



2012년 콘텐츠산업 전망

2012. 02. 01

이기현 (한국콘텐츠진흥원 수석연구원)

1

2012년 콘텐츠산업 종합 전망

2

2012년 산업별 전망 및 주요 이슈

3

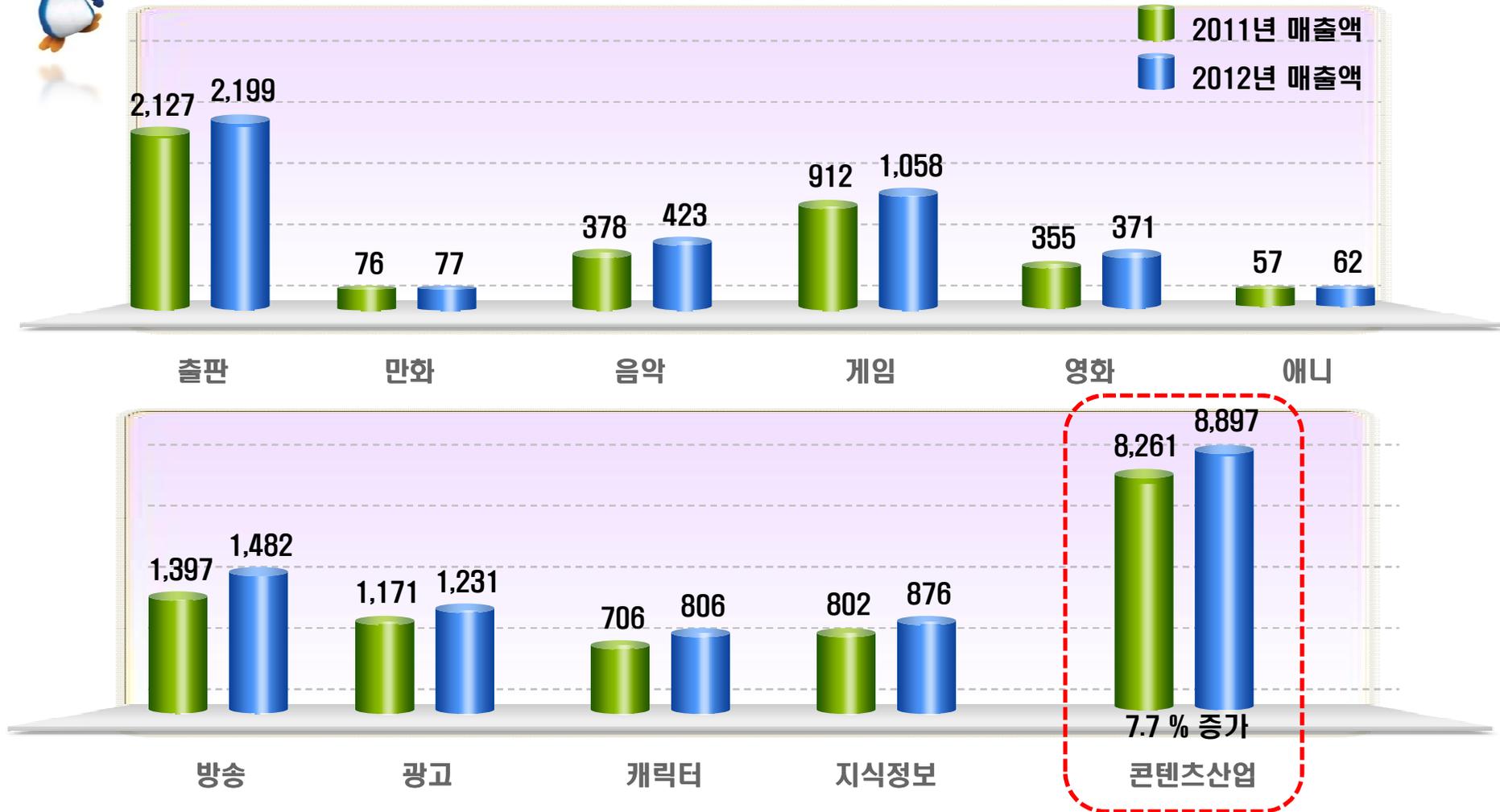
2012년 주요 정책 이슈

2012년 콘텐츠산업 종합 전망(1-1)



2011년p~2012년p 콘텐츠산업 매출액 전망

[단위: 백억원]



매출 전망

전반적인 경기 위축에도 불구하고, 콘텐츠 산업 매출 증대, 산업별 실적 편차 발생

- 유럽 금융위기, 미국 경기회복 여부 등 불확실성으로 전반적인 세계경제 성장세 정체될 예상. 대외의존도가 높은 우리나라의 거시지표에도 영향 예상
- 국내 콘텐츠산업의 매출은 국내외 경쟁력, 내수 비중, 수출 대상국 및 비중 등에 따라 산업 간 성장세의 차이가 발생할 전망
- 2012년p 콘텐츠산업 매출액은 88조 9,663억원(2011년p 대비 약 7.7% 증가 전망)

