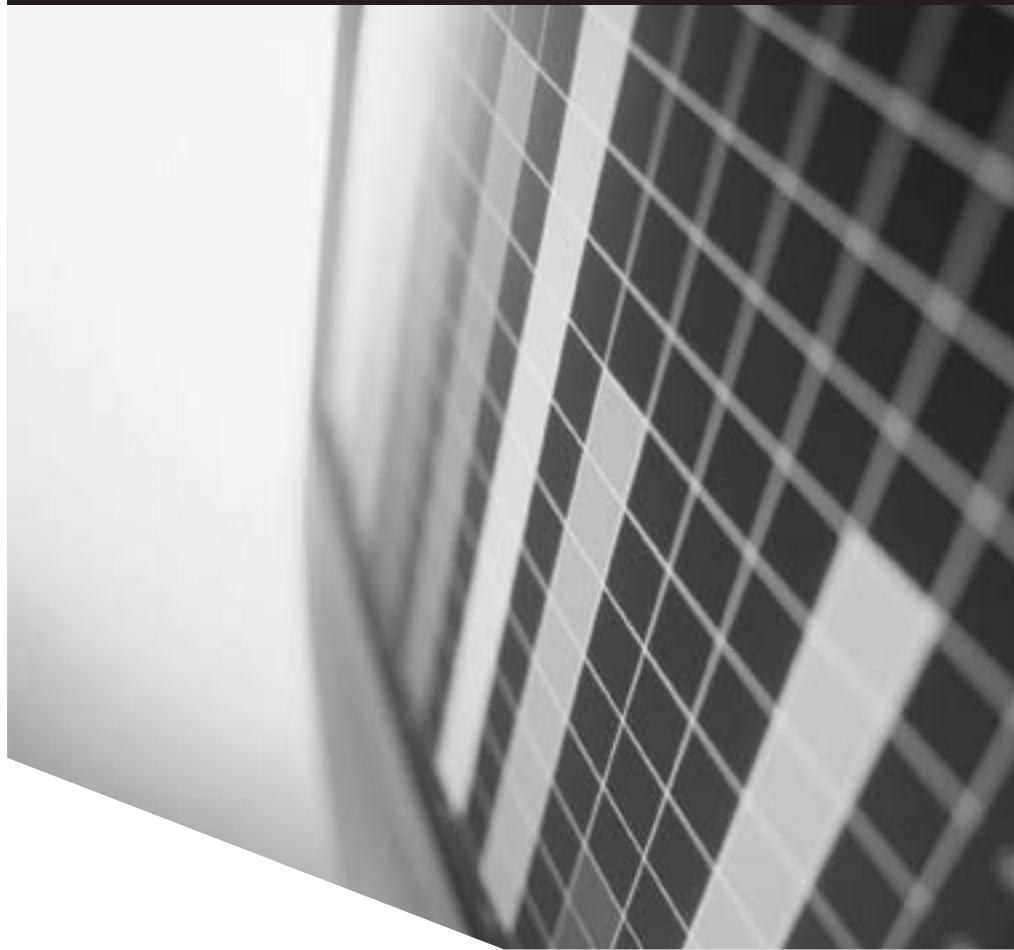




2006 문화산업통계

— 2005년 기준 —



문화관광부
Ministry of Culture and Tourism

2006 문화산업통계

Contents

| | |
|---|-----------|
| 이용자를 위하여 | 19 |
| 조사결과요약 | 21 |
| I. 조사개요 | 29 |
| 1. 2005년 기준조사 조사방향 | 30 |
| 2. 2005년 기준조사 분류체계 | 31 |
| 2.1. 문화산업분류의 변화 필요성 | 31 |
| 2.2. 문화산업분류체계 | 31 |
| 3. 2005년 기준조사 특징 | 34 |
| 3.1. 세분류 통계 산출 | 34 |
| 3.2. 부문별 조사표 구분 | 34 |
| 3.3. 부가가치 통계 산출 | 34 |
| 3.4. 조사항목 변경보완 | 34 |
| 4. 조사대상 | 37 |
| 4.1. 실태조사 모집단 출처 및 표본선정 | 37 |
| 4.2. 조사방법 | 39 |
| 4.2.1. 출판산업 | 40 |
| 4.2.2. 만화, 음악, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 디지털교육 및 정보산업 | 40 |
| 4.2.3. 게임, 방송, 광고산업 | 41 |
| 4.3. 조사내용 | 41 |
| 4.4. 문화산업 통계 산출방법 | 44 |
| 4.4.1. 표본조사 문화산업 통계 산출방법 | 44 |
| 4.4.2. 전수조사 문화산업 통계 산출방법 | 45 |
| 4.5. 문화산업 통계 유의사항 | 46 |
| II. 조사대상 현황 | 47 |
| 1. 총괄 | 48 |
| 1.1. 조사대상 현황 | 48 |
| 2. 사업체 일반현황 | 50 |
| 2.1. 설립연도 분포 | 50 |
| 2.2. 사업체 유형 | 52 |
| 2.2.1. 사업체 형태별 분포 | 52 |
| 2.2.2. 경영형태별 분포 | 53 |
| 2.2.3. 벤처기업 지정유무별 분포 | 54 |
| 2.3. 대표자 현황 | 54 |
| 2.3.1. 대표자 연령 | 54 |
| 2.3.2. 대표자 학력 | 56 |
| 3. 해외진출 현황 | 57 |
| 3.1. 해외진출 형태 | 57 |
| 3.2. 해외진출 경로 | 62 |
| 4. 지적재산권 현황 | 68 |



| | |
|---|-----------|
| 4.1 국내 지적재산권 보유등록현황 | 68 |
| 4.2 국외 지적재산권 보유등록현황 | 71 |
| 4.3 국내 불법 복제로 인한 피해여부 | 73 |
| 4.4 국외 불법 복제로 인한 피해여부 | 75 |
| III. 문화산업통계조사 전체결과 | 77 |
| 1. 총괄 | 78 |
| 1.1 문화산업 전체요약 | 78 |
| 2. 매출액 | 81 |
| 2.1 매출액 산출방법 | 81 |
| 2.1.1. 출판, 음악산업 | 81 |
| 2.1.2. 만화, 음악, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 디지털교육 및 정보산업 | 82 |
| 2.1.3. 게임, 방송, 광고산업 | 83 |
| 2.2. 문화산업 매출액 | 85 |
| 2.2.1. 사업형태별 매출액 현황 | 87 |
| 2.2.2. 지역별 매출액 현황 | 89 |
| 2.2.3. 매출액 규모별 매출액 현황 | 91 |
| 2.2.4. 종사자 규모별 매출액 현황 | 92 |
| 3. 영업비용 | 93 |
| 3.1 영업비용 산출방법 | 93 |
| 3.1.1. 출판, 음악산업 | 93 |
| 3.1.2. 만화, 음악, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 디지털교육 및 정보산업 | 94 |
| 3.2. 문화산업 영업비용 | 95 |
| 3.2.1. 콘텐츠제작 비용 | 96 |
| 3.2.2. 지역별 영업비용 현황 | 98 |
| 3.2.3. 매출액 규모별 영업비용 현황 | 99 |
| 3.2.4. 종사자 규모별 영업비용 현황 | 100 |
| 4. 부가가치 | 101 |
| 4.1. 부가가치 산출방법 | 101 |
| 4.2. 문화산업 부가가치 | 102 |
| 5. 수출입액 | 103 |
| 5.1. 수출입액 산출방법 | 103 |
| 5.2. 수출입액 수출입 규모 | 104 |
| 6. 종사자수 | 105 |
| 6.1 종사자수 산출방법 | 105 |
| 6.1.1. 출판, 음악산업 | 105 |
| 6.1.2. 만화, 음악, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 디지털교육 및 정보산업 | 106 |
| 6.1.3. 게임, 방송, 광고산업 | 108 |
| 6.2. 문화산업 종사자수 | 108 |
| 6.2.1. 성별 종사자 현황 | 110 |
| 6.2.2. 고용형태별 종사자 현황 | 111 |
| 6.2.3. 직무별 종사자 현황 | 112 |
| 6.2.4. 지역별 종사자 현황 | 113 |
| 6.2.5. 매출액 규모별 종사자 현황 | 114 |
| 6.2.6. 종사자 규모별 종사자 현황 | 115 |

2006 문화산업통계

Contents

| | |
|----------------------------------|------------|
| IV. 문화산업통계조사 부문별 결과 | 118 |
| 1. 출판산업 | 118 |
| 1.1. 출판산업 매출액 | 119 |
| 1.1.1. 사업형태별 매출액 현황 | 120 |
| 1.1.2. 지역별 매출액 현황 | 121 |
| 1.1.3. 매출액 규모별 매출액 현황 | 122 |
| 1.1.4. 종사자 규모별 매출액 현황 | 123 |
| 1.2. 출판산업 사업형태별 영업비용 현황 | 124 |
| 1.2.1. 지역별 영업비용 현황 | 125 |
| 1.2.2. 매출액 규모별 영업비용 현황 | 126 |
| 1.2.3. 종사자 규모별 영업비용 현황 | 127 |
| 1.3. 출판산업 수출입액 | 128 |
| 1.4. 출판산업 종사자수 | 129 |
| 1.4.1. 지역별 종사자 현황 | 130 |
| 1.4.2. 매출액 규모별 종사자 현황 | 131 |
| 1.4.3. 종사자 규모별 종사자 현황 | 132 |
| 1.4.4. 고용형태별 종사자 현황 | 133 |
| 1.4.5. 성별 종사자 현황 | 134 |
| 1.4.6. 직무별 종사자 현황 | 135 |
| 1.4.7. 학력별 종사자 현황 | 136 |
| 1.4.8. 연령별 종사자 현황 | 137 |
| 2. 만화산업 | 138 |
| 2.1. 만화산업 매출액 | 139 |
| 2.1.1. 사업형태별 매출액 현황 | 140 |
| 2.1.2. 매출액 규모별 매출액 현황 | 141 |
| 2.1.3. 종사자 규모별 매출액 현황 | 142 |
| 2.2. 만화산업 사업형태별 영업비용 현황 | 143 |
| 2.2.1. 매출액 규모별 영업비용 현황 | 145 |
| 2.2.2. 종사자 규모별 영업비용 현황 | 146 |
| 2.3. 만화산업 수출입액 | 147 |
| 2.4. 만화산업 종사자수 | 150 |
| 2.4.1. 매출액 규모별 종사자 현황 | 151 |
| 2.4.2. 종사자 규모별 종사자 현황 | 152 |
| 2.4.3. 고용형태별 종사자 현황 | 153 |
| 2.4.4. 성별 종사자 현황 | 154 |
| 2.4.5. 직무별 종사자 현황 | 155 |
| 2.4.6. 학력별 종사자 현황 | 156 |
| 2.4.7. 연령별 종사자 현황 | 157 |
| 3. 음악산업 | 158 |
| 3.1. 음악산업 매출액 | 159 |



| | |
|-------------------------|-----|
| 3.1.1. 사업형태별 매출액 현황 | 160 |
| 3.1.2. 매출액 규모별 매출액 현황 | 161 |
| 3.1.3. 종사자 규모별 매출액 현황 | 162 |
| 3.2. 음악산업 사업형태별 영업비용 현황 | 163 |
| 3.2.1. 매출액 규모별 영업비용 현황 | 165 |
| 3.2.2. 종사자 규모별 영업비용 현황 | 166 |
| 3.3. 음악산업 수출입액 | 167 |
| 3.4. 음악산업 종사자수 | 168 |
| 3.4.1. 매출액 규모별 종사자 현황 | 169 |
| 3.4.2. 종사자 규모별 종사자 현황 | 170 |
| 3.4.3. 고용형태별 종사자 현황 | 171 |
| 3.4.4. 성별 종사자 현황 | 172 |
| 3.4.5. 직무별 종사자 현황 | 173 |
| 3.4.6. 학력별 종사자 현황 | 174 |
| 3.4.7. 연령별 종사자 현황 | 175 |
| 4. 게임산업 | 176 |
| 4.1. 게임산업 매출액 | 177 |
| 4.2. 게임산업 수출입액 | 178 |
| 4.3. 게임산업 종사자수 | 180 |
| 5. 영화산업 | 182 |
| 5.1. 영화산업 매출액 | 183 |
| 5.1.1. 사업형태별 매출액 현황 | 184 |
| 5.1.2. 지역별 매출액 현황 | 185 |
| 5.1.3. 매출액 규모별 매출액 현황 | 186 |
| 5.1.4. 종사자 규모별 매출액 현황 | 187 |
| 5.2. 영화산업 사업형태별 영업비용 현황 | 188 |
| 5.2.1. 지역별 영업비용 현황 | 190 |
| 5.2.2. 매출액 규모별 영업비용 현황 | 191 |
| 5.2.3. 종사자 규모별 영업비용 현황 | 192 |
| 5.3. 영화산업 수출입액 | 193 |
| 5.4. 영화산업 종사자수 | 196 |
| 5.4.1. 지역별 종사자 현황 | 197 |
| 5.4.2. 매출액 규모별 종사자 현황 | 198 |
| 5.4.3. 종사자 규모별 종사자 현황 | 199 |
| 5.4.4. 고용형태별 종사자 현황 | 200 |
| 5.4.5. 성별 종사자 현황 | 201 |
| 5.4.6. 직무별 종사자 현황 | 202 |
| 5.4.7. 학력별 종사자 현황 | 203 |
| 5.4.8. 연령별 종사자 현황 | 204 |
| 6. 애니메이션산업 | 205 |
| 6.1. 애니메이션산업 매출액 | 206 |
| 6.1.1. 사업형태별 매출액 현황 | 207 |
| 6.1.2. 지역별 매출액 현황 | 208 |
| 6.1.3. 매출액 규모별 매출액 현황 | 209 |
| 6.1.4. 종사자 규모별 매출액 현황 | 210 |

2006 문화산업통계

Contents

| | |
|------------------------------|-----|
| 6.2. 애니메이션산업 사업형태별 영업비용 현황 | 211 |
| 6.2.1. 지역별 영업비용 현황 | 212 |
| 6.2.2. 매출액 규모별 영업비용 현황 | 213 |
| 6.2.3. 종사자 규모별 영업비용 현황 | 214 |
| 6.3. 애니메이션산업 수출입액 | 215 |
| 6.4. 애니메이션산업 종사자수 | 218 |
| 6.4.1. 지역별 종사자 현황 | 219 |
| 6.4.2. 매출액 규모별 종사자 현황 | 220 |
| 6.4.3. 종사자 규모별 종사자 현황 | 221 |
| 6.4.4. 고용형태별 종사자 현황 | 222 |
| 6.4.5. 성별 종사자 현황 | 223 |
| 6.4.6. 직무별 종사자 현황 | 224 |
| 6.4.7. 학력별 종사자 현황 | 225 |
| 6.4.8. 연령별 종사자 현황 | 226 |
| 7. 방송산업 | 227 |
| 7.1. 방송산업 매출액 | 228 |
| 7.2. 방송산업 서비스 매출액 구성내역 | 229 |
| 7.2.1. 지상파방송 서비스 매출액 구성내역 | 229 |
| 7.2.2. 종합유선방송 서비스 매출액 구성내역 | 230 |
| 7.2.3. 일반 위성방송 서비스 매출액 구성내역 | 231 |
| 7.2.4. 방송채널사용사업 서비스 매출액 구성내역 | 232 |
| 7.3. 방송산업 수출입액 | 233 |
| 7.4. 방송산업 종사자수 | 237 |
| 7.4.1. 방송산업 성별 종사자 현황 | 238 |
| 8. 광고산업 | 239 |
| 8.1. 광고산업 취급액 | 239 |
| 8.1.1. 광고산업 업종별 취급액 | 240 |
| 8.1.2. 광고산업 매체별 취급액 | 241 |
| 8.1.3. 광고사업체의 취급액 규모별 취급액 현황 | 242 |
| 8.1.4. 광고사업체의 종사자 규모별 취급액 현황 | 243 |
| 8.2. 광고산업 수출입액 | 244 |
| 8.3. 광고산업 종사자수 | 245 |
| 8.3.1. 취급액 규모별 종사자 현황 | 246 |
| 8.3.2. 종사자 규모별 종사자 현황 | 247 |
| 8.3.3. 고용형태별 종사자 현황 | 248 |
| 8.3.4. 성별 종사자 현황 | 249 |
| 8.3.5. 연령별 종사자 현황 | 250 |
| 9. 캐릭터산업 | 251 |
| 9.1. 캐릭터산업 매출액 | 252 |
| 9.1.1. 사업형태별 매출액 현황 | 252 |
| 9.1.2. 지역별 매출액 현황 | 253 |



| | |
|----------------------------------|-----|
| 9.1.3. 매출액 규모별 매출액 현황 | 254 |
| 9.1.4. 종사자 규모별 매출액 현황 | 255 |
| 9.2. 캐릭터산업 영업비용 | 256 |
| 9.2.1. 지역별 영업비용 현황 | 257 |
| 9.2.2. 매출액 규모별 영업비용 현황 | 258 |
| 9.2.3. 종사자 규모별 영업비용 현황 | 259 |
| 9.3. 캐릭터산업 수출입액 | 260 |
| 9.4. 캐릭터산업 종사자수 | 262 |
| 9.4.1. 지역별 종사자 현황 | 263 |
| 9.4.2. 매출액 규모별 종사자 현황 | 264 |
| 9.4.3. 종사자 규모별 종사자 현황 | 265 |
| 9.4.4. 고용형태별 종사자 현황 | 266 |
| 9.4.5. 성별 종사자 현황 | 267 |
| 9.4.6. 직무별 종사자 현황 | 268 |
| 9.4.7. 학력별 종사자 현황 | 269 |
| 9.4.8. 연령별 종사자 현황 | 270 |
| 10. 디지털교육 및 정보산업 | 271 |
| 10.1. 디지털교육 및 정보산업 매출액 | 272 |
| 10.1.1. 사업형태별 매출액 현황 | 273 |
| 10.1.2. 지역별 매출액 현황 | 274 |
| 10.1.3. 매출액 규모별 매출액 현황 | 275 |
| 10.1.4. 종사자 규모별 매출액 현황 | 276 |
| 10.2. 디지털교육 및 정보산업 사업형태별 영업비용 현황 | 277 |
| 10.2.1. 지역별 영업비용 현황 | 278 |
| 10.2.2. 매출액 규모별 영업비용 현황 | 279 |
| 10.2.3. 종사자 규모별 영업비용 현황 | 280 |
| 10.3. 디지털교육 및 정보산업 수출입액 | 281 |
| 10.4. 디지털교육 및 정보산업 종사자수 | 283 |
| 10.4.1. 지역별 종사자 현황 | 284 |
| 10.4.2. 매출액 규모별 종사자 현황 | 285 |
| 10.4.3. 종사자 규모별 종사자 현황 | 286 |
| 10.4.4. 고용형태별 종사자 현황 | 287 |
| 10.4.5. 성별 종사자 현황 | 288 |
| 10.4.6. 직무별 종사자 현황 | 289 |
| 10.4.7. 학력별 종사자 현황 | 290 |
| 10.4.8. 연령별 종사자 현황 | 291 |
| 별첨 : 설문지 | 293 |

2006 문화산업통계

표 목차 Contents

| | |
|---|----|
| 〈표 1-2-1〉 문화산업분류체계 | 32 |
| 〈표 1-4-1〉 모집단 출처 및 표본선정 | 37 |
| 〈표 1-4-2〉 표본대상 규모 비교 | 38 |
| 〈표 1-4-3〉 출판, 음악, 영화 및 비디오, 애니메이션 타 조사자료 인용 | 39 |
| 〈표 1-4-4〉 출판산업 모집단 현황 및 표본 배분표 | 40 |
| 〈표 1-4-5〉 만화, 음악, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 디지털교육 및 정보산업 조사규모 | 41 |
| 〈표 1-4-6〉 게임, 방송, 광고산업 | 41 |
| 〈표 1-4-7〉 세부조사내용 | 42 |
| 〈표 1-4-8〉 매출규모 추정방식 | 45 |
| 〈표 2-1-1〉 조사대상 회수율 분포 | 48 |
| 〈표 2-2-1〉 설립연도별 분포 | 50 |
| 〈표 2-2-2〉 사업체형태별 분포 | 52 |
| 〈표 2-2-3〉 경영형태별 분포 | 53 |
| 〈표 2-2-4〉 벤처기업 지정유무별 분포 | 54 |
| 〈표 2-2-5〉 대표자 출생년도별 분포 | 55 |
| 〈표 2-2-6〉 대표자 최종학력별 분포 | 56 |
| 〈표 2-3-1〉 해외진출 형태 | 57 |
| 〈표 2-3-2〉 산업별 해외진출 형태 | 58 |
| 〈표 2-3-3〉 해외진출 경로 | 62 |
| 〈표 2-3-4〉 산업별 해외진출 경로 | 63 |
| 〈표 2-4-1〉 국내 지적재산권 현황 | 69 |
| 〈표 2-4-2〉 국외 지적재산권 현황 | 71 |
| 〈표 2-4-3〉 국내 불법 복제로 인한 피해여부 | 73 |
| 〈표 2-4-4〉 국내 불법 복제로 인한 예상 피해액 | 74 |
| 〈표 2-4-5〉 국외 불법 복제로 인한 피해여부 | 75 |
| 〈표 2-4-6〉 국외 불법 복제로 인한 예상 피해액 | 76 |
| 〈표 3-1-1〉 문화산업 전체 요약 | 78 |
| 〈표 3-2-1〉 매출규모 추정방식 | 83 |
| 〈표 3-2-2〉 매출규모 자료출처 및 통계산출방법 | 84 |
| 〈표 3-2-3〉 문화산업 매출액 | 85 |
| 〈표 3-2-4〉 문화산업 사업형태별 매출액 현황 | 87 |
| 〈표 3-2-5〉 문화산업 지역별 매출액 현황 | 89 |
| 〈표 3-2-6〉 문화산업 매출규모별 매출액 현황 | 91 |
| 〈표 3-2-7〉 문화산업 종사자 규모별 매출액 현황 | 92 |
| 〈표 3-3-1〉 문화산업 영업비용 | 95 |
| 〈표 3-3-2〉 문화산업 콘텐츠제작 관련 총 비용 | 96 |
| 〈표 3-3-3〉 문화산업 지역별 영업비용 현황 | 98 |
| 〈표 3-3-4〉 문화산업 매출규모별 영업비용 현황 | 99 |



| | |
|--------------------------------|-----|
| 〈표 3-3-5〉 문화산업 종사자 규모별 영업비용 현황 | 100 |
| 〈표 3-4-1〉 문화산업 부가가치 | 102 |
| 〈표 3-5-1〉 문화산업 산업별 수출입액 자료출처 | 103 |
| 〈표 3-5-2〉 문화산업 수출입 규모 | 104 |
| 〈표 3-6-1〉 문화산업 종사자규모 산출방법 | 107 |
| 〈표 3-6-2〉 종사자규모 자료출처 및 통계 산출방법 | 108 |
| 〈표 3-6-3〉 문화산업 종사자수 | 109 |
| 〈표 3-6-4〉 문화산업 성별 종사자수 현황 | 110 |
| 〈표 3-6-5〉 문화산업 고용형태별 종사자수 현황 | 111 |
| 〈표 3-6-6〉 문화산업 직무별 종사자 현황 | 112 |
| 〈표 3-6-7〉 문화산업 지역별 종사자 현황 | 113 |
| 〈표 3-6-8〉 문화산업 매출규모별 종사자 현황 | 114 |
| 〈표 3-6-9〉 문화산업 종사자 규모별 종사자 현황 | 115 |
| 〈표 4-1-1〉 출판산업 분류 | 118 |
| 〈표 4-1-2〉 출판 산업 매출액 현황 | 119 |
| 〈표 4-1-3〉 출판산업 사업형태별 매출액 현황 | 120 |
| 〈표 4-1-4〉 출판산업 지역별 매출액 현황 | 121 |
| 〈표 4-1-5〉 출판산업 매출규모별 매출액 현황 | 122 |
| 〈표 4-1-6〉 출판산업 종사자 규모별 매출액 현황 | 123 |
| 〈표 4-1-7〉 출판산업 영업비용 현황 | 124 |
| 〈표 4-1-8〉 출판산업 지역별 영업비용 현황 | 125 |
| 〈표 4-1-9〉 출판산업 매출규모별 영업비용 현황 | 126 |
| 〈표 4-1-10〉 출판산업 종사자규모별 영업비용 현황 | 127 |
| 〈표 4-1-11〉 출판산업 수출·입액 현황 | 128 |
| 〈표 4-1-12〉 출판산업 종사자수 현황 | 129 |
| 〈표 4-1-13〉 출판산업 지역별 종사자 현황 | 130 |
| 〈표 4-1-14〉 출판산업 매출액 규모별 종사자 현황 | 131 |
| 〈표 4-1-15〉 출판산업 종사자규모별 종사자 현황 | 132 |
| 〈표 4-1-16〉 출판산업 고용형태별 종사자 현황 | 133 |
| 〈표 4-1-17〉 출판산업 성별 종사자 현황 | 134 |
| 〈표 4-1-18〉 출판산업 직무별 종사자 현황 | 135 |
| 〈표 4-1-19〉 출판산업 학력별 종사자 현황 | 136 |
| 〈표 4-1-20〉 출판산업 연령별 종사자 현황 | 137 |
| 〈표 4-2-1〉 만화산업 분류 | 138 |
| 〈표 4-2-2〉 만화산업 매출액 현황 | 139 |
| 〈표 4-2-3〉 만화산업 사업형태별 매출액 현황 | 140 |
| 〈표 4-2-4〉 만화산업 매출규모별 매출액 현황 | 141 |
| 〈표 4-2-5〉 만화산업 종사자 규모별 매출액 현황 | 142 |
| 〈표 4-2-6〉 만화산업 사업형태별 영업비용 현황 | 143 |
| 〈표 4-2-7〉 만화산업 매출규모별 영업비용 현황 | 145 |

2006 문화산업통계

표 목차 Contents

| | |
|--------------------------------|-----|
| 〈표 4-2-8〉 만화산업 종사자 규모별 영업비용 현황 | 146 |
| 〈표 4-2-9〉 만화산업 수출·입액 현황 | 147 |
| 〈표 4-2-10〉 만화산업 수출 현황 | 148 |
| 〈표 4-2-11〉 만화산업 수입 현황 | 149 |
| 〈표 4-2-12〉 만화산업 종사자 현황 | 150 |
| 〈표 4-2-13〉 만화산업 매출액 규모별 종사자 현황 | 151 |
| 〈표 4-2-14〉 만화산업 종사자 규모별 종사자 현황 | 152 |
| 〈표 4-2-15〉 만화산업 고용형태별 종사자 현황 | 153 |
| 〈표 4-2-16〉 만화산업 성별 종사자 현황 | 154 |
| 〈표 4-2-17〉 만화산업 직무별 종사자 현황 | 155 |
| 〈표 4-2-18〉 만화산업 학력별 종사자 현황 | 156 |
| 〈표 4-2-19〉 만화산업 연령별 종사자 현황 | 157 |
| 〈표 4-3-1〉 음악산업 분류 | 158 |
| 〈표 4-3-2〉 음악산업 매출액 현황 | 159 |
| 〈표 4-3-3〉 음악산업 사업형태별 매출액 현황 | 160 |
| 〈표 4-3-4〉 음악산업 매출규모별 매출액 현황 | 161 |
| 〈표 4-3-5〉 음악산업 종사자 규모별 매출액 현황 | 162 |
| 〈표 4-3-6〉 음악산업 사업형태별 영업비용 현황 | 163 |
| 〈표 4-3-7〉 음악산업 매출규모별 영업비용 현황 | 165 |
| 〈표 4-3-8〉 음악산업 종사자 규모별 영업비용 현황 | 166 |
| 〈표 4-3-9〉 음악산업 수출·입액 현황 | 167 |
| 〈표 4-3-10〉 음악산업 수출 현황 | 167 |
| 〈표 4-3-11〉 음악산업 종사자 현황 | 168 |
| 〈표 4-3-12〉 음악산업 매출액 규모별 종사자 현황 | 169 |
| 〈표 4-3-13〉 음악산업 종사자 규모별 종사자 현황 | 170 |
| 〈표 4-3-14〉 음악산업 고용형태별 종사자 현황 | 171 |
| 〈표 4-3-15〉 음악산업 성별 종사자 현황 | 172 |
| 〈표 4-3-16〉 음악산업 직무별 종사자 현황 | 173 |
| 〈표 4-3-17〉 음악산업 학력별 종사자 현황 | 174 |
| 〈표 4-3-18〉 음악산업 연령별 종사자 현황 | 175 |
| 〈표 4-4-1〉 게임산업 매출액 현황 | 177 |
| 〈표 4-4-2〉 게임산업 수출현황 | 178 |
| 〈표 4-4-3〉 게임산업 수입현황 | 179 |
| 〈표 4-4-4〉 게임산업 성별 종사자 현황 | 180 |
| 〈표 4-4-5〉 게임산업 업무형태별 종사자 현황 | 181 |
| 〈표 4-5-1〉 영화산업 분류 | 182 |
| 〈표 4-5-2〉 영화산업 매출액 현황 | 183 |
| 〈표 4-5-3〉 영화산업 사업형태별 매출액 현황 | 184 |



| | |
|--|-----|
| 〈표 4-5-4〉 영화산업 지역별 매출액 현황 | 185 |
| 〈표 4-5-5〉 영화산업 매출규모별 매출액 현황 | 186 |
| 〈표 4-5-6〉 영화산업 종사자 규모별 매출액 현황 | 187 |
| 〈표 4-5-7〉 영화산업 사업형태별 영업비용 현황 | 188 |
| 〈표 4-5-8〉 영화산업 지역별 영업비용 현황 | 190 |
| 〈표 4-5-9〉 영화산업 매출규모별 영업비용 현황 | 191 |
| 〈표 4-5-10〉 영화산업 종사자 규모별 영업비용 현황 | 192 |
| 〈표 4-5-11〉 영화산업 수출·입액 현황 | 193 |
| 〈표 4-5-12〉 영화산업 수출 현황 | 194 |
| 〈표 4-5-13〉 영화산업 수입 현황 | 195 |
| 〈표 4-5-14〉 영화산업 형태별 종사자 비교 | 196 |
| 〈표 4-5-15〉 영화산업 지역별 종사자 현황 | 197 |
| 〈표 4-5-16〉 영화산업 매출액 규모별 종사자 현황 | 198 |
| 〈표 4-5-17〉 영화산업 종사자 규모별 종사자 현황 | 199 |
| 〈표 4-5-18〉 영화산업 고용형태별 종사자 현황 | 200 |
| 〈표 4-5-19〉 영화산업 성별 종사자 현황 | 201 |
| 〈표 4-5-20〉 영화산업 직무별 종사자 현황 | 202 |
| 〈표 4-5-21〉 영화산업 학력별 종사자 현황 | 203 |
| 〈표 4-5-22〉 영화산업 연령별 종사자 현황 | 204 |
| 〈표 4-6-1〉 애니메이션산업 분류 | 205 |
| 〈표 4-6-2〉 애니메이션산업 매출액 현황 | 206 |
| 〈표 4-6-3〉 애니메이션산업 사업형태별 매출액 현황 | 207 |
| 〈표 4-6-4〉 애니메이션산업 지역별 매출액 현황 | 208 |
| 〈표 4-6-5〉 애니메이션산업 매출액 규모별 매출액 현황 | 209 |
| 〈표 4-6-6〉 애니메이션산업 종사자 규모별 매출액 현황 | 210 |
| 〈표 4-6-7〉 애니메이션산업 영업비용 현황 | 211 |
| 〈표 4-6-8〉 애니메이션산업 지역별 영업비용 현황 | 212 |
| 〈표 4-6-9〉 애니메이션산업 매출규모별 영업비용 현황 | 213 |
| 〈표 4-6-10〉 애니메이션산업 종사자 규모별 영업비용 현황 | 214 |
| 〈표 4-6-11〉 애니메이션산업 수출·입액 현황 | 215 |
| 〈표 4-6-12〉 애니메이션산업 수출 현황 | 216 |
| 〈표 4-6-13〉 애니메이션산업 수입 현황 | 217 |
| 〈표 4-6-14〉 애니메이션산업 종사자 현황 | 218 |
| 〈표 4-6-15〉 애니메이션산업 지역별 종사자 현황 | 219 |
| 〈표 4-6-16〉 애니메이션산업 매출규모별 종사자 현황 | 220 |
| 〈표 4-6-17〉 애니메이션산업 종사자 규모별 종사자 현황 | 221 |
| 〈표 4-6-18〉 애니메이션산업 고용형태별 종사자 현황 | 222 |
| 〈표 4-6-19〉 애니메이션산업 성별 종사자 현황 | 223 |
| 〈표 4-6-20〉 애니메이션산업 직무별 종사자 현황 | 224 |
| 〈표 4-6-21〉 애니메이션산업 학력별 종사자 현황 | 225 |

2006 문화산업통계

표 목차 Contents

| | |
|-----------------------------------|-----|
| 〈표 4-6-22〉 애니메이션산업 연령별 종사자 현황 | 226 |
| 〈표 4-7-1〉 방송산업 분류 | 227 |
| 〈표 4-7-2〉 방송산업 매출액 현황 | 228 |
| 〈표 4-7-3〉 지상파방송 서비스 매출액 구성내역 | 229 |
| 〈표 4-7-4〉 종합유선방송 서비스 매출액 구성내역 | 230 |
| 〈표 4-7-5〉 일반위성방송사업자 서비스 매출액 구성내역 | 231 |
| 〈표 4-7-6〉 방송채널사용사업 서비스 매출액 구성내역 | 232 |
| 〈표 4-7-7〉 방송산업 수출 현황 | 233 |
| 〈표 4-7-8〉 방송산업 수입 현황 | 234 |
| 〈표 4-7-9〉 방송산업 국가별 수출입 현황 | 235 |
| 〈표 4-7-10〉 방송산업 장르별 수출입 현황 | 236 |
| 〈표 4-7-11〉 방송산업 종사자 현황 | 237 |
| 〈표 4-7-12〉 방송산업 성별 종사자 현황 | 238 |
| 〈표 4-8-1〉 광고산업 매출 취급액 현황 | 239 |
| 〈표 4-8-2〉 광고산업내 사업체들의 업종별 취급액 현황 | 240 |
| 〈표 4-8-3〉 광고산업내 사업체들의 매체별 취급액 현황 | 241 |
| 〈표 4-8-4〉 광고 사업체의 취급액 규모별 취급액 현황 | 242 |
| 〈표 4-8-5〉 광고 사업체의 종사자 규모별 취급액 현황 | 243 |
| 〈표 4-8-6〉 광고산업 매체별 수출입액 현황 | 244 |
| 〈표 4-8-7〉 국적기준 광고업 수출액 및 수입액 | 244 |
| 〈표 4-8-8〉 광고산업 종사자 현황 | 245 |
| 〈표 4-8-9〉 광고 사업체의 취급액 규모별 종사자 현황 | 246 |
| 〈표 4-8-10〉 광고 사업체의 종사자 규모별 종사자 현황 | 247 |
| 〈표 4-8-11〉 광고산업 고용형태별 종사자 현황 | 248 |
| 〈표 4-8-12〉 광고산업 성별 종사자 현황 | 249 |
| 〈표 4-8-13〉 광고산업 연령별 종사자 현황 | 250 |
| 〈표 4-9-1〉 캐릭터산업 분류 | 251 |
| 〈표 4-9-2〉 캐릭터산업 매출액 현황 | 252 |
| 〈표 4-9-3〉 캐릭터산업 사업형태별 매출액 현황 | 252 |
| 〈표 4-9-4〉 캐릭터산업 지역별 매출액 현황 | 253 |
| 〈표 4-9-5〉 캐릭터산업 매출규모별 매출액 현황 | 254 |
| 〈표 4-9-6〉 캐릭터산업 종사자 규모별 매출액 현황 | 255 |
| 〈표 4-9-7〉 캐릭터산업 영업비용 현황 | 256 |
| 〈표 4-9-8〉 캐릭터산업 지역별 영업비용 현황 | 257 |
| 〈표 4-9-9〉 캐릭터산업 매출규모별 영업비용 현황 | 258 |
| 〈표 4-9-10〉 캐릭터산업 종사자 규모별 영업비용 현황 | 259 |
| 〈표 4-9-11〉 캐릭터산업 수출 현황 | 260 |
| 〈표 4-9-12〉 캐릭터산업 수입 현황 | 261 |



| | |
|--|-----|
| 〈표 4-9-13〉 캐릭터산업 종사자 현황 | 262 |
| 〈표 4-9-14〉 캐릭터산업 지역별 종사자 현황 | 263 |
| 〈표 4-9-15〉 캐릭터산업 매출규모별 종사자 현황 | 264 |
| 〈표 4-9-16〉 캐릭터산업 종사자 규모별 종사자 현황 | 265 |
| 〈표 4-9-17〉 캐릭터산업 고용형태별 종사자 현황 | 266 |
| 〈표 4-9-18〉 캐릭터산업 성별 종사자 현황 | 267 |
| 〈표 4-9-19〉 캐릭터산업 직무별 종사자 현황 | 268 |
| 〈표 4-9-20〉 캐릭터산업 학력별 종사자 현황 | 269 |
| 〈표 4-9-21〉 캐릭터산업 연령별 종사자 현황 | 270 |
| 〈표 4-10-1〉 디지털교육 및 정보산업 분류 | 271 |
| 〈표 4-10-2〉 디지털교육 및 정보산업 매출액 비교 | 272 |
| 〈표 4-10-3〉 디지털교육 및 정보산업 사업형태별 매출액 현황 | 273 |
| 〈표 4-10-4〉 디지털교육 및 정보산업 지역별 매출액 현황 | 274 |
| 〈표 4-10-5〉 디지털교육 및 정보산업 매출규모별 매출액 현황 | 275 |
| 〈표 4-10-6〉 디지털교육 및 정보산업 종사자규모별 매출액 현황 | 276 |
| 〈표 4-10-7〉 디지털교육 및 정보산업 영업비용 현황 | 277 |
| 〈표 4-10-8〉 디지털교육 및 정보산업 지역별 영업비용 현황 | 278 |
| 〈표 4-10-9〉 디지털교육 및 정보산업 매출규모별 영업비용 현황 | 279 |
| 〈표 4-10-10〉 디지털교육 및 정보산업 종사자 규모별 영업비용 현황 | 280 |
| 〈표 4-10-11〉 디지털교육 및 정보산업 수출·입액 현황 | 281 |
| 〈표 4-10-12〉 디지털교육 및 정보산업 수출 현황 | 282 |
| 〈표 4-10-13〉 디지털교육 및 정보산업 수입 현황 | 282 |
| 〈표 4-10-14〉 디지털교육 및 정보산업 종사자 현황 | 283 |
| 〈표 4-10-15〉 디지털교육 및 정보산업 지역별 종사자 현황 | 284 |
| 〈표 4-10-16〉 디지털교육 및 정보산업 매출규모별 종사자 현황 | 285 |
| 〈표 4-10-17〉 디지털교육 및 정보산업 종사자 규모별 종사자 현황 | 286 |
| 〈표 4-10-18〉 디지털교육 및 정보산업 고용형태별 종사자 현황 | 287 |
| 〈표 4-10-19〉 디지털교육 및 정보산업 성별 종사자 현황 | 288 |
| 〈표 4-10-20〉 디지털교육 및 정보산업 직무별 종사자 현황 | 289 |
| 〈표 4-10-21〉 디지털교육 및 정보산업 학력별 종사자 현황 | 290 |
| 〈표 4-10-22〉 디지털교육 및 정보산업 연령별 종사자 현황 | 291 |

2006 문화산업통계

그림 목차 Contents

| | |
|--|-----|
| <그림 2-1-1> 조사대상 회수율 분포..... | 49 |
| <그림 2-2-1> 설립연도별 분포 | 51 |
| <그림 2-2-2> 경영형태별 분포 | 53 |
| <그림 2-2-3> 대표자 출생년도별 분포 | 55 |
| <그림 2-2-4> 대표자 최종학력별 분포 | 56 |
| <그림 2-3-1> 문화산업 해외진출 형태..... | 57 |
| <그림 2-3-2> 출판산업 해외진출 형태 | 58 |
| <그림 2-3-3> 만화산업 해외진출 형태 | 59 |
| <그림 2-3-4> 음악산업 해외진출 형태 | 59 |
| <그림 2-3-5> 영화산업 해외진출 형태 | 60 |
| <그림 2-3-6> 애니메이션산업 해외진출 형태 | 60 |
| <그림 2-3-7> 캐릭터산업 해외진출 형태..... | 61 |
| <그림 2-3-8> 디지털교육 및 정보산업 해외진출 형태..... | 61 |
| <그림 2-3-9> 문화산업 해외진출 경로 | 63 |
| <그림 2-3-10> 출판산업 해외진출 경로 | 64 |
| <그림 2-3-11> 만화산업 해외진출 경로 | 64 |
| <그림 2-3-12> 음악산업 해외진출 경로 | 65 |
| <그림 2-3-13> 영화산업 해외진출 경로 | 65 |
| <그림 2-3-14> 애니메이션산업 해외진출 경로 | 66 |
| <그림 2-3-15> 캐릭터산업 해외진출 경로 | 66 |
| <그림 2-3-16> 디지털교육 및 정보산업 해외진출 경로 | 67 |
| <그림 2-4-1> 국내 불법복제로 인한산업별 예상 피해 규모 | 74 |
| <그림 2-4-2> 국외 불법복제로 인한산업별 예상 피해 규모 | 76 |
| <그림 3-1-1> 문화산업매출액 및 부가가치..... | 79 |
| <그림 3-1-2> 문화산업 사업체당 매출액 및 부가가치 | 80 |
| <그림 3-1-3> 문화산업 종사자당 매출액 및 부가가치 | 80 |
| <그림 3-2-1> 매출액 증감률 | 86 |
| <그림 3-2-2> 문화산업 사업형태별 매출액 구성비 | 88 |
| <그림 3-2-3> 문화산업 매출규모별 매출액 구성비 | 91 |
| <그림 3-2-4> 문화산업 종사자규모별 매출액 구성비 | 92 |
| <그림 3-3-1> 문화산업 영업비용 구성비 | 95 |
| <그림 3-3-2> 문화산업 콘텐츠제작 관련 구성비 | 97 |
| <그림 3-3-3> 문화산업 종사자규모별 영업비용 구성비 | 100 |
| <그림 3-4-1> 문화산업 부가가치 현황 | 102 |
| <그림 3-5-1> 문화산업 수출입 규모 | 104 |
| <그림 3-6-1> 문화산업 종사자 현황 | 109 |
| <그림 3-6-2> 문화산업 성별 종사자 현황 | 110 |
| <그림 3-6-3> 문화산업 고용형태별 종사자 현황..... | 111 |



| | |
|---|-----|
| <그림 3-6-4> 문화산업 직무별 종사자 구성비..... | 112 |
| <그림 3-6-5> 문화산업 매출액 규모별 종사자 구성비 | 114 |
| <그림 3-6-6> 문화산업 종사자 규모별 종사자 구성비 | 115 |
| <그림 4-1-1> 출판산업 매출액 증감률 | 119 |
| <그림 4-1-2> 출판산업 매출액 규모별 매출액 구성비 | 122 |
| <그림 4-1-3> 출판산업 종사자 규모별 매출액 구성비 | 123 |
| <그림 4-1-4> 출판산업 전체 영업비용 구성비..... | 124 |
| <그림 4-1-5> 출판산업 사업형태별 영업비용 구성비..... | 124 |
| <그림 4-1-6> 출판산업 매출액 규모별 영업비용 구성비 | 126 |
| <그림 4-1-7> 출판산업 종사자 규모별 영업비용 구성비 | 127 |
| <그림 4-1-8> 출판산업 수출입 현황 | 128 |
| <그림 4-1-9> 출판산업 종사자 현황 | 129 |
| <그림 4-1-10> 출판산업 매출액 규모별 종사자 현황 구성비 | 131 |
| <그림 4-1-11> 출판산업 종사자 규모별 종사자 현황 구성비 | 132 |
| <그림 4-1-12> 출판산업 형태별 종사자 현황 | 133 |
| <그림 4-1-13> 출판산업 성별 종사자 현황 | 134 |
| <그림 4-1-14> 출판산업 직무별 종사자 현황 | 135 |
| <그림 4-1-15> 출판산업 학력별 종사자 현황 | 136 |
| <그림 4-1-16> 출판산업 연령별 종사자 현황 | 137 |
| <그림 4-2-1> 만화산업 매출액 구성비..... | 139 |
| <그림 4-2-2> 만화산업 사업형태별 매출액 현황 | 140 |
| <그림 4-2-3> 만화산업 매출액 규모별 매출액 구성비 | 141 |
| <그림 4-2-4> 만화산업 종사자 규모별 매출액 구성비 | 142 |
| <그림 4-2-5> 만화산업 전체 영업비용 구성비 | 144 |
| <그림 4-2-6> 만화산업 사업형태별 영업비용 구성비 | 144 |
| <그림 4-2-7> 만화산업 매출액 규모별 영업비용 구성비 | 145 |
| <그림 4-2-8> 만화산업 종사자 규모별 영업비용 구성비 | 146 |
| <그림 4-2-9> 만화산업 수출입 현황 | 147 |
| <그림 4-2-10> 만화산업 수출 현황 | 148 |
| <그림 4-2-11> 만화산업 수출 현황..... | 149 |
| <그림 4-2-12> 만화산업 종사자 구성비 | 150 |
| <그림 4-2-13> 만화산업 매출액 규모별 종사자 구성비..... | 151 |
| <그림 4-2-14> 만화산업 종사자 규모별 종사자 구성비..... | 152 |
| <그림 4-2-15> 만화산업 형태별 종사자 현황 | 153 |
| <그림 4-2-16> 만화산업 성별 종사자 현황 | 154 |
| <그림 4-2-17> 만화산업 직무별 종사자 현황 | 155 |
| <그림 4-2-18> 만화산업 학력별 종사자 현황 | 156 |
| <그림 4-2-19> 만화산업 연령별 종사자 현황 | 157 |
| <그림 4-3-1> 음악산업 매출액 구성비 | 159 |
| <그림 4-3-2> 음악산업 사업형태별 매출액 현황 | 160 |

2006 문화산업통계

그림 목차 Contents

| | |
|--|-----|
| <그림 4-3-3> 음악산업 매출액 규모별 매출액 구성비 | 161 |
| <그림 4-3-4> 음악산업 종사자 규모별 매출액 구성비 | 162 |
| <그림 4-3-5> 음악산업 전체 영업비용 구성비 | 164 |
| <그림 4-3-6> 음악산업 사업형태별 영업비용 구성비 | 164 |
| <그림 4-3-7> 음악산업 매출규모별 영업비용 구성비 | 165 |
| <그림 4-3-8> 음악산업 종사자 규모별 영업비용 구성비 | 166 |
| <그림 4-3-9> 음악산업 수출입 현황 | 167 |
| <그림 4-3-10> 음악산업 종사자 구성비 | 168 |
| <그림 4-3-11> 음악산업 매출액 규모별 종사자 구성비 | 169 |
| <그림 4-3-12> 음악산업 종사자 규모별 종사자 구성비 | 170 |
| <그림 4-3-13> 음악산업 형태별 종사자 현황 | 171 |
| <그림 4-3-14> 음악산업 성별 종사자 현황 | 172 |
| <그림 4-3-15> 음악산업 직무별 종사자 현황 | 173 |
| <그림 4-3-16> 음악산업 학력별 종사자 현황 | 174 |
| <그림 4-3-17> 음악산업 연령별 종사자 현황 | 175 |
| <그림 4-4-1> 게임산업 매출액 현황 | 177 |
| <그림 4-4-2> 게임산업 수출 현황 | 178 |
| <그림 4-4-3> 게임산업 국가별 비중 비교 | 178 |
| <그림 4-4-4> 게임산업 수입 현황 | 179 |
| <그림 4-4-5> 게임산업 성별 종사자 현황 | 180 |
| <그림 4-4-6> 게임산업 업무형태별 종사자 현황 구성비 | 181 |
| <그림 4-5-1> 영화산업 매출액 구성비 | 183 |
| <그림 4-5-2> 영화산업 사업형태별 매출액 구성비 | 184 |
| <그림 4-5-3> 영화산업 매출액 규모별 매출액 구성비 | 186 |
| <그림 4-5-4> 영화산업 종사자 규모별 매출액 구성비 | 187 |
| <그림 4-5-5> 영화산업 전체 영업비용 구성비 | 188 |
| <그림 4-5-6> 영화산업 사업형태별 영업비용 구성비 | 189 |
| <그림 4-5-7> 영화산업 매출액 규모별 영업비용 구성비 | 191 |
| <그림 4-5-8> 영화산업 종사자 규모별 영업비용 구성비 | 192 |
| <그림 4-5-9> 영화산업 수출입 현황 | 193 |
| <그림 4-5-10> 영화산업 지역별 수출 현황 | 194 |
| <그림 4-5-11> 영화산업 지역별 수입 현황 | 195 |
| <그림 4-5-12> 영화산업 종사자 구성비 | 196 |
| <그림 4-5-13> 영화산업 매출액 규모별 종사자 구성비 | 198 |
| <그림 4-5-14> 영화산업 종사자 규모별 종사자 구성비 | 199 |
| <그림 4-5-15> 영화산업 고용형태별 종사자 현황 | 200 |
| <그림 4-5-16> 영화산업 성별 종사자 현황 | 201 |
| <그림 4-5-17> 영화산업 직무별 종사자 현황 | 202 |



| | |
|--|-----|
| <그림 4-5-18> 영화산업 학력별 종사자 현황..... | 203 |
| <그림 4-5-19> 영화산업 연령별 종사자 현황..... | 204 |
| <그림 4-6-1> 애니메이션산업 매출액 현황..... | 206 |
| <그림 4-6-2> 애니메이션산업 사업형태별 매출액 구성비..... | 207 |
| <그림 4-6-3> 애니메이션산업 매출액 규모별 매출액 구성비..... | 209 |
| <그림 4-6-4> 애니메이션산업 종사자 규모별 매출액 구성비..... | 210 |
| <그림 4-6-5> 애니메이션산업 영업비용 구성비..... | 211 |
| <그림 4-6-6> 애니메이션산업 매출액 규모별 영업비용 구성비..... | 213 |
| <그림 4-6-7> 애니메이션산업 종사자 규모별 매출액 구성비..... | 214 |
| <그림 4-5-8> 애니메이션산업 수출입 현황..... | 215 |
| <그림 4-5-9> 애니메이션산업 지역별 수출 현황..... | 216 |
| <그림 4-5-10> 애니메이션산업 지역별 수입 현황..... | 217 |
| <그림 4-6-11> 애니메이션산업 종사자 현황..... | 218 |
| <그림 4-6-12> 애니메이션산업 매출액 규모별 종사자 구성비..... | 220 |
| <그림 4-6-13> 애니메이션산업 종사자 규모별 종사자 구성비..... | 221 |
| <그림 4-6-14> 애니메이션산업 고용형태별 종사자 구성비..... | 222 |
| <그림 4-6-15> 애니메이션산업 성별 종사자 구성비..... | 223 |
| <그림 4-6-16> 애니메이션산업 직무별 종사자 구성비..... | 224 |
| <그림 4-6-17> 애니메이션산업 학력별 종사자 구성비..... | 225 |
| <그림 4-6-18> 애니메이션산업 연령별 종사자 구성비..... | 226 |
| <그림 4-7-1> 방송산업 매출액 현황..... | 228 |
| <그림 4-7-2> 지상파방송 서비스 매출액 구성내역..... | 229 |
| <그림 4-7-3> 종합유선방송 서비스 매출액 구성내역..... | 230 |
| <그림 4-7-4> 일반위성방송사업자 매출액 구성내역..... | 231 |
| <그림 4-7-5> 방송채널사용사업 서비스 매출액 구성내역..... | 232 |
| <그림 4-7-6> 방송산업 수출 현황..... | 233 |
| <그림 4-7-7> 방송산업 수입 현황..... | 234 |
| <그림 4-7-8> 방송산업 지역별 주요국 수출입 현황..... | 235 |
| <그림 4-7-9> 방송산업 장르별 수출입 현황..... | 236 |
| <그림 4-7-10> 방송산업 종사자 현황..... | 237 |
| <그림 4-7-11> 방송산업 성별 종사자 현황..... | 238 |
| <그림 4-8-1> 광고산업 매출액 구성내역..... | 239 |
| <그림 4-8-2> 광고산업 매체별 취급액 구성내역..... | 241 |
| <그림 4-8-3> 광고산업 취급액 규모별 취급액 구성내역..... | 242 |
| <그림 4-8-4> 광고산업 종사자 규모별 취급액 구성내역..... | 243 |
| <그림 4-8-5> 광고산업 종사자 구성비..... | 245 |
| <그림 4-8-6> 광고산업 취급액 규모별 종사자 구성내역..... | 246 |
| <그림 4-8-7> 광고산업 종사자 규모별 종사자 구성내역..... | 247 |
| <그림 4-8-8> 광고산업 고용형태별 종사자 구성비..... | 248 |
| <그림 4-8-9> 광고산업 성별 종사자 구성비..... | 249 |

2006 문화산업통계

그림 목차 Contents

| | |
|---|-----|
| 〈그림 4-8-10〉 광고산업 연령별 종사자 현황..... | 250 |
| 〈그림 4-9-1〉 캐릭터산업 매출액 규모별 매출액 구성비 | 254 |
| 〈그림 4-9-2〉 캐릭터산업 종사자 규모별 매출액 구성비 | 255 |
| 〈그림 4-9-3〉 캐릭터산업 영업비용 구성비..... | 256 |
| 〈그림 4-9-4〉 캐릭터산업 매출액 규모별 영업비용 구성비 | 258 |
| 〈그림 4-9-5〉 캐릭터산업 종사자 규모별 매출액 구성비 | 259 |
| 〈그림 4-9-6〉 캐릭터산업 수출 현황 구성비 | 260 |
| 〈그림 4-9-7〉 캐릭터산업 수입 현황 구성비 | 261 |
| 〈그림 4-9-8〉 캐릭터산업 종사자 현황..... | 262 |
| 〈그림 4-9-9〉 캐릭터산업 매출액 규모별 종사자 구성비 | 264 |
| 〈그림 4-9-10〉 캐릭터산업 종사자 규모별 종사자 구성비 | 265 |
| 〈그림 4-9-11〉 캐릭터산업 고용형태별 종사자 구성비 | 266 |
| 〈그림 4-9-12〉 캐릭터산업 성별 종사자 구성비 | 267 |
| 〈그림 4-9-13〉 캐릭터산업 직무별 종사자 구성비 | 268 |
| 〈그림 4-9-14〉 캐릭터산업 학력별 종사자 구성비 | 269 |
| 〈그림 4-9-15〉 캐릭터산업 연령별 종사자 구성비 | 270 |
| 〈그림 4-10-1〉 디지털교육 및 정보산업 매출액 구성비..... | 272 |
| 〈그림 4-10-2〉 디지털교육 및 정보산업 사업형태별 매출액 구성비 | 273 |
| 〈그림 4-10-3〉 디지털교육 및 정보산업 매출액 규모별 매출액 구성비 | 275 |
| 〈그림 4-10-4〉 디지털교육 및 정보산업 종사자 규모별 매출액 구성비 | 276 |
| 〈그림 4-10-5〉 디지털교육 및 정보산업 전체 영업비용 구성비 | 277 |
| 〈그림 4-10-6〉 디지털교육 및 정보산업 사업형태별 영업비용 구성비 | 277 |
| 〈그림 4-10-7〉 디지털교육 및 정보산업 매출액 규모별 영업비용 구성비 | 279 |
| 〈그림 4-10-8〉 디지털교육 및 정보산업 종사자 규모별 매출액 구성비 | 280 |
| 〈그림 4-10-9〉 디지털교육 및 정보산업 수출입 현황 | 281 |
| 〈그림 4-10-10〉 디지털교육 및 정보산업 수출 현황..... | 282 |
| 〈그림 4-10-11〉 디지털교육 및 정보산업 종사자 구성내역 | 283 |
| 〈그림 4-10-12〉 디지털교육 및 정보산업 매출액 규모별 종사자 구성비 | 285 |
| 〈그림 4-10-13〉 디지털교육 및 정보산업 종사자 규모별 종사자 구성비 | 286 |
| 〈그림 4-10-14〉 디지털교육 및 정보산업 고용형태별 종사자 구성비 | 287 |
| 〈그림 4-10-15〉 디지털교육 및 정보산업 성별 종사자 구성비 | 288 |
| 〈그림 4-10-16〉 디지털교육 및 정보산업 직무별 종사자 구성비 | 289 |
| 〈그림 4-10-17〉 디지털교육 및 정보산업 학력별 종사자 구성비 | 290 |
| 〈그림 4-10-18〉 디지털교육 및 정보산업 연령별 종사자 구성비 | 291 |



이용자를 위하여

1. 본 조사자료는 2005년 1월 1일부터 2005년 12월 31일까지를 기준으로 문화산업통계조사(정부승인통계 11308호) 결과를 종합 집계, 분석한 결과임
2. 문화산업은 「문화상품을 생산, 유통, 소비하는데 관련된산업」으로 정의하였으며, 『2006 문화산업통계조사』는 그 범위가 비교적 명확한 10개 분야(출판, 만화, 음악, 게임, 영화 및 비디오, 애니메이션, 광고, 방송, 캐릭터, 디지털교육 및 정보)에 속하는 사업체만을 조사대상으로 한정함
3. 조사결과는 실태조사(표본조사) 결과 및 타조사 자료 인용으로 이루어짐. 실태조사 부문은 출판, 만화, 음악, 영화 및 비디오, 애니메이션, 캐릭터, 디지털교육 및 정보 분야로 해당 사업체를 설문조사 방법으로 직접 조사하였으며, 타조사 인용부문은 게임, 광고, 방송 부문으로 타기관의 기존 작성자료를 인용하되 문화산업통계 체계에 맞게 재분류하여 집계함
4. 실태조사 결과 중 매출액, 영업비용, 부가가치, 종사자수는 조사결과를 바탕으로 추정된 수치이며 그 외는 추정되지 않고 조사자료 그대로를 집계한 수치임
5. 본 보고서는 사업체가 여러 개의 산업을 영위할 경우 중복하여 조사하지 않고, 전체 매출액을 기준으로 각 산업별로 구분하도록 하여 최대한 중복 집계가 되지 않도록 함
6. 통계항목 각각에 있어서 조사기관, 조사대상, 조사내용의 차이에 따라 수치가 상이할 수 있으며, 이에 대하여는 해당 통계항목의 각주에 표시하였으므로 이용에 참고하기 바람
7. 전년도 조사결과 수치와 일치하지 않는 부분은 자료출처나 작성방법의 변경 또는 착오내용을 정정한 것임
8. 해당자료가 없거나 미상일 경우는 [-]을 표시함
9. 본 보고서의 내용을 인용할 때에는 『2006 문화산업통계(문화관광부) ○페이지에서 전제 또는 역재』라고 기재하여야 함
10. 본 보고서에 실린 자료에 대한 문의 사항이 있을 때에는 문화관광부 문화산업정책팀(☎ 02-3704-9616), 한국문화콘텐츠진흥원 정책개발팀(☎ 02-2016-4045)에 문의바람. 조사결과 및 분석내용은 한국문화콘텐츠진흥원 홈페이지(www.kocca.or.kr)에서도 볼 수 있음

조사 결과 요약

〈조사 개요〉

「문화산업통계조사」는 문화관광부와 한국문화콘텐츠진흥원이 우리나라 문화산업의 현황과 시장규모 등을 체계적으로 조사하기 위해 1998년 기준 이후 매년 실시해 온 것으로 통계청 승인 통계로서는 2003년 기준부터 3회째 진행된 조사이다.

출판, 만화, 음악, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 디지털교육 및 정보 7개 문화산업 분야는 표본 4,050개 업체를 대상으로 전화 및 면접조사를 통한 실태조사 결과이며, 게임, 방송, 광고 3개 분야는 한국게임산업개발원, 방송위원회, 한국방송광고공사에서 실시한 조사결과를 인용하였다.

〈조사 대상〉

이번 조사 모집단은 직접조사를 실시하는 업체와 직접조사 하지 않고 리스트만 확보하고 있는 업체로 구분하여 실태조사 모집단 32,508개 업체 중 중복, 휴폐업 등의 조정을 거쳐 표본 4,050개 업체를 조사대상으로 확정하였으며, 응답률은 2004년도 기준조사 70.2% 보다 17.4% 증가한 87.6%로 나타났다.

〈표 1〉 조사대상 업체 및 응답률 현황

(단위 : 개)

| 기준 년도 | 구분 | 출판 | 만화 | 음악 | 게임 | 영화 | 애니 메이션 | 방송 | 광고 | 캐릭터 | 디지털 교육및 정보 | 합계 |
|------------------|-------------|--------|-------|--------|--------|--------|-----------|-----|-------|-------|------------------|---------|
| 2 0 0 5 | 문화산업 업체수 | 33,909 | 7,120 | 38,261 | 41,062 | 10,868 | 200 | 567 | 4,828 | 629 | 385 | 137,829 |
| | 실태조사 모집단 | 18,710 | 7,120 | 1,696 | - | 3,768 | 200 | - | - | 629 | 385 | 32,508 |
| | 표본조사 업체수 | 2,000 | 200 | 400 | - | 800 | 140 | - | - | 280 | 230 | 4,050 |
| | 응답률 | 100% | 90% | 100% | - | 66.5% | 84.3% | - | - | 63.2% | 61.7% | 87.6% |



〈문화산업 통계조사 전체 결과〉

2005년도 전체 문화산업 업체수는 전년 대비 1만 5,899개 업체(13.0%)가 증가한 13만 7,829개이며, 총 종사자수는 전년 대비 3,169명(0.7%) 감소한 45만 5,757명으로 집계되었다. 총 매출액은 전년 대비 3조 8,879억원(7.8%) 증가한 53조 9,481억원이며, 사업체당 평균 매출액은 3억 9,100만원이었다.

또한 문화산업 매출에 따른 부가가치는 전년 대비 4.2% 감소한 19조 3,006억원이며, 부가가치율은 35.8%로 나타났다. 특히 2005년 문화산업의 수출액은 전년 대비 2억 9,660만 달러(31.6%) 증가한 12억 3,596만 달러이며, 수입액은 29억 8,589만 달러로 나타났다.

〈표 2〉 문화산업통계 전체 결과

| 산업명 | 업체수 (개) | 종사자 (명) | 매출액 (백만원) | 부가가치 (백만원) | 부가가치율 (%) | 수출액 (천\$) | 수입액 (천\$) |
|------------|------------|------------|--------------|---------------|--------------|--------------|--------------|
| 출판 | 33,909 | 214,904 | 19,392,156 | 6,945,633 | 35.8 | 191,346 | 231,741 |
| 만화 | 7,120 | 9,048 | 436,235 | 154,667 | 35.5 | 3,268 | 900 |
| 음악 | 38,261 | 65,346 | 1,789,875 | 572,760 | 32.0 | 22,278 | 8,306 |
| 게임 | 41,062 | 60,669 | 8,679,800 | 4,381,563 | 50.5 | 564,660 | 232,923 |
| 영화 | 10,868 | 29,078 | 3,294,820 | 844,579 | 25.6 | 75,995 | 46,830 |
| 애니메이션 | 200 | 3,580 | 233,855 | 42,214 | 18.1 | 78,429 | 5,458 |
| 방송 | 567 | 29,634 | 8,635,200 | 2,834,073 | 32.8 | 121,763 | 43,177 |
| 광고 | 4,828 | 29,625 | 8,417,779 | 2,693,689 | 32.0 | 9,359 | 2,292,762 |
| 캐릭터 | 629 | 8,825 | 2,075,893* | 501,386 | 24.2 | 163,666 | 123,434 |
| 디지털교육 및 정보 | 385 | 5,048 | 992,488 | 330,052 | 33.3 | 5,203 | 360 |
| 합계 | 137,829 | 455,757 | 53,948,101 | 19,300,616 | 35.8 | 1,235,967 | 2,985,891 |

* 2005년 기준조사의 경우 유통을 제외한 캐릭터 개발 및 라이선스와 캐릭터 상품 제조업의 산업체 매출 규모를 추정된 수치임
2004년 기준조사와 동일하게 소비시장 규모로 조사하였을 경우 2005년 캐릭터 소비자 시장규모는 4,287,983백만원 임
(캐릭터산업백서 2006).

〈문화산업 매출액〉

2005년 기준 문화산업 매출액 규모는 53조 9,481억원으로 2004년 기준 50조 601억원보다 약 7.8% 증가한 것으로 나타났다. 각 산업별로 보면, 출판산업이 19조 3,921억원으로 가장 높게 나타났고, 게임이 전년도 보다 약 2배 증가한 8조 6,798억원, 방송이 8조 6,352억원, 광고가 8조 4,177억원, 영화가 3조 2,948억원, 캐릭터가 2조 758억원, 음악이 1조 7,898억원 순으로 나타났다.

매출규모가 가장 큰 산업은 전체 문화산업 매출액의 35.9%를 차지한 출판산업이며, 매출규모가 가장 작은 산업은 0.4%에 불과한 애니메이션 산업이다. 게임, 디지털 정보 및 교육, 방송, 영화, 출판, 광고산업은 전년 대비 매출액이 증가한 반면, 만화, 음악, 애니메이션산업은 전년 대비 매출액이 다소 감소하였다.

캐릭터산업의 경우 2004년 기준조사는 소비자 시장규모를 조사하였고, 2005년 기준조사는 유통을 제외한 캐릭터 개발 및 라이선스, 캐릭터 상품 제조업체를 중심으로 산업체 매출규모를 조사하여 산출하였기 때문에 전년도와의 비교는 무리가 있다.

〈표 3〉 문화산업 매출액

| 산업 | 2004년 기준 | | 2005년 기준 | | 전년대비 증감률 (%) |
|------------|------------|--------|------------|--------|-----------------|
| | 매출액(백만원) | 구성비(%) | 매출액(백만원) | 구성비(%) | |
| 출판 | 18,921,018 | 37.8 | 19,392,156 | 35.9 | 2.5 |
| 만화 | 505,867 | 1.0 | 436,235 | 0.8 | △13.8 |
| 음악 | 2,133,155 | 4.3 | 1,789,875 | 3.3 | △16.1 |
| 게임 | 4,315,600 | 8.6 | 8,679,800 | 16.1 | 101.1 |
| 영화 | 3,022,403 | 6.0 | 3,294,820 | 6.1 | 9.0 |
| 애니메이션 | 265,015 | 0.5 | 233,855 | 0.4 | △11.8 |
| 방송 | 7,772,805 | 15.5 | 8,635,200 | 16.0 | 11.1 |
| 광고 | 8,026,040 | 16.1 | 8,417,779 | 15.6 | 4.9 |
| 캐릭터 | 4,219,258 | 8.4 | 2,075,893* | 3.9 | |
| 디지털교육 및 정보 | 878,973 | 1.8 | 992,488 | 1.9 | 12.9 |
| 합계 | 50,060,134 | 100.0 | 53,948,101 | 100.0 | 7.8 |

* 2005년 기준조사의 경우 산업체 매출 규모를 추정된 수치임

2004년 기준조사와 동일하게 소비시장 규모로 조사하였을 경우 2005년 캐릭터 소비자 시장규모는 4,287,983백만원 임
(캐릭터산업백서 2006).

문화산업 매출액을 사업형태별로 나누어 보면, 창작 및 제작이 전체 매출액의 61.7%를 차지하였으며, 다음으로 유통/배급이 전체 매출액의 27.1%를 차지하였다. 특히 만화, 음악, 영화산업의 경우는 유통/배급 관련 매출액이 창작 및 제작 관련 매출액보다 높게 나타났다.



조사 결과 요약

사업형태별 매출액을 문화산업 분야별로 비교하면, 창작 및 제작은 캐릭터(91.1%), 애니메이션(73.3%), 출판(68.7%) 순으로, 제작지원은 애니메이션(14.4%), 음악(7.7%), 영화(5.6%) 순으로, 단순 복제는 음악(19.3%), 디지털교육 및 정보(16.2%), 영화(5.9%) 순으로 나타났다. 유통/배급은 만화(52.1%), 영화(51.4%), 음악(48.0%) 순이며, 기타는 영화(16.0%), 디지털교육 및 정보(13.8%), 음악(5.8%) 순으로, 문화산업에 따라 사업형태별로 차이가 있는 것으로 나타났다.

