

## ■ 주요 국가별 캐릭터시장 규모(2006~2015)

(단위: 십억 달러)

구분	2006	2007	2008	2009	2010p	2011	2012	2013	2014	2015	2011~2015 CAGR(%)
미국	63.57	63.2	94.04	83.15	83.07	82.90	82.65	82.49	82.32	82.98	-0.02
일본	7.55	7.55	13.28	11.54	11.76	11.42	11.04	10.67	10.22	9.70	-3.8
영국	5.71	5.60	8.30	7.25	7.20	7.11	6.84	6.81	6.85	6.90	-0.8
프랑스	5.28	5.10	7.27	6.73	6.54	6.43	6.40	6.48	6.60	6.89	1.1
독일	4.20	4.30	6.51	5.63	5.20	4.66	4.39	4.23	4.14	4.00	- 5.1
이탈리아	3.98	3.80	5.77	4.98	4.57	4.11	3.88	3.78	3.70	3.54	-4.9
중국	1.81	2.19	2.87	3.12	3.72	4.44	5.28	6.33	7.56	9.04	19.4
호주	1.70	1.78	2.54	2.27	2.61	2.56	2.54	2.54	2.57	2.62	0.1
브라질	0.45	0.75	1.57	1.65	1.95	2.18	2.43	2.70	2.98	3.26	10.8
인도	-	-	0.43	0.45	0.47	0.49	0.52	0.54	0.57	0.59	4.7
10개국 합계	94.25	94.72	142.58	126.77	127.09	126.30	125.97	126.57	127.51	129.52	0.4
전 세계	109.00	106.44	167.92	149.77	153.23	153.36	156.29	159.53	163.27	168.66	1.9

※출처: 2011 해외 콘텐츠시장조사(2011) 재구성

- 세계 캐릭터시장 규모는 1,532억 3천만 달러이며 이 가운데 상위 10개국의 규모는 1,270억 9천만 달러로 전체의 83.0%를 차지하였음
- 캐릭터 시장 규모는 2011~2015년 까지 연평균 1.9%가 상승하여 2015년에는 1,686억 6천만 달러의 시장규모가 예상됨
- 주요 국가별 캐릭터시장 규모를 살펴보면 미국이 830억 7천만 달러(54.2%)로 가장 큰 비중을 차지했으며 일본 117억 6천만 달러(7.7%), 영국 72억 달러(4.7%), 프랑스 65억 4천만 달러(4.3%), 독일 52억 달러(3.4%) 등의 순으로 나타남