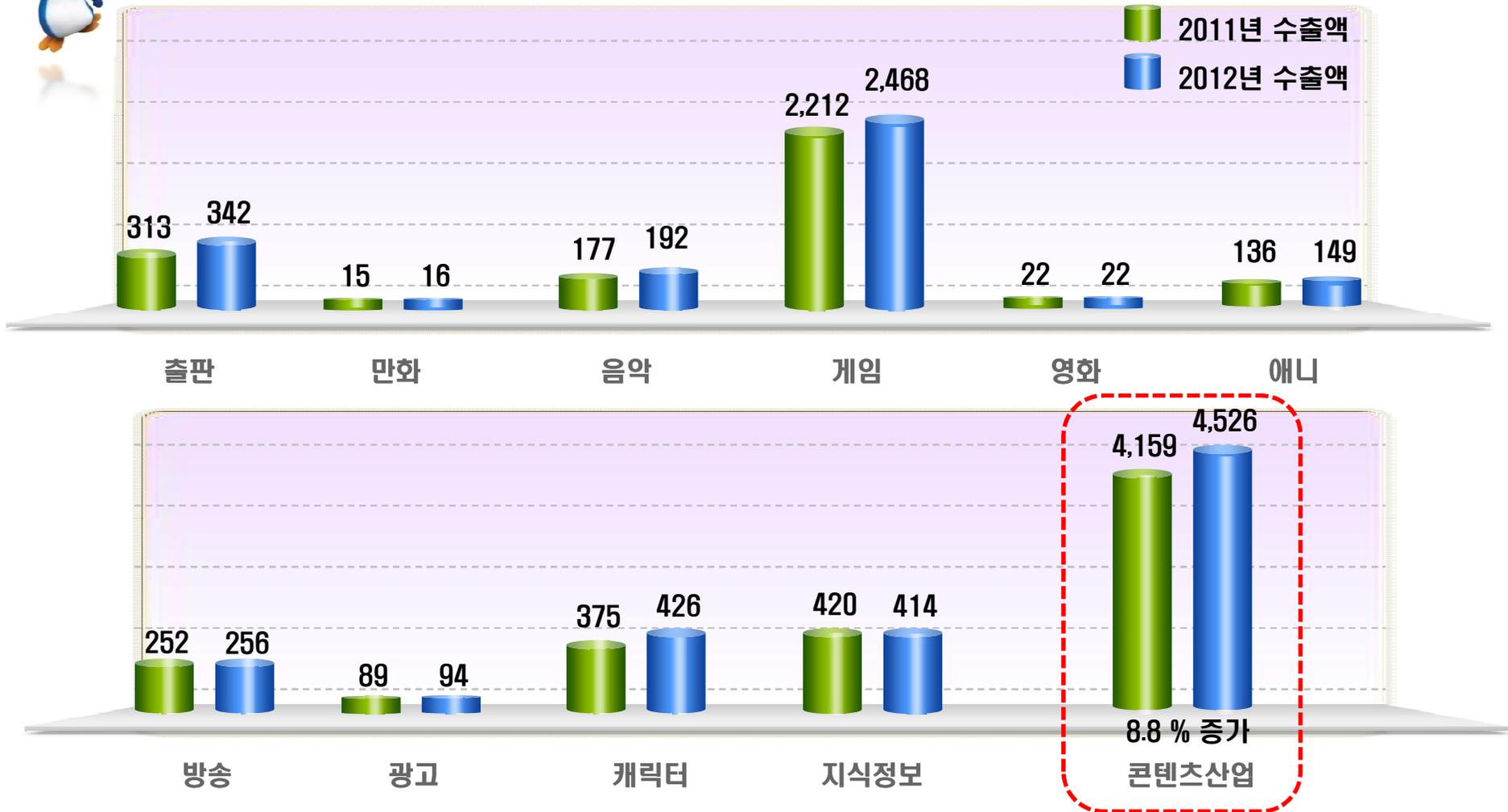


2012년 콘텐츠산업 종합 전망(2-1)



2011년p~2012년p 콘텐츠산업 수출액 전망

(단위: 백만달러)



