

# 통계로 보는 문화콘텐츠산업

2003

한국문화콘텐츠진흥원

## 드리는 말씀

이 자료집은 국내외 문화콘텐츠산업 관련 각종 통계 자료를 취합·정리한 것입니다. 현재 기관·산업별로 문화콘텐츠산업 관련 백서와 통계집이 발간되고 있으나, 산업별, 국가별 비교 통계는 아직 취약한 실정입니다. 또한, 필요한 통계를 찾기 위해서 일일이 관련 자료들을 찾는 수고를 덜어 드리기 위해 이번 자료집을 작성하게 되었습니다.

자료집 작성에 있어서, 문화콘텐츠산업의 범위가 아직 명확하게 설정되어 있지 않고, 집계기관에 따른 추정치 차이 등으로 정확한 수치를 파악하기에 어려움이 많았습니다. 이런 제약 하에서, 여러 통계 중 가장 최근의 것, 그리고 가장 공신력 있는 수치를 확보하려고 최선을 다했습니다. 이 자료집이 여러분의 업무와 연구에 조금이나마 도움이 되기를 기대하면서, 많은 관심과 조언을 기대하겠습니다.

아울러 문화콘텐츠산업과 관련된 자료를 보유하고 계신 분은 한국문화콘텐츠진흥원 정책개발팀으로 연락해주십시오. 여러분의 자료를 적극 반영해 앞으로 보다 나은 자료집을 작성하도록 하겠습니다. 감사합니다.

2003. 8.

정책개발팀

담당자 : 이강훈 (02)2166-2064, orobas@kocca.or.kr

<제 목 차 례>

I. 문화콘텐츠산업 통계 현황 .....	3
I. 문화콘텐츠산업 통계 현황 .....	3
1. 문화콘텐츠산업 통계 실태 .....	3
□ 문화산업 통계 생산기관 관리체계 .....	3
□ 문화콘텐츠산업 수출통계 산출 기준 및 기관 .....	4
2. 문화콘텐츠산업 통계수요 .....	5
II. 국내 문화콘텐츠산업 통계 .....	11
1. 개요 .....	11
1) 시장규모 .....	11
□ 한국문화콘텐츠산업의 주요 시장규모 .....	11
□ 문화산업 시장 규모 변화 .....	11
□ 지역별 세계 문화산업 시장규모 및 전망 .....	12
□ 분야별 세계 문화산업 시장규모 및 전망 .....	13
2) 수출입 .....	14
□ 문화산업 수출액 규모 변화 .....	14
□ 국내 주요 산업 수출 규모 및 비중 .....	14
□ 국내 문화산업 수출입 대상국가 .....	15
3) 인력 .....	15
□ 문화산업 취업자 추이 .....	15
□ 문화산업 업체 및 종사자수 변화 .....	16
□ 문화산업 종사자수 전망 .....	16
□ 문화산업 분야별 인력수급 전망 .....	17
4) 문화콘텐츠산업 관련 예산 .....	17
□ 정부예산 대비 문화예산 연도별 추이 .....	17
□ 국민의 정부 분야별 문화예산 현황 .....	18
□ 최근 3년간 지자체 예산 현황 .....	18
□ 문화예술진흥기금 자원별 조성실적 .....	18
□ 문화예술진흥기금 적립 실적 .....	19
□ 문화산업관련 예산의 구성내역 .....	19
2. 애니메이션 .....	20
1) 시장 개요 .....	20
□ 매출액 .....	20
□ 부문별 매출액 추이 .....	20

□ 애니메이션산업 2001년도 매출액 .....	21
□ 연도별 매출대상국별 총 매출액 .....	21
□ 사업체수 .....	22
2) 제작 .....	22
□ 연도별 분야별 제작관련 매출액 .....	22
□ 연도별 매체별 제작 관련 매출액 .....	23
□ 제작 작품수 .....	23
□ 2001년 창작제작 현황 .....	23
□ 2001년 창작 구분별 작품수 .....	23
□ 2002년 상반기 창작 현황 .....	24
□ 2002년 상반기 창작 구분별 작품수 .....	24
□ 2001년 애니메이션산업 제작투자현황 .....	25
□ 방송사 애니메이션 제작비 .....	25
3) 유통 .....	26
□ 연도별 매출 대상국별 배급 매출액 .....	26
□ 연도별 배급매출 총괄세부내역 .....	26
□ 연도별 수입 대상국별 수입 관련 매출액 .....	27
□ 극장용 애니메이션 상영현황 .....	27
□ TV 애니메이션 의무방영 비율 기준 .....	28
□ 2001년도 상반기 국산애니메이션 의무방영 현황 .....	28
□ 방송채널사용사업자 국내제작 애니메이션 편성비율 .....	28
4) 수출입 .....	29
□ 2001년 수출입 총액 .....	29
□ 지역별 수출액 추이 .....	29
□ 2001년 방송사 해외 수출입액 .....	29
□ 해외 제작매출 추이 .....	30
□ 2001년 해외제작매출 .....	30
□ 연도별 해외 순수 배급매출 .....	30
□ 2001년 해외배급매출 .....	31
□ 2001년 방송사 국가별 수출액 .....	31
□ 2001년 매체별 해외물 판권구입 내역 .....	31
□ 2001년 방송사 국가별 수입액 .....	32
5) 인력 .....	32
□ 애니메이션산업 종사자수 (2001.7~2001.6) .....	32
□ 애니메이션 제작 - 근무 형태별 종사자수 .....	33

