

문화콘텐츠산업 선도기업 조사결과 및 2003 전망

1. 조사설계

□ 선도기업조사

- 통계자료가 부족한 상황에서 문화콘텐츠산업의 동향을 파악하고 미래를 예측하기 위해 선도기업 설문조사
- 문화콘텐츠산업의 경제적 특성 때문에 몇몇 소수 기업의 시장지배력이 큰 과점시장이 형성되어 선도기업 조사를 통해 시장흐름 파악이 가능
- 선도기업조사를 통한 동향 파악은 시장에서의 큰 흐름을 파악할 수 있으나 대다수 영세한 규모의 기업의 동향과는 다소 차이가 날 수도 있음
- 선도기업 조사 결과에 대해 전문가 그룹회의 및 델파이 기법 사용으로 신뢰도 확보
- 2003년 경기전망을 위해 선도기업의 매출액과 수출액 조사

□ 문화콘텐츠산업 전문가 자문위원회 운영

- 문화콘텐츠산업에 영향을 미치는 요인 분석
- 학계, 연구소, 각 분야별 자문위원회를 통해 동향파악 및 전망 방법 모색
- 조사설계, 1차 pilot study검토 및 예측 결과 해석

- 문화콘텐츠산업 주요 트렌드 파악

□ Focus Group 대상 심층 인터뷰

- 학계, 연구소, 협회, 현직 종사자를 대상으로 동향 및 전망 파악을 위한 심층 인터뷰 실시

□ CT-BSI 결과 활용

- CT-BSI는 애니메이션, 캐릭터, 음반, 출판만화, 게임, 영화 등 6개 부문의 제작 및 개발업체를 중심으로 문화콘텐츠산업경기전망지수(CT-BSI) 계산
 - 5점 척도 BSI = (매우감소 응답빈도*0 + 다소감소 응답빈도*50 + 불변 응답빈도*100 + 다소증가 응답빈도*150 + 매우증가 응답빈도*200)/전체응답빈도수
 - BSI 값의 범위는 0에서 200사이의 값으로 BSI가 100 이상이면 전분기 보다 호전, 100 미만이면 전분기 보다 악화, 100이면 전분기와 보합 수준이라고 해석
- 2002년 3/4분기 및 2003년 1/4분기 두 번에 걸친 CT-BSI결과 활용
- CT-BSI 결과 활용 및 소규모기업 전화설문 등으로 소규모 기업 경기 보완

2. 선도기업 조사

1) 선도기업 조사 목적

□ 영향 요인분석 및 전망 예측모델 미비로 선도기업 조사

- 문화콘텐츠산업은 이론 미정립으로 이론적 분석 어려우며, 전반적 경기전망이 이루어진 적이 없음
- 문화콘텐츠산업에 영향을 미치는 요인에 대한 체계적인 분석이 미미하며 산업경기전망을 예측하기 위한 모델이 미비

□ 2003년 문화콘텐츠산업 전망

- 문화콘텐츠산업은 다른 산업에 비해 범위가 광범위한 반면 기업의 규모가 영세하고 기업의 교체가 잦은 편으로 일관성 있는 기업 조사가 어려움
- 문화콘텐츠산업은 규모의 경제 및 범위의 경제가 적용되는 특성상 소수의 메이저회사가 과점시장을 형성하기 때문에 선도기업 조사를 통해 적은 비용으로 시장의 흐름 파악 가능
 - 산업의 흐름을 보기 위하여 시장점유율 70~80%를 차지하는 선도기업을 조사함으로써 트렌드분석의 타당성 있는 결과 도출 가능
- 선도기업조사만으로 시장전체의 흐름을 읽을 경우 발생할 수 있는 에러를 줄이기 위하여 선도기업 설문조사와 거시적 요인, 전문가 분석 및 토론 등을 종합하여 전망

2) 조사 대상 및 범위

- 문화콘텐츠산업은 제조업과 달리 하나의 영역이 아니라 기획, 제작, 개발, 라이선싱, 제조, 유통, 기타유관사업들의 여러 사업영역에 걸쳐 있는 특징이 있음
- 문화콘텐츠 각 산업별 체계적인 조사수행을 위해서는 세부영역 및 연관 산업에 대한 분석 및 재정립이 필요하나 이에 대한 이론과 산업 분류체계의 미정립으로 체계적인 조사는 어려움
- 본 조사에서는 주력 업종을 중심으로 분류함
- 조사대상은 애니메이션, 캐릭터, 음반, 만화 등 4개 분야의 제작 및 개발업체를 중심으로 한 선도기업 조사

<조사대상 선도기업>

구분	모집단	선도기업	시장점유율
애니메이션	169	14	70%
캐릭터 라이선싱	120	9	80%
음반(가요)	133	7	70%
만화(출판)	35	5	80%

□ 조사대상 모집단

- 애니메이션 : 2000년 기준으로 169개의 업체(문화산업통계, 2001)
- 캐릭터 : 2001년 캐릭터산업 동향에 조사된 총 556개의 업체중 라이선싱을

주로 하는 120개 업체

(2001년 업체수는 개발 및 제작 142, 라이선싱 120, 제품제조 81, 제품유통71, 교육연구 34, 무선 및 온라인60, 기타 24개 임)

