

日本と世界の メディア× コンテンツ市場 データベース 2025 Vol.18【確定版】

◆2024年の日本の市場各分野の規模・動向、分野別構成、2008年からの推移、
コロナ禍以降の新たな局面、2020年代の動向予測

・日本の各分野のビジネスモデルの変化

・日本のメディア×コンテンツ関連産業の市場の規模、推移と動向

2024年の日本のメディア×コンテンツ市場の規模・動向 ※

◆世界のメディア×コンテンツ市場の規模・動向 ※

・2024年の世界20か国・地域の市場の規模、分野別構成、世界市場の動向

◆日本のメディア×コンテンツの海外展開 ※

・2024年の日本のコンテンツの分野別の海外売上と国内への収入

・2012年からの推移と日本コンテンツの分野別の海外進出動向

※以上は今回発刊の【確定版】に新たに掲載

◆米仏独印タイ中韓7か国の市場・産業動向と日本コンテンツの進出

・2023～25年の7か国の市場・産業の分野別現地調査レポート

・2023～25年の7か国の日本コンテンツの分野別進出の現地調査レポート

HUMANMEDIA発行 / 書籍＋CD-R発売

【速報版】【確定版】セット販売 定価：¥88,000（税込）※送料別途¥1,200（税込）

各版単独販売 定価：¥99,000（税込）※送料別途¥600（税込）

購入申込・サンプルデータ公開⇒ <http://www.humanmedia.co.jp>

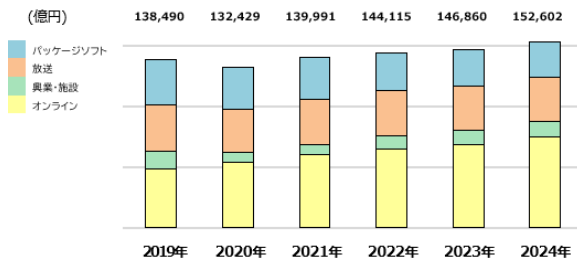
書籍版のみ、電子版、過去からの集成版は 図書出版の かなえ から発売

<https://kanae-book.co.jp/book-info/book-info-677/>

「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース 2025 Vol.18【確定版】」の内容

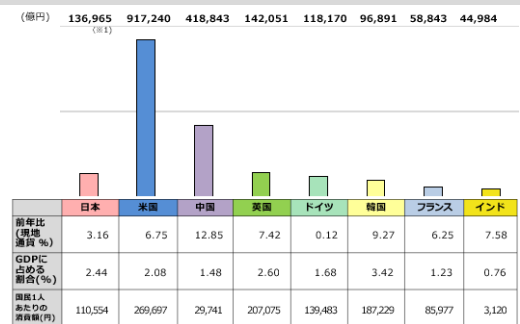
【2024年の日本のコンテンツ市場規模】

2024年の日本のコンテンツ市場の規模は前年比3.9%増、15兆円を超え、過去最大となった。
分野別には、映像・音楽配信、スマホゲームとオンライン広告が拡大、この合計が全体の過半に迫った。



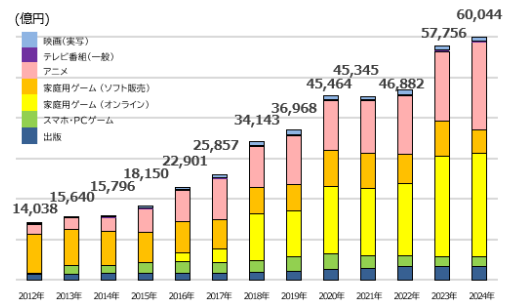
【2024年の海外8か国・地域のコンテンツ市場規模】

世界の主要8か国・地域のうち、米国が最大となり円建てでは日本の7倍の90兆円超、次いで中国が日本の3.5倍の40兆円超。次いで英国が1兆円超で、わずかに日本より大きかった(※1)。
各国・地域の通貨の前年比は、中国が最大の13%弱、他の国・地域は10%以下だった。GDPに占める割合は、日本が2.44%。米より高いが、韓、英よりも低い。
国民1人当たりの年間消費額は、米、英、韓、独に次いで日本、米国の40%以下、英国のおよそ半分だった。
(※1：上記、日本の国内推移を示すコンテンツ市場規模と、右記、世界比較の規模は、国内では算入しているカラオケ、アーケードゲーム等の通信が海外にないため構成する項目、合算金額が異なる)



