

# 09

## 캐릭터산업

표 4.9.1 캐릭터산업 분류

중분류	소분류	정의
캐릭터 제작업	캐릭터개발 및 라이선스업	소설, 만화, 애니메이션, 게임에 등장하는 독특한 인물이나 동물의 모습을 디자인하여 라이선스를 받는 사업체
	캐릭터상품 제조업	캐릭터라이선스를 지불하고 캐릭터를 포함시켜 제조하는 사업체
캐릭터상품유통업	캐릭터상품 도매업	캐릭터라이선스가 지불된 캐릭터상품을 도매하는 사업체
	캐릭터상품 소매업	캐릭터라이선스가 지불된 캐릭터상품을 소매하는 사업체
캐릭터상품온라인 유통업	인터넷 및 모바일 캐릭터 서비스업	캐릭터라이선스가 지불된 캐릭터를 온라인으로 판매하거나, 서비스하는 사업체

캐릭터산업 분류는 기획, 제작, 유통 단계에 따라 중분류 3개와 소분류 4개로 체계를 마련하였다.

- 캐릭터 제작업 : 캐릭터개발 및 라이선스업, 캐릭터상품 제조업
- 캐릭터상품 유통업 : 캐릭터상품 도소매업
- 캐릭터상품 온라인 유통업 : 인터넷 및 모바일 캐릭터 서비스업

## 9.1 캐릭터산업 전체 요약

2009년 캐릭터산업의 사업체수는 1,542개이며, 종사자는 2만 3,406명으로 나타났다. 매출액은 5조 3,582억 원이며, 부가가치는 2조 2,027억 원, 부가가치율은 41.11%로 조사되었다. 수출액의 경우 2억 3,652만 달러, 수입액은 그보다 낮은 1억 9,636만 달러인 것으로 조사되었다.

캐릭터산업은 2005년 약 629개 사업체에서 2009년 약 1,542개 사업체로 연평균이 25.1%로 증가하였다. 그러나 2005년 기준조사에서는 캐릭터유통업이 조사에서 제외되었으나, 2006년 기준조사부터 포함되어 직접비교에는 무리가 있다. 매출액과 종사자수 연평균은 각각 26.8%와 27.6%로 증가한 것으로 분석되었다. 가장 큰 성장을 한 부분은 부가가치액 부분이며, 연평균이 약 44.8% 증가한 것으로 나타났다.

수출액은 2005년 이후 꾸준히 증가하고 있으며, 2009년에는 전년대비 약 3.6% 성장하였다. 이는 국내 캐릭터의 해외시장 진출이 꾸준히 증가하고 있음을 나타내고 있다. 더욱 중요한 것은 일부 특정지역에서만 수출액이 늘어나는 것이 아니라 전 세계적으로 꾸준히 증가한 다는 것이다. 또한 국내 창작 애니메이션이 방영되는 지역이 점점 늘어나고 있으며, 국내 온라인 게임의 수출 지역이 더 확대될 가능성이 높으므로 국내 캐릭터 수출 지역은 지금 보다 더 늘어날 가능성이 매우 높다. 이러한 상황이 일부 캐릭터에 국한되지 않도록 정책적 지원이 뒷받침되어야 하며, 특히 국내 캐릭터를 알릴 수 있는 기회를 많이 제공해 주어야 할 것으로 사료되어진다.

**표 4.9.2 캐릭터산업 총괄\***

(단위 : 개, 명, 백만원, %, 천달러)

구분	사업체수(개)	종사자(명)	매출액 (백만원)	부가가치 (백만원)	부가 가치율(%)	수출액 (천달러)	수입액 (천달러)
2005년	629	8,825	2,075,893	501,386	24.15	163,666	123,434
2006년	1,379	19,889	4,550,932	1,238,309	27.21	189,451	211,909
2007년	1,531	21,846	5,115,639	1,801,217	35.21	202,889	225,257
2008년	1,521	21,092	5,098,713	1,956,376	38.37	228,250	198,679
2009년	1,542	23,406	5,358,272	2,202,786	41.11	236,521	196,367
전년대비증감률(%)	1.4	11.0	5.1	12.6	7.1	3.6	▽1.2
연평균증감률(%)	25.1	27.6	26.8	44.8	14.2	9.6	12.3

\* 2005년 기준조사에서는 캐릭터유통업이 조사에서 제외되었으나, 2006년 기준조사부터 캐릭터유통업이 포함되었음

**표 4.9.3 캐릭터산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황**

(단위 : 개, 백만원, 명)

중분류	소분류	사업체수	매출액	종사자수	사업체당 평균매출액	1인당 평균매출액
캐릭터 제작업	캐릭터개발 및 라이선스업	295	358,862	2,938	1,216	122
	캐릭터상품 제조업	412	2,354,597	8,963	5,715	263
	소계	707	2,713,459	11,901	3,838	228
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품 도매업	216	941,749	2,049	4,360	460
	캐릭터상품 소매업	619	1,703,064	9,456	2,751	180
	소계	835	2,644,813	11,505	3,167	230
캐릭터산업 평균		1,542	5,358,272	23,406	3,475	229

캐릭터산업은 1인당 평균 매출액이 2억 2,900만원이며, 사업체당 평균 매출액은 34억 7,500만원으로 나타났다. ‘캐릭터 제작업’ 1인당 평균 매출액은 2억 2,800만원이며, 이 중 ‘캐릭터개발 및 라이선스업’은 1억 2,200만원이다. ‘캐릭터상품 제조업’은 2억 6,300만원으로 나타났다. ‘캐릭터상품 유통업’ 1인당 평균 매출액은 2억 3,000만원이며, 이 중 ‘캐릭터상품 도매업’은 4억 6,000만원, ‘캐릭터상품 소매업’은 1억 8,000만원으로 나타났다. 1인당 평균 매출액이 가장 높은 산업은 캐릭터상품 도매업이다.

캐릭터 제작업 사업체당 평균 매출액 38억 3,800만원이며, 이 중 ‘캐릭터개발 및 라이선스업’ 사업체당 평균 매출액은 12억 1,600만원, ‘캐릭터상품 제조업’ 사업체당 평균 매출액은 57억 1,500만원으로 캐릭터산업 중에서는 가장 높다. ‘캐릭터산업 유통업’ 사업체당 평균 매출액은 31억 6,700만원이며, ‘캐릭터상품 도매업’은 43억 6,000만원, ‘캐릭터상품 소매업’은 27억 5,100만원으로 나타났다.