

<미국사무소 이슈페이퍼>

전 세계 문화산업 최신 동향과 전망

■ 목 차

- 보고서 개요 ..... 3
- 전체 요약 ..... 3
- 전 세계 E & M 산업의 핵심 성장요인 ..... 4
- 지역별 E&M 산업 핵심전망 ..... 5
- 문화산업 분야별 전망 ..... 8
- 참고자료 ..... 3 1

2007년 6월

KOCCA 미국사무소

## □ 보고서 개요

○ 본 이슈메이커는 2007년 6월 25일 *Pricewaterhouse Coopers (PWC)*에 의해 발표된 전 세계 문화산업 및 미디어 산업 전망 보고서 (*Global Entertainment and Media Outlook 2007~2011*)의 요약본으로 각 분야별 전 세계 시장 규모 및 향후 2011년까지의 전망 내용 요약 정리 한 것임.

○ PWC의 "Global Entertainment and Media Outlook" 보고서는 미국, 유럽, 중국, 아프리카, 아시아 태평양, 라틴아메리카, 캐나다의 엔터테인먼트와 미디어 산업 분야를 포함하는 대표적인 시장분석 보고서로서 14개 세부분야별 향후 5년간 성장을 전망치를 포함하고 있음.

## □ 전체 요약

○ PWC의 전망에 따르면, 전 세계 엔터테인먼트 및 미디어 (E&M) 산업은 지속적인 성장세를 보이고 있으며, 오는 2011년까지 연평균 약 6.4%의 성장률로 인해 약 \$2조 달러까지 성장할 것으로 전망되고 있다.

○ 더욱이, 최근 컨버전스 기능이 강화되고 있는 가정을 컴퓨터, 무선 핸드셋, TV등의 플랫폼에 대한 소비가 더욱 증가함에 따라 20011년까지 이 부분의 소비규모가 전체 E&M 산업의 50%까지 육박할 것으로 전망되고 있다.

○ 2011년까지 향후 5년 동안 각 지역별로 디지털과 모바일 관련 소비규모는 두 자리 수 이상의 성장률을 보여 약 \$153 billion 달러까지 증가할 것으로 보여진다.

○ 가정용 컴퓨터, 무선 핸드셋, TV등의 컨버전스 플랫폼 내급시장에 대한 소비규모도 전 세계적으로 두 자리 수 이상의 성장률을 보여

며, 2011년까지 전체 50%이상의 성장률이 기대된다.

○ 향후 5년 동안, 전 세계 E&M 시장 성장규모의 약 50%는 온라인과 무선 관련 기술 분야에서 나타날 것으로 전망되며, 같은 기간 동안 전 세계 브로드밴드 가구 수는 약 3억 가구가 증가하여 총 5억 4천만 가입 가구 수가 될 것으로 전망되며, 무선 모바일 가입자 또한 11억 명이 추가되어 총 34억으로 증가할 것으로 기대된다.

○ E&M 시장에서 디지털 포맷으로의 기술적 변화는 실제 수익 창출에 아직까지 부정적인 영향을 나타내고 있지만, 소비자들에 의해 창출되는 새로운 형태의 미디어들로 인해 시장에서 콘텐츠의 지속적인 새분화가 요구되고 있다.

○ 전 세계 광고시장은 지난 2006년 \$407 billion 달러에서 연평균 약 5.4% 성장해 향후 2011년까지는 \$531 billion 달러 규모로 성장할 것이라 내다보았다.

○ 인터넷이 여전히 가장 빠르게 성장하는 광고매체로 오는 2011년까지 연평균 18.3%의 비율로 성장하며 약 \$73 billion 달러의 규모에 이를 것으로 전망되며, 온라인 광고는 전 세계 광고시장에서 약 14%까지 그 점유율이 증가할 것으로 전망된다.

○ 한편, 옥외광고는 같은 기간 동안 연평균 약 6.5% 성장하며 그 뒤를 따를 것이다.

## □ 전 세계 E &amp; M 산업의 핵심 성장요인

○ 전 세계 모든 지역에서 컨버전스 플랫폼에 대한 소비 증가가 기존 E&M 플랫폼보다 더 빠르게 성장하고, 향후 5년 후에는 전체 E&M 시장 성장규모에서 약 72%이상을 차지하게 될 것이다.

○ 아시아 태평양 지역은 향후 5년 이내에 컨버전스 플랫폼에 대한 소비규모가 가장 빠르게 성장하는 지역으로서 약 13.5%의 성장률이 기대되며, 라틴 아메리카 지역에서는 인터넷과 브로드밴드 점유율 성장에 모멘텀을 받으면서 두 자리 수의 성장률을 보일 것으로 기대된다.

