

머 리 말

최근 몇 년 간 중국, 일본을 포함한 동남아를 중심으로 불었던 한류열풍이 주춤하며 2006년 이후 우리 문화콘텐츠의 수출은 위축된 모습을 보이고 있습니다. 기존 한류 국가의 자국 문화산업 보호 조치로 인한 실질적인 무역장벽 강화, 그리고 현지의 반(反)한류 정서는 우리 문화콘텐츠 수출기업의 어려움을 한층 가중시키고 있습니다.

그러나 장기적 시각에서 보면, 기존 한류 시장에서의 이러한 위기가, 한류의 재도약을 위한 또 다른 기회일 수 있습니다. ‘한류 열풍’을 등에 업고 국내 콘텐츠의 마케팅에만 안주하던 것에서 벗어나, 콘텐츠 자체의 내실화에 힘쓰는 계기가 될 수 있습니다. 또한, 과거 시장이 중국, 일본 등 아시아 일부 지역에 편중되었던 한계를 극복하고 중남미, 중동, 동유럽 등 ‘신흥시장’에 진출함으로써 시장 편중 위험을 분산시키는 동시에 한류 성장의 저변을 넓히는 좋은 기회가 될 수도 있습니다.

실제로도, 지난해 방송분야 수출에서 일본이 차지하는 비중은 과거 60%에서 44%로 감소한 대신, 수출 지역이 싱가포르·말레이시아·태국 등 아시아 타 지역이나 멕시코·브라질 등 남미, 터키·요르단·이란 등 중동으로 확산되는 모습에서 한류의 재도약 가능성을 확인할 수 있습니다.

우리 KOTRA는 2006년 8월 한국 문화콘텐츠 기업의 해외시장 진출을 체계적으로 지원하기 위해 문화서비스산업팀을 신설하여 세계 주요 게임, 방송, 영화 등 관련 전시회 참가를 지원하고, 수출상담회 및 로드쇼를 개최함으로써 문화콘텐츠 수출지원에 힘써 왔습니다.

뿐만 아니라, 2006년 동남아 지역 10개국에서 운영되었던 서비스수출 거점무역관을 5개 대륙 9개국으로 분산, 운영함으로써, 한류 시장의 다변화 트렌드에도 적극적으로 부응하여 왔다고 자부합니다.

본 자료는 2007년 10개의 서비스수출 거점무역관에서 현지의 문화콘텐츠 시장 현황을 조사한 것으로, <캐릭터편>, <모바일게임편>, <방송콘텐츠편>, <공연편> 총 4가지 주제로 발간하게 되었습니다. 이번 자료가 한국 문화콘텐츠 기업의 해외 진출에 유용한 정보를 제공할 수 있기를 바랍니다.

앞으로도 우리 KOTRA 문화서비스산업팀은 한류의 새로운 도약을 위하여 국내 문화콘텐츠기업에 유용한 다양한 정보를 생산, 제공하기 위해 노력하겠습니다.

끝으로, 자료발간을 위해 조사에 힘써주신 10개 서비스수출 거점무역관과 문화서비스산업팀 관계자 여러분께 감사의 말씀을 드립니다.

2008년 1월
KOTRA 전략마케팅본부장 황민하

Contents

■ 머리말	2
■ 대만편_타이베이 무역관	7
■ 말레이시아편_콰라룸푸르 무역관	33
■ 미국편_샌프란시스코, 로스앤젤레스 무역관	43
■ 멕시코편_멕시코시티 무역관	85

- 인도네시아편_자카르타 무역관 111
- 일본편_도쿄무역관 131
- 중국편_상하이 무역관 159
- 태국편_타이베이 무역관 173
- 프랑스편_파리 무역관 197

대만 캐릭터 산업 조사

가. 캐릭터 산업 동향

□ 캐릭터 산업 현황

- 대만 정부는 1992년 『도전 2008: 국가발전주요계획』 중 문화 창의 산업 발전의 일환으로 『창의 대만(Creative Taiwan)』이라는 슬로건을 내세운 이후, 대만의 자체적인 문화 창의 발전의 노력 이외에도 유럽, 한국, 홍콩, 싱가포르, 뉴질랜드, 호주 등 각국의 문화요소를 받아들기 시작함
- 대만 문화 창의 산업 중, 대만 경제발전 육성 산업 중의 하나로 캐릭터 산업이 각광을 받고 있으나, 대만에서 현재 성행하고 있는 캐릭터 상품들은 전반적으로 해외에서 들여온 영화, 동화, 만화, 온라인 게임, 모바일 응용 캐릭터 콘텐츠 등으로 대만 자체 캐릭터는 많지 않은 상황임
- 대만은 본래 대만 일반 예술문화 및 전통 원주민 문화를 바탕으로 창조된 제품으로, ‘캐릭터’라는 개념이 없었으며, 최근 각광을 받고 있는 만화 및 동화 주인공을 이용한 캐릭터 산업은 근래 들어 발전하기 시작하였음
- 대만 Artkey사 예술 라이선싱 센터에 의하면, 대만 캐릭터 라이선싱 산업 규모의 정확한 통계적 집계는 어려우나, 03’ 기준, 대만 총 캐릭터 라이선싱 산업규모는 총 USD 35억이며, 점점 증가추세에 있음
- 한편, 대만은 캐릭터를 이용한 마케팅 전략이 성공함으로서, 모바일콘텐츠, 온라인 콘텐츠, 백화점 경품, 신용카드, 매체통신, 국제 전시회 및 대만 국제 축제 등에 두루 응용되고 있음
- 제품 판매의 경우, 일반 백화점 및 캐릭터 전문 판매장에서의 판매보다는 인터넷을 이용한 제품 구매가 성행하고 있음

□ 대만 캐릭터 현황

○ 故宮博物館(고궁박물관)

- 대만 캐릭터 산업에 있어, 『동화』 주인공의 캐릭터를 이용한 제품은 비교적 약세이고, 전반적으로 예술부분의 캐릭터를 이용한 제품들이 보편적임
- 그 중 대표적인 캐릭터 제품으로는 대만의 고궁박물관에서 출시한 대만 문화재 관련 제품이 대만 및 해외 업체에게 좋은 이미지로 판매가 되고 있으며, 2005년에 고궁박물관은 세계 유명 브랜드인 이탈리아 Alessi사와 고궁박물관에 전시된 『건륭황제』의 이미지 라이선싱 계약을 맺음. 이탈리아 Alessi 사는 동 캐릭터를 이용하여, 기내용품, 핸드폰걸이, 열쇠고리 등 여러 생활용품을 제작하여 판매하고 있음

< 고궁박물관 캐릭터 상품 >



< 이탈리아 Alessi 캐릭터상품 >



○ 대만 101 쇼핑센터

- 대만의 독립 제작된 캐릭터 중 현저히 성공한 케이스는 현재까지 전무하나, 최근 출시된 타이베이 상징의 101 Building을 이용한 캐릭터 제품이 국내외 여행관광객들의 이목을 끌고 있음
- 대만 101 쇼핑센터는 일본 Hello Kitty 캐릭터 업체인 日本鷗設計와 합자로 101 쇼핑센터를 대표할 수 있는 캐릭터 『DAMPER BABY』를 개발하였으며, 현재 이와 관련된 상품은 총 88가지임
- 동 캐릭터 제품은 101 쇼핑센터 전망대에서 판매중이며, 구매를 하는 소비자들은 대만인(60%) 및 외국 관광객(40%)이 차지하고 있음. 동 제품의 경우 현재까지는 관광객 대상 판매에 국한되고 있으나, 향후 대만의 대표적인 브랜드로 육성하여 여타 산업에도 응용해 나갈 계획임
- 제작된 대표적인 캐릭터의 제품으로는 인형, 모자, 문구, 의류, 컵 등이 있음.



- 명칭 : 風阻尼器 (Wind Damper)
- 닉네임 : DAMPER BABY
- 출생일 : 2004년 10월 1일
- 출생지 : TAIPEI 101 Building
- 신장 : 5 50 Cm
- 무게 : 660 Ton

□ 대만에 진출한 한국 캐릭터 현황

- 대만의 최대 캐릭터 수입 국가는 일본, 미국 및 영국이며, 그 중 한국 캐릭터 역시 큰 비중을 차지하고 있음
- 중화권 내에서 한국에 대한 관심이 고조되면서, 전통적인 한국의 문화 혹은 한국 소비자들의 관심거리 역시 대만 사람들에게 큰 인기를 모으면서, 그 중 한국의 캐릭터 상품에 대한 관심이 제고됨
- 대만 지역 내에서 가장 인기를 끌고 있는 한국 캐릭터 제품은 PUCCA로 문구류, 인형, 액세서리, 생활용품 등에 응용한 제품들이 판매가 되고 있으며, 그 다음으로 똥(ddung), 뽀로로(Pororo), 마린블루스(MarineBlues), 마시마로(MashiMaro), 미스터김치(Mr. Kimchi) 등 여러 캐릭터 제품이 대만에 진출해 있음
- 업계에 의하면, 한국 캐릭터 개발 업체들의 제품 제작에는 아직까지 미흡한 상황임. 반면 대만 소비자들의 사랑을 가장 많이 받고 있는 『Hello Kitty』처럼, 여러 산업분야에서 응용할 수 있는 다양한 제품을 만든다면 대만 시장을 확장하는데 있어 많은 도움이 될 것임

〈 대만에 진출한 한국 캐릭터 〉

캐릭터 명칭	캐릭터 도안
뿌까(Pucca)	
똥(ddung)	
뽀로로(Pororo)	
마린블루스 (MARINE BLUES)	
마시마로 (MashiMaro)	
미스터김치 (Mr. kimchi)	

*자료원 : 타이베이 무역관 실사

나. 캐릭터 산업 유통 현황

□ 유통업

- 대만은 프랜차이즈형 유통업체가 약 9,000개사가 존재하는 전 세계 최대 프랜차이즈 산업의 밀집 국가로, 관련 유통업체들 역시 캐릭터를 이용한 마케팅 전략으로 상당한 수익을 올리고 있음
- 2006년도 대만의 대표적인 편의점인 세븐일레븐은 연도별 출시된 헬로키티 상표를 이용하여 총 52종의 헬로키티 자석 제품을 만들어 보급하기 시작함. 세븐일레븐은 일정금액 이상 구매 소비자들에게 동 캐릭터 제품을 무료로 제공하면서, 헬로키티 캐릭터가 대만 아이들 및 캐릭터 매니아 사이에서 인기를 끌기 시작하였고, 관련 제품 수집이 유행으로 번짐
- 세븐일레븐은 헬로키티 캐릭터를 통하여 06년도에 05년도 대비 영업 수입 NT\$ 5억원을 더 벌어들인 것으로 나타남
또한 대만全家 편의점은 2006년 7월 MSN 이모티콘을 이용한 8종의 자석 제품을 출시한 이후, 전년 동기 대비 판매액이 2배가 성장함

□ 금융 서비스업

- 2000년, 대만 誠泰銀行(성태은행)에서 처음으로 헬로키티 캐릭터를 이용한 신용카드를 발급한 이후, 대만 최초 수집 만장의 신용카드를 단시 일안에 발급하는 기록을 세우면서, 대만 여타 금융업체는 대만 소비자들에게 인기를 끌고 있는 캐릭터를 이용한 서비스 및 제품 판매를 하기 시작함
- 신용카드 제품뿐만 아니라, 캐릭터를 이용하여 제작한 USB 메모리 스틱, 열쇠고리, 핸드폰걸이, MP3 플레이어 등의 제품을 사은품 및 경품으로 소비자들의 이목을 끌고 있음

- 또한, 중국국제상업은행 및 兆豐國際商業銀行(Mega International)에서는 '아톰' 캐릭터를 이용한 신용카드를 발급하면서, 대만 소비자들 신용카드 평균 보유 수량인 3장에서 4.5장으로 늘어남



□ 항공업

- 대만 항공업 업체간의 경쟁이 치열해 지면서, 항공업체들은 동화속의 인물 캐릭터를 이용한 비행기 내부 좌석, 외관 및 관련 기내 상품들을 제작하여 항공편을 이용하는 소비자들의 눈길을 끌고 있음
- 대만 원동항공(遠東航空)은 최초 대만 프로야구단 연맹과 합작하여 캐릭터 'Camry'를 보잉 757 항공기 외관을 장식하였으며, 이를 계기로 대만 항공업체들은 연이어 각종 캐릭터를 이용한 마케팅 전략을 수립
- 중화항공(中華航空)은 대만 특산 과일을 기외(機外)에 장식하였으며, 장영항공(長榮航空)은 현재 대만 내 최고 인기를 얻고 있는 캐릭터 헬로키티를 기외에 장식하여 대만-일본을 운행하고 있음. 게다가 스튜어디스 제복, 머리장식, 기내용품(냅킨, 포커카드, 화장지 및 식기 도구) 등 총 52개 항목에 캐릭터를 이용하여 소비자들의 화제 거리, 기업 이미지 상승 및 항공이용 분위기가 바뀌는 부가가치 효과를 냄
- 또한, 대만 지하철공사는 2006년도 총 6개 구간의 지하철 외관에 '스누피(Snoopy)' 캐릭터를 장식하였으며, 지하철 티켓 및 지하철 내 스누피와 관련된 포스터를 장식하여 지하철을 이용하는 대만인들에게 유명 동화 인물이 목적지까지 동반해주는 느낌을 갖게 함



- 지하철 공사에 의하면, 동 캐릭터를 이용한 마케팅 이후, 지하철을 이용하는 승객이 지속적으로 증가하고 있음

□ 생활 및 오락업

- 대만 지역 내 ‘캐릭터’가 가장 많이 이용되는 제품으로는 의류, 문구, 생활용품, 액세서리 등이며, 주요 판매점은 캐릭터 제품 판매 전문점, 편의점, 대형마켓 및 백화점 등에서 판매가 되고 있으며, 최근에는 온라인 판매가 급증하고 있음
- 대만 내 가장 인기 있는 캐릭터 제품으로는 ‘헬로키티’ 제품이며, 다음으로 미피(Miffy), 스누피(Snoopy), 디즈니 캐릭터(Walt Disney), Kewpie, 가필드(Garfield), 핑크팬더(Pink Pander), 도라에몽 등임, 한국 ‘캐릭터’로는 ddung, 짜장소녀, Pororo, MARINEBLUES, Pucca, MashiMaro, Mr. Kimchi 등으로, 각종 문구류, 의류, 핸드폰 액세서리, 인형, 가방류 등의 제품이 있음



□ 캐릭터 산업 참고 자료 및 사이트

- 「品牌授權年鑑」(Brand Licensing Guide)
 - 출판지역 : 대만 중국, 홍콩, 일본, 한국, 싱가포르, 말레이시아
 - 출판시기 : 매년 1월 / 7월
 - 내용 : 캐릭터, 애니메이션, 오락영화, 예술동화, 만화 캐릭터, 스포츠의 브랜드 라이선싱 정보, 관련 전시회 및 세미나 정보 게재

- 참고 사이트

Brand Licensing Guide	http://www.licensing.com.tw/
Digital Content Industry Promotion Office	http://www.digitalcontent.org.tw/

□ 캐릭터 산업 관련 전시회 정보

○ Giftionery Taipei 2007

- 전시회명 : 台北國際禮品暨文具展覽會(品牌 授權專區)
(Giftionery Taipei 2007)
- 일시 : 2007년 4월 21일 ~ 24일
- 장소 : Taipei World Trade Center Exhibition
- 홈페이지 : <http://www.giftionery.net/>
- 연락처 : Tel:886-2-27255200 EXT:2623



○ 2007品牌經營趨勢論壇(2007 브랜드경영 세미나)

- 시간 : 2007년 4월 23일(월)
- 장소 : 台北世界貿易中心 (台北市信義路5段5號2F第5會議室)
- 주최 : 中華民國對外貿易發展協會(대만대외무역협회)
台北國際禮品暨文具春季展覽會(Giftionery Taipei 2007)
- 협력단체 : 品牌授權雜誌/商流世界股份有限公司
- 연락방법 : Tel : 886-2-27614343/ Fax : 886-2-27612102

다. 캐릭터 산업 진출 정보

□ 라이선싱 절차

- 대만 개발업체의 라이선싱 절차
 - 1단계 : 지혜재산국(지재국)에 디자인 등록
대만 업체는 자사에서 개발한 캐릭터에 대하여 디자인등록을 대만 지재권국(지혜재산권국)에 등록을 해야 함. 변리사에 대행 위탁(평균 NT 11,000-15,000)하거나 업체에서 직접 특허 신청
 - 2단계 : 실제 라이선싱 계약 체결
대만은 마스터 라이선스, 에이전트 및 임대 등의 세 가지 조건이 있으나, 대만 업체들 사이에서는 에이전트 및 임대 두 가지가 가장 보편적임
 - 3단계 : 승인절차
계약 이후, 계약조건에서 언급한 준수 항목 및 디자인 사용지침에 따라 승인절차를 통해 디자인 확인

〈 디자인 등록 과정 〉

디자인 등록 신청(대만 지혜재산권국(지재국)) → 심사 (1) → 심사(2) → 신청비 납부 → 등록완료 공고 → 등록증 발급(평균 소요기간 12개월)

□ 대만에 진출하는 해외기업의 라이선싱 절차

- 1단계 : 대만 라이선시(Licensee) 모색 및 디자인 등록 신청
대만에 진출하려는 해외 업체에서는 우선 대만 라이선싱 가능 업체를 찾은 후 디자인 등록을 하는 경우와, 대만 라이선싱 가능 업체를 찾기 이전 자체적으로 대만 지역 내 디자인 등록을 먼저 하는 경우 두 가지로 나뉨

- 2단계 : 라이선싱 계약 체결
현재 대만 업체의 대부분은 해외업체와 라이선싱 체결 시 에이전트 및 임대 등의 두 가지 조건으로 계약을 체결하고 있으며, 그 중에서도 에이전트 라이선싱 체결이 보편적임
- 3단계 : 승인 절차
대만 라이선시는 라이선싱 계약 조건에 의거 승인절차를 밟음. 일반적으로 대만 라이선시 업체는 대만 업체와의 『디자인』 사용 계약시, 해외 업체의 승인 절차를 통해 상품 디자인을 확인

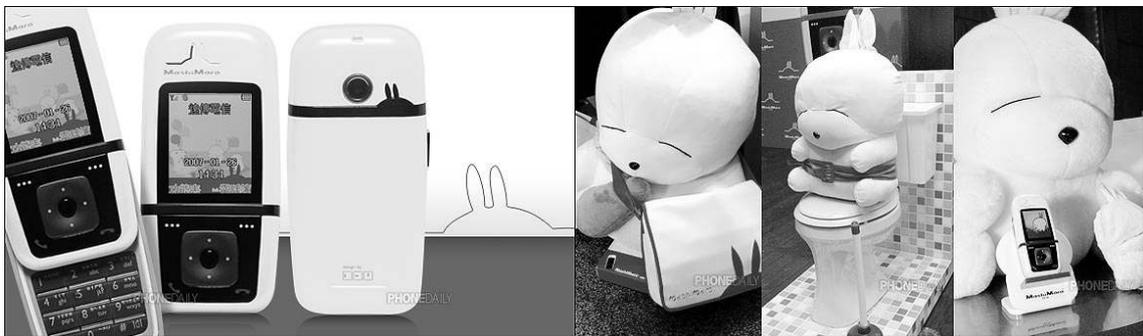
□ 현지 라이선싱 계약조건

- 대만의 경우 러닝개런티 및 권리금(디자인 사용)의 두 가지 방식으로 나눔
- 러닝개런티 방식일 경우, 매출의 5-10%(외산 캐릭터일 경우)를 대만 개발사에 지급
- 권리금 지불 방식일 경우, 평균 1년에서 2년 정도 디자인에 대한 사용 권리를 위임한 후, 사용 권리금에 해당하는 부분은 분기별 혹은 일시불로 지불하게 되며, 권리금은 『디자인』에 따라 다름

□ 한국 캐릭터 성공 사례 - 마시마로 (MashiMaro)

- 당초 대만 온라인 게임 업체였던 全家遊戲網은 대만 지역 내 한국 게임을 서비스하고 있던 중, 한국 문화 및 한국 정보를 취득할 기회가 많았으며, 한국에서 『MashiMaro』의 캐릭터가 성공하고 있다는 정보를 입수
- 이후 MashiMaro 캐릭터의 대만 시장조사를 시작하였으며, 결과 대만 청소년 및 젊은층의 수요 및 성공 가능성을 확인한 후 한국 업체와 계약을 맺음

- 대만 지역에 한하여 모든 산업분야에 동 캐릭터의 라이선스를 취득한 후 각종 산업 제품 분야에 응용하기 시작함
- MashiMaro의 대만 지역 내 지명도를 얻기 위하여 MashiMaro 플래쉬를 공공장소(버스 안, 지하철, 대형 간판)에 방영하기 시작하였으며, 기자회견을 열어 대만 소비자들의 지명도 획득에 성공함
- 이후 동사는 MashiMaro를 이용한 문구, 의류, 가방, 인형, 열쇠고리 및 핸드폰걸이 등의 제품을 판매하고 있으며, MSN 이모티콘, 모바일 콘텐츠 및 플래쉬 등 대만 청소년들의 인기 다운로드 캐릭터로 자리 잡음
- 최근 대만 모바일 통신업체인 台灣大哥大는 MashiMaro 캐릭터를 자사 핸드폰 기기 및 모바일콘텐츠에 이용함으로써 MashiMaro 캐릭터 핸드폰은 대만 소비자들 사이에서 최고 인기 아이템으로 등극



- 캐릭터의 성공으로 인하여 연이어 한국 캐릭터인 Ddung, Mr. Kimchi, MARINEBLUES 등의 라이선싱을 체결
- 동사는 현재 대만 최다 한국 캐릭터 라이선스 보유 업체로 성장함

□ 외산 캐릭터 성공사례 : 헬로키티, 多啦A夢(도라에몽)

- 최근 대만은 만화 및 동화 캐릭터를 이용한 마케팅 전략이 연이어 성공하면서, 만화 영화 속의 주인공은 더 이상 어린이들만의 소유물이 아닌 모든 사람들의 어린시절 꿈과 희망을 대표하는 캐릭터로 발전
- 대만 내 성공한 캐릭터 중, 헬로 키티(HELLO KITTY) 디자인은 대만 유명 패스트푸드인 맥도날드 및 대만 대표적인 편의점 세븐일레븐의 마케팅의 주요 소재(테마별 캐릭터 인형 및 관련 제품 출시로 소비자들의 광적이 수집으로 인한 매출 증가)로 사용되면서 전 국민이 수집하는 대표적인 캐릭터로 성장하였으며, 대만 항공업, 금융업 및 기타 산업 등에 널리 응용되고 있음
- 두 캐릭터는 일반 제품 이외에도 디지털 콘텐츠의 소재로 활용되고 있으며, 모바일콘텐츠 및 MSN 및 야후 포털사이트의 아바타로 인기를 얻고 있음
- 한편, 대만 波任特(Pollster Online Survey) 업체의 시장조사 결과에 따르면, HELLO KITTY를 제외한 네티즌이 뽑은 인기 캐릭터로는 多啦A夢(도라에몽)이 전체 41%를 차지하면서 최고 캐릭터로 선정되었으며, 다음으로는 디즈니 동화 인물 캐릭터가 전체 29%를 차지함

라. 캐릭터 산업 관련 기업 리스트

EPHOENIX NETWORKS CO. LTD		설립연도	2002년	
업체분류	캐릭터 라이선스 에이전트	주요 캐릭터 이미지		
매출액 (2006)	N/A			
자본금	NTD 3,000,000	캐릭터명	Mr. Bean	
전화	02-26261206	홈페이지	www.brand-license.com	
팩스	02-26261720	직원수	10명	
Contact Person	직위	N/A	이름	Ms. 梁曙凡
	이메일	sophia@brand-license.com		
	전화	02-26261206 #18		
주요품목	의복, 완구, 문구, 가방	주요 수요계층	아동, 청소년	
유통형태	백화점 및 전문 브랜드숍			
업체 소개	<ul style="list-style-type: none"> - 2006년 ‘Mr. Bean’ 캐릭터 라이선스 계약 체결 이후, ‘Mr. Bean’으로 제작된 ‘휴가’란 영화를 통하여 홍보 시작 - ‘Mr. Bean’의 캐릭터를 이용한 제품인 의류, 완구, 문구, 가방은 청소년 및 어린아이들에게 인기를 끌고 있음 - 대만 어린아이들이 즐겨보는 디즈니 채널을 통하여 관련 만화영화를 방영한 후, 백화점 및 캐릭터 전문매장을 통한 판매 			

POWER INTERNATIONAL MULTIMEDIA INC.		설립연도	1996년	
		주요 캐릭터 이미지		
업체분류	캐릭터 라이선스 에이전트			
매출액 (2006)	N/A			
자본금	NTD 100,000,000		캐릭터명	Hanada Shonen Shi
전화	02-27976611		홈페이지	www.pimgroup.com.tw
팩스	02-27988686		직원수	40명
Contact Person	직위	관리부	이름	Ms. Yang
	이메일	service@pimgroup.com.tw		
	전화	02-27976611 EXT : 825		
주요품목	만화 , DVD, 필통, 시계		주요 수요계층	아동 및 중고등 학생
유통형태	ON/OFF 채널			
업체 소개	<p>- 한국, 일본, 유럽 등의 만화 영화 및 동화를 수입하여 대만 여러 방영 채널을 통한 방영 및 관련 제품인 문구 및 완구 제품을 대만 내 판매하고 있음</p>			

SPRING HOUSE ENTERTAINMENT INC.		설립연도	2000년	
		업체분류 캐릭터 라이선스 에이전트	주요 캐릭터 이미지	
매출액 (2006)	N/A			
자본금	NTD 130,000,000		캐릭터명	a-kuei
전화	02-2655-7399		홈페이지	www.kland.com.tw
팩스	02-2655-7398		직원수	35명
Contact Person	직위	관리부	이름	Ms. Lee
	이메일	member@kland.com.tw		
	전화	02-2655-7399 EXT : 155		
주요품목	플래쉬, 애니메이션, 모바일 게임, 완구	주요 수요계층	성인	
유통형태	모바일 및 유무선 채널			
업체 소개	- 동사에서 개발한 a-kuei란 캐릭터는 대만 자체 개발된 대표적인 애니메이션의 주인공으로 2004년 일본과 합자하여 일본 지역 내 만화영화로 방영함 - 또한, 2006년 일본 3G 모바일 통신업체와 협력하여, 모바일을 통한 다운로드가 가능하게 함			

M-ETEL CO. LTD.		설립연도	1997년	
		주요 캐릭터 이미지		
업체분류	캐릭터 라이선스 에이전트			
매출액 (2006)	N/A			
자본금	NTD 164,000,000		캐릭터명	MarineBlues
전화	02-2948-7111		홈페이지	www.ctfamily.com.tw
팩스	02-2948-9889		직원수	100명
Contact Person	직위		이름	Ms. Wu
	이메일	service_ctfamily@pfamily.com.tw		
	전화	02-2948-7111 EXT : 3301~3308		
주요품목	문구, 완구, T-shirt		주요 수요계층	네티즌
유통형태	전문 브랜드 습			
업체 소개	<ul style="list-style-type: none"> - 대만 지역 내 한국 캐릭터 라이선스를 최다 보유하고 있는 업체이며, 한국 캐릭터로는 똥(ddung), 뽀로로(Pororo), 마린블루스(MARINEBLUES), 마시마로(MashiMaro), 미스터김치(Mr. kimchi)의 라이선스를 가지고 있음 - 판매하고 있는 캐릭터 관련 상품으로는 문구, 완구, 핸드폰 걸이, 일반 행사용 상품 등으로 판매하고 있음 			

ANIMATION INTERNATIONAL LTD		설립연도	1990년	
		주요 캐릭터 이미지		
업체분류	캐릭터 라이선스 에이전트			
매출액 (2006)	N/A			
자본금	NTD 3,000,000		캐릭터명	도라에몽
전화	02-2531-2211		홈페이지	www.ail.com.hk
팩스	02-8181-2283		직원수	15명
Contact Person	직위	Overseas dpt.	이름	Ms. 莊
	이메일	N/A		
	전화	02-2531-2211		
주요품목	문구, 만화, 완구 및 각종 아동 용품	주요 수요계층	아동	
유통형태	편의점 및 전문 브랜드 샵			
업체 소개	<ul style="list-style-type: none"> - 본사를 홍콩에 두고 있는 업체로, DORAEMON 의 캐릭터 라이선스 취득 후, 대만 지역 역시 동시 서비스하고 있음 - 캐릭터 제품으로는 인형을 비롯한 완구, 문구, 만화 영화 위주로 판매되고 있으며, 다양한 주제를 바탕으로 열리고 있는 축제활동 및 대만 유명 프랜차이즈 업체와 협력하여 상품 홍보 중 			

MUSE COMMUNICATION CO. LTD		설립연도	1987년	
		주요 캐릭터 이미지		
업체분류	캐릭터 라이선스 에이전트			
매출액 (2006)	N/A			
자본금	NTD 50,000,000		캐릭터명	ONE PIECE
전화	02-2903-9101		홈페이지	www.e-muse.com.tw
팩스	02-2903-6346		직원수	60명
Contact Person	직위	Licensing dpt.	이름	Ms. Hung
	이메일	michy@e-muse.com.tw		
	전화	02-2903-9101 ext. 115		
주요품목	문구, 모바일 액세서리, 침구	주요 수요계층	중고교생	
유통형태	온라인 쇼핑			
업체 소개	<p>- 일본 캐릭터인 ONE PIECE(원피스)의 라이선스 취득 후, 온라인 쇼핑몰을 운영하면서 다양한 캐릭터 상품을 손쉽게 구매할 수 있도록 운영하고 있음</p>			

OMQ ZMEDIA LIMITED		설립연도	2007년	
		주요 캐릭터 이미지		
업체분류	캐릭터 라이선스 에이전트			
매출액 (2006)	N/A			
자본금	NTD 5,000,000	캐릭터명	OLD MASTER Q	
전화	02-27730589	홈페이지	www.omqcomics.com	
팩스	02-27735389	직원수	10명	
Contact Person	직위	담당자	이름	Mr.Chang
	이메일	vip@omqcomics.com		
	전화	02-27730589#15		
주요품목	의류, 완구, 문구, 만화책	주요 수요계층	중고등학생	
유통형태	온라인 쇼핑 및 일반 문구센터			
업체 소개	<ul style="list-style-type: none"> - 홍콩에서 50-60년대 인기를 모았던 만화책 OLD MASTER Q의 라이선스 획득 후, 만화책 및 관련된 캐릭터 상품을 판매하고 있음 - 또한, OLD MASTER Q를 이용한 애니메이션, 만화영화 및 웹사이트를 구축하여 대만 소비자들이 손쉽게 접할 수 있도록 운영중임 			

中華卡通製作有限公司		설립연도	1971년	
		주요 캐릭터 이미지		
업체분류	캐릭터 라이선스 에이전트			
매출액 (2006)	N/A			
자본금	NTD 30,000,000		캐릭터명	마주(媽祖)
전화	02-2915-9797		홈페이지	www.taichikid.com.tw
팩스	02-2913-4694		직원수	16명
Contact Person	직위	관리부	이름	Ms. LEE
	이메일	lee@ccpco.com.tw		
	전화	02-2915-9797#17		
주요품목	문구 및 완구		주요 수요계층	아동
유통형태	백화점 및 전문 브랜드 샵			
업체 소개	<ul style="list-style-type: none"> - 동사는 대만 동화 개발 업체 중 가장 오랜 역사를 가지고 있는 업체이며, 최근 대만 소수민족인 마족과 관련된 동화를 펴냄으로써 관련 캐릭터 상품 판매가 지속적으로 증가하고 있음 - 또한, 마족 동화를 애니메이션으로 제작 중에 있으며, 제작이후 중화권 국가에 수출 예정 			

SEVEN FAIRY LIMITED		설립연도	1991년	
		주요 캐릭터 이미지		
업체분류	캐릭터 라이선스 에이전트			
매출액 (2006)	N/A			
자본금	NTD 5,000,000		캐릭터명	HELLO KITTY
전화	04-2380 1998		홈페이지	www.jawawa.com
팩스	04-2380 7978		직원수	9명
Contact Person	직위	관리부	이름	Ms.謝
	이메일	sevenf@ms46.hinet.net		
	전화	04-23801998		
주요품목	완구, 문구, 일상용품		주요 수요계층	아동 및 청소년
유통형태	온라인/ 오프라인			
업체 소개	<p>- 대만 지역 내 최고의 인기를 끌고 있는 『HELLO KITTY』의 캐릭터 상품의 판매권을 가지고 있는 업체임</p> <p>- 판매되고 있는 관련 캐릭터 제품으로는 완구, 문구, 가방, 지갑 등이 있으며, 동사는 전문 브랜드 스텝을 운영하고 있어 쉽게 구매가 가능함</p>			

ETTODAY YOYOTV		설립연도	1997년	
		주요 캐릭터 이미지		
업체분류	캐릭터 라이선스 에이전트			
매출액 (2006)	N/A			
자본금	NTD 3,040,000,000		캐릭터명	SaMiYam
전화	02-2772-9188		홈페이지	http://bloguide.ettoday.com/channel/yoyo_tv/
팩스	02-2389-6830		직원수	1523명
Contact Person	직위	관리부	이름	Ms. Ku
	이메일	cindy_ku@emg.com.tw		
	전화	02-2772-9188 #8672		
주요품목	의류, 완구, 문구		주요 수요계층	아동
유통형태	TV			
업체 소개	<ul style="list-style-type: none"> - 당사는 대만 아동 및 초등학생을 대상으로 교육 채널을 운영하고 있는 업체이며, 각종 교육프로그램 및 만화 영화를 방영하고 있음 - 각종 유명 애니메이션 방영 및 만화영화를 응용한 교육프로그램을 개발하고 있으며, 개발된 만화영화는 모두 CD 및 DVD 등으로 판매되고 있음 - 또한, 대만 어린아이들에게 사랑을 받고 있는 각종 캐릭터 제품은 온라인 및 백화점에서 판매를 하고 있음 			

말레이시아 캐릭터 산업 조사

가. 캐릭터 산업 현지 동향

□ 시장 특성

- 말레이시아 캐릭터 산업은 의류 제조업과 제과업 그리고 어린이 목욕용품과 간단한 의료 상품 정도의 잡화 등이 주종을 이루나 시장의 영세성과 제한성으로 인근 동남아 국가인 싱가포르나 홍콩 등과는 그 소비 패턴에서 차이를 보임
- 말레이시아 캐릭터 산업은 대부분 수입에 의존하고 있다고 해도 과언이 아닐 정도로 자체 개발 상품이 전무후무하고 수입에 의존하고 있는 상품도 그 이용도가 제한적인 것이 큰 특징