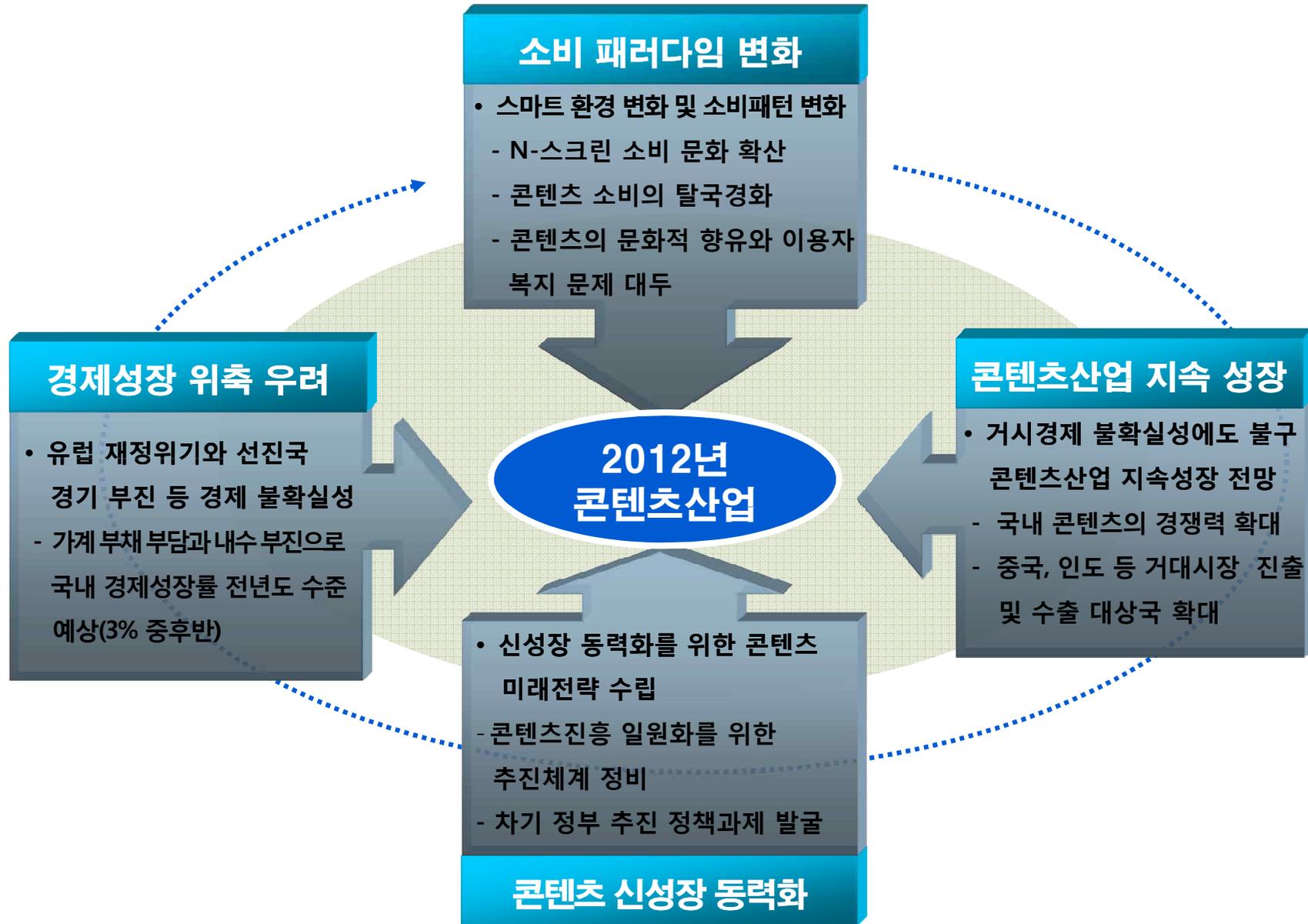
수출 전망

세계 경제의 불확실성에도 불구하고, 중국/인도 등 거대시장 중심으로 수출 증대 전망

- 해외 불확실성 증대에 따라 OECD국가들의 GDP는 전년대비 1.6% 증가 예상
- 중국, 인도 등 거대시장들이 세계 경제를 견인하면서 지속적인 수요 창출 전망
: 국제경쟁력을 보유한 콘텐츠의 수출증대 지속 전망
- 2012년p 콘텐츠산업 수출액은 45억 2,600만달러 (2011년p 대비 약 8.8% 증가)



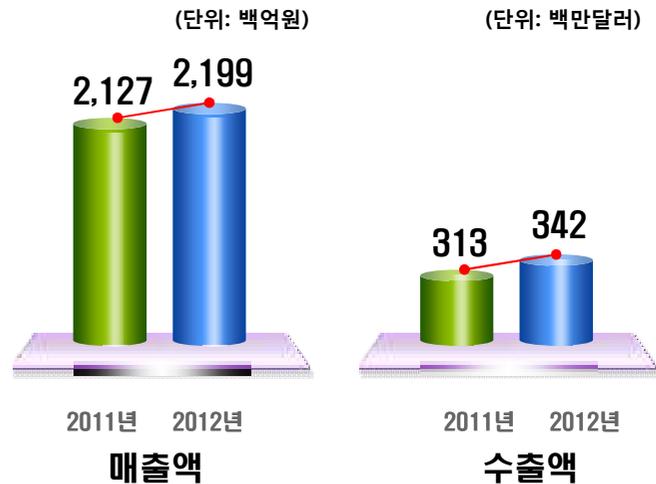
2012년 콘텐츠산업 종합 전망(3)



산업별 전망 – 출판산업(1)



출판산업 매출액 및 수출액 (2011년p-2012년p)



