

KOCCA



KOREA CULTURE & CONTENT AGENCY

한국문화콘텐츠의 수출현황 및 문제점

2006.1

이상길 산업진흥본부장



Contents

- I . 2005년 문화콘텐츠산업 전망
- II . 국내 문화콘텐츠산업의 경쟁력 수준
- III . 국내 문화콘텐츠산업의 문제점
- IV . 국내 문화콘텐츠산업 문제점의 대응방안





I . 2005년 문화콘텐츠산업 전망



(DMB,), (/)
), (, , ,)
 (WWW) (HHH) (AAAAA)
 < >

	(1997)	(2001)	(2004)	
	(1996)	(1997)	(2001)	
	(1983)	(1990)	(2003)	
	(1999)	(2003)	(2003)	





I. 2005년 문화콘텐츠산업 전망(계속)

가

, , , (OSMU) ,

가
가가

, 1,200 (200),
' 가' (1 7 5),

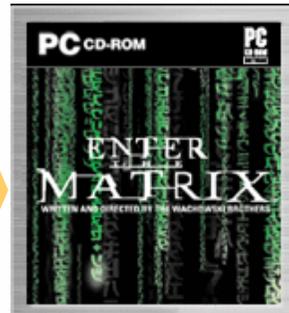
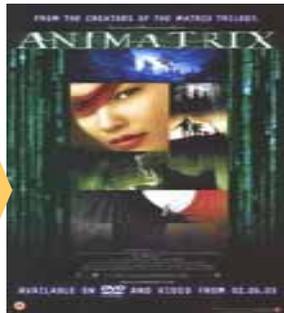
(2004 4 500) 가

(,),

TV (, ,)

- SF
-
-
-

=



Creative Korea



I . 2005년 문화콘텐츠산업 전망(계속)

- DMB : DMB(2005 80 , 2010 1,142),
DMB(2005 26 , 2010 457)
- DMB : (40%) > (39%) > / (31.5%) >
/ (24.9%) > (15.5%)





I . 2005년 문화콘텐츠산업 전망(계속)



, , 가 가

- : 가 (CBS , 1987), (, 1989), (PS)
(made in Japan It's a Sony)
- (GE) : (, ,)
- : (WB), (CNN), (), (Time)
(AOL, 2000)
- CJ : , , ,





I . 2005년 문화콘텐츠산업 전망(계속)

[: US million\$, %]

Region	2002	2003p	2004	2005	2006	2007	2008	2004-08 CAGR
United States (% Change)	501,535 (3.5)	523,159 (4.3)	552,907 (5.7)	580,766 (5.0)	615,634 (6.0)	646,136 (5.0)	680,446 (5.3)	(5.4)
EMEA (% Change)	406,582 (4.7)	420,354 (3.4)	439,520 (4.6)	463,068 (5.4)	493,557 (6.6)	519,317 (5.2)	548,514 (5.6)	(5.5)
Asia/Pacific (% Change)	216,920 (4.2)	229,058 (5.6)	246,763 (7.7)	269,224 (9.1)	298,476 (10.9)	332,341 (11.3)	365,925 (10.1)	(9.8)
Latin America (% Change)	31,898 (-2.5)	32,621 (2.3)	34,076 (4.5)	36,028 (5.7)	38,931 (8.1)	41,674 (7.0)	44,671 (7.2)	(6.5)
Canada (% Change)	22,276 (6.9)	23,588 (5.9)	24,971 (5.9)	26,508 (6.2)	28,076 (5.9)	29,764 (6.0)	31,373 (5.4)	(5.9)
Total (% Change)	1,179,211 (3.9)	1,228,780 (4.2)	1,298,237 (5.7)	1,375,594 (6.0)	1,474,674 (7.2)	1,569,232 (6.4)	1,670,929 (6.5)	(6.3)

6.3% (2004~2008)

(PWC)



I . 2005년 문화콘텐츠산업 전망(계속)

