

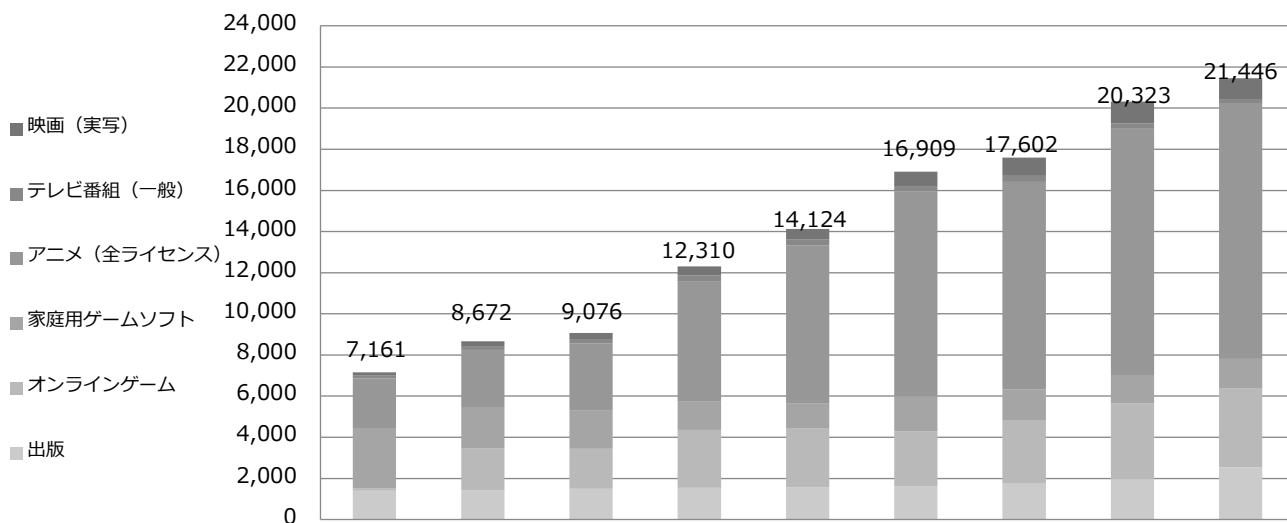
合計2兆円超の日本のコンテンツの海外市場の規模は、2020年も拡大を継続。 分野別にはアニメが最も大きく過半を占め、次いでスマホゲーム、出版、家庭用ゲームソフトの順

◆ 2020年の日本のコンテンツの分野別の海外市場の規模と動向

日本のコンテンツの海外進出による市場規模は、2019年に合計2兆円を超え、2020年も拡大を継続、5.5%増の2兆1,446億円になった。

分野別にはアニメが最も大きく過半を占め、次いでスマホゲーム、出版、家庭用ゲームソフト。実写映画とテレビ番組（一般）は規模が小さく、テレビ番組は2019年から、実写映画は2020年に減少となった。

日本のコンテンツの海外市場規模の推移と分野別内訳、2020年の前年比（2012～2020年）



(億円)	2012年	2013年	2014年	2015年	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年	前年比
映画 (実写)	150	245	300	435	495	705	887	1,061	997	-6%
テレビ番組 (一般)	150	173	220	283	315	262	300	261	240	-8%
アニメ (映像、商品化 ライセンス含む)	2,408	2,823	3,265	5,833	7,676	9,948	10,092	12,009	12,394	3.2%
家庭用ゲームソフト	2,919	1,952	1,843	1,400	1,223	1,696	1,481	1,350	1,455	7.8%
スマホ向け等ゲーム	134	2,066	1,948	2,821	2,842	2,683	3,067	3,689	3,822	3.6%
出版	1,400	1,413	1,500	1,538	1,573	1,615	1,775	1,953	2,538	30.0%
合計	7,161	8,672	9,076	12,310	14,124	16,909	17,602	20,323	21,446	5.5%

※赤字は前年比減の数値