나. 캐릭터 산업 진출 정보

□ 제 3국을 통한 라이선싱 거래 방식

- 시장의 특성상 직거래 라이선싱 거래를 하는 것이 아니라 제3국(싱가포르나 홍콩 등)을 통한 간접 거래의 방식을 이용하고 있음
- 대표적인 라이선싱 업체로는 Fun Characters International (FCI)로서 1991년 설립된 동남아시아에서는 대표적인 캐릭터 라이선싱 회사로 싱가포르에 본사를 둔 공식 디즈니 컨슈머 상품의 마케팅 라이선시(Disney Consumer Product Marketing Licensee)임
- FCI Malaysia에 따르면 동남아시아(싱가포르, 말레이시아, 인도네시아, 태국, 브루나이, 필리핀)에서의 디즈니 캐릭터 상품과 관련된 사업은 매년 300백만달러 이상의 성장세를 보이며 전체적으로 FCI를 통해 라이선싱을 받은 회사는 모두 300여개가 넘는 업체로 조사
- FCI는 현재 Sub-License Disney Property를 현지 제조업체, 디스트리뷰터, 수입업체와 소매 업체에 서비스 하고 있다고 밝힘
- 캐릭터 상품을 취급하는 대표적인 업종인 제과업에서는 런던 비스킷 버하드(London Biscuits Bhd-LBB)가 대표적이고 이외에 마미더블 데커 말레이시라 버하드(Mamee-Double Decker Malaysia Berhad), 오리엔탈 푸드 인더스트리 홀딩스(Oriental Food Industries Holdings Berhad) 등이 있고 의류 제조업체로는 하이텍스 가먼트즈(Hytex Garments(M) Sdn Bhd)가 있음. 양 업종 모두 직접 라이선싱이 아닌 싱가포르나 홍콩을 통해서 상품을 수입하고 있으며 이는 말레이시아가 아직도 라이선싱 산업(캐릭터 산업 포함)의 초기 단계를 벗어나지 못하고 있는 것을 보여주는 증거라고 할 수 있음
- 이런 간접 라이선싱의 3단계 구조는 말레이시아에서는 가장 보편적인 구조이며 직접 제3국에서 라이선싱을 들여오는 경우는 극히 드문 것으로 조

사됨. 또한 아직도 미키 마우스나 도날드덕 같은 월트 디즈니 캐릭터의 의존도가 절대적으로 높아 타 캐릭터들의 시장 점유율이 상대적으로 낮은 것도 특징. 이런 상황 때문에 소비자 시장은 아직도 제한적이고 타국의 캐릭터 상품들이 말레이시아에서 성공할 수 있는 경우는 월트 디즈니 등 국제적인 브랜드를 제외하고는 극히 드물다는 것이 주요 업체들의 의견임

- 이런 시장의 영세성과 소비자 패턴으로 인해 업체들은 굳이 시간과 자금을 들여 외국으로부터 라이선싱을 하는 것을 꺼려하고 있으며 대신 인근 국가에서 제한적으로 라이선싱을 함

□ 캐릭터 성공사례

- 런던 비스킷 버하드 (London Biscuit Berhad)
 - 1981년 설립된 현 말레이시아 최대의 제과제조 업체로 총 6개의 생산 공장을 보유하고 있음. 2006년 "Ready-To-Eat"제과 제품으로 23%의 매출 성장률을 기록하였으며 말레이시아뿐만 아니라 주요 동남아시아 국가와 중동 지역의 총 60개국에 달하는 국가로의 수출이 총 이익의 60%를 차지함으로써 할랄(Halal) 제과 제품으로 무슬림 국가에서의 시장 점유율이 높은 회사
 - 지난 2006년 전체 매출액이 전년도 대비 31%의 상승세를 보였으며 런던 비스킷 제품은 Lonbisco, London, Kinos, Gega, Caca, Mizu, Hiro 등의 상표로 출시되고 있음
 - 디즈니 캐릭터로 포장 출시되고 있는 제품은 현재 시중에 총 13개 제품이 있으며 디즈니 캐릭터 제품 역시 수출용으로 주요 시장은 중국, 홍콩, 마카오 그리고 서남아시아 지역임
 - FCI를 통해 디즈니 캐릭터를 라이선싱하고 있으며 매해 2년 마다 그 라이선스를 연장
 - 말레이시아 국내에만 총 300여개의 판매상을 확보하고 있음

- 하이텍스 가먼트즈(Hytex Garments(M)Sdn Bhd)
 - 1981년 실크 스크린 프린팅으로 시작하여 현재 말레이시아 대표 의류제조업체로 자리 잡은 하이텍스는 말레이시아, 싱가포르, 브루나이를 중심으로 의류 주문 제조업체이며 월드 오브 카툰(World of Cartoon) 등을 포함한 자체 개발 브랜드의 총 40여개의 컨셉트 스토어를 운영하고 있음
 - 2005년 홍콩에서 개최된 Licensing Show의 "Premier Asian Licensing Awards"에서 "Best Licensee"로 노미네이트 된 경험도 있으며 현재 FCI에서 월트 디즈니사와 워너 브라더스사의 캐릭터를 라이선싱하고 있음
 - 또한 워너 브라더스의 대표적 캐릭터인 루니 툰(Looney Tunes)의 캐릭터 상품을 말레이시아, 싱가포르뿐만 아니라 중국본토에도 판매하고 있음
 - 2005년 말 말레이시아에서 론칭되었던 루니 툰(Looney Tune)시리즈의 상품 론칭은 당시 호주 워너 무비 월드(Warner Movie World)를 경품으로 한 콘테스트로 관심을 끈 바 있음
 - 이를 계기로 하이텍스는 월드 오브 카툰(World of Cartoon)이라는 컨셉의 스토어를 운영하게 되며 총 25개의 스토어에서 유아에서 성인 소비자들을 커버하는 one stop shopping shop을 운영하고 있음
 - 월드 오브 카툰은 말레이시아 유일의 국제적인 캐릭터 의류와 액세서리 상품을 판매하는 스토어로서 루니 툰 이외에도 미키 언리미티드(Mickey Unlimited), 위니 더 푸(Winnie the Pooh), 어린이 미키(Mickey for Kids), 워너 브라더스(Warner Brothers), 루니 툰(Looney Tunes), 베이비 루니 툰(Baby Looney Tunes), 아가용 가필드(Garfield Infant), 슈퍼맨(Super Man), 배트맨(Batman)을 이용한 캐릭터 상품이 가능함

- 월드 오브 베이브(World of Babes)라는 컨셉 스토어 역시 성공적으로 운영되고 있으며 하이텍스에 따르면 루니 툰과 베이비 루니 툰 캐릭터는 평균 20%이상의 판매 향상을 가져왔고 특히 베이비 루니 툰은 전년 대비 45% 이상의 매출 신장을 가져 왔다고 밝힘

□ 캐릭터 디자인 전문 교육 기관 동향

- 근래 말레이시아 관련 업계는 캐릭터 산업을 육성하고자 대학을 포함한 사설 교육기관에 캐릭터 디자인 관련한 학과를 설치하는 것을 유도함으로써 근본적으로 캐릭터 산업을 육성하는데 관심을 가지기 시작
- 특히 정부 주관 사업인 MSC(Malaysia Super Corridor) 산업을 주도적으로 이끌어가는 MDEC(Multimedia Development Corporation Sdn Bhd)가 Creative Multimedia 산업 부흥에 그 관심을 가짐으로써 말레이시아는 애니메이션뿐만 아니라 이에 연장으로 고부가가치 산업인 캐릭터 산업 부흥에 자연스럽게 관심을 가짐. 이에 대학과 사설 교육기관 역시 멀티미디어 산업과 관련할 경우 일정의 심사 후에 MSC Status지위를 부여하고 세제 할인 등의 혜택을 줌
- 멀티미디어 대학(Multimedia University), 림궝윙 대학(Lim Kok Wing University), 원 아카데미(The One Academy) 그리고 고 아카데미(Go Academy) 등이 말레이시아 내에서 성공적으로 프로그램을 운영하는 교육 기관이라고 함
- Go Academy Sdn Bhd의 CEO인 Mr. Aaron Ong Lai Huat 에 따르면 말레이시아 내의 양질의 커리큘럼을 운영 중인 교육 기관들은 순수한 캐릭터 상품 개발을 위한 캐릭터 디자인이 아닌 애니메이션이나 게임 개발에 이용하기 위한 캐릭터 디자인에 그 목적을 두는데, 그 가장 큰 이유는 캐릭터 머천다이징 산업은 그 시장 자체가 영세하고 캐릭터 상품 개발 시 투입만큼의 산출을 내지 못한다는 점 그리고 말레이시아 소비자가 이미 인터넷 등이나 미디어를 통해 국제 브랜드인 월트 디즈니 캐릭터 정도의 상품에만 집착하기 때문에 현지 업체들이 캐릭터 상품의 디자인에 모험을 하지 않는다는 점을 교육 기관들이나 업체들이 캐릭터 머천다이징 개발 분야에 관심을 두지 않는 가장 큰 이유로 들

다. 캐릭터 산업 관련 기업 리스트

업체이름	특징
Flystudio	2001년 설립 http://www.flystudio.com.my T)03-7803-9818 F)03-7803-9817
Silverant	Provision of 3D animation services MSC Status 회사 http://www.silver-ant.com Suite 605, Block B Pusat Dagangan Phileo Damansara1, No.9, Jalan 16/11, Off Jalan Damansara, 46350 Petaling Jaya, Selangor T)03-7958-8655 F)03-7958-8253
Les Copaque Production Sdn Bhd	Development of Digital Post-Production & 2D/3D digital content MSC Status 회사 http://www.lescopaque.com No.36A, Jalan Rugby 13/30, Tadisma Harta Business Park, Section 13, 40100 Shah Alam, Selangor T)03-5511-8089 F)03-5511-8086
Vision Animation	Research and development on area of motion capture system as well as 3D animation and visual effects Persistence of Vision Sdn Bhd로 더 잘 알려져 있음 http://www.visionanimation-net 2nd Floor, No.5, Lorong 19/1A, Section 19, 46300 Petaling Jaya, Selangor T)03-7957-2932 F)03-7957-2740

○ 인터뷰

- 면담자 정보 보호를 위해 미공개

○ 자료원

- International Licensing:4th Edition – EPM Communications Inc
The Asia – Pacific Retail and Licensing Outlook – ISA
전화 인터뷰 – Mr. Jerry Wang (Research Specialist ,Asia Pacific)
<http://www.marketresearch.com>
- Hytex Integrated Berhad – www.hytex.com.my
T)03-6273-2323(18 Lines)
F)03-6273-3232(3 Lines)
- Hong Kong Licensing Show 2005
by Hongkong Trade Development Council
Premier Asian Licensing Awards –
Best Licensing Agency List
<http://www.hklicensingshow.tdctrade.com>
- London Biscuits Berhad – <http://www.londonbiscuits.com.my>
T)07-861-5288
F)07-861-5186
- Fun Characters International
Fun Characters Sdn Bhd – <http://www.fun-characters.com>
T)03-2695-3181
F)03-2695-3176
- Multimedia University – <http://www.mmu.edu.my>
T)03-8312-5594
F)03-8312-5554
- Lim Kok Wing University College –

<http://www.limkokwing.edu.my>

T)03-8317-8888

F)03-8317-8988

전화 면접 - Mr. Tan(강사)

- The One Academy - <http://www.toa.edu.my>

T)03-5637-5510

F)03-5637-5508

- Go Academy Sdn Bhd - <http://www.go-academy.com>

T)03-5621-8090

F)03-5631-7090

- FlyStudios - <http://www.flystudio.com.my>

T)03-7803-9818

F)03-7803-9817

- Vision Animation - <http://www.visionanimation.net>

T)03-7957-2932

F)03-7957-2740

- Les' Copaque Production Sdn Bhd - <http://www.lescopaque.com>

T)03-5511-8089

F)03-5511-8086

- Silver Ant Sdn Bhd - <http://www.silver-ant.com>

T)03-7958-8655

F)03-7958-8253

미국 캐릭터 산업 조사

가. 캐릭터 산업 동향

□ 시장 규모 및 특성

- 2006년 북미지역 라이선싱 시장규모는 710억불이었으며, 이중 캐릭터와 관련된 라이선싱은 약 \$ 18.85억불로 전체 라이선싱 시장의 약 27%를 차지하는 것으로 추정됨
- 캐릭터 관련 시장규모는 인물, 엔터테인먼트/캐릭터 및 장난감/게임의 합계
- 동 보고서에서 사용하는 캐릭터의 정의는 동경 마케팅연구소에서 정의한 소재별 분류 중 엔터테인먼트 산업과 관련된 부분인 인물, 영화/만화 주인공, 동물, 제품/신체 일부분을 소재로 한 상품으로 제한하였음

〈 북미지역 라이선스 상품 소재형태별 매출총액〉

(단위: 미 10억불)

분 류	매 출 액	비 중
미술품	6.40	9%
인물	3.50	5%
엔터테인먼트/캐릭터	12.70	18%
패션	9.80	14%
음악	2.20	3%
비영리	0.95	1%
출판	1.80	3%
스포츠	13.90	20%
장난감/게임	2.65	4%
상표/브랜드	17.20	24%
기타	0.15	1%미만
총	71.25	100%

*자료원 : The Licensing Letter: EPM Communications

- 엔터테인먼트 및 캐릭터 부문은 특징별로 두 가지로 구분할 수 있으며, 하나는 상품 수명이 짧은 '유행' 상품이고, 다른 하나는 수명이 긴 '클래식' 상품임
- '유행' 상품의 평균 수명은 약 3년에서 5년으로 대부분의 매출은 첫 1년에서 2년 사이에 이루어지며, 인터넷에서 창작된 일부 '유행' 상품의 경우에는 수명이 1년 미만인 경우도 있음
- 반면, '클래식' 상품은 디즈니의 미키 마우스와 같이 수십 년간 가치를 유지할 수 있으며, 이러한 상품의 마케팅은 보수적인 성향을 보이는 등 '유행'상품과는 근본적인 차이를 보임
- 엔터테인먼트/캐릭터 부문의 약 70%는 아동을 주 타겟으로 하는 상품이 차지하고 있으며, 나머지 30%는 스타워즈와 같이 전 연령층을 대상으로 하는 상품과 Reservoir Dogs와 같이 성인층을 대상으로 하는 상품이 차지하고 있음
- 엔터테인먼트/캐릭터 부문 상품의 대부분은 전통적으로 텔레비전, 영화, 애니메이션 등을 소재로 하였으나, 최근에는 Crazy Frog, Happy Tree Friends 등 인터넷 및 UCC 등에서 파생된 상품 또한 인기를 끌고 있음
- 장난감 및 게임 부문에서 역시 텔레비전, 영화, 만화 등을 소재로 한 라이선싱이 상당부분을 차지하지만, 일반적으로 라이선싱으로 활동하는 장난감 및 게임 개발업체 또한 브래츠(MGA), 소닉 더 헛지호그(SEGA) 등 자체적인 브랜드를 개발하여 장난감과 게임은 물론이고 의류, 액세서리, 신발 등의 산업부문으로 브랜드확장을 활발히 하고 있음
- 특히, 마텔 사의 경우 자체 캐릭터 바비 인형을 사용하여 일종의 복합 마케팅 전략을 사용하고 있는데, 한편으로는 바비를 활용한 게임을 제작하는 반면(캐릭터 라이선싱), 다른 한편으로는 바비 인형과의 연관이 적은 의류제조업체를 대상으로 브랜드확장 전략을 구사하고 있음

- 인물, 특히 연예인을 활용한 라이선싱의 경우 상품개발 또한 가능하지만, 실제로는 라이선싱 소득의 약 80% 이상이 광고 및 프로모션과 연관되어 있음
- 전통적으로 인물을 소재로 한 라이선싱의 경우 엘비스 프레슬리와 베이브 루스 등 연예인과 운동선수가 대다수를 차지하고 있으나, 그 외에도 부시 전 미대통령과 아인슈타인과 같이 정치인, 과학인, 요리사 등을 소재로 한 경우도 종종 있었음

□ 캐릭터상품의 최종제품 형태별 특성

- 동일한 캐릭터라 할지라도 소비자는 동 캐릭터를 여러 가지 형태의 제품으로 접하며, 형태별 시장규모는 다음과 같음

〈 북미지역 라이선스 상품 제품형태별 매출총액 〉

(단위: 미 10억불)

제품분류	매출액	비중
액세서리	6.60	9%
의류	8.90	12%
전자제품	1.10	2%
가정제품	3.60	5%
식품/음료	8.00	11%
신발	2.00	3%
가구/홈데코	2.15	3%
선물	5.20	7%
건강/화장품	4.60	6%
부속제품	2.60	4%
유아제품	3.20	4%
음악/비디오	1.70	2%
출판	5.40	8%
스포츠 제품	1.65	2%
문방구/종이제품	3.70	5%
완구/게임	6.20	9%
비디오게임/소프트웨어	4.20	6%
기타	0.45	1%
합 계	71.25	100%

*자료원 : The Licensing Letter: EPM Communications

- 캐릭터 상품의 최종제품 형태는 액세서리에서 문방구까지 매우 다양하게 나타나고 있으나, 이중 가장 관련성이 높은 제품형태는 완구/게임, 비디오게임, 의류, 문방구/종이제품 등의 분야임
- 과거 의류, 신발 등의 분야에서는 단순히 캐릭터 내지는 로고를 티셔츠에 새기는 것만으로도 구매욕을 일으킬 수 있었으나, 최근에는 패션 트렌드를 감안해야함은 물론이고, 캐릭터 또는 로고와 의류가 잘 어우러져야 판매가 이루어지는 실정임
- 문방구/종이제품의 경우 특히 냅킨, 일회용 접시, 파티용품 등 아동용 파티제품이 강세이며, 문방구의 경우에도 전체 문방구 제품의 약 15%~25%가 캐릭터를 소재로 한 상품으로 유망함
- 하지만 위 제품 형태 중 캐릭터와 관련성이 가장 많은 형태는 완구/게임 부문으로, 전체 매출의 약 40%~50%가 캐릭터 라이선싱 제품인 것으로 알려져 있음(단, 라이선싱 외에 자체적인 캐릭터 상품은 제외된 수치임)
- 완구/게임 부문 중에서도 캐릭터에 대한 의존도가 높은 제품은 액션피겨이며, 이 외에도 만화 등에서 소재를 따온 보드게임, 인형, 등이 있음
- 남자 청소년층은 캐릭터 상품으로 구매를 이끌어내기 힘든 수요계층이지만, 스포츠 관련 상품과 함께 비디오 게임 상품은 이들 계층이 주 타겟이며, 특히 비디오게임시장의 약 60%는 캐릭터 라이선싱의 결과물인 것으로 파악됨
- 비디오 게임 부문은 타 부문과는 달리 Xbox, Gameboy 등 플랫폼 별로 세분화 되어 있어, 라이선싱 계약시 일부 라이선서의 경우에는 시장을 플랫폼별로 세분화시켜 라이선싱 개런티를 극대화하는 한편, 다른 일부는 비디오, PC, 모바일, 인터넷 게임 등 모든 플랫폼에 대한 마스터 라이선시를 두어 총괄적인 마케팅이 가능하도록 하는 경우도 있음.

나. 캐릭터 산업 유통 현황

□ 오프라인 판매 경로

- 라이선스 상품의 판매경로는 해당 상품의 성격에 따라 결정되기 마련이며, 특히 엔터테인먼트 및 캐릭터 상품은 일반적으로 청소년을 주 수요층으로 삼는 유통채널을 따라 거래됨
- 예를 들어, 스타워즈 에피소드 1 (Star Wars : Episode I)의 경우 고급 유통체인점을 통한 판매도 시도한 사례가 있었는데, 실제로 판매실적이 중저가 유통체인점에 비하여 저조하여, 에피소드 II와 관련된 상품은 이에 맞게 조정된 경우가 있음
- 또한 유통업자는 독특한 상품을 통하여 자사 브랜드 이미지를 높이고자 하는데, 이를 위하여 유통업자가 라이선서와 직접 계약을 맺는 사례가 최근에 많아지고 있는 실정임
- 예를 들어 Limited Brands사로부터 독립한 Tween Brands사는 미 최대 완구제조업체인 Mattel사와 직접 라이선싱 계약을 체결하여 바비 인형을 소재로 한 의류를 제작하여 자사 여아용 의류/신발/액세서리 유통체인점인 'Limited Too'을 통하여 판매하고 있음
- 이러한 경향으로 인하여, 종전에는 관련업체 정도로 치부되었던 유통사들이 최근에는 라이선서, 라이선사와 더불어 제3의 당사자로 올라섰음
- 캐릭터 상품이 유통되는 채널은 여러 형태로 존재하는데, 크게는 백화점, 할인점, 전문점, 편의점, 인터넷 및 홈쇼핑 등이 있으며, 각 채널별로 주요 유통업체 현황은 다음과 같음.

〈 유통채널 형태별 분류 및 주요유통업체 〉

구 분	주요 유통업체
백화점	Bloomingdale, Macy's, Nordstrom, J.C. Penney, Sears
할인점	Kmart, Target, Wal-Mart, Costco, Sam's Club
전문점	Sanrio Surprise, Spencer Gifts, Barnes & Nobles, Bed, Bath & Beyond, Kids 'R' Us, Rite-Aid
인터넷/홈쇼핑	라이선서 홈페이지 자체 판매, Ebay, Amazon, QVC(홈쇼핑), HSN(홈쇼핑), ShopNBC(홈쇼핑)
기타	Ben Franklin, 7-Eleven, 디즈니랜드 등 놀이공원

- 백화점은 Bloomingdale과 Nordstrom 등 고가의 하이엔드(High-end) 쪽으로 갈수록 캐릭터 관련 상품수가 줄어드는 반면, J.C. Penney 등 대중적 로우엔드(Low-end) 백화점으로 가면 상품수가 더욱 다양해짐.
- 하지만, 여전히 캐릭터와 관련된 상품은 백화점보다는 할인점과 각종 전문점 위주로 거래가 되고 있으며, 특히 완구 전문점인 Toy 'R' Us의 경우에는 제품의 대부분이 캐릭터 상품임

□ 온라인 판매 경로

- 전통적인 매장을 탈피하여 새로운 형태로 운영되는 유통망으로는 지금은 어느 정도 자리가 잡힌 홈쇼핑과 최근 몇 년 사이에 두각을 나타내고 있는 인터넷 몰 등이 있음
- 인터넷 판매는 전체 캐릭터 판매액의 5% 미만으로 추정되고 있어, 아직까지는 저조하지만, 이러한 신규 유통채널 개발에 대한 라이선서/라이선서들의 관심이 나날이 커지고 있음
- 현재 많은 라이선서들은 자사 홈페이지를 통하여 온라인 판매를 하고 있으며, 경우에 따라서는 라이선서의 홈페이지 또는 아마존/e-bay와 같은 외부 온라인 전문매장을 통하여 유통시키고 있음

- 한편, 카툰네트워크사가 자사 캐릭터 사무라이 잭 관련 상품을 온라인 상에서 먼저 시험을 하는 등, 일부 라이선서들의 경우에는 전통적인 오프라인 매장을 통한 대대적인 판촉을 실시하기 이전 단계로 온라인 매장을 테스트베드로 활용하고 있음
- 또한 마텔 사의 캐릭터 상품 Hot Wheels 및 바비 인형을 소재로 한 컴퓨터의 경우에는 온라인 사이트로만 판매되고 있고, Marvel사는 자사 만화캐릭터가 그려진 한정판 자동차를 인터넷 경매 사이트로 판매하는 등 인터넷을 활용한 캐릭터상품의 유통에 대한 다양한 실험이 진행되고 있는 중임.

〈 캐릭터 관련 주요 온라인 판매처 〉

이름	주 소
	내 용
Barnes&Nobles	www.bn.com
	게임, 만화 캐릭터 관련 상품 온라인 매매
Toys 'R' Us	www.toysrus.com
	캐릭터 소재 완구 온라인 판매
Walmart	www.walmart.com
	기타상품을 포함하여 캐릭터 관련 상품 판매
Amazon	www.amazon.com
	기타상품을 포함하여 캐릭터 관련 상품 판매
Entertainment Earth	www.entertainmentearth.com
	액션피겨 및 캐릭터관련 상품 온라인 판매
Costume Craze	www.costumecraze.com/Cartoon-Character-Costumes.html
	애니메이션 캐릭터를 주제로 한 코스튬 판매
Fun Sleepware	www.crazyforbargains.com
	캐릭터 관련 의류 판매(잠옷 위주)
Gifts for Kids	www.greatgiftsandtoys.com
	가방, 의류, 액세서리 등 캐릭터를 소재로 한 상품 온라인 판매
Capital Comics	www.capitalcomics.com
	만화책 온라인 판매(collectible)

□ 캐릭터 산업 참고 자료 및 사이트

○ 간행물

- Wizard

- 주소 : www.wizarduniverse.com/magazine/wizard/
- 내용 : 만화(comic) 등 종합 엔터테인먼트 전문 월간지

- Toyfare

- 주소 : www.wizarduniverse.com/magazine/toyfare
- 내용 : 캐릭터 관련 액션피겨 및 기타 장난감 소개

- Inquest Gamer

- 주소 : www.wizarduniverse.com/magazine/inquest/
- 내용 : CCG(Collectible Card Game) 전문월간지

- Anime Insider

- 주소 : www.wizarduniverse.com/magazine/anime/
- 내용 : anime 관련 전문 월간지

- Toy Wishes

- 주소 : www.toywishes.com
- 내용 : 매년 가장 우수한 캐릭터관련 상품 선정 및 리뷰를 발간

- Lee's Toy Review

- 주소 : www.leestoyreview.com
- 내용 : 액션피겨 및 장난감

- PC Gamer

- 주소 : www.pcgamer.com
- 내용 : PC 게임 소개 및 관련 기사/ 일부 캐릭터 관련 기사

- License

- 주소 : www.licensemag.com
- 내용 : 라이선싱 관련 전문월간지

○ 포털 사이트

- Toonopedia - Don Markstein's

- 주소 : www.toonopedia.com
- 내용 : 캐릭터 해설, 캐릭터 디자이너 소개, 주요 캐릭터 제작사 소개

- License finder

- 주소 : <http://tracker.licensemag.com/>
- 내용 : 라이선스 소유주 검색

- Action-Figure

- 주소 : www.action-figure.com
- 내용 : 캐릭터 관련 장난감(액션피겨) 뉴스 및 리뷰

- Anime Cons

- 주소 : www.animecons.com
- 내용 : 애니메이션 관련 전시회 정보 및 뉴스 제공

- Marvel Comics

- 주소 : www.marvel.com
- 내용 : Marvel사 작품 소개/판매 등

- DC Comics

- 주소 : www.dccomics.com
- 내용 : DC사 작품 소개 및 링크 제공

- Comics.com

- 주소 : www.comics.com
- 내용 : 만화소개, 기사제공, 캐릭터 상품 온라인 판매

- Online Comics

- 주소 : www.onlinecomics.net
- 내용 : 만화관련 포럼, 만화 디렉토리

- Smack Jeeves
 - 주소 : www.smackjeeves.com
 - 내용 : 온라인 만화 publishing

- Comic Genesis
 - 주소 : www.comicgenesis.com
 - 내용 : 온라인 만화 publishing

- Wizard Entertainment
 - 주소 : www.wizarduniverse.com
 - 내용 : 만화/애니메이션 관련 포탈

- DLTk's Craft for Kids
 - 주소 : www.dltk-kids.com/crafts/cartoons/zoo.html
 - 내용 : 캐릭터를 주제로 한 각종 클립아트 및 공예품 제작기법 소개

- Comedy Zone - Cartoons & Cartoon Characters
 - 주소 : www.comedy-zone.net/cartoons/characters/index.htm
 - 내용 : 주요 애니메이션 및 애니메이션 캐릭터 소개

- Topher's Breakfast Cereal Character Guide
 - 주소 : <http://www.lavasurfer.com/cereal-guide.html>
 - 내용 : Cereal 캐릭터 소개

- Birthday Party Ideas - Cartoon Characters
 - 주소 : http://www.birthdaypartyideas.com/html/cartoon__character_party.html
 - 내용 : 애니메이션 캐릭터를 주제로 한 생일파티 아이디어 공유

- The Cartoon Site
 - 주소 : <http://www.thecartoonsite.com/>
 - 내용 : 자체제작 캐릭터 판매 및 라이선싱

- The Curtoons
 - 주소 : <http://www.curtoons.com/>
 - 내용 : 맞춤형 캐릭터 디자인 서비스 제공

- Cartoon Research
 - 주소 : <http://www.cartoonresearch.com>
 - 내용 : 애니메이션 관련 포털사이트

- The Animation Show
 - 주소 : <http://www.animationshow.com>
 - 내용 : Theatrical Animation 소개(지역을 순회하며 엄선된 애니메이션 상영), 관련기사, 포럼

- Cartoon Brew
 - 주소 : <http://www.cartoonbrew.com/>
 - 내용 : 애니메이션 관련 기사(리뷰, 소개 등)

- The Animated Movie Guide
 - 주소 : <http://www.animatedmovieguide.com/>
 - 내용 ; 연도별 애니메이션 영화 소개

- Transformer World 2005
 - 주소 : www.tfw2005.com
 - 내용 : 애니메이션 Transformers 전문 포털

- The Fighters Generation
 - 주소 : www.fightersgeneration.com
 - 내용 : 게임캐릭터 소개 등

- ASMZINE
 - 주소 : www.asmzine.com
 - 내용 : 장난감 박람회 관련 기사

□ 캐릭터 산업 관련 전시회 정보

○ Licensing International Expo 2007

- 기간 : 2007.6.19-21
- 장소 : Jacob K. Javits Convention Center, New York
- 전시규모 : 520개 사, 6,000 브랜드
- 참가규모 : 23,000명
- 전시대상 : 캐릭터/브랜드 소유주 및 라이선싱 에이전트
- 참가대상 : 소매상, 제조사, 마케팅산업 종사자
- 주최 : Advanstar Global Licensing Group
- 홈페이지 : www.licensingshow.com
- 기타 : 라이선싱 관련 컨퍼런스 개최, 국가관 운영
(2006 KOCCA 전시)



○ American International Toy Fair

- 기간 : 2007.2.17-20
- 장소 : Jacob K. Javits Convention Center, New York
- 전시규모 : 30개국 1,500개사
- 참가규모 : 90개국, 20,000 바이어
- 전시대상 : 장난감/엔터테인먼트 상품 제조사, 세일즈 대표
- 참가대상 : Retailer, wholesaler, importer, buying group(비공개)
- 주최 : Toy Industry Association
- 홈페이지 : www.toyfairny.com



○ Fall Toy Preview

- 기간 : 2007.10.9-12
- 장소 : Dallas Market Center, Dallas, TX
- 전시규모 : N/A
- 참가규모 : N/A
- 전시대상 : 장난감 제조사, 세일즈 담당자
- 참가대상 : 대형 장난감 유통사
- 주최 : Toy Industry Association

○ Comic-Con International

- 기간 : 2007.7.26-29
- 장소 : San Diego Convention Center, San Diego
- 전시규모 : 9,000개사, 460,000 sqft
- 참가규모 : 바이어/ 참관객 등 114,000명
- 전시대상 : 애니메이션, 영화 등 캐릭터 엔터테인먼트사
- 참가대상 : 엔터테인먼트 산업 종사자 및 관심 있는 개인
- 주최 : Comic-Con International
- 홈페이지 : <http://www.comic-con.org/ci/>



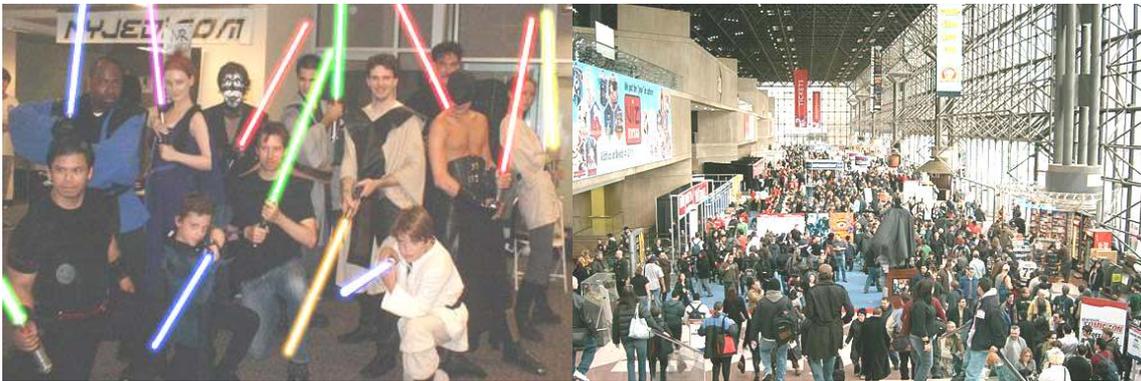
○ Wonder-Con 2007

- 기간 : 2007.3.2-4
- 장소 : Moscone Center South, San Francisco, CA
- 전시규모 : NA
- 참가규모 : 참관객 등 18,000명
- 전시대상 : 애니메이션, 영화 등 캐릭터 엔터테인먼트사, 캐릭터 아티스트, 작가
- 참가대상 : 엔터테인먼트 산업 종사자 및 관심 있는 개인
- 주최 : Comic-Con International
- 홈페이지 : <http://www.comic-con.org/wc/>



○ New York ComicCon

- 기간 : 2007.4.18-20
- 장소 : Jacob Javits Center, NY
- 전시규모 : DC Comics 등 306개사
- 참가규모 : N/A
- 전시대상 : 애니메이션, 영화 등 캐릭터 엔터테인먼트사, 캐릭터 아티스트
- 참가대상 : 엔터테인먼트 산업 종사자 및 관심 있는 개인
- 주최 : Reed Exhibitions
- 홈페이지 : www.nycomiccon.com



○ Wizard World Tour

- 기간 및 장소
 - LACC, LA, CA : 2007.3.16-18
 - PA Convention Center, Philadelphia : 2007.6.15-17
 - Donald E. Stephens Convention, IL : 2007.8.9-12
 - Arlington Convention Center, TX : 2007.11.16-18
- 전시규모 :
 - Philadelphia : DC Comics사 등 34개사
 - LA, Chicago, Texas : NA
- 참가규모 : N/A
- 전시대상 : 애니메이션, 영화 등 캐릭터 엔터테인먼트사, 캐릭터 아티스트
- 참가대상 : 엔터테인먼트 산업 종사자 및 관심있는 개인

캐릭터

- 주최 : Wizard Entertainment Group
- 홈페이지 : www.wizarduniverse.com



○ Anime Expo 2007

- 기간 : 2007.6.29-7.2
- 장소 : Long Beach Convention Center, LA
- 전시규모 : NA
- 참가규모 : 40,674명
- 전시대상 : 애니메이션, 영화 등 캐릭터 엔터테인먼트사
- 참가대상 : 산업 관계자 및 관심 있는 개인
- 주최 : Society for the Promotion of Japanese Animation(SPJA)
- 홈페이지 : www.anime-expo.org



다. 캐릭터 산업 진출 정보

□ 저작권(Copyright) 등록

- 담당기관 : United States Copyright Office
- 홈페이지 : www.copyright.gov
- 비용
 - 신규등록 : \$45
 - 갱신등록 : \$75
 - * 세부사항은 www.copyright.gov 참고요망
- 저작권 보호조건
 - 저작권 등록은 특정 창작물에 대한 공적인 기록을 남기는 절차에 불과하며, 해당 창작물에 대한 권리를 부여하는 절차는 아님
 - 즉 저작권 보호를 위한 별도의 등록절차가 없었다 할지라도, 창작물이 완성된 순간(예를 들어 영화의 경우 카메라로 촬영을 한 시점) 저작권 보호를 위한 조건이 충족됨.
 - 다만, US Copyright Office에 해당 창작물을 등록한 경우에는 특허권 침해에 따른 손해배상 청구시 유리한 입장을 차지할 수 있는 등, 각종 혜택이 주어짐.
- 등록절차
 - 다음 세 가지 사항을 아래 주소로 발송
 - 신청서 1부
 - 관련 등록비

- 창작물 사본
- 미국을 제외한 지역에서 창작된 경우에는 최초 완성품 사본 1개
- 1978.1.1 이후 미국에서 창작된 경우, 작품 중 완성도가 가장 높은 사본 2개

Library of Congress
Copyright Office
101 Independence Avenue, SE
Washington, DC 20559-6000

- 발송 후 접수 확인을 위한 별도의 통보 절차는 없으나, 등록시 등록증이, 또는 기각시에는 사유서를 발송함

□ 상표(Trademark) 등록

- 담당기관 : Patent and Trademark Office (PTO) of the US Department of Commerce
- 홈페이지 : www.uspto.gov
- 비용
 - 유사상표 존재여부 검색서비스 사용료: 건당 \$400~\$600
 - 등록비 : 건당 \$325
 - 변호사비 : 약 \$1,000 ~ \$2,500
- 등록절차
 - 1) 유사상표 존재여부 검토
 - 2) 유사상표 존재시 변호사와 상의
 - 3) 없을 경우에는, 적합한 분류에 따라 PTO에 상표등록
 - 미 PTO는 재화는 34개 분야로, 용역은 8개 분야로 세분화하고 있음
 - 라이선싱 계약을 통하여 해당 상표를 기사용 중인 경우에는 동 계약

서 사본을 첨부하여 제출하고, 그렇지 않을 경우에는 향후 사용의사를 근거로 신청서 작성

* 상표의 PTO 등록여부 판별법

- ™ : 사용 기업의 상표이지만 PTO 미등록
- ® : 사용 기업의 상표임과 동시에 PTO 등록 상표임

4) 등록 신청후 3개월 내에 PTO 검토완료

- 기각시 : 기각 사유를 명시한 레터 발송
- 허가시 : PTO 공보인 'The Official Gazett'를 통하여 공고

5) 공고 후 30일 내로 이의신청이 가능하며, 이의신청자가 있을 경우 Trademark Trial and Appeal Board에서 분쟁해결절차를 밟게 됨

6) 등록증

- 기사용 상표등록시 : 30일내로 이의신청이 없을 경우 그 이후로 8주 내로 등록증이 발급됨
- 향후 사용예정 상표등록시 : 30일내로 이의신청이 없을 경우 허가증(Notice of Allowance)이 발급되며, 당사자는 6개월 내로 상표를 사용하거나 갱신 신청을 하여야함. 또한 해당 상표를 실제로 사용하게 되면, PTO에 사용통보(Statement of Use)를 하여야 하며, PTO가 이를 승인할 경우 등록증을 발급함.