emerging market

Situation

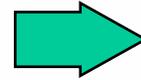
가

Implication



-
-

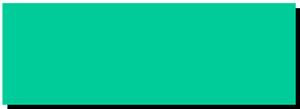
5%



-
-

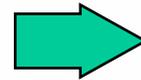
가

가 가



-
-

가

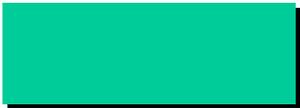


-
-

가 가 ,

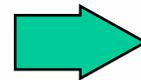
가

가 가 ,



- Major
- ,
- 가
-

,



-
-
-

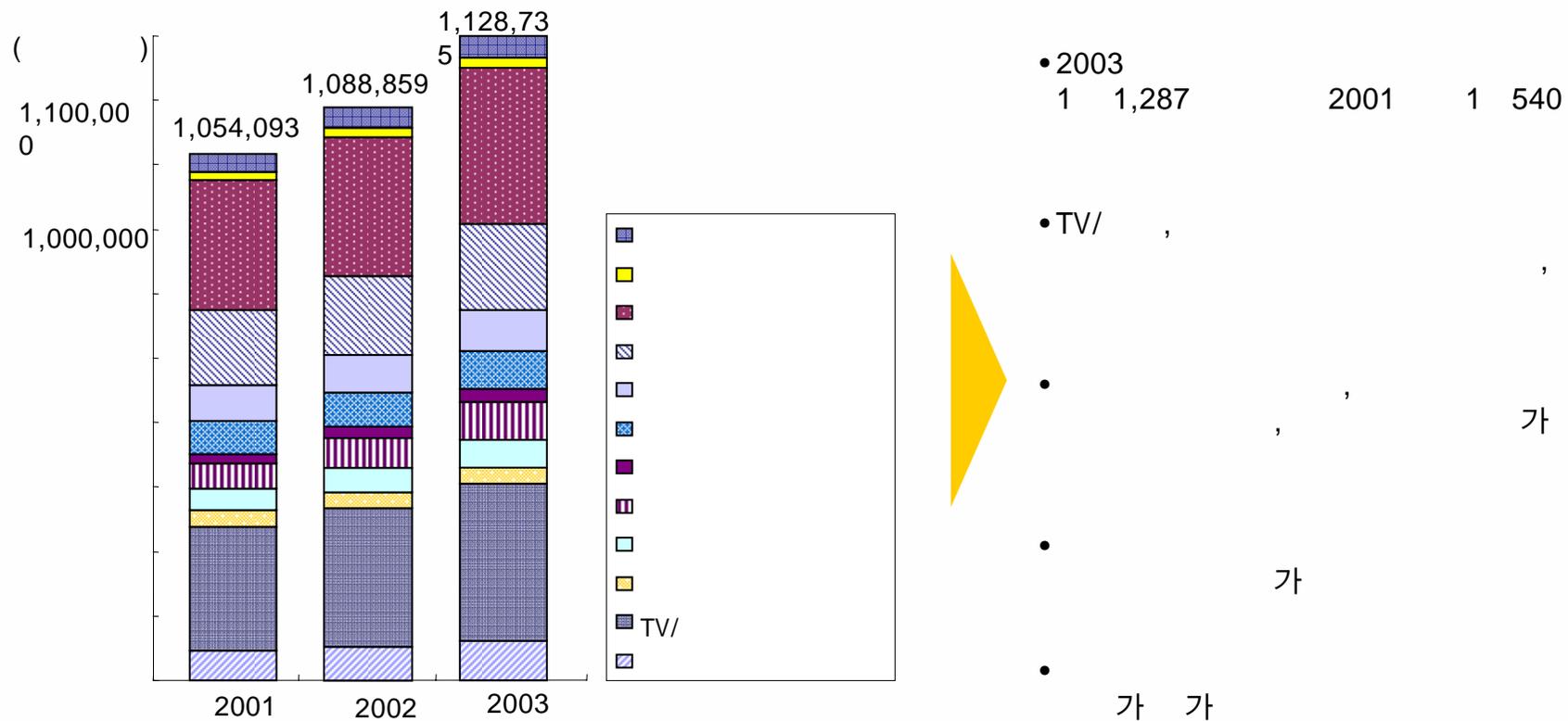
가 가

가

가



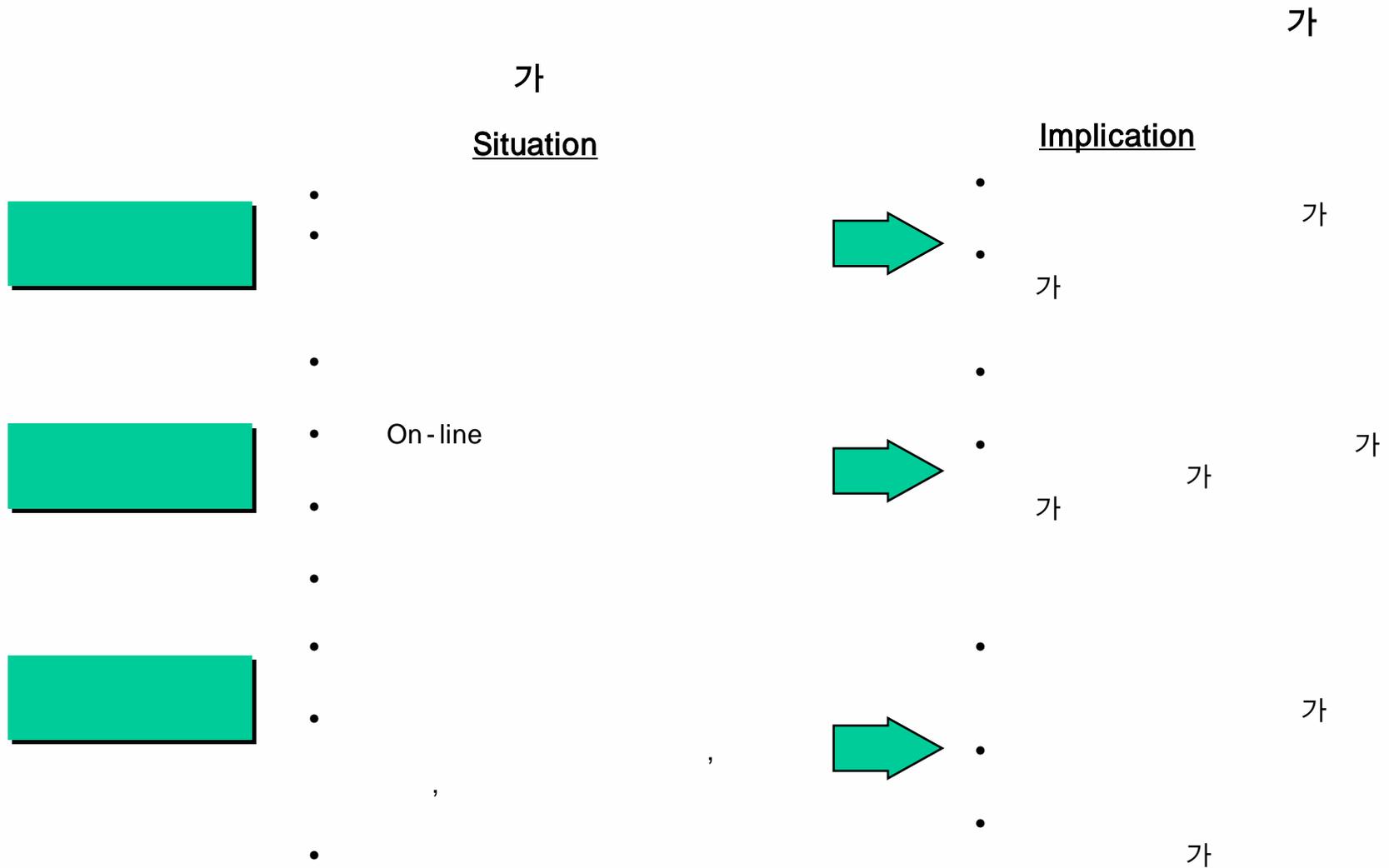
I . 2005년 문화콘텐츠산업 전망(계속)



* : pricewaterhouse coopers 2002-2007



I . 2005년 문화콘텐츠산업 전망(계속)

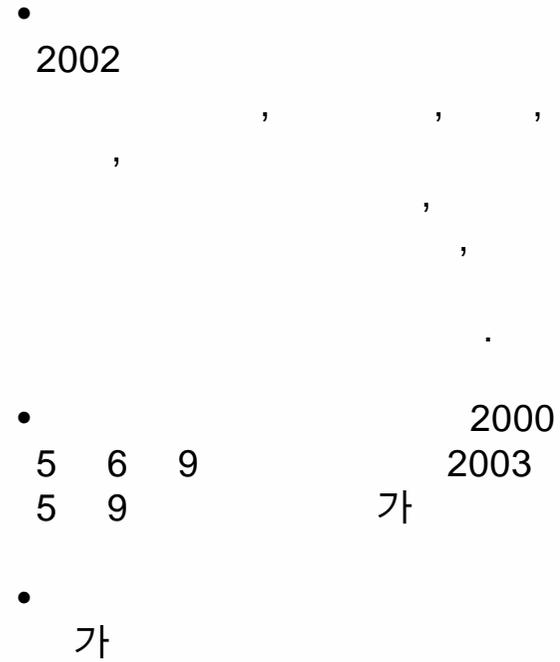
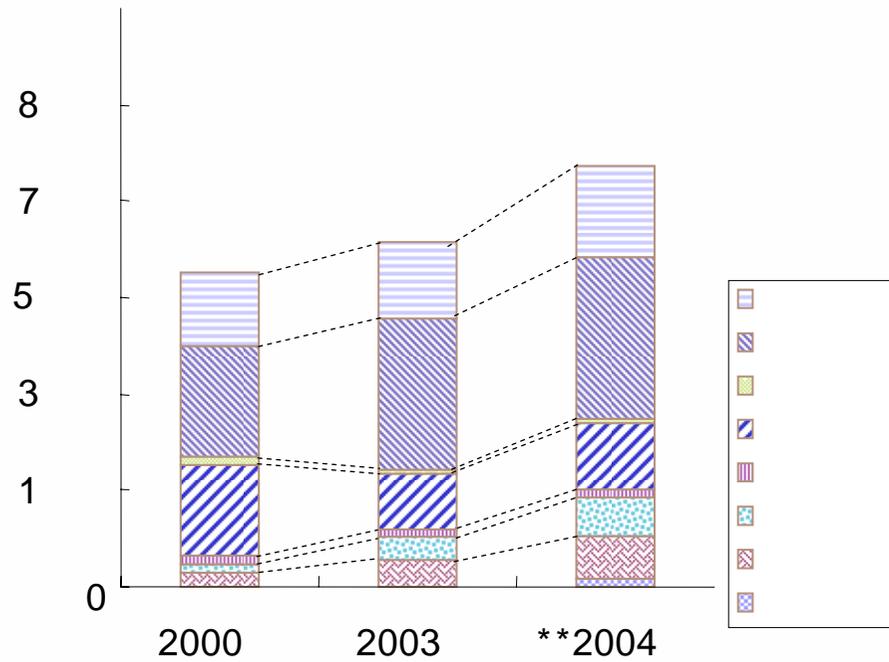




