

6. 캐릭터산업 업종별 연도별 매출액 현황¹⁾

- 2011년 캐릭터산업 업종별 매출액은 7조 2,095억 원으로 2010년 캐릭터산업 매출액 5조 8,968억 원 대비 22.3% 증가한 것으로 나타났고, 2009년부터 2011년까지 연평균 16.0%씩 증가한 것으로 나타남

<표 1> 캐릭터산업 업종별 연도별 매출액 현황

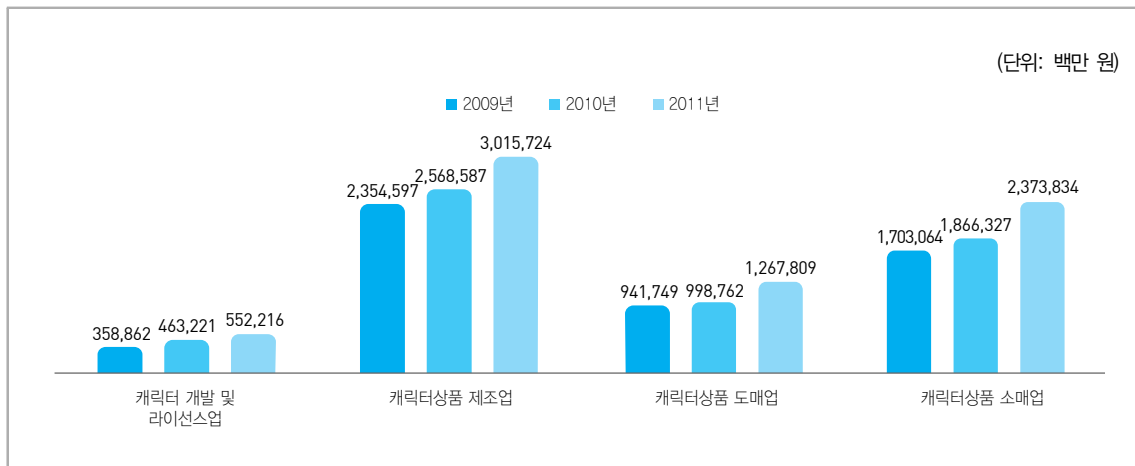
(단위: 백만 원)

중분류	소분류	매출액			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2009년	2010년	2011년			
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	358,862	463,221	552,216	7.7	19.2	24.0
	캐릭터상품 제조업	2,354,597	2,568,587	3,015,724	41.8	17.4	13.2
	소계	2,713,459	3,031,808	3,567,940	49.5	17.7	14.7
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	941,749	998,762	1,267,809	17.6	26.9	16.0
	캐릭터상품 소매업	1,703,064	1,866,327	2,373,834	32.9	27.2	18.1
	소계	2,644,813	2,865,089	3,641,643	50.5	27.1	17.3
합계		5,358,272	5,896,897	7,209,583	100.0	22.3	16.0

※ 출처 : 문화체육관광부, 『2012 콘텐츠산업통계』, 2013

<그림 1> 캐릭터산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)



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