

2011년 3분기 콘텐츠산업 동향분석보고서 (애니/캐릭터산업편)

2011. 12



I. 2011년 3분기 애니/캐릭터산업 INSIGHT

1.1. 애니/캐릭터산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

- 애니메이션/캐릭터 산업의 '11년 3분기 매출규모를 살펴보면, 애니메이션 산업은 약 1,416억원이며 캐릭터 산업은 1조 7,736억원으로 애니메이션산업 성장사 매출액 비중은 6.6%, 캐릭터 산업 성장사 매출액 비중은 3.3%를 차지하는 것으로 나타남
 - 애니메이션/캐릭터 성장사 매출액 분석을 살펴보면, '11년 3분기 전년동기대비 10.5% 성장하였으며 전분기대비 5.6% 하락하였으며 애니메이션 CBI 분석 결과 3분기 107로 양호하며 캐릭터CBI 분석 결과 3분기 115로 양호함
- 애니메이션/캐릭터산업의 '11년 3분기 수출규모를 살펴보면, 애니메이션은 약 383억원이며 캐릭터는 약 1,057억원으로 애니메이션 성장사 수출액 비중은 1.9%이며 캐릭터 성장사 수출액 비중은 17.0%를 차지하는 것으로 나타남
 - 애니메이션/캐릭터 성장사 수출액 분석을 살펴보면, '11년 3분기 전년동기 대비 12.2% 하락하였고 전분기대비 8.4% 하락하였으며, CBI 분석 결과 애니메이션은 101, 캐릭터는 123으로 나타남

□ 고용부문

- 애니메이션/캐릭터산업의 '11년 3분기 고용규모를 살펴보면, 애니메이션은 4,593명, 캐릭터는 25,663명이며 애니메이션 성장사 고용 비중은 2.8%, 캐릭터 성장사 고용 비중은 1.0%를 차지하는 것으로 나타남
 - 애니메이션/캐릭터 성장사 고용 분석을 살펴보면, '11년 3분기 전년동기대

비 0.0% 이고 전분기대비 2.8% 상승하였으며, CBI 분석 결과 3분기 애니메이션 98이며 캐릭터 99로 호조임

□ 애니메이션/캐릭터산업 2011년 4분기 전망

- 애니메이션/캐릭터산업 4분기 매출CBI는 각각 113, 111, 수출CBI 114, 129로 호조를 보일 것으로 예상됨
 - 국내외적으로 경쟁력을 보유한 “뽀로로”, “로보카폴리”, “방귀대장 뽕뽕이”, “캐니멀” 등 국산 캐릭터를 이용한 봉제인형, 로봇, 플라스틱 완구 등 어린이 수요에 부응한 다양한 상품 출시 및 판매로 매출 상승이 이루어지고 있음
 - * 2011년 11월에 개최된 '2011 서울 토이앤 게임쇼'에서 새로운 신규 완구 캐릭터가 선보임 (손오공 “쥬블스”, 오로라월드 “유후와 친구들” 등)
 - 국내 캐릭터상품의 수출 증대가 활발히 이루어지고 있으며, 특히 미국, 유럽 등 주력시장 뿐만 아니라, 중국 및 인도 등 신흥시장으로 수요가 점진적으로 증대 될 것으로 전망됨
 - * 국내 선도 완구업체인 오로라월드는 해외 대형 완구업체 인수를 추진하고 있으며, 이는 다양한 해외 수요 부응 및 브랜드 이미지 제고를 위해 해외 시장 개척을 진행 하고 있음
 - 완성도 높은 국내 애니메이션의 해외 수출이 활발히 이루어지고 있으며, 특히 기획단계부터 저연령층을 목표로한 스토리와 캐릭터로 제작된 애니메이션의 선호도가 증대되고 있는 상황임
 - * “캐니멀”은 지난 3월 첫 방송해 동시간대 시청률 1위를 달성했으며 11월 27일 싱가포르, 필리핀 등 아시아 14개국에서 일제히 방송함
 - 국내 극장애니메이션 최초로 220만 관객을 돌파한 “마당을 나온 암탉”이 2011년 11월 2일부터 9일까지 열린 “아메리칸 필름마켓”에서 이탈리아 등 유럽 각국과 브라질 등을 포함해 40여 국가에 판매되는 성과를 거둠
 - * 중국에서 개봉한 이후 약 400만 위안(한화 약 8억원)의 수입을 달성함
 - 국내 TV 애니메이션 성공작 출현에 따른 국내 방송사들의 직접제작 투자로 해외 시장 진출 기회가 확대될 것으로 전망됨
 - * “뽕뽕하우스”는 한국 애니메이션 최초로 미국 케이블 TV 어린이 전문방송사인 “니켈로디언”

