

2011년 4분기
콘텐츠산업 동향분석보고서
(애니/캐릭터산업편)

2012. 4

한국콘텐츠진흥원



KOREA
CREATIVE CONTENT
AGENCY



1.1. 애니/캐릭터산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

- 애니메이션/캐릭터 산업의 '11년 4분기 매출규모를 살펴보면, 애니메이션 산업은 약 1,205억원이며 캐릭터 산업은 1조 9,425억원으로 애니메이션산업 상장사 매출액 비중은 8.4%, 캐릭터 산업 상장사 매출액 비중은 3.7%를 차지하는 것으로 나타남
 - 애니메이션/캐릭터 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '11년 4분기 전년동기대비 8.5% 성장하였고 전분기대비 21.0% 증가하였으며 애니메이션 CBI 분석 결과 4분기 113으로 양호하며 캐릭터CBI 분석 결과 4분기 111로 양호함
- 애니메이션/캐릭터산업의 '11년 4분기 수출규모를 살펴보면, 애니메이션은 약 395억원이며 캐릭터는 약 1,256억원으로 애니메이션 상장사 수출액 비중은 1.1%이며 캐릭터 상장사 수출액 비중은 17.0%를 차지하는 것으로 나타남
 - 애니메이션/캐릭터 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '11년 4분기 전년동기 대비 15.8% 상승하였고 전분기대비 15.0% 증가하였으며, CBI 분석 결과 애니메이션은 114, 캐릭터는 129로 양호함

□ 고용부문

- 애니메이션/캐릭터산업의 '11년 4분기 고용규모를 살펴보면, 애니메이션은 4,672명, 캐릭터는 26,598명이며 애니메이션 상장사 고용 비중은 4.4%, 캐릭터 상장사 고용 비중은 1.7%를 차지하는 것으로 나타남
 - 애니메이션/캐릭터 상장사 고용 분석을 살펴보면, '11년 4분기 전년동기대비 10.9% 증가하였고 전분기대비 12.8% 상승하였으며, CBI 분석 결과 4분

기 애니메이션 104이며 캐릭터 99로 호조임

□ 애니메이션/캐릭터산업 2012년 1분기 전망

● 애니메이션/캐릭터산업 1분기 매출CBI는 각각 110, 111, 수출CBI 112, 131로 호조를 보일 것으로 예상됨

- 전통적 성수기와 맞물리면서 “뽀로로”, “로보카폴리”, “방귀대장 뽕뽕이”, “캐니멀” 등 경쟁력을 보유한 캐릭터완구의 대형 마트 등에서 점유율이 증가하고 있음

※ 주 구매결정자인 부모들의 국산 캐릭터들에 대한 교육적 효과 및 인지도 제고 등으로 외산 캐릭터에 비해 높은 선호도를 보임

※ “로보카폴리”는 2011년 약 250만개가 판매되어 국내 캐릭터의 경쟁력을 제고함

- 국내 유명 캐릭터를 사용한 테마파크의 실적호조가 이루어지고 있으며, 이러한 사례를 기반으로 다양한 테마파크 기획이 추진 될 것으로 전망됨

※ “뽀로로테마파크”는 2011년 매출 56억원을 달성하였으며, 순이익은 12억원으로 약 21.4%의 순이익률을 기록함

- 완성도 높은 국내 캐릭터상품의 기존 미국, 유럽지역뿐만 아니라 신흥시장인 중국, 인도 등으로 수요 확대가 전망됨

※ “뽕”의 중국 및 인도네시아 등에 대한 라이선싱계약 체결, “로보카폴리”는 유럽 라이선싱업체와 계약을 체결함으로써 매출 증대가 예상됨

- 국내 흥행된 애니메이션의 해외진출에 따른 국내 애니메이션 인지도 제고와 3D 제작 환경 확대에 따라 창작 애니메이션 및 OEM 제작 수요 증대가 예상되며 전반적인 매출증대가 전망됨

※ “점박이 : 한반도의 공룡 3D”은 2012년 초에 개봉이후 총 관객 100만 명이 동원되었으며, 해외 33개국에 선판매됨

- 2011년 해외에서 작품성과 시장성을 인정받은 국내 창작 애니메이션들이 해외자본 유치 등 창작환경이 개선되어 제작 증대가 전망됨

※ “다이노 타임”은 2012년 10월 북미 지역에서 개봉될 예정이며, 이는 기획단계부터 북미진출을 염두에 두고 제작하였음.

