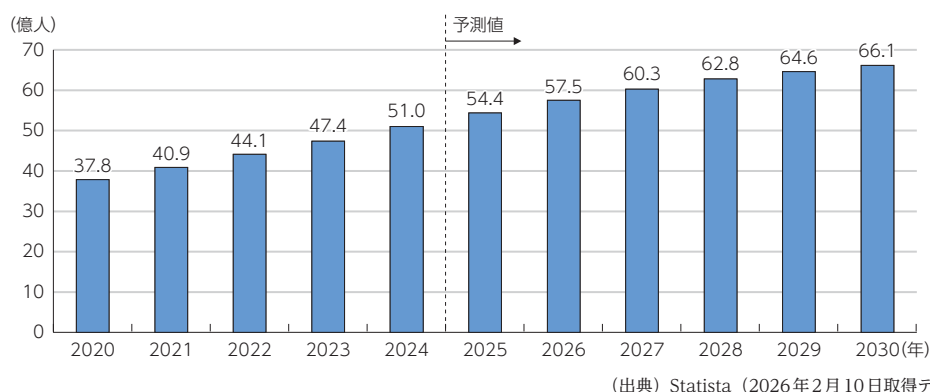


第7節 ICTサービス及びコンテンツ・アプリケーションサービス市場の動向

1 SNS

世界のソーシャルメディア利用者数^{*1}は増加傾向にあり、2030年には66.1億人になるとの予測がある（図表Ⅱ-1-7-1）。テキストによるコミュニケーション用途だけではなく、ショート動画の視聴といった用途での利用も増えていると考えられる。

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



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、2025年の8.0兆ドルから2029年には11.1兆ドルまで拡大すると予測されている。国別の2025年から2030年までの年平均成長率は、インド、日本、中国、米国が比較的高いものと予測されており、英国、フランス、ロシアは比較的低い成長率になると予測されている。

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; Activate; Digital Commerce 360; Statista; Research and Markets) (2026年2月10日取得データ) を基に作成
URL：<https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/r08/html/datashu.html#f00225> (データ集)



関連データ 各国のEC市場の成長率 (2025年～2030年)

出典：Statista (Statista Market Insights) (2026年2月10日取得データ) を基に作成
URL：<https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/r08/html/datashu.html#f00226> (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、2025年6月に上昇に転じ、2026年3月時点では83.2%となっている。一方、Bingのシェアが拡大傾向であり、2026年3月時点では10.5%と二桁のシェアを維持している。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。

*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/forecasts/278414/number-of-worldwide-social-network-users/>

日本では、2026年3月時点において、スマートフォン及びタブレットでは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Googleが47.5%、Bingが46.9%と、Bingのシェアが拡大傾向にある。

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（2026年5月15日取得データ）を基に作成
URL：https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/r08/html/datashu.html#f00229（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（2026年5月15日取得データ）を基に作成
URL：https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/r08/html/datashu.html#f00230（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（2026年5月15日取得データ）を基に作成
URL：https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/r08/html/datashu.html#f00231（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、2025年には合計で1,775億ドル（前年比9.3%増）となっている。

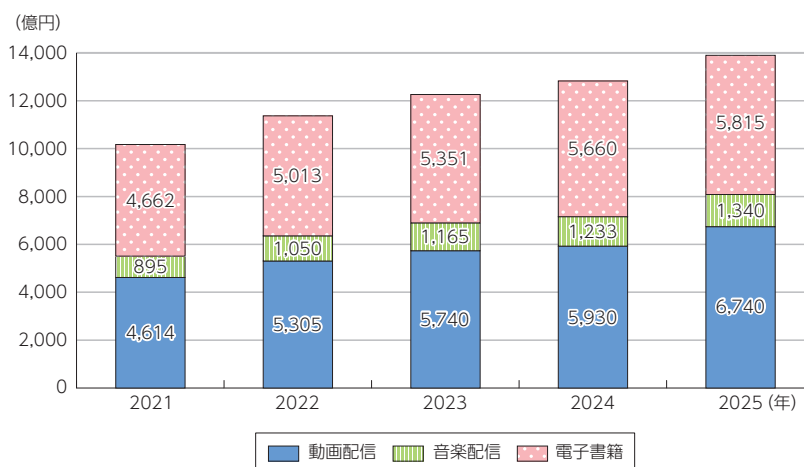
関連データ 世界の動画配信・音楽配信・電子書籍の市場規模の推移及び予測

出典：Statista（2026年3月24日取得データ）を基に作成
URL：https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/r08/html/datashu.html#f00232（データ集）