- 2 -

과 방영계약을 맺음

- 전 세계적인 3D 애니메이션 수요 증가로 국내 애니메이션 제작업체들도 3D 기술에 기반한 작품 제작을 증대하고 있는 상황임
- 애니메이션/캐릭터산업 '11년 4분기 고용CBI는 각각 104, 99로 호조
 - 애니메이션산업은 국내외 시장 환경이 개선됨에 따라 국내 애니메이션의 작품 수요가 증대되고 있으며, 이로 인한 기획 및 제작 부분의 인력 수요가 확대될 것으로 전망됨.
 - 캐릭터산업은 해외 시장 확대에 따라 기존 기획 및 제작 인력의 수요뿐 아니라 산업이해도가 높은 해외 마케팅 인력의 필요성이 증대될 것으로 예상됨

<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
2012년 1분기	110	112	103	102	106	107

- '11년 4분기 애니메이션은 3분기에 비해 매출, 수출, 자금사정 등 전반적으로 상승세가 지속될 것으로 전망됨
- '12년 1분기는 '11년 4분기의 호조세를 이어가나 전반적으로 상승세는 약간 주춤 할 것으로 예상됨

- 3 -

<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
2011년 4분기	111	129	96	99	97	106
2012년 1분기	111	131	97	99	96	107

- '11년 4분기 캐릭터 산업은 3분기 대비 수출은 상승하나 매출은 다소 하락할 것으로 전망됨
- '12년 1분기는 '11년 4분기의 호조세를 이어가며 특히 수출의 호조세는 지속될 것으로 전망됨

II. 2011년 3분기 애니/캐릭터산업 성장사 분석

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

□ 애니/캐릭터산업 성장사 경영실적 변동 추이

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

(단위: 억원, 명, %)

구분	2010년				2011년				
	3분기 (전기대비)	3분기누적 (전년동기)	4분기 (전기대비)	2010년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기누적 (전년동기)	
매출액	616.6	1,741.3	760.7	2,502.2	715.1	721.7	681.3	10.5%	2,118.1
	8.3%	11.2%	23.4%	12.9%	-6.0%	0.9%	-5.6%		21.6%
영업이익	-4.3	-20.2	-128.0	-148.2	28.0	-8.5	-6.0	-39.5%	13.0
	67.3%	78.3%	-2,875.7%	-93.0%	121.9%	-130.4%	29.4%		167.2%
수출액	213.3	515.3	188.4	703.7	180.3	204.3	187.2	-12.2%	571.8
	18.5%	33.8%	-11.7%	35.7%	-4.3%	13.3%	-8.4%		11.0%
종사자수	585	-	595	-	591	569	585	0.0%	-
	3.5%	-	1.7%	-	-0.7%	-3.7%	2.8%		-

- 4 -

<표 4> '10년 3분기~'11년 3분기 애니/캐릭터산업(성장사별) 매출액 변동

(단위: 억원, %)