※ 대원미디어가 제작한 “곤”, “뚜비뚜비눈보리”, “모지스” 등은 자체제작을 통해 일본 등 아시

이권 시장에 수출될 것으로 예상됨

※ “마당을 나온 암탉”은 이탈리아 등 유럽 각국과 브라질 등을 포함해 40여개 국가에 판매되는 성과를 거둠

● 애니메이션/캐릭터산업 '12년 1분기 고용CBI는 각각 102, 99로 호조

- 애니메이션산업은 해외합작 및 자본유치를 통한 국내외 제작환경이 개선되어 창작 기획 및 제작 관련 인력을 중심으로 확대될 것으로 전망됨
- 캐릭터산업은 국내 인지도 제고 및 해외 시장 확대에 따른 경쟁력 제고로 제작 인력과 함께 해외 시장 이해도가 높은 마케팅 인력 수요가 증대될 것으로 예상됨

<표 1> 애니메이션산업 부문별 CBI

구분	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
2012년 2분기	110	111	102	101	105	106

- '12년 1분기 애니메이션은 '11년 4분기에 비해 전반적으로 약간 하락하였으나, 수출 증가에 따른 매출 호조가 이어질 것으로 전망됨
- '12년 2분기는 '12년 1분기의 호조세를 이어가나 전반적으로 상승세는 약간 주춤할 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
2012년 1분기	111	131	97	99	96	107
2012년 2분기	113	131	98	101	99	108

- '12년 1분기 캐릭터 산업은 '11년 4분기 대비 수출은 상승하나 자금사정은 다소 하락할 것으로 전망됨
- '12년 2분기는 '12년 1분기의 호조세를 이어가며 특히 매출과 수출의 호조세는 지속될 것으로 전망됨

Ⅱ. 2011년 4분기 애니/캐릭터산업 상장사 분석

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

□ 애니/캐릭터산업 상장사 경영실적 변동 추이

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

(단위: 억원, 명, %)

구분	2010년		2011년					
	4분기 (전기대비)	2010년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	4분기 (전년동기)
매출액	760.0	2,500.2	715.1	721.7	681.3	824.5	2,942.6	8.5%
	23.5%	12.8%	-5.9%	0.9%	-5.6%	21.0%	17.7%	
영업이익	-148.5	-160.7	28.5	-8.5	-6.0	-10.8	3.2	92.7%
	-1,787.5%	109.2%	119.2%	-129.8%	29.4%	-80.0%	102.0%	
수출액	188.4	707.7	182.8	206.4	189.8	218.2	797.2	15.8%
	-11.7%	36.5%	-3.0%	12.9%	-8.0%	15.0%	12.6%	
종사자수	595		591	569	585	660		10.9%
	1.7%		-0.7%	-3.7%	2.8%	12.8%		

