2017.10

2017년 2분기 콘텐츠산업 동향분석 보고서

<애니메이션·캐릭터산업편>

Kocca
한국콘텐츠진흥원

1

애니메이션/캐릭터 산업 실태조사

1. 콘텐츠산업 실태조사 개요
2. 애니메이션/캐릭터산업 실태조사 분석결과

Ⅰ 애니메이션/캐릭터산업 실태조사

1. 콘텐츠산업 실태조사 개요

1.1 | 조사목적

- ‘분기별 콘텐츠산업 실태조사’는 연간 조사의 한계를 극복하고 신속하면서도 정확한 콘텐츠산업 규모 등을 파악
  - ㅁ 궁극적으로 지속적인 분기별 콘텐츠산업 실태조사를 통해 데이터 축적과 향후 시계열화를 통한 계절적 변화 파악 및 전망 목적

- 현재 콘텐츠산업 관련 상장사(116개, CJ E&M 및 제이콘텐트리, 룽투코리아 등 사업 부문별 중복 포함) 분석을 통해 콘텐츠 업체의 매출액 등을 파악할 수 있으나 콘텐츠산업 전체를 대변할 수 없는 한계를 보완
  - ㅁ 산업별 상장사는 게임 31개, 지식정보 12개, 출판 10개, 방송 27개, 광고 11개, 영화 10개, 음악 11개, 애니메이션/캐릭터 4개이며, 이중 연결재무제표 대상 상장사는 34개사임
  - ㅁ CJ E&M은 영화/음악/방송 등 3개 분야, 룽투코리아는 게임/지식정보 등 2개 분야, 제이콘텐트리는 영화/방송 등 2개 분야에 중복 포함하였으며, 각 분야별 1개사로 간주
  - ㅁ 에이프로젠H&G(게임), 와이제이엠게임즈(게임), 인터파크(출판), 아이오케이(방송), 제이웨이(영화) 등 콘텐츠 외 사업을 동시에 영위하고 있는 상장사는 콘텐츠산업에 해당하는 매출 및 수출, 종사자 등을 별도 추출하여 적용
  - ㅁ 기존 게임 분야에 포함되어 있던 NHN엔터테인먼트와 엔씨소프트는 ’16년 1분기 보고서부터 연결 대상 종속회사들의 사업 내용 변동에 따라 분석 기준 재무제표를 변경 : NHN엔터테인먼트(연결→개별), 엔씨소프트(개별→연결)
  - ㅁ 출판 분야에 포함되어 있던 기존 인터파크가 ’15년 중 지주회사로 전환 완료하여 상장명이 인터파크홀딩스(035080)로 변경되었고 관련 고용 수가 과소 계상됨에 따라, ’16년 1분기 보고서부터 종속회사 중 출판 사업을 포함하고 있는 다른 계열 상장사인 인터파크(108790, 연결)로 분석 대상을 교체 · 변경
  - ㅁ ’17년 2분기 보고서부터 넷마블게임즈(게임, 연결 기준) 1개사가 신규 분석대상으로 포함되었고, 서울리거(게임)는 ’16년 4분기 중 사내 게임사업 부문을 투자사에 양도하여 관련 매출, 종사자가 반영되지 않음에 따라 ’17년 1분기 보고서부터는 분석대상에서 제외하여 재구성함
  - ㅁ SK커뮤니케이션즈(지식정보)는 ’17년 2월 모회사에 의해 자진 상장폐지 되었으나, ’17년 1분기까지 상장 공시자료가 발표되어 포함하되 2분기 보고서부터는 분석대상 상장사에서는 제외하고 일반 패널 사업체 실태조사 대상으로 전환

- 적시적기 콘텐츠업체 조사를 통하여 현실적인 정책이 수립될 수 있도록 기초자료 제공

1.2 | 조사대상 및 방법

- ‘분기별 콘텐츠산업 실태조사’는 총 11개 산업(출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송(독립제작사), 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션)을 영위하는 사업체 중 1,210개를 패널 표본으로 선정하여 조사 실시

- 본 조사의 추출단위는 개개의 사업체(본사, 공장, 작업장, 매장 등) 단위이고 2017년 기준 1,210개 사업체는 11개 산업별, 규모(50인 이상, 10~49인, 10인 미만)별 종사자수를 특성치로 모집단 사업체수 및 변동을 동시에 고려하는 네이만배분법을 활용하여 배분
  - 네이만배분법(Neyman Allocation)은 산업별 사업체수의 편중이 큰 경우 특성치 변동을 동시에 고려하여 배분하는 방법으로 사업체조사에서 널리 활용되고 있음
  - 소규모 사업체 수가 많은 산업(예: 출판)의 과표집을 방지하기 위해 멱배분법(Power Allocation)을 동시 고려함
  - 패널사업체와 표본사업체로 나누고, 표본사업체는 콘텐츠산업의 11개 분야를 부 모집단으로 설정, 또한 사업체의 규모에 따라 전수사업체와 표본사업체로 층화
  - 패널사업체는 산업별로 사업체규모의 내재화, 즉 종사자수를 기준으로 고르게 선정되도록 계통추출법(종사자수를 기준으로 정렬한 다음 등간격으로 표본을 구성하는 방법)을 적용

- 2017년 표본설계 기준 산업별 적정 표본수 및 당 분기의 조사 표본수는 아래의 표와 같음

산업명	모집단	적정 표본수	비중	추출률	조사 표본수	비중
출판	25,705	302	30.2%	1.3%	303	25.0%
만화	8,274	66	4.8%	0.8%	68	5.6%
음악	36,535	139	9.3%	0.4%	140	11.6%
게임	14,440	121	12.1%	0.9%	122	10.1%
영화	1,285	59	5.9%	7.4%	58	4.8%
애니메이션	350	84	5.5%	34.6%	83	6.9%
방송	893	58	5.8%	14.4%	61	5.0%
광고	5,688	85	8.5%	1.8%	84	6.9%
캐릭터	2,018	55	3.8%	3.5%	55	4.5%
지식정보	8,651	159	10.0%	2.1%	160	13.2%
콘텐츠솔루션	1,586	76	4.1%	7.3%	76	6.3%
전체	105,425	1,204	100.0%	1.2%	1,210	100.0%

주) 비중 : 전체 표본수 대비 산업별 표본수 비중, 추출률 : 산업별 (표본수/모집단)

- 매출액과 종사자수는 상장사와 조사 사업체의 합산을 통해 산출하였으며 추정 절차는 다음과 같음

분석자료 셋업	1,210개 조사 사업체
종사자수 결측값 대체	결측값 없음
사업체별 산업별 자료 변환	1,711개 케이스
매출액 대체 (종사자수 기준 회귀, 최근방대체)	31개 결측값 : 최근방대체 (결정계수 0.8 미만임)
상장사 자료 병합	상장사 116개 자료 병합
설계 가중치 적용	산업(11)별 규모(3)별 설계가중치 = 모집단 종사자수 / 표본 종사자수
일반 사업체 추정결과 합산	1회 조사 사업체
상자사 정보 합산	
패널 사업체 추정결과 합산	2회 이상 조사 사업체
패널사업체 추정결과 사후 조정 (전분기 대비 변동)	전분기 대비 변동이 ± 10% 이상 '16년 2분기 ~ '17년 1분기의 패널비 적용
추정 결과 합산	

- 단위무응답과 항목무응답은 분석대상에 따라 매출액은 종사자수 규모 50인을 기준으로 각각 종사자수 기준 회귀 결정계수가 0.8 이상이면 회귀대체법, 나머지는 최근방대체법으로 추정하였고 수출액은 비추정대체를 이용하여 추정하였음
  - □ 최근방대체법(Nearest Neighbor Hot-deck-Imputation)은 추정대상의 크기순으로 전후에 있는 평균치 등으로 대체하는 방법, 회귀대체법(Regression Imputation)은 대체변수를 이용하여 도출한 회귀방정식으로 결측치를 추정하는 방법, 비추정대체(Ratio Imputation)는 둘 이상의 변수 간의 비를 이용하여 추정하는 방법임

- 각 산업별 종사자수, 매출액, 수출액의 추정식은 다음과 같음

추정치 = 일반사업체 추정 + 상장사 합산 + 패널사업체 추정

$$\left(\hat{X}=\sum_{h} w_h \cdot \sum_{i} X_{hi(\text{일반})}+\sum_{h}\sum_{i} X_{hi(\text{상장사})}+\sum_{h} p_h \cdot \sum_{i} X_{hi(\text{패널})}\right)$$

  - h는 층(산업(11)별, 규모(3))를 나타내는 첨자, i는 사업체를 나타내는 첨자, w_h는 각 층별 설계가중치(=층별 모집단 종사자수 / 표본 종사자수), p_h는 각 층별 전분기 대비 패널비(=층별 전분기 패널실적 / 당분기 패널실적)임

- 2분기 실태조사의 조사기간은 2017년 7월 20일부터 8월 25일까지 실시하였으며, 방문조사 및 E-mail, Fax, 전화 등 다양한 방법을 통하여 조사 실시
  - 지난 분기 실태조사 응답업체 1,210개를 패널로 유지하여 2분기에 동일한 업체 및 일부 신규 업체를 대상으로 설문조사를 실시하였으며, 1,210개 업체 중 폐업, 결번, 거절, 업종전환 등의 사유로 총 17개 업체가 응답이 불가하였음
  - 17개 업체에 대해서는 업종, 규모, 지역 등을 고려해 유사 대체표본을 추출하여 설문조사를 실시하였고, 17개 업체가 신규로 추가되어 1,210개 업체가 '17년 2분기 패널로 구축되었음

2. 애니메이션/캐릭터산업 실태조사 분석결과

2.1 | 2017년 2분기 애니메이션/캐릭터산업 규모

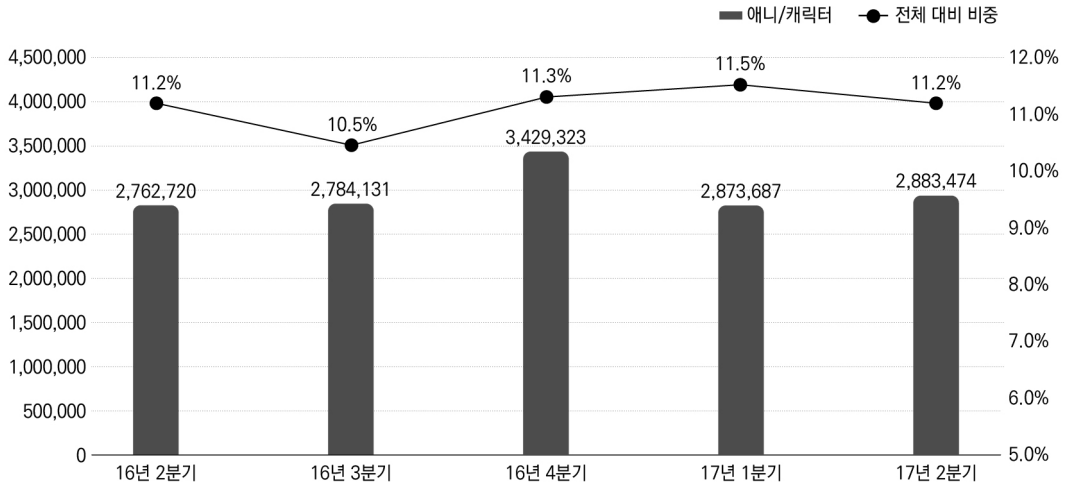
- ’17년 2분기 애니메이션/캐릭터산업의 매출액은 2조 8,835억 원으로 추정되었으며, 이는 전년동기 대비 4.4% 증가한 수준
  - ’16년 2분기부터 4분기까지 연속 증가세를 유지하였으나 ’17년 1분기에 전분기대비 다소 감소하였다가 2분기에는 다시 증가

- ’17년 2분기 기준 애니메이션/캐릭터산업 매출액이 전체 콘텐츠산업 매출액에서 차지하는 비중은 11.2%로 나타났으며, ’16년 3분기에 10.5%를 기록한 것을 제외하고는 11% 초중반 대 수준을 유지

표 Ⅰ-1 ’16년 2분기~’17년 2분기 애니메이션/캐릭터산업 매출액 규모

(단위 : 백만 원)

구분	매출액						
	2016년			2017년		전체산업대비 비중	전년동기대비 증감률
	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기		
애니메이션/캐릭터	2,762,720	2,784,131	3,429,323	2,873,687	2,883,474	11.2%	4.4%
전체	24,645,584	26,634,922	30,345,872	25,038,877	25,741,850	100.0%	4.4%



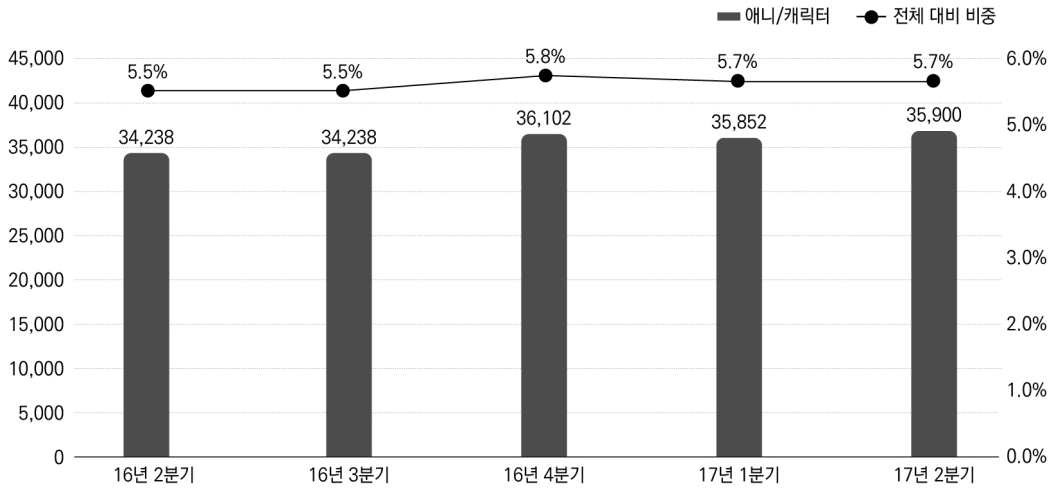
- ’17년 2분기 애니메이션/캐릭터산업의 종사자수는 35,900명으로 추정되었으며, 이는 전년동기대비 4.9% 증가한 수준
  - ’16년 2분기, 3분기에 3만 4천명 대를 유지하던 종사자수는 ’16년 4분기에 증가하며 잠시 3만 6천명 대로 진입하였으나 ’17년 1분기 소폭 하락한 후 2분기까지 3만 5천명 대를 유지

