

## 제2절 세계 콘텐츠 시장의 권역별 현황 및 전망

### 1. 북미권 콘텐츠 시장의 현황 및 전망

2010년 북미권 콘텐츠 시장의 규모는 4,181억 900만 달러로 전년대비 감소한 것으로 나타나고 있으나, 향후 5년간 연평균 1.9%의 성장세를 보이고 해마다 증가할 것으로 전망되고 있다. 북미권 콘텐츠 시장 중에서 가장 큰 성장이 예상되는 분야는 지식정보콘텐츠로 약 8.5%로 예상되며, 게임, 영화, 애니메이션 순으로 높은 성장을 보일 것으로 나타난다. 2010년 현재 시장규모에 따른 콘텐츠 시장별 순위는 광고, 방송, 캐릭터 순이다.

<표 III-2> 북미권 콘텐츠 시장 규모 및 전망

(단위: 백만 달러)

구분	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	'10-'15 CAGR
출판	44,140	42,993	44,679	43,391	42,342	42,008	41,986	42,388	43,005	43,758	44,511	1.2%
음악	7,602	7,194	6,579	5,612	5,028	4,881	4,690	4,539	4,416	4,311	4,140	-3.2%
게임	28,220	28,769	35,949	42,523	36,029	32,850	32,632	33,952	36,169	39,187	41,386	4.7%
영화	31,198	32,003	32,609	31,851	31,660	32,527	33,642	35,016	36,697	38,540	40,228	4.3%
애니메이션	5,195	5,323	5,416	5,282	5,213	5,366	5,576	5,847	6,191	6,576	6,955	5.3%
방송	39,760	43,130	45,626	48,321	50,971	44,220	37,405	33,001	30,862	29,313	27,236	-9.2%
광고	174,256	182,071	186,758	179,762	156,972	157,852	161,533	167,015	173,363	181,426	191,551	3.9%
캐릭터	87,641	87,764	84,440	86,004	76,086	77,036	77,277	77,594	78,126	78,694	80,013	0.8%
지식정보	13,826	15,891	18,311	19,413	20,081	21,369	23,798	25,801	27,801	30,007	32,193	8.5%
합계	431,838	445,138	460,367	462,159	424,382	418,109	418,539	425,153	436,630	451,812	468,213	1.9%
※ 아래는 해당 부분 이외의 다른 부문과 중첩되는 시장을 포함하는 통계로, 세계 시장 합계에는 이용되지 않으나 비교 및 참고를 위해 제시함												
만화	2,956	2,902	3,103	3,066	3,039	3,020	3,061	3,124	3,184	3,267	3,349	1.3%
영화	36,393	37,326	38,025	37,132	36,873	37,893	39,218	40,864	42,888	45,116	47,183	4.5%
애니	17,430	18,292	18,854	19,039	18,654	18,935	19,514	20,217	20,959	21,768	22,194	3.2%
방송	120,333	127,499	131,273	131,832	126,369	120,061	114,389	112,435	112,205	112,851	112,764	-1.2%
캐릭터	106,489	106,639	102,601	104,500	92,450	93,604	93,896	94,282	94,928	95,619	97,221	0.8%

주1: 만화시장은 출판시장에 포함되어 있어 별도의 만화 시장규모는 별도로 ※ 제시함

주2: 영화 시장에는 극장용/홈비디오/온라인/모바일 애니메이션이 포함되어 있어 애니메이션 시장과 중첩되므로 이를 제외한 시장 규모를 집계함. 애니메이션 시장을 포함하는 시장규모는 별도로 ※ 제시함

주3: 애니메이션 시장에는 방송용 애니메이션이 방송 시장에 포함되어 있어 애니메이션 시장과 중첩되므로 이를 제외한 시장 규모를 집계함. 방송용 애니메이션을 포함하는 시장규모는 별도로 ※ 제시함

주4: 방송 시장에는 방송 광고 시장이 중첩되므로, 이를 제외한 시장 규모를 집계함. 방송광고를 포함하는 시장규모는 별도로 ※ 제시함.

