

9.3 총 매출액의 주요 원천

1) 캐릭터개발 및 라이선스(창작 및 제작 매출액)

‘캐릭터개발 및 라이선스업’, ‘창작 및 제작’ 매출액 중 가장 높은 원천은 라이선스로 1,321억 원(41.6%)인 것으로 조사되면서 전년대비 5.5%, 연평균 22.1% 증가한 것으로 나타났다. ‘상품제작(하청제작포함)’은 1,253억 원(39.5%)으로 전년대비 3.6% 증가하였으나 연평균은 0.7% 감소하였다. ‘라이선스 대행’은 473억 원(14.9%)으로 조사되었고 전년대비 3.6% 증가하였고 연평균은 4.8% 감소한 것으로 나타났다. ‘디자인 용역’은 126억 원(4.0%)이며 전년대비 5.2% 감소율과 연평균 16.8% 감소율을 기록하였다.

표 4.9.14 캐릭터개발 및 라이선스업체 매출액 주요 원천

(단위 : 백만원, %)

연도		라이선스	상품제작 (하청제작포함)	라이선스 대행	디자인 용역	합계
2006년	매출액	72,595	127,934	54,878	21,999	277,406
	비중(%)	26.2	46.1	19.8	7.9	100.0
2007년	매출액	103,350	115,108	65,909	25,064	309,431
	비중(%)	33.4	37.2	21.3	8.1	100.0
2008년	매출액	125,186	120,964	45,659	13,387	305,196
	비중(%)	41.0	39.6	15.0	4.4	100.0
2009년	매출액	132,107	125,308	47,321	12,688	317,424
	비중(%)	41.6	39.5	14.9	4.0	100.0
전년대비증감률(%)		5.5	3.6	3.6	▽5.2	4.0
연평균증감률(%)		22.1	▽0.7	▽4.8	▽16.8	4.6

그림 4.9.11 캐릭터개발 및 라이선스 업체 매출액 주요 원천

(단위 : 백만원)

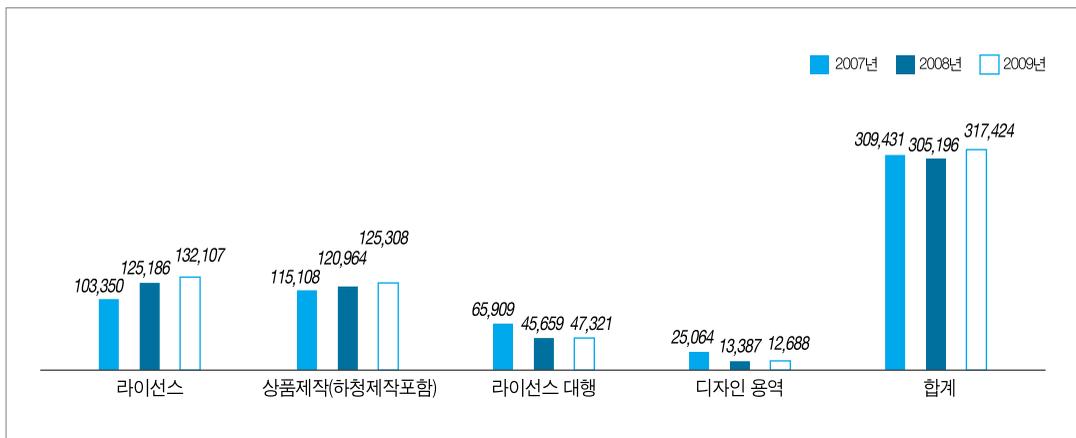
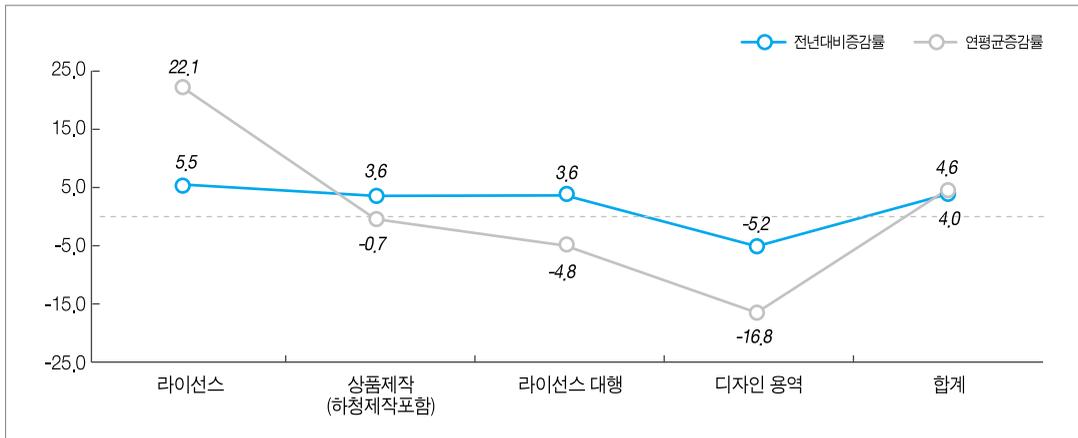


