

2012년 3분기  
콘텐츠산업 동향분석보고서  
(애니메이션/캐릭터산업편)

2012. 12

한국콘텐츠진흥원



KOREA  
CREATIVE CONTENT  
AGENCY



## 1.1. 애니메이션/캐릭터산업 분석 및 전망

### □ 매출 및 수출부문

- 애니메이션/캐릭터 산업의 '12년 3분기 매출규모를 살펴보면, 애니메이션 산업은 약 1,316억원이며 캐릭터 산업은 1조 9,773억원으로 애니메이션산업 상장사 매출액 비중은 4.7%, 캐릭터 산업 상장사 매출액 비중은 2.9%를 차지
  - 애니메이션/캐릭터 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '12년 3분기 전년동기대비 5.9% 감소하였고 전분기대비 19.2% 하락하였으며 애니메이션 CBI 분석 결과 3분기 108로 양호하며 캐릭터CBI 분석 결과 3분기 113으로 양호
- 애니메이션/캐릭터산업의 '12년 3분기 수출규모를 살펴보면, 애니메이션은 약 285억원이며 캐릭터는 약 1,352억원으로 애니메이션 상장사 수출액 비중은 1.1%이며 캐릭터 상장사 수출액 비중은 14.5%를 차지
  - 애니메이션/캐릭터 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '12년 3분기 전년동기 대비 5.0% 증가하였고 전분기대비 1.0% 하락하였으며, CBI 분석 결과 2분기 애니메이션은 107, 캐릭터는 130으로 양호

### □ 고용부문

- 애니메이션/캐릭터산업의 '12년 3분기 고용규모를 살펴보면, 애니메이션은 4,577명, 캐릭터는 2만 6,445명이며 애니메이션 상장사 고용 비중은 3.3%, 캐릭터 상장사 고용 비중은 1.5%를 차지
  - 애니메이션/캐릭터 상장사 고용 분석을 살펴보면, '12년 3분기 전년동기대비 6.5% 감소하였고 전분기대비 1.8% 하락하였으며, CBI 분석 결과 3분기 애니메이션 100이며 캐릭터 100으로 호조

## □ 애니메이션/캐릭터산업 2012년 4분기 전망

- 애니메이션/캐릭터산업 '12년 4분기 매출CBI는 각각 107, 114, 수출CBI 107, 132로 호조 예상
  - 해외캐릭터에 비해 국내캐릭터 수요확대가 지속되면서 국내 신규 창작캐릭터 개발이 활발함에 따른 국내캐릭터 시장 성장 전망
    - ※ “마조앤새디” 캐릭터상품전이 롯데백화점 본점에서 10월 19일~25일까지 개최돼 고객들의 높은 호응
  - OSMU에 초점을 맞춘 국내 창작 캐릭터들의 국내 및 해외 진출 가속화
    - ※ “로보카폴리”는 전 세계 40여개국 수출을 위한 에이전시 선정 완료와 함께 프랑스 등 해외국가에서의 방영예정
    - ※ 뽀로로는 2003년 해외 첫 방송 이후 애니메이션 및 캐릭터 상품 수요가 지속적으로 발생하고 있으며, 기아차의 또봇 또한 애니메이션 및 완구 매출 증대
    - ※ 제주 토종 캐릭터인 “꼬마해녀 몽니”는 애니메이션으로 제작되어 SBS 방영
  - 스마트기기에 기반한 모바일 소셜미디어를 활용한 이모티콘 등 창작 캐릭터 상품 개발 및 판매 증가
    - ※ NHN 라인에서 웹툰인 “마음의 소리”, “정글고” 등의 캐릭터를 상품화, 카카오톡은 뿌까 등 다양한 스마트기기용 캐릭터 상품 판매
  - 대내외 경쟁력을 확보한 캐릭터업체들은 자체 캐릭터를 이용한 중국 등 해외 유통망 확충 예정
    - ※ 오로라월드의 “유후와 친구들” 및 “줄리폴리” 은 중국 등 총 8곳의 해외 현지 매장의 운영과 함께 향후 2014년 까지 100개 개설
  - 3D 및 4D 기술력을 바탕으로 국내 창작 애니메이션제작과 해외 공동제작 등 해외 진출 방법 다양성 확보
    - ※ 공동제작한 레드로보의 “넛잡”이 2013년 미국에서 개봉 예정. 선우엔터테인먼트는 프랑스 업체(플래닛 니모)와 업무협약을 통한 “꼬마탐정단 테드와 도리” 공동제작 예정
  - 애니메이션 저변확대를 위해 기존 어린이용 위주의 창작 애니메이션 제작뿐 아니라 인기 웹툰을 활용한 창작 애니메이션 제작 증대
    - ※ 인기 웹툰인 “와라! 편의점”의 애니메이션 제작 및 방영 했으며, 인기 웹툰을 중심으로 제작 모색

- 애니메이션/캐릭터산업 '12년 4분기 고용CBI는 각각 100, 102로 호조
  - 애니메이션산업은 3D 및 4D 등 기술과 우수한 기획력이 요구되는 인력을 중심으로 수요 확대 전망
  - 국산 창작 캐릭터의 활성화에 따라 개발 및 해외 마케팅 분야를 중심으로 인력 수요 확대 전망

<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
2013년 1분기	106	106	100	100	102	103

- '12년 4분기는 '12년 3분기에 비해 다소 주춤할 것으로 보이며, 특히 매출과 자금사정에서 하락 예상
- '13년 1분기는 '12년 4분기 대비 전반적으로 하락 추세 예상

<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
2013년 1분기	113	131	98	102	100	109

- '12년 4분기는 '12년 3분기 대비 다소 증가할 것으로 전망되며 호조세도 이어질 것으로 예상
- '13년 1분기는 '12년 4분기 대비 매출과 수출, 투자 등 전반적인 감소 전망

## 1.2. 주요 이슈

### □ 국내동향

- 2012년 11월 LG전자가 아동용 태블릿PC “LG 키즈패드”를 출시하는 등 아동용 스마트기기 시장 성장이 지속
  - 내구성을 강화했으며 무독성 등 아동 사용에 적합하도록 설계 및 제조함. 3~7세까지 유아를 대상으로 한글, 영어, 수학, 과학 등 교육용 콘텐츠를 채택
  - 전통적인 완구, 캐릭터, 애니메이션 위주의 아동시장도 스마트TV, 스마트기기 보급 확대의 영향을 받고 있음. 국내 시장에서도 아동용 스마트기기를 중심으로 IT 제조업체, 통신사 등의 진출 확대
- 2012년 12월 국산 3D 애니메이션 “다이노 타임”이 북미에서 개봉될 예정
  - “다이노 타임”의 3D 렌더링 작업을 위해 약 4개월 동안 한국과학기술정보연구원

구원(KISTI)에 구축된 슈퍼컴퓨터를 사용한 것으로 알려짐. 점차 국내 3D 애니메이션 개발이 활발해지면서 슈퍼컴퓨터 등 관련 인프라에 대한 수요도 증대

- 2013년 1월에는 국내 개봉을 앞두고 있어 해외 시장은 물론 국내 극장 애니메이션 시장 활성화 및 성장에도 긍정적 영향 기대

## □ 해외동향

- 2012년 9월 월스트리트 저널에 따르면 미국의 캐릭터 업체인 토이저러스 (Toys“R”Us)가 아동용 태블릿PC를 개발해 판매할 예정
  - 2012년 10월부터 판매에 들어갈 아동용 태블릿PC “태비오”(Tabeo)는 토이저러스 매장에서만 독점판매할 예정이며 가격은 149.99 달러로 저렴하게 책정될 계획
- 2012년 상반기 국내 애니메이션 업체 “스튜디오 미르”가 기획 및 제작한 “코라의 전설”(The Legend of Korra)이 니켈로디언 등 미국 케이블채널에서 방영
  - “코라의 전설”은 미국의 동양풍 판타지 애니메이션 “아바타 : 아양의 전설”의 후속작으로 2012년 상반기에 미국에서 방영되어 2900만 명 이상의 시청자 기록
  - 지난 10월 니켈로디언 코리아를 통해 국내에서 방영되기 시작했으며 2013년에 “스튜디오 미르”가 제작한 “코라의 전설 시즌2”가 방영될 예정

## II. 2012년 3분기 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 3분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 경영실적 변동

(단위 : 억원, 명, %)

구분	2011년					2012년				
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기 (전년동기)	
매출액	715.1	721.7	681.3	824.5	2,942.6	600.7	793.6	641.4	-5.9%	
	-5.9%	0.9%	-5.6%	21.0%	17.7%	-27.1%	32.1%	-19.2%		
영업이익	22.2	-12.7	10.6	-17.4	2.7	-34.8	28.7	-11.5	-208.5%	
	114.9%	-157.2%	183.5%	-264.2%	101.7%	-100.0%	182.5%	-140.1%		
수출액	182.8	206.4	189.8	218.2	797.2	132.8	201.3	199.2	5.0%	
	-3.0%	12.9%	-8.0%	15.0%	12.6%	-39.1%	51.6%	-1.0%		
종사자수	591	569	585	660	-	603	557	547	-6.5%	
	-0.7%	-3.7%	2.8%	12.8%	-	-8.6%	-7.6%	-1.8%		

