

■ 중국 콘텐츠시장 규모(2006~2015)¹⁾

(단위: 백만 달러)

구분	2006	2007	2008	2009	2010p	2011	2012	2013	2014	2015	2011~2015 CAGR(%)
영화	600	745	935	1,286	1,969	2,716	3,508	4,358	5,269	6,254	26.0
애니메이션 ²⁾	60	76	99	143	248	343	447	555	674	803	25.1
방송	9,653	11,158	12,935	14,464	17,526	20,756	24,883	28,687	34,037	38,140	16.8
게임	1,106	2,006	3,297	4,408	5,819	7,161	8,783	10,703	12,771	14,841	20.6
음악	160	146	149	154	165	180	201	223	249	275	10.8
출판	20,835	22,990	24,417	24,862	25,947	27,025	28,411	29,882	31,476	33,094	4.9
만화	172	199	210	212	218	223	229	236	241	245	2.4
광고	14,928	16,976	19,122	19,842	22,028	24,627	28,775	32,792	38,235	42,587	14.1
지식정보	13,201	17,950	23,649	25,787	29,094	31,867	34,241	36,788	39,464	42,084	8.9
캐릭터 ³⁾	1,810	2,190	2,870	3,120	3,720	4,440	5,280	6,330	7,560	9,040	18.2
전체	47,583	58,020	68,992	75,085	85,543	96,002	108,094	120,492	134,880	148,229	11.6

※ 출처: 2011 해외 콘텐츠시장조사(2011) 재구성

- 2010년 중국 콘텐츠시장 규모는 855억 4,300만 달러로 전년대비 13.9%로 성장했으며 연평균성장률 11.6%로 2015년에는 1,482억 2,900만 달러의 시장규모가 예상됨
- 중국 콘텐츠시장을 분야별로 살펴보면, 지식정보가 290억 9,400만 달러(34.0%)로 1위, 출판 259억 4,700만 달러(30.3%), 광고 220억 2,800만 달러(25.8%), 방송 175억 2,600만 달러(20.5%), 게임 58억 1,900만 달러(6.8%) 등의 순이었음
- 중국 콘텐츠시장의 연평균 성장률(2011~2015)이 높게 예상되는 분야는 영화(26.0%), 애니메이션(25.1%), 게임(20.6%)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 시장 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