

09

캐릭터산업

〈표 4-9-1〉 캐릭터산업 분류

중분류	소분류	정의
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	소설, 만화, 애니메이션, 게임에 등장하는 독특한 인물이나 동물의 모습을 디자인하여 라이선스를 받는 업체
	캐릭터상품 제조업	캐릭터라이선스 비용을 지불하고 캐릭터를 포함시켜 제조하는 업체
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품 도매업	캐릭터라이선스 비용이 지불된 캐릭터를 도매하는 업체
	캐릭터상품 소매업	캐릭터라이선스 비용이 지불된 캐릭터를 소매하는 업체
캐릭터상품 온라인 유통업	인터넷 및 모바일 캐릭터 서비스업	캐릭터라이선스 비용이 지불된 캐릭터를 온라인으로 판매하거나, 서비스하는 업체

※ 캐릭터산업의 분류는 기획, 제작, 유통 단계에 따라 중분류 3개와 소분류 5개로 체계를 마련했다.

- 캐릭터제작업 : 캐릭터 개발 및 라이선스업, 캐릭터상품 제조업
- 캐릭터상품 유통업 : 캐릭터상품 도소매업
- 캐릭터상품 온라인 유통업 : 인터넷 및 모바일 캐릭터 서비스업

9.1 캐릭터산업 전체 요약

2010년 캐릭터산업의 사업체 수는 1,593개이며, 종사자 수는 2만 5,102명으로 나타났다. 매출액은 5조 8,968억 원이며, 부가가치액은 2조 4,755억 원, 부가가치율은 41.98%로 조사되었다. 수출액은 2억 7,632만 달러이며, 수입액은 그보다 낮은 1억 9,045만 달러인 것으로 조사되었다.

캐릭터산업은 2005년 629개 사업체에서 2010년 1,593개 사업체로 연평균 20.4% 증가했다. 그러나 2005년 기준 조사에서는 캐릭터유통업이 제외되었었고, 2006년 기준조사부터 포함되었으므로 직접 비교하기에는 무리가 있다. 매출액과 종사자 수의 연평균은 각각 23.2%와 23.3% 증가한 것으로 분석되었다. 가장 큰 성장을 한 부분은 부가가치액 부분이며, 연평균 37.6% 증가한 것으로 나타났다. 수출액은 2005년 이후 꾸준히 증가하고 있으며, 2010년에는 전년대비 16.8% 성장했다. 과거에는 국내 캐릭터 중 일부 캐릭터만이 선전했으나, 서울캐릭터·라이선싱 페어 등 국제경쟁력을 갖춘 국내의 창작 캐릭터들을 알릴 수 있는 기회가 많아진 후 국내의 다양한 캐릭터들이 해외에서 호평을 받을 수 있게 되었다. 또한 캐릭터산업의 중요성이 인식되면서, 다양한 분야(게임, 음악, 출판 등)의 사업체들이 캐릭터산업

에 진출하고 있어 그 규모는 점점 더 커질 것으로 전망된다. 뿐만 아니라 국내 창작 애니메이션이 방영되는 지역이 점점 늘어나고 있으며, 국내 온라인 게임의 수출 지역이 확대될 가능성이 높아 국내 캐릭터의 수출 지역은 지금 보다 더 늘어날 전망이다.

캐릭터는 꾸준한 관리가 필요한 콘텐츠이며, 다양한 부가상품들로 진출할 수 있는 콘텐츠이므로 국제 경쟁력을 갖춘 캐릭터가 개발 및 성장할 수 있도록 마케팅, 홍보 및 유통 등의 통합관리 시스템이 필요하다. 우선 그것을 만들어낸 사업체의 관리가 필요하며, 국가적인 차원에서 저작권보호 및 진흥방안 또한 필요하다. 이를 시행하기 위해서는 국내 캐릭터의 데이터베이스화와 상표등록 대행, 국내 캐릭터 라이선스 업체와 우수한 캐릭터상품 제조업체의 협약 등 국내 창작 캐릭터의 보호 및 발전이 이루어질 수 있는 기반이 마련되어야 한다. 국내 캐릭터산업의 규모는 성장하고 있으나, 국내 캐릭터상품들의 유통시장은 매우 열악한 실정이다. 국내 캐릭터상품들의 대부분이 대형 유통업체를 통한 진출 이외에는 뚜렷한 방법이 없는 실정으므로 이에 대한 대비책 마련도 서둘러야 한다. 이외에도 캐릭터는 다양한 상품들과 결합되는 콘텐츠이므로 공정한 계약과 거래가 이루어질 수 있는 제도 개선도 뒷받침되어야 한다.

〈표 4-9-2〉 캐릭터산업 총괄¹³⁹⁾

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가 가치율(%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
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
2010년	1,593	25,102	5,896,897	2,475,517	41.98	276,328	190,456
전년대비증감률(%)	3.3	7.2	10.1	12.4	-	16.8	▽3.0
연평균증감률(%)	20.4	23.3	23.2	37.6	-	11.0	9.1

캐릭터산업은 1인당 평균 매출액이 2억 3,500만 원이며, 업체당 평균 매출액은 37억 200만 원으로 나타났다. 캐릭터 제작업 1인당 평균 매출액은 2억 3,300만 원이며, 이 중 캐릭터 개발 및 라이선스업은 1억 4,200만 원이다. 캐릭터상품 제조업의 1인당 평균 매출액은 2억 6,400만 원으로 나타났다. 캐릭터상품 유통업 1인당 평균 매출액은 2억 3,600만 원이며, 이 중 캐릭터상품 도매업은 4억 3,000만 원, 캐릭터상품 소매업은 1억 9,100만 원으로 나타났다. 1인당 평균 매출액이 가장 높은 산업은 캐릭터상품 도매업으로 나타났다.

캐릭터 제작업 업체당 평균 매출액은 42억 2,800만 원이며, 이 중 캐릭터 개발 및 라이선스업 업체당 평균 매출액은 15억 3,400만 원, 캐릭터상품 제조업 업체당 평균 매출액은 61억 8,900만 원으로 캐릭터 산업 중에서 캐릭터상품 제조업의 업체당 평균 매출액이 가장 높은 것으로 나타났다. 캐릭터산업 유통업 업체당 평균 매출액은 32억 7,100만 원이며, 캐릭터상품 도매업은 44억 5,900만 원, 캐릭터상품 소매업은 28억 6,200만 원으로 나타났다.

139) 2006년부터 캐릭터유통업 포함.

〈표 4-9-3〉 캐릭터산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황(2010년)

중분류	소분류	사업체 수 (개)	매출액 (백만 원)	종사자 수 (명)	1인당 평균 매출액 (백만 원)	업체당 평균 매출액 (백만 원)
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	302	463,221	3,267	142	1,534
	캐릭터상품 제조업	415	2,568,587	9,719	264	6,189
	소계	717	3,031,808	12,986	233	4,228
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품 도매업	224	998,762	2,321	430	4,459
	캐릭터상품 소매업	652	1,866,327	9,795	191	2,862
	소계	876	2,865,089	12,116	236	3,271
캐릭터산업 전체		1,593	5,896,897	25,102	235	3,702

9.2 캐릭터산업 매출액 현황

2010년 캐릭터산업 전체 매출액은 5조 8,968억 원으로 전년대비 10.1% 증가했으며 연평균 7.5% 증가했다. 연도별로 매출액을 보면 2008년에 5조 987억 원에서 2009년 5조 3,582억 원으로 증가했으며, 2010년에도 5조 8,968억 원으로 꾸준히 증가하고 있는 것으로 나타났다. 특히, 캐릭터 개발 및 라이선스업은 전년대비 29.1%, 연평균 16.0% 증가해 다른 업종에 비해 크게 증가한 것으로 나타났다. 이는 국내의 창작 캐릭터들의 가치 및 인지도가 국내외에서 상승한 결과이다. 업종별로 매출액을 보면 캐릭터 제작업이 3조 318억 원으로 전체 매출액의 51.4%를 차지하였으며, 캐릭터상품 유통업은 2조 8,650억 원으로 전체 매출액의 48.6%를 차지하였다. 캐릭터상품 유통업 중 캐릭터 상품을 판매하는 인터넷 쇼핑몰은 제외된 결과이므로 인터넷 쇼핑몰에서 판매되는 캐릭터 상품까지 포함할 경우 이보다 훨씬 더 클 것이다.

소분류별 매출액을 보면 캐릭터상품 제조업이 2조 5,685억 원으로 전체 매출액의 43.6%를 차지하여 가장 큰 비중을 나타내고 있다. 다음은 캐릭터상품 소매업으로 매출 규모는 1조 8,663억 원이며, 전체 매출액 내 31.6%를 차지하였다. 캐릭터상품 도매업의 매출액은 9,987억 원이며, 16.9%의 비중을 차지하였다. 캐릭터 개발 및 라이선스업 매출액은 4,632억 원으로 7.9%의 가장 낮은 비중을 보였다.

연도별로 보면 캐릭터 제작업은 2008년에 2조 6,119억 원에서 2009년에 2조 7,134억 원, 2010년 3조 318억 원으로 꾸준히 증가하여 왔는데, 이는 전년대비 11.7%, 연평균 7.7% 증가한 수치이다. 캐릭터 상품 유통업은 2008년에 2조 4,867억 원에서 2009년에는 2조 6,448억 원으로 증가했으며, 2010년에는 2조 8,650억 원으로 전년대비 8.3%, 연평균 7.3% 증가했다.

캐릭터산업의 매출 규모는 점차 확대되고 있는데, 이는 캐릭터산업의 성격이 타 업종과의 결합이 매우 용이하기 때문이다. 과거에는 애니메이션 및 게임과 결합된 경우가 많았으나, 2010년에는 인터넷 기술의 발달 및 스마트 미디어 확산에 따라 콘텐츠 활용성이 매우 좋아져 결합이 더욱 활발하게 전개되기 시작했다. 캐릭터산업은 스마트 기기 보급 확대에 따라 다양한 수익모델이 개발되고 있으며, 향후에는 이러한 효과가 더욱 커질 것이다. 특히, 교육 분야에서는 이러한 시대의 흐름에 발맞추어 교육용

앱시장에 캐릭터를 등장시키는 등 다양한 멀티미디어 효과를 추가하여 유아 및 어린이에게 재미와 흥미를 주고 있다. 이러한 서비스는 유아들의 이해도를 높이는데 좋은 효과가 있다.

국내 캐릭터가 세계적인 캐릭터로 성장하고, 오랜 시간 동안 사랑 받을 수 있는 장수 캐릭터가 되기 위해서는 지속적인 제도적 지원이 필요할 것이다.

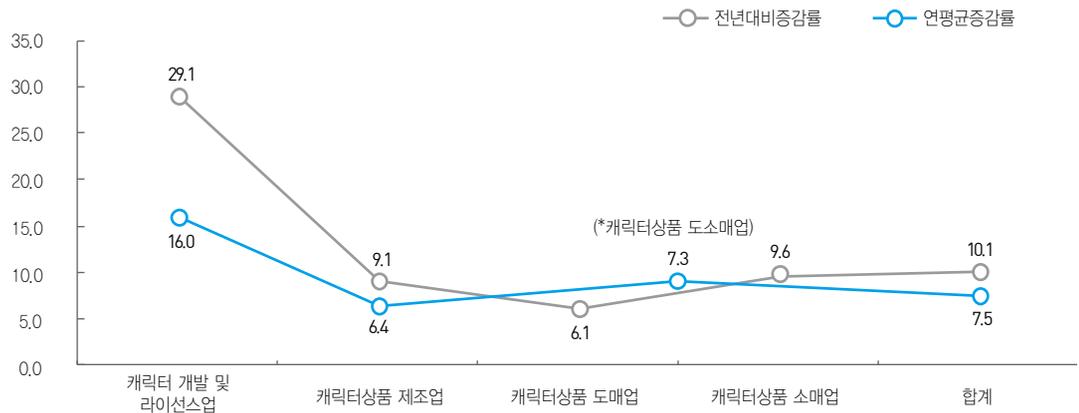
〈표 4-9-4〉 캐릭터산업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

중분류	소분류	매출액			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2008년	2009년	2010년			
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	344,485	358,862	463,221	7.9	29.1	16.0
	캐릭터상품 제조업	2,267,506	2,354,597	2,568,587	43.6	9.1	6.4
	소계	2,611,991	2,713,459	3,031,808	51.4	11.7	7.7
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품 도매업	2,486,722	941,749	998,762	16.9	6.1	7.3
	캐릭터상품 소매업		1,703,064	1,865,327	31.6	9.6	
	소계	2,486,722	2,644,813	2,865,089	48.6	8.3	7.3
캐릭터산업 합계 ¹⁴⁰⁾		5,098,713	5,358,272	5,896,897	100.0	10.1	7.5

〈그림 4-9-1〉 캐릭터산업 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

* 캐릭터상품 도매업과 캐릭터상품 소매업은 2009년도부터 분리되었기 때문에 연평균증감률은 '캐릭터상품 도소매업'으로 표시

국내 창작 캐릭터와 해외 캐릭터 매출액을 비교해 보면, 국내 창작 캐릭터는 2조 7,553억 원으로 전년대비 16.4%, 연평균 12.1% 증가한 것으로 나타났고, 해외 캐릭터 매출액은 3조 1,415억 원으로 전년대비 5.0%, 연평균 4.0% 증가한 것으로 나타났다. 2010년 국내 창작 캐릭터와 해외 캐릭터 매출액의 차이는 3,862억 원으로 2008년 7,141억 원에 비하여 매출액 차이가 많이 감소한 것으로 분석되었다. 이는 국내 창작 캐릭터의 인지도 상승과 상품의 다양화 등에 힘입은 결과이다. 그러나 캐릭터상품 제조업을 보면 아직도 국내 창작 캐릭터(1조 1,632억 원) 보다 해외 캐릭터(1조 4,053억 원)를 더 많이 생산하고 있는 상황이다.

140) 캐릭터상품 유통업 매출액 중 인터넷 쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타 등), 불법복제 관련 매출액 제외

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 **캐릭터산업**
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠출력산업

〈표 4-9-5〉 캐릭터산업 국내캐릭터 및 해외캐릭터 매출액 비교

(단위: 백만 원)

구분		캐릭터 개발 및 라이선스업	캐릭터상품 제조업	캐릭터상품 도소매업	합계	비중(%)
2008년	국내캐릭터	134,359	936,481	1,121,425	2,192,265	43.0
	해외캐릭터	210,126	1,331,025	1,365,297	2,906,448	57.0
	합계	344,485	2,267,506	2,486,722	5,098,713	100.0
2009년	국내캐릭터	144,622	1,000,716	1,221,908	2,367,246	44.2
	해외캐릭터	214,240	1,353,881	1,422,905	2,991,026	55.8
	합계	358,862	2,354,597	2,644,813	5,358,272	100.0
2010년	국내캐릭터	206,329	1,163,275	1,385,698	2,755,302	46.7
	해외캐릭터	256,892	1,405,312	1,479,391	3,141,595	53.3
	합계	463,221	2,568,587	2,865,089	5,896,897	100.0
전년대비 증감률(%)	국내캐릭터	42.7	16.2	13.4	16.4	-
	해외캐릭터	19.9	3.8	4.0	5.0	
	합계	29.1	9.1	8.3	10.1	
연평균 증감률(%)	국내캐릭터	23.9	11.5	11.2	12.1	
	해외캐릭터	10.6	2.8	4.1	4.0	
	합계	16.0	6.4	7.3	7.5	

9.2.1 캐릭터산업 사업형태별 매출액 현황¹⁴¹⁾

2010년 캐릭터산업 사업형태별 매출액 구성을 살펴보면 유통/배급 매출액이 3조 120억 원으로 캐릭터산업 내 매출액의 51.1%를 차지하여 가장 큰 비중을 보이고 있으며 창작 및 제작은 2조 5,144억 원으로 42.6%의 높은 비중을 차지하고 있다. 단순 복제는 1,732억 원으로 2.9%의 비중을 차지하고 있고 제작지원 매출액은 1,312억 원으로 2.2%의 비중을 차지하며, 기타는 658억 원으로 가장 낮은 1.1%의 비중을 차지했다.

141) 창작 및 제작: 콘텐츠를 기획 및 제작하는 사업형태(판매수입, 온라인서비스 매출, 하청제작을 통한 매출, 로열티수입 등 포함)

제작지원: 콘텐츠 제작에 관련된 편집/현상/더빙/녹음/촬영/장비 임대 등 일부 공정에만 참여하여 발생한 매출

단순복제: 캐릭터상품을 단순히 복제하여 생긴 매출

유통/배급: 제작과정에 참여하지 않은 콘텐츠를 단순히 유통/배급만 하여 발생한 매출(스스로 창작하여 직접 배급하는 경우는 제외)

〈표 4-9-6〉 캐릭터산업 사업형태별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

업종	사업형태	창작 및 제작	제작지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
캐릭터	캐릭터 개발 및 라이선스업	416,498	1,899	-	32,557	12,267	463,221
	캐릭터상품 제조업	2,054,997	129,367	173,275	189,693	21,255	2,568,587
	캐릭터상품 도매업	17,668	-	-	974,436	6,658	998,762
	캐릭터상품 소매업	25,328	-	-	1,815,345	25,654	1,866,327
	합계	2,514,491	131,266	173,275	3,012,031	65,834	5,896,897
	비중(%)	42.6	2.2	2.9	51.1	1.1	100.0

연도별로 보면 창작 및 제작업은 2008년에 2조 1,892억 원, 2009년에 2조 2,719억 원, 2010년에 2조 5,144억 원으로 지속적인 성장을 했으며 전년대비 10.7% 증가했고, 연평균 7.2% 증가했다. 제작지원 또한 2008년에 1,199억 원에서 2010년 1,312억 원으로 연평균 4.6% 증가했다. 단순복제는 연평균증감률 16.5%로 가장 큰 폭의 증가율을 보였으며 2008년 1,277억 원에서 2010년에는 1,732억 원으로 성장한 것으로 분석되었다. 유통/배급은 2008년이 2조 6,039억 원, 2009년이 2조 7,624억 원으로 비슷한 규모를 유지했으나, 2010년에는 그보다 증가한 3조 120억 원으로 나타나 전년대비 9.0%, 연평균 7.6%의 증가율을 기록했다. 기타 매출액을 보면 2009년에 603억 원에서 2010년 658억 원으로 전년대비 9.1% 증가한 것으로 나타났으며 연평균 또한 6.8% 증가한 것으로 나타났다.

캐릭터는 개발이 이루어지고 나면, 상품과 접목시켜 유통을 통한 매출이 발생하는 산업이다. 캐릭터와 접목할 수 있는 상품은 매우 많으며, 업종 또한 매우 다양하다. 창작 및 제작 매출액이 매년 큰 폭으로 증가하는 것은 캐릭터산업이 창작 산업임을 다시 한 번 입증한 것이다. 따라서 캐릭터 상품이 많아지면 많아질수록 캐릭터 상품의 품질에 대한 관리도 보다 철저하게 이루어져야 할 것이다.

그리고 국내 캐릭터는 대형 할인마트나 온라인 이외에는 자체 유통/배급이 거의 없는 실정이므로 이에 대한 개선도 시급하다. 다양한 유통 판로를 위해 국내 캐릭터 전문 유통 매장 등 캐릭터의 장점과 특수성을 반영한 매장이 필요할 것이다.

