

2013년 2분기
콘텐츠산업 동향분석보고서
(애니메이션/캐릭터산업편)

2013. 09

한국콘텐츠진흥원



KOREA
CREATIVE CONTENT
AGENCY

1.1. 애니메이션/캐릭터산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

- 애니메이션/캐릭터 산업의 '13년 2분기 매출규모를 살펴보면, 애니메이션 산업은 약 1,137억원이며 캐릭터 산업은 2조 2,213억원으로 애니메이션산업 상장사 매출액 비중은 6.0%, 캐릭터 산업 상장사 매출액 비중은 2.2%를 차지
 - 애니메이션 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '13년 2분기 전년동기대비 37.4% 감소하였고 전분기대비 18.9% 증가하였으며, 캐릭터 상장사 매출액은 '13년 2분기 전년동기대비 29.5% 하락하였으며, 전분기대비 5.8% 감소하였고 애니메이션 CBI 분석 결과 2분기 105로 양호하며 캐릭터 CBI 분석 결과 2분기 114로 양호
- 애니메이션/캐릭터산업의 '13년 2분기 수출규모를 살펴보면, 애니메이션은 약 251억원이며 캐릭터는 약 1,369억원으로 애니메이션 상장사 수출액 비중은 3.4%이며 캐릭터 상장사 수출액 비중은 13.3%를 차지
 - 애니메이션/캐릭터 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '13년 2분기 전년동기 대비 5.3% 감소하였고 전분기대비 23.3% 상승하였으며, CBI 분석 결과 2분기 애니메이션은 104, 캐릭터는 132로 양호

□ 고용부문

- 애니메이션/캐릭터산업의 '13년 2분기 고용규모를 살펴보면, 애니메이션은 4,644명, 캐릭터는 2만 7,158명이며 애니메이션 상장사 고용 비중은 2.6%, 캐릭터 상장사 고용 비중은 1.5%를 차지
 - 애니메이션/캐릭터 상장사 고용 분석을 살펴보면, '13년 2분기 전년동기대

비 7.4% 감소 및 전분기대비 5.0% 하락하였으며, CBI 분석 결과 2분기 애니메이션 100이며 캐릭터 103으로 호조

□ 애니메이션/캐릭터산업 2013년 3분기 전망

- 애니메이션/캐릭터산업 '13년 3분기 매출 CBI는 각각 103, 115, 수출 CBI 103, 133로 호조 예상
 - 경쟁력을 보유한 국내 창작캐릭터 인지도 확대에 따른 활용 증대로 뮤지컬 등 다양한 분야의 OSMU 증대
 - ※ “아이러브 에그” 3D체험이 가능한 ‘증강현실’을 접목한 하이테크 뮤지컬 제작으로 아동용 뮤지컬 수요 견인하며 향후 중국, 일본 등 해외시장 개척
 - 유아용 시장의 성장세에 따른 유아용 캐릭터 활용 완구 및 테마파크 수요 확대
 - ※ “로보카 폴리 플레이파크”는 캐릭터를 활용한 참여형 및 체험형으로 구성되어 있어 복합문화공간으로의 포지셔닝
 - 교육적 효과가 높은 에듀테인먼트 완구의 국내외 수요 확대 전망
 - ※ SK텔레콤 교육용 스마트 로봇 “알버트”의 경우 말레이시아 콰이크에 수출계약 체결 및 KT의 “키봇”은 화면 터치 애니메이션 기능 및 스마트폰을 이용한 원격제어기능 등을 탑재해 사우디아라비아에 수출
 - 국산 창작캐릭터의 해외시장 개척 노력에 따라 중동 및 유럽 등 신규시장 진입 달성
 - ※ KBS N은 지난 7월 19일 터키 현지 국영 방송국 어린이 채널인 ‘TRT Cocuk’와 어린이 프로그램 및 터키지역 캐릭터 특허사용 계약 체결
 - 국내 창작애니메이션 해외진출 지원 확대를 통한 가시적인 성과 도출 전망
 - ※ 3D 애니메이션인 “넛집”은 레드로버와 톤박스가 공동으로 제작해 오는 2014년 1월 17일 북미지역 개봉 예정
 - ※ 수출입은행은 “넛집”의 성공적인 해외 진출을 위해 수출 및 제작에 필요한 50억원 및 홍보 활동 20억원 지원
 - 서울 등 수도권 등지의 지자체를 중심으로 애니메이션 등 콘텐츠사업 투자 및 지원 확대
 - ※ 경기도 화성시는 어린이용 TV 시리즈 3D 애니메이션 ‘꾸러기케라톱스 코리오’ 제작 발표

개최 및 향후 콘텐츠 활용 방안 발표

※ 서울시는 국내 애니메이션, 게임, 만화, 캐릭터 등 4대 창조산업 육성에 118억원 투입예정

- 3D 및 4D 등 기술이 적용된 애니메이션 수요 증대에 따른 국내 역량 보유 업체들의 해외 성과 달성

※ 지난 7월 23일 미국 애너하임 컨벤션센터에서 개최된 CG 업계 최대 전시회 ‘시그라프 (SIGGRAPH) 2013’에서 국내 업체인 에프엑스기어가 참가해 250만달러 규모 수출계약 추진

※ 서울프로모션플랜(SPP)행사에서는 20개국 66개사가 참가 및 610건의 수출 및 합작 상담 진행

● 애니메이션/캐릭터산업 '13년 3분기 고용CBI는 각각 100, 103으로 호조

- 3D 및 4D 등 역량 증가로 이와 관련된 애니메이션업체들의 국내외 진출이 활발해 짐에 따라 기술력(3D 등)을 보유한 인력 수요 확대 전망

- 국내 창작 캐릭터의 국내외 수요증가 및 인지도 제고에 따라 온라인 유통 및 해외 마케팅 관련 인력 수요 증대 전망

〈표 1〉 애니메이션산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	100	99	95	91	103	98
2010년 2분기	105	100	88	87	92	94
2010년 3분기	102	107	99	88	92	98
2010년 4분기	109	104	94	94	93	99
2011년 1분기	103	103	102	87	93	97
2011년 2분기	105	96	102	93	101	99
2011년 3분기	107	101	106	98	101	103
2011년 4분기	113	114	105	104	108	109
2012년 1분기	110	112	103	102	106	107
2012년 2분기	110	111	102	101	105	106
2012년 3분기	108	107	101	100	104	104
2012년 4분기	107	107	101	100	103	104
2013년 1분기	106	106	100	100	102	103
2013년 2분기	105	104	100	100	101	102
2013년 3분기	103	103	100	100	100	101
2013년 4분기	102	102	100	100	99	101

- '13년 3분기는 '13년 2분기부터 이어온 하락세가 지속될 전망

- '13년 4분기는 '13년 3분기 대비 매출, 수출, 자금사정 하락 예상

〈표 2〉 캐릭터산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	97	104	107	93	91	98
2010년 2분기	100	83	81	94	94	90
2010년 3분기	102	108	102	94	94	100
2010년 4분기	112	126	117	105	107	113
2011년 1분기	110	115	108	101	95	106
2011년 2분기	107	115	99	94	98	104
2011년 3분기	115	123	99	99	93	106
2011년 4분기	111	129	96	99	97	106
2012년 1분기	111	131	97	99	96	107
2012년 2분기	113	131	98	101	99	108
2012년 3분기	113	130	97	100	100	108
2012년 4분기	114	132	99	102	101	110
2013년 1분기	113	131	98	102	100	109
2013년 2분기	114	132	99	103	101	110
2013년 3분기	115	133	100	103	102	111
2013년 4분기	116	133	100	104	102	111

- '13년 3분기는 '13년 2분기에 이어 매출, 수출 등 전반적인 상승세가 지속될 것으로 전망
- '13년 4분기는 '13년 3분기에 이어 상승세가 지속될 것으로 전망되며, 특히, 매출과 고용 등에서 상승 전망

1.2. 주요 이슈

□ 국내동향

◆ 기획 및 제작

● 국내 창작애니메이션 해외진출 확대를 위한 지원 확대

- 국내 창작애니메이션의 기획 및 제작 등을 중심으로 국제경쟁력이 제고되는 상황에서 해외 진출의 가시적인 성과 도출
- 최근의 대표적인 해외진출 성과로는 3D 애니메이션인 ‘넛잡’이며, ‘넛잡’은 레드로버와 튠박스가 공동으로 제작했으며 오는 2014년 1월 17일 북미지역 개봉 예정
- ‘넛잡’ 등의 성공적인 개봉을 위한 국내 지원들이 나타나는 가운데, 수출입

은행은 작품 수출 및 제작에 필요한 50억원 및 홍보활동 20억원을 지원한다고 발표

- 이는 고위험-고수익의 대표적인 애니메이션 산업의 특성임을 고려할 때 향후 국내 콘텐츠산업 투자 활성화에 긍정적 영향 기대
- 이러한 성장잠재력이 제고되고 있는 애니메이션산업에 대해 지자체를 중심으로 지원확대
- 특히 서울 등 수도권 등지의 지자체가 애니메이션 등 콘텐츠사업 투자 및 지원 확대
- 실제로 경기도 화성시는 지난 7월 18일 어린이용 TV 시리즈 3D 애니메이션 '꾸러기케라톱스 코리오' 제작 발표를 개최했으며 이를 통한 제작 및 향후 콘텐츠 활용 방안 발표
- 서울시는 국내 애니메이션, 게임, 만화, 캐릭터 등 4대 창조산업 육성에 118억원 투입예정이며 EBS, CJ E&M, MBC, SK플래닛 등 민간사업자들과의 유기적 관계 구축을 통해 산업 활성화

● 애니메이션 및 CG관련 기술 해외수출 실적 달성

- 애니메이션은 과거 2D 위주의 시장구조에서 3D 및 4D 등 고품질 작품에 대한 수요가 높아지는 상황
- 이러한 고품질 애니메이션에서의 핵심이 CG기술이며 국내의 역량을 보유한 CG 기술들의 해외 진출 성과 달성
- 실제로 지난 7월 23일 미국 애너하임 컨벤션센터에서 개최된 CG 업계 최대 전시회 '시그라프(SIGGRAPH) 2013'에서 국내 업체인 에프엑스기어가 참가해 250만달러가 넘는 수출계약 추진액 달성
- 해외 전시회 참가와 함께 국내에서 개최된 서울프로모션플랜(SPP)는 국내 애니메이션 기업들의 해외합작 성과 도출
- SPP 행사에서는 20개국 66개사가 참가했으며 총 610건의 수출 및 합작 상

답을 진행

- 구체적으로 국내 애니메이션 제작사 일렉트릭서커스는 싱가포르 타이니아일랜드와 소년 액션 애니메이션 TV 시리즈 '지파이터스' 공동제작
- 또한 에이치컬처는 이탈리아 L&C와 애니메이션 TV 시리즈 '월드 헤리티지' 공동제작 예정
- 향후에도 국내외 제작 기술력을 보유한 업체들을 중심으로 해외 공동제작이 다수 발생할 전망이며 이에 대한 해외 주요 시장 및 기업에 대한 모니터링 지속 필요