□ 라이선싱 계약조건 및 관련비용/수익

○ 라이선싱 에이전시 사용시

- 일반적으로 라이선싱 관련 사업부문을 내부화 하는 것보다 아웃소싱 하는 것이 매출증대에 더 유리하고, 또 신규 진출 업체의 경우 전문성 부족으로 어려움을 겪을 수 있으므로, 유능한 에이전시를 활용하는 것이 권장됨
- 라이선싱 에이전시 지불액은 통상적으로 로열티 수입의 약 35%~40%이며(낮게는 15%이며, 높게는 55%까지도 함), 월 기본 수수료

는 매월 약 3천불에서 2만불 정도함

- 라이선싱 에이전시와의 계약기간은 통상적으로 2년에서 3년이며, 사전에 계약상으로 정한 기준을(일반적으로 매출기준) 충족한 경우에는 계약이 자동 갱신되는 조항을 삽입함
- 라이선싱 에이전시를 선택할 때에는 여러 가지 사항을 검토해야 하는데, 대부분의 에이전시가 브랜드 중에서도 특정 유형의 브랜드를 전문적으로 취급하는 경우가 많으므로(예를 들어 기업브랜드만 전문으로 한다든지, 스포츠 브랜드와 관련된 라이선싱만 전문으로 하는 경우) 캐릭터사업의 경우에는 캐릭터 브랜드와 관련된 라이선싱 계약을 전문으로 하는 에이전시를 선택할 필요가 있음
- 이를 위하여, 각 에이전시가 현재 맡고 있고 또 과거에 맡아본 브랜드가 무엇이었는지 사전에 파악할 필요가 있으며 미 라이선싱 협회(LIMA) 홈페이지(www.licensing.org)상에 라이선싱 이에 전시명 및 해당 기업의 브랜드 포트폴리오를 검색할 수 있음
- 또한 향후 발생할 수 있는 분쟁을 예방하는 차원에서 해당 에이전시가 잠재적인 경쟁사와 거래를 하고 있는지 여부 또한 알아봐야 함

○ 직접 라이선싱 계약 체결시

- 미국 내 라이선싱 계약은 일정한 금액의 로열티와 개런티로 구성되며, 로열티는 소비자 판매가가 아닌 제조사 판매가에다가 사전에 합의한 공제액을 제외한 금액의 일정 비율로 책정함.
- 또한 매년 일정 금액의 로열티를 보장한다는 의미의 개런티를 책정함(제품별로 상이하지만, 일반적으로 주어진 기간 중 예상되는 로열티 수입의 50%로 책정함)
- 개런티는 건별로 매우 다양하게 나타나며, 최소 \$350에서 많게는 2천만 불까지도 하며(비디오게임, 완구, 출판 등 장기계약의 경우), 일반적으로는 약 10만 불에서 50만 불 사이에서 결정되고 있음

- 이중 캐릭터와 관련된 엔터테인먼트 분야는, 업계 관행상 로열티보다는 개런티를 중시하고 있으며, 영화와 같은 경우에는 개런티가 3천5백만 불에 이르기도 함
- 하지만 최근 영화캐릭터 상품의 고전으로 인하여 개런티가 줄어드는 추세임

〈 제품형태별 평균 로열티 〉

(단위: %)

분 류	평 균	범 위
액세서리	8.5%	5% - 17%
의류	9.0%	5% - 13%
가정제품	7.5%	5% - 12%
전자제품	8.0%	7% - 10%
식품/음료	8.7%	6% - 10%
신발	8.0%	5% - 12%
가구/홈데코	7.5%	3% - 15%
선물	8.3%	5% - 15%
건강/화장	7.9%	5% - 12%
주방제품	5.4%	5% - 6%
유아제품	7.3%	5% - 10%
음악/비디오	12.0%	N/A
출판	9.3%	6% - 15%
스포츠 제품	6.8%	5% - 8%
문방구/종이제품	6.9%	4% - 12%
완구/게임	8.9%	5% - 15%
비디오게임/소프트웨어	8.3%	7% - 10%
전체 평균	8.7%	2.5% - 18%

*주 : 음반/비디오는 표본수가 적어 제외함

*자료원 : The Licensing Letter: EPM Communications

□ 캐릭터 성공사례

○ 외산 캐릭터 진출 현황

- 미국 내에서 가장 인기 있는 캐릭터는 Barbie, Star Wars 등 자국산 위주이며, 미국을 제외한 국가 캐릭터 중에서는 텔레토비 등 영국산 (그 중에서도 BBC가 원작자인 캐릭터), Moosehead 등 캐나다산 등 영어권 캐릭터가 강세임

< 국가/지역별 미국 진출 외국산 캐릭터 >

국가명	캐릭터명
캐나다	Caillou, Labatt's, Molson, Moosehead, Wimzie's House
영국	Beatrix Potter, Dr. Who, Mr. Bean, Paddington Bear, Postman Pat, Spice Girls, Teletubbies, Wallace & Gromit
유럽	Asterix, LEGO, Lucky Luke, Smurfs, Tintin
일본	Astro Boy, doraemon, Dragonball, Godzilla, Hello Kitty, Pokemon, Digimon, Naruta, Sailor Moon
남태평양	Flat Cats, Ozzy, The wiggles
남미	Monica's Gang, Pele

- 하지만, 최근 일본 애니메이션에 대한 관심도가 높아짐에 따라, 포켓몬, 드래곤 볼, 에반게리온, 나루토 등 일본 캐릭터 성공사례가 많아짐.
- 이들 캐릭터가 미국 시장에 진출하기 위해 밟은 과정의 공통점은 다음과 같음.
 - 첫째로 자국 내에서 텔레비전 시리즈로 성공을 거둔 바 있음 (또는 게임으로)
 - 둘째로 미국 진출 전에 액션 피규어 등 등 관련 상품 개발이 이미 완료
 - 셋째로 미국 진출 시 활용한 통로는 Cartoon Network와 같은 만화 전문 프로그램(또는 공영방송 - 매주 토요일 아침 만화 위주로 편성) 또는 Playstation 등 비디오 게임이었음

- * 특히 주목할 것은, 미국 진출에 성공한 일본산 캐릭터들은, 해당 원작자가 직접 진출을 시도하기 보다는 VIZ Media와 같은 퍼블리싱/유통업체에 라이선싱 관련 사항을 위임하고 있다는 점임
- 결국 일본산 캐릭터 성공의 최대 결정요인은 해당 캐릭터의 미국 내 노출이었으며, 이를 확보하기 위해 일본이 사용한 전략 중 가장 유효했던 것은 일본 애니메이션 TV 시리즈의 미국 내 방영이었다고 할 수 있음
- 특히 포켓몬의 경우에는 최초에 게임으로 개발되었다가 이후 애니메이션 시리즈로 개발되어 일본과 미국을 비롯한 전 세계에 반영되어 디즈니 캐릭터에 비해서도 뒤지지 않는 인기를 끌고 있음
- 한편 이러한 업계의 노력 외에도, 일본은 80년대 말부터 일본산 캐릭터를 비롯한 문화상품의 미국 진출을 위해 많은 노력을 기울였으며, 특히 1991년에 SPJA를 설립하여 미국 로스앤젤레스에서 ANIMEEXPO를 개최하여 일본산 캐릭터가 미국에 자리 잡는 데에 중요한 역할을 했음

□ 외산 캐릭터 진출 사례 - 1. Blue Dragon

- Blue Dragon은 '06년 12월 Xbox 360을 위한 비디오 게임으로 Mistwalker와 Artoon이 개발이 하였으며, Microsoft Game Studios가 퍼블리싱한 게임으로 Shueisha가 동 게임을 망가로 제작하여, 2007년 1월부터 월간 소년점프에 게재되었음
- 이후, Studio Pierrot가 Blue Dragon을 애니메이션으로 제작하여 2007년 4월부터 일본 전역으로 방영하였음
- 일본 내에서 Blue Dragon이 인기를 끌자, Studio Pierrot는 미국 내 최대 애니메이션/망가 유통업체인 VIZ Media와 마스터 라이선스를 체결하였으며, '07년 8월 15일 미국 전역에 방영될 예정임
- 마스터 라이선스 계약조건은 텔레비전, 홈비디오 부문 블루 드래곤 캐릭터 상품 개발권이었음

□ 외산 캐릭터 진출 사례 - 2. Zatch Bell

- Zatch Bell은 마카토 라이쿠 작품으로 쇼가쿠칸 쇼넨 선데이에 망가로 연재된 이후 Toei Animation이 텔레비전 애니메이션으로 제작한 작품임
- 이후 VIZ Media와 마스터 라이선스 체결 이후 2005년 Toonami를 통하여 미국에 데뷔하였음
- 한편 VIZ Media는 같은해 11월 미 최대 완구 제조사인 마텔사와 마스터 토이 라이선스 계약을 체결하여 상품개발에 나섰음,



Blue Dragon



Zatch Bell

라. 캐릭터 산업 관련 기업 리스트

THE LICENSING COMPANY		설립연도	N/A	
업체분류	Licensing Agency	주요 캐릭터 이미지		
매출액 (2006)	1.8 백만 USD *관리 브랜드 기준이며 자체 매출은 0.3백만 USD(뉴욕본부)			
자본금	N/A	캐릭터명	반지의 제왕, 스타워즈	
전화	212-413-0880	홈페이지	www.thelicensingcompany.com	
팩스	212-413-0885	직원수	3 (뉴욕본부)	
Contact Person	직위	Managing Director	이름 Risa Turken	
	이메일	risa@thelicensingcompany.com		
	전화	1-212-413-0880		
주요품목	브랜드 컨설팅/기획/개발, 라이선스 획득/계약 대행	주수요층	Benetton, Cosmopolitan, jeep, Michelin, Perrier, Bratz, Lord of the Rings, Star Wars 등 주요 Trademark/ Copyright보유주	
유통형태	Agency			
업체 소개	<ul style="list-style-type: none"> ○ TLC는 라이선싱 에이전시로 뉴욕, 런던, 동경, 파리 등 주요 소비자 마켓 4곳에 본부를 두고 있으며, 미쉐린, 스타 워즈 등 다국적 브랜드/캐릭터의 상품기획/개발, 라이선싱 계약 컨설팅 등의 업무를 수행하고 있음 ○ 특히 캐릭터의 경우에는 Lord of the Rings, Star Wars관련 캐릭터의 상품개발, 라이선싱 컨설팅을 수행하고 있으며, Licensing Magazine이 선정한 '2006년 최고의 라이선싱 기업' 리스트 19위를 차지한 바 있음 			

THE JOESTER LORIA GROUP		설립연도	1999		
		주요 캐릭터 이미지			
업체분류	Licensing Agency				
매출액 (2006)	1.2 Billion USD *관리 브랜드 기준이며 자체 매출은 8백만 USD임				
자본금	N/A		캐릭터명	Care Bear	
전화	212-683-5150		홈페이지	www.joesterloriagroup.com	
팩스	212-689-3300		직원수	30	
Contact Person	직위	EVP/COO		이름	Joanne Loria
	이메일	info@tjlgrou.com			
	전화	212-683-5150			
주요품목	브랜드 컨설팅/기획/개발, 라이선스 획득/계약 대행		주수요층	Care Bear, Pepsi, Mountain Dew, Baby Genius 등 주요 Trademark/ Copyright 보유주	
유통형태	Agency				
업체 소개	<ul style="list-style-type: none"> ○ The Joester Loria Group는 2000년 Debra Joester와 Joanne Loria가 공동 창립한 라이선싱 에이전시로 Care Bear, Pepsi 등 유명 캐릭터/브랜드를 관리하고 있음 ○ 한편, 동 회사는 캐릭터 Care Bears로 2004년 LIMA선정 "최고 라이선스 상"을 수상한 경력이 있음 				

BRAND SENSE PARTNERS		설립연도	2000	
업체분류	Licensing Agency	주요 캐릭터 이미지		
매출액 (2006)	750 백만 USD *관리 브랜드 기준이며 자체 매출은 2.5 백만 USD임			
자본금	N/A	캐릭터명	The Sims	
전화	310-867-7222	홈페이지	www.brand-sense.com	
팩스	310-867-7201	직원수	30	
Contact Person	직위	Senior Manager, Licensing	이름	Jennifer Cambell
	이메일	jcampbell@brand-sense.com		
	전화	310-867-7222		
주요품목	브랜드 컨설팅/기획/개발, 라이선스 획득/계약대행 등	주수요층	Britney Spears, Armor All, MGM, The Sims(EA) 등 주요 Trademark/ Copyright 보유주	
유통형태	Agency			
업체 소개	<p>○ Brand Sense Partner는 산타모니카에 소재한 라이선싱 에이전 시로 Britney Spears, Sheryl Crow 등 유명 연예인 관련 캐릭 터 상품 라이선싱과 The Sims 등 게임 관련 캐릭터 상품 라이 선싱을 취급하고 있음</p>			

VOODOO ENTERTAINMENT INC		설립연도	N/A
		주요 캐릭터 이미지	
업체분류	Licensing Agency		
매출액 (2006)	N/A		
자본금	N/A		캐릭터명 Bernard, Big Wheels, Foxwood Tales 등
전화	323-556-0639		홈페이지 www.voodooentertainment.com
팩스	323-556-0601		직원수 3
Contact Person	직위	President	이름 Sandy Hatch
	이메일	info@voodooentertainment.com	
	전화	310-867-7222	
주요품목	브랜드 컨설팅/기획/개발, 라이선스 획득/계약대행 등	주수요층	주요 Trademark/ Copyright 보유주
유통형태	Agency		
업체 소개	<ul style="list-style-type: none"> ○ VooDoo Entertainment는 Beverly Hills에 본부를 본 라이선싱 에이전시로 캐나다에도 지사를 두고 있음. ○ 주요 고객으로는 Bernard, Big Wheels, Foxwood Tales 등이 있으며 LIMA 회원사임 		

VIZ MEDIA INC.		설립연도	1986	
		주요 캐릭터 이미지		
업체분류	Licensee/Manufacturer			
매출액 (2006)	15.2 백만 USD			
자본금	N/A		캐릭터명	Naruto, Fullmetal Alchemist, Vampire Knighth, Hikaru no Go 외 다수
전화	415-546-7073		홈페이지	www.viz.com
팩스	415-546-7086		직원수	130
Contact Person	직위	N/A		
	이메일	N/A		
	전화	N/A		
주요품목	망가 및 애니메이션		주수요층	아동/청소년
유통형태	출판 및 방송			
업체 소개	<ul style="list-style-type: none"> ○ VIZ Media는 모회사가 일본의 Shogakukan Inc으로 1986년 미국 내 망가를 진출시키기 위하여 설립된 현지법인으로 일본 망가 및 애니메이션을 미국 내에서 퍼블리싱 및 유통시키고 있음 ○ 특히 일본 망가, 애니메이션, 게임과 관련된 마스터 라이선싱 계약을 체결하여 미국 내 망가 출판 및 애니메이션 방송을 주 업무로 하고 있으며, ○ 관련 캐릭터 상품에 대한 마스터 토이 라이선스를 마텔 등 주요 완구 제조업체와 체결하여 캐릭터 상품 전반에 대한 종합 마케팅 전략을 수락/실행하고 있음 			

PLAYMATES TOYS, INC		설립연도	1982(미국법인설립일)	
		주요 캐릭터 이미지		
업체분류	Licensee/Manufacturer			
매출액 (2006)	7.2 백만 USD			
자본금	N/A		캐릭터명	TMNT, KONG, Amazing Pets, Disney Princess 등
전화	714-428-2000		홈페이지	www.playmatestoys.com
팩스	714-428-2200		직원수	73(본부인원)
Contact Person	직위	VP, Sales & Marketing	이름	Phil Jacobs
	이메일	toys@playmatestoys.com		
	전화	1-714-428-2000		
주요품목	액션피규어 및 기타 캐릭터 관련 상품	주수요층	아동	
유통형태	ToysRus 등 기존장난감 매장 및 온라인 매장			
업체 소개	<ul style="list-style-type: none"> ○ Playmates는 홍콩에서 1966년에 설립된 이후 1982 미국 내 법인을 설립하고 주로 미국산 캐릭터를 라이선싱하여 액션피규어 및 관련 상품을 제조/판매하고 있음 ○ 주요 캐릭터로는 TMNT가 있으며, ToyRus 및 Wal-mart 등 일반 매장과 온라인 판매를 병행하고 있음. 			

MATTEL, INC		설립연도	1945	
		주요 캐릭터 이미지		
업체분류	Licensee/Manufacturer			
매출액 (2006)	5,650.2 백만 USD			
자본금	2,433 백만 USD	캐릭터명	Barbie, Sesame Street, 디즈니 애니메이션 관련 캐릭터 외 다수	
전화	310-252-2000	홈페이지	www.mattel.com	
팩스	310-252-2179	직원수	26,000('05)	
Contact Person	직위	N/A	이름	N/A
	이메일	N/A		
	전화	N/A		
주요품목	액션피겨 및 기타 캐릭터 관련 상품	주수요층	아동/청소년	
유통형태	ToysRus 등 전통장난감 매장을 비롯한 온라인 매 장			
업체 소개	<ul style="list-style-type: none"> ○ Mattel은 연간 매출 56억불로 전세계 최대 완구 제조업체이며, Fisher Price American Girl등의 자회사를 운영하고 있음 ○ 주요 브랜드로는 자체 캐릭터는 바비 인형이 있으며 이외에도 디즈니 관련 캐릭터, Sesame Street 캐릭터, 그리고 4kids Entertainment 캐릭터외 다수를 라이선싱하여 제조하고 있음 			

THQ		설립연도	1990	
		주요 캐릭터 이미지		
업체분류	Licensee / Publisher / Game Developer			
매출액 (2006)	806.6 million USD			
자본금	627.8 mill USD('06)	캐릭터명	Nickelodeon/disney/pixar 관련 캐릭터	
전화	818-871-5000	홈페이지	www.thq.com	
팩스	818-591-1615	직원수	2002('06)	
Contact Person	직위	VP, Licensing	이름	Tiffany Ternan
	이메일	N/A		
	전화	818-871-5000		
주요품목	게임(PC, 비디오, 모바일)	주수요층	전 연령층	
유통형태	게임 타이틀 개발 및 Publishing			
업체 소개	<ul style="list-style-type: none"> ○ THQ사는 미국 4위 게임개발사/ 퍼블리셔로 1990년에 설립되었으며, 비디오게임, PC 게임, 모바일 게임 등 게임 엔터테인먼트 전반에 걸쳐 활동하고 있음. ○ 아울러, Lucas Arts, Nicelodeon, Disney, Pixar 등 주요 엔터테인먼트 기업과의 라이선싱 계약을 통하여 유명 캐릭터들을 소재로 한 게임을 개발해 오고 있음. ○ 주요 게임으로는 Company of Heroes, WWE Smack down vs. raw 2007, Scooby Doo 등이 있음. 			

BANDAI AMERICA INC.		설립연도	2006	
업체분류	Licensee	주요 캐릭터 이미지		
매출액 (2006)	\$ 7.5 백만			
주소	5551 Katella Ave.Cypress, CA 90630	캐릭터명	Power Ranger	
전화	714-816-9500	홈페이지	www.bandai.com	
팩스	714-816-6711	직원수	60	
Contact Person	이름	Michael Riley	이름	Colleen Sherfey
	직위	VP. Marketing	직위	Director, Marketing
주요품목	완구 및 수집게임	주수요층	다양한 연령층의 아동	
유통형태	Target, Toys R Us, Walmart 등의 대형 체인점과 eToys.com과 체인점들의 웹사이트를 통해 판매하고 있다.			
업체소개	<p>○ 미국에 일본 트렌드를 소개한 선두주자이자 규모면에서 전 세계 3위의 토이 회사의 자회사이다. Power Ranger, Ben 10같은 아이들 TV 쇼를 가장 잘 팔리는 장난감 브랜드로 만들었다.</p>			

BERKSHIRE FASHIONS		설립연도	1944
		주요 캐릭터 이미지	
업체분류	Licensee		
매출액 (2006)	\$31.5 million		
주소	930 New Durham Rd Edison, NJ, 08817-2214	캐릭터명	Spider-Man
전화	732-287-6007	홈페이지	www.berkshireinc.com
팩스	732-287-6168	직원수	200
Contact Person	이름	Ricard Dweck	
	직위	EVP	
주요품목	의류와 액세서리	주수요층	어린이와 청소년
유통형태	백화점과 각종 의류 사이트에서 온라인 판매		
업체소개	<p>○ Spider-Man, Betty Boop, Dora the Explorer, Superman, Looney Tunes 등의 캐릭터 이용 의류 및 액세서리를 제작한다.</p>		

BRIARPATCH		설립연도	1992
		주요 캐릭터 이미지	
업체분류	Licensee		
매출액 (2006)	\$11.5 million		
주소	150 Essex St Ste 301 Millburn, NJ 07041	캐릭터명	Pooh
전화	973-376-7002	홈페이지	www.briarpatch.com
팩스	973-376-7003	직원수	14
Contact Person	이름	George Schimpf	
	직위	VP, Marketing	
주요품목	Games, card games, puzzles, toys, and children's vehicles	주수요층	유아용 (3~7세)
업체소개	<p>○ Golden Books, Pooh, Disney Princess, Raven, Teenage Mutant Ninja Turtles, Thomas & Friends, Spider-Man 3, Groovy Girls, 24, Scooby-Doo 등을 취급하며 질 좋고 오락과 교육을 겸비한 edutainment 상품을 제조해서 175개가 넘는 상품을 탐으로서 회사의 인지도를 높였다.</p>		

JAKKS PACIFIC		주요 캐릭터 이미지		
업체분류	Licensee			
매출액 (2006)	\$765.4 million			
주소	22619 Pacific Coast Hwy. Malibu, CA 90265	캐릭터명	Rocky	
전화	310-456-7799	홈페이지	www.jakkspace.com	
팩스	310-317-8527	직원수	624	
Contact Person	이름	Jennifer Richmond		
	직위	SVP, licensing and media		
주요품목	장난감, 야외용 제품, 애완동물 제품, 필기 용품	주수요층	어린이~ 청소년	
유통형태	KOHLS, Mervyns, Walmart, JCPenny, Sears, Claire's 등 대형 체인점			
업체소개	<p>○ Cabbage Patch Kids, Spider-Man and other Marvel superheroes, Disney Princess, Nickelodeon, Batman, WWE, Star Wars, Sesame Street, General Motors, Black & Decker, Rocky 등의 캐릭터 상품. 기존의 검증된 제품을 새로운 기술과 혁신으로 브랜드를 만들어 나간다. 지속적인 성장 추세.</p>			

KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT INC.		설립연도	1982
		주요 캐릭터 이미지	
업체분류	Lincensee		
매출액 (2006)	\$ 200 million		
주소	1400 Bridge PkwyRedwood City, CA 94065-1158	캐릭터명	Yu-Gi-Oh!
전화	650-654-5600	홈페이지	www.konami.com
팩스	N/A	직원수	130
Contact Person	이름	Dan Kletzky	
	직위	VP, licensing & merchandising business division	
주요품목	Video games, trading cards, arcade games, toy and hobby주수요층	주수요층	
유통형태	게임보이 및 플레이 스테이션 비디오 게임 판매점과 인터넷		
업체소개	○ 아메리칸 아이돌(American Idol), 헬보이(Hellboy), 유희왕(Yu-Gi-Oh)!		

HASBRO INC.		설립연도	1940
		주요 캐릭터 이미지	
업체분류	완구, 게임 제조업체		
매출액 (2006)	\$ 3151.5 million (추정)		
'06 순이익	\$ 230.1 million (추정)	캐릭터명	G. I. Joe
주소	1027 Newport Ave. Pawtucket, RI 02862		
전화	401-431-8697	홈페이지	www.hasbro.com
팩스	401-431-8535	직원수	5,900
주요품목	G.I. Joe, Play-Doh, Tonka toys, Nerf balls, Weebles, Starwars, Pokemon, Harry Potter	주수요층	모든 연령층
유통형태	Amazon.com, Hasbrotoyshop.com, eToy.com, areyougame.com 등의 온라인 쇼핑 채널과 Walmart 등 대형 체인, Toy R Us, KBtoys 같은 대형 체인 장난감 전문점을 통해 유통된다.		
업체소개	<ul style="list-style-type: none"> ○ 1940년대에 토이 제작을 시작해서 현재는 미국의 #2 토이 메이커이며 블루마블의 보드게임 메이커로도 유명하다. 미국과 세계 여러 곳에 60여개의 자회사 및 디비전을 보유하고 있으며 Starwars, Pokemon, Harry Potter, and Magic 등의 트레이딩 카드, 액션 피서를 만들고 있다. ○ 디즈니와 루카스 필름 등의 텔레비전, 영화 등의 캐릭터 라이선스 상품의 제작 및 유통을 한다. G.I. Joe 브랜드를 이용, 실사 장편 영화 제작에도 손을 대고 있다. 		

Top 5 Toy Licenses	
YTD '06 (Jan.-June) Ranked by total U.S. \$	
LICENSE	
1	Star Wars
2	Dora the Explorer
3	Thomas and Friends
4	Yu-Gi-Oh!
5	Disney Princess
SOURCE: THE NPD GROUP/ CONSUMER PANEL TRACK	

○ 영화에서 시작된 캐릭터 (Lucas film Ltd.)

- Star Wars: 한번 개발된 캐릭터를 끊임 없이 이용 지속적인 이익을 추구하는 것이 루카스 필름의 원동력이고 이 회사의 대표적 미디어 프랜차이즈이자 장기 프로젝트임
- 스타워즈는 우측의 2006년 통계에서 보이듯이 2005년 개봉 이후에도 2006년 상반기까지 미국 라이선스 산업에서 랭킹 1위의 토이 라이선스임을 보여줌. 이 스타워즈의 1차 콘텐츠 역시 영화임
- 이 영화는 조지 루카스가 원고를 쓰고, 기획하고, 제작한 사이언스 판타지 장르의 6부작 시리즈 영화로 1977년 첫 번째 에피소드는 20th Century Fox 배급으로 개봉 되었고 세 개의 스핀-오프 영화를 포함하여 여섯 개의 장편 영화, 다섯 개의 텔레비전 시리즈 그리고 라이선스된 책들, 만화책들, 비디오 게임들, 액션피겨, 수집용 카드 외에도 다양한 상품을 선보이며 전 세계적으로 대중문화를 주도해 나가기에 이르렀음
- 2005년 Forbes Magazine은 스타워즈 프랜차이즈(영화의 캐릭터, 세팅, 트레이드마크 등과 관계된 모든 지적소유권)에서 나온 수익이 거의 200억불에 이를 것이라 예측했으며 미디어 프랜차이즈 역사상 가장 성공적인 사례
- 스타워즈의 토이와 액션 피겨 제작의 판권은 미국에서뿐만 아니라 세계적인 토이/게임 기업인 Hasbro Inc.에서 가지고 있으며 이 회사 전체수익의 16%를 차지함. Hasbro에서 제작 및 판매되는 액션 피겨는 350가지가 있고, 그 외에도 캐릭터가 사용하는 프랍에서 제작 및 판매되는 토이들, 수집가용 토이, 온라인 게임, 변신 캐릭터 토이, 여러 개의 작은 토이를 패키지로 만든 배틀 토이, 캐릭터를 이용한 열쇠고리, 캐릭터를 더 귀여운 형태로 디자인한 작은 캐릭터 토이, 수집용 카드 등 수없이 많음
- Hasbro의 스타워즈 2006년 4분기 수익발표에 따르면 4.1% 늘어 여전히 증가 추세를 보여준다. 실제 스타워즈의 판매는 예년의 스타워즈가 개봉되었을 때의 \$494,100,000의 판매 실적에서 \$284,900,000으로 떨어졌으나, 2005년과 2006년 2년 연이어 가장 잘 판매되는 토이로 발표되었고 2007년에는 30주년을 기념해 맞는 우표로까지 출시됨

○ TV show에서 시작된 캐릭터

- Higglytown Heroes: 히글리 타운 히어로는 샌프란시스코 안에 위치한 중간 사이즈 제작사 Wild Brain에서 개발 및 제작된 Walt Disney 프로젝트로 디즈니의 케이블 채널 중 Playhouse Disney에서 방영중인 3D 애니메이션임



- 이 쇼의 캐릭터는 러시아 전통 인형 Matryoshka doll(우측사진 참조)로서 단순한 모양과 인형을 열면 그 안 작은 인형이 들어있고 다시 그 작은 인형을 열면 더 작은 인형이 나오는 독특한 특징을 가지고 있음
- 1시즌이 방영되는 동안 디즈니는 청취자의 반응에 만족했고 아이들이 컴퓨터로 자신만의 캐릭터에 장식을 할 수 있는 액티비티, 게임, 인터넷으로 보는 이야기책, 그리고 소수의 토이와 피겨(좌측)를 시험 제작 디즈니 상점과 인터넷을 통해 유통시키기 시작함. 본격적인 캐릭터 상품은 쇼가 시작한지 2년쯤 지난 후인 2007년 가을부터 유통을 시작할 것으로 보임

멕시코 캐릭터 산업 조사

가. 캐릭터 산업 동향

□ 시장 규모

- 객관적인 통계의 미비로 멕시코 캐릭터 시장규모의 정확한 파악은 어려우나 현지관련 주요 기업들과의 인터뷰 결과 캐릭터 로열티 시장의 규모만 약 USD 1억에 이르며, 캐릭터 전문 상품을 포함한 시장의 규모는 약 USD 20억으로 추정됨
- 캐릭터 산업 강국에 비해 절대적인 시장규모가 작고 캐릭터의 불법 이용 비율이 아직까지 높은 편임
- 경제 월간지 Consumidor 2006년 1월호에 따르면 관련 산업인 장난감 시장의 경우 공식 시장 규모는 20억불이며 주로 중국산 제품들로 형성된 비공식적 시장 규모는 이에 40% 정도인 8억불인 것으로 추정됨

□ 상품 동향

- 멕시코에서 캐릭터 산업은 초기단계라 할 수 있으며, 디즈니 캐릭터나 최신 유행 할리우드 블록버스터 또는 일본 애니메이션 캐릭터가 담긴 선물용품이 주를 이루고 있음
- 멕시코 고유의 캐릭터는 적으며 캐릭터 산업에 대한 일반적인 관심도가 높지 않은 상황임

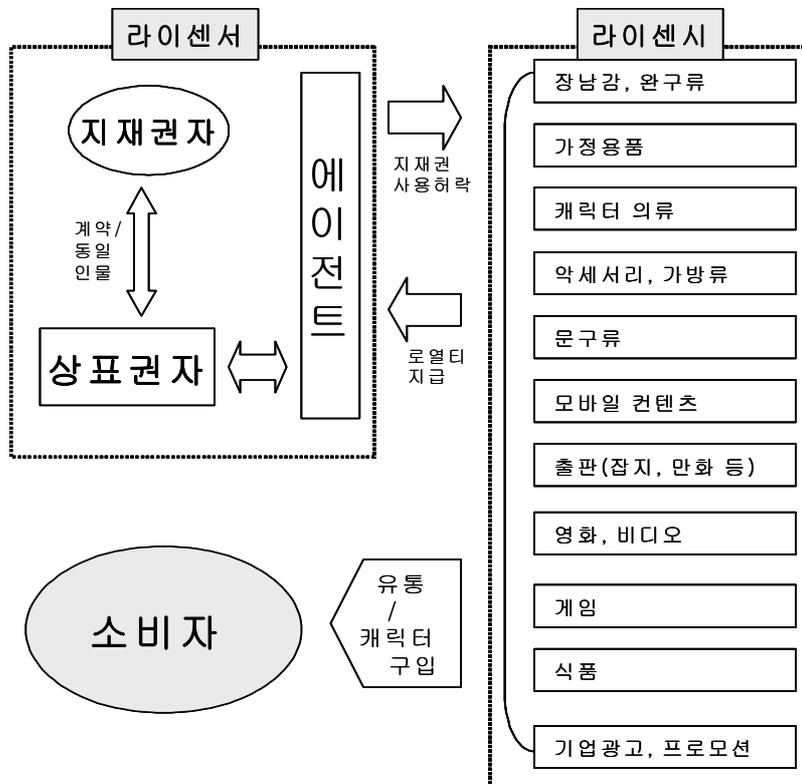
나. 캐릭터 산업 유통 현황

□ 대표 유통채널

○ www.mercadolibre.com

- 남미 최대 온라인 종합 쇼핑몰로서, 한국의 옥션(www.auction.co.kr) 처럼 소비자들도 물건을 판매할 수 있는 양방향 온라인 쇼핑몰임.
- 총 약 2,500개의 캐릭터 상품 중 장난감, 인형이 대부분을 차지하며 평균제품 가격대는 100 페소(USD 9.3)에서 200 페소(USD 18.5)대임. 다음으로는 컬렉션 제품(만화, 잡지, 카드 등), 옷, 가방, 가정용장식품 등이 뒤를 이음. 일반 캐릭터 사이트에서는 온라인 쇼핑이 이루어지지 않고 온라인 종합 쇼핑몰에서만 캐릭터 상품이 판매됨

〈 캐릭터 유통 경로 〉



*자료원 : 관련기업 인터뷰(King features, Tycoon Enterprise)

□ 디지털 캐릭터 유통 현황

- 멕시코는 유료 아바타 시장은 아직 구축되어 있지 않음. 인터넷 공간에서 유통되는 캐릭터 이미지는 개인 유저들 간에 도용되는 경우가 대부분이며, 소프트웨어 관련 저작권 규정 미비로 인해 불법 도용률이 상당히 높은 상황이라고 전문가들은 언급함
- 모바일콘텐츠 공급자인 이동통신사는 Telcel, Telefonica Movista, Iusacell, Unefon 총 4개사임. 시장 점유율 79%를 차지하는 이동통신사 Telcel이 주 공급자로서 시장을 독점하고 있으며 Televisa의 www.esmas.com/movil 사이트가 모바일콘텐츠 다운로드 순위 1위를 차지하고 있음
- 모바일콘텐츠는 주로 캐릭터 이미지, 모바일 카드, 모바일 게임 등으로 유통되고 있으며, 다운로드 가격은 이미지의 경우 건당 15 페소 (USD 1.4) 정도, 일반 모바일 게임의 경우 부가세를 포함하여 건당 30 페소 (USD 2.75)이며 프리미엄 모바일 게임은 46 페소 (USD 4.21) 수준임
- 헐리우드 블록버스터 캐릭터를 이용해서 만든 프리미엄 게임이 인기를 얻고 있으며 이러한 게임은 다운로드 가격에 로열티가 포함되어 있음

〈 현재 멕시코에서 가장 인기 있는 캐릭터 TOP 10 〉

캐릭터	라이선서	인기 있는 상품 카테고리
	Plaza sésamo Tycoon Enterprise	헤어 액세서리, 팔찌, 가방, 장난감, 머그잔, 아동의류 등
	Barney Tycoon Enterprise	가방, 인형, 장난감, 타올 아동의류, 액세서리 등
	El Chavo del 8 Televisa	가방, 핸드백, 껌, 공책, 옷, 휴대용 상자, 막대사탕 등
	Betty Boop King Features	옷, 액세서리, 선물용품, 가방, 색연필, 가정장식용품, 주방용품, 핸드폰 액세서리
	It's Happy Bunny P&L Global Network	가방, 침구용품, 선물용품, 컵, 사탕, 문구용품, 축하카드 등
	Barco de Kitties P&L Global Network	신발, 선물용품, 침구용품, 가방, 양말, 문구용품 등
	Looney Tunes Cartoon Network	인형, 장난감, 가방, 옷, 문구용품
	Batman Warner Bros.	장난감, 인형, 옷, 가방, 신발, 게임
	Spider-man Sony pictures	장난감, 인형, 옷, 가방, 신발, 게임
	Winnie Pooh Disney	인형, 가방, 문구용품, 핸드폰 액세서리 등

*상기 순서는 인기 순위와 무관

*자료원: Franquicias y Negocios 경제 월간지 2007년 4월호

□ 캐릭터 산업 참고 자료 및 사이트

○ 플래쉬 애니메이션 사이트 (www.huevocartoon.com.mx)

- Huevo(계란)는 멕시코 고유 캐릭터로 스토리가 담긴 플래쉬 애니메이션을 제공하는 사이트임. 스페인어에서 Huevo라는 단어가 가진 이중적인 뜻(‘계란’, ‘남자’의 동음이의어)을 잘 이용한 스토리로 재미있고 익살스러운 캐릭터의 이미지를 구축하고 있음.



