

9.2 캐릭터산업 전체 매출 현황

2009년 캐릭터산업 전체 매출액은 5조 3,582억 원으로 전년대비 5.1%, 연평균 2.3% 증가하였다. 연도별로 전체 매출액을 보면 2007년에 5조 1,156억 원에서 2008년에 5조 987억 원으로 감소하였으나 2009년에 5조 3,582억 원으로 증가하여 2007년과 2008년의 매출액 수준을 회복한 것으로 보인다. 중분류별로 매출액을 보면 '캐릭터 제작업'이 2조 7,134억 원으로 전체 매출액의 50.6%를 차지하고 있으며, '캐릭터상품 유통업'은 2조 6,448억 원으로 전체 매출액의 49.4%를 차지하고 있다. 소분류별 매출액을 보면 '캐릭터상품 제조업'이 2조 3,545억 원으로 전체 매출액의 43.9%를 차지하여 가장 큰 비중을 나타내고 있으며, 그 다음은 '캐릭터상품 소매업'으로 매출 규모는 1조 7,030억 원이며, 전체 매출액 내 비중은 31.8%를 차지하고 있다. '캐릭터상품 도매업'은 9,417억 원으로 17.6%의 비중을 차지하고 있으며, '캐릭터개발 및 라이선스업'은 3,588억 원으로 나타나 6.7%의 가장 낮은 비중을 보이고 있다.

연도별로 보면 '캐릭터 제작업'은 2007년에 2조 5,901억 원에서 2008년에 2조 6,119억 원, 그리고 2009년에 2조 7,134억 원으로 꾸준히 증가하여 왔다. 이는 전년대비 3.9%, 연평균은 2.4% 증가한 수치이다. '캐릭터상품 유통업'은 2007년에 2조 5,255억 원에서 2008년에 2조 4,867억 원으로 감소하였으나 2009년에는 2조 6,448억 원으로 증가하여 전년대비 6.4%, 연평균 2.3%의 증가율을 기록하였다.

캐릭터산업의 매출 규모 조사 수치와 같이 캐릭터산업은 그 규모가 점차적으로 확대되고 있다. 특히 주목할 점은 캐릭터산업과 이종산업과의 결합이 이루어지고 있는 현상이다. 이러한 결합들은 향후 캐릭터산업 매출 성장의 시너지 역할을 할 것이며, 다양한 수익모델이 개발될 것으로 기대된다. 예로 국내유명 캐릭터들은 스마트폰과 태블릿 PC 등으로 진출하고 있으며, 사업 영역의 다각화를 꾀하면서 스마트폰 열풍을 이용한 캐릭터 애플리케이션 콘텐츠들이 개발되고 있다. 이와 같은 캐릭터산업과 이종산업의 결합, 혹은 콘텐츠산업들과의 결합은 캐릭터산업이 진출할 수 있는 영역에 제한이 없으며, 콘텐츠산업 내에서 '캐쉬 카우'의 역할을 할 것으로 전망된다.

한편 국내 캐릭터에 대한 관리와 지원이 필요한데 그 중 하나는 국산 캐릭터의 브랜드화이다. 이른바 캐릭터 선진국들이 보유하고 있는 세계적인 캐릭터들은 그 자산가치가 매우 크며, 긴 시간동안 브랜드로 자리매김하며 하나의 기업을 이루는 수준으로 성장하였다. 국산 캐릭터들 중에서도 이미 세계적인 캐릭터들이 생겨났으며, 과거의 하청업 수준에서 벗어나 질 좋은 캐릭터를 창작할 수 있는 단계에 이르렀다. 그러나 세계적인 캐릭터처럼 오랜 시간 동안 장수할 수 있는 캐릭터를 넘어 하나의 브랜드로 독보적인 위치를 점하기 위하여 여러 차원에서 노력이 필요하다. 이는 단기간에 이루기에는 어려움이 따르므로, 장기적인 안목을 가지고 정부와 민간이 협력할 때에 이룰 수 있을 것이다.

표 4.9.4 캐릭터산업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

중분류	소분류	매출액(백만원)			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2007년	2008년	2009년			
캐릭터 제작업	캐릭터개발 및 라이선스업	345,316	344,485	358,862	6.7	4.2	1.9
	캐릭터상품 제조업	2,244,803	2,267,506	2,354,597	43.9	3.8	2.4
	소계	2,590,119	2,611,991	2,713,459	50.6	3.9	2.4
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품 도매업	2,525,520	2,486,722	941,749	17.6	6.4	2.3
	캐릭터상품 소매업			1,703,064	31.8		
	소계	2,525,520	2,486,722	2,644,813	49.4	6.4	2.3
캐릭터산업 총합계*		5,115,639	5,098,713	5,358,272	100.0	5.1	2.3

