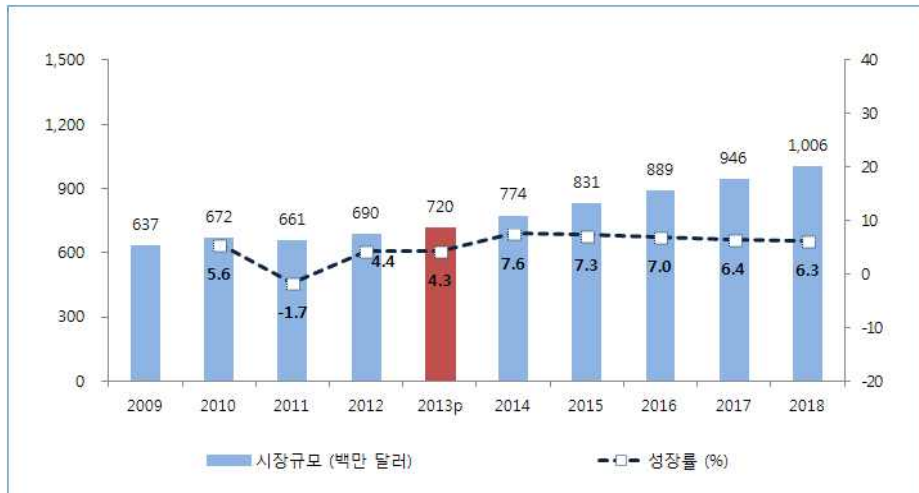


(9) 캐릭터·라이선스

중동·아프리카지역의 캐릭터·라이선스시장에서는 종교, 정치적인 특성으로 인해 해외 캐릭터 보다 중동·아프리카에서 생산된 캐릭터 소비가 높다. 2013년 중동·아프리카지역의 캐릭터·라이선스시장은 TV와 영화 애니메이션을 통해 노출된 상품의 판매가 증가해 전년대비 4.3% 성장한 7억 2,000만 달러 규모로 집계되었다. 향후 2018년까지 연평균 6.9%의 성장세를 나타내며 캐릭터·라이선스시장 규모는 10억 600만 달러에 도달할 것으로 예상된다.

[그림 10-45] 중동·아프리카지역 캐릭터·라이선스시장 규모 및 성장률, 2009-2018



출처 : EPM(2013, 2014), PwC(2014)

[표 10-16] 중동·아프리카지역 캐릭터·라이선스시장 규모 및 전망, 2009-2018

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2009	2010	2011	2012	2013p	2014	2015	2016	2018	2018	2013-18 CAGR
캐릭터·라이선스	637	672	661	690	720	774	831	889	946	1,006	6.9

출처 : EPM(2013, 2014), PwC(2014)

제1절

1. 영국

2. 프랑스

3. 독일

4. 스페인

5. 러시아

6. 이탈리아

7. 스웨덴

8. 터키

9. 중동·아프리카

제1절

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

중동·아프리카의 분야별 라이선스 비중은 엔터테인먼트·캐릭터가 2011년 37.1%로 가장 높은 비중을 보여주었고 패션이 32.7%의 비중을 보여주었다. 2013년 대부분의 시장 규모는 2011년과 큰 변동이 없었는데 스포츠 분야가 2011년 4.1%의 시장 규모에서 2013년 2.7%로 하락하였다.

[그림 10-46] 중동·아프리카지역 분야별 캐릭터·라이선스시장 비중, 2009 vs. 2011 vs. 2013



출처 : EPM(2013, 2014), PwC(2014)

[표 10-17] 중동·아프리카지역 캐릭터·라이선스 분야별 시장 규모, 2009-2013

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2009		2011			2013		
	시장 규모	비중	시장 규모	비중	증감율	시장 규모	비중	증감율
엔터테인먼트/캐릭터	110	37.9	130	37.1	14.6	142	38.4	9.0
스포츠	10	3.5	10	4.1	14.1	10	2.7	4.5
패션	90	31.0	110	32.7	29.9	123	33.2	11.5
기업브랜드/상표	60	20.7	80	23.3	28.2	84	22.7	12.2
예술	10	3.45	10	2.4	△4.9	6	1.6	5.0
기타	10	3.45	0	0.5	-	5	1.4	-
합계	290	100	340	100	19.3	372	100	9.4

출처 : EPM(2013, 2014), PwC(2014)

2009년 엔터테인먼트/캐릭터시장은 가장 큰 비중을 보여주었는데 2011년과 2013년에도 비슷한 수준을 유지하였다. 기업브랜드의 경우 2011년과 2013년 사이 가장 높은 증감률을 보여 글로벌 국가들이 중동·아프리카 캐릭터·라이선스시장에 큰 관심을 보이고 있다는 것을 예상할 수 있다. 패션 부문은 부유층이 많은 UAE, 사우디아라비아 국가들을 중심으로 많은 소비가 이루어지고 있어 2011년 대비 11.5% 증가한 1억 2,300만 달러의 규모를 형성하였다.

[표 10-18] 중동·아프리카지역 제품별 캐릭터·라이선스시장 비중, 2009 vs. 2011 vs. 2013

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2009		2011			2013		
	시장 규모	비중	시장 규모	비중	증감율	시장 규모	비중	증감율
의류·신발·잡화	140		130	39.3	△1.5	152	40.9	17.2
게임·완구	20		20	7.2	2.1	20	5.4	△2.2
출판	20		30	7.6	5.1	31	8.3	2.2
가정용품·가구·침구	0		5	1.3	△7.9	5	1.3	2.0
문구·제지	20		20	5.3	1.0	19	5.1	△4.8
선물	10		9	3.7	0.2	9	2.4	1.2
식음료	0		7	1.7	15.5	7	1.9	6.9
건강·미용	20		20	7.0	2.2	21	5.6	7.2
기타	60		99	26.9	-	108	29.0	-
합계	290		340	100				9.4

출처 : EPM(2013, 2014), PwC(2014)

2013년 중동·아프리카지역의 제품별 캐릭터·라이선스시장 비중을 살펴보면 의류·신발·잡화가 40.9%로 시장을 주도하고 있는 가운데 출판이 8.3%, 게임·완구가 5.4%, 건강·미용이 5.6%로 나타났다. 의류·신발·잡화 라이선스시장은 명품브랜드의 소비가 증가하고 있어 2013년 시장 규모가 1억 2,300만 달러로 2011년 대비 17.2% 증가하였다. 게임·완구 라이선스시장은 중동지역에서 생산되는 어린이용 오락시장의 소비가 감소하면서 2013년 시장 규모가 2,000만 달러로 2011년 대비 2.2% 감소하였다.

제1절

1. 영국

2. 프랑스

3. 독일

4. 스페인

5. 러시아

6. 이탈리아

7. 스웨덴

8. 터키

9. 중동·아프리카