

2011년 1분기 콘텐츠산업 동향분석보고서

2011. 06

한국콘텐츠진흥원



KOREA
CREATIVE CONTENT
AGENCY

Ⅱ. 2011년 1분기 콘텐츠업체 실태조사 분석

가.

1. 콘텐츠업체 실태조사 개요

1.1. 조사목적

- ‘분기별 콘텐츠업체 실태조사’는 연간 조사의 한계를 극복하고 신속하면서도 정확한 콘텐츠산업 규모 등을 파악
 - ※ 궁극적으로 지속적인 분기별 콘텐츠업체 실태조사를 통해 데이터 축적과 향후 시계열화를 통한 계절적 변화 파악 및 전망을 목적
- 현재 콘텐츠산업 관련 상장사(약 80개) 분석을 통해 콘텐츠 업체의 매출액 등을 파악할 수 있으나 콘텐츠산업 전체를 대변할 수 없는 한계를 보완
- 실시간적인 콘텐츠업체 조사를 통하여 현실적인 정책이 수립될 수 있도록 기초자료로 제공

1.2. 조사대상 및 방법

- ‘분기별 콘텐츠업체 실태조사’는 총 12개 산업 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송(독립제작사), 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션, 공연 산업을 영위하는 사업체 중 500개를 표본으로 선정하여 조사 실시
- 표본은 산업별 상위 20위 이내 사업체를 우선적으로 배분하여 실시하였으며, 산업별로 20개 사업체가 없는 경우에는 전수조사를 실시
- 12개 산업별로 기획 및 제작, 오프라인도소매, 온라인도소매, 오프라인 및 온라인 서비스로 표본구성을 실시하며, 응답대상 사업체의 매출액 합계가 가치사슬별 매출규모의 약 65% ~ 70%이상 차지할 수 있도록 표본 구성
- 매출액과 종사자수는 추정을 통해 전체 콘텐츠산업규모를 산출하였으며 수출

과 투자액은 응답업체 내용을 단순 집계하였음

※ 콘텐츠산업에서 소규모 사업체는 수출을 하는 경우가 적어, 집계된 수출액이 전체와 차이가 없을 것으로 판단됨

- 상위 사업체 이외에 산업규모의 추정을 위하여 소규모 사업체도 층별 비례배분을 통하여 표본을 배분하였으며, 층화추출법을 이용하여 표본을 추출, 가중치는 설계 가중값, 무응답 조정, 사후층화 조정 등을 고려하여 작성
- 조사기간은 2011년 05월 18일부터 ~ 06월 03일까지 실시하였으며, 방문조사 및 E-mail, Fax, 전화 등 다양한 방법을 통하여 조사 실시

1.3. 콘텐츠산업 실태조사 이용시 유의사항

- 2010년 1분기 콘텐츠산업 동향분석보고서에서는 출판산업 규모 추정 시 신문 발행업, 잡지 및 정기 간행물 발행업, 정기광고 간행물 발행업, 기타 오디오기록 매체 출판업, 기타인쇄물출판업이 포함되지 않았으나, 2010년 2분기 콘텐츠산업 동향분석보고서에서는 출판산업 규모 추정시 출판산업 전 분야(인쇄업, 계약배달직 제외)가 포함되었으며, 1분기와 시계열 유지를 위하여 1분기에 미조사된 분야도 2분기 실태 조사시 1분기 관련 부분을 조사하여 수정 보완하였음
- 콘텐츠산업통계와 시계열을 유지하기 위하여 2011년 1분기에는 출판산업 중 외부인용 자료인 인쇄업과 계약배달직을 2010년 1분기와 2분기, 3분기, 4분기 모두 동일하게 포함하여 재추정하였음
 - ※ 2010년 1 ~ 4분기 콘텐츠산업 규모는 2011년 1분기 콘텐츠산업 동향보고서에 수록된 규모를 활용하여야 함
- 방송산업은 방송영상독립제작사만을 대상으로 조사를 실시하여 전체 방송산업 규모와 차이가 있음
 - ※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차,2차,3차,4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업
- 광고산업은 광고매체집행 사업체만을 대상으로 조사를 실시하여 전체 광고산

업 규모와 차이가 있음

※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분: 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

나.

2. 콘텐츠업체 실태조사 분석결과

2.1. 2011년 1분기 콘텐츠산업 규모

- '11년 1분기 콘텐츠산업 매출액은 15조 5,693억 원, 종사자는 47만 6,313명, 수출액은 9,499억 원, 투자액은 2,983억 원으로 나타나며, 작년 4분기 대비 매출액은 약 5.1% 증가, 종사자는 약 0.3%로 작년 4분기와 비슷하며, 수출액은 10.8%로 증가함
 - '11년 1분기 산업별 매출액을 보면 출판산업이 5조 1,121억 원으로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 전년 4분기 대비 약 0.1% 감소한 것으로 추정됨
 - 그 다음은 게임산업이 2조 2,732억 원으로 전년 4분기 대비 약 11.4%로 증가, 캐릭터산업 1조 6,311억 원으로 4분기 대비 약 0.7%로 증가, 지식정보산업 2조 1,336억 원으로 4분기 대비 약 13.8%로 증가, 광고산업 1조 5,687억 원으로 전분기 대비 약 11.6%로 증가, 음악산업은 8,805억 원으로 전분기 대비 약 3.5%로 증가, 영화산업 8,098억 원으로 전분기 대비 약 1.1%로 증가, 방송영상독립제작사 2,136억 원으로 전분기 대비 약 8.8%로 증가, 만화산업 1,836억 원으로 전분기 대비 약 1.7%로 감소, 애니메이션산업 1,298억 원으로 전분기 대비 약 3.2% 감소한 것으로 추정됨
 - 산업별 종사자를 보면, 전체 종사자 47만 6,313명 중 출판산업은 20만 3,621명으로 전분기 대비 약 0.4% 감소, 음악산업은 7만 8,453명으로 전분기 대비 약 0.9% 증가, 게임산업은 4만 9,295명으로 전분기 대비 약 0.9% 증가, 지식정보산업은 4만 8,331명으로 전분기 대비 약 1.5% 증가, 캐릭터산업은 2만 3,137명으로 전분기 대비 약 0.2% 증가, 영화산업은 2만 9,323명으로 전분기 대비 약 0.7% 증가, 콘텐츠솔루션 1만9,127명으로 전

분기 대비 약 1.4% 증가, 만화산업은 1만 935명으로 전분기 대비 약 1.2% 감소, 광고산업은 5,125명으로 전분기 대비 약 2.8% 증가, 방송영상독립제작사는 4,637명으로 전분기 대비 약 0.1% 증가, 애니메이션산업은 4,329명으로 전분기 대비 약 1.6% 증가한 것으로 추정됨

