

<표> '10년 1~4분기, '11년 1~3분기 콘텐츠산업 투자액 규모

산업명	투자액 합계(백만원)									
	2010년				2010년 합계	2011년			전분기대비 증감률(%)	전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	3분기		
출판	99,110	96,292	94,852	95,774	386,028	94,980	91,971	90,040	-2.1%	-5.1%
만화	6,196	6,012	6,236	6,371	24,815	6,499	6,282	6,181	-1.6%	-0.9%
음악	14,337	16,392	15,061	16,409	62,199	17,171	19,469	21,516	10.5%	42.9%
게임	105,550	113,242	121,800	127,024	467,616	137,225	141,007	146,219	3.7%	20.0%
영화	43,008	35,818	42,781	35,130	156,737	37,813	39,897	41,054	2.9%	-4.0%
애니메이션	14,213	14,977	15,571	15,225	59,986	15,758	17,500	19,340	10.5%	24.2%
방송영상 독립제작사	22,680	24,949	25,770	26,923	100,322	29,966	28,281	28,414	0.5%	10.3%
광고	5,747	6,996	7,287	7,263	27,293	7,694	7,937	8,024	1.1%	10.1%
캐릭터	21,944	24,978	25,654	27,328	99,904	30,109	33,385	35,772	7.1%	39.4%
지식정보	5,986	6,048	6,502	6,622	25,158	7,079	7,322	7,638	4.3%	17.5%
콘텐츠솔루션	2,505	2,906	3,235	3,387	12,033	3,455	3,670	3,916	6.7%	21.1%
합계	341,276	348,610	364,749	367,456	1,422,091	387,749	396,721	408,114	2.9%	11.9%

산업명	자체투자액(백만원)									
	2010년				2010년 합계	2011년			전분기대비 증감률(%)	전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	3분기		
출판	89,267	87,657	86,331	87,392	350,647	86,523	83,138	81,312	-2.2%	-5.8%
만화	5,231	5,121	5,325	5,436	21,113	5,527	5,331	5,259	-1.4%	-1.2%
음악	13,707	15,796	14,398	15,697	59,598	16,339	18,457	20,327	10.1%	41.2%
게임	78,969	83,561	89,332	92,335	344,197	99,648	101,322	103,568	2.2%	15.9%
영화	26,639	21,255	27,412	21,463	96,769	23,421	24,566	25,791	5.0%	-5.9%
애니메이션	7,892	8,152	8,036	8,267	32,347	8,625	8,823	8,965	1.6%	11.6%
방송영상 독립제작사	13,698	16,987	17,638	18,957	67,280	21,337	19,322	19,278	-0.2%	9.3%
광고	4,536	5,638	5,835	5,936	21,945	6,327	6,482	6,496	0.2%	11.3%
캐릭터	16,981	19,663	20,118	21,367	78,129	23,871	26,596	28,434	6.9%	41.3%
지식정보	3,685	3,811	4,369	4,387	16,252	4,762	4,869	4,963	1.9%	13.6%
콘텐츠솔루션	1,368	1,637	1,897	1,962	6,864	1,996	2,113	2,332	10.4%	22.9%
합계	261,973	269,278	280,691	283,199	1,095,141	298,376	301,019	306,725	1.9%	9.3%

산업명	외부투자액(백만원)									
	2010년				2010년 합계	2011년			전분기대비 증감률(%)	전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	3분기		
출판	9,843	8,635	8,521	8,382	35,381	8,457	8,833	8,728	-1.2%	2.4%
만화	965	891	911	935	3,702	972	951	922	-3.0%	1.2%
음악	630	596	663	712	2,601	832	1,012	1,189	17.5%	79.3%
게임	26,581	29,681	32,468	34,689	123,419	37,577	39,685	42,651	7.5%	31.4%
영화	16,369	14,563	15,369	13,667	59,968	14,392	15,331	15,263	-0.4%	-0.7%
애니메이션	6,321	6,825	7,535	6,958	27,639	7,133	8,677	10,375	19.6%	37.7%
방송영상 독립제작사	8,982	7,962	8,132	7,966	33,042	8,629	8,959	9,136	2.0%	12.3%
광고	1,211	1,358	1,452	1,327	5,348	1,367	1,455	1,528	5.0%	5.2%
캐릭터	4,963	5,315	5,536	5,961	21,775	6,238	6,789	7,338	8.1%	32.6%
지식정보	2,301	2,237	2,133	2,235	8,906	2,317	2,453	2,675	9.1%	25.4%
콘텐츠솔루션	1,137	1,269	1,338	1,425	5,169	1,459	1,557	1,584	1.7%	18.4%
합계	79,303	79,332	84,058	84,257	326,950	89,373	95,702	101,389	5.9%	20.6%

\* 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

- 산업별 투자액은 4,081억원으로 전분기대비 약 2.9%로 증가하였으며, 게임산업은 1,462억원으로 전분기대비 3.7%로 증가한 것으로 나타났으며 11개 산업 중 가장 큰

투자액을 보이고 있음

- 자체투자액이 가장 많은 산업은 게임산업으로 1,035억원으로 전분기대비 약 2.2%로 증가한 것으로 나타남. 출판, 만화, 방송영상독립제작사를 제외한 다른 산업은 자체투자액이 전분기대비하여 모두 증가하였음

<그림> '11년 3분기 콘텐츠산업 투자액 규모