□ 애니메이션 제작 - 직종별 종사자 현황 .....	33
□ 애니메이션 제작 - 근속기간별 종사자 현황 .....	33
□ 애니메이션 제작 - 학력별 종사자수 .....	34
□ 애니메이션 제작 - 전공별 종사자수 .....	34
□ 애니메이션 제작 - 생산단계별 종사자수 .....	34
3. 캐릭터 .....	35
1) 시장 개요 .....	35
□ 캐릭터의 분류 .....	35
□ 2002 대한민국 캐릭터대상 선정현황 .....	35
□ 캐릭터산업 주요 지표 .....	36
□ 캐릭터상품 카테고리의 구분 .....	36
□ 캐릭터상품 카테고리별 시장규모 .....	37
□ 캐릭터 라이선스 및 제조시장 규모 .....	37
□ 캐릭터 유통채널별 시장규모 .....	37
2) 개발 및 라이선스 .....	38
□ 개발 및 라이선스 업체의 회사 설립년도 .....	38
□ 개발 및 라이선스 회사 사업유형 .....	39
□ 개발 및 라이선스 업체의 자본금 규모 .....	39
□ 개발 및 라이선스 업체의 회사 사업형태 .....	40
□ 개발 및 라이선스 업체의 회사 매출형태 .....	40
□ 개발 및 라이선스 업체의 2002년 회사 매출액 .....	41
□ 개발 및 라이선스 업체의 2001년 대비 2002년 매출 변화 .....	41
□ 개발 및 라이선스 업체의 연도별 개발 캐릭터 수 .....	42
□ 개발 및 라이선스 업체의 연도별 라이선싱 캐릭터 수 .....	42
□ 개발 및 라이선스 업체의 국산 및 외산캐릭터 라이선스 여부 .....	42
□ 개발 및 라이선스 업체의 평균 미니멈 개런티와 평균 러닝 로열티 .....	43
□ 개발 및 라이선스 업체의 로열티 산정기준 .....	43
□ 개발 및 라이선스 선두 30여개 업체 시장규모 .....	44
3) 제조 .....	45
□ 제조업체의 회사 설립년도 .....	45
□ 제조업체의 회사 사업유형 .....	45
□ 제조업체의 자본금 규모 .....	46
□ 제조업체의 회사 사업형태 .....	46
□ 제조업체의 회사 매출형태 .....	46

□ 제조업체의 2002년 회사 매출액 .....	47
□ 제조업체의 2001년 대비 2002년 매출 변화 .....	47
□ 제조업체의 국산 및 외산 캐릭터상품 종 수 .....	48
□ 제조업체의 평균 미니멈 개런티와 평균 러닝 로열티 .....	48
□ 제조업체의 로열티 산정기준 .....	49
□ 제조업체의 적정 평균 미니멈 개런티와 러닝 로열티 .....	49
□ 제조업체의 라이선싱 국산/외산 캐릭터 수 .....	50
□ 개발 및 라이선스 선두 30여개 업체를 통한 제조업체 시장규모 .....	50
□ 개발 및 라이선스 선두 30여개 업체를 통한 품목별 제조업체 수 .....	51
□ 제조업체의 캐릭터 제조비율 .....	51
□ 제조업체의 국산/외산 캐릭터 라이선싱 상품 제조여부 .....	52
4) 유통 .....	52
□ 제조업체의 캐릭터상품 유통경로 .....	52
□ 제조업체의 캐릭터상품 유통채널별 비중 .....	53
□ 소비자조사를 통한 캐릭터상품 유통채널 비중 .....	53
5) 수출입 .....	54
□ 개발 및 라이선스 업체의 캐릭터 수출 여부 .....	54
□ 개발 및 라이선스 업체의 최초 수출 시기 .....	54
□ 개발 및 라이선스 업체의 연도별 캐릭터 수출액 .....	54
□ 개발 및 라이선스 업체의 연도별 캐릭터 수출국 .....	55
□ 제조업체의 국산캐릭터 수출여부 .....	55
□ 제조업체의 국산캐릭터 최초 수출 시기 .....	55
□ 제조업체의 연도별 국산캐릭터 수출액 .....	56
□ 제조업체의 연도별 국산캐릭터 수출상품 .....	56
6) 인력 .....	57
□ 총 종업원 수 (개발 및 라이선스업체) .....	57
□ 개발 및 디자인 인력수 (개발 및 라이선스업체) .....	57
□ 마케팅 및 기타 인력 수 (개발 및 라이선스업체) .....	58
□ 총 종업원 수 (제조업체) .....	58
□ 매출액별 총 종업원 수 (제조업체, N=100) .....	59
4. 만화 .....	60
1) 시장 개요 .....	60
□ 만화산업 분류 .....	60

□ 만화 통계 (2001-2002) .....	60
□ 만화와 게임산업의 시장규모 비교 .....	61
□ 출판만화 제작시장 규모 .....	61
□ 대여시장규모 .....	61
□ 판매시장규모 .....	61
□ 온라인 만화시장 규모 .....	62
□ 소비시장 규모 .....	62
2) 제작 .....	62
□ 연도별 만화출판 권수 추이 .....	62
□ 국내만화 발행종수 및 부수현황 (1985-2002) .....	63
□ 장르별 만화출판 추이 .....	63
□ 국적별 만화 출판 추이 .....	64
□ 한국과 일본만화의 월별 시장점유 현황 .....	64
□ 국내 만화출판사의 시장점유율 .....	65
□ 월간 발행 권수에 따른 출판사 숫자 .....	65
□ 만화출판 주요 3사의 만화시장점유율 .....	66
3) 유통 및 판매 .....	66
□ 외국만화 국내시장 점유율 .....	66
□ 만화잡지 발행 추세 .....	66
□ 2002년 만화잡지 발행 현황 .....	67
□ 장르별 만화출판 추이 .....	67
□ 만화원작을 이용한 주요 OSMU 사례 .....	68
□ 주요 온라인 만화업체의 인기순위 .....	70
□ 온라인 만화서비스 국내 현황 .....	70
□ 만화전자책의 다양한 서비스 형태들 .....	71
4) 수출입 .....	71
□ 해외 라이선싱 만화의 연도별 로얄티 수출액 누계 (대원씨아이 사례) .....	71
□ 외국만화 수입현황 .....	72
5) 인력 .....	72
□ 만화 출판사 총 종사자 수 (N=42) .....	72
□ 만화 출판사 상근직 종사자 수 (N=42) .....	73
□ 만화 출판사 비상근직 종사자 수 (N=42) .....	73
□ 직무별 인력 구분 (전체, N=42, %) .....	74
5. 음악 .....	75