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

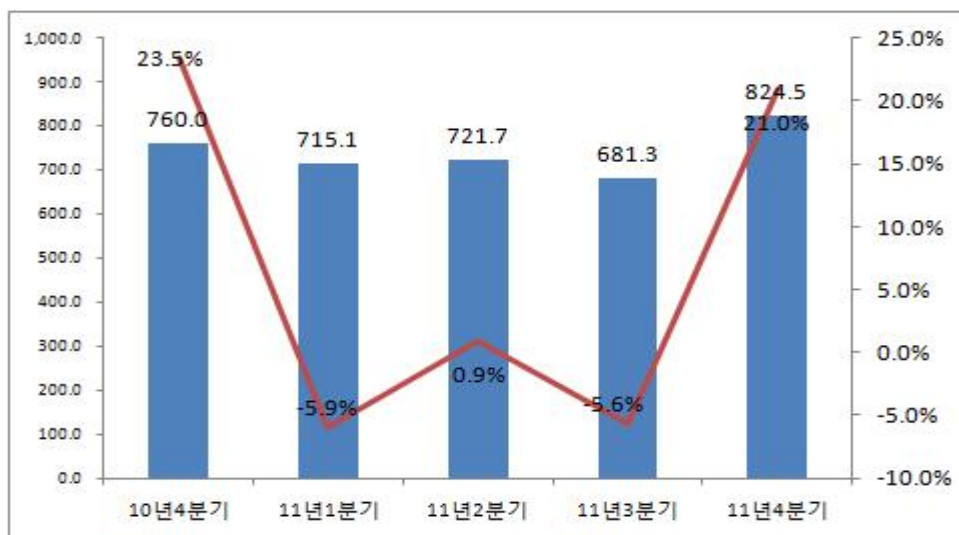
(단위: 억원, %)

구분	2010년 매출액		2011년 매출액					
	4분기 (전기대비)	2010년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	4분기 (전년동기)
손오공	261.4	727.1	160.7	147.2	150.2	259.5	717.6	-0.7%
	89.3%	22.0%	-38.5%	-8.4%	2.0%	72.8%	-1.3%	
유진로봇	64.5	213.2	43.2	77.6	71.3	54.4	246.5	-15.7%
	22.9%	52.2%	-33.0%	79.6%	-8.1%	-23.7%	15.6%	
대원미디어	129.1	555.6	109.6	140.7	93.8	101.0	445.1	-21.8%
	-19.3%	-19.8%	-15.1%	28.4%	-33.3%	7.7%	-19.9%	
바른손	100.6	268.3	222.9	175.2	187.7	192.6	778.4	91.5%
	136.2%	1.3%	121.6%	-21.4%	7.1%	2.6%	190.1%	
오로라월드	204.4	736.0	178.7	181.0	178.3	217.0	755.0	6.2%
	-8.0%	40.9%	-12.6%	1.3%	-1.5%	21.7%	2.6%	
합계	760.0	2,500.2	715.1	721.7	681.3	824.5	2,942.6	8.5%
	23.5%	12.8%	-5.9%	0.9%	-5.6%	21.0%	17.7%	

- 애니메이션 및 캐릭터 '11년 4분기 전년동기대비 매출액은 8.5% 성장했으며, 전분기대비 21.0% 상승

- '10년에는 전반적으로 상승세를 유지하다가 '11년 1분기 이후 등락을 보이고 있음. 매출 전체규모는 전분기대비 다소 높은 상승을 보임
- 매출액 100억이 넘는 대형 캐릭터업체 중 손오공은 '11년 4분기 전년동기 대비 -0.7% 감소했으나, 전분기대비 72.8% 상승. 오로라월드는 전년동기 대비 6.2% 증가했으며 전분기대비 21.7% 상승
 - ※ 손오공의 '11년 전체 매출구조는 캐릭터부문에서는 1) 캐릭터 제작업 50.6% 2) 캐릭터상품 유통업 49.4%로 구성되어 있음. 매출의 약 98%이상이 국내에서 발생하는 내수업체로서 캐릭터 등 일부 해외수출이 발생하고 있으나 비중은 2%미만으로 낮은 수준
 - ※ 오로라월드는 국내 내수시장 1위 업체로서 자체디자인연구소 구축 및 글로벌 네트워크를 활용해 국내외 시장개척 및 확대를 모색. '11년 전체 매출구조는 제품 등 상품매출 96.3%(97.8%)¹⁾, 라이선스 수수료 0.8%(1.0%) 등으로 구성되어 있으며 수출이 매출의 90% 이상임
- 애니메이션 업체 중 대원미디어는 '11년 4분기 매출액은 전년동기대비 -21.8% 감소했으나 전분기대비 7.7% 상승
 - ※ 국내 애니메이션 및 캐릭터산업의 선두기업인 대원미디어는 자체 보유 및 수입 캐릭터로 국내외 라이선싱과 merchandise 사업 위주로 영위하고 있으며, 수출비중이 2%대로 낮은 수준. '11년 전체 매출비율의 경우 제품매출 및 상품매출 비율이 약 68:32(45:55)²⁾ 수준으로 제품매출 비중 확대 추세를 보임