<표 4> '11년 1분기~'12년 3분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사별) 매출액 변동

(단위 : 억원, %)

구분	2011년 매출액					2012년 매출액				
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기 (전년동기)	
손오공	160.7	147.2	150.2	259.5	717.6	129.6	251.9	132.6	-11.7%	
	-38.5%	-8.4%	2.0%	72.8%	-1.3%	-50.1%	94.4%	-47.4%		
유진로봇	43.2	77.6	71.3	54.4	246.5	46.6	65.1	67.2	-5.8%	
	-33.0%	79.6%	-8.1%	-23.7%	15.6%	-14.3%	39.7%	3.2%		
대원미디어	109.6	140.7	93.8	101.0	445.1	82.2	108.6	61.8	-34.1%	
	-15.1%	28.4%	-33.3%	7.7%	-19.9%	-18.6%	32.1%	-43.1%		
바른손	222.9	175.2	187.7	192.6	778.4	203.4	151.4	165.3	-11.9%	
	121.6%	-21.4%	7.1%	2.6%	190.1%	5.6%	-25.6%	9.2%		
오로라월드	178.7	181.0	178.3	217.0	755.0	138.9	216.6	214.5	20.3%	
	-12.6%	1.3%	-1.5%	21.7%	2.6%	-36.0%	55.9%	-1.0%		
합계	715.1	721.7	681.3	824.5	2,942.6	600.7	793.6	641.4	-5.9%	
	-5.9%	0.9%	-5.6%	21.0%	17.7%	-27.1%	32.1%	-19.2%		

- 애니메이션 및 캐릭터 '12년 3분기 매출액은 약 641억원으로 전년동기대비 5.9% 감소했으며, 전분기대비 19.2% 하락

- '10년 1분기에서 4분기까지의 전분기대비 상승세가 '11년 1분기 이후 등락

기조를 보이고 있으며 '12년 3분기는 전분기대비 큰 폭 하락

- 손오공 매출액은 '12년 3분기 전년동기대비 11.7% 감소했으며, 전분기대비 47.4% 하락

※ '12년 1분기 이후 매출의 약 99% 이상이 내수에 집중

- 오로라월드는 전년동기대비 20.3% 증가했으며, 전분기대비 1.0% 하락

※ 오로라월드는 국내 캐릭터 내수시장 브랜드 파워 1위로 자체디자인연구소 및 글로벌 네트워크를 통해 아시아, 미주 등 국외 라이선싱과 머천다이징 시장 확대 추진

- 대원미디어는 애니메이션 업체로서 '12년 3분기 매출액의 경우 전년동기대비 34.1% 감소했으며 전분기대비 43.1% 하락

※ 대원미디어는 국내 애니메이션 및 캐릭터산업의 선두기업 중 하나로서 기존 내수 위주의 사업모델에서 해외 진출에 초점을 맞춘 애니메이션 기획 및 제작 사업 확대

● 애니메이션 및 캐릭터 '12년 3분기누적 매출액은 약 2,035억원으로 전년동기대비 3.9% 감소

- 오로라월드는 '12년 3분기누적 매출액의 경우 570억원으로 전년동기대비 5.9% 증가

- 대원미디어는 '12년 3분기누적 매출액의 경우 252억원으로 전년동기대비 26.6% 감소

#### □ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 매출구조 변동 추이

- 손오공의 '12년 3분기누적 전체 매출구조는 캐릭터 완구 및 게임 등 제품부문이 98.1%이고 애니메이션 캐릭터 로열티 등 용역부문은 1.9%로 구성되어 있으며 '12년 상반기와 동일. 해외수출은 캐릭터 등에 제한적으로 나타나고 있으나 '12년 1분기 이후 매출의 약 99% 이상이 내수에 집중

- 오로라월드 '12년 3분기누적 전체 매출구조는 제품 등 상품매출 98.9%(98.8%)<sup>1)</sup> 기타 0.9%로 '11년 4분기 이래 상품매출 비중 증가세가 이어지고 있으며, 전체 매출액에서 수출액 비중은 86.0%(83.9%)<sup>2)</sup>

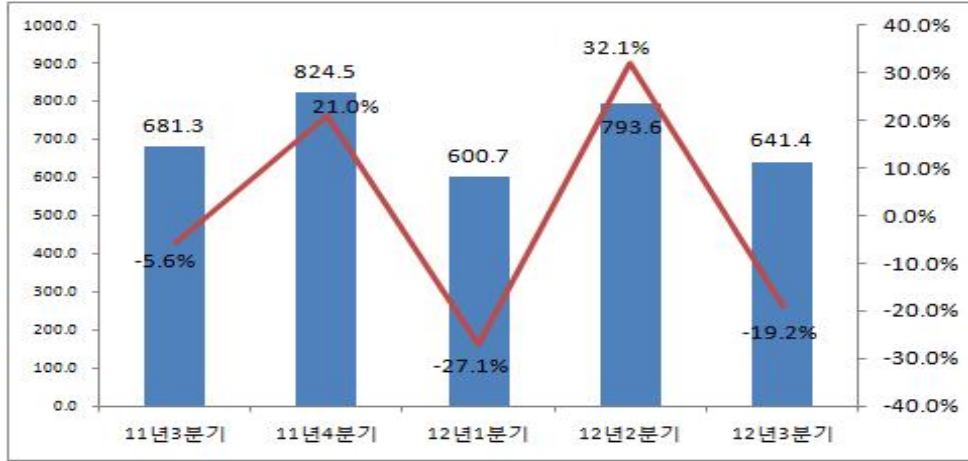
- 대원미디어의 '12년 3분기누적 매출액 대비 수출액 비중은 4%대 정도로 낮은 수준. '12년 3분기누적 전체 매출액 중 제품매출 및 상품매출 비율이 약 83:17(81:19)<sup>3)</sup> 수준으로 '11년 4분기 이후 제품매출 비중 증가세

1) 괄호는 2012년 상반기 매출액 비중

2) 괄호는 2012년 상반기 수출액 비중



<그림 1> '11년 3분기~'12년 3분기 애니메이션/캐릭터(상장사) 매출액 변동  
(단위: 억원, %)



### 1.1.2. 애니메이션/캐릭터산업 상장사 수출액

<표 5> '11년 1분기~'12년 3분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사별) 수출액 변동  
(단위: 억원, %)

구분	2011년 수출액					2012년 수출액			
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기 (전년동기)
손오공	2.1	3.0	2.0	2.3	9.4	0.6	0.3	0.3	-85.0%
유진로봇	13.6	25.5	16.9	15.3	71.3	12.1	14.5	9.7	-42.6%
대원미디어	4.7	13.7	7.2	4.4	30.0	1.5	5.6	3.1	-56.9%
바른손	2.5	2.1	2.6	0.0	7.2	0.8	0.4	0.0	-100.0%
오로라월드	159.9	162.1	161.1	196.2	679.3	117.8	180.5	186.1	15.5%
합계	182.8	206.4	189.8	218.2	797.2	132.8	201.3	199.2	5.0%
	-3.0%	12.9%	-8.0%	15.0%	12.6%	-39.1%	51.6%	-1.0%	

- 애니메이션/캐릭터 '12년 3분기 수출액은 약 199억원으로 전년동기대비 5.0% 증가했으나 전분기대비 1.0% 하락
- '12년 3분기 전체 콘텐츠산업 수출액에서 수출액 비중은 5.7%로 전년동기 대비 1.4%p 하락

3) 괄호는 2012년 상반기 매출액 비중

- 애니메이션/캐릭터는 '10년 1분기부터 전분기대비 등락 추세가 이어지고 있으며 '12년 3분기는 하락
- 오로라월드 '12년 3분기 수출액은 약 186억 1천만원으로 전년동기대비 15.5% 증가했으며 전분기대비 3.1% 상승
  - ※ 유진로봇 '12년 3분기 수출액은 약 9억 7천만원으로 전년동기대비 42.6% 감소했으며, 전분기대비 33.1% 하락
- 대원미디어 '12년 3분기 수출액은 약 3억 1천만원으로 전년동기대비 56.9% 감소했으며, 전분기대비 44.6% 하락
  - ※ 손오공 '12년 3분기 수출액은 약 3천만원으로 전년동기대비 85.0% 감소했으며 전분기대비 동일 수준
- 애니메이션/캐릭터 '12년 3분기누적 수출액은 약 533억원으로 전년동기대비 7.9% 감소
  - 오로라월드는 '12년 3분기누적 수출액의 경우 약 484억원으로 전년동기대비 0.3% 증가
  - 유진로봇은 '12년 3분기누적 수출액의 경우 약 36억원으로 전년동기대비 35.2% 감소