1) 시장 개요 .....	75
□ 음반시장 규모 .....	75
□ MP3 음악 국내 시장규모 .....	75
□ 음반 제작사 현황 .....	75
2) 제작 .....	75
□ 음반 제작업 및 배급업자 현황 .....	75
□ 연간 국내 생산량 및 매출액 .....	76
□ 매체별 생산 현황 .....	76
□ 국내 인터넷음악 업체의 매출 규모 .....	76
□ 국내 인터넷음악업체의 매출 구성 .....	76
3) 유통 및 판매 .....	77
□ 장르별 판매비율 .....	77
□ 판매량에 따른 앨범 수 .....	77
□ 2002년도 50만매 이상 판매 음반 현황 .....	77
□ 음반 연령별 수요형태 구성 비율 .....	77
□ 소매상의 상품구입선 .....	78
□ 주요 디지털음악 웹사이트 .....	78
□ 불법음반·비디오물 단속실적 .....	78
4) 수출입 .....	79
□ 수출입 실적 .....	79
□ 음반관련 외국직배사 로얄티 및 매출액 .....	79
6. 게임 .....	80
1) 시장 개요 .....	80
□ 2002년 국내 게임시장 전체 규모 .....	80
□ 2002년 국내 게임시장 플랫폼 단위 시장규모 .....	80
□ 2002년 제작/배급 매출액(플랫폼 매출 기준) .....	80
□ 플랫폼별 매출 상위5개 기업 점유율(2000~2002) .....	81
□ 게임시장 규모 현황 및 전망 .....	81
□ PC게임 매출규모 변동상황 .....	81
□ 온라인게임 시장규모 연도별 추이 .....	82
□ 국내 게임업체 및 종사자 현황 .....	82
2) 제작 .....	82
□ 게임 제작업 및 배급업자 현황 .....	82
□ 업체별 제작 및 배급 여부 .....	82
□ 2002년 주요 게임업체별 PC게임 매출액 .....	83



□ 게임업종 온라인시장 규모 및 구성 .....	83
□ 주요 온라인게임 업체 2002년 매출액 .....	83
□ 국내 주요 온라인 게임업체 매출 현황 .....	84
□ 주요 메이저 모바일사의 개발동향 .....	84
3) 유통 .....	85
□ PC게임 유통패턴에 따른 판매율 .....	85
□ 비디오게임기 유통망 비율 .....	85
□ 연도별 게임장수 .....	85
□ 연도별 PC방 추이 .....	85
□ 국내 아케이드게임 등급분류 추이(국내제작물) .....	85
□ 게임물 등급분류통계(2002년 1월 - 2002년 12월) .....	86
4) 수출입 .....	86
□ 국내 게임시장 수출입 현황 및 전망 .....	86
□ 2002년 국내 게임시장 플랫폼별 수출입 규모 .....	86
□ 2002년 국내게임 해외수출 국가별 비중 .....	87
□ 세계 주요국 내 한국 게임산업 경쟁력: 2002년 .....	87
5) 인력 .....	88
□ 게임산업 업무형태별 종사자 현황 .....	88
□ 직종에 따른 학력별 종사자 현황 .....	88
□ 직종별 종사자 경력현황 .....	88
□ 직종별 필요 인력 현황 .....	89
□ 플랫폼별 직종에 따른 필요 인력 현황 .....	89
□ 직종별 인력 수요증감 전망 .....	89
□ 신규수요에 대한 인력공급비율 .....	90
□ 연도별 인력증가와 신규수요인력 .....	90
□ 게임관련 교육기관 수 .....	90
7. 모바일 콘텐츠 .....	91
□ 국내 모바일콘텐츠 시장 현황 .....	91
□ 이동통신 3사 모바일 포털 사이트 비교 .....	91
□ 모바일 게임 및 체인지벨 주요 업체 .....	93
8. 에듀테인먼트 .....	94
□ 영유아 온라인교육 사이트 현황 .....	94
□ 우리나라 주요 온라인 교육 사이트 현황(2002. 9) .....	95
□ 우리나라 온라인 교육 시장 전망 .....	95

Ⅲ. 국내 문화콘텐츠산업 소비자 통계 .....	97
1. 문화콘텐츠 일반 현황 .....	97
□ 문화콘텐츠 소비자조사 개요 .....	97
□ 문화콘텐츠 유료 이용 비용 .....	97
□ 연령별 문화콘텐츠 관련 월평균 지출액 .....	97
□ 분야별 문화콘텐츠관련 월평균 지출액 .....	98
□ 선호 문화콘텐츠 .....	99
□ 선호 문화콘텐츠 장르 .....	99
□ 선호 모바일콘텐츠 .....	99
□ 저작권 침해에 관한 의견 .....	100
□ MP3 다운로드에 대한 의견 .....	101
2. 애니메이션 .....	102
□ 애니메이션 소비자조사 개요 .....	102
□ TV 국산애니메이션 방영시간에 관한 의견 .....	102
□ 국산 애니메이션에 대한 관심도 .....	103
□ 애니메이션 관람 매체 .....	103
□ 매체별 애니메이션 관람 편수 .....	103
□ 애니메이션관련 비디오/DVD 구매경험 .....	104
□ 인터넷 애니메이션 관람 편수 .....	104
□ 인터넷 애니메이션 서비스 .....	105
□ 애니메이션 관람시 요소별 기대감 .....	105
□ 국산 애니메이션에 대한 관심도 .....	105
□ TV에서의 애니메이션 방영 분량 .....	106
□ TV에서의 국산 애니메이션 방영 분량 .....	106
□ 국산 애니메이션의 발전 수준 .....	107
□ 애니메이션 관람시 고려 요소 .....	107
3. 캐릭터 .....	108
□ 캐릭터 소비자조사(Penetration 조사) 개요 .....	108
□ 캐릭터상품 보유 여부 .....	108
□ 최근 1년내 구매경험률 .....	109
□ 잠재고객 향후 구매 의향률 .....	109
□ 캐릭터부착상품 선호여부 .....	110
□ 캐릭터 인지도 .....	110
□ 캐릭터 선호도 .....	111
□ 캐릭터 인지경로 .....	111

