

## ■ 일본 콘텐츠시장 규모(2006~2015)<sup>1)</sup>

(단위: 백만 달러)

구분	2006	2007	2008	2009	2010p	2011	2012	2013	2014	2015	2011~2015 CAGR(%)
영화	7,726	7,684	7,307	7,252	7,674	7,403	7,812	8,296	8,686	8,932	3.1
애니메이션 <sup>2)</sup>	1,476	1,319	1,811	1,794	2,245	1,897	2,005	2,131	2,244	2,327	5.4
방송	33,691	34,250	33,797	32,389	33,040	32,505	34,005	35,860	37,311	38,404	3.6
게임	5,489	6,467	6,495	6,772	7,029	6,933	7,433	8,150	8,909	9,607	6.4
음악	6,824	6,894	6,684	6,021	5,460	4,547	4,364	4,148	3,978	3,842	-6.8
출판	47,328	46,721	46,214	41,889	40,439	37,910	38,870	39,084	39,265	39,543	-0.4
만화	1,965	1,996	2,073	2,000	1,966	1,907	1,921	1,947	1,955	,964	0.0
광고	51,971	52,508	50,661	44,828	44,648	41,643	44,572	47,233	48,668	49,999	2.3
지식정보	50,964	58,738	63,044	64,632	66,082	66,147	69,719	73,188	75,730	77,899	3.6
캐릭터 <sup>3)</sup>	7,550	7,550	13,280	11,540	11,760	11,420	11,040	10,670	10,220	9,700	-3.8
전체	164,687	174,732	178,279	172,768	174,036	169,095	177,535	185,770	191,797	197,035	2.5

※ 출처: 2011 해외 콘텐츠시장조사(2011) 재구성

- 2010년 일본 콘텐츠시장 규모는 1,740억 3,600만 달러로 전년대비 0.7%로 성장했으며 연평균성장률 2.5%로 2015년에는 1,970억 3,500만 달러의 시장규모가 예상됨
- 일본 콘텐츠시장을 분야별로 살펴보면, 지식정보가 660억 8,200만 달러(38.0%)로 1위, 광고 446억 4,800만 달러(25.7%), 출판 404억 3,900만 달러(23.2%), 방송 330억 4,000만 달러(19.0%), 캐릭터 117억 6,000만 달러(6.8%) 등의 순이었음
- 일본 콘텐츠시장의 연평균 성장률(2011~2015)이 높게 예상되는 분야는 게임(6.4%), 애니메이션(5.4%), 방송 및 지식정보(3.6%)등의 순으로 전망됨

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

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

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