

## ■ 아시아 지역 분야별 콘텐츠시장 규모 (2006~2015)

(단위: 십억 달러)

구분	2006	2007	2008	2009	2010p	2011	2012	2013	2014	2015	2011~2015 CAGR(%)
영화	16.5	17.3	17.6	18.1	19.8	21	22.9	25	27	29	8
애니메이션 <sup>2)</sup>	2.7	2.8	2.7	3	3.9	3.7	4	4.3	4.7	5	5.2
방송	67.2	71.6	74.8	76.1	83.6	88.9	98	107.4	118	127.4	8.5
게임	11.5	14.6	17.4	19.6	22.2	24.4	27.5	31.1	34.9	38.7	11.8
음악	8.5	8.5	8.2	7.7	7.1	6.3	6.2	6.1	6.1	6.1	-3
출판	98.3	102.1	104.3	99.5	100.9	100.8	104.6	108.1	111.4	115.3	2.7
만화	2.7	2.8	2.9	2.8	2.8	2.7	2.8	2.8	2.8	2.8	0.4
광고	101	106.9	109	102.6	109	111.6	122.5	133.5	144.3	154.6	7.2
지식정보	89.6	105.5	119.3	127.4	136.2	143.2	153.1	163.8	173.6	182.7	5.9
캐릭터 <sup>3)</sup>	11.3	11.6	21.8	19.8	21.8	21.9	24	25.4	26.9	28.4	5.4
전체	310.1	341.1	364.8	371.3	394.8	410.7	442.7	476.1	509	540.7	6.5

※출처: 2011 해외 콘텐츠시장조사(2011) 재구성

- 2010년 아시아 콘텐츠시장 규모는 3,948억 달러로 전년 대비 6.3% 성장했으며 2011~2015년까지 연평균 6.5% 성장이 기대되어 2015년에는 5,407억 달러를 기록할 것으로 예상됨
- 분야별 콘텐츠시장 비중을 살펴보면, 지식정보가 1,362억 달러(34.5%), 광고 1,090억 달러(27.6%), 출판 1,009억 달러(25.6%), 방송 836억 달러(21.2%), 게임 222억 달러(5.6%) 등이며 만화시장은 28억 달러에 불과해 전체의 0.7%에 지나지 않는 것으로 나타남
- 한편, 디지털 음원 판매가 급증한 반면 오프라인 음악시장은 축소됨에 따라 2011~2015년 사이 연평균성장률은 다소(-3.0%) 감소할 것으로 보임

1) 영화, 방송, 게임, 출판, 지식정보콘텐츠시장 규모에는 각 분야별 광고시장 통계치가 합산되어 있으며 이 금액은 광고 분야에도 포함되어 있음. 따라서 전체 합계에는 중복되는 부분을 제외한 금액만 반영함

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

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