

9.4 국산캐릭터 라이선스 현황

1) 라이선스 수

캐릭터개발 및 라이선스 업체 중 국산캐릭터 라이선스 수는 '1~5개'가 46.8%로 가장 많은 비중을 차지하였다. 뒤를 이어 '0개'는 29.5%, '6~10개'는 8.5%, '11~20개'는 7.1%, '21~50개'는 6.1%, '51개 이상'은 2.0%로 나타났다.

캐릭터상품 제조업체 중 국산캐릭터 라이선스 수 역시 '1~5개'가 44.7%로 가장 높은 비중을 보였으며, '0개'는 38.8%로 그 뒤를 이었다. '6~10개'는 6.8%이며, '11~20개'는 3.6%로 나타났다. 또한 '21~50개'는 3.2%이며, '51개 이상'은 2.9%로 조사되었다.

표 4.9.16 국산캐릭터 라이선스 수, 개발 및 라이선스 업체

(단위: %)

연도	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51개 이상
2006년(N=250개)	42.2	38.4	6.5	5.3	4.2	3.4
2007년(N=278개)	36.8	41.3	7.1	6.2	5.3	3.3
2008년(N=312개)	31.2	45.1	8.2	6.3	5.5	3.7
2009년(N=295개)	29.5	46.8	8.5	7.1	6.1	2.0

표 4.9.17 국산캐릭터 라이선스 수, 캐릭터상품 제조업체

(단위: %)

연도	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51개 이상
2006년(N=379개)	48.9	39.6	5.5	2.3	2.1	1.6
2007년(N=392개)	42.8	43.9	6.8	2.5	2.3	1.7
2008년(N=403개)	41.1	44.5	7.1	2.8	2.6	1.9
2009년(N=412개)	38.8	44.7	6.8	3.6	3.2	2.9

2) 상품종류 수

캐릭터개발 및 라이선스 업체 중 국산 캐릭터상품종류 수를 살펴보면 '1~5개'가 39.3%로 가장 많은 비중을 차지하였다. '0개'는 25.8%로 그 뒤를 이었으며, '6~10개'는 10.5%로 조사되었다. '11~20개'는 9.8%이며, '21~50개'는 5.4%, '101개 이상'은 4.7%, 그리고 '51~100개'는 4.4%로 가장 낮은 비중을 나타냈다.

캐릭터상품 제조업체 중 국산 캐릭터상품 종류 수를 보면 마찬가지로 '1~5개'가 31.1%로 가장 많은 것으로 나타났다. '0개'는 25.7%이며, '101개 이상'은 11.2%, '11~20개'는 10.9%로 조사되었다. 또한 '6~10개'는 9.2%의 비중을 차지하였고, '51~100개'는 6.3%, '21~50개'는 5.6%로 가장 낮은 비중을 보였다.

표 4.9.18 국산캐릭터상품 종류 수, 캐릭터개발 및 라이선스 업체

(단위: %)

연도	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51~100개	101개 이상
2006년(N=250개)	39.2	32.7	8.5	9.3	3.1	2.6	4.6
2007년(N=278개)	36.3	34.2	9.6	9.2	3.7	2.8	4.2
2008년(N=312개)	30.1	38.1	10.2	9.8	4.1	3.2	4.5
2009년(N=295개)	25.8	39.3	10.5	9.8	5.4	4.4	4.7

표 4.9.19 국산캐릭터상품 종류 수, 캐릭터상품 제조업체

(단위: %)

연도	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51~100개	101개 이상
2006년(N=379개)	36.2	27.6	8.9	10.3	3.8	4.6	8.6
2007년(N=392개)	35.1	27.8	8.3	9.6	4.2	5.5	9.5
2008년(N=403개)	31.5	28.3	8.7	10.1	5.3	5.9	10.2
2009년(N=412개)	25.7	31.1	9.2	10.9	5.6	6.3	11.2

3) 미니멈 개런티

(1) 캐릭터개발 및 라이선스 업체

캐릭터개발 및 라이선스 업체 국산 캐릭터의 평균 미니멈 개런티는 2,133만원으로서 이는 전년대비 12.0%, 연평균 8.1% 증가한 수치이다.

캐릭터개발 및 라이선스 업체 평균 미니멈 개런티는 매년 꾸준히 증가 하고 있다. 이를 연도별로 보면 2006년에 1,687만원, 2007년에 1,812만원, 2008년에 1,905만원, 2009년에 2,133만원으로 지속적인 증가가 이루어지고 있다. 특히, '10억 원~100억 원' 은 전년대비 3.4%, 연평균 7.0% 증가하여 그 증가폭이 상대적으로 큰 것으로 나타났다.

