

# 2012년 4분기 및 연간 콘텐츠산업 동향분석보고서 (애니메이션/캐릭터산업편)

2013. 04

한국콘텐츠진흥원



KOREA  
CREATIVE CONTENT  
AGENCY

## 1.1. 애니메이션/캐릭터산업 분석 및 전망

### □ 매출 및 수출부문

- 애니메이션/캐릭터 산업의 '12년 4분기 매출규모를 살펴보면, 애니메이션산업은 약 1,331억원이며 캐릭터산업은 2조 1,371억원으로 애니메이션산업 상장사 매출액 비중은 6.7%, 캐릭터산업 상장사 매출액 비중은 2.8%를 차지
  - 애니메이션/캐릭터 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '12년 4분기 전년동기대비 16.3% 감소하였고 전분기대비 7.8% 상승하였으며 애니메이션 CBI 분석 결과 4분기 107로 양호하며 캐릭터CBI 분석 결과 4분기 115로 양호
- 애니메이션/캐릭터산업의 '12년 4분기 수출규모를 살펴보면, 애니메이션은 약 251억원이며 캐릭터는 약 1,240억원으로 애니메이션 상장사 수출액 비중은 2.9%이며 캐릭터 상장사 수출액 비중은 16.2%를 차지
  - 애니메이션/캐릭터 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '12년 4분기 전년동기대비 4.4% 감소하였고 전분기대비 4.7% 상승하였으며, CBI 분석 결과 4분기 애니메이션은 107, 캐릭터는 132로 양호

### □ 고용부문

- 애니메이션/캐릭터산업의 '12년 4분기 고용규모를 살펴보면, 애니메이션은 4,653명, 캐릭터는 2만 6,886명이며 애니메이션 상장사 고용 비중은 3.2%, 캐릭터 상장사 고용 비중은 1.5%를 차지
  - 애니메이션/캐릭터 상장사 고용 분석을 살펴보면, '12년 4분기 전년동기대비 18.3% 감소하였고 전분기대비 1.5% 하락하였으며, CBI 분석 결과 4분기 애니메이션 100이며 캐릭터 102로 호조

## □ 애니메이션/캐릭터산업 2013년 1분기 전망

- 애니메이션/캐릭터산업 '13년 1분기 매출CBI는 각각 106, 113, 수출CBI 106, 131로 호조 예상
  - 국내 캐릭터 수요확대는 지속되고 있으며, 국내 신규 창작캐릭터 중 공익용으로 활용도 제고로 국내 캐릭터 시장 증대 전망
    - ※ “디보”는 경기지방경찰청 학교폭력 예방 포스터에 활용
  - 어린이를 중심으로 한 제품군에 국내 창작 캐릭터 및 해외 캐릭터들을 활용한 OSMU 확대는 지속될 전망
    - ※ 대원미디어의 “곤”은 롯데칠성과 제휴하여 어린이 음료 “델몬트 곤(GON)”을 출시
    - ※ 흙플러스는 월트디즈니와의 라이선스 계약을 통해 단독으로 인기 캐릭터 캠핑용품 판매
  - 국내 캐릭터제작업체와 음악 등 타 산업과의 접목을 통한 시장 확대가 이루어지고 있으며, 소셜미디어를 활용한 캐릭터 상품 개발 확대
    - ※ YG엔터테인먼트는 YG패밀리에 대한 캐릭터 상품화 라이선싱 계약을 오로라월드와 체결, 굿토이는 영화 광해 주연배우인 이병헌의 액션 피규어 제작 예정
  - 중국 및 미국 등 유통망 개척을 통해 해외진출을 모색하고 있으며, 실질적인 성과 도출 전망
    - ※ 오로라월드의 “유후와 친구들”은 맥도날드와 캐릭터 완구 라이선싱 계약을 체결함으로써 유럽지역 6,000여개 매장에서 제공할 예정
  - 지속적인 3D 및 4D 기술력 역량 확보로 국내 창작 극장 애니메이션의 가시적인 해외진출 성과 도출
    - ※ 공동제작한 레드로보의 “넛집”이 2013년 미국에서 개봉 예정이며, 홈비디오와 DVD 등 부가 시장 판권 북미 진출
  - 국내 창작 애니메이션 인지도 상승에 따른 캐릭터의 상업성 증가로 라이선스 계약 및 해외 진출 확대
    - ※ “라바”의 주인공 레드와 옐로우는 다양한 접점을 통해 인지도가 높아졌으며, 현재 60여개 라이선싱 파트너사와 500여개 상품 출시 준비 중
- 애니메이션/캐릭터산업 '13년 1분기 고용CBI는 각각 100, 102로 호조
  - 애니메이션산업은 지속적인 3D 및 4D 등 기술 역량 개발을 위한 기술 및

기획력 중심 인력 수요 확대 전망

- 국산 창작 캐릭터 산업화 확대로 신규 캐릭터 개발 및 해외 시장 개척을 위한 마케팅 분야 중심의 인력 수요 증대 전망

〈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
2012년 3분기	108	107	101	100	104	104
2012년 4분기	107	107	101	100	103	104
2013년 1분기	106	106	100	100	102	103
2013년 2분기	105	104	100	100	101	102

- '13년 1분기는 '12년 4분기 대비 다소 주춤할 것으로 보이며, 특히 매출과 자금사정에서 하락 예상
- '13년 2분기는 '13년 1분기 대비 전반적으로 하락 추세 예상

〈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
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
2013년 2분기	114	132	99	103	101	110

- '13년 1분기는 '12년 4분기 대비 다소 감소할 것으로 전망되나 호조세는 이

어갈 것으로 예상

- '13년 2분기는 '13년 1분기 대비 매출과 수출, 투자 등 전반적인 증가 전망

## 1.2. 주요 이슈

### □ 국내동향

- 2013년 1월 인기 아동 애니메이션인 “뽀롱뽀롱 뽀로로”의 극장판 “뽀로로 극장판 : 슈퍼썰매 대모험”이 국내에서 개봉
  - 2013년 1월 개봉한 “뽀로로 극장판 : 슈퍼썰매 대모험”은 90만 명 관객을 동원. 2011년 국내 극장 애니메이션 사상 최고 기록을 세운 “마당을 나온 암탉”은 220만 명
  - 이번 극장판 뽀로로는 대상 연령층이 어려 “마당을 나온 암탉”에 비해 국내 흥행에서는 뒤졌으나 세계시장 진출에서는 오히려 더 좋은 성과를 거둘 가능성이 높을 전망
  - 1월 하순에 “슈퍼썰매 대모험”(중국 현지 제목 : 波魯魯 冰雪大冒險)이 중국에서도 개봉했으며 개봉일인 21일부터 27일까지 한 주 동안 590만 위안의 매출을 기록해 주간 박스오피스에서 7위를 기록
  - 이는 지난 2011년 중국에서 최초로 공식 개봉한 “마당을 나온 암탉”의 개봉 첫 2주 매출인 393만 위안을 훨씬 상회했으며 박스오피스 탑 10 진입도 인지도 확대 등 중장기적 측면에서 높은 의미 전망
  - 이번 극장판은 한중합작을 통해 제작해 아직까지 폐쇄적인 중국 영화 및 애니메이션 시장 진출에서도 유리한 기회 획득. 제작사 오콘은 중국 지역 수입의 10%만 받고 나머지 90%는 중국측 파트너에 넘겨 중장기적으로 중국 시장에서 “뽀롱뽀롱 뽀로로”의 성장가능성에 높은 비중
  - 중국의 엔터테인먼트 기업인 ACG, 중국 애니메이션 그룹 등과 투자유치 및 합작을 통해 중국 영화 및 애니메이션과 동등한 자격을 얻을 수 있었으며

이는 유통 및 배급, 개봉 타이밍(개봉이 늦어질시 불법복제로 인한 피해 증대 경향)에서도 유리하게 작용

- 또한 유럽필름마켓(EFM)에서 미국 배급사 그라인드스톤엔터테인먼트와 북미 지역 배급 계약을 체결했으며 중동의 걸프 필름(Gulf Film), 브라질의 플레이아르테(Playarte) 등과 계약을 체결해 중동, 남미 지역 진출에도 성공
- 북미 지역에서는 상대적으로 “뽀롱뽀롱 뽀로로”의 인지도, 인기가 낮았으나 이번 극장판 개봉에 따라 향후 북미 시장에서도 추가 성장을 기대
- 과거 국내 극장 애니메이션 제작이 부진했던 가운데 “토이 스토리”, “드래곤 길들이기” 등 국내 극장 애니메이션 시장에서 미국 작품이 주도. 그러나 국내 제작 및 배급 역량이 점차 성숙하면서 가족용 애니메이션을 중심으로 시장점유율 확대 추세

● 2012년 12월 SKT는 교육용 로봇 알버트를 출시했으며 올해 3월 유럽의 로보폴리스(Robopolis) 그룹과 알버트 수출 관련 양해각서를 체결

- 2012년 12월 SKT는 교육용 로봇 알버트를 출시했으며 11월에는 LG가 키즈패드를 내놓는 등 KT의 키봇 출시 이후 시장 진입 업체가 늘어나면서 아동교육용 스마트기기 개발 및 서비스가 성장
- 2012년 12월 출시된 SKT의 알버트는 안드로이드 계열의 스마트폰과 결합해 동작하는 교육용 로봇으로 근접 인식센서, 광학인식센서, 스마트펜 등과 연동기능이 탑재
- 지난 3월에는 로보폴리스 그룹과 유럽 지역 수출에 대한 양해각서를 체결. 브루노보넬 로보폴리스 회장은 학습용 로봇 알버트에 대해 경제성과 확장성을 겸비했다고 평가
- KT의 키봇2도 사우디아라비아 수출을 진행 중. 최근 미국 등 선진시장에서 아동용 태블릿PC 등 아동용 스마트기기에 대한 수요가 점차 증가하고 있어 국내 3사 제품들의 향후 수출 확대 가능성도 점차 증가
- 미국 시장에서 연말 어린이 선물로 태블릿PC가 강세를 보이며 완구업체의

