

デジタルコンシューマー

オンラインでより多くの時間とお金を使う

リサーチ担当者: Nicholas Grous (ARKアナリスト)、Andrew Kim (ARK アナリスト・インターン)

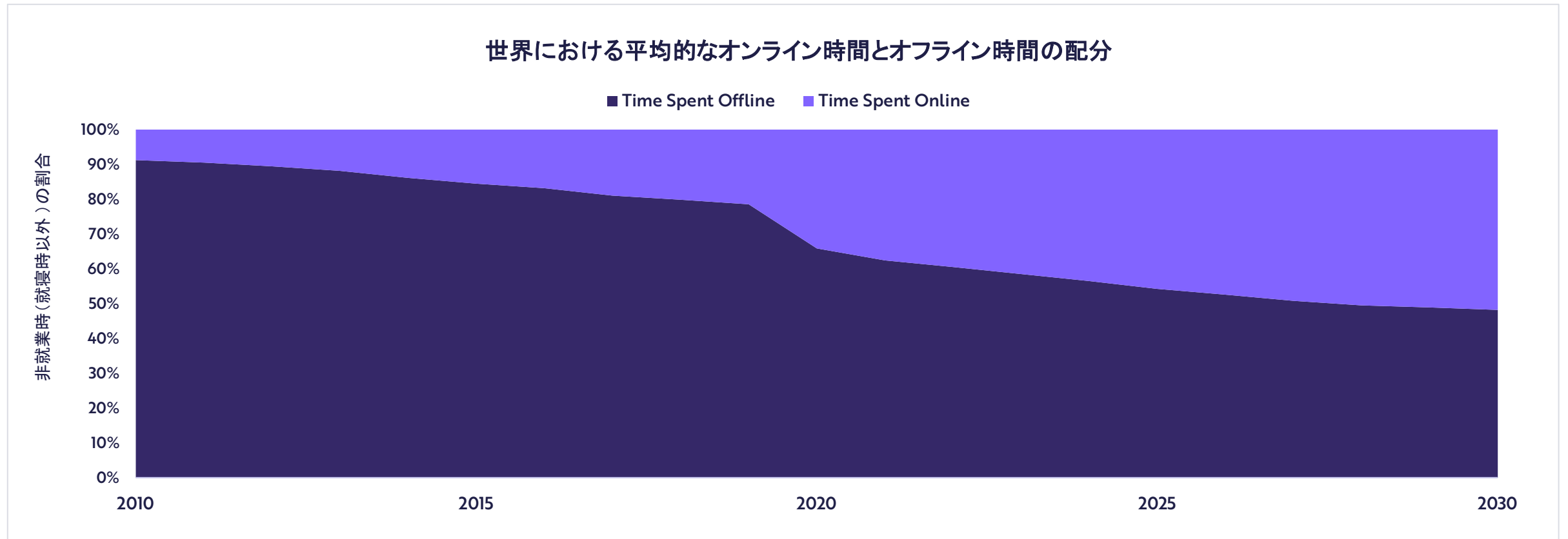
デジタルネイティブである新世代の消費者たちは、ますます多くの時間をオンラインでの交流、娯楽、購入に費やしています。デジタルが私たちの日常生活に浸透するにつれ、オンラインのエンターテインメント支出、広告支出、Eコマースプラットフォームの手数料等で測定される市場規模は、今後5年間にわたり年率18%のペースで成長し、現在の1.1兆米ドルから2026年には4.1兆米ドルに達すると予想されます。





デジタルがますます日常生活の一部に

新型コロナウイルス感染症が引き起こした危機により、私たちの生活はオフラインからオンラインへと加速度的に移行しました。当社では、2021年にインターネットユーザーが1日の非就業時間のうち平均で38%をオンライン、62%をオフラインで過ごしたと推定しています。2030年には、この割合が逆転し、人々は非就業時間の52%をオンライン、48%をオフラインで過ごすと予想されます。



