

2013년 1분기
콘텐츠산업 동향분석보고서
(애니메이션/캐릭터산업편)

2013. 06

한국콘텐츠진흥원



KOREA
CREATIVE CONTENT
AGENCY



1.1. 애니메이션/캐릭터산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

- 애니메이션/캐릭터산업의 '13년 1분기 매출규모를 살펴보면, 애니메이션산업은 약 1,326억원이며 캐릭터산업은 2조 1,607억원으로 애니메이션산업 상장사 매출액 비중은 4.3%, 캐릭터산업 상장사 매출액 비중은 1.6%를 차지
 - 애니메이션 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '13년 1분기 전년동기대비 30.4% 감소하였고 전분기대비 35.7% 하락하였으며, 캐릭터 상장사 매출액은 '13년 1분기 전년동기대비 10.4% 증가하였으나, 전분기대비 23.3% 감소하였고 애니메이션 CBI 분석 결과 1분기 106로 양호하며 캐릭터CBI 분석 결과 1분기 113로 양호
- 애니메이션/캐릭터산업의 '13년 1분기 수출규모를 살펴보면, 애니메이션은 약 250억원이며 캐릭터는 약 1,235억원으로 애니메이션 상장사 수출액 비중은 1.3%이며 캐릭터 상장사 수출액 비중은 12.2%를 차지
 - 애니메이션/캐릭터 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '13년 1분기 전년동기대비 16.7% 증가하였고 전분기대비 26.2% 하락하였으며, CBI 분석 결과 1분기 애니메이션은 106, 캐릭터는 131로 양호

□ 고용부문

- 애니메이션/캐릭터산업의 '13년 1분기 고용규모를 살펴보면, 애니메이션은 4,634명, 캐릭터는 2만 7,051명이며 애니메이션 상장사 고용 비중은 3.2%, 캐릭터 상장사 고용 비중은 1.2%를 차지

- 애니메이션/캐릭터 상장사 고용 분석을 살펴보면, '13년 1분기 전년동기대비 2.6% 감소하였으나 전분기대비 2.3% 증가하였으며, CBI 분석 결과 1분기 애니메이션 100이며 캐릭터 102로 호조

□ 애니메이션/캐릭터산업 2013년 2분기 전망

- 애니메이션/캐릭터산업 '13년 2분기 매출CBI는 각각 105, 114, 수출CBI 104, 132로 호조 예상
 - 모바일 플랫폼 사업자의 캐릭터 온오프라인 판매사업 본격화
 - ※ 카카오는 “무지”, “어피치”, “프로도” 등 캐릭터 인형을 시험 판매 개시 및 캐릭터화된 이모티콘의 유료판매 성장 전망
 - 기존 유명캐릭터 뿐 아니라 신규 캐릭터의 성공가능성이 증대되고 있으며, 이에 따른 OSMU로 매출 성장 기대
 - ※ 투바엔터테인먼트 “라바”는 애니메이션을 기반한 캐릭터로 라이선스머천다이징, CF광고, 게임, 완구 등 활발한 부가사업 진행
 - ※ 대원미디어 “곤”은 300여종이 넘는 라이선스 계약 체결로 매출 및 수출 증대 전망
 - 전통적 문구업체들을 중심으로 신성장 동력으로 캐릭터산업 진출 확대
 - ※ 모나미 및 동아연필 등 대표 문구업체들은 캐릭터상품 제작 및 유통 확대와 함께 게임, 영화 등 다양한 콘텐츠산업으로 영역 확대
 - 중소형 제작업체의 완성도 높은 애니메이션의 해외 인지도 확대 및 매출 증대와 OSMU로 영역 확대 전망
 - ※ 엠큐빅의 “부루와 숲속 친구들”은 덴마크 국영방송 채널에서 방영되었으며, 디피에스의 “두리몽실 뭉게공향”은 중국 방영 예정, “안녕 자두야”는 대만에서 방송 중
 - 지역자치단체의 지원으로 제작된 국내 창작 애니메이션 해외 진출 가시화
 - ※ “구름빵 시즌2”는 프랑스, 핀란드, 아일랜드, 노르웨이 등 유럽지역 배급망 확보 및 진출
 - 3D 기술력과 접목된 창작 애니메이션의 북미 지역 등 해외 주력시장 진출 가능성 확대
 - ※ “뽀로로 슈퍼썰매 대모험”은 국내에서 전국 100만 관객이 넘었으며, 중국 등과 협작을 통해 중국진출 모색 및 미국 개봉 추진

- 애니메이션/캐릭터산업 '13년 2분기 고용CBI는 각각 100, 103으로 호조
 - 애니메이션산업은 해외진출을 위한 공동제작과 기술력이 집약된 3D 및 4D 등 역량 확대로 인력 수요 증가 전망
 - 국산 창작 캐릭터의 OSMU확대에 따른 온라인 및 해외 진출 관련 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
2013년 3분기	103	103	100	100	100	101

- '13년 2분기는 '13년 1분기 대비 전반적으로 하락 추세 예상
- '13년 3분기는 '12년 3분기부터 이어온 하락세가 지속될 전망

〈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
2013년 3분기	115	133	100	103	102	111

- '13년 2분기는 '13년 1분기 대비 매출과 수출, 투자 등 전반적인 증가 전망
- '13년 3분기는 '13년 2분기에 이어 매출, 수출 등 전반적인 상승세가 지속될 것으로 전망

1.2. 주요 이슈

□ 국내동향

◆ 기획 및 제작

● 한국-인도 애니메이션 공동제작 추진

- 한국콘텐츠진흥원(원장 홍상표)은 한국 애니메이션의 인도 시장 진출을 위해 인도 콘텐츠산업 진흥기관인 ABAI(회장 비렌구즈)와 양해각서(MOU)를 지난 5월 13일 교환
- 양기관은 협약에 따라 10분정도의 단편 애니메이션을 파일럿 형태 제작 예정이며 이를 활성화 시키면서 공동제작을 위한 애니메이션 아이디어 개발 및 트레이일러 제작 공동 추진
- 구체적인 실현을 위해 양기관은 50만달러 규모의 예산을 투입하고 향후 세

계 시장 상황을 고려해 협력 범위 확대 예정

● **대외 경쟁력을 확보한 국내 창작애니메이션의 북미 및 남미 시장 등
가시적인 해외진출 확대**

- 레드로버(대표 하회진)가 제작한 극장용 3D 입체 애니메이션 ‘넛잡(The Nut Job)’이 헐리우드 메이저 배급사인 미국 유니버설 스튜디오(Universal Studio)의 유니버설 스튜디오 홈 엔터테인먼트를 통해 북미 전역에서 ‘넛잡’의 홈비디오와 DVD를 배급
- 또한 레드로버의 창작애니메이션인 ‘볼츠와 블립’을 지난 2010년 4월 프랑스를 시작으로 100여개 국가에 방영되고 있는 가운데, 지난 3월 22일 미국 보르텍스사와 영상 판권 계약 체결
- 보르텍스사는 미국 주요 엔터테인먼트 업체인 사반브랜즈의 계열사로서 사반브랜즈는 ‘파워 레인저’, ‘닌자거북이’ 시리즈를 전 세계에 방영한 업체
- 이와 함께 국내 애니메이션 ‘비트파티’가 남미시장에 진출
- 레드로버사는 월트디즈니의 계열회사인 ‘부에나비스타’와 애니메이션 ‘비트 파티(The Beet Party, 편당2분 X 104편)’를 남미 전역에 TV 방영권 및 VOD 판권 계약 체결
- 브라질을 포함한 남미시장은 세계 4대 권역으로서 콘텐츠 시장 성장이 그 어느 지역보다 빠른 잠재력이 높은 지역으로 향후 애니메이션 해외 시장 다변화에 기여 전망

● **‘뽀로로’의 중국시장 진출을 통한 OSMU 확대**

- 2013년 1월 개봉한 “뽀로로 극장판 : 슈퍼썰매 대모험”은 90만 명 관객을 동원했으며 이를 발판으로 중국 영화시장 뿐 아니라 TV 시장에 진출 예정
- 지난 4월26일~5월1일 중국 항저우(杭州)에서 개최중인 제9회 중국 국제 애니메이션 페스티벌에는 뽀로로 제작사 아이코닉스를 비롯해 총 16개 한

국 애니메이션 기업들이 한국관을 만들어 참가

- ‘뽀로로’의 OSMU 강화를 위해 롯데백화점 뽀로로카페, 파리바게트 뽀로로 케익, 팔도 뽀로로음료 등 중국에 진출한 한국 유통·식품기업과 공동마케팅을 계획중

● 애니메이션/캐릭터산업 육성을 위한 지원 강화

- 서울시는 애니메이션을, 게임, 만화, 캐릭터 등 4대 차세대 창조산업 육성을 위해 2013년 118억 투입
- 로보카폴리는 서울시의 지원을 통한 인큐베이팅, 기획개발 및 국내외 마케팅으로 어린이들에게 인기를 얻고 있는 창작 애니메이션/캐릭터
- 서울시는 국내 애니메이션 창작 활성화를 위해 EBS, CJ E&M, MBC 등 민간부문과 유통망 확보 등 사업 매칭 추진
- 이에 2013년에는 게임, 애니메이션, 만화, 캐릭터 등 4개 산업에 대해 우수작품 48편을 선정 제작비 중 최대 75% 지원 예정
- 또한 작품성과 독창성을 보유한 디지털 및 뉴 트렌드에 부응하는 작품을 중심으로 총 39억원 지원
- 애니메이션 전용극장인 서울애니시네마는 기획영화제 개최 등 국내 우수 애니메이션 상영 예정