구분	2010년 매출액				2011년 매출액				
	3분기 (전기대비)	3분기누적 (전년동기)	4분기 (전기대비)	2010년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기누적 (전년동기)	
손오공	138.1	465.7	261.4	727.1	160.7	147.2	150.2	8.8%	458.1
	-15.4%	29.1%	89.3%	22.0%	-38.5%	-8.4%	2.0%		-1.6%
유진모봇	52.5	149.3	65.1	214.4	43.2	77.6	71.3	35.8%	192.1
	-10.1%	43.4%	24.0%	53.0%	-33.6%	79.6%	-8.1%		28.7%
대원미디어	159.9	426.4	129.2	555.6	109.6	140.7	93.8	-41.3%	344.1
	31.1%	-19.1%	-19.2%	-19.8%	-15.1%	28.4%	-33.3%		-19.3%
바른손	43.9	168.5	100.6	269.1	222.9	175.2	187.7	327.6%	585.8
	1.2%	-15.0%	129.2%	1.6%	121.6%	-21.4%	7.1%		247.7%
오로라월드	222.2	531.6	204.4	736.0	178.7	181.0	178.3	-19.8%	538.0
	21.8%	41.1%	-8.0%	40.9%	-12.6%	1.3%	-1.5%		1.2%
합계	616.6	1,741.3	760.7	2,502.2	715.1	721.7	681.3	10.5%	2,118.1
	8.3%	11.2%	23.4%	12.9%	-6.0%	0.9%	-5.6%		21.6%

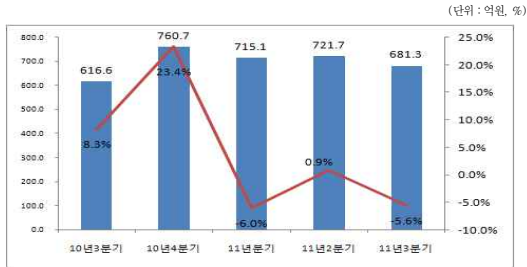
● 애니메이션 및 캐릭터 '11년 3분기 및 3분기누적 전년동기대비 매출액은 10.5%, 21.6% 성장했으나, 전분기대비 -5.6% 하락

- '10년 2분기 이후 전반적으로 상승세를 유지하다가 '11년 1분기이후 등락을 보이고 있음. 매출 전체규모는 '10년 4분기의 90% 수준으로 매출액 성장 정체
- 매출액 100억이 넘는 대형 캐릭터업체 중 손오공은 '11년 3분기 및 3분기누적 전년동기대비 8.8% 증가, -1.6% 감소했으며, 전분기대비 2.0% 상승. 오로라월드는 전년동기대비 -19.8% 감소, 1.2% 증가했으며 전분기대비 -1.5% 하락
 - * 손오공의 '11년 3분기누적 매출구조는 캐릭터완구 및 게임 96.0%, 애니메이션 2.8%, 온라인매출 1.2%로 구성되어 있으며 매출의 약 98% 이상이 국내에서 발생하는 내수업체로서 캐릭터 등 일부 품목의 해외수출이 발생하고 있으나 비중은 낮은 수준
 - * 오로라월드는 국내 내수시장 1위 업체로서 자체디자인연구소 구축 및 글로벌 네트워크를 활용해 국내외 시장개척 및 확대를 모색. '11년 3분기누적 매출구조는 제품 등 상품매출 97.8%(97.5%)*1), 라이선스 수수료 1.0%(1.3%), 기타매출 1.2%(1.2%)로 구성되어 있으며 수출이 90% 이상을 차지. '11년 1분기이후 상품매출 비중의 상승이 나타남
- 애니메이션 업체 중 대원미디어는 '11년 3분기 및 3분기누적 매출액은 전년 동기대비 -41.3, -19.3% 감소했으며 전분기대비 -33.3% 하락
 - * 대원미디어는 국내 애니메이션 및 캐릭터산업의 선두기업으로서 자체 보유 및 수입 캐릭터

1) 괄호는 2011년 2분기 매출비중

의 국내외 라이선싱과 머천다이징 사업을 국내 내수 위주로 추진하고 있으며, 수출비중이 1%대로 낮은 수준. 판매경로는 창작에나메이션 등 창작매출과 게임기 등 대리매출 비율이 약 68:32(65 : 35)²⁾ 수준으로 '10년 4분기 이후 제품매출의 비중 확대추세

