

## 콘텐츠산업 종사자수 대비 상장사 종사자수 비교

- '13년 2분기 상장사 종사자수는 콘텐츠산업 종사자수 대비 약 5.3%를 차지하며, '12년 2분기 비중 5.7%보다 0.4%p 낮음
- 산업별로 상장사 비중이 높은 산업은 광고(20.0%), 게임(10.6%), 지식정보(9.9%)
- 상대적으로 비중이 낮은 산업은 음악(2.1%), 캐릭터(1.5%), 방송영상독립제작사(1.2%)

<표 II-9> '12년p 2분기~'13년p 2분기 콘텐츠산업 전체 종사자수 대비 상장사 종사자수 비교

(단위 : 명, %)

산업명	종사자수 (명)						2분기 전기대비 증감률(%)	2분기 전년동기대비 증감률(%)
	2012년p			2013년p				
	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기			
출판	197,453	197,164	196,464	196,056	195,692	-0.2%	-0.9%	
만화	10,148	10,113	10,072	10,016	9,851	-1.6%	-2.9%	
음악	77,861	78,052	78,422	78,368	78,422	0.1%	0.7%	
게임	94,516	93,941	95,051	94,531	93,837	-0.7%	-0.7%	
영화	29,537	29,640	30,161	30,349	31,394	3.4%	6.3%	
애니메이션	4,594	4,577	4,653	4,634	4,644	0.2%	1.1%	
방송영상독립제작사	5,920	5,897	5,988	5,993	6,002	0.2%	1.4%	
광고	8,349	8,418	8,429	8,499	8,471	-0.3%	1.5%	
캐릭터	26,360	26,445	26,886	27,051	27,158	0.4%	3.0%	
지식정보	68,390	68,354	69,940	69,933	70,512	0.8%	3.1%	
콘텐츠솔루션	19,914	19,925	20,437	20,593	20,786	0.9%	4.4%	
합계	543,042	542,526	546,503	546,023	546,769	0.1%	0.7%	

산업명	상장사 종사자수(명)					콘텐츠산업 전체 대비상장사 비중(%)				
	2012년p			2013년p		2012년p			2013년p	
	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기
출판	6,840	6,746	6,314	6,195	6,224	3.5%	3.4%	3.2%	3.2%	3.2%
만화	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
음악	1,444	1,488	1,564	1,637	1,668	1.9%	1.9%	2.0%	2.1%	2.1%
게임	10,979	10,384	10,645	10,038	9,905	11.6%	11.1%	11.2%	10.6%	10.6%
영화	1,364	1,473	1,438	1,543	1,694	4.6%	5.0%	4.8%	5.1%	5.4%
애니메이션	156	150	149	149	120	3.4%	3.3%	3.2%	3.2%	2.6%
방송영상독립제작사	74	74	77	72	72	1.3%	1.3%	1.3%	1.2%	1.2%
광고	1,585	1,669	1,670	1,706	1,691	19.0%	19.8%	19.8%	20.1%	20.0%
캐릭터	401	397	390	394	396	1.5%	1.5%	1.5%	1.5%	1.5%
지식정보	7,941	7,801	7,474	7,024	6,988	11.6%	11.4%	10.7%	10.0%	9.9%
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	30,784	30,182	29,721	28,758	28,758	5.7%	5.6%	5.4%	5.3%	5.3%

※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업

※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업