

콘텐츠@창조산업 이슈 브리핑: 글로벌 동향



+ 세계 콘텐츠 & 창조산업의 동향과 이슈

| 한국콘텐츠진흥원 미래전략팀 |

세계 콘텐츠 산업 & 정책 동향



PWC, 2012년 세계 E&M시장 1조 6천억 달러 규모, 우리나라 7위 기록
지난 6월 5일 PWC(2013)는 2012년 기준 글로벌 E&M(Entertainment and Media) 산업의 분야별, 국가별, 권역별 시장통계를 발표했다. 시장조사는 내수 소비시장 (retail value)으로서 인터넷 접속시장(internet access market), 광고시장(advertising market), 최종 소비자 구매시장(consumer/end-user market)의 규모로 측정했으며 총 50개 국가의 GDP, 인구수 및 1인당 소비규모 등을 포함하고 있다.

PWC(2013)는 세계 E&M시장을 총 13개(유무선 인터넷접속, 유무선 인터넷광고, TV 가입 및 라이선스, TV광고, 음악, 영화, 게임, 소비자 잡지, 신문, 라디오, 옥외광고, 소비자/교육용 서적출판, 기업정보) 시장으로 구분하고 있으며 2012년 세계 E&M 시장규모는 전년 대비 5.1% 성장하여 1조 6,385억 달러로 추정된다. 또한 향후 5년간 연평균 5.6% 성장, 2017년에는 2조 1,525억 달러 시장규모에 이를 것으로 전망된다. 2012년

우리나라 E&M 시장현황 및 전망(단위: 백만 달러)

구분	2011	2012p	2013	2014	2015	2016	2017	2013-17 CAGR
인터넷 접속: 유무선	13,334	14,838	16,103	17,226	18,221	19,155	19,991	6.1
% 증감	15.6	11.3	8.5	7.0	5.8	5.1	4.4	
인터넷 광고: 유무선	2,142	2,767	3,221	3,726	4,223	4,674	5,014	12.6
% 증감	20.2	29.2	16.4	15.7	13.3	10.7	7.3	
TV가입 및 라이선스	3,323	3,516	3,689	3,840	3,954	4,037	4,096	3.1
% 증감	5.6	5.8	4.9	4.1	3.0	2.1	1.5	
TV광고	2,511	2,613	2,809	3,031	3,291	3,562	3,865	8.1
% 증감	10.2	4.1	7.5	7.9	8.6	8.2	8.5	
음악	750	791	815	839	866	888	906	2.8
% 증감	10.1	5.5	3.0	2.9	3.2	2.5	2.0	
영화	2,989	2,963	2,954	2,958	2,983	3,033	3,122	1.1
% 증감	1.3	-0.9	-0.3	0.1	0.8	1.7	2.9	
게임	5,959	6,555	6,985	7,429	7,894	8,354	8,844	6.2
% 증감	17.9	10.0	6.6	6.4	6.3	5.8	5.9	
소비자 잡지	1,321	1,359	1,399	1,425	1,459	1,491	1,503	2.0
% 증감	3.0	2.9	2.9	1.9	2.4	2.2	0.8	
신문	5,330	5,305	5,286	5,258	5,192	5,127	5,062	-0.9
% 증감	-2.5	-0.5	-0.4	-0.5	-1.3	-1.3	-1.3	
라디오	224	252	259	274	291	309	328	5.4
% 증감	0.9	12.5	2.8	5.8	6.2	6.2	6.1	
옥외광고	444	475	514	564	619	682	741	9.3
% 증감	14.7	7.0	8.2	9.7	9.8	10.2	8.7	
소비자/교육용 서적 출판	2,153	2,187	2,241	2,296	2,338	2,367	2,389	1.8
% 증감	3.0	2.9	2.9	1.9	2.4	2.2	0.8	
기업정보	2,072	2,097	2,133	2,181	2,237	2,303	2,358	2.4
% 증감	4.1	1.2	1.7	2.3	2.6	3.0	2.4	
전체	42,004	45,092	47,700	50,253	52,665	54,971	57,086	4.8
% 증감	9.6	7.4	5.8	5.4	4.8	4.4	3.8	

