

# 2009 캐릭터 산업백서 요약

## □ 2008 캐릭터산업 주요 이슈 및 2009년 상반기 동향

### 1. 캐릭터 기반 OSMU 활성화 및 다각화

- 2008년에 이어 2009년 상반기 토종캐릭터를 기반으로 하는 OMSU(One Source Multi Use)가 활성화
- 캐릭터가 단순히 상품에 라이선스가 되는 것을 넘어서 다른 콘텐츠산업으로 이전 되는 소위 '2차 콘텐츠'개발로의 라이선스 활성화
- 에듀테인먼트 캐릭터들은 학습만화 관련 파생상품, 뮤지컬과 체험전, 모바일 게임 등 OMSU 파생이 지속

### 2. 디지털융합시대, 新 캐릭터 비즈니스 확산

- 영유아를 대상으로 한 캐릭터 상품은 학습효과 증진을 위한 지능형 캐릭터 상품으로 진화
- 다양한 캐릭터를 활용한 상품군은 MP3플레이어, USB, 스피커 등 디지털융합기기로도 확장되고 있는 추세

### 3. 캐릭터 관련 국내외 행사 개최 및 업체 참여 활성화

- 2008년 9월 열린 '제1회 대한민국 콘텐츠페어'에서는 국내외 각종 캐릭터 작품 및 상품들이 전시되는 '캐릭터타운' 행사 개최
- 2008년 10월 영국 런던(Olympia Hall)에서 진행된 '브랜드라이선싱2008(Brand Licensing2008)', 2009년 6월 미국 '라스베이거스 만달레이 베이(Mandalay Bay)컨벤션센터'에서 개최된 세계 최대 캐릭터 전문 전시 'Licensing Expo 2009'에 국내 캐릭터 업체들의 참여 지속

- 2008년 7월 개최된 '서울 캐릭터페어 2008'에는 8회째를 맞은 행사로서 역대 최대 인원인 18만 3천여 명의 관람객을 기록

#### 4. 특정 캐릭터 쏠림과 신규 캐릭터 진입의 어려움 지속

- 2008년과 2009년 상반기에는 뽀로로, 토마스와 같이 특정 캐릭터로 상품시시장 쏠림 현상 가속화
- 새로운 캐릭터를 노출시킬 수 있는 미디어가 한정적이며, 기존 인기 캐릭터의 확고한 시장 선점으로 신규 캐릭터 진입의 어려움 발생

#### 5. 캐릭터상품의 소비·향유 접점의 다변화

- 국내 문화콘텐츠 업체는 열악한 유통구조와 해외 온라인 유통시장의 확대로 국내 유통시장 잠식되면서 '유통구조 개선' 필요성이 지속적으로 제기됨에 따라 '문화콘텐츠몰' 오픈
- 2008년에는 단발성 행사에 그쳤던 캐릭터 체험공간이 2009년 들어서 관람객들이 실제 캐릭터를 활용한 전시물 등을 친밀하게 만지고, 놀 수 있는 체험공간으로 상설화되어 활성화되는 추세

## □ 국내 캐릭터 산업 시장규모

- 캐릭터산업매출액은 '07년 대비 0.3% 감소하였으며, 연평균증감률('06년~'08년)은 5.8% 증가한 것으로 나타남

### < 2008 소분류별 캐릭터산업 >

(단위: 백만원, %)

중분류	소분류	매출액(백만원)				비중 (%)	전년대비 증감률(%)
		2005년	2006년	2007년	2008년		
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	277,074	306,884	345,316	344,485	6.8	△0.2
	캐릭터상품 제조업	1,798,819	2,043,388	2,244,803	2,267,506	44.5	1.0
	소 계	2,075,893	2,350,272	2,590,119	2,611,991	51.2	0.8
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품 도소매업	-	2,200,660	2,525,520	2,486,722	48.8	△1.5
	소 계	-	2,200,660	2,525,520	2,486,722	48.8	△1.5
캐릭터산업 총합계 <sup>1)2)</sup>		2,075,893	4,550,932	5,115,639	5,098,713	100.0	△0.3

### <캐릭터산업 국내캐릭터 및 해외캐릭터 매출액 비교>

(단위: 백만원, %)

2008년	캐릭터 개발 및 라이선스업	캐릭터상품 제조업	캐릭터상품도소매업	합계	비중
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%

## □ 캐릭터 산업 수출입 현황

- 캐릭터산업 수출액은 2007년 대비 12.5% 증가한 2억2,825만 달러에 이르는 것으로 나타났으며, 이는 연평균증감률('05년~'08년) 11.7% 증가한 수치임.
- 수입은 1억9,867달러로서 전년대비 11.8% 감소한 것으로 나타남