I. 2005년 문화콘텐츠산업 전망(계속)



(:)

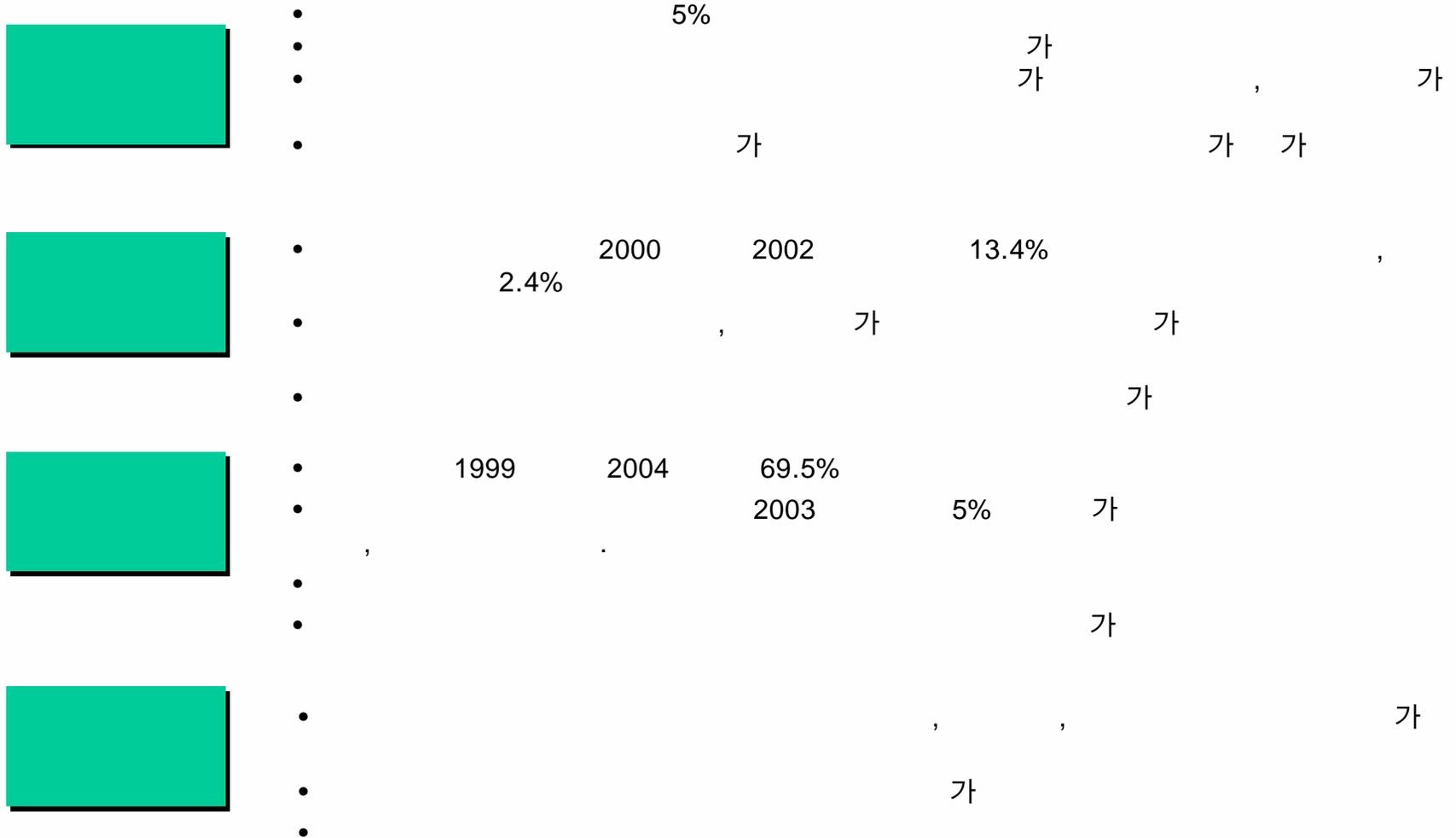


* : 2003, 2004
 **2004





I. 2005년 문화콘텐츠산업 전망(계속)



Creative Korea





II. 국내 문화콘텐츠산업의 경쟁력 수준

