

제1절

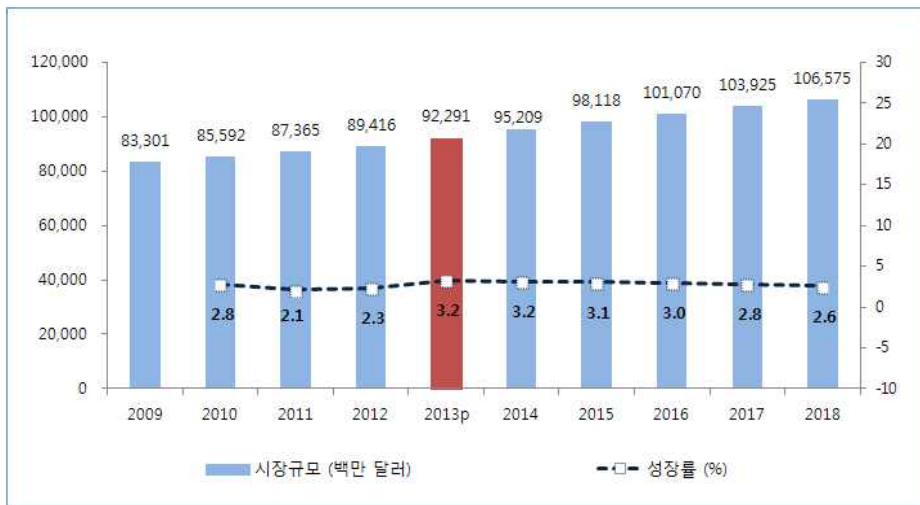
- 1. 영국
- 2. 프랑스
- 3. 독일
- 4. 스페인
- 5. 러시아
- 6. 이탈리아
- 7. 스웨덴
- 8. 터키
- 9. 중동·아프리카

1. 영국

1) 콘텐츠시장 개요

2013년 영국의 콘텐츠시장은 비록 출판과 만화시장의 규모가 감소하였지만 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식정보 부문이 소폭의 성장세를 이루면서 전년대비 3.2% 성장한 922억 9,100만 달러로 집계되었다. 영국정부는 유로지역의 경제위기 완화를 위하여 새로운 일자리를 창출해내는 콘텐츠산업에 많은 투자를 하고 있어 향후 콘텐츠시장이 큰 폭으로 성장할 것으로 예상되고 있다. 이러한 영국정부의 창조산업 육성 지원 계획으로 콘텐츠산업은 향후 5년간 연평균 2.9%의 성장률을 보이며 2018년까지 1,065억 7,500만 달러에 달할 것으로 전망된다.

[그림 2-1] 영국 콘텐츠시장 규모 및 성장률, 2009-2018



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

[표 2-1] 영국 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2009-2018

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2009	2010	2011	2012	2013p	2014	2015	2016	2017	2018	2013-18 CAGR
출판	18,755	18,468	17,698	17,439	17,032	16,817	16,645	16,515	16,359	16,130	△1.1
만화	405	433	451	448	443	441	438	436	433	430	△0.6
음악	4,675	4,365	4,325	4,070	4,110	4,121	4,131	4,137	4,140	4,139	0.1
게임	4,459	4,514	4,632	4,674	4,967	5,309	5,600	5,867	6,111	6,367	5.1

