



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 사업체
	캐릭터상품 제조업	캐릭터라이선스 비용을 지불하고 캐릭터를 포함시켜 제조 하는 사업체
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	캐릭터라이선스 비용이 지불된 캐릭터상품을 도매하는 사업체
	캐릭터상품 소매업	캐릭터라이선스 비용이 지불된 캐릭터상품을 소매하는 사업체

캐릭터산업의 분류는 기획, 제작, 유통 단계에 따라 중분류 2개와 소분류 4개로 체계를 마련했다.

- 캐릭터제작업 : 캐릭터 개발 및 라이선스업, 캐릭터상품 제조업

- 캐릭터 상품 유통업 : 캐릭터상품 도소매업

9.1 캐릭터산업 전체 요약

2011년 캐릭터산업의 사업체 수는 1,711개이며, 종사자 수는 2만 6,418명으로 나타났다. 매출액은 7조 2,095억 원이며, 부가가치액은 3조 652억 원, 부가가치율은 42.52%로 조사됐다. 수출액은 3억 9,226만 달러이며, 수입액은 1억 8,255만 달러인 것으로 조사됐다.

캐릭터산업의 사업체 수는 2006년 1,379개에서 2011년 1,711개로 연평균 4.4% 증가했다. 매출액과 종사자 수는 연평균 각각 9.6% 증가, 5.8% 증가한 것으로 분석됐다. 가장 큰 성장을 한 부분은 부가가치액이며, 연평균 19.9% 증가한 것으로 나타났다. 수출액은 2006년 이후 꾸준히 증가하고 있으며, 2011년에는 전년대비 42.0% 성장했다. 캐릭터산업의 매출액, 수출액, 그리고 부가가치액은 전년대비 20% 이상 증가하여 높은 성장세를 보이고 있다.

전체적으로 국내 캐릭터산업은 국내외적으로 경쟁력을 보유한 국산 캐릭터를 이용한 봉제인형, 로봇, 완구 등 어린이 수요에 부응한 다양한 상품 출시와 판매로 매출이 상승하고 있으며, 이와 더불어 유아와 어린이를 대상으로 캐릭터를 활용한 교육 사업이 활발히 진행되고 있다. 또한 캐릭터산업은 고부가가치 산업으로서 지속적인 성장이 이루어지고 있으며, 특히 캐릭터 개발 및 라이선스 분야는 2009년부터 2011년까지 연평균 24.0% 증가했다. 일부 국제경쟁력을 갖춘 국내 캐릭터의 선전에 힘입어 2011년은 국내캐릭터 매출액(3조 6,316억 원)이 해외캐릭터 매출액(3조 5,778억 원)을 넘어선 해로서 매우 의미가 있다. 또한 신규 캐릭터 개발에 여러 기업이 협업하여 진행하는 사례가 지속적으로 증가하고 있어 향후에도 국내 캐릭터산업은 지속적으로 성장할 것으로 예상된다.

〈표 4-9-2〉 캐릭터산업 총괄

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가 가치율(%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
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
2011년	1,711	26,418	7,209,583	3,065,286	42.52	392,266	182,555
전년대비증감률(%)	7.4	5.2	22.3	23.8	0.54p	42.0	▽4.1
연평균증감률(%)	4.4	5.8	9.6	19.9	-	15.7	▽2.9

2011년 캐릭터산업의 업체당 평균매출액은 42억 1,400만 원, 1인당 평균 매출액은 2억 7,300만 원으로 조사됐다. 업종별로 보면, 캐릭터 제작업의 업체당 평균매출액은 44억 7,700만 원이며, 이 중 캐릭터 개발 및 라이선스업의 업체당 평균 매출액은 15억 8,200만 원, 캐릭터상품 제조업의 업체당 평균 매출액은 67억 3,200만 원인 것으로 나타났다. 캐릭터 상품 유통업의 업체당 평균매출액은 39억 8,400만 원이며, 이 중 캐릭터상품 도매업은 56억 1,000만 원, 캐릭터상품 소매업은 34억 5,000만 원으로 나타났다. 소분류별로 봤을 때, 업체당 평균매출액이 가장 높은 업종은 캐릭터상품 제조업인 것으로 나타났다.

캐릭터 제작업의 1인당 평균매출액은 2억 6,200만 원으로 나타났으며, 이 중 캐릭터 개발 및 라이선스업의 1인당 평균 매출액은 1억 5,600만 원으로 나타났으며, 캐릭터상품 제조업의 1인당 평균매출액은 3억 원으로 나타났다. 캐릭터 상품 유통업의 1인당 평균매출액은 2억 8,400만 원이며, 이 중 캐릭터상품 도매업의 1인당 평균매출액은 5억 3,200만 원, 캐릭터상품 소매업의 1인당 평균매출액은 2억 2,700만 원으로 나타났다. 소분류별로 봤을 때, 1인당 평균매출액이 가장 높은 업종은 캐릭터상품 도매업인 것으로 나타났다.

〈표 4-9-3〉 캐릭터산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황(2011년)

중분류	소분류	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	업체당 평균 매출액 (백만 원)	1인당 평균 매출액 (백만 원)
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	349	3,536	552,216	1,582	156
	캐릭터상품 제조업	448	10,057	3,015,724	6,732	300
	소계	797	13,593	3,567,940	4,477	262
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	226	2,382	1,267,809	5,610	532
	캐릭터상품 소매업	688	10,443	2,373,834	3,450	227
	소계	914	12,825	3,641,643	3,984	284
합계		1,711	26,418	7,209,583	4,214	273

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

9.2 캐릭터산업 사업체 수 현황

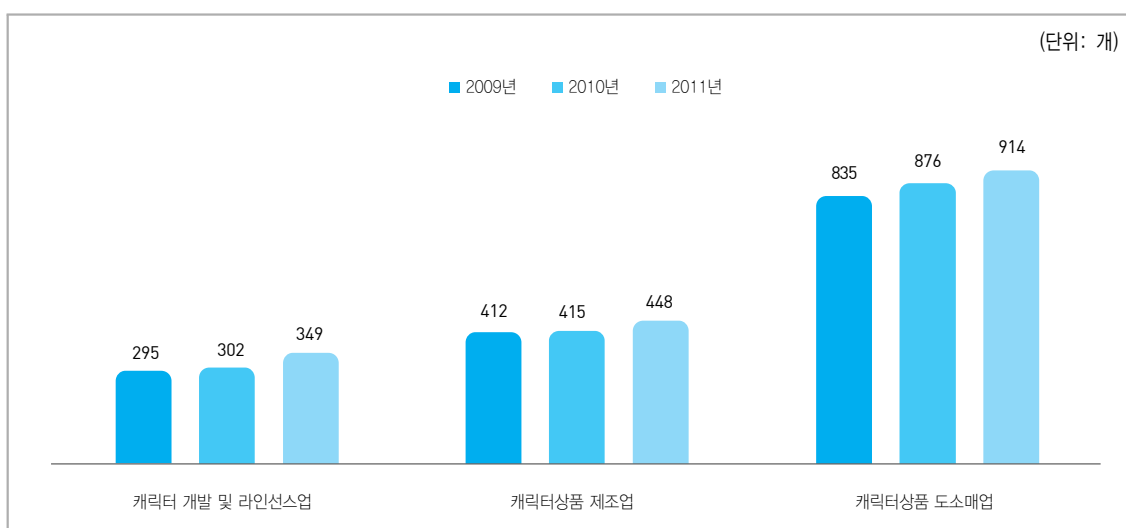
2011년 캐릭터산업 사업체 수는 1,711개로 전년대비 7.4% 증가했으며, 2009년부터 2011년까지 연평균 5.3% 증가한 것으로 나타났다. 소분류별 보면, 캐릭터상품 도소매업 사업체 수가 914개로 전체의 53.4% 비중을 차지했으며, 전년대비 4.3% 증가, 연평균 4.6% 증가한 것으로 나타났다. 다음으로 캐릭터 상품 제조업 사업체 수가 448개(26.2%)로 전년대비 8.0% 증가, 연평균 4.3% 증가했으며, 캐릭터 개발 및 라이선스업 사업체 수는 349개(20.4%)로 전년대비 15.6% 증가, 연평균 8.8% 증가했다.

〈표 4-9-4〉 캐릭터산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

중분류	소분류	2009년	2010년	2011년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	295	302	349	20.4	15.6	8.8
	캐릭터상품 제조업	412	415	448	26.2	8.0	4.3
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도소매업	835	876	914	53.4	4.3	4.6
합계		1,542	1,593	1,711	100.0	7.4	5.3

〈그림 4-9-1〉 캐릭터산업 업종별 연도별 사업체 수 현황



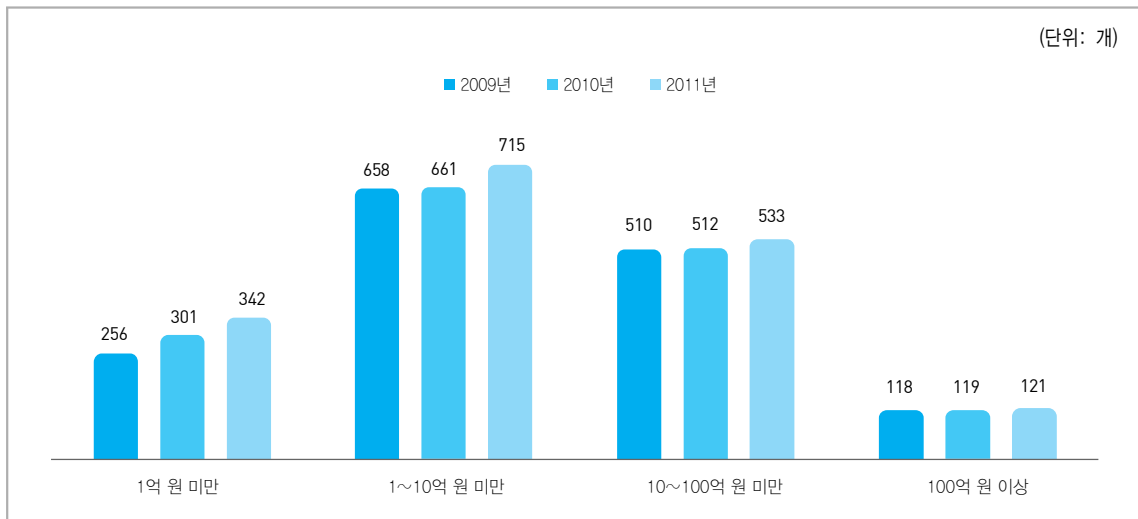
매출액 규모별로 보면, 매출액이 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 사업체 수가 715개(41.8%)로 가장 큰 비중을 차지했으며, 전년대비 8.2% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 4.2% 증가했다. 다음으로 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 사업체 수는 533개로 31.1%를 차지했고, 전년대비 4.1% 증가, 연평균 2.2% 증가했다. 1억 원 미만인 사업체의 사업체 수는 342개(20.0%)로 전년대비 13.6% 증가, 연평균 15.6% 증가했고, 100억 원 이상인 사업체의 사업체 수는 121개(7.1%)로 전년대비 1.7% 증가, 연평균 1.3% 증가했다.

〈표 4-9-5〉 캐릭터산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

매출액 규모	연도	2009년	2010년	2011년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
1억 원 미만		256	301	342	20.0	13.6	15.6
1~10억 원 미만		658	661	715	41.8	8.2	4.2
10~100억 원 미만		510	512	533	31.1	4.1	2.2
100억 원 이상		118	119	121	7.1	1.7	1.3
합계		1,542	1,593	1,711	100.0	7.4	5.3

[그림 4-9-2] 캐릭터산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황



종사자 규모별로 보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체의 사업체 수가 886개(51.8%)로 가장 큰 비중을 차지했으며, 전년대비 11.2% 증가, 연평균 8.5% 증가했다. 다음으로 10인 이상 49인 이하인 사업체의 사업체 수는 401개(23.4%)로 전년대비 1.8% 증가, 연평균 1.0% 증가했고, 5인 이상 9인 이하인 사업체의 사업체 수는 292개(17.1%)로 전년대비 6.2% 증가, 연평균 3.8% 증가했다. 50인 이상 99인 이하인 사업체의 사업체 수는 79개(4.6%)로 전년대비 3.9% 증가, 연평균 2.6% 증가했고, 100인 이상인 사업체의 사업체 수는 53개(3.1%)로 전년대비 3.9% 증가, 연평균 3.0% 증가했다.

〈표 4-9-6〉 캐릭터산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

종사자 규모	연도	2009년	2010년	2011년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
1~4인		753	797	886	51.8	11.2	8.5
5~9인		271	275	292	17.1	6.2	3.8
10~49인		393	394	401	23.4	1.8	1.0
50~99인		75	76	79	4.6	3.9	2.6
100인 이상		50	51	53	3.1	3.9	3.0
합계		1,542	1,593	1,711	100.0	7.4	5.3

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

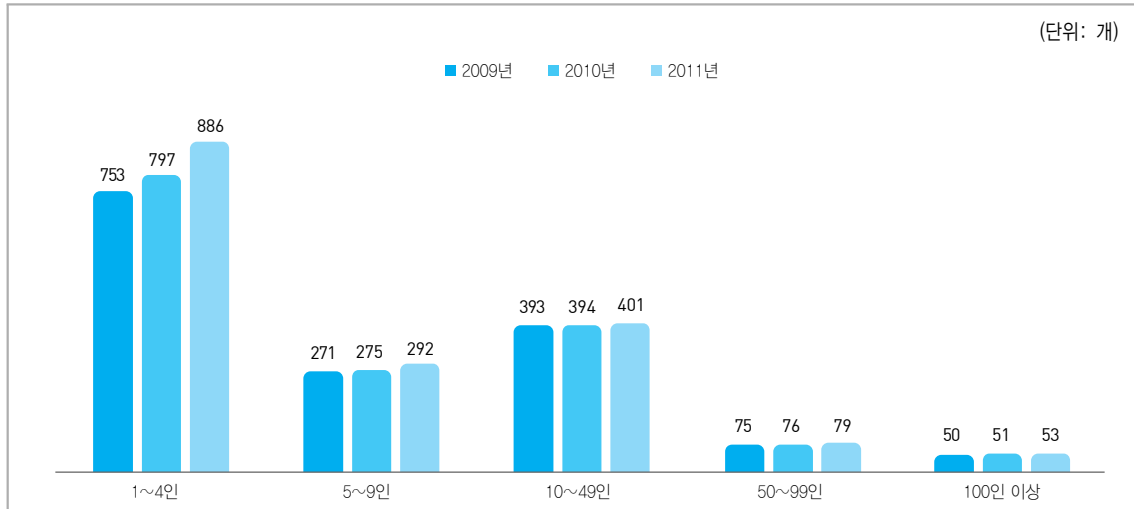
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

[그림 4-9-3] 캐릭터산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황

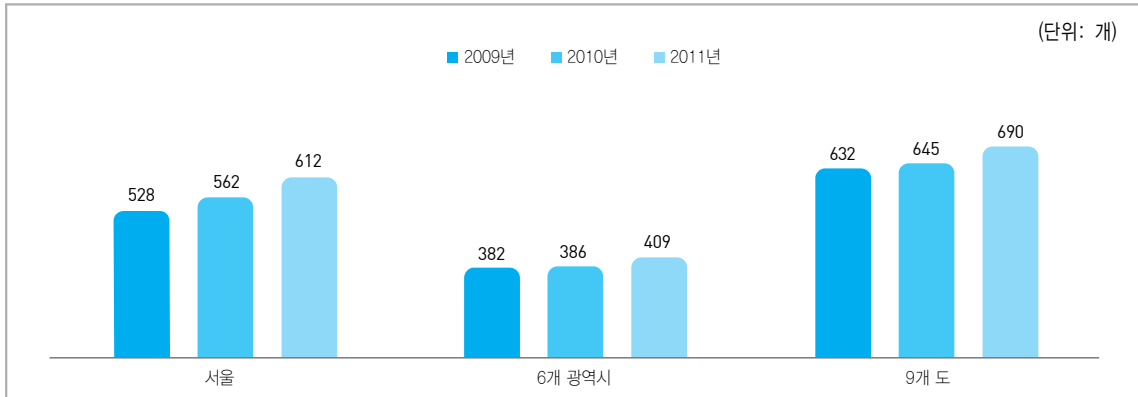


2011년 캐릭터산업의 지역별 사업체 현황을 보면, 서울의 사업체 수가 612개로 전체의 35.8%를 차지했고, 전년대비 8.9% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 7.7% 증가했다. 6개 광역시의 사업체 수는 409개로 전체 사업체의 23.9%를 차지했고, 부산의 사업체 수는 148개로 전체의 8.6%를 차지해 다른 광역시들보다 높은 비중을 보였다. 6개 광역시의 사업체 수는 전년대비 6.0% 증가, 연평균 3.5% 증가했으며 부산의 사업체 수는 전년대비 8.0% 증가, 연평균 4.7% 증가했다. 9개 도 중에서는 경기도의 사업체 수가 371개로 전체의 21.7%를 차지했고 전년대비 8.5% 증가, 연평균 5.9% 증가했다.

