

3. 아르헨티나

1) 콘텐츠시장 개요

2013년 아르헨티나 콘텐츠시장은 캐릭터·라이선스시장을 제외한 전 분야에서 성장세를 나타내었다. 특히 지식정보시장의 높은 성장을 기반으로 전년대비 12.4% 성장한 138억 6,500만 달러를 기록하였다. 향후 정부 주도의 네트워크 구축에 따라 디지털콘텐츠의 소비가 증가하여 2018년까지 연평균 7.1%의 높은 성장세를 기록하며 195억 6,300만 달러로 시장이 확대될 전망이다.

[표 6-1] 아르헨티나 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2009-2018

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2009	2010	2011	2012	2013p	2014	2015	2016	2017	2018	2013-18 CAGR ¹⁶³⁾
제1절											
1. 미국											
출판	1,554	1,936	2,378	2,630	2,856	3,030	3,152	3,228	3,266	3,264	2.7
만화	12	14	18	22	29	33	36	39	43	46	9.7
2. 캐나다											
음악	122	126	133	133	132	132	133	135	138	142	1.5
게임	65	72	82	92	100	110	122	136	152	171	11.3
제2절											
1. 브라질											
영화	371	387	448	469	500	537	585	650	742	870	11.7
애니메이션	40	52	44	57	72	78	85	94	107	126	11.7
2. 멕시코											
방송	2,698	3,182	3,676	4,314	4,854	5,503	5,829	6,330	6,664	7,015	7.6
광고	1,754	2,408	3,136	3,905	4,566	5,324	5,745	6,313	6,671	7,022	9.0
3. 아르헨티나											
캐릭터	210	220	180	175	167	172	173	175	174	174	0.8
4. 칠레											
지식정보	2,397	2,953	3,620	4,216	4,892	5,516	6,059	6,544	6,962	7,370	8.5
산술합계	9,223	11,350	13,716	16,013	18,168	20,434	21,919	23,644	24,920	26,200	7.6
합계 ¹⁶⁴⁾	7,529	9,014	10,738	12,333	13,865	15,439	16,545	17,722	18,642	19,563	7.1

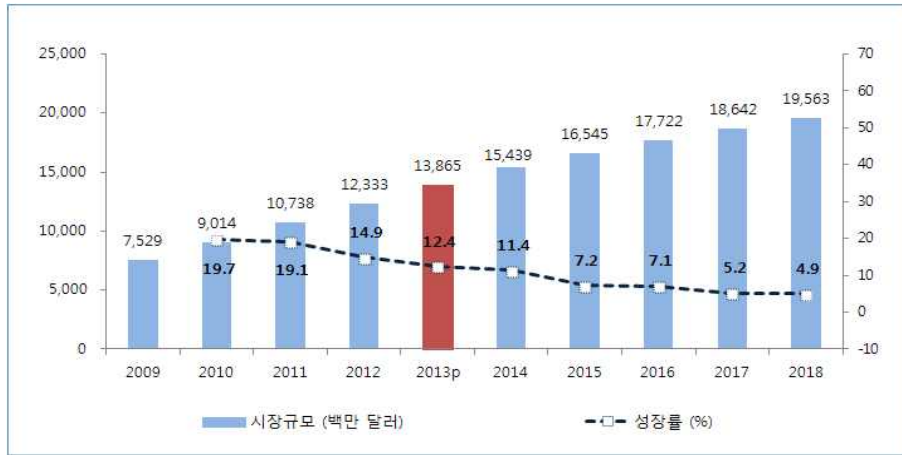
출처 : PwC(2014), ICv2(2013, 2014), Barnes report(2013, 2014), Box Office Mojo(2014), Digital Vector(2013), EPM(2013, 2014)

163) 2013년부터 2018년까지 연평균성장률

164) 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 6-1] 아르헨티나 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 아르헨티나 콘텐츠시장에서 지식정보시장은 35.3%로 가장 높은 점유율을 보이고 있으며 2018년까지 37.7%로 확대될 전망이다. 방송과 광고의 경우 지식정보에 이어 높은 점유율을 보였는데 방송은 2018년까지 동일한 수준의 비중을 보일 것으로 전망되고 광고는 소폭 증가하여 26.7%의 점유율을 보일 것으로 전망된다.

[그림 6-2] 아르헨티나 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)

제1절

1. 미국

2. 캐나다

제2절

1. 브라질

2. 멕시코

3. 아르헨티나

4. 칠레

2018년까지 향후 5년간 아르헨티나의 콘텐츠시장은 전 장르에 걸쳐 성장할 것으로 전망되며, 특히 게임과 영화, 애니메이션시장은 연평균 10%이상의 두 자릿수 성장을 기록할 것으로 예측된다. 음악과 출판시장은 다른 콘텐츠시장에 비하여 상대적으로 낮은 성장을 보일 것으로 전망되며, 캐릭터시장은 한동안 정체 상태에 머물 것으로 보인다.

[그림 6-3] 아르헨티나 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)

제1절

1. 미국

2. 캐나다

제2절

1. 브라질

2. 멕시코

3. 아르헨티나

4. 칠레