

○ 콘텐츠산업 수출액 규모

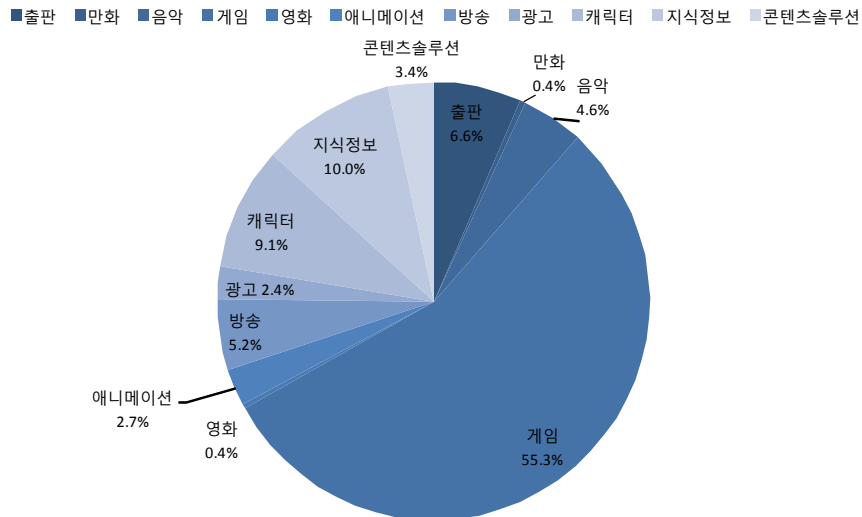
<표 1> 콘텐츠산업 수출액 규모

(단위: 천 달러)

구분	수출액							비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	2011년			
출판	191,346	184,867	213,100	260,010	250,764	357,881	283,439	6.6	▽20.8	6.8
만화	3,268	3,917	3,986	4,135	4,209	8,153	17,213	0.4	111.1	31.9
음악	22,278	16,666	13,885	16,468	31,269	83,262	196,113	4.6	135.5	43.7
게임	564,660	671,994	781,004	1,093,865	1,240,856	1,606,102	2,378,078	55.3	48.1	27.1
영화	75,995	24,515	24,396	21,037	14,122	13,583	15,829	0.4	16.5	▽23.0
애니메이션	78,429	66,834	72,770	80,583	89,651	96,827	115,941	2.7	19.7	6.7
방송	121,763	133,917	150,953	171,348	184,577	184,700	222,372	5.2	20.4	10.6
광고	9,359	75,981	93,859	14,212	93,152	75,554	102,224	2.4	35.3	49.0
캐릭터	163,666	189,451	202,889	228,250	236,521	276,328	392,266	9.1	42.0	15.7
지식정보 ¹⁾	34,764	5,016	275,111	339,949	348,906	368,174	432,256	10.0	17.4	52.2
콘텐츠솔루션 ²⁾	35,608	-	112,678	107,746	114,675	118,510	146,281	3.4	23.4	26.6
합계	1,301,136	1,373,158	1,944,631	2,337,603	2,608,702	3,189,074	4,302,012	100.0	34.9	22.1

※ 출처: 문화체육관광부, 「2012 콘텐츠 산업통계」, 2013

<그림 1> 콘텐츠산업 수출액 규모 비중(2011년)



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