

4. 스페인

1) 콘텐츠시장 개요

유로존 금융위기로 2011년 이후 하락을 거듭하던 스페인 경제는 2013년 회복의 기미를 보이고 있다. 하지만 그 동안 저조한 경제성장률로 내수 경기는 침체 상황을 맞이하여 2013년 콘텐츠시장은 전년대비 3.8% 하락한 263억 4,900만 달러 규모에 그쳤다. 스페인은 2013년 중반부터 마이너스에서 0%대로 GDP 성장률을 회복할 것으로 보여, 스페인 콘텐츠시장은 향후 5년간 연평균 2.5%의 성장률로 2018년까지 298억 1,600만 달러 규모에 이를 것으로 전망된다.

[표 5-1] 스페인 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2009-2018

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2009	2010	2011	2012	2013p	2014	2015	2016	2017	2018	2013-18 CAGR ¹⁵²⁾
출판	8,509	8,327	7,859	7,301	7,050	6,901	6,782	6,672	6,554	6,421	△1.9
만화	124	132	136	131	130	130	130	130	131	131	0.2
음악	890	827	792	779	750	722	705	691	680	676	△2.1
게임	1,178	1,166	1,129	1,079	1,104	1,148	1,192	1,232	1,269	1,310	3.5
영화	1,477	1,472	1,392	1,413	1,386	1,406	1,434	1,464	1,486	1,511	1.7
애니메이션	165	182	200	220	242	266	292	316	341	347	7.4
방송	6,151	6,181	5,775	5,051	4,687	4,579	4,535	4,521	4,519	4,525	△0.7
광고	7,693	7,890	7,352	6,154	5,768	5,621	5,531	5,440	5,351	5,253	△1.9
캐릭터	2,019	1,900	1,750	1,696	1,625	1,582	1,559	1,543	1,531	1,524	△1.3
지식정보	8,546	9,152	9,484	9,619	9,324	9,598	10,327	11,216	12,307	13,602	7.8
산술합계	36,752	37,229	35,869	33,443	32,066	31,953	32,487	33,225	34,169	35,300	1.9
합계 ¹⁵³⁾	29,377	29,770	28,901	27,403	26,349	26,313	26,885	27,659	28,630	29,816	2.5