□ 캐릭터 주요 구매 상품군 .....	111
□ 캐릭터 국적별 선호도 .....	112
□ 1회 평균 상품 구매액 .....	113
□ 캐릭터 부착에 따른 상품구입시 영향정도 .....	113
□ 캐릭터 정품여부에 대한 태도 .....	113
□ 금년 대비 캐릭터상품 구매 증감예상 .....	114
□ 캐릭터 소비자조사(일반적 동향 조사) 개요 .....	114
□ 소비자 캐릭터 최초상기 .....	114
□ 소비자 캐릭터 선호 이유 .....	115
□ 소비자 국산 캐릭터 선호 이유 .....	115
□ 소비자 외산 캐릭터 선호 이유 .....	115
□ 소비자 캐릭터 속성 평가 .....	116
□ 국가별 캐릭터 평가 .....	116
4. 만화 .....	117
□ 만화 소비자조사 개요 .....	117
□ 유료 만화독서 경험 .....	117
□ 만화 독서 방법 .....	118
□ 만화관련 정보원 .....	118
□ 만화 독서량 .....	119
□ 만화책 구입경험 .....	119
□ 만화책 구입권수 .....	120
□ 만화선택시 고려요인 .....	120
□ 만화책 구입 장소 .....	121
□ 만화책 구입 난이도 .....	121
□ 만화잡지 독서율 .....	122
□ 선호장르 .....	122
□ 국적별 만화 선호도 .....	123
□ 인터넷 만화 서비스 이용경험 .....	123
□ 모바일 만화 서비스 이용경험 .....	124
□ 신문연재만화 관심도 .....	124
□ 일본만화가 우리사회에 미치는 영향 .....	125
5. 음악 .....	126
□ 음악 소비자조사 개요 .....	126
□ 음악 감상 주요 이용매체 .....	126
□ 음악 관련 정보원 .....	126

□ 음반 구입경로 .....	126
□ 음반 판매점을 통한 음반구입 현황 .....	127
□ 인터넷을 통한 음반구입 현황 .....	127
□ mp3와 스트리밍 서비스 경험여부 .....	127
□ 온라인 서비스 이용 후 음반구매 변화 .....	128
□ 유료 mp3 이용현황 .....	128
□ 유료 스트리밍 이용현황 .....	128
□ mp3 또는 스트리밍 서비스 이용료 지불기준 .....	129
□ 음악파일 공유에 대한 인식 .....	129
□ 음반과 mp3 중 선호도 .....	130
□ 대중음악 Live 콘서트 .....	130
6. 게임 .....	131
□ 게임 소비자조사 개요 .....	131
□ 하루 평균 여가시간(2002년과 2003년 비교) .....	131
□ 게임경험 유무에 따른 하루 평균 여가시간 .....	131
□ 한달 여가비용(유흥/오락/레저 비용) .....	132
□ 한달 평균 게임이용(구입비 포함) 비용 .....	132
□ 친구(동료)들과 어울려서 주로 가는 장소 .....	132
□ 한달 평균 PC방 이용 횟수 .....	132
□ PC방에서 주로 하는 일(PC방 이용 목적) .....	133
□ 선호 게임분야에 대한 견해 .....	133
□ 선호게임장르에 대한 견해 .....	133
□ 게임 이용 장소 .....	133
□ 하루 평균 게임 이용시간 .....	134
□ 오락실 한달 게임비 .....	134
□ PC방 한달 이용비 .....	134
□ 온라인게임 한달 이용비(인터넷 사용료 제외) .....	134
□ PC게임 한달 구입비 .....	134
□ 비디오게임 한달 구입비 .....	135
□ 휴대폰/모바일 한달 다운로드 비용 .....	135
□ 휴대용 게임 한달 구입비 .....	135
□ 게임에 대한 견해 .....	135
□ 게임 선택의 결정요소 .....	135
□ 향후 개발희망 게임장르 .....	136
□ 게임몰입증(게임중독) 및 게임의 긍정적 효과 관련 항목에 대	

