

# 2012년 2분기 및 상반기 콘텐츠산업 동향분석보고서 (애니메이션/캐릭터산업편)

2012. 9

한국콘텐츠진흥원



KOREA  
CREATIVE CONTENT  
AGENCY



## 1.1. 애니메이션/캐릭터산업 분석 및 전망

### □ 매출 및 수출부문

- 애니메이션/캐릭터 산업의 '12년 2분기 매출규모를 살펴보면, 애니메이션 산업은 약 1,194억원이며 캐릭터 산업은 1조 9,708억원으로 애니메이션산업 상장사 매출액 비중은 9.1%, 캐릭터 산업 상장사 매출액 비중은 3.5%를 차지하는 것으로 나타남
  - 애니메이션/캐릭터 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '12년 2분기 전년동기대비 10.0% 증가하였고 전분기대비 32.1% 상승하였으며 애니메이션 CBI 분석 결과 2분기 110으로 양호하며 캐릭터CBI 분석 결과 2분기 113으로 양호함
- 애니메이션/캐릭터산업의 '12년 2분기 수출규모를 살펴보면, 애니메이션은 약 343억원이며 캐릭터는 약 1,317억원으로 애니메이션 상장사 수출액 비중은 1.6%이며 캐릭터 상장사 수출액 비중은 14.9%를 차지하는 것으로 나타남
  - 애니메이션/캐릭터 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '12년 2분기 전년동기 대비 2.5% 감소하였고 전분기대비 51.6% 상승하였으며, CBI 분석 결과 2분기 애니메이션은 111, 캐릭터는 131로 양호함

### □ 고용부문

- 애니메이션/캐릭터산업의 '12년 2분기 고용규모를 살펴보면, 애니메이션은 4,620명, 캐릭터는 2만 6,539명이며 애니메이션 상장사 고용 비중은 3.4%, 캐릭터 상장사 고용 비중은 1.5%를 차지하는 것으로 나타남
  - 애니메이션/캐릭터 상장사 고용 분석을 살펴보면, '12년 2분기 전년동기대비 2.1% 감소하였고 전분기대비 7.6% 하락하였으며, CBI 분석 결과 2분기 애니메이션 101이며 캐릭터 101로 호조임

□ 애니메이션/캐릭터산업 2012년 3분기 전망

● 애니메이션/캐릭터산업 3분기 매출CBI는 각각 108, 113, 수출CBI 107, 130으로 호조 예상

- 대내외적으로 높은 인지도를 보유하고 있는 캐릭터의 성장세를 바탕으로 창의적인 캐릭터 개발이 활성화 됨에 따라 신규 캐릭터의 가시적 성과가 나타날 것으로 전망

※ “라바”, “후토스” 등 TV 및 다양한 경로(대중교통)를 통해 국내 창작 캐릭터로의 인지도 상승

- 국내 유명 캐릭터를 사용한 테마파크뿐만 아니라 국산캐릭터 전문 유통매장 및 문구점과 편의점을 접목한 멀티숍이 지속 증가해 이로 인한 매출 증대 전망

※ '12년 2분기에 국내 최대 규모의 국산캐릭터 전문 유통매장인 “mon+C”와 함께, 하반기 이후 오렌지멀티숍과 알로달로 등 신규 유통 매장 개설 확대

- 디자인 역량을 갖춘 대형 업체들을 중심으로 해외 유통망을 자체 구축하여, 미주 시장뿐만 아니라 중국 등 신흥 시장으로 진출하여 수출 확대 전망

※ 오로라월드의 “유후와 친구들”은 중국 등 총 8곳의 해외 현지 매장의 운영을 통해 글로벌 콘텐츠 기업으로의 교두보 마련

- 창작 애니메이션 제작이 대형 및 중소형 업체들의 제작이 이루어지고 있는 가운데 디지털방송 개시 및 기업 수요 등 다양한 유통경로 및 국산 애니메이션 총량제 확대 등으로 매출 확대 전망

※ 삼성, LG 등 스마트TV 제조 업체에서 고품질 애니메이션 콘텐츠에 대한 수요가 증대에 따라 기획 및 제작 활성화 전망

- 국내 창작 애니메이션은 고부가가치인 3D 및 4D 기술력을 바탕으로 해외 진출이 활발하게 이루어지고 있으며, 작품 제작 수 또한 증대 전망

※ 대원미디어의 “곤”, 골디락스스튜디오의 “키오카” 등 국내 창작 애니메이션은 해외(호주, 뉴질랜드, 인도 등)에서 방영 또는 방영 계약 체결. 토이온의 “다이노타임”은 '12년 하반기에 미국 극장가에서 개봉 예정

● 애니메이션/캐릭터산업 '12년 3분기 고용CBI는 각각 100, 100으로 호조

- 애니메이션산업은 3D 및 4D 등 고품질 CG기술을 기반한 고부가가치 제작의 수요가 증대됨에 따라 R&D 분야 중심의 인력 수요 확대 전망

- 국산 캐릭터 전문 유통매장 및 멀티숍의 신규 개설 증대에 따른 인력 수요와 국내 창작 캐릭터 국내외 수요 증가로 이에 해당하는 마케팅 인력 수요 증대 예상

<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
2012년 2분기	110	111	102	101	105	106
2012년 3분기	108	107	101	100	104	104
2012년 4분기	107	107	101	100	103	104

- '12년 3분기는 '12년 2분기에 비해 다소 주춤할 것으로 보이며, 특히 매출과 수출에서 하락이 예상됨
- '12년 4분기는 '12년 3분기와 같은 추세를 보일 것으로 전망됨

<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
2012년 3분기	113	130	97	100	100	108
2012년 4분기	114	132	99	102	101	110

- '12년 3분기는 '12년 2분기 대비 다소 하락할 것으로 전망되나 호조세는 지속될 것으로 전망됨
- '12년 4분기는 '12년 3분기 대비 매출과 수출, 투자 등 전반적으로 증가할 것으로 전망됨

## 1.2. 주요 이슈

### □ 국내동향

- 국내 창작애니메이션의 경쟁력 확보 및 해외 진출 확대
  - 2012년 6월 KBS와 골디락스 스튜디오가 제작한 애니메이션 “키오카”가 제 18회 상하이 TV 페스티벌에서 최우수상을 수상함
  - 2012년 4월 애니메이션 “다이노 타임”의 제작발표회가 열렸으며 오는 10월 미국 전역에서 개봉할 예정
- 스마트 기기(스마트 TV 등) 이용확대에 따라 3D 등 고품질의 애니메이션 제작 증대
  - 2012년 7월 LG전자와 아이코닉스가 제휴해 “뽀롱뽀롱 뽀로로”의 4번째 시즌 중 3D로 제작한 일부 에피소드를 LG 시네마3D 스마트TV에서 독점 방영
  - 독점 계약된 일부 에피소드는 LG 시네마3D 스마트TV를 통해 서비스하는 “LG 3D 월드” 메뉴를 통해 이용할 수 있으며 뽀로로 캐릭터를 활용한 3D 안경 등도 서비스될 예정

### □ 해외동향

- 중국애니메이션 시장 확대에 따라 미국 등 유력 제작사들의 현지 협력 강화
  - 2012년 8월 드림웍스가 중국 내 합자회사를 설립해 “쿵푸팬더3”을 제작할 것이라고 밝힘
  - 또한 합작 회사는 200억 위안 이상을 투자해 2016년까지 상하이에 엔터테인먼트 지구를 조성할 예정이며 영화관, 극장, 레스토랑, 테마파크 등이 포함될 예정
  - 월트디즈니는 상하이에 처음으로 중국 매장을 열고 향후 3년 동안 25~40개의 매장을 추가할 것이라고 밝힘

## II. 2012년 2분기 및 상반기 애니메이션/캐릭터산업 상장사 분석

### 1.1. 애니메이션/캐릭터산업 상장사 실적분석

#### 1.1.1. 애니메이션/캐릭터산업 상장사 매출액

□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 매출액 변동 추이

<표 3> '11년 1분기~'12년 2분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 경영실적 변동

(단위 : 억원, 명, %)

구분	2011년						2012년			
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	상반기 (전년동기)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	상반기 (전년동기)	2분기 (전년동기)
매출액	715.1	721.7	1,436.8	681.3	824.5	2,942.6	600.7	793.6	1,394.3	10.0%
	-5.9%	0.9%	27.7%	-5.6%	21.0%	17.7%	-27.1%	32.1%	-3.0%	
영업이익	22.7	-12.7	10.0	-6.0	-10.8	-6.8	-34.9	28.7	-6.2	-326.0%
	115.3%	-155.9%	-147.6%	-52.8%	80.0%	-95.8%	223.1%	-182.2%	-162.0%	
수출액	182.8	206.4	389.2	189.8	218.2	797.2	132.8	201.3	334.1	-2.5%
	-3.0%	12.9%	27.2%	-8.0%	15.0%	12.6%	-39.1%	51.6%	-14.2%	
종사자수	591	569	-	585	660	-	603	557	-	-2.1%
	-0.7%	-3.7%	-	2.8%	12.8%	-	-8.6%	-7.6%	-	

<표 4> '11년 1분기~'12년 2분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사별) 매출액 변동

(단위 : 억원, %)

