

## 4. 칠레

### 1) 콘텐츠시장 개요

2013년 칠레의 콘텐츠시장은 경제성장이 지속되면서 전반적으로 고른 성장세를 보였다. 특히, 칠레정부는 그 동안 광업 중심으로 편중된 경제·산업 구조를 개편하기 위한 ‘디지털 아젠다 2013~2020’을 추진하면서 인터넷 접속률을 80%까지 끌어 올리는데 박차를 가하였는데, 이로 인하여 지식정보 관련 콘텐츠시장이 높은 성장을 하였으며, 게임 또한 동반 성장하는 성과를 거두면서 2013년 칠레 콘텐츠시장은 전년대비 11.3%의 놀라운 성장률을 기록하며 45억 9,900만 달러의 규모를 형성했다. 또한 칠레 콘텐츠시장에서 높은 비중을 차지하고 있는 방송과 광고시장 또한 높은 성장을 보이면서 향후 5년간 칠레의 콘텐츠시장은 연평균 9.4%의 높은 성장세를 보이며 2018년 72억 200만 달러에 달할 것으로 전망된다.

[표 7-1] 칠레 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2009-2018

[단위 : 백만 달러, %]

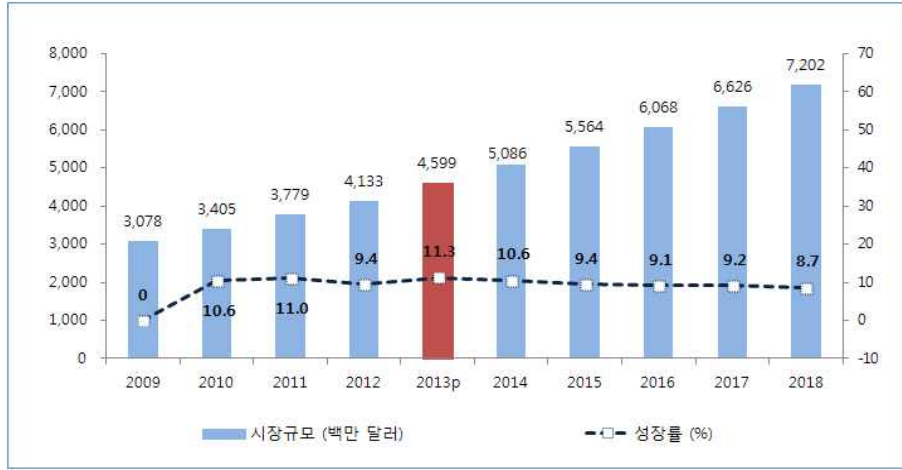
구분	2009	2010	2011	2012	2013p	2014	2015	2016	2017	2018	2013-18 CAGR
출판	543	590	622	635	668	708	752	801	853	911	6.4
만화	4	4	5	5	7	7	8	9	9	10	8.6
음악	58	61	66	72	75	78	81	84	85	86	2.7
게임	54	59	69	78	90	100	110	120	132	146	10.2
영화	152	163	181	190	202	215	230	248	269	291	7.6
애니메이션	16	22	18	23	29	31	33	36	39	42	7.6
방송	1,205	1,344	1,493	1,567	1,703	1,898	2,043	2,198	2,373	2,545	8.4
광고	990	1,116	1,247	1,294	1,394	1,520	1,625	1,759	1,879	2,003	7.5
캐릭터	190	200	170	179	185	194	203	212	221	230	4.5
지식정보	807	907	1,075	1,297	1,532	1,727	1,962	2,211	2,485	2,780	12.7
산술합계	4,020	4,466	4,946	5,340	5,885	6,479	7,047	7,677	8,345	9,044	9.0
합계 <sup>190)</sup>	3,078	3,405	3,779	4,133	4,599	5,086	5,564	6,068	6,626	7,202	9.4

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

190) 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

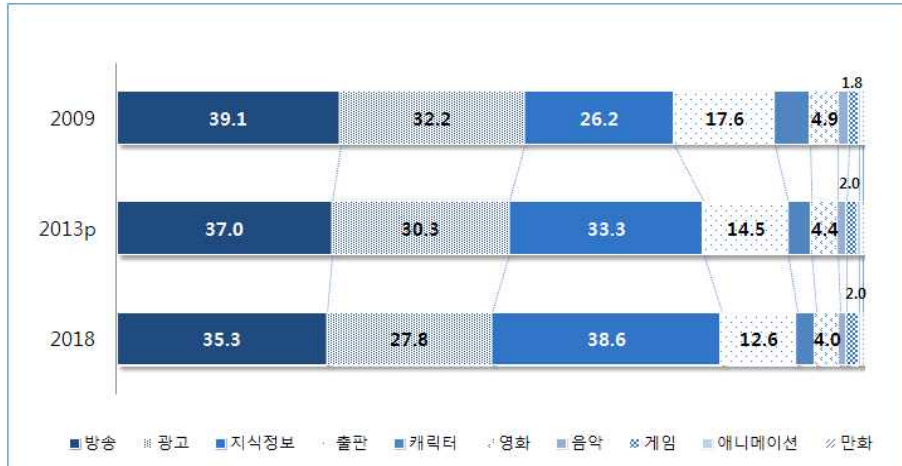
[그림 7-1] 칠레 콘텐츠시장 규모 및 성장률, 2009-2018



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

칠레 콘텐츠시장은 지식정보시장이 빠르게 확대되면서 2009년 대비 2013년 전통적인 방송과 광고시장 비중이 다소 축소된 것으로 나타났다. 당분간 이러한 추세는 계속될 것으로 보이며 특히 칠레정부의 인터넷 인프라 구축 정책이 강화됨에 따라 지식정보시장은 폭발적인 성장세를 보이며 2018년 전체 콘텐츠시장의 38.6%를 점유할 것으로 전망된다.

[그림 7-2] 칠레 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)

향후 5년간 칠레 콘텐츠산업은 연평균 9.4%의 높은 성장세를 보일 것으로 전망되고 있다. 특히, 정부 정책에 힘입어 지식정보시장의 성장이 가장 높을 것으로 예측되며, 이와 더불어 게임 시장도 빠르게 성장할 것으로 보인다. 반면 음악시장의 경우, 디지털 음원 서비스의 성장이 오프라인 음반수익 감소를 상쇄하지 못할 것으로 보이며, 불법복제 문제 등으로 다른 분야에 비해 상대적으로 성장속도가 다소 더딜 것으로 전망된다.

[그림 7-3] 칠레 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