

2024



日本漫画产业市场洞察

【出海广告 就选维卓】

关注我们，获取最新出海营销干货报告



报告要点

- 2014-2022年日本出版市场规模
- 日本数字漫画市场规模
- 2021-2022日本最大的出版公司
- 2022 年日本最受欢迎的漫画应用程序

目录



扫描领取报告

01 概述

日本媒体内容市场规模 (2014-2021)	
2014-2022年日本出版市场规模	
2014-2022年日本漫画市场规模	
2022年日本的漫画市场规模：各细分市场	
2022 年日本领先的漫画系列，基于销量	

02 业务板块

日本数字漫画市场规模 (2014-2022 FY)	
2014-2022 财年日本漫画应用广告市场规模	
2014-2022年日本印刷漫画书市场规模	
2014-2022年日本印刷漫画杂志市场规模	

03 主要出版公司

2021-2022 年日本最大的出版公司，基于销售额	
角川2015-2023年度的净销售额	
集英社 2 0 1 3 - 2 0 2 2 年度净销售额	
讲谈社 2 0 1 3 - 2 0 2 2 年度的销售额	
小学馆2012-2022年的净销售额	

04 漫画应用

	2022 年日本最受欢迎的漫画应用程序 (按下载量)	20
03	2022 年日本最受欢迎的漫画应用 (按收入)	21
04	2022 年 Piccoma 在日本的月度应用收入	22
05	2022年日本LINE漫画月度应用收入	23
06	2022 年日本少年 Jump+ 的月度应用收入	24
07	2022 年日本 Magapoke 的月度应用收入	25

05 消费者

09	漫画阅读频率日本 2022	27
10	日本 2022年漫画阅读频率，按年龄组划分	28
11	2022年日本高中生漫画阅读频率	29
12	2022 年日本青少年在动漫或漫画上花钱的意愿，按性别划分	30
	2012-2022年日本夏季漫画市场 (Comiket) 的参观人数	31
	2012-2022年日本冬季漫画市场 (Comiket) 的参观人数	32

14
15
16
17
18

第01章

概 述

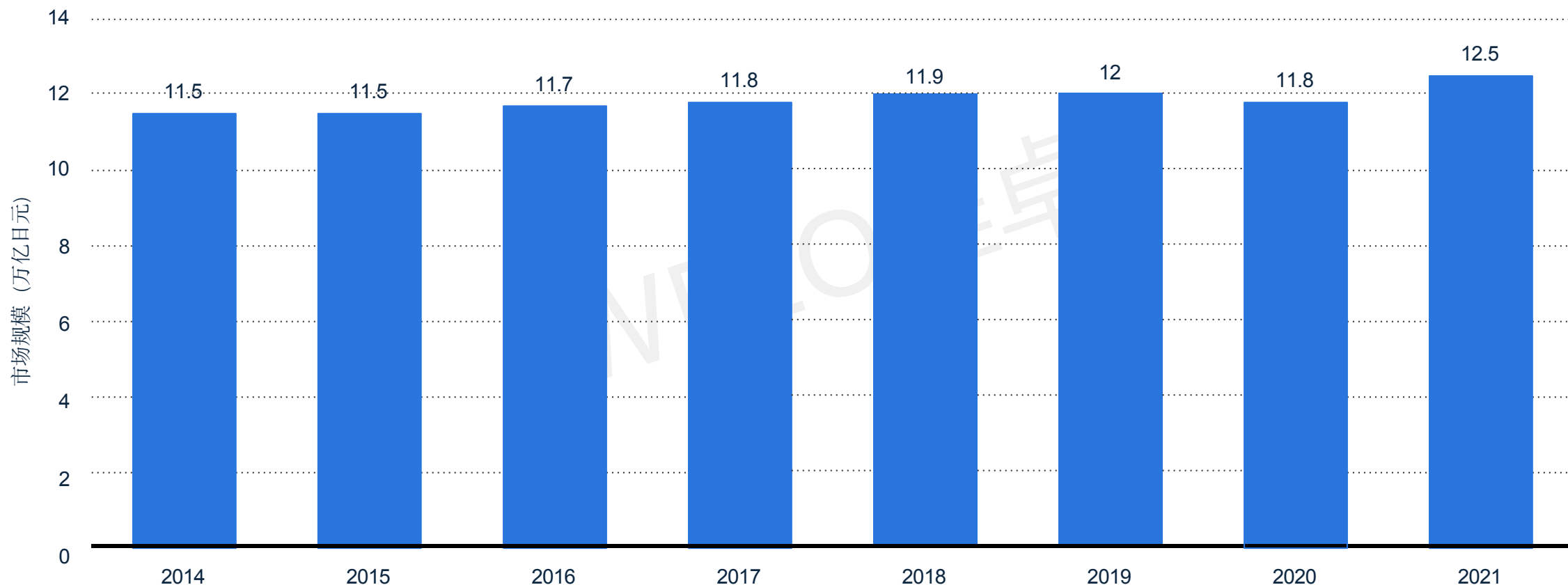


2014-2021年日本媒体内容市场价值 (单位: 万亿日元)

2021 年日本的媒体内容市场价值 12.5 万亿日元。在上一年略有下降之后，市场再次继续增长。



扫描领取报告

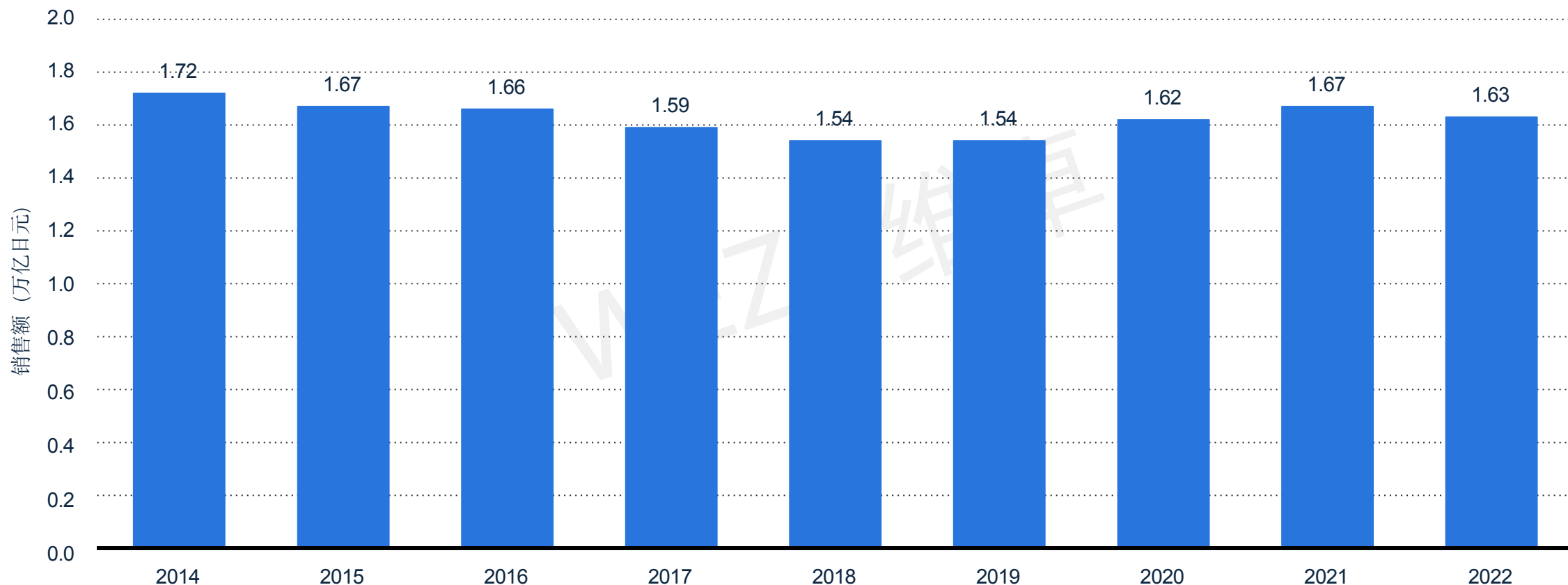


2014-2022年日本出版业销售额（单位：万亿日元）

2022年日本出版业的销售额估计为1.63万亿日元。与上一年相比，减少了约4亿日元。



扫描领取报告



注：日本;2014年至2022年;印刷出版（书籍和杂志）的估计销售价值和数字出版产品的用户支出估计*;数字出版不包括广告，但包括无限量阅读的杂志 [...]