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



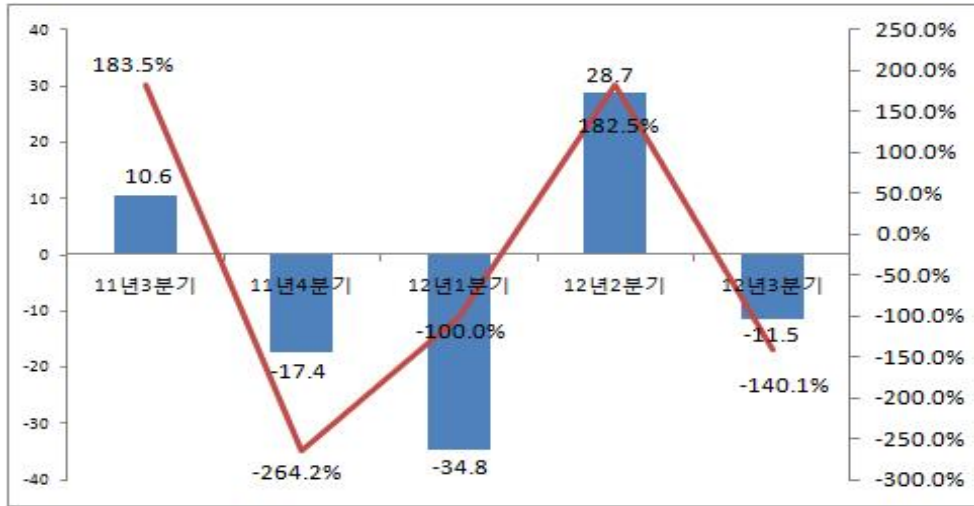
## 1.1.2. 애니메이션/캐릭터산업 상장사 영업이익액

<표 6> '11년 1분기~'12년 3분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사별) 영업이익액 변동  
(단위 : 억원, %)

구분	2011년 영업이익					2012년 영업이익			
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기 (전년동기)
손오공	6.6 103.6%	9.2 39.4%	1.3 -85.9%	18.0 1284.6%	35.1 117.6%	-6.7 -137.2%	14.4 314.9%	-11.7 -181.3%	-1000.0%
유진로봇	0.7 -41.7%	4.2 500.0%	2.9 -31.0%	-1.7 -158.6%	6.1 52.5%	-3.7 -117.6%	-3.6 2.7%	-7.3 -102.8%	-351.7%
대원미디어	1.0 -41.2%	1.6 60.0%	-8.8 -650.0%	-21.9 -148.9%	-28.1 -13.3%	-10.7 51.1%	13.8 229.0%	-2.1 -115.2%	76.1%
바른손	-0.2 -101.1%	-43.8 -21800.0%	-10.1 76.9%	-20.4 -102.0%	-74.5 -1593.2%	-17.4 14.7%	-13.5 22.4%	-14.2 -5.2%	-40.6%
오로라월드	14.1 -10.8%	16.1 14.2%	25.3 57.1%	8.6 -66.0%	64.1 0.8%	3.7 -57.0%	17.6 375.7%	23.8 35.2%	-5.9%
합계	22.2 114.9%	-12.7 -157.2%	10.6 183.5%	-17.4 -264.2%	2.7 101.7%	-34.8 -100.0%	28.7 182.5%	-11.5 -140.1%	-208.5%

- 애니메이션/캐릭터 영업이익은 '11년 1분기 이후 흑자 및 적자를 반복하고 있으며 '12년 3분기 영업이익은 약 11억원 손실과 함께 전년동기대비 208.5% 감소 및 전분기대비 140.1% 하락
  - 오로라월드 '12년 3분기 영업이익은 약 23억 8천만원 수준으로 전년동기대비 5.9% 감소했으며 전분기대비 35.2% 상승
  - 손오공은 '11년 1분기 이후 영업흑자 기조가 '12년 들어 등락을 보이고 있으며 전분기대비 181.3% 하락
  - 대원미디어는 '11년 1분기 및 2분기는 영업 흑자에서 '11년 3분기 이후 '12년 2분기를 제외하고 영업적자 상태이며 '12년 3분기 전년동기대비 76.1% 증가했으며 전분기대비 115.2% 하락
- 애니메이션/캐릭터 '12년 3분기누적 영업이익액은 약 17억원 손실을 보이고 있으며, 전년동기대비 187.6% 감소
  - 오로라월드의 '12년 3분기누적 영업이익액은 약 45억원으로 전년동기대비 18.7% 감소
  - 손오공의 '12년 3분기누적 영업이익액은 4억원 적자이며 전년동기대비 123.4% 감소

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



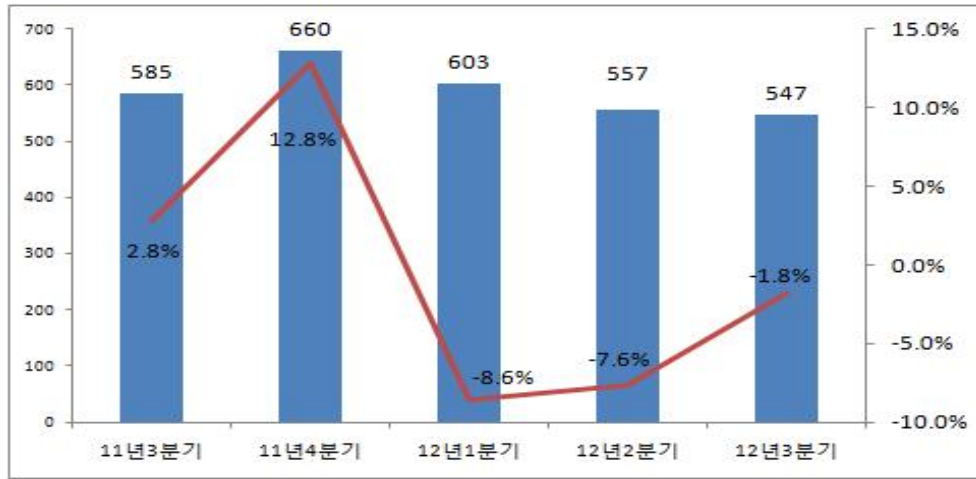
#### 1.1.4. 애니메이션/캐릭터산업 상장사 종사자수

<표 7> '11년 1분기~'12년 3분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사별) 종사자수 변동  
(단위 : 명, %)

구분	2011년 종사자				2012년 종사자			전년동기대비 (3분기)
	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	
손오공	142	133	140	136	135	117	119	-15.0%
유진로봇	110	112	112	117	114	115	113	0.9%
대원미디어	133	123	128	205	157	156	150	17.2%
바른손	114	114	118	113	110	79	75	-36.4%
오로라월드	92	87	87	89	87	90	90	3.4%
합계	591	569	585	660	603	557	547	-6.5%
	-0.7%	-3.7%	2.8%	12.8%	-8.6%	-7.6%	-1.8%	

- 애니메이션/캐릭터 '12년 3분기 종사자수는 약 547명으로 전년동기대비 6.5% 감소했으며, 전분기대비 1.8% 하락
  - 대원미디어 및 유진로봇의 '12년 3분기 종사자수는 150명, 113명으로 전년 동기대비 17.2% 증가, 0.9% 증가
    - ※ 손오공 '12년 3분기 종사자수는 119명으로 전년동기대비 15.0% 감소했으며 전분기대비 1.7% 상승
    - ※ 오로라월드 '12년 3분기 종사자수는 90명으로 전년동기대비 3.4% 증가

<그림 4> '11년 3분기~'12년 3분기 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 3분기~'12년 3분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 자산증가율 변화 추이  
(단위 : %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
애니메이션/ 캐릭터산업	-0.3%	5.9%	-6.2%	0.2%	2.8%	3.1%p
콘텐츠산업	2.0%	5.8%	2.3%	3.5%	2.1%	0.1%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자산증가율은 '11년 3분기 이후 증감을 보이고 있으며 '12년 3분기는 2.8%로 전년동기대비 3.1%p 상승

※ '12년 3분기 콘텐츠산업 자산증가율은 2.1%로 전년동기대비 0.1%p 상승

□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 투자증가율 변화 추이

<표 9> '11년 3분기~'12년 3분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 투자증가율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
애니메이션/ 캐릭터산업	4.1%	4.3%	-0.1%	1.0%	2.6%	△1.5%p
콘텐츠산업	8.4%	9.0%	3.1%	4.1%	1.3%	△7.1%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 투자증가율은 '11년 4분기 이후 등락과 함께 하락세이며 '12년 3분기는 2.6%로 전년동기대비 1.5%p 하락

※ '12년 3분기 콘텐츠산업 투자증가율은 1.3%로 전년동기대비 7.1%p 하락

□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 사내유보율 변화 추이

<표 10> '11년 3분기~'12년 3분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 사내유보율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
애니메이션/ 캐릭터산업	90.5%	92.4%	88.4%	88.0%	85.6%	△4.9%p
콘텐츠산업	214.2%	217.2%	221.3%	227.0%	234.9%	20.7%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 사내유보율은 '11년 4분기 이후 하락기조이며 '12년 3분기는 85.6%로 전년동기대비 4.9%p 하락

※ '12년 3분기 콘텐츠산업 사내유보율은 234.9%로 전년동기대비 20.7%p 상승

## 1.2.2 애니메이션/캐릭터산업 수익성 변화 추이

### □ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 영업이익률 변화 추이

<표 11> '11년 3분기~'12년 3분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 영업이익률 변화 추이

(단위 : %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
애니메이션/ 캐릭터산업	1.6%	-2.1%	-5.8%	3.6%	-1.8%	△3.4%p
콘텐츠산업	16.0%	12.4%	14.5%	13.7%	13.9%	△2.1%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 영업이익률은 '12년 1분기까지 적자기조에서 '12년 2분기 들어 흑자로 전환되다가 '12년 3분기는 -1.8% 영업적자 상태이며 전년동기대비 3.4%p 하락

