

미국과 일본 등 선진 국가 중심의 세계 콘텐츠시장은 초고속 인터넷 및 스마트기기 보급 확대로 인한 디지털 콘텐츠시장의 빠른 성장과 각 국가의 적극적인 콘텐츠지원 정책, 신흥국을 중심으로 한 중산층의 콘텐츠 소비 증가 등으로 안정적인 성장세를 보이고 있다. 특히 모바일 중심의 신규 시장이 창출되고 있고, 중남미와 아시아 신흥국가의 콘텐츠 소비 활성화가 예측되면서 국내 콘텐츠 기업의 해외진출 기회도 점차 확대되고 있는 추세이다.

향후 세계 콘텐츠시장의 트렌드 변화를 정의내릴 키워드는, ‘디지털’, ‘모바일’, ‘스트리밍’ 등 3가지를 꼽을 수 있다. 2013년 기준으로 도서, 잡지, B2B 등 기존의 아날로그 시장이 차지하는 비중은 크지만, 향후 마이너스 성장할 것으로 예상되는 가운데, 이들을 디지털로 전환하여 활로를 모색하고자 하는 업계의 노력이 지속될 것으로 전망된다.

본 장에서는 2009년부터 2013년까지의 각 분야별 시장규모와 2018년까지의 전망을 시계열 표와 함께 기술하였다. 세계 시장 동향 분석에 이어 지역별, 장르별 분석을 별도로 하여 특정 분야에 관심 있는 독자들의 이해를 돕고자 했다. 더불어 최근 빠르게 변화하는 콘텐츠산업의 이슈와 정책 동향 분석을 통해 사업 전략을 세울 수 있는 시사점을 제시했다.

1. 세계 콘텐츠시장 규모 및 전망

2013년 세계 콘텐츠시장은 유·무선네트워크 발달과 스마트기기 확산으로 디지털콘텐츠시장의 빠른 성장과 더불어 글로벌 금융위기와 유럽재정위기 이후 장기간 침체를 겪고 있는 선진국들의 경기 회복세가 나타나면서 전년대비 4.5% 성장한 1조 8,440억 달러를 기록하였다.

향후 콘텐츠시장은 전 세계적인 통화완화 정책과 글로벌 금융시장 여건개선, 재정긴축 기조 완화 등에 힘입어 경제가 회복세를 보이면서 2018년까지 연평균 4.8%의 안정적인 성장세를 보일 것으로 전망된다.

[표 2-1] 세계 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2009-2018

[단위 : 십억 달러, %]

구분	2009	2010	2011	2012	2013p	2014	2015	2016	2017	2018	2013-18 CAGR ¹⁾
출판	380	379	378	374	373	374	375	377	379	381	0.4
만화	6	7	7	7	7	7	7	7	7	7	0.9
음악	50	47	48	48	47	48	48	49	49	50	1.2
게임	54	58	61	61	66	71	75	80	84	89	6.2

[단위 : 십억 달러, %]

구분	2009	2010	2011	2012	2013p	2014	2015	2016	2017	2018	2013-18 CAGR ¹⁾
영화	82	85	85	87	88	91	94	99	104	110	4.5
애니메이션	9	11	10	11	13	15	16	18	20	22	10.8
방송	367	395	414	431	445	465	483	505	522	542	4.0
광고	402	426	445	461	479	501	524	550	571	596	4.5
캐릭터	150	146	151	153	156	161	165	170	175	181	3.0
지식정보	423	465	510	557	602	648	697	748	802	858	7.3
산술합계	1,924	2,018	2,108	2,191	2,277	2,379	2,484	2,603	2,714	2,837	4.5
합계 ²⁾	1,530	1,606	1,690	1,764	1,844	1,933	2,027	2,127	2,225	2,331	4.8

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

[그림 2-1] 세계 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2009-2018



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

1) 2013년부터 2018년까지 연평균성장률

2) 중복 시장을 제외한 시장규모임

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

2013년 세계 콘텐츠시장은 지식정보, 광고, 방송시장이 전체 콘텐츠시장의 67%를 점유하면서 시장을 주도하고 있다. 향후 모바일콘텐츠 이용자가 빠르게 증가될 것으로 예상되면서 2018년 지식정보시장은 전체 콘텐츠시장의 30.2%까지 확대될 것으로 전망된다.