● 유통(배급)

● 애니메이션산업 확대에 따른 다양한 분야의 신규 시장 진입 증대

- 어학교육 콘텐츠 제작 및 어학포털사이트 ‘랭귀지타운’을 운영하는 (주)유비원이 신규사업으로 VOD 서비스 사업에 진출
- 유비원은 지난해 12월까지 영화와 애니메이션 등 총 4,000여 편의 콘텐츠 저작권을 확보해, IPTV, 모바일, 포털, 인터넷 동영상서비스 업체와의 콘텐츠

츠 공급 일정 조율

- 유비원에서 공개된 1차 VOD 콘텐츠 공급목록은 일본 TV애니메이션 및 극장용 애니메이션과 함께 고전명작영화 등의 추억의 VOD 콘텐츠, 성인 대상 등 다양한 연령층이 향유할 수 있는 콘텐츠들로 구성
- NHN 등 국내 포털업체는 '네이버TV' 서비스를 시작했으며, 유튜브, 구글 등 인터넷서비스업체, 통신사, MSO(종합유선방송사업자)들의 참여 확대로 시장경쟁 격화
- 하이원엔터테인먼트는 자체 투자 및 제작한 '시계마을 티키톱'과 시즌 2를 제작, 역시 글로벌 채널에 진출 예정
- 하이원엔터테인먼트는 최근 미국 뉴욕에서 열린 북미 애니메이션 콘퍼런스 '키즈스크린 서밋(Kidscreen Summit) 2013에서 파운데이션(조디악의 영국 자회사)과 함께 유/아동용 TV 애니메이션 IP 및 디지털콘텐츠 공동 투자 및 개발 진행
- 이에 따라 하이원엔터테인먼트는 현재 방영되고 있는 '시계마을 티키톱' 시즌 1과 시즌 2를 제작하고, 2014년 1월에 전 세계 200개국에 방영 예정

● 3D 애니메이션 등 경쟁력을 확보한 콘텐츠의 해외 수요 증대

- 미래창조과학부(미래부)와 한국전파진흥협회는 지난 4월 8일부터 11일까지 프랑스 칸느에서 열린 'MIPTV 2013' 행사에서 한국 3D 콘텐츠 관련 33만 달러의 판매계약과 2,000만 달러 규모의 공동제작 프로젝트를 성사
- 미래부는 MIPTV 3D 쇼케이스 행사 개최를 통해 총 40개사 61편의 우수 3D 콘텐츠 소개
- 특히 EBS 방송사의 '위대한 바빌론 3D', 애니메이션 제작사 오콘의 '디보와 친구들 3D', 독립제작사 AVA 엔터테인먼트의 '매직 월드' 등은 이탈리아, 프랑스, 독일, 스웨덴, 브라질 방송사 및 배급사에 판매

● 국내외 캐릭터를 활용한 상품출시 확대 및 공공부문 수요 증대

- 홈플러스는 월트디즈니와 공식 라이선스 계약을 맺으면서 디즈니 인기 캐릭터 캠핑용품을 전국 134개 전 점포에서 판매 예정
- 출시될 상품은 ‘아이언맨’, ‘카’, 신데렐라, 백설공주, 인어공주가 함께 있는 ‘프린세스’ 등 아이들로부터 꾸준한 인기를 얻고 있는 캐릭터를 활용한 텐트와 침낭 총 6종
- 대원미디어는 롯데칠성과 손잡고 창작 애니메이션 ‘곤(GON)’의 캐릭터를 활용한 어린이 음료 ‘텔몬트 곤(GON)’을 출시
- 경기지방경찰청은 어린이 국내 창작 애니메이션 캐릭터 ‘선물공룡 디보’를 활용한 학교폭력 예방 포스터를 제작해 지난 4월 8일부터 경기도내 초등학교 등에 배포

□ 해외동향

- 2013년 글로벌 히트 게임 앵그리버드의 TV용 애니메이션이 각국에서 방영 개시 및 오는 2016년 3D 애니메이션 제작 및 개봉
 - 2013년 3월 앵그리버드의 첫 TV 애니메이션인 ‘앵그리버드 튠즈’가 한국, 핀란드 등 12개국에서 동시 방영할 예정
 - 이처럼 앵그리버드의 콘텐츠 파워는 2000년대 후반 이후 여타 경쟁 제품 등이 범접하지 못할 정도로 세계 최고 수준이기 때문에 전 세계 방영 가능
 - 앵그리버드 TV 애니메이션은 방영 다음날 바로 앵그리버드 관련 앱을 설치한 스마트기기를 통해 이용 가능함에 따라 애니메이션 유통 및 배포 방식에도 새로운 시도를 도입
 - 따라서 이번 “앵그리버드 튠즈”는 공식적으로 최초의 ‘앵그리버드’ 기반 애니메이션 제작 및 방영이며 지난해 말 2016년 7월 1일 미국 개봉을 목표로 3D 극장판 제작을 공식 발표 및 관련 사업 진행 중

- 일본 유명 애니메이션 ‘도라에몽’ 누적 관객수 1억명 돌파
 - 일본 영화제작사인 도호(東寶)에 따르면 ‘도라에몽’ 시리즈 34번째 작품인 ‘영화 도라에몽-노비타의 비밀도구 박물관’이 지난 3월 9일 개봉 뒤 24일까지 보름 만에 181만명을 동원해 시리즈 누적 관객이 1억30만명 돌파
 - ‘도라에몽’은 한국은 물론 대만, 홍콩 등 동아시아와 유럽에까지 수출되면서 일본 대중문화를 대표하는 아이콘으로 자리 매김
 - ‘도라에몽’은 후지코 F 후지오의 원작을 애니메이션 영화화한 작품으로 공부도, 운동도 잘 못하는 초등학생 노비 노비타가 22세기에서 온 고양이를 닮은 로봇 도라에몽의 도움으로 과거와 미래, 우주 등을 자유로이 오가며 여러 가지 모험을 한다는 내용
 - 지난 1980년 1편 ‘노비타의 공룡’을 필두로 총 34편 제작 및 개봉
- 스머프 및 스누피는 유명 캐릭터의 3D 애니메이션 제작
 - 20세기 폭스사는 지난 4월 18일 미국 라스베이거스에서 열리는 세계 최대 규모의 영화산업박람회인 ‘시네마콘(CinemaCon) 2013’을 통해 찰스 슐츠(Charles Schulz)의 만화인 ‘피너츠(Peanuts)’의 3D 애니메이션 제작계획 발표
 - ‘피너츠’는 1950년부터 2000년까지 찰스 슐츠에 의해 연재된 4컷 만화가 원작으로, 강아지 ‘스누피(Snoopy)’와 그 주인 찰리 브라운(Charlie Brown)의 주변 아이들 이야기가 주된 내용
 - 국내에서도 1980년대 ‘골목대장 찰리 브라운’이라는 제목으로 방영되어 인기를 획득
 - ‘피너츠’ 3D 극장판 애니메이션은 오는 2015년 11월 25일에 개봉할 예정이며 ‘피너츠’의 캐릭터를 관리하기 위해 설립된 ‘피너츠 월드와이드’가 대본 및 영화 제작에 함께 참여 예정
- 동남아 등 신흥시장 중심으로 캐릭터 등 테마파크 수요 확대

- 산케이비즈니스는 동남아시아 중산층이 급속도로 증가하면서 글로벌 기업들의 공략 가속 보도
- 영국 리서치회사 유로모니터에 따르면 태국, 말레이시아, 인도네시아, 베트남 등 동남아 지역의 가구소득 연 5,000달러 이상 중산층이 오는 2015년에는 인구의 70%까지 확대될 전망
- 최근 동남아 지역에 세계적인 테마파크가 잇따라 상륙하는 등 중산층을 타깃으로 하는 사업 호황
- 실제로 태국 방콕에는 지난 3월말 동남아 최대 규모의 어린이 체험형 놀이 시설 테마파크 '키자니아'가 개장되어 중산층들이 애용
- 또한 태국 관광지인 파타야에는 미국 타임워너그룹의 애니메이션 캐릭터를 사용하는 테마파크 '카툰네트워크 아마존'이 올 연말 개장 예정
- 말레이시아는 블록 장난감을 테마로 한 유원지 동남아 최초의 '레고랜드'가 지난해 9월 개장되어 현지인들의 인기 획득

II. 2013년 1분기 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> '12년 1분기~'13년 1분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 경영실적 변동

(단위: 억원, 명, %)

구분	2011년	2012년				2013년		
	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	1분기 (전년동기)
매출액	2,164.2	397.3	642.2	476.1	542.4	2,058.0	405.1	2.0%
	-3.0%	-37.1%	61.6%	-25.9%	13.9%	-4.9%	-25.3%	
영업이익	91.4	-21.8	46.6	2.7	-46.4	-18.9	-27.0	-23.9%
	158.5%	-226.7%	313.8%	-94.2%	-1818.5%	-120.7%	41.8%	
수출액	790.0	132.0	200.9	199.2	208.6	740.7	154.0	16.7%
	12.3%	-39.5%	52.2%	-0.8%	4.7%	-6.2%	-26.2%	
종사자수		493	478	472	469		480	-2.6%
		-9.9%	-3.0%	-1.3%	-0.6%		2.3%	

