

21. 캐릭터산업 직무별 연도별 종사자 현황¹⁾

- 2011년 캐릭터산업 직무별 종사자를 살펴보면 제작 종사자 수는 10,122명 (38.3%), 기타(유통) 9,639명(36.5%), 관리 2,779명(10.5%), 사업기획 1,898명(7.2%), 마케팅/홍보 1,180명(4.5%), 그리고 연구개발 종사자는 800명(3.0%)으로 나타남

<표 1> 캐릭터산업 직무별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

중분류	소분류	직무	종사자 수					합계	
			사업 기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구 개발		기타(유통)
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스		411	378	2,058	199	218	272	3,536
	캐릭터상품제조업		792	1,173	5,623	461	371	1,637	10,057
	소계		1,203	1,551	7,681	660	589	1,909	13,593
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품 도매업		138	292	143	89	29	1,691	2,382
	캐릭터상품 소매업		557	936	2,298	431	182	6,039	10,443
	소계		695	1,228	2,441	520	211	7,730	12,825
합계			1,898	2,779	10,122	1,180	800	9,639	26,418
비중(%)			7.2	10.5	38.3	4.5	3.0	36.5	100.0

※ 출처 : 문화체육관광부, 『2012 콘텐츠산업통계』, 2013

- 2011년 캐릭터산업 직무별 종사자 중 기타(유통) 종사자는 2010년 대비 7.5% 증가, 사업기획 직무 종사자는 2009년부터 2011년까지 9.5%씩 증가한 것으로 타나남

<표 2> 캐릭터산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	직무	종사자 수					합계	
		사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발		기타(유통)
2009년		1,583	2,643	8,888	1,115	744	8,433	23,406
2010년		1,826	2,721	9,673	1,144	774	8,964	25,102
2011년		1,898	2,779	10,122	1,180	800	9,639	26,418
전년대비증감률(%)		3.9	2.1	4.6	3.1	3.4	7.5	5.2
연평균증감률(%)		9.5	2.5	6.7	2.9	3.7	6.9	6.2

※ 출처 : 문화체육관광부, 『2012 콘텐츠산업통계』, 2013

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

<그림 1> 캐릭터산업 직무별 연도별 종사자 현황