종합 전망	<ul style="list-style-type: none"> 출판산업 불안정한 성장세 전망 - 디지털매체의 확산, 독서인구의 감소, 유통업체 경영난 - 2012년 '독서의 해', 악재: 2대 선거와 하계올림픽
기획 및 제작	<ul style="list-style-type: none"> 출판 생산의 활성화, 대형 업체의 주도 예상 - 주요 출판사의 시장 영향력 증가 및 점유율 확대 전자출판산업의 급성장, 2012년은 예열기 - 세계 전자책 시장(영미권)은 전체 출판시장 30% 수준 - 전자출판 중심의 장기적인 시장 판도 변화 예상 비정치적인 문학서, 자기계발, 사회과학서의 증가 예상 시장 안정성이 보장된 번역 도서의 증가
유통 및 배급	<ul style="list-style-type: none"> 유통 불균형의 심화, 온라인 유통업 상승세 - 대형 온라인 유통업체의 과점화, 오프라인 도소매업 감소 - 지속적인 국민 독서량 감소, 세대별 양극화 지속

전자출판으로의 패러다임 변화, 제작 및 유통 대형 업체 편중에 따른 불균형 성장

산업별 전망 – 만화산업(2)



만화산업 매출액 및 수출액 (2011년p-2012년p)

(단위: 백억원)



(단위: 백만달러)



종합 전망	<ul style="list-style-type: none"> 출판만화의 약진, 모바일 만화의 급성장, 만화시장 활기 만화진흥에 관한 법률안 통과(2011.12.29) <ul style="list-style-type: none"> 만화창작 및 유통 활성화 기대
기획 및 제작	<ul style="list-style-type: none"> 대여에서 판매 중심의 출판만화시장의 새로운 변화 <ul style="list-style-type: none"> 저가형 코믹스 대신 서점용 만화 단행본 시장 확대 전망 드라마/영화 등으로 제작되는 웹툰 인기 확대 <ul style="list-style-type: none"> '패션왕' 드라마 제작, '신과 함께' 일본판 제작 '보이스 웹툰'의 등장, 실험성과 신선한 자극 <ul style="list-style-type: none"> 웹툰 + 음악, 성우, 편집 등 가미('치즈 인 더 트랩')
유통 및 배급	<ul style="list-style-type: none"> 만화 미디어의 이식 현상 다양화 <ul style="list-style-type: none"> 만화의 효용성(저예산 등)을 고려하여 타 장르 원작의 만화단행본 선출간 등 다양한 시도 등장 모바일, 스마트 미디어(앱) 만화시장의 급성장 전망

웹툰의 지속 성장, 오픈마켓 등 신규 유통채널 출현 및 해외수출지역 다변화

산업별 전망 - 음악산업(3)



음악산업 매출액 및 수출액

(2011년p-2012년p)

(단위: 백억원)

(단위: 백만달러)



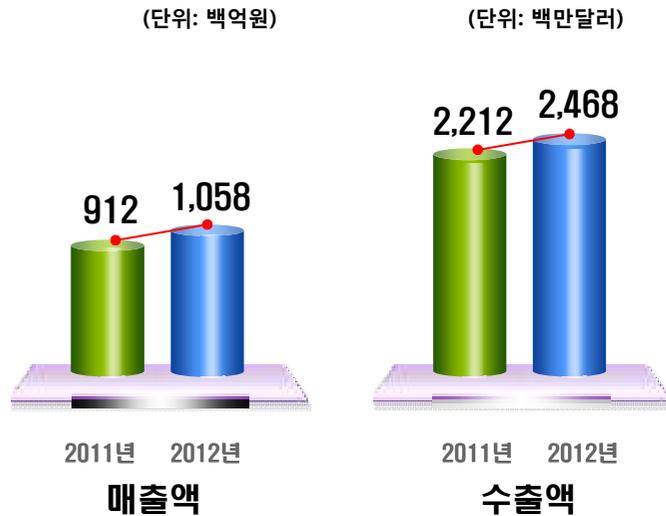
종합 전망	<ul style="list-style-type: none"> • K-POP 열풍의 지속 및 확산 전망 • 음반 제작산업의 양극화 및 방송사 제작 음원의 강세 지속 전망
기획 및 제작	<ul style="list-style-type: none"> • 음반 제작 산업의 양극화, 장르의 획일화 <ul style="list-style-type: none"> - 대형기획사와 중소기획사 소속 가수들 간의 양극화 및 음반의 장르 획일화 지속
유통 및 배급	<ul style="list-style-type: none"> • 지상파 방송사 제작 음원의 지속적인 강세 • SNS와 음악 서비스의 결합 모델 성장 <ul style="list-style-type: none"> - 싸이월드 음원 부가 서비스 등 • K-POP 확산의 지속화를 위한 선결 과제 <ul style="list-style-type: none"> - 우수한 실력과 품질 제고, 타깃시장 현지화 전략, 합리적 계약시스템 등 - SNS를 통한 K-POP 마케팅 증가

