한국 콘텐츠산업의 현황과 과제

KOCCA 정책연구팀장 윤호진

2011. 10. 25.

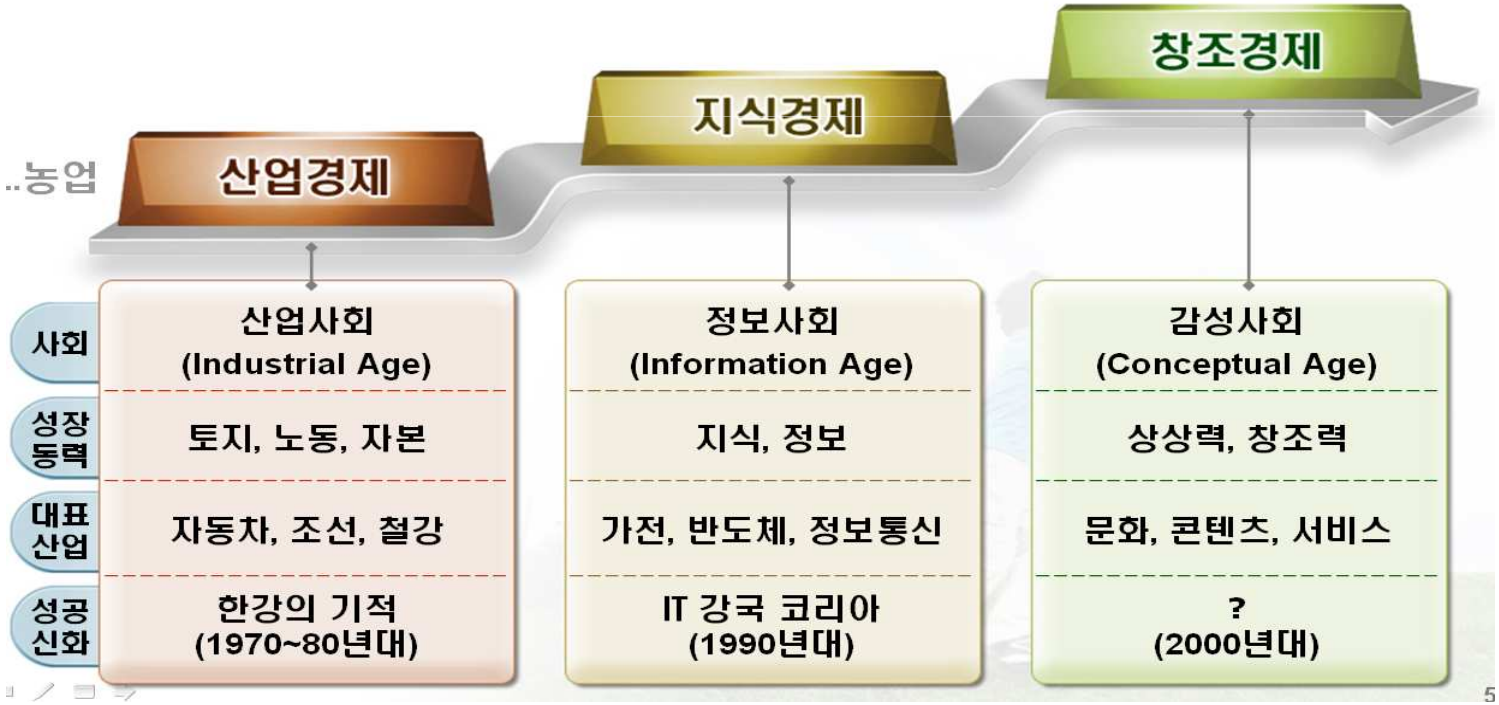
Contents

- 콘텐츠산업의 중요성
- 한국 콘텐츠산업의 현황
- 한국 콘텐츠산업의 과제

- 콘텐츠산업의 중요성

창조경제 : 창조적 자산이 부를 창출하는 시대 도래

- 문화가 경제적 가치를 창출하는 문화생산의 시대
- 창조성이 다양한 생산 영역에서 혁신과 가치를 향상시키는 경제구조



한국 경제의 패러다임 변화

- ’60년대 철강산업 → ’70년대 자동차산업 → ’80년대 반도체 산업→ ’90년대 IT산업

▣ 각 기간별 정부재정의 2-7%까지 투입하는 등 국가재원을 집중 배분

산업	육성시기	투입예산 (연평균)	총 재정규모 (연도)	육성근거
				성과
철강	60년대 말	·230억원(외자포함) ·총재정의 7%	3,243억원 (1969년)	· ’68년 포항제철 설립/ ’70년 철강공업육성법 제정
				· 세계 6위의 철강생산국(’09년 기준) · 전체 수출의 6.1%(’09년 기준)
자동차	70년대 중	·700억원 이상 ·총재정의 2%	3조5,170억원 (1976년)	· ’73년 장기 자동차공업진흥계획
				· ’76년 최초의 국산자동차 ‘포니’ 생산 · 세계 5위의 자동차 생산국(’10년 기준)
반도체	80년대 초	·3,000억원 ·총재정의 3.1%	9조5,781억원 (1982년)	· ’81년 국가 최우선 전략산업 지정
				· D램 반도체 시장의 55.5% 점유(’10년 기준)
IT	90년대 중	·2조9,598억원 ·총재정의 4.08%	70조2,636억원 (1998년)	· ’94년 정보통신부 설립/ ’95년 정보화촉진기본법 제정
				· GDP 대비 비중 : ’80년 2.2% → ’98년 11.6%

