

16. 캐릭터산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황¹⁾

- 2011년 캐릭터산업 종사자 규모별 종사자 수를 살펴보면 10인 이상 49인 이하 규모 사업체의 종사자는 1만 6,141명(61.1%), 50인 이상 99인 이하 규모 종사자 5,208명(19.7%), 5인 이상 9인 이하 규모 종사자 1,814명(6.9%), 100인 이상 규모 종사자 1,719명(6.5%), 그리고 1인 이상 4인 이하 규모 종사자는 1,536명(5.8%)으로 나타남

<표 1> 캐릭터산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

업종	종사자 규모	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
캐릭터 개발 및 라이선스업		389	422	2,299	426	-	3,536
캐릭터상품 제조업		326	327	4,417	3,268	1,719	10,057
캐릭터상품 도매업		125	153	1,462	642	-	2,382
캐릭터상품 소매업		696	912	7,963	872	-	10,443
합계		1,536	1,814	16,141	5,208	1,719	26,418
비중(%)		5.8	6.9	61.1	19.7	6.5	100.0

※ 출처 : 문화체육관광부, 『2012 콘텐츠산업통계』, 2013

- 2011년 캐릭터산업 종사자 규모별 종사자 중 1인 이상 4인 이하 규모 종사자는 2010년 대비 20.0% 증가, 5인 이상 9인 이하 규모 종사자는 2009년부터 2011년 까지 16.3%씩 증가한 것으로 나타남

<표 2> 캐릭터산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	종사자 규모	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2009년		1,226	1,340	14,530	4,291	2,019	23,406
2010년		1,280	1,516	15,396	4,754	2,156	25,102
2011년		1,536	1,814	16,141	5,208	1,719	26,418
전년대비증감률(%)		20.0	19.7	4.8	9.5	▽20.3	5.2
연평균증감률(%)		11.9	16.3	5.4	10.2	▽7.7	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 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

