

■ 미국 콘텐츠시장 규모(2006~2015)¹⁾

(단위: 백만 달러)

구분	2006	2007	2008	2009	2010p	2011	2012	2013	2014	2015	2011~2015 CAGR(%)
영화	35,318	36,057	35,207	35,015	35,200	36,842	38,853	41,151	43,448	45,686	5.4
애니메이션 ²⁾	5,737	5,664	4,857	5,532	6,621	6,116	6,443	6,751	7,114	7,476	2.5
방송	155,008	158,842	160,865	154,329	164,450	170,255	183,985	189,794	203,081	210,848	4.8
게임	9,342	11,823	14,720	13,746	13,607	14,135	14,631	15,116	15,810	17,014	5.3
음악	11,728	10,615	8,667	7,524	6,599	6,432	6,342	6,323	6,373	6,476	-0.4
출판	113,274	112,061	102,385	88,808	87,238	87,269	88,144	89,660	91,440	93,614	1.4
만화	695	700	683	685	635	646	651	662	671	665	0.9
광고	199,195	198,957	187,878	160,848	169,537	173,083	185,131	189,892	201,676	207,851	4.2
지식정보	112,163	118,790	117,744	110,178	113,527	118,783	125,282	132,422	140,404	149,113	6.0
캐릭터 ³⁾	63,570	63,200	94,040	83,150	83,070	82,900	82,650	82,490	82,320	82,980	0.0
전체	455,520	469,713	461,737	429,912	443,144	458,842	484,835	503,901	531,718	555,277	4.6

※ 출처: 2011 해외 콘텐츠시장조사(2011) 재구성

- 2010년 미국 콘텐츠시장 규모는 4,431억 4,400만 달러로 전년대비 3.1%로 성장했으며 연평균성장률이 4.6%로 2015년에는 5,552억 7,700만 달러의 시장규모가 예상됨
- 미국 콘텐츠시장을 분야별로 살펴보면, 광고가 1,695억 3,700만 달러(38.3%)로 1위, 이어 방송 1,644억 5,000만 달러(37.1%), 지식정보 1,135억 2,700만 달러(25.6%), 출판 872억 3,800만 달러(19.7%), 캐릭터 830억 7,000만 달러(18.7%) 등의 순이었음
- 미국 콘텐츠시장의 연평균 성장률(2011~2015)이 높게 예상되는 분야는 지식정보(6.0%), 영화(5.4%), 게임(5.3%)등의 순이 전망됨

1) 영화, 방송, 게임, 출판, 지식정보콘텐츠 시장규모에는 각 분야별 광고시장 통계치가 합산되어 있으며 이 금액은 광고 분야에서도 포함되어 있음. 따라서 국가별 집계에는 중복되는 부분을 제외한 금액만 반영함

2) 애니메이션과 만화의 시장규모는 각각 영화, 방송, 출판시장 규모에도 포함되어 있음. 따라서 국가별 집계에는 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