

9.6 수출 및 수입 현황

캐릭터산업의 2009년 수출액은 2억 3,652만 달러로 전년대비 3.6%, 연평균 8.0% 증가하였다. 하지만 수입액의 경우는 1억 9,636만 달러로 나타나 전년대비 1.2%, 연평균 6.6% 감소한 것으로 조사되었다.

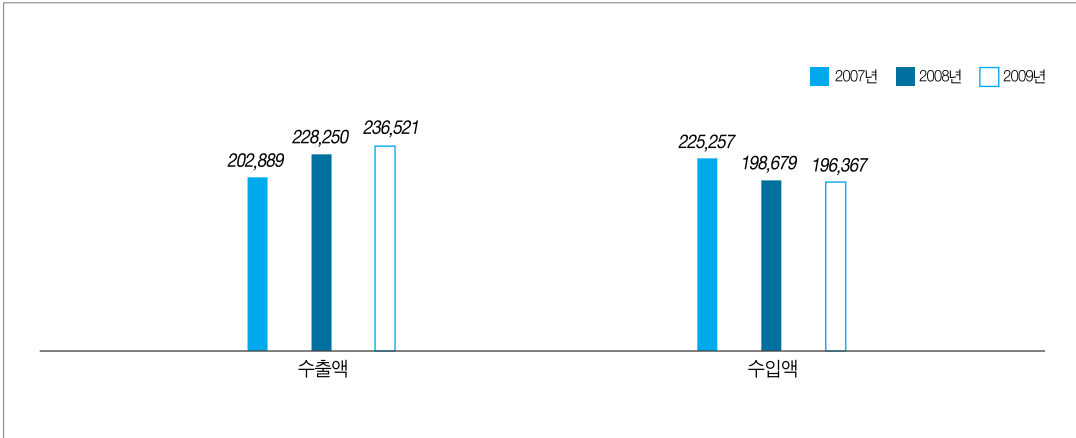
연도별로 보면 수출액은 2007년에 2억 288만 달러에서 2008년에 2억 2,825만 달러로 증가한 후 2009년에는 2억 3,652만 달러로 추정되어 2007년부터 꾸준한 수출액 증대가 이루어지고 있다. 수출액은 지속적인 증가가 이루어지고 있는 한편 수입액은 2007년에 2억 2,525만 달러였으며 2008년에는 1억 9,867만 달러, 2009년에는 1억 9,636만 달러로 감소세가 지속되고 있다.

캐릭터산업의 해외 수출은 호조를 보이며 지속적인 성장이 이루어지고 있다. 특히 '서울 캐릭터 라이선싱 페어' 와 같은 행사가 국내 캐릭터 수출에 일조하고 있다. 이러한 행사들은 국산 캐릭터 라이선싱 사업체의 해외 수출이 활성화될 뿐만 아니라 국산 캐릭터 인지도 또한 높일 수 있는 기회의 장이다. 향후에도 수출상담회 혹은 해외 바이어 대상 프로그램들을 개발하여 국내 우수 기업들의 캐릭터 뿐 아니라 중소기업체의 캐릭터도 해외 진출 기회에 참여할 수 있는 여건이 만들어져야 할 것이다.

구분	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
수출	202,889	228,250	236,521	3.6	8.0
수입	225,257	198,679	196,367	▽1.2	▽6.6

그림 4.9.15 캐릭터산업 수출 및 수입액 현황

(단위 : 천달러)



9.6.1. 지역별 수출입 경로

캐릭터산업의 수출액이 가장 많은 나라는 북미로 수출액은 7,451만 달러로 추정되어 전체 수출액의 31.5%를 차지하였다. 유럽 지역 수출액은 5,133만 달러로 전체 21.7%의 비중을 차지하였으며, 중국은 4,359만 달러로 18.4%의 비중을 보였다. 또한 기타 지역이 3,111만 달러로 13.2%를 차지하며, 동남아 지역은 2,133만 달러로 9.0%의 비중을 차지하고 있다. 일본은 1,463만 달러로 전체 수출액 내 차지하는 비중은 6.2%로 가장 낮은 비중을 보이고 있다.

