

제3장 세계 콘텐츠 시장의 주요 동향

제1절 세계 콘텐츠 시장 규모 및 전망

출판 . 만화 . 음악 . 게임 . 영화 . 애니메이션 . 방송 . 광고 . 캐릭터 . 지식정보콘텐츠의 세계 10개 부문별 콘텐츠 시장의 규모 및 전망은 다음의 <표 III-1>과 같다.

<표 III-1> 세계 콘텐츠 시장 규모 및 전망

(단위: 백만 달러)

구분	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	'10-'15 CAGR	
출판	인쇄물	177,373	177,774	182,531	181,418	177,292	175,611	176,185	177,877	180,281	183,069	185,857	1.1%
	온라인	1,548	2,637	3,980	5,751	7,181	8,022	9,146	10,444	11,778	13,114	14,450	12.5%
	모바일	81	139	209	303	378	891	1,130	1,424	1,760	2,314	2,869	26.3%
음악	음반+공연	21,168	19,234	16,833	14,498	12,793	11,530	10,397	9,493	8,748	8,128	7,368	-8.6%
	온라인	831	1,445	1,906	2,301	2,400	2,719	2,939	3,144	3,338	3,524	3,703	6.4%
게임	콘솔+PC+아케이드	78,977	80,263	91,058	102,789	90,149	83,319	81,723	83,753	88,360	95,431	101,000	6.2%
	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	극장+비디오	66,780	69,001	70,342	70,184	71,356	73,855	77,135	80,858	85,089	89,517	93,683	4.9%
	온라인	2	26	114	247	370	504	688	1,019	1,403	1,794	2,071	32.7%
	모바일	-	-	196	262	335	408	480	551	627	702	777	13.7%
애니메이션	극장+비디오	12,147	12,549	12,697	12,568	12,592	12,909	13,354	13,884	14,515	15,186	15,831	4.2%
	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	지상파 외 ¹⁾	147,358	157,152	165,673	172,153	177,969	179,304	174,720	176,069	183,563	193,854	202,983	2.5%
	온라인	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	모바일	-	-	469	862	1,366	1,902	2,448	3,120	4,157	4,983	4,645	19.6%
광고	TV 외 ²⁾	403,615	425,158	442,493	437,446	383,486	392,407	404,222	417,768	431,493	446,709	463,663	3.4%
	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	소매	138,898	169,985	166,080	167,523	149,369	152,879	153,887	155,897	159,126	162,863	168,209	1.9%
	온라인	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	모바일	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
지식정보	온라인	53,310	63,385	72,646	79,525	83,078	87,066	96,837	105,264	114,958	123,520	127,909	8.0%
	모바일	2,806	3,336	3,823	4,186	4,373	6,553	8,581	9,930	9,996	12,216	14,926	17.9%
전체	1,134,242	1,221,726	1,284,624	1,318,312	1,249,106	1,279,553	1,320,640	1,377,348	1,447,431	1,529,586	1,610,238		
※ 아래는 해당 부문 이외의 다른 부문과 중첩되는 시장을 포함하는 통계로, 세계 시장 합계에는 이용되지 않으나 비교 및 참고를 위해 제시함													
만화	인쇄물	9,976	10,024	10,428	10,281	10,026	9,951	10,007	10,129	10,295	10,492	10,689	0.7%
	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%
영화	극장+비디오	78,927	81,550	83,039	82,752	83,948	86,764	90,489	94,742	99,604	104,703	109,514	4.8%
	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	극장+방송+비디오	42,167	44,622	46,961	48,312	47,701	49,235	51,154	53,333	55,629	57,902	59,022	3.7%
	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	지상파 외	306,666	327,419	346,100	357,881	349,515	360,580	366,914	380,241	399,825	423,082	446,178	4.4%
	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%
캐릭터	소매	167,157	167,751	163,520	164,637	145,974	148,587	148,943	150,358	153,175	156,566	161,793	1.9%
	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%

1) 방송 시장은 지상파/유선/위성의 아날로그 및 디지털 방송, IPTV가 포함됨.

2) 광고 시장은 TV, 신문, 잡지, 라디오, 옥외, 기타 시장이 포함됨.

- 주1: 만화시장은 출판시장에 포함되어 있어 별도의 만화 시장규모는 별도로 제시함 ※.
- 주2: 영화 시장에는 극장용/홈비디오/온라인/모바일 애니메이션이 포함되어 있어 애니메이션 시장과 중첩되므로 이를 제외한 시장 규모를 집계함. 애니메이션 시장을 포함하는 시장규모는 별도로 ※ 제시함
- 주3: 애니메이션 시장에는 방송용 애니메이션이 방송 시장에 포함되어 있어 애니메이션 시장과 중첩되므로, 이를 제외한 시장 규모를 집계함. 방송용 애니메이션을 포함하는 시장규모는 별도로 ※ 제시함
- 주4: 방송 시장에는 방송 광고 시장이 중첩되므로, 이를 제외한 시장 규모를 집계함. 방송광고를 포함하는 시장규모는 별도로 ※ 제시함.
- 주5: 캐릭터 시장에는 캐릭터 기반 게임과 출판물 시장규모가 포함되어 있어 이를 제외한 시장규모를 집계함. 캐릭터 기반 게임과 출판물 시장규모는 별도로 ※ 제시함
- 자료원: IFPI(2010); Zenith Optimedia(2010); Informa Telecoms & Media(2010); PWC(2010); DFC(2010); Enterbrain(2010); Gartner(2010); IDC(2008-2009); Informa(2007); In-Stat(2006); iResearch(2010); Jamma(2007-2009); JOGA(2009); Kaufman Bros.(2010); NPD(2010); Playmeter(2008-2009); PWC(2010); Wireless Forum(2006); 게임백서 (2007-2010); Börsenverein des Deutschen Buchhandels; 인터넷미디어종합연구소; Frankfurter Buchmesse; Nielsen Company; ICV2; ACBD; GLA(2010), Simba Information(2010); MPAA(2010); 일본동화협회; 일본영상소프트협회; Digital Vector(2009); The Numbers; Boxoffice Mojo; FutureSource(2010); 삼정KPMG 재구성