가 (2002)

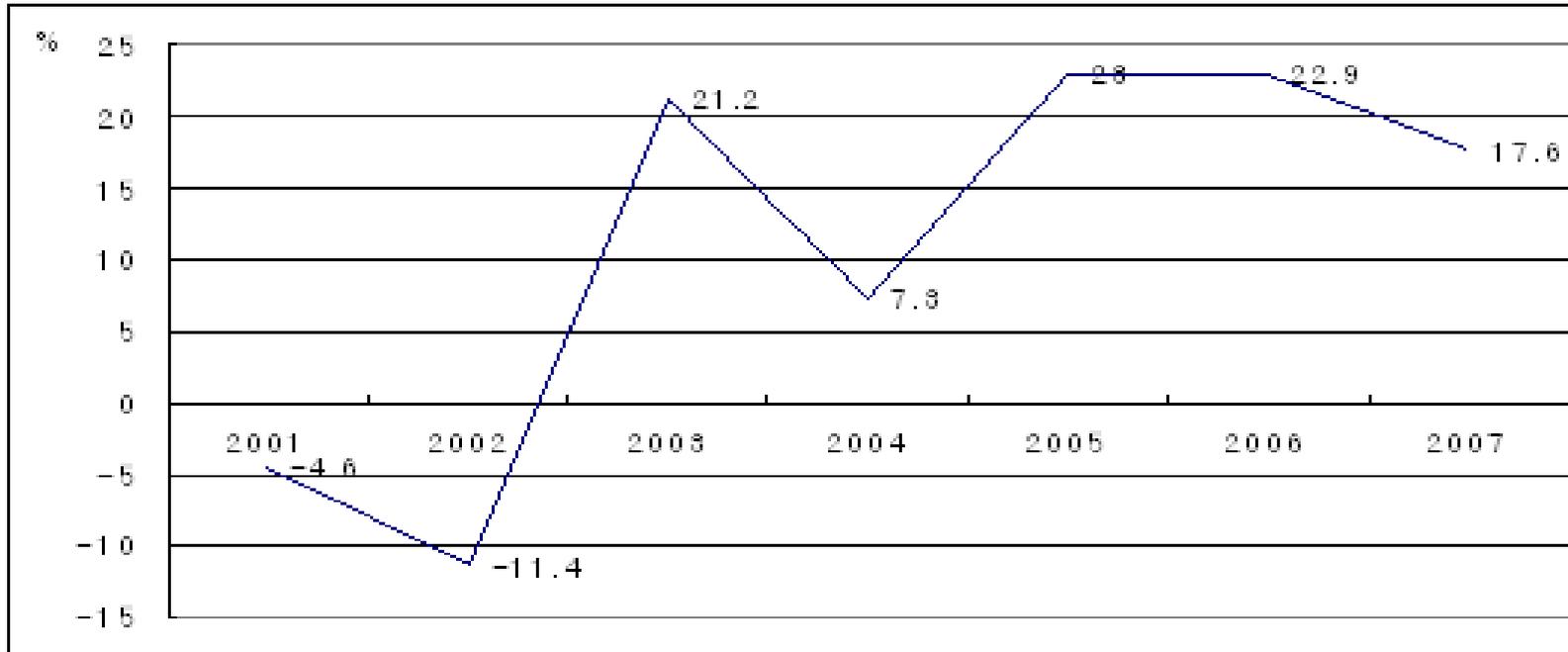
가	(%)	
1	40.2	
2	10.1	• 62%
3	5.5	• IT
4	4.4	• , 3 • 3
5	3.3	•
6	2.1	
7	2.1	
8	1.9	• 14.9%
9	1.5	• 1 , 2
10	1.5	