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



<표 5> '10년 3분기~'11년 3분기 애니/캐릭터산업(상장사별) 수출액 변동

(단위: 억원, %)

구분	2010년 수출액				2011년 수출액				
	3분기 (전기대비)	3분기누적 (전년동기)	4분기 (전기대비)	2010년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)
손오공	2.9	13.7	2.8	16.5	2.1	3.0	2.0	-31.0%	7.1
	-56.0%	-10.0%	-3.4%	-12.4%	-25.0%	42.9%	-33.3%		-48.2%
유진로봇	4.0	17.1	14.1	31.2	13.6	25.5	16.9	322.5%	56.0
	-49.9%	5.0%	252.5%	41.8%	-3.5%	87.5%	-33.7%		227.5%
대원미디어	3.0	4.5	1.9	6.4	4.7	13.7	7.2	140.0%	25.6
	361.5%	-66.1%	-36.7%	-61.2%	147.4%	191.5%	-47.4%		468.9%
바란스	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
오로라월드	203.4	480.0	169.6	649.6	159.9	162.1	161.1	-20.8%	483.1
	23.4%	41.1%	-16.6%	40.9%	-5.7%	1.4%	-0.6%		0.6%
합계	213.3	515.3	188.4	703.7	180.3	204.3	187.2	-12.2%	571.8
	18.5%	33.8%	-11.7%	35.7%	-4.3%	13.3%	-8.4%		11.0%

- 애니/캐릭터 '11년 3분기 및 3분기누적 수출액은 약 187억원, 571억원으로 전년동기대비 -12.2% 감소 및 11.0% 성장했으며 전분기대비 -8.4% 하락
- '11년 3분기 및 3분기누적 수출액 비중은 7.1%, 7.7%

2) 괄호는 2011년 2분기 매출비중

- 애니/캐릭터는 '10년 1분기 이후 등락을 보이면서 '11년 3분기는 하락세
- 오로라월드 '11년 3분기 및 3분기누적 수출액은 약 161억원, 483억원으로 전년동기대비 -20.8% 감소, 0.6% 증가. 전분기대비 -0.6% 하락. 이는 '10년도 하반기부터 이어진 유럽 금융위기 등 해외경기 불확실성이 관련 수요 증가 저해요인으로 작용
- * 유진로봇 '11년 3분기 및 3분기누적 수출액은 약 17억, 56억원으로 전년동기대비 322.5%, 227.5% 증가했으며, 전분기대비 -33.7% 하락
- 대원미디어의 '11년 3분기 및 3분기누적 수출액은 약 7억원, 25억원으로 전년동기대비 비교적 높은 성장을 했으나 규모는 전분기에 비해 낮은 수준을 보임
- * 손오공 '11년 3분기 및 3분기누적 수출액은 약 2억원, 7억원으로 전년동기대비 -31.0%, -48.2% 감소했으며 전분기대비 -33.3% 하락

<그림 2> '10년 3분기~'11년 3분기 애니/캐릭터(상장사) 수출액 변동

(단위: 억원, %)



<표 6> '10년 3분기~'11년 3분기 애니/캐릭터산업(상장사별) 영업이익액 변동

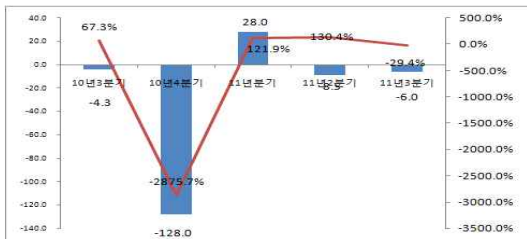
(단위: 억원, %)

