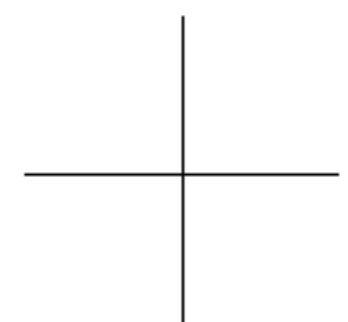


통계로 보는 문화콘텐츠산업 2003

IV. 해외 문화콘텐츠산업 통계

1. 개요
2. 미국
3. 유럽
4. 일본
5. 중국



IV. 해외 문화콘텐츠산업 통계

1. 개요

1) 애니메이션

□ 애니메이션 영화 박스오피스

(단위: 편, 백만달러)

국가	1997 개봉작	수입 (백만달러)	1998 개봉작	수입 (백만달러)	1999 개봉작	수입 (백만달러)
미국	6	187.3	8	598.2	8	611.4
영국	3	25.7	6	49.9	8	109.8
프랑스	3	32.5	7	88.6	11	82.1
독일	8	36.1	8	42.5	11	61.4
스페인	2	9.9	2	22.0	6	38.5
호주	2	3.3	7	26.5	6	34.4
이탈리아	5	9.9	7	27.9	7	23.4
일본	3	64.6	4	24.7	3	19.2

자료: Screenline, Screen digest 2001 재인용

□ 국가별 장편 애니메이션 영화 개봉작수

(단위: 편)

국가	1996	1997	1998	1999	2000	총계
프랑스	0	0	1	2	0	3
독일	1	3	1	4	2	11
일본	-	1	1	0	2	4
영국	0	0	0	0	3	3
미국	5	5	8	6	8	35

자료: Screenline, Screen digest 2001 재인용

□ 애니메이션 시장의 라이선스비: Primary Market(30분짜리 애니메이션 기준)

국가	(단위: 천달러)	방송형태	국가	(단위: 천달러)	방송형태
영국	15-80	공중파 방송	미국	15-150	공중파 방송
	10-12	케이블과 위성		15-150	케이블과 위성

<표계속>

국가	(단위: 천달러)	방송형태	국가	(단위: 천달러)	방송형태
프랑스	8-12	공중파 방송	캐나다	10-35	공중파 방송
	6	케이블과 위성		10-35	케이블과 위성
독일	3-50	공중파 방송	호주	1.5-2	공중파 방송
	2-8	케이블과 위성		0.3-1.6	케이블과 위성
이탈리아	16-28	공중파 방송	일본	15-80	공중파 방송
	1-3	케이블과 위성		0.8-5	케이블과 위성
스페인	1.5	공중파 방송			
	0.5	케이블과 위성			

자료: Screenline, Screen digest 2001

□ 기타 애니메이션 시장의 라이선스비 :

Secondary Market (30분짜리 애니메이션 기준)

(단위: 천달러)

유럽		아시아/ 오세아니아	
벨기에	1-2.7	뉴질랜드	1
덴마크	1.5-3	한국	1-2
네덜란드	0.85-4	타이완	1-5
스페인	0.5-1.5	라틴아메리카	
스웨덴	1.5-5.5	아르헨티나	0.5-3
스위스(Fr)	2.5-4.5	브라질	0.3-4
스위스(Ger)	3-6	칠레	1-2
유럽(중부, 동부)		멕시코	1-3
폴란드	0.35-1.6	기타	
체첸 공화국	0.4-1.2	이스라엘	0.3-1
헝가리	0.5-0.8	남아프리카	1-2.5

자료: Screenline, Screen digest 2001

□ 애니메이션 영화의 부가가치:

일반 소비제품(consumer product) 수입 (라이선싱 수입 포함)

(단위: 백만달러, %)

브랜드	소비 상품 판매 수입(백만달러)				전체 수입중 소비제품 수입비중(%)			
	1997	1998	1999	2000	1997	1998	1999	2000
Disney	3,782.0	3,193.0	3,030.0	-	17	14	13	-
EM-TV	8.0	33.1	24.3	-	59	68	15	-
Gullance	18.2	15.9	16.9	18.8	98	79	72	68

<표계속>

IV. 해외 문화콘텐츠산업 통계

브랜드	소비 상품 판매 수입*(백만달러)				전체 수입중 소비제품 수입비중(%)			
	1997	1998	1999	2000	1997	1998	1999	2000
Nelvana	3.1	5.3	14.0	-	5	11	22	-
Hit	0.0	0.4	2.8	13.1	0	2	11	43
Fox Kids Europe	10.9	6.4	8.1	6.5	20	15	10	7
RTV	-	2.1	3.3	-	-	10	16	-
BKN Intl	0.3	3.5	2.9	-	24	24	24	-

*해당 브랜드 판매점, 라이선싱, 머천다이징 수입 포함
 자료 : Screen digest 2001

□ Number of hours of animation produced in Europe

	1997	1998	1999
France	274	253	352
Spain	156	149	146
UK & Ireland	72	70	109
Germany & Austria	48	62	101
Benelux	24	41	73
Nordic region	11	22	37
Italy	2	22	18
Greece	5	5	4
Portugal	3	4	4
total	599	620	840

자료 : CARTOON/Screen Digest

□ Box office for animated films (\$ Millions)

Country	1997	1998	1999	2000
France	32.5	88.6	82.1	89.4
Germany	36.1	42.5	61.4	90.4
Italy	9.9	27.9	23.4	26.7
Spain	9.9	27.9	23.4	28.3
United Kingdom	25.7	49.9	109.8	135.6
Total	114.1	236.8	300.1	370.4

자료 : PricewaterhouseCoopers, Global Entertainment and Media Outlook: 2001-2005, 2001

□ 유럽 애니메이션 영화 자국내 흥행 수입

(단위 : 백만달러)

작품명	제작국	개봉연도	자국내수입
Chicken Run	US/UK	2000	43.0
Das Kleine Arschloch	Germany	1997	14.4
Werner III	Germany	1999	13.0
Il Gabbianello e il Gatto	Italy	1998	6.9
Kapt'n Blaubär	Germany	1999	5.5
Thomas and the Magic Railroad	UK	2000	3.0
Tobias Tötz	Germany	1999	1.9
Benjamin Blümchen	Germany	1997	1.7
The Miracle Maker	UK	2000	1.6
Babar	France/Germany/Canada	1999	1.0
Kirikou et la Sorcière	France	1999	0.4
Le château des Singes	France/UK	1999	0.4

자료 : Animation: The challenge For Investors, Screendigest 2001

2) 음악

□ 세계 음반시장 규모 및 성장률

연도	판매량						시장규모 (백만달러)	성장률(%)		
	싱글	LPs	MCs	CDs	MD	총계*		총 판매량 성장률	CD 판매량 성장률	음반시장 실질성장 률
1991	333.9	291.6	1,492.8	997.5	-	2,893.3	27,476.2	-	-	35.9%
1992	352.2	174.5	1,476.4	1,185.2	-	2,953.6	29,464.1	2.0%	18.8%	41.8%
1993	410.3	108.5	1,381.7	1,418.6	-	3,045.5	31,158.0	3.4%	19.7%	48.8%
1994	390.2	49.3	1,354.4	1,784.0	-	3,317.8	36,124.0	9.2%	25.8%	56.0%
1995	431.8	33.0	1,200.0	1,983.4	-	3,360.3	39,717.3	1.4%	11.2%	61.7%
1996	466.0	21.0	1,188.2	2,162.4	-	3,526.9	39,812.0	5.0%	9.0%	64.1%
1997	517.2	18.4	1,054.1	2,243.3	-	3,488.2	38,532.6	-1.1%	3.7%	67.7%
1998	458.9	22.9	914.5	2,372.7	-	3,463.1	38,262.3	-0.5%	5.8%	71.7%
1999	438.8	15.6	894.5	2,450.8	1.1	3,508.2	38,671.2	1.0%	3.3%	72.9%
2000	381.0	13.5	800.9	2,511.2	0.7	3,453.4	36,964.1	-1.1%	2.5%	75.5%

*총계 : 3싱글=1앨범 MCs:카세트 MD:Minidisk

자료 : IFPI, The Recording Industry in Numbers 2001

□ 세계 지역별 음반 시장규모 및 시장점유율

(단위 : 백만달러, %)

1991						
지역	CD	% of World	MC	% of World	총규모	% of World
북미	362.9	36.4	396.3	26.5	8,456.1	30.8
유럽	386.4	38.7	330.8	22.2	11,037.8	40.2
아시아	197.4	19.8	552.3	37.0	5,593.5	20.4
남미	21.2	2.1	85.5	5.7	1,209.2	4.4
오세아니아	23.8	2.4	19.5	1.3	610.7	2.2
중동	3.4	0.3	85.9	5.8	331.1	1.2
아프리카	2.5	0.3	22.6	1.5	237.8	0.9
세계전체	997.5		1,492.8		27,476.2	
2000						
지역	CD	% of World	MC	% of World	총규모	% of World
북미	1,013.2	40.3	7,935.0	9.9	14,863.5	40.2
유럽	852.6	34.0	212.5	26.5	11,177.2	30.2
아시아	368.9	14.7	384.7	48.0	7,863.4	21.3
남미	197.4	7.9	21.5	2.7	1,864.9	5.0
오세아니아	53.3	2.1	1.6	0.2	649.2	1.8
중동	12.7	0.5	81.1	10.1	343.2	0.9
아프리카	13.0	0.5	20.1	2.5	202.8	0.5
세계전체	2,511.2		800.9		36,964.1	

* 자료 : IFPI, The Recording Industry in Numbers 2001

□ 세계 음반 판매액 순위 및 점유율

2000년 세계음반 판매액 순위				1999년 세계 음반 판매액 순위			
순위	국가	규모(백만달러)	% of World	순위	국가	규모(백만달러)	% of World
1	미국	14,042.0	38.0%	1	미국	14,251.4	36.9%
2	일본	6,535.3	17.7%	2	일본	6,436.6	16.7%
3	영국	2,828.7	7.7%	3	영국	2,908.9	7.5%
4	독일	2,420.6	6.6%	4	독일	2,832.5	7.3%
5	프랑스	1,694.7	4.6%	5	프랑스	1,983.4	5.1%
6	캐나다	819.3	2.2%	6	캐나다	885.8	2.3%
7	브라질	724.7	2.0%	7	브라질	668.4	1.7%
8	멕시코	665.9	1.8%	8	호주	656.3	1.7%
9	스페인	562.9	1.5%	9	이탈리아	641.9	1.7%
10	호주	561.3	1.5%	10	스페인	639.5	1.7%
11	이탈리아	532.2	1.4%	11	멕시코	626.0	1.6%

<표계속>

2000년 세계음반 판매액 순위				1999년 세계 음반 판매액 순위			
순위	국가	규모(백만달러)	% of World	순위	국가	규모(백만달러)	% of World
12	네덜란드	455.0	1.2%	12	네덜란드	522.1	1.4%
13	스웨덴	322.9	0.9%	13	스웨덴	361.3	0.9%
14	한국	299.7	0.8%	:	:	:	:
:	:	:	:	21	한국	247.1	0.6%
35	뉴질랜드	87.9	0.2%	34	뉴질랜드	99.4	0.3%
36	중국	79.5	0.2%	36	중국	94.0	0.2%
44	싱가포르	46.1	0.1%	46	싱가포르	46.4	0.1%

자료: IFPI, The Recording Industry in Numbers 2001

□ 세계 지역별 인터넷 음악판매 전망

(단위: 백만달러)

지역	1997	1998	1999	2004
미국	35.7	145.2	312.2	2,276.2
유럽	6.7	15.9	36.9	833.9
기타지역	1.9	4.6	13.7	293.8
아시아	1.4	4.2	12.2	582.5
전체 판매량	45.7	169.9	375.0	3,986.4

자료: 문화관광부, 2001 문화산업백서, 2001

□ Recorded Music Market

(단위: 백만달러, %)

Region	1997	1998	1999	2000	2001p	2002	2003	2004	2005	2006	'02-'06 CAGR
United States	12,237	13,723	14,585	14,324	13,741	13,595	13,950	14,370	14,920	15,615	
% Change	-2.4	12.1	6.3	-1.8	-4.1	-1.1	2.6	3.0	3.8	4.7	2.6
EMEA	11,031	11,353	11,391	11,568	11,612	11,101	11,047	11,426	11,828	12,263	
% Change	3.4	2.9	0.3	1.6	0.4	-4.4	-0.5	3.4	3.5	3.7	1.1
Asia/Pacific	9,313	9,335	8,859	8,513	7,937	7,589	7,459	7,739	8,032	8,316	
% Change	6.2	0.2	-5.1	-3.9	-6.8	-4.4	-1.7	3.8	3.8	3.5	0.9
Latin America	1,800	1,868	1,811	1,801	1,455	1,216	1,190	1,286	1,401	1,536	
% Change	16.3	3.8	-3.1	-0.5	-19.2	-16.4	-2.1	8.1	8.9	9.6	1.1
Canada	913	970	886	819	757	700	700	720	745	775	
% Change	11.8	6.2	-8.7	-7.6	-7.6	-7.5	0.0	2.9	3.5	4.0	0.5
Total	35,294	37,249	37,532	37,025	35,502	34,201	34,346	35,541	36,926	38,505	
% Change	2.8	5.5	0.8	-1.4	-4.1	-3.7	0.4	3.5	3.9	4.3	1.6

Source: PricewaterhouseCoopers, Global Entertainment and Media Outlook: 2002-2006, 2002 (International Federation of the Phonographic Industry, PricewaterhouseCoopers LLP, Wilkofsky Gruen Associates)

□ 메이저 음반사들의 인터넷음악 서비스 최근 동향

음반사	사업명 및 내용
BMG	- Warner Music, EMI와 MusicNet 참여 - Rioport의 PulseOne Media Service Listen.com의 Rhapsody서비스에 인터넷 음악 라이선스 제공
	BEMusic - 2001년 4월 출범한 Bertelsmann의 eCommerce 사업부로 인터넷 음악서비스들을 총괄
	Napster - BMG가 2000년 11월 인수한 대표적인 ProP서비스 - 유료 서비스를 위해 다른 음반사들과의 저작권 협상중이었으나 운영상의 어려움으로 인해 '2002년 6월 파산신청
Myplay - 1999년에 설립된 MyPlay.com은 자신의 CD음악을 라커에 저장해 놓고 들을 수 있는 서비스를 제공하고 약 550만 명 회원 확보 - 사용자 스스로 MP3음악을 업로딩하기 때문에 저작권 소송에는 휘말리지 않았으나, 메이저 음반사와의 라이선스 계약에는 어려움을 겪음	
EMI	- BMG, Warner Music과 MusicNet 참여 및 Pressplay에도 라이선스 제공 - RioPort의 PulseOne Media Service, Listen.com의 Rhapsody서비스와 Ecast에 인터넷음악 라이선스 제공 - 2002년 4월 Liquid Audio와 제휴하여 BumITFIRST.com설립. 기독교음악에 특화하여 월 9.95달러를 지불하면 20곡을 다운로드하고 CD복제도 가능 - 2002년 12월부터 Pressplay, Listen.com의 Rhapsody, FullAudio 등 9개 온라인 음악서비스업체들에게 신곡을 포함한 음원 전체를 제공하기로 함
Sony	- Universal Music와 함께 PressPlay 참여 - Listen.com의 Rhapsody서비스와 Ecast에 인터넷 음악 라이선스 제공 - 디지털음악 포맷인 ATRAC3 포맷과 DRM 표준인 OMG(Open Magid Gate)를 독자적으로 개발하고 2000년 5월 약 50곡을 시험적으로 제공
Universal Music	Emusic.com - 1998년 설립되어 700여개의 독립 음반사의 음원에 대해 독점권을 보유하고 1곡당 0.99달러의 유료 기반의 MP3음악 서비스를 제공하여 약 1만 가입자를 확보 - 독립음반을 통한 서비스의 한계로 인해 2001년 1/4분기 매출이 470만 달러에 1억 9,100만 달러의 적자를 기록하면서 결국 Vivendi Universal에 매각 - 독립뮤지션의 음악을 주로 제공하여 월 9.99달러의 회원비로 스트리밍, 다운로드, CD 복제 서비스 등을 제공
	MP3.com - MyMp3.com의 서비스로 인해 5대 메이저 음반사 및 독립음반사들과의 저작권분쟁 - 독립음악을 통한 틈새시장 공략으로는 사업 유지의 한계에 봉착함에 따라 2001년 5월 Vivendi Universal에 인수되어 PressPlay 서비스의 플랫폼이 됨 - 주로 독립음악가들의 음악을 제공하고 있으나 Offspring, Alicia Keys, Jewel 등 유명 뮤지션의 음악을 유료 다운로드 및 CD복제서비스도 제공
	Getmusic.com - Universal Music과 BMG의 합작회사로 1999년 설립되어 현재는 Universal Music의 자회사 - 음반정보 제공과 음악 프로모션 사이트로 바뀜
Warner Music	- BMG, EMI와 함께 설립한 MusicNet서비스에 참여 - AOL Music, MP3.com, Rioport, Listen.com의 Rhapsody서비스와 Ecast, Loudeye 등에 인터넷 음악 라이선스 제공

자료 : 한국전산원, 2003 한국인터넷백서, 2003

□ 메이저 인터넷 음악서비스 업체 비교

	PressPlay	MusicNet
참여 음반사	Universal Music, Sony Music	Warner Music, EMI, BMG
기술 및 플랫폼 제공	Microsoft, MP3.com	RealNetworks, Napster
주요 온라인유통 채널	Msn, Yahoo, MP3.com	AOL, Real One
내용	<ul style="list-style-type: none"> - 유료 MP3파일 다운로드와 스트리밍 서비스 - CD복제 가능 - 소비자 대상 인터넷 음악서비스에 주력 - 다양한 가격체계와 서비스채널 	<ul style="list-style-type: none"> - 유료, MP3파일 다운로드와 스트리밍 서비스 - CD복제 불가능하였으나 '2002년 11월' 재개편으로 가능하게 되었음 - 소비자 대상 서비스 + 음반사들에게 인터넷서비스 기술을 제공하는 BtoB

자료: 한국전산원, 2003 한국인터넷백서, 2003

3) 게임

□ 세계 게임시장 현황 및 전망

(단위: 억달러)

구분		2001	2002	2003	2004	2005
아케이드게임	금액	280	294	309	331	348
	성장률	5%	5%	5%	7%	5%
PC게임	금액	36	37	37.4	36	34.7
	성장률	9%	2.8%	1%	-3.7%	-3.6%
온라인게임	금액	35.6	56	76.2	96	114.4
	성장률	42%	57%	36%	26%	19%
비디오게임	금액	186	215	227	213	178
	성장률	35%	16%	5.6%	-6.2%	-16%
모바일게임	금액	9.5	16	24.4	47	94.7
	성장률	2,869%	71%	53%	93%	101%
계(출하규모 기준)	금액	547.1	618	674	723	769.8
	성장률	18%	13%	9%	7%	6.5%

자료: 한국게임산업개발원, '2003 대한민국 게임백서' 재인용, 2003

Datamonitor, 2002 ; Screen Digest, 2002 ; DFC Intelligence, 2001 ; SOFTBANK Research, 2002 ; Informa media group, 2002 ; IDSA, 2001 ; DTI spectrum, 2003 ; Frost & Sullivan, 2002 ; CESA, 2002 재구성

□ 세계 지역별 게임시장 점유율(2002년과 2005년 비교)

	2002년	2005년
Asia-Pacific	32	40
US	40	35
Europe	28	25

※참조: 아케이드게임을 제외한 PC게임, 비디오게임, 온라인게임, 모바일게임 매출액 기준
 자료: 한국게임산업개발원, '2003 대한민국 게임백서' 재인용, 2003

□ 지역별 세계 비디오게임 시장규모 및 전망 : 2001~2005

(단위: 백만 달러)

구분	2001	2002	2003	2004	2005
Europe	4,959	6,145	6,154	5,611	4,330
Asia-Pacific	6,141	7,214	7,886	7,526	7,276
US	7,798	8,146	8,633	8,138	6,220
Total	18,608	21,505	22,673	21,275	17,826

자료: 한국게임산업개발원, '2003 대한민국 게임백서' 재인용, 2003
 DFC Intelligence, 2001; Informa media group, 2002; Datamonitor, 2002; IDATE, 2002 재구성

□ 비디오게임 TOP Publisher(2002)

PS2	X-BOX	GameCube
EA	Microsoft	Nintendo
Take Two	Bethesda Softworks	Sega
Sony	EA	Capcom
Activision	Activision	Activision
Infogrames	Vivendi	Midway

자료: 한국게임산업개발원 '2003 대한민국 게임백서' 재인용, 2003
 ARC Group, 2002

□ 세계 지역별 온라인게임 시장 매출액 전망

(단위: 백만 달러)

구분	2001	2002	2003	2004	2005
Europe	405	555	767	968	1,336
Asia-Pacific	493	800	1,166	1,766	2,589
US	2,048	2,716	3,150	3,872	4,318
Total	3,560	5,294	7,026	9,269	11,438

자료: 한국게임산업개발원, '2003 대한민국 게임백서' 재인용, 2003
 Datamonitor, 2002; Screen Digest, 2002; DFC Intelligence, 2001; SOFTBANK Research, 2002; Informa media group, 2002 재구성

□ 세계 지역별 온라인게임 이용자의 1인당 연간 지출액

(단위: 달러)

구분	2001	2002	2003	2004	2005
Europe	45	50	54	59	63
Asia-Pacific	44	48	52	86	60
US	65	70	75	80	85

자료: 한국게임산업개발원, '2003 대한민국 게임백서' 재인용, 2003
 Informa media group, 2002

□ 해외 주요 온라인 게임업체 현황

업체명	사이트	전체 가입자	유/무료 현황	비고
Electronic Arts	EA.com	2,500만 명	무료	AOL Game채널을 통해 가입 가능
	UO.com	225,000명	유료	Ultima Online(월 9.95달러)
	Majestic.com	13,500명	유료	Majestic(월 9.95달러) 신규가입 중단
Infogrames	games.com	120만 명	무료	
NCsoft	lineage-us.com lineage.com.tw	300만 명	유료	미국 월 15달러
Vivendi Universal	Battle.net	1,880만 명	패키지 유료/ 서비스 무료	Starcraft Warcraft3, Diablo2
	Blizzard.com			
	Flipside.com	-	무료	-
Sony Online Entertainment	Station.com	1,100만 명	무료	-
	everquest.station. sony.com	413,000명	패키지 유료/ 서비스 유료	Everquest(CD 19.99+월 9.95달러)
Microsoft	zone.com	2,300만 명	유/무료 혼합	Asheron's Call(월 9.95달러)
Gamespy Industries	gamespy.com	990만 명	무료	