〈표 4-9-7〉 캐릭터산업 사업형태별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

연도	사업형태	창작 및 제작	제작지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
2008년		2,189,255	119,940	127,778	2,603,971	57,769	5,098,713
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
	전년대비증감률(%)	10.7	3.6	26.7	9.0	9.1	10.1
	연평균증감률(%)	7.2	4.6	16.5	7.6	6.8	7.5

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

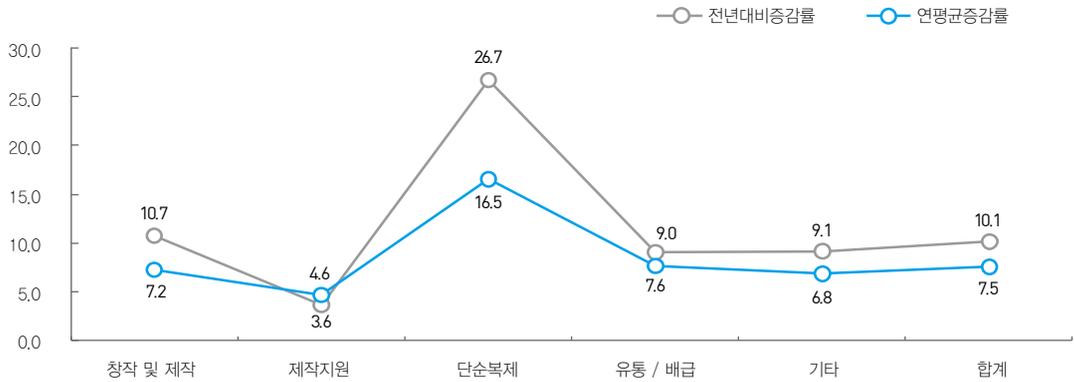
09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

〈그림 4-9-2〉 캐릭터산업 사업형태별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

9.2.2 캐릭터산업 매출액 규모별 매출액 현황

캐릭터산업 매출액을 사업체들의 매출액 규모별로 살펴보면, 매출액 100억 원 이상 사업체 매출액이 2조 9,786억 원으로 전체 매출액의 50.5%를 차지하여 가장 높은 비중을 보였다. 그 다음은 10억 원 이상 100억 원 미만 사업체가 높았으며, 매출액은 2조 4,885억 원, 전체 매출액 내 비중은 42.2%로 조사되었다. 1억 원 이상 10억 원 미만 사업체 매출액은 4,138억 원으로 7.0%의 비중을 차지했으며, 1억 원 미만 사업체 매출액은 157억 원으로 매출액 비중은 0.3%의 가장 낮은 비중을 차지했다. 연도별로 보면 10억 원 이상 100억 원 미만 사업체 매출액이 전년대비 13.2%, 연평균 8.5% 증가하여 다른 규모의 사업체에 비하여 비교적 큰 폭으로 증가했다. 매출액 10억 원 이상 100억 원 미만 사업체의 매출액은 2008년에 2조 1,120억 원이었으며, 2009년에 2조 1,978억 원, 2010년에는 2조 4,885억 원으로 꾸준한 증가세가 지속되고 있다. 1억 원 이상 10억 원 미만 사업체 매출액은 2008년에 3,100억 원에서 2009년에는 3,693억 원, 2010년에는 4,138억 원으로 전년대비 12.1% 증가, 연평균 15.5% 증가했다. 100억 원 이상 사업체 매출액은 2008년에 2조 6,626억 원이었으나, 2010년에는 2조 9,786억 원으로 연평균 5.8% 증가한 것으로 나타났다.

캐릭터산업은 비교적 대형 사업체가 주도하고 있으며, 특히 유통 부분에서 그렇다. 이는 캐릭터상품의 특성상 소형매장에서 보다는 다양한 상품이 진열될 수 있는 대형매장에서의 매출이 높기 때문이다. 대형매장 위주의 유통 구조에서는 대형매장에 진출하기 위하여 국내 제조업체간 출혈경쟁이 심화되면서 수익성이 악화될 수 있다는 부분이 간과해서는 안 된다. 이는 영세한 사업체들이 진입하기가 수월하지 않음을 의미한다. 따라서 영세한 사업체들도 원활하게 유통할 수 있는 캐릭터 전문 유통 매장이 만들어져야 할 것이다.

〈표 4-9-8〉 캐릭터산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

업종 \ 매출액 규모	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상	합계
캐릭터 개발 및 라이선스업	4,837	63,258	215,934	179,192	463,221
캐릭터상품 제조업	2,945	118,692	1,025,875	1,421,075	2,568,587
캐릭터상품도매업	1,299	69,587	453,257	474,619	998,762
캐릭터상품소매업	6,689	162,356	793,528	903,754	1,866,327
합계	15,770	413,893	2,488,594	2,978,640	5,896,897
비중(%)	0.3	7.0	42.2	50.5	100.0

매출액 규모별 매출액을 연도별로 살펴보면, 전년대비증감률은 10억 원 이상 100억 원 미만이 13.2%로 가장 높은 증가율을 보였으며 연평균증감률은 1억 원 이상 10억 원 미만이 15.5%로 가장 높은 증가율을 보였다.

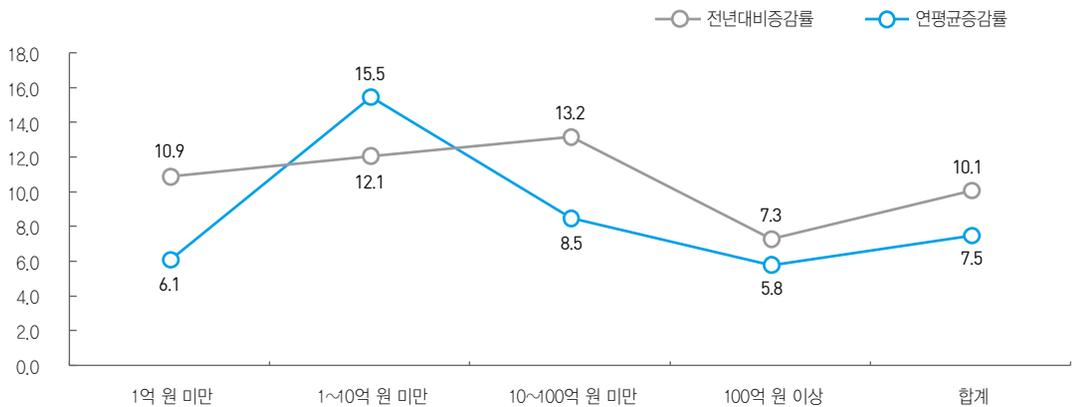
〈표 4-9-9〉 캐릭터산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

연도 \ 매출액 규모	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상	합계
2008년	14,002	310,004	2,112,078	2,662,629	5,098,713
2009년	14,217	369,378	2,197,838	2,776,839	5,358,272
2010년	15,770	413,893	2,488,594	2,978,640	5,896,897
전년대비증감률(%)	10.9	12.1	13.2	7.3	10.1
연평균증감률(%)	6.1	15.5	8.5	5.8	7.5

〈그림 4-9-3〉 캐릭터산업 매출액 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

9.2.3 캐릭터산업 종사자 규모별 매출액 현황

2010년 캐릭터산업 종사자 규모별 매출액을 보면 10인 이상 49인 이하 규모의 매출액이 2조 2,157억 원으로 전체 매출액의 37.6%를 차지했다. 50인 이상 99인 이하는 1조 8,602억 원으로 31.5%의 비중을 차지했고, 100인 이상은 1조 2,304억 원으로 20.9%의 비중을 차지하고 있다. 1인 이상 4인 이하는 3,297억 원으로 5.6%의 비중을 차지하고 있으며, 5인 이상 9인 이하는 2,607억 원으로 4.4%의 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다.

〈표 4-9-10〉 캐릭터산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

업종	종사자 규모	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
캐릭터 개발 및 라이선스업		26,532	62,745	255,887	118,057	-	463,221
캐릭터상품 제조업		52,399	45,698	653,299	1,219,887	597,304	2,568,587
캐릭터상품 도매업		41,257	66,598	373,257	292,668	224,982	998,762
캐릭터상품 소매업		209,553	85,662	933,275	229,668	408,169	1,866,327
합계		329,741	260,703	2,215,718	1,860,280	1,230,455	5,896,897
비중(%)		5.6	4.4	37.6	31.5	20.9	100.0

연도별로 보면 50인 이상 99인 이하 규모의 매출액이 전년대비 9.6%, 연평균 11.0% 증가하여 연평균 증감률이 가장 높은 것으로 나타났으며, 2008년 1조 5,094억 원에서 2009년 1조 6,969억 원, 2010년에는 1조 8,602억 원으로 증가한 것으로 나타났다. 1인 이상 4인 이하 규모 매출액은 2008년 2,717억 원에서 2009년 2,920억 원, 2010년에는 3,297억 원으로 증가했다. 이는 전년대비 12.9% 증가했으며, 연평균 10.2% 증가한 수치다. 1인 이상 4인 이하 매출액은 다른 규모에 비해서 전년대비증감률이 가장 높은 것으로 나타났다. 5인 이상 9인 이하 규모 매출액은 2008년 2,285억 원에서 2009년 2,364억 원, 2010년에는 2,607억 원으로 나타났다. 증감률을 보면 전년대비 10.2% 증가했으며, 연평균 6.8% 증가했다. 10인 이상 49인 이하는 2008년 1조 9,821억 원, 2009년 1조 9,911억 원, 2010년에는 2조 2,157억 원으로 전년대비 11.3%, 연평균 5.7% 증가한 것으로 나타났다. 100인 이상 규모 매출액은 2008년과 2009년 각각 1조 1,068억 원, 1조 1,416억 원으로 나타났으며, 2010년에는 1조 2,304억 원으로 전년대비 7.8%, 연평균 5.4% 증가했다.

매출액 규모별 매출액과 비슷하게 종사자 규모별 매출액 역시 비교적 대형 업체들과 소형 업체들 모두 성장하고 있으나, 캐릭터산업은 10인 이하 소형 사업체 보다는 10인 이상 사업체가 주도하고 있는 것을 볼 수 있다. 캐릭터산업에서 창작을 담당하는 캐릭터 개발 및 라이선스업도 10인 이상 사업체가 주도하고 있으며, 이는 캐릭터 창작 및 개발하는 것이 조직화되고 있음을 의미하는 것이다. 따라서 10인 이상 사업체가 더 큰 규모로 성장할 수 있도록 유통체계를 개선하고, 10인 미만 소형 사업체가 더 성장할 수 있는 다양한 전시회, 박람회 등의 기회가 제공될 수 있는 정책이 필요할 것이다.

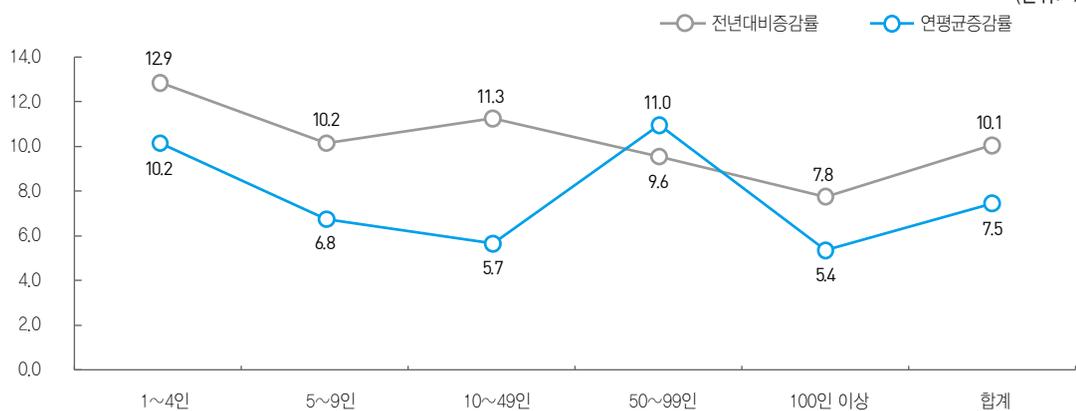
〈표 4-9-11〉 캐릭터산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

연도	종사자 규모	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2008년		271,758	228,540	1,982,125	1,509,415	1,106,875	5,098,713
2009년		292,064	236,468	1,991,184	1,696,905	1,141,651	5,358,272
2010년		329,741	260,703	2,215,718	1,860,280	1,230,455	5,896,897
전년대비증감률(%)		12.9	10.2	11.3	9.6	7.8	10.1
연평균증감률(%)		10.2	6.8	5.7	11.0	5.4	7.5

〈그림 4-9-4〉 캐릭터산업 종사자 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



* 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

9.2.4 캐릭터산업 지역별 매출액 현황

캐릭터산업 매출액은 지역별로 살펴보면 2010년 캐릭터산업 매출액의 51.2%인 3조 194억 원이 서울에 집중되어 있다. 그 다음은 경기도가 1조 2,888억 원(21.9%), 부산이 2,414억 원(4.1%)이며, 제주도가 1,846억 원(3.1%) 그리고 대구가 1,808억 원(3.1%)으로 조사되었다. 그 외 지역은 전체 매출액 비중의 3.0%를 넘지 못하는 것으로 나타나 아직까지는 서울과 경기도에서 발생하는 매출액이 매우 크며, 지역 편중 현상은 지속되고 있다. 9개 도와 6개 시의 매출액이 점점 증가하고 있으나, 아직까지는 서울과 경기도의 성장 속도보다 느린 것이 사실이다. 따라서 지역에서는 캐릭터산업의 독자적인 성장보다는 타 산업과 연계된 성장이 이루어질 수 있도록 연계된 정책이 마련되어야 할 것이다.

지방이 가지고 있는 환경적 어려움이 있으나, 이를 극복하기 위해서는 지역축제와 연계한 캐릭터 전시회, 공원 내의 캐릭터 테마파크등 다각도로 고려해 볼 필요가 있다.

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 **캐릭터산업**
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

〈표 4-9-12〉 캐릭터산업 지역별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

지역	업종	캐릭터 제작업	캐릭터상품 유통업	합계	비중(%)
6개 시	서울	1,679,924	1,339,525	3,019,449	51.2
	부산	118,963	122,535	241,498	4.1
	대구	109,226	71,653	180,879	3.1
	인천	86,669	69,368	156,037	2.6
	광주	49,332	56,134	105,466	1.8
	대전	15,533	97,662	113,195	1.9
	울산	11,699	39,221	50,920	0.9
	소계	391,422	456,573	847,995	14.4
9개 도	경기도	623,278	665,596	1,288,874	21.9
	강원도	16,331	36,551	52,882	0.9
	충청북도	62,537	41,553	104,090	1.8
	충청남도	23,425	38,321	61,746	1.0
	전라북도	16,983	56,632	73,615	1.2
	전라남도	11,332	33,968	45,300	0.8
	경상북도	23,327	65,217	88,544	1.5
	경상남도	20,551	109,221	129,772	2.2
	제주도	162,698	21,932	184,630	3.1
	소계	960,462	1,068,991	2,029,453	34.4
합계	3,031,808	2,865,089	5,896,897	100.0	

연도별로 보면 서울은 2008년에 2조 6,264억 원에서 2009년에 2조 7,285억 원, 2010년에 3조 194억 원으로 증가하여 전년대비 10.7%, 연평균 7.2% 증가한 것으로 나타났다. 6개 광역시의 매출액은 2008년에 7,817억 원에서 2009년에 8,077억 원, 2010년 8,479억 원으로 전년대비 5.0% 증가했고 연평균 또한 4.1% 증가했다. 9개 도의 매출액은 2008년에 1조 6,904억 원, 2009년에 1조 8,218억 원, 2010년에 2조 294억 원으로 증가하여 매출액의 지속적인 증가가 이루어지고 있다. 이는 전년대비 11.4%, 연평균 9.6% 증가한 것으로 서울과 6개 시 보다 큰 폭의 성장이 이루어지고 있다. 이는 9개 도에서 시도별로 각 지역을 대표할 수 있는 캐릭터를 개발하여 홍보의 방법 중 하나로 활용하고 있기 때문인 것으로 분석된다. 따라서 지역별로 개발된 캐릭터들이 다양한 상품과 접목할 수 있는 방안을 강구할 필요가 있다.

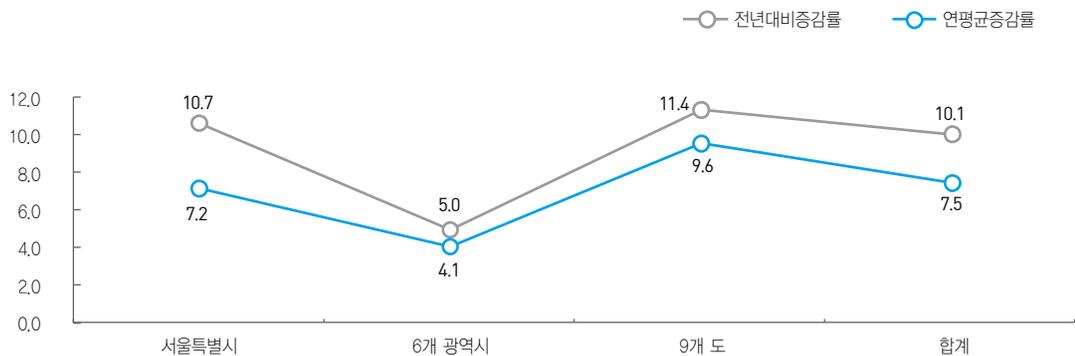
〈표 4-9-13〉 캐릭터산업 연도별 지역별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

지역 \ 연도	2008년	2009년	2010년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)	
서울	2,626,458	2,728,588	3,019,449	10.7	7.2	
6개 시	부산	214,397	220,092	241,498	9.7	6.1
	대구	169,620	175,544	180,879	3.0	3.3
	인천	146,002	151,094	156,037	3.3	3.4
	광주	96,958	100,707	105,466	4.7	4.3
	대전	106,563	110,295	113,195	2.6	3.1
	울산	48,247	50,053	50,920	1.7	2.7
	소계	781,787	807,785	847,995	5.0	4.1
9개 도	경기도	1,027,459	1,130,149	1,288,874	14.0	12.0
	강원도	47,364	48,688	52,882	8.6	5.7
	충청북도	95,695	98,796	104,090	5.4	4.3
	충청남도	54,443	58,513	61,746	5.5	6.5
	전라북도	70,579	71,629	73,615	2.8	2.1
	전라남도	37,485	39,948	45,300	13.4	9.9
	경상북도	83,603	85,508	88,544	3.6	2.9
	경상남도	126,504	128,553	129,772	0.9	1.3
	제주도	147,336	160,115	184,630	15.3	11.9
	소계	1,690,468	1,821,899	2,029,453	11.4	9.6
합계	5,098,713	5,358,272	5,896,897	10.1	7.5	

〈그림 4-9-5〉 캐릭터산업 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



* 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

9.3 캐릭터제작업 창작 및 제작 매출액의 주요 원천

1) 캐릭터 개발 및 라이선스업(창작 및 제작 매출액)

캐릭터 개발 및 라이선스업의 창작 및 제작 매출액 4,164억 원 중 가장 높은 매출액을 나타낸 것은 라이선스로 2,224억 원(53.4%)으로 조사되었고, 전년대비 68.4%, 연평균 33.3% 증가한 것으로 나타났다. 상품제작(하청제작 포함)은 1,321억 원(31.7%)으로 전년대비 5.5%, 연평균 4.5% 증가했다. 라이선스 대행은 482억 원(11.6%)으로 조사되었고, 전년대비 1.9% 증가, 연평균 또한 2.8% 증가한 것으로 나타났다. 디자인 용역은 136억 원(3.3%)이며, 전년대비 7.6%, 연평균 1.0% 증가한 것으로 나타났다.

라이선스를 통한 매출액 증가는 국내 창작 캐릭터 수의 증가와 일부 성공한 게임, 애니메이션 등의 캐릭터부착 상품에 대한 선호도 증가, 그리고 타 업종과 연계된 OSMU 확대 등에 기반한 것이다.

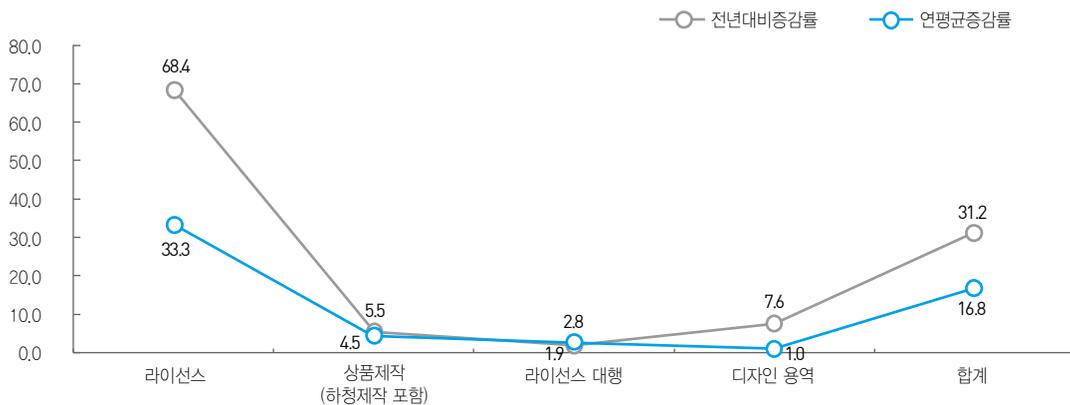
〈표 4-9-14〉 캐릭터 개발 및 라이선스업 창작 및 제작 매출액 주요 원천

(단위: 백만 원)

구분	라이선스	상품제작 (하청제작 포함)	라이선스 대행	디자인 용역	합계	
2008년	매출액	125,186	120,964	45,659	13,387	305,196
	비중(%)	41.0	39.6	15.0	4.4	100.0
2009년	매출액	132,107	125,308	47,321	12,688	317,424
	비중(%)	41.6	39.5	14.9	4.0	100.0
2010년	매출액	222,480	132,144	48,221	13,653	416,498
	비중(%)	53.4	31.7	11.6	3.3	100.0
전년대비증감률(%)	68.4	5.5	1.9	7.6	31.2	
연평균증감률(%)	33.3	4.5	2.8	1.0	16.8	

〈그림 4-9-6〉 캐릭터 개발 및 라이선스업 창작 및 제작 매출액 주요 원천 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

2) 캐릭터상품 제조업(창작 및 제작 매출액)

캐릭터상품 제조업의 창작 및 제작 매출액 2조 549억 원 중 가장 높은 원천은 상품제작으로 1조 9,035억 원(92.6%)로 나타났다. 이는 전년대비 8.7%, 연평균 6.1% 증가한 수치이다. 그 다음으로 라이선스 매출액이 1,382억 원(6.7%), 디자인 용역 매출액이 100억 원(0.5%), 라이선스 대행 매출액이 31억 원(0.2%)으로 나타났다. 증감률을 살펴본 결과, 라이선스는 전년대비 5.3%, 연평균 5.7% 증가했으며 라이선스 대행은 전년대비 1.3% 증가했고 연평균 9.0% 증가했으며 디자인 용역은 전년대비 1.9% 감소했고 연평균 또한 2.6% 감소한 것으로 나타났다.