[표 4-9-7] 캐릭터산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

지역	연도	연도			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2009년	2010년	2011년			
6개 시	서울	528	562	612	35.8	8.9	7.7
	부산	135	137	148	8.6	8.0	4.7
	대구	78	79	82	4.8	3.8	2.5
	인천	59	59	61	3.6	3.4	1.7
	광주	38	38	40	2.3	5.3	2.6
	대전	45	46	48	2.8	4.3	3.3
	울산	27	27	30	1.8	11.1	5.4
	소계	382	386	409	23.9	6.0	3.5
9개 도	경기도	331	342	371	21.7	8.5	5.9
	강원도	25	25	27	1.6	8.0	3.9
	충청북도	39	39	41	2.4	5.1	2.5
	충청남도	28	29	32	1.9	10.3	6.9
	전라북도	33	32	35	2.0	9.4	3.0
	전라남도	22	21	23	1.3	9.5	2.2
	경상북도	38	39	41	2.4	5.1	3.9
	경상남도	67	68	69	4.0	1.5	1.5
	제주도	49	50	51	3.0	2.0	2.0
	소계	632	645	690	40.3	7.0	4.5
	합계	1,542	1,593	1,711	100.0	7.4	5.3

[그림 4-9-4] 캐릭터산업 지역별 연도별 사업체 수 현황



9.3 캐릭터산업 매출액 현황¹⁶⁵⁾

2011년 캐릭터산업의 매출액은 7조 2,095억 원으로 전년대비 22.3% 증가했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 16.0% 증가했다. 연도별로 보면, 2009년 5조 3,582억 원, 2010년 5조 8,968억 원, 2011년 7조 2,095억 원으로 꾸준히 증가하고 있는 것으로 나타났다. 특히, 캐릭터상품 소매업 매출액은 전년대비 27.2% 증가, 연평균 18.1% 증가해 다른 업종에 비해 크게 증가한 것으로 나타났다.

소분류별로 보면, 캐릭터상품 제조업 매출액이 3조 157억 원으로 전체 매출액의 41.8%를 차지하여 가장 큰 비중을 보였다. 다음은 캐릭터상품 소매업 매출액이 2조 3,738억 원으로 전체 매출액의 32.9%를 차지했다. 캐릭터상품 도매업의 매출액은 1조 2,678억 원으로 17.6%를 차지했다. 캐릭터 개발 및 라이선스업 매출액은 5,522억 원으로 7.7%의 가장 낮은 비중을 보였다.

연도별로 보면, 캐릭터 제작업은 2009년 2조 7,134억 원에서 2010년에 3조 318억 원, 2011년에 3조 5,679억 원으로 꾸준히 증가해 왔는데, 이는 전년대비 17.7% 증가, 연평균 14.7% 증가한 수치이다. 캐릭터 상품 유통업의 매출액은 2009년 2조 6,448억 원, 2010년 2조 8,650억 원, 2011년 3조 6,416억 원으로 전년대비 27.1% 증가, 연평균 17.3% 증가한 것으로 나타났다.

<표 4-9-8> 캐릭터산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

중분류	소분류	매출액			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2009년	2010년	2011년			
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	358,862	463,221	552,216	7.7	19.2	24.0
	캐릭터상품 제조업	2,354,597	2,568,587	3,015,724	41.8	17.4	13.2
	소계	2,713,459	3,031,808	3,567,940	49.5	17.7	14.7
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	941,749	998,762	1,267,809	17.6	26.9	16.0
	캐릭터상품 소매업	1,703,064	1,866,327	2,373,834	32.9	27.2	18.1
	소계	2,644,813	2,865,089	3,641,643	50.5	27.1	17.3
합계		5,358,272	5,896,897	7,209,583	100.0	22.3	16.0

165) 캐릭터 상품 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 애니메이션 산업

07 방송산업

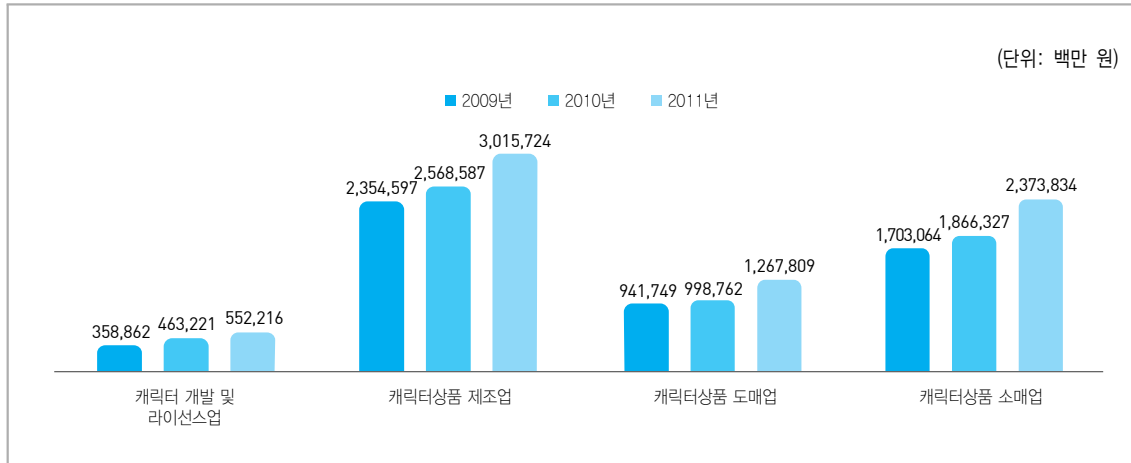
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

[그림 4-9-5] 캐릭터산업 업종별 연도별 매출액 현황



국내 캐릭터와 해외 캐릭터의 매출액을 비교해 보면, 국내 캐릭터 매출액은 3조 6,316억 원으로 전년 대비 31.8% 증가, 연평균 23.9% 증가했고, 해외 캐릭터 매출액은 3조 5,778억 원으로 전년대비 13.9% 증가, 연평균 9.4% 증가한 것으로 나타났다. 2011년 국내 캐릭터와 해외 캐릭터의 매출액 차이는 538억 원으로 나타났다. 2009년과 2010년에는 국내 캐릭터 매출액보다 해외 캐릭터 매출액이 더 컸으나, 2011년에는 국내 캐릭터 매출액이 해외 캐릭터 매출액 보다 큰 것으로 나타났다.

[표 4-9-9] 캐릭터산업 국내캐릭터 및 해외캐릭터 업종별 연도별 매출액 비교

(단위: 백만 원)

구분	캐릭터 개발 및 라이선스업	캐릭터상품 제조업	캐릭터상품 도소매업	합계	비중(%)	
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	5,358,272	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	5,896,897	100.0
2011년	국내캐릭터	272,526	1,532,582	1,826,587	50.4	
	해외캐릭터	279,690	1,483,142	1,815,056	49.6	
	합계	552,216	3,015,724	3,641,643	7,209,583	100.0
전년대비 증감률(%)	국내캐릭터	32.1	31.7	31.8	31.8	-
	해외캐릭터	8.9	5.5	22.7	13.9	-
	합계	19.2	17.4	27.1	22.3	-
연평균 증감률(%)	국내캐릭터	37.3	23.8	22.3	23.9	-
	해외캐릭터	14.3	4.7	12.9	9.4	-
	합계	24.0	13.2	17.3	16.0	-

9.3.1 캐릭터산업 사업형태별 매출액 현황

2011년 캐릭터산업의 사업형태별 매출액 현황을 보면, 유통/배급 매출액이 3조 8,395억 원으로 전체 매출액의 53.2%를 차지하여 가장 큰 비중을 보였으며, 다음으로 창작 및 제작 매출액이 2조 8,738억 원으로 39.9%를 차지했다. 단순복제 매출액은 2,780억 원으로 3.9%를 차지했고, 제작 서비스 매출액은 1,492억 원으로 2.1%를 차지했다. 기타 매출액은 688억 원으로 가장 낮은 1.0%의 비중을 보였다.

〈표 4-9-10〉 캐릭터산업 사업형태별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

업종 \ 사업형태	창작 및 제작	제작 서비스	단순복제	유통/배급	기타	합계
캐릭터 개발 및 라이선스업	500,985	2,322	-	35,551	13,358	552,216
캐릭터상품 제조업	2,335,871	146,925	278,043	232,527	22,358	3,015,724
캐릭터상품 도매업	14,652	-	-	1,246,332	6,825	1,267,809
캐릭터상품 소매업	22,346	-	-	2,325,130	26,358	2,373,834
합계	2,873,854	149,247	278,043	3,839,540	68,899	7,209,583
비중(%)	39.9	2.1	3.9	53.2	1.0	100.0

연도별로 보면, 창작 및 제작 매출액은 2009년 2조 2,719억 원, 2010년 2조 5,144억 원, 2011년 2조 8,738억 원으로 전년대비 14.3% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 12.5% 증가한 것으로 나타났다. 제작 서비스 매출액 또한 2010년 1,312억 원에서 2011년 1,492억 원으로 전년대비 13.7% 증가했다. 단순복제 매출액은 2010년 1,732억 원에서 2011년에는 2,780억 원으로 전년대비 60.5% 증가해 가장 큰 폭의 증가율을 보였다. 유통/배급 매출액은 2009년 2조 7,624억 원, 2010년 3조 120억 원, 2011년 3조 8,395억 원으로 전년대비 27.5% 증가, 연평균 17.9% 증가했다. 기타 매출액은 2010년 658억 원에서 2011년 688억 원으로 전년대비 4.7% 증가한 것으로 나타났으며, 연평균 또한 6.9% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-9-11〉 캐릭터산업 사업형태별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

연도 \ 사업형태	창작 및 제작	제작 서비스	단순복제	유통/배급	기타	합계
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
2011년	2,873,854	149,247	278,043	3,839,540	68,899	7,209,583
전년대비증감률(%)	14.3	13.7	60.5	27.5	4.7	22.3
연평균증감률(%)	12.5	8.5	42.6	17.9	6.9	16.0

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

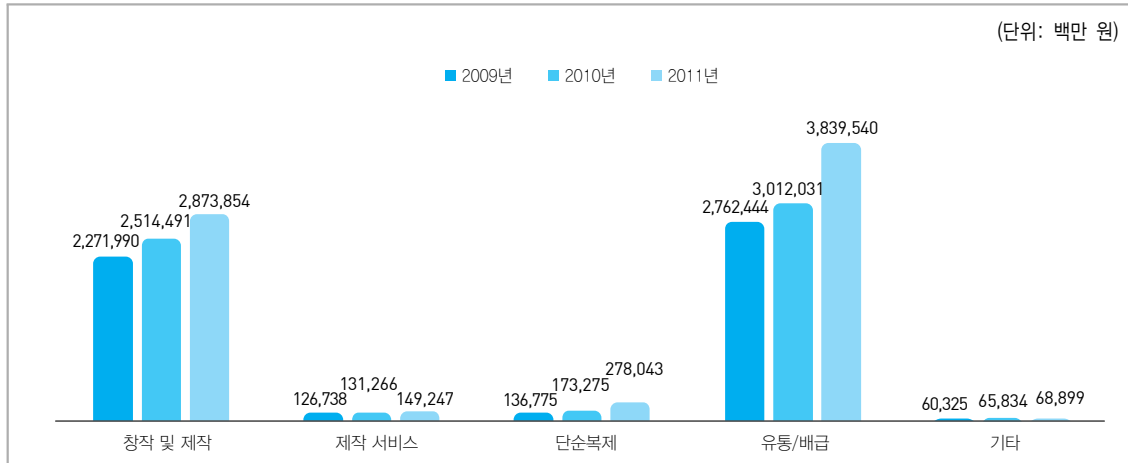
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

[그림 4-9-6] 캐릭터산업 사업형태별 연도별 매출액 현황



9.3.2 캐릭터산업 매출액 규모별 매출액 현황

2011년 캐릭터산업의 매출액 규모별 매출액 현황을 보면, 매출액이 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 매출액이 3조 2,902억 원으로 전체 매출액의 45.6%를 차지해 가장 높은 비중을 보였다. 그 다음은 100억 원 이상인 사업체의 매출액이 3조 2,180억 원으로 전체 매출액의 44.6%인 것으로 조사됐다. 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 매출액은 6,759억 원으로 9.4%를 차지했으며, 1억 원 미만인 사업체의 매출액은 253억 원으로 0.4%의 낮은 비중을 보였다.

[표 4-9-12] 캐릭터산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2011년)

(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	6,967	103,259	258,398	183,592	552,216
캐릭터상품 제조업	5,689	143,622	1,436,746	1,429,667	3,015,724
캐릭터상품 도매업	2,968	102,856	632,526	529,459	1,267,809
캐릭터상품 소매업	9,697	326,258	962,581	1,075,298	2,373,834
합계	25,321	675,995	3,290,251	3,218,016	7,209,583
비중(%)	0.4	9.4	45.6	44.6	100.0

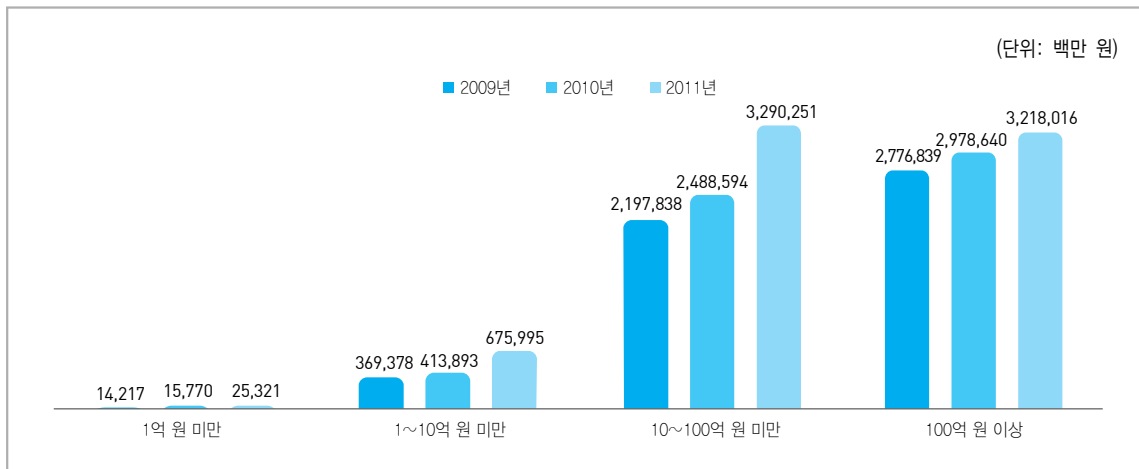
연도별로 보면, 매출액이 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 매출액이 전년대비 63.3% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 35.3% 증가해 가장 큰 폭의 증가세를 나타냈다. 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 매출액은 2009년에 2조 1,978억 원이었으며, 2010년에 2조 4,885억 원, 2011년에 3조 2,902억 원으로 꾸준한 증가세를 보였다. 1억 원 미만인 사업체의 매출액은 2009년 142억 원에서 2010년 157억 원, 2011년에는 253억 원으로 전년대비 60.6% 증가, 연평균 33.5% 증가했다. 100억 원 이상인 사업체의 매출액은 2009년 2조 7,768억 원에서 2011년 3조 2,180억 원으로 연평균 7.7% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-9-13〉 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
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
2011년	25,321	675,995	3,290,251	3,218,016	7,209,583
전년대비증감률(%)	60.6	63.3	32.2	8.0	22.3
연평균증감률(%)	33.5	35.3	22.4	7.7	16.0

〔그림 4-9-7〕 캐릭터산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황



9.3.3 캐릭터산업 종사자 규모별 매출액 현황

2011년 캐릭터산업의 종사자 규모별 매출액 현황을 보면, 종사자가 10인 이상 49인 이하인 사업체의 매출액이 2조 9,988억 원으로 전체 매출액의 41.6%를 차지했다. 50인 이상 99인 이하인 사업체의 매출액은 2조 7,234억 원으로 37.8%를 차지했고, 100인 이상인 사업체의 매출액은 6,284억 원으로 8.7%를 차지했다. 1인 이상 4인 이하인 사업체의 매출액은 4,625억 원으로 6.4%의 비중을 차지했으며, 5인 이상 9인 이하인 사업체의 매출액은 3,963억 원으로 5.5%를 차지하는 것으로 나타났다.

