

2011년 2분기 콘텐츠산업 동향분석보고서 (애니메이션/캐릭터산업편)

2011. 09



I. 2011년 2분기 애니메이션/캐릭터산업 INSIGHT

1.1. 애니메이션/캐릭터산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

- 애니메이션/캐릭터 산업의 '11년 2분기 매출규모를 살펴보면, 애니메이션 산업은 약 1,452억원이며 캐릭터 산업은 1조 7,994억원으로 애니메이션산업 상장사 매출액 비중은 9.7%, 캐릭터 산업 상장사 매출액 비중은 2.8%를 차지하는 것으로 나타남

- 애니메이션/캐릭터 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '11년 2분기 전년동기대비 26.7% 성장하였고 전분기대비 0.9% 상승하였으며, 애니메이션 CBI 분석 결과 2분기 105로 양호하며 캐릭터CBI 분석 결과 2분기 107로 양호함

- 애니메이션/캐릭터산업의 '11년 2분기 수출규모를 살펴보면, 애니메이션은 약 368억원이며 캐릭터는 약 935억원으로 애니메이션 상장사 수출액 비중은 3.7%이며 캐릭터 상장사 수출액 비중은 20.4%를 차지하는 것으로 나타남

- 애니메이션/캐릭터 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '11년 2분기 전년동기대비 13.5% 성장하였고 전분기대비 13.3% 상승하였으며, CBI 분석 결과 애니메이션은 96, 캐릭터는 115로 나타남

□ 고용부문

- 애니메이션/캐릭터산업의 '11년 2분기 고용규모를 살펴보면, 애니메이션은 4,421명, 캐릭터는 23,467명이며 애니메이션 상장사 고용 비중은 2.8%, 캐릭터 상장사 고용 비중은 1.9%를 차지하는 것으로 나타남

- 애니메이션/캐릭터 상장사 고용 분석을 살펴보면, '11년 2분기 전년동기대

비 0.7% 증가하였으며 전분기대비 -3.7% 하락하였으나 CBI 분석 결과 2분기 애니메이션이 93이며 캐릭터가 94로 약간 정체됨

□ 애니메이션/캐릭터산업 2011년 3분기 전망

- 애니메이션/캐릭터산업 3분기 매출CBI는 각각 107, 115, 수출CBI 101, 123으로 호조를 보일 것으로 예상됨
 - “뿌까”, “뽀로로”, “유후와 친구들” 등 캐릭터상품의 매출과 더불어 캐릭터를 활용한 테마파크 등 부가사업이 점차 활성화 되어 전반적으로 매출 상승이 기대됨
 - ※ '11년 4월 경기도 동탄에 “뽀로로 테마파크” 1호점이 개점되는 등 향후 총 15개의 지점을 전국으로 확대할 예정임
 - 일부 아이들이 활용한 캐릭터 상품이 출시되어 기존 캐릭터와 차별화된 시장이 창출되고 향후 캐릭터 시장 확대 및 수출 증대가 전망됨
 - '11년 상반기에 이어 국제 경쟁력을 보유한 국내 애니메이션들이 국내에서 성공했을 뿐 아니라 아시아권을 중심으로 해외 수출이 이루어질 것으로 전망되는데 이는 국내 애니메이션의 스토리와 기획력이 국내외 어린이 등 수요자들에게 인정을 받은 것으로 판단됨
 - ※ 국내 애니메이션인 “마당을 나온 암탉”은 누적관객수 200만명을 상회하였으며, “소중한 날의 꿈”은 작품성을 인정받는 등 국내 애니메이션 제작 역량에 대한 기대감이 확대되고 있음
 - 애니메이션 및 캐릭터는 '11년 상반기에 이어 전 세계적으로 주목을 받고 있어 수출액 증가가 기대됨
 - ※ 뽀로로의 극장용 애니메이션 “뽀로로와 신나는 아이스레이싱”의 제작이 진행되고 있음
 - ※ “마당을 나온 암탉”은 중국 지역에 3,000개 스크린을 확보하여 개봉될 예정임
 - 일부 웹툰 인기가 애니메이션으로 방영되는 등 웹툰의 애니메이션 제작이 활성화될 것으로 전망됨
 - ※ “짱니다 천리마 마트”, “미호 이야기” 등의 웹툰이 애니메이션으로 제작됨
 - '11년 상반기에 이어 스마트폰을 활용한 애니메이션 및 캐릭터 홍보가 효과