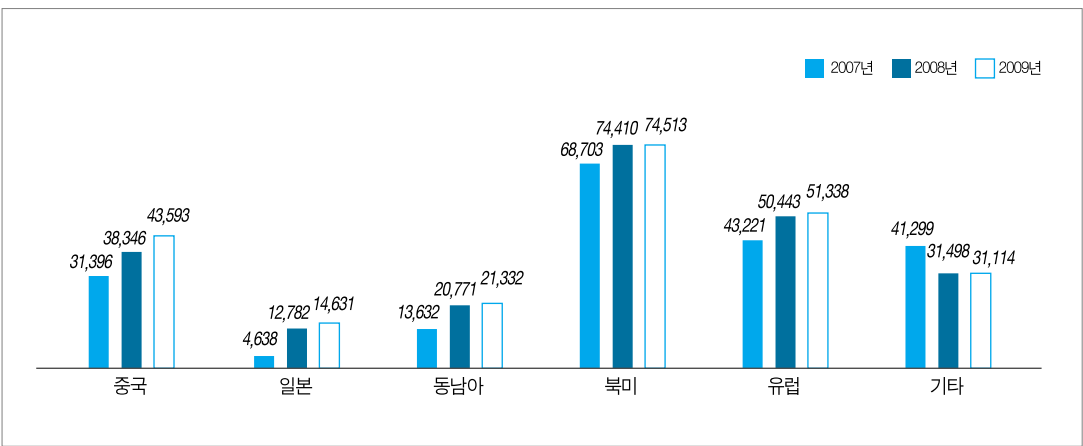
연도별로 보면 일본의 수출액이 2007년에 463만 달러, 2008년에 1,278만 달러, 2009년에 1,463만 달러로 나타나 전년 대비 14.5% 증가하였고, 연평균 또한 77.6%로 크게 증가하였다. 중국은 2007년에 3,139만 달러에서 2008년에 3,834만 달러로 증가하였으며, 2009년에도 4,359만 달러로 전년 대비 13.7%, 연평균 17.8% 증가하여 비교적 큰 폭의 증가율을 기록하였다. 동남아는 2007년에 1,363만 달러, 2008년에 2,077만 달러, 그리고 2009년에 2,133만 달러로 전년 대비 2.7% 증가하였으며, 연평균 또한 25.1% 증가하였다. 북미는 전년 대비 0.1%, 연평균 4.1% 증가하였으며, 연도별로 보면 2007년에 6,870만 달러였고 2008년에 7,441만 달러, 2009년에 7,451만 달러로 증가하였다. 유럽은 2007년에 4,322만 달러에서 2008년에 5,044만 달러로 증가하였으며, 2009년에도 5,133만 달러로 증가하여 지속적인 증가폭을 이루고 있다. 모든 지역에서의 수출액이 증가한 가운데 기타 지역 수출액은 전년 대비 1.2%, 연평균 13.2% 감소율을 기록하였다. 연도별로는 2007년에 4,129만 달러에서 2008년에 3,149만 달러로 비교적 큰 폭으로 감소하였으며 2009년에는 3,111만 달러로 2008년과 비슷한 규모를 수출한 것으로 나타났다.

캐릭터 수출 추정치에서 알 수 있듯이 북미와 유럽 수출액 비중이 크며, 이는 국내 캐릭터가 이질적인 문화에서도 공감을 얻을 수 있는 경쟁력이 있는 것으로 해석된다. 실제로 ‘뽀로로’ 등 국내 유명 캐릭터들의 수출국가가 매우 다양화 되고 있으며, 수출국에서도 긍정적인 반응을 이끌어내고 있어 향후 수출 증대는 호조를 보일 것으로 예상되며 중국과 일본, 동남아의 수출 증가율에 힘입어 수출 증가는 지속될 것으로 전망된다.

표 4.9.41 캐릭터산업 지역별 수출액 현황 (단위 : 천달러)

구분	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국	31,396	38,346	43,593	18.4	13.7	17.8
일본	4,638	12,782	14,631	6.2	14.5	77.6
동남아	13,632	20,771	21,332	9.0	2.7	25.1
북미	68,703	74,410	74,513	31.5	0.1	4.1
유럽	43,221	50,443	51,338	21.7	1.8	9.0
기타	41,299	31,498	31,114	13.2	▽1.2	▽13.2
전체	202,889	228,250	236,521	100.0	3.6	8.0

그림 4.9.16 캐릭터산업 지역별 수출액 현황 (단위 : 천달러)



캐릭터산업의 수입액이 가장 많은 나라는 중국으로 나타났으며 수입액은 8,136만 달러로 추정되어 전체 수입액의 41.4%를 차지하였다. 동남아 수입액은 4,133만 달러로 21.1%의 비중을 차지하였으며, 북미는 2,539만 달러로 12.9%의 비중을 보였다. 그 외 다른 지역을 보면 기타 지역이 2,519만 달러(12.8%)이며, 일본이 1,966만 달러(10.0%), 유럽 지역이 341만 달러(1.7%)로 나타났다.