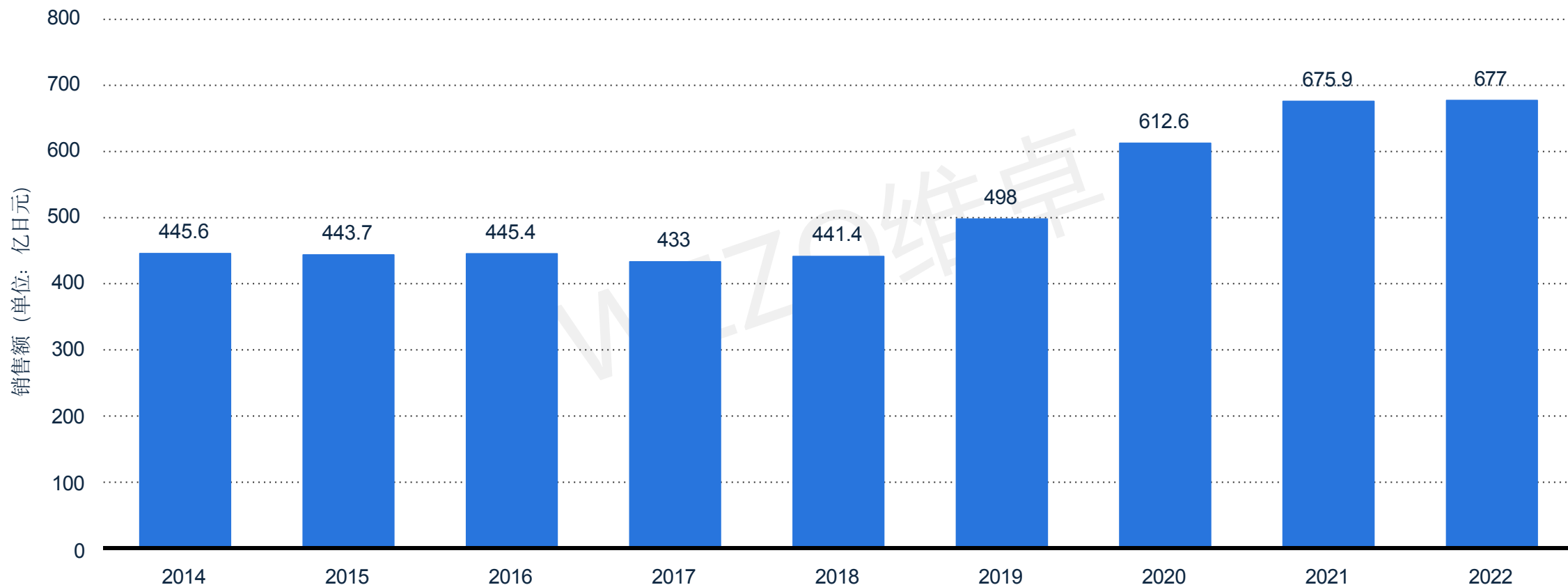
资料来源：出版物研究所

2014-2022年日本漫画销售额（单位：亿日元）

2022 年日本漫画或漫画的销售额估计为 6770 亿日元，市场规模连续第五年增长。



扫描领取报告



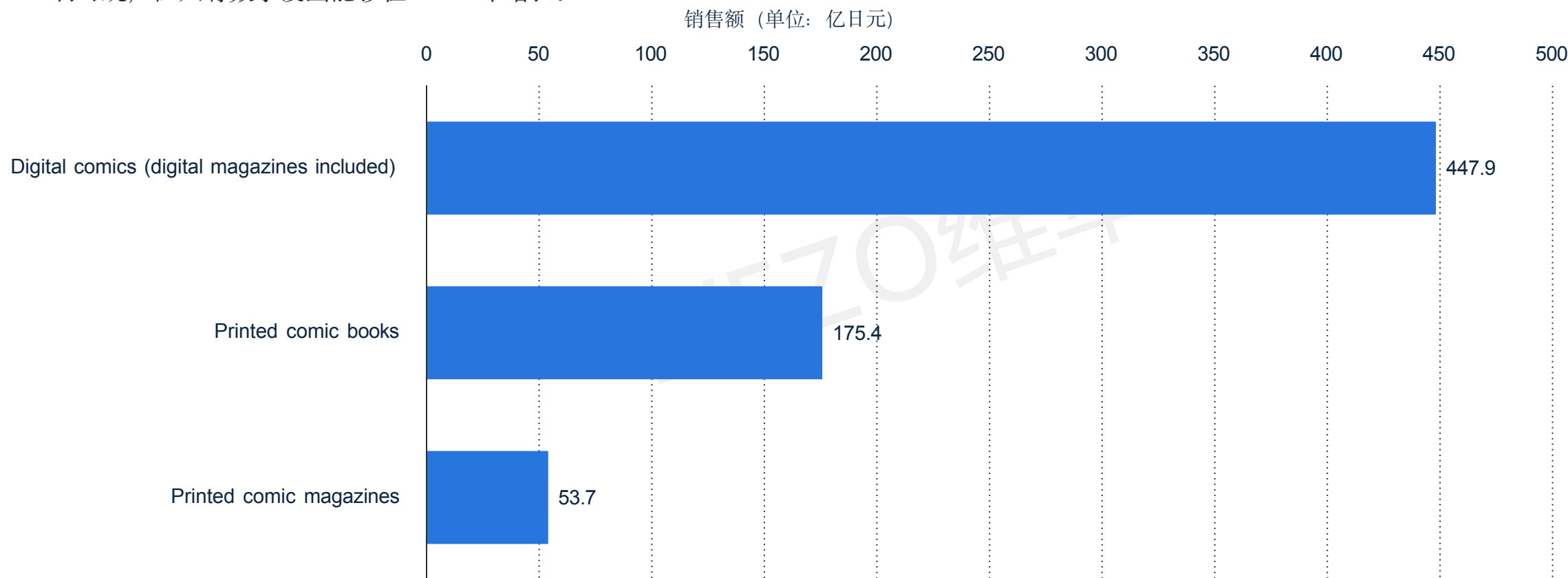
注：日本;2014年至2022年;印刷漫画书、印刷漫画杂志和数字漫画（包括数字杂志）的估计销售额
资料来源：出版物研究所

2022年日本漫画销售额 (单位: 十亿日元)

2022 年日本数字漫画的销售额估计为 4479 亿日元, 使其成为日本漫画市场中最大的细分市场。当年漫画的总销售额达到6770亿日元。虽然印刷漫画书和数字漫画都从 COVID-19 大流行期间对娱乐的需求增加以及 2020 年和 2021 年几款热门作品的发行中获利可观, 但只有数字漫画能够在 2022 年增长。



扫描领取报告



注: 日本;2022;预估销售价值
资料来源: 出版物研究所

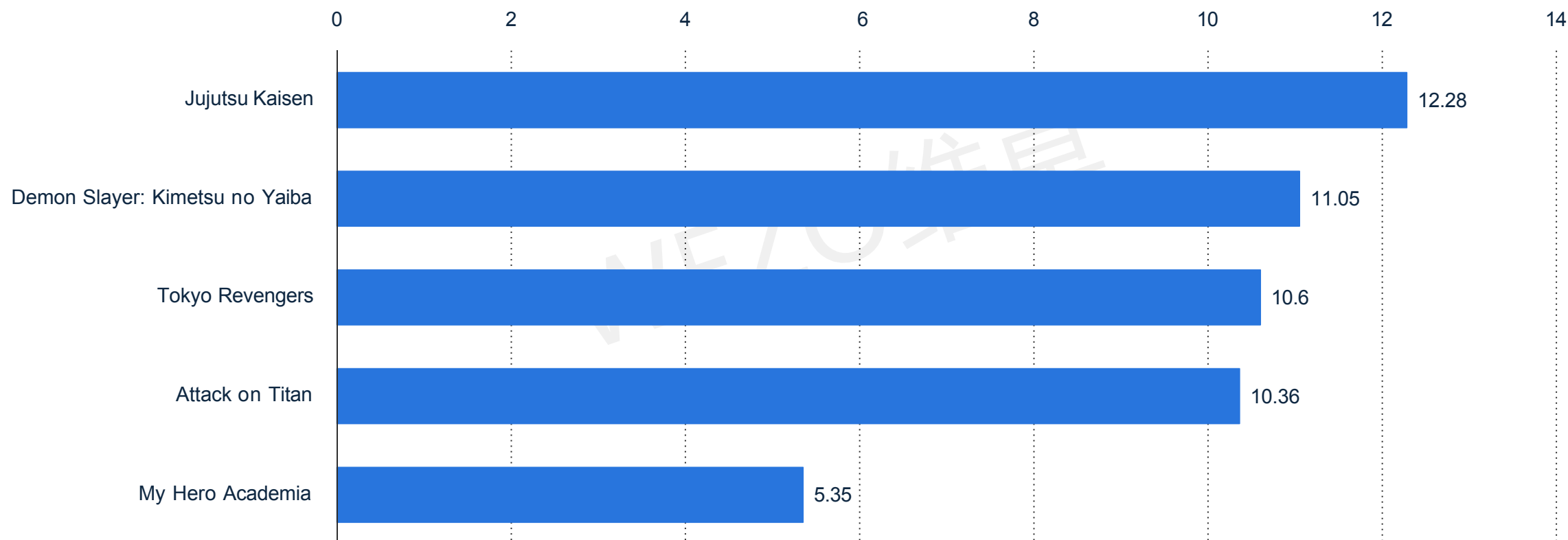
2022 年日本最受欢迎的漫画系列，基于销量（以百万计）



扫描领取报告

漫画系列《咒术回战》是 2021 年 11 月至 2022 年 11 月日本最畅销的漫画系列。该系列由 Gege Akutami 创作，在此期间售出近 1230 万册。在 2020 年排名第一的《鬼灭之刃：Kimetsu no Yaiba》以超过 1100 万份的销量位居第二。

