

23. 캐릭터산업 연령별 연도별 종사자 현황¹⁾

- 2011년 캐릭터산업 연령별 종사자를 살펴보면 29세 이하 종사자는 9,985명(37.8%), 30세 이상 34세 이하 종사자는 7,837명(29.7%), 35세 이상 39세 이하 종사자는 5,454명(20.6%), 그리고 40세 이상 종사자 수는 3,142명(11.9%)으로 나타남

<표 1> 캐릭터산업 연령별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

중분류	소분류	종사자 수				합계
		29세 이하	30세~34세	35세~39세	40세 이상	
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	1,163	1,028	932	413	3,536
	캐릭터상품 제조업	3,975	2,898	2,086	1,098	10,057
	소계	5,138	3,926	3,018	1,511	13,593
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품 도매업	756	728	665	233	2,382
	캐릭터상품 소매업	4,091	3,183	1,771	1,398	10,443
	소계	4,847	3,911	2,436	1,631	12,825
합계		9,985	7,837	5,454	3,142	26,418
비중(%)		37.8	29.7	20.6	11.9	100.0

※ 출처 : 문화체육관광부, 『2012 콘텐츠산업통계』, 2013

- 2011년 캐릭터산업 연령별 종사자 중 40세 이상 종사자 수는 2010년 대비 57.5%증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 29.0%씩 증가한 것으로 나타남

<표 2> 캐릭터산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	연령	종사자 수				합계
		29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	
2009년		9,281	7,242	4,994	1,889	23,406
2010년		10,159	7,658	5,290	1,995	25,102
2011년		9,985	7,837	5,454	3,142	26,418
전년대비증감률(%)		▽1.7	2.3	3.1	57.5	5.2
연평균증감률(%)		3.7	4.0	4.5	29.0	6.2

※ 출처 : 문화체육관광부, 『2011 콘텐츠산업통계』, 2012

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

<그림 1> 캐릭터산업 연령별 연도별 종사자 현황

