

2011년 1분기 콘텐츠산업 동향분석보고서 (애니/캐릭터산업편)

2011. 07



I. 2011년 1분기 애니/캐릭터산업 INSIGHT

1.1. 애니/캐릭터산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

- 애니메이션/캐릭터 산업의 '11년 1분기 매출규모를 살펴보면 애니메이션 산업은 약 1,298억원이며 캐릭터 산업은 1조 6,311억원으로 애니메이션산업 상장사 매출액 비중은 11.9%, 캐릭터 산업 상장사 매출액 비중은 2.3%를 차지하는 것으로 나타남

- 애니메이션/캐릭터 상장사 매출액 분석을 살펴보면 '11년 1분기 전년동기대비 11.2% 성장하였으며 전분기대비 -21.2% 하락하였으며 애니메이션 CBI 분석 결과 1분기 103으로 양호하며 캐릭터CBI 분석 결과 1분기 110으로 양호함

- 애니메이션/캐릭터산업의 '11년 1분기 수출규모를 살펴보면 애니메이션은 약 327억원이며 캐릭터는 약 823억원으로 애니메이션 상장사 수출액 비중은 1.4%이며 캐릭터 상장사 수출액 비중은 21.3%를 차지하는 것으로 나타남

- 애니메이션/캐릭터 상장사 수출액 분석을 살펴보면 '11년 1분기 전년동기대비 47.9% 성장하였으며 전분기대비 -4.1% 감소하였으나 CBI 분석 결과 애니메이션은 103, 캐릭터는 115로 나타남

□ 고용부문

- 애니메이션/캐릭터산업의 '11년 1분기 고용규모를 살펴보면 애니메이션은 4,329명이며 캐릭터는 23,137명이며 애니메이션 상장사 고용 비중은 3.3%, 캐릭터 상장사 고용 비중은 1.5%를 차지하는 것으로 나타남

- 애니메이션/캐릭터 상장사 고용 분석을 살펴보면 '11년 1분기 전년동기대비

12.7% 증가하였으며 전분기대비 6.1% 성장하였으나 CBI 분석 결과 1분기 애니메이션 87이며 캐릭터 101로 다소 호조임

□ 애니메이션/캐릭터산업 2011년 2분기 전망

● 애니메이션/캐릭터산업 2분기 매출CBI는 각각 105, 107, 수출CBI 96, 115로 호조를 보일 것으로 예상됨

- ‘뿌까’, ‘뽀로로’, ‘유후와 친구들’ 등 기존 경쟁력을 보유한 캐릭터상품의 매출확대와 더불어 신규 캐릭터 ‘최강합체 믹스 마스터’, ‘캐니멀’, ‘로보카 폴리’, 등은 다양한 상품으로 확대 활용되고 있어 매출 증대 효과가 매우 높음

※ ‘11년 우정사업본부는 “뽀롱뽀롱 뽀로로”에 대한 기념우표를 발매(약 400만장 이상)하였으며, 부즈클럽(뿌까)는 교육용 악기 제조회사인 ‘엔젤 악기’와 결합한 캐릭터 악기를 출시할 예정임.

※ ‘최강합체 믹스 마스터’ 및 ‘로보카 폴리’는 OSMU를 염두해 두고 기획 및 제작되었으며, 특히, ‘로보카 폴리’는 홍콩에 대규모 라이선싱 계약을 체결함

- 국내 애니메이션들은 국제 경쟁력을 바탕으로 국내 뿐만 아니라 해외에서도 인지도가 상승하고 있으며, 이는 국내 애니메이션의 제작 기술력을 바탕으로 스토리와 기획력의 완성도 높은 작품들이 국내외 어린이 시청자들의 흥미를 유도하고 있는 상황임

※ 애니메이션 산업은 ‘뽀롱 뽀롱 뽀로로’ 등 기존 애니메이션 인기작에 이어 최근에는 ‘최강합체 믹스 마스터’, ‘로보카 폴리’, ‘캐니멀’ 등의 매출과 수출(유럽과 중동 등)이 증가하고 있는 추세임

※ ‘Why?’, ‘마법천자문-과학원정대’ 등의 3D 입체 애니메이션 제작 및 방영

- 애니메이션 및 캐릭터는 ‘10년에 이어 미국 및 유럽 등 기존 수출지역과 중국, 중동, 중남미 등 신흥시장으로 진출이 확대되고 있음.

