2013년 게임·만화·애니·캐릭터 산업 육성계획

미래서울 창조산업의 핵심인 게임, 만화, 애니메이션, 캐릭터 산업 육성을 위해 다양한 창작기회 및 글로벌 마케팅을 지원해 문화도시 서울의 경쟁력을 강화하고자 함

Ⅰ 문화콘텐츠 산업현황

1 국내·외 시장

❑ **세계 시장**(2011 콘텐츠산업백서)

○ **시장현황** (단위 : 억원)

구분	국내 매출액	수 출 액	세계시장	점유율[1]
애니메이션	5,143억	106.5억	18조 7,022억	2.75%
게임	7조4,312억	1조7,667억	93조2,998억	7.97%
만화	7,419억	89.7억	6조6,330억	11.2%
캐릭터	5조8,968억	3,040억	168조5,200억	3.5%
계	14조 5,842억	2조903.2억	287조1,550억	5.1%

- 2011년 세계 콘텐츠시장은 전년대비 4.9% 성장한 1조 6천억달러(1,760조)규모 이며, 향후 5년간 5.7%의 연평균 성장 예상
- 그중 게임·만화·애니·캐릭터 산업 시장 규모는 287조1,550억원 규모로 향후 분야별로 2~6%의 견실한 성장 전망
- 특히 게임과 애니메이션, 캐릭터 분야는 향후 5년간 3~7.1%의 안정된 성장 예상

❑ **국내시장**(2011 콘텐츠산업통계)

○ **국내 게임·만화·애니·캐릭터 산업은 세계 시장의 5.1% 점유**

- 온라인게임이 세계시장 25.9%를 점유하는 등 부분적으로 경쟁력이 높지만 세계시장 비중 확대를 위한 해외진출, 내수시장 활성화 등 육성지원 필요

○ **서울 콘텐츠산업은 기반, 유통, 인력 등 모든 분야에서 우리나라의 중심적 역할**

- 전국대비 업체수 46%, 매출액 53%, 종사자 45% 차지, 서울의 산업경쟁력이 국가 경쟁력으로 직결

1) 국내매출액/세계시장×100

2 이슈 및 동향

❑ 콘텐츠 산업 이슈

○ **Trend 1 : 디지털 전환 가속화에 따른 디지털콘텐츠의 유통과 소비확산**

- 2010년 대비 2011년 주요 콘텐츠분야의 소비지출 부문은 2.0% 성장에 그쳤으나, 인터넷 접속시장은 15.1% 성장하여 콘텐츠산업 분야 중 가장 큰 성장세 보임

○ **Trend 2 : 무선인터넷접속시장은 미래콘텐츠시장의 성장 모멘텀으로 작용**

- 아이폰 성공 이후 하드웨어보다 콘텐츠의 중요성이 부각되면서 새로운 플랫폼에 적합한 콘텐츠 개발과 서비스 요구 확대

○ **Trend 3 : 세계콘텐츠시장을 새롭게 견인하는 성장 주체의 이동**

- 세계 시장에 중국이 진입 후 3.7%의 규모를 점유하고 있고, 중남미는 시장 규모가 작지만 9.1%의 급속한 성장세를 보이고 있어 신흥시장의 개척 시급

○ **Trend 4 : 글로벌 미디어 기업의 콘텐츠 서비스&비즈니스 다변화**

- 애플사 등 하드웨어 제조사의 콘텐츠 비즈니스화 및 카카오서비스의 카카오게임, 카카오링크, 카카오아지트등으로 파생되는 SNS서비스의 연계 및 진화

❑ 주요 산업별 동향

○ **게임 산업**

- 신규 온라인게임 출시저조, 모바일게임 출시증가 등 게임산업의 생태계 구조 변화
- '애니팡', '드래곤플라이트' 등 SNG 강소 모바일 게임사의 급성장
- 셧 다운제 확산 등 게임의 지나친 규제로 인해 게임산업 성장 저해 우려

○ **애니메이션 산업**

- 제작비 증가 및 해외시장 진출을 위해 중국,프랑스 등 해외공동 제작 확대
- 3D 애니로 전면적 전환추세, IPTV, 모바일 등 뉴미디어 융합콘텐츠 증가

○ **만화 산업**

- 영화, 드라마, 뮤지컬 등 문화전반에 영향을 미치는 원작산업의 역할
- 온라인 만화시장은 빠르게 성장하고 있지만 대부분 무료서비스로 수익창출에 대한 비즈니스 모델 필요(스마트 미디어 만화 신성장 점진적 증가)

