

## 2011년 1분기 애니/캐릭터산업 상장사 매출액

<표> '10년 1분기~'11년 1분기 애니/캐릭터산업(상장사) 매출액 변동

(단위: 억원, %)

구분	2010년 매출액				2010년	2011년 매출액	
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)		1분기 (전기대비)	전년동기
코코	8.5	6.9	16.4	21.2	53.0	44.4	422.4%
엔터프라이즈	(30.8%)	(-18.5%)	(136.6%)	(29.1%)		(109.7%)	
손오공	164.3	163.3	138.1	261.4	727.1	160.8	-2.1%
	(-30.1%)	(-0.6%)	(-15.4%)	(89.3%)		(-38.5%)	
유진로봇	38.4	58.4	52.5	65.1	214.4	43.2	12.5%
	(6.7%)	(52.1%)	(-10.1%)	(24.0%)		(-33.6%)	
대원미디어	144.6	121.9	159.9	129.2	555.6	109.6	-24.2%
	(-12.8%)	(-15.7%)	(31.1%)	(-19.2%)		(-15.1%)	
오로라월드	126.9	182.5	222.2	204.4	736.0	178.7	40.8%
	(-12.8%)	(43.8%)	(21.8%)	(-8.0%)		(-12.6%)	
합계	482.7	533.1	589.1	681.2	2,286.1	536.7	11.2%
	(-18.1%)	(10.4%)	(10.5%)	(15.6%)		(-21.2%)	

● 애니메이션 및 캐릭터 '11년 1분기 전년동기대비 매출액은 11.2% 성장했으나, 전분기대비 -21.2% 하락

- '10년 1분기 전분기대비 하락한 이후 지속 상승세를 유지하다가 '11년 1분기에 이르러 하락세로 반전. 전체적인 매출규모는 '10년 1분기를 상회하고 '10년 2분기 수준

- 매출액 100억이 넘는 업체 중 손오공은 '11년 1분기 전년동기대비 -2.1% 감소했으며, 전분기대비 -38.5% 하락, 대원미디어는 전년동기대비 -24.2% 감소했으며 전분기대비 -15.1% 하락. 오로라월드는 전년동기대비 40.8% 성장했으나 전분기대비 -12.6% 하락

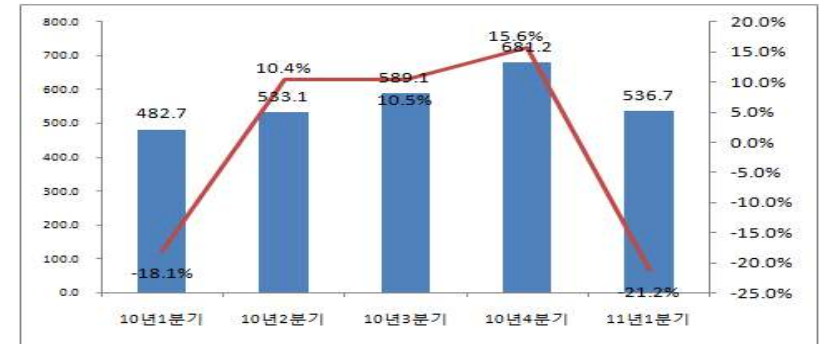
※ 손오공의 '11년 1분기 매출구조는 캐릭터완구 55.13%(64.6%), CD게임 41.36%(28.6%), 캐릭터수업 2.35(4.2%), 온라인매출 1.16%(2.6%)로 구성되어 있으며 캐릭터완구 등을 중심으로 해외 수출이 발생하고 있으나, 매출의 약 98% 이상이 국내에서 발생하는 내수업체

※ 대원미디어는 애니메이션 및 캐릭터산업의 국내 선두기업으로서 자체 보유 캐릭터 및 수입 캐릭터의 국내외 라이선싱과 머천다이징 사업을 국내 내수 위주로 추진하고 수출비중이 1% 대로 낮은 수준. 판매경로는 창작애니메이션 등 창작매출과 게임기 등 대리매출 비율이 60:40(45:55)<sup>2)</sup> 수준으로 '10년 4분기에 비해 제품매출의 비중이 증대

※ 오로라월드는 자체디자인연구소 구축 및 글로벌 네트워크를 바탕으로 캐릭터완구 국내 내수시장에서 1위를 차지하고 있으며 해외시장에서 미국시장 점유율은 3.5~4.0% 정도로 추정되고 브랜드인지도는 3위임. 매출구조는 제품 등 상품매출 96.7%(98.5%), 라이선스 수수료 2.1%(0.3%), 기타매출 1.2%(1.2%)로 구성되어 있으며 수출이 90% 이상을 차지하고 있으며 '10년 4분기에 비해 상품매출이 다소 하락

<그림> '10년 1분기~'11년 1분기 애니/캐릭터산업(상장사) 매출액 변동

(단위: 억원, %)



1) 괄호는 '10년 4분기 매출비중

2) 괄호는 '10년 4분기 매출비중