K-POP 확산, 다양한 사업모델 출현으로 해외진출 다변화 및 수출 증대

산업별 전망 – 게임산업(4)



게임산업 매출액 및 수출액 (2011년p-2012년p)



종합 전망	<ul style="list-style-type: none"> • 기존 플랫폼간 경계 소멸, 멀티 플랫폼 기반 게임 증가 • 오락 이외 다양한 목적의 기능성 게임 확대 • 게임 관련 법 및 제도 개선 논의 활발 전망
기획 및 제작	<ul style="list-style-type: none"> • 미국, 일본, 중국 등 글로벌 게임사의 국내 온라인게임 시장 진출 가속화 전망 - 중국의 산다, 텐센트 등 거대 자본 기반 국내 진출
유통 및 배급	<ul style="list-style-type: none"> • 모바일 스마트 미디어 중심의 크로스플랫폼 가속화 • 다양한 목적의 기능성 게임 증가 예상 - 게임을 매개로 한 교육, 의료, 국방, 마케팅 등 특수 목적의 다양한 '게임화(Gamification)' 사례 확산 • 국제 게임 전시마켓의 경쟁 본격화 - '지스타'의 중장기적 성장 전략 필요

국내 규제 및 경쟁 가열에도 불구하고, 크로스플랫폼화에 따른 내수 및 수출 확대

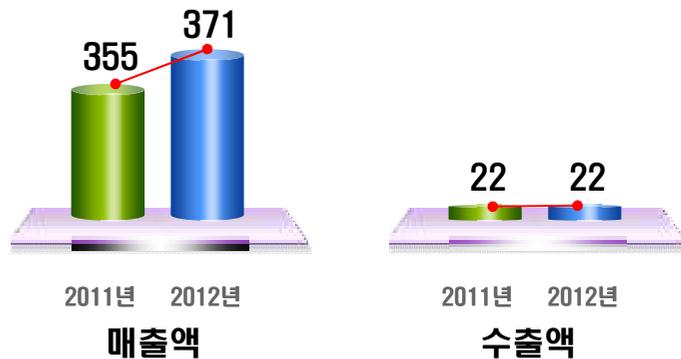
산업별 전망 – 영화산업(5)



영화산업 매출액 및 수출액 (2011년p-2012년p)

(단위: 백억원)

(단위: 백만달러)



<p>종합 전망</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 영화산업 매출액 증가 전망 <ul style="list-style-type: none"> - 극장 매출 매년 증가 - 투자수익률 안정화에 따라 매출 소폭 증가 예상 • 영화산업 수출액 2011년 수준 유지 <ul style="list-style-type: none"> - 한국 영화의 완성작 수출 증가 예상 - 컴퓨터그래픽 (CG) 작업 수주에 따른 수출 유지
<p>유통 및 배급</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 영화산업의 양극화 심화 예상 <ul style="list-style-type: none"> - 상위 4개 배급사의 매출액이 한국 영화 매출액 전체 중 97% 차지, 전년대비 15% 증가 • 부가시장의 다양화로 인한 매출 증가 전망 <ul style="list-style-type: none"> - IPTV, 모바일 애플리케이션 시장 성장 - 불법 다운로드 감소로 영화 매출 증가 예상 • 3D·4D 상영관의 증가 전망 <ul style="list-style-type: none"> - 3D 상영관 전체 27.6%(2011년) 차지

국내 제작사들의 제작 역량 강화, 해외수출 확대를 위한 다각적 방안 필요

산업별 전망 – 애니메이션산업(6)



애니메이션산업 매출액 및 수출액 (2011년p-2012년p)

(단위: 백억원)



(단위: 백만달러)



<p>종합 전망</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 애니메이션 매출 증가 전망 <ul style="list-style-type: none"> - 애니메이션 창작 및 제작 투자 증가, 애니메이션 총량제 확대 실시, 애니메이션 해외공동제작 - 스마트기기 등 새로운 유통채널
<p>기획 및 제작</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 창작 및 제작의 활성화에 따라 매출 증가 예상 <ul style="list-style-type: none"> - 민간 투자 및 정부의 제작 지원 확대 - 애니메이션 총량제의 확대 : 종편 PP 등으로 확대 • 하청 제작의 현상 유지 또는 감소 예상 <ul style="list-style-type: none"> - 일본, 미국경제 위축 따라 국내 하청제작 감소 예상 - 미국의 3D 하청제작이 중국, 인도 등으로 이전 • 해외 공동제작의 증가에 따라 매출 증가 전망 <ul style="list-style-type: none"> - 공동제작대상국 다변화, 일본/중국과 공동제작증가
<p>유통 및 배급</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 새로운 유통 채널(모바일, IPTV, 애플리케이션, 종편)의 등장 및 확대에 따른 매출 증가 전망 • 해외 시장에서 국내 애니메이션 업체 및 작품의 선호도 향상 예상 • 국내 애니메이션을 원작으로 한 다양한 부가 상품의 매출 증가 전망