한 견해(전체) .....	136
7. 유·무선 인터넷 콘텐츠 .....	137
□ 인터넷 이용자수 및 이용행태 조사 개요 .....	137
□ 인터넷 주이용 목적 .....	137
□ 커뮤니티 사이트 이용 현황 .....	137
□ 온라인 학습 이용 경험 .....	138
□ 온라인 학습 내용 .....	138
□ 인터넷 이용 유료 콘텐츠 종류 .....	139
□ 콘텐츠 유료화에 대한 의견 (인터넷 이용자 대상) .....	139
□ 향후 유료 콘텐츠 이용 의향(성별·연령별·직업별) .....	140
□ 무선 인터넷 이용 실태조사 개요 .....	140
□ 주이용 무선인터넷 콘텐츠 .....	140
□ 향후 이용의향 있는 무선인터넷 콘텐츠 .....	141
□ 향후 제공 희망 서비스 .....	141
IV. 해외 문화콘텐츠산업 통계 .....	143
1. 개요 .....	143
1) 애니메이션 .....	143
□ 애니메이션 영화 박스오피스 .....	143
□ 국가별 장편 애니메이션 영화 개봉작수 .....	143
□ 애니메이션 시장의 라이선스비: Primary Market(30분짜리 애 니메이션 기준) .....	143
□ 기타 애니메이션 시장의 라이선스비 : Secondary Market (30 분짜리 애니메이션 기준) .....	144
□ 애니메이션 영화의 부가가치:일반 소비제품(consumer product) 수입 (라이선싱 수입 포함) .....	144
□ Number of hours of animation produced in Europe .....	145
□ Box office for animated films .....	145
□ 유럽 애니메이션 영화 자국내 흥행 수입 .....	146
2) 음악 .....	146
□ 세계 음반시장 규모 및 성장을 .....	146
□ 세계 지역별 음반 시장규모 및 시장점유율 .....	147
□ 세계 음반 판매액 순위 및 점유율 .....	147
□ 세계 지역별 인터넷 음악판매 전망 .....	148
□ Recorded Music Market .....	148

□ 메이저 음반사들의 인터넷음악 서비스 최근 동향 .....	149
□ 메이저 인터넷 음악서비스 업체 비교 .....	150
3) 게임 .....	150
□ 세계 게임시장 현황 및 전망 .....	150
□ 세계 지역별 게임시장 점유율(2002년과 2005년 비교) .....	151
□ 지역별 세계 비디오게임 시장규모 및 전망: 2001~2005 .....	151
□ 비디오게임 TOP Publisher(2002) .....	151
□ 세계 지역별 온라인게임 시장 매출액 전망 .....	151
□ 세계 지역별 온라인게임 이용자의 1인당 연간 지출액 .....	152
□ 해외 주요 온라인 게임업체 현황 .....	152
□ 세계 지역별 PC게임 시장규모 전망: 2001-2005 .....	152
□ 미국 및 유럽 PC게임 시장 .....	153
□ 아시아 주요국의 PC 게임콘텐츠 매출액 전망 .....	153
□ 세계 PC게임을 주도하는 TOP 퍼블리셔 : 2002년 .....	153
□ 세계 지역별 모바일게임 시장 매출액 전망: 2001-2005 .....	154
□ 세계 모바일게임 이용방식별 이용자 인구 전망 .....	154
2. 미국 .....	155
1) 개요 .....	155
□ Entertainment and Media Market .....	155
□ Consumer/End-User Spending .....	156
2) 애니메이션 .....	157
□ 미국 영화배급사별 애니메이션 수입현황 .....	157
□ 미국 애니메이션영화 국가별 박스오피스 .....	157
□ 미국 홈비디오수입과 극장수입 .....	157
□ 미국 TV 애니메이션 방영현황(1999년) .....	158
3) 캐릭터 .....	158
□ 2000~2001년 라이선스 분야별 라이선스 수입 .....	158
□ 2000~2001년 품목별 라이선스 수입 .....	159
□ 2001 북미지역 라이선스 제품의 판매 분석 (연령 및 제품분야 별) .....	159
□ 2000~2001년 미국 완구 매출 및 성장률 .....	160
□ TOP 10 베스트 셀러 완구 2002년 7월 .....	160
4) 만화 .....	161
□ 미국 만화의 월평균 판매량 .....	161
□ 미국 TPB*시장 월 판매량 .....	161

□ 미국 만화시장 현황(2000년) .....	162
□ 미국 만화책 주문액 증가율 .....	162
□ 미국 코믹 주문량 순위 (2002년 5월) .....	162
□ 미국 그래픽 노블 주문량 순위 (2002년 5월) .....	163
5) 음악 .....	164
□ Recorded Music Market .....	164
□ Unit Sales .....	164
□ Number of Internet Downloads, 2001 .....	164
□ Manufacturers' Unit shipments and Dollar Value .....	165
□ Spending on Recorded Music by Age Group, 2000 .....	165
□ 2002 Consumer Profile .....	166
6) 게임 .....	167
□ 미국 플랫폼별 게임시장 규모 및 전망 .....	167
□ 미국 게임시장의 국가별 점유율(판매 개수 기준) .....	167
□ 미국 PC게임 시장규모 전망 : 2001-2005 .....	167
□ 미국 PC게임 상위 50 타이틀의 시장 판매량: 2000/2001 .....	167
□ 미국 비디오게임 시장규모 전망 : 2001-2005 .....	168
□ 미국 비디오게임 콘텐츠 시장 규모 .....	168
□ 미국 온라인게임 시장규모 전망 : 2001-2005 .....	168
□ 미국 온라인게임 플랫폼별 매출 전망 (서비스이용료 제외) .....	168
□ 미국 온라인게임 플랫폼별 인구 전망 .....	169
□ 미국 모바일게임시장 매출 전망 : 2001-2005 .....	169
7) 인터넷콘텐츠 .....	169
□ 미국 내 사용자의 인터넷 주요 활용 분야 .....	169
□ 미국 온라인 교육시장 전망 .....	170
□ 미국 기업대상 온라인교육 시장 매출액 전망(1997~2003) .....	170
3. 유럽 .....	171
1) 개요 .....	171
□ Entertainment and Media Market .....	171
□ Consumer/End-User Spending .....	172
2) 애니메이션 .....	173
□ 유럽 애니메이션영화 흥행실적(2000년 10월 기준) .....	173
□ 유럽 국가별 애니메이션 총 작품시간 .....	173
□ 유럽 상위 30개 제작사('97~'99의 3년간 평균 작품시간) .....	174
□ 유럽 애니메이션 제작사의 주요 활동 .....	174