○ 특히, 브라질, 러시아, 인디아, 중국을 포함하는 BRIC지역에서의 경제 성장과 엔터테인먼트 및 미디어 시장의 급성장이 동반되면서 매우 중요한 성장요인으로 작용할 것이다.

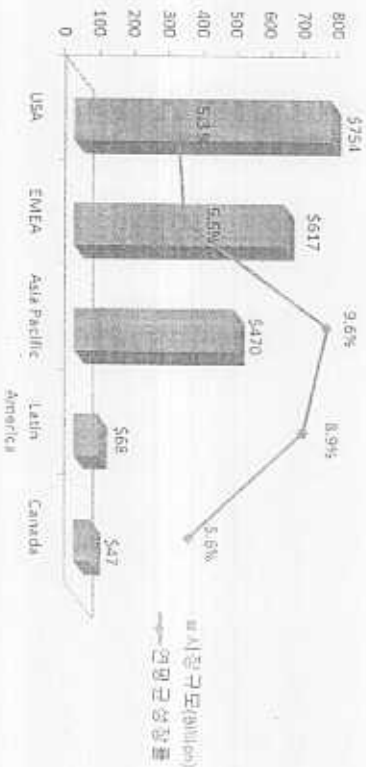
- BRIC 지역 가운데에서도 인도와 중국에서의 E&M 소비가 더욱 확대되며 이들 지역에서는 두 자리 수 이상의 연평균 성장률을 보이고, 오는 2011년까지 전 세계 E&M 시장 규모에서 약 24% 이상을 차지할 것으로 보여진다.

- BRIC 국가들의 소비규모는 연평균 14.7%이상 성장해 지난 2006년 \$127 billion에서 오는 2011년에는 \$251.5 billion 성장할 것이며, 이는 전 세계 나머지 국가들의 연평균 성장률 5.5%와 비교할 때 약 세배에 달하는 수치이다.

### □ 지역별 E&M 산업 핵심전망

○ 미국은 향후 2011년까지도 약 \$754 billion 달러의 시장 규모를 가져 여전히 전 세계에서 가장 큰 E&M 시장을 보유하게 되지만, 연평균 5.3%의 성장률로 세계에서 가장 낮은 성장률을 나타낼 것으로 전망된다. 한편, 미국의 인터넷 광고와 인터넷 이용은 2009년 중이 신문의 규모를 앞지르게 될 것이다.

### 전 세계 E&M 시장 전망(2011년)



[자료: PWC에서 채구성]

○ 중동, 아프리카, 유럽을 포함하는 EMEA지역은 오는 2011년까지 연평균 5.5%의 성장률을 보이며, 약 \$617 billion 달러 규모를 유지하면서 여전히 미국 다음으로 두 번째로 큰 시장 규모를 유지하게 될 것이다.

- 사우디 아라비아/ 아랍지역 그리고 남아프리카 등의 선도적인 시장 성장으로 향후 5년간 이 지역은 연평균 8.5%의 비교적 높은 성장세를 보일 것으로 기대된다.

- 이 지역에서는 TV 배급물, 인터넷 광고 및 이용률, 비디오 게임 등이 가장 성장률이 높은 분야로 손꼽히며, 이들 분야는 모두 같은 기간 동안 두 자리 수 이상의 성장률을 나타낼 것으로 보여진다.

○ 아시아 태평양 지역은 향후 5년간 가장 빠르게 성장하는 경제규모, 인터넷, TV보급물, 비디오게임 분야 등의 두 자리 수 이상 성장에 따라 전체적인 E&M 시장이 전 세계에서 가장 빠르게 성장

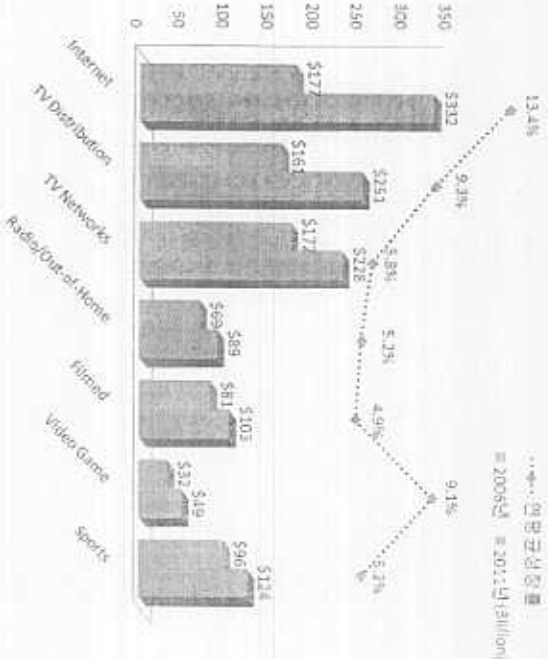
하는 지역이 될 것이다.