※ ‘10년 4분기에 두바이에서 개최한 ‘마이콘텐츠페어’에 ‘캐니멀’이 중동지역 에이전시와 계약을 체결하여 수출하고 있는 상황임

※ 산학협력으로 기획된 캐릭터 ‘보마이’는 브라질 업체와 라이선싱 계약을 체결함

- 일부 국내 제작 애니메이션인 경우 마케팅 수단의 대안으로 스마트폰을 활용한 애니메이션 및 캐릭터 홍보가 효과적으로 이루어지고 있는 상황이며,

이러한 사례를 기반으로 향후에도 적극적으로 적용될 것으로 전망됨

※ ‘캐니멀’의 경우 스마트폰 앱 제작 및 배포를 통해 누적 약 100만 다운로드 실적을 올림

- ‘10년도에 이어 캐릭터 산업과 애니메이션산업은 ‘11년 2분기 이후에도 OSMU를 통한 다양한 수익 모델이 나타나고 있으며 이러한 추세는 향후에도 확대될 것으로 전망됨

※ 스마트패드(테블릿 PC 등) 보급 증대와 함께 애니메이션 등을 기반으로 한 멀티미디어 전자책 콘텐츠 제작 등이 이루어지고 있는 상황이며, 애니메이션의 활용도 점차 늘어날 것으로 전망됨

※ 국내 캐릭터 산업에 선구자로 평가받는 ‘마시마로’가 페이스북 퍼블리셔인 6wavers와 계약을 체결하고 소셜 네트워크 게임 체결

● 애니메이션/캐릭터산업 ‘11년 2분기 고용CBI는 각각 93, 94로 정체

- 캐릭터산업은 기획 및 제작 인력의 수요는 증가하나, 창의력 및 경험이 풍부한 인력을 필요로 함으로 신규인력 창출은 제한적임. 애니메이션산업은 인건비 상승에 따른 일부 저부가가치 단계 제작은 중국 등 해외이전으로 고용 창출의 저해요인으로 작용되며, 고부가가치 단계의 기획 및 제작에는 인력 수요가 제한적으로 증가할 것으로 전망됨

<표 1> 애니메이션산업 부문별 CBI¹⁾

구 분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	100	99	95	91	103	98
2010년 2분기	105	100	88	87	92	94
2010년 3분기	102	107	99	88	92	98
2010년 4분기	109	104	94	94	93	99
2011년 1분기	103	103	102	87	93	97
2011년 2분기	105	96	102	93	101	99
2011년 3분기	107	101	106	98	101	103

1) CBI(Contents Business Index)는 콘텐츠산업의 경기동향과 전망 등을 7점 척도로 질문하여 응답한 내용을 토대로 지수화 하는 것이며, 이는 사업체의 주관적이고 심리적인 요소까지 포함된 것임
 - CBI의 기준시점은 2009년 4분기를 100으로 기준
 - CBI 분석을 위한 기준시점, 설문시점(‘11년 2분기, ‘11년 3분기), 설문항목(매출, 수출, 투자, 고용, 자금사정 등), 7점 척도(전혀증대안됨, 증대안됨, 약간증대안됨, 보통, 약간증대됨, 증대됨, 매우증대됨)
 - 본 조사에서 사용되는 설문은 매출, 수출, 투자, 고용, 자금사정 등 5개 요소에 대해 7점 척도로 계산함 (0-200)

- '11년 2분기 애니메이션은 1분기에 비해 매출은 다소 호조를 보이나 수출은 다소 감소할 것으로 전망됨
- '11년 3분기는 2분기에 비해 매출과 수출 등 모두 호조세가 전망됨

<표 2> 캐릭터산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	97	104	107	93	91	98
2010년 2분기	100	83	81	94	94	90
2010년 3분기	102	108	102	94	94	100
2010년 4분기	112	126	117	105	107	113
2011년 1분기	110	115	108	101	95	106
2011년 2분기	107	115	99	94	98	104
2011년 3분기	115	123	99	99	93	106