* 캐릭터 상품유통업 매출액 중 인터넷쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타 등), 불법복제제외

그림 4.9.1 캐릭터산업 소분류별 매출액

(단위 : 백만원)

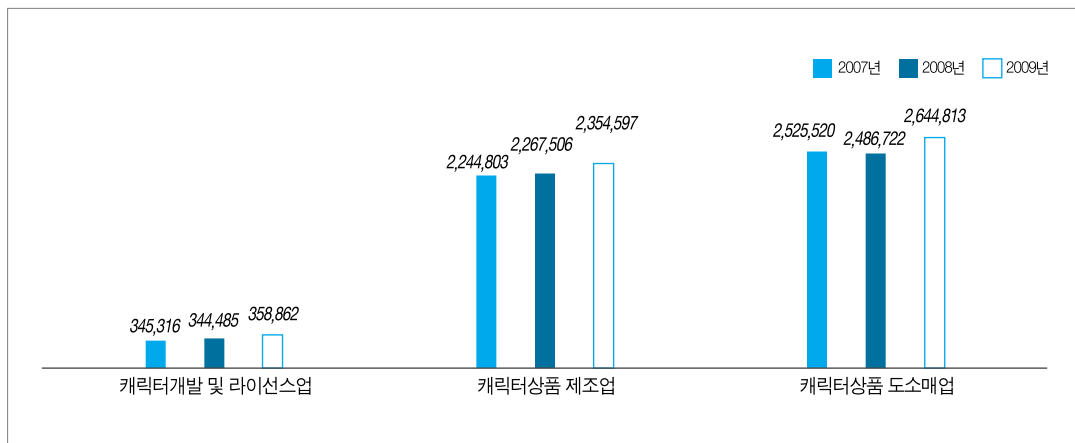
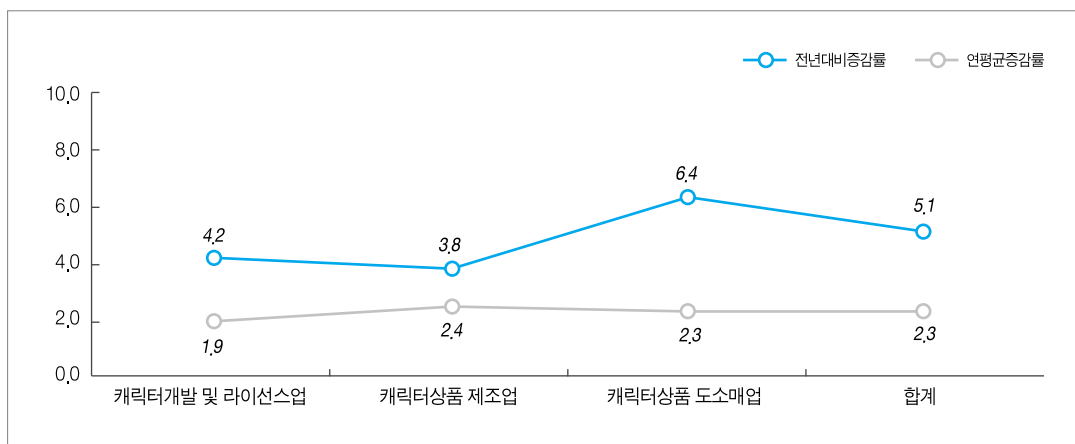


그림 4.9.2 캐릭터산업 소분류별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



* 연평균증감률은 2007년부터 2009년까지 3개년도 적용하여 산출

표 4.9.5 캐릭터산업 국내캐릭터 및 해외캐릭터 매출액 비교 (단위 : 백만원, %)

구분	캐릭터개발 및 라이선스업	캐릭터상품 제조업	캐릭터상품 도소매업	합계	비중(%)	
2008년	국내 캐릭터	134,359	936,481	1,121,425	2,192,265	43.0
	해외 캐릭터	210,126	1,331,025	1,365,297	2,906,448	57.0
	합계	344,485	2,267,506	2,486,722	5,098,713	100.0
2009년	국내 캐릭터	144,622	1,000,716	1,221,908	2,367,246	44.2
	해외 캐릭터	214,240	1,353,881	1,422,905	2,991,026	55.8
	합계	358,862	2,354,597	2,644,813	5,358,272	100.0
전년대비 증감률(%)	국내 캐릭터	7.6	6.9	9.0	121.1	-
	해외 캐릭터	2.0	1.7	4.2	94.1	
	합계	4.2	3.8	6.4	105.1	