<그림 1> '10년 4분기~'11년 4분기 애니/캐릭터(상장사) 매출액 변동
(단위 : 억원, %)



1) 괄호는 '11년 3분기 매출액 비중
2) 괄호는 '10년 전체 매출액 비중

<표 5> '10년 4분기~'11년 4분기 애니/캐릭터산업(상장사별) 수출액 변동

(단위 : 억원, %)

구분	2010년 수출액		2011년 수출액					
	4분기 (전기대비)	2010년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	4분기 (전년동기)
손오공	2.8	16.5	2.1	3.0	2.0	2.3	9.4	-17.9%
	-3.4%	-12.4%	-25.0%	42.9%	-33.3%	15.0%	-43.0%	
유진로봇	14.1	31.2	13.6	25.5	16.9	15.3	71.3	8.5%
	252.5%	41.8%	-3.5%	87.5%	-33.7%	-9.5%	128.5%	
대원미디어	1.9	6.4	4.7	13.7	7.2	4.4	30.0	131.6%
	-36.7%	-61.2%	147.4%	191.5%	-47.4%	-38.9%	368.8%	
바른손	0.0	4.0	2.5	2.1	2.6	0.0	7.2	-
	-	-	-	-16.0%	23.8%	-100.0%	80.0%	
오로라월드	169.6	649.6	159.9	162.1	161.1	196.2	679.3	15.7%
	-16.6%	40.9%	-5.7%	1.4%	-0.6%	21.8%	4.6%	
합계	188.4	707.7	182.8	206.4	189.8	218.2	797.2	15.8%
	-11.7%	36.5%	-3.0%	12.9%	-8.0%	15.0%	12.6%	

● 애니/캐릭터 '11년 4분기 수출액은 약 218억원으로 전년동기대비 15.8% 증가했으며 전분기대비 15.0% 상승

- '11년 4분기 전체 콘텐츠 산업 수출액에서 수출액 비중은 5.4%

- 애니/캐릭터는 '10년 1분기부터 등락을 나타내면서 '11년 4분기는 상승세

- 오로라월드³⁾ '11년 4분기 수출액은 약 196억원으로 전년동기대비 15.7% 증가했으며 전분기대비 21.8% 상승. 이는 '11년도 하반기부터 미국경기의 일부회복 등 해외경제 불확실성 저감에 기인

※ 유진로봇 '11년 4분기 수출액은 약 15억3천만원으로 전년동기대비 8.5% 증가했으나, 전분기대비 -9.5% 하락

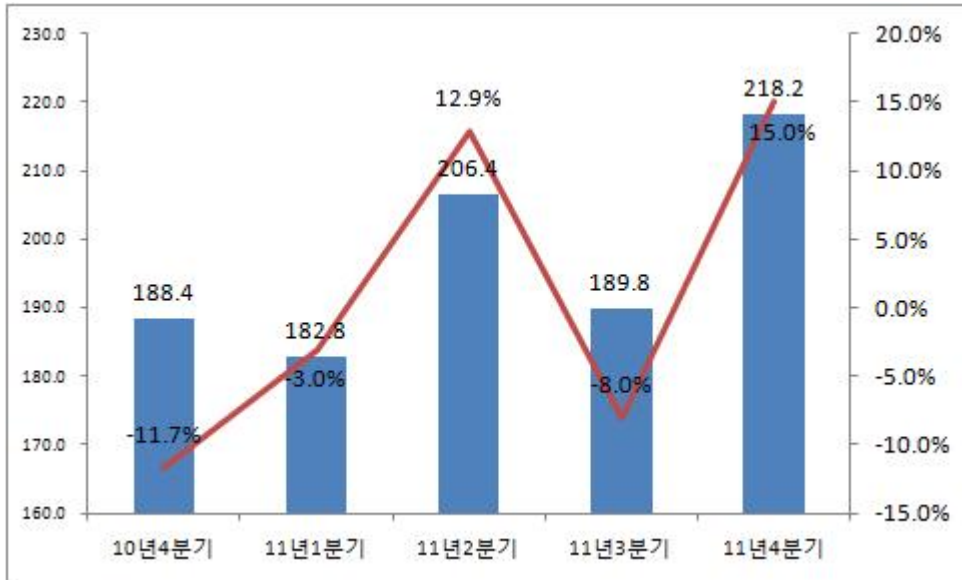
- 대원미디어의 '11년 4분기 기 수출액은 약 4억4천만원로 전년동기대비 131.6% 증가했으나, 전분기대비 -38.9% 하락

