

## ■ 이탈리아 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	2,277	2,322	2,051	1,971	2,057	2,123	2,228	2,345	2,463	2,552	4.4
애니메이션 <sup>2)</sup>	312	361	326	333	347	340	362	386	409	431	4.4
방송	10,487	11,727	12,371	12,008	12,565	13,039	13,948	14,718	15,722	16,616	5.5
게임	882	1,059	1,260	1,229	1,283	1,363	1,461	1,571	1,677	1,798	7.0
음악	639	520	412	324	280	253	238	247	254	265	-1.1
출판	13,447	13,535	13,063	11,606	11,228	11,169	11,280	11,413	11,599	11,777	1.0
만화	284	292	289	269	262	261	264	273	281	283	1.5
광고	12,282	12,753	12,569	10,921	11,146	11,338	11,746	12,060	12,590	12,961	3.1
지식정보	12,058	12,570	13,544	13,439	13,598	14,085	14,692	15,446	16,036	16,718	4.6
캐릭터 <sup>3)</sup>	3,980	3,800	5,770	4,980	4,570	4,110	3,880	3,780	3,700	3,540	-5.0
전체	40,709	42,822	43,901	41,715	42,213	43,329	45,217	47,189	49,280	51,336	4.0

※ 출처: 2011 해외 콘텐츠시장조사(2011) 재구성

- 2010년 이탈리아 콘텐츠시장 규모는 422억 1,300만 달러로 전년대비 1.2%로 성장했으며 연평균성장률 4.0%로 2015년에는 513억 3,600만 달러의 시장규모가 예상됨
- 이탈리아 콘텐츠시장을 분야별로 살펴보면, 지식정보가 135억 9,800만 달러(32.2%)로 1위, 방송 125억 6,500만 달러(29.8%), 출판 112억 2,800만 달러(26.6%), 광고 111억 4,600만 달러(26.4%), 캐릭터 45억 7,000만 달러(0.8%) 등의 순이었음
- 이탈리아 콘텐츠시장의 연평균 성장률(2011~2015)이 높게 예상되는 분야는 게임(7.0%), 방송(5.5%), 지식정보(4.6%)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, 출판시장 규모에도 포함되어 있음. 따라서 국가별 합계에는 중복되는 부분을 제외한 금액만 반영함

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