※ '12년 3분기 콘텐츠산업 영업이익률은 13.9%로 전년동기대비 2.1%p 하락

### □ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자산영업이익률 변화 추이

<표 12> '11년 3분기~'12년 3분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 자산영업이익률 변화 추이

(단위 : %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
애니메이션/ 캐릭터산업	0.3%	-0.4%	-0.9%	0.8%	-0.3%	△0.6%p
콘텐츠산업	3.2%	2.6%	2.7%	2.6%	2.7%	△0.5%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자산영업이익률은 '11년 3분기 이후 '12년 2분기를 제외하고 감소세이며 '12년 3분기는 -0.3%로 전년동기대비 0.6%p 하락

※ '12년 3분기 콘텐츠산업 자산영업이익률은 2.7%로 전년동기대비 0.5%p 하락

## □ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자본영업이익률 변화 추이

<표 13> '11년 3분기~'12년 3분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 자본영업이익률 변화 추이  
(단위: %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
애니메이션/ 캐릭터산업	0.5%	-0.8%	-1.6%	1.3%	-0.5%	△1.0%p
콘텐츠산업	4.9%	4.1%	4.3%	4.1%	4.1%	△0.8%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자본영업이익률은 '11년 3분기 이후 '12년 2분기를 제외하고 하락세이며 '12년 3분기는 -0.5%로 전년동기대비 1.0%p 하락
- \* '12년 3분기 콘텐츠산업 자본영업이익률은 4.1%로 전년동기대비 0.8%p 하락

## 1.2.3 애니메이션/캐릭터산업 안정성 변화 추이

### □ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 부채비율 변화 추이

<표 14> '11년 3분기~'12년 3분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 부채비율 변화 추이  
(단위: %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
애니메이션/ 캐릭터산업	67.6%	78.6%	71.6%	69.8%	74.5%	6.9%p
콘텐츠산업	51.6%	57.4%	56.1%	54.6%	52.3%	0.7%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 부채비율은 '11년 3분기 이후 등락과 함께 상승세이며 '12년 3분기는 74.5%로 전년동기대비 6.9%p 상승
- \* '12년 3분기 콘텐츠산업 부채비율은 52.3%로 전년동기대비 0.7%p 상승

### □ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 유동비율 변화 추이

<표 15> '11년 3분기~'12년 3분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 유동비율 변화 추이  
(단위: %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
애니메이션/ 캐릭터산업	135.3%	121.7%	127.0%	129.3%	143.7%	8.4%p
콘텐츠산업	199.3%	183.9%	179.1%	183.7%	195.4%	△3.9%p



- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 유동비율은 '11년 4분기 이후 상승기조를 보이고 있으며 '12년 3분기는 143.7%로 전년동기대비 8.4%p 상승
- ※ '12년 3분기 콘텐츠산업 유동비율은 195.4%로 전년동기대비 3.9%p 하락

### □ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자기자본비율 변화 추이

<표 16> '11년 3분기~'12년 3분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 자기자본비율 변화 추이

(단위 : %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
애니메이션/ 캐릭터산업	59.7%	56.0%	58.3%	58.9%	57.3%	△2.4%p
콘텐츠산업	65.4%	63.0%	63.5%	64.7%	65.7%	0.3%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자기자본비율은 '11년 3분기 이후 하락기조와 함께 상대적으로 낮은 수준이며 '12년 3분기는 57.3%로 전년동기대비 2.4%p 하락
- ※ '12년 3분기 콘텐츠산업 자기자본비율은 65.7%로 0.3%p 상승

## 1.2.4 애니메이션/캐릭터산업 생산성 변화 추이

### □ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 1인평균매출액 변화 추이

<표 17> '11년 3분기~'12년 3분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 1인평균매출액 변화 추이

(단위 : 억원, %)

구분	2011년		2012년			전년동기대비 (3분기)
	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	
애니메이션/ 캐릭터산업	1.16	1.25	1.00	1.42	1.17	0.7%
	-8.2%	7.3%	-20.3%	43.0%	-17.7%	
콘텐츠산업	1.35	1.45	1.35	1.43	1.47	9.2%
	0.3%	7.5%	-7.0%	6.1%	3.0%	

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 1인평균매출액은 '11년 3분기 이후 등락세이며 '12년 3분기는 약 1억 1,700만원으로 전년동기대비 0.7% 증가했으며 전분기대비 17.7% 하락

※ '12년 2분기 콘텐츠산업 1인평균매출액은 약 1억 4,700만원으로 전년동기대비 9.2% 증가했으며 전분기대비 3.0% 상승

□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자본집약도 변화 추이

<표 18> '11년 3분기~'12년 3분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 자본집약도 변화 추이

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
애니메이션/ 캐릭터산업	6.6	6.2	6.3	6.8	7.2	0.6p
콘텐츠산업	6.7	6.9	7.1	7.4	7.7	1.0p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자본집약도는 '11년 4분기 이후 상승기조이며 '12년 3분기는 7.2으로 전년동기대비 0.6p 상승

※ '12년 3분기 콘텐츠산업 자본집약도는 7.7로 전년동기대비 1.0p 증가

### Ⅲ. 2012년 3분기 애니메이션/캐릭터산업 실태조사분석

#### 2.1. 2012년 3분기 애니메이션/캐릭터산업 실태조사 분석

<표 19> '11년 1분기~'12년 3분기 애니메이션산업 규모(예측치)

(단위 : 백만원, 명, %)

구 분		애니메이션 매출액(백만원)	애니메이션 수출액(백만원)	애니메이션 종사자(명)
2011년	1분기	131,091	29,185	4,390
	2분기	146,709	32,833	4,482
	3분기	136,022	32,711	4,567
	4분기	114,729	33,746	4,646
	전체	528,551	128,475	-
2012년p	1분기	129,941	30,070	4,598
	2분기	113,648	29,331	4,594
	3분기	131,677	28,537	4,577
3분기 전분기대비		15.9%	-2.7%	-0.4%
3분기 전년동기대비		-3.2%	-12.8%	0.2%

- 애니메이션산업 '12년 3분기 매출액은 1,316억원으로 전년동기대비 약 3.2% 감소, 전분기대비 15.9% 상승

- 매출액은 '11년 3분기 이후 등락을 거듭하고 있음

<그림 5> '11년 3분기~'12년 3분기 애니메이션산업 매출액 규모(예측치)

(단위 : 백만원, %)

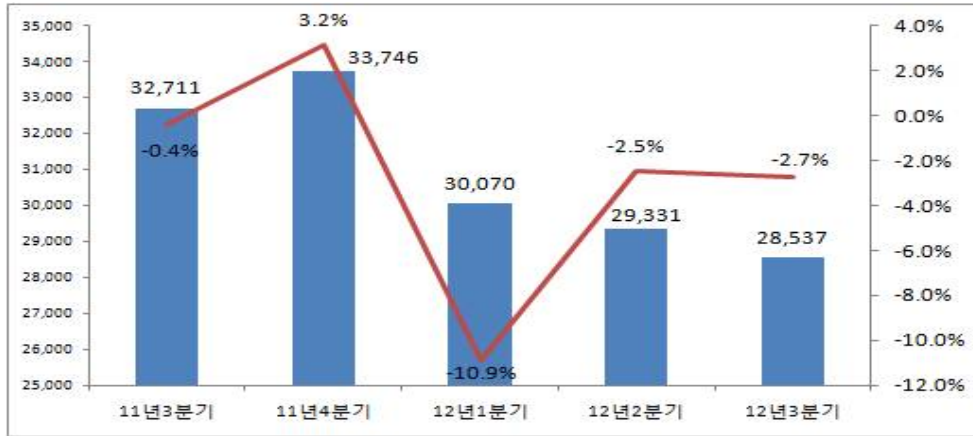


● 애니메이션산업 '12년 3분기 수출액은 285억원으로 전년동기대비 약 12.8% 감소, 전분기대비 2.7% 하락

- 수출액은 '11년 4분기까지 증가하다가, '12년 1분기에 큰 폭으로 감소 후 하락세

<그림 6> '11년 3분기~'12년 3분기 애니메이션산업 수출액 규모(예측치)

(단위 : 백만원, %)

