<표> '10년 4분기~'11년 4분기 애니/캐릭터산업(상장사별) 매출액 변동

(단위 : 억원, %)

구분	2010년 매출액		2011년 매출액					
	4분기 (전기대비)	2010년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	4분기 (전년동기)
손오공	261.4	727.1	160.7	147.2	150.2	259.5	717.6	-0.7%
	89.3%	22.0%	-38.5%	-8.4%	2.0%	72.8%	-1.3%	
유진로봇	64.5	213.2	43.2	77.6	71.3	54.4	246.5	-15.7%
	22.9%	52.2%	-33.0%	79.6%	-8.1%	-23.7%	15.6%	
대원미디어	129.1	555.6	109.6	140.7	93.8	101.0	445.1	-21.8%
	-19.3%	-19.8%	-15.1%	28.4%	-33.3%	7.7%	-19.9%	
바른손	100.6	268.3	222.9	175.2	187.7	192.6	778.4	91.5%
	136.2%	1.3%	121.6%	-21.4%	7.1%	2.6%	190.1%	
오로라월드	204.4	736.0	178.7	181.0	178.3	217.0	755.0	6.2%
	-8.0%	40.9%	-12.6%	1.3%	-1.5%	21.7%	2.6%	
합계	760.0	2,500.2	715.1	721.7	681.3	824.5	2,942.6	8.5%
	23.5%	12.8%	-5.9%	0.9%	-5.6%	21.0%	17.7%	

◉ 애니메이션 및 캐릭터 '11년 4분기 전년동기대비 매출액은 8.5% 성장했으며, 전분기대비 21.0% 상승

- '10년에는 전반적으로 상승세를 유지하다가 '11년 1분기 이후 등락을 보이고 있음. 매출 전체규모는 전분기대비 다소 높은 상승을 보임

- 매출액 100억이 넘는 대형 캐릭터업체 중 손오공은 '11년 4분기 전년동기대비 -0.7% 감소했으나, 전분기대비 72.8% 상승. 오로라월드는 전년동기대비 6.2% 증가했으며 전분기대비 21.7% 상승

※ 손오공의 '11년 전체 매출구조는 캐릭터부문에서는 1) 캐릭터 제작업 50.6% 2) 캐릭터상품 유통업 49.4%로 구성되어 있음. 매출의 약 98%이상이 국내에서 발생하는 내수업체로서 캐릭터 등 일부 해외수출이 발생하고 있으나 비중은 2%미만으로 낮은 수준

※ 오로라월드는 국내 내수시장 1위 업체로서 자체디자인연구소 구축 및 글로벌 네트워크를 활용해 국내외 시장개척 및 확대를 모색. '11년 전체 매출구조는 제품 등 상품매출 96.3%(97.8%)[1], 라이선스 수수료 0.8%(1.0%) 등으로 구성되어 있으며 수출이 매출의 90% 이상임

- 애니메이션 업체 중 대원미디어는 '11년 4분기 매출액은 전년동기대비 -21.8% 감소했으나 전분기대비 7.7% 상승

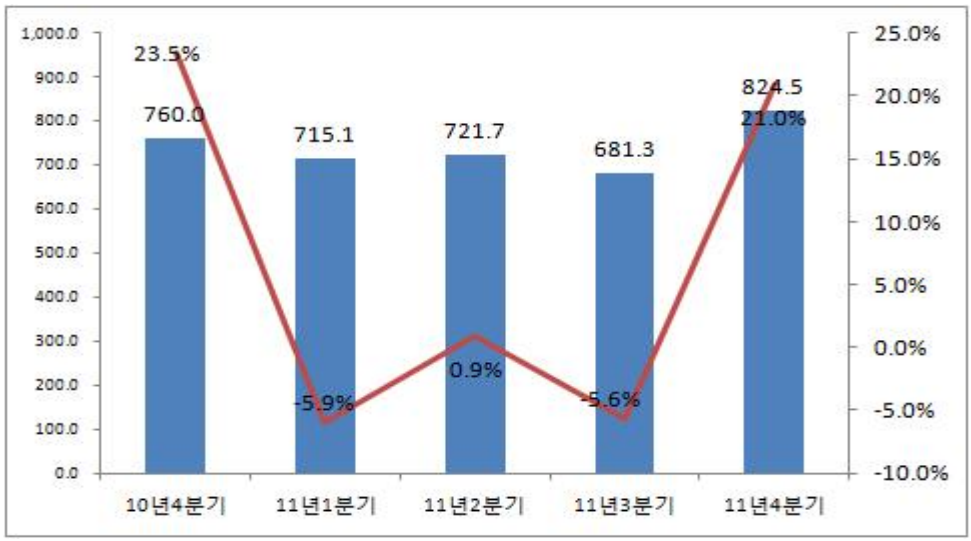
※ 국내 애니메이션 및 캐릭터산업의 선두기업인 대원미디어는 자체 보유 및 수입 캐릭터로 국내외 라이선싱과 머천다이징 사업 위주로 영위하고 있으며, 수출비중이 2%대로 낮은 수준. '11년 전체 매출비율의 경우 제품매출 및 상품매출 비율이 약 68:32(45:55)[2] 수준으로

1) 괄호는 '11년 3분기 매출액 비중

품매출 비중 확대 추세를 보임

<그림> '10년 4분기~'11년 4분기 애니/캐릭터(상장사) 매출액 변동

(단위 : 억원, %)



2) 괄호는 '10년 전체 매출액 비중