- 2011년 기준 한국의 문화콘텐츠 분야 총예산 4,868억(국가 재정의 0.16%)
- 2009년 기준 영국의 문화콘텐츠 분야 총예산 6.2조원(국가 재정의 0.5%)

한국의 문화콘텐츠 예산은 영국의 15.3%

콘텐츠산업의 재정확대 필요성

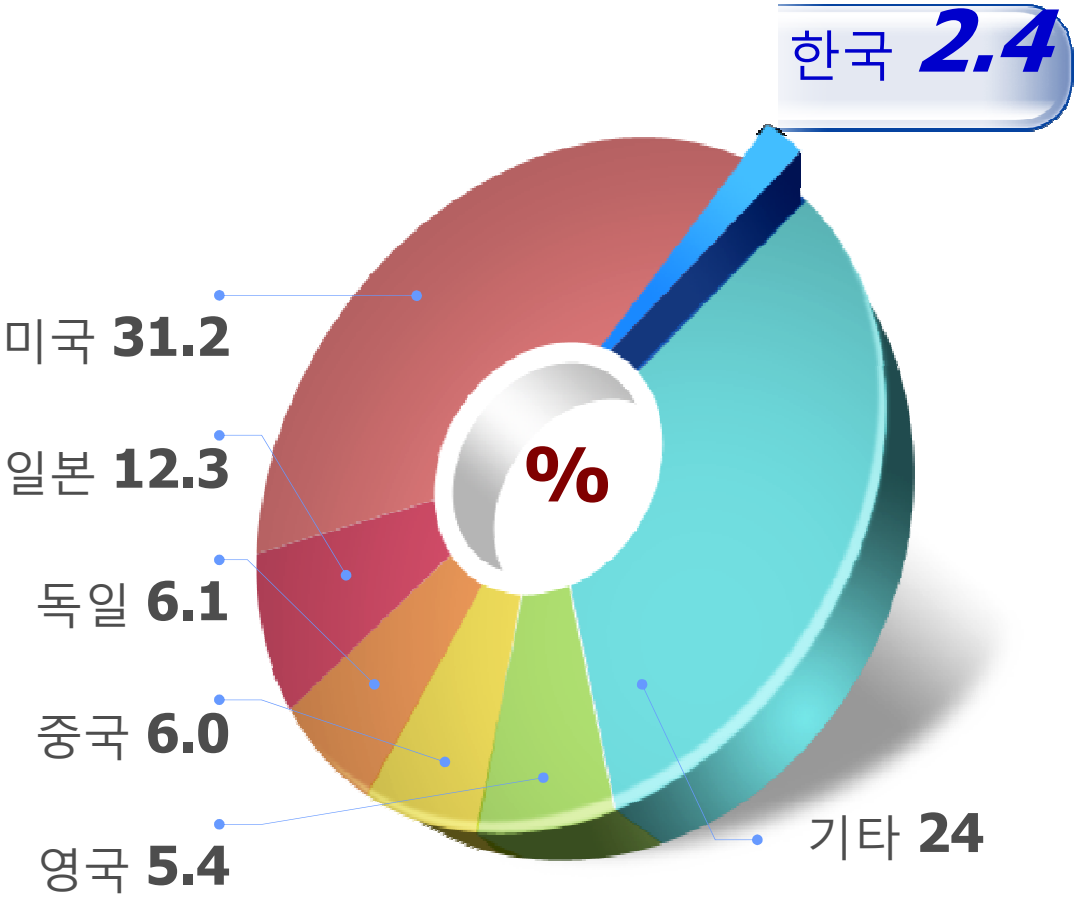
- 고성장 · 고부가가치 산업
  - 향후 5년간 세계 콘텐츠산업 연평균 5% 성장 전망(출처: 2010 PWC)
  - 특히 차세대 분야인 스마트 영역에서는 향후 3년간 400%의 고성장 전망 (출처: Gartner)
- 콘텐츠산업은 창의성의 결과물이면서 생산된 제품이 무한대로 소비될 수 있는 특성상 높은 부가가치성이 내재

국내 콘텐츠산업의 부가가치유발계수, 1인당 부가가치, 부가가치율 추이

	부가가치 유발계수		1인당 부가가치 (백만원)		부가가치율(%)		고용유발 계수
	2005년	2009년	2005년	2009년	2005년	2009년	2010년
전체 산업	0.74	0.69	70.2	67.7	22.7	27.8	
제조업	0.65	0.59	85.1	87.2	21.7	22.0	9.4
서비스업	0.87	0.83	66.2	51.8	22.3	40.0	14.9
콘텐츠산업	0.87	0.84	88.6	83.8	41.5	40.4	15.9

- 한국 콘텐츠산업의 현황

▪ 세계 엔터테인먼트 및 미디어 시장 점유율 (2010년)

