

2007 캐릭터산업백서 요약

□ 주요내용

1. 캐릭터산업 및 소비시장규모

구분	2003년	2004년	2005년	2006년	2005년 대비 2006년 증감
캐릭터개발 및 라이선스 시장 규모	2,214억원	2,588억원	2,770억원	3,068억원	↑ 298억원
캐릭터상품 제조규모	20,472억원	18,930억원	17,988억원	20,433억원	↑ 2,445억원
캐릭터 유통시장 규모	-	-	-	22,006억원	-
캐릭터 소비시장규모	48,085억원	42,193억원	42,880억원	44,109억원	↑ 1,229억원

< 설명 >

- 캐릭터 개발 및 라이선스 시장 규모 4년 연속 증가세
- 캐릭터상품 제조시장 규모 3년 연속 감소세에서 증가세로
- 캐릭터 소비시장 규모는 전년대비 1,229억 원 정도 증가한 4조 4,109억원
- 2006년도에 조사된 캐릭터 유통시장 규모는 2조 2,006억원

2. 캐릭터시장의 변화 및 2007년 시장 예측

구분	2003년	2004년	2005년	2006년	2007년 예측치
국내 캐릭터 소비시장규모	48,085억원	42,193억원	42,880억원	44,109억원	46,635억원 (5.7% 증가)
국산캐릭터 내수시장 규모	약 18,416억원 (전체의 38.3%)	약 18,058억원 (전체의 42.8%)	17,480억원 (전체의 40.8%)	17,018억원 (전체의 38.6%)	-
캐릭터 개발 및 라이선스 시장	2,050억원	2,214억원	2,588억원	3,068억원	-
캐릭터상품 제조 시장 규모	25,950억원	20,472억원	18,930억원	20,433억원	-

< 설명 >

- 2007년 캐릭터 소비시장 규모는 약 5.7% 증가한 4조 6,635억원으로 추정됨

3. 국내 선호캐릭터 BEST 10 (2003 ~ 2006 선호도 변화)

(단위:%)

2003년				2004년			
순위	캐릭터	선호도	국적	순위	캐릭터	선호도	국적
1	둘리	17.6%	한국	1	둘리	12.4	한국
2	마시마로	14.4%	한국	2	키티	11.9	일본
3	키티	12.9%	일본	3	마시마로	10.9	한국
4	푸우	7.8%	미국	4	푸우	9.1	미국
5	짱구	7.6%	일본	5	짱구	8.4	일본
6	피카츄	7.4%	일본	6	피카츄	7.1	일본
7	미키마우스	5.2%	미국	7	미키마우스	7.0	미국
8	뿌까	3.4%	한국	8	딸기	2.8	한국
9	딸기	2.4%	한국	9	스누피	2.3	미국
10	햄토리	2.4%	일본	10	뿌까	2.0	한국

2005년				2006년			
순위	캐릭터	선호도	국적	순위	캐릭터	선호도	국적
1	키티	15.1%	일본	1	미키마우스	19.5%	미국
2	짱구	12.4%	일본	2	키티	13.9%	일본
3	둘리	12.4%	한국	2	짱구	11.6%	일본
4	미키마우스	10.1%	미국	4	둘리	9.9%	한국
5	마시마로	9.3%	한국	5	푸우	9.0%	미국
6	푸우	7.8%	미국	6	마시마로	3.1%	한국
7	포켓몬스터	4.1%	일본	7	뽀로로	2.4%	한국
8	딸기	3.0%	한국	8	딸기	2.2%	한국
9	케로로	2.0%	일본	9	피카츄	1.9%	일본
10	톰과 제리	1.8%	미국	10	케로로	1.9%	일본

< 설명 >

- '미키마우스', '키티' 등 외산 클래식 캐릭터의 강세 지속
- 국산캐릭터로는 둘리, 마시마로, 딸기의 경우 10위권 이내 유지하였으며, 뽀로로 가 선호캐릭터 10위 이내로 진입
- 국산캐릭터로 강세였던 '둘리', '마시마로'의 선호도 하락

4. 캐릭터산업 종사자 현황

○ 정규직 / 비정규직 인원

(단위:%)

구분	정규직				비정규직			
	2003	2004	2005	2006	2003	2004	2005	2006
캐릭터 개발 및 라이선스 업체	66.0%	71.6%	75%	90.3%	34.0%	28.4%	25%	9.7%
캐릭터 제조업체	60.3%	78.6%	99.1%	86.6%	39.7%	21.4%	0.9%	13.4%
캐릭터 유통업체	-	-	-	82.7%	-	-	-	17.3%

< 설명 >

- 캐릭터 개발 및 라이선스 업체의 정규직 비중 증가(전년대비 15.3%). 제조업체에서는 정규직 비중 감소(전년대비 12.5%)

○ 직무별 인원

(단위:%)