구분	2010년 영업이익				2011년 영업이익				
	3분기 (전기대비)	3분기누적 (전년동기)	4분기 (전기대비)	2010년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)
손오공	-3.6	-13.9	-167.7	-181.6	6.6	9.2	1.3	136.1%	17.1
	76.7%	81.1%	-4559.6%	-263.9%	103.9%	39.4%	-85.9%		223.4%
유진로봇	1.1	0.3	3.6	3.9	0.7	4.2	2.9	163.6%	7.8
	-40.0%	101.4%	224.2%	111.2%	-80.4%	500.0%	-31.0%		2,238.9%
대원미디어	-14.3	-29.6	4.3	-25.3	1.0	1.6	-8.8	38.5%	-6.2
	-45.6%	-283.9%	130.1%	-606.0%	-76.7%	60.0%	-650.0%		79.1%
바론손	-7.9	-18.9	17.6	-1.3	-0.2	-43.8	-10.1	27.8%	-54.1
	-1.1%	24.9%	322.9%	95.3%	-101.1%	-21,800.0%	-76.9%		186.1%
오로라월드	20.4	41.8	14.3	56.1	19.9	20.3	8.7	-57.4%	49.0
	12.8%	229.1%	-29.8%	82.7%	39.1%	2.0%	-57.1%		17.3%
합계	-4.3	-20.2	-128.0	-148.2	28.0	-8.5	-6.0	-39.5%	13.6
	67.3%	78.3%	-2,875.7%	-93.0%	121.9%	-130.4%	29.4%		167.2%

- 애니/캐릭터 '11년 3분기는 약 6억원 영업적자를 나타내고 있으며, 3분기누적 영업이익은 약 14억원수준으로 전년동기대비 -167.2% 증가. '10년 4분기까지 적자상태가 '11년 1분기에 흑자로 전환되었으나, 2분기부터 영업적자 상태를 나타냄. '11년 3분기 전분기대비 -29.4% 하락
 - 오로라월드는 수출증가세가 감소하면서 '11년 3분기 및 3분기누적 영업이익규모는 약 9억원, 49억원으로 전년동기대비 -57.4%감소, 17.3% 증가했으며 전분기대비 -57.1% 하락
 - 손오공은 '10년 4분기까지 영업적자에서 '11년 1분기이후 영업흑자 기조를 유지하고 있으나 규모는 다소 하락하고 있으며 '11년 3분기 및 3분기누적 영업이익은 약 1억원, 17억원으로 전년동기대비 -136.1%, -223.4% 감소했으며 전분기대비 -85.9% 하락
 - ※ 대원미디어는 '10년 4분기 이후 영업적자에서 영업흑자를 보이다가 '11년 3분기에 이르러 영업적자로 반전

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

(단위: 억원, %)



<표 7> '10년 3분기~'11년 3분기 애니/캐릭터산업(상장사별) 종사자수 변동

(단위: 명, %)

구분	2010년 종사자		2011년 종사자			전년동기대비 (3분기)
	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	
손오공	154	139	142	133	140	-9.1%
	-0.6%	-9.7%	2.2%	-6.3%	5.3%	
유진로봇	102	108	110	112	112	9.8%
	4.1%	5.9%	1.9%	1.8%	0.0%	
대원미디어	106	110	133	123	128	20.8%
	0.0%	3.8%	20.9%	-7.5%	4.1%	
바론손	137	146	114	114	118	-13.9%
	14.2%	6.6%	-21.9%	0.0%	3.5%	
오로라월드	86	92	92	87	87	1.2%
	0.0%	7.0%	0.0%	-5.4%	0.0%	
합계	585	595	591	569	585	0.0%
	3.5%	1.7%	-0.7%	-3.7%	2.8%	

- 애니/캐릭터 '11년 3분기 종사자수는 약 585명으로 전년동기대비 변화없으며 전분기대비 2.8% 상승
 - 대원미디어 및 유진로봇의 '11년 3분기 종사자수는 128명, 112명으로 전년동기대비 9.8%, 20.8% 증가
 - ※ 바론손 및 손오공 종사자수는 118명, 140명으로 전년동기대비 -13.9%, -9.1% 감소했으며 '11년 1분기 이후 전반적인 감소 추세를 나타내고 있음
 - ※ 오로라월드 '11년 3분기 종사자수는 87명으로 전년동기대비 변화가 거의 없음