〈표 4〉 사업형태별 매출액

(단위 : 백만원)

| 산업 | 창작 및 제작 | 제작 지원 | 단순 복제 | 유통/배급 | 기타 | 합계 |
|------------|------------|---------|---------|-----------|-----------|------------|
| 출판 | 10,783,720 | 114,953 | 127,410 | 3,931,591 | 749,784 | 15,707,458 |
| 만화 | 201,817 | 3,500 | 300 | 227,538 | 3,080 | 436,235 |
| 음악 | 124,196 | 49,806 | 124,940 | 310,521 | 37,289 | 646,752 |
| 영화 | 626,532 | 166,308 | 173,370 | 1,522,681 | 472,629 | 2,961,520 |
| 애니메이션 | 162,074 | 31,784 | 5,804 | 16,859 | 4,491 | 221,012 |
| 캐릭터 | 1,891,579 | 42,513 | 12,814 | 77,199 | 51,788 | 2,075,893 |
| 디지털교육 및 정보 | 415,746 | 118,168 | 160,688 | 160,798 | 137,088 | 992,488 |
| 합계 | 14,205,664 | 527,032 | 605,326 | 6,247,187 | 1,456,149 | 23,041,358 |
| 구성비 | 61.7% | 2.3% | 2.6% | 27.1% | 6.3% | 100% |

* 사업형태별 매출액의 경우 게임, 방송, 광고, 인쇄업, 노래연습장 운영업, 비디오/DVD 감상업, 비디오/DVD 임대업, 애니메이션(극장, 방송) 분야를 제외한 결과임

〈문화산업 수출입액〉

2005년 기준 문화산업 수출액은 12억 3,597만 달러로 2004년 기준에 비해 31.6% 증가하여 급속한 수출성장세를 기록하였으며, 수출 증가를 주도한 산업은 게임(45.6%), 영화(30.4%), 방송(73.2%), 애니메이션(27.0%), 만화(71.2%) 산업인 것으로 나타났다.

2005년 기준 문화산업 수입액은 29억 8,589만 달러로 2004년 기준에 비해 82.7% 증가하였으며, 만화, 게임, 광고산업을 제외한 6개 분야의 문화산업 수입액은 감소하였다.

광고산업의 경우 서비스산업의 해외거래 기준으로 활용되는 국적 기준으로 수출입액이 집계되었고, 이에 따라 외국회사로 분류되는 광고회사들의 국내 광고산업 매출에서 차지하는 비중이 높음으로 인해 수입액의 비중이 높게 나타났다.

〈표 5〉 문화산업 수출입액

(단위 : 천\$)

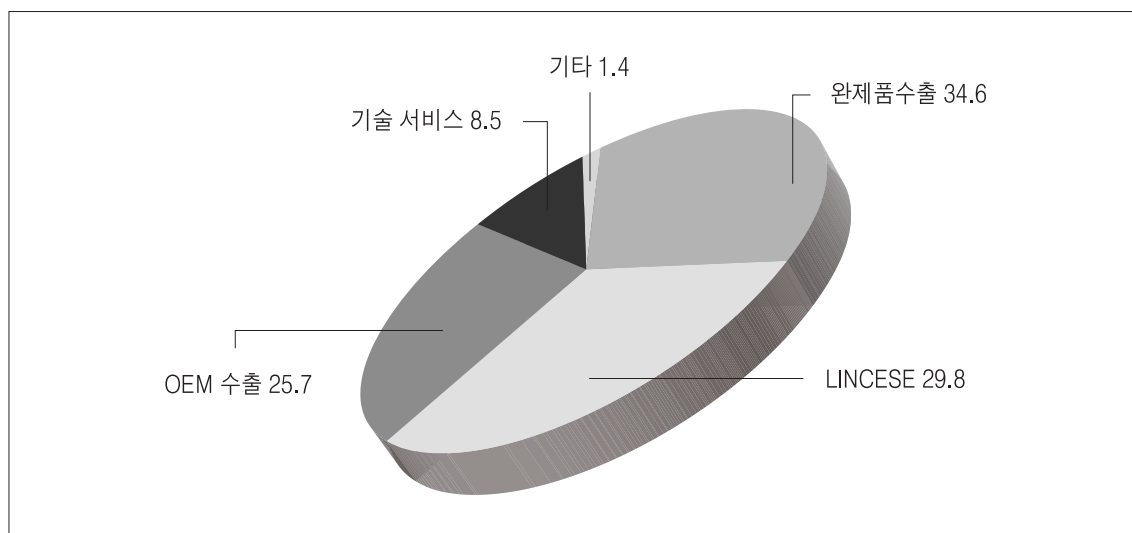
| 산업 | 수출액 | | | 수입액 | | |
|------------|---------|-----------|-------|-----------|-----------|-------|
| | 2004년 | 2005년 | 증가율 | 2004년 | 2005년 | 증가율 |
| 출판 | 182,181 | 191,346 | 5.0 | 227,084 | 231,741 | 2.1 |
| 만화 | 1,909 | 3,268 | 71.2 | 444 | 900 | 102.7 |
| 음악 | 34,218 | 22,278 | △34.9 | 20,580 | 8,306 | △59.6 |
| 게임 | 387,692 | 564,660 | 45.6 | 205,108 | 232,923 | 13.6 |
| 영화 | 58,285 | 75,995 | 30.4 | 66,183 | 46,830 | △29.2 |
| 애니메이션 | 61,765 | 78,429 | 27.0 | 8,003 | 5,458 | △31.8 |
| 방송 | 70,306 | 121,763 | 73.2 | 58,586 | 43,177 | △26.3 |
| 광고 | 20,761 | 9,359 | △54.9 | 918,678 | 2,292,762 | 149.6 |
| 캐릭터 | 117,336 | 163,666 | 39.5 | 129,402 | 123,434 | △4.6 |
| 디지털교육 및 정보 | 4,909 | 5,203 | 6.0 | 400 | 360 | △10.0 |
| 합계 | 939,362 | 1,235,967 | 31.6 | 1,634,468 | 2,985,891 | 82.7 |

출판, 만화, 음악, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 디지털교육 및 정보산업 등 7개 분야에 대한 해외진출 형태를 조사한 결과, 완제품 수출(34.6%), 라이선스(29.8%), OEM 수출(25.7%), 기술서비스(8.5%), 해외투자 공동제작 등 기타(1.4%) 순으로 나타났다.

산업별로 비중을 살펴보면, 완제품 수출은 출판과 음악이, 라이선스의 수출은 만화와 영화가, OEM 수출은 애니메이션이, 기술서비스 방식은 디지털 교육 및 정보산업이 높게 나타났다.

〈그림 1〉 문화산업 해외진출 형태

(단위 : %)





조사 결과 요약

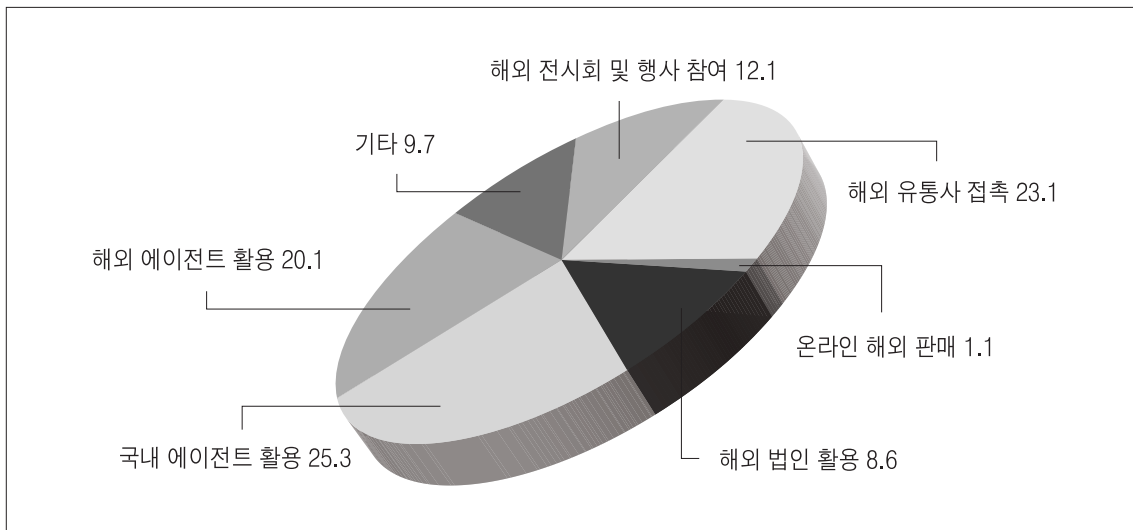
출판, 만화, 음악, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 디지털교육 및 정보산업 등 7개 분야의 해외 진출 경로를 조사한 결과, 국내외 에이전트를 활용한 간접 수출은 전체 45.4%, 해외 전시회 및 행사참여, 해외 유통사 접촉 등을 통한 직접수출은 전체 44.9%로 나타났다.

세부적인 경로를 살펴보면, 국내 에이전트 활용(25.3%), 해외 유통사 접촉(23.1%), 해외 에이전트 활용(20.1%) 순으로 높게 나타났으며, 전년과 비교하여 증가한 해외진출 경로는 해외전시회 및 행사참여(8.6%→12.1%), 국내에이전트 활용(23.7%→25.3%), 해외에이전트 활용(14.7%→20.1%)으로 나타났다.

산업별로는 해외전시회 행사 참여는 캐릭터(22.2%), 해외유통사 접촉은 영화(40.3%), 온라인 해외 판매는 디지털교육 및 정보(4.1%), 해외법인 활용은 출판(16.3%), 국내 에이전트 활용은 만화(55.5%), 해외 에이전트 활용은 음악(36.1%)이 가장 높게 나타났다.

〈그림 2〉 문화산업 해외진출 경로

(단위 : %)



〈문화산업 부가가치〉

문화산업 부가가치는 총 19조 3,006억원으로 나타났다. 산업별로 보면, 출판산업이 가장 큰 6조 9,456억원으로 나타났으며, 다음으로 게임, 방송, 광고산업 순이었다.

2004년 기준 문화산업 부가가치 조사는 방송, 광고산업만 한국은행 기업경영분석통계 산출방식을 적용하고 나머지 8개 문화산업은 산업별로 부가가치 적용방법이 서로 다르게 적용하였기 때문에 10개 문화산업 분야 전체를 한국은행 기업경영분석통계 방식을 적용하여 산출한 2005년 기준 조사 부가가치와 단순 비교하는 것은 무리가 있다.

〈표 6〉 문화산업 부가가치

(단위 : 백만원)

| | 2004 | | | 2005 | | |
|------------------|------------|------------|-------|-------------------------|------------|---------------------|
| | 매출액 | 부가가치 | 부가가치율 | 매출액 | 부가가치 | 부가가치율 |
| 출판 | 18,921,018 | 7,246,988 | 38.3% | 19,392,156 | 6,945,633 | 35.8% ¹⁾ |
| 만화 | 505,867 | 138,584 | 27.4% | 436,235 | 154,667 | 35.5% |
| 음악 ²⁾ | 2,133,155 | 1,130,572 | 53.0% | 1,789,875 | 572,760 | 32.0% |
| 게임 | 4,315,600 | 2,977,764 | 69.0% | 8,679,800 | 4,381,563 | 50.5% |
| 영화 | 3,022,403 | 859,353 | 28.4% | 3,294,820 | 844,579 | 25.6% |
| 애니메이션 | 265,015 | 43,604 | 16.5% | 233,855 | 42,214 | 18.1% |
| 방송 | 7,772,805 | 3,046,542 | 39.2% | 8,635,200 | 2,834,073 | 32.8% |
| 광고 | 8,026,040 | 2,038,103 | 25.4% | 8,417,779 | 2,693,689 | 32.0% |
| 캐릭터 | 4,219,258 | 2,362,784 | 56.0% | 2,075,893 ³⁾ | 501,386 | 24.2% |
| 디지털교육 및 정보 | 878,973 | 311,464 | 35.4% | 992,488 | 330,052 | 33.3% |
| 합계 | 50,060,134 | 20,155,758 | 40.3% | 53,948,101 | 19,300,616 | 35.8% |

1) 인쇄업 부가가치 1,862,703백만원 포함 (통계청 광업제조업통계조사 인용)

2) 노래연습장 부가가치 366,449백만원 포함 (통계청 사업체기초통계조사 인용)

3) 2005년의 경우 캐릭터 개발 및 라이선스와 캐릭터 상품 제조업의 산업체 매출 규모를 추정된 수치임. 2005년 기준조사의 캐릭터 소비자 시장 규모는 4,287,983백만원 임(캐릭터산업백서 2006).

〈문화산업 종사자수〉

2005년 기준 문화산업 종사자 수는 45만 5,757명으로 전년 대비 0.69% 감소하였다.

산업별로 살펴보면, 출판(4.5%), 만화(1.5%), 음악(2.2%), 영화(8.8%), 애니메이션(0.6%), 방송(2.9%), 디지털교육 및 정보(33.3%)가 감소한 것으로 나타났으며, 게임(28.9%), 광고(2.7%), 캐릭터(6.5%)는 증가한 것으로 나타났다.

전반적으로 전년 대비 종사자 수가 감소한 것은 2004년 기준조사와는 달리 2005년 기준 조사에는 한 사업체가 여러 산업을 영위할 경우 산업별로 중복 종사자를 제외하였기 때문이며, 오프라인 시장의 경기침체로 인해 임대업 관련 분야 종사자수가 감소한 것으로 분석되었다.



조사 결과 요약

〈표 7〉 문화산업 종사자 수

(단위 : 명, %)

| 산업 | 2004년 | 2005년 | 증감률(%) | 구성비(%) |
|------------|---------|---------|--------|--------|
| 출판 | 225,086 | 214,904 | △4.52 | 47.2 |
| 만화 | 9,185 | 9,048 | △1.49 | 2.0 |
| 음악 | 66,870 | 65,346 | △2.28 | 14.3 |
| 게임 | 47,051 | 60,669 | 28.94 | 13.3 |
| 영화 | 31,898 | 29,078 | △8.84 | 6.4 |
| 애니메이션 | 3,600 | 3,580 | △0.56 | 0.8 |
| 방송 | 30,530 | 29,634 | △2.93 | 6.5 |
| 광고 | 28,854 | 29,625 | 2.67 | 6.5 |
| 캐릭터 | 8,286 | 8,825 | 6.50 | 1.9 |
| 디지털교육 및 정보 | 7,566 | 5,048 | △33.28 | 1.1 |
| 합계 | 458,926 | 455,757 | △0.69 | 100.0 |

직무별 종사자수 현황은 출판, 만화, 음악, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 디지털교육 및 정보 산업 7개 분야에 대해 실시하였으며, 게임, 방송, 광고, 인쇄업, 노래연습장 운영업, 비디오/DVD 감상업, 비디오/DVD 임대업, 애니메이션(극장, 방송) 분야 종사자에 대해서는 직무별 현황 조사를 실시하지 않았다.

7개 분야 직무별 종사자수 현황 조사 결과, 제작(24.9%), 관리(24.6%), 기타(21.5%), 마케팅/홍보(11.5%), 연구개발(8.9%), 사업기획(8.6%) 순으로 나타났다.

산업별로 살펴보면, 출판과 만화산업의 경우는 '관리'와 관련한 종사자 규모가 가장 컸으며, 음악, 영화, 애니메이션산업은 '제작'과 관련된 종사자 규모가 가장 크게 나타났다.

〈표 8〉 문화산업 직무별 종사자 수

(단위 : 명)

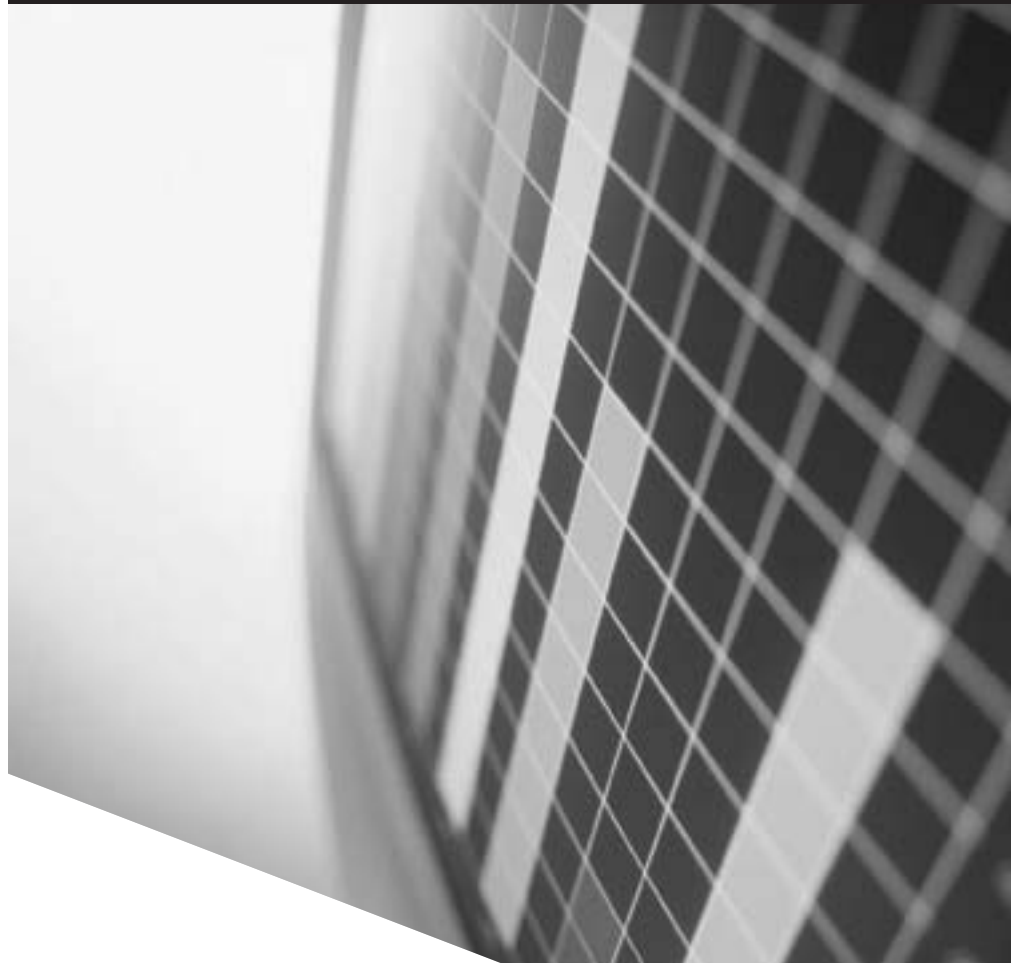
| 구분 | 출판 | 만화 | 음악 | 영화 | 애니메이션 | 캐릭터 | 디지털교육 및 정보 | 합계 | 구성비 (%) |
|--------|--------|-------|-------|--------|-------|-------|------------|---------|---------|
| 사업기획 | 7,712 | 247 | 830 | 1,499 | 276 | 1,065 | 695 | 12,324 | 8.6 |
| 관리 | 22,736 | 6,065 | 898 | 2,898 | 340 | 1,326 | 828 | 35,091 | 24.6 |
| 제작 | 20,979 | 554 | 2,031 | 4,207 | 2,282 | 3,510 | 1,978 | 35,541 | 24.9 |
| 마케팅/홍보 | 10,277 | 206 | 809 | 2,865 | 193 | 1,383 | 664 | 16,397 | 11.5 |
| 연구개발 | 9,664 | 68 | 370 | 648 | 205 | 941 | 748 | 12,644 | 8.9 |
| 기타 | 22,534 | 1,908 | 406 | 4,835 | 284 | 600 | 135 | 30,702 | 21.5 |
| 합계 | 93,902 | 9,048 | 5,344 | 16,952 | 3,580 | 8,825 | 5,048 | 142,699 | 100.0 |

* 종사자 수의 경우 게임, 방송, 광고, 인쇄업, 노래연습장 운영업, 비디오/DVD 감상업, 비디오/DVD 임대업, 애니메이션(극장, 방송) 분야를 제외한 결과임



I 조사 개요

1. 2005년 기준조사 조사방향
2. 2005년 기준조사 분류체계
3. 2005년 기준조사 특징
4. 조사대상





I. 조사개요



1. 2005년 기준조사 조사방향

2005년 기준조사는 8회째 진행된 사업이며, 통계청 승인통계로서는 3회째 진행된 사업이다. 2003년도 기준조사에서는 통계DB구축사업과 함께 문화산업통계를 구축하는데 목적을 두었으며, 2004년도 기준조사에서는 2003년도 기준조사를 바탕으로 시계열 자료를 유지하고자 노력했다. 2005년 기준조사부터는 조사관리시스템 개발로 인해 2004년도 기준조사의 한계점을 극복하고 체계적인 시계열 자료를 관리 할 수 있게 되었다.

2005년 기준조사의 또 다른 성과라고 한다면, 철저한 모집단 관리를 통해 문화산업통계 조사가 가지고 있던 잦은 휴폐업 업체에 대한 조사의 한계성을 극복할 수 있게 되었다는 점이다. 이는 기존의 단발성 조사 경향을 크게 개선할 수 있을 것으로 보인다.

2005년 기준조사의 조사방향을 정리하면 다음과 같다.

◎ 문화산업 환경에 맞는 통계추출

2004년 기준조사는 통계작성방법, 문화산업분류체계, 결과분석 등을 표준화함으로써 연도별, 부문별 비교분석이 용이토록 하는데 중점을 두었다면, 2005년 기준조사는 지난 조사를 기반으로 휴폐업이 잦고 여러 개의 산업을 영위하고 있는 업체들의 특성을 반영해 문화산업통계 전체에 중복 계상되는 부분을 배제하는데 중점을 두었다.

◎ 조사관리시스템을 통한 과학적인 실사 관리

2005년 기준조사는 2004년도 기준조사에는 실행하지 않은 조사관리 시스템을 활용하여, 조사 설계부터 실사관리를 합리적으로 진행하였다. 더 나아가 2006년 기준조사부터는 이를 좀 더 확대시켜 안정적이고 체계적인 실사 관리가 될 수 있도록 할 것이며, 조사가 진행되는 모든 과정을 일일 체크가 가능하도록 할 예정이다. 또한 2005년 기준조사에서는 전화조사와 면접조사를 병행하였지만, 2006년 기준조사부터는 심층인터뷰 방식의 조사방법을 활용하여 좀 더 다양한 결과를 도출 할 예정이다.

2. 2005년 기준조사 분류체계

2.1 문화산업분류의 변화 필요성

2005년 기준조사에서는 2005년 문화산업분류의 기틀을 유지하되, 새로 추가된 음악과 캐릭터의 경우 산업체 담당자의 의견을 바탕으로 분류하였다. 그러나 이 또한 산업간 경계의 불분명성과 한 개의 사업체가 여러 개의 산업을 영위하고 있는 문제점을 가지고 있으므로, 이를 감안한 좀 더 명확한 연구가 실행되어야 할 것이다. 따라서 2007년에는 2006년에 연구되어진 분류체계를 바탕으로 대분류 체계는 현재 체계를 유지하는 동시에 중분류와 소분류 체계를 꾸준히 보완해 나가야 할 것이다.

2.2 문화산업분류체계

2005년도 기준조사 문화산업분류체계는 2005년도 10개 영역인 1.출판, 2.만화, 3.음악, 4.게임, 5.영화비디오, 6.애니메이션, 7.광고, 8.방송, 9.캐릭터, 10.디지털교육 및 정보를 유지하였다. 또한 2004년도 기준조사 세분류 기준을 준수하였으며, 음악과 캐릭터 부분을 추가로 세분류하였다.

문화산업분류체계는 10개 업종을 대분류로 하고, 이중 실태조사 부문인 7개 업종은 우선적으로 중분류, 소분류의 분류체계를 마련하였다. 분류체계는 2004년 기준조사 체계를 유지하였다.

- 출판 (중분류5, 소분류14)
- 만화 (중분류4, 소분류8)
- 음악 (중분류5, 소분류8)
- 영화·비디오 (중분류6, 소분류16)
- 애니메이션 (중분류1, 소분류3)
- 캐릭터 (중분류3, 소분류4)
- 디지털교육 및 정보 (중분류2, 소분류5)

〈표 1-2-1〉 문화산업분류체계

| 대분류 | 중분류 | 소분류 |
|---------------|-------------------------|------------------------------------|
| 1. 출판산업 | 11. 출판업 | 111. 서적 출판(종이매체출판) |
| | | 112. 전자 출판(종이매체출판 제외) |
| | | 113. 신문 발행 |
| | | 114. 잡지 및 정기 간행물 발행 |
| | | 115. 정기 광고 간행물 발행 |
| | | 116. 기타 오디오 기록매체 출판 |
| | | 117. 기타 출판 |
| | 12. 인쇄업 | |
| | 13. 출판 도소매업 | 131. 서적, 잡지 및 신문 도매 |
| | | 132. 서적 및 잡지류 소매 |
| | | 133. 전자출판 유통 |
| | | 134. 계약배달 판매(신문배달판매 부분) |
| | 14. 온라인 출판 유통업 | 141. 인터넷 서점 |
| | | 142. 인터넷 전자출판 서비스 |
| | 15. 출판 임대업 | 150. 서적 임대(만화 임대업 제외) |
| 2. 만화산업 | 21. 만화출판업 | 211. 만화제작 및 출판사(만화잡지, 일일단행본, 코믹스등) |
| | | 212. 일반 출판사(만화부문) |
| | 22. 온라인 만화 유통업 | 221. 인터넷 만화 서비스 |
| | | 222. 모바일 만화 서비스 |
| | 23. 만화책 임대업 | 231. 만화 임대 |
| | | 232. 도서 대여점(만화부문) |
| | 24. 만화 전문 도소매업 | 231. 만화 전문 도매 |
| | | 232. 만화 전문 소매 |
| 3. 음악산업 | 31. 음악 제작업 | 311. 음반 기획 및 제작 |
| | | 312. 음악공연 기획 및 제작 |
| | 32. 음악 기록매체 복제업 | 321. 음반 녹음시설 운영업 및 복제업 |
| | 33. 음악 도소매업 | 331. 음반 도매 및 소매업 |
| | | 332. 기타 음악공연 관련(티켓발매 등) |
| | | 333. 음원 대리 중개업 |
| | 34. 온라인 음악 유통업 | 331. 모바일 서비스업 |
| 332. 인터넷 서비스업 | | |
| 35. 노래방 운영업 | | |
| 4. 게임산업 | | |
| 5. 영화·비디오 | 51. 영화 및 비디오 제작업 | 511. 일반 영화 제작 |
| | | 512. 비디오/DVD 제작 |
| | | 513. 광고 영화 및 비디오/DVD 제작 |
| | | 514. 인터넷영화 제작 |
| | | 515. 모바일영화 제작 |
| | 52. 영화 및 비디오 제작 관련 서비스업 | 520. 영화 및 비디오 제작 관련 서비스 |
| 53. 기록매체 복제업 | 530. 비디오/DVD 복제 | |

| 대분류 | 중분류 | 소분류 | |
|--------------------|------------------------------|-----------------------------|----------------------------|
| 6. 애니메이션 | 54. 영화 및 비디오물 배급 및 유통업 | 541. 영화 배급 및 마케팅·홍보 | |
| | | 542. 비디오/DVD물 유통 | |
| | | 543. 비디오/DVD물 도매 | |
| | | 544. 비디오/DVD물 소매 | |
| | | 545. 비디오/DVD물 임대 | |
| | 55. 영화 및 비디오/DVD물 상영업 | 551. 영화관 운영 | |
| | | 552. 비디오/DVD물 감상실 운영 | |
| | 56. 온라인 영화 유통업 | 561. 인터넷영화 서비스업 | |
| | | 562. 모바일영화 서비스업 | |
| | 61. 애니메이션 제작업 | 61. 애니메이션 제작업 | 611. 애니메이션 창작 제작 |
| | | | 612. 애니메이션 하청 제작 |
| | | | 613. 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작 |
| 7. 방송 | 71. 지상파방송업 | 711. 라디오방송 | |
| | | 712. 텔레비전방송 | |
| | | 713. 지상파 이동멀티미디어방송 | |
| | 72. 유선방송업 | 72. 유선방송업 | 721. 종합유선방송 |
| | | | 722. 중계유선방송 |
| | | | 723. 음악유선방송 |
| | 73. 위성방송업 | 73. 위성방송업 | 731. 일반 위성방송 |
| | | | 732. 위성 이동멀티미디어방송 |
| | 74. 프로그램 제작·공급업 | 74. 프로그램 제작·공급업 | 741. 방송채널사용사업 |
| | | | 742. 프로그램 제작업 |
| | 75. 기타 방송업 | 75. 기타 방송업 | 751. 인터넷방송업 |
| | | | 752. 전광판방송업 |
| | | | 753. 기타방송업 |
| | 8. 광고 | | |
| | 9. 캐릭터 | 91. 캐릭터 제작업 | 911. 캐릭터 제작업(라이선스) |
| 912. 캐릭터상품 제조업 | | | |
| 92. 캐릭터 상품 유통업 | | 921. 캐릭터상품 전문 도소매업 | |
| 93. 캐릭터 상품 온라인 유통업 | 931. 인터넷 및 모바일 캐릭터 서비스업(아바타) | | |
| 10. 디지털 교육 및 정보 | 101. 에듀테인먼트 | 1011. 디지털교육(에듀테인먼트) 기획 및 제작 | |
| | | 1012. 인터넷 에듀테인먼트 서비스 | |
| | | 1013. 모바일 에듀테인먼트 서비스 | |
| | 102. 온라인 정보 | 1021. 인터넷 포털 서비스 지원 | |
| | | 1022. 모바일 포털 서비스 지원 | |

I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
부문별결과

3. 2005년 기준조사 특징

3.1 세분류 통계 산출

2005년 기준조사 결과는 2004년 기준조사 문화산업분류체계와 일관성을 유지하기 위해 중분류 통계까지 제공하였으며, 조사관리 시스템을 통하여 맞춤형 통계가 가능하도록 함과 동시에 향후 정책수립에 도움을 주고자 하였다.

3.2 부문별 조사표 구분

2005년 기준조사는 전 부문에 주요항목을 기본으로 하고, 부문별로 업종특성에 맞게 일부 항목을 추가하여 조사하였다. 그리고 응답자들이 조사표를 좀 더 이해하기 쉽도록 변경하였으며, 주요 항목에서 불필요한 부분은 삭제하고 문화산업 분야의 특성을 반영한 항목을 추가하였다.

3.3 부가가치 통계 산출

2004년 기준조사에서는 조사항목에 부가가치 산출에 필요한 항목들을 포함하여 직접 부가가치를 산출하였다. 그러나 5개 분야는 부가가치를 직접 산출한 반면, 나머지 5개 분야 중 2개 분야는 한국은행 기업경영분석 산출방법을, 3개 분야는 2003년도 기준조사 부가가치율을 적용하는 등 통일된 기준을 제시하지 못하였다. 그래서 2005년 기준조사에서는 이를 개선하고 정확성을 제고하기 위하여 한국은행 기업경영분석 산출방식으로 통일하고자 하였다.

3.4 조사항목 변경보완

세부통계 산출 목적에 필요한 조사항목은 추가 보완하고 활용도가 낮은 문항은 단순화하였다. 또한 부가가치 산출을 위한 문항은 한국은행 기업경영분석 산출방식을 이용하기 위해 매출원가 대신 경상이익으로 대체했다.

◎ 해당사업 영위업종별 매출실적 단순화

사업체에서 투자수입과 마케팅·홍보 매출실적을 구분하기가 어렵기 때문에 이는 기타 수입에 포함시켰다. 2004년 기준조사에서는 설문문항은 세분하여 직접 매출을 적어야 했기 때문에 금액을 적기 어려워 응답률이 낮았다. 따라서 2005년 기준조사에서는 총 매출액을 기입한 후 해당되는 문항에 비율로 쓰도록 하였다.

(2004년 매출액 기준조사)

| 업종 | ①창작 및 판권 | ②투자 수입 | ③제작 서비스 | ④순복제 | ⑤통·배급 | ⑥마케팅·홍보 | 매출액 합계 (①+②+③+④+⑤+⑥+⑦) (백만원) |
|----|----------|--------|---------|------|-------|---------|------------------------------------|
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| 계 | | | | | | | |

(2005년 매출액 기준조사)

| 2005년 매출액 총 합계 (백만원) | | | | | | |
|----------------------|-------------------|--------|------|-------|-----|---------|
| 업종 | ①창작 및 제작 (라이선스포함) | ②제작 지원 | ③순복제 | ④통·배급 | ⑤기타 | 매출액 총계 |
| | % | % | % | % | % | (%) |
| | % | % | % | % | % | (%) |
| | % | % | % | % | % | (%) |
| 계 | | | | | | 100 (%) |

(2004년 부가가치 산출 기준조사 문항)

| 매출원가 | 판매비 및 관리비 | | | | |
|------|-----------|------|-------|-----|----|
| | 인건비 | 이자비용 | 감가상각비 | 임차료 | 기타 |
| | | | | | |

(2005년 부가가치 산출 기준조사 문항)

| 경상이익 | 판매비 및 관리비 | | | | |
|-------|-----------|-------|-------|-------|-------|
| | 인건비 | 순금융비용 | 감가상각비 | 임차료 | 조세공과 |
| (백만원) | (백만원) | (백만원) | (백만원) | (백만원) | (백만원) |

- 1) 경상이익 : 영업이익 + 영업외수익 - 영업비용
- 2) 인건비 : 급여, 복리후생비, 퇴직급여충당금전입액 등 인건비성 제비용으로 무급종사자에게 지급하는 수당, 수수료도 포함
- 3) 순금융비용 : (이자비용 - 이자수익)
- 4) 기타 : 앞의 항목에 기입하지 않은 사항 중 기타 영업에 관련한 비용으로 광고선전비, 접대비, 전기요금, 수도요금, 전화요금 등의 모든 영업비용 (금융비용 등의 영업외 비용은 제외)

◎ 콘텐츠관련비용 변경

2005년 기준조사에서는 콘텐츠관련 제작기간과 콘텐츠관련 OSMU(다양한 응용서비스 개발) 문항을 추가하였다.

콘텐츠관련 제작기간

| | |
|-----------------------|------|
| 2005년 콘텐츠제작관련 평균 제작기간 | (개월) |
|-----------------------|------|

콘텐츠관련 OSMU(다양한 응용서비스 개발)

| | |
|----------------------|-----|
| 2005년 콘텐츠제작관련 OSMU건수 | (건) |
|----------------------|-----|

4. 조사대상

4.1 실태조사 모집단 출처 및 표본선정

〈표 1-4-1〉 모집단 출처 및 표본선정

| | 자료출처 | 모집단(문화산업 업체)리스트 | | 실태조사 모집단 리스트 | 표본 리스트 |
|---------------|--------------------------------|---------------------------|---------------------------------|--------------------|-----------|
| | | 실태조사 리스트 ¹⁾ | 타기관 인용 자료리스트 ²⁾ | | |
| 출판 | (2004년 통계청 사업체기초통계조사) | 18,710개 | 인쇄업 : 15,199개 | 18,710개 | 2,000개 |
| 만화 | 2004년 기준조사 + 2005년 진흥원 자료 | 7,120개 | - | 7,120개 | 200개 |
| 음악 | 2006년 진흥원 자료 | 1,696개 | 노래연습장 : 36,565개 | 1,696개 | 400개 |
| 게임 | 한국게임산업개발원자료 | - | 게임산업 : 41,062개 | - | 2,234개 |
| 영화 | 2004년 기준조사 + 문화관광부 영화업현황 | 3,768개 | 비디오감상실:1,511개 비디오임대 : 5,589개 | 3,768개 | 800개 |
| 애니메이션 | 2004년 기준조사 + 2006년애니메이션디렉토리 | 200개 | - | 200개 | 140개 |
| 방송 | 방송위원회자료 | - | 방송산업 : 567개 | - | 567개 |
| 광고 | 한국방송광고공사자료 | - | 광고산업 : 4,828개 | - | 4,828개 |
| 캐릭터 | 2006년 진흥원 자료 | 629개 | - | 629개 | 280개 |
| 디지털교육 및 정보 | 2006년 진흥원 자료 | 385개 | - | 385개 | 230개 |
| 합 계 | | 32,508개 | 105,321개 | 32,508개 | 11,679개 |

1) 2005년 기준 실태조사 모집단 리스트 (직접 조사를 위한 모집단 리스트)
2) 2005년 기준 타기관 자료 인용 리스트 (직접 조사하지 않음)

2005년 기준조사 모집단은 직접조사를 실시하는 모집단 리스트와 직접조사하지 않고 리스트만 확보하고 있는 모집단 리스트로 나누어져 있다.

2005년 기준조사 모집단은 2004년 기준조사 리스트를 기본으로 하여, 통계청, 문화관광부, 진흥원, Koid(114안내) 등 유관기관의 관련 자료를 추가로 확보한 후 전화조사를 통해 중복, 휴폐업, 비대상 등을 제거하는 작업을 거쳐 확정했다. 전체적으로 실태조사 모집단 리스트 32,508개의 사업체 중 제거작업을 거치고 표본조사를 할당한 결과, 4,050개 사업체가 조사대상 리스트로 확정되었다.

산업분야별로 보면 출판은 2004년 기준 통계청 '사업체기초통계조사' 결과 파악된 18,710개를 모집단으로 하고 이중 표본 2,000개를 추출하였고, 음악은 1,696개 중 표본 400개를 추출하

I. 조사개요
II. 조사대상 현황
III. 문화산업통계조사 전체결과
IV. 문화산업통계조사 부문별결과

여 최종 리스트로 사용하였다. 만화, 영화, 캐릭터는 유통분야는 표본조사를 실시하였고, 나머지 분야 및 애니메이션, 디지털교육 및 정보는 전수조사를 실시하였다. 만화, 영화, 캐릭터, 애니메이션, 디지털교육 및 정보 사업체 총 12,102개 중 중복을 제거하고 표본조사 업체를 추출한 1,650개 사업체를 최종리스트로 선정했다.

〈표 1-4-2〉 표본대상 규모 비교

| | 2003년 기준조사 | | 2004년 기준조사 | | 2005년 기준조사 | |
|-----------|-----------------|--------|-----------------|--------|-----------------|--------|
| | 조사구분 | 조사규모 | 조사구분 | 조사규모 | 조사구분 | 조사규모 |
| 출판 | 타 조사자료 | - | 실태조사+ 타 조사자료 | 1,541개 | 실태조사+ 타 조사자료 | 2,000개 |
| 만화 | 실태조사 | 154개 | 실태조사 | 248개 | 실태조사 | 200개 |
| 음악 | 실태조사+ 타 조사자료 | 416개 | - | - | 실태조사+ 타 조사자료 | 400개 |
| 게임 | 타 기관자료 인용 | | 타 기관자료 인용 | | 타 기관자료 인용 | |
| 영화 및 비디오 | 실태조사+ 타 조사자료 | 1,229개 | 실태조사+ 타 조사자료 | 1,223개 | 실태조사+ 타 조사자료 | 800개 |
| 애니메이션 | 실태조사+ 타 조사자료 | 258개 | 실태조사+ 타 조사자료 | 213개 | 실태조사 | 140개 |
| 방송 | 타 기관자료 인용 | | 타 기관자료 인용 | | 타 기관자료 인용 | |
| 광고 | 타 기관자료 인용 | | 타 기관자료 인용 | | 타 기관자료 인용 | |
| 캐릭터 | 실태조사 | 398개 | - | - | 실태조사 | 280개 |
| 디지털교육 및정보 | 실태조사 | 288개 | 실태조사 | 299개 | 실태조사 | 230개 |
| 합 계 | 6개 부문 | 2,743개 | 5개 부문 | 3,524개 | 7개 부문 | 4,050개 |

2004년 기준조사와 2005년 기준조사를 비교하면, 2004년 기준조사는 조사규모가 5개 부문 3,524개의 사업체였으나, 2005년 기준조사는 2개 분야가 늘어나 사업체 수도 4,050개로 확대되었다. 분야별로 보면, 출판 분야는 모집단이 방대하여 표본조사 또한 많은 비중을 차지하고 있다. 그에 반해, 만화는 248개에서 200개로 줄어들었으며, 영화 및 비디오는 1,223개에서 800개로, 애니메이션은 213개에서 140개로 감소하였고, 디지털교육 및 정보는 299개에서 230개로 감소하였다. 감소 이유를 살펴보면, 만화와 영화 및 비디오, 애니메이션은 휴폐업을 그 원인으로 들 수 있고, 디지털교육 및 정보는 비대상이 증가하였기 때문이다.

2003년 기준조사는 설문내용이 2개년도와 상이하고 여러 개의 산업을 중복 영위할 경우 전혀 분리 하지 않아 과대 계상된 부분이 있어 직접 비교는 무리가 있다.

4.2 조사방법

전체 10개 작성대상 중 7개 부문은 실태조사를 통하여 작성하였고, 나머지 3개 부문은 기존의 타 조사 자료를 인용하여 작성하였다.

- 실태조사 : 출판, 만화, 음악 (표본조사)
 영화 및 비디오, 애니메이션, 캐릭터, 디지털교육 및 정보 (전수조사)
- 타 조사 자료 인용 3개 부문 : 게임, 방송, 광고

〈표 1-4-3〉 출판, 음악, 영화 및 비디오, 애니메이션 타 조사자료 인용

| 구분 | | 자료출처 |
|----|------------------------|--|
| 출판 | 11. 출판업 | 실태조사 |
| | 12. 인쇄업 | - 자료인용부분 : 매출액 및 부가가치액, 종사자수 ※ 통계청 광업제조업통계조사와 사업체 기초통계조사 |
| | 13. 출판 도소매업 | - 실태조사 - 자료인용부분 : 계약배달직(종사자수) ※ 사업체 기초통계조사 |
| | 14. 온라인 출판 유통업 | 실태조사 |
| | 15. 출판 임대업 | 실태조사 |
| 만화 | 21. 만화 출판업 | 실태조사 |
| | 22. 온라인 만화 유통업 | 실태조사 |
| | 23. 만화책 임대업 | 실태조사 |
| | 24. 만화 전문 도소매업 | 실태조사 |
| 음악 | 31. 음악제작업 | 실태조사 |
| | 32. 음악 기록매체 복제업 | 실태조사 |
| | 33. 음악 도소매업 | 실태조사 |
| | 34. 온라인 음악 유통업 | 실태조사 |
| | 35. 노래연습장 운영업 | - 자료인용부분 : 매출액 및 종사자수 ※ 사업체 기초통계조사 및 2006년 음악백서 |
| 게임 | 한국게임산업개발원 대한민국 게임백서 활용 | |
| 영화 | 51. 영화 및 비디오 제작업 | 실태조사 |
| | 52. 제작관련 서비스업 | 실태조사 |
| | 53. 기록매체 복제업 | 실태조사 |
| | 54. 배급 및 유통업 | - 실태조사 - 자료인용부분 : 비디오/DVD 임대(매출액, 종사자수) ※ 통계청 사업체 기초통계조사 및 영화진흥위원회 한국영화연감 |
| | 55. 상영업 | - 실태조사 - 자료인용부분 : 비디오/DVD 감상실(매출액, 종사자수) ※ 통계청 사업체 기초통계조사 및 영화진흥위원회 한국영화연감 |
| | 56. 온라인 영화 유통업 | 실태조사 |

I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
 전체결과

IV. 문화산업통계조사
 부문별결과

| 구분 | | 자료출처 |
|------------|--------------------|--|
| 애니메이션 | 61. 애니메이션 제작업 | - 실태조사 - 자료인용부분 : 극장매출액(일부), 방송사매출액 ☞ 영화진흥위 한국영화연감, 방송위원회 방송산업실태조사 보고서 |
| 방송 | | 방송위원회 방송산업 실태조사 보고서 활용 |
| 광고 | | 한국방송광고공사 광고산업 통계조사 활용 |
| 캐릭터 | 91. 캐릭터 제작업 | 실태조사 |
| | 92. 캐릭터 상품 유통업 | 조사하지 않음 |
| | 93. 캐릭터 상품 온라인 유통업 | 조사하지 않음 |
| 디지털교육 및 정보 | 101. 에듀테인먼트 | 실태조사 |
| | 102. 온라인 정보 | 실태조사 |

4.2.1. 출판산업

출판산업은 모집단이 방대하여 표본 조사를 실시하였다.

〈표 1-4-4〉 출판산업 모집단 현황 및 표본 배분표

| 코드번호 | 산업명 | 확보리스트 | 비율(%) | 표본수 |
|-------|-----------------|---------|-------|--------|
| 22110 | 서적 출판업 | 2,085개 | 11.1 | 223개 |
| 22121 | 신문 발행 | 427개 | 2.3 | 47개 |
| 22122 | 잡지 및 정기 간행물 발행 | 878개 | 4.7 | 94개 |
| 22123 | 정기 광고 간행물 발행 | 469개 | 2.5 | 50개 |
| 22190 | 기타 출판업 | 178개 | 1.0 | 19개 |
| 51463 | 서적, 잡지 및 신문 도매업 | 1,841개 | 9.8 | 196개 |
| 52621 | 서적 및 잡지류 소매업 | 6,253개 | 33.4 | 668개 |
| 71302 | 서적 임대업 | 6,579개 | 35.2 | 703개 |
| 합 계 | | 18,710개 | 100.0 | 2,000개 |

출판산업을 업종별로 모집단 현황을 살펴보면, 서적 임대업이 6,579개(35.2%)로 가장 큰 비중을 차지하였고, 서적 및 잡지류 소매업이 6,253개(33.4%), 서적 출판업이 2,085개(11.1%), 서적 잡지 및 신문 도매업이 1,841개(9.8%), 잡지 및 정기간행물 발행이 878개(4.7%), 정기 광고간행물 발행이 469개(2.5%), 신문 발행이 427개(2.3%), 그리고, 기타 출판업이 178개(1.0%)의 순으로 나타났다.

〈표1-4-4〉에서 알 수 있듯이 출판산업은 18,710개를 기준으로 업종별 비율을 만들었고, 이를 토대로 표본수를 확정하였다.

4.2.2. 만화, 음악, 영화 및 비디오, 애니메이션, 캐릭터, 디지털교육 및 정보산업

음악, 영화 및 비디오, 캐릭터는 모집단 규모가 부정확하여 무작위추출법을 사용하여 조사를 실시하였으며, 만화, 애니메이션, 디지털교육 및 정보산업은 전수조사를 실시하였다.

〈표 1-4-5〉 만화, 음악, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 디지털교육 및 정보산업 조사규모

| | 자료출처 | 최종리스트 |
|----------|-------------------------------|--------|
| 만화 | 2004년 기준조사 + 2005년 진흥원 자료 | 200개 |
| 음악 | 2006년 진흥원 자료 | 400개 |
| 영화 | 2004년 기준조사 + 문화관광부 영화업현황 | 800개 |
| 애니메이션 | 2004년 기준조사 + 2006년 애니메이션 디렉토리 | 140개 |
| 캐릭터 | 2006년 진흥원 자료 | 280개 |
| 디지털교육및정보 | 2006년 진흥원 자료 | 230개 |
| 합 계 | | 2,050개 |

4.2.3. 게임, 방송, 광고산업

게임, 방송, 광고산업 부문은산업체조사를 실시하지 않고 타 조사 자료를 인용하였다.

〈표 1-4-6〉 게임, 방송, 광고산업

| | 자료출처 |
|----|------------------------|
| 게임 | 한국게임산업개발원 대한민국 게임백서 활용 |
| 방송 | 방송위원회 방송산업 실태조사 보고서 활용 |
| 광고 | 한국방송광고공사 광고산업 통계조사 활용 |

4.3 조사내용

기본적인 사항은 2004년 기준조사와 동일하나 2004년도 기준조사에서 나타났던 문제점들을 보완하고, 필요한 항목들은 새롭게 조사표에 반영하였으며, 이해도가 낮거나 응답하기 어려운 부분은 삭제하여 조금 더 올바른 결과가 산출 될 수 있도록 보완하였다.

조사표 주요 구성순서

- I. 사업체 기초정보
 - 사업체 정보
 - 대표자 정보
 - 응답자 정보
- II. 사업체 현황
 - 사업체 영위업종
 - 사업실적
 - 종사자 현황
 - 해외거래 현황
- III. 기타산업 활동 관련
 - 지적재산권 관련

I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사 전체결과

IV. 문화산업통계조사 부문별결과

〈표 1-4-7〉 세부조사내용

| 구분 | 내용 | 비고 |
|--------------------------|--|---|
| 업종별 구분 세분화 (7개 업종) | 업종별 구분(대분류7) - 출판(중분류5, 소분류13) - 만화(중분류4, 소분류8) - 음악(중분류5, 소분류8) - 영화·비디오(중분류6, 소분류16) - 애니메이션(중분류1, 소분류3) - 캐릭터(중분류3, 소분류4) - 디지털교육 및 정보(중분류2, 소분류5) | 2005년 기준 조사부문에서 추가된 음악, 캐릭터 분야 세분화함. |
| I. 사업체 기초정보 | | |
| 1.사업체 정보 | 사업체명(국문) | |
| | 연락처(홈페이지 URL, 전화, 팩스, 주소) | |
| | 사업자등록번호, 설립일자, 법인등록번호, 벤처기업 지정여부 | |
| | 기업형태 - 개인사업체/회사법인/회사외법인 | |
| | 본사유무 | |
| 2.응답자정보 | 부서명, 성명, 전화번호, 팩스번호, 이메일주소 | |
| 3.대표자정보 | 성명, 출생연도, 최종학력, 경영형태 | |
| II. 사업체 현황 | | |
| 1.사업체 영위업종 | 출판, 만화, 음악, 게임, 영화·비디오, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 디지털교육 및 정보 | |
| 2.사업실적 | ① 해당사업 영위업종별 매출실적 -형태구분(창작 및 제작/제작서비스/단순 복제/ 유통·배급/기타) | 〈추가〉 투자수입과 마케팅 및 홍보는 구분이 어려워 기타에 포함 |
| | ② 영업비용 -재무제표 작성기업의 경우(경상이익/인건비/순이자비용/ 감가상각비/임차료/기타) -재무제표 미작성 기업의 경우(납부부가가치세액) | 〈변경〉한국은행 부가가치율 산정기준을 일괄적으로 적용 하기 위해 매출원가 대신 경상이익, 이자비용 대신 순금융비용으로 변경하였음 |
| | ③ 콘텐츠관련 비용 -구분(작품제작비용/로열티지출/마케팅·홍보/연구개발/기타) - 콘텐츠 제작기간 및 콘텐츠 OSMU건수 | 〈추가〉문화산업분야 특성을 반영하여 제작기간 및 콘텐츠 OSMU건수 포함 |

| 구분 | 내용 | 비고 |
|-----------------|---|----------------------------|
| 3. 종사자 현황 | ① 영위산업별 종사자 비율 - 출판/만화/영화·비디오/애니메이션/디지털교육 및 정보/음악·게임·방송·광고·캐릭터/관리 및 총무 | |
| | ② 형태별, 성별 종사자수(정규직/비정규직, 남/여) | |
| | ③ 직무별 종사자수 (사업기획/관리/개발, 제작/마케팅, 홍보/연구개발/기타) | |
| | ④ 학력별, 연령별 종사자수(고졸 이하/전문대졸/대졸/대학원졸 이상, 24세 이하/25-29세/30-34세/35-39세/40세 이상) | |
| | ⑤ 프리랜서 현황 | |
| 4. 해외거래 현황 | ① 업종별 해외거래 현황 - 업종별 수출액, 업종별 수입액 | |
| | ② 지역별 해외거래 현황 - 국가별 수출액, 국가별 수입액(중국/일본/동남아/북미/유럽/기타) | |
| | ③ 해외진출형태 및 경로 - 해외진출형태(완제품수출/License/ OEM수출/ 기술 및 서비스/기타)/비중, 해외진출경로(직접수출/간접수출)/비중 | |
| III. 기타산업 활동 관련 | | |
| 지적재산권 관련 | 국내외 지적재산권 보유 등록현황 - 국내/해외, 특허권/실용신안권/디자인권/상표권/저작권 | |
| | 불법 복제로 인한 피해여부 - 국내/해외, 있다(예상피해액)/없다 - 예상피해액 | |
| | 국내외 업체와의 저작권 분쟁 사례 - 국내/해외, 있다(피해건수)/없다 - 피해건수 | |
| | 시장 활성화 관련 - 정부지원현황 (산학연 협력 경험 여부, 정책자금 수혜경험 및 만족도) - 정부지원 희망분야 | 〈삭제〉 시장 활성화 관련문항은 삭제하였음 |

- I. 조사개요
- II. 조사대상 현황
- III. 문화산업통계조사 전체결과
- IV. 문화산업통계조사 부문별결과

4.4 문화산업통계 산출방법

4.4.1 표본조사 문화산업통계 산출방법(매출액, 영업비용, 종사자수)

출판과 음악 부문은 표본설계를 통하여 아래와 같이 층화추출조사를 실시하였으므로 전체 매출, 영업비용, 종사자수규모는 각 층 추출율의 역수를 가중치로 적용하여 추정하였다.

- 출판 층화기준 :

사업체 규모 (5개층) : 1-4인, 5-9인, 10-49인, 50-99인, 전수

업종 중분류 (8개층) : 서적출판업, 신문발행, 잡지 및 정기간행물발행,
정기광고간행물발행, 기타출판업, 서적잡지 및 신문도매업,
서적 및 잡지류소매업, 서적임대업산업분류

- 모집단규모 : 출판 4,037개, 유통14,673개

- 조사규모 : 출판 433개, 유통1,567개 표본조사

- 음악 층화기준 :

사업체 규모 (5개층) : 1-4인, 5-9인, 10-49인, 50-99인, 전수

업종 중분류 (4개층) : 음악제작업, 음악 기록매체 복제업, 음악 도소매업,
온라인 음악 유통업

- 모집단규모 : 음악 1,696개

- 조사규모 : 400개 표본조사

- 매출총량 추정식

$$w_{ij} = \frac{N_{ij}}{n_{ij}} \quad w: \text{가중치}, N: \text{모집단수}, n: \text{표본수}$$

$$\hat{T} = \sum_{i=1}^8 \sum_{j=1}^5 w_{ij} \sum_{k=1}^{n_{ij}} \hat{t}_{ijk} \quad i(\text{업종}) = 1, \dots, 8, \quad j(\text{규모}) = 1, \dots, 5$$

T : 매출총량
 t_{ijk} : i 업종, j 규모, k 업체의 매출

- 영업비용 총량 추정식

$$w_{ij} = \frac{N_{ij}}{n_{ij}} \quad w: \text{가중치}, N: \text{모집단수}, n: \text{표본수}$$

$$\hat{T} = \sum_{i=1}^8 \sum_{j=1}^5 w_{ij} \sum_{k=1}^{n_{ij}} \hat{t}_{ijk} \quad i(\text{업종}) = 1, \dots, 8, \quad j(\text{규모}) = 1, \dots, 5$$

T : 영업비용총량
 t_{ijk} : i 업종, j 규모, k 업체의 영업비용

- 종사자수 총량 추정식

$$w_{ij} = \frac{N_{ij}}{n_{ij}} \quad w: \text{가중치}, N: \text{모집단수}, n: \text{표본수}$$

$$\hat{T} = \sum_{i=1}^8 \sum_{j=1}^5 w_{ij} \sum_{k=1}^{n_{ij}} \hat{t}_{ijk} \quad i(\text{업종}) = 1, \dots, 8, \quad j(\text{규모}) = 1, \dots, 5$$

T : 종사자수총량
 t_{ijk} : i 업종, j 규모, k 업체의 종사자수

4.4.2 전수조사 문화산업통계 산출방법(매출액, 영업비용, 종사자수)

① 매출액은 조사하였으나 세부항목은 조사하지 못한 경우

우선 사업체의 매출은 영위업종과의 상관관계가 높으므로 선도업체와 비선도업체로 구분 후 업종 중분류와 그 조합을 기준으로 층화한 뒤 동일층 내에서 무응답 보정을 하여 조사오차를 최소화하였다. 매출액만 조사된 경우의 세부항목의 보정은 매출액과 세부항목 모두를 조사한 업체에서 매출액에 대한 세부항목 구성 비율을 계산한 후 매출액만 조사된 업체에 비율 적용하여 무응답 항목을 대체하였다.

② 매출액과 세부항목 모두를 조사하지 못한 경우

매출액과 세부항목 모두를 조사하지 못한 경우의 무응답 보정도 위와 마찬가지로 전체 사업체를 선도와 비선도, 중분류와 그 조합을 기준으로 층화한 뒤 층내에서 사업체의 동질성을 확인한 후 조사하지 못한 사업체의 매출액은 층내 조사한 사업체들의 평균을 이용하여 대체하였다. 그 다음으로 세부항목의 보정은 해당층 내에서 조사한 업체의 매출액에 대한 세부항목 구성 비율을 계산하여 조사하지 못한 사업체의 매출액에 비율 적용하여 세부항목을 대체하였다.

위의 방법을 이용하여 조사하지 못한 경우에는 사업체의 매출액과 세부항목을 보정한 후 보정할 때 분류했던 층을 그대로 사후층화 기준으로 사용하고, 각 층별로 해당 모집단의 사업체수를 승수로 확대하여 가중치를 산출한 뒤 산출된 가중치를 적용하여 전체 매출액 규모를 추정하였다.

〈표 1-4-8〉 매출규모 추정방식

| 구분 | 2005년 기준조사 |
|-----------------------|---|
| 매출액과 세부항목 모두 조사한 경우 | 규모별×중분류별×세부항목별 매출액 집계 |
| 매출액만 조사한 경우 | 조사완료된 사업체의 규모별×중분류별 세부항목간 구성비율을 해당 사업체 매출액에 적용하여 보정 |
| 매출액과 세부항목 모두 조사 못한 경우 | 미조사된 사업체는 규모별로 구분한후, 중분류를 파악한 사업체는 해당 분류층의 사업체수를 가중치로 주어 산출하고, 중분류를 파악하지 못한 사업체는 해당 규모층의 사업체수를 가중치로 주어 산출 |

4.5 문화산업통계 유의사항

① 출판

2004년도 기준조사에서 출판 업체수는 18,666개이고 2005년도 기준조사에서 출판 업체수는 33,909개이다. 차이점은 2004년도 기준조사에서는 인쇄업체수 14,673개를 제외하였고, 2005년도 기준조사에서는 인쇄업체수 15,199개를 포함한 결과이다. 2004년도 기준조사에서 출판 업체수에 인쇄업체수를 합하게 되면 33,339개로 2005년도 기준조사 출판 업체수는 전년도 보다 570개 업체가 증가한 것으로 나타난다.

② 만화

2004년도 기준조사에서 온라인 만화 유통업을 인터넷서점으로 국한하여 조사하였으나, 2005년도 기준조사에서는 온라인 만화 유통업을 인터넷 만화 서비스 및 모바일 만화 서비스로 조사범위를 확대하여, 2004년도 기준조사에서는 38억원 매출액이 추정되었으나, 2005년도 기준조사에서는 319억원 매출액이 추정되었다. 또한 만화산업은 오프라인 시장이 침체를 겪는 대신에 온라인 시장이 활성화 되고 있는 것으로 나타났다.

③ 음악

2004년도 기준조사에서 음악은 실태조사를 실시하지 않아 세분류별 자료가 제공되지 않았으나, 2005년도 기준조사에서는 실태조사를 실시하여 세분류별 자료를 제공하였다. 음악산업은 오프라인 시장의 침체와 노래연습장 운영업의 침체에 의하여 전반적으로 하락한 것으로 나타났다.

④ 영화

2004년도 기준조사에서 영화업에 온라인 영화 유통업이 없었으나, 2005년도 기준조사에서는 온라인 영화 유통업 자료를 제공하였다.

⑤ 애니메이션

2004년도 기준조사에서 애니메이션 제작 업체수는 319개 업체였으나, 2005년 기준조사에서 애니메이션 제작 업체수는 200개로 나타났다. 이는 애니메이션산업 침체로 인한 휴·폐업 및 대형업체 위주로 통합되었기 때문이다.

⑥ 캐릭터

2004년도 기준조사에서 캐릭터 매출액은 산업체 매출액이 아닌 소비자시장 규모를 산출하였으나, 2005년도 기준조사에서는 캐릭터산업을 영위하는 업체의 매출액을 산출하였기 때문에 2004년 기준조사와 2005년도 기준조사간의 직접적인 비교는 무리가 있다.

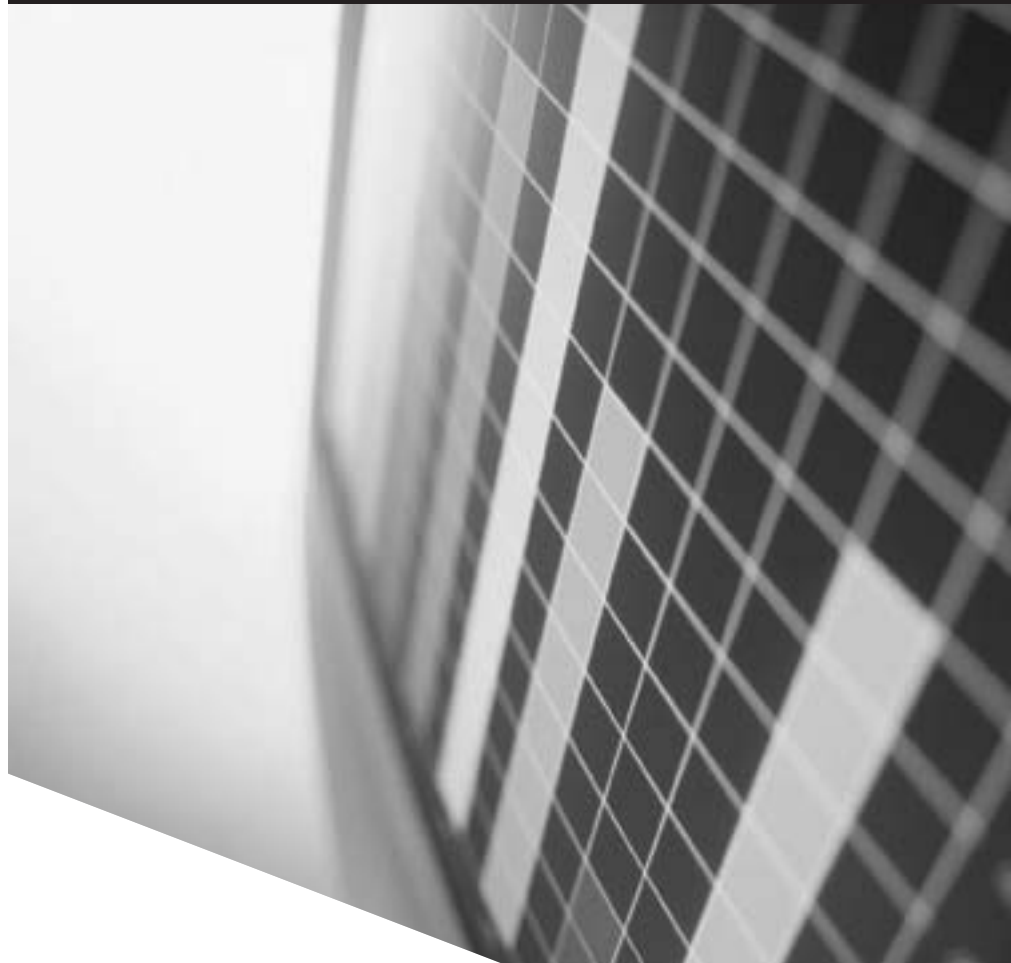
⑦ 디지털교육 및 정보

2004년도 기준조사에서 디지털교육(에듀테인먼트)의 산출결과는 2003년도 기준조사에서 조사범위가 변경 되면서, 다른산업분야와 중복이 산출이 되어 과대 계상 되었으나, 2005년도 기준조사에서는 설문지 문항의 변경을 통해 최대한 중복 산출되는 것을 방지 하여, 2004년도 기준조사와 직접적인 비교는 무리가 있다.



Ⅱ 조사대상 현황

1. 총괄
2. 사업체 일반현황
3. 해외진출 현황
4. 지적재산권 현황



Ⅱ. 조사대상현황

1. 총괄

1.1 조사대상 현황

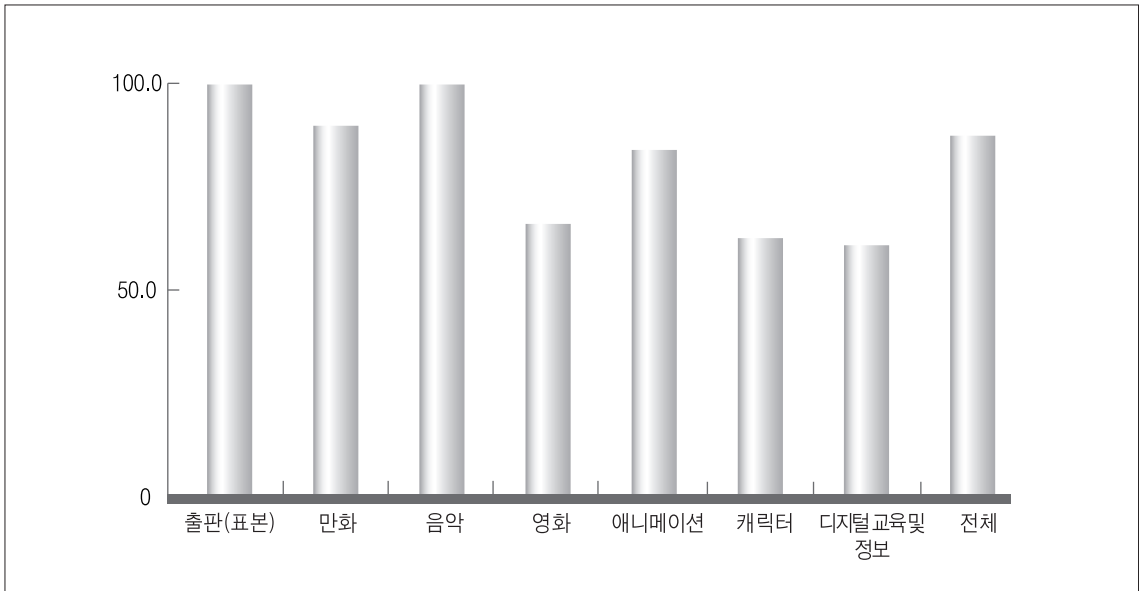
〈표 2-1-1〉 조사대상 회수율 분포

| 조사대상 | 사업체수 | 총 응답 사업체수 | 응답률 |
|------------|--------|-----------|--------|
| 출판 | 2,000개 | 2,000개 | 100.0% |
| 만화 | 200개 | 180개 | 90.0% |
| 음악 | 400개 | 400개 | 100.0% |
| 영화 | 800개 | 532개 | 66.5% |
| 애니메이션 | 140개 | 118개 | 84.3% |
| 캐릭터 | 280개 | 177개 | 63.2% |
| 디지털교육 및 정보 | 230개 | 142개 | 61.7% |
| 합 계 | 4,050개 | 3,549개 | 87.6% |

2005년 기준조사를 실시한 결과 출판, 만화, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 음악, 디지털교육 및 정보 등 7개 부문의 조사대상 사업체수는 4,050개이며 이중 전체 항목과 부문항목을 응답한 사업체수는 3,549개로, 응답을 거부한 사업체는 501개 업체였다. 응답한 사업체 비율은 2004년 기준조사 70.2%보다 약 17.4% 증가한 87.6%로 나타났으며, 부분적으로 살펴보면 영화와 캐릭터, 디지털교육 및 정보 분야가 응답률이 낮은 것으로 나타났다. 영화분야는 2005년 기준조사를 조사하기 전에 타 기관에서 이미 조사를 실시하여 응답거부가 많았고, 캐릭터 분야는 제조업 분야에서 매출구분을 할 수 없어 응답거부가 많은 것으로 나타났다. 디지털교육 및 정보는 유료제공을 실시하지 않고, 무료제공을 하는 업체가 상당수 있는 것으로 조사되었으므로, 향후 디지털 교육 및 정보는 리스트 정리 시 무료제공과 유료제공을 구분하여 실시하여야 할 것이다.