9.2.1. 사업형태별 매출 현황⁵⁵⁾

2009년 캐릭터산업 사업형태별 매출 구성을 살펴보면 ‘유통/배급’ 매출액이 2조 7,624억 원으로 캐릭터산업 내 매출액의 51.6%를 차지하여 가장 큰 비중을 보이고 있다. ‘창작 및 제작’은 2조 2,719억 원으로 42.4%의 높은 비중을 차지하고 있으며, ‘단순복제’는 1,367억 원으로 2.6%의 비중을 차지하고 있다. ‘제작지원’ 매출액은 1,267억 원으로 2.4%의 비중을 차지하며, ‘기타’는 603억 원으로 가장 낮은 1.1%의 비중을 차지하였다. 연도별로 보면 ‘창작 및 제작’은 2007년에 2조 1,280억 원, 2008년에 2조 1,892억 원, 그리고 2009년에 2조 2,719억 원으로 지속적인 성장을 하였으며 전년대비 3.8%, 연평균 3.3% 증가하였다. ‘제작지원’ 또한 큰 폭의 성장률을 기록하였는데 2007년에 425억 원에서 2008년에 1,199억 원으로 두 배 이상 성장하였으며, 2009년에는 1,267억 원으로 나타나 성장세가 지속되고 있는 것으로 나타났다. 증감률을 보면 전년대비 5.7% 증가하였으며, 연평균은 무려 72.6% 증가한 것으로 조사되었다. ‘단순복제’의 경우 2007년에 2,387억 원에서 2008년에 1,277억 원으로 감소하였고, 2009년에는 1,367억 원으로 다시 증가세로 돌아섰으나, 증가폭이 크지 않아 2007년 규모에는 이르지 못하는 것으로 나타났다. 증감률을 보면 전년대비 7.0% 증가하였으나, 연평균은 오히려 24.3% 감소하였다. ‘유통/배급’을 보면 2007년과 2008년이 각각 2조 6,040억 원, 2조 6,039억 원으로 비슷한 규모를 유지하였으며, 2009년에는 그보다 증가한 2조 7,624억 원으로 나타나 전년대비 6.1%, 연평균 3.0%의 증가율을 보이고 있다. ‘기타’ 매출액을 보면 2007년에 1,022억 원에서 2008년에 577억 원으로 조사되어 2007년 규모의 약 1/2 수준으로 축소되었다. 그러나 2009년에는 소폭이긴 하나 603억 원으로 증가한 것으로 나타났으며, 증감률을 보면 전년대비 4.4% 증가하였으며, 연평균은 23.2% 감소하였다.

55) 창작및제작 : 콘텐츠를 기획및제작하는 사업형태 (판매수입, 온라인서비스 매출, 하청제작을 통한 매출, 로열티수입등 포함)
 제작지원 : 콘텐츠 제작에 관련된 편집/현상/더빙/녹음/촬영/장비 임대 등 일부 공정에만 참여하여 발생한 매출
 단순복제 : 출판업에서 인쇄, 기록매체 복제(CD, DVD등)등 단순히 복제하여 생긴 매출
 유통·배급 : 제작과정에 참여하지 않은 콘텐츠를 단순히 배급·유통만 하여 발생한 매출 (자기가 창작하여 직접 배급하는 경우는 제외)

한편 국내 캐릭터는 과거에 제조업 중심의 산업이었다면 현재는 창작 중심의 산업으로 변모하였으며, 조사된 창작 및 제작과 제작지원의 매출액 수치와 증가율이 이를 반영하고 있다. 한편 유통/배급은 전체 매출액의 가장 큰 비중을 차지하며 큰 폭은 아니지만 지속적인 증가가 이루어지고 있다. 국내 캐릭터 자체 유통/배급은 거의 없는 실정이며, 대형 할인마트나 온라인에서의 상품 판매가 주를 이루고 있다. 다양한 유통 판로를 이용한 캐릭터상품 매출 증대가 필요하며 콘텐츠 전문 매장 등, 콘텐츠의 장점과 특수성을 반영한 매장들이 필요할 것으로 생각된다.

표 4.9.6 캐릭터산업 사업형태별 매출 현황 (단위: 백만원, %)

구분	창작 및 제작	제작지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
캐릭터개발 및 라이선스업	317,424	1,139	-	28,961	11,338	358,862
캐릭터상품 제조업	1,896,336	125,599	136,775	177,556	18,331	2,354,597
캐릭터상품 도매업	21,632	-	-	913,728	6,389	941,749
캐릭터상품 소매업	36,598	-	-	1,642,199	24,267	1,703,064
합계	2,271,990	126,738	136,775	2,762,444	60,325	5,358,272
비중(%)	42.4	2.4	2.6	51.6	1.1	100.1

표 4.9.7 캐릭터산업 사업형태별 연도별 매출액 현황 (단위: 백만원, %)

