

統計図表 レファレンス事典

芸術・文化・エンターテインメント

凡 例

1. 本書の内容

本書は、国内の白書・年鑑などの資料に掲載されている、芸術・文化・エンターテインメントに関する統計図表をキーワードから検索するための索引である。

2. 収録の対象

- (1) 1997年（平成9年）から2023年（令和5年）までに日本国内で刊行された白書・年鑑858種を精査し、主題に該当する表やグラフなどの形式の統計図表8,195点を収録した。
- (2) 地図、年表、流れ図、組織図、名簿などの図表類は収録対象外とした。

3. 見出し

- (1) 統計図表の主題を表す語を見出しとした。
- (2) 複数の主題に関する統計資料は、それぞれに見出しを立てた。
- (3) 必要に応じて「を見よ」参照、「をも見よ」参照を付し、利用の便を図った。
- (4) 見出しの詳細は目次（巻頭）に示した。

4. 排 列

- (1) 見出し
 - 1) 見出しの読みの五十音順に排列した。アルファベットで始まるものは末尾にABC順で排列した。
 - 2) 濁音・半濁音は清音扱いとし、ヂ→シ、ヅ→スとした。また拗促

音は直音扱いとし、長音（音引き）は無視した。

(2) 収録資料名

各見出しの下は、統計図表が掲載された白書・年鑑等の書名の五十音順・年次順に排列し、収録資料名の小見出しを立てた。

(3) 統計図表

同一の収録資料の下は、資料中の統計図表の掲載順とした。

5. 統計資料の記述

- (1) 統計図表の表題とその図表番号、掲載頁を示した。
- (2) 統計図表に表題がない場合は、収録資料の本文中から主題を表す語句を選んで表題とし、〔 〕で囲んで示した。

6. 収録資料一覧（巻末）

本書に収録した資料名を書名の読みの五十音順に排列し、書名、年次、出版者、出版年月、ISBNを記載した。

目次

【あ】

アーケードゲーム	1	アニメーションビデオソフト (売上)	21
アーケードゲーム(売上)	1	アニメーションビデオソフト市場	22
アーケードゲーム(参加率・人口)	2	アニメーションビデオソフト (出荷)	22
アーケードゲーム市場	3	アミューズメント産業	23
アジア	4	アメリカ	24
アスリート ⇒スポーツ選手を 見よ		イギリス	28
遊び	4	イタリア	29
遊び場	5	イベント	29
アーティスト	5	イベント関連企業	31
アート	6	イベント市場	32
アニメーション	7	インタラクティブ配信	32
アニメーション(売上)	7	映画	33
アニメーション映画	8	映画(売上)	34
アニメーション映画(公開本数)	10	映画館	35
アニメーション映画(興行収入)	10	映画鑑賞	36
アニメーション音楽	12	映画館数・スクリーン数	36
アニメーション関連企業	12	映画館(入場者)	40
アニメーション市場	14	映画館(入場料)	42
アニメーション配信	15	映画(公開本数)	43
アニメーション配信(売上)	16	映画興行	44
アニメーション番組	16	映画興行収入	45
アニメーション番組(視聴率)	17	映画興行収入(外国映画)	48
アニメーション番組(放送量)	18	映画興行収入(日本映画)	51
アニメーションビデオソフト	20	映画祭	53
		映画産業	53
		映画市場	55
		映画人口	56
		映画(製作本数)	56