<그림 2-1-1> 조사대상 회수율 분포

(단위 : %)



산업분야별로 보면 표본조사를 실시한 출판과 음악부문의 응답률이 100%로 가장 높았으며, 이는 대체표본을 사용한 다른 분야에 비해 높게 나타났다. 대체표본은 계통추출법과 무작위 추출법을 사용하였으며, 디지털교육 및 정보는 응답률이 가장 낮은 것으로 나타났다.

I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사 전체결과

IV. 문화산업통계조사 부문별결과

2. 사업체 일반현황

조사에 응답한 3,549개 사업체의 일반현황 항목인 설립연도, 기업형태, 경영형태, 벤처기업여부, 대표자정보 등을 살펴봄으로써 각 문화산업의 특징과 변화추이를 개괄적으로 파악하였다.

2.1 설립연도 분포

〈표 2-2-1〉 설립연도별 분포

(단위 : 개, %)

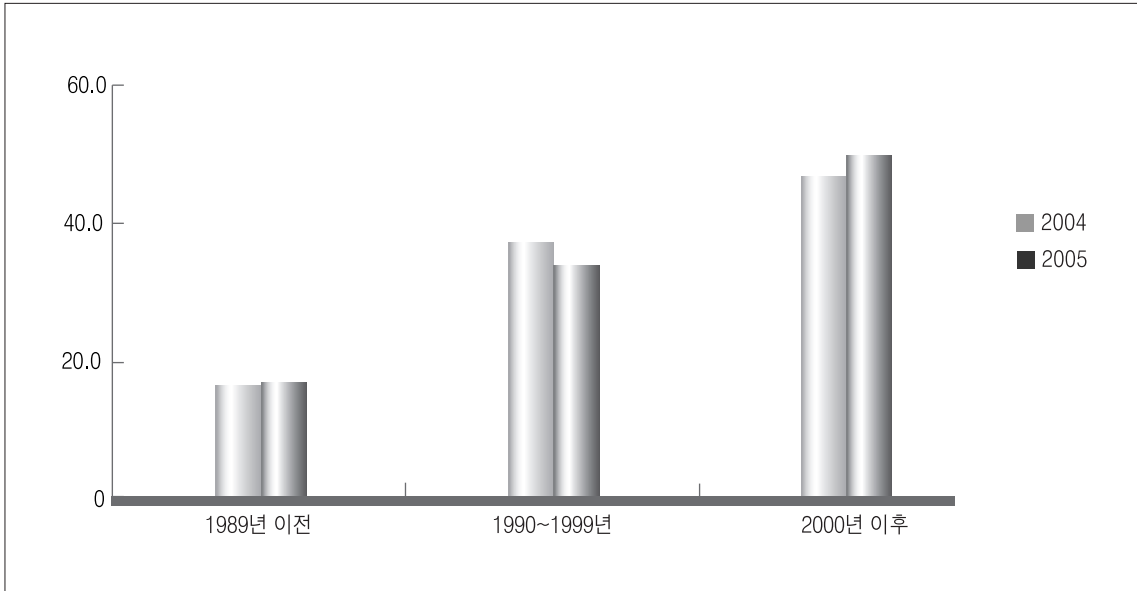
| 구분 | | 1989년이전 | 1990~1999년 | 2000년 이후 | 전체* |
|---------------|------|---------|------------|----------|-------|
| 출판 | 사업체수 | 223 | 348 | 295 | 866 |
| | 비율 | 25.8 | 40.1 | 34.1 | 100.0 |
| 만화 | 사업체수 | 47 | 41 | 92 | 180 |
| | 비율 | 26.1 | 22.8 | 51.1 | 100.0 |
| 음악 | 사업체수 | 11 | 43 | 123 | 177 |
| | 비율 | 6.2 | 24.3 | 69.5 | 100.0 |
| 영화 | 사업체수 | 39 | 141 | 243 | 423 |
| | 비율 | 9.2 | 33.3 | 57.4 | 100.0 |
| 애니메이션 | 사업체수 | 7 | 32 | 79 | 118 |
| | 비율 | 6.0 | 27.1 | 66.9 | 100.0 |
| 캐릭터 | 사업체수 | 23 | 50 | 104 | 177 |
| | 비율 | 13.0 | 28.2 | 58.8 | 100.0 |
| 디지털교육 및 정보 | 사업체수 | 4 | 46 | 92 | 142 |
| | 비율 | 2.8 | 32.4 | 64.8 | 100.0 |
| 2005년 | 사업체수 | 354 | 701 | 1,028 | 2,083 |
| | 비율 | 17.0 | 33.7 | 49.3 | 100.0 |
| 2004년 | 사업체수 | 388 | 864 | 1,085 | 2,337 |
| | 비율 | 16.6 | 37.0 | 46.4 | 100.0 |

* 사업체수는 조사대상 사업체 중 항목에 응답한 업체수 임

조사에 응답한 사업체의 설립연도별 분포를 살펴보면, 2000년 이후 설립된 업체가 1,028개 (49.3%)로 가장 많은 것으로 나타났으며, 다음으로 1990년~1999년에 설립된 업체가 701개 (33.7%), 1989년 이전에 설립된 업체가 354개(17.0%)로 나타났다.

〈그림 2-2-1〉 설립연도별 분포

(단위 : %)



이를 2004년 기준 조사결과와 비교하면 2000년 이후 설립업체는 46.4%에서 49.3%로 2.9%가 증가하였으며, 1990년~1999년 사이에 설립된 업체는 37.0%에서 33.7%로 3.3% 감소한 것으로 나타났으며, 1989년 이전은 16.6%에서 17.0%로 0.4%가 증가한 것으로 조사되었다. 2004년 기준 조사와 2005년 기준조사에서 조사영역이 5개 산업분야에서 7개 산업분야로 확대되었기 때문에 설립연도가 전체적으로 2000년 이후 영역으로 이동한 것으로 나타났다.

산업별로 설립연도별 분포를 비교하여 보면, 2000년 이후 설립업체의 비율이 높은 산업은 음악이 69.5%, 애니메이션 66.9%, 디지털교육 및 정보 64.8% 순으로 높게 나타났으며, 1990년~1999년에 설립된 업체의 비율은 출판 40.1%, 영화 33.3%, 디지털교육 및 정보 32.4%, 캐릭터 28.2%, 애니메이션 27.1% 순이며, 1990년 이전에 설립된 업체의 비율은 만화 26.1%, 출판 25.8%, 캐릭터 13.0%, 영화 9.2% 순으로 높게 나타났다.

I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
부문별결과

2.2 사업체 유형

2.2.1. 사업체 형태별 분포

〈표 2-2-2〉 사업체 형태별 분포

(단위 : 개, %)

| 구분 | | 개인사업체 | 회사법인 | 회사외법인 | 전체 |
|---------------|------|-------|-------|-------|-------|
| 출판 | 사업체수 | 942 | 757 | 219 | 1,918 |
| | 비율 | 49.1 | 39.5 | 11.4 | 100.0 |
| 만화 | 사업체수 | 59 | 110 | 11 | 180 |
| | 비율 | 32.8 | 61.1 | 6.1 | 100.0 |
| 음악 | 사업체수 | 176 | 200 | 8 | 384 |
| | 비율 | 45.8 | 52.1 | 2.1 | 100.0 |
| 영화 | 사업체수 | 287 | 266 | 15 | 568 |
| | 비율 | 50.5 | 46.8 | 2.7 | 100.0 |
| 애니메이션 | 사업체수 | 36 | 77 | 5 | 118 |
| | 비율 | 30.5 | 65.3 | 4.2 | 100.0 |
| 캐릭터 | 사업체수 | 44 | 129 | 4 | 177 |
| | 비율 | 24.9 | 72.9 | 2.2 | 100.0 |
| 디지털교육 및 정보 | 사업체수 | 32 | 102 | 8 | 142 |
| | 비율 | 22.6 | 71.8 | 5.6 | 100.0 |
| 2005년 | 사업체수 | 1,576 | 1,641 | 270 | 3,487 |
| | 비율 | 45.2 | 47.1 | 7.7 | 100.0 |
| 2004년 | 사업체수 | 1,254 | 1,017 | 46 | 2,317 |
| | 비율 | 54.1 | 43.9 | 2.0 | 100.0 |

응답한 사업체의 사업체 형태를 살펴보면, 회사 법인이 47.1%, 개인사업체가 45.2%, 회사외 법인이 7.7% 순으로 나타났으며, 2004년 기준조사와 비교하여 보면 개인사업체가 54.1%에서 45.2%로 8.9% 감소하였고, 회사 법인이 43.9%에서 47.1%로 3.2% 증가했다. 사업체 형태를 상대적으로 비교하여 보면, 출판은 개인사업체가 49.1%로 다른 산업에 비해 가장 높게 나타났으며, 디지털교육 및 정보는 회사 법인이 71.8%로 다른 산업에 비해 회사법인 비율이 높은 것으로 나타났다. 전반적으로 유통부분이 조사된 산업은 개인사업체 비율이 높고 유통부분이 포함 되지 않은 산업은 회사 법인이 높은 것으로 나타났다.

2.2.2. 경영형태별 분포

〈표 2-2-3〉 경영형태별 분포

(단위 : 개, %)

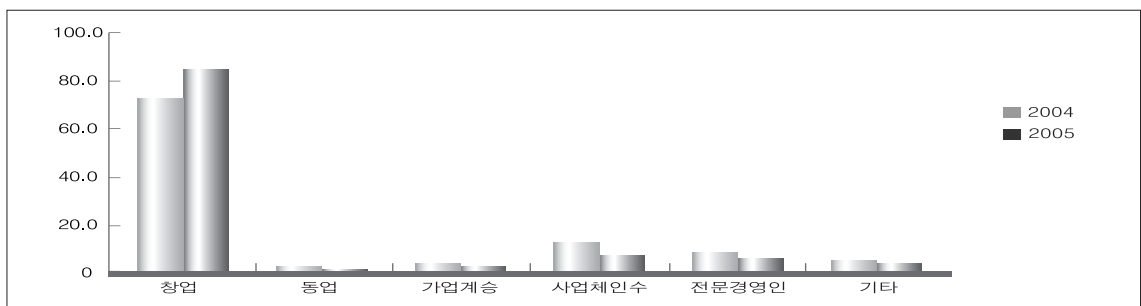
| 구분 | | 창업 | 동업 | 가업계승 | 사업체인수 | 전문경영인 | 기타 | 전체 |
|--------------|------|-------|-----|------|-------|-------|-----|-------|
| 출판 | 사업체수 | 1,459 | 9 | 45 | 169 | 79 | 57 | 1,818 |
| | 비율 | 80.2 | 0.5 | 2.5 | 9.3 | 4.4 | 3.1 | 100.0 |
| 만화 | 사업체수 | 74 | 0 | 2 | 10 | 7 | 3 | 96 |
| | 비율 | 77.1 | 0 | 2.1 | 10.4 | 7.3 | 3.1 | 100.0 |
| 음악 | 사업체수 | 204 | 1 | 1 | 4 | 27 | 16 | 253 |
| | 비율 | 80.6 | 0.4 | 0.4 | 1.6 | 10.7 | 6.3 | 100.0 |
| 영화 | 사업체수 | 480 | 6 | 6 | 10 | 18 | 7 | 527 |
| | 비율 | 91.1 | 1.1 | 1.1 | 1.9 | 3.4 | 1.4 | 100.0 |
| 애니메이션 | 사업체수 | 92 | 1 | 1 | 5 | 8 | 4 | 111 |
| | 비율 | 82.9 | 0.9 | 0.9 | 4.5 | 7.2 | 3.6 | 100.0 |
| 캐릭터 | 사업체수 | 92 | 1 | 1 | 3 | 14 | 5 | 116 |
| | 비율 | 79.2 | 0.9 | 0.9 | 2.6 | 12.1 | 4.3 | 100.0 |
| 디지털교육및 정보 | 사업체수 | 128 | 2 | 0 | 2 | 3 | 1 | 136 |
| | 비율 | 94.1 | 1.5 | 0 | 1.5 | 2.2 | 0.7 | 100.0 |
| 2005년 | 사업체수 | 2,529 | 20 | 56 | 203 | 156 | 93 | 3,057 |
| | 비율 | 82.7 | 0.7 | 1.8 | 6.6 | 5.1 | 3.1 | 100.0 |
| 2004년 | 사업체수 | 1,633 | 46 | 69 | 273 | 175 | 100 | 2,296 |
| | 비율 | 71.1 | 2.0 | 3.0 | 11.9 | 7.6 | 4.4 | 100.0 |

응답한 사업체의 경영형태별 분포를 살펴보면, 창업이 82.7%로 가장 높으며, 사업체 인수가 6.6%, 전문경영인이 5.1%, 기타가 3.1%, 가업계승이 1.8%, 동업이 0.7% 순으로 나타났다. 2004년 기준조사와 비교해 보면, 창업이 71.1%에서 82.7%로 11.6% 증가하였으며, 사업체 인수가 11.9%에서 6.6%로 5.3%감소한 것으로 나타났다.

사업체의 경영형태별 분포를 산업별로 살펴보면, 창업은 디지털교육 및 정보가 94.1%로 가장 높으며, 사업체 인수는 만화 10.4%, 출판 9.3%순으로 높고, 전문경영인은 캐릭터 12.1%, 음악 10.7% 순으로 높게 나타났다.

〈그림 2-2-2〉 경영형태별 분포

(단위 : %)



I. 조사개요
II. 조사대상 현황
III. 문화산업통계조사 전체결과
IV. 문화산업통계조사 부문별결과

2.2.3. 벤처기업 지정유무별 분포

〈표 2-2-4〉 벤처기업 지정유무별 분포

(단위 : 개, %)

| 구분 | | 대상 | 비 대상 | 전체 |
|---------------|------|------|-------|-------|
| 출판 | 사업체수 | 13 | 1,944 | 1,957 |
| | 비율 | 0.7 | 99.3 | 100.0 |
| 만화 | 사업체수 | 5 | 163 | 168 |
| | 비율 | 3.0 | 97.0 | 100.0 |
| 음악 | 사업체수 | 11 | 389 | 400 |
| | 비율 | 2.8 | 97.2 | 100.0 |
| 영화 | 사업체수 | 27 | 502 | 529 |
| | 비율 | 5.1 | 94.9 | 100.0 |
| 애니메이션 | 사업체수 | 34 | 107 | 141 |
| | 비율 | 24.1 | 75.9 | 100.0 |
| 캐릭터 | 사업체수 | 30 | 151 | 181 |
| | 비율 | 16.6 | 83.4 | 100.0 |
| 디지털교육 및 정보 | 사업체수 | 22 | 112 | 134 |
| | 비율 | 16.4 | 83.6 | 100.0 |
| 2005년 | 사업체수 | 142 | 3,368 | 3,510 |
| | 비율 | 4.1 | 95.9 | 100.0 |
| 2004년 | 사업체수 | 156 | 2,148 | 2,304 |
| | 비율 | 6.8 | 93.2 | 100.0 |

응답 사업체의 벤처기업 지정 비율 분포를 살펴보면, 전체 3,510개 사업체 중 95.9%가 비대상이며, 4.1%에 해당하는 142개의 사업체가 벤처기업 대상 사업체인 것으로 나타났다. 2004년 기준조사에 비해 벤처기업 지정 대상 사업체가 6.8%에서 4.1%로 2.7% 감소한 것으로 나타났다. 벤처기업 지정 비율을 산업별로 비교하여 보면, 애니메이션이 24.1%, 캐릭터가 16.6%, 디지털교육 및 정보가 16.4%로 다른 사업에 비하여 벤처기업 지정비율이 높고, 출판(0.7%), 음악(2.8%), 만화(3.0%)는 벤처기업 지정비율이 상대적으로 다른 산업에 비해 낮은 것으로 나타났다.

2.3 대표자 현황

2.3.1. 대표자 연령

<표 2-2-5> 대표자 출생년도별 분포

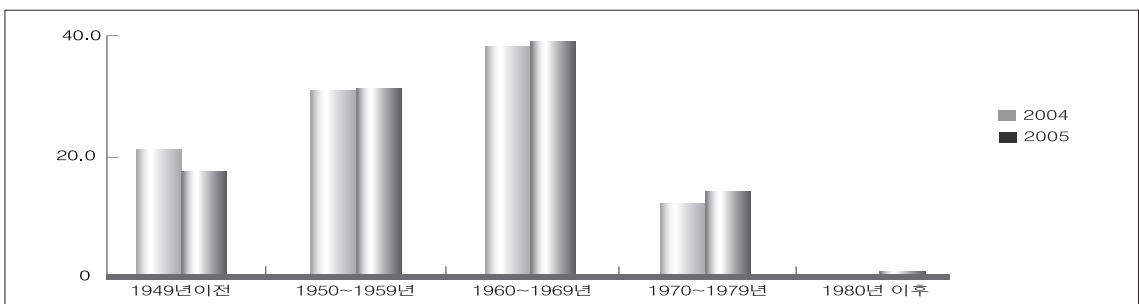
(단위 : 개, %)

| 구분 | | 1949년 이전 | 1950 ~1959년 | 1960 ~1969년 | 1970 ~1979년 | 1980년 이후 | 전체 |
|--------------|------|-------------|----------------|----------------|----------------|-------------|-------|
| 출판 | 사업체수 | 393 | 634 | 634 | 145 | 13 | 1,819 |
| | 비율 | 21.5 | 34.9 | 34.9 | 8.0 | 0.7 | 100.0 |
| 만화 | 사업체수 | 27 | 80 | 39 | 34 | - | 180 |
| | 비율 | 15.0 | 44.4 | 21.7 | 18.9 | - | 100.0 |
| 음악 | 사업체수 | 22 | 43 | 113 | 72 | 5 | 255 |
| | 비율 | 8.6 | 16.9 | 44.3 | 28.2 | 2.0 | 100.0 |
| 영화 | 사업체수 | 65 | 142 | 222 | 64 | - | 493 |
| | 비율 | 13.2 | 28.8 | 45.0 | 13.0 | - | 100.0 |
| 애니메이션 | 사업체수 | 9 | 20 | 51 | 38 | - | 118 |
| | 비율 | 7.6 | 17.0 | 43.2 | 32.2 | - | 100.0 |
| 캐릭터 | 사업체수 | 15 | 21 | 77 | 64 | - | 177 |
| | 비율 | 8.5 | 11.9 | 43.5 | 36.1 | - | 100.0 |
| 디지털교육및 정보 | 사업체수 | 8 | 32 | 83 | 18 | 1 | 142 |
| | 비율 | 5.6 | 22.5 | 58.5 | 12.7 | 0.7 | 100.0 |
| 2005년 | 사업체수 | 539 | 972 | 1,219 | 435 | 19 | 3,184 |
| | 비율 | 16.9 | 30.5 | 38.3 | 13.7 | 0.6 | 100.0 |
| 2004년 | 사업체수 | 475 | 697 | 867 | 269 | 1 | 2,309 |
| | 비율 | 20.6 | 30.2 | 37.5 | 11.7 | 0.0 | 100.0 |

응답 사업체의 대표자 연령을 살펴보면, 전체 3,179개 업체 중 1960년~1969년 기간의 사업체가 1,219개(38.3%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 그 다음으로 1950년~1959년이 972개(30.5%)로 높으며, 1949년 이전이 539개(16.9%), 1970년~1979년 435개(13.7%), 1980년 이후 19개(0.6%) 순으로 나타났다. 대표자 연령을 상대적으로 비교하여 보면 1949년 이전 시기에 비율이 높은 산업은 출판(21.5%), 만화(15.0%), 영화(13.2%) 순이며, 1950년~1959년은 만화(44.4%), 출판(34.9%), 영화(28.8%) 순이었다, 그리고 1960년~1969년에는 디지털교육 및 정보(58.5%), 영화(45.0%), 음악(44.3%), 캐릭터(43.5%), 애니메이션(43.2%) 순이며, 1970년~1979년에는 캐릭터(36.1%), 애니메이션(32.2%), 음악(28.2%), 영화(13.0%), 디지털교육 및 정보(12.7%) 순으로 나타났다.

<그림 2-2-3> 대표자 출생년도별 분포

(단위 : %)



I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사 전체결과

IV. 문화산업통계조사 결론

2.3.2. 대표자 학력

〈표 2-2-6〉 대표자 최종학력별 분포

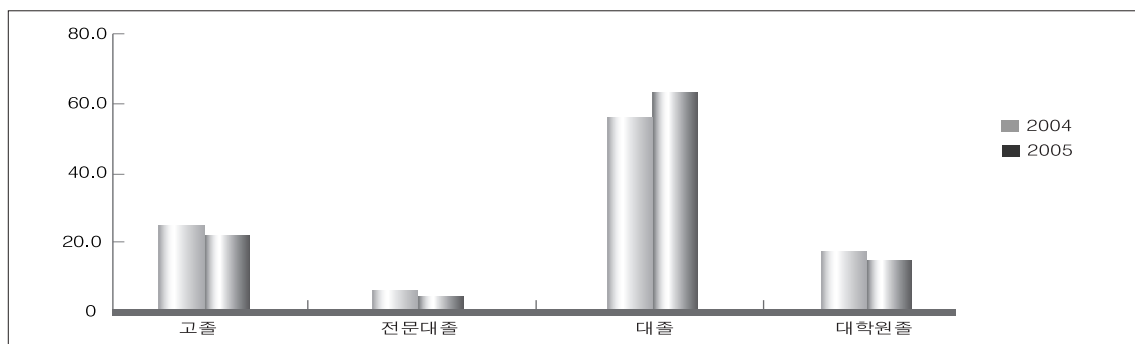
(단위 : 개, %)

| 구분 | | 고졸 | 전문대졸 | 대졸 | 대학원졸 | 전체 |
|---------------|------|------|------|-------|------|-------|
| 출판 | 사업체수 | 565 | 62 | 920 | 166 | 1,713 |
| | 비율 | 33.0 | 3.6 | 53.7 | 9.7 | 100.0 |
| 만화 | 사업체수 | 16 | 11 | 130 | 23 | 180 |
| | 비율 | 8.9 | 6.1 | 72.2 | 12.8 | 100.0 |
| 음악 | 사업체수 | 16 | 12 | 295 | 45 | 368 |
| | 비율 | 4.3 | 3.3 | 80.2 | 12.2 | 100.0 |
| 영화 | 사업체수 | 66 | 28 | 340 | 97 | 531 |
| | 비율 | 12.4 | 5.3 | 64.0 | 18.3 | 100.0 |
| 애니메이션 | 사업체수 | 9 | 4 | 70 | 35 | 118 |
| | 비율 | 7.6 | 3.4 | 59.3 | 29.7 | 100.0 |
| 캐릭터 | 사업체수 | 1 | 2 | 126 | 48 | 177 |
| | 비율 | 0.6 | 1.1 | 71.2 | 27.1 | 100.0 |
| 디지털교육 및 정보 | 사업체수 | 4 | - | 98 | 40 | 142 |
| | 비율 | 2.8 | - | 69.0 | 28.2 | 100.0 |
| 2005년 | 사업체수 | 677 | 119 | 1,979 | 454 | 3,229 |
| | 비율 | 21.0 | 3.7 | 61.3 | 14.0 | 100.0 |
| 2004년 | 사업체수 | 546 | 123 | 1,246 | 380 | 2,295 |
| | 비율 | 23.8 | 5.4 | 54.3 | 16.6 | 100.0 |

응답 사업체의 대표자 최종학력을 살펴보면, 전체 3,229개 업체 중 대졸이 1,979개(61.3%)로 가장 높으며, 고졸이 677개(21.0%), 대학원졸이 454개(14.0%), 전문대졸이 119개(3.7%) 순으로 나타났다. 2004년 기준조사와 비교하여 보면 대졸이 54.3%에서 61.3%로 7.0% 증가하였으며, 대학원졸은 16.6%에서 14.0%로 2.6% 감소한 것으로 나타났다. 이를 산업별로 비교하여 보면, 고졸은 출판이 33.0%로 가장 높으며, 전문대졸은 만화가 6.1%, 대졸은 음악이 80.2%, 대학원졸은 애니메이션(29.7%), 디지털교육 및 정보(28.2%), 캐릭터(27.1%)가 다른 산업분야에 비해 높은 것으로 나타났다.

〈그림 2-2-4〉 대표자 최종학력별 분포

(단위 : %)



3. 해외진출 현황

2005년 기준조사 해외진출 현황은 7개 부문만을 대상으로 집계하였다.

3.1 해외진출 형태

해외진출 형태는 완제품수출, LICENSE, OEM 수출, 기술 서비스, 해외투자 공동제작, 기타 항목으로 나누어 조사를 실시하였다.

<표 2-3-1> 해외진출 형태

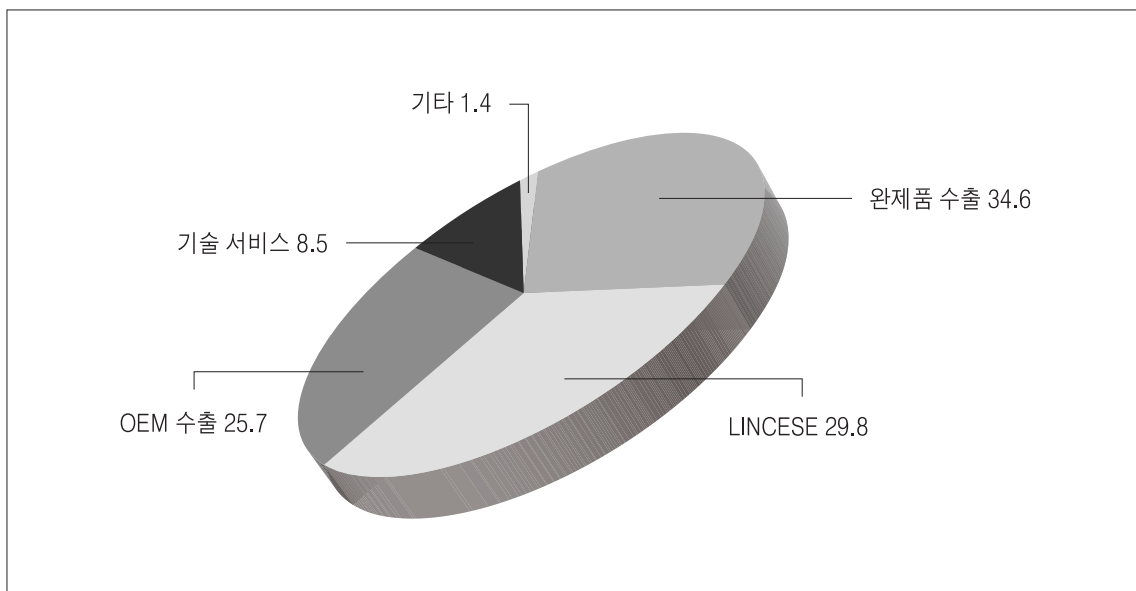
(단위 : %)

| 해외진출형태 | 2004년 기준조사 | 2005년 기준조사 |
|-----------|------------|------------|
| 완제품수출 | 30.6 | 34.6 |
| LICENSE | 32.3 | 29.8 |
| OEM 수출 | 26.9 | 25.7 |
| 기술 서비스 | 9.8 | 8.5 |
| 해외투자 공동제작 | 0.1 | 1.4 |
| 기타 | 0.2 | |

문화산업의 해외진출 형태는 3,549개 중 305개(8.6%)의 사업체가 응답을 한 가운데, 결과적으로 해외진출 시 평균적으로 완제품 수출이 34.6%으로 가장 높게 나타났으며, 라이선스(29.8%), OEM 수출(25.7%), 기술서비스(8.5%), 기타(1.4%) 순으로 해외진출을 하는 것으로 나타났다.

<그림 2-3-1> 문화산업 해외진출 형태

(단위 : %)



I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사 전체결과

IV. 문화산업통계조사 결론과 제언

〈표 2-3-2〉 산업별 해외진출형태

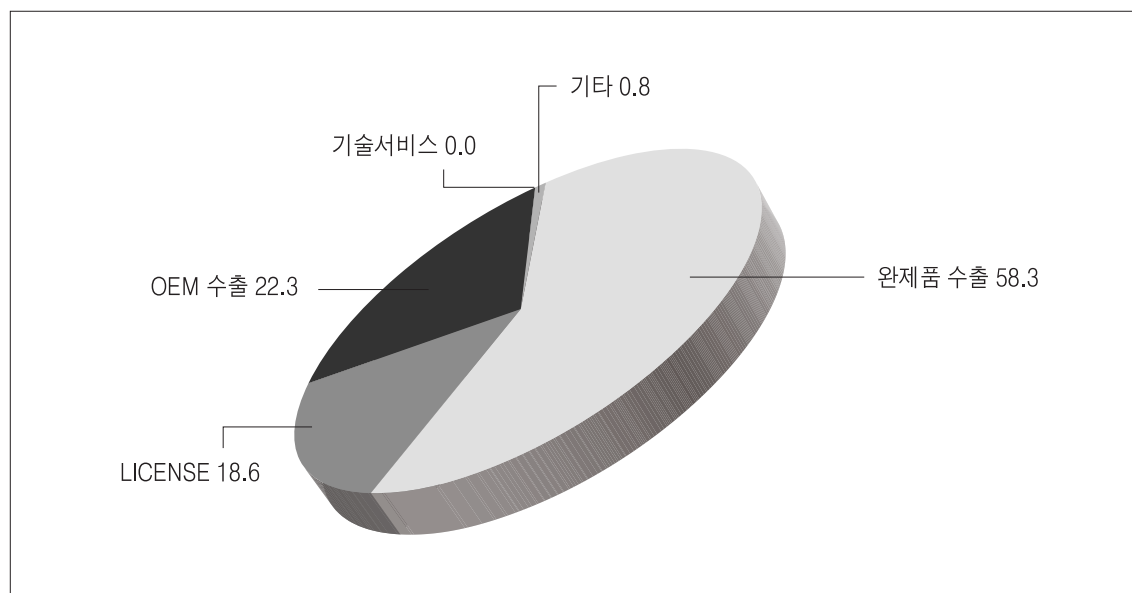
(개소, %)

| 구분 | 연도 | 사업체수 | 완제품 수출 | LICENSE 수출 | OEM 서비스 | 기술 | 기타 | 합계 |
|---------------|------|------|--------|------------|---------|------|-----|-------|
| 출판 | 2004 | 22 | 59.1 | 13.6 | 27.3 | 0.0 | 0.0 | 100.0 |
| | 2005 | 85 | 58.3 | 18.6 | 22.3 | 0.0 | 0.8 | 100.0 |
| 만화 | 2004 | 27 | 15.4 | 76.9 | 7.0 | 0.0 | 0.7 | 100.0 |
| | 2005 | 38 | 26.3 | 63.2 | 7.9 | 0.0 | 2.6 | 100.0 |
| 음악 | 2004 | - | - | - | - | - | - | - |
| | 2005 | 36 | 52.8 | 25.0 | 11.1 | 8.3 | 2.8 | 100.0 |
| 영화 | 2004 | 35 | 36.4 | 45.7 | 17.0 | 0.9 | 0.0 | 100.0 |
| | 2005 | 42 | 39.1 | 47.1 | 10.2 | 2.2 | 1.4 | 100.0 |
| 애니메이션 | 2004 | 33 | 21.4 | 14.8 | 63.0 | 0.0 | 0.8 | 100.0 |
| | 2005 | 36 | 25.8 | | 71.7 | 0.0 | 2.5 | 100.0 |
| 캐릭터 | 2004 | - | - | - | - | - | - | - |
| | 2005 | 48 | 31.8 | 28.7 | 37.2 | 2.3 | 0.0 | 100.0 |
| 디지털교육 및 정보 | 2004 | 17 | 20.9 | 10.6 | 20.3 | 48.2 | 0.0 | 100.0 |
| | 2005 | 20 | 21.1 | 12.8 | 19.3 | 46.8 | 0.0 | 100.0 |

해외진출 형태를 산업별로 비중을 살펴보면, 완제품 수출은 출판과 음악이, LICENSE의 수출은 만화, 영화, OEM 방식은 애니메이션이, 기술서비스 방식은 디지털교육 및 정보 분야가 높게 나타났다.

〈그림 2-3-2〉 출판산업 해외진출 형태

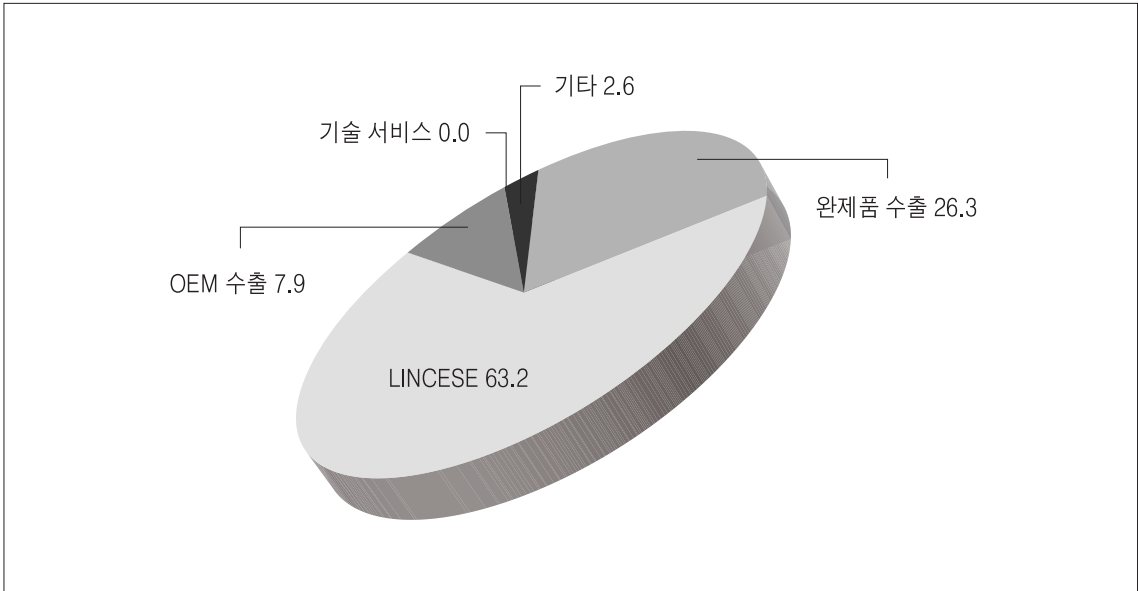
(단위 : %)



출판산업의 경우 총 85개소가 응답하였으며, 완제품 수출이 58.3%로 가장 높았고, OEM 수출은 22.3%, LICENSE 18.6%, 기타 0.8%의 순으로 나타났다.

<그림 2-3-3> 만화산업 해외진출 형태

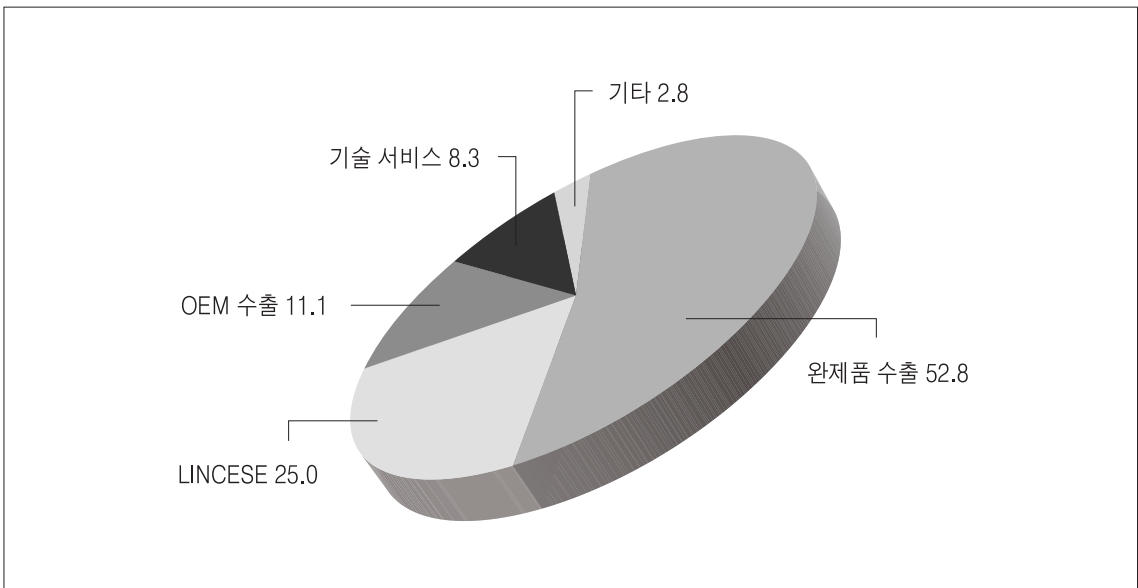
(단위 : %)



만화산업의 경우 총 38개소가 응답하였으며, LICENSE(63.2%)가 가장 높았고, 완제품 수출(26.3%), OEM수출(7.9%), 기타(2.6%)의 순으로 나타났다.

<그림 2-3-4> 음악산업 해외진출 형태

(단위 : %)

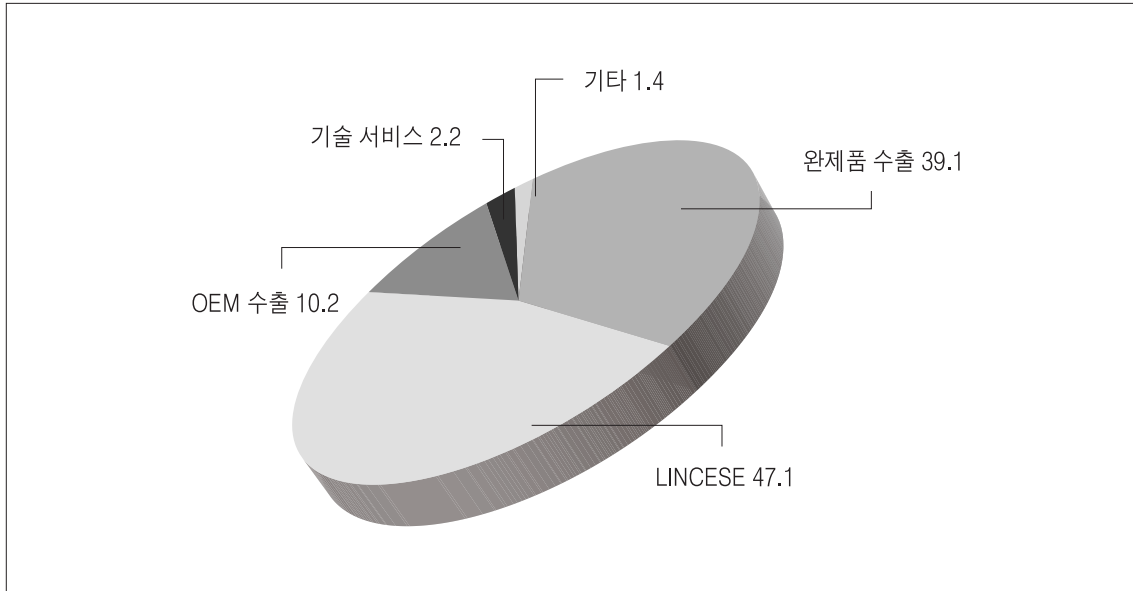


음악산업의 경우 총 36개소가 응답하였으며, 완제품 수출이 52.8%로 가장 높았고, LICENSE 25.0%, OEM수출은 11.1%, 기술서비스 8.3%, 기타 2.8%의 순으로 나타났다.

I. 조사개요
II. 조사대상 현황
III. 문화산업통계조사 전체결과
IV. 문화산업통계조사 부문별결과

<그림 2-3-5> 영화산업 해외진출 형태

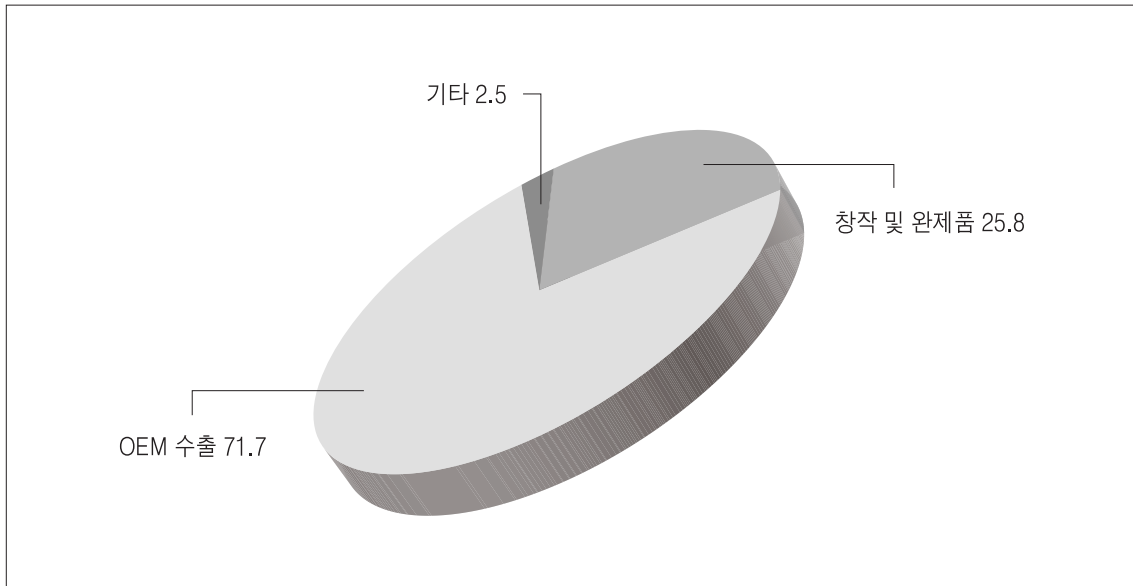
(단위 : %)



영화산업의 경우 총 42개소가 응답하였으며, LICENSE가 47.1%로 가장 높았고, 완제품 수출은 39.1%, OEM수출은 10.2%, 기술서비스 2.2%, 기타 1.4%의 순으로 나타났다.

<그림 2-3-6> 애니메이션산업 해외진출 형태

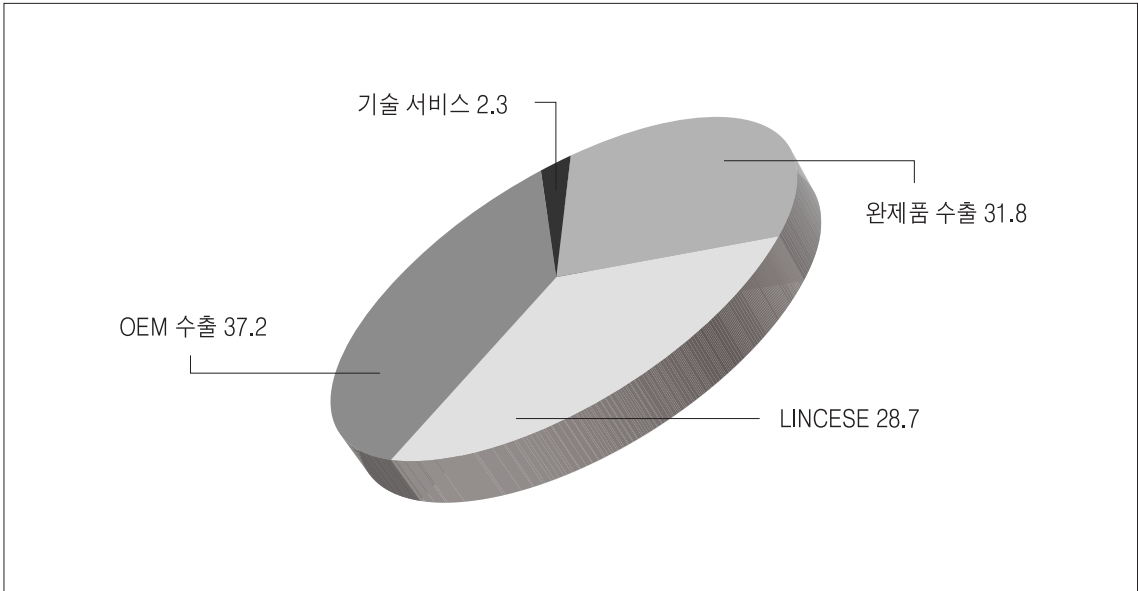
(단위 : %)



애니메이션산업의 경우 총 36개소가 응답하였으며, OEM 수출이 71.7%로 가장 높았고, 창작 및 완제품 수출이 25.8%, 기타가 2.5% 순으로 나타났다.

<그림 2-3-7> 캐릭터산업 해외진출 형태

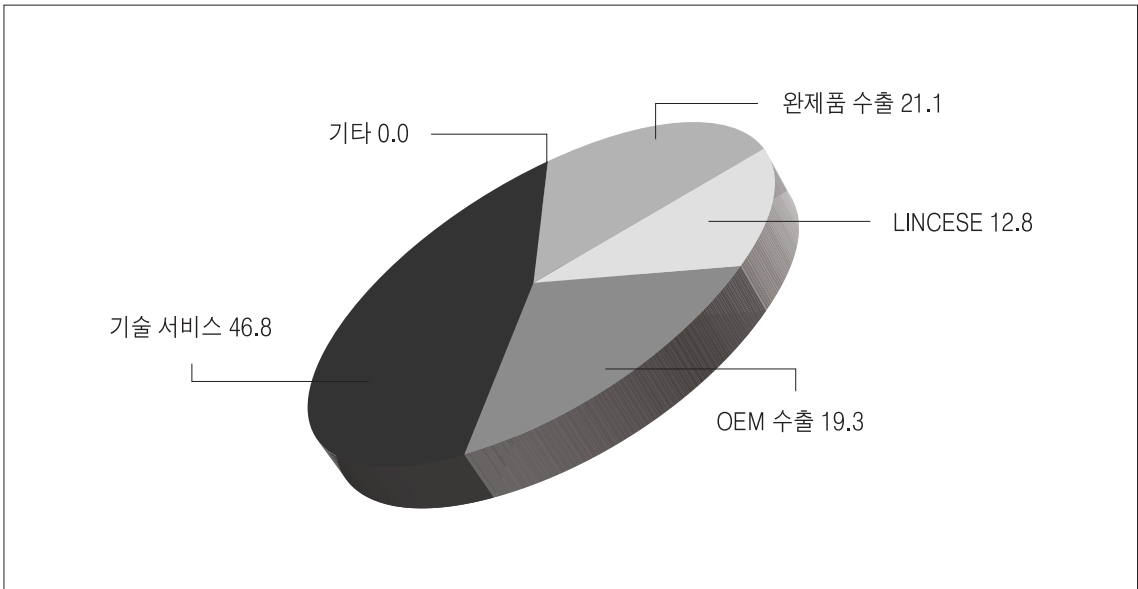
(단위 : %)



캐릭터산업의 경우 총 48개소가 응답하였으며, OEM수출이 37.2%로 가장 높았고, 완제품 수출은 31.8%, LICENSE는 28.7%, 기술서비스는 2.3%로 나타났다.

<그림 2-3-8> 디지털교육 및 정보산업 해외진출 형태

(단위 : %)



디지털교육 및 정보산업의 경우 총 20개소가 응답하였으며, 기술서비스가 46.8%로 가장 높았고, 완제품수출(21.1%), OEM 수출(19.3%), LICENSE(12.8%) 순으로 나타났다.

I. 조사개요
 II. 조사대상 현황
 III. 문화산업통계조사 전체결과
 IV. 문화산업통계조사 결론

3.2 해외진출 경로

해외진출 경로는 해외전시회 및 행사참여, 해외 유통사 접촉, 온라인 해외 판매, 해외 법인 활용 등 직접 수출의 방법과 국내 에이전트 활용, 해외 에이전트 활용 등 간접 수출 방법, 기타 항목으로 나누어 조사를 실시하였다.

〈표 2-3-3〉 해외진출 경로

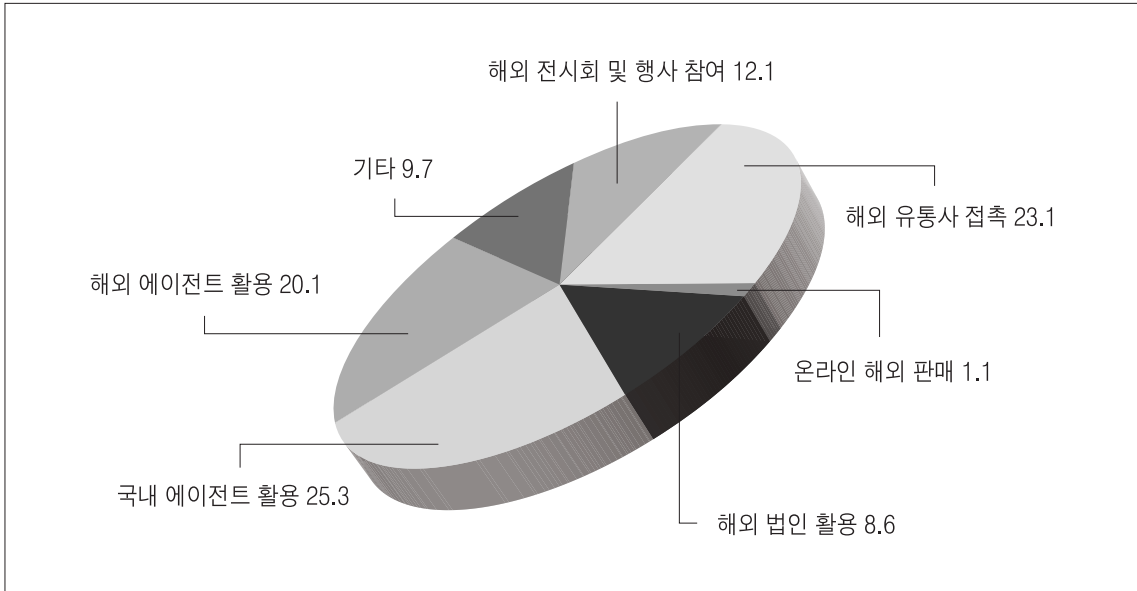
(단위 : %)

| 수출방법 | 진출 경로 구분 | 2004년 기준조사 | 2005년 기준조사 |
|-------|---------------|------------|------------|
| 직접 수출 | 해외 전시회 및 행사참여 | 8.6 | 12.1 |
| | 해외 유통사 접촉 | 23.4 | 23.1 |
| | 온라인 해외 판매 | 1.8 | 1.1 |
| | 해외 법인 활용 | 10.5 | 8.6 |
| 간접 수출 | 국내 에이전트 활용 | 23.7 | 25.3 |
| | 해외 에이전트 활용 | 14.7 | 20.1 |
| 기 타 | | 17.3 | 9.7 |
| 합 계 | | 100.0 | 100.0 |

조사대상인 7개 산업의 해외진출 경로를 살펴보면, 3,549개 중 305개(8.6%)의 사업체가 응답을 하였다. 결과를 살펴보면, 사업체의 해외진출 경로 중 국내 에이전트 활용이 25.3%로 가장 높게 나타났으며, 해외 유통사 접촉(23.1%), 해외 에이전트 활용(20.1%), 해외 전시회 및 행사 참여(12.1%), 해외 법인 활용(8.6%), 온라인 해외 판매(1.1%)의 순으로 나타났다. 전년도와 비교하여 보면, 국내 에이전트 활용이 23.7%에서 25.3%로 1.6% 증가하였고, 해외 에이전트 활용이 14.7%에서 20.1%로 5.4% 증가한 것으로 나타났다.

〈그림 2-3-9〉 문화산업 해외진출 경로

(단위 : %)



〈표 2-3-4〉 산업별 해외진출 경로

(단위 : 개소, %)

| | 년도 | 사업 체수 | 직접 수출 | | | | 간접 수출 | | 기타 | 합계 |
|------------|------|-------|--------------|-----------|-----------|----------|------------|------------|------|-------|
| | | | 해외 전시회 행사 참여 | 해외 유통사 접촉 | 온라인 해외 판매 | 해외 법인 활용 | 국내 에이전트 활용 | 해외 에이전트 활용 | | |
| 출판 | 2004 | 22 | 0.5 | 17.7 | 4.5 | 13.6 | 22.7 | 9.1 | 31.9 | 100.0 |
| | 2005 | 85 | 1.6 | 21.2 | 3.1 | 16.3 | 24.1 | 9.2 | 24.5 | 100.0 |
| 만화 | 2004 | 27 | 7.0 | 12.2 | 0.0 | 0.7 | 55.0 | 13.1 | 12.0 | 100.0 |
| | 2005 | 38 | 16.7 | 12.5 | 0.0 | 1.2 | 55.5 | 14.1 | 0.0 | 100.0 |
| 음악 | 2004 | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 2005 | 36 | 1.2 | 14.3 | 1.5 | 4.5 | 28.9 | 36.1 | 13.5 | 100.0 |
| 영화 | 2004 | 37 | 14.1 | 41.5 | 2.2 | 9.2 | 17.7 | 12.6 | 2.7 | 100.0 |
| | 2005 | 42 | 17.2 | 40.3 | 1.2 | 8.5 | 15.6 | 14.1 | 3.1 | 100.0 |
| 애니메이션 | 2004 | 36 | 8.9 | 21.1 | 0.0 | 19.4 | 12.5 | 13.1 | 25.0 | 100.0 |
| | 2005 | 36 | 16.5 | 28.5 | 0.0 | 10.9 | 22.7 | 17.1 | 4.3 | 100.0 |
| 캐릭터 | 2004 | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 2005 | 48 | 22.2 | 28.5 | 0.0 | 12.6 | 19.9 | 16.8 | 0.0 | 100.0 |
| 디지털교육 및 정보 | 2004 | 17 | 8.8 | 13.5 | 4.1 | 5.9 | 11.8 | 32.4 | 23.5 | 100.0 |
| | 2005 | 20 | 9.2 | 16.3 | 2.2 | 6.3 | 10.6 | 33.5 | 21.9 | 100.0 |

산업별로 해외진출경로를 살펴보면, 해외 전시회 및 행사 참여는 캐릭터(22.2%), 해외 유통사 접촉은 영화(40.3%), 온라인 해외 판매는 디지털교육 및 정보(4.1%), 해외 법인 활용은 출판(16.3%), 국내 에이전트 활용은 만화(55.5%), 해외 에이전트 활용은 음악(36.1%)이 가장 높게 나타났다.

I. 조사개요

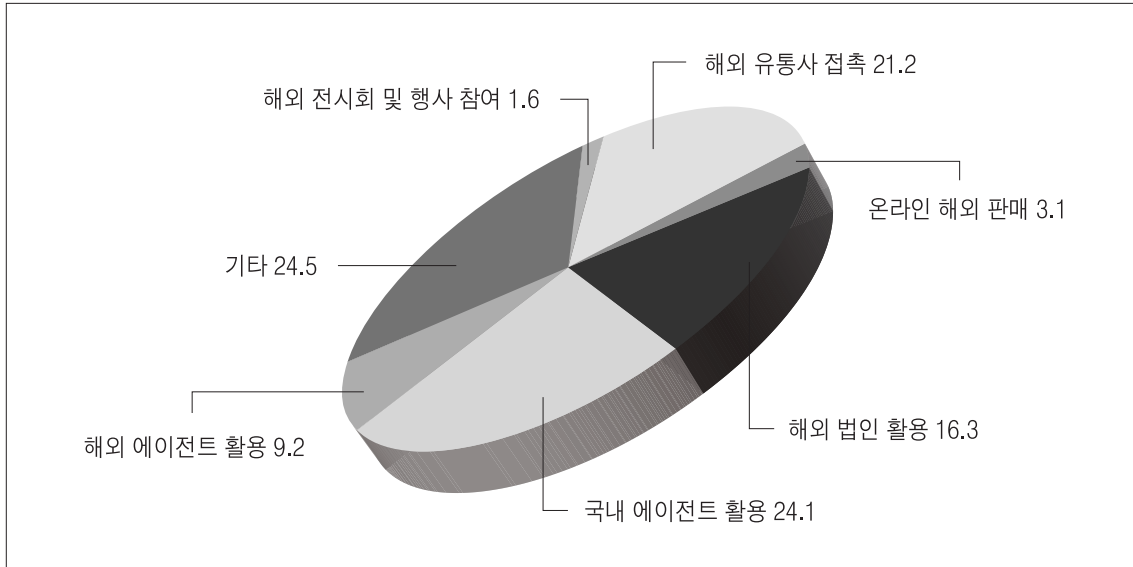
II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사 전체결과

IV. 문화산업통계조사 부문별결과

〈그림 2-3-10〉 출판산업 해외진출 경로

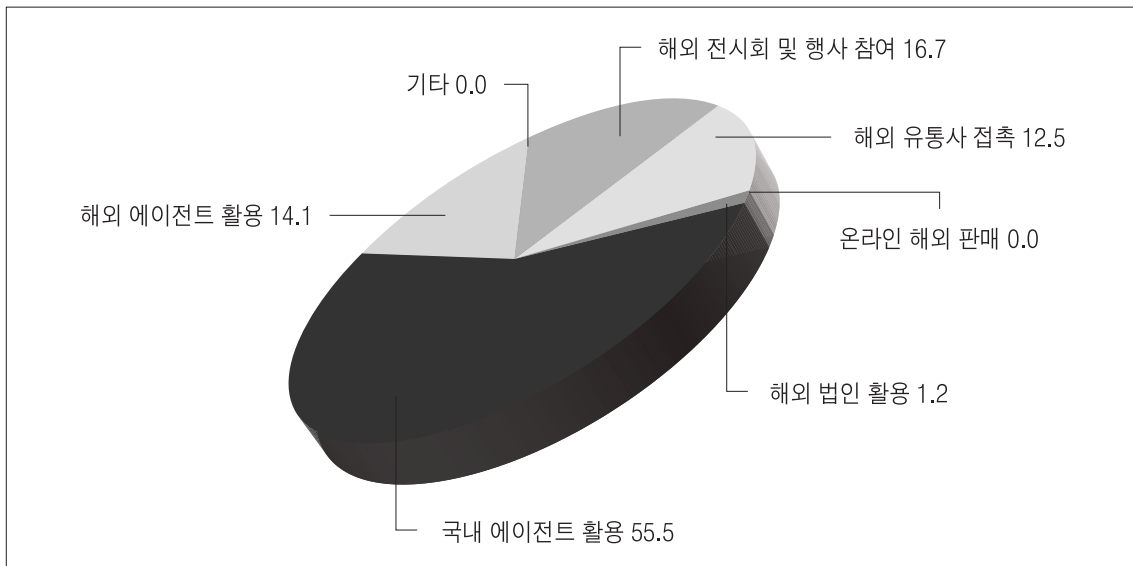
(단위 : %)



출판산업의 경우 총 85개소가 응답을 하였으며 해외진출 경로 방식으로 기타가 24.5%로 가장 높게 나타났고, 국내 에이전트 활용(24.1%), 해외 유통사 접촉(21.2%), 해외 법인 활용(16.3%), 해외 에이전트 활용(9.2%), 온라인 해외 판매(3.1%), 해외 전시회 및 행사참여(1.6%)의 순으로 나타났다.

〈그림 2-3-11〉 만화산업 해외진출 경로

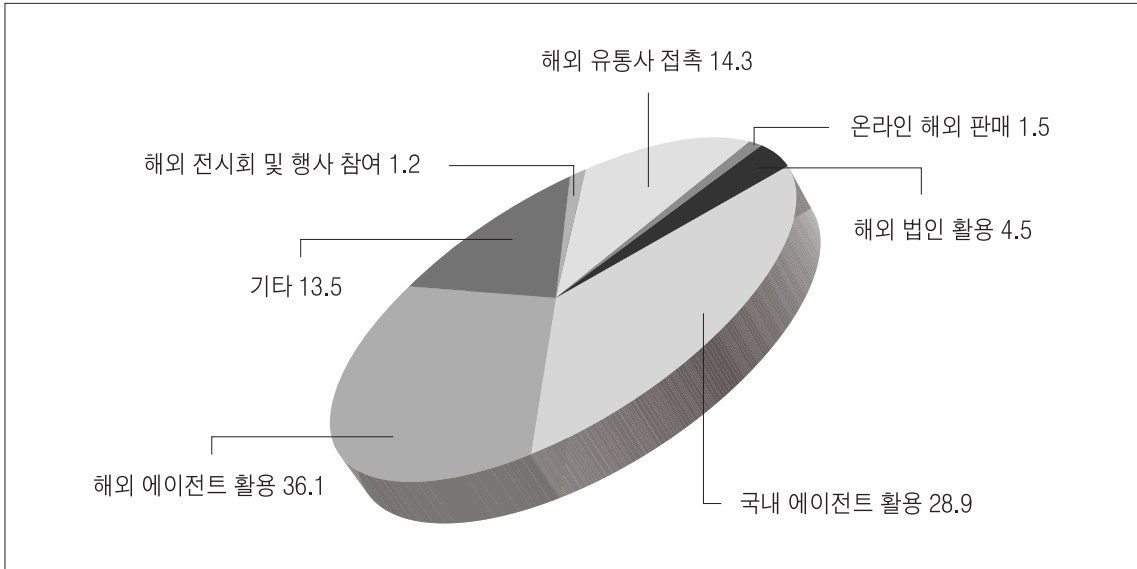
(단위 : %)



만화산업의 경우 총 38개소가 응답을 하였으며 해외진출 경로 방식으로는 국내 에이전트 활용(55.5%)을 가장 많이 활용하고 있는 것으로 나타났다. 다음으로는 해외 전시회 및 행사 참여(16.7%), 해외 에이전트 활용(14.1%), 해외 유통사 접촉(12.5%), 해외 법인 활용(1.2%)의 순으로 나타났다.

<그림 2-3-12> 음악산업 해외진출 경로

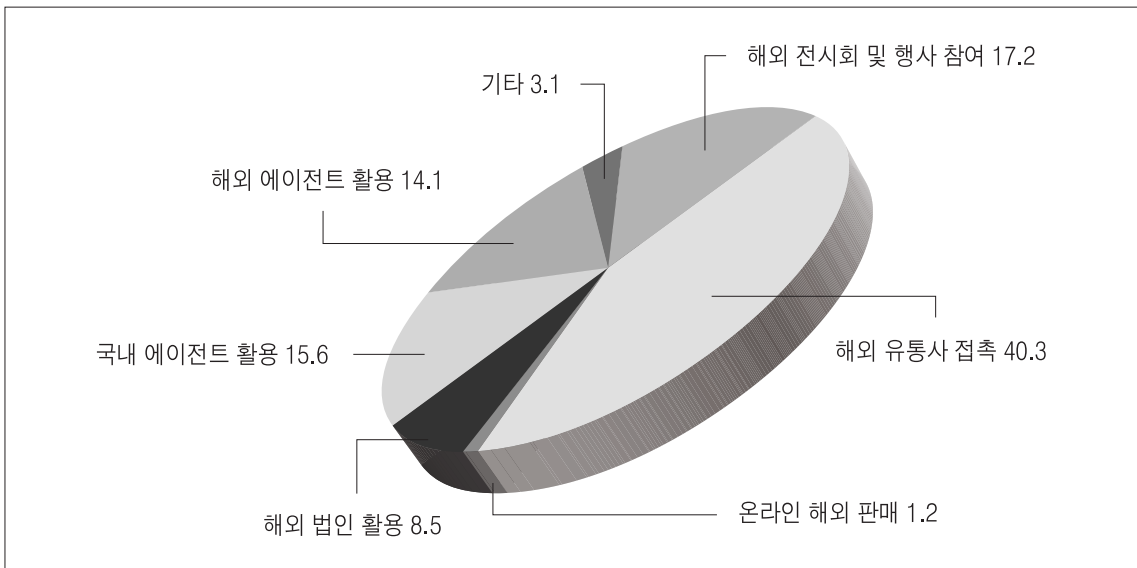
(단위 : %)



음악산업의 경우 총 36개소가 응답을 하였다. 해외진출 경로 방식으로 해외 에이전트 활용이 36.1%로 가장 많은 부분을 차지하는 것으로 나타났으며, 국내 에이전트 활용(28.9%), 해외 유통사 접촉(14.3%), 기타(13.5%), 해외 법인 활용(4.5%), 온라인 해외 판매(1.5%), 해외 전시회 및 행사 참여(1.2%)의 순으로 나타났다.

<그림 2-3-13> 영화산업 해외진출 경로

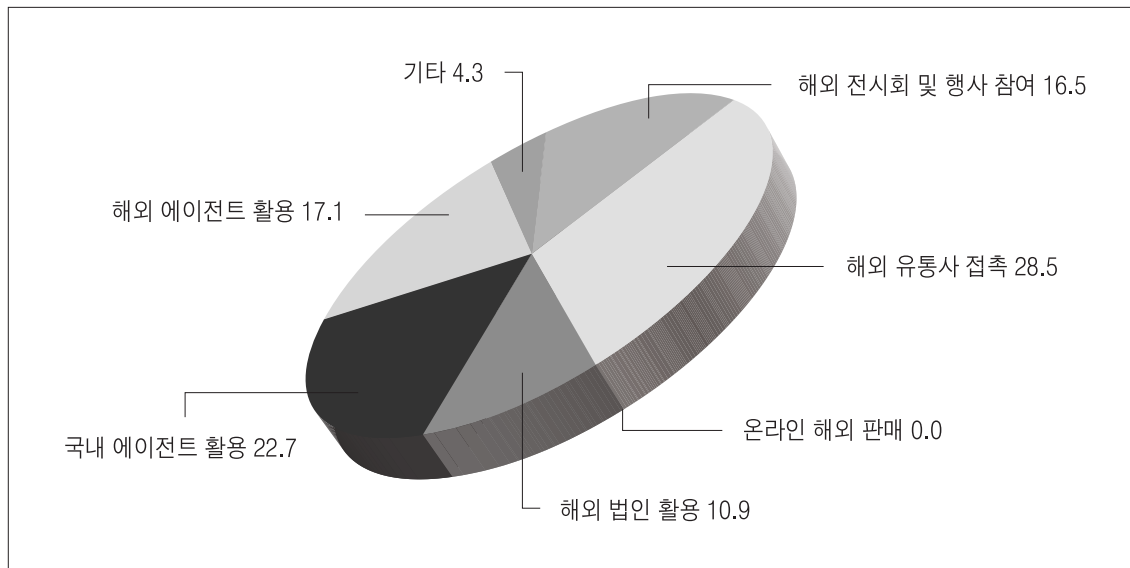
(단위 : %)



영화산업의 경우 총 42개소가 응답을 하였으며 해외진출 경로 방식으로 해외 유통사 접촉이 40.3%의 비율로 가장 많이 활용하고 있는 것으로 나타났다. 그리고 해외 전시회 및 행사 참여(17.2%), 국내 에이전트 활용(15.6%), 해외 에이전트 활용(14.1%), 해외 법인 활용(8.5%), 기타(3.1%), 온라인 해외 판매(1.2%)가 뒤를 이었다.

〈그림 2-3-14〉 애니메이션산업 해외진출 경로

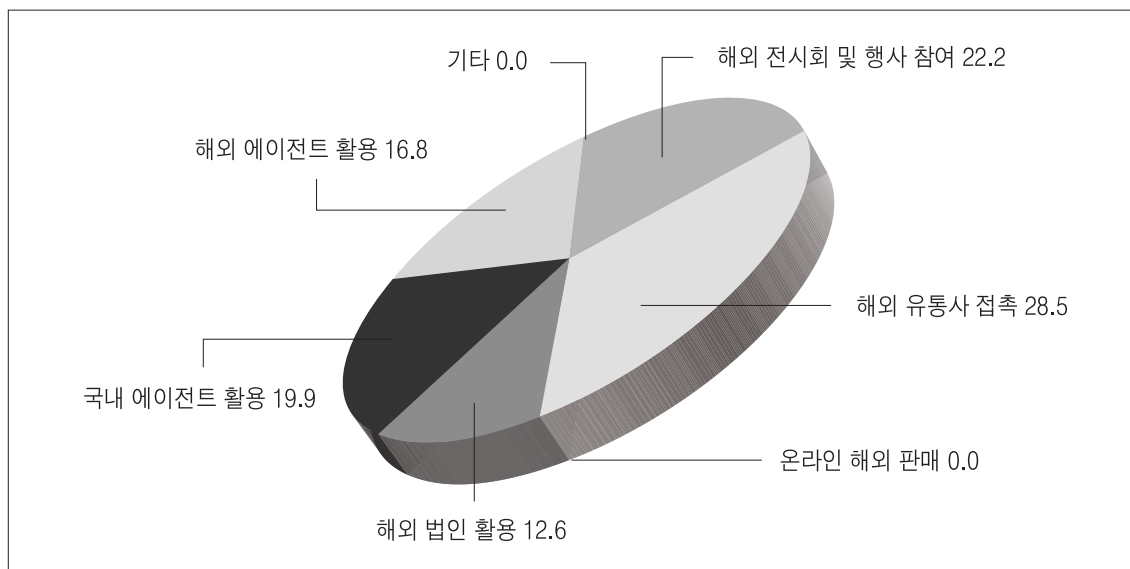
(단위 : %)



애니메이션산업의 경우 총 36개소가 응답을 하였으며 해외진출 경로 방식으로 해외 유통사 접촉이 28.5%로 가장 많이 나타났다. 그리고 국내 에이전트 활용(22.7%), 해외 에이전트 활용(17.1%), 해외 전시회 및 행사 참여(16.5%), 해외 법인 활용(10.9%), 기타(4.3%)가 그 뒤를 이었다.