※ 손오공 '11년 4분기 수출액은 약 2억3천만원으로 전년동기대비 -17.9% 감소했으나 전분기대비 15.0% 상승

3) 오로라월드는 '11년 4분기 실적보고서상 수출액을 명기하지 않았으나, 애니/캐릭터산업분야 수출액 비중의 중요성 등을 고려해 '11년 3분기 매출액 대비 수출비중을 적용

<그림 2> '10년 4분기~'11년 4분기 애니/캐릭터(상장사) 수출액 변동

(단위 : 억원, %)



<표 6> '10년 4분기~'11년 4분기 애니/캐릭터산업(상장사별) 영업이익액 변동

(단위 : 억원, %)

구분	2010년 영업이익		2011년 영업이익					
	4분기 (전기대비)	2010년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	4분기 (전년동기)
손오공	-185.1	-199.1	6.6	9.2	1.3	18.0	35.1	109.7%
	-12,240.0%	-299.0%	103.6%	39.4%	-85.9%	1,284.6%	117.6%	
유진로봇	1.2	4.0	0.7	4.2	2.9	-1.6	6.2	-233.3%
	-25.0%	111.5%	-41.7%	500.0%	-31.0%	-155.2%	55.0%	
대원미디어	1.7	-24.8	1.0	1.6	-8.8	-21.9	-28.1	-1,388.2%
	112.7%	-596.0%	-41.2%	60.0%	-650.0%	-148.9%	-13.3%	
바른손	17.9	-4.4	0.2	-43.8	-10.1	-20.4	-74.1	-214.0%
	286.5%	84.1%	-98.9%	-22,000.0%	76.9%	-102.0%	-1,584.1%	
오로라월드	15.8	63.6	20.0	20.3	8.7	15.1	64.1	-4.4%
	-50.2%	107.2%	26.6%	1.5%	-57.1%	73.6%	0.8%	
합계	-148.5	-160.7	28.5	-8.5	-6.0	-10.8	3.2	92.7%
	-1,787.5%	109.2%	119.2%	-129.8%	29.4%	-80.0%	102.0%	

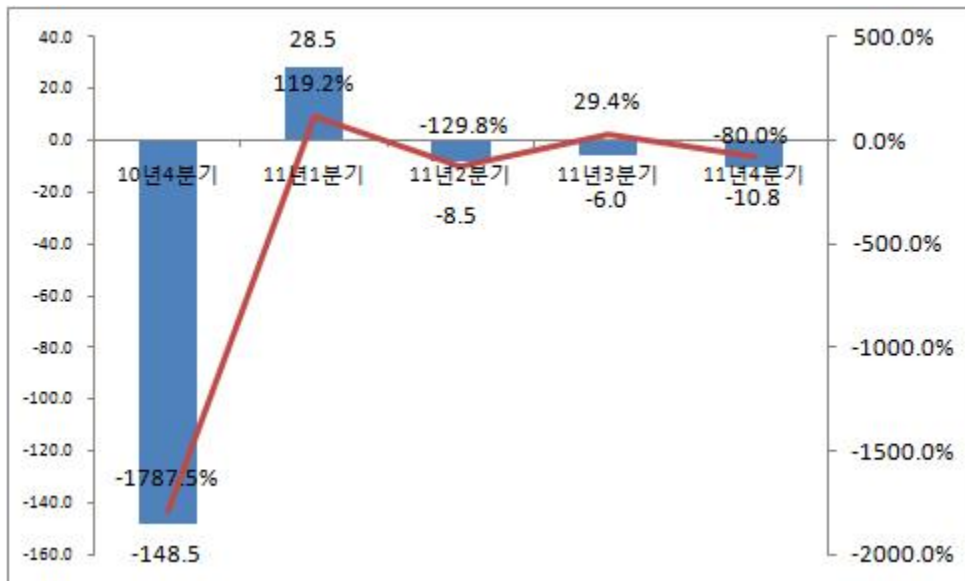
● 애니메이션/캐릭터 영업이익은 '10년 4분기의 적자가 '11년 1분기에 흑자기조를 보였으나 2분기이후 적자상태를 지속하고 있으나 전반적으로 적자폭은 감소되는 추세를 나타냄