- 산업별 수출액을 살펴보면, 전체 수출액 9,499억 원으로 전분기 대비 약 10.8%로 증가하였으며, 게임산업은 5,865억 원으로 전분기 대비 약 18.1% 증가, 출판산업 456억 원으로 전분기 대비 약 13.7% 감소, 캐릭터산업 823억 원으로 전분기 대비 약 3.4% 증가, 음악산업 311억 원으로 전분기 대비 약 9.2% 증가, 애니메이션산업 327억 원으로 전분기 대비 약 0.4% 증가, 방송영상독립제작사는 103억 원으로 전분기 대비 약 11.3% 감소, 영화산업은 46억 원으로 전분기 대비 약 1.7% 증가, 지식정보산업은 1,125억 원으로 전분기 대비 약 2.8% 증가한 것으로 나타남
- 산업별 투자액은 3,877억 원으로 전분기 대비 약 5.5% 증가하였으며, 게임산업은 1,372억 원으로 전분기 대비 8.0% 증가한 것으로 나타났으며 11개 산업 중 가장 큰 투자액을 보이고 있음
- 자체투자액이 가장 많은 산업은 게임산업으로 996억 원으로 전분기 대비 약 7.9% 증가한 것으로 나타남. 출판을 제외한 다른 산업은 자체투자액이 전분기 대비하여 모두 증가하였음

<표 II-1> '10년 1~4분기, '11년 1분기 콘텐츠산업 규모

(단위 : 백만원, 명, %)

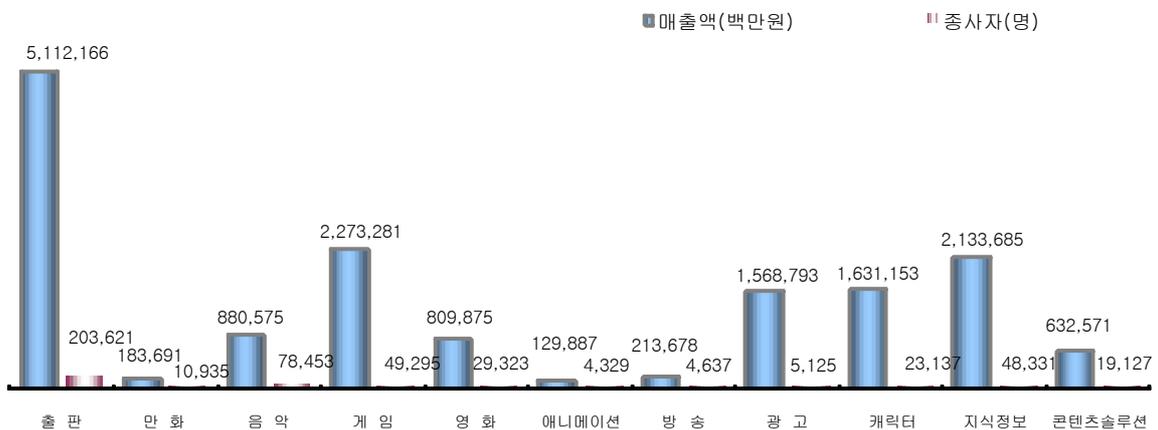
산업명	매출액(백만원)							종사자(명)					
	2010년				2010년 합계	2011년 1분기	전분기대 비증감률(%)	2010년				2011년 1분기	전분기대 비증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기				1분기	2분기	3분기	4분기		
출판	5,075,015	4,933,221	5,025,826	5,114,903	20,148,965	5,112,166	-0.1%	205,999	205,038	205,112	204,432	203,621	-0.4%
만화	176,338	168,260	178,451	186,942	709,991	183,691	-1.7%	11,036	11,084	11,106	11,068	10,935	-1.2%
음악	658,698	732,215	786,932	851,060	3,028,905	880,575	3.5%	77,027	77,602	77,628	77,756	78,453	0.9%
게임	1,972,352	1,884,438	1,956,838	2,039,845	7,853,473	2,273,281	11.4%	46,958	48,368	48,685	48,834	49,295	0.9%
영화	861,452	808,661	863,692	801,275	3,335,080	809,875	1.1%	29,415	29,212	29,308	29,118	29,323	0.7%
애니메이션	102,484	108,895	142,825	134,173	488,377	129,887	-3.2%	4,006	4,128	4,236	4,262	4,329	1.6%
방송영상 독립제작사	168,392	175,035	173,362	196,324	713,113	213,678	8.8%	4,641	4,725	4,689	4,632	4,637	0.1%
광고	1,275,533	1,496,250	1,368,521	1,405,859	5,546,163	1,568,793	11.6%	4,963	5,061	5,032	4,987	5,125	2.8%
캐릭터	1,297,562	1,324,831	1,536,938	1,620,058	5,779,389	1,631,153	0.7%	21,997	22,308	22,467	23,080	23,137	0.2%
지식정보	1,608,365	1,634,876	1,865,382	1,875,008	6,983,631	2,133,685	13.8%	47,397	47,886	47,913	47,626	48,331	1.5%
콘텐츠솔루션	503,875	538,236	576,325	587,325	2,205,761	632,571	7.7%	18,312	18,432	18,523	18,872	19,127	1.4%
합계	13,700,066	13,804,918	14,475,092	14,812,772	56,792,848	15,569,355	5.1%	471,751	473,844	474,699	474,667	476,313	0.3%