기준: 2001년 말 현재
 자료: 한국전산원, 2003 한국인터넷백서 (IDC, 2001. 12 수정인용), 2003

□ 세계 지역별 PC게임 시장규모 전망: 2001-2005

(단위: 백만 달러)

구분	2001	2002	2003	2004	2005
Europe	1,484	1,416	1,326	1,241	1,161
Asia-Pacific	664	826	982	975	963
US	1,512	1,458	1,430	1,388	1,344
Total	3,660	3,700	3,738	3,604	3,468

자료: 한국게임산업개발원, '2003 대한민국 게임백서' 재인용, 2003
 Datamonitor, 2002 ; Informa Media Group, 2002 ; IDSA, 2002 ; DTI spectrum, 2002 재구성

□ 미국 및 유럽 PC게임 시장

구분		2001	2002	2003	2004	2005
미국	매출액(백만불)	1,484	1,458	1,430	1,388	1,344
	출하규모(백만대)	68	73	66	64.3	62.5
	최종 소비자가(불)	21.9	21.8	21.7	21.6	21.5
유럽	매출액(백만불)	1,512	1,416	1,326	1,241	1,161
	출하규모(백만대)	48	45.6	43.3	41.2	39.1
	최종 소비자가(불)	31.5	31.1	30.6	30.2	29.7

자료 : 한국게임산업개발원, '2003 대한민국 게임백서' 재인용, 2003
Datamonitor, 2002 ; Informa Media Group, 2002 재구성

□ 아시아 주요국의 PC 게임콘텐츠 매출액 전망


(단위 : 백만 달러)

구분	2001	2002	2003	2004	2005
China	265	467	650	661	667
Japan	237	222	208	195	181
Korea	162	137	124	119	115

자료 : 한국게임산업개발원, '2003 대한민국 게임백서' 재인용, 2003
Datamonitor, 2002

□ 세계 PC게임을 주도하는 TOP 퍼블리셔 : 2002년

TOP Publisher	Title	Regionalization		
		US	Europe	Asia-Pacific
EA	Sims, Harry Potter	★★★★★	★★★★★	★★
Take Two	Grand Theft Auto, Max Payne	★★★★	★★★★	★
Vivendi Universal (Blizzard)	Starcraft, Diablo2	★★★★	★★★★	★
Infogrames	Rollar coaster Tycoon Civilization 3	★★★★	★★★★	★
Activision (Lucas Arts)	Star Wars, Spider-man, Quake	★★★★	★★★★	★

※ 참조 ★약함★★보통★★★강함★★★★매우 강함
 기업 활동의 중심지역(centric region)

자료 : 한국게임산업개발원, '2003 대한민국 게임백서' 재인용, 2003
ARC Group, 2002 | Datamonitor, 2002 재구성

□ 세계 지역별 모바일게임 시장 매출액 전망: 2001-2005

(단위: 백만 달러)

구분	2001	2002	2003	2004	2005
Europe	106	368	788	1,597	2,835
Asia-Pacific	827	1,049	1,389	2,403	5,030
US	20	86	267	709	1,602
Total	953	1,550	2,444	4,709	9,467

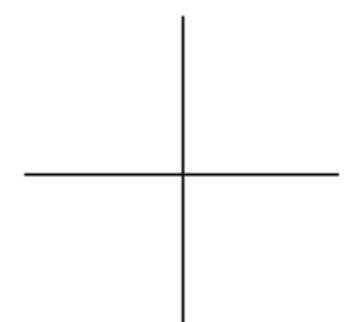
자료: 한국게임산업개발원, '2003 대한민국 게임백서' 재인용, 2003
 Datamonitor, 2002 ; Informa Media Group, 2002 ; IDSA, 2002 ; DTI spectrum, 2002 재구성

□ 세계 모바일게임 이용방식별 이용자 인구 전망 : 2002-2007

(단위: 백만불)

구분	2002	2003	2004	2005	2006	2007
SIM/embedded	133	212	273	327	364	382
Downloads	22	58	107	189	289	401
Messaging Based	48	79	96	119	190	296
Multi-platform/Networked	24	47	73	109	119	130
Total	227	396	546	744	962	1,209

자료: 한국게임산업개발원, '2003 대한민국 게임백서' 재인용, 2003
 ARC Group, 2002



2 미국

1) 개요

□ Entertainment and Media Market (\$ Millions)

United States	1998	1999	2000	2001p	2002	2003	2004	2005	2006	'02-'06 CAGR
Filmed Entertainment	23,307	24,789	26,557	29,018	31,106	32,970	34,847	36,681	38,192	
% Change	8.1	6.4	7.1	9.3	7.2	6.0	5.7	5.3	4.1	5.6
TV Networks: Broadcast and Cable	29,490	32,316	37,500	38,485	40,870	43,115	47,855	50,450	54,230	
% Change	12.3	9.6	16.0	2.6	6.2	5.5	11.0	5.4	7.5	7.1
TV Distribution: Station, Cable, and Satellite	58,809	62,937	70,156	71,283	77,430	82,600	89,075	93,625	99,630	
% Change	8.6	7.0	11.5	1.6	8.6	6.7	7.8	5.1	6.4	6.9
Recorded Music	13,723	14,585	14,324	13,741	13,596	13,950	14,370	14,920	15,615	
% Change	12.1	6.3	-1.8	-4.1	-1.1	2.6	3.0	3.8	4.7	2.6
Internet Advertising and Access Spending	8,443	14,018	19,920	23,940	27,506	31,060	34,130	37,140	40,040	
% Change	53.4	66.0	42.1	20.2	14.9	12.9	9.9	8.8	7.8	10.8
Magazine Publishing	32,694	33,803	35,802	31,915	31,100	31,135	31,815	33,395	35,180	
% Change	5.7	3.4	5.9	-10.9	-2.6	0.1	2.2	5.0	5.3	2.0
Newspaper Publishing	54,192	56,761	59,212	54,802	54,500	56,130	59,205	62,450	65,110	
% Change	5.4	4.7	4.3	-7.4	-0.6	3.0	5.5	5.5	4.3	3.5
Consumer Book Publishing	16,852	17,387	17,177	16,958	17,306	17,817	18,429	19,137	19,955	
% Change	5.6	3.2	-1.2	-1.3	2.1	2.9	3.4	3.8	4.3	3.3
Educational and Professional Books and Training	63,032	66,031	67,041	69,987	73,216	76,879	80,982	85,925	91,464	
% Change	6.1	4.8	1.5	4.4	4.6	5.0	5.3	6.1	6.4	5.5
Business Information	34,400	37,100	39,950	40,350	41,376	42,830	44,940	48,080	51,570	
% Change	7.2	7.8	7.7	1.0	2.5	3.5	4.9	7.0	7.3	5.0
Radio and Out-of- Home Advertising	19,478	22,047	24,471	23,163	23,820	25,040	26,665	28,465	30,385	
% Change	11.1	13.2	11.0	-5.3	2.8	5.1	6.5	6.8	6.7	5.6
Theme Parks and Amusement Parks	8,710	9,100	9,600	9,600	9,630	9,785	10,010	10,332	10,725	
% Change	3.8	4.5	5.5	-	0.3	1.6	2.3	3.2	3.8	2.3
Sports	11,571	11,681	14,212	14,690	16,086	16,044	17,842	17,614	19,766	
% Change	31.4	1.0	21.7	3.4	9.5	-0.3	11.2	-1.3	12.2	6.1
Total	374,701	402,555	436,922	437,932	457,536	479,355	510,165	538,214	571,862	
% Change	8.9	7.4	8.3	0.5	4.5	4.8	6.4	5.5	6.3	5.5

p=Preliminary

자료 : PricewaterhouseCoopers, Global Entertainment and Media Outlook: 2002-2006, 2002

□ Consumer/End-User Spending (\$ Millions)

United States	1998	1999	2000	2001p	2002	2003	2004	2005	2006	'02-'06 CAGR
Filmed Entertainment	23,307	24,789	26,557	29,018	31,105	32,970	34,847	36,681	38,192	
% Change	8.1	6.4	7.1	9.3	7.2	6.0	5.7	5.3	4.1	5.6
Cable Networks: License Fees	7,966	8,824	9,901	10,950	11,970	13,100	14,280	15,420	16,450	
% Change	16.3	10.8	12.2	10.6	9.3	9.4	9.0	8.0	6.7	8.5
Cable and Satellite Subscription Spending	33,748	37,090	41,110	45,237	49,960	54,660	58,790	62,600	66,380	
% Change	9.6	9.9	10.8	10.0	10.4	9.4	7.6	6.5	6.0	8.0
Recorded Music	13,723	14,585	14,324	13,741	13,595	13,950	14,370	14,920	15,615	
% Change	12.1	6.3	-1.8	-4.1	-1.1	2.6	3.0	3.8	4.7	2.6
Internet Access Spending	6,523	9,397	11,695	16,410	19,905	23,060	25,530	27,840	29,940	
% Change	41.9	44.1	24.5	40.3	21.3	15.9	10.7	9.0	7.5	12.8
Magazines	12,359	12,457	12,542	12,505	12,330	12,300	12,425	12,605	12,850	
% Change	5.7	0.8	0.7	-0.3	-1.4	-0.2	1.0	1.4	1.9	0.5
Newspapers	10,267	10,472	10,541	10,485	10,650	10,930	11,255	11,550	11,860	
% Change	2.0	2.0	0.7	-0.5	1.6	2.6	3.0	2.6	2.7	2.5
Consumer Books	16,852	17,387	17,177	16,958	17,308	17,817	18,429	19,137	19,955	
% Change	5.6	3.2	-1.2	-1.3	2.1	2.9	3.4	3.8	4.3	3.3
Educational and Professional Books and Training	63,032	66,031	67,041	69,987	73,213	76,879	80,982	85,925	91,464	
% Change	6.1	4.8	1.5	4.4	4.6	5.0	5.3	6.1	6.4	5.5
Business Information	34,400	37,100	39,950	40,350	41,375	42,830	44,940	48,080	51,570	
% Change	7.2	7.8	7.7	1.0	2.5	3.5	4.9	7.0	7.3	5.0
Satellite Radio	-	-	-	1	35	75	180	380	630	
% Change	-	-	-	-	3,400.0	114.3	410.0	111.1	65.8	263.0
Theme Parks and Amusement Parks	8,710	9,100	9,600	9,600	9,630	9,785	10,010	10,332	10,725	
% Change	3.8	4.5	5.5	0.0	0.3	1.6	2.3	3.2	3.8	2.2
Sports	11,571	11,681	14,212	14,690	16,085	16,044	17,842	17,614	19,766	
% Change	31.4	1.0	21.7	3.4	9.5	-0.3	11.2	-1.3	12.2	6.1
Total	242,458	258,913	274,650	289,932	307,161	324,400	343,880	363,084	385,397	
% Change	9.0	6.8	6.1	5.6	5.9	5.6	6.0	5.6	6.1	5.9

p=Preliminary

자료: PricewaterhouseCoopers, Global Entertainment and Media Outlook: 2002-2006, 2002

2) 애니메이션

□ 미국 영화배급사별 애니메이션 수입현황(2000년 10월 기준)

(단위: 백만달러)

배급사	개봉작수	수입	평균 수입
Buenavista	13	1,234.7	95.0
Dreamworks	4	348.0	87.0
Paramount	3	215.6	71.9
Fox	2	81.2	40.6
WarnerBros.	6	190.1	31.7
MGM	1	8.5	8.5
Miramax	1	2.3	2.3
Legacy	3	0.8	0.3
LionsGate	1	0.1	0.1

자료 : Screendigest, 『Animation:The challenge for Investors』, 2001

□ 미국 애니메이션영화 국가별 박스오피스

(단위: 백만달러)

구 분	1997년	1998년	1999년
미국	187.3	598.2	611.4
영국	25.7	49.9	109.8
프랑스	32.5	88.6	82.1
독일	36.1	42.5	61.4
스페인	9.9	22.0	38.5
호주	3.3	26.5	34.4
이태리	9.9	27.9	23.4
일본	64.6	24.7	19.2

자료 : Screenline, Screendigest, 『Animation:The challenge for Investors』 재인용, 2001

□ 미국 홈비디오수입과 극장수입

(단위: 백만달러)

작 품 명	극장수입 (1998)	홈비디오 판매/대여 수입 (1999)
A Bug's Life	163	215
Mulan	121	163
Antz	91	113
Prince of Egypt	101	112
The Rugrats Movies	101	77

Source : Screenline, Adams Media Research

□ 미국 TV 애니메이션 방영현황(1999년)

(단위: 백만달러)

구 분	시 간	첫방송 (%)	재방송 (%)
ABC	260	:	:
CBS	156	52	48
Fox	52	42	58
UPN	104	0	100
Kids WB	975	:	:
Nickelodeon	4,150	:	:
Cartoon Network	6,570	35	65
Fox Kids	582	:	:
Fox Family Channel	1,115	:	:

자료: Screendigest, 『Animation: The challenge for Investors』, 2001

3) 캐릭터

□ 2000~2001년 라이선스 분야별 라이선스 수입

(단위: \$ 백만)

분야	1998	1999	2000	2001	점유율(%)
캐릭터 (엔터테인먼트/TV/영화)	2,500	2,525	2,588	2,484	44.31
회사 상표/브랜드	900	945	982	963	17.18
패션	830	875	980	911	16.25
스포츠	722	707	721	707	12.61
대학	180	188	182	175	3.12
예술	130	134	141	147	2.61
음악	105	125	138	117	2.09
출판	30	40	44	42	.75
비영리	30	30	36	38	.68
기타	25	30	35	22	.39
총계	5,452	5,599	5,847	5,606	100.00

자료: 한국문화콘텐츠진흥원, 2002 캐릭터산업계동향조사 (LIMA Survey, 2002), 2003

□ 2000~2001년 품목별 라이선스 수입

(단위: \$ 백만)

분야	1998	1999	2000	2001	점유율(%)
Accessories	438.8	432.8	470.3	450.03	8.2
Apparel	881.2	897.1	937.8	976.38	17.9
Food/Beverage	442.4	440.2	475.0	418.27	7.7
Footwear	177.9	184.3	176.1	168.13	3.1
Home Decor	262.5	264.3	291.6	288.22	5.3
Gifts/Novelties	434.4*	487.0	512.7	506.37	9.3
Healty/Beauty	244.4	270.9	266.0	241.62	4.4
Housewares	126.2	128.2	146.0	175.41	3.2
Music/Video	59.6	60.7	62.5	84.99	1.6
Infants Products	83.1	81.6	97.1	65.53	1.2
Promotions	**	54.5	53.2	38.98	0.7
Publishing	176.1	179.2	183.6	166.82	3.1
Sporting Goods	107.4	47.2	63.9	65.59	1.2
Paper Products/School Supplies	140.2	135.5	156.9	215.72	3.9
Toys/Games	946.1	1040.9	1000.1	958.28	17.5
Software/Videogames	524.5	601.0	632.8	536.75	9.8
Other	277.1	138.4	146.8	109.91	2.0
Total	5322	5444	5672.3	5467	100.0

The amount in parentheses indicates a decrease.

* Trading Cards was included in Publishing in 1998 survey

** Promotions was included in Others in 1998 survey

자료: LIMA, Licensing Industry Survey 2002

□ 2001 북미지역 라이선스 제품의 판매 분석 (연령 및 제품분야별)

(단위: \$ 십억)

분야	16세 이상	비율 (%)	16세 이하	비율 (%)
예술	4.86	81	1.14	19
회사 상표/브랜드	12.82	72	4.98	28
엔터테인먼트/캐릭터	2.47	18	11.23	82
패션	10.01	87	1.49	13
스포츠	6.83	65	3.67	35
기타	6.91	64	3.89	36
합계	43.88	62%	26.40	38

자료: 한국문화콘텐츠진흥원, 2002 캐릭터산업계동향조사, 2003

□ 2000~2001년 미국 완구 매출 및 성장률

(단위: \$ 백만)

	2001	2000	성장률
액션 인형/액세서리	1,618	1,187	36%
집짓기/건축	882	722	22%
놀이 기구	773	664	17%
유아/미취학 아동용	3,154	2,772	14%
미술품	2,630	2,357	12%
인형/액세서리	3,061	2,835	8%
자동차	2,821	2,624	8%
모델인형/악세서리	281	266	6%
기타 완구	2,703	2,681	1%
학습용	464	491	-6%
게임/퍼즐	2,237	2,492	-10%
봉제인형	2,031	2,336	-13%
역할 놀이	479	565	-15%
일반 카드/악세서리	318	440	-28%
스포츠	1,528	2,135	-29%
계	24,979	24,568	2%
비디오 게임	9,409	6,581	43%
총계	34,388	31,149	10%

자료: 한국문화콘텐츠진흥원, 2002 캐릭터산업계동향조사 (The Toy Industry Association (TIA)), 2003

□ TOP 10 베스트 셀러 완구 2002년 7월

완구	업체	판매개시	판매가
브라츠	MGA ENTERTAINMENT	2001년 6월	\$14.93
크래올라 크레이용	BINNEY & SMITH	1986년 이전	\$0.55
핫 윌 베이직 카	MATTEL	1986년 이전	\$0.85
레오파드	LEAPFROG	1999년 9월	\$45.44
레오파드 악세서리	LEAPFROG	2001년 7월	\$15.12
스타워즈 에피소드 II 콜렉션	HASBRO	2002년 3월	\$10.16
스타워즈 에피소드 II - I	HASBRO	2002년 3월	\$4.94
스타워즈 에피소드 II - II	HASBRO	2002년 3월	\$4.84
유기호 메탈 레이더	UPPER DECK	2002년 6월	\$3.45
유기호 스타터	UPPER DECK	2002년 2월	\$10.43