연도별	창작 및 제작	제작지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
2007년	2,128,005	42,538	238,747	2,604,097	102,252	5,115,639
2008년	2,189,255	119,940	127,778	2,603,971	57,769	5,098,713
2009년	2,271,990	126,738	136,775	2,762,444	60,325	5,358,272
전년대비증감률(%)	3.8	5.7	7.0	6.1	4.4	5.1
연평균증감률(%)	3.3	72.6	▽24.3	3.0	▽23.2	2.3

그림 4.9.3 캐릭터산업 사업형태별 매출 현황 (단위: 백만원)

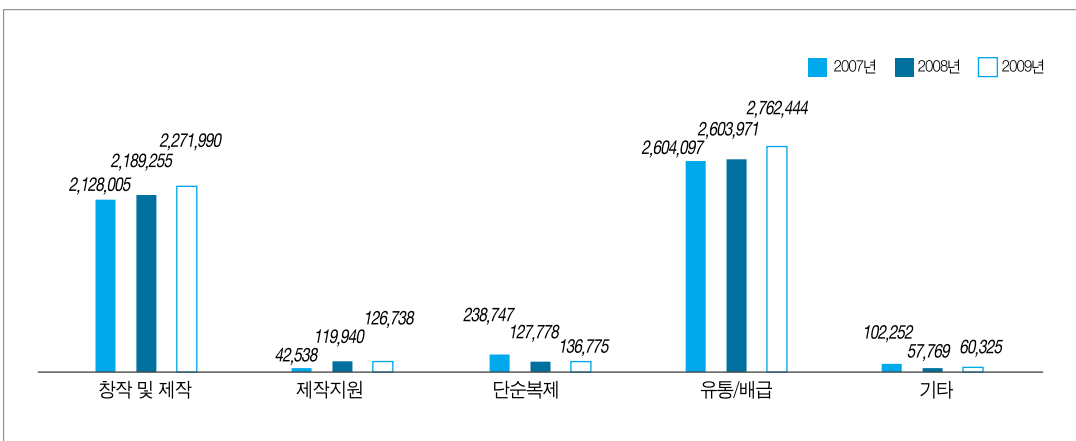
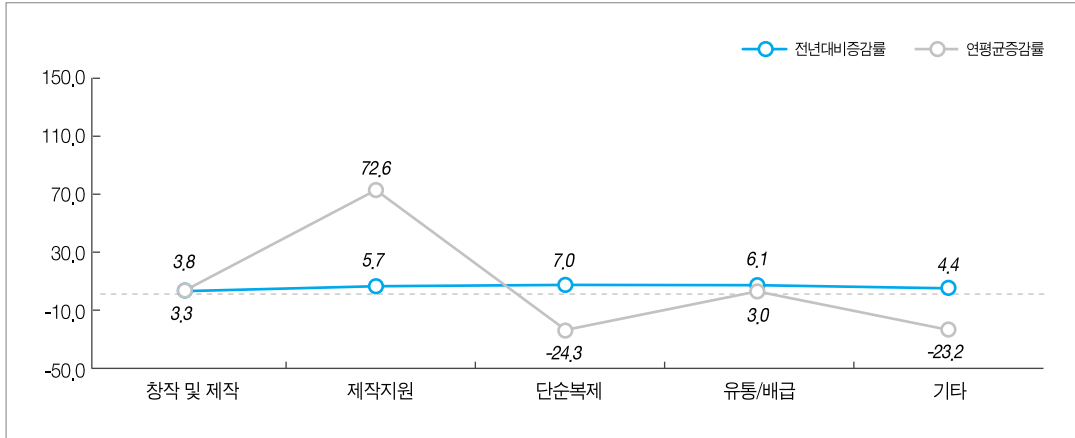


