

<표> '10년 4분기, '11년 1~4분기 콘텐츠산업 투자액 규모

산업명	투자액(백만원)							4분기 전기대비 증감률(%)	4분기 전년동기대비 증감률(%)
	2010년		2011년				합계		
	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기			
출판	95,774	386,028	94,980	91,971	90,040	86,906	363,897	-3.5%	-9.3%
만화	6,371	24,815	6,499	6,282	6,181	6,057	25,019	-2.0%	-4.9%
음악	16,409	62,199	17,171	19,469	21,516	25,246	83,402	17.3%	53.9%
게임	127,024	467,616	137,225	141,007	146,219	178,542	602,993	22.1%	40.6%
영화	35,130	156,737	37,813	39,897	41,054	37,250	156,014	-9.3%	6.0%
애니메이션	15,225	59,986	15,758	17,500	19,340	21,745	74,343	12.4%	42.8%
방송영상독립제작사	26,923	100,322	29,966	28,281	28,414	28,804	115,465	1.4%	7.0%
광고	7,263	27,293	7,694	7,937	8,024	8,158	31,813	1.7%	12.3%
캐릭터	27,328	99,904	30,109	33,385	35,772	39,678	138,944	10.9%	45.2%
지식정보	6,622	25,158	7,079	7,322	7,638	7,737	29,776	1.3%	16.8%
콘텐츠솔루션	3,387	12,033	3,455	3,670	3,916	4,003	15,044	2.2%	18.2%
합계	367,456	1,422,091	387,749	396,721	408,114	444,126	1,636,710	8.8%	20.9%

산업명	자체투자액(백만원)							4분기 전기대비 증감률(%)	4분기 전년동기대비 증감률(%)
	2010년		2011년				합계		
	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기			
출판	87,392	350,647	86,523	83,138	81,312	78,555	329,528	-3.4%	-10.1%
만화	5,436	21,113	5,527	5,331	5,259	5,128	21,245	-2.5%	-5.7%
음악	16,697	59,598	16,339	18,457	20,327	23,989	79,112	18.0%	52.8%
게임	92,335	344,197	99,648	101,322	103,568	126,653	431,191	22.3%	37.2%
영화	21,463	96,769	23,421	24,566	25,791	22,125	95,903	-14.2%	3.1%
애니메이션	8,267	32,347	8,625	8,823	8,965	9,358	35,771	4.4%	13.2%
방송영상독립제작사	18,957	67,280	21,337	19,322	19,278	19,452	79,389	0.9%	2.6%
광고	5,936	21,945	6,327	6,482	6,496	6,527	25,832	0.5%	10.0%
캐릭터	21,367	78,129	23,871	26,596	28,434	31,522	110,423	10.9%	47.5%
지식정보	4,387	16,252	4,762	4,869	4,963	5,002	19,596	0.8%	14.0%
콘텐츠솔루션	1,962	6,864	1,996	2,113	2,332	2,411	8,852	3.4%	22.9%
합계	283,199	1,095,141	298,376	301,019	306,725	330,722	1,236,842	7.8%	16.8%

산업명	외부투자액(백만원)							4분기 전기대비 증감률(%)	4분기 전년동기대비 증감률(%)
	2010년		2011년				합계		
	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기			
출판	8,382	35,381	8,457	8,833	8,728	8,351	34,369	-4.3%	-0.4%
만화	935	3,702	972	951	922	929	3,774	0.8%	-0.6%
음악	712	2,601	832	1,012	1,189	1,257	4,290	5.7%	76.5%
게임	34,689	123,419	37,577	39,685	42,651	51,889	171,802	21.7%	49.6%
영화	13,667	59,968	14,392	15,331	15,263	15,125	60,111	-0.9%	10.7%
애니메이션	6,958	27,639	7,133	8,677	10,375	12,387	38,572	19.4%	78.0%
방송영상독립제작사	7,966	33,042	8,629	8,959	9,136	9,352	36,076	2.4%	17.4%
광고	1,327	5,348	1,367	1,455	1,528	1,631	5,981	6.7%	22.9%
캐릭터	5,961	21,775	6,238	6,789	7,338	8,156	28,521	11.1%	36.8%
지식정보	2,235	8,906	2,317	2,453	2,675	2,735	10,180	2.2%	22.4%
콘텐츠솔루션	1,425	5,169	1,459	1,557	1,584	1,592	6,192	0.5%	11.7%
합계	84,257	326,950	89,373	95,702	101,389	113,404	399,868	11.9%	34.6%

- ※ 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
- ※ 영화산업 중 극장용애니메이션 매출액 제외

- 산업별 투자액은 4,441억원으로 전분기대비 약 8.8%로 증가하였으며, 게임 산업은 1,785억원으로 전분기대비 22.1%로 증가한 것으로 나타났으며 11개 산업 중 가장 큰 투자액을 보이고 있음
- 자체투자액이 가장 많은 산업은 게임산업으로 1,266억원으로 전분기대비 약 22.3%로 증가한 것으로 나타남. 출판, 만화, 영화를 제외한 다른 산업은 자체투자액이 전분기대비하여 모두 증가하였음

<그림> '11년 4분기 콘텐츠산업 투자액 규모