● **국내 창작캐릭터 신규개발 확대 및 활용을 통한 뮤지컬 제작 등 OSMU 확대**

- 국내 토종 캐릭터는 '뽀로로', '뿌까', '로보카 폴리' 등 대내외 인지도 및 경쟁력을 기반으로 다양한 OSMU 시도 및 확대
- 최근에는 상기 캐릭터외 기타 캐릭터를 활용한 OSMU의 시도가 나타나는 상황
- 대표적으로 지난 2003년 국내 토종 캐릭터인 '아이러브 에그'는 뮤지컬 등 다양하게 활용되고 있으며, 이는 달걀을 의인화한 아동용 캐릭터의 강점을 극대화
- 특히 '아이러브 에그'는 3D체험이 가능한 '증강현실'을 접목한 하이테크 뮤지컬 제작으로 아동용 뮤지컬 수요를 견인하며 향후 중국, 일본 등 해외시장 개척 예정
- 향후에는 기존 캐릭터 활용도 제고 뿐 아니라 신규 캐릭터 개발에도 캐릭터 전문기업들을 중심으로 활발히 전개될 전망
- 이중 캐릭터 완구 전문업체인 오로라는 기존 캐릭터 중심의 완구업체에서 탈피해 콘텐츠 중심의 기업으로 도약 예정이며 이를 위한 자체 개발 캐릭터인 '유후와 친구들'을 중심으로 애니메이션 제작 등 OSMU 가능한 신규 캐

릭터 개발 확대

● 유통(배급)

● 에듀테인먼트 완구의 교육적 효과 확대에 따른 수요 증대

- 국내 자녀가 있는 가정들은 자녀들의 연령 고하를 막론하고 교육에 대한 관심이 높으며 특히 유아동이 있는 가정은 놀이 등이 접목된 에듀테인먼트 관심 확대
- 이는 무엇보다 자녀들에게 창의력 개발 등 교육적 효과가 있다는 것이 부모들에게 소구할 수 있으며 최근 들어 이러한 에듀테인먼트 완구 수요 증대
- 대표적으로 책을 보며 음악적 창의력을 키우고 블록으로 공간지각능력을 깨우는 것 등
- 이러한 국내 수요 증가는 관련 기업들의 경쟁력 제고에 영향을 미쳐 국내시장 뿐 아니라 해외진출에도 실질적 성과 달성
- 특히, 스마트기술을 접목한 교육용 로봇 등은 동남아를 중심으로 유아동 에듀테인먼트시장 진출 확대
- 실제로 SK텔레콤 교육용 스마트 로봇 ‘알버트’를 말레이시아 콰이크스에 수출 계약을 체결했으며 KT의 ‘키봇’은 화면 터치 애니메이션 기능 및 스마트폰을 이용한 원격제어기능 등을 탑재해 사우디아라비아에 수출
- 향후에도 국내 콘텐츠기업 및 통신사 등이 각 분야의 강점 등을 최대한 살리면서 협력구도가 이어질 경우 국내외 시장 확대 전망

● 국내 창작캐릭터 글로벌 진출 확대 지속

- 국내 창작캐릭터의 해외 시장진출이 기존 드라마, 아이돌 등 제한된 ‘한류’를 넘어 새로운 패러다임 창출에 기대 확대
- ‘뽀로로’ 등 이미 해외시장에서 인지도를 보유한 캐릭터의 해외 수요는 꾸준

한 가운데 이들 외에 다양한 캐릭터의 해외진출 기획 확대

- 최근 국내에서 개최된 ‘캐릭터라이선싱페어 2013’을 보면 국내외 창작캐릭터의 해외 바이어들의 관심도가 지속적으로 제고되는 상황
- 대표적으로 자동차를 캐릭터화한 ‘로보카 폴리’는 국내 대기업인 현대자동차 뿐 아니라 중국 공영방송 CCTV와 어린이 교통 한중 문화교류 협약 체결
- 또한 비행기 캐릭터인 ‘두리둥실 뭉게공항’은 시즌2 제작설명회 개최와 함께 글로벌 시장 공략 선언
- ‘라바’는 전 세계 라이선시를 대상으로 오는 2016년까지 영화 및 시즌 3, 4의 제작 계획을 발표하는 등 해외시장 확대 주력 예상
- 이러한 국산 창작캐릭터의 적극적인 해외시장 개척 행보는 기존 아시아권 시장 뿐 아니라 중동 및 유럽 등 신규시장 진입의 성과 달성
- 실제로 KBS N은 지난 7월 19일 터키 현지 국영 방송국 어린이 채널인 ‘TRT Cocuk’와 어린이 프로그램 및 터키지역 캐릭터 특허사용 계약 체결
- 이에 따라 KBS가 보유하고 있는 ‘후토스’, ‘코파반장 수사대’, ‘하늘을 나는 텐트’ 등 프로그램의 터키내 방영 예정

● 아동용 캐릭터 활용 완구 및 테마파크 수요 확대

- 전 세계적인 리스크 확대에 따른 국내 경기 하락우려에도 불구하고 상대적으로 유아동 시장의 감소세는 낮은 상황
- 특히 방학 및 계절적 특수에 따라 아동용 캐릭터 활용 완구 수요는 지속적으로 증가
- 특히 과거 해외 유명 캐릭터를 활용한 수요가 최근 들어 ‘또봇’, ‘로보카 폴리’ 등 국내 창작캐릭터 활용 완구 수요 증가
- 이러한 국내 창작캐릭터 활용 확대는 비단 완구 뿐 아니라 식품 등 다양한 분야로 확대 적용되고 있으며 이와 관련된 기업들은 어린이에 소구되는 신

상품 개발에 전력

- 특히 식품업계의 활용도가 높은 가운데, 팔도와 웅진식품은 ‘뽀로로’를 활용한 홍삼음료를 출시했으며 CJ 제일제당은 어린이 성장발육 보조제 ‘리얼멀티비타민미네랄’을 출시
- 또한 유아동을 중심으로 국내 캐릭터를 활용한 실내형 테마파크는 교육적 및 에듀테인먼트적 요소들을 보유하고 있어 이용 확대
- ‘로보카 폴리 플레이파크’가 대표적으로 이는 캐릭터를 활용한 참여형 및 체험형으로 구성되어 있어 복합문화공간으로의 포지셔닝 추진
- 향후 중장기적으로도 국내 창작캐릭터의 개발과 성공사례가 지속적으로 발생할 경우 이를 활용한 플레이파크의 출현 등 선순환 구조 지속

□ 해외동향

● 바비인형 수요 감소에 따른 마텔사 실적 부진

- 마케팅이론에서 제품 및 서비스는 도입기 -> 성장기 -> 쇠퇴기 등의 순으로 이어진다는 생명주기론 제기
- 세계 최대 장남감 및 캐릭터 제조업체인 ‘마텔’이 1959년 생산한 바비인형의 인기가 떨어지면서 ‘마텔’의 실적에도 영향을 미치는 상황
- 바비인형은 국내 중장년층 여성들 뿐 아니라 전 세계적으로 인기가 높았던 아이টে이였으나 최근 들어 어린이들의 선호도가 급격히 변화되면서 인기 하락 가속
- 이에 따라 ‘마텔’사의 매출액은 지난 2012년 이후 지속적으로 감소하는 추세를 보이고 있으며 2013년 2분기는 전분기대비 12% 감소
- 바비인형의 매출하락은 몬스터하이 등 마텔사의 신규 캐릭터 인형 출시에 따른 영향이라는 분석이 있는 상황
- 그럼에도 불구하고 일각에서 바비인형은 새로운 수요 트렌드를 따라잡지 못

한다는 의견도 있으며 특히, 마텔사의 인기 품목으로 부상되고 있는 몬스터 하이의 경우 스토리를 기반해 인형을 구성하는 등 최근 트렌드에 부응하고 있다는 평가

- 이러한 것은 캐릭터의 디자인 및 개발에 있어서도 스토리 등 콘텐츠의 중요성이 대두된 만큼 향후 국내 캐릭터 산업 성장을 위해 시사점 분석 및 대응 방안 마련 필요

● 일본 애니메이션 ‘포켓몬스터’ 일본내 누적 흥행 700억엔 돌파와 함께 경쟁력 확보 애니메이션 중심의 세계화 시도

- 일본의 영화전문매체 Eiga.com에 따르면 지난 7월 13일 일본에서 개봉한 ‘포켓몬스터’ 극장시리즈 16탄 ‘극장판 포켓몬스터 베스트위시: 신속의 게노섹트 뮤츠 각성’이 25일 동안 190만명 관객 동원
- 이를 통해 ‘극장판 포켓몬스터 시리즈’ 일본내 총 흥행수익은 700억엔에 이른 것으로 조사 및 발표
- ‘포켓몬스터’는 지난 1996년 일본 닌텐도사가 판매한 게임을 원작으로 지난 1997년 제작된 애니메이션으로 국내에서도 높은 인기를 구가
- 이를 바탕으로 일본은 자국의 경쟁력을 확보한 애니메이션을 중심으로 세계화를 모색하고 있다고 해외 언론들이 분석
- 미국 ‘타임’은 최근 일본이 ‘쿨 재팬’ 전략을 통해 만화, 가요, 영화, 패션, 요리, 관광 등 일본 문화의 해외 홍보를 추진한다고 보도
- 특히 애니메이션은 일본 관광청, 경제산업성, 무역진흥기구(JETRO) 등을 중심으로 애니메이션 제작 배경된 지역의 건물이나 거리 풍경 등을 홍보하면서 ‘성지순례 프로젝트’ 추진
- 실제로 교토는 애니메이션 성지순례객들을 지역 상공업계와 관광 및 식당업계로 유도하는 등 적극적으로 나서는 상황
- 이에 따라 한국도 상기의 사례의 분석을 통해 다수의 경쟁력 보유 애니메이션 제작과 함께 기획단계에서 관광 등과 연계 가능한 작품 제작 필요