映画ソフト	57	音楽ソフト市場	89
映画ソフト(売上)	58	音楽ソフト(出荷)	90
映画ソフト(出荷)	58	音楽ソフト(生産)	90
映画配給会社	59	音楽ソフトメーカー	92
映画配給収入	60	音楽配信	93
映像	60	音楽配信(売上)	96
映像(売上)	61	音楽配信市場	98
映像コンテンツ	62	音楽番組	99
映像ソフト	62	音楽ビデオソフト	100
映像ソフト(売上)	65	音楽ビデオソフト(売上)	100
映像ソフト市場	68	オンデマンド配信	101
映像ソフト(出荷)	70	オンラインゲーム	102
エキスポ ⇒国際博覧会を見よ		オンラインゲーム(売上)	105
演歌・歌謡	72	オンラインゲーム企業	105
演劇	73	オンラインゲーム(参加率・人 口)	106
エンターテインメント	73	オンラインゲーム市場	106
エンターテインメント産業	74		
オーストラリア	74		
オーストリア	74		
オーディオレコード ⇒音楽ソフ トを見よ			
オリンピック	74		
オリンピック	75		
お笑い	77		
音楽	78		
音楽イベント	79		
音楽(売上)	79		
音楽鑑賞	81		
音楽関連活動	82		
音楽関連機器	82		
音楽関連誌	83		
音楽産業	83		
音楽市場	84		
音楽ソフト	85		
音楽ソフト(売上)	87		
		外国映画	109
		外国映画(売上)	112
		開発費	112
		格闘技	113
		歌手 ⇒アーティストを見よ	
		家庭用ゲーム	114
		家庭用ゲーム(売上)	117
		家庭用ゲーム企業	117
		家庭用ゲーム(参加率・人口)	118
		家庭用ゲーム市場	119
		家庭用ゲーム(出荷)	122
		家庭用ゲーム(販売)	123
		家庭用ゲーム(保有率)	125
		歌舞伎	126

【か】

歌謡 ⇒演歌・歌謡 を見よ	ゲームハードウェア(出荷).....173
画廊.....126	ゲームハードウェア(販売).....176
玩具.....126	ゲームハードウェア(保有状況).....179
玩具市場.....126	ゲームプラットフォーム.....180
韓国.....127	ゲーム(プレイ時間).....180
韓国映画.....128	ゲームユーザー.....182
ギャンブル.....128	顕彰事業.....188
クラシック.....129	現代舞踊 ⇒モダンダンス を見よ
クラフト.....130	公営競技.....189
芸術活動 ⇒文化芸術活動 を見よ	公演.....189
芸術鑑賞.....130	公演数.....190
芸術祭.....130	興行.....194
ゲーム.....131	国際博覧会.....195
ゲームイベント.....132	国際比較.....196
ゲーム関連本.....133	骨董品.....196
ゲーム広告.....134	コミックマーケット.....196
ゲーム(参加率・人口).....135	娯楽.....196
ゲーム産業.....136	コンサート.....198
ゲーム(シェア).....140	コンサート市場.....200
ゲーム市場.....143	コンシューマーゲーム ⇒家庭用 ゲーム を見よ
ゲーム(出荷).....146	コンテンポラリーダンス.....201
ゲームセンター.....147	コンピューターゲーム ⇒パソコ ンゲーム を見よ
ゲームソフトウェア.....148	
ゲームソフトウェア(売上).....150	
ゲームソフトウェア(購入).....150	
ゲームソフトウェア市場.....151	
ゲームソフトウェア(出荷).....153	
ゲームソフトウェア(販売).....155	
ゲームソフトウェア(販売額).....156	
ゲームソフトウェア(販売数).....157	
ゲームソフトウェア(ランキン グ).....165	
ゲーム動画配信.....168	
ゲームハードウェア.....168	
ゲームハードウェア市場.....172	

【さ】

サッカー ⇒プロサッカー を見よ
サブスクリプション.....201
市場規模.....202
シネコン事業者 ⇒映画産業を 見よ
社会保障審議会.....215
ジャズ.....216