구분	2011년 매출액						2012년 매출액			
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	상반기 (전년동기)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	상반기 (전년동기)	2분기 (전년동기)
손오공	160.7	147.2	307.9	150.2	259.5	717.6	129.6	251.9	381.5	71.1%
	-38.5%	-8.4%	-6.01%	2.0%	72.8%	-1.3%	-50.1%	94.4%	23.9%	
유진로봇	43.2	77.6	120.8	71.3	54.4	246.5	46.6	65.1	111.7	-16.1%
	-33.0%	79.6%	24.8%	-8.1%	-23.7%	15.6%	-14.3%	39.7%	-7.5%	
대원미디어	109.6	140.7	250.3	93.8	101.0	445.1	82.2	108.6	190.8	-22.8%
	-15.1%	28.4%	-6.1%	-33.3%	7.7%	-19.9%	-18.6%	32.1%	-23.8%	
바른손	222.9	175.2	398.1	187.7	192.6	778.4	203.4	151.4	354.8	-13.6%
	121.6%	-21.4%	219.5%	7.1%	2.6%	190.1%	5.6%	-25.6%	-10.9%	
오로라월드	178.7	181.0	359.7	178.3	217.0	755.0	138.9	216.6	355.5	-13.6%
	-12.6%	1.3%	16.3%	-1.5%	21.7%	190.1%	-36.0%	55.9%	-10.9%	
합계	715.1	721.7	1,436.8	681.3	824.5	2,942.6	600.7	793.6	1,394.3	10.0%
	-5.9%	0.9%	27.7%	-5.6%	21.0%	17.7%	-27.1%	32.1%	-3.0%	

● 애니메이션 및 캐릭터 '12년 2분기 매출액은 약 793억원으로 전년동기대비 10.0% 증가했으며, 전분기대비 32.1% 상승

- '10년 1분기에서 4분기까지의 상승세가 '11년 1분기 이후 등락을 나타냈으

며 '12년 2분기는 전분기대비 다소 상승

- 손오공 매출액은 '12년 2분기 전년동기대비 71.1% 증가했으며, 전분기대비 94.4% 상승

※ '12년 1분기 이후 매출의 약 99% 이상이 국내에서 발생하는 내수업체

- 오로라월드는 '12년 2분기 전년동기대비 19.7% 증가했으며, 전분기대비 55.9% 상승. 이는 '어린이날' 등 전통적으로 캐릭터 수요 증대에 기인

※ 오로라월드는 국내 내수시장 1위로서 자체디자인연구소 및 글로벌 네트워크를 활용한 라이선싱과 머천다이징으로 국내외 시장 확대 추진

- 대원미디어는 애니메이션 업체이며 '12년 2분기 매출액은 전년동기대비 22.8% 감소했으나 전분기대비 32.1% 상승

※ 대원미디어는 국내 애니메이션 및 캐릭터산업의 선두기업 중 하나로서 자체 보유 및 수입 캐릭터를 통한 국내외 라이선싱 및 머천다이징 사업 영위

● 애니메이션 및 캐릭터 '12년 상반기 매출액은 약 1,394억원으로 전년동기대비 3.0% 감소

- 오로라월드는 '12년 상반기 매출액의 경우 355억원으로 전년동기대비 1.2% 감소

- 대원미디어는 '12년 상반기 매출액의 경우 190억원으로 전년동기대비 23.8% 감소

□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 매출구조 변동 추이

- 손오공의 '12년 상반기 전체 매출구조는 캐릭터 완구 및 게임 등 제품부문은 98.1%이고 애니메이션 캐릭터 로열티 등 용역부문은 1.9%로 구성. 캐릭터 등 해외수출이 일부 발생하고 있으나 '12년 1분기 이후 매출의 약 99% 이상이 국내에서 발생하는 내수업체

- 오로라월드 '12년 상반기 전체 매출구조는 제품 등 상품매출 98.7% (97.4%)<sup>1)</sup> 기타 1.3%로 '11년 4분기 이후 상품매출 비중이 상승하고 있으며, 전체 매출액에서 수출액 비중은 83.9%

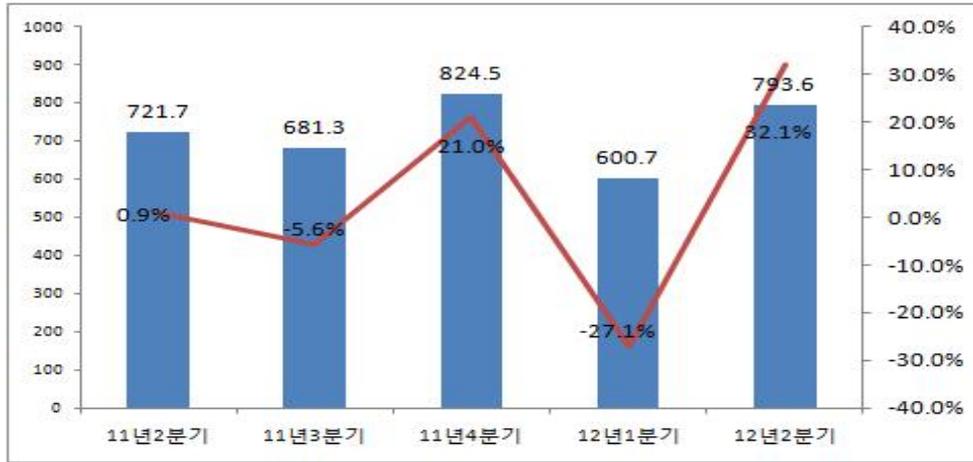
- 대원미디어는 매출액 대비 수출비중이 5%대로 낮은 수준. '12년 상반기 전체 매출액 중 제품매출 및 상품매출 비율이 약 81:19(67:33)<sup>2)</sup> 수준으로 제품매출 비중이 '11년 4분기 이후 증가 추세

1) 괄호는 2012년 1분기 매출액 비중

2) 괄호는 2012년 1분기 매출액 비중

<그림 1> '11년 2분기~'12년 2분기 애니메이션/캐릭터(상장사) 매출액 변동

(단위 : 억원, %)



### 1.1.2. 애니메이션/캐릭터산업 상장사 수출액

<표 5> '11년 1분기~'12년 2분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사별) 수출액 변동

(단위 : 억원, %)

구분	2011년 수출액					2011년 (전년대비)	2012년 수출액			
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	상반기 (전년동기)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)		1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	상반기 (전년동기)	2분기 (전년동기)
손오공	2.1	3.0	5.1	2.0	2.3	9.4	0.6	0.3	0.9	-90.0%
유진로봇	13.6	25.5	39.1	16.9	15.3	71.3	12.1	14.5	26.6	-43.1%
대원미디어	4.7	13.7	18.4	7.2	4.4	30.0	1.5	5.6	7.1	-59.1%
바른손	2.5	2.1	4.6	2.6	0.0	7.2	0.8	0.4	1.2	-81.0%
오로라월드	159.9	162.1	322.0	161.1	196.2	679.3	117.8	180.5	298.3	11.4%
합계	182.8	206.4	389.2	189.8	218.2	797.2	132.8	201.3	334.1	-2.5%
	-3.0%	12.9%	27.2%	-8.0%	15.0%	12.6%	-39.1%	51.6%	-14.2%	

- 애니메이션/캐릭터 '12년 2분기 수출액은 약 201억원으로 전년동기대비 2.5% 감소했으나 전분기대비 51.6% 상승
- '12년 2분기 전체 콘텐츠 산업 수출액에서 수출액 비중은 6.2%로 전년동기 대비 1.8%p 감소
- 애니메이션/캐릭터는 '10년 1분기부터 등락세를 보이면서 '12년 2분기는 상승세

- 오로라월드 '12년 2분기 수출액은 약 180억 5천만원으로 전년동기대비 11.4% 증가했으며 전분기대비 53.2% 상승
  - ※ 유진로봇 '12년 2분기 수출액은 약 14억 5천만원으로 전년동기대비 43.1% 감소했으며, 전분기대비 19.8% 상승
- 대원미디어 '12년 2분기 수출액은 약 5억 6천만원으로 전년동기대비 59.1% 감소했으며, 전분기대비 273.3% 상승
  - ※ 손오공 '12년 2분기 수출액은 약 3천만원으로 전년동기대비 90.0% 감소했으며 전분기대비 50.0% 하락

- 애니메이션/캐릭터 '12년 상반기 수출액은 약 344억원으로 전년동기대비 14.2% 감소
  - 오로라월드는 '12년 상반기 수출액의 경우 298억원으로 전년동기대비 7.4% 감소
  - 유진로봇은 '12년 상반기 수출액의 경우 26억원으로 전년동기대비 32.0% 감소

<그림 2> '11년 2분기~'12년 2분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 수출액 변동  
(단위: 억원, %)