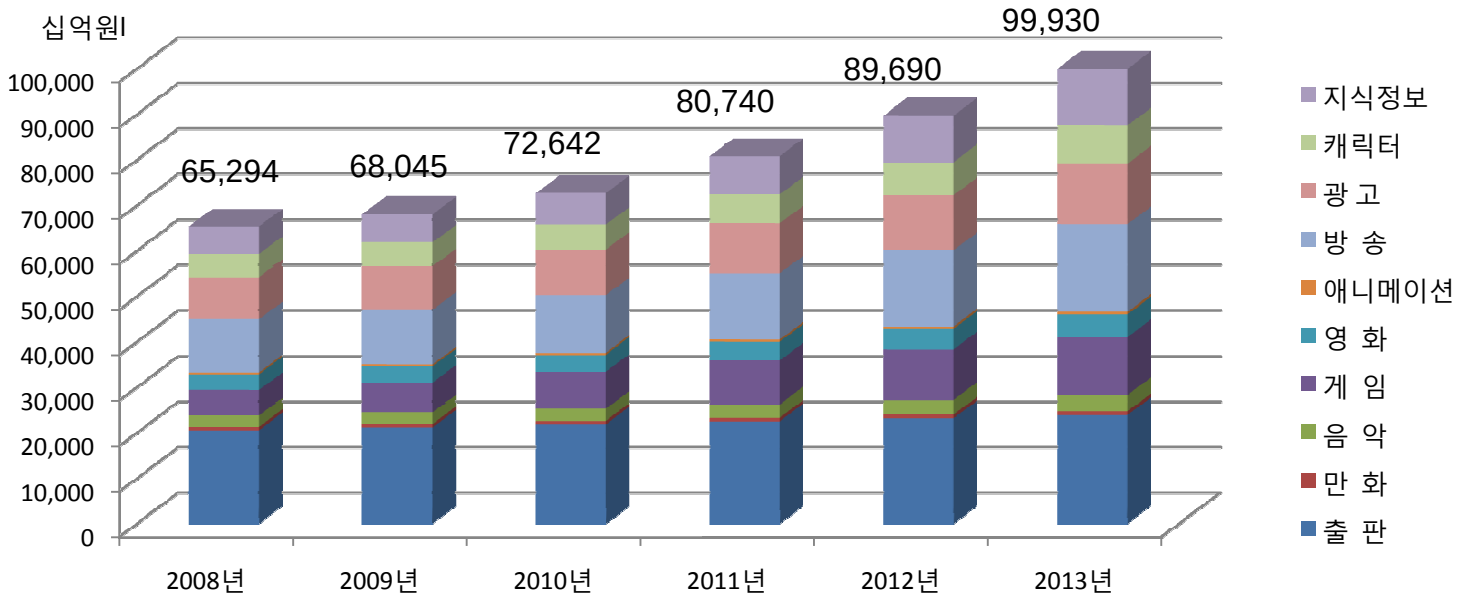


세계 엔터테인먼트 및 미디어 시장 점유율 (2010년도)

순위	국가	시장규모
1	미 국	4,431억 (31.2%)
2	일 본	1,740억 (12.3%)
3	독 일	872억 (6.1%)
4	중 국	855억 (6.0%)
5	영 국	767억 (5.4%)
6	프랑스	666억 (4.7%)
7	이탈리아	422억 (2.9%)
8	캐나다	381억 (2.7%)
9	한 국	338억 (2.4%)
10	브라질	331억 (2.3%)

출처: Global Entertainment and Media Outlook 2011-2015(PWC, 2011)

콘텐츠산업의 현황(2)



*출처: 2010 콘텐츠산업통계

- 한국 콘텐츠 시장 규모 : 2011년 기준 : 약 75조원 수준
- 향후 전망 : 2013년 100조원 근접

  *향후 5년간 10% 목표 성장률 적용
- 주요 분야별 시장 비중 : 출판 31%, 방송 17%, 게임 10% 수준

▪국내 게임산업 현황(2010)

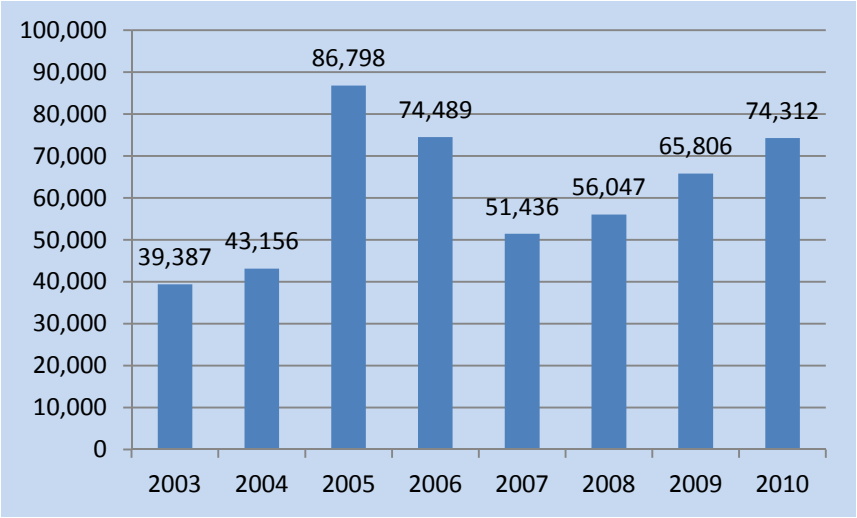
-2010년 국내 게임시장 규모 7조 4,312억 원으로 집계, 전년대비 12.9% 성장