구분	사업기획		관리		제작		마케팅/홍보		연구/개발		기타	
	2005	2006	2005	2006	2005	2006	2005	2006	2005	2006	2005	2006
캐릭터 개발 및 라이선스 업체	12.1	8.6	11.8	7.7	45.1	28.2	10.2	7.5	13.4	29.7	7.4	18.3
캐릭터 제조업체	10.4	9.7	15.5	14.7	46.7	42.6	16.2	7.0	5.8	6.9	5.4	19.1
캐릭터 유통업체	-	7.0	-	17.0	-	27.1	-	10.2	-	5.0	-	33.7

< 설명 >

- 캐릭터 개발 및 라이선스 업체에서 연구/개발 인력 비중이 큰 폭으로 증가(전년대비 16.3%)

○ 학력별 인원

(단위:%)

구분	대졸				전문대졸				고졸이하			
	2003	2004	2005	2006	2003	2004	2005	2006	2003	2004	2005	2006
캐릭터 개발 및 라이선스 업체	47.7	53.6	70.9	53.4	21.1	17.9	19.6	20.8	28.2	25.9	4.7	21.2
캐릭터 제조업체	33.7	48.8	55.2	54.1	20.1	13.9	17.8	25.6	44.0	30.7	20.4	15.0
캐릭터 유통업체	-	-	-	62.4	-	-	-	15.9	-	-	-	15.0

○ 연령별 인원

(단위:%)

구분	29세 이하				30-34세				35-39세				40세 이상			
	2003	2004	2005	2006	2003	2004	2005	2006	2003	2004	2005	2006	2003	2004	2005	2006
캐릭터 개발 및 라이선스 업체	45.6	48.0	44.2	45.3	30.5	30.8	35.3	29.5	15.6	13.1	12.7	16.8	8.3	8.1	7.8	8.4
캐릭터 제조업체	44.5	38.9	45.4	47.4	28.5	31.6	29.5	31.4	13.0	20.3	15.4	14.2	14.0	9.1	9.7	7.0
캐릭터 유통업체	-	-	-	41.9	-	-	-	34.4	-	-	-	17.0	-	-	-	6.7

○ 성별 인원

(단위:%)

구분	남성		여성	
	2005	2006	2005	2006
캐릭터 개발 및 라이선스 업체	57.4	43.4	42.6	56.6
캐릭터 제조업체	60.2	53.3	39.8	46.7
캐릭터 유통업체	-	65.2	-	34.8

< 설명 >

- 캐릭터 업체 종사자를 연령별로 살펴보면, 전체적으로 34세 이하가 77.1%을 차지함
- 캐릭터 산업 종사자 성별을 보면, 전체적으로는 남성(57.7%)이 여성(42.3%)보다 많으나 캐릭터 개발 및 라이선스 업체에서는 여성의 비중이 남성의 비중보다 높음

□ 캐릭터산업체 현황

○ 캐릭터 평균 개발 비용

연도	2003년	2004년	2005년	2006년
캐릭터 평균 개발비용	약 7,300백만 원	약 8,500만 원	약 1억 8,000만 원	1억 4300만 원

< 설명 >

- 평균개발비용은 전년대비 다소 감소

○ 국산캐릭터와 외산캐릭터의 미니멈개런티(MG)와 로열티

국산캐릭터					외산캐릭터				
내용	2003	2004	2005	2006	내용	2003	2004	2005	2006
국산캐릭터 미니멈개런티	평균 19.39 백만원	평균 14.79 백만원	평균 19.89 백만원	평균 17.56 백만원	외산캐릭터 미니멈개런티	평균 43.04 백만원	평균 23.70 백만원	평균 26.71 백만원	평균 28.56 백만원
국산캐릭터 로열티	평균 6.2%	평균 7.4%	평균 8.2%	평균 8.3%	외산캐릭터 로열티	평균 7.9%	평균 9.0%	평균 10.9%	평균 10.6%

< 설명 >

○ 국산캐릭터의 미니멈 개런티는 하락. 외산캐릭터의 미니멈 개런티 상승. 로열티는 국산캐릭터와 외산캐릭터가 전년 대비 큰 차이가 없음. 여전히 외산캐릭터의 미니멈개런티와 로열티가 높은 것으로 나타남. 이는 외산캐릭터의 대부분이 오랫동안 높은 인기를 누리는 클래식 캐릭터이기 때문인 것으로 보임

○ 수출입현황

(단위: 1000달러)

구분	2005년	2006년
수출	163,666	189,451
수입	123,434	211,909

< 설명 >

○ 2006년 캐릭터산업에 종사하는 사업체의 총 수출액은 1억 8945 만 1000 달러이며 총 수입액 2억 1190만 9000달러로 추정됨. 수출액은 전년대비 약 15.8% 증가한 것으로 나타났다. 2005년도 수출입 조사 시, 업체 실태조사 자료만을 인용하였고 2006년도에는 관세청자료를 일부 인용하였기에 직접비교는 할 수 없음

□ 캐릭터 소비자 현황

1. 선호캐릭터 현황

○ 선호이유로는 캐릭터 외모 57.6%, 캐릭터 이미지 29.5%, 캐릭터 행동 3.1%로 나타남 (복수응답)