- 오로라월드는 수출증가세가 정체를 보이면서 '11년 4분기 영업이익규모는 약 15억원으로 전년동기대비 -4.4%감소했으나 전분기대비 73.6% 상승

- 손오공은 '10년 4분기까지 영업적자에서 '11년 1분기이후 영업흑자 기조를 유지하면서 규모는 다소 증가세를 보이고 있음. '11년 4분기 영업이익은 약 18억원으로 전년동기대비 109.7% 증가했으며 전분기대비 1,284.6% 상승
- 대원미디어는 '10년 4분기의 영업적자가 '11년 1분기 및 2분기에는 흑자기조를 보이다가 '11년 3분기 이후 영업적자로 반전되면서 적자규모는 점차 확대되는 양상을 보임. '11년 4분기 전년동기대비 -1,388.2% 감소

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

(단위 : 억원, %)



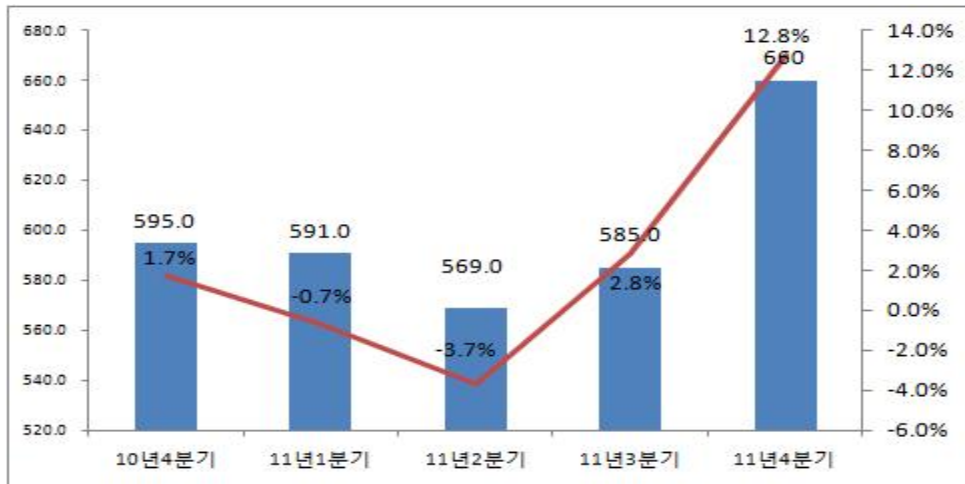
<표 7> '10년 4분기~'11년 4분기 애니/캐릭터산업(상장사별) 종사자수 변동

(단위 : 명, %)

구분	2010년 종사자	2011년 종사자				전년동기대비 (4분기)
	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	
손오공	139 -9.7%	142 2.2%	133 -6.3%	140 5.3%	136 -2.9%	-2.2%
유진로봇	108 5.9%	110 1.9%	112 1.8%	112 0.0%	117 4.5%	8.3%
대원미디어	110 3.8%	133 20.9%	123 -7.5%	128 4.1%	205 60.2%	86.4%
바른손	146 6.6%	114 -21.9%	114 0.0%	118 3.5%	113 -4.2%	-22.6%
오로라월드	92 7.0%	92 0.0%	87 -5.4%	87 0.0%	89 2.3%	-3.3%
합계	595 1.7%	591 -0.7%	569 -3.7%	585 2.8%	660 12.8%	10.9%

