

## ○ 콘텐츠산업 사업체 수 현황

<표 1> 콘텐츠산업 사업체 수 현황

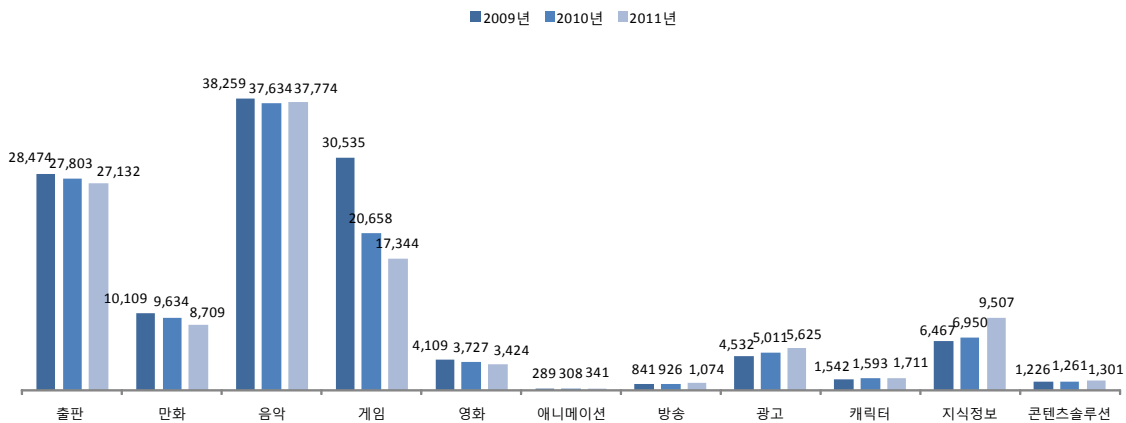
(단위: 개)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	2011년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판	33,909	30,353	30,237	29,255	28,474	27,803	27,132	23.8	▽2.4	▽3.6
만화	7,120	10,796	10,382	10,180	10,109	9,634	8,709	7.6	▽9.6	3.4
음악	38,261	37,108	40,301	37,637	38,259	37,634	37,774	33.2	0.4	▽0.2
게임	41,062	32,802	34,533	29,293	30,535	20,658	17,344	15.2	▽16.0	▽13.4
영화	10,868	8,663	5,134	4,893	4,109	3,727	3,424	3.0	▽8.1	▽17.5
애니메이션	200	260	283	276	289	308	341	0.3	10.7	9.3
방송	525	494	464	844	841	926	1,074	0.9	16.0	12.7
광고	4,828	4,735	4,830	4,767	4,532	5,011	5,625	4.9	12.3	2.6
캐릭터	629	1,379	1,531	1,521	1,542	1,593	1,711	1.5	7.4	18.1
지식정보 <sup>1)</sup>	1,125	1,445	1,687	2,179	6,467	6,950	9,507	8.3	36.8	42.7
콘텐츠솔루션 <sup>2)</sup>	679	559	572	1,021	1,226	1,261	1,301	1.1	3.2	11.4
합계	139,206	128,594	129,954	121,866	126,383	115,505	113,942	100.0	▽1.4	▽3.3

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

<그림 1> 콘텐츠산업 사업체 수 현황

(단위: 개)



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