### 1.1.2. 애니메이션/캐릭터산업 상장사 영업이익액

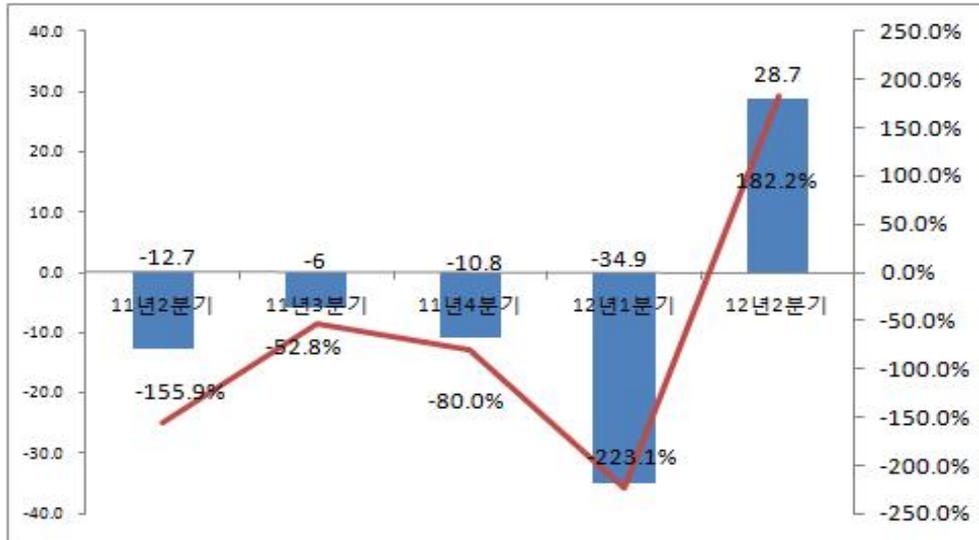
<표 6> '11년 1분기~'12년 2분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사별) 영업이익액 변동  
(단위: 억원, %)

구분	2011년 영업이익					2012년 영업이익				
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	상반기 (전년동기)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	상반기 (전년동기)	2분기 (전년동기)
손오공	6.6	9.2	15.8	1.3	18.0	35.1	-6.7	14.4	7.7	56.5%

	103.6%	39.4%	226.4%	-85.9%	1284.6%	117.6%	-137.2%	314.9%	-51.3%	
유진로봇	0.7	4.2	4.9	2.9	-1.6	6.2	-3.8	-3.6	-7.4	-185.7%
	-41.7%	500.0%	308.3%	-31.0%	-155.2%	55.0%	-137.5%	5.3%	-251.0%	
대원미디어	1	1.6	2.6	-8.8	-21.9	-28.1	-10.7	13.8	3.1	762.5%
	-41.2%	60.0%	119.8%	-650.0%	-148.9%	-13.3%	51.1%	229.0%	19.2%	
바른손	0.2	-43.8	-43.6	-10.1	-20.4	-74.1	-17.4	-13.5	-30.9	69.2%
	-98.9%	-22000.0%	-243.3%	76.9%	-102.0%	-1584.1%	14.7%	22.4%	29.1%	
오로라월드	14.2	16.1	30.3	8.7	15.1	54.1	3.7	17.6	21.3	9.3%
	-10.1%	13.4%	88.2%	-46.0%	73.6%	-14.9%	-75.5%	375.7%	-29.7%	
합계	22.7	-12.7	10.0	-6.0	-10.8	-6.8	-34.9	28.7	-6.2	326.0%
	115.3%	-155.9%	147.6%	52.8%	-80.0%	95.8%	-223.1%	182.2%	-162.0%	

- 애니메이션/캐릭터 영업이익은 '11년 1분기 이후 흑자 및 적자를 반복하고 있으며 '12년 2분기 영업이익은 약 28억원 수준이며 전년동기대비 326.0% 증가했으며 전분기대비 182.2% 상승
  - 오로라월드 '12년 2분기 영업이익은 약 17억 6천만원 수준으로 전년동기대비 9.3% 증가했으며 전분기대비 375.7% 상승
  - 손오공은 '12년 1분기를 제외하고 '11년 1분기 이후 영업흑자 기조를 나타내고 있으며 전년동기대비 56.5% 증가했으며 전분기대비 314.9% 상승
  - 대원미디어는 '11년 1분기 및 2분기는 영업 흑자에서 '11년 3분기 이후 영업적자로 반전되었으나, '12년 2분기 들어 흑자로 전환되었으며 전년동기대비 762.5% 감소했으며 전분기대비 229.0% 상승
- 애니메이션/캐릭터 '12년 상반기 영업이익액은 약 6억원 손실을 보이고 있으며, 전년동기대비 162.0% 감소
  - 오로라월드는 '12년 상반기 영업이익액의 경우 21억원으로 전년동기대비 29.7% 감소
  - 손오공은 '12년 상반기 영업이익액의 경우 7억원으로 전년동기대비 51.3% 감소

<그림 3> '11년 2분기~'12년 2분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 영업이익액 변동  
(단위 : 억원, %)



#### 1.1.4. 애니메이션/캐릭터산업 상장사 종사자수

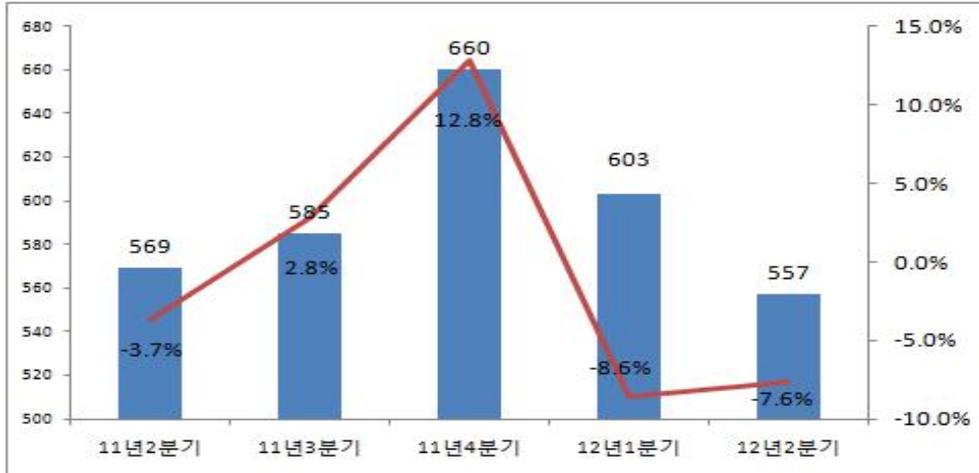
<표 7> '11년 1분기~'12년 2분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사별) 종사자수 변동  
(단위 : 명, %)

구분	2011년 종사자				2012년 종사자		전년동기대비 (2분기)
	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	
손오공	142	133	140	136	135	117	-12.0%
	2.2%	-6.3%	5.3%	-2.9%	-0.7%	-13.3%	
유진로봇	110	112	112	117	114	115	2.7%
	1.9%	1.8%	0.0%	4.5%	-2.6%	0.9%	
대원미디어	133	123	128	205	157	156	26.8%
	20.9%	-7.5%	4.1%	60.2%	-23.4%	-0.6%	
바른손	114	114	118	113	110	79	-30.7%
	-21.9%	0.0%	3.5%	-4.2%	-2.7%	-28.2%	
오로라월드	92	87	87	89	87	90	3.4%
	0.0%	-5.4%	0.0%	2.3%	-2.2%	3.4%	
합계	591	569	585	660	603	557	-2.1%
	-0.7%	-3.7%	2.8%	12.8%	-8.6%	-7.6%	

- 애니메이션/캐릭터 '12년 2분기 종사자수는 약 557명으로 전년동기대비 2.1% 감소했으며, 전분기대비 7.6% 하락
  - 대원미디어 및 유진로봇의 '12년 2분기 종사자수는 156명, 115명으로 전년 동기대비 26.8%, 2.7% 증가
    - \* 손오공 '12년 2분기 종사자수는 117명으로 전년동기대비 12.0% 감소했으며 전분기대비 13.3% 하락. '11년 1분기 이후 종사자수 감소세가 이어짐

※ 오로라월드 '12년 2분기 종사자수는 90명으로 전년동기대비 3.4% 증가했으며 전분기대비 3.4% 상승

<그림 4> '11년 2분기~'12년 2분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 종사자수 변동  
(단위: 명, %)



## 1.2. 애니메이션/캐릭터산업 상장사 재무분석

### 1.2.1 애니메이션/캐릭터산업 성장성 변화 추이

#### □ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자산증가율 변화 추이

<표 8> '11년 2분기~'12년 2분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 자산증가율 변화 추이  
(단위: %, %p)

구분	2011년 2분기	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 2분기 전년동기증감
애니메이션/ 캐릭터산업	17.1%	-0.3%	5.9%	-6.2%	0.2%	△16.9%p
콘텐츠산업	5.1%	2.0%	5.8%	2.3%	3.5%	△1.6%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자산증가율은 '11년 2분기 이후 증감을 반복하고 있으며 '12년 2분기는 0.2%로 전년동기대비 16.9%p 하락

※ '12년 2분기 콘텐츠산업 자산증가율은 3.5%로 전년동기대비 1.6%p 하락

□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 투자증가율 변화 추이

<표 9> '11년 2분기~'12년 2분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 투자증가율 변화 추이

(단위 : %, %p)

구분	2011년 2분기	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 2분기 전년동기증감
애니메이션/ 캐릭터산업	2.6%	4.1%	4.3%	-0.1%	1.0%	△1.6%p
콘텐츠산업	6.0%	8.4%	9.0%	3.1%	4.1%	△1.9%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 투자증가율은 '11년 4분기까지 상승하다가 이후 하락으로 반전 '12년 2분기는 1.0%로 전년동기대비 1.6%p 하락

※ '12년 2분기 콘텐츠산업 투자증가율은 4.1%로 전년동기대비 1.9%p 하락

□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 사내유보율 변화 추이

<표 10> '11년 2분기~'12년 2분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 사내유보율 변화 추이

(단위 : %, %p)

구분	2011년 2분기	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 2분기 전년동기증감
애니메이션/ 캐릭터산업	94.5%	90.5%	92.4%	88.4%	88.0%	△6.5%p
콘텐츠산업	207.0%	214.2%	217.2%	221.3%	227.0%	20.0%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 사내유보율은 '11년 4분기 이후 하락세를 보이고 있으며 '12년 2분기는 88.0%로 전년동기대비 6.5%p 하락