한편 북미지역은 전년대비 10.6%, 연평균 18.6% 감소하여 감소율이 가장 큰 지역으로 분석되었으며, 이는 2007년에 3,829만 달러에서 2008년에 2,841만 달러로 감소하였고, 2009년에도 감소세는 이어져 2,539만 달러로 나타났다. 중국의 2007년 수입액은 8,536만 달러였으며 2008년은 7,569만 달러, 2009년은 8,136만 달러로 2007년보다 2008년에 감소하였으나 2009년에 다시 증가세로 돌아섰으며, 이는 전년대비 7.5% 증가하였고 연평균은 2.4% 감소한 수치이다.

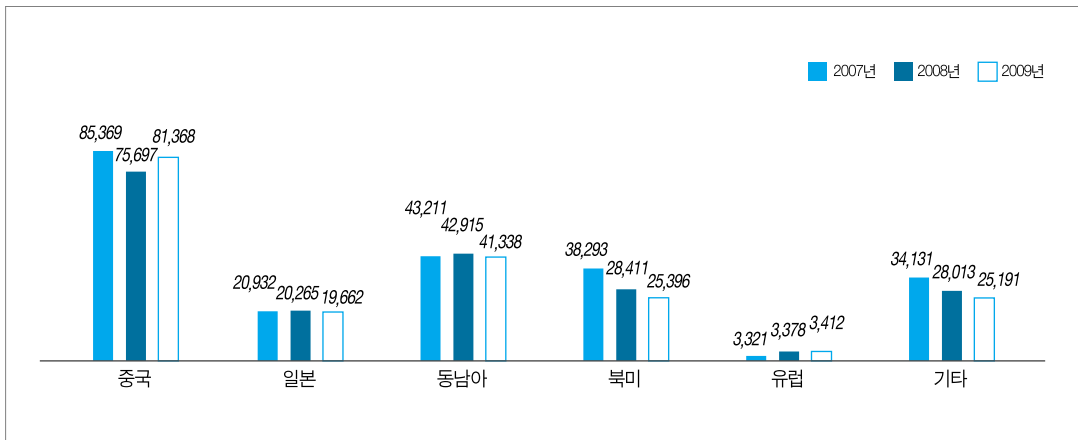
표 4.9.42 캐릭터산업 지역별 수입액 현황

(단위 : 천달러)

구분	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국	85,369	75,697	81,368	41.4	7.5	▽2.4
일본	20,932	20,265	19,662	10.0	▽3.0	▽3.1
동남아	43,211	42,915	41,338	21.1	▽3.7	▽2.2
북미	38,293	28,411	25,396	12.9	▽10.6	▽18.6
유럽	3,321	3,378	3,412	1.7	1.0	1.4
기타	34,131	28,013	25,191	12.8	▽10.1	▽14.1
전체	225,257	198,679	196,367	100.0	▽1.2	▽6.6

그림 4.9.17 캐릭터산업 지역별 수입액 현황

(단위 : 천달러)



9.6.2. 캐릭터산업 해외 진출형태

캐릭터산업의 해외 진출형태는 '완제품 수출'이 39.9%였으며, 'LICENSE'는 32.1%로 나타났다. 'OEM 수출'은 27.8%이며, '기술 서비스'는 0.2%로 조사되었다. '완제품 수출'은 2007년(39.2%)과 2008년(39.3%), 2009년(39.9%)의 수치가 큰 폭의 증감 없이 유지되고 있다. 'LICENSE'는 2007년(25.9%)과 2008년(28.1%)을 거쳐 2009년(32.1%)까지 꾸준히 증가하였다.