제1절

1. 영국

2. 프랑스

3. 독일

4. 스페인

5. 러시아

6. 이탈리아

7. 스웨덴

8. 터키

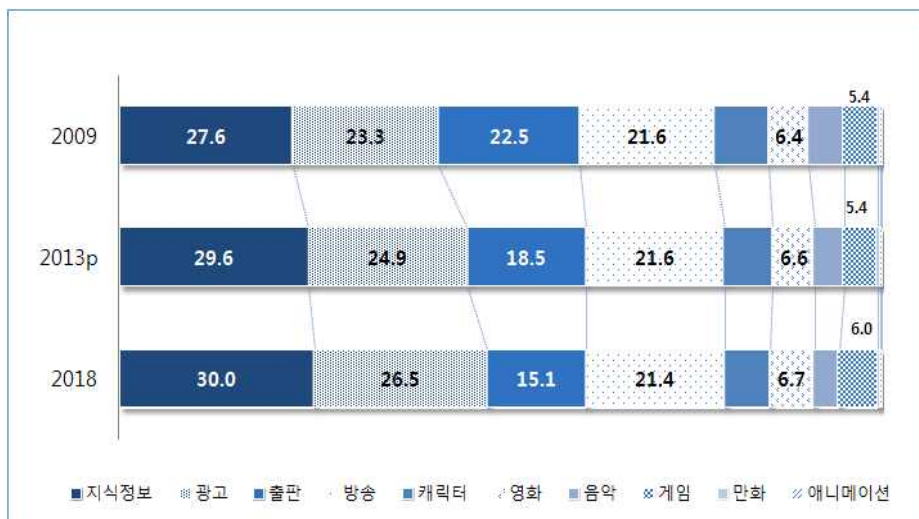
9. 중동·아프리카

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2009	2010	2011	2012	2013p	2014	2015	2016	2017	2018	2013-18 CAGR
영화	5,372	5,663	5,722	5,992	6,088	6,222	6,394	6,602	6,864	7,186	3.4
애니메이션	194	200	206	210	214	219	223	234	246	258	3.8
방송	17,952	18,798	19,353	19,638	19,947	20,431	20,889	21,458	21,949	22,777	2.7
광고	19,418	20,588	21,259	21,946	22,972	24,049	25,077	26,234	27,279	28,255	4.2
캐릭터	7,102	6,886	6,742	6,661	6,895	6,984	7,070	7,155	7,235	7,304	1.2
지식정보	23,025	24,118	25,091	26,283	27,300	28,304	29,339	30,282	31,255	31,927	3.2
산술합계	101,357	104,033	105,479	107,361	109,968	112,897	115,806	118,920	121,871	124,773	2.6
합계 ⁴⁾	83,301	85,592	87,365	89,416	92,291	95,209	98,118	101,070	103,925	106,575	2.9

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

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



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

영국의 지식정보시장은 2013년 29.6%로 가장 높은 시장점유율을 보였는데 인터넷 환경과 스마트기기의 발달로 2018년에는 해당 시장의 규모가 30.0%에 이를 것으로 전망된다. 광고시장 역시

4) 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

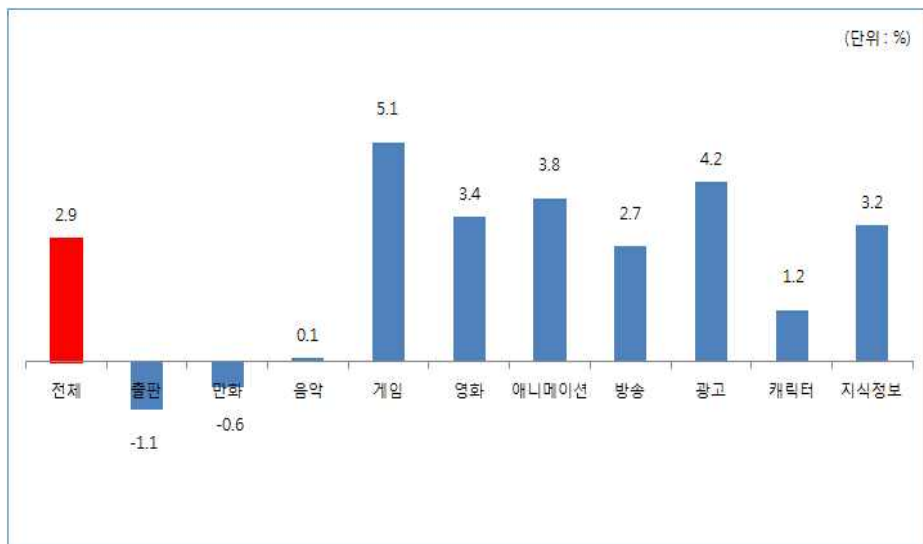
제1절

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

지식정보산업의 발달로 공학, 향만, 정류장 등에 디지털 옥외 광고 플랫폼이 빠르게 도입될 것으로 나타나 2018년까지 26.5%의 시장점유율을 보일 전망이다.

앞서 밝힌 바와 같이 출판시장은 전자책 리더의 보급률과 스마트폰과 같은 대체 기기의 등장, 저렴한 전자도서의 온라인 유통으로 인하여 2018년에는 15.1%의 시장점유율로 감소할 전망이다. 방송, 영화, 음악시장은 2009년 이래로 지속적으로 성장해 왔지만, 지식정보시장과 광고시장의 성장률에 비하여 상대적으로 낮은 진전을 보여 2018년까지 동일한 수준의 점유율을 가질 것으로 보인다.

[그림 2-3] 영국 콘텐츠별 연평균성장률 추정 2013-2018



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

향후 5년간 영국의 콘텐츠시장은 게임, 애니메이션, 광고, 지식정보시장의 성장에 힘입어 2.9%의 성장률을 보일 것으로 전망된다. 3D 그래픽산업이 상당 부분 발달해 있고 프로그래머들이 많은 영국은 게임시장이 5.1%의 성장률을 기록할 전망이며, 뒤이어 애니메이션시장이 3.8%, 광고시장이 4.2%, 지식정보시장이 3.2% 성장할 것으로 전망된다. 반면 출판시장과 만화시장은 디지털로 이행하는 출판 환경으로 인하여 마이너스 성장을 보일 전망이다.