캐릭터상품 제조업의 경우 캐릭터상품을 제조하는 사업체이므로 상품제작을 통한 매출액이 가장 큰 비중을 차지하나, 라이선스를 통한 매출액도 꾸준히 증가하는 것으로 나타났다. 이는 일부 대형 캐릭터 상품 제조업체들도 캐릭터를 직접 개발하여 상품화하기 때문이다.

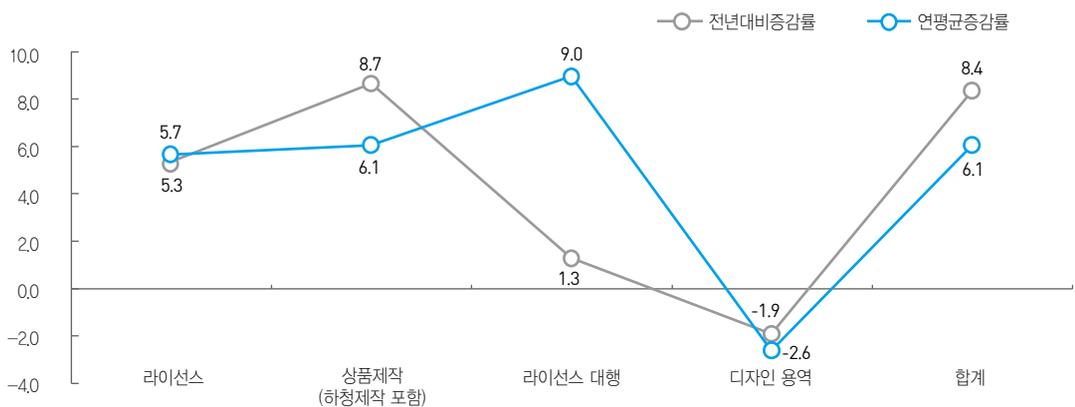
〈표 4-9-15〉 캐릭터상품 제조업 창작 및 제작 매출액 주요 원천

(단위: 백만 원)

구분		라이선스	상품제작 (하청제작 포함)	라이선스 대행	디자인 용역	합계
2008년	매출액	123,716	1,689,918	2,659	10,571	1,826,864
	비중(%)	6.8	92.5	0.1	0.6	100.0
2009년	매출액	131,229	1,751,766	3,117	10,224	1,896,336
	비중(%)	6.9	92.4	0.2	0.5	100.0
2010년	매출액	138,226	1,903,581	3,158	10,032	2,054,997
	비중(%)	6.7	92.6	0.2	0.5	100.0
전년대비증감률(%)		5.3	8.7	1.3	▽1.9	8.4
연평균증감률(%)		5.7	6.1	9.0	▽2.6	6.1

〈그림 4-9-7〉 캐릭터상품 제조업 창작 및 제작 매출액 주요 원천 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

- 01 출판산업
- 02 문화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

9.4 캐릭터산업 국산캐릭터 라이선스 현황

1) 국산캐릭터 라이선스 수 현황

캐릭터개발 및 라이선스 업체 중 국산캐릭터 라이선스를 1개 이상 5개 이하 보유한 업체가 46.4%로 가장 많은 비중을 차지했다. 뒤를 이어 국산 캐릭터 라이선스를 보유하고 있지 않은 업체가 27.5%였으며, 6개 이상 10개이하 보유한 사업체는 8.6%, 11개 이상 20개 이하 보유한 사업체는 7.6%, 21개 이상 50개 이하를 보유한 사업체는 7.6%, 51개 이상은 2.3%로 나타났다.

라이선스를 보유하고 있지 않은 사업체 수는 지속적으로 감소하고 있으며, 최소 1개 이상 라이선스를 가지고 있는 경우는 지속적으로 증가하고 있는 것으로 조사되었다.

〈표 4-9-16〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 국산캐릭터 라이선스 수 현황

(단위: %)

구분	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51개 이상
2008년(N=312개)	31.2	45.1	8.2	6.3	5.5	3.7
2009년(N=295개)	29.5	46.8	8.5	7.1	6.1	2.0
2010년(N=302개)	27.5	46.4	8.6	7.6	7.6	2.3

캐릭터상품 제조 업체 중 국산캐릭터 라이선스 수를 보유한 사업체 또한 1개 이상 5개 이하인 사업체가 46.0%로 가장 높은 비중을 보였으며, 보유하지 못한 사업체는 35.7%로 그 뒤를 이었다. 6개 이상 10개 이하는 7.0%이며, 11개 이상 20개 이하는 4.3%로 나타났다. 또한 21개 이상 50개 이하는 3.6%이며, 51개 이상은 3.4%로 조사되었다.

〈표 4-9-17〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 국산캐릭터 라이선스 수 현황

(단위: %)

구분	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51개 이상
2008년(N=403개)	41.1	44.5	7.1	2.8	2.6	1.9
2009년(N=412개)	38.8	44.7	6.8	3.6	3.2	2.9
2010년(N=415개)	35.7	46.0	7.0	4.3	3.6	3.4

2) 국산캐릭터 상품 종류 수 현황

캐릭터개발 및 라이선스 업체 중 국산 캐릭터 상품 종류의 수를 살펴보면 1종 이상 5종 이하인 사업체가 34.4%로 가장 많은 비중을 차지했다. 국산 캐릭터 상품을 보유하지 못한 사업체는 24.2%로 그 뒤를 이었으며, 6종 이상 10종 이하는 12.6%로 조사되었다. 11종 이상 20종 이하는 10.6%이며, 21종 이상 50종 이하는 6.3%, 51종 이상 100종 이하는 6.9%, 101종 이상은 5.0%로 가장 낮은 비중을 나타냈다.

〈표 4-9-18〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 국산캐릭터 상품 종류 수 현황

(단위: %)

구분	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51~100개	101개 이상
2008년(N=312개)	30.1	38.1	10.2	9.8	4.1	3.2	4.5
2009년(N=295개)	25.8	39.3	10.5	9.8	5.4	4.4	4.7
2010년(N=302개)	24.2	34.4	12.6	10.6	6.3	6.9	5.0

캐릭터상품 제조업체 중 국산 캐릭터 상품종류 수를 살펴보면 1종에서 5종을 보유한 사업체가 31.8%로 가장 많은 것으로 나타났다. 국산 캐릭터 상품을 보유하지 못한 사업체는 24.8%이며, 101종 이상은 11.1%, 11종 이상 20종 이하는 11.1%로 조사되었다. 또한 6종 이상 10종 이하는 9.4%의 비중을 차지했고, 51종 이상 100종 이하는 6.3%, 21종 이상 50종 이하는 5.5%로 가장 낮은 비중을 보였다.

〈표 4-9-19〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 국산캐릭터 상품 종류 수 현황

(단위: %)

구분	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51~100개	101개 이상
2008년(N=403개)	31.5	28.3	8.7	10.1	5.3	5.9	10.2
2009년(N=412개)	25.7	31.1	9.2	10.9	5.6	6.3	11.2
2010년(N=415개)	24.8	31.8	9.4	11.1	5.5	6.3	11.1

3) 국산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(1) 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체

캐릭터 개발 및 라이선스 업체 국산 캐릭터의 평균 미니멈 개런티는 2,189만 원으로서 이는 전년대비 2.6%, 연평균 7.2% 증가한 수치이다. 1억 원 미만 규모의 사업체인 경우에는 1,588만 원으로 가장 적은 미니멈 개런티를 받고 있으며, 100억 원 이상 규모의 사업체인 경우에는 2,761만 원으로 가장 많은 미니멈 개런티를 받는 것으로 나타났다. 평균 미니멈 개런티는 점점 증가하고 있으나, 매출액 규모에 따라 미니멈 개런티에 차이가 있는 것을 알 수 있다.

〈표 4-9-20〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별 국산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

구분	평균 미니멈 개런티	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상
2008년	1,905	1,487	2,012	2,321	2,579
2009년	2,133	1,512	2,101	2,399	2,683
2010년	2,189	1,588	2,217	2,471	2,761
전년대비증감률(%)	2.6	5.0	5.5	3.0	2.9
연평균증감률(%)	7.2	3.3	5.0	3.2	3.5

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠출판산업

캐릭터 개발 및 라이선스 업체의 종사자 규모별로 보면 1인에서 4인 규모는 1,677만 원으로 전년대비 3.6%, 연평균 2.7% 증가한 것으로 나타났다. 50인 이상 99인 이하 규모는 2,527만 원으로 전년대비 2.3%, 연평균 3.3% 증가했다. 매출액 규모별과 마찬가지로 종사자 규모별도 미니멈 개런티가 차이가 있는 것으로 분석되었다.

〈표 4-9-21〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 국산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

구분	평균 미니멈 개런티	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상
2008년	1,905	1,589	1,933	2,065	2,368	2,687
2009년	2,133	1,618	1,998	2,136	2,471	2,762
2010년	2,189	1,677	2,108	2,218	2,527	-
전년대비증감률(%)	2.6	3.6	5.5	3.8	2.3	-
연평균증감률(%)	7.2	2.7	4.4	3.6	3.3	-

(2) 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체

캐릭터상품 제조 업체 국산 캐릭터의 평균 미니멈 개런티는 2,287만 원으로 전년대비 4.0%, 연평균 4.7% 증가한 것으로 나타났다. 캐릭터상품 제조업체의 평균 미니멈 개런티는 매년 꾸준히 증가하고 있다. 이를 연도별로 살펴보면 2008년에 2,088만 원, 2009년에 2,199만 원, 2010년에 2,287만 원으로 조사되었다. 매출액 규모별로는 1억 원 미만이 1,579만 원으로 가장 적으며, 100억 원 이상이 2,699만 원으로 가장 큰 것으로 조사되었다.

〈표 4-9-22〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 매출액 규모별 국산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

구분	평균 미니멈 개런티	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상
2008년	2,088	1,461	2,176	2,402	2,518
2009년	2,199	1,502	2,218	2,536	2,609
2010년	2,287	1,579	2,322	2,641	2,699
전년대비증감률(%)	4.0	5.1	4.7	4.1	3.4
연평균증감률(%)	4.7	4.0	3.3	4.9	3.5

종사자 규모별로 보면 종사자 수가 1인 이상 4인 이하인 영세한 사업체의 평균 미니멈 개런티는 1,587만 원으로 가장 적으며, 100인 이상인 사업체의 평균 미니멈 개런티는 2,933만 원으로 가장 큰 것으로 조사되었다. 즉, 종사자 규모에 따라서 미니멈 개런티는 상당히 차이가 나는 것으로 나타났다.

〈표 4-9-23〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 종사자 규모별 국산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

구분	평균 미니멈 개런티	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상
2008년	2,088	1,462	1,971	2,166	2,335	2,638
2009년	2,199	1,508	2,077	2,208	2,398	2,837
2010년	2,287	1,587	2,139	2,296	2,503	2,933
전년대비증감률(%)	4.0	5.2	3.0	4.0	4.4	3.4
연평균증감률(%)	3.1	4.2	4.2	3.0	3.5	5.4

4) 국산캐릭터 평균 로열티 현황

(1) 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체

캐릭터 개발 및 라이선스 업체 국산 캐릭터 평균 로열티는 8.5%로 전년대비 0.2%p 증가한 것으로 나타났다. 캐릭터 개발 및 라이선스 업체들의 평균 로열티는 꾸준히 증가하고 있다. 연도별로 보면 2008년 8.1%, 2009년 8.3%, 2010년 8.5%로 나타났다. 로열티는 캐릭터의 인지도 및 상품구매 가능성에 따라 편차가 발생할 수 있다.

〈표 4-9-24〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별 국산캐릭터 평균 로열티 현황

(단위: %)

구분	평균 로열티	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상
2008년	8.1	8.3	7.5	7.6	8.5
2009년	8.3	8.4	7.7	7.8	8.6
2010년	8.5	8.5	7.9	8.0	8.7

〈표 4-9-25〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 국산캐릭터 평균 로열티 현황

(단위: %)

구분	평균 로열티	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상
2008년	8.1	8.6	7.5	7.6	8.3	8.5
2009년	8.3	8.7	7.7	7.8	8.4	8.8
2010년	8.5	8.8	7.9	8.1	8.5	-

(2) 캐릭터상품 제조 업체

캐릭터상품 제조 업체 국산 캐릭터 평균 로열티는 9.8%로 전년대비 0.3%p 증가 하였다. 캐릭터상품 제조업체 평균 로열티는 2008년부터 2010년 까지 꾸준히 증가하고 있다. 연도별로 보면 2008년 9.2%, 2009년 9.5%, 2010년 9.8%로 조사되었다. 캐릭터상품 제조업체인 경우 매출액 규모와 종사자 규모에 따라 로열티 차이가 발생함을 알 수 있다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

〈표 4-9-26〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 매출액 규모별 국산캐릭터 평균 로열티 현황

(단위: %)

구분	평균 로열티	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상
2008년	9.2	9.1	8.2	8.6	10.1
2009년	9.5	9.2	8.3	8.8	10.3
2010년	9.8	9.5	8.4	8.9	10.5

〈표 4-9-27〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 종사자 규모별 국산캐릭터 평균 로열티 현황

(단위: %)

구분	평균 로열티	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상
2008년	9.2	9.3	8.1	8.6	9.8	10.2
2009년	9.5	9.4	8.3	8.7	9.8	10.3
2010년	9.8	9.5	8.4	8.8	9.9	10.4

9.5 캐릭터산업 외산캐릭터 라이선스 현황

1) 외산캐릭터 라이선스 수 현황

캐릭터 개발 및 라이선스 업체 중 외산캐릭터 라이선스 보유 현황을 살펴보면 1개 이상 5개 이하를 보유한 사업체가 13.9%의 비중을 차지했다. 외산캐릭터를 보유하지 못한 사업체는 79.8%를 차지했고, 6개 이상 10개 이하는 2.6%, 11개 이상 20개 이하는 2.0%, 21개 이상 50개 이하는 1.7%로 나타났다.

〈표 4-9-28〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 외산캐릭터 라이선스 수 현황

(단위: %)

구분	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개
2008년(N=312개)	81.2	13.6	2.2	1.8	1.2
2009년(N=295개)	81.0	13.6	2.4	2.0	1.0
2010년(N=302개)	79.8	13.9	2.6	2.0	1.7

캐릭터상품 제조업체 중 외산캐릭터 라이선스 수를 보면 1개 이상 5개 이하를 보유한 사업체가 14.9%이며, 보유하지 못한 사업체는 78.6%로 나타났다. 6개 이상 10개 이하는 3.1%이며, 11개 이상 20개 이하는 1.7%, 그리고 21개 이상 50개 이하는 1.7%로 조사되었다.

〈표 4-9-29〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 외산캐릭터 라이선스 수 현황

(단위: %)

구분	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개
2008년(N=403개)	80.4	14.1	3.2	1.2	1.1
2009년(N=412개)	79.6	14.8	2.9	1.5	1.2
2010년(N=415개)	78.6	14.9	3.1	1.7	1.7

2) 외산캐릭터 상품 종류 수 현황

캐릭터 개발 및 라이선스 업체 중 외산캐릭터 상품 종류를 수는 보유하지 못한 사업체는 83.8%이며, 1종 이상 5종 이하를 보유한 사업체 6.0%, 6종 이상 10종 이하는 3.3%, 21종 이상 50종 이하는 2.3%, 51종 이상은 2.6%, 11종 이상 20종 이하는 2.0%로 나타났다.

〈표 4-9-30〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 외산캐릭터 상품 종류 수 현황

(단위: %)

구분	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51개 이상
2008년(N=312개)	88.2	5.6	2.2	1.1	1.4	1.5
2009년(N=295개)	87.1	5.4	2.7	1.4	1.7	1.7
2010년(N=302개)	83.8	6.0	3.3	2.0	2.3	2.6

캐릭터상품 제조 업체 중 외산캐릭터 상품 종류를 보유하지 못한 사업체는 69.4%이며, 51종 이상 보유한 사업체가 10.1%로 나타났다. 1종 이상 5종 이하는 6.3%이며, 11종 이상 20종 이하는 5.5%, 6종 이상 10종 이하는 5.3%, 21종 이상 50종 이하는 3.4%로 조사되었다.

〈표 4-9-31〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조업체 외산캐릭터 상품 종류 수 현황

(단위: %)

구분	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51개 이상
2008년(N=403개)	76.3	4.6	3.8	4	1.9	9.4
2009년(N=412개)	70.9	5.6	5.1	5.3	3.2	10.0
2010년(N=415개)	69.4	6.3	5.3	5.5	3.4	10.1

3) 외산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(1) 캐릭터 개발 및 라이선스 업체

캐릭터 개발 및 라이선스 업체 외산캐릭터의 평균 미니멈 개런티는 3,269만 원으로서 전년대비 4.6%, 연평균 4.9% 증가했다. 연도별로 보면 2008년에 2,968만 원, 2009년에 3,125만 원, 2010년에 3,269만 원으로 나타났다. 100억 원 이상 규모는 4,566만 원이며, 1억 원 미만은 2,938만 원으로 나타났다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

〈표 4-9-32〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별 외산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

구분	평균 미니멈 개런티	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상
2008년	2,968	2,752	2,912	4,065	4,339
2009년	3,125	2,851	2,969	4,121	4,408
2010년	3,269	2,938	3,112	4,238	4,566
전년대비증감률(%)	4.6	3.1	4.8	2.8	3.6
연평균증감률(%)	4.9	3.3	3.4	2.1	2.6

50인 이상 99인 이하 규모의 캐릭터개발 및 라이선스 사업체의 외산캐릭터 평균 미니멈 개런티는 4,402만 원으로 나타났고 10인 이상 49인 이하는 3,925만 원, 5인 이상 9인 이하는 3,218만 원, 1인 이상 4인 이하는 2,725만 원으로 규모가 클수록 미니멈 개런티도 큰 것으로 나타났다.

〈표 4-9-33〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 외산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

구분	평균 미니멈 개런티	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상
2008년	2,968	2,556	3,067	3,671	4,185	4,525
2009년	3,125	2,618	3,112	3,782	4,239	4,628
2010년	3,269	2,725	3,218	3,925	4,402	-
전년대비증감률(%)	4.6	4.1	3.4	3.8	3.8	-
연평균증감률(%)	4.9	3.3	2.4	3.4	2.6	-

(2) 캐릭터상품 제조 업체

캐릭터상품 제조 업체 외산캐릭터의 평균 미니멈 개런티는 3,522만 원이었으며, 이는 전년대비 4.0%, 연평균 4.5% 증가한 수치이다. 매출액 규모별로 보면, 100억 원 이상이 4,839만 원으로 전년대비 3.0%, 연평균 3.7% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-9-34〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 매출액 규모별 외산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

구분	평균 미니멈 개런티	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상
2008년	3,225	2,993	3,068	4,398	4,496
2009년	3,387	3,072	3,167	4,537	4,698
2010년	3,522	3,238	3,287	4,689	4,839
전년대비증감률(%)	4.0	5.4	3.8	3.4	3.0
연평균증감률(%)	4.5	4.0	3.5	3.3	3.7

종사자 규모별 평균 미니멈 개런티를 보면 100인 이상이 5,027만 원으로 전년대비 6.7% 증가하며 가장 큰 전년대비 증가율을 나타냈다. 그리고 2008년부터 2010년까지 연평균 3.6% 증가한 것으로 나타났다.

연평균 증감율이 가장 큰 경우는 1인 이상 4인 이하 사업체였으며 연평균 4.5% 증가한 것으로 나타났다. 1인 이상 4인 이하 사업체의 전년대비증감율은 4.2%였다.