[그림 2-2] 세계 콘텐츠별 시장 점유율, 2009 vs. 2013 vs. 2018



출처 : PwC(2014), ICV2(2013, 2014), Rames report(2013, 2014), Oricon(2013, 2014), SNE(2013), MDRI(2013), Box Office Mojo(2014), Digital Vector(2013), EPM(2013, 2014)

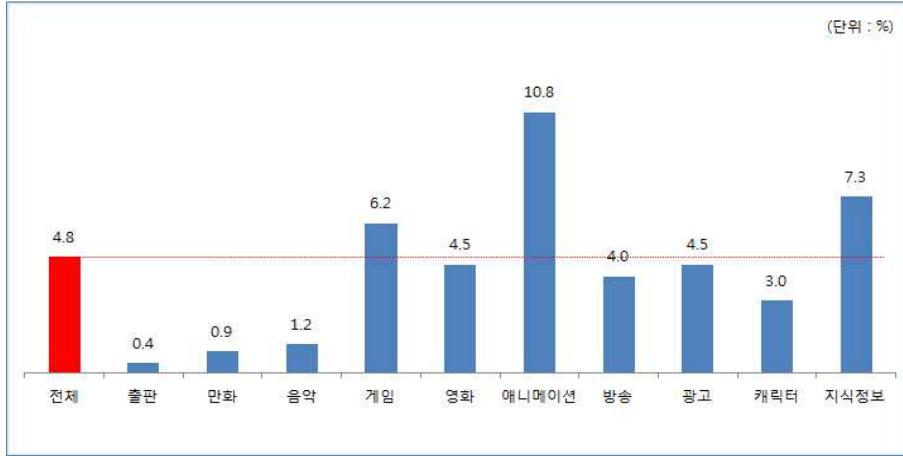
반면, 2009년 19.7%의 비중을 차지하였던 출판시장은 인쇄매체에서 디지털로의 전환이 빠르게 진행되면서 2013년 16.4%로 축소되었다.

향후 전자책에 대한 수요 급증과 디지털 서비스의 발달에도 불구하고 거대 시장을 형성하고 있던 인쇄매체의 수익 감소를 상쇄하지 못하면서 2018년에는 13.4%까지 더 위축될 것으로 예상된다.

세계 콘텐츠시장은 유·무선 브로드밴드 보급 및 서비스의 향상과 모바일 인터넷의 빠른 성장, 스마트기기의 확산으로 소비자의 접근성이 향상되면서 지식정보시장과 게임시장의 성장이 두드러지게 나타날 것으로 전망된다.

특히, 디지털매체로의 소비자 이탈에 따른 인쇄매체 소비감소와 소유에서 접속으로 콘텐츠 소비에 대한 패러다임이 빠르게 변화하면서 출판과 음악, 만화시장은 다소 낮은 성장을 보일 것으로 전망된다.

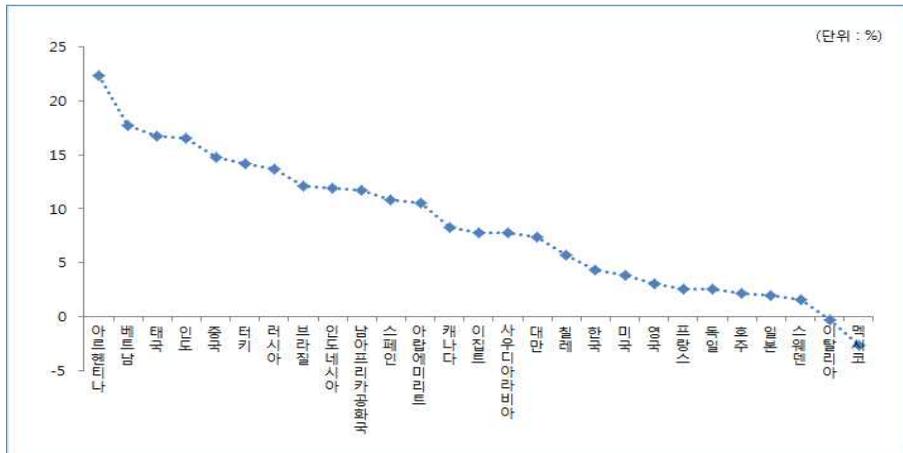
[그림 2-3] 콘텐츠별 연평균성장률 추정, 2013-2018



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

2013년 세계 콘텐츠시장은 미국이 6,290억 달러로 가장 큰 시장규모를 보이고 있는 가운데 일본, 중국, 독일, 영국, 프랑스 등이 주요 시장을 형성하고 있다. 2009년부터 2013년까지 시장의 성장성 측면에서 살펴보면, 아르헨티나, 베트남, 태국, 인도, 중국, 터키, 러시아, 브라질 등의 신흥시장이 경제발전예 따른 소득증대로 콘텐츠에 대한 소비가 빠르게 확산되면서 최근 5년간 연평균 10% 이상의 높은 성장을 나타냈다.