- 애니캐릭터 '11년 4분기 종사자수는 약 660명으로 전년동기대비 10.9% 증가했으며, 전분기대비 12.8% 상승
 - 대원미디어 및 유진로봇의 '11년 4분기 종사자수는 205명, 117명으로 전년동기대비 86.4%, 8.3% 증가
 - ※ 바른손 및 손오공 종사자수는 113명, 136명으로 전년동기대비 -22.6%, -2.2% 감소했으며 전분기대비 -4.2%, -2.9% 하락. '11년 1분기 이후 전반적인 감소 추세가 이어지고 있음
 - ※ 오로라월드 '11년 4분기 종사자수는 89명으로 전년동기대비 -3.3% 감소했으나 전분기대비 2.3% 상승

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



1.2. 애니/캐릭터산업 상장사 재무분석

□ 애니/캐릭터산업 상장사 재무분석 변동 추이

<표 8> '10년 4분기~'11년 4분기 애니/캐릭터(상장사) 재무분석 변동 추이

(단위 : %, %p)

구분	2010년 4분기	2011년 1분기	2011년 2분기	2011년 3분기	2011년 4분기	2011년 4분기 전년동기증감
영업이익률	-19.5%	4.0%	-1.2%	-0.9%	-1.3%	18.2%p
부채비율	72.1%	54.3%	68.7%	67.6%	78.6%	6.5%p
유동비율	118.4%	140.1%	120.3%	135.3%	121.7%	3.3%p

- 애니/캐릭터 상장사 영업이익률은 '10년 4분기의 영업손실상태에서 '11년 1분기에 흑자로 전환되었으나 '11년 2분기부터 적자상태를 나타내고 있으며 '11년 4분기에는 -1.3%로 전년동기대비 18.2%p 상승해 적자폭을 대폭 감소시킴
- 부채비율은 '11년 1분기 이후 상승추세를 보이고 있으며 전년동기대비 6.5%p 상승
- 유동비율은 '10년 4분기 이후 등락을 보이고 있으며 '11년 4분기는 전년동기 대비 3.3%p 상승했으나, 전분기대비 13.6%p 하락

Ⅲ. 2011년 4분기 애니/캐릭터산업 실태조사분석

2.1. 2011년 3분기 애니/캐릭터산업 실태조사 분석

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

(단위 : 백만원, 명, %)

구 분		캐릭터 매출액(백만원)	캐릭터 수출액(백만원)	캐릭터 종사자(명)
2010년	4분기	1,651,006	87,479	25,102
	전체	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
	4분기	1,942,506	125,658	26,598
	전체	7,214,873	424,598	-
4분기 전분기대비		9.5%	18.8%	3.6%
4분기 전년동기대비		17.7%	43.6%	6.0%

구 분		애니메이션 매출액(백만원)	애니메이션 수출액(백만원)	애니메이션 종사자(명)
2010년	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
	4분기	120,584	39,526	4,672
	전체	551,318	150,484	-
4분기 전분기대비		-14.8%	3.2%	1.7%
4분기 전년동기대비		-14.5%	16.1%	7.4%

- 캐릭터산업 '11년 4분기 매출액은 1조 9,425억원으로 전년동기대비 약 17.7% 증가
- 애니메이션산업 '11년 4분기 매출액은 1,205억원으로 전년동기대비 약 -14.5% 감소

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

(단위 : 백만원, %)

구 분		캐릭터 자체투자액(백만원)	캐릭터 외부투자액(백만원)	캐릭터 투자액합계(백만원)
2010년	4분기	21,367	5,961	27,328
	전체	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
	4분기	31,522	8,156	39,678
	전체	110,423	28,521	138,944
4분기 전분기대비		10.9%	11.1%	10.9%
4분기 전년동기대비		47.5%	36.8%	45.2%