● 해외 주요 캐릭터 업체들의 중국 여성시장 공략 강화

- PWC 등 세계 유력 조사기관들은 향후 콘텐츠산업 및 시장 성장잠재력이 가장 높은 국가 중의 하나가 중국
- 캐릭터산업은 제품에 있어서 중국내 불법복제가 만연해 해외 유력 캐릭터 기업들의 피해가 발생하고 있으며 최근에는 중국내 스마트폰 보급 확대에 따른 디지털 캐릭터 수요가 증대되는 상황
- 이러한 상황에서 미국의 유력 캐릭터 기업인 디즈니는 캐릭터 스마트폰의 중국시장 진출 선언
- 이는 기존 일본시장에서만 캐릭터 스마트폰을 판매했으나 중국의 스마트폰 유저의 증가세를 고려할 때 중국내 중저가 스마트폰 시장 확보를 통한 안정적인 수익창출 가능
- 이번 디즈니가 출시한 스마트폰 모델은 '디즈니 매직1'으로 가격은 320달러 수준이며 궁극적으로 중국내 중저가 스마트폰 시장에서의 성공여부는 다소 조심스러운 상황
- 이는 무엇보다 '미키마우스' 등 디즈니 캐릭터의 지명도가 중국내에서도 있음에도 스마트폰 가격 수준이 경쟁제품에 비해 저렴하지 않아 중국 소비자들의 선택 추이를 봐야 하는 상황
- 만약 디즈니 캐릭터 스마트폰의 판매량이 일정부분 성과를 거둘 경우 디즈니사는 다양한 캐릭터 기반 스마트폰 출시가 이어질 전망
- 국내 캐릭터산업에 주는 시사점은 무엇보다 중국 및 해외 캐릭터 수요자들에게 인지도가 높은 캐릭터의 개발과 홍보가 중요하며 이를 바탕으로 다양한 상품개발을 통한 수익창출 방안 구축이 중요

● 애니메이션 시장은 미국 등 주요 수요국가들을 중심으로 지속 확대

- 영국의 조사기관 리서치앤마켓의 예측에 따르면 2010년 게임을 포함한 세계 애니메이션 시장규모는 약 1,222억 달러에서 오는 2016년에 이르러 2,429

억 달러 수준으로 2배 이상 증가 전망

- 이러한 애니메이션 시장의 수요를 견인할 국가들로는 미국, 캐나다, 중국, 프랑스, 독일, 한국 등을 언급
- 또한 애니메이션 시장 수요 계층의 다변화가 나타날 것으로 예상되면서, 기존 유아 및 아동용 애니메이션 뿐 아니라 여성 및 중장년층을 소구하는 애니메이션 공급이 신규시장 견인
- 방영 채널에 있어서도 TV시리즈용과 함께 극장용 등의 제작이 활발히 이어지면서 기존 애니메이션 전문제작업체 뿐 아니라 영화사, 방송사 등 시장 참여자 증대
- 미국, 일본 등 애니메이션 주요 수요 국가들은 성장세가 나타나는 가운데 이들 국가들은 자국 애니메이션 산업을 중심으로 투자 확대
- 이러한 상황에서 한국 애니메이션은 TV용을 중심으로 경쟁력 확보 및 해외 진출 성과가 나타나고 있으나 최근 극장용의 경우 국산 애니메이션 제작이 다소 부진
- 실제로 지난 2011년 ‘마당을 나온 암탉’ 이후 극장용 애니메이션의 제작 및 개봉은 전무
- 이는 국내 애니메이션 제작사들이 유아용 TV애니메이션 시리즈 제작에 집중하여 중장년을 아우르는 극장용 애니메이션 제작 역량 부족
- 향후 국내 애니메이션산업의 지속적인 성장을 위해서는 연령별, 방영채널의 다양성 확보를 통한 역량제고 필요

Ⅱ. 2013년 2분기 애니메이션/캐릭터산업 상장사 분석

1.1. 애니메이션/캐릭터산업 상장사 실적분석

1.1.1. 애니메이션/캐릭터산업 상장사 매출액

□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 매출액 변동 추이

<표 3> '12년 2분기~'13년 2분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 경영실적 변동

(단위: 억원, 명, %)

구분	2012년				2012년 (전년대비)	2013년			2013년 2분기 전년동기대비
	2분기 (전기대비)	상반기 (전년대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)		1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	상반기 (전년대비)	
매출액	793.6	1,394.3	641.4	689.7	2,725.4	569.6	550.7	1,120.3	-30.6%
	32.1%	-3.0%	-19.2%	7.5%	-7.4%	-17.4%	-3.3%	-19.7%	
영업이익	24.5	-9.8	-7.8	-68.8	-86.4	-66.9	-64.8	-131.7	-364.5%
	171.4%	-203.2%	-131.8%	-782.1%	-345.5%	2.8%	3.1%	-1243.9%	
수출액	201.3	334.1	199.2	208.6	741.9	154.7	190.7	345.4	-5.3%
	51.6%	-14.2%	-1.0%	4.7%	-6.9%	-25.8%	23.3%	3.4%	
종사자수	557		547	539		543	516		-7.4%
	-7.6%		-1.8%	-1.5%		0.7%	-5.0%		

<표 4> '12년 2분기~'13년 2분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사별) 매출액 변동

(단위: 억원, %)

구분	2012년 매출액					2013년 매출액			2013년 2분기 전년동기대비
	2분기 (전기대비)	상반기 (전년대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	상반기 (전년대비)	
손오공	251.9	381.5	132.6	182.4	696.5	135.4	85.3	220.7	-66.1%
	94.4%	23.9%	-47.4%	37.6%	-2.9%	-25.8%	-37.0%	-42.1%	
유진로봇	65.1	111.7	67.2	60.0	238.9	53.8	73.5	127.3	12.9%
	39.7%	-7.5%	3.2%	-10.7%	-3.1%	-10.3%	36.6%	14.0%	
대원미디어	108.6	190.8	61.8	89.0	341.6	57.2	68.0	125.2	-37.4%
	32.1%	-23.8%	-43.1%	44.0%	-23.3%	-35.7%	18.9%	-34.4%	
바른손	151.4	354.8	165.3	147.3	667.4	164.5	115.7	280.2	-23.6%
	-25.6%	-10.9%	9.2%	-10.9%	-14.4%	11.7%	-29.7%	-21.0%	
오로라월드	216.6	355.5	214.5	211.0	781.0	158.7	208.2	366.9	-3.9%
	55.9%	-1.2%	-1.0%	-1.6%	3.4%	-24.8%	31.2%	3.2%	
합계	793.6	1,394.3	641.4	689.7	2,725.4	569.6	550.7	1,120.3	-30.6%
	32.1%	-3.0%	-19.2%	7.5%	-7.4%	-17.4%	-3.3%	-19.7%	

- 애니메이션 및 캐릭터 '13년 2분기 매출액은 약 550억원으로 전년동기대비 30.6% 큰 폭으로 감소했으며, 전분기대비 3.3% 하락

- '10년 1분기에서 4분기까지는 전분기대비 상승세가 이어졌으나 '11년 1분기 이후 등락기조이며 '13년 1분기부터 전분기대비 하락세
 - 손오공의 '13년 2분기 매출액은 전년동기대비 66.1% 큰 폭으로 감소했으며, 전분기대비 37.0% 하락
 - ※ 해외수출은 캐릭터 완구 및 게임 등의 로열티 부문에 일부 발생하고 있으나 '13년 상반기 매출액 대비 낮은 수준
 - 오로라월드의 '13년 2분기 매출액은 전년동기대비 3.9% 감소했으나, 전분기대비 31.2% 큰 폭 상승
 - ※ 오로라월드는 캐릭터완구 브랜드이미지 내수시장 1위 및 미주시장 3위이며 자체디자인연구소 운영의 기반과 함께 미주지역 등 글로벌 네트워크를 통한 자체 브랜드 라이선싱과 머천다이징 시장 확대
 - 대원미디어는 애니메이션 업체이며 '13년 2분기 매출액의 경우 전년동기대비 37.4% 감소했으나 전분기대비 18.9% 상승
 - ※ 대원미디어는 기존 내수 위주에서 1) 해외 진출에 초점을 맞춘 창작 애니메이션 기획 및 제작(자체, 공동) 2) 자체 보유 애니메이션 및 캐릭터를 활용한 테마파크 도입 및 운영 3) 스마트환경 기반의 디지털콘텐츠 시장 진출 등을 통한 수익 다각화 및 매출액 확대 모색
- 애니메이션 및 캐릭터 '13년 상반기 매출액은 약 1,120억원으로 전년동기대비 19.7% 감소
- 오로라월드는 '13년 상반기 매출액의 경우 약 366억원으로 전년동기대비 3.2% 증가
 - 대원미디어는 '13년 상반기 매출액의 경우 약 125억원으로 전년동기대비 34.4% 감소

□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 매출구조 변동 추이

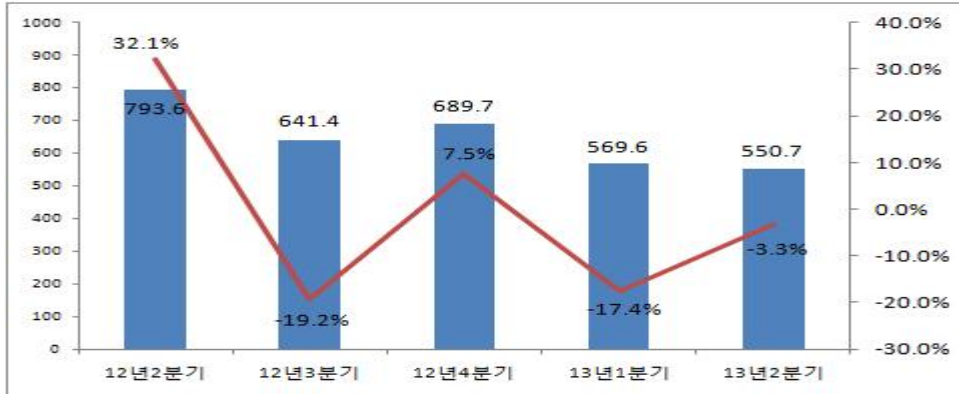
- 손오공의 '13년 상반기 매출비중에서¹⁾ 캐릭터완구 및 CD게임 등 제품 비중은 82.3%이고, 용역부문 17.7%(애니메이션 1.5%, PC방 수수료 16.2%)
- 오로라월드 '13년 상반기 제품 및 상품매출 비중은 98.0%
- 대원미디어의 '13년 상반기 매출액 대비 수출액 비중은 9.3%이며 '13년 1분

1) 2013년 상반기 연결재무제표 매출액 비중

기 비중(5.7%) 대비 약 3.6%p 상승

<그림 1> '12년 2분기~'13년 2분기 애니메이션/캐릭터(상장사) 매출액 변동

(단위: 억원, %)



1.1.2. 애니메이션/캐릭터산업 상장사 수출액

<표 5> '12년 2분기~'13년 2분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사별) 수출액 변동

(단위: 억원, %)

