡大すると見込まれており、5GやBeyond 5Gのユースケースの一つとして大きな成長の可能性を秘めている。

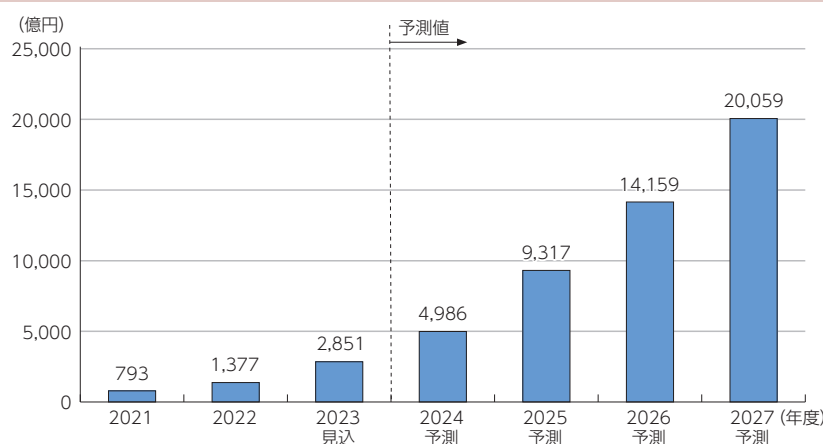
日本のメタバース市場（メタバースプラットフォーム、プラットフォーム以外（コンテンツ、インフラ）、メタバースサービスで利用されるXR（VR、AR、MR）機器の合計）は、2023年度に2,851億円（前年度比107%増）となる見込みで、2027年度には2兆円まで拡大すると予測されている（図表Ⅱ-1-7-7）。これまでのメタバースに対する熱狂的なブームは一段落し、地に足のついたビジネス展開が進むとみられる。市場という観点では、まず法人向け（展示会、研修、小売等）市場でメタバースを次世代プラットフォームとして活用する企業が増え、人材育成や関連機器・サービスの市場が形成され、その後消費者向けの市場が本格化すると見込まれる。

図表Ⅱ-1-7-6 世界のメタバース市場規模の推移と予測



*9 <https://www.statista.com/outlook/amo/metaverse/worldwide>

図表Ⅱ-1-7-7 日本のメタバース市場規模（売上高）の推移と予測



- ※1 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）、メタバースサービスで利用されるXR（VR/AR/MR）機器の合算値。プラットフォームとプラットフォーム以外は事業者売上高ベース、XR機器は販売価格ベースで算出している。
 ※2 エンタープライズ（法人向け）メタバースとコンシューマ向けメタバースを対象とし、ゲーム専門のメタバースサービスを対象外とする。
 ※3 2023年度は見込値、2024年度以降は予測値

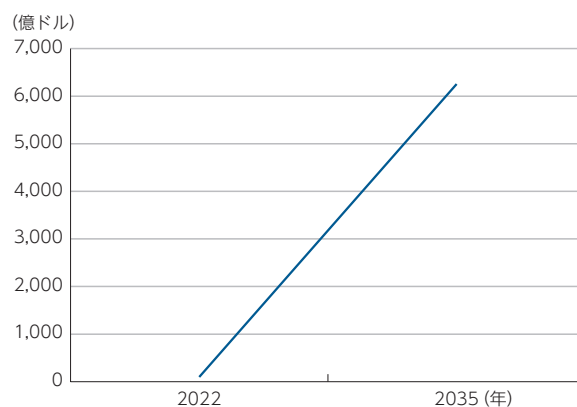
（出典）株式会社矢野経済研究所「メタバースの国内市場動向調査（2023年）」（2023年8月30日発表）

3 デジタルツイン

デジタルツイン（Digital Twin）とは、現実世界から集めたデータを基にデジタルな仮想空間上に双子（ツイン）を構築し、さまざまなシミュレーションを行う技術である。街や自動車、人、製品・機器などをデジタルツインで再現することによって、渋滞予測や人々の行動シミュレーション、製造現場の監視、耐用テストなど現実空間では繰り返し実施しづらいテストを仮想空間上で何度もシミュレーションすることができるようになる。

SDKIによれば、デジタルツインのグローバル市場は2022年で99億ドルから2035年には約63倍の6,255億ドルに成長すると予測されている（図表Ⅱ-1-7-8）。

図表Ⅱ-1-7-8 世界のデジタルツインの市場規模の推移



（出典）SDKI「デジタルツイン市場調査」*10を基に作成

*10 <https://www.sdki.jp/reports/digital-twin-market/107636>