

2010년  
4분기 및 연간 콘텐츠산업  
동향분석보고서

2011. 04

한국콘텐츠진흥원



KOREA  
CREATIVE CONTENT  
AGENCY



### 2. 2010년 4분기 콘텐츠산업 분야별 분석 및 전망

#### 2.7. 애니메이션/캐릭터산업 분석 및 전망

##### □ 매출부문

- 애니메이션/캐릭터 산업의 '10년 4분기 매출규모를 살펴보면 애니메이션 산업은 약 1,341억원이며 캐릭터 산업은 1조 6,200억원으로 애니메이션산업 상장사 매출액 비중은 11.2%, 캐릭터 산업 상장사 매출액 비중은 3.9%를 차지하는 것으로 나타남
  - 애니메이션/캐릭터 상장사 매출액 분석을 살펴보면 '10년 4분기 전년동기대비 19.2% 성장하였으며 전분기대비 23.5% 상승하였으며 애니메이션 CBI 분석 결과 4분기 109로 양호하며 캐릭터CBI 분석 결과 4분기 112로 양호한 편임

##### □ 수출부문

- 애니메이션/캐릭터산업의 '10년 4분기 수출규모를 살펴보면 애니메이션은 약 325억원이며 캐릭터는 약 796억원으로 애니메이션 상장사 수출액 비중은 0.6%이며 캐릭터 상장사 수출액 비중은 23.4%를 차지하는 것으로 나타남
  - 애니메이션/캐릭터 상장사 수출액 분석을 살펴보면 '10년 4분기 전년동기대비 44.8% 성장하였으며 전분기대비 -12.0% 감소하였으나 CBI 분석 결과 애니메이션은 104, 캐릭터는 126으로 나타남

## □ 고용부문

- 애니메이션/캐릭터산업의 '10년 4분기 고용규모를 살펴보면 애니메이션은 4,262명이며 캐릭터는 23,080명이며 애니메이션 상장사 고용 비중은 2.8%, 캐릭터 상장사 고용 비중은 2.1%를 차지하는 것으로 나타남
- 애니메이션/캐릭터 상장사 고용 분석을 살펴보면 '10년 4분기 전년동기대비 10.2% 증가하였으며 전분기대비 1.5% 성장하였으나 CBI 분석 결과 4분기 애니메이션 94이며 캐릭터 105로 다소 호조임

## □ 애니메이션/캐릭터산업 2011년 1분기 전망

- 애니메이션/캐릭터산업 1분기 매출CBI는 각각 103, 110으로 호조를 보일 것으로 예상됨
- 기존에는 캐릭터들이 인형, 완구, 문구 위주의 상품에 활용되었으나, 뿌까 뽀로로 등은 기존의 상품 외에 다양한 상품으로 확대 활용되고 있어 매출 증대 효과가 매우 높음
  - ※ '11년 우정사업본부는 “뽀롱뽀롱 뽀로로”에 대한 기념우표를 발매(약 400만장 이상)하였으며, 부즈클럽(뿌까)는 교육용 악기 제조회사인 ‘엔젤 악기’와 결합한 캐릭터 악기를 출시할 예정임.
- 국내에서 개발한 부즈클럽의 앱스토어 아이템 ‘토키 오즈’와 ‘토키 미미’가 '11년 2월에 미국 앱 계정 다운로드 1위와 상위 자리에 오르는 등 국내 신규 캐릭터의 마케팅에 일원으로 떠오르고 있으며, 이러한 전략은 향후 캐릭터의 매출 증대에 지대한 영향을 미칠 것으로 전망됨
  - ※ 문화체육관광부는 디지털 오픈마켓의 활성화를 위해 ‘CAN 혁신 전략’을 수립하기로 하였으며, ‘오픈마켓 콘텐츠 진흥포럼’도 운영할 예정임
- 애니메이션 산업은 '10년도에 이어 '11년 1분기에도 과학 등 교육콘텐츠를 기반으로 한 3D 애니메이션이 지속적으로 제작되어 매출 증대에 도움이 될 것으로 전망됨.
  - ※ ‘Why?’, ‘마법천자문-과학원정대’ 등의 3D 입체 애니메이션 제작 및 방영

- '10년도에 이어 '11년 1분기에도 캐릭터 산업과 애니메이션산업에 IT와의 융합(3D 등)을 통한 수익 모델이 다변화되고 있는 추세이며 이러한 현상은 당분간 지속될 것으로 전망됨

※ 스마트패드(테블릿 PC 등) 보급 증대와 함께 애니메이션 등을 기반으로 한 멀티미디어 전자책 콘텐츠 제작 등이 이루어지고 있는 상황이며, 애니메이션의 활용도 점차 늘어날 것으로 전망됨

● 애니메이션/캐릭터 '11년 1분기 수출CBI는 각각 104, 126으로 호조가 예상됨

- 국내외 비즈니스 매칭프로그램 가지적인 성과('10년 3분기 '똑딱하우스' 수출 등)가 있으며, 또한 국내 창작 애니메이션의 인지도 확대가 이루어지고 있는 상황에서 해외 앱 스토어 시장 규모 확대로 국내 창작 애니메이션의 인지도 향상에 온오프라인으로 기여할 수 있어 향후 수출 증대에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 예상됨

- '10년부터 미국 및 유럽 등 기존 수출지역과 중국, 중남미 등 신흥시장으로 진출이 확대되고 있음.

※ '10년 4분기에 두바이에서 개최한 '마이콘텐츠페어'에 '캐니멀'이 중동지역 에이전시와 계약을 체결하여 수출하기로 함

● 애니메이션/캐릭터산업 '11년 1분기 고용CBI는 각각 87, 101로 부진 및 호조로 나타남

- 캐릭터산업은 매출과 수출의 증가세에 힘입어 신규 고용창출은 활발하게 전개 될 것으로 전망되나, 애니메이션산업은 인건비 상승에 따른 일부 저부가 가치 단계 제작은 중국 등 해외이전으로 고용창출의 저해요인으로 작용할 가능성이 있음