ジャズダンス.....216	スポーツツーリズム.....244
手芸.....217	スポーツボランティア.....245
出展企業・団体.....217	スポーツ予算.....245
趣味・創作.....218	スポーツNGO.....246
障害者スポーツ.....220	スマホゲーム.....246
植物園.....221	スマホゲーム(売上).....250
食文化.....221	スマホゲーム(参加率・人口).....251
助成金 ⇒文化芸術振興 を見よ	スマホゲーム市場.....252
新型コロナウイルス感染症.....222	スマホゲーム(ダウンロード数).....254
水族館.....222	相撲.....254
スウェーデン.....222	ソーイング ⇒手芸 を見よ
スクリーン ⇒映画館数・スク リーン数 を見よ	創作 ⇒趣味・創作 を見よ
ステージ.....223	ソーシャルゲーム.....255
ステージ市場.....224	ソーシャルゲーム(参加率・人 口).....255
ストーリーミング.....224	ソーシャルゲーム市場.....255
スペイン.....225	
スポーツ.....226	
スポーツイベント.....227	
スポーツ学部.....228	
スポーツ観戦.....229	
スポーツクラブ.....230	
スポーツ産業.....232	
スポーツ紙.....232	
スポーツ事業.....234	
スポーツ事故.....235	
スポーツ支出.....235	
スポーツ施設.....235	
スポーツ実施状況.....237	
スポーツ指導.....241	
スポーツ少年団.....241	
スポーツ振興.....242	
スポーツ振興センター.....243	
スポーツ選手.....244	
スポーツ仲裁.....244	

【た】

ダウンロード ⇒音楽配信, スマ ホゲーム(ダウンロード数), 動 画配信 を見よ
タブレットゲーム ⇒スマホゲー ム を見よ
ダンス ⇒コンテンポラリーダン ス, ジャズダンス, 舞踊, フラ メンコ, モダンダンス を見よ
チケット.....256
中国.....257
中国映画.....258
釣り.....259
デザイン.....259
デザイン産業.....260
テーマパーク.....260

てれ	目次
テレビアニメ ⇒アニメーション 番組を見よ	パソコンゲーム市場 287
テレビゲーム ⇒家庭用ゲーム を見よ	パソコンゲーム(販売) 287
展示会 262	パチンコ 288
展示場 262	バラエティ 288
伝統芸能 262	パラリンピック 289
ドイツ 263	ハリウッド映画 ⇒外国映画を 見よ
動員数 264	バレエ 290
動画共有サイト 267	番組 290
動画視聴 269	ハンドメイド 294
動画配信 271	万博 ⇒国際博覧会を見よ
動画配信市場 274	美術 294
動物園 274	美術館 294
ドラマ 274	ヒップホップ 296
	ビデオゲーム ⇒家庭用ゲーム を見よ
	ビデオソフト ⇒アニメーション ビデオソフト, 映画ソフト, 映 像ソフト, 音楽ビデオソフトを 見よ
【な】	封切り ⇒映画(公開本数), アニ メーション映画(公開本数)を 見よ
日本映画 276	フェス ⇒コンサート, ライブ, ロック・フェスティバルを見よ
日本映画(売上) 279	舞台芸術 297
日本音楽著作権協会 ⇒JASRAC を見よ	舞踊 297
日本舞踊 279	フラメンコ 299
入場者数 280	フランス 300
入場料 282	ブルーレイ ⇒映像ソフトを見よ
ネットワークゲーム ⇒オンライ ンゲームを見よ	プロサッカー 301
【は】	プロスポーツ 302
博物館 284	プロ野球 303
パソコンゲーム 285	プロレス ⇒格闘技を見よ
パソコンゲーム(参加率・人口) 286	文化 304
	文化芸術活動 305

	目次	VR
文化芸術振興 305	遊園地 321	
文化財 306	洋画 ⇒外国映画を見よ	
文化産業 308	洋楽 322	
文化施設 309	ヨーロッパ 323	
文化庁 310		
文化予算 311	【ら】	
ベネルクス三国 311	来場者数 324	
邦画 ⇒日本映画を見よ	ライブ 325	
北欧 312	ライブ・エンターテインメント 326	
ボクシング ⇒格闘技を見よ	レクリエーション 327	
ポップス 313	レコード ⇒音楽ソフトを見よ	
ホビー 313	レジャー 327	
ホビー市場 316	レジャー産業 329	
ホームエンターテインメント 316	レンタルビデオ店 329	
	レンタルレコード店 332	
【ま】	ロシア 333	
見本市 316	ロック・フェスティバル 334	
ミュージアム ⇒博物館, 美術館 を見よ		
ミュージカル 317	【ABC】	
メセナ活動 318	CD ⇒音楽ソフトを見よ	
メセナ企業 319	CTV 334	
メセナ系財団 320	DIY 334	
メタバース 320	DVD ⇒映像ソフトを見よ	
模型 320	eスポーツ 334	
モダンダンス 321	eスポーツ市場 336	
モバイルゲーム ⇒スマホゲーム を見よ	Jリーグ ⇒プロサッカーを見よ	
	JASRAC 336	
【や】	J-POP 337	
野球 ⇒プロ野球を見よ	K-POP 338	
	ODS 338	
	OTT事業 338	
	VR 338	

