

제1절

1. 미국

2. 캐나다

제2절

1. 브라질

2. 멕시코

3. 아르헨티나

4. 칠레

1. 브라질

1) 콘텐츠시장 개요

2013년 브라질 콘텐츠시장은 예년과 비교하여 경제성장이 둔해졌지만 활발한 내수시장의 확대와 신형 중산층의 유입으로 지식정보, 게임, 캐릭터산업 등 다양한 부분에 걸쳐 성장하면서, 2012년 대비 8.3% 성장한 431억 2,900만 달러를 기록하였다.

향후 브라질 콘텐츠시장은 지식정보와 방송, 캐릭터시장의 가파른 성장세가 기대되고, 모바일, 인터넷 광고의 성장이 다양한 분야로 확산되면서 향후 5년간 연평균 10.1%의 높은 성장세를 기록하며 2018년 699억 3,400만 달러의 시장이 형성될 것으로 전망된다.

[표 4-3] 브라질 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2009-2018

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2009	2010	2011	2012	2013p	2014	2015	2016	2017	2018	2013-18 CAGR ⁶⁶⁾
출판	7,569	7,868	8,214	8,475	8,774	9,120	9,485	9,882	10,314	10,783	4.2
만화	57	58	63	72	89	95	101	108	116	126	7.1
음악	475	478	497	515	533	551	571	594	621	652	4.1
게임	223	262	316	380	448	519	585	658	744	844	13.5
영화	1,697	1,806	1,932	2,030	2,157	2,288	2,437	2,612	2,810	2,990	6.7
애니메이션	183	240	191	247	312	331	353	378	407	433	6.7
방송	7,988	9,735	11,224	12,962	14,236	15,681	16,687	18,312	19,546	20,956	8.0
광고	8,757	10,185	11,062	11,848	12,648	13,959	14,866	16,411	17,553	18,912	8.4
캐릭터	1,650	1,960	2,050	2,167	2,251	2,466	2,687	2,941	3,202	3,486	9.1
지식정보	7,528	9,150	11,202	12,800	14,077	16,414	19,118	22,043	25,217	28,615	15.2
산술합계	36,127	41,741	46,751	51,496	55,525	61,424	66,890	73,939	80,530	87,796	9.6
합계 ⁶⁷⁾	27,320	31,519	35,845	39,816	43,129	47,837	52,547	58,205	63,821	69,934	10.1

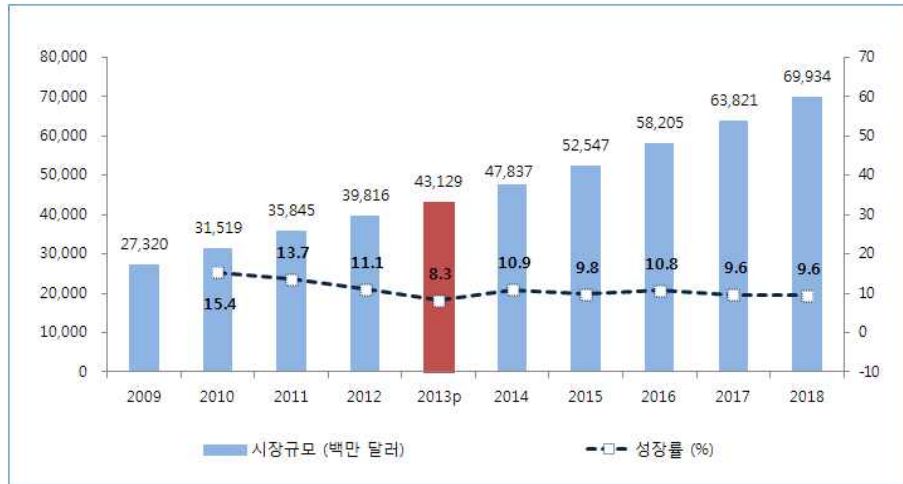
출처 : PwC(2014), ICv2(2013, 2014), Barnes report(2013, 2014), Box Office Mojo(2014), Digital Vector(2013)