※출처: PWC(2013), Global Entertainment and Media Outlook 2013-2017 재구성

기준, 산업별 시장규모는 ‘유무선 인터넷접속(Internet access-wired and mobile)’분야가 3,934억 달러, 전체의 24.0%로 가장 큰 비중을 차지했으며 전년 대비 14.2%p 상승한 수치이다. 그 다음으로는 ‘TV가입 및 라이선스(TV subscription and license fee)’가 2,095억 달러(12.8%), ‘기업정보(Business to business)’ 1,867억 달러(11.4%), ‘신문(Newspaper publishing)’ 1,635억 달러(10.0%), ‘TV광고(TV advertising)’ 1,621억 달러(9.9%) 등의 순으로 나타났고 ‘옥외광고(Out of home advertising)’가 338억 달러(2.1%)로 가장 작은 비중을 차지했다. 이어 일본은 1,916억 달러로 2위(11.7%), 중국 1,153억 달러 3위(7.0%), 독일 974억 달러 4위(6.0%), 영국 855억 달러 5위(5.2%) 등의 순으로 나타났으며 우리나라는 451억 달러로 프랑스에 이어 7위를 차지했으며 전 세계 시장규모의 2.8%를 점유하면서 전년 대비 한 단계 상승했다. 한편, 상위 10개국 중에서 향후 5년간 연평균성장률(CAGR)이 가장 높게 예상되는 국가로는 중국(12.0%)으로 2위인 일본과의 격차가 향후에는 점차 줄어들 것으로 보이며 브라질은 연평균 10.8% 성장률이 예상되어 2017년에는 7위에 이를 것으로 전망된다.

일본의 산업 & 정책 동향



출판디지털기구가 매수한
비트웨이 홈페이지

출판디지털기구, 최대 전송업체를 매수

출판사의 서적전자화를 지원하는 출판디지털기구는 독판인쇄 산하의 최대 전자출판 전 송업체인 비트웨이를 매수했다. 전송업체를 매수하면 중소출판사들의 출판까지의 작업 이 신속해지며 전송매체가 다양해지는 이점이 있다. 출판디지털기구가 비트웨이를 매수 한 금액은 20억 엔 정도이며 비트웨이를 흡수 합병해 운영을 통합하기로 했다고 밝혔다. 전자서적 도매는 다수의 출판사와 전자서점을 중개하는 역할을 한다. 그리고 전자서적 유통은 전자서점이 전송한 전자서적의 매출을 출판사에 배분하는 등의 역할을 담당한다. 출판디지털기구는 고단샤 및 슈에이샤 등 출판각사와 다이닛폰인쇄, 독판인쇄가 공동출자해 2012년 4월에 설립되었다. 이 기구는 사업규모가 적은 중소출판사의 서적 디 지털전환 작업을 촉진하기 위해 설립되어 2017년 100만점을 전자화한다는 방침을 내걸 었으나 현재는 약 2만점 수준에서 머물러 있는 상황이다. 참고로 비트웨이는 전자서적 의 도매사업분야에서 일본 최대업체이며 현재 12만점을 취급하고 있으며, 약 600개의 전자서점 사이트로의 전송을 담당하고 있다.

