

2021年 映像ソフト市場総括

GfKジャパン（東京：中野区）は、2021年のセル映像ソフトの販売動向*1を発表した。

【概要】

- ・2021年の映像ソフト市場は金額前年比2%増と、3年ぶりにプラス成長
- ・販売チャネル別金額構成比ではEコマースが68%となり拡大傾向が継続
- ・劇場版「鬼滅の刃」無限列車編などがけん引し、邦アニメジャンルが金額ベースで最大ジャンルに

【映像ソフト全体】

2021年のセル映像ソフト市場（DVD、Blu-ray、4K Ultra HD Blu-rayなど全て含む）は数量前年比3%減の2,569万枚、金額前年比2%増の1,430億円となり、金額市場は2018年以來3年ぶりの前年超えとなった。税抜き平均価格は前年から5%上昇し5,569円となった。

販売チャネル別の金額構成比では、Eコマース68%、メディアストア19%、家電量販店4%と、Eコマースの拡大傾向が続いている。

ジャンル別の金額構成比では、初週で100万枚超と異例の売上がった劇場版「鬼滅の刃」無限列車編で盛り上がった邦アニメが、前年から11%ポイント伸長し33%となり、音楽に代わって最大ジャンルとなった（図1）。その一方で、前年まで最大ジャンルであった音楽は6%ポイント縮小し31%となった。その他、邦画が3%ポイント拡大し9%となった。

【Blu-rayソフト】

2021年のBlu-rayソフト市場（4K Ultra HD Blu-ray含む）は数量で前年比6%増の1,401万枚、金額で同12%増の920億円となった。税抜平均実売価格は前年から5%上昇し6,567円となり、より金額市場の伸び幅が大きくなった形だ。映像ソフトに占めるBlu-rayソフトの金額構成比は前年から6%ポイント拡大し65%となり、Blu-rayへのシフトは順調に進んでいるといえる。

販売チャネル別金額構成比は、Eコマース73%、メディアストア17%、家電量販店6%となった。ジャンル別金額構成比では、好調であった邦アニメジャンルの構成比が大幅に伸長し、Blu-ray市場でも最大ジャンルとなった。

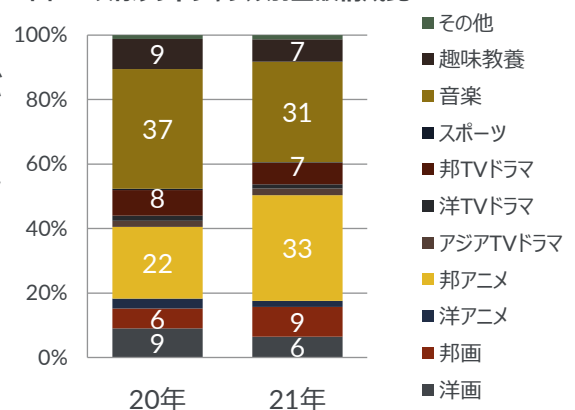
なお、4K Ultra HD Blu-rayソフトは2021年末時点で640タイトルを超え、27億円規模となった。

【2022年展望】

2022年は映像ソフト市場は前年プラスとなった金額市場も含め再び減少傾向となるとみられる。

ただし、DVDソフトからBlu-rayソフトへのシフトはさらに進展し、特に4K Ultra HD Blu-rayソフトは拡大していくことが期待される。4K Ultra HD Blu-rayソフトは邦アニメ等、洋画以外のラインナップ拡充が進み、4K対応機器の普及とともに引き続き市場活性化に貢献していくとみられる。映像配信市場はコロナ禍の巣ごもり需要もあり順調に拡大を続けているとみられるが、映像視聴ユーザーはフィジカルとデジタルを使い分けて併用しているケースも増えているとみられ、セルパッケージの一定の需要は今後も維持されるであろう。

図1. 映像ソフトジャンル別金額構成比



*1. 映像ソフト市場：全国の映像ソフト取扱店（メディアストア、家電量販店、総合量販店、Eコマース等）における販売実績を基に推計した市場規模。