

콘텐츠산업 종사자수 대비 상장사 종사자수 비교

- '11년 4분기 상장사 종사자수는 콘텐츠산업 종사자수 대비 약 5.8%를 차지하며, '11년 3분기 비중 5.7%보다 약 0.1%p로 증가
 - 산업별로 상장사 비중이 높은 산업은 광고(26.3%), 지식정보(14.8%), 게임(11.5%)
 - 상대적으로 비중이 낮은 산업은 방송영상독립제작사(1.6%), 음악(1.7%), 캐릭터(1.7%), 애니메이션(4.4%)

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

(단위 : 명, %)

산업명	콘텐츠산업전체 종사자수(명)						
	2010년		2011년			4분기 전기대비 증감률(%)	4분기 전년동기대비 증감률(%)
	4분기	1분기	2분기	3분기	4분기		
출판	203,226	201,181	201,339	200,848	200,588	-0.1%	-1.3%
만화	10,779	10,645	10,478	10,406	10,340	-0.6%	-4.1%
음악	76,654	77,312	77,775	78,073	78,581	0.7%	2.5%
게임	94,973	95,379	95,608	95,908	97,387	1.5%	2.5%
영화	30,561	30,791	30,409	30,853	30,763	-0.3%	0.7%
애니메이션	4,349	4,414	4,507	4,593	4,672	1.7%	7.4%
방송영상독립제작사	4,706	4,711	4,697	4,682	4,713	0.7%	0.1%
광고	4,987	5,125	5,245	5,309	5,328	0.4%	6.8%
캐릭터	25,102	25,157	25,592	25,663	26,598	3.6%	6.0%
지식정보	48,226	48,940	50,058	50,148	51,507	2.7%	6.8%
콘텐츠솔루션	18,384	18,641	19,163	19,283	19,538	1.3%	6.3%
합계	521,947	522,296	524,871	525,766	530,015	0.8%	1.5%

산업명	상장사 종사자수(명)					콘텐츠산업전체 대비상장사 비중(%)				
	2010년		2011년			2010년		2011년		
	4분기	1분기	2분기	3분기	4분기	4분기	1분기	2분기	3분기	4분기
출판	6,679	7,041	7,181	7,156	6,886	3.3%	3.5%	3.6%	3.6%	3.4%
만화	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
음악	1,149	981	1,011	1,141	1,358	1.5%	1.3%	1.3%	1.5%	1.7%
게임	10,517	10,654	10,723	10,900	11,163	11.1%	11.2%	11.2%	11.4%	11.5%
영화	1,130	1,235	1,235	1,368	1,396	3.7%	4.0%	4.1%	4.4%	4.5%
애니메이션	110	133	123	128	205	2.5%	3.0%	2.7%	2.8%	4.4%
방송영상독립제작사	67	70	69	75	74	1.4%	1.5%	1.5%	1.6%	1.6%
광고	1,267	1,325	1,397	1,424	1,402	25.4%	25.9%	26.6%	26.8%	26.3%
캐릭터	485	458	446	457	455	1.9%	1.8%	1.7%	1.8%	1.7%
지식정보	7,092	7,299	7,501	7,564	7,622	14.7%	14.9%	15.0%	15.1%	14.8%
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	28,496	29,196	29,686	30,213	30,561	5.5%	5.6%	5.7%	5.7%	5.8%

※ 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