- 현재 Huevo 캐릭터는 Tycoon Enterprise라는 라이선싱 에이전트를 통해 의류 및 장난감으로 상품화되어 유통되고 있으며 애니메이션 홈비디오로 출시, Mix up(대형음반매장 체인점)에서 유통되고 있음.
 - 동 캐릭터는 멕시코 국민들에게 인기를 얻고 있으며 크게 성장하고 있으나, 캐릭터 이미지 불법 도용 상품이 시장에서 많이 유통되고 있어 Tycoon Enterprise측에서 관련 대처방안을 모색하는 중에 있음
- 멕시코에는 캐릭터만을 전문적으로 다루는 잡지가 없으며 만화와 애니메이션, 비디오 게임 잡지를 통해서 캐릭터에 대한 광고가 게재.
- www.mundovid.com
- 만화, 캐릭터, 코믹스 분야 잡지를 출간하는 대형 출판사로서 일본 인기만화(드래곤볼, 슬램덩크, 몬스터, 나루토, 유유백서 등)와 미국 유명캐릭터(슈퍼맨, 배트맨 등)의 만화를 출간하고 있음.
- 인터넷에서 유통되는 웹진은 없으며 동호회 위주의 커뮤니티에서 애니메이션과 캐릭터 이미지, 정보가 교환됨
- 주요 애니메이션 커뮤니티 포탈 사이트
- www.forosdz.com
 - <http://top.anime.com.mx>

□ 캐릭터 산업 관련 전시회 정보

- LA Mole ET Festival de Comics
 - 일시 : 매년 5월, 7월, 12월 연중 3회 개최
 - 장소 : EXPO REFORMA CANACO CIUDAD DE MEXICO
 - 홈페이지 : www.lamole.com.mx
 - 전화번호 : (52 55) 5698 6273
 - 전시규모 :
 - 올해 11번째를 맞이하며 4,000sqm 전시 공간에 약 100명의 전시 업체와 1500명의 방문객이 참여함
 - 특징 :
 - 국내에 명성 있는 만화가, 제작자, 작가들의 발굴 및 양성을 목표로 시작되었으며 지금은 대중들의 참여가 가능한 코스플레이와 가라오케 경연대회가 있음.
 - 만화, 비디오게임, 장난감, 캐릭터 인형, 가라오케, 등의 상품을 홍보, 판매하여 가족단위의 방문객들이 많이 찾아 즐기는 분위기임

- Expo Disney
 - 일시 : 2007년 3월 28일 ~ 30일
 - 장소 : Centro Banamax
 - 홈페이지 : www.expodisney2007.com
 - 특징 :
 - 디즈니 관련 상점의 모든 공급자와 바이어들이 참가하여 디즈니 캐릭터 상품들에 대한 정보를 얻는 전시회.
 - 바이어로 등록, 참가하기 위해서는 100 페소(USD 9.26)의 등록비를 납부해야 하며 전시부스로 참가하기 위해서는 40,000 페소(USD 3,702)의 참가비를 부담해야 함

- 전시회 주관사 정보
 - 회사명 : Dynamic Co.
 - 주소 : Tlaltenango No. 1 San Lorenzo Tlaltenango Del. Miguel Hidalgo
 - 전화번호 : (52 55) 2122 7090
 - 담당자 : Ms. Adriana Herreras
 - 이메일 : ventas@expodisney2007.com

○ Expo Licensing Latinoamerica 2007

- 일시 : 2007년 9월 18일 ~ 20일
- 장소 : Centro Banamex
- 홈페이지 : www.licensingmexico.com
- 전시규모 : 3,000 sqm 공간에 150여개의 상표권자들이 참가, 6000여명의 방문객들이 참여함
- 특징 :
 - 회사와 상표를 홍보할 수 있는 좋은 기회로서, 지적재산권, 상표, 캐릭터 이미지, 마케팅 비전 등을 3일 동안 적극적으로 홍보할 수 있으며 멕시코 시장 라이선싱에 대하여 생생한 정보를 얻을 수 있음
 - 또한 라이선싱 관련 기업들을 만나 직접적인 관계를 구축할 수 있으며 지적재산권 침해에 대한 대책을 모색하는 세미나가 연계 개최됨
- 전시회 주관사 정보
 - 회사명 : EXPO LOGISTICA
 - 주소 : Presa La Angostura No. 86, Col. Irrigacion Mexico, D.F. CP 11500
 - 전화번호 : (52 55) 5557 7734
 - 담당자 : Mr. Alejandro Garcia
 - 이메일 : agarcia@comunicacionintegral.com.mx

○ Expo Manga Comic TNT13

- 일시 : 4월 29일 ~ 5월 1일
- 장소 : Centro de Convenciones Tlatelolco
- 홈페이지 : www.tntvirtual.com.mx
- 특징 :
 - 애니메이션과 만화가 중심으로 전시됨.
 - 세계적인 규모의 코스튬 플레이 경연대회도 함께 개최됨.
 - 현재 멕시코 시장에서 인기를 얻고 있는 많은 애니메이션과 만화를 접할 수 있음
- 담당자 : Mr. Octavio Carranza
 - 전화번호 : (52 55) 2616 2300
 - 이메일 : tntcomic@avantel.net

다. 캐릭터 산업 진출 정보

□ 라이선싱 참고사항

- 멕시코의 경우 저작권청(INDAUTOR : Instituto Nacional Del Derecho de Autor)과 특허청(IMPI : Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial)이 분리되어 있음. 따라서 캐릭터 개발자는 저작권청에서 캐릭터의 의장등록을 하여 저작권을 보호받을 수 있으며 상표권은 특허청에서 상표등록을 통하여 취득할 수 있음.

□ 라이선싱 과정

- 1단계 특허청에 <상표등록>
 - 특허청에 상표등록을 통해 상표권을 취득할 수 있음
 - 약 2,500 페소 (USD 231.4)의 등록비를 내며 심의에서 승인까지 6개월 정도의 기간이 소요됨
 - 모든 등록서류는 스페인어로 작성해야 하며 상표 출원일로부터 그 상표는 법적인 보호를 받게 됨
 - 가로 10cm 세로 4cm 미만의 규격에 색깔까지 첨부한 캐릭터의 자료를 약 10장 정도(상표권자의 선택에 따라) 제출함. 캐릭터의 형태, 색깔 및 다양한 자세까지 상표권 안에서 등록이 가능함
- 2단계 라이선싱 계약
 - 라이선싱 에이전시 또는 라이선스 상품제조업체와 라이선싱 계약을 진행함. 캐릭터의 사용 방향 및 조건(방송용, 상품제작 판매용 등), 로열티의 비율, 상품의 개발, 기획/디자인 검토 등을 결정 및 합의

- 3단계 조건 합의시, 라이선싱 계약 체결
 - 주로 수익성이 확실하게 보장되는 유명 캐릭터의 경우는 특정기간의 독점 사용권을 허락하는 일정 규모의 계약금만으로 계약하는 경우가 많고, 일반 캐릭터의 경우는 계약금+판매액의 10~20% 정도의 개런티(로열티)를 받는 형식으로 계약함

□ 관련사항

- 상표권의 지재권 보장기간은 10년임.
 - 10년 단위로 연장 가능하고 기간 만료 후에도 6개월 동안 상표권은 법적 보호를 받음
- 멕시코 특허청 [지적재산권연구소(IMPI)]은 과거 경제부 산하 기관이었으나, 1994년부터 독립된 기관으로 운용, 지재권 침해 사례가 발생했을 경우, 구제 및 처벌의 역할도 담당함
- 멕시코는 비교적 지재권 등록 소요기간(4개월~6개월)이 많이 소요되므로, 멕시코 시장진출 시 우선과제는 지재권 등록임
- 지재권 관련 분쟁 시에는, 유능한 변호사를 선임하는 것이 피해 여부를 입증하는데 결정적인 역할을 함. 실제 멕시코에서는 변호사의 인맥과 능력에 따라 동일 사건 해결에도 큰 차이가 있을 정도임

□ 캐릭터 성공사례

○ 한국산 캐릭터 진출 현황

- 뿌까(PUCCA) - (주) Vooz co. Ltd.

- 2006년 8월 Tycoon과 일정 금액의 계약금 형식으로 라이선스 계약을 체결, 현재 멕시코 시장 진출에 대한 마케팅과 상품화를 일임하고 있음
- 진출 초기 청소년과 성인 여성을 주 타깃 고객으로 하여 뿌가가 갖고 있는 독특한 디자인을 중심으로 상품화를 실시, 고급쇼핑몰과 백화점을 중심으로 진출함
- 하지만 인형 뿐 아니라 가방, 액세서리, 패션안경 등 다양한 상품화를 실시하여 소비층을 어린이부터 성인남녀로 확대하였고, 대형슈퍼마켓에 유통을 실시, 시장을 확장하는 중임
- 아직까지 한국에 비해 큰 인지도를 누리지 못하고 있으나 빠른 속도로 성장하고 있으며 소비자들에게 좋은 반응을 얻고 있음

- 뽀로로(PORORO) - (주) ICONIX

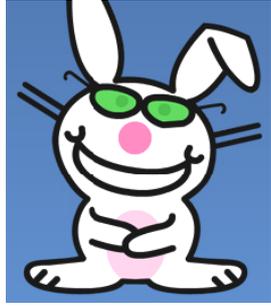
- 현재 Televisa 와 방송프로그램 콘텐츠에 대한 라이선스 계약을 체결, 공영 채널 5번에서 아침 시간대에 5분씩 방송되고 있음
- 라이선스 에이전트인 Tycoon Enterprise와 캐릭터 상품화에 대한 라이선스 계약을 30%의 로열티 조건으로 체결함
- 현재 Tycoon은 캐릭터 상품 제조업체인 Cheson과 라이선스 계약을 체결, 뽀로로 캐릭터 가방, 양말 등의 제품을 생산, 유통중임.
- Tycoon Enterprise의 마케팅 담당자의 말에 따르면 PUCCA에 비해 멕시코 시장에서 인지도가 아직 낮은 편이고 성장이 느리게 진행되고 있는데, 그 원인으로는 5분 정도로 짧은 TV 방영시간과 캐릭터의 타깃층이 어린 유아층이라는 점에 있기 때문이라고 추정됨

○ 외산 캐릭터 진출 현황

- 멕시코 캐릭터 시장은 미국, 일본산이 압도적인 점유율을 차지하고 있어, 미국과 일본의 대형 라이선서들의 캐릭터의 성공사례가 대부분임
- 관련기업 담당자의 말에 따르면 작년과 올해 가장 인기를 얻고 있는 캐릭터는 스파이더맨(Sony pictures)와 슈렉(Dream Works)으로 멕시코 캐릭터 시장은 미국시장의 거울과 같은 성격을 갖고 있어 미국에서 흥행한 블록버스터 영화 캐릭터와 애니메이션의 캐릭터는 멕시코에서도 어김없이 인기를 얻고 있음
- Rosita Fresita
 - Rosita Fresita는 헬로우 키티와 비슷한 이미지로써 분홍색을 기본 색깔로 하는 귀엽고 발랄한 느낌의 캐릭터임
 - 라이선싱 에이전트 King Features와 라이선스 계약을 맺고 멕시코 시장에 진출
 - 다양한 캐릭터 상품을 출시하였지만 파티용 상품들(케이크, 케이크 장식, 파티용 풍선, 빼냐따(PIATA)인형(어린이가 있는 파티에서 인형을 막대기로 때려서 터뜨리는 전통 놀이) 등이 큰 호응을 얻으면 고객층을 확대
 - 파티와 관련된 이벤트와 프로모션을 집중적으로 실시, 파티를 좋아하는 멕시코 국민들에게 인지도를 높임



라. 캐릭터 산업 관련 기업 리스트

P&L GLOBAL NETWORK		설립연도	2001년	
업체분류	Licensing Agent support services	주요 캐릭터 이미지	 <p><It's Happy Bunny ></p>	
캐릭터명	Shrek, It's Happy Bunny, Barco de kitties, Chivas, Felix th Cat, Hana Deka, Rave Master 등 다수			
자본금	N/A	매출액 (2006)	N/A	
전화	(52 55) 5254 4799	홈페이지	www.plglobalnetwork.com	
팩스	N/A	직원수	N/A	
Contact Person	직위	licensing division	이름	Mr. Edith Hernandez
	이메일	eho@plglobalnetwork.com		
	전화	(52 55) 5254 4799		
주요품목	미국, 일본 유명 캐릭터	주수요층	캐릭터 사용기업	
유통형태	라이선시에 캐릭터 제공			
업체 소개	<ul style="list-style-type: none"> - 스페인어권 국가에서 활동하는 라이선스 에이전트. 각 지역에 가장 큰 소매상들과의 관계를 통해 큰 유통망을 확보하고 있음. 엔터테인먼트, 스포츠, 예술&디자인, Lifestyle 상품의 라이선스를 관리함. - 소비자 그룹에 따른 다른 마케팅 전략과 프로그램으로 접근하여 캐릭터의 인지도를 향상시킴. 중요한 지역 순서대로 상표를 진출시켜 빠른 기간 내에 인지도를 크게 높임. 각 지역의 소매상들에게 직접 연결시켜 주는 DTR(Direct to Retailer) 프로그램을 제공함. 			

TELEVISA		설립연도	N/A	
		주요 캐릭터 이미지	 <p><스폰지 밥 캐릭터 상품></p>	
업체분류	라이선싱 에이전트 & 라이선서		매출액 (2006)	USD 35억 (Televisa)
캐릭터명	스폰지 밥, El chavo de 8 외 16개		홈페이지	www.televisa.com
자본금	N/A		직원수	N/A
전화	(52 55) 5244 - 6603		이름	Ms. Cecilia Calderon
팩스	(52 55) 5224 - 6522			
Contact Person	직위	마케팅 코디네이터		
	이메일	Calderon@televisa.com.mx		
	전화	(52 55) 5224 - 6737		
주요품목	캐릭터 라이선스 및 특허관리	주수요층	캐릭터 사용기업	
유통형태	라이선시에 캐릭터 제공			
업체 소개	<p>- 회사 개요: 스페인어권 국가들 중에서 가장 큰 방송사이자 세계 엔터테인먼트 시장의 주요 활동자임. 멕시코 4개의 공중파 채널을 통해 전 TV 시청자 중 71%를 확보하고 있음. 가장 큰 스페인어권의 출판사와 배급사를 갖고 있으며 멕시코 유료방송의 가장 큰 점유율을 보유하고 있음.</p> <p>또한 동사는 스페인어권 국가에 오락과 정보를 제공하는 프로그램을 제작하는 프로덕션이자 약 20여 개국에 84개의 잡지를 출판, 공급하는 대형 잡지사임. 방송된 프로그램의 캐릭터 라이선스를 중심으로 스폰지 밥, El chavo de 8 외 16개 이상의 인지도 높은 라이선스를 갖고 있음. 광범위한 캐릭터 제품군으로 음식, 건강/미용제품, 옷, 신발, 액세서리, 출판물, 선물용 제품, 문구류, 장난감, 장식품 등 분야의 라이선스 계약을 체결, 상품화 하고 있음.</p> <p>- 마케팅 방식: 라이선스를 갖고 있는 상표들을 다양한 미디어에 지속적으로 노출시켜 타깃층과 제품별 특징에 따라 구분된 프로모션을 제공함. 스크린 내/외를 통하여 다양한 프로모션을 지원하여 다양한 범주의 상품을 취급, 이들의 판매를 촉진함.</p>			

KING FEATURES		설립연도	1986년	
업체분류	라이센싱 에이전트 & 라이선서	주요 캐릭터 이미지	 <p><Popeye></p>	
캐릭터명	Betty Boop, Popeye 등 30여개의 유명 라이선스			
자본금	N/A	매출액	N/A	
전화	(52 55) 5220 6795	홈페이지	www.kingfeatures.com	
팩스	(52 55) 5220 6796	직원수	10명 (멕시코)	
Contact Person	직위	marketing division	이름	Mr. Jonathan Montes
	이메일	jmontes@lplatam.com		
	전화	(52 55) 5220 6795, 97, 98		
주요품목	캐릭터 라이선스 '반지의 제왕, 미션 임파서블'과 같은 영화 라이선스	주수요층	캐릭터 사용 기업 및 단체	
유통형태	라이선시에 캐릭터 제공			
업체 소개	<ul style="list-style-type: none"> - 현황: 세계 75개국에서 32개의 에이전트사와의 네트워크를 운영하고 있는 세계적 기업. Betty Boop, Popeye, Maxtil 외의 30여개의 유명 라이선스를 갖고 있는 라이선스 에이전트로 마케팅 담당자에 따르면 멕시코 캐릭터 라이선스 점유율 10%를 차지하고 있음. 맥도널드, 버거킹, Gillette, Bimbo 등의 다수의 유명대기업에게 라이선스를 공급, 스폰서쉽과 광고에 참여하고 있음. - 마케팅 방식: 새로운 캐릭터 지재권 또는 상표권을 소유하고 있는 사람을 물색하여 라이선스 계약을 체결, 라이선스 인지도와 가치를 높이고 제품으로 출시함. 캐릭터의 성장시켜 캠페인과 광고의 모델로 활동하며, 많은 매체를 통하여 지속적으로 노출시킴. 캐릭터 라이선스를 통해 많은 기업과 단체의 광고와 프로모션을 지원하고 마케팅 프로포절 제안함. 			

TYCOON ENTERPRISE		설립연도	1990년	
업체분류	라이센싱 에이전트, 라이선서 및 캐릭터 상품유통	주요 캐릭터 이미지	 <Simpsons / Shin Chan>	
캐릭터명	Simpsons, Plaza Sesamo, Pokemon, Star Wars, Shin Chan, The dog 등			
자본금	N/A	매출액 (2006)	N/A	
전화	(52 55) 5395 7833	홈페이지	www.tycoon.com.mx	
팩스	(52 55) 5395 7873	직원수	120명	
Contact Person	직위	라이센스 담당자	이름	Ms. Pilar Rosete
	이메일	typrosete@tycoon.com		
	전화	(52 55) 5395 7833		
주요품목	캐릭터 라이선스 및 캐릭터 비디오 제품	주수요층	다양한 범주의 소비자 캐릭터를 사용하는 기업	
유통형태	라이센싱 계약 및 전문숍			
업체 소개	<ul style="list-style-type: none"> - 현황: 주로 미국, 일본캐릭터와 한국의 뿌까, 뽀로로 등 멕시코에서 인기있는 라이선스를 폭넓게 취급하고 있는 대형 라이선스 에이전트임. 라이선스 담당자의 말에 따르면 멕시코 캐릭터 라이선스 시장의 약 20%를 점유하고 있음. - 마케팅 방식: TV 방송 캐릭터, 스포츠와 엔터테인먼트, 예술과 라이프스타일, 3가지 영역의 캐릭터와 상표의 라이선스를 취급하고 있음. 창의적인 캐릭터와 상표를 개발, 상품화를 통한 수익창출, 홈비디오, 음악 프로모션, 공연과 이벤트 제작을 지원하고 있음. Tycoon store라는 전문 캐릭터 매장을 멕시코 지역인 칸쿤(Cancún)에서 직접 운영, 취급하는 캐릭터 상품들을 판매하고 있으며 체인점 형식으로 확장을 시도하고 있음. 			

CONVERGRAM		설립연도	2003년(합병설립)	
업체분류	캐릭터 상품제조업체		주요 캐릭터 이미지	 <미키 마우스 캐릭터 풍선>
캐릭터명	세계적 유명 캐릭터 다수			
자본금	N/A		매출액 (2006)	N/A
전화	(52 55) 5685-8207		홈페이지	www.convergram.com
팩스	(52 55) 5685-8208		직원수	약 50명
Contact Person	직위	라이센스 담당자	이름	Mr. Salvador Lopez
	이메일	salvadorl@convergram.com		
	전화	(52 33 1369 4827)		
주요품목	경화 고무 캐릭터 풍선 및 캐릭터 공	주수요층	중산층 아동 및 어른	
유통형태	전문 유통업체에게 주문제작			
업체 소개	<ul style="list-style-type: none"> - 업체 개요: Conyertidora industrial사가 2003년에 미국의 경화고무 생산업체인 Anagram International과 합병하면서 ConverGram을 운영하고 있으며, 합병 이후 플라스틱 포장재 생산이 급증함. 경화 고무풍선에 캐릭터를 인쇄한 제품으로 스파이더맨, 톰과 제리 등 유명 캐릭터를 풍선에 인쇄할 수 있는 판권을 소유, 뿌카(Pucca), Chivas 새로운 라이센스 계약 후 제품 출시함. 디즈니 애니메이션 캐릭터(토이스토리, 라이온 킹, 푸우 등) 및 세계적인 캐릭터의 라이센스를 갖고 있음. - 마케팅 방식: 자사 홈페이지와 함께 www.globorama.com 인터넷 사이트를 통해 캐릭터 및 상품에 대한 자세한 정보 제공. 인터넷을 통한 활발한 마케팅 실시, 전문 유통업체들에게만 판매함. 			

GROUP RUZ		설립연도	1993년	
		주요 캐릭터 이미지	 <p><캐릭터 제품들></p>	
업체분류	캐릭터 상품제조업체		매출액 (2006)	N/A
캐릭터명	디즈니 제품 및 다수			
자본금	N/A		홈페이지	www.gruporuz.com.mx
전화	(52 55) 5010 5500		직원수	N/A
팩스	(52 55) 5319-8343		이름	Mr. Edgardo Reynoso
Contact Person	직위	마케팅부		
	이메일	venta@gruporuz.com.mx		
	전화	(52 55) 5010 5531		
주요품목	가방, 액세서리 등		주수요층	어린이 및 성인남녀
유통형태	소매, 도매, 광범위한 채널			
업체소개	<ul style="list-style-type: none"> - 현황: 인지도가 가장 좋은 캐릭터를 위주로 캐릭터 라이선스 제품을 제조하는 업체임. 주 품목은 가방과 액세서리이며 모자, 의류, 지갑, 우산 등 여러 품목을 취급함. - 제품의 디자인부터 개발, 생산, 수입 및 수출까지 모든 과정을 담당하는 멕시코 캐릭터 시장의 리더기업으로 라틴아메리카 시장에 큰 부분을 차지하고 있음. - 디즈니, MATTEL, Sanrio, 워너브라더스, Dream Works, MARVEL, UNIVERSAL, Plaza Sesamo의 캐릭터를 취급하고 있음. 대형 슈퍼마켓(Walmart, Costco, Comercial Mexicana, Gigante 등), 백화점(SEARS, LIVERPOOL), 대형사무용품점 (OfficeMax, Office Depot), 복합 체인점 등 광범위한 유통채널을 갖고 있음. 			

GRUPO AMISU		설립연도	1992년
업체분류	캐릭터 상품 수입유통업체		 <p><El Chavo de 8 캐릭터 인형></p>
캐릭터명	디즈니, El Chavo de 8 Warner Bros. 등 주로 미국 캐릭터		
자본금	N/A		매출액 (2006) N/A
전화	(52 55) 5617 2133		홈페이지 www.amisu.com.mx
팩스	(52 55) 5617 7031		직원수 약 100명
Contact Person	직위	마케팅	이름 Mr. Diego Pespana
	이메일	diegopespana@amisu.com.mx	
	전화	(52 55) 5617 3158	
주요품목	캐릭터 가방, 인형	주수요층	미취학 아동을 포함한 어린이
유통형태	대형슈퍼마켓, 백화점		
업체 소개	<ul style="list-style-type: none"> - 멕시코 시장에서 큰 점유율을 차지하고 있는 유명 캐릭터 상품을 수입, 유통하는 업체임. - 디즈니, 워너 브라더스, Mattel, Warren, Plaza Sesamo, Shrek, El Chavo de 8 등의 캐릭터 상품을 취급하고 있음. 		

MUNDO VID		설립연도	N/A	
		주요 캐릭터 이미지		
업체분류	코믹스 출판사			
캐릭터명	슈퍼맨, 배트맨, 스타워즈, 드래곤볼, 슬램덩크, 심슨 등			
자본금	N/A	매출액 (2006)	N/A	
전화	(52 55) 5636 0700		홈페이지	www.mundovid.com
팩스	N/A		직원수	N/A
Contact Person	직위	editor	이름	Carlos Francisco
	이메일	franciscoj@mundovid.com		
	전화	(52 55) 5636 0700		
주요품목	외산 캐릭터 만화, 잡지	주수요층	청소년, 성인남녀	
유통형태	다양한 유통채널과 56개의 전문상점			
업체 소개	<p>- 각종 만화, 코믹스, 애니메이션, 캐릭터에 관한 만화책과 잡지를 출판하는 대형 출판사임. 멕시코에서 인기를 얻고 있는 미국, 일본 캐릭터의 코믹스의 판권을 갖고 출판하고 있으며 La Mole Comics Festival의 지원업체임.</p>			

EXPLOWORLD		설립연도	2002 년	
업체분류	캐릭터 상품 제조업체	주요 캐릭터 이미지	 <Cowco 캐릭터 상품>	
캐릭터명	Cowco, Looney Tune 등			
자본금	USD 64,793	매출액 (2006)	USD 2,000,000	
전화	(52 55) 5544 3054	홈페이지	www.exploworld.com	
팩스	(52 55) 5544 4003	직원수	80 명	
Contact Person	직위	마케팅 부서	이름	Mr. Luis Miguel Martinez
	이메일	exploworld@exploworld.com		
	전화	(52 55) 5544 3054		
주요품목	캐릭터 카드 및 문구상품	주수요층	초등학생, 청소년	
유통형태	유통체인점, 백화점			
업체 소개	- Cowco, Looney Tune 등의 캐릭터 라이선스를 갖고 캐릭터 카드, 쿠션, 상자, 필통 등의 문구류와 속옷, 액세서리 등을 만드는 캐릭터 제조업체임. 백화점의 각 매장과 음식점, 음반가게, 비디오 가게 체인 등을 통하여 활발한 유통을 실시함.			

<p style="text-align: center;">AVANTE TEXTIL</p>		<p>설립연도</p>	<p>N/A</p>	
		<p>주요 캐릭터 이미지</p>	 <p><디즈니 캐릭터 의류></p>	
<p>업체분류</p>	<p>캐릭터 의류 제조업체</p>			
<p>캐릭터명</p>	<p>디즈니, Warner Bros. 슈렉 등의 영화캐릭터, 스포츠 팀 캐릭터 등</p>			
<p>자본금</p>	<p>N/A</p>	<p>매출액 (2006)</p>	<p>N/A</p>	
<p>전화</p>	<p>(52 722) 279 0905</p>	<p>홈페이지</p>	<p>www.avantetextil.com.mx</p>	
<p>팩스</p>	<p>(52 722) 279 0907</p>	<p>직원수</p>	<p>N/A</p>	
<p>Contact Person</p>	<p>직위</p>	<p>마케팅 부서</p>	<p>이름</p>	<p>Ms. Evelyn Urrtea</p>
	<p>이메일</p>	<p>ventas@avantetextil.com.mx</p>		
	<p>전화</p>	<p>(52 722) 279 0905 <ext 2604></p>		
<p>주요품목</p>	<p>캐릭터 의류 제품</p>	<p>주수요층</p>	<p>어린이 및 성인남녀</p>	
<p>유통형태</p>	<p>다양한 유통채널</p>			
<p>업체 소개</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 섬유, 직물, 의류를 생산, 유통하는 다국적 기업으로 디자인, 생산, 마케팅, 판매, 유통을 총괄하고 있음. - 디즈니, 워너 브라더스, 스폰지밥, 스파이더맨, 슈렉, Opening season, 멕시코 프로축구팀, Transformers 등의 라이선스를 보유, 캐릭터 의류를 생산, 판매, 유통하고 있음. 			