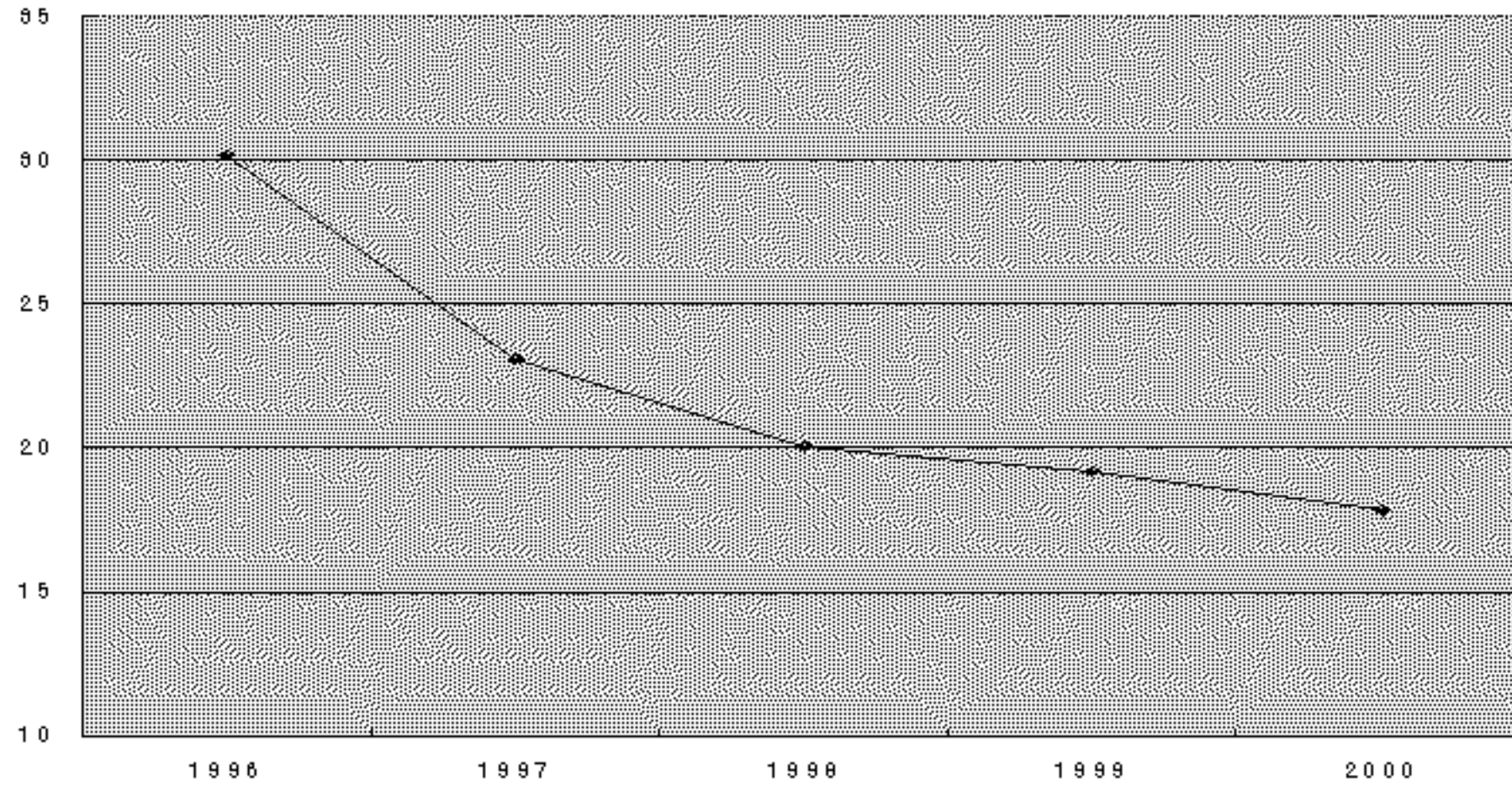
주: 매출액 기준 알파벳순

자료: 한국문화콘텐츠진흥원, 2002 캐릭터산업계동향조사 (The Toy Industry Association (TIA)), 2003

4) 만화

□ 미국 만화의 월평균 판매량

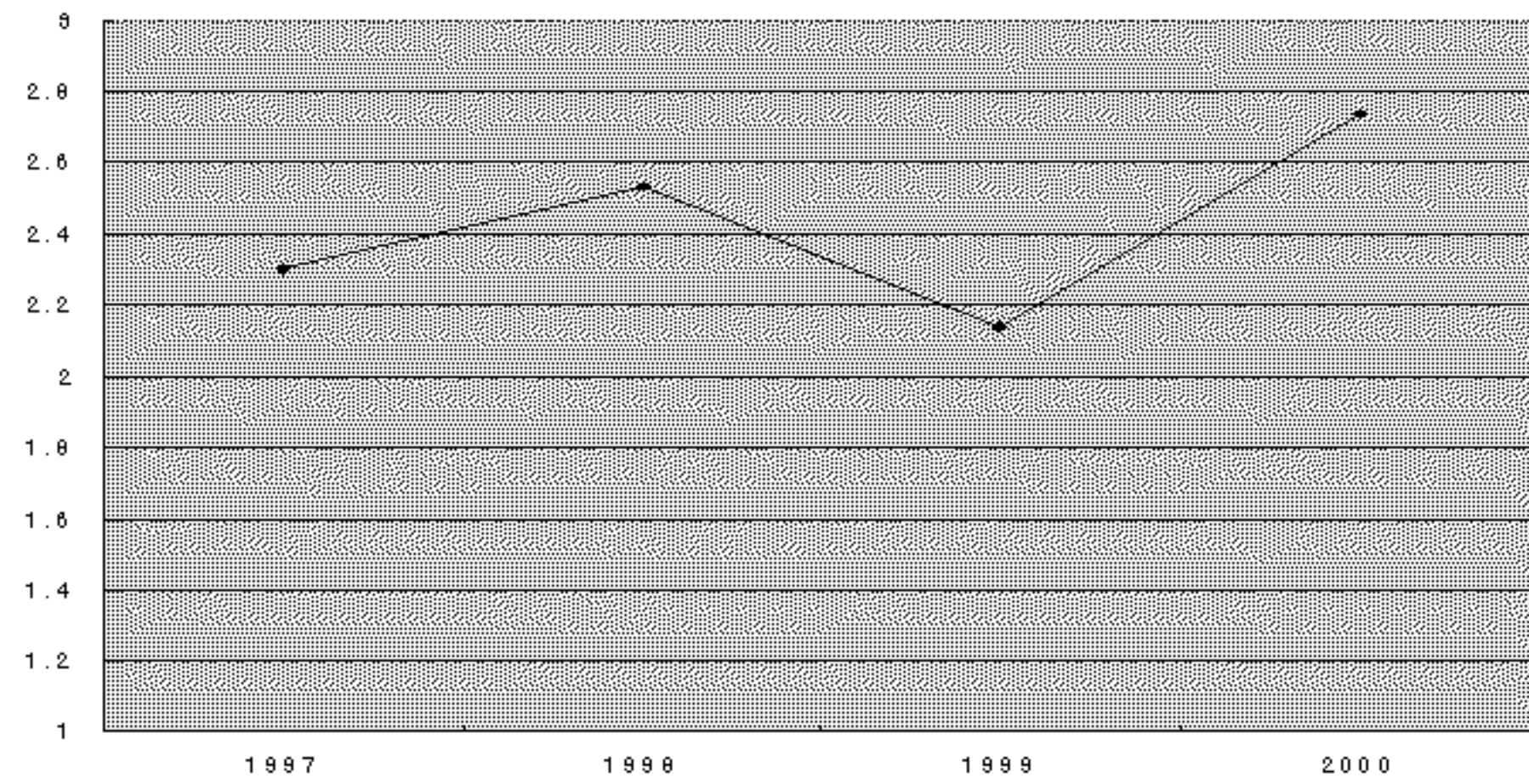
(단위 : m\$)



자료 : Comics retailer, 2001. 6.

□ 미국 TPB*시장 월 판매량

(단위 : m\$)



자료 : Comics retailer(2001. 6.)

※TPB(Trade Paper Back) : 높은 소장가치를 가지는 명작 위주

□ 미국 만화시장 현황(2000년)

내용	규모
독자 평균 연령	24세
남성 독자 비중	95%
1권 당 평균 비용	2.6 달러
월별 신규 발행	375권
만화 샵(comic book shop) 수	3,500개
연간 판매 규모	2억 6천만 달러

자료: American Demographics Magazine/New York Comic Book Museum

□ 미국 만화책 주문액 증가율

기간	증가율
2001년 3/4분기	-1%
2001년 4/4분기	9%
2002년 1/4분기	15%
2002년 4월 26 현재	23%

주: 코믹과 그래픽 노블 합산치

자료: iCV2.com

□ 미국 코믹 주문량 순위 (2002년 5월)

순위	제목	가격	Pub	추정수량
1	TRANSFORMERS GENERATION ONE #2	\$2.95	Dreamweave	115,655
2	NEW X-MEN #126	\$2.25	Marvel	103,189
3	ULTIMATES #5	\$2.25	Marvel	102,524
4	AMAZING SPIDER-MAN #41	\$2.25	Marvel	97,947
5	ULTIMATE X-MEN #18	\$2.25	Marvel	94,143
6	UNCANNY X-MEN #406	\$2.25	Marvel	91,356
7	ULTIMATE SPIDER-MAN #22	\$3.50	Marvel	90,905
8	SPIDER-MAN BLUE #1	\$3.50	Marvel	79,108
9	ULTIMATE SPIDER-MAN SPECIAL #1	\$3.50	Marvel	77,370
10	GI JOE #6	\$2.95	Image	71,692
11	X-TREME X-MEN #13	\$2.99	Marvel	69,741
12	GREEN ARROW #15	\$2.50	DC	69,356
13	WOLVERINE #176	\$2.25	Marvel	69,061
14	CAPTAIN AMERICA #2	\$2.99	Marvel	67,348
15	JLA #66	\$2.25	DC	60,581
16	SPIDER-MAN PETER PARKER #44	\$2.25	Marvel	54,223

<표계속>

IV. 해외 문화콘텐츠산업 통계

순위	제목	가격	Pub	추정수량
17	AVENGERS #54	\$2.25	Marvel	52,874
18	BATMAN #603	\$2.25	DC	51,898
19	DETECTIVE COMICS #770	\$2.50	DC	49,339
20	DAREDEVIL #33	\$2.99	Marvel	47,227

자료 : iCV2.com

□ 미국 그래픽 노블 주문량 순위 (2002년 5월)

순위	제목	가격	New Line	추정수량
1	Sony/Columbia Pictures	\$9.95	Dark Horse	NC
2	MURDER MYSTERIES HC	NC	Dark Horse	8,444
3	ULTIMATE SPIDER-MAN VOL 3 TP	\$17.95	프로듀서	7,790
4	Marvel	\$24.95	Image	NC
5	GI JOE VOL 2 TP	\$24.95	Marvel	5,678
6	FORGE #2	\$9.95	CrossGen	5,252
7	EDGE #2	\$9.95	CrossGen	4,889
8	WARREN ELLIS ATMOSPHERICS GN (MR)	\$5.95	Avatar	4,468
9	ASTRO BOY VOL 4 TP	\$9.95	Dark Horse	4,406
10	BLADE O/T IMMORTAL SECRETS TP (MR)	\$16.95	Dark Horse	4,079

자료 : iCV2.com

5) 음악

□ Recorded Music Market (Millions)

(Unit: In Millions)

United States	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	'02-'06 CAGR
Albums	12,870	13,910	13,868	13,306	13,040	13,270	13,425	13,275	12,810	
% Change	12.2	8.1	-0.3	-4.1	-2.0	1.8	1.2	-1.1	-3.5	-0.8
Singles	333	298	174	106	85	60	30	30	30	
% Change	-24.7	-10.5	-41.6	-39.1	-19.8	-29.4	-50.0	0.0	0.0	-22.3
Music Videos	520	377	282	329	350	380	430	480	530	
% Change	60.5	-27.5	-25.2	16.7	6.4	8.6	13.2	11.6	10.4	10.0
Digital Subscriptions	-	-	-	-	120	240	485	1,135	2,245	
% Change	-	-	-	-	-	100.0	102.1	134.0	97.8	-
Total	13,723	14,585	14,324	13,741	13,595	13,950	14,370	14,920	15,615	
% Change	12.1	6.3	-1.8	-4.1	-1.1	2.6	3.0	3.8	4.7	2.6

자료: PricewaterhouseCoopers, Global Entertainment and Media Outlook: 2002-2006, 2002

□ Unit Sales (Millions)

United States	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	'02-'06 CAGR
Albums	1,009	1,065	1,021	930	915	915	910	885	840	
% Change	8.7	5.6	-4.1	-8.9	-1.6	0.0	-0.5	-2.7	-5.1	-2.0
Singles	88	75	40	21	15	10	5	5	5	
% Change	-24.1	-14.8	-46.7	-47.5	-28.6	-33.3	-50.0	0.0	0.0	-25.0
Music Videos	28	20	18	18	19	20	22	24	26	
% Change	47.4	-28.6	-10.0	0.0	5.6	5.3	10.0	9.1	8.3	7.6
Digital Subscriptions	-	-	-	-	1	2	4	9	17	
% Change	-	-	-	-	-	100.0	100.0	125.0	88.9	-
Total	1,125	1,160	1,079	969	950	947	941	923	888	
% Change	5.8	3.1	-7.0	-10.2	-2.0	-0.3	-0.6	-1.9	-3.8	-1.7

자료: PricewaterhouseCoopers, Global Entertainment and Media Outlook: 2002-2006, 2002

□ Number of Internet Downloads, 2001

Period	Billions of Music Downloads
January-March	7.8
April-June	2.6
July-September	2.9
October-December	4.5

자료: PricewaterhouseCoopers, Global Entertainment and Media Outlook: 2002-2006, 2002

□ Manufacturers' Unit shipments and Dollar Value

(Unit: In Millions)

	1997	1998	1999	2000	2001	2002	% change 2001-2002
(Units Shipped)							
(Dollar Value)							
CD	753.1	847.0	938.9	942.5	881.9	803.3	-8.9%
CD Single	66.7	56.0	55.9	34.2	17.3	4.5	-74.1%
Cassette	172.6	158.5	123.6	76.0	45.0	31.1	-30.9%
Cassette Single	42.2	26.4	14.2	1.3	-1.5	-0.5	-68.0%
LP/EP	2.7	3.4	2.9	2.2	2.3	1.7	-23.7%
Vinyl Single	7.5	5.4	5.3	4.8	5.5	4.4	-20.8%
Music Video	18.6	27.2	19.8	18.2	17.7	14.7	-17.2%
DVD Audio	-	-	-	-	0.3	0.4	63.8%
DVD Video*	-	0.5	2.5	3.3	7.9	10.7	34.8%
Total Units	1,063.4	1,123.9	1,160.6	1,079.2	968.5	859.7	-11.2%
Total Value	12,236.8	13,711.2	14,584.7	14,323.7	13,740.9	12,614.2	-8.2%
Total Retail Units	817.5	850.0	869.7	788.6	733.1	675.7	-7.8%
Total Retail Value	10,785.8	12,165.4	13,048.0	12,705.0	12,388.8	11,549.0	-6.8%

* While broken out for this chart, DVD Video Product

자료 : RIAA(www.riaa.com), 2003

□ Spending on Recorded Music by Age Group, 2000

Age Group	Share of Spending (%)	Per Capita Spending (\$)
10-24	34.3	85
25-39	31.0	75
40+	33.4	40

자료 : PricewaterhouseCoopers, Global Entertainment and Media Outlook: 2002-2006, 2002

□ 2002 Consumer Profile

(단위: %)

	1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002
ROCK	30.2	35.1	33.5	32.6	32.5	25.7	25.2	24.8	24.4	24.7
RAP/HIP-HOP ¹	9.2	7.9	6.7	8.9	10.1	9.7	10.8	12.9	11.4	13.8
R&B/URBAN ²	10.6	9.6	11.3	12.1	11.2	12.8	10.5	9.7	10.6	11.2
COUNTRY	18.7	16.3	16.7	14.7	14.4	14.1	10.8	10.7	10.5	10.7
POP	11.9	10.3	10.1	9.3	9.4	10.0	10.3	11.0	12.1	9.0
RELIGIOUS ³	3.2	3.3	3.1	4.3	4.5	6.3	5.1	4.8	6.7	6.7
JAZZ	3.1	3.0	3.0	3.3	2.8	1.9	3.0	2.9	3.4	3.2
CLASSICAL	3.3	3.7	2.9	3.4	2.8	3.3	3.5	2.7	3.2	3.1
SOUNDTRACKS	0.7	1.0	0.9	0.8	1.2	1.7	0.8	0.7	1.4	1.1
OLDIES	1.0	0.8	1.0	0.8	0.8	0.7	0.7	0.9	0.8	0.9
NEW AGE	1.0	1.0	0.7	0.7	0.8	0.6	0.5	0.5	1.0	0.5
CHILDREN'S	0.4	0.4	0.5	0.7	0.9	0.4	0.4	0.6	0.5	0.4
OTHER ⁴	4.6	5.3	7.0	5.2	5.7	7.9	9.1	8.3	7.9	8.1
FULL LENGTH CDS	51.1	58.4	65.0	68.4	70.2	74.8	83.2	89.3	89.2	90.5
FULL LENGTH CASSETTES	38.0	32.1	25.1	19.3	18.2	14.8	8.0	4.9	3.4	2.4
SINGLES (ALL TYPES)	9.2	7.4	7.5	9.3	9.3	6.8	5.4	2.5	2.4	1.9
MUSIC VIDEOS/VIDEO DVDS ⁵	1.3	0.8	0.9	1.0	0.6	1.0	0.9	0.8	1.1	0.7
DVD AUDIO ⁶	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	1.1	1.3
DIGITAL DOWNLOAD ⁶	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	0.2	0.5
VINYL LPS	0.3	0.8	0.5	0.6	0.7	0.7	0.5	0.5	0.6	0.7
10-14 YEARS	8.6	7.9	8.0	7.9	8.9	9.1	8.5	8.9	8.5	8.9
15-19 YEARS	16.7	16.8	17.1	17.2	16.8	15.8	12.6	12.9	13.0	13.3
20-24 YEARS	15.1	15.4	15.3	15.0	13.8	12.2	12.6	12.5	12.2	11.5
25-29 YEARS	13.2	12.6	12.3	12.5	11.7	11.4	10.5	10.6	10.9	9.4
30-34 YEARS	11.9	11.8	12.1	11.4	11.0	11.4	10.1	9.8	10.3	10.8
35-39 YEARS	11.1	11.5	10.8	11.1	11.6	12.6	10.4	10.6	10.2	9.8
40-44 YEARS	8.5	7.9	7.5	9.1	8.8	8.3	9.3	9.6	10.3	9.9
45+ YEARS	14.1	15.4	16.1	15.1	16.5	18.1	24.7	23.8	23.7	25.5
RECORD STORE	56.2	53.3	52.0	49.9	51.8	50.8	44.5	42.4	42.5	36.8
OTHER STORE	26.1	26.7	28.2	31.5	31.9	34.4	38.3	40.8	42.4	50.7
TAPE/RECORD CLUB	12.9	15.1	14.3	14.3	11.6	9.0	7.9	7.6	6.1	4
TV, NEWSPAPER, MAGAZINE AD OR 800 NUMBER	3.8	3.4	4.0	2.9	2.7	2.9	2.5	2.4	3.0	2
INTERNET ⁷	NA	NA	NA	NA	0.3	1.1	2.4	3.2	2.9	3.4

¹Rap: Includes Rap (10.5%) and Hip-Hop (3.3%).

²R&B: Includes R&B, blues, dance, disco, funk, fusion, Motown, reggae, soul.

³Religious: Includes Christian, Gospel, Inspirational, Religious, and Spiritual.

⁴Other: Includes Ethnic, Standards, Big Band, Swing, Latin, Electronic, Instrumental, Comedy, Humor, Spoken Word, Exercise, Language, Folk and Holiday Music.

⁵2001 is the first year that music video DVD was recorded separately.

⁶2001 is the first year that data was collected on DVD audio and digital download purchases.

⁷Internet: Does not include record club purchases made over the Internet

자료: RIAA(www.riaa.com), 2003

6) 게임

□ 미국 플랫폼별 게임시장 규모 및 전망

(단위: 백만 달러)

구분	2001	2002	2003	2004	2005
비디오 게임	7,798	8,146	8,633	8,138	6,220
온라인 게임	2,048	2,716	3,150	3,872	4,318
PC 게임	1,484	1,458	1,430	1,388	1,344
모바일 게임	20	86	267	709	1,602

자료: 한국게임산업개발원, '2003 대한민국 게임백서' 재인용, 2003
 Datamonitor, 2002 ; Screen Digest, 2002 ; DFC Intelligence, 2001 ; SOFTBANK Research, 2002 ; Informa media group, 2002 ; IDSA, 2002 ; DTI spectrum, 2002 재구성

□ 미국 게임시장의 국가별 점유율(판매 개수 기준)

(단위: %)

USA	Japan	UK	Canada	France
66	22	10.5	1	0.5

자료: 한국게임산업개발원, '2003 대한민국 게임백서' 재인용, 2003
 DTI spectrum, 2003

□ 미국 PC게임 시장규모 전망 : 2001-2005

(단위: 백만 달러)

2001	2002	2003	2004	2005
1,484	1,458	1,430	1,388	1,344

자료: 한국게임산업개발원, '2003 대한민국 게임백서' 재인용, 2003
 Datamonitor, 2002 ; Informa Media Group, 2002 ; IDSA, 2002 ; DTI spectrum, 2002 재구성

□ 미국 PC게임 상위 50 타이틀의 시장 판매량: 2000/2001

(단위: %)

구분	2000	2001
판매개수	17.5	26.0
매출액	24.1	34.1

자료: 한국게임산업개발원, '2003 대한민국 게임백서' 재인용, 2003
 DTI spectrum, 2003

□ 미국 비디오게임 시장규모 전망 : 2001-2005

(단위: 백만 달러)

구분	2001	2002	2003	2004	2005
콘텐츠	4,454	5,215	5,915	5,991	5,008
H/W	3,344	2,931	2,718	2,147	1,212

자료: 한국게임산업개발원, '2003 대한민국 게임백서' 재인용, 2003

DFC Intelligence, 2001 ; Informa media group, 2002 ; Datamonitor, 2002 ; IDATE, 2002 재구성

□ 미국 비디오게임 콘텐츠 시장 규모

구분	콘텐츠 시장규모 (억대)			연간 콘텐츠 판매량 (천장)		
	2001	2002	작년비	2001	2002	작년비
PS1	1,317.6	729.7	55.4%	49,118	34,085	69.4%
PS2	1,810.8	3,282.8	181.3%	31,665	66,915	211.3%
Nintendo64	670.8	76.6	11.4%	14,605	2,235	15.3%
GameCube	217.2	766.4	32.9%	3,639	13,989	384.4
X-BOX	294.0	983.9	334.7%	4,926	18,238	370.2%
Gameboy	734.4	224.1	30.5%	23,759	7,755	32.6%
Gameboy Advance	428.4	870.7	203.2%	10,091	25,694	254.6%
Total	5,473.2	6,934.3	126.7%	137,803	168,911	119.1%

자료: 한국게임산업개발원, '2003 대한민국 게임백서' 재인용, 2003

Informa media group, 2002

□ 미국 온라인게임 시장규모 전망 : 2001-2005

(단위: 백만 달러)

2001	2002	2003	2004	2005
2,048	2,716	3,150	3,872	4,318

자료: 한국게임산업개발원, '2003 대한민국 게임백서' 재인용, 2003

Datamonitor, 2002 ; Screen Digest, 2002 ; DFC Intelligence, 2001 ; SOFTBANK Research 2002 ; Informa Media Group, 2002 재구성

□ 미국 온라인게임 플랫폼별 매출 전망 (서비스이용료 제외)

(단위: 백만 달러)

연도	PC	Game Cube	PS2	Xbox
2001년	195	-	5	20
2005년	740	60	290	310

자료: 한국게임산업개발원, '2003 대한민국 게임백서' 재인용, 2003

Datamonitor, 2002

□ 미국 온라인게임 플랫폼별 인구 전망

(단위: 백만명)

연도	PC	Game Cube	PS2	Xbox
2001년	28.9	-	0.2	0.1
2005년	56.2	1.5	7.	2.7

자료: 한국게임산업개발원, '2003 대한민국 게임백서' 재인용, 2003
Datamonitor, 2002

□ 미국 모바일게임시장 매출 전망 : 2001-2005

(단위: 백만 달러, 백만명)