적으로 이루어지고 있는 상황임

- 애니메이션/캐릭터산업 '11년 3분기 고용CBI는 각각 98, 99로 호조
 - 애니메이션산업은 해외진출의 확대와 종합편성에 개국에 따른 국내 애니메이션의 작품들의 양적 증가가 예상됨에 따라 제작부분을 중심으로 고용증가가 전망됨. 캐릭터산업의 기획 및 제작 인력 수요의 증가는 지속될 것으로 전망되나, 산업의 특성상 창의력 및 기획력이 풍부한 인력 위주로 고용증대가 이루어질 것으로 예상됨
 - ※ 방송통신위원회에서는 종합편성채널에서 국내 애니메이션 쿼터제를 검토하고 있음

<표 1> 애니메이션산업 부문별 CBI

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
2011년 4분기	113	114	105	104	108	109

- '11년 3분기 애니메이션은 2분기에 비해 매출, 수출 등 전반적으로 호조를 보일 것으로 전망됨
- '11년 4분기는 3분기의 호조세를 이어가며 특히 수출과 자금사정이 호전될 것으로 예상됨

<표 2> 캐릭터산업 부문별 CBI

구 분	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
2011년 4분기	111	129	96	99	97	106

- '11년 3분기 캐릭터 산업은 2분기 대비 매출, 수출을 중심으로 상승할 것으로 전망됨
- '11년 4분기는 3분기의 호조세를 이어가며 특히 수출의 호조세는 지속될 것으로 전망됨

II. 2011년 2분기 애니메이션/캐릭터산업 성장사 분석

1.1. 애니메이션/캐릭터산업 성장사 매출액, 영업이익액, 수출액, 종사자 수

□ 애니메이션/캐릭터산업 성장사 경영실적 변동 추이

<표 3> '10년 2분기~'11년 2분기 애니메이션/캐릭터산업(성장사) 경영실적 변동
(단위: 억원, 명, %)

구분	2010년				2011년				
	2분기 (전기대비)	상반기 (전년동기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2010년	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	2분기 (전년동기)	상반기 (전년동기)
매출액	569.5	1,124.9	616.6	760.7	2,502.2	715.1	721.7	26.7%	1,436.8
	2.5%	5.3%	8.3%	23.4%	12.9%	-6.0%	0.9%		27.7%
영업이익	-13.2	-15.9	-4.3	-128.0	-148.2	28.0	-8.5	35.4%	19.5
	-374.1%	73.3%	67.3%	-2,875.7%	93.0%	121.9%	-130.4%		222.3%
수출액	180.1	302.0	213.3	188.4	703.7	180.3	204.3	13.5%	384.6
	47.7%	15.2%	18.5%	-11.7%	35.7%	-4.3%	13.3%		27.4%
종사자수	565	-	585	595	-	591	569	0.7%	-
	4.2%	-	3.5%	1.7%	-	-0.7%	-3.7%		-

<표 4> '10년 2분기~'11년 2분기 애니메이션/캐릭터산업(성장사별) 매출액 변동
(단위: 억원, %)

구분	2010년 매출액				2011년 매출액				
	2분기 (전기대비)	상반기 (전년동기)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2010년	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	2분기 (전년동기)	상반기 (전년동기)
손오공	163.3	327.6	138.1	261.4	727.1	160.7	147.2	-9.9%	307.9
	-0.6%	37.5%	-15.4%	89.3%	22.0%	-38.5%	-8.4%		-6.0%
유진로봇	58.4	96.8	52.5	65.1	214.4	43.2	77.6	32.8%	120.8
	52.1%	44.9%	-10.1%	24.0%	53.0%	-33.6%	79.6%		24.8%
대원미디어	121.9	266.5	159.9	129.2	555.6	109.6	140.7	15.4%	250.3
	-15.7%	-30.1%	31.1%	-19.2%	-19.8%	-15.1%	28.4%		-6.1%
바른손	43.4	124.6	43.9	100.6	269.1	222.9	175.2	303.7%	398.1
	-46.6%	-8.0%	1.2%	129.2%	1.6%	121.6%	-21.4%		219.5%

오로라월드	182.5	309.4	222.2	204.4	736.0	178.7	181.0	-0.8%	359.7
	43.8%	25.3%	21.8%	-8.0%	40.9%	-12.6%	1.3%		16.3%
합계	569.5	1,124.9	616.6	760.7	2,502.2	715.1	721.7	26.7%	1,436.8
	2.5%	5.3%	8.3%	23.4%	12.9%	-6.0%	0.9%		27.7%