교토부, 영화·만화·애니 성지활용사업 보조금 대상사업 모집 개시

교토부는 5월 29일부터 '영화·만화·애니 성지활용사업 보조금' 대상사업의 모집을 개 시했다. 사업 목적은 영화나 만화, 애니 등 콘텐츠 자원을 활용한 관광유치나 상점가 진 흥, 신분야전개 등의 지원을 통하여 최근 관심이 높아지고 있는 콘텐츠를 활용한 지역 활성화를 유도하는 것이다. 사업 타이틀에 지금까지 통칭으로서 사용되고 있던 '성지'라 는 말을 쓰고 있는 것이 주목할 만한데, 소위 '성지순례'는 열성적인 팬들이 작품의 무대 가 된 성지를 방문하는 것을 가리키지만 일반적인 용어로 완전히 정착된 것으로 보인다. 교토는 지금까지 콘텐츠관련 사업에 열성적이었으며, 영화촬영의 거점인 도에이우즈마 사(東映太秦)영화촌 외에 최근에는 콘텐츠복합이벤트 KYOTO CMEX와 작년부터 시작 된 도교국제만화애니메이션페어 등의 이벤트도 실시하고 있다. 특히 최근에는 애니메이 션에서 교토를 무대로 한 작품이 연이어 제작되어 작품 모델이 된 지구가 성지로서 인기 를 모아 지역경제를 활성화 시키고 있다. 이러한 배경이 이번 사업의 뒷받침이 되었다고 도 할 수 있다. 지금까지는 작품이 우선이었고 그 후에 지원하는 사례가 많았지만 이번 사업은 보조금을 넘으로써 역으로 적극적으로 활용하고자 한다는 특징이 있다. 성지의 정의도 설정되어 있는데, 작품의 모델이 된 장소, 작품 중의 무대로서 등장한 실재 장소, 지명 및 건물의 명칭 등이 변경되어 있는지 모델로서 추정할 수 있는 장소, 작품 등의 등 장인물 관련 지역, 영상작품의 촬영장소(로케지역)이 열거되어 있다. 응모가능한 사업은 교토부내에 있는 영화, 만화 또는 애니메이션의 성지라고 불리는 장소를 활용한 지역 PR, 산업 활성화나 관광유치로 연계, 문화와 역사, 지역정보 발신 등 어느 내용이든 1개 이상을 포함하면 가능하다.

중국의 산업 & 정책 동향



문화산업 수출입 8년 간 약 5배 성장

지난 5월 19일, 중국 각 정부부처 및 문화수출기업, 한국, 미국, 유럽 등 해외 유수의 문화산업 전문가가 참석한 가운데 문화서비스 및 대외합작촉진 정책토론회(文化贸易与文化对外合作促进政策研讨会)가 개최되었다. 이번 토론회에서는 문화무역과 문화합작 발전추세를 주제로 토론이 진행되었으며, 중국 문화산업 수출규모가 8년 동안 약 5배의 성장을 했다고 발표되었다. 특히, 중국이 선진국으로 수출한 판권은 10년 간 약 12배 가깝게 성장했다. 신문출판광전총국 대외교류합작사 부사장 천잉밍(陈英明)은 인터뷰를 통해 중국의 판권수출에 대한 자긍심을 보인 바 있다. 중국은 10여년 간의 노력으로 판권무역 수지가 개선되고 있으며 구조정비와 더불어 질적 제고를 이룩했다. 그럼으로써 수출의 형태가 기존의 단일화된 도서간행물 판권에서 디지털 출판물 등 다양한 형태로 변화하고 있으며 기업과 자본의 해외진출 역시 증가하고 있는 추세이다. 향후 글로벌 시장에서 경쟁할 수 있는 일류기업을 육성하기 위해 정부차원에서도 적극 지원할 것으로 보인다.