〈표 4-9-14〉 캐릭터산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

업종 \ 종사자 규모	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
캐릭터 개발 및 라이선스업	38,276	98,263	288,692	126,985	-	552,216
캐릭터상품 제조업	61,882	74,258	925,226	1,325,926	628,432	3,015,724
캐릭터상품 도매업	43,599	102,132	502,827	619,251	-	1,267,809
캐릭터상품 소매업	318,765	121,697	1,282,116	651,256	-	2,373,834
합계	462,522	396,350	2,998,861	2,723,418	628,432	7,209,583
비중(%)	6.4	5.5	41.6	37.8	8.7	100.0

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

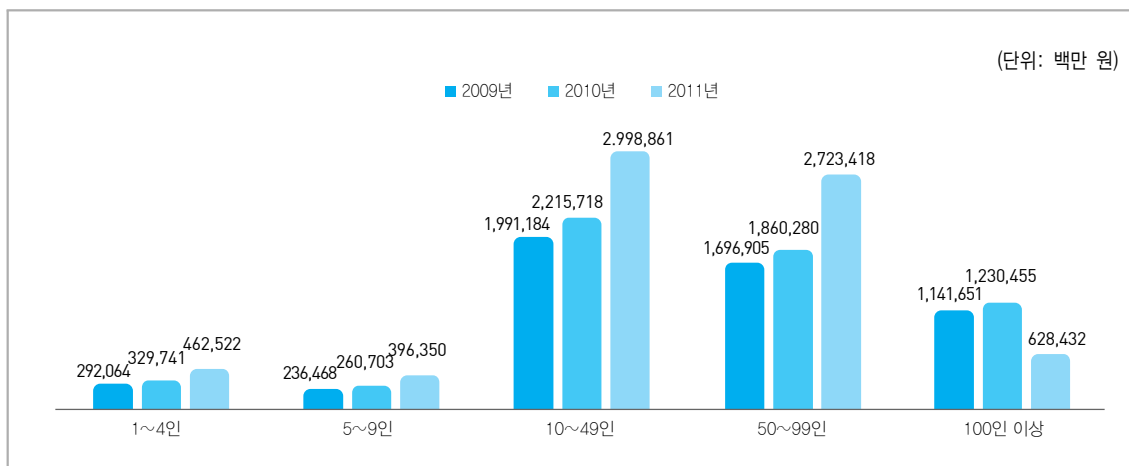
연도별로 보면, 종사자가 5인 이상 9인 이하인 사업체의 매출액은 2009년 2,364억 원에서 2010년 2,607억 원, 2011년 3,963억 원을 나타내며, 전년대비 52.0% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 29.5% 증가하여 가장 큰 증가율을 보였다. 50인 이상 99인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 46.4% 증가, 연평균 26.7% 증가했고, 1인 이상 4인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 40.3% 증가, 연평균 25.8% 증가했다. 10인 이상 49인 이하인 사업체의 매출액은 2009년 1조 9,911억 원, 2010년 2조 2,157억 원, 2011년 2조 9,988억 원으로 전년대비 35.3% 증가, 연평균 22.7% 증가한 것으로 나타났다. 100인 이상인 사업체의 매출액은 2009년 1조 1,416억 원, 2010년 1조 2,304억 원으로 1조가 넘었으나, 2011년에는 6,284억 원으로 큰 폭으로 감소했다. 이는 전년대비 48.9% 감소, 연평균 25.8% 감소한 수치이다.

〈표 4-9-15〉 캐릭터산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

연도 \ 종사자 규모	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
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
2011년	462,522	396,350	2,998,861	2,723,418	628,432	7,209,583
전년대비증감률(%)	40.3	52.0	35.3	46.4	▽48.9	22.3
연평균증감률(%)	25.8	29.5	22.7	26.7	▽25.8	16.0

〈그림 4-9-8〉 캐릭터산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황



9.3.4 캐릭터산업 지역별 매출액 현황

2011년 캐릭터산업의 지역별 매출액 현황을 보면, 캐릭터산업 전체 매출액의 53.3%인 3조 8,444억 원이 서울에 집중되어 있는 것으로 나타났다. 그 다음은 경기도의 매출액이 1조 5,712억 원(21.8%), 부산의 매출액이 2,788억 원(3.9%), 제주도의 매출액이 2,124억 원(3.0%), 대구의 매출액이 2,015억 원(2.8%), 인천의 매출액이 1,879억 원(2.6%)인 것으로 조사됐다. 그 외 지역은 전체 매출액 비중의 2.0%

를 넘지 못하는 것으로 나타났다. 서울, 인천, 경기도를 포함하는 수도권에서 발생하는 매출액이 전체 매출액의 77.7%를 차지하는 것으로 나타나 지역 편중 현상이 심한 것으로 나타났다.

〈표 4-9-16〉 캐릭터산업 지역별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

지역	업종	캐릭터 제작업	캐릭터 상품 유통업	합계	비중(%)
6개 시	서울	2,028,752	1,815,725	3,844,477	53.3
	부산	132,557	146,251	278,808	3.9
	대구	116,253	85,325	201,578	2.8
	인천	109,658	78,243	187,901	2.6
	광주	68,725	63,258	131,983	1.8
	대전	16,662	101,328	117,990	1.6
	울산	12,587	45,627	58,214	0.8
	소계	456,442	520,032	976,474	13.5
9개 도	경기도	705,362	865,935	1,571,297	21.8
	강원도	18,336	39,698	58,034	0.8
	충청북도	71,559	53,684	125,243	1.7
	충청남도	26,523	43,258	69,781	1.0
	전라북도	18,965	60,253	79,218	1.1
	전라남도	12,596	36,528	49,124	0.7
	경상북도	24,227	67,316	91,543	1.3
	경상남도	21,653	110,252	131,905	1.8
	제주도	183,525	28,962	212,487	3.0
	소계	1,082,746	1,305,886	2,388,632	33.2
합계	3,567,940	3,641,643	7,209,583	100.0	

연도별로 보면, 서울의 매출액은 2009년 2조 7,285억 원에서 2010년 3조 194억 원, 2011년에는 3조 8,444억 원으로 나타나 전년대비 27.3% 증가, 연평균 18.7% 증가한 것으로 나타났다. 6개 광역시의 매출액은 2009년 8,077억 원에서 2010년 8,479억 원, 2011년 9,764억 원으로 전년대비 15.2% 증가했고, 연평균 또한 9.9% 증가했다. 9개 도의 매출액은 2009년 1조 8,218억 원, 2010년 2조 294억 원, 2011년 2조 3,886억 원으로 지속적으로 매출액이 증가된 것으로 나타났으며, 이는 전년대비 17.7% 증가, 연평균 14.5% 증가한 수치이다.

〈표 4-9-17〉 캐릭터산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

지역	연도	2009년	2010년	2011년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
6개 시	서울	2,728,588	3,019,449	3,844,477	27.3	18.7
	부산	220,092	241,498	278,808	15.4	12.6
	대구	175,544	180,879	201,578	11.4	7.2
	인천	151,094	156,037	187,901	20.4	11.5
	광주	100,707	105,466	131,983	25.1	14.5
	대전	110,295	113,195	117,990	4.2	3.4
	울산	50,053	50,920	58,214	14.3	7.8
	소계	807,785	847,995	976,474	15.2	9.9

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

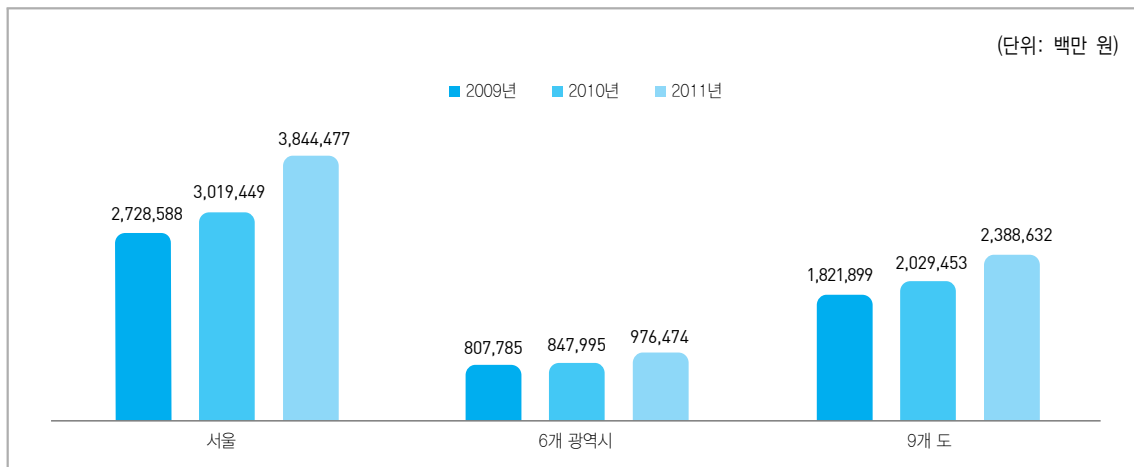
09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

지역	연도	2009년	2010년	2011년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
	9개 도	경기도	1,130,149	1,288,874	1,571,297	21.9
강원도		48,688	52,882	58,034	9.7	9.2
충청북도		98,796	104,090	125,243	20.3	12.6
충청남도		58,513	61,746	69,781	13.0	9.2
전라북도		71,629	73,615	79,218	7.6	5.2
전라남도		39,948	45,300	49,124	8.4	10.9
경상북도		85,508	88,544	91,543	3.4	3.5
경상남도		128,553	129,772	131,905	1.6	1.3
제주도		160,115	184,630	212,487	15.1	15.2
소계		1,821,899	2,029,453	2,388,632	17.7	14.5
합계		5,358,272	5,896,897	7,209,583	22.3	16.0

[그림 4-9-9] 캐릭터산업 지역별 연도별 매출액 현황



9.4 캐릭터제작업 창작 및 제작 매출액 주요 원천

1) 캐릭터 개발 및 라이선스업(창작 및 제작 매출액)

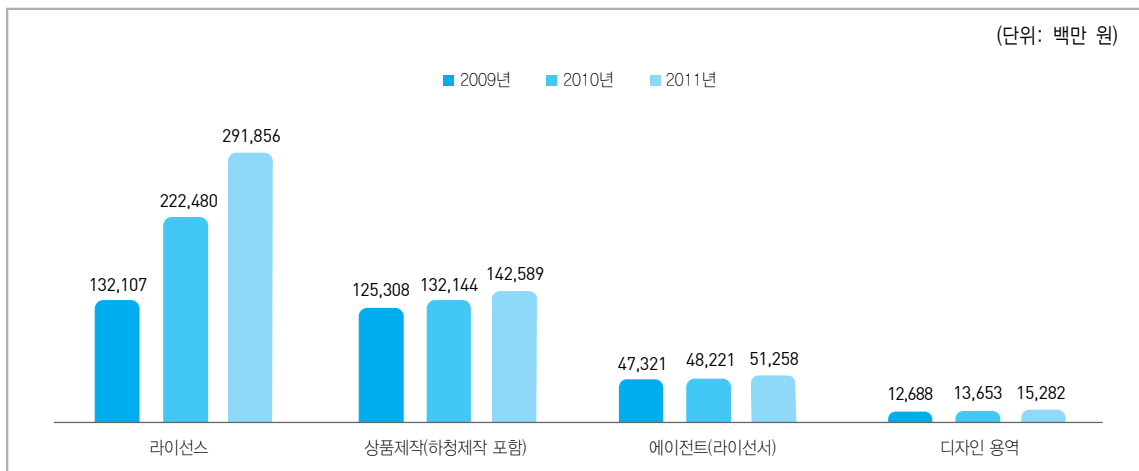
2011년 캐릭터산업 중 캐릭터 개발 및 라이선스업의 매출액을 사업형태별로 구분했을 때 창작 및 제작에 해당되는 매출액은 5,009억 원이다. 이를 주요 원천별로 보면, 5,009억 원 중 가장 큰 비중을 차지하는 분야는 라이선스로 나타났으며, 라이선스 매출액은 전년대비 31.2% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 48.6% 증가한 2,918억 원(58.3%)으로 나타났다. 상품제작(하청제작 포함) 매출액은 1,425억 원(28.5%)으로 전년대비 7.9% 증가, 연평균 6.7% 증가했다. 에이전트(라이선서) 매출액은 512억 원(10.2%)으로 전년대비 6.3% 증가, 연평균 4.1% 증가한 것으로 나타났으며, 디자인 용역은 152억 원(3.0%)으로, 전년대비 11.9% 증가, 연평균 9.7% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-9-18〉 캐릭터 개발 및 라이선스업 창작 및 제작 매출액 주요 원천

(단위: 백만 원)

구분	라이선스	상품제작 (하청제작 포함)	에이전트(라이선서)	디자인 용역	합계	
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
2011년	매출액	291,856	142,589	51,258	15,282	500,985
	비중(%)	58.3	28.5	10.2	3.0	100.0
전년대비증감률(%)	31.2	7.9	6.3	11.9	20.3	
연평균증감률(%)	48.6	6.7	4.1	9.7	25.6	

[그림 4-9-10] 캐릭터 개발 및 라이선스업 창작 및 제작 매출액 주요 원천



2) 캐릭터상품 제조업(창작 및 제작 매출액)

2011년 캐릭터산업 중 캐릭터상품 제조업의 매출액을 사업형태별로 구분했을 때 창작 및 제작에 해당되는 매출액은 2조 3,358억 원이다. 이를 주요 원천별로 보면, 2조 3,358억 원 중 가장 매출액 비중이 높은 분야는 상품제작으로 2조 1,560억 원(92.3%)인 것으로 나타났다. 이는 전년대비 13.3% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 10.9% 증가한 수치이다. 그 다음으로 라이선스 매출액이 1,668억 원(7.2%), 디자인 용역 매출액이 96억 원(0.4%), 에이전트(라이선서) 매출액이 33억 원(0.1%)으로 나타났다. 라이선스 매출액은 전년대비 20.7% 증가, 연평균 12.7% 증가했고, 에이전트(라이선서) 매출액은 전년대비 5.3% 증가, 연평균 3.3% 증가했다. 디자인 용역 매출액은 전년대비 3.4% 감소했고, 연평균 또한 2.7% 감소한 것으로 나타났다.