1) 2005년 캐릭터상품유통업 매출액 제외

2) 캐릭터 상품유통업 매출액중 인터넷쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타등), 불법복제제외

### <캐릭터산업 수출 및 수입액 현황>

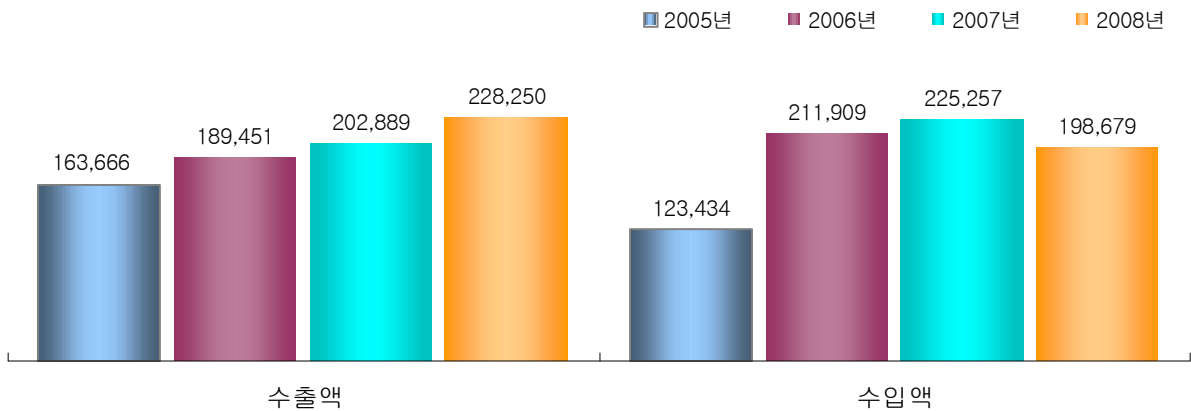
(단위:천달러)

구 분	수출					
	2005년	2006년	2007년	2008년	전년대비증감률	연평균증감률
캐릭터산업	163,666	189,451	202,889	228,250	12.5%	11.7%
합계	163,666	189,451	202,889	228,250	12.5%	11.7%

구 분	수입					
	2005년	2006년	2007년	2008년	전년대비증감률	연평균증감률
캐릭터산업	123,434	211,909	225,257	198,679	△11.8%	17.2%
합계	123,434	211,909	225,257	198,679	△11.8%	17.2%

(단위: 천달러)



### □ 캐릭터 상품 개발관련 지출현황<sup>3)</sup>

- 캐릭터산업에서 캐릭터 상품 개발관련 지출액은 총 639억원으로 '07년 대비 29.0% 증가하였으며, 이는 신규 캐릭터 증가 및 캐릭터 상품 다양화에 기인하였다고 분석

### <캐릭터 상품 개발 관련 지출 현황>

(단위:백만원, %)

3) 2005년도에는 캐릭터 개발 및 라이선스업 업체만 조사가 이루어 졌고, 2006년도와 2007년도는 캐릭터상품 제조업이 포함되었음

연도	개발비용 (백만원)	캐릭터 상품 개발 관련 지출 구성 내역					합계
		캐릭터 제작	로열티 지출	마케팅·홍보	연구개발	기타	
2005년	16,279	56.0%	7.0%	18.7%	13.3%	5.0%	100.0%
2006년	25,615	63.1%	7.9%	12.9%	11.1%	5.0%	100.0%
2007년	49,562	57.2%	9.3%	12.1%	17.1%	4.3%	100.0%
2008년	63,927	55.3%	9.8%	11.9%	16.5%	6.5%	100.0%

- 캐릭터 상품의 평균 개발비용은 2억8,100만원 '07년 대비 21.6% 증가하였으며, 연평균 증감률('06년~'08년)은 40.2% 증가하였으며, 캐릭터 상품 평균 개발비용은 꾸준히 증가  
※ '06년 1억4,300만원 → '07년 2억3,100만원 → '08년 2억8,100만원

## □ 캐릭터 평균 개발기간 및 OSMU

- 캐릭터의 평균 개발기간에 대한 대표 값들을 살펴보면 매출액이 100억원 이상은 8~27개월 정도 소요되며, 종사자 규모가 100인 이상은 9~31개월 정도인 것으로 나타남.
- 평균 OSMU의 경우에는 매출액규모가 100억원 이상은 29건, 종사자 규모가 100인 이상은 36건으로 나타남