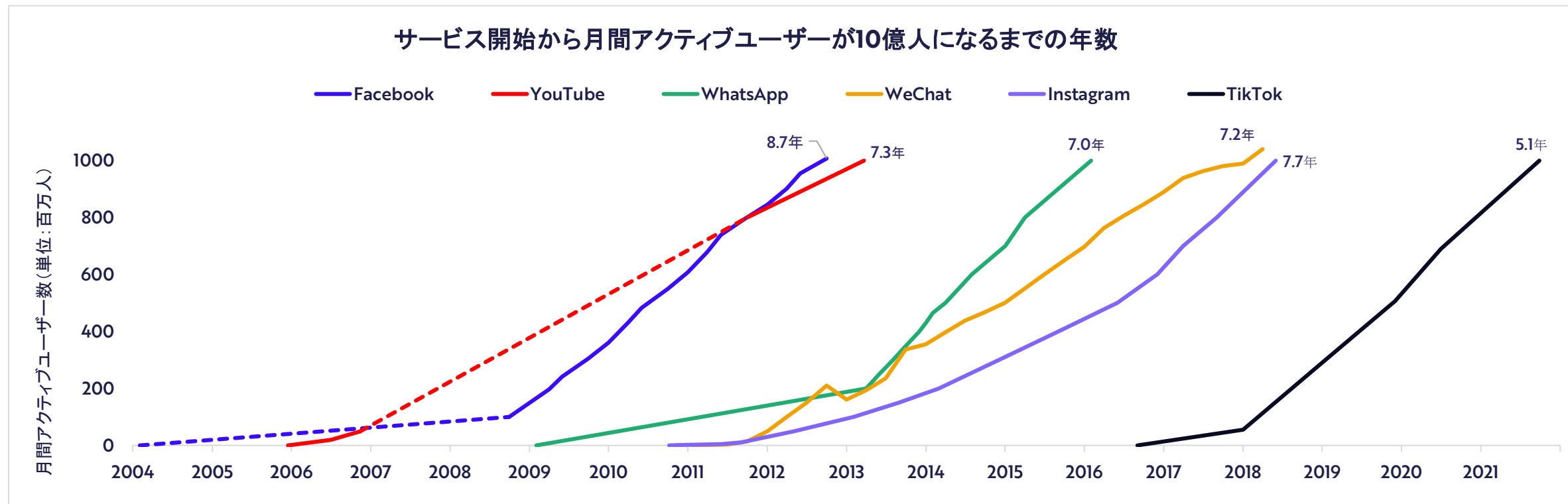
上記の予測は、限定的なものであり、その信頼性を保証するものではありません。投資助言を提供するものでも、特定の銘柄の売買や保有を推奨するものでもなく、説明のみを目的としたものです。

出所: ARK Investment Management LLC, 2021 | eMarketer, Federal Reserve Economic Data, Organization for Economic Cooperation and Development, United States Census Bureau, United States Department of Labor, and World Bank Group.



ソーシャルプラットフォームはかつてない規模に拡大中

オンラインプラットフォームの加速度的な普及により、企業や個人は世界中のユーザーにリーチすることができるようになりました。現在、6つのプラットフォームの月間アクティブユーザーが10億人を超えるほか、月間アクティブユーザーが1億人以上のプラットフォーム数は29にのぼっています。



