

## ■ 브라질 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	1,177	1,257	1,063	1,168	1,368	1,499	1,641	1,790	1,937	2,070	8.6
애니메이션 <sup>2)</sup>	243	262	241	267	343	488	469	517	581	637	13.7
방송	7,591	9,275	10,945	11,253	13,618	15,553	17,937	20,096	24,684	25,188	13.3
게임	233	290	360	374	392	425	459	493	530	567	7.7
음악	374	287	214	228	235	243	246	252	258	264	2.4
출판	6,619	7,203	7,729	7,521	7,865	8,238	8,709	9,213	9,780	10,416	5.7
만화	61	64	70	71	74	77	80	85	90	95	5.0
광고	7,766	9,353	10,874	10,812	12,550	13,705	15,302	16,605	20,354	19,879	9.6
지식정보	4,604	5,859	6,632	7,269	8,583	10,400	12,061	13,774	5,389	16,892	19.4
캐릭터 <sup>3)</sup>	452	750	1,570	1,650	1,950	2,180	2,430	2,700	2,980	3,260	10.4
전체	21,192	24,829	27,756	28,718	33,104	37,478	42,239	46,869	53,860	56,731	11.4

※ 출처: 2011 해외 콘텐츠시장조사(2011) 재구성

- 2010년 브라질 콘텐츠시장 규모는 331억 4백만 달러로 전년대비 15.3%로 성장했으며 연평균성장률 11.4%로 2015년에는 567억 3,100만 달러의 시장규모가 예상됨
- 브라질 콘텐츠시장을 분야별로 살펴보면, 방송이 136억 1,800만 달러(41.1%)로 1위, 광고 125억 5,000만 달러(37.9%), 지식정보 85억 8,300만 달러(25.9%), 출판 78억 6,500만 달러(23.8%), 캐릭터 19억 5,000만 달러(5.9%) 등의 순이었음
- 브라질 콘텐츠시장의 연평균성장률(2011~2015)이 높게 예상되는 분야는 지식정보(19.4%), 애니메이션(13.7%), 방송(13.3%)등의 순이 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 시장 합계에는 중복되는 부분을 제외한 금액만 반영함

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