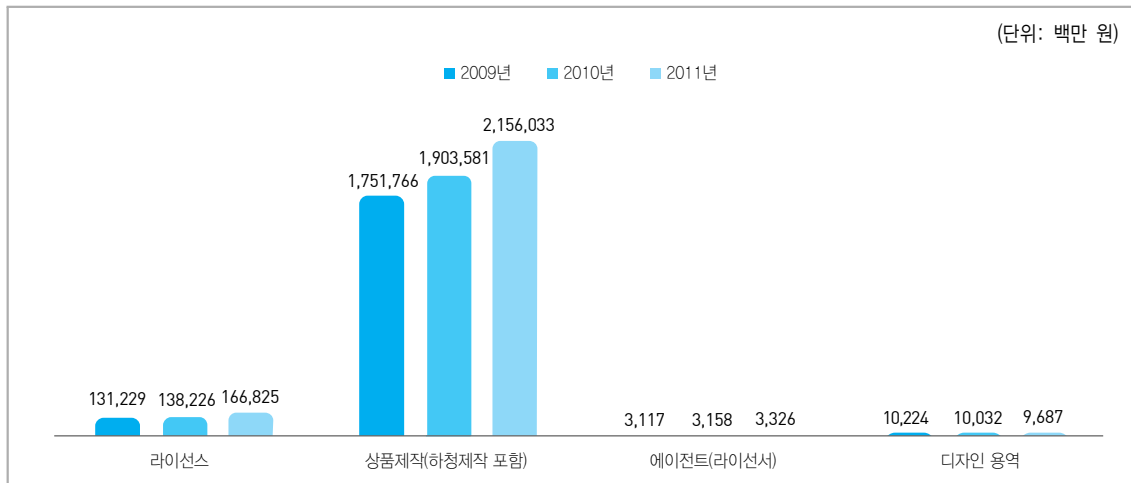
01
출판산업02
만화산업03
음악산업04
게임산업05
영화산업06
애니메이션
산업07
방송산업08
광고산업09
캐릭터산업10
지식정보산업11
콘텐츠솔루션
산업

〈표 4-9-19〉 캐릭터상품 제조업 창작 및 제작 매출액 주요 원천

(단위: 백만 원)

구분	라이선스	상품제작 (하청제작 포함)	에이전트(라이선서)	디자인 용역	합계	
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
2011년	매출액	166,825	2,156,033	3,326	9,687	2,335,871
	비중(%)	7.2	92.3	0.1	0.4	100.0
전년대비증감률(%)	20.7	13.3	5.3	▽3.4	13.7	
연평균증감률(%)	12.7	10.9	3.3	▽2.7	11.0	

〈그림 4-9-11〉 캐릭터상품 제조업 창작 및 제작 매출액 주요 원천



9.5 캐릭터산업 국산 캐릭터 라이선스 현황

1) 국산 캐릭터 라이선스 수 현황

2011년 캐릭터개발 및 라이선스 업체의 국산 캐릭터 라이선스 보유 현황을 살펴보면, 국산 캐릭터 라이선스를 1개 이상 5개 이하 보유한 사업체는 전체의 52.7%로 가장 많은 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 국산 캐릭터 라이선스를 보유하고 있지 않은 사업체는 18.6%였으며, 6개 이상 10개 이하 보유한 사업체는 10.9%, 11개 이상 20개 이하 보유한 사업체는 7.4%, 21개 이상 50개 이하 보유한 사업체는 7.7%, 51개 이상 보유한 사업체는 2.6%로 나타났다.

〈표 4-9-20〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 국산 캐릭터 라이선스 현황

(단위: %)

구분	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51개 이상
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
2011년	18.6	52.7	10.9	7.4	7.7	2.6

2011년 캐릭터상품 제조 업체의 국산 캐릭터 라이선스 보유 현황을 살펴보면, 국산 캐릭터 라이선스를 1개 이상 5개 이하 보유한 사업체가 52.7%로 가장 높은 비중을 보였으며, 보유하지 못한 사업체가 28.1%로 그 뒤를 이었다. 6개 이상 10개 이하 보유한 사업체는 7.1%, 11개 이상 20개 이하 보유한 사업체는 4.7%, 21개 이상 50개 이하 보유한 사업체는 3.8%이며, 그리고 51개 이상 보유한 사업체는 3.6%로 조사됐다.

〈표 4-9-21〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 국산 캐릭터 라이선스 수 현황

(단위: %)

구분	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51개 이상
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
2011년	28.1	52.7	7.1	4.7	3.8	3.6

2) 국산 캐릭터 상품 종류 현황

2011년 캐릭터 개발 및 라이선스 업체의 국산 캐릭터 상품 종류 보유 현황을 살펴보면, 국산 캐릭터 상품 종류를 1개 이상 5개 이하 보유한 사업체가 32.1%로 가장 많은 비중을 차지했다. 국산 캐릭터 상품을 보유하지 못한 사업체가 17.8%로 그 뒤를 이었으며, 11개 이상 20개 이하를 보유한 사업체는 16.0%로 조사됐다. 6개 이상 10개 이하를 보유한 사업체는 14.0%, 21개 이상 50개 이하를 보유한 사업체는 7.4%, 51개 이상 100개 이하를 보유한 사업체는 7.2%, 101개 이상 보유한 사업체는 5.4%인 것으로 나타났다.

〈표 4-9-22〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 국산 캐릭터 상품 종류 현황

(단위: %)

구분	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51~100개	101개 이상
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
2011년	17.8	32.1	14.0	16.0	7.4	7.2	5.4

2011년 캐릭터상품 제조 업체의 국산 캐릭터 상품 종류 보유 현황을 살펴보면, 국산 캐릭터 상품 종류를 1개 이상 5개 이하를 보유한 사업체가 33.9%로 가장 많은 것으로 나타났다. 국산 캐릭터 상품을 보유하지 못한 사업체는 17.6%이며, 11개 이상 20개 이하를 보유한 사업체는 12.5%, 101개 이하를 보유한 사업체는 11.4%인 것으로 조사됐다. 6개 이상 10개 이하를 보유한 사업체는 10.3%를 차지했고, 51개 이상 100개 이하를 보유한 사업체는 7.4%, 21개 이상 50개 이하를 보유한 사업체는 6.9%로 나타났다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

〈표 4-9-23〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 국산 캐릭터 상품 종류 현황

(단위: %)

구분	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51~100개	101개 이상
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
2011년	17.6	33.9	10.3	12.5	6.9	7.4	11.4

3) 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(1) 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체

2011년 캐릭터 개발 및 라이선스 업체의 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황을 살펴보면, 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티는 2,307만 원으로 이는 전년대비 5.4% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 4.0% 증가한 수치이다. 매출액 규모별로 보면, 매출액이 1억 원 미만인 사업체의 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티는 1,613만 원으로 가장 적은 것으로 나타났으며, 100억 원 이상인 사업체의 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티는 2,869만 원으로 가장 많은 것으로 나타났다.

〈표 4-9-24〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별 국산 캐릭터 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
2009년	2,133	1,512	2,101	2,399	2,683
2010년	2,189	1,588	2,217	2,471	2,761
2011년	2,307	1,613	2,369	2,577	2,869
전년대비증감률(%)	5.4	1.6	6.9	4.3	3.9
연평균증감률(%)	4.0	3.3	6.2	3.6	3.4

2011년 캐릭터 개발 및 라이선스 업체의 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황을 종사자 규모별로 살펴보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체의 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티는 1,701만 원으로 전년대비 1.4% 증가, 연평균 2.5% 증가한 것으로 나타났고, 가장 적은 개런티를 받는 것으로 나타났다. 50인 이상 99인 이하인 사업체의 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티는 2,725만 원으로 전년대비 7.8% 증가, 연평균 5.0% 증가한 것으로 나타났고, 가장 많은 개런티를 받는 것으로 조사됐다.

〈표 4-9-25〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

구분	평균 미니멈 개런티	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상
2009년	2,133	1,618	1,998	2,136	2,471	2,762
2010년	2,189	1,677	2,108	2,218	2,527	-
2011년	2,307	1,701	2,423	2,520	2,725	-
전년대비증감률(%)	5.4	1.4	14.9	13.6	7.8	-
연평균증감률(%)	4.0	2.5	10.1	8.6	5.0	-

(2) 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체

2011년 캐릭터상품 제조 업체의 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황을 살펴보면, 2009년 2,199만 원, 2010년 2,287만 원, 2011년 2,323만 원으로 전년대비 1.6% 증가, 연평균 2.8% 증가한 것으로 나타났다. 매출액 규모별 보면, 매출액이 1억 원 미만인 사업체의 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티는 1,592만 원으로 가장 적었으며, 100억 원 이상인 사업체의 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티는 2,863만 원으로 가장 큰 것으로 조사됐다.

〈표 4-9-26〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 매출액 규모별 국산 캐릭터 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
2009년	2,199	1,502	2,218	2,536	2,609
2010년	2,287	1,579	2,322	2,641	2,699
2011년	2,323	1,592	2,438	2,799	2,863
전년대비증감률(%)	1.6	0.8	5.0	6.0	6.1
연평균증감률(%)	2.8	3.0	4.8	5.1	4.8

2011년 캐릭터상품 제조 업체의 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황을 종사자 규모별로 살펴보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 영세한 사업체의 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티가 1,632만 원으로 가장 적었으며, 100인 이상인 사업체의 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티가 3,111만 원으로 가장 많은 것으로 조사됐다.

〈표 4-9-27〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 종사자 규모별 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황 (단위: 만 원)

구분	평균 미니멈 개런티	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상
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
2011년	2,323	1,632	2,325	2,352	2,693	3,111
전년대비증감률(%)	1.6	2.8	8.7	2.4	7.6	6.1
연평균증감률(%)	2.8	4.0	5.8	3.2	6.0	4.7

4) 국산 캐릭터 평균 로열티 현황

(1) 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체

2011년 캐릭터 개발 및 라이선스 업체의 국산 캐릭터 평균 로열티 현황을 살펴보면, 2009년 8.3%, 2010년 8.5%, 2011년 8.9%로 꾸준히 증가한 것으로 나타났다. 매출액 규모별 보면, 매출액이 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 국산 캐릭터 평균 로열티가 8.2%로 가장 적었으며, 100억 원 이상인 사업체의 국산 캐릭터 평균 로열티는 9.2%로 가장 큰 것으로 조사됐다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

〈표 4-9-28〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별 국산 캐릭터 평균 로열티 현황 (단위: %)

구분	평균 로열티	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상
2009년	8.3	8.4	7.7	7.8	8.6
2010년	8.5	8.5	7.9	8.0	8.7
2011년	8.9	9.0	8.2	8.3	9.2

2011년 캐릭터 개발 및 라이선스 업체의 국산 캐릭터 평균 로열티 현황을 종사자 규모별로 살펴보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체와 50인 이상 99인 이하인 사업체의 국산 캐릭터 평균 로열티는 동일하게 8.9%인 것으로 조사됐다.

〈표 4-9-29〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 국산 캐릭터 평균 로열티 현황 (단위: %)

구분	평균 로열티	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상
2009년	8.3	8.7	7.7	7.8	8.4	8.8
2010년	8.5	8.8	7.9	8.1	8.5	-
2011년	8.9	8.9	8.4	8.5	8.9	-

(2) 캐릭터상품 제조 업체

2011년 캐릭터상품 제조 업체의 국산 캐릭터 평균 로열티는 10.1%로 전년대비 0.3%p 증가 하였다. 연도별로 보면, 2009년 9.5%, 2010년 9.8%, 2011년 10.1%로 꾸준히 증가하고 있는 것으로 조사됐다. 매출액 규모별로 보면, 매출액이 100억 원 이상인 사업체의 국산 캐릭터 평균 로열티가 10.9%로 가장 높았고, 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 국산 캐릭터 평균 로열티는 9.2%로 가장 낮았다.

〈표 4-9-30〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 매출액 규모별 국산 캐릭터 평균 로열티 현황 (단위: %)

구분	평균 로열티	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상
2009년	9.5	9.2	8.3	8.8	10.3
2010년	9.8	9.5	8.4	8.9	10.5
2011년	10.1	9.9	9.2	9.5	10.9

2011년 캐릭터상품 제조 업체의 국산 캐릭터 평균 로열티를 종사자 규모별로 살펴보면, 100인 이상의 종사자를 보유한 규모가 큰 사업체의 국산 캐릭터 평균 로열티가 10.8%로 가장 높았고, 5인 이상 9인 이하인 사업체의 국산 캐릭터 평균 로열티가 9.0%로 가장 낮았다.

〈표 4-9-31〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 종사자 규모별 국산 캐릭터 평균 로열티 현황 (단위: %)

구분	평균 로열티	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상
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
2011년	10.1	9.7	9.0	9.2	10.1	10.8

9.6 캐릭터산업 외산 캐릭터 라이선스 현황

1) 외산 캐릭터 라이선스 수 현황

2011년 캐릭터 개발 및 라이선스 업체의 외산 캐릭터 라이선스 보유 현황을 살펴보면, 외산 캐릭터 라이선스를 1개 이상 5개 이하 보유한 사업체는 12.3%인 것으로 나타났다. 외산 캐릭터를 보유하지 못한 사업체는 81.9%를 차지했고, 6개 이상 10개 이하 보유한 사업체는 2.6%, 11개 이상 20개 이하 보유한 사업체는 2.0%, 21개 이상 50개 이하 보유한 사업체는 1.1%로 나타났다.

〈표 4-9-32〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 외산 캐릭터 라이선스 수 현황

(단위: %)

구분	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개
2009년	81.0	13.6	2.4	2.0	1.0
2010년	79.8	13.9	2.6	2.0	1.7
2011년	81.9	12.3	2.6	2.0	1.1

2011년 캐릭터상품 제조 업체의 외산 캐릭터 라이선스 보유 현황을 보면, 외산 캐릭터 라이선스를 1개 이상 5개 이하 보유한 사업체는 14.1%, 보유하지 못한 사업체는 79.9%로 나타났다. 6개 이상 10개 이하 보유한 사업체는 2.9%이며, 11개 이상 20개 이하와 21개 이상 50개 이하 보유한 사업체는 동일하게 1.6%로 조사됐다.

〈표 4-9-33〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 외산 캐릭터 라이선스 수 현황

(단위: %)

구분	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개
2009년	79.6	14.8	2.9	1.5	1.2
2010년	78.6	14.9	3.1	1.7	1.7
2011년	79.9	14.1	2.9	1.6	1.6

2) 외산 캐릭터 상품 종류 현황

2011년 캐릭터 개발 및 라이선스 업체의 외산 캐릭터 상품 종류 보유 현황을 살펴보면, 외산 캐릭터 상품을 보유하지 못한 사업체는 86.2%였으며, 1개 이상 5개 이하 보유한 사업체가 5.2%, 6개 이상 10개 이하 보유한 사업체는 2.9%, 21개 이상 50개 이하와 51개 이상 보유한 사업체는 동일하게 2.0%, 11개 이상 20개 이하 보유한 사업체는 1.7%로 나타났다.

〈표 4-9-34〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 외산 캐릭터 상품 종류 현황

(단위: %)

구분	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51개 이상
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
2011년	86.2	5.2	2.9	1.7	2.0	2.0

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

2011년 캐릭터상품 제조 업체의 외산 캐릭터 상품 종류 보유 현황을 살펴보면, 외산 캐릭터 상품을 보유하지 못한 사업체는 70.8%였으며, 51개 이상 보유한 사업체는 9.6%로 나타났다. 1개 이상 5개 이하 보유한 사업체는 5.8%였으며, 11개 이상 20개 이하 보유한 사업체는 5.4%, 6개 이상 10개 이하 보유한 사업체는 5.1%, 21개 이상 50개 이하 보유한 사업체는 3.3%인 것으로 조사됐다.

〈표 4-9-35〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 외산 캐릭터 상품 종류 현황

(단위: %)

구분	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51개 이상
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
2011년	70.8	5.8	5.1	5.4	3.3	9.6

3) 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(1) 캐릭터 개발 및 라이선스 업체

2011년 캐릭터 개발 및 라이선스 업체의 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티는 3,483만 원으로 전년대비 6.5%, 2009년부터 2011년까지 연평균 5.6% 증가했다. 연도별로 보면, 2009년 3,125만 원, 2010년 3,269만 원, 2011년 3,483만 원으로 나타났다. 매출액 규모별로 보면, 매출액이 100억 원 이상인 사업체의 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티는 4,729만 원으로 가장 컸으며, 1억 원 미만인 사업체의 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티는 3,125만 원으로 가장 적은 것으로 나타났다.

〈표 4-9-36〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별 외산 캐릭터 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
2009년	3,125	2,851	2,969	4,121	4,408
2010년	3,269	2,938	3,112	4,238	4,566
2011년	3,483	3,125	3,322	4,358	4,729
전년대비증감률(%)	6.5	6.4	6.7	2.8	3.6
연평균증감률(%)	5.6	4.7	5.8	2.8	3.6

2011년 캐릭터개발 및 라이선스 업체의 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황을 종사자 규모별로 살펴보면, 종사자가 50인 이상 99인 이하인 사업체의 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티는 4,587만 원으로 나타났고, 10인 이상 49인 이하인 사업체의 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티는 4,121만 원, 5인 이상 9인 이하인 사업체의 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티는 3,587만 원, 1인 이상 4인 이하인 사업체의 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티는 2,968만 원으로 종사자 규모가 큰 사업체일수록 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티도 큰 것으로 나타났다.

