

7. 캐릭터산업 사업형태별 연도별 매출액 현황¹⁾

- 2011년 캐릭터산업 사업형태별 매출액을 살펴보면 유통/배급 매출액은 3조 8,395억 원(53.2%), 창작 및 제작 매출액은 2조 8,738억 원(39.9%), 단순복제 매출액은 2,780억 원(9.9%), 제작지원 매출액은 1,492억 원(2.1%), 그리고 기타 매출액은 688억 원(1.0%)으로 나타남

<표 1> 캐릭터산업 사업형태별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

업종 \ 사업형태	창작 및 제작	제작 서비스	단순복제	유통/배급	기타	합계
캐릭터 개발 및 라이선스업	500,985	2,322	-	35,551	13,358	552,216
캐릭터상품 제조업	2,335,871	146,925	278,043	232,527	22,358	3,015,724
캐릭터상품 도매업	14,652	-	-	1,246,332	6,825	1,267,809
캐릭터상품 소매업	22,346	-	-	2,325,130	26,358	2,373,834
합계	2,873,854	149,247	278,043	3,839,540	68,899	7,209,583
비중(%)	39.9	2.1	3.9	53.2	1.0	100.0

※ 출처 : 문화체육관광부, 『2012 콘텐츠산업통계』, 2013

- 2011년 캐릭터산업 사업형태별 매출액 중 단순복제 매출액은 2010년 대비 60.5% 증가, 2009년부터 2011년까지 42.6%씩 증가한 것으로 나타남

<표 2> 캐릭터산업 사업형태별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

연도 \ 사업형태	창작 및 제작	제작 서비스	단순복제	유통/배급	기타	합계
2009년	2,271,990	126,738	136,775	2,762,444	60,325	5,358,272
2010년	2,514,491	131,266	173,275	3,012,031	65,834	5,896,897
2011년	2,873,854	149,247	278,043	3,839,540	68,899	7,209,583
전년대비증감률(%)	14.3	13.7	60.5	27.5	4.7	22.3
연평균증감률(%)	12.5	8.5	42.6	17.9	6.9	16.0

※ 출처 : 문화체육관광부, 『2012 콘텐츠산업통계』, 2013

1) 캐릭터 상품 유통업 매출액 중 인터넷 쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타 등), 불법복제 관련 매출액 제외

<그림 1> 캐릭터산업 사업형태별 연도별 매출액 현황