※ 자료원

1) 캐릭터 산업 관련업체 인터뷰

- Tycoon Enterprise
- King Features
- Televisa
- Convergram
- Exploworld
- Grupo Ruz
- Grupo Amisu
- Avante Textil

2) 멕시코 경제 주간지

- Consumidor (2006년 1월호)
- Franquicias y Negocios (2007년 4월호)

인도네시아 캐릭터 산업 조사

가. 캐릭터 산업 동향

□ 시장 특성

- 인도네시아 캐릭터 시장도 다른 시장과 마찬가지로 주로 아동용 의류, 신발, 학용품 등을 위주로 캐릭터 시장이 형성되어 있어, 시장의 크기는 쉽게 가늠이 되지 않는 상황임
- 아직까지 인도네시아에서는 캐릭터가 만화, 애니메이션, 게임 등에 등장하는 인물 정도로 인식되어서 개별적인 캐릭터 산업으로 확연히 분리되고 있지는 않고 있음
- 따라서 대부분의 캐릭터 관련 전문 상점은 외국 캐릭터 상품을 다루고 있으며, 국산 제품에 들어가 있는 캐릭터들도 상당부분 적절한 권한이 없이 캐릭터를 도용하고 있는 수준임

나. 캐릭터 산업 유통 현황

□ 캐릭터 상품의 유통

- 캐릭터상품은 아동용 의류, 신발, 학용품점이나 가정용 장식품가게를 통해서 유통이 되고 있음
- 헬로 키티(Hello Kitty)나 바비(Barbie)와 같은 유명 캐릭터는 쇼핑몰이나 대형 서점 혹은 완구점에 별도의 섹션을 가지고 유통이 될 정도로 특화가 되어있으나 대부분의 캐릭터들은 산발적으로 매장에 등장하고 있음
- 인도네시아의 인터넷 접속 인프라가 좋지 않고 속도가 느리다보니 온라인 쇼핑은 활성화가 되어 있지 않으며, 기본적으로 인도네시아 사람들은 현장에 가서 제품을 보고 사는 것을 선호함

□ 디지털 캐릭터 유통 현황

- 인도네시아 디지털 캐릭터 시장은 주로 휴대폰 배경화면에 등장하거나 링 톤으로 캐릭터 목소리가 나오는 메뉴가 가장 인기를 끌고 있음
- 점포 수준의 휴대폰 가게에서도 캐릭터를 활용한 배경화면이나 음성을 공급하기도 하지만, 공식적으로는 Marvell Comics와 같은 만화회사 등의 홈페이지에서 유료로 다운로드 받을 수도 있다고 함
- 2005년부터 Friendster, Hi5, Multiply, MSN Space, Yahoo 360 degree와 같은 사회 네트워크 프로그램(한국의 싸이월드와 유사한 웹사이트)들이 인도네시아에서 유행하면서 자신의 사진 대신 아바타를 이용하는 고객들이 생겨났음

- 그 중에서 가장 인기가 있는 아바타는 Yahoo 아바타였는데, 이는 가장 많은 사용자를 확보한 야후 메신저와 Yahoo 360 degree의 후광 때문이었음.
- 인기 있는 아바타는 남, 녀 인간 캐릭터와 애니메이션 혹은 만화 캐릭터들이었는데, 재미있는 모습이나 매력적인 인물들이 주로 선호되는 편임
- 한국의 Mehompy가 한국적인 아바타 개념을 인도네시아 시장에 들여 오면서 시장에 신선한 바람을 불러일으키기는 했으나, Friendster나 Yahoo 360 degree에 비해 사용자가 상대적으로 적어 큰 흐름을 형성하지는 못했음
- 모바일콘텐츠나 온라인게임의 경우에는 디지털 캐릭터가 중요한 부분을 차지하고 있는데, 라그나로크 온라인(Ragnarok Online), 건바운드(Gunbound), RAN Online, DoTA 등 대부분 비슷한 유형의 게임캐릭터가 유행하고 있다고 함
- 인도네시아 게이머들은 '반지의 제왕' 스타일의 칼을 든 고대 전사형 캐릭터를 선호하는 경향이 있고, 이러한 경향은 성인 뿐 아니라 어린 게이머에게도 동일함
- 비록 Ragnarok, Seal Online, Pangya, Ayo Dance, RAN Online 등의 게임 캐릭터처럼 다양한 칼라의 부드러운 캐릭터들도 인기가 있으나 Tantra, Inspirit Arena, DoTA 등의 캐릭터와 같은 갈색, 회색, 적색, 흑색 계통의 어두운 전투캐릭터들도 동일한 인기를 누리고 있다고 함

□ 캐릭터 산업 참고 자료 및 사이트

- 인도네시아에서는 캐릭터가 아직까지는 독립된 장르로 정착하지 못한 상태이며, 애니메이션이나 만화 그리고 게임 속에서 등장하는 캐릭터가 인지도가 높은 정도의 수준임
- 따라서 인도네시아의 인기 캐릭터는 TV속의 인기 애니메이션 주인공이나 만화 주인공 그리고 온라인 게임 속의 주인공으로 머물고 있음
- 그러므로 캐릭터와 관련된 전문 잡지는 별도로 없고, 주로 게임, 만화, 애니메이션 관련 잡지들이 캐릭터를 다루는 수준임

〈 캐릭터 관련 간행물 〉

잡지명	참고사항
Bobo	아동(5-12세) 잡지, 애니메이션 및 만화 정보 수록
Kids	아동(5-12세) 잡지, 애니메이션 및 만화 정보 수록
Hotgames	십대들에게 유명한 게임 잡지 (www.hotgames.com)
Gamestation	20대 성인들이 즐겨보는 게임 잡지

□ 캐릭터 산업 관련 전시회 정보

- 2007년 인도네시아 전시회 중에서 Jakarta Convention Center 로부터 캐릭터와 연계된 전시회로 추천받은 전시회는 아래의 3개 전시회임
- <5th Bobo Fair>
 - 일 시 : 2007년 6월 27일 ~7월 1일
 - 장 소 : Jakarta Convention Cdenter, Assembly Hall 1, 2, 3
 - 규 모 : 50-100개사 참가
 - 참고사항 : Bobo는 유명 아동 잡지로서 아동용품과 방송관련 회사들이 참여하는 동 전시회를 매년 주최해왔는데, 애니메이션이나 만화 그리고 캐릭터 제품에 대한 소비자들의 반응을 점검해 볼 수 있는 좋은 전시회로 자리잡아가고 있음
- <Indonesia Book Fair 2007>
 - 일 시 : 2007년 11월 14일 ~18일
 - 장 소 : Jakarta Convention Cdenter, Assembly Hall 1, 2, 3
 - 규 모 : 150-200개사 참가
 - 참고사항 : 출판사, 서점, 독립 서적유통업체나 문구업체들이 참여하는 전시회임
- <Indonesia Toy and Game Expo>
 - 일 시 : 2007년 12월 21일 ~23일
 - 장 소 : Jakarta Convention Cdenter, Assembly Hall 1, 2, 3
 - 규 모 : 150-200개사 참가
 - 참고사항 : 이름처럼 인도네시아 완구 및 게임업체들이 신제품을 홍보하고 시장의 반응을 살피는 대표적인 전시회임

다. 캐릭터 산업 진출 정보

□ 라이선싱 절차(licensing process)

- 인도네시아 국내외 개발업체의 라이선싱 절차는 대동소이하하며 아래의 단계에 따라 진행됨
- <1단계> HAKI 등록 및 법무부 인증
 - HAKI (Indonesian intellectual property board, 한국의 특허청에 해당) 등록
 - HAKI에 등록은 개인이 직접 할 수도 있으며, 변리사 등을 위임해서 등록절차를 진행할 수도 있는데 그럴 경우에 아래의 서류와 등록비를 준비해야 함.
 - 공식 위임장
 - 회사 대표자 신분증 사본
 - 납세자번호 사본(NPWP :Number of Tax Register)
 - 회사 사업자등록증(Company legal paper) 사본
 - 캐릭터의 사진이나 디자인 30장(2×2cm에서 9×9cm 사이의 크기)
 - 등록비 (130만 루피아)
 - 법무부(Ministry of Justice)의 Inspection 및 인증
 - 이 검토기간은 2년이나 소요되는데, 일단 HAKI 등록 후 자동으로 진행되는 절차로 별도의 비용이 추가되지는 않는다고 함
- <2단계> 라이선싱 계약 체결
 - 인도네시아에서도 마스터 라이선시/에이전트/임대 등의 세 가지 조건이 가능하며, 한국과 마찬가지로 마스터 라이선시가 가장 보편적임

□ 현지 라이선싱 계약조건

- 인도네시아에서는 주로 개런티 방식으로 계약이 진행이 되며, 개런티 금액은 매출액과 직접 상관없이 협상에 의해 지정이 된다고 함
- 고정 개런티 금액도 일시불로 지불하기보다는 절반을 선불로 주고, 나머지는 매출이 창출된 후에 지불하는 방식이 자주 활용됨

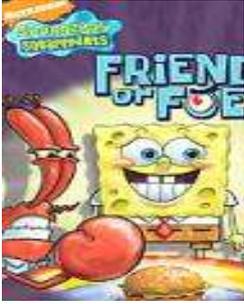
□ 한국산 캐릭터 진출 현황

- 한국산 캐릭터들의 인도네시아 진출은 별로 활성화되어 있지 않은 상황임.
- 다만, 한국산 온라인게임이 인도네시아 시장에서 높은 시장지배력을 가지고 있는 것과 관련하여, 휴대폰 배경화면이나 게임센터의 머그컵 등에 한국산 온라인게임 캐릭터가 등장하는 경우가 있다고 함
- 한국산 애니메이션 중 인도네시아에 수입된 ‘김치뽕’이나 ‘두치와 뿌꾸’를 통해 한국 캐릭터가 소개되기는 했지만, 인지도는 그리 높지 않은 편이라고 함

□ 외산 캐릭터 성공사례 - 탐험가 도라(Dora the explorer)

- 이 애니메이션은 캐나다에서 인도네시아 전국 TV 채널인 Lativi를 통해 인도네시아에 소개되었음
- Lativi는 이 작품을 하루에 7번이나 방영하면서 시청률을 28%까지 끌어올리면서 인기 애니메이션으로 정착시켰음.
- 2006년에는 도라 열풍이 불면서 각종 캐릭터 제품들이 쏟아져 나왔고 아동용품에서부터 생활용품은 물론이고 헤어스타일까지 모방하는 단계까지 갔다고 함
- 2006년에는 쇼핑몰에서 도라 관련 상품의 매출이 전체 캐릭터 제품 중 60% 가까이를 차지할 정도였다고 함
- 이 작품의 성공은 콘텐츠 자체가 신선했다는 것과 도덕적이고 교육적인 내용이라는 것이 주요했던 것으로 분석됨
- 이 작품이 처음에 인도네시아에 들어올 때는 많은 방송사들이 수용을 거부했는데, 그 결과 Lativi는 저가 확정개런티로 이 작품을 사서 큰 성공을 거두었음
- 원래 이 계약은 2년 계약이었기 때문에, 대성공을 거둔 후 Nickelodeon Indonesia가 고가에 판권을 사들여 Global TV라는 다른 전국방송사에서 방영중임

라. 캐릭터 산업 관련 기업 리스트

NICKLODEON INDONESIA		설립연도	1999년		
업체분류	캐릭터 라이선시		주요 캐릭터 이미지		
매출액 (2006)	N/A				
자본금	N/A		캐릭터명	Spongebob, Squarepants	
전화	(62 21) 571 7771		홈페이지	www.nick.com	
팩스	(62 21) 571 7772		직원수	30명	
Contact Person	직위	Representative Head Indonesia		이름	Ms. Tiara Natasha S
	이메일	tiara.sjahrir@mtvi.co.id			
	전화	(62 21) 571 7771			
주요품목	가방, 필통 등 학용품		주수요층	중산층 남녀 초중생	
유통형태	전문 브랜드 숍				
업체 소개	<ul style="list-style-type: none"> - Nickelodeon의 인도네시아 에이전시로 TV방송국에 애니메이션 공급을 주 업무로 하고 있음. 스폰지밥(Spongebob)은 이 회사에서 함께 취급하는 Dora the Explorer와 더불어 대표적인 어린이용 캐릭터로 자리 잡고 있음. - TV 방송 등을 통해서 쌓은 인지도를 바탕으로 문구류 및 어린이용 용품 디자인에 많이 활용됨. 				

PT. MATTEL INDONESIA		설립연도	1992년	
업체분류	애니메이션 제작사	주요 캐릭터 이미지		
매출액 (2006)	N/A			
자본금	N/A	캐릭터명	Barbie	
전화	(62 21) 893 4044	홈페이지	www.barbie.com	
팩스	N/A	직원수	130명 내외	
Contact Person	직위	Designer	이름	Mr. Robin Martandya
	이메일	nugrahar@yahoo.com		
	전화	(62 21) 8983 9674		
주요품목	가방, 인형, 문구류	주수요층	유치원, 초, 중, 고 여학생	
유통형태	쇼핑몰, 서점/완구점 등 소매유통			
업체 소개	<ul style="list-style-type: none"> - 업체 현황: 인도네시아 Barbie인형 제조법인으로 미국 본사의 표준에 따라 인형을 제작해, 인도네시아 내 유통을 담당하고 있음. - 마케팅 방식: 각 소매유통 매장에 Barbie섹션을 따로 구성해 판촉활동 전개. 			

PT. VISION INTERPRIMA		설립연도	1990년	
업체분류	캐릭터 라이선스	주요 캐릭터 이미지		
매출액 (2006)	USD 150,000			
자본금	N/A	캐릭터명	Saint Seiya	
전화	(62 21) 351 3150	홈페이지	www.vision.co.id	
팩스	(62 21) 350 7650	직원수	300명	
Contact Person	직위	Brand Manager	이름	Ms. Felicia Chandra
	이메일	vision@cbn.net.id		
	전화	(62 21) 351 3150		
주요품목	N/A	주수요층	N/A	
유통형태	N/A			
업체 소개	<p>- 홈 엔터테인먼트 업체로 BBC, Hallmark, 브에나 비스타, 워너 브라더스 등 유명 콘텐츠 업체의 프로그램 유통을 해왔던 업체로 Saint Seiya가 대표적인 상품의 하나임.</p>			

PT. MEDIACORE ENTERTAINMENT INDONESIA		설립연도	1995년	
업체분류	캐릭터 라이선스	주요 캐릭터 이미지		
매출액 (2006)	N/A			
자본금	N/A	캐릭터명	Kimchi Pong Chi Chi Pong	
전화	(62 21) 380 6386	홈페이지	www.mediacore.co.id	
팩스	(62 21) 350 9001	직원수	50명	
Contact Person	직위	CEO	이름	Ms. Lisa Harjadi Sarjito
	이메일	liz@mediacore.co.id		
	전화	(62 21) 3806386		
주요품목	로고컵 또는 문구용품	주수요층	5-10세 아동	
유통형태	쇼핑몰 아동용품 소매매장			
업체 소개	<ul style="list-style-type: none"> - 인도네시아 홈 엔터테인먼트 회사 중의 하나로 한국의 주주뱅크나 MBC Production과 좋은 관계를 가지고 있는 업체이며, TRANS TV에 상영 중인 Kimchi Pong 시리즈를 통해 한국 애니메이션의 시장성에 대해 긍정적인 시각을 가지고 있는 기업. - TV 방송 이후, 컵이나 문구류에 캐릭터를 새겨 판매하는 방식을 사용 중이나, 최근에는 방영이 안 되어 인기가 시들해 진 상황임. 			

PT. PERDANA IMMG INDONESIA		설립연도	2003년	
업체분류	캐릭터 라이선스	주요 캐릭터 이미지		
매출액 (2006)	N/A			
자본금	N/A	캐릭터명	Doraemon	
전화	(62 21) 520 3551	홈페이지		
팩스	(62 21) 520 3553	직원수	19명	
Contact Person	직위	Group Account Director	이름	Mr.Teguh Setiawan
	이메일	teguh@immg.com		
	전화	(62 21) 520 3551		
주요품목	의류, 문구류, 가정용품	주수요층	초중고 학생층	
유통형태	쇼핑몰, 서점/완구점 등 소매매장			
업체 소개	<ul style="list-style-type: none"> - 업체 현황: 일본의 Asatsu-DK Inc와 합병되어 Doraemon뿐만 아니라 Samurai X, Chibi Maruko, 짱구는못말려(Crayon Shinchan) 등의 작품을 인도네시아 시장에 독점적으로 공급해 온 기업 - 마케팅 방식: TV 방송 후 애니메이션 북을 출간하고, 해마다 1주년 축하행사도 하고 영화로도 제작하면서 캐릭터에 대한 현지인들의 애정을 마케팅에 접목시키고 있음. 			

PT. KOMIKU MEDIATAMA		설립연도	1991년			
		주요 캐릭터 이미지				
업체분류	특허권 및 프랜차이즈					
매출액 (2006)	N/A					
자본금	N/A		캐릭터명	Kamen rider		
전화	(62 21) 798 2707		홈페이지			
팩스	(62 21) 794 3912		직원수	35명		
Contact Person	직위	사장		이름	Mr. Hemes Thamrin	
	이메일	N/A				
	전화	(62 21) 798 2707				
주요품목	가방, 신발		주수요층	5-10세의 남아		
유통형태	채래식 시장, 완구점 등					
업체 소개	<ul style="list-style-type: none"> - 업체 현황: 홈 엔터테인먼트용 애니메이션 등을 취급하는 업체로 ‘닌자 거북이’와 Kamen rider Turbo thunder를 유통시켰던 업체로 특히 Kamen rider는 1990년대 초에 가장 큰 인기를 얻었음. - 마케팅 방식: TV 방송, 아동잡지 커버스토리 등을 통해 인지도를 높이면서 캐릭터 상품의 판촉활동 전개. 					

PT. ELEX MEDIA KOMPUTINDO		설립연도	1985년	
업체분류	퍼블리셔	주요 캐릭터 이미지		
매출액 (2006)	N/A			
자본금	N/A	캐릭터명	Detective Conan	
전화	(62 21) 548 3008	홈페이지	www.elexmedia.co.id	
팩스	(62 21) 532 6219	직원수	100명	
Contact Person	직위	Comic Coordinator	이름	Ms. Ratna Sari
	이메일	sari@elexmedia.co.id		
	전화	(62 21) 548 3008		
주요품목	문구류	주수요층	십대 청소년	
유통형태	쇼핑몰, 서점/완구점 등 소매매장			
업체 소개	<ul style="list-style-type: none"> - 업체 현황: 인도네시아 서적재벌인 그라메디아 자회사로 일본계 만화를 주로 출판해 온 회사임. 이 회사에서 출판한 만화 중에 가장 인기를 끈 작품이 Detective Conan(명탐정 코난)이며, 2005년부터는 한국의 만화도 출판하고 있음. - 마케팅 방식: TV 방송, 아동잡지 기사, 인터넷 포럼 등을 통해 인지도를 높이면서 캐릭터 상품의 판촉활동 전개. 			

PT. MULTI INDO CITRA		설립연도	1985년	
		주요 캐릭터 이미지		
업체분류	캐릭터 제조법인			
매출액 (2006)	N/A			
자본금	N/A		캐릭터명	Hello Kitty
전화	(62 21) 3983 2475		홈페이지	www.sanrio.com
팩스	(62 21) 3983 2470		직원수	125명
Contact Person	직위	Marketing Staff	이름	Ms. Nurjannah
	이메일	jannah@mic.co.id		
	전화	(62 21) 3983 2475		
주요품목	우유병 등		주수요층	유아 자녀를 둔 주부
유통형태	쇼핑센터, 백화점 아동용품 매장			
업체 소개	<ul style="list-style-type: none"> - 업체 현황: 이 회사는 원래 헬로키티 제작사인 Sanrio의 인도네시아 마스터 라이선시로서 관련 상품을 총괄 생산했었으나 최근에 들어와서는 우유병에 대한 권한만 행사 중이라고 함. - 마케팅 방식: 헬로키티는 인도네시아 시장에 이전부터 진출해서 오랫동안 뿌리가 내려진 상태이므로, 적극적인 마케팅 활동은 벌이지 않고 있으나, Bobo나 Gadis, Kawanku 등과 같은 어린이 잡지를 통한 광고로 판촉활동을 벌이고 있음. 			

AKURAMA		설립연도	1998년	
		주요 캐릭터 이미지		
업체분류	캐릭터 라이선스 홀더 레코딩회사			
매출액 (2006)	USD 200,000			
자본금	N/A		캐릭터명	Dragon Ball
전화	(62 21) 6121052		홈페이지	www.akurama.com
팩스	(62 21) 612 8181		직원수	50명
Contact Person	직위	CEO	이름	Mr. Hartono
	이메일	akurama@akurama.com		
	전화	(62 21) 6121 052		
주요품목	의류, 문구류		주수요층	5-12세 아동
유통형태	쇼핑센터, 백화점 아동용품 매장			
업체 소개	<ul style="list-style-type: none"> - 업체 현황: 원래 음반 레코딩 회사이나 드래곤 볼이나 파이널 판타지 같은 일본 애니메이션을 유통하는 권한을 가지고 이 분야에서도 활발하게 사업을 전개하고 있음. - 마케팅 방식: TV 방송 및 비디오, 만화 등을 통해 인지도를 높 이면서 캐릭터 상품의 판촉활동 전개. 			

PT. CITRAVISITAMA		설립연도	1991년	
업체분류	캐릭터 라이선스	주요 캐릭터 이미지		
매출액 (2006)	USD 50,000			
자본금	N/A	캐릭터명	Doochi and Poochoo	
전화	(62 21) 5299 4428	홈페이지	N/A	
팩스	(62 21) 5299 4599	직원수	50명	
Contact Person	직위	CEO	이름	Ms.Ina Cahyaningsih
	이메일	icahyaningsih@cbn.net.id		
	전화	(62 21) 5299 4428		
주요품목	머그 컵 및 문구류	주수요층	5-10세 아동	
유통형태	아동용품 상점			
업체 소개	<ul style="list-style-type: none"> - 업체 현황: 수입 애니메이션의 라이선스 홀더로서 일본의 애니메이션 제작사인 Enoki와 긴밀하게 연결되어 있는 콘텐츠 유통 업체로 한국 애니메이션이었던 ‘두치와 뿌꾸’를 2004년에 TPI에 납품한 경력이 있음. - 마케팅 방식: TV 방송 이후, 컵이나 문구류에 캐릭터를 새겨 판매하는 방식을 사용 중이나, 최근에는 방영이 안 되어 인기가 시들해진 상황임. 			

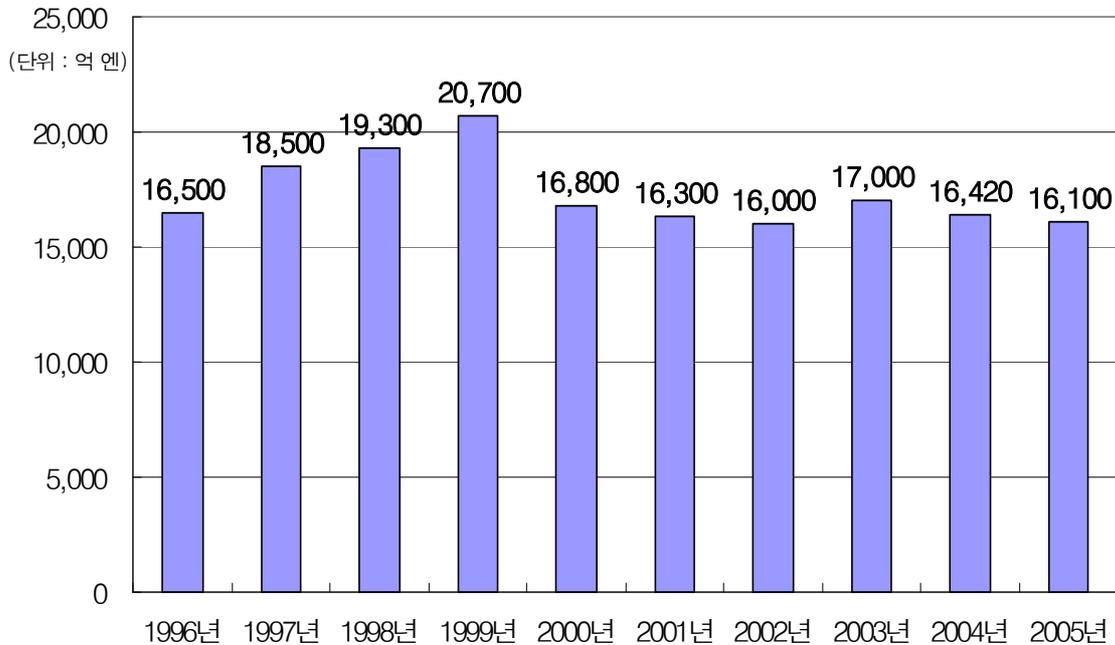
일본 캐릭터 산업 조사

가. 캐릭터 산업 현황

□ 시장 규모

- 2005년도 1~12월까지의 캐릭터 상품 시장 규모는 전년대비 2% 하락한 1조 6,100억 엔으로 2년 연속 하락세를 나타내고 있으며 2000년 이후 1조 6,000억 엔~1조 7,000억 엔대로 상승, 하락을 반복하는 불안정적인 양상을 보이고 있음

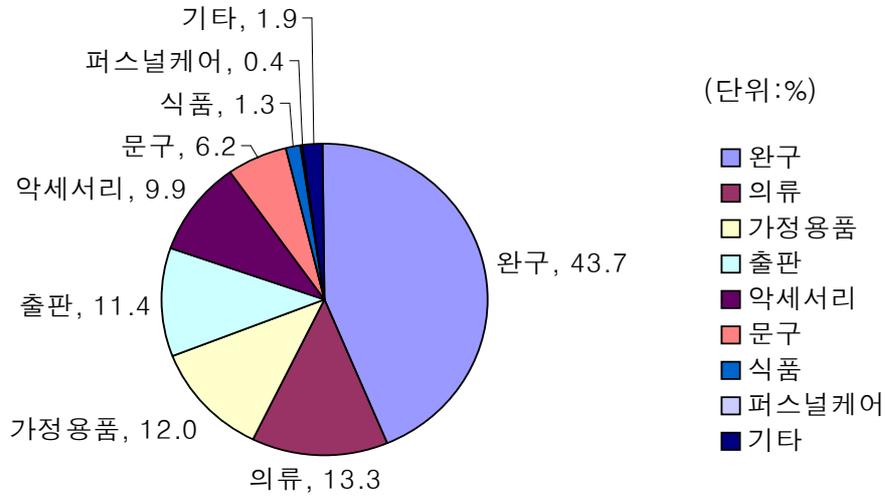
〈 일본 캐릭터 상품의 소매시장규모 추이 〉



*자료원 : CharaBiz DATA 2006

- 캐릭터 시장의 지속적인 정체 요인으로는 다양한 캐릭터 상품의 등장과 저변 확대로 기존 캐릭터의 판매 점유율 감소와, 콘텐츠의 다양화로 캐릭터 생명주기의 축소, 아동인구의 지속적인 감소 등으로 분석됨

〈 일본 2005년도 캐릭터 상품별 시장구성비 〉



*자료원 : CharaBiz DATA 2006

□ 기업 동향

- 일본의 캐릭터 산업의 정체는 관련 업계에도 영향을 미쳐서 2005년 대형 완구업체인 ‘반다이’와 게임업체인 ‘나무코’의 경영통합과 2006년 대형 완구업체인 ‘타카라’와 ‘토미’의 합병 등 고령화 시대를 대비한 기업간의 재편이 활발히 이루어지고 있음
- 아동인구의 감소 등으로 완구업계에서는 성인을 대상으로 한 완구개발로 새로운 시장 개척을 노리고 있으며 콘텐츠 멀티 유즈의 측면에서도 서로 다른 업계와의 통합이 절실히 요구되는 현실임

□ 상품 동향

- 기존의 인기/고전 캐릭터의 시장점유율이 감소하는 가운데 2005년에 큰 화제를 모은 것은 ‘갑충왕자 무시킹(벌레왕)’이었으며, 이 캐릭터는 ‘포켓몬’의 인기를 제치고 남자 아동이 선호하는 인기 캐릭터 1위를 차지했음. 여자 아동에게 큰 인기를 모은 것은 ‘무시킹’과 마찬가지로 카드게임으로 인기를 모은 ‘멋쟁이 마녀 러브 & 베리’로 400여 종의 관련 제품이 상품화되었음

〈 릴락쿠마(relax bear)의 참고 이미지 〉



*자료원: SAN-X Co. Ltd 홈페이지

- 또한, 2005년도 큰 인기를 모은 ‘릴락쿠마(relax bear)’는 마음을 편안하게 해준다는 캐릭터로 20~30대 여성층뿐 아니라 아동에게까지 판매시장이 확대되는 등 약 600억 엔 규모의 소비시장을 창조했음. 마음을 편안하게 해준다는 독특한 캐릭터의 이미지가 소비자에게 큰 인기를 얻은 비결이었으며 20~30대 여성층의 폭 넓은 지지를 얻고 있음

나. 일본 캐릭터 산업 유통 현황

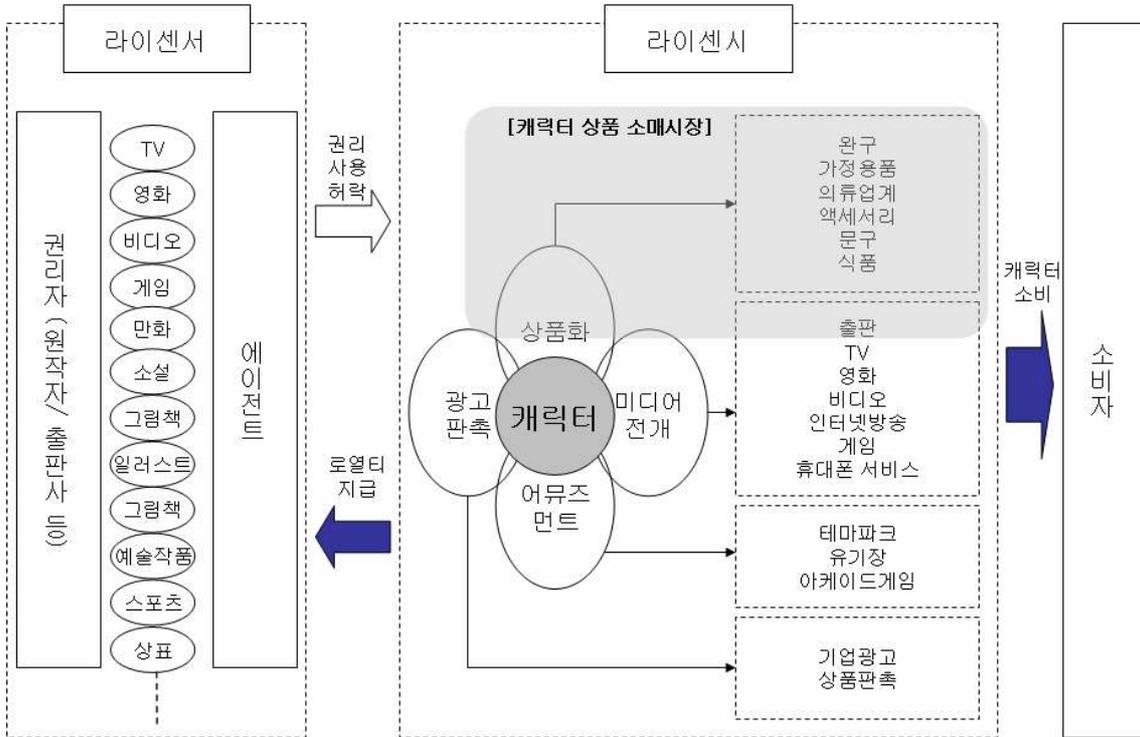
□ 일본 캐릭터 상품의 유통구조

- 일본의 캐릭터 상품은 애니메이션뿐만 아니라 게임, 일러스트, 그림책 등 다양한 매체를 통해 파생되며, 다양한 상품에 응용되어 판매됨. 일본에서 해외로 수출되는 애니메이션은 그 캐릭터를 이용한 완구의 판매에 대한 사항을 포함한 형식의 계약이 이루어지고 있으나 그 방식은 다양함
- 캐릭터 상품의 다양화로 유통경로 또한 복잡/다양화 되어 가고 있는 추세임. 완구점과 의류업체가 중심이었던 유통 경로도 지금은 GMS, CVS, 홈센터, 드럭스토어, 디스카운트 숍, 100엔 샵 등 판매경로의 다양화를 모색하고 있음. 또한, 최근 캐릭터 제품만을 취급하는 전문점도 계속해서 등장하고 있는 추세임

□ 캐릭터 상품의 유통채널별 현황

- 캐릭터 상품의 유통채널은 종합 슈퍼 체인과 슈퍼마켓이 33.07%로 높은 점유율을 보였으며, 이는 최근 몇 년간 부동의 1위를 고수하고 있으나, 2위 이하의 채널들은 유통채널의 다변화와 캐릭터 시장의 전반적인 부진으로 그 점유율이 계속 하락하고 있는 추세임
- 그 가운데에서도 대형 가전제품 판매점의 점유율은 증가하고 있음. 이는 매장의 대형화와 상품구성의 다양화를 통해 폭 넓은 고객층을 수용하는 한편, 포인트 카드 제도에 의한 할인서비스 등을 제공하면서 다른 유통채널에 비해 그 점유율을 높여나가고 있음

〈 캐릭터의 유통경로 〉

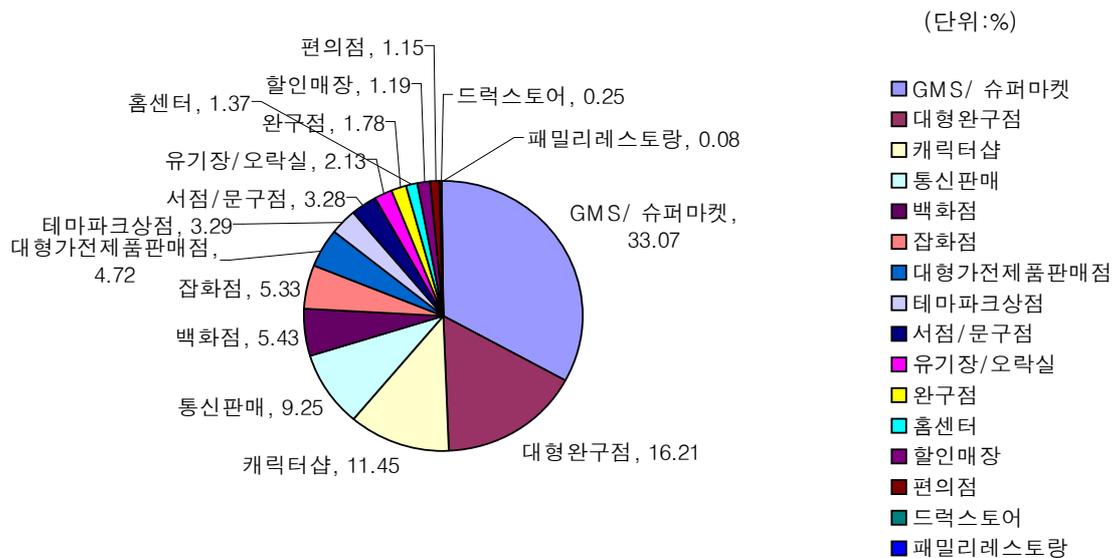


*자료원 : (주) 미디어개발총연

□ 디지털 캐릭터 유통 현황

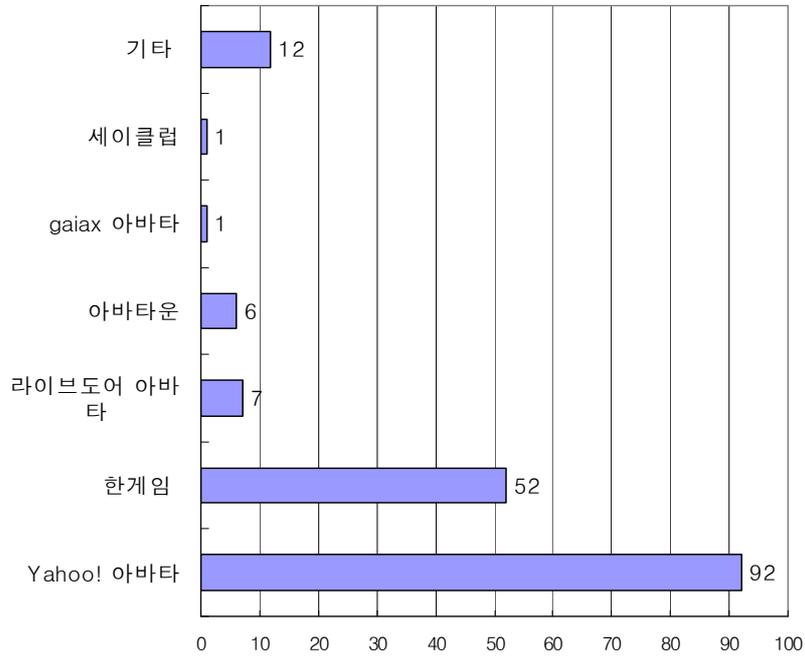
- 최근 3D 온라인 커뮤니티 ‘Second Life’가 화제를 모으면서 일본에서도 인터넷에 자신의 분신을 설정하는 ‘아바타’ 사업을 새로운 캐릭터 사업 분야로 인식하고 주목을 얻고 있음
- 최근 일본의 ‘인터넷 닷컴(주)’와 ‘(주)크로스 마케팅’의 ‘아바타에 대한 조사’(남녀 300명을 대상)에 의하면, 아바타를 이용하는 136명중 92명(67.6%)이 ‘Yahoo! 아바타’를 이용하는 것으로 나타났으며, 그 다음이 온라인 포털 게임사인 ‘한게임’의 52명(38.2%)으로 나타났음
- 아바타는 기본 구성이 무료로 제공이 되고 있으며 Yahoo! 아바타의 경우 60엔~240엔으로 다양한 가격대의 아이템이 판매되며 온라인 게임에서는 플레이어가 아바타적인 요소를 가지고 있으며 아이템 가격은 그 용도와 종류에 따라 매우 다양함
- 한국과 같이 아바타의 구입 및 사용이 활발하게 이루어지지 않는다고 있으나 최근 들어 SNS, BLOG 시장의 확대와 가상세계에 대한 관심 증가로 시장규모도 더욱 확대될 전망이다

〈 2005년 일본 캐릭터 상품 유통채널별 점유율 〉

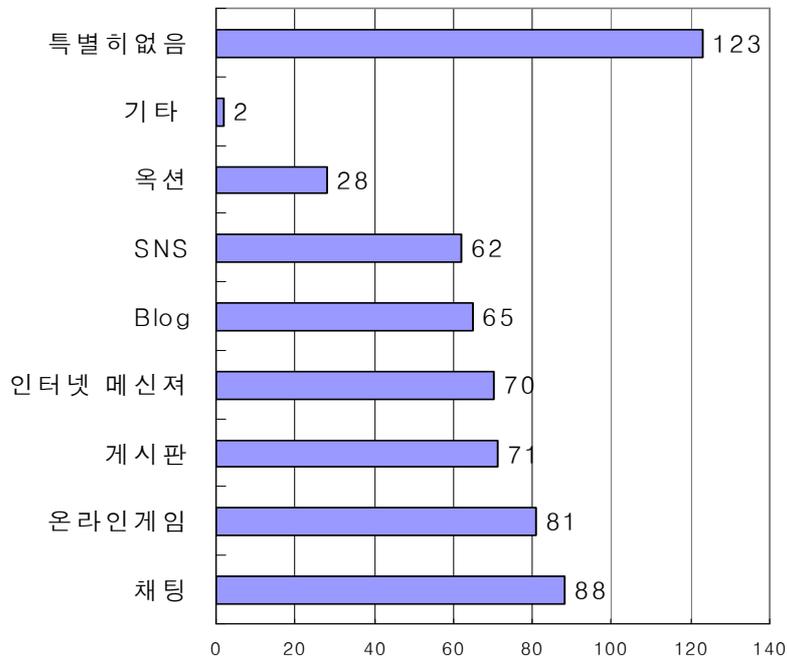


*자료원 : CharaBiz DATA 2006

〈 아바타 사용자 서비스 이용회사 〉



〈 아바타를 사용하는 서비스 〉



*자료원 : 아바타에 관한 조사(japan.internet.com)

2006년 12월20일 18세~50세 300명

□ 캐릭터 산업 참고 자료 및 사이트

- 주식회사 상품화권 자료 센터 (JLIC)
 - ‘머천다이징 리포터’라는 캐릭터 업계소식잡지를 매월 발행. 각종 캐릭터 관련 컨설팅 업무 대행. 세미나, 이벤트, 교육 등을 실시
 - URL : <http://jlic.jp/md/md-new.html>
- 캐릭터 데이터 뱅크
 - 캐릭터 비즈니스에 관한 마케팅 리서치 업무, 캐릭터 백서 제작, 각종 캐릭터 관련 세미나 및 전시회 실시 운영 하는 곳으로 홈페이지에 매일 캐릭터 관련 정보를 업데이트하고 있으며 각종 유용한 사이트가 링크되어 있음
 - URL : <http://www.charabiz.com/>
- 캐릭터 찾기 랜드 (카라사가시란도)
 - 주부와 생활사에서 짝수 달에 발행하는 캐릭터 전문 잡지. 특히, 여성 타깃을 중심으로 한 캐릭터를 중심으로 귀엽고 감쪽한 캐릭터를 주로 소개함
 - URL : <http://www.shufu.co.jp/magazine/chara/index.html>

□ 캐릭터 산업 관련 전시회 정보

- 어뮤즈먼트 머신쇼 (Amusement Machine Show)
 - 기간 : 매년 9월 중 3일간
 - 장소 : Tokyo Big Sight
 - 주최 : 사단법인 일본 어뮤즈먼트머신 공업협회
 - URL : www.am-show.jp
 - 입장객 : 3만 명
 - 특징 :
 - 개최 회수 40회를 넘어선 일본 최대의 오락기기 견본시로 최근 축소 경향에 있으나 여전히 업계 관계자만 연일 1만 명 이상 동원.
 - 게임, 오락기기, 유원지 설비 등에 관한 업계 굴지의 전시회임

- 캐러페스 (Charafes)
 - 기간 : 매년 5월과 10월 중 1일간 (도쿄 1일, 오사카 1일)
 - 장소 : Tokyo Big Sight
 - 주최 : 주식회사 유미디어 캐러페스 사무국
 - URL : www.charafes.com
 - 입장객 : 평균 1만 명 이상
 - 특징 :
 - 1999년부터 개최, 게임, 애니메이션 중에서도 미소녀 캐릭터에 특화된 전시회
 - 미소녀 캐릭터 및 캐릭터 상품 전시 판매 이벤트로서는 일본 최대
 - 최근에서 도쿄 및 오사카에서 봄, 가을 각각 연2회 개최

- 인터내셔널 기프트 쇼 (International Gift Show)
 - 기간 : 매년 2월, 9월 등 도쿄 각 4일간, 오사카 3월, 10월 각 3일간
 - 장소 : Tokyo Big Sight
 - 주최 : 비즈니스 가이드
 - URL : www.giftshow.co.jp
 - 입장객 : 20만 명 이상

- 특징 :
 - 봄과 가을 연 2회 개최, 일본 최대의 퍼스널 기프트 상품 및 생활 잡화의 국제 견본시.
 - 기본적으로 비즈니스 관계자만을 대상으로 한 전시회, 캐릭터 등의 출전사 코너도 매년 강화

- Japan Toy Show
 - 기간 : 매년 7월 중 4일간
 - 장소 : Pacifico Yokohama
 - 주최 : 일본완구협회
 - URL : www.toys.co.jp
 - 입장객 : 5만명 이상
 - 특징 :
 - 일본완구협회가 주최하는 명실 공히 일본 최대의 장난감 쇼
 - 캐릭터업계, 완구업계, 취미 상품업계 출전.