2013 중국 e-커머스 컨퍼런스(中国电子商务大会) 개막

중국 e-커머스 컨퍼런스가 베이징에서 5월 28일부터 6월 1일까지 개최되었다. '경쟁, 협력, 융합'을 주제로 열린 이번 컨퍼런스는 2012년 작년 한 해 중국 e-커머스 업계의 발전 현황을 살펴보고 2013년 e-커머스 업계의 새로운 정책과 모바일 인터넷의 새로운 문화 형성에 대한 논의를 진행했다. 리진치(李晋奇) 상무부 전자상무정보화국 국장은 중국 e-커머스 발전 양상의 특징을 4가지로 분류하였으며 "인터넷 쇼핑이 활성화되면서 판매 규모가 눈에 띄게 증가했으며 전통 기업들이 e-커머스 형태를 도입해 시장에 진출하고 있는 추세"라고 말했다. 또한 물류 유통, 결제안정과 신용인증, 소프트웨어 개발 등 e-커머스 서비스 생태시스템이 개선되었고 국경을 뛰어 넘은 e-커머스가 새로운 발전 이슈로 떠오르고 있다"고 덧붙였다. 리진치 국장은 e-커머스 시장의 건강한 발전을 위해 e-커머스 업계 및 서비스 규범을 곧 제정할 예정이라고 밝혔다. iResearch가 발표한 2013년 1분기 중국 인터넷 쇼핑 시장 거래액 규모는 3,520억 8,000만 위안으로 전년 동기대비 36.6% 증가했다.



2013 중국 e-commerce
컨퍼런스

유럽의 산업 & 정책 동향



Machinima 영국 시장 진출

미국 온라인 비디오 네트워크 Machinima가 오리지널 커미셔닝에 대규모 자본을 투자할 계획을 가지고 영국 시장에 진입 중이다. 할리우드에 위치한 Machinima는 광고



디지털 시어터 로고

지원된 콘텐츠를 매월 2억 명에 달하는 시청자에게 유튜브, Xbox, 페이스북, 모바일을 통해 전 세계에 배급하고 있으며, 미국에서 인-하우스 게임 주제 오리지널 시리즈 Battlestar Galactica, Mortal Kombat 등 약 100편을 개발한 바 있다. 이러한 프로젝트는 7천개의 파트너들과 네트워크를 통해 콘텐츠를 지원받았고 3월에 Ridley Scott의 프로덕션 회사 RSA와 함께 12개의 단편 필름 시리즈에 대한 제작을 협력하기도 했다. Machinima는 지난해 영국 유튜브 채널을 런칭하면서 네트워크 확대를 위해 런던에 7개의 오피스를 개소했다. 관계자에 따르면 Machinima는 비디오 게이밍의 세 번째 혁명의 일부로 방송, 케이블, 위성 플랫폼을 사용하지 않지만 인터넷을 통해 운용되고 있어 즉각적으로 글로벌한 공간으로 도달할 수 있다고 전했다. 향후에는 애니메이션, 코미디, 라이브 액션, 사이언스-픽션, 게임 관련 프로젝트를 보강해 나갈 계획이라고 한다. 이미 영국 방송사, 인디, 영화 제작사들과는 공동투자 콘텐츠 제작을 협의 중에 있다.

디지털 시어터(Digital Theatre) 유튜브와 유료 채널 런칭

상영물로 제작된 공연(연극, 뮤지컬 등)과 오페라 작품을 온 디맨드(On-demand) 서비스로 제공하고 있는 업체 디지털 시어터가 모든 콘텐츠에 대한 유료 접속 서비스를 비디오 사이트를 통해 제공하기 위해 유튜브와 계약을 체결했다. 구글 소유의 사이트가 처음으로 유료 플랫폼을 소개하면서 디지털 시어터도 자체 채널을 런칭하게 된 것이다. 이러한 채널은 유저들에게 작품 전체를 시청할 수 있도록 하고 가입 패키지의 일부로 제공될 것이다. 지난 4월 통신 제공사 TalkTalk TV Plus Service가 유튜브 플랫폼과의 거래를 공식화한 이후 디지털 시어터에서도 이러한 움직임을 발표하였다. 삼성의 스마트 TV 범주와 애플 아이폰, 아이패드, 아이포드 터치 디바이스로도 접속이 가능한 것을 포함하여 데스크 탑으로도 자체 웹사이트 사용이 용이하다. 유튜브 채널로 10개의 타이틀이 런칭되었고, 로열 셰익스피어 컴퍼니를 위한 Michael Boyd가 2011년에 제작한 As You Like It 등 Royal Court, Young Vic, Unicorn 에서 공연한 작품들이 포함된다. 디지털 시어터의 공동설립자 로버트 드라메르씨는 인터뷰를 통해 콘텐츠 창작자로서 유저들이 좋아하는 비디오를 그들과 연결해 주는 글로벌 플랫폼인 유튜브의 강력한 힘을 인지하게 되었고 새로운 시청자들에게 영국의 훌륭한 공연을 보여줄 수 있게 되었다고 전했다.