산업명	수출액(백만원)							자체투자액						
	2010년				2010년 합계	2011년 1분기	전분기대 비증감률(%)	2010년				2010년 합계	2011년 1분기	전분기대 비증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기				1분기	2분기	3분기	4분기			
출판	92,091	101,683	52,112	52,938	298,824	45,698	-13.7%	89,267	87,657	86,331	87,392	350,647	86,523	-1.0%
만화	-	-	3,637	5,326	8,963	4,362	-18.1%	5,231	5,121	5,325	5,436	21,113	5,527	1.7%
음악	21,133	23,581	20,368	28,521	93,603	31,157	9.2%	13,707	15,796	14,398	15,697	59,598	16,339	4.1%
게임	436,125	451,536	463,367	496,523	1,847,551	586,521	18.1%	78,969	83,561	89,332	92,335	344,197	99,648	7.9%
영화	5,238	3,968	4,125	4,562	17,893	4,639	1.7%	26,639	21,255	27,412	21,463	96,769	23,421	9.1%
애니메이션	21,173	24,752	28,661	32,597	107,183	32,738	0.4%	7,892	8,152	8,036	8,267	32,347	8,625	4.3%
방송영상 독립제작사	2,259	5,293	11,368	11,693	30,613	10,367	-11.3%	13,698	16,987	17,638	18,957	67,280	21,337	12.6%
광고	-	-	-	-	-	-	-	4,536	5,638	5,835	5,936	21,945	6,327	6.6%
캐릭터	66,325	68,367	76,533	79,636	290,861	82,351	3.4%	16,981	19,663	20,118	21,367	78,129	23,871	11.7%
지식정보	93,263	97,531	111,362	109,481	411,637	112,586	2.8%	3,685	3,811	4,369	4,387	16,252	4,762	8.5%
콘텐츠솔루션	36,879	33,865	35,332	36,267	142,343	39,559	9.1%	1,368	1,637	1,897	1,962	6,864	1,996	1.7%
합계	774,486	810,576	806,865	857,544	3,249,471	949,978	10.8%	261,973	269,278	280,691	283,199	1,095,141	298,376	5.4%

산업명	외부							투자액 합계						
	2010년				2010년 합계	2011년 1분기	전분기대 비증감률 (%)	2011년				2010년 합계	2011년 1분기	전분기대 비증감률 (%)
	1분기	2분기	3분기	4분기				1분기	2분기	3분기	4분기			
출판	9,843	8,635	8,521	8,382	35,381	8,457	0.9%	99,110	96,292	94,852	95,774	386,028	94,980	-0.8%
만화	965	891	911	935	3,702	972	4.0%	6,196	6,012	6,236	6,371	24,815	6,499	2.0%
음악	630	596	663	712	2,601	832	16.9%	14,337	16,392	15,061	16,409	62,199	17,171	4.6%
게임	26,581	29,681	32,468	34,689	123,419	37,577	8.3%	105,550	113,242	121,800	127,024	467,616	137,225	8.0%
영화	16,369	14,563	15,369	13,667	59,968	14,392	5.3%	43,008	35,818	42,781	35,130	156,737	37,813	7.6%
애니메이션	6,321	6,825	7,535	6,958	27,639	7,133	2.5%	14,213	14,977	15,571	15,225	59,986	15,758	3.5%
방송영상 독립제작사	8,982	7,962	8,132	7,966	33,042	8,629	8.3%	22,680	24,949	25,770	26,923	100,322	29,966	11.3%
광고	1,211	1,358	1,452	1,327	5,348	1,367	3.0%	5,747	6,996	7,287	7,263	27,293	7,694	5.9%
캐릭터	4,963	5,315	5,536	5,961	21,775	6,238	4.6%	21,944	24,978	25,654	27,328	99,904	30,109	10.2%
지식정보	2,301	2,237	2,133	2,235	8,906	2,317	3.7%	5,986	6,048	6,502	6,622	25,158	7,079	6.9%
콘텐츠솔루션	1,137	1,269	1,338	1,425	5,169	1,459	2.4%	2,505	2,906	3,235	3,387	12,033	3,455	2.0%
합계	79,303	79,332	84,058	84,257	326,950	89,373	6.1%	341,276	348,610	364,749	367,456	1,422,091	387,749	5.5%

- ※ 출판산업 중 2010년 1분기 콘텐츠산업 실태조사에서 조사하지 않은 신문발행업, 잡지 및 정기 간행물발행업, 정기광고 간행물 발행업, 기타인쇄물발행업은 2분기 실태조사에서 추가보완 조사함. 이에 1분기 산업규모를 보완하였음
- ※ 출판산업에서 1분기, 2분기, 3분기, 4분기 외부인용자료 동일하게 포함한 부분 : 인쇄업, 신문계약배달직업
- ※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차,2차,3차,4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업
- ※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

<그림 Ⅱ-1> '11년 1분기 콘텐츠산업 규모



2.2. 2011년 1분기 콘텐츠산업 가치사슬별 규모

- '11년 1분기 가치사슬별 매출액을 살펴보면, 기획 및 제작업이 9조 3,178억 원으로 전분기 대비 약 5.3% 증가하였으며, 도매업이 1조 1,852억 원으로 전분기 대비 약 0.5% 감소, 소매업은 1조 7,623억 원으로 전분기 대비 약 0.0% 비슷, 오프라인 서비스업은 1조 3,933억 원으로 전분기 대비 약 6.1% 증가, 온라인 서비스업은 1조 9,105억 원으로 전분기 대비 약 12.6% 증가한 것으로 추정됨

- ※ 오프라인 서비스업 정의

- 출판산업(서적임대), 만화산업(만화임대(대본소), 서적임대(만화부분)), 게임산업(PC방, 아케이드게임장, 비디오게임장), 영화산업(극장상영, DVD/VHS 상영, DVD/VHS 대여), 애니메이션산업(극장상영)

- ※ 온라인 서비스업 정의

- 출판산업(인터넷전자출판서비스업), 만화산업(모바일만화서비스업, 인터넷만화서비스업), 음악산업(인터넷음악서비스업, 모바일음악서비스업), 지식정보산업(포털 및 매개정보서비스업)
- 출판산업의 가치사슬별 매출액을 보면 기획 및 제작이 3조 1,025억 원으로 전분기 대비 비슷한 수준이며, 온라인 서비스업이 213억 원으로 전분기 대비 약 45.5% 증가한 것으로 조사됨
- 만화산업의 가치사슬별 매출액을 보면 기획 및 제작이 854억 원으로 전분기 대비 약 1.3% 감소, 온라인 서비스업이 96억 원으로 전분기 대비 약 3.9% 증가한 것으로 추정됨
- 음악산업의 가치사슬별 매출액을 보면 오프라인 서비스업이 3,764억 원으로 전분기 대비 약 3.3% 증가, 기획 및 제작이 3,223억 원으로 전분기 대비 약 3.2% 증가한 것으로 나타남
- 게임산업은 기획 및 제작이 1조 7,052억 원으로 전분기 대비 약 11.7% 증가, 영화산업은 기획 및 제작이 3,089억 원으로 전분기 대비 약 1.2% 감소, 방송산업은 기획 및 제작이 2,136억 원으로 전분기 대비 약 8.8% 증가, 광

고산업은 기획 및 제작이 1조 5,687억 원으로 전분기 대비 약 11.6% 증가, 캐릭터산업은 기획 및 제작이 8,936억 원으로 전분기 대비 약 0.3% 증가, 지식정보산업은 기획 및 제작이 3,956억 원으로 전분기 대비 약 16.6% 증가, 콘텐츠솔루션 기획 및 제작이 6,325억 원으로 전분기 대비 7.7% 증가한 것으로 추정됨

