

■ 세계 캐릭터시장 규모(2006~2015)

(단위: 십억 달러)

구분	2006	2007	2008	2009	2010p	2011	2012	2013	2014	2015	2011~2015 CAGR(%)
북미	71.30	68.60	104.50	92.45	93.45	93.55	93.84	94.22	94.87	95.53	0.8
유럽	25.13	24.75	36.90	32.95	32.45	31.38	30.98	31.16	31.57	32.55	0.08
아시아	9.64	9.84	18.95	17.23	18.74	18.95	21.02	22.39	23.82	25.30	6.2
오세아니아	1.70	1.80	2.86	2.55	3.01	2.97	2.96	2.98	3.05	3.14	0.9
남미	0.93	1.10	3.61	3.44	4.07	4.55	5.07	5.63	6.22	6.79	10.8
중동/아프리카	-	-	0.70	0.75	0.99	1.25	1.62	2.07	2.64	3.27	27
기타	0.30	0.35	0.40	0.40	0.41	0.42	0.42	0.43	0.44	0.45	1.9
합계	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

- 2010년 세계 캐릭터시장 규모는 1,532억 3,000만 달러로 전년 대비 2.3%로 성장했으며 연평균 1.9%의 성장률이 예상되며 2015년에는 1,686억 6,000만 달러의 시장규모가 예상됨
- 세계 캐릭터 시장을 지역별로 살펴보면, 1위는 북미로 934억 5,000만 달러(61%), 유럽 324억 5,000만 달러(21.2%), 아시아 187억 4,000만 달러(12.2%), 남미 40억 7,000만 달러(2.7%), 오세아니아 30억 1,000만 달러(2.0%) 등의 순이었음
- 세계 캐릭터시장의 연평균성장률(2011~2015)이 가장 높게 예상되는 지역은 중동/아프리카(27%)이며 이어 남미(10.8%), 아시아(6.2%)의 순으로 나타나 향후 이 지역들의 성장을 두드러질 것으로 나타남