그림 4.9.4 캐릭터산업 사업형태별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



9.2.2. 매출액 규모별 매출액

캐릭터산업 매출액을 사업체들의 매출액 규모별로 살펴보면, 1억 원 이상 사업체 매출액이 2조 7,768억 원으로 전체 매출액의 51.8%를 차지하여 가장 높은 비중을 차지하였다. 그 다음으로 '10~100억 원 미만' 사업체가 높게 나타나 매출액은 2조 1,978억 원, 전체 매출액 내 비중은 41.0%로 조사되었다. '1~10억 원 미만' 사업체 매출액은 3,693억 원으로 6.9%의 비중을 차지하였으며, '1억 원 미만' 사업체 매출액은 142억 원으로 매출액 비중은 0.3%로 가장 낮은 매출액을 기록하였다. 증감률별로 보면 '1~10억 원 미만' 사업체가 전년대비 19.2%, 연평균은 5.8% 증가하여 다른 규모의 사업체 비하여 비교적 큰 폭으로 증가하였다. 연도별로 보면 '1~10억 원 미만' 사업체 매출은 2007년에 3,302억 원에서 2008년에 3,100억 원으로 감소하였지만 2009년에 3,693억 원으로 증가하여 2007년 이상의 매출 수준으로 회복하였다. 한편 '1억 원 미만' 사업체의 매출액은 2007년에 199억 원에서 2008년에 140억 원으로 감소하였으며, 2009년에는 142억 원으로 전년도 매출규모 수준을 유지하고 있는 것으로 나타났다. 이를 증감률로 보면 전년대비 1.5% 증가하였지만 연평균은 15.6% 감소한 것으로 조사되었다. '10~100억 원 미만' 사업체 매출은 2007년에 2조 584억 원이었으며, 2008년에 2조 1,120억 원, 그리고 2009년에 2조 1,978억 원으로 나타나 꾸준한 증가세가 지속되면서 전년대비 4.1%, 연평균 3.3%의 증가율을 기록하였다. '100억 원 이상' 사업체 매출은 2007년에 2조 7,069억 원이었으나, 2008년에 그보다 감소한 2조 6,626억 원으로 조사되었고, 2009년에는 다시 증가하여 2조 7,768억 원으로 나타나 전년대비 4.3%, 연평균은 1.3% 증가한 수치이다.

비교적 대형 사업체로 분류할 수 있는 업체들의 매출 증대는 지속되고 있으나, '1억 원 미만'의 사업체들의 매출액 감소로 미루어보아 영세한 사업체들의 상황은 개선되지 않았음을 알 수 있다. 캐릭터산업의 균등한 성장을 도모하는 것이 캐릭터산업 전체의 매출 증대에 기여할 것이며 이를 위한 정부 차원의 정책과 지원이 필요할 것이다.

표 4.9.8 캐릭터산업 매출액 규모별 매출 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
캐릭터개발 및 라이선스업	4,369	53,162	158,261	143,070	358,862
캐릭터상품 제조업	2,321	106,382	883,118	1,362,776	2,354,597
캐릭터상품도매업	1,138	56,137	420,491	463,983	941,749
캐릭터상품소매업	6,389	153,697	735,968	807,010	1,703,064
합계	14,217	369,378	2,197,838	2,776,839	5,358,272
구성비(%)	0.3	6.9	41.0	51.8	100.0

표 4.9.9 캐릭터산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원미만	100억원 이상	합계
2007년	19,953	330,290	2,058,413	2,706,983	5,115,639
2008년	14,002	310,004	2,112,078	2,662,629	5,098,713
2009년	14,217	369,378	2,197,838	2,776,839	5,358,272
전년대비증감률(%)	1.5	19.2	4.1	4.3	5.1
연평균증감률(%)	▽15.6	5.8	3.3	1.3	2.3

그림 4.9.5 캐릭터산업 매출액 규모별 매출 현황

(단위 : 백만원)

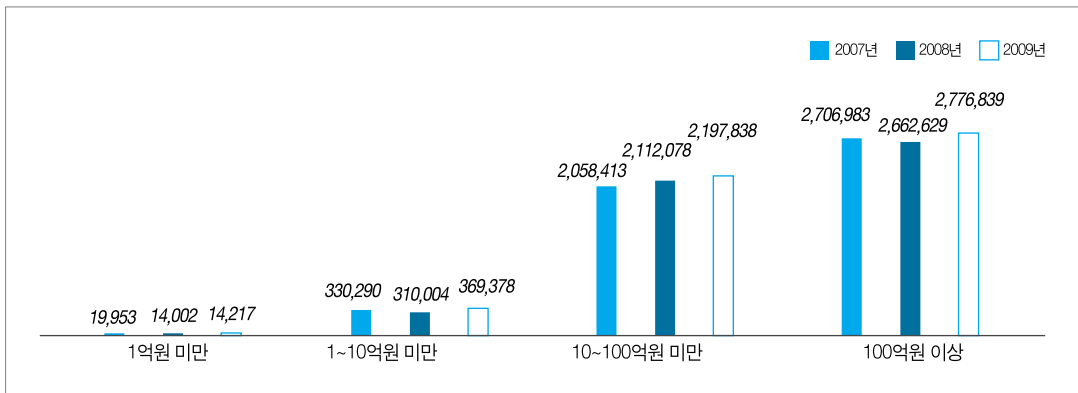
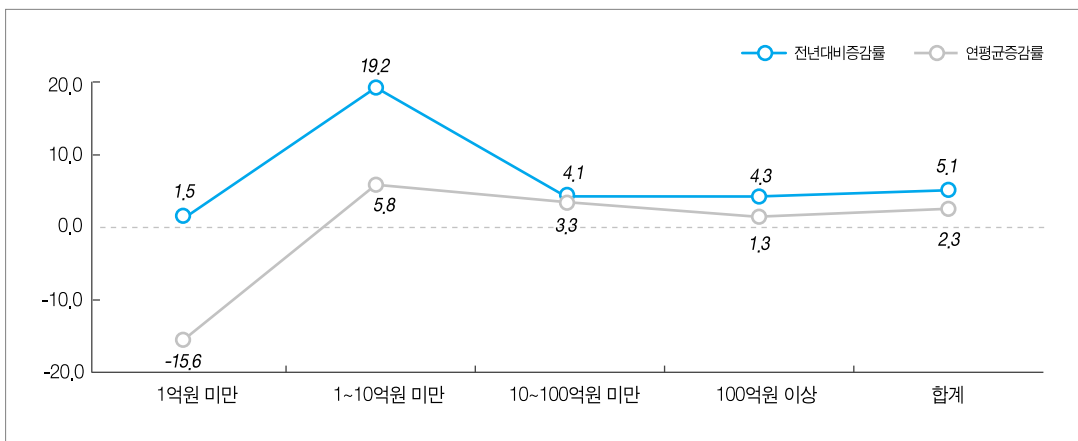