また、2025年の日本の動画配信市場は6,740億円（前年比13.7%増）、音楽配信市場は1,340億円（前年比8.7%増）、電子書籍市場は5,815億円（前年比2.7%増）となっており（図表Ⅱ-1-7-2）、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-1-7-2 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（2026-2030年）レポート」*3、一般社団法人日本レコード協会「音楽配信売上実績 項目別推移」*4、全国出版協会・出版科学研究所（2026）「季刊 出版指標 2026年冬号」*5を基に作成

*3 <https://www.gem-standard.com/columns/1591>

*4 https://www.riaj.or.jp/data/archive/dg_t/

*5 <https://shuppankagaku.com/wp/wp-content/uploads/2026/01/%E3%83%8B%E3%83%A5%E3%83%BC%E3%82%B9%E3%83%AA%E3%83%AA%E3%83%BC%E3%82%B92601.pdf>

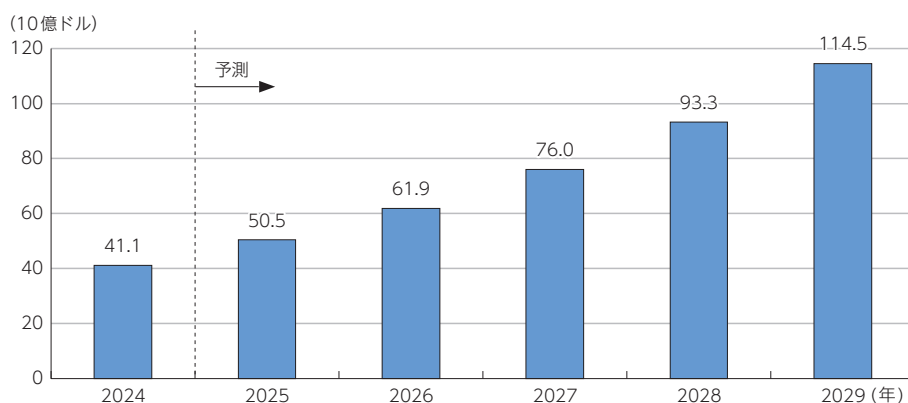
5 ICT サービス及びコンテンツ・アプリケーションサービス市場の新たな潮流

1 自動運転

自動運転については、地方自治体や民間企業による実証及び大学や民間企業における研究開発により、レベル4（特定条件下における完全自動運転）の社会実装に係る取組が進んでいる。AI技術を用いる仕組みへとシフトしつつあるとともに、詳細なルールが記述できる従来のロボット工学的なアプローチを統合したハイブリッドフレームワークの開発も進んでいる^{*6}。

世界の自動運転の市場規模は、2024年に400億ドルを超え、2029年には約1,100億ドルの規模に達すると予測されている（図表Ⅱ-1-7-3）。

図表Ⅱ-1-7-3 世界の自動運転の市場規模



（出典）BNP Paribas（Statistaより引用（2025年3月12日取得データ））を基に作成^{*7}

2 メタバース

世界のメタバース市場は、2025年の1,036億ドルから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-1-7-4）。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、メタバースを楽しむためのハードウェアではなく、主に消費者向けのメタバースサービスだといえる。