<표 4> '12년 1분기~'13년 1분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사별) 매출액 변동

(단위: 억원, %)

구분	2011년 매출액	2012년 매출액				2013년 매출액		
	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	1분기 (전년동기)
손오공	717.6	129.6	251.9	132.6	182.4	696.5	135.4	4.5%
	-1.3%	-50.1%	94.4%	-47.4%	37.6%	-2.9%	-25.8%	
유진로봇	246.5	46.6	65.1	67.2	60.0	238.9	53.8	15.5%
	15.6%	-14.3%	39.7%	3.2%	-10.7%	-3.1%	-10.3%	
대원미디어	445.1	82.2	108.6	61.8	89.0	341.6	57.2	-30.4%
	-19.9%	-18.6%	32.1%	-43.1%	44.0%	-23.3%	-35.7%	
오로라월드	755.0	138.9	216.6	214.5	211.0	781.0	158.7	14.3%
	2.6%	-36.0%	55.9%	-1.0%	-1.6%	3.4%	-24.8%	
합계	2,164.2	397.3	642.2	476.1	542.4	2,058.0	405.1	2.0%
	-3.0%	-37.1%	61.6%	-25.9%	13.9%	-4.9%	-25.3%	

- 애니메이션 및 캐릭터 '13년 1분기 매출액은 약 405억원으로 전년동기대비 2.0% 증가했으나, 전분기대비 25.3% 큰 폭 하락

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

기 이후 등락을 보이고 있으며 '13년 1분기는 전분기대비 하락

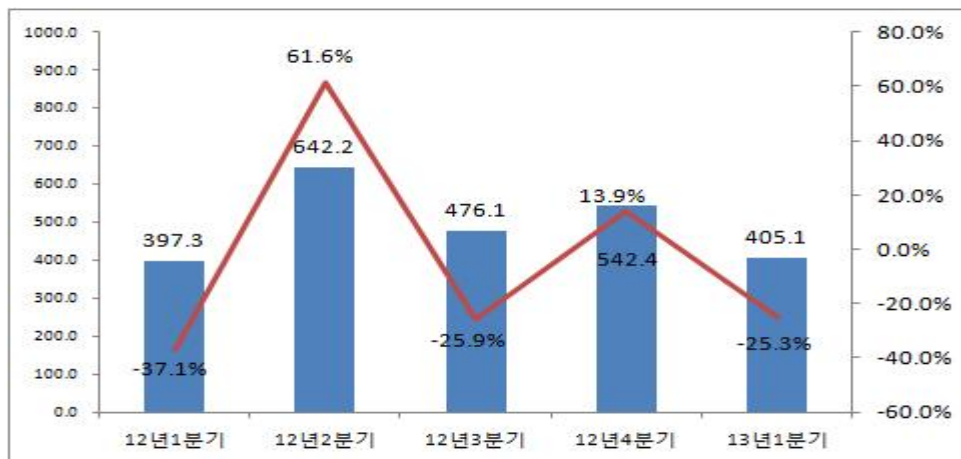
- 손오공의 '13년 1분기 매출액은 전년동기대비 4.5% 증가했으나, 전분기대비 25.8% 큰 폭 하락
 - ※ 손오공의 해외수출은 캐릭터 완구 및 게임 등에 일부 발생하고 있으나 '13년 1분기 매출액 대비 낮은 수준
- 오로라월드는 전년동기대비 14.3% 증가했으며, 전분기대비 24.8% 하락
 - ※ 오로라월드는 캐릭터 내수시장 브랜드 파워 1위 및 미주시장 3위이며 자체디자인연구소 운영과 함께 미주지역 등 글로벌 네트워크를 통한 라이선싱과 머천다이징 시장 확대 추진
- 대원미디어는 애니메이션 업체로서 '13년 1분기 매출액의 경우 전년동기대비 30.4% 감소했으며 전분기대비 35.7% 큰 폭 하락
 - ※ 대원미디어는 국내 애니메이션 및 캐릭터산업의 선두기업 중 하나이며 기존 내수 위주에서 1) 해외 진출에 초점을 맞춘 애니메이션 기획 및 제작(자체, 공동) 2) 보유 콘텐츠의 테마파크 도입 3) 디지털콘텐츠 시장 진출 등을 통한 수익 다각화 및 매출액 확대 모색

□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 매출구조 변동 추이

- 손오공의 '13년 1분기 매출구조¹⁾는 캐릭터 제작업에서 완구 및 게임 등 제품 84.9%, 용역부문 15.1%(애니메이션 1.2%, PC방 수수료 13.88%)로 구성
- 오로라월드 '13년 1분기 매출액 비중은 제품 및 상품매출 98.1%
- 대원미디어의 '13년 1분기 매출액 대비 수출액 비중은 5.7%이며 '12년 4분기누적(연간, 5.1%) 대비 약간 상승

<그림 1> '12년 1분기~'13년 1분기 애니메이션/캐릭터(상장사) 매출액 변동

(단위: 억원, %)



1) 2013년 1분기 연결재무제표 매출액 비중

1.1.2. 애니메이션/캐릭터산업 상장사 수출액

<표 5> '12년 1분기~'13년 1분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사별) 수출액 변동

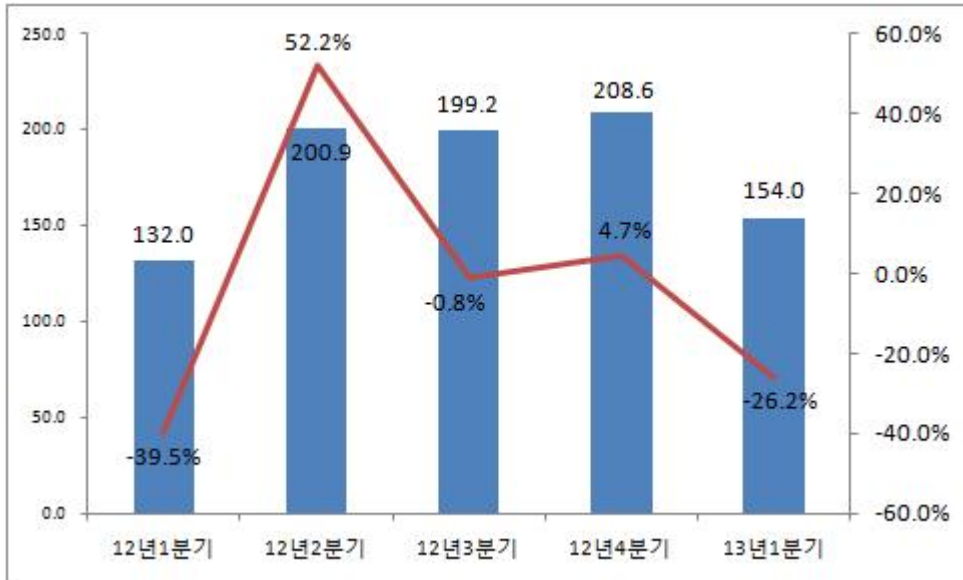
(단위: 억원, %)

구분	2011년 수출액	2012년 수출액				2013년 수출액		
	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	1분기 (전년동기)
손오공	9.4 -43.0%	0.6 -73.9%	0.3 -50.0%	0.3 0.0%	10.7 3466.7%	11.9 26.6%	0.1 -99.1%	-83.3%
유진로봇	71.3 128.5%	12.1 -20.9%	14.5 19.8%	9.7 -33.1%	11.4 17.5%	47.7 -33.1%	15.8 38.6%	30.6%
대원미디어	30.0 368.8%	1.5 -65.9%	5.6 273.3%	3.1 -44.6%	7.2 132.3%	17.4 -42.0%	3.2 -55.6%	113.3%
오로라월드	679.3 4.6%	117.8 -40.0%	180.5 53.2%	186.1 3.1%	179.3 -3.7%	663.7 -2.3%	134.9 -24.8%	14.5%
합계	790.0 12.3%	132.0 -39.5%	200.9 52.2%	199.2 -0.8%	208.6 4.7%	740.7 -6.2%	154.0 -26.2%	16.7%

- 애니메이션/캐릭터 '13년 1분기 수출액은 약 154억원으로 전년동기대비 16.7% 증가했으며 전분기대비 26.2% 큰 폭 하락
 - '13년 1분기 전체 콘텐츠산업 수출액에서 수출액 비중은 4.5%로 전년동기 대비 0.5%p 상승
 - 애니메이션/캐릭터는 '10년 1분기부터 전분기대비 등락 기조를 보이고 있으며 '13년 1분기는 큰 폭 하락
 - 오로라월드의 '13년 1분기 수출액은 약 134억 9,000만 원²⁾으로 전년동기 대비 14.5% 증가했으며 전분기대비 24.8% 하락
 - * 유진로봇 '13년 1분기 수출액은 약 15억 8,000만 원으로 전년동기대비 30.6% 증가했으며, 전분기대비 38.6% 큰 폭 상승
 - 대원미디어 '13년 1분기 수출액은 약 3억 2,000만 원으로 전년동기대비 113.3% 증가했으며, 전분기대비 55.6% 하락
 - * 손오공 '13년 1분기 수출액은 약 1,000만 원으로 전년동기대비 83.3% 감소