- ’17년 2분기 기준 애니메이션/캐릭터산업 종사자수가 전체 콘텐츠산업 종사자수에서 차지하는 비중은 5.7%로 나타났으며, 5% 중후반 수준의 비중이 계속 유지되고 있음

표 Ⅰ-2 ’16년 2분기~’17년 2분기 애니메이션/캐릭터산업 종사자 규모

(단위 : 명)

구분	종사자수						
	2016년			2017년		전체산업대비 비중	전년동기대비 증감률
	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기		
애니메이션/캐릭터	34,238	34,238	36,102	35,852	35,900	5.7%	4.9%
전체	623,191	621,905	624,884	623,696	624,840	100.0%	0.3%



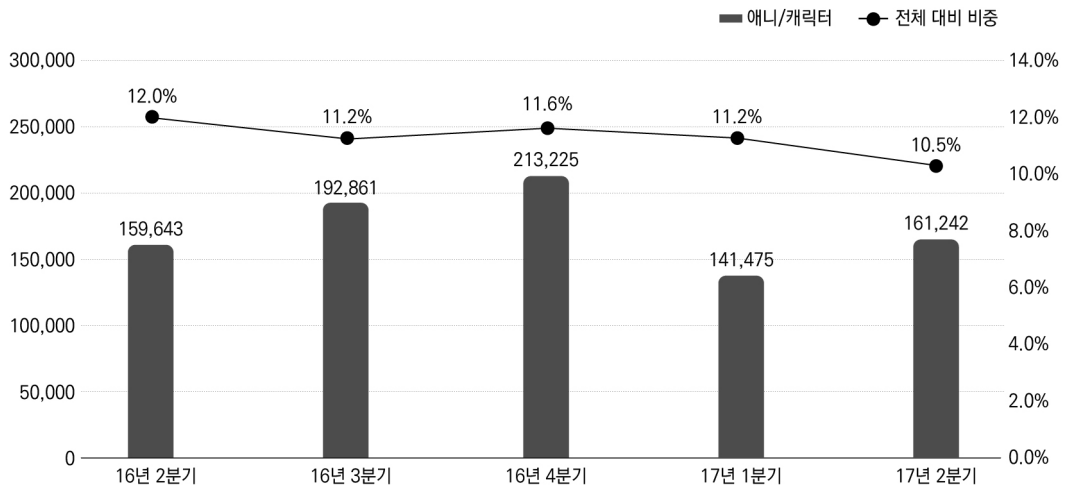
- ’17년 2분기 애니메이션/캐릭터산업의 수출액은 1억 6,124만 달러로 추정되었으며, 이는 전년동기 대비 1.0% 증가한 수준
  - ’16년 2분기부터 4분기까지 연속적으로 증가하다가 ’17년 1분기에 전분기대비 급감하였으나, 2분기에 다시 소폭 증가

- ’17년 2분기 애니메이션/캐릭터산업 수출액이 전체 콘텐츠산업 수출액에서 차지하는 비중은 10.5%로 나타났으며, ’16년 2분기 12.0%를 기록한 이후 소폭의 등락은 있으나 점진적으로 하락하는 추세를 보이고 있음

표 Ⅰ-3 ’16년 2분기~’17년 2분기 애니메이션/캐릭터산업 수출액 규모

(단위 : 천 달러)

구분	수출액						
	2016년			2017년		전체산업대비 비중	전년동기대비 증감률
	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기		
애니메이션/캐릭터	159,643	192,861	213,225	141,475	161,242	10.5%	1.0%
전체	1,328,928	1,716,401	1,836,857	1,266,527	1,533,902	100.0%	15.4%



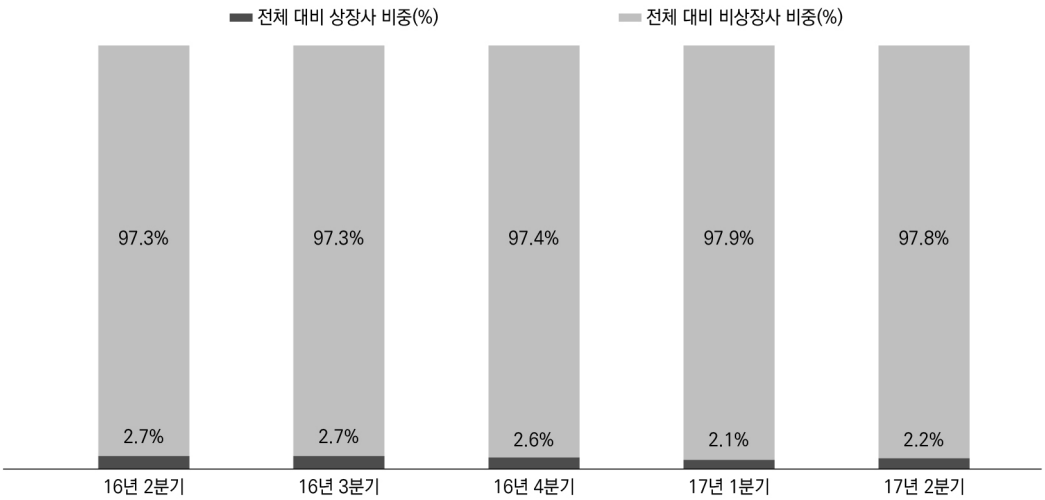
2.2 | 2017년 2분기 애니메이션/캐릭터산업 구조 분석

- ’17년 2분기 애니메이션/캐릭터 산업 상장사 매출액은 625억 원으로 확인되었으며, 이는 전체 애니메이션/캐릭터산업 매출액의 2.2%를 차지하는 수준
  - 애니메이션/캐릭터산업 매출액에서 상장사가 차지하는 비중은 ’16년 2분기부터 3분기까지 2.7%를 유지하다가, ’16년 4분기부터 ’17년 1분기까지 연속 감소하여 2.1%를 기록하였고 2분기에도 2.2%의 수준을 유지

표 Ⅰ-4 ’16년 2분기~’17년 2분기 애니메이션/캐릭터산업 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비교

(단위 : 백만 원)

구 분		애니메이션/캐릭터산업 전체 매출액	애니메이션/캐릭터산업 상장사 매출액	전체 대비 상장사비중(%)
2016년	2분기	2,762,720	74,759	2.7%
	3분기	2,784,131	75,149	2.7%
	4분기	3,429,323	88,304	2.6%
2017년	1분기	2,873,687	61,541	2.1%
	2분기	2,883,474	62,521	2.2%
	2분기 전년동기대비	4.4%	△16.4%	△0.5%p

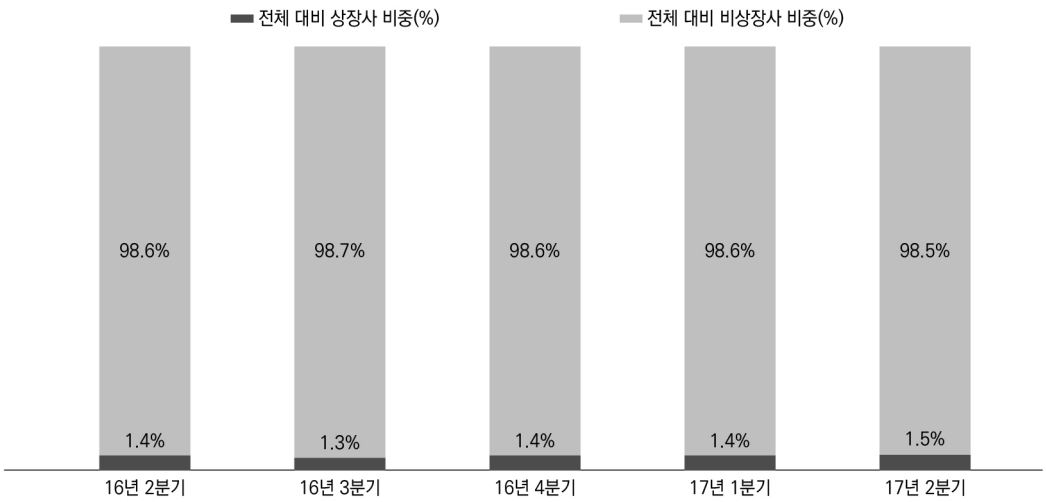


- ’17년 2분기 애니메이션/캐릭터산업 상장사 종사자수는 523명으로 확인되었으며, 이는 전체 애니메이션/캐릭터산업 종사자수의 1.5%를 차지하는 수준
  - 애니메이션/캐릭터산업 종사자수에서 상장사가 차지하는 비중은 ’16년 2분기부터 ’17년 2분기까지 1.3%~1.5% 수준에서 소폭의 등락을 보이고 있음

표 Ⅰ-5 ’16년 2분기~’17년 2분기 애니메이션/캐릭터산업 전체 종사자 대비 상장사 종사자 비교

(단위 : 명)

구 분		애니메이션/캐릭터산업 전체 종사자수	애니메이션/캐릭터산업 상장사 종사자수	전체 대비 상장사비중(%)
2016년	2분기	34,238	465	1.4%
	3분기	34,238	460	1.3%
	4분기	36,102	510	1.4%
2017년	1분기	35,852	503	1.4%
	2분기	35,900	523	1.5%
	2분기 전년동기대비	4.9%	12.5%	0.1%p

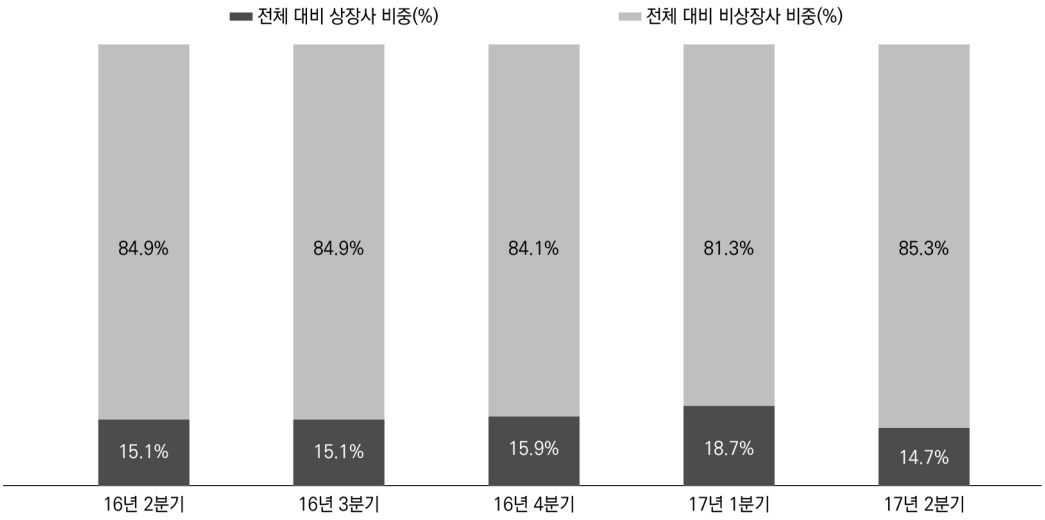


- ’17년 2분기 애니메이션/캐릭터 산업 상장사 수출액은 2,377만 달러로 확인되었으며, 이는 전체 애니메이션/캐릭터산업 수출액의 14.7%를 차지하는 수준
  - 애니메이션/캐릭터산업 수출액에서 상장사가 차지하는 비중은 ’16년 2분기에서 4분기까지 15% 수준을 유지하다가, ’17년 1분기에 일시적으로 18.7%까지 상승하였으나 2분기에 다시 하락하며 14.7%를 기록

표 Ⅰ-6 ’16년 2분기~’17년 2분기 애니메이션/캐릭터산업 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비교

(단위 : 천 달러)

구 분		애니메이션/캐릭터산업 전체 수출액	애니메이션/캐릭터산업 상장사 수출액	전체 대비 상장사비중(%)
2016년	2분기	159,643	24,094	15.1%
	3분기	192,861	29,174	15.1%
	4분기	213,225	33,798	15.9%
2017년	1분기	141,475	26,414	18.7%
	2분기	161,242	23,769	14.7%
	2분기 전년동기대비	1.0%	△1.3%	△0.4%p



2

상장사 분석

1. 애니메이션/캐릭터산업 상장사 경영실적 분석
2. 애니메이션/캐릭터산업 상장사 고용 분석
3. 애니메이션/캐릭터산업 상장사 재무분석

Ⅱ 상장사 분석

1. 애니메이션/캐릭터산업 상장사 경영실적 분석

1.1 | 상장사 매출 변동 추이

- ’17년 2분기 매출액은 약 625억 원으로 전년동기대비 16.4% 감소했으며, 전분기대비 1.6% 증가
  - ’16년 2분기부터 4분기까지 매출액이 전분기대비 연속으로 증가한 이후 ’17년 1분기에 큰 폭으로 감소하였다가 2분기에는 다시 소폭 증가
  - 중국 정부의 한한령으로 콘텐츠 분야를 비롯한 국내 수출산업이 급격히 위축되었으나, 캐릭터 및 콘텐츠 라이선싱 시장은 중국 정부 심사에서 상대적으로 자유로운 점을 활용하여, 일부 캐릭터 및 콘텐츠 기업이 중국 현지진출에 속도를 내고 있음
  - ‘뽀로로’ 캐릭터 IP를 보유하고 있는 아이코닉스의 경우 중국 내 테마파크 확장이 활발히 진행되고 있으며, 아이코닉스가 보유한 현지 뽀로로 파크의 숫자만 9개에 달함. 아이코닉스는 충칭, 다롄, 간쑤, 선양, 칭다오, 웨이하이, 광저우, 항저우 등지에서 현지 테마파크 매출의 10%를 로열티 수익으로 얻고 있음