<그림 4> '10년 3분기~'11년 3분기 애니/캐릭터(상장사) 종사자 수 변동



1.2. 애니/캐릭터산업 상장사 재무분석

□ 애니/캐릭터산업 상장사 재무분석 변동 추이

<표 8> '10년 3분기~'11년 3분기 애니/캐릭터(상장사) 재무분석 변동 추이

구분	2010년 3분기	2010년 4분기	2011년 1분기	2011년 2분기	2011년 3분기	2011년 3분기 전년동기증감
영업이익률	-0.7%	-16.8%	3.9%	-1.2%	-0.9%	△0.2%p
부채비율	55.9%	53.4%	54.3%	68.7%	67.6%	11.7%p
유동비율	156.4%	130.0%	140.1%	120.3%	135.3%	△21.1%p

- 애니/캐릭터 상장사 영업이익률은 '10년 4분기까지 영업손실상태에서 '11년 1분기에 흑자로 전환되었으나 '11년 2분기 부터 적자를 보이고 있으며 전년동기대비 -0.2%p 하락
- 부채비율은 '10년 3분기이후 하락추세를 보이다가 '11년 2분기 부터 상승세 보이고 있으며 전년동기대비 11.7%p 상승
- 유동비율은 '11년 1분기의 상승을 제외하고 전반적인 하락세를 보이다가 '11년 3분기는 전분기대비 15.0%p 상승했으나, 전년동기대비 -21.1%p 하락

III. 2011년 3분기 애니/캐릭터산업 실태조사분석

2.1. 2011년 3분기 애니/캐릭터산업 실태조사 분석

<표 9> '10년 1~4분기, '11년 1~3분기 애니/캐릭터산업 규모(예측치)

(단위: 백만원, 명, %)

구분	캐릭터 매출액(백만원)	캐릭터 수출액(백만원)	캐릭터 종사자(명)	
2010년	1분기	1,323,436	72,857	23,851
	2분기	1,351,590	75,100	24,237
	3분기	1,570,865	84,071	24,417
	4분기	1,651,006	87,479	25,102
	합계	5,896,897	319,507	-
2011년	1분기	1,660,930	90,453	25,157
	2분기	1,837,760	102,755	25,592
	3분기	1,773,677	105,732	25,663
	3분기 전분기대비	-3.5%	2.9%	0.3%
3분기 전년동기대비	12.9%	25.8%	5.9%	

구분	애니메이션 매출액(백만원)	애니메이션 수출액(백만원)	애니메이션 종사자(명)	
2010년	1분기	108,709	22,116	4,098
	2분기	115,085	25,854	4,218
	3분기	149,601	29,938	4,322
	4분기	141,004	34,049	4,349
	합계	514,399	111,957	-
2011년	1분기	136,602	34,185	4,414
	2분기	152,525	38,458	4,507
	3분기	141,607	38,315	4,593
	3분기 전분기대비	-7.2%	-0.4%	1.9%
3분기 전년동기대비	-5.3%	28.0%	8.9%	

- 캐릭터산업 '11년 3분기 매출액은 1조 7,773억원으로 전년동기대비 약 12.9% 증가
- 애니메이션산업 '11년 3분기 매출액은 1,416억 원으로 전년동기대비 약 5.3% 감소

<표 10> '10년 1~4분기, '11년 1~3분기 에니/캐릭터산업 투자관련 규모(예측치)
(단위: 백만원, %)

구 분		캐릭터	캐릭터	캐릭터
		자체투자액(백만원)	외부투자액(백만원)	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
	2분기	26,596	6,789	33,385
	3분기	28,434	7,338	35,772
3분기 전년동기대비		6.9%	8.1%	7.1%
3분기 전년동기대비		41.3%	32.6%	39.4%

구 분		에니메이션	에니메이션	에니메이션
		자체투자액(백만원)	외부투자액(백만원)	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
	2분기	8,823	8,677	17,500
	3분기	8,965	10,375	19,340
3분기 전년동기대비		1.6%	19.6%	10.5%
3분기 전년동기대비		11.6%	37.7%	24.2%