销售额（百万）



注：日本;2021年11月22日至2022年11月20日;实体副本的预估销量
来源：动漫新闻网;欧立康

第02章

业务部门

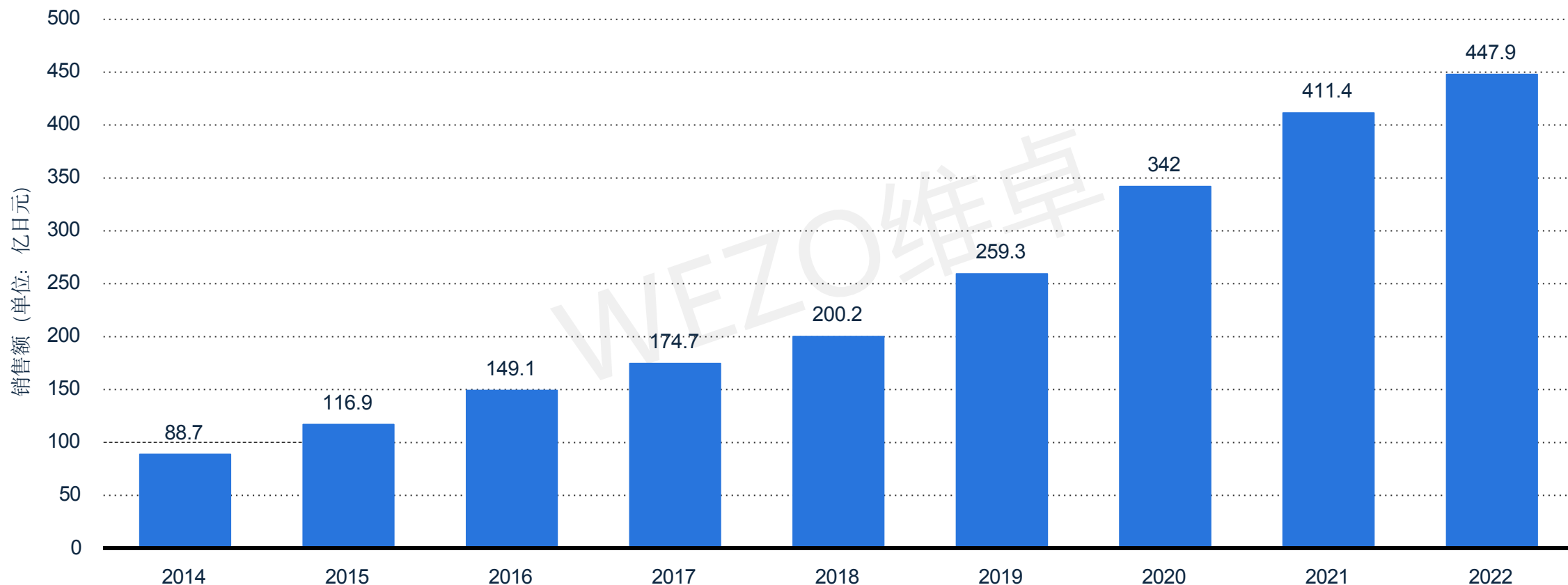


2014-2022年度日本数字漫画销售额（单位：亿日元）

2022 年日本数字漫画市场规模估计为 4479 亿日元，与上一年相比增加了 360 多亿日元。数字漫画与印刷漫画书和印刷漫画杂志一起构成了日本漫画市场。



扫描领取报告



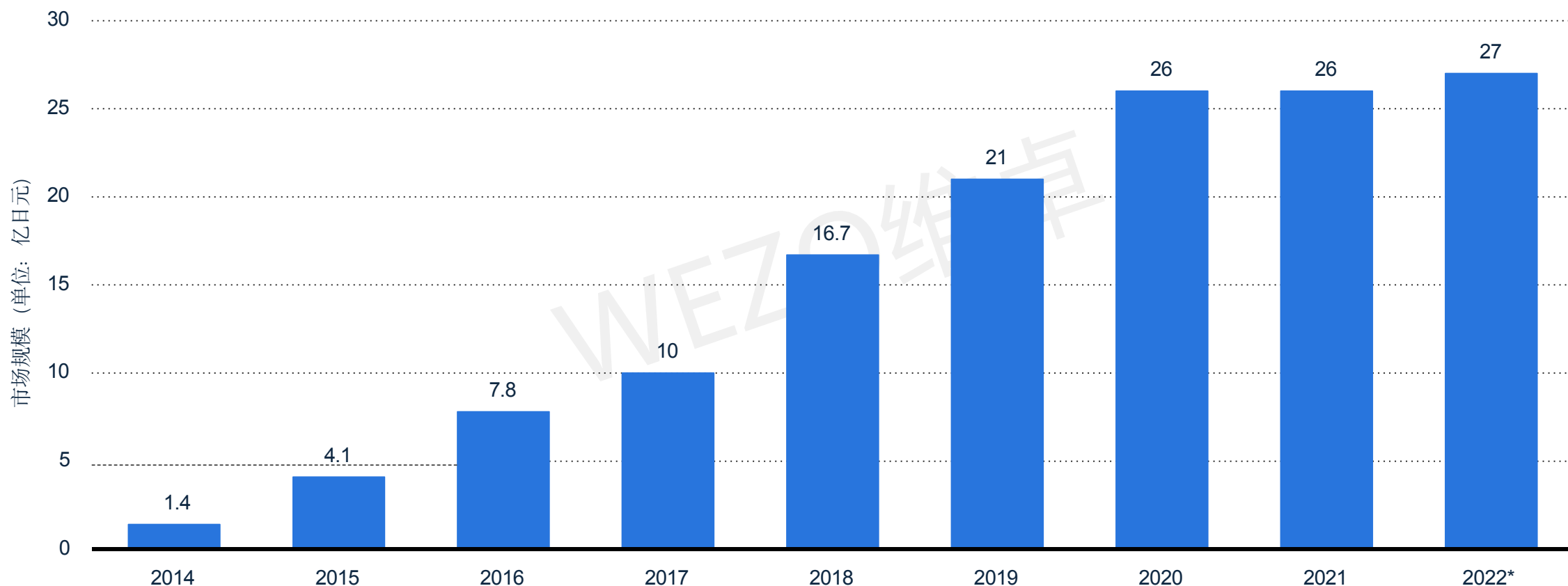
注：日本;2014年至2022年;预估销售价值
资料来源：出版物研究所

2014 年至 2021 财年日本漫画应用广告市场规模

2021财年日本漫画应用广告市场规模为260亿日元。预计到2022财年，市场规模将进一步增长，达到270亿日元。



扫描领取报告



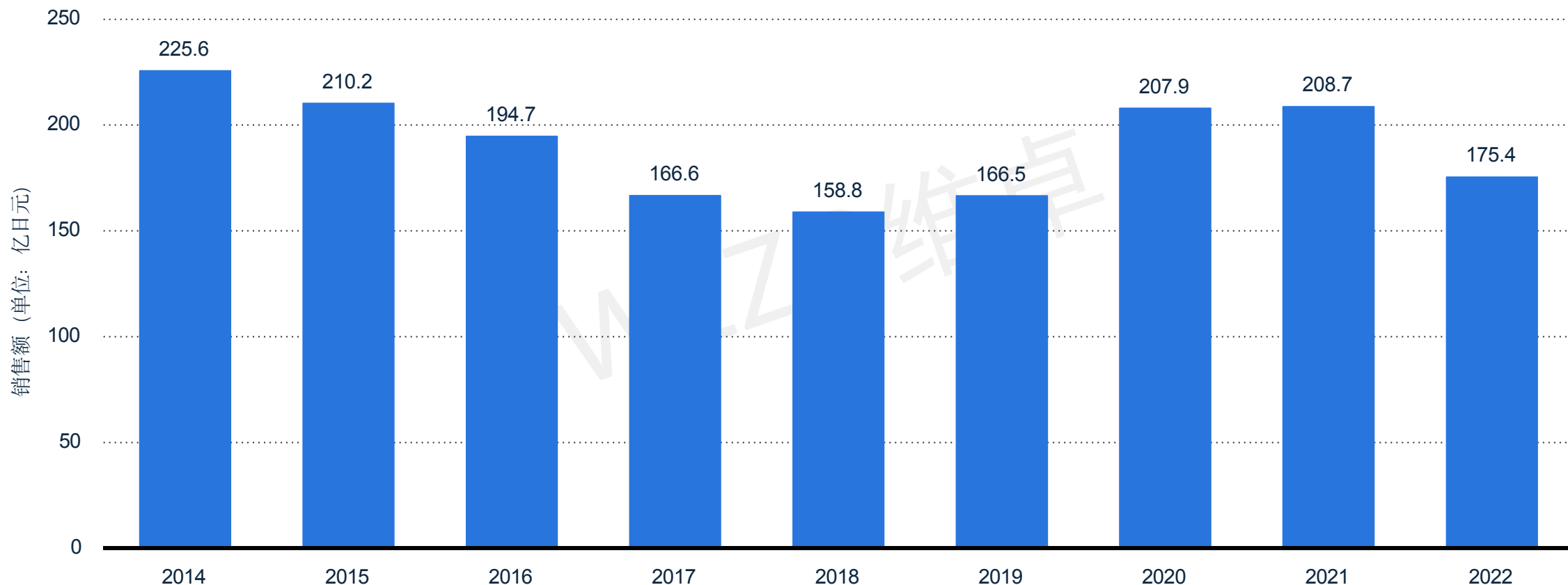
注：日本;2014 年至 2021 财年;日本财政年度从规定年份的4月1日开始，到次年的3月31日结束;*预测。截至 2022 年 12 月，100 日元等于 0.74 美元或 0.70 欧元。

2014-2022年日本印刷漫画书销售额

2022 年日本印刷漫画书的销售额估计为 1754 亿日元，与上一年相比减少了 330 多亿日元。由于《恶魔杀手》的成功以及 COVID-19 大流行期间对娱乐的需求增加，漫画书在 2020 年表现出非凡的增长。2021 年，《咒术回战》和《东京复仇者联盟》等更多热门游戏为市场势头做出了贡献。