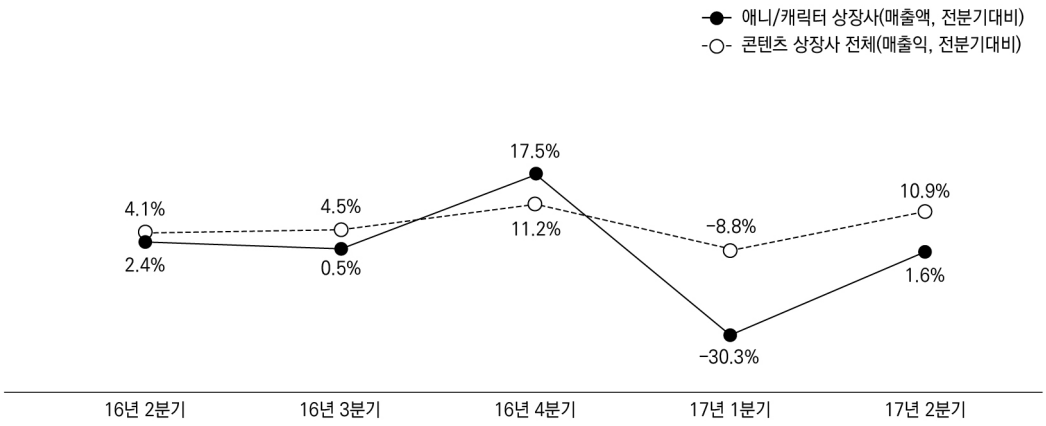
- 콘텐츠 상장사 전체 매출액 변동 추이와 비교해 보면, ’16년 2분기 이후 콘텐츠 상장사 전체와 매출액 변동 추이는 유사한 양상을 나타내고 있으나 상대적으로 애니메이션/캐릭터 사장사의 변동폭이 큰 모습을 보임

표 Ⅱ-1 **애니메이션/캐릭터산업 상장사 매출액 변동**

(단위 : 억 원)

구분	2016년			2017년		
	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	2분기 (전년동기대비)
애니메이션/캐릭터	747.6	751.5	883.0	615.4	625.2	
	2.4%	0.5%	17.5%	△30.3%	1.6%	△16.4%
콘텐츠 상장사 전체	68,058.8	71,108.8	79,081.0	72,128.7	80,017.9	
	4.1%	4.5%	11.2%	△8.8%	10.9%	17.6%

자료: 전자공시시스템, 각사 정기보고서(분기보고서, 반기보고서, 사업보고서) 상의 매출액 또는 영업수익



- 손오공의 '17년 2분기 매출액은 약 222억 원으로 전년동기대비 25.3% 감소하였으며, 오로라의 동분기 매출액은 약 253억 원으로 전년동기대비 4.0% 감소
  - 소비심리 위축과 완구 업체 경쟁 심화에 따라 완구 강자였던 로봇 '터닝메카드'의 인기순위가 뒤로 밀리게 되었고 이것이 손오공의 매출 하락에 큰 영향을 줌. 회사 관계자는 매출 감소로 인한 손실을 줄이기 위하여 관련 제품을 원가 이하에 판매하고 있어 이익률 또한 감소하고 있다고 밝힘. 손오공은 향후 매출의 증대를 위하여 마텔코리아서비스(MATTEL Korea Service LTD)와의 국내 독점 계약을 체결하여 라인업을 다양화를 추진 중임

- 대원미디어의 '17년 2분기의 매출액은 약 90억 원으로 전년동기대비 3.6%, 전분기대비 9.2% 감소
  - 대원미디어는 현재 주요 사업인 닌텐도 하드웨어 유통사업의 실적 부진으로 매출이 감소하였는데, 이는 현재 해외에서 큰 인기를 얻고 있는 닌텐도의 신규 플랫폼 '스위치'가 국내에는 아직 발매가 되지 않았기 때문으로 예상됨

표 Ⅱ-2 애니메이션/캐릭터산업 상장사별 매출액 변동

(단위 : 억 원)

구분	2016년			2017년		
	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	2분기 (전년동기대비)
손오공	297.1	307.4	311.3	217.8	222.0	
	△7.5%	3.5%	1.3%	△30.0%	2.0%	△25.3%
유진로봇	94.1	84.8	95.5	55.0	60.6	
	△0.4%	△10.0%	12.7%	△42.4%	10.2%	△35.6%
대원미디어	92.8	94.1	159.5	98.5	89.5	
	△14.1%	1.4%	69.5%	△38.2%	△9.2%	△3.6%
오로라	263.5	265.2	316.8	244.1	253.1	
	27.9%	0.6%	19.5%	△22.9%	3.7%	△4.0%
합 계	747.6	751.5	883.0	615.4	625.2	
	2.4%	0.5%	17.5%	△30.3%	1.6%	△16.4%

자료: 전자공시시스템, 각사 정기보고서(분기보고서, 반기보고서, 사업보고서) 상의 매출액 또는 영업수익

1.2 | 상장사 영업이익 변동 추이

- 애니메이션/캐릭터산업 영업이익은 '16년 2분기에 전분기대비 큰 폭의 하락세를 겪은 이후 큰 폭의 등락세가 지속되고 있으며, 특히 '16년 4분기 이후 '17년 2분기까지 지속적으로 영업적자를 나타내고 있음

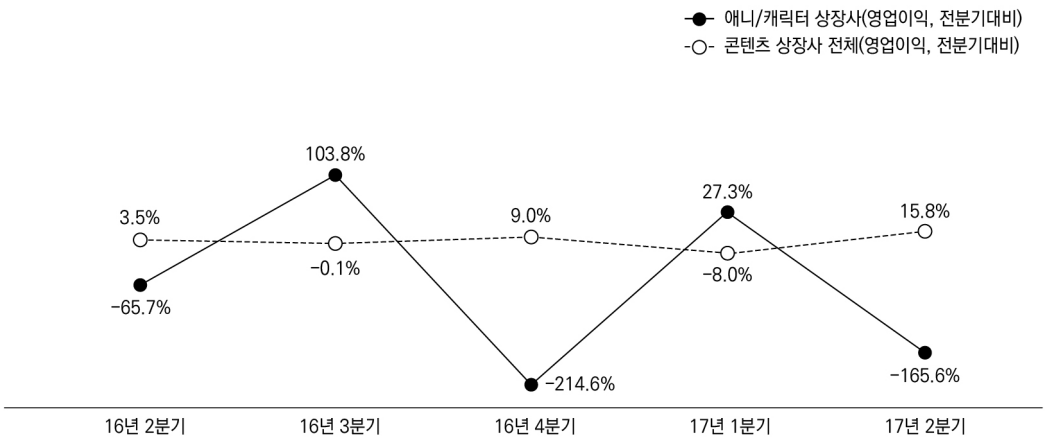
- 콘텐츠 상장사 전체 영업이익 변동 추이와 비교해 보았을 때, 애니메이션/캐릭터산업의 영업이익 변동은 콘텐츠 상장사 전체와 큰 연관성이 없는 추이를 보이고 있으며 상대적인 변동성은 매우 크게 나타남

표 Ⅱ-3 애니메이션/캐릭터산업 상장사 영업이익 변동

(단위 : 억 원)

구분	2016년			2017년		
	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	2분기 (전년동기대비)
애니메이션/캐릭터	7.7	15.7	△17.9	△13.0	△34.6	
	△65.7%	103.8%	△214.6%	27.3%	△165.6%	△550.7%
콘텐츠 상장사 전체	8,044.3	8,033.8	8,759.7	8,058.9	9,329.9	
	3.5%	△0.1%	9.0%	△8.0%	15.8%	16.0%

자료: 전자공시시스템, 각사 정기보고서(분기보고서, 반기보고서, 사업보고서) 상의 영업이익



- 상장사 중 손오공의 '17년 2분기 영업이익은 -46.6억 원으로 전년동기대비 544.6%, 전분기대비 203.6% 감소
  - '16년 2분기부터 영업이익이 지속적으로 하락세를 보이다 '16년 4분기부터 적자가 지속되고 있고, 적자폭도 점점 커지고 있음
  - 손오공 관계자는 '16년 하반기부터 정치 · 사회적 이슈로 완구 시장이 위축되었고, 완구 관련 소비심리가 '17년 2분기까지도 회복되지 않으면서 실적에 타격을 받고 있다고 밝혔는데, 가장 큰 실적 부진은 손오공의 효자상품이던 '터닝메카드'의 인기가 시들해진 것이 가장 큰 원인으로 꼽히고 있음. 손오공은 '17년말이나 내년 상반기 중에 공룡을 소재로 한 '공룡메카드' 등 신제품을 내놓아 실적 반전을 추진할 것으로 예상됨

- 오로라의 '17년 2분기 영업이익은 17.7억 원으로 전년동기대비 0.1% 감소, 전분기대비 10.3% 증가
  - '16년 2분기에 영업이익이 전분기대비 큰 폭 증가한 후 4분기까지 연속 증가하였으나, '17년 1분기에 다시 급감하였고 2분기에는 다시 소폭 증가한 17.7억 원의 흑자를 기록

- '17년 2분기에 오로라와 유진로봇은 영업이익 흑자, 손오공과 대원미디어는 적자를 기록하였는데, 특히 오로라를 제외한 손오공, 유진로봇, 대원미디어 등은 '16년 2분기 이후 다수의 분기에서 영업이익 적자를 기록하였음

표 Ⅱ-4 애니메이션/캐릭터산업 상장사별 영업이익 변동

(단위 : 억 원)

구분	2016년			2017년		
	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	2분기 (전년동기대비)
손오공	10.5	3.2	△10.5	△15.3	△46.6	
	△50.2%	△69.5%	△429.0%	△45.7%	△203.6%	△544.6%
유진로봇	△5.8	△1.4	△42.2	△4.0	0.8	
	△284.4%	76.0%	△2,956.1%	90.5%	120.9%	114.5%
대원미디어	△14.7	△9.2	△3.9	△9.7	△6.6	
	△84.2%	37.5%	57.2%	△146.5%	32.3%	55.4%
오로라	17.7	23.1	38.8	16.1	17.7	
	186.0%	30.2%	68.1%	△58.6%	10.3%	△0.1%
합 계	7.7	15.7	△17.9	△13.0	△34.6	
	△65.7%	103.8%	△214.6%	27.3%	△165.6%	△550.7%

자료: 전자공시시스템, 각사 정기보고서(분기보고서, 반기보고서, 사업보고서) 상의 영업이익

1.3 | 상장사 수출 변동 추이

- '17년 2분기 수출액은 2,377만 달러로 전년동기대비 1.3%, 전분기대비 10.0% 감소
  - 수출액은 '16년 2분기에 전분기대비 감소 후 3분기, 4분기에는 연속 증가세를 보였으나, 이후 '17년 1분기부터 2분기까지 다시 연속으로 감소

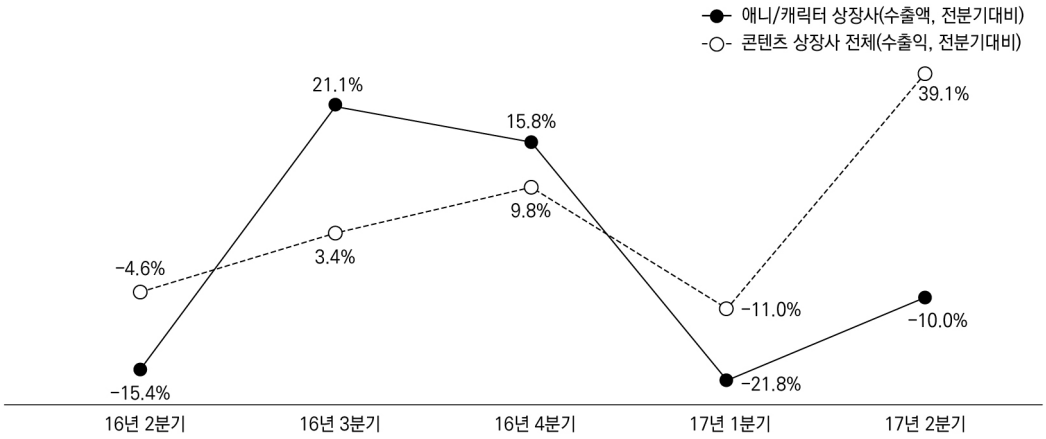
- 콘텐츠 상장사 전체 수출액 변동 추이와 비교해보면, '16년 2분기 이후 대체적으로 유사한 변동 추이를 보이고 있으나 '17년 2분기에 콘텐츠 상장사 전체는 전분기대비 큰 폭의 증가로 돌아섰으나 애니메이션/캐릭터 분야는 여전히 전분기대비 감소가 지속되고 있음

표 Ⅱ-5 애니메이션/캐릭터산업 상장사 수출 변동

(단위 : 천 달러, %)