〈표 4-9-37〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황 (단위: 만 원)

구분	평균 미니멈 개런티	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상
2009년	3,125	2,618	3,112	3,782	4,239	4,628
2010년	3,269	2,725	3,218	3,925	4,402	-
2011년	3,483	2,968	3,587	4,121	4,587	-
전년대비증감률(%)	6.5	8.9	11.5	5.0	4.2	-
연평균증감률(%)	5.6	6.5	7.4	4.4	4.0	-

(2) 캐릭터상품 제조 업체

2011년 캐릭터상품 제조 업체의 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티는 3,628만 원으로, 이는 전년대비 3.0% 증가, 연평균 3.5% 증가한 수치이다. 매출액 규모별로 보면, 매출액이 100억 원 이상인 사업체의 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티가 4,957만 원으로 가장 컸고, 전년대비 2.4% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 2.7% 증가한 것으로 나타났다. 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티는 3,382만 원 으로 가장 적었으며, 전년대비 2.9% 증가, 연평균 3.3% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-9-38〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 매출액 규모별 외산 캐릭터 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
2009년	3,387	3,072	3,167	4,537	4,698
2010년	3,522	3,238	3,287	4,689	4,839
2011년	3,628	3,423	3,382	4,782	4,957
전년대비증감률(%)	3.0	5.7	2.9	2.0	2.4
연평균증감률(%)	3.5	5.6	3.3	2.7	2.7

2011년 캐릭터상품 제조 업체의 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황을 종사자 규모별로 살펴보면, 종사자가 100인 이상인 사업체의 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티가 5,133만 원으로 가장 컸으며, 전년대비 2.1% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 4.4% 증가한 것으로 나타났다. 1인 이상 4인 이하인 사업체의 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티는 3,107만 원으로 가장 적었지만, 전년대비 6.8% 증가, 연평균 5.5% 증가해 증가율이 가장 큰 것으로 나타났다.

〈표 4-9-39〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 종사자 규모별 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황 (단위: 만 원)

구분	평균미니멈 개런티	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상
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
2011년	3,628	3,107	3,552	4,729	4,822	5,133
전년대비증감률(%)	3.0	6.8	2.9	2.2	2.0	2.1
연평균증감률(%)	3.5	5.5	3.5	2.6	3.1	4.4

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

4) 외산 캐릭터 평균 로열티 현황

(1) 캐릭터 개발 및 라이선스 업체

2011년 캐릭터 개발 및 라이선스 업체의 외산 캐릭터 평균 로열티는 10.1%로, 이는 전년대비 0.1%p 증가한 수치이다. 연도별로 보면, 2009년과 2010년에 각각 9.9%, 10.0%였으며, 2011년에는 10.1%인 것으로 조사됐다. 매출액 규모별로 보면, 매출액이 1억 원 이상 10억 원 미만과 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 외산 캐릭터 평균 로열티는 2009년부터 2011년까지 0.1%p씩 증가한 것으로 나타나 차이가 거의 없는 것으로 나타났다.

〈표 4-9-40〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별 외산 캐릭터 평균 로열티 현황

(단위: %)

구분	평균 로열티	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상
2009년	9.9	9.9	9.7	9.7	10.4
2010년	10.0	10.1	9.8	9.8	10.6
2011년	10.1	10.1	9.9	9.9	10.6

2011년 캐릭터 개발 및 라이선스 업체의 외산 캐릭터 평균 로열티 현황을 종사자 규모별로 살펴보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체의 외산 캐릭터 평균 로열티는 2009년 9.9%, 2010년 10.1%, 2011년 10.1%였고, 5인 이상 9인 이하인 사업체의 외산 캐릭터 평균 로열티는 2009년, 2010년에는 9.8%이었으며, 2011년에 9.9%로 0.1%p 증가한 것으로 나타났다. 10인 이상 49인 이하인 사업체의 외산 캐릭터 평균 로열티는 2009년 9.7%, 2010년 9.9%, 2011년 10.0%였으며, 50인 이상 99인 이하인 사업체의 외산 캐릭터 평균 로열티는 2009년 9.9%, 2010년 10.2%, 2011년 10.2%로 나타나 종사자 규모별로 외산 캐릭터 평균 로열티의 차이는 크지 않은 것으로 나타났다.

〈표 4-9-41〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 외산 캐릭터 평균 로열티 현황

(단위: %)

구분	평균 로열티	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상
2009년	9.9	9.9	9.8	9.7	9.9	10.4
2010년	10.0	10.1	9.8	9.9	10.2	-
2011년	10.1	10.1	9.9	10.0	10.2	-

(2) 캐릭터상품 제조 업체

2011년 캐릭터상품 제조 업체의 외산 캐릭터 평균 로열티는 11.4%로 2010년과 동일했다. 뿐만 아니라 매출액 규모별로 살펴봤을 때 모든 매출액 규모에서 2011년 외산 캐릭터 평균 로열티가 2010년과 동일한 것으로 나타났다. 매출액이 100억 원 이상인 사업체의 외산 캐릭터 평균 로열티는 12.2%로 가장 높았고, 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 외산 캐릭터 평균 로열티는 11.7%로 두 번째로 높았다. 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 외산 캐릭터 평균 로열티는 10.8%로 나타났으며, 1억 원 미만인 사업체의 외산 캐릭터 평균 로열티는 10.6%로 가장 낮았다.

〈표 4-9-42〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 매출액 규모별 외산 캐릭터 평균 로열티 현황

(단위: %)

구분	평균 로열티	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상
2009년	11.3	10.4	10.6	11.6	12.1
2010년	11.4	10.6	10.8	11.7	12.2
2011년	11.4	10.6	10.8	11.7	12.2

2011년 캐릭터상품 제조 업체의 외산 캐릭터 평균 로열티 현황을 종사자 규모별로 살펴보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체의 외산 캐릭터 평균 로열티는 2010년 10.6%에서 2011년 10.7%로 0.1%p 증가했고, 50인 이상 99인 이하인 사업체의 외산 캐릭터 평균 로열티 또한 2010년 11.8%에서 11.9%로 0.1%p 증가했다. 다른 매출액 규모인 사업체의 외산 캐릭터 평균 로열티는 2010년과 동일한 비중을 보였다. 100인 이상인 사업체의 외산 캐릭터 평균 로열티가 12.5%로 가장 높았고, 1인 이상 4인 이하인 사업체의 외산 캐릭터 평균 로열티는 10.7%로 가장 낮아 종사자 규모가 큰 업체일수록 외산 캐릭터 평균 로열티의 비중이 높은 것으로 조사됐다.

〈표 4-9-43〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 종사자 규모별 외산 캐릭터의 평균 로열티 현황

(단위: %)

구분	평균 로열티	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상
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
2011년	11.4	10.7	10.7	11.4	11.9	12.5

9.7 캐릭터산업 부가가치액 구성 현황

2011년 캐릭터산업의 부가가치액은 3조 652억 원으로 전년대비 23.8% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 18.0% 증가했으며, 부가가치액에 따른 부가가치율은 42.52%로 조사됐다.

부가가치 구성 현황을 보면, 인건비가 1조 9,112억 원(62.4%)으로 가장 높은 것으로 나타났다. 이는 2010년 인건비 1조 5,132억 원 대비 26.3% 증가한 수치이다. 경상이익은 4,700억 원(15.3%)으로 전년 대비 12.4% 증가했으며, 연평균 23.8% 증가했다. 감가상각비는 2,765억 원(9.0%)으로 전년 대비 26.7% 증가, 연평균 18.4% 증가했다. 순금융비용은 1,925억 원(6.3%)으로 전년 대비 25.3% 증가했으며, 연평균 12.8% 증가했다. 임차료는 1,256억 원(4.1%)으로 전년 대비와 연평균 각각 24.8% 증가, 14.0% 증가했고, 조세공과는 892억 원(2.9%)으로 전년 대비 25.2% 증가, 연평균 13.8% 증가한 것으로 나타났다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

〈표 4-9-44〉 캐릭터산업 부가가치액 구성 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

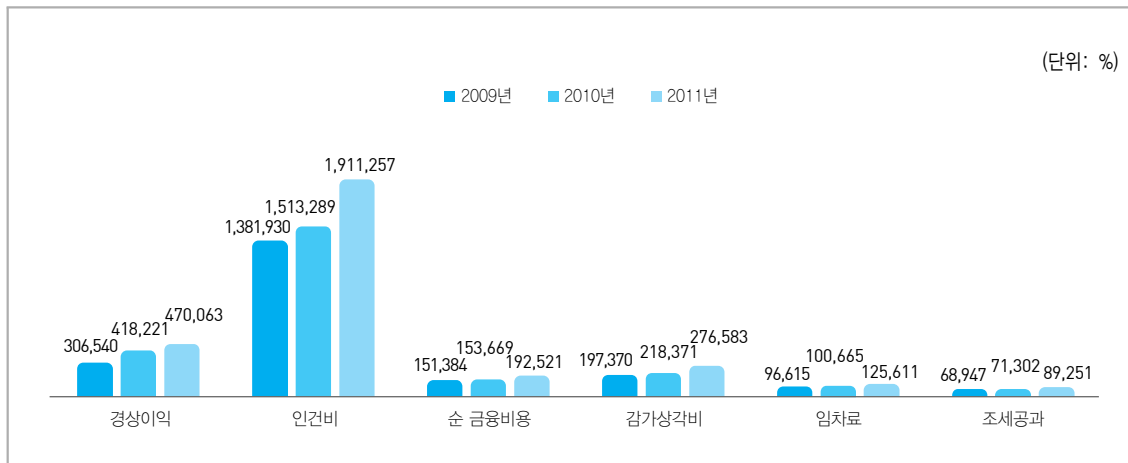
구분	매출액	부가 가치액	부가 가치율(%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
캐릭터산업	7,209,583	3,065,286	42.52	470,063	1,911,257	192,521	276,583	125,611	89,251
부가가치액 대비 비중(%)				15.3	62.4	6.3	9.0	4.1	2.9
매출액 대비 비중(%)				6.5	26.5	2.7	3.8	1.7	1.2

〈표 4-9-45〉 캐릭터산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

연도	부가가치액 구성						부가가치액 합계
	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	
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
2011년	470,063	1,911,257	192,521	276,583	125,611	89,251	3,065,286
전년대비증감률(%)	12.4	26.3	25.3	26.7	24.8	25.2	23.8
연평균증감률(%)	23.8	17.6	12.8	18.4	14.0	13.8	18.0

〈그림 4-9-12〉 캐릭터산업 연도별 부가가치액 구성 현황



9.8 캐릭터산업 수출입액 현황

2011년 캐릭터산업의 수출액은 3억 9,226만 달러로 전년대비 42.0% 증가했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 28.8% 증가했다. 수입액은 1억 8,255만 달러로 전년대비 4.1% 감소했고, 연평균 3.6% 감소했다. 연도별로 보면, 수출액은 2009년 2억 3,652만 달러에서 2010년 2억 7,632만 달러, 2011년 3억 9,226만 달러로 꾸준히 증가했다. 그러나 수입액은 2009년 1억 9,636만 달러, 2010년 1억 9,045만 달러, 2011년 1억 8,255만 달러로 나타나 지속적으로 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-9-46〉 캐릭터산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

구분	2009년	2010년	2011년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
수출액	236,521	276,328	392,266	42.0	28.8
수입액	196,367	190,456	182,555	▽4.1	▽3.6
수출입 차액	40,154	85,872	209,711	-	-

9.8.1 캐릭터산업 지역별 수출입액 현황

2012년 캐릭터산업의 지역별 수출액 현황을 보면, 수출액이 가장 많은 나라는 북미이며, 수출액은 1억 256만 달러로 전체 수출액의 26.1%를 차지했다. 중국으로의 수출액은 8,925만 달러로 22.8%를 차지했으며, 유럽으로의 수출액은 8,235만 달러로 21.0%의 비중을 보였다. 기타 지역으로의 수출액은 5,257만 달러로 13.4%를 차지했고, 동남아 지역으로의 수출액은 4,525만 달러로 11.5%를 차지했다. 일본으로의 수출액은 2,025만 달러로 5.2%를 차지해 가장 낮은 비중을 보였다.

연도별로 보면, 일본으로의 수출액은 2009년 1,463만 달러에서 2010년 1,645만 달러, 2011년에 2,025만 달러로 전년대비 23.1% 증가, 연평균 17.7% 증가했다. 중국으로의 수출액은 2009년 4,359만 달러에서 2010년 4,936만 달러, 2011년 8,925만 달러로 전년대비 80.8% 증가, 연평균 43.1% 증가하여 비교적 큰 폭의 증가율을 보였다. 동남아로의 수출액은 2009년 2,133만 달러, 2010년 2,722만 달러, 2011년 4,525만 달러로 전년대비 66.2% 증가, 연평균 45.7% 증가했다. 북미로의 수출액은 전년대비 20.2% 증가, 연평균 17.3% 증가했으며, 유럽으로의 수출액은 2009년 5,133만 달러, 2010년 5,966만 달러, 2011년 8,235만 달러로 증가하여 지속적인 증가세를 보였다. 기타 지역으로의 수출액은 전년대비 37.3% 증가, 연평균 30.0% 증가한 것으로 나타났다. 기타 지역으로의 수출액을 연도별로 보면, 2009년 3,111만 달러에서 2010년 3,828만 달러로 증가했으며, 2011년에는 5,257만 달러로 큰 폭으로 증가했다.

국내 캐릭터상품의 해외 수출액은 큰 폭으로 증가하고 있으며, 이는 국제경쟁력을 갖춘 국내 캐릭터들의 선전과 국내 게임, 애니메이션 등의 해외진출이 증가하면서 국내 캐릭터를 접할 수 있는 기회가 많아졌기 때문이다. 또한, 국내 유명 캐릭터 제작업체가 해외 대형 완구업체를 인수하는 등 국제적 위상이 높아지고 있고, 캐릭터오픈마켓을 통해 기존 및 신규 캐릭터를 활용한 앱을 개발하여 세계에 국내 캐릭터를 홍보할 수 있는 장이 넓어지고 있다. 국내 캐릭터 업체들은 이러한 기회들을 지속적으로 활용하고 있어 향후에도 국내 캐릭터산업의 수출액은 지속적으로 증가할 것이다.

〈표 4-9-47〉 캐릭터산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

구분	수출액			비중(%)	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
	2009년	2010년	2011년			
중국	43,593	49,368	89,257	22.8	80.8	43.1
일본	14,631	16,457	20,256	5.2	23.1	17.7
동남아	21,332	27,226	45,255	11.5	66.2	45.7
북미	74,513	85,327	102,565	26.1	20.2	17.3
유럽	51,338	59,668	82,358	21.0	38.0	26.7
기타	31,114	38,282	52,575	13.4	37.3	30.0
합계	236,521	276,328	392,266	100.0	42.0	28.8

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

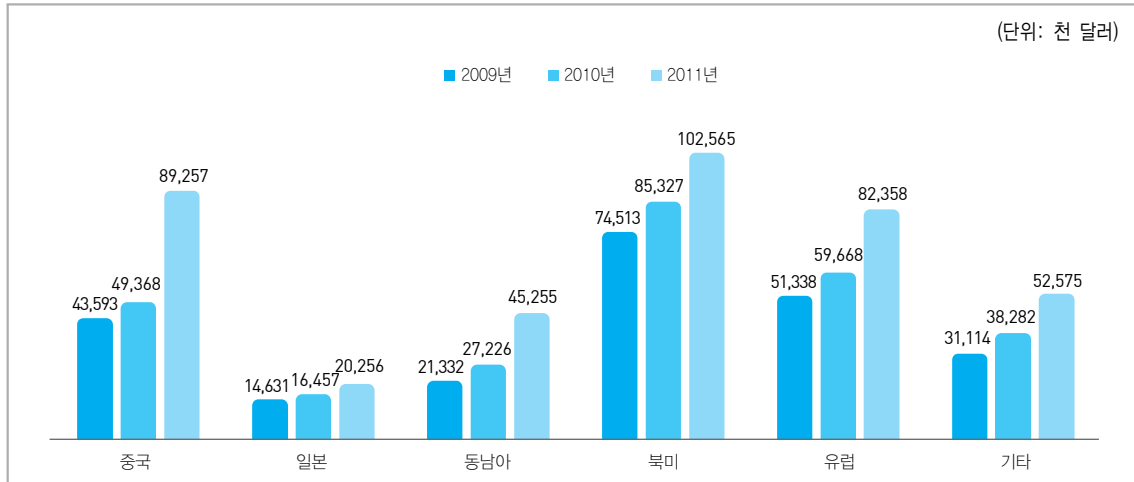
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

[그림 4-9-13] 캐릭터산업 지역별 수출액 현황



2011년 캐릭터산업의 수입액이 가장 많은 나라는 중국이며, 수입액은 8,625만 달러로 전체 수입액의 47.2%를 차지했다. 동남아에서의 수입액은 3,669만 달러로 20.1%를 차지했으며, 북미에서의 수입액은 1,826만 달러로 10.0%의 비중을 보였다. 기타 지역에서의 수입액은 2,097만 달러(11.5%)이며, 일본에서의 수입액은 1,643만 달러(9.0%), 유럽에서의 수입액은 392만 달러(2.2%)로 나타났다. 한편 북미에서의 수입액은 전년대비 15.8% 감소, 2009년에서 2011년까지 연평균 15.2% 감소하여 가장 큰 폭으로 감소한 것으로 조사됐다.

