

■ 독일 콘텐츠시장 규모(2006~2015)¹⁾

(단위: 백만 달러)

구분	2006	2007	2008	2009	2010p	2011	2012	2013	2014	2015	2011~2015 CAGR(%)
영화	3,345	3,276	3,223	3,579	3,528	3,750	3,871	4,006	4,137	4,241	3.7
애니메이션 ²⁾	665	672	591	599	670	596	635	643	680	681	0.5
방송	20,136	20,320	20,399	20,662	21,495	22,089	22,720	23,621	24,575	25,286	2.3
게임	1,829	2,244	2,609	2,567	2,595	2,674	2,867	3,067	3,325	3,463	5.9
음악	2,260	2,189	2,096	2,027	2,033	1,998	1,991	2,000	2,031	2,065	0.3
출판	27,507	26,972	26,875	25,874	26,188	26,551	26,951	27,425	27,890	27,769	1.2
만화	551	525	536	555	548	552	556	585	610	636	2.9
광고	21,420	22,724	22,672	20,579	21,843	22,559	23,413	24,379	25,448	26,296	3.8
지식정보	23,703	26,228	26,584	25,971	26,634	27,614	28,758	30,157	31,146	32,430	4.4
캐릭터 ³⁾	4,200	4,300	6,510	5,630	5,200	4,660	4,390	4,230	4,140	4,000	5.1
전체	81,733	85,129	86,131	85,106	87,296	89,859	92,812	96,532	99,952	103,010	3.4

※출처: 2011 해외 콘텐츠시장조사(2011) 재구성

- 2010년 독일 콘텐츠시장 규모는 872억 9,600만 달러로 전년대비 2.6%로 성장했으며 연평균성장률 3.4%가 예상되어 2015년에는 1,030억 1천만 달러의 시장규모가 예상됨
- 독일 콘텐츠시장을 분야별로 살펴보면, 지식정보가 266억 3,400만 달러(30.5%)로 가장 큰 시장규모를 보이고 있고 이어 출판 261억 8,800만 달러(30.0%), 광고 218억 4,300만 달러(25.0%), 방송 214억 9,500만 달러(24.6%), 캐릭터 52억 달러(6.0%) 등의 순이었음
- 독일 콘텐츠시장의 연평균 성장률(2011~2015)이 높게 예상되는 분야는 게임(5.9%), 캐릭터(5.1%), 지식정보(4.4%) 등의 순으로 전망됨

1) 영화, 방송, 게임, 출판, 지식정보콘텐츠 시장규모에는 각 분야별 광고시장 통계치가 합산되어 있으며 이 금액은 광고 분야에서도 포함되어 있음. 따라서 국가별 합계에는 중복되는 부분을 제외한 금액만 반영함

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

3) 캐릭터 시장의 경우 엔터테인먼트, 패션, 스포츠, 대학 등의 프롭터티와 로고 등을 라이선싱한 상품의 소비 시장 규모는 본 자료의 콘텐츠시장 규모에는 포함되지 않음