

○ 콘텐츠산업 수입액 규모

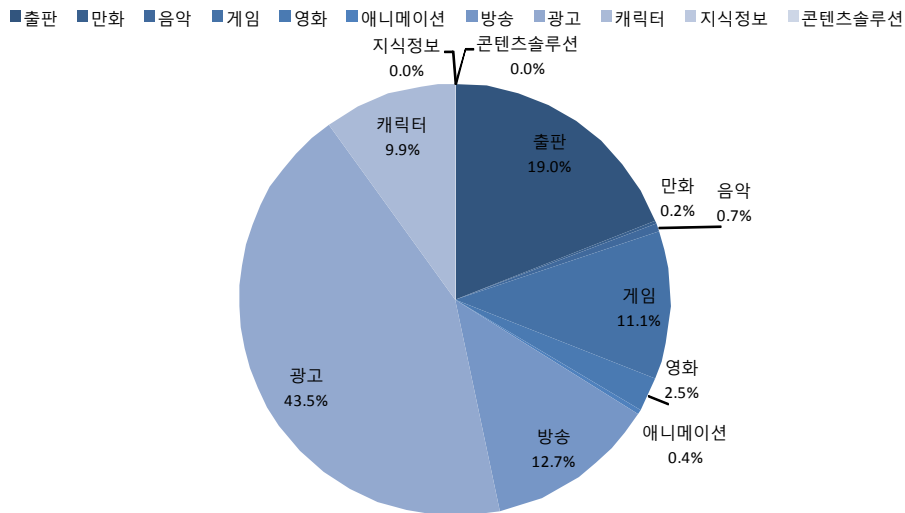
<표 1> 콘텐츠산업 수입액 규모

(단위: 천 달러)

구분	수입액							비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	2011년			
출판	231,741	307,184	354,404	368,536	348,336	339,819	351,604	19.0	3.5	7.2
만화	900	3,965	5,901	5,937	5,492	5,281	3,968	0.2	▽24.9	28.1
음악	8,306	8,347	9,831	11,484	11,936	10,337	12,541	0.7	21.3	7.1
게임	232,923	207,556	389,549	386,920	332,250	242,532	204,986	11.1	▽15.5	▽2.1
영화	46,830	45,813	67,527	78,775	73,646	53,374	46,355	2.5	▽13.2	▽0.2
애니메이션	5,458	5,095	8,148	6,132	7,397	6,951	6,896	0.4	▽0.8	4.0
방송	43,177	72,563	64,939	149,396	183,011	110,495	233,872	12.7	111.7	32.5
광고	2,292,762	2,415,540	2,225,807	780,696	610,277	737,167	804,124	43.5	9.1	▽16.0
캐릭터	123,434	211,909	225,257	198,679	196,367	190,456	182,555	9.9	▽4.1	6.7
지식정보 ¹⁾	360	316	398	415	454	470	496	0.0	5.5	5.5
콘텐츠솔루션 ²⁾	-	-	-	-	405	371	433	0.0	16.7	3.4
합계	2,985,891	3,278,288	3,351,761	1,986,970	1,769,571	1,697,253	1,847,830	100.0	8.9	2.2

※ 출처: 문화체육관광부, 「2012 콘텐츠 산업통계」, 2013

<그림 1> 콘텐츠산업 수입액 규모 비중(2011년)



- 1) 2009년부터 가상세계 및 가상현실업 포함
- 2) 2009년부터 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 포함