〈표 4-9-35〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 종사자 규모별 외산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

구분	평균미니멈 개런티	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상
2008년	3,225	2,665	3,251	4,391	4,487	4,687
2009년	3,387	2,792	3,313	4,492	4,537	4,713
2010년	3,522	2,908	3,451	4,628	4,728	5,027
전년대비증감률(%)	4.0	4.2	4.2	3.0	4.2	6.7
연평균증감률(%)	4.5	4.5	3.0	2.7	2.7	3.6

4) 외산캐릭터 평균 로열티 현황

(1) 캐릭터 개발 및 라이선스 업체

캐릭터 개발 및 라이선스 업체들의 외산캐릭터에 대한 평균 로열티는 10.0%였으며 이는 전년대비 0.1%p 증가한 수치이다. 캐릭터개발 및 라이선스 업체의 평균 로열티를 연도별로 보면 2008년과 2009년에 동일하게 9.9%였으며, 2010년에는 10.0%로 조사되었다. 사업체의 매출액 규모별로 살펴본 결과는 1억 원 이상 10억 원 미만과 10억 원 이상 100억 원 미만은 2008년부터 2010년까지 3년 내내 0.2%p 이내의 차이만 존재하여, 외산캐릭터 평균 로열티가 유사하거나 큰 차이가 없다고 볼 수 있다.

〈표 4-9-36〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별 외산캐릭터 평균 로열티 현황

(단위: %)

구분	평균 로열티	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상
2008년	9.9	9.8	9.7	9.6	10.2
2009년	9.9	9.9	9.7	9.7	10.4
2010년	10.0	10.1	9.8	9.8	10.6

캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 외산캐릭터 평균 로열티 현황을 살펴본 결과, 2008년부터 2010년까지 1인 이상 4인 이하인 사업체의 평균 로열티는 9.8%~10.1%이었고, 5인 이상 9인 이하인 경우에는 매년 9.8%이었으며, 10인 이상 49인 이하는 9.6%~9.9%였으며, 50인 이상 99인 이하는 9.9%~10.2%로 나타나 종사자 규모에 따라 평균 로열티의 차이는 크지 않은 것으로 나타났다.

〈표 4-9-37〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 외산캐릭터 평균 로열티 현황

(단위: %)

구분	평균 로열티	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상
2008년	9.9	9.8	9.8	9.6	9.9	10.4
2009년	9.9	9.9	9.8	9.7	9.9	10.4
2010년	10.0	10.1	9.8	9.9	10.2	-

(2) 캐릭터상품 제조 업체

캐릭터상품 제조 업체의 외산캐릭터의 평균 로열티는 11.4%로 전년대비 0.1%p 증가했다. 실제 캐릭터상품 제조업체의 외산캐릭터에 대한 평균 로열티는 꾸준히 증가하고 있다. 이를 연도별로 보면 2008년에 11.2%, 2009년에 11.3%, 2010년 11.4%로 나타났다.

〈표 4-9-38〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 매출액 규모별 외산캐릭터 평균 로열티 현황

(단위: %)

구분	평균 로열티	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상
2008년	11.2	10.3	10.6	11.0	12.0
2009년	11.3	10.4	10.6	11.6	12.1
2010년	11.4	10.6	10.8	11.7	12.2

〈표 4-9-39〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 종사자 규모별 외산캐릭터의 평균 로열티 현황

(단위: %)

구분	평균 로열티	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상
2008년	11.2	10.4	10.6	11.0	11.6	12.4
2009년	11.3	10.5	10.6	11.2	11.7	12.4
2010년	11.4	10.6	10.7	11.4	11.8	12.5

9.6 캐릭터산업 수출입액 현황

캐릭터산업의 2010년 수출액은 2억 7,632만 달러로 전년대비 16.8% 증가했고 연평균 10.0% 증가했다. 수입액은 1억 9,045만 달러로 전년대비 3.0% 감소했고 연평균 2.1% 감소했다. 연도별로 보면 수출액은 2008년에 2억 2,825만 달러에서 2009년에는 2억 3,652만 달러, 2010년에는 2억 7,632만 달러로 꾸준히 증가하고 있다. 수출액은 지속적인 증가가 이루어지고 있는 한편 수입액은 2008년에는 1억 9,867만 달러, 2009년에는 1억 9,636만 달러, 2010년에는 1억 9,045만 달러로 감소세가 지속되고 있다.

캐릭터산업의 해외 수출은 호조를 보이며 지속적인 성장이 이루어지고 있다. 특히 '서울 캐릭터 라이선싱 페어'가 2002년부터 꾸준히 진행되어 왔는데, 2010년에는 국내외 190개 업체와 약 4,000여 명의

바이어가 참여했으며, 총 관람객이 20만 여 명에 달하는 등 성황리에 행사가 진행되었다. ‘서울 캐릭터 라이선싱 페어’는 국내 창작 캐릭터를 해외에 알릴 수 있는 좋은 기회의 장으로 성장하고 있다. 또한 해외 유명 박람회에서 국내 창작 캐릭터 업체들의 전시가 많아지면서 해외에서도 국내 창작 캐릭터가 주목받고 있다.

캐릭터산업은 다양한 산업과 연계되어 있는 콘텐츠산업이며, 해외에 진출한 국내 게임, 애니메이션 등이 호평을 받으면서 국내 캐릭터에 대한 호감도 또한 증가하고 있다. 이러한 현상은 국산 캐릭터 라이선싱 사업체들이 해외로 진출하는데 많은 도움이 되고 있다.

향후에도 해외 바이어 대상 초청회 및 수출상담회 등을 체계적으로 기획 및 개최하여, 국내 중소 캐릭터 업체들이 보다 용이하게 해외 진출을 할 수 있도록 환경을 조성해야 할 것이다.

〈표 4-9-40〉 캐릭터산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

구분	2008년	2009년	2010년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
수출액	228,250	236,521	276,328	16.8	10.0
수입액	198,679	196,367	190,456	▽3.0	▽2.1

9.6.1 캐릭터산업 지역별 수출입액 현황

캐릭터산업의 수출액이 가장 많은 나라는 북미이며 수출액은 8,532만 달러로 추정되어 전체 수출액의 30.9%를 차지했다. 유럽 지역 수출액은 5,966만 달러로 21.6%의 비중을 차지했으며 중국은 4,936만 달러로 17.9%의 비중을 나타냈다. 또한 기타 지역이 3,828만 달러로 13.9%를 차지했고, 동남아 지역은 2,722만 달러로 9.9%의 비중을 차지했다. 일본은 1,645만 달러로 전체 수출액 내 차지하는 비중이 6.0%로 가장 낮은 비중을 보이고 있다.

연도별로 보면 일본의 수출액이 2008년에 1,278만 달러, 2009년에 1,463만 달러, 2010년에 1,645만 달러로 나타나 전년대비 12.5% 증가했고 연평균 또한 13.5% 증가했다. 중국은 2008년에 3,834만 달러에서 2009년에 4,359만 달러, 2010년에 4,936만 달러로 전년대비 13.2%, 연평균 13.5% 증가하여 비교적 큰 폭의 증가율을 기록했다. 동남아는 2008년에 2,077만 달러, 2009년에 2,133만 달러, 2010년에 2,722만 달러로 전년대비 27.6%, 연평균 14.5% 증가했다. 북미는 전년대비 14.5%, 연평균 7.1% 증가했으며, 연도별로 보면 2008년에 7,441만 달러, 2009년에 7,451만 달러, 2010년에 8,532만 달러로 증가했다. 유럽은 2008년에 5,044만 달러, 2009년에 5,133만 달러, 2010년에 5,966만 달러로 증가하여 지속적인 증가세를 보였다. 기타지역 수출액은 전년대비 23.0%, 연평균 10.2% 증가한 것으로 나타났다. 연도별로는 2008년에 3,149만 달러에서 2009년에는 3,111만 달러로 소폭 감소했으나, 2010년에는 3,828만 달러로 증가했다.

캐릭터산업 수출액은 북미와 유럽뿐만 아니라 중국, 일본, 동남아 등 다양한 국가에서 증가하고 있으며 이는 국내 캐릭터가 이질적인 문화에서도 공감을 얻을 수 있는 경쟁력이 있는 것으로 해석될 수 있다. 여기에 국내 캐릭터산업의 수출이 증가할 수 있는 요소로 스마트 기기의 보급 확대를 들 수 있다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠출발루선산업

이는 국내 캐릭터 업체들이 스마트 기기에서 활용할 수 있는 앱스토어 아이템을 개발 및 보급함에 따라 신규 캐릭터의 해외시장 진출에 새로운 마케팅의 일환으로 활용할 수 있기 때문이다. 이러한 긍정적인 요소들로 인하여 캐릭터산업의 수출은 향후에도 밝을 것으로 전망된다.

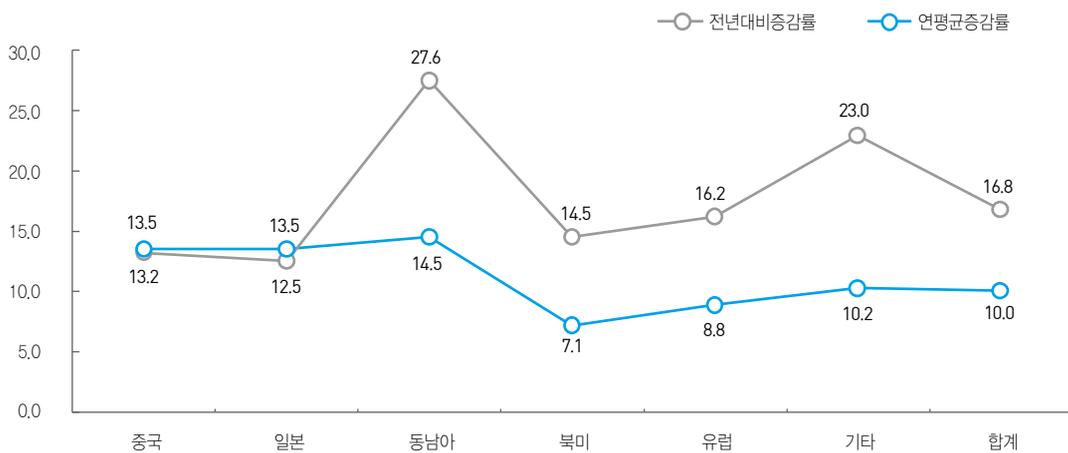
〈표 4-9-41〉 캐릭터산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

구분	수출액					
	2008년	2009년	2010년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국	38,346	43,593	49,368	17.9	13.2	13.5
일본	12,782	14,631	16,457	6.0	12.5	13.5
동남아	20,771	21,332	27,226	9.9	27.6	14.5
북미	74,410	74,513	85,327	30.9	14.5	7.1
유럽	50,443	51,338	59,668	21.6	16.2	8.8
기타	31,498	31,114	38,282	13.9	23.0	10.2
합계	228,250	236,521	276,328	100.0	16.8	10.0

〈그림 4-9-8〉 캐릭터산업 지역별 수출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

캐릭터산업의 수입액이 가장 많은 나라는 중국이며 수입액은 8,156만 달러로 전체 수입액의 42.8%를 차지했다. 동남아 수입액은 4,033만 달러로 21.2%의 비중을 차지했으며, 북미는 2,169만 달러로 11.4%의 비중을 보였다. 기타 지역은 2,298만 달러(12.1%)이며, 일본은 2,034만 달러(10.7%), 유럽 지역은 352만 달러(1.9%)로 나타났다.

한편 북미지역은 전년대비 14.6%, 연평균 12.6% 감소하여 가장 큰 폭으로 감소했으며, 이를 연도별로 보면 2008년에 2,841만 달러, 2009년에 2,539만 달러, 2010년에 2,169만 달러로 나타났다. 중국의 수입액은 2008년에 7,569만 달러, 2009년은 8,136만 달러, 2010년에는 8,156만 달러로, 전년대비 0.2% 증가했고 연평균 3.8% 증가하여, 지속적으로 수입액이 늘고 있는 것으로 나타났다.

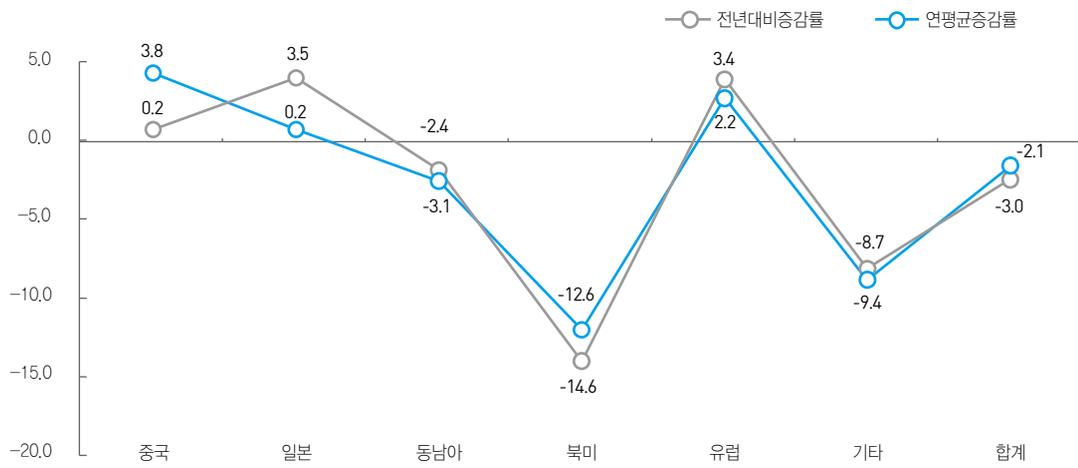
<표 4-9-42> 캐릭터산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

구분	수입액					
	2008년	2009년	2010년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국	75,697	81,368	81,569	42.8	0.2	3.8
일본	20,265	19,662	20,342	10.7	3.5	0.2
동남아	42,915	41,338	40,337	21.2	▽2.4	▽3.1
북미	28,411	25,396	21,692	11.4	▽14.6	▽12.6
유럽	3,378	3,412	3,528	1.9	3.4	2.2
기타	28,013	25,191	22,988	12.1	▽8.7	▽9.4
합계	198,679	196,367	190,456	100.0	▽3.0	▽2.1

<그림 4-9-9> 캐릭터산업 지역별 수입액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



* 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

9.6.2 캐릭터산업 해외 수출방식

캐릭터산업에서 해외 수출을 위하여 해외 유통사를 접촉한다는 응답이 34.1%로 가장 많았다. 이는 2008년도 비중 32.1%에서 점차 증가한 수치이다. 해외 전시회 및 행사참여는 26.6%로 2008년(25.9%)과 2009년(26.3%)의 비중 보다 높은 것으로 나타났다. 국내 에이전트 활용은 19.3%이며, 해외 법인 활용은 11.1%로 조사되었다. 또한 해외 에이전트 활용은 5.3%로 나타났고, 온라인 해외 판매는 3.6%로 조사되었다.

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 **캐릭터산업**
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

〈표 4-9-43〉 캐릭터산업 해외 수출방식

(단위: %)

수출방법	진출 경로 구분	2008년	2009년	2010년	전년대비 증감(%p)
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	25.9	26.3	26.6	0.3
	해외 유통사 접촉	32.1	33.2	34.1	0.9
	온라인 해외 판매	3.9	3.8	3.6	▽0.2
	해외 법인 활용	11.3	11.5	11.1	▽0.4
간접 수출	국내 에이전트 활용	19.3	19.8	19.3	▽0.5
	해외 에이전트 활용	7.3	5.4	5.3	▽0.1
	기타	0.2	-	-	-
	합계	100.0	100.0	100.0	-

9.6.3 캐릭터산업 해외 진출형태

캐릭터산업의 해외 진출형태는 완제품 수출이 41.3%였으며, 라이선스 수출은 33.6%로 나타났다. OEM 수출은 25.1%로 나타나 상당히 큰 비중을 차지하는 것으로 나타났으나 지속적으로 감소하고 있다. 완제품 수출은 2008년 39.3%, 2009년 39.9%, 2010년 41.3%로 꾸준히 증가하고 있으며, 라이선스 수출 또한 2008년 28.1%, 2009년 32.1%, 2010년 33.6%로 지속적으로 증가하는 추세인 것으로 나타났다.

〈표 4-9-44〉 캐릭터산업 해외 진출형태

(단위: %)

해외진출형태	2008년	2009년	2010년	전년대비증감(%p)
완제품 수출	39.3	39.9	41.3	1.4
라이선스 수출	28.1	32.1	33.6	1.5
OEM 수출	31.9	27.8	25.1	▽2.7
기술 서비스	0.7	0.2	-	▽0.2
기타	-	-	-	-
합계	100.0	100.0	100.0	-

9.7 캐릭터상품 유통경로

캐릭터상품의 유통경로 조사 결과 대형 할인마트가 45.3%로 가장 큰 비중을 차지했다. 이는 2008년에 42.5%에서 꾸준히 증가한 수치이다. 다음은 전문매장 및 대리점이 15.9%의 비중을 차지하며 대형 할인마트의 뒤를 이었다. 인터넷 쇼핑몰은 12.1%로 2008년의 비중 11.3%에서 꾸준히 증가했다. 캐릭터상품 유통경로 중 대형 할인마트가 가장 큰 비중을 차지하는 이유는 다양한 상품을 진열할 수 있는 공간이 있으며 소비자들의 접근성이 매우 높기 때문이다. 그러나 대형 할인마트 위주의 캐릭터상품 유통은 캐릭터상품의 장점을 부각시키기에는 한계가 있고, 매출이 보장되는 특정 캐릭터만을 진열하게 되기

때문에 캐릭터의 다양성을 위해서도 좋지 않다. 따라서 중장기적인 관점에서 품질 좋은 캐릭터상품을 구입할 수 있는 캐릭터 전문 유통 매장의 증가가 국내 캐릭터 성장에 꼭 필요하다.

〈표 4-9-45〉 캐릭터산업 캐릭터상품 유통경로

(단위: %)

유통 경로	전문매장 및 대리점	백화점	대형 할인 마트	문방구	총판	인터넷 쇼핑몰	홈쇼핑	편의점	재래 시장	기업체 및 관공서 납품	인터넷/ 모바일/ 게임콘텐츠 (아바타 등)	기타	합계
2008년	16.6	4.1	42.5	2.1	3.8	11.3	0.5	1.0	0.7	9.8	5.5	2.1	100.0
2009년	15.8	4.5	44.2	2.8	3.5	11.8	0.6	1.2	0.5	10.1	3.8	1.2	100.0
2010년	15.9	4.3	45.3	2.5	3.2	12.1	0.4	1.1	0.3	10.2	3.6	1.1	100.0

9.8 캐릭터산업 종사자 현황

2010년 캐릭터산업 종사자 수는 총 2만 5,102명으로 전년대비 7.2%, 연평균 9.1% 증가했다. 업종별로 보면 캐릭터 제작업 종사자 수는 1만 2,986명으로 전체 종사자 수 중에서 51.7%를 차지했고, 캐릭터 상품 유통업 종사자 수는 1만 2,116명으로 48.3%를 차지했다. 캐릭터 제작업 중에서 캐릭터 개발 및 라이선스업 종사자 수는 3,267명(13.0%)이며, 캐릭터상품 제조업은 9,719명(38.7%)으로 나타났다. 캐릭터상품 유통업의 캐릭터상품 도매업 종사자 수 2,321명(9.3%)이었고, 캐릭터상품 소매업 종사자 수는 9,795명(39.0%)으로 조사되었다. 연도별로 보면 캐릭터상품 도매업이 전년대비증감률 13.3%로 가장 큰 증가율을 보이고 있으며 도소매업을 합한 연평균증감률은 11.7%였다. 캐릭터 개발 및 라이선스업은 전년대비 11.2% 증가하여 캐릭터산업 내에서 비교적 큰 증가율을 보이고 있으며, 연평균 9.4% 증가했다. 캐릭터상품 제조업은 전년대비 8.4% 증가했고 연평균 6.0% 증가했다. 캐릭터상품 소매업은 전년대비 3.6% 증가한 것으로 나타났다.