주5: 캐릭터 시장에는 캐릭터 기반 게임과 출판물 시장규모가 포함되어 있어 이를 제외한 시장규모를 집계함. 캐릭터 기반 게임과 출판물 시장규모는 별도로 ※ 제시함

자료원: IFPI(2010); Zenith Optimedia(2010); Informa Telecoms & Media(2010); PWC(2010); DFC(2010); Enterbrain(2010); Gartner(2010); IDC(2008-2009); Informa(2007); In-Stat(2006); iResearch(2010); Jamma(2007-2009); JOGA( 2009); Kaufman Bros.(2010); NPD(2010); Playmeter(2008-2009); PWC(2010); Wireless Forum(2006); 게임백서 (2007-2010); Börsenverein des Deutschen Buchhandels; 인터넷미디어종합연구소 Frankfurter Buchmesse; Nielsen Company; ICV2; ACBD; GIA(2010), Simba Information(2010); MPAA(2010); 일본동화협회; 일본영상소프트협회; Digital Vector(2009); The Numbers; Boxoffice Mojo; FutureSource(2010); 삼정KPMG 재구성

## 2. 유럽권 콘텐츠 시장의 현황 및 전망

2010년 유럽권 콘텐츠 시장의 규모는 4,156억 1,400만 달러로 전년대비 증가한 것으로 나타나고 있으며, 향후 5년간 연평균 3.9%의 성장세를 보이고 해마다 증가할 것으로 전망되고 있다. 유럽권 콘텐츠 시장 중에서 가장 큰 성장이 예상되는 분야는 북미권 시장과 마찬가지로 지식정보콘텐츠이며 약 8.6%로 예상된다. 이어 게임, 영화, 애니메이션 순으로 높은 성장을 보일 것으로 전망되며, 2010년 현재 시장규모에 따른 콘텐츠 시장별 순위는 광고, 방송, 출판 순이다.

<표 III-3> 유럽권 콘텐츠 시장 규모 및 전망

(단위: 백만 달러)

구분	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	'10-'15 CAGR
출판	78,020	78,478	80,442	79,771	78,277	77,543	78,087	79,223	80,662	82,425	82,787	1.3%
음악	8,173	7,723	6,999	6,568	6,288	6,060	5,861	5,748	5,703	5,709	5,686	-1.3%
게임	26,721	29,122	37,484	45,353	41,706	41,350	42,328	44,971	49,065	54,592	59,463	7.5%
영화	19,977	20,405	20,477	20,553	21,051	21,532	22,423	23,489	24,684	25,862	26,913	4.6%
애니메이션	3,084	3,106	3,116	3,082	3,137	3,205	3,328	3,480	3,656	3,833	3,991	4.5%
방송	50,506	53,488	56,443	58,784	62,952	64,025	64,525	66,196	69,107	72,139	74,114	3.0%
광고	131,313	141,575	152,109	153,866	133,224	135,751	139,934	144,583	149,224	154,343	160,039	3.3%
캐릭터	30,324	30,698	30,263	30,372	27,117	26,703	25,813	25,464	25,611	25,941	26,742	0.0%
지식정보	24,438	29,007	32,968	35,689	37,122	39,445	44,260	48,222	52,144	56,523	59,587	8.6%
합계	372,556	393,602	420,301	434,038	410,874	415,614	426,559	441,376	459,856	481,367	499,322	3.9%

※ 아래는 해당 부분 이외의 다른 부문과 중첩되는 시장을 포함하는 통계로, 세계 시장 합계에는 이용되지 않으나 비교 및 참고를 위해 제시함

만화	4,588	4,648	4,846	4,794	4,653	4,578	4,626	4,726	4,839	4,975	5,111	1.1%
영화	23,062	23,511	23,594	23,635	24,187	24,737	25,751	26,970	28,340	29,694	30,904	4.6%
애니	12,854	13,552	14,527	15,003	14,517	14,874	15,377	15,945	16,555	17,149	17,447	3.2%
방송	104,569	111,256	119,194	123,050	118,566	120,890	123,298	127,025	131,922	137,074	141,194	3.2%
캐릭터	36,845	37,300	36,772	36,904	32,949	32,446	31,364	30,941	31,119	31,520	32,493	0.0%

주1: 만화시장은 출판시장에 포함되어 있어 만화 시장규모는 별도로 ※ 제시함

주2: 영화 시장에는 극장용/홈비디오/온라인/모바일 애니메이션이 포함되어 있어 애니메이션 시장과 중첩되므로 이를 제외한 시장 규모를 집계함. 애니메이션 시장을 포함하는 시장규모는 별도로 ※ 제시함