2) 수출액 미발표로 '12년 매출액 대비 수출액 비중을 적용

<그림 2> '12년 1분기~'13년 1분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 수출액 변동
(단위: 억원, %)



1.1.2. 애니메이션/캐릭터산업 상장사 영업이익액

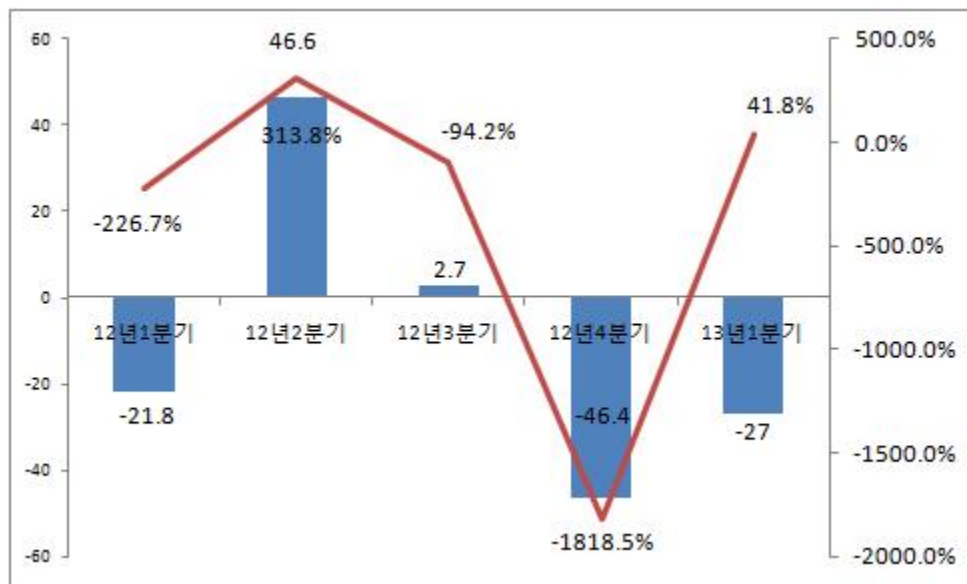
<표 6> '12년 1분기~'13년 1분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사별) 영업이익액 변동
(단위: 억원, %)

구분	2011년 영업이익액	2012년 영업이익액					2013년 영업이익액	
	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	1분기 (전년동기)
손오공	32.1 116.1%	-10.7 -171.3%	18.4 272.0%	-11.7 -163.6%	-44.9 -283.8%	-48.9 -252.3%	-13.7 69.5%	-28.0%
유진로봇	4.8 20.0%	-3.8 -26.7%	-3.5 7.9%	-7.3 -108.6%	-13.7 -87.7%	-28.3 -689.6%	-5.0 63.5%	-31.6%
대원미디어	-21.7 12.5%	-11.0 29.0%	14.1 228.2%	-2.1 -114.9%	2.7 228.6%	3.7 117.1%	-21.8 -907.4%	-98.2%
오로라월드	76.2 19.8%	3.7 -82.1%	17.6 375.7%	23.8 35.2%	9.5 -60.1%	54.6 -28.3%	13.5 42.1%	264.9%
합계	91.4 158.5%	-21.8 -226.7%	46.6 313.8%	2.7 -94.2%	-46.4 -1,818.5%	-18.9 -120.7%	-27.0 41.8%	-23.9%

- 애니메이션/캐릭터의 영업이익은 '11년 1분기 이후 흑자 및 적자를 반복하고 있으며 '13년 1분기의 경우 약 27억원 영업손실과 함께 전년동기대비 23.9% 감소, 전분기대비 41.8% 상승
 - 오로라월드의 '13년 1분기 영업이익은 약 13억 5,000만 원이며 전년동기대비 264.9% 증가했으며 전분기대비 42.1% 상승

- 손오공은 '11년 1분기부터의 영업흑자 기조가 '12년 들어 2분기를 제외하고 영업손실이 지속되는 양상이며 '13년 1분기는 전년동기대비 28.0% 감소
- 대원미디어는 '11년 1분기 및 2분기는 영업 흑자를 기록했으나 '12년 1분기 이후는 흑자 및 적자를 반복하는 상황이며 '13년 1분기의 경우 21억원 적자를 기록했으며 전년동기대비 98.2% 감소

<그림 3> '12년 1분기~'13년 1분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 영업이익액 변동
(단위: 억원, %)



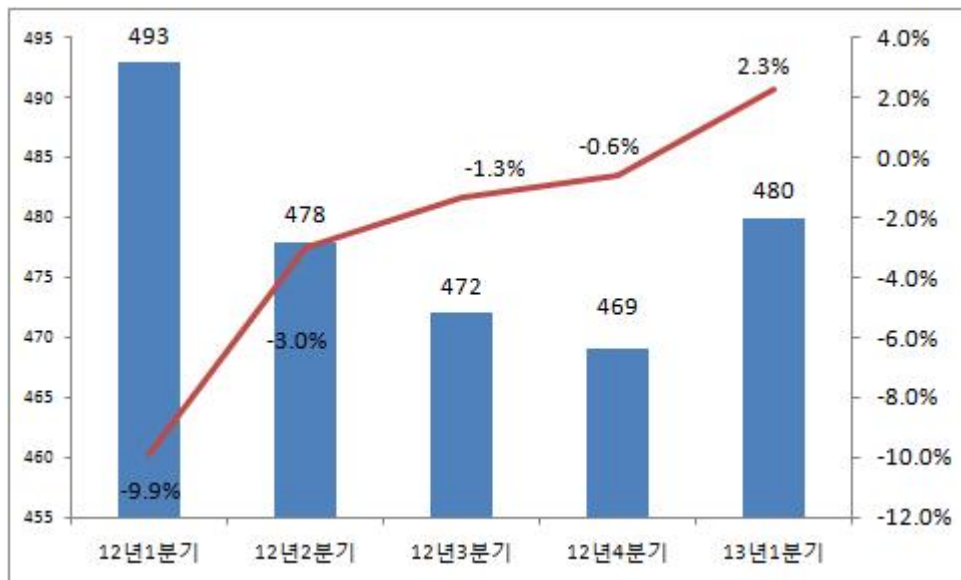
1.1.4. 애니메이션/캐릭터산업 상장사 종사자수

<표 7> '12년 1분기~'13년 1분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사별) 종사자수 변동
(단위: 명, %)

구분	2012년 종사자				2013년 종사자	전년동기대비 (1분기)
	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	
손오공	135 -0.7%	117 -13.3%	119 1.7%	118 -0.8%	118 0.0%	-12.6%
유진로봇	114 -2.6%	115 0.9%	113 -1.7%	110 -2.7%	116 5.5%	1.8%
대원미디어	157 -23.4%	156 -0.6%	150 -3.8%	149 -0.7%	149 0.0%	-5.1%
오로라월드	87 -2.2%	90 3.4%	90 0.0%	92 2.2%	97 5.4%	11.5%
합계	493 -9.9%	478 -3.0%	472 -1.3%	469 -0.6%	480 2.3%	-2.6%

- 애니메이션/캐릭터 '13년 1분기 종사자수는 약 480명으로 전년동기대비 2.6% 감소했으며, 전분기대비 2.3% 상승
 - 유진로봇의 '13년 1분기 종사자수는 116명 전년동기대비 1.8% 증가했으며 전분기대비 5.5% 상승
 - 대원미디어의 '13년 1분기 종사자수는 149명으로 전년동기대비 5.1% 감소했으며 전분기대비 동일수준
 - 손오공의 '13년 1분기 종사자수는 118명으로 전년동기대비 12.6% 감소했으며 전분기대비 동일수준
 - 오로라월드의 '13년 1분기 종사자수는 97명으로 전년동기대비 11.5% 증가했으며 전분기대비 5.4% 상승

<그림 4> '12년 1분기~'13년 1분기 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> '12년 1분기~'13년 1분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 자산증가율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
애니메이션/ 캐릭터산업	-6.2%	0.2%	2.8%	-2.1%	-21.2%	△15.0%p
콘텐츠산업	2.3%	3.6%	2.1%	1.7%	1.7%	△0.6%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자산증가율은 '12년 1분기 이후 등락세를 보이고 있으며 크게 하락한 '13년 1분기는 -21.2%로 전년동기대비 15.0%p 하락

※ '13년 1분기 콘텐츠산업 자산증가율은 1.7%로 전년동기대비 0.6%p 하락

□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 투자증가율 변화 추이

<표 9> '12년 1분기~'13년 1분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 투자증가율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
애니메이션/ 캐릭터산업	-0.1%	1.0%	2.6%	1.2%	0.7%	0.8%p
콘텐츠산업	3.1%	4.1%	1.3%	2.1%	2.2%	△0.9%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 투자증가율은 '12년 2분기 이후 등락과 함께 하락세이며 '13년 1분기는 0.7%로 전년동기대비 0.8%p 상승

※ '13년 1분기 콘텐츠산업 투자증가율은 2.2%로 전년동기대비 0.9%p 하락

□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 사내유보율 변화 추이

<표 10> '12년 1분기~'13년 1분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 사내유보율 변화 추이