캐릭터산업은 캐릭터 제작과 유통의 모든 영역에서 인력 증가 추세를 보이고 있다. 특히 캐릭터 개발 및 라이선스업의 종사자 수는 2008년도에 2,728에서 2010년에 3,267명으로 지난 3년간 인력 증가 폭이 가장 큰 것으로 나타났다. 이는 국내 캐릭터산업이 일반 하청 제작 방식에서 캐릭터를 직접 개발하는 형태로 변화하고 있음을 보여준다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

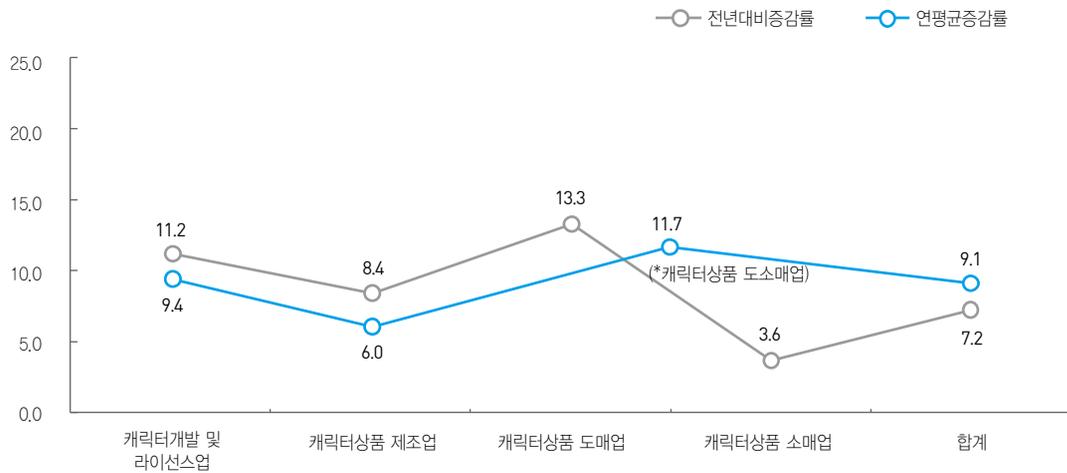
〈표 4-9-46〉 캐릭터산업 업종별 종사자 현황

(단위: 명)

중분류	소분류	종사자 수			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2008년	2009년	2010년			
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	2,728	2,938	3,267	13.0	11.2	9.4
	캐릭터상품 제조업	8,650	8,963	9,719	38.7	8.4	6.0
	소계	11,378	11,901	12,986	51.7	9.1	6.8
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품 도매업	9,714	2,049	2,321	9.3	13.3	11.7
	캐릭터상품 소매업		9,456	9,795	39.0	3.6	
	소계	9,714	11,505	12,116	48.3	5.3	11.7
캐릭터산업 합계 ¹⁴²⁾		21,092	23,406	25,102	100.0	7.2	9.1

〈그림 4-9-10〉 캐릭터산업 업종별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

* 캐릭터상품 도매업, 캐릭터상품 소매업은 2009년도부터 분리되었기 때문에 연평균증감률은 '캐릭터상품 도소매업'으로 표시

9.8.1 캐릭터산업 매출액 규모별 종사자 현황

2010년 캐릭터산업의 매출액 규모별 종사자 현황을 보면 10억 원 이상 100억 원 미만 규모 사업체의 종사자 수가 1만 2,241명으로 전체의 48.8%를 차지했다. 100억 원 이상 규모의 종사자 수는 9,241명으로 36.8%를 차지했고, 1억 원 이상 10억 원 미만 종사자 수는 2,802명으로 11.2%, 1억 원 미만 종사자 수는 818명으로 3.3%의 비중을 차지했다.

142) 캐릭터상품 유통업 종사자 중 인터넷쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타 등) 관련 종사자 수 제외

〈표 4-9-47〉 캐릭터산업 매출액 규모별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

업종 \ 매출액 규모	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상	합계
캐릭터 개발 및 라이선스업	259	738	1,315	955	3,267
캐릭터상품 제조업	272	1,352	4,671	3,424	9,719
캐릭터상품 도매업	41	185	1,452	643	2,321
캐릭터상품 소매업	246	527	4,803	4,219	9,795
합계	818	2,802	12,241	9,241	25,102
비중(%)	3.3	11.2	48.8	36.8	100.0

매출액 규모별 종사자 수를 연도별로 보면 1억 원 미만인 규모의 종사자 수는 전년대비증감률 10.5%로 가장 큰 증가폭을 보였으며, 10억 원 이상 100억 원 미만 규모의 종사자 수는 전년대비 8.2% 증가하여 1억 원 미만 규모의 종사자 수 다음으로 높은 증가폭을 보이는 것으로 나타났다. 또한 1억 원 이상 10억 원 미만은 전년대비 8.0% 증가했고, 100억 원 이상은 전년대비 5.5% 증가하여 가장 낮은 증가율을 보이고 있다.

1억 원 미만 사업체의 종사자 수는 2008년 대비 2009년에는 1.4% 증가했고, 2009년 대비 2010년에 10.5% 증가하여 2010년에 가장 증가폭이 컸다. 이러한 소규모 사업체들의 인력증가는 현재 캐릭터산업의 시장 상황이 나쁘지 않으며 향후에도 성장할 가능성이 있는 좋은 신호인 것으로 보인다. 연평균증감률은 10억 원 이상 100억 원 미만 매출액 규모의 사업체에서 11.3%를 가장 크게 나타냈다. 다음으로는 100억 원 이상 매출액 규모의 사업체에서 7.2%의 종사자 수가 증가하여 두 번째로 연평균증감률이 크게 나타났다.

〈표 4-9-48〉 캐릭터산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

연도 \ 매출액 규모	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상	합계
2008년	730	2,444	9,879	8,039	21,092
2009년	740	2,595	11,309	8,762	23,406
2010년	818	2,802	12,241	9,241	25,102
전년대비증감률(%)	10.5	8.0	8.2	5.5	7.2
연평균증감률(%)	5.9	7.1	11.3	7.2	9.1

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

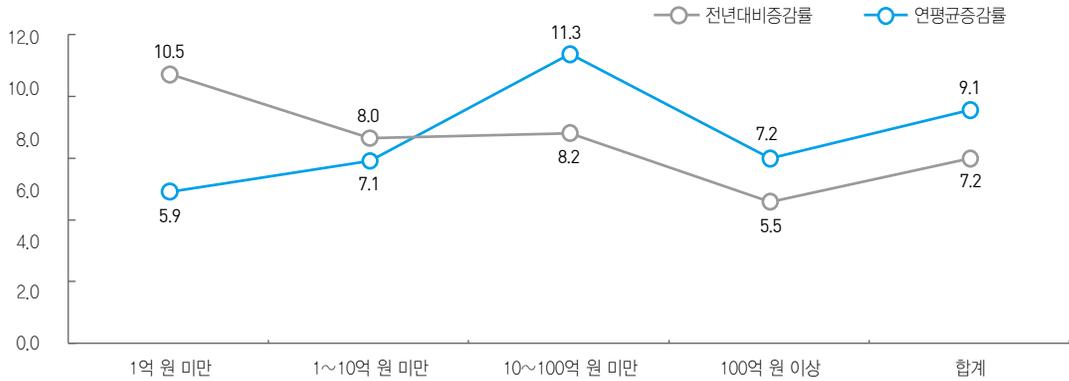
09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

〈그림 4-9-11〉 캐릭터산업 매출액 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

9.8.2 캐릭터산업 종사자 규모별 종사자 현황

2010년 캐릭터산업의 종사자 규모별 종사자 현황을 보면 10인 이상 49인 이하 규모 사업체의 종사자 수가 1만 5,396명으로 61.3%를 차지하여 가장 많은 종사자 수를 나타냈다. 50인 이상 99인 이하는 4,754명으로 18.9%의 비중을 보였으며, 100인 이상은 2,156명으로 8.6%, 5인 이상 9인 이하는 1,516명으로 6.0%, 1인 이상 4인 이하는 1,280명으로 5.1%를 차지했다.

〈표 4-9-49〉 캐릭터산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

업종	종사자 규모	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
캐릭터 개발 및 라이선스업		321	328	2,185	433	-	3,267
캐릭터상품 제조업		298	267	4,314	3,208	1,632	9,719
캐릭터상품 도매업		116	139	1,382	571	113	2,321
캐릭터상품 소매업		545	782	7,515	542	411	9,795
합계		1,280	1,516	15,396	4,754	2,156	25,102
비중(%)		5.1	6.0	61.3	18.9	8.6	100.0

연도별로 보면 5인 이상 9인 이하는 규모 종사자 수는 전년대비 13.1% 증가하여 가장 큰 증가율을 보였다. 50인 이상 99인 이하 규모 종사자 수는 전년대비 10.8% 증가했으며, 100인 이상은 전년대비 6.8% 증가했다. 10인 이상 49인 이하 규모 종사자 수는 전년대비 6.0% 증가했고, 1인 이상 4인 이하 규모 종사자 수는 전년대비 4.4% 증가했다. 또한 연평균증감률은 10인 이상 49인 이하 규모 종사자 수가 12.6%로 가장 큰 증감률을 보이고 있으며, 5인 이상 9인 이하 규모 종사자 수는 연평균 11.5% 증가했다. 50인 이상 99인 이하 규모 종사자 수는 연평균 7.1% 증가했고, 1인 이상 4인 이하 규모 종사자 수는 3.8% 증가했다. 100인 이상 규모 종사자 수는 연평균 5.2% 감소한 것으로 나타났다.

캐릭터산업의 경우에는 10인 이상 49인 이하 규모의 사업체들이 산업을 주도하고 있으나, 캐릭터상

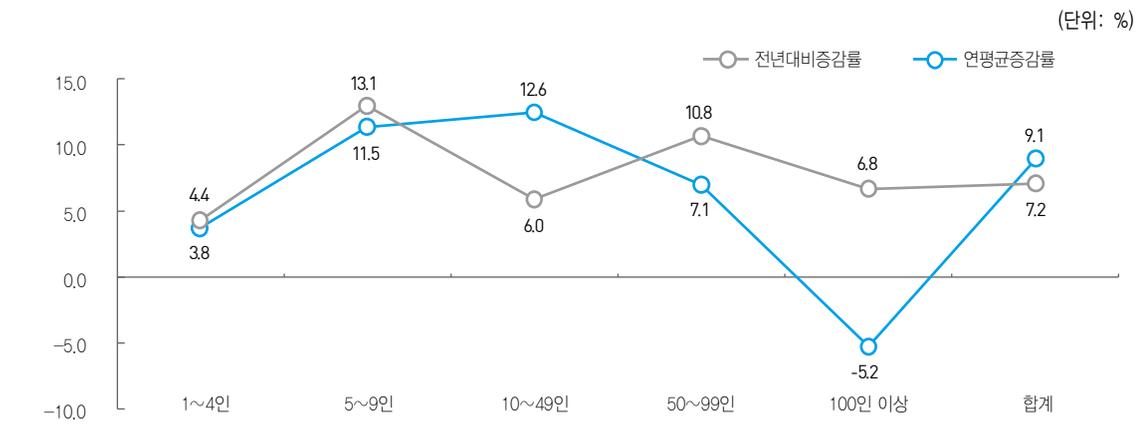
품 제조업의 경우에는 50인 이상이 49.8%로 높은 비중을 차지하고 있다. 이는 기존의 대형 문구 및 완구, 인형 등을 제조하는 사업체들이 캐릭터상품 제조업에 진출해 있기 때문이다.

캐릭터 개발 및 라이선스업은 지속적으로 성장하고 있으나, 아직까지는 대형사업체(100인 이상)규모로 성장하지는 못한 것으로 나타났다. 이는 해외 유명 캐릭터인 경우, 다양한 연령대에서 캐릭터상품을 구입하여 매출액이 큰 반면에, 국내 캐릭터는 아직까지 특정 연령대에서만 인기를 얻고 있어 매출증가에 한계가 있기 때문이다. 국내 캐릭터개발 및 라이선스업의 사업체들이 대형사업체로 성장하기 위해서는 특정 연령대 위주의 캐릭터 개발뿐 아니라 다양한 연령대에서도 구입할 수 있는 캐릭터를 개발하는 등 매출 증대를 위한 다양한 노력이 요구된다.

〈표 4-9-50〉 캐릭터산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

연도	종사자 규모	(단위: 명)					합계
		1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	
2008년		1,189	1,220	12,136	4,147	2,400	21,092
2009년		1,226	1,340	14,530	4,291	2,019	23,406
2010년		1,280	1,516	15,396	4,754	2,156	25,102
전년대비증감률(%)		4.4	13.1	6.0	10.8	6.8	7.2
연평균증감률(%)		3.8	11.5	12.6	7.1	▽5.2	9.1

〈그림 4-9-12〉 캐릭터산업 종사자 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

9.8.3 캐릭터산업 지역별 종사자 현황

2010년 캐릭터산업의 지역별 종사자 현황을 보면 서울 지역의 종사자 수는 1만 2,555명으로 전체의 50.0%를 차지하고 있으며 이는 전년대비 10.8%, 연평균 13.6% 증가한 수치다. 6개 시의 종사자 수는 4,129명으로 전체 종사자의 16.4%를 차지했고, 9개 도의 종사자 수는 8,418명으로 33.5%를 차지했다. 9개 도 중에서 경기도 종사자 수가 5,339명으로 전체의 21.3%를 차지하여 다른 도 지역보다 비교적 많은 인력이 캐릭터산업에 종사했다. 6개 시 중에서는 부산 지역 종사자 수가 1,183명으로 전체의 4.7%를 차지하여 다른 시보다 캐릭터산업 종사자 수가 많다.

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 **캐릭터산업**
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

〈표 4-9-51〉 캐릭터산업 지역별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

지역	업종	캐릭터 제작업	캐릭터상품 유통업	합계	비중(%)
서울		7,064	5,491	12,555	50.0
6개 시	부산	671	512	1,183	4.7
	대구	479	408	887	3.5
	인천	411	359	770	3.1
	광주	252	271	523	2.1
	대전	96	408	504	2.0
	울산	63	199	262	1.0
	소계	1,972	2,157	4,129	16.4
9개 도	경기도	2,647	2,692	5,339	21.3
	강원도	132	158	290	1.2
	충청북도	291	166	457	1.8
	충청남도	96	177	273	1.1
	전라북도	118	245	363	1.4
	전라남도	76	166	242	1.0
	경상북도	115	271	386	1.5
	경상남도	113	472	585	2.3
	제주도	362	121	483	1.9
	소계	3,950	4,468	8,418	33.5
합계		12,986	12,116	25,102	100.0

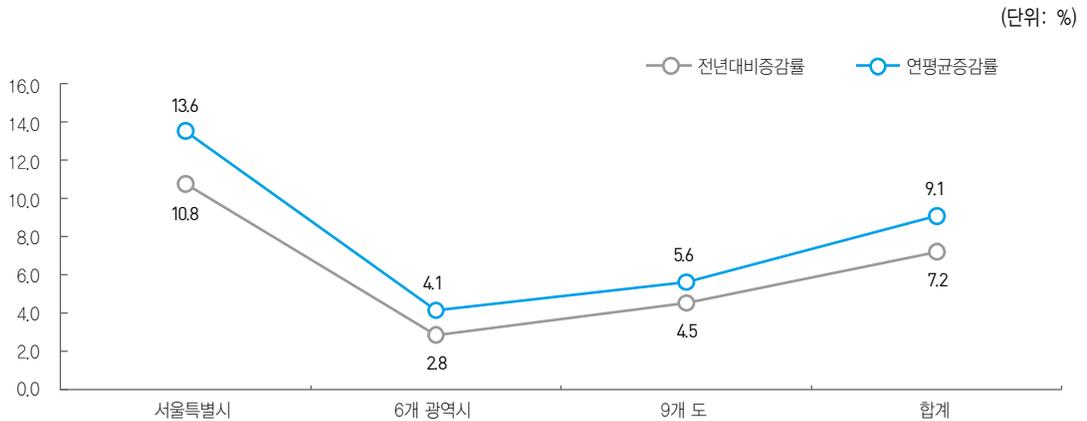
서울 지역 종사자 비중은 2008년에 46.2%, 2009년에 48.4%, 2010년에 50.0%로 연평균 13.6%로 점점 증가하고 있다. 캐릭터 제작업 중 중대형 사업체가 서울에 집중되어 있기 때문이며, 캐릭터산업의 성장에 따른 종사자 수 또한 서울 지역 위주로 증가하기 때문이다. 이러한 수도권 인력 집중 현상은 당분간 지속될 것으로 보이나, 캐릭터산업은 독자적인 성장보다는 게임, 애니메이션, 만화 등 다양한 산업과 연계하여 성장하는 산업이므로 각 지자체별로 콘텐츠산업 육성을 위한 정책을 가시화 하여 성장의 기틀을 마련해야 할 것이다.

〈표 4-9-52〉 캐릭터산업 지역별 연도별 증사자 현황

(단위: 명)

지역	연도	2008년	2009년	2010년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
6개 시	서울	9,734	11,335	12,555	10.8	13.6
	부산	1,112	1,168	1,183	1.3	3.1
	대구	845	873	887	1.6	2.5
	인천	709	754	770	2.1	4.2
	광주	450	488	523	7.2	7.8
	대전	468	493	504	2.2	3.8
	울산	226	240	262	9.2	7.7
	소계	3,810	4,016	4,129	2.8	4.1
9개 도	경기도	4,654	5,077	5,339	5.2	7.1
	강원도	239	257	290	12.8	10.2
	충청북도	437	448	457	2.0	2.3
	충청남도	241	251	273	8.8	6.4
	전라북도	349	352	363	3.1	2.0
	전라남도	221	237	242	2.1	4.6
	경상북도	372	377	386	2.4	1.9
	경상남도	569	579	585	1.0	1.4
	제주도	466	477	483	1.3	1.8
	소계	7,548	8,055	8,418	4.5	5.6
합계	21,092	23,406	25,102	7.2	9.1	

〈그림 4-9-13〉 캐릭터산업 지역별 증사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 **캐릭터산업**
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

9.8.4 캐릭터산업 고용형태별 종사자 현황

2010년 고용형태별 종사자 현황을 보면 정규직은 2만 2,228명으로 전체 종사자의 88.6%를 차지했고, 비정규직은 2,874명으로 11.4%의 비중을 나타냈다.

캐릭터 개발 및 라이선스업은 정규직이 2,926명(89.6%)이며, 비정규직이 341명(10.4%)으로 나타났고, 캐릭터상품 제조업은 정규직이 8,735명(89.9%), 비정규직이 984명(10.1%)인 것으로 조사되었다. 또한 캐릭터 도매업 정규직은 1,869명(80.5%)이었고, 비정규직은 452명(19.5%)으로 나타났다. 캐릭터 소매업 정규직은 8,698명(88.8%)이며, 비정규직은 1,097명(11.2%)인 것으로 조사되었다. 캐릭터산업 중 캐릭터상품 도매업은 정규직이 80.5%, 비정규직이 19.5%로 고용안정성이 다른 업종에 비해 약한 것으로 나타났다.

〈표 4-9-53〉 캐릭터산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

중분류	소분류	고용형태	정규직		비정규직		합계
			종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업		2,926	89.6	341	10.4	3,267
	캐릭터상품 제조업		8,735	89.9	984	10.1	9,719
	소계		11,661	89.8	1,325	10.2	12,986
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품 도매업		1,869	80.5	452	19.5	2,321
	캐릭터상품 소매업		8,698	88.8	1,097	11.2	9,795
	소계		10,567	87.2	1,549	12.8	12,116
캐릭터산업 합계			22,228	88.6	2,874	11.4	25,102

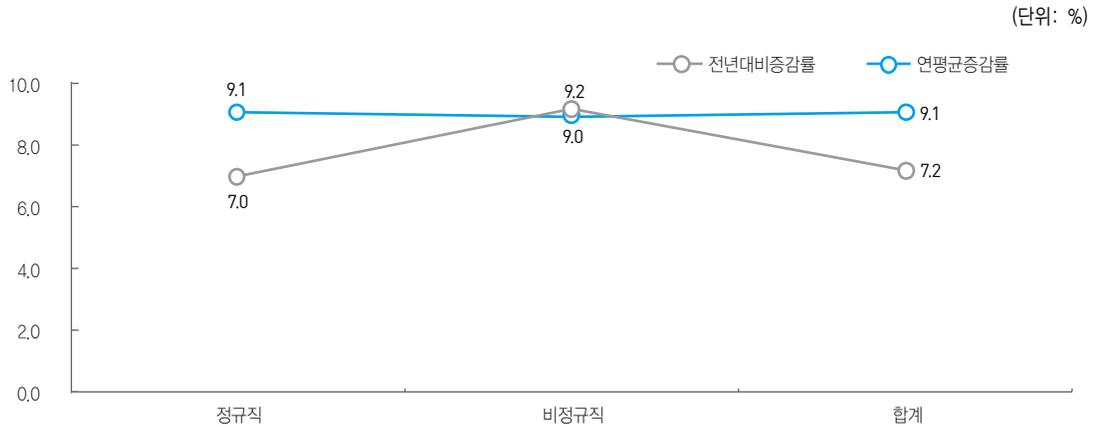
연도별로 고용형태별 종사자 현황을 보면 정규직은 전년대비 7.0% 증가했으며 연평균 9.1% 증가했다. 비정규직은 전년대비 9.2% 증가했으며 연평균 9.0% 증가했다.