※ '12년 2분기 콘텐츠산업 사내유보율은 227.0%로 전년동기대비 20.0%p 상승

## 1.2.2 애니메이션/캐릭터산업 수익성 변화 추이

□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 영업이익률 변화 추이

<표 11> '11년 2분기~'12년 2분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 영업이익률 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 2분기	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 2분기 전년동기증감
애니메이션/ 캐릭터산업	-1.8%	-0.9%	-1.3%	-5.8%	3.6%	5.4%p
콘텐츠산업	18.0%	16.0%	12.0%	14.7%	13.7%	△4.3%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 영업이익률은 '12년 1분기까지 적자기조에서 '12년 2분기 들어 흑자로 전환, '12년 2분기는 3.6% 영업이익을 나타내고 있으며 전년동기대비 5.4%p 상승

※ '12년 2분기 콘텐츠산업 영업이익률은 13.7%로 전년동기대비 4.3%p 하락

□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자산영업이익률 변화 추이

<표 12> '11년 2분기~'12년 2분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 자산영업이익률 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 2분기	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 2분기 전년동기증감
애니메이션/ 캐릭터산업	-0.3%	-0.2%	-0.3%	-0.9%	0.8%	1.1%p
콘텐츠산업	3.6%	3.2%	2.5%	2.8%	2.6%	△1.0%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자산영업이익률은 '11년 2분기 이후 하락세를 보이다가 '12년 2분기는 0.8%로 전년동기대비 1.1%p 상승

※ '12년 2분기 콘텐츠산업 자산영업이익률은 2.6%로 전년동기대비 1.0%p 하락

□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자본영업이익률 변화 추이

<표 13> '11년 2분기~'12년 2분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 자본영업이익률 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 2분기	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 2분기 전년동기증감
애니메이션/ 캐릭터산업	-0.6%	-0.3%	-0.5%	-1.6%	1.3%	1.9%p
콘텐츠산업	5.5%	4.9%	4.0%	4.4%	4.1%	△1.4%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자본영업이익률은 '11년 2분기 이후 하락기조를 나타내다 '12년 2분기는 1.3%로 전년동기대비 1.9%p 상승

※ '12년 2분기 콘텐츠산업 자본영업이익률은 4.1%로 전년동기대비 1.4%p 하락

### 1.2.3 애니메이션/캐릭터산업 안정성 변화 추이

#### □ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 부채비율 변화 추이

<표 14> '11년 2분기~'12년 2분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 부채비율 변화 추이  
(단위: %, %p)

구분	2011년 2분기	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 2분기 전년동기증감
애니메이션/ 캐릭터산업	68.7%	67.6%	78.6%	71.6%	69.8%	1.1%p
콘텐츠산업	53.0%	51.6%	57.4%	56.1%	54.6%	1.6%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 부채비율은 '11년 4분기 이후 하락세를 나타내고 있으며 '12년 2분기는 69.8%로 전년동기대비 1.1%p 상승
- ※ '12년 2분기 콘텐츠산업 부채비율은 54.6%로 전년동기대비 1.6%p 상승

#### □ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 유동비율 변화 추이

<표 15> '11년 2분기~'12년 2분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 유동비율 변화 추이  
(단위: %, %p)

구분	2011년 2분기	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 2분기 전년동기증감
애니메이션/ 캐릭터산업	120.3%	135.3%	121.7%	127.0%	129.3%	9.0%p
콘텐츠산업	188.9%	199.3%	183.9%	179.1%	183.7%	△5.2%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 유동비율은 '11년 4분기 이후 상승세를 나타내고 있으며 '12년 2분기는 129.3%로 전년동기대비 9.0%p 상승
- ※ '12년 2분기 콘텐츠산업 유동비율은 183.7%로 전년동기대비 5.2%p 하락

□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자기자본비율 변화 추이

<표 16> '11년 2분기~'12년 2분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 자기자본비율 변화 추이

(단위 : %, %p)

구분	2011년 2분기	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 2분기 전년동기증감
애니메이션/ 캐릭터산업	59.3%	59.7%	56.0%	58.3%	58.9%	△0.4%p
콘텐츠산업	64.7%	65.4%	63.0%	63.5%	64.7%	0.0%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자기자본비율은 '11년 4분기 이후 상승세를 나타내고 있으나 상대적으로 낮은 수준을 보이고 있으며 '12년 2분기는 58.9%로 전년동기대비 0.4%p 하락

※ '12년 2분기 콘텐츠산업 자기자본비율은 64.7%로 전년동기대비 변화 없음

1.2.4 애니메이션/캐릭터산업 생산성 변화 추이

□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 1인평균매출액 변화 추이

<표 17> '11년 2분기~'12년 2분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 1인평균매출액 변화 추이

(단위 : 억원, %)

구분	2011년			2012년		전년동기대비 (2분기)
	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	
애니메이션/ 캐릭터산업	1.27	1.16	1.25	1.00	1.42	11.8%
	4.8%	-8.7%	7.8%	-20.0%	42.0%	
콘텐츠산업	1.34	1.35	1.44	1.35	1.43	6.7%
	7.6%	0.7%	6.7%	-6.2%	5.9%	

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 1인평균매출액은 '11년 2분기 이후 등락을 보이고 있으며 '12년 2분기는 약 1억 4,200만원 수준으로 전년동기대비 11.8% 증가했으며 전분기대비 42.0% 상승

※ '12년 2분기 콘텐츠산업 1인평균매출액은 약 1억 4,300만원으로 전년동기대비 6.7% 증가했으며 전분기대비 5.9% 상승

□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자본집약도 변화 추이

<표 18> '11년 2분기~'12년 2분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 자본집약도 변화 추이

구분	2011년 2분기	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 2분기 전년동기증감
애니메이션/ 캐릭터산업	6.8	6.6	6.2	6.3	6.8	0.0p
콘텐츠산업	6.7	6.7	6.9	7.1	7.4	0.7p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자본집약도는 '11년 4분기 이후 상승세를 나타내면서 '12년 2분기는 6.8으로 전년동기대비 변화 없음

※ '12년 2분기 콘텐츠산업 자본집약도는 7.4로 전년동기대비 0.7p 증가

### Ⅲ 2012년 2분기 및 상반기 애니메이션/캐릭터산업 실태조사분석

#### 2.1. 2012년 2분기 및 상반기 애니메이션/캐릭터산업 실태조사 분석

<표 19> '11년 2분기~'12년 2분기 애니메이션산업 규모(예측치)

(단위 : 백만원, 명, %)

구 분		애니메이션 매출액(백만원)	애니메이션 수출액(백만원)	애니메이션 종사자(명)
2011년p	2분기	152,525	38,458	4,507
	상반기	289,127	72,643	-
	3분기	141,607	38,315	4,593
	4분기	120,584	39,526	4,672
	전체	551,318	150,484	-
2012년p	1분기	135,502	35,221	4,624
	2분기	119,436	34,356	4,620
	상반기	254,938	69,577	-
2분기 전분기대비		-11.9%	-2.5%	-0.1%
2분기 전년동기대비		-21.7%	-10.7%	2.5%
상반기 전년동기대비		-11.8%	-4.2%	-

- 애니메이션산업 '12년 2분기 매출액은 1,194억원으로 전년동기대비 약 21.7% 감소, 전분기대비 11.9% 하락하였으며, '12년 상반기 매출액은 2,549억원으로 전년 동기대비 11.8% 감소

- 매출액은 '11년 3분기 이후 하락 기조를 나타내고 있음

<그림 5> '11년 2분기~'12년 2분기 애니메이션산업 매출액 규모(예측치)

(단위 : 백만원, %)



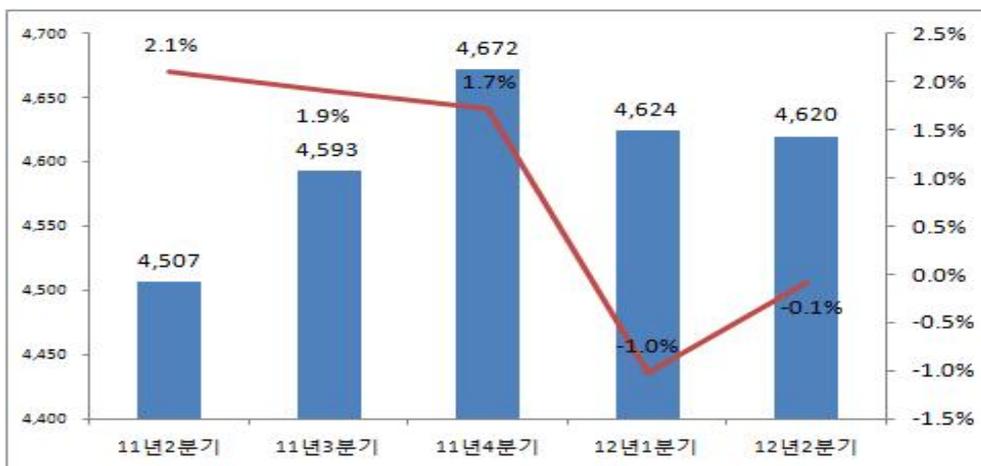
- 애니메이션산업 '12년 2분기 수출액은 343억원으로 전년동기대비 약 10.7% 감소, 전분기대비 2.5% 하락하였으며, '12년 상반기 수출액은 695억원으로 전년동기대비 4.2% 감소
  - 수출액은 '11년 4분기까지 증가하다가, '12년 1분기에 큰 폭으로 감소하였고, 2분기에도 상승하지 못하고 하락