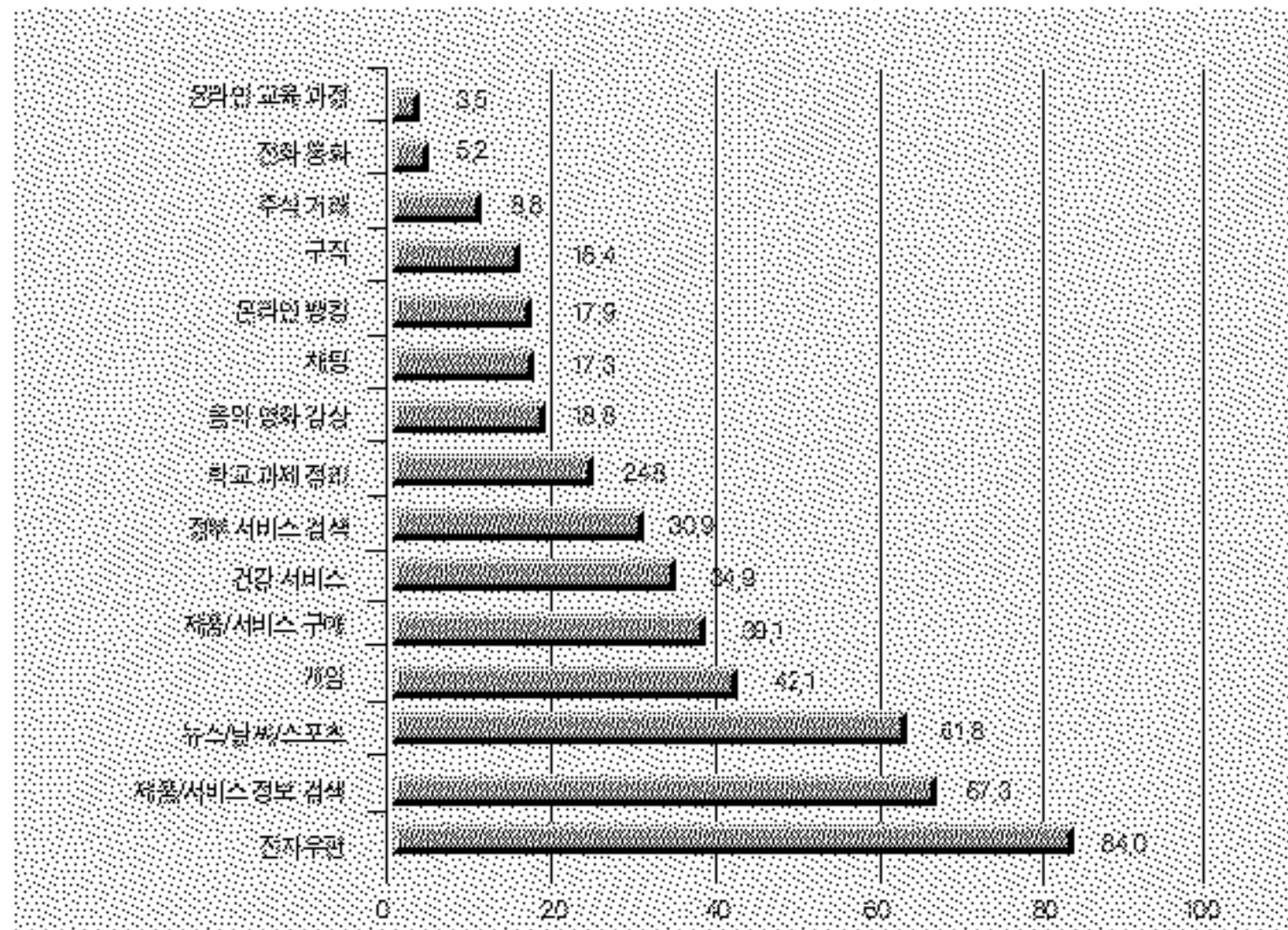
구분	2001	2002	2003	2004	2005
매출액	20	86	267	709	1,602
게임 인구	22.6	29.8	45.3	66.4	93.4

자료: 한국게임산업개발원, '2003 대한민국 게임백서' 재인용, 2003
Datamonitor, 2001, 2002 ; SOFTBANK Research 2002 ; Screen Digest, 2002 ; ARC Group, 2002 재구성

7) 인터넷콘텐츠

□ 미국 내 사용자의 인터넷 주요 활용 분야

(단위: %)



자료: 2003 e-비즈니스 백서(NTIA, ESA)

□ 미국 온라인 교육시장 전망

(단위: 억 달러)

구분	총 시장규모	온라인 교육시장 규모		연평균 성장률
	2000년	1999년	2003년	
K-12 (유, 초중등교육)	3,750	13	69	52%
고등교육	2,500	12	70	55%
기업교육	1,100	11	114	79%
합계	7,350	36	253	63%
온라인시장 비율	-	0.5%	3.4%	-

자료: 한국전산원, 2003 한국인터넷백서 (IDC & Merrill Lynch, 2000. 5), 2003

□ 미국 기업대상 온라인교육 시장 매출액 전망(1997~2003)

(단위: 백만 달러)

구분	1999	2000	2001	2002	2003	CAGR(99~03)
Content	735	1,333	2,270	3,912	6,164	73.6%
Learning	201	533	1,216	2,418	4,109	110.7%
Delivery Solution	178	356	567	782	1,142	79.7%
Total	1,114	2,222	4,053	7,113	11,415	83.4%

자료: 한국전산원, 2003 한국인터넷백서 (IDC, 2000), 2003

3. 유럽

1) 개요

□ Entertainment and Media Market (\$ Millions)

EMEA	1998	1999	2000	2001p	2002	2003	2004	2005	2006	'02-'06 CAGR
Filmed Entertainment % Change	11,014 9.9	11,179 1.5	12,927 15.6	14,569 12.7	15,534 6.6	16,665 7.3	17,908 7.5	19,057 6.4	20,079 5.4	6.6
TV Networks: Broadcast and Cable % Change	22,866 10.4	24,706 8.0	27,917 13.0	27,716 -0.7	28,518 2.9	29,868 4.7	32,107 7.5	34,357 7.0	37,506 9.2	6.2
TV Distribution: Station, Cable, and Satellite % Change	38,387 6.5	41,383 7.8	45,032 8.8	47,412 5.3	49,543 4.5	52,199 5.4	55,562 6.4	59,744 7.5	64,078 7.3	6.2
Recorded Music % Change	11,353 2.9	11,391 0.3	11,568 1.6	11,612 0.4	11,101 -4.4	11,047 -0.5	11,426 3.4	11,828 3.5	12,263 3.7	1.1
Internet Advertising and Access Spending % Change	4,859 82.2	9,541 96.4	14,116 48.0	16,169 14.5	17,841 10.3	19,791 10.9	21,648 9.4	23,472 8.4	25,477 8.5	9.5
Magazine Publishing % Change	26,408 6.4	28,061 6.3	30,066 7.1	30,437 1.2	30,930 1.6	31,667 2.4	32,805 3.6	34,336 4.7	36,126 5.2	3.5
Newspaper Publishing % Change	47,504 5.4	48,133 1.3	52,332 8.7	51,019 -2.5	50,610 -0.8	51,753 2.3	53,615 3.6	55,916 4.3	58,470 4.6	2.8
Consumer Book Publishing % Change	16,444 1.2	16,616 1.0	16,324 -1.8	16,025 -1.8	16,290 1.7	16,532 1.5	16,801 1.6	17,100 1.8	17,415 1.8	1.7
Educational and Professional Books and Training % Change	74,760 4.2	78,043 4.4	80,582 3.3	83,602 3.7	86,706 3.7	89,947 3.7	93,289 3.7	97,206 4.2	101,204 4.1	3.9
Business Information % Change	14,200 6.0	15,000 5.6	16,020 6.8	16,620 3.7	17,285 4.0	18,000 4.1	18,810 4.5	19,925 5.9	21,165 6.2	5.0
Radio and Out-of- Home Advertising % Change	7,566 9.4	8,464 11.9	9,657 14.1	9,708 0.5	9,646 -0.6	10,034 4.0	10,666 6.3	11,477 7.6	12,447 8.5	5.1
Theme Parks and Amusement Parks % Change	2,449 -1.2	2,529 3.3	2,662 5.3	2,743 3.0	3,013 9.8	3,196 6.1	3,360 5.1	3,589 6.8	3,370 5.0	6.6
Sports % Change	10,000 14.0	10,860 8.5	11,625 7.1	12,700 9.2	14,200 11.8	13,900 -2.1	14,700 5.8	15,600 6.1	17,850 14.4	7.0
Total % Change	287,810 6.6	305,896 6.3	330,828 8.2	340,332 2.9	351,217 3.2	364,599 3.8	382,697 5.0	403,607 5.5	427,850 6.0	4.7

EMEA=Europe, Middle East, Africa

p=Preliminary

자료 : PricewaterhouseCoopers, Global Entertainment and Media Outlook: 2002-2006, 2002

□ Consumer/End-User Spending (\$ Millions)

EMEA	1998	1999	2000	2001p	2002	2003	2004	2005	2006	'02-'06 CAGR
Filmed Entertainment	11,014	11,179	12,927	14,569	15,534	16,665	17,908	19,057	20,079	
% Change	9.9	1.5	15.6	12.7	6.6	7.3	7.5	6.4	5.4	6.6
Cable and Satellite Subscription Spending	38,387	41,383	45,032	47,412	49,543	52,199	55,562	59,744	64,078	
% Change	6.5	7.8	8.8	5.3	4.5	5.4	6.4	7.5	7.3	6.2
Recorded Music	11,353	11,391	11,568	11,612	11,101	11,047	11,426	11,828	12,263	
% Change	2.9	0.3	1.6	0.4	-4.4	-0.5	3.4	3.5	3.7	1.1
Internet Access Spending	4,780	9,077	13,138	15,143	16,776	18,621	20,375	22,110	24,026	
% Change	80.5	89.9	44.7	15.3	10.8	11.0	9.4	8.5	8.7	9.7
Magazines	12,457	13,143	13,904	14,123	14,404	14,732	15,206	15,808	16,447	
% Change	5.1	5.5	5.8	1.6	2.0	2.3	3.2	4.0	4.0	3.1
Newspapers	22,494	22,617	24,260	24,119	24,099	24,377	24,873	25,490	26,203	
% Change	2.2	0.5	7.3	-0.6	-0.1	1.2	2.0	2.5	2.8	1.7
Consumer Books	16,444	16,616	16,324	16,025	16,290	16,532	16,801	17,100	17,415	
% Change	1.2	1.0	-1.8	-1.8	1.7	1.5	1.6	1.8	1.8	1.7
Educational and Professional Books and Training	74,760	78,043	80,582	83,602	86,706	89,947	93,289	97,206	101,204	
% Change	4.2	4.4	3.3	3.7	3.7	3.7	3.7	4.2	4.1	3.9
Business Information	14,200	15,000	16,020	16,620	17,285	18,000	18,810	19,925	21,165	
% Change	6.0	5.6	6.8	3.7	4.0	4.1	4.5	5.9	6.2	5.0
Theme Parks and Amusement Parks	2,449	2,529	2,662	2,743	3,013	3,196	3,360	3,589	3,770	
% Change	-1.2	3.3	5.3	3.0	9.8	6.1	5.1	6.8	5.0	6.6
Sports	10,000	10,850	11,625	12,700	14,200	13,900	14,700	15,600	17,850	
% Change	14.0	8.5	7.1	9.2	11.8	-2.1	5.8	6.1	14.4	7.0
Total	218,338	231,828	248,042	258,668	268,951	279,216	292,310	307,457	324,500	
% Change	5.9	6.2	7.0	4.3	4.0	3.8	4.7	5.2	5.5	4.6

EMEA=Europe, Middle East, Africa

p=Preliminary

자료: PricewaterhouseCoopers, Global Entertainment and Media Outlook: 2002-2006, 2002

2) 애니메이션

□ 유럽 애니메이션영화 흥행실적(2000년 10월 기준)

(단위: 백만달러)

개봉연도	국적	작 품 명	흥행수입
2000	UK/USA	Chicken Run	43
	UK	Thomas and the Magic Railroad	3.0
		The Miracle Maker	1.6
1999	Germany	Werner III	13.0
		Tobias Tötz	1.9
		Kapt'n Blaubär	5.5
	France	Kirikou et la Sorcière	0.4
	France/Germany/Canada	Babar	1
France/UK	Le Château des Singes	0.4	
1998	Italy	Il Gabbianello è il Gatto	6.9
1997	Germany	Benjamin Blümchen	1.7
		Das Kleine Arschloch	14.4

자료 : Screenline, Screendigest(2001), 『Animation:The challenge for Investors』 재인용

□ 유럽 국가별 애니메이션 총 작품시간

(단위: 시간)

국가명	1997	1998	1999
프랑스	274	253	352
스페인	156	149	146
영국과 아일랜드	72	70	109
독일과 오스트리아	48	62	101
베네룩스	24	41	73
노르딕지역	11	22	37
이탈리아	2	22	18
그리스	5	5	4
포르투갈	3	4	4
총계*	595	628	844

자료 : Cartoon/Screendigest, Screendigest(2001), 『Animation:The challenge for Investors』 재인용

□ 유럽 상위 30개 제작사('97~'99의 3년간 평균 작품시간)

(단위: 시간)

순위	제작사	국가	평균 작품 시간	순위	제작사	국가	평균 작품 시간
1	D'Ooon Films	스페인	52	16	Arles Animation	프랑스	14
2	Naptuno Films	스페인	38	17	Marathon	프랑스	14
3	France Animation	프랑스	36	18	Egmont Imagination	덴마크	12.5
4	Carre're	프랑스	34	19	Hit EnterTainment	영국	11.5
5	Neuroplanet	Lux/Bel/Fra	30	20	Cosgrove Hall Films	영국	11
6	Ellipseanime	프랑스	29	21	Tele Images	프랑스	11
7	Saban International	프랑스	28	22	Alphanim	프랑스	10
8	BRB	스페인	27	23	Rooster Studio	프랑스	10
9	TV Looland	독일	22.5	24	Varga	영국/헝가리	8.5
10	PMMP	프랑스	21	25	Cartoon Production	스페인	7.5
11	Cromosoma	스페인	17.5	26	Hahn Film	독일	7.5
12	Animage	프랑스	16.5	27	Les Films du Triangle	프랑스	7
13	Eva Entertainment	영국	16.5	28	Cymax	벨기에/프랑스	6.5
14	Millimages	프랑스	15	29	Collingwood O'Hare	영국	6
15	TFC	독일	15	30	Telemagination	영국	6

자료: Cartoon/Screendigest, Screendigest(2001) 『Animation:The challenge for Investors』 재인용

□ 유럽 애니메이션 제작사의 주요 활동

(단위: %)

구분	해당 제작사 비율	구분	해당 제작사 비율
스튜디오	65	비디오	7
장비서비스	25	라이선스	3
배급	24	기타	5

주: 전체 108개 표본 중 89개 제작사의 응답결과이며, 중복응답비율임

자료: Cartoon/Screendigest, Screendigest(2001), 『Animation:The challenge for Investors』 재인용

□ 유럽 애니메이션 표적시장 현황

(단위: %)

구분	해당 제작사 비율	구분	해당 제작사 비율
어린이	76	십대	42
모든 연령	57	청년층	38
취학 전 아동	42	성인	25

주: 전체 108개 표본 중 83개 제작사의 응답결과이며, 중복응답비율임

자료: Cartoon/Screendigest, Screendigest(2001), 『Animation:The challenge for Investors』 재인용

□ 유럽 애니메이션 제작형태의 다양화

(단위: %)

구분	해당 제작사 비율	구분	해당 제작사 비율
단편시리즈(short series)	58	광고	26
26분 시리즈	51	멀티미디어	16
13분 시리즈	40	뮤직비디오	13
장편영화	38	기업비디오	12
단편영화	34	비디오게임	9
TV특집	33		

주: 전체 108개 표본 중 88개 제작사의 응답결과이며, 중복응답비율임
 자료: Cartoon/Screendigest, Screendigest(2001), 『Animation:The challenge for Investors』 재인용

□ 유럽 애니메이션 제작 기술

(단위: %)

구분	해당 제작사 비율	구분	해당 제작사 비율
Traditional 2D	70	Motion capture	13
Computerised 2D	67	Model	12
3D	38	기타	4

주: 전체 108개 표본 중 89개 제작사의 응답결과이며, 중복응답비율임.
 자료: Cartoon/Screendigest, Screendigest(2001), 『Animation:The challenge for Investors』 재인용

□ 유럽 애니메이션 제작 외주 현황

(단위: %)

구분	기업 내부	자국내 타기업	다른 EU 국가	EU 제외 다른지역
Writing	64	33	15	15
Pre-production	67	25	16	11
Pre-production sound	40	44	9	13
Trace&paint	33	35	20	24
Animation	38	35	24	25
Composing	33	35	22	16
Post-production:video	35	49	18	11
Post-production:sound	29	56	15	15
Dubbing	31	79	16	11
Labortary	22	60	5	5
Duplication	25	51	13	5

주: 전체 108개 표본 중 55개 제작사의 응답결과이며, 중복응답비율임.
 자료: Cartoon/Screendigest, Screendigest(2001), 『Animation:The challenge for Investors』 재인용

□ 영국의 연도별 애니메이션 박스오피스 수입 및 상영기간

(단위: 명, 캐나다달러, 주)

연도	입장객 수	박스오피스 수입	상영기간 단위
1996	37,600,075	57,152,114	38
1997	16,920,027	25,718,441	27
1998	32,833,363	49,906,712	92
1999	72,240,531	109,805,607	92
2000	93,347,483	141,826,226	63
총계	252,941,479	384,409,099	

자료 : Animation- The challenge For Investors, Screendigest 2001

□ 영국의 애니메이션 제작 및 유통 제휴 현황

영국 제작사/배급사	TV	케이블과 위성	기타
Columbia Tristar	Channel 5	-	-
Disney	ITV, GMTV	-	-
Fox		Sky One	-
Fox Family		Fox Kids UK	-
Nickelodeon		Nickelodeon UK	-
Warner Bros		Cartoon Network	-

자료 : Animation- The challenge For Investors, Screendigest 2001

□ 프랑스 애니메이션의 연도별 박스오피스 수입 및 상영기간

(단위: 명, 캐나다달러, 주)

연도	입장객 수	박스오피스 수입	상영기간 단위
1997	5,288,422	32,523,795	78
1998	14,406,443	88,599,624	18
1999	13,344,815	82,070,612	161
2000	6,966,549	42,844,276	28
총계	49,011,489	301,420,657	

자료 : Animation- The challenge For Investors, Screendigest 2001

□ Animation Financing - France

(단위: 백만 유로)

	1998	1999	2000	2001
French producers	40.3	31.3	30.4	29.4
Pre-purchases in France	8.1	5.7	2.9	6.6
TV channels	43.6	39.0	36.4	41.2
SOFICA	3.7	2.7	8.1	8.1
COSIP	26.1	21.5	24.6	27.6
Others	3.2	2.6	1.2	0.9
French financing	124.9	102.8	103.6	113.9
Foreign producers	81.6	74.7	64.3	53.1
Pre-purchases abroad	28.7	16.2	17.5	42.2
Foreign financing	110.3	90.9	81.8	95.4
Total financing	235.2	193.6	185.5	209.2

자료: CNC Infor Results 2001 N°283 - May 2002

□ Channel Investment in Animation - France

(단위: 백만 유로, %)

	1998		1999		2000		2001	
	€m	%	€m	%	€m	%	€m	%
France 2	6.5	14.9	7.5	19.3	1.9	5.2	3.5	8.5
France 3	12.7	29.1	12.5	32.1	8.4	23.1	12.0	29.1
Arte	0.3	0.7	0.4	1.0	0.7	1.9	0.6	1.5
France 5	0.8	1.8	0.4	1.0	1.3	3.6	1.1	2.7
Public broadcasters	20.3	46.5	20.8	53.5	12.4	34.0	17.2	41.7
TF1	14.2	32.5	7.6	19.5	10.5	28.8	9.2	22.3
M6	5.5	12.6	3.7	9.5	6.3	17.3	9.5	23.1
Canal+	1.3	3.0	3.0	7.7	3.2	8.8	1.2	2.9
Private broadcasters	21.0	48.1	14.3	36.8	20.1	55.1	19.9	48.3
Cable and satellite channels	2.4	5.5	3.8	9.8	3.5	9.6	4.0	9.7
Local television	0.0	0.0	0.0	0.0	0.3	0.8	0.1	0.2
Others	0.0	0.0	0.0	0.0	0.1	0.3	0.0	0.0
Additional channels	2.4	5.5	3.8	9.8	3.9	10.8	4.1	10.0
Total	43.7	100.0	38.9	100.0	36.4	100.0	41.2	100.0

자료: CNC Infor Results 2001 N°283 - May 2002

□ 공동제작 포함한 독일 애니메이션 영화, 1997~2001

(단위: 백만 달러, %)

	제목	제작	배급	상영시작	관객
1997					5,124,597
1	Kleines Arschloch	Senator/TFC	Senator	97. 3. 6	3,071,042
2	Story von Monty Spinneratz, Die	Warner Bros. Deutschland	Warner Bros	97. 3. 27	692,111
3	Furchtlosen Vier, Di	Munich Animation	Warner	97. 10. 2	800,736
4	Benjamin Blümch	Hahn Fil	Jugend film	97. 12. 4	560,708
1998					1,106,033
5	Pippi Langstrump	Kirch Media	Columbia	98. 1. 22	1,106,033
1999					4,197,851
6	Tobias Totz und sein Lwe*	Cartoon Film Rothkir	Warner Bros	99. 9. 30	518,828
7	Werner-Volles Rool!!!	Achterbahn AG/Hahn Fil*	Constant	99. 9. 16	2,774,908
8	Kpt'n Blaubr Der Film	Senator/TFC	Senator	99. 12. 16	1,371,115
2000					587,493
9	Pippi Langstrumpf in der Sdsee*	Kirch Media/TFC	MFA	00. 1. 6	574,171
10	Heavy Metal F.A.K.K	Trixter Film	Helkon	00. 5. 4	13,322
2001 (2001년 6월 30일)					1,726,291
11	Petersson und Findus*	TV Loonland	MFA	00. 1. 4	1,029,554
12	Hilfe! Ich bin ein Fisch	Munich Animation	Kinowelt	00. 4. 12	696,737
합계					12,742,265

* 국제공동제작

3) 캐릭터

□ 영국과 독일의 라이선스 분야별 라이선스 수입 (2001년)

(단위: \$ 백만)

분야	영국	독일
캐릭터 (엔터테인먼트/TV/영화)	97	89
패션	60	70
스포츠	19	12
회사 상표/브랜드	27	16
출판	12	NA
기타 (비영리, 예술 등)	12	8
총계	227	195

자료: LIMA, Licensing Industry Survey 2002

□ HIT Entertainment 1998-2002 매출 현황 (영국)

(단위: 백만 유로)

분야	1998	1999	2000	2001	2002
TV	12.7	13.4	11.5	9.8	9.8
비디오	0.8	2.7	5.0	20.6	50.2
머천다이징	0.0	0.3	3.8	15.4	31
계	13.5	15.4	20.3	45.9	90.9

자료: ABN AMRO, Pan-European Animation Report (2001/2002는 추정치)

□ TV Loonland 1998-2002 매출 현황 (독일)

(단위: 백만 유로)

분야	1998	1999	2000	2001	2002
제작	1.5	2.5	51.1	47.2	46.7
라이선싱	1.3	4.5	21.6	35.3	44.7
Sony Wonders Catalog	-	-	-	7.2	10.7
온라인 사업	-	-	-	0.9	1.7
머천다이징	-	-	1.5	4.6	7.5
계	2.8	7	74.2	98.3	115.9

자료: ABN AMRO, Pan-European Animation Report (2001/2002는 추정치)

4) 음악

□ Recorded Music Market* (\$ Millions)