〈표 4-9-54〉 캐릭터산업 고용형태별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	고용형태	종사자 수		합계
		정규직	비정규직	
2008년		18,671	2,421	21,092
2009년		20,775	2,631	23,406
2010년		22,228	2,874	25,102
전년대비증감률(%)		7.0	9.2	7.2
연평균증감률(%)		9.1	9.0	9.1

〈그림 4-9-14〉 캐릭터산업 고용형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

9.8.5 캐릭터산업 고용형태별 성별 종사자 현황

2010년 고용형태별 성별 종사자 현황을 보면 정규직 남자는 1만 1,545명으로 46.0%의 비중을 보였고, 정규직 여자는 1만 683명으로 42.6%의 비중을 보였다. 비정규직 남자는 1,397명으로 5.6%를 차지했고, 비정규직 여자는 1,477명으로 5.9%의 비중을 차지하고 있다.

세부적으로 보면 캐릭터 개발 및 라이선스업의 정규직 남자는 1,680명, 정규직 여자는 1,246명, 비정규직 남자는 186명, 비정규직 여자는 155명인 것으로 조사되었다. 또한 캐릭터상품 제조업은 정규직 남자가 4,588명 이었으며, 정규직 여자는 4,147명, 비정규직 남자는 485명, 비정규직 여자는 499명인 것으로 나타났다. 캐릭터상품 도매업의 정규직 남자는 1,024명, 정규직 여자는 845명으로 나타났고, 비정규직 남자는 241명, 비정규직 여자는 211명으로 조사되었다. 캐릭터상품 소매업 정규직 남자는 4,253명, 정규직 여자는 4,445명이었으며, 비정규직 남자는 485명, 비정규직 여자는 612명으로 조사되었다.

〈표 4-9-55〉 캐릭터산업 고용형태별 성별 업종별 종사자 현황(2010년)

종분류	고용형태/성 소분류	정규직				비정규직				합계
		남자		여자		남자		여자		
		종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	1,680	51.4	1,246	38.1	186	5.7	155	4.7	3,267
	캐릭터상품 제조업	4,588	47.2	4,147	42.7	485	5.0	499	5.1	9,719
	소계	6,268	48.3	5,393	41.5	671	5.2	654	5.0	12,986
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품 도매업	1,024	44.1	845	36.4	241	10.4	211	9.1	2,321
	캐릭터상품 소매업	4,253	43.4	4,445	45.4	485	5.0	612	6.2	9,795
	소계	5,277	43.6	5,290	43.7	726	6.0	823	6.8	12,116
캐릭터산업 합계		11,545	46.0	10,683	42.6	1,397	5.6	1,477	5.9	25,102

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

연도별로 살펴본 결과, 비정규직 여자의 증가폭이 가장 크며, 전년대비증감률과 연평균증감률이 각각 10.6%, 12.2%인 것으로 나타났다. 정규직 남자는 전년대비 7.9% 증가했고 연평균 6.1% 증가했다. 정규직 여자는 전년대비 6.0% 증가한 것으로 나타났고 연평균 12.7% 증가했다. 비정규직 남자는 전년대비 7.9% 증가했으며 연평균 5.8% 증가했다.

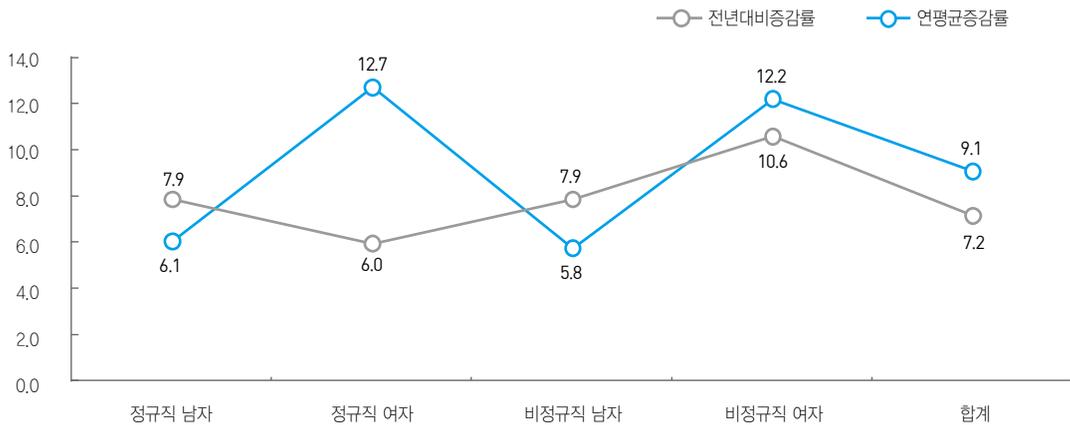
〈표 4-9-56〉 캐릭터산업 고용형태별 성별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	고용형태/성	종사자 수				합계
		정규직		비정규직		
		남자	여자	남자	여자	
2008년		10,263	8,408	1,247	1,174	21,092
2009년		10,700	10,075	1,295	1,336	23,406
2010년		11,545	10,683	1,397	1,477	25,102
전년대비증감률(%)		7.9	6.0	7.9	10.6	7.2
연평균증감률(%)		6.1	12.7	5.8	12.2	9.1

〈그림 4-9-15〉 캐릭터산업 고용형태별 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

9.8.6 캐릭터산업 성별 종사자 현황

2010년 성별 종사자 현황을 보면 남자는 1만 2,942명으로 51.6%를 차지했고, 여자는 1만 2,160명으로 48.4%를 차지했다. 캐릭터 개발 및 라이선스업의 남자는 1,866명(57.1%), 여자는 1,401명(42.9%)으로 나타났고, 캐릭터상품 제조업의 남자는 5,073명(52.2%), 여자는 4,646명(47.8%)으로 나타났고, 캐릭터상품 도매업의 남자는 1,265명(54.5%)으로 나타났고, 여자는 1,056명(45.5%)으로 조사되었다. 캐릭터상품 소매업의 남자는 4,738명(48.4%), 여자는 5,057명(51.6%)으로 조사되었다.

〈표 4-9-57〉 캐릭터산업 성별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

중분류	소분류	성	남자		여자		합계
			종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업		1,866	57.1	1,401	42.9	3,267
	캐릭터상품 제조업		5,073	52.2	4,646	47.8	9,719
	소계		6,939	53.4	6,047	46.6	12,986
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품 도매업		1,265	54.5	1,056	45.5	2,321
	캐릭터상품 소매업		4,738	48.4	5,057	51.6	9,795
	소계		6,003	49.5	6,113	50.5	12,116
캐릭터산업 합계			12,942	51.6	12,160	48.4	25,102

연도별 성별 종사자 현황을 보면 남자는 전년대비 7.9% 증가했고 연평균 6.0% 증가했다. 여자는 전년대비 6.6% 증가했으며 연평균 12.7% 증가한 것으로 나타났다.

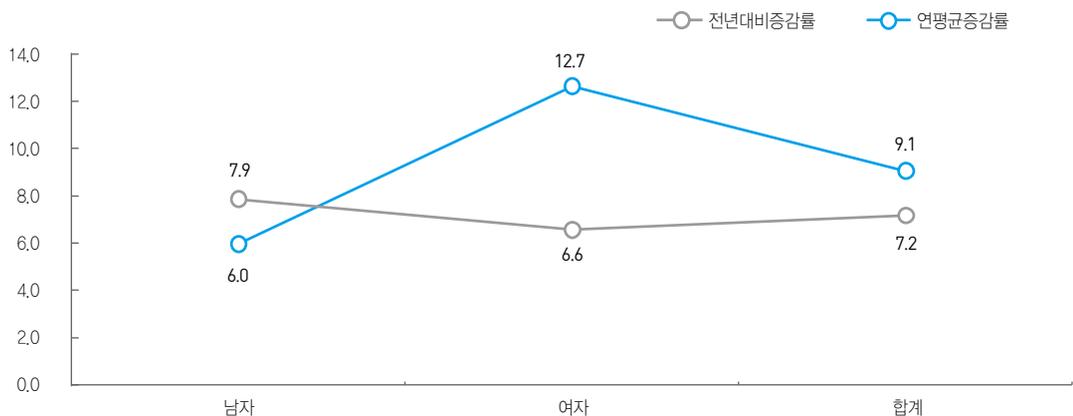
〈표 4-9-58〉 캐릭터산업 성별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	성	종사자 수		합계
		남자	여자	
2008년		11,510	9,582	21,092
2009년		11,995	11,411	23,406
2010년		12,942	12,160	25,102
전년대비증감률(%)		7.9	6.6	7.2
연평균증감률(%)		6.0	12.7	9.1

〈그림 4-9-16〉 캐릭터산업 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

9.8.7 캐릭터산업 직무별 종사자 현황

2010년 직무별 종사자 현황을 보면 제작 종사자 수가 9,673명으로 전체 종사자의 38.5%를 차지하여 가장 큰 비중으로 나타났다. 기타(유통) 종사자 수는 8,964명(35.7%)이었고, 관리 종사자 수는 2,721명(10.8%), 사업기획 종사자 수는 1,826명(7.3%), 마케팅/홍보 종사자 수는 1,144명(4.6%), 연구개발 종사자 수는 774명(3.1%)으로 나타났다.

〈표 4-9-59〉 캐릭터산업 직무별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

중분류	소분류	직무	종사자 수					합계	
			사업 기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구 개발		기타(유통)
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스		382	361	1,867	188	211	258	3,267
	캐릭터상품제조업		759	1,155	5,370	452	355	1,628	9,719
	소계		1,141	1,516	7,237	640	566	1,886	12,986
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품 도매업		132	283	141	82	29	1,654	2,321
	캐릭터상품 소매업		553	922	2,295	422	179	5,424	9,795
	소계		685	1,205	2,436	504	208	7,078	12,116
캐릭터산업 합계			1,826	2,721	9,673	1,144	774	8,964	25,102
캐릭터산업 비중(%)			7.3	10.8	38.5	4.6	3.1	35.7	100.0

연도별로 보면 사업기획 인력이 전년대비 15.4% 증가했고 연평균 5.6% 증가하여 증가폭이 비교적 큰 것으로 나타났다. 관리 종사자 수는 전년대비 3.0%, 연평균 2.5% 증가했으며, 제작 종사자 수는 전년대비 8.8%, 연평균 6.3% 증가했다. 마케팅/홍보 종사자 수는 전년대비 2.6% 증가했고 연평균 2.2% 증가했다. 연구개발 종사자 수는 전년대비 4.0%, 연평균 2.1% 증가했다. 기타(유통) 종사자 수는 전년대비와 연평균이 각각 6.3%, 17.8% 증가했다.

캐릭터산업 직무별 종사자 중 사업기획 종사자 수의 지속적인 증가는 캐릭터산업이 신규 및 기존 캐릭터 개발뿐 아니라, 개발된 캐릭터를 상품화하는 것이 점점 중요한 과제로 대두되고 있다는 것을 보여 준다. 따라서 개발된 캐릭터가 매출로 이어질 수 있도록 사업기획 종사자들의 체계적인 교육이 필요한 시점이다.

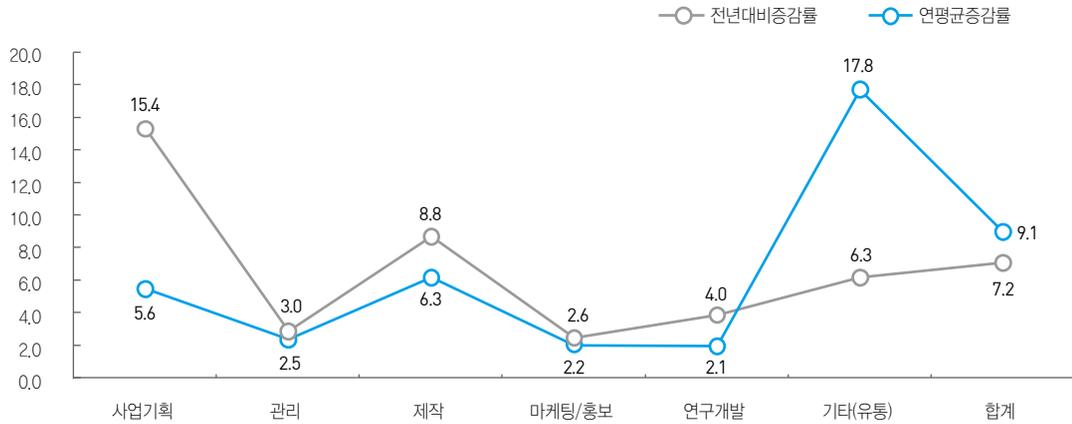
〈표 4-9-60〉 캐릭터산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	직무	종사자 수					합계	
		사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발		기타(유통)
2008년		1,639	2,589	8,565	1,095	743	6,461	21,092
2009년		1,583	2,643	8,888	1,115	744	8,433	23,406
2010년		1,826	2,721	9,673	1,144	774	8,964	25,102
전년대비증감률(%)		15.4	3.0	8.8	2.6	4.0	6.3	7.2
연평균증감률(%)		5.6	2.5	6.3	2.2	2.1	17.8	9.1

〈그림 4-9-17〉 캐릭터산업 직무별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

9.8.8 캐릭터산업 학력별 종사자 현황

2010년 학력별 종사자 현황을 보면 대졸 학력 종사자 수가 1만 7,470명으로 69.6%의 가장 큰 비중을 보였다. 전문대졸 종사자 수는 3,970명으로 15.8%를 차지했으며, 고졸 이하 학력 종사자 수는 2,995명으로 11.9%, 대학원 졸업 학력 종사자 수는 667명으로 2.7%를 나타냈다.

〈표 4-9-61〉 캐릭터산업 학력별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

종분류	소분류	종사자 수				합계
		고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	149	428	2,569	121	3,267
	캐릭터상품 제조업	1,088	1,429	6,820	382	9,719
	소계	1,237	1,857	9,389	503	12,986
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품 도매업	232	311	1,747	31	2,321
	캐릭터상품 소매업	1,526	1,802	6,334	133	9,795
	소계	1,758	2,113	8,081	164	12,116
캐릭터산업 합계		2,995	3,970	17,470	667	25,102
캐릭터산업 비중(%)		11.9	15.8	69.6	2.7	100.0

연도별로 보면 고졸 이하 학력 종사자 수는 전년대비 3.8% 증가했으며 연평균 1.2% 증가했다. 전문대졸 종사자 수는 전년대비 2.7% 증가했고 연평균 1.5% 증가했다. 대졸 학력 종사자 수는 전년대비 9.2% 증가했으며 연평균 13.1% 증가했다. 대학원 졸업 이상 종사자 수는 전년대비증감률과 연평균증감률이 각각 2.3%, 1.0%로 나타났다.

캐릭터산업의 학력별 종사자는 대졸 학력 이상의 종사자 수가 지속적으로 증가하고 있어 고학력 산업으로 전환되고 있다.

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 **캐릭터산업**
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠출력산업

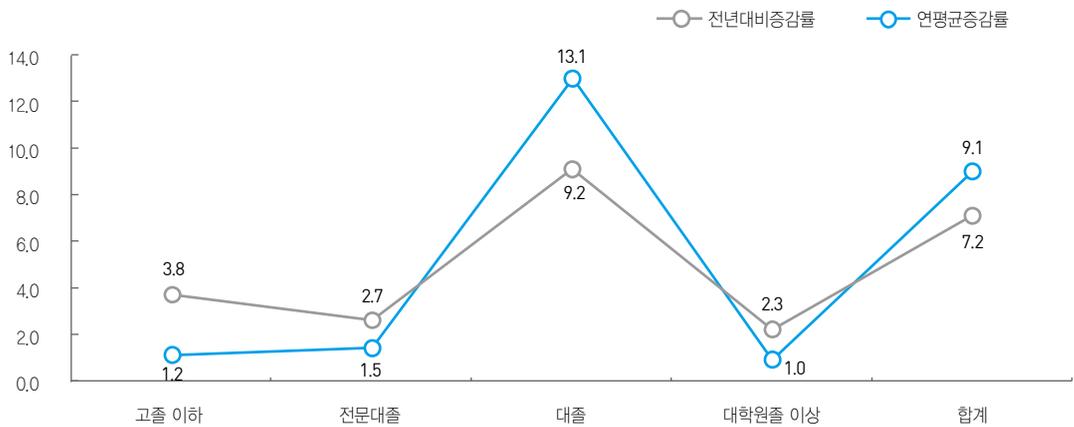
〈표 4-9-62〉 캐릭터산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	학력	종사자 수				합계
		고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	
2008년		2,927	3,852	13,659	654	21,092
2009년		2,885	3,865	16,004	652	23,406
2010년		2,995	3,970	17,470	667	25,102
전년대비증감률(%)		3.8	2.7	9.2	2.3	7.2
연평균증감률(%)		1.2	1.5	13.1	1.0	9.1

〈그림 4-9-18〉 캐릭터산업 학력별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

9.8.9 캐릭터산업 연령별 종사자 현황

2010년 캐릭터산업 연령별 종사자 현황을 보면 29세 이하 종사자 수는 1만 159명으로 전체의 40.5%를 차지했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 7,658명으로 30.5%를 차지했으며, 35세 이상 39세 이하 종사자 수는 5,290명으로 21.1%를 차지했고, 40세 이상 종사자 수는 1,995명으로 7.9%를 차지하고 있다.

〈표 4-9-63〉 캐릭터산업 연령별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

중분류	소분류	종사자 수				합계
		29세 이하	30세~34세	35세~39세	40세 이상	
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	1,154	852	869	392	3,267
	캐릭터상품 제조업	4,012	2,963	2,077	667	9,719
	소계	5,166	3,815	2,946	1,059	12,986
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품 도매업	791	771	592	167	2,321
	캐릭터상품 소매업	4,202	3,072	1,752	769	9,795
	소계	4,993	3,843	2,344	936	12,116
캐릭터산업 합계		10,159	7,658	5,290	1,995	25,102
캐릭터산업 비중(%)		40.5	30.5	21.1	7.9	100.0

연도별로 보면 29세 이하 종사자 수는 전년대비 9.5% 증가했고 연평균 8.3% 증가했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 전년대비 5.7% 증가했으며 연평균 11.2% 증가했다. 35세 이상 39세 이하 종사자 수는 전년대비 5.9% 증가했고 연평균 8.0% 증가했다. 40세 이상 종사자 수는 전년대비증감률과 연평균증감률이 각각 5.6%, 8.4%로 나타났다.

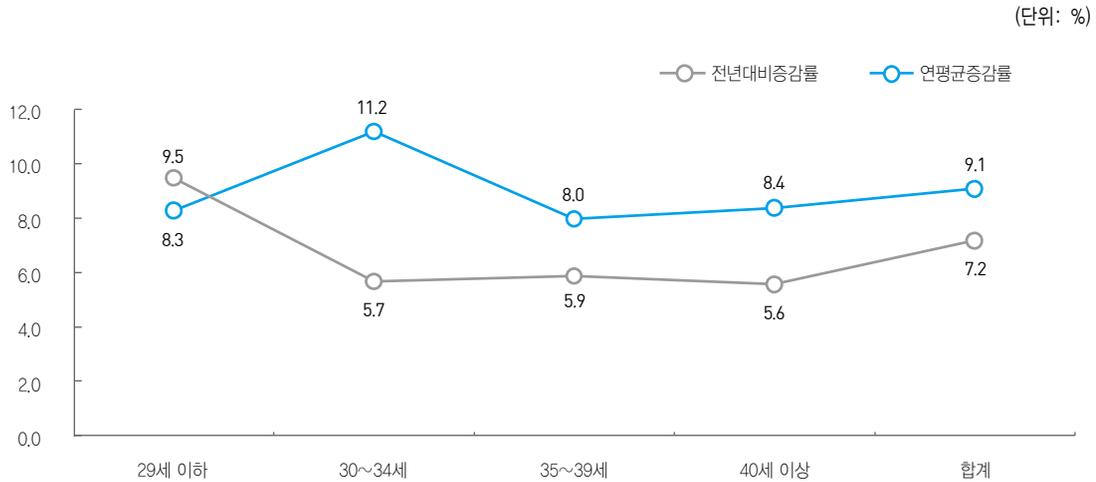
캐릭터산업의 연령별 종사자 중 34세 이하의 종사자 수는 꾸준히 증가하고 있으며, 그 비중 또한 전체 종사자 수는 71%로 매우 큰 비중을 차지하고 있다. 이는 국내 창작 캐릭터산업이 성장하고 있는 산업이므로 청년층의 유입이 많아지고 있으며, 이러한 청년층이 장기적인 관점에서 산업을 이끌어 나갈 수 있도록 지속적인 관심과 교육이 필요하다.

〈표 4-9-64〉 캐릭터산업 연령별 연도별 종사자 현황

연도	연령	종사자 수				합계
		29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	
2008년		8,667	6,189	4,537	1,699	21,092
2009년		9,281	7,242	4,994	1,889	23,406
2010년		10,159	7,658	5,290	1,995	25,102
	전년대비증감률(%)	9.5	5.7	5.9	5.6	7.2
	연평균증감률(%)	8.3	11.2	8.0	8.4	9.1

(단위: 명)

〈그림 4-9-19〉 캐릭터산업 연령별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 **캐릭터산업**
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

9.9 캐릭터산업 부가가치액 구성 현황

캐릭터산업 부가가치액은 2조 4,755억 원으로 전년대비 12.4%, 연평균 12.5% 증가했으며, 부가가치액에 따른 부가가치율은 41.98%로 조사되었다.