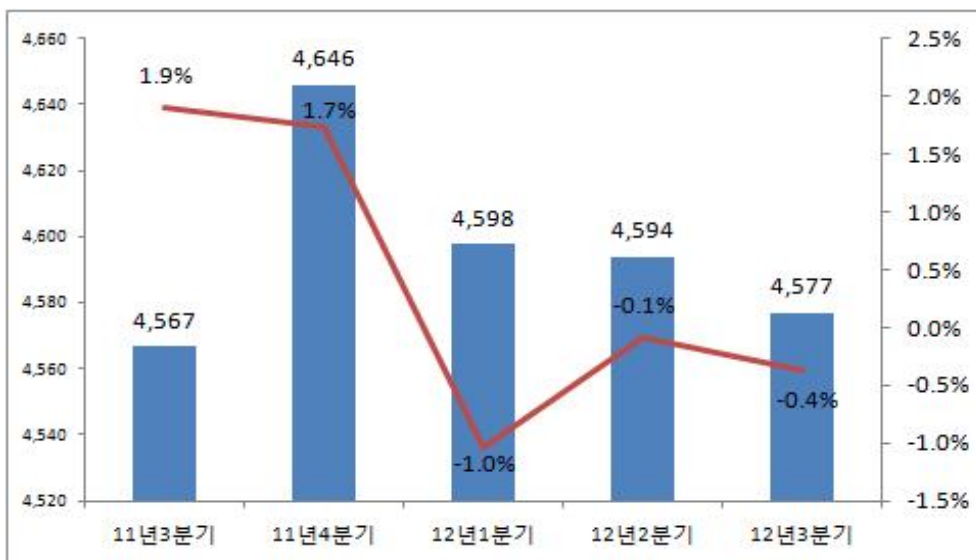


● 애니메이션산업 '12년 3분기 종사자수는 4,577명으로 전년동기대비 약 0.2% 증가, 전분기대비 0.4% 감소

- 종사자수는 '11년 4분기 최고치 기록 후 감소세

<그림 7> '11년 3분기~'12년 3분기 애니메이션산업 종사자수 규모(예측치)

(단위 : 명, %)



<표 20> '11년 1분기~'12년 3분기 캐릭터산업 규모(예측치)

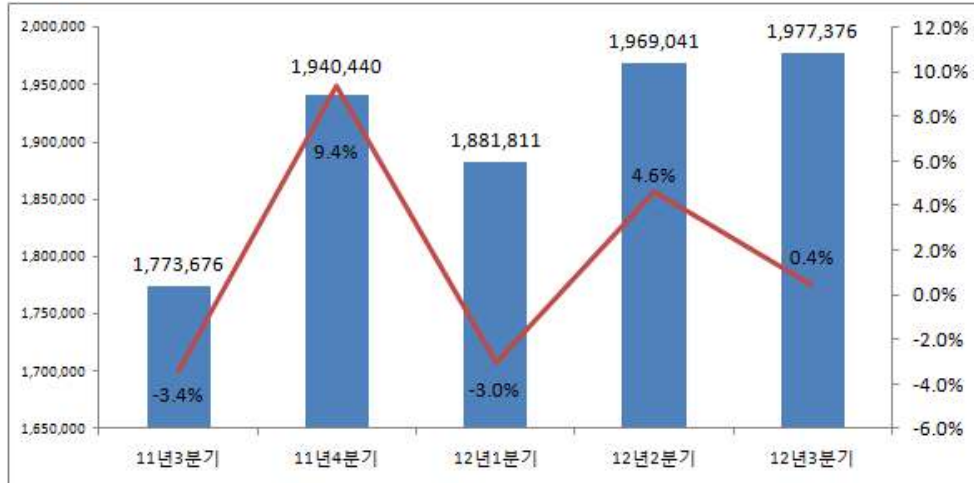
(단위 : 백만원, 명, %)

구 분		캐릭터 매출액(백만원)	캐릭터 수출액(백만원)	캐릭터 종사자(명)
2011년	1분기	1,658,621	92,600	24,987
	2분기	1,836,846	105,193	25,421
	3분기	1,773,676	108,241	25,491
	4분기	1,940,440	128,640	26,418
	전체	7,209,583	434,674	-
2012년p	1분기	1,881,811	114,302	26,381
	2분기	1,969,041	134,883	26,360
	3분기	1,977,376	135,291	26,445
3분기 전분기대비		0.4%	0.3%	0.3%
3분기 전년동기대비		11.5%	25.0%	3.7%

- 캐릭터산업 '12년 3분기 매출액은 1조 9,773억원으로 전년동기대비 약 11.5% 증가, 전분기대비 0.4% 상승
  - 매출액은 '11년 3분기부터 등락을 거듭하면서 증가세

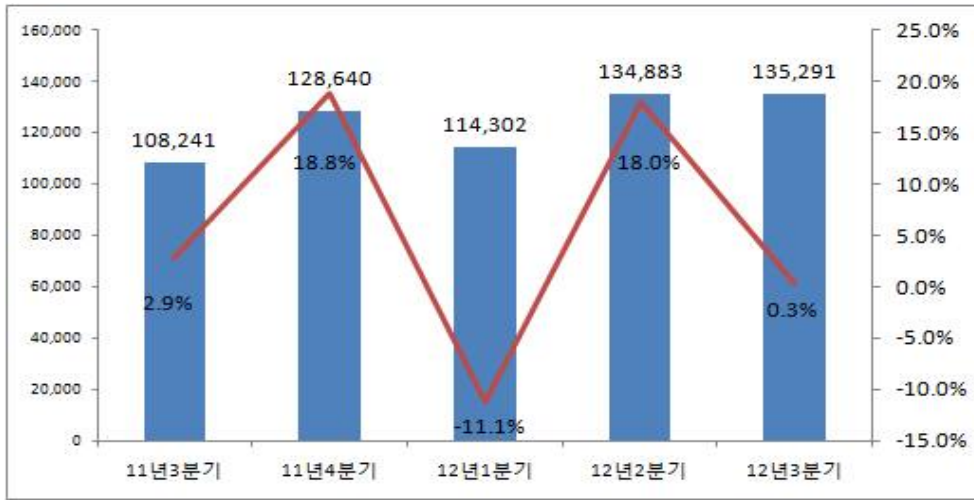
<그림 7> '11년 3분기~'12년 3분기 캐릭터산업 매출액 규모(예측치)

(단위 : 백만원, %)



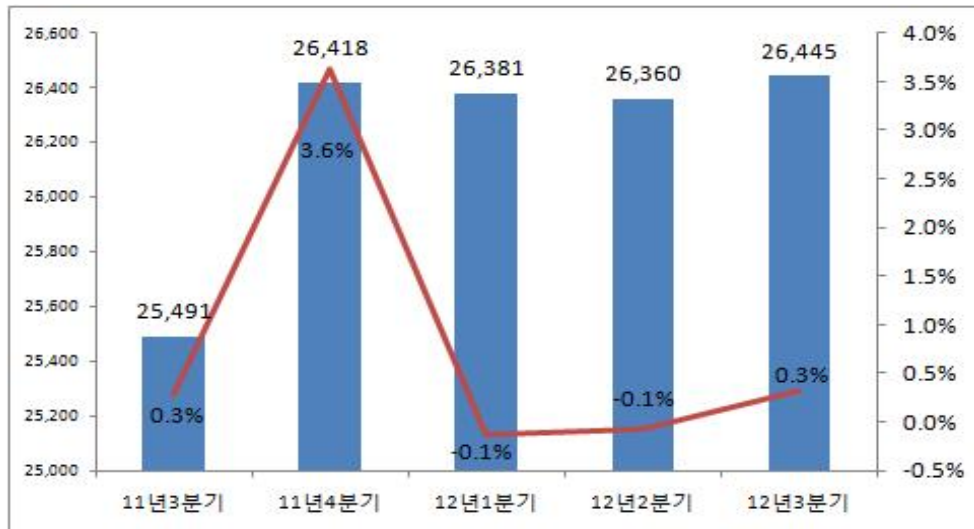
- 캐릭터산업 '12년 3분기 수출액은 1,352억원으로 전년동기대비 약 25.0% 증가, 전분기대비 0.3% 상승
  - 수출액은 등락을 거듭하다가 '12년 2분기 이후 상승

<그림 8> '11년 3분기~'12년 3분기 캐릭터산업 수출액 규모(예측치)  
(단위 : 백만원, %)



- 캐릭터산업 '12년 3분기 종사자수는 2만 6,445명으로 전년동기대비 약 3.7% 증가, 전분기대비 0.3% 상승
  - 종사자수는 '11년 4분기에 크게 증가한 후, 소폭 감소했다가 '12년 3분기 다시 상승

<그림 9> '11년 3분기~'12년 3분기 캐릭터산업 종사자수 규모(예측치)  
(단위 : 명, %)



<표 21> '11년 1분기~'12년 3분기 애니메이션산업 투자관련 규모(예측치)

(단위: 백만원, 명, %)

구 분		애니메이션 자체투자액(백만원)	애니메이션 외부투자액(백만원)	애니메이션 투자액합계(백만원)
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
2012년p	1분기	9,625	13,539	23,164
	2분기	9,248	13,368	22,616
	3분기	9,027	12,352	21,379
3분기 전분기대비		-2.4%	-7.6%	-5.5%
3분기 전년동기대비		0.7%	19.1%	10.5%

- 애니메이션산업 '12년 3분기 투자액은 213억원으로 전년동기대비 약 10.5% 증가, 전분기대비 5.5% 하락
  - 투자액은 '11년 1분기부터 지속적으로 증가하다가 '12년 2분기부터 하락
- 애니메이션산업 '12년 3분기 자체투자액은 90억원, 외부투자액은 123억원으로 각각 전년동기대비 0.7%, 19.1% 증가하였으며, 전분기대비 2.4%, 7.6% 하락
  - 자체투자액 및 외부투자액 모두 '11년 1분기부터 지속적으로 증가하다가 '12년 2분기부터 하락