〈그림 2-3-15〉 캐릭터산업 해외진출 경로

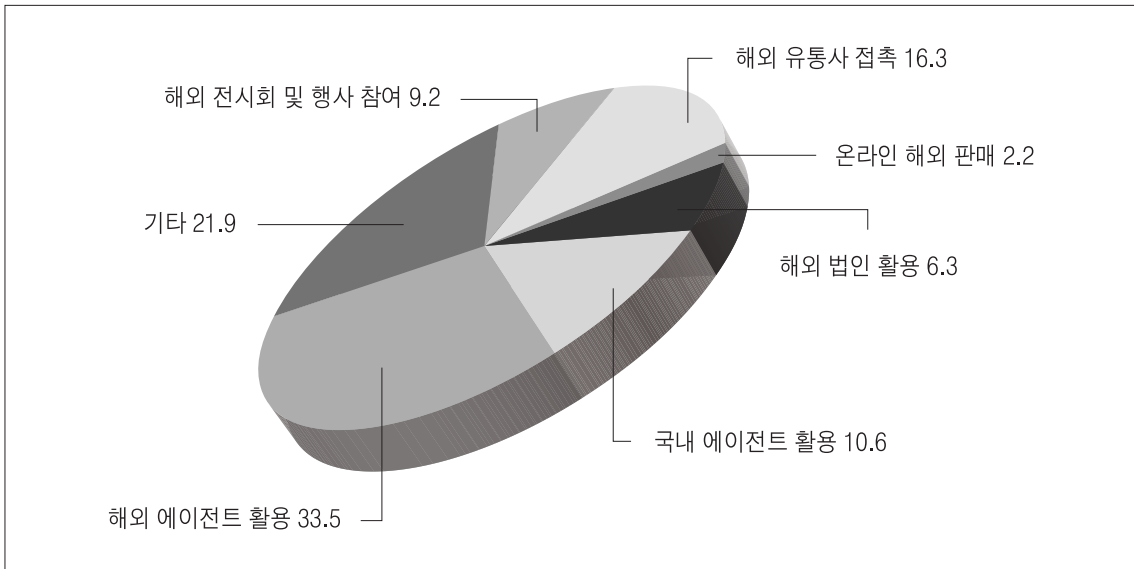
(단위 : %)



캐릭터산업의 경우 총 48개소가 응답을 하였으며 해외진출 경로 방식으로 해외 유통사 접촉(28.5%)을 가장 많이 활용하고 있는 것으로 나타났다. 그리고 해외 전시회 및 행사 참여(22.2%), 국내 에이전트 활용(19.9%), 해외 에이전트 활용(16.8%), 해외 법인 활용(12.6%)이 그 뒤를 이었다.

<그림 2-3-16> 디지털교육 및 정보산업 해외진출 경로

(단위:%)



디지털교육 및 정보산업의 경우 총 20개소가 응답을 하였다. 해외진출 경로 방식으로 해외 에이전트 활용(33.5%)이 가장 높게 나타났으며, 기타(21.9%), 해외 유통사 접촉(16.3%), 국내 에이전트 활용(10.6%), 해외 전시회 및 행사 참여(9.2%), 해외 법인 활용(6.3%), 온라인 해외 판매(2.2%)의 순으로 나타났다.

I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
부문별결과

4. 지적재산권 현황

4.1 국내 지적재산권 보유등록 현황

문화산업의 국내 지적재산권 현황을 알아보기 위해 특허권, 실용신안권, 디자인권, 상표권, 저작권에 대해 현황조사를 실시하였다.

지적재산이란 인간의 지적 활동의 성과로 얻어진 정신적 산물로 재산적 가치가 있는 것을 말하며, 이러한 지적재산에서 발생하는 권리를 지적재산권이라고 한다. 대표적으로 특허권, 실용신안권, 디자인권, 상표권, 저작권을 들 수 있다.

- 특허권 : 자연법칙을 이용한 기술적 사상의 창작으로 고도한 것인 발명에 대하여 특허요건인 산업상 이용가능성, 신규성, 진보성을 갖추어 특허 등록을 받은 경우에 발생하는 권리를 말한다.
- 실용신안권 : 자연법칙을 이용한 기술적 사상의 창작인 고안에 대하여 실용신안 등록을 받은 경우에 발생하는 권리를 말한다. 특허보다는 낮은 단계의 발명에 대하여 주로 부여된다.
- 디자인권 : 물품의 형상·모양·색채 또는 이들을 결합한 것으로서 시각을 통하여 미감을 일으키게 하는 것인 디자인이 디자인 등록을 받은 경우 발생하는 권리를 말한다.
- 상표권 : 상품을 생산·가공·증명 또는 판매하는 것을 업으로 영위하는 자가 자기의 업무에 관련된 상품을 타인의 상품과 식별되도록 하기 위하여 사용하는 기호, 문자, 도형 또는 이들의 결합 및 이들과 색채의 결합인 상표가 상표 등록을 받은 경우 발생하는 권리를 말한다.
- 저작권 : 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물에 대한 권리를 말한다. 크게 저작인격권과 저작재산권으로 나뉜다.

〈표 2-4-1〉 국내 지적재산권 현황

(단위 : 개소, 보유 개수)

| | | 특허권 | 실용신안권 | 디자인권 | 상표권 | 저작권 |
|---------------|------|-----|-------|------|------|------|
| 출판 | 사업체수 | 8 | 14 | 6 | 151 | 86 |
| | 평균 | 1.2 | 4.8 | 11.9 | 4.5 | 68.1 |
| 만화 | 사업체수 | 2 | 9 | 5 | 29 | 31 |
| | 평균 | 2.0 | 48.5 | 74.0 | 8.9 | 32.6 |
| 음악 | 사업체수 | 2 | 3 | 6 | 12 | 32 |
| | 평균 | 1.9 | 2.1 | 5.6 | 3.8 | 56.1 |
| 영화 | 사업체수 | 6 | 12 | 8 | 18 | 31 |
| | 평균 | 1.2 | 1.5 | 2.6 | 4.6 | 62.1 |
| 애니메이션 | 사업체수 | 6 | 7 | 4 | 12 | 14 |
| | 평균 | 1.8 | 2.5 | 2.2 | 16.2 | 11.2 |
| 캐릭터 | 사업체수 | 12 | 25 | 32 | 31 | 42 |
| | 평균 | 2.9 | 4.7 | 3.5 | 53.2 | 35.7 |
| 디지털교육 및 정보 | 사업체수 | 14 | 10 | 9 | 32 | 23 |
| | 평균 | 3.2 | 2.4 | 1.8 | 4.8 | 7.5 |
| 2005년 | 사업체수 | 50 | 80 | 70 | 285 | 259 |
| | 평균 | 2.3 | 8.6 | 9.3 | 10.7 | 48.1 |
| 2004년 | 사업체수 | 45 | 43 | 22 | 237 | 193 |
| | 평균 | 4.7 | 10.7 | 18.6 | 5.7 | 48.8 |

특허권의 경우 50개 사업체가 보유하고 있었으며 특허권 보유 개수는 평균 2.3개인 것으로 나타났다. 이를 산업별로 구분하여 보면, 출판산업은 8개 사업체가 평균 1.2개를 보유하고 있는 것으로 나타났고, 만화산업은 2개 사업체가 평균 2.0개를, 음악산업은 2개 사업체가 평균 1.9개를, 영화산업은 6개 사업체 평균 1.2개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 그리고, 애니메이션산업은 6개 사업체가 평균 1.8개를, 캐릭터산업은 12개 사업체가 평균 2.9개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 디지털교육 및 정보는 14개 사업체가 평균 3.2개를 보유하고 있는 것으로 나타나 가장 높은 비율을 보였다.

실용신안권의 경우 80개 사업체가 보유하고 있으며 실용신안권 보유 개수는 평균 8.6개인 것으로 나타났다. 이를 산업별로 구분하여 보면, 출판산업은 14개 사업체가 평균 4.8개를, 만화산업은 9개 사업체가 평균 48.5개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 그리고 음악산업은 3개 사업체가 평균 2.1개를, 영화산업은 12개 사업체가 평균 1.5개를, 애니메이션산업은 7개 사업체가 평균 2.5개를, 캐릭터산업은 25개 사업체가 평균 4.7개를, 디지털교육 및 정보는 10개 사업체가 평균 2.4개를 보유하고 있는 것으로 나타났다.

디자인권의 경우 70개 사업체가 보유하고 있으며 디자인권 보유 개수는 평균 9.3개인 것으로 나

I. 조사개요
II. 조사대상 현황
III. 문화산업통계조사 전체결과
IV. 문화산업통계조사 부문별결과

타났다. 이를 산업별로 구분하여 보면, 출판산업은 6개 사업체가 보유하고 있다고 응답하였으며, 평균 11.9개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 만화산업은 5개 사업체가 평균 74.0개를, 음악산업은 6개 사업체가 평균 5.6개를, 영화산업은 8개 사업체가 평균 2.6개를, 애니메이션산업은 4개 사업체가 평균 2.2개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 그리고, 캐릭터산업은 32개 사업체가 평균 3.5개를, 디지털교육 및 정보는 9개 사업체가 평균 1.8개를 보유하고 있는 것으로 나타났다.

상표권의 경우 285개 사업체가 보유하고 있으며 상표권 보유 개수는 평균 10.7개인 것으로 나타났다. 이를 산업별로 구분하여 보면, 출판산업은 151개 사업체가 보유하고 있다고 응답하였으며, 평균 4.5개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 만화산업은 29개 사업체가 평균 8.9개를, 음악산업은 12개 사업체가 평균 3.8개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 영화산업은 18개 사업체가 평균 4.6개를, 애니메이션산업은 12개 사업체가 평균 16.2개를 보유하고 있는 것으로 나타났으며, 캐릭터산업은 31개 사업체가 평균 53.2개를, 디지털교육 및 정보는 32개 사업체가 평균 4.8개를 보유하고 있는 것으로 나타났다.

저작권의 경우 259개 사업체가 보유하고 있으며 저작권 보유 개수는 평균 48.1개인 것으로 나타났다. 이를 산업별로 구분하여 보면, 출판산업은 86개 사업체가 보유하고 있다고 응답하였으며, 평균 68.1개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 만화산업은 31개 사업체가 평균 32.6개를, 음악산업은 32개 사업체가 평균 56.1개를, 영화산업은 31개 사업체가 평균 62.1개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 그리고 애니메이션산업은 14개 사업체가 평균 11.2개를, 캐릭터산업은 42개 사업체가 평균 35.7개를, 디지털교육 및 정보는 23개 사업체가 평균 7.5개를 보유하고 있는 것으로 나타났다.

4.2 국외 지적재산권 보유등록 현황

문화산업의 국외 지적재산권 현황을 알아보기 위해 특허권, 실용신안권, 디자인권, 상표권, 저작권에 대해 현황조사를 실시하였다.

〈표 2-4-2〉 국외 지적재산권 현황

(단위 : 개소, 보유개수)

| | | 특허권 | 실용신안권 | 디자인권 | 상표권 | 저작권 |
|---------------|------|-----|-------|------|------|------|
| 출판 | 사업체수 | 0 | 0 | 0 | 1 | 5 |
| | 평균 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.0 | 20.0 |
| 만화 | 사업체수 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| | 평균 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 15.0 |
| 음악 | 사업체수 | 0 | 0 | 0 | 3 | 8 |
| | 평균 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 4.0 | 10.0 |
| 영화 | 사업체수 | 3 | 2 | 2 | 2 | 6 |
| | 평균 | 2.0 | 3.0 | 2.5 | 2.5 | 60.0 |
| 애니메이션 | 사업체수 | 2 | 0 | 0 | 3 | 5 |
| | 평균 | 1.0 | 0.0 | 0.0 | 15.0 | 4.0 |
| 캐릭터 | 사업체수 | 0 | 0 | 0 | 5 | 6 |
| | 평균 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 90.0 | 3.0 |
| 디지털교육 및 정보 | 사업체수 | 2 | 0 | 0 | 3 | 3 |
| | 평균 | 2.0 | 0.0 | 0.0 | 3.0 | 3.0 |
| 2005년 | 사업체수 | 7 | 2 | 2 | 17 | 35 |
| | 평균 | 1.7 | 3.0 | 2.5 | 30.6 | 17.6 |
| 2004년 | 사업체수 | 7 | 1 | 1 | 6 | 24 |
| | 평균 | 1.9 | 3.0 | 3.0 | 8.3 | 48.0 |

특허권의 경우 7개 사업체가 보유하고 있으며 특허권 보유 개수는 평균 1.7개인 것으로 나타났다. 이를 산업별로 구분하여 보면, 영화산업은 3개 사업체가 보유하고 있다고 응답하였으며, 평균 2.0개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 그리고 애니메이션산업은 2개 사업체가 평균 1.0개를, 디지털교육 및 정보는 2개 사업체가 평균 2.0개를 보유하고 있는 것으로 나타났다.

실용신안권의 경우 2개 사업체가 보유하고 있으며 실용신안권 보유 개수는 평균 3.0개인 것으로 나타났다. 이를 산업별로 구분하여 보면, 영화산업은 2개 사업체가 보유하고 있다고 응답하였으며, 평균 3.0개를 보유하고 있는 것으로 나타났다.

디자인권의 경우 2개 사업체가 보유하고 있으며 디자인권 보유 개수는 평균 2.5개인 것으로 나타났다. 이를 산업별로 구분하여 보면, 영화산업은 2개 사업체가 평균 2.5개를 보유하고 있는 것으로 나타났다.

상표권의 경우 17개 사업체가 보유하고 있으며 상표권 보유 개수는 평균 30.6개인 것으로 나타났다. 이를 산업별로 구분하여 보면, 출판산업은 1개 사업체가 평균 1.0개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 음악산업은 3개 사업체가 평균 4.0개를, 영화산업은 2개 사업체가 평균 2.5개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 그리고 애니메이션산업은 3개 사업체가 평균 15.0개를, 캐릭터산업은 5개 사업체가 평균 90.0개를 보유하고 있는 것으로 나타났으며, 디지털교육 및 정보는 3개 사업체가 평균 3개를 보유하고 있는 것으로 나타났다.

저작권의 경우 35개 사업체가 보유하고 있으며, 저작권 보유 개수는 평균 17.6개인 것으로 나타났다. 이를 산업별로 구분하여 보면, 출판산업은 5개 사업체가 평균 20개를, 만화산업은 2개 사업체가 보유하고 있다고 응답하였으며, 평균 15.0개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 음악산업은 8개 사업체가 평균 10.0개를, 영화산업은 6개 사업체가 보유하고 있다고 응답하였으며, 평균 60.0개를 보유하고 있는 것으로 나타났고, 애니메이션산업은 5개 사업체가 평균 4.0개를, 캐릭터산업은 6개 사업체가 평균 3.0개를, 디지털교육 및 정보는 3개 사업체가 평균 3.0개를 보유하고 있는 것으로 나타났다.

4.3 국내 불법 복제로 인한 피해여부

문화산업 기업체에서 국내 불법 복제로 인한 피해여부를 살펴보면, 129개(6.8%)의 사업체가 국내 불법 복제로 인한 피해 경험이 있다고 응답했으며, 1,772개(93.2%)의 사업체가 피해경험이 없다고 응답하였다.

〈표 2-4-3〉 국내 불법 복제로 인한 피해여부 (단위 : 개소, %)

| | | 있다 | 없다 | 전체 |
|---------------|------|------|-------|-------|
| 출판 | 사업체수 | 22 | 961 | 983 |
| | 비율 | 2.2 | 97.8 | 100.0 |
| 만화 | 사업체수 | 2 | 47 | 49 |
| | 비율 | 4.1 | 95.9 | 100.0 |
| 음악 | 사업체수 | 31 | 121 | 152 |
| | 비율 | 20.4 | 79.6 | 100.0 |
| 영화 | 사업체수 | 25 | 386 | 411 |
| | 비율 | 6.8 | 93.2 | 100.0 |
| 애니메이션 | 사업체수 | 14 | 82 | 96 |
| | 비율 | 14.6 | 85.4 | 100.0 |
| 캐릭터 | 사업체수 | 23 | 91 | 114 |
| | 비율 | 20.2 | 79.8 | 100.0 |
| 디지털교육 및 정보 | 사업체수 | 12 | 84 | 96 |
| | 비율 | 12.5 | 87.5 | 100.0 |
| 2005년 | 사업체수 | 129 | 1,772 | 1,901 |
| | 비율 | 6.8 | 93.2 | 100.0 |
| 2004년 | 사업체수 | 90 | 1,571 | 1,661 |
| | 비율 | 5.4 | 94.6 | 100.0 |

문화산업 기업체 중 국내 불법 복제로 인한 피해여부를 산업별로 살펴보면, 출판산업은 전체 983개 중에서 22개(2.2%) 사업체가 피해경험이 있고 961개(97.8%)가 피해경험이 없는 것으로 응답했다. 만화산업은 전체 49개 중에서 2개(4.1%) 사업체가 피해경험이 있고 47개(95.9%)가 피해경험이 없는 것으로 나타났다. 음악산업은 전체 152개 중에서 31개(20.4%) 사업체가 피해경험이 있고 121개(79.6%)가 피해경험이 없는 것으로 나타났다. 영화산업은 전체 411개 중에서 25개(6.8%) 사업체가 피해경험이 있고 386개(93.2%)가 피해경험이 없는 것으로 나타났다. 애니메이션 산업은 전체 96개 중에서 14개(14.6%) 사업체가 피해경험이 있고 82개(85.4%)가 피해경험이 없는 것으로 나타났다. 캐릭터산업은 전체 114개 중에서 23개(20.2%) 사업체가 피해경험이 있고 91개(79.8%)가 피해경험이 없는 것으로 나타났다. 디지털교육 및 정보산업은 전체 96개 중에서 12개(12.5%) 사업체가 피해경험이 있고 84개(87.5%)가 피해경험이 없는 것으로 나타났다.

I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
부문별결과

〈표 2-4-4〉 국내 불법 복제로 인한 예상 피해액

(단위 : 백만원)

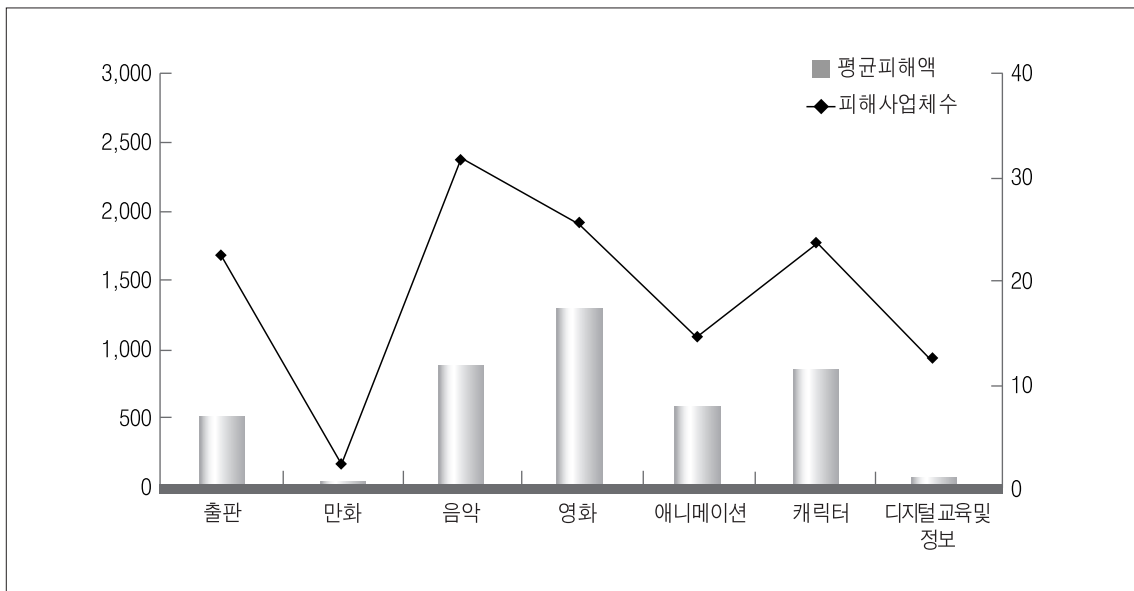
| | 피해사업체수 | 최소값 | 최대값 | 평균 |
|------------|--------|-----|-------|-------|
| 출판 | 22 | 10 | 3,000 | 492 |
| 만화 | 2 | 12 | 500 | 26 |
| 음악 | 31 | 35 | 3,000 | 852 |
| 영화 | 25 | 50 | 8,000 | 1,254 |
| 애니메이션 | 14 | 60 | 1,000 | 563 |
| 캐릭터 | 23 | 35 | 6,000 | 821 |
| 디지털교육 및 정보 | 12 | 15 | 1,500 | 56 |
| 합계 | 129 | 10 | 8,000 | 751 |

국내 불법 복제로 인한 예상 피해액을 살펴보면, 최소 1천만원, 최대 80억원으로 평균 예상 피해액은 7억5천1백만원으로 나타났다.

산업별로 살펴보면, 출판산업은 최소 1천만원, 최대 30억원으로 평균 예상 피해액은 4억9천2백만원으로 나타났다. 만화산업은 최소 1천2백만원, 최대 5억원으로 평균 예상 피해액은 2천6백만원으로 나타났다. 음악산업은 최소 3천5백만원, 최대 30억원으로 평균 예상 피해액은 8억5천2백만원으로 나타났다. 영화산업은 최소 5천만원, 최대 80억원으로 평균 예상 피해액은 12억5천4백만원으로 나타났다. 애니메이션산업은 최소 6천만원, 최대 10억원으로 평균 예상 피해액은 5억6천3백만원으로 나타났다. 캐릭터산업은 최소 3천5백만원, 최대 60억원으로 평균 예상 피해액은 8억2천1백만원으로 나타났다. 디지털교육 및 정보산업은 최소 1천5백만원, 최대 15억원으로 평균 예상 피해액은 5천6백만원으로 나타났다.

〈그림 2-4-1〉 국내 불법복제로 인한 산업별 예상 피해 규모

(단위 : 백만원, 개소)



4.4 국외 불법 복제로 인한 피해여부

문화산업 기업체 중 국외 불법 복제로 인한 피해여부를 살펴보면, 28개(1.5%)의 사업체가 국외 불법 복제로 인한 피해 경험이 있다고 응답했으며, 1,873개(98.5%)의 사업체가 피해경험이 없다고 응답하였다.

〈표 2-4-5〉 국외 불법 복제로 인한 피해여부 (단위 : 개소, %)

| | | 있다 | 없다 | 전체 |
|---------------|------|------|-------|-------|
| 출판 | 사업체수 | 1 | 982 | 983 |
| | 비율 | 0.1 | 99.9 | 100.0 |
| 만화 | 사업체수 | 1 | 48 | 49 |
| | 비율 | 2.1 | 97.9 | 100.0 |
| 음악 | 사업체수 | 2 | 150 | 152 |
| | 비율 | 1.3 | 98.7 | 100.0 |
| 영화 | 사업체수 | 5 | 406 | 411 |
| | 비율 | 1.2 | 98.8 | 100.0 |
| 애니메이션 | 사업체수 | 10 | 86 | 96 |
| | 비율 | 10.4 | 89.6 | 100.0 |
| 캐릭터 | 사업체수 | 8 | 106 | 114 |
| | 비율 | 7.0 | 93.0 | 100.0 |
| 디지털교육 및 정보 | 사업체수 | 1 | 95 | 96 |
| | 비율 | 1.0 | 99.0 | 100.0 |
| 2005년 | 사업체수 | 28 | 1,873 | 1,901 |
| | 비율 | 1.5 | 98.5 | 100.0 |
| 2004년 | 사업체수 | 23 | 1,638 | 1,661 |
| | 비율 | 1.4 | 98.6 | 100.0 |

문화산업 기업체 중 국외 불법 복제로 인한 피해여부를 산업별로 살펴보면, 출판산업은 전체 983개 중에서 1개(0.1%) 사업체가 피해경험이 있고 982개(99.9%)가 피해경험이 없는 것으로 나타났다. 만화산업은 전체 49개 중에서 1개(2.1%) 사업체가 피해경험이 있고 48개(97.9%)가 피해경험이 없는 것으로 나타났다. 음악산업은 전체 152개 중에서 2개(1.3%) 사업체가 피해경험이 있고 150개(98.7%)가 피해경험이 없는 것으로 나타났다. 영화산업은 전체 411개 중에서 5개(1.2%) 사업체가 피해경험이 있고 406개(98.8%)가 피해경험이 없는 것으로 나타났다. 애니메이션산업은 전체 96개 중에서 10개(10.4%) 사업체가 피해경험이 있고 86개(89.6%)가 피해경험이 없는 것으로 나타났다. 캐릭터산업은 전체 114개 중에서 8개(7.0%) 사업체가 피해경험이 있고 106개(93.0%)가 피해경험이 없는 것으로 나타났다. 디지털교육 및 정보산업은 전체 96개 중에서 1개(1.0%) 사업체가 피해경험이 있고 95개(99.0%)가 피해경험이 없는 것으로 나타났다.

I. 조사개요
II. 조사대상 현황
III. 문화산업통계조사 전체결과
IV. 문화산업통계조사 부문별결과

〈표 2-4-6〉 국외 불법 복제로 인한 예상 피해액

(단위 : 개소, 천달러)

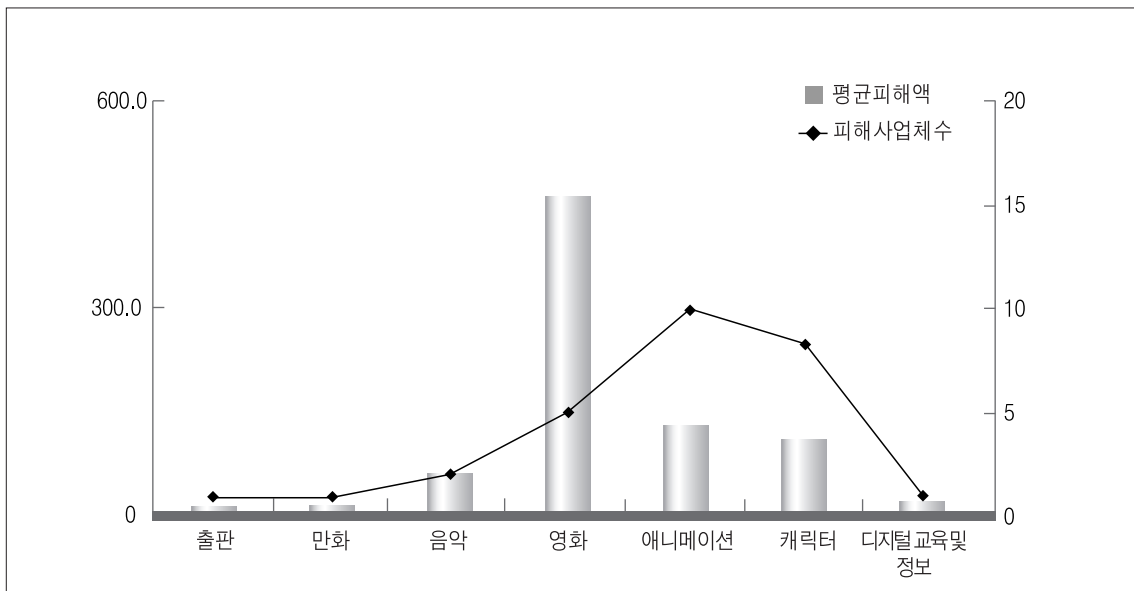
| | 피해사업체수 | 최소값 | 최대값 | 평균 |
|------------|--------|-----|-------|-----|
| 출판 | 1 | 8 | 8 | 8 |
| 만화 | 1 | 10 | 10 | 10 |
| 음악 | 2 | 10 | 100 | 55 |
| 영화 | 5 | 50 | 1,200 | 451 |
| 애니메이션 | 10 | 20 | 500 | 124 |
| 캐릭터 | 8 | 10 | 350 | 104 |
| 디지털교육 및 정보 | 1 | 15 | 15 | 15 |
| 합계 | 28 | 8 | 1,200 | 154 |

국외 불법 복제로 인한 예상 피해액을 살펴보면, 최소 8천달러, 최대 120만달러로 평균 예상 피해액은 15만 4천달러로 나타났다.

산업별로 살펴보면, 출판산업은 최소 8천달러, 최대 8천달러로 평균 예상 피해액은 8천달러로 나타났다. 만화산업은 최소 1만 달러, 최대 1만 달러로 평균 예상 피해액은 1만 달러로 나타났다. 음악산업은 최소 1만 달러, 최대 10만 달러로 평균 예상 피해액은 5만5천달러로 나타났다. 영화산업은 최소 5만 달러, 최대 120만 달러로 평균 예상 피해액은 45만1천달러로 나타났다. 애니메이션산업은 최소 2만 달러, 최대 50만 달러로 평균 예상 피해액은 12만4천달러로 나타났다. 캐릭터산업은 최소 1만 달러, 최대 35만 달러로 평균 예상 피해액은 10만4천달러로 나타났다. 디지털교육 및 정보산업은 최소 1만5천달러, 최대 1만5천달러로 평균 예상 피해액은 1만 5천달러로 나타났다.

〈그림 2-4-2〉 국외 불법복제로 인한 산업별 예상 피해 규모

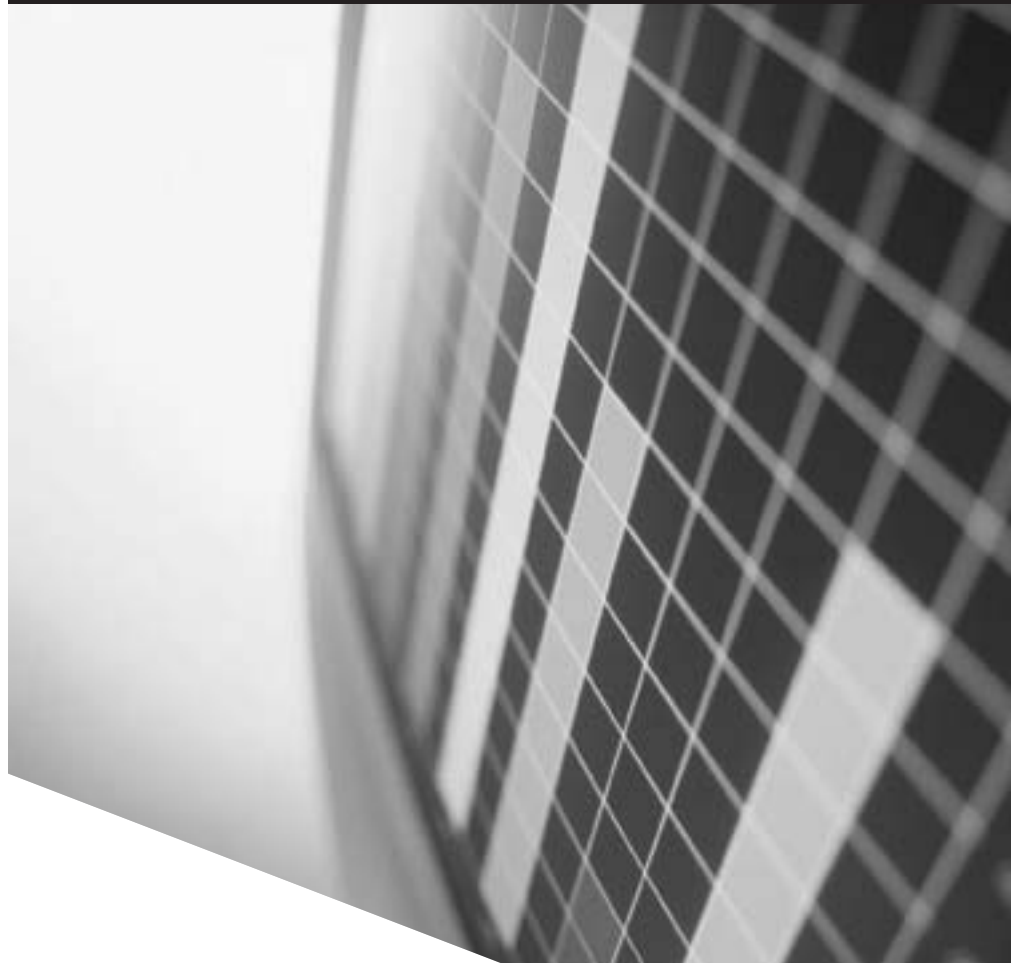
(단위 : 천달러, 개소)





Ⅲ 문화산업통계조사 전체결과

- | | |
|---------|---------|
| 1. 총괄 | 4. 부가가치 |
| 2. 매출액 | 5. 수출입액 |
| 3. 영업비용 | 6. 종사자수 |



Ⅲ. 문화산업통계조사 전체결과

1. 총괄

1.1 문화산업 전체 요약

〈표 3-1-1〉 문화산업 전체 요약

| 산업명 | 업체수 (개) ¹⁾ | 종사자 (명) | 매출액 (백만원) | 부가가치 (백만원) | 부가가치율 (%) | 수출액 (천\$) | 수입액 (천\$) |
|------------|--------------------------|----------------------|-------------------------|---------------|--------------------|--------------|--------------|
| 출판 | 33,909 | 214,904 | 19,392,156 | 6,945,633 | 35.8 ²⁾ | 191,346 | 231,741 |
| 만화 | 7,120 | 9,048 | 436,235 | 154,667 | 35.5 | 3,268 | 900 |
| 음악 | 38,261 | 65,346 | 1,789,875 | 572,760 | 32.0 | 22,278 | 8,306 |
| 게임 | 41,062 | 60,669 ³⁾ | 8,679,800 | 4,381,563 | 50.5 | 564,660 | 232,923 |
| 영화 | 10,868 | 29,078 | 3,294,820 | 844,579 | 25.6 | 75,995 | 46,830 |
| 애니메이션 | 200 | 3,580 | 233,855 | 42,214 | 18.1 | 78,429 | 5,458 |
| 방송 | 567 | 29,634 | 8,635,200 | 2,834,073 | 32.8 | 121,763 | 43,177 |
| 광고 | 4,828 | 29,625 | 8,417,779 | 2,693,689 | 32.0 | 9,359 | 2,292,762 |
| 캐릭터 | 629 | 8,825 | 2,075,893 ⁴⁾ | 501,386 | 24.2 | 163,666 | 123,434 |
| 디지털교육 및 정보 | 385 | 5,048 | 992,488 | 330,052 | 33.3 | 5,203 | 360 |
| 합계 | 137,829 | 455,757 | 53,948,101 | 19,300,616 | 35.8 | 1,235,967 | 2,985,891 |

1) 한 사업체가 여러개 산업을 영위할 경우 업체수는 중복산출 하였으나, 매출액과 종사자수등 추정수치는 중복계상되지 않았으며 한 사업체가 여러개 업종을 영위할 경우 비율로 적용

2) 인쇄업 부가가치 1,862,703백만원 포함 (통계청 광업제조업통계조사 인용)

3) 게임 종사자의 경우 게임 제작업체 및 배급업체 종사자 합계이며, PC방 및 게임장 종사자는 미포함

4) 캐릭터산업의 2005년기준조사는 유통을 제외한 캐릭터 개발 및 라이선스와 캐릭터 상품 제조업의 산업체 매출 규모를 추정한 수치임. 2004년 기준조사와 동일하게 소비시장 규모로 조사하였을 경우 2005년 기준조사 캐릭터 소비시장 규모는 4,287,483백만원임 (캐릭터산업백서 2006).

2005년 문화산업 매출액 규모는 53조9,481억원으로 2004년 50조601억원보다 약 7.8% 증가한 것으로 나타났다. 각 산업별로 보면 출판산업이 19조3,921억원으로 가장 높게 나타났고, 게임이 전년도 보다 약 2배 증가한 8조6,798억원, 방송이 8조6,352억원, 광고가 8조4,177억원, 영화가 3조2,948억원, 캐릭터가 2조758억원, 음악이 1조7,898억원 순으로 나타났다.

2005년 문화산업 종사자 규모는 45만5,757명으로 2004년 45만8,926명보다 약 0.7%로 감소한 것으로 나타났다. 각 산업별로 살펴보면 출판산업이 21만4,904명으로 가장 많은 것으로 나타났고, 음악이 6만5,346명, 게임이 6만669명, 방송이 2만9,634명, 광고 2만9,625명, 영화 2만9,078명 순으로 나타났다.

2005년 문화산업 매출액 규모는 53조9,481억원으로 2004년 50조601억원보다 약 7.8% 증가한 것으로 나타났다. 각 산업별로 보면 출판산업이 19조3,921억원으로 가장 높게 나타났고, 게임이 전년도 보다 약 2배 증가한 8조6,798억원, 방송이 8조6,352억원, 광고가 8조4,177억원, 영화가 3조2,948억원, 캐릭터가 2조758억원, 음악이 1조7,898억원 순으로 나타났다.

2005년 문화산업 종사자 규모는 45만5,757명으로 2004년 45만8,926명보다 약 0.7%로 감소한 것으로 나타났다. 각 산업별로 살펴보면 출판산업이 21만4,904명으로 가장 많은 것으로 나타났고, 음악이 6만5,346명, 게임이 6만669명, 방송이 2만9,634명, 광고 2만9,625명, 영화 2만9,078명 순으로 나타났다.

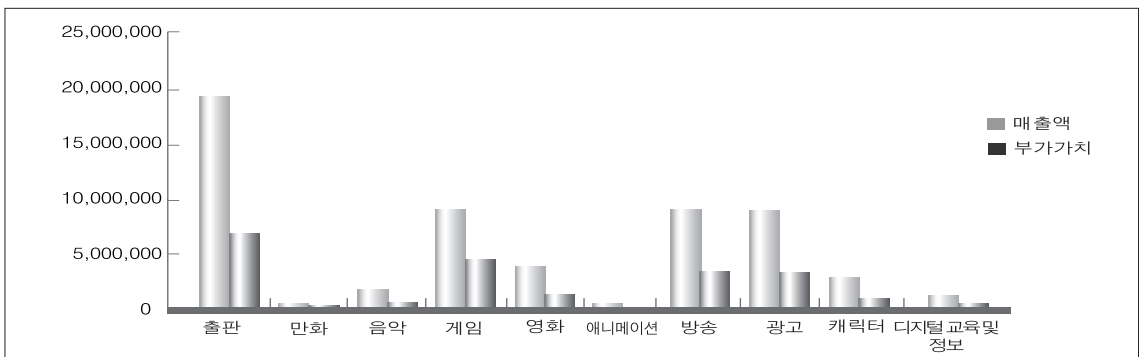
2005년 문화산업 수출액은 총 12억3,596만 달러로 나타났으며, 이를 산업별로 살펴보면, 출판이 1억9,134만 달러, 만화 326만 달러, 음악 2,227만 달러, 게임 5억6,466만 달러, 영화 7,599만 달러, 애니메이션 7,842만 달러, 방송 1억2,176만 달러, 광고 935만 달러, 캐릭터 1억6,366만 달러, 디지털교육 및 정보 520만 달러로 나타났다.

2005년 문화산업 수입액은 총 29억8,589만 달러로 나타났으며, 이를 산업별로 살펴보면, 출판이 2억3,174만 달러, 만화 90만 달러, 음악 830만 달러, 게임 2억3,292만 달러, 영화 4,683만 달러, 애니메이션 545만 달러, 방송 4,317만 달러, 광고 22억9,276만 달러, 캐릭터 1억2,343만 달러, 디지털교육 및 정보 36만 달러로 나타났다.

사업체당 평균 종사자수는 3명으로 나타났으며, 2004년도 기준조사에서는 인쇄업 사업체수가 포함되지 않았으나, 2005년도 기준조사에서는 인쇄업 사업체수를 포함한 결과이다. 사업체당 평균 매출액은 3억9,100만원이며, 종사자당 평균 매출액은 1억1,800만원으로 나타났다. 각 산업별로 살펴보면 사업체당 평균 매출액은 방송이 152억2,900만원으로 가장 높고, 캐릭터 33억원, 디지털교육 및 정보 25억7,700만원, 광고 17억4,400만원, 애니메이션 11억6,900만원 순으로 나타났다. 종사자당 평균매출액은 방송이 2억9,100만원, 광고 2억8,400만원, 캐릭터 2억3,500만원, 디지털교육 및 정보 1억9,600만원 순으로 높게 나타났다.

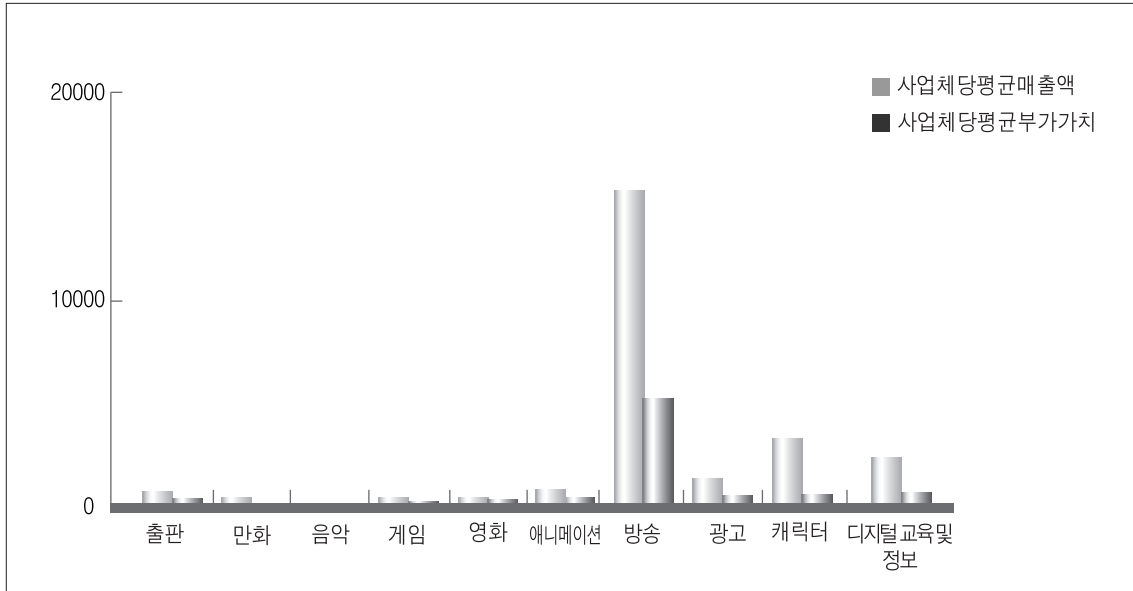
<그림 3-1-1> 문화산업매출액 및 부가가치

(단위 : 백만원)



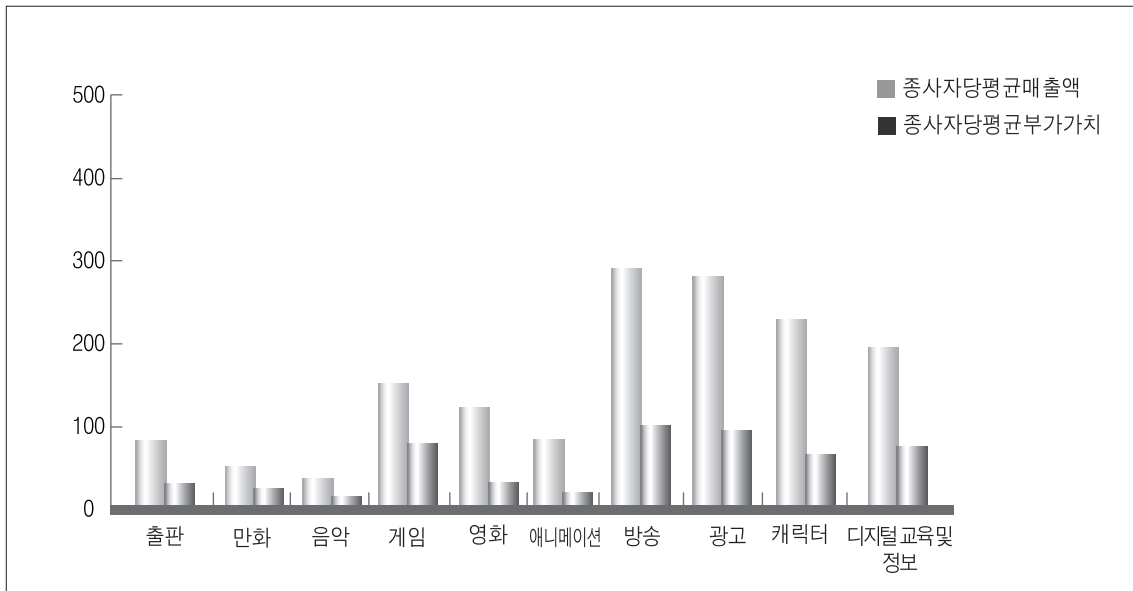
〈그림 3-1-2〉 문화산업 사업체당 매출액 및 부가가치

(단위 : 백만원)



〈그림 3-1-3〉 문화산업 종사자당 매출액 및 부가가치

(단위 : 백만원)



2. 매출액

2.1 매출액 산출방법

2005년 기준조사에서는 7개 분야는 직접조사를 실시하였고, 3개 분야는 타 조사 자료를 인용하여 사용하였다. 또한 직접 조사한 7개 분야 중에서 인쇄업과 노래연습장 운영업, 비디오/DVD 감상실, 비디오/DVD 임대업은 통계청 사업체기초통계조사와 서비스업통계조사결과를 인용하였다. 2005년 기준조사에서는 문화산업의 특성을 반영하여 업종 중분류와 사업체 규모를 최대한 분류하고 선도업체와 비선도업체로 구분하여 추정함으로써, 추출율의 오류로 인한 매출액 과대 계상을 최대한 방지하고자 하였다.

2.1.1. 출판, 음악산업

출판과 음악 부문은 표본설계를 통하여 아래와 같이 층화추출조사를 실시하였으므로 전체 매출규모는 각 층 추출율의 역수를 가중치로 적용하여 추정하였다.

- 출판 층화기준 :

- 사업체 규모 (5개층) : 1-4인, 5-9인, 10-49인, 50-99인, 전수
- 업종 중분류 (8개층) : 서적출판업, 신문발행, 잡지 및 정기간행물발행, 정기광고간행물발행, 기타출판업, 서적잡지 및 신문도매업, 서적 및 잡지류소매업, 서적임대업산업분류

- 모집단규모 : 출판 4,037개, 유통 14,673개
- 조사규모 : 출판 433개, 유통 1,567개 표본조사

- 음악 층화기준 :

- 사업체 규모 (5개층) : 1-4인, 5-9인, 10-49인, 50-99인, 전수
- 업종 중분류 (4개층) : 음악제작업, 음악 기록매체 복제업, 음악 도소매업, (온라인 음악 유통업)

- 모집단규모 : 음악 1,696개
- 조사규모 : 400개 표본조사
- 매출총량 추정식

$$w_{ij} = \frac{N_{ij}}{n_{ij}}$$

w : 가중치, N : 모집단수, n : 표본수

i (업종) = 1, ..., 8 , j (규모) = 1, ..., 5

$$\hat{T} = \sum_{i=1}^8 \sum_{j=1}^5 w_{ij} \sum_{k=1}^{n_{ij}} \hat{t}_{ijk}$$

T : 매출총량

t_{ijk} : i 업종, j 규모, k 업체의 매출

2.1.2 만화, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 디지털교육 및 정보산업

만화, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 디지털교육 및 정보는 전수조사를 시도하였으나, 일부업체의 조사거부로 100% 조사가 완료되지 못하여 아래와 같은 방법으로 전체 매출규모를 추정하였다. 조사하지 못한 경우는 매출액은 조사하였으나, 세부항목은 조사하지 못한 경우와 매출액과 세부항목 모두를 조사하지 못한 경우로 나누어 각 매출액을 추정한 후 각각에서 산출된 매출액을 합산하여 전체 매출액을 산출하였다.

- 조사규모 및 방법

만화 200개, 영화·비디오 800개, 애니메이션 140개, 캐릭터 280개, 디지털교육 및 정보 230개 전수조사

- 층화기준

선도업체와 비선도업체로 1차 구분한 후 업종 중분류와 그 가능한 조합을 기준으로 층화

① 매출액은 조사하였으나 세부항목은 조사하지 못한 경우

우선 사업체의 매출은 영위업종과의 상관관계가 높으므로 선도업체와 비선도업체로 구분 후 업종 중분류와 그 조합을 기준으로 층화한 뒤 동일층 내에서 무응답 보정을 하여 조사오차를 최소화하였다. 매출액만 조사된 경우의 세부항목의 보정은 매출액과 세부항목 모두를 조사한 업체에서 매출액에 대한 세부항목 구성 비율을 계산한 후 매출액만 조사된 업체에 비율 적용하여 무응답 항목을 대체하였다.

② 매출액과 세부항목 모두를 조사하지 못한 경우

매출액과 세부항목 모두를 조사하지 못한 경우의 무응답 보정도 위와 마찬가지로 전체 사업체를 선도와 비선도, 중분류와 그 조합을 기준으로 층화한 뒤 층내에서 사업체의 동질성을 확인한 후 조사하지 못한 사업체의 매출액은 층내 조사한 사업체들의 평균을 이용하여 대체하였다. 그 다음으로 세부항목의 보정은 해당층 내에서 조사한 업체의 매출액에 대한 세부항목 구성 비율을 계산하여 조사하지 못한 사업체의 매출액에 비율 적용하여 세부항목을 대체하였다.

위의 방법을 이용하여 조사하지 못한 경우에는 사업체의 매출액과 세부항목을 보정한 후 보정할 때 분류했던 층을 그대로 사후층화 기준으로 사용하고, 각 층별로 해당 모집단의 사업체수 승수로 확대하여 가중치를 산출한 뒤 산출된 가중치를 적용하여 전체 매출액 규모를 추정하였다.

〈표 3-2-1〉 매출규모 추정방식

| 구분 | 2006 |
|-----------------------|---|
| 매출액과 세부항목 모두 조사한 경우 | 규모별×중분류별×세부항목별 매출액 집계 |
| 매출액만 조사한 경우 | 조사완료된 사업체의 규모별×중분류별 세부항목간 구성비율을 해당 사업체 매출액에 적용하여 보정 |
| 매출액과 세부항목 모두 조사 못한 경우 | 미조사된 사업체는 규모별로 구분한후, 중분류를 파악한 사업체는 해당 분류층의 사업체수를 가중치로 주어 산출하고, 중분류를 파악하지 못한 사업체는 해당 규모층의 사업체수를 가중치로 주어 산출 |

2.1.3. 게임, 방송, 광고산업

게임, 방송, 광고의 매출액은 실태조사를 하지 않고 타 조사 자료를 인용하여 본 조사의 체계에 맞게 재분류 한 후 집계하였다.

○ 게임

게임 부문은 2004년 기준조사와 동일하게 한국게임산업개발원 「대한민국 게임백서」 자료를 인용하였다. 2005년 기준조사에서는 게임업체 350개, PC방 및 게임장 1,850개를 조사하여 조사규모가 확대되었다. 또한, 상위 업체 80개를 별도로 조사하여 시장규모 추정치의 대표성을 확보하는 방법을 사용하였다.

○ 방송

방송 부문은 2004년 기준조사와 동일하게 방송위원회 「방송산업 실태조사보고서」 자료를 인용하였다. 조사대상 사업자를 전수조사하며 미조사 자료는 내부 자료를 이용하여 보정하였다. 2005년 기준조사는 중계유선방송사업자의 감소로 전체 조사규모가 감소하여 567개 조사대상 중 471개(83.1%)를 조사하였다.

○ 광고

광고 부문은 2005년 기준조사에서는 한국방송광고공사 「광고산업 통계조사」 결과를 인용하였다. 제일연감은 광고업계에서 오랫동안 작성해온 자료이나 민간기관의 자료이고 작성체계가 문화산업통계와의 연계성에 한계가 있어 신규통계이지만 정부승인통계인 광고산업 통계조사 결과를 인용하여 통계의 공신력과 신뢰성을 확보하였다.

〈표 3-2-2〉 매출규모 자료출처 및 통계산출방법

| 구분 | 자료출처 | 2006 |
|----|------------------|--|
| 게임 | 게임백서 표본조사, 추정 | 조사규모 : 전국 게임업체 3,700여개중 350개 표본, PC방 22,000여개 · 게임장 15,000여개중 1,850개 표본, 플랫폼별 상위 80개 업체 추가조사 매출액산출 : 응답결과를 바탕으로 전체시장 규모추정 |
| 방송 | 방송산업 실태조사 보고서 | 조사규모 : 방송사업 유관사업 567개 전수조사 매출액산출 : 응답결과 집계 |
| 광고 | 광고산업 통계조사 | 조사규모 : 광고업체 4,828개 전수조사 매출액산출 : 응답결과를 바탕으로 전체규모추정 |

2.2 문화산업 매출액

〈표 3-2-3〉 문화산업 매출액

(단위 : 백만원, %)

| | 2004 | 2005 | 구성비 | 증감률 |
|---------------------|------------|------------|-------|-------|
| 출판 ¹⁾ | 18,921,018 | 19,392,156 | 35.9 | 2.5 |
| 만화 | 505,867 | 436,235 | 0.8 | △13.8 |
| 음악 ²⁾ | 2,133,155 | 1,789,875 | 3.3 | △16.1 |
| 게임 | 4,315,600 | 8,679,800 | 16.1 | 101.1 |
| 영화 ³⁾ | 3,022,403 | 3,294,820 | 6.1 | 9.0 |
| 애니메이션 ⁴⁾ | 265,015 | 233,855 | 0.4 | △11.8 |
| 방송 | 7,772,805 | 8,635,200 | 16.0 | 11.1 |
| 광고 | 8,026,040 | 8,417,779 | 15.6 | 4.9 |
| 캐릭터 ⁵⁾ | 4,219,258 | 2,075,893 | 3.9 | |
| 디지털 교육 및 정보 | 878,973 | 992,488 | 1.9 | 12.9 |
| 합 계 | 50,060,134 | 53,948,101 | 100.0 | 7.8 |

1) 2005년 기준조사 출판은 인쇄업(3,684,698백만원)포함

2) 2005년 기준조사 음악은 노래연습장(1,143,123백만원)포함

3) 2005년 기준조사 영화는 비디오/DVD임대(207,300백만원), 비디오/DVD감상실(126,000백만원)포함

4) 2005년 애니메이션은 극장매출액(12,601백만원), 방송사수출액(242백만원)포함

5) 캐릭터는 2004년 기준조사는 유통부분이 포함된 최종소비자시장규모, 2005년 기준조사는 캐릭터 개발 및 라이선스, 캐릭터 상품 제조업체를 중심으로 한 산업체매출규모로 산정하였기 때문에 비교가 무의미함

2005년 기준조사 문화산업 매출규모는 53조9,481억원으로 2004년 50조601억원 보다 약 7.8%로 증가한 것으로 나타났다. 이를 산업별로 살펴보면 출판산업은 19조3,921억원으로 전체 매출규모의 35.9%를 차지하고 있으며, 게임 8조6,798억원(16.1%), 방송 8조6,352억원(16.0%), 광고 8조4,177억원(15.6%), 영화 3조2,948억원(6.1%), 캐릭터 2조758억원(3.9%), 음악 1조 7,898억원(3.3%), 디지털교육 및 정보 9,924억원(1.9%), 만화 4,362억원(0.8%), 애니메이션 2,338억원(0.4%) 순으로 나타났다.

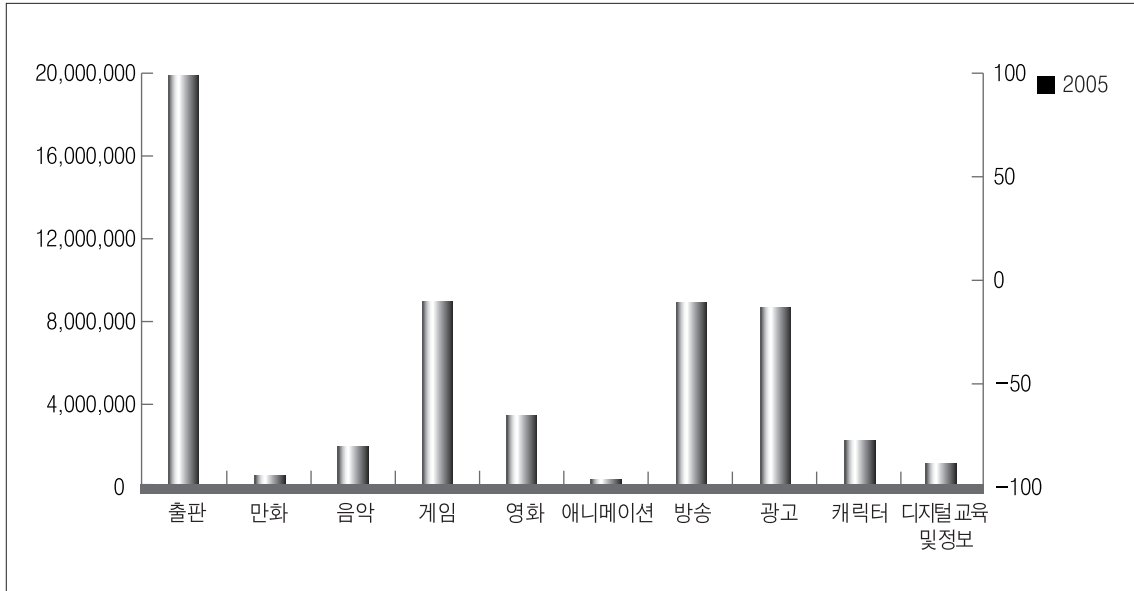
I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
부문별결과

〈그림 3-2-1〉 매출액 증감률



각 산업별 증감률을 2004년 기준조사와 비교하여 살펴보면, 출판은 18조9,210억원에서 19조3,921억원으로 2.5% 증가하였으며, 만화는 5,058억원에서 4,362억원으로 13.8%가 하락하였다. 그리고 음악은 2조1,331억원에서 1조7,898억원으로 16.1%가 하락한 것으로 추정되었다. 게임은 4조3,156억원에서 8조6,798억원으로 101.1%가 증가하였으며, 영화는 3조224억원에서 3조2,948억원으로 9.0%로 증가한 것으로 나타났다. 방송은 7조7,728억원에서 8조6,352억원 11.1% 증가, 광고는 8조260억원에서 8조4,177억원으로 4.9% 증가하였다. 캐릭터는 2004년 기준조사에서는 유통부분을 포함한 소비자 시장 규모이었던 것에 반해 2005년 기준조사에서는 캐릭터 개발 및 라이선스와 캐릭터 상품 제조업을 중심으로 한 산업체 매출규모이므로 직접비교는 무의미하다. 디지털교육 및 정보는 8,789억원에서 9,924억원으로 12.9%가 증가한 것으로 추정되었다.

2.2.1. 사업형태별 매출액 현황

〈표 3-2-4〉 문화산업 사업형태별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

| 산업명 | 창작 및 제작 | 제작 지원 | 단순 복제 | 유통/배급 | 기타 | 합계 | 구성비 |
|----------|------------|---------|---------|-----------|-----------|------------|-------|
| 출판 | 10,783,720 | 114,953 | 127,410 | 3,931,591 | 749,784 | 15,707,458 | 68.2 |
| 만화 | 201,817 | 3,500 | 300 | 227,538 | 3,080 | 436,235 | 1.9 |
| 음악 | 124,196 | 49,806 | 124,940 | 310,521 | 37,289 | 646,752 | 2.8 |
| 영화 | 626,532 | 166,308 | 173,370 | 1,522,681 | 472,629 | 2,961,520 | 12.9 |
| 애니메이션 | 162,074 | 31,784 | 5,804 | 16,859 | 4,491 | 221,012 | 1.0 |
| 캐릭터 | 1,891,579 | 42,513 | 12,814 | 77,199 | 51,788 | 2,075,893 | 9.0 |
| 디지털교육및정보 | 415,746 | 118,168 | 160,688 | 160,798 | 137,088 | 992,488 | 4.3 |
| 합계 | 14,205,664 | 527,032 | 605,326 | 6,247,187 | 1,456,149 | 23,041,358 | 100.0 |
| 구성비 | 61.7 | 2.3 | 2.6 | 27.1 | 6.3 | 100.0 | |

2005년 기준조사의 사업형태별 매출액 현황을 살펴보면 총액이 23조413억원으로 나타났으며, 사업형태별로 매출액을 구분할 수 없는 게임, 방송, 광고, 인쇄업, 노래연습장 운영업, 비디오/DVD 감상업, 비디오/DVD 임대업, 애니메이션(극장, 방송)은 제외된 매출액이다. 사업형태별 매출액을 산업별로 살펴보면, 출판산업이 15조7,074억원으로 가장 많으며, 영화산업이 2조9,615억원, 캐릭터가 2조758억원, 디지털교육 및 정보가 9,924억원, 음악이 6,467억원, 만화가 4,362억원, 애니메이션이 2,210억원 순으로 추정되었다.

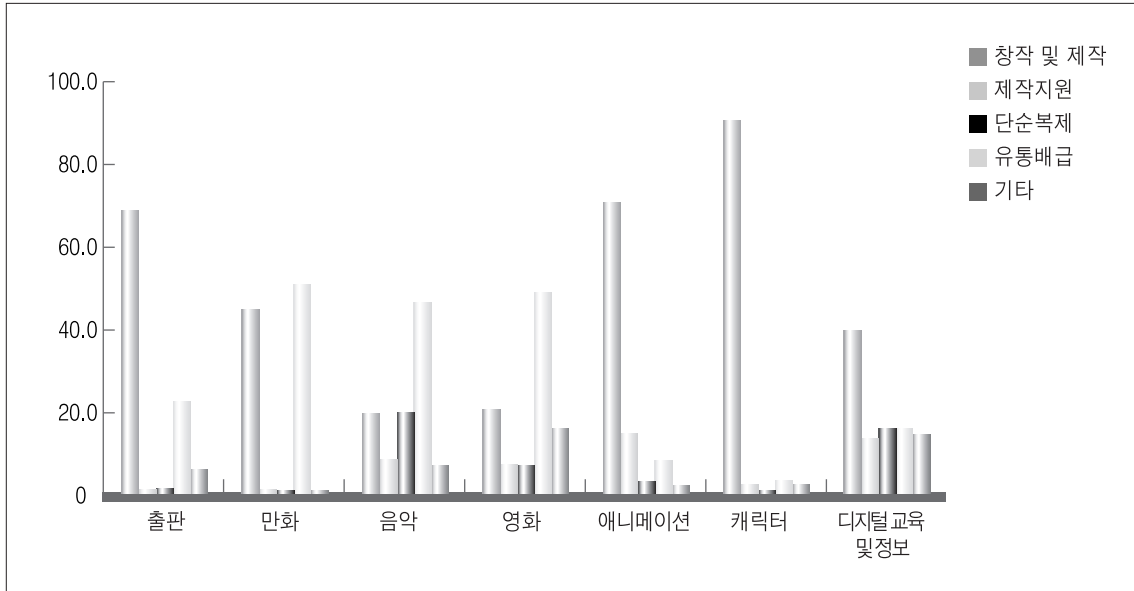
이를 매출액 형태별로 구분하여 살펴보면, 창작 및 제작이 14조2,056억원(61.7%), 유통/배급이 6조2,471억원(27.1%), 기타가 1조4,561억원(6.3%), 단순 복제가 6,053억원(2.6%), 제작지원이 5,270억원(2.3%) 순으로 나타났다.

사업형태별 매출액을 상대적으로 비교하면, 창작 및 제작은 캐릭터(91.1%), 애니메이션(73.3%), 출판(68.7%) 순으로 나타났고, 제작지원은 애니메이션(14.4%), 음악(7.7%), 영화(5.6%) 순으로 높게 나타났으며, 단순 복제는 음악(19.3%), 디지털교육 및 정보(16.2%), 영화(5.9%) 순으로 나타났다. 유통/배급은 만화(52.1%), 영화(51.4%), 음악(48.0%) 순이며, 기타는 영화(16.0%), 디지털교육 및 정보(13.8%), 음악(5.8%) 순으로 나타났다. 문화산업은 산업에 따라 사업형태별로 차이가 있는 것으로 나타났다.

I. 조사개요
II. 조사대상 현황
III. 문화산업통계조사 전체결과
IV. 문화산업통계조사 부문별결과

〈그림 3-2-2〉 문화산업 사업형태별 매출액 구성비

(단위 : %)



2.2.2. 지역별 매출액 현황

〈표 3-2-5〉 문화산업 지역별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

| | 출판 | 만화 | 음악 | 영화 | 애니메이션 | 캐릭터 | 디지털교육 및 정보 | 합계 | 구성비 |
|------|------------|---------|---------|-----------|---------|-----------|------------|------------|-------|
| 서울 | 11,686,199 | 263,922 | 441,085 | 1,895,086 | 148,718 | 1,133,268 | 583,503 | 16,151,781 | 70.1 |
| 부산 | 802,364 | 33,154 | 39,064 | 212,567 | 13,426 | 222,417 | 75,729 | 1,398,721 | 6.1 |
| 대구 | 235,989 | 9,597 | 26,517 | 118,443 | 5,164 | 73,715 | 66,817 | 536,242 | 2.3 |
| 인천 | 141,593 | 6,980 | 5,066 | 83,545 | 4,131 | 52,956 | 7,674 | 301,945 | 1.3 |
| 광주 | 75,517 | 13,523 | 10,132 | 82,424 | 4,943 | 32,198 | 5,426 | 224,163 | 1.0 |
| 대전 | 66,076 | 14,832 | 20,049 | 89,595 | 5,385 | 8,515 | 9,727 | 214,179 | 0.9 |
| 울산 | 103,834 | 2,836 | 2,910 | 21,794 | 0 | 12,667 | 2,558 | 146,599 | 0.6 |
| 경기도 | 2,180,543 | 64,998 | 79,550 | 248,486 | 27,885 | 370,695 | 130,031 | 3,102,188 | 13.5 |
| 강원도 | 28,318 | 2,399 | 3,377 | 21,935 | 4,175 | 10,379 | 5,116 | 75,699 | 0.3 |
| 충청북도 | 47,197 | 4,799 | 5,066 | 30,803 | 3,098 | 42,365 | 59,616 | 192,944 | 0.8 |
| 충청남도 | 56,637 | 4,362 | 1,940 | 26,061 | 0 | 10,591 | 2,558 | 102,149 | 0.5 |
| 전라북도 | 18,880 | 3,490 | 1,294 | 30,445 | 4,087 | 10,804 | 10,542 | 79,542 | 0.4 |
| 전라남도 | 37,758 | 3,054 | 2,264 | 21,116 | 0 | 0 | 7,674 | 71,866 | 0.3 |
| 경상북도 | 84,957 | 4,799 | 3,313 | 33,734 | 0 | 0 | 10,659 | 137,462 | 0.6 |
| 경상남도 | 94,398 | 3,054 | 3,442 | 32,623 | 0 | 0 | 9,270 | 142,787 | 0.6 |
| 제주도 | 47,198 | 436 | 1,683 | 12,863 | 0 | 95,323 | 5,588 | 163,091 | 0.7 |
| 합계 | 15,707,458 | 436,235 | 646,752 | 2,961,520 | 221,012 | 2,075,893 | 992,488 | 23,041,358 | 100.0 |

지역별 매출액 현황은 7개 산업 실태조사 결과만을 집계하였고, 타 기관 자료를 인용한 매출액을 구분할 수 없는 게임, 방송, 광고, 인쇄업, 노래연습장 운영업, 비디오/DVD 감상업, 비디오/DVD 임대업, 애니메이션(극장, 방송) 매출액은 제외하였다.