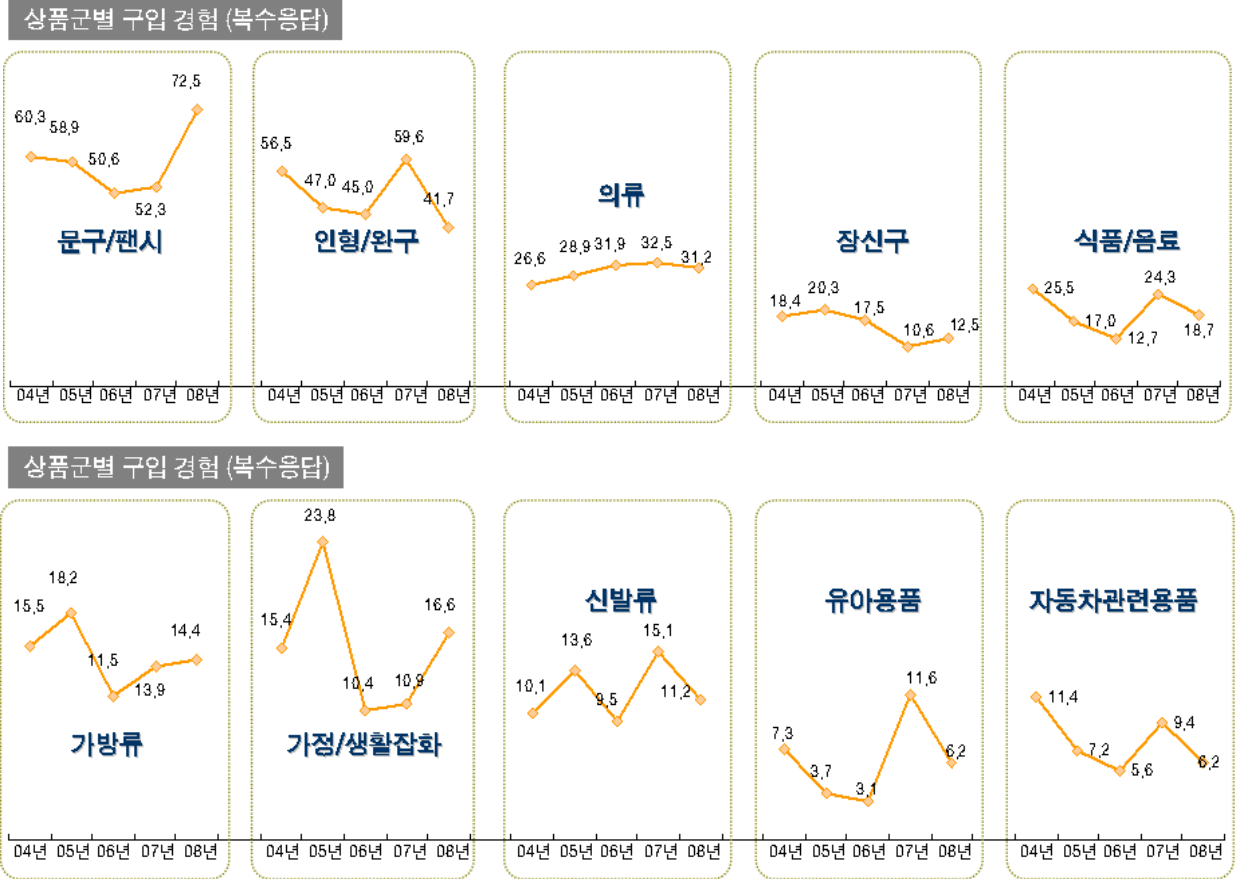
### <캐릭터 평균개발기간(매출액규모)>

(단위:개월)