## 매출이 부진한 양상

- 아동 전용 스마트기기의 개발 및 서비스는 기존 완구시장의 한계를 극복하기 위한 유효한 방안으로 대두. 국내 시장에서는 완구업체 대신 이동통신, 가전업체가 먼저 아동용 스마트기기 서비스에 나서는 양상
- 일반 태블릿PC와 비교해 아동용 스마트기기는 유아 이용자가 직면할 수 있는 부적합 콘텐츠 노출, 유료앱 오결제 등 위험요소를 제거해 경쟁력 및 장점을 확보
- 2013년 2월 국산 3D 애니메이션 “두리둥실 몽계공항”이 애니맥스 채널에서 방영 시작
  - KBS 애니메이션 “두리둥실 몽계공항”(DPS 제작)은 프랑스 칸에서 “MIP주니어 키즈 주리 프리스쿨 부문 그랑프리”를 수상
  - 키즈 주리(Kid's Jury : 어린이 심사위원) 부문은 아동 애니메이션 주시청자인 어린이들이 직접 작품을 선출함. 2010년에는 “로보카폴리”가 수상했으며 2011년에는 “캐니멀”이 수상해 3년 연속 한국 애니메이션이 석권
- 레드로버(한국)와 톤박스엔터테인먼트(캐나다)가 공동제작한 극장용 애니메이션 “넛잡”이 2013년 미국에서 개봉 예정
  - 레드로버는 지난 2월 넛잡의 캐릭터 성우로 리암 니슨, 브렌든 프레이저, 마야 루돌프 등 할리우드 배우가 캐스팅되었다고 밝혀 순조로운 제작 진행중
  - 레드로버와 톤박스엔터테인먼트는 “걸프 스트림 픽처스”를 설립해 워너브라더스와 함께 애니메이션 등을 공동제작할 예정이며 배급은 워너브라더스가 담당
  - 3D, 4D 등 차세대 영상전문기업인 레드로버(한국)는 글로벌 애니메이션 업체인 톤박스엔터테인먼트(캐나다)와 전략적 파트너십을 맺고 “볼츠앤블립”, “넛잡”, “스파크”, “비트파티” 등 3D, 4D 애니메이션을 공동제작
- 2012년 12월 기술표준원은 일부 중국산 장난감 승용차, 봉제 인형 등에서 내

분비계 장애를 초래할 수 있는 물질을 검출

- 기술표준원은 완구 등을 포함해 총 393개 제품에 대해 안전성 조사를 실시했으며 이 가운데 중국산 완구 자동차, 봉제 허스키 인형 등 21개 제품에 대해 리콜조치

## □ 해외동향

- 2013년 상반기 들어 글로벌 히트 게임 앵그리버드(누적 다운로드 약 17억 건)의 TV용 애니메이션이 각국에서 방영 개시
  - 2013년 3월 앵그리버드의 첫 TV 애니메이션인 “앵그리버드 튠즈”가 한국, 핀란드 등 12개국에서 동시 방영할 예정이며 국내에서는 재능TV가 방영권을 획득
  - 이처럼 TV용 애니메이션(TVA)이 전 세계 동시 방영에 돌입하는 경우는 거의 없으나 앵그리버드의 콘텐츠 파워는 2000년대 후반 이후 여타 경쟁 제품 등이 범접하지 못할 정도로 세계 최고 수준이기 때문에 가능
  - 앵그리버드 TV 애니메이션은 방영 다음날 바로 앵그리버드 관련 앱을 설치한 스마트기기를 통해 이용가능함. 애니메이션 유통 및 배포 방식에도 새로운 시도를 도입
  - 2011년에 극장 애니메이션 “리오”의 캐릭터와 스토리를 “앵그리버드” 게임으로 전환한 “앵그리버드 리오”가 출시. 그러나 헐리우드 애니메이션 “리오”는 새가 주인공으로 나온다는 공통점이 있을 뿐 당초에 “앵그리버드” 원작과 무관
  - 따라서 이번 “앵그리버드 튠즈”는 공식적으로 최초의 “앵그리버드” 기반 애니메이션 제작 및 방영이며 지난해 말 2016년 개봉을 목표로 극장판 제작을 공식 발표하며 관련 사업 진행 중
  - “앵그리버드” 게임 시리즈의 국내 다운로드 건수는 미국과 중국에 이어 3위



에 이르며 이 같은 높은 국내 인지도로 인해 앵그리버드의 국내 라이선스 업체의 주장에 따르면 한국내 캐릭터, 팬시 등 관련 상품 매출이 “뽀롱뽀롱 뽀로로”에 그다지 뒤지지 않는 수준

- 앵그리버드는 아이폰과 더불어 21세기 창조경제를 상징하는 대표 상품으로 자리매김했으며 세계적 인기와 우호적인 분위기를 바탕으로 “스타워즈” 등 기존의 유명 문화상품과 제휴도 지속

● 2012년 연말 시즌을 맞아 미국 등 선진국 시장에서 어린이 선물로 태블릿PC가 각광을 받고 있는 것으로 드러나 기존 완구업체에 도전을 제기

- 2012년 12월 파이낸셜타임스에 따르면 바비 인형으로 유명한 세계 1위의 장난감 제조업체 마텔의 최고 판매 상품이 플라스틱 휴대전화 케이스로 드러나 완구시장에서 변화를 반영

- 기존에 선두를 달리던 바비인형, 장난감 트럭(핫휠 등)이 휴대전화 케이스 판매보다 부진한 양상. 10세 이하 아이를 둔 미국 가정에서는 태블릿PC가 어린이도 사용하는 제품이 되는 추세

- 이에 따라 마텔, 하스브로 등 주요 완구업체에 대한 매출 전망이 낮아졌으며 실제로 2013년 2월에 발표된 마텔의 매출은 22억 6천만 달러에 그쳐 월스트리트의 전망치 22억 9천만 달러보다도 낮아짐

- 2012년 4분기 토이저러스는 아동용 태블릿PC “태비오”(Tabeo)를 토이저러스 매장에서만 독점 판매하는 등 시장 변화에 대응하기 위한 기존 업체의 대응이 가시화

- 3월 발표된 미국의 4분기 경제성장률은 0.4%로 부진했으나 이는 정부지출 감소로 인한 것으로 반면 민간소비지출은 2% 이상의 높은 증가세를 시현. 따라서 완구업체의 미국 시장 매출 부진은 선물 용도에서 태블릿PC 등의 대체로 인한 영향이 크다는 분석이 유효

## Ⅱ. 2012년 4분기 및 연간 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 4분기~'12년 4분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 경영실적 변동

(단위: 억원, 명, %)

구분	2011년		2012년					
	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	4분기 (전년동기)
매출액	826.4	2,944.5	600.7	793.6	641.4	691.7	2,727.4	-16.3%
	21.3%	38.6%	-27.3%	32.1%	-19.2%	7.8%	-7.4%	
영업이익	15.1	35.2	-34.8	28.7	-11.5	-68.8	-86.4	-555.6%
	42.5%	121.9%	-330.5%	182.5%	-140.1%	-498.3%	-345.5%	
수출액	218.2	797.2	132.8	201.3	199.2	208.6	741.9	-4.4%
	15.0%	12.6%	-39.1%	51.6%	-1.0%	4.7%	-6.9%	
종사자수	660		603	557	547	539		-18.3%
	12.8%		-8.6%	-7.6%	-1.8%	-1.5%		

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

(단위: 억원, %)

구분	2011년 매출액		2012년 매출액					
	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	4분기 (전년동기)
손오공	259.5	717.6	129.6	251.9	132.6	182.4	696.5	-29.7%
	72.8%	-1.3%	-50.1%	94.4%	-47.4%	37.6%	-2.9%	
유진로봇	54.4	246.5	46.6	65.1	67.2	60.0	238.9	10.3%
	-23.7%	15.6%	-14.3%	39.7%	3.2%	-10.7%	-3.1%	
대원미디어	101.0	445.1	82.2	108.6	61.8	89.0	341.6	-11.9%
	7.7%	-19.9%	-18.6%	32.1%	-43.1%	44.0%	-23.3%	
바른손	194.5	780.3	203.4	151.4	165.3	149.3	669.4	-23.2%
	3.6%	190.8%	4.6%	-25.6%	9.2%	-9.7%	-14.2%	
오로라월드	217.0	755.0	138.9	216.6	214.5	211.0	781.0	-2.8%
	21.7%	2.6%	-36.0%	55.9%	-1.0%	-1.6%	3.4%	
합계	826.4	2,944.5	600.7	793.6	641.4	691.7	2,727.4	-16.3%
	21.3%	38.6%	-27.3%	32.1%	-19.2%	7.8%	-7.4%	

- 애니메이션 및 캐릭터 '12년 4분기 매출액은 약 691억원으로 전년동기대비 16.3% 감소했으나, 전분기대비 7.8% 상승

- '10년 1분기에서 4분기까지는 전분기대비 상승세가 이어졌으나 '11년 1분

기 이후 등락기조이며 '12년 4분기는 전분기대비 상승

- 손오공의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 29.7% 감소했으나, 전분기대비 37.6% 큰 폭 상승

※ 손오공은 '12년 1분기 이후 매출의 약 98% 이상이 내수에 집중되고 있으며 '12년 전체 매출액에서 수출 비중은 약 1.5%

- 오로라월드의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 2.8% 감소했으며, 전분기대비 1.6% 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 4분기 매출액의 경우 전년동기대비 11.9% 감소했으나 전분기대비 44.0% 큰 폭 상승

※ 대원미디어는 국내 애니메이션 및 캐릭터산업의 선두기업 중 하나이며 기존 내수 위주에서 해외 진출에 초점을 맞춘 애니메이션 기획 및 제작을 통한 수익모델 다각화 추진

● 애니메이션 및 캐릭터 '12년 연간 매출액은 약 2,727억원으로 전년대비 7.4% 감소

- 오로라월드는 '12년 연간 매출액의 경우 약 781억원으로 전년대비 3.4% 증가

- 대원미디어는 '12년 연간 매출액의 경우 약 341억원으로 전년동기대비 23.3% 감소

#### □ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 매출구조 변동 추이

- 손오공의 '12년 전체 매출구조는 캐릭터 제작업이 완구 및 게임 등 제품이 83.8%이고 애니메이션 및 PC방 수수료 등 용역부문은 13.4%로 구성

- 오로라월드 '12년 전체 매출구조는 제품 및 상품매출 98.3%(98.9%)<sup>1)</sup>. 전체 매출액에서 자체 브랜드 수출액 비중은 85% 이상

