

■ 남미 지역 분야별 콘텐츠시장 규모(2006~2015)

(단위: 십억 달러)

구분	2006	2007	2008	2009	2010p	2011	2012	2013	2014	2015	2011~2015 CAGR(%)
영화	2.4	2.6	2.5	2.8	3.1	3.3	3.6	3.9	4.2	4.4	7.6
애니메이션 ²⁾	0.4	0.4	0.4	0.5	0.6	0.6	0.6	0.7	0.7	0.8	4.8
방송	18.3	21.0	23.6	24.1	27.8	31.0	34.9	38.5	45.2	46.9	10.6
게임	0.7	1.0	1.2	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	7.5
음악	1.0	0.8	0.7	0.7	0.7	0.6	0.6	0.6	0.6	0.7	-0.4
출판	12.4	13.3	14.0	13.6	14.0	14.6	15.3	16.0	16.9	17.9	4.9
만화	0.2	0.2	0.2	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	6.2
광고	16.7	19.0	21.0	20.7	23.3	25.2	27.8	30.0	35.2	35.3	8.7
지식정보	9.0	11.3	13.4	14.9	17.3	20.6	23.6	27.1	30.7	34.4	14.0
캐릭터 ³⁾	0.9	1.1	3.6	3.4	4.1	4.6	5.1	5.6	6.2	6.8	10.4
전체	45.2	51.5	57.1	59.1	66.3	73.8	82.0	90.4	102.2	109.1	10.5

※출처: 2011 해외 콘텐츠시장조사(2011) 재구성

- 2010년 남미 지역의 콘텐츠시장 규모는 663억 달러로 전년 대비 12.2% 성장했으며 2011~2015년까지 연평균 10.5% 성장이 기대되어 2015년에는 1,091억 달러 규모로 성장할 것으로 예상됨
- 분야별 콘텐츠시장 비중을 살펴보면, 방송이 278억 달러(41.9%), 광고 233억 달러(35.1%), 지식정보 173억 달러(26.1%), 출판 140억 달러(21.1%), 캐릭터 41억 달러(6.2%) 등인 반면 만화시장은 1억 달러에 불과해 전체의 0.02%에 지나지 않는 것으로 나타남
- 한편, 디지털 음원 판매가 급증했으나 오프라인 음악시장의 축소에 따라 2011~2015년 사이 연평균성장률은 다소(-0.4%) 감소할 것으로 전망됨

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 포함하지 않음