* : Global Entertainment and Media Outlook: 2002-2006 (PwC, 2002)



II. 국내 문화콘텐츠산업의 경쟁력 수준(계속)

(4)



* : 4 - , , ,

** : , “ ”, , 2004

2004 7.3%

2005 23%

- 2007

- , ,





II. 국내 문화콘텐츠산업의 경쟁력 수준(계속)

- “ ” 2004 , “ ” TAF 2004 ,
 “ ” MIPCOM 2004 Licensing Challenge
 OEM
 가
- 2004 MIPCOM 64% 가
- “ ”
 (2004.4.3)
- 2004 “ ”, “ ” - “ ”
- 3D , 3D OEM 가





II. 국내 문화콘텐츠산업의 경쟁력 수준(계속)

- (2004.10) (2004.1), (2004.7),
"MANHWA"
- 20 60
- '04 600 (20%)
- 가
- “ ”, “ ”, “ ”, “ ” OSMU
- “ ”, “ ”, “ ”
- “ ”, “ ” “ ”





II. 국내 문화콘텐츠산업의 경쟁력 수준(계속)

- 가
-
- (,)
- 2005
- 60 ()
- () Fox kids ,
- “ ” “ ” “ ”
- ,



II. 국내 문화콘텐츠산업의 경쟁력 수준(계속)

가

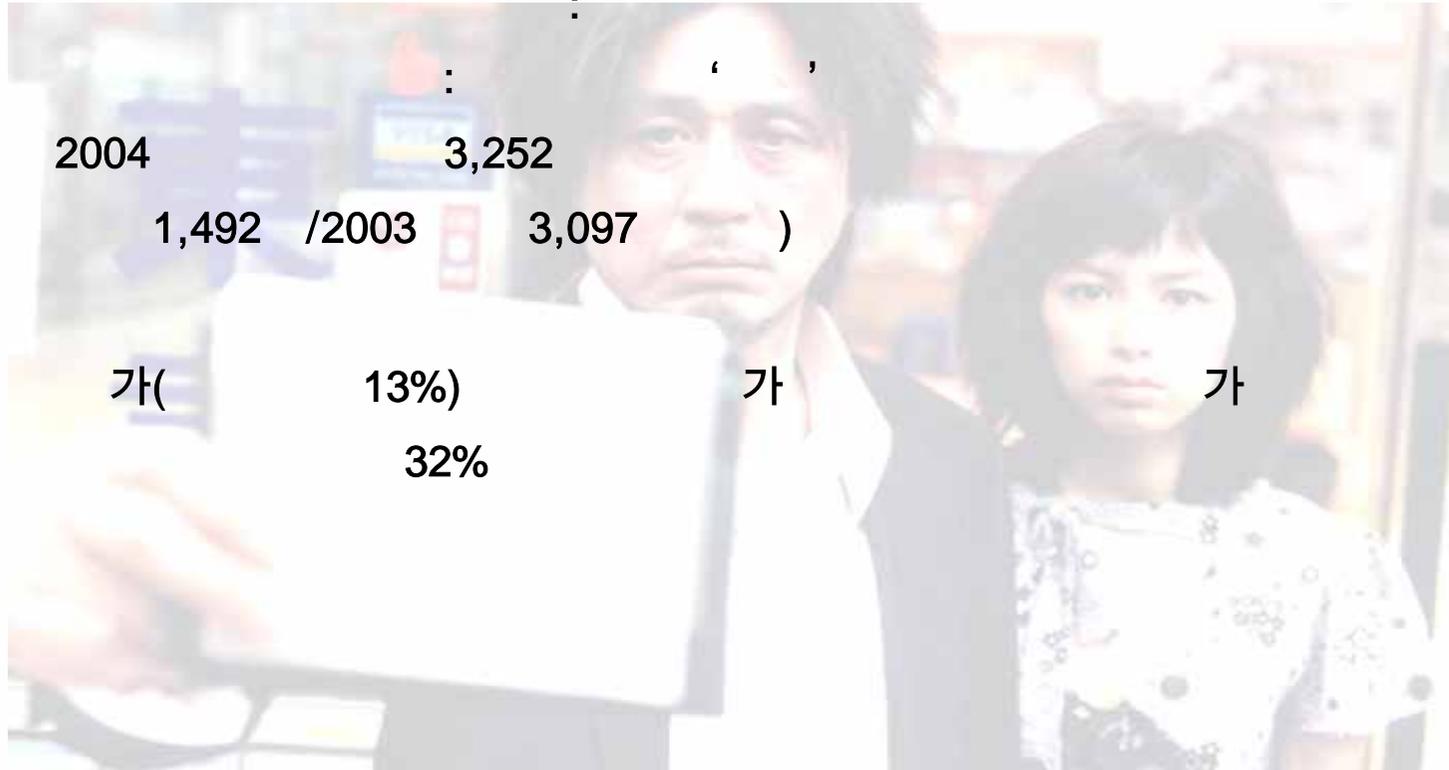
- (, , , SKT, LGT ,)
- (, ,)
- (,)