주3: 애니메이션 시장에는 방송용 애니메이션이 방송 시장에 포함되어 있어 애니메이션 시장과 중첩되므로 이를 제외한 시장 규모를 집계함. 방송용 애니메이션을 포함하는 시장규모는 별도로 ※ 제시함

주4: 방송 시장에는 방송 광고 시장이 중첩되므로 이를 제외한 시장 규모를 집계함. 방송광고를 포함하는 시장규모는 별도로 ※ 제시함

주5: 캐릭터 시장에는 캐릭터 기반 게임과 출판물 시장규모가 포함되어 있어 이를 제외한 시장규모를 집계함. 캐릭터 기반 게임과 출판물 시장규모는 별도로 ※ 제시함

자료원: IFPI(2010); Zenith Optimedia(2010); Informa Telecoms & Media(2010); PWC(2010); DFC(2010); Enterbrain(2010); Gartner(2010); IDC(2008-2009); Informa(2007); In-Stat(2006); iResearch(2010); Jamma(2007-2009); JOGA( 2009); Kaufman Bros.(2010); NPD(2010); Playmeter(2008-2009); PWC(2010); Wireless Forum(2006); 게임백서 (2007-2010); Börsenverein des Deutschen Buchhandels; 인터넷미디어종합연구소 Frankfurter Buchmesse; Nielsen Company; ICV2; ACBD; GIA(2010), Simba Information(2010); MPAA(2010);

일본동화협회; 일본영상소프트협회; Digital Vector(2009); The Numbers; Boxoffice Mojo; FutureSource(2010);  
삼정KPMG 재구성

### 3. 아시아권 콘텐츠 시장의 현황 및 전망

2010년 아시아권 콘텐츠 시장의 규모는 2,710억 5,100만 달러로 전년대비 증가한 것으로 나타나고 있으며, 향후 5년간 연평균 7.9%의 성장률로 빠르게 증가할 것으로 전망되고 있다. 아시아권 콘텐츠 시장 중에서 가장 큰 성장이 예상되는 분야는 방송 시장으로 약 10.3%가 예상되며, 다음으로 광고, 지식정보콘텐츠, 영화 순으로 높은 성장을 보일 것으로 전망된다. 2010년 현재 시장규모에 따른 콘텐츠 시장별 순위는 광고, 방송, 출판 순이다.

<표 III-4> 아시아권 콘텐츠 시장 규모 및 전망

(단위: 백만 달러)

구분	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	'10-'15 CAGR
출판	46,026	47,591	49,318	51,381	51,271	51,893	53,043	54,386	55,920	57,534	56,555	1.7%
음악	5,073	5,161	5,112	5,175	4,692	4,480	4,278	4,139	4,021	3,925	3,761	-3.4%
게임	28,080	28,961	27,041	26,821	27,699	28,138	29,331	31,540	33,195	35,275	37,319	5.8%
영화	11,724	12,421	13,028	13,528	14,276	15,343	16,507	17,787	19,182	20,600	21,970	7.4%
애니메이션	3,296	3,511	3,550	3,594	3,631	3,720	3,824	3,943	4,073	4,198	4,306	3.0%
방송	16,722	17,956	19,497	20,965	22,642	23,303	24,339	26,481	30,572	35,352	40,382	11.6%
광고	83,211	88,392	93,494	95,577	92,571	102,342	112,683	124,383	136,814	150,593	165,784	10.1%
캐릭터	15,428	15,794	16,187	15,598	14,180	15,435	16,341	17,303	18,429	19,604	20,812	6.2%
지식정보	14,417	17,590	20,212	22,988	24,315	26,397	30,065	33,104	36,149	39,454	40,400	8.9%
합계	223,977	237,377	247,439	255,627	255,277	271,051	290,411	313,066	338,355	366,535	391,289	7.9%
※ 아래는 해당 부분 이외의 다른 부문과 중첩되는 시장을 포함하는 통계로, 세계 시장 합계에는 이용되지 않으나 비교 및 참고를 위해 제시함												
만화	2,012	2,183	2,330	2,424	2,342	2,327	2,405	2,495	2,592	2,703	2,814	3.4%
영화	15,021	15,932	16,579	17,122	17,908	19,063	20,332	21,729	23,256	24,798	26,276	6.6%
애니	8,702	9,253	9,627	9,977	10,192	10,775	11,250	11,768	12,290	12,688	12,820	3.5%
방송	57,049	60,497	63,184	66,327	67,734	73,387	79,471	87,311	97,213	108,242	119,751	10.3%
캐릭터	18,746	19,191	19,668	18,953	17,230	18,754	19,855	21,024	22,393	23,821	25,288	6.2%