<그림 6> '11년 2분기~'12년 2분기 애니메이션산업 수출액 규모(예측치)  
(단위 : 백만원, %)



- 애니메이션산업 '12년 2분기 종사자수는 4,620명으로 전년동기대비 약 2.5% 증가, 전분기대비 0.1% 감소
  - 종사자수는 '11년 2분기부터 증가하다가, '12년 1분기에 소폭 감소한 채로 유지

<그림 7> '11년 2분기~'12년 2분기 애니메이션산업 종사자수 규모(예측치)  
(단위 : 명, %)



<표 20> '11년 2분기~'12년 2분기 캐릭터산업 규모(예측치)

(단위 : 백만원, 명, %)

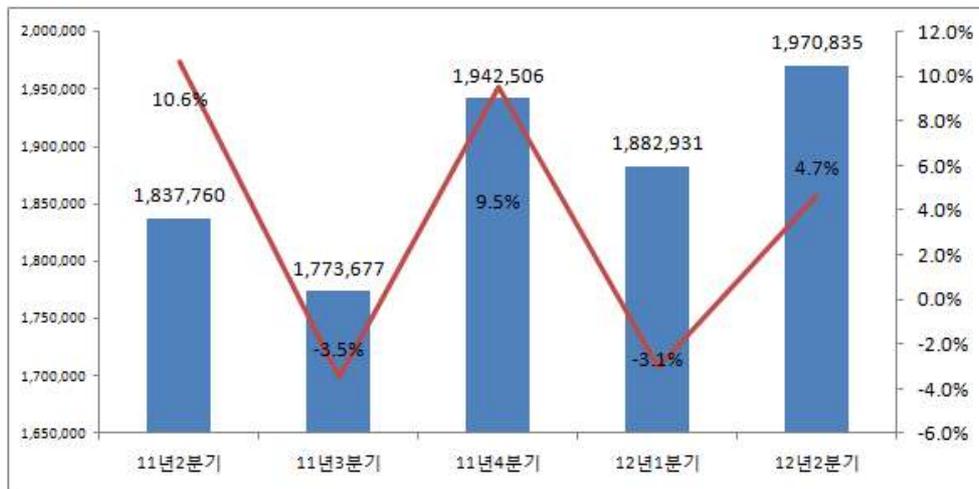
구 분		캐릭터 매출액(백만원)	캐릭터 수출액(백만원)	캐릭터 종사자(명)
2011년p	2분기	1,837,760	102,755	25,592
	상반기	3,498,690	193,208	-
	3분기	1,773,677	105,732	25,663
	4분기	1,942,506	125,658	26,598
	전체	7,214,873	424,598	-
2012년p	1분기	1,882,931	111,652	26,560
	2분기	1,970,835	131,756	26,539
	상반기	3,853,766	243,408	-
2분기 전분기대비		4.7%	18.0%	-0.1%
2분기 전년동기대비		7.2%	28.2%	3.7%
상반기 전년동기대비		10.1%	26.0%	-

- 캐릭터산업 '12년 2분기 매출액은 1조 9,708억원으로 전년동기대비 약 7.2% 증가, 전분기대비 4.7% 상승하였으며, '12년 상반기 매출액은 3조 8,537억원으로 전년동기대비 10.1% 증가

- 매출액은 '11년 2분기부터 등락을 거듭하면서 증가세

<그림 7> '11년 2분기~'12년 2분기 캐릭터산업 매출액 규모(예측치)

(단위 : 백만원, %)



- 캐릭터산업 '12년 2분기 수출액은 1,317억원으로 전년동기대비 약 28.2% 증가, 전분기대비 18.0% 상승하였으며, '12년 상반기 수출액은 2,434억원으로 전년동기대비 26.0% 증가

- 수출액은 지속적으로 증가하다가 '12년 1분기에는 하락했으나, 2분기에 다

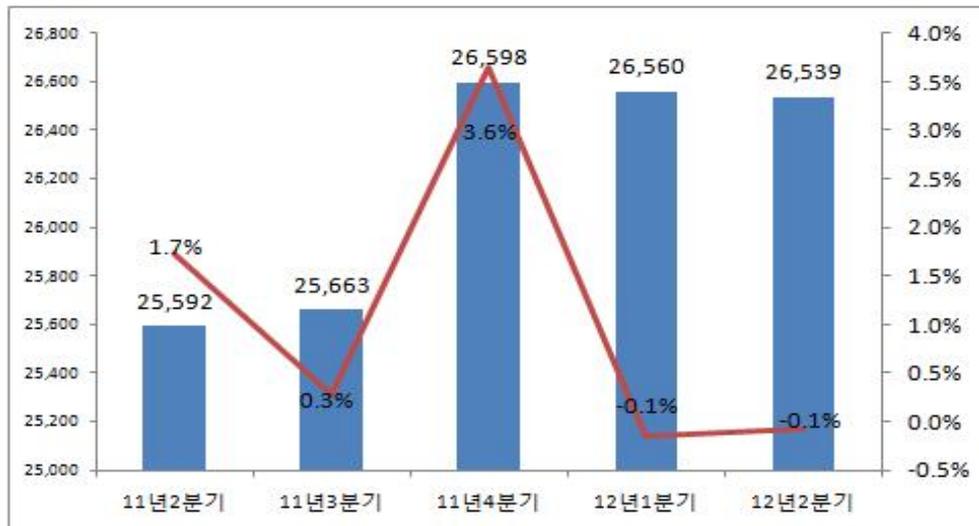
시 상승하면서 상승기조를 보이고 있음

<그림 8> '11년 2분기~'12년 2분기 캐릭터산업 수출액 규모(예측치)  
(단위 : 백만원, %)



- 캐릭터산업 '12년 2분기 종사자수는 2만 6,539명으로 전년동기대비 약 3.7% 증가, 전분기대비 0.1% 하락
- 종사자수는 '11년 4분기에 크게 증가했으나, 그 이후 다시 소폭 감소세

<그림 9> '11년 2분기~'12년 2분기 캐릭터산업 종사자수 규모(예측치)  
(단위 : 명, %)



<표 21> '11년 2분기~'12년 2분기 애니메이션산업 투자관련 규모(예측치)

(단위 : 백만원, 명, %)

구 분		애니메이션 자체투자액(백만원)	애니메이션 외부투자액(백만원)	애니메이션 투자액합계(백만원)
2011년p	2분기	8,823	8,677	17,500
	상반기	17,448	15,810	33,258
	3분기	8,965	10,375	19,340
	4분기	9,358	12,387	21,745
	전체	35,771	38,572	74,343
2012년p	1분기	9,625	13,539	23,164
	2분기	9,248	13,368	22,616
	상반기	18,873	26,907	45,780
2분기 전분기대비		-3.9%	-1.3%	-2.4%
2분기 전년동기대비		4.8%	54.1%	29.2%
상반기 전년동기대비		8.2%	70.2%	37.7%

- 애니메이션산업 '12년 2분기 투자액은 226억원으로 전년동기대비 약 29.2% 증가, 전분기대비 2.4% 하락하였으며, '12년 상반기 투자액은 457억원으로 전년동기대비 37.7% 증가

- 투자액은 '11년 2분기부터 지속적으로 증가하다가 '12년 2분기 소폭 하락

- 애니메이션산업 '12년 2분기 자체투자액은 92억원, 외부투자액은 133억원으로 각각 전년동기대비 4.8%, 54.1% 증가하였으며, 전분기대비 3.9%, 1.3% 하락. '12년 상반기 자체투자액은 188억원, 외부투자액은 269억원으로 각각 전년동기대비 8.2%, 70.2% 증가

- 자체투자액 및 외부투자액 모두 지속적인 증가하다가 '12년 2분기 소폭 하락

<표 22> '11년 2분기~'12년 2분기 캐릭터산업 투자관련 규모(예측치)

구 분		캐릭터 자체투자액(백만원)	캐릭터 외부투자액(백만원)	캐릭터 투자액합계(백만원)
2011년p	2분기	26,596	6,789	33,385
	상반기	50,467	13,027	63,494
	3분기	28,434	7,338	35,772
	4분기	31,522	8,156	39,678
	전체	110,423	28,521	138,944
2012년p	1분기	32,566	8,563	41,129
	2분기	34,597	8,438	43,035
	상반기	67,163	17,001	84,164
2분기 전분기대비		6.2%	-1.5%	4.6%
2분기 전년동기대비		30.1%	24.3%	28.9%
상반기 전년동기대비		33.1%	30.5%	32.6%

- 캐릭터산업 '12년 2분기 투자액은 430억원으로 전년동기대비 약 28.9% 증가, 전분기대비 4.6% 증가하였으며, '12년 상반기 투자액은 841억원으로 전년동기대비 32.6% 증가
  - 투자액은 '11년 2분기부터 지속적으로 증가 추세에 있음
- 캐릭터산업 '12년 2분기 자체투자액은 345억원, 외부투자액은 84억원으로 각각 전년동기대비 30.1%, 24.3% 증가하였으며, 전분기대비 6.2% 상승, 1.5% 하락. '12년 상반기 자체투자액은 671억원, 외부투자액은 170억원으로 각각 전년동기대비 33.1%, 30.5% 증가
  - 자체투자액 및 외부투자액 모두 지속적인 증가 추세에 있음