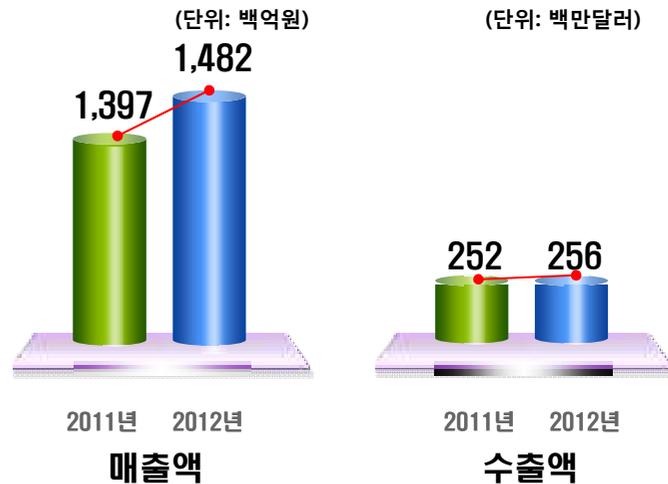
유통채널 다양화, 공동제작 및 수출대상국의 다변화로 창작 제작 활성화

산업별 전망 – 방송산업(7)



방송산업 매출액 및 수출액

(2011년p-2012년p)



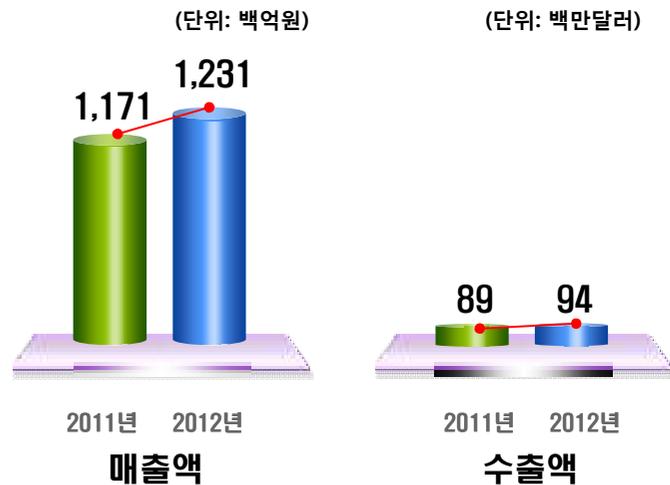
종합 전망	<ul style="list-style-type: none"> 경기침체로 외부환경은 악조건이나, 선거, 올림픽, 디지털 전환 등 내부 환경은 호재 방송 관련 제도 변화의 불확실 속에 업계 부침 예상 <ul style="list-style-type: none"> 종편 PP 및 SBS의 독자 광고영업 시작 중간광고 규제 완화 및 협찬 시장 활성화
기획 및 제작	<ul style="list-style-type: none"> 종편 PP 개국 및 스마트미디어 확산 등으로 독립제작사의 성장 기회 확대 전망
유료방송	<ul style="list-style-type: none"> 종편 PP 방송 본격화와 유료방송 시장의 경쟁 가열화 <ul style="list-style-type: none"> 기존 가입자 확보 경쟁 가속화될 전망 스마트 TV 및 OTT 서비스 확대
유통 및 배급	<ul style="list-style-type: none"> 한류의 저변 확대와 방송프로그램 수출은 성장세 유지 <ul style="list-style-type: none"> 특정 국가에 대한 수출의존도가 높아 '한류'의 지속과 다변화를 위한 노력 필요

종편채널의 참여에 따른 시장규모 확대 및 경쟁 가열화, 지상파 디지털전환 준비

산업별 전망 – 광고산업(8)



광고산업 매출액 및 수출액 (2011년p-2012년p)



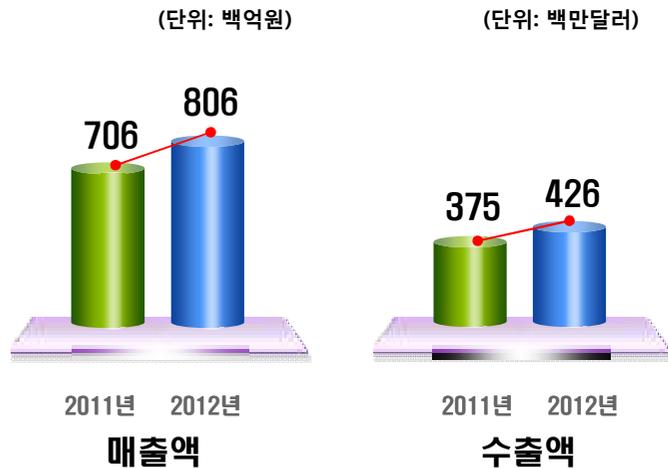
종합 전망	<ul style="list-style-type: none"> • 광고산업 전 부분의 안정적인 성장 예상 • 대형 스포츠 이벤트, 규제 완화, 종합편성채널 개국 등 광고산업 성장 견인 • 스마트 광고산업 구조로의 변화 <ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠-광고 결합형, 정보형, 능동형 광고 확대
기획 및 제작	<ul style="list-style-type: none"> • 해당 업종 전반에 걸친 안정적인 성장세 <ul style="list-style-type: none"> - 광고(종합)대행업의 안정적인 성장 전망 - 광고제작업 매출 및 디지털 광고제작 증대 예상
유통 및 배급	<ul style="list-style-type: none"> • 광고 미디어의 세분화 및 확장 <ul style="list-style-type: none"> - 니치마켓, 디지털미디어, 멀티플랫폼에 기반한 다채널화 및 세분화 진행 - 인터넷, 모바일, SNS 등으로 확장된 새로운 형태의 광고 유형 등장