구분	2016년			2017년		
	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	2분기 (전년동기대비)
애니메이션/캐릭터	24,093.7	29,173.8	33,797.7	26,414.3	23,769.4	
	△15.4%	21.1%	15.8%	△21.8%	△10.0%	△1.3%
콘텐츠 상장사 전체	523,540.0	541,228.4	594,263.0	529,088.8	736,063.0	
	△4.6%	3.4%	9.8%	△11.0%	39.1%	40.6%

자료: 전자공시시스템, 각사 정기보고서(분기보고서, 반기보고서, 사업보고서) 상의 수출액 또는 해외매출
주1) 기업별 사업보고서 상의 수출액(원화)을 한국은행 원/달러 분기별, 연간 평균환율을 적용하여 환산



- 애니메이션/캐릭터산업 수출액의 가장 큰 비중을 차지하는 오로라의 경우 '17년 2분기 수출액이 전년동기대비 7.2% 증가, 전분기대비 14.5% 감소하였으며, 손오공의 경우 전년동기대비 66.0% 증가, 전분기대비로는 18.4% 감소하였음
  - 오로라는 현재 캐릭터 완구 외에 '신비아파트'나 '레이져(Razor)' 등 지속적인 IP 확보를 통해 신성장 동력을 확보해 나가고 있는 것으로 알려져 있으며, 캐릭터 완구 부문에서는 '유후와 친구들' 10주년을 맞아 다양한 신제품을 출시하고 있고 해외시장에서 매우 긍정적인 반응을 보이고 있어 전년대비 판매가 증가할 것으로 기대되고 있음. 또한, 오로라 관계자는 콘텐츠 사업 부문에서는 '유후와 친구들' 애니메이션이 TV 외에 영향력 있는 채널로 급부상하고 있는 글로벌 디지털 플랫폼 등으로 배급을 확대해 갈 예정이라고 밝힘으로써 올해의 수출 실적도 양호할 것으로 기대되고 있음

표 Ⅱ-6 애니메이션/캐릭터산업 상장사별 수출 변동

(단위 : 천 달러, %)

구분	2016년			2017년		
	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	2분기 (전년동기대비)
손오공	4.3	11.8	2.6	8.7	7.1	
	△99.0%	175.6%	△78.0%	234.9%	△18.4%	66.0%
유진로봇	4,732.5	4,066.2	4,789.8	2,255.0	3,030.8	
	18.5%	△14.1%	17.8%	△52.9%	34.4%	△36.0%
대원미디어	277.7	818.6	1,531.1	223.8	282.3	
	21.3%	194.8%	87.1%	△85.4%	26.1%	1.7%
오로라	19,079.3	24,277.3	27,474.2	23,926.8	20,449.3	
	△20.0%	27.2%	13.2%	△12.9%	△14.5%	7.2%
합 계	24,093.7	29,173.8	33,797.7	26,414.3	23,769.4	
	△15.4%	21.1%	15.8%	△21.8%	△10.0%	△1.3%

2. 애니메이션/캐릭터산업 상장사 고용 분석

2.1 | 상장사 고용 변동 추이

- 애니메이션/캐릭터산업의 '17년 2분기 종사자수는 523명으로 전년동기대비 12.5%, 전분기대비 4.0% 증가
  - '16년 2분기부터 '17년 2분기까지 지속적인 등락을 보이고 있으나, 종사자수는 점진적으로 증가하고 있는 추세임

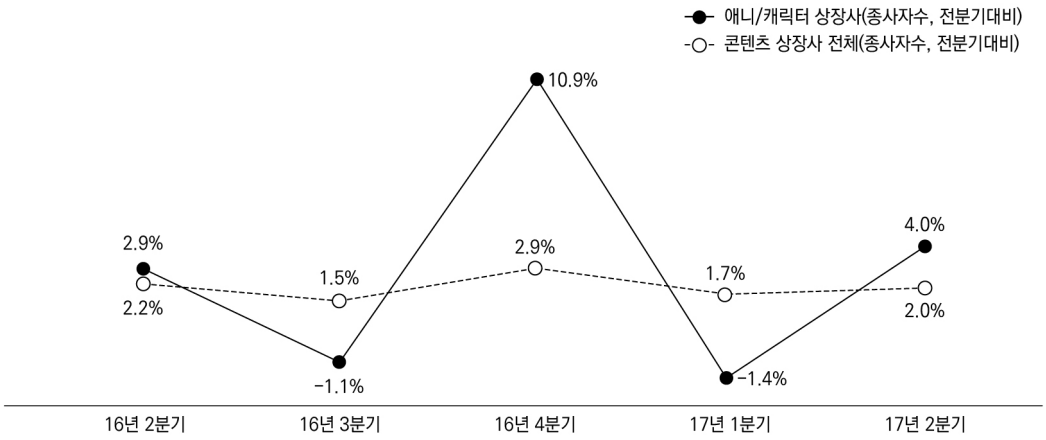
- 콘텐츠 상장사 전체 종사자수 변동 추이와 비교해 보았을 때, 애니메이션/캐릭터산업의 종사자수의 변동이 상대적으로 매우 큰 경향이 있음

표 Ⅱ-7 애니메이션/캐릭터산업 상장사 고용 변동

(단위 : 명, %)

구분	2016년			2017년		
	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	2분기 (전년동기대비)
애니메이션/캐릭터	465	460	510	503	523	
	2.9%	△1.1%	10.9%	△1.4%	4.0%	12.5%
콘텐츠 상장사 전체	40,122	40,714	41,876	42,601	43,457	
	2.2%	1.5%	2.9%	1.7%	2.0%	8.3%

자료: 전자공시시스템, 각사 정기보고서(분기보고서, 반기보고서, 사업보고서) 상의 전체 직원수



2.2 | 상장사별 고용 변동 추이

- 상장사 중 손오공의 '17년 2분기 종사자수는 115명으로 전년동기대비 1.8% 증가, 전분기대비 5.0% 감소
  - '16년 3분기에 전분기대비 감소 후 '16년 4분기, '17년 1분기에 연속 증가하였으나, 다시 '17년 2분기에 전분기대비 소폭 감소함

- 오로라의 '17년 2분기 종사자수는 133명으로 전년동기대비 9.0%, 전분기대비 15.7% 증가
  - '16년 2분기 이후 '17년 2분기까지 지속적인 등락을 보이고 있음

- 유진로봇의 '17년 2분기 종사자수는 130명으로 전년동기대비 10.2% 증가, 전분기대비 0.8% 감소
  - '16년 2분기에 전분기대비 감소 이후 '17년 1분기까지 완만한 증가세가 지속되었고, '17년 2분기에는 소폭 감소함

- 대원미디어의 '17년 2분기 종사자수는 145명으로 전년동기대비 29.5%, 전분기대비 6.6% 증가
  - '16년 3분기에 전분기대비 감소 이후 '17년 2분기까지 완만한 증가세가 지속되고 있음

표Ⅱ-8 애니메이션/캐릭터산업 상장사별 고용 변동

(단위 : 명, %)

구분	2016년			2017년		
	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	2분기 (전년동기대비)
손오공	113	111	119	121	115	
	6.6%	△1.8%	7.2%	1.7%	△5.0%	1.8%
유진로봇	118	123	127	131	130	
	△1.7%	4.2%	3.3%	3.1%	△0.8%	10.2%
대원미디어	112	105	130	136	145	
	5.7%	△6.3%	23.8%	4.6%	6.6%	29.5%
오로라	122	121	134	115	133	
	1.7%	△0.8%	10.7%	△14.2%	15.7%	9.0%
합 계	465	460	510	503	523	
	2.9%	△1.1%	10.9%	△1.4%	4.0%	12.5%

3. 애니메이션/캐릭터산업 상장사 재무분석

3.1 | 성장성 변화 추이

자산증가율[1] 변화 추이

- '17년 2분기 애니메이션/캐릭터산업 상장사의 자산증가율은 2.2%로 전년동기대비 1.3%p 상승한 수준
  - '16년 2분기부터 4분기까지 전분기대비 연속 상승세를 나타내었으나 '17년 1분기에 큰 폭 하락하였고, 다시 2분기에는 전분기대비 상승으로 전환
  - '17년 2분기 콘텐츠산업 상장사 전체의 자산증가율은 16.5%로 전년동기대비 11.5%p 상승

표 Ⅱ-9 **애니메이션/캐릭터산업 상장사 자산증가율 추이**

(단위 : %, %p)

구분	2016년			2017년		전년동기대비 (%p)
	2분기(%)	3분기(%)	4분기(%)	1분기(%)	2분기(%)	
애니메이션/캐릭터	1.0	3.8	4.9	△6.8	2.2	1.3
콘텐츠 상장사 전체	5.1	2.8	5.2	△1.0	16.5	11.5

투자증가율[2] 변화 추이

- '17년 2분기 애니메이션/캐릭터산업 상장사의 투자증가율은 5.3%로 전년동기대비 0.2%p 하락한 수준
  - '16년 2분기부터 '17년 2분기까지 연속적인 투자활동 증가세를 나타냄
  - '17년 2분기 콘텐츠산업 상장사 전체의 투자증가율은 4.5%로 전년동기대비 7.1%p 하락

표 Ⅱ-10 **애니메이션/캐릭터산업 상장사 투자증가율 추이**

(단위 : %, %p)

구분	2016년			2017년		전년동기대비 (%p)
	2분기(%)	3분기(%)	4분기(%)	1분기(%)	2분기(%)	
애니메이션/캐릭터	5.5	7.2	8.2	3.0	5.3	△0.2
콘텐츠 상장사 전체	11.6	17.2	21.2	0.9	4.5	△7.1

1) 자산증가율 = (당기말자산-전기말자산) / 전기말자산×100 : 전분기대비 기업의 자산규모 증가규모 파악

2) 투자증가율 = 해당분기 현금흐름표상 투자활동흐름, (현금유출-현금유입)/자산총계×100

▨ 사내유보율[3] 변화 추이

- '17년 2분기 애니메이션/캐릭터산업 상장사의 사내유보율은 89.0%로 전년동기대비 1.5%p 하락한 수준
  - ■ '16년 2분기 이후 '17년 2분기까지 90% 전후 수준에서 지속적인 등락세를 보이고 있고, '17년 2분기에는 전분기대비 소폭 하락하며 89.0%를 기록
  - □ '17년 2분기 콘텐츠산업 상장사 전체의 사내유보율은 201.5%로 전년동기대비 7.5%p 상승

표 Ⅱ-11 애니메이션/캐릭터산업 상장사 사내유보율 추이

(단위 : %, %p)

구분	2016년			2017년		전년동기대비 (%p)
	2분기(%)	3분기(%)	4분기(%)	1분기(%)	2분기(%)	
애니메이션/캐릭터	90.4	91.0	86.4	90.1	89.0	△1.5
콘텐츠 상장사 전체	194.0	190.8	206.8	203.6	201.5	7.5

3.2 | 수익성 변화 추이

▨ 영업이익률 변화 추이

- '17년 2분기 애니메이션/캐릭터산업 상장사의 영업이익률은 -5.5%로 전년동기대비 6.6%p 하락한 수준
  - ■ '16년 3분기 이후 영업이익률이 지속적으로 하락하고 있으며, 특히 '16년 4분기 이후에는 영업이익 적자가 이어지고 있음
  - □ '17년 2분기 콘텐츠산업 상장사 전체의 영업이익률은 11.7%로 전년동기대비 0.2%p 감소

표 Ⅱ-12 애니메이션/캐릭터산업 상장사 영업이익률 추이

(단위 : %, %p)

구분	2016년			2017년		전년동기대비 (%p)
	2분기(%)	3분기(%)	4분기(%)	1분기(%)	2분기(%)	
애니메이션/캐릭터	1.0	2.1	△2.0	△2.1	△5.5	△6.6
콘텐츠 상장사 전체	11.8	11.3	11.1	11.2	11.7	△0.2

3) 사내유보율 = (이익잉여금+자본잉여금)/납입자본금×100 : 유보율이 높을수록 기업이 대내외 불확실에 대한 적응력이 높음

자산영업이익률[4] 변화 추이

- '17년 2분기 애니메이션/캐릭터산업 상장사의 자산영업이익률은 -1.1%로 전년동기대비 1.4%p 하락한 수준
  - ■ '16년 3분기 이후 '17년 2분기까지 등락세를 보이고 있으나, '16년 4분기 이후 자산영업이익률이 음의 수치를 지속하고 있음
  - □ '17년 2분기 콘텐츠산업 상장사 전체의 자산영업이익률은 1.7%로 전년동기대비 0.1%p 하락

표 Ⅱ-13 **애니메이션/캐릭터산업 상장사 자산영업이익률 추이**

(단위 : %, %p)

구분	2016년			2017년		전년동기대비 (%p)
	2분기(%)	3분기(%)	4분기(%)	1분기(%)	2분기(%)	
애니메이션/캐릭터	0.3	0.5	△0.6	△0.4	△1.1	△1.4
콘텐츠 상장사 전체	1.8	1.8	1.8	1.7	1.7	△0.1

자본영업이익률 변화 추이

- '17년 2분기 애니메이션/캐릭터산업 상장사의 자본영업이익률은 -2.0%로 전년동기대비 2.4%p 하락한 수준
  - ■ '16년 3분기 이후 '17년 2분기까지 등락세를 보이고 있으나, '16년 4분기 이후 자산영업이익률이 음의 수치를 지속하고 있음
  - □ '17년 2분기 콘텐츠산업 상장사 전체의 자본영업이익률은 2.4%로 전년동기대비 0.3%p 감소

표 Ⅱ-14 **애니메이션/캐릭터산업 상장사 자본영업이익률 추이**

(단위 : %, %p)

구분	2016년			2017년		전년동기대비 (%p)
	2분기(%)	3분기(%)	4분기(%)	1분기(%)	2분기(%)	
애니메이션/캐릭터	0.4	0.9	△1.0	△0.7	△2.0	△2.4
콘텐츠 상장사 전체	2.8	2.6	2.8	2.6	2.4	△0.3