扫描领取报告



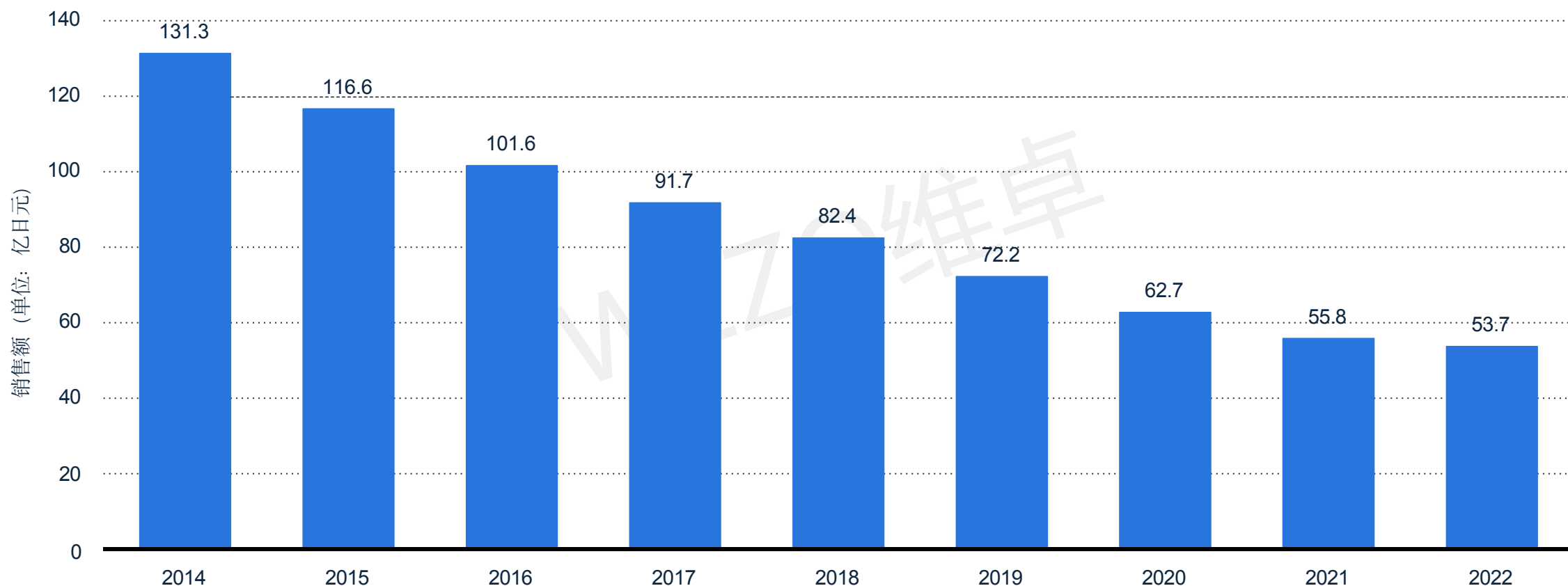
注: 日本;2014年至2022年;预估销售价值
资料来源: 出版物研究所

2014-2022年日本印刷漫画杂志销售额

2022年日本印刷漫画杂志的销售额估计为537亿日元。市场规模从2014年的1310多亿日元大幅下降。印刷漫画杂志与印刷漫画书和数字漫画一起构成了日本漫画市场。



扫描领取报告



注: 日本;2014年至2022年;预估销售价值
资料来源: 出版物研究所

第03章

主要出版公司

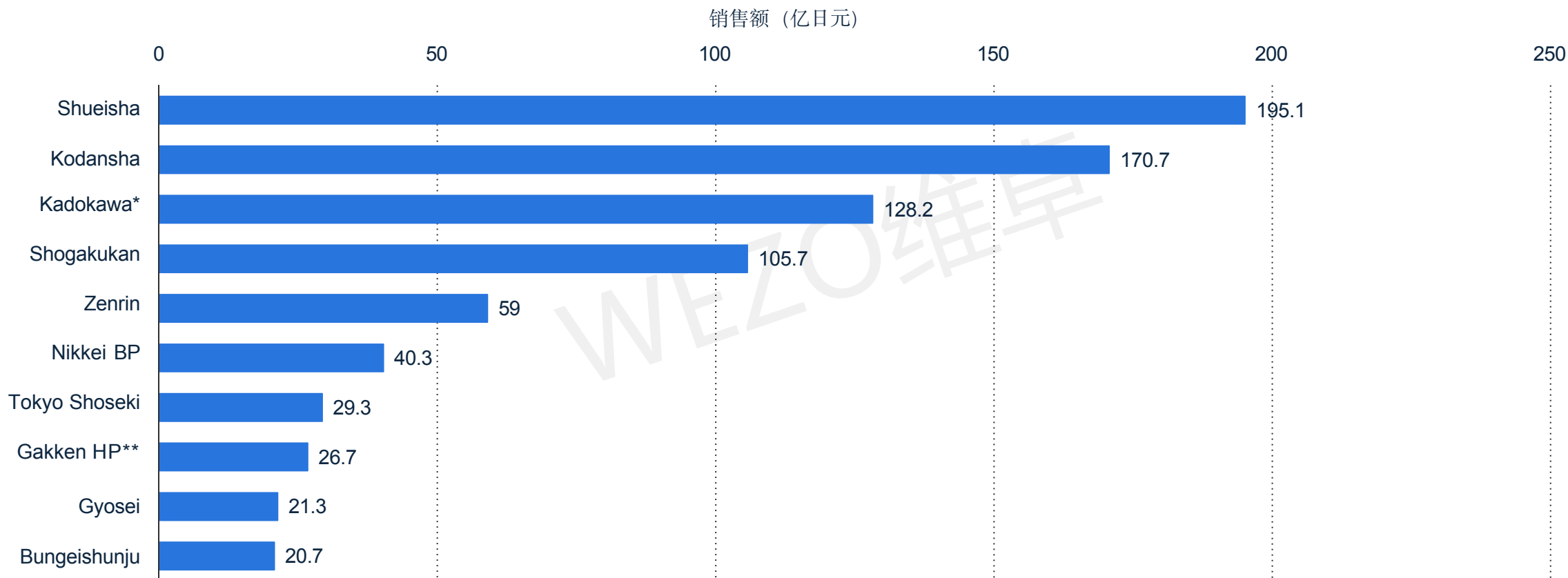


2021 年和 2022 年日本领先的出版公司，按销售额计算

集英社的年销售额超过 1950 亿日元，在 2021 年和 2022 年位居日本最大的出版公司榜首。集英社紧随其后的是讲谈社，其销售额接近1710亿日元。



扫描领取报告



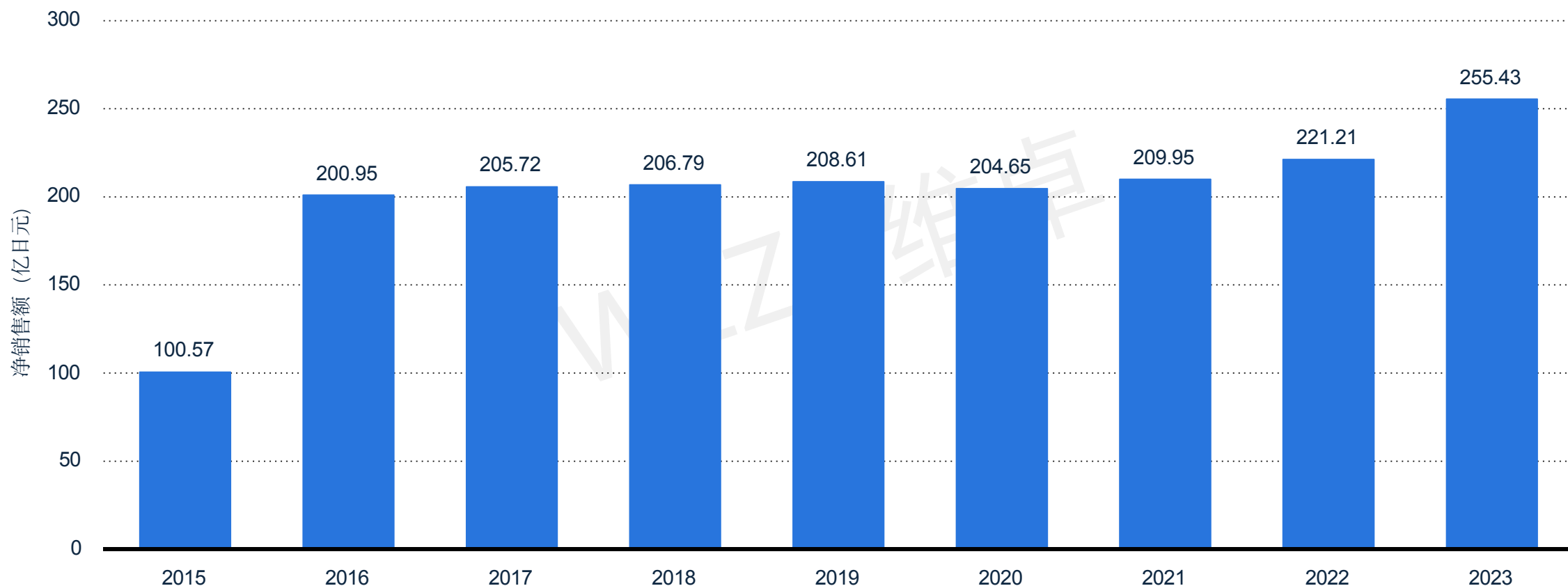
注：日本;2021年至2022年;*角川的出版业务。截至 2023 年 2 月，100 日元等于 0.77 美元或 0.71 欧元。
来源：Gyokai Search

角川株式会社2015-2023年度的销售额

角川株式会社2023财年的净销售额约为2,554.3亿日元，高于上一财年的约2,212.1亿日元。该公司从事出版、电影和跨媒体业务。



扫描领取报告



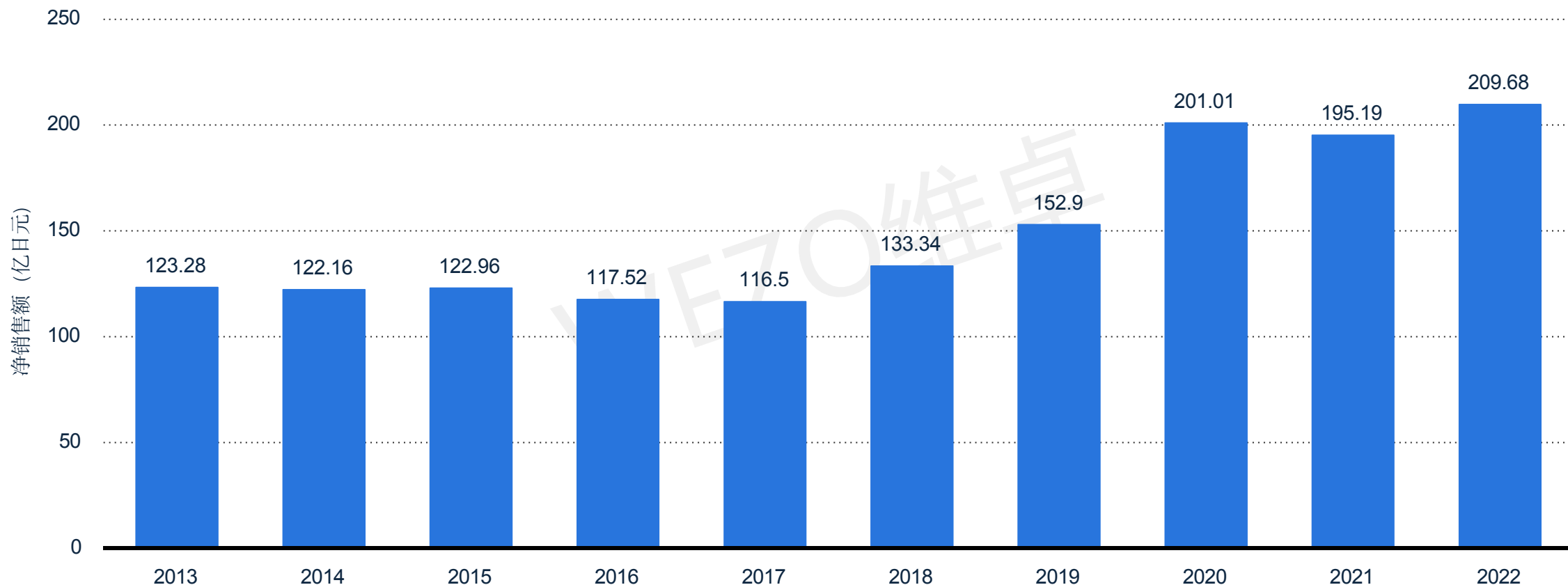
注：日本;2015年至2023财年;公司的财政年度于所述年份的3月31日结束;合并数据;不包括消费税等。
来源：角川

集英社2013-2022年度的销售额

集英社2022财年净销售额为2096.8亿日元，较上一财年增加144.9亿日元。该公司总部位于东京，出版漫画、书籍和杂志，包括流行的漫画杂志《周刊少年Jump》。



扫描领取报告



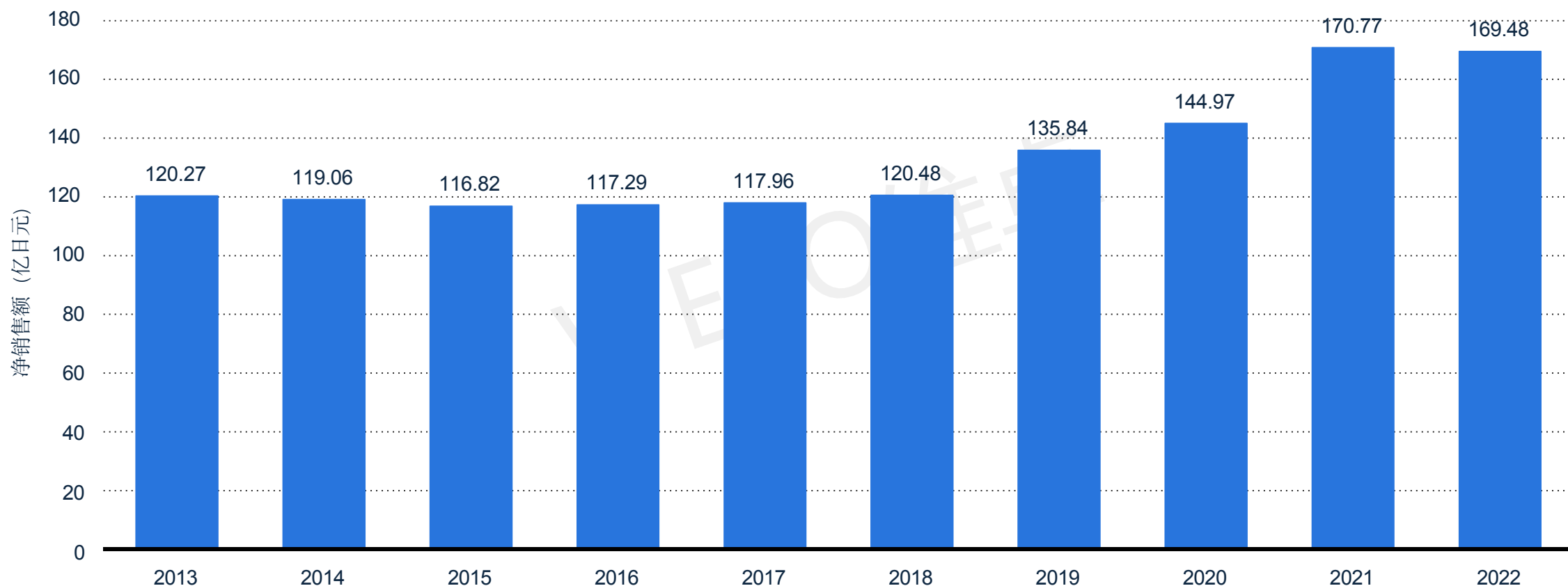
注：日本;2013年至2022财年;公司的财政年度从所述年份的6月1日开始，到次年5月31日结束
资料来源：Shinbunka Online;集英社