- 애니메이션 및 캐릭터 '11년 2분기 및 상반기 전년동기대비 매출액은 26.7% , 27.7% 성장했으며, 전분기대비 0.9% 상승
- '10년 2분기 이후 전반적인 상승세를 유지하다가 '11년 1분기에 전분기대비 -6.0% 하락했으나, 2분기에 이르러 상승세로 반전. 전체적인 매출규모는 '10년 4분기의 약간 낮은 수준
- 매출액 100억이 넘는 캐릭터업체 중 손오공은 '11년 2분기 및 상반기 전년 동기대비 -9.9%, -6.0% 감소했으며, 전분기대비 -8.4% 하락. 오로라월드는 전년동기대비 -0.8% 감소, 16.3% 증가했으며 전분기대비 1.3% 상승
 - ※ 손오공의 '11년 상반기 매출구조는 캐릭터완구 및 게임 95.9%, 애니메이션 2.9%, 온라인매출 1.26%로 구성되어 있으며 캐릭터완구 등에서 일부 해외 수출이 발생하고 있으나, 매출의 약 98% 이상이 국내에서 발생하는 내수업체
 - ※ 오로라월드는 국내 내수시장 1위 수성을 위해 자체디자인연구소 구축 및 글로벌 네트워크를 활용하고 있음. '11년 상반기 매출구조는 제품 등 상품매출 97.5%(96.7%)¹⁾, 라이선스 수수료 1.3%(2.1%), 기타매출 1.2%(1.2%)로 구성되어 있으며 수출이 90% 이상을 차지하고 있으며 '11년 1분기에 비해 상품매출이 약간 상승
- 애니메이션 업체 중 대원미디어는 '11년 2분기 및 상반기 매출액은 전년동기대비 15.4% 증가, -6.1% 감소했으나 전분기대비 28.4% 상승
 - ※ 대원미디어는 국내 애니메이션 및 캐릭터산업의 선두기업으로서 자체 보유 캐릭터 및 수입 캐릭터의 국내외 라이선싱과 머천다이징 사업을 국내 내수 위주로 추진하고 있으며, 수출 비중이 1%대로 낮은 수준. 판매경로는 창작애니메이션 등 창작매출과 게임기 등 대리매출 비율이 약 65 : 35(60 : 40)²⁾ 수준으로 '10년 4분기 이후 제품매출의 비중이 확대

1) 팔호는 '11년 1분기 매출비중
2) 팔호는 '11년 1분기 매출비중

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

(단위: 억원, %)



<표 5> '10년 2분기~'11년 2분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사별) 수출액 변동

(단위: 억원, %)

구분	2010년 수출액				2011년 수출액				
	2분기 (전년대비)	상반기 (전년동기)	3분기 (전기대비)	4분기 (전년대비)	2010년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	2분기 (전년동기)	상반기 (전년동기)
손오공	6.6	10.8	2.9	2.8	16.5	2.1	3.0	-54.5%	5.1
	56.5%	9.2%	-56.0%	-3.4%	-12.4%	-25.0%	42.9%		-52.8%
유진로봇	8.0	13.1	4.0	14.1	31.2	13.6	25.5	219.1%	39.1
	56.4%	3.9%	-49.9%	252.5%	41.8%	-3.5%	87.5%		198.5%
대원미디어	0.7	1.5	3.0	1.9	6.4	4.7	13.7	2007.7%	18.4
	-23.5%	-88.0%	361.5%	-36.7%	-61.2%	147.4%	191.5%		1126.7%
바른손	0.0		0.0	0		0	0.0		0.0
오로라월드	164.8	276.6	203.4	169.6	649.6	159.9	162.1	-1.7%	322.0
	47.5%	21.8%	23.4%	-16.6%	40.9%	-5.7%	1.4%		16.4%
합계	180.1	302.0	213.3	188.4	703.7	180.3	204.3	13.5%	384.6
	47.7%	15.2%	18.5%	-11.7%	35.7%	-4.3%	13.3%		27.4%

