

市場レポート

ヨーロッパでは、 作品は終わらない

同じ作品でも、関心が続く期間は市場によって大きく違う

Wikipedia 言語版別ページビュー（2025年8月～2026年7月）にもとづく

要点

- 日本と中国語圏では、放送が終わると作品への関心が急速に落ちる。
- ヨーロッパでは放送後も関心が続き、旧作が占める割合も大きい。
- 異なる2つの指標を用いたが、地域の序列はほぼ同じ結果になった。
- 同じ商品でも、売れ続ける期間は市場によって異なる。

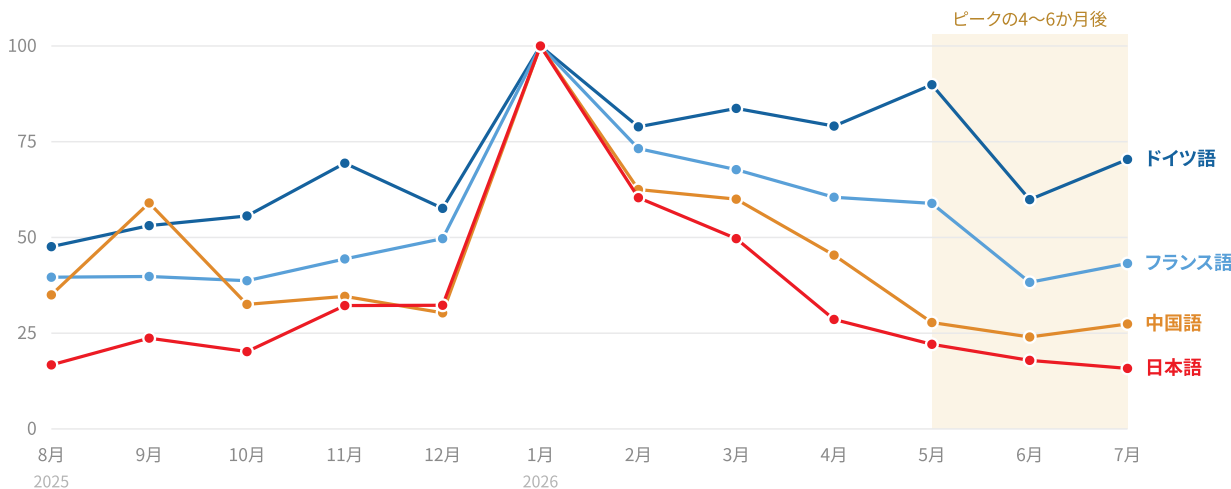
01 異なる2つの指標が、同じ序列を示す

ある作品のWikipedia記事がどれだけ開かれているかは、その作品がいま話題になっているかを直接映す。放送が始まれば数字は上がり、終われば下がる。今回は言語版ごとの月間ページビュー数を用いた。

1つ目の指標は、直近のヒット作がどれだけ速く落ちるか。ページビューが最も多かった月を100として、その4～6か月後に何%まで下がったかを見る。ピーク時に10万回開かれた記事が2万回になっていれば20%。これを残存率と呼ぶ。

図1 『呪術廻戦』のページビュー推移

ピーク月を100とした指数。日本は放送終了とともに離れ、ドイツは高い水準を保つ。



2つ目の指標は、旧作が占める割合。132作品を対象に、原作が2000年より前に始まった作品が、その言語の関心全体のどれだけを占めるかをみた。

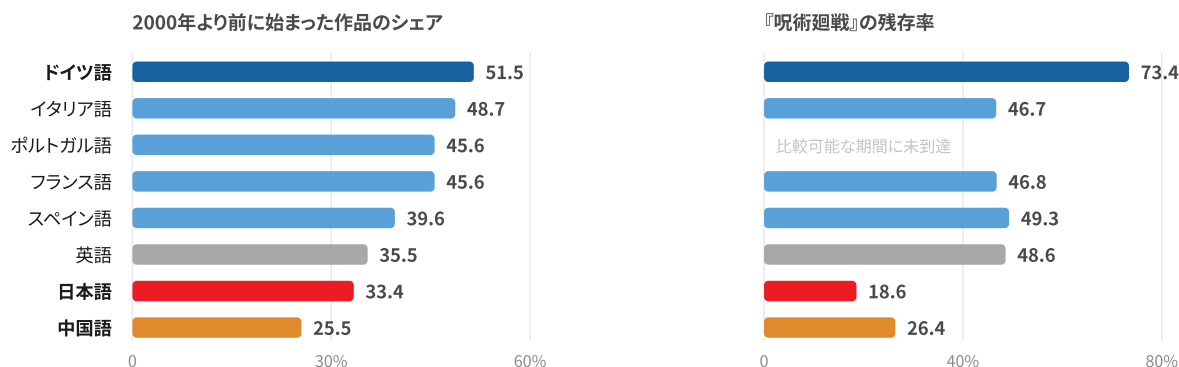
言語	2000年より前に始まった作品のシェア	『鬼滅の刃』 残存率	『呪術廻戦』 残存率
ドイツ語	51.5%	20.9%	73.4%
イタリア語	48.7%	22.5%	46.7%
ポルトガル語	45.6%	18.8%	—
フランス語	45.6%	22.7%	46.8%
スペイン語	39.6%	15.8%	49.3%
英語	35.5%	17.9%	48.6%
日本語	33.4%	13.3%	18.6%
中国語	25.5%	7.4%	26.4%