讲谈社2013-2022年度的销售额

讲谈社2022财年净销售额约为1695亿日元，与上一年度相比略有下降。该公司总部位于东京，出版漫画、书籍和杂志，包括大众杂志《Shukan Gendai》。



扫描领取报告



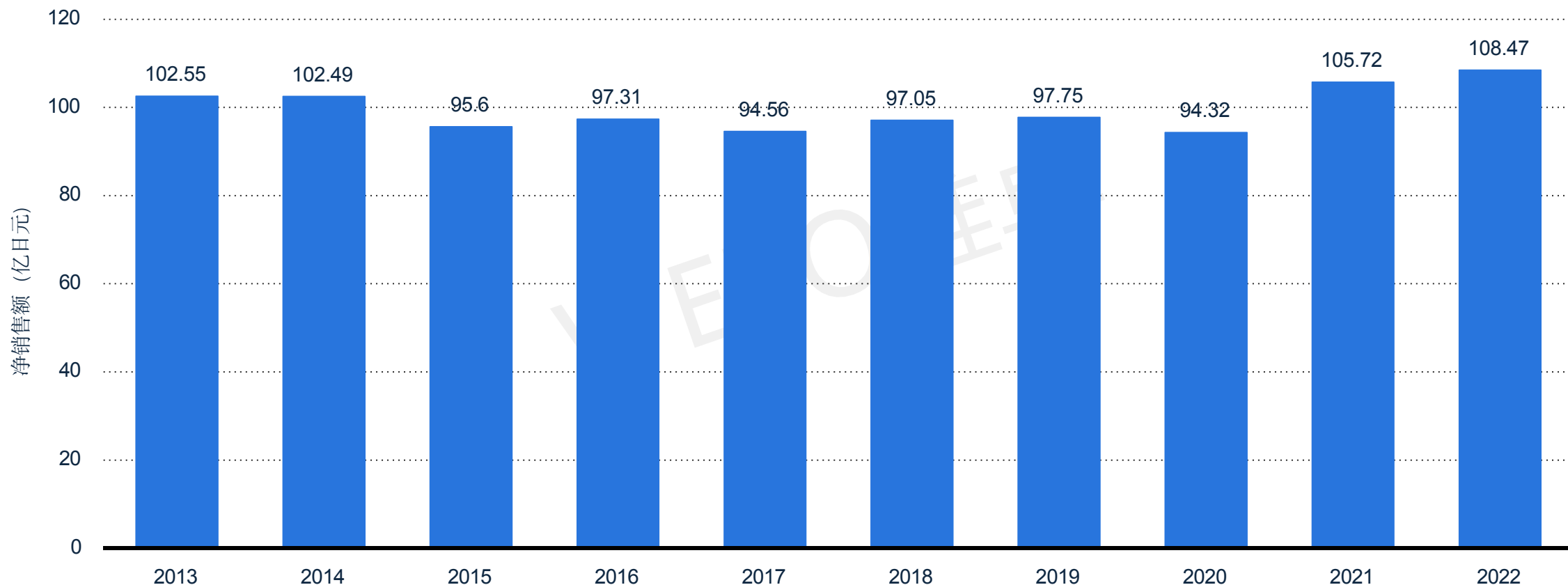
注：日本:2013年至2022财年:公司的财政年度于所述年份的11月30日结束
来源：讲谈社;新文化在线

株式会社Shogakukan 2013-2022年度的销售额

Shogakukan Inc.在2022财年的净销售额约为1085亿日元，与上一财年相比增加了约28亿日元。该公司总部位于东京，出版漫画、书籍、杂志以及其他媒体，如DVD。



扫描领取报告



注：日本2013年至2022财年，公司的财政年度从所述年份的3月1日开始，到次年2月底结束
资料来源：Shinbunka Online; 松学馆

第04章

漫画应用程序

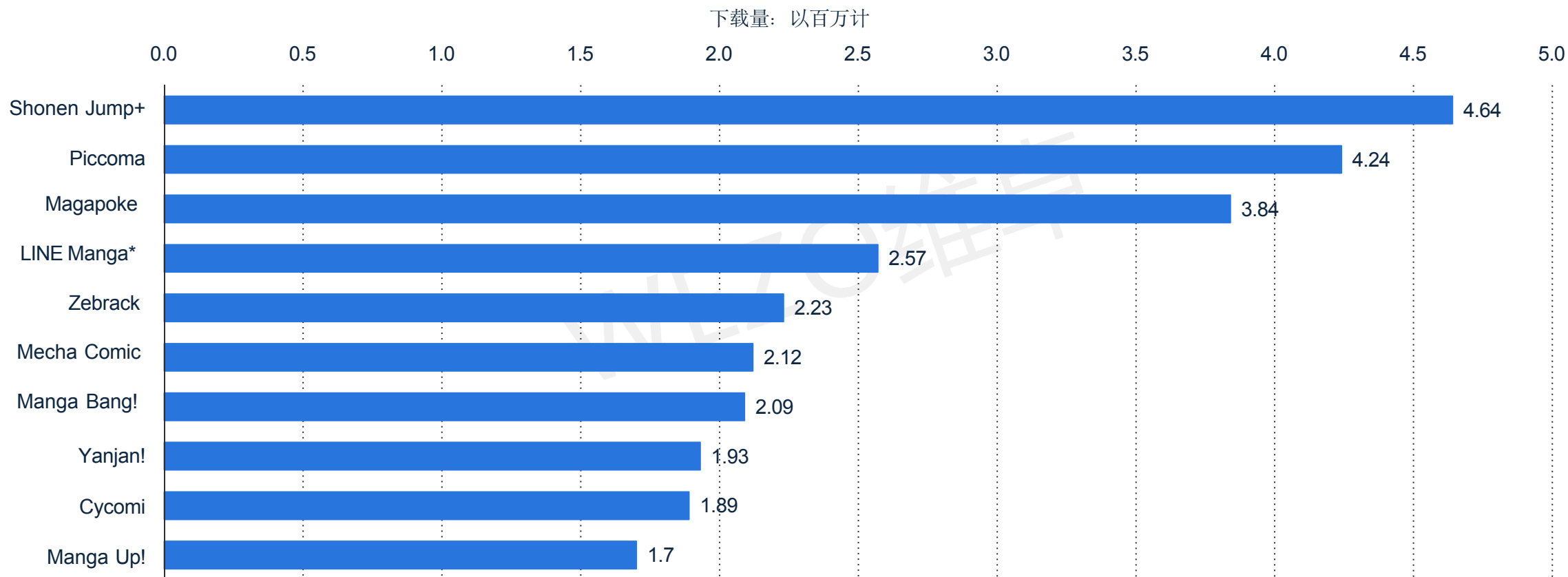


2022 年日本领先的漫画应用，按下载量计算

2022 年，《少年 Jump+》在日本的下载量为 464 万次，是当年下载量领先的漫画应用。紧随其后的是 Piccoma 和 Magapoke。



扫描领取报告



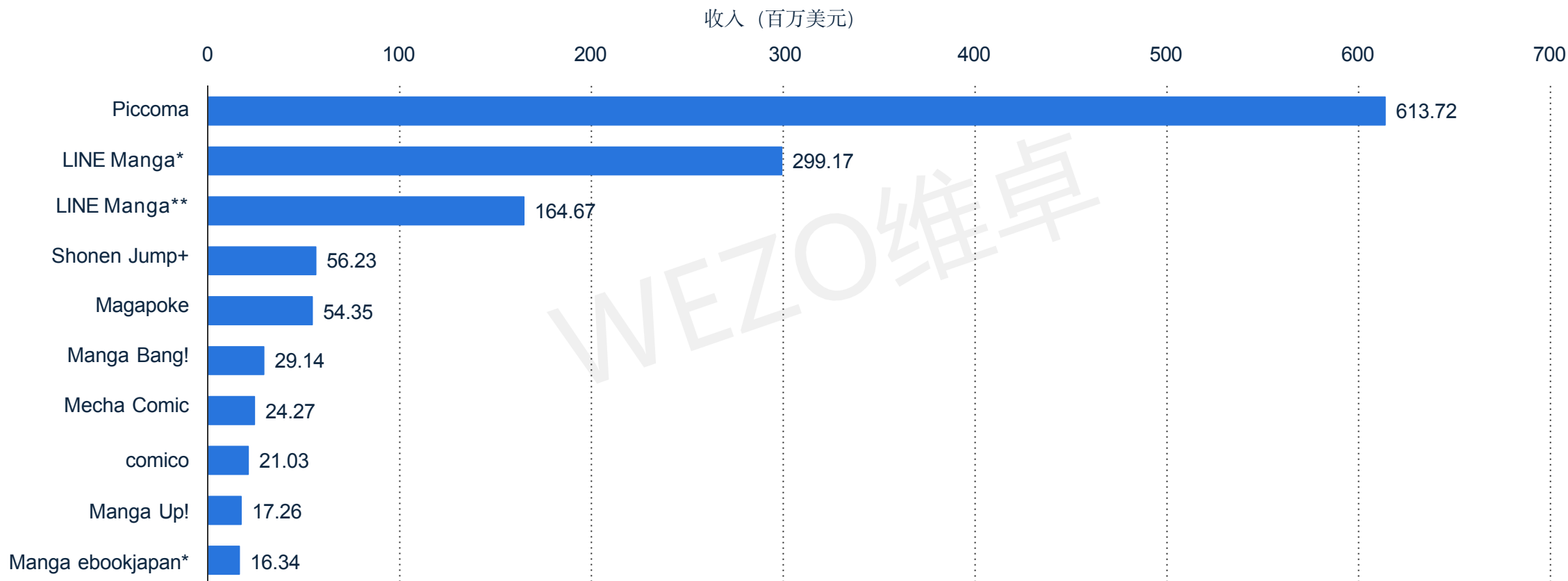
注：日本;2022年1月至12月;在此期间注册的下载总数;iPhone/iPad App Store 和 Google Play;*仅限 App Store。值已四舍五入。此处给出的发布日期是数据访问的日期。
来源：AppMagic

2022 年日本领先的漫画应用（按收入划分）



扫描领取报告

2022 年，Piccoma 在日本的应用收入超过 6.137 亿美元，成为当年领先的漫画应用。紧随其后的是 LINE Manga 和 Shonen Jump+。



注：日本;2022年1月至12月;应用内购买（IAP）收入因平台费用和含税而减少;iPhone/iPad App Store 和 Google Play; *仅限App Store, **仅限Google Play, 1 美元等于 131.13 日元或 0.93 来源：AppMagic