- 애니메이션/캐릭터 '11년 2분기 및 상반기 수출액은 약 204억원, 384억원으로 전년동기대비 13.5%, 27.4% 성장했으며 전분기대비 13.3% 상승
- '11년 2분기 및 상반기 수출액 비중은 8.0%, 8.1%
- 애니메이션/캐릭터는 '10년 1분기 이후 등락을 보이면서 '11년 1분기는 상승세로 반전
- 오로라월드 '11년 2분기 및 상반기 수출액은 약 162억원, 322억원으로 전년 동기대비 -1.7% 감소, 16.4% 증가. 전분기대비 1.4% 상승. 이는 '10년도

하반기부터 이어진 해외경기 불확실성 지속으로 관련수요 일부 저해

- * 유진로봇 '11년 2분기 및 상반기 수출액은 약 25억원, 39억원으로 전년동기대비 219.1%, 198.5% 증가했으며, 전분기대비 87.5% 상승
- 대원미디어의 '11년 2분기 및 상반기 수출액은 약 13억원, 18억원으로 전년 동기대비 높은 성장을 나타냈으며, '10년 4분기이후 상승세를 보이고 있음
- * 손오공 '11년 2분기 및 상반기 수출액은 약 3억원, 5억원으로 전년동기대비 -54.5%, -52.8% 감소했으나 전분기대비 42.9% 상승

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

(단위: 억원, %)



<표 6> '10년 2분기~'11년 2분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사별) 영업이익액 변동

(단위: 억원, %)

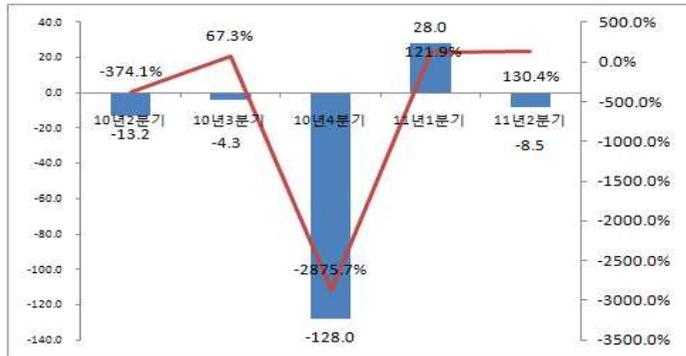
구분	2010년 영업이익				2011년 영업이익				
	2분기 (전기대비)	상반기 (전년동기)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2010년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	2분기 (전년동기)	상반기 (전년동기)
손오공	-15.5	-10.3	-3.6	-167.7	-181.6	6.6	9.2	159.5%	15.8
	-397.2%	80.6%	76.7%	-4559.6%		103.9%	39.4%		254.1%
유진로봇	1.8	-0.8	1.1	3.6	3.9	0.7	4.2	129.1%	4.9
	170.5%	96.0%	-40.0%	224.2%		-80.4%	500.0%		739.3%
대원미디어	-9.8	-15.3	-14.3	4.3	-25.3	1.0	1.6	116.3%	2.6
	-79.3%	-175.4%	-45.6%	130.1%		-76.7%	60.0%		117.0%
바른손	-7.8	-11.0	-7.9	17.6	-1.3	-0.2	-43.8	-460.6%	-44.0
	-144.1%	-2.9%	-1.1%	322.9%		-101.1%	-21800.0%		-299.5%
오로라월드	18.1	21.4	20.4	14.3	56.1	19.9	20.3	12.2%	40.2
	448.2%	637.6%	12.8%	-29.8%		39.1%	2.0%		87.9%
합계	-13.2	-15.9	-4.3	-128.0	-148.2	28.0	-8.5	35.4%	19.5
	-374.1%	73.3%	67.3%	-2,875.7%	93.0%	121.9%	-130.4%		222.3%

● 애니메이션/캐릭터 '11년 2분기는 약 9억원 영업적자를 나타내고 있으며, 상반기 영업이익은 약 19억원 수준으로 전년동기대비 222.3% 증가. '10년 4분기까지 적자상태에서 '11년 1분기에 잠시 호전되다가 2분기에 적자로 반전되었으며, 전분기대비 -130.4% 하락

- 오로라월드는 수출증가세가 유지되면서 '11년 2분기 및 상반기 영업이익규모는 약 20억원, 40억원으로 전년동기대비 12.2%, 87.9% 증가했으며 전분기대비 2.0% 상승

- 손오공은 '10년 4분기까지 영업적자 상태에서 '11년 1분기 이후 영업 흑자 기조를 유지하고 있으며 '11년 2분기 및 상반기 영업이익은 약 9억원, 15억원으로 전년동기대비 159.5%, 254.1% 증가했으며 전분기대비 39.4% 상승
 ※ 대원미디어는 '10년 4분기 이후 영업적자에서 영업흑자를 나타내고 있으며 '11년 2분기 영업이익 규모는 약 1억 6천만원 수준