**스마트 광고로의 패러다임 변화 및
올림픽 등 대형 이벤트, 종편채널 개국, 미디어렙 시행 등으로 시장 확대**

산업별 전망 – 캐릭터산업(9)



캐릭터산업 매출액 및 수출액 (2011년p-2012년p)



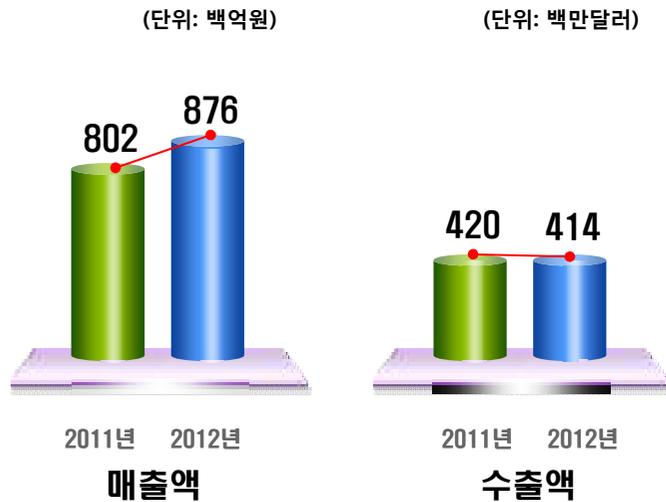
종합 전망	<ul style="list-style-type: none"> • 소비 패러다임 변화에 따른 캐릭터 산업 성장 전망
개발 및 라이선싱	<ul style="list-style-type: none"> • 신규 캐릭터 개발 및 라이선싱 증가 <ul style="list-style-type: none"> - 캐릭터 개발의 협업 증가 추세 지속 전망 - 캐릭터 활용 광고의 증가에 의한 신규 캐릭터 개발 및 라이선싱 증대 예상 • 한미 FTA와 캐릭터 라이선싱 <ul style="list-style-type: none"> - 한미 FTA 발효로 지적재산권 문제, 해외 캐릭터의 직접적 권한 행사 및 불법복제 단속 강화 등 예상
유통 및 배급	<ul style="list-style-type: none"> • 특정 캐릭터 선호 쓸림 현상 심화 <ul style="list-style-type: none"> - 국산 캐릭터 선전에도 불구하고 외국 캐릭터 시장 장악 • 캐릭터 상품 제조업 성장 위축 및 유통업 패러다임 변화 <ul style="list-style-type: none"> - 대형 마트에서 전문매장 중심으로 유통시장의 이동
온라인 디지털	<ul style="list-style-type: none"> • 캐릭터 활용 애플리케이션의 증가 및 선호 확대 <ul style="list-style-type: none"> - 소셜 게임에서 캐릭터 라이선싱 효과 증대 • 인터넷·모바일 유통업 및 캐릭터 서비스업 활성화 <ul style="list-style-type: none"> - 캐릭터 애플리케이션 활용 마케팅 확대

**국산 창작 캐릭터의 경쟁력 강화에 따른 온오프라인 시장 확대,
미국, 유럽 등 주력 시장 외 중국 등 신흥시장으로 해외시장 다변화**

산업별 전망 – 지식정보산업(10)



지식정보산업 매출액 및 수출액 (2011년p-2012년p)



이러닝 산업 전망	<ul style="list-style-type: none"> • 매출액, 사업체수 및 종사자수의 지속적인 증가에 따른 이러닝 산업 성장 전망 • 소셜 러닝 등 다양한 형태의 학습모델 및 온오프라인 결합 비즈니스 모델 등장 • 스마트 러닝(smart learning)의 확산 • 학제간 창의적 융합에 의한 기술혁신과 고부가가치화 예상
포털서비스 전망	<ul style="list-style-type: none"> • 음성, 위치기반 등 다양한 형태의 검색서비스 제공 • 스마트폰 사용 확대로 모바일 검색 서비스 활성화 • 향후 크로스 플랫폼 기반 검색서비스로 진화 전망
스크린골프 전망	<ul style="list-style-type: none"> • 스크린골프의 매출 규모 증가 예상 - 2010년 약 9천억원, 2011년 20% 증가 예상 • 스크린골프의 중국, 일본 외 수출지역 확대 전망 • 기존 스크린골프 시스템의 현실감 보강한 3D 시스템 보급 확산 예상