(단위 : %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
애니메이션/ 캐릭터산업	88.4%	88.0%	85.6%	82.1%	108.3%	19.9%p
콘텐츠산업	221.8%	227.4%	235.4%	236.5%	247.4%	25.6%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 사내유보율은 '12년 1분기 이후 하락기조였다가 '13년 1분기 큰 폭으로 상승한 108.3%로 전년동기대비 19.9%p 상승
- ※ '13년 1분기 콘텐츠산업 사내유보율은 247.4%로 전년동기대비 25.6%p 상승

1.2.2 애니메이션/캐릭터산업 수익성 변화 추이

□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 영업이익률 변화 추이

<표 11> '12년 1분기~'13년 1분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 영업이익률 변화 추이

(단위 : %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
애니메이션/ 캐릭터산업	-5.5%	7.3%	0.6%	-8.6%	-6.7%	△1.2%p
콘텐츠산업	14.5%	13.6%	13.8%	14.4%	14.1%	△0.4%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 영업이익률은 '12년 1분기까지 적자기조에서 '12년 2분기 들어 흑자로 전환되다가 '12년 4분기 이후 하락, '13년 1분기는 소폭 상승했으나 -6.7%로 영업적자 상태이며 전년동기대비 1.2%p 하락
- ※ '13년 1분기 콘텐츠산업 영업이익률은 14.1%로 전년동기대비 0.4%p 하락

□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자산영업이익률 변화 추이

<표 12> '12년 1분기~'13년 1분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 자산영업이익률 변화 추이
(단위: %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
애니메이션/ 캐릭터산업	-1.0%	0.9%	-0.3%	-1.8%	-0.9%	0.1%p
콘텐츠산업	2.7%	2.6%	2.7%	2.9%	2.7%	0.0%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자산영업이익률은 '12년 1분기 이후 '12년 2분기를 제외하고 감소세이며 '13년 1분기는 -0.9%로 전년동기대비 0.1%p 상승

※ '13년 1분기 콘텐츠산업 자산영업이익률은 2.7%로 전년동기대비 변화없음

□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자본영업이익률 변화 추이

<표 13> '12년 1분기~'13년 1분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 자본영업이익률 변화 추이
(단위: %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
애니메이션/ 캐릭터산업	-1.2%	2.6%	0.1%	-2.6%	-1.5%	△0.3%p
콘텐츠산업	4.3%	4.1%	4.1%	4.5%	4.2%	△0.1%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자본영업이익률은 '12년 1분기 이후 등락세이며 '13년 1분기는 -1.5%로 전년동기대비 0.3%p 하락

※ '13년 1분기 콘텐츠산업 자본영업이익률은 4.2%로 전년동기대비 0.1%p 감소

1.2.3 애니메이션/캐릭터산업 안정성 변화 추이

□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 부채비율 변화 추이

<표 14> '12년 1분기~'13년 1분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 부채비율 변화 추이
(단위: %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
애니메이션/ 캐릭터산업	74.0%	74.0%	74.5%	74.7%	72.3%	△1.7%p
콘텐츠산업	56.6%	55.1%	52.8%	55.9%	55.9%	△0.7%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 부채비율은 '12년 1분기 이후 상승세이며 '13년 1분기는 72.3%로 전년동기대비 1.7%p 하락
- ※ '13년 1분기 콘텐츠산업 부채비율은 55.9%로 전년동기대비 0.7%p 하락

□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 유동비율 변화 추이

<표 15> '12년 1분기~'13년 1분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 유동비율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
애니메이션/ 캐릭터산업	113.8%	117.5%	121.5%	102.5%	105.5%	△8.3%p
콘텐츠산업	178.9%	183.3%	195.0%	184.0%	183.6%	4.7%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 유동비율은 '12년 1분기 이후 상승세였다가 '12년 4분기 이후 하락하였으며 '13년 1분기는 105.5%로 전년동기대비 8.3%p 하락
- ※ '13년 1분기 콘텐츠산업 유동비율은 183.6%로 전년동기대비 4.7%p 상승

□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자기자본비율 변화 추이

<표 16> '12년 1분기~'13년 1분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 자기자본비율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
애니메이션/ 캐릭터산업	57.5%	57.5%	57.3%	57.2%	58.0%	0.5%p
콘텐츠산업	63.3%	64.5%	65.5%	64.2%	63.9%	0.6%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자기자본비율은 '12년 1분기 이후 완만한 움직임을 보이고 있으며, '13년 1분기는 58.0%로 전년동기대비 0.5%p 증가
- ※ '13년 1분기 콘텐츠산업 자기자본비율은 63.9%로 0.6%p 상승

1.2.4 애니메이션/캐릭터산업 생산성 변화 추이

□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 1인평균매출액 변화 추이

<표 17> '12년 1분기~'13년 1분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 1인평균매출액 변화 추이
(단위: 억원, %)

구분	2012년				2013년	전년동기대비 (1분기)
	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	
애니메이션/ 캐릭터산업	0.81 -30.2%	1.34 66.7%	1.01 -24.9%	1.16 14.7%	0.84 -27.0%	4.7%
콘텐츠산업	1.33 -5.6%	1.42 7.2%	1.46 2.6%	1.59 8.7%	1.55 -2.2%	16.9%

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 1인평균매출액은 '12년 1분기 이후 등락세이며 '13년 1분기는 약 8,400만원으로 전년동기대비 4.7% 증가했으며 전분기 대비 27.0% 하락

※ '13년 1분기 콘텐츠산업 1인평균매출액은 약 1억 5,500만원으로 전년동기대비 16.9% 증가했으며 전분기대비 2.2% 하락

□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자본집약도 변화 추이

<표 18> '12년 1분기~'13년 1분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 자본집약도 변화 추이

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
애니메이션/ 캐릭터산업	6.3	6.6	6.7	6.6	6.3	0.0p
콘텐츠산업	7.0	7.3	7.6	7.8	8.2	1.2p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자본집약도는 '12년 1분기 이후 완만한 상승 기조며 '13년 1분기는 소폭 하락한 6.3으로 전년동기대비 동일 수준

※ '13년 1분기 콘텐츠산업 자본집약도는 8.2로 전년동기대비 1.2p 증가

Ⅲ. 2013년 1분기 애니메이션/캐릭터산업 실태조사분석

2.1. 2013년 1분기 애니메이션/캐릭터산업 실태조사 분석

<표 19> '12년 1분기~'13년 1분기 애니메이션산업 규모(예측치)

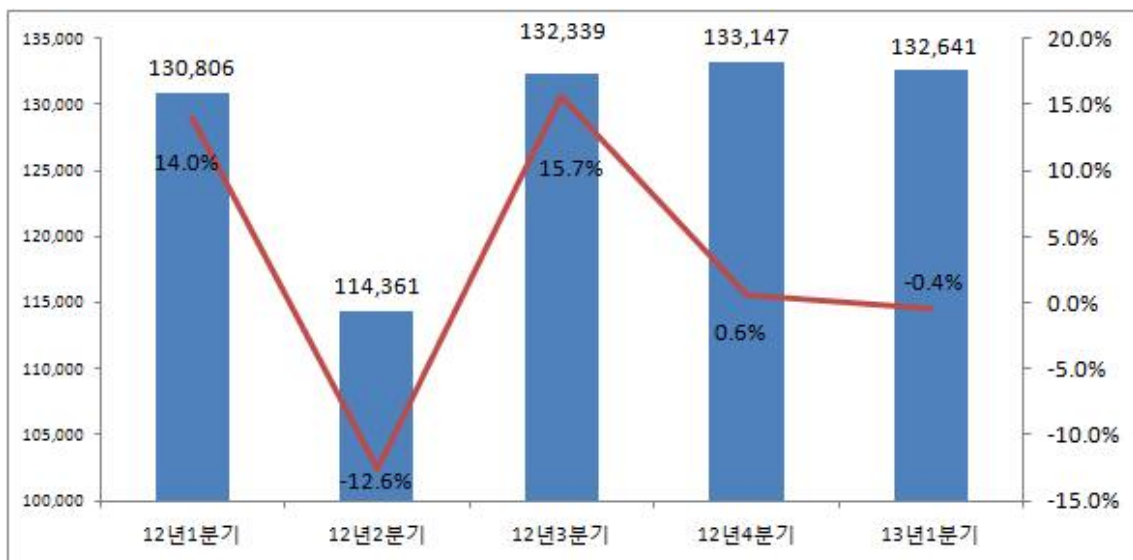
(단위: 백만원, 명, %)

구 분		애니메이션 매출액(백만원)	애니메이션 수출액(백만원)	애니메이션 종사자(명)
2011년	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	-
2013년p	1분기	132,641	25,079	4,634
1분기 전분기대비		-0.4%	-0.2%	-0.4%
1분기 전년동기대비		1.4%	-16.6%	0.8%

- 애니메이션산업 '13년 1분기 매출액은 1,326억 원으로 전년동기대비 약 1.4% 증가, 전분기대비 0.4% 하락
- 매출액은 '12년 2분기를 제외하고는 비슷한 수준 유지

<그림 5> '12년 1분기~'13년 1분기 애니메이션산업 매출액 규모(예측치)

(단위: 백만원, %)

