

## 2. 프랑스

### 1) 콘텐츠시장 개요

2013년 프랑스 경제는 실업률 증가, 내수 및 기업투자 침체에도 불구하고 주요국의 경기회복에 따른 수출증가와 소비심리 개선 등에 힘입어 경제가 회복세를 보였다.

프랑스 콘텐츠시장은 높은 비중을 차지하고 있는 출판시장의 감소세와 방송과 광고시장이 정체 상태를 보였으나 가장 높은 점유율을 보이고 있는 지식정보시장의 높은 성장이 지속되면서 전체적인 콘텐츠시장의 성장을 견인하며 2013년 전년대비 2.3% 증가한 768억 4,400만 달러로 집계되었다. 향후 5년간 출판시장을 제외한 전 분야에서 소폭의 성장세를 나타내며 연평균 2.8% 증가한 881억 7,700만 달러의 규모를 보일 것으로 전망된다.

[표 3-1] 프랑스 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2009-2018

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2009	2010	2011	2012	2013p	2014	2015	2016	2017	2018	2013-18 CAGR <sup>82)</sup>
출판	19,149	18,879	18,344	17,972	17,847	17,804	17,731	17,657	17,507	17,296	△0.6
만화	459	491	519	515	519	521	523	524	522	519	0.0
음악	1,530	1,544	1,648	1,783	1,817	1,837	1,861	1,874	1,875	1,865	0.5
게임	2,848	3,107	3,195	3,149	3,257	3,487	3,617	3,749	3,888	4,044	4.4
영화	3,519	3,782	3,871	3,805	3,812	3,958	4,155	4,387	4,637	4,971	5.5
애니메이션	268	290	319	351	387	425	468	510	556	596	9.0
방송	13,677	14,375	14,547	14,499	14,576	14,671	14,971	15,329	15,639	15,992	1.9
광고	14,407	14,775	15,393	15,230	15,407	15,721	16,089	16,478	16,836	17,277	2.3
캐릭터	6,860	6,860	6,730	6,844	6,584	6,657	6,725	6,790	6,848	6,908	1.0
지식정보	21,448	24,265	26,187	27,447	28,943	30,458	31,916	33,365	34,774	36,209	4.6
산출합계	84,165	88,368	90,753	91,595	93,149	95,539	98,056	100,663	103,082	105,677	2.6
합계 <sup>83)</sup>	68,052	71,792	73,765	75,138	76,844	79,183	81,474	83,752	85,906	88,177	2.8

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)

