

○ 콘텐츠산업 지역별 수입액 현황¹⁾

<표 1> 콘텐츠산업 지역별 수입액 현황(2011년)

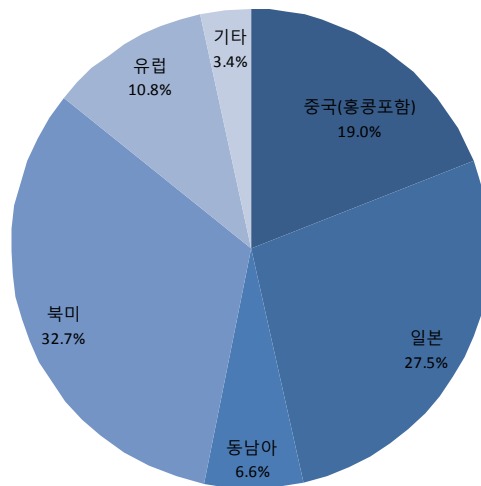
(단위: 천 달러)

구분	중국 (홍콩포함)	일본	동남아	북미	유럽	기타	합계
출판	59,055	56,921	24,732	125,311	81,877	3,708	351,604
만화	66	3,623	-	211	68	-	3,968
음악	99	2,427	58	2,246	7,213	498	12,541
게임	30,625	163,582	-	10,522	134	123	204,986
영화	1,007	1,407	70	36,302	3,044	4,525	46,355
애니메이션	11	6,852	-	33	-	-	6,896
방송	1,052.4	6,975.1	48.9	112,789.2	4,833.4	2,217.5	127,916.5
캐릭터	86,257	16,436	36,693	18,265	3,926	20,978	182,555
지식정보	-	29	-	321	59	87	496
콘텐츠솔루션	-	-	-	433	-	-	433
합계	178,172.4	258,252.1	61,601.9	306,433.2	101,154.4	32,136.5	937,750.5
비중(%)	19.0	27.5	6.6	32.7	10.8	3.4	100.0

※ 출처: 문화체육관광부, 「2012 콘텐츠 산업통계」, 2013

<그림 1> 콘텐츠산업 지역별 수입액 규모(2011년)

■ 중국(홍콩포함) ■ 일본 ■ 동남아 ■ 북미 ■ 유럽 ■ 기타



1) 방송(타임블럭/포맷 판매, 방송영상독립제작사), 광고산업 수입액 제외