VTuber	339
YouTube	339

イベント市場

- 『情報メディア白書 1997年版』電通総研 1997.1
 ◇国内イベントの市場規模 [図表 I-31-1 p178]
 ◇イベント関連市場との比較 [図表 I-31-2 p178]
- 『情報メディア白書 2005』ダイヤモンド社 2004.12
 ◇国内イベント市場規模 [図表 I-12-40 p212]
 ◇国内イベント市場規模の分野別構成(2002年) [図表 I-12-41 p212]
 ◇文化イベントの市場規模 [図表 I-12-43 p213]
- 『情報メディア白書 2010』ダイヤモンド社 2010.1
 ◇国内イベント市場規模 [図表 I-15-1 p218]
 ◇国内イベント市場構成(2007年) [図表 I-15-2 p218]
 ◇会議イベント市場規模 [図表 I-15-8 p219]
 ◇文化イベント市場規模 [図表 I-15-9 p219]
 ◇販促イベント市場規模 [図表 I-15-10 p219]
- 『情報メディア白書 2016』ダイヤモンド社 2016.2
 ◇イベント市場規模(来場者消費額) [図表 I-13-1 p212]

インタラクティブ配信

⇒音楽配信, 動画配信 をも見よ

- 『情報化白書 2012』翔泳社 2011.11
 ◇インタラクティブ配信における徴収額構成比の変化 [図表3-5-3 p153]
- 『情報メディア白書 2005』ダイヤモンド社 2004.12
 ◇インタラクティブ配信分配額トップ10(2003年度) [図表 I-3-37 p80]
- 『情報メディア白書 2010』ダイヤモンド社 2010.1
 ◇インタラクティブ配信著作権料分配額上位10作品(2008年度) [図表 I-4-23 p69]
- 『情報メディア白書 2016』ダイヤモンド社 2016.2
 ◇インタラクティブ配信著作権料分配額上位作品(2014年度) [図表 I-3-18 p87]
- 『情報メディア白書 2019』ダイヤモンド社 2019.2
 ◇インタラクティブ配信著作物使用料分配額上位作品(2017年度) [図表 I-3-17 p85]
- 『情報メディア白書 2022』ダイヤモンド社 2022.3
 ◇インタラクティブ配信著作物使用料分配額上位作品(2020年度) [I-3-17 p77]

【え】

映画

⇒外国映画, 韓国映画, 中国映画, ドラマ, 日本映画 をも見よ

- 『インターネット白書 2016』インプレスR&D 2016.2
 ◇日本と米国の「ビデオと映画」カテゴリーの利用状況(PCとスマートフォンとを比較, 2015年8月) [資料1-2-10 p76]
- 『映画・映像産業ビジネス白書 2012-2013』キネマ旬報社 2012.6
 ◇2010年公開の主なヒット作品の詳細 [4 p137]
 ◇2011年公開の主なヒット作品の詳細 [5 p138]
 ◇2011年インドにおける言語別映画検定通過本数 [3 p164]
 ◇2011年度映画輸出実績 [1 p168]
 ◇地域別に見た個別国と作品契約数 [6 p171]
 ◇作品契約数国別トップ10(2010年度) [7 p172]
 ◇2009年/2010年の地域別作品契約数の増減 [9 p172]
 ◇劇場公開からパッケージソフトリリースまでのウィンドウ期間 [1 p203 ~205]
 ◇2010年 映画視聴率TOP100 [1 p236]
 ◇2011年 映画視聴率TOP100 [2 p237]
- 『映画上映活動年鑑 2021』コミュニティシネマセンター 2022.3
 ◇2021年に公開された映画の分類 [fig.11 p20]
- 『映画上映活動年鑑 2022』コミュニティシネマセンター 2023.3
 ◇2022年に公開された映画の分類 [fig.11 p20]
 ◇映画振興主要施策の過去3年間の執行実績 [p109]
- 『エンタテインメント白書 2007』びあ総合研究所 2007.10
 ◇小説・マンガ実写映画化の事例2006年[映画] [図12 p151]
- 『子ども白書 1997年版』草土文化 1997.9
 ◇殺人、オカルト、幽霊、超能力等を題材にしたテレビ番組や映画 [表1 p207]
- 『子ども白書 2004』草土文化 2004.8
 ◇今までに『ハリリー・ポッターと賢者の石』の本を読んだり、映画やビデオ・DVDを見たりしましたか [図表2 p189]
- 『情報メディア白書 1997年版』電通総研 1997.1
 ◇映画への参加 [図表Ⅲ-2-9 p237]