주1: 만화시장은 출판시장에 포함되어 있어 만화 시장규모는 별도로 ※ 제시함

주2: 영화 시장에는 극장용/홈비디오/온라인/모바일 애니메이션이 포함되어 있어 애니메이션 시장과 중첩되므로 이를 제외한 시장 규모를 집계함. 애니메이션 시장을 포함하는 시장규모는 별도로 ※ 제시함

주3: 애니메이션 시장에는 방송용 애니메이션이 방송 시장에 포함되어 있어 애니메이션 시장과 중첩되므로 이를 제외한 시장 규모를 집계함. 방송용 애니메이션을 포함하는 시장규모는 별도로 ※ 제시함

주4: 방송 시장에는 방송 광고 시장이 중첩되므로 이를 제외한 시장 규모를 집계함. 방송광고를 포함하는 시장규모는 별도로 ※ 제시함.

주5: 캐릭터 시장에는 캐릭터 기반 게임과 출판물 시장규모가 포함되어 있어 이를 제외한 시장규모를 집계함. 캐릭터 기반 게임과 출판물 시장규모는 별도로 ※ 제시함

자료원: IFPI(2010); Zenith Optimedia(2010); Informa Telecoms & Media(2010); PWC(2010); DFC(2010);  
Enterbrain(2010); Gartner(2010); IDC(2008-2009); Informa(2007); In-Stat(2006); iResearch(2010);

Jamma(2007-2009); JOGA( 2009); Kaufman Bros.(2010); NPD(2010); Playmeter(2008-2009); PWC(2010); Wireless Forum(2006); 게임백서 (2007-2010); Börsenverein des Deutschen Buchhandels; 인터넷미디어종합연구소; Frankfurter Buchmesse; Nielsen Company; ICV2; ACBD; GIA(2010), Simba Information(2010); MPAA(2010); 일본동화협회; 일본영상소프트협회; Digital Vector(2009); The Numbers; Boxoffice Mojo; FutureSource(2010); 삼정KPMG 재구성

#### 4. 중남미권 콘텐츠 시장의 현황 및 전망

2010년 중남미권 콘텐츠 시장의 규모는 602억 3,500만 달러로 전년대비 증가하였으며, 향후 5년간 연평균 11.0%의 성장률로 시장이 확대될 것으로 전망되고 있다. 중남미권 콘텐츠 시장 중에서 가장 큰 성장이 예상되는 분야는 방송과 광고 시장으로 약 11.6%가 예상되며, 이어 지식정보콘텐츠, 캐릭터, 애니메이션 순으로 높은 성장이 전망된다. 2010년 현재 시장규모에 따른 콘텐츠 시장별 순위는 방송, 광고, 출판 순이다.

<표 III-5> 중남미권 콘텐츠 시장 규모 및 전망

(단위: 백만 달러)

구분	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	'10-'15 CAGR
출판	4,566	4,838	5,186	5,413	5,451	5,550	5,698	5,903	6,125	6,363	6,602	3.5%
음악	627	527	426	403	401	402	398	395	393	391	387	-0.8%
게임	992	1,148	1,264	1,487	1,416	1,437	1,496	1,557	1,656	1,769	1,863	5.3%
영화	1,687	1,913	2,039	1,994	2,161	2,335	2,544	2,781	3,057	3,365	3,667	9.4%
애니메이션	241	273	292	278	296	318	345	375	411	452	491	9.1%
방송	5,545	6,255	7,367	8,939	10,169	10,895	11,163	12,037	13,929	16,542	19,364	12.2%
광고	18,593	21,472	25,110	28,932	28,941	33,119	37,013	41,374	46,086	51,328	57,205	11.6%
캐릭터	2,787	2,833	2,949	2,973	2,835	3,356	3,745	4,176	4,634	5,126	5,599	10.8%
지식정보	1,430	1,788	2,125	2,422	2,585	2,823	3,230	3,593	3,959	4,363	4,775	11.1%
합계	36,468	41,047	46,758	52,841	54,255	60,235	65,632	72,191	80,250	89,699	99,953	11.0%