○ **캐릭터 산업**

- 국내업체의 영세성과 캐릭터산업에 대한 사회 전반적인 인식 부재
- 외산캐릭터 강세 및 특정 캐릭터에 대한 편중 심화

Ⅱ 2012년 추진성과 및 개선방안

❑ 총 평

○ 민·관 공동협력 사업을 통해 제작에서 마케팅까지 지원체계 기반을 마련함으로서 디지털콘텐츠산업 육성지원 사업효과를 극대화함

○ 콘텐츠 제작비 증가에 대응하고 해외 마케팅의 참가업체 규모 확대, 스마트폰 등의 최신 트랜드에 업계가 대응할 수 있도록 지원사업 발굴 필요

❑ 주요 실적

○ **서울애니메이션센터 운영**

- 정보·전시실, 애니시네마, 후반 편집 기술지원(국내 TV애니메이션 후반작업의 80% 소화), 캐릭터 작품개발(336건)

○ **서울게임콘텐츠센터 운영(18개사 입주)**

- 입주사 일자리 창출 25명, 투자/계약 45건, 수상/인증 17건, 신규게임 개발 57건 등

○ **우수콘텐츠 보유업체 제작비 지원(44편)**

- 중소업체의 제작과 신진 작가의 창작기회 제공

○ **국내외 수출상담회 개최 지원(316개 업체), 32백만불 계약추진**

- 게임, 애니메이션, 캐릭터 세계 유력마켓에 참가 할 수 있는 기회 제공
- 국내외 수출상담회 11회 개최 지원, 32,615천불 실 계약 성과

※ 안시 MIFA, 싱가포르 ATF, 홍콩라이선싱쇼, 차이나조이 게임수출상담회, 지스타 등

○ **국제문화축제의 성공적 개최**

- SICAF 현장관람객 146,482명, 45개국 1,362편 출품, 896(방송, 신문)언론보도
- e-stars Seoul 국내·외 1,400만명 시청, 국내외 언론 홍보 2,709건, 현장참여인원 65,000명 등 국제적인 e-스포츠 축제로 정착

○ **찾아가는 캐리커처 행사 문화체험 기회 확대 (8,658명 체험)**

- 참여시민대상 98점의 높은 만족도 실현, 재능기부행사를 통한 행사확대

○ **전문 세미나 개최 및 초중고교생 체험교육(6,764명)**

- 전문교육운영 64명, 수료 43명, 취업 24명, 워크샵(199명) 및 세미나(259명) 개최
- 키즈툰·애니틴 스쿨 127명, 만화·애니메이션 체험교실 6,115명,

❑ 주요 개선사항

○ 기존 공간의 매력이 살아 있는 만화박물관 및 만화거리 조성(관광 인프라 확충)

현 실태 및 문제점	추진사항
- 최근 관광객의 증가로 명동(쇼핑 먹거리)과 남산 애니센터(체험)을 연결하는 관광인프라 확충 필요	- 남산지역에 특화된 테마공간 및 문화시설 조성 ▶ 만화박물관 및 만화의 거리 조성 ▶ SICAF, 10초 애니메이션 국제영화제 등 남산축제 개최

○ 민간 협력사업 투자유치 확대를 통한 문화콘텐츠 제작지원(증편)

현 실태 및 문제점	개선사항
- TV, 극장용 등 제작비용이 큰 게임 및 애니메이션 제작지원 사업에 민간자본 유치 확대 필요	- 기존 공동사업자 CJ E&M, EBS외 MBC, SKP 등 민간자본 확대 ※ '12년 총44편(4편) → '13년 총48편(4편 증)

○ 유관기관 공동참여 확대를 통한 국내·외 마케팅 역량강화(참여확대)

현 실태 및 문제점	개선사항
- 중국, 유럽 등 신흥시장 개척 필요, 한정된 예산으로 중소업체의 아웃바운드 참여기회 제한 - 해외마케팅 참여시 유관기관과 공동 협력사업(게임·애니 / KOCCA)	- 공동사업 추진 확대로 예산절감 및 중소업체의 참여기회 확대 및 중국, 신흥시장(터키) 등 해외진출 확대 ▶KOTRA, KOCCA, 경기GCA, 대구디지털산업진흥원 등 - 분야도 게임, 애니에서 캐릭터 까지 확대 ※ '12년 316개 업체 참여 → '13년 330여개

○ 문화콘텐츠 전문인재 양성 교육을 통한 일자리창출(업계 인력난 해소)

현 실태 및 문제점	개선사항
- 취업률 제고를 위한 교육과정 개선필요 - 노후한 교육 장비 교체 및 교육용 소프트웨어 라이선스 확보 필요	- 업계 실무형 인력 수요를 반영 실무형 교육과정 신규개설(4개 과정 → 5개) - 교육기간 중 최신 컴퓨터 임차 활용 및 소프트웨어 추가확보로 교육환경 개선

Ⅲ 2013년도 추진계획

추 진 방 향

○ **만화박물관, 만화의 거리 조성을 다양한 참여주체와 함께 추진**

- 명동과 남산을 연결하는 만화·애니메이션 특화 관광코스로 개발
- 서울 국제만화애니메이션페스티벌(SICAF)을 남산을 거점으로 한 문화, 산업, 관광이 어우러진 복합 문화축제로 개최