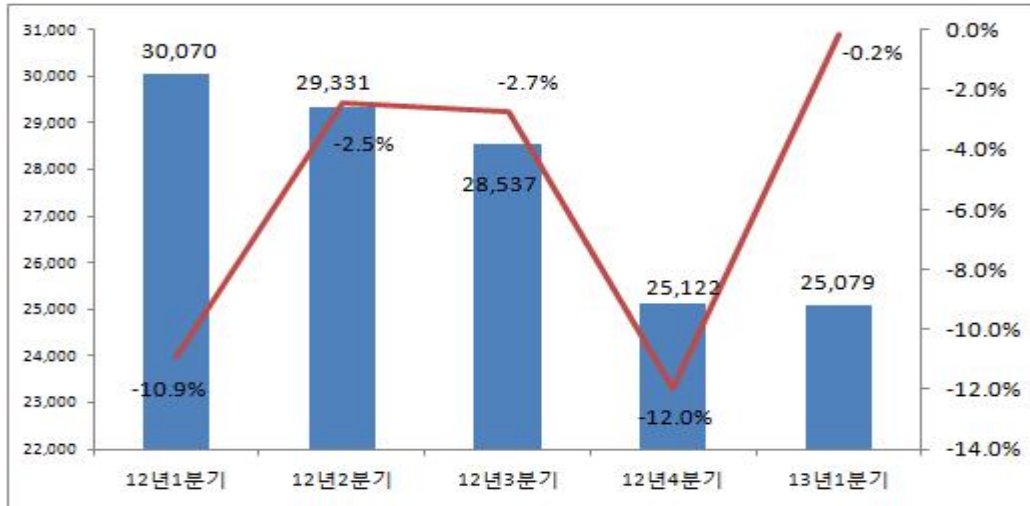


- 애니메이션산업 '13년 1분기 수출액은 250억 원으로 전년동기대비 약 16.6% 감소, 전분기대비 0.2% 하락

- 수출액은 '12년 1분기부터 지속적인 하락세

<그림 6> '12년 1분기~'13년 1분기 애니메이션산업 수출액 규모(예측치)

(단위: 백만원, %)

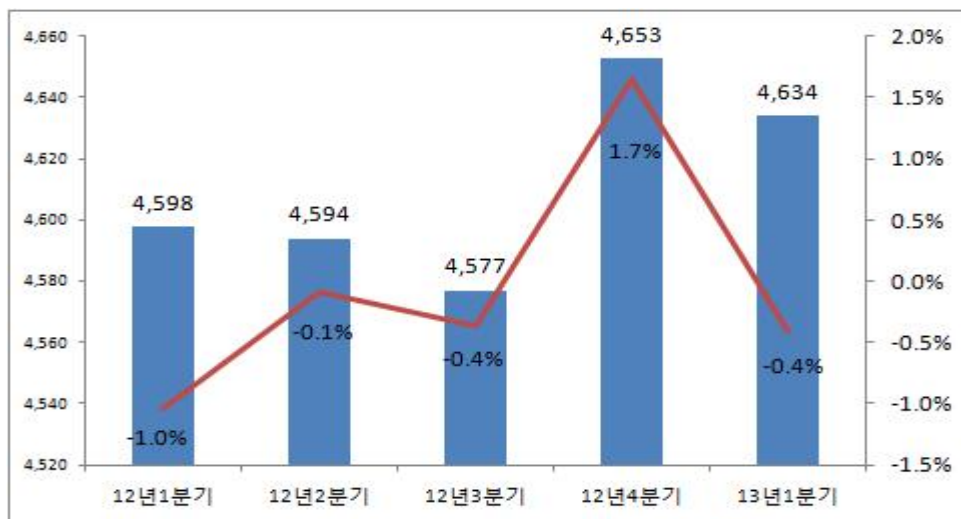


- 애니메이션산업 '13년 1분기 종사자수는 4,634명으로 전년동기대비 약 0.8% 증가, 전분기대비 0.4% 하락

- 종사자수는 '12년 1분기 이후 지속적으로 감소했으나 '12년 4분기 소폭 증가했다가 '13년 1분기 소폭 감소

<그림 7> '12년 1분기~'13년 1분기 애니메이션산업 종사자수 규모(예측치)

(단위: 명, %)



<표 20> '12년 1분기~'13년 1분기 캐릭터산업 규모(예측치)

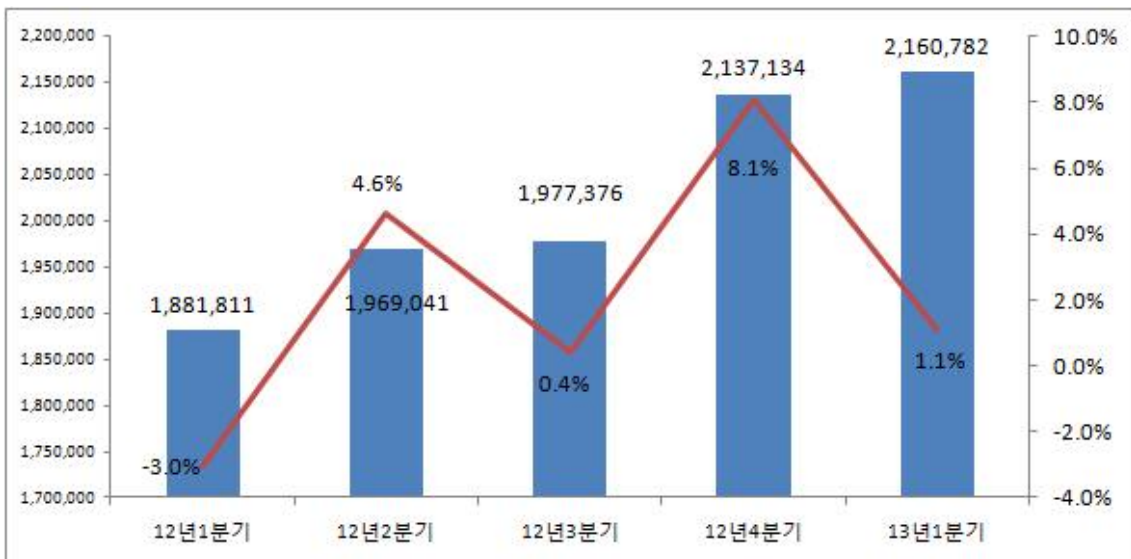
(단위: 백만원, 명, %)

구 분		캐릭터 매출액(백만원)	캐릭터 수출액(백만원)	캐릭터 종사자(명)
2011년	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	-
2013년p	1분기	2,160,782	123,521	27,051
1분기 전분기대비		1.1%	-0.4%	0.6%
1분기 전년동기대비		14.8%	8.1%	2.5%

- 캐릭터산업 '13년 1분기 매출액은 2조 1,607억 원으로 전년동기대비 약 14.8% 증가, 전분기대비 1.1% 상승
- 매출액은 '12년 1분기 이후 지속적인 상승세

<그림 8> '12년 1분기~'13년 1분기 캐릭터산업 매출액 규모(예측치)

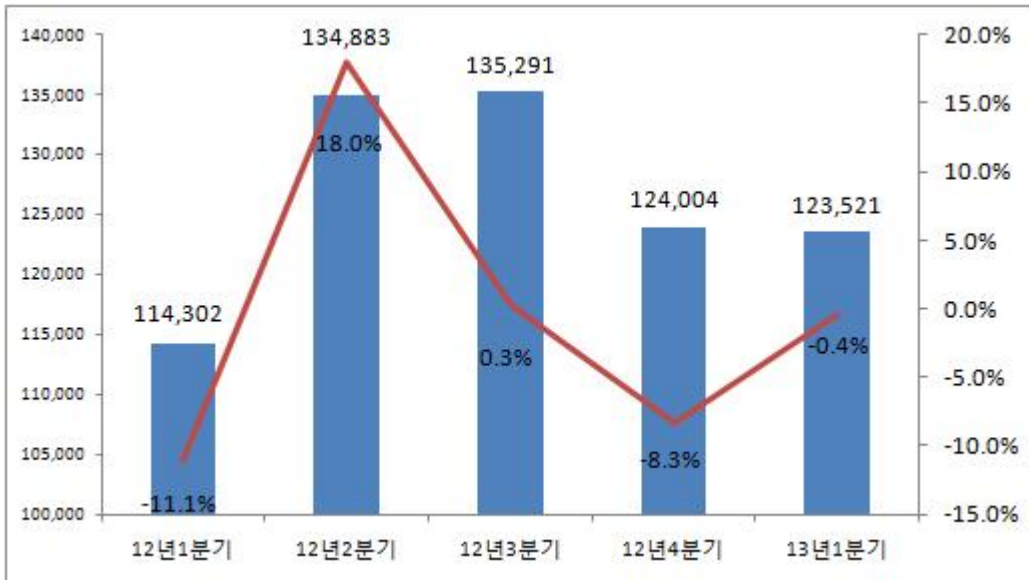
(단위: 백만원, %)



- 캐릭터산업 '13년 1분기 수출액은 1,235억 원으로 전년동기대비 약 8.1% 감소, 전분기대비 0.4% 하락
- 수출액은 '12년 1분기 이후 상승했지만 '12년 4분기부터 하락세

<그림 9> '12년 1분기~'13년 1분기 캐릭터산업 수출액 규모(예측치)

(단위 : 백만원, %)