- Licensing Asia
 - 기간 : 매년 11월중 3일간
 - 장소 : Tokyo Big Sight
 - 주최 : 일본경제신문사, LIMA
 - URL : www.nikkei.co.jp/events/license
 - 입장객 : 1만 명 수준
 - 특징 :
 - 1989년부터 라이선싱 페어로 시작되어 2006년 17회 개최
 - 일본 캐릭터업계 최대의 견본시
 - 프로퍼티 홀더의 비즈니스 매칭을 목적으로 한 전문 전시회
 - 2002년부터 미국 LIMA아시아 지부 설치를 계기로 공동주최

- The Tokyo International Anime Fair
 - 기간 : 매년 3월중 4일간
 - 장소 : Tokyo Big Sight
 - 주최 : 도쿄 국제 애니메이션 페어 실행위원회

- URL : www.taf.metro.tokyo.jp
- 입장객 : N/A
- 특징 :
 - 도쿄를 중심으로 업계 단체가 개최
 - 도쿄의 지역산업 육성을 위한 애니메이션 견본시
 - B2B, B2C 행사를 같이 개최, 견본시 세미나, 이벤트 등으로 구성. 국제적인 이벤트로서 위상을 획득 중

○ Tokyo Character Show

- 기간 : 매년 7월중 2일간
- 장소 : Makuhari Messe
- 주최 : 닛폰방송
- URL : <http://event.1242.com/tcs/index.html>
- 입장객 : 5만명 이상
- 특징 :
 - 1998년부터 개최
 - 캐릭터 전시 및 한정 캐릭터 상품의 전시, 판매 등이 주 내용
 - 애니메이션, 만화 등의 캐릭터 마니아층과 자녀들을 동반한 패밀리 대상

○ The Tokyo International Book Fair

- 기간 : 매년 4월중 4일간
- 장소 : Tokyo Big Sight
- 주최 : 도쿄 북페어 실행위원회 외
- URL : <http://web.reedexpo.co.jp/tibf>
- 입장객 : N/A
- 특징 :
 - 일본 최대의 북 페어
 - 세계 25개국/지역에서 약 600개사가 참가함
 - 업계 관계자를 위한 견본시와 일반 참관자를 위한 전시회로 구성

다. 캐릭터 산업 진출 정보

□ 라이선싱 절차

- 1단계 특허청에 ‘의장(디자인)등록’ 또는 ‘상표등록’ 등을 신청
 - 출원하고자 하는 의장등록을 출원함

〈 특허청에 납부하는 비용 〉

출원비		16,000엔
의장등록비	1년~ 3년 매년	8,500엔
	4년~10년 매년	16,900엔
	11년~20년 매년	33,800엔

*자료원 : 일본 특허청 HP

- 변리사 비용 (예) : 의장권에 경우
 - 의장등록출원 : 약 200,000엔
 - 성공사례금 및 기타 : 약 100,000엔
- 2단계 라이선싱 계약 체결
 - 로열티의 비율, 상품의 개발, 기획/디자인 검토 등 캐릭터의 디자인을 이용한 각종 상품화를 실현함.
 - 단, 계약조건에 있어서 캐릭터의 사용제한(지역, 상품별 등)등 이미지를 철저히 관리하는 계약을 하는 경우가 다수 있음
- 3단계 상품화된 캐릭터의 승인
 - 권리 보유자는 캐릭터 상품의 품질, 디자인 등 계약 지침에 따라 상품화되었는지를 확인하고 상품판매를 승인함
- 4단계 상품 판매 개시

□ 일본 라이선싱 계약조건

개런티	내용
계약당사자의 명확화	개런티는 상품화권허락 계약 시에 라이선서와 라이선시 사이에 결정되는 저작권 및 특허권에 대한 사용료를 말함. 그 지불 방법으로는 두 가지가 가능 ○ 일정의 금액을 지불하는 방법 ○ 라이선시 수익을 일정비율로 지급하는 방법
계약금	특정 특허권을 독점, 일정기간 독점 사용하는 권리에 대한 사용료 * 통상 로열티에 포함
러닝개런티	계약 시에 라이선시가 라이선서에게 지불하는 최저보증료 * 통상 로열티에 포함

- 상품화의 경우 : 로열티는 판매가의 3~4%
 - 러닝 개런티 + 로열티 (가격×사용료비율×제조수량)
- 광고판촉의 경우 : 연간 계약
 - 연간 계약금 + 프리미엄 로열티(계약서에 규정할 경우)

□ 캐릭터 성공사례

○ 한국산 캐릭터 진출 현황

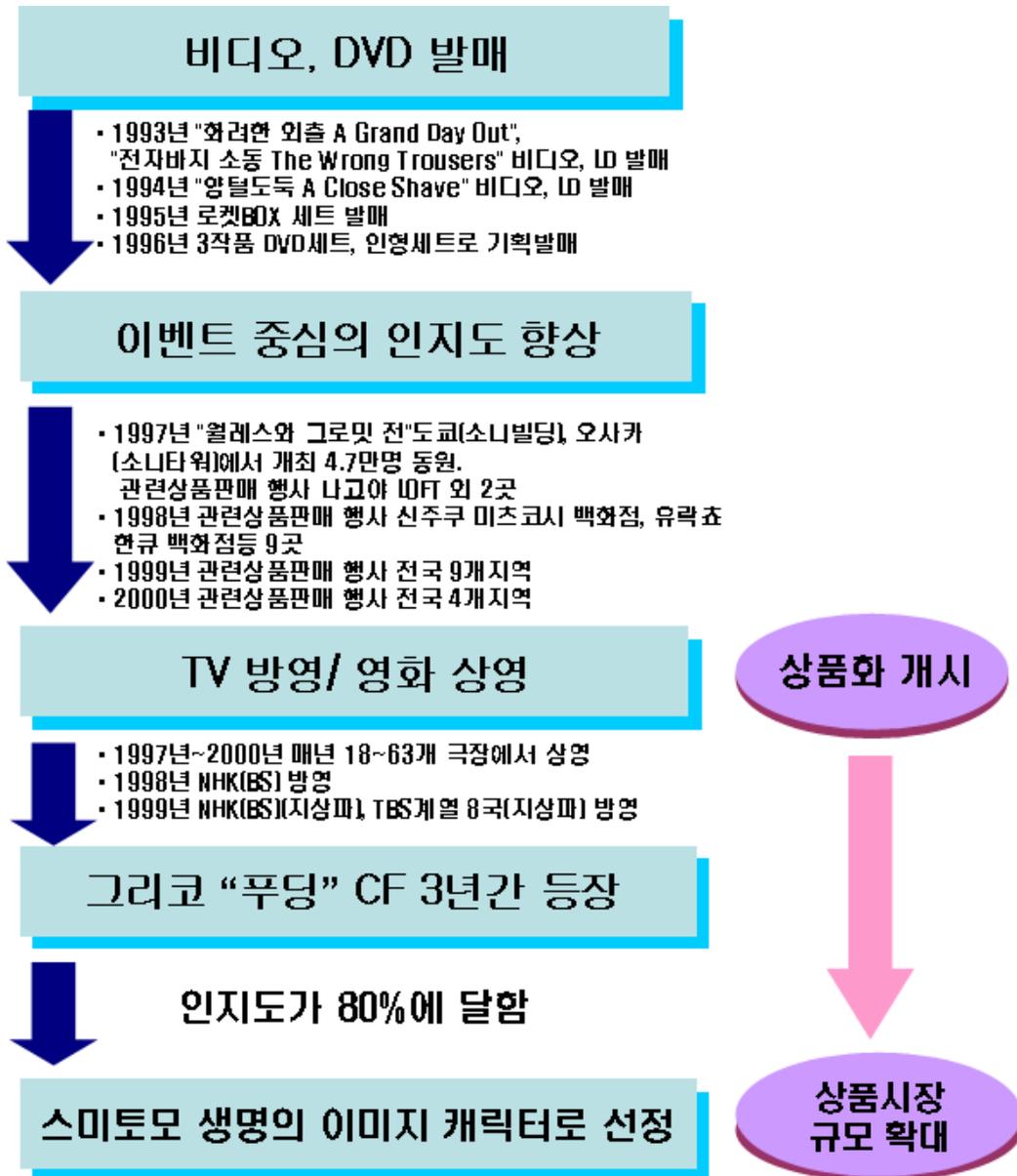
- 배용준, 최지우 주연의 ‘겨울연가’의 히트 이후 한국드라마, 영화, 콘서트 등 활발한 콘텐츠 교류가 이루어지며 소비자로부터 캐릭터 상품 시장이 형성함
- 주로 드라마와 영화를 통해 알려진 한국 배우의 초상권을 이용한 캐릭터 상품이 고정 팬을 통해 소비되고 있음
- 2005년에 일본의 JR 동일본(東日本)그룹의 광고 대리점인 ‘제이애드 그룹’과 한국의 ‘PBCOM’이 ‘겨울연가’의 명장면을 일러스트로 제작하여 타월, 머그컵, 알콜 음료, 시계 등 8개 카테고리의 상품화에 대한 라이선스 계약을 체결함
- 2007년에는 일본의 산리오(Sanrio)와 한국의 미디어 콘텐츠 기업인 ‘키이스트’가 배우 배용준의 초상권을 이용한 캐릭터를 개발하여 상품화하는 라이선스 계약에 합의했음. 기본적인 합의 내용으로는 배용준의 초상권을 이용한 캐릭터 상품, 곰인형(준베어) 상품, 곰인형(준베어)을 캐릭터화한 상품 등임.



*자료원 : 산리오HP (준베어)

- 외산 캐릭터 진출 현황: ‘월레스와 그로밋(Wallace & Gromit)’
 - 해외에서 성공한 작품이라고 해서 일본에서 성공한다고 보장할 수 없다는 것이 일본 마케터들의 정설임. ‘월레스와 그로밋’은 철저한 계획에 의한 캐릭터의 이미지 관리와 라이선스 사업 전개로 디즈니 캐릭터를 제외하고 보기 드물게 큰 성공을 거둔 좋은 예로 볼 수 있음
 - 1996년 비디오와 그림책의 판매로 일본에 소개됨. 지속적인 이벤트, 출판, CM기용 중심의 마케팅 방법을 통해 마니아층을 확보해 나가는 동시에 인지도를 높여감
 - 라이브 성이 강한 이벤트의 성공과 우유 CM 기용 등으로 인지도가 80%에 달하게 되자 일본의 생명보험 대기업인 ‘스미토모 생명’의 이미지 캐릭터로 채용되기도 하였음
 - 캐릭터의 이미지 향상을 위해 장기간에 걸친 철저한 마케팅 전개와 한정된 예산에서 인지도를 높이기 위한 ‘글로벌 라이츠(소니 계열의 라이선서 관리 회사)’의 전략이 ‘월레스와 그로밋’의 일본 정착에 큰 기여를 하였다고 판단됨
 - 1992년 아드먼 스튜디오(Aardman studio)에서 제작된 클레이애니메이션(clay animation) 영화로 감독은 닉 파크(Nick W. Park)가 담당. 1993년에는 30분짜리 단편 <전자바지 소동 The Wrong Trousers>, 1995년에는 <양털도둑 A Close Shave>이 제작되었는데, 이 단편들은 각각 1994년과 1996년에 아카데미상 애니메이션 부문에서 최우수상을 수상함

〈 ‘월레스와 그로밋’의 마케팅 전개 흐름도 〉



*자료원 : 캐릭터 마케팅 (JIMA출판)

라. 캐릭터 산업 관련 기업 리스트

MOVIC CO. LTD.		설립연도	1983년	
업체분류	캐릭터 기획 판매	주요 캐릭터 이미지		
매출액 (2006)	7,000 백만 엔			
자본금	1000 만 엔	캐릭터명	신세기 에반게리온 등	
전화	(81-3)3972-1222	홈페이지	https://www.movic.jp/	
팩스	(81-3)3972-2361	직원 수	95명	
Contact Person	직위	overseas dpt.	이름	N/A
	이메일	N/A		
	전화	N/A		
주요품목	각종 애니메이션 관련제품	주수요층	성인 남녀	
유통형태	애니메이트 소매점에 납품			
업체 소개	- 애니메이션 캐릭터 상품의 기획개발을 주로 하며 애니메이션 상품의 기획과 소매를 같이 하는 애니메이트의 자회사임			

SANRIO COMPANY LTD.		설립연도	1960년	
업체분류	캐릭터 기획 판매		주요 캐릭터 이미지	
매출액 (2006)	80,843 백만 엔			
자본금	US \$130,426,088	캐릭터명	헬로 키티 등 다수	
전화	(81-3)3779-8111	홈페이지	www.sanrio.co.jp	
팩스	(81-3)3779-8098	직원수	846명	
Contact Person	직위	overseas dpt.	이름	N/A
	이메일	homepage@sanrio.co.jp		
	전화	N/A		
주요품목	각종 캐릭터 관련 제품	주수요층	여자 초중고교생 및 성인 여성	
유통형태	전문 캐릭터 숍 및 완구점			
업체 소개	<p>- 헬로 키티(Hello Kitty)를 비롯하여 수많은 인기 캐릭터를 생산해 냈으며 캐릭터 상품의 기획, 개발을 주 업무로 라이선싱 사업에 힘을 기울이고 있음</p>			

TOMY COMPANY LTD		설립연도	1953년	
		주요 캐릭터 이미지		
업체분류	캐릭터 기획 판매			
매출액 (2006)	750 억엔			
자본금	USD 3,009,424	캐릭터명	포켓몬 등 다수	
전화	(81-3)5680-2041		홈페이지	www.takaratomy.co.jp
팩스	(81-3)5680-4403		직원수	563명
Contact Person	직위	overseas dpt.	이름	N/A
	이메일	N/A		
	전화	N/A		
주요품목	각종 캐릭터 관련 상품	주수요층	남녀 어린이 및 성인	
유통형태	완구점, 게임판매점 등			
업체 소개	- 일본 최대의 완구 제작사로 캐릭터 관련 게임 기획, 개발, 판매			

COSMO MERCHANDISING CO. LTD		설립연도	1984년	
업체분류	캐릭터 라이선스		주요 캐릭터 이미지	
매출액	USD 1000,000			
자본금	USD 500,000		캐릭터명	
전화	(81-3)5545-1700		홈페이지	www.cosmomerchan.co.jp
팩스	(81-3)5545-1710		직원수	10명
Contact Person	직위	licensing division	이름	N/A
	이메일	mailhost@cosmomerchan.co.jp		
	전화	N/A		
주요품목	각종 캐릭터의 특허관리	주수요층	캐릭터 사용 기업	
유통형태	라이선스에 캐릭터 제공			
업체 소개	<p>- 이들이 보유하고 있는 각종 캐릭터의 상품화 및 광고이용에 대한 허락업무를 주로 하고 있음. 세계 각국의 각종 캐릭터를 보유하고 있으며 마케팅 제안들을 실시</p>			

BROCCOLI CO. LTD		설립연도	1994년	
		주요 캐릭터 이미지		
업체분류	캐릭터 기획 판매			
매출액 (2006)	7,810 백만 엔			
자본금	2,877 백만 엔		캐릭터명	DiGiCharat (디지캐럿) 등
전화	81 3 5946-2811		홈페이지	www.broccoli.co.jp
팩스	81 3 5946-2820		직원수	113명
Contact Person	직위	Planning Dept.	이름	N/A
	이메일	support@broccoli.co.jp		
	전화	N/A		
주요품목	게임용 카드 등 각종 캐릭터 상품		주수요층	중산층 여자 중고교생
유통형태	소매 및 캐릭터 상품화 기업			
업체 소개	<p>- 각종 캐릭터 상품의 기획, 제작, 도매, 소매 등을 주 업무로 하고 있으며, 최근 (주) 경호 산하에서 재건을 노리고 있음</p>			

BELIEF CO, LTD		설립연도	1993년	
		주요 캐릭터 이미지		
업체분류	캐릭터 라이선싱 및 판매			
매출액 (2006)	1,603 백만 엔			
자본금	40 백만 엔		캐릭터명	팡자라시 등 다수
전화	(81-6)6244-1051		홈페이지	www.belief-inc.jp
팩스	(81-6)6244-1052		직원수	28 명
Contact Person	직위	overseas dpt.	이름	Mr. Teramura
	이메일	teramura@belief-inc.jp		
	전화	N/A		
주요품목	각종 캐릭터의 라이선스 및 유통사업		주수요층	각 캐릭터 사용 기업 등
유통형태	캐릭터 상품화 기업 등			
업체 소개	<ul style="list-style-type: none"> - 이들이 보유하고 있는 각종 캐릭터의 상품화 및 광고이용에 대한 허락업무를 주로 하고 있음 - 세계 각국의 각종 캐릭터를 보유하고 있으며 마케팅 프로포절 제안 			

IP4 INC.		설립연도	2002년	
		주요 캐릭터 이미지		
업체분류	캐릭터 기획 라이선스			
매출액 (2006)	1,165 백만 엔			
자본금	100,000 백만 엔		캐릭터명	The Dog 등 다수
전화	(81-3) 5951-1940		홈페이지	www.ip4.co.jp
팩스	(81-3) 5951-1941		직원수	18명
Contact Person	직위	overseas dpt.	이름	Mr. Nomura
	이메일	info@ip4.co.jp		
	전화	N/A		
주요품목	각종 캐릭터 라이선스 및 유통사업		주수요층	어린이 및 성인남녀
유통형태	캐릭터 상품화 기업 등			
업체 소개	<ul style="list-style-type: none"> - 이들이 보유하고 있는 각종 캐릭터의 상품화 및 광고 이용에 대한 허락업무를 주로 하고 있음 - 세계 각국의 각종 캐릭터를 보유하고 있으며 마케팅 프로포절 실시 			

KODANSHA LTD		설립연도	1938년	
		주요 캐릭터 이미지		
업체분류	출판 기획 제작 판매			
매출액 (2006)	1545 억 엔			
자본금	3억 엔		캐릭터명	N/A
전화	(81-3)5395-3575		홈페이지	www.kodansha.co.jp
팩스	(81-3)3944-9915		직원수	1024명
Contact Person	직위	overseas dpt.	이름	Mr. Nobu Usui
	이메일	n-usui@kodansha.co.jp		
	전화	N/A		
주요품목	각종 출판물		주수요층	성인 남녀, 어린이 등
유통형태	서점, 전문점 등			
업체 소개	<p>- 일본 최대의 잡지 출판사로 각종 출판물의 저작권 관리 및 캐릭터화 등 문화 콘텐츠 개발에 주력하고 있으며 최근에는 디지털 콘텐츠 사업에도 힘을 기울이고 있음</p>			

GREEN CAMEL CO. LTD		설립연도	1968년	
업체분류	캐릭터 기획 판매	주요 캐릭터 이미지		
매출액 (2006)	N/A			
자본금	USD 104,520	캐릭터명	타레판다 등 다수	
전화	(81-3)3470-6431	홈페이지	www.greencamel.co.jp	
팩스	(81-3)3470-1996	직원수	N/A	
Contact Person	직위	Overseas dpt	이름	Shima Shiozawa
	이메일	sshiozawa@greencamel.co.jp		
	전화	N/A		
주요품목	각종 캐릭터의 라이선스 및 유통사업	주수요층	각 캐릭터 사용 기업 등	
유통형태	캐릭터 상품화 기업 등			
업체 소개	- 각종 일본/해외 만화 일러스트의 저작권 관리 및 캐릭터의 제작 기획 등			

CHARA-ANI CORPORATION		설립연도	1999년	
업체분류	캐릭터 기획 판매	주요 캐릭터 이미지		
매출액 (2006)	843 백만 엔			
자본금	1000 만 엔	캐릭터명	시간을 달리는 소녀	
전화	81 3 5281 5248	홈페이지	http://www.chara-ani.com	
팩스	81 3 5281 5249	직원수	11명	
Contact Person	직위	overseas dpt.	이름	N/A
	이메일	N/A		
	전화	N/A		
주요품목	DVD, 각종 캐릭터 상품	주수요층	어린이 및 성인 남녀	
유통형태	전문 숍 및 통신판매			
업체 소개	- 각종 캐릭터 상품 통신판매의 호조로 매출액이 급증하고 있으며 신규시장 개척에 주력하고 있음			

중국 캐릭터 산업 조사

가. 캐릭터 산업 동향

□ 산업 개황

- 3.5억을 넘는 청소년 시청자를 보유하고 있는 중국시장에서 애니메이션과 캐릭터 상품은 현재까지 매우 취약한 산업으로 분류되고 있음
 - 1993년~2005년까지 중국정부가 승인하여 배급한 중국산 애니메이션은 누계로 205부(111,654분)이나 대표적인 캐릭터는 극히 미미한 수준임
 - 중국에서 거대한 투자액을 투입하여 제작했던 조롱박형제(葫芦娃), 중국고전소설 “서유기”의 주인공 손오공(孙悟空), 울챙이, 블루 고양이(蓝猫) 등 수백여 개의 애니메이션 캐릭터는 스크린에서 한시적인 흥행을 거두는 데는 성공하였으나 인형, 완구 등 최종적인 캐릭터 상품화에는 성공하지 못하였음
 - 캐릭터 산업의 주요 원천인 애니메이션에서 성공의 열쇠는 콘텐츠이나 2005년 중국 국가 라디오/영화/텔레비전 총국(国家广播电影电视总局, SARFT) 에서 승인하여 출시·배급한 중국산 애니메이션 83부 중 대다수가 영어교육, 기술, 법학, 도덕윤리 등 교육용 성격이 짙어 콘텐츠 산업 성공의 관건인 오락적인 요소가 결여되어 있음
- 외산 캐릭터는 상대적으로 인기를 끌고 있으나 중국산 캐릭터의 성공 사례는 드문 편인데, 이러한 중국 캐릭터 산업의 취약함은 캐릭터 상품으로 연계될 만한 캐릭터의 창출의 능력 부족과 이를 상품으로 연결시키는 마케팅 능력의 부족에 기인함
- Lenovo, TCL, Potevio 등 중국 톱 3C(통신, 소비전자제품, 컴퓨터산업) 생산업체는 디즈니와 합작하여 노트북, 카메라, 메모리, 텔레비전, CD 등 캐릭터 전자제품을 개발하였음

- 또한 중국의 중·소형 완구, 문구, 선물 생산업체와 판매상은 스누피(Snoopy), 미키마우스(Mickey Mouse), 도널드덕(Donald duck), 울트라맨(Ultra-man), 짱구(CrayonShin), MashiMaro(마시마로, 엽기토끼) 등 미국, 일본, 한국의 캐릭터상품의 불법 복제 생산·판매에만 열을 올릴 뿐, 중국 자체 캐릭터 상품에는 손을 대고 있지 않음
- 외국캐릭터 상품들이 중국시장에서 수백억의 영업이익을 창출하는 반면 중국(홍콩, 마카오, 대만 포함) 캐릭터 상품 관련 기업들은 11%의 시장을 점유하고 있는 상황임
- 산업 전반에서 횡행하는 소위 “짜퉁” 문화도 자체 캐릭터 산업의 발전을 저해하고 있는 중요한 요소임
 - 미국 Garfield의 흥행에 뒤이어 중국 업체들이 블랙 고양이, 산고양이 등 비슷한 캐릭터를 출시하는 등 자체 캐릭터 개발을 통한 장기간의 이윤창출보다는 눈앞의 이익 챙기기에 급급하고 있음

□ 인기 캐릭터

- 중국 캐릭터산업에서 인지도가 가장 높은 캐릭터는 “블루 고양이(藍貓)”임
 - 2001년 말부터 생산된 블루 고양이 시리즈 아동용품은 3년 만에 중국 본토 캐릭터 중 가장 브랜드 가치가 큰 상품으로 급속한 발전을 가져왔으나 마케팅 방식, 품질 등의 문제로 현재까지 생산되고 있는 6,000여 가지 상품 중에 이렇다할 대표적인 상품은 없는 실정임
 - 중국 원작으로 부상한 블루 고양이 캐릭터의 의류, 완구, 문구, 선물 등을 백화점이나 슈퍼에서 판매되고 있는데 가격은 10~20여 위안(해외 Snoopy, Winnie the Pooh 등은 50~수백여 위안)대임

나. 캐릭터 산업 유통 현황

□ 캐릭터 상품의 유통

- 애니메이션 캐릭터 상품은 주로 오프라인 판매방식으로 백화점, 슈퍼, 로드샵 등에서 판매되며 온라인게임 캐릭터 상품은 주로 온라인 판매 방식(게임별 자체 사이트를 통해 관련 게임 캐릭터 상품을 판매)으로 유통됨
- 2008년에 중국 북경에서 개최될 여름 올림픽대회의 마스코트 “福娃”로 파생되는 완구, 우표, 배지, 기념품은 온라인, 오프라인을 통해 중국과 세계 전 지역으로 판매되고 있음

〈 북경올림픽 마스코트 〉

福娃 Fuwa



□ 디지털 캐릭터 유통 현황

- 디지털 캐릭터 상품은 주로 온라인게임과 MMS(Multimedia Messaging Service)형태로 유통되고 있음. 현재는 비록 전체 캐릭터 판매의 극히 일부분을 차지하고 있으나 현대인(특히 캐릭터 상품의 가장 큰 소비자인 싱글 화이트 칼라족)의 야간 생활이 길어지면서 지역이나 시간의 제한을 받지 않는 온라인 쇼핑의 이용률은 점점 높아질 것으로 보임
- 아바타는 싸이월드, 온라인 게임, 모바일 MMS 서비스 등을 통해 유통됨. 특히 현재 중국에서 인기 높은 싸이월드(赛我网)는 2005년 6월에 정식으로 중국시장에 진출하여 고객수가 급속하게 150만으로 증가하였으며 다양한 아바타, 상품거래 등 유료서비스 제공으로 젊은층의 문화 코드로 부상하였음

□ 캐릭터 산업 참고 자료 및 사이트

- 《漫动作》
 - 동 잡지는 上海世纪出版集团 산하의 애니메이션 출판기관에서 출판하는 중국 최초 월간지로 현재 《漫动作》 소년지(GOGO TOP), 《漫动作》 소녀지(GOGO HAPPY) 두 종류로 발간되는데 가격은 RMB 6.50위안임
 - 주로 12~20세 청소년을 타겟으로 판매하며 약 232페이지로 구성됨
 - 2004년 5월에 창간하여 현재 중국 전 지역에서 배급됨. 연재만화는 코믹을 주제로 하며 50%는 한국·일본 작품, 50%는 중국 현지 작품임
- 《漫时代》 www.v21msd.com
 - 중국의 첫 번째의 성인만화 잡지임. 월간지로 가격은 5.80위안이며 호남미술출판사에서 출판함. 홈페이지는 임

○ 《新浪网》 www.sina.com.cn

- 중국 대표적인 포털 사이트임. 24시간 실시간 뉴스 제공.

□ 캐릭터 산업 관련 전시회 정보

○ 中国国际动漫游戏博览会(3회)

China International Animation, Cartoon and Game Fair

- 일시 : 2007년 6월 28일~ 7월 2일(연 1회)

- 장소 : 上海展览中心

- 전시규모 : 20,000m²

- 참가규모 : 150~200개

- 특징 : 2006년 전시회 거래액이 3.22억 달러 해외 참가업체가 60% 이상임

- 홈페이지 : www.intl-cg.com

○ 中国国际动漫产业博览会(3회)

China International Cartoon and Animation Fair

- 일 시 : 2007년4월29일~5월4일(일년에 1회)

- 장 소 : 杭州国际会展中心

- 전시규모 : 46,000m²(내)+30,000m²(외)

- 참가규모 : 1,700개

- 특 징 : 규모가 크고 지방정부의 적극적인 홍보와 지원을 받고 있음.

- 홈페이지 : www.cicaf.com

다. 캐릭터 산업 진출 정보

□ 라이선싱 절차

- 중국 로컬 개발업체의 라이선싱 절차
 - 1단계 : Copyright Protection Center of China(CPCC)의 저작권등기부(著作权登记部/ Copyright Registration Department of CPCC)에 디자인 등록 신청 (신청비 건당 300위안)

- 중국 진출 해외기업의 라이선싱 절차
 - 1단계 : Copyright Protection Center of China(CPCC로 약칭)의 著作权登记部(Copyright Registration Department of CPCC)에 디자인 등록 신청
 - * 변리사에 대행 의뢰(수임료 평균 : 1,500위안, 신청비 : 300위안)하거나 직접 신청 가능
 - * 준비 서류 : 신청서(CPCC에서 제공), 권리보증서(CPCC에서 제공), 작품의 원본, 작품설명(창작구상, 작품내용, 작품특징) - 직접 신청
 - 2단계 : 실제 라이선싱 계약 체결. 중국에서는 마스터 라이선스와 에이전트 방식이 보편적임.
 - 3단계 : 승인(approval) 절차
 - * 디자인 사용지침에 따라 승인절차를 통해 상품 디자인 확인

□ 라이선싱 계약조건

- 라이선싱 계약방식은 买断(저작권자에게 일차적으로 라이선싱비를 지불), 保底提成(계약금+기준판매량의 개런티), 版税(판세) 등 세 가지인데 쌍방의 이익을 위해 주로 保底提成, 版税을 이용함

- 买断 : 일차적으로 저작권자에게 라이선싱비를 지불하여 모 상품의 생산권을 보유하며 상품수익은 전부 라이선서에게 귀속됨
- 保底提成 : 계약금+기준 판매량의 개런티, 라이선서는 계약금을 저작권자에게 지불한 다음 계약에 기재한 비율에 따라 상품 판매 이익을 배분함
- 版税(판세) : 계약에 기재한 비율에 따라 상품이익을 배분함. 러닝 개런티로 이해됨.
- 외국산 캐릭터의 경우 계약금+개런티 방식은 계약금+2~3% 개런티. 제품에 따라 계약 형태를 결정하나 주로 러닝 개런티 방식을 선호함.

