

6.6 부가사업 연계 현황

애니메이션산업 부가사업 연계현황을 살펴보면 2009년 집계된 부가산업은 1,638건으로 2008년 대비 4.3% 증가하였다. 구체적으로 이 가운데 타 매체 애니메이션이 595건으로 가장 높은 비중을 차지하였으며, 이는 2008년 대비 0.5%로 증가한 것이다. 2008년 대비 가장 많이 증가한 분야는 영화이며, 건수가 가장 많이 증가한 분야는 캐릭터상품으로 나타났다.

표 4.6.22 부가사업 연계 현황

(단위: 건, %)

연계업종	적용 예	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)
애니메이션	타 매체 애니메이션	579	592	595	0.5
캐릭터상품	캐릭터 및 캐릭터 상품 개발, 제조, 라이선스, 유통, 인터넷·모바일 캐릭터 서비스 및 아바타	316	331	372	12.4
만화	만화출판(만화잡지, 일일단행본, 코믹스, 학습교양) 디지털만화(온라인 만화방/포털사이트)	22	26	28	7.7
음악	음반, 음악공연(콘서트, 뮤지컬) 디지털음악(벨소리, 통화연결음, 스트리밍, MP3 다운로드)	21	22	25	13.6
게임	게임 개발 및 배급(PC·온라인·아케이드·비디오·모바일 게임 등)	32	39	42	7.7
영화	영화의 제작·배급·수입, 비디오 제작·유통 디지털영화(디지털 영화 제작, 온라인영화 서비스, 컴퓨터 그래픽)	15	17	21	23.5
방송/ 드라마	지상파방송(TV, 라디오, 프로그램제작), 유선방송, 위성방송 디지털방송(디지털 위성방송, 웹캐스팅, 모바일방송)	132	139	141	1.4
출판	서적출판, 잡지 및 정기간행물, 신문발행, 전자출판(온라인잡지, e-book)	51	52	55	5.8
광고	광고대행, 인터랙티브(모바일, 인터넷)광고, 기타 광고업	138	141	142	0.7
기타	테마파크	26	27	29	7.4
	웹정보콘텐츠, 에듀테인먼트 콘텐츠(교육용 콘텐츠)	157	159	161	1.3
	디자인, 공연(음악제외), 공예 등 위에 예시되지 않은 기타 문화산업	23	25	27	8.0
총계		1,512	1,570	1,638	4.3