- '11년 2분기 캐릭터 산업은 1분기 대비 전반적으로 정체화 전망됨
- '11년 3분기는 2분기에 비해 매출과 수출 등 전반적으로 호조를 보일 것으로 전망됨

II. 2011년 1분기 애니/캐릭터산업 상장사 분석

1.1. 애니/캐릭터산업 상장사 매출액, 영업이익액, 수출액, 종사자 수

□ 애니/캐릭터산업 상장사 경영실적 변동 추이

<표 3> '10년 1분기~'11년 1분기 애니/캐릭터산업(상장사) 경영실적 변동

(단위: 억원, 명, %)

구분	2010년				2011년		
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2010년	1분기 (전기대비)	전년동기
매출액	482.7 (-18.1%)	533.1 (10.4%)	589.1 (10.5%)	681.2 (15.6%)	2,286.1	536.7 (-21.2%)	11.2%
영업이익	-5.3 (170.7%)	-11.4 (-114.4%)	3.1 (127.3%)	-44.5 (-1534.1%)	-58.0	29.5 (166.4%)	656.6%
수출액	121.9 (-6.1%)	180.1 (47.7%)	213.7 (18.7%)	188.0 (-12.0%)	703.7	180.3 (-4.1%)	47.9%
종사자수	432 (-2.0%)	456 (5.6%)	459 (0.7%)	459 (0.0%)	487	12.7% (6.1%)	

1) 애니/캐릭터 중 '바른손'은 '11년 5월30일 현재 실적보고서 미발표로 분석에서 제외

<표 4> '10년 1분기~'11년 1분기 애니/캐릭터산업(상장사별) 매출액 변동

(단위: 억원, 명, %)

구분	2010년 매출액				2011년 매출액		
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2010년	1분기 (전기대비)	전년동기
코코	8.5	6.9	16.4	21.2	53.0	44.4	422.4%
엔터프라이즈	(30.8%)	(-18.5%)	(136.6%)	(29.1%)		(109.7%)	
손오공	164.3	163.3	138.1	261.4	727.1	160.8	-2.1%
	(-30.1%)	(-0.6%)	(-15.4%)	(89.3%)		(-38.5%)	
유진로봇	38.4	58.4	52.5	65.1	214.4	43.2	12.5%
	(6.7%)	(52.1%)	(-10.1%)	(24.0%)		(-33.6%)	
대원미디어	144.6	121.9	159.9	129.2	555.6	109.6	-24.2%
	(-12.8%)	(-15.7%)	(31.1%)	(-19.2%)		(-15.1%)	
오로라월드	126.9	182.5	222.2	204.4	736.0	178.7	40.8%
	(-12.8%)	(43.8%)	(21.8%)	(-8.0%)		(-12.6%)	
합계	482.7 (-18.1%)	533.1 (10.4%)	589.1 (10.5%)	681.2 (15.6%)	2,286.1	536.7 (-21.2%)	11.2%

● 애니메이션 및 캐릭터 '11년 1분기 전년동기대비 매출액은 11.2% 성장했으나, 전분기대비 -21.2% 하락

- '10년 1분기 전분기대비 하락한 이후 지속 상승세를 유지하다가 '11년 1분기에 이르러 하락세로 반전. 전체적인 매출규모는 '10년 1분기를 상회하고 '10년 2분기 수준

- 매출액 100억이 넘는 업체 중 손오공은 '11년 1분기 전년동기대비 -2.1% 감소했으며, 전분기대비 -38.5% 하락, 대원미디어는 전년동기대비 -24.2% 감소했으며 전분기대비 -15.1% 하락. 오로라월드는 전년동기대비 40.8% 성장했으나 전분기대비 -12.6% 하락