○ **미디어와의 공동 협력사업 확대를 통한 콘텐츠 제작지원**

- 방송사, 퍼블리셔 등과 공동투자 협력사업 으로 스마트폰 게임, 앱 스토어용 만화·애니메이션 콘텐츠 활용한 어플리케이션 특화 지원

○ **한국콘텐츠진흥원 등 유관기관과의 해외수출상담회 협력을 통해 시너지효과 창출 및 해외마케팅 참가업체 확대**

○ **문화콘텐츠 전문인력 양성을 위한 실무교육을 통해 일자리창출**

지 원 체 계

Pre-Production · **스토리텔링 (기획/시나리오)**	Production · **제작/개발**	Post-Production · **후반작업 (녹음/효과)**	Marketing · **유통 및 수출**
⇩	⇩	⇩	⇩
인재양성지원 - 실무형 인재양성교육 - 신진 창작인력 발굴	**금융지원** - 제작지원 사업	**인프라 지원** - 기술지원 - 창작공간 지원	**해외시장 개척** - 국내외 수출상담회 - 퍼블리셔 연계 배급지원
⇩	⇩	⇩	⇩
- 전문인력 양성교육	- 민간 공동협력 구축을 통한 제작지원	- 서울게임콘텐츠센터 - 서울애니메이션센터 - 만화박물관 건립 및 만화의 거리조성	- 국내외 마케팅 지원 - SICAF 2013 개최 - 시민에게 찾아가는 캐리커처

❑ 추진일정

월별	분야	내 용
3월	종합	◦ 2013년도 서울시 문화콘텐츠 육성계획
		◦ 사업별 추진계획 및 참여자 모집 - 게임·애니·만화·캐릭터 제작, 마케팅,
	전문인력 양성	◦ 문화콘텐츠 전문인력 양성교육
4월	게임, 애니메이션	◦ 한중애니메이션 비즈니스 등(SPP 포함)
5월	종합	◦ 애니메이션센터, 가정의달 맞이 행사 ◦ 10초 국제만화애니메이션페스티벌 개최
7월	게임, 애니메이션	◦ SICAF 2013, SPP 개최홍보
8월~10월	게임, 캐릭터	◦ 유럽신흥시장 게임수출상담회 및 캐릭터비즈니스쇼

※ 정기(상설) 홍보 : 단계별 주요 추진상황 상시 공개를 통한 홍보(심사결과 및 향후계획 등)
※ 협회, 단체 등 관련 사이트 연간 계획 등 상시 홍보

❑ 게임, 만화, 애니메이션, 캐릭터 산업 세계시장 전망(2011 콘텐츠산업백서)

○ 연평균 성장률

구 분	2010	2011	2012	2013	2014	2015	연평균 성장률
게 임	105,623	107,751	114,111	122,329	133,254	142,660	6.2%
만 화	11,889	12,119	12,447	12,800	13,226	13,606	2.7%
애니메이션	49,400	51,371	53,629	56,018	58,387	59,585	3.8%
캐릭터	152,879	153,887	155,897	159,126	162,863	168,209	1.9%

○ 온라인과 모바일 분야 성장률

(단위 : 백만달러)

구 분		2010	2011	2012	2013	2014	2015	연평균 성장률
온라인 및 모바일 시장 규모	게 임	22,304	26,028	30,358	33,969	37,824	41,660	14.6%
	만 화	542	669	822	949	1,112	1,273	14.7%
	애 니	165	216	297	389	485	563	28.9%
	캐릭터	4,291	4,944	5,539	5,951	6,298	6,416	11.4%

❑ 국내시장 현황(2011 콘텐츠산업백서, 콘텐츠산업 통계)

○ 국내 산업의 세계시장 비중(2011년 추정)

산업구분	수출액(만불)	매출액(만불)	세계시장 비중
계	19억 873	113억 966	4.0%
게 임	16억 610	67억 9,369	6.4%
만 화	815	6억 1,419	5.2%
애니메이션	9,628	4억 2,249	0.9%
캐 릭 터	2억 7,632	49억 9,948	3.2%

○ 서울 콘텐츠산업의 국내 비중(2011년 기준)

산업구분	업체(개)		매출액 (억원)		종사자 (명)	
	전국	서울	전국	서울	전국	서울
계	12,629	5,767 (46%)	145,842	76,919 (53%)	135,203	60,145 (45.%)
게 임	1,094	457 (42%)	74,312	40,803 (55%)	94,973	39,705 (42%)
만 화	9,634	4,296 (45%)	7,419	3,447 (46%)	10,779	4,807 (45%)
애니메이션	308	218 (71%)	4,143	2,475 (48%)	4,349	3,078 (71%)
캐 릭 터	1,593	796 (50%)	58,968	30,194 (51%)	25,102	12,555 (50%)