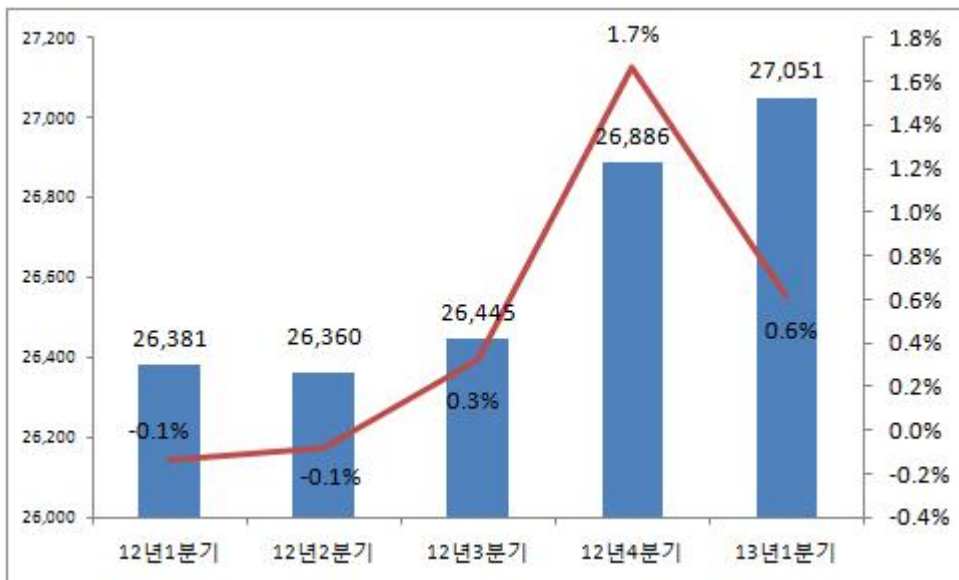


● 캐릭터산업 '13년 1분기 종사자수는 2만 7,051명으로 전년동기대비 약 2.5% 증가, 전분기대비 0.6% 상승

- 종사자수는 '12년 2분기부터 지속적인 상승세

<그림 10> '12년 1분기~'13년 1분기 캐릭터산업 종사자수 규모(예측치)

(단위 : 명, %)



<표 21> '12년 1분기~'13년 1분기 애니메이션산업 투자관련 규모(예측치)

(단위: 백만원, 명, %)

구 분		애니메이션 자체투자액(백만원)	애니메이션 외부투자액(백만원)	애니메이션 투자액합계(백만원)
2011년	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
2013년p	1분기	8,867	13,717	22,584
1분기 전분기대비		-1.0%	1.2%	0.3%
1분기 전년동기대비		-7.9%	1.3%	-2.5%

- 애니메이션산업 '13년 1분기 투자액은 225억원으로 전년동기대비 약 2.5% 감소, 전분기대비 0.3% 상승
 - 투자액은 '12년 1분기부터 '12년 3분기까지 지속적으로 감소하다가 '12년 4분기부터 소폭 상승세
- 애니메이션산업 '13년 1분기 자체투자액은 88억원, 외부투자액은 137억원으로 자체투자액은 전년동기대비 7.9% 감소, 전분기대비 1.0% 하락, 외부투자액은 전년동기대비 1.3% 증가하였으며, 전분기대비 1.2% 상승
 - 자체투자액은 '12년 1분기 이후 지속적인 감소세이며, 외부투자액은 '12년 1분기 이후 지속적으로 감소하다가 '12년 4분기부터 소폭 상승

<표 22> '12년 1분기~'13년 1분기 캐릭터산업 투자관련 규모(예측치)

구 분		캐릭터 자체투자액(백만원)	캐릭터 외부투자액(백만원)	캐릭터 투자액합계(백만원)
2011년	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
2013년p	1분기	41,496	9,354	50,850
1분기 전분기대비		7.5%	1.8%	6.4%
1분기 전년동기대비		27.4%	9.2%	23.6%

- 캐릭터산업 '13년 1분기 투자액은 508억원으로 전년동기대비 약 23.6% 증가, 전분기대비 6.4% 상승

- 투자액은 '12년 1분기부터 지속적으로 증가 추세에 있음

● 캐릭터산업 '13년 1분기 자체투자액은 414억원, 외부투자액은 93억원으로 각각 전년동기대비 27.4%, 9.2% 증가하였으며, 전분기대비 7.5%, 1.8% 상승

- 자체투자액 및 외부투자액 모두 지속적인 증가 추세에 있음

<표 23> '12년 1분기~'13년 1분기 애니메이션산업 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비교

(단위 : 백만원, %)

구 분		애니메이션 전체 매출액 (백만원)	애니메이션 상장사 매출액 (백만원)	애니메이션 전체 대비 상장사비중(%)
2011년	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%
2013년p	1분기	132,641	5,720	4.3%

● 애니메이션산업 '13년 1분기 전체매출액 대비 상장사 비중은 약 4.3%로 전년 동기대비 2.0%p 감소, 전분기대비 약 2.4%p 하락

- 전체 매출액 대비 상장사 비중은 '12년 1분기부터 등락을 거듭하는 상황

<표 24> '12년 1분기~'13년 1분기 캐릭터산업 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비교

구 분		캐릭터 전체 매출액 (백만원)	캐릭터 상장사 매출액 (백만원)	캐릭터 전체 대비 상장사비중(%)
2011년	전체	7,209,583	171,910	2.4%
2012년p	1분기	1,881,811	31,510	1.7%
	2분기	1,969,041	53,360	2.7%
	3분기	1,977,376	41,430	2.1%
	4분기	2,137,134	45,340	2.1%
	전체	7,965,362	171,640	2.2%
2013년p	1분기	2,160,782	34,790	1.6%

● 캐릭터산업 '13년 1분기 전체매출액 대비 상장사 비중은 약 1.6%로 전년동기 대비 0.1%p 감소, 전분기대비 약 0.5%p 하락

- 전체 매출액 대비 상장사 비중은 '12년 2분기 이후 하락세

<표 25> '12년 1분기~'13년 1분기 애니메이션산업 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비교

(단위 : 백만원, %)

구 분		애니메이션 전체 수출액 (백만원)	애니메이션 상장사 수출액 (백만원)	애니메이션 전체 대비 상장사비중(%)
2011년	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%
2013년p	1분기	25,079	320	1.3%

- 애니메이션산업 '13년 1분기 전체 수출액 대비 상장사 비중은 약 1.3%로 전년 동기대비 약 0.8%p 증가, 전분기대비 약 1.6%p 하락

- 전체 수출액 대비 상장사 비중은 '12년 1분기 이후 등락을 거듭하며 상승

<표 26> '12년 1분기~'13년 1분기 캐릭터산업 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비교

(단위 : 백만원, %)

구 분		캐릭터 전체 수출액 (백만원)	캐릭터 상장사 수출액 (백만원)	캐릭터 전체 대비 상장사비중(%)
2011년	전체	434,674	76,000	17.5%
2012년p	1분기	114,302	13,050	11.4%
	2분기	134,883	19,530	14.5%
	3분기	135,291	19,610	14.5%
	4분기	124,004	20,140	16.2%
	전체	508,480	72,330	14.2%
2013년p	1분기	123,521	15,080	12.2%

- 캐릭터산업 '13년 1분기 전체 수출액 대비 상장사 비중은 약 12.2%로 전년 동기 대비 약 0.8%p 증가, 전분기대비 4.0%p 하락

- 전체 수출액 대비 상장사 비중은 '12년 1분기 이후 증가하다가 '12년 4분기 이후 하락

부록1. 상장사 재무분석표

<표 부록 I-1> '12년 1분기~'13년 1분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 자산증가율 변화 추이

(단위 : %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
손오공	-19.4%	4.0%	-5.1%	-0.8%	-3.4%	16.0%p
유진로봇	1.0%	1.6%	2.5%	-2.8%	-3.3%	△4.3%p
대원미디어	-2.0%	-0.4%	4.7%	-2.2%	-3.9%	△1.9%p
오로리월드	-3.6%	1.1%	-0.3%	-1.9%	0.0%	3.6%p
애니/캐릭터산업	-6.2%	0.2%	2.8%	-2.1%	-21.2%	△15.0%p
콘텐츠산업	2.3%	3.6%	2.1%	1.7%	1.7%	△0.6%p

<표 부록 I-2> '12년 1분기~'13년 1분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 투자증가율 변화 추이

(단위 : %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
손오공	-1.6%	-0.7%	0.8%	4.4%	2.2%	3.8%p
유진로봇	0.6%	-1.4%	1.8%	-0.3%	0.5%	△0.1%p
대원미디어	2.7%	3.2%	2.6%	0.7%	1.9%	△0.8%p
오로리월드	0.1%	1.1%	1.6%	0.7%	-0.6%	△0.7%p
애니/캐릭터산업	-0.1%	1.0%	2.6%	1.2%	0.7%	0.8%p
콘텐츠산업	3.1%	4.1%	1.3%	2.1%	2.2%	△0.9%p

<표 부록 I-3> '12년 1분기~'13년 1분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 사내유보율 변화 추이