- ◇博物館・美術館 Web調査データベース情報 [3-1-図14 p36]
- ◇博物館・美術館 Web調査データベース目録・検索数の規模 [3-1-図15 p36]
- ◇博物館・美術館 Web調査画資料数 [3-1-図16 p37]
- ◇博物館・美術館 Web調査画像精度 [3-1-図17 p37]
- ◇博物館・美術館 Web調査画像バリエーション [3-1-図18 p37]
- ◇博物館・美術館 Web調査テキスト情報 [3-1-図19 p37]
- ◇博物館・美術館 Web調査資料に関する説明文 [3-1-図20 p37]
- ◇博物館・美術館 Web調査文章のわかりやすさ [3-1-図21 p37]
- ◇博物館・美術館 Web調査動画の有無 [3-1-図22 p38]
- ◇博物館・美術館 Web調査動画数 [3-1-図23 p38]
- ◇博物館・美術館 Web調査動画の種類 [3-1-図24 p38]
- ◇博物館・美術館 Web調査動画精度 [3-1-図25 p38]
- ◇博物館・美術館 Web調査リンクページの有無 [3-1-図26 p38]

ヒップホップ

⇒舞踊 をも見よ

『舞踊年鑑 2020』現代舞踊協会 2021.3

◇年間予定公演数と開催実績(ジャズ・ヒップホップ) [図11 p65]

◇年間予定公演数と開催実績(ジャズ・ヒップホップ) [表11 p65]

『舞踊年鑑 2021』現代舞踊協会 2022.3

◇年間予定公演数と開催実績(ジャズ・ヒップホップ) [図11 p71]

◇年間予定公演数と開催実績(ジャズ・ヒップホップ) [表11 p71]

『舞踊年鑑 2022』現代舞踊協会 2023.3

◇年間予定公演数と開催実績(ジャズ・ヒップホップ) [図10 p70]

◇年間予定公演数と開催実績(ジャズ・ヒップホップ) [表10 p70]

ビデオゲーム ⇒家庭用ゲーム を見よ

ビデオソフト ⇒アニメーションビデオソフト, 映画ソフト, 映像ソフト, 音楽ビデオソフトを見よ

【ふ】

封切り ⇒映画(公開本数), アニメーション映画(公開本数) を見よ

フェス ⇒コンサート, ライブ, ロック・フェスティバル を見よ

舞台芸術

⇒演劇 をも見よ

『日本子ども資料年鑑 2007』KTC中央出版 2007.2

◇社会保障審議会特別推薦舞台芸術(平成17年度) [IX-5-2表 p313]

『日本子ども資料年鑑 2010』KTC中央出版 2010.2

◇社会保障審議会特別推薦舞台芸術(平成20年度) [IX-5-2表 p318]

『日本子ども資料年鑑 2013』KTC中央出版 2013.2

◇社会保障審議会特別推薦舞台芸術(平成23年度) [IX-3-2表 p314]

『日本子ども資料年鑑 2016』KTC中央出版 2016.2

◇社会保障審議会特別推薦舞台芸術(平成26年度) [IX-3-2表 p317]

『日本子ども資料年鑑 2019』KTC中央出版 2019.2

◇社会保障審議会特別推薦舞台芸術(平成29年度) [IX-3-2表 p316]