<표 22> '11년 1분기~'12년 3분기 캐릭터산업 투자관련 규모(예측치)

구 분		캐릭터 자체투자액(백만원)	캐릭터 외부투자액(백만원)	캐릭터 투자액합계(백만원)
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
2012년p	1분기	32,566	8,563	41,129
	2분기	34,597	8,438	43,035
	3분기	36,935	8,469	45,404
3분기 전분기대비		6.8%	0.4%	5.5%
3분기 전년동기대비		29.9%	15.4%	26.9%

- 캐릭터산업 '12년 3분기 투자액은 454억원으로 전년동기대비 약 26.9% 증가, 전분기대비 5.5% 상승

- 투자액은 '11년 1분기부터 지속적으로 증가 추세에 있음

- 캐릭터산업 '12년 3분기 자체투자액은 369억원, 외부투자액은 84억원으로 각각 전년동기대비 29.9%, 15.4% 증가하였으며, 전분기대비 6.8%, 0.4% 상승
- 자체투자액 및 외부투자액 모두 지속적인 증가 추세에 있음

<표 23> '11년 1분기~'12년 3분기 애니메이션산업 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비교  
(단위 : 백만원, %)

구 분		애니메이션 전체 매출액 (백만원)	애니메이션 상장사 매출액 (백만원)	애니메이션 전체 대비 상장사비중(%)
2011년	1분기	131,091	10,960	8.4%
	2분기	146,709	14,070	9.6%
	3분기	136,022	9,380	6.9%
	4분기	114,729	10,100	8.8%
	전체	528,551	44,510	8.4%
2012년p	1분기	129,941	8,220	6.3%
	2분기	113,648	10,860	9.6%
	3분기	131,677	6,180	4.7%

- 애니메이션산업 '12년 3분기 전체매출액 대비 상장사 비중은 약 4.7%로 전년 동기대비 2.2%p 감소, 전분기대비 약 4.9%p 하락
- 전체 매출액 대비 상장사 비중은 '11년 1분기부터 등락을 거듭하고 있음

<표 24> '11년 1분기~'12년 3분기 캐릭터산업 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비교

구 분		캐릭터 전체 매출액 (백만원)	캐릭터 상장사 매출액 (백만원)	캐릭터 전체 대비 상장사비중(%)
2011년	1분기	1,658,621	60,550	3.7%
	2분기	1,836,846	58,100	3.2%
	3분기	1,773,676	58,750	3.3%
	4분기	1,940,440	72,350	3.7%
	전체	7,209,583	249,750	3.5%
2012년p	1분기	1,881,811	51,850	2.8%
	2분기	1,969,041	68,500	3.5%
	3분기	1,977,376	57,960	2.9%

- 캐릭터산업 '12년 3분기 전체매출액 대비 상장사 비중은 약 2.9%로 전년동기 대비 0.4%p 감소, 전분기대비 약 0.6%p 하락
- 전체 매출액 대비 상장사 비중은 '11년 1분기 이후 등락을 거듭하고 있음



<표 25> '11년 1분기~'12년 3분기 애니메이션산업 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비교

(단위 : 백만원, %)

구 분		애니메이션 전체 수출액 (백만원)	애니메이션 상장사 수출액 (백만원)	애니메이션 전체 대비 상장사비중(%)
2011년	1분기	29,185	470	1.6%
	2분기	32,833	1,370	4.2%
	3분기	32,711	720	2.2%
	4분기	33,746	440	1.3%
	전체	128,475	3,000	2.3%
2012년p	1분기	30,070	150	0.5%
	2분기	29,331	560	1.9%
	3분기	28,537	310	1.1%

- 애니메이션산업 '12년 3분기 전체 수출액 대비 상장사 비중은 약 1.1%로 전년동기대비 약 1.1%p 감소, 전분기대비 약 0.8%p 하락
  - 전체 수출액 대비 상장사 비중은 '11년 2분기 이후 감소하다가 '12년 2분기 소폭 상승한 후, 3분기 다시 하락

<표 26> '11년 1분기~'12년 3분기 캐릭터산업 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비교

(단위 : 백만원, %)

구 분		캐릭터 전체 수출액 (백만원)	캐릭터 상장사 수출액 (백만원)	캐릭터 전체 대비 상장사비중(%)
2011년	1분기	92,600	17,810	19.2%
	2분기	105,193	19,270	18.3%
	3분기	108,241	18,260	16.9%
	4분기	128,640	21,380	16.6%
	전체	434,674	76,720	17.7%
2012년p	1분기	114,302	13,130	11.5%
	2분기	134,883	19,570	14.5%
	3분기	135,291	19,610	14.5%

- 캐릭터산업 '12년 3분기 전체 수출액 대비 상장사 비중은 약 14.5%로 전년동기대비 약 2.4%p 감소, 전분기대비 변화 없음
  - 전체 수출액 대비 상장사 비중은 '11년 1분기 이후 감소하다가 '12년 2분기 소폭 상승

## 부록1. 상장사 재무분석표

<표 부록 I -1> '11년 3분기~'12년 3분기 애니/캐릭터산업(상장사) 자산증가율 변화 추이  
(단위: %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
손오공	-0.5%	26.1%	-19.4%	4.0%	-5.1%	△4.6%p
유진로봇	-1.1%	5.7%	1.0%	1.6%	2.5%	3.6%p
대원미디어	0.2%	-2.5%	-2.0%	-0.4%	4.7%	4.5%p
오로라월드	-1.0%	3.5%	-3.6%	1.1%	-0.3%	0.7%p
애니캐릭터산업	-0.3%	5.9%	-6.2%	0.2%	2.8%	3.1%p
콘텐츠산업	2.0%	5.8%	2.3%	3.5%	2.1%	0.1%p

<표 부록 I -2> '11년 3분기~'12년 3분기 애니/캐릭터산업(상장사) 투자증가율 변화 추이  
(단위: %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
손오공	0.3%	4.0%	-1.3%	-0.7%	0.8%	0.5%p
유진로봇	-2.8%	4.9%	0.6%	-1.4%	1.8%	4.6%p
대원미디어	6.8%	8.5%	2.7%	3.2%	2.6%	△4.2%p
오로라월드	8.7%	4.3%	0.1%	1.1%	1.6%	△7.1%p
애니캐릭터산업	4.1%	4.3%	-0.1%	1.0%	2.6%	△1.5%p
콘텐츠산업	8.4%	9.0%	3.1%	4.1%	1.3%	△7.1%p

<표 부록 I -3> '11년 3분기~'12년 3분기 애니/캐릭터산업(상장사) 사내유보율 변화 추이  
(단위: %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
손오공	34.2%	36.2%	34.4%	35.8%	33.3%	△0.9%p
유진로봇	78.7%	93.4%	90.7%	74.0%	68.9%	△9.8%p
대원미디어	166.8%	163.4%	161.5%	166.3%	165.4%	△1.4%p
오로라월드	318.4%	337.3%	332.8%	337.5%	348.4%	30.0%p
애니캐릭터산업	90.5%	92.4%	88.4%	88.0%	85.6%	△4.9%p
콘텐츠산업	214.2%	217.2%	221.3%	227.0%	234.9%	20.7%p

<표 부록 I -4> '11년 3분기~'12년 3분기 애니/캐릭터산업(상장사) 영업이익률 변화 추이  
(단위: %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
손오공	0.9%	6.9%	-5.2%	5.7%	-8.8%	△9.7%p
유진로봇	4.1%	-3.1%	-7.9%	-5.5%	-10.9%	△15.0%p
대원미디어	-9.4%	-21.7%	-13.0%	12.7%	-3.4%	6.0%p
오로라월드	14.2%	4.0%	2.7%	8.1%	11.1%	△3.1%p
애니캐릭터산업	1.6%	-2.1%	-5.8%	3.6%	-1.8%	△3.4%p
콘텐츠산업	16.0%	12.4%	14.5%	13.7%	13.9%	△2.1%p

<표 부록 I -5> '11년 3분기~'12년 3분기 애니/캐릭터산업(상장사) 자산영업이익률 변화 추이  
(단위: %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
손오공	0.2%	2.1%	-1.0%	2.0%	-1.8%	△2.0%p
유진로봇	0.9%	-0.5%	-1.0%	-1.0%	-1.9%	△2.8%p
대원미디어	-1.1%	-2.9%	-1.4%	1.9%	-0.3%	0.8%p
오로라월드	1.9%	0.6%	0.3%	1.3%	1.8%	△0.1%p
애니캐릭터산업	0.3%	-0.4%	-0.9%	0.8%	-0.3%	△0.6%p
콘텐츠산업	3.2%	2.6%	2.7%	2.6%	2.7%	△0.5%p

<표 부록 I -6> '11년 3분기~'12년 3분기 애니/캐릭터산업(상장사) 자본영업이익률 변화 추이  
(단위: %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
손오공	0.4%	5.4%	-2.1%	4.3%	-3.7%	△4.1%p
유진로봇	1.5%	-0.8%	-1.8%	-1.7%	-3.6%	△5.1%p
대원미디어	-1.5%	-3.9%	-2.0%	2.5%	-0.4%	1.1%p
오로라월드	3.6%	1.2%	0.5%	2.5%	3.2%	△0.4%p
애니캐릭터산업	0.5%	-0.8%	-1.6%	1.3%	-0.5%	△1.0%p
콘텐츠산업	4.9%	4.1%	4.3%	4.1%	4.1%	△0.8%p