□ 캐릭터 성공사례

- 한국산 캐릭터 진출현황
 - 중국 현지에서 청소년이 좋아하는 캐릭터는 일본·한국산은 60%, 유럽·미국산은 29%, 중국·홍콩·대만산이 11%를 차지함
 - 중국에 진출한 대표적인 한국 캐릭터로는 마시마로(MashiMaro), QnZ까(Pucca), 마린블루스(Marine Blues), 뽀로로(Pororo) 등이 있음.
 - 마시마로는 인터넷에서 플래쉬 작품을 보급하여 인지도를 높인 후, 인터넷에서 저작권/판매권/방송권을 보유하고 한편으로 캐릭터 상품을 백화점 혹은 매장 등에서 판매하는 방식으로 마케팅을 전개하였음. 현재 마시마로는 네티즌들한테서 인지도가 가장 높은 캐릭터임
 - 온라인상에서의 홍보로 단기간 내 인지도를 높이는데 성공하였으나 캐릭터 관련 보호 장치를 구축하지 않음으로써 중국시장에서 1억 위안의 불법 복제품이 유통되기도 하였음

- 2002년, Pucca는 广州市东利行企业发展有限公司에게 라이선서를 주는 방식으로 중국 캐릭터 시장에 진출하였음. 현재까지 3,000여종의 상품을 개발·판매함. Pucca는 4년간 중국에서 인지도를 꾸준히 높여 Hello-kitty와 비슷한 수준의 인지도를 구축하였음.
 - 마린블루스(Marine Blues)는 정식으로 중국시장에 진출하기 전, 이미 중국 애니메이션 소비자들로부터 관심을 받았으나 초기 불법 복제 업체들에 의해 상품화 되었으며 SP 업체에 의해서도 핸드폰 MMS, MSN 플래쉬 등 형식으로 유통되었음. 라이선스 보호를 위해 北京英雄门卡通商业策划有限公司와 대리 계약을 체결하였음
 - 2006년 12월, 한국 Crzone 사는 广州梦飞行信息技术有限公司와 캐릭터 상품 라이선싱 합작을 이루었음. 현재 중국 전 지역과 홍콩지역으로 상품 제조상과 대리상 모집을 추진하고 있음.
- 외산 캐릭터 진출 사례 : Transformer
- “变形金刚(Transformer)”은 중국에 진출하여 최초로 중국 캐릭터 시장에서 성공한 제품으로 Atari 사에서는 중국에서 애니메이션의 방영만으로는 원가 회수가 어렵다는 것으로 판단하고 중국 중앙정부 라디오텔레비전인 CCTV에 프로그램 방영권을 무료로 제공하였음.
 - 이후 CCTV 방영을 통해 Transformer는 인지도가 급격히 상승하였으며 방영 동시에 중국 시장에 출시한 동 캐릭터 상품인 완구, 어린이 용품, 학생용품 판매가 급증, 일부 도시에서는 공급이 따라가지 못하는 상황도 발생하였음. 결국 Atari 사에서는 CCTV 무료 방영을 통한 마케팅 전략을 통해 중국 시장에서 50억 위안의 수익을 거둠

라. 캐릭터 산업 관련 기업 리스트

AI CHINA TRADING CO. LTD		설립연도	2005년	
업체분류	라이센싱 에이전시	주요 캐릭터 이미지	   	
매출액 (2006)	N/A			
자본금	N/A	캐릭터명	짱구, Sakura Momoko, Doraemon, Tea Dogs (お茶犬) 등	
전화	0086-21-6417-5087	홈페이지	N/A	
팩스	N/A	직원수	N/A	
Contact Person	직위	manager	이름	Sam Song (宋其龙)
	이메일	sam@ai-china.com.cn		
	전화	0086-21-6417-5087 ext)115		
주요품목	N/A	주수요층	N/A	
유통형태	N/A			
업체 소개	<p>- 업체 현황: 동 사는 1979년에 미국에서 유학했던 일본인이 중국 홍콩에서 설립한 国际影业中国有限公司의 지사임. 설립 최초에는 일본 드라마와 영화의 배급을 위주로 하였음. 1990년도에 애니메이션 캐릭터 브랜드 마케팅 대행사를 하면서 급속한 성장을 이루었음. 현재 운영하는 캐릭터로는 짱구, Sakura Momoko, Doraemon, Tea Dogs(お茶犬), 一休 등임</p>			

广州市东利行企业发展 有限公司		설립연도	1999년	
업체분류	캐릭터 라이선스	주요 캐릭터 이미지		
매출액 (2006)	N/A			
자본금	N/A	캐릭터명	Pucca	
전화	0086-20-8326-4521~3	홈페이지	www.puccaclub.com.cn	
팩스	0086-20-8326-4275	직원수	N/A	
Contact Person	직위	Manager	이름	Mr. Lee
	이메일	puccaclub@163.com		
	전화	0086-20-8326-4521~3		
주요품목	완구, 학생용품, 컵 등	주수요층	N/A	
유통형태	대리점			
업체 소개	<p>- 동 사는 자체 매장 운영, 캐릭터 운영, 의류무역, 인터넷 제품 개발, 선물개발, 광고, 브랜드 추진 등 다양한 분야의 사업을 전개하고 있는 기업임.</p> <p>- 2002년, 한국 Pucca의 중국 독점 라이선스 계약을 체결하였으며 현재 중국 전 지역에 전문 매장과 대리점을 개설하였음. 또한 중국 최대의 채팅 사이트인 QQ.com에서 Pucca 테마지역을 오픈하여 Pucca 메시지, MMS, QQ Show, 전자카드, 미니게임, 애니메이션 서비스를 제공하고 있음.</p>			

北京英雄门卡通商业策划有限公司		설립연도	N/A	
업체분류	라이선싱 에이전시	주요 캐릭터 이미지		
매출액 (2006)	N/A			
자본금	N/A	캐릭터명	Marine Blues	
전화	0086-10-6466-6360	홈페이지	www.hht-hero.com	
팩스	0086-10-6461-7325	직원수	N/A	
Contact Person	직위	Manager	이름	Chen Si Yu (陈思羽)
	이메일	jinh@hhtad.com		
	전화	0086-10-6466-6360		
주요품목	N/A	주수요층	N/A	
유통형태	오프라인 매장			
업체 소개	<ul style="list-style-type: none"> - 동사는 전문적으로 캐릭터 기획사임. 주 업무는 캐릭터디자인, 캐릭터 마케팅, 캐릭터 상품 판매 등임. - 중국 CCTV, LG Electronics, Motorola의 디자인을 설계하였으며 한국 캐릭터인 마린블루스(Marine Blues)의 라이선시 대리권을 획득하여 중국 전 지역 판매를 진행함 			

上海漫衍商务咨询有限公司 (COMIXMIX)		설립연도 2006년
업체분류 캐릭터 라이선스	주요 캐릭터 이미지 	
매출액 (2006) N/A		
자본금 N/A	캐릭터명 Ultraman Tiga	
전화 0086-21-5258-5680	홈페이지 N/A	
팩스 0086-21-5258-5682	직원수 N/A	
Contact Person	직위 Manager	이름 陈蓉蓉 (Chen Rong Rong)
	이메일 tresor@comixmix.net	
	전화 0086-21-5258-5680	
주요품목 N/A	주수요층 N/A	
유통형태 N/A		
업체 소개	- 동사는 전문적인 캐릭터 라이선스 에이전트임. 일본 애니메이션 Ultraman Tiga의 중국 라이선스를 획득하여 운영하는데 1,600여 가지의 상품을 유통하며 연간 판매액은 4억 위안임.	

태국 캐릭터 산업 조사

가. 캐릭터 산업 동향

□ 시장 규모

- 객관적인 통계자료가 없어 태국의 캐릭터 시장규모의 정확한 파악은 어려우나, 현지관련 주요기업들과의 인터뷰 결과 태국 캐릭터 산업 시장규모는 연간 미화 1억 4천만 불 내외규모로 추정됨
- 미국, 일본 등과 대비 절대적인 시장규모가 작고 캐릭터의 불법 이용 비율이 아직까지 높음

□ 상품 동향

- 태국의 주요 캐릭터는 미국, 일본산 캐릭터가 대부분이며 캐릭터 유형은 고전 캐릭터, 영화 캐릭터 및 기타 등 세 가지로 구분할 수 있음. 이중 고전 캐릭터가 전체 캐릭터의 70%를 점유
 - 고전 캐릭터 예시
 - 디즈니사 : 곰돌이 푸(Winnie the Pooh), 미키마우스(Mickey Mouse)
 - 워너브라더스 : 스쿠비-두, 벅스 버니, 트위터
 - Shagakukan Production : 도라에몽
 - 산리오 : 헬로키티와 친구들
- 스파이더맨, 토이스토리, 슈렉 등 영화 캐릭터의 시장 점유율이 다음으로 높고, 나머지는 기타캐릭터로 분류됨

□ 부문별 동향

- 태국 캐릭터 제품(산업)은 Soft Line, Hard Line, Toys 등 크게 세 가지로 구분됨

- Soft Line

- 의류, 가방, 액세서리 등의 캐릭터 상품으로 주로 영·유아, 십대 계층이 타깃 고객임. 공중파 TV에서 방영되는 애니메이션 관련 인기 있는 캐릭터 여부가 상품 판매에 결정적인 영향을 미침
- 주요 캐릭터 : Hello Kitty, Mickey Mouse, Doraemon 등
- Soft Line 섹션의 시장규모는 약 5천 7백 달러(20억 바트)로 전체 캐릭터 시장의 약 40%를 점유

- Hard Line

- 침구류, 부엌기구, 가구, 자동차용품, 식품, 문구 등의 캐릭터 상품
- 주요 캐릭터 : Batman, Superman, Spiderman 등
- Hard Line 섹션의 시장규모는 약 7천만 달러(25억 바트)로 전체 캐릭터 시장의 약 50%를 점유

- Toy

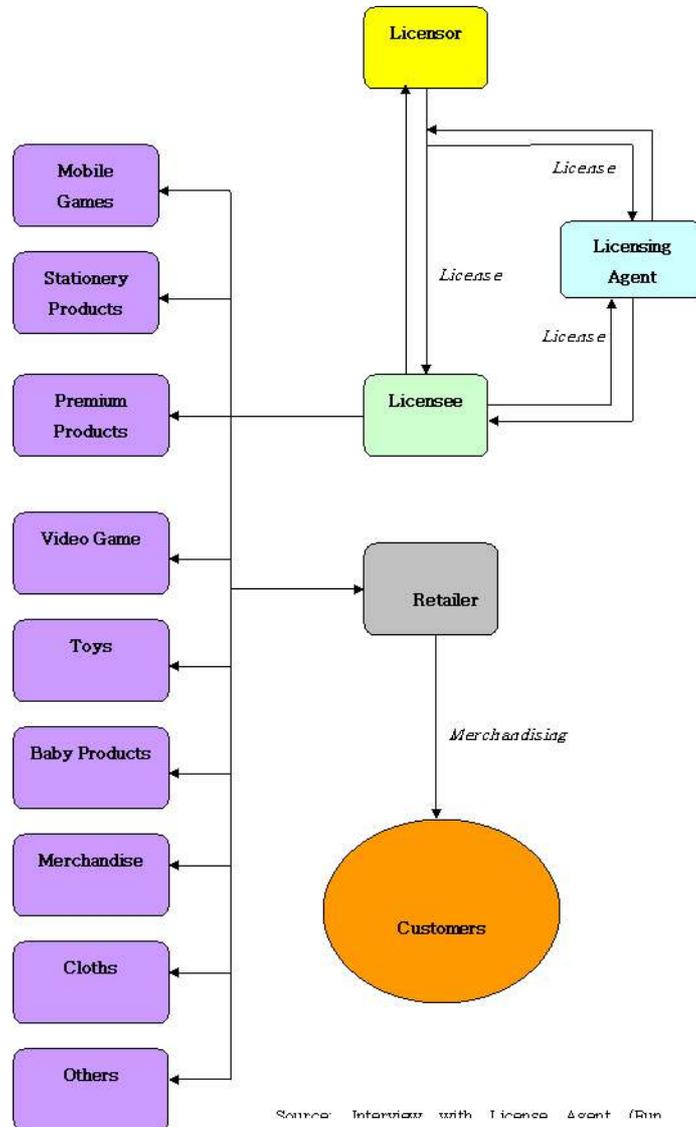
- 목재 완구, 플라스틱 완구, 전자 완구 등으로 구분되며, 전자완구 시장이 빠르게 성장하고 있음.
- Toy 섹션의 시장규모는 약 14백만 달러로 전체 캐릭터 시장의 약 10%를 점유하고 있음

나. 캐릭터 산업 유통 현황

□ 온라인 쇼핑

- 현재 태국에서는 캐릭터 상품의 인터넷 온라인 쇼핑은 크게 활성화되지 못하고 있으며, 게임 캐릭터의 경우 온라인게임 홈페이지를 통해 일부 게임 캐릭터 상품 판매샵이 운영되고 있음

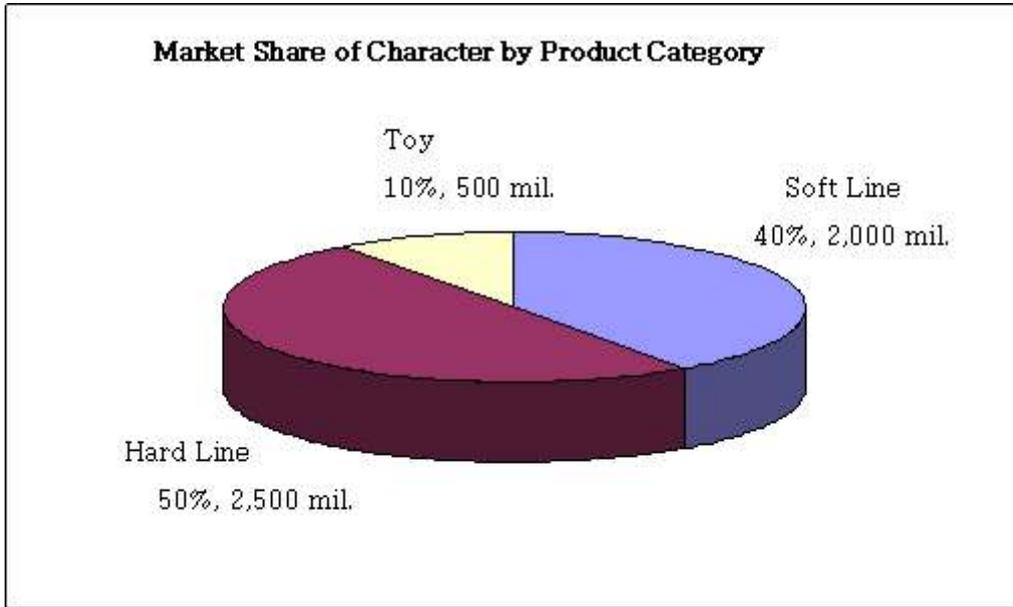
〈 캐릭터 상품 유통 채널 〉



*자료원 : Licensing Agent (Fun Character Co., Ltd) 인터뷰

〈 제품군별 시장규모 〉

(단위 : 백만바트)



*자료원: Fun Character International (Thailand) Co. Ltd. 담당자 인터뷰

□ 디지털 캐릭터

- 일반적인 디지털 캐릭터 유통경로는 상기 캐릭터 유통채널과 동일
- 아바타의 경우 태국 온라인 유저들이 가장 많이 사용하는 디지털 캐릭터 가운데 하나로서 최근 5년간 인터넷 사용량 증가와 온라인 게임시장의 활성화로 아바타의 사용도 증가추세임.
- 태국 모바일콘텐츠 시장의 유통 구조는 크게 콘텐츠 공급업체(contents provider), 서비스 공급업체(service provider), 오퍼레이터(operator)의 3단계로 구분됨.
 - AIS, Dtac 등 이동통신 업체가 모바일 서비스를 통해 사용자에게 직접 전달하는 오퍼레이터(operator)로 기능하고 있고, 서비스 공급업체는 콘텐츠 공급업체가 개발한 콘텐츠를 이동통신 업체에 공급
 - 오퍼레이터인 이동통신업체는 AIS, Dtac, Truemove, Hutch, Thai Mobile 등 4개사 이상이 있으며 AIS, Dtac의 시장 지배력이 큼

- 서비스 공급업체는 벨소리, 배경화면, 게임 등 개별 서비스만을 공급하는 소규모 회사와, 여러 서비스를 함께 제공하는 포탈업체로 구분
- 콘텐츠 공급업체 중 태국 회사의 비중은 20% 수준이며, 한국, 일본으로부터 대부분의 콘텐츠가 수입
- 그러나 디지털 캐릭터 산업의 경우, 태국 소프트웨어 관련 저작권 규정 미비로 인해 불법 도용률이 여전히 높은 상황

□ 캐릭터 산업 참고 자료 및 사이트

- 옌따포닷컴 (www.yenta4.com)
 - 태국 인기 연예, 오락 종합 웹사이트로 플래시 애니메이션, 플래시 게임, 모바일콘텐츠 등을 서비스 중임
 - 인터넷을 이용하는 태국 청소년들이 디지털 캐릭터를 가장 많이 다운로드 받는 웹사이트이나 불법도용 콘텐츠의 비중도 높은 편임
- 애니메이션 잡지 (잡지명 : TV 애니메이션 매거진)
 - 태국 대형출판업체인 Animate Group에서 출판 중인 애니메이션 전문 잡지임. 유소년, 청소년층이 주요 독자층이며 방송중인 애니메이션 프로그램을 비롯하여, 출시된 캐릭터나 애니메이션 쇼에 대한 내용을 게재
 - 애니메이션 캐릭터 관련 상품의 광고가 가장 많이 게재되는 잡지이며, 게재된 애니메이션 캐릭터의 약 95% 이상은 일본 캐릭터임. (인기 애니메이션 방송 프로그램의 경우 대부분 일본산)

□ 캐릭터 산업 관련 전시회 정보

- Thailand Animation and Multimedia 2007 (TAM 2007)
 - Ministry of Information and Communication Technology (ICT), Software Industry Promotion Agency (SIPA) 주관
 - 2006년의 경우 전시 기간 동안 약 18만 명의 국내외 참관객 방문
 - Chiang Mai Digital Works, CyberPlanet Interactive, Imagimax, Kantana Animation, Vithita Animation 등 현지 대기업을 비롯, 한국 업체도 전시 참가
 - 전시회 구성 : Animation and Multimedia Software Exhibition Area, The Showcase, Technology seminars, TAM Partnership Programmed, TAM Contest, TAM Award 등
 - 개최 시기
 - 2007년 개최일정은 미정이나 10~11월 중으로 계획 중 (전시회 주관사인 N.C.C Exhibition Organizer Co.,Ltd.나 태국 SIPA를 통해 확인 가능)
 - 전시회 주관사 정보
 - 회사명 : N.C.C Exhibition Organizer Co.,Ltd.
 - Address : 60 New Rachadapisek Road, Klongtoey, Bangkok, 10110 Thailand
 - Tel : (66-2) 229-3000
 - Fax : (66-2) 229-3191
 - E-mail : tam@qsnc.co.th
 - Web Site : www.thailandanimation.com / www.sipa.or.th

다. 캐릭터 산업 진출 정보

□ 라이선싱 주체

- 라이선서(Licensor)
 - 대부분의 외국 캐릭터 라이선서는 태국에 자사를 운영하고 있지 않으며 현지 Licensing Agents를 통해 캐릭터 사업을 운영하고 있음
 - Disney사의 경우 지사를 태국에 설립하여 운영했으나 최근에는 라이선싱 에이전트를 통해 태국시장을 관할하고 있음. 디즈니사는 Fun Characters International (Thailand) Co., Ltd.사를 Master Licensee (Licensee Agent) 선정.
 - 시장규모가 작은 캐릭터의 경우 태국 내에 라이선싱 에이전트도 없는 경우가 많음. 이 경우 라이선시는 미국, 일본 등 본국의 라이선서를 직접 접촉
- 라이선시(Licensee)
 - 캐릭터 사용을 위해 태국 내 라이선싱 에이전트나 본국의 라이선서를 직접 접촉
 - 태국의 라이선시 중 Leo Contract사의 경우 기존의 캐릭터에 독특한 디자인을 추가하여 상품을 개발, 유통하고 있음 (Corporate Character)
- 라이선싱 에이전트 (Licensing Agent)
 - 태국 캐릭터 시장규모가 상대적으로 작음에도 불구하고, 시장 규모에 비해 많은 라이선싱 에이전트가 활동 중임. 라이선싱 에이전트는 캐릭터의 현지 마케팅, 캐릭터 이미지 관리 등을 담당
 - 태국에 라이선싱 컨설턴트는 없으며 경우에 따라 라이선싱 에이전트가 컨설턴트의 역할도 병행

□ 라이선싱 절차

- 태국 애니메이션 개발업체 Vithita사 등 관련 담당자 인터뷰결과, 한국의 라이선싱 절차와 유사함.
 - 개발업체의 경우, 태국 저작권담당 정부기관에 디자인 등록
 - 캐릭터의 사용 조건(방송용, 상품제작 판매용등) 결정 및 합의
 - 조건 합의시 라이선싱 계약 체결 및 국내업체의 경우 마스터 라이선스, 해외업체의 경우 라이선스 에이전트가 보편적임

□ 해외기업의 라이선싱 절차

- 한국 Vooz 사 ('뿌까뿌까' 라이선스) 담당자 인터뷰 결과
 - 라이선서의 캐릭터를 현지 저작권 담당정부부서에 직접 디자인 등록
 - 라이선스 에이전트 계약 체결
 - 캐릭터의 사용 조건(방송용, 상품제작 판매용등) 결정 및 합의

□ 라이선싱 계약 조건

- 태국 캐릭터 산업 관련 담당자들과의 면담에 따르면, 태국 국내 기업간이나 해외기업과의 라이선싱 계약조건 모두 계약금 + 개런티 방식을 선호
- 태국 내 캐릭터 산업 관련 라이선싱 계약 시 러닝개런티 방식은 거의 선호하지 않고 있음

□ 한국산 캐릭터 성공사례 : 뿌까뿌까 (Pucca Pucca)



- 개발사 : Vooz Co. Ltd.
- 진출 시기 :
 - 2002년 태국 Mammotsu사와 라이선싱 계약을 체결했으나 사업전개 성격이 맞지 않는 문제로 2005년 계약 파기
 - 이후 에이전트 협회를 통해 동남아(태국, 인도네시아, 싱가포르) 캐릭터 에이전트사인 A사와 라이선스 에이전트 계약을 맺고, 태국 내에서는 A사가 '뿌까뿌까' 라이선스를 관리하고 있음.
- 특징 :
 - 한국 인기 캐릭터인 '뿌까뿌까'는 도입 초기 태국인들이 선호하는 작고 귀여운 캐릭터와 중국풍 디자인으로 어필했음.(태국 내 화교비율이 약15%이며, 태국인 중 상당수가 중국 혼혈로 중국문화의 저변이 넓음)
- 그러나 아직까지 일본 캐릭터의 압도적인 시장 점유로 인해 한국에서의 인기에 못 미치고 있음

- 그 밖에 온라인 게임 인기 캐릭터가 상품화 되어 판매되고 있으나 현지 수요가 충분하지 않아 대부분 한국에서 직접 수입하여 현지에 판매하는 형식임. 라이선서는 국내 개발업자와 현지 온라인게임 유통사에서 공동으로 관리하고 있음

☞ 예시 : 온라인 게임 Ragnarok 캐릭터 상품



인형



모자



노트북



티셔츠

□ 외산 캐릭터 진출 현황

- 태국 내 외산캐릭터는 아직까지 일본, 미국이 압도적인 점유율을 차지하고 있어 일본과 미국 캐릭터 업체의 성공사례가 대부분임
- 일본 Sanrio사의 캐릭터 중 Hello Kitty는 태국 내 최고 인기를 오랫동안 고수하고 있으며, 신작 진출 성공 캐릭터의 경우도 주로 일본 대규모 캐릭터 기업임.

□ 외산 캐릭터 성공사례 - 1. Hello Kitty

- Hello Kitty의 주 타깃고객은 10대였으나 태국 진출시 다기 세트, 토스터, 핸드폰 케이스, 오토바이, 마우스패드 등 성인용 제품을 함께 출시하여 큰 호응을 얻으면서 대상 고객층을 확대해 나감.
- Sanrio사는 태국 전역의 센트럴 백화점(Central department stores)에 약 15개의 헬로키티 전문샵을 운영하면서 의류, 문구, 팬시 제품을 판매
- 태국 현지 라이선시 활용 (Universal Cosmetics, 화장품) 및 맥도널드 등과 공동 브랜드 비즈니스 추진

□ 외산 캐릭터 성공사례 - 2. 개구리증사 케로로 (Keroro)

- 일본 Bandai사는 과거 한국에서도 크게 인기를 끌었던 '다마고치', '파워레인저' 등의 개발사로 Sanrio사와 함께 태국 내 인기 캐릭터 관련 상품을 유통 중임
- 현재 '케로로(Keroro)' 캐릭터로 애니메이션 방송과 관련 완구류를 태국 내 유통 중임. 완구류의 라이선스는 태국 대형 완구 유통사인 Dream Toy사임



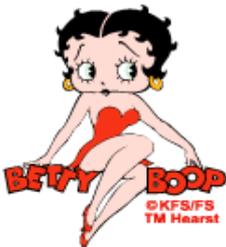
라. 캐릭터 산업 관련 기업 리스트

□ 캐릭터 라이선싱 에이전시/ 캐릭터 라이선시

FUN CHARACTERS INTERNATIONAL (THAILAND) CO. LTD		설립연도	N/A	
업체분류	라이선시		주요 캐릭터 이미지	 <p><디즈니 캐릭터 의류></p>
캐릭터명	International Characters			
자본금	약 5,000 USD	매출액 (2006)	약 3백만 USD	
전화	(66-2) 656-1831~45	홈페이지	www.fun-characters.com	
팩스	(66-2) 656-1825~6	직원수	12명	
Contact Person	직위	Country Manager	이름	Ms. Anittia Buasub
	이메일	abuasub@fun-character.com		
	전화	(66-2) 656-1831~45		
주요품목	디즈니 캐릭터	주수요층	어린이 및 성인남녀	
유통형태	N/A			
업체 소개	<p>필리핀, 싱가포르, 태국 사무소를 두고 있으며 디즈니 캐릭터의 마스터 라이선시 회사. 디즈니 캐릭터와 함께 Garfield 캐릭터 라이선시 사업을 수행. 태국 내 사업의 확장으로 새로운 캐릭터를 검토 중이며, 새로운 만화 캐릭터 수입 희망</p> <div style="text-align: center;">  <p>Disney ©Disney/Pixar ©Disney Based on the "Winnie the Pooh" works by A.A. Milne and E.H. Shepard</p> </div>			

SU THAI SING CO. LTD		설립연도	1991년	
		주요 캐릭터 이미지	N/A	
업체분류	라이선시			
캐릭터명	N/A			
자본금	약 0.5 백만 USD	매출액 (2006)	약 1.5 백만 USD	
전화	(66-2) 965-0190~2	홈페이지	www.suthaising.com	
팩스	(66-2) 526-6299	직원수	50명 이상	
Contact Person	직위	Managing Director	이름	Mr. Narumon Su
	이메일	suthai@ksc.th.com		
	전화	(66-2) 965-0190~2		
주요품목	Warner Bros.사, Marvel Enterprise사, Tsubuya Creative Inc.사의 캐릭터 사용	주수요층	어린이 및 성인남녀	
유통형태	N/A			
업체 소개	<p>캐릭터 인형 제조업체로서 파워퍼프걸, 루니툰스, 배트맨, 스파이더 맨, 햄스터클럽 레인보우 S.R.L 등의 캐릭터를 사용 중. 미국, 일본 캐릭터를 수입중이며, 신규 캐릭터 물색 중. 만화 캐릭터 수입 희망</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>			

ANIMATION INTERNATIONAL (THAILAND) CO. LTD		설립연도	1997년	
업체분류	Licensing 에이전시 (태국 내 캐릭터 마케팅)	주요 캐릭터 이미지	N/A	
캐릭터명	N/A			
자본금	약 0.3 백만 USD	매출액 (2006)	약 0.7 백만 USD	
전화	(66-2) 731-1890	홈페이지	www.jsl.co.th	
팩스	(66-2) 731-3063	직원수	15	
Contact Person	직위	Marketing director	이름	Ms. Saranpak Phongsarat
	이메일	saranpak@aithailand.co.th		
	전화	(66-2) 731-1890		
주요품목	Warner Bros.사, Marvel Enterprise사, Tsubuya Creative Inc.사의 캐릭터	주수요층	어린이 및 성인남녀	
유통형태	N/A			
업체 소개	<p>JSL사와 홍콩 기업인 Animation International사의 합작회사임. 일본 캐릭터를 주로 취급하고 있으며 영화 배급도 담당</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div>			

RM LICENSING (THAILAND) CO. LTD		설립연도	1997년	
업체분류	Licensing 에이전시 (태국 내 캐릭터 마케팅)	주요 캐릭터 이미지	N/A	
캐릭터명	N/A			
자본금	N/A	매출액 (2006)	약 30만 달러	
전화	(66-2) 530-7476-8	홈페이지	www.rmlicensing.com	
팩스	(66-2) 530-7479	직원수	N/A	
Contact Person	직위	General Manager	이름	Ms. Nantanat Vacharapichart
	이메일	rmthai@loxinfo.co.th		
	전화	(66-2) 530-7476-8		
주요품목	완구류	주수요층	어린이 및 성인남녀	
유통형태	N/A			
업체 소개	<p>RM's Characters사는 태국 내 유력 라이선싱 에이전시로 이벤트, 디스플레이 등 다양한 마케팅 사업을 수행 중임. 주요 사업대상 연령층은 10대이며, 의류, 문구 등 다양한 분야에서 제품을 동시에 론칭시키는 전략을 취하고 있음. 신규 캐릭터를 모색중임.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div>			

STUDIO LICENSING CO. LTD		설립연도	1997년
		주요 캐릭터 이미지	N/A
업체분류	Licensing 에이전시 (태국 내 캐릭터 마케팅)		
캐릭터명	N/A		
자본금	N/A	매출액 (2006)	약 40만달러
전화	(66-2) 653-1243-5		홈페이지
팩스	(66-2) 653-1246		직원수
Contact Person	직위	Asst. Manager	이름
	이메일	suvich@studio-licensin.com	
	전화	(66-2) 530-7476-8	
주요품목	완구류	주수요층	어린이 및 성인남녀
유통형태	N/A		
업체 소개	<p>Studio Licensing Co. Ltd. 사는 워너 브라더스의 태국 내 라이선싱 에이전트로서 워너 브라더스 캐릭터의 태국 내 사용을 관할하고 있음. 워너브라더스 캐릭터 사업으로 조성된 기반을 바탕으로 신규 캐릭터를 모색 중임.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div>		

PROMOTIONAL PARTNER WORLDWIDE		설립연도	N/A	
업체분류	Licensing 에이전시 (태국 내 캐릭터 마케팅)	주요 캐릭터 이미지	N/A	
캐릭터명	N/A			
자본금	N/A	매출액 (2006)	N/A	
전화	(66-2) 253-8308-9	홈페이지	www.ppwgroup.com	
팩스	(66-2) 253-8310	직원수	약 10명	
Contact Person	직위	Asst. Manager	이름 Mr. Adisorn Boonrithruetaikul	
	이메일	adisorn@ppw.co.th		
	전화	(66-2) 253-8308-9 #107		
주요품목	캐릭터	주수요층	어린이 및 성인남녀	
유통형태	N/A			
업체 소개	<p>Promotional Partners Worldwide사는 다국적 기업으로 다양한 캐릭터 사업을 수행하고 있음. 태국 사무소는 기존 제품 홍보 및 신규 사업 발굴을 중점적으로 추진하고 있음</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>			

□ 캐릭터 상품 제조업체

NAN MEE CO. LTD		설립연도	1952년	
업체분류	캐릭터 상품 제조업체	주요 캐릭터 이미지	N/A	
캐릭터명	Horse, Nanmee, Arrow			
자본금	약 350만 달러	매출액 (2006)	약 600만 달러	
전화	(66-2) 236-0059	홈페이지	www.nanmee.com	
팩스	(66-2) 236-3220	직원수	약 1200명	
Contact Person	직위	Asst. Manager	이름	Ms. Preyanee Suputiphong
	이메일	preyanee@nanmee.com		
	전화	(66-2) 253-8308-9 #107		
주요품목	문구류/ 일부 제품 미국과 일본의 캐릭터 이용 생산	주수요층	어린이 및 성인남녀	
유통형태	N/A			
업체 소개	<p>태국 최대 규모의 문구류 제조 업체로 Horse, Nanmee, Arrow 세 가지 브랜드 제품을 생산. 제품 중 일부를 Pooh, Doraemon 등의 캐릭터를 이용하고 생산중</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>			

OCEAN TOYS LTD. PARTNERSHIP		설립연도	1995년	
업체분류	캐릭터 상품 제조업체	주요 캐릭터 이미지	N/A	
캐릭터명	Winnie the Pooh			
자본금	약 25만 달러	매출액 (2006)	약 130만 달러	
전화	(66-2) 753-7203	홈페이지	www.oceantoy.co.th	
팩스	(66-2) 751-7126	직원수	200명	
Contact Person	직위	Sales manager	이름	Mr. Peter Kang
	이메일	oceantoy@ksc.co.th		
	전화	(66-2) 753-7203		
주요품목	문인형, 팬시용품, 가방, 가정 장식 용품, 자동차 액세서리	주수요층	어린이 및 성인남녀	
유통형태	N/A			
업체 소개	<p>곰돌이 푸(Winnie the Pooh) 캐릭터를 사용하고 있음. 주로 캐릭터를 이용하여 인형을 제조하는 업체. 그 외에 제품 생산.</p> 			

PEARL BEDDING CO. LTD		설립연도	1999년	
업체분류	캐릭터 상품 제조업체	주요 캐릭터 이미지	N/A	
캐릭터명	TOTO			
자본금	약 60만 달러	매출액 (2006)	약 1,000만 달러	
전화	(66-2) 810-5122	홈페이지	www.totobed.com	
팩스	(66-2) 810-5373	직원수	1,000명	
Contact Person	직위	Export Coordinator (Marketing)	이름	Ms. Siri On Jivoraviwat
	이메일	siri_on@totobed.com		
	전화	(66-2) 753-7203		
주요품목	침구 용품	주수요층	어린이 및 성인남녀	
유통형태	N/A			
업체 소개	<p>태국의 큰 규모의 침구 회사로서 TOTO 브랜드를 사용, 생산 하고 있음. 생산 설비 확장 및 신규 캐릭터 물색 중.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">    </div>			

LEO CONTRACT INTERNATIONAL CO. LTD		설립연도	1999년	
업체분류	캐릭터 상품 제조업체	주요 캐릭터 이미지	N/A	
캐릭터명	N/A			
자본금	N/A	매출액 (2006)	약 600만달러	
전화	(66-2) 399-5041-2	홈페이지	www.leo.co.th	
팩스	(66-2) 399-5043	직원수	약 30명	
Contact Person	직위	Marketing Manager	이름	Mr. Sompol Poomanee
	이메일	leo@leo.co.th		
	전화	(66-2) 399-5041-2		
주요품목	완구류	주수요층	어린이 및 성인남녀	
유통형태	N/A			
업체 소개	<p>Leo Contract사는 만화/애니메이션 캐릭터를 사용, 플라스틱 인형을 유통하고 있음. 수요자의 요구에 따라 자체 디자인을 가미한 주문생산도 가능</p> 			

※ 자료원

- 1) 캐릭터 산업 관련업체 인터뷰 (라이센싱 에이전트, 라이선시)
 - Fun Character Int'l (Thailand) Co., Ltd
 - RM Licensing (Thailand) Co., Ltd
 - Promotional Partner Worldwide
 - Vooz Co., Ltd.
 - Vithita Animation Co., Ltd.

