

■ 인도 콘텐츠시장 규모(2006~2015)¹⁾

(단위: 백만 달러)

구분	2006	2007	2008	2009	2010p	2011	2012	2013	2014	2015	2011~2015 CAGR(%)
영화	1,552	1,744	1,928	1,689	1,855	2,058	2,325	2,561	2,819	3,095	10.8
애니메이션 ²⁾	189	197	217	204	266	298	335	377	425	477	11.8
방송	4,098	4,829	5,286	5,693	6,604	7,464	8,409	9,482	10,642	11,863	11.8
게임	46	60	93	120	181	236	302	360	428	489	22.0
음악	159	158	137	135	187	240	290	343	396	453	19.4
출판	4,289	4,953	5,444	5,509	5,918	6,444	6,981	7,561	8,211	8,891	8.2
만화	23	26	28	29	31	33	36	39	42	44	7.2
광고	3,571	4,301	4,873	4,888	5,446	6,154	6,947	7,880	8,909	9,979	12.9
지식정보	797	1,147	1,273	1,633	2,057	2,629	3,259	4,105	5,027	6,120	39.5
캐릭터 ³⁾	-	-	430	450	470	490	520	540	570	590	4.6
전체	11,190	13,215	14,584	15,164	17,226	19,546	22,098	25,044	28,250	31,731	13.0

※ 출처: 2011 해외 콘텐츠시장조사(2011) 재구성

- 2010년 인도 콘텐츠시장 규모는 172억 2,600만 달러로 전년대비 13.6%로 성장했으며 연평균성장률 13.0%로 2015년에는 317억 3,100만 달러의 시장규모가 예상됨
- 인도 콘텐츠시장을 분야별로 살펴보면, 방송이 66억 400만 달러(38.3%)로 1위, 출판 59억 1,800만 달러(34.4%), 광고 54억 4,600만 달러(31.6%), 지식정보 20억 5,700만 달러(11.9%), 영화 18억 5,500만 달러(10.8%) 등의 순이었음
- 인도 콘텐츠시장의 연평균 성장률(2011~2015)이 높게 예상되는 분야는 지식정보(39.5%), 게임(22.0%), 음악(19.4%)등의 순으로 전망됨

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

2) 애니메이션과 만화의 시장규모는 각각 영화, 방송, 출판 시장규모에도 포함되어 있음. 따라서 시장 합계에는 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