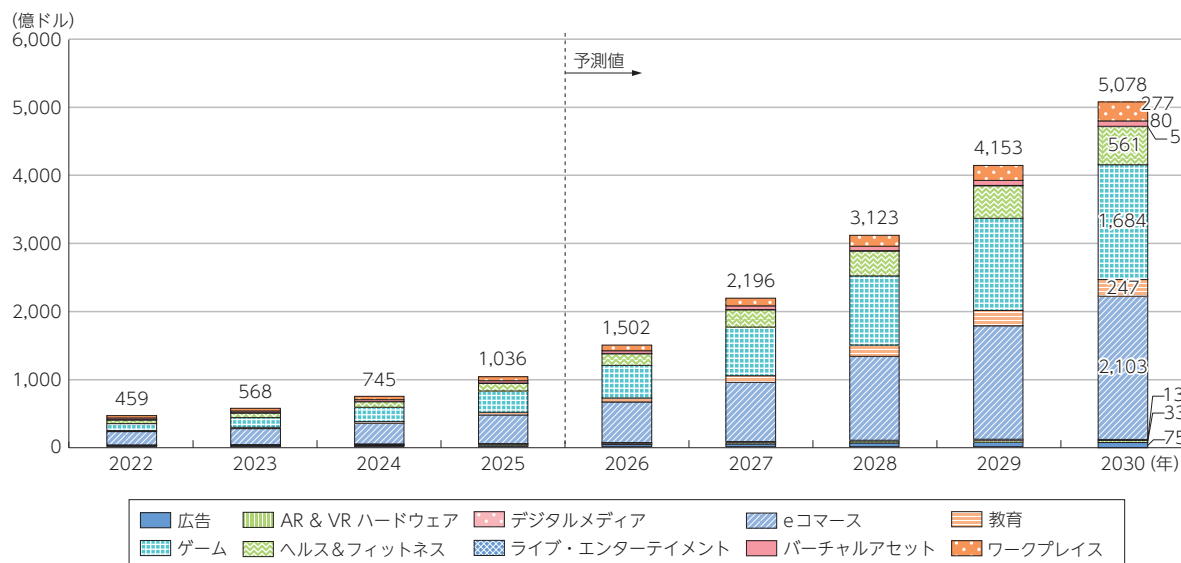
日本のメタバース市場は、2025年の7,998億円から2030年には3兆8,759億円まで拡大すると予測されている（図表Ⅱ-1-7-5）。内訳はメタバース内でのeコマースが最も大きく、次いでゲーム、ヘルス&フィットネスと世界のメタバース市場と同様の動きとなっている。

今後は、XRデバイスの進展やAI技術の発展、メタバースの認知向上などによっても市場が拡大することが期待される。

^{*6} https://tier4.jp/media/detail/?sys_id=6UQblxseKbqGhwFOd0573W&category=NEWS

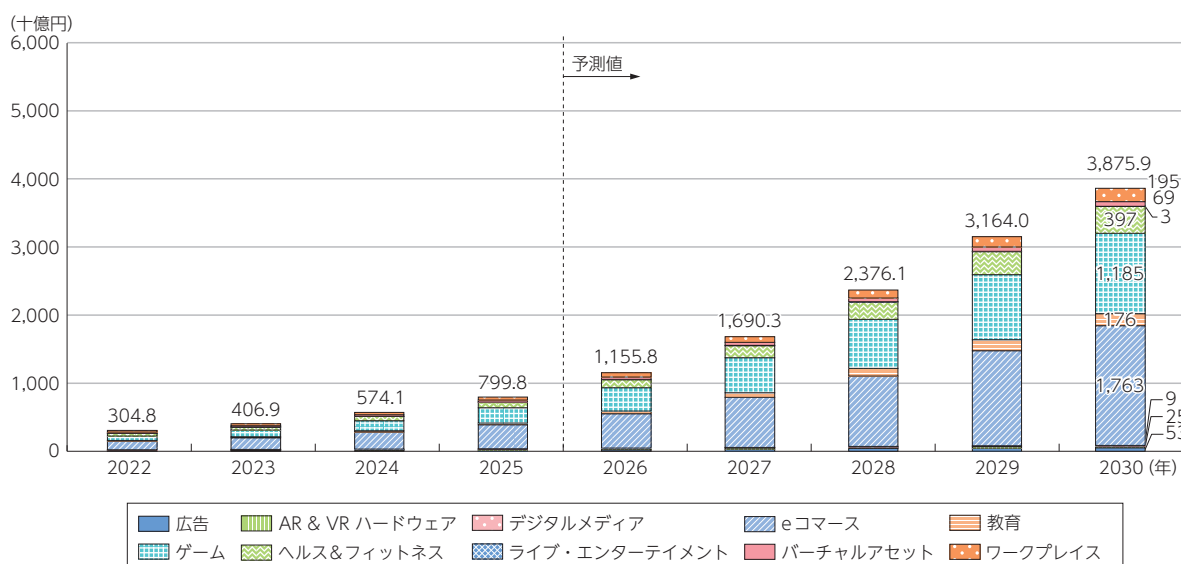
^{*7} <https://www.statista.com/statistics/428692/projected-size-of-global-autonomous-vehicle-market-by-vehicle-type/>