- 음반 : 음반제작사는 2002년 현재 983개이며 이중 음반산업협회 회원사 133개 업체를 대상으로 함
- 만화 : 만화전문출판사 및 만화를 발행하는 일반출판사 50개사 중 일반출판사 및 일일만화를 제외한 2002년 매월 1종이상의 만화를 출판하는 업체 35개를 대상으로 함

□ 표본의 선정

- 선도기업(major)은 매출액 및 종사자수가 업체별로 정확히 파악된 자료가 없기 때문에 엄밀하지는 않으나 업계 및 전문가들의 의견을 반영하여 선정
- 문화콘텐츠산업은 과점시장으로 소수의 메이저회사가 시장점유율 70%이상을 차지함
- 제조업에서 종사자수 500명 이상을 대기업으로 분류하나 문화콘텐츠산업 특성상 프로젝트별로 인원이 구성되므로 종사자수를 기준으로 기업을 분류하는 것은 의미가 없음
- 코스닥 등록업체 및 매출액을 기준으로 선도기업 분류
- 애니메이션
 - 선도기업 : 연간 매출액 20억원 이상
 - 2000년 기준으로 애니메이션업계의 평균 매출액은 14억 수준

(문화산업통계, 2001)

- 2000년기준 매출액규모별 사업체수 비중은 5천만원 미만 24.8%, 5천~1억 11.2%, 1억~5억 27.2%, 5억~10억 11.8%, 10억 ~50억 16.5%, 50억이상 8.2%임

○ 캐릭터

- 선도기업 : 캐릭터 라이선스 연간 매출액 5억원 이상
- 2001년 캐릭터라이선스 업체당 평균 6.88개, 평균 미니멈개런티 2,649만원로 평균 1억8천 수준(2001 캐릭터산업계동향)
- 캐릭터사업은 캐릭터라는 브랜드 라이선싱 방법을 통해 유관사업들이 연계되는 비즈니스모델로 캐릭터산업을 구성하는 큰 축임
- 캐릭터제조업은 적용범위가 광범위하여 산업적 접근을 위해서는 적용 영역에 대한 분류가 필요하나 명확한 기준 미정립으로 본 조사에서 제외
- 캐릭터산업은 매출액과 소비자인지도(선호도), 라이선싱 금액 및 수를 기준으로 선정(한국문화콘텐츠진흥원 10대 캐릭터선정기준)
- 캐릭터 코스닥등록 업체는 제조업체로 조사대상에서 제외

○ 음반

- 선도기업: 코스닥 등록업체 또는 매출액 150억 이상
- 음반산업은 기획·제작과 유통기능을 함께 하며, 전문제작사를 소유한 기업을 국제적으로 메이저로 정의함
- 2000년기준 문화산업통계 조사 292개업체의 매출액규모별 사업체수 비중은 5천만원미만 31.2%, 5천~1억 10.6%, 1억~5억 28.4%, 5억~10억

8.9%, 10억~50억 13.0%, 50억~100억 24%, 100억~300억 4.8%, 300억 이상 0.6%임

○ 만화

- 선도기업 : 연간 매출액 50억 이상
- 만화산업은 일일만화를 제외한 출판만화를 중심으로 상위 3개업체가 시장 점유율 50%가까이를 차지하는 과점시장
- 학습만화시장에 대한 자료 부족으로 상업만화시장을 중심으로 조사
- 5개 업체를 제외하고는 5억 미만의 매출수준

< 코스닥등록 문화산업 현황 (2002. 7 현재) >

업체명	업종	설립연도	등록일
에스엠엔터테인먼트	음반	1995	20020427
대영에이앤브이	음반	1993	20000509
YBM서울음반	음반	1996	19991216
예당엔터테인먼트	음반	1992	20010103
한신코퍼레이션	애니메이션	1992	19991118
코코엔터프라이즈	애니메이션	1990	20000321
대원씨엔에이	캐릭터라이선스	1977	20010731
영실업	캐릭터	1971	19940805
소예	캐릭터	1974	19991214
오로라월드	캐릭터디자인	1994	20000810
지나월드	캐릭터	1992	20011113
대원씨아이	만화	1988	20020703

※ 선우엔터테인먼트 2002.12.24 등록

3) 조사기간 및 방법

○ 조사기간

- 설문조사 기간 : 2002. 1. 4 ~ 2002. 1. 20

- 구조화된 설문지를 작성하여 면접 설문조사 실시

4) 조사내용

- 선도기업조사를 통한 시장전망을 위해 매출과 수출에 한하여 조사
 - 시장의 70~80%를 차지하는 선도기업의 매출 및 수출증가를 통해 전체시장의 흐름을 파악하고자 함
 - 선도기업 자사 매출액과 수출액만 조사함

3. 선도기업조사 결과 분석 및 2003년 전망

1) 선도기업 설문조사 결과 종합

애니메이션, 캐릭터, 음반, 만화산업 등 문화콘텐츠산업 20% 성장 전망

- 문화콘텐츠산업 선도기업을 대상으로(시장점유율 70~80%) 자사 매출 및 수출에 관한 설문조사 결과 문화콘텐츠산업 성장률은 20%로 타 산업에 비해 높은 성장 전망