그림 4.9.6 캐릭터산업 매출액 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



9.2.3. 종사자 규모별 매출액

2009년 캐릭터산업 종사자 규모별 매출액을 보면 '10~49인' 규모 매출액이 1조 9,911억 원으로 전체 매출액의 37.2%를 차지하였다. '50~99인' 은 1조 6,969억 원으로 31.7%의 비중을 차지하였고, '100인 이상' 은 1조 1,416억 원으로 21.3%의 비중을 차지하고 있다. '1~4인' 은 2,920억 원으로 5.5%의 비중을 차지하고 있으며, '5~9인' 은 2,364억 원으로 4.4%의 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다. 한편 '50~99인' 규모의 매출액이 전년대비 12.4%, 연평균 5.7% 증가하여 가장 큰 증가율을 보이면서 2007년에 1조 5,188억 원에서 2008년 1조 5,094억 원으로 감소하였으나 2009년에 1조 6,969억 원으로 다시 증가한 것으로 나타났다. '1~4인' 규모 매출액은 2007년에 3,258억 원에서 2008년에 2,717억 원으로 감소하였으나 2009년에 2,920억 원으로 증가하였다. 이는 전년대비 7.5% 증가, 연평균 5.3% 감소한 수치이다. '5~9인' 규모 매출액은 2007년에 2,359억 원에서 2008년에 2,285억 원으로 감소하였으나 2009년에 2,364억 원으로 조사되어 다시 증가세로 돌아섰다. 증감률을 보면 전년대비 3.5% 증가하였으며, 연평균 또한 0.1% 증가하였다. '10~49인' 은 2007년에 1조 9,564억 원, 2008년에 1조 9,821억 원, 2009년에 1조 9,911억 원으로 조사되어 큰 폭의 증감률을 보이지 않은 것으로 나타났다. 100인 이상 규모 매출액은 2007년에 1조 784억 원에서 2008년과 2009년에 각각 1조 1,068억 원, 1조 1,416억 원으로 나타나 소폭이기는 하나 지속적인 성장이 이루어지고 있는 것으로 나타났으며 전년대비 3.1%, 연평균은 2.9% 증가하였다.

매출액 규모별 매출액과 비슷하게 종사자 규모별 역시 비교적 대형 업체들의 매출은 성장하고 있으나 소형 업체들은 매출이 감소하거나 현재의 수준을 유지하고 있다. 대형 사업체들의 매출 증대는 필요하나, 점점 더 대형화 되는 업체들이 시장의 큰 비중을 차지하고 있는 현상은 다양성을 저해할 수 있는 요소이므로 이에 대한 대비책을 강구해야 할 것이다.

표 4.9.10 캐릭터산업 종사자 규모별 매출 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
캐릭터개발 및 라이선스업	24,669	53,887	200,935	55,678	23,693	358,862
캐릭터상품 제조업	46,852	39,768	591,361	1,163,982	512,634	2,354,597
캐릭터상품도매업	36,851	63,178	362,516	263,678	215,526	941,749
캐릭터상품소매업	183,692	79,635	836,372	213,567	389,798	1,703,064
합계	292,064	236,468	1,991,184	1,696,905	1,141,651	5,358,272
비중(%)	5.5	4.4	37.2	31.7	21.3	100.1

표 4.9.11 캐릭터산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만원, %)

연도	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2007년	325,879	235,945	1,956,498	1,518,863	1,078,454	5,115,639
2008년	271,758	228,540	1,982,125	1,509,415	1,106,875	5,098,713
2009년	292,064	236,468	1,991,184	1,696,905	1,141,651	5,358,272
전년대비증감률(%)	7.5	3.5	0.5	12.4	3.1	5.1
연평균증감률(%)	▽5.3	0.1	0.9	5.7	2.9	2.3