구분	2012년 수출액					2013년 수출액			2013년 2분기 전년동기대비
	2분기 (전기대비)	상반기 (전년대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	상반기 (전년대비)	
손오공	0.3	0.9	0.3	10.7	11.9	0.1	0.1	0.2	-66.7%
	-50.0%	-82.4%	0.0%	3466.7%	26.6%	-99.1%	0.0%	-77.8%	
유진로봇	14.5	26.6	9.7	11.4	47.7	15.8	14.1	29.9	-2.8%
	19.8%	-32.0%	-33.1%	17.5%	-33.1%	38.6%	-10.8%	12.4%	
대원미디어	5.6	7.1	3.1	7.2	17.4	3.2	8.5	11.7	51.8%
	273.3%	-61.4%	-44.6%	132.3%	-42.0%	-55.6%	165.6%	64.8%	
바른손	0.4	1.2	0.0	0.0	1.2	0.7	0.6	1.3	50.0%
	-50.0%	-73.9%	-100.0%	-	-83.3%	-	-14.3%	8.3%	
오로라월드	180.5	298.3	186.1	179.3	663.7	134.9	167.4	302.3	-7.3%
	53.2%	-7.4%	3.1%	-3.7%	-2.3%	-24.8%	24.1%	1.3%	
합계	201.3	334.1	199.2	208.6	741.9	154.7	190.7	345.4	-5.3%
	51.6%	-14.2%	-1.0%	4.7%	-6.9%	-25.8%	23.3%	3.4%	

● 애니메이션/캐릭터 '13년 2분기 수출액은 약 190억원으로 전년동기대비 5.3% 감소했으며 전분기대비 23.3% 큰 폭 상승

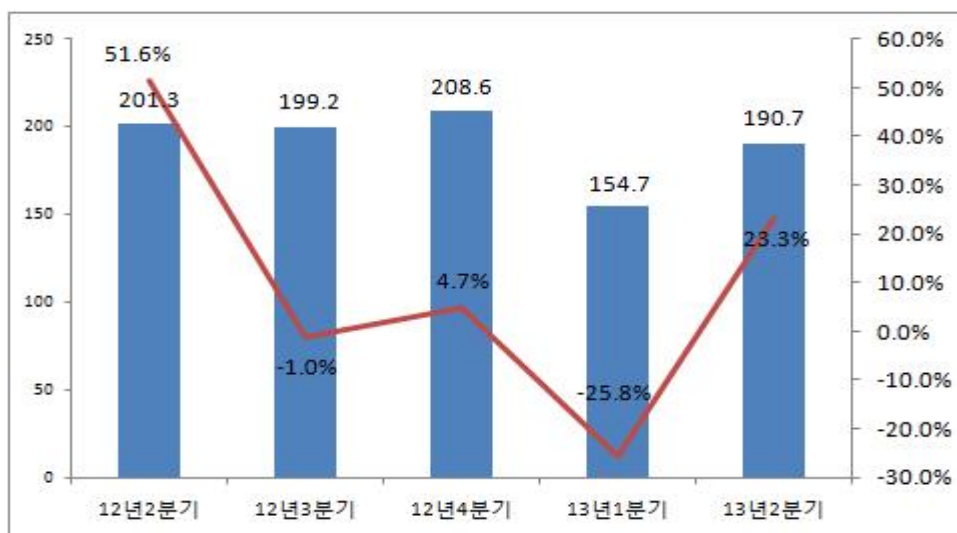
- '13년 2분기 전체 콘텐츠산업 수출액에서 수출액 비중은 5.3%로 전년동기대비 0.9%p 하락

- 애니메이션/캐릭터는 '10년 1분기부터 전분기대비 등락세를 나타내고 있으며 '13년 2분기는 큰 폭 상승 기록

- 오로라월드 '13년 2분기 수출액은 약 167억 4,000만원으로 전년동기대비 7.3% 감소했으며 전분기대비 24.1% 상승
 - ※ 유진로봇 '13년 2분기 수출액은 약 14억 1,000만원으로 전년동기대비 2.8% 감소했으며, 전분기대비 10.8% 하락
- 대원미디어 '13년 2분기 수출액은 약 8억 5,000만원으로 전년동기대비 51.8% 증가했으며, 전분기대비 165.6% 상승
 - ※ 손오공 '13년 2분기 수출액은 약 1,000만원으로 전년동기대비 66.7% 감소
- 애니메이션/캐릭터 '13년 상반기 수출액은 약 345억원으로 전년동기대비 3.4% 증가
 - 오로라월드는 '13년 상반기 수출액의 경우 약 302억원으로 전년동기대비 1.3% 증가
 - 유진로봇은 '13년 상반기 수출액의 경우 약 29억 9,000만원으로 전년동기대비 12.4% 증가
 - 대원미디어는 '13년 상반기 수출액의 경우 약 11억 7,000만원으로 전년동기대비 64.8% 증가
 - 손오공은 '13년 상반기 수출액의 경우 약 2,000만원으로 전년동기대비 77.8% 감소

<그림 2> '12년 2분기~'13년 2분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 수출액 변동

(단위: 억원, %)



1.1.2. 애니메이션/캐릭터산업 상장사 영업이익액

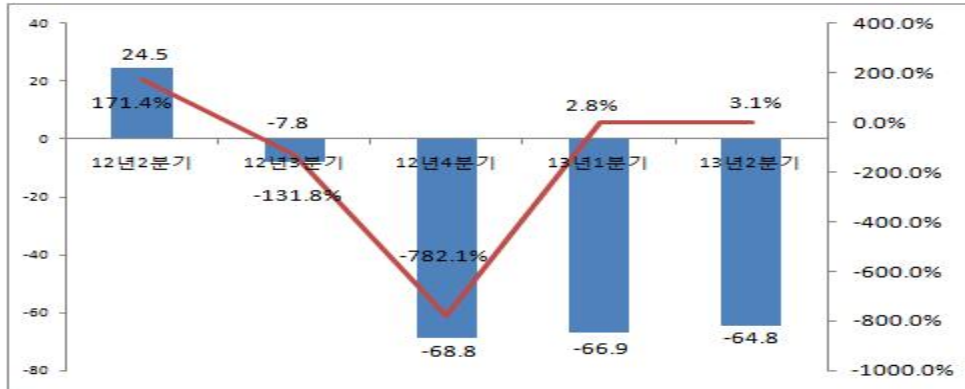
<표 6> '12년 2분기~'13년 2분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사별) 영업이익액 변동
(단위: 억원, %)

구분	2012년 영업이익액					2013년 영업이익액			2013년 2분기 전년동기대비
	2분기 (전기대비)	상반기 (전년대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	상반기 (전년대비)	
손오공	12.7	2.0	-6.0	-44.9	-48.9	-13.7	-27.3	-41.0	-315.0%
	218.7%	-87.3%	-147.2%	-648.3%	-252.3%	69.5%	-99.3%	-2150.0%	
유진로봇	-3.7	-7.4	-7.2	-13.7	-28.3	-5.0	-2.6	-7.6	29.7%
	0.0%	-251.0%	-94.6%	-90.3%	-689.6%	63.5%	48.0%	-2.7%	
대원미디어	13.4	2.4	-1.4	2.7	3.7	-21.8	-24.9	-46.7	-285.8%
	221.8%	-7.7%	-110.4%	292.9%	117.1%	-907.4%	-14.2%	-2045.8%	
바른손	-15.4	-27.9	-17.2	-22.4	-67.5	-39.9	-21.5	-61.4	-39.6%
	-23.2%	36.6%	-11.7%	-30.2%	-20.1%	-78.1%	46.1%	-120.1%	
오로라월드	17.5	21.1	24.0	9.5	54.6	13.5	11.5	25.0	-34.3%
	386.1%	-30.1%	37.1%	-60.4%	-28.3%	42.1%	-14.8%	18.5%	
합계	24.5	-9.8	-7.8	-68.8	-86.4	-66.9	-64.8	-131.7	-364.5%
	171.4%	-203.2%	-131.8%	-782.1%	-345.5%	2.8%	3.1%	-1243.9%	

- 애니메이션/캐릭터 영업이익은 '12년 2분기 이후 적자상태가 이어지고 있으며 '13년 2분기 영업이익은 약 64억원 적자와 함께 전년동기대비 364.5% 감소, 전분기대비 3.1% 상승
 - 오로라월드 '13년 2분기 영업이익은 약 11억 5,000만원이며 전년동기대비 34.3% 감소했으며 전분기대비 3.1% 하락
 - 손오공은 '12년 1분기이후 '12년 2분기를 제외하고 영업손실 상태이며 '13년 2분기는 전년동기대비 315.0% 감소
 - 대원미디어는 '12년 1분기 이후 흑자 및 적자를 반복하고 있으며 '13년 2분기의 경우 전년동기대비 285.8% 감소
- 애니메이션/캐릭터 '13년 상반기 영업이익액은 약 131억원 손실을 나타내고 있으며, 전년동기대비 1,243.9% 큰 폭 감소
 - 오로라월드의 '13년 상반기 영업이익액은 약 25억원으로 전년동기대비 18.5% 증가
 - 손오공의 '13년 상반기 영업이익액은 41억원 적자이며 전년동기대비 2,150.0% 큰 폭 감소
 - 대원미디어의 '13년 상반기 영업이익액은 약 46억원 적자이며 전년동기대비 2,045.8% 큰 폭 감소

<그림 3> '12년 2분기~'13년 2분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 영업이익액 변동

(단위: 억원, %)



1.1.4. 애니메이션/캐릭터산업 상장사 종사자수

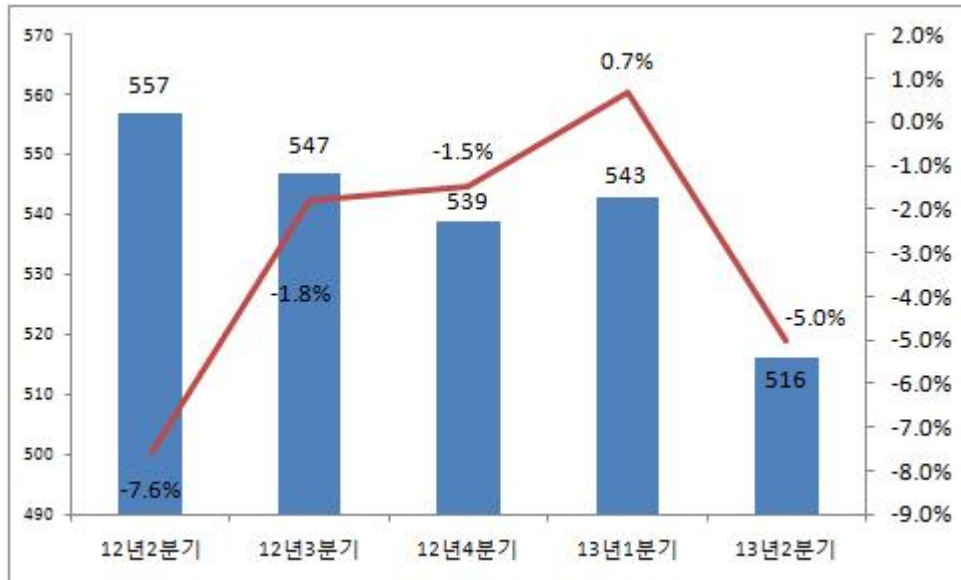
<표 7> '12년 2분기~'13년 2분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사별) 종사자수 변동