II. 국내 문화콘텐츠산업의 경쟁력 수준(계속)

- 2004
- 2004
- 2004





II. 국내 문화콘텐츠산업의 경쟁력 수준(계속)

- 1,892 \$('01) 2,881 \$('02) 4,214 \$('03) 7,000 ('04)
- 1:6.8 ('97) 1:0.87 ('02) 1:0.67 ('03) 1: 0.5 ('04)
- 2004
- (가) []
- / 가
- (OST, DVD, , CF, ,)
- “ 3 ” (1 , 2)
- 가 [TFT-LCD, LG)
-





II. 국내 문화콘텐츠산업의 경쟁력 수준(계속)

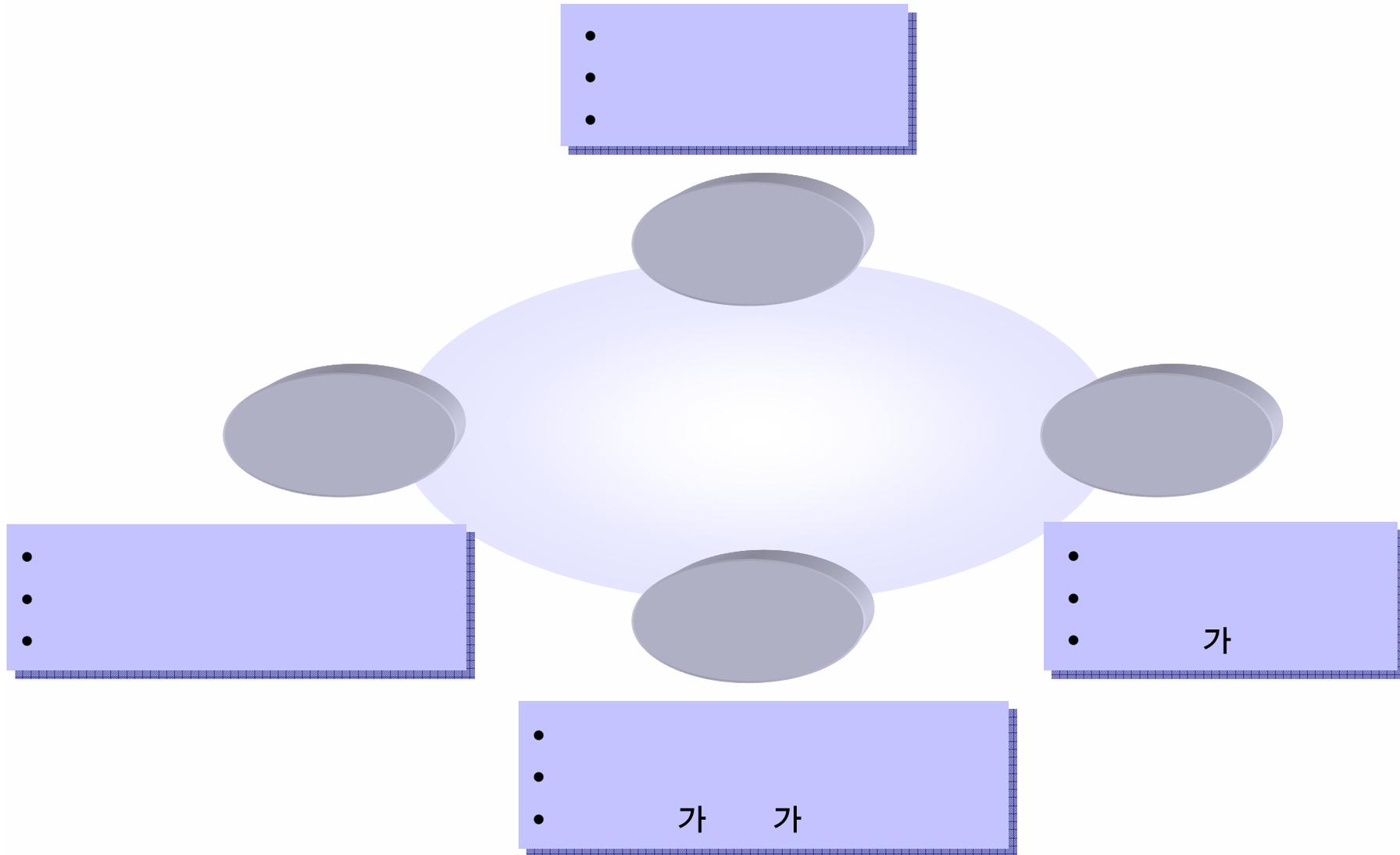


