

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【速報版】

※2025年秋発売の2025 Vol.18【確定版】とセットで発売

- ◆2024年推計の日本のコンテンツの国内市場は前年から微増の14兆9,003億円。
円建てでは過去最大だが、円安のためドル建てでは2022年の規模以下。
オンラインのコンテンツと広告が市場の半分に迫るが、世界的な比率では低い。
- ◆2023-2025年、最新の世界7カ国の現地レポートを掲載、2023年の世界19か国の
コンテンツ市場の規模・動向（2024年春刊【速報版】発表の再掲載）と合わせて活用
米・仏・独・印・タイ・中・韓のコンテンツ市場、日本のコンテンツの進出状況を現地調査により
レポート。コロナ禍後の新たな局面に入った各国・地域のコンテンツ市場を一望。
2023年の海外各国・地域の市場規模は米・中・日・英・独・仏・韓・印の順。
- ◆2023年の日本のコンテンツの海外売上は5兆7,769億円、円安率を超える大幅拡大
日本のコンテンツ（映画、テレビ番組、アニメ、家庭用ゲーム、スマホ・PCゲーム、出版）の
海外売上を算出。アニメ、家庭用ゲーム(オンライン)が拡大をけん引。
経団連の提言や、クールジャパン戦略の目標にも引用された本書独自データ。

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>

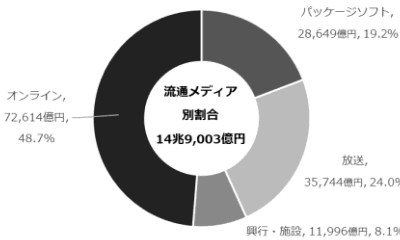
書籍版のみ、電子版、過去からの集成版は 図書出版のかなえ から発売

<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(速報版)」の内容

【2024年の日本のコンテンツ市場規模推計】

前年から微増で、過去最大となったが、円安のためドル建てでは2022年の規模以下。オンラインのコンテンツと広告が市場の半分に迫るが、米・中・英・韓等では既に50%を超えており、世界的な比較ではその比率では低い。



(億円)	2023年	2024年推計	2024年のシェア
パッケージソフト	30,198	28,649	19.2%
放送	36,077	35,744	24.0%
興行・施設	11,795	11,996	8.1%
オンライン	68,555	72,614	48.7%
合計	146,625	149,003	100%
日本のGDP	5,918,812	6,094,327	-----
コンテンツ市場がGDPに占める割合	2.47%	2.44%	-----

【2023～25年の世界7か国のコンテンツ市場/日本のコンテンツの進出の主なトピックス】

世界各国・地域のコンテンツ市場・産業は、コロナ禍後の新たな局面を迎えている。本書では世界7か国の映画、テレビ、映像配信・ソフト、音楽、ゲーム、出版、新聞の各市場・産業の動向と、そこへの日本の進出について、詳細なレポートを掲載。

国	コンテンツ市場・産業の動向	日本のコンテンツの進出
米	市場規模、1人当たりの消費額も世界最大、GDPに占める割合は3位。俳優・脚本家のストライキにより2024年の映画興行・公開作品数が減少。ファンのグループ「Fandom」がSNSで政治や経済に影響を与え、注目された。	「ゴジラ-1.0」がアカデミー賞受賞。両作は米で50億円以上の興行、ランキングは50位台。日本のラッパー千葉雄喜の「Mamushi」がBillboard U.S. Rhythmic chartで1位獲得。
仏	政府は、世界4位のアニメーション生産国として、スタジオ・学校への補助金で制作力の向上を目指す。若者の文化消費への給付金「カルチャーパス」は2025年3月から15・16歳の給付が廃止、全体で減額となった。	永らく世界No1の日本のマンガ出版国だったが、現在は英語圏に次いで2位。2023年、KADOKAWAの北米子会社J-Novel Club LLCがドイツに子会社JNC Nina GmbHを設立、仏・独語のサービスを開始。
独	公共放送のARDとZDFは法律で定められた放送の配信を行い。国民の負担金収入は世界で最も大きい。元幹部の不祥事が生じ、批判も大きい。	本社は仏のKAZÉが、全国CINEPLEX系の映画館で月に1度程度、「KAZÉ ANIME NIGHT」を開催、日本のアニメを上映。
印	2024年、Viacomのリライアンスとディズニーが統合、インド最大のエンターテインメント企業が誕生。2024年のスマホゲームユーザーは4.9億人、うち0.9億人が課金ユーザー。	2023年、日本のアニメタイムズ社がPrime Videoチャンネルに日本のアニメ専門チャンネル「アニメタイムズ」を開設。Prime Videoでは「Animax+GEMパック」でも日本のアニメ等を英語字幕付で配信。
タイ	映画のスクリーンは2つのチェーンがほとんどを占め、2023年に50、2024年に200のスクリーンを新設。2023年、タイ政府はBLドラマの日本進出を推進。音楽でもLGBTアーティストがランキング上位に。	Nintendo Switchが2023年からSynnexを正規代理店として販売。音楽ではLDHGが2022年からアジア進出の拠点を設定、2024年にGMM MUSICと新会社を設立。
中	2025年、中国アニメ「ナタ2」の全世界興行は3千億円超え、世界歴代5位。2024年、ショートドラマ市場は映画を超える約1兆円になったが、規制の動きもある。音楽では2023年、AI歌手がデビューシングル発売。	「君たちはどう生きるか」の興行収入は156.6億円の10位となった。「ナタ」が日中共同企業により日本で全国公開。テンセントは任天堂Switchのオンラインサービスを2026年に終了すると発表。
韓	コロナ禍以来、劇場興行は不振、劇場が製作に投資する構造のため、劇場作品が減少、全世界配信作品製作が拡大。政府は家庭用ゲームへの進出等によりKコンテンツを中東や欧米に展開、2028年に海外収入倍増を目指す。	2023年3月の劇場興行の1・3・4位が日本のアニメ。日本のアニメの放送チャンネル「アニプラス」は吹替え同時放送でシェア獲得。2024年、YOASOBI、藤井風が大型ライブ開催。

本書(速報版) + 2025年秋に発刊の2025 Vol.18(確定版)とセットで販売

→ 書籍版 (A4判・約340P) + 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

- NEW!! 2024年推計の日本のコンテンツ市場規模、2008年～2024年の市場の推移、国内コンテンツ市場の分野別規模・動向速報
- 日本の各分野のビジネスモデルの変化の分析
- 日本のコンテンツ関連産業の市場規模 (前号掲載のまま)

◆ 世界のコンテンツ市場

- 2023年の世界19か国の市場規模、コンテンツ分野別の各国比較
- ハリウッド・GAFA・中国等の動向 (前号掲載のまま)
- NEW!! 2023～25年の世界7か国におけるコンテンツ市場の現地調査レポート

◆ 日本のコンテンツの海外市場

- 2023年の日本のコンテンツの海外売上と国内への収入の2012年からの推移
- 日本のコンテンツ分野別の海外進出動向 (以上、前号掲載のまま)
- NEW!! 2022～2023年の世界7か国における日本のコンテンツ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 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)