Europe	1997	1998	1999	2000	2001p	2002	2003	2004	2005	2006
Western Europe										
Austria	291	287	279	289	257	250	240	250	265	275
Belgium	284	305	296	267	241	200	190	210	230	250
Denmark	227	221	227	233	198	190	185	190	200	210
Finland	102	116	111	116	125	120	122	125	128	130
France	1,716	1,780	1,716	1,695	1,829	1,800	1,790	1,795	1,815	1,850
Germany	2,533	2,497	2,450	2,421	2,147	2,100	2,205	2,257	2,325	2,410
Greece	90	97	82	90	93	89	87	91	93	95
Ireland	107	119	125	142	157	145	140	143	149	155
Italy	514	534	555	532	494	450	425	465	495	525
Netherlands	495	466	452	455	409	389	380	400	425	451

(표계속)

Europe	1997	1998	1999	2000	2001p	2002	2003	2004	2005	2006
Western Europe										
Norway	209	237	231	232	219	200	190	210	225	235
Portugal	119	138	137	142	157	140	130	139	146	156
Spain	486	563	553	563	564	540	529	538	545	560
Sweden	283	313	326	323	278	259	250	261	278	292
Switzerland	267	284	262	264	256	240	235	242	250	265
United Kingdom	2,525	2,613	2,726	2,829	3,126	3,050	3,050	3,125	3,195	3,265
Western Europe Total	10,248	10,570	10,528	10,593	10,550	10,162	10,148	10,441	10,764	11,124
Eastern Europe										
Czech Republic	76	66	46	41	44	40	35	42	49	56
Hungary	43	43	49	57	57	49	40	47	54	61
Poland	139	138	142	157	154	140	131	141	149	155
Romania	15	16	19	30	31	28	30	32	34	37
Russia	51	71	134	197	270	240	251	262	275	290
Eastern Europe Total	324	334	390	482	556	497	487	524	561	599

*2001 average exchange rates

p=Preliminary

자료: PricewaterhouseCoopers, Global Entertainment and Media Outlook: 2002-2006, 2002

□ Recorded Music Market Growth (%)

Europe	1997	1998	1999	2000	2001p	2002	2003	2004	2005	2006	'02-'06 CAGR
Western Europe											
Austria	3.6	-1.4	-2.8	3.6	-11.1	-2.7	-4.0	4.2	6.0	3.8	1.4
Belgium	-4.7	7.4	-3.0	-9.8	-9.7	-17.0	-5.0	10.5	9.5	8.7	0.7
Denmark	1.3	-2.6	2.7	2.6	-15.0	-4.0	-2.6	2.7	5.3	5.0	1.2
Finland	6.3	13.7	-4.3	4.5	7.8	-4.0	1.7	2.5	2.4	1.6	0.8
France	8.1	3.7	-3.6	-1.2	7.9	-1.6	-0.6	0.3	1.1	1.9	0.2
Germany	1.5	-1.4	-1.9	-1.2	-11.3	-2.2	5.0	2.4	3.0	3.7	2.3
Greece	5.9	7.8	-15.5	9.8	3.3	-4.3	-2.2	4.6	2.2	2.2	0.4
Ireland	20.2	11.2	5.0	13.6	10.6	-7.6	-3.4	2.1	4.2	4.0	-0.3
Italy	2.8	3.9	3.9	-4.1	-7.1	-8.9	-5.6	9.4	6.5	6.1	1.2
Netherlands	6.5	-5.9	-3.0	0.7	-10.1	-4.9	-2.3	5.3	6.3	6.1	2.0
Norway	7.7	13.4	-2.5	0.4	-5.6	-8.7	-5.0	10.5	7.1	4.4	1.4
Portugal	16.7	16.0	-0.7	3.6	10.6	-10.8	-7.1	6.9	5.0	6.8	-0.1
Spain	18.5	15.8	-1.8	1.8	0.2	-4.3	-2.0	1.7	1.3	2.8	-0.1
Sweden	4.8	10.6	4.2	-0.9	-13.9	-6.8	-3.5	4.4	6.5	5.0	1.0
Switzerland	-4.6	6.4	-7.7	0.8	-3.0	-6.3	-2.1	3.0	3.3	6.0	0.7
United Kingdom	-1.6	3.5	4.3	3.8	10.5	-2.4	0.0	2.5	2.2	2.2	0.9
Western Europe Total	3.1	3.1	-0.4	0.6	-0.4	-3.7	-0.1	2.9	3.1	3.3	1.1

(표계속)

IV. 해외 문화콘텐츠산업 통계

Europe	1997	1998	1999	2000	2001p	2002	2003	2004	2005	2006	'02-'06 CAGR
Eastern Europe											
Czech Republic	8.6	-13.2	-30.3	-10.9	7.3	-9.1	-12.5	20.0	16.7	14.3	4.9
Hungary	22.9	0.0	14.0	16.3	0.0	-14.0	-18.4	17.5	14.9	13.0	1.4
Poland	46.3	-0.7	2.9	10.6	-1.9	-9.1	-6.4	7.6	5.7	4.0	0.1
Romania	25.0	6.7	18.8	57.9	3.3	-9.7	7.1	6.7	6.3	8.8	3.6
Russia	27.5	39.2	88.7	47.0	37.1	-11.1	4.6	4.4	5.0	5.5	1.4
Eastern Europe Total	28.6	3.1	16.8	23.6	15.4	-10.6	-2.0	7.6	7.1	6.8	1.5

p=Preliminary

자료 : PricewaterhouseCoopers, Global Entertainment and Media Outlook: 2002-2006, 2002

□ Estimated Losses to Piracy (%)

Europe	1997	1998	1999	2000
Western Europe				
Austria	>10	>10	>10	>10
Belgium	>10	>10	>10	>10
Denmark	>10	>10	>10	>10
Finland	>10	10-25	10-25	10-25
France	>10	>10	>10	>10
Germany	>10	>10	>10	>10
Greece	10-25	10-25	25-50	50+
Ireland	>10	>10	>10	>10
Italy	10-25	10-25	10-25	10-25
Netherlands	>10	>10	>10	10-25
Norway	>10	>10	>10	>10
Portugal	>10	>10	>10	>10
Spain	>10	>10	>10	10-25
Sweden	>10	>10	>10	>10
Switzerland	>10	>10	>10	>10
United Kingdom	>10	>10	>10	>10
Eastern Europe				
Czech Republic	25-50	25-50	>10	10-25
Hungary	10-25	25-50	10-25	10-25
Poland	10-25	25-50	25-50	25-50
Romania	50+	50+	50+	50+
Russia	50+	50+	50+	50+

자료 : PricewaterhouseCoopers, Global Entertainment and Media Outlook: 2002-2006, 2002

□ Domestic Repertoire as a Percent of Market Value (%)

Europe	1998	1999	2000	Europe	1998	1999	2000
Western Europe							
Austria	15	15	13	Italy	43	43	36
Belgium	20	17	17	Netherlands	27	23	26
Denmark	32	35	31	Norway	19	19	20
Finland	42	41	38	Portugal	31	24	21
France	44	53	51	Spain	42	32	39
Germany	43	43	40	Sweden	25	36	30
Greece	59	56	54	Switzerland	8	9	8
Ireland	26	27	26	United Kingdom	48	49	51
Eastern Europe							
Czech Republic	42	52	43	Romania	41	NA	73
Hungary	32	41	65	Russia	69	68	68
Poland	22	30	27				

자료 : PricewaterhouseCoopers, Global Entertainment and Media Outlook: 2002-2006, 2002

□ Music Sales Online, 1997~2000

(단위 : 백만 파운드)

Year	UK	% increase	US	Germany	France	% increase
1997	1.5	-	24.3	2.2	0.6	-
1998	4.0	+166	56.5	5.7	1.2	+100
1999	8.7	+118	121.3	14.0	3.0	+150
2000	19.0	+118	247.0	35.0	7.9	+163

자료 : DCMS(2001), Creative Industries Mapping Document 2001

□ Market Share of Singles and Albums Sales by Type of Retailer, 1999~2002 - United Kingdom

(단위 : %)

Type of Retailer	Singles	Albums
Specialists	64.1	54.5
Multiples	27.8	20.4
Supermarkets	5.6	9.1
Mail order and Club	1.0	10.6
Internet	0.5	1.0
Other outlets	1.1	4.4
Total	100.0	100.0

자료 : BPI(www.bpi.co.uk), 2003

□ Record Company Market Share, Albums, 1995~1999 - United Kingdom

(단위: %)

Company	1995	1997	1999
Universal Music Group	3.0	4.6	24.2*
Polygram	20.6	19.6	-
Sony	12.0	12.1	14.6
EMI	13.4	14.2	13.0
Warner Music Group	9.9	7.2	9.6
Virgin	8.3	10.3	7.5
Bertelsmann Music Group(BMG)	8.1	7.8	7.5
Zomba	0.4	0.9	2.6
Crimson	-	1.1	1.7
Telstar	3.3	1.6	1.6
Others(Independents)	21.0	20.6	17.7

* Universal acquired Polygram

자료 : DCMS(2001), Industries Mapping Document 2001

□ Album Sales by Type of Music, 1995-2002 - United Kingdom

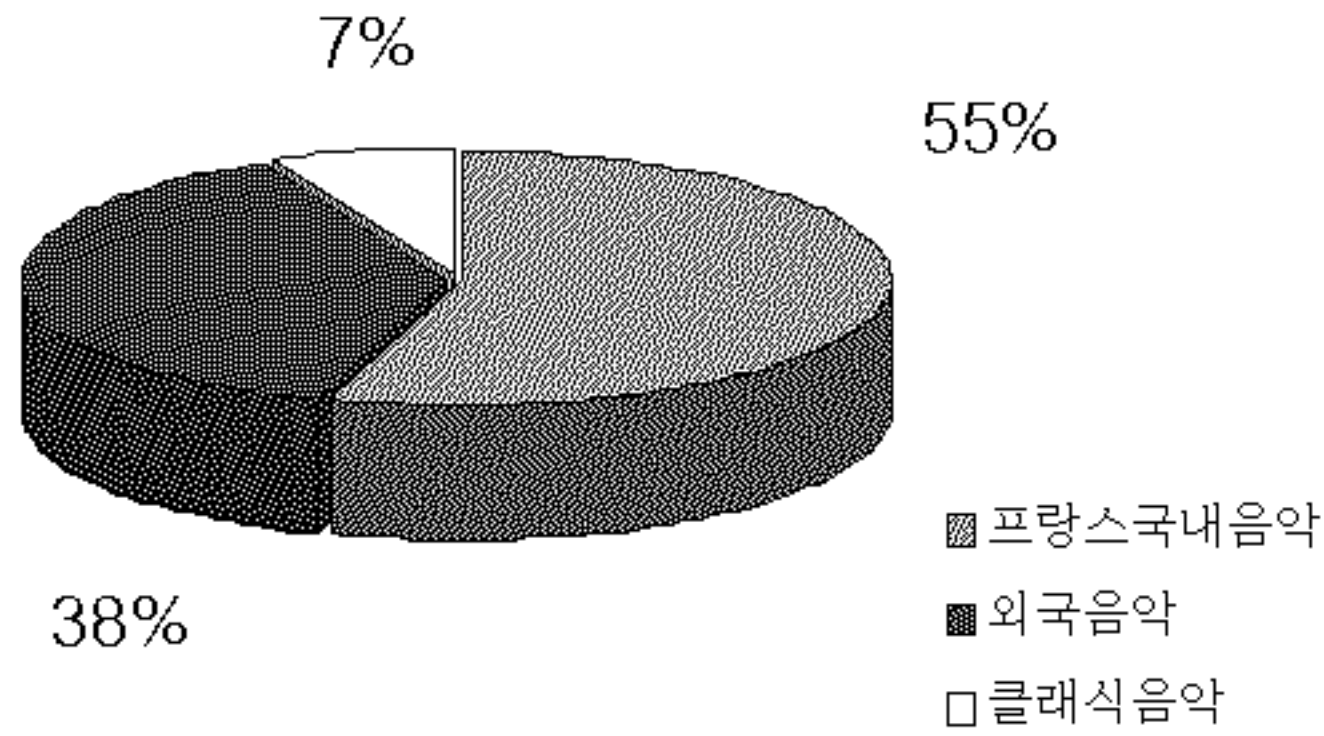
(단위: %)

	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002
Rock	30.1	26.9	25.7	24.5	22.4	25.9	27.9	31.0
Pop	32.5	34.7	34.3	36.9	36.2	32.4	31.6	30.3
Dance	12.5	9.9	11.8	10.2	12.1	13.3	10.5	9.5
R&B	5.2	7.0	7.7	6.1	7.5	8.5	8.8	7.4
MOR*	6.8	9.3	8.3	6.3	6.8	4.6	6.0	6.1
Hip-Hop/Rap	na	na	na	1.7	2.0	3.9	4.2	5.1
Classical	3.7	3.5	3.6	5.0	4.0	4.0	4.2	3.5
Jazz	1.2	1.4	1.2	1.4	1.2	1.0	1.1	2.0
Country	2.0	2.0	2.1	2.3	3.7	1.7	1.5	1.5
Folk	1.1	0.9	0.7	0.8	0.9	1.1	1.1	1.4
Reggae	0.8	0.4	0.8	1.0	0.6	0.9	1.0	0.7
Blues	0.7	0.4	0.3	0.4	0.4	0.4	0.4	0.3
World	na	na	na	1.2	0.8	0.6	0.4	0.4
Children's	0.8	1.6	1.1	0.8	0.5	0.5	0.6	0.3
New Age	na	na	na	0.3	0.1	0.5	0.2	0.1
Spoken Word	1.5	1.2	1.0	0.7	0.4	0.2	0.1	0.1
Other	1.1	0.9	1.4	0.4	0.4	0.5	0.4	0.3
Total	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

* Examples of Artists : Barbra Streisand, Frank Sinatra, Eva Cassidy, Neil Diamond, Celine Dion, The Carpenters

자료: BPI(www.bpi.co.uk) , 2003

□ 2000년도 음악의 국적에 따른 프랑스 음반시장의 구조



출처: 문화통신성, les Etats généraux du disque, 1999

5) 게임

□ 유럽 게임 소프트웨어 시장 (1999년 기준)

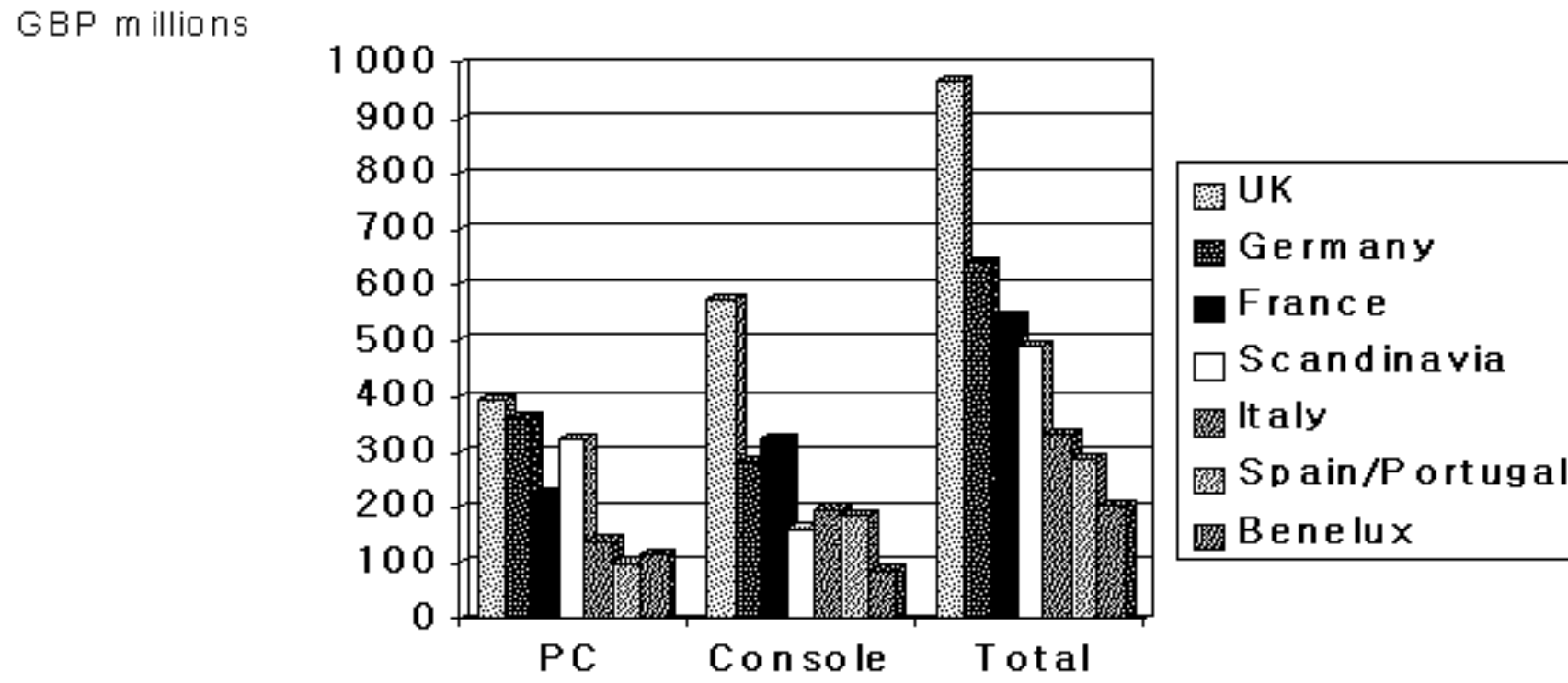
(단위: 백만 달러)

국가	PC 게임	비디오(Console) 게임	합계
영국	658	957	1,615
독일	602	468	1,070
프랑스	373	535	908
스칸디나비아 지역 국가	542	273	815
이탈리아	228	328	556
스페인/ 포르투갈	167	313	480
베네룩스 3국	193	147	340

자료: DCMS(2001), Industries Mapping Document 2001

□ 유럽 엔터테인먼트 소프트웨어 시장, 1999

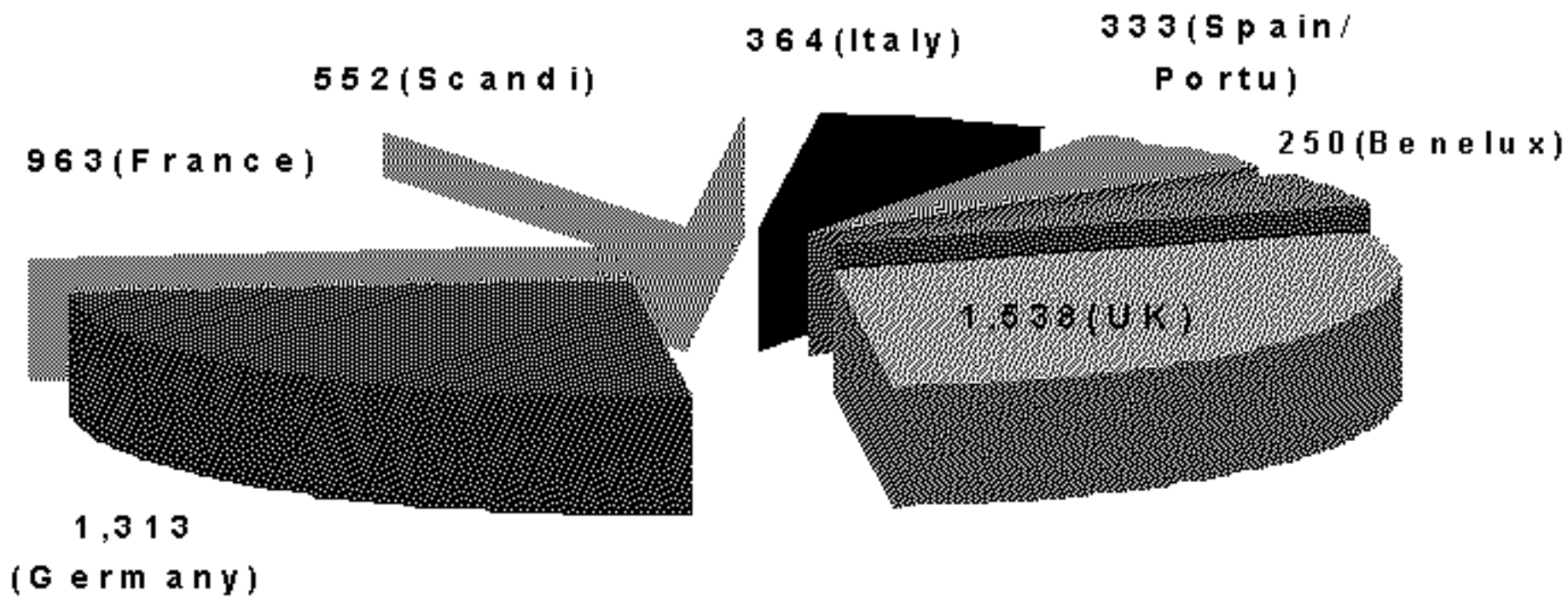
유럽 엔터테인먼트 소프트웨어 시장, 1999



자료: Green T and Keen B, 1999, Interactive Leisure Software Market Assessment and Forecast 1999-2003 (London Screen Digest)

□ 유럽 엔터테인먼트 소프트웨어 산업 현황, 2000

유럽 엔터테인먼트 소프트웨어 산업 현황, 2000 (US\$ 백만)



(단위: 백만 달러)

자료: Howard Lee, 한국 온라인게임 해외 시장(유럽) 진출 전략

□ 플랫폼별 유럽 게임시장 규모 전망 : 2001-2005

(단위: 백만 달러)

구분	2001	2002	2003	2004	2005
비디오 게임	4,959	6,145	6,154	5,611	4,330
온라인 게임	405	555	767	968	1,336
PC 게임	1,512	1,416	1,326	1,241	1,161
모바일 게임	106	368	788	1,597	2,835

자료: 한국게임산업개발원, '2003 대한민국 게임백서' 재인용, 2003
 Datamonitor, 2002 ; Screen Digest, 2002 ; DFC Intelligence, 2001 ; SOFTBANK Research, 2002 ; Informa media group, 2002 ; IDSA, 2002 ; DTI spectrum, 2002 재구성

□ 유럽 게임시장의 국가별 점유율(판매 개수 기준)

(단위: %)