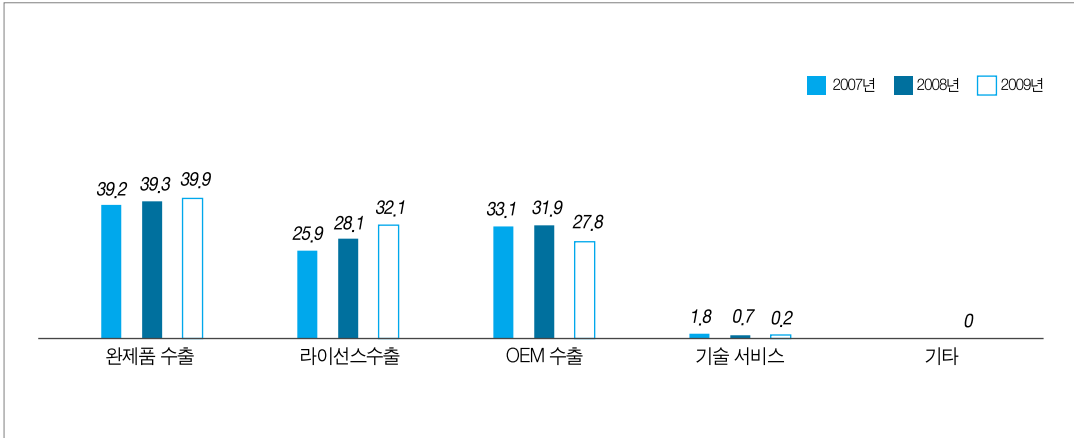
표 4.9.43 캐릭터산업 해외 진출형태

(단위 : % , %P)

해외진출형태	2007년	2008년	2009년	전년대비증감(%P)
완제품 수출	39.2	39.3	39.9	0.6
LICENSE	25.9	28.1	32.1	4.0
OEM 수출	33.1	31.9	27.8	▽4.1
기술 서비스	1.8	0.7	0.2	▽0.5
기타	-	-	-	-
합계	100.0	100.0	100.0	-

그림 4.9.18 캐릭터산업 해외 진출형태

(단위 : %)



9.6.3. 캐릭터산업 해외 수출방식

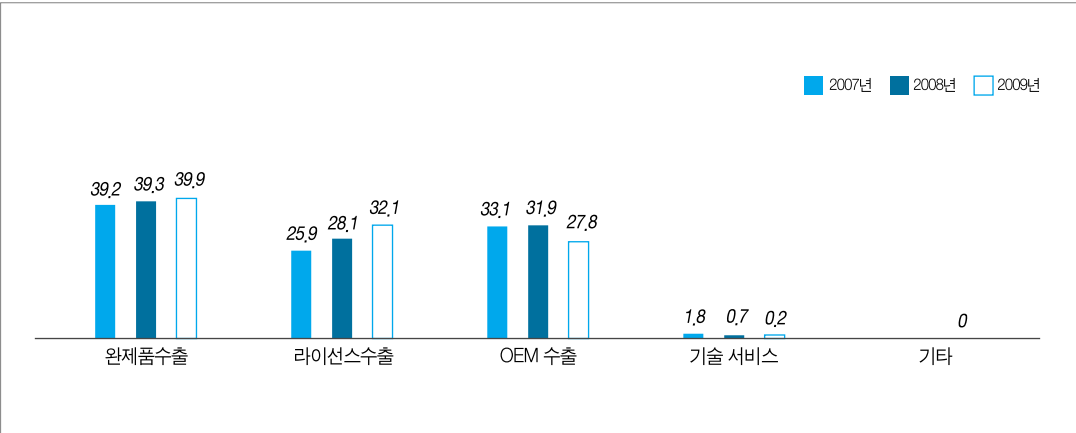
캐릭터산업의 해외 수출방식은 ‘해외 유통사를 접촉한다’는 응답이 33.2%로 가장 많았다. 이는 2007년도 비중 33.2%에서 점차 증가한 수치이다. ‘해외 전시회 및 행사참여’는 26.3%로 2007년(25.2%)과 2008년(25.9%)의 응답보다 높은 것으로 나타났다. ‘국내 에이전트 활용’은 19.8%이며, ‘해외 법인 활용’은 11.5%로 조사되었다. 또한 ‘해외 에이전트 활용’은 5.4%로 나타났고, ‘온라인 해외 판매’는 3.8%로 조사되었다.

표 4.9.44 캐릭터산업 해외 수출방식

(단위 : %, %P)

수출방법	진출 경로 구분	2007년	2008년	2009년	전년대비증감(%P)
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	25.2	25.9	26.3	0.4
	해외 유통사 접촉	31.5	32.1	33.2	1.1
	온라인 해외 판매	3.8	3.9	3.8	▽0.1
	해외 법인 활용	12.1	11.3	11.5	0.2
간접 수출	국내 에이전트 활용	19.1	19.3	19.8	0.5
	해외 에이전트 활용	8.1	7.3	5.4	▽1.9
	기타	0.2	0.2	-	-
	합계	100.0	100.0	100.0	-

그림 4.9.19 캐릭터산업 해외 수출방식 (단위: %)



IV. 콘텐츠산업통계조사 부문별 결과