스마트기술 접목 에듀테인먼트 및 이러닝 시장 내수 시장 확대

산업별 전망 – 공연산업(11)



뮤지컬 <맘마미아>



<p>종합 전망</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 공연산업 성장추세는 지속, 성장속도는 완만 <ul style="list-style-type: none"> - 공연시장 규모 4~5년 주기 2배 성장 • 성장은 주로 민간 영역이 주도 전망 <ul style="list-style-type: none"> - 공연시설과 공연기획제작사는 '상업적' 영역과 시기에 따른 실적변동이 크며, '12년에도 성장 주도 예상
<p>기획 및 제작</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 2011년 공연시장에서 강세를 보인 콘서트 지속 성장 예상 <ul style="list-style-type: none"> - '11년 콘서트 상품수는 총 1,728편으로 전년 대비 350여 편 증가, 티켓 판매량 57% 성장(인터파크기준) - 장르별로는 클래식/오페라, 뮤지컬, 콘서트, 연극 순
<p>유통 및 배급</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 뮤지컬 전용극장의 위력 본격 발휘 <ul style="list-style-type: none"> - 2011년 디큐브아트센터, 블루스퀘어 개관 • 공연 한류와 국제교류 활성화 <ul style="list-style-type: none"> - 한류 트렌드는 공연 시장에도 확산될 전망 - 인바운드(해외→국내)와 아웃바운드(국내→해외) 모두 활기를 띠 전망

**창작뮤지컬 등 공연 산업의 지속 성장,
K-POP 등 콘서트 시장 및 공연 한류 활성화 예상**

2012년 산업별 주요 정책 이슈(1)

세부산업	주요 정책 이슈
게임산업	<ul style="list-style-type: none"> • 게임 업계 및 e스포츠 동반성장을 위한 상생논의 활성화 <ul style="list-style-type: none"> - “이스포츠 진흥에 관한 법률(안)” 통과(11.12.30), 동반성장을 위한 노력 강화 • 국내 게임 산업에 대한 규제 확대 <ul style="list-style-type: none"> - 선택적 섯다운제/강제적 섯다운제 시스템 구축 및 운영에 따른 업계 비용부담 가중 예상 • 민간 자율심의 이관에 대한 논의 본격화 • 게임산업진흥 중장기 계획 수립(2013-2017) 예정
방송산업	<ul style="list-style-type: none"> • 「미디어렙 법」안 개정과 방송 규제 완화 <ul style="list-style-type: none"> - 1공영 다민영 체제 : 지상파 방송사간 광고영업 경쟁 과열 예상 • 방송사와 외주제작사간 공정거래 관행 개선 : 표준계약서, 저작권문제 등 • 방송영상산업진흥 5개년 계획 수립(2013-2017) 예정
광고산업	<ul style="list-style-type: none"> • 광고 산업에 대한 규제 완화와 매체간 광고 경쟁 치열 <ul style="list-style-type: none"> - 중간광고 및 광고총량제 도입 논의 진행 중 - 광고 규제품목들의 방송광고 규제 완화 등

2012년 산업별 주요 정책 이슈(2)

세부산업	주요 정책 이슈
출판산업	<ul style="list-style-type: none"> • 중장기적 성장을 위한 제도 마련 <ul style="list-style-type: none"> - 출판문화산업진흥원 설립(출판문화산업진흥법 개정안 11.12.30 통과) - 출판산업 5개년 계획 및 '2012 독서의 해' 등 출판산업진흥의 원년, 중장기적 노력 필요
만화산업	<ul style="list-style-type: none"> • 온라인 만화의 표현규제 문제 대두 <ul style="list-style-type: none"> - 성인인증, 자율적 표현 규제 등 관련 업계와 정부의 협의 필요 • “만화진흥에 관한 법률(안)” 통과 후, 후속 논의 전개 <ul style="list-style-type: none"> - 원작 산업으로서의 가치 증대 필요
음악산업	<ul style="list-style-type: none"> • 온라인 음악시장 구조 개선을 위한 논의 확대 <ul style="list-style-type: none"> - 음악 상품 획일화 및 경직성 타파, 다양한 서비스를 통한 소비 촉진 활성화를 위한 논의 활발 - 문화부, 저작권 상생협의체 운영을 통한 음악시장 구조문제 해결 노력 • 노래연습장 주류 판매 금지 및 규제 완화를 위한 논의 지속 전망
캐릭터산업	<ul style="list-style-type: none"> • 캐릭터산업에 대한 정부의 직·간접 지원 강화 : <ul style="list-style-type: none"> - 정부 지원 예산 228억원으로 전년비 82.2% 증가 - “디자인 보호법 개정(안)” 추진 : 국내 캐릭터 창작자 보호



감사합니다