<그림 3> '10년 2분기~'11년 2분기 애니메이션/캐릭터(상장사) 영업이익액 변동 (단위: 억원, %)



<표 7> '10년 2분기~'11년 2분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사별) 종사자수 변동 (단위: 명, %)

구분	2010년 종사자			2011년 종사자		전년동기대비 (2분기)
	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	
손오공	155	154	139	142	133	-14.2%
유진로봇	98	102	108	110	112	14.3%
대원미디어	106	106	110	133	123	16.0%
바른손	120	137	146	114	114	-5.0%
오로라월드	86	86	92	92	87	1.2%
합계	565	585	595	591	569	0.7%
	4.2%	3.5%	1.7%	-0.7%	-3.7%	

● 애니메이션/캐릭터 '11년 2분기 종사자수는 약 569명으로 전년동기대비 0.7% 증가했으나 전분기대비 -3.7% 하락

- 대원미디어 및 유진로봇의 '11년 2분기 종사자수는 123명, 112명으로 전년 동기대비 16.0%, 14.3% 증가하여 애니메이션/캐릭터 종사자수 증가세를 주도

※ 바른손 및 손오공 종사자수는 114명, 133명으로 전년동기대비 -5.0%, -14.2% 감소하고 있으며 전반적으로 '11년 1분기 이후 감소세를 보이고 있음

※ 오로라월드 '11년 2분기 종사자수는 87명으로 전년동기대비 변화가 거의 없음

<그림 4> '10년 2분기~'11년 2분기 애니메이션/캐릭터(상장사) 종사자 수 변동 (단위: 명, %)



1.2. 애니메이션/캐릭터산업 상장사 재무분석

□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 재무분석 변동 추이

<표 8> '10년 2분기~'11년 2분기 애니메이션/캐릭터(상장사) 재무분석 변동 추이

(단위: %, %p)

구분	2010년 2분기	2010년 3분기	2010년 4분기	2011년 1분기	2011년 2분기	2011년 2분기 전년동기증감
영업이익률	-2.3%	-0.7%	-16.8%	3.9%	-1.2%	1.1%p
부채비율	55.7%	55.9%	53.4%	54.3%	68.7%	13.0%p
유동비율	155.4%	156.4%	130.0%	140.1%	120.3%	△35.1%p

- 애니메이션/캐릭터 상장사 영업이익률은 '10년 4분기까지 영업손실상태에 있다가 '11년 1분기에 흑자로 전환되었지만 '11년 2분기에 적자로 반전되었으며 전년동기대비 1.1%p 적자상태가 약간 호전됨
- 부채비율은 '10년 3분기이후 하락추세를 보이다가 '11년 2분기는 상승세로 반전되었으며 전년동기대비 13.0%p 상승
- 유동비율은 '11년 1분기의 상승을 제외하고 '10년 1분기 이후 전반적인 하락세를 보이고 있으며 '11년 2분기 전년동기대비 35.1%p 하락

Ⅲ. 2011년 2분기 애니메이션/캐릭터산업 실태조사분석

1.1. 2011년 2분기 애니메이션/캐릭터산업 실태조사 분석

<표 9> '10년 1~4분기, '11년 1~2분기 애니메이션/캐릭터산업 규모(예측치)

(단위: 백만원, 명, %)

구분	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
	상반기	2,622,393	134,692	
	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
	2분기	1,799,425	93,557	23,467
	상반기	3,430,578	175,908	-
2분기 전년동기대비	35.8%	36.8%	5.2%	

구분	애니메이션 매출액(백만원)	애니메이션 수출액(백만원)	애니메이션 종사자(명)	
2010년	1분기	102,484	21,173	4,006
	2분기	108,895	24,752	4,128
	상반기	211,379	45,925	
	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
	2분기	145,299	36,837	4,421
	상반기	275,186	69,575	-
2분기 전년동기대비	33.4%	48.8%	7.1%	

● 캐릭터산업 '11년 2분기 매출액은 1조 7,994억원으로 전년동기대비 약 35.8% 증가

● 애니메이션산업 '11년 2분기 매출액은 1,452억원으로 전년동기대비 약 33.4% 증가

<표 10> '10년 1~4분기, '11년 1~2분기 애니메이션/캐릭터산업 투자관련 규모(예측치)
(단위: 백만원, %)

