

<표> '10년 1~4분기, '11년 1~2분기 콘텐츠산업 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비교

(단위 : 백만원, %)

산업명	콘텐츠산업전체 수출액(백만원)							
	2010년				2010년	2011년		
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	
출판	92,091	101,683	52,112	52,938	298,824	45,698	112,705	
만화	-	-	3,637	5,326	8,963	4,362	4,765	
음악	21,133	23,581	20,368	28,521	93,603	31,157	42,225	
게임	438,372	453,863	465,755	499,082	1,857,072	586,521	605,886	
영화	5,238	3,968	4,125	4,562	17,893	4,639	8,699	
애니메이션	21,173	24,752	28,661	32,597	107,183	32,738	36,837	
방송영상 독립제작사	2,259	5,293	11,368	11,693	30,613	10,367	10,887	
광고	-	-	-	-	-	-	-	
캐릭터	66,325	68,367	76,533	79,636	290,861	82,351	93,557	
지식정보	93,263	97,531	111,362	109,481	411,637	112,586	113,768	
콘텐츠솔루션	36,879	33,865	35,332	36,267	142,343	39,559	43,255	
합계	776,733	812,903	809,253	860,103	3,258,992	949,978	1,072,584	

산업명	상장사 수출액(백만원)					콘텐츠산업전체 대비 상장사 비중(%)								
	2010년				2010년	2011년				2010년	2011년			
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기
출판	1,120	1,140	710	1,570	4,540	770	1,560	1.2%	1.1%	1.4%	3.0%	1.5%	1.7%	1.4%
만화	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
음악	15,390	15,140	11,490	3,250	45,170	5,680	10,800	72.8%	64.2%	56.4%	11.4%	48.3%	18.2%	25.6%
게임	128,350	136,530	139,710	156,560	561,150	165,490	174,180	29.3%	30.1%	30.0%	31.4%	30.2%	28.2%	28.7%
영화	4,920	2,070	2,240	2,350	11,580	1,350	4,740	93.9%	52.2%	54.3%	51.5%	64.7%	29.1%	54.5%
애니메이션	90	70	30	190	640	470	1,370	0.4%	0.3%	0.1%	0.6%	0.6%	1.4%	3.7%
방송영상 독립제작사	1,100	1,610	300	2,720	5,730	1,690	1,960	48.7%	30.4%	2.6%	23.3%	18.7%	16.3%	18.0%
광고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	12,110	17,940	21,030	18,650	69,730	17,560	19,060	18.3%	26.2%	27.5%	23.4%	24.0%	21.3%	20.4%
지식정보	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	163,080	174,500	175,510	185,290	698,540	193,010	213,670	21.0%	21.5%	21.7%	21.5%	21.4%	20.3%	19.9%

※ 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

- '11년 2분기 상장사 수출액은 콘텐츠산업 수출액 대비 약 19.9%를 차지하며, '11년 1분기 비중 20.3% 보다 약 0.4%로 감소
- 산업별로 상장사 수출 비중이 높은 산업은 영화(54.5%), 게임(28.7%), 음악(25.6%), 캐릭터(20.4%)
- 상대적으로 비중이 낮은 산업은 출판(1.4%), 애니메이션(3.7%)