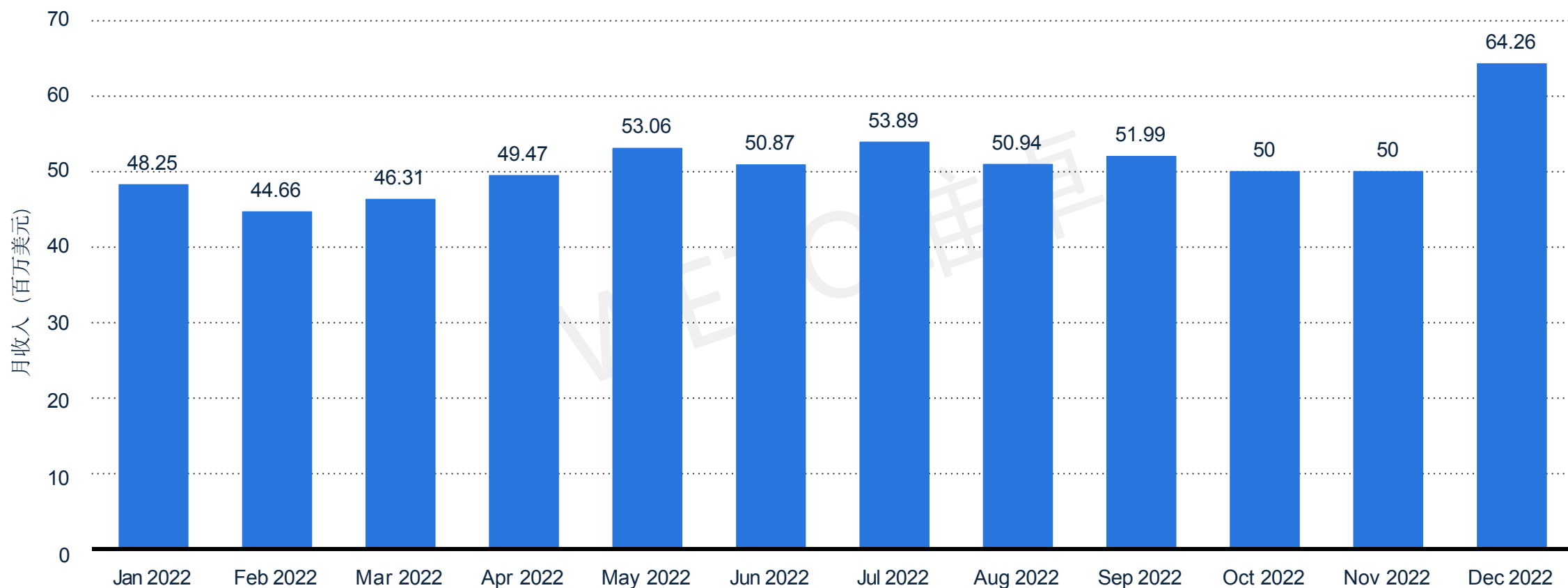
2022 年 1 月至 12 月日本 Piccoma 每月应用收

漫画订阅应用 Piccoma 2022 年 12 月在日本的月收入超过 6400 万美元，是当年的最高成绩。Piccoma 由

Kakao Japan Corporation 于 2016 年发布。



扫描领取报告



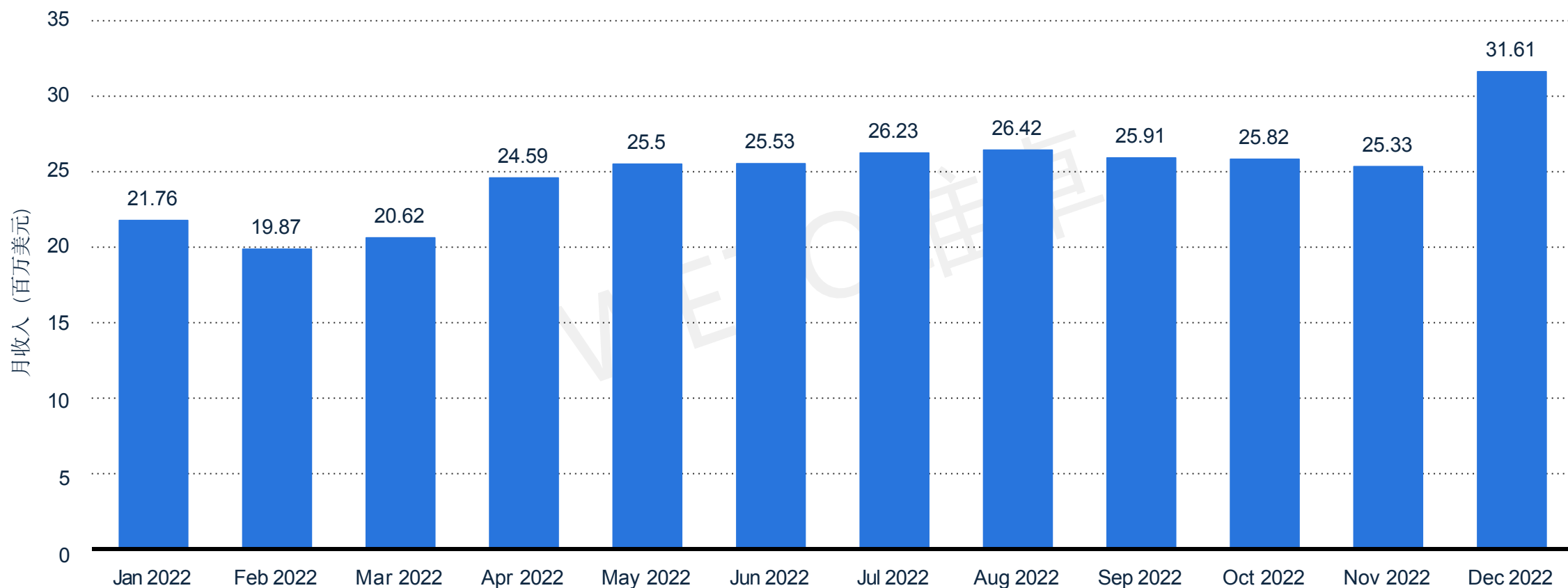
注：日本;2022年1月至12月;应用内购买 (IAP) 收入因平台费用和含税而减少;iPhone/iPad App Store 和 Google Play 的总收入来源：AppMagic

2022年1-12月LINE漫画在日本的月度应用收入 (单位: 百万美元)

2022年12月, App Store版LINE漫画在日本的月收入约为3160万美元, 是当年的最高成绩。数字漫画应用程序由LINE Corporation 于 2013 年发布。



扫描领取报告



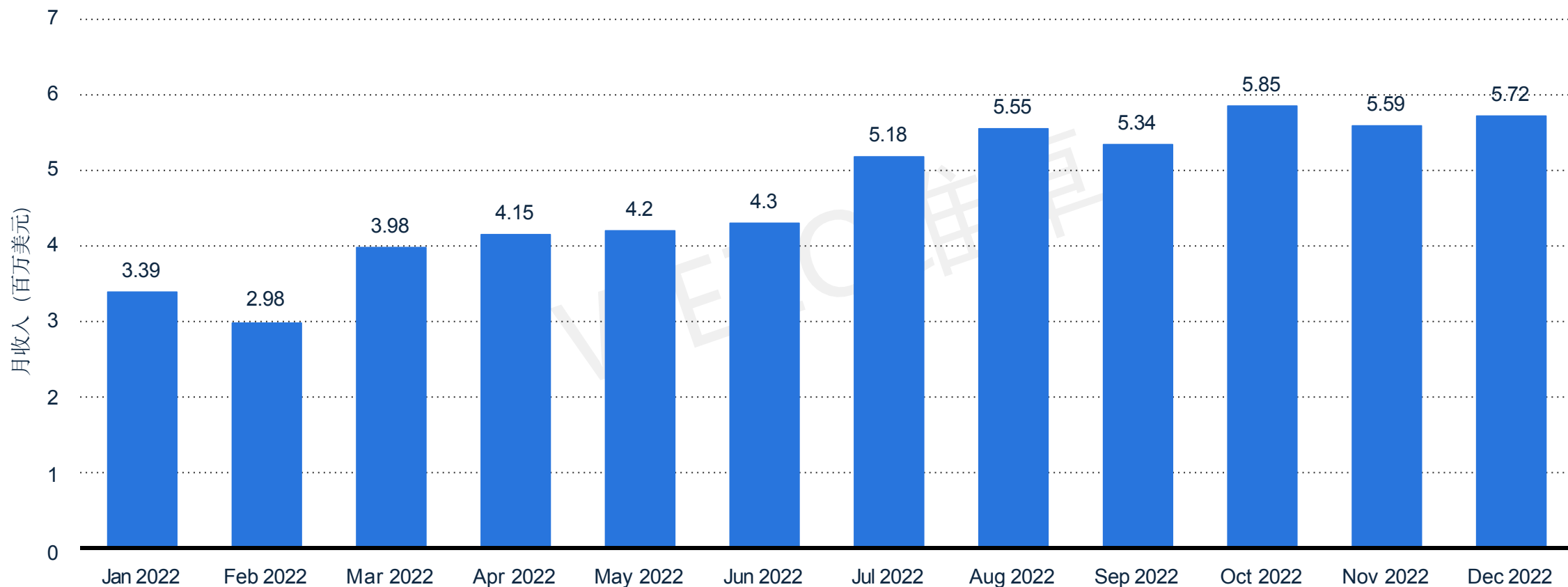
注: 日本;2022年1月至12月;应用内购买 (IAP) 收入因平台费用和含税而减少;iPhone/iPad App Store的收入 (不包括通过Google Play产生的收入)
来源: AppMagic

2022 年 1 月至 12 月日本少年 Jump+ 月度应用收入

漫画应用《少年Jump+》2022年12月在日本的月收入为572万美元。当年应用总收入超过 5600 万美元。该应用程序由出版公司集英社于 2014 年发布。



扫描领取报告



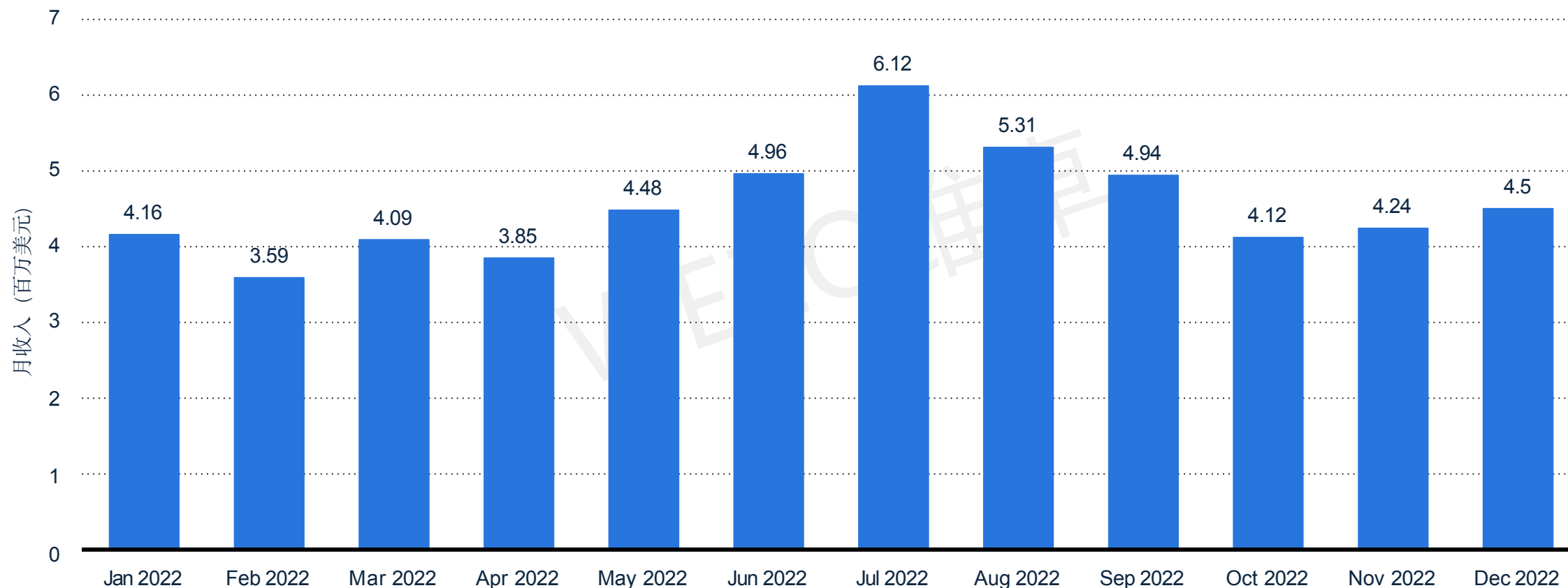
注：日本;2022年1月至12月;应用内购买 (IAP) 收入因平台费用和含税而减少;iPhone/iPad App Store 和 Google Play 的总收入来源：AppMagic