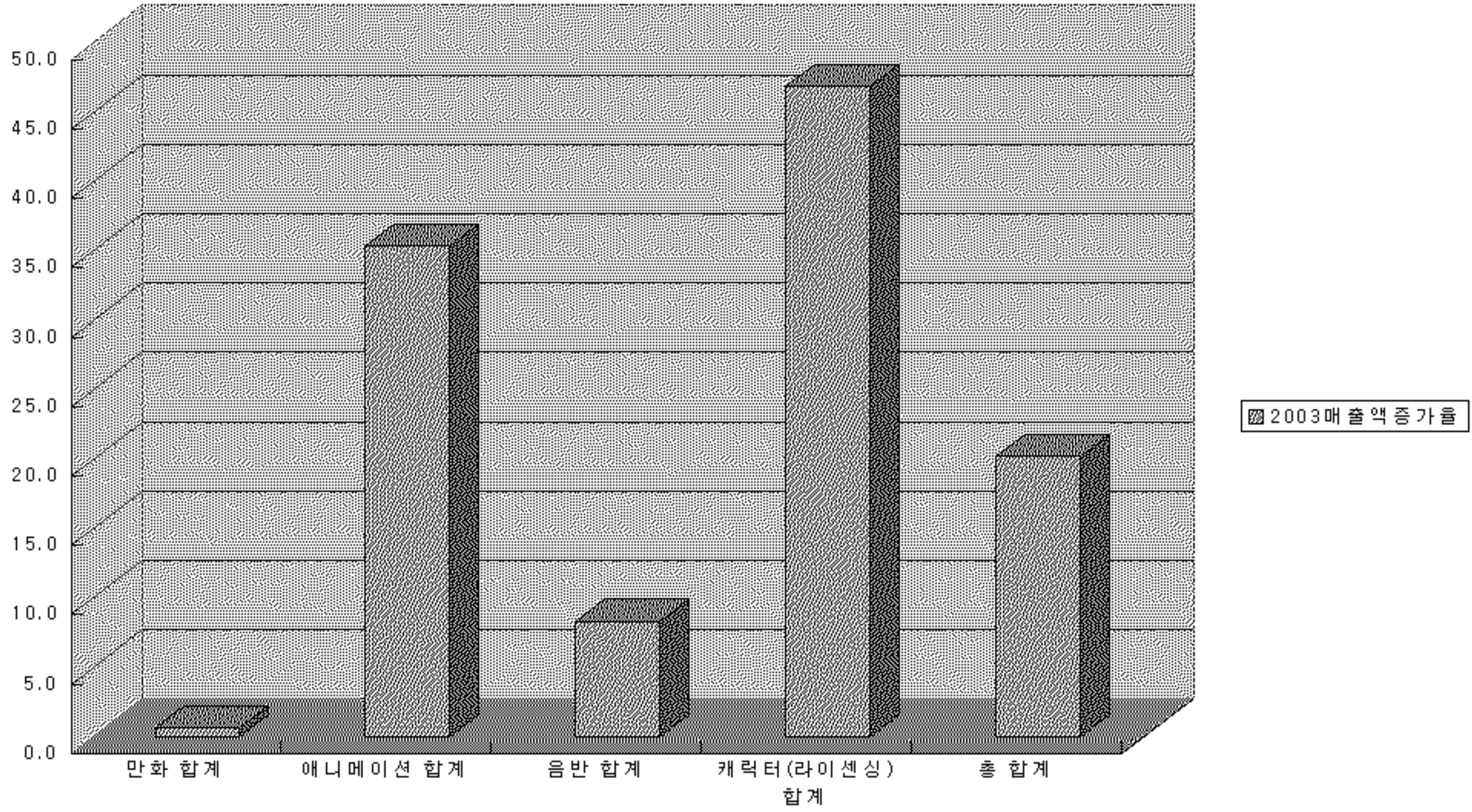
< 선도기업 설문조사 결과 >

(단위: 억원, %)

구분	2002매출	2003 예상매출	매출액 증가율	2002 수출액	2003 예상수출액	2003년 매출액대비 수출액비중
애니메이션	1,709	2,314	35	624	759	33
캐릭터	302	445	47	72	81	18
라이선싱						
음반	1,440	1,570	7	15	22	1
만화	850	848	0	7	10	1
총 계	4,312	5,187	20	720	870	17

주: 1. 각 분야는 각각 선도기업 매출의 합계임

2003매출액증가율



- 해외진출확대, 게임 등의 관련 사업으로의 사업다각화와 IMT 2000 서비스 시작 등 디지털 환경변화에 따른 새로운 수익모델 창출 등으로 2003년 문화콘텐츠산업은 5%대의 경제성장에 비하여 높은 성장 전망
- 그러나 문화콘텐츠산업은 시장불확실성이 큰 분야로 소비자 선호변화에 따라 성장률은 크게 달라질 수 있음

※ 게임산업 소비자시장 기준으로 전년대비 21% 성장한 4조 1,243억원 전망
 (온라인 25%, 비디오 60%, 모바일 150%, PC,아케이드 -10%, PC방 15%,
 게임장 -5%, 한국게임산업개발원, 2003년 '국내 게임산업전망')

○ 게임 수출은 전년대비 35% 증가한 2억 1600만달러 전망

2) 2003년 문화콘텐츠산업 매출 전망

(1) 애니메이션산업 전망

□ 애니메이션산업 선도기업 전년대비 35%의 고성장 기대

○ 문화콘텐츠산업에서 큰 비중을 차지하고 있는 애니메이션산업은 전년대비 35%내외로 다른 산업분야에 비해서 2003년 높은 매출증가 예상

< 애니메이션 선도기업 조사 결과 >

구분	업체수	2003년 매출액 전망	2003년 전망
코스닥등록업체	2	661억원	32 %
매출100억 이상 업체	6	1,711억원	24 %
매출100억 이하 업체	6	463억원	112.4 %
전 체	14	2,174억원	35 %