4) 자산영업이익률 = 영업이익액/자산×100

3.3 | 안정성 변화 추이

부채비율 변화 추이

- '17년 2분기 애니메이션/캐릭터산업 상장사의 부채비율은 74.1%로 전년동기대비 11.6%p 상승한 수준
  - ■ '16년 2분기부터 4분기까지 연속 상승하였다가 이후 '17년 2분기까지 등락을 나타냄
  - □ '17년 2분기 콘텐츠산업 상장사 전체의 부채비율은 43.7%로 전년동기대비 8.9%p 하락

표 Ⅱ-15 **애니메이션/캐릭터산업 상장사 자기자본대비 부채비율 추이**

(단위 : %, %p)

구분	2016년			2017년		전년동기대비 (%p)
	2분기(%)	3분기(%)	4분기(%)	1분기(%)	2분기(%)	
애니메이션/캐릭터	62.4	66.8	79.8	67.0	74.1	11.6
콘텐츠 상장사 전체	52.6	46.3	52.4	49.7	43.7	△8.9

유동비율 변화 추이

- '17년 2분기 애니메이션/캐릭터산업 상장사의 유동비율은 134.4%로 전년동기대비 14.5%p 상승한 수준
  - ■ '16년 3분기에 전분기대비 유동비율이 상승 후, '16년 4분기부터 '17년 2분기까지 지속적으로 하락하며 '17년 2분기에 134.4%를 기록
  - □ '17년 2분기 콘텐츠산업 상장사 전체의 유동비율은 209.5%로 전년동기대비 33.6%p 하락

표 Ⅱ-16 **애니메이션/캐릭터산업 상장사 유동비율 추이**

(단위 : %, %p)

구분	2016년			2017년		전년동기대비 (%p)
	2분기(%)	3분기(%)	4분기(%)	1분기(%)	2분기(%)	
애니메이션/캐릭터	148.9	156.3	144.1	144.0	134.4	△14.5
콘텐츠 상장사 전체	175.9	200.7	182.1	192.7	209.5	33.6

자기자본비율[5] 변화 추이

- '17년 2분기 애니메이션/캐릭터산업 상장사의 자기자본비율은 57.4%로 전년동기대비 4.1%p 하락한 수준
  - '16년 2분기에서 4분기까지 연속 하락세를 보이다가 '17년 1분기에 반등하였으나 2분기에 재차 하락하며 57.4%를 기록
  - '17년 2분기 콘텐츠산업 상장사 전체의 자기자본비율은 69.6%로 전년동기대비 4.1%p 상승

표 Ⅱ-17 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자기자본비율 추이

(단위 : %, %p)

구분	2016년			2017년		전년동기대비 (%p)
	2분기(%)	3분기(%)	4분기(%)	1분기(%)	2분기(%)	
애니메이션/캐릭터	61.6	60.0	55.6	59.9	57.4	△4.1
콘텐츠 상장사 전체	65.5	68.4	65.6	66.8	69.6	4.1

3.4 | 생산성 변화 추이

1인당 평균매출액 변화 추이

- '17년 2분기 애니메이션/캐릭터산업 상장사의 1인당 평균매출액은 1억 2,000만 원으로 전년동기대비 4,100만 원 감소
  - '16년 2분기에 전분기대비 감소 후 4분기까지는 연속 증가하였으나, '17년 1분기에 다시 급감한 후 2분기에도 전분기대비 2.3% 연속 감소
  - '17년 2분기 콘텐츠산업 상장사의 1인당 평균매출액은 1억 8,400만 원으로 전년동기대비 1,400만 원 증가

표 Ⅱ-18 애니메이션/캐릭터산업 상장사 1인당 평균매출액 추이

(단위 : 억 원, %)

구분	2016년			2017년		
	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	2분기 (전년동기대비)
애니메이션/캐릭터	1.61	1.63	1.73	1.22	1.20	
	△0.4%	1.6%	6.0%	△29.3%	△2.3%	△25.6%
콘텐츠 상장사 전체	1.70	1.75	1.89	1.69	1.84	
	1.9%	3.0%	8.1%	△10.3%	8.8%	8.6%

5) 자기자본은 직접적인 금융비용을 부담하지 않고 기업이 장기적으로 운용할 수 있는 자본으로서 이 비율이 높을수록 기업의 재무구조가 건전하다고 할 수 있으며 일반적인 표준비율은 50% 이상. 자기자본비율 = (자기자본/총자산) × 100

자본집약도[6] 변화 추이

- '17년 2분기 애니메이션/캐릭터산업 상장사의 자본집약도는 5.8억 원으로 전년동기대비 약 5천만 원 감소
  - ■ '16년 3분기에 전분기대비 증가 후 '17년 2분기까지 연속 하락세를 보임
  - □ '17년 2분기 콘텐츠산업 상장사의 자본집약도는 12억 7,000만 원으로 전년동기대비 1억 7,000만 원 증가

표 Ⅱ-19 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자본집약도 추이

(단위 : 억 원)

구분	2016년			2017년		전년동기대비
	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	
애니메이션/캐릭터	6.3	6.6	6.3	5.9	5.8	△0.5
콘텐츠 상장사 전체	11.0	11.1	11.4	11.1	12.7	1.7

3.5 | 활동성 변화 추이

자기자본회전율[7] 변화 추이

- '17년 2분기 애니메이션/캐릭터산업 상장사의 자기자본회전율은 0.36%로 전년동기대비 0.06%p 하락한 수준
  - ■ '16년 2분기부터 3분기까지 0.41%대의 자기자본회전율을 유지하다가 '16년 4분기에 급증 후 일시적으로 0.50%를 기록하였으나, '17년 1분기에 다시 급감하고 2분기에도 전분기와 유사한 수준을 유지하며 0.36%를 기록
  - □ '17년 2분기 콘텐츠산업 상장사 전체의 자기자본회전율은 0.21%로 전년동기대비 0.03%p 하락

표 Ⅱ-20 애니메이션/캐릭터산업 상장사 자기자본회전율 추이

(단위 : %, %p)

구분	2016년			2017년		전년동기대비 (%p)
	2분기(%)	3분기(%)	4분기(%)	1분기(%)	2분기(%)	
애니메이션/캐릭터	0.41	0.41	0.50	0.35	0.36	△0.06
콘텐츠 상장사 전체	0.24	0.23	0.25	0.23	0.21	△0.03

6) 자본집약도 = 총자본(자본총계+부채총계)/종사자수×100

7) 자기자본회전율 = 매출액/자기자본

총자산회전율[8] 변화 추이

- '17년 2분기 애니메이션/캐릭터산업 상장사의 총자산회전율은 0.21%로 전년동기대비 0.05%p 하락한 수준
  - '16년 2분기부터 3분기까지 0.25%의 총자산회전율을 유지하다 4분기에 소폭 증가하였으나, '17년 1분기 들어 다시 급락하였고 2분기에도 동일 수준을 유지하며 0.21%를 기록
  - '17년 2분기 콘텐츠산업 상장사 전체의 총자산회전율은 0.15%으로 전년동기대비 소폭 하락한 수준

표 Ⅱ-21 애니메이션/캐릭터산업 상장사 총자산회전율 추이

(단위 : %, %p)

구분	2016년			2017년		전년동기대비 (%p)
	2분기(%)	3분기(%)	4분기(%)	1분기(%)	2분기(%)	
애니메이션/캐릭터	0.25	0.25	0.28	0.21	0.21	△0.05
콘텐츠 상장사 전체	0.15	0.16	0.17	0.15	0.15	△0.01

8) 총자산회전율 = 매출액/총자산

3

애니메이션/캐릭터 산업 콘텐츠기업경영체감도 (CBI) 분석

1. 분석 목적 및 개요
2. 조사 대상 및 방법
3. 콘텐츠기업경영체감도(CBI) 시계열 분석

Ⅲ 애니메이션/캐릭터산업 콘텐츠기업경영체감도(CBI) 분석

1. 분석 목적 및 개요

- ‘분기별 콘텐츠업체 실태조사’ 시에 CBI(콘텐츠기업경영체감도)[9] 산출을 위한 기초 자료를 함께 확보하고, 이를 통해 사업체들이 체감하고 있는 콘텐츠산업 분야별 경기 전망을 파악
- CBI 분석을 통해 콘텐츠산업 분야별, 부문별(매출, 수출, 투자, 고용, 자금사정), 시의 적절한 정책 수립의 기초 자료로 활용

2. 조사 대상 및 방법

- ‘분기별 콘텐츠업체 실태조사’는 콘텐츠산업을 구성하는 출판, 만화, 음악(공연 포함), 게임, 영화, 애니메이션, 방송(방송영상독립제작사), 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션 등 11개 세부 산업을 영위하는 사업체 중 1,210개(’17년도 기준)를 표본으로 선정하여 조사를 실시하였음. 본 보고서에는 최근 10개 분기의 자료를 기준으로 CBI 시계열 추이를 제시
- CBI 분석을 위한 비교 시점, 전망대상 시점, 설문항목 및 전망 평가척도(7점 척도)
  - (CBI의 비교 및 조사진행 시점) ’17년 3분기
  - (CBI의 전망대상 시점) ’17년 4분기
  - (설문항목) 본 조사에서 사용되는 문항은 매출(매출액, 영업이익, 시장 점유율), 수출(수출액, 수출비율, 해외 거래처), 투자(국내외 R&D투자, 마케팅 비용, 해외투자 유치), 고용(신규 고용, 직원 규모), 자금사정(유동비율, 운전자본) 등 크게 5개 부문별 요소로 구성되어 있음
  - (평가척도) 각 설문항목에 대하여 각각 7점 척도(매우악화-악화-약간악화-변화 없음-약간호전-호전-매우호전)로 조사하여 총점 200점으로 환산(100점 미만 : 전분기대비 악화 전망, 100점 : 보통, 100점 초과 : 전분기대비 호전 전망)
    - 직접적으로 수출, 투자 실적이 없는 사업체는 동일 영위 업종의 전망을 예상하여 응답
    - 다음 분기 전망을 묻는 설문이지만, 조사 진행 시점의 사업체의 체감도 및 심리가 응답에 다소 반영되므로 이를 감안하여 해석할 것에 유의
- CBI 산출 방법
  - 지표별 항목 구성 : 매출(3), 수출(3), 투자(5), 고용(3), 자금사정(2)

9) CBI(Contents Business Index)는 콘텐츠산업의 경기 동향과 전망 등을 7점 척도로 질문하여 응답한 내용을 토대로 지수화한 것이며, 이는 사업체의 주관적이고 심리적인 요소까지 포함

2017년 3분기 전망		매우 악화	악화	약간 악화	변화 없음	약간 호전	호전	매우 호전
매출	전분기대비 4분기 매출액	1	2	3	4	5	6	7
	전분기대비 4분기 영업이익	1	2	3	4	5	6	7
	전분기대비 4분기 시장점유율	1	2	3	4	5	6	7
수출	전분기대비 4분기 수출액	1	2	3	4	5	6	7
	전분기대비 4분기 수출비율	1	2	3	4	5	6	7
	전분기대비 4분기 해외거래처	1	2	3	4	5	6	7
투자	전분기대비 4분기 국내R&D투자	1	2	3	4	5	6	7
	전분기대비 4분기 해외R&D투자	1	2	3	4	5	6	7
	전분기대비 4분기 마케팅비용	1	2	3	4	5	6	7
	전분기대비 4분기 해외투자유치	1	2	3	4	5	6	7
고용	전분기대비 4분기 정규직 고용	1	2	3	4	5	6	7
	전분기대비 4분기 비정규직고용	1	2	3	4	5	6	7
	전분기대비 4분기 전체직원규모	1	2	3	4	5	6	7
자금 사정	전분기대비 4분기 유동비율	1	2	3	4	5	6	7
	전분기대비 4분기 운전자본	1	2	3	4	5	6	7

- 7점 척도의 평가 결과를 총 200점 기준으로 환산하여 지수화
  - 항목별 점수(0~200점) : (7점 척도 – 1) × (100/3)
- 산업별 CBI 산출을 위한 항목별 가중치 : 주성분분석[10]에 의한 항목별 가중치 산출
  - 2015년~2016년 간 실태조사의 설문 응답 데이터를 기초로 산출

항목		가중치	
매출	매출액 증대	33.3%	22.7%
	영업이익 증대	33.3%	
	시장점유율 증대	33.3%	
수출	수출액 증대	33.3%	18.2%
	수출비율 증대	33.3%	
	해외 거래처 증대	33.3%	
투자	국내 R&D 투자 증대	25.0%	22.7%
	해외 R&D 투자 증대	25.0%	
	마케팅비용 증대	25.0%	
	해외투자유치 증대	25.0%	
고용	정규직 고용 증대	37.5%	13.6%
	비정규직 고용 증대	25.0%	
	전체 직원 규모 증대	37.5%	
자금 사정	유동비율 증대	50.0%	22.7%
	운전자본 증대	50.0%	