投資助言を提供するものでも、特定の銘柄の売買や保有を推奨するものでもなく、説明のみを目的としたものです。

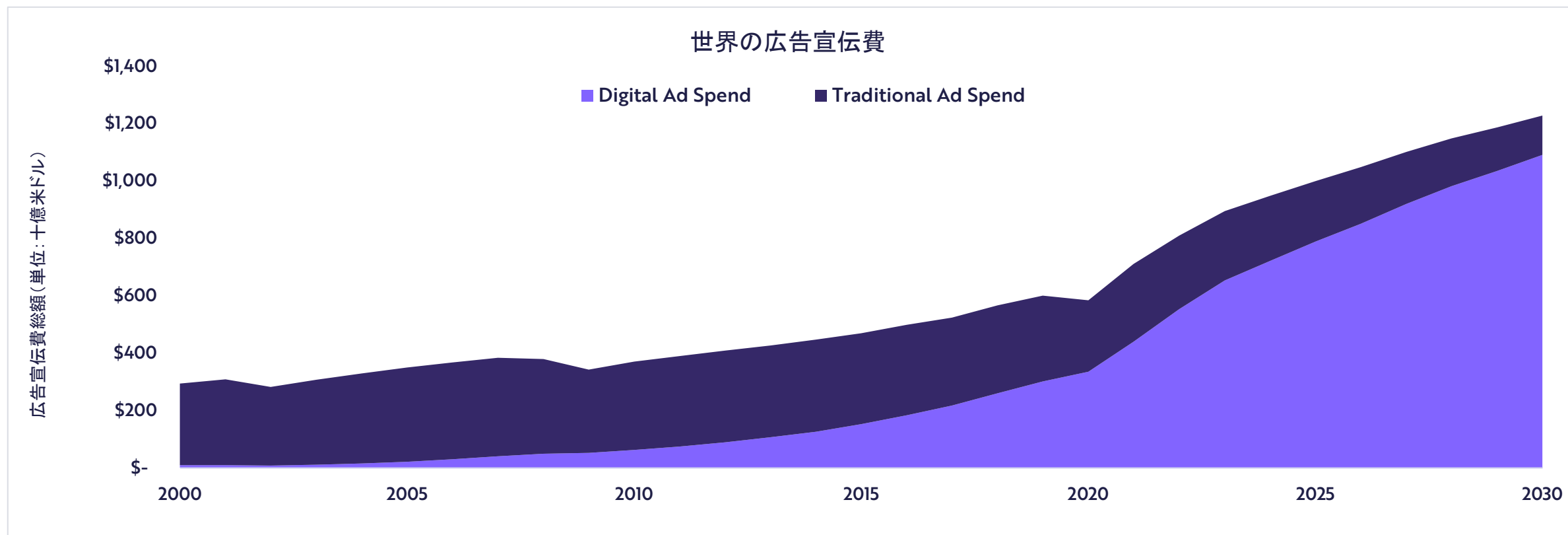
出所: ARK Investment Management LLC, 2021, "List of social platforms with at least 100 million active users," Wikipedia, last accessed January 18, 2022,

https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_social_platforms_with_at_least_100_million_active_users, | CNBC, Meta Platforms, TechCrunch, Tencent Holdings, and USA Today.



デジタル広告は消費者にリーチするための主要なチャネル

新型コロナウイルス感染症のパンデミックの最中は従来型の広告収入が落ち込んだ一方、デジタル広告がシェアを伸ばしました。2021年末には、世界のデジタル広告費の総額がおよそ4,400億米ドルに達し、広告市場全体の62%を占めました。ARKでは、世界のデジタル広告市場が今後8年間にわたり年率11%のペースで成長し、2029年末には広告費が1兆米ドルを突破すると予想しています。