(단위 : %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
손오공	34.4%	35.8%	33.3%	28.6%	30.6%	△3.8%p
유진로봇	90.7%	74.0%	68.9%	55.3%	51.8%	△38.9%p
대원미디어	161.5%	166.3%	165.4%	168.1%	160.4%	△1.1%p
오로리월드	332.8%	337.5%	348.4%	353.9%	346.7%	13.9%p
애니/캐릭터산업	88.4%	88.0%	85.6%	82.1%	108.3%	19.9%p
콘텐츠산업	221.8%	227.4%	235.4%	236.5%	247.4%	25.6%p

<표 부록 I -4> '12년 1분기~'13년 1분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 영업이익률 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
손오공	-8.3%	7.3%	-8.8%	-24.6%	-10.1%	△1.8%p
유진로봇	-8.2%	-5.4%	-10.9%	-22.8%	-9.3%	△1.1%p
대원미디어	-13.4%	13.0%	-3.4%	3.0%	-38.1%	△24.7%p
오로라월드	2.7%	8.1%	11.1%	4.5%	8.5%	5.8%p
애니/캐릭터산업	-5.5%	7.3%	0.6%	-8.6%	-6.7%	△1.2%p
콘텐츠산업	14.5%	13.6%	13.8%	14.4%	14.1%	△0.4%p

<표 부록 I -5> '12년 1분기~'13년 1분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 자산영업이익률 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
손오공	-1.6%	2.6%	-1.8%	-6.8%	-2.1%	△0.5%p
유진로봇	-1.1%	-1.0%	-1.9%	-3.8%	-1.4%	△0.3%p
대원미디어	-1.5%	1.9%	-0.3%	0.4%	-3.0%	△1.5%p
오로라월드	0.3%	1.3%	1.8%	0.7%	1.0%	0.7%p
애니/캐릭터산업	-1.0%	0.9%	-0.3%	-1.8%	-0.9%	0.1%p
콘텐츠산업	2.7%	2.6%	2.7%	2.9%	2.7%	0.0%p

<표 부록 I -6> '12년 1분기~'13년 1분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 자본영업이익률 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
손오공	-3.3%	5.5%	-3.7%	-15.7%	-4.6%	△1.3%p
유진로봇	-1.8%	-1.7%	-3.6%	-7.3%	-2.8%	△1.0%p
대원미디어	-2.0%	2.5%	-0.4%	0.5%	-4.1%	△2.1%p
오로라월드	0.5%	2.5%	3.2%	1.3%	1.8%	1.3%p
애니/캐릭터산업	-1.2%	2.6%	0.1%	-2.6%	-1.5%	△0.3%p
콘텐츠산업	4.3%	4.1%	4.1%	4.5%	4.2%	△0.1%p

<표 부록 I -7> '12년 1분기~'13년 1분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 부채비율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
손오공	108.8%	111.1%	111.1%	130.8%	113.3%	4.5%p
유진로봇	72.8%	72.8%	83.2%	95.2%	94.5%	21.7%p
대원미디어	35.2%	33.7%	40.1%	36.7%	36.2%	1.0%p
오로라월드	88.6%	88.2%	82.0%	76.0%	76.2%	△12.4%p
애니/캐릭터산업	74.0%	74.0%	74.5%	74.7%	72.3%	△1.7%p
콘텐츠산업	56.6%	55.1%	52.8%	55.9%	55.9%	△0.7%p

<표 부록 I -8> '12년 1분기~'13년 1분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 유동비율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
손오공	163.1%	165.2%	164.8%	102.9%	105.5%	△57.6%p
유진로봇	108.4%	106.0%	122.7%	104.1%	112.1%	3.7%p
대원미디어	100.0%	124.2%	138.7%	138.7%	129.4%	29.4%p
오로라월드	92.2%	91.8%	93.0%	93.8%	98.5%	6.3%p
애니/캐릭터산업	113.8%	117.5%	121.5%	102.5%	105.5%	△8.3%p
콘텐츠산업	178.9%	183.3%	195.0%	184.0%	183.6%	4.7%p

<표 부록 I -9> '12년 1분기~'13년 1분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 자기자본비율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
손오공	47.9%	47.4%	47.4%	43.3%	46.9%	△1.0%p
유진로봇	57.9%	57.9%	54.6%	51.2%	51.4%	△6.5%p
대원미디어	74.0%	74.8%	71.4%	73.2%	73.4%	△0.6%p
오로라월드	53.0%	53.1%	54.9%	56.8%	56.8%	3.8%p
애니/캐릭터산업	57.5%	57.5%	57.3%	57.2%	58.0%	0.5%p
콘텐츠산업	63.3%	64.5%	65.5%	64.2%	63.9%	0.6%p

<표 부록 I -10> '12년 1분기~'13년 1분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 1인평균매출액 변화 추이

(단위: 억원, %)

구분	2012년				2013년	전년동기대비 (1분기)
	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	
손오공	0.96	2.15	1.11	1.55	1.15	19.5%
	-49.7%	124.3%	-48.2%	38.7%	-25.8%	
유진로봇	0.41	0.57	0.59	0.55	0.46	13.5%
	-12.1%	38.5%	5.1%	-8.3%	-15.0%	
대원미디어	0.52	0.70	0.41	0.60	0.38	-26.7%
	6.3%	33.0%	-40.8%	45.0%	-35.7%	
오로라월드	1.60	2.41	2.38	2.29	1.64	2.5%
	-34.5%	50.7%	-1.0%	-3.8%	-28.7%	
애니/캐릭터산업	0.81	1.34	1.01	1.16	0.84	4.7%
	-30.2%	66.7%	-24.9%	14.7%	-27.0%	
콘텐츠산업	1.33	1.42	1.46	1.59	1.55	16.9%
	-5.6%	7.2%	2.6%	8.7%	-2.2%	

<표 부록 I -11> '12년 1분기~'13년 1분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 자본집약도 변화
추이

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
손오공	5.0	6.0	5.6	5.6	5.4	0.4p
유진로봇	3.2	3.2	3.3	3.3	3.0	△0.2p
대원미디어	4.7	4.7	5.1	5.1	4.9	0.2p
오로라월드	15.2	14.9	14.8	14.2	13.5	△1.7p
애니/캐릭터산업	6.3	6.6	6.7	6.6	6.3	0.0p
콘텐츠산업	7.0	7.3	7.6	7.8	8.2	1.2p

부록2. 상장사 매출구조 분석

□ 애니메이션/캐릭터

<애니메이션/캐릭터_유진로봇> (2013년 1분기 기준)

(단위:백만원)

품 목		2011년	2012년					2013년	구 성 비(%)	1분기 전기대 비(%)	1분기 전년동기 대비(%)
		합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기			
지능형로봇	수출	7,121	1,211	1,443	979	1,135	4,767	1,581	29.4	39.3	30.6
	매출	7,503	1,198	1,523	2,606	2,825	8,152	1,691	31.4	-40.1	41.1
플라스틱, 승용완구, 기능성완구	수출	6	3	0	0	0	3	0	0.0	-	-100.0
	매출	8,858	2,057	3,118	2,838	2,142	10,155	1,998	37.2	-6.7	-2.9
팬시용품외	수출	0	0	0	0	0	0	0	0.0	-	-
	매출	1,162	191	429	297	-100	818	108	2.0	-208.2	-43.4
합 계		24,650	4,659	6,513	6,720	6,001	23,894	5,378	100.0	-10.4	15.4

- 유진로봇의 매출구조를 살펴보면, '13년 1분기 기준 전기대비 10.4% 하락, 전년동기대비 15.4% 증가
- '12년 2분기부터 4분기까지 비슷한 매출 수준을 유지하였으나, '13년 1분기 다시 하락하였으며, 자 능형 로봇 수출은 전기대비 증가했으나, 지능형 로봇과 플라스틱, 승용완구, 기능성완구의 내수 매 출은 전기대비 감소

<애니메이션/캐릭터_대원미디어> (2013년 1분기 기준)

(단위:백만원)

품 목	주요상표등	2011년	2012년					2013년	구 성 비(%)	1분기 전기대 비(%)	1분기 전년동기 대비(%)
		합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기			
카드 등	유희왕 등	30,198	5,485	9,927	5,464	7,291	28,167	3,736	65.3	-48.8	-31.9
게임기 등	닌텐도 등	14,309	2,730	934	719	1,548	5,931	1,980	34.6	27.9	-27.5
기타매출	기타	0	0	0	0	60	60	1	0.0	-98.3	-
합계		44,508	8,215	10,861	6,183	8,899	34,158	5,717	100.0	-35.8	-30.4

- 대원미디어의 매출구조를 살펴보면, '13년 1분기 기준 전기대비 35.8% 하락, 전년동기대비 30.4% 감소
- 유희왕 등의 카드는 '12년 2분기 최고점 이후 매출이 급감하여 '13년 1분기 전기대비 48.8% 하락, 전년동기대비 31.9% 감소, 닌텐도 등의 게임기는 '12년 3분기 최저점 이후 증가하였으나, 전년 1 분기 수준 미회복

2013년 1분기 콘텐츠산업 동향분석보고서(애니메이션/캐릭터산업편)

집필진

한국콘텐츠진흥원

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

외부집필

제갈근 (나이스신용평가정보 팀장), 박재원 (나이스신용평가정보 과장)

외부자문

정우식 (재인용합경제연구소 박사), 이희승 (재인용합경제연구소 책임연구원),
박성만 (데이브스퀘어 이사)

발 행 인 홍 상 표

발 행 일 2013년 6월 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 주시길 바랍니다.

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