※ 아래는 해당 부분 이외의 다른 부문과 중첩되는 시장을 포함하는 통계로, 세계 시장 합계에는 이용되지 않으나 비교 및 참고를 위해 제시함

만화	229	242	254	265	265	268	276	288	300	314	327	3.7%
영화	2,224	2,299	2,549	2,842	2,982	3,153	3,361	3,599	3,826	4,073	4,295	6.4%
애니	1,917	2,213	2,553	2,840	2,892	3,156	3,484	3,863	4,282	4,752	5,039	9.8%
방송	18,263	21,016	24,594	28,736	30,026	33,672	36,572	40,413	45,473	51,591	58,248	11.6%
캐릭터	3,386	3,443	3,584	3,612	3,445	4,078	4,551	5,074	5,630	6,228	6,803	10.8%

주1: 만화시장은 출판시장에 포함되어 있어 만화 시장규모는 별도로 ※ 제시함

주2: 영화 시장에는 극장용/홈비디오/온라인/모바일 애니메이션이 포함되어 있어 애니메이션 시장과 중첩되므로 이를 제외한 시장 규모를 집계함. 애니메이션 시장을 포함하는 시장규모는 별도로 ※ 제시함

주3: 애니메이션 시장에는 방송용 애니메이션이 방송 시장에 포함되어 있어 애니메이션 시장과 중첩되므로 이를 제외한 시장 규모를 집계함. 방송용 애니메이션을 포함하는 시장규모는 별도로 ※ 제시함

주4: 방송 시장에는 방송 광고 시장이 중첩되므로 이를 제외한 시장 규모를 집계함. 방송광고를 포함하는 시장규모는 별도로 ※ 제시함.

주5: 캐릭터 시장에는 캐릭터 기반 게임과 출판물 시장규모가 포함되어 있어 이를 제외한 시장규모를 집계함. 캐릭터 기반 계

임과 출판물 시장규모는 별도로 ※ 제시함

자료원: IFPI(2010); Zenith Optimedia(2010); Informa Telecoms & Media(2010); PWC(2010); DFC(2010); Enterbrain(2010); Gartner(2010); IDC(2008-2009); Informa(2007); In-Stat(2006); iResearch(2010); Jamma(2007-2009); JOGA( 2009); Kaufman Bros.(2010); NPD(2010); Playmeter(2008-2009); PWC(2010); Wireless Forum(2006); 게임백서 (2007-2010); Börsenverein des Deutschen Buchhandels; 인터넷미디어융합연구소; Frankfurter Buchmesse; Nielsen Company; ICV2; ACBD; GIA(2010), Simba Information(2010); MPAA(2010); 일본동화협회; 일본영상소프트협회; Digital Vector(2009); The Numbers; Boxoffice Mojo; FutureSource(2010); 삼정KPMG 재구성

## 5. 오세아니아권 콘텐츠 시장의 현황 및 전망

2010년 오세아니아권 콘텐츠 시장의 규모는 266억 4,600만 달러로 전년대비 증가하였으며, 향후 5년간 연평균 6.3%의 성장률로 시장이 확대될 것으로 전망되고 있다. 오세아니아권 콘텐츠 시장 중에서 가장 큰 성장이 예상되는 분야는 지식정보콘텐츠로 약 10.7%가 예상되며, 이어 영화, 광고, 게임 순으로 높은 성장이 전망된다. 2010년 현재 시장규모에 따른 콘텐츠 시장별 순위는 다른 권역들과 마찬가지로 광고, 방송, 출판 순으로 나타난다.