【2024年の日本のコンテンツの海外売上】

2024年、日本のコンテンツ7分野の海外売上の合計は約4%拡大し、6兆円を超えた。海外から日本への収入は約3.4兆円だった。算出した分野は映画(実写)、テレビ番組(一般)、アニメ(劇場・放送・配信等の映像と商品化ライセンス含む)、家庭用ゲーム(ソフト販売/オンライン)、スマホ・PCゲーム、出版(マンガを主とする)。アニメの海外売上が前年比26%の大幅増の約2.2兆円となり、全体の拡大を支えた。



本書【確定版】+ 2026年春頃に発刊の2026 Vol.19【速報版】とセットで販売

➡ 書籍版 (A4判・約430P) + CD-R (全ての本文・図表PDFデータ) 【確定版】【速報版】セット販売定価：¥ 88,000 (税込)

- 本書に記載する内容 -

◆ 日本のコンテンツ市場

- ・2024年の日本のメディア×コンテンツ市場の規模・動向
- ・日本の各分野のビジネスモデルの変化
- ・日本のメディア×コンテンツ関連産業の市場の規模、推移と動向

◆ 世界のコンテンツ市場

- ・2024年の世界20か国・地域の市場の規模、分野別構成、世界市場の動向
- ・2023～25年の7か国の市場・産業の分野別現地調査レポート

◆ 日本のコンテンツの海外市場

- ・2024年の日本のコンテンツの分野別の海外売上と国内への収入
- ・2012年からの推移と日本コンテンツの分野別の海外進出動向
- ・2023～25年の7か国の日本コンテンツの分野別進出の現地調査レポート

- 株式会社ヒューマンメディアについて -

メディアとコンテンツは世界同時に変化を早めています。

私たちは、様々なメディアとコンテンツを対象とした調査を行い、これらの分析から歴史と現在をとらえて未来を予測します。また、時代の変化に対応して、数々の産業・文化振興、行政支援、産業革新、人材育成に取り組み、行政・企業によるメディアとコンテンツの活用を進めます。

【主な実績】

- 自社刊行「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース」(2007年以降毎年刊行) 調査・編集
- 日本動画協会刊行「アニメ産業レポート」(2009年以降毎年刊行) 調査・編集 ● 日本動画協会主催「アニメビジネス・パートナーズフォーラム」(2012～21年) 運営
- 内閣府知的財産戦略推進事務局 令和4～7年度「日本の魅力に関する外国人の行動・意識調査～大阪・関西万博におけるクールジャパンショーケース/アニメ・マンガ ツーリズム フェスティバル」企画・運営 (アニメツーリズム協会より受託)
- 内閣府知的財産戦略推進事務局 令和5年度「クールジャパン政策のKGI・KPI設定に資する調査」調査
- 内閣府知的財産戦略推進事務局 平成28～令和3年度「クールジャパン・マッチングアワード運営事務局、令和4～6年度「CJPFアワード」運営事務局
- 経団連提言「Entertainment Contents ∞ 2023」調査
- 経済産業省 平成28・29年度「アニメーション分野におけるデジタル制作環境整備に係る調査研究」事務局 (日本動画協会より受託)
- 文化庁 令和5年度「アニメーション制作者・制作会社に向けた適正な契約関係普及のための研修会」調査 (日本動画協会より受託)
- 文化庁 平成29年度 グローバルな著作権侵害への対応の強化事業「日本と諸外国間におけるコンテンツの国際取引量調査」調査
- 文部科学省 文部科学省平成24～27年度「アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業」事務局 (日本工学院専門学校より受託)
- 経済産業省 経済産業省平成26年度「マンガのデジタル制作・流通に関する調査研究」(デジタルコンテンツ協会より受託)

お問い合わせ：株式会社ヒューマンメディア TEL：03 (5544) 9715 E-mail：info@humanmedia.co.jp (小野打[オノウチ]・長谷川)