-온라인게임 매출규모 4조 7,637억원 달성, 국내 전체 시장점유율 64.2% 기록

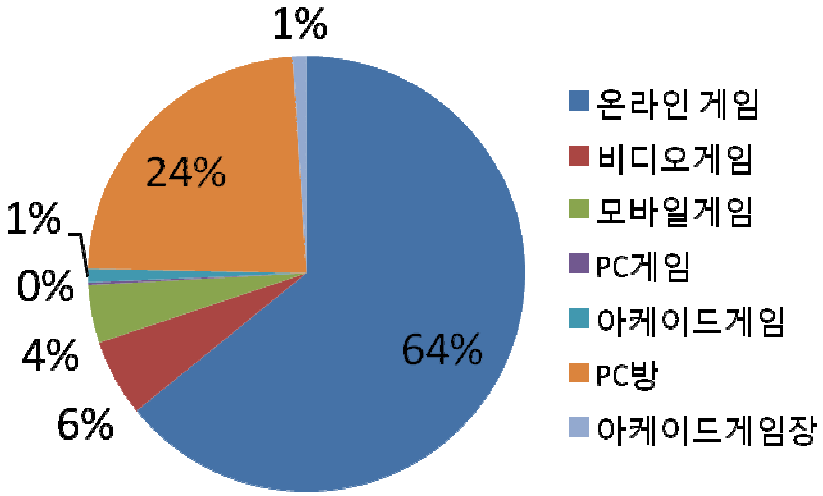
-국내 게임시장의 세계 시장 점유율은 3.1%→5.8%로 증가

최대 수출국은 중국, 일본 순

국내 게임시장 전체 규모 및 성장률 추이(2003~2010)



2010 국내 게임시장의 분야별 비중



▪한국 온라인게임 세계 2위

- 리니지, 리니지2, 아이온의 서비스 누적매출 3조원 (2010년, 약 28억 USD)
- MMORPG(Massive Multiplayer Online Role Playing Game)의 확산

아이온	리니지
2008년 서비스 시작 3D온라인 게임으로 인기 연간매출액 2,617억원 (2010년)	리니지('97년), 리니지2('03년) 누적 회원수 1,950만명 연간매출액 1,182억원 (2010년)

▪애니메이션 현황과 이슈

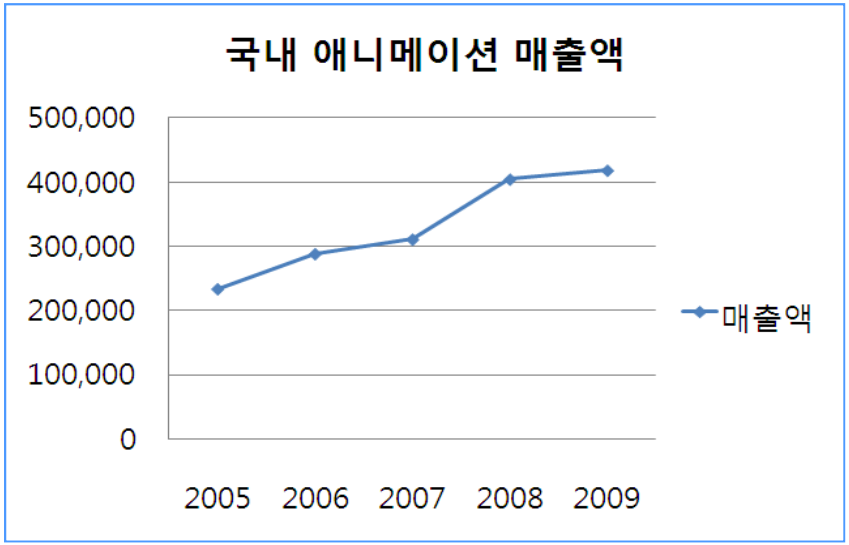
•산업현황(2009)

-산업규모 : 매출 4,186억원, 기업수 289개, 종사자수 4,170명

-수출규모 : 8,965만 달러(전년대비 11.3% 증가)

-이슈 : (법 · 제도) 방송총량제 적용대상 확대 추진

(산업) 국산 장편 애니메이션 국내 최초 200만 관객 돌파



*출처 : 콘텐츠산업통계 2006-2010, (단위 : 백만 원)

▪캐릭터산업 현황과 이슈

•산업현황(2009)
-산업규모 : 매출 5조 3,582억원, 기업수 1,542개, 종사자수 23,406명
-수출규모 : 2억 3,600만 달러(전년대비 3.6%증가)
-이슈 : 캐릭터 테마공간 활성화
국산 캐릭터 전문유통매장(C샵) 오픈(2011년 9월)

<캐릭터월드>

<키즈까페 딸기가 좋아>

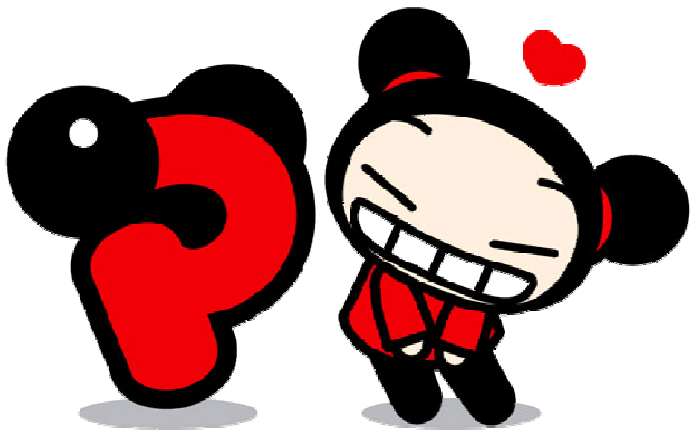
▪한국 콘텐츠의 새로운 경쟁력 : 캐릭터

뿌까

- 중국에 뿌까 전문숍 400여 개 개설
- 3000여 개의 OSMU 상품 개발
- 유럽, 미주, 아시아 120개국 진출
- 누적매출액 5000억원 ('09년)
- 로열티수입 연 150억원 ('09년)