<표 III-6> 오세아니아권 콘텐츠 시장 규모 및 전망

(단위: 백만 달러)

구분	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	'10-'15 CAGR
출판	3,134	3,212	3,246	3,295	3,275	3,281	3,342	3,433	3,549	3,693	3,836	3.2%
음악	514	492	445	419	433	457	470	486	507	533	561	4.2%
게임	1,273	1,270	1,339	1,513	1,542	1,595	1,695	1,805	1,935	2,095	2,267	7.3%
영화	1,927	1,995	2,208	2,460	2,583	2,728	2,906	3,108	3,300	3,508	3,694	6.2%
애니메이션	297	304	341	381	399	425	455	490	526	564	601	7.2%
방송	993	1,121	1,279	1,464	1,576	1,742	1,706	1,724	1,837	1,903	2,007	2.9%
광고	9,999	10,349	11,430	11,755	11,385	12,271	13,216	14,129	15,200	16,354	17,657	7.5%
캐릭터	2,373	2,392	2,344	2,350	2,095	2,478	2,445	2,434	2,456	2,503	2,580	0.8%
지식정보	982	1,187	1,330	1,474	1,553	1,669	1,894	2,090	2,295	2,532	2,775	10.7%
합계	21,492	22,322	23,962	25,111	24,841	26,646	28,129	29,699	31,605	33,685	35,978	6.3%

※ 아래는 해당 부분 이외의 다른 부문과 중첩되는 시장을 포함하는 통계로, 세계 시장 합계에는 이용되지 않으나 비교 및 참고를 위해 제시함

만화	178	183	185	190	189	190	197	206	215	227	238	3.0%
영화	1,928	2,186	2,331	2,272	2,457	2,653	2,888	3,156	3,468	3,817	4,158	9.4%
애니	762	795	890	961	987	1,051	1,120	1,194	1,272	1,356	1,414	6.1%
방송	5,237	5,431	5,941	6,128	6,101	6,612	6,895	7,230	7,680	8,100	8,565	5.3%
캐릭터	2,883	2,906	2,848	2,856	2,546	3,011	2,971	2,958	2,984	3,041	3,135	0.8%

주1: 만화시장은 출판시장에 포함되어 있어, 만화 시장규모는 별도로 ※ 제시함

주2: 영화 시장에는 극장용/홈비디오/온라인/모바일 애니메이션이 포함되어 있어 애니메이션 시장과 중첩되므로, 이를 제외한 시장 규모를 집계함. 애니메이션 시장을 포함하는 시장규모는 별도로 ※ 제시함

주3: 애니메이션 시장에는 방송용 애니메이션이 방송 시장에 포함되어 있어 애니메이션 시장과 중첩되므로, 이를 제외한 시장 규모를 집계함. 방송용 애니메이션을 포함하는 시장규모는 별도로 ※ 제시함

주4: 방송 시장에는 방송 광고 시장이 중첩되므로, 이를 제외한 시장 규모를 집계함. 방송광고를 포함하는 시장규모는 별도로 ※ 제시함.

주5: 캐릭터 시장에는 캐릭터 기반 게임과 출판물 시장규모가 포함되어 있어 이를 제외한 시장규모를 집계함  
 캐릭터 기반 게임과 출판물 시장규모는 별도로 ※ 제시함

자료원: IFPI(2010); Zenith Optimedia(2010); Informa Telecoms & Media(2010); PWC(2010); DFC(2010);  
 Enterbrain(2010); Gartner(2010); IDC(2008-2009); Informa(2007); In-Stat(2006); iResearch(2010);  
 Jamma(2007-2009); JOGA (2009); Kaufman Bros.(2010); NPD(2010); Playmeter(2008-2009); PWC(2010);  
 Wireless Forum(2006); 게임백서 (2007-2010); Börsenverein des Deutschen Buchhandels; 인터넷미디어융합연구소;  
 Frankfurter Buchmesse; Nielsen Company; ICV2; ACBD; GIA(2010), Simba Information(2010); MPAA(2010);  
 일본동화협회; 일본영상소프트협회; Digital Vector(2009); The Numbers; Boxoffice Mojo; FutureSource(2010);  
 삼정KPMG 재구성

## 6. 중동/아프리카권 콘텐츠 시장의 현황 및 전망

2010년 중동/아프리카권 콘텐츠 시장의 규모는 256억 1,500만 달러로 전년대비 증가하였으며, 향후 5년간 연평균 10.5%의 성장률로 시장이 확대될 것으로 전망되고 있다. 중동/아프리카권 콘텐츠 시장 중에서 가장 큰 성장이 예상되는 분야는 캐릭터 시장으로 약 27.1%가 예상되며, 이어 방송, 광고, 게임 순으로 높은 성장이 전망된다. 2010년 현재 시장규모에 따른 콘텐츠 시장별 순위는 다른 권역들과 마찬가지로 광고, 방송, 출판 순으로 나타난다.