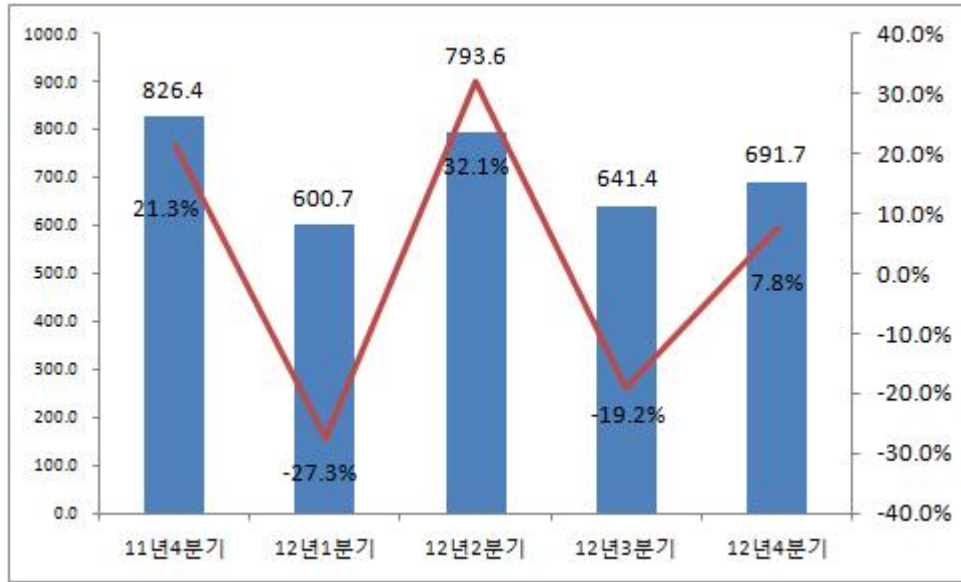
- 대원미디어의 '12년 전체 매출액 중 제품매출 및 상품매출 비율이 약 82:18(83:17)<sup>2)</sup> 수준

<그림 1> '11년 3분기~'12년 3분기 애니메이션/캐릭터(상장사) 매출액 변동

1) 괄호는 2012년 3분기누적 매출액 비중

2) 괄호는 2012년 3분기누적 매출액 비중

(단위 : 억원, %)



### 1.1.2. 애니메이션/캐릭터산업 상장사 수출액

<표 5> '11년 4분기~'12년 4분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사별) 수출액 변동

(단위 : 억원, %)

구분	2011년 수출액		2012년 수출액					
	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	4분기 (전년동기)
손오공	2.3	9.4	0.6	0.3	0.3	10.7	11.9	365.2%
유진로봇	15.3	71.3	12.1	14.5	9.7	11.4	47.7	-25.5%
대원미디어	4.4	30.0	1.5	5.6	3.1	7.2	17.4	63.6%
바른손	0.0	7.2	0.8	0.4	0.0	0.0	1.2	-
오로라월드	196.2	679.3	117.8	180.5	186.1	179.3	663.7	-8.6%
합계	218.2	797.2	132.8	201.3	199.2	208.6	741.9	-4.4%
	15.0%	12.6%	-39.1%	51.6%	-1.0%	4.7%	-6.9%	

- 애니메이션/캐릭터 '12년 4분기 수출액은 약 208억원으로 전년동기대비 4.4% 감소했으며 전분기대비 4.7% 상승
- '12년 4분기 전체 콘텐츠산업 수출액에서 수출액 비중은 5.8%로 전년동기 대비 0.4%p 상승
- 애니메이션/캐릭터는 '10년 1분기부터 전분기대비 등락 기조를 보이고 있음

며 '12년 4분기는 상승

- 오로라월드 '12년 4분기 수출액은 약 179억 3천만원으로 전년동기대비 8.6% 감소했으며 전분기대비 3.7% 하락

※ 유진로봇 '12년 4분기 수출액은 약 11억 4천만원으로 전년동기대비 25.5% 감소했으며, 전분기대비 17.5% 상승

- 대원미디어 '12년 4분기 수출액은 약 7억 2천만원으로 전년동기대비 63.6% 증가했으며, 전분기대비 132.3% 상승

※ 손오공 '12년 4분기 수출액은 약 10억 7천만원으로 전년동기대비 365.2% 증가

● 애니메이션/캐릭터 '12년 연간 수출액은 약 741억원으로 전년대비 6.9% 감소

- 오로라월드는 '12년 연간 수출액의 경우 약 663억원으로 전년대비 2.3% 감소

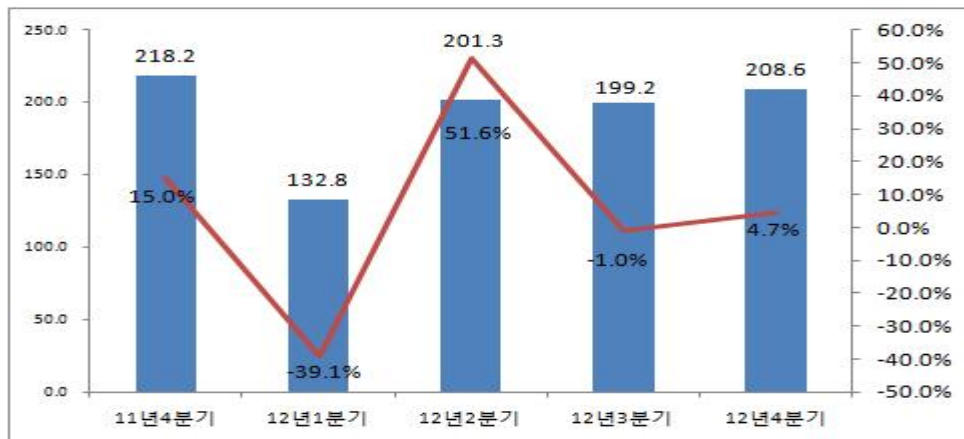
- 유진로봇은 '12년 연간 수출액의 경우 약 47억 7천만원으로 전년대비 33.1% 감소

- 대원미디어는 '12년 연간 수출액의 경우 약 17억 4천만원으로 전년대비 42.0% 감소

- 손오공은 '12년 연간 수출액의 경우 약 11억 9천만원으로 전년대비 26.6% 증가

<그림 2> '11년 4분기~'12년 4분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 수출액 변동

(단위: 억원, %)



## 1.1.2. 애니메이션/캐릭터산업 상장사 영업이익액

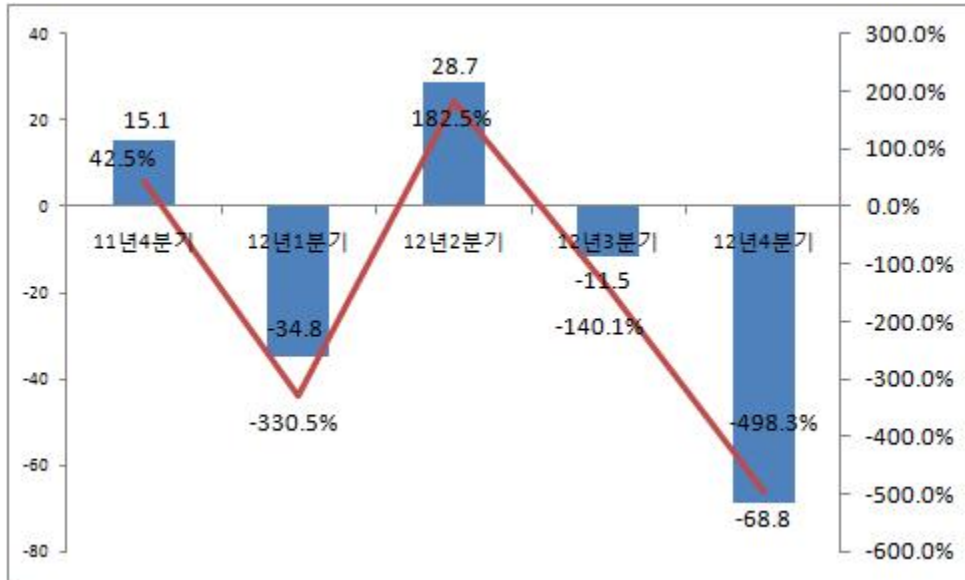
<표 6> '11년 4분기~'12년 4분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사별) 영업이익액 변동  
(단위: 억원, %)

구분	2011년 영업이익액		2012년 영업이익액					
	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	4분기 (전년동기)
손오공	15.0	32.1	-6.7	14.4	-11.7	-44.9	-48.9	-399.3%
	1053.8%	116.1%	-144.7%	314.9%	-181.3%	-283.8%	-252.3%	
유진로봇	-3.0	4.8	-3.7	-3.6	-7.3	-13.7	-28.3	-356.7%
	-203.4%	20.0%	-23.3%	2.7%	-102.8%	-87.7%	-689.6%	
대원미디어	-15.5	-21.7	-10.7	13.8	-2.1	2.7	3.7	117.4%
	-76.1%	12.5%	31.0%	229.0%	-115.2%	228.6%	117.1%	
바른손	-2.1	-56.2	-17.4	-13.5	-14.2	-22.4	-67.5	-966.7%
	79.2%	-1177.3%	-728.6%	22.4%	-5.2%	-57.7%	-20.1%	
오로라월드	20.7	76.2	3.7	17.6	23.8	9.5	54.6	-54.1%
	-18.2%	19.8%	-82.1%	375.7%	35.2%	-60.1%	-28.3%	
합계	15.1	35.2	-34.8	28.7	-11.5	-68.8	-86.4	-555.6%
	42.5%	121.9%	-330.5%	182.5%	-140.1%	-498.3%	-345.5%	