<표 II-2> '10년 1~4분기, '11년 1분기 콘텐츠산업 가치사슬별 매출액

(단위 : 백만원, %)

산업명	기획 및 제작							도매업						
	2010년				2010년 합계	2011년 1분기	전분기 대비 증감률 (%)	2010년				2010년 합계	2011년 1분기	전분기 대비 증감률 (%)
	1분기	2분기	3분기	4분기				1분기	2분기	3분기	4분기			
출 판	3,092,857	2,999,295	3,075,375	3,103,663	12,271,190	3,102,537	0.0%	735,496	703,134	711,366	739,325	2,889,321	731,962	-1.0%
만 화	79,015	74,938	83,888	86,592	324,433	85,431	-1.3%	19,171	18,369	18,225	19,358	75,123	17,960	-7.2%
음 악	206,829	263,394	294,589	312,367	1,077,179	322,393	3.2%	16,196	16,455	16,332	17,116	66,099	17,432	1.8%
계 입	1,463,237	1,384,182	1,454,501	1,525,986	5,827,906	1,705,269	11.7%	-	-	-	-	-	-	-
영 화	365,565	417,373	353,280	312,691	1,448,909	308,931	-1.2%	163,265	129,975	123,697	114,533	531,470	111,178	-2.9%
애니메이션	84,059	77,624	81,012	88,623	331,318	88,921	0.3%	3,016	2,971	2,966	3,029	11,982	3,001	-0.9%
방송영상 독립제작사	168,392	175,035	173,362	196,324	713,113	213,678	8.8%	-	-	-	-	-	-	-
광 고	1,275,533	1,496,250	1,368,521	1,405,859	5,546,163	1,568,793	11.6%	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	688,664	700,784	848,435	891,252	3,129,135	893,657	0.3%	255,277	261,302	262,118	297,553	1,076,250	303,731	2.1%
지식정보	239,525	304,373	293,225	339,321	1,176,444	395,696	16.6%	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	503,875	538,236	576,325	587,325	2,205,761	632,571	7.7%	-	-	-	-	-	-	-
합계	8,167,551	8,431,484	8,602,513	8,850,003	34,051,551	9,317,877	5.3%	1,192,421	1,132,206	1,134,704	1,190,914	4,650,245	1,185,264	-0.5%

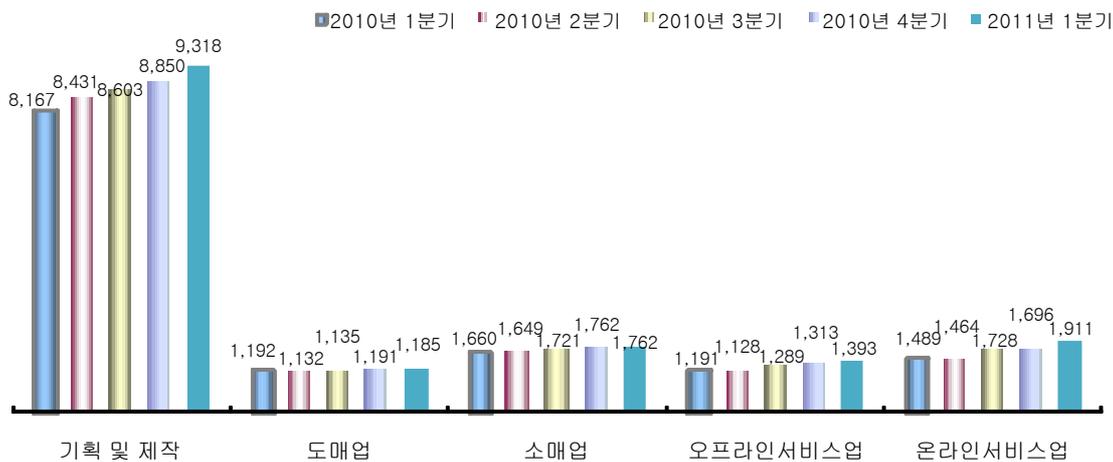
산업명	소매업							오프라인 서비스업						
	2010년				2010년 합계	2011년 1분기	전분기 대비 증감률 (%)	2010년				2010년 합계	2011년 1분기	전분기 대비 증감률 (%)
	1분기	2분기	3분기	4분기				1분기	2분기	3분기	4분기			
출 판	1,221,442	1,205,930	1,213,685	1,246,321	4,887,378	1,245,217	-0.1%	11,863	11,012	11,038	10,897	44,810	11,072	1.6%
만 화	51,812	49,920	50,368	54,692	206,792	53,453	-2.3%	17,215	15,942	16,831	17,032	67,020	17,215	1.1%
음 악	22,536	22,563	22,137	22,427	89,663	22,798	1.7%	315,184	319,740	321,176	362,597	1,318,697	376,425	3.8%
계 입	-	-	-	-	-	-	-	509,115	500,256	502,337	513,859	2,025,567	568,012	10.5%
영 화	10,821	8,281	7,968	7,593	34,663	7,145	-5.9%	321,801	253,032	378,747	366,458	1,320,038	382,621	4.4%
애니메이션	-	-	-	-	-	-	-	15,409	28,300	58,847	42,521	145,077	37,965	-10.7%
방송영상 독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	353,621	362,745	426,385	431,253	1,574,004	433,765	0.6%	-	-	-	-	-	-	-
지식정보	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	1,660,232	1,649,439	1,720,543	1,762,286	6,792,500	1,762,378	0.0%	1,190,587	1,128,282	1,288,976	1,313,364	4,921,209	1,393,310	6.1%