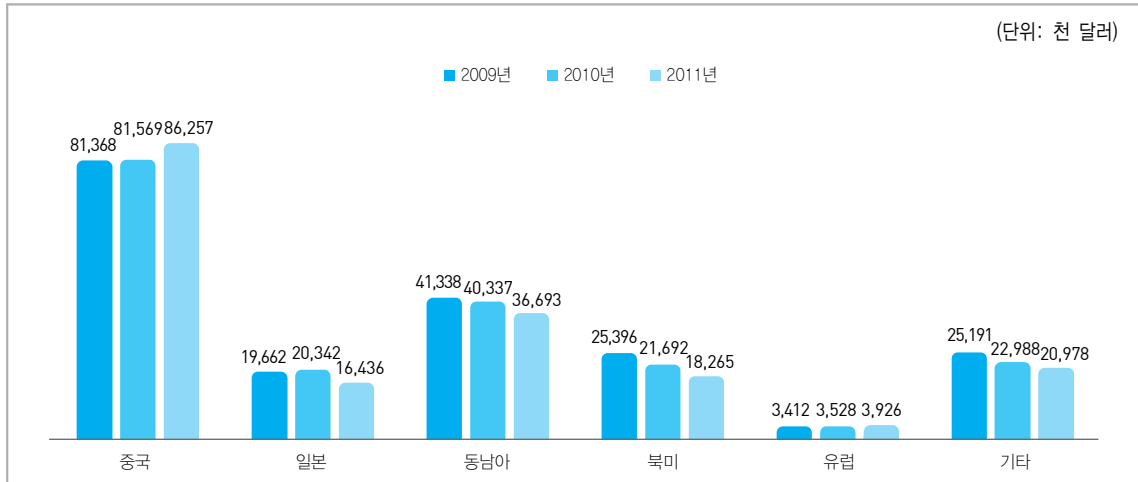
증감률을 보면, 전년대비와 연평균 가장 크게 증가한 지역은 유럽인 것으로 나타났으며, 유럽의 전년대비증감률은 11.3%, 연평균증감률은 7.3%로 나타났다. 전년대비 감소율이 가장 큰 지역은 일본으로 전년대비 19.2% 감소한 것으로 나타났으며, 연평균 감소율이 가장 큰 지역은 북미로 연평균 15.2% 감소한 것으로 나타났다.

[표 4-9-48] 캐릭터산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

구분	수입액			비중(%)	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
	2009년	2010년	2011년			
중국	81,368	81,569	86,257	47.2	5.7	3.0
일본	19,662	20,342	16,436	9.0	▽19.2	▽8.6
동남아	41,338	40,337	36,693	20.1	▽9.0	▽5.8
북미	25,396	21,692	18,265	10.0	▽15.8	▽15.2
유럽	3,412	3,528	3,926	2.2	11.3	7.3
기타	25,191	22,988	20,978	11.5	▽8.7	▽8.7
합계	196,367	190,456	182,555	100.0	▽4.1	▽3.6

[그림 4-9-14] 캐릭터산업 지역별 수입액 현황



9.8.2 캐릭터산업 해외 수출방법

2011년 캐릭터산업의 해외 수출방법으로는 해외 유통사에 접촉한다는 응답이 32.6%로 가장 많았다. 이는 2010년 34.1%에서 1.5%p 감소한 수치이다. 해외 전시회 및 행사참여는 30.3%로 2010년 26.6%보다 3.7%p 높았다. 국내 에이전트 활용은 18.0%, 해외 법인 활용은 10.1%로 조사됐다. 또한 해외 에이전트 활용은 5.6%로 나타났고, 온라인 해외 판매는 3.4%로 조사됐다.

[표 4-9-49] 캐릭터산업 해외 수출방법

(단위: %)

해외 수출방법		2009년	2010년	2011년	전년대비 증감(%p)
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	26.3	26.6	30.3	3.7
	해외 유통사 접촉	33.2	34.1	32.6	▽1.5
	온라인 해외 판매	3.8	3.6	3.4	▽0.2
	해외 법인 활용	11.5	11.1	10.1	▽1.0
간접 수출	국내 에이전트 활용	19.8	19.3	18.0	▽1.3
	해외 에이전트 활용	5.4	5.3	5.6	0.3
기타		-	-	-	-
합계		100.0	100.0	100.0	-

9.8.3 캐릭터산업 해외 진출형태

2011년 캐릭터산업의 해외 진출형태는 완제품 수출이 44.9%를 차지하여 가장 큰 비중을 보였으며, LICENSE 수출 또한 36.0%를 차지하여 높은 비중을 보였다. 다음은 OEM 수출로 19.1%를 차지했다. 완제품 수출은 2009년 39.9%, 2010년 41.3%, 2011년 44.9%로 증가세를 보였으며, LICENSE 수출 또한 2009년 32.1%, 2010년 33.6%, 2011년 36.0%로 지속적으로 증가한 것으로 나타났다. 반면에, OEM 수출은 2009년 27.8%에서 2010년 25.1%, 2011년 19.1%를 보이며 지속적으로 감소한 것으로 나

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

타났다.

완제품 수출은 국내 캐릭터상품을 제작하여 해외에 판매한 것을 의미하며, 라이선스는 국내 캐릭터의 라이선스를 받고 해외에서 제작하는 것이다. OEM 수출은 해외 캐릭터상품을 하청 받아 제작하여 납품한 것이다.

〈표 4-9-50〉 캐릭터산업 해외 진출형태

(단위: %)

해외 진출형태	2009년	2010년	2011년	전년대비증감(%p)
완제품 수출	39.9	41.3	44.9	3.6
LICENSE	32.1	33.6	36.0	2.4
OEM 수출	27.8	25.1	19.1	▽6.0
기술 서비스	0.2	-	-	-
기타	-	-	-	-
합계	100.0	100.0	100.0	-

9.9 캐릭터상품 유통경로

캐릭터상품의 유통경로를 조사한 결과 대형 할인마트가 46.1%로 가장 큰 비중을 보였다. 다음은 전문매장 및 대리점이 16.1%를 차지하며 대형 할인마트의 뒤를 이었다. 그 외에 인터넷 쇼핑몰은 12.8%, 기업체 및 관공서 납품 10.6%, 인터넷/모바일/게임콘텐츠가 3.4%, 백화점과 총판이 3.2%, 문방구가 2.5%, 그리고 편의점이 1.2%의 순으로 나타났다.

캐릭터상품 유통경로로 1, 2, 3위를 차지한 대형할인마트, 전문매장 및 대리점, 인터넷 쇼핑몰은 전체 유통경로의 75.0%를 차지하는 것으로 나타났으며, 이 세가지 유통경로 모두 2009년에서 2011년까지 지속적으로 비중이 커지고 있는 것으로 나타났다.

〈표 4-9-51〉 캐릭터산업 캐릭터상품 유통경로

(단위: %)

유통 경로 년도	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
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
2011년	16.1	3.2	46.1	2.5	3.2	12.8	0.2	1.2	0.2	10.6	3.4	0.5	100.0

9.10 캐릭터산업 종사자 현황¹⁶⁶⁾

2011년 캐릭터산업의 종사자 수는 총 2만 6,418명으로 전년대비 5.2% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 6.2% 증가했다. 업종별로 보면, 캐릭터 제작업 종사자 수는 1만 3,593명으로 전체 종사자의 51.5%를 차지했고, 캐릭터 상품 유통업 종사자 수는 1만 2,825명으로 48.5%를 차지했다. 캐릭터 제작업 중 캐릭터 개발 및 라이선스업 종사자 수는 3,536명(13.4%), 캐릭터상품 제조업 종사자 수는 1만 57명(38.1%)으로 나타났다. 캐릭터 상품 유통업 중 캐릭터상품 도매업 종사자 수는 2,382명(9.0%), 캐릭터상품 소매업 종사자 수는 1만 443명(39.5%)으로 조사됐다.

연도별로 보면, 캐릭터 개발 및 라이선스업 종사자 수가 전년대비 8.2% 증가하여 가장 큰 증가율을 보였고, 연평균 9.7% 증가했다. 캐릭터상품 제조업 종사자 수는 전년대비 3.5% 증가, 연평균 5.9% 증가했다. 캐릭터상품 도소매업을 합한 캐릭터 상품 유통업 종사자 수는 전년대비 5.9% 증가, 연평균 5.6% 증가했다. 캐릭터상품 도매업 종사자 수는 전년대비 2.6% 증가, 연평균 7.8% 증가한 것으로 나타났다. 캐릭터상품 소매업 종사자 수는 전년대비 6.6% 증가, 연평균 5.1% 증가했다.

국내 캐릭터산업 종사자는 매출액과 수출액에 비해 큰 폭으로 증가하고 있지는 않으나, 꾸준히 증가 추세에 있다. 특히 고무적인 것은 캐릭터 개발 및 라이선스업 종사자 수가 지속적으로 증가하고 있는 것이며, 이는 곧 국내 캐릭터산업 발전에 초석이 될 것이다. 그러나 신규 캐릭터 개발 후 상품화 및 매출액 발생을 위해서는 정품에 대한 보호와 불법제품에 대한 철저한 단속이 병행되어야 할 것이다.

〈표 4-9-52〉 캐릭터산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

중분류	소분류	종사자 수			비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
		2009년	2010년	2011년			
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	2,938	3,267	3,536	13.4	8.2	9.7
	캐릭터상품 제조업	8,963	9,719	10,057	38.1	3.5	5.9
	소계	11,901	12,986	13,593	51.5	4.7	6.9
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	2,049	2,321	2,382	9.0	2.6	7.8
	캐릭터상품 소매업	9,456	9,795	10,443	39.5	6.6	5.1
	소계	11,505	12,116	12,825	48.5	5.9	5.6
합계		23,406	25,102	26,418	100.0	5.2	6.2

166) 캐릭터 상품 유통업 종사자 중 인터넷쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타 등), 불법복제 관련 종사자 수 제외

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

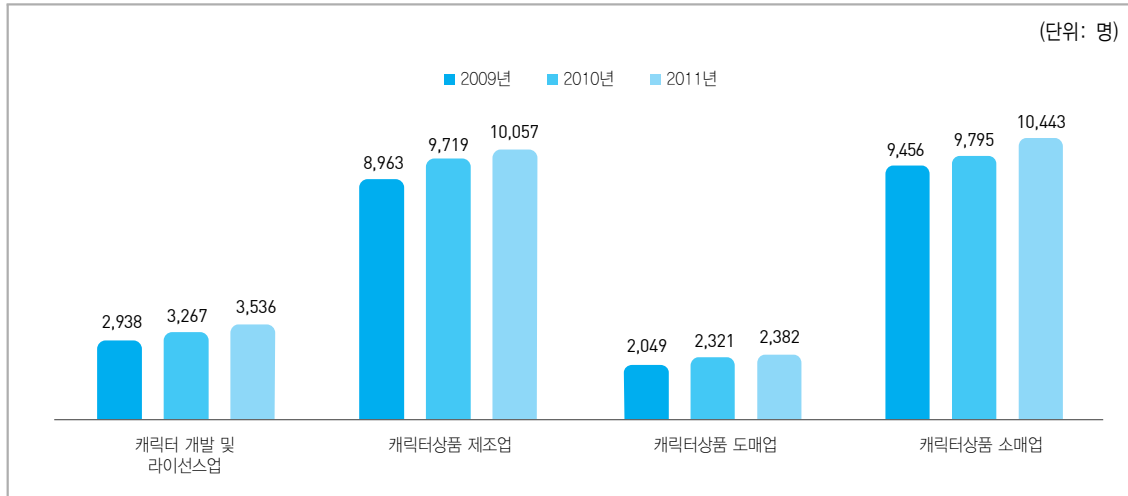
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

[그림 4-9-15] 캐릭터산업 업종별 연도별 종사자 현황



9.10.1 캐릭터산업 매출액 규모별 종사자 현황

2011년 캐릭터산업의 매출액 규모별 종사자 현황을 보면, 매출액이 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 종사자 수가 1만 3,099명으로 전체의 49.6%를 차지했다. 100억 원 이상인 사업체의 종사자 수는 9,422명으로 35.7%를 차지했고, 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 2,891명(10.9%), 1억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 1,006명(3.8%)으로 나타났다.

<표 4-9-53> 캐릭터산업 매출액 규모별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

업종 \ 매출액 규모	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상	합계
캐릭터 개발 및 라이선스업	312	792	1,486	946	3,536
캐릭터상품 제조업	383	1,369	4,877	3,428	10,057
캐릭터상품 도매업	43	192	1,496	651	2,382
캐릭터상품 소매업	268	538	5,240	4,397	10,443
합계	1,006	2,891	13,099	9,422	26,418
비중(%)	3.8	10.9	49.6	35.7	100.0

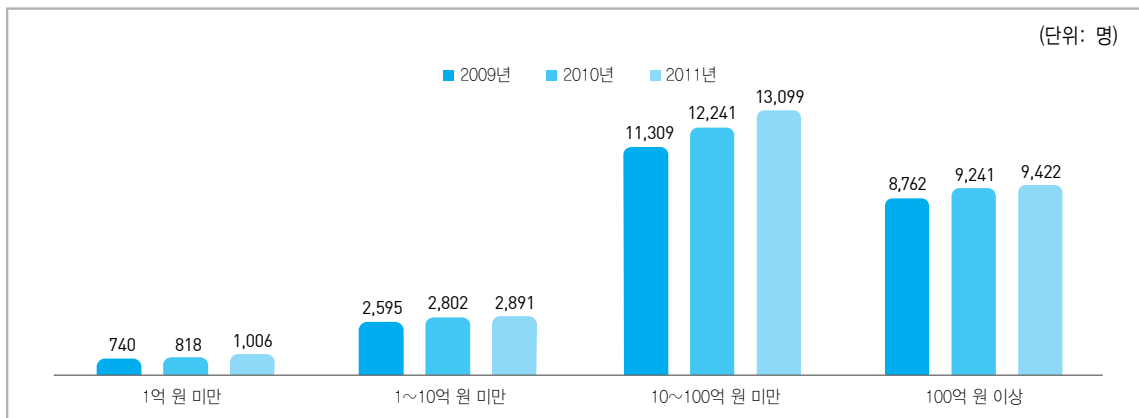
연도별로 보면, 매출액이 1억 원 미만인 사업체의 종사자 수가 2011년에 전년대비 23.0% 증가, 2009년부터 2011년 연평균 16.6% 증가하여 가장 큰 증가폭을 나타냈다. 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비 7.0% 증가, 연평균 7.6% 증가했고, 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비 3.2% 증가, 연평균 5.5% 증가했으며, 100억 원 이상인 사업체의 종사자 수는 전년대비 2.0% 증가, 연평균 3.7% 증가했다.