부가가치 구성 현황을 보면 인건비가 1조 5,132억 원(61.1%)으로 가장 높은 것으로 나타났다. 이는 전년도 인건비 1조 3,819억 원 대비 9.5% 증가한 수치이다. 경상이익은 4,182억 원(16.9%)으로 전년대비 36.4% 증가했으며 연평균 17.5% 증가했다. 감가상각비는 2,183억 원(8.8%)으로 전년대비 10.6%, 연평균 17.2% 증가했다. 순금융비용은 1,536억 원(6.2%)으로 전년대비 1.5% 증가했으며 연평균 11.7% 증가했다. 또한 임차료는 1,006억 원(4.1%)으로 전년대비와 연평균 각각 4.2%, 0.4% 증가한 것으로 조사되었고 조세공과는 713억 원(2.9%)으로 전년대비 3.4% 증가했고 연평균 6.7% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-9-65〉 캐릭터산업 부가가치액 구성 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

구분	매출액	부가 가치액	부가 가치율	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
캐릭터산업	5,896,897	2,475,517	41.98	418,221	1,513,289	153,669	218,371	100,665	71,302
부가가치액 대비 비중(%)				16.9	61.1	6.2	8.8	4.1	2.9
매출액 대비 비중(%)				7.1	25.7	2.6	3.7	1.7	1.2

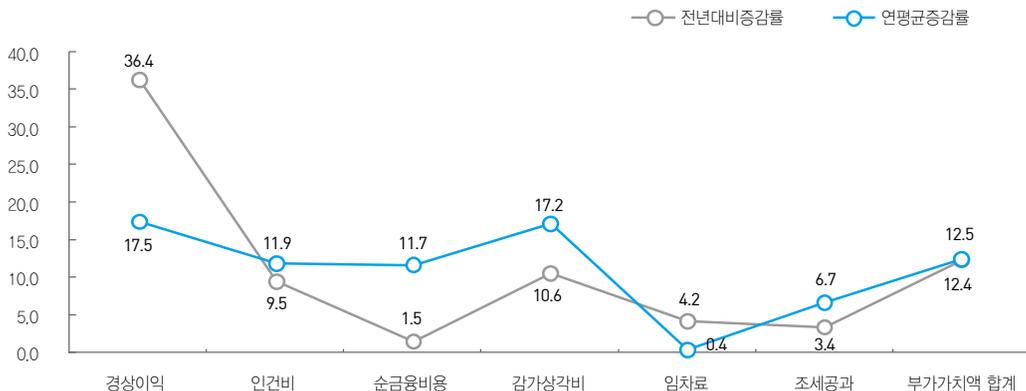
〈표 4-9-66〉 캐릭터산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

연도	부가가치액 구성	부가가치액 구성						부가가치액 합계
		경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	
2008년		302,847	1,209,040	123,252	158,858	99,775	62,604	1,956,376
2009년		306,540	1,381,930	151,384	197,370	96,615	68,947	2,202,786
2010년		418,221	1,513,289	153,669	218,371	100,665	71,302	2,475,517
전년대비증감률(%)		36.4	9.5	1.5	10.6	4.2	3.4	12.4
연평균증감률(%)		17.5	11.9	11.7	17.2	0.4	6.7	12.5

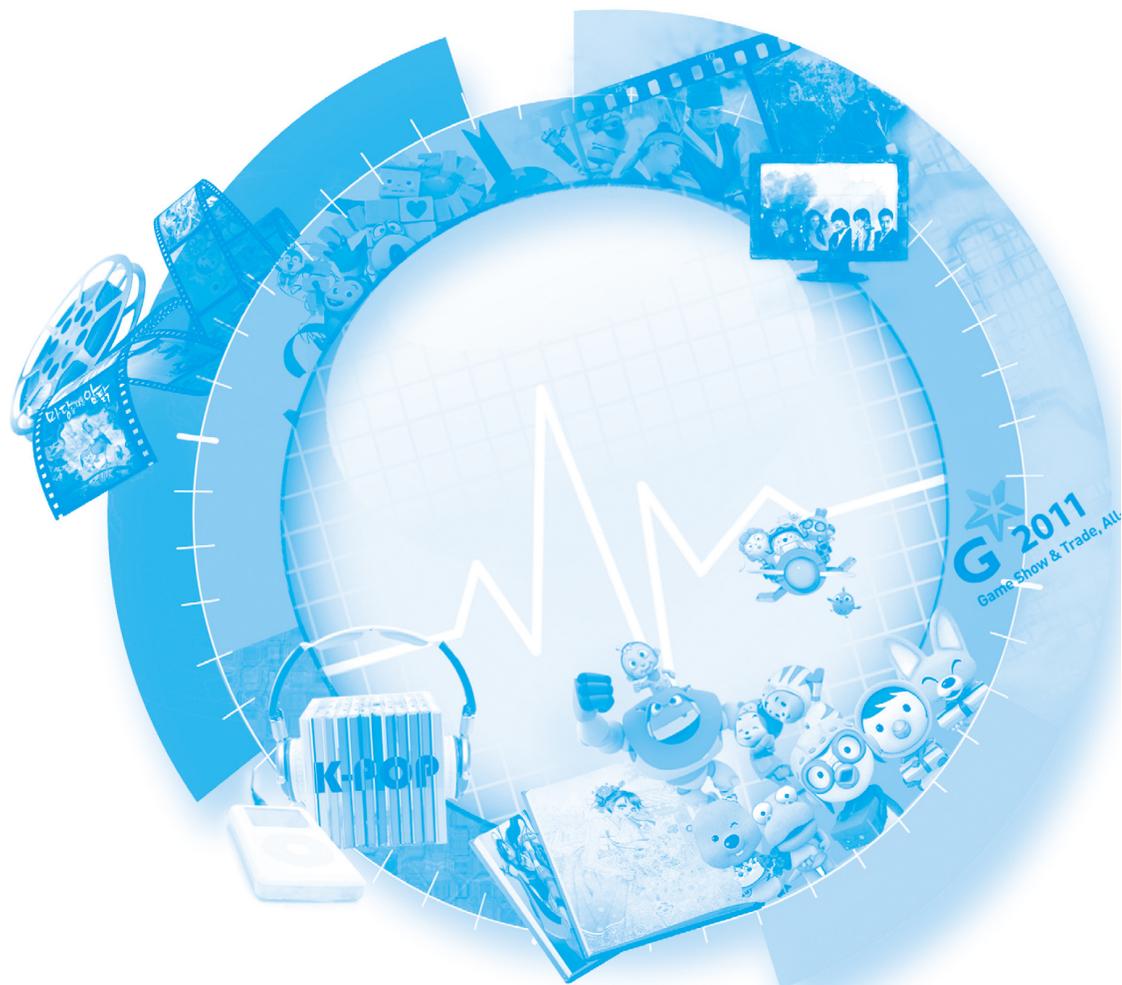
〈그림 4-9-20〉 캐릭터산업 부가가치액 구성비중 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

캐릭터산업



〈표 9-1〉 캐릭터산업 총괄

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가 가치율(%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
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
2010년	1,593	25,102	5,896,897	2,475,517	41.98	276,328	190,456
전년대비증감률(%)	3.3	7.2	10.1	12.4	-	16.8	▽3.0
연평균증감률(%)	20.4	23.3	23.2	37.6	-	11.0	9.1

※ 2006년부터 캐릭터유통업 포함

〈표 9-2〉 캐릭터산업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

중분류	소분류	매출액						비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년			
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	277,074	306,884	345,316	344,485	358,862	463,221	7.9	29.1	10.8
	캐릭터상품 제조업	1,798,819	2,043,388	2,244,803	2,267,506	2,354,597	2,568,587	43.6	9.1	7.4
	소계	2,075,893	2,350,272	2,590,119	2,611,991	2,713,459	3,031,808	51.4	11.7	7.9
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	-	2,200,660	2,525,520	2,486,722	941,749	998,762	16.9	6.1	-
	캐릭터상품 소매업	-	-	-	-	1,703,064	1,866,327	31.6	9.6	-
	소계	-	2,200,600	2,525,520	2,486,722	2,644,813	2,865,089	48.6	8.3	-
캐릭터산업 합계		-	4,550,932	5,115,639	5,098,713	5,358,272	5,896,897	100.0	10.1	23.2

※ 캐릭터상품 유통업 매출액 중 인터넷 쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타 등), 불법복제 관련 매출액 제외

〈표 9-3〉 캐릭터산업 국내캐릭터 및 해외캐릭터 매출액 비교

(단위: 백만 원)

구분	캐릭터 개발 및 라이선스업	캐릭터상품 제조업	캐릭터상품 도소매업	합계	비중(%)
2008년	국내캐릭터	134,359	936,481	1,121,425	43.0
	해외캐릭터	210,126	1,331,025	1,365,297	57.0
	합계	344,485	2,267,506	2,486,722	100.0
2009년	국내캐릭터	144,622	1,000,716	1,221,908	44.2
	해외캐릭터	214,240	1,353,881	1,422,905	55.8
	합계	358,862	2,354,597	2,644,813	100.0
2010년	국내캐릭터	206,329	1,163,275	1,385,698	46.7
	해외캐릭터	256,892	1,405,312	1,479,391	53.3
	합계	463,221	2,568,587	2,865,089	100.0
전년대비 증감률(%)	국내캐릭터	42.7	16.2	13.4	16.4
	해외캐릭터	19.9	3.8	4.0	5.0
	합계	29.1	9.1	8.3	10.1
연평균 증감률(%)	국내캐릭터	23.9	11.5	11.2	12.1
	해외캐릭터	10.6	2.8	4.1	4.0
	합계	16.0	6.4	7.3	7.5

〈표 9-4〉 캐릭터산업 사업형태별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

연도 \ 사업형태	창작 및 제작	제작 지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
2005년	1,891,579	42,513	12,814	77,199	51,788	2,075,893
2006년	1,901,221	34,648	226,809	2,320,140	68,114	4,550,932
2007년	2,128,005	42,538	238,747	2,604,097	102,252	5,115,639
2008년	2,189,255	119,940	127,778	2,603,971	57,769	5,098,713
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
전년대비증감률(%)	10.7	3.6	26.7	9.0	9.1	10.1
연평균증감률(%)	5.9	25.3	68.3	108.1	4.9	23.2

※ 2006년부터 캐릭터유통업 포함

〈표 9-5〉 캐릭터산업 매출액 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

연도 \ 매출액 규모	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상	합계
2005년	1,800	59,113	539,127	1,475,853	2,075,893
2006년	12,529	258,968	1,673,975	2,605,460	4,550,932
2007년	19,953	330,290	2,058,413	2,706,983	5,115,639
2008년	14,002	310,004	2,112,078	2,662,629	5,098,713
2009년	14,217	369,378	2,197,838	2,776,839	5,358,272
2010년	15,770	413,893	2,488,594	2,978,640	5,896,897
전년대비증감률(%)	10.9	12.1	13.2	7.3	10.1
연평균증감률(%)	54.4	47.6	35.8	15.1	23.2

※ 2006년부터 캐릭터유통업 포함

〈표 9-6〉 캐릭터산업 종사자 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

연도 \ 종사자 규모	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2005년	32,647	29,902	202,034	593,552	1,217,758	2,075,893
2006년	323,504	118,717	1,801,010	1,076,287	1,231,414	4,550,932
2007년	325,879	235,945	1,956,498	1,518,863	1,078,454	5,115,639
2008년	271,758	228,540	1,982,125	1,509,415	1,106,875	5,098,713
2009년	292,064	236,468	1,991,184	1,696,905	1,141,651	5,358,272
2010년	329,741	260,703	2,215,718	1,860,280	1,230,455	5,896,897
전년대비증감률(%)	12.9	10.2	11.3	9.6	7.8	10.1
연평균증감률(%)	58.8	54.2	61.4	25.7	0.2	23.2

※ 2006년부터 캐릭터유통업 포함

〈표 9-7〉 캐리커산업 지역별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

지역	연도	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
	서울		1,133,268	2,483,410	2,634,884	2,626,458	2,728,588	3,019,449	10.7
6개 시	부산	222,417	274,801	339,699	214,397	220,092	241,498	9.7	1.7
	대구	73,715	146,310	168,939	169,620	175,544	180,879	3.0	19.7
	인천	52,956	88,751	117,737	146,002	151,094	156,037	3.3	24.1
	광주	32,198	81,565	96,984	96,958	100,707	105,466	4.7	26.8
	대전	8,515	90,165	110,553	106,563	110,295	113,195	2.6	67.8
	울산	12,667	43,552	52,663	48,247	50,053	50,920	1.7	32.1
	소계	402,468	725,144	886,575	781,787	807,785	847,995	5.0	16.1
9개 도	경기도	370,695	793,830	952,722	1,027,459	1,130,149	1,288,874	14.0	28.3
	강원도	10,379	39,304	45,579	47,364	48,688	52,882	8.6	38.5
	충청북도	42,365	81,287	94,449	95,695	98,796	104,090	5.4	19.7
	충청남도	10,591	43,205	51,679	54,443	58,513	61,746	5.5	42.3
	전라북도	10,804	62,702	70,956	70,579	71,629	73,615	2.8	46.8
	전라남도	-	30,063	34,916	37,485	39,948	45,300	13.4	-
	경상북도	-	72,038	82,343	83,603	85,508	88,544	3.6	-
	경상남도	-	115,515	140,181	126,504	128,553	129,772	0.9	-
	제주도	95,823	104,434	121,355	147,336	160,115	184,630	15.3	14.0
	소계	540,657	1,342,378	1,594,180	1,690,468	1,821,899	2,029,453	11.4	30.3
합계		2,076,393	4,550,932	5,115,639	5,098,713	5,358,272	5,896,897	10.1	23.2

※ 2006년부터 캐리커유통업 포함

〈표 9-8〉 캐리커 개발 및 라이선스업 창작 및 제작 매출액 주요 원천

(단위: 백만 원)

구분		라이선스	상품제작 (하청제작 포함)	라이선스 대행	디자인 용역	합계
		2006년	매출액	72,595	127,934	54,878
	비중(%)	26.2	46.1	19.8	7.9	100.0
2007년	매출액	103,350	115,108	65,909	25,064	309,431
	비중(%)	33.4	37.2	21.3	8.1	100.0
2008년	매출액	125,186	120,964	45,659	13,387	305,196
	비중(%)	41.0	39.6	15.0	4.4	100.0
2009년	매출액	132,107	125,308	47,321	12,688	317,424
	비중(%)	41.6	39.5	14.9	4.0	100.0
2010년	매출액	222,480	132,144	48,221	13,653	416,498
	비중(%)	53.4	31.7	11.6	3.3	100.0
전년대비증감률(%)		68.4	5.5	1.9	7.6	31.2
연평균증감률(%)		32.3	0.8	▽3.2	▽11.2	10.7

〈표 9-9〉 캐릭터상품 제조업 창작 및 제작 매출액 주요 원천

(단위: 백만 원)

구분	라이선스	상품제작 (하청제작포함)	라이선스 대행	디자인 용역	합계	
2006년	매출액	95,265	1,499,721	337	8,089	1,603,412
	비중(%)	5.9	93.5	0.02	0.5	99.92.0
2007년	매출액	114,863	1,661,673	1,429	8,396	1,786,361
	비중(%)	6.4	93.0	0.1	0.5	100.0
2008년	매출액	123,716	1,689,918	2,659	10,571	1,826,864
	비중(%)	6.8	92.5	0.2	0.6	100.1.0
2009년	매출액	131,229	1,751,766	3,117	10,224	1,896,336
	비중(%)	6.9	92.4	0.2	0.5	100.0
2010년	매출액	138,226	1,903,581	3,158	10,032	2,054,997
	비중(%)	6.7	92.6	0.2	0.5	100.0
전년대비증감률(%)		5.3	8.7	1.3	▽1.9	8.4
연평균증감률(%)		9.8	6.1	75.0	5.5	6.4

〈표 9-10〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 국산캐릭터 라이선스 수 현황

(2006년 N=250개, 2007년 N=278개, 2008년 N=312개, 2009년 N=295개, 2010년 N=302개, 단위: %)

구분	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51개 이상
2006년	42.2	38.4	6.5	5.3	4.2	3.4
2007년	36.8	41.3	7.1	6.2	5.3	3.3
2008년	31.2	45.1	8.2	6.3	5.5	3.7
2009년	29.5	46.8	8.5	7.1	6.1	2.0
2010년	27.5	46.4	8.6	7.6	7.6	2.3

〈표 9-11〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 국산캐릭터 라이선스 수 현황

(2006년 N=379개, 2007년 N=392개, 2008년 N=403개, 2009년 N=412개, 2010년 N=415개, 단위: %)

구분	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51개 이상
2006년	48.9	39.6	5.5	2.3	2.1	1.6
2007년	42.8	43.9	6.8	2.5	2.3	1.7
2008년	41.1	44.5	7.1	2.8	2.6	1.9
2009년	38.8	44.7	6.8	3.6	3.2	2.9
2010년	35.7	46.0	7.0	4.3	3.6	3.4

〈표 9-12〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 국산캐릭터 상품 종류 수 현황

(2006년 N=250개, 2007년 N=278개, 2008년 N=312개, 2009년 N=295개, 2010년 N=302개, 단위: %)

구분	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51~100개	101개 이상
2006년	39.2	32.7	8.5	9.3	3.1	2.6	4.6
2007년	36.3	34.2	9.6	9.2	3.7	2.8	4.2
2008년	30.1	38.1	10.2	9.8	4.1	3.2	4.5
2009년	25.8	39.3	10.5	9.8	5.4	4.4	4.7
2010년	24.2	34.4	12.6	10.6	6.3	6.9	5.0

〈표 9-13〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 국산캐릭터 상품 종류 수 현황

(2006 N=379개, 2007 N=392개, 2008 N=403개, 2009 N=412개, 2010년 N=415개 단위: %)

구분	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51~100개	101개 이상
2006년	36.2	27.6	8.9	10.3	3.8	4.6	8.6
2007년	35.1	27.8	8.3	9.6	4.2	5.5	9.5
2008년	31.5	28.3	8.7	10.1	5.3	5.9	10.2
2009년	25.7	31.1	9.2	10.9	5.6	6.3	11.2
2010년	24.8	31.8	9.4	11.1	5.5	6.3	11.1

〈표 9-14〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별 국산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

구분	평균미니멈 개런티	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상
2006년	1,687	1,300	1,816	1,956	2,312
2007년	1,812	1,423	1,931	2,138	2,461
2008년	1,905	1,487	2,012	2,321	2,579
2009년	2,133	1,512	2,101	2,399	2,683
2010년	2,189	1,588	2,217	2,471	2,761
전년대비 증감률(%)	2.6	5.0	5.5	3.0	2.9
연평균 증감률(%)	6.7	5.1	5.1	6.0	4.5

〈표 9-15〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 국산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

구분	평균미니멈 개런티	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상
2006년	1,687	1,356	1,786	1,897	1,968	2,435
2007년	1,812	1,518	1,821	1,933	2,269	2,531
2008년	1,905	1,589	1,933	2,065	2,368	2,687
2009년	2,133	1,618	1,998	2,136	2,471	2,762
2010년	2,189	1,677	2,108	2,218	2,527	
전년대비 증감률(%)	2.6	3.6	5.5	3.8	2.3	-
연평균 증감률(%)	6.7	5.5	4.2	4.0	6.4	-

〈표 9-16〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 매출액 규모별 국산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

구분	평균미니멈 개런티	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상
2006년	1,756	1,231	1,925	2,016	2,254
2007년	1,991	1,398	2,087	2,239	2,368
2008년	2,088	1,461	2,176	2,402	2,518
2009년	2,199	1,502	2,218	2,536	2,609
2010년	2,287	1,579	2,322	2,641	2,699
전년대비 증감률(%)	4.0	5.1	4.7	4.1	3.4
연평균 증감률(%)	6.8	6.4	4.8	7.0	4.6

〈표 9-17〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 종사자 규모별 국산캐릭터 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

구분	평균미니멈 개런티	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상
2006년	1,756	1,331	1,725	1,985	2,136	2,357
2007년	1,991	1,396	1,887	2,039	2,217	2,513
2008년	2,088	1,462	1,971	2,166	2,335	2,638
2009년	2,199	1,508	2,077	2,208	2,398	2,837
2010년	2,287	1,587	2,139	2,296	2,503	2,933
전년대비 증감률(%)	4.0	5.2	3.0	4.0	4.4	3.4
연평균 증감률(%)	6.8	4.5	5.5	3.7	4.0	5.6