[그림 2-4] 국가별 콘텐츠시장 연평균성장률, 2009-2013



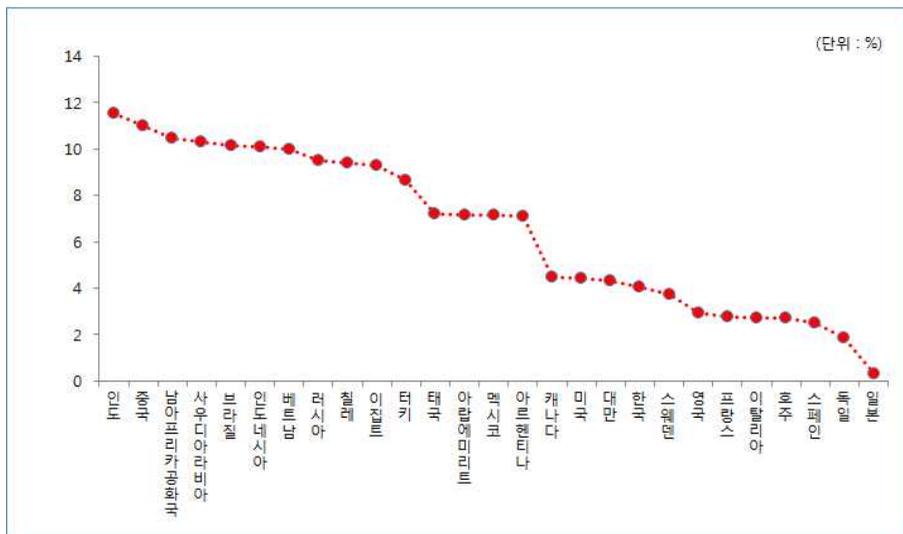
출처 : PwC(2014), ICv2(2013, 2014), Rames report(2013, 2014), Oricon(2013, 2014), SNE(2013), MDRI(2013), Box Office Mojo(2014), Digital Vector(2013), EPM(2013, 2014)

향후 5년 동안도 인도, 중국, 남아프리카공화국, 사우디아라비아, 브라질, 인도네시아, 베트남 등은 연평균 10% 이상의 높은 성장을 보일 것으로 전망된다.

특히 중국은 2016년 일본을 추월하여 세계 제2위의 콘텐츠시장으로 올라설 것으로 예상되며, 브라질은 캐나다와 한국을 추월하여 2018년 세계 7위의 콘텐츠시장이 형성될 것으로 전망된다.

반면, PIIIGS³⁾ 국가를 중심으로 한 유럽 재정위기로 이탈리아와 스페인의 콘텐츠시장이 마이너스 성장을 보였으나 향후 주요국의 성장에 힘입어 플러스 성장으로 회복될 것으로 전망되면서 콘텐츠 시장 또한 침체기에서 벗어날 것으로 전망된다.

[그림 2-5] 국가별 콘텐츠시장 연평균성장률 추정, 2013-2018



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

3) 포르투갈, 아일랜드, 이탈리아, 그리스, 스페인

[표 2-2] 국가별 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2009-2018

[단위 : 십억 달러, %]

순위	국가	2009	2010	2011	2012	2013p	2014	2015	2016	2017	2018	2013-18 CAGR
1	미국	541	555	582	606	629	655	682	715	746	782	4.4
2	일본	161	165	168	173	174	175	176	176	176	177	0.3
3	중국	77	89	104	116	133	150	168	186	204	224	11.0
4	독일	97	99	102	105	107	109	111	113	115	117	1.8
5	영국	83	86	87	89	92	95	98	101	104	107	2.9
6	프랑스	68	72	74	75	77	79	81	84	86	88	2.8
7	캐나다	46	48	50	52	54	56	59	62	64	67	4.5
8	한국	35	39	43	45	48	51	53	55	57	59	4.1
9	이탈리아	46	47	47	46	46	46	48	49	50	52	2.7
10	브라질	27	32	36	40	43	48	53	58	64	70	10.1
11	호주	34	36	36	36	37	38	39	40	42	43	2.7
12	러시아	18	20	22	25	27	30	33	36	39	43	9.5
13	스페인	29	30	29	27	26	26	27	28	29	30	2.5
14	멕시코	15	18	21	23	25	28	30	32	34	36	7.1
15	인도	15	17	19	21	24	27	30	33	37	41	11.6
16	스웨덴	15	15	15	15	15	16	16	17	18	19	3.7
17	아르헨티나	8	9	11	12	14	15	17	18	19	20	7.1
18	터키	7	8	10	11	12	13	14	16	17	18	8.7
19	대만	9	10	11	11	12	12	13	14	14	15	4.3
20	남아프리카공화국	7	8	9	10	11	12	14	15	17	18	10.5
21	인도네시아	6	7	8	9	10	12	13	14	15	17	10.1
22	태국	7	7	8	9	9	10	11	11	12	13	7.2
23	사우디아라비아	3	4	4	5	6	7	8	9	10	10	10.3
24	칠레	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	9.4
25	아랍에미리트	3	3	3	3	3	3	4	4	4	5	7.2
26	이집트	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	9.3
27	베트남	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	10.0

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