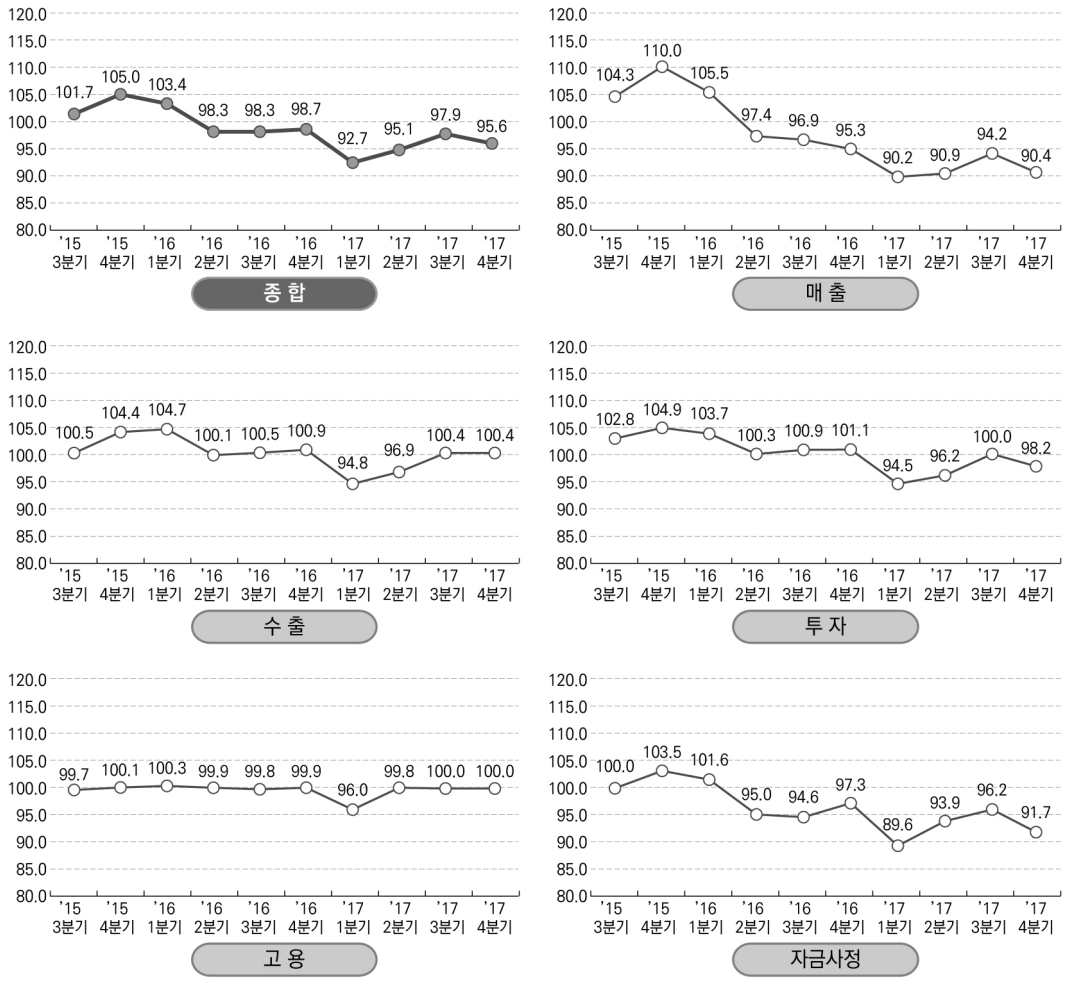
10) 주성분분석(PCA, Principle Component Analysis) : 많은 변수의 분산방식(분산、공분산)의 패턴을 간결하게 '표현'하는 주성분을 원래 변수의 선형결합(무게에 대한 평균점)으로서 추출하는 통계기법

3. 콘텐츠기업경영체감도(CBI) 시계열 분석

3.1 | 콘텐츠산업(전체) CBI 분석

- 콘텐츠 업체들은 '17년 4분기에도 여전히 사업 전망에 전분기대비 다소 부정적(100 이하)인 것으로 나타났고, '17년 2, 3분기에는 전분기대비 부정적인 시각이 다소 완화되고 있다가 4분기에는 다시 부정적인 시각이 다시 강해진 것으로 조사됨
  - 콘텐츠산업 종합 CBI는 95.6으로 3분기(97.9)보다 다소 하락
  - '17년 4분기에 수출과 고용 부문을 제외한 매출, 투자, 자금사정 부문의 CBI는 전분기대비 하락하였으며, 특히 매출 부문에 대해 가장 부정적으로 전망함

그림Ⅲ-1 **콘텐츠산업 전체 부문별 CBI 추이**



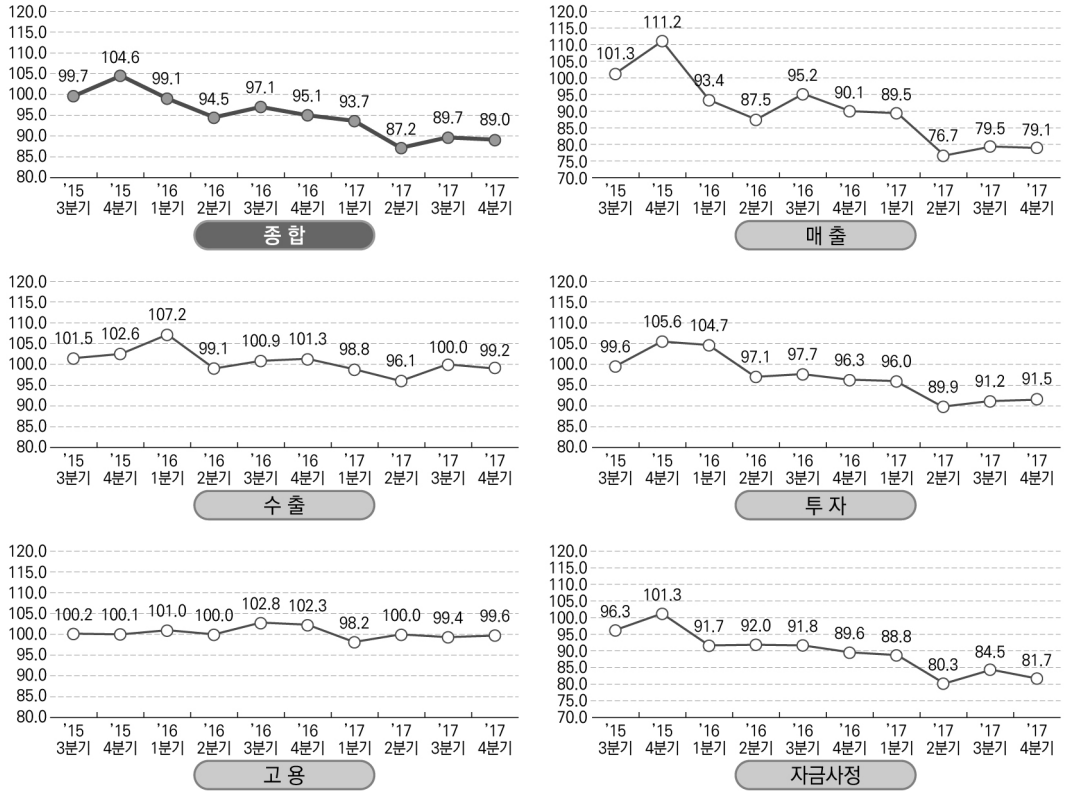
표Ⅲ-1 콘텐츠산업 전체 부문별 CBI

전망 대상 시기	매출	수출	투자	고용	자금사정	(종합)
2015년 3분기	104.3	100.5	102.8	99.7	100.0	101.7
2015년 4분기	110.0	104.4	104.9	100.1	103.5	105.0
2016년 1분기	105.5	104.7	103.7	100.3	101.6	103.4
2016년 2분기	97.4	100.1	100.3	99.9	95.0	98.3
2016년 3분기	96.9	100.5	100.9	99.8	94.6	98.3
2016년 4분기	95.3	100.9	101.1	99.9	97.3	98.7
2017년 1분기	90.2	94.8	94.5	96.0	89.6	92.7
2017년 2분기	90.9	96.9	96.2	99.8	93.9	95.1
2017년 3분기	94.2	100.4	100.0	100.0	96.2	97.9
2017년 4분기	90.4	100.4	98.2	100.0	91.7	95.6

3.2 | 산업별 · 부문별 CBI 분석

- **애니메이션산업 CBI**
  - 애니메이션산업은 '17년 4분기에 매출, 수출 등 전 부문의 CBI가 100을 하회하며 전분기대비 악화될 것으로 전망하는 부정적인 시각이 나타남
  - 특히, 매출은 79.1, 자금사정은 81.7을 기록하며 여타 부문에 비해서 매우 부정적인 전망을 하고 있는 것으로 나타나고 있음

그림Ⅲ-2 애니메이션산업 부문별 CBI 추이

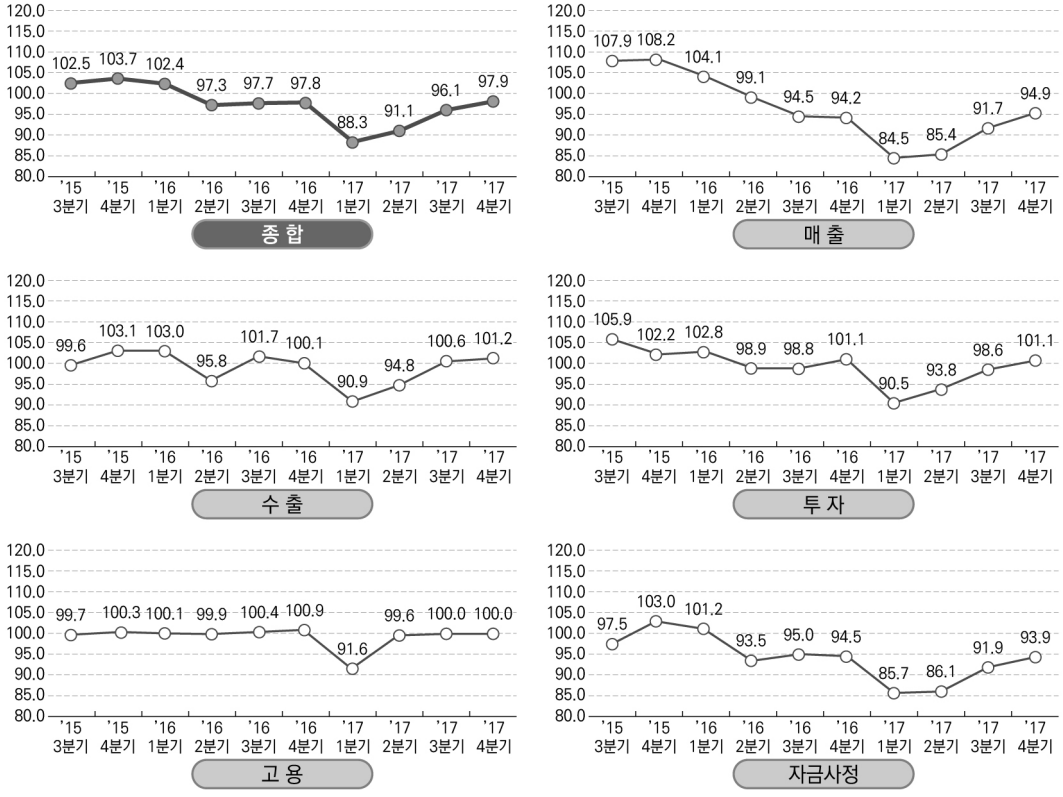


표Ⅲ-2 애니메이션산업 부문별 CBI

전망 대상 시기	매출	수출	투자	고용	자금사정	(종합)
2015년 3분기	101.3	101.5	99.6	100.2	96.3	99.7
2015년 4분기	111.2	102.6	105.6	100.1	101.3	104.6
2016년 1분기	93.4	107.2	104.7	101.0	91.7	99.1
2016년 2분기	87.5	99.1	97.1	100.0	92.0	94.5
2016년 3분기	95.2	100.9	97.7	102.8	91.8	97.1
2016년 4분기	90.1	101.3	96.3	102.3	89.6	95.1
2017년 1분기	89.5	98.8	96.0	98.2	88.8	93.7
2017년 2분기	76.7	96.1	89.9	100.0	80.3	87.2
2017년 3분기	79.5	100.0	91.2	99.4	84.5	89.7
2017년 4분기	79.1	99.2	91.5	99.6	81.7	89.0

- **캐릭터산업 CBI**
  - ’17년 4분기에 수출, 투자, 고용 부문은 CBI가 100을 상회하며 전분기대비 다소 호전될 것으로 전망하였고, 매출, 자금사정은 100을 하회하며 다소 악화될 것으로 전망
  - 전 부문의 CBI가 고르게 ’17년 1분기를 저점으로 하여 4분기까지 연속 상승하고 있어, 전반적인 업황의 개선 추세가 유지될 것으로 기대하고 있는 것으로 보임

그림Ⅲ-3 **캐릭터산업 부문별 CBI 추이**



표Ⅲ-3 **캐릭터산업 부문별 CBI**

전망 대상 시기	매출	수출	투자	고용	자금사정	(종합)
2015년 3분기	107.9	99.6	105.9	99.7	97.5	102.5
2015년 4분기	108.2	103.1	102.2	100.3	103.0	103.7
2016년 1분기	104.1	103.0	102.8	100.1	101.2	102.4
2016년 2분기	99.1	95.8	98.9	99.9	93.5	97.3
2016년 3분기	94.5	101.7	98.8	100.4	95.0	97.7
2016년 4분기	94.2	100.1	101.1	100.9	94.5	97.8
2017년 1분기	84.5	90.9	90.5	91.6	85.7	88.3
2017년 2분기	85.4	94.8	93.8	99.6	86.1	91.1
2017년 3분기	91.7	100.6	98.6	100.0	91.9	96.1
2017년 4분기	94.9	101.2	101.1	100.0	93.9	97.9