- 아시아 지역은 지난 2006년 약 \$297 billion 달러 규모에서 향후 5년간 평균 9.6%이상의 연간 성장률을 기록하며, 2011년에는 \$470 billion 달러까지 크게 성장할 것으로 전망된다.
- 아시아 지역 가운데에서도 특히, 인도는 향후 5년간 E&M 시장의 연평균 성장률이 18.5%를 웃돌며 가장 빠른 성장세를 보일 것으로 예상된다.
- 중국 또한, 같은 기간 동안 연평균 두 자리 수 이상의 성장률을 보이며 평균 16.8%로 그 뒤를 이을 것으로 전망된다.
- 한편, 아시아 태평양지역에서 휴대전화들 이용한 TV프로그램 배급시장 규모가 2006년 \$26 million 달러 규모에서 2011년에는 약 \$6.5 billion 달러 규모로 크게 성장할 것으로 기대된다.
- 라틴 아메리카 지역의 E&M 시장은 성장속도로는 아시아 태평양 지역 다음으로 빠른 성장률을 보일 것으로 예상되며, 연평균 약 8.9% 이상의 성장을 통해 오는 2011년까지는 총 \$68 billion 달러 규모까지 성장할 것으로 보여진다.
- 캐나다 지역은 인터넷과 라디오/음악의 광고 시장을 두자리수 이상 성장을 통해 연간 5.6%정도의 성장률로 오는 2011년 총 \$47 billion 달러 규모로 성장할 것으로 전망되었다.

□ 문화산업 분야별 전망

분야별로는 인터넷, TV 보급률, 비디오 게임 분야가 가장 빠른 성장률을 보일 것으로 전망되고 있다.

전 세계 E&M 분야별 시장규모 전망 (BY 2011)



[자료: PWC에서 채구성]

○ 인터넷 사용 및 광고시장

- 2006년에는 전 세계 인터넷 시장이 약 21.8%의 성장을 통해 가장 높은 성장률을 나타냈으며, 지난 4년 연속 20% 이상 성

검색을 이어가고 있다. 이는 주로 기존의 모델에서 브랜드 벤드로의 전환에 따른 것으로 파악된다.

- 전체적으로 인터넷 광고분야의 소비시장은 37.9%, 인터넷 사용은 18.8% 이상 증가하였다.

- 전 세계적으로 인터넷 광고와 사용 시장은 2006년의 \$177 billion 달러 규모에서 연평균 13.4%의 성장을 통해 오는 2011년에는 약 \$332 billion 달러 규모로 성장할 것으로 전망된다.

#### ○ TV 보급시장

- 전 세계 TV 보급시장은 2005년의 6.5% 성장률에 비해 더욱 증가해 2006년에는 9.4%의 성장률을 보이면서 인터넷 다음으로 빠르게 성장했다.

- 특히, 최근 통신사들이 투도하는 IP TV 보급률의 급성장으로 인해 시장에 새로운 활력이 더해지고 있다.

- 케이블 운영회사들은 기존의 가입자들을 디지털 플랫폼으로 전환을 유도하고 있으면서 이에 따른 월 가입자 수 증가 뿐만 아니라 VOD (Video-On-Demand) 서비스 시장을 확장시켜가고 있다.

- 모바일 TV는 특히, 아시아 태평양지역에서 고성능 무선 기기 보급의 증가에 따라 매우 중요한 시장으로 새롭게 급성장하고 있다.

- 전 세계적으로 TV 보급 시장은 2006년 \$161 billion 달러 규모에서 연평균 9.3% 성장해 오는 2011년에는 약 \$251 billion 달러 규모에 이를 것으로 전망된다.

#### ○ TV 네트워크시장 (지상파 및 케이블)

- 2006년 전 세계 TV네트워크 시장 규모는 약 6.2% 증가해, 2003, 2005년과 유사한 수준으로 나타났다. 단, 하게 울림픽의 광고에 영향 받은 2004년과는 차이를 보였다.

- 멀티 네트워크 광고는 전체적으로 가장 빠르게 성장하는 TV 광고시장 가운데 하나이며, 특히, 디지털 TV 가입 가구 수의 증가에 큰 영향을 받은 것으로 보인다.