〈표 9-18〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별 국산캐릭터 평균 로열티 현황

(단위: %)

구분	평균 로열티	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상
2006년	7.5	8.2	6.9	7.3	7.8
2007년	7.9	8.3	7.3	7.4	8.2
2008년	8.1	8.3	7.5	7.6	8.5
2009년	8.3	8.4	7.7	7.8	8.6
2010년	8.5	8.5	7.9	8.0	8.7

〈표 9-19〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 국산캐릭터 평균 로열티 현황

(단위: %)

구분	평균 로열티	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상
2006년	7.5	8.5	7.1	7.5	7.8	7.9
2007년	7.9	8.6	7.3	7.5	8.1	8.2
2008년	8.1	8.6	7.5	7.6	8.3	8.5
2009년	8.3	8.7	7.7	7.8	8.4	8.8
2010년	8.5	8.8	7.9	8.1	8.5	-

〈표 9-20〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 매출액 규모별 국산캐릭터 평균 로열티 현황

(단위: %)

구분	평균 로열티	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상
2006년	8.3	9.1	7.6	8.1	9.6
2007년	8.6	9.1	7.9	8.3	9.7
2008년	9.2	9.1	8.2	8.6	10.1
2009년	9.5	9.2	8.3	8.8	10.3
2010년	9.8	9.5	8.4	8.9	10.5

〈표 9-21〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 종사자 규모별 국산캐릭터 평균 로열티 현황

(단위: %)

구분	평균 로열티	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상
2006년	8.3	9.2	7.2	8.5	9.6	9.9
2007년	8.6	9.3	7.8	8.6	9.7	10.1
2008년	9.2	9.3	8.1	8.6	9.8	10.2
2009년	9.5	9.4	8.3	8.7	9.8	10.3
2010년	9.8	9.5	8.4	8.8	9.9	10.4

〈표 9-22〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 외산캐릭터 라이선스 수 현황

(2006년 N=250개, 2007년 N=278개, 2008년 N=312개, 2009년 N=295개, 2010년 N=302개, 단위: %)

구분	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개
2006년	81.3	13.8	1.9	1.3	1.7
2007년	81.9	13.3	2.1	1.6	1.1
2008년	81.2	13.6	2.2	1.8	1.2
2009년	81.0	13.6	2.4	2.0	1.0
2010년	79.8	13.9	2.6	2.0	1.7

〈표 9-23〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 외산캐릭터 라이선스 수 현황

(2006년 N=379개, 2007년 N=392개, 2008년 N=403개, 2009년 N=412개, 2010년 N=415개, 단위: %)

구분	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개
2006년	79.3	15.1	2.9	1.9	0.8
2007년	81.1	13.6	3.1	1.2	1.0
2008년	80.4	14.1	3.2	1.2	1.1
2009년	79.6	14.8	2.9	1.5	1.2
2010년	78.6	14.9	3.1	1.7	1.7

〈표 9-24〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 외산캐릭터 상품 종류 수 현황

(2006년 N=250개, 2007년 N=278개, 2008년 N=312개, 2009년 N=295, 2010년 N=302개, 단위: %)

구분	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51개 이상
2006년	88.6	5.6	1.7	1.2	1.5	1.4
2007년	88.7	5.5	1.9	1.1	1.3	1.5
2008년	88.2	5.6	2.2	1.1	1.4	1.5
2009년	87.1	5.4	2.7	1.4	1.7	1.7
2010년	83.8	6.0	3.3	2.0	2.3	2.6

〈표 9-25〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 외산캐릭터 상품 종류 수 현황

(2006년 N=379개, 2007년 N=392개, 2008년 N=403개, 2009년 N=412개, 2010년 N=415개, 단위: %)

구분	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51개 이상
2006년	78.3	4.3	2.8	3.8	1.5	9.3
2007년	77.6	4.5	3.1	3.9	1.8	9.1
2008년	76.3	4.6	3.8	4.0	1.9	9.4
2009년	70.9	5.6	5.1	5.3	3.2	10.0
2010년	69.4	6.3	5.3	5.5	3.4	10.1

〈표 9-26〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별 외산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

구분	평균미니멈 개런티	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상
2006년	2,650	2,500	2,685	3,685	3,872
2007년	2,720	2,550	2,693	3,712	3,951
2008년	2,968	2,752	2,912	4,065	4,339
2009년	3,125	2,851	2,969	4,121	4,408
2010년	3,269	2,938	3,112	4,238	4,566
전년대비 증감률(%)	4.6	3.1	4.8	2.8	3.6
연평균 증감률(%)	5.4	4.1	3.8	3.6	4.2

〈표 9-27〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 외산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

구분	평균미니멈 개런티	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상
2006년	2,650	2,300	2,756	3,268	3,725	4,012
2007년	2,720	2,380	2,831	3,352	3,819	4,121
2008년	2,968	2,556	3,067	3,671	4,185	4,525
2009년	3,125	2,618	3,112	3,782	4,239	4,628
2010년	3,269	2,725	3,218	3,925	4,402	-
전년대비 증감률(%)	4.6	4.1	3.4	3.8	3.8	-
연평균 증감률(%)	5.4	4.3	4.0	4.7	4.3	-

〈표 9-28〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 매출액 규모별 외산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

구분	평균미니멈 개런티	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상
2006년	2,856	2,651	2,768	3,924	3,968
2007년	2,948	2,753	2,819	4,016	4,101
2008년	3,225	2,993	3,068	4,398	4,496
2009년	3,387	3,072	3,167	4,537	4,698
2010년	3,522	3,238	3,287	4,689	4,839
전년대비 증감률(%)	4.0	5.4	3.8	3.4	3.0
연평균 증감률(%)	5.4	5.1	4.4	4.6	5.1

〈표 9-29〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 종사자 규모별 외산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

구분	평균미니멈 개런티	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상
2006년	2,856	2,385	2,863	3,968	4,031	4,125
2007년	2,948	2,451	2,986	4,013	4,089	4,186
2008년	3,225	2,665	3,251	4,391	4,487	4,687
2009년	3,387	2,792	3,313	4,492	4,537	4,713
2010년	3,522	2,908	3,451	4,628	4,728	5,027
전년대비 증감률(%)	4.0	4.2	4.2	3.0	4.2	6.7
연평균 증감률(%)	5.4	5.1	4.8	3.9	4.1	5.1

〈표 9-30〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별 외산캐릭터 평균 로열티 현황

(단위: %)

구분	평균 로열티	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상
2006년	9.1	9.6	9.3	9.2	9.7
2007년	9.6	9.7	9.5	9.3	10.1
2008년	9.9	9.8	9.7	9.6	10.2
2009년	9.9	9.9	9.7	9.7	10.4
2010년	10.0	10.1	9.8	9.8	10.6

〈표 9-31〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 외산캐릭터 평균 로열티 현황

(단위: %)

구분	평균 로열티	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상
2006년	9.1	9.5	9.2	9.3	9.4	10.1
2007년	9.6	9.7	9.3	9.5	9.5	10.3
2008년	9.9	9.8	9.8	9.6	9.9	10.4
2009년	9.9	9.9	9.8	9.7	9.9	10.4
2010년	10.0	10.1	9.8	9.9	10.2	-

〈표 9-32〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 매출액 규모별 외산캐릭터 평균 로열티 현황

(단위: %)

구분	평균 로열티	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상
2006년	10.6	10.1	10.3	10.9	11.9
2007년	11.1	10.2	10.5	11.3	12.0
2008년	11.2	10.3	10.6	11.4	12.0
2009년	11.3	10.4	10.6	11.6	12.1
2010년	11.4	10.6	10.8	11.7	12.2

〈표 9-33〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 종사자 규모별 외산캐릭터의 평균 로열티 현황

(단위: %)

구분	평균 로열티	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상
2006년	10.6	10.2	10.3	10.6	11.1	12.3
2007년	11.1	10.3	10.5	10.9	11.6	12.4
2008년	11.2	10.4	10.6	11.0	11.6	12.4
2009년	11.3	10.5	10.6	11.2	11.7	12.4
2010년	11.4	10.6	10.7	11.4	11.8	12.5

〈표 9-34〉 캐릭터산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

구분	수출액						전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년		
캐릭터산업	163,666	189,451	202,889	228,250	236,521	276,328	16.8	11.0
합계	163,666	189,451	202,889	228,250	236,521	276,328	16.8	11.0

구분	수입액						전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년		
캐릭터산업	123,434	211,909	225,257	198,679	196,367	190,456	▽3.0	9.1
합계	123,434	211,909	225,257	198,679	196,367	190,456	▽3.0	9.1

〈표 9-35〉 캐릭터산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

구분	수출액						비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년			
중국	60,094	43,968	31,396	38,346	43,593	49,368	17.9	13.2	▽3.9
일본	13,837	6,536	4,638	12,782	14,631	16,457	6.0	12.5	3.5
동남아	8,918	11,883	13,632	20,771	21,332	27,226	9.9	27.6	25.0
북미	18,656	61,994	68,703	74,410	74,513	85,327	30.9	14.5	35.5
유럽	41,178	27,331	43,221	50,443	51,338	59,668	21.6	16.2	7.7
기타	20,983	37,739	41,299	31,498	31,114	38,282	13.9	23.0	12.8
합계	163,666	189,451	202,889	228,250	236,521	276,328	100.0	16.8	11.0

〈표 9-36〉 캐릭터산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

구분	수입액						비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년			
중국	55,123	84,177	85,369	75,697	81,368	81,569	42.8	0.2	8.2
일본	33,061	19,700	20,932	20,265	19,662	20,342	10.7	3.5	▽9.3
동남아	6,725	37,152	43,211	42,915	41,338	40,337	21.2	▽2.4	43.1
북미	12,700	31,193	38,293	28,411	25,396	21,692	11.4	▽14.6	11.3
유럽	6,172	3,456	3,321	3,378	3,412	3,528	1.9	3.4	▽10.6
기타	9,653	36,231	34,131	28,013	25,191	22,988	12.1	▽8.7	19.0
합계	123,434	211,909	225,257	198,679	196,367	190,456	100.0	▽3.0	9.1

〈표 9-37〉 캐릭터산업 해외 수출방식

(단위: %)

수출방식	진출 경로 구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	전년대비 증감(%p)
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	22.2	23.1	25.2	25.9	26.3	26.6	0.3
	해외 유통사 접촉	28.5	27.2	31.5	32.1	33.2	34.1	0.9
	온라인 해외 판매	-	1.3	3.8	3.9	3.8	3.6	▽0.2
	해외 법인 활용	12.6	11.7	12.1	11.3	11.5	11.1	▽0.4
간접 수출	국내 에이전트 활용	19.9	19.3	19.1	19.3	19.8	19.3	▽0.5
	해외 에이전트 활용	16.8	15.1	8.1	7.3	5.4	5.3	▽0.1
	기타	-	2.3	0.2	0.2	-	-	-
	합계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100	

〈표 9-38〉 캐릭터산업 해외 진출형태

(단위: %)

해외진출형태	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	전년대비 증감(%p)
완제품수출	31.8	36.7	39.2	39.3	39.9	41.3	1.4
LICENSE	28.7	24.6	25.9	28.1	32.1	33.6	1.5
OEM 수출	37.2	36.8	33.1	31.9	27.8	25.1	▽2.7
기술 서비스	2.3	1.9	1.8	0.7	0.2	-	▽0.2
기타	-	-	-	-	-	-	-
합계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100	

〈표 9-39〉 캐릭터산업 캐릭터 상품 유통경로

(단위: %)

연도	유통 경로	전문매장 및 대리점	백화점	대형할인 마트	문방구	총판	인터넷 쇼핑몰	홈쇼핑	편의점	재래 시장	기업체및 관공서 납품	인터넷/모바일/ 게임콘텐츠 (아바타등)	기타	합계
2006년		18.6	3.3	39.2	2.8	2.7	8.8	0.6	1.3	1.8	11.5	4.1	5.3	100.0
2007년		17.1	3.7	42.2	1.4	2.9	11.2	0.2	1.1	1.2	11.0	5.2	2.8	100.0
2008년		16.6	4.1	42.5	2.1	3.8	11.3	0.5	1.0	0.7	9.8	5.5	2.1	100.0
2009년		15.8	4.5	44.2	2.8	3.5	11.8	0.6	1.2	0.5	10.1	3.8	1.2	100.0
2010년		15.9	4.3	45.3	2.5	3.2	12.1	0.4	1.1	0.3	10.2	3.6	1.1	100.0

〈표 9-40〉 캐릭터산업 업종별 종사자 현황

(단위: 명)

중분류	소분류	종사자 수						비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년			
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	2,430	2,595	2,759	2,728	2,938	3,267	13.0	11.2	6.1
	캐릭터상품 제조업	6,395	7,740	8,705	8,650	8,963	9,719	38.7	8.4	8.7
	소계	8,825	10,335	11,464	11,378	11,901	12,986	51.7	9.1	8.0
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	-	9,554	10,382	9,714	2,049	2,321	9.3	13.3	-
	캐릭터상품 소매업	-	-	-	-	9,456	9,795	39.0	3.6	-
	소계	-	9,554	10,382	9,714	11,505	12,116	48.3	5.3	-
캐릭터산업 합계		8,825	19,889	21,846	21,092	23,406	25,102	100.0	7.2	23.3

※ 2006년부터 캐릭터유통업 포함

※ 캐릭터상품 유통업 종사자 중 인터넷 쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타 등) 관련 종사자 제외

〈표 9-41〉 캐릭터산업 매출액 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	매출액 규모	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상	합계
2005년		8	593	2,361	5,863	8,825
2006년		274	2,222	7,811	9,582	19,889
2007년		519	2,707	9,105	9,515	21,846
2008년		730	2,444	9,879	8,039	21,092
2009년		740	2,595	11,309	8,762	23,406
2010년		818	2,802	12,241	9,241	25,102
	전년대비증감률(%)	10.5	8.0	8.2	5.5	7.2
	연평균증감률(%)	152.3	36.4	39.0	9.5	23.3

※ 2006년부터 캐릭터유통업 포함

〈표 9-42〉 캐릭터산업 종사자 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	종사자 규모	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2005년		298	411	1,925	2,686	3,505	8,825
2006년		1,613	956	7,808	3,142	6,370	19,889
2007년		1,508	1,893	8,076	4,803	5,566	21,846
2008년		1,189	1,220	12,136	4,147	2,400	21,092
2009년		1,226	1,340	14,530	4,291	2,019	23,406
2010년		1,280	1,516	15,396	4,754	2,156	25,102
	전년대비증감률(%)	4.4	13.1	6.0	10.8	6.8	7.2
	연평균증감률(%)	33.8	29.8	51.6	12.1	▽9.3	23.3

※ 2006년부터 캐릭터유통업 포함

〈표 9-43〉 캐리커산업 지역별 종사자 현황

(단위: 명)

지역	연도	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
		서울	4,907	9,937	10,326	9,734	11,335		
6개 시	부산	865	1,448	1,627	1,112	1,168	1,183	1.3	6.5
	대구	282	742	871	845	873	887	1.6	25.8
	인천	256	495	599	709	754	770	2.1	24.6
	광주	132	373	453	450	488	523	7.2	31.7
	대전	36	410	479	468	493	504	2.2	69.5
	울산	54	215	269	226	240	262	9.2	37.1
	소계	1625	3683	4298	3,810	4,016	4,129	2.8	20.5
9개 도	경기도	1,562	3,841	4,342	4,654	5,077	5,339	5.2	27.9
	강원도	44	204	258	239	257	290	12.8	45.8
	충청북도	189	365	436	437	448	457	2.0	19.3
	충청남도	45	197	248	241	251	273	8.8	43.4
	전라북도	46	290	349	349	352	363	3.1	51.2
	전라남도	-	134	179	221	237	242	2.1	-
	경상북도	-	315	377	372	377	386	2.4	-
	경상남도	-	531	590	569	579	585	1.0	-
	제주도	407	392	443	466	477	483	1.3	3.5
	소계	2,293	6,269	7,222	7,548	8,055	8,418	4.5	29.7
합계	8,825	19,889	21,846	21,092	23,406	25,102	7.2	23.3	

※ 2006년부터 캐리커유통업 포함

〈표 9-44〉 캐리커산업 고용형태별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	고용형태	종사자 수		합계
		정규직	비정규직	
2005년		8,170	655	8,825
2006년		16,953	2,936	19,889
2007년		18,606	3,240	21,846
2008년		18,671	2,421	21,092
2009년		20,775	2,631	23,406
2010년		22,228	2,874	25,102
	전년대비증감률(%)	7.0	9.2	7.2
	연평균증감률(%)	22.2	34.4	23.3

※ 2006년부터 캐리커유통업 포함

〈표 9-45〉 캐릭터산업 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	고용형태/성	종사자 수				합계
		정규직		비정규직		
		남자	여자	남자	여자	
2005년		4,903	3,267	342	313	8,825
2006년		9,691	7,262	1,791	1,145	19,889
2007년		10,421	8,185	1,894	1,346	21,846
2008년		10,263	8,408	1,247	1,174	21,092
2009년		10,700	10,075	1,295	1,336	23,406
2010년		11,545	10,683	1,397	1,477	25,102
전년대비증감률(%)		7.9	6.0	7.9	10.6	7.2
연평균증감률(%)		18.7	26.7	32.5	36.4	23.3

※ 2006년부터 캐릭터유통업 포함

〈표 9-46〉 캐릭터산업 성별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	성	종사자 수		합계
		남자	여자	
2005년		5,245	3,580	8,825
2006년		11,482	8,407	19,889
2007년		12,315	9,531	21,846
2008년		11,510	9,582	21,092
2009년		11,995	11,411	23,406
2010년		12,942	12,160	25,102
전년대비증감률(%)		7.9	6.6	7.2
연평균증감률(%)		19.8	27.7	23.3

※ 2006년부터 캐릭터유통업 포함

〈표 9-47〉 캐릭터산업 직무별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	직무	종사자 수					합계	
		사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발		기타(유통)
2005년		1,065	1,326	3,510	1,383	941	600	8,825
2006년		1,649	2,956	6,623	1,712	1,775	5,174	19,889
2007년		1,475	3,063	8,293	1,891	968	6,156	21,846
2008년		1,639	2,589	8,565	1,095	743	6,461	21,092
2009년		1,583	2,643	8,888	1,115	744	8,433	23,406
2010년		1,826	2,721	9,673	1,144	774	8,964	25,102
전년대비증감률(%)		15.4	3.0	8.8	2.6	4.0	6.3	7.2
연평균증감률(%)		11.4	15.5	22.5	▽3.7	▽3.8	71.7	23.3

※ 2006년부터 캐릭터유통업 포함

〈표 9-48〉 캐리터산업 학력별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	학력	종사자 수				합계
		고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	
2005년		1,421	1,612	5,254	538	8,825
2006년		3,147	4,041	11,536	1,165	19,889
2007년		3,769	4,722	12,202	1,153	21,846
2008년		2,927	3,852	13,659	654	21,092
2009년		2,885	3,865	16,004	652	23,406
2010년		2,995	3,970	17,470	667	25,102
전년대비증감률(%)		3.8	2.7	9.2	2.3	7.2
연평균증감률(%)		16.1	19.8	27.2	4.4	23.3

※ 2006년부터 캐리터유통업 포함

〈표 9-49〉 캐리터산업 연령별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	연령	종사자 수				합계
		29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	
2005년		3,980	2,743	1,290	812	8,825
2006년		8,855	6,481	3,157	1,396	19,889
2007년		8,991	6,583	4,660	1,612	21,846
2008년		8,667	6,189	4,537	1,699	21,092
2009년		9,281	7,242	4,994	1,889	23,406
2010년		10,159	7,658	5,290	1,995	25,102
전년대비증감률(%)		9.5	5.7	5.9	5.6	7.2
연평균증감률(%)		20.6	22.8	32.6	19.7	23.3

※ 2005년 기준조사에서는 캐리터유통업이 조사에서 제외되었으나, 2006년 기준조사부터 캐리터유통업이 포함되었음.

〈표 9-50〉 캐리터산업 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

연도	부가가치액 구성	부가가치액 구성					부가가치액 합계	
		경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료		조세공과
2005년		114,356	312,467	23,433	22,052	5,557	23,521	501,386
2006년		265,531	740,314	48,547	73,407	67,380	43,130	1,238,309
2007년		334,306	1,093,519	92,202	134,551	92,242	54,397	1,801,217
2008년		302,847	1,209,040	123,252	158,858	99,775	62,604	1,956,376
2009년		306,540	1,381,930	151,384	197,370	96,615	68,947	2,202,786
2010년		418,221	1,513,289	153,669	218,371	100,665	71,302	2,475,517
전년대비증감률(%)		36.4	9.5	1.5	10.6	4.2	3.4	12.4
연평균증감률(%)		29.6	37.1	45.7	58.2	78.5	24.8	37.6