구 분		캐릭터 자체투자액(백만원)	캐릭터 외부투자액(백만원)	캐릭터 투자액 합계(백만원)
2010년	1분기	16,981	4,963	21,944
	2분기	19,663	5,315	24,978
	상반기	36,644	10,278	46,922
	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
	2분기	26,596	6,789	33,385
	상반기	50,467	13,027	63,494
2분기 전년동기대비		35.3%	27.7%	33.7%

구 분		애니메이션 자체투자액(백만원)	애니메이션 외부투자액(백만원)	애니메이션 투자액 합계(백만원)
2010년	1분기	7,892	6,321	14,213
	2분기	8,152	6,825	14,977
	상반기	16,044	13,146	29,190
	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
	2분기	8,823	8,677	17,500
	상반기	17,448	15,810	33,258
2분기 전년동기대비		8.2%	27.1%	16.8%

● 캐릭터산업 '11년 2분기 투자액은 333억원으로 전년동기대비 약 33.7% 증가

● 애니메이션산업 '11년 2분기 투자액은 175억원으로 전년동기대비 약 16.8% 증가

<표 11> '10년 1~4분기, '11년 1~2분기 애니메이션/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	37,240	2.9%
	2분기	1,324,831	38,920	2.9%
	상반기	2,622,393	76,160	2.9%
	3분기	1,536,938	40,420	2.6%
	4분기	1,620,058	56,640	3.5%
	합계	5,779,389	173,220	3.0%
2011년	1분기	1,631,153	56,230	3.4%
	2분기	1,799,425	50,340	2.8%
	상반기	3,430,578	106,570	3.1%

● 캐릭터산업 '11년 2분기 전체매출액 대비 상장사 비중은 약 2.8%로 전년동기 대비 0.1%p 및 전분기대비 약 0.6%p 감소

<표 12> '10년 1~4분기, '11년 1~2분기 애니메이션/캐릭터산업 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비교
(단위: 백만원, %)

구 분		캐릭터산업 전체 수출액 (백만원)	캐릭터 상장사 수출액 (백만원)	캐릭터산업 전체 대비 상장사 비중(%)
2010년	1분기	66,325	12,110	18.3%
	2분기	68,367	17,940	26.2%
	상반기	134,692	30,050	22.3%
	3분기	76,533	21,030	27.5%
	4분기	79,636	18,650	23.4%
	합계	290,861	69,730	24.0%
2011년	1분기	82,351	17,560	21.3%
	2분기	93,557	19,060	20.4%
	상반기	175,908	36,620	20.8%

구 분		애니메이션산업 전체 수출액 (백만원)	애니메이션 상장사 수출액 (백만원)	애니메이션산업 전체 대비 상장사 비중(%)
2010년	1분기	21,173	90	0.4%
	2분기	24,752	70	0.3%
	상반기	45,925	160	0.3%
	3분기	28,661	30	0.1%
	4분기	32,597	190	0.6%
	합계	107,183	380	0.4%
2011년	1분기	32,738	470	1.4%
	2분기	36,837	1,370	3.7%
	상반기	69,575	1,840	2.6%

● 캐릭터산업 '11년 2분기 전체수출액 대비 상장사 비중은 약 20.4%로 전년동기 대비 약 5.8%p 및 전분기대비 약 0.9%p 감소

● 애니메이션산업 '11년 2분기 전체수출액 대비 상장사 비중은 약 3.7%로 전년동기 대비 약 3.4%p 및 전분기대비 약 2.3%p 증가

2011년 2분기 콘텐츠산업 동향분석보고서(애니메이션/캐릭터산업편)

집필진

한국콘텐츠진흥원

감 수 이동욱 (전략정책 본부장), 노준석 (산업분석팀 팀장)
책임집필 김은정 (산업분석팀 선임연구원)

발 행 인 이 재 응

발 행 일 2011년 09월 20일

발 행 처 한국콘텐츠진흥원

서울시 마포구 상암동 1602 문화콘텐츠센터(12층)

본 보고서는 한국콘텐츠진흥원(<http://www.kocca.kr>)의 <콘텐츠지식/산업동향/콘텐츠산업통계정보>에 게재되는 보고서로 인용하실 때에는 반드시 출처를 밝혀 주시기 바랍니다.

(문의) 산업분석팀 김은정 (02-3153-3021/ejkim@kocca.kr)