(단위: 명, %)

구분	2012년 종사자			2013년 종사자		2013년 2분기 전년동기대비
	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	
손오공	117 -13.3%	119 1.7%	118 -0.8%	118 0.0%	111 -5.9%	-5.1%
유진로봇	115 0.9%	113 -1.7%	110 -2.7%	116 5.5%	117 0.9%	1.7%
대원미디어	156 -0.6%	150 -3.8%	149 -0.7%	149 0.0%	120 -19.5%	-23.1%
바른손	79 -28.2%	75 -5.1%	70 -6.7%	63 -10.0%	70 11.1%	-11.4%
오로라월드	90 3.4%	90 0.0%	92 2.2%	97 5.4%	98 1.0%	8.9%
합계	557 -7.6%	547 -1.8%	539 -1.5%	543 0.7%	516 -5.0%	-7.4%

- 애니메이션/캐릭터 '13년 2분기 종사자수는 약 516명으로 전년동기대비 7.4% 감소했으며, 전분기대비 5.0% 하락
 - 대원미디어 및 유진로봇의 '13년 2분기 종사자수는 120명, 117명으로 전년 동기대비 23.1% 감소, 1.7% 증가
 - 손오공 '13년 2분기 종사자수는 111명으로 전년동기대비 5.1% 감소
 - 오로라월드 '13년 2분기 종사자수는 98명으로 전년동기대비 8.9% 증가

<그림 4> '12년 2분기~'13년 2분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 종사자수 변동
(단위: 명, %)



1.2. 애니메이션/캐릭터산업 상장사 재무분석

1.2.1 애니메이션/캐릭터산업 성장성 변화 추이

□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자산증가율 변화 추이

<표 8> '12년 2분기~'13년 2분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 자산증가율 변화 추이
(단위: %, %p)

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기대비
애니메이션/ 캐릭터산업	0.2%	2.8%	-2.1%	-6.0%	-1.3%	△1.5%p
콘텐츠산업	4.2%	2.2%	2.3%	2.0%	-4.8%	△9.0%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자산증가율은 '12년 3분기부터 큰 폭의 하락세를 보였으나 '13년 2분기 -1.3%로 소폭 상승해 전년동기대비 1.5%p 하락
- ※ '13년 2분기 콘텐츠산업 자산증가율은 -4.8%로 전년동기대비 9.0%p 하락

□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 투자증가율 변화 추이

<표 9> '12년 2분기~'13년 2분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 투자증가율 변화 추이

(단위 : %, %p)

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기대비
애니메이션/ 캐릭터산업	1.0%	2.6%	1.2%	0.7%	-3.6%	△4.6%p
콘텐츠산업	4.4%	1.8%	2.5%	2.5%	2.9%	△1.5%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 투자증가율은 '12년 3분기 이후 지속적인 하락세이며 '13년 2분기 -3.6%로 전년동기대비 4.6%p 하락

※ '13년 2분기 콘텐츠산업 투자증가율은 2.9%로 전년동기대비 1.5%p 하락

□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 사내유보율 변화 추이

<표 10> '12년 2분기~'13년 2분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 사내유보율 변화 추이

(단위 : %, %p)

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기대비
애니메이션/ 캐릭터산업	82.6%	81.2%	78.0%	70.0%	65.1%	△17.5%p
콘텐츠산업	230.5%	237.1%	234.8%	243.8%	246.5%	16.0%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 사내유보율은 '12년 2분기 이후 지속적인 하락세로 '13년 2분기 65.1%로 전년동기대비 17.5%p 하락

※ '13년 2분기 콘텐츠산업 사내유보율은 246.5%로 전년동기대비 16.0%p 상승

1.2.2 애니메이션/캐릭터산업 수익성 변화 추이

□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 영업이익률 변화 추이

<표 11> '12년 2분기~'13년 2분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 영업이익률 변화 추이

(단위 : %, %p)

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기대비
애니메이션/ 캐릭터산업	3.1%	-1.2%	-10.0%	-11.7%	-11.8%	△14.9%p
콘텐츠산업	14.0%	14.4%	14.2%	12.1%	13.1%	△0.9%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 영업이익률은 '12년 2분기 이후부터 적자기조에 들어가면서 지속적인 하락세이며 '13년 2분기 -11.8%로 전년동기대비 14.9%p 하락

※ '13년 2분기 콘텐츠산업 영업이익률은 13.1%로 전년동기대비 0.9%p 하락

□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자산영업이익률 변화 추이

<표 12> '12년 2분기~'13년 2분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 자산영업이익률 변화 추이

(단위 : %, %p)

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기대비
애니메이션/ 캐릭터산업	0.6%	-0.2%	-1.8%	-1.9%	-1.8%	△2.4%p
콘텐츠산업	2.6%	3.0%	2.9%	2.2%	2.6%	0.0%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자산영업이익률은 '12년 2분기 이후 적자기조이며 '13년 2분기 -1.8%로 전년동기대비 2.4%p 하락

※ '13년 2분기 콘텐츠산업 자산영업이익률은 2.6%로 전년동기대비 변화없음

□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자본영업이익률 변화 추이

<표 13> '12년 2분기~'13년 2분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 자본영업이익률 변화 추이
(단위 : %, %p)

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기대비
애니메이션/ 캐릭터산업	1.1%	-0.3%	-3.1%	-3.2%	-3.2%	△4.3%p
콘텐츠산업	4.0%	4.7%	4.5%	3.4%	4.6%	0.6%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자본영업이익률은 '12년 2분기 이후 적자기
조로 들어서며 '13년 2분기 -3.2%로 전년동기대비 4.3%p 하락
- ※ '13년 2분기 콘텐츠산업 자본영업이익률은 4.6%로 전년동기대비 0.6%p 증가

1.2.3 애니메이션/캐릭터산업 안정성 변화 추이

□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 부채비율 변화 추이

<표 14> '12년 2분기~'13년 2분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 부채비율 변화 추이
(단위 : %, %p)

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기대비
애니메이션/ 캐릭터산업	69.8%	74.5%	74.6%	74.1%	75.1%	5.3%p
콘텐츠산업	58.2%	55.8%	58.2%	58.2%	76.6%	18.4%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 부채비율은 '12년 2분기 이후 소폭 상승세이
며 '13년 2분기 소폭 상승한 75.1%로 전년동기대비 5.3%p 상승
- ※ '13년 2분기 콘텐츠산업 부채비율은 76.6%로 전년동기대비 18.4%p 큰 폭 상승

□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 유동비율 변화 추이

<표 15> '12년 2분기~'13년 2분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 유동비율 변화 추이

(단위 : %, %p)

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기대비
애니메이션/ 캐릭터산업	129.3%	143.7%	118.8%	112.7%	126.7%	△2.6%p
콘텐츠산업	173.4%	185.7%	177.4%	178.5%	129.7%	△43.7%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 유동비율은 '12년 3분기이후 '13년 1분기까지 하락세를 보였으나 '13년 2분기 상승한 126.7%로 전년동기대비 2.6%p 하락

※ '13년 2분기 콘텐츠산업 유동비율은 129.7%로 전년동기대비 43.7%p 하락

□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자기자본비율 변화 추이

<표 16> '12년 2분기~'13년 2분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 자기자본비율 변화 추이

(단위 : %, %p)

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기대비
애니메이션/ 캐릭터산업	58.9%	57.3%	57.3%	57.4%	57.1%	△1.8%p
콘텐츠산업	63.2%	64.2%	63.3%	63.0%	56.6%	△6.6%p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자기자본비율은 '12년 2분기 이후 비교적 정체된 움직임을 보이고 있으며 '13년 2분기 57.1%로 전년동기대비 1.8%p 하락

※ '13년 2분기 콘텐츠산업 자기자본비율은 56.6%로 6.6%p 하락

1.2.4 애니메이션/캐릭터산업 생산성 변화 추이

□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 1인평균매출액 변화 추이

<표 17> '12년 2분기~'13년 2분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 1인평균매출액 변화 추이
(단위: 억원, %)

구분	2012년			2013년		2013년 2분기 전년동기대비
	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	
애니메이션/캐 릭터산업	1.42 43.0%	1.17 -17.7%	1.28 9.1%	1.05 -18.0%	1.07 1.7%	-25.1%
콘텐츠산업	1.37 8.2%	1.63 19.2%	1.62 -0.9%	1.50 -7.4%	1.60 7.1%	17.0%

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 1인평균매출액은 '12년 2분기 이후 등락을 거듭하며 하락세이며, '13년 2분기 1억 700만원으로 전년동기대비 25.1% 감소, 전분기대비 1.7% 상승

※ '13년 2분기 콘텐츠산업 1인평균매출액은 약 1억 6,000만원으로 전년동기대비 17.0% 증가했으며 전분기대비 7.1% 상승

□ 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자본집약도 변화 추이

<표 18> '12년 2분기~'13년 2분기 애니메이션/캐릭터산업(상장사) 자본집약도 변화 추이

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기대비
애니메이션/ 캐릭터산업	6.8	7.2	7.1	6.6	6.9	0.1p
콘텐츠산업	7.5	7.7	8.0	8.4	8.0	0.5p

- 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자본집약도는 '12년 3분기부터 '13년 1분기 까지 하락했으나 '13년 2분기 소폭 상승해 6.9로 전년동기대비 0.1p 증가

※ '13년 2분기 콘텐츠산업 자본집약도는 8.0로 전년동기대비 0.5p 증가

Ⅲ. 2013년 2분기 애니메이션/캐릭터산업 실태조사분석

2.1. 2013년 2분기 애니메이션/캐릭터산업 실태조사 분석

<표 19> '12년p 2분기~'13년p 2분기 애니메이션산업 규모(예측치)

(단위: 백만원, 명, %)