뽀로로

- 1000여 개의 OSMU 상품 개발
- 세계 120개국 진출
- 2006년 골드만삭스 1000만 달러 지분 투자
- 누적매출액 8300억 원('09년)
- 로열티수입 연 135억 원('09년)

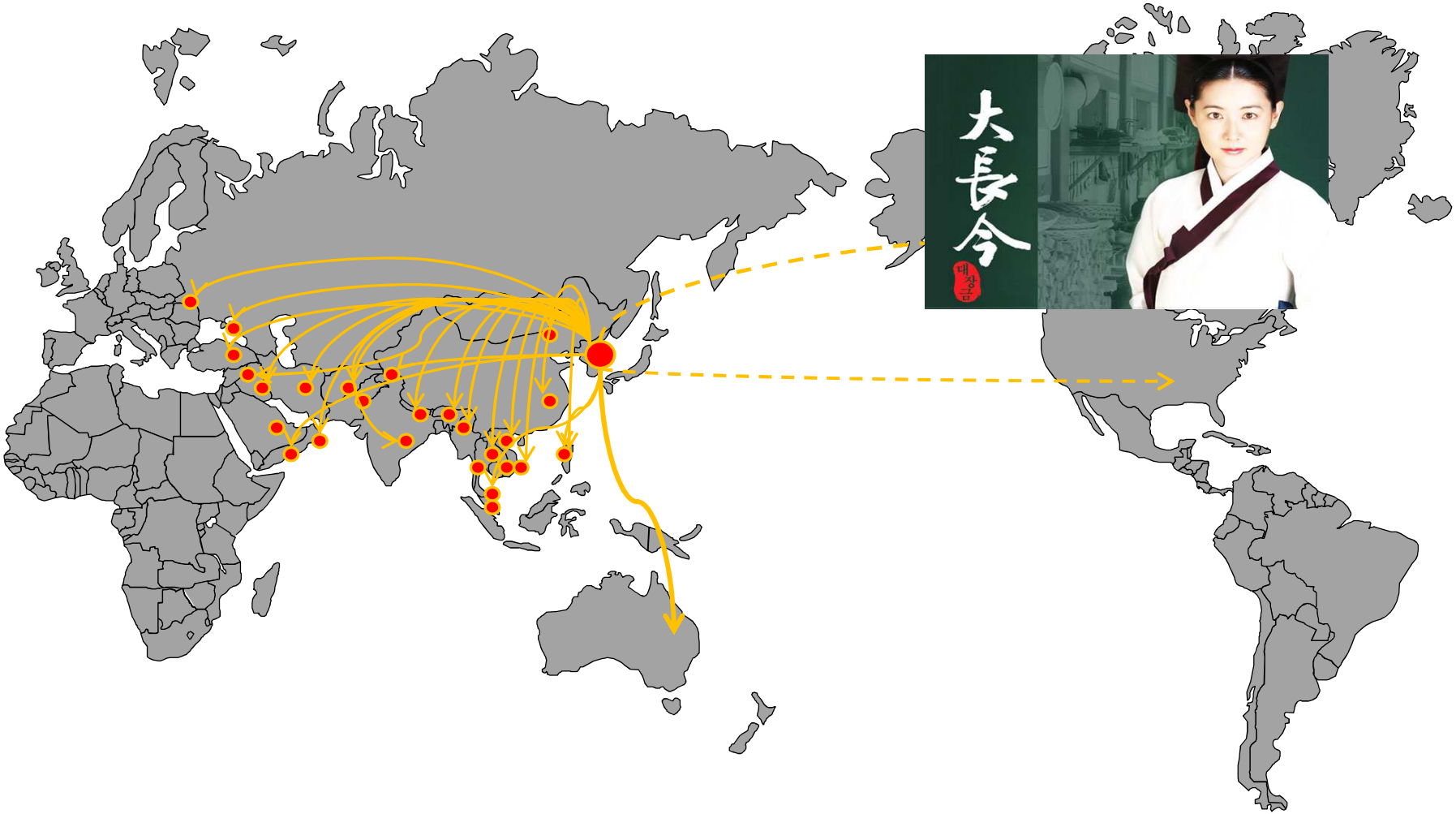


▪한류 열풍의 주역, 드라마

- 드라마 174편 아시아 7개국에 수출('99년-'08년)
- 2009년 드라마 수출액 : 약 9,648만 USD

대장금	꽃보다 남자
80여개국 수출 (아시아, 유럽, 아프리카 등) 누적 수익액 220억원)	아시아 11개국 수출 수출 수익액 75억원

▪한류 열풍의 주역, 대장금 해외 수출