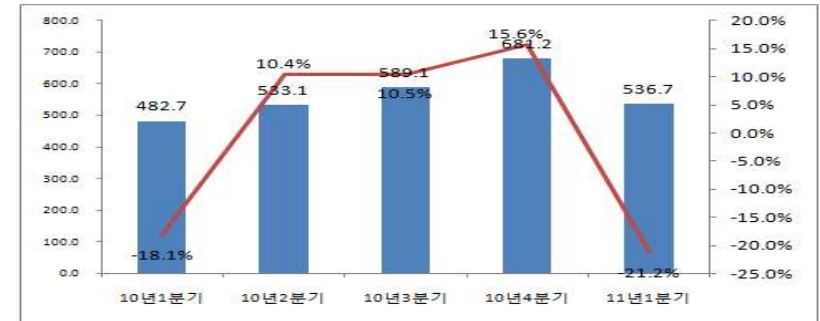
※ 손오공의 '11년 1분기 매출구조²⁾는 캐릭터완구 55.13%(64.6%), CD게임 41.36%(28.6%), 캐릭터수업 2.35(4.2%), 온라인매출 1.16%(2.6%)로 구성되어 있으며 캐릭터완구 등을 중심으로 해외 수출이 발생하고 있으나, 매출의 약 98% 이상이 국내에서 발생하는 내수업체

※ 대원미디어는 애니메이션 및 캐릭터산업의 국내 선두기업으로서 자체 보유 캐릭터 및 수입 캐릭터의 국내외 라이선싱과 머천다이징 사업을 국내 내수 위주로 추진하고 수출비중이 1% 대로 낮은 수준. 판매경로는 창작애니메이션 등 창작매출과 게임기 등 대리매출 비율이 60:40(45:55)³⁾ 수준으로 '10년 4분기에 비해 제품매출의 비중이 증대

※ 오로라월드는 자체디자인연구소 구축 및 글로벌 네트워크를 바탕으로 캐릭터완구 국내 내수시장에서 1위를 차지하고 있으며 해외시장에서 미국시장 점유율은 3.5~4.0% 정도로 추정되고 브랜드인지도는 3위임. 매출구조는 제품 등 상품매출 96.7%(98.5%), 라이선스 수수료 2.1%(0.3%), 기타매출 1.2%(1.2%)로 구성되어 있으며 수출이 90% 이상을 차지하고 있으며 '10년 4분기에 비해 상품매출이 다소 하락

<그림 1> '10년 1분기~'11년 1분기 애니/캐릭터(상장사) 매출액 변동

(단위: 억원, %)



<표 5> '10년 1분기~'11년 1분기 애니/캐릭터산업(상장사별) 수출액 변동

(단위: 억원, 명, %)

구분	2010년 수출액				2010년	2011년 수출액	
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)		1분기 (전기대비)	전년동기
코코	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
엔터프라이즈							
손오공	4.2 (16.6%)	6.6 (56.5%)	2.9 (-56.0%)	2.8 (-3.4%)	16.5	2.1 (-25.0%)	-50.1%
유진로봇	5.1 (-10.5%)	8.0 (56.4%)	4.4 (-44.9%)	13.7 (211.4%)	31.2	13.6 (-0.7%)	166.1%
대원미디어	0.9 (-73.7%)	0.7 (-23.5%)	3.0 (361.5%)	1.9 (-36.7%)	6.4	4.7 (147.4%)	452.9%
오로라월드	111.8 (-4.7%)	164.8 (47.5%)	203.4 (23.4%)	169.6 (-16.6%)	649.6	159.9 (-5.7%)	43.1%
합계	121.9 (-6.1%)	180.1 (47.7%)	213.7 (18.7%)	188.0 (-12.0%)	703.7	180.3 (-4.1%)	47.9%

- 애니/캐릭터 '11년 1분기 수출액은 약 180억3천만원으로 전년동기대비 47.9% 증가했으며, 전분기대비 4.1% 약간 하락

- 오로라월드 '11년 1분기 수출액은 약 159억9천만원으로 전년동기대비 43.1% 증가했으나, 전분기대비 -5.7% 하락. 이는 '10년도 하반기 이후 해외경기의 불확실성 확대가 일부 영향을 미친 것으로 판단