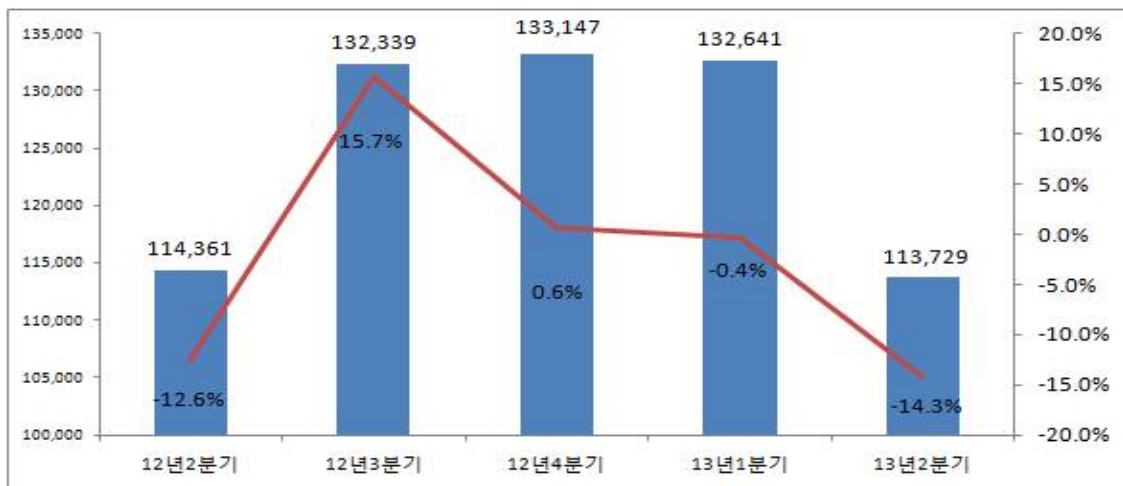
구 분		애니메이션 매출액(백만원)	애니메이션 수출액(백만원)	애니메이션 종사자(명)
2012년p	2분기	114,361	29,331	4,594
	상반기	245,167	59,401	-
	3분기	132,339	28,537	4,577
	4분기	133,147	25,122	4,653
	전체	510,653	113,060	-
2013년p	1분기	132,641	25,079	4,634
	2분기	113,729	25,137	4,644
	상반기	246,370	50,216	-
2분기 전분기대비		-14.3%	0.2%	0.2%
2분기 전년동기대비		-0.6%	-14.3%	1.1%

- 애니메이션산업 '13년 2분기 매출액은 1,137억 원으로 전년동기대비 약 0.6% 감소, 전분기대비 14.3% 하락

- 매출액은 '12년 3분기부터 '13년 1분기까지 비슷한 수준이었으나 '13년 2분기 큰 폭 하락

<그림 5> '12년p 2분기~'13년p 2분기 애니메이션산업 매출액 규모(예측치)

(단위: 백만원, %)

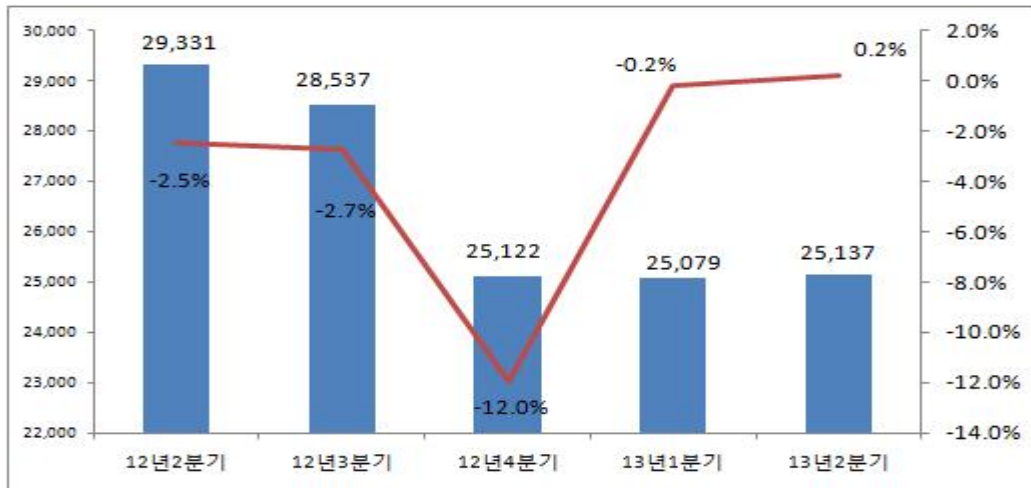


● 애니메이션산업 '13년 2분기 수출액은 251억 원으로 전년동기대비 약 14.3% 감소, 전분기대비 0.2% 상승

- 수출액은 '12년 2분기 이후 지속적으로 하락했으나 '13년 2분기 소폭 상승

<그림 6> '12년p 2분기~'13년p 2분기 애니메이션산업 수출액 규모(예측치)

(단위: 백만원, %)

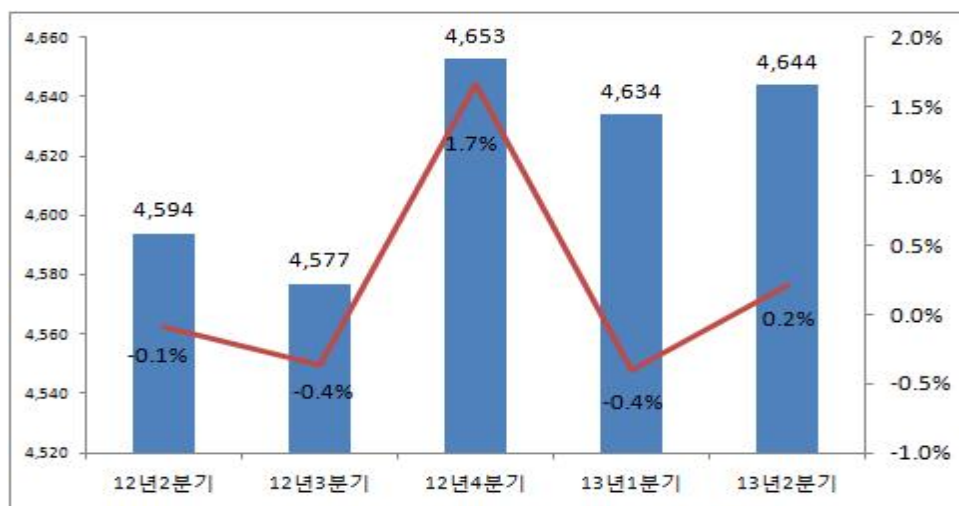


● 애니메이션산업 '13년 2분기 종사자수는 4,644명으로 전년동기대비 약 1.1% 증가, 전분기대비 0.2% 증가

- 종사자수는 '12년 3분기 이후 큰 폭 증가했으나 '12년 4분기 이후 비슷한 수준

<그림 7> '12년p 2분기~'13년p 2분기 애니메이션산업 종사자수 규모(예측치)

(단위: 명, %)



<표 20> '12년p 2분기~'13년p 2분기 캐릭터산업 규모(예측치)

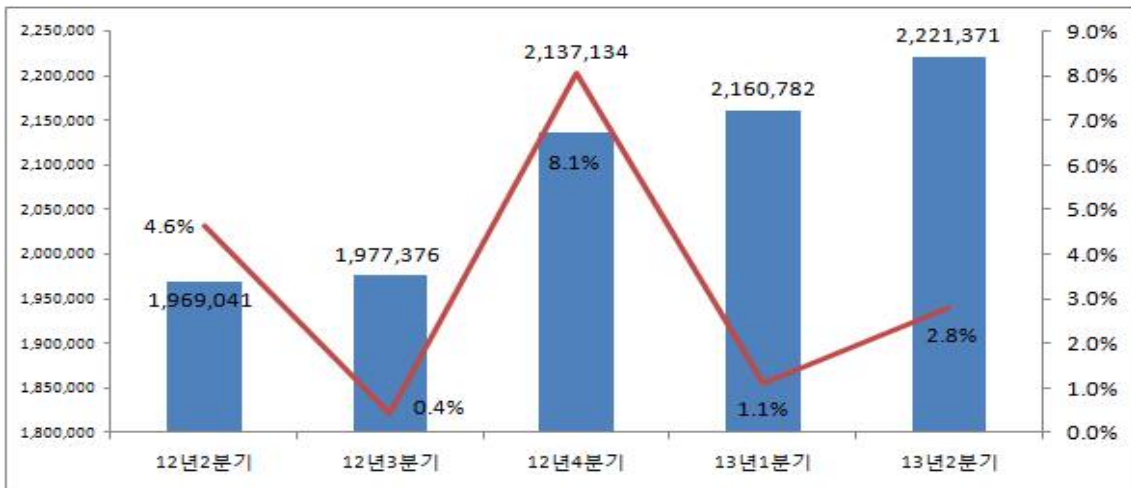
(단위: 백만원, 명, %)

구 분		캐릭터 매출액(백만원)	캐릭터 수출액(백만원)	캐릭터 종사자(명)
2012년p	2분기	1,969,041	134,883	26,360
	상반기	3,850,852	249,185	-
	3분기	1,977,376	135,291	26,445
	4분기	2,137,134	124,004	26,886
	전체	7,965,362	508,480	-
2013년p	1분기	2,160,782	123,521	27,051
	2분기	2,221,371	136,968	27,158
	상반기	4,382,153	260,489	-
2분기 전분기대비		2.8%	10.9%	0.4%
2분기 전년동기대비		12.8%	1.5%	3.0%

- 캐릭터산업 '13년 2분기 매출액은 2조 2,213억 원으로 전년동기대비 약 12.8% 증가, 전분기대비 2.8% 상승
 - 매출액은 '12년 2분기 이후 지속적인 상승세

<그림 8> '12년p 2분기~'13년p 2분기 캐릭터산업 매출액 규모(예측치)

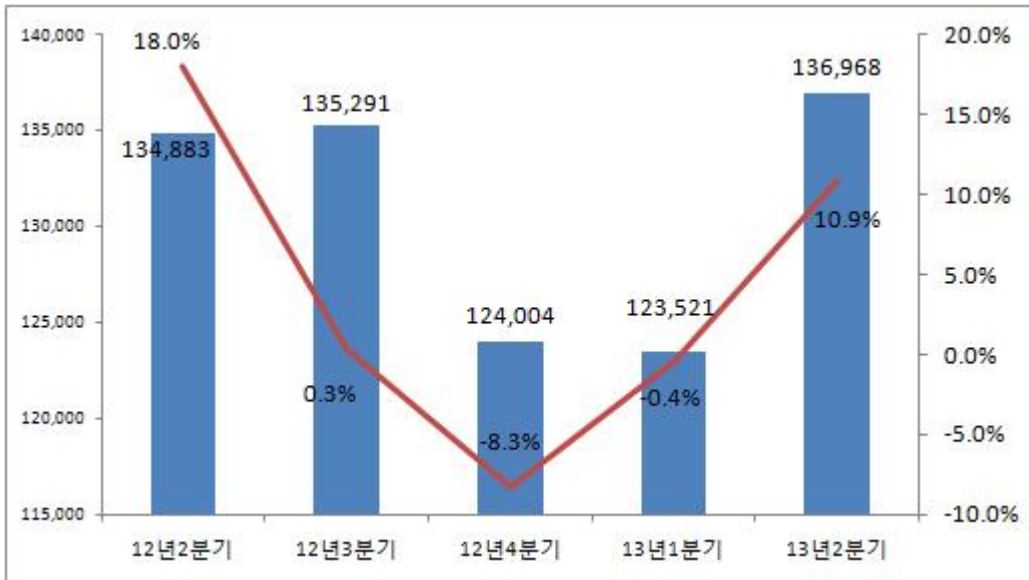
(단위: 백만원, %)