지역별로 매출액을 살펴보면, 서울이 16조1,517억원(70.1%)으로 가장 높으며, 경기도 3조1,021억원(13.5%), 부산 1조3,987억원(6.1%), 대구 5,362억원(2.3%), 인천 3,019억원(1.3%), 광주 2,241억원(1.0%), 대전 2,141억원(0.9%), 충청북도 1,929억원(0.8%), 제주도 1,630억원(0.7%), 울산 1,465억원(0.6%), 경상남도 1,427억원(0.6%), 경상북도 1,374억원(0.6%), 충청남도 1,021억원(0.5%), 전라북도 795억원(0.4%), 강원도 756억원(0.3%), 전라남도 718억원(0.3%) 순으로 나타났다.

지역별 매출액을 산업별로 살펴보면, 출판은 서울이 11조6,861억원(74.4%)로 가장 높은 비중을 차지하고, 경기도 2조1,805억원(13.9%), 부산 8,023억원(5.1%), 대구 2,359억원(1.5%) 순으

로 나타났다. 만화는 서울이 2,639억원(60.5%)로 가장 높고, 경기도 649억원(14.9%), 부산 331억원(7.6%), 대구 95억원(2.2%) 순으로 나타났다. 음악은 서울이 4,410억원(68.2%)로 가장 높고, 경기도 795억원(12.3%), 부산 390억원(6.0%), 대구 265억원(4.1%) 순으로 나타났다. 영화는 서울이 1조8,950억원(64.0%)로 가장 많은 비중을 차지하고 있으며, 경기도 2,484억원(8.4%), 부산 2,125억원(7.2%), 대구 1,184억원(4.0%), 대전 895억원(3.0%) 순으로 나타났다. 애니메이션은 서울이 1,487억원으로 전체 매출액 2,210억원의 67.3%를 차지하고 있으며, 경기도 278억원(12.6%), 부산 134억원(6.1%), 대전 53억원(2.4%) 순으로 나타났다. 캐릭터는 서울이 1조1,332억원으로 전체 매출액 2조758억원의 54.6%를 차지하고 있으며, 경기도 3,706억원(17.9%), 부산 2,224억원(10.7%), 제주 953억원(4.5%) 순으로 나타났다. 디지털 교육 및 정보는 서울이 5,835억원으로 전체 매출액 9,924억원의 58.7%를 차지하고 있으며, 경기도 1,300억원(13.1%), 부산 757억원(7.6%), 대구 668억원(6.7%) 순으로 나타났다.

2.2.3. 매출액 규모별 매출액 현황

〈표 3-2-6〉 문화산업 매출규모별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

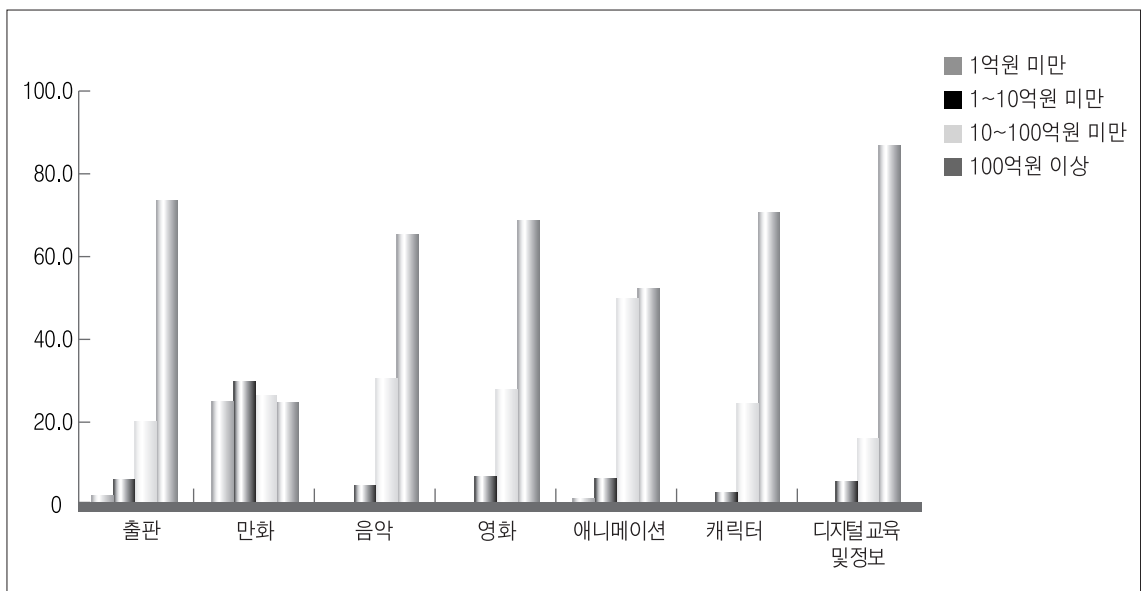
| | 출판 | 만화 | 음악 | 영화 | 애니메이션 | 캐릭터 | 디지털교육 및 정보 | 합계 | 구성비 |
|-------------|------------|---------|---------|-----------|---------|-----------|------------|------------|-------|
| 1억원 미만 | 208,613 | 102,844 | 1,551 | 5,558 | 844 | 1,800 | 1,253 | 322,463 | 1.4 |
| 1~10억원 미만 | 635,017 | 129,454 | 26,961 | 185,469 | 14,349 | 59,113 | 41,607 | 1,091,970 | 4.7 |
| 10~100억원 미만 | 2,969,378 | 109,115 | 203,180 | 859,711 | 96,221 | 539,127 | 128,822 | 4,905,554 | 21.3 |
| 100억원 이상 | 11,894,450 | 94,822 | 415,060 | 1,910,782 | 109,598 | 1,475,853 | 820,806 | 16,721,371 | 72.6 |
| 합계 | 15,707,458 | 436,235 | 646,752 | 2,961,520 | 221,012 | 2,075,893 | 992,488 | 23,041,358 | 100.0 |

매출액 규모별 매출액 현황은 7개 산업 실태조사 결과만을 집계하였고, 타 기관 자료를 인용한 게임, 방송, 광고, 인쇄업, 노래연습장 운영업, 비디오/DVD 감상업, 비디오/DVD 임대업, 애니메이션(극장, 방송) 매출액은 제외하였다.

매출액 규모별로 매출액 현황을 살펴보면, 매출 100억원 이상 규모 사업체가 16조7,213억원으로 전체 매출액의 72.6%를 차지하고 있으며, 10억원~100억원 미만이 4조9,055억원(21.3%), 1억원~10억원 미만은 1조919억원(4.7%), 1억원 미만은 3,224억원(1.4%) 순으로 나타났다.

〈그림 3-2-3〉 문화산업 매출규모별 매출액 구성비

(단위 : %)



I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업실태조사 전체결과

IV. 문화산업실태조사 부문별결과

2.2.4. 종사자 규모별 매출액 현황

〈표 3-2-7〉 문화산업 종사자 규모별 매출액 현황

(단위 : 백만원)

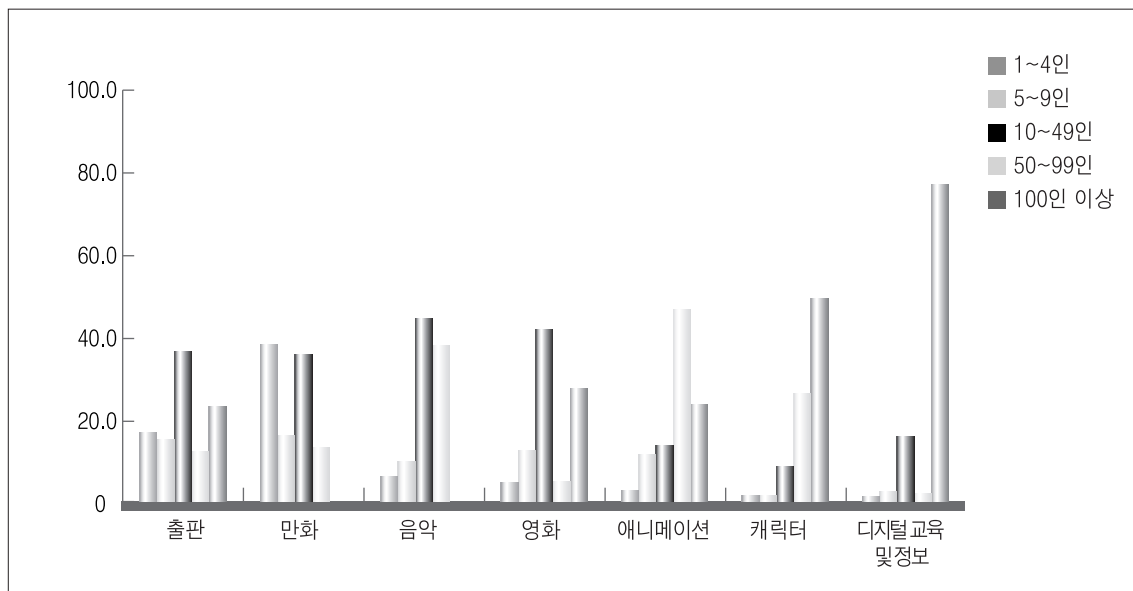
| | 출판 | 만화 | 음악 | 영화 | 애니메이션 | 캐릭터 | 디지털교육 및 정보 | 합계 | 구성비 |
|---------|------------|---------|---------|-----------|---------|-----------|------------|------------|-------|
| 1~4인 | 2,717,350 | 165,628 | 35,207 | 174,063 | 4,931 | 32,647 | 10,416 | 3,140,242 | 13.6 |
| 5~9인 | 2,137,385 | 65,154 | 54,896 | 394,999 | 20,268 | 29,902 | 26,147 | 2,728,751 | 11.8 |
| 10~49인 | 5,799,017 | 156,545 | 313,571 | 1,277,833 | 25,785 | 202,034 | 151,266 | 7,926,051 | 34.4 |
| 50~99인 | 1,694,340 | 48,908 | 243,078 | 274,969 | 114,558 | 593,552 | 18,442 | 2,987,847 | 13.0 |
| 100인 이상 | 3,359,366 | 0 | 0 | 839,656 | 55,470 | 1,217,758 | 786,217 | 6,258,467 | 27.2 |
| 합계 | 15,707,458 | 436,235 | 646,752 | 2,961,520 | 221,012 | 2,075,893 | 992,488 | 23,041,358 | 100.0 |

종사자 규모별 매출액 현황은 7개 산업 실태조사 결과만을 집계하였고, 타 기관 자료를 인용한 게임, 방송, 광고, 인쇄업, 노래연습장 운영업, 비디오/DVD 감상업, 비디오/DVD 임대업, 애니메이션(극장, 방송) 매출액은 제외하였다.

종사자 규모별 매출액을 살펴보면, 10인~49인이 7조9,260억원으로 전체 매출액의 34.4%를 차지하고 있으며, 100인 이상이 6조2,584억원(27.2%), 1인~4인 3조1,402억원(13.6%), 50~99인 2조9,878억원(13.0%), 5인~9인 2조7,287억원(11.8%) 순으로 나타났다.

〈그림 3-2-4〉 문화산업 종사자 규모별 매출액 구성비

(단위 : %)



3. 영업비용

3.1 영업비용 산출방법

영업비용은 출판, 만화, 음악, 영화·비디오, 애니메이션, 캐릭터, 디지털 교육 및 정보, 7개 부문만을 실태조사를 하여 파악하였다.

3.1.1. 출판, 음악

출판과 음악 부문은 표본설계를 통하여 아래와 같이 층화추출조사를 실시하였으므로 전체 영업비용 규모는 해당층의 영업비용을 각 층 추출율의 역수를 가중치로 적용하여 추정하였다.

- 출판 층화기준 :

- 사업체 규모(5개층) : 1-4인, 5-9인, 10-49인, 50-99인, 전수
- 업종 중분류(8개층) : 서적출판업, 신문발행, 잡지 및 정기간행물발행, 정기광고간행물발행, 기타출판업, 서적잡지 및 신문도매업, 서적 및 잡지류소매업, 서적임대업산업분류

- 모집단규모 : 출판 4,037개, 유통14,673개
- 조사규모 : 출판 433개, 유통1,567개 표본조사

- 음악 층화기준 :

- 사업체 규모(5개층) : 1-4인, 5-9인, 10-49인, 50-99인, 전수
- 업종 중분류(4개층) : 음악제작업, 음악 기록매체 복제업, 음악 도소매업, 온라인 음악 유통업

- 모집단규모 : 음악 1,696개
- 조사규모 : 400개 표본조사
- 영업비용 총량 추정식

$$w_{ij} = \frac{N_{ij}}{n_{ij}}$$

w : 가중치, N : 모집단수, n : 표본수

i (업종) = 1, ..., 8, j (규모) = 1, ..., 5

$$\hat{T} = \sum_{i=1}^8 \sum_{j=1}^5 w_{ij} \sum_{k=1}^{n_{ij}} \hat{t}_{ijk}$$

T : 영업비용

t_{ijk} : i 업종, j 규모, k 업체의 영업비용

영업비용은 매출액과 절대적인 상관관계가 있으므로 이를 이용하여 영업비용을 추정하였다. 무응답 보정은 다음과 같이 두 가지 방법으로 처리하였는데, 영업비용합계가 무응답인 경우는 해당층 내에서 조사된 사업체의 매출액과 영업비용합계의 비율을 산출한 후 이를 무응답 사업체의 매출액에 곱하여 영업비용합계를 보정하였다. 또한, 영업비용합계는 있으나 세부내역이 무응답인 경우는 해당층 내에서 조사된 사업체의 세부내역 구성비를 산출한 후 영업비용합계에 적용하여 세부내역을 산출하였다. 이렇게 영업비용을 보정한 후에는 해당업체의 추출율의 역수를 가중치로 곱하여 전체 영업비용 규모를 산출하였다.

3.1.2. 만화, 영화비디오, 애니메이션, 캐릭터, 디지털 교육 및 정보

만화, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 디지털교육 및 정보 부문의 영업비용도 출판, 음악과 같은 방법으로 보정한 후 전체 영업비용을 추정하였다. 출판, 음악 부문의 영업비용 추정 방법과의 차이점은 층을 구분하는 기준이 다르고 100% 조사가 완료되지 못하였으므로 사후층화를 하여 전체를 추정한다는 점이다.

우선 조사대상을 선도층과 비선도층으로 구분한 후, 영업비용합계와 그 세부내역이 모두 무응답인 경우와 영업비용합계만 있고 세부내역이 없는 경우로 나누어 무응답 처리를 하였다. 영업비용합계와 그 내역이 없는 경우는 해당층 내에서 조사된 사업체의 매출액과 영업비용 합계비율을 구한 후 해당사업체의 매출액에 곱하여 영업비용합계를 대체하였다. 또한, 영업비용 합계만 있고 세부내역이 없는 경우 해당층 내에서 조사된 사업체의 세부내역 구성비를 산출한 후 영업비용합계에 적용하여 세부내역을 보정하였다.

- 조사규모 및 방법

만화 200개, 영화·비디오 800개, 애니메이션 140개, 캐릭터 280개, 디지털교육 및 정보 230개 전수조사

- 층화기준

선도업체와 비선도업체로 1차 구분한 후 업종 중분류와 그 가능한 조합을 기준으로 층화

위의 방법을 이용하여 영업비용과 세부항목을 보정한 후 보정할 때 분류했던 층을 그대로 사후층화 기준으로 사용하고, 각 층별로 해당 모집단의 사업체수를 승수로 확대한 가중치를 부여하여 전체 영업비용 규모를 추정하였다.

3.2 문화산업 영업비용

〈표 3-3-1〉 문화산업 영업비용

(단위 : 백만원)

| | 출판 | 만화 | 음악 | 영화 | 애니메이션 | 캐릭터 | 디지털교육 및 정보 | 합계 | 구성비 |
|-------|-----------|---------|---------|---------|--------|---------|------------|-----------|-------|
| 인건비 | 2,797,506 | 79,297 | 103,267 | 568,144 | 37,988 | 199,860 | 187,296 | 3,973,358 | 65.9 |
| 순금융비용 | 140,983 | 2,884 | 3,696 | 26,067 | 4,746 | 23,433 | 3,727 | 205,536 | 3.4 |
| 감가상각비 | 385,513 | 3,178 | 10,063 | 45,995 | 3,073 | 22,052 | 21,535 | 491,409 | 8.2 |
| 임차료 | 323,658 | 6,433 | 6,937 | 41,756 | 2,242 | 5,557 | 28,777 | 415,360 | 6.9 |
| 기 타 | 394,394 | 49,360 | 76,806 | 86,360 | 10,049 | 277,783 | 47,829 | 942,581 | 15.6 |
| 합 계 | 4,042,054 | 141,152 | 200,769 | 768,322 | 58,098 | 528,685 | 289,164 | 6,028,244 | 100.0 |

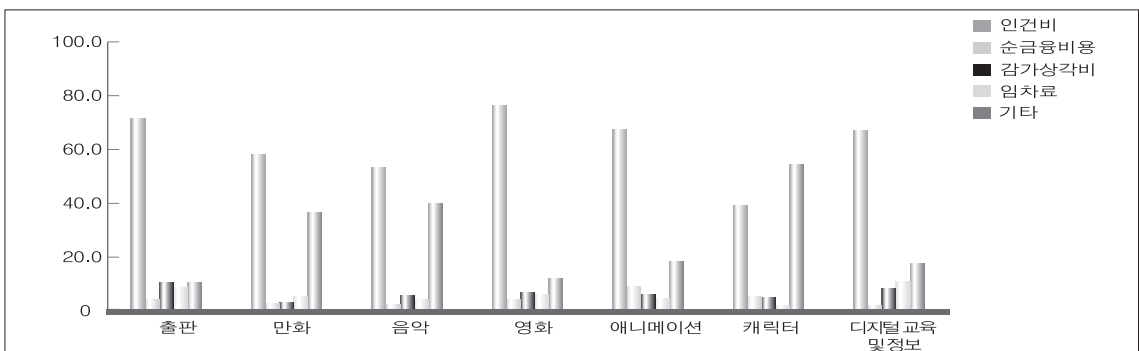
문화산업 영업비용은 7개 산업 실태조사 결과만을 집계하였고, 타 기관 자료를 인용한 게임, 방송, 광고, 인쇄업, 노래연습장 운영업, 비디오/DVD 감상업, 비디오/DVD 임대업, 애니메이션(극장, 방송) 영업비용은 제외하였다.

7개 산업의 영업비용은 총 6조282억원으로 해당산업 매출액 23조413억의 26.2%를 차지하는 것으로 나타났다. 이를 산업별로 살펴보면 출판산업의 영업비용은 4조420억원으로 매출액의 25.7%를 차지하고, 만화는 1,411억원으로 매출액의 32.3%, 음악은 2,007억원으로 31.0%, 영화는 7,683억원으로 매출액의 25.9%, 애니메이션은 580억원으로 26.2%, 캐릭터는 5,286억원으로 25.5%, 디지털 교육 및 정보는 2,891억원으로 29.1%를 차지하는 것으로 나타났다. 이들 산업의 영업비용을 상대적으로 비교하여 보면, 만화가 32.3%, 음악이 31.0%, 디지털교육 및 정보가 29.1% 순으로 높게 나타났다.

영업비용을 내용별로 살펴보면 인건비가 3조9,733억원으로 전체 영업비용의 65.9%로 가장 높으며, 기타가 9,425억원으로 15.6%, 감가상각비가 4,914억원으로 8.2%, 임차료가 4,153억원으로 6.9%, 순금융비용이 2,055억원으로 3.4%를 나타냈다.

〈그림 3-3-1〉 문화산업 영업비용 구성비

(단위 : %)



I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사 전체결과

IV. 문화산업통계조사 부문별결과

3.2.1 콘텐츠제작 비용

〈표 3-3-2〉 문화산업 콘텐츠제작 관련 총 비용

(단위 : 개소, 백만원, %)

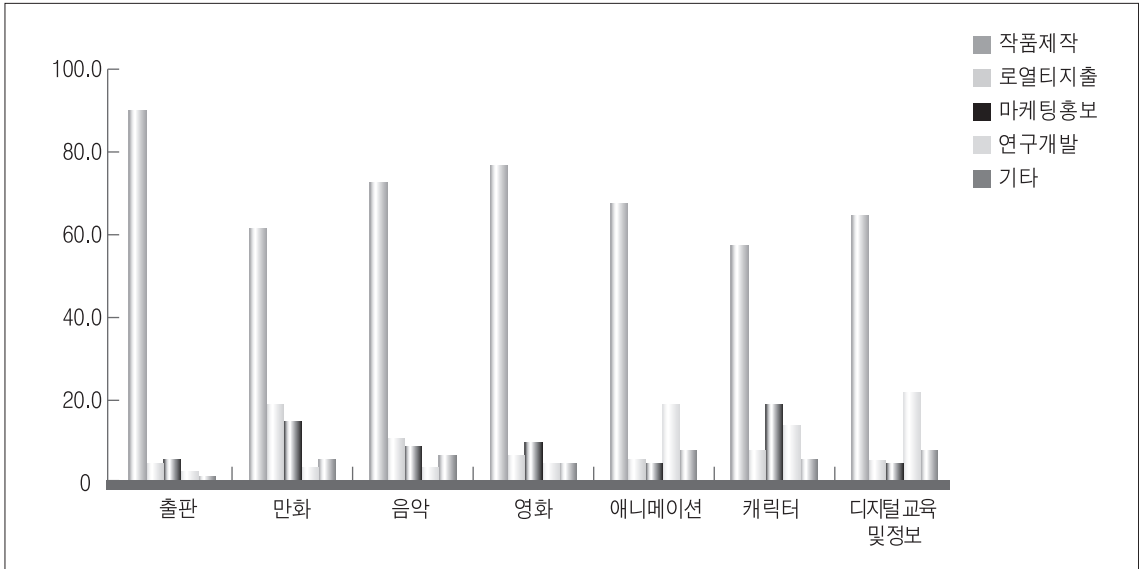
| | 사업체수 | 총비용 | 사업체당 비용 | 제작비 구성 비율 | | | | | 합계 |
|------------|-------|-----------|------------|------------|-----------|-----------|----------|-----|-------|
| | | | | 작품제작 비용 | 로열티 지출 | 마케팅 홍보 | 연구 개발 | 기타 | |
| 출판 | 433 | 332,291 | 767 | 88.0 | 4.0 | 5.0 | 2.0 | 1.0 | 100.0 |
| 만화 | 111 | 31,230 | 281 | 60.0 | 18.0 | 14.0 | 3.0 | 5.0 | 100.0 |
| 음악 | 168 | 41,286 | 246 | 71.2 | 10.5 | 8.7 | 3.5 | 6.1 | 100.0 |
| 영화 | 194 | 766,300 | 3,950 | 75.1 | 6.2 | 9.3 | 4.6 | 4.8 | 100.0 |
| 애니메이션 | 118 | 51,870 | 440 | 66.0 | 5.0 | 4.0 | 18.0 | 7.0 | 100.0 |
| 캐릭터 | 177 | 16,279 | 92 | 56.0 | 7.0 | 18.7 | 13.3 | 5.0 | 100.0 |
| 디지털교육 및 정보 | 112 | 39,312 | 351 | 63.1 | 4.2 | 3.8 | 21.8 | 7.1 | 100.0 |
| 전체 | 1,313 | 1,278,568 | 973 | | | | | | |

7개 산업 중 콘텐츠제작과 관련된 사업체수는 1,313개로 나타났으며, 이들 응답한 사업체의 콘텐츠제작 관련 총 비용은 1조2,785억원으로 나타났으며, 사업체당 콘텐츠 제작비용은 약 9억 7,300만원으로 나타났다.

산업별로 콘텐츠 제작비용과 관련하여 살펴보면, 출판은 433개 사업체가 3,322억원으로, 제작비 구성별로 살펴보면 작품제작 비용이 88.0%, 로열티 지출이 4.0%, 마케팅·홍보가 5.0%, 연구·개발이 2.0%, 기타가 1.0% 순으로 나타났다. 만화산업은 111개 사업체가 312억원으로 제작비 구성별로 살펴보면 작품제작 비용이 60.0%, 로열티 지출이 18.0%, 마케팅·홍보가 14.0%, 기타가 5.0%, 연구·개발이 3.0% 순으로 나타났다. 음악은 168개 사업체가 412억원으로, 이를 제작비 구성별로 살펴보면 작품제작 비용이 71.2%, 로열티 지출이 10.5%, 마케팅·홍보가 8.7%, 기타가 6.1%, 연구·개발이 3.5% 순으로 나타났다. 영화는 194개 사업체가 7,663억원으로, 제작비 구성별로 살펴보면 작품제작 비용이 75.1%, 로열티 지출이 6.2%, 마케팅·홍보가 9.3%, 기타가 4.8%, 연구·개발이 4.6% 순으로 나타났다. 애니메이션은 118개 사업체가 518억원으로, 이를 제작비 구성별로 살펴보면, 작품제작 비용이 66.0%, 연구·개발이 18.0%, 기타가 7.0%, 로열티 지출이 5.0%, 마케팅·홍보가 4.0% 순으로 나타났다. 캐릭터는 177개 사업체가 162억원으로, 작품 제작비용이 56.0%, 마케팅·홍보가 18.7%, 연구·개발이 13.3%, 로열티 지출이 7.0%, 기타가 5.0% 순으로 나타났다. 디지털교육 및 정보는 112개 사업체가 393억원으로, 작품제작 비용이 63.1%, 연구·개발이 21.8%, 기타가 7.1%, 로열티 지출이 4.2%, 마케팅·홍보가 3.8% 순으로 나타났다.

〈그림 3-3-2〉 문화산업 콘텐츠제작 관련 구성비

(단위 : %)



I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사 전체결과

IV. 문화산업통계조사 부문별결과

3.2.2 지역별 영업비용 현황

〈표 3-3-3〉 문화산업 지역별 영업비용 현황

(단위 : 백만원, %)

| | 출판 | 만화 | 음악 | 영화 | 애니 메이션 | 캐릭터 | 디지털교육 및 정보 | 합계 | 구성비 |
|------|-----------|---------|---------|---------|-----------|---------|---------------|-----------|-------|
| 서울 | 2,841,122 | 86,808 | 141,141 | 519,867 | 39,560 | 296,064 | 187,861 | 4,112,423 | 68.2 |
| 부산 | 269,726 | 11,574 | 10,922 | 50,023 | 4,357 | 51,811 | 18,612 | 417,025 | 6.9 |
| 대구 | 92,377 | 3,952 | 7,228 | 29,550 | 1,452 | 16,918 | 13,397 | 164,874 | 2.7 |
| 인천 | 59,149 | 1,694 | 1,573 | 14,190 | 930 | 12,741 | 2,301 | 92,578 | 1.5 |
| 광주 | 22,559 | 3,670 | 3,145 | 20,364 | 1,278 | 7,454 | 1,309 | 59,779 | 1.0 |
| 대전 | 16,274 | 4,658 | 6,224 | 22,085 | 1,220 | 2,014 | 3,216 | 55,691 | 0.9 |
| 울산 | 28,201 | 706 | 903 | 4,541 | 0 | 3,341 | 683 | 38,375 | 0.7 |
| 경기도 | 602,741 | 19,479 | 22,687 | 56,323 | 6,681 | 94,508 | 34,361 | 836,780 | 13.9 |
| 강원도 | 10,372 | 706 | 1,048 | 4,543 | 906 | 2,316 | 1,302 | 21,193 | 0.4 |
| 충청북도 | 12,101 | 1,976 | 1,573 | 8,182 | 761 | 11,208 | 14,021 | 49,822 | 0.8 |
| 충청남도 | 14,401 | 1,412 | 602 | 5,252 | 0 | 2,765 | 650 | 25,082 | 0.4 |
| 전라북도 | 4,680 | 1,129 | 402 | 6,294 | 953 | 2,696 | 3,003 | 19,157 | 0.3 |
| 전라남도 | 8,860 | 847 | 703 | 4,431 | 0 | 0 | 1,868 | 16,709 | 0.3 |
| 경상북도 | 22,233 | 1,271 | 1,028 | 9,597 | 0 | 0 | 2,703 | 36,832 | 0.6 |
| 경상남도 | 23,679 | 988 | 1,068 | 10,642 | 0 | 0 | 2,643 | 39,020 | 0.7 |
| 제주도 | 13,579 | 282 | 522 | 2,438 | 0 | 24,849 | 1,234 | 42,904 | 0.7 |
| 합계 | 4,042,054 | 141,152 | 200,769 | 768,322 | 58,098 | 528,685 | 289,164 | 6,028,244 | 100.0 |

지역별 영업비용 현황은 7개 산업 실태조사 결과만을 집계하였고, 타 기관 자료를 인용한 게임, 방송, 광고, 인쇄업, 노래연습장 운영업, 비디오/DVD 감상업, 비디오/DVD 임대업, 애니메이션(극장, 방송) 영업비용은 제외하였다.

지역별로 영업비용을 살펴보면 서울이 4조1,124억원으로 전체 영업비용 6조282억원의 68.2%를 차지하고 있으며, 경기도 8,367억원(13.9%), 부산 4,170억원(6.9%), 대구 1,648억원(2.7%), 인천 925억원(1.5%), 광주 597억원(1.0%), 대전 556억원(0.9%), 충청북도 498억원(0.8%), 제주도 429억원(0.7%), 경상남도 390억원(0.7%), 울산 383억원(0.7%), 경상북도 368억원(0.6%), 충청남도 250억원(0.4%), 강원도 211억원(0.4%), 전라북도 191억원(0.3%), 전라남도 167억원(0.3%) 순으로 나타났다.

매출액 대비 영업비용의 비율을 살펴보면, 대구가 30.8%로 가장 높은 비율을 나타내고 있으며, 전라남도는 23.3%로 가장 낮은 비율을 나타낸 것으로 조사되었다.

3.2.3. 매출액 규모별 영업비용 현황

〈표 3-3-4〉 문화산업 매출규모별 영업비용 현황

(단위 : 백만원)

| | 출판 | 만화 | 음악 | 영화 | 애니메이션 | 캐릭터 | 디지털교육 및 정보 | 합계 |
|-------------|-----------|---------|---------|---------|--------|---------|------------|-----------|
| 1억원 미만 | 39,370 | 43,315 | 519 | 1,385 | 174 | 476 | 365 | 85,604 |
| 1~10억원 미만 | 132,610 | 41,064 | 8,409 | 60,045 | 3,370 | 36,849 | 15,147 | 297,494 |
| 10~100억원 미만 | 1,047,632 | 30,348 | 61,795 | 220,729 | 27,074 | 126,884 | 51,907 | 1,566,369 |
| 100억원 이상 | 2,822,442 | 26,425 | 130,046 | 486,163 | 27,480 | 364,476 | 221,745 | 4,078,777 |
| 합계 | 4,042,054 | 141,152 | 200,769 | 768,322 | 58,098 | 528,685 | 289,164 | 6,028,244 |

매출액 규모별 영업비용 현황은 7개 산업 실태조사 결과만을 집계하였고, 타 기관 자료를 인용한 게임, 방송, 광고, 인쇄업, 노래연습장 운영업, 비디오/DVD 감상업, 비디오/DVD 임대업, 애니메이션(극장, 방송) 영업비용은 제외하였다.

매출액 규모별로 영업비용을 살펴보면, 규모가 100억원 이상 사업체의 영업비용은 4조787억원으로 전체 영업비용 6조282억원의 67.7%를 차지하는 것으로 나타났으며, 10억~100억원 미만은 1조5,663억원(26.0%), 1억~10억원 미만은 2,974억원(4.9%), 1억원 미만은 856억원(1.4%) 순으로 나타났다.

매출액 규모별로 매출액 대비 영업비용 규모를 살펴보면, 10억원~100억원 미만 사업체의 영업비율은 31.9%로 가장 높게 나타났으며, 100억원 이상 사업체의 영업비용은 24.4%로 다른 매출규모에 비해 낮게 나타났다.

3.2.4. 종사자 규모별 영업비용 현황

〈표 3-3-5〉 문화산업 종사자 규모별 영업비용 현황

(단위 : 백만원)

| | 출판 | 만화 | 음악 | 영화 | 애니메이션 | 캐릭터 | 디지털교육 및 정보 | 합계 |
|---------|-----------|---------|---------|---------|--------|---------|------------|-----------|
| 1~4인 | 764,720 | 58,466 | 6,475 | 78,916 | 2,410 | 11,595 | 3,411 | 925,993 |
| 5~9인 | 604,665 | 21,796 | 7,161 | 88,274 | 4,522 | 6,312 | 9,537 | 742,267 |
| 10~49인 | 1,460,625 | 46,739 | 109,424 | 312,741 | 10,811 | 58,785 | 46,177 | 2,045,302 |
| 50~99인 | 420,191 | 14,151 | 77,709 | 84,384 | 25,543 | 237,530 | 7,436 | 866,944 |
| 100인 이상 | 791,853 | 0 | 0 | 204,007 | 14,812 | 214,463 | 222,603 | 1,447,738 |
| 합계 | 4,042,054 | 141,152 | 200,769 | 768,322 | 58,098 | 528,685 | 289,164 | 6,028,244 |

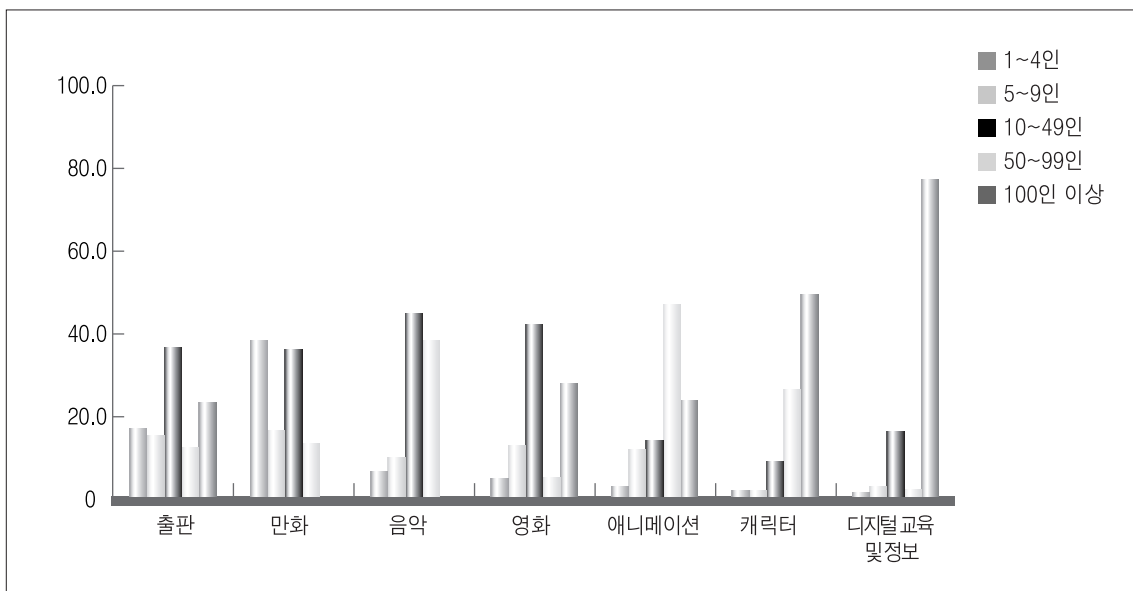
종사자 규모별 영업비용 현황은 7개 산업 실태조사 결과만을 집계하였고, 타 기관 자료를 인용한 게임, 방송, 광고, 인쇄업, 노래연습장 운영업, 비디오/DVD 감상업, 비디오/DVD 임대업, 애니메이션(극장, 방송) 영업비용은 제외하였다.

종사자 규모별 영업비용을 살펴보면, 10인~49인이 2조453억원으로 전체 영업비용에 33.9%를 차지하고 있으며, 100인 이상이 1조4,477억원(24.0%), 1인~4인 9,259억원(15.4%), 50~99인 8,669억원(14.4%), 5인~9인 7,422억원(12.3%) 순으로 나타났다.

종사자 규모별로 매출액 대비 영업비용을 살펴보면, 1~4인 업체의 영업비용 비율은 29.5%로 가장 높게 나타났고, 100인 이상 업체의 영업비용 비율은 23.1%로 가장 낮게 나타났다.

〈그림 3-3-3〉 문화산업 종사자 규모별 영업비용 구성비

(단위:%)



4. 부가가치

부가가치(value added)는 회사의 이익을 주주에게 귀속되는 순이익(net income)에 국한하지 않고 광범위한 이해관계자에게 귀속되는 이익을 측정할 것이라 할 수 있다. 이런 부가가치는 창출 측면과 분배 측면에서 측정할 수 있는데 문화산업통계에서는 한국은행 기업경영분석통계 산출 방식에 따라 경상이익, 인건비, 순금융비용, 임차료, 조세공과, 감가상각비 등을 합산하여 산출하였다. 2004년 기준조사의 경우 5개 산업은 실태조사를 통해 조사를 실시하였고, 직접조사하지 않는 3개 산업은 타 기관(한국은행 기업경영분석) 부가가치율을 적용하였으며, 2개 산업은 2003년 기준조사 부가가치율을 적용하여 산출함으로써 부가가치 산출방법에 차이가 발생하였다. 따라서 2005년 기준조사에서는 이를 극복하고자 7개 산업은 실태조사를 통해 [2006년 한국은행 기업경영분석]에서 산출하는 방식으로 부가가치액과 부가가치율을 산출하였고, 나머지 3개 산업은 [2006년 한국은행 기업경영분석]에서 제공하는 부가가치율을 적용하여 산출하였다.

4.1 부가가치 산출방법

2003년 기준조사 부가가치

- 10개 산업 : 매출액 × 부가가치율(한국은행 산업 연관표)

2004년 기준조사 부가가치

- 5개 산업(출판, 만화, 영화, 애니메이션, 디지털 교육 및 정보)

: 영업이익(매출액-매출원가) + 인건비 + 이자비용 + 임차료 + 감가상각비

- 2개 산업(방송, 광고)

: 매출액 × 부가가치율(한국은행 기업경영분석 이용 산출)

- 3개 산업(음악, 게임, 캐릭터)

: 2003년 부가가치율 적용

2005년 기준조사 부가가치

- 한국은행 기업경영분석 부가가치 산출방법 적용

- 7개 산업(출판, 만화, 음악, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 디지털교육 및 정보) 실태조사

: 경상이익 + 인건비 + 순금융비용 + 임차료 + 감가상각비+조세공과(기타)

- 3개 산업(방송, 광고, 게임)

: 매출액 × 부가가치율(한국은행 기업경영분석 이용 산출)

4.2 문화산업 부가가치

〈표 3-4-1〉 문화산업 부가가치

(단위 : 백만원)

| | 2004 | | | 2005 | | |
|------------------|------------|------------|-------|-------------------------|------------|---------------------|
| | 매출액 | 부가가치 | 부가가치율 | 매출액 | 부가가치 | 부가가치율 |
| 출판 | 18,921,018 | 7,246,988 | 38.3% | 19,392,156 | 6,945,633 | 35.8% ¹⁾ |
| 만화 | 505,867 | 138,584 | 27.4% | 436,235 | 154,667 | 35.5% |
| 음악 ²⁾ | 2,133,155 | 1,130,572 | 53.0% | 1,789,875 | 572,760 | 32.0% |
| 게임 | 4,315,600 | 2,977,764 | 69.0% | 8,679,800 | 4,381,563 | 50.5% |
| 영화 | 3,022,403 | 859,353 | 28.4% | 3,294,820 | 844,579 | 25.6% |
| 애니메이션 | 265,015 | 43,604 | 16.5% | 233,855 | 42,214 | 18.1% |
| 방송 | 7,772,805 | 3,046,542 | 39.2% | 8,635,200 | 2,834,073 | 32.8% |
| 광고 | 8,026,040 | 2,038,103 | 25.4% | 8,417,779 | 2,693,689 | 32.0% |
| 캐릭터 | 4,219,258 | 2,362,784 | 56.0% | 2,075,893 ³⁾ | 501,386 | 24.2% |
| 디지털교육및정보 | 878,973 | 311,464 | 35.4% | 992,488 | 330,052 | 33.3% |
| 합계 | 50,060,134 | 20,155,758 | 40.3% | 53,948,101 | 19,300,616 | 35.8% |

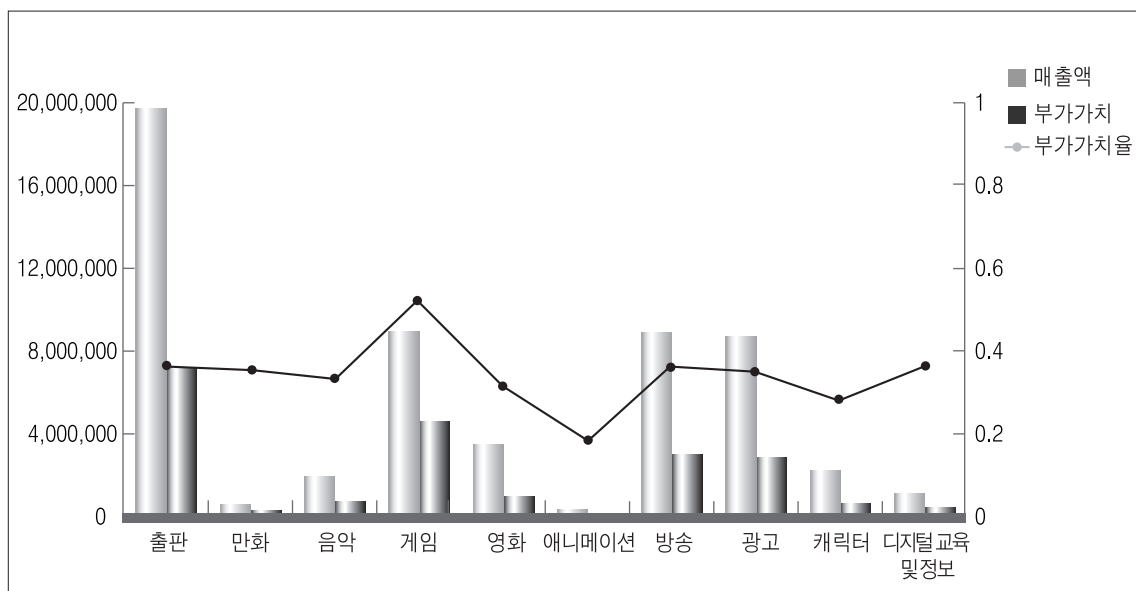
1) 인쇄업 부가가치 1,862,703백만원 포함(통계청 광업제조업통계조사 인용)

2) 노래연습장 부가가치 366,449백만원 포함(통계청 사업체기초통계조사 인용)

3) 캐릭터의 경우 2004년 기준조사는 유통부분이 포함된 소비자 시장규모를 매출액으로 집계한 반면, 2005년 기준조사는 캐릭터 개발 및 라이선스와 캐릭터 상품 제조업을 중심으로 한 산업체 매출규모를 조사한 것임

2004년 기준조사 부가가치는 산업별로 부가가치 적용방법이 서로 다르지만, 2005년 기준조사 부가가치는 한국은행 기업경영분석 부가가치 산출방법을 적용하였기 때문에 2004년 기준조사 부가가치와 2005년 기준조사 부가가치를 비교하는 것은 무의미하다.

〈그림 3-4-1〉 문화산업 부가가치 현황



5. 수출입액

수출입액은 추정되지 않고 조사한 자료 그대로를 집계한 결과이며, 업종별로는 산업에 따라 실태조사를 실시하기도 하고 타기관의 자료를 인용하기도 하였다. 10개 산업 각 부문별로 수출입액의 자료출처는 아래와 같다.

5.1 수출입액 산출방법

〈표 3-5-1〉 문화산업 산업별 수출입액 자료출처

| 산업구분 | 자료출처 |
|------------|--------------|
| 출판 | 관세청 및 실태조사 |
| 만화 | 실태조사 |
| 음악 | 실태조사 |
| 게임 | 대한민국게임백서 |
| 영화 | 한국영화연감 |
| 애니메이션 | 실태조사 |
| 방송 | 방송산업 실태조사보고서 |
| 광고 | 광고산업통계조사 |
| 캐릭터 | 실태조사 |
| 디지털교육 및 정보 | 실태조사 |

I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
부문별결과

5.2 문화산업 수출입 규모

〈표 3-5-2〉 문화산업 수출입 규모

(단위 : 천\$)

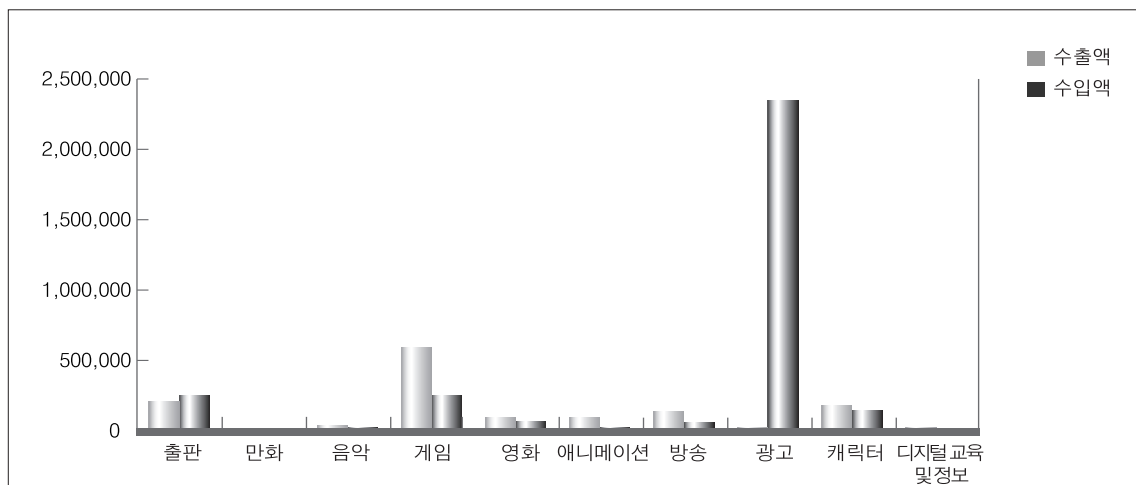
| 산업구분 | 수출액 | | 수입액 | |
|------------|---------|-----------|-----------|-----------|
| | 2004 | 2005 | 2004 | 2005 |
| 출판 | 182,181 | 191,346 | 227,084 | 231,741 |
| 만화 | 1,909 | 3,268 | 444 | 900 |
| 음악 | 34,218 | 22,278 | 20,580 | 8,306 |
| 게임 | 387,692 | 564,660 | 205,108 | 232,923 |
| 영화 | 58,285 | 75,995 | 66,183 | 46,830 |
| 애니메이션 | 61,765 | 78,429 | 8,003 | 5,458 |
| 방송 | 70,306 | 121,763 | 58,586 | 43,177 |
| 광고 | 20,761 | 9,359 | 918,678 | 2,292,762 |
| 캐릭터 | 117,336 | 163,666 | 129,402 | 123,434 |
| 디지털교육 및 정보 | 4,909 | 5,203 | 400 | 360 |
| 합 계 | 939,362 | 1,235,967 | 1,634,468 | 2,985,891 |

2005년 문화산업 수출액은 총 12억3,596만 달러로 나타났으며, 이를 산업별로 살펴보면, 출판이 1억9,134만 달러, 만화 326만 달러, 음악 2,227만 달러, 게임 5억6,466만 달러, 영화 7,599만 달러, 애니메이션 7,842만 달러, 방송 1억2,176만 달러, 광고 935만 달러, 캐릭터 1억6,366만 달러, 디지털교육 및 정보 520만 달러로 나타났다.

2005년 문화산업 수입액은 총 29억8,589만 달러로 나타났으며, 이를 산업별로 살펴보면, 출판이 2억3,174만 달러, 만화 90만 달러, 음악 830만 달러, 게임 2억3,292만 달러, 영화 4,683만 달러, 애니메이션 545만 달러, 방송 4,317만 달러, 광고 22억9,276만 달러, 캐릭터 1억2,343만 달러, 디지털교육 및 정보 36만 달러로 나타났다.

〈그림 3-5-1〉 문화산업 수출입 규모

(단위 : 천\$)



6. 종사자수

6.1. 종사자수 산출방법

2005년 기준조사에서는 업종 중분류와 사업체 규모를 모두 분류층으로 사용하여 층내 동질성을 확보하고 층내 변동을 최소화함으로써 추정결과의 정도를 높였다.

6.1.1. 출판, 음악

출판과 음악 부문은 표본설계를 통하여 아래와 같이 층화추출조사를 실시하였으므로 전체 종사자 규모는 해당층의 종사자들을 각 층 추출율의 역수를 가중치로 적용하여 추정하였다.

- 출판 층화기준 :

- 사업체 규모(5개층) : 1-4인, 5-9인, 10-49인, 50-99인, 전수
- 업종 중분류(8개층) : 서적출판업, 신문발행, 잡지 및 정기간행물발행, 정기광고간행물발행, 기타출판업, 서적잡지 및 신문도매업, 서적 및 잡지류소매업, 서적임대업산업분류

- 모집단규모 : 출판 4,037개, 유통 14,673개
- 조사규모 : 출판 433개, 유통 1,567개 표본조사

- 음악 층화기준 :

- 사업체 규모(5개층) : 1-4인, 5-9인, 10-49인, 50-99인, 전수
- 업종 중분류(4개층) : 음악제작업, 음악 기록매체 복제업, 음악 도소매업, 온라인 음악 유통업

- 모집단규모 : 음악 1,696개
- 조사규모 : 400개 표본조사
- 종사자수 총량 추정식

$$w_{ij} = \frac{N_{ij}}{n_{ij}}$$

w : 가중치, N : 모집단수, n : 표본수

i (업종) = 1, ..., 8, j (규모) = 1, ..., 5

$$\hat{T} = \sum_{i=1}^8 \sum_{j=1}^5 w_{ij} \sum_{k=1}^{n_{ij}} \hat{t}_{ijk}$$

T : 종사자수

t_{ijk} : i 업종, j 규모, k 업체의 종사자수

6.1.2. 만화, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 디지털교육 및 정보산업

만화, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 디지털교육 및 정보산업은 전수조사를 실시하였으나 일부 업체의 조사거부로 100% 조사가 완료되지 못하여 아래와 같은 방법으로 전체 종사자 규모를 사후 추정하였다. 조사하지 못한 경우는 종사자는 조사하였으나 세부항목은 조사하지 못한 경우와 종사자와 세부항목 모두를 조사하지 못한 경우로 나누어 각각의 종사자와 세부항목을 추정한 후 전체 매출액은 각각에서 산출된 종사자를 합산하여 산출하였다.

- 조사규모 및 방법

만화 200개, 영화·비디오 800개, 애니메이션 140개, 캐릭터 280개, 디지털교육 및 정보 230개 전수조사

- 사후증화기준

선도업체와 비선도업체로 1차 구분한 후 업종 중분류와 그 가능한 조합을 기준으로 증화

① 종사자는 조사하였으나 세부항목은 조사하지 못한 경우

우선 사업체의 종사자는 업종 규모와의 상관관계가 높으므로 선도업체와 비선도업체로 구분 후 업종 중분류와 그 조합을 기준으로 증화한 뒤 동일층 내에서 무응답 보정을 하여 조사오차를 최소화하였다. 종사자만 조사된 경우의 세부항목의 보정은 종사자와 세부항목 모두를 조사한 업체의 정보를 이용하여 종사자에 대한 세부항목 구성 비율을 계산한 후 종사자만 조사된 업체에 비율 적용하여 무응답 항목을 대체하였다.

② 종사자와 세부항목 모두를 조사하지 못한 경우

종사자와 세부항목 모두를 조사하지 못한 경우의 무응답 보정도 위와 마찬가지로 전체 사업체를 선도와 비선도, 중분류와 그 조합을 기준으로 증화한 뒤 층내에서 사업체의 동질성을 확인한 후 조사하지 못한 사업체의 종사자는 층내 조사한 사업체들의 평균을 이용하여 대체하였다. 그 다음으로 세부항목의 보정은 해당층 내에서 조사한 업체의 종사자에 대한 세부항목 구성 비율을 계산하여 조사하지 못한 사업체의 종사자에 대해 비율 적용하여 세부항목을 대체하였다.

위의 방법을 이용하여 조사하지 못한 경우 사업체의 종사자와 세부항목을 보정한 후 보정할 때 분류했던 층을 그대로 사후증화 기준으로 사용하고, 각 층별로 해당 모집단의 사업체수를 승수로 확대하여 가중치를 산출한 뒤 산출된 가중치를 적용하여 전체 매출액 규모를 추정하였다.

〈표 3-6-1〉 문화산업 종사자규모 산출방법

| 구분 | 2004 | 2005 |
|-----------------------------|---|---|
| 종사자수와 세부항목 모두 조사한 경우 | 규모별×중분류별×세부항목별 종사자수 집계 | 규모별×중분류별×세부항목별 종사자수 집계 |
| 종사자수만 조사하고 세부항목을 조사하지 못한 경우 | 종사자수 조사가 완료된 사업체의 규모별×중분류별 세부항목 간 구성 비율을 해당 사업체 종사자수에 적용하여 보정 | 종사자수 조사가 완료된 사업체의 규모별×중분류별 세부항목 간 구성 비율을 해당 사업체 종사자수에 적용하여 보정 |
| 종사자수와 세부항목 모두 조사하지 못한 경우 | 미조사된 사업체는 규모별로 구분한 후, 중분류를 파악한 사업체는 규모 내 해당 분류층의 사업체수를 가중치로 주어 산출하고, 중분류를 파악하지 못한 사업체는 해당 규모층의 사업체수를 가중치로 주어 산출 | |

I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사 전체결과

IV. 문화산업통계조사 부문별결과

6.1.3. 게임, 방송, 광고

게임, 방송, 광고의 종사자수는 실태조사를 하지 않고 타 조사 자료를 인용하여 본 조사의 체계에 맞게 재분류 한 후 집계하였다.

○ 게임

게임 부문은 2004년 기준조사와 동일하게 한국게임산업개발원 「대한민국 게임백서」 자료를 인용하였다. 2005년 기준조사에서는 게임업체 350개, PC방 및 게임장 1,850개를 조사하여 조사규모가 확대되었다. 또한, 상위 업체 80개를 별도로 조사하여 시장규모 추정치의 대표성을 확보하는 방법을 사용하였다.

○ 방송

방송 부문은 2004년 기준조사와 동일하게 방송위원회 「방송산업 실태조사보고서」 자료를 인용하였다. 조사대상 사업자를 전수조사하며 미조사 자료는 내부 자료를 이용하여 보정하였다. 2005년 기준조사는 중계유선방송사업자의 감소로 인해 전체 조사규모가 감소하여 567개 조사 대상 중 471개(83.1%)를 조사한 결과이다.

○ 광고

광고 부문은 2005년 기준조사에서는 한국방송광고공사 「광고산업 통계조사」 결과를 인용하였다. 제일연감은 광고업계에서 오랫동안 작성해 온 자료이나 민간기관의 자료이고 작성체계가 문화산업통계와의 연계성에 한계가 있어 신규통계이지만 정부승인통계인 광고산업 통계조사 결과를 인용하여 통계의 공신력과 신뢰성을 확보하였다.

6.2. 문화산업 종사자수

〈표 3-6-2〉 종사자규모 자료출처 및 통계 산출방법

| 구분 | 자료출처 | 매출액 산출방법 |
|----|------------------|--|
| 게임 | 게임백서 표본조사, 추정 | 조사규모 : 전국 게임업체 3,700여개중 350개 표본, PC방 22,000여개 · 게임장 15,000여개중 1,850개 표본, 플랫폼별 상위 80개 업체 추가 조사 종사자산출 : 응답결과를 바탕으로 전체 시장규모 추정 |
| 방송 | 방송산업 실태조사 보고서 | 조사규모 : 방송사업 유관사업 567개 전수조사 종사자산출 : 응답결과 집계 |
| 광고 | 광고산업 통계조사 | 조사규모 : 광고업체 4,828개 전수조사 종사자산출 : 응답결과를 바탕으로 전체 규모 추정 |

〈표 3-6-3〉 문화산업 종사자수

(단위 : 명, %)

| | 2004 | 2005 | 증감률 | 구성비 |
|------------------|---------|---------|-------|-------|
| 출판 ¹⁾ | 225,086 | 214,904 | △4.5 | 47.2 |
| 만화 | 9,185 | 9,048 | △1.5 | 2.0 |
| 음악 ²⁾ | 66,870 | 65,346 | △2.2 | 14.3 |
| 게임 | 47,051 | 60,669 | 28.9 | 13.3 |
| 영화 ³⁾ | 31,898 | 29,078 | △8.8 | 6.4 |
| 애니메이션 | 3,600 | 3,580 | △0.6 | 0.8 |
| 방송 | 30,530 | 29,634 | △2.9 | 6.5 |
| 광고 | 28,854 | 29,625 | 2.7 | 6.5 |
| 캐릭터 | 8,286 | 8,825 | 6.5 | 1.9 |
| 디지털교육 및 정보 | 7,566 | 5,048 | △33.3 | 1.1 |
| 합 계 | 458,926 | 455,757 | △0.7 | 100.0 |

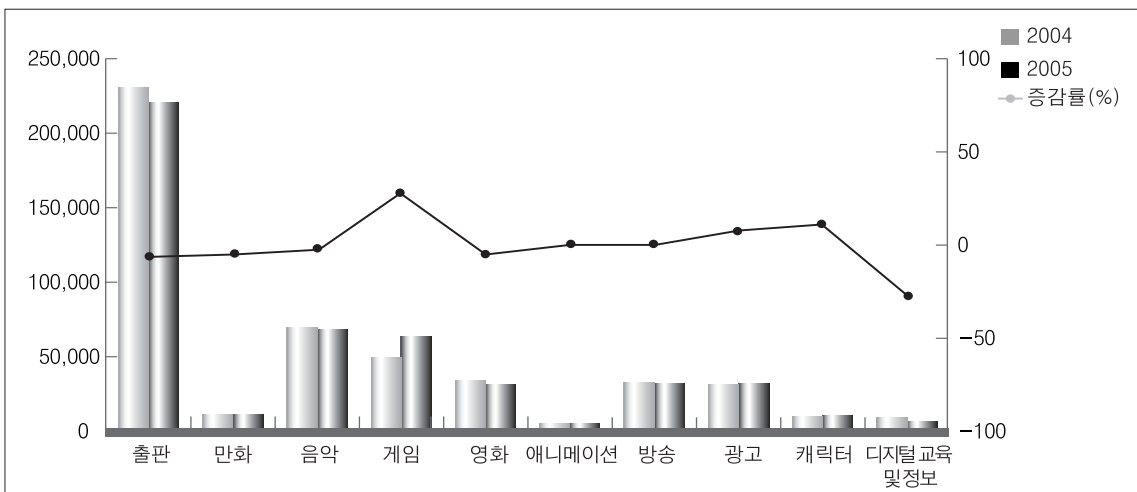
1) 인쇄업 종사자수 62,460명, 계약배달직 58,542명 포함(통계청 사업체기초통계조사 인용)

2) 노래연습장 종사자수 60,002명 포함(통계청 사업체기초통계조사 인용)

3) 비디오/DVD감상실 종사자수 3,048명, 비디오/DVD임대 종사자수 9,078명 포함(통계청 사업체기초통계조사 인용)

2005년 문화산업 종사자수는 45만5,757명으로 2004년 문화산업 종사자수 45만8,926명보다 약 0.7% 감소한 것으로 나타났다. 이를 산업별로 살펴보면, 출판은 21만4,904명으로 22만5,086명보다 4.5% 감소, 만화는 9,048명으로 9,185명보다 1.5% 감소, 음악 6만5,346명으로 6만6,870명보다 2.2% 감소, 게임은 6만669명으로 4만7,051명보다 28.9% 증가, 영화는 2만9,078명으로 3만1,898명보다 8.8% 감소, 애니메이션은 3,580명으로 3,600명보다 0.6% 감소, 방송은 2만9,634명으로 3만530명보다 2.9% 감소, 광고는 2만9,625명으로 2만8,854명보다 2.7% 증가, 캐릭터는 8,825명으로 8,286명보다 6.5% 증가, 디지털교육 및 정보는 5,048명으로 7,566명보다 33.3% 감소한 것으로 나타났다. 종사자 수가 증가한 산업은 게임이 28.9%로 증가폭이 가장 크고, 캐릭터(6.5%), 광고(2.7%)가 증가한 것으로 나타났으며, 다른 산업은 감소한 것으로 나타났다.

〈그림 3-6-1〉 문화산업 종사자 현황



I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사 전체결과

IV. 문화산업통계조사 부문별결과

6.2.1 성별 종사자 현황

〈표 3-6-4〉 문화산업 성별 종사자수 현황

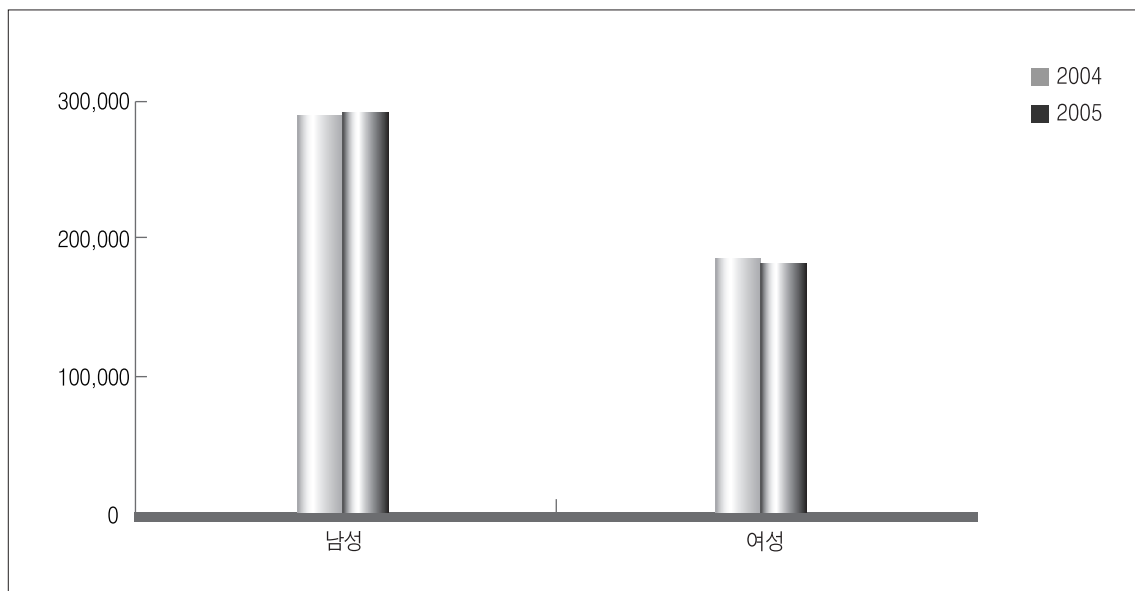
(단위 : 명)

| | 2004 | | | 2005 | | |
|------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| | 남 | 여 | 합계 | 남 | 여 | 합계 |
| 출판 | 124,745 | 100,341 | 225,086 | 112,610 | 102,294 | 214,904 |
| 만화 | 4,020 | 5,165 | 9,185 | 5,106 | 3,942 | 9,048 |
| 음악 | 30,131 | 36,739 | 66,870 | 40,057 | 25,289 | 65,346 |
| 게임 | 37,547 | 9,504 | 47,051 | 48,353 | 12,316 | 60,669 |
| 영화 | 21,053 | 10,845 | 31,898 | 17,098 | 11,980 | 29,078 |
| 애니메이션 | 2,177 | 1,423 | 3,600 | 1,887 | 1,693 | 3,580 |
| 방송 | 22,845 | 7,685 | 30,530 | 22,330 | 7,304 | 29,634 |
| 광고 | 17,340 | 11,514 | 28,854 | 19,059 | 10,566 | 29,625 |
| 캐릭터 | 5,278 | 3,008 | 8,286 | 5,245 | 3,580 | 8,825 |
| 디지털교육 및 정보 | 4,412 | 3,154 | 7,566 | 3,049 | 1,999 | 5,048 |
| 합 계 | 269,548 | 189,378 | 458,926 | 274,794 | 180,963 | 455,757 |

2005년 문화산업 종사자수는 45만5,757명이며, 이 중 남자 종사자수는 27만4,794명으로 전체 종사자수에 60.3%, 여자 종사자수는 18만963명으로 39.7%를 차지하는 것으로 나타났다. 2004년과 비교해 보면 남자는 5,246명이(1.9%) 증가한 반면, 여자는 8,415명(4.4%) 감소한 것으로 나타났다. 게임은 남자 종사자 비율이 79.7%, 광고는 남자 종사자 비율이 75.4%로 다른 산업에 비해 남자 종사자 비율이 높은 것으로 나타났으며, 출판은 여자 종사자 비율이 47.6%, 애니메이션 47.3%로 다른 산업에 비해 여자 종사자 비율이 높은 것으로 나타났다.

〈그림 3-6-2〉 문화산업 성별 종사자 현황

(단위 : 명)



6.2.2 고용형태별 종사자 현황

〈표 3-6-5〉 문화산업 고용형태별 종사자수 현황

(단위 : 명, %)

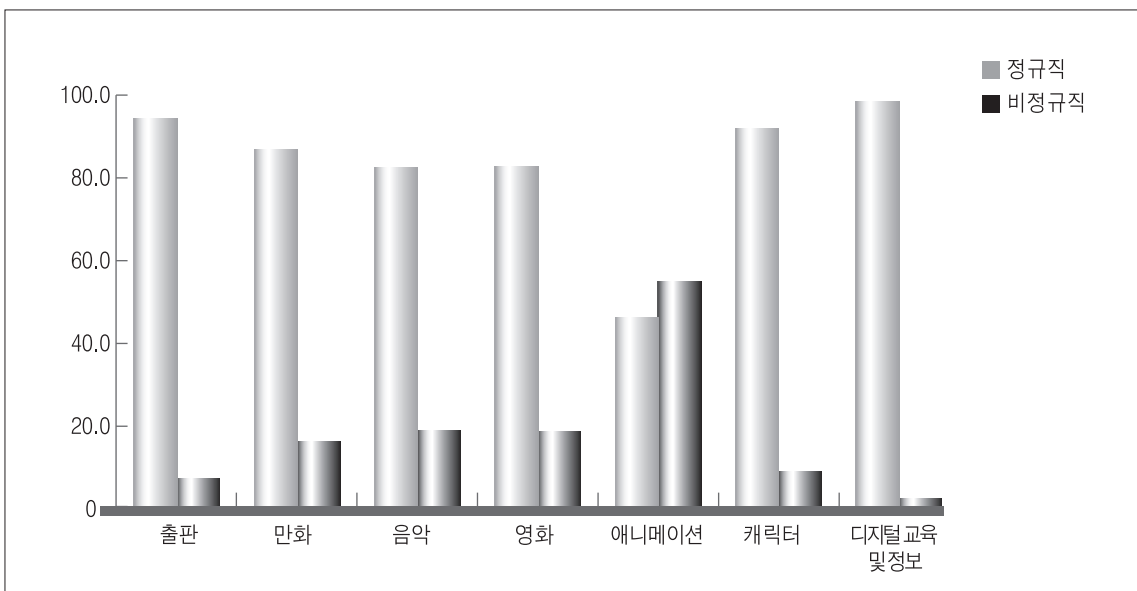
| | 정규직 | 구성비 | 비정규직 | 구성비 | 합 계 |
|------------|---------|------|--------|------|---------|
| 출판 | 87,272 | 92.9 | 6,630 | 7.1 | 93,902 |
| 만화 | 7,775 | 85.9 | 1,273 | 14.1 | 9,048 |
| 음악 | 4,485 | 83.9 | 859 | 16.1 | 5,344 |
| 영화 | 14,107 | 83.2 | 2,845 | 16.8 | 16,952 |
| 애니메이션 | 1,674 | 46.8 | 1,906 | 53.2 | 3,580 |
| 캐릭터 | 8,170 | 92.6 | 655 | 7.4 | 8,825 |
| 디지털교육 및 정보 | 4,955 | 98.2 | 93 | 1.8 | 5,048 |
| 합 계 | 128,438 | 90.0 | 14,261 | 10.0 | 142,699 |

고용형태별 종사자 현황은 7개 산업 실태조사 결과만을 집계하였고, 타 기관 자료를 인용한 게임, 방송, 광고, 인쇄업, 노래연습장 운영업, 비디오/DVD 감상업, 비디오/DVD 임대업, 애니메이션(극장, 방송) 종사자수는 제외하였다.