캐릭터 외모(56.5%)	캐릭터 이미지(13.3%)
예뻐서/귀여워서/멋있어서(32.6%)	친근해서(6.4%)
독특해서/특이해서(14.3%)	많이 알려져서(5.4%)
재밌어서(9.5%)	추억을 불러일으키는(1.5%)
캐릭터 행동(30.1%)	기타(0.1%)
예뻐서/귀여워서/멋있어서(17.8%)	아이들이 좋아해서(0.1%)
독특해서/특이해서(6.9%)	국산 캐릭터라서(0.0%)
재밌어서(5.4%)	

○ 캐릭터를 알게 되는 경로

- 애니메이션(만화영화) 58.4%, 매장에서 상품을 보고 25.1%

2. 캐릭터상품 인식 및 성향

○ 캐릭터상품 구매 시 주요 고려요인

- 상품의 품질이 74.5%, 캐릭터 인지도 60.9%, 캐릭터 디자인 59.4%, 가격이 53.5%, 상품 디자인 39.7% 정품 여부 11.0%의 순으로 나타남

○ 캐릭터부착 상품에 대한 구매의향 정도(긍정적인 판매증대 효과발생)

- 매우 영향 3.7% / 다소 영향 42.5% / 보통이다 33.3% / 별로 영향을 미치지 않음 19.2%, 전혀 영향을 미치지 않음 1.3%

○ 캐릭터부착 여부에 따른 품질 인식정도(긍정적인 품질향상 효과발생)

- 매우 우수 1.1%, 다소 우수 29.0% / 비슷하다 59.2% / 별로 우수하지 않음 10.5%, 전혀 우수하지 않음 0.2%

○ 캐릭터상품 정품구별 방법

정품구별 방법	2003	2004	2005	2006
상품에 붙은 택(tag)을 보고	36.6%	60.7%	68.0%	35.0%
상품의 품질을 보고	53.1%	50.0%	67.5%	70.1%
캐릭터 생김새를 보고	45.8%	46.5%	68.6%	73.9%
품질마크를 보고	43.6%	40.4%	65.5%	62.5%
구매장소를 보고	16.9%	22.9%	41.7%	25.4%
홀로그램	17.4%	20.0%	33.8%	5.5%
판매원에게 물어보고	11.5%	17.8%	25.6%	8.1%
가격을 보고	15.6%	17.1%	28.4%	15.6%
기타	0.8%	0.5%	0.5%	0.7%

3. 캐릭터 소비시장 구매행태

○ 캐릭터상품의 구입경험은 문구/팬시 50.8%, 인형/완구 44.8%, 의류 30.9%의 순으로 나타남

캐릭터상품군	구입경험(%)	구입 빈도(회/년)	1회 평균 구입금액(천원)
1. 인형.완구	44.8	4.1	15.8
2. 문구.팬시	50.8	7.1	4.6
3. 의류	30.9	5.0	20.6
4. 스포츠용품	2.2	17.5	26.0
5. 장신구	17.5	5.7	6.1
6. 가정.생활잡화	10.2	2.5	12.6
7. 자동차 관련용품	5.3	3.6	23.8
8. 식품.음료	12.8	23.8	2.6
9. 영상물, 비디오	2.7	5.1	16.3
10. 게임, 오락	3.2	3.3	14.0
11. 유아용품	3.1	4.3	22.2
12. 출판물	2.6	2.4	12.5
13. 건강, 미용	0.6	3.1	13.6
14. 신발류	9.8	2.7	24.8
15. 가방류	11.0	2.5	26.4
16. 가전상품	0.1	2.5	50.0
17. 음악CD/카세트	1.3	2.1	25.0
18. 컴퓨터/전산용품	0.3	5.2	11.7
19. 인터넷 콘텐츠	1.5	25.6	6.1
20. 모바일콘텐츠	1.0	11.0	2.0

4. 캐릭터관련 라이프스타일

(단위:%)

캐릭터관련 라이프스타일	2006	2005	2004
특별히 좋아하는 캐릭터가 있다.	23.0	24.3	29.1
국산캐릭터와 외산캐릭터를 구별 할 수 있다.	21.1	16.6	19.6
품질이 같을 경우 가격이 더 비싸더라도 캐릭터가 부착된 상품을 구입한다.	18.1	18.4	18.3
주변 사람과 캐릭터에 관련된 얘기를 종종 한다	19.9	18.7	17.3
좋아하는 캐릭터 때문에 그 캐릭터가 부착된 캐릭터상품을 자주 구입한다.	17.5	15.7	16.2
캐릭터와 관련된 정보를 자주 검색한다.	14.7	5.9	4.9
캐릭터 관련 전시회를 방문하는 것을 즐긴다.	14.7	5.4	3.3
캐릭터 관련 커뮤니티, 동호회를 자주 방문한다.	16.8	4.3	2.6