〈표 4-9-54〉 캐릭터산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

연도	매출액 규모	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상	합계
2009년		740	2,595	11,309	8,762	23,406
2010년		818	2,802	12,241	9,241	25,102
2011년		1,006	2,891	13,099	9,422	26,418
	전년대비증감률(%)	23.0	3.2	7.0	2.0	5.2
	연평균증감률(%)	16.6	5.5	7.6	3.7	6.2

[그림 4-9-16] 캐릭터산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황(2011년)



9.10.2 캐릭터산업 종사자 규모별 종사자 현황

2011년 캐릭터산업의 종사자 규모별 종사자 현황을 보면, 종사자가 10인 이상 49인 이하인 사업체의 종사자 수가 1만 6,141명으로 전체 종사자의 61.1%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 다음은 50인 이상 99인 이하인 사업체의 종사자 수가 5,208명(19.7%), 5인 이상 9인 이하인 사업체의 종사자 수는 1,814명(6.9%), 100인 이상인 사업체의 종사자 수는 1,719명(6.5%), 1인 이상 4인 이하인 사업체의 종사자 수는 1,536명(5.8%)의 순으로 나타났다.

〈표 4-9-55〉 캐릭터산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

업종	종사자 규모	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
캐릭터 개발 및 라이선스업		389	422	2,299	426	-	3,536
캐릭터상품 제조업		326	327	4,417	3,268	1,719	10,057
캐릭터상품 도매업		125	153	1,462	642	-	2,382
캐릭터상품 소매업		696	912	7,963	872	-	10,443
합계		1,536	1,814	16,141	5,208	1,719	26,418
비중(%)		5.8	6.9	61.1	19.7	6.5	100.0

연도별로 보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 업체의 종사자 수는 전년대비 20.0% 증가하여 가장 큰 전년대비증가율을 보였다. 5인 이상 9인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 19.7% 증가, 연평균

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

16.3% 증가하여 가장 높은 연평균증가율을 보였다. 50인 이상 99인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년 대비 9.5% 증가, 연평균 10.2% 증가했고, 10인 이상 49인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 4.8% 증가, 연평균 5.4% 증가했다. 그러나 100인 이상인 사업체의 종사자 수는 전년대비 20.3% 감소, 연평균 7.7% 감소해 유일하게 감소한 것으로 나타났다.

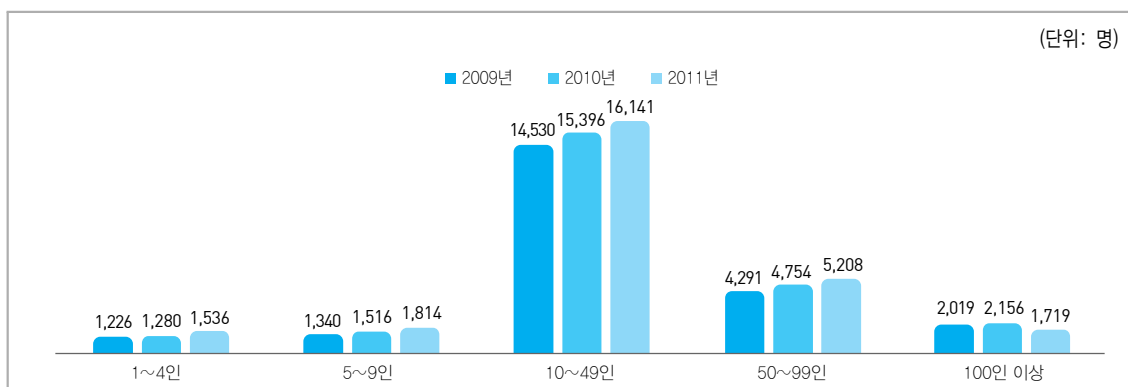
〈표 4-9-56〉 캐릭터산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	종사자 규모	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
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
2011년		1,536	1,814	16,141	5,208	1,719	26,418
전년대비증감률(%)		20.0	19.7	4.8	9.5	▽20.3	5.2
연평균증감률(%)		11.9	16.3	5.4	10.2	▽7.7	6.2

〈그림 4-9-17〉 캐릭터산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



9.10.3 캐릭터산업 지역별 종사자 현황

2011년 캐릭터산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울의 종사자 수는 1만 3,386명으로 전체의 50.7%를 차지하는 것으로 나타났다. 6개 광역시의 종사자 수는 4,254명으로 전체 종사자의 16.1%를 차지했고, 9개 도의 종사자 수는 8,778명으로 33.2%를 차지했다. 9개 도 중에서 경기도의 종사자 수가 5,568명으로 전체의 21.1%를 차지하여 다른 도 보다 비교적 높은 비중을 보였고, 6개 광역시 중에서는 부산의 종사자 수가 1,216명으로 전체의 4.6%를 차지해 다른 광역시보다 캐릭터산업 종사자 수가 많은 것으로 나타났다.

〈표 4-9-57〉 캐릭터산업 지역별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

지역	업종	캐릭터 제작업	캐릭터 상품 유통업	합계	비중(%)
서울		7,349	6,037	13,386	50.7
6개 시	부산	682	534	1,216	4.6
	대구	488	429	917	3.5
	인천	425	364	789	3.0
	광주	267	283	550	2.1
	대전	101	412	513	1.9
	울산	66	203	269	1.0
	소계	2,029	2,225	4,254	16.1
9개 도	경기도	2,855	2,713	5,568	21.1
	강원도	141	167	308	1.2
	충청북도	302	171	473	1.8
	충청남도	103	182	285	1.1
	전라북도	121	256	377	1.4
	전라남도	79	182	261	1.0
	경상북도	118	276	394	1.5
	경상남도	115	483	598	2.2
	제주도	381	133	514	1.9
	소계	4,215	4,563	8,778	33.2
합계		13,593	12,825	26,418	100.0

연도별로 보면, 2011년 서울의 종사자 수는 1만 3,386명으로 전년대비 6.6% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 8.7% 증가했다. 6개 광역시의 종사자 수는 4,254명으로 전년대비 3.0% 증가, 연평균 2.9% 증가했고, 9개 도의 종사자 수는 8,778명으로 전년대비 4.3% 증가, 연평균 4.4% 증가했다. 전년대비증가률이 가장 큰 지역은 전라남도로 전년대비 7.9% 증가한 것으로 나타났고, 연평균증가률이 가장 큰 곳은 강원도로 9.5% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-9-58〉 캐릭터산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

지역	연도	2009년	2010년	2011년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
서울		11,335	12,555	13,386	6.6	8.7
6개 시	부산	1,168	1,183	1,216	2.8	2.0
	대구	873	887	917	3.4	2.5
	인천	754	770	789	2.5	2.3
	광주	488	523	550	5.2	6.2
	대전	493	504	513	1.8	2.0
	울산	240	262	269	2.7	5.9
	소계	4,016	4,129	4,254	3.0	2.9
9개 도	경기도	5,077	5,339	5,568	4.3	4.7
	강원도	257	290	308	6.2	9.5
	충청북도	448	457	473	3.5	2.8
	충청남도	251	273	285	4.4	6.6
	전라북도	352	363	377	3.9	3.5
	전라남도	237	242	261	7.9	4.9
	경상북도	377	386	394	2.1	2.2
	경상남도	579	585	598	2.2	1.6
	제주도	477	483	514	6.4	3.8
	소계	8,055	8,418	8,778	4.3	4.4
합계		23,406	25,102	26,418	5.2	6.2

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

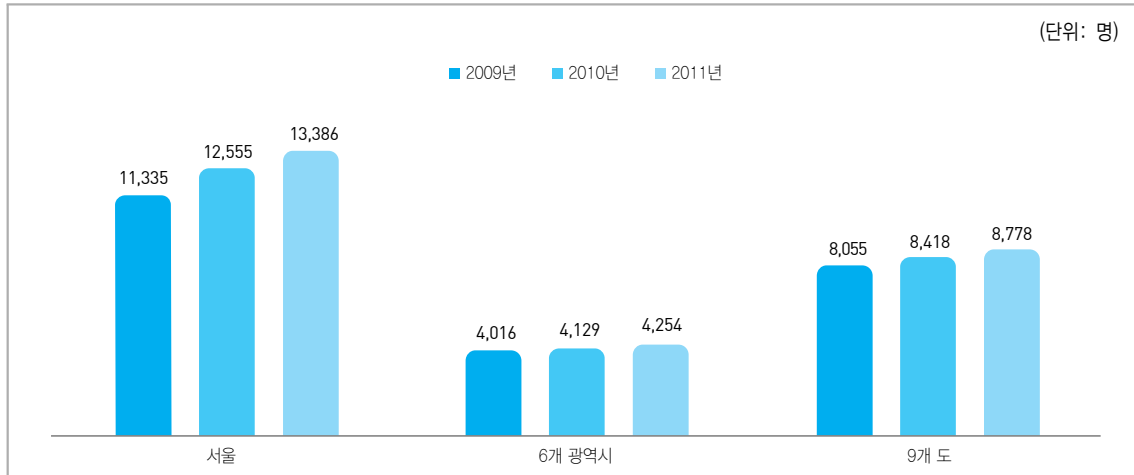
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

[그림 4-9-18] 캐릭터산업 지역별 연도별 종사자 현황



9.10.4 캐릭터산업 고용형태별 종사자 현황

2011년 캐릭터산업의 고용형태별 종사자 현황을 보면, 정규직 종사자 수가 2만 3,357명으로 전체 종사자의 88.4%를 차지했고, 비정규직은 3,061명으로 11.6%의 비중을 차지했다.

소분류별로 보면, 캐릭터 개발 및 라이선스업은 정규직 종사자 수가 3,245명(91.8%), 비정규직이 291명(8.2%)으로 나타났고, 캐릭터상품 제조업은 정규직이 9,069명(90.2%), 비정규직이 988명(9.8%)인 것으로 조사됐다. 캐릭터 도매업은 정규직이 1,935명(81.2%), 비정규직은 447명(18.8%)으로 조사됐고, 캐릭터 소매업은 정규직이 9,108명(87.2%), 비정규직이 1,335명(12.8%)인 것으로 조사됐다.

〈표 4-9-59〉 캐릭터산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

중분류	소분류	고용형태	정규직		비정규직		합계
			종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업		3,245	91.8	291	8.2	3,536
	캐릭터상품 제조업		9,069	90.2	988	9.8	10,057
	소계		12,314	90.6	1,279	9.4	13,593
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업		1,935	81.2	447	18.8	2,382
	캐릭터상품 소매업		9,108	87.2	1,335	12.8	10,443
	소계		11,043	86.1	1,782	13.9	12,825
합계			23,357	88.4	3,061	11.6	26,418

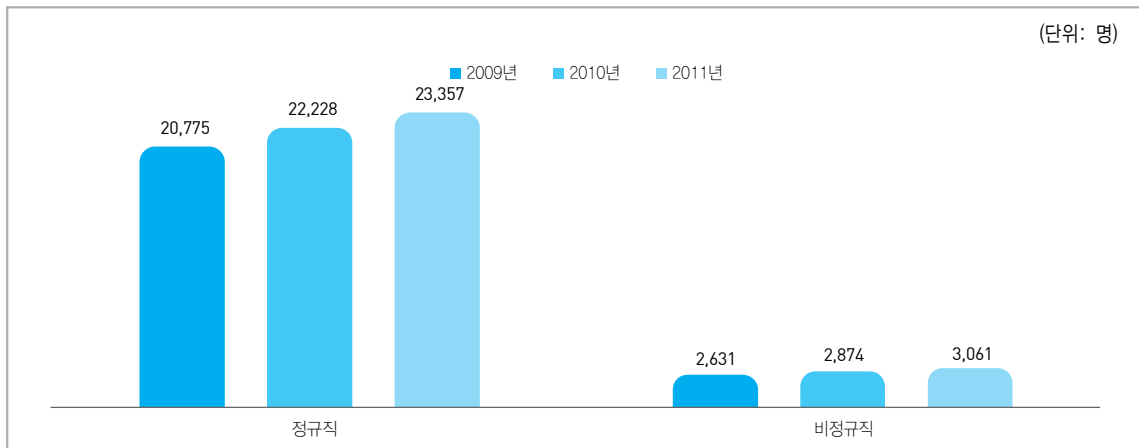
연도별로 보면, 정규직 종사자 수는 전년대비 5.1% 증가했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 6.0% 증가했다. 비정규직은 전년대비 6.5% 증가, 연평균 7.9% 증가했다.

〈표 4-9-60〉 캐릭터산업 고용형태별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	고용형태	종사자 수		합계
		정규직	비정규직	
2009년		20,775	2,631	23,406
2010년		22,228	2,874	25,102
2011년		23,357	3,061	26,418
	전년대비증감률(%)	5.1	6.5	5.2
	연평균증감률(%)	6.0	7.9	6.2

〈그림 4-9-19〉 캐릭터산업 고용형태별 연도별 종사자 현황



9.10.5 캐릭터산업 고용형태별 성별 종사자 현황

2011년 캐릭터산업의 고용형태별 성별 종사자 현황을 보면, 정규직 남자 종사자 수가 1만 2,195명으로 46.2%의 비중을 보였고, 정규직 여자는 1만 1,162명으로 42.3%의 비중을 보였다. 비정규직 남자는 1,476명으로 5.6%를 차지했고, 비정규직 여자는 1,585명으로 6.0%의 비중을 차지했다.

소분류별로 보면, 캐릭터 개발 및 라이선스업은 정규직 남자 종사자 수가 1,819명, 정규직 여자는 1,426명, 비정규직 남자는 153명, 비정규직 여자는 138명인 것으로 조사됐다. 또한 캐릭터상품 제조업은 정규직 남자가 4,792명이었으며, 정규직 여자는 4,277명, 비정규직 남자는 492명, 비정규직 여자는 496명인 것으로 나타났다. 캐릭터상품 도매업은 정규직 남자가 1,108명, 정규직 여자는 827명으로 나타났다. 캐릭터상품 소매업은 정규직 남자가 4,476명, 정규직 여자는 4,632명이었으며, 비정규직 남자는 593명, 비정규직 여자는 742명으로 조사됐다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

〈표 4-9-61〉 캐릭터산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

중분류	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	1,819	51.4	1,426	40.3	153	4.3	138	3.9	3,536
	캐릭터상품 제조업	4,792	47.6	4,277	42.5	492	4.9	496	4.9	10,057
	소계	6,611	48.6	5,703	42.0	645	4.7	634	4.7	13,593
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	1,108	46.5	827	34.7	238	10.0	209	8.8	2,382
	캐릭터상품 소매업	4,476	42.9	4,632	44.4	593	5.7	742	7.1	10,443
	소계	5,584	43.5	5,459	42.6	831	6.5	951	7.4	12,825
합계		12,195	46.2	11,162	42.3	1,476	5.6	1,585	6.0	26,418

연도별로 보면, 비정규직 여자 종사자의 증가폭이 가장 컸으며 전년대비 7.3% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 8.9% 증가했다. 정규직 남자는 전년대비 5.6% 증가했고, 연평균 6.8% 증가했다. 정규직 여자는 전년대비 4.5% 증가한 것으로 나타났고, 연평균 5.3% 증가했다. 비정규직 남자는 전년대비 5.7% 증가했으며, 연평균 6.8% 증가했다.

