

前提条件整理（案）修正箇所

【原文】

○ ライブ・エンタテインメント市場規模からみる需要

国内のライブ・エンタテインメント市場については「2023 ライブ・エンタテインメント白書」（2022年までの実績を掲載）に客観的な評価がまとめられおり、コロナ禍による影響はあったもののすでに公演回数、動員数、市場規模ともコロナ禍前の水準に回復しており、過去10年間の推移を見ても需要維持・拡大の傾向が続いている。

【修正】

○ ライブ・エンタテインメント市場規模からみる需要

国内のライブ・エンタテインメント市場については「2024 ライブ・エンタテインメント白書」（2023年までの実績を掲載）に客観的な評価がまとめられており、コロナ禍の影響を受けながらも、2023年には市場規模がコロナ前の水準を上回った。一方で、公演回数の回復は鈍く、全体としての復調にはなお時間を要している。回復は一部にとどまっており、コロナ前に見られた需要の維持や拡大の傾向を再び取り戻せるかどうかは、依然として不透明な状況にある。

1-1.公演回数

単位:回

名称	2014年	2015年	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年	2022年	2023年
2ジャンル計	120,135	120,965	132,081	129,518	128,804	135,874	43,372	79,835	84,988	93,156
音楽	54,394	56,042	63,667	60,667	59,678	61,068	16,494	29,726	37,954	41,783
ステージ	65,741	64,923	68,414	68,851	69,126	74,806	26,878	50,109	47,034	51,373

1-2.動員数

単位:万人

名称	2014年	2015年	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年	2022年	2023年
2ジャンル計	5,787	6,831	6,636	6,869	7,645	8,283	1,480	3,804	6,801	7,970
音楽	3,570	4,486	4,305	4,620	5,043	5,497	772	1,936	4,589	5,373
ステージ	2,217	2,345	2,331	2,249	2,602	2,786	709	1,869	2,212	2,597

1-3.市場規模

単位:億円

名称	2014年	2015年	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年	2022年	2023年
2ジャンル計	4,260	5,119	5,015	5,151	5,862	6,295	1,106	3,072	5,652	6,857
音楽	2,721	3,405	3,372	3,466	3,875	4,237	589	1,547	3,946	4,757
ステージ	1,540	1,714	1,643	1,685	1,987	2,058	518	1,525	1,705	2,099

*四捨五入の関係上、合計が一致しない場合がある。

【原文】

○ オンラインライブについて

オンラインライブについては、ぴあ総合研究所株式会社が令和2年（2020年）より実施している「国内オンラインライブ市場に関する調査」によると、リアルライブの再開後オンラインライブ市場の成長は鈍化しているが、令和4年(2022年)においても466億円（対前年増減率9.1%減）の市場規模を保っている。オンラインライブは制作上のコストや技術面での課題も多いが、今後もライブ・エンタテインメント鑑賞形式のひとつとして定着していくことが予想される。

【修正】

○ オンラインライブについて

オンラインライブについては、ぴあ総合研究所株式会社が令和2年（2020年）より実施している「国内オンラインライブ市場に関する調査」によると、リアルライブの再開後オンラインライブ市場の成長は頭打ちだが、令和5年(2023年)においても295億円（対前年増減率36.7%減）の市場規模を保っている。オンラインライブは制作上のコストや技術面での課題も多いが、オンラインライブだけでなく、映像アーカイブスも含めて今後もライブ・エンタテインメント鑑賞方法の可能性として見極めていくことが考えられる。