USA	UK	Japan	Germany	France	Canada
45.5	28.0	13.5	6.0	5.0	3.5

자료: 한국게임산업개발원, '2003 대한민국 게임백서' 재인용, 2003
 DTI spectrum, 2003

□ 유럽 PC게임 시장규모 전망 : 2001-2005

구분	2001	2002	2003	2004	2005
매출액 (백만\$)	1,512	1,416	1,326	1,241	1,161
최종 소비자가 (\$)	31.5	31.1	30.6	30.2	29.7

자료: 한국게임산업개발원, '2003 대한민국 게임백서' 재인용, 2003
 Datamonitor, 2002 ; Informa Media Group, 2002 ; IDSA, 2002 ; DTI spectrum, 2002 재구성

□ 유럽 PC게임 타이틀 매출액 및 출하규모

구분	2001	2002	2003	2004	2005	
유럽	매출액(백만\$)	1,512	1,416	1,326	1,241	1,161
	성장률	-	-6.3%	-6.4%	-6.4%	-6.5%
	출하규모(백만대)	48	45.6	43.3	41.2	39.1
	최종 소비자가(\$)	31.5	31.1	30.6	30.2	29.7

자료: 한국게임산업개발원, '2003 대한민국 게임백서' 재인용, 2003
 Datamonitor, 2002 ; Informa Media Group, 2002 ; IDSA, 2002 ; DTI spectrum, 2002 재구성

□ 유럽 비디오게임 플랫폼별 타이틀 시장 점유율: 2001/2002

IV. 해외 문화콘텐츠산업 통계

(단위 : %)

구분	2001	2002
PS1	48	28
PS2	20	45
Nintendo64	4	1
GameCube		5
X-BOX		5
Gameboy	22	7
Gameboy Advance	6	9
Total	100	100

자료: 한국게임산업개발원, 2003 대한민국 게임백서, 2003

□ 유럽 온라인게임 시장규모 전망 : 2001-2005

(단위: 백만 달러, 백만명)

구분	2001	2002	2003	2004	2005
매출액	405	555	767	968	1,336
게임인구	9	11.1	14.2	16.4	21.2

자료: 한국게임산업개발원, '2003 대한민국 게임백서' 재인용, 2003

Datamonitor, 2002 ; Screen Digest, 2002 ; DFC Intelligence, 2001 ; SOFTBANK Research, 2002 ; Informa media group, 2002 재구성

□ 유럽 주요국의 온라인게임 시장 점유율 : 2002/2005

(단위: %, 백만달러)

연도	UK	Germany	France	Italy	Spain	Sweden	Total Revenue
2000	43%	25%	13%	9%	6%	4%	\$555m
2005	35%	22%	20%	10%	9%	4%	\$1,336m

자료: 한국게임산업개발원, '2003 대한민국 게임백서' 재인용, 2003

Datamonitor, 2002 ; DFC intelligence, 2001 ; Informa Media Group, 2002 재구성

□ 유럽 모바일게임 시장규모 전망 : 2001-2005

(단위: 백만 달러, 백만명)

구분	2001	2002	2003	2004	2005
매출액	106	368	788	1,597	2,835
게임 인구	41.2	56.7	76.5	100.7	128.6

자료: 한국게임산업개발원, '2003 대한민국 게임백서' 재인용, 2003

Datamonitor, 2001, 2002 ; SOFTBANK Research 2002 ; Screen Digest, 2002 ; ARC Group, 2002 재구성

6) 모바일콘텐츠

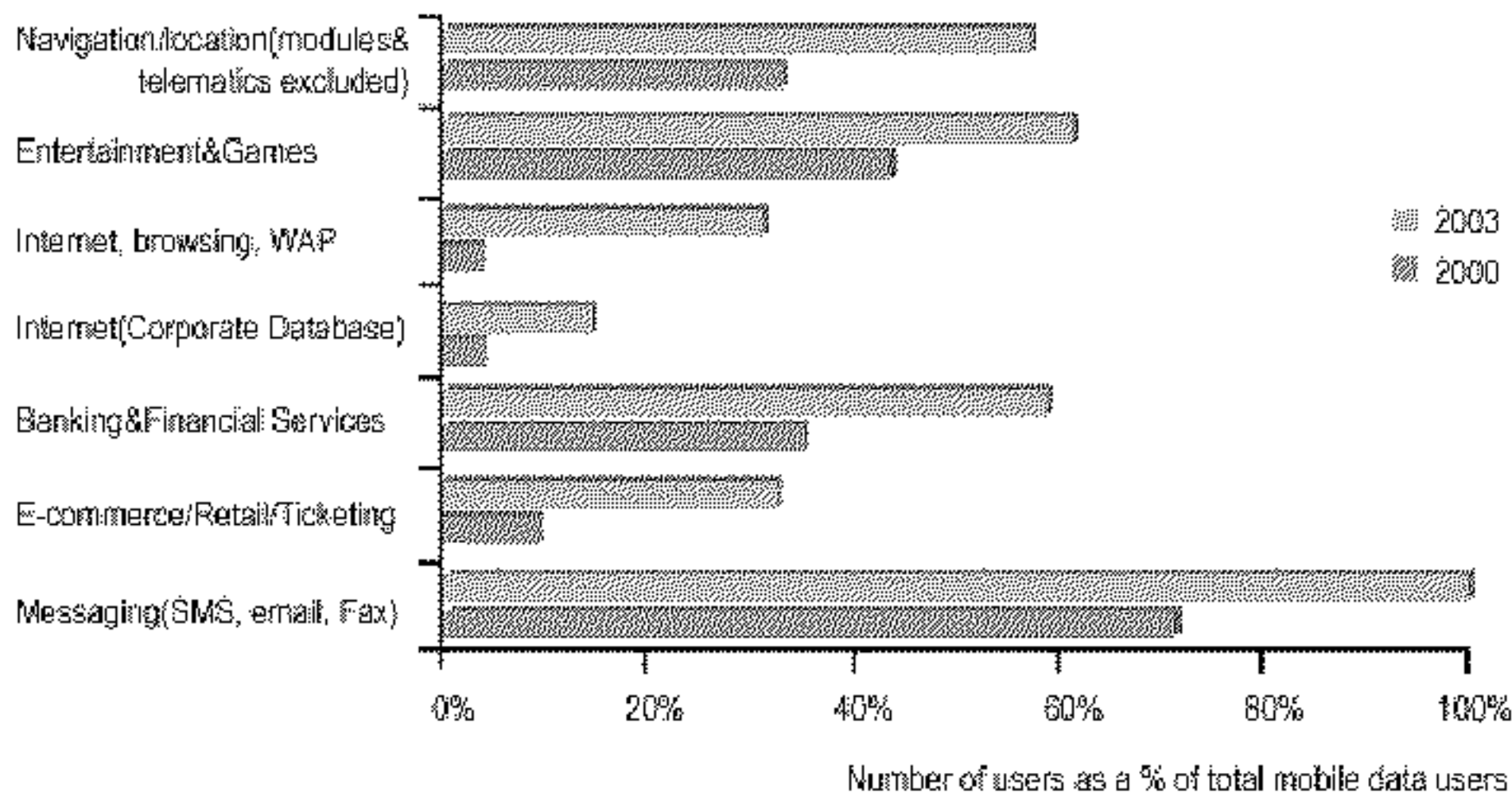
□ 유럽 주요 국가별 무선인터넷 시장 점유율 전망 (2010년 기준)

(단위: %)

국가	유럽연합(EU) 시장 점유율
독일	23
영국	17
프랑스	17
이탈리아	14
스페인	10
스칸디나비아	7
네덜란드	5
벨기에	3
그리스	2
포르투갈	2

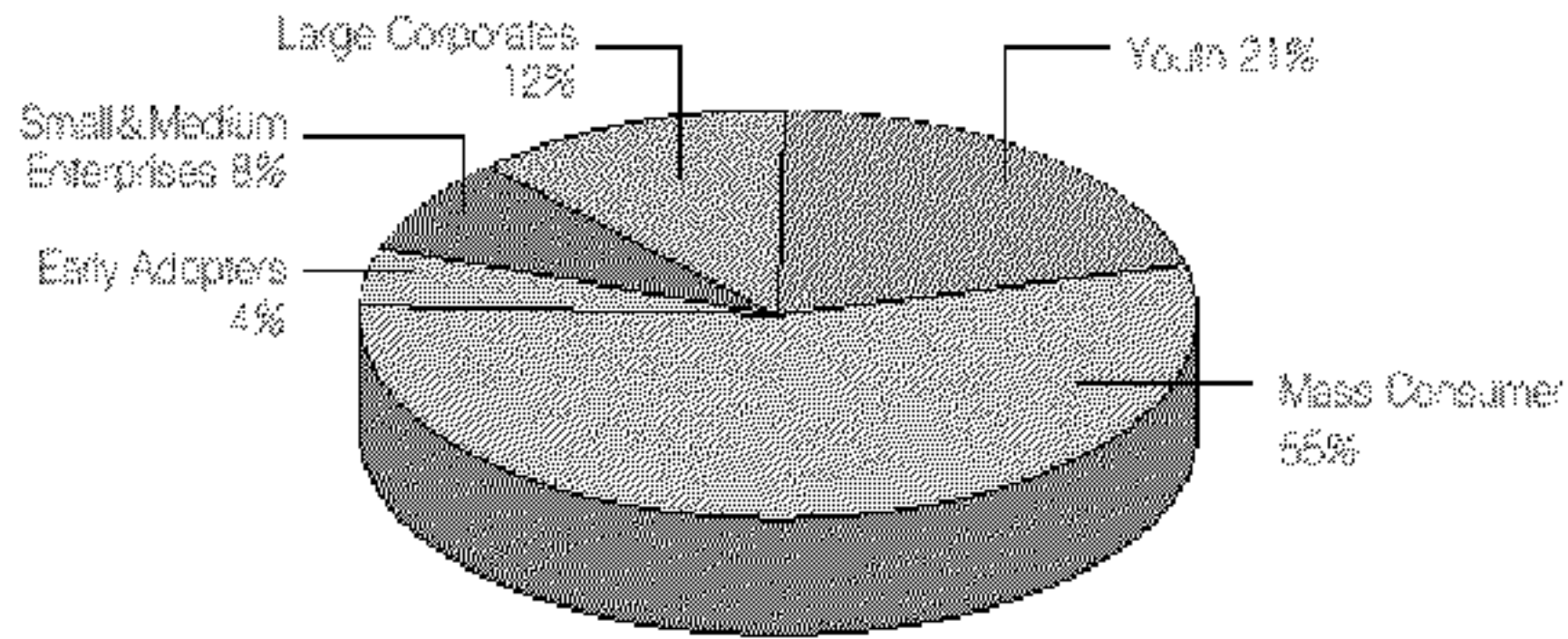
자료: ARC Forecast

□ 유럽의 주요 모바일 콘텐츠별 성장률 전망



자료: ARC Group (2000.12)

□ 유럽의 모바일 콘텐츠 사용자별 시장 점유율 예측 (2004년 기준)



자료 : ARC, Market Sector Expected to Generate Most Mobile Internet Revenues

4. 일본

1) 개요

□ 일본문화콘텐츠 산업 시장 규모

(단위: 억 엔)

	영화	음악	게임	출판	신문	방송
1996	5295	21379	5293	26564	24256	27503
1997	5661	21167	5833	26374	25029	28562
1998	6030	19626	5137	25415	25293	27785
2001	5607	18350	4851	24607	24848	28312
2002	5390	17082	4131	23968	24688	29977

주: 일본 정부 발표 자료 참조

자료: 한국문화콘텐츠진흥원, 2002 캐릭터산업백서, 2003

□ 일본문화콘텐츠 산업별 시장규모(2001년)

애니메이션/ 캐릭터	만화	음악	게임	모바일 콘텐츠	인터넷 콘텐츠	시장규모 (억 엔)	시장규모 (억 달러)
1,497	4,721	17,082	16,297	1,470	285	41,352	320.8

자료: 소프트뱅크리서치 추정, 노무라종합연구소 및 주요업체 발표자료 참조(한국문화콘텐츠진흥원(2002), 「국내외 문화콘텐츠 시장 동향과 국제 경쟁력 증진 방안」에서 재인용).

2) 애니메이션

□ 애니메이션 시장규모 추이

(단위: 억 엔)

년 도	1970	1980	1985	1990	1991	1992	1993
매출액	26	120	261	1,069	1,222	1,327	1,338
년 도	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000
매출액	1,408	1,611	1,588	1,637	1,651	1,519	1,593

자료: 미디어개발종합연구소 작성

□ 주요 애니메이션 프로덕션의 매출액

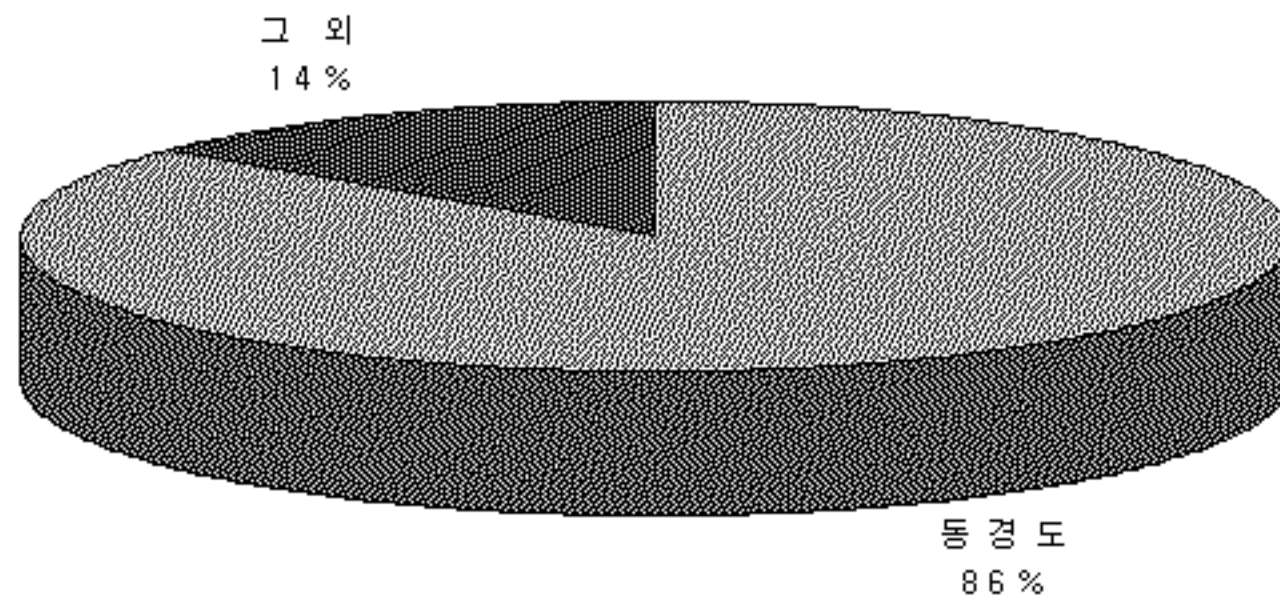
(단위: 백만 엔)

회사명(결산기)	1997년	1998년	1999년	2000년	2001년
도에이 애니메이션 (3월)	14,995	10,825	9,269	9,794	14,845
선라이즈 (2월)	5,834	5,000	7,131	6,920	-
일본 애니메이션 (7월)	2,507	2,360	2,914	2,888	-
신에이 동화 (6월)	2,462	2,829	2,932	2,858	-
스튜디오 피에로 (4월)	1,800	2,198	2,154	3,205	-
매드 하우스 (9월)	1,300	2,100	3,000	2,000	-

자료: (재)디지털콘텐츠협회 편 『디지털콘텐츠백서 2001』

□ 애니메이션 프로덕션 비율

애니메이션 프로덕션 수



자료: 덴츠 종합연구소 「정보미디어 백서 2001」, (재)디지털콘텐츠협회 「디지털 콘텐츠 백서2001」

□ 애니메이터 수

(단위: 명)

연도	1997년	1998년	1999년	2000년
애니메이터 수	3,478	3,622	3,720	3,510

자료: (재)디지털콘텐츠협회 편 『디지털콘텐츠백서 2001』

※ 매년 방영, 공개, 발표된 TV, 극장, OVA의 오프닝 및 엔딩 크레디트에 발표된 애니메이터의 총수

□ 극장용 애니메이션의 개봉 편 수

	1996	1997	1998	1999	2000
합 계	72	94	44	90	72
일본애니메이션	31	38	31	34	35
외국애니메이션	41	56	13	56	37

자료: (주)키네마준보사 『키네마준보』 각년 2월 하순호를 기초로 작성

□ 극영화 총 개봉 편 수

	1996	1997	1998	1999	2000
합 계	598	611	555	568	644
일본영화	278	278	308	270	282
외국영화	320	333	249	298	362

자료: (주)키네마준보사 『키네마준보』 각년 2월 하순호를 기초로 작성

□ 극장용 애니메이션 추정배급수익

(단위: 백만원)

	전체애니메이션 추정배급수익	년도별 배급수익 1위 작품	1위 작품의 배급수익
1996년	총 7,410	도리에몽	1,600
1997년	총 20,850	원령공주	10,700
1998년	총 11,035	포켓몬스터-뮤즈의 연습 외	4,150
1999년	총 12,175	포켓몬스터-환상의 포켓몬 루기아 폭증 외	3,500
2000년	총 13,920	포켓몬스터-결정탑의 제왕 외	2,600

자료: (주)미디어개발총연추계

□ 극장 관람객 수

	총 극장수입	극장관람객수		영화 상영회수	
		총 관람객수	애니메이션 (비율)	총 상영회수	애니메이션 (비율)
2000년	72,344백만 엔	45,870,073	7,841,192 (17%)	1,066,459	151,721 (14%)
2001년	74,726백만 엔	48,854,734	12,358,209 (25%)	990,707	176,569 (17%)

자료: (사)한국애니메이션제작자협회, KAPA2002 애니메이션정보 자료집

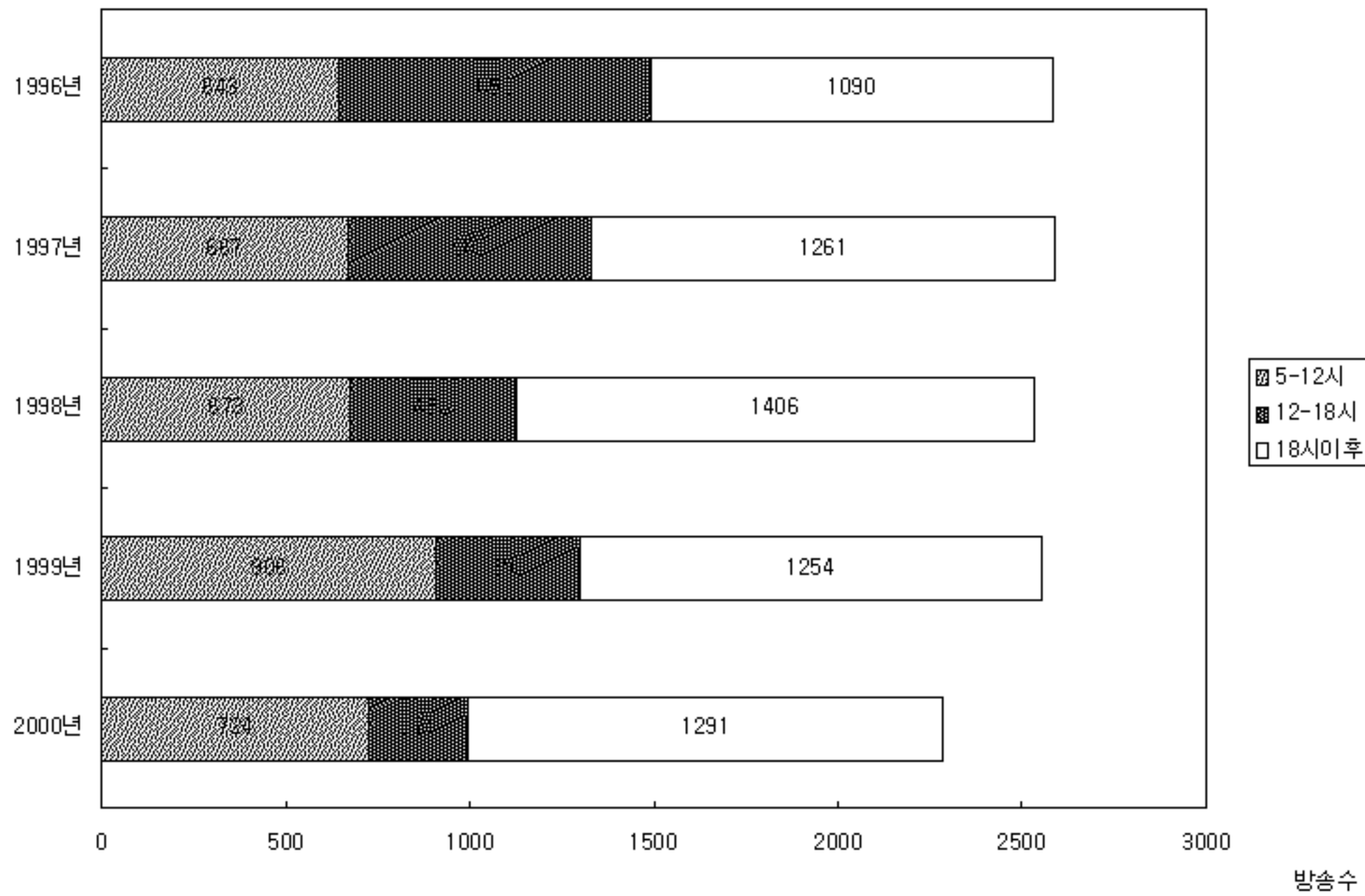
□ 애니메이션 프로그램 제작회사별 방송 편 수(2001년 4월)

제작회사	총편수	니혼TV계	TBS계	후지계	TV아사히계	TV도쿄계	NHK
매드하우스	6	1	-	-	-	2	3
툼스 엔터테인먼트	5	2	1	-	-	2	-
선라이즈	4	1	-	-	1	2	-
O.L.M	4	-	-	-	-	1	3
도에이애니메이션	3	-	-	2	1	-	-
신에이동화	3	-	-	-	2	1	-
스튜디오가롯뿌	3	-	-	1	-	1	1
J.C. STAFF	3	-	-	1	-	-	2
그 외	29	1	3	2	3	12	8
계	60	5	4	6	7	21	17