2022 年 1 月至 12 月日本 Magapoke 月度应用收入

2022 年 12 月，漫画应用 Magapoke 在日本的月收入为 450 万美元。当年的应用总收入超过 5400 万美元。该应用程序由出版公司讲谈社有限公司于 2015 年发布。



扫描领取报告



注：日本;2022年1月至12月;应用内购买 (IAP) 收入因平台费用和含税而减少;iPhone/iPad App Store 和 Google Play 的总收入来源: AppMagic

第05章

消费者

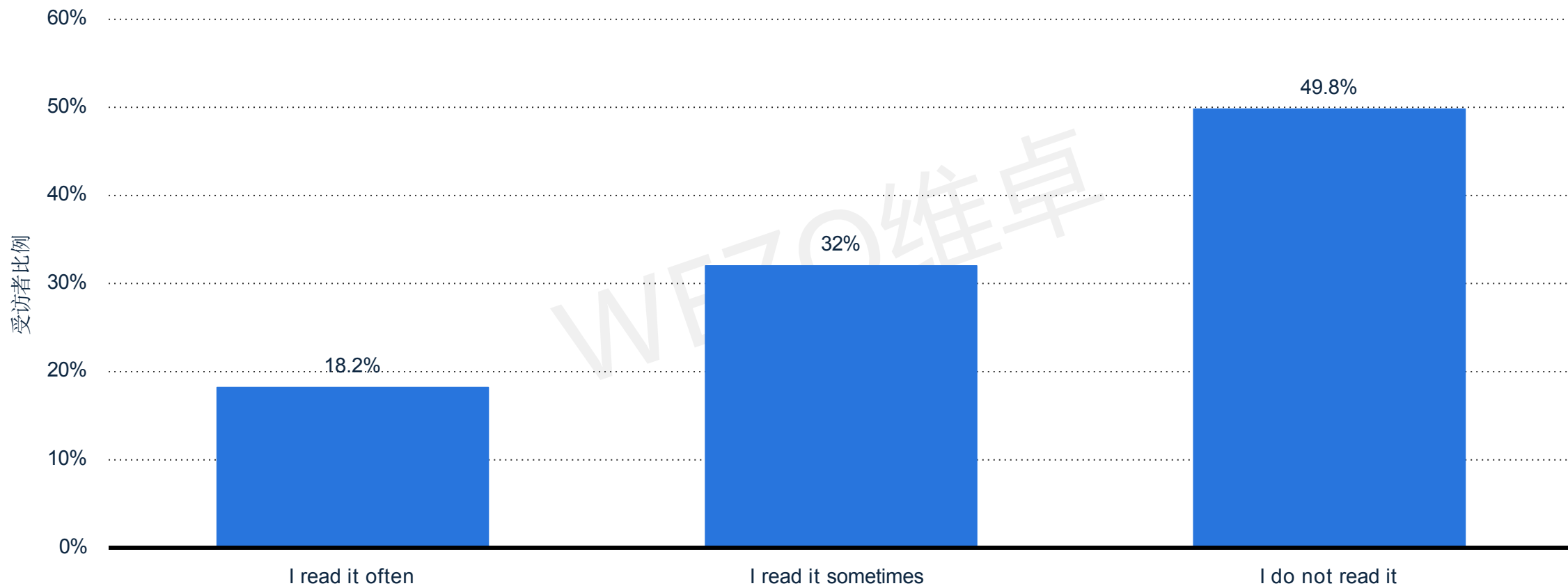


截至 2022 年 5 月，日本阅读漫画的频率

2022 年 5 月在日本进行的一项调查显示，超过 18% 的受访者经常阅读漫画。根据按年龄组划分，20多岁的人拥有最高的狂热读者，而30多岁的人是偶尔阅读者比例最高的年龄组。



扫描领取报告

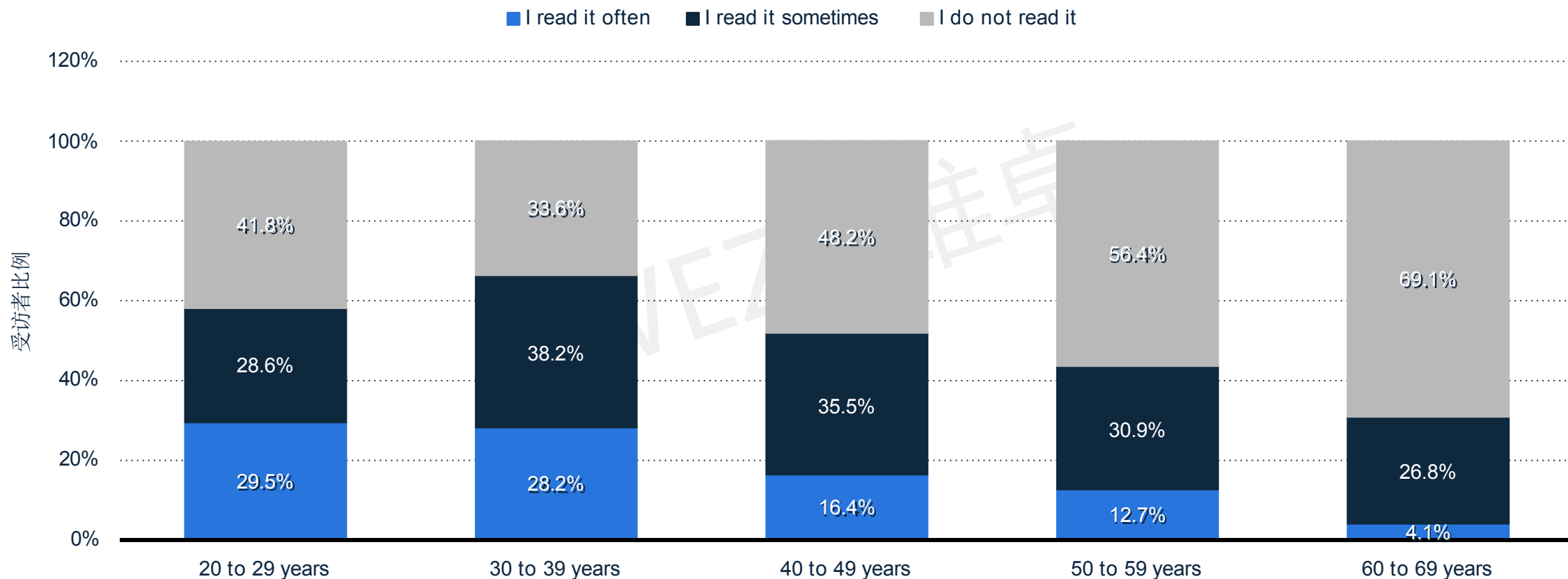


截至 2022 年 5 月，日本按年龄组阅读漫画的频率

2022 年 5 月在日本进行的一项调查显示，在 20 至 29 岁的受访者中，有 58.1% 的人阅读漫画。虽然 20 多岁的人在狂热读者中的比例最高，但 30 多岁的人是偶尔阅读者比例最高的年龄组。