구 분		애니메이션 자체투자액(백만원)	애니메이션 외부투자액(백만원)	애니메이션 투자액합계(백만원)
2010년	4분기	8,267	6,958	15,225
	전체	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
	4분기	9,358	12,387	21,745
	전체	35,771	38,572	74,343
4분기 전분기대비		4.4%	19.4%	12.4%
4분기 전년동기대비		13.2%	78.0%	42.8%

- 캐릭터산업 '11년 4분기 투자액은 396억원으로 전년동기대비 약 45.2% 증가
- 애니메이션산업 '11년 4분기 투자액은 217억원으로 전년동기대비 약 42.8% 증가

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

(단위 : 백만원, %)

구 분		캐릭터산업 전체 매출액 (백만원)	캐릭터 상장사 매출액 (백만원)	캐릭터산업 전체 대비 상장사비중(%)
2010년	4분기	1,651,006	63,090	3.8%
	전체	5,896,897	194,460	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%
	4분기	1,942,506	72,350	3.7%
	전체	7,214,873	249,750	3.5%

구 분		애니메이션산업 전체 매출액 (백만원)	애니메이션산업 상장사 매출액 (백만원)	애니메이션산업 전체 대비 상장사비중(%)
2010년	4분기	141,004	12,910	9.2%
	전체	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%
	4분기	120,584	10,100	8.4%
	전체	551,318	44,510	8.1%

- 캐릭터산업 '11년 4분기 전체매출액 대비 상장사 비중은 약 3.7%로 전년동기 대비 0.1%p 감소 및 전분기대비 약 0.4%p 증가
- 애니메이션산업 '11년 4분기 전체매출액 대비 상장사 비중은 약 8.4%로 전년 동기대비 0.8%p 감소 및 전분기대비 약 1.8%p 증가

<표 12> '10년 4분기, '11년 1~4분기 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	4분기	87,479	18,650	21.3%
	전체	319,507	70,130	21.9%
2011년	1분기	90,453	17,810	19.7%
	2분기	102,755	19,270	18.8%
	3분기	105,732	18,260	17.3%
	4분기	125,658	21,380	17.0%
	전체	424,598	76,720	18.1%

구 분		애니메이션산업 전체 수출액(백만원)	애니메이션 상장사 수출액(백만원)	애니메이션산업 전체 대비 상장사비중(%)
2010년	4분기	34,049	190	0.6%
	전체	111,957	640	0.6%
2011년	1분기	34,185	470	1.4%
	2분기	38,458	1,370	3.6%
	3분기	38,315	720	1.9%
	4분기	39,526	440	1.1%
	전체	150,484	3,000	2.0%

- 캐릭터산업 '11년 4분기 전체수출액 대비 상장사 비중은 약 17.0%로 전년동기대비 약 4.3%p 및 전분기대비 약 0.3%p 감소
- 애니메이션산업 '11년 4분기 전체수출액 대비 상장사 비중은 약 1.1%로 전년 동기대비 약 0.5%p 증가 및 전분기대비 약 0.8%p 감소

2011년 4분기 콘텐츠산업 동향분석보고서(애니/캐릭터산업편)

집필진

한국콘텐츠진흥원

감 수 이기현 (정책연구 실장, 노준석 (통계정보팀 팀장)
책임집필 김은정 (통계정보팀 선임연구원)

외부집필

정우식 박사 (21세기경제학연구소), 이강년 선임연구원 (21세기경제학연구소),
박성만 이사 (메이븐스퀘어), 김애경 선임연구원 (메이븐스퀘어),
최혜림 주임연구원 (메이븐스퀘어)

발 행 인 홍 상 표

발 행 일 2012년 4월 26일

발 행 처 한국콘텐츠진흥원

서울시 마포구 상암동 1602 문화콘텐츠센터(12층)

ISBN : 978-89-6514-194-5 93600

가격 : 비매품

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

(문의) 통계정보팀 김은정 (02-3153-3017/ejkim@kocca.kr)

통계정보팀 원혜진 (02-3153-3022/2pro5656@kocca.kr)