図表Ⅱ-1-7-4 世界のメタバース市場規模の推移と予測



(出典) Statista (2026年5月18日取得データ) を基に作成*8

図表Ⅱ-1-7-5 日本のメタバース市場規模の推移と予測



(出典) Statista (2026年5月18日取得データ) を基に作成*9

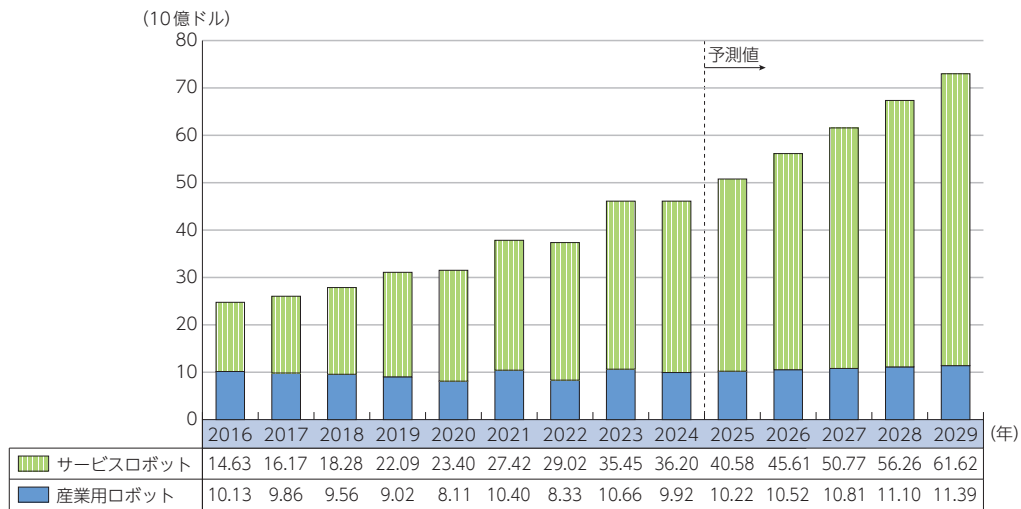
3 ロボット

ロボットは、多種多様な種類があり、産業、家庭、医療、エンタメ等様々な分野で利用されている。特にAI技術の応用により、更に高度なロボットの登場が期待されている。

世界のロボット市場は、2024年に461億ドルであったが2029年には、730億ドルに増加すると予測され、2024年から2029年の年平均成長率（CAGR）は8.0%である。内訳をみると、サービスロボットは2024年に362億ドルから2029年には616億ドル（CAGRは9.3%）、産業用ロボットは2024年の99億ドルから2029年には114億ドル（同2.3%）に増加する見込みである（図表Ⅱ-1-7-6）。

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

図表Ⅱ-1-7-6 世界のロボット市場規模の推移及び予測

(出典) Statista (2026年4月6日取得データ) を基に作成^{*10}*10 <https://www.statista.com/forecasts/1384829/global-robotics-revenue-by-category>