- 애니메이션/캐릭터 영업이익은 '11년 1분기 이후 흑자 및 적자를 반복하는 상태이며 '12년 4분기 영업이익은 약 68억원 적자와 함께 전년동기대비 555.6% 감소, 전분기대비 498.3% 하락
  - 오로라월드 '12년 4분기 영업이익은 약 9억 5천만원이며 전년동기대비 54.1% 감소했으며 전분기대비 60.1% 하락
  - 손오공은 '11년 1분기 이후 영업흑자 기조가 '12년 들어 2분기를 제외하고 영업손실 상태이며 '12년 4분기는 전년동기대비 399.3% 감소
  - 대원미디어는 '11년 1분기 및 2분기는 영업 흑자에서 '12년 1분기 이후 흑자 및 적자를 반복하고 있으며 '12년 4분기 전년동기대비 117.4% 증가했으며 전분기대비 228.6% 상승
- 애니메이션/캐릭터 '12년 연간 영업이익액은 약 86억원 손실을 나타내고 있으며, 전년대비 345.5% 감소
  - 오로라월드의 '12년 연간 영업이익액은 약 54억원으로 전년대비 28.3% 감소
  - 손오공의 '12년 연간 영업이익액은 48억원 적자이며 전년대비 252.3% 감소
  - 대원미디어의 '12년 연간 영업이익액은 약 3억원으로 전년대비 117.1% 증가

<그림 3> '11년 4분기~'12년 4분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 영업이익액 변동

(단위: 억원, %)



#### 1.1.4. 애니메이션/캐릭터산업 상장사 종사자수

<표 7> '11년 4분기~'12년 4분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사별) 종사자수 변동

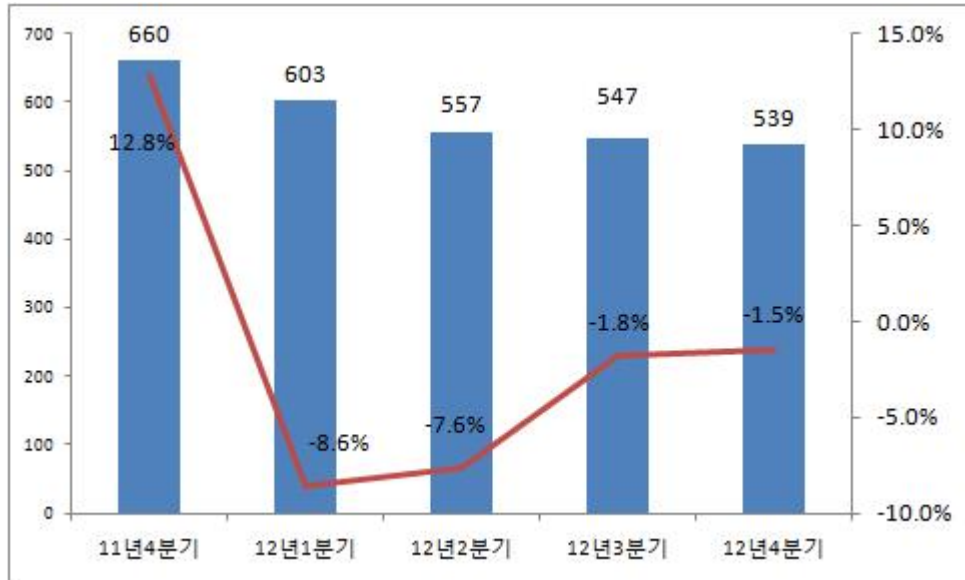
(단위: 명, %)

구분	2011년 종사자	2012년 종사자				전년동기대비 (4분기)
	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	
손오공	136 -2.9%	135 -0.7%	117 -13.3%	119 1.7%	118 -0.8%	-13.2%
유진로봇	117 4.5%	114 -2.6%	115 0.9%	113 -1.7%	110 -2.7%	-6.0%
대원미디어	205 60.2%	157 -23.4%	156 -0.6%	150 -3.8%	149 -0.7%	-27.3%
바른손	113 -4.2%	110 -2.7%	79 -28.2%	75 -5.1%	70 -6.7%	-38.1%
오로라월드	89 2.3%	87 -2.2%	90 3.4%	90 0.0%	92 2.2%	3.4%
합계	660 12.8%	603 -8.6%	557 -7.6%	547 -1.8%	539 -1.5%	-18.3%

- 애니메이션/캐릭터 '12년 4분기 종사자수는 약 539명으로 전년동기대비 18.3% 감소했으며, 전분기대비 1.5% 하락
  - 대원미디어 및 유진로봇의 '12년 4분기 종사자수는 149명, 110명으로 전년 동기대비 27.3% 감소, 6.0% 감소
  - 손오공 '12년 4분기 종사자수는 118명으로 전년동기대비 13.2% 감소

- 오로라월드 '12년 4분기 종사자수는 92명으로 전년동기대비 3.4% 증가

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

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
애니메이션/ 캐릭터산업	5.9%	-6.2%	0.2%	2.8%	-2.1%	△8.0%p
콘텐츠산업	5.8%	2.3%	3.6%	2.1%	1.8%	△4.0%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자산증가율은 '11년 4분기 등락세를 보이고 있으며 '12년 4분기는 -2.1%로 전년동기대비 8.0%p 하락

※ '12년 4분기 콘텐츠산업 자산증가율은 1.8%로 전년동기대비 4.0%p 하락



□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 투자증가율 변화 추이

<표 9> '11년 4분기~'12년 4분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 투자증가율 변화 추이

(단위 : %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
애니메이션/ 캐릭터산업	4.3%	-0.1%	1.0%	2.6%	1.2%	△3.1%p
콘텐츠산업	9.1%	3.1%	4.1%	1.4%	2.1%	△7.0%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 투자증가율은 '11년 4분기 이후 등락과 함께 하락세이며 '12년 4분기는 1.2%로 전년동기대비 3.1%p 하락
- ※ '12년 4분기 콘텐츠산업 투자증가율은 2.1%로 전년동기대비 7.0%p 하락

□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 사내유보율 변화 추이

<표 10> '11년 4분기~'12년 4분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 사내유보율 변화 추이

(단위 : %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
애니메이션/ 캐릭터산업	92.4%	88.4%	88.0%	85.6%	82.1%	△10.3%p
콘텐츠산업	217.7%	221.8%	227.4%	235.4%	206.1%	△11.6%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 사내유보율은 '11년 4분기 이후 하락기조이며 '12년 4분기는 82.1%로 전년동기대비 10.3%p 하락
- ※ '12년 4분기 콘텐츠산업 사내유보율은 206.1%로 전년동기대비 11.6%p 하락

## 1.2.2 애니메이션/캐릭터산업 수익성 변화 추이

### □ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 영업이익률 변화 추이

<표 11> '11년 4분기~'12년 4분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 영업이익률 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
애니메이션/ 캐릭터산업	1.8%	-5.8%	3.6%	-1.8%	-9.9%	△11.7%p
콘텐츠산업	14.2%	14.3%	13.6%	13.8%	14.2%	0.0%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 영업이익률은 '12년 1분기까지 적자기조에서 '12년 2분기 들어 흑자로 전환되다가 '12년 4분기는 -9.9% 영업적자 상태이며 전년동기대비 11.7%p 하락

※ '12년 4분기 콘텐츠산업 영업이익률은 14.2%로 전년동기대비 변화없음

### □ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자산영업이익률 변화 추이

<표 12> '11년 4분기~'12년 4분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 자산영업이익률 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
애니메이션/ 캐릭터산업	-0.4%	-0.9%	0.8%	-0.3%	-1.8%	△1.4%p
콘텐츠산업	2.6%	2.7%	2.6%	2.7%	2.9%	0.3%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자산영업이익률은 '11년 4분기 이후 '12년 2분기를 제외하고 감소세이며 '12년 4분기는 -1.8%로 전년동기대비 1.4%p 하락

※ '12년 4분기 콘텐츠산업 자산영업이익률은 2.9%로 전년동기대비 0.3%p 하락

□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자본영업이익률 변화 추이

<표 13> '11년 4분기~'12년 4분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 자본영업이익률 변화 추이  
(단위: %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
애니메이션/ 캐릭터산업	-0.8%	-1.6%	1.3%	-0.5%	-3.1%	△2.3%p
콘텐츠산업	4.1%	4.3%	4.1%	4.1%	4.5%	0.4%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자본영업이익률은 '11년 4분기 이후 '12년 2분기를 제외하고 하락세이며 '12년 4분기는 -3.1%로 전년동기대비 2.3%p 하락
- \* '12년 4분기 콘텐츠산업 자본영업이익률은 4.5%로 전년동기대비 0.4%p 상승

1.2.3 애니메이션/캐릭터산업 안정성 변화 추이

□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 부채비율 변화 추이

<표 14> '11년 4분기~'12년 4분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 부채비율 변화 추이  
(단위: %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
애니메이션/ 캐릭터산업	78.6%	71.6%	69.8%	74.5%	74.6%	△4.0%p
콘텐츠산업	58.0%	56.6%	55.1%	52.8%	56.0%	△2.0%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 부채비율은 '11년 4분기 이후 '12년 2분기까지 하락세를 보이다 '12년 3분기부터 상승세로 전환 해 '12년 4분기 74.6%로 전년동기대비 4.0%p 하락
- \* '12년 4분기 콘텐츠산업 부채비율은 56.0%로 전년동기대비 2.0%p 하락

□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 유동비율 변화 추이

<표 15> '11년 4분기~'12년 4분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 유동비율 변화 추이  
(단위: %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
애니메이션/ 캐릭터산업	121.7%	127.0%	129.3%	143.7%	118.8%	△2.9%p
콘텐츠산업	183.7%	179.0%	183.4%	195.2%	184.4%	0.7%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 유동비율은 '11년 4분기 이후 상승기조를 보이고 있다가 '12년 4분기에 118.8%로 전년동기대비 2.9%p 하락
- ※ '12년 4분기 콘텐츠산업 유동비율은 184.4%로 전년동기대비 0.7%p 상승

### □ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자기자본비율 변화 추이

<표 16> '11년 4분기~'12년 4분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 자기자본비율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
애니메이션/ 캐릭터산업	56.0%	58.3%	58.9%	57.3%	57.3%	1.3%p
콘텐츠산업	62.7%	63.3%	64.5%	65.4%	64.1%	1.4%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자기자본비율은 '11년 4분기 이후 완만한 움직임을 보이고 있으며, '12년 4분기는 57.3%로 전년동기대비 1.3%p 증가
- ※ '12년 4분기 콘텐츠산업 자기자본비율은 64.1%로 1.4%p 상승

## 1.2.4 애니메이션/캐릭터산업 생산성 변화 추이

### □ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 1인평균매출액 변화 추이

<표 17> '11년 4분기~'12년 4분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 1인평균매출액 변화 추이