표 4.9.20 국산캐릭터 평균미니멈 개런티, 개발 및 라이선스 업체, 매출액 규모별 (단위: 만원)

연도	평균 미니멈 개런티	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상
2006년	1,687	1,300	1,816	1,956	2,312
2007년	1,812	1,423	1,931	2,138	2,461
2008년	1,905	1,487	2,012	2,321	2,579
2009년	2,133	1,512	2,101	2,399	2,683
전년대비증감률(%)	12.0	1.7	4.4	3.4	4.0
연평균증감률(%)	8.1	5.2	5.0	7.0	5.1

표 4.9.21 국산캐릭터 평균미니멈 개런티, 개발 및 라이선스 업체, 종사자 규모별 (단위: 만원)

연도	평균 미니멈 개런티	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상
2006년	1,687	1,356	1,786	1,897	1,968	2,435
2007년	1,812	1,518	1,821	1,933	2,269	2,531
2008년	1,905	1,589	1,933	2,065	2,368	2,687
2009년	2,133	1,618	1,998	2,136	2,471	2,762
전년대비증감률(%)	12.0	1.8	3.4	3.4	4.3	2.8
연평균증감률(%)	8.1	6.1	3.8	4.0	7.9	4.3

(2) 캐릭터상품 제조업체

캐릭터상품 제조업체 국산 캐릭터의 평균 미니멈 개런티는 2,199만원으로 전년대비 5.3%, 연평균 7.8% 증가한 것으로 나타났다. 캐릭터상품 제조업체의 평균 미니멈 개런티는 매년 꾸준히 증가 하고 있다. 이를 연도별로 보면 2006년에 1,756만원, 2007년에 1,991만원, 2008년에 2,088만원, 2009년에 2,199만원으로 조사되었다. 증감률로 보면 '10~100억 원 미만' 제조업체의 증가율이 전년대비 5.6%, 연평균 7.9% 증가하여 비교적 큰 증가율을 보이고 있다.

표 4.9.22 국산캐릭터 평균 미니멈 개런티, 캐릭터상품 제조업체, 매출액 규모별

(단위: 만원)

연도	평균 미니멈 개런티	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상
2006년	1,756	1,231	1,925	2,016	2,254
2007년	1,991	1,398	2,087	2,239	2,368
2008년	2,088	1,461	2,176	2,402	2,518
2009년	2,199	1,502	2,218	2,536	2,609
전년대비증감률(%)	5.3	2.8	1.9	5.6	3.6
연평균증감률(%)	7.8	6.9	4.8	7.9	5.0

표 4.9.23 국산캐릭터 평균 미니멈 개런티, 캐릭터상품 제조업체, 종사자 규모별

(단위: 만원)

연도	평균 미니멈 개런티	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상
2006년	1,756	1,331	1,725	1,985	2,136	2,357
2007년	1,991	1,396	1,887	2,039	2,217	2,513
2008년	2,088	1,462	1,971	2,166	2,335	2,638
2009년	2,133	1,508	2,077	2,208	2,398	2,837
전년대비증감률(%)	2.2	3.1	5.4	1.9	2.7	7.5
연평균증감률(%)	6.7	4.2	6.4	3.6	3.9	6.4

4) 로열티

(1) 캐릭터개발 및 라이선스업체

캐릭터개발 및 라이선스 업체 국산 캐릭터 평균 로열티는 8.3%로 전년대비 0.2%p 증가한 것으로 나타났다. 캐릭터개발 및 라이선스 업체들의 평균 로열티는 꾸준히 증가하고 있다. 연도별로 보면 2006년 7.5%, 2007년에 7.9, 2008년에 8.1%, 2009년에 8.3%로 나타났다. 매출액 규모별로 보면 '1억 원 미만' 이 8.4%이며, '1~10억 원 미만' 이 7.7%, '10~100억 원 미만' 이 7.8%, '100억 원 이상' 이 8.6%로 나타났다.

표 4.9.24 국산캐릭터 평균 로열티, 캐릭터개발 및 라이선스 업체, 매출액 규모별

(단위: %)

연도	평균 로열티	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상
2006년	7.5	8.2	6.9	7.3	7.8
2007년	7.9	8.3	7.3	7.4	8.2
2008년	8.1	8.3	7.5	7.6	8.5
2009년	8.3	8.4	7.7	7.8	8.6

표 4.9.25 국산캐릭터 평균 로열티, 캐릭터개발 및 라이선스 업체, 종사자 규모별

(단위: %)

연도	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51개 이상
2006년	7.5	8.5	7.1	7.5	7.8	7.9
2007년	7.9	8.6	7.3	7.5	8.1	8.2
2008년	8.1	8.6	7.5	7.6	8.3	8.5
2009년	8.3	8.7	7.7	7.8	8.4	8.8

(2) 캐릭터상품 제조업체

캐릭터상품 제조업체 국산 캐릭터 평균 로열티는 9.5%로 전년대비 0.3%p 증가한 수치이다. 캐릭터상품 제조업체 평균 로열티는 꾸준히 증가 하고 있다. 연도별로 보면 2006년에 8.3%, 2007년에 8.6%, 2008년에 9.2%, 2009년에 9.5%로 조사되었다. 매출액 규모별로 보면 '1억 원 미만' 이 9.2%, '1~10억 원 미만' 이 8.3%, '10~100억 원 미만' 이 8.8%, '100억 원 이상' 이 10.3%로 나타났다.

표 4.9.26 국산캐릭터 평균 로열티, 캐릭터상품 제조업체, 매출액 규모별 (단위: %)

연도	평균 로열티	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상
2006년	8.3	9.1	7.6	8.1	9.6
2007년	8.6	9.1	7.9	8.3	9.7
2008년	9.2	9.1	8.2	8.6	10.1
2009년	9.5	9.2	8.3	8.8	10.3

표 4.9.27 국산캐릭터 평균 로열티, 캐릭터상품 제조업체, 종사자 규모별 (단위: %)

연도	평균 로열티	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상
2006년	8.3	9.2	7.2	8.5	9.6	9.9
2007년	8.6	9.3	7.8	8.6	9.7	10.1
2008년	9.2	9.3	8.1	8.6	9.8	10.2
2009년	9.5	9.4	8.3	8.7	9.8	10.3