산업명	온라인 서비스업							합계						
	2010년				2010년 합계	2011년 1분기	전분기 대비 증감률 (%)	2010년				2010년 합계	2011년 1분기	전분기 대비 증감률 (%)
	1분기	2분기	3분기	4분기				1분기	2분기	3분기	4분기			
출판	13,357	13,850	14,362	14,697	56,266	21,378	45.5%	5,075,015	4,933,221	5,025,826	5,114,903	20,148,965	5,112,166	-0.1%
만화	9,125	9,091	9,139	9,268	36,623	9,632	3.9%	176,338	168,260	178,451	186,942	709,991	183,691	-1.7%
음악	97,953	110,063	132,698	136,553	477,267	141,527	3.6%	658,698	732,215	786,932	851,060	3,028,905	880,575	3.5%
게임	-	-	-	-	-	-	-	1,972,352	1,884,438	1,956,838	2,039,845	7,853,473	2,273,281	11.4%
영화	-	-	-	-	-	-	-	861,452	808,661	863,692	801,275	3,335,080	809,875	1.1%
애니메이션	-	-	-	-	-	-	-	102,484	108,895	142,825	134,173	488,377	129,887	-3.2%
방송영상 독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	168,392	175,035	173,362	196,324	713,113	213,678	8.8%
광고	-	-	-	-	-	-	-	1,275,533	1,496,250	1,368,521	1,405,859	5,546,163	1,568,793	11.6%
캐릭터	-	-	-	-	-	-	-	1,297,562	1,324,831	1,536,938	1,620,058	5,779,389	1,631,153	0.7%
지식정보	1,368,840	1,330,503	1,572,157	1,535,687	5,807,187	1,737,989	13.2%	1,608,365	1,634,876	1,865,382	1,875,008	6,983,631	2,133,685	13.8%
콘텐츠 솔루션	-	-	-	-	-	-	-	503,875	538,236	576,325	587,325	2,205,761	632,571	7.7%
합계	1,489,275	1,463,507	1,728,356	1,696,205	6,377,343	1,910,526	12.6%	13,700,066	13,804,918	14,475,092	14,812,772	56,792,848	15,569,355	5.1%

- ※ 출판산업 중 2010년 1분기 콘텐츠산업 실태조사에서 조사하지 않은 신문발행업, 잡지 및 정기 간행물발행업, 정기광고 간행물 발행업, 기타인쇄물발행업은 2분기 실태조사에서 추가보완 조사함
- ※ 출판산업에서 1분기, 2분기, 3분기, 4분기 외부인용자료 동일하게 포함한 부분 : 인쇄업, 신문계약배달직업
- ※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차,2차,3차,4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업
- ※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

<그림 II-2> '10년 1~4분기, '11년 1분기 콘텐츠산업 가치사슬별 매출액

(단위 : 십억원)



- '11년 1분기 가치사슬별 종사자를 살펴보면 기획 및 제작이 27만 7,017명으로 전분기 대비 약 0.3% 증가, 오프라인 서비스업이 10만 9,215명으로 전분기 대비 약 0.9% 증가, 소매업이 3만 4,055명으로 3분기 대비 약 0.6% 감소, 도매업이 3만 3,416명으로 전분기 대비 약 1.9% 감소, 온라인 서비스업이 4만 224명으로 전분기 대비 약 1.8% 증가한 것으로 추정됨
- 출판산업은 기획 및 제작이 16만 7,373명으로 전분기 대비 0.1% 감소, 소매업이 2만 3,793명으로 전분기 대비 약 2.3% 감소, 도매업이 9,762명으로 전분기 대비 약 1.1% 감소한 것으로 나타남
- 만화산업은 오프라인 서비스업이 4,211명으로 전분기 대비 1.4% 감소, 소매업이 2,894명으로 전분기 대비 약 2.4% 감소, 기획 및 제작이 2,805명으로 전분기 대비 약 0.4% 감소한 것으로 파악됨
- 음악산업은 기획 및 제작이 7,638명으로 전분기 대비 약 1.5% 증가, 게임산업은 기획 및 제작이 3만 8,521명으로 전분기 대비 약 0.3% 증가, 영화산업은 기획 및 제작이 3,702명으로 전분기 대비 약 1.2% 증가한 것으로 나타남
- 애니메이션산업은 기획 및 제작이 4,260명으로 전분기 대비 약 1.6% 증가하였으며, 방송영상독립제작사의 기획 및 제작이 4,637명으로 전분기 대비 약 0.1% 증가, 광고산업은 기획 및 제작이 5,125명으로 전분기 대비 약 2.8% 증가한 것으로 추정됨
- 캐릭터산업은 기획 및 제작이 1만 3,036명으로 전분기 대비 약 0.2% 증가하였으며, 지식정보산업은 기획 및 제작이 1만793명으로 전분기 대비 약 1.8% 증가한 것으로 파악됨
- 콘텐츠솔루션산업은 기획 및 제작이 1만 9,127명으로 전분기 대비 약 1.4% 증가한 것으로 추정됨

<표 II-3> '10년 1~4분기, '11년 1분기 콘텐츠산업 가치사슬별 종사자수

(단위 : 명, %)

산업명	기획 및 제작						도매업					
	2010년				2011년	전분기대비 증감률(%)	2010년				2011년	전분기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기		1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	
출판	168,502	167,633	167,589	167,532	167,373	-0.1%	10,125	10,053	10,128	9,867	9,762	-1.1%
만화	2,695	2,855	2,847	2,816	2,805	-0.4%	745	712	733	726	708	-2.5%
음악	7,359	7,461	7,485	7,523	7,638	1.5%	341	352	353	349	341	-2.3%
게임	36,642	38,026	38,253	38,416	38,521	0.3%	-	-	-	-	-	-
영화	3,551	3,689	3,765	3,658	3,702	1.2%	1,693	1,656	1,659	1,638	1,579	-3.6%
애니메이션	3,935	4,059	4,167	4,193	4,260	1.6%	71	69	69	69	69	0.0%
방송영상 독립제작사	4,641	4,725	4,689	4,632	4,637	0.1%	-	-	-	-	-	-
광고	4,963	5,061	5,032	4,987	5,125	2.8%	-	-	-	-	-	-
캐릭터	12,543	12,526	12,638	13,005	13,036	0.2%	3,765	3,886	3,893	3,967	3,982	0.4%
지식정보	10,185	10,517	10,482	10,598	10,793	1.8%	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	18,312	18,432	18,523	18,872	19,127	1.4%	-	-	-	-	-	-
합계	273,328	274,984	275,470	276,232	277,017	0.3%	16,740	16,728	16,835	16,616	16,441	-1.1%