7개 산업 실태조사 대상 사업체의 고용형태별 종사자 현황을 살펴보면, 총 종사자수 14만 2,699명 중에서 정규직은 12만 8,438명으로 전체 종사자수의 90.0%를 차지하고 있으며, 비정규직은 1만 4,261명으로 전체 종사자수의 10.0%를 차지하는 것으로 나타났다. 이 중에서 정규직 비율이 가장 높은 산업은 디지털교육 및 정보로 98.2%가 정규직인 것으로 나타났다. 반면 정규직 비율이 가장 낮은 산업은 애니메이션으로 46.8%만이 정규직인 것으로 나타났다.

〈그림 3-6-3〉 문화산업 고용형태별 종사자 현황

(단위 : %)



I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
산업별결과

6.2.3 직무별 종사자 현황

〈표 3-6-6〉 문화산업 직무별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

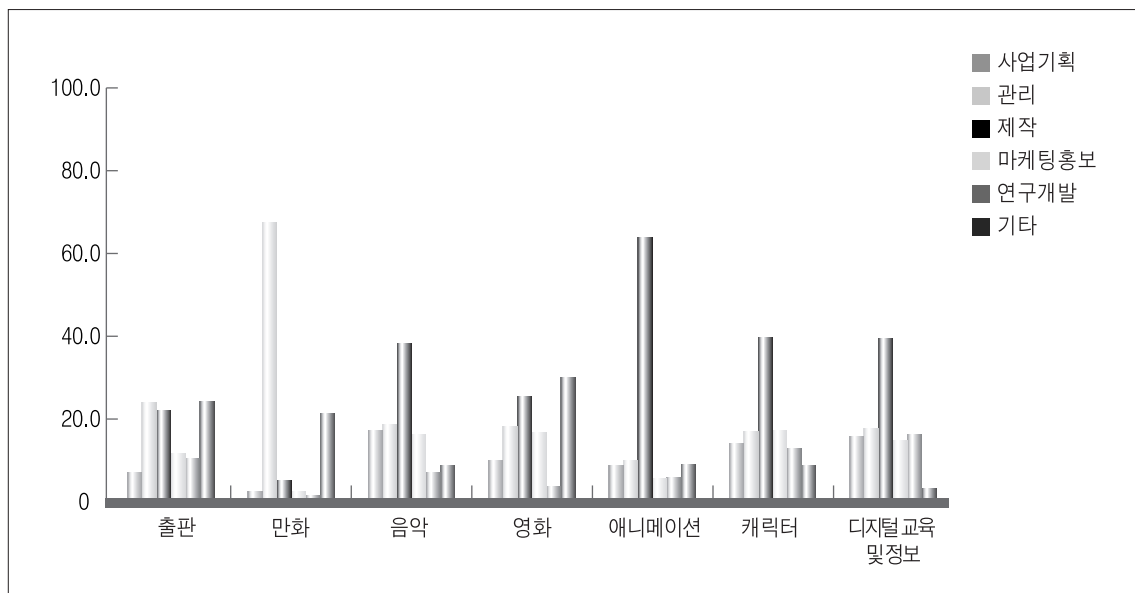
| | 출판 | 만화 | 음악 | 영화 | 애니메이션 | 캐릭터 | 디지털교육 및 정보 | 합계 | 구성비 |
|--------|--------|-------|-------|--------|-------|-------|------------|---------|-------|
| 사업기획 | 7,712 | 247 | 830 | 1,499 | 276 | 1,065 | 695 | 12,324 | 8.6 |
| 관리 | 22,736 | 6,065 | 898 | 2,898 | 340 | 1,326 | 828 | 35,091 | 24.6 |
| 제작 | 20,979 | 554 | 2,031 | 4,207 | 2,282 | 3,510 | 1,978 | 35,541 | 24.9 |
| 마케팅/홍보 | 10,277 | 206 | 809 | 2,865 | 193 | 1,383 | 664 | 16,397 | 11.5 |
| 연구·개발 | 9,664 | 68 | 370 | 648 | 205 | 941 | 748 | 12,644 | 8.9 |
| 기타 | 22,534 | 1,908 | 406 | 4,835 | 284 | 600 | 135 | 30,702 | 21.5 |
| 합계 | 93,902 | 9,048 | 5,344 | 16,952 | 3,580 | 8,825 | 5,048 | 142,699 | 100.0 |

직무별 종사자 현황은 7개 산업 실태조사 결과만을 집계하였고, 타 기관 자료를 인용한 게임, 방송, 광고, 인쇄업, 노래연습장 운영업, 비디오/DVD 감상업, 비디오/DVD 임대업, 애니메이션(극장, 방송) 종사자수는 제외하였다.

7개 산업의 직무별 종사자 현황을 살펴보면, 제작이 3만5,541명으로 전체 종사자수의 24.9%를 차지하고 있으며, 관리가 3만5,091명(24.6%), 기타가 3만0,702명(21.5%), 마케팅·홍보가 1만6,397명(11.5%), 연구·개발이 1만2,644명(8.9%), 사업기획이 1만2,324명(8.6%)으로 나타났다.

〈그림 3-6-4〉 문화산업 직무별 종사자 구성비

(단위 : %)



6.2.4. 지역별 종사자 현황

〈표 3-6-7〉 문화산업 지역별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

| | 출판 | 만화 | 음악 | 영화 | 애니메이션 | 캐릭터 | 디지털교육 및 정보 | 합계 | 구성비 |
|------|--------|-------|-------|--------|-------|-------|------------|---------|-------|
| 서울 | 65,928 | 5,745 | 3,542 | 10,936 | 2,374 | 4,907 | 2,778 | 96,210 | 67.4 |
| 부산 | 5,815 | 597 | 376 | 977 | 235 | 865 | 474 | 9,339 | 6.6 |
| 대구 | 2,270 | 219 | 230 | 625 | 91 | 282 | 355 | 4,072 | 2.9 |
| 인천 | 979 | 145 | 42 | 345 | 67 | 256 | 39 | 1,873 | 1.3 |
| 광주 | 525 | 271 | 98 | 475 | 80 | 132 | 43 | 1,624 | 1.1 |
| 대전 | 489 | 326 | 171 | 440 | 87 | 36 | 87 | 1,636 | 1.1 |
| 울산 | 656 | 73 | 24 | 134 | 0 | 54 | 13 | 954 | 0.7 |
| 경기도 | 14,589 | 1,167 | 663 | 1,640 | 459 | 1,562 | 634 | 20,714 | 14.5 |
| 강원도 | 261 | 51 | 28 | 123 | 71 | 44 | 26 | 604 | 0.4 |
| 충청북도 | 374 | 109 | 44 | 157 | 50 | 189 | 329 | 1,252 | 0.9 |
| 충청남도 | 338 | 90 | 17 | 145 | 0 | 45 | 13 | 648 | 0.5 |
| 전라북도 | 112 | 46 | 12 | 191 | 66 | 46 | 69 | 542 | 0.4 |
| 전라남도 | 226 | 36 | 22 | 122 | 0 | 0 | 39 | 445 | 0.3 |
| 경상북도 | 594 | 100.0 | 33 | 241 | 0 | 0 | 60 | 1,028 | 0.7 |
| 경상남도 | 659 | 63 | 29 | 321 | 0 | 0 | 50 | 1,122 | 0.8 |
| 제주도 | 87 | 10 | 13 | 80 | 0 | 407 | 39 | 636 | 0.4 |
| 합계 | 93,902 | 9,048 | 5,344 | 16,952 | 3,580 | 8,825 | 5,048 | 142,699 | 100.0 |

지역별 종사자 현황은 7개 산업 실태조사 결과만을 집계하였고, 타 기관자료를 인용한 게임, 방송, 광고, 인쇄업, 노래연습장 운영업, 비디오/DVD 감상업, 비디오/DVD 임대업, 애니메이션(극장, 방송) 종사자수는 제외하였다.

문화산업에 종사하는 종사자를 지역별로 구분하여 보면, 서울이 9만6,210명으로 전체 종사자수의 67.4%를 차지하고 있으며, 경기도 2만714명(14.5%), 부산 9,339명(6.6%), 대구 4,072명(2.9%), 인천 1,873명(1.3%), 대전 1,636명(1.1%), 광주 1,624명(1.1%), 충청북도 1,252명(0.9%), 경상남도 1,122명(0.8%), 경상북도 1,028명(0.7%), 울산 954명(0.7%), 충청남도 648명(0.5%), 제주도 636명(0.4%), 강원도 604명(0.4%), 전라북도 542명(0.4%), 전라남도 445명(0.3%) 순으로 나타났다.

6.2.5. 매출액 규모별 종사자 현황

〈표 3-6-8〉 문화산업 매출규모별 종사자 현황

(단위 : 명)

| | 출판 | 만화 | 음악 | 영화 | 애니메이션 | 캐릭터 | 디지털교육 및 정보 | 합계 |
|-------------|--------|-------|-------|--------|-------|-------|------------|---------|
| 1억원 미만 | 4,231 | 5,486 | 13 | 31 | 8 | 8 | 10 | 9,787 |
| 1~10억원 미만 | 5,910 | 2,525 | 221 | 1,736 | 200 | 593 | 291 | 11,476 |
| 10~100억원 미만 | 21,153 | 593 | 1,587 | 5,642 | 1,668 | 2,361 | 1,280 | 34,284 |
| 100억원 이상 | 62,608 | 444 | 3,523 | 9,543 | 1,704 | 5,863 | 3,467 | 87,152 |
| 합계 | 93,902 | 9,048 | 5,344 | 16,952 | 3,580 | 8,825 | 5,048 | 142,699 |

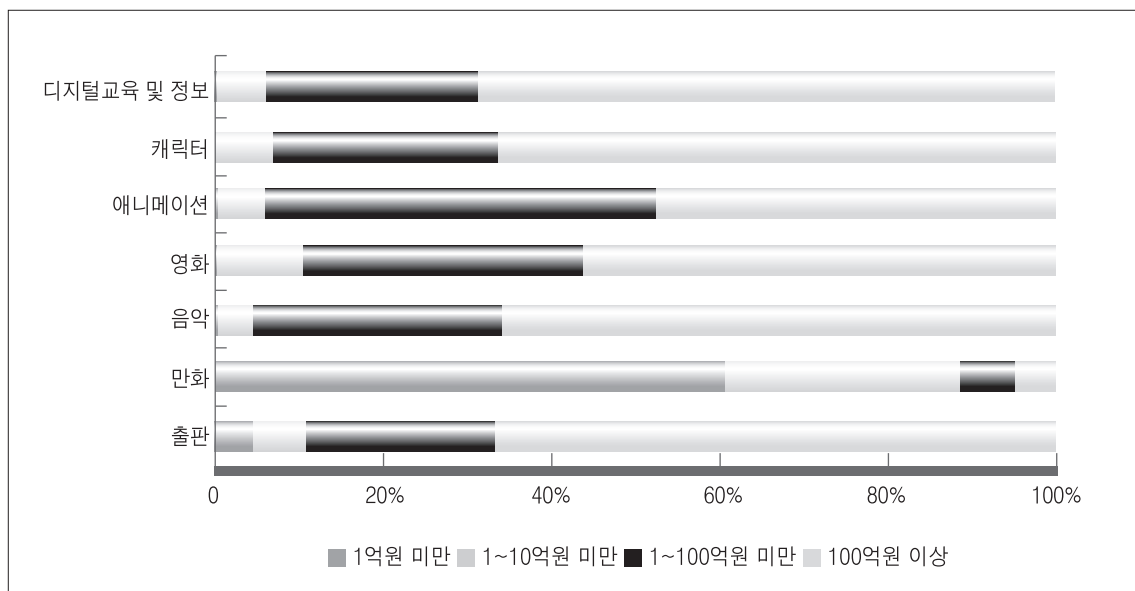
매출액 규모별 종사자 현황은 7개 산업 실태조사 결과만을 집계하였고, 타 기관 자료를 인용한 게임, 방송, 광고, 인쇄업, 노래연습장 운영업, 비디오/DVD 감상업, 비디오/DVD 임대업, 애니메이션(극장, 방송) 종사자수는 제외하였다.

매출액 규모별로 종사자 현황을 살펴보면, 매출액 100억원 이상 사업체의 종사자수는 8만 7,152명으로 전체 종사자수 14만2,699명의 61.1%를 차지하고 있으며, 10억~100억원 미만 사업체의 종사자수는 3만4,284명(24.0%), 1억원~10억원 미만은 1만1,476명(8.0%), 1억원 미만 사업체의 종사자수는 9,787명(6.9%) 순으로 나타났다.

매출액 규모별 종사자 현황을 산업별로 비교하여 보면, 100억원 이상 사업체의 종사자 비율이 높은 산업은 디지털교육 및 정보산업이며, 1억원 미만 사업체 비중이 높은 산업은 만화로 나타났다.

〈그림 3-6-5〉 문화산업 매출액 규모별 종사자 구성비

(단위 : %)



6.2.6. 종사자 규모별 종사자 현황

〈표 3-6-9〉 문화산업 종사자 규모별 종사자 현황

(단위 : 명)

| | 출판 | 만화 | 음악 | 영화 | 애니메이션 | 캐릭터 | 디지털교육 및 정보 | 합계 |
|---------|--------|-------|-------|--------|-------|-------|------------|---------|
| 1~4인 | 9,400 | 7,647 | 416 | 1,083 | 102 | 298 | 144 | 19,090 |
| 5~9인 | 5,374 | 322 | 514 | 2,636 | 243 | 411 | 361 | 9,861 |
| 10~49인 | 19,714 | 827 | 2,279 | 7,143 | 470 | 1,925 | 1,813 | 34,171 |
| 50~99인 | 9,540 | 252 | 2,135 | 2,226 | 1,287 | 2,686 | 224 | 18,350 |
| 100인 이상 | 49,874 | 0 | 0 | 3,864 | 1,478 | 3,505 | 2,506 | 61,227 |
| 합계 | 93,902 | 9,048 | 5,344 | 16,952 | 3,580 | 8,825 | 5,048 | 142,699 |

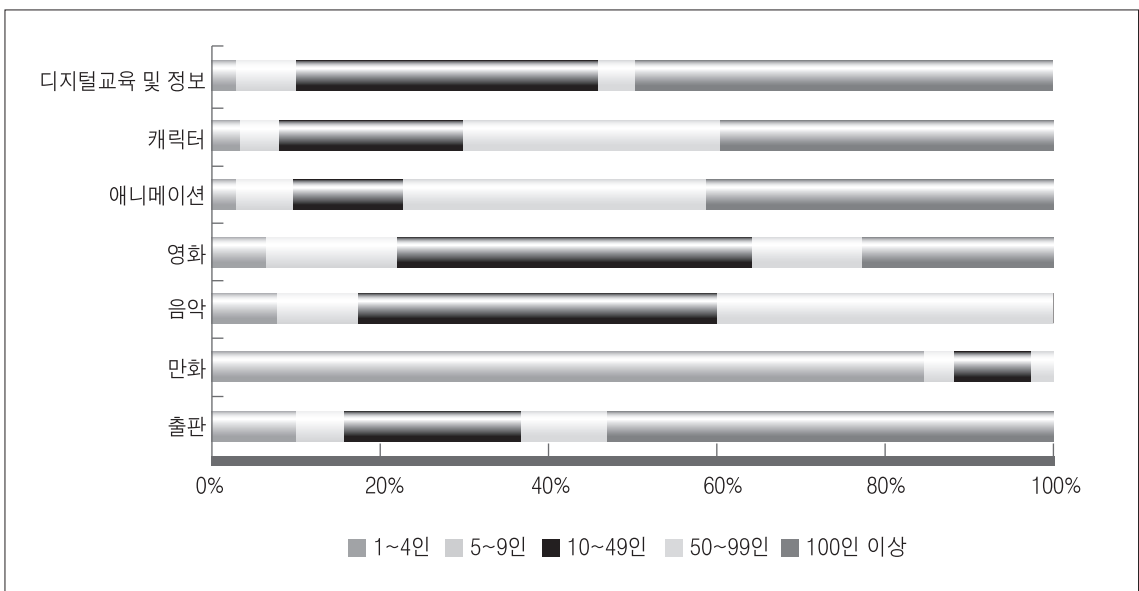
종사자 규모별 종사자 현황은 7개 산업 실태조사 결과만을 집계하였고, 타 기관 자료를 인용한 게임, 방송, 광고, 인쇄업, 노래연습장 운영업, 비디오/DVD 감상업, 비디오/DVD 임대업, 애니메이션(극장, 방송) 종사자수는 제외하였다.

종사자 규모별 종사자 현황을 살펴보면, 100인 이상인 사업체의 종사자는 6만1,227명으로 전체 종사자 14만2,699명의 42.9%를 차지하고 있으며, 10~49인 3만4,171명(23.9%), 1~4인 1만9,090명(13.4%), 50~99인 사업체는 1만8,350명(12.9%), 5~9인 9,861명(6.9%) 순으로 나타났다.

100인 이상 사업체의 종사자 구성비가 높은 산업은 출판, 디지털교육 및 정보산업이며, 1~4인 사업체의 종사자 구성비가 높은 산업은 만화로 나타났다.

〈그림 3-6-6〉 문화산업 종사자 규모별 종사자 구성비

(단위 : %)

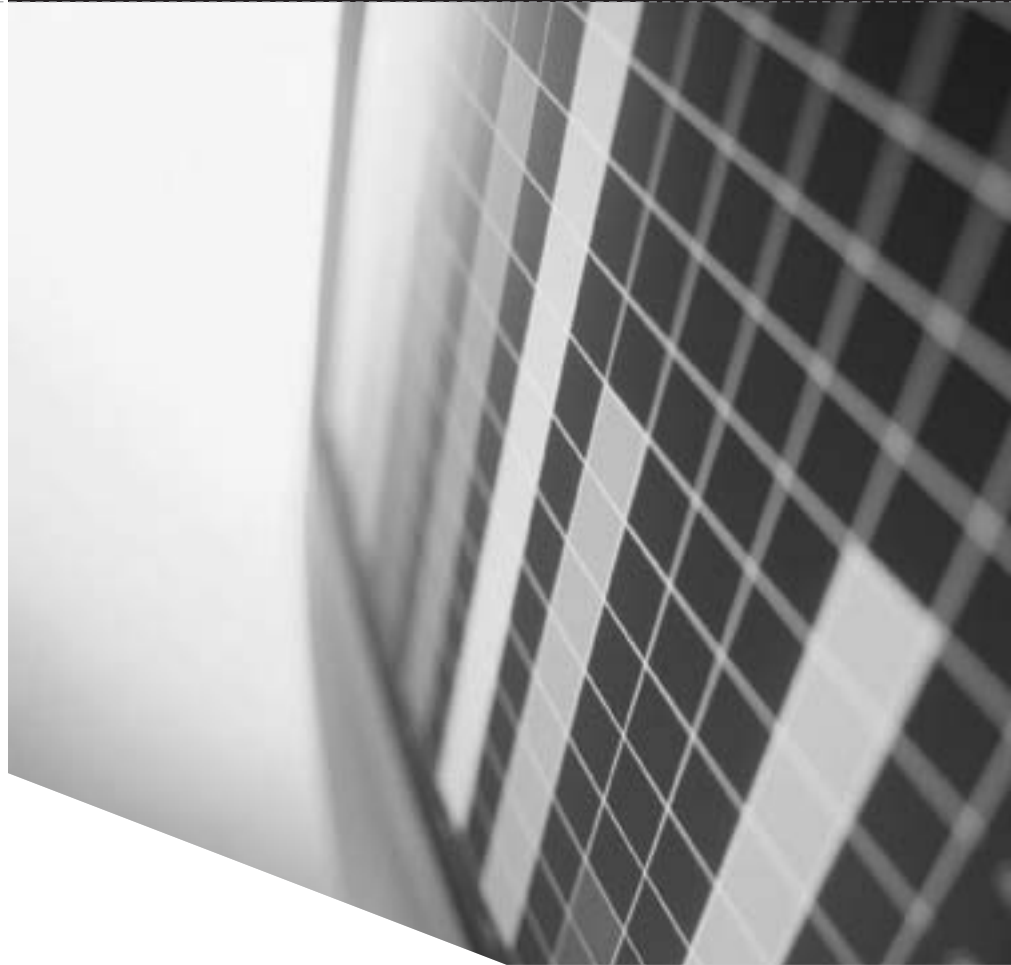


I. 조사개요
II. 조사대상 현황
III. 문화산업통계조사 전체결과
IV. 문화산업통계조사 결론과 제언



IV 문화산업통계조사 부문별결과

- | | |
|---------|------------------|
| 1. 출판산업 | 6. 애니메이션산업 |
| 2. 만화산업 | 7. 방송산업 |
| 3. 음악산업 | 8. 광고산업 |
| 4. 게임산업 | 9. 캐릭터산업 |
| 5. 영화산업 | 10. 디지털교육 및 정보산업 |



IV. 문화산업통계조사 부문별결과

1. 출판산업

〈표 4-1-1〉 출판산업 분류

| 대분류 | 중분류 | 소분류 |
|----------------|-------------------------|-----------|
| 11. 출판업 | 111. 서적 출판(종이매체출판) | 표본 433개 |
| | 112. 전자 출판(종이매체출판 제외) | |
| | 113. 신문 발행 | |
| | 114. 잡지 및 정기 간행물 발행 | |
| | 115. 정기 광고 간행물 발행 | |
| | 116. 기타 오디오 기록매체 출판 | |
| | 117. 기타 출판 | |
| 12. 인쇄업 | | 조사제외 |
| 13. 출판 도소매업 | 131. 서적, 잡지 및 신문 도매 | 표본 1,567개 |
| | 132. 서적 및 잡지류 소매 | |
| | 133. 계약배달 판매(신문배달판매 부분) | |
| 14. 온라인 출판 유통업 | 141. 인터넷 서점 | |
| | 142. 인터넷 전자출판 서비스 | |
| 15. 출판 임대업 | 150. 서적 임대(만화 임대업 제외) | |

출판산업은 기획, 제작, 유통 단계별 공정에 따라 중분류 5개 소분류 13개로 분류체계를 마련하였다. 출판 분류는 기존 표준산업분류 체계를 대부분 따랐다. [12. 인쇄업], [133. 계약배달 판매(신문배달판매 부분)]은 직접 조사하지 않고 통계청의 광업제조업통계조사와 사업체 기초통계조사, 서비스업통계조사 자료를 인용하였다. 그리고 [12. 인쇄업]에서 종사자수는 전체 종사수를 인용하였고, 매출액에서는 종사자 5인 이상 업체 매출액을 포함시켰다. 2004년 기준조사부터 인쇄업의 종사자수와 매출액을 타 기관 자료에서 인용하여 사용하였으나, 이는 문제가 있으므로 인쇄업도 2006년도 기준조사부터는 조사에 포함시킬 예정이다.

1.1 출판산업 매출액

〈표 4-1-2〉 출판산업 매출액 현황

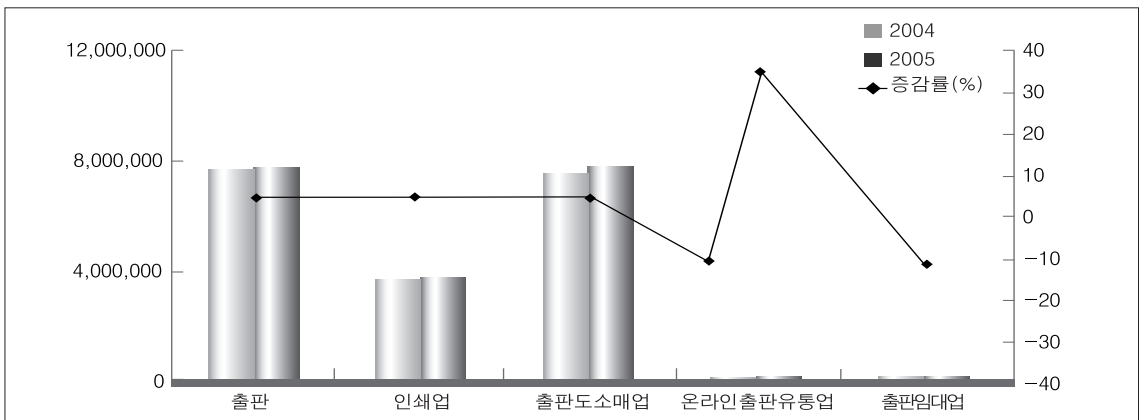
(단위 : 백만원, %)

| 구분 | | 2004 (백만원) | 2005 (백만원) | 구성비 (%) | 증감률 (%) |
|---------------|-----------------|---------------|---------------|------------|------------|
| 11.출판업 | 서적 출판업 | 3,646,447 | 3,756,298 | 19.4 | 3.0 |
| | 신문 발행업 | 2,552,125 | 2,610,705 | 13.5 | 2.3 |
| | 잡지 및 정기 간행물 발행업 | 834,440 | 880,626 | 4.5 | 5.5 |
| | 정기 광고 간행물 발행업 | 377,424 | 296,140 | 1.5 | △21.5 |
| | 기타 오디오 기록매체 출판업 | 12,991 | 7,793 | 0.0 | △40.0 |
| | 기타 출판업 | 208,340 | 241,588 | 1.2 | 16.0 |
| | 출판업 합계 | 7,631,767 | 7,793,150 | 40.2 | 2.1 |
| 12.인쇄업 | | 3,620,701 | 3,684,698 | 19.0 | 1.8 |
| 13.출판 도소매업 | 서적, 잡지 및 신문 도매업 | 3,156,997 | 3,250,341 | 16.8 | 3.0 |
| | 서적 및 잡지류 소매업 | 4,250,912 | 4,376,601 | 22.6 | 3.0 |
| | 출판 도소매업 합계 | 7,407,909 | 7,626,942 | 39.3 | 3.0 |
| 14.온라인 출판 유통업 | | 101,619 | 136,785 | 0.7 | 34.6 |
| 15.출판 임대업 | | 159,020 | 150,581 | 0.8 | △5.3 |
| 합 계 | | 18,921,016 | 19,392,156 | 100.0 | 2.5 |

2005년 출판산업 총 매출규모는 19조3,921억원으로 나타났으며, 2004년 18조9,210억원보다 2.5% 증가하였다. 출판산업을 세분류로 구분하면, 출판업이 7조7,931억원으로 전체의 40.2%를 차지하며, 출판 도소매업 7조6,269억원(39.3%), 인쇄업이 3조6,846억원(19.0%), 출판 임대업 1,505억원(0.8%), 온라인 출판 유통업 1,367억원(0.7%) 순으로 나타났다. 증감률을 세분류별로 보면, 2004년에 비해 전반적으로 약간 상승한 것으로 나타났다. 출판업 소분류 체계에서 전자출판 관련 항목이 [11. 출판업], [14. 온라인 출판 유통업]에 분리되어 있다.

〈그림 4-1-1〉 출판산업 매출액 증감률

(단위 : 백만원, %)



1.1.1. 사업형태별 매출액 현황

인쇄업은 통계청의 광업제조업통계조사와 사업체 기초통계조사 자료를 인용하였기 때문에 사업형태별 매출액을 구할 수 없어 제외시켰다.

〈표 4-1-3〉 출판산업 사업형태별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

| | 출판업 | 출판도소매업 | 온라인 출판유통업 | 출판임대업 | 합계 | 구성비 |
|---------|-----------|-----------|--------------|---------|------------|-------|
| 창작 및 제작 | 4,971,541 | 5,747,814 | 6,300 | 58,065 | 10,783,720 | 68.7 |
| 제작 지원 | 90,957 | 770 | 0 | 23,226 | 114,953 | 0.7 |
| 단순복제업 | 115,797 | 0 | 0 | 11,613 | 127,410 | 0.8 |
| 유통/배급 | 2,283,314 | 1,497,890 | 126,000 | 24,387 | 3,931,591 | 25.0 |
| 기타 | 331,541 | 380,468 | 4,485 | 33,290 | 749,784 | 4.8 |
| 합계 | 7,793,150 | 7,626,942 | 136,785 | 150,581 | 15,707,458 | 100.0 |
| 부가가치 | 2,307,706 | 2,712,748 | 26,634 | 35,842 | 5,082,930 | |
| 부가가치율 | 29.6% | 35.6% | 19.5% | 23.8% | 32.4%* | |

* 인쇄업을 제외한 부가가치율

출판산업의 사업형태별로 보면 총 매출액 15조7,074억원 중 창작 및 제작이 10조7,837억원 (68.7%)으로 가장 높고, 유통/배급이 3조9,315억원(25.0%), 기타가 7,497억원(4.8%), 단순 복제업 1,274억원(0.8%), 제작지원이 1,149억원(0.7%) 순으로 나타났다. 이를 세부적으로 살펴보면 출판업은 총 매출액 7조7,931억원 중 창작 및 제작은 4조9,715억원으로 가장 높으며, 유통/배급이 2조2,833억원, 기타가 3,315억원, 제작지원이 909억원 순서로 나타났다. 출판 도소매업은 총 매출액 7조6,269억원 중 창작 및 제작은 5조7,478억원으로 가장 높으며, 유통/배급이 1조4,978억원, 기타가 3,804억원, 제작지원이 7억7천만원으로 나타났다. 온라인 출판 유통업은 총 매출액 1,367억원 중 유통/배급이 1,260억원으로 가장 높고, 창작 및 제작이 63억원, 기타가 44억원으로 나타났다. 출판 임대업은 총 매출액 1,505억원 중 창작 및 제작이 580억원으로 가장 높고, 기타가 332억원, 유통/배급이 243억원, 제작지원이 232억원, 단순 복제가 116억원으로 나타났다.

출판산업의 부가가치는 5조829억원이며, 매출액 대비 부가가치율은 32.4%로 나타났다. 세분류로 구분하여 살펴보면, 출판업의 부가가치는 2조3,077억원으로 매출액 대비 부가가치율은 29.6%이고, 출판 도소매업은 2조7,127억원으로 매출액 대비 부가가치율은 35.6%이며, 온라인 출판 유통업은 266억원으로 매출액 대비 부가가치율은 19.5%, 출판 임대업은 358억원으로 매출액 대비 부가가치율은 23.8%로 나타났다. 부가가치율이 가장 높은 분야는 출판 도소매업이며, 부가가치율이 가장 낮은 분야는 온라인 출판 유통업으로 나타났다.

1.1.2. 지역별 매출액 현황

〈표 4-1-4〉 출판산업 지역별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

| | 출판업 | 출판도소매업 | 온라인 출판유통업 | 출판임대업 | 합계 | 구성비 |
|------|-----------|-----------|--------------|---------|------------|-------|
| 서울 | 5,798,029 | 5,674,372 | 101,767 | 112,031 | 11,686,199 | 74.4 |
| 부산 | 398,088 | 389,597 | 6,987 | 7,692 | 802,364 | 5.1 |
| 대구 | 117,085 | 114,587 | 2,055 | 2,262 | 235,989 | 1.5 |
| 인천 | 70,251 | 68,752 | 1,233 | 1,357 | 141,593 | 0.9 |
| 광주 | 37,467 | 36,668 | 658 | 724 | 75,517 | 0.5 |
| 대전 | 32,784 | 32,084 | 575 | 633 | 66,076 | 0.4 |
| 울산 | 51,517 | 50,418 | 904 | 995 | 103,834 | 0.7 |
| 경기도 | 1,081,862 | 1,058,788 | 18,989 | 20,904 | 2,180,543 | 13.9 |
| 강원도 | 14,050 | 13,750 | 247 | 271 | 28,318 | 0.2 |
| 충청북도 | 23,417 | 22,917 | 411 | 452 | 47,197 | 0.3 |
| 충청남도 | 28,100 | 27,501 | 493 | 543 | 56,637 | 0.4 |
| 전라북도 | 9,367 | 9,168 | 164 | 181 | 18,880 | 0.1 |
| 전라남도 | 18,733 | 18,334 | 329 | 362 | 37,758 | 0.2 |
| 경상북도 | 42,150 | 41,252 | 740 | 815 | 84,957 | 0.5 |
| 경상남도 | 46,834 | 45,836 | 822 | 906 | 94,398 | 0.6 |
| 제주도 | 23,416 | 22,918 | 411 | 453 | 47,198 | 0.3 |
| 합계 | 7,793,150 | 7,626,942 | 136,785 | 150,581 | 15,707,458 | 100.0 |

지역별로 매출액을 살펴보면, 서울이 11조6,861억원 74.4%로 가장 높은 비중을 차지하였고, 경기도 2조1,805억원(13.9%), 부산 8,023억원(5.1%), 대구 2,359억원(1.5%), 인천 1,415억원(0.9%), 울산 1,038억원(0.7%), 경남 943억원(0.6%), 경북 849억원(0.5%), 광주 755억원(0.5%), 대전 660억원(0.4%), 충남 566억원(0.4%), 충북 471억원(0.3%), 제주 471억원(0.3%), 전남 377억원(0.2%), 강원 283억원(0.2%), 전북 188억원(0.1%) 순으로 나타났다. 이를 권역별로 정리하여 보면, 서울이 11조6,861억원(74.4%), 6개 광역시 1조4,253억원(9.1%), 9개도 2조5,958억원(16.5%)으로 나타났다. 권역별로 종사자당 매출액을 살펴보면 서울이 1억7,700만원이고, 6개 광역시가 1억3,200만원, 9개도가 1억5,000만원으로 나타났다.

1.1.3. 매출액 규모별 매출액 현황

〈표 4-1-5〉 출판산업 매출규모별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

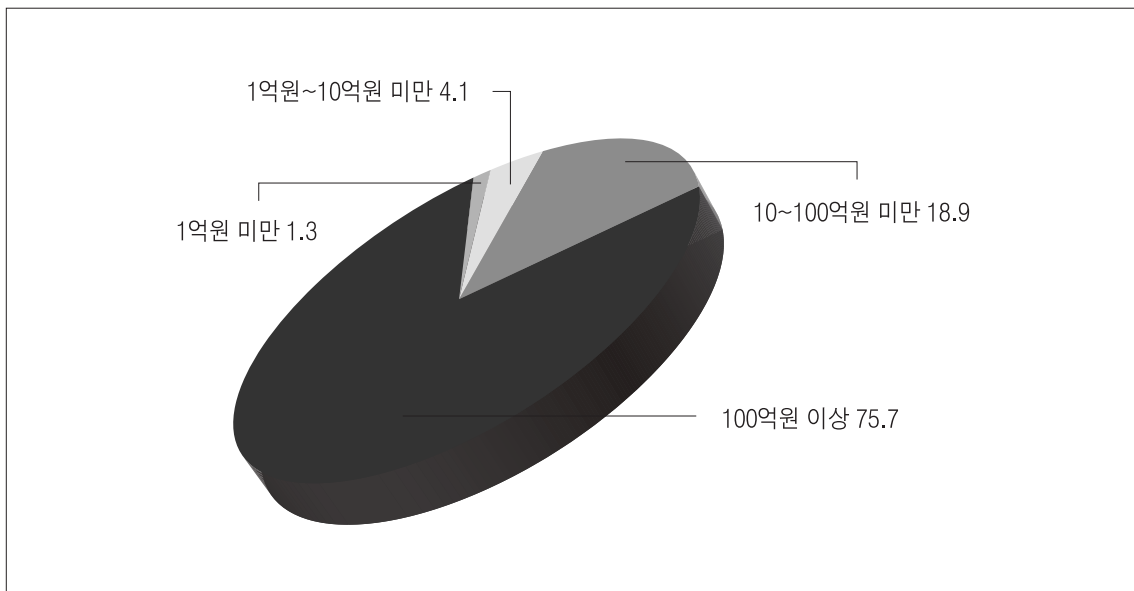
| | 출판업 | 출판도소매업 | 온라인 출판유통업 | 출판임대업 | 합계 | 구성비 |
|-------------|-----------|-----------|--------------|---------|------------|-------|
| 1억원 미만 | 21,423 | 36,609 | 0 | 150,581 | 208,613 | 1.3 |
| 1~10억원 미만 | 334,408 | 288,298 | 12,311 | 0 | 635,017 | 4.1 |
| 10~100억원 미만 | 1,958,618 | 979,299 | 31,461 | 0 | 2,969,378 | 18.9 |
| 100억원 이상 | 5,478,701 | 6,322,736 | 93,013 | 0 | 11,894,450 | 75.7 |
| 합계 | 7,793,150 | 7,626,942 | 136,785 | 150,581 | 15,707,458 | 100.0 |

매출액을 사업체의 매출 규모별로 살펴보면, 매출 100억원 이상 11조8,944억원으로 전체의 75.7%를 차지하고 있으며, 10~100억 미만 2조9,693억원(18.9%), 1~10억원 미만 6,350억원(4.1%), 1억원 미만 2,086억원(1.3%) 순으로 나타났다.

종사자당 매출액은 1억5,700만원이며 매출 규모별로 살펴보면, 100억원 이상 사업체의 종사자당 매출액은 1억8,900만원으로 가장 높고, 10~100억원 미만 사업체는 1억4,000만원, 1~10억원 미만 사업체는 1억700만원, 1억원 미만 사업체는 4,900만원 순으로 나타났다.

〈그림 4-1-2〉 출판산업 매출액 규모별 매출액 구성비

(단위 : %)



1.1.4. 종사자 규모별 매출액 현황

<표 4-1-6> 출판산업 종사자규모별 매출액 현황

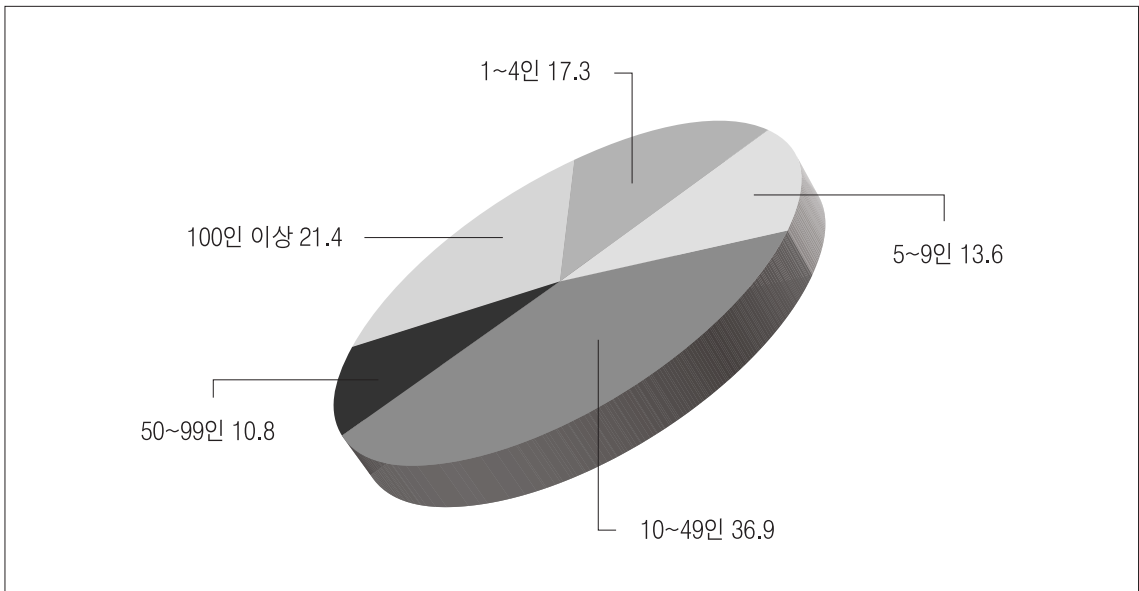
(단위 : 백만원, %)

| | 출판업 | 출판도소매업 | 온라인 출판유통업 | 출판임대업 | 합계 | 구성비 |
|---------|-----------|-----------|--------------|---------|------------|-------|
| 1~4인 | 121,663 | 2,440,621 | 4,485 | 150,581 | 2,717,350 | 17.3 |
| 5~9인 | 224,349 | 1,906,736 | 6,300 | 0 | 2,137,385 | 13.6 |
| 10~49인 | 3,308,665 | 2,364,352 | 126,000 | 0 | 5,799,017 | 36.9 |
| 50~99인 | 1,160,454 | 533,886 | 0 | 0 | 1,694,340 | 10.8 |
| 100인 이상 | 2,978,019 | 381,347 | 0 | 0 | 3,359,366 | 21.4 |
| 합계 | 7,793,150 | 7,626,942 | 136,785 | 150,581 | 15,707,458 | 100.0 |

매출액을 종사자 규모별로 살펴보면, 종사자 규모 10~49인 규모 사업체의 매출액은 5조 7,990억원 36.9%로 가장 높고, 다음으로 100인 이상이 3조3,593억원(21.4%), 1~4인 2조 7,173억원(17.3%), 5~9인 2조1,373억원(13.6%), 50~99인 1조6,943억원(10.8%) 순으로 나타났다. 이를 중분류로 구분하여 보면 출판업은 10~49인 규모 사업체가 전체 매출에 42.5%로 가장 높고, 출판 도소매업은 1~4인이 32.0%로 가장 높고, 온라인 출판 유통업은 10~49인이 92.1%로 가장 높은 것으로 나타났다.

<그림 4-1-3> 출판산업 종사자 규모별 매출액 구성비

(단위 : %)



1.2 출판산업 사업형태별 영업비용

〈표 4-1-7〉 출판산업 영업비용 현황

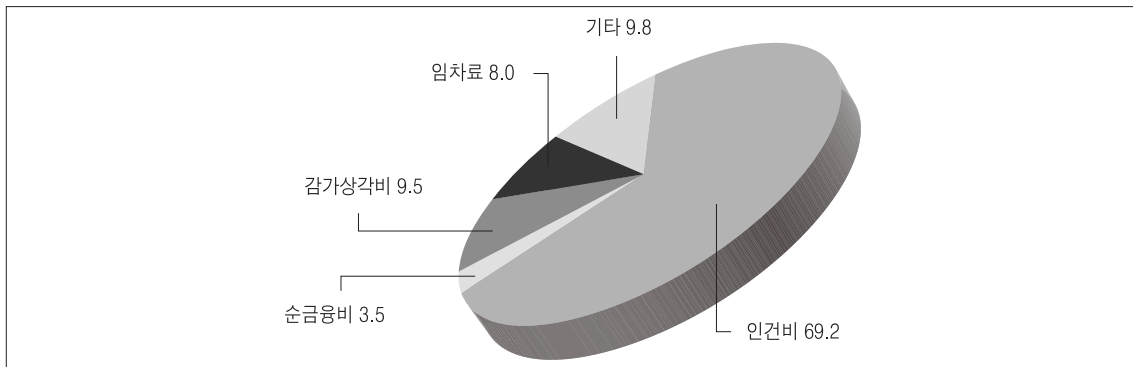
(단위 : 백만원, %)

| | 출판업 | 출판도소매업 | 온라인 출판유통업 | 출판임대업 | 합계 | 구성비 |
|-------|-----------|-----------|--------------|--------|-----------|-------|
| 인건비 | 1,057,801 | 1,701,436 | 15,789 | 22,480 | 2,797,506 | 69.2 |
| 순금융비용 | 98,914 | 40,691 | 840 | 538 | 140,983 | 3.5 |
| 감가상각비 | 133,329 | 248,488 | 413 | 3,283 | 385,513 | 9.5 |
| 임차료 | 162,760 | 156,254 | 2,580 | 2,064 | 323,658 | 8.0 |
| 기타 | 330,432 | 62,664 | 470 | 828 | 394,394 | 9.8 |
| 합계 | 1,783,236 | 2,209,533 | 20,092 | 29,193 | 4,042,054 | 100.0 |

출판산업 영업비용은 총 4조420억원이며, 이는 매출액 15조7,074억원의 25.7%를 차지하는 것으로 나타났다. 영업비용을 내역별로 구분하면, 인건비가 2조7,975억원(69.2%)로 가장 높고, 기타비용 3,943억원(9.8%), 감가상각비 3,855억원(9.5%), 임차료 3,236억원(8.0%), 순금융비용 1,409억원(3.5%)로 나타났다. 세분류별로 살펴보면, 인건비 비중이 가장 높은 산업은 온라인 출판유통업(78.6%)으로 나타났다.

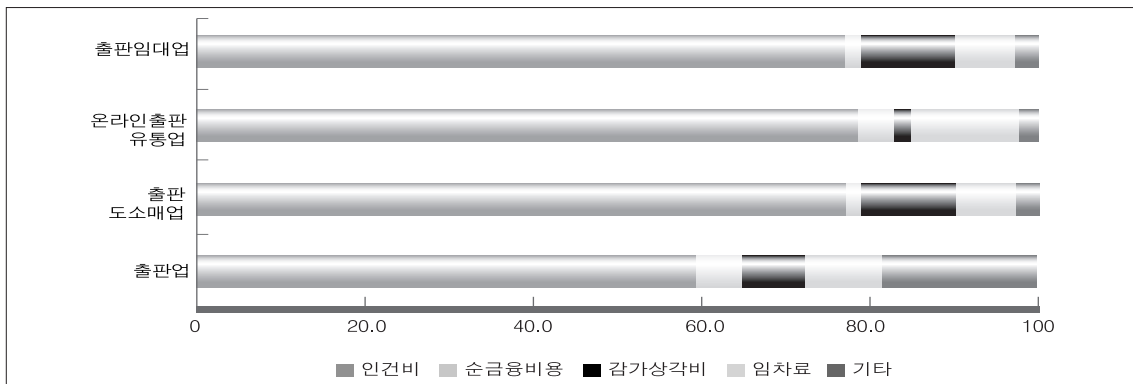
〈그림 4-1-4〉 출판산업 전체 영업비용 구성비

(단위 : %)



〈그림 4-1-5〉 출판산업 사업형태별 영업비용 구성비

(단위 : %)



1.2.1. 지역별 영업비용 현황

〈표 4-1-8〉 출판산업 지역별 영업비용 현황

(단위 : 백만원, %)

| | 출판업 | 출판도소매업 | 온라인 출판유통업 | 출판임대업 | 합계 | 구성비 |
|------|-----------|-----------|--------------|--------|-----------|-------|
| 서울 | 1,273,213 | 1,533,395 | 14,546 | 19,968 | 2,841,122 | 70.3 |
| 부산 | 108,923 | 157,057 | 1,408 | 2,338 | 269,726 | 6.7 |
| 대구 | 35,708 | 55,291 | 443 | 935 | 92,377 | 2.3 |
| 인천 | 24,991 | 33,175 | 282 | 701 | 59,149 | 1.5 |
| 광주 | 8,930 | 13,274 | 121 | 234 | 22,559 | 0.6 |
| 대전 | 7,145 | 8,853 | 101 | 175 | 16,274 | 0.4 |
| 울산 | 11,432 | 16,374 | 149 | 246 | 28,201 | 0.7 |
| 경기도 | 265,385 | 331,037 | 2,488 | 3,831 | 602,741 | 14.9 |
| 강원도 | 3,572 | 6,635 | 60 | 105 | 10,372 | 0.2 |
| 충청북도 | 5,537 | 6,418 | 58 | 88 | 12,101 | 0.3 |
| 충청남도 | 6,252 | 7,967 | 74 | 108 | 14,401 | 0.4 |
| 전라북도 | 1,965 | 2,656 | 24 | 35 | 4,680 | 0.1 |
| 전라남도 | 4,108 | 4,649 | 42 | 61 | 8,860 | 0.2 |
| 경상북도 | 9,823 | 12,172 | 109 | 129 | 22,233 | 0.5 |
| 경상남도 | 10,360 | 13,057 | 119 | 143 | 23,679 | 0.6 |
| 제주도 | 5,892 | 7,523 | 68 | 96 | 13,579 | 0.3 |
| 합계 | 1,783,236 | 2,209,533 | 20,092 | 29,193 | 4,042,054 | 100.0 |

지역별로 영업비용을 살펴보면, 서울이 2조8,411억원 70.3%로 가장 높은 비중을 차지하고, 경기도 6,027억원(14.9%), 부산 2,697억원(6.7%), 대구 923억원(2.3%), 인천 591억원(1.5%), 울산 282억원(0.7%), 경남 236억원(0.6%), 광주 225억원(0.6%), 경북 222억원(0.5%), 대전 162억원(0.4%), 충남 144억원(0.4%), 제주 135억원(0.3%), 충북 121억원(0.3%), 강원 103억원(0.2%), 전남 88억원(0.2%), 전북 46억원(0.1%) 순으로 나타났다.

매출액 대비 영업비용 비중은 인천이 41.8%로 가장 높게 나타났으며, 서울이 24.3%로 가장 낮게 나타났다.

1.2.2. 매출액 규모별 영업비용 현황

〈표 4-1-9〉 출판산업 매출규모별 영업비용 현황

(단위 : 백만원, %)

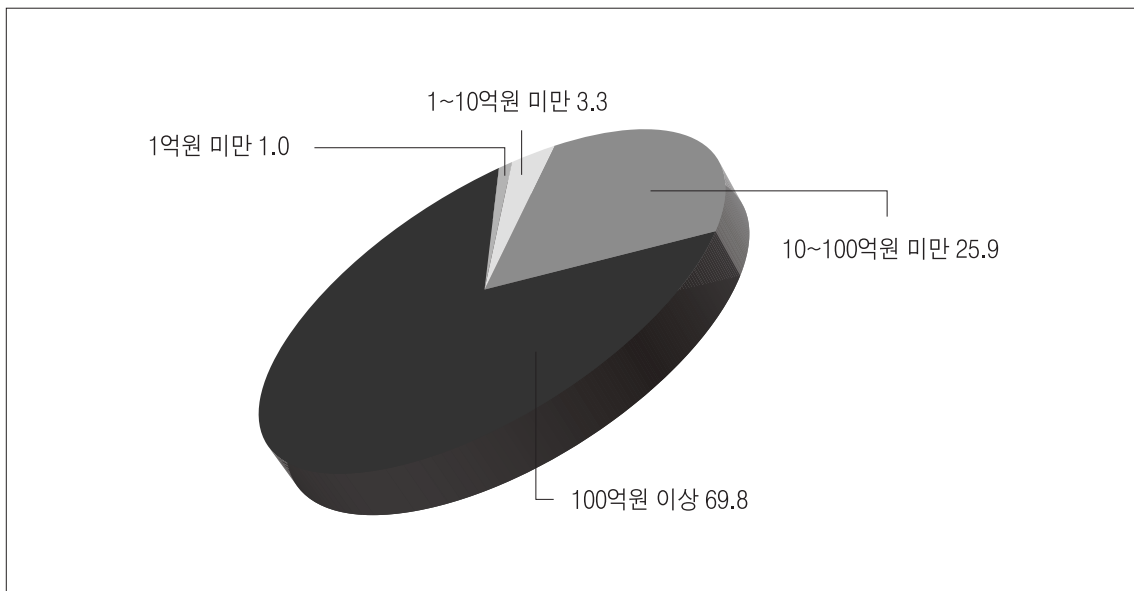
| | 출판업 | 출판도소매업 | 온라인 출판유통업 | 출판임대업 | 합계 | 구성비 |
|-------------|-----------|-----------|--------------|--------|-----------|-------|
| 1억원 미만 | 4,545 | 5,632 | 0 | 29,193 | 39,370 | 1.0 |
| 1~10억원 미만 | 58,687 | 72,717 | 1,206 | 0 | 132,610 | 3.3 |
| 10~100억원 미만 | 466,005 | 577,408 | 4,219 | 0 | 1,047,632 | 25.9 |
| 100억원 이상 | 1,253,999 | 1,553,776 | 14,667 | 0 | 2,822,442 | 69.8 |
| 합계 | 1,783,236 | 2,209,533 | 20,092 | 29,193 | 4,042,054 | 100.0 |

영업비용을 사업체의 매출 규모별로 살펴보면, 매출 100억원 이상이 2조8,224억원(69.8%)으로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 10~100억원 미만 1조476억원(25.9%), 1~10억원 미만 1,326억원(3.3%), 1억원 미만 393억원(1.0%) 순으로 나타났다.

매출액 대비 영업비용 비중을 매출액 규모별로 살펴보면, 10~100억원 미만 사업체는 35.3%로 가장 높은 것으로 나타났으며, 100억원 이상 사업체는 23.7%, 1억원~10억원 미만 사업체는 20.9%, 1억원 미만 사업체는 18.9% 순으로 나타났다.

〈그림 4-1-6〉 출판산업 매출액 규모별 영업비용 구성비

(단위 : %)



1.2.3. 종사자 규모별 영업비용 현황

〈표 4-1-10〉 출판산업 종사자규모별 영업비용 현황

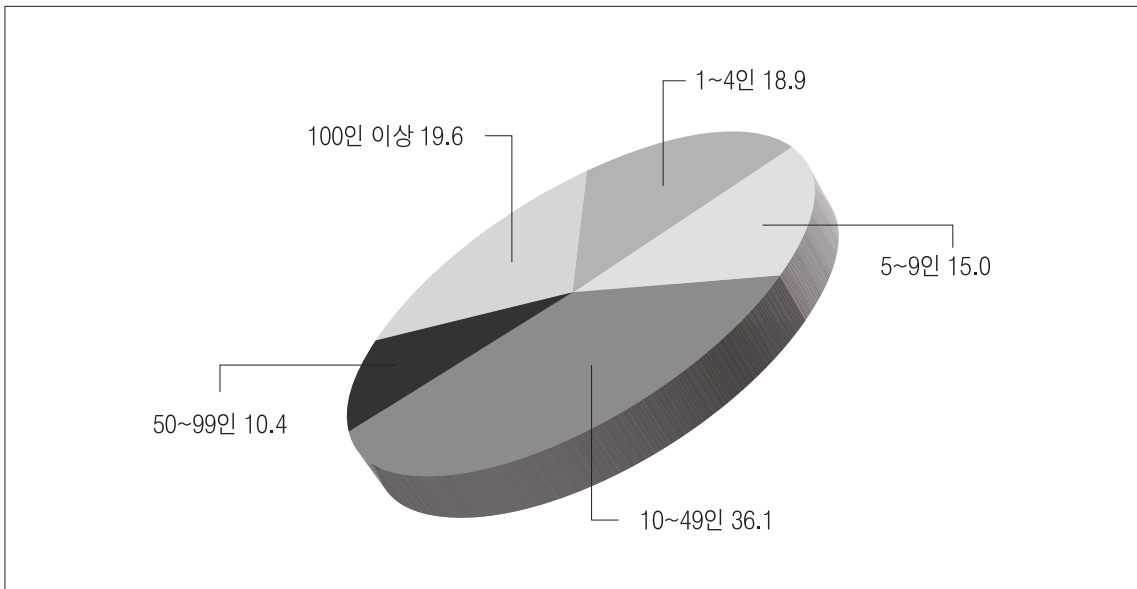
(단위 : 백만원, %)

| | 출판업 | 출판도소매업 | 온라인 출판유통업 | 출판임대업 | 합계 | 구성비 |
|---------|-----------|-----------|--------------|--------|-----------|-------|
| 1~4인 | 27,818 | 707,050 | 659 | 29,193 | 764,720 | 18.9 |
| 5~9인 | 51,357 | 552,383 | 925 | 0 | 604,665 | 15.0 |
| 10~49인 | 757,162 | 684,955 | 18,508 | 0 | 1,460,625 | 36.1 |
| 50~99인 | 265,524 | 154,667 | 0 | 0 | 420,191 | 10.4 |
| 100인 이상 | 681,375 | 110,478 | 0 | 0 | 791,853 | 19.6 |
| 합계 | 1,783,236 | 2,209,533 | 20,092 | 29,193 | 4,042,054 | 100.0 |

영업비용을 종사자 규모별로 살펴보면, 종사자 규모 10~49인 규모 사업체의 영업비용은 1조 4,606억원 36.1%로 가장 높고, 다음으로 100인 이상이 7,918억원(19.6%), 1~4인 7,647억원 (18.9%), 5~9인 6,046억원(15.0%), 50~99인 4,201억원(10.4%) 순으로 나타났다. 이를 중분류로 구분하여 보면 출판업은 10~49인 규모 사업체가 전체 영업비용에 42.5%로 가장 높고, 출판도소매업은 1~4인이 32.0%로 가장 높으며, 온라인출판유통업은 10~49인이 92.1%로 가장 높은 것으로 나타났다.

〈그림 4-1-7〉 출판산업 종사자 규모별 영업비용 구성비

(단위 : %)



I. 조사개요
II. 조사대상 현황
III. 문화산업통계조사 전체결과
IV. 문화산업통계조사 결론공부

1.3. 출판산업 수출입액

〈표 4-1-11〉 출판산업 수출·입액 현황

(단위 : 천\$)

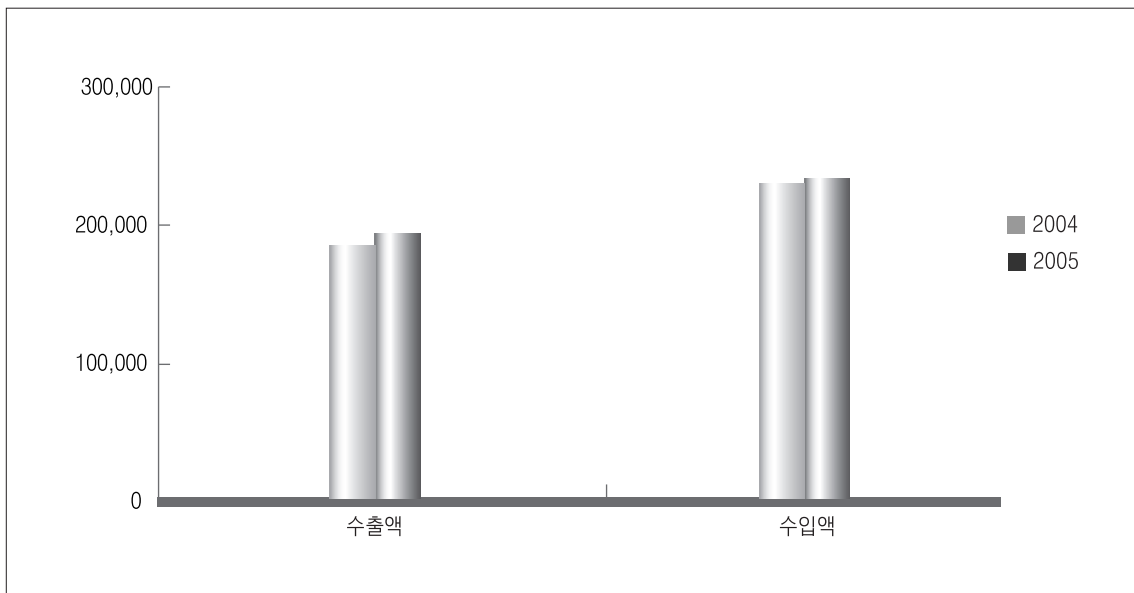
| | 수출 | | 수입 | |
|------|---------|---------|---------|---------|
| | 2004 | 2005 | 2004 | 2005 |
| 출판산업 | 182,181 | 191,346 | 227,084 | 231,741 |
| 합계 | 182,181 | 191,346 | 227,084 | 231,741 |

2005년 총 수출액은 1억9,134만 달러이며, 이는 2004년 1억8,218만 달러보다 916만 달러(5.0%) 증가한 것으로 나타났다.

2005년 총 수입액은 2억3,174만 달러이며, 이는 2004년 2억2,708만 달러보다 465만 달러(2.1%) 증가한 것으로 나타났다. 수입액의 증가율은 수출액 증가율보다 낮은 것으로 나타났으며, 수입액은 2004년 기준조사 증가율 5.8%보다 낮은 것으로 나타났다.

〈그림 4-1-8〉 출판산업 수출입 현황

(단위 : 천\$)



1.4. 출판산업 종사자수

〈표 4-1-12〉 출판산업 종사자수 현황

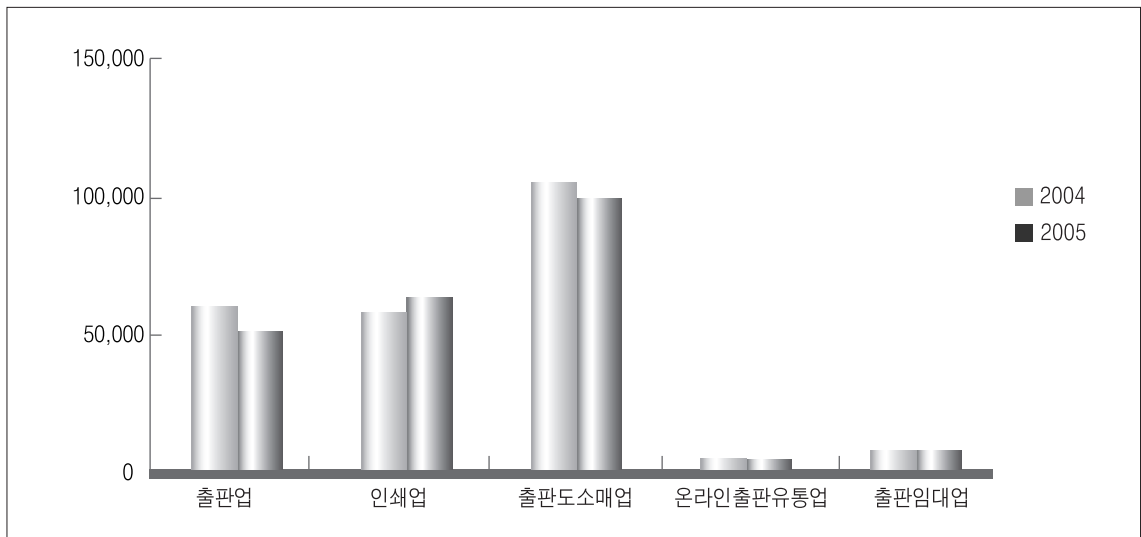
(단위 : 명)

| 구분 | | 2004 (명) | 2005 (명) | 구성비 (%) | 증감률 (%) |
|---------------|-----------------|-------------|-------------|------------|------------|
| 11.출판업 | 서적 출판업 | 23,067 | 18,146 | 8.4 | △21.3 |
| | 신문 발행업 | 20,048 | 11,602 | 5.4 | △42.1 |
| | 잡지 및 정기 간행물 발행업 | 8,233 | 12,910 | 6.0 | 56.8 |
| | 정기 광고 간행물 발행업 | 5,547 | 5,180 | 2.4 | △6.6 |
| | 기타 오디오 기록매체 출판업 | 98 | 76 | 0.0 | △22.4 |
| | 기타 출판업 | 1,935 | 2,268 | 1.1 | 17.2 |
| | 출판업 합계 | 58,928 | 50,182 | 23.4 | △14.8 |
| 12.인쇄업 | | 56,929 | 62,460 | 29.1 | 9.7 |
| 13.출판 도소매업 | 서적, 잡지 및 신문 도매업 | 14,176 | 14,600 | 6.8 | 3.0 |
| | 서적 및 잡지류 소매업 | 24,234 | 24,977 | 11.6 | 3.1 |
| | 계약 배달직 | 67,026 | 58,542 | 27.2 | △12.7 |
| | 출판 도소매업 합계 | 105,436 | 98,119 | 45.7 | △6.9 |
| 14.온라인 출판 유통업 | | 410 | 370 | 0.2 | △9.8 |
| 15.출판 임대업 | | 3,383 | 3,773 | 1.8 | 11.5 |
| 합 계 | | 225,086 | 214,904 | 100.2 | △4.5 |

2005년 출판산업 종사자수는 21만4,904명으로 나타났으며, 2004년 22만5,086명보다 1만 182명(4.5%) 감소하였다. 중분류별로 나눠보면, 출판업은 5만182명(23.4%), 인쇄업은 6만 2,460명(29.1%), 출판도소매업은 9만8,119명(45.7%), 온라인 출판 유통업은 370명(0.17%), 출판임대업은 3,773명(1.8%)으로 나타났다.

〈그림 4-1-9〉 출판산업 종사자 현황

(단위 : 명)



I. 조사개요
II. 조사대상 현황
III. 문화산업통계조사 전체결과
IV. 문화산업통계조사 부문별결과

1.4.1. 지역별 종사자 현황

〈표 4-1-13〉 출판산업 지역별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

| | 출판업 | 출판도소매업 | 온라인 출판유통업 | 출판임대업 | 합계* | 구성비 |
|------|--------|--------|--------------|-------|--------|-------|
| 서울 | 35,027 | 28,021 | 246 | 2,634 | 65,928 | 70.2 |
| 부산 | 3,065 | 2,497 | 23 | 230 | 5,815 | 6.2 |
| 대구 | 1,256 | 911 | 9 | 94 | 2,270 | 2.4 |
| 인천 | 503 | 432 | 6 | 38 | 979 | 1.0 |
| 광주 | 291 | 210 | 2 | 22 | 525 | 0.6 |
| 대전 | 261 | 206 | 2 | 20 | 489 | 0.5 |
| 울산 | 382 | 242 | 3 | 29 | 656 | 0.7 |
| 경기도 | 7,970 | 5,961 | 59 | 599 | 14,589 | 15.6 |
| 강원도 | 141 | 107 | 2 | 11 | 261 | 0.3 |
| 충청북도 | 201 | 155 | 3 | 15 | 374 | 0.4 |
| 충청남도 | 181 | 139 | 4 | 14 | 338 | 0.4 |
| 전라북도 | 60 | 44 | 3 | 5 | 112 | 0.1 |
| 전라남도 | 121 | 95 | 1 | 9 | 226 | 0.2 |
| 경상북도 | 322 | 246 | 2 | 24 | 594 | 0.6 |
| 경상남도 | 352 | 279 | 3 | 25 | 659 | 0.7 |
| 제주도 | 49 | 32 | 2 | 4 | 87 | 0.1 |
| 합계 | 50,182 | 39,577 | 370 | 3,773 | 93,902 | 100.0 |

* 인쇄업(62,460명), 계약배달직(58,542명) 제외시키고 실태조사 결과만을 분석함

지역별로 종사자를 살펴보면, 서울이 6만5,928명 70.2%로 가장 높은 비중을 차지하였고, 경기도 1만4,589명(15.6%), 부산 5,815명(6.2%), 대구 2,270명(2.4%), 인천 979명(1.0%), 경남 659명(0.7%), 울산 656명(0.7%), 경북 594명(0.6%), 광주 525명(0.6%), 대전 489명(0.5%), 충북 374명(0.4%), 충남 338명(0.4%), 강원 261명(0.3%), 전남 226명(0.2%), 전북 112명(0.1%), 제주 87명(0.1%) 순으로 나타났다.

