

제4절 디지털 콘텐츠 시장 규모 및 전망

디지털 콘텐츠 시장의 규모는 2010년을 기준으로 광고, 지식정보콘텐츠, 게임 분야 순으로 높게 나타나고 있다. 2010년부터 2015년까지 향후 5년간 성장률을 기준으로 살펴보면 출판, 만화 시장의 성장이 기대되며, 영화, 애니메이션, 방송 등 영상 콘텐츠 산업의 디지털 시장 성장 또한 두드러질 전망이다. 인터넷 서비스를 중심으로 하는 온라인 시장 비중이 디지털 시장 내에서 큰 부분을 차지하고 있는 가운데 모바일 시장의 성장률이 약 20%이상으로 대부분의 콘텐츠 산업 분야에서 온라인 시장을 앞설 것으로 예상되고 있다.

<표 III-12> 디지털 콘텐츠 시장 규모 및 전망

(단위: 백만 달러)

구분	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	'10-'15 CAGR
출판	1,630	2,775	4,189	6,054	7,559	8,913	10,276	11,868	13,537	15,428	10,623	20.6%
온라인	1,548	2,637	3,980	5,751	7,181	8,022	9,146	10,444	11,778	13,114	8,711	18.9%
모바일	81	139	209	303	378	891	1,130	1,424	1,760	2,314	1,912	37.1%
만화	89	240	400	570	572	542	669	822	950	1,112	1,274	30.5%
온라인	85	228	380	542	543	488	595	723	826	945	1,044	28.6%
모바일	4	12	20	29	29	54	74	99	123	167	229	48.3%
음악	1,184	2,202	3,053	3,971	4,334	5,041	5,595	6,113	6,600	7,057	7,487	8.2%
온라인	831	1,445	1,906	2,301	2,400	2,719	2,939	3,144	3,338	3,524	3,703	6.4%
모바일	353	756	1,147	1,669	1,934	2,321	2,656	2,969	3,262	3,533	3,784	10.3%
게임	6,479	9,195	12,221	15,155	18,492	22,304	26,028	30,358	33,969	37,824	41,660	13.3%
온라인	4,153	5,947	8,006	10,065	12,655	15,532	18,510	22,015	24,797	27,846	30,844	14.7%
모바일	2,326	3,248	4,215	5,090	5,837	6,772	7,518	8,343	9,172	9,978	10,816	9.8%
영화	2	30	365	598	829	1,077	1,384	1,867	2,419	2,981	3,411	25.9%
온라인	2	30	134	291	435	593	809	1,199	1,651	2,111	2,436	32.7%
모바일	-	-	231	307	394	484	575	668	768	870	975	15.0%
애니메이션	-	5	55	89	124	165	216	297	389	485	563	27.8%
온라인	-	5	20	44	65	89	121	180	248	317	365	32.7%
모바일	-	-	35	45	59	76	95	117	141	168	198	21.1%
방송	538	1,063	2,459	3,883	5,042	6,442	7,562	9,746	12,235	14,619	16,697	21.0%
온라인	538	1,063	1,696	2,464	2,746	3,230	3,455	4,581	5,506	6,654	7,408	18.1%
모바일	-	-	763	1,419	2,296	3,212	4,107	5,165	6,729	7,965	9,289	23.7%
광고	22,516	29,686	40,151	49,383	54,069	64,884	77,868	93,229	110,619	130,820	154,287	18.9%
온라인	22,268	29,230	39,350	47,810	51,813	62,077	74,187	88,554	104,608	123,169	145,199	18.5%
모바일	248	456	801	1,573	2,256	2,807	3,681	4,675	6,011	7,651	9,088	26.5%
캐릭터	1,613	2,233	2,560	2,886	3,394	4,291	4,944	5,539	5,951	6,298	6,416	8.4%
온라인	1,062	1,491	1,742	2,009	2,421	3,080	3,609	4,110	4,441	4,727	4,796	9.3%
모바일	551	742	818	877	973	1,211	1,335	1,429	1,510	1,571	1,620	6.0%
지식정보	36,417	39,107	41,340	40,279	35,535	33,110	32,494	33,270	35,297	36,802	38,307	3.0%
온라인	34,596	37,152	39,273	38,265	33,758	30,792	29,849	30,402	32,473	33,490	34,304	-0.1%
모바일	1,821	1,955	2,067	2,014	1,777	2,318	2,645	2,868	2,824	3,312	4,003	8.2%

주: 영화 시장은 애니메이션이, 애니메이션 시장은 방송 시장이, 방송 시장은 광고 시장이 포함된 디지털 시장규모 수치임