미국의 산업 & 정책 동향



닷컴애플, 닷구글 등 새로운 인터넷 도메인 등장

CNN머니에 따르면, 닷컴(.com)으로 대표되는 기존 인터넷 도메인을 넘어 닷애플(.apple), 닷구글(.google), 닷북(.book) 등 회사이름이 포함된 새로운 인터넷 도메인이 올 여름부터 사용될 것으로 예상된다고 한다. 비영리단체인 국제 인터넷 주소 관리기구(ICANN)는 지난 2011년 6월 일반 최상의 도메인의 확대를 승인했고, 1년 새 총 1930



마이크로소프트사의
컨버터블 PC

건 의 새 도메인 등록이 신청됐으며, 현재 514건이 심사를 통과했다고 전했다. 현재 도메인을 등록한 기업으로는 크라이슬러, 폭스바겐, JP 모건체이스, 넷플릭스, 애플, 구글, AOL, 바클레이즈 등이 있다. 특히 구글은 101개, 아마존은 76개의 도메인을 신청했고, 이 중 닷북(.book), 닷바이(.buy), 닷게임(.game) 등을 포함한 새 도메인 230건의 경우 2명 이상의 신청자가 있다고 한다. ICANN은 일단 등록 상표권을 충실하게 보호하되, 신청자 사이에 특정 도메인에 대해 동등한 권리를 가지고 있다고 판단되면 합의를 권고하고, 합의에 이르지 못하면 경매과정을 거쳐 도메인 주소를 최종 확정할 계획이라고 한다.

PC 제조업체, 모바일 기기에 반격

애플이나 삼성전자가 장악하는 모바일 기기 시장의 역풍을 맞은 PC 제조업체와 그 파트너들이 저렴한 가격과 소비 전력을 무기로 한 반격을 준비하고 있다고 한다. 이들은 스마트폰과 태블릿 컴퓨터로 옮겨간 소비자들의 마음을 다시 얻기 위해 스마트폰과 태블릿의 특징과 가격을 적극적으로 모방하려는 전략을 세우고 있다. 그 노력의 일환으로 제조업체들은 태블릿 방식으로 작업 가능한 터치스크린 노트북 컴퓨터를 기존 가격보다 최대 50% 이상까지 저렴하게 내놓을 계획이다. 또한, 더 얇고 저렴한 컨버터블 PC를 선보여 스크린을 회전시키거나 키보드와 분리해 태블릿처럼 사용 가능하게 할 예정이라고 한다. 이들 PC 업체들은 새로운 틈새시장에서 살아남기 위해 고군분투하면서 기기분류와 구성을 분리형 PC(detachable), 컨버터블 PC, 패블릿(phablets) 등으로 변화시키는 전략을 세우고 있다. 특히 새로운 시도를 적극적으로 추진 중인 기업은 마이크로소프트사로, 소형 휴대용 PC와 태블릿에 탑재되는 MS 윈도우 및 오피스를 정상 가격의 최대 3분의 2까지 할인해 하드웨어 제조업체들에게 공급하기 시작했다고 한다.

한국콘텐츠진흥원에서 격주로 발간되는 일본, 유럽, 중국, 미국 콘텐츠 산업동향을 참고하여 재구성하였습니다.