1.4.2. 매출액 규모별 종사자 현황

〈표 4-1-14〉 출판산업 매출액 규모별 종사자 현황

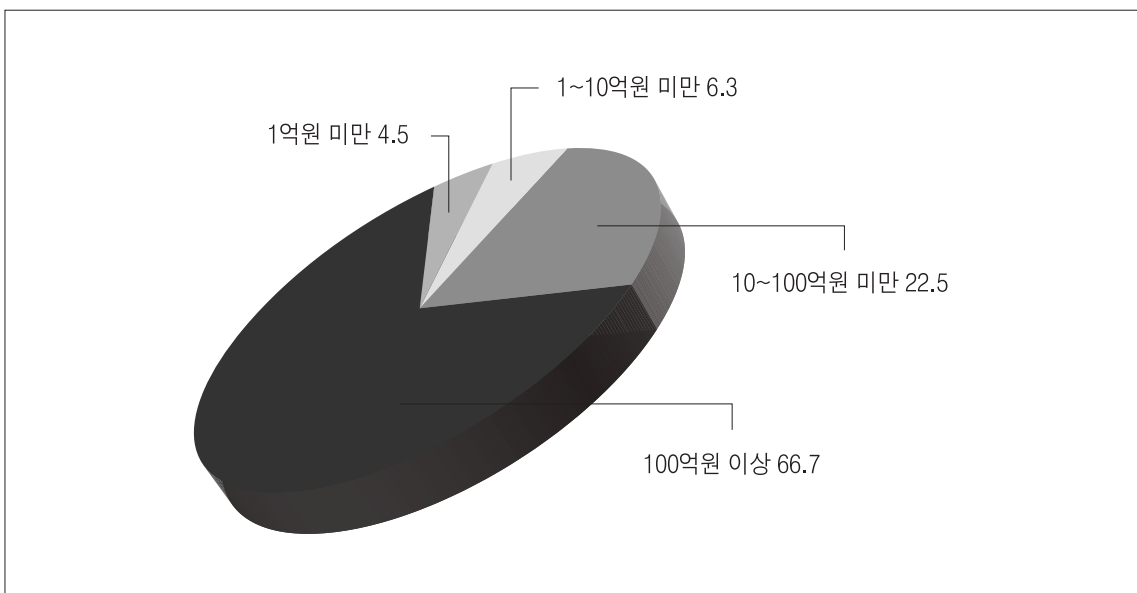
(단위 : 명, %)

| | 출판업 | 출판도소매업 | 온라인 출판유통업 | 출판임대업 | 합계 | 구성비 |
|-------------|--------|--------|--------------|-------|--------|-------|
| 1억원 미만 | 228 | 230 | 0 | 3,773 | 4,231 | 4.5 |
| 1~10억원 미만 | 3,157 | 2,723 | 30 | 0 | 5,910 | 6.3 |
| 10~100억원 미만 | 13,616 | 7,456 | 81 | 0 | 21,153 | 22.5 |
| 100억원 이상 | 33,181 | 29,168 | 259 | 0 | 62,608 | 66.7 |
| 합계 | 50,182 | 39,577 | 370 | 3,773 | 93,902 | 100.0 |

종사자 현황을 사업체의 매출 규모별로 살펴보면, 매출 100억원 이상이 6만2,608명 66.7%로 가장 높고, 10~100억원 미만이 2만1,153명(22.5%), 1~10억원 미만이 5,910명(6.3%), 1억원 미만이 4,231명(4.5%) 순으로 나타났다. 세분류로 구분하여 살펴보면, 출판 도소매업과 온라인 출판 유통업은 100억원 이상 사업체의 매출규모가 전체 구성비보다 높게 나타났으며, 출판 임대업은 1억원 미만인 사업체가 100%인 것으로 나타났다. 종사자 현황을 매출액 현황과 비교하여 보면 100억원 이상 사업체들의 경우 종사자 구성비가 66.7%로 나타났으나, 매출액 구성비는 75.7%로 종사자당 매출액 비중이 다른 매출규모 보다 높은 것으로 나타났다.

〈그림 4-1-10〉 출판산업 매출액 규모별 종사자 현황 구성비

(단위 : %)



1.4.3. 종사자 규모별 종사자 현황

〈표 4-1-15〉 출판산업 종사자규모별 종사자 현황

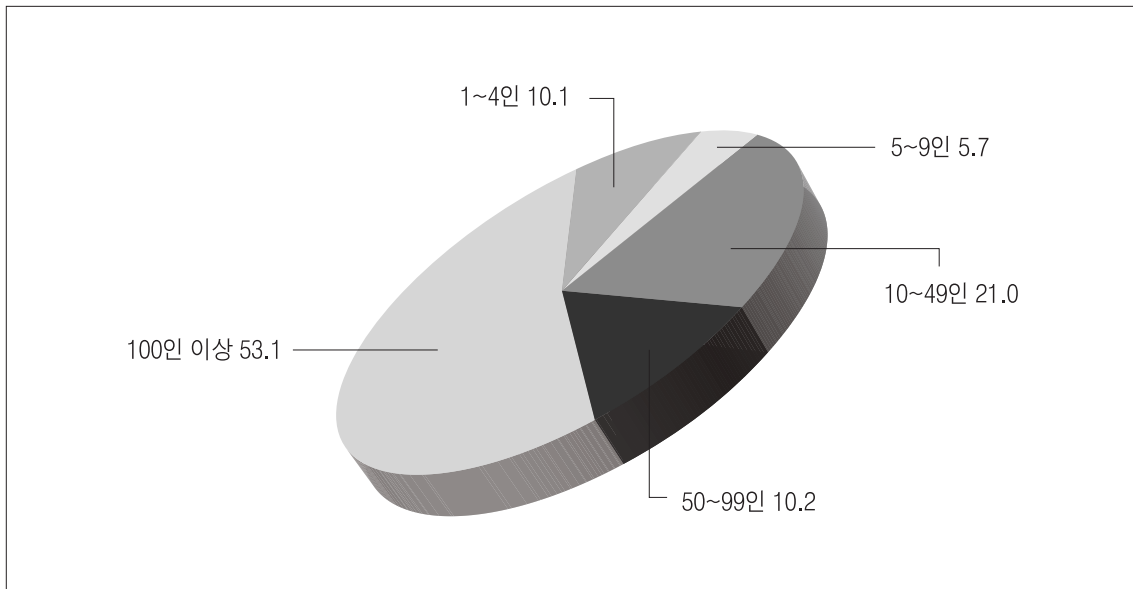
(단위 : 명, %)

| | 출판업 | 출판도소매업 | 온라인 출판유통업 | 출판임대업 | 합계 | 구성비 |
|--------|--------|--------|--------------|-------|--------|-------|
| 1~4인 | 1,908 | 3,696 | 23 | 3,773 | 9,400 | 10.0 |
| 5~9인 | 3,656 | 1,656 | 62 | 0 | 5,374 | 5.7 |
| 10~49인 | 14,969 | 4,460 | 285 | 0 | 19,714 | 21.0 |
| 50~99인 | 8,097 | 1,443 | 0 | 0 | 9,540 | 10.2 |
| 100인이상 | 21,552 | 28,322 | 0 | 0 | 49,874 | 53.1 |
| 합계 | 50,182 | 39,577 | 370 | 3,773 | 93,902 | 100.0 |

종사자 현황을 종사자 규모별로 살펴보면, 100인 이상이 4만9,874명으로 전체의 53.1%를 차지하고 있으며, 10~49인이 1만9,714명(21.0%), 50~99인이 9,540명(10.2%), 1~4인이 9,400명(10.0%), 5~9인이 5,374명(5.7%) 순으로 나타났다. 세분류로 살펴보면, 출판도소매업은 100인 이상 사업체의 종사자수가 71.6%로 가장 높은 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 출판도소매업에 100인 이상 사업체의 종사자수가 많은 이유는 서점업이 점점 대형화 추세로 변화하기 때문이다.

〈그림 4-1-11〉 출판산업 종사자 규모별 종사자 현황 구성비

(단위 : %)



1.4.4. 고용형태별 종사자 현황

〈표 4-1-16〉 출판산업 고용형태별 종사자 현황

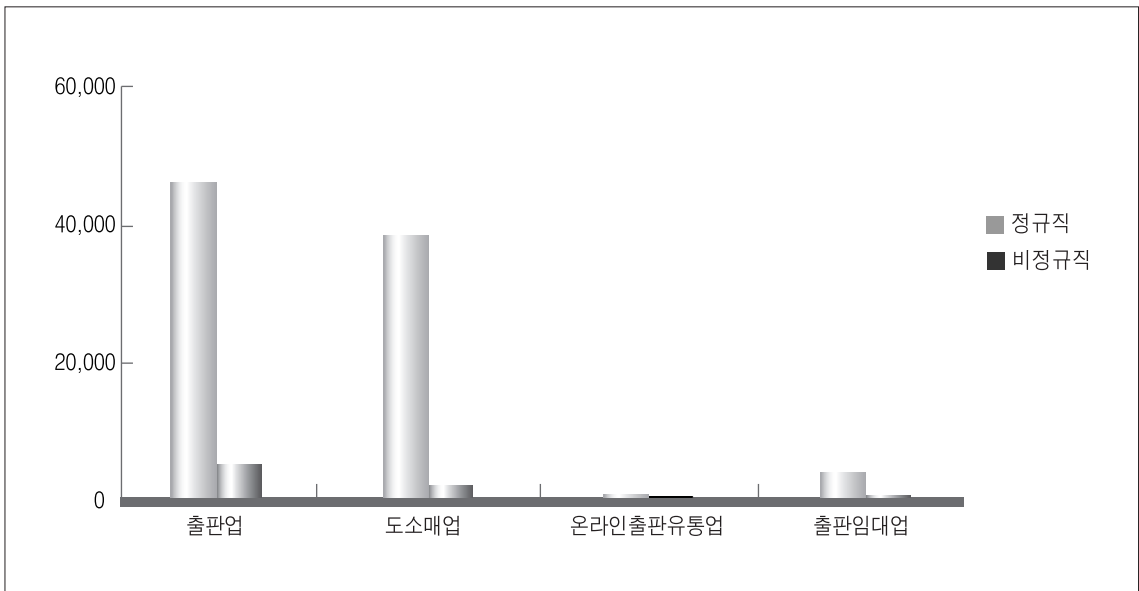
(단위 : 명, %)

| | 출판업 | 출판도소매업 | 온라인 출판유통업 | 출판임대업 | 합계 | 구성비 |
|------|--------|--------|--------------|-------|--------|-------|
| 정규직 | 45,490 | 37,843 | 348 | 3,591 | 87,272 | 92.9 |
| 비정규직 | 4,692 | 1,734 | 22 | 182 | 6,630 | 7.1 |
| 합계 | 50,182 | 39,577 | 370 | 3,773 | 93,902 | 100.0 |

출판산업 종사자를 고용형태별로 살펴보면, 정규직 8만7,272명(92.9%), 비정규직 6,630명(7.1%)으로 나타났다. 중분류로 정규직과 비정규직의 구성비를 살펴보면, 출판업은 정규직 4만 5,490명(90.7%), 비정규직 4,692명(9.3%)로 전체의 구성비와 비교할 때 비정규직이 다소 높았다 출판 도소매업의 정규직은 3만7,843명(95.6%), 비정규직은 1,734명(4.4%), 온라인 출판 유통업의 정규직은 348명(94.1%), 비정규직은 22명(5.9%), 출판 임대업의 정규직은 3,591명(95.2%), 비정규직은 182명(4.8%)로 나타났다.

〈그림 4-1-12〉 출판산업 형태별 종사자 현황

(단위 : 명)



1.4.5. 성별 종사자 현황

〈표 4-1-17〉 출판산업 성별 종사자 현황

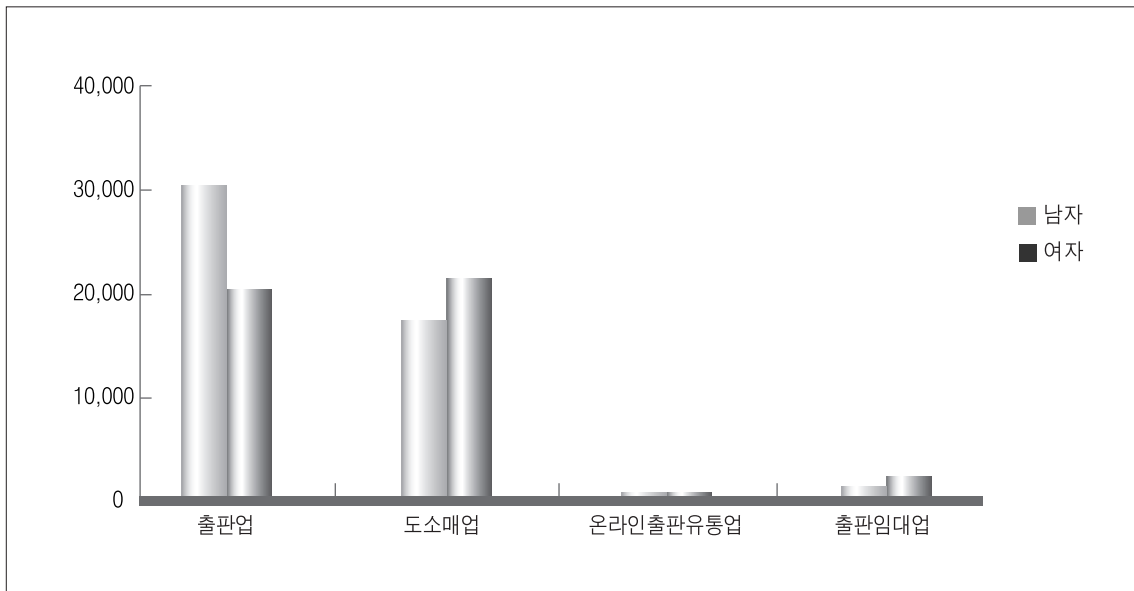
(단위 : 명, %)

| | 출판업 | 출판도소매업 | 온라인 출판유통업 | 출판임대업 | 합계 | 구성비 |
|----|--------|--------|--------------|-------|--------|-------|
| 남자 | 30,011 | 17,711 | 192 | 1,318 | 49,232 | 52.4 |
| 여자 | 20,171 | 21,866 | 178 | 2,455 | 44,670 | 47.6 |
| 합계 | 50,182 | 39,577 | 370 | 3,773 | 93,902 | 100.0 |

출판산업 종사자를 성별로 살펴보면, 남자 4만9,232명(52.4%), 여자 4만4,670명(47.6%)으로 나타났다. 증분류로 남성과 여성의 구성비를 살펴보면, 출판업은 남성 3만11명(59.8%), 여성 2만171명(40.2%)로 전체의 구성비와 비교할 때 남성이 다소 높았다. 출판 도소매업은 남성 1만7,711명(44.8%), 여성 2만1,866명(55.2%)로 전체의 구성비와 비교할 때 여성이 다소 높게 나타났다. 그리고 온라인 출판 유통업은 남성 192명(51.9%), 여성 178명(48.1%), 출판 임대업은 남성 1,318명(34.9%), 여성 2,455명(65.1%)로 나타났다.

〈그림 4-1-13〉 출판산업 성별 종사자 현황

(단위 : 명)



1.4.6. 직무별 종사자 현황

〈표 4-1-18〉 출판산업 직무별 종사자 현황

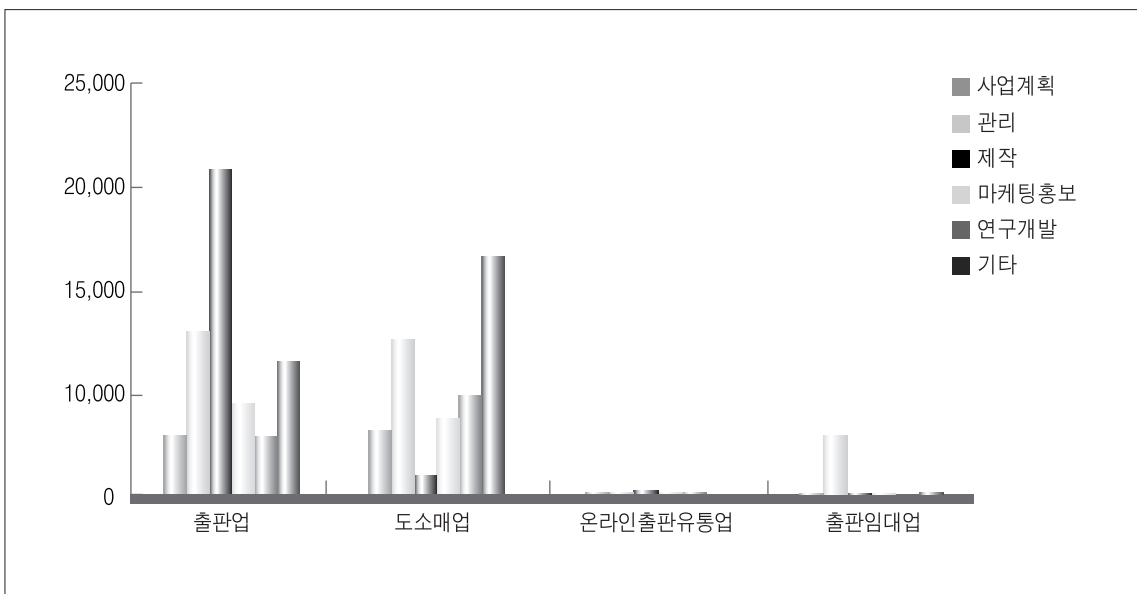
(단위 : 명, %)

| | 출판업 | 출판도소매업 | 온라인 출판유통업 | 출판임대업 | 합계 | 구성비 |
|--------|--------|--------|--------------|-------|--------|-------|
| 사업기획 | 3,681 | 3,979 | 30 | 22 | 7,712 | 8.2 |
| 관리 | 9,805 | 9,344 | 46 | 3,541 | 22,736 | 24.2 |
| 제작 | 19,526 | 1,225 | 173 | 55 | 20,979 | 22.3 |
| 마케팅·홍보 | 5,500 | 4,634 | 78 | 65 | 10,277 | 11.0 |
| 연구·개발 | 3,582 | 6,042 | 40 | 0 | 9,664 | 10.3 |
| 기타 | 8,088 | 14,353 | 3 | 90 | 22,534 | 24.0 |
| 전체 | 50,182 | 39,577 | 370 | 3,773 | 93,902 | 100.0 |

출판산업 종사자를 직무별로 살펴보면, 관리가 2만2,736명 24.2%로 가장 높으며, 기타 2만 2,534명(24.0%), 제작이 2만979명(22.3%), 마케팅·홍보 1만277명(11.0%), 연구·개발 9,664명(10.3%), 사업기획 7,712명(8.2%) 순으로 나타났다. 이를 중분류별로 살펴보면, 출판업은 제작이 1만9,526명(38.9%)로 가장 높았고, 출판 도소매업은 기타가 1만4,353명(36.3%)로 가장 높았다. 그리고 온라인 출판 유통업은 제작이 173명(46.8%)로 가장 높았고, 출판 임대업은 관리가 3,541명(93.9%)로 가장 높은 것으로 나타났다.

〈그림 4-1-14〉 출판산업 직무별 종사자 현황

(단위 : 명)



1.4.7. 학력별 종사자 현황

〈표 4-1-19〉 출판산업 학력별 종사자 현황

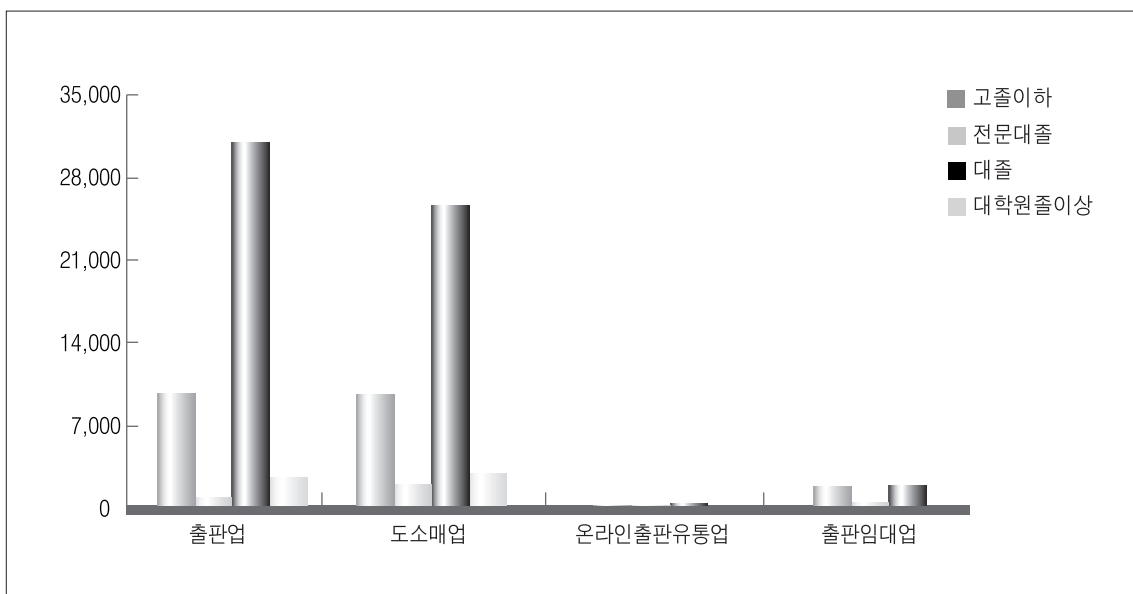
(단위 : 명, %)

| | 출판업 | 출판도소매업 | 온라인 출판유통업 | 출판임대업 | 합계 | 구성비 |
|---------|--------|--------|--------------|-------|--------|-------|
| 고졸이하 | 9,502 | 9,476 | 44 | 1,666 | 20,688 | 22.0 |
| 전문대졸 | 7,508 | 1,828 | 56 | 392 | 9,784 | 10.4 |
| 대졸 | 30,763 | 25,491 | 256 | 1,715 | 58,225 | 62.0 |
| 대학원졸 이상 | 2,409 | 2,782 | 14 | 0 | 5,205 | 5.6 |
| 정규직합계 | 50,182 | 39,577 | 370 | 3,773 | 93,902 | 100.0 |

출판산업 종사자를 학력별로 살펴보면, 대졸이 5만8,225명 62.0%로 가장 높으며, 고졸 이하가 2만688명(22.0%), 전문대졸 9,784명(10.4%), 대학원졸 이상 5,205명(5.6%)의 순으로 타났다. 이를 중분류별로 살펴보면, 출판업은 대졸이 3만763명(61.3%)로 가장 높고, 고졸 이하가 9,502명(18.9%)로 전체 비율에 비해 구성이 낮은 것으로 나타났다. 출판 도소매업은 대졸이 2만5,491명(64.4%)로 전체 비율에 비해 높게 나타난 반면, 전문대졸은 1,828명(4.6%)로 전체 비율에 비해 구성이 낮은 것으로 나타났다. 온라인 출판 유통업은 대졸이 256명(69.2%)로 전체 비율에 비해 높게 나타났다. 출판 임대업은 고졸이하가 44.2%로 전체 비율에 비해 높게 나타났다.

〈그림 4-1-15〉 출판산업 학력별 종사자 현황

(단위 : 명)



1.4.8. 연령별 종사자 현황

〈표 4-1-20〉 출판산업 연령별 종사자 현황

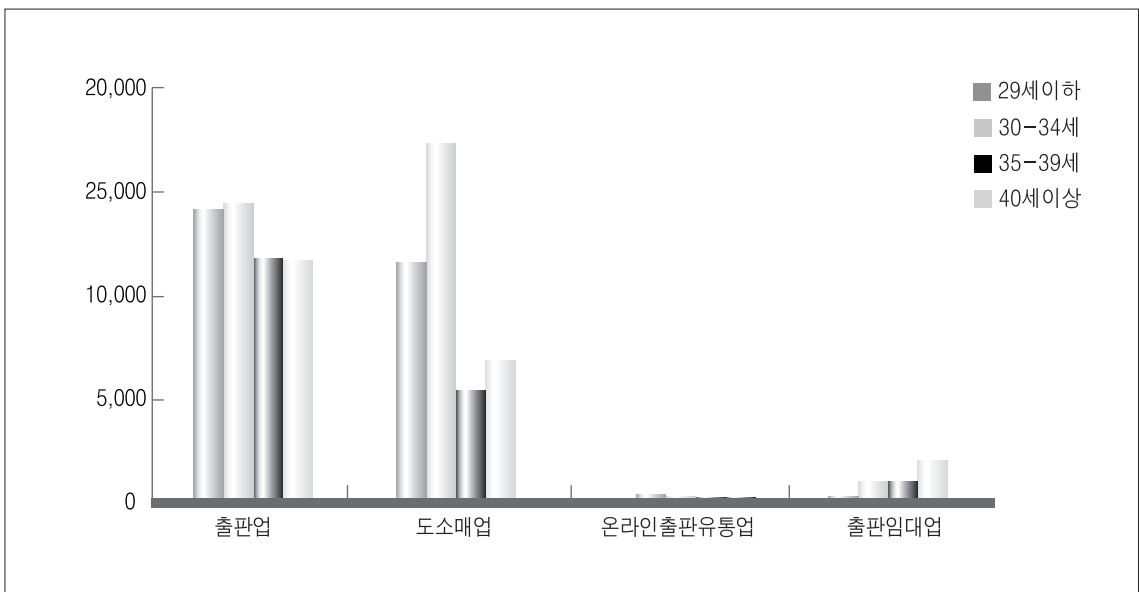
(단위 : 명, %)

| | 출판업 | 출판도소매업 | 온라인 출판유통업 | 출판임대업 | 합계 | 구성비 |
|--------|--------|--------|--------------|-------|--------|-------|
| 29세 이하 | 13,640 | 11,151 | 215 | 194 | 25,200 | 26.8 |
| 30~34세 | 13,954 | 16,714 | 95 | 871 | 31,634 | 33.7 |
| 35~39세 | 11,372 | 5,165 | 30 | 822 | 17,389 | 18.5 |
| 40세 이상 | 11,216 | 6,547 | 30 | 1,886 | 19,679 | 21.0 |
| 합 계 | 50,182 | 39,577 | 370 | 3,773 | 93,902 | 100.0 |

출판산업 종사자를 연령별로 살펴보면, 30~34세가 3만1,634명 33.7%로 가장 높으며, 29세 이하 2만5,200명(26.8%), 40세 이상 1만9,679명(21.0%), 35~39세 1만7,389명(18.5%) 순으로 나타났다. 이를 중분류별로 살펴보면, 출판업 종사자수는 30~34세가 1만3,954명 27.8%로 가장 높으나 전체 비율에 비하면 낮게 나타났다. 출판 도소매업은 30~34세가 1만6,714명(42.2%)로 전체 비율에 비해 상당히 높게 나타났다. 온라인 출판 유통업은 29세 이하가 215명(58.1%)로 전체 비율에 비해 상당히 높게 나타났으며, 출판 임대업은 40세 이상이 1,886명(50.0%)로 전체 비율에 비해 상당히 높게 나타났다.

〈그림 4-1-16〉 출판산업 연령별 종사자 현황

(단위 : 명)



I. 조사개요
II. 조사대상 현황
III. 문화산업통계조사 전체결과
IV. 문화산업통계조사 부문별결과

2. 만화산업

〈표 4-2-1〉 만화산업 분류

| 대분류 | 중분류 | 소분류 |
|----------------|---------------------------------------|--------|
| 21. 만화출판업 | □ 211. 만화제작 및 출판사(만화잡지, 일일단행본, 코믹스 등) | 표본100개 |
| | □ 212. 일반 출판사(만화부문) | |
| 22. 온라인 만화 유통업 | □ 221. 인터넷 만화 서비스 | 표본100개 |
| | □ 222. 모바일 만화 서비스 | |
| 23. 만화책 임대업 | □ 231. 만화 임대 | |
| | □ 232. 도서 대여점(만화부문) | |
| 24. 만화전문 도소매업 | □ 231. 만화 전문 도매 | |
| | □ 232. 만화 전문 소매 | |

만화산업 분류는 기획, 제작, 유통 단계에 따라 중분류 4개와 소분류 8개로 체계를 마련하였다. 기획제작단계에 해당하는 만화출판업은 만화 잡지나 만화책을 정기적으로 출판하는 부문으로 만화전문 출판사와 일반 출판사의 만화부문을 구분하였고, 유통단계에는 인터넷 만화, e-book 만화, 모바일 만화 등 디지털 매체를 활용한 만화상품의 증가를 반영하여 온라인 만화 유통업을 따로 분류하였고, 임대업도 만화임대와 도서대여점에서 만화부문 임대업을 구분하였다.

2005년 기준조사에서는 소분류인 [221. 인터넷 만화 서점]을 [221. 인터넷 만화 서비스]로 변경하여 실시하였다.

2.1 만화산업 매출액

〈표 4-2-2〉 만화산업 매출액 현황

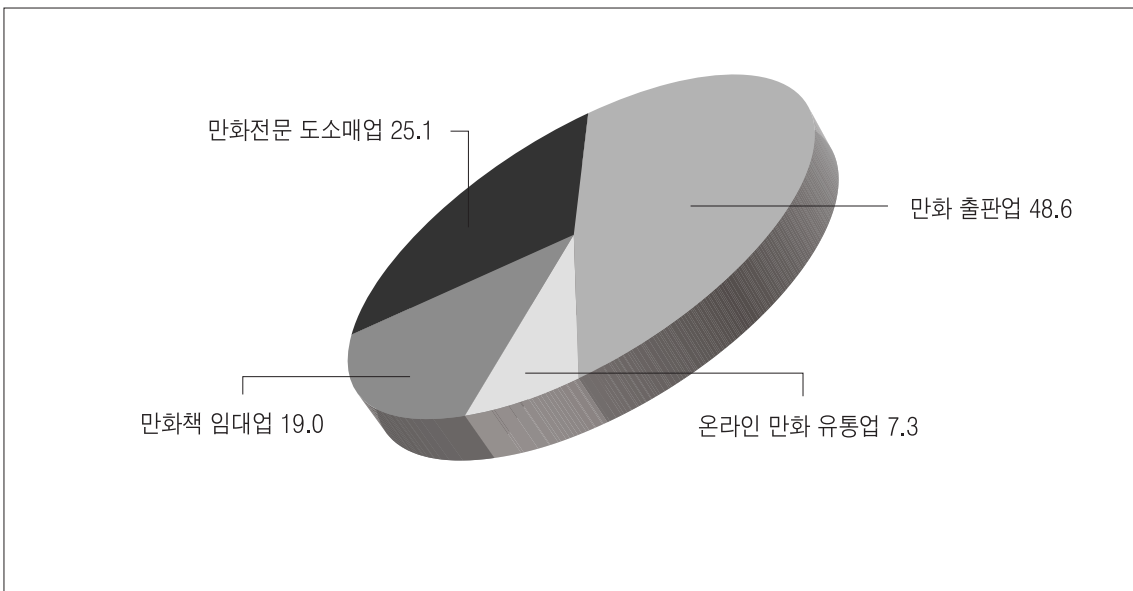
(단위 : 백만원, %)

| 구분 | 2004 | 2005 | 구성비 |
|----------------|---------|---------|-------|
| 21. 만화 출판업 | 242,681 | 211,736 | 48.6 |
| 22. 온라인 만화 유통업 | 3,823 | 31,903 | 7.3 |
| 23. 만화책 임대업 | 155,897 | 82,990 | 19.0 |
| 24. 만화전문 도소매업 | 103,467 | 109,606 | 25.1 |
| 합계 | 505,868 | 436,235 | 100.0 |

2005년 만화산업 총 매출액은 4,362억원으로 나타났으며, 2004년 5,058억원과 비교하면 약 13.8% 하락한 것으로 나타났다. 매출액을 중분류로 구분하여 보면, 만화 출판업이 2,117억원으로 전체 비중의 48.6%를 차지하고 있으며, 만화전문 도소매업은 1,096억원(25.1%), 만화책 임대업은 829억원(19.0%), 온라인 만화 유통업은 319억원(7.3%)로 나타났다. 만화산업은 전반적으로 전년도에 비해 매출액 규모가 하락하였다. 그러나 온라인 만화 유통업은 큰 폭으로 매출규모가 증가한 것으로 보이나, 이는 소분류를 [221. 인터넷 만화 서점]에서 [221. 인터넷 만화서비스]로 변경하여 조사하였기 때문에 2004년 기준조사와 2005년 기준조사를 직접 비교하는 것은 무리가 있다. 만화산업 종사자당 매출액은 평균 4천8백만원이며 이를 중분류로 구분하면 만화 출판업이 2억1천3백만원이고, 만화전문 도소매업은 2억7백만원, 온라인 만화 유통업은 9천1백만원, 만화책 임대업 1천2백만원 순으로 나타났다.

〈그림 4-2-1〉 만화산업 매출액 구성비

(단위 : %)



I. 조사개요
II. 조사대상 현황
III. 문화산업통계조사 전체결과
IV. 문화산업통계조사 부문별결과

2.1.1. 사업형태별 매출액 현황

〈표 4-2-3〉 만화산업 사업형태별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

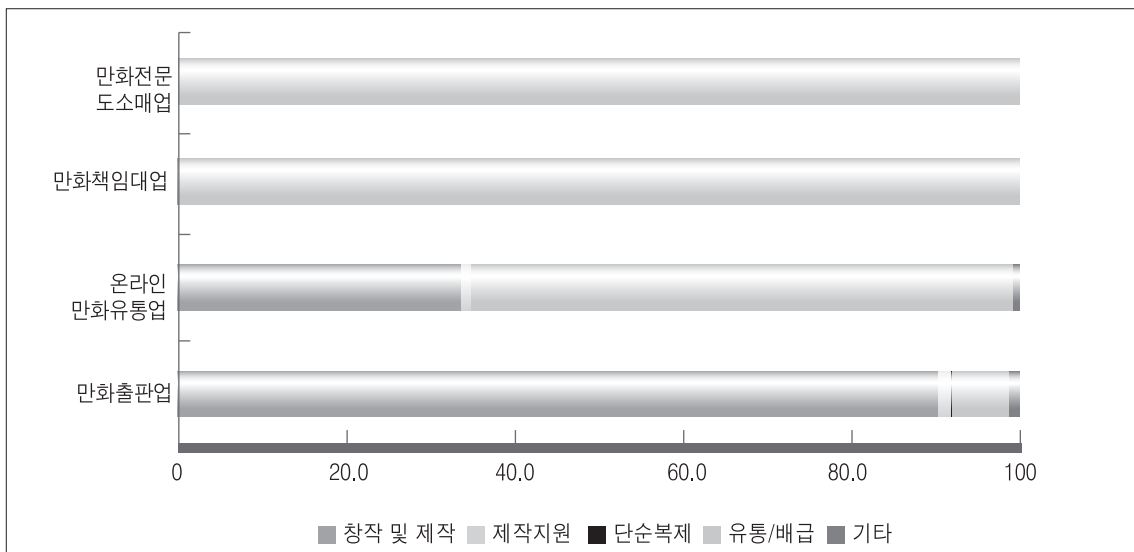
| | 만화출판업 | 온라인만화 유통업 | 만화책 임대업 | 만화전문 도소매업 | 합계 | 구성비 |
|---------|---------|-----------|---------|-----------|---------|-------|
| 창작 및 제작 | 191,098 | 10,719 | 0 | 0 | 201,817 | 46.3 |
| 제작 지원 | 3,114 | 386 | 0 | 0 | 3,500 | 0.8 |
| 단순복제 | 300 | 0 | 0 | 0 | 300 | 0.1 |
| 유통/배급 | 14,401 | 20,541 | 109,606 | 82,990 | 227,538 | 52.1 |
| 기타 | 2,823 | 257 | 0 | 0 | 3,080 | 0.7 |
| 합계 | 211,736 | 31,903 | 109,606 | 82,990 | 436,235 | 100.0 |
| 부가가치 | 69,159 | 8,962 | 52,282 | 24,264 | 154,667 | |
| 부가가치율 | 32.7% | 28.1% | 47.7% | 29.2% | 35.5% | |

만화산업의 사업형태별로 보면 유통/배급이 2,275억원 52.1%로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 창작 및 제작이 2,018억원(46.3%), 제작지원 35억원(0.8%), 기타 30억원(0.7%) 순으로 나타났다. 이를 중분류로 살펴보면, 만화 출판업은 창작 및 제작이 1,910억원 90.3%로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 온라인 만화 유통업은 유통/배급(205억원/64.3%)과 창작 및 제작(107억원/33.6%)이 매출규모의 대부분을 구성하고 있는 것으로 나타났다. 만화책 임대업과 만화전문 도소매업은 유통/배급이 매출액의 전부를 차지하고 있는 것으로 나타났다.

부가가치율은 만화책 임대업이 47.7%로 가장 높게 나타났으며, 만화 출판업 32.7%, 만화전문 도소매업이 29.2%, 온라인 만화 유통업이 28.1%로 나타났다.

〈그림 4-2-2〉 만화산업 사업형태별 매출액 현황

(단위 : %)



2.1.2. 매출액 규모별 매출액 현황

〈표 4-2-4〉 만화산업 매출규모별 매출액 현황

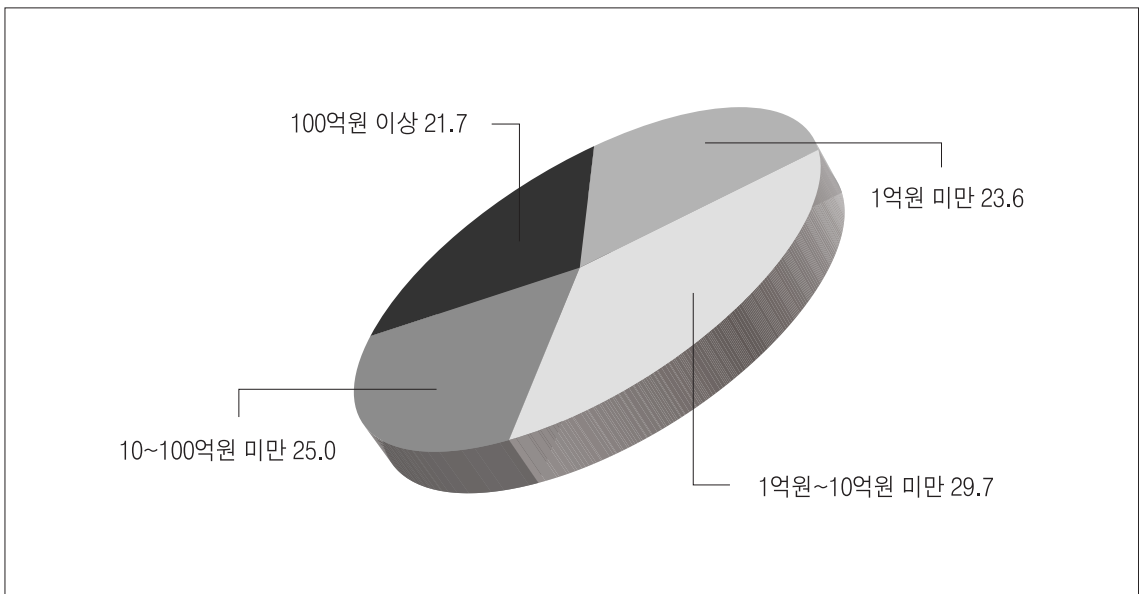
(단위 : 백만원, %)

| | 만화출판업 | 온라인만화 유통업 | 만화책 임대업 | 만화전문 도소매업 | 합계 | 구성비 |
|-------------|---------|-----------|---------|-----------|---------|-------|
| 1억원 미만 | 254 | 0 | 81,719 | 20,871 | 102,844 | 23.6 |
| 1~10억원 미만 | 20,716 | 18,732 | 27,887 | 62,119 | 129,454 | 29.7 |
| 10~100억원 미만 | 95,944 | 13,171 | 0 | 0 | 109,115 | 25.0 |
| 100억원 이상 | 94,822 | 0 | 0 | 0 | 94,822 | 21.7 |
| 합계 | 211,736 | 31,903 | 109,606 | 82,990 | 436,235 | 100.0 |

매출액을 사업체의 매출 규모별로 살펴보면, 매출 1~10억원 미만이 1,294억원 29.7%로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 10~100억원 미만 1,091억원(25.0%), 1억원 미만 1,028억원 (23.6%), 100억원 이상 948억원(21.7%) 순으로 나타났다. 이를 세분류로 구분하여 보면, 만화출판업은 10~100억원 미만 사업체가 전체 매출액의 45.3%로 가장 높고, 온라인 만화 유통업은 1~10억원 미만 사업체가 58.7%, 만화책 임대업은 1억원 미만인 사업체가 74.6%, 만화전문 도소매업은 1~10억원 미만이 74.9%를 차지하는 것으로 나타났다.

〈그림 4-2-3〉 만화산업 매출액 규모별 매출액 구성비

(단위 : %)



I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
산업별분석

2.1.3. 종사자 규모별 매출액 현황

〈표 4-2-5〉 만화산업 종사자규모별 매출액 현황

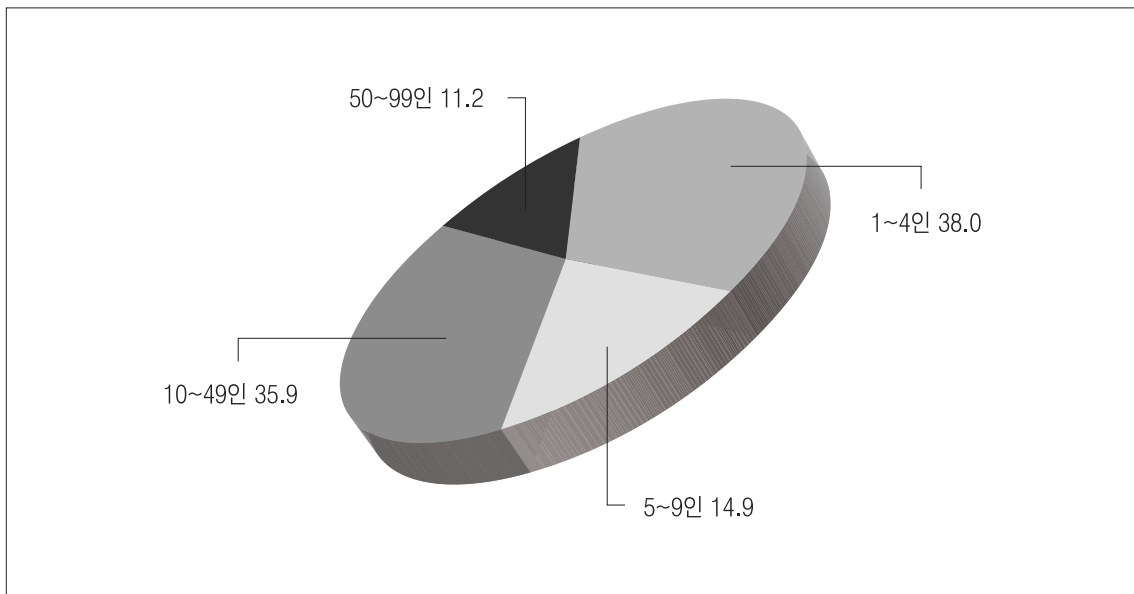
(단위 : 백만원, %)

| | 만화출판업 | 온라인만화 유통업 | 만화책 임대업 | 만화전문 도소매업 | 합계 | 구성비 |
|--------|---------|-----------|---------|-----------|---------|-------|
| 1~4인 | 4,194 | 3,124 | 109,606 | 48,704 | 165,628 | 38.0 |
| 5~9인 | 25,326 | 5,542 | 0 | 34,286 | 65,154 | 14.9 |
| 10~49인 | 133,308 | 23,237 | 0 | 0 | 156,545 | 35.9 |
| 50~99인 | 48,908 | 0 | 0 | 0 | 48,908 | 11.2 |
| 합계 | 211,736 | 31,903 | 109,606 | 82,990 | 436,235 | 100.0 |

매출액을 종사자규모별로 살펴보면, 1~4인이 1,656억원 38.0%로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 10~49인이 1,565억원(35.9%), 5~9인 651억원(14.9%), 50~99인 489억원(11.2%) 순으로 나타났다. 이를 중분류로 살펴보면 만화 출판업과 온라인 만화 유통업은 10~49인이 1,333억원(63.0%), 232억원(72.8%)으로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 만화책 임대업과 만화전문 도소매업은 1~4인이 1,096억원(100%), 487억원(58.7%)로 가장 높은 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

〈그림 4-2-4〉 만화산업 종사자 규모별 매출액 구성비

(단위:%)



2.2. 만화산업 사업형태별 영업비용 현황

〈표 4-2-6〉 만화산업 사업형태별 영업비용 현황

(단위 : 백만원, %)

| | 만화출판업 | 온라인만화 유통업 | 만화책 임대업 | 만화전문 도소매업 | 합계 | 구성비 |
|--------|--------|--------------|------------|--------------|---------|-------|
| 인건비 | 41,628 | 6,040 | 21,616 | 10,013 | 79,297 | 56.2 |
| 순금융비용 | 2,079 | 59 | 510 | 236 | 2,884 | 2.0 |
| 감가상각비 | 1,174 | 215 | 1,223 | 566 | 3,178 | 2.2 |
| 임차료 | 1,910 | 347 | 2,854 | 1,322 | 6,433 | 4.6 |
| 기타 | 12,215 | 2,086 | 23,961 | 11,098 | 49,360 | 35.0 |
| 영업비용합계 | 59,006 | 8,747 | 50,164 | 23,235 | 141,152 | 100.0 |

만화산업 총 영업비용은 1,411억원으로 전체 매출액 4,362억원의 32.4%를 차지하는 것으로 나타났다. 이를 중분류로 구분하여 영업비용과 매출액 대비 비중을 살펴보면, 만화 출판업 영업비용은 590억원으로 매출액의 27.9%를 차지하며, 온라인 만화 유통업은 87억원으로 매출액의 2.4%를 차지하였고, 만화책 임대업은 영업비용이 매출액의 45.8%로 다른 분야보다 영업비용이 차지하는 비중이 높은 것으로 나타났다. 그리고 만화전문 도소매업은 매출액의 28.0%를 차지하는 것으로 나타났다. 영업비용 내 산업별 구성비는 만화 출판업 41.8%, 만화책 임대업 35.5%, 만화전문 도소매업 16.5%, 온라인 만화 유통업 6.2% 순으로 나타났다.

만화산업의 총 영업비용 1,411억원은 인건비가 792억원(56.2%)으로 가장 높으며, 기타가 493억원(35.0%), 임차료가 64억원(4.6%), 감가상각비 31억원(2.2%), 순금융비용 28억원(2.0%) 순으로 나타났다. 이를 중분류별로 살펴보면 만화 출판업과 온라인 만화 유통업은 인건비가 영업비용의 70.5%, 69.1%로 전체 구성 비율 보다 높게 나타났으며, 만화책 임대업과 만화전문 도소매업은 인건비보다 기타 비용이 높은 것으로 나타났다.

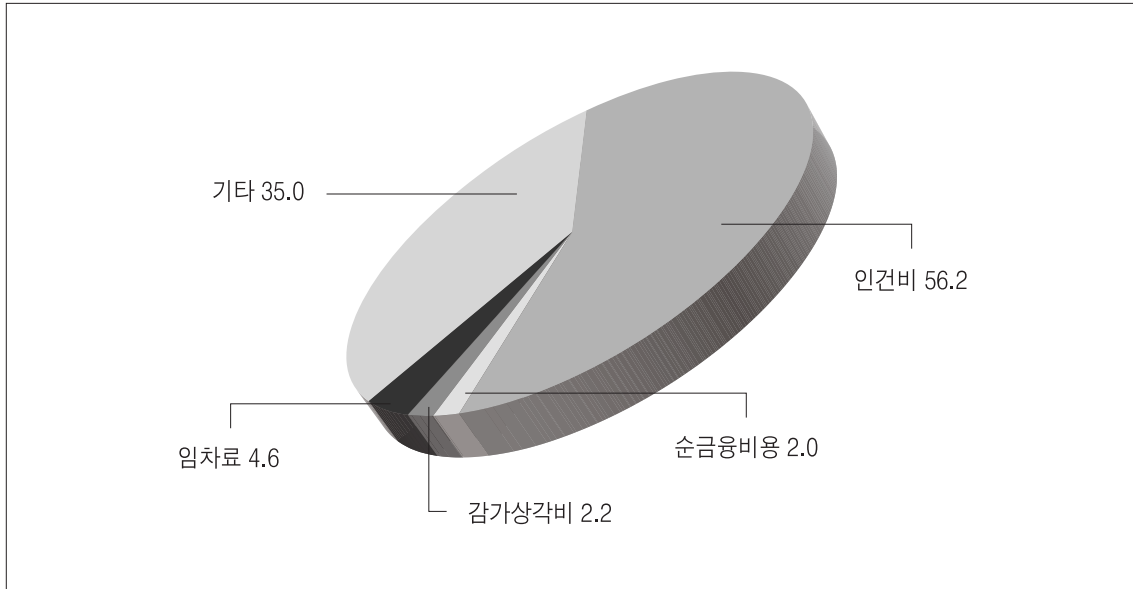
I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과IV. 문화산업통계조사
부문별결과

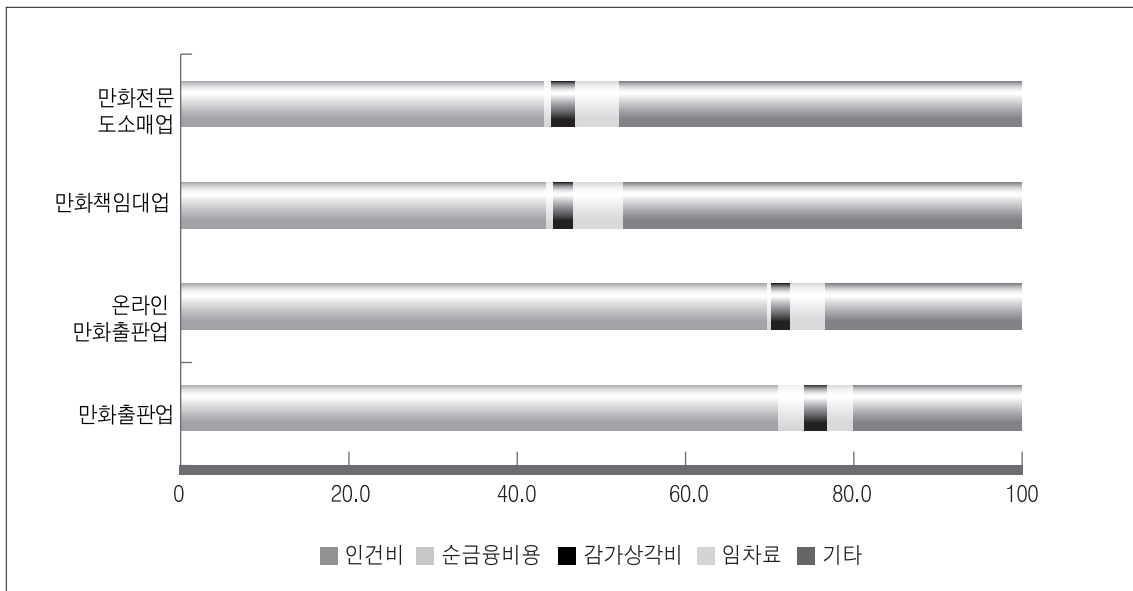
〈그림 4-2-5〉 만화산업 전체 영업비용 구성비

(단위 : %)



〈그림 4-2-6〉 만화산업 사업형태별 영업비용 구성비

(단위 : %)



2.2.1. 매출액 규모별 영업비용 현황

〈표 4-2-7〉 만화산업 매출규모별 영업비용 현황

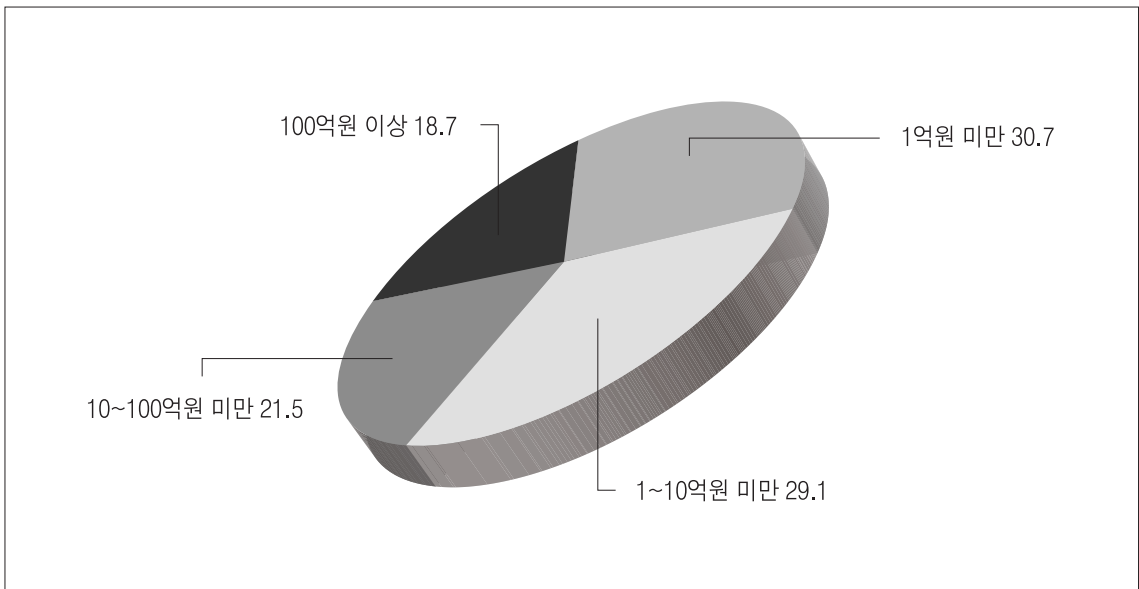
(단위 : 백만원, %)

| | 만화출판업 | 온라인만화 유통업 | 만화책 임대업 | 만화전문 도소매업 | 합계 | 구성비 |
|-------------|--------|-----------|---------|-----------|---------|-------|
| 1억원 미만 | 71 | 0 | 37,401 | 5,843 | 43,315 | 30.7 |
| 1~10억원 미만 | 5,773 | 5,136 | 12,763 | 17,392 | 41,064 | 29.1 |
| 10~100억원 미만 | 26,737 | 3,611 | 0 | 0 | 30,348 | 21.5 |
| 100억원 이상 | 26,425 | 0 | 0 | 0 | 26,425 | 18.7 |
| 합계 | 59,006 | 8,747 | 50,164 | 23,235 | 141,152 | 100.0 |

영업비용을 사업체의 매출 규모별로 살펴보면, 매출 1억원 미만이 433억원으로 전체 영업비용 비중의 30.7%를 차지하고 있으며, 1~10억원 미만이 410억원(29.1%), 10~100억원 미만 303억원(21.5%), 100억원 이상 264억원(18.7%) 순으로 나타났다. 이를 매출액과 비교하여 보면, 1억원 미만은 매출액 대비 영업비용이 48.8%, 1~10억원 미만은 매출액 대비 영업비용이 31.7%, 10~100억원 미만은 매출액 대비 영업비용이 27.8%, 100억원 이상은 27.9%로 나타났다. 이 중에서 1억원 미만은 매출액 대비 영업비용이 다른 사업 분야보다 가장 높은 것으로 나타났다.

〈그림 4-2-7〉 만화산업 매출액 규모별 영업비용 구성비

(단위 : %)



I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
부문별결과

2.2.2. 종사자 규모별 영업비용 현황

〈표 4-2-8〉 만화산업 종사자규모별 영업비용 현황

(단위 : 백만원, %)

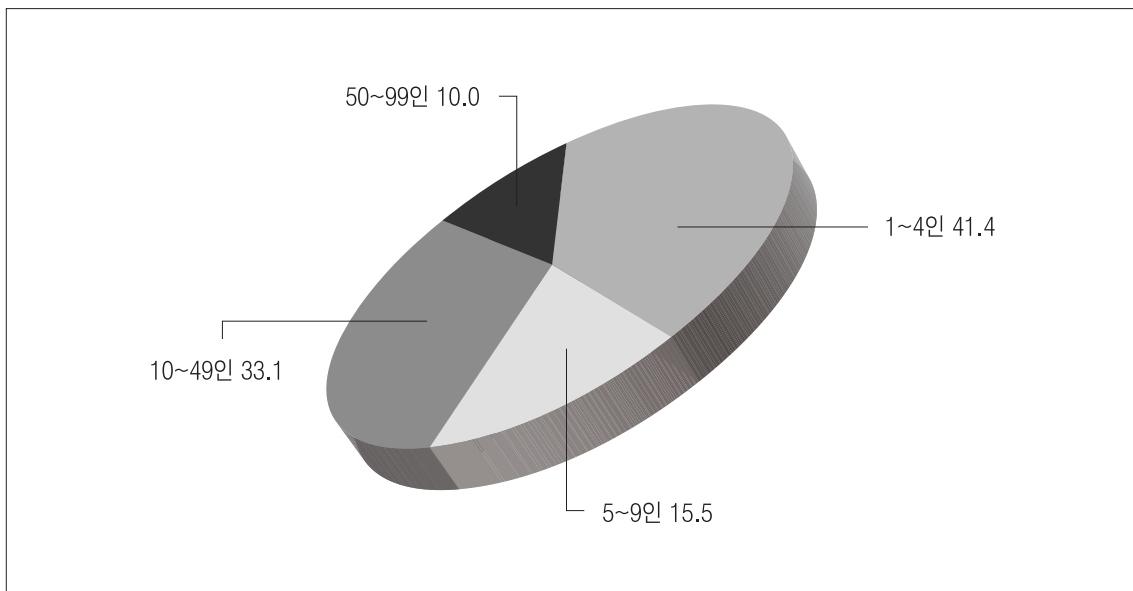
| | 만화출판업 | 온라인만화 유통업 | 만화책 임대업 | 만화전문 도소매업 | 합계 | 구성비 |
|--------|--------|-----------|---------|-----------|---------|-------|
| 1~4인 | 674 | 1,261 | 50,164 | 6,367 | 58,466 | 41.4 |
| 5~9인 | 3,973 | 955 | 0 | 16,868 | 21,796 | 15.5 |
| 10~49인 | 40,208 | 6,531 | 0 | 0 | 46,739 | 33.1 |
| 50~99인 | 14,151 | 0 | 0 | 0 | 14,151 | 10.0 |
| 합계 | 59,006 | 8,747 | 50,164 | 23,235 | 141,152 | 100.0 |

영업비용을 종사자 규모별로 살펴보면, 종사자 규모 1~4인이 584억원으로 전체 영업비용의 41.4%를 차지하고 있으며, 10~49인 467억원(33.1%), 5~9인 217억원(15.5%), 50~99인 141억원(10.0%) 순으로 나타났다.

이를 매출액 대비 영업비용으로 살펴보면, 1~4인은 35.3%이며, 10~49인은 35.0%, 5~9인은 33.3%, 50~99인은 28.8% 순으로 나타났다. 50~99인은 다른 사업형태보다 매출액 대비 영업비용이 가장 낮은 것으로 나타났다.

〈그림 4-2-8〉 만화산업 종사자 규모별 영업비영 구성비

(단위 : %)



2.3. 만화산업 수출입액

〈표 4-2-9〉 만화산업 수출·입액 현황

(단위 : 천\$)

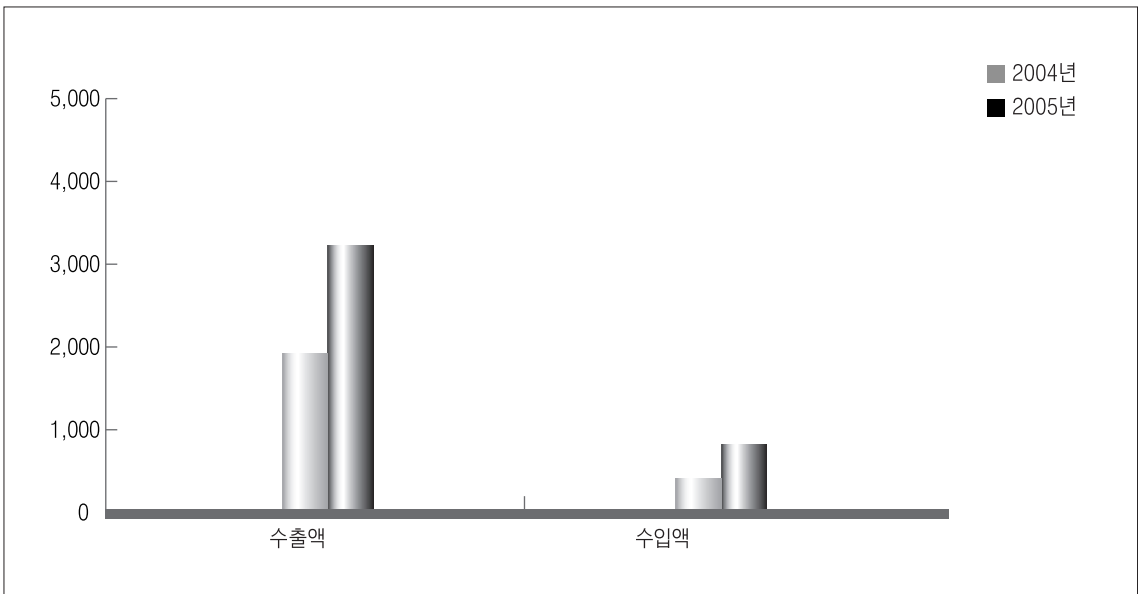
| | 수출 | | 수입 | |
|------|-------|-------|------|------|
| | 2004 | 2005 | 2004 | 2005 |
| 만화산업 | 1,909 | 3,268 | 444 | 900 |
| 합계 | 1,909 | 3,268 | 444 | 900 |

2005년 총 수출액은 326만 달러이며, 이는 2004년 190만 달러보다 136만 달러 (71.2%) 증가한 것으로 나타났다.

2005년 총 수입액은 90만 달러이며, 이는 2004년 44만 달러보다 46만 달러(102.7%) 증가한 것으로 나타났다. 또한 수출액의 증가율은 수입액 증가율보다 낮은 것으로 나타났다.

〈그림 4-2-9〉 만화산업 수출입 현황

(단위 : 천\$)



I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
산업별결과

〈표 4-2-10〉 만화산업 수출 현황

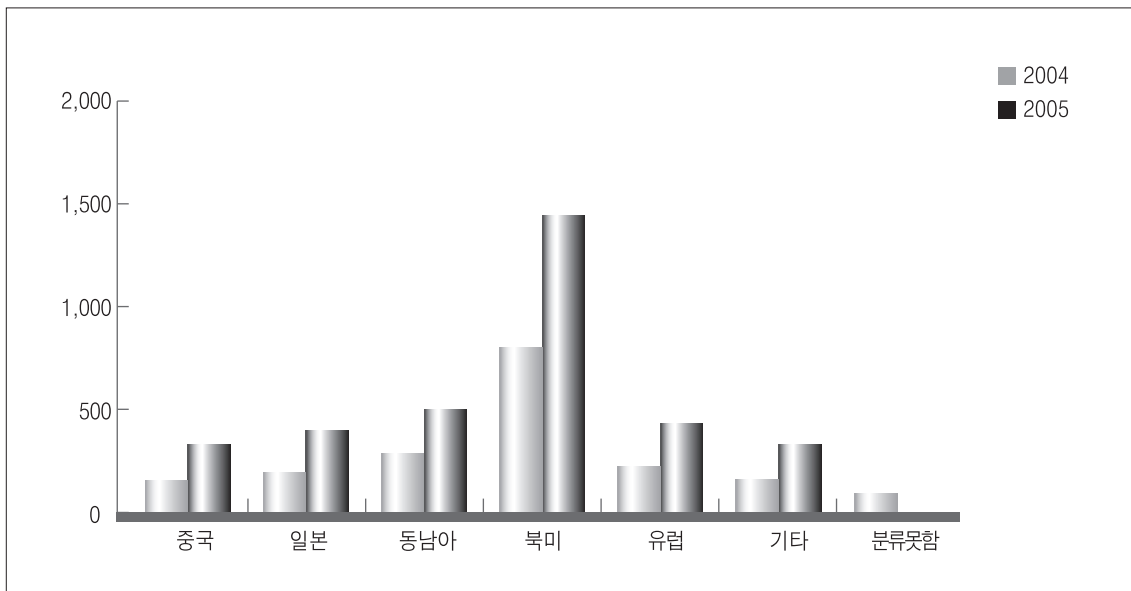
(단위 : 천\$, %)

| 구분 | 2004 | 2005 | 구성비 |
|------|-------|-------|-------|
| 중국 | 163 | 290 | 8.9 |
| 일본 | 190 | 339 | 10.4 |
| 동남아 | 259 | 462 | 14.1 |
| 북미 | 801 | 1,427 | 43.7 |
| 유럽 | 232 | 413 | 12.6 |
| 기타 | 189 | 337 | 10.3 |
| 분류못함 | 75 | - | - |
| 전체 | 1,909 | 3,268 | 100.0 |

만화산업의 총 수출액은 326만 달러로 나타났으며, 수출이 전년도에 비해 약 70% 이상 증가한 것으로 나타났다. 만화산업 수출은 실태조사와 에이전시 인터뷰를 통해 조사가 이루어졌으며, 수출액을 국가별로 살펴보면, 북미가 142만 달러로 가장 높고, 동남아 46만 달러, 유럽 41만 달러, 일본 33만 달러, 중국 29만 달러 순으로 나타났다.

〈그림 4-2-10〉 만화산업 수출 현황

(단위 : 천\$)



<표 4-2-11> 만화산업 수입 현황

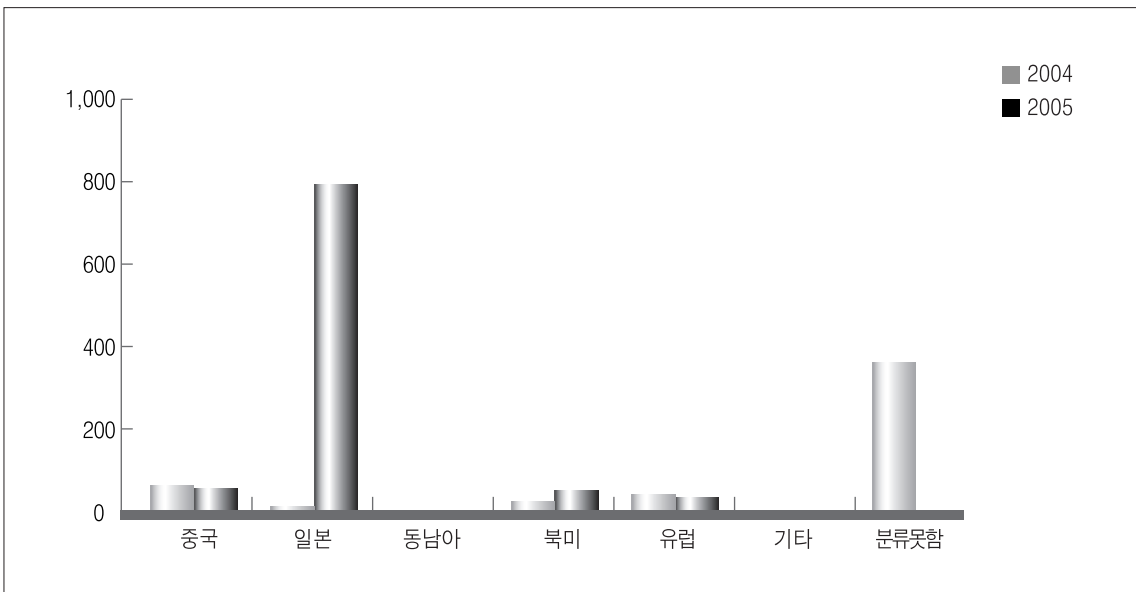
(단위 : 천\$, %)

| 구분 | 2004 | 2005 | 구성비 |
|------|------|------|-------|
| 중국 | 50 | 45 | 5.0 |
| 일본 | 11 | 787 | 87.4 |
| 동남아 | 0 | 0 | 0 |
| 북미 | 20 | 40 | 4.5 |
| 유럽 | 34 | 28 | 3.1 |
| 기타 | 0 | 0 | 0 |
| 분류못함 | 330 | - | - |
| 전체 | 444 | 900 | 100.0 |

만화산업의 총 수입액은 90만 달러로 전년도에 비해 약 2배 가량 증가한 것으로 나타났다. 만화산업 수입액을 국가별로 살펴보면, 일본이 78만 달러로 가장 높고, 중국 4만5천 달러, 북미 4만 달러, 유럽 2만8천 달러 순으로 나타났다.