주: 코스닥등록업체 1개(매출감소전망)와 100억이상 업체 1개 등 2개의 업체는 매출증가율 데이터만 확보하여 매출액자료 제외

- 2002년도에 제작·기획된 작품의 개봉에 따른 매출 증가와 2003년 개봉하는 극장용 애니메이션 대작들에 대한 기대가 반영됨

- 2003년 상반기중 원더풀데이즈, 오세암, 엘리시움, 해머보이망치, 오디션, 스쿼시 등 6편 개봉예정

< 2003년 개봉예정 국산 극장용 애니메이션 >

작품명	감독	제작사	장르	제작비	러닝타임	개봉시점
원더풀데이즈	김문생	양철집	SF	126억원	90분	4월 25일 확정
오세암	성백엽	마고21	명작동화	15억원	75분	4월 25일 예정
엘리시움	권재응	빅필름	SF 액션판타스틱	50억원	85분	6, 7월 예정
해머보이 망치	안태근	캐릭터플랜	액션 어드벤처	30억원	80분	7월
오디션	민경조	라스코엔터 테인먼트	뮤직드라마	40억원	85분	6~8월 예정
스쿼시	김태익	루크필름 펠릭스더캐트 프로덕션	팬타지 어드벤처	50억원	85분	6~8월 예정
아크	황효선	디지털드림 스튜디오	SF 서사	80억원	90분	연말

- 애니메이션 총량제 도입 등 방송법 개정에 따른 TV시리즈 국산 애니메이션 시장 활성화에 대한 기대도 반영

< 2003년 방영 예정 국산 TV 애니메이션 >

작품명	제작사	장르	제작비	방영시간	방영시점	방송사
출동! 요정추격대	디알무비 외 3개사	SF 코믹	28억원	30분	5월	KBS
꼬마여우 요랑	서울무비	감성코믹 팬타지	31억원	30분	6월	KBS
스피어즈	스튜디오 카브	모험 팬타지	20억원	22분	4월 또는 9월	MBC
열대펭귄 패닝	디지털드림스튜디오, 앤캐릭	시트콤	30억원	30분	4월 또는 9월	MBC
파브로	드림웨이브 스튜디오	SF 팬타지	30억원	30분	4월 또는 9월	MBC
요요몬스터	홍익애니맥스	SF 팬타지	26억원	22분	9월	MBC
무한전기 포트리스(가제)	동우애니메이션 외 6개사	어드벤처	66억원	26분	5월	SBS
범퍼킹	에펙스디지털 외 3개사	액션 어드벤처	30억원	25분	9월	SBS

- 애니메이션업체의 매출전망이 밝은 것은 창작매출에 대한 기대와 게임, 모바일 등 관련사업으로의 사업다각화를 통한 수익증대 예상이 반영
- 창작매출에 대한 전망은 밝은 반면 OEM을 주로 하는 일부 업체의 매출전망은 오히려 감소하는 것으로 나타나 최근의 미국 등의 OEM 감소 추세가 반영됨
 - 최근 몇 년 동안 일본 OEM이 활발하였으며, 2003년도 상반기까지는 이어질 전망
- 창작환경은 좋은 편이나 미국 시장 악화 및 국내 경기 둔화 전망 등이 자금사정에는 부정적으로 작용할 전망

□ 대작의 성공여부에 따라 시장 확대 전망

- 2003년도에는 발표작품수가 늘어날 전망이며, 성공사례 여하에 따라

시장이 대폭 상승할 수 있는 계기가 마련될 수 있으며, 침체중인 관련산업에도 활력을 줄 것으로 전망

- '원더풀데이즈' 등 대작의 성공여부가 향후 애니메이션 및 관련산업의 경기 및 투자에 미치는 영향이 클 것으로 전망됨
- 애니메이션 산업은 특히 시장불확실성이 큰 분야로 상반기 중 개봉되는 첫작품의 성과에 따라 영향을 크게 받을 것으로 전망됨

□ 창작애니메이션 및 해외공동제작 활성화 전망

- OEM물량 축소에 따른 창작활동은 2003년도에도 지속될 전망
- 2003년은 미국 등 세계메이저 기업들이 새로운 재원을 확보하기 위한 국제제휴 및 해외공동제작 파트너를 찾는 과정에서 새로운 기회가 생기고 수출이 확대될 전망

□ 새로운 윈도우 활용하는 사업다각화 증대

- OEM을 주로 하는 기업은 매출증가가 크게 나타나지 않고 있으며 일부 기업은 모바일 산업 진출 등 사업다각화 노력으로 매출 증가를 예상
 - 선우, 김스애니컴 등 일부 메이저업체들 IMT 2000서비스로 확대되는 모바일 산업에 진출하는 등 사업다각화 노력
- 전통적인 미디어를 이용한 애니메이션은 완만한 상승세가 예상되며 모바일과 같은 새로운 윈도우에 맞는 콘텐츠 수요 급증 전망