(단위: 억원, %)

구분	2011년	2012년				전년동기대비 (4분기)
	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	
애니메이션/ 캐릭터산업	1.25	1.00	1.42	1.17	1.28	2.5%
	7.5%	-20.4%	43.0%	-17.7%	9.4%	
콘텐츠산업	1.41	1.33	1.42	1.46	1.59	12.8%
	5.5%	-5.2%	6.2%	3.0%	8.7%	

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 1인평균매출액은 '11년 4분기 이후 등락세이며 '12년 4분기는 약 1억 2,800만원으로 전년동기대비 2.5% 증가했으며 전분기대비 9.4% 상승
- ※ '12년 4분기 콘텐츠산업 1인평균매출액은 약 1억 5,900만원으로 전년동기대비 12.8% 증가

했으며 전분기대비 8.7% 상승

□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자본집약도 변화 추이

<표 18> '11년 4분기~'12년 4분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 자본집약도 변화 추이

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
애니메이션/ 캐릭터산업	6.2	6.3	6.8	7.2	7.1	0.9p
콘텐츠산업	6.9	7.0	7.3	7.6	7.8	0.9p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자본집약도는 '11년 4분기 이후 완만한 상승  
기조며 '12년 4분기는 7.1으로 전년동기대비 0.9p 상승
- ※ '12년 4분기 콘텐츠산업 자본집약도는 7.8로 전년동기대비 0.9p 증가

### Ⅲ. 2012년 4분기 및 연간 애니메이션/캐릭터산업 실태조사분석

#### 2.1. 2012년 4분기 및 연간 애니메이션/캐릭터산업 실태조사 분석

<표 19> '11년 4분기~'12년 4분기 애니메이션산업 규모(예측치)

(단위: 백만원, 명, %)

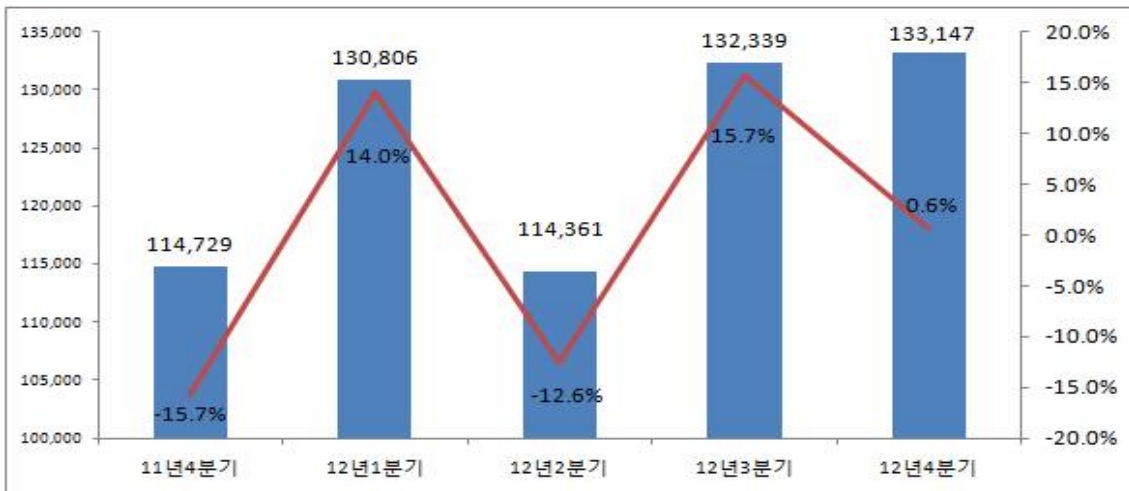
구 분		애니메이션 매출액(백만원)	애니메이션 수출액(백만원)	애니메이션 종사자(명)
2011년	4분기	114,729	33,746	4,646
	전체	528,551	128,475	-
2012년p	1분기	130,806	30,070	4,598
	2분기	114,361	29,331	4,594
	3분기	132,339	28,537	4,577
	4분기	133,147	25,122	4,653
	전체	510,653	113,060	-
4분기 전분기대비		0.6%	-12.0%	1.7%
4분기 전년동기대비		16.1%	-25.6%	0.2%
2012년 전년동기대비		-3.4%	-12.0%	-

- 애니메이션산업 '12년 4분기 매출액은 5,106억 원으로 전년동기대비 약 16.1% 증가, 전분기대비 0.6% 상승

- 매출액은 '11년 4분기 이후 등락을 거듭하다가 '12년 4분기는 전기대비 상승

<그림 5> '11년 4분기~'12년 4분기 애니메이션산업 매출액 규모(예측치)

(단위: 백만원, %)

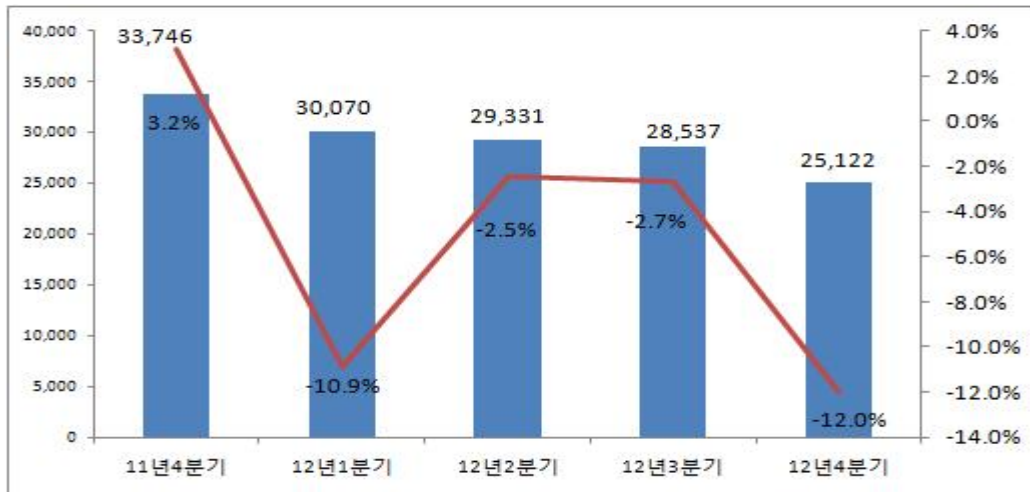


● 애니메이션산업 '12년 4분기 수출액은 251억 원으로 전년동기대비 약 25.6% 감소, 전분기대비 12.0% 하락

- 수출액은 '11년 4분기부터 지속적인 하락세

<그림 6> '11년 4분기~'12년 4분기 애니메이션산업 수출액 규모(예측치)

(단위: 백만원, %)

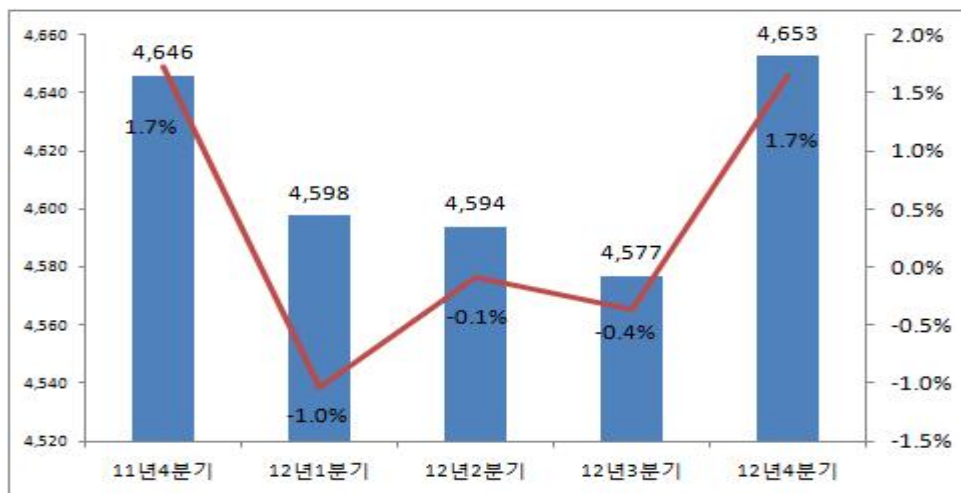


● 애니메이션산업 '12년 4분기 종사자수는 4,653명으로 전년동기대비 약 0.2% 증가, 전분기대비 1.7% 상승

- 종사자수는 '11년 4분기 이후 지속적으로 감소했으나 '12년 4분기 소폭 증가

<그림 7> '11년 4분기~'12년 4분기 애니메이션산업 종사자수 규모(예측치)

(단위: 명, %)



<표 20> '11년 4분기~'12년 4분기 캐릭터산업 규모(예측치)

(단위: 백만원, 명, %)

구 분		캐릭터 매출액(백만원)	캐릭터 수출액(백만원)	캐릭터 종사자(명)
2011년	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
	4분기	2,137,134	124,004	26,886
	전체	7,965,362	508,480	-
4분기 전분기대비		8.1%	-8.3%	1.7%
4분기 전년동기대비		10.1%	-3.6%	1.8%
2012년 전년동기대비		10.5%	17.0%	-

- 캐릭터산업 '12년 4분기 매출액은 2조 1,371억 원으로 전년동기대비 약 10.1% 증가, 전분기대비 8.1% 상승
  - 매출액은 '12년 1분기 이후 지속적인 상승세

<그림 7> '11년 4분기~'12년 4분기 캐릭터산업 매출액 규모(예측치)

(단위: 백만원, %)

