

<표> '10년 3분기~'11년 3분기 애니/캐릭터산업(상장사별) 매출액 변동

(단위 : 억원, %)

구분	2010년 매출액				2011년 매출액				
	3분기 (전기대비)	3분기누적 (전년동기)	4분기 (전기대비)	2010년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)
손오공	138.1	465.7	261.4	727.1	160.7	147.2	150.2	8.8%	458.1
	-15.4%	29.1%	89.3%	22.0%	-38.5%	-8.4%	2.0%		-1.6%
유진로봇	52.5	149.3	65.1	214.4	43.2	77.6	71.3	35.8%	192.1
	-10.1%	43.4%	24.0%	53.0%	-33.6%	79.6%	-8.1%		28.7%
대원미디어	159.9	426.4	129.2	555.6	109.6	140.7	93.8	-41.3%	344.1
	31.1%	-19.1%	-19.2%	-19.8%	-15.1%	28.4%	-33.3%		-19.3%
바른손	43.9	168.5	100.6	269.1	222.9	175.2	187.7	327.6%	585.8
	1.2%	-15.0%	129.2%	1.6%	121.6%	-21.4%	7.1%		247.7%
오로라월드	222.2	531.6	204.4	736.0	178.7	181.0	178.3	-19.8%	538.0
	21.8%	41.1%	-8.0%	40.9%	-12.6%	1.3%	-1.5%		1.2%
합계	616.6	1,741.5	760.7	2,502.2	715.1	721.7	681.3	10.5%	2,118.1
	8.3%	11.2%	23.4%	12.9%	-6.0%	0.9%	-5.6%		21.6%

● 애니메이션 및 캐릭터 '11년 3분기 및 3분기누적 전년동기대비 매출액은 10.5%, 21.6% 성장했으나, 전분기대비 -5.6% 하락

- '10년 2분기 이후 전반적으로 상승세를 유지하다가 '11년 1분기이후 등락을 보이고 있음. 매출 전체규모는 '10년 4분기의 90% 수준으로 매출액 성장 정체

- 매출액 100억이 넘는 대형 캐릭터업체 중 손오공은 '11년 3분기 및 3분기누적 전년동기대비 8.8% 증가, -1.6% 감소했으며, 전분기대비 2.0% 상승. 오로라월드는 전년동기대비 -19.8% 감소, 1.2% 증가했으며 전분기대비 -1.5% 하락

※ 손오공의 '11년 3분기누적 매출구조는 캐릭터완구 및 게임 96.0%, 애니메이션 2.8%, 온라인매출 1.2%로 구성되어 있으며 매출의 약 98%이상이 국내에서 발생하는 내수업체로서 캐릭터 등 일부 품목의 해외수출이 발생하고 있으나 비중은 낮은 수준

※ 오로라월드는 국내 내수시장 1위 업체로서 자체디자인연구소 구축 및 글로벌 네트워크를 활용해 국내외 시장개척 및 확대를 모색. '11년 3분기누적 매출구조는 제품 등 상품매출 97.8%(97.5%)¹⁾, 라이선스 수수료 1.0%(1.3%), 기타매출 1.2%(1.2%)로 구성되어 있으며 수출이 90% 이상을 차지. '11년 1분기이후 상품매출 비중의 상승이 나타남

- 애니메이션 업체 중 대원미디어는 '11년 3분기 및 3분기누적 매출액은 전년동기대비 -41.3, -19.3% 감소했으며 전분기대비 -33.3% 하락

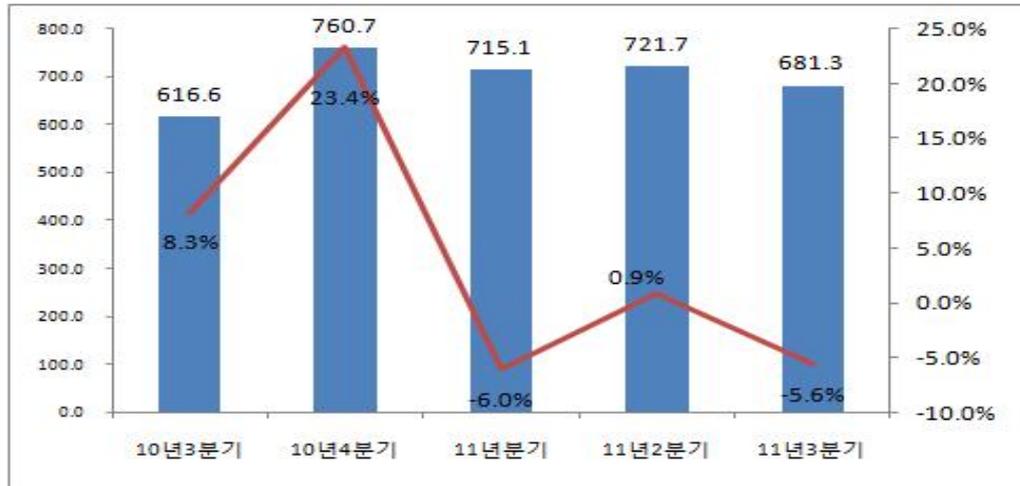
※ 대원미디어는 국내 애니메이션 및 캐릭터산업의 선두기업으로서 자체 보유 및 수입 캐릭터

1) 괄호는 2011년 2분기 매출비중

의 국내외 라이선싱과 머천다이징 사업을 국내 내수 위주로 추진하고 있으며, 수출비중이 1%대로 낮은 수준. 판매경로는 창작애니메이션 등 창작매출과 게임기 등 대리매출 비율이 약 68:32(65 : 35)²⁾ 수준으로 '10년 4분기 이후 제품매출의 비중 확대추세

<그림> '10년 3분기~'11년 3분기 애니/캐릭터(상장사) 매출액 변동

(단위 : 억원, %)



2) 괄호는 2011년 2분기 매출비중