- 2) 관련회사 및 기관 웹사이트
 - www.thailvnews.com
 - <http://food.bigonegroup.com>
 - <http://www.4kidsentertainment.com/home/home.php>
 - www.sanrio.com
 - www.sahapat.co.th
 - www.sandponine.com
 - www.dreamtoy.co.th
 - www.ragnarok.in.th

프랑스 캐릭터 산업 조사

가. 캐릭터 산업 현지 동향

□ 시장 규모 및 개황

- 프랑스 시장 내 캐릭터와 관련한 종합적인 매출액에 대한 자료는 아직 조사 보고된 바가 없고 현재 영국의 라이선스 박람회 통계자료에 의하면 2005년 전세계 라이선스 캐릭터 상품의 총 매출은 전년도에 비해 2.9% 증가한 4백 12억 달러에 이르렀으며 라이선스 엔터테인먼트 제품의 총 매출은 4.37% 증가한 2백 17억 달러로 집계
- 프랑스 아동용품 시장 내 가장 커다란 비중을 차지하고 있는 완구 및 장난감 시장의 2006년 총 매출액은 25억 유로로 추산되고 있음. 그 중 라이선스 제품이 차지하는 비율은 24%로(조사된 바에 의하면 미국은 약 30%라고 함, 그 것에 비하면 낮은 수치이기는 하지만), 1999년도에 18%였던 점을 감안하면 꾸준한 성장이 진행되고 있는 것으로 보임

나. 디지털 캐릭터 및 콘텐츠 유통 현황

□ 캐릭터 상품 유통 현황

- 캐릭터 상품의 주요 유통 경로는 일반적인 캐릭터 상품의 경우 종합 아동용품 매장이나 하이퍼마켓 등을 중심으로 이루어지며 수집가용 고가의 피규어 제품들은 전문 매장을 통해 유통되고 있는 것으로 나타남. 프랑스의 매니아층을 확보하기 위해 전문 매장들을 중심으로 온라인 매장이 활성화되고 있음
- 라이선스(특히 제조업체)의 캐릭터 사용 계약기간은 평균 3년 정도로 나타남. 로열티는 총 매출액의 4~16%로 선이며, 캐릭터의 인지도와 제품의 분야에 따라 달라지는데 식품류는 낮고 가방류, 문구류는 높은 것으로 나타나고 있음.
- 현재 가장 많은 라이선스를 보유하고 있는 캐릭터는 '바비(Barbie 78개)'와 '위니(Winnie 62개)'가 선두를 지키고 있는 것으로 알려져 있음
- 현재 프랑스 내에는 230여 라이선서 및 에이전시업체와 1600여 가지의 캐릭터가 상품화된 것으로 알려져 있음. 이러한 캐릭터들은 라이선싱 계약을 통해 상품화 되어 시장에 나오며 약 1000곳에 이르는 라이선스에서 상품을 제조, 유통하고 있는 것으로 나타남. 상품은 20여 가지의 상품 분야에서 생산되고 있으며 그 주요 분야는 <자동차용 액세서리, 캐릭터 액세서리, 식품류, 가구 및 장식용품, 애완동물용품, 식탁용품, 가방, 신발, 문구류, 파티 및 선물용품, 미용용품, 완구 및 장난감, 생활용품, 의류, 스포츠 레저용품, 안경류, 캐릭터 시계 및 보석류, 유아용품, 핸드폰 관련 액세서리 및 콘텐츠> 로 나타나고 있음
(source: Kazachok, LSA, Taffy Entertainment)

□ 디지털 캐릭터 유통 현황

- 디지털 캐릭터(PC & Mobile 기반)는 인터넷과 핸드폰의 급속적인 보급 증가로 매우 광범위하고 빠르게 보급되고 있음. 콘텐츠의 종류 또한 다양하며, 주요 콘텐츠는 이모티콘, 배경화면, 전자엽서, 아바타, 모바일폰의 신호음, 로고, 게임 등 (mp3 음원과 mp4, avi 영상물은 조사 대상에서 제외)
- 인터넷 콘텐츠는 영국 태생의 기업 'KIWEE'의 유료 판매를 시작으로 (2006년, 이모티콘, 메신저 배경화면 등의 판매, 이 전에 이미 모바일 콘텐츠는 판매하고 있었음) 점차 유료화가 증가할 것으로 보이지만, 인터넷 자료의 특성상 현재까지는 콘텐츠의 무료 제공이 높음
- 반면 모바일콘텐츠는 고음질의 신호음, 배경화면, 게임에 있어서 100%에 이르는 서비스 유료화가 정착되었으며, 동 콘텐츠의 유통은 시간, 장소의 제약이 없는데다 결제의 간편함, 모바일 기기의 고성능화, 모바일 기기의 대용량화, 소비성향이 높은 청소년층 사용자들이 꾸준히 증가세를 보이고 있으며 콘텐츠 또한 그들을 주요 대상으로 개발하여 지속적인 성장을 할 것으로 보임
- 인터넷 및 모바일콘텐츠의 평균 가격대는 1~3유로로 낮게(?) 형성되어 있으며 주요 온라인 판매 업체는 아래와 같음
 - KIWEE : 이모티콘, 메신저 배경화면.
<http://www1.fr.mypersonalexpression.com/winks/index.pd>
 - SFR : 이동통신업체. 모바일콘텐츠 판매
www.sfr.fr
 - MOBIFUN : 모바일콘텐츠 판매
<http://www.mobifun.fr/>
 - INDEX MULTIMEDIA : 모바일콘텐츠 판매
<http://www.sonnerieportables.com/>
 - CELLFISH France : 모바일콘텐츠 판매
<http://www.kko-mobile.com/>
 - DP Communication Multimedia : 모바일콘텐츠 판매
<http://www.sonnerie-sonneries.fr/>

□ 캐릭터 산업 참고 자료 및 사이트

○ 관련 웹진, 포럼 웹사이트

- Dixieme Planete 웹진
<http://dixieme-planete.histoireetcollections.com/>
- 만화책 관련 웹진
http://www.bdggest.com/critique_2152.html
- 스타워즈 웹진
<http://mag.anakinweb.com/>
- 캐릭터(피규어) 제품과 관련한 웹진, 포럼
<http://objectible.net/>
- 플래시 애니메이션 포털 사이트
<http://www.flashmeat.com/index.php>

○ 캐릭터 및 라이선스 관련 간행물

	
<p>라이선스, 캐릭터 관련 가이드 북: 라이선서, 에이전시, 라이선서 업체 목록 및 관련 행사 등에 관한 정보 수록(Kazachok 발행)</p>	<p>Dixieme Planete (Histoire & Collections 발행)</p>

□ 캐릭터 산업 관련 전시회 정보

KIDEXPO	
주관	CONTINENTAL EXPO
주제	완구, 게임, 도서와 아동용품
개최일	2007-06-01 ~ 2007-06-03
개최지	PARIS. Porte de Versailles
전시규모	전시면적 12000평방미터. 아동관련 교육, 스포츠, 레저, 게임, 완구, 출판분야의150 업체 참가.
주관사 주소	57 rue d'Amsterdam. 75008. Paris
웹사이트	www.kidexpo.fr
담당자	Mme. Violaine AMIGUES
전화	+ 33 (0) 1 53 32 17 90(담당자 직통) / 53 32 17 20
팩스	+ 33 (0) 1 53 32 17 86
이메일	vamigues@continentalexpo.com

SALON DU JEU	
주관	EDS
주제	게임(비디오, 온라인), 만화 전문 박람회.
개최일	2007-10-12 ~ 2007-10-14
개최지	PARIS. Porte de Versailles
전시규모	주요 참가업체는 만화출판, 캐릭터 모형(피규어), 게임(비디오, 온라인) 제조, 유통 업체. 국내외 127개 업체 참가 (2006년)
주관사 주소	45 avenue George V. 75008. Paris
웹사이트	www.salondujeu.fr
담당자	Mr. Charles-Vincent PARACHINI
전화	+ 33 (0) 1 53 57 62 00
팩스	+ 33 (0) 1 53 57 62 05
이메일	infos@salondujeu.fr

UNIVERS D'ENFANTS	
주관	GROUPE ETAI
주제	완구 및 종합 아동 용품
개최일	2007-01-14 ~ 2007-01-17 (2008년 1월 개최 예정)
개최지	PARIS-Nord Villepinte. Parc des Expositions
전시규모	전시면적38000 평방미터. 250 업체의 500여개 브랜드 전시. 약 8500명에 이르는 관련 산업 종사자 방문 (2007년, 일반 방문객 제외)
주관사 주소	48/50 rue Benoît Malon. 94250. Gentilly
웹사이트	www.univers-enfants.com
담당자	Mme. Martine DARLOT
전화	+ 33 (0) 1 41 98 40 68
팩스	+ 33 (0) 1 41 98 41 19
이메일	ddarlot@etai.fr

MIPCOM Junior	
주관	REED MIDEM
주제	영-유아 프로그램(애니메이션, 방송, 영화, 게임 등)
개최일	2007-10-06 ~ 2007-10-07
개최지	CANNES. Hotel InterContinental Carlton Cannes.
전시규모	전 세계53개국, 529개 업체 참가. 애니메이션, 픽션 /드라마, 다큐멘터리, 아트/음악/문화, 게임 등의 분야에서 937개의 프로그램 전시.(2006년) 동 행사 내에서는 영-유아 프로그램의 상품화 및 다양한 사업방면을 보여주는 컨퍼런스를 개최함.
주관사 주소	11, rue du Colonel Pierre Avia - BP 572.75726 Paris Cedex 15
웹사이트	www.reedmidem.com/v3/Shows/MipcomJunior/fr/
담당자	Mme. Carole OLLERDISSEN
전화	+ 33 (0) 1 41 90 45 80
팩스	+ 33 (0) 1 41 90 45 70
이메일	carole.ollerdisen@reedmidem.com

FORUM DES DECIDEURS DE LA LICENCE	
주관	KAZACHOK & LSA
주제	라이선스 전문 포럼
개최일	2007년 5월 3일
개최지	PARIS. PAVILLON DAUPHINE
전시규모	프랑스에서 유일한 라이선스 전문 포럼. 대부분의 라이선스 관련 종사자들이 참가하며 새로운 라이선스 소개 및 다양한 컨퍼런스가 진행되며 이 포럼을 통한 라이선스 구매자와 판매자간의 상담이 이루어진다.
주관사 주소	41 Avenue de Verdun. 92130 Issy les Moulineaux
웹사이트	http://kazachok.com
담당자	Mme. Nathalie Chouraqui
전화	+ 33 (0) 1 55 95 00 20
팩스	+ 33 (0) 1 55 64 98 26
이메일	nc@kazachok.com

다. 캐릭터 산업 진출 정보

□ 프랑스 내 상표등록 절차

- 프랑스 국내 업체와 프랑스내에 법인(지사 혹은 연락사무소)이 있는 외국 업체가 상표(회사명 예: 디즈니) 및 디자인(모델 예: 위니)을 등록하는 절차 및 비용
 - 상표 특허 출원 기관: INPI
 - 검색비용
 - 비용 : 60유로
 - 1차 검색과 2차 검색이 있는데 1차는 상표 등록하는 모든 업체가 무료로 이용할 수 있는 기본적인 검색임. 더 자세한 검색을 원하는 업체는 유료 서비스인 2차 검색을 받을 수 있음.
 - 위 등록기관에서 신청가능하며 상표명이 같거나 매우 흡사한 기등록 상표의 검색으로 등록가능 여부 확인. INPI는 2차 검색을 적극 추천하는데 만약의 경우 비슷한 상표가 이미 있는 경우는 상표 특허가 무효화되기 때문임.
 - 특히 철자가 틀리더라도 발음이 흡사해서 기존의 브랜드를 연상시키거나 비슷한 이미지를 갖게 하는 경우 등록이 가능하지 않다고 함.(예: 'coca'가 있을 경우 'koka'는 등록 불가) 동 서비스는 선택사항임.
 - 상표 등록비용: 225 유로(10년)
 - 디자인 등록비용: 105 유로(디자인 하나당 5년. 5년 연장: 50 유로)
 - http://www.inpi.fr/front/home_pub.php
- 프랑스 내에 법인이 없는 외국 업체가 상표 및 디자인을 등록하기 위해서는 변리사를 통해서 가능하며, 변리사(상표 등록 전문 변호사 Conseil en P I)는 상표 특허 출원 기관 (INPI)사이트에 프랑스 지역별 변리사 리스트가 있으므로 언제든지 이용가능하며 이들의 수입료는 다양하기 때문에 몇몇 곳을 접촉한 후 비용이 저렴한 곳을 찾기를 권함.
평균 수입료는 아래와 같음.
 - 검색비용: 750유로

- 상표 등록비용: 700 유로 (10년)
- 디자인 등록비용: 600 유로 (디자인 하나당, 5년)
- <http://www.cncpi.fr/>

□ 현지 라이선싱 계약조건

- 보통의 라이선싱 계약방식은 <미니멈 개런티+로열티>로 이루어지고 있으며, 대부분의 업체에서는 이와 같은 계약 방식을 선호하는 것으로 나타나고 있음. 로열티는 응답을 해준 현지 업체들마다 약간씩 차이를 보이고 있으나 평균 4~16%의 범위 안에 있는 것으로 나타남
- 조사에 응해준 대부분의 현지업체(라이선서와 에이전시)들에 의하면 외국 업체와 국내업체에 차이를 두지 않고 캐릭터를 오피하는 회사의 상황과 캐릭터의 인지도 그리고 전망성에 따라 로열티는 많은 차이를 보인다고 함

□ 캐릭터 성공사례

- 한국산 캐릭터 진출현황

- 프랑스에 진출한 한국 캐릭터는 플래시 애니메이션 제품의 캐릭터인 Pucca(www.vooz.co.kr)가 있고, 온라인 게임으로 잘 알려진 업체(아직 캐릭터로써 뚜렷한 두각을 나타내고 있지 않지만)인 GRAVITY(www.gravity.co.kr)사의 '라그나로크'가 있음



- Pucca의 경우는 프랑스 현지 라이선서에게 판권을 주고 로열티를 받고 있는 형식으로 프랑스 시장에 진출한 예, 영상물로 이미 방송을 통해 소개되지 않고 유럽에 잘 알려지지 않은 기업의 캐릭터로 큰 성공을 거둔 예로 시장에서 평가를 받고 있음. Pucca의 프랑스 라이선서(Ayant Droit)는 JCP France사인데 의류, 가방, 문구류, 선

물용품 등 다양한 캐릭터 상품군으로 프랑스 시장에서 두각을 보이고 있으며, 최근 캐릭터 상품의 인기로 인해 역으로 애니메이션 제작이 진행되고 있는 순수 캐릭터 상품의 성공 사례에 해당함. 프랑스 시장에 그치는 것이 아니라 현재 유럽 및 미국 등 캐릭터 산업이 발달한 다양한 국가에서 러브콜을 보내고 있음

- 한국 디지털 캐릭터의 프랑스 진출 사례로 글로벌 온라인 게임 기업 그라비티 (www.gravity.co.kr)를 들 수 있는데 이는 현지 업체를 통한 진출이 아니라 지사 설립을 통한 프랑스 시장 진출의 예임. 한국 게임이 전 세계적으로 호평을 받고 있는데 그 중 하나가 대표적인 예가 그라비티의 라그나로크(Ragnarok)임. 그라비티는 세계적으로 가장 폭넓은 유저층을 확보하고 있는 MMORPG인 '라그나로크 온라인'을 제작, 보급하고 있으며, 고부가가치 게임 콘텐츠를 기반으로 애니메이션, 캐릭터 머천다이징 등 다양한 서비스를 제공하고 있음.
- 아시아. 미국의 성공적 진출에 이어 러시아, 우크라이나 등의 지역을 대상으로 하는 '그라비티 CIS(Gravity CIS)'와 프랑스를 주축으로 유럽 불어 문화권 국가를 대상으로 하는 '그라비티 EU(Gravity EU)' 지사를 설립함. 유럽에서 비교적 일찍부터 애니메이션, 비디오 게임 등이 발달한 프랑스를 유럽 지역 게임 산업의 중심지로 보고 지사 설립을 통해 유럽 시장을 공략해 나가고 있음. EU 지사는 2007년부터 '라그나로크 온라인'의 오픈베타서비스를 진행하고 있음. 향후 서비스될 게임의 개발과 유럽 소비자들에 맞는 현지화 작업을 담당할 예정이며, 이를 발판으로 더욱 적극적인 유럽시장 진출을 전개하고 있음

Gravity Europe
David H. AZRIA - Operations Manager
Tour Areva, 1 place de la coupole, Paris La Défense
Email : shugu.david@gmail.com
Tel: +33 (0) 1 47 96 46 73
Fax: +33 (0) 1 47 96 46 88

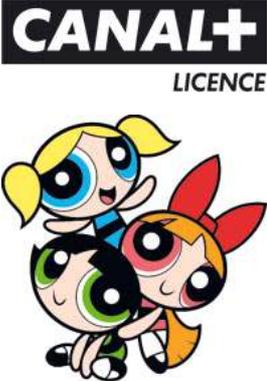
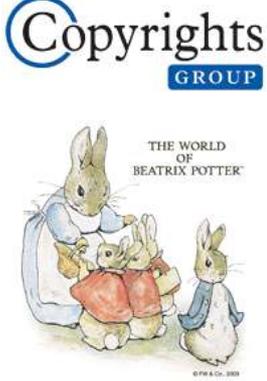
○ 외산 캐릭터 진출 현황

- 프랑스 시장에서 성공한 외산 캐릭터는 상당한 수에 이르지만 대부분 프랑스 업체에게 판권을 양도하여 성공한 케이스에 속함. 외국 업체가 프랑스에 직접 또는 현지 업체와 합작 하에 진출하여 성공한 케이스는 흔한 경우가 아닌 것으로 나타남
- 미국 태생의 MYP는 해외 시장 특히 유럽시장에 진출하기 위해 프랑스 태생의 애니메이션 제작 배급 전문회사인 'MoonScoop Group'과의 제휴를 통해, 마케팅(프로그램 배급과 라이선스 관리)만을 전문적으로 담당해 줄 'Taffy Entertainment'를 공동 창업함 (2005년 이 때 이 때 MoonScoop은 유럽 최대 애니 제작업체로 넓은 배급망을 보유하고 있었음)
- Taffy의 창업으로 MYP는 작품의 완성도를 높이는데 더 치중할 수 있게 되었고 제작된 애니메이션의 해외배급에 탄력을 받게 됨
- Taffy 전문가들의 마케팅 및 라이선스 관리에 힘입어 많은 작품들이 프랑스를 비롯한 유럽 내 방송사를 통해 방송이 되었으며, 현재는 전세계 160개 국가에서 다수의 작품들이 방송되고 있음(MoonScoop 작품 포함)
- 많은 작품의 해외 방송 진출과 더불어 많은 캐릭터 상품을 양산하였는데, 주요 파생 상품 및 주 라이선스는 음악(EMI & BMG), 비디오 게임(WII & DS), 장난감(Marvel Toys & Spinmaster), 수집가용 아이템(Panini & Upperdeck), 홈비디오(Universal, Pathe & 20th Century Fox) 등 각 업계의 선두업체들을 비롯하여 장난감(Lansay), 장난감(Smobly), 신학기 용품(Oberthur), 가정용 린넨제품(Belltex), 신발(Best), 의류(Leomil Fashion), 프로모션(Quick) 등이 있으며 MYP 주요작품은 아래와 같음
 - Growing Up Creepie
 - Dive Olly Dive

- I Got A Rocket
 - Todd World
 - Jakers! The Adventures of Piggley Winks
 - El Corazon
 - Pet Alien 등.
- MYP의 성공은 작품의 독창성, 완성도(디자인, 스토리)도 중요하지만 전문가에 의한 마케팅의 중요성을 시사하는 단적인 예로 볼 수 있음

라. 캐릭터 산업 관련 기업 리스트

□ 라이선서, 에이전시, 라이선시(제조, 유통 업체)

라이선서	
	<p>4Kids Entertainment</p> <ul style="list-style-type: none"> · Yu-Gi-Oh! GX · Teenage Mutant Ninja Turtles · Viva Pinata · Monster Jam 외 다수
	<p>CANAL+ LICENCE</p> <ul style="list-style-type: none"> · Adibou · The Mask(애니메이션) · Calimero · Le Seigneur des Anneaux (반지의 제왕, 애니메이션) · The Powerpuff Girls, Robotboy, Foster... · Bewitched 외 다수
	<p>Copyright Promotions</p> <ul style="list-style-type: none"> · La Panthere Rose, Rocky (MGM) · Ice Age 2, Simpson (20th Century Fox) · Madagascar, Shrek (DreamWorks Animation) · King Kong (Universal) · Dora, Pocoyo, Lazy Town (TV Series) · Charlotte aux Fraises · Les Bisounours 외 다수
	<p>The Copyrights Group</p> <ul style="list-style-type: none"> · Pierre Lapin (영국 Peter Rabbit) · Miss Potter (Peter Rabbit의 원작자인 Beatrix Potter의 일대기를 영화화한 작품. BAC Film) · Fairyopolis 등

	<p>Cyber Group Animation</p> <ul style="list-style-type: none"> · OZIE BOO · COSMOBOB et LADY B · MANON
	<p>Dargaud Dupuis Lombard</p> <ul style="list-style-type: none"> · Boule & Bill (TF1) · Kid Paddle (M6) · Cedric & Yakari (France3) · Lucky Luke (France3. 영화제작 예정) · Spirou (M6)
	<p>Disney Consumer Products</p> <ul style="list-style-type: none"> · Winnie · Mickey · Pirates des Caraibes · Narnia 외 다수
	<p>France Televisions Distribution (FTD)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 5 Rue Sesame · Oui-Oui · Tracteur Tom · Astro Boy · Les Freres Koala 외 다수
	<p>Glénat</p> <ul style="list-style-type: none"> · Teteuf · Lou · Captain Biceps · Franky Snow · Zap College
	<p>JCP France</p> <ul style="list-style-type: none"> · Totally Spies! · PUCCA (한국산) · Sonic X · Martin Mystere · La Famille Passiflore · Shin Chan (짱구는 못말려) 외 다수

	<p>M6 Interactions</p> <ul style="list-style-type: none"> · Yu-Gi-Oh! · Atomic Betty 외 다수
	<p>MARATHON MEDIA</p> <ul style="list-style-type: none"> · Totally Spies · Martin Mystere · Team Galaxy 외 다수
	<p>MoonScoop / Taffy Entertainment</p> <ul style="list-style-type: none"> · Code Lyoko · Titeuf · Alien Bazar 외 다수
	<p>RMP LICENSING</p> <ul style="list-style-type: none"> · Les Schtroumpfs (스머프) · Betty Boop · Garfield · Dragon Ball Z 외 다수
	<p>TF1 Licences</p> <ul style="list-style-type: none"> · Franklin · Sponge Bob · Barbapapa · Pokemon 외 다수
	<p>VIP</p> <ul style="list-style-type: none"> · Snoopy · Alex Rider · Clifford · Happily N'ever After 외 다수
	<p>Warner Bros Consumer Products</p> <ul style="list-style-type: none"> · Superman · Looney Tunes · Batma · Harry Potter · Happy Feet 외 다수

	<p>Paris Arabesques · Tikiti · Les Zoulettes 외 다수</p>
<p>에이전시</p>	
	<p>http://kazachok.com/</p>
	<p>http://www.kiditoon.com/</p>
<p>제조업체</p>	
	<p>http://www.attakus.fr/</p>
	<p>http://www.leblon-delienne.fr/fr/html/collections/Collection_CALIMERO/CAL08.html</p>
	<p>http://www.like-an-angel.com/index.php</p>
	<p>http://www.demonsmerveilles.com/demons/accueil.htm</p>
	<p>http://www.plastoy.net/index.php</p>

□ 주요 업체 프로필

TAFFY ENTERTAINMENT		설립연도	2005	
		주요 캐릭터 이미지		
업체분류	라이선서, 프로그램 배급			
매출액 (2006)	N/A		캐릭터명	Code Lyoko, Dive Olly Dive, Pet Alien외 다수
자본금	N/A		홈페이지	www.taffyentertainment.com
전화	N/A		직원수	14명 (+ 350 명-그룹 전체)
팩스	+ 33 (0) 1 53 35 90 91		이름	Mme. Maria Orelie DUPHRA
Contact Person	직위	라이선싱 디렉터		
	이메일	cpg@taffyentertainment.com		
	전화	+ 33 (0) 1 53 35 90 90		
주요품목	N/A		주수요층	6 ~ 12 세 아동
유통형태	N/A			
업체 소개	<p>유럽 최대의 TV 시리즈 애니메이션 제작 그룹인 'MoonScoop'의 자회사로 그룹자체 제작 혹은 외부 (외국) 업체로부터 수입한 애니메이션의 해외배급과 라이선싱 관리를 하고 있음. 현재 약 40여 편의 작품에 3000 여 에피소드(평균 30분/에피소드)를 보유하고 있으며, 전세계 160 개국의 주요 방송국을 통해 방송을 하고 있음. 파생된 상품의 카테고리는 '홈 비디오, 장난감, 피규어, 문구류, 신발, 의류, 게임, 프로모션' 등에 넓게 진출해 있음.</p>			

JCP FRANCE		설립연도	2004년			
		주요 캐릭터 이미지				
업체분류	라이선서, 프로그램 배급					
매출액 (2006)	168 백만 유로 (그룹 전체)					
자본금	N/A		캐릭터명	Totally Spies!, PUCCA(한국산), SONIC X, Martin Mystere, ShinChan(짱구는 못말려) 외 다수		
전화	+ 33 (0) 1 64 17 24 38		홈페이지	www.jetixcp.net/home.html		
팩스	+ 33 (0) 1 64 17 24 01		직원수	+ 360명(그룹 전체)		
Contact Person	직위	라이선싱 디렉터		이름	Mme. Laurence Tenebaum	
	이메일	info@jetixcp.net				
	전화	N/A				
주요품목	N/A		주수요층	6 ~ 12세 아동		
유통형태	N/A					
업체 소개	<p>영국의 Jetix Consumer Products International의 자회사로 프랑스 내 라이선싱 업무 총괄하고 있음. 자체 제작하는 프로그램(캐릭터)보다는 주로 외부(외국) 업체의 프로그램을 구입하여 상품화하는데 현재 10개 이상의 캐릭터를 통해 '의류, 문구류, 가방, 신발, 프로모션' 등의 다양한 상품군에 진출해 있다.</p> <p>한편 본사는 유럽 및 중동 지역 58개국의 95개 방송사에 프로그램을 배급하고 있음.</p>					

FRANCE TELEVISIONS DISTRIBUTION		설립연도	N/A		
		주요 캐릭터 이미지			
업체분류	라이선서, 프로그램 배급				
매출액 (2006)	N/A				
자본금	N/A		캐릭터명	5 rue Sésame, Adibou, Bob le Bricoleur, Les Frères Koalas, Oui-Oui, Peppa Pig, Tracteur Tom 외 다수	
전화	N/A		홈페이지	http://licences.francetv.com/public/accueil.php	
팩스	+ 33 (0)1 56 22 90 89		직원수	N/A	
Contact Person	직위	라이선싱 & 이벤트 부사장		이름	Mr. Franck Cymes
	이메일	fcymes@francetv.com			
	전화	+ 33 (0)1 56 22 90 32			
주요품목	N/A		주수요층	6 ~ 12세 아동	
유통형태	N/A				
업체 소개	<p>France Television 그룹이 관권을 보유한 TV 프로그램, 영화, 만화, 다큐멘터리 등 모든 TV영상물의 프랑스 국내 및 해외 배급과 타 제작사의 TV 프로그램을 프랑스에 배급함</p> <p>프랑스 국영 TV, France2, France3, France 5방송사의 영상물의 라이선스 관리하고 프로그램 배급을 담당</p>				

VIP LICENSE		설립연도	1968년		
		주요 캐릭터 이미지			
업체분류	라이선서, 에이전시				
매출액 (2006)	N/A				
자본금	37,000 유로		캐릭터명	Cotoons, Clifford, Sarah Kay, T'Choupi 외 다수	
전화	N/A		홈페이지	www.vip-licence.com	
팩스	+ 33 (0) 1 49 37 79 26		직원수	4명	
Contact Person	직위	라이선싱 매니저		이름	Mr. Philippe François
	이메일	phfrancois@vip-licence.com			
	전화	+ 33 (0) 1 49 37 78 00			
주요품목	N/A		주수요층	0~6세 6~12세 아동	
유통형태	N/A				
업체 소개	<ul style="list-style-type: none"> · 캐릭터 상품으로 주로 아동용 장난감이나 작은 장난감 가구 등 제작한다고 함. · 인지도가 낮은 캐릭터의 성공사례로 한국산 Pucca와 자사 캐릭터인 Clifford를 들었는데 Clifford의 경우 3년 전 애니메이션 방영 당시만 해도 거의 아는 사람이 없었는데 불과 3년 사이에 캐릭터의 성장이 정상 궤도에 진입한 상태이고 주대상층도 아동에서 성인으로 확대되어 가고 있다함. 				

PIXI.S.A		설립연도	1990년	
		주요 캐릭터 이미지		
업체분류	캐릭터 상품 제조, 유통			
매출액 (2006)	N/A			
자본금	N/A		캐릭터명	Looney Tunes, Garfield, Asterix, Snoopy, Barbapapa, Lucky Luke, Titref 외 다수
전화	N/A		홈페이지	www.plastoy.net
팩스	+ 33 (0) 1 43 57 10 56		직원수	50명
Contact Person	직위	대표	이름	Mr. Laurent PRE
	이메일	info@plastoy.fr		
	전화	+ 33 (0) 1 43 57 57 57		
주요품목	N/A		주수요층	13세 이상 수집가
유통형태	N/A			
업체 소개	수집가용 피규어 제품 제조, 유통. 기업홍보용이나 아동용 중-저가용 제품도 제조함			

RMP LICENCE		설립연도	1980년	
		주요 캐릭터 이미지		
업체분류	라이선서, 에이전시			
매출액 (2006)	2.8 M			
자본금	38,000유로		캐릭터명	Betty Boop, Garfield, Tutti Cuti, Dragon Ball Z, Les Schtroumpfs (스머프) 외 다수
전화	-		홈페이지	www.rmp-lic.fr
팩스	+ 33 (0) 1 56 81 25 11		직원수	10명
Contact Person	직위	라이선싱 디렉터	이름	Mme. Veronique REINA
	이메일	v.reina@rmp-lic.fr		
	전화	+ 33 (0) 1 56 81 25 10		
주요품목	-		주수요층	6 ~ 12 세 아동
유통형태	-			
업체 소개	<p>주요 라이선스 에이전시 중 하나. 아시아권 지역의 거래 국가로는 일본, 대만, 태국이 있음. 최근에 인지도가 낮은 태국산 캐릭터 ' Miss Dolly'를 시장에 선보였고 상승세를 보인다고 함.</p>			

FARIBOLES PRODUCTIONS		설립연도	2003년	
		주요 캐릭터 이미지		
업체분류	캐릭터 상품 제조, 유통			
매출액 (2006)	0.5 M			
자본금	N/A		캐릭터명	Marsupilami, Titeuf, Gaston Lagaf, Spirou와 다수
전화	N/A		홈페이지	www.fariboles.fr
팩스	+ 33 (0) 2 35 88 42 56		직원수	10명
Contact Person	직위	대표	이름	Mr. Pascal RODIER
	이메일	fariboles-productions@wanadoo.fr		
	전화	+ 33 (0) 2 35 89 64 13		
주요품목	N/A		주수요층	13세 이상 수집가. 주로 20-30대
유통형태	N/A			
업체 소개	수집가용 피규어 제품 제조, 유통. 프랑스-벨기에 만화 캐릭터들을 주로 제조하고 있음			

KAZACHOK		설립연도	2001년	
		주요 캐릭터 이미지		
업체분류	라이선스 관련 컨설팅			
매출액 (2006)	N/A			
자본금	8,000 유로		캐릭터명	N/A
전화	N/A		홈페이지	http://kazachok.com
팩스	+ 33 (0) 1 55 64 98 26		직원수	N/A
Contact Person	직위	대표	이름	Mme. Nathalie Chouraqui
	이메일	nc@kazachok.com		
	전화	+ 33 (0) 1 55 95 00 20		
주요품목	N/A		주수요층	라이선스 관련 업체들
유통형태	N/A			
업체 소개	<p>○ 라이선스 전문 컨설팅 회사. 현재 프랑스에서는 라이선스 구매자와 판매자의 교두보 역할을 하는 중요한 업체로 LSA(조사 전문업체)와 함께 프랑스 내에서는 유일한 라이선스 전문 포럼을 개최하고 있다.</p> <p>○ 이번 조사를 통해 접촉한 대부분의 업체들이 이 포럼에 관해 언급을 한 것으로 보아 라이선스 관계 전문가들 사이에서 이미 공인된 중요한 행사로 보임. 거의 100%에 이르는 대부분의 라이선스 관련 업체들이 이 포럼에 참가한다고 함.</p> <p>○ 또한 이 업체는 라이선스 & 캐릭터 관련 매거진 및 연감을 발행하고 있으며, 연감은 전국의 라이선서, 에이전시, 라이선스와 품목별 정보가 수록되어 있으며 라이선스 관련 주요행사에 대한 정보도 수록되어 있다.</p>			

CLEMENTONI FRANCE		설립연도	1997년	
업체분류	교육용 완구, 게임 제조업체	주요 캐릭터 이미지		
매출액 (2006)	N/A			
자본금	EUR 144,000	캐릭터명	N/A	
전화	N/A	홈페이지	www.clementoni.com	
팩스	+ 33 (0)2 40 72 60 65	직원수	40명	
Contact Person	직위	마케팅 디렉터	이름	Mr. Christophe Denis
	이메일	contact@clementoni.fr		
	전화	+ 33 (0)2 40 72 60 60		
주요품목	N/A	주수요층	3 ~ 5세, 6 ~ 12세	
유통형태	N/A			
업체 소개	<ul style="list-style-type: none"> ○ 이태리 본사의 프랑스 영업만 담당. ○ 아시아의 경우 홍콩지사에게 연락을 취할 것을 권함. 현재 중국과 거래하고 있음. ○ 홍콩지사 담당자: Mr Elky Chan 연락처: 00852 2785 4867 이메일: clementoni@clementoni.com.hk 			

VILAC S.A		설립연도	1911년		
		주요 캐릭터 이미지			
업체분류	목재 완구 및 장난감 제조, 유통				
매출액 (2006)	EUR 6,000,000				
자본금	N/A		캐릭터명	Petit Prince, Oui-Oui, Barbapapa 등	
전화	N/A		홈페이지	www.vilac.com	
팩스	+ 33 (0) 3 84 42 30 28		직원수	50명	
Contact Person	직위	해외영업부장		이름	Mr. Yvan LACROIX
	이메일	export@vilac.com			
	전화	+ 33 (0) 3 84 42 00 58			
주요품목	N/A		주수요층	0 ~5세	
유통형태	N/A				
업체 소개	<ul style="list-style-type: none"> ○ 제조 상품의 종류가 다양하며 주로 영유아용 장난감을 제작함. ○ 잘 알려 지지 않은 캐릭터의 성공 사례로 아동 도서의 주인공인 코끼리 'BABAR'를 예로 들었는데 큰 성공에 힘입어 역으로 애니메이션이 제작된 경우에 해당함. 				

문화콘텐츠 수출가이드 2007_캐릭터편

무공자료 : 07-082

발행인 | 홍 기 화

편집인 | 황 민 하

발행처 | KOTRA

발행일 | 2008년 1월

주 소 | 서울시 서초구 염곡동 300-9

대한무역투자진흥공사

전 화 | 02-3460-7114 (대표)

홈페이지 | www.kotra.or.kr