- 새로운 채널인 HDTV 보급률과 경제 수준의 향상으로 인해 무료 채널에서의 광고비율도 크게 증가하고 있다.

- 전 세계적으로 TV 네트워크시장 규모는 지난 2006년 \$172 billion 달러 규모에서 연평균 5.8% 성장해 오는 2011년에는 \$228 billion 달러 규모에 이를 것으로 전망되었다.

#### ○ 라디오 및 옥외광고 시장

- 라디오 와 옥외광고 시장은 지난 2006년 전 세계적으로 4.5% 증가하면서 지난 2004, 2005년의 5.2% 성장 보다는 다소 낮은 수준을 나타냈으나, 2002년 2003년 수준인 2.7% 성장보다는 다소 높아졌다.

- 세부적으로는 옥외광고 분야의 성장률은 6.3%로 라디오 시장의 3.5%를 앞지른 것으로 분석되었다. 이는 특히, 디지털 광고 빌보드의 증가에 따른 것으로 파악되었다.

- 최근 더욱 개선된 옥외광고 효과측정 시스템으로 인해 광고주들의 관심이 급증하고 있으며, 비디오 네트워크의 급증 또한 영향을 미칠 것으로 전망된다.

- 전 세계적으로 라디오와 옥외광고 분야는 2006년 \$69 billion

달러 규모 시장에서 연평균 5.2%의 성장률을 통해 2011년까지는 약 \$89 billion 달러 규모로 성장할 것으로 전망된다.

### ○ 영화시장

- 전 세계 영화시장은 지난 2005년 2.6% 감소에서 2006년에는 2.9% 성장하면서 예년의 성장세로 반등하였다. 특히, 박스오피스에서 성공한 영화들의 홈 비디오 시장에서의 강세가 큰 영향을 미친 것으로 파악된다.
- 특히, 미국과 유럽/중동지역에서의 디지털 다운로드 스트리밍 서비스가 꾸준히 성장하면서 수익성이 증가할 것으로 기대된다.
- 영화 박스오피스 시장은 전체적으로 미국, 유럽/중동, 아시아 태평양지역에서 디지털화가 진전 될 것으로 보이며, 그 밖에도 중앙 및 동부 유럽과 아시아 태평양, 그리고 라틴 아메리카를 중심으로 극장의 현대화도 급속히 됨에 따라 영화시장 성장에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 기대된다.
- 전 세계적으로 영화시장 소비규모는 지난 2006년 \$81 billion 달러 규모에서 연평균 4.9%의 성장률을 통해 오는 2011년까지 \$103 billion 달러로 확대될 것으로 전망된다.

### ○ 비디오 게임시장

- 차세대 비디오 게임 콘솔의 등장과 새롭게 소개된 다양한 콘솔 게임 소프트웨어의 구매력 증가에 따라 2006년 전 세계 비디오 게임시장은 14.3%의 매우 높은 성장률을 나타냈다.
- 최근에는 인터넷 네트워크 연결이 가능한 콘솔 게임과 브로드밴드 게임자 가구 수의 증가로 인해 온라인 게임시장의 성장

세가 두드러질 것으로 전망되는 한편, 차세대 무선기기들의 등장으로 모션 게임시장의 성장을 주도할 것으로 보여 진다.

- 전 세계적으로 2006년에 \$32 billion 달러 규모의 비디오 게임 시장은 연평균 9.1%의 높은 성장률을 통해 오는 2011년까지는 약 \$49 billion 달러 규모로 크게 성장 할 것으로 전망되고 있다.

### ○ 스포츠 시장

- 지난 2006년 스포츠엔터테인먼트 시장은 FIFA World Cup, 동계올림픽, 북미지역의 NHL(National Hockey League)에 힘입어 약 12% 성장하면서 지난 5년 가운데 가장 큰 폭의 성장세를 나타냈다.
- TV 배급시장에서의 미디어 경쟁은 스포츠 콘텐츠에 대한 TV 종가권료는 새로운 기록들을 세우며 점차 급증하고 있다.
- 지난 2006년 스포츠 엔터테인먼트 분야의 소비규모는 \$96 billion달러 규모로 나타났으며 이 분야는 향후 5년간 연평균 5.2%의 지속적인 성장을 통해 오는 2011년에는 \$124 billion까지 규모가 확대될 것으로 전망되고 있다.

참고자료

- Pricewaterhouse (2007), Global Entertainment and Media Outlook: 2007-2011/2007. 6. 25.