言語は旧作シェアの高い順。『呪術廻戦』のポルトガル語は、比較可能な経過期間に達していないため除外。

両端は3つの指標すべてで一致する。ドイツ語が最も高く、日本語と中国語が最も低い。中間の順位は指標によって入れ替わるが、両端は動かない。

図2 2つの指標の比較

旧作シェアの高い順に並べても、直近作品の残存率の順序はほぼ変わらない。



02 日本では、放送終了とともに関心が離れる

『鬼滅の刃』では日本が13.3%まで落ちた。フランスは22.7%、イタリアは22.5%を保っている。『呪術廻戦』ではその差はさらに大きく、日本の18.6%に対してドイツは73.4%だった。

落ち方が急なだけではない。その後の推移も違う。ドイツは2月以降ほとんど下がらないのに対し、日本は一度も持ち直すことなく毎月下がり続ける。

同じ作品、同じ時期の比較である。同じ商品が、地域によって違う長さで関心を保つ。

03 ヨーロッパでは、旧作が流通し続ける

ドイツ語では、関心の半分以上が2000年より前に始まった作品に向かっている。日本語では33.4%、中国語では25.5%。

イタリア語では『北斗の拳』が、ポルトガル語では『聖闘士星矢』がいまも上位に入る。どちらも日本語・中国語では上位に見当たらない。

ホビーで定番と呼べる商品の枠は、そう多くない。欧米では、その枠に新しい作品が入っていく。かつては日本のほうが売れていた作品が、いまは欧米で定番の側に回りつつある。欧米市場もピークからは落ちている。違いは、その下降が止まるかどうかだ。日本では止まらない。

04 アジアは速く回り、ヨーロッパは長く続く

アジアは新しい作品への反応が速い。話題になっている期間に需要が集中し、その期間が過ぎれば引く。中国語圏の旧作シェアが最も低いのも、同じことの表れだろう。

ヨーロッパは立ち上がりが遅く、そのかわり長く続く。作品が定着するまでに時間はかかるが、定着すれば簡単には入れ替わらない。1980年代の作品がいまも上位にあるのは、その蓄積の結果である。

市場の性格が、そもそも違うのだ。

本レポートについて

MARKET INSIGHTS は、株式会社マイルストーンが公開データをもとに国内外のホビー市場を継続的に観測し、発行しております。

株式会社マイルストーンについて

国内外のホビー・キャラクター商品の流通、企画、販売およびプロモーションを行っています。世界各国のメーカー・ブランドとのパートナーシップを通じて、個性ある商品や新しいホビーの楽しみ方を日本市場へ紹介しています。

データについて

- ※ 出典：ウィキメディア財団が公開するページビュー統計（言語版別、2025年8月～2026年7月）。本レポートの数値はすべて公開データにもとづく。
- ※ ページビューが測るのは関心の量であり、売上ではない。
- ※ 残存率は、ピーク月を100としたときの4～6か月後の平均値。ピーク月は作品ごとに異なるため、経過期間を揃えて算出している。
- ※ 旧作シェアは、8言語版すべてに記事がある132作品のみで算出した。言語版ごとの記事の有無による差が結果に影響しないようにするため。
- ※ 言語版は地域と正確には対応しない。英語版は世界中で読まれ、スペイン語版・ポルトガル語版は中南米を含む。
- ※ 各言語版の読者は、その言語圏全体を代表するものではない。英語版を併用する読者が多い地域では、現地語版が特定の層に偏っている可能性がある。
- ※ 韓国語版は、利用が少なく（1作品あたりの年間平均が他言語の3分の1未満）指標として機能しないため除外した。ロシア語版は、配信環境が他地域と大きく異なるため除外した。
- ※ 『呪術廻戦』のポルトガル語の数値は、現地での配信開始が遅く、比較可能な経過期間に達していないため除外した。

発行 株式会社マイルストーン
執筆 Noritada Shimizu

発行日 2026年9月3日