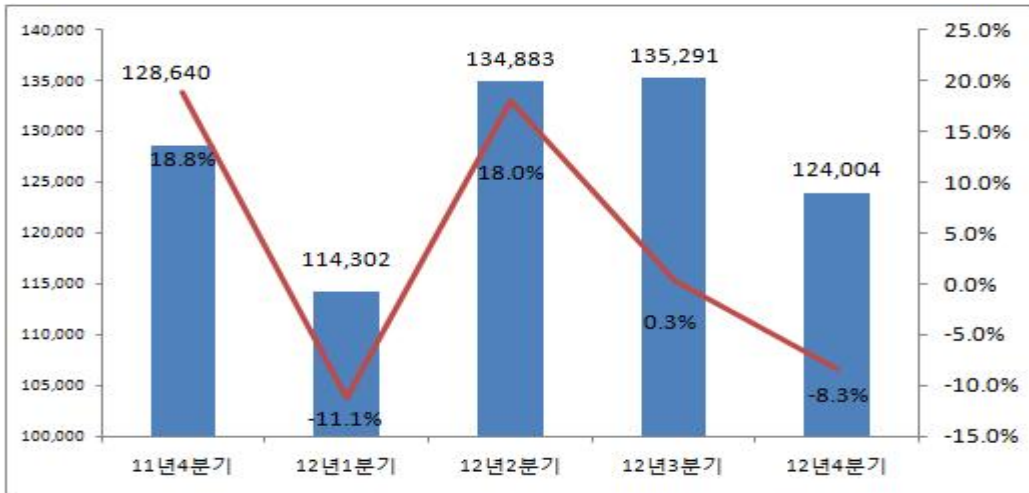


- 캐릭터산업 '12년 4분기 수출액은 1,240억 원으로 전년동기대비 약 3.6% 감소, 전분기대비 8.3% 하락
  - 수출액은 '12년 1분기 이후 상승했지만 '12년 4분기 큰 폭으로 하락



<그림 8> '11년 4분기~'12년 4분기 캐릭터산업 수출액 규모(예측치)

(단위: 백만원, %)



● 캐릭터산업 '12년 4분기 종사자수는 2만 6,886명으로 전년동기대비 약 1.8% 증가, 전분기대비 1.7% 상승

- 종사자수는 '12년 2분기까지 소폭 감소하다가 다시 상승세

<그림 9> '11년 4분기~'12년 4분기 캐릭터산업 종사자수 규모(예측치)

(단위: 명, %)



<표 21> '11년 4분기~'12년 4분기 애니메이션산업 투자관련 규모(예측치)

(단위: 백만원, 명, %)

구 분		애니메이션 자체투자액(백만원)	애니메이션 외부투자액(백만원)	애니메이션 투자액합계(백만원)
2011년	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
	4분기	8,953	13,556	22,509
	전체	36,853	52,815	89,668
4분기 전분기대비		-0.8%	9.7%	5.3%
4분기 전년동기대비		-4.3%	9.4%	3.5%
2012년 전년동기대비		3.0%	36.9%	20.6%

- 애니메이션산업 '12년 4분기 투자액은 225억원으로 전년동기대비 약 3.5% 증가, 전분기대비 5.3% 상승
  - 투자액은 '12년 1분기부터 '12년 3분기까지 지속적으로 감소하다가 '12년 4분기 상승
- 애니메이션산업 '12년 4분기 자체투자액은 89억원, 외부투자액은 135억원으로 자체투자액은 전년동기대비 4.3% 감소, 전분기대비 0.8% 하락, 외부투자액은 전년동기대비 9.4% 증가하였으며, 전분기대비 9.7% 상승
  - 자체투자액은 '12년 1분기 이후 지속적인 감소세이며, 외부투자액은 '12년 1분기 이후 지속적으로 감소하다가 '12년 4분기 상승

<표 22> '11년 4분기~'12년 4분기 캐릭터산업 투자관련 규모(예측치)

구 분		캐릭터 자체투자액(백만원)	캐릭터 외부투자액(백만원)	캐릭터 투자액합계(백만원)
2011년	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
	4분기	38,585	9,186	47,771
	전체	142,683	34,656	177,339
4분기 전분기대비		4.5%	8.5%	5.2%
4분기 전년동기대비		22.4%	12.6%	20.4%
2012년 전년동기대비		29.2%	21.5%	27.6%

- 캐릭터산업 '12년 4분기 투자액은 477억원으로 전년동기대비 약 20.4% 증가,

전분기대비 5.2% 상승

- 투자액은 '11년 4분기부터 지속적으로 증가 추세에 있음

● 캐릭터산업 '12년 4분기 자체투자액은 385억원, 외부투자액은 91억원으로 각각 전년동기대비 22.4%, 12.6% 증가하였으며, 전분기대비 4.5%, 8.5% 상승

- 자체투자액 및 외부투자액 모두 지속적인 증가 추세에 있음

<표 23> '11년 4분기~'12년 4분기 애니메이션산업 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비교

(단위 : 백만원, %)

구 분		애니메이션 전체 매출액 (백만원)	애니메이션 상장사 매출액 (백만원)	애니메이션 전체 대비 상장사비중(%)
2011년	4분기	114,729	10,100	8.8%
	전체	528,551	44,510	8.4%
2012년p	1분기	130,806	8,220	6.3%
	2분기	114,361	10,860	9.5%
	3분기	132,339	6,180	4.7%
	4분기	133,147	8,900	6.7%
	전체	510,653	34,160	6.7%

● 애니메이션산업 '12년 4분기 전체매출액 대비 상장사 비중은 약 6.7%로 전년 동기대비 2.1%p 감소, 전분기대비 약 2.0%p 상승

- 전체 매출액 대비 상장사 비중은 '11년 4분기부터 등락을 거듭하고 있음

<표 24> '11년 4분기~'12년 4분기 캐릭터산업 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비교

구 분		캐릭터 전체 매출액 (백만원)	캐릭터 상장사 매출액 (백만원)	캐릭터 전체 대비 상장사비중(%)
2011년	4분기	1,940,440	72,540	3.7%
	전체	7,209,583	249,940	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%
	4분기	2,137,134	60,270	2.8%
	전체	7,965,362	238,580	3.0%

● 캐릭터산업 '12년 4분기 전체매출액 대비 상장사 비중은 약 2.8%로 전년동기 대비 0.9%p 감소, 전분기대비 약 0.1%p 하락

- 전체 매출액 대비 상장사 비중은 '11년 1분기 이후 등락을 거듭하다가 '12년 2분기 이후 하락세

<표 25> '11년 4분기~'12년 4분기 애니메이션산업 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비교

(단위 : 백만원, %)

구 분		애니메이션 전체 수출액 (백만원)	애니메이션 상장사 수출액 (백만원)	애니메이션 전체 대비 상장사비중(%)
2011년	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%
	4분기	25,122	720	2.9%
	전체	113,060	1,740	1.5%

- 애니메이션산업 '12년 4분기 전체 수출액 대비 상장사 비중은 약 2.9%로 전년 동기대비 약 1.6%p 감소, 전분기대비 약 1.8%p 하락

- 전체 수출액 대비 상장사 비중은 '11년 4분기 이후 등락을 거듭하며 상승

<표 26> '11년 4분기~'12년 4분기 캐릭터산업 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비교

(단위 : 백만원, %)

구 분		캐릭터 전체 수출액 (백만원)	캐릭터 상장사 수출액 (백만원)	캐릭터 전체 대비 상장사비중(%)
2011년	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%
	4분기	124,004	20,140	16.2%
	전체	508,480	72,450	14.2%

- 캐릭터산업 '12년 4분기 전체 수출액 대비 상장사 비중은 약 16.2%로 전년동기대비 약 0.4%p 감소, 전분기대비 1.7%p 상승

- 전체 수출액 대비 상장사 비중은 '11년 4분기 이후 감소하다가 '12년 4분기 소폭 상승

## 부록1. 상장사 재무분석표

<표 부록 I -1> '11년 4분기~'12년 4분기 애니/캐릭터산업(상장사) 자산증가율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
손오공	26.1%	-19.4%	4.0%	-5.1%	-0.8%	△26.9%p
유진로봇	5.7%	1.0%	1.6%	2.5%	-2.8%	△8.5%p
대원미디어	-2.5%	-2.0%	-0.4%	4.7%	-2.2%	0.2%p
오로라월드	3.5%	-3.6%	1.1%	-0.3%	-1.9%	△5.3%p
애니캐릭터산업	5.9%	-6.2%	0.2%	2.8%	-2.1%	△8.0%p
콘텐츠산업	5.8%	2.3%	3.6%	2.1%	1.8%	△4.0%p

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

(단위: %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
손오공	4.0%	-1.3%	-0.7%	0.8%	4.4%	0.4%p
유진로봇	4.9%	0.6%	-1.4%	1.8%	-0.3%	△5.2%p
대원미디어	8.5%	2.7%	3.2%	2.6%	0.7%	△7.8%p
오로라월드	4.3%	0.1%	1.1%	1.6%	0.7%	△3.6%p
애니캐릭터산업	4.3%	-0.1%	1.0%	2.6%	1.2%	△3.1%p
콘텐츠산업	9.1%	3.1%	4.1%	1.4%	2.1%	△7.0%p

<표 부록 I -3> '11년 4분기~'12년 4분기 애니/캐릭터산업(상장사) 사내유보율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
손오공	36.2%	34.4%	35.8%	33.3%	28.6%	△7.6%p
유진로봇	93.4%	90.7%	74.0%	68.9%	55.3%	△38.1%p
대원미디어	163.4%	161.5%	166.3%	165.4%	168.1%	4.6%p
오로라월드	337.3%	332.8%	337.5%	348.4%	353.9%	16.6%p
애니캐릭터산업	92.4%	88.4%	88.0%	85.6%	82.1%	△10.3%p
콘텐츠산업	217.7%	221.8%	227.4%	235.4%	206.1%	△11.6%p

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

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
손오공	5.8%	-5.2%	5.7%	-8.8%	-24.6%	△30.4%p
유진로봇	-5.5%	-7.9%	-5.5%	-10.9%	-22.8%	△17.3%p
대원미디어	-15.3%	-13.0%	12.7%	-3.4%	3.0%	18.4%p
오로리월드	9.5%	2.7%	8.1%	11.1%	4.5%	△5.0%p
애니캐릭터산업	1.8%	-5.8%	3.6%	-1.8%	-9.9%	△11.7%p
콘텐츠산업	14.2%	14.3%	13.6%	13.8%	14.2%	0.0%p

<표 부록 I-5> '11년 4분기~'12년 4분기 애니/캐릭터산업(상장사) 자산영업이익률 변화 추이  
(단위: %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
손오공	2.1%	-1.0%	2.0%	-1.8%	-6.8%	△8.9%p
유진로봇	-0.5%	-1.0%	-1.0%	-1.9%	-3.8%	△3.3%p
대원미디어	-2.9%	-1.4%	1.9%	-0.3%	0.4%	3.3%p
오로리월드	0.6%	0.3%	1.3%	1.8%	0.7%	0.1%p
애니캐릭터산업	-0.4%	-0.9%	0.8%	-0.3%	-1.8%	△1.4%p
콘텐츠산업	2.6%	2.7%	2.6%	2.7%	2.9%	0.3%p