□ 북미시장 의외로 호조가능성 높으며, OEM은 중국으로 이전 예상

- 대원C&A홀딩스, 빅필름, 엘리시움, 루크필름, 필름앤웍스양철집, 김스컴 등 국내 애니메이션 제작업체의 북미시장 진출이 가시화되고 있음
- 국내 애니메이션의 북미시장에서의 호응도에 따라 타 지역 진출의 성패가 결정
 - 이는 북미시장이 글로벌한 배급망을 갖추었기 때문으로 타 지역 진출시 성공가능성 적도
- OEM시장은 급부상한 중국에 그 자리를 내주고 있으며, 국내 OEM 물량은 97년을 정점으로 점차 감소

(2) 캐릭터 라이선싱산업 전망

□ 캐릭터 국산캐릭터 라이선싱 47%의 성장 전망

- 캐릭터산업은 국산캐릭터 라이선싱 시장에서 선도기업 라이선싱 매출 기준으로 47% 증가 예상
 - 캐릭터 라이선싱 매출규모는 전년도에 비해 약 1.5배의 성장을 전망 (라이선싱 매출은 제조 매출의 10배에 해당됨)

□ 라이선싱시장 양극화 현상 심화 전망

- 유통과 제조업은 경기에 민감한 편이나 상대적으로 라이선싱은 경기에 덜 민감함

- 경기침체기에도 불구하고 새로운 아이디어 개발과 온라인 모바일 등 매체 증가로 라이선싱수가 증가될 전망
- 국내 환경요인들은 전년에 비해 크게 호전되지 않을 전망이나 해외수출 활성화가 기대됨(전년대비 약 12%)
- 올해 전반적인 경기침체로 캐릭터 상품제조업이 다소 침체될 전망으로 라이선스 계약이 신중해지는 시장분위기가 선도기업에 유리하게 작용할 전망
 - 경기가 좋지 않을수록 소비자들은 인지도 높은 캐릭터를 선호하는 경향으로 선도기업은 오히려 매출이 증가 할 수 있으나 영세한 기업은 더욱 어려워져 양극화 현상이 심화될 전망
 - 캐릭터 라이선싱 시장은 성장기로 새로운 아이디어와 비즈니스모델 확장이 가능하여 경기 침체로 성장이 둔화될 수는 있으나 지속적인 성장 전망
- 일부 인기 있는 캐릭터를 가진 업체들의 경우 수출증가 및 사업 다각화를 통해 전년의 두배 이상의 매출 기대
- 영세한 중소기업의 경우 소비시장 위축에 더 민감하게 반응할 것으로 보여 많은 업체들의 수익이 악화될 것으로 전망됨

□ 내수부진 타개를 위한 해외진출 노력 및 수출 증대

- 2002년 내수부진으로 해외진출을 위한 노력의 결과 미니멈 개런티 수출계약이 증가하여 2003년 수출실적은 규모나 증가율 면에서 비교적 밝을 전망

□ 유통 채널 다변화로 다양한 콘텐츠 제작 전망

- 2003년에는 많은 창작 기획과 유통채널 다변화로 다양한 콘텐츠가 제작될 전망
- 내수부진에 대한 대책으로, 해외시장 진출 및 애니메이션, 모바일 등으로 사업채널을 다각화하려는 움직임이 확대될 전망
- 캐릭터산업 중 2003년 두드러진 성장이 예상되는 분야는 모바일캐릭터 다운로드 시장임

□ 불법복제, 저작권 침해 등의 부정적요인도 존재

- 정품시장의 상대적인 축소와 불법복제 시장의 확대, 저작권 침해 등의 문제점 내재, 거대한 자본과 마케팅 노하우를 보유한 선진 해외 기업의 국내시장 진출 및 잠식 가능성
- 장기적인 성공작의 부재 및 국산캐릭터 라이선싱 급속한 성장에 따른 캐릭터 상품제조업체의 급증으로 경쟁 치열
 - 일부 업체는 캐릭터 라이선싱 시장진입을 위해 미니멈 개런티를 받지 않고 제조업체에 인도하는 경우도 발생
- 2002년 내수침체로 인한 재고증가가 올해 캐릭터 라이선싱 시장에도 어느 정도 부담으로 작용할 전망

(3) 음악산업 전망

□ 음반산업 7%내외 성장 전망

- 음반산업은 메이저 제작사 매출기준으로 7% 내외의 성장이 예상되며 수출시장 전망도 다른 산업에 비해 상대적으로 낮게 나타남
- 음반시장의 매출증가는 시장성장을 의미하기보다는 침체된 음반시장이 2003년도를 기점으로 회복세로 돌아선다는 것을 의미함
- 최근의 음반시장 부진으로 신규투자 여력이 감소하여 2003년도에도 크게 시장이 회복되기는 어려움

□ '음반중심'에서 '악곡중심'으로 음악산업 구조 변화

- 신규매체의 발달로 음반산업의 비중이 점차 감소되고 악곡을 중심으로 한 인터넷, 모바일을 통한 음악산업 급성장 추세
- 모바일 벨소리, 다운로드, 음악편지 등 2,000억원대 시장형성(2001)

< 이동통신사 모바일 음악서비스 매출 >

(단위: 억원)

업체		2001	2002	2003
SKT	벨소리	130	270	400
	통화연결음		400	900
KTF	벨소리	110	200	300
	통화연결음		60	600
LGT	벨소리	55	90	160
	통화연결음		70	300
합계	벨소리	295	560	860
	통화연결음		530	1800