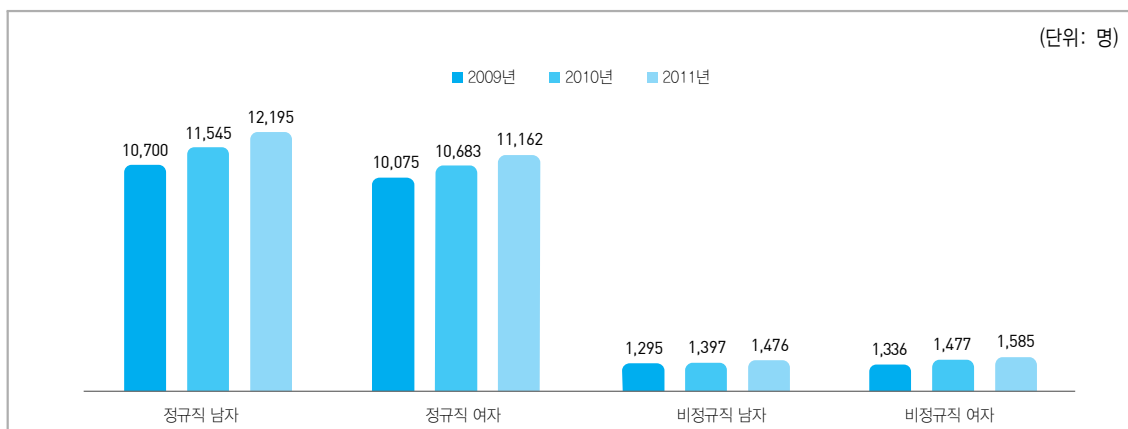
〈표 4-9-62〉 캐릭터산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	고용형태/성	종사자 수				합계
		정규직		비정규직		
		남자	여자	남자	여자	
2009년		10,700	10,075	1,295	1,336	23,406
2010년		11,545	10,683	1,397	1,477	25,102
2011년		12,195	11,162	1,476	1,585	26,418
	전년대비증감률(%)	5.6	4.5	5.7	7.3	5.2
	연평균증감률(%)	6.8	5.3	6.8	8.9	6.2

〈그림 4-9-20〉 캐릭터산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



9.10.6 캐릭터산업 성별 종사자 현황

2011년 캐릭터산업의 성별 종사자 현황을 보면, 남자 종사자 수가 1만 3,671명으로 51.7%를 차지했고, 여자는 1만 2,747명으로 48.3%를 차지했다. 소분류별로 보면, 캐릭터 개발 및 라이선스업은 남자 종사자 수가 1,972명(55.8%), 여자는 1,564명(44.2%)으로 나타났고, 캐릭터상품 제조업은 남자가 5,284명(52.5%), 여자는 4,773명(47.5%)으로 나타났다. 캐릭터상품 도매업은 남자가 1,346명(56.5%), 여자는 1,036명(43.5%)으로 조사됐다. 캐릭터상품 소매업은 남자가 5,069명(48.5%), 여자는 5,374명(51.5%)으로 조사됐다.

〈표 4-9-63〉 캐릭터산업 성별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

중분류	소분류	남자		여자		합계
		종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	1,972	55.8	1,564	44.2	3,536
	캐릭터상품 제조업	5,284	52.5	4,773	47.5	10,057
	소계	7,256	53.4	6,337	46.6	13,593
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	1,346	56.5	1,036	43.5	2,382
	캐릭터상품 소매업	5,069	48.5	5,374	51.5	10,443
	소계	6,415	50.0	6,410	50.0	12,825
합계		13,671	51.7	12,747	48.3	26,418

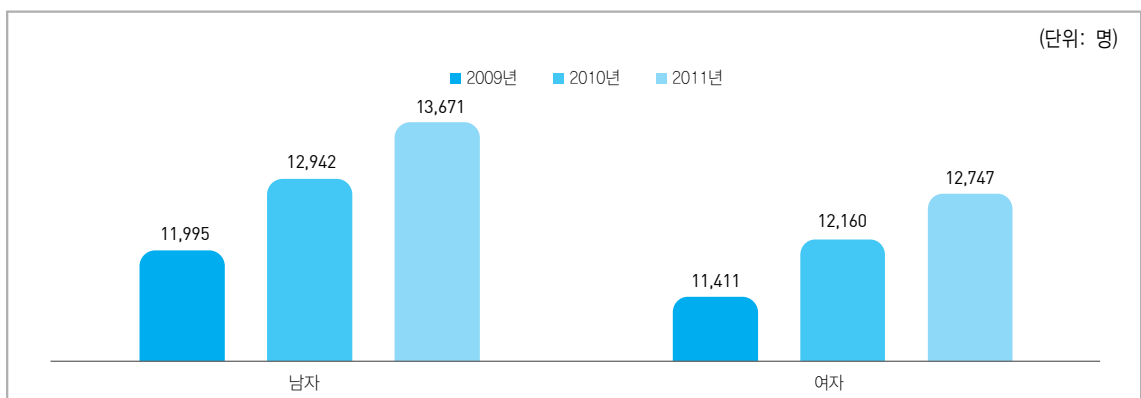
연도별로 보면, 남자 종사자 수가 전년대비 5.6% 증가했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 6.8% 증가했다. 여자는 전년대비 4.8% 증가했으며, 연평균 5.7% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-9-64〉 캐릭터산업 성별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	성	종사자 수		합계
		남자	여자	
2009년		11,995	11,411	23,406
2010년		12,942	12,160	25,102
2011년		13,671	12,747	26,418
전년대비증감률(%)		5.6	4.8	5.2
연평균증감률(%)		6.8	5.7	6.2

[그림 4-9-21] 캐릭터산업 성별 연도별 종사자 현황



9.10.7 캐릭터산업 직무별 종사자 현황

2011년 캐릭터산업의 직무별 종사자 현황을 보면, 제작직 종사자 수가 1만 122명으로 전체 종사자의 38.3%를 차지하여 가장 큰 비중을 보였다. 기타(유통) 직무 종사자 수는 9,639명(36.5%)이었고, 관리직 종사자 수는 2,779명(10.5%), 사업기획직 종사자 수는 1,898명(7.2%), 마케팅/홍보직 종사자 수는 1,180명(4.5%), 연구개발직 종사자 수는 800명(3.0%)으로 나타났다.

〈표 4-9-65〉 캐릭터산업 직무별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

중분류	소분류	직무	종사자 수					합계	
			사업 기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구 개발		기타(유통)
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스		411	378	2,058	199	218	272	3,536
	캐릭터상품제조업		792	1,173	5,623	461	371	1,637	10,057
	소계		1,203	1,551	7,681	660	589	1,909	13,593
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품 도매업		138	292	143	89	29	1,691	2,382
	캐릭터상품 소매업		557	936	2,298	431	182	6,039	10,443
	소계		695	1,228	2,441	520	211	7,730	12,825
합계			1,898	2,779	10,122	1,180	800	9,639	26,418
비중(%)			7.2	10.5	38.3	4.5	3.0	36.5	100.0

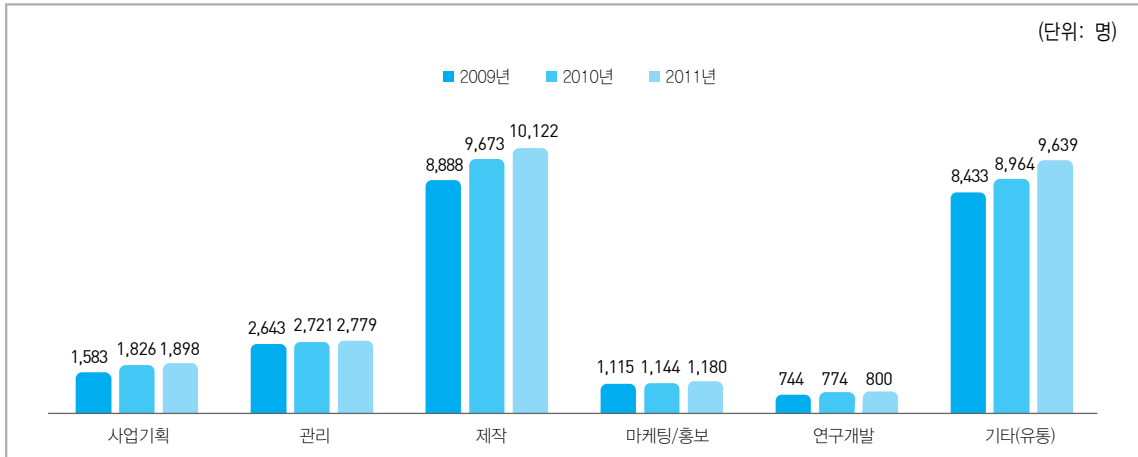
연도별로 보면, 사업기획직 종사자 수는 전년대비 3.9% 증가했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 9.5% 증가했으며, 관리직 종사자 수는 전년대비 2.1% 증가, 연평균 2.5% 증가했다. 제작직 종사자 수는 전년대비 4.6% 증가, 연평균 6.7% 증가했으며, 마케팅/홍보직 종사자 수는 전년대비 3.1% 증가했고 연평균 2.9% 증가했다. 연구개발직 종사자 수는 전년대비 3.4% 증가, 연평균 3.7% 증가했으며, 기타(유통) 직무 종사자 수는 전년대비와 연평균 각각 7.5% 증가, 6.9% 증가했다.

〈표 4-9-66〉 캐릭터산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	직무	종사자 수					합계	
		사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발		기타(유통)
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
2011년		1,898	2,779	10,122	1,180	800	9,639	26,418
전년대비증감률(%)		3.9	2.1	4.6	3.1	3.4	7.5	5.2
연평균증감률(%)		9.5	2.5	6.7	2.9	3.7	6.9	6.2

[그림 4-9-22] 캐릭터산업 직무별 연도별 종사자 현황



9.10.8 캐릭터산업 학력별 종사자 현황

2011년 캐릭터산업의 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 1만 8,498명으로 70.0%의 가장 큰 비중을 차지했다. 전문대를 졸업한 종사자 수는 4,107명으로 15.6%를 차지했으며, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 3,154명으로 11.9%, 대학원 졸업 이상 종사자 수는 659명으로 가장 낮은 2.5%의 비중을 차지했다.

〈표 4-9-67〉 캐릭터산업 학력별 업종별 종사자 현황(2011년)

중분류	소분류	종사자 수				합계
		고졸 이하	전문 대졸	대졸	대학원졸 이상	
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	152	438	2,817	129	3,536
	캐릭터상품 제조업	1,133	1,526	7,002	396	10,057
	소계	1,285	1,964	9,819	525	13,593
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품 도매업	241	316	1,793	32	2,382
	캐릭터상품 소매업	1,628	1,827	6,886	102	10,443
	소계	1,869	2,143	8,679	134	12,825
합계		3,154	4,107	18,498	659	26,418
비중(%)		11.9	15.6	70.0	2.5	100.0

연도별로 보면, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 전년대비 5.3% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 4.6% 증가했다. 전문대를 졸업한 종사자 수는 전년대비 3.5% 증가, 연평균 3.1% 증가했고, 대학교를 졸업한 종사자 수는 전년대비 5.9% 증가, 연평균 7.5% 증가했다. 대학원 졸업 이상 종사자 수는 전년대비 1.2% 감소했으며, 연평균 0.5% 증가한 것으로 나타났다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

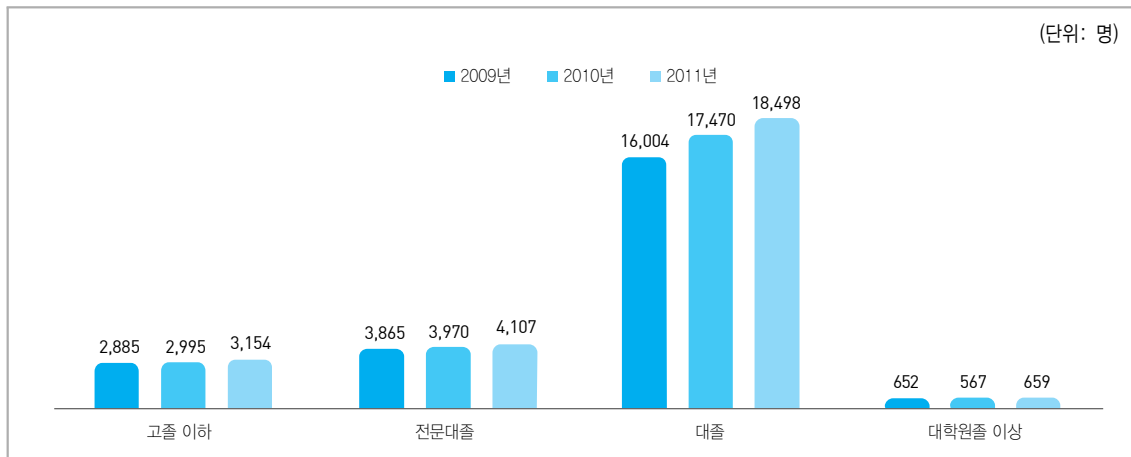
11 콘텐츠솔루션 산업

〈표 4-9-68〉 캐릭터산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	학력	종사자 수				합계
		고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	
2009년		2,885	3,865	16,004	652	23,406
2010년		2,995	3,970	17,470	667	25,102
2011년		3,154	4,107	18,498	659	26,418
전년대비증감률(%)		5.3	3.5	5.9	▽1.2	5.2
연평균증감률(%)		4.6	3.1	7.5	0.5	6.2

〈그림 4-9-23〉 캐릭터산업 학력별 연도별 종사자 현황



9.10.9 캐릭터산업 연령별 종사자 현황

2011년 캐릭터산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 29세 이하 종사자 수는 9,985명으로 전체의 37.8%를 차지했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 7,837명으로 29.7%를 차지했으며, 35세 이상 39세 이하 종사자 수는 5,454명으로 20.6%, 40세 이상 종사자 수는 3,142명으로 11.9%를 차지했다.

〈표 4-9-69〉 캐릭터산업 연령별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

중분류	소분류	종사자 수				합계
		29세 이하	30세~34세	35세~39세	40세 이상	
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	1,163	1,028	932	413	3,536
	캐릭터상품 제조업	3,975	2,898	2,086	1,098	10,057
	소계	5,138	3,926	3,018	1,511	13,593
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품 도매업	756	728	665	233	2,382
	캐릭터상품 소매업	4,091	3,183	1,771	1,398	10,443
	소계	4,847	3,911	2,436	1,631	12,825
합계		9,985	7,837	5,454	3,142	26,418
비중(%)		37.8	29.7	20.6	11.9	100.0

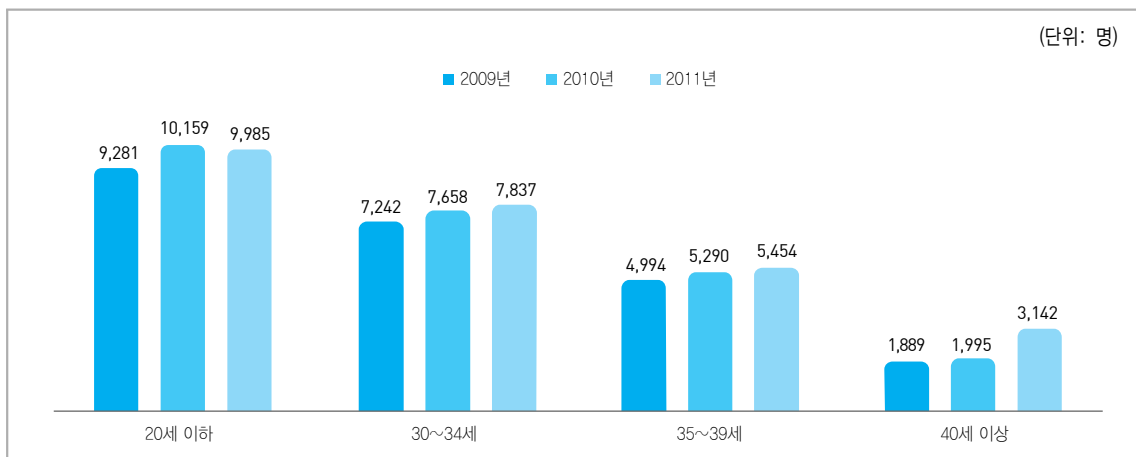
연도별로 보면, 29세 이하 종사자 수는 전년대비 1.7% 감소했고, 2009년부터 2011년까지 연평균 3.7% 증가했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 전년대비 2.3% 증가, 연평균 4.0% 증가했다. 35세 이상 39세 이하 종사자 수는 전년대비 3.1% 증가, 연평균 4.5% 증가했다. 40세 이상 종사자 수는 전년대비 57.5% 증가, 연평균 29.0% 증가한 것으로 나타났다.

[표 4-9-70] 캐릭터산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	연령	종사자 수				합계
		29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	
2009년		9,281	7,242	4,994	1,889	23,406
2010년		10,159	7,658	5,290	1,995	25,102
2011년		9,985	7,837	5,454	3,142	26,418
	전년대비증감률(%)	▽1.7	2.3	3.1	57.5	5.2
	연평균증감률(%)	3.7	4.0	4.5	29.0	6.2

[그림 4-9-24] 캐릭터산업 연령별 연도별 종사자 현황



01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업