<표 부록 I -7> '11년 3분기~'12년 3분기 애니/캐릭터산업(상장사) 부채비율 변화 추이  
(단위: %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
손오공	107.0%	150.4%	108.8%	111.1%	111.1%	4.1%p
유진로봇	71.0%	67.5%	72.8%	72.8%	83.2%	12.2%p
대원미디어	32.6%	35.9%	35.2%	33.7%	40.1%	7.5%p
오로라월드	87.7%	94.3%	88.6%	88.2%	82.0%	△5.7%p
애니캐릭터산업	67.6%	78.6%	71.6%	69.8%	74.5%	6.9%p
콘텐츠산업	51.6%	57.4%	56.1%	54.6%	52.3%	0.7%p

<표 부록 I -8> '11년 3분기~'12년 3분기 애니/캐릭터산업(상장사) 유동비율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
손오공	121.0%	140.4%	163.1%	165.2%	164.8%	43.8%p
유진로봇	1681.7%	115.3%	108.4%	106.0%	122.7%	△1559.0%p
대원미디어	123.2%	114.6%	100.0%	124.2%	138.7%	15.5%p
오로라월드	99.5%	94.1%	92.2%	91.8%	93.0%	△6.5%p
애니캐릭터산업	135.3%	121.7%	127.0%	129.3%	143.7%	8.4%p
콘텐츠산업	199.3%	183.9%	179.1%	183.7%	195.4%	△3.9%p

<표 부록 I -9> '11년 3분기~'12년 3분기 애니/캐릭터산업(상장사) 자기자본비율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
손오공	48.3%	39.9%	47.9%	47.4%	47.4%	△0.9%p
유진로봇	58.5%	59.7%	57.9%	57.9%	54.6%	△3.9%p
대원미디어	75.4%	73.6%	74.0%	74.8%	71.4%	△4.0%p
오로라월드	53.3%	51.5%	53.0%	53.1%	54.9%	1.6%p
애니캐릭터산업	59.7%	56.0%	58.3%	58.9%	57.3%	△2.4%p
콘텐츠산업	65.4%	63.0%	63.5%	64.7%	65.7%	0.3%p

<표 부록 I -10> '11년 3분기~'12년 3분기 애니/캐릭터산업(상장사) 1인평균매출액 변화 추이

(단위: 억원, %)

구분	2011년		2012년			전년동기대비 (3분기)
	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	
손오공	1.07	1.91	0.96	2.15	1.11	3.9%
	-3.1%	77.9%	-49.7%	124.3%	-48.2%	
유진로봇	0.64	0.46	0.41	0.57	0.59	-6.6%
	-8.1%	-27.0%	-12.1%	38.5%	5.1%	
대원미디어	0.73	0.49	0.52	0.70	0.41	-43.8%
	-35.9%	-32.8%	6.3%	33.0%	-40.8%	
오로라월드	2.05	2.44	1.60	2.41	2.38	16.3%
	-1.5%	19.0%	-34.5%	50.7%	-1.0%	
애니캐릭터산업	1.16	1.25	1.00	1.42	1.17	0.7%
	-8.2%	7.3%	-20.3%	43.0%	-17.7%	
콘텐츠산업	1.35	1.45	1.35	1.43	1.47	9.2%
	0.3%	7.5%	-7.0%	6.1%	3.0%	

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

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
손오공	4.8	6.2	5.0	6.0	5.6	0.8p
유진로봇	3.0	3.1	3.2	3.2	3.3	0.3p
대원미디어	6.0	3.7	4.7	4.7	5.1	△0.9p
오로라월드	15.3	15.4	15.2	14.9	14.8	△0.5p
애니캐릭터산업	6.6	6.2	6.3	6.8	7.2	0.6p
콘텐츠산업	6.7	6.9	7.1	7.4	7.7	1.0p

## 부록2. 상장사 매출구조 분석

### □ 애니메이션/캐릭터

<애니메이션/캐릭터\_손오공> (2012년 3분기 기준)

(단위:백만원)

품 목	2011년					2012년			구성 비 (%)	3 분 기 전기대 비(%)	3분기 전년동기 대비(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기			
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	13,014	98.1	-47.7
	합계	15,511	14,025	14,450	25,490	69,476	12,554	24,875	13,014	98.1	-47.7
로열티 등	수출	207	307	200	227	941	58	32	33	0.2	3.1
	내수	358	384	369	346	1,457	345	284	214	1.6	-24.6
	합계	565	691	569	573	2,398	403	317	246	1.9	-22.4
P C 방 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	33	0.2	3.1
	내수	15,869	14,409	14,819	27,975	73,072	12,899	25,159	13,228	99.8	-47.4
	합계	16,076	14,716	15,019	28,202	74,013	12,957	25,191	13,260	100.0	-47.4

- 손오공의 매출구조를 살펴보면, '12년 3분기 기준 전기대비 47.4% 하락, 전년동기대비 11.7% 감소 하였으며, 캐릭터완구 및 게임의 비중이 98.1%로 전기대비 47.7% 하락, 전년동기대비 9.9% 감소
- '11년 4분기, '12년 2분기를 제외하고 전반적으로 '11년대비 매출 감소

구분	판매 경로	2011년					2012년			구성 비 (%)	3 분 기 전기대 비(%)	3분기 전년동기 대비(%)
		1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기			
수출	수출	207	307	200	227	941	58	32	33	0.2	3.1	
	소계	207	307	200	227	941	58	32	33	0.2	3.1	
국내	할인점	12,216	10,459	11,262	19,380	53,317	10,284	11,827	9,540	71.9	-19.3	
	도매	3,653	3,950	3,558	6,344	17,505	2,616	13,332	3,688	27.8	-72.3	
	PC 방	0	0	0	2,250	2,250	0	0	0	0	-	
	소계	15,869	14,409	14,819	27,975	73,072	12,899	25,159	13,228	99.8	-47.4	
합계		16,076	14,716	15,019	28,202	74,013	12,957	25,191	13,261	100.0	-47.4	

- 매출 비중의 99.8%인 국내 매출에서 71.9%를 차지하는 할인점 매출이 전기대비 19.3% 하락, 전년 동기대비 15.3% 감소, 27.8%를 차지하는 도매 매출이 전기대비 72.3% 하락, 전년동기대비 3.7% 증가

<애니메이션/캐릭터\_유진로봇> (2012년 3분기 기준)

(단위:백만원)

품 목	구 분	2011년					2012년			구 성 비 (%)	3분기 전기대 비(%)	3분기 전년동기 대비(%)
		1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기			
지능형로봇	수출	1,353	2,550	1,695	1,523	7,121	1,211	1,442	979	14.6	-32.1	-42.2
	매출	971	2,310	2,776	1,445	7,502	1,198	1,524	2,605	38.8	70.9	-6.2
프라스틱, 승용완구, 기능성완구류	수출	3	3	0	0	6	3	0	0	0	-	-
	매출	1,658	2,594	2,308	2,298	8,858	2,057	3,118	2,838	42.2	-9.0	23.0
팬시용품외	수출	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-	-
	매출	338	299	347	178	1,162	191	429	298	4.4	-30.5	-14.1
합 계		4,323	7,756	7,127	5,443	24,649	4,659	6,514	6,720	100.0	3.2	-5.7

- 유진로봇의 매출구조를 살펴보면, '12년 3분기 기준 전기대비 3.2% 상승, 전년동기대비 5.7% 감소 하였으며, 매출 비중 42.2%인 프라스틱/승용완구/기능성완구류 매출이 전기대비 9.0% 하락, 전년 동기대비 23.0% 증가한 것과 대조적으로 매출 비중 38.8%인 지능형로봇 매출이 전기대비 70.9%, 전년동기대비 6.2% 감소
- 지능형로봇 수출과 팬시용품 매출은 전기대비, 전년동기대비 모두 감소

구분	판매경로	2011년					2012년			구 성 비 (%)	3분기 전기대 비(%)	3분기 전년동기 대비(%)
		1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기			
수출	직수출	1,356	2,552	1,695	1,523	7,126	1,213	1,443	979	14.6	-32.2	-42.2
	중계무역	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	소계	1,356	2,552	1,695	1,523	7,126	1,213	1,443	979	14.6	-32.2	-42.2
국내	지역총판	1,204	2,049	1,431	1,561	6,245	1,252	2,389	1,742	25.9	-27.1	21.7
	백화점등	34	83	165	68	350	9	51	595	8.9	1066.7	260.6
	할인점	576	495	923	764	2,758	836	761	1,172	17.4	54.0	27.0
	온라인	92	145	370	344	951	384	-175	613	9.1	-450.3	65.7
	기타	1,060	2,431	2,543	1,183	7,217	964	2,045	1,621	24.1	-20.7	-36.3
	소계	2,967	5,204	5,431	3,921	17,523	3,446	5,071	5,741	85.4	13.2	5.7
합 계		4,323	7,756	7,127	5,443	24,649	4,659	6,514	6,720	100.0	3.2	-5.7

