

12. 완구 산업

1) 정의

- 13세 미만의 어린이의 정신적, 육체적 발달에 필요한 놀이 도구로서 인형, 장난감, 게임기 및 오락용품 포함

2) 요약

- 국내 자체 공장에서 일부 생산하기는 하나, 대부분 중국(수입의 73%), 베트남 등에서 OEM 생산
- '캐릭터 머천다이즈'가 브랜드의 성패를 좌우하여, 각 기업들은 캐릭터의 상품화에 주력
- 경제적인 풍요로움을 누리는 '골드 키즈'의 영향으로 국내 완구시장은 연평균 9.5%로 지속성장

3) 전체현황 비교

연도	생산액 (십억원)	부가가치*		수출액** (십억원)	수입액** (십억원)	시장규모 (십억원)	종사자수 (명)	사업체수 (개)
		규모(십억원)	비율(%)					
2016	375	153	40.9	160	1,147	1,361	2,032	83
2015	358	169	47.3	164	967	1,161	1,881	82
2014	298	141	47.5	151	866	1,012	1,767	76
2013	290	140	48.2	161	755	885	1,849	77
2012	379	178	46.9	201	742	920	1,818	80
2011	361	163	45.2	231	633	763	1,838	71
2010	300	138	46.1	258	644	686	1,852	72
2009	267	120	45.0	329	676	613	1,717	67
2008	198	89	44.9	192	654	660	1,619	68
CAGR (%)	8.3	7.0	평균 45.8	△2.2	7.3	9.5	2.9	2.5

자료: 통계청 광업제조업조사, 한국무역협회 무역통계

*부가가치액 = 생산액 - 주요중간투입비(원재료비+전력비+용수비+외주가공비+수선비+연료비)

**수출액, 수입액: 수출액과 수입액: KEB 외환은행 공시 최종 매매기준을 연평균환율 적용

4) 2017년 10대 상위 교역국가별 현황

수출					수입				
순위	국가	금액 (백만불)	전년대비 증감률	비중	순위	국가	금액 (백만불)	전년대비 증감률	비중
1	미국	32	24.9	21.1	1	중국	831	11.7	73.3
2	중국	28	13.7	18.2	2	일본	78	19.3	6.9
3	일본	17	0.8	11.0	3	베트남	53	39.3	4.7
4	홍콩	10	△12.7	6.7	4	미국	47	38.9	4.2
5	대만	9	70.7	5.9	5	인도네시아	12	△0.3	1.0
6	베트남	7	11.4	4.9	6	호주	11	505.0	1.0
7	필리핀	6	△5.0	3.8	7	덴마크	11	△56.8	0.9
8	인도네시아	5	29.3	3.4	8	태국	10	△5.5	0.9
9	영국	5	19.7	3.4	9	독일	10	21.7	0.8
10	말레이시아	3	25.3	2.1	10	대만	9	17.6	0.8
...
20	러시아	1	31.0	0.6	30	러시아	1	1,164.0	0.1
...
총계		151	8.2	100.0	총계		1,133	11.8	100.0

자료: 한국무역협회 무역통계