□ 뉴미디어시장 및 공연중심의 음악산업 성장 전망

- 음반산업은 침체되고 있으나 뉴미디어시장 및 공연을 중심으로 한 음악산업은 성장할 것으로 전망
 - 2002년 월드컵 열기, 대중 음악계와 사회적 상황 변화 등으로 체리필터, 크라잉넛, 윤도현밴드 등 록밴드 선전이 2003년에도 이어질 전망
- 초고속 무선망의 확충에 본격적인 무선 음악 서비스로 지속적인 시장 확대 예상
- 2003년 모바일 음악시장은 5천억원~6천억원정도의 규모로 예상되며 이는 음반시장의 2배정도가 될 것으로 전망

□ 음악전문사이트 유료시장 진입 가속화 전망

- 온라인 음악시장 유통질서 확립이 음악계의 2003년 화두로 떠오를 전망이며 이를 통해 새로운 수익모델 창출이 가능
- 저작권법 개정, 신탁관리단체 선정 등 합법적 유료서비스 제공 근거 확보로 국내음악산업 활성화 전망
 - 에스엠엔터테인먼트, YBM서울 음반 등의 기존 음반 기획 및 제작사들이 음반산업 중심에서 벗어나 디지털 음원을 이용한 음악사업에 진출하여 수익다변화 적극 모색

□ 메이저 음반사 중심으로 종합엔터테인먼트사로 변신 시도

- 메이저 음반사를 중심으로 한 종합 엔터테인먼트사로 변신 시도 및 대기업 등의 시장 참여 모색
- 음반산업 축소 및 영화, 드라마 제작 등 관련산업으로 진출시도가 증대될 전망

(4) 만화산업전망

□ 만화산업 전년과 비슷한 수준 유지 전망

- 만화산업은 시장이 변화할 뚜렷한 변수가 없어 일일만화 제외한 출판만화 선도업체의 경우 전년매출과 거의 비슷한 850억원 수준의 매출전망

< 만화산업 선도기업 조사 결과 >

구분	업체수	2003년 매출액 전망	2003년 전망
매출200억이상	3	750억원	0 %
매출50억 이상 업체	2	98억원	- 2 %
전 체	5	848억원	0 %

- 매출액 200억 이상의 주요 3사는 전년과 비슷한 수준을 전망하는 반면 50억 이상의 4,5위의 업체에서는 전년보다 소폭 감소를 전망
- 만화산업 전반적으로 다품종소량 생산 및 각종 엔터테인먼트 산업의 발달로 수요층의 다른 산업(게임, 영화 등)으로의 이동 심화가 예상되어 매출이 현수준을 유지하는 정도로 전망됨

- 도서정가제 등의 도입이 만화업계에 영향을 미칠 것으로 보이나 당장 매출에는 큰 영향을 미치지 않을 것으로 보임

□ 유통전산화시스템 구축

- 만화업계는 정부의 지원과 메이저 만화출판사의 출자를 바탕으로 자체적인 유통망 전산화 시스템 구축 시도
- 만화 유통망전산화시스템구축의 긍정적 효과는 연내에 나타나기 어려울 것으로 보이며 유통정보의 전산화 및 물류통합시스템으로 발전하게 될 2004년 이후나 가능

□ 학습만화 시장 지속 증가 전망

- 대여시장 중심구조가 변하지 않는 한 내수부문의 부진은 당분간 지속될 전망
- 교양학습만화를 계기로 성장한 판매시장이 점차 확대될 것으로 전망되며, 디지털만화와 모바일만화 등 새로운 창작만화 확대전망

□ 새로운 유통채널 확대 및 사업 다각화 진전

- 만화산업도 다른 콘텐츠산업과 마찬가지로 환경변화에 따라 게임, 애니메이션, 모바일 등으로 진출 확대 전망
- 최근에는 교육과 오락이 결합된 새로운 장르 에듀테인먼트의 등장으로 만화의 영역이 확대 될전망
- 온라인콘텐츠의 개발미흡, 성인만화 의존, 수익성 악화 등으로

온라인 시장도 상대적으로 다른 산업에 비해 정체 될 전망

- 온라인 비중 증가, 모바일 유료콘텐츠 등 뉴미디어를 통한 새로운 유통채널 확대로 불법전송 등이 문제시 될 전망
- 만화콘텐츠를 활용한 게임, 캐릭터, 애니메이션 등 연계산업 활성화전망