扫描领取报告

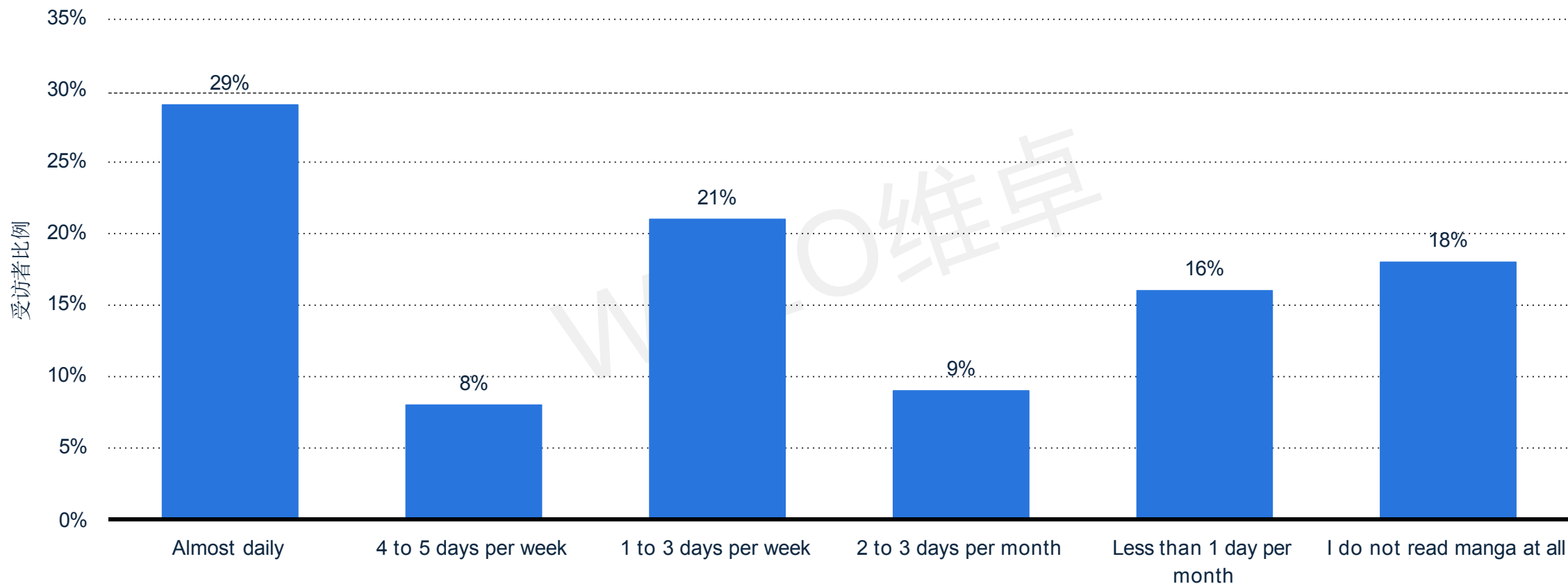


截至 2022 年 5 月日本高中生阅读漫画的频率

根据 2022 年 5 月对日本高中生进行的一项调查，29% 的受访者表示他们几乎每天都在阅读漫画。完全不看漫画的高中生比例为18%。



扫描领取报告



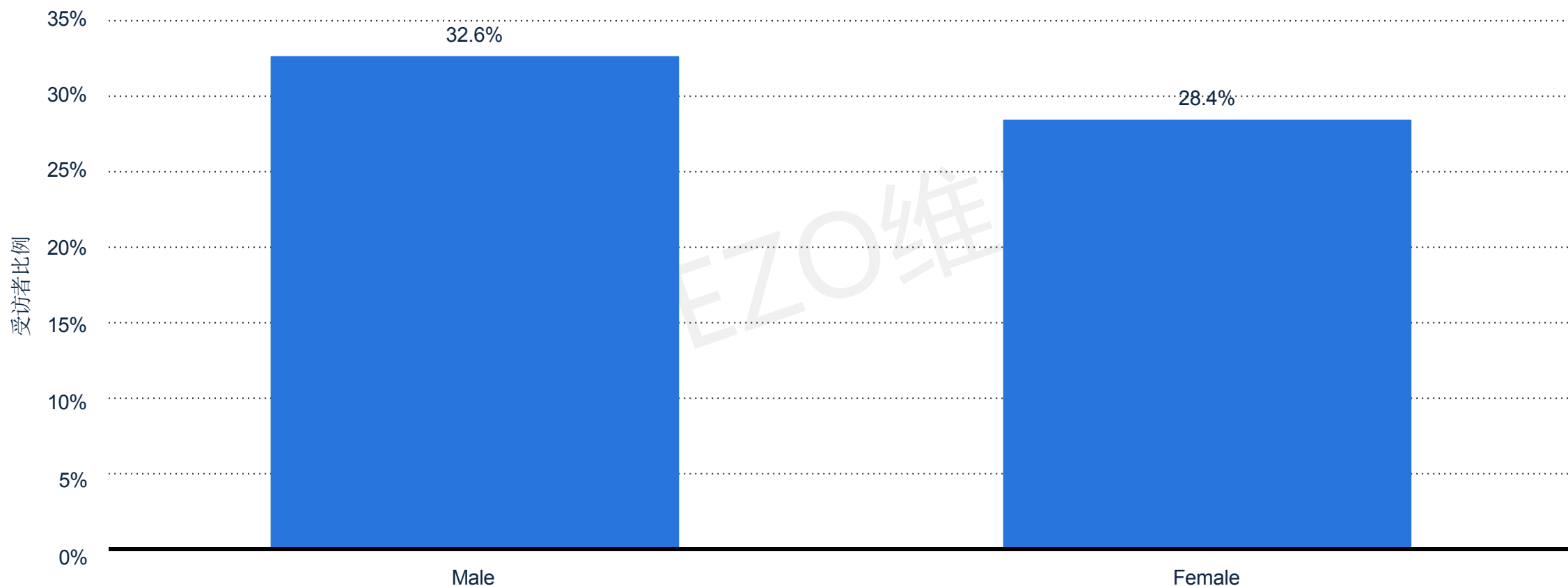
注：日本;2022 年 5 月 24 日至 25 日;1,050 名受访者;在使用即时通讯工具LINE的高中生中
来源：LINE Research

截至 2022 年 7 月，日本 15 至 19 岁愿意花钱购买动漫或漫画的人口比例（按性别分列）

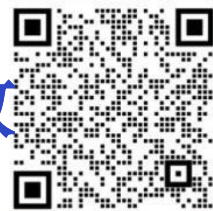


扫描领取报告

根据 2022 年 7 月在日本进行的一项调查，32.6% 的 15 至 19 岁男孩愿意花钱购买动漫或漫画。在同年龄组的女孩中，这一比例较低。

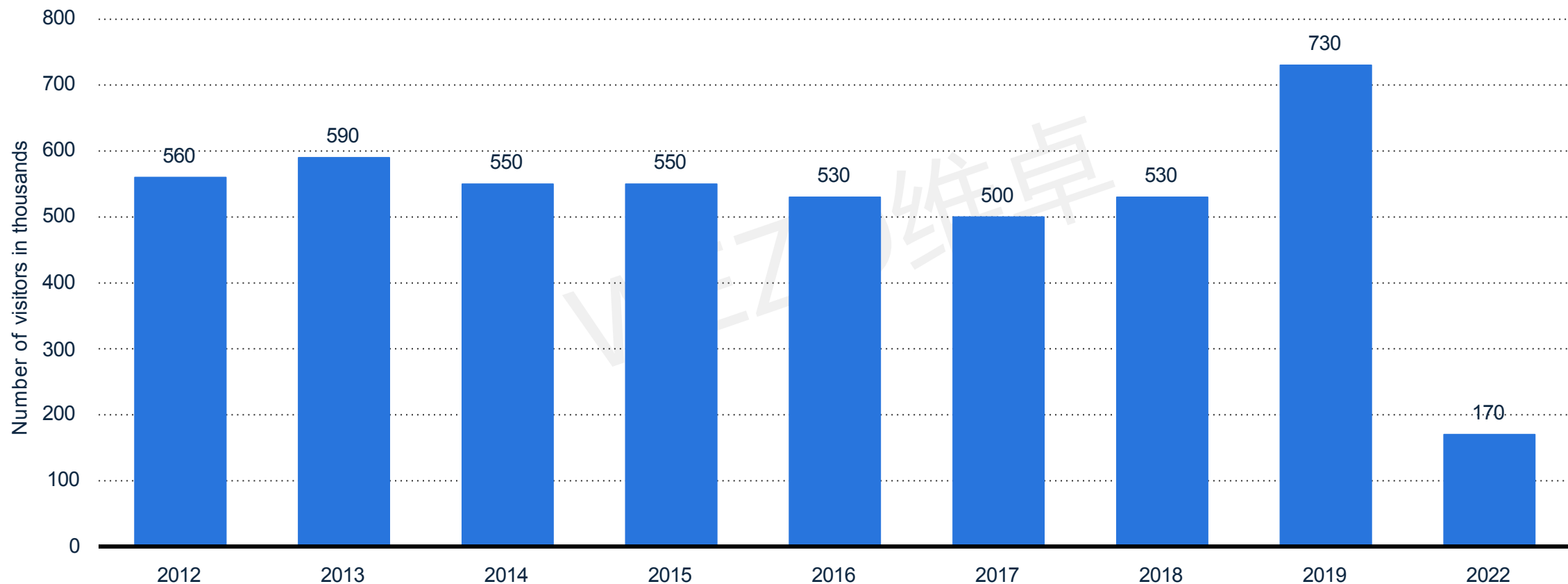


2012 年至 2022 年日本夏季漫画市场 (Comiket) 的参观者总数



扫描领取报告

2022 年 8 月，约有 17 万人参观了日本夏季漫画市场 (Comiket)。该活动以自行出版的漫画为重点，在东京国际展览中心举行。由于 COVID-19 大流行，该活动在 2020 年和 2021 年没有举行。为了防止 COVID-19 感染，2022 年限制了参观人数，这导致出席人数与往年相比大幅下降。与夏季 Comiket 不同，冬季 Comiket

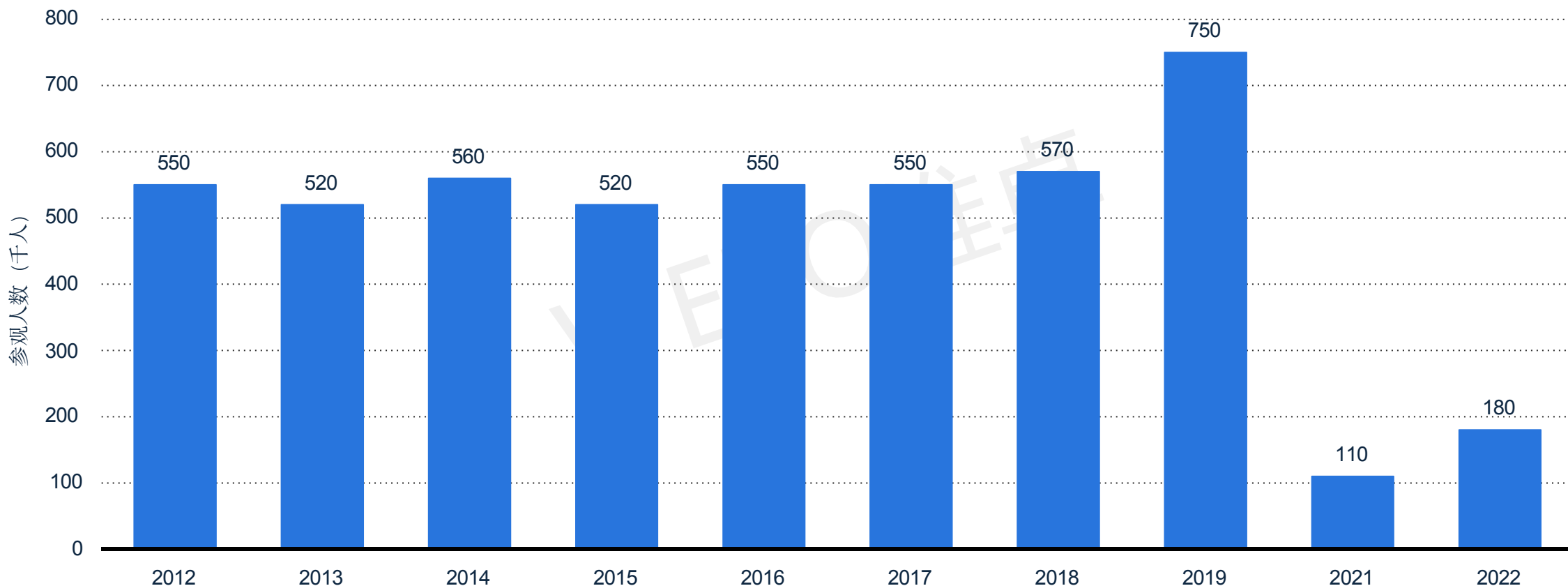


2012 年至 2022 年日本冬季漫画市场 (Comiket) 的参观者总数

2022 年 12 月，约有 18 万人参观了日本的冬季漫画市场 (Comiket)。该活动以自行出版的漫画为重点，在东京国际展览中心举行。由于 COVID-19 预防措施，2021 年和 2022 年不得不限制参观人数，这导致出席人数与前几年相比大幅下降。虽然冬季 Comiket 不得不在 2020 年取消，但夏季 Comiket 在早些时候



扫描领取报告



数据来源



扫描领取报告

动漫新闻网
应用魔术
漫画市场交
叉营销玉海
搜索打动
讲谈社
LINE研究
总务省（日本）
亚洲网络研究
欧立康
出版研究所
Shinbunka Online
松学馆
集英社
SMBC消费金融

WEZO维卓

版权声明



扫描领取报告

- 本报告著作权由维卓出海研究院整理而成，部分数据、文字或图片素材采集于公开信息，仅为说明问题之引用，所有权为原作者所有。
- 未经允许，不得以任何形式或手段复制、抄袭、影印、翻译本报告的任何部分。
- 凡转载、摘编或利用其它方式使用本报告文字、数据、观点的，应注明来源（WEZO维卓公众号），同时不能删减或改写内容。
- 报告内容仅供一般性参考，不能用于商业用途，不应视为针对特定事务的意见或依据。
- 若有业务输出需求，欢迎联系维卓商务经理：18630366650（郭先生）。

WEZO维卓

关于维卓出海研究院

洞悉全球，发掘商机

服务客户

WEZO维卓旗下行业研究分析品牌，致力于通过科学、有效的研究体系，帮助中国出海企业洞察全球数字营销行业发展脉络，把握出海增长机遇，为出海企业提供持续、长效的发展价值。

目前，我们已成功发布20+份精心打造的行业报告，涵盖了电商、游戏、移动应用、品牌客户等多个领域。欢迎下载报告，与我们一同探索全球市场的机遇与未来！



扫描领取报告



出海广告 就选维卓

【智慧营销 驱动未来】

关注我们，获取最新出海营销干货报告