□ 유럽 애니메이션 표적시장 현황 .....	174
□ 유럽 애니메이션 제작형태의 다양화 .....	175
□ 유럽 애니메이션 제작 기술 .....	175
□ 유럽 애니메이션 제작 외주 현황 .....	175
□ 영국의 연도별 애니메이션 박스오피스 수입 및 상영기간 .....	176
□ 영국의 애니메이션 제작 및 유통 제휴 현황 .....	176
□ 프랑스 애니메이션의 연도별 박스오피스 수입 및 상영기간 .....	176
□ Animation Financing - France .....	177
□ Channel Investment in Animation - France .....	177
□ 공동제작 포함한 독일 애니메이션 영화, 1997~2001 .....	178
3) 캐릭터 .....	178
□ 영국과 독일의 라이선스 분야별 라이선스 수입 (2001년) .....	178
□ HIT Entertainment 1998-2002 매출 현황 (영국) .....	179
□ TV Loonland 1998-2002 매출 현황 (독일) .....	179
4) 음악 .....	179
□ Recorded Music Market* .....	179
□ Recorded Music Market Growth .....	180
□ Estimated Losses to Piracy .....	181
□ Domestic Repertoire as a Percent of Market Value .....	182
□ Music Sales Online, 1997~2000 .....	182
□ Market Share of Singles and Albums Sales by Type of Retailer, 1999~2002 - United Kingdom .....	182
□ Record Company Market Share, Albums, 1995~1999 - United Kingdom .....	183
□ Album Sales by Type of Music, 1995-2002 - United Kingdom .....	183
□ 2000년도 음악의 국적에 따른 프랑스 음반시장의 구조 .....	184
5) 게임 .....	184
□ 유럽 게임 소프트웨어 시장 (1999년 기준) .....	184
□ 유럽 엔터테인먼트 소프트웨어 시장, 1999 .....	185
□ 유럽 엔터테인먼트 소프트웨어 산업 현황, 2000 .....	185
□ 플랫폼별 유럽 게임시장 규모 전망 : 2001-2005 .....	186
□ 유럽 게임시장의 국가별 점유율(판매 개수 기준) .....	186
□ 유럽 PC게임 시장규모 전망 : 2001-2005 .....	186
□ 유럽 PC게임 타이틀 매출액 및 출하규모 .....	186



□ 유럽 비디오게임 플랫폼별 타이틀 시장 점유율: 2001/2002	187
□ 유럽 온라인게임 시장규모 전망 : 2001-2005	187
□ 유럽 주요국의 온라인게임 시장 점유율 : 2002/2005	187
□ 유럽 모바일게임 시장규모 전망 : 2001-2005	187
6) 모바일콘텐츠	188
□ 유럽 주요 국가별 무선인터넷 시장 점유율 전망	188
□ 유럽의 주요 모바일 콘텐츠별 성장률 전망	188
□ 유럽의 모바일 콘텐츠 사용자별 시장 점유율 예측	189
4. 일본	190
1) 개요	190
□ 일본문화콘텐츠 산업 시장 규모	190
□ 일본문화콘텐츠 산업별 시장규모(2001년)	190
2) 애니메이션	190
□ 애니메이션 시장규모 추이	190
□ 주요 애니메이션 프로덕션의 매출액	191
□ 애니메이션 프로덕션 비율	191
□ 애니메이터 수	191
□ 극장용 애니메이션의 개봉 편 수	192
□ 극영화 총 개봉 편 수	192
□ 극장용 애니메이션 추정배급수익	192
□ 극장 관람객 수	192
□ 애니메이션 프로그램 제작회사별 방송 편 수(2001년 4월)	193
□ TV 애니메이션 프로그램 연간 방송 편 수(수도권 지역)	193
□ 애니메이션 비디오소프트 매상 금액	194
□ 애니메이션 비디오소프트 매상 편수	194
□ 애니메이션 비디오소프트 신작 타이틀 수	194
□ 애니메이션 비디오소프트 매상 구성	194
3) 캐릭터	195
□ 일본 캐릭터시장 매체별 시장점유율	195
□ 2002년 어린이가 좋아하는 캐릭터 10위	195
□ 캐릭터상품 머천다이징별 매출	196
□ 캐릭터 관련 상품 소비 연령층	196
□ 2002년 일본 캐릭터 인기 순위	197
□ 반다이 사업 분야별 매출 현황	197
□ 라이선스 비즈니스 시장규모 추이	197

□ 완구산업 시장규모 .....	198
□ 일본 완구 분야별 시장규모 .....	198
□ 일본 캐릭터 상품 소매시장규모 .....	198
□ 일본 모바일캐릭터 시장규모 .....	198
4) 만화 .....	199
□ 만화 단행본·잡지 판매금액 추이 .....	199
□ 만화·만화잡지 판매 부수 추이 .....	199
□ 전체 출판물 중 만화 점유율 .....	199
□ 만화작가 증가추이 .....	199
5) 음악 .....	200
□ 음악 소프트웨어 산업 분포도 .....	200
□ 세계 레코드 판매시장 점유율 .....	200
□ 2001년도 세계 레코드 판매시장 점유율(상위 5개국) .....	201
□ 각국별 음반매상고(2002년 1월~ 6월) .....	201
□ 오디오레코드 생산금액 및 생산수량 .....	201
□ 1996년~1999년 노래방(가라오케)시장추이 .....	202
□ 1998~2001년 CD플레이어, MD플레이어의 판매대수 추이 .....	202
□ 97년~2000년 DVD음악소프트 매출 추이 .....	202
□ 음악회사의 Share(2000년) .....	202
□ 1990년~2003년 렌탈 CD점포수 추이 .....	203
□ 메이저 음반제작사의 일본시장 점유율 .....	203
□ 레코드 회사들의 음악 배신 사이트 .....	203
□ 일본 음악저작권 현황 .....	203
6) 게임 .....	204
□ 일본 게임 시장규모 추이(1) .....	204
□ 일본의 게임시장 규모 추이(2) .....	204
□ 일본게임업체의 시장점유율 현황 .....	204
□ 게임소프트웨어 및 하드웨어 출하규모 .....	205
□ 일본 게임콘텐츠 시장규모 및 판매량 전망 .....	205
□ 비디오게임 시장규모와 출하대수 .....	205
□ 일본 비디오게임 시장규모 전망: 2001-2005 .....	206
□ 일본 TV게임 소프트웨어 시장규모 .....	206
□ 게임기종별 일본시장 규모 추이 .....	206
□ 일본 연간 비디오게임기별 게임콘텐츠 판매량 .....	206
□ 일본 아케이드게임기 매출 현황 .....	207