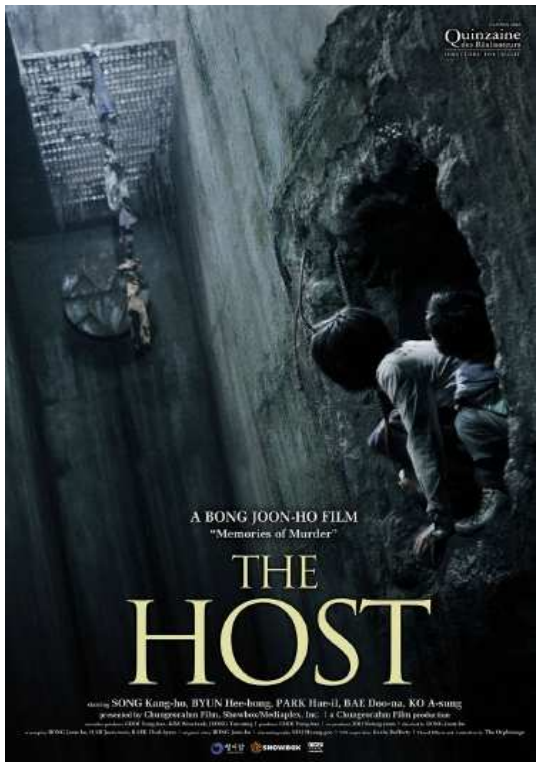


▪한국 영화, 미국 시장 진출

- ’07년 <D-War> 미국 2,277개의 상영관에서 개봉,
  1천만 달러 이상의 매출
- ’11년 상반기에는 <라스트갓파더>의 미국 개봉 등으로 수출 호조 예상

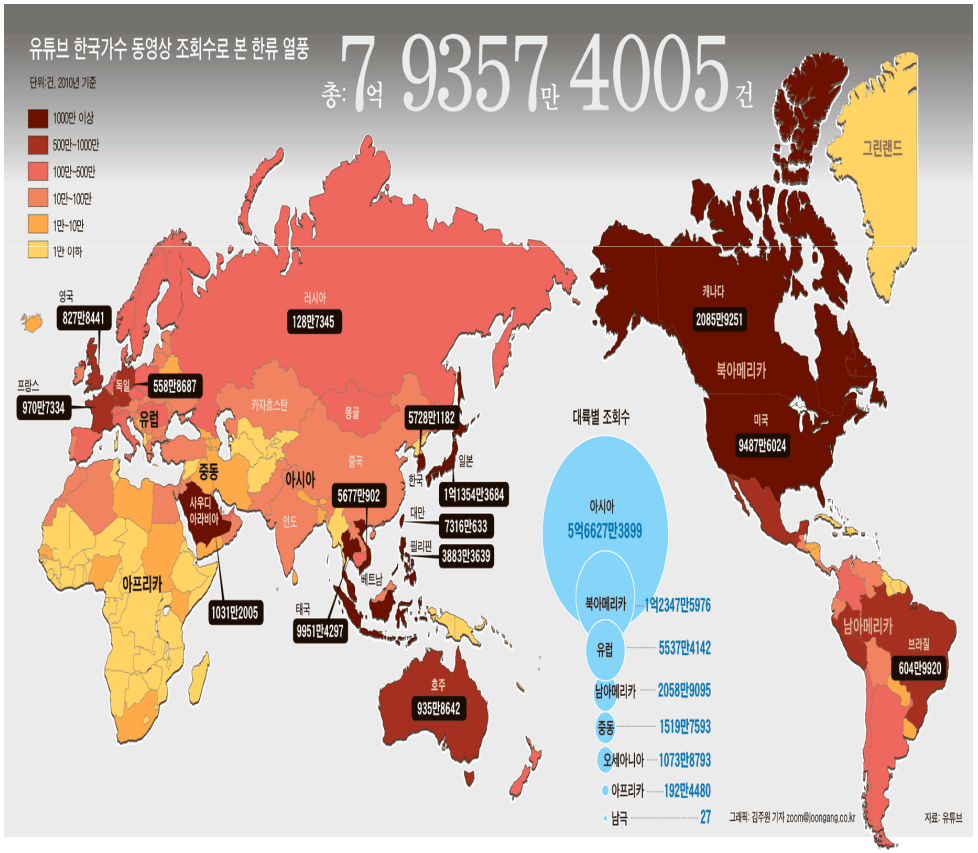
▪한국 영화, 세계 시장 진출

올드보이	괴물
제 57회 칸 영화제 심사위원대상 총 해외 수출액 약 400만 달러	전 세계 134개국 수출, 중국 박스오피스 1위 총 해외 수출액 약 700만 달러



▪K-POP, 아시아를 넘어 세계로!