<표 23> '11년 2분기~'12년 2분기 애니메이션산업 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비교  
(단위 : 백만원, %)

구 분		애니메이션 전체 매출액 (백만원)	애니메이션 상장사 매출액 (백만원)	애니메이션 전체 대비 상장사비중(%)
2011년p	2분기	152,525	14,070	9.2%
	상반기	289,127	25,030	8.7%
	3분기	141,607	9,380	6.6%
	4분기	120,584	10,100	8.4%
	전체	551,318	44,510	8.1%
2012년p	1분기	135,502	8,220	6.1%
	2분기	119,436	10,860	9.1%
	상반기	254,938	19,080	7.5%

- 애니메이션산업 '12년 2분기 전체매출액 대비 상장사 비중은 약 9.1%로 전년 동기대비 0.1%p 감소, 전분기대비 약 3.0%p 상승
  - 전체 매출액 대비 상장사 비중은 '11년 2분기부터 등락을 거듭하고 있음

<표 24> '11년 2분기~'12년 2분기 캐릭터산업 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비교

구 분		캐릭터 전체 매출액 (백만원)	캐릭터 상장사 매출액 (백만원)	캐릭터 전체 대비 상장사비중(%)
2011년p	2분기	1,837,760	58,100	3.2%
	상반기	3,498,690	118,650	3.4%
	3분기	1,773,677	58,750	3.3%
	4분기	1,942,506	72,350	3.7%
	전체	7,214,873	249,750	3.5%
2012년p	1분기	1,882,931	51,850	2.8%
	2분기	1,970,835	68,500	3.5%
	상반기	3,853,766	120,350	3.1%

- 캐릭터산업 '12년 2분기 전체매출액 대비 상장사 비중은 약 3.5%로 전년동기 대비 0.3%p 증가, 전분기대비 약 0.7%p 상승

- 전체 매출액 대비 상장사 비중은 '11년 3분기 이후 등락을 거듭하고 있음

<표 25> '11년 2분기~'12년 2분기 애니메이션산업 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비교

(단위 : 백만원, %)

구 분		애니메이션 전체 수출액 (백만원)	애니메이션 상장사 수출액 (백만원)	애니메이션 전체 대비 상장사비중(%)
2011년	2분기	38,458	1,370	3.6%
	상반기	72,643	1,840	2.5%
	3분기	38,315	720	1.9%
	4분기	39,526	440	1.1%
	전체	150,484	3,000	2.0%
2012년	1분기	35,221	150	0.4%
	2분기	34,356	560	1.6%
	상반기	69,577	710	1.0%

- 애니메이션산업 '12년 2분기 전체 수출액 대비 상장사 비중은 약 1.6%로 전년동기대비 약 2.0%p 감소, 전분기대비 약 1.2%p 상승

- 전체 수출액 대비 상장사 비중은 '11년 2분기 이후 감소하다가 '12년 2분기 소폭 상승

<표 26> '11년 2분기~'12년 2분기 캐릭터산업 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비교

(단위 : 백만원, %)

구 분		캐릭터 전체 수출액 (백만원)	캐릭터 상장사 수출액 (백만원)	캐릭터 전체 대비 상장사비중(%)
2011년p	2분기	102,755	19,270	18.8%
	상반기	193,208	37,080	19.2%
	3분기	105,732	18,260	17.3%
	4분기	125,658	21,380	17.0%
	전체	424,598	76,720	18.1%
2012년p	1분기	111,652	13,130	11.8%
	2분기	131,756	19,570	14.9%
	상반기	243,408	32,700	13.4%

- 캐릭터산업 '12년 2분기 전체 수출액 대비 상장사 비중은 약 14.9%로 전년동기대비 약 3.9%p 감소, 전분기대비 약 3.1%p 상승

- 전체 수출액 대비 상장사 비중은 '11년 2분기 이후 감소하다가 '12년 2분기 소폭 상승

## 부록1. 상장사 재무분석표

<표 부록 I -1> '11년 2분기~'12년 2분기 애니/캐릭터산업(상장사) 자산증가율 변화 추이

(단위 : %, %p)

구분	2011년 2분기	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 2분기 전년동기증감
손오공	110.0%	-0.5%	26.1%	-19.4%	4.0%	△106.0%p
유진로봇	-54.8%	-1.1%	5.7%	1.0%	1.6%	56.4%p
대원미디어	255.5%	0.2%	-2.5%	-2.0%	-0.4%	△255.9%p
오로라월드	5.8%	-1.0%	3.5%	-3.6%	1.1%	△4.7%p
애니캐릭터산업	17.1%	-0.3%	5.9%	-6.2%	0.2%	△16.9%p
콘텐츠산업	5.1%	2.0%	5.8%	2.3%	3.5%	△1.6%p

<표 부록 I -2> '11년 2분기~'12년 2분기 애니/캐릭터산업(상장사) 투자증가율 변화 추이

(단위 : %, %p)

구분	2011년 2분기	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 2분기 전년동기증감
손오공	1.9%	0.3%	4.0%	-1.3%	-0.7%	△2.6%p
유진로봇	-2.1%	-2.8%	4.9%	0.6%	-1.4%	0.7%p
대원미디어	4.2%	6.8%	8.5%	2.7%	3.2%	△1.0%p
오로라월드	2.0%	8.7%	4.3%	0.1%	1.1%	△0.9%p
애니캐릭터산업	2.6%	4.1%	4.3%	-0.1%	1.0%	△1.6%p
콘텐츠산업	6.0%	8.4%	9.0%	3.1%	4.1%	△1.9%p

<표 부록 I -3> '11년 2분기~'12년 2분기 애니/캐릭터산업(상장사) 사내유보율 변화 추이

(단위 : %, %p)

구분	2011년 2분기	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 2분기 전년동기증감
손오공	36.6%	34.2%	36.2%	34.4%	35.8%	△0.8%p
유진로봇	77.2%	78.7%	93.4%	90.7%	74.0%	△3.2%p
대원미디어	170.7%	166.8%	163.4%	161.5%	166.3%	△4.4%p
오로라월드	318.4%	318.4%	337.3%	332.8%	337.5%	19.1%p
애니캐릭터산업	94.5%	90.5%	92.4%	88.4%	88.0%	△6.5%p
콘텐츠산업	207.0%	214.2%	217.2%	221.3%	227.0%	20.0%p

<표 부록 I -4> '11년 2분기~'12년 2분기 애니/캐릭터산업(상장사) 영업이익률 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 2분기	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 2분기 전년동기증감
손오공	6.3%	0.9%	6.9%	-5.2%	5.7%	△0.6%p
유진로봇	5.4%	4.1%	-2.9%	-8.2%	-5.5%	△10.9%p
대원미디어	1.1%	-9.4%	-21.7%	-13.0%	12.7%	11.6%p
오로라월드	8.9%	4.9%	7.0%	2.7%	8.1%	△0.8%p
애니캐릭터산업	-1.8%	-0.9%	-1.3%	-5.8%	3.6%	5.4%p
콘텐츠산업	18.0%	16.0%	12.0%	14.7%	13.7%	△4.3%p

<표 부록 I -5> '11년 2분기~'12년 2분기 애니/캐릭터산업(상장사) 자산영업이익률 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 2분기	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 2분기 전년동기증감
손오공	1.4%	0.2%	2.1%	-1.0%	2.0%	0.6%p
유진로봇	1.2%	0.9%	-0.4%	-1.1%	-1.0%	△2.2%p
대원미디어	0.2%	-1.1%	-2.9%	-1.4%	1.9%	1.7%p
오로라월드	1.2%	0.7%	1.1%	0.3%	1.3%	0.1%p
애니캐릭터산업	-0.3%	-0.2%	-0.3%	-0.9%	0.8%	1.1%p
콘텐츠산업	3.6%	3.2%	2.5%	2.8%	2.6%	△1.0%p

<표 부록 I -6> '11년 2분기~'12년 2분기 애니/캐릭터산업(상장사) 자본영업이익률 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 2분기	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 2분기 전년동기증감
손오공	2.7%	0.4%	5.4%	-2.1%	4.3%	1.6%p
유진로봇	2.1%	1.5%	-0.8%	-1.8%	-1.7%	△3.8%p
대원미디어	0.3%	-1.5%	-3.9%	-2.0%	2.5%	2.2%p
오로라월드	2.3%	1.2%	2.1%	0.5%	2.5%	0.2%p
애니캐릭터산업	-0.6%	-0.3%	-0.5%	-1.6%	1.3%	1.9%p
콘텐츠산업	5.5%	4.9%	4.0%	4.4%	4.1%	△1.4%p

<표 부록 I -7> '11년 2분기~'12년 2분기 애니/캐릭터산업(상장사) 부채비율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 2분기	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 2분기 전년동기증감
손오공	98.7%	107.0%	150.4%	108.8%	111.1%	12.4%p
유진로봇	74.8%	71.0%	67.5%	72.8%	72.8%	△2.0%p
대원미디어	32.5%	32.6%	35.9%	35.2%	33.7%	1.2%p
오로라월드	90.9%	87.7%	94.3%	88.6%	88.2%	△2.7%p
애니캐릭터산업	68.7%	67.6%	78.6%	71.6%	69.8%	1.1%p
콘텐츠산업	53.0%	51.6%	57.4%	56.1%	54.6%	1.6%p