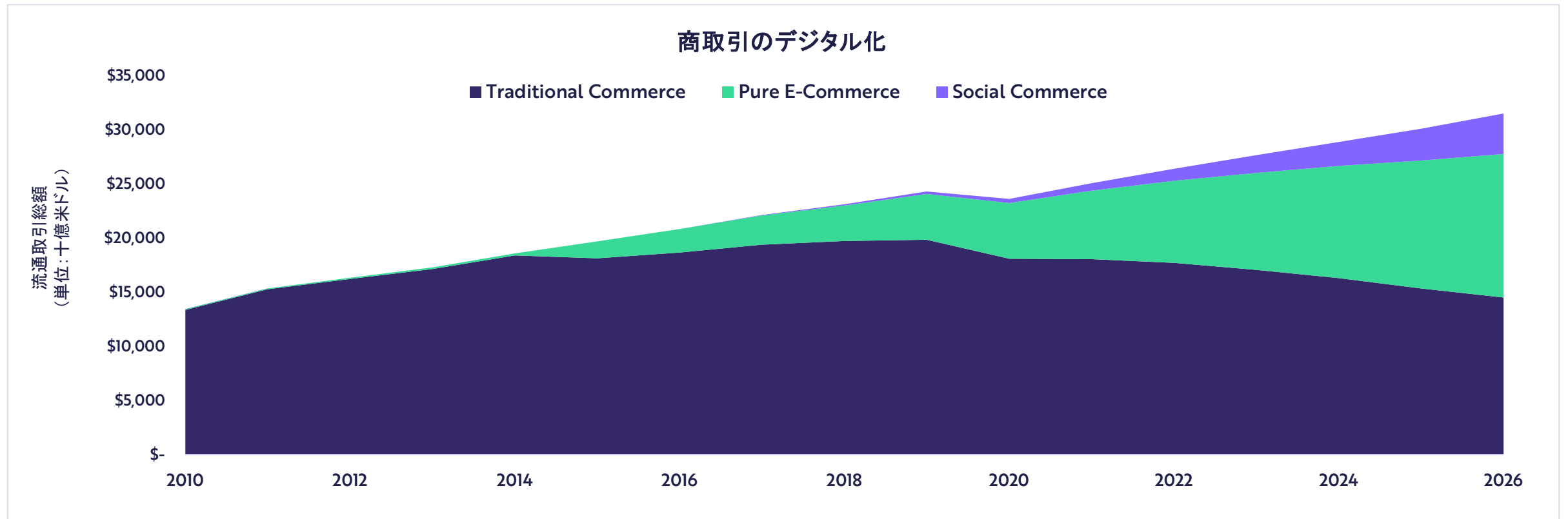
上記の予測は、限定的なものであり、その信頼性を保証するものではありません。投資助言を提供するものでも、特定の銘柄の売買や保有を推奨するものでもなく、説明のみを目的としたものです。

出所: ARK Investment Management LLC, 2021 | Kagan Research and MAGNA Global USA.



オンラインショッピングの次の波はソーシャルコマース

ソーシャルコマースは、正しく導入すればオンラインショッピングの利便性とソーシャルメディアのネットワーク効果を融合させることができます。ARKでは、ソーシャルコマースの流通取引総額(GMV)が今後5年間で年平均41%のペースで増加し、3.7兆米ドルに達すると予想しています。現在、ソーシャルコマースがEコマース全体に占める割合は10%未満ですが、2026年には22%へと倍増すると予想しています。



上記の予測は、限定的なものであり、その信頼性を保証するものではありません。投資助言を提供するものでも、特定の銘柄の売買や保有を推奨するものでもなく、説明のみを目的としたものです。