□ 일본 아케이드게임 장르별 매출액 .....	207
□ 게임콘솔(가정용 게임기) 판매대수 예측 .....	207
□ 일본 온라인게임 시장규모 전망: 2001-2005 .....	207
□ 일본 온라인게임 시장의 이용자수 전망: 2001-2005 .....	208
□ 모바일게임의 세계시장과 일본시장 비교 .....	208
5. 중국 .....	209
1) 개요 .....	209
□ 중국의 경제지표 .....	209
2) 애니메이션 .....	209
□ 애니메이션 제작업체수 .....	209
□ 1999~2000년 애니메이션 제작 수 .....	209
□ 2000-2001년 中國國家廣播總局이 수입한 애니메이션 목록	209
3) 음반영상 .....	210
□ 녹음제품 시장현황 .....	210
□ 영상제품 시장현황 .....	210
□ 음반영상제품 및 전자출판물 수출입 현황 .....	210
4) 게임 .....	210
□ 게임 유형별 시장 점유율 .....	210
□ 게임 산업 업체 .....	211
□ 게임 제작 및 대리 판매 수량 .....	211
□ 중국의 연도별 게임 수출 현황 .....	211
□ 중국의 게임 관련 수입 현황 .....	211
□ 1995년과 2000년 게임장르별 출시비율 .....	212
□ 중국 게임 타이틀 매출액 : PC vs Console .....	212
□ 중국 온라인게임 매출액 전망 .....	212
□ 온라인게임 이용자 전망: 2001-2004 .....	212
□ 중국 주요 온라인 게임 .....	213
□ 중국 온라인게임 이용자의 선호 게임 .....	213

# 통계로 보는 문화콘텐츠산업 2003

0

## I. 문화콘텐츠산업 통계 현황

1. 문화콘텐츠산업 통계 실태
2. 문화콘텐츠산업 통계수요

# I. 문화콘텐츠산업 통계 현황

## 1. 문화콘텐츠산업 통계 실태

### □ 문화산업 통계 생산기관 관리체계

기관명	문화산업관련 조사명	주기	주요내용
한국문화콘텐츠진흥원	동향조사	분기	○ BSI 조사 ○ 선도기업 조사 : 매출액, 수출
	소비자조사	현재	○ 문화콘텐츠산업 소비자행태 조사
	만화산업조사	2002	○ 출판사, 유통시장 조사 (종사자수, 매출 등)
	캐릭터산업계 동향조사	연간	○ 캐릭터산업에 대한 일반적인 지식, 캐릭터시장규모와 동향, 캐릭터산업계의 전반적 동향, 국내 캐릭터 소비자 행태
한국게임산업개발원	게임백서	연간	○ 게임산업계 동향, 소비자 동향, 국내외 게임시장 전망, 게임산업의 기술발전 동향
한국문화관광정책연구원	문화예술통계	3년	○ 문화예술인 실태조사, 문화향수 실태조사, 문화예술단체 실태조사
	주요국가의 문화산업 통계	-	○ 세계 주요 13개국의 문화산업통계, 국가별 문화산업통계의 항목별 비교, 세계 문화상품 교역
	문화산업통계	2001	○ 공통조사 - 모든 사업체의 일반적인 사항 ○ 문화콘텐츠 장르별 조사 - 영화, 애니메이션, 게임, 음반, 콘텐츠배급업에 따른 직종별 근속기간별 종사자수, 제작현황 등
	애니메이션 통계	2003	○ 문화산업통계 중 애니메이션 통계 작성 - 활동영역, 조직형태, 유형자산, 무형자산, 제작현황, 매출현황(영업비용, 영업이익), 비용현황, 직종별근속연수별 인력, 생산단계별인력
영화진흥위원회	한국영화산업현황	-	○ 한국영화 제작, 수출 및 외국영화 수입, 영화 등급분류, 단편영화 및 애니메이션 제작현황, 흥행통계 및 유통환경, 비디오와 텔레비전 방송, 스크린쿼터제
한국방송진흥원	방송영상산업 통계백서	연간	○ 지상파 방송사와 유선방송 현황, 방송콘텐츠 제작, 수출입, 편성, 영화, 광고 및 기초통계자료
정보통신부·(사)한국첨단게임산업협회	국내외게임시장 현황통계 조사보고서	-	○ 게임개발업체, 게임유통업체, 인터넷PC방, 컴퓨터게임장 통계 자료