- SM타운 '라이브 월드 투어 인 파리' 공연 (2011.06)
- 유튜브 한국가수 동영상 조회수 – 793,574,005건

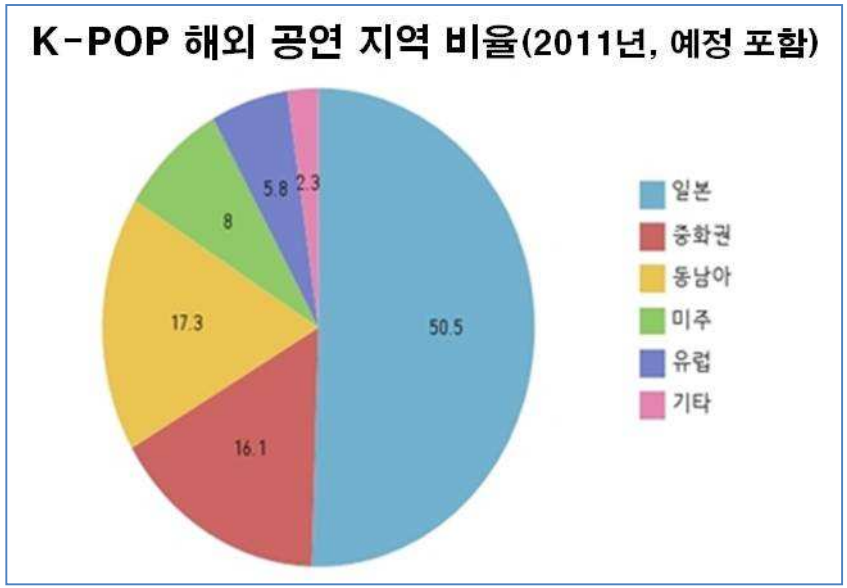


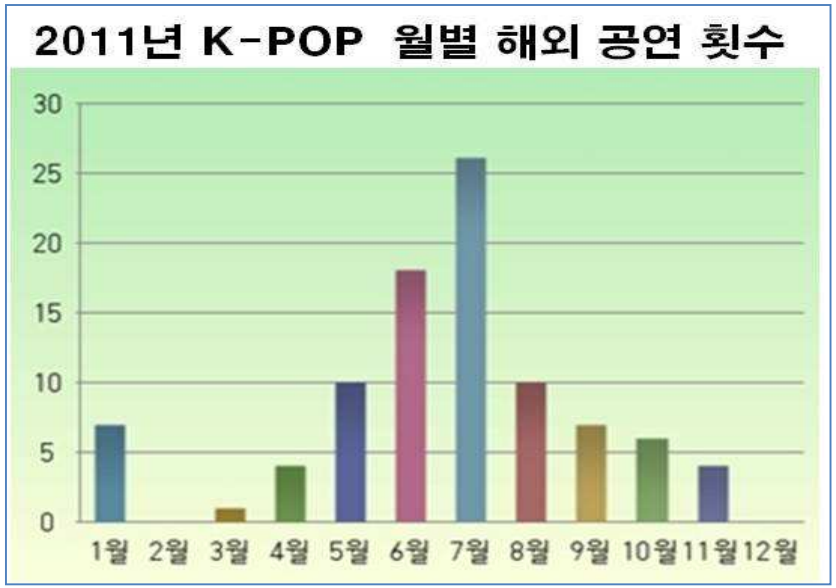
▪K-POP 현황

- 2011년 케이팝 가수들의 해외공연 횟수는 약 96회(예정 포함)
- 독일, 뉴욕 등 세계 여러 지역에서 케이팝 공연 요청 증가

▪K-POP 문제점

- 방송사 주최의 무분별한 케이팝 해외 콘서트 논란
- 케이팝 공연의 완성도 문제 제기
- 일본, 대만 등 일부에서 반한류 재부상





- **한국 콘텐츠산업의 과제**

▪ 한국인의 솜씨, 흥, 창조성
– 세계가 감동하는 스토리의 발굴

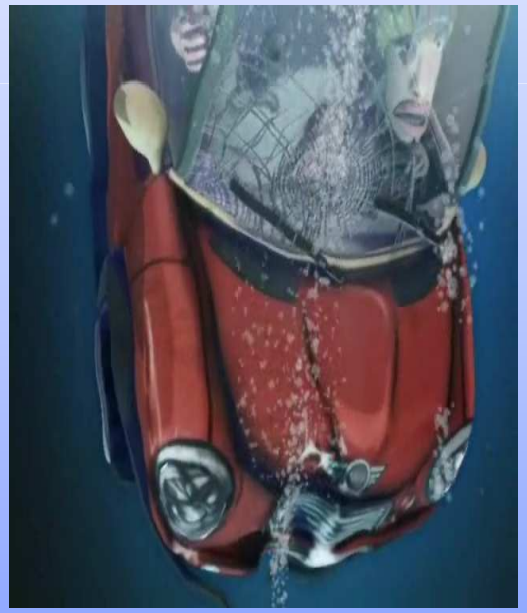
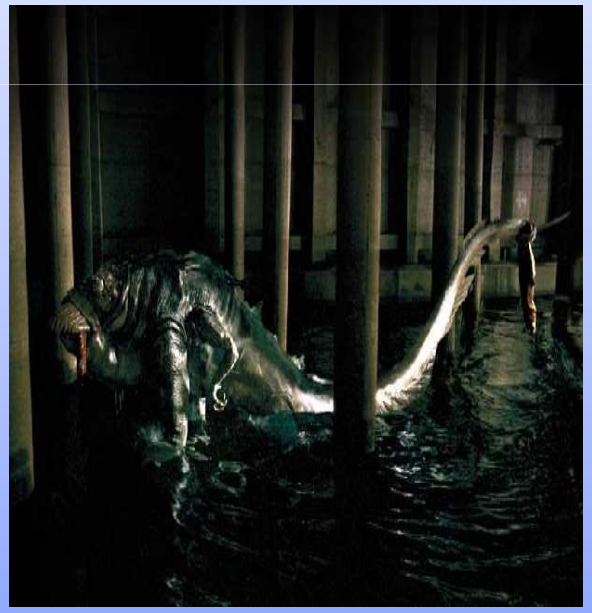
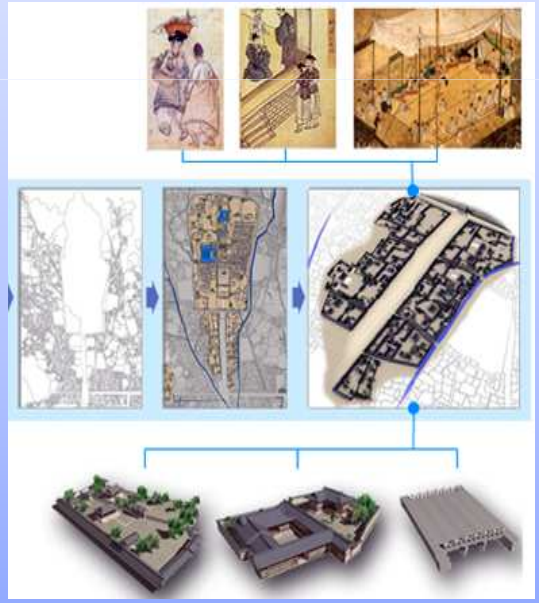
비보이 뉴욕 vs 한국