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

152) 2013년부터 2018년까지 연평균성장률

153) 중복 시장을 제외한 시장 규모임

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

제1절

1. 영국

2. 프랑스

3. 독일

4. 스페인

5. 러시아

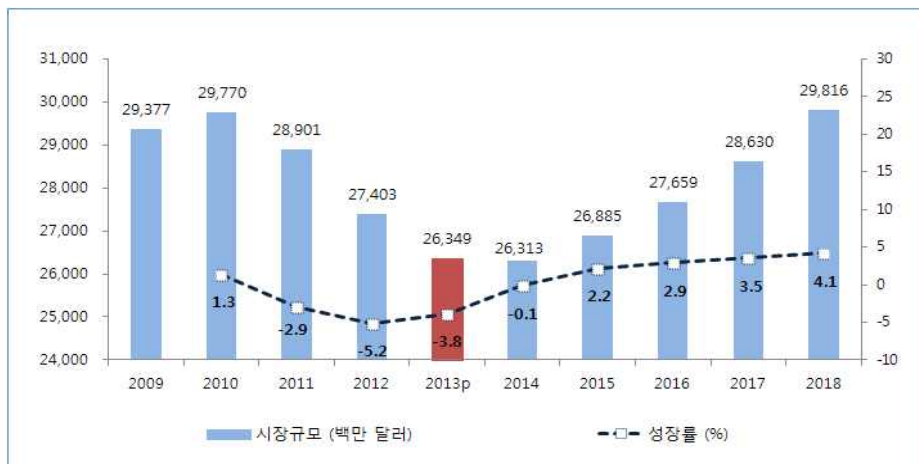
6. 이탈리아

7. 스웨덴

8. 터키

9. 중동·아프리카

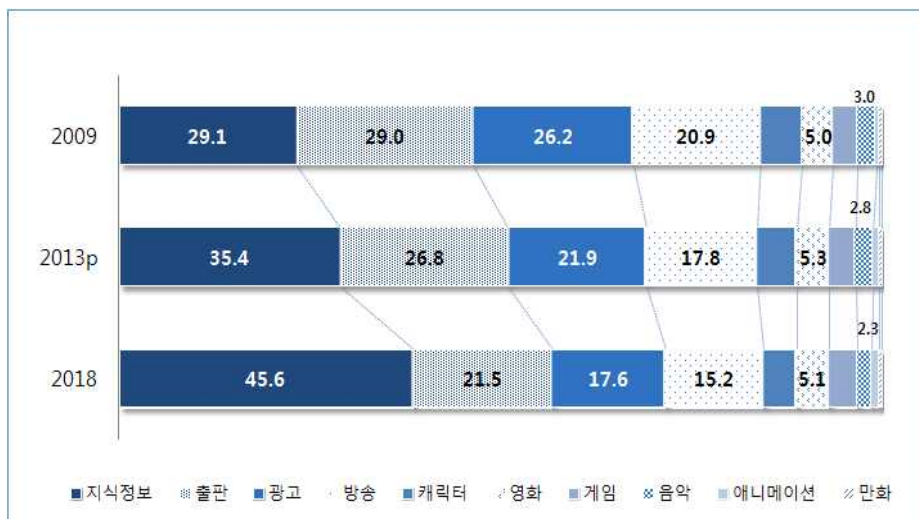
[그림 5-1] 스페인 콘텐츠시장 규모 및 성장률, 2009-2018



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

스페인 콘텐츠시장에서 가장 큰 비중을 차지하는 것은 지식정보시장이다. 지식정보시장은 2009년 29.1%의 점유율을 차지했지만 점차 그 비중이 늘어나 2018년에는 45.6%의 점유율을 차지할 것으로 전망되고 있다.

[그림 5-2] 스페인 콘텐츠별 시장점유율, 2009 vs. 2013 vs. 2018



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

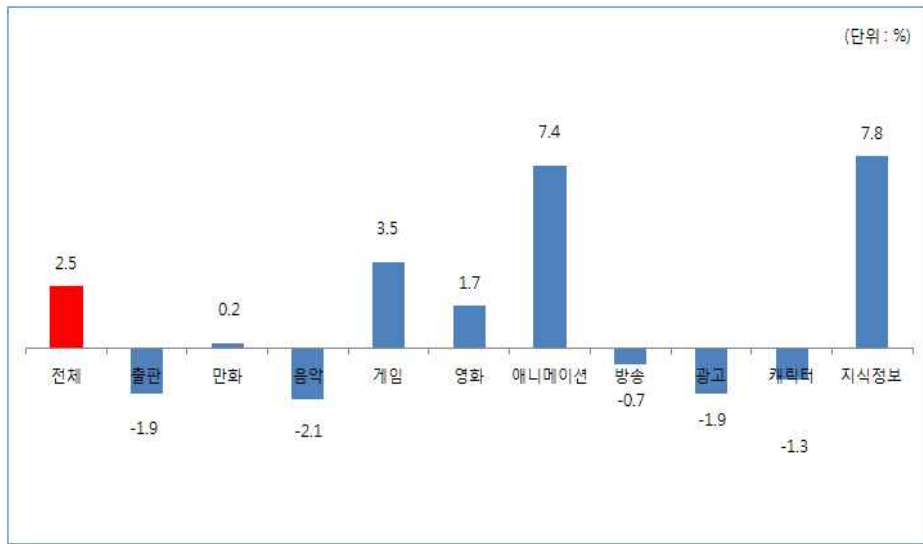
제1절

- 1. 영국
- 2. 프랑스
- 3. 독일
- 4. 스페인
- 5. 러시아
- 6. 이탈리아
- 7. 스웨덴
- 8. 터키
- 9. 중동·아프리카

2009년 출판시장과 광고시장, 그리고 방송시장은 지식정보시장의 뒤를 이어 각각 29.0%, 26.2%, 20.9%의 점유율을 차지했지만 지식정보시장의 성장으로 인해 그 비중이 점차 줄어들어 2018년에는 각각 21.5%, 17.6%, 15.2%로 전체 콘텐츠시장에서 차지하는 비중이 대폭 축소될 것으로 전망된다. 그 밖에 캐릭터, 영화, 게임, 음악, 애니메이션, 만화시장 등도 모두 그 비중이 줄어들어 10% 이하의 수준을 유지할 것으로 전망된다.

향후 5년간 스페인의 콘텐츠시장은 애니메이션 과 지식정보, 게임은 성장세를 보일 것으로 전망되나 출판, 만화, 음악, 방송, 광고, 캐릭터시장은 정체 또는 하락세를 보일 것으로 전망된다.

[그림 5-3] 스페인 콘텐츠별 연평균성장률 추정, 2013-2018



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