

○ 콘텐츠산업 종사자 현황

<표 1> 콘텐츠산업 종사자 현황

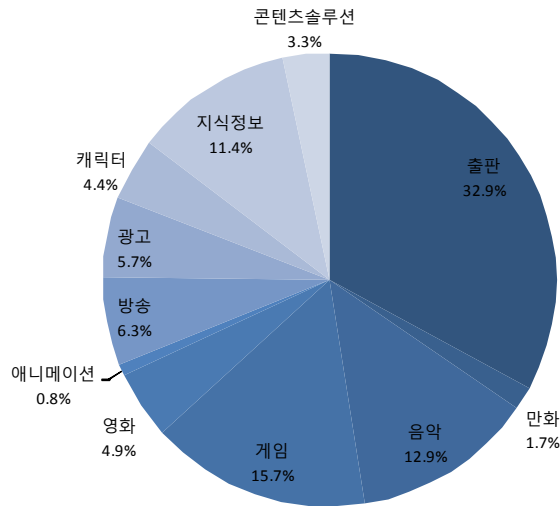
(단위: 명)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	2011년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판	214,904	218,377	225,347	210,084	206,926	203,226	198,691	32.9	▽2.2	▽1.3
만화	9,048	12,818	11,772	11,093	10,748	10,779	10,358	1.7	▽3.9	2.3
음악	65,346	65,431	75,027	66,475	76,539	76,654	78,181	12.9	2.0	3.0
게임	141,263	105,773	92,572	95,292	92,533	94,973	95,015	15.7	0.0	▽6.4
영화	29,078	25,769	23,935	19,908	28,041	30,561	29,569	4.9	▽3.2	0.3
애니메이션	3,580	3,412	3,847	3,924	4,170	4,349	4,646	0.8	6.8	4.4
방송	29,634	29,308	28,913	34,393	34,714	34,584	38,366	6.3	10.9	4.4
광고	29,625	27,487	29,416	30,700	33,509	34,438	34,647	5.7	0.6	2.6
캐릭터 ¹⁾	8,825	19,889	21,846	21,092	23,406	25,102	26,418	4.4	5.2	20.1
지식정보 ²⁾	31,327	34,779	38,192	41,279	55,126	61,792	69,026	11.4	11.7	14.1
콘텐츠솔루션 ³⁾	12,430	13,450	13,414	14,679	17,089	19,540	19,813	3.3	1.4	8.1
합계	575,060	556,493	564,281	548,919	582,801	595,998	604,730	100.0	1.5	0.8

※ 출처: 문화체육관광부, 「2012 콘텐츠 산업통계」, 2013

<그림 1> 콘텐츠산업 종사자 현황(2011년)

■ 출판 ■ 만화 ■ 음악 ■ 게임 ■ 영화 ■ 애니메이션 ■ 방송 ■ 광고 ■ 캐릭터 ■ 지식정보 ■ 콘텐츠솔루션



1) 캐릭터상품 유통업 종사자 중 인터넷쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타 등) 관련 종사자 제외

2) 2009년부터 가상세계 및 가상현실업 종사자 포함

3) 2009년부터 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 종사자 포함

<그림 2> 콘텐츠산업 산업별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