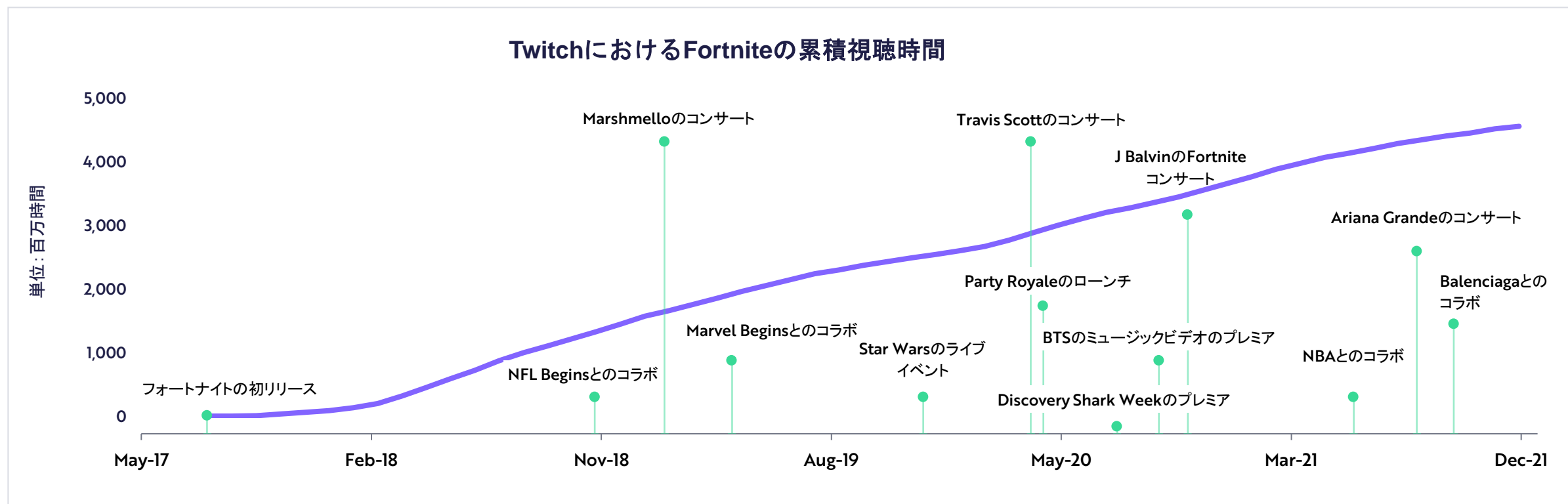
注) ARKではソーシャルコマースを、ソーシャルメディアプラットフォームで行われる物理的な商品のオンライン販売、またはEコマースプラットフォーム経由でソーシャル機能を介した物理的な商品の販売と定義しています。

出所: ARK Investment Management LLC 2021 | Bond Capital, CEIC Holdings, China Internet Watch, Digital Commerce 360, eMarketer, EuroCommerce, FTI Consulting, Invesp, National Bureau of Statistics of China, and U.S. Census Bureau.



新しいソーシャルプラットフォームとしてのゲーム

Fortniteは、ソーシャルゲームへの大規模な移行を示す良い例です。2017年に一人用のバトルロワイアルゲームとして発売されたFortniteは、現在では数百万人規模のプレイヤーを対象に仮想コンサートを開催し、ユーザーがたむろする専用スペースも設けています。ARKでは、今後の「仮想世界」の台頭に伴い、ビデオゲームのコンテンツとサービスの規模が年平均15%のペースで成長し、2021年の約2,000億米ドルから2026年には4,000億米ドル以上に拡大すると予想しています。



上記の予測は、限定的なものであり、その信頼性を保証するものではありません。投資助言を提供するものでも、特定の銘柄の売買や保有を推奨するものでもなく、説明のみを目的としたものです。

ARKのゲーム産業に関する推定および見通しは、ゲームソフトおよびサービスのみを対象としており、関連するハードウェアおよびアクセサリの売上を含みません。

出所: ARK Investment Management LLC, 2021 | Epic Games, NPD Group, and TwitchTracker.



