

14. 캐릭터산업 업종별 연도별 종사자 현황¹⁾

- 2011년 캐릭터산업 종사자 수는 2만 6,418명으로 2010년 캐릭터산업 종사자 수 2만 5,102명 대비 5.2% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 6.2%씩 증가한 것으로 나타남

<표 1> 캐릭터산업 업종별 연도별 종사자 현황

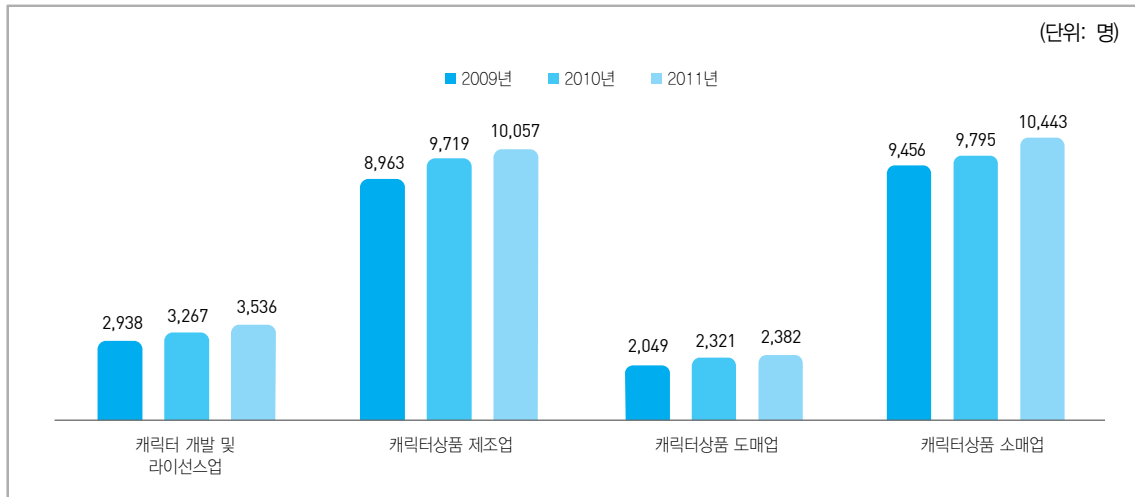
(단위: 명)

중분류	소분류	종사자 수			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2009년	2010년	2011년			
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	2,938	3,267	3,536	13.4	8.2	9.7
	캐릭터상품 제조업	8,963	9,719	10,057	38.1	3.5	5.9
	소계	11,901	12,986	13,593	51.5	4.7	6.9
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	2,049	2,321	2,382	9.0	2.6	7.8
	캐릭터상품 소매업	9,456	9,795	10,443	39.5	6.6	5.1
	소계	11,505	12,116	12,825	48.5	5.9	5.6
합계		23,406	25,102	26,418	100.0	5.2	6.2

※ 출처 : 문화체육관광부, 『2012 콘텐츠산업통계』, 2013

<그림 1> 캐릭터산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



1) 캐릭터 상품 유통업 종사자 중 인터넷쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타 등), 불법복제 관련 종사자 수 제외