- 캐릭터산업 '11년 3분기 투자액은 357억 원으로 전년동기대비 약 39.4% 증가
- 에니메이션산업 '11년 3분기 투자액은 193억 원으로 전년동기대비 약 24.2% 증가

<표 11> '10년 1~4분기, '11년 1~3분기 에니/캐릭터산업 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비교
(단위: 백만원, %)

구 분		캐릭터산업 전체 매출액	캐릭터 상장사 매출액	캐릭터산업 전체 대비
		(백만원)	(백만원)	상장사비중(%)
2010년	1분기	1,323,436	41,080	3.1%
	2분기	1,351,590	44,760	3.3%
	3분기	1,570,865	45,670	2.9%
	4분기	1,651,006	63,150	3.8%
	합계	5,896,897	194,660	3.3%
2011년	1분기	1,660,930	60,550	3.6%
	2분기	1,837,760	58,100	3.2%
	3분기	1,773,677	58,750	3.3%

구 분		에니메이션산업 전체 매출액	에니메이션산업 상장사 매출액	에니메이션산업 전체 대비
		(백만원)	(백만원)	상장사비중(%)
2010년	1분기	108,709	14,460	13.3%
	2분기	115,085	12,190	10.6%
	3분기	149,601	15,990	10.7%
	4분기	141,004	12,920	9.2%
	합계	514,399	55,560	10.8%
2011년	1분기	136,602	10,960	8.0%
	2분기	152,525	14,070	9.2%
	3분기	141,607	9,380	6.6%

- 캐릭터산업 '11년 3분기 전체매출액 대비 상장사 비중은 약 3.3%로 전년동기 대비 0.4%p 및 전분기대비 약 0.1%p 증가
- 에니메이션산업 '11년 3분기 전체매출액 대비 상장사 비중은 약 6.6%로 전년 동기대비 4.1%p 및 전분기대비 약 2.6%p 감소

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

구 분		캐릭터산업 전체 수출액	캐릭터 상장사 수출액	캐릭터산업 전체 대비
		(백만원)	(백만원)	상장사비중(%)
2010년	1분기	72,857	12,110	16.6%
	2분기	75,100	17,940	23.9%
	3분기	84,071	21,030	25.0%
	4분기	87,479	18,650	21.3%
	합계	319,507	69,730	21.8%
2011년	1분기	90,453	17,560	19.4%
	2분기	102,755	19,060	18.5%
	3분기	105,732	18,000	17.0%

구분	에너지산업 전체 수출액 (백만원)	에너지산업 상장사 수출액 (백만원)	에너지산업 전체 대비 상장사비중(%)	
2010년	1분기	22,116	90	0.4%
	2분기	25,854	70	0.3%
	3분기	29,938	30	0.1%
	4분기	34,049	190	0.6%
	합계	111,957	380	0.6%
2011년	1분기	34,185	470	1.4%
	2분기	38,458	1,370	3.6%
	3분기	38,315	720	1.9%

- 캐리어산업 '11년 3분기 전체수출액 대비 상장사 비중은 약 17.0%로 전년동기대비 약 8.0%p 및 전분기대비 약 1.5%p 감소
- 에너지산업 '11년 3분기 전체수출액 대비 상장사 비중은 약 1.9%로 전년 동기대비 약 1.8%p 증가 및 전분기대비 약 1.7%p 감소

2011년 3분기 콘텐츠산업 동향분석보고서(애니/캐릭터산업편)

김필진

한국콘텐츠진흥원

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

외부집필

정우석 박사 (21세기경제학연구소), 이강년 선임연구원 (21세기경제학연구소),
박성만 팀장 (메이븐스퀘어), 김애경 선임연구원 (메이븐스퀘어)

발행인 이재웅

발행일 2011년 12월 20일

발행처 한국콘텐츠진흥원

서울시 마포구 상암동 1602 문화콘텐츠센터(12층)

ISBN : 978-89-6514-003-0

가격 : 비매품

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)
산업분석팀 유은영 (02-3153-3022/eyyoo@kocca.kr)