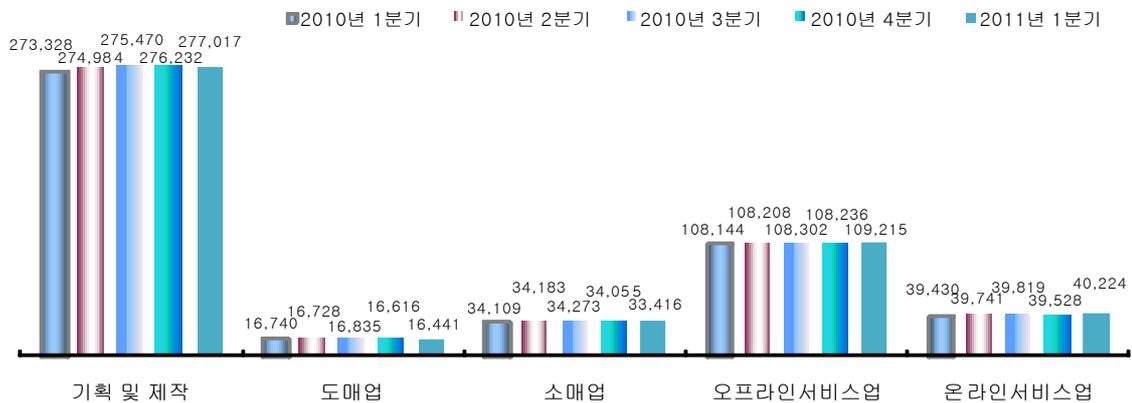
산업명	소매업						오프라인 서비스업					
	2010년				2011년	전분기대비 증감률(%)	2010년				2011년	전분기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기		1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	
출판	24,796	24,697	24,732	24,351	23,793	-2.3%	2,231	2,287	2,291	2,286	2,255	-1.4%
만화	2,985	2,961	2,971	2,966	2,894	-2.4%	4,306	4,253	4,251	4,249	4,211	-0.9%
음악	453	457	462	459	441	-3.9%	67,306	67,631	67,616	67,632	68,102	0.7%
게임	-	-	-	-	-	-	10,316	10,342	10,432	10,418	10,774	3.4%
영화	186	172	172	171	169	-1.2%	23,985	23,695	23,712	23,651	23,873	0.9%
애니메이션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
방송영상 독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
광고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	5,689	5,896	5,936	6,108	6,119	0.2%	-	-	-	-	-	-
지식정보	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	34,109	34,183	34,273	34,055	33,416	-1.9%	108,144	108,208	108,302	108,236	109,215	0.9%

산업명	온라인 서비스업						합계					
	2010년				2011년	전분기대비 증감률(%)	2010년				2011년	전분기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기		1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	
출판	345	368	372	396	438	10.6%	205,999	205,038	205,112	204,432	203,621	-0.4%
만화	305	303	304	311	317	1.9%	11,036	11,084	11,106	11,068	10,935	-1.2%
음악	1,568	1,701	1,712	1,793	1,931	7.7%	77,027	77,602	77,628	77,756	78,453	0.9%
게임	-	-	-	-	-	-	46,958	48,368	48,685	48,834	49,295	0.9%
영화	-	-	-	-	-	-	29,415	29,212	29,308	29,118	29,323	0.7%
애니메이션	-	-	-	-	-	-	4,006	4,128	4,236	4,262	4,329	1.6%
방송영상 독립제작사	-	-	-	-	-	-	4,641	4,725	4,689	4,632	4,637	0.1%
광고	-	-	-	-	-	-	4,963	5,061	5,032	4,987	5,125	2.8%
캐릭터	-	-	-	-	-	-	21,997	22,308	22,467	23,080	23,137	0.2%
지식정보	37,212	37,369	37,431	37,028	37,538	1.4%	47,397	47,886	47,913	47,626	48,331	1.5%
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	18,312	18,432	18,523	18,872	19,127	1.4%
합계	39,430	39,741	39,819	39,528	40,224	1.8%	471,751	473,844	474,699	474,667	476,313	0.3%

- ※ 출판산업 중 2010년 1분기 콘텐츠산업 실태조사에서 조사하지 않은 신문발행업, 잡지 및 정기 간행물발행업, 정기광고 간행물 발행업, 기타인쇄물발행업은 2분기 실태조사에서 추가보완 조사함
- ※ 출판산업에서 1분기, 2분기, 3분기, 4분기 외부인용자료 동일하게 포함한 부분 : 인쇄업, 신문계약배달직업
- ※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차,2차,3차,4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업
- ※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

<그림 II-3> '10년 1~4분기, '11년 1분기 콘텐츠산업 가치사슬별 종사자수

(단위 : 명)



3. 콘텐츠산업 실태조사 대비 상장사 비교

3.1. 콘텐츠산업 매출액 대비 상장사 매출액 비교

- '11년 1분기 상장사 매출액은 콘텐츠산업 매출액 대비 약 19.6%를 차지하며, '10년 4분기 비중 17.6%로 보다 약 2.0%p로 증가
 - 산업별로 상장사 비중이 높은 산업은 게임(41.2%), 지식정보(32.4%)
 - 상대적으로 비중이 낮은 산업은 캐릭터(2.3%), 음악(11.6%), 애니메이션(11.9%)

<표 II-4> '10년 1~4분기, '11년 1분기 콘텐츠산업 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비교
(단위 : 백만원, %)

산업명	콘텐츠산업전체 매출액(백만원)					상장사 매출액(백만원)						콘텐츠산업전체 대비 상장사 비중(%)						
	2010년				2011년	2010년					2011년	2010년				2011년		
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기
출판	5,075,015	4,933,221	5,025,826	5,114,903	20,148,965	5,112,166	644,250	597,550	616,390	638,770	2,496,960	652,450	12.7%	12.1%	12.3%	12.5%	12.4%	12.8%
만화	176,338	168,260	178,451	186,942	709,991	183,691	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
음악	658,698	732,215	786,932	851,060	3,028,905	880,575	102,960	108,210	97,660	107,080	415,910	102,100	15.6%	14.8%	12.4%	12.6%	13.7%	11.6%
게임	1,972,352	1,884,438	1,956,838	2,039,845	7,853,473	2,273,281	710,440	704,200	709,060	730,000	2,853,700	937,260	36.0%	37.4%	36.2%	35.8%	36.3%	41.2%
영화	861,452	808,661	863,692	801,275	3,335,080	809,875	185,350	137,170	187,080	169,950	679,550	178,940	21.5%	17.0%	21.7%	21.2%	20.4%	22.1%
애니메이션	102,484	108,895	142,825	134,173	488,377	129,887	15,310	12,890	17,630	15,040	60,870	15,400	14.9%	11.8%	12.3%	11.2%	12.5%	11.9%
방송영상 독립제작사	168,392	175,035	173,362	196,324	713,113	213,678	43,420	43,560	45,900	42,690	175,570	51,990	25.8%	24.9%	26.5%	21.7%	24.6%	24.3%
광고	1,275,533	1,496,250	1,368,521	1,405,859	5,546,163	1,568,793	196,880	258,330	241,120	299,470	995,800	386,470	15.4%	17.3%	17.6%	21.3%	18.0%	24.6%
캐릭터	1,297,562	1,324,831	1,536,938	1,620,058	5,779,389	1,631,153	41,080	44,760	45,670	63,140	194,650	38,270	3.2%	3.4%	3.0%	3.9%	3.4%	2.3%
지식정보	1,608,365	1,634,876	1,865,382	1,875,008	6,983,631	2,133,685	483,850	514,350	508,380	543,610	2,050,190	690,270	30.1%	31.5%	27.3%	29.0%	29.4%	32.4%
콘텐츠 솔루션	503,875	538,236	576,325	587,325	2,205,761	632,571	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	13,700,066	13,804,918	14,475,092	14,812,772	56,792,848	15,569,355	2,423,540	2,421,020	2,468,890	2,609,750	9,923,200	3,053,150	17.7%	17.5%	17.1%	17.6%	17.5%	19.6%