4

애니메이션/캐릭터 산업 주요 이슈

1. 국내동향
2. 해외동향

Ⅳ 애니메이션/캐릭터산업 주요 이슈

1. 국내동향

- **문화 경쟁력 키우는 지역 상징 캐릭터 활용 활발**
  - ■ 이전까지는 단순 행사 홍보용으로 활용되었던 지역 상징 캐릭터들이 지자체를 알리는 공식 도우미로 성장
  - □ 군산 먹방이와 친구들, 안동 엄마 까투리, 독도수비대 강치, 청도 변신 싸움소 바우, 영양 소녀 수하 등 다양한 캐릭터들이 제작되었음
  - ■ '안동 엄마 카투리'의 경우 캐릭터의 높은 인기에 TV애니메이션, 뮤지컬 등 다양한 분야로도 활동 영역을 확장시키고 있음
  - □ 2016년 EBS에서 방영한 엄마 까투리는 지난해 시청률 9.39%를 기록하며 유아 애니메이션 부문 1위를 차지
  - ■ 군산시 '먹방이와 친구들'의 경우 시민을 중심으로 하는 펀드를 조성하여 조합원들의 순수 자비를 통해 디자인개발에 착수하였으며, 2차 펀드를 조성해 마케팅 강화를 위한 전문인력 및 뮤직비디오 개발 등 실시
  - □ 캐릭터 사용 저작권을 군산지역소상공인들에게 무료로 개방하였으며, '먹방이와 친구들'이 지역캐릭터로서 자리잡도록 저작권등록을 위한 3차 출자 및 지역 캐릭터 성장을 위한 마케팅과 운영을 체계적으로 진행

- **사드 보복 영향 받지 않은 캐릭터 산업, 對 중국 수출 교두보**
  - ■ 중국 정부의 한한령으로 콘텐츠 분야를 비롯한 국내 수출산업이 급격히 위축되었으나, 캐릭터 및 콘텐츠 라이선싱 시장은 중국 정부 심사에서 상대적으로 자유로운 점을 활용하여, 일부 캐릭터 및 콘텐츠 기업이 중국 현지진출에 속도를 내고 있음
  - □ 캐릭터 산업이 한한령에 영향을 받지 않는 이유로 '캐릭터 분야는 현지 정부 심의가 느슨함', '급격한 중국 내 시장 성장으로 인한 공급 부족' 등이 있음
  - ■ '뽀로로' 캐릭터 IP를 보유하고 있는 아이코닉스의 경우 중국 내 테마파크 확장이 활발히 진행되고 있으며, 아이코닉스가 보유한 현지 뽀로로 파크의 숫자만 9개에 달함
  - □ 아이코닉스는 충칭, 다롄, 간쑤, 선양, 칭다오, 웨이하이, 광저우, 항저우 등지에서 현지 테마파크 매출의 10%를 로열티 수익으로 얻고 있음
  - ■ 국산 테디베어 브랜드 '테테루'는 국내에서 유행 중인 '키즈카페'의 콘셉을 차용한 문화시설을 현지에 설립하고 있으며, 중국 치치하얼 백화 국제쇼핑센터 지하에 '테테루 실내 키즈 테마파크'를 설립하여 좋은 실적을 거두고 있음

- **정체 상태에 있는 국산 완구 · 애니메이션 산업**
  - ■ 국산 애니메이션 영화와 완구 업체들이 외국 업체에 밀려 정체기가 지속되고 있으며, 지난해까지 선풍적인 인기를 끌었던 '터닝메카드'와 '카봇'마저 주춤하면서 국산 완구 산업의 위기론까지 거론되고 있음

- ㅁ 이마트가 5월에 판매된 완구 제품 매출액을 조사해 본 결과, 1위에서 3위까지 모두 레고 장난감으로 조사되었으며, 지난해에 1위와 2위를 헬로카봇 및 터닝메카드가 차지한 것과는 다른 양상으로, 완구 업계에서는 외국산 완구가 차지하는 비중이 전체의 80%에 이르는 것으로 파악하고 있음
- ■ 2003년 '뽀로로'의 등장으로 관심을 끌었던 국산 애니메이션도 미국 · 일본에 밀리면서 성장 정체 상태에 있으며, 뽀로로 출신 이후 10년이 지났으나 여전히 뽀로로 제작사인 '오콘'이 성장사례로 거론되고 있음
- ㅁ 애니메이션 시청률 중 일본 애니메이션이 순위의 대부분을 차지하고 있으며, 투니버스 자체 기획 애니메이션인 '신비아파트: 고스트볼의 비밀'이 지난해 방영된 국내 애니메이션 중 가장 높은 시청률(5.2%)을 기록
- ㅁ 극장 애니메이션의 경우도 동일하게, 2016년 상반기 애니메이션 상영작 관객 점유율은 디즈니 및 드림웍스 등 미국 애니메이션 관객이 84%에 달하였고, 일본 애니메이션 '너의 이름은'도 국내 개봉한 역대 일본영화 관객 수 1위를 기록하였으나, 동 기간 국산 애니메이션 상영작 6편의 총 관객수는 72만 3,000명에 불과
- ■ 경쟁력 있는 국내 완구 업체들은 완구 제작, 유통, 마케팅, 애니메이션 제작, 재고 처리 등 막대한 비용을 자체적으로 감당하기 어렵기 때문에 외국 업체에게 인수되고 있는 실정
- ㅁ 손오공은 미국 마텔에 지분 11.99% 매각, 영실업은 홍콩계 사모펀드를 거쳐 2015년 홍콩 퍼시픽 얼라이언스 그룹에 인수됨
- ■ 이러한 상황은 애니메이션 제작, 완구 제작, 유통 등 현재 완구산업을 구성하는 업체들이 각자의 영역보다 더 넓은 분야에서 사업을 영위하기 때문에 낭비가 발생하는 것에 기인하며, 이를 해결하기 위해 각 분야 업체들이 연합하여 제품 기획부터 마케팅까지 종합적인 사업 기획을 개발해야 할 것으로 전망됨

2. 해외동향

- **'나의 붉은 고래'로 본 중국 애니메이션의 진일보**
  - ■ 2017년 6월15일 개봉한 '나의 붉은 고래'는 인간과의 접촉이 금지된 세계에서 자신 때문에 고래로 변해버린 소년 '곤'을 인간세계로 돌려보내기 위해 펼치는 소녀 '춘'의 기적 같은 모험을 담은 판타지 애니메이션 대작
  - ■ 중국을 비롯한 세계에서 누적 수입 8,500만 달러를 벌어들이며 흥행에 성공하였으며, 국내에서도 약 6만 명의 관람객을 모았음
  - ■ 12년이라는 긴 제작기간을 거쳐 공들여 제작된 애니메이션인 만큼 아름다운 영상미가 특징이며, 그간 중국의 애니메이션에서 나타났던 중국색이 강해 관객들에게 거부감을 느끼게 했던 것과는 달리, 스토리 면에서도 진일보 한 면을 보였음
  - ■ 한편 작화와 캐릭터가 일본 지브리 스튜디오 및 미야자키 하야오를 연상케 하며, 애니메이션 내용도 '센과 치히로의 행방불명'과 많은 부분 닮아 있는 점은 아쉬운 점으로 꼽힘

- **일본을 강타한 애니메이션 기반 2.5차원 뮤지컬**
  - ■ 애니메이션 산업이 발달한 일본에서는 1966년에 최초로 2.5차원 뮤지컬이 무대에 선을 보였으며, 1974년에는 '베르사유의 장미', 1985년 '소공녀 세라'가 제작되어 인기를 끄는 등 2.5차원 뮤지컬은 오랜 역사를 자랑
  - □ 2.5차원 뮤지컬은 만화나 애니메이션을 원작으로 하여 2차원의 세계를 3차원의 무대로 옮긴 엔터테인먼트 장르를 총칭
  - ■ 2000년대 이전까지 2.5차원 뮤지컬의 주요 관객이 10대였다면, 현재 전성기를 이끄는 관객층은 20~30대로 구성되어 있어 차이를 보이며, 주요 작품들도 '테니스의 왕자', '나루토' 등 10~20대 시절 즐겨 읽던 만화가 뮤지컬로 제작되면서 만화 팬들이 공연장을 찾기 시작
  - □ 이러한 인기 작품들은 여성들 사이에서 인기가 많고, 출연하는 캐릭터의 수도 다른 만화에 비해 많으며 각각의 캐릭터가 개성이 뚜렷해 캐릭터별로 고정 팬이 있다는 것이 특징
  - ■ 2.5차원 뮤지컬은 만화와 영상 판매는 물론 관련 MD상품 제작을 통한 수익 다각화, 패키지 판매까지 연결할 수 있어 산업적 측면에서도 고부가가치 상품으로 자리 잡고 있으며, 국내 공연업계에도 뮤지컬 제작비용이 상승하는 주 원인인 '스타 마케팅'의 대안이 될 수 있다는 분석
  - □ 인지도 높은 배우들의 높은 개런티 문제와 이에 따른 배우들의 양극화 문제는 일본에서도 오랜 고민거리였으며, 유명 애니메이션 캐릭터를 차용한 작품을 제작할 경우 인지도가 높은 배우를 쓰지 않아도 되므로 제작비와 배우 수급 문제를 해결할 수 있음
  - ■ 원작 콘텐츠 팬을 공연장으로 이끌 수 있다는 점에서도 긍정적인데, 만화책이나 2차원의 만화영화를 즐기던 팬들이 해당 작품 및 캐릭터에 대한 애정으로 공연장 문턱을 넘을 가능성이 높으며, 거꾸로 2.5차원 뮤지컬의 성공을 통해 원작이 다시 인기를 얻는 경우도 있어 선순환 환경도 구축할 수 있음

부 록

1. 상장사 재무분석표
2. 상장사 매출구조 분석

부록

1. 상장사 재무분석표

표 부록 Ⅰ-1 애니메이션/캐릭터 상장사 자산증가율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2016년 2분기	2016년 3분기	2016년 4분기	2017년 1분기	2017년 2분기	2017년 2분기 전년동기대비증감
손오공	8.2%	14.4%	17.1%	△17.1%	△23.8%	△32.0%p
유진로봇	0.5%	△9.7%	△13.8%	△0.9%	34.4%	33.8%p
대원미디어	△2.7%	△1.0%	7.6%	△2.1%	3.7%	6.4%p
오로라	0.2%	6.4%	4.7%	△5.6%	3.4%	3.3%p
애니캐릭터산업	1.0%	3.8%	4.9%	△6.8%	2.2%	1.3%p
콘텐츠산업	5.1%	2.8%	5.2%	△1.0%	16.5%	11.5%p

표 부록 Ⅰ-2 애니메이션/캐릭터 상장사 투자증가율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2016년 2분기	2016년 3분기	2016년 4분기	2017년 1분기	2017년 2분기	2017년 2분기 전년동기대비증감
손오공	2.2%	2.9%	3.0%	0.1%	△0.9%	△3.1%p
유진로봇	15.2%	7.9%	△9.6%	2.3%	6.7%	△8.4%p
대원미디어	10.7%	18.0%	23.9%	0.5%	△7.6%	△18.3%p
오로라	1.3%	4.8%	8.9%	5.3%	11.5%	10.2%p
애니캐릭터산업	5.5%	7.2%	8.2%	3.0%	5.3%	△0.2%p
콘텐츠산업	11.6%	17.2%	21.2%	0.9%	4.5%	△7.1%p

표 부록 Ⅰ-3 애니메이션/캐릭터 상장사 사내유보율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2016년 2분기	2016년 3분기	2016년 4분기	2017년 1분기	2017년 2분기	2017년 2분기 전년동기대비증감
손오공	29.1%	30.0%	25.7%	23.8%	16.8%	△12.3%p
유진로봇	54.5%	50.7%	31.5%	41.1%	37.9%	△16.5%p
대원미디어	64.8%	63.4%	64.8%	65.5%	72.1%	7.4%p
오로라	400.4%	411.2%	414.7%	419.3%	423.0%	22.6%p
애니캐릭터산업	90.4%	91.0%	86.4%	90.1%	89.0%	△1.5%p
콘텐츠산업	194.0%	190.8%	206.8%	203.6%	201.5%	7.5%p

표 부록 Ⅰ-4 애니메이션/캐릭터 상장사 영업이익률 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2016년 2분기	2016년 3분기	2016년 4분기	2017년 1분기	2017년 2분기	2017년 2분기 전년동기대비증감
손오공	3.5%	1.0%	△3.4%	△7.0%	△21.0%	△24.5%p
유진로봇	△6.1%	△1.6%	△44.2%	△7.3%	1.4%	7.5%p
대원미디어	△15.9%	△9.8%	△2.5%	△9.9%	△7.4%	8.5%p
오로라	6.7%	8.7%	12.2%	6.6%	7.0%	0.3%p
애니캐릭터산업	1.0%	2.1%	△2.0%	△2.1%	△5.5%	△6.6%p
콘텐츠산업	11.8%	11.3%	11.1%	11.2%	11.7%	△0.2%p

표 부록 Ⅰ-5 애니메이션/캐릭터 상장사 자산영업이익률 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2016년 2분기	2016년 3분기	2016년 4분기	2017년 1분기	2017년 2분기	2017년 2분기 전년동기대비증감
손오공	2.1%	0.6%	△1.6%	△2.7%	△10.9%	△13.0%p
유진로봇	△1.2%	△0.3%	△11.1%	△1.1%	0.2%	1.4%p
대원미디어	△2.7%	△1.7%	△0.7%	△1.7%	△1.1%	1.6%p
오로라	1.3%	1.5%	2.5%	1.1%	1.2%	△0.1%p
애니캐릭터산업	0.3%	0.5%	△0.6%	△0.4%	△1.1%	△1.4%p
콘텐츠산업	1.8%	1.8%	1.8%	1.7%	1.7%	△0.1%p

표 부록 Ⅰ-6 애니메이션/캐릭터 상장사 자본영업이익률 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2016년 2분기	2016년 3분기	2016년 4분기	2017년 1분기	2017년 2분기	2017년 2분기 전년동기대비증감
손오공	3.5%	1.0%	△3.8%	△5.7%	△21.1%	△24.6%p
유진로봇	△2.2%	△0.6%	△21.4%	△2.1%	0.4%	2.7%p
대원미디어	△3.4%	△2.1%	△0.9%	△2.0%	△1.4%	2.0%p
오로라	2.2%	2.8%	4.6%	1.9%	2.1%	△0.1%p
애니캐릭터산업	0.4%	0.9%	△1.0%	△0.7%	△2.0%	△2.4%p
콘텐츠산업	2.8%	2.6%	2.8%	2.6%	2.4%	△0.3%p

