

■ 전 세계 애니메이션시장 규모 (2006~2015)

(단위: 백만 달러)

구분	2006	2007	2008	2009	2010p	2011	2012	2013	2014	2015	2011-2015 CAGR(%)
방송	3,570	3,638	3,441	4,113	4,790	5,113	5,535	5,848	6,305	6,711	6.8
영화	3,067	3,237	3,009	3,440	4,351	3,969	4,270	4,586	4,945	5,257	3.9
홈비디오	6,476	6,275	5,922	5,918	7,117	5,959	6,113	6,233	6,482	6,654	-1.0
디지털 배급	236	330	383	512	744	746	887	1,016	1,149	1,267	10.8
합계	13,350	13,480	12,756	13,982	17,002	15,787	16,806	17,684	18,881	19,888	3.2

※출처: 2011 해외 콘텐츠시장조사(2011) 재구성

- 2008년 세계 경제 위기의 영향으로 전세계 애니메이션시장 규모는 다소 감소 추세였으나 최근 3D 애니메이션 개봉大作들에 힘입어 2010년 170억 200만 달러로 전년 대비 21.6% 성장하며 큰 상승세를 기록
- 애니메이션시장을 분야별로 살펴보면, 홈비디오가 71억 1,700만 달러(41.9%)로 가장 큰 비중으로 차지하고 있으며 이어 방송 47억 9,000만 달러(28.2%), 영화 43억 5,100만 달러(25.6%), 디지털 배급 7억 4,400만 달러(4.4%)의 순으로 나타남
- 향후 5년간 전세계 애니메이션 시장은 연평균 3.2% 성장하여 2015년 198억 8,800만 달러 규모로 성장할 것으로 전망되며 홈비디오(-1.0%) 분야를 제외한 디지털배급(10.8%), 방송(6.8%) 영화(3.9%)분야는 고무 성장할 것으로 예상됨