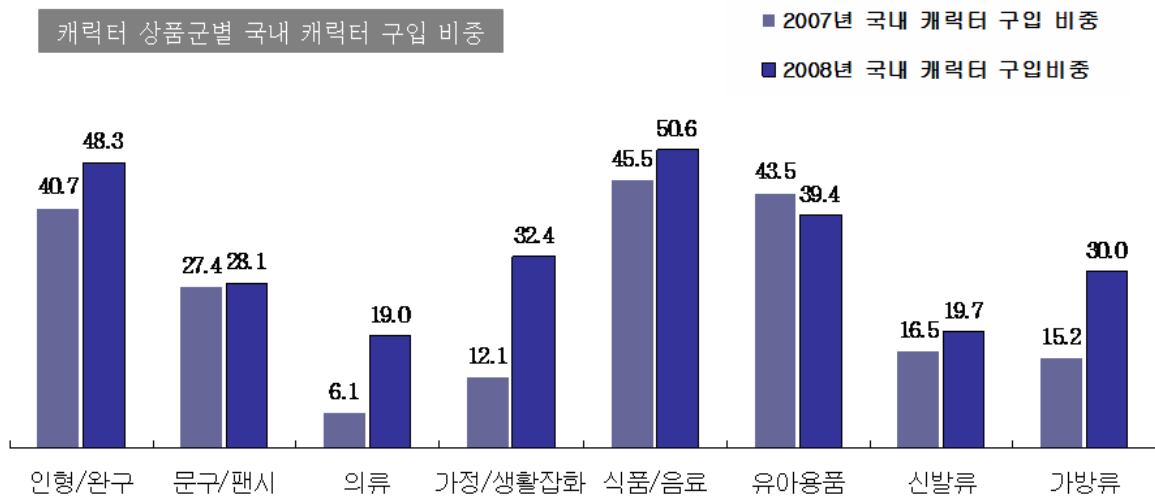
연도	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상
2006년	6~8개월	9~12개월	10~24개월	11~24개월
2007년	6~12개월	7~12개월	8~24개월	9~27개월
2008년	7~12개월	8~15개월	8~24개월	8~27개월

## □ 캐릭터 구입행태

### ○ 상품군별 구입경험(복수응답)

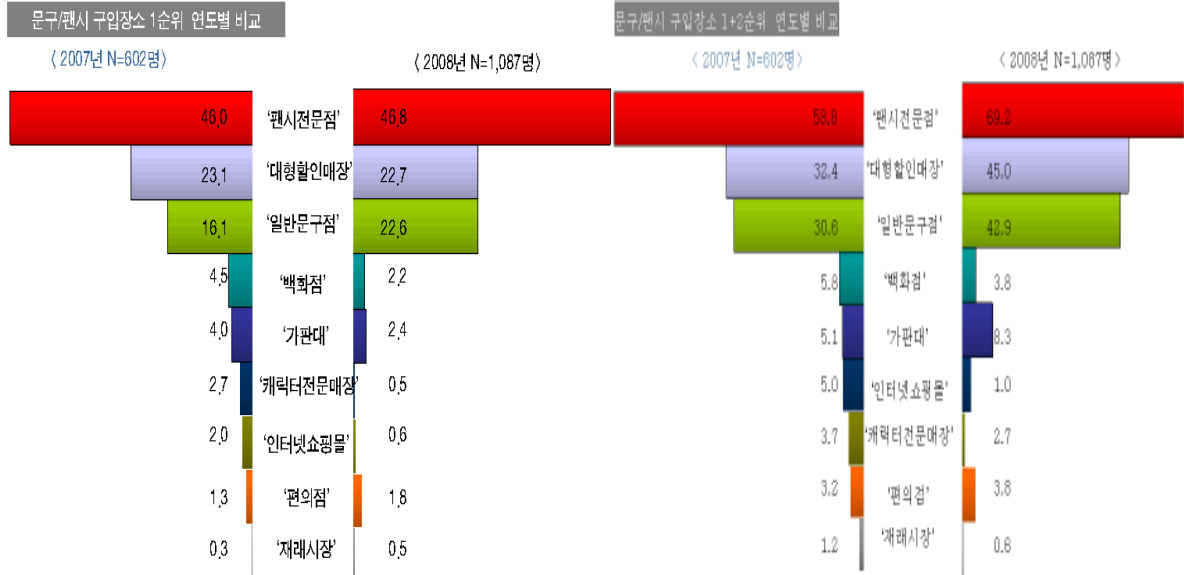


### ○ 캐릭터 상품군별 국내 및 해외캐릭터 구입 비중



○ 상품군별 구입장소 및 구입기간, 1회 평균 구입비용

(2007년 N=602명, 2008년 N=1,087명 단위 : %)



○ 상품군별 1회 평균 구입비용

- 상품군별 한 달 평균 구입비용은 '문구/팬시'가 3,975원(1년 평균 47,704원), '인형/완구'가 7,018원(1년 평균 84,212원), '의류'가 8,693원(1년 평균 104,314원)인 것으로 조사됨
- 실제 상품군별 1년 평균 구입횟수는 '식품/음료'가 22.66회(한 달 평균 1.88회)로 가장 많으나, 1년 평균 구입비용은 39,648원으로 가장 적게 나타남

<상품군별 1회 평균 구입비용>

(단위 : 원)