3) 문화콘텐츠산업 수출전망

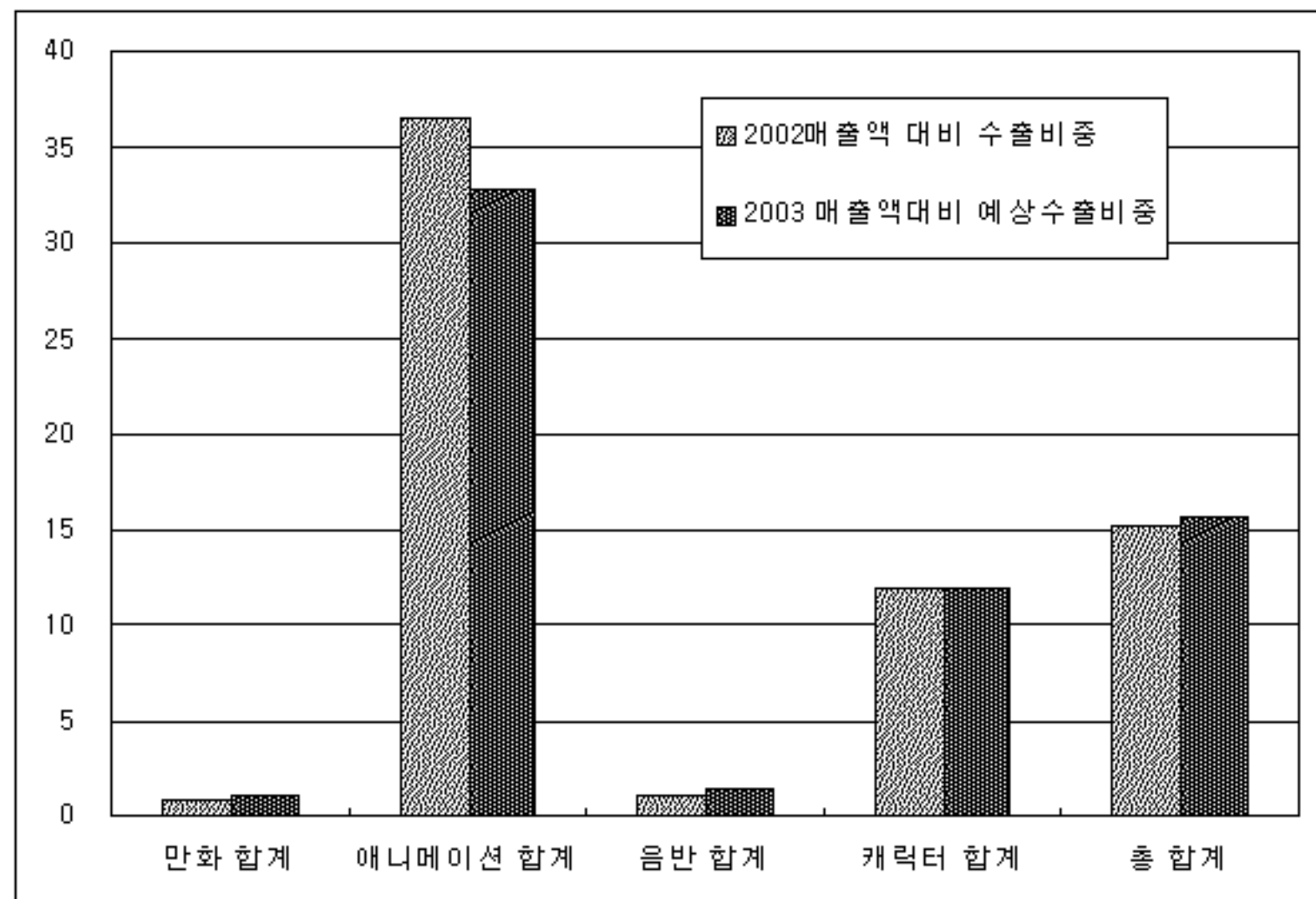
□ 2003년 문화콘텐츠산업 수출 20% 내외 증가 전망

- 내수시장 부족으로 인한 기업들의 해외시장 진출노력은 2003년도에도 지속될 전망
- 문화콘텐츠산업 중 애니메이션과 캐릭터는 2002년에 비해 20%이상 수출증가가 예상되고 있음
 - 내수시장 침체로 인해 상대적으로 수출비중이 증가하고 있으며, 중국시장의 시스템활성화로 인한 수요증대 예상
- 선도기업들의 매출액대비 수출비중은 17% 정도로 예상되며, 애니메이션과 캐릭터는 각각 33%, 18%로 높은 편이나 만화와 음반은 1% 정도로 낮게 나타남
 - 애니메이션과 캐릭터는 수출액도 상대적으로 크고 매출액에서 차지하는 비중도 높게 나타남 반면, 만화와 음악산업은 수출금액도 작고 매출액에서 차지하는 비중도 낮게 나타남
- 2002년도와 비교하여 만화와 음반은 매출액대비 수출비중이 소폭

증가할 것으로 전망되며 캐릭터는 전년과 비슷한 수준이 유지되고 애니메이션은 매출액 대비 수출비중이 낮아질 것으로 전망됨

- 애니메이션의 경우 개봉작품수의 증가 및 사업다각화 등으로 해외시장에서보다 국내시장에서 매출증가율이 더 높을 것을 기대하는 것으로 나타남

< 선도기업 매출액대비 수출비중 >



□ 복합적인 형태의 콘텐츠 해외진출 가시화

- 애니메이션-캐릭터, 만화-게임, 음반-미디어 등 연관산업과 연계를 통해 복합적인 형태의 문화콘텐츠 상품의 해외진출이 더욱 가시화 될 전망
- 2003년 개봉 예정인 애니메이션 대작들의 성공여부와 캐릭터, 게임 분야 등에서의 적극적인 소재발굴이 이어진다면 2003년 수출 대폭적 증가 전망