2002년 월드컵 응원전

난타

▪문화기술(Culture Technology)을 통한 콘텐츠의 고품질화

- 스토리를 우수한 콘텐츠로 만드는 기술 역량 확충
- CT 고도화를 위한 R&D → 주요 원천기술 개발 및 실용화

Duo(뮤직비디오)	괴물(The Host)	문화원형
		

▪국가간 합작 및 공동 프로젝트를 통한 글로벌화

<한미합작 애니메이션>

<한일합작 애니메이션>

<한중합작 영화>

▪문화콘텐츠 저작권 침해와 불법 유통 현황

• 합법시장 침해율은 개선되고 있지만, 온라인 침해는 지속

- '09년도 합법저작물(음악, 출판, 영화, 방송, 게임 분야) 시장 침해율 21.6%
  *'06년 30.8%, '08년 22.3%에 비해 점차 개선 추세
- '09년 합법시장 침해 규모 중 온라인을 통한 침해 규모가 전체의 63% (1조 4천억)
  * 온라인 침해는 지속

• 국산 핵심창작물의 해외 수출 급성장세이나, 해외 현지의 불법 유통 증가가 해외시장 확대의 걸림돌로 작용

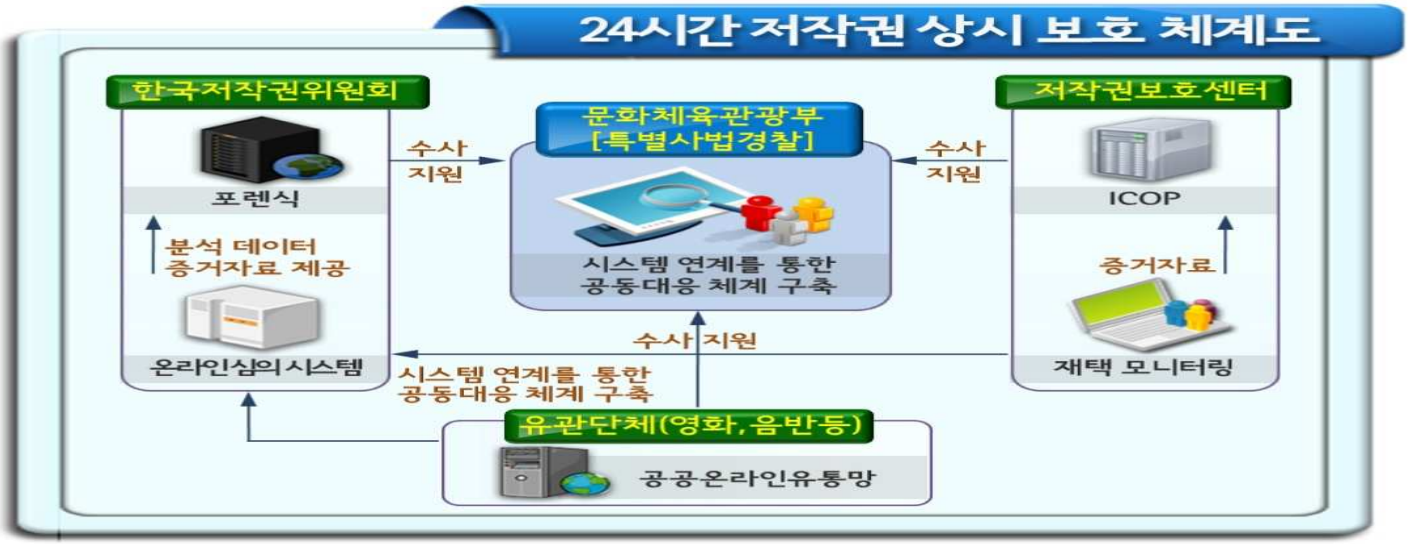
- 핵심창작물(게임, 영화, 음악, 방송 등) 해외 수출은 연평균 15.1%로 급성장
- 중국 및 동남아 등지의 불법물 유통 확산으로 국내기업의 피해 증가

  * 중국 : 주요 웹사이트의 한국드라마 불법 침해율은 약 80% 추산
  * 태국 : 오프라인 약 80%, 온라인 63% 이상이 불법저작물

▪문화콘텐츠 저작권 보호를 위한 제도개선 방안

- **통합저작권법 개정 · 발효**
  - 『저작권법』과 『컴퓨터프로그램보호법』으로 분리되어 있던 저작권 법 · 제도 체계가 하나로 통합('09년 7월)
  - 저작권 위원회와 컴퓨터프로그램보호위원회가 '한국저작권 위원회'로 통합, 효율적인 저작권 보호 · 인식제고 · 진흥 정책 집행 가능

- **자동화된 '불법저작물 추적 관리 시스템(ICOP)' 개발 · 가동**
  - 첨단 IT 기술을 기반으로 온라인 불법 저작물 무인 자동화 모니터링 시스템 개발 및 본격 가동 ('08년 12월)



Q & A

• THANK YOU •