그림 4.9.7 캐릭터산업 종사자 규모별 매출 현황

(단위: 백만원)

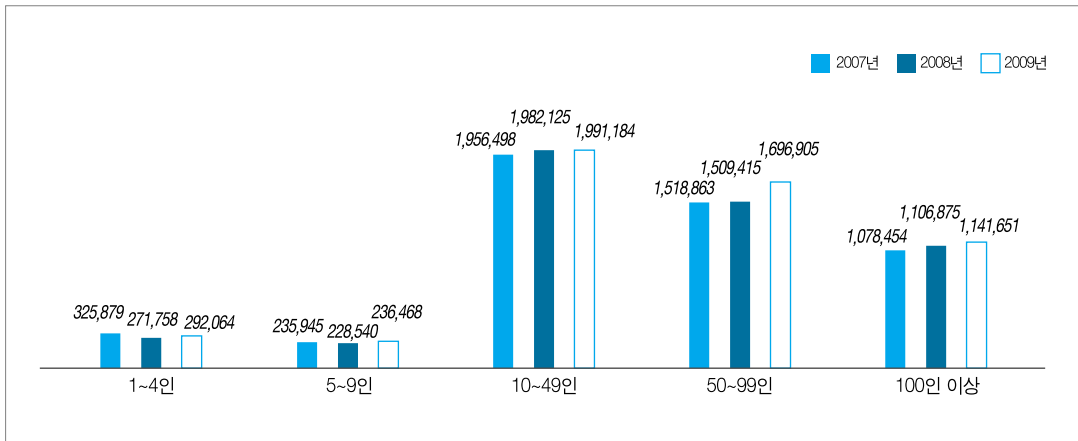
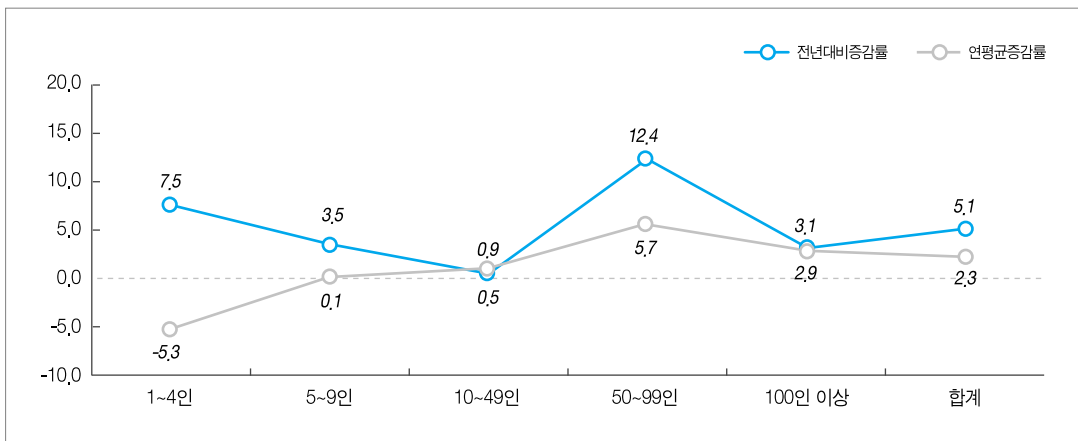


그림 4.9.8 캐릭터산업 종사자 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



9.2.4. 지역별 매출액

2009년 캐릭터산업은 매출액의 50.9%인 2조 7,285억 원이 서울에 집중되어 있는 것으로 나타났다. 경기도가 1조 1,301억 원(21.1%), 부산이 2,200억 원(4.1%)이며, 대구가 1,755억 원(3.3%)이었고, 제주도가 1,601억 원(3.0%)으로 조사되었다. 그 외 지역은 전체 매출액 비중의 3.0%를 넘지 못하는 것으로 나타났다. 아직까지는 서울과 경기도에서 발생하는 매출액이 매우 크며 이러한 지역 편중 현상은 지속 될 것이나 9개도와 6개시로 조금씩 분산되고 있으며 실제로 9개도와 6개시의 매출액은 성장하고 있다.

수도권이 아닌 지방에서 캐릭터를 상업화하기에는 환경적이 어려움이 따르며, 지방에서 발생하는 매출의 질이 높지 않을 수 있으나, 지방의 매출액은 소폭 증가하고 있는 실정이며 캐릭터 및 문화 콘텐츠를 육성하려는 정책들이 생겨나고 있으므로 장기적인 관점에서의 접근이 필요할 것이다.