□ 2003년 상반기 수출 호전 전망

- 2003년 1/4분기 CT-BSI 조사결과 2003년 1/4분기 수출전망은 123.3으로 수출증가를 전망함
 - 특히 애니메이션(133.9)과 게임(140.3) 산업의 높은 수출 증가가 예상
- 2002년 하반기 애니메이션 수출은 소폭 하락으나 OEM 특성상 하반기 수출이 많아 내수 부문에 비해 하락폭 적었으며, 2003년 1/4분기 CT-BSI 결과 상반기 수출 증가 전망
- 캐릭터는 2002년말 수출 부진이 호전세로 전환할 것으로 예상
- 음악은 2003년 1/4분기 전망 CT-BSI는 98.0으로 조사되어 수출이 다소 위축될 전망
- 만화는 2002년 2/4분기부터 지속적인 감소추세를 보여 수출 부진도 좀처럼 회복되지 않을 전망으로 감소율은 약간 둔화되지만, 여전히 침체상태가 지속될 것으로 예상

< 2003 1/4분기 수출 CT-BSI >

분야	2002년 2/4분기	2002년 3/4분기	2002년 4/4분기	2003년 1/4분기
전체산업	101.3	110.5	94.8	(123.3)
애니메이션	97.8	116.7	110.0	(133.9)
캐릭터	98.6	110.8	79.5	(110.3)
만화	80.0	70.0	50.0	(76.9)
음악	80.6	92.1	82.0	(98.0)
게임	111.8	115.4	101.6	(140.3)
영화	111.3	116.7	104.2	(116.7)

주) ()내는 전망치

4) 2003년 상반기 문화콘텐츠산업 중소기업¹⁾ 전망

- 선도기업조사결과는 중소기업의 경기전망과는 다소 차이가 있을 수 있으므로 2003년 1/4분기 CT-BSI 결과를 활용하여 선도기업을 제외한 소규모업체의 경기전망

< 2003년 1/4분기 중·소규모 업체 CT-BSI 지수 >

항목	애니메이션		캐릭터		음악		만화	
	전체	중소업체	전체	중소업체	전체	중소업체	전체	중소업체
경기전반	115.6	117.6	96.1	94.3	75.7	84.8	65.9	46.9
기획활동	127.3	129.6	133.3	133.0	118.1	124.2	113.6	100.0
제작활동	141.9	143.3	125.5	122.7	118.1	121.2	100.0	90.0
수주활동	125.0	123.0	106.4	106.3			94.7	92.9
내수	120.2	118.3	120.0	118.6	95.9	100.0	72.7	50.0
수출	133.9	135.9	110.3	113.6	98.0	106.3	76.9	43.8
경상이익	118.8	120.4	111.8	108.0	94.4	103.0	88.6	78.1
자금사정	112.5	109.3	99.0	96.6	72.2	75.8	65.9	56.6
고용	114.8	118.5	109.8	109.1	94.4	101.5	88.6	75.0

□ 애니메이션

- 애니메이션 산업의 경우, 선도기업을 제외한 업체들의 올해 1/4분기 BSI지수를 보았을 때, 전체 산업의 조사 결과와 큰 차이를 보이지 않음
- 경기전반의 경우 오히려 전체 애니메이션산업보다 높게 나와 소규모 업체가 선도기업보다 전망을 낙관적으로 보는 경향이 반영
- 내수와 수출 전망은 중소기업도 전체와 큰 차이는 없는 것으로 여겨짐
 - 애니메이션업계는 업체 규모를 막론하고 새로운 창작애니메이션 제작이

1) CT-BSI 1/4분기 조사결과 활용하여 선도기업을 제외한 업체를 따로 분류함

활발하다는 점에서 기업규모에 관계없이 대체적으로 경기를 낙관적으로 전망

□ 캐릭터

- 캐릭터의 경우도, 전체업체의 BSI 지수와 중소기업체 BSI 지수가 큰 차이를 보이지 않음
 - 이는, 애니메이션이나 캐릭터의 표본 조사 업체가 음악이나 만화보다도 상대적으로 많았고, 업체들의 양극화가 그렇게 심하지 않기 때문
 - 캐릭터업체의 체감경기 전망은 다소 둔화될 것으로 보이나, 기획, 제작 활동 증가와 내수 및 수출 호전을 전망
- ※ BSI조사는 개발 및 제조업중심 업체에 대한 체감경기 조사로 라이선싱 기업을 조사한 선도기업조사와는 다소 차이가 있을 수 있음

□ 음악

- 선도 업체를 제외한 중소기업의 BSI 지수가 전체 업체의 BSI 지수보다 대부분의 항목에서 높은 값을 기록
- 음악산업은 2002년 불법복제 문제, 가요계 PR비 수사 등과 같은 이슈와 100만장 이상 판매 음반이 한 장도 안 나오는 등 그 어느 때보다도 불황이 심했기 때문에, 지금까지 음반시장을 주도해온 메이저 음반사의 타격이 중소기업체보다 더욱 컸을 것으로 여겨짐
- 2003년에도 저작권 문제가 쉽게 해결될 기미가 보이지 않는 이상, 오프라인 음반 시장은 계속 침체할 것으로 예상

□ 만화

- 만화는 전체 BSI 지수와 중소기업체 BSI 지수 차이가 가장 크게 나타남
 - 선도업체 5~6개가 전체 시장의 80% 이상을 차지(나머지 산업은 70% 내외)하고 있을 만큼 시장규모가 협소하며, 선도기업과의 매출액차이도 크게 나타나기 때문으로 보여짐
- 만화산업은 장기 불황 지속으로 양극화 현상이 더욱 심해질 것으로 예상