<표 III-7> 중동/아프리카권 콘텐츠 시장 규모 및 전망

(단위: 백만 달러)

구분	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	'10-'15 CAGR
출판	3,268	3,402	3,713	3,856	3,782	3,768	3,833	3,917	4,033	4,164	4,296	2.7%
음악	364	339	327	292	284	291	293	299	307	315	320	1.9%
게임	171	189	202	248	248	253	268	285	310	337	362	7.5%
영화	266	283	290	309	316	324	339	356	373	391	406	4.6%
애니메이션	34	36	37	39	40	41	42	44	46	48	50	4.2%
방송	1,312	1,465	1,635	1,862	2,143	2,253	2,286	2,498	2,868	3,369	3,951	11.9%
광고	8,759	10,985	13,743	16,936	14,462	15,956	17,710	19,512	21,426	23,486	25,714	10.0%
캐릭터	345	416	500	574	616	812	1,029	1,332	1,705	2,168	2,690	27.1%
지식정보	1,024	1,257	1,522	1,725	1,794	1,917	2,172	2,384	2,607	2,856	3,107	10.1%
합계	15,543	18,372	21,969	25,841	23,685	25,615	27,972	30,627	33,675	37,134	40,896	10.5%
※ 아래는 해당 부분 이외의 다른 부문과 중첩되는 시장을 포함하는 통계로, 세계 시장 집계에는 이용되지 않으나 비교 및 참고를 위해 제시함												
만화	102	105	110	112	109	109	111	113	115	119	122	1.8%
영화	301	319	327	348	356	365	382	400	420	439	456	4.6%
애니	502	522	565	580	583	609	625	641	659	674	672	2.0%
방송	5,604	7,185	9,324	11,471	11,153	12,401	13,850	15,573	17,566	19,843	22,353	12.5%
캐릭터	420	506	608	698	749	986	1,250	1,619	2,072	2,634	3,268	27.1%

주1: 만화시장은 출판시장에 포함되어 있어 만화 시장규모는 별도로 ※ 제시함

주2: 영화 시장에는 극장용/홈비디오/온라인/모바일 애니메이션이 포함되어 있어 애니메이션 시장과 중첩되므로, 이를 제외한 시장 규모를 집계함. 애니메이션 시장을 포함하는 시장규모는 별도로 ※ 제시함

주3: 애니메이션 시장에는 방송용 애니메이션이 방송 시장에 포함되어 있어 애니메이션 시장과 중첩되므로, 이를 제외한 시장

규모를 집계함. 방송용 애니메이션을 포함하는 시장규모는 별도로 ※ 제시함

주4: 방송 시장에는 방송 광고 시장이 중첩되므로, 이를 제외한 시장 규모를 집계함. 방송광고를 포함하는 시장규모는 별도로 ※ 제시함.

주5: 캐릭터 시장에는 캐릭터 기반 게임과 출판물 시장규모가 포함되어 있어 이를 제외한 시장규모를 집계함. 캐릭터 기반 게임과 출판물 시장규모는 별도로 ※ 제시함

자료원: IFPI(2010); Zenith Optimedia(2010); Informa Telecoms & Media(2010); PWC(2010); DFC(2010); Enterbrain(2010); Gartner(2010); IDC(2008-2009); Informa(2007); In-Stat(2006); iResearch(2010); Jamma(2007-2009); JOGA( 2009); Kaufman Bros.(2010); NPD(2010); Playmeter(2008-2009); PWC(2010); Wireless Forum(2006); 게임백서 (2007-2010); Börsenverein des Deutschen Buchhandels; 인터넷미디어종합연구소; Frankfurter Buchmesse; Nielsen Company; ICV2; ACBD; GIA(2010), Simba Information(2010); MPAA(2010); 일본동화협회; 일본영상소프트협회; Digital Vector(2009); The Numbers; Boxoffice Mojo; FutureSource(2010); 삼정KPMG 재구성