표 4.9.12 캐릭터산업 지역별 매출 현황

(단위 : 백만원, %)

지역	캐릭터 제작업	캐릭터상품 유통업	합계	구성비(%)
서울	1,493,100	1,235,488	2,728,588	50.9
부산	113,725	106,367	220,092	4.1
대구	106,213	69,331	175,544	3.3
인천	84,562	66,532	151,094	2.8
광주	45,369	55,338	100,707	1.9
대전	14,179	96,116	110,295	2.1
울산	11,158	38,895	50,053	0.9
경기도	536,312	593,837	1,130,149	21.1
강원도	15,892	32,796	48,688	0.9
충청북도	59,161	39,635	98,796	1.8
충청남도	22,335	36,178	58,513	1.1
전라북도	15,661	55,968	71,629	1.3
전라남도	10,115	29,833	39,948	0.8
경상북도	22,193	63,315	85,508	1.6
경상남도	19,921	108,632	128,553	2.4
제주도	143,563	16,552	160,115	3.0
합계	2,713,459	2,644,813	5,358,272	100.0

연도별로 보면 서울은 2007년에 2조 6,348억 원에서 2008년에 2조 6,264억 원으로 감소하였으나 2009년에 2조 7,285억 원으로 증가하여 전년대비 3.9%, 연평균 1.8% 증가한 것으로 나타났다. 6개 광역시의 2007년 매출액은 8,865억 원이었으며, 2008년에 7,817억 원으로 감소하였고, 2009년에 8,077억 원으로 다시 증가하였다. 이는 전년대비 3.3% 증가하였으나 연평균은 4.5% 감소한 수치이다. 9개도의 2007년 매출액은 1조 5,941억 원에서 2008년에 1조 6,904억 원으로 증가하였으며, 2009년에 1조 8,218억 원으로 증가하여 매출액의 지속적인 증대가 이루어지고 있다. 또한 전년대비 7.8%, 연평균 6.9% 증가하여 서울과 6개시 보다 큰 폭의 성장이 이루어지고 있다.

표 4.9.13 캐릭터산업 연도별 지역별 매출 현황

(단위 : 백만원, %)

지역	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
서울	2,634,884	2,626,458	2,728,588	3.9	1.8
부산	339,699	214,397	220,092	2.7	▽19.5
대구	168,939	169,620	175,544	3.5	1.9
인천	117,737	146,002	151,094	3.5	13.3
광주	96,984	96,958	100,707	3.9	1.9
대전	110,553	106,563	110,295	3.5	▽0.1
울산	52,663	48,247	50,053	3.7	▽2.5
경기도	952,722	1,027,459	1,130,149	10.0	8.9
강원도	45,579	47,364	48,688	2.8	3.4
충청북도	94,449	95,695	98,796	3.2	2.3
충청남도	51,679	54,443	58,513	7.5	6.4
전라북도	70,956	70,579	71,629	1.5	0.5
전라남도	34,916	37,485	39,948	6.6	7.0
경상북도	82,343	83,603	85,508	2.3	1.9
경상남도	140,181	126,504	128,553	1.6	▽4.2
제주도	121,355	147,336	160,115	8.7	14.9
합계	5,115,639	5,098,713	5,358,272	5.1	2.3

그림 4.9.9 캐릭터산업 지역별 매출 현황

(단위 : 백만원)

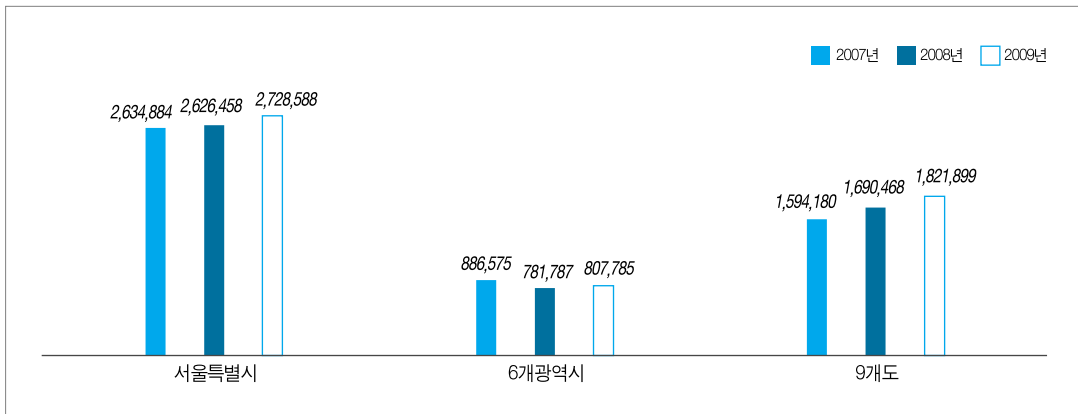


그림 4.9.10 캐릭터산업 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)