- 캐릭터산업 '13년 2분기 수출액은 1,369억 원으로 전년동기대비 약 1.5% 증가, 전분기대비 10.9% 상승
 - 수출액은 '12년 4분기 큰 폭 감소했지만 '13년 2분기 다소 회복

<그림 9> '12년p 2분기~'13년p 2분기 캐릭터산업 수출액 규모(예측치)

(단위 : 백만원, %)

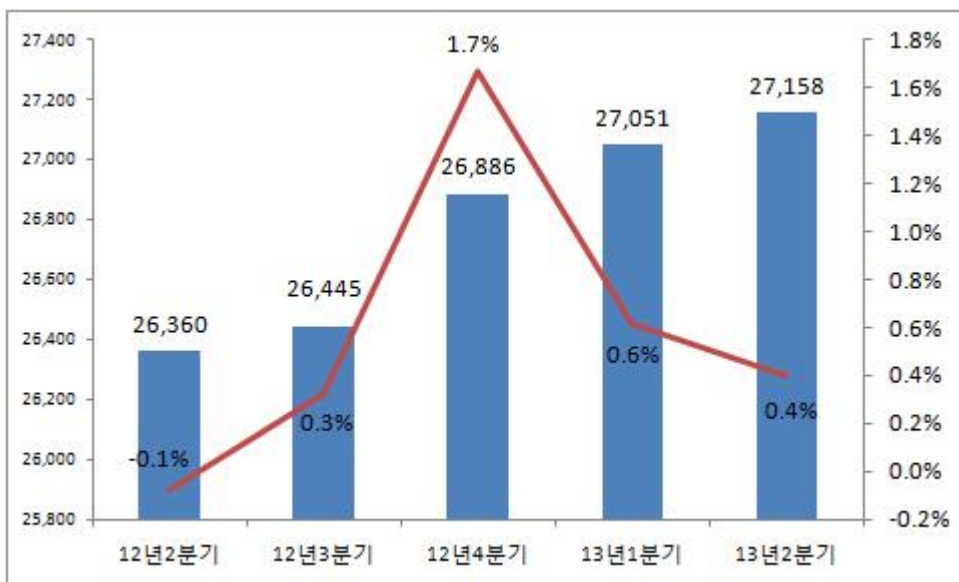


● 캐릭터산업 '13년 2분기 종사자수는 2만 7,158명으로 전년동기대비 약 3.0% 증가, 전분기대비 0.4% 상승

- 종사자수는 '12년 2분기부터 지속적인 상승세

<그림 10> '12년p 2분기~'13년p 2분기 캐릭터산업 종사자수 규모(예측치)

(단위 : 명, %)



<표 21> '12년p 2분기~'13년p 2분기 애니메이션산업 투자관련 규모(예측치)

(단위: 백만원, 명, %)

구 분		애니메이션 자체투자액(백만원)	애니메이션 외부투자액(백만원)	애니메이션 투자액합계(백만원)
2012년p	2분기	9,248	13,368	22,616
	상반기	18,873	26,907	45,780
	3분기	9,027	12,352	21,379
	4분기	8,953	13,556	22,509
	전체	36,853	52,815	89,668
2013년p	1분기	8,867	13,717	22,584
	2분기	8,972	13,886	22,858
	상반기	17,839	27,603	45,442
2분기 전분기대비		1.2%	1.2%	1.2%
2분기 전년동기대비		-3.0%	3.9%	1.1%

- 애니메이션산업 '13년 2분기 투자액은 228억원으로 전년동기대비 약 1.1% 증가, 전분기대비 1.2% 상승
 - 투자액은 '12년 3분기 소폭 감소했으나 '12년 4분기 소폭 증가해 '13년 2분기까지 비슷한 수준을 유지
- 애니메이션산업 '13년 2분기 자체투자액은 89억원, 외부투자액은 138억원으로 자체투자액은 전년동기대비 3.0% 감소, 전분기대비 1.2% 상승, 외부투자액은 전년동기대비 3.9% 증가, 전분기대비 1.2% 상승
 - 자체투자액은 '12년 2분기부터 '13년 1분기까지 지속적으로 감소했으나 '13년 2분기 소폭 상승했으며, 외부투자액은 '12년 3분기 감소했으나 이후 '13년 2분기까지 소폭 상승세

<표 22> '12년p 2분기~'13년p 2분기 캐릭터산업 투자관련 규모(예측치)

구 분		캐릭터 자체투자액(백만원)	캐릭터 외부투자액(백만원)	캐릭터 투자액합계(백만원)
2012년p	2분기	34,597	8,438	43,035
	상반기	67,163	17,001	84,164
	3분기	36,935	8,469	45,404
	4분기	38,585	9,186	47,771
	전체	142,683	34,656	177,339
2013년p	1분기	41,496	9,354	50,850
	2분기	43,451	9,899	53,350
	상반기	84,947	19,253	104,200
2분기 전분기대비		4.7%	5.8%	4.9%
2분기 전년동기대비		25.6%	17.3%	24.0%

- 캐릭터산업 '13년 2분기 투자액은 533억원으로 전년동기대비 약 24.0% 증가, 전분기대비 4.9% 상승
 - 투자액은 '12년 2분기부터 지속적으로 증가 추세에 있음
- 캐릭터산업 '13년 2분기 자체투자액은 434억원, 외부투자액은 98억원으로 각각 전년동기대비 25.6%, 17.3% 증가하였으며, 전분기대비 4.7%, 5.8% 상승
 - 자체투자액 및 외부투자액 모두 지속적인 증가 추세에 있음

<표 23> '12년p 2분기~'13년p 2분기 애니메이션산업 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비교
(단위 : 백만원, %)

구 분		애니메이션 전체 매출액(백만원)	애니메이션 상장사 매출액(백만원)	애니메이션 전체 대비 상장사비중(%)
2012년p	2분기	114,361	10,860	9.5%
	상반기	245,167	19,080	7.8%
	3분기	132,339	6,180	4.7%
	4분기	133,147	8,900	6.7%
	전체	510,653	34,160	6.7%
2013년p	1분기	132,641	5,720	4.3%
	2분기	113,729	6,800	6.0%
	상반기	246,370	12,520	5.1%

- 애니메이션산업 '13년 2분기 전체매출액 대비 상장사 비중은 약 6.0%로 전년 동기대비 3.5%p 감소, 전분기대비 약 1.7%p 상승
 - 전체 매출액 대비 상장사 비중은 '12년 2분기부터 등락을 거듭하는 상황

<표 24> '12년p 2분기~'13년p 2분기 캐릭터산업 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비교

구 분		캐릭터 전체 매출액(백만원)	캐릭터 상장사 매출액(백만원)	캐릭터 전체 대비 상장사비중(%)
2012년p	2분기	1,969,041	68,500	3.5%
	상반기	3,850,852	120,350	3.1%
	3분기	1,977,376	57,960	2.9%
	4분기	2,137,134	60,070	2.8%
	전체	7,965,362	238,380	3.0%
2013년p	1분기	2,160,782	51,240	2.4%
	2분기	2,221,371	48,270	2.2%
	상반기	4,382,153	99,510	2.3%

- 캐릭터산업 '13년 2분기 전체매출액 대비 상장사 비중은 약 2.2%로 전년동기 대비 1.3%p 감소, 전분기대비 약 0.2%p 하락

- 전체 매출액 대비 상장사 비중은 '12년 2분기 이후 하락세

<표 25> '12년p 2분기~'13년p 2분기 애니메이션산업 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비교

(단위 : 백만원, %)

구 분		애니메이션 전체 수출액(백만원)	애니메이션 상장사 수출액(백만원)	애니메이션 전체 대비 상장사비중(%)
2012년p	2분기	29,331	560	1.9%
	상반기	59,401	710	1.2%
	3분기	28,537	310	1.1%
	4분기	25,122	720	2.9%
	전체	113,060	1,740	1.5%
2013년p	1분기	25,079	320	1.3%
	2분기	25,137	850	3.4%
	상반기	50,216	1,170	2.3%

● 애니메이션산업 '13년 2분기 전체 수출액 대비 상장사 비중은 약 3.4%로 전년 동기대비 약 1.5%p 증가, 전분기대비 약 2.1%p 상승

- 전체 수출액 대비 상장사 비중은 '12년 2분기 이후 등락을 거듭하며 상승

<표 26> '12년p 2분기~'13년p 2분기 캐릭터산업 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비교

(단위 : 백만원, %)

구 분		캐릭터 전체 수출액(백만원)	캐릭터 상장사 수출액(백만원)	캐릭터 전체 대비 상장사비중(%)
2012년p	2분기	134,883	19,570	14.5%
	상반기	249,185	32,700	13.1%
	3분기	135,291	19,610	14.5%
	4분기	124,004	20,140	16.2%
	전체	508,480	72,450	14.2%
2013년p	1분기	123,521	15,150	12.3%
	2분기	136,968	18,220	13.3%
	상반기	260,489	33,370	12.8%

● 캐릭터산업 '13년 2분기 전체 수출액 대비 상장사 비중은 약 13.3%로 전년동기대비 약 1.2%p 감소, 전분기대비 1.0%p 상승

- 전체 수출액 대비 상장사 비중은 '12년 3분기부터 등락세

부록1. 상장사 재무분석표

<표 부록 I -1> '12년 2분기~'13년 2분기 애니/캐릭터산업(상장사) 자산증가율 변화 추이
(단위 : %, %p)

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기대비
손오공	4.0%	-5.1%	-0.8%	-3.4%	-21.3%	△25.3%p
유진로봇	1.6%	2.5%	-2.8%	-3.3%	3.9%	2.3%p
대원미디어	-0.4%	4.7%	-2.2%	-3.9%	0.0%	0.4%p
바른손	-	-	-	-	-	-
오로라월드	1.1%	-0.3%	-1.9%	0.0%	1.6%	0.5%p
애니캐릭터산업	0.2%	2.8%	-2.1%	-6.0%	-1.3%	△1.5%p
콘텐츠산업	4.2%	2.2%	2.3%	2.0%	-4.8%	△9.0%p

<표 부록 I -2> '12년 2분기~'13년 2분기 애니/캐릭터산업(상장사) 투자증가율 변화 추이
(단위 : %, %p)

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기대비
손오공	-0.7%	0.8%	4.4%	2.2%	-29.9%	△29.2%p
유진로봇	-1.4%	1.8%	-0.3%	0.5%	-1.2%	0.2%p
대원미디어	3.2%	2.6%	0.7%	1.9%	2.8%	△0.4%p
바른손	1.5%	6.3%	0.5%	0.9%	-0.8%	△2.3%p
오로라월드	1.1%	1.6%	0.7%	-0.6%	1.0%	△0.1%p
애니캐릭터산업	1.0%	2.6%	1.2%	0.7%	-3.6%	△4.6%p
콘텐츠산업	4.4%	1.8%	2.5%	2.5%	2.9%	△1.5%p