舞踊

⇒コンテンポラリーダンス, ジャズダンス, 日本舞踊, バレエ, ヒップホップ, フラメンコ, モダンダンス をも見よ

『舞踊年鑑 2020』現代舞踊協会 2021.3

◇ジャンル-都道府県別(開催・不開催問わず) [図1 p59]

◇ジャンル-都道府県別(開催・不開催問わず) [表1 p59]

◇ジャンル-地域別(開催・不開催問わず) [図2 p60]

◇年間舞踊公演数(開催・不開催の内訳) [図3 p60]

◇ジャンル-地域別(開催・不開催問わず) [表2 p60]

◇年間舞踊公演数(開催・不開催の内訳) [表3 p60]

◇公演月とジャンルとの関係(予定公演数) [図4 p61]

◇公演月とジャンルの関係(予定公演数) [表4 p61]

◇公演月とジャンルとの関係(開催のみ) [図5 p62]

◇年間予定公演数と開催実績(全ジャンル) [図6 p62]

【あ】

- 『インターネット白書 2004』インプレス ネットビジネスカンパニー 2004.7
ISBN4-8443-1948-5
- 『インターネット白書 2007』インプレスR&D 2007.7 ISBN4-8443-2410-2
- 『インターネット白書 2010』インプレスジャパン 2010.6 ISBN4-8443-2878-0
- 『インターネット白書 2012』インプレスジャパン 2012.7
ISBN978-4-8443-3230-5
- 『インターネット白書 2016』インプレスR&D 2016.2 ISBN978-4-8443-9718-2
- 『インターネット白書 2019』インプレスR&D 2019.1 ISBN978-4-8443-9686-4
- 『インターネット白書 2022』インプレスR&D 2022.2 ISBN978-4-295-60074-9
- 『映画・映像産業ビジネス白書 2012-2013』キネマ旬報社 2012.6
ISBN978-4-87376-397-2
- 『映画上映活動年鑑 2021』コミュニティシネマセンター 2022.3
- 『映画上映活動年鑑 2022』コミュニティシネマセンター 2023.3
- 『エンタテインメント白書 2007』ぴあ総合研究所 2007.10
ISBN978-4-8356-1682-7
- 『大阪府環境白書 平成16年版』かんぼう 2004.12
- 『大阪府環境白書 平成21年版』大阪府環境農林水産総合研究所 2009.12

【か】

- 『海上保安レポート 2007』国立印刷局 2007.5 ISBN4-17-150183-2
- 『海上保安レポート 2010』日経印刷 2010.5 ISBN978-4-904260-51-7
- 『海上保安レポート 2013』日経印刷 2013.5 ISBN978-4-905427-43-8
- 『海上保安レポート 2016』日経印刷 2016.5
- 『海上保安レポート 2019』日経印刷 2019.5
- 『過疎対策データブック 平成16年1月』丸井工文社 2004.1 ISBN4-88650-010-2
- 『過疎対策データブック 平成18年12月』丸井工文社 2007.1
ISBN978-4-88650-020-5
- 『過疎対策データブック 平成22年3月』丸井工文社 2010.3
ISBN978-4-88650-022-9
- 『過疎対策の現況 平成8年度版』丸井工文社 1997.8

統計図表レファレンス事典

芸術・文化・エンターテインメント

2023年12月25日 第1刷発行

発行者／山下浩

編集・発行／日外アソシエーツ株式会社

〒140-0013 東京都品川区南大井6-16-16 鈴中ビル大森アネックス

電話 (03)3763-5241 (代表) FAX(03)3764-0845

URL <https://www.nichigai.co.jp/>

電算漢字処理／日外アソシエーツ株式会社

印刷・製本／シナノ印刷株式会社

© Nichigai Associates, Inc. 2023

不許複製・禁無断転載

<落丁乱丁本はお取り替えます> (中性紙北越淡クリームキンマリ使用)

ISBN978-4-8169-2989-2 *Printed in Japan, 2023*

本書はデジタルデータでご利用いただくことができます。詳細はお問い合わせください。