

■ 전 세계 분야별 콘텐츠시장 규모(2006~2015)

(단위: 십억 달러)

| 구분 | 2006 | 2007 | 2008 | 2009 | 2010p | 2011 | 2012 | 2013 | 2014 | 2015 | 2011~2015 CAGR(%) |
|---------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|----------------------|
| 영화 | 81.1 | 83.1 | 82.2 | 83.4 | 86.2 | 90.6 | 96.4 | 102.7 | 108.9 | 114.8 | 5.9 |
| 애니메이션 ¹⁾ | 13.4 | 13.5 | 12.8 | 14.0 | 17.0 | 15.8 | 16.8 | 17.7 | 18.9 | 19.9 | 3.2 |
| 방송 | 359.2 | 379.5 | 393.0 | 388.5 | 417.7 | 439.3 | 475.1 | 502.9 | 543.5 | 571.0 | 6.3 |
| 게임 | 34.1 | 42.9 | 51.7 | 52.6 | 55.5 | 59.3 | 64.2 | 69.7 | 75.7 | 82.4 | 8.2 |
| 음악 | 33.5 | 30.9 | 27.6 | 25.4 | 23.4 | 22.1 | 21.8 | 21.7 | 21.8 | 22.1 | -1.1 |
| 출판 | 371.1 | 379.7 | 371.1 | 340.7 | 341.0 | 342.1 | 349.2 | 357.4 | 366.2 | 376.4 | 2.0 |
| 만화 | 6.1 | 6.2 | 6.3 | 6.2 | 6.0 | 6.0 | 6.0 | 6.2 | 6.3 | 6.4 | 1.2 |
| 광고 | 455.3 | 474.2 | 469.5 | 417.9 | 442.3 | 456.0 | 489.3 | 515.3 | 552.8 | 577.6 | 5.5 |
| 지식정보 | 329.4 | 367.0 | 391.4 | 395.3 | 417.2 | 442.1 | 474.3 | 510.7 | 546.5 | 582.9 | 6.7 |
| 캐릭터 ²⁾ | 109.0 | 106.4 | 167.9 | 149.8 | 153.2 | 153.4 | 156.3 | 159.5 | 163.3 | 168.7 | 1.9 |
| 전체 | 1,266.1 | 1,351.6 | 1,391.1 | 1,357.3 | 1,419.5 | 1,480.8 | 1,576.2 | 1,669.8 | 1,775.7 | 1,870.5 | 5.7 |

*공연권(Performance Rights)은 음악공연, 뮤지컬 등의 공연수익과 음원에 대한 가수, 작사, 작곡가에 대한 저작권료가 포함되어 있음

※출처: 2011 해외 콘텐츠시장조사(2011) 재구성

- 2010년 전 세계 콘텐츠시장 규모는 1조 4,195억 2,600만 달러인 가운데 광고가 1위(4,423억 달러)로 전체의 31.2%를 차지했고 이어 방송이 4,177억 달러(29.4%), 지식정보콘텐츠 4,172억 달러(29.4%) 등의 순이었음
- 전 세계 콘텐츠시장의 연평균 성장률(2011~2015)은 게임분야가 8.2%로 가장 높았으며, 그 다음으로 지식정보콘텐츠(6.7%), 방송(6.3%), 영화(5.9%) 분야가 전체 산업 평균보다 높은 성장률을 기록한 반면, 광고(5.5%), 애니메이션(3.2%), 출판(2.0%), 캐릭터(1.9%), 만화(1.2%)가 전체 산업 평균치를 하회하였고 특히, 음악분야의 경우 -1.1%를 기록하였음

1) 애니메이션과 만화의 시장규모는 각각 영화, 방송, 출판시장 규모에도 포함되어 있음. 따라서 전체 합계에는 중복되는 부분을 제외한 금액만 반영함

2) 캐릭터시장의 경우 엔터테인먼트, 패션, 스포츠, 대학 등의 프로퍼티와 로고 등을 라이선싱한 상품의 소비 시장규모는 이 보고서의 전체 콘텐츠시장 규모에는 포함되지 않음