

◆2.5次元公演市場規模の推移

	(作品) タイトル数	(回) 公演回数	(万人) 動員数	(百万円) 市場規模
2000	15	251	26	1,400
2001	17	481	74	4,049
2002	14	144	11	607
2003	17	235	12	658
2004	19	197	11	585
2005	22	284	22	1,356
2006	20	407	46	3,076
2007	19	329	38	2,137
2008	29	549	54	3,225
2009	35	599	68	4,273
2010	38	544	29	1,859
2011	39	733	48	2,856
2012	69	1,505	115	6,577
2013	88	1,521	139	8,698
2014	103	1,409	136	9,428
2015	123	1,660	132	10,395
2016	133	1,889	150	12,907
2017年	171	2,734	223	15,613

<2.5次元公演の定義>

漫画、アニメ、ゲームを原作とした舞台コンテンツの総称。