표 부록 Ⅰ-7 애니메이션/캐릭터 상장사 부채비율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2016년 2분기	2016년 3분기	2016년 4분기	2017년 1분기	2017년 2분기	2017년 2분기 전년동기대비증감
손오공	66.5%	86.5%	141.3%	109.4%	93.6%	27.1%p
유진로봇	89.1%	77.3%	91.9%	93.3%	168.3%	79.2%p
대원미디어	22.9%	21.6%	24.1%	18.5%	19.8%	△3.1%p
오로라	73.9%	80.3%	87.2%	74.9%	79.3%	5.3%p
애니캐릭터산업	62.4%	66.8%	79.8%	67.0%	74.1%	11.6%p
콘텐츠산업	52.6%	46.3%	52.4%	49.7%	43.7%	△8.9%p

표 부록 Ⅰ-8 애니메이션/캐릭터 상장사 유동비율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2016년 2분기	2016년 3분기	2016년 4분기	2017년 1분기	2017년 2분기	2017년 2분기 전년동기대비증감
손오공	219.9%	193.6%	161.7%	180.7%	193.6%	△26.2%p
유진로봇	108.6%	180.2%	120.0%	113.0%	89.2%	△19.4%p
대원미디어	273.9%	234.4%	275.6%	303.8%	329.1%	55.2%p
오로라	119.0%	119.1%	121.5%	110.1%	109.0%	△10.0%p
애니캐릭터산업	148.9%	156.3%	144.1%	144.0%	134.4%	△14.5%p
콘텐츠산업	175.9%	200.7%	182.1%	192.7%	209.5%	33.6%p

표 부록 Ⅰ-9 애니메이션/캐릭터 상장사 자기자본비율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2016년 2분기	2016년 3분기	2016년 4분기	2017년 1분기	2017년 2분기	2017년 2분기 전년동기대비증감
손오공	60.1%	53.6%	41.4%	47.8%	51.6%	△8.4%p
유진로봇	52.9%	56.4%	52.1%	51.7%	37.3%	△15.6%p
대원미디어	81.4%	82.2%	80.6%	84.4%	83.5%	2.1%p
오로라	57.5%	55.5%	53.4%	57.2%	55.8%	△1.7%p
애니캐릭터산업	61.6%	60.0%	55.6%	59.9%	57.4%	△4.1%p
콘텐츠산업	65.5%	68.4%	65.6%	66.8%	69.6%	4.1%p

표 부록 Ⅰ-10 애니메이션/캐릭터 상장사 1인당 평균매출액 변화 추이

(단위: 억 원)

구분	2016년			2017년		
	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	2분기 (전년동기대비)
손오공	2.63	2.77	2.62	1.80	1.93	
	△13.3%	5.3%	△5.6%	△31.2%	7.3%	△26.6%
유진로봇	0.80	0.69	0.75	0.42	0.47	
	1.3%	△13.6%	9.1%	△44.2%	11.0%	△41.6%
대원미디어	0.83	0.90	1.23	0.72	0.62	
	△18.7%	8.2%	36.9%	△41.0%	△14.8%	△25.5%
오로라	2.16	2.19	2.36	2.12	1.90	
	25.8%	1.5%	7.9%	△10.2%	△10.4%	△11.9%
애니캐릭터산업	1.61	1.63	1.73	1.22	1.20	
	△0.4%	1.6%	6.0%	△29.3%	△2.3%	△25.6%
콘텐츠산업	1.70	1.75	1.89	1.69	1.84	
	1.9%	3.0%	8.1%	△10.3%	8.8%	8.6%

표 부록 Ⅰ-11 애니메이션/캐릭터 상장사 자본집약도 변화 추이

(단위: 억 원)

구분	2016년 2분기	2016년 3분기	2016년 4분기	2017년 1분기	2017년 2분기	2017년 2분기 전년동기대비증감
손오공	4.47	5.20	5.69	4.63	3.71	△0.76
유진로봇	4.13	3.58	2.99	2.87	3.88	△0.24
대원미디어	4.82	5.09	4.42	4.14	4.03	△0.79
오로라	11.49	12.33	11.66	12.83	11.47	△0.02
애니캐릭터산업	6.31	6.62	6.26	5.91	5.82	△0.49
콘텐츠산업	11.00	11.14	11.40	11.10	12.68	1.68

표 부록 Ⅰ-12 애니메이션/캐릭터 상장사 자기자본회전율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2016년 2분기	2016년 3분기	2016년 4분기	2017년 1분기	2017년 2분기	2017년 2분기 전년동기대비증감
손오공	0.98	0.99	1.11	0.81	1.01	0.03
유진로봇	0.37	0.34	0.48	0.28	0.32	△0.04
대원미디어	0.21	0.21	0.34	0.21	0.18	△0.03
오로라	0.33	0.32	0.38	0.29	0.30	△0.03
애니캐릭터산업	0.41	0.41	0.50	0.35	0.36	△0.06
콘텐츠산업	0.24	0.23	0.25	0.23	0.21	△0.03

표 부록 Ⅰ-13 애니메이션/캐릭터 상장사 총자산회전율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2016년 2분기	2016년 3분기	2016년 4분기	2017년 1분기	2017년 2분기	2017년 2분기 전년동기대비증감
손오공	0.59	0.53	0.46	0.39	0.52	△0.07
유진로봇	0.19	0.19	0.25	0.15	0.12	△0.07
대원미디어	0.17	0.18	0.28	0.17	0.15	△0.02
오로라	0.19	0.18	0.20	0.17	0.17	△0.02
애니캐릭터산업	0.25	0.25	0.28	0.21	0.21	△0.05
콘텐츠산업	0.15	0.16	0.17	0.15	0.15	△0.01

2. 상장사 매출구조 분석[11)]

- **손오공**
  - 손오공은 캐릭터완구 및 게임 사업 및 PC방 영업 사업을 영위하고 있는 기업으로서, 기존 인기 완구인 헬로카봇, 터닝메카드W, 소피루비 이외에 새롭게 마텔 완구를 추가하는 등 사업영역을 넓히면서 국내 완구 시장의 점유율을 증가시키고 있음
  - 동사의 '17년 2분기 기준 전체 매출액은 전년동기대비 24.1% 감소
  - 매출액이 감소한 주요 원인은 손오공 전체 매출의 대부분을 차지하는 캐릭터완구 및 게임 분야 내수 매출이 전년동기대비 24.3% 급감하였기 때문
  - PC방 수수료 수입만 전년동기대비 소폭 증가하였을 뿐, 그 외 캐릭터완구 및 게임 관련 제품과 로열티 관련 사업 부문은 모두 전년동기대비 급감

〈손오공〉 (2017년 2분기 기준)

(단위: 백만 원)

구분				2016년			2017년		전체대비 비중	전년동기 대비
				2분기	3분기	4분기	1분기	2분기		
캐릭터완구 및 게임	제품	캐릭터완구 및 게임	수 출	0	0	△0	0	0	0.0%	-
			내 수	29,299	30,695	31,091	21,737	22,170	94.2%	△24.3%
			소 계	29,299	30,695	31,091	21,737	22,170	94.2%	△24.3%
	캐릭터 수입	로열티 외	수 출	5	13	3	10	7	0.0%	42.7%
			내 수	405	38	33	29	25	0.1%	△93.8%
			소 계	410	52	36	39	32	0.1%	△92.1%
PC방 영업	수수료 수입	PC방 수수료	수 출	-	-	-	-	-	-	-
			내 수	1,304	1,322	1,324	1,302	1,345	5.7%	3.1%
			소 계	1,304	1,322	1,324	1,302	1,345	5.7%	3.1%
합 계			수 출	5	13	3	10	7	0.0%	57.0%
			내 수	31,009	32,055	32,448	23,068	23,540	100.0%	△24.1%
			합 계	31,014	32,068	32,451	23,078	23,547	100.0%	△24.1%

11) 상장사의 대부분이 연결기준으로 분야별 매출액을 제공하고 있으며, 본문의 상장사 분석에 사용한 매출 및 수출 실적은 상장사별로 각각 연결 및 비연결을 선별적으로 적용하였기 때문에 부록에서 다룬 각 상장사별 분야별 매출 및 수출 실적은 본문 상의 매출 및 수출 실적과 일부 차이가 있을 수 있음. 따라서 부록의 수치는 각 상장사의 분야별 매출구조를 파악하는 용도로만 활용

- **오로라**
  - 오로라는 캐릭터디자인 전문기업으로 캐릭터디자인을 개발하고 캐릭터완구를 상품화하여 국내외 시장에 브랜드마케팅을 하는 글로벌 다국적 기업으로, 개발된 캐릭터를 활용하여 라이센싱 및 캐릭터 머천다이징 사업을 확장하고 있음
  - 동사의 '17년 2분기 기준 전체 매출액은 전년동기대비 1.8% 감소
  - 매출 감소의 주요 원인은 매출 비중이 두 번째로 큰 본사 사업본부의 매출이 전년동기대비 22.1% 급감하였기 때문임
  - 반면, 영국과 미국 사업본부, 그리고 기타부문에서 전년동기대비 매출 증가로 인하여 총 매출의 감소는 전년동기대비 1.8% 수준에 그침

〈오로라〉 (2017년 2분기 기준)

(단위: 백만 원)

구분	2016년			2017년		전체대비 비중	전년동기 대비
	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기		
본사 사업본부	9,242	7,894	10,013	7,812	7,201	23.3%	△22.1%
미국 사업본부	16,628	19,566	27,018	21,317	17,531	56.8%	5.4%
영국 사업본부	2,776	3,399	3,104	4,003	3,428	11.1%	23.5%
홍콩 사업본부	2,305	3,923	1,296	2,257	2,149	7.0%	△6.8%
기타부문	485	308	414.95	292	547	1.8%	12.7%
합계	31,437	35,091	41,845	35,682	30,857	100.0%	△1.8%

- **유진로봇**
  - 유진로봇은 청소 로봇, 유비쿼터스 홈 로봇, 군사용 로봇, 엔터테인먼트 로봇과 완구 및 캐릭터 등을 주요사업으로 영위하고 있는 기업으로, 2011년도부터 필립스에 ODM(제조업자 개발생산방식)공급 계약을 체결하여 현재 유럽 등 수출을 진행하고 있으며 이후 미국, 중국 등 세계시장으로 사업 확대 추진
  - 동사의 매출구조를 살펴보면 '17년 2분기 기준 내수 매출액은 전년동기대비 25.6% 증가하였으나, 수출액이 전년동기대비 37.8% 큰 폭 감소하면서 전체 매출액은 전년동기대비 0.5% 감소
  - 전체 수출액이 큰 폭으로 감소한 이유는 수출의 대부분을 차지하는 지능형 로봇의 수출이 전년동기대비 38.9% 큰 폭으로 감소하였기 때문
  - 대신, 매출액의 67.3%를 차지하는 플라스틱, 승용완구, 기능성완구류의 내수 판매가 전년동기대비 72.6% 급증하면서 전체 매출액의 전년동기대비 감소폭은 0.5%에 그침

〈유진로봇〉 (2017년 2분기 기준)

(단위: 백만 원)

구분		2016년			2017년		전체대비 비중	전년동기 대비
		2분기	3분기	4분기	1분기	2분기		
지능형 로봇	수 출	5,505	4,471	5,549	2,572	3,366	25.3%	△38.9%
	내 수	2,578	2,507	1,474	1,668	1,041	7.8%	△59.6%
	합 계	8,083	6,978	7,023	4,240	4,408	33.1%	△45.5%
플라스틱, 승용완구, 기능성완구류	수 출	-	84	1	27	59	-	-
	내 수	5,195	6,552	13,324	7,722	8,966	67.3%	72.6%
	합 계	5,195	6,636	13,325	7,748	9,025	67.7%	73.7%
기타 (내부거래 조정 등)	수 출	-	-	-	-	-	-	-
	내 수	113	141	△13	190	△103	△0.8%	△191.3%
	합 계	113	141	△13	190	△103	△0.8%	△191.3%
합계	수 출	5,505	4,471	5,549	2,572	3,425	25.7%	△37.8%
	내 수	7,886	9,200	14,785	9,580	9,904	74.3%	25.6%
	합 계	13,391	13,756	20,333	12,179	13,329	100.0%	△0.5%

2017년 2분기 콘텐츠산업 동향분석보고서(애니메이션/캐릭터산업편)

집필진

한국콘텐츠진흥원

감수	강익희 (산업진흥정책본부 본부장)
	송　진 (산업분석팀 팀장)
연구진행	이현우 (산업분석팀 책임연구원)
	허지영 (산업분석팀 주임연구원)

외부기관

연구분석	정정섭 실장(한국씨앤알)
	김지응 과장(한국씨앤알)
	홍지훈 대리(한국씨앤알)
실태조사	윤효정 대리(한국씨앤알)

발행인 강 만 석 (원장직무대행)

발행일 2017년 9월 30일

발행처 한국콘텐츠진흥원
전라남도 나주시 교육길 35(빛가람동) 351
전화 1566-1114
www.kocca.kr

디자인 및 인쇄 경성문화사

본 보고서는 한국콘텐츠진흥원(http://www.kocca.kr)의 〈콘텐츠지식/국내산업통계〉에 게재되는 보고서로 인용하실 때에는 반드시 출처를 밝혀 주시길 바랍니다.

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

CREATE
NEWAVE
KOCCA

kocca
한국콘텐츠진흥원

비매품/무료
93600
9 788965 146308
ISBN 978-89-6514-630-8