- 14.6%의 매출 비중을 차지하는 수출 부분에서 전기대비 32.2% 하락, 전년동기대비 42.2% 감소하였으며, 국내 매출 중 기타 매출이 전기대비 20.7% 하락, 전년동기대비 36.3% 감소
- 국내 매출 중, 기타를 제외하면 '11년 1분기부터 매출 상승 기조

<애니메이션/캐릭터\_대원미디어> (2012년 3분기 기준)

(단위:백만원)

품 목	주요상표 등	2011년					2012년			구 성 비 (%)	3분기 전기대 비\(\(%\)	3분기 전년동기대비(\(%\)
		1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기			
카드 등	유희왕 등	6,582	9,656	7,180	6,780	30,198	5,485	9,927	5,464	88.4	-45.0	-23.9
게임기 등	닌텐도 등	4,377	4,416	2,199	3,317	14,309	2,730	934	719	11.6	-23.0	-67.3
합계		10,959	14,072	9,379	10,098	44,508	8,215	10,861	6,183	100.0	-43.1	-34.1

- 대원미디어의 매출구조를 살펴보면, '12년 3분기 기준 전기대비 43.1% 하락, 전년동기대비 34.1% 감소하였으며, 유희왕과 닌텐도 모두 전기대비, 전년동기대비 매출 감소함
- 닌텐도는 지속적으로 감소하는 추세이며, 유희왕 또한 '12년 2분기 증가했었으나, 3분기 다시 하락 하면서 감소세

매출 유형	품목	2011년					2012년			구 성 비 (%)	3분기 전기대 비(\(%\)	3분기 전년동기대비(\(%\)
		1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기			
제품 및 상품	수출	469	1,373	713	445	3,000	152	562	308	5.0	-45.2	-56.8
	내수	10,490	12,699	8,666	9,653	41,508	8,064	10,298	5,876	95.0	-42.9	-32.2
	합계	10,959	14,072	9,379	10,098	44,508	8,216	10,860	6,184	100.0	-43.1	-34.1

- 수출의 매출 비중은 미미하며, 매출의 95.0%인 내수는 전기대비 42.9% 하락, 전년동기대비 32.2% 감소하면서 하락세를 이어감



### 부록3. 분기별 소비자 실태조사 및 월별통계

#### □ 애니메이션 콘텐츠 '12년 3분기 소비자 월 평균 구입비용

(N=428, 중복응답)

구분	극장애니메이션 (236명)	애니메이션 video/DVD구매(24명)	애니메이션 video/DVD대여(38명)	케이블TV (80명)	IPTV(51명)
구매통액	13,528원	12,354원	10,321원	7,530원	7,225원

구분	온라인애니메이션(클 라이언트기반)(25명)	온라인애니메이션(웹 브라우저기반)(37명)	모바일애니메 이션(30명)	웹하드/P2P애니 메이션(90명)	기타 (1명)
구매통액	6,148원	5,735원	5,620원	3,912원	100원

#### □ 애니메이션 월별 통계 '12년 9월 어린이/애니메이션 전문채널 평균 시청률

구분	채널	시청률	점유율	도달율	시청시간
1	Tooniverse	0.23%	0.69%	8.41%	0:03:17
2	카툰네트워크	0.10%	0.31%	3.94%	0:01:29
3	Champ	0.09%	0.28%	4.79%	0:01:20
4	JEI재능TV	0.07%	0.22%	4.56%	0:01:04
5	Nickelodeon	0.06%	0.19%	2.52%	0:00:54
6	Animax	0.06%	0.17%	3.64%	0:00:48
7	어린이TV	0.04%	0.11%	2.12%	0:00:32
8	디즈니채널	0.02%	0.07%	1.25%	0:00:19
9	Anibox	0.02%	0.06%	1.61%	0:00:18
10	애니원	0.01%	0.04%	0.79%	0:00:12
11	KBS Kids	0.01%	0.04%	1.13%	0:00:12
12	디즈니주니어	0.01%	0.04%	0.51%	0:00:11
13	애니플러스	0.01%	0.03%	0.84%	0:00:10
14	육아방송	0.01%	0.03%	1.25%	0:00:09
15	Kids Talk Talk Plus	0.00%	0.01%	0.06%	0:00:02
16	에듀키즈TV	0.00%	0.01%	0.17%	0:00:02
17	키즈원	0.00%	0.00%	0.11%	0:00:01
18	키즈TV	0.00%	0.00%	0.04%	0:00:00
19	KidsCo	0.00%	0.00%	0.02%	0:00:00
20	에듀TV	0.00%	0.00%	0.00%	0:00:00
21	대교플러스	0.00%	0.00%	0.00%	0:00:00

출처: AGB 닐슨미디어리서치

## □ 캐릭터 콘텐츠 '12년 3분기\_소비자 월 평균 구입비용

(N=484, 중복응답)

캐릭터 관련 상품군	가전상품 (43명)	가방류 (80명)	신발류 (72명)	의류 (208명)	유아용품 (79명)	스포츠용품 (66명)
구매금액	107,630원	54,185원	54,169원	53,946원	48,954원	46,805원

캐릭터 관련 상품군	컴퓨터/전산용 품(72명)	건강, 미용(90명)	자동차 관련용품(50명)	가정, 생활잡 화(126명)	식품, 음료 (173명)
구매금액	44,286원	43,343원	34,110원	33,860원	32,874원

캐릭터핵심군	인형, 완구 (116명)	장신구(55명)	인터넷 콘텐츠(39명)	문구, 팬시 (183명)	모바일콘텐츠 (54명)
구매금액	26,328원	18,555원	15,585원	10,296원	6,396원

## □ 캐릭터 월별 통계\_'12년 9월 G마켓 캐릭터 상품 BEST 10

순위	작동완구		캐릭터완구	
1	영실업	변신자동차 에블루션 토봇 X	아카데미과학	로보카폴리 변신로봇 4종
2	영실업	그레이트 토봇 X	미미월드	뿌로로 봉제인형
3	미미월드	타요 도로놀이	미미월드	꼬마버스타요 다이캐스팅
4	반다이	파워레인저 캡틴포스	반다이	파워레인저 캡틴포스 모바일렛폰/캡틴건
5	손오공	바쿠간BG 브롤러게임팩	아카데미과학	로보카폴리 무선조종4종(폴리/엠버/로이/헬리)
6	아카데미과학	로보카폴리 무선조종RC 4종	반다이	DX 캡틴킹 수호신 매직캡틴킹 갤럭시온스터 캡틴포스
7	미미월드	노래하는 꼬복이	아카데미과학	로보카폴리 신형 다이캐스팅 시리즈
8	손오공	슈퍼오토 토미카빌딩	아이존	똑똑한꼬마버스타요 춤추는타요
9	대성토이즈	뉴 말하는 슈퍼 소방차	반다이	DX 수호신 파워레인저 캡틴포스
10	미미월드	캐리와봉봉	아카데미과학	폴리의 세차장 플레이세트

순위	승용완구		신생아/영아완구	
1	햇살토이	꼬마자동차봉봉카	타이니러브	타이니러브 모빌
2	야야토이즈	파워레인저/뿌로로/로보카폴리 쌍쌍카	-	2012년 소피더지라프 치발기
3	지나월드	2012년형 뉴뿌로로프리미엄 베스트 다기능자전거	아이스쿨	다기능 아기체육관
4	야야토이즈	2in1기운센포크레인봉봉카	피셔프라이스	해마인형
5	IDES/C&H크레이티브	카고 다기능 자전거+파라솔세트	진영토이	발차기 아기체육관
6	아하토이	뒤뚱뒤뚱플레이	피셔프라이스	클래식아기체육관
7	금보토이	3in1 스프링카 5종	브이텍	브이텍걸음마
8	조코	2013년 신상품 C600 세발자전거	뿌디베베	WinFat 뉴 러닝테이블
9	지나월드	컴포트라이크	피셔프라이스	한글 영어경용 피셔프라이스 러닝홈
10	아하토이	조립할 필요 없는 튼튼한 봉봉카	-	클래식 병아리 오토이

순위	캐릭터/패션인형		스포츠완구	
1	디즈니	프린세스 베이비돌	발레노	PINKY POOKY 트램폴린
2	미미월드	리틀미미 가방집	발레노	스마일 덤블링 40인치
3	제이퍼컴퍼니	뷰티걸 바비인형	베스트웨이	펀치샌드백
4	-	브라우니 인형	디코랜드	타요팡팡백 파워펀치백 골드
5	미미월드	뿌로로 봉제인형	인텔하우스	오투기 샌드백
6	탑프로모션	미니 똥 모음	S.B.I Enterprise	포고스틱정품 메버릭 스카이콩콩
7	토이트론	실바니안 패밀리 신상 모음전	바니랜드	국가대표 양궁세트 석궁세트
8	도래장난감	행복한 우리집	이레스포츠	미니 탁구대
9	미미월드	똥똥이 시리즈	발레노	MR.백곰 밴드형 덤블링
10	마텔코리아	토이스토리 액션 피겨	원토이	파워레인저.토마스펀치백

---

## 2012년 3분기 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 12월 28일

발 행 처 한국콘텐츠진흥원

서울시 마포구 상암동 월드컵북로 400(상암동 1602)

---

가격 : 비매품

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

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