글로벌 미디어 콘텐츠 기업 동향

IBM

미국

IBM, 소프트웨어 20억 달러에 인수

- IBM이 클라우드 컴퓨팅업체인 '소프트레이어 테크놀로지스(Soft Layer Technologies)'를 20억 달러에 인수하기로 함
- 소프트레이어는 2005년 출범한 회사로 미국, 유럽, 아시아 등지에서 13개의 데이터 센터로부터 2만 1000명 이상의 고객들에게 서비스를 제공하고 있음
- IBM은 소프트웨어 인수를 통해 IBM의 클라우드 컴퓨팅 사업을 확대할 계획이며 2015년까지 70억 달러의 매출을 목표로 하고 있음
- 클라우드 컴퓨팅은 기업들이 컴퓨터의 막대한 설비를 들여 가며 컴퓨터를 사는 대신 컴퓨터의 성능과 기술만을 빌려 쓰는 사업으로, 그간 IBM의 주요 성장 사업으로 꼽혀왔음
- IBM은 이번 거래의 일환으로 글로벌서비스 그룹 내부에 소프트웨어를 독립적인 회사로 운영한 채 IBM의 여타의 클라우드 서비스들이 협력해서 일할 수 있도록 할 것으로 알려졌다

YAHOO!

미국

야후, 동영상 서비스 업체 '홀루' 인수전 참여

- 야후가 동영상 서비스 업체 '홀루(Hulu)' 인수전에 뛰어들었음
- 창립 5년째를 맞는 홀루는 뉴스코퍼레이션과 월트디즈니, 컴캐스트가 각각 지분을 3분의 1씩 가진 동영상 서비스 업체로, 400만 명의 회원을 보유하고 있으며 작년 순이익은 7억 달러를 기록했음
- 홀루의 유료회원 400만 명은 1년 간 2배가 증가한 숫자이자 경이적인 수익원으로 야후의 다른 유료 서비스를 이용할 가능성이 높은 회원의 신용카드 계정을 확보한다는데 의의가 있음
- 참고로 넷플릭스(Netflix)의 올해 1분기 미국 내 스트리밍 회원 수는 2,900만 명을 넘었고, 매출액은 10억 달러 이상이었음
- 현재 홀루 인수전에는 야후 이외에도 타임워너, 다이렉 TV, 피터 세린 전 뉴스코퍼레이션 사장, 구겐하임 디지털미디어 등 최소 7개 업체가 참여하고 있는 것으로 알려졌다

Microsoft

미국

마이크로소프트사, 8년 만에 새 'X 박스' 공개

- 마이크로소프트사는 거의 8년 만에 새로운 엑스박스(Xbox) 게임 콘솔인 '엑스박스 원(Xbox One)'을 공개하고 출시이벤트를 열었음
- 엑스 박스 원은 음성 명령과 동작 감지 기능을 통해 유저 개개인을 인식하고 작동할 뿐 아니라 별도 유선 연결 없이도 게임과 라이브 TV, 스카이프 동영상 통화 기능 등을 사용할 수 있음
- 이러한 게임과 TV, 엔터테인먼트의 새로운 세대를 선도하는 올인원 시스템을 디자인하고 구축한 것을 가장 높이 평가받고 있음
- 지난 2년 이상 미국 게임 콘솔시장에서 1위 자리를 지켜온 MS는 올 연말쯤 출시되는 소니의 '플레이스테이션 4'와 앞서 지난해 11월말에 출시된 닌텐도 '위U'와 한판 경쟁을 벌이게 될 것으로 전망됨



스포티파이(Spotify)