- (가 3,360)
- (2003. 10,)
- 가
-





III. 국내 문화콘텐츠산업의 문제점





III. 국내 문화콘텐츠산업의 문제점(계속)



-

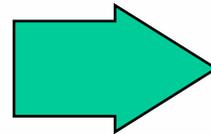
-

-

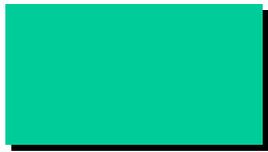


- OSMU

- ❖



- ❖



-

- , ,

- ❖

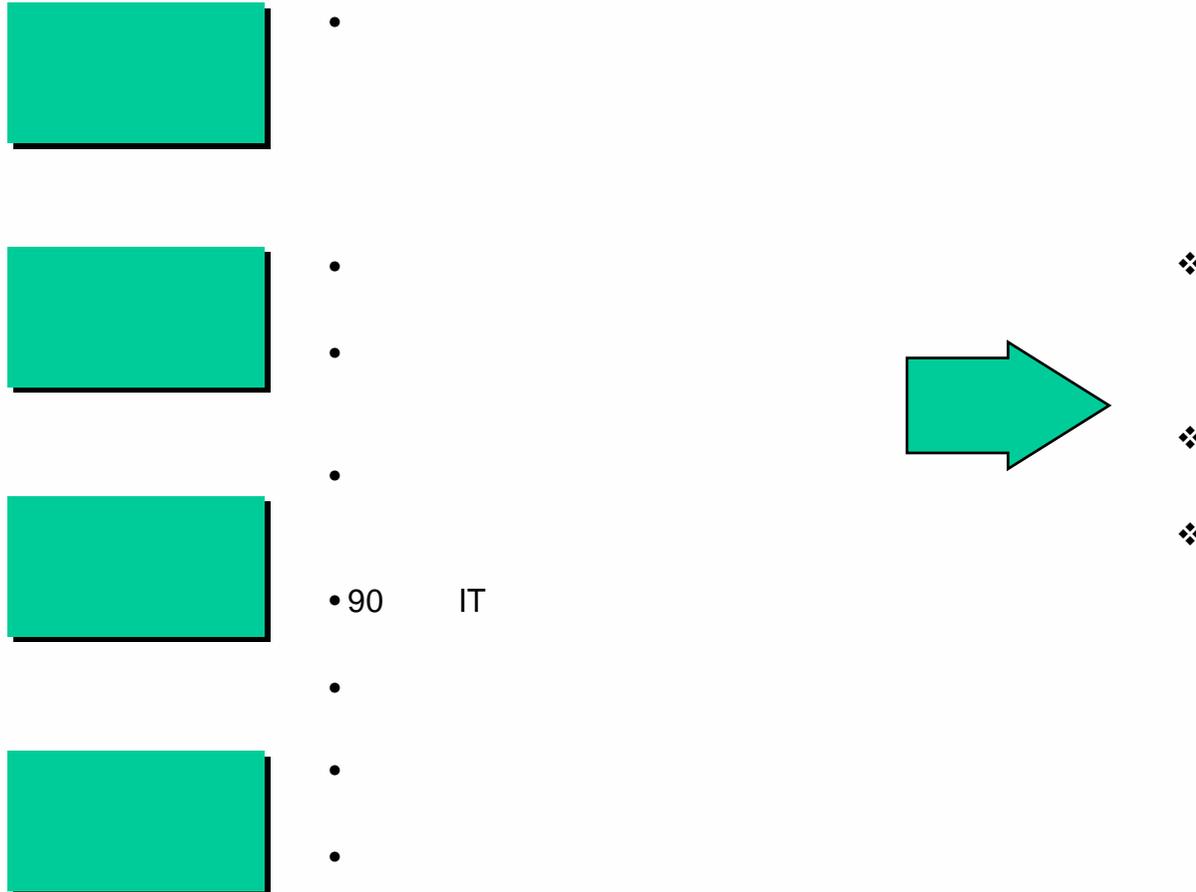


-





III. 국내 문화콘텐츠산업의 문제점(계속)





IV. 국내 문화콘텐츠산업 문제점의 대응방안