<표 부록 I -8> '11년 2분기~'12년 2분기 애니/캐릭터산업(상장사) 유동비율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 2분기	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 2분기 전년동기증감
손오공	117.6%	121.0%	140.4%	163.1%	165.2%	47.6%p
유진로봇	94.4%	1681.7%	115.3%	108.4%	106.0%	11.6%p
대원미디어	145.4%	123.2%	114.6%	100.0%	124.2%	△21.2%p
오로라월드	112.8%	99.5%	94.1%	92.2%	91.8%	△21.0%p
애니캐릭터산업	120.3%	135.3%	121.7%	127.0%	129.3%	9.0%p
콘텐츠산업	188.9%	199.3%	183.9%	179.1%	183.7%	△5.2%p

<표 부록 I -9> '11년 2분기~'12년 2분기 애니/캐릭터산업(상장사) 자기자본비율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 2분기	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 2분기 전년동기증감
손오공	50.3%	48.3%	39.9%	47.9%	47.4%	△2.9%p
유진로봇	57.2%	58.5%	59.7%	57.9%	57.9%	0.7%p
대원미디어	75.5%	75.4%	73.6%	74.0%	74.8%	△0.7%p
오로라월드	52.4%	53.3%	51.5%	53.0%	53.1%	0.7%p
애니캐릭터산업	59.3%	59.7%	56.0%	58.3%	58.9%	△0.4%p
콘텐츠산업	64.7%	65.4%	63.0%	63.5%	64.7%	0.0%p

<표 부록 I -10> '11년 2분기~'12년 2분기 애니/캐릭터산업(상장사) 1인평균매출액 변화 추이

(단위: 억원, %)

구분	2011년			2012년		전년동기대비 (2분기)
	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	
손오공	1.11	1.07	1.91	0.96	2.15	94.5%
	-2.2%	-3.1%	77.9%	-49.7%	124.3%	
유진로봇	0.69	0.64	0.46	0.41	0.57	-18.3%
	76.4%	-8.1%	-27.0%	-12.1%	38.5%	
대원미디어	1.14	0.73	0.49	0.52	0.70	-39.1%
	38.8%	-35.9%	-32.8%	6.3%	33.0%	
오로라월드	2.08	2.05	2.44	1.60	2.41	15.7%
	7.1%	-1.5%	19.0%	-34.5%	50.7%	
애니캐릭터산업	1.27	1.16	1.25	1.00	1.42	11.8%
	4.8%	-8.7%	7.8%	-20.0%	42.0%	
콘텐츠산업	1.34	1.35	1.44	1.35	1.43	6.7%
	7.6%	0.7%	6.7%	-6.2%	5.9%	

<표 부록 I -11> '11년 2분기~'12년 2분기 애니/캐릭터산업(상장사) 자본집약도 변화 추이

구분	2011년 2분기	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 2분기 전년동기증감
손오공	5.0	4.8	6.2	5.0	6.0	1.0p
유진로봇	3.1	3.0	3.1	3.2	3.2	0.1p
대원미디어	6.3	6.0	3.7	4.7	4.7	△1.6p
오로라월드	15.4	15.3	15.4	15.2	14.9	△0.5p
애니캐릭터산업	6.8	6.6	6.2	6.3	6.8	0.0p
콘텐츠산업	6.7	6.7	6.9	7.1	7.4	0.7p

## 부록2. 상장사 매출구조 분석

### □ 애니메이션/캐릭터

#### <애니메이션/캐릭터\_손오공> (2012년 2분기 기준)

(단위:백만원)

품 목	2011년					2012년		구 성 비 (%)	2분기 전기대비 (%)	2분기 전년동기 대비 (%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기			
캐릭터 완구 및 게임	수출	0	0	0	0	0	0	0.0	-	-
	내수	15,511	14,025	14,450	25,490	69,476	12,554	24,875	98.7	98.1
	합계	15,511	14,025	14,450	25,490	69,476	12,554	24,875	98.7	98.1
로열티 온라인 등	수출	207	307	200	227	941	58	32	0.1	-44.8
	내수	358	384	369	346	1,457	345	284	1.1	-17.7
	합계	565	691	569	573	2,398	403	317	1.3	-21.3
PC방 수수료	수출	0	0	0	0	0	0	0	0.0	-
	내수	0	0	0	2,139	2,139	0	0	0.0	-
	합계	0	0	0	2,139	2,139	0	0	0.0	-
합계	수출	207	307	200	227	941	58	32	0.1	-44.8
	내수	15,869	14,409	14,819	27,975	73,072	12,899	25,159	99.9	95.0
	합계	16,076	14,716	15,019	28,202	74,013	12,957	25,191	100.0	94.4

- 손오공의 매출구조를 살펴보면, '12년 2분기 기준 전기대비 94.4%, 전년동기대비 71.2% 증가하였으며, 캐릭터완구 및 게임의 비중이 98.7%로 전기대비, 전년동기대비 각각 98.1%, 77.4% 증가하여 전체 손오공 매출 상승에 영향을 미침
- 그 외 매출 비중이 적은 로열티, 온라인 등에서는 전년대비 큰 폭으로 감소하였으나 전체 매출에는 영향을 미치지 않음

구분	판매경로	2011년					2012년		구 성 비 (%)	2분기 전기대비 (%)	2분기 전년동기 대비 (%)
		1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기			
수출	수 출	207	307	200	227	941	58	32	0.1	-44.8	
	소 계	207	307	200	227	941	58	32	0.1	-44.8	
국내	할인점	12,216	10,459	11,262	19,380	53,317	10,284	11,827	46.9	15.0	
	도 매	3,653	3,950	3,558	6,344	17,505	2,616	13,332	52.9	409.6	
	PC 방	0	0	0	2,250	2,250	0	0	0.0	-	
	소 계	15,869	14,409	14,819	27,975	73,072	12,899	25,159	99.9	95.0	
합 계		16,076	14,716	15,019	28,202	74,013	12,957	25,191	100.0	94.4	

- 수출 부분에서 큰 폭의 감소가 나타났으나, 매출 비중이 0.1%로 매우 낮은 부분이며, 국내 부분 중 도매 형태의 매출 증가가 두드러졌음

<애니메이션/캐릭터\_유진로봇> (2012년 2분기 기준)

(단위:백만원)

품 목	구 분	2011년					2012년		구성비 (%)	2분기 전기대비 (%)	2분기 전년동기 대비(%)
		1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기			
지능형로봇	수출	1,353	2,550	1,695	1,523	7,121	1,211	1,442	22.1	19.1	-43.5
	매출	971	2,310	2,776	1,445	7,502	1,198	1,524	23.4	27.2	-34.0
프라스틱,승용완구,기능성완구류	수출	3	3	0	0	6	3	0	0.0	-100.0	-100.0
	매출	1,658	2,594	2,308	2,298	8,858	2,057	3,118	47.9	51.6	20.2
팬시용품외	수출	0	0	0	0	0	0	0	0.0	-	-
	매출	338	299	347	178	1,162	191	429	6.6	124.6	43.5
합 계		4,323	7,756	7,127	5,443	24,649	4,659	6,514	100.0	39.8	-16.0

- 유진로봇의 매출구조를 살펴보면, '12년 2분기 기준 전기대비 39.8% 증가, 전년동기대비 16.0% 감소하였으며, 전 품목에서 전기대비는 증가하였으나 지능형로봇 부분에서 전년 2분기에 큰 매출이 발생했었던만큼 올 2분기에 매출이 발생하지 않으면서 전체 유진로봇의 매출도 감소함
- 반면, 완구류나 팬시용품 등은 전기대비, 전년동기대비 모두 큰 폭의 증가 나타남

구 분	판매경로	2011년					2012년		구성비 (%)	2분기 전기대비 (%)	2분기 전년동기 대비(%)
		1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기			
수출	직수출	1,356	2,552	1,695	1,523	7,126	1,213	1,443	22.2	19.0	-43.5
	중계무역	0	0	0	0	0	0	0	0.0	-	-
	소계	1,356	2,552	1,695	1,523	7,126	1,213	1,443	22.2	19.0	-43.5
국내	지역총판	1,204	2,049	1,431	1,561	6,245	1,252	2,389	36.7	90.8	16.6
	백화점 등	34	83	165	68	350	9	51	0.8	466.7	-38.6
	할인점	576	495	923	764	2,758	836	761	11.7	-9.0	53.7
	온라인	92	145	370	344	951	384	-175	-	-145.6	-220.7
	기타	1,060	2,431	2,543	1,183	7,217	964	2,045	31.4	112.1	-15.9
	소계	2,967	5,204	5,431	3,921	17,523	3,446	5,071	77.8	47.2	-2.6
합 계		4,323	7,756	7,127	5,443	24,649	4,659	6,514	100.0	39.8	-16.0

- 22.2%의 매출 비중을 차지하는 수출 부분에서 전기대비 19.0%의 증가가 나타났으나, 전년 2분기 대비해서는 43.5%가 감소함
- 국내 판매에서는 지역총판에서 전기대비, 전년동기대비 증가한 모습이었으나, 31.4%의 매출 비중이었던 기타 판매처에서 전년동기대비 15.9%의 감소가 나타남

<애니메이션/캐릭터\_대원미디어> (2012년 2분기 기준)

(단위:백만원)

품 목	주요상표 등	2011년					2012년		구성비(%)	2분기 전기대비(%)	2분기 전년동기대비(%)
		1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기			
카드등	유희왕등	6,582	9,656	7,180	6,780	30,198	5,485	9,927	91.4	81.0	2.8
게임기등	닌텐도등	4,377	4,416	2,199	3,317	14,309	2,730	934	8.6	-65.8	-78.8
합계		10,959	14,072	9,379	10,098	44,508	8,215	10,861	100.0	32.2	-22.8