자료: 도에이애니메이션(주) 자료를 근거로 작성(사)한국애니메이션제작자협회 홈페이지의 통계자료에서 재인용)

□ TV 애니메이션 프로그램 연간 방송 편 수(수도권 지역)

년도 일본 TV 애니메이션 프로그램 연간 방송수 및 방송시간대



자료: 덴츠종합연구소, 정보미디어백서2001 및 (재)디지털콘텐츠협회, 디지털콘텐츠백서2001

□ 애니메이션 비디오소프트 매상 금액

(단위: 천만 엔)

	1996년	1997년	1998년	1999년	2000년
애니메이션 분야 매상금액	7,478	6,728	7,262	6,308	6,997
총비디오소프트 매상금액	25,702	24,648	27,715	24,756	27,442
애니메이션 분야 비율(%)	29.1	27.3	26.2	25.5	25.5

자료: (사)한국애니메이션제작자협회, KAPA2002 애니메이션정보 자료집

□ 애니메이션 비디오소프트 매상 편수

(단위: 만 편/수)

	1996년	1997년	1998년	1999년	2000년
애니메이션 분야 매상편수	2,271	1,982	2,214	1,752	1,778
총비디오소프트 매상편수	6,230	5,807	7,756	6,794	7,266
애니메이션 분야 비율(%)	36.5	34.1	28.5	25.8	24.5

자료: (사)한국애니메이션제작자협회, KAPA2002 애니메이션정보 자료집

□ 애니메이션 비디오소프트 신작 타이틀 수

(단위: 타이틀)

	1996년	1997년	1998년	1999년	2000년
카세트	5,681	5,774	5,534	5,801	5,830
데크	1,885	1,439	1,450	1,150	554
DVD	22	340	934	1,555	4,985

자료: (사)한국애니메이션제작자협회, KAPA2002 애니메이션정보 자료집

□ 애니메이션 비디오소프트 매상 구성

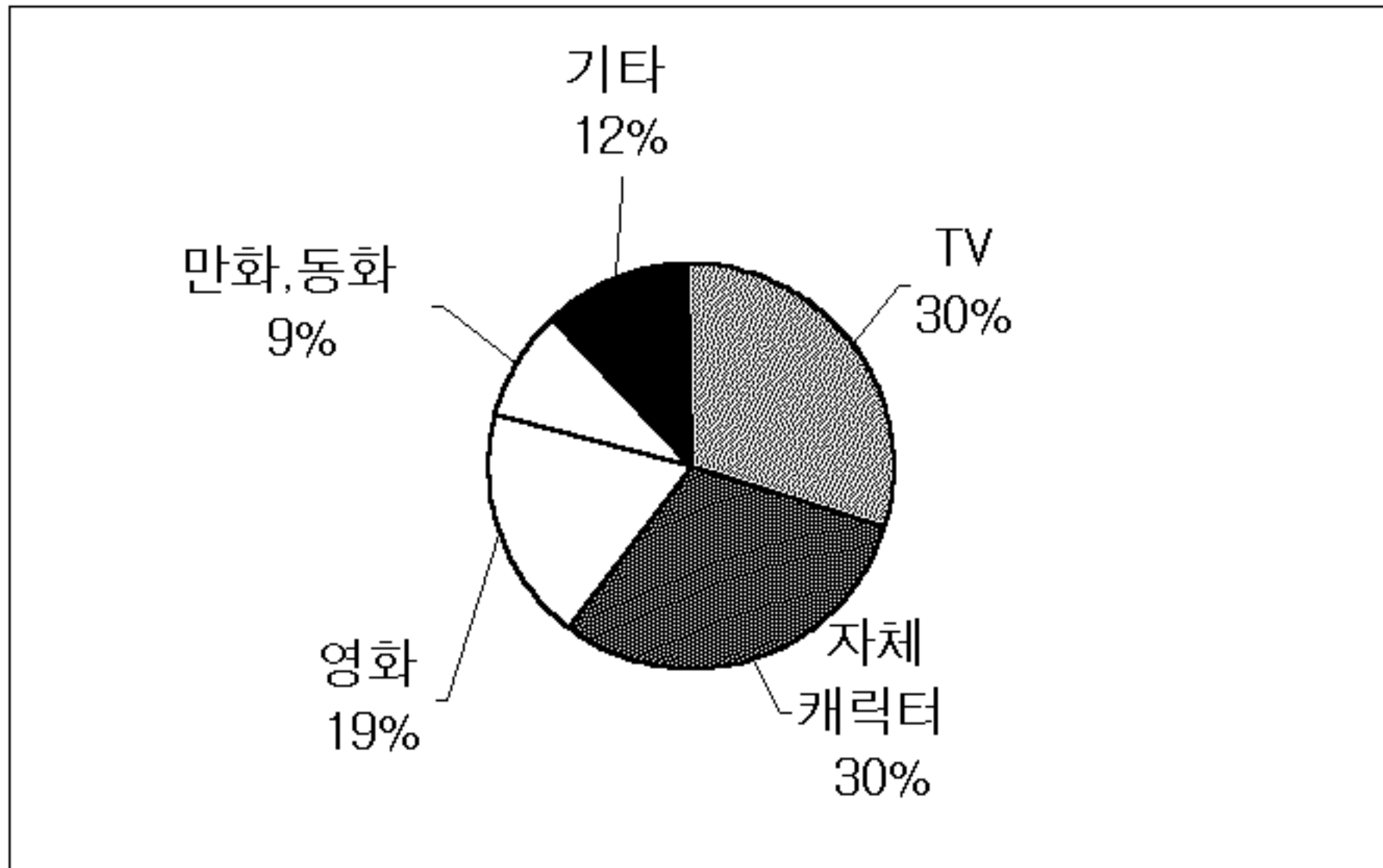
(단위: 천만 엔)

	일본애니메이션	해외애니메이션	해외 어린이물	일본어린이물	합계
매출액	3,871	1,155	1,539	432	6,997
구성비	55.3%	16.5%	22%	6.2%	100%

자료: (사)한국애니메이션제작자협회, KAPA2002 애니메이션정보 자료집

3) 캐릭터

□ 일본 캐릭터시장 매체별 시장점유율



자료: 한국문화콘텐츠진흥원, 2002 캐릭터산업백서, 2003

□ 2002년 어린이가 좋아하는 캐릭터 10위

남아	순위	여아
카멘라이더 류키	1위	햄토리
호빵맨	2위	호빵맨
닌자 허리켄저	3위	오자마쥬 도레미
울트라맨	4위	헬로키티
기관차 토마스	5위	위니 더 푸
포켓몬스터	6위	미니모니
도리에몽	7위	미소녀 세일러문
햄토리	8위	포켓몬스터
위니 더 푸	9위	미키마우스
(TV 애니메이션) 원피스	10위	도리에몽

자료: 반다이 2002년 4월, 0세~12세 자녀가 있는 부모 대상 9144명 조사

□ 캐릭터상품 머천다이징별 매출 (%)

캐릭터	완구	스포츠	가정용품	문구	의류
헬로키티	16.25	0.55	29.00	12.14	8.19
포켓몬스터	43.66	0.31	7.95	7.51	5.32
미키마우스	10.79	0.68	18.48	9.52	14.88
위너더푸	18.10	0.09	31.88	14.98	12.66
도라에몽	15.57	0.62	18.88	9.70	7.10
디지몽	52.57	0.00	5.45	3.06	5.86
오자마쵸 도레미	73.44	0.00	2.64	1.68	10.48
캐릭터	악세서리	퍼스널케어	식품	출판, 음반, 비디오	
헬로키티	13.46	5.67	13.95	0.79	
포켓몬스터	5.47	0.67	24.35	4.77	
미키마우스	15.88	11.91	16.00	1.86	
위너더푸	11.09	4.27	5.15	1.77	
도라에몽	17.06	1.78	26.10	3.19	
디지몽	2.07	0.77	26.72	3.50	
오자마쵸 도레미	0.90	1.42	7.32	2.12	

주: 각 캐릭터별 상품 매출 총액을 100으로 봤을때.

자료: 캐릭터 데이터뱅크 2001년 7월

□ 캐릭터 관련 상품 소비 연령층

캐릭터	0-2세	3-6세	7-9세	10-12세	13-15세
헬로키티	15.47	13.99	7.13	5.18	8.94
포켓몬스터	5.08	33.35	26.19	12.75	2.45
미키마우스	27.02	14.50	7.61	5.88	5.52
위너더푸	16.25	15.55	11.19	6.04	1.96
도라에몽	12.05	17.00	8.46	13.57	7.52
디지몽	6.51	41.43	36.35	14.27	0.03
오자마쵸 도레미	38.73	56.66	1.81	0.39	0.00
캐릭터	16-18세	19-22세	23-29세	30-39세	
헬로키티	6.70	7.46	14.78	20.34	
포켓몬스터	3.22	2.81	6.53	7.61	
미키마우스	3.92	7.98	8.70	18.87	
위너더푸	5.71	11.41	13.54	18.35	
도라에몽	2.36	4.03	26.89	8.10	
디지몽	0.06	0.03	0.87	0.45	
오자마쵸 도레미	0.00	0.00	2.41	0.00	

자료: 캐릭터 데이터뱅크 2001년 7월

□ 2002년 일본 캐릭터 인기 순위

남성	순위	여성
위니 더 푸	1	위니 더 푸
건담 시리즈	2	헬로키티
스누피	3	미키마우스
미키마우스	4	햄토리
헬로키티	5	디즈니 캐릭터
(TV 애니메이션) 원피스	6	호빵맨
유우키오 듀얼 몬스터즈	7	스누피
호빵맨	8	미피
포켓몬스터	9	포켓몬스터
기관차 토마스	10	오자마쵸 도레미

주: 캐릭터 데이터뱅크 조사, 2002년 3월~7월
0세~39세 남녀 (12세 이하는 보호자가 응답) 1,350명

□ 반다이 사업 분야별 매출 현황

	어뮤즈먼트 게임소프트	토이&라이프	미디어사업	휴대게임	해외사업	네트워크
2000년	369억엔	1,055억엔	246억엔	115억엔	339억엔	45억엔
2001년	385억엔	1,097억엔	260억엔	50억엔	406억엔	81억엔
2002년	440억엔	1,000억엔	265억엔	65억엔	450억엔	80억엔

자료: 한국문화콘텐츠진흥원, 2002 캐릭터산업백서, 2003

□ 라이선스 비즈니스 시장규모 추이

(단위: 억엔)

	캐릭터 브랜드 상품시장	라이선스 비즈니스 시장 (4%)	성장률
1995년	17500	700	100%
1996년	16500	660	94%
1997년	18500	740	106%
1998년	19300	772	110%
1999년	21000	840	120%
2000년	22000	880	126%
2001년	23000	920	131%

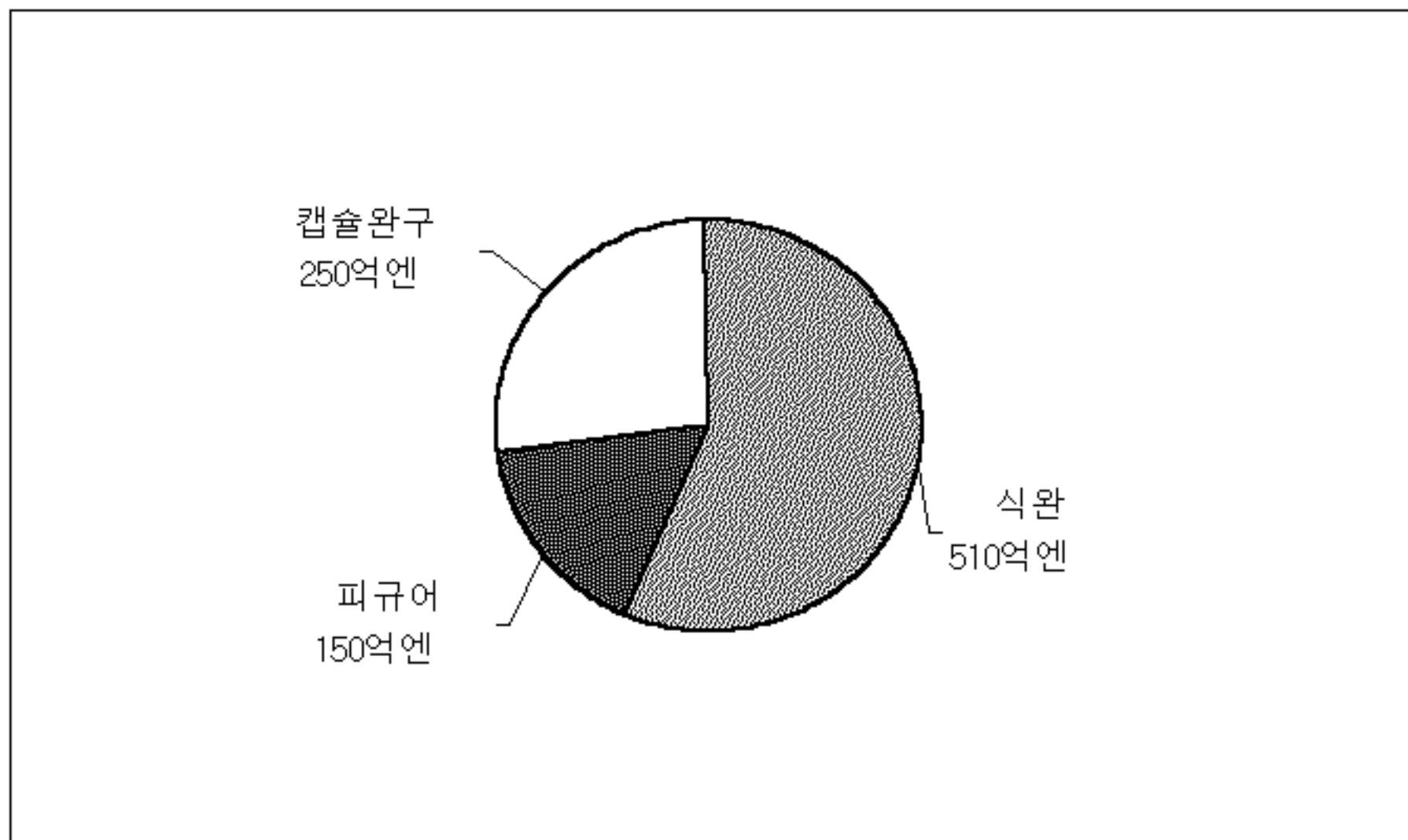
자료: 캐릭터 라이선싱 백서 2000, 종합유니콤주식회사
성장률: 96년을 100으로 보았을때

□ 완구산업 시장규모

1999년	853,339백만엔
2000년	900,806백만엔
2001년	912,750백만엔
2002년 추정	923,640백만엔

자료: 일본완구협회

□ 일본 완구 분야별 시장규모



자료: 일본완구협회, 2001

□ 일본 캐릭터 상품 소매시장규모

2000년 시장규모	전년 대비 성장률
1조 6,800억엔	-20%

자료: 한국문화콘텐츠진흥원, 2002 캐릭터산업백서, 2003

□ 일본 모바일캐릭터 시장규모

2001년 시장규모	전년 대비 성장률
1,154억엔	284%

자료: 한국문화콘텐츠진흥원, 2002 캐릭터산업백서, 2003

4) 만화

□ 만화 단행본·잡지 판매금액 추이

(단위: 억 엔)

	1996년	1997년	1998년	1999년	2000년
잡지	3,312	3,279	3,207	3,041	2,861
단행본	2,535	2,421	2,473	2,302	2,372
합계	5,847	5,700	5,680	5,343	5,233

자료: 전국출판협회 출판과학연구소, 출판지표·연표 각 년판

□ 만화·만화잡지 판매 부수 추이

(단위: 백만 부)

	1996년	1997년	1998년	1999년	2000년
잡지	1,291	1,216	1,178	1,107	1,043
단행본	550	512	518	484	502
합계	1,841	1,728	1,696	1,591	1,545

자료: 전국출판협회 출판과학연구소, 출판지표·연표 각 년판

□ 전체 출판물 중 만화 점유율

구분	출판전체	만화					
		전체		잡지		단행본	
판매액	23,966	5,233	21.8%	2,861	11.9%	2,372	9.9%
판매부수	417,906	154,484	37.0%	104,330	25.0%	50,154	12.0%

자료: 전국출판협회 출판과학연구소, 출판지표·연표2001

□ 만화작가 증가추이

(단위: 명)

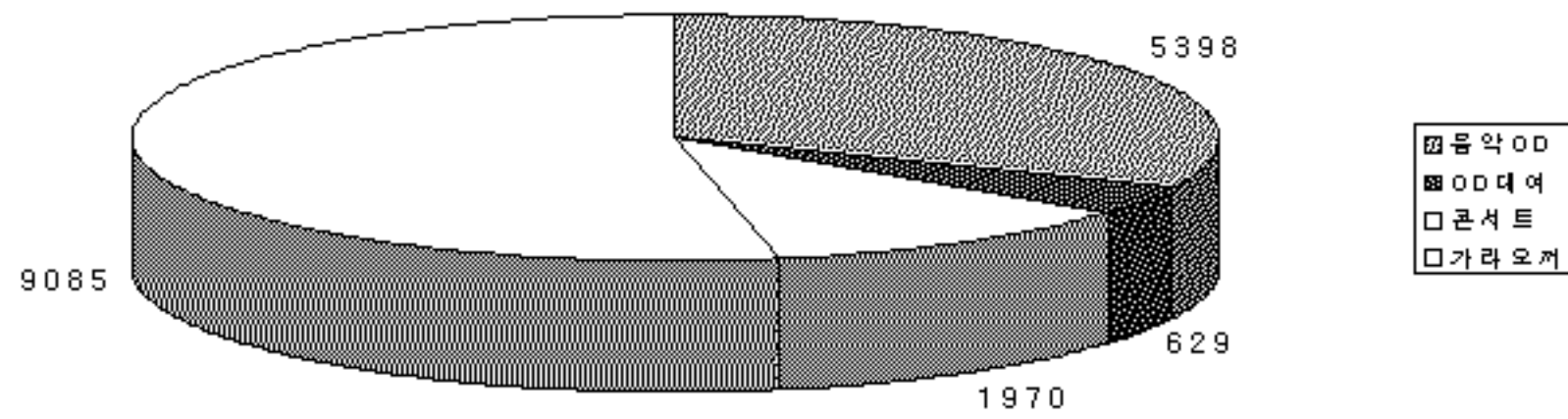
년도	1996	1997	1998	1999	2000
작가수	3,340	3,350	3,780	3,820	4,003

자료: (주)미디어개발종합연구소, 만화단행본 저자 데이터를 토대로 한 추정치임

5) 음악

□ 음악 소프트웨어 산업 분포도

일본 음악 소프트웨어 산업의 분포



자료: (사)일본레코드협회 <일본 레코드산업 2001>, 가라오케 사업자협회 <가라오케 백서2001>, (재)자유시간 디자인협회 <레저백서 2001>을 토대로 작성

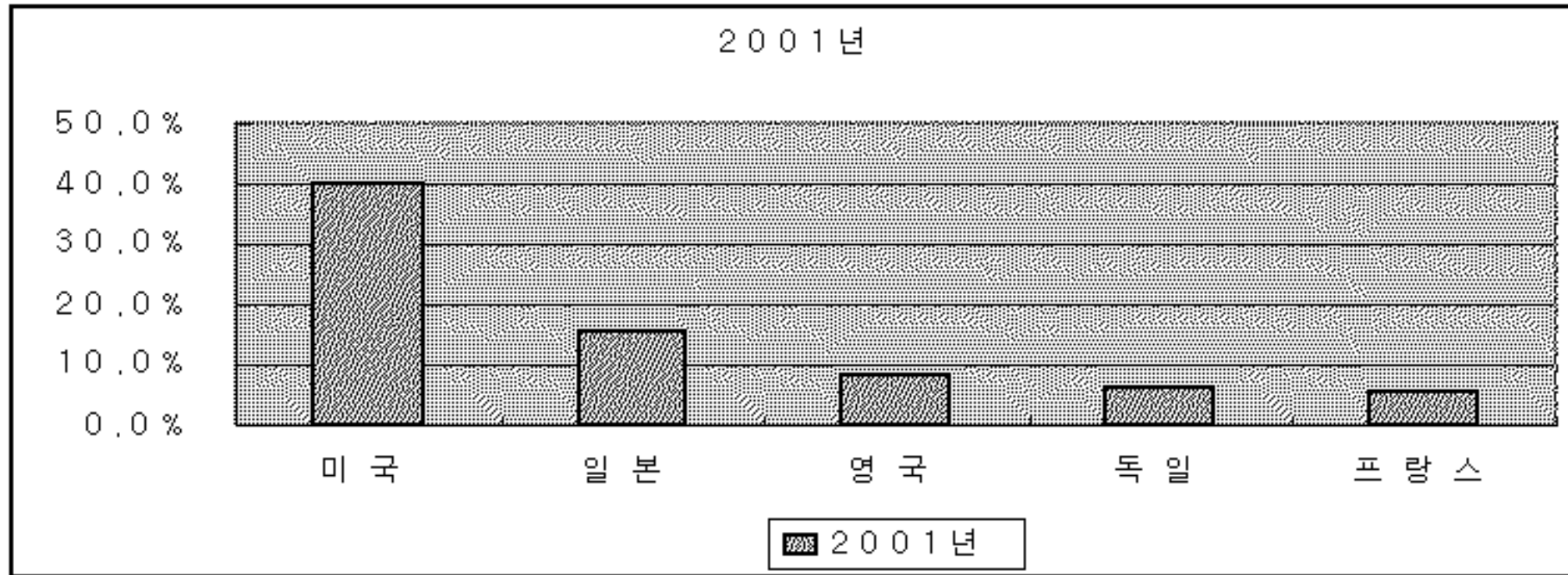
□ 세계 레코드 판매시장 점유율

(단위: US 달러)

국가/년도	1999년	2000년	2001년
미 국	14,251.40	14,042.00	13,411.70
	36.90%	38.00%	39.90%
일 본	6,436.60	6,535.70	5,253.60
	16.60%	17.70%	15.60%
영 국	2,908.90	2,828.70	2,808.70
	7.50%	7.70%	8.30%
독 일	2,832.50	2,414.80	2,128.60
	7.30%	6.50%	6.30%
프랑스	1,983.40	1,716.00	1,828.30
	5.10%	4.60%	5.40%
합 계	38,671.20	36,936.60	33,655.40

자료: (社團法人)日本レコード協會, 日本のレコード産業2002

□ 2001년도 세계 레코드 판매시장 점유율(상위 5개국)



자료: (社団法人)日本レコード協會, 日本レコード産業2002

□ 각국별 음반매상고(2002년 1월~ 6월)

국명	싱글 (백만장)	LP (백만장)	테이프 (백만개)	CD (백만장)	매상총액 (백만US \$)	성장률(% 장수)	성장률(% 각국통화)
미국	4.1	1.2	16.7	369.1	5,395.10	-8.7	-6.8
일본	41.2	1.1	2.3	111.2	2,178.10	-13.8	-14.2
영국	27.8	1.2	0.9	85.6	1,046.30	-5.1	-6.2
프랑스	20.6	0.2	3.2	55	836.90	3.6	5.2
독일	17.8	0.5	10	73.6	779.80	-8.2	-14.4
한국	0.02	0	4	9.8	9.80	-38.7	-31.2

자료: THE RECORD 2002년 11월호, P. 13.