1억 가입자 기록 목표 세움

유럽

- Great Escape 뮤직 페스티벌에 패널로 참석한 스포티파이(Spotify) 아티스트 서비스 디렉터는 향후 2~3년 내에 스포티파이(Spotify)의 모든 스트리밍 서비스 가입자 수가 1억 명을 넘어설 수 있다고 강한 자신감을 전함
- 향후 이러한 목표가 달성될 경우 프리-냅스터(pre-Napster)보다도 더 큰 규모의 레코드 분야 내 글로벌 산업을 달성하게 될 것이라고 전망함
- 2013년 이미 수많은 스포티파이 가입자가 유료 서비스를 고려중으로 인터넷 서비스 활용의 확대에 따라 급격히 진행될 것으로 보임, 모든 스포티파이 서비스와 다른 스트리밍 서비스를 합쳐 스트리밍 가입자가 약 2천만으로 파악되고 40~50억 인터넷 유저들이 향후 2~3년 안에 그러한 수치를 만들어 낼 것이라고 관계자는 덧붙임



유럽

로비오 새로운 COO 노키오 베테랑 영입

- 로비오 엔터테인먼트가 새로운 COO(chief operating officer) 자리에 노키아의 베테랑 Teemu Suil을 영입함
- Teemu Suil은 1995년부터 노키아에서 근무해 왔으며 그는 최근까지 신사업 추진 책임자로 일하였고 로비오에서는 전략적 계획수립과 실행 역량을 높이 평가하여 그에게 COO 자리를 제안함. 현재 엔터테인먼트 산업에서 가장 주목할 만한 성장을 거두고 있는 로비오에서의 꾸준한 상승을 이끌어 내는 것이 중요함을 Suil은 전함
- 로비오의 전 COO Harri Koponen씨는 자리에서 물러나 로비오의 주요 투자처 중 한곳에서 새로운 비즈니스 개발 역할을 맡게 됨



중국

완다그룹(万达集团) 문화산업 전면 진입

- 지난 5월 17일 제9회 문화산업박람회가 개최된 가운데 대련완다문화산업그룹(大连万达文化产业集团)이 처음으로 박람회에 참가하여 주목을 받음
- 완다그룹은 2005년부터 문화산업에 투자하기 시작해 2012년 북경완다문화산업그룹을 설립함. 완다문화그룹은 등록자본 50억 위안, 자산 310억 위안, 연수익 208억 위안에 달하는 중국 최대 문화기업으로 성장함. 완다문화그룹은 '2012년 세계 문화기업 50강'에서 38위를 석권하며 명성을 높이고 있음
- 완다문화그룹은 9개 영역에 걸쳐 사업을 추진하고 있음. 미국 AMC를 인수한 중국 완다원선공사(中国万达院线公司)는 세계 최대 영화원선 운영상으로 전 세계 10%의 시장 점유율을 자랑하고 있음. 그 밖에도 산하에 완다영상제작공사(万达影视制作公司), 완다더공연예공사(万达德演演艺公司), 영화과학기술오락공사(电影科技娱乐公司), 테마공원공사(主题公园公司), 대가성오락공사(大歌星娱乐公司)등이 있으며 재경류(财经类) 간행물 제작 및 미술품 수집 등의 사업을 진행하고 있음