- 대원미디어의 매출구조를 살펴보면, '12년 2분기 기준 전기대비 32.2% 증가, 전년동기대비 22.8% 감소하였으며, 매출 구성의 대부분인 카드 품목(유희왕)에서 전기대비 81.0%, 전년동기대비 2.8%의 증가가 나타났으나, 게임기 품목(닌텐도)에서 전기대비 65.8%, 전년동기대비 78.8%의 큰 폭의 감소를 나타내어 전체 대원미디어는 전년동기대비로는 감소한 것으로 나타남

매출유형	품목	2011년					2012년		구성비(%)	2분기 전기대비(%)	2분기 전년동기대비(%)
		1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기			
제품 및 상품	수출	469	1,373	713	445	3,000	152	562	5.2	269.7	-59.1
	내수	10,490	12,699	8,666	9,653	41,508	8,064	10,298	94.8	27.7	-18.9
	합계	10,959	14,072	9,379	10,098	44,508	8,216	10,860	100.0	32.2	-22.8

- 수출과 내수 모두 전기대비는 각각 269.7%, 27.7% 증가하고, 전년동기대비는 각각 59.1%, 18.9% 감소한 양상을 보임

<애니메이션/캐릭터\_오로라월드> (2012년 2분기 기준)

(단위:백만원)

사업부문	품 목	2011년					2012년		구성비(%)	2분기 전기대비(%)	2분기 전년동기대비(%)
		1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기			
상품매출	캐릭터 완구	17,280	17,791	17,573	36,626	89,270	13,535	21,566	99.6	59.3	21.2
라이선스 수수료	라이선스	368	90	72	1,132	1,662	220	-107	-	-148.6	-218.9
기타매출	임대수입	220	220	182	1,171	1,793	137	202	0.9	47.4	-8.2
합 계		17,868	18,102	17,827	21,700	75,497	13,893	21,660	100.0	55.9	19.7

- 오로라월드의 매출구조를 살펴보면, '12년 2분기 기준 전기대비 55.9%, 전년동기대비 19.7% 증가하였으며, 매출 구성의 대부분인 캐릭터완구 부분에서 전기대비 59.3%, 전년동기대비 21.2%의 증가가 나타난 것이 전체에 영향을 미침

### 부록3. 분기별 소비자 실태조사 및 월별통계

#### □ 애니메이션 콘텐츠 '12년 2분기\_소비자 월 평균 구입비용

(N=504, 중복응답)

구분	애니메이션 (video/DVD구매) (32명)	온라인애니메이션(클 라이언트기반)(41명)	모바일애니메이션 (40명)	온라인애니메이션 (웹브라우저기반) (53명)
구매금액	20,073원	15,535원	15,340원	11,675원

구분	극장애니메이션 (258명)	애니메이션 (video/DVD대여) (39명)	케이블TV애니 메이션(112명)	IPTV (58명)	웹하드/ P2P애니메이션 (124명)
구매금액	11,505원	11,326원	9,394원	8,290원	5,540원

#### □ 애니메이션 월별 통계 '12년 6월 어린이/애니메이션 전문채널 평균 시청률

구분	채널	시청률	점유율	도달율	시청시간
1	Tooniverse	0.24	0.74%	8.94%	0:03:27
2	Champ	0.10	0.32%	4.81%	0:01:28
3	카툰네트워크	0.08	0.25%	3.61%	0:01:11
4	JEI재능TV	0.07	0.22%	4.63%	0:01:01
5	Nickelodeon	0.06	0.18%	2.32%	0:00:51
6	Animax	0.04	0.14%	2.90%	0:00:38
7	어린이TV	0.02	0.07%	1.72%	0:00:19
8	애니원	0.02	0.06%	0.89%	0:00:18
9	Anibox	0.02	0.05%	1.46%	0:00:15
10	육아방송	0.01	0.03%	1.29%	0:00:09
11	디즈니주니어	0.01	0.03%	0.49%	0:00:09
12	디즈니채널	0.01	0.03%	0.67%	0:00:08
13	애니플러스	0.01	0.03%	0.76%	0:00:07
14	Kids Talk Talk Plus	0.00	0.01%	0.07%	0:00:02
15	KBS Kids	0.00	0.00%	0.21%	0:00:01
16	에듀키즈TV	0.00	0.00%	0.14%	0:00:01
17	키즈원	0.00	0.00%	0.09%	0:00:01
18	KidsCo	0.00	0.00%	0.05%	0:00:00
19	키즈TV	0.00	0.00%	0.03%	0:00:00

출처: AGB 닐슨미디어리서치

## □ 캐릭터 콘텐츠 '12년 2분기\_소비자 월 평균 구입비용

(N=564, 중복응답)

구분	가전상품(49명)	가방류(92명)	컴퓨터/전산용품 (72명)	신발류 (192명)	스포츠용품 (81명)
구매금액	133,796원	88,874원	71,789원	53,588원	50,901원

구분	의류(274명)	유아용품(78명)	건강,미용(113명)	가정,생활잡화 (149명)	인형, 완구 (113명)
구매금액	50,015원	38,795원	36,443원	33,540원	31,527원

구분	식품,음료 (201명)	장신구(72명)	자동차관련 용품(63명)	문구, 팬시 (233명)	인터넷콘텐츠 (52명)	모바일콘텐츠 (73명)
구매금액	28,540원	26,390원	22,224원	12,343원	10,665원	5,235원

## □ 캐릭터 월별 통계\_'12년 6월 G마켓 캐릭터 상품 BEST 10

순위	캐릭터완구		캐릭터 패션인형	
1	아카데미과학	로보카폴리 만들기	미미월드	리틀미미 가방집
2	미미월드	뿌로로 봉제인형	제이피컴퍼니	뷰티컬 바비인형
3	아카데미과학	로보카폴리 다이캐스팅	드림C&C	윙클베어 인형
4	미미월드	꼬마버스타요 중앙차고지놀이	미미월드	뉴 뿌로로 병원놀이
5	아카데미과학	로보카폴리 스킨비	디즈니	프린세스 베이비돌
6	아이스쿨	뿌로로 범퍼카	탑프로모션	똥 드레스룸
7	영진	꼬마버스타요 미니카3종 세트	마텔	바비스터즈
8	지나월드	뿌로로 EIQQ 놀이상자 2	C&H크리에이티브	리락쿠아 캐릭터인형
9	아이스쿨	뿌로로 범퍼카	동화토이	우리아기 씨씨
10	오로라월드	노래하며 달리는 폴리	원앤원	체리 공주핸드백

순위	작동완구		승용완구	
1	영실업	변신자동차 에블루션X 토봇	지나월드	뿌로로 뉴베스트 자전거
2	반다이	미라클링	조코	C600
3	아카데미과학	로보카폴리 무선조종RC4종	조코	BH100
4	손오공	슈팅바쿠간BG브롤러게임팩	야야토이즈	헬로키티 브레이크 씽씽
5	하스브로코리아	어벤져스히어로 작동피규어	햇살토이	꼬마붕붕카
6	아이스쿨	똑똑한 꼬마버스 타요	야야토이즈	로보카폴리 브레이크 씽씽
7	대성토이즈	말하는 슈퍼소방차	금보토이	쓱쓱이자전거
8	오로라월드	블레이징틴스3 썬더S	야야토이즈	포크레인 붕붕카
9	오로라월드	블레이징틴스3 론울프	라미야 키즈	어린이 전동차
10	손오공	말하는 햄스터 햄토킹	헤네스	2012 갤럭시 전동차

순위	신생아/영아완구		스포츠완구	
1	아이존	다기능 아기체육관	발레노스포츠	스마일 트램폴린
2	진영토이	발차기 아기체육관	아하토이	동물모양 편치백
3	타이니러브	스위트 아일랜드	오로라월드	블레이징틴스3 요요
4	아이존	뽕뽕이 발차기 아기체육관	바투스�포츠	폴딩 트램폴린
5	피플	아기신문지	SBI	매버릭 스카이크롱
6	베이비슈	친환경 치발기 6종	이레스포츠	미니 탁구대
7	WinFat	New 러닝테이블	디토랜드	타요 편치백
8	원앤원	걸음마 놀이판	신우사	팬텀요요
9	지나월드	타요 다기능 운전놀이	드림토이즈	로보카폴리 미니 농구대
10	코니스	에듀테이블	아이엠커뮤니케이션	토마스 야구놀이 세트

---

## 2012년 2분기 및 상반기 콘텐츠산업 동향분석보고서(애니메이션/캐릭터산업편)

---

집필진

한국콘텐츠진흥원

감 수 이기현 (정책연구실 실장), 노준석 (통계정보팀 팀장)  
책임집필 김은정 (통계정보팀 책임연구원)

외부집필

정우식 박사 (21세기경제학연구소), 이강년 선임연구원 (21세기경제학연구소),  
박성만이사 (메이븐스퀘어), 원지연 선임연구원 (메이븐스퀘어),  
최 진 주임연구원 (메이븐스퀘어)

발 행 인 홍 상 표

발 행 일 2012년 10월 8일

발 행 처 한국콘텐츠진흥원

서울시 마포구 상암동 월드컵북로 400(상암동 1602)

---

가격 : 비매품

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

(문 의) 콘텐츠종합지원센터 “콘텐츠에 대해 알고 싶은 모든 것! 1566-1114”