

# 日本と世界の メディア× コンテンツ市場 データベース 2026 Vol.19【速報版】

- ◆2025年の日本のメディア×コンテンツ市場の規模・動向の速報
  - ・2025年の日本の国内市場の各分野発表・推計値と合計規模、分野別構成、2008年からの推移、コロナ禍以降の新たな局面、動向予測
  - ・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（前版から継続掲載）
- ◆米仏独印タイ中韓7か国の市場・産業動向と日本のコンテンツの進出の現地調査レポート
  - ・2024・5年の各国・地域、各分野の市場規模と産業動向
  - ・2024・5年の各国・地域、各分野への日本コンテンツの進出
- ◆世界のメディア×コンテンツ市場(前版から継続掲載)
  - ・2024年の日本を含む世界20か国・地域の市場の規模、分野別構成
  - ・上位8か国の2010年からの推移、コロナ禍以降の新たな局面
- ◆日本のメディア×コンテンツの海外市場(前版から継続掲載)
  - ・2024年の日本のコンテンツの分野別の海外売上と2012年からの推移、2024年の国内への収入
  - ・日本のコンテンツの分野別の海外進出動向

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>

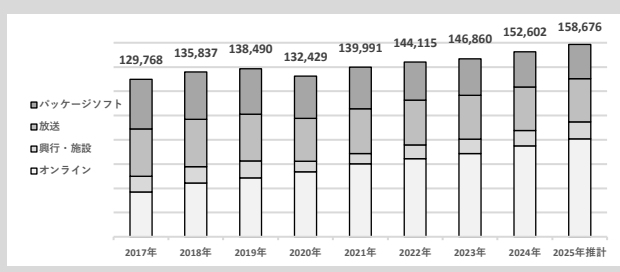
書籍版のみ、電子版、過去からの集成版は 図書出版のかなえ から発売

<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 2026 Vol.19【速報版】」の内容

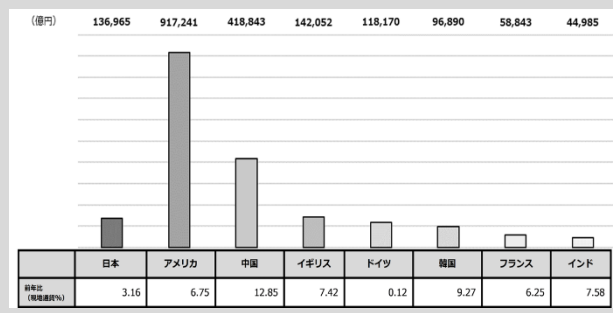
## 【2025年の日本の国内コンテンツ市場規模の速報】

日本の基幹産業として注目される日本のコンテンツの国内市場の各分野発表・推計値の合計規模は、2025年に円建てで前年比4%増の16兆円に迫り、過去最大となった。ドル建てでは、円安が続く中で為替は横ばいであったため微増となった。  
分野別には、2024年に減少となった映画館が拡大して過去最高値を記録。同じく2024年に減少した家庭用ゲームも拡大した。映像・音楽配信等のオンラインコンテンツとオンライン広告が拡大を継続、その合計は市場の過半を超えた。



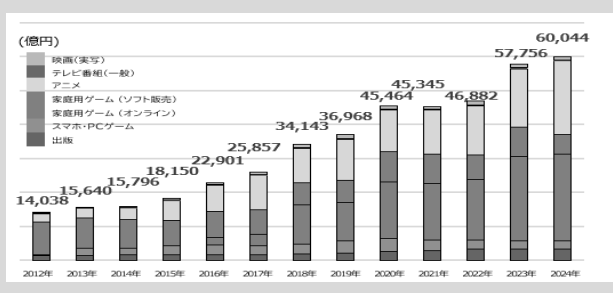
## 【2024年の海外8か国・地域のコンテンツ市場規模】

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、2位の中国はアメリカの半分弱の40兆円超の規模。続いてイギリスが14兆円超。イギリスは2021年にドイツを抜き、2024年には僅差で日本を上回った。日本は4位となり、以下は、ドイツ・韓国・フランス・インドの順で前年と変わらない。韓国は2021年にフランスを抜き、以降は2024年までフランスとの差を広げている。各国・地域の通貨による前年比は、中国が最大の13%弱、他の国・地域は10%以下だった。(上記、日本のコンテンツ市場規模の国内推移の数値と、右記、世界比較の数値は、国内では算入してカラオケ、アーケードゲーム等の統計が海外にないため、構成する項目と合算金額が異なる)



## 【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分野の海外売上上の合計は約4%拡大し、6兆円を超えた。前年比は2023年の23.2%に及ばず4%に留まった。大幅な円安による年平均通貨下落率の7.7%よりも小さく、ドル建てでは縮小したことになる。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、他の分野は微増、横ばい、微減となり、アニメが全体の拡大を支えた。



## 【2024・5年の米・仏・独・印・タイ・中・韓7か国の現地調査レポートも掲載】

2024・5年の各国・地域、各分野の市場規模と産業動向、日本のコンテンツの進出

## 本書【速報版】+ 2026年秋に発刊予定の2026 Vol.19【確定版】とセットで販売

→ 書籍版 (A4判・約440P) + 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	◆世界のコンテンツ市場	◆日本のコンテンツの海外市場
・2025年の日本のメディア×コンテンツ市場の規模・動向の速報	・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	・2024年の日本のコンテンツの分野別の海外売上と2012年からの推移、2024年の国内への収入
・各分野のビジネスモデルの変化	・2024・5年の7か国・地域の市場・産業の分野別現地調査レポート	・日本コンテンツの分野別の海外進出動向
・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・5年の7か国・地域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たどっ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)