<표 부록 I-6> '11년 4분기~'12년 4분기 애니/캐릭터산업(상장사) 자본영업이익률 변화 추이  
(단위: %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
손오공	5.4%	-2.1%	4.3%	-3.7%	-15.7%	△21.0%p
유진로봇	-0.8%	-1.8%	-1.7%	-3.6%	-7.3%	△6.5%p
대원미디어	-3.9%	-2.0%	2.5%	-0.4%	0.5%	4.4%p
오로리월드	1.2%	0.5%	2.5%	3.2%	1.3%	0.1%p
애니캐릭터산업	-0.8%	-1.6%	1.3%	-0.5%	-3.1%	△2.3%p
콘텐츠산업	4.1%	4.3%	4.1%	4.1%	4.5%	0.4%p

<표 부록 I-7> '11년 4분기~'12년 4분기 애니/캐릭터산업(상장사) 부채비율 변화 추이  
(단위: %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
손오공	150.4%	108.8%	111.1%	111.1%	130.8%	△19.6%p
유진로봇	67.5%	72.8%	72.8%	83.2%	95.2%	27.7%p
대원미디어	35.9%	35.2%	33.7%	40.1%	36.7%	0.8%p
오로리월드	94.3%	88.6%	88.2%	82.0%	76.0%	△18.3%p
애니캐릭터산업	78.6%	71.6%	69.8%	74.5%	74.6%	△4.0%p
콘텐츠산업	58.0%	56.6%	55.1%	52.8%	56.0%	△2.0%p

<표 부록 I-8> '11년 4분기~'12년 4분기 애니/캐릭터산업(상장사) 유동비율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
손오공	140.4%	163.1%	165.2%	164.8%	102.9%	△37.5%p
유진로봇	115.3%	108.4%	106.0%	122.7%	104.1%	△11.2%p
대원미디어	114.6%	100.0%	124.2%	138.7%	138.7%	24.1%p
오로라월드	94.1%	92.2%	91.8%	93.0%	93.8%	△0.3%p
애니캐릭터산업	121.7%	127.0%	129.3%	143.7%	118.8%	△2.9%p
콘텐츠산업	183.7%	179.0%	183.4%	195.2%	184.4%	0.7%p

<표 부록 I-9> '11년 4분기~'12년 4분기 애니/캐릭터산업(상장사) 자기자본비율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
손오공	39.9%	47.9%	47.4%	47.4%	43.3%	3.4%p
유진로봇	59.7%	57.9%	57.9%	54.6%	51.2%	△8.5%p
대원미디어	73.6%	74.0%	74.8%	71.4%	73.2%	△0.4%p
오로라월드	51.5%	53.0%	53.1%	54.9%	56.8%	5.3%p
애니캐릭터산업	56.0%	58.3%	58.9%	57.3%	57.3%	1.3%p
콘텐츠산업	62.7%	63.3%	64.5%	65.4%	64.1%	1.4%p

<표 부록 I-10> '11년 4분기~'12년 4분기 애니/캐릭터산업(상장사) 1인평균매출액 변화 추이

(단위: 억원, %)

구분	2011년	2012년				전년동기대비 (4분기)
	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	
손오공	1.91	0.96	2.15	1.11	1.55	-19.0%
	77.9%	-49.7%	124.3%	-48.2%	38.7%	
유진로봇	0.46	0.41	0.57	0.59	0.55	17.3%
	-27.0%	-12.1%	38.5%	5.1%	-8.3%	
대원미디어	0.49	0.52	0.70	0.41	0.60	21.2%
	-32.8%	6.3%	33.0%	-40.8%	45.0%	
오로라월드	2.44	1.60	2.41	2.38	2.29	-5.9%
	19.0%	-34.5%	50.7%	-1.0%	-3.8%	
애니캐릭터산업	1.25	1.00	1.42	1.17	1.28	2.5%
	7.5%	-20.4%	43.0%	-17.7%	9.4%	
콘텐츠산업	1.41	1.33	1.42	1.46	1.59	12.8%
	5.5%	-5.2%	6.2%	3.0%	8.7%	

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

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
손오공	6.2	5.0	6.0	5.6	5.6	△0.6p
유진로봇	3.1	3.2	3.2	3.3	3.3	0.3p
대원미디어	3.7	4.7	4.7	5.1	5.1	1.4p
오로라월드	15.4	15.2	14.9	14.8	14.2	△1.2p
애니캐릭터산업	6.2	6.3	6.8	7.2	7.1	0.9p
콘텐츠산업	6.9	7.0	7.3	7.6	7.8	0.9p



## 부록2. 상장사 매출구조 분석

### □ 애니메이션/캐릭터

<애니메이션/캐릭터\_손오공> (2012년 4분기 기준)

(단위:백만원)

품 목	2011년					2012년			구성비 (%)	3분기 전기대비 (%)	3분기 전년동기 대비(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기			
캐릭터	수출	0	0	0	0	0	0	0	0.0	-	-
완구및	내수	15,511	14,025	14,450	25,379	69,365	12,554	24,875	98.1	-47.7	-9.9
게임	합계	15,511	14,025	14,450	25,379	69,365	12,554	24,875	98.1	-47.7	-9.9
로열티,	수출	207	307	200	227	941	58	33	0.2	-0.8	-83.8
온라인	내수	358	384	369	346	1,457	345	284	1.6	-24.8	-42.2
외	합계	565	691	569	573	2,398	403	317	1.9	-22.3	-56.8
합계	수출	207	307	200	227	941	58	33	0.2	-0.8	-83.8
	내수	15,869	14,409	14,819	25,724	70,822	12,899	25,159	99.8	-47.4	-10.7
	합계	16,076	14,716	15,019	25,952	71,763	12,957	25,191	100.0	-47.4	-11.7

※ 4분기는 연결재무제표라서 동일기준으로 매출구조분석 불가

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

(단위:백만원)

품 목	2011년	2012년	구성비(%)	2012년 전년대비(%)
캐릭터 완구 및 게임	수출	0	0.0	-
	내수	69,476	83.8	-3.0
	합계	69,476	83.8	-3.0
로열티, 온라인 외	수출	941	1.5	26.9
	내수	3,596	14.7	227.9
	합계	4,537	16.2	186.2
합계	수출	941	1.5	26.9
	내수	73,073	98.5	8.3
	합계	74,013	100.0	8.6

※ 연결재무제표 기준으로 연간만 비교하였음

- 손오공의 2011년 대비 2012년 매출은 전년대비 8.6% 증가했으며, 구성비의 83.8%를 차지하는 캐릭터 완구 및 게임이 3% 감소했으나, 로열티, 온라인 외 부문에서 100% 이상 큰 폭 증가

<애니메이션/캐릭터\_유진로봇> (2012년 4분기 기준)

(단위:백만원)

품 목		2011년		2012년					구성비 (%)	4분기 전기대비 (%)	4분기 전년동기 대비 (%)	2012년 전년대비 (%)
		4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계				
지능형로봇	수출	1,523	7,121	1,211	1,443	979	1,135	4,767	18.9	15.9	-25.5	-33.1
	매출	1,445	7,503	1,198	1,523	2,606	2,825	8,152	47.1	8.4	95.5	8.7
봉제완구	수출	0	0	0	0	0	0	0	0.0	0.0	0.0	0.0
	매출	0	0	0	0	0	0	0	0.0	0.0	0.0	0.0
프라스틱, 승용완구, 기능성완구	수출	0	6	3	0	0	0	3	0.0	0.0	0.0	-50.4
	매출	2,298	8,858	2,057	3,118	2,838	2,142	10,155	35.7	-24.5	-6.8	14.6
팬시용품 외	수출	0	0	0	0	0	0	0	0.0	0.0	0.0	0.0
	매출	178	1,162	191	429	297	-100	818	-1.7	-133.6	-156.2	-29.6
합 계		5,443	24,650	4,659	6,513	6,720	6,001	23,894	100.0	-10.7	10.2	-3.1

- 유진로봇의 매출구조를 살펴보면, '12년 4분기 기준 전기대비 10.7% 하락, 전년동기대비 10.2% 증가, 2012년 전년대비 3.1% 감소
- 매출비중 47.1%를 차지한 지능형로봇 매출이 '12년 4분기 기준 전기대비 8.4% 상승, 전년 동기대비 95.5% 증가, 2012년 전년대비 8.7% 증가, 반면 수출비중은 '12년 4분기 기준 전기대비 15.9% 증가했지만, 전년동기대비 25.5% 감소, 2012년 전년대비 33.1% 감소

<애니메이션/캐릭터\_대원미디어> (2012년 4분기 기준)

(단위:백만원)

품 목		2011년		2012년					구성비 (%)	4분기 전기대비 (%)	4분기 전년동기 대비 (%)	2012년 전년대비 (%)
		4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계				
카드 등	유희왕 등	6,780	30,198	5,485	9,927	5,464	7,291	28,167	81.9	33.4	7.5	-6.7
게임기 등	닌텐도 등	3,317	14,309	2,730	934	719	1,548	5,931	17.4	115.3	-53.3	-58.6
기타매출	기타	0	0	0	0	0	60	60	0.7	0.0	0.0	0.0
합계		10,098	44,508	8,215	10,861	6,183	8,899	34,158	100.0	43.9	-11.9	-23.3

- 대원미디어의 매출구조를 살펴보면, '12년 4분기 기준 전기대비 43.9% 상승, 전년동기대비 11.9% 감소, 2012년 전년대비 23.3% 감소
- 매출비중 81.9%인 유희왕은 '12년 4분기 기준 전기대비 33.4% 증가, 전년동기대비 7.5% 증가, 2012년 전년대비 6.7% 감소했으며, 매출비중 17.4%인 닌텐도는 '12년 4분기 기준 전기대비 115.3% 증가, 전년동기대비 53.3% 감소, 2012년 전년대비 58.6% 감소
- 카드, 게임기 등 모두 2012년 전년대비 하락

<애니메이션/캐릭터\_오로라월드> (2012년 4분기 기준)

(단위:백만원)

