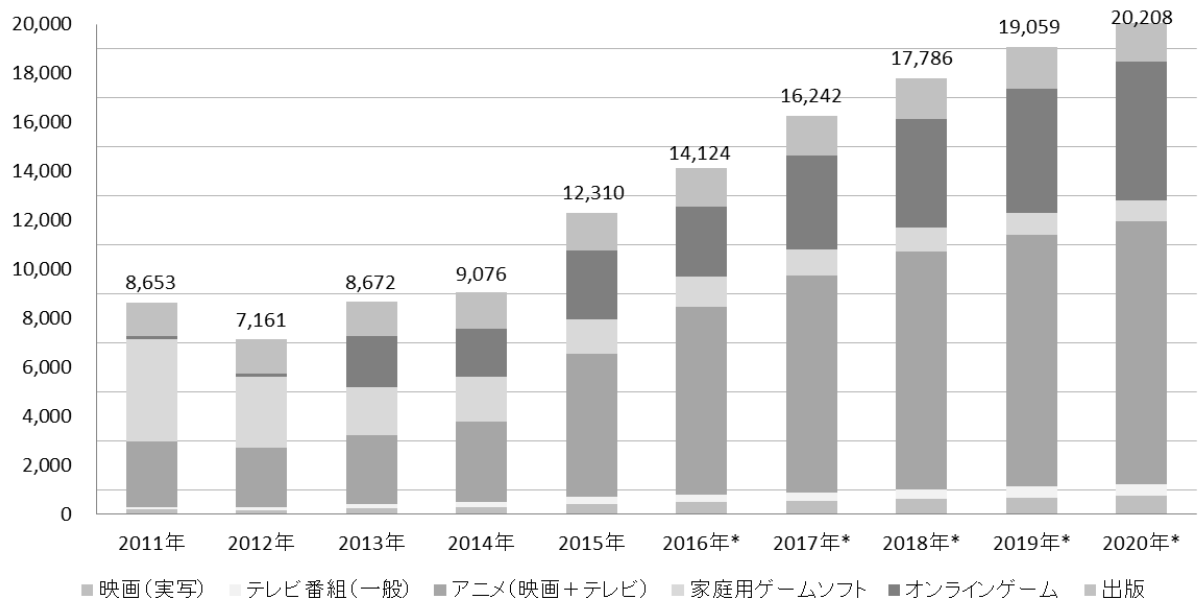


日本コンテンツの海外市場は10年間で2倍以上拡大、2020年には2兆円超え

アニメ・マンガ・ゲーム等日本のコンテンツは海外でも人気といわれ、クールジャパン戦略によって海外進出が盛んになり、海外に進出した日本コンテンツの市場規模は、2011年に8653億円であったのが、2016年には1兆4124億円に増加。2020年には2兆208億円まで拡大すると予測。

分野別の規模では最も大きいのがアニメ（映画+テレビは劇場版とテレビシリーズを表し、映像ソフト・配信売上も含む）で、2011年に2669億円から、海外配信の伸びで2016年に7676億円の実績、2020年には1兆702億円まで拡大すると予測、次いで世界的に急成長したスマホ向けアプリのオンラインゲーム、続いてマンガの印刷出版・配信が8割を占める出版の順

日本コンテンツの海外市場の2011～20年の推移・予測（単位：億円）



	2011年	2012年	2013年	2014年	2015年	2016年*	2017年*	2018年*	2019年*	2020年*
映画(実写)	195	150	245	300	435	495	544	613	682	751
テレビ番組(一般)	103	150	173	220	283	315	358	401	444	487
アニメ(映画+テレビ)	2,669	2,408	2,823	3,265	5,833	7,676	8,827	9,709	10,291	10,702
家庭用ゲームソフト	4,190	2,919	1,952	1,843	1,400	1,223	1,088	979	900	867
オンラインゲーム	120	134	2,066	1,948	2,821	2,842	3,810	4,426	5,042	5,658
出版	1,375	1,400	1,413	1,500	1,538	1,573	1,615	1,658	1,700	1,743
合計	8,653	7,161	8,672	9,076	12,310	14,124	16,242	17,786	19,059	20,208

出典：各種統計よりヒューマンメディア推計
*：予測推計値