66) 2013년부터 2018년까지 연평균성장률

67) 중복 시장을 제외한 시장 규모임

- 출판의 신문/잡지 광고, 게임의 게임 광고, 영화의 극장광고, 방송의 TV /라디오 광고, 지식정보의 디렉토리 광고는 광고시장에 포함
- 만화, 지식정보의 전문서적/산업잡지는 출판시장에 포함
- 애니메이션은 영화시장에 포함

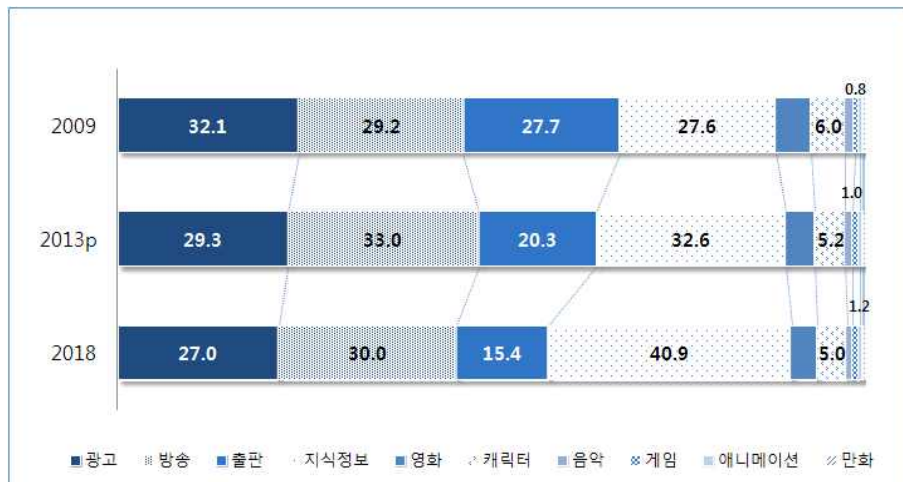
[그림 4-4] 브라질 콘텐츠시장 규모 및 성장률, 2009-2018



출처 : PwC(2014), ICv2(2013, 2014), Barnes report(2013, 2014), Box Office Mojo(2014), Digital Vector(2013), EPM(2013, 2014)

2013년 브라질의 방송시장은 2009년 대비 시장점유율이 확대되었으나 향후 2018년에는 지식정보시장의 확대에 전체 시장에서의 점유율은 소폭 감소할 것으로 보인다. 디지털 보급률이 빠르게 확산됨에 따라 인쇄 출판시장이 급속도로 위축되면서 시장에서의 영향력이 감소될 것으로 전망된다.

[그림 4-5] 브라질 콘텐츠별 시장점유율, 2009 vs. 2013 vs. 2018



출처 : PwC(2014), ICv2(2013, 2014), Barnes report(2013, 2014), Box Office Mojo(2014), Digital Vector(2013), EPM(2013, 2014)

지식정보시장은 2018년까지 가장 큰 비중을 보이면서 지속적으로 확대되어 2018년에는 40.9%의 점유율을 보이며 방송시장 규모를 넘어설 것으로 전망된다.

[그림 4-6] 브라질 콘텐츠별 연평균성장률 추정 2013-2018



출처 : PwC(2014), ICv2(2013, 2014), Barnes report(2013, 2014), Box Office Mojo(2014), Digital Vector(2013), EPM(2013, 2014)

향후 5년간 브라질 콘텐츠시장은 모든 부분에서 높은 성장세를 나타낼 것으로 보이며, 특히 지식정보와 게임시장이 연평균 10%가 넘는 성장률을 나타내며 브라질 콘텐츠시장 성장에 일조할 것으로 전망된다.

제1절

1. 미국

2. 캐나다

제2절

1. 브라질

2. 멕시코

3. 아르헨티나

4. 칠레