구분	2011년					2012년			구성비 (%)	3분기 전기대비 (%)	3분기 전년동기 대비 (%)	
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기				
수출	상품매출	15,958	16,160	16,118	17,684	65,920	11,778	29,798	48,444	85.0	62.6	200.6
	기타	32	47	0	-11	67	0	30	30	0.1	0.0	-
	소계	15,990	16,206	16,118	17,673	65,987	11,778	29,827	48,474	85.0	62.5	200.7
내수	상품매출	1,323	1,632	1,455	3,679	8,088	1,758	5,303	7,917	13.9	49.3	444.3
	기타	556	264	254	348	1,422	358	423	609	1.1	44.2	139.7
	소계	1,879	1,896	1,709	4,027	9,510	2,115	5,725	8,527	15.0	48.9	399.0
합계	17,868	18,102	17,827	21,700	75,497	13,893	35,553	57,000	100.0	60.3	219.7	

※ 4분기는 연결재무제표라서 동일기준으로 매출구조분석 불가

- 오로라월드의 매출구조를 살펴보면, '12년 3분기 기준 전기대비 60.3% 증가, 전년동기대비 219.7% 증가, 매출비중 85.0%를 차지하는 수출부문의 상품매출은 전기대비 62.6% 증가, 전년동기대비 200.6% 증가

(단위:백만원)

구분	2011년	2012년	구성비 (%)	2012년 전년대비 (%)
제품매출액	33,074	27,991	27.7	-15.4
상품매출액	56,196	71,330	70.6	26.9
라이선스수수료	730	129	0.1	-82.3
수입수수료	932	608	0.6	-34.7
임대수입	1,279	884	0.9	-30.9
기타수입	515	86	0.1	-83.3
계	92,726	101,028	100.0	9.0

※ 연결재무제표 기준으로 연간만 비교하였음

- 오로라월드의 2011년 대비 2012년 매출은 전년대비 9.0% 증가
- 매출비중 70.6%를 차지하는 상품매출액이 전년대비 26.9% 증가
- 상품매출액을 제외한 모든 부문에서 전년대비 감소

### 부록3. 분기별 소비자 실태조사 및 월별통계

#### □ 애니메이션 콘텐츠 '12년 4분기 소비자 월 평균 구입비용

(N=442, 중복응답)

구분	애니메이션 video/DVD대여	애니메이션 video/DVD구매	극장애니메이션	케이블TV	온라인애니메이션 (웹브라우저기반)
구매금액	13,318원	12,403원	11,946원	6,644원	6,473원

구분	온라인애니메이션 (클라이언트기반)	IPTV	모바일애니메이션	웹하드/P2P애니메이션
구매금액	5,214원	5,108원	5,007원	3,412원

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

구분	채널	시청률	점유율	도달율	시청시간
1	Tooniverse	0.27%	0.72%	8.42%	0:03:57
2	Champ	0.12%	0.31%	5.36%	0:01:43
3	카툰네트워크	0.11%	0.29%	3.98%	0:01:37
4	JEI재능TV	0.10%	0.25%	5.19%	0:01:24
5	Nickelodeon	0.07%	0.18%	2.61%	0:00:59
6	Animax	0.07%	0.17%	3.80%	0:00:57
7	어린이TV	0.06%	0.15%	2.62%	0:00:49
8	Anibox	0.03%	0.08%	1.78%	0:00:26
9	디즈니채널	0.03%	0.07%	1.40%	0:00:23
10	애니원	0.02%	0.06%	0.96%	0:00:19
11	디즈니주니어	0.02%	0.05%	0.61%	0:00:16
12	KBS Kids	0.02%	0.05%	1.29%	0:00:16
13	육아방송	0.01%	0.04%	1.38%	0:00:12
14	애니플러스	0.01%	0.03%	0.84%	0:00:10
15	에듀키즈TV	0.00%	0.01%	0.22%	0:00:02
16	키즈원	0.00%	0.00%	0.11%	0:00:01
17	Kids Talk Talk Plus	0.00%	0.00%	0.04%	0:00:01
18	키즈TV	0.00%	0.00%	0.06%	0:00:00
19	KidsCo	0.00%	0.00%	0.00%	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 4분기\_소비자 월평균 구입비용

(N=478, 중복응답)

캐릭터 관련 상품군	가전상품	가방류	의류	스포츠용품	컴퓨터/전산용품	신발류
구매금액	145,963원	69,741원	65,423원	57,825원	54,106원	49,210원

캐릭터 관련 상품군	식품,음료	유아용품	가정, 생활잡화	자동차 관련용품	건강, 미용
구매금액	42,825원	41,258원	35,691원	33,303원	32,943원

캐릭터핵심군	인형, 완구	장신구	인터넷콘텐츠	문구, 팬시	모바일콘텐츠
구매금액	33,149원	20,603원	11,853원	10,092원	7,407원

□ 캐릭터 월별 통계\_ '12년 12월 G마켓 캐릭터 상품 TOP 10

순위	작동완구		캐릭터완구	
1	변신자동차 에블루션 토봇X	영실업	로보카폴리 변신로봇 4종	아카데미과학
2	꼬마버스 타요 도로놀이	미미월드	뽀로로 아기청소기	-
3	로봇피쉬	오로라월드	뽀로로 봉제인형	미미월드
4	똑똑한 꼬마버스 타요	아이스쿨	파워레인저캡틴포스 모바일렛폰/캡틴건	반다이
5	스핀고 350	데이비드토이	디즈니 애니메이션 프린세스 시리즈	-
6	토미카모음	-	프린세스 미미의 집	미미
7	KTE 3단 고속열차	-	소프트 코코 가방집	원앤원
8	뽀로로 자동 도미노	아이스쿨	똑똑한 꼬마버스 타요	아이스쿨
9	파워레인저 캡틴포스	반다이	앵그리버드 그랜드 도미노 세트	올림포스
10	뽀로로 어린이 버스	구원아이	즐거운 뽀로로 하우스	구원아이

순위	승용완구		신생아/영아완구	
1	하은맘 S-JOY 눈썰매	-	클래식 아기체육관	피셔프라이스
2	리락쿠마 4in1 스프링카	고나토이즈	다기능 아기체육관	아이스쿨
3	3in1 스프링카 5종	금보토이	발차기 아기체육관	진영토이
4	2in1 기운센포크레인봉붕카	야야토이즈	해마인형	피셔프라이스
5	꼬마자동차봉붕카	햇살토이	30주년 기념 코지 자동차	리틀타이스
6	뽀로로 시즌 3 프리미엄 다기능 봉붕카	지나월드	공뽀 딸랑이 7종세트	-
7	아기체육관/ NEW 치코 4in1 카	치코	뉴치걸음마	브이텍
8	빨간모자 아기차	스텝2	4in1 카	치코
9	내쇼날 눈썰매 2인용 눈썰매	내쇼날유통	정식수입 러닝테이블	립프로그
10	뽀로로 클래식 쿠페	삼우토이즈	뮤지컬 아기 사자 걸음마	피셔프라이스

순위	캐릭터/패션인형		스포츠완구	
1	실바니안패밀리 인형 100종 특별모음전	실바니안 패밀리	포고스틱 스카이콩콩	SBI Enterprises
2	정품 브라우니 인형	드림토이	스마일 덤블링 40인치(중형)	발레노
3	쥬쥬/바비/미미/드레스 인형옷	-	60인치(153cm)접이식 스마일 트램폴린	발레노
4	콩지 아기나들이	원앤원	타카라토미 정품 배틀로봇 20	잼버스코리아
5	똥이 인형/ 똥이 미니룸	탑프로모션	미니 탁구대	이레스포츠
6	30주년 한정판 프린세스 미미	미미월드	편치샌드백	베스트웨이
7	프린세스 미미의 집	미미월드	프리미어 보드형 축구게임	-
8	리틀미미 가방집	미미월드	어린이전용/초대형 140cm/안전망 트램폴린	-
9	NEW 패션미미 인형	미미월드	매직자동 골프세트+미니탁구세트	진영토이
10	코코 기저귀와 맘마놀이	원앤원	국가대표 양궁세트 석궁세트	바니랜드

## 부록4. 상장사별 실적 비교(3개년)

### □ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 매출액 변동 추이

(단위: 억원, %)

구분	2010년	2011년	2012년	전년대비
손오공	727.1	717.6	696.5	-2.9%
유진로봇	213.2	246.5	238.9	-3.1%
대원미디어	555.6	445.1	341.6	-23.3%
바른손	268.3	780.3	669.4	-14.2%
오로라월드	736.0	755.0	781.0	3.4%
애니캐릭터산업	2,500.2	2,944.5	2,727.4	-7.4%

### □ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 수출액 변동 추이

(단위: 억원, %)

구분	2010년	2011년	2012년	전년대비
손오공	16.5	9.4	11.9	26.6%
유진로봇	31.2	71.3	47.7	-33.1%
대원미디어	6.4	30.0	17.4	-42.0%
바른손	4.0	7.2	1.2	-83.3%
오로라월드	649.6	679.3	663.7	-2.3%
애니캐릭터산업	707.7	797.2	741.9	-6.9%

### □ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 영업이익액 변동 추이

(단위: 억원, %)

구분	2010년	2011년	2012년	전년대비
손오공	-199.1	32.1	-48.9	-252.3%
유진로봇	4.0	4.8	-28.3	-689.6%
대원미디어	-24.8	-21.7	3.7	117.1%
바른손	-4.4	-56.2	-67.5	-20.1%
오로라월드	63.6	76.2	54.6	-28.3%
애니캐릭터산업	-160.7	35.2	-86.4	-345.5%

### □ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 종사자수 변동 추이

(단위: 명, %)

구분	2010년 4분기	2011년 4분기	2012년 4분기	전년동기
손오공	139	136	118	-13.2%
유진로봇	108	117	110	-6.0%
대원미디어	110	205	149	-27.3%
바른손	146	113	70	-38.1%
오로라월드	92	89	92	3.4%
애니캐릭터산업	595	660	539	-18.3%

---

## 2012년 4분기 및 연간 콘텐츠산업 동향분석보고서(애니메이션/캐릭터산업편)

---

### 집필진

#### 한국콘텐츠진흥원

감 수 이기현 (정책연구실 실장), 홍유진 (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 2013년 4월 30일

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”