非就業時のオンライン活動から生じる収益が、現在の1.8兆米ドルから2026年には4.1兆米ドルに増加する見込み

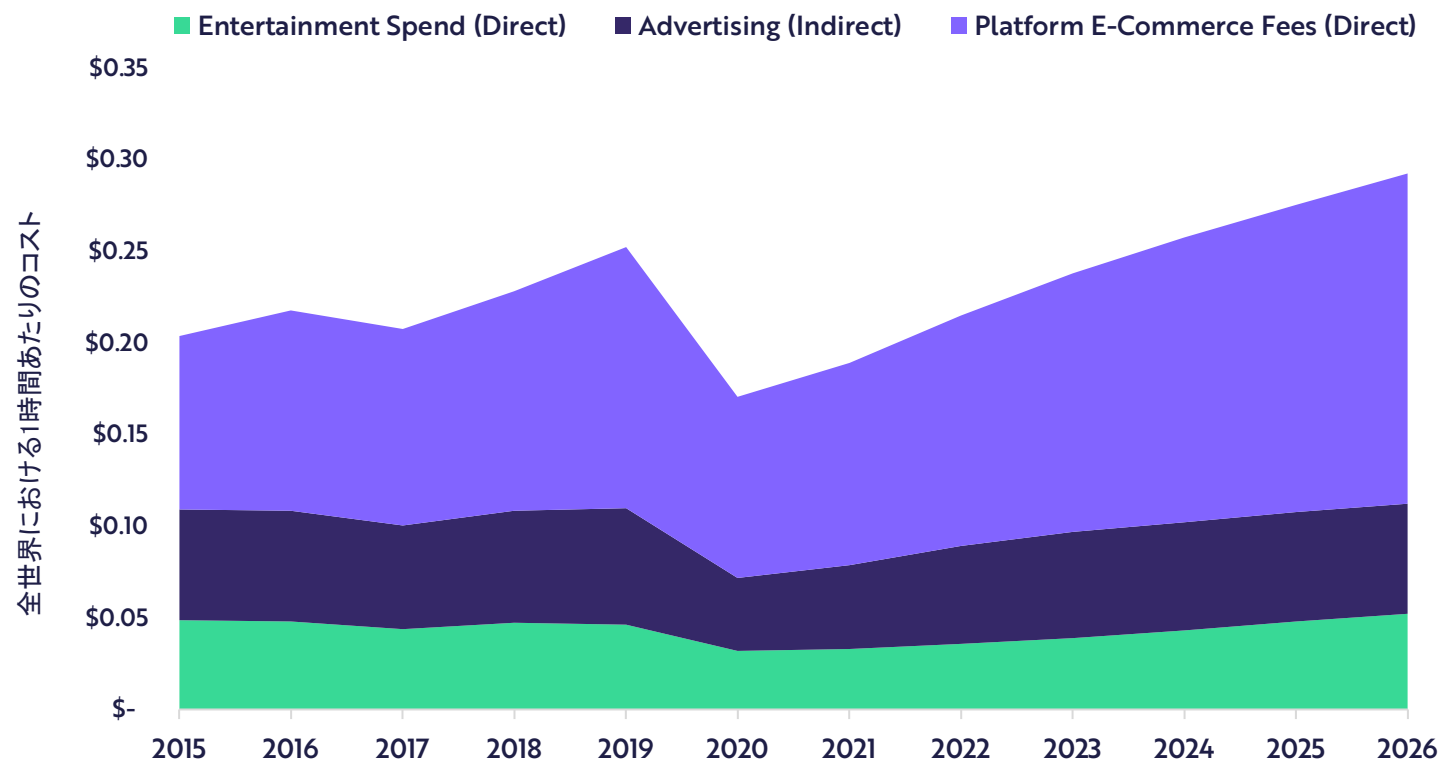
ARKでは、オンライン収益を3つのセグメントに分類しています。

- エンターテインメント支出
- 広告費
- Eコマースプラットフォームの手数料

ARKの研究によると、今後5年間で、この市場は1時間あたりのコストで0.19米ドルから0.29米ドルに成長する見込みです。

総収益ベースでは、今後5年間に年率18%のペースで成長し、現在の1.8兆米ドルから2026年には4.1兆米ドルに達すると予測しています。

非就業時のオンライン活動における1時間あたりの収益予想



上記の予測は、限定的なものであり、その信頼性を保証するものではありません。投資助言を提供するものでも、特定の銘柄の売買や保有を推奨するものでもなく、説明のみを目的としたものです。

出所: ARK Investment Management LLC, 2021 | CEIC Data, China Internet Watch, Department of Labor and Training, Digital Commerce 360, EuroCommerce, eMarketer, Federal Reserve Economic Data, FTI Consulting, Invesp, Mary Meeker, National Bureau of Statistics of China, Newzoo, NPD Group, Organization for Economic Cooperation and Development, Statista, US Census Bureau, the World Bank, and US Bureau of Labor Services.