

22. 캐릭터산업 학력별 연도별 종사자 현황¹⁾

- 2011년 캐릭터산업 학력별 종사자를 살펴보면 대학교졸업 이상 대학원졸업 미만 종사자 수는 1만 8,498명(70.0%), 전문대학졸업 이상 대학교졸업 미만 종사자는 4,107명(15.6%), 고등학교졸업 이하 종사자는 3,154명(11.9%), 그리고 대학원졸업 이상 종사자 수는 659명(2.5%)으로 나타남

<표 1> 캐릭터산업 학력별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

종분류	소분류	종사자 수				합계
		고졸 이하	전문 대졸	대졸	대학원졸 이상	
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	152	438	2,817	129	3,536
	캐릭터상품 제조업	1,133	1,526	7,002	396	10,057
	소계	1,285	1,964	9,819	525	13,593
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품 도매업	241	316	1,793	32	2,382
	캐릭터상품 소매업	1,628	1,827	6,886	102	10,443
	소계	1,869	2,143	8,679	134	12,825
합계		3,154	4,107	18,498	659	26,418
비중(%)		11.9	15.6	70.0	2.5	100.0

※ 출처 : 문화체육관광부, 『2012 콘텐츠산업통계』, 2013

- 2011년 캐릭터산업 학력별 종사자 중 대학교졸업 이상 대학원 졸업 미만 종사자 수는 2010년 대비 5.9% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 7.5%씩 증가한 것으로 나타남

<표 2> 캐릭터산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	학력	종사자 수				합계
		고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	
2009년		2,885	3,865	16,004	652	23,406
2010년		2,995	3,970	17,470	667	25,102
2011년		3,154	4,107	18,498	659	26,418
전년대비증감률(%)		5.3	3.5	5.9	▽1.2	5.2
연평균증감률(%)		4.6	3.1	7.5	0.5	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 학력별 연도별 종사자 현황