※ 출판산업 중 2010년 1분기 콘텐츠산업 실태조사에서 조사하지 않은 신문발행업, 잡지 및 정기 간행물발행업, 정기광고 간행물 발행업, 기타인쇄물발행업은 2분기 실태조사에서 추가보완 조사함
 ※ 출판산업에서 1분기, 2분기, 3분기 외부인용자료 동일하게 포함한 부분 : 인쇄업, 신문계약배달직업
 ※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차,2차,3차,4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업
 ※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

3.2. 콘텐츠산업 수출액 대비 상장사 수출액 비교

- '11년 1분기 상장사 수출액은 콘텐츠산업 수출액 대비 약 26.7%를 차지하며, '10년 4분기 비중 21.0% 보다 약 5.7%로 증가
 - 산업별로 상장사 수출 비중이 높은 산업은 게임(38.8%), 캐릭터(21.3%)
 - 상대적으로 비중이 낮은 산업은 애니메이션(1.4%), 출판(1.7%)

<표 II-5> '10년 1~4분기, '11년 1분기 콘텐츠산업 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비교

(단위 : 백만원, %)

산업명	콘텐츠산업전체 수출액 (백만원)						상장사 수출액 (백만원)						콘텐츠산업전체 대비 상장사 비중(%)						
	2010년				2010년합계	2011년 1분기	2010년				2010년합계	2011년 1분기	2010년				2010년합계	2011년 1분기	
	1분기	2분기	3분기	4분기			1분기	2분기	3분기	4분기			1분기	2분기	3분기	4분기			
출판	92,091	101,683	52,112	52,938	298,824	45,698	1,070	2,210	710	370	4,360	770	1.2%	2.2%	1.4%	0.7%	1.5%	1.7%	
만화	-	-	3,637	5,326	8,963	4,362	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
음악	21,133	23,581	20,368	28,521	93,603	31,157	15,410	13,900	12,690	3,250	45,260	5,170	72.9%	58.9%	62.3%	11.4%	48.4%	16.6%	
게임	436,125	451,536	463,367	496,523	1,847,551	586,521	126,120	132,580	139,120	151,810	549,630	227,290	28.9%	29.4%	30.0%	30.6%	29.7%	38.8%	
영화	5,238	3,968	4,125	4,562	17,893	4,639	4,920	2,070	2,240	3,120	12,350	960	93.9%	52.2%	54.3%	68.4%	69.0%	20.7%	
애니메이션	21,173	24,752	28,661	32,597	107,183	32,738	90	70	300	190	650	470	0.4%	0.3%	1.0%	0.6%	0.6%	1.4%	
방송영상 독립제작사	2,259	5,293	11,368	11,693	30,613	10,367	1,100	4,490	10,080	2,720	18,390	1,690	48.7%	84.8%	88.7%	23.3%	60.1%	16.3%	
광고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	66,325	68,367	76,533	79,636	290,861	82,351	12,110	17,940	21,070	18,610	69,730	17,560	18.3%	26.2%	27.5%	23.4%	24.0%	21.3%	
지식정보	93,263	97,531	111,362	109,481	411,637	112,586	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	36,879	33,865	35,332	36,267	142,343	39,559	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	774,486	810,576	806,865	857,544	3,249,471	949,978	160,820	173,260	186,210	180,070	700,370	253,910	20.8%	21.4%	23.1%	21.0%	21.6%	26.7%	

- ※ 출판산업 중 2010년 1분기 콘텐츠산업 실태조사에서 조사하지 않은 신문발행업, 잡지 및 정기 간행물발행업, 정기광고 간행물 발행업, 기타인쇄물발행업은 2분기 실태조사에서 추가보완 조사함
- ※ 출판산업에서 1분기, 2분기, 3분기 외부인용자료 동일하게 포함한 부분 : 인쇄업, 신문계약배달직업
- ※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차,2차,3차,4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업
- ※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

3.3. 콘텐츠산업 종사자수 대비 상장사 종사자수 비교

- '11년 1분기 상장사 종사자수는 콘텐츠산업 종사자수 대비 약 5.8%를 차지하며, '10년 4분기 비중 5.6%과 동일함
 - 산업별로 상장사 비중이 높은 산업은 광고(25.9%), 게임(20.8%), 지식정보(11.5%)
 - 상대적으로 비중이 낮은 산업은 음악(1.0%), 캐릭터(1.5%), 애니메이션(3.3%)

<표 II-6> '10년 1~4분기, '11년 1분기 콘텐츠산업 전체 종사자수 대비 상장사 종사자수 비교
(단위 : 명, %)

산업명	콘텐츠산업전체 종사자수(명)					상장사 종사자수 (명)					콘텐츠산업전체 대비 상장사 비중(%)				
	2010년				2011년	2010년				2011년	2010년				2011년
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기
출판	205,999	205,038	205,112	204,432	203,621	7,156	6,999	7,153	7,165	7,558	3.5%	3.4%	3.5%	3.5%	3.7%
만화	11,036	11,084	11,106	11,068	10,935	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
음악	77,027	77,602	77,628	77,756	78,453	653	705	726	758	771	0.8%	0.9%	0.9%	1.0%	1.0%
게임	46,958	48,368	48,685	48,834	49,295	9,333	9,427	9,575	10,061	10,239	19.9%	19.5%	19.7%	20.6%	20.8%
영화	29,415	29,212	29,308	29,118	29,323	1,030	1,002	1,081	1,275	1,321	3.5%	3.4%	3.7%	4.4%	4.5%
애니메이션	4,006	4,128	4,236	4,262	4,329	98	117	117	120	143	2.4%	2.8%	2.8%	2.8%	3.3%
방송영상 독립제작사	4,641	4,725	4,689	4,632	4,637	412	406	402	435	371	8.9%	8.6%	8.6%	9.4%	8.0%
광고	4,963	5,061	5,032	4,987	5,125	1,236	1,244	1,252	1,267	1,325	24.9%	24.6%	24.9%	25.4%	25.9%
캐릭터	21,997	22,308	22,467	23,080	23,137	346	350	353	349	354	1.6%	1.6%	1.6%	1.5%	1.5%
지식정보	47,397	47,886	47,913	47,626	48,331	5,093	4,966	5,166	5,336	5,548	10.7%	10.4%	10.8%	11.2%	11.5%
콘텐츠솔루션	18,312	18,432	18,523	18,872	19,127	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	471,751	473,844	474,699	474,667	476,313	25,357	25,216	25,825	26,766	27,630	5.4%	5.3%	5.4%	5.6%	5.8%

