

<표> '11년 2~4분기, '12년 1~2분기 콘텐츠산업 종사자 규모

산업명	종사자(명)						
	2011년p			2012년p		2분기 전기대비 증감률(%)	2분기 전년동기대비 증감률(%)
	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기		
출판	201,339	200,848	200,588	199,715	199,346	-0.2%	-1.0%
만화	10,478	10,406	10,340	10,249	10,127	-1.2%	-3.3%
음악	77,775	78,073	78,581	78,782	78,314	-0.6%	0.7%
게임	93,200	93,510	95,015	94,705	94,230	-0.5%	1.1%
영화	30,409	30,853	30,763	30,787	30,732	-0.2%	1.1%
애니메이션	4,507	4,593	4,672	4,624	4,620	-0.1%	2.5%
방송영상독립제작사	4,697	4,682	4,713	4,714	4,711	-0.1%	0.3%
광고	5,245	5,309	5,328	5,412	5,447	0.6%	3.9%
캐릭터	25,592	25,663	26,598	26,560	26,539	-0.1%	3.7%
지식정보	50,058	50,148	51,507	51,348	51,053	-0.6%	2.0%
콘텐츠솔루션	19,163	19,283	19,538	19,625	19,638	0.1%	2.5%
합계	522,463	523,368	527,643	526,521	524,757	-0.3%	0.4%

- ※ 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

- '12년 2분기 콘텐츠산업 종사자는 52만 4,757명이고 전분기대비 종사자는 약 0.3% 감소하였으며, 전년동기대비 종사자는 약 0.4% 증가한 것으로 나타남
- 산업별 종사자를 보면, 전체 종사자 52만 4,757명 중 음악산업은 7만 8,314명으로 전분기대비 약 0.6% 감소, 게임산업은 9만 4,230명으로 전분기대비 약 0.5% 감소, 지식정보산업은 5만 1,053명으로 전분기대비 약 0.6% 감소, 캐릭터산업은 2만 6,539명으로 전분기대비 약 0.1% 감소, 콘텐츠솔루션 1만 9,638명으로 전분기대비 약 0.1% 증가, 애니메이션산업은 4,620명으로 전분기대비 약 0.1% 감소, 광고산업은 5,447명으로 전분기대비 약 0.6% 증가, 방송영상독립제작사는 4,711명으로 전분기대비 약 0.1%로 감소, 영화산업은 3만 732명으로 전분기대비 약 0.2% 감소, 출판산업은 19만 9,346명으로 전분기대비 약 0.2% 감소, 만화산업은 1만 127명으로 전분기대비 약 1.2% 감소한 것으로 추정됨

<그림> '12년p 2분기 콘텐츠산업 매출액 및 종사자 규모