※ 유진로봇 '11년 1분기 수출액은 약 13억6천만원으로 전년동기대비 166.1% 증가했으나, 전분기대비 -0.7% 하락

- 전형적 내수기업인 대원미디어의 '11년 1분기 수출액은 약 4억7천만원으로

2) 괄호는 '10년 4분기 매출비중

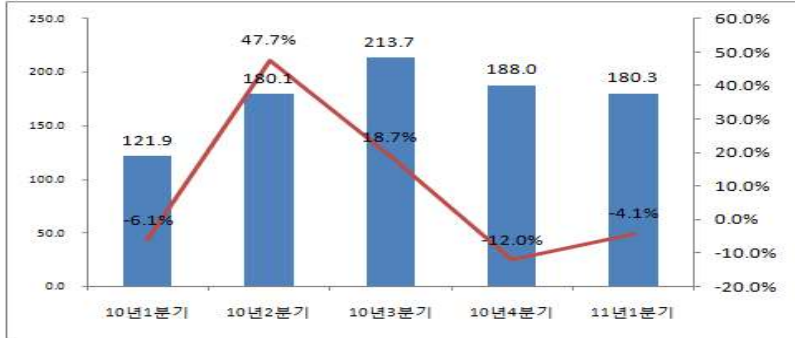
3) 괄호는 '10년 4분기 매출비중

전년동기대비 452.9% 증가했으며 전분기대비 147.4% 상승

※ 손오공 '11년 1분기 수출액은 약 2억1천만원으로 전년동기대비 -50.1% 감소했으며 전분기 대비 -25% 하락

<그림 2> '10년 1분기~'11년 1분기 애니/캐릭터(상장사) 수출액 변동

(단위: 억원, %)



<표 6> '10년 1분기~'11년 1분기 애니/캐릭터산업(상장사별) 영업이익액 변동

(단위: 억원, 명, %)

구분	2010년 영업이익				2010년	2011년 영업이익	
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)		1분기 (전기대비)	전년동기
코코	-4.6	-6.0	-1.6	-3.0	-15.2	1.8	139.1%
엔터프라이즈	(60.3%)	(-30.6%)	(73.4%)	(-86.9%)		(160.2%)	
손오공	5.2	-15.5	-3.6	-167.7	-181.6	6.7	28.8%
	(-77.7%)	(-397.2%)	(76.7%)	(-4,559.6%)		(104.0%)	
유진로봇	-2.6	1.8	1.1	3.6	3.9	0.7	126.9%
	(76.6%)	(170.5%)	(-40.0%)	(224.2%)		(-80.4%)	
대원미디어	-6.6	-9.8	-13.2	108.4	78.8	0.4	106.1%
	(40.5%)	(-48.8%)	(-34.4%)	(921.2%)		(-99.6%)	
오로라월드	3.3	18.1	20.4	14.3	56.1	19.9	503.0%
	(-81.7%)	(448.2%)	(12.8%)	(-29.8%)		(39.1%)	
합계	-5.3	-11.4	3.1	-44.5	-58.0	29.5	656.6%
	(170.7%)	(-114.4%)	(127.3%)	(-1,534.1%)		(166.4%)	

- 애니/캐릭터 '11년 1분기 영업이익은 약 39억원으로 전년동기대비 656.6% 증가했으며 '10년 1분기 이후 전반적인 적자상태를 보이다가 '11년 1분기에 이르러 흑자로 전환되었으며, 전분기대비 166.4% 상승

- 오로라월드는 수출호조에 따라 '11년 1분기 영업이익규모가 약 19억9천

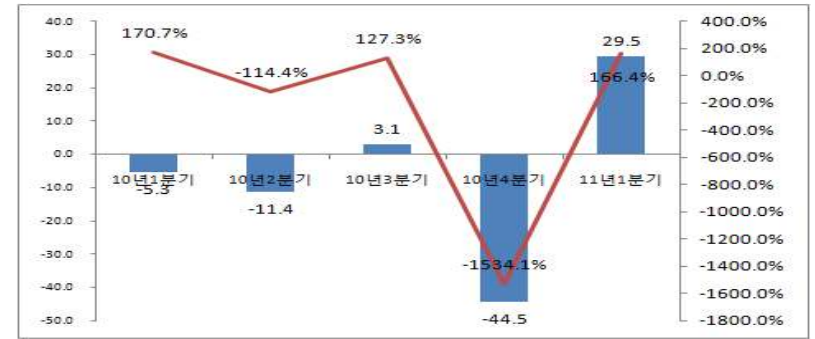
만원으로 전년동기대비 503.0% 증가했으며 전분기대비 39.1% 상승

- 손오공은 '10년 2분기 이후 영업적자 상태를 나타내다 '11년 1분기에 이르러 약 6억7천만원의 흑자를 기록, 전년동기대비 28.8% 증가했으며 전분기 대비 104.0% 상승