<표 부록 I -3> '12년 2분기~'13년 2분기 애니/캐릭터산업(상장사) 사내유보율 변화 추이
(단위 : %, %p)

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기대비
손오공	35.8%	33.3%	28.6%	30.6%	27.9%	△7.9%p
유진로봇	74.0%	68.9%	55.3%	51.8%	50.4%	△23.6%p
대원미디어	166.3%	165.4%	168.1%	160.4%	150.3%	△16.0%p
바른손	-28.7%	-32.4%	-35.2%	-67.3%	-69.1%	△40.4%p
오로라월드	337.5%	348.4%	353.9%	346.7%	347.9%	10.4%p
애니캐릭터산업	82.6%	81.2%	78.0%	70.0%	65.1%	△17.5%p
콘텐츠산업	230.5%	237.1%	234.8%	243.8%	246.5%	16.0%p

<표 부록 I -4> '12년 2분기~'13년 2분기 애니/캐릭터산업(상장사) 영업이익률 변화 추이
(단위: %, %p)

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기대비
손오공	5.0%	-4.5%	-24.6%	-10.1%	-32.0%	△37.0%p
유진로봇	-5.7%	-10.7%	-22.8%	-9.3%	-3.5%	2.2%p
대원미디어	12.3%	-2.3%	3.0%	-38.1%	-36.6%	△48.9%p
바른손	-10.2%	-10.4%	-15.2%	-24.3%	-18.6%	△8.4%p
오로리월드	8.1%	11.2%	4.5%	8.5%	5.5%	△2.6%p
애니캐릭터산업	3.1%	-1.2%	-10.0%	-11.7%	-11.8%	△14.9%p
콘텐츠산업	14.0%	14.4%	14.2%	12.1%	13.1%	△0.9%p

<표 부록 I -5> '12년 2분기~'13년 2분기 애니/캐릭터산업(상장사) 자산영업이익률 변화 추이
(단위: %, %p)

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기대비
손오공	1.8%	-0.9%	-6.8%	-2.1%	-5.4%	△7.2%p
유진로봇	-1.0%	-1.9%	-3.8%	-1.4%	-0.7%	0.3%p
대원미디어	1.8%	-0.2%	0.4%	-3.0%	-3.4%	△5.2%p
바른손	-	-	-	-	-	-
오로리월드	1.3%	1.8%	0.7%	1.0%	0.9%	△0.4%p
애니캐릭터산업	0.6%	-0.2%	-1.8%	-1.9%	-1.8%	△2.4%p
콘텐츠산업	2.6%	3.0%	2.9%	2.2%	2.6%	0.0%p

<표 부록 I -6> '12년 2분기~'13년 2분기 애니/캐릭터산업(상장사) 자본영업이익률 변화 추이
(단위: %, %p)

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기대비
손오공	3.8%	-1.9%	-15.7%	-4.6%	-9.7%	△13.5%p
유진로봇	-1.7%	-3.5%	-7.3%	-2.8%	-1.5%	0.2%p
대원미디어	2.4%	-0.3%	0.5%	-4.1%	-4.9%	△7.3%p
바른손	-3.5%	-3.9%	-5.2%	-12.6%	-6.7%	△3.2%p
오로리월드	2.5%	3.3%	1.3%	1.8%	1.5%	△1.0%p
애니캐릭터산업	1.1%	-0.3%	-3.1%	-3.2%	-3.2%	△4.3%p
콘텐츠산업	4.0%	4.7%	4.5%	3.4%	4.6%	0.6%p

<표 부록 I -7> '12년 2분기~'13년 2분기 애니/캐릭터산업(상장사) 부채비율 변화 추이
(단위: %, %p)

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기대비
손오공	111.1%	111.1%	130.8%	113.3%	78.7%	△32.4%p
유진로봇	72.8%	83.2%	95.2%	94.5%	105.3%	32.5%p
대원미디어	33.7%	40.1%	36.7%	36.2%	43.3%	9.6%p
바른손	52.4%	74.4%	74.3%	83.9%	97.5%	45.1%p
오로리월드	88.2%	82.0%	76.0%	76.2%	78.4%	△9.8%p
애니캐릭터산업	69.8%	74.5%	74.6%	74.1%	75.1%	5.3%p
콘텐츠산업	58.2%	55.8%	58.2%	58.2%	76.6%	18.4%p

<표 부록 I -8> '12년 2분기~'13년 2분기 애니/캐릭터산업(상장사) 유동비율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기대비
손오공	165.2%	164.8%	102.9%	105.5%	167.0%	1.8%p
유진로봇	106.0%	122.7%	104.1%	112.1%	107.6%	1.6%p
대원미디어	124.2%	138.7%	138.7%	129.4%	100.8%	△23.4%p
바른손	240.2%	334.4%	252.6%	183.2%	201.1%	△39.1%p
오로라월드	91.8%	93.0%	93.8%	98.5%	98.0%	6.2%p
애니캐릭터산업	129.3%	143.7%	118.8%	112.7%	126.7%	△2.6%p
콘텐츠산업	173.4%	185.7%	177.4%	178.5%	129.7%	△43.7%p

<표 부록 I -9> '12년 2분기~'13년 2분기 애니/캐릭터산업(상장사) 자기자본비율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기대비
손오공	47.4%	47.4%	43.3%	46.9%	56.0%	8.6%p
유진로봇	57.9%	54.6%	51.2%	51.4%	48.7%	△9.2%p
대원미디어	74.8%	71.4%	73.2%	73.4%	69.8%	△5.0%p
바른손	65.6%	57.3%	57.4%	54.4%	50.6%	△15.0%p
오로라월드	53.1%	54.9%	56.8%	56.8%	56.1%	3.0%p
애니캐릭터산업	58.9%	57.3%	57.3%	57.4%	57.1%	△1.8%p
콘텐츠산업	63.2%	64.2%	63.3%	63.0%	56.6%	△6.6%p

<표 부록 I -10> '12년 2분기~'13년 2분기 애니/캐릭터산업(상장사) 1인평균매출액 변화 추이

(단위: 억원, %)

구분	2012년			2013년		2013년 2분기 전년동기대비
	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	
손오공	2.15	1.11	1.55	1.15	0.77	-64.3%
	124.3%	-48.2%	38.7%	-25.8%	-33.0%	
유진로봇	0.57	0.59	0.55	0.46	0.63	11.0%
	38.5%	5.1%	-8.3%	-15.0%	35.4%	
대원미디어	0.70	0.41	0.60	0.38	0.57	-18.6%
	33.0%	-40.8%	45.0%	-35.7%	47.6%	
바른손	1.92	2.20	2.10	2.61	1.65	-13.8%
	3.6%	15.0%	-4.5%	24.1%	-36.7%	
오로라월드	2.41	2.38	2.29	1.64	2.12	-11.7%
	50.7%	-1.0%	-3.8%	-28.7%	29.9%	
애니캐릭터산업	1.42	1.17	1.28	1.05	1.07	-25.1%
	43.0%	-17.7%	9.1%	-18.0%	1.7%	
콘텐츠산업	1.37	1.63	1.62	1.50	1.60	17.0%
	8.2%	19.2%	-0.9%	-7.4%	7.1%	

<표 부록 I -11> '12년 2분기~'13년 2분기 애니/캐릭터산업(상장사) 자본집약도 변화 추이

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기대비
손오공	6.0	5.6	5.6	5.4	4.5	△1.5p
유진로봇	3.2	3.3	3.3	3.0	3.1	△0.1p
대원미디어	4.7	5.1	5.1	4.9	6.0	1.3p
바른손	8.5	10.3	10.7	9.3	9.1	0.6p
오로라월드	14.9	14.8	14.2	13.5	13.6	△1.3p
애니캐릭터산업	6.8	7.2	7.1	6.6	6.9	0.1p
콘텐츠산업	7.5	7.7	8.0	8.4	8.0	0.5p

부록2. 상장사 매출구조 분석

□ 애니메이션/캐릭터

<애니메이션/캐릭터_유진로봇> (2013년 2분기 기준)

(단위:백만원)

품 목	2012년					2013년			구성비 (%)	2분기 전기대비 (%)	2분기 전년동기대비 (%)	
	2분기	상반기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	상반기				
지능형로봇	수출	1,443	2,653	979	1,135	4,767	1,581	1,315	2,896	17.9	-16.8	-8.8
	매출	1,523	2,722	2,606	2,825	8,152	1,691	2,386	4,077	32.4	41.1	56.6
봉제완구	수출	0	0	0	0	0	0	0	0	0.0	-	-
	매출	0	0	0	0	0	0	0	0	0.0	-	-
프라스틱, 승용완구, 기능성완구	수출	0	3	0	0	3	0	91	91	1.2	-	-
	매출	3,118	5,175	2,838	2,142	10,155	1,998	3,485	5,483	47.4	74.4	11.8
펜시용품외	수출	0	0	0	0	0	0	0	0	0.0	-	-
	매출	429	620	297	-100	818	108	77	185	1.0	-28.7	-82.1
합 계		6,513	11,173	6,720	6,001	23,894	5,378	7,354	12,732	100.0	36.7	12.9

- 유진로봇의 매출은 '12년 4분기부터 '13년 1분기까지 감소했지만 '13년 2분기 증가해 전기대비 36.7% 상승, 전년동기대비 12.9% 증가
- 전체 매출의 47.4%를 차지하는 프라스틱, 승용완구, 기능성완구는 전기대비 74.4% 상승했으며, 매출의 32.4%를 차지하는 지능형로봇은 전기대비 41.1% 증가해 전체 매출증가를 견인

2013년 2분기 콘텐츠산업 동향분석보고서(애니메이션/카툰타산업편)

집필진

한국콘텐츠진흥원

감 수 이기현 (정책연구실 실장), 홍유진 (통계정보팀 팀장)
책임집필 김은정 (통계정보팀 책임연구원)

외부집필

제갈근 팀장 (나이스신용평가정보), 박재원 과장 (나이스신용평가정보),

외부자문

정우식 박사 (재인용합경제연구소), 이희승 책임연구원 (재인용합경제연구소),
박성만 이사 (메이븐스퀘어)

발 행 인 흥 상 표

발 행 일 2013년 9월 30일

발 행 처 한국콘텐츠진흥원

서울시 마포구 상암동 월드컵북로 400(상암동 1602)

가격 : 비매품

본 보고서는 한국콘텐츠진흥원(<http://www.kocca.kr>)의 <콘텐츠지식/국내산업동향/국내심층정보>에 게재되는 보고서로 인용하실 때에는 반드시 출처를 밝혀 주시길 바랍니다.

(문 의) 콘텐츠종합지원센터 “콘텐츠에 대해 알고 싶은 모든 것! 1566-1114”