□ 문화콘텐츠산업 수출통계 산출 기준 및 기관

분야	근거	통계 관리 기관	연관 기관
출판	- 관세청분류	대한출판문화협회	한국출판인회의 출판연구소
영화	- 업체조사 (수출) - 영상물등급위원회 (수입)	한국영화진흥위원회	영상물등급위원회
비디오	- 업체조사	한국영상협회	방송위원회 영화진흥위원회
애니메이션	- 업체조사 및 관세청 (극장용) - KOTRA (OEM 방식) - 방송사 (방송 애니메이션) - 영상물등급위원회 (수입)	한국애니메이션제작자협회 (한국문화관광정책연구원- 애니메이션통계조사 2003)	영상물등급위원회 한국영화진흥위원회 대한무역투자진흥공사 한국문화관광정책연구원
게임	- 관세청분류 (아케이드, 비디오) - 업체조사 (PC, 온라인, 모바일)	한국게임산업개발원 한국첨단게임산업협회	
음반	- 관세청분류	한국음반산업협회	
방송	- 업체조사	문화관광부 방송광고과 방송위원회	방송진흥원
만화	- 업체조사		한국문화콘텐츠진흥원
합계	각 협회 자료 취합	문화관광부	

## 2. 문화콘텐츠산업 통계수요

### □ 문화콘텐츠산업연관분석

- 문화콘텐츠산업이 국가경제 및 사회발전에 미치는 파급효과에 대한 실증적인 근거자료가 빈약함
- 문화산업이 급속하게 성장함에 따라, 국가의 경제와 사회 전반에 큰 영향을 미치고 있음에도 불구하고, 문화산업의 사회경제적 파급효과에 대한 객관적 측정결과가 없어 기초조사가 필요함
- 산업연관표를 토대로 문화콘텐츠산업의 국민경제 기여도를 계량적으로 측정·평가
- 생산유발효과, 부가가치 및 고용 유발효과 분석
- GDP 대비 문화산업 비중, 부가가치액 등

### □ 문화콘텐츠산업 표준분류 및 사업체 분류

- 문화콘텐츠산업의 범위가 명확하게 설정되어 있지 않으며, 산업분류체계가 정립되어 있지 않음
- 정보산업 또는 정보통신산업과의 분류가 명확하게 구분되어 있지 않음
- 캐릭터산업의 소비시장규모가 2002년 기준 5조원을 상회하고 캐릭터개발, 캐릭터라이센싱에이전트, 캐릭터상품제조, 캐릭터상품 도소매 등 캐릭터산업 관련업체가 지속 증가 추세이나 표준산업분류에 포함되지 않음
- 온라인콘텐츠시장, 모바일 등 무선인터넷콘텐츠시장이 급성장 하고있으나 기존의 산업분류체계가 새로운 현상을 반영하지 못함
- 문화콘텐츠산업체의 정의, 범위, 분류기준개발
- 매출액, 종사자수 등 업체에 대한 기초자료 확보 및 업체분류 기초자료의 전산화 시도, 분류기준에 따른 업체분류
  - 지원사업을 중심으로 업체등록 시 기본통계자료를 함께 입력하는 방법 추진

### □ 고용통계조사

- 문화콘텐츠산업 고용자에 대한 기초통계자료 미흡
- 문화콘텐츠산업 종사자수, 특성, 근무방식, 근무조건
- 제작, 가공, 유통, 기술관련 전문인력 수급
- 경력별, 학력별 인력현황 등

## □ 국내 동향 및 시장규모 산출

- 디지털융합 등 급변하는 콘텐츠환경 및 시장환경에 대응하기 위한 신속한 동향정보가 필요
- 기업매출액규모, 소비시장규모, 수출규모 등
- 내수, 수출, 수입, 제작, 기획, 기술동향 등

## □ 해외 문화콘텐츠시장 동향

- 수출 전략지역의 법, 제도, 시장동향, 기술 등의 전문적 지식정보의 부족으로 해외시장진출이 어려움
- 문화콘텐츠산업 관련 해외시장 정보에 대해 체계적으로 수집·제공하는 기능이 갖춰져 있지 않음
- 전략적 수출지역의 동향, 제도, 소비자행태 등의 정보자료 부족
- 해외시장 및 해외문화콘텐츠산업 동향
- 수출전략지역의 소비자 동향
- 기술동향, 법, 제도 등

## □ 문화콘텐츠산업 해외수출입 통계

- 관세청자료를 기준으로 하는 경우 상품만 통계에 잡힘
- 문화콘텐츠산업의 수출은 상품형태보다는 라이선스 계약으로 이루어지므로 업체 조사가 필요
- 수출입건수, 금액
- 수출입 콘텐츠
- 수출입지역 및 수출입조건 등

## □ 소비자조사

- 문화콘텐츠관련 소비실태, 활동수준
  - 문화콘텐츠에 대한 태도 및 인식 등
- ※ 2003년 조사사업으로 2004년이후 검토, 통계청 등 자료를 이용하여 간접 통계추정



□ 문화콘텐츠산업발전지수(Culture Content Development Index)개발

- 문화산업부문의 시계열간 또는 국가간 비교할 수 있는 지수체계 개발

□ 콘텐츠 제작비용구조 및 수익구조

- 각 콘텐츠별 제작비용구조 방법 및 수익창출 구조 통계전무
- 재원조달 방법
- 수익구조 등

□ 유통정보

- 각 분야별 유통관련 통계
  - ※ 만화산업은 출판만화유통정보시스템구축(2004)

□ 유무선인터넷 문화콘텐츠 통계조사

- 모바일, 에듀테인먼트 등 새로운 영역에 대한 통계자료 부재
- 음악산업, 만화산업 등의 온라인 유통이 증가하는 추세이나 온라인문화콘텐츠 유통 통계자료 부재
- 온라인 및 모바일 통계자료는 IT산업 중심의 자료
- 문화콘텐츠 CP조사 등

□ 외국인투자

- 문화콘텐츠산업 외국인 직접투자 실태
- 해외합작관련 통계
  - 합작국가, 합작콘텐츠, 합작방식 등