□ 오디오레코드 생산금액 및 생산수량

(단위는 억 엔, 만 장)

	1998년	1999년	2000년	2001년	2002년
아날로그 (생산량)	15 119	36 299	21 191	14 131	7 67
CD 싱글 (생산량)	955 15,426	1,009 14,748	974 13,772	792 10,802	566 7,731
CD 앨범 (생산량)	4,924 30,291	4,504 27,628	4,264 27,633	4,074 26,064	3,366 22,330
테이프 (생산량)	181 2,182	147 1,761	139 1,717	122 1,509	95 1,178

자료: 1998-2001년 통계는 (社団法人)日本レコード協會, THE RECORD 2002년 1월호에서, 2002년 통계는 동 협회의 <데이터자료>에서 산출

□ 1996년~1999년 노래방(가라오케)시장추이

(단위: 억 엔)

	1996	1997	1998	1999
노래방	6,620	6,604	5,792	5,657
술집	5,480	5,185	4,569	3,883
그 외	880	900	621	573

자료: 덴츠정보미디어백서2001

□ 1998~2001년 CD플레이어, MD플레이어의 판매대수 추이

(단위: 만대)

	1996	1997	1998	1999
CDF라디오카세트	2,865	3,172	3,786	3,559
CD플레이어	2,554	2,414	2,351	2,657
MD플레이어	2,620	2,950	3,136	3,136
스테레오	2,615	2,958	3,033	2,760

자료: 전자정보기술산업협회, 2001년은 추정치

□ 97년~2000년 DVD음악소프트 매출 추이

(단위: 억 엔)

	1997	1998	1999	2000
매출	3	5	11	173

자료: 일본영상소프트협회 격년도판을 중심으로 작성. DVD 한 장의 가격은 4000엔으로 가정

□ 음악회사의 Share(2000년)

(단위: %)

메이커	evex	EMI	Sony	EPIC	victor	Warner	GIZA studio	Toy's factory	Universal	zetima	기타
점유율	14	11	8	7	6	5	4	4	4	3	34

자료: 오리콘 연감 2001

□ 1990년~2003년 렌탈 CD점포수 추이

(단위: 개수)

구분	1989	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003
점포수	6,213	4,468	4,331	4,116	3,864	3,746	3,532	3,331

자료: 일본레코드협회 「일본의 레코드 산업 2001」 /Bizcovery분석
2002년 이후는 97년~2000년의 CAGR-7%을 이용하여 산정

□ 메이저 음반제작사의 일본시장 점유율

음반사	에이벡스 트렉스	도시바 EMI	소니 레코드	에픽 레코드	빅터 엔터테인먼트	워너뮤직 재팬	기타
점유율 (%)	14	11	8	7	6	5	49

자료: 오리콘연감2001

□ 레코드 회사들의 음악 배신 사이트

포탈	라벨게이트	http://www.labelgate.com/
에이벡스	@MUSIC	http://atmusic.avexnet.or.jp
소니뮤직엔터테인먼트(SME)	bit music	http://bit.sonymusic.co.jp
포니캐니온	can-d.com	http://www.can-d.com/
빅터엔터테인먼트	なあ(na@h)	http://naahjvcmusic.co.jp/
일본콜롬비아	日本の傳統音楽	http://jtrade.columbia.jp/
BMG팬하우스	BMG 다운로드	http://www.c2m-jp.com/new/download.asp#
東芝EMI	To Make it!	http://www.toshiba-emi.co.jp/emc/index_1.htm

자료: (株)矢野經濟研究所, 프로드밴드콘텐츠시장2002.

□ 일본 음악저작권 현황

	레코드회사	저작권자(JASRAC)
방 송	사용허가권 없음 사용에 대한 보수 및 청구권만 지님	사용허가권 있음 사용에 대한 보수, 청구권 있음
통 신	사용허가권 있음 사용에 대한 보수 및 청구권 있음	위와 같음
대여레코드	위와 같음	위와 같음

자료: 野田正則(2000), 「音樂業界 21世紀の展望」, 베스트ブック, p. 85.

6) 게임

□ 일본 게임 시장규모 추이(1)

(단위: 백만엔)

년도	아케이드 게임	가정용 비디오 게임	게임콘솔기기	합계
1998년	6,289	6,000	n/a	12,289
1999년	5,960	6,040	n/a	12,000
2000년	5,960	6,110	2,101	14,171

자료: 컴퓨터 엔터테인먼트 소프트웨어협회, 게임백서(2000년)

□ 일본의 게임시장 규모 추이(2)

(단위: 백만엔)

구분	1996	1997	1998	1999	2000
하드웨어	189,967	174,908	144,955	118,904	210,121
소프트웨어	529,293	583,259	513,663	485,098	413,065
합계	719,260	758,167	658,618	604,002	623,186

자료: 2001 cesa게임백서

□ 일본게임업체의 시장점유율 현황

(단위: 억 엔, 만 대, 만 명)

순위	2003년 1월		2002년 4월 ~ 2003년 1월		2002년 상반기	
1위	닌텐도	14.0%	닌텐도	14.8%	코나미	20.7%
2위	캡콤	11.7%	코나미	13.7%	닌텐도	14.0%
3위	코나미	8.2%	반다이	8.9%	반다이	10.5%
4위	SCE	7.1%	캡콤	7.3%	캡콤	6.3%
5위	스퀘어	6.8%	SCE	5.0%	SCE	5.9%
6위	남코	4.4%	남코	4.8%	코에이	5.1%
7위	반다이	4.0%	스퀘어	4.8%	반프레스토	4.1%
8위	세가	3.8%	반프레스토	3.9%	스퀘어	3.7%
9위	허드슨	3.4%	코에이	3.4%	세가	3.2%
10위					남코	2.5%
그외	22.4%		24.1%		24.1%	

자료: 한국게임산업개발원, '2003 대한민국 게임백서' 재인용, 2003 게임샷, 2002

□ 게임소프트웨어 및 하드웨어 출하규모

(단위: 백만 엔, 천 개)

구분		1997	1998	1999	2000
소프트웨어	출하금액(국내)	389,891	352,859	328,451	293,122
	출하금액(해외)	147,843	214,146	234,337	284,769
	출하갯수(국내)	101,565	100,768	94,248	81,752
	출하갯수(해외)	77,986	114,093	129,336	130,066
하드웨어	출하금액(국내)	141,655	119,412	94,216	189,175
	출하금액(해외)	368,679	362,884	360,409	350,685
	출하갯수(국내)	11,901	10,536	10,908	10,203
	출하갯수(해외)	30,102	36,023	42,377	31,912

자료: 2001 cesa게임백서

□ 일본 게임콘텐츠 시장규모 및 판매량 전망

(단위: 백만 달러, 백만대)

구분	2001년		2002년		2005년	
	시장규모 (백만불)	판매량 (백만대)	시장규모 (백만불)	판매량 (백만대)	시장규모 (백만불)	판매량 (백만대)
Console	3,936	138	4,326	151	3,881	148
PC	427	15	495	18	604	25

자료: 한국게임산업개발원, '2003 대한민국 게임백서' 재인용, 2003
Datamonitor, 2002

□ 비디오게임 시장규모와 출하대수

(단위: 억 엔, 만 대, 만 명)

구분	1997	1998	1999	2000
하드웨어	1,749	1,450	1,189	2,101
소프트웨어	5,833	5,137	4,851	4,131
시장합계	7,582	6,586	6,040	6,232
출하대수	1,130	1,119	1,065	1,089
설치타입	708	606	547	507
휴대타입	422	513	518	582
참가인수	3,350	3,270	3,330	3,010

자료: (재)디지털콘텐츠협회, 디지털콘텐츠백서2002

□ 일본 비디오게임 시장규모 전망 : 2001-2005

(단위: 백만 달러)

구분	2001	2002	2003	2004	2005
Japan	5,241	5,884	6,248	5,926	5,453
Asia-Pacific	6,141	7,214	7,886	7,526	7,276

자료: 한국게임산업개발원, '2003 대한민국 게임백서' 재인용, 2003

DFC Intelligence, 2001 ; Informa media group 2002 ; Datamonitor, 2002 ; IDATE, 2002 재구성

□ 일본 TV게임 소프트웨어 시장규모

(단위: 억 엔, 만개)

구분	1995	1996	1997	1998	1999
상대시장규모	5,701.8	5,137.3	5,309.4	5,188	4,730
실속가격 시장규모	4,769	4,659.3	4,795.3	4,625	4,303
출하수	7,190	8,363	9,516	9,803	9,389

자료: 월간 『토이저널』

□ 게임기종별 일본시장 규모 추이

(단위: 백만 엔, %)

게임기종	1998	1999	2000
플레이스테이션2	-	-	229,504 (36.8)
플레이스테이션	392,892 (59.7)	325,858 (54.0)	191,721 (30.8)
닌텐도64	71,856 (10.9)	69,885 (11.6)	41,099 (6.6)
드림캐스트	21,665 (3.3)	84,915 (14.1)	51,551 (8.3)
휴대형	172,205 (26.1)	118,476 (19.6)	107,864 (17.3)
기타	-	4,859 (0.8)	1,447 (0.2)

자료: 2001 cesa게임백서

□ 일본 연간 비디오게임기별 게임콘텐츠 판매량 : 2001.4.2 ~ 2003.3.30

(단위: 장)

구분	2001년도상반기	2001년도하반기	2002년도상반기	2002년도하반기
PS2	9,393,955	13,912,993	11,415,999	18,035,072
GameCube	223,204	3,276,563	1,952,137	3,612,582
X-BOX	-	381,066	402,821	524,749
GameboyAdvance	3,964,865	4,681,719	4,368,090	10,226,946
Total	13,582,024	22,252,341	18,139,047	32,399,349

자료: 한국게임산업개발원, '2003 대한민국 게임백서' 재인용, 2003

Informa media group 2002

□ 일본 아케이드게임기 매출 현황

(단위: 억 엔)

수출	국내용
206	1,202

자료: 한국게임산업개발원, '2003 대한민국 게임백서' 재인용, 2003
일본어뮤즈먼트월드, 2001

□ 일본 아케이드게임 장르별 매출액

(단위: 백만 엔)

구분	Total	TV게임			음악게임	메달게임	라이딩 시뮬레이션	크레인	경품제공기(크레인외)	AM벤더	기타
		전용기계	범용기계	계							
2000	593,403	51,428	61,000	112,428	24,560	129,507	14,494	142,520	72,591	51,050	49,263
2001	590,294	42,280	46,569	88,849	19,373	137,441	15,060	166,380	60,058	56,444	46,688
성장률	-1.0%	-17.8%	-23.8%	-21.0%	-21.1%	-6.1%	3.9%	16.7%	-17.3%	10.7%	-5.2%

자료: 한국게임산업개발원, '2003 대한민국 게임백서' 재인용, 2003
Gamejournal, 2003.3

□ 게임콘솔(가정용 게임기) 판매대수 예측

(단위: 만 대)

	2001년	2002년	2003년	2004년	2005년	2006년
PS2	780	1,240	1,710	2,130	2,460	2,680
GC	100	210	320	430	540	650
XBOX	30	120	220	320	420	520
PS/PSone	1,990	2,190	2,320	2,380	2,410	2,440
GBA	480	980	1,440	1,850	2,250	2,650
WSC	350	460	560	660	760	860

자료: 노무라연구소 '2006년까지의 IT주요분야 시장규모와 트렌드 전망 2001년 11월'

□ 일본 온라인게임 시장규모 전망: 2001-2005

(단위: 백만 달러)

년도	2001년	2002년	2003년	2004년	2005년
Japan	14	38	145	314	523
Asia-Pacific	493	800	1,166	1,766	2,589

자료: 한국게임산업개발원, '2003 대한민국 게임백서' 재인용, 2003
Datamonitor, 2002

□ 일본 온라인게임 시장의 이용자수 전망: 2001-2005

(단위: 백만명)

년도	2001년	2002년	2003년	2004년	2005년
console	11.5	18.8	23.9	26	27.7
PC	0.96				2.26
PC 방	0.58				0.95

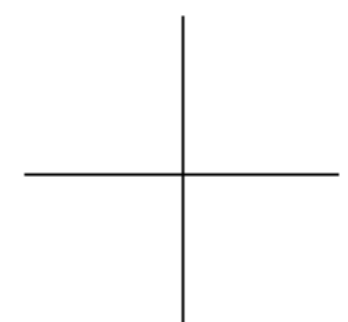
자료: 한국게임산업개발원, '2003 대한민국 게임백서' 재인용, 2003
Datamonitor, 2002

□ 모바일게임의 세계시장과 일본시장 비교

(단위: 백만 달러)

년도	2001년	2002년	2008년
Global	304.5	571.2	12,812.7
Japan	191.3	312.5	2,242.1

자료: 한국게임산업개발원, '2003 대한민국 게임백서' 재인용, 2003
Frost&Sullivan



5. 중국

1) 개요

□ 중국의 경제지표

(단위: 인민폐 원)

년도	1995년	1997년	1999년	2001년
국민 총생산	58,478.1억	74,462.6억	82,067.5억	95,933.3억
제3산업	17,947.2 억	23,028.7억	27,037.7억	32,254.3억
문화산업	1,124.5억	1,573.2억	2,098.0억	2,581.0억
1인당 GDP	4,854	6,054	6,547	7,543
1인당 소비수준	2,236	2,834	3,138	3,611

자료: 한국문화콘텐츠진흥원, 문화콘텐츠해외진출가이드북 - 중국문화산업, 2003

2) 애니메이션

□ 애니메이션 제작업체수

년도	1998년	1999년	2000년	2001년
제작기업	50여개	90여개	120여개	130여개

자료: 中國國家廣播總局 2001년

□ 1999~2000년 애니메이션 제작 수

년도	1998년	1999년	2000년	2001년
TV 애니메이션	100시간	약 103시간	약 220시간	약 300시간

자료: 中國國家廣播總局 2001년

□ 2000-2001년 中國國家廣播總局이 수입한 애니메이션 목록(나라별)

(단위: 편)

	미국	일본	캐나다	프랑스	호주	중미합작
2000년	2	3	1	3	/	/
2001년	4	3	/	/	2	1

자료: 한국문화콘텐츠진흥원, 문화콘텐츠해외진출가이드북 - 중국문화산업, 2003

3) 음반영상

□ 녹음제품 시장현황

년도	녹음테이프(AT)		DVD-A		CD		계	
	종류	수량	종류	수량	종류	수량	종류	수량
2000년	6,223	11,129.57만	8	1.20만	2,896	1,462.12만	9,127	1.21억
2001년	6,449	12,057.78만	5	2.05만	3,072	1,647.95만	9,526	1.37억

자료: 한국문화콘텐츠진흥원, 문화콘텐츠해외진출가이드북 - 중국문화산업, 2003

□ 영상제품 시장현황

년도	비디오테이프(VI)		DVD-V		VCD		계	
	종류	수량	종류	수량	종류	수량	종류	수량
2000년	847	59.63	294	136.17만	7,101	586.12만	8,242	0.81억
2001년	1,017	64.88만	328	253.18만	10,100	1047.75만	9,526	1.44억

자료: 한국문화콘텐츠진흥원, 문화콘텐츠해외진출가이드북 - 중국문화산업, 2003

□ 음반영상제품 및 전자출판물 수출입 현황

년도	수입			수출		
	종류	수량	금액	종류	수량	금액
2000년	12,635	1,172,741	USD 502.04만	53,982	354,243	USD 59.51만
2001년	5,969	946,871	USD 1,072.7만	21,593	456,549	USD 76.92만

자료: 한국문화콘텐츠진흥원, 문화콘텐츠해외진출가이드북 - 중국문화산업, 2003

4) 게임

□ 게임 유형별 시장 점유율

유형	비율
대형 네트워크 게임	45.23%
전략 시뮬레이션 게임	43.08%
클럽형 게임	11.69%

자료: 한국문화콘텐츠진흥원, 문화콘텐츠해외진출가이드북 - 중국문화산업, 2003

□ 게임 산업 업체

경영방식	민영	홍콩, 마카오, 대만 투자 기업	외자 기업	기타
수	49	16	11	3

자료 : 한국문화콘텐츠진흥원, 문화콘텐츠해외진출가이드북 - 중국문화산업, 2003

□ 게임 제작 및 대리 판매 수량

년도	1999年	2000年	2001年
제작 수량	50	41	56
대리 판매 수량	58	188	310
발행 업체 수	3	6	6
대리 판매 업체 수	29	40	51

자료 : 한국문화콘텐츠진흥원, 문화콘텐츠해외진출가이드북 - 중국문화산업, 2003

□ 중국의 연도별 게임 수출 현황

(단위: 천불)

구분	1998	1999	2000
게임소프트웨어	6	1,069	6
가정용비디오게임기	142,603	135,033	85,122
업소용게임기	3,205	737	1,949
휴대용전자게임기	205,368	173,792	199,067

자료 : 한국게임산업개발원, 2002 대한민국 게임백서 (중국해관통계), 2002

□ 중국의 게임 관련 수입 현황

(단위: 천불)

구분	1998	1999	2000
게임소프트웨어	591	1,986	79
가정용비디오게임기	52,434	29,880	29,958
업소용게임기	3,856	8,646	9,059
휴대용전자게임기	681	796	3,357

자료 : 한국게임산업개발원, 2002 대한민국 게임백서 (중국해관통계), 2002

□ 1995년과 2000년 게임장르별 출시비율

구분	1995년	2000년
SLG	60%	40%
RPG	30~40%	40%
기타	5%~10%	20%

자료: 한국게임산업개발원, '2003 대한민국 게임백서' 재인용, 2003
POP SOFT

□ 중국 게임 타이틀 매출액 : PC vs Console

(단위: 백만 달러)

구분	2001	2002	2003	2004	2005
PC	605.6	629.4	649.6	661.2	667.1
Console	231.2	282.7	378.3	404.4	330.2

자료: 한국게임산업개발원, '2003 대한민국 게임백서' 재인용, 2003
Datamonitor, 2002

□ 중국 온라인게임 매출액 전망

(단위: 백만 달러)

구분	2001	2002	2003	2004	2005
Korea	224	377	490	612	780
China	38	84	162	391	766

자료: 한국게임산업개발원, '2003 대한민국 게임백서' 재인용, 2003
Datamonitor, 2002 ; SOFTBANK Research, 2002 ; Informa media group 2002 ; CCID, 2001 재구성

□ 온라인게임 이용자 전망: 2001-2004

(단위: 만명)

구분	2001	2002	2003	2004
인터넷 이용자수	4,570	4,650	6,500	9,000
온라인게임 이용자수	430	930	1,430	3,150

자료: 한국게임산업개발원, '2003 대한민국 게임백서' 재인용, 2003
CCID, 2001 재구성

□ 중국 주요 온라인 게임

게임명	제작사	판매상	접속자 수/일	서버 현황
미르의 전설	Actozsoft	盛大	약 30만 명	157유니트
크로스 게이트	ENIX	網易	약 10만 명	30 유니트
석기시대	華義	華義	약 6.5만 명	47 유니트
천년	Actozsoft	??	약 4.7 만 명	35 유니트
드로이안	WZGATE	?童	약 5만 명	25 유니트
프리스톤 테일	TriglowPictures	網易	약 3.5만 명	29 유니트
사이닝 로어	Phantagram	高嘉	테스트 기간	5 유니트

자료: 한국문화콘텐츠진흥원, 문화콘텐츠해외진출가이드북 - 중국문화산업, 2003

□ 중국 온라인게임 이용자의 선호 게임

(단위: %)

순위	게임명	남자	여자	전체
1	미르의 전설	28.0	13.1	25.0
2	석기시대	24.0	26.8	24.6
3	금융군협전	15.2	17.2	15.6
4	소호강호	11.0	12.1	11.2
5	마력보배	6.3	14.6	8.0
6	천년	3.5	2.0	3.2
7	드래곤라자	3.5	1.5	3.1
8	만왕지왕	3.0	2.0	2.8
9	Droiyan On-line	1.9	1.5	1.8
10	레드문	1.2	4.0	1.7
11	천사	1.0	4.0	1.6
12	환영유협	1.4	1.0	1.3

※자료: CHINA GAME WEEKLY 2호

◆ 참여자 ◆

최성모(한국문화콘텐츠진흥원 콘텐츠개발본부장)

임학순(한국문화콘텐츠진흥원 정책개발팀장)

이병민(한국문화콘텐츠진흥원 정책개발팀 과장)

정미경(한국문화콘텐츠진흥원 정책개발팀 과장)

이강훈(한국문화콘텐츠진흥원 정책개발팀 연구원)

변미영(한국문화콘텐츠진흥원 정책개발팀 연구원)

조용순(한국문화콘텐츠진흥원 정책개발팀 연구원)

◆ 도움을 주신 분들 ◆

최영섭(산업연구원 부연구위원)

최운규(중소기업협동조합중앙회 조사통계부장)

이교정(한국애니메이션제작자협회 전무)

유재윤(한국음반산업협회 총무부장)

김형민(한국게임산업개발원 기획홍보팀장)

김민규(한국게임산업개발원 산업정책팀장)

김미현(영화진흥위원회 정책연구팀장)

