

○ 콘텐츠산업 온라인 및 디지털 콘텐츠 매출규모 현황¹⁾

<표 1> 콘텐츠산업 연도별 온라인 및 디지털 콘텐츠 매출규모 현황

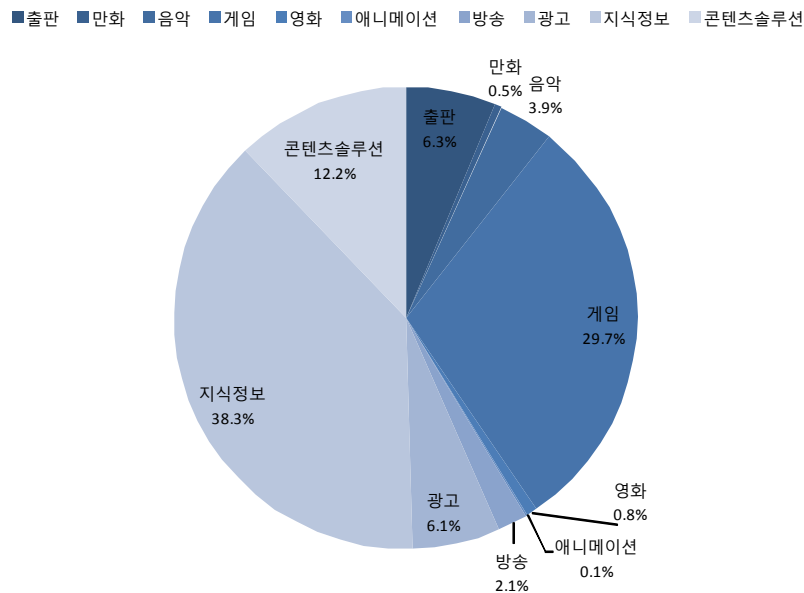
(단위: 백만 원)

구분	출판	만화	음악	게임	영화	애니메이션	방송	광고	지식정보	콘텐츠솔루션	합계
2005년	136,785	31,903	267,245	2,855,100	146,820	-	368,900	274,892	3,040,869	1,275,000	8,397,514
2006년	676,405	75,587	368,293	2,879,600	90,350	7,795	484,962	780,996	3,467,795	1,541,700	10,373,483
2007년	812,184	86,423	441,566	2,982,400	38,225	9,504	515,721	841,094	4,297,341	1,679,800	11,704,258
2008년	954,654	86,800	543,079	3,588,400	18,560	10,287	491,960	1,248,097	4,777,330	1,866,100	13,585,267
2009년	1,149,481	100,892	589,868	4,572,000	22,324	7,810	502,495	878,088	6,071,439	2,182,148	16,076,545
2010년	1,309,334	105,235	650,487	5,594,165	28,575	7,430	501,350	889,493	7,242,686	2,359,853	18,688,608
2011년	1,481,371	118,111	907,502	7,012,103	181,834	13,042	495,840	1,442,905	9,045,708	2,867,171	23,565,587
비중(%)	6.3	0.5	3.9	29.8	0.8	0.1	2.1	6.1	38.4	12.2	100.0
전년대비 증감률(%)	13.1	12.2	39.5	25.3	536.3	75.5	▽1.1	62.2	24.9	21.5	26.1
연평균 증감률(%)	48.7	24.4	22.6	16.2	3.6	-	5.1	31.8	19.9	14.5	18.8

※ 출처: 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원, 「2012 콘텐츠 산업통계」, 2013

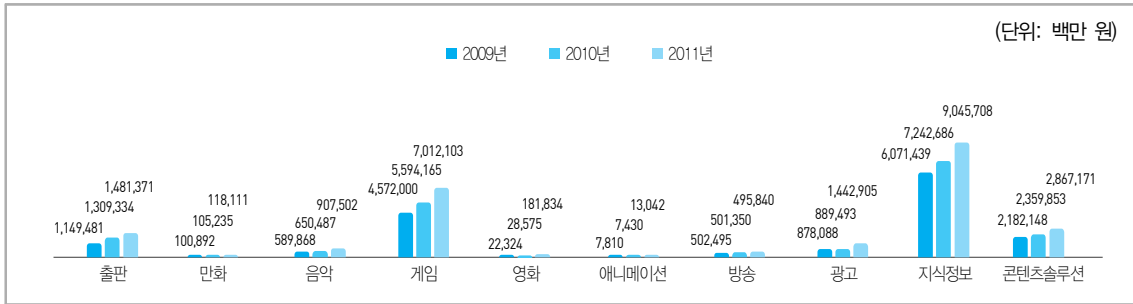
<그림 1> 콘텐츠산업 온라인 및 디지털 콘텐츠 매출규모 현황(2011년)

(단위: %)



1) 출판(2005년 인터넷서점(만화제외)), 만화(2005년 인터넷서점(만화부문)), 음악(2005년 인터넷 음반 소매업), 애니메이션(2005년), 방송(2005~2007년 지상파계열이동멀티미디어방송, 2005년 지상파 이동멀티미디어방송 사업자, 2005~2011년 방송영상독립제작사), 캐릭터산업 매출액 제외, 2009년부터 지식정보의 가상세계 및 가상현실업과 콘텐츠솔루션의 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 매출액 포함

<그림 2> 콘텐츠산업 온라인 및 디지털 콘텐츠 연도별 매출규모 현황



<표 2> 콘텐츠산업 전체 매출액 규모 대비 온라인 및 디지털 콘텐츠 매출규모 비교

(단위: 백만 원)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	2011년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
전체 매출액	57,258,881	62,768,976	64,414,776	63,681,713	67,078,773	73,322,317	82,967,886	13.2	6.4
온라인 및 디지털 콘텐츠 매출액	8,397,514	10,373,483	11,704,258	13,585,267	16,076,545	18,688,608	23,565,587	26.1	18.8
비중(%)	14.7	16.5	18.2	21.3	24.0	25.5	28.4	-	-

※ 출처: 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원, 「2012 콘텐츠 산업통계」, 2013