82) 2013년부터 2018년까지 연평균성장률

83) 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

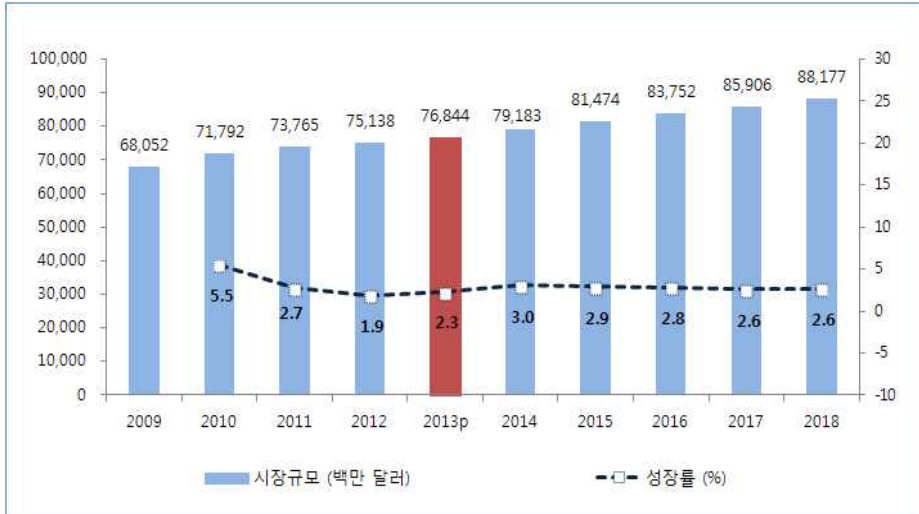
6. 이탈리아

7. 스웨덴

8. 터키

9. 중동  
아프리카

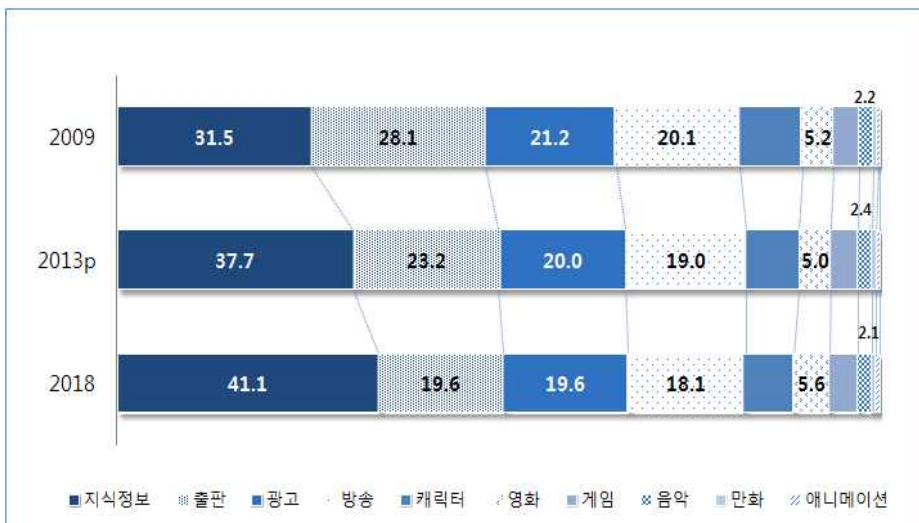
[그림 3-1] 프랑스 콘텐츠시장 규모 및 성장률, 2009-2018



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)

2009년 31.5%의 비중을 보이던 지식정보 분야는 고속화된 인터넷의 발달에 힘입어 2013년 37.7%까지 증가하였다.

[그림 3-2] 프랑스 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

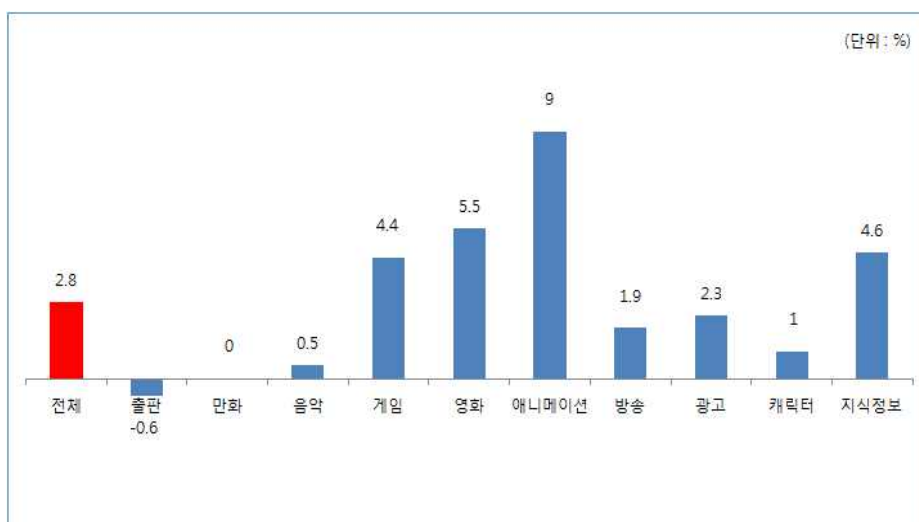
7. 스웨덴

8. 터키

9. 중동·아프리카

반면 디지털 출판의 등장으로 하락세를 보이고 있는 인쇄 출판시장으로 인해 전체 출판시장은 2013년 23.2%의 시장 규모에서 2018년 에는 19.6%로 감소할 전망이다. 이처럼 기존의 콘텐츠시장과 디지털 부문의 시장이 의도하지 않는 대립각을 보이는 와중에도 광고와 방송시장은 예전과 유사한 수준의 시장 비중을 보일 것으로 전망된다. 향후 5년간 프랑스 콘텐츠시장은 2018년까지 2.8%의 성장률을 보이며 성장할 것으로 전망되는데 애니메이션이 가장 높은 9%의 성장률을 기록할 것으로 보인다.

[그림 3-3] 프랑스 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)

영화와 게임, 지식정보시장은 5% 근처의 성장률을 보일 것으로 예상되는 반면 캐릭터, 음악, 만화의 성장률은 매우 저조하거나 정체될 것으로 전망된다. 한편, 출판시장은 디지털화 되는 도서의 증가와 감소하는 인쇄 출판물로 인해 유일하게 마이너스 성장률을 기록할 것으로 보인다.