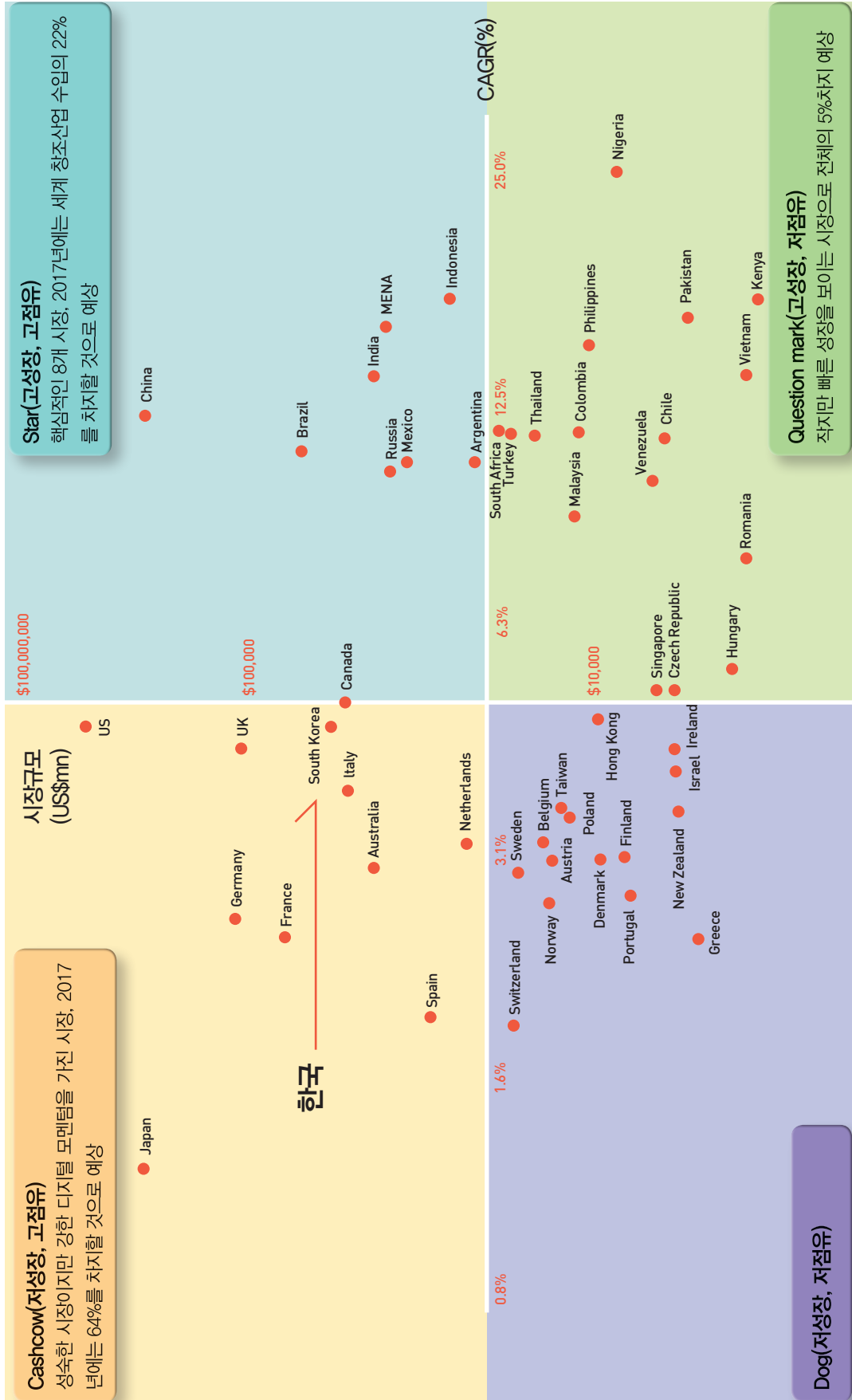
일본

소니 전자서적 15개국으로 전승, 유럽/호주에서 사이트 구축

- 소니는 해외에서 전자서적사업을 확대함. 조만간 호주 출판사와 제휴하고 전자서적 전승 사이트를 개설함. 향후 1~2년 동안 유럽과 오세아니아를 중심으로 약 10개국에서 사업화하며 서비스 지역을 현재의 3배인 15개국으로 늘림.
- 전자서적의 세계시장은 연간 30% 정도 성장이 지속될 전망이다. 소니는 해외현지의 출판사 및 서적과 손잡고 독자적인 전자서적을 구비함. 세계 최대인 미국 아마존닷컴을 추격함.
- 이번 주에 소니의 유럽 자회사가 호주의 대기업 알렌 앤 앤윈 등 몇몇 출판사와 제휴하고 전자서적 전승사이트 '리더 스토어'를 개설함.

세계 창조산업 스냅샷

세계 50개국의 창조산업 성장률과 시장규모 매트릭스 : 2017년 예상 시장 규모(US\$mn) 대비 성장률(CAGR %) 시분면



※ 출처: PWC 2013에서 재구성