그림 4.9.12 캐릭터개발 및 라이선스 매출액 주요 원천 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



2) 캐릭터상품 제조업

캐릭터제조업의 '창작 및 제작' 매출액 중 가장 높은 원천은 상품제작으로 1조 7,517억 원 (92.38%)로 나타났다. 이는 전년대비 3.66%, 연평균 5.31% 증가한 수치이다. '라이선스' 매출액은 1,312억 원(6.92%)이며, '디자인 용역'은 102억 원(0.54%), '라이선스 대행'은 31억 원(0.16%)으로 가장 낮은 매출액을 나타냈다. 한편 증감률을 보면 '라이선스'는 전년대비 6.07%, 연평균은 11.27% 증가하였으며 라이선스 대행은 전년대비 17.22% 증가하였고, 연평균은 무려 109.91% 증가하였다. 디자인 용역은 전년대비 3.28%의 감소율을 보였고, 연평균은 8.12% 증가한 것으로 나타났다.

표 4.9.15 캐릭터상품 제조업체 매출액 주요 원천 (단위: 백만원, %)

연도	원천	라이선스	상품제작 (하청제작포함)	라이선스 대행	디자인 용역	합계
2006년	매출액	95,265	1,499,721	337	8,089	1,603,412
	비중(%)	5.94	93.53	0.02	0.51	100.0
2007년	매출액	114,863	1,661,673	1,429	8,396	1,786,361
	비중(%)	6.43	93.02	0.08	0.47	100.0
2008년	매출액	123,716	1,689,918	2,659	10,571	1,826,864
	비중(%)	6.77	92.50	0.15	0.58	100.0
2009년	매출액	131,229	1,751,766	3,117	10,224	1,896,336
	비중(%)	6.92	92.38	0.16	0.54	100.0
전년대비증감률(%)		6.07	3.66	17.22	▽3.28	3.80
연평균증감률(%)		11.27	5.31	109.91	8.12	5.75

그림 4.9.13 캐릭터상품 제조업체 매출액 주요 원천

(단위 : 백만원)

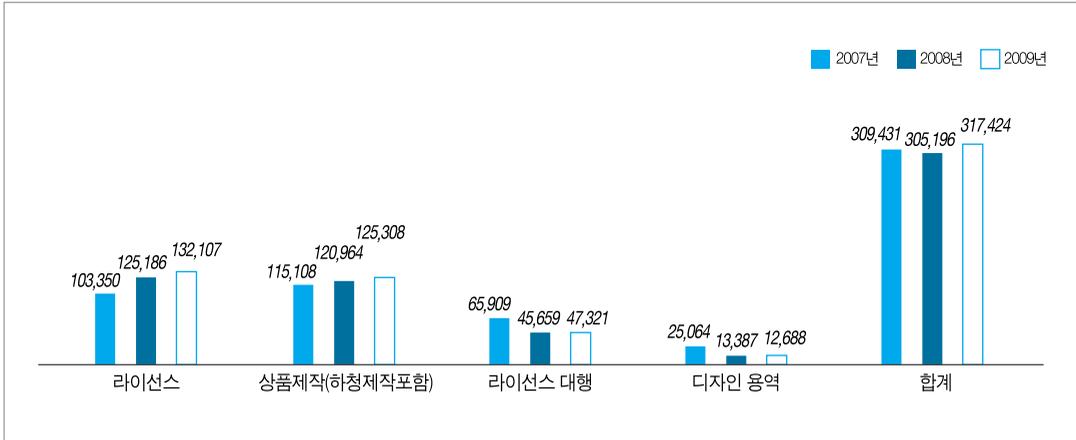


그림 4.9.14 캐릭터상품 제조업체 매출액 주요 원천 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)