- ※ 출판산업 중 2010년 1분기 콘텐츠산업 실태조사에서 조사하지 않은 신문발행업, 잡지 및 정기 간행물발행업, 정기광고 간행물 발행업, 기타인쇄물발행업은 2분기 실태조사에서 추가보완 조사함
- ※ 출판산업에서 1분기, 2분기, 3분기 외부인용자료 동일하게 포함한 부분 : 인쇄업, 신문계약배달직업
- ※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차,2차,3차,4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업
- ※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

3.4. 콘텐츠산업 대비 상장사 1인당 매출액, 수출액 비교

- '11년 1분기 콘텐츠산업 1인당 평균 매출액 32.7백만원에 비해, 상장사 1인당 평균 매출액 110.5백만원으로 더 높게 나타났으며, 전분기 대비 약 12.6백만원 증가함
 - 전분기 대비 1인당 평균 매출액은 전체적으로 높아진 것으로 나타났으나, 애니메이션산업은 유일하게 감소한 산업으로 나타남
 - 전분기 대비 1인당 평균 매출액이 가장 높아진 산업은 광고산업이며 애니메이션산업은 감소하였고, 그 외 다른 산업들은 유지 혹은 증가함
 - 상장사 1인당 평균 매출액이 높은 분야는 광고(291.7백만원), 방송(140.1백만원), 영화(135.5백만원), 음악(132.4백만원), 지식정보(124.4백만원)
- '11년 1분기 콘텐츠산업 1인당 평균 수출액 2.0백만원에 비해, 상장사 1인당 평균 수출액 9.2백만원으로 약 4.6배 더 높게 나타남
 - 상장사는 1인당 평균 수출액이 전분기 대비 약 2.3백만원 증가하였음
 - 상장사 1인당 평균 수출액이 가장 높은 분야는 캐릭터(49.6백만원)이며, 다음으로 게임(22.2백만원), 방송영상독립제작사(4.6백만원) 순으로 나타남

<표 II-7> '10년 1~4분기, '11년 1분기 콘텐츠산업 전체 대비 상장사 1인당 매출액, 수출액 비교

(단위 : 백만원, %)

산업명	매출액 비교 1인당 평균 매출액(백만원)											
	콘텐츠산업전체						상장사					
	2010년				2010년	2011년	2010년				2010년	2011년
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기
출판	24.6	24.1	24.5	25.0	98.6	25.1	90.0	85.4	86.2	89.2	348.5	86.3
만화	16.0	15.2	16.1	16.9	64.1	16.8	-	-	-	-	-	-
음악	8.6	9.4	10.1	10.9	39.0	11.2	141.8	137.3	125.6	137.8	548.7	132.4
게임	42.0	39.0	40.2	41.8	160.8	46.1	78.7	76.7	76.3	74.8	283.6	91.5
영화	29.3	27.7	29.5	27.5	114.5	27.6	171.5	138.2	172.7	133.0	533.0	135.5
애니메이션	25.6	26.4	33.7	31.5	114.6	30.0	156.2	110.2	150.7	125.3	507.3	107.7
방송영상 독립제작사	36.3	37.0	37.0	42.4	154.0	46.1	105.4	107.3	114.2	98.1	403.6	140.1
광고	226.8	266.0	242.2	251.8	1112.1	306.1	159.3	207.7	192.6	236.4	786.0	291.7
캐릭터	59.0	59.4	68.4	70.2	250.4	70.5	90.1	97.5	95.3	130.2	557.7	108.1
지식정보	33.9	34.1	38.9	39.4	146.6	44.1	95.0	103.6	98.4	101.9	384.2	124.4
콘텐츠솔루션	35.7	37.3	39.2	39.1	116.9	33.1	-	-	-	-	-	-
합계	29.0	29.1	30.5	31.2	119.6	32.7	95.9	96.2	95.9	97.9	370.7	110.5

산업명	수출액 비교 1인당 평균 수출액(백만원)											
	콘텐츠산업전체						상장사					
	2010년				2010년	2011년	2010년				2010년	2011년
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기
출판	0.4	0.5	0.3	0.3	1.5	0.2	0.1	0.3	0.1	0.1	0.6	0.1
만화	-	-	0.3	0.5	0.8	0.4	-	-	-	-	-	-
음악	0.3	0.3	0.3	0.4	1.2	0.4	16.3	13.5	11.6	2.9	59.7	6.7
게임	9.3	9.3	9.5	10.2	37.5	11.9	12.9	13.4	13.9	14.4	54.6	22.2
영화	0.2	0.1	0.1	0.2	0.6	0.2	4.4	1.9	2.0	2.5	9.7	0.7
애니메이션	5.3	6.0	6.8	7.6	24.8	7.6	0.9	0.6	0.3	1.6	5.4	3.3
방송영상 독립제작사	0.5	1.1	2.4	2.5	6.6	2.2	2.7	11.1	25.1	6.3	42.3	4.6
광고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	3.0	3.1	3.4	3.5	12.6	3.6	26.6	39.1	44.0	38.4	199.8	49.6
지식정보	2.0	2.0	2.3	2.3	8.5	2.3	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	2.0	1.8	1.9	1.9	7.4	2.1	-	-	-	-	-	-
합계	1.6	1.7	1.7	1.8	6.8	2.0	6.1	6.6	6.9	6.5	26.2	9.2

- ※ 출판산업 중 2010년 1분기 콘텐츠산업 실태조사에서 조사하지 않은 신문발행업, 잡지 및 정기 간행물발행업, 정기광고 간행물 발행업, 기타인쇄물발행업은 2분기 실태조사에서 추가보완 조사함
- ※ 출판산업에서 1분기, 2분기, 3분기 외부인용자료 동일하게 포함한 부분 : 인쇄업, 신문계약배달직업
- ※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차,2차,3차,4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업
- ※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업