※ 대원미디어는 '10년 4분기 영업이익이 108억원대에서 '11년 1분기 영업이익이 약 4천만원으로 흑자규모가 대폭 하락

<그림 3> '10년 1분기~'11년 1분기 애니/캐릭터(상장사) 영업이익액 변동

(단위: 억원, %)



<표 7> '10년 1분기~'11년 1분기 애니/캐릭터산업(상장사별) 종사자수 변동

(단위: 억원, 명, %)

구분	2010년 종사자				2011년 종사자	
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	1분기 (전기대비)	전년동기
코코	12	11	11	10	10	-16.7%
엔터프라이즈	(-25.0%)	(-8.3%)	(0.0%)	(-9.1%)	(0.0%)	
손오공	152	155	154	139	142	-6.6%
	(1.3%)	(2.0%)	(-0.6%)	(-9.7%)	(2.2%)	
유진로봇	95	98	102	108	110	15.8%
	(4.4%)	(3.2%)	(4.1%)	(5.9%)	(1.9%)	
대원미디어	86	106	106	110	133	54.7%
	(-10.4%)	(23.3%)	(0.0%)	(3.8%)	(20.9%)	
오로라월드	87	86	86	92	92	5.7%
	(-1.1%)	(-1.1%)	(0.0%)	(7.0%)	(0.0%)	
합계	432	456	459	459	487	12.7%
	(-2.0%)	(5.6%)	(0.7%)	(0.0%)	(6.1%)	

- 애니/캐릭터 '11년 1분기 종사자수는 약 487명으로 전년동기대비 12.7%

증가했으며 전분기대비 6.1% 상승

- 대원미디어 '11년 1분기 종사자수는 약 133명으로 전년동기대비 54.7% 증가 및 전분기대비 20.9% 상승하여 애니/캐릭터 종사자수 증가세를 주도
- * 유진로봇 및 오토월드 종사자수는 약 110명, 92명으로 전년동기대비 15.8%, 5.7% 증가. 이에반해 손오공 종사자수는 142명수준으로 전년동기대비 -6.6% 감소했으며 '10년 2분기 155명수준에서 이후 하락추세를 보이고 있음

- 부채비율은 '10년 3분기이후 전반적인 상승세를 보이고 있으며, '11년 1분기는 전분기대비 2.7%p 하락했으나 전년동기대비 4.3%p 상승
- 유동비율은 '10년 4분기에 129.3% 수준으로 '10년 1분기 이후 하락세를 보이다가 '11년 1분기에 134.6% 상승으로 반전했으나, 전년동기대비 17.5%p 하락

<그림 4> '10년 1분기~'11년 1분기 애니/캐릭터(상장사) 종사자 수 변동

(단위: 명, %)



1.2. 애니/캐릭터산업 상장사 재무분석

□ 애니/캐릭터산업 상장사 재무분석 변동 추이

<표 8> '10년 1분기~'11년 1분기 애니/캐릭터(상장사) 재무분석 변동 추이

(단위: %, %p)

구분	2010년 1분기	2010년 2분기	2010년 3분기	2010년 4분기	2011년 1분기	2011년 1분기 전년동기증감
영업이익률	-1.1%	-2.1%	0.5%	-6.5%	5.5%	6.6%p
부채비율	57.3%	55.9%	55.0%	64.3%	61.6%	4.3%p
유동비율	152.1%	148.7%	153.5%	129.3%	134.6%	△17.5%p

- 애니/캐릭터 상장사 영업이익이익률은 '10년 4분기 까지 전반적인 영업손실상태에 있다가 '11년 1분기는 5.5% 흑자로 전환되었으며, 전년동기대비 6.6%p 다소 높은 상승을 보임

Ⅲ. 2011년 1분기 애니/캐릭터산업 실태조사분석

2.1. 2011년 1분기 애니/캐릭터산업 실태조사 분석

<표 9> '10년 1~4분기, '11년 1분기 애니/캐릭터산업 규모(예측치)

(단위: 백만원, 명, %)

구 분	캐릭터 매출액(백만원)	캐릭터 수출액(백만원)	캐릭터 종사자(명)	
2010년	1분기	1,297,562	66,325	21,997
	2분기	1,324,831	68,367	22,308
	3분기	1,536,938	76,533	22,467
	4분기	1,620,058	79,636	23,080
	합계	5,779,389	290,861	-
2011년	1분기	1,631,153	82,351	23,137
전분기대비증감률(%)	0.7%	3.4%	0.2%	

