

■ 호주 콘텐츠시장 규모(2006~2015)¹⁾

(단위: 백만 달러)

구분	2006	2007	2008	2009	2010p	2011	2012	2013	2014	2015	2011~2015 CAGR(%)
영화	2,611	2,886	3,204	3,459	3,622	3,872	4,115	4,353	4,585	4,810	5.8
애니메이션 ²⁾	288	321	360	395	425	460	497	529	567	599	7.0
방송	5,341	5,980	6,311	6,233	7,032	7,120	7,370	7,825	7,926	8,533	4.0
게임	778	983	1,388	1,496	1,637	1,810	1,983	2,167	2,355	2,555	9.3
음악	630	568	524	550	474	429	402	388	384	388	-3.9
출판	7,853	8,364	8,583	7,917	8,235	8,207	8,270	8,495	8,343	8,549	0.8
만화	87	94	101	106	107	109	110	114	118	120	2.1
광고	10,834	12,080	12,532	11,450	12,708	12,892	13,360	14,345	14,363	15,143	3.6
지식정보	5,495	5,989	7,255	8,088	9,054	9,749	10,251	10,629	10,927	11,223	4.8
캐릭터 ³⁾	1,700	1,780	2,540	2,270	2,610	2,560	2,540	2,540	2,570	2,620	0.1
전체	23,859	26,208	28,949	29,480	32,157	33,494	34,972	36,855	37,764	39,459	4.2

※ 출처: 2011 해외 콘텐츠시장조사(2011) 재구성

- 2010년 호주 콘텐츠시장 규모는 321억 5,700만 달러로 전년대비 9.1%로 성장했으며 연평균성장률 4.2%로 2015년에는 394억 5,900만 달러의 시장규모가 예상됨
- 호주 콘텐츠시장을 분야별로 살펴보면, 광고가 127억 800만 달러(39.5%)로 1위, 지식정보 90억 5,400만 달러(28.2%), 출판 82억 3,500만 달러(25.6%), 방송 70억 3,200만 달러(21.9%), 영화 36억 2,200만 달러(11.3%) 등의 순이었음
- 호주 콘텐츠시장의 연평균 성장률(2011~2015)이 높게 예상되는 분야는 게임(9.3%), 애니메이션(7.0%), 영화(5.8%)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