구 분	애니메이션 매출액(백만원)	애니메이션 수출액(백만원)	애니메이션 종사자(명)	
2010년	1분기	102,484	21,173	4,006
	2분기	108,895	24,752	4,128
	3분기	142,825	28,661	4,236
	4분기	134,173	32,597	4,262
	합계	488,377	107,183	-
2011년	1분기	129,887	32,738	4,329
전분기대비증감률(%)	-3.2%	0.4%	1.6%	

- 캐릭터산업 매출액은 1조 6,311억 원으로 전분기 대비 약 0.7% 증가
- 애니메이션산업 매출액은 1,298억 원으로 전분기 대비 약 3.2% 감소

<표 10> '10년 1~4분기, '11년 1분기 애니/캐릭터산업 투자관련 규모(예측치)

(단위: 백만원, 명, %)

구 분	캐릭터 자체투자액(백만원)	캐릭터 외부투자액(백만원)	캐릭터 투자액합계(백만원)	
2010년	1분기	16,981	4,963	21,944
	2분기	19,663	5,315	24,978
	3분기	20,118	5,536	25,654
	4분기	21,367	5,961	27,328
	합계	78,129	21,775	99,904
2011년	1분기	23,871	6,238	30,109
전분기대비증감률(%)	11.7%	4.6%	10.2%	

구 분	애니메이션 자체투자액(백만원)	애니메이션 외부투자액(백만원)	애니메이션 투자액합계(백만원)	
2010년	1분기	7,892	6,321	14,213
	2분기	8,152	6,825	14,977
	3분기	8,036	7,535	15,571
	4분기	8,267	6,958	15,225
	합계	32,347	27,639	59,986
2011년	1분기	8,625	7,133	15,758
전분기대비증감률(%)	4.3%	2.5%	3.5%	

- 캐릭터산업 투자액은 301억 원으로 전분기 대비 약 10.2% 증가
- 애니메이션산업 투자액은 157억 원으로 전분기 대비 약 3.5% 증가

<표 11> '10년 1~4분기, '11년 1분기 애니/캐릭터산업 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비교

(단위: 백만원, %)

구 분	캐릭터산업 전체 매출액(백만원)	캐릭터 상장사 매출액(백만원)	캐릭터산업 전체 대비 상장사 비중(%)	
2010년	1분기	1,297,562	41,080	3.2%
	2분기	1,324,831	44,760	3.4%
	3분기	1,536,938	45,670	3.0%
	4분기	1,620,058	63,140	3.9%
	합계	5,779,389	194,650	3.4%
2011년	1분기	1,631,153	38,270	2.3%

- 캐릭터산업 전체매출액 대비 상장사 비중은 약 2.3%로 전분기 대비 약 1.6% 감소

<표 12> '10년 1~4분기, '11년 1분기 애니/캐릭터산업 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비교

(단위 : 백만원, %)

구 분	캐릭터산업 전체 수출액 (백만원)	캐릭터 상장사 수출액 (백만원)	캐릭터산업 전체 대비 상장사비중(%)	
2010년	1분기	66,325	12,110	18.3%
	2분기	68,367	17,940	26.2%
	3분기	76,533	21,070	27.5%
	4분기	79,636	18,610	23.4%
	합계	290,861	69,730	24.0%
2011년	1분기	82,351	17,560	21.3%

구 분	애니메이션산업 전체 수출액 (백만원)	애니메이션 상장사 수출액 (백만원)	애니메이션산업 전체 대비 상장사비중(%)	
2010년	1분기	21,173	90	0.4%
	2분기	24,752	70	0.3%
	3분기	28,661	300	1.0%
	4분기	32,597	190	0.6%
	합계	107,183	650	0.6%
2011년	1분기	32,738	470	1.4%

- 캐릭터산업 전체수출액 대비 상장사 비중은 약 21.3%로 전분기 대비 약 2.1% 감소
- 애니메이션산업 전체수출액 대비 상장사 비중은 약 1.4%로 전분기 대비 약 0.8% 증가