<그림 4-2-11> 만화산업 수출 현황

(단위 : 천\$)



I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사 전체결과

IV. 문화산업통계조사 결론

2.4. 만화산업 종사자수

〈표 4-2-12〉 만화산업 종사자 현황

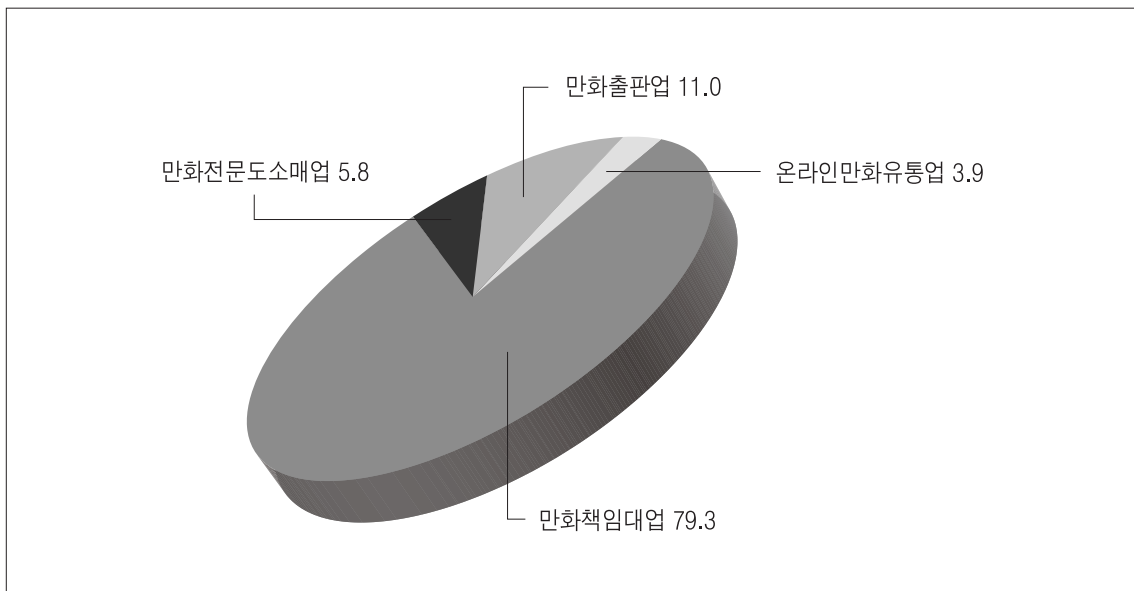
(단위 : 명, %)

| 구분 | 2004 | 2005 | 구성비 |
|----------|-------|-------|-------|
| 만화출판업 | 1,076 | 991 | 11.0 |
| 온라인만화유통업 | 39 | 350 | 3.9 |
| 만화책임대업 | 7,506 | 7,178 | 79.3 |
| 만화전문도소매업 | 564 | 529 | 5.8 |
| 합계 | 9,185 | 9,048 | 100.0 |

만화산업의 총 종사자수는 9,048명이며, 2004년도 기준조사와 비교하여 소폭 하락한 것으로 나타났다. 중분류로 구분하여 살펴보면 만화책 임대업 종사자가 7,178명(79.3%)으로 대부분을 차지하고 있으며, 그 다음으로 만화 출판업이 991명(11.0%), 만화전문 도소매업 529명(5.8%), 온라인 만화 유통업 350명(3.9%) 순으로 나타났다. 온라인 만화 유통업은 전년에 비해 10배 가까이 증가한 것처럼 보이나, 이는 2005년 조사에서는 온라인 만화 유통업에 인터넷 만화 서비스가 포함되어 있지 않았고, 올해에는 인터넷 만화 서비스가 포함되어 조사되었기 때문이다. 따라서 온라인 만화 유통업은 2004년 기준조사와 2005년 기준조사를 직접적으로 비교하는 것은 무리가 있다.

〈그림 4-2-12〉 만화산업 종사자 구성비

(단위 : %)



2.4.1. 매출액 규모별 종사자 현황

〈표 4-2-13〉 문화산업 매출액 규모별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

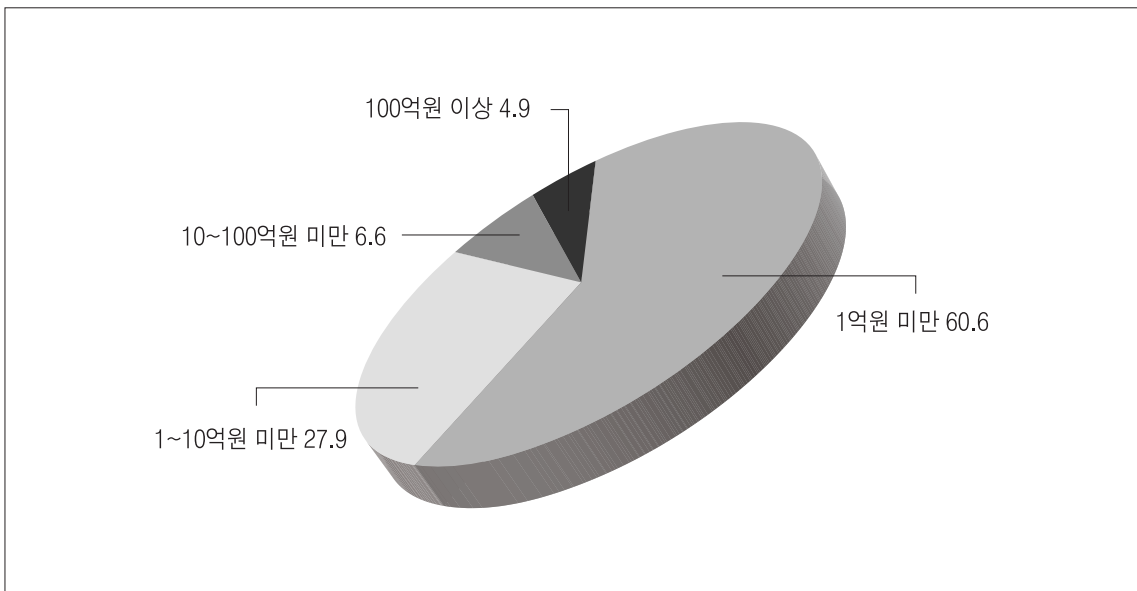
| | 문화출판업 | 온라인문화 유통업 | 문화책 임대업 | 문화전문 도소매업 | 합계 | 구성비 |
|-------------|-------|--------------|------------|--------------|-------|-------|
| 1억원 미만 | 1 | 0 | 5,352 | 133 | 5,486 | 60.6 |
| 1~10억원 미만 | 97 | 206 | 1,826 | 396 | 2,525 | 27.9 |
| 10~100억원 미만 | 449 | 144 | 0 | 0 | 593 | 6.6 |
| 100억원 이상 | 444 | 0 | 0 | 0 | 444 | 4.9 |
| 합계 | 991 | 350 | 7,178 | 529 | 9,048 | 100.0 |

종사자 현황을 사업체의 매출 규모별로 살펴보면, 매출 1억원 미만 5,486명으로 문화산업 종사자 수의 60.6%를 차지하는 것으로 나타났으며, 1~10억원 미만 2,525명(27.9%), 10~100억원 미만 593명(6.6%), 100억원 이상 444명(4.9%) 순으로 나타났다.

문화산업 종사자당 매출액은 4천8백만원이며, 매출 규모별로 구분하면, 100억원 이상은 2억 1,300만원이며, 10~100억원 미만 사업체의 종사자당 매출액은 1억8,300만원, 1~10억원 미만 사업체의 종사자당 매출액은 5,100만원, 1억원 미만 사업체의 종사자당 매출액은 1,800만원인 것으로 나타났다.

〈그림 4-2-13〉 문화산업 매출액 규모별 종사자 구성비

(단위 : %)



I. 조사개요
II. 조사대상 현황
III. 문화산업통계조사
전체결과
IV. 문화산업통계조사
전문분야별

2.4.2. 종사자 규모별 종사자 현황

〈표 4-2-14〉 만화산업 종사자규모별 종사자 현황

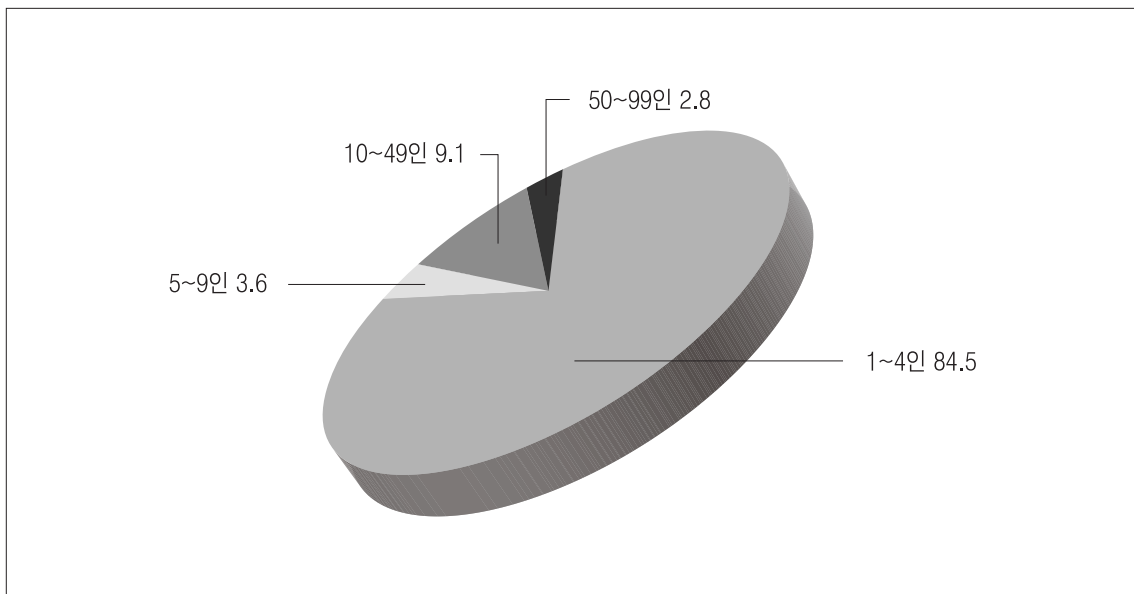
(단위 : 명, %)

| | 만화출판업 | 온라인만화 유통업 | 만화책 임대업 | 만화전문 도소매업 | 합계 | 구성비 |
|--------|-------|--------------|------------|--------------|-------|-------|
| 1~4인 | 51 | 17 | 7,178 | 401 | 7,647 | 84.5 |
| 5~9인 | 144 | 50 | 0 | 128 | 322 | 3.6 |
| 10~49인 | 544 | 283 | 0 | 0 | 827 | 9.1 |
| 50~99인 | 252 | 0 | 0 | 0 | 252 | 2.8 |
| 합계 | 991 | 350 | 7,178 | 529 | 9,048 | 100.0 |

종사자 현황을 종사자 규모별로 살펴보면, 1~4인 규모 사업체의 종사자는 7,647명으로 전체의 84.5%를 차지하며, 10~49인 827명(9.1%), 5~9인 322명(3.6%), 50~99인 252명(2.8%) 순으로 나타났다. 이를 종사자 규모별로 매출액을 살펴보면, 5~9인 사업체의 종사자당 매출액은 2억200만원이며, 50~99인 사업체의 종사자당 매출액은 1억9,400만원, 10~49인 사업체의 종사자당 매출액은 1억6,100만원이며, 1~4인 사업체의 종사자당 매출액은 2,100만원인 것으로 나타났다.

〈그림 4-2-14〉 만화산업 종사자 규모별 종사자 구성비

(단위 : %)



2.4.3. 고용형태별 종사자 현황

〈표 4-2-15〉 문화산업 고용형태별 종사자 현황

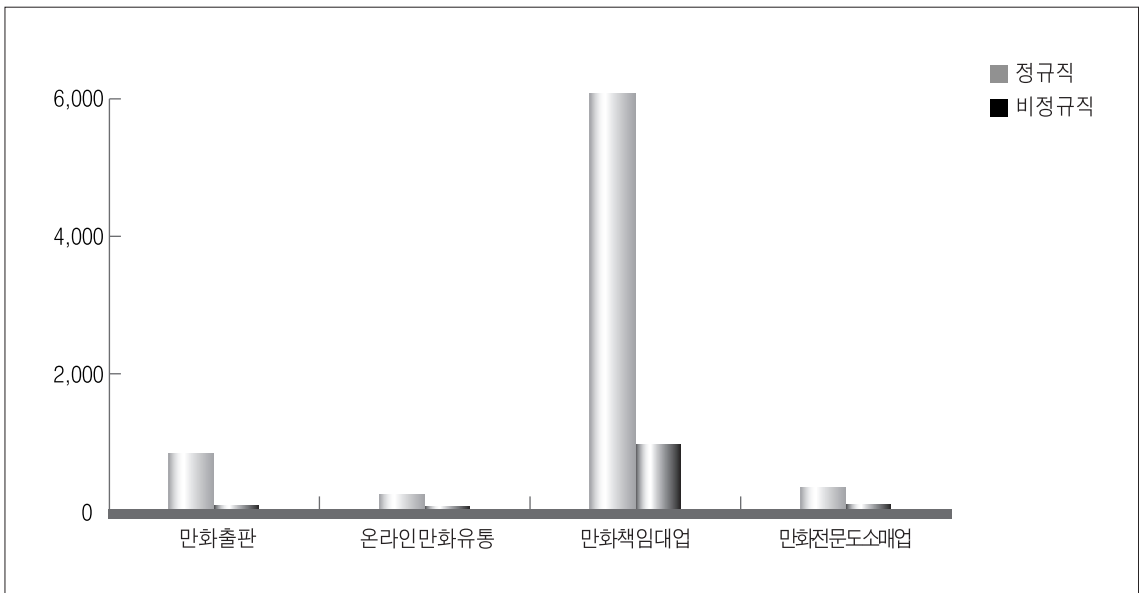
(단위 : 명, %)

| | 만화출판업 | 온라인만화 유통업 | 만화책 임대업 | 만화전문 도소매업 | 합계 | 구성비 |
|------|-------|-----------|---------|-----------|-------|-------|
| 정규직 | 908 | 287 | 6,158 | 422 | 7,775 | 85.9 |
| 비정규직 | 83 | 63 | 1,020 | 107 | 1,273 | 14.1 |
| 합계 | 991 | 350 | 7,178 | 529 | 9,048 | 100.0 |

문화산업 종사자를 고용형태별로 살펴보면, 정규직은 7,775명(85.9%), 비정규직은 1,273명(14.1%)으로 나타났다. 중분류로 정규직과 비정규직의 구성비를 살펴보면, 만화 출판업은 정규직 908명(91.6%), 비정규직 83명(8.4%)로 전체의 구성비와 비교할 때 정규직이 다소 높고, 온라인 만화 유통업은 정규직 287명(82.0%), 비정규직 63명(18.0%), 만화책 임대업은 정규직 6,158명(85.8%), 비정규직 1,020명(14.2%), 만화전문 도소매업은 422명(79.8%), 비정규직 107명(20.2%)로 나타났다. 만화전문 도소매업은 비정규직 비율이 전체 비율에 비해 다소 높았다.

〈그림 4-2-15〉 문화산업 형태별 종사자 현황

(단위 : 명)



2.4.4. 성별 종사자 현황

〈표 4-2-16〉 만화산업 성별 종사자 현황

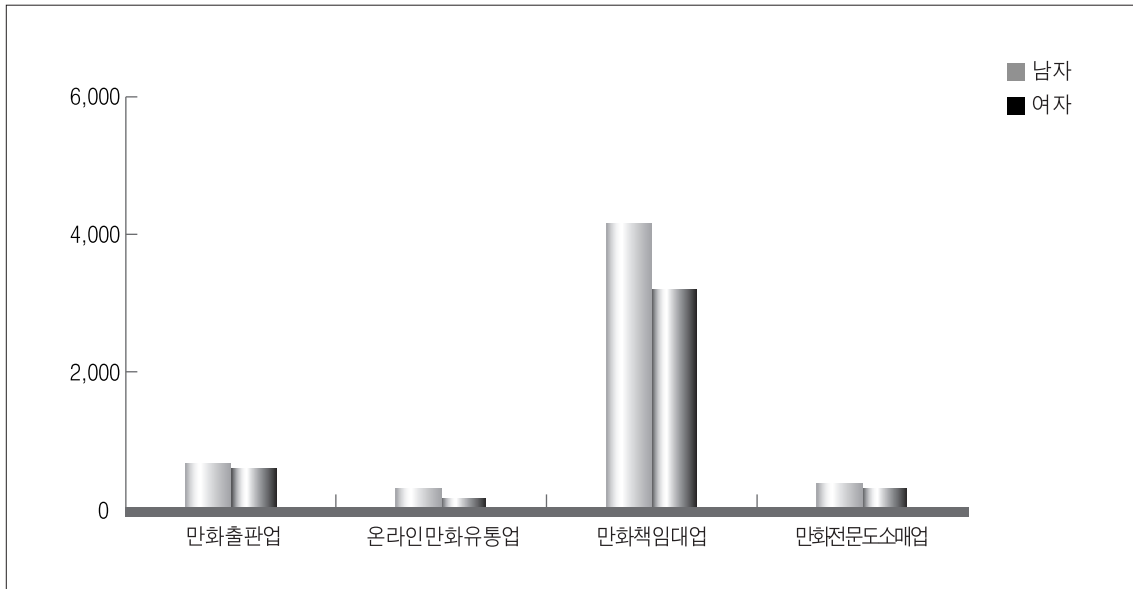
(단위 : 명, %)

| | 만화출판업 | 온라인만화 유통업 | 만화책 임대업 | 만화전문 도소매업 | 합계 | 구성비 |
|----|-------|-----------|---------|-----------|-------|-------|
| 남자 | 526 | 236 | 4,050 | 294 | 5,106 | 56.4 |
| 여자 | 465 | 114 | 3,128 | 235 | 3,942 | 43.6 |
| 합계 | 991 | 350 | 7,178 | 529 | 9,048 | 100.0 |

만화산업 종사자를 성별로 살펴보면, 남자는 5,106명(56.4%), 여자는 3,942명(43.6%)으로 나타났다. 중분류로 남성과 여성의 구성비를 살펴보면, 만화 출판업은 남성 526명(53.1%), 여성 465명(46.9%)로 전체의 구성비와 비교할 때 여성이 다소 높고, 온라인 만화 유통업은 남성 236명(67.4%), 여성 114명(32.6%)로 전체의 구성비와 비교할 때 남성이 다소 높게 나타났다. 만화책 임대업은 남성 4,050명(56.4%), 여성 3,128명(43.6%), 만화전문 도소매업은 남성 294명(55.6%), 여성 235명(44.4%)로 나타났다.

〈그림 4-2-16〉 만화산업 성별 종사자 현황

(단위 : 명)



2.4.5. 직무별 종사자 현황

〈표 4-2-17〉 문화산업 직무별 종사자 현황

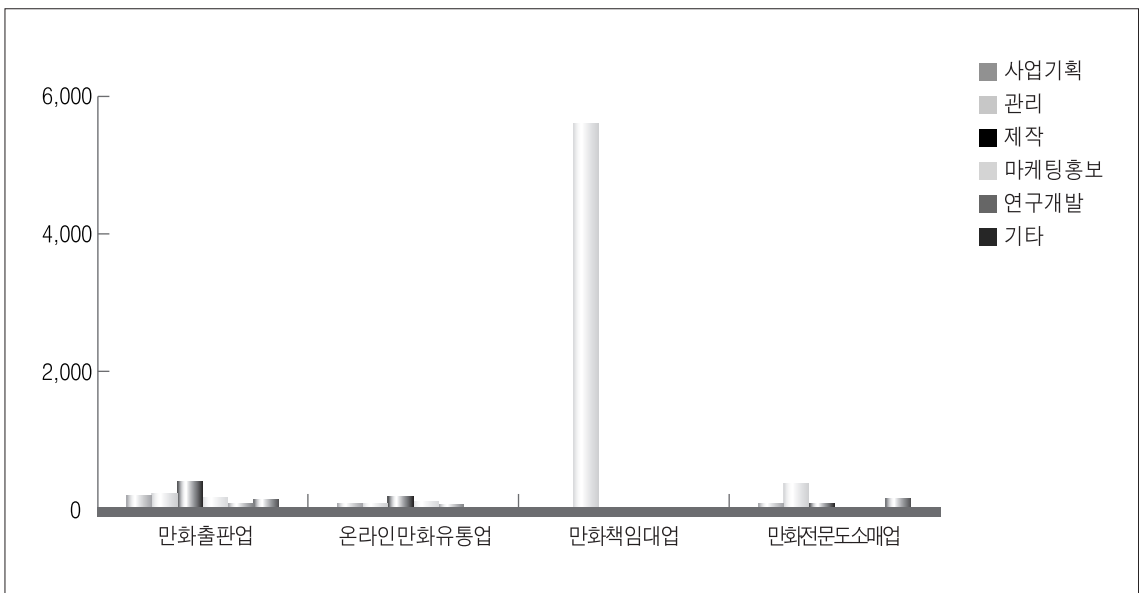
(단위 : 명, %)

| | 만화출판업 | 온라인만화유통업 | 만화책 임대업 | 만화전문도소매업 | 합계 | 구성비 |
|--------|-------|----------|---------|----------|-------|-------|
| 사업기획 | 163 | 42 | 0 | 42 | 247 | 2.7 |
| 관리 | 187 | 52 | 5,501 | 325 | 6,065 | 67.0 |
| 제작 | 361 | 151 | 0 | 42 | 554 | 6.1 |
| 마케팅·홍보 | 131 | 75 | 0 | 0 | 206 | 2.3 |
| 연구·개발 | 43 | 25 | 0 | 0 | 68 | 0.8 |
| 기타 | 106 | 5 | 1,677 | 120 | 1,908 | 21.1 |
| 전체 | 991 | 350 | 7,178 | 529 | 9,048 | 100.0 |

만화산업 종사자를 직무별로 살펴보면, 관리가 6,065명(67.0%)로 가장 높으며, 기타는 1,908명(21.1%), 제작이 554명(6.1%), 사업기획 247명(2.7%), 마케팅·홍보 206명(2.3%), 연구·개발 68명(0.8%) 순으로 나타났다. 이를 중분류별로 살펴보면, 만화출판업은 제작이 361명(36.4%)로 가장 높았고, 온라인만화유통업 또한 제작이 151명(43.1%)로 가장 높았다. 만화책 임대업은 관리가 5,501명(76.6%)로 가장 높았고, 만화전문도소매업은 관리가 325명(61.4%)로 가장 높은 것으로 나타났다.

〈그림 4-2-17〉 문화산업 직무별 종사자 현황

(단위 : 명)



I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사 전체결과

IV. 문화산업통계조사 부문별결과

2.4.6. 학력별 종사자 현황

〈표 4-2-18〉 만화산업 학력별 종사자 현황

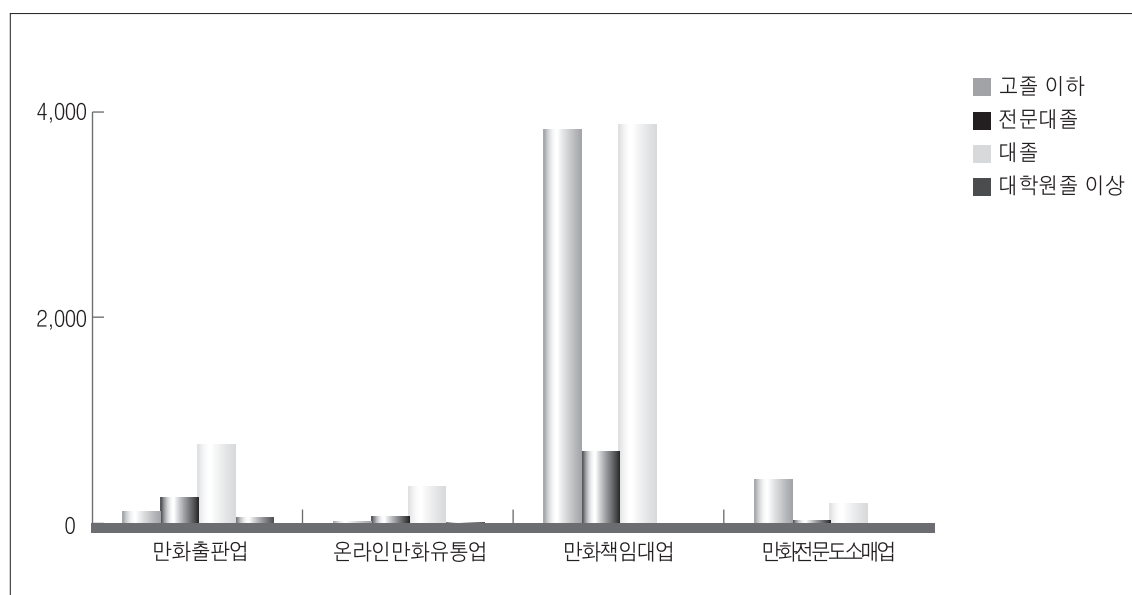
(단위 : 명, %)

| | 만화출판업 | 온라인만화 유통업 | 만화책 임대업 | 만화전문 도소매업 | 합계 | 구성비 |
|---------|-------|-----------|---------|-----------|-------|-------|
| 고졸이하 | 92 | 3 | 3,269 | 359 | 3,723 | 41.1 |
| 전문대졸 | 210 | 46 | 591 | 13 | 860 | 9.5 |
| 대졸 | 649 | 299 | 3,318 | 157 | 4,423 | 48.9 |
| 대학원졸 이상 | 40 | 2 | 0 | 0 | 42 | 0.5 |
| 정규직합계 | 991 | 350 | 7,178 | 529 | 9,048 | 100.0 |

만화산업 종사자를 학력별로 살펴보면, 대졸이 4,423명(48.9%)로 가장 높으며, 고졸 이하가 3,723명(41.1%), 전문대졸 860명(9.5%), 대학원졸 이상 42명(0.5%)의 순으로 타났다. 이를 중 분류별로 살펴보면, 만화 출판업은 대졸이 649명(65.5%)로 가장 높고, 고졸 이하가 92명(9.3%)로 전체 비율에 비해 구성이 낮은 것으로 나타났다. 온라인 만화 유통업은 대졸이 299명(85.4%)로 전체 비율에 비해 높게 나타난 반면, 고졸은 3명(0.9%)로 전체 비율에 비해 구성이 낮은 것으로 나타났다.

〈그림 4-2-18〉 만화산업 학력별 종사자 현황

(단위 : 명)



2.4.7. 연령별 종사자 현황

〈표 4-2-19〉 문화산업 연령별 종사자 현황

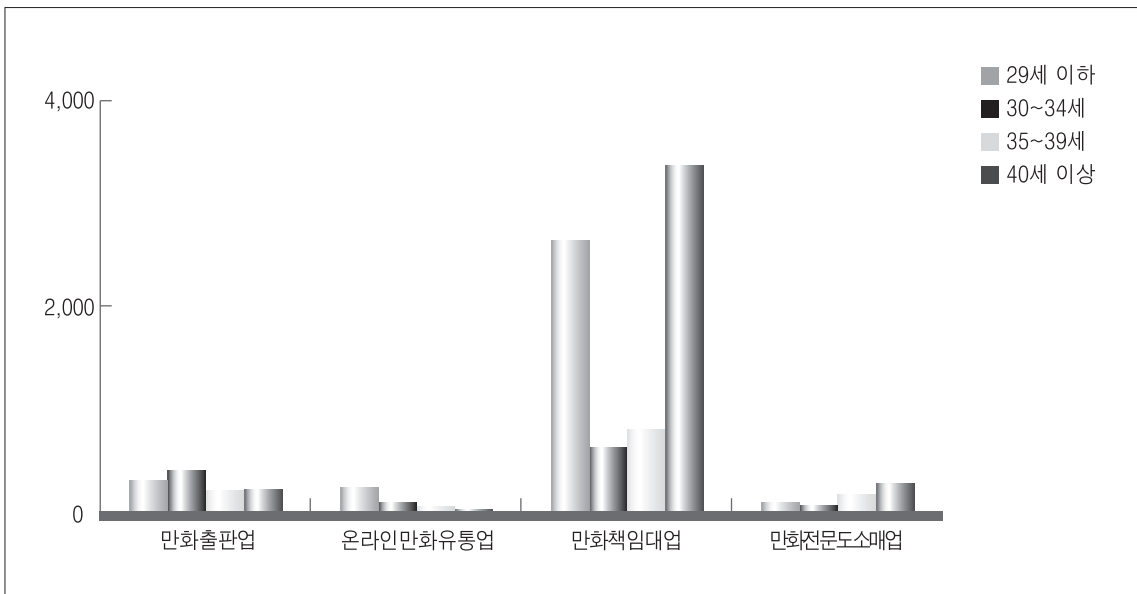
(단위 : 명, %)

| | 만화출판업 | 온라인만화 유통업 | 만화책 임대업 | 만화전문 도소매업 | 합계 | 구성비 |
|--------|-------|-----------|---------|-----------|-------|-------|
| 29세 이하 | 263 | 207 | 2,661 | 80 | 3,211 | 35.5 |
| 30~34세 | 352 | 87 | 542 | 55 | 1,036 | 11.5 |
| 35~39세 | 187 | 36 | 690 | 149 | 1,062 | 11.7 |
| 40세 이상 | 189 | 20 | 3,285 | 245 | 3,739 | 41.3 |
| 합 계 | 991 | 350 | 7,178 | 529 | 9,048 | 100.0 |

만화산업 종사자를 연령별로 살펴보면, 40세 이상이 3,739명으로 전체 비중의 41.3%를 차지하는 것으로 나타났으며, 29세 이하가 3,211명(35.5%), 35~39세 1,062명(11.7%), 30~34세 1,036명(11.5%) 순으로 나타났다. 세분류로 살펴보면, 만화 출판업은 30~34세 종사자가 352명(35.5%), 온라인 만화 유통업은 29세 이하가 207명(59.1%), 만화책 임대업은 40세 이상 3,285명(45.8%), 만화전문 도소매업은 40세 이상 245명(46.3%)이 분야별에서 가장 높은 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

〈그림 4-2-19〉 문화산업 연령별 종사자 현황

(단위 : 명)



I. 조사개요
II. 조사대상 현황
III. 문화산업통계조사 전체결과
IV. 문화산업통계조사 결론공부

3. 음악산업

〈표 4-3-1〉 음악산업 분류

| 대분류 | 중분류 | 소분류 |
|-----------------|---------------------------|--------|
| 31. 음악 제작업 | □ 311. 음반 기획 및 제작 | 표본400개 |
| | □ 312. 음악공연 기획 및 제작 | |
| 32. 음악 기록매체 복제업 | □ 321. 음반녹음시설 운영업 및 복제업 | |
| 33. 음악 도소매업 | □ 331. 음반 도매 및 소매업 | |
| | □ 332. 기타 음악공연관련(티켓 발매 등) | |
| | □ 333. 음원대리 중개업 | |
| 34. 온라인 음악 유통업 | □ 341. 모바일서비스업 | |
| | □ 342. 인터넷서비스업 | |
| 35. 노래연습장 운영업 | | |

음악산업은 2004년 기준조사에서는 분류체계를 구분하지 않았으나, 2005년 기준조사에서는 음악산업에 대한 분류체계를 마련하여 조사하였다. 하지만, 좀 더 보완해야 할 필요가 있다. 음악산업의 분류체계는 음악제작업, 음악 기록매체 복제업, 음악 도소매업, 온라인 음악 유통업으로 분류하였으며, 노래연습장 운영업은 [2006년 음악백서]와 통계청 서비스업통계조사의 결과 자료 중 매출액과 종사자수를 인용하여 작성하였다. 그리고 노래연습장 운영업은 실태조사를 실시하지 않았기 때문에 총 합계만을 인용하고 세부적인 분석에서는 제외시켰다.

3.1 음악산업 매출액

〈표 4-3-2〉 음악산업 매출액 현황

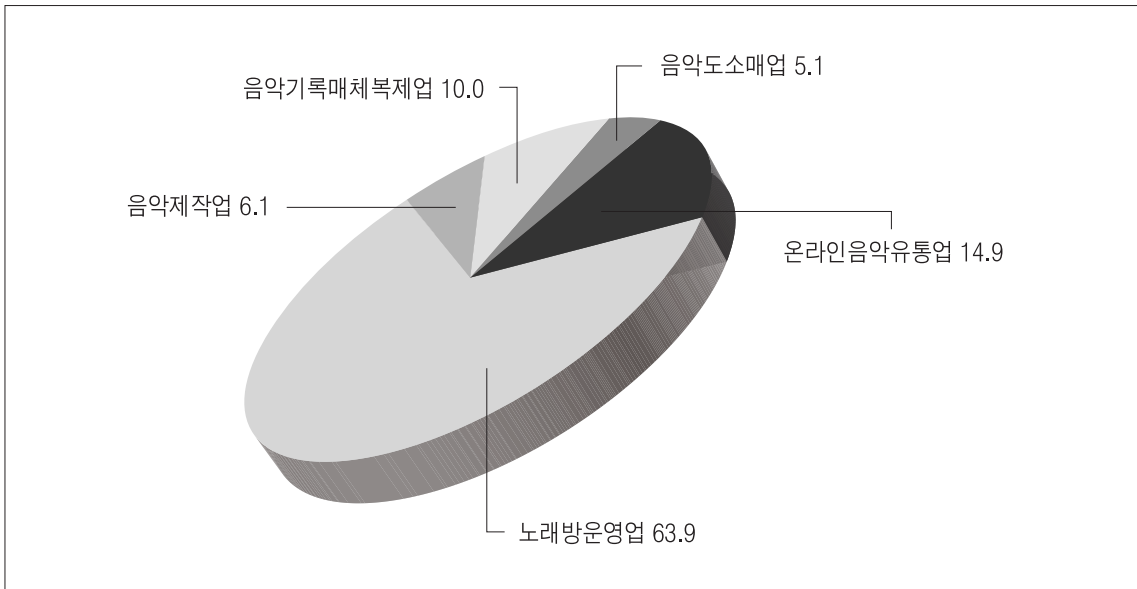
(단위 : 백만원, %)

| 구분 | 2004 | 2005 | 구성비 |
|-----------------|-----------|-----------|-------|
| 31. 음악제작업 | 690,083 | 109,316 | 6.1 |
| 32. 음악 기록매체 복제업 | | 178,841 | 10.0 |
| 33. 음악 도소매업 | | 91,350 | 5.1 |
| 34. 온라인 음악 유통업 | | 267,245 | 14.9 |
| 35. 노래연습장 운영업 | 1,443,072 | 1,143,123 | 63.9 |
| 합계 | 2,133,155 | 1,789,875 | 100.0 |

2005년 음악산업 매출액은 1조7,898억원이며, 2004년에 비해 16.1% 감소한 것으로 나타났다. 음악산업 매출액을 세부적으로 살펴보면, 노래연습장 운영업은 1조1,431억원으로 전체 매출액의 63.9%를 차지하고 있으며, 온라인 음악 유통업 2,672억원(14.9%), 음악기록매체 복제업 1,788억원(10.0%), 음악제작업 1,093억원(6.1%), 음악도소매업 913억원(5.1%) 순으로 나타났다. 2004년도 기준조사는 직접조사를 실시하지 않고 음악백서 자료를 인용하여 세분류 연도별 비교는 불가능하다.

〈그림 4-3-1〉 음악산업 매출액 구성비

(단위 : %)



I. 조사개요
II. 조사대상 현황
III. 문화산업통계조사 전체결과
IV. 문화산업통계조사 결론과 제언

3.1.1. 사업형태별 매출액 현황

〈표 4-3-3〉 음악산업 사업형태별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

| | 음악제작업 | 음악기록매체 복제업 | 음 악 도소매업 | 온라인음악 유통업 | 합계 | 구성비 |
|---------|---------|---------------|-------------|--------------|---------|-------|
| 창작 및 제작 | 77,366 | 0 | 0 | 46,830 | 124,196 | 19,2 |
| 제작 지원 | 17,355 | 20,818 | 10,800 | 833 | 49,806 | 7,7 |
| 단순복제 | 4,483 | 116,023 | 3,600 | 834 | 124,940 | 19,3 |
| 유통/배급 | 7,940 | 21,000 | 76,950 | 204,631 | 310,521 | 48,0 |
| 기타 | 2,172 | 21,000 | 0 | 14,117 | 37,289 | 5,8 |
| 합계 | 109,316 | 178,841 | 91,350 | 267,245 | 646,752 | 100,0 |
| 부가가치 | 33,857 | 54,986 | 29,960 | 87,508 | 206,311 | |
| 부가가치율 | 31,0% | 30,7% | 32,8% | 32,7% | 31,9% | |

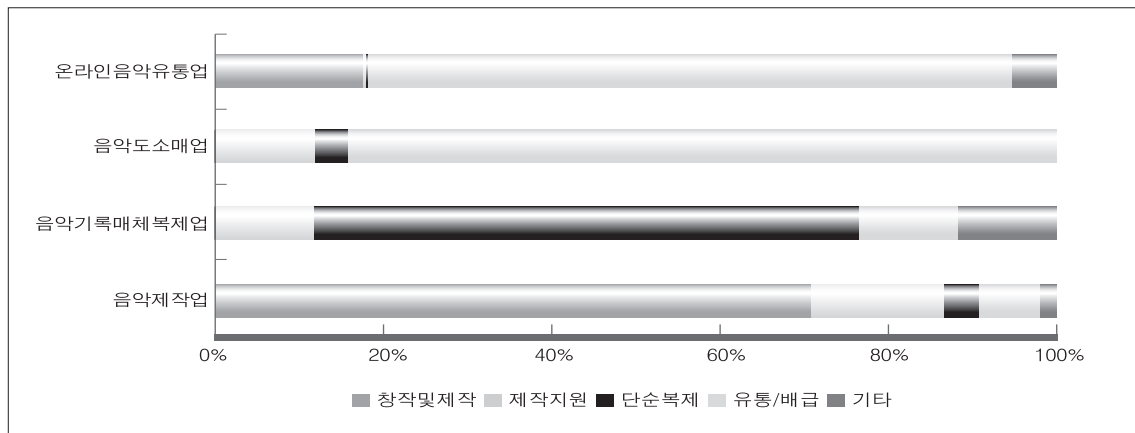
* 노래연습장 매출액 (1,143,123백만원)은 타 자료를 인용하여 세부적으로 구분이 되어 있지 않아 분석에서 제외함.

음악산업의 사업형태별 매출액 현황을 살펴보면 총 매출액 6,467억원에서 유통/배급이 3,105억원으로 전체 비중의 48.0%를 차지하고 있으며, 단순 복제 1,249억원(19.3%), 창작 및 제작 1,241억원(19.2%), 제작지원 498억원(7.7%), 기타 372억원(5.8%) 순으로 나타났다. 이를 중분류로 살펴보면, 음악 제작업은 창작 및 제작이 773억원(70.8%)으로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 음악 기록매체 복제업은 단순 복제가 1,160억원(64.9%)로 비중이 높은 것으로 나타났다. 음악 도소매업은 유통/배급이 769억원(84.2%), 온라인 음악 유통업은 유통/배급이 2,046억원(76.6%)으로 조사되었다.

부가가치율을 살펴보면 음악 도소매업이 32.8%로 가장 높게 나타났고, 온라인 음악 유통업이 32.7%, 음악 제작업 31.0%, 음악 기록매체 복제업 30.7% 순으로 나타났다.

〈그림 4-3-2〉 음악산업 사업형태별 매출액 현황

(단위 : %)



3.1.2. 매출액 규모별 매출액 현황

〈표 4-3-4〉 음악산업 매출규모별 매출액 현황

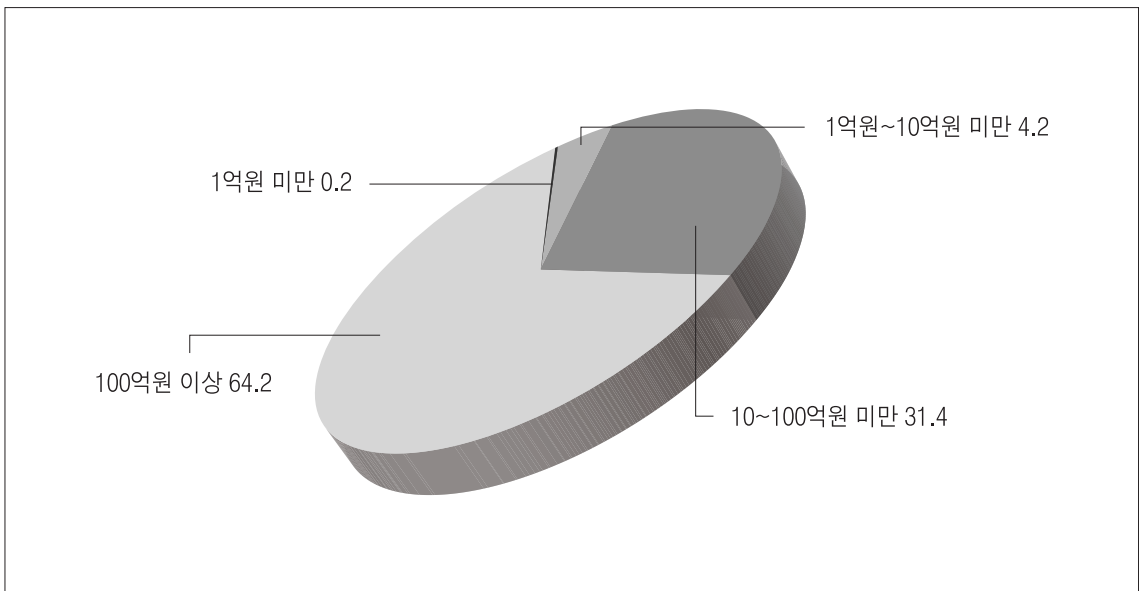
(단위 : 백만원, %)

| | 음악제작업 | 음악기록매체 복제업 | 음 악 도소매업 | 온라인음악 유통업 | 합계 | 구성비 |
|-------------|---------|---------------|-------------|--------------|---------|-------|
| 1억원 미만 | 295 | 0 | 0 | 1256 | 1,551 | 0.2 |
| 1~10억원 미만 | 8,614 | 4,095 | 649 | 13,603 | 26,961 | 4.2 |
| 10~100억원 미만 | 39,518 | 31,565 | 90,701 | 41,396 | 203,180 | 31.4 |
| 100억원 이상 | 60,889 | 143,181 | 0 | 210,990 | 415,060 | 64.2 |
| 합계 | 109,316 | 178,841 | 91,350 | 267,245 | 646,752 | 100.0 |

매출액을 사업체의 매출 규모별로 살펴보면, 매출 100억원 이상인 사업체가 4,150억원으로 전체 비중의 64.2%로 가장 높게 차지하는 것으로 나타났으며, 10~100억원 미만 2,031억원 (31.4%), 1~10억원 미만 269억원(4.2%), 1억원 미만 15억원(0.2%) 순으로 나타났다. 이를 세 분류별로 살펴보면 음악 제작업은 100억원 이상 사업체가 55.7%를 차지하고 있으며, 음악 기록 매체 복제업은 100억원 이상 사업체가 80.1%, 음악 도소매업은 10~100억원 미만이 99.3%, 온라인 음악 유통업은 100억원 이상 사업체가 79.0%를 차지하는 것으로 나타났다. 음악 기록매체 복제업과 온라인 음악 유통업은 100억원 이상의 사업체들이 전체 매출액에 대부분을 차지하는 것으로 나타났다.

〈그림 4-3-3〉 음악산업 매출액 규모별 매출액 구성비

(단위 : %)



I. 조사개요
II. 조사대상 현황
III. 문화산업통계조사 전체결과
IV. 문화산업통계조사 결론과 제언

3.1.3. 종사자 규모별 매출액 현황

〈표 4-3-5〉 음악산업 종사자규모별 매출액 현황

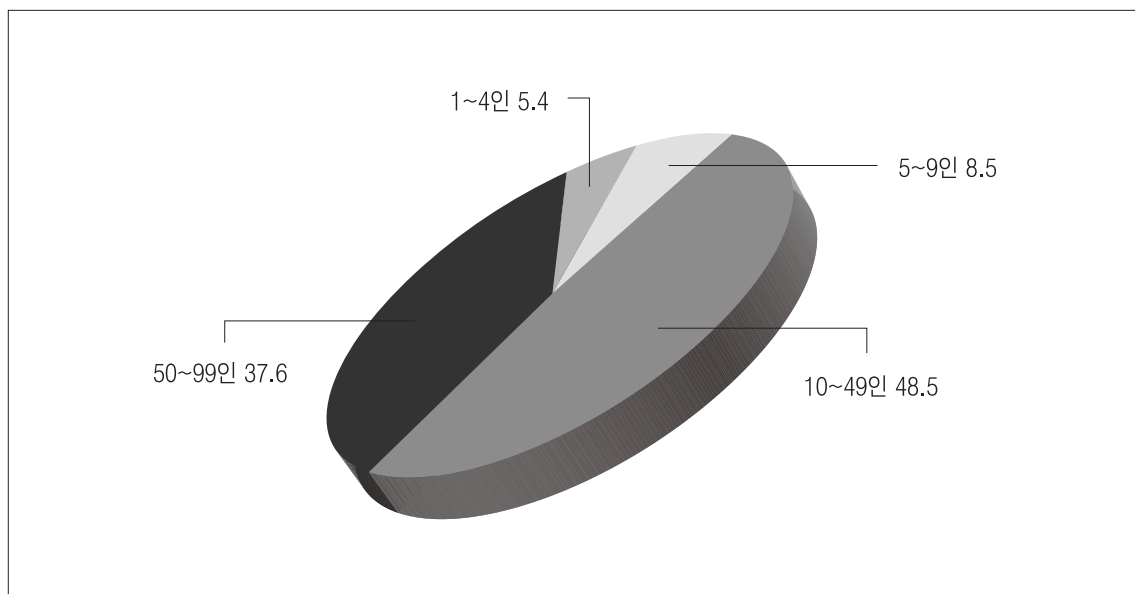
(단위 : 백만원, %)

| | 음악제작업 | 음악기록매체 복제업 | 음 악 도소매업 | 온라인음악 유통업 | 합계 | 구성비 |
|--------|---------|---------------|-------------|--------------|---------|-------|
| 1~4인 | 13,472 | 12,000 | 1,350 | 8,385 | 35,207 | 5.4 |
| 5~9인 | 19,951 | 0 | 18,000 | 16,945 | 54,896 | 8.5 |
| 10~49인 | 52,738 | 19,841 | 72,000 | 168,992 | 313,571 | 48.5 |
| 50~99인 | 23,155 | 147,000 | 0 | 72,923 | 243,078 | 37.6 |
| 합계 | 109,316 | 178,841 | 91,350 | 267,245 | 646,752 | 100.0 |

매출액을 종사자 규모별로 살펴보면, 10~49인 규모의 사업체는 3,135억원으로 전체 비중의 48.5%를 차지하는 것으로 나타났으며, 50~99인 2,430억원(37.6%), 5~9인 548억원(8.5%), 1~4인 352억원(5.4%) 순으로 나타났다. 세분류별로 살펴보면, 음악제작업은 10~49인 사업체가 48.2%, 음악 기록매체 복제업은 50~99인 사업체가 82.2%, 음악도소매업은 10~49인 사업체가 78.8%, 온라인 음악 유통업은 10~49인 사업체가 63.2%로 각 산업별로 가장 높은 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

〈그림 4-3-4〉 음악산업 종사자 규모별 매출액 구성비

(단위 : %)



3.2. 음악산업 사업형태별 영업비용 현황

〈표 4-3-6〉 음악산업 사업형태별 영업비용 현황

(단위 : 백만원, %)

| | 음악제작업 | 음악기록매체 복제업 | 음 악 도소매업 | 온라인음악 유통업 | 합계 | 구성비 |
|---------|--------|---------------|-------------|--------------|---------|-------|
| 인건비 | 13,075 | 27,690 | 20,975 | 41,527 | 103,267 | 51.4 |
| 순금융비용 | 634 | 311 | 27 | 2,724 | 3,696 | 1.8 |
| 감가상각비 | 998 | 7,440 | 172 | 1,453 | 10,063 | 5.0 |
| 임차료 | 1,028 | 400 | 2,241 | 3,268 | 6,937 | 3.5 |
| 기타 | 13,518 | 13,941 | 4,720 | 44,627 | 76,806 | 38.3 |
| 영업비용 합계 | 29,253 | 49,782 | 28,135 | 93,599 | 200,769 | 100.0 |

음악산업 총 영업비용은 2,007억원으로 전체 매출액 6,467억원의 31.0%를 차지하는 것으로 나타났다. 이를 중분류로 구분하여 영업비용과 매출액 대비 비중을 살펴보면, 음악 제작업 영업비용은 292억원으로 매출액의 26.8%를 차지하며, 음악 기록매체 복제업 497억원으로 매출액의 27.8%를 차지하였고, 음악 도소매업은 영업비용이 281억원으로 매출액의 30.8%로, 그리고 온라인 음악 유통업은 매출액의 35.0%를 차지하는 것으로 나타났다. 영업비용 내 산업별 구성비는 온라인 음악 유통업 46.6%, 음악 기록매체 복제업 24.8%, 음악 제작업 14.6%, 음악 도소매업 14.0%순으로 나타났다.

음악산업 영업비용은 총 2,007억원이며, 이는 인건비가 1,032억원(51.4%)으로 가장 높으며, 기타가 768억원(38.3%), 감가상각비가 100억원(5.0%), 임차료 69억원(3.5%), 순금융비용 36억원(1.8%) 순으로 나타났다. 이를 중분류로 살펴보면, 음악 도소매업은 인건비가 영업비용 대비 74.6%로 가장 많은 비중을 차지하고 있으며, 음악 제작업과 온라인 유통업은 기타 비용이 각각 46.2%, 47.8%로 가장 많은 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

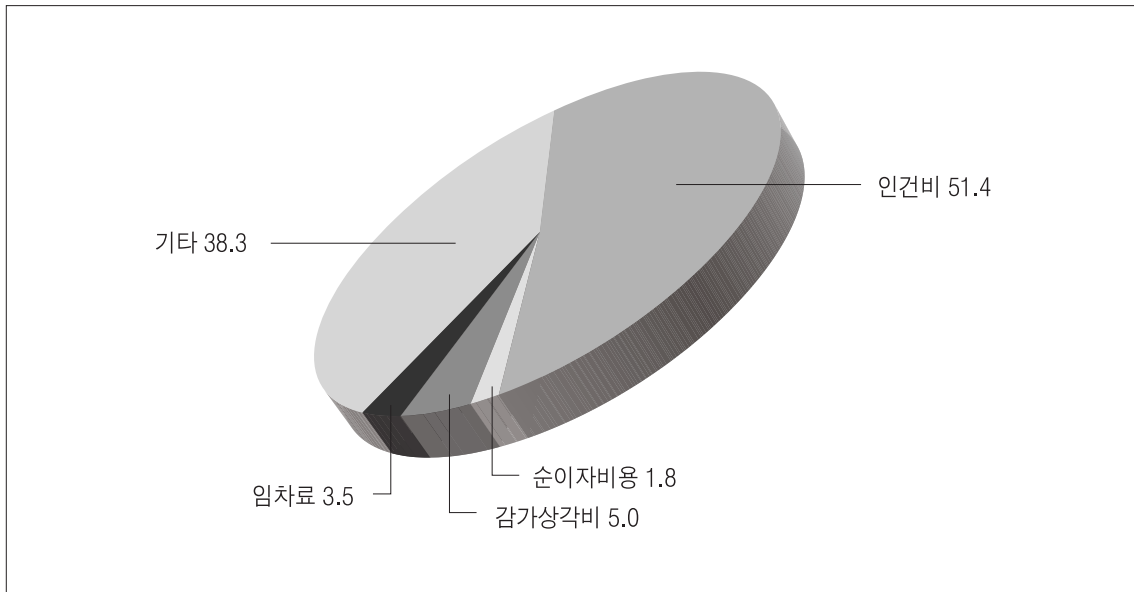
I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과IV. 문화산업통계조사
부분별결과

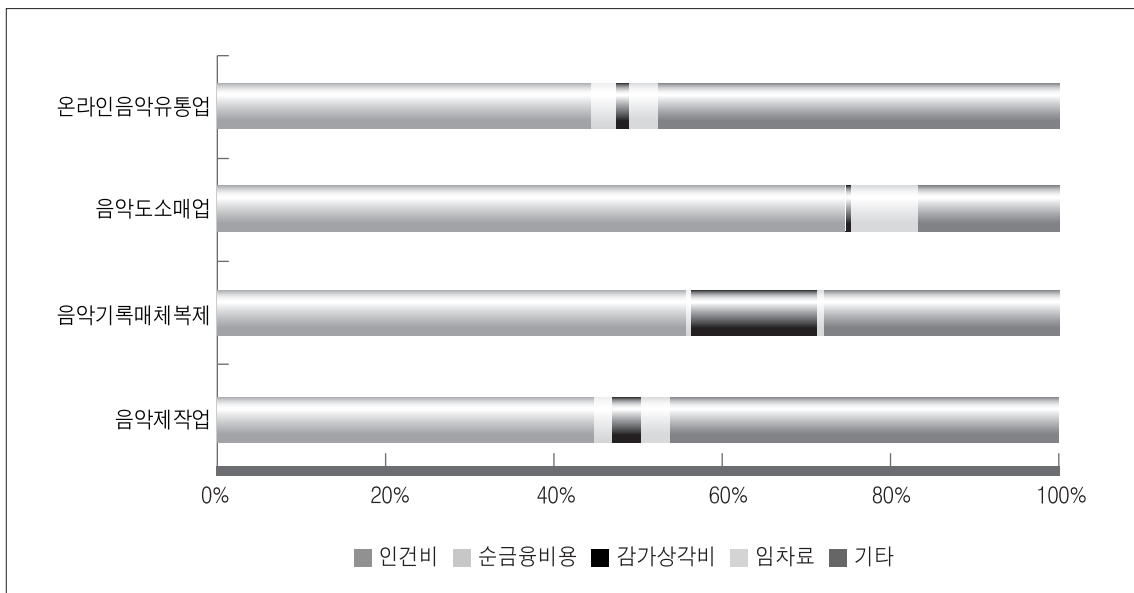
〈그림 4-3-5〉 음악산업 전체 영업비용 구성비

(단위 : %)



〈그림 4-3-6〉 음악산업 사업형태별 영업비용 구성비

(단위 : %)



3.2.1. 매출액 규모별 영업비용 현황

〈표 4-3-7〉 음악산업 매출규모별 영업비용 현황

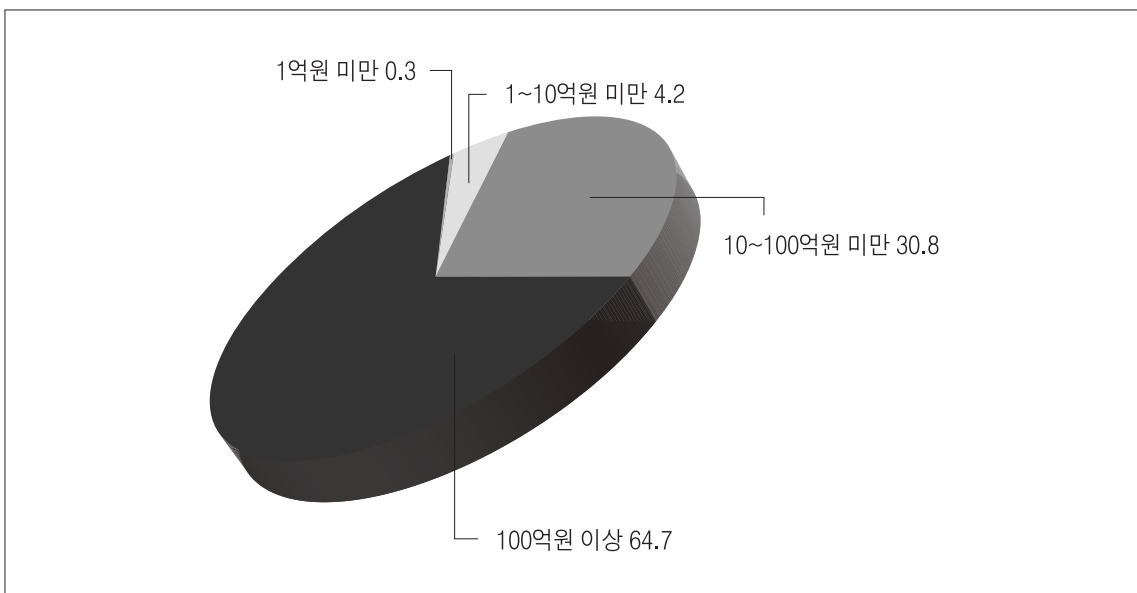
(단위 : 백만원, %)

| | 음악제작업 | 음악기록매체 복제업 | 음 악 도소매업 | 온라인음악 유통업 | 합계 | 구성비 |
|-------------|--------|---------------|-------------|--------------|---------|-------|
| 1억원 미만 | 79 | 0 | 0 | 440 | 519 | 0.3 |
| 1~10억원 미만 | 2,305 | 1,140 | 200 | 4,764 | 8,409 | 4.2 |
| 10~100억원 미만 | 10,575 | 8,787 | 27,935 | 14,498 | 61,795 | 30.8 |
| 100억원 이상 | 16,294 | 39,855 | 0 | 73,897 | 130,046 | 64.7 |
| 합계 | 29,253 | 49,782 | 28,135 | 93,599 | 200,769 | 100.0 |

영업비용을 사업체의 매출 규모별로 살펴보면, 매출100억원 이상 1,300억원으로 음악산업 전체 영업비용의 64.7%를 차지하고, 10~100억원 미만 617억원(30.8%), 1~10억원 미만 84억원 (4.2%), 1억원 미만 5억원(0.3%) 순으로 나타났다. 이를 중분류 별로 살펴보면, 음악제작업 100억원 이상 사업체가 음반제작업 영업비용 전체의 55.7%를 차지하고, 음악 기록매체 복제업은 100억원 이상 사업체가 음악 기록매체 복제업 전체 영업비용의 80.0%를 차지하는 것으로 나타났다. 음악 도소매업은 10~100억원 미만 사업체가 음악 도소매업 영업비용 전체의 99.3%를 차지하며, 온라인 음악 유통업은 100억원 이상 사업체가 온라인 음악 유통업 영업비용 전체의 79.0%를 차지하는 것으로 나타났다.

〈그림 4-3-7〉 음악산업 매출규모별 영업비용 구성비

(단위 : %)



I. 조사개요
II. 조사대상 현황
III. 문화산업통계조사 전체결과
IV. 문화산업통계조사 부문별결과

3.2.2. 종사자 규모별 영업비용 현황

〈표 4-3-8〉 음악산업 종사자규모별 영업비용 현황

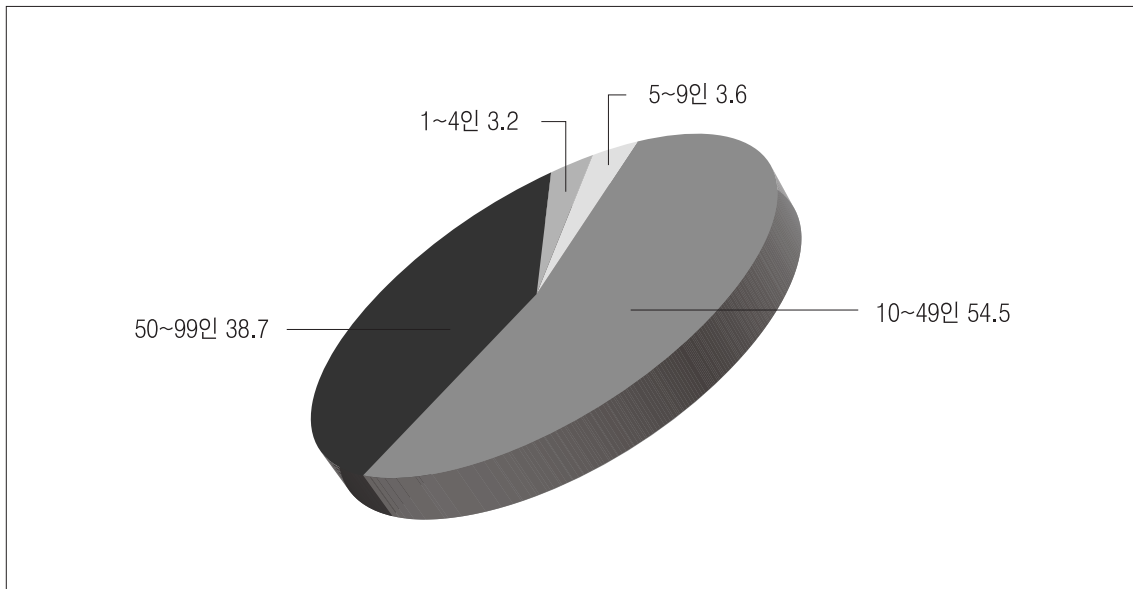
(단위 : 백만원, %)

| | 음악제작업 | 음악기록매체 복제업 | 음 악 도소매업 | 온라인음악 유통업 | 합계 | 구성비 |
|--------|--------|---------------|-------------|--------------|---------|-------|
| 1~4인 | 4,278 | 800 | 225 | 1,172 | 6,475 | 3.2 |
| 5~9인 | 3,287 | 0 | 1,800 | 2,074 | 7,161 | 3.6 |
| 10~49인 | 15,328 | 15,872 | 26,110 | 52,114 | 109,424 | 54.5 |
| 50~99인 | 6,360 | 33,110 | 0 | 38,239 | 77,709 | 38.7 |
| 합계 | 29,253 | 49,782 | 28,135 | 93,599 | 200,769 | 100.0 |

영업비용을 종사자 규모별로 살펴보면, 종사자 규모 10~49인 규모의 사업체가 1,094억원으로 전체 영업비용의 54.5%를 차지하고 있으며, 50~99인 규모의 사업체는 777억원(38.7%), 5~9인 규모의 사업체는 71억원(3.6%), 1~4인 규모의 사업체는 64억원(3.2%) 순으로 나타났다. 이를 매출액 대비 영업비용으로 살펴보면, 1~4인은 18.4%, 5~9인은 13.0%, 10~49인은 34.9%, 50~99인은 32.0%로 나타났다. 종사자 규모에 따라 영업비용 편차가 큰 것으로 나타났다.

〈그림 4-3-8〉 음악산업 종사자 규모별 영업비용 구성비

(단위 : %)



3.3. 음악산업 수출입액

〈표 4-3-9〉 음악산업 수출·입액 현황

(단위 : 천\$)

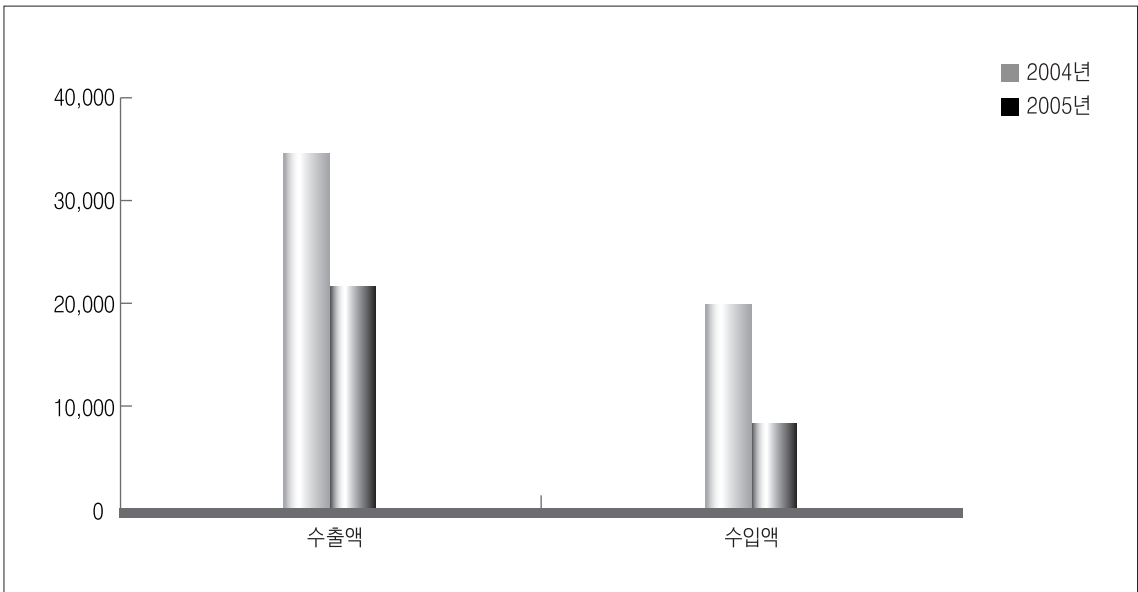
| | 수출 | | 수입 | |
|------|--------|--------|--------|-------|
| | 2004 | 2005 | 2004 | 2005 |
| 음악산업 | 34,218 | 22,278 | 20,580 | 8,306 |
| 합계 | 34,218 | 22,278 | 20,580 | 8,306 |

음악산업의 총 수출액은 2,227만 달러이며, 이는 2004년도 보다 34.9%가 하락한 것으로 나타났다.

음악산업 수입액은 전년 2,058만 달러에 비해 59.6% 하락한 830만 달러로 나타났다.

〈그림 4-3-9〉 음악산업 수출입 현황

(단위 : 천\$)



〈표 4-3-10〉 음악산업 수출 현황

(단위 : 천\$)

| 구분 | 2003 | 2004 | 2005 |
|------|--------|--------|--------|
| 중국 | | | - |
| 일본 | | | 801 |
| 동남아 | | | - |
| 북미 | 13,312 | 34,218 | - |
| 유럽 | | | 1,600 |
| 기타 | | | 30 |
| 분류못함 | | | 19,847 |
| 전체 | 13,312 | 34,218 | 22,278 |

I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사 전체결과

IV. 문화산업통계조사 부문별결과

3.4. 음악산업 종사자수

〈표 4-3-11〉 음악산업 종사자 현황

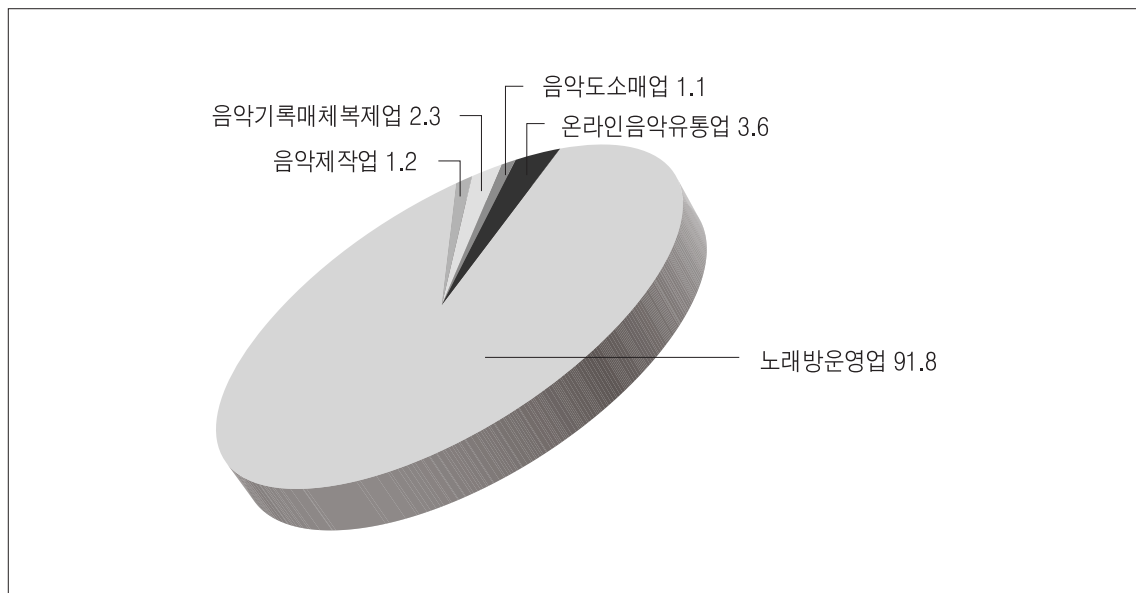
(단위 : 명, %)

| 구분 | 2004 | 2005 | 구성비 |
|-------------|--------|--------|-------|
| 음악제작업 | 6,570 | 762 | 1.2 |
| 음악 기록매체 복제업 | | 1,522 | 2.3 |
| 음악 도소매업 | | 679 | 1.1 |
| 온라인 음악 유통업 | | 2,381 | 3.6 |
| 노래연습장 운영업 | 60,300 | 60,002 | 91.8 |
| 합계 | 66,870 | 65,346 | 100.0 |

음악산업의 총 종사자수는 65,346명으로 전년도에 비해 2.3% 감소한 것으로 나타났다. 음악산업 종사자수를 세부적으로 살펴보면 노래연습장 운영업이 60,002명으로 전체 종사자수에 91.8%를 차지하고 있으며, 온라인 음악 유통업이 2,381명(3.6%), 음악 기록매체 복제업 1,522명(2.3%), 음악 제작업 762명(1.2%), 음악 도소매업은 (1.1%) 순으로 나타났다. 종사자당 매출액을 살펴보면 음악 제작업은 1억4,300만원이며, 음악 기록매체 복제업은 1억1,700만원, 음악 도소매업은 1억3,400만원, 온라인 음악 유통업은 1억1,200만원, 노래연습장 운영업 1,900만원으로 나타났다.

〈그림 4-3-10〉 음악산업 종사자 구성비

(단위 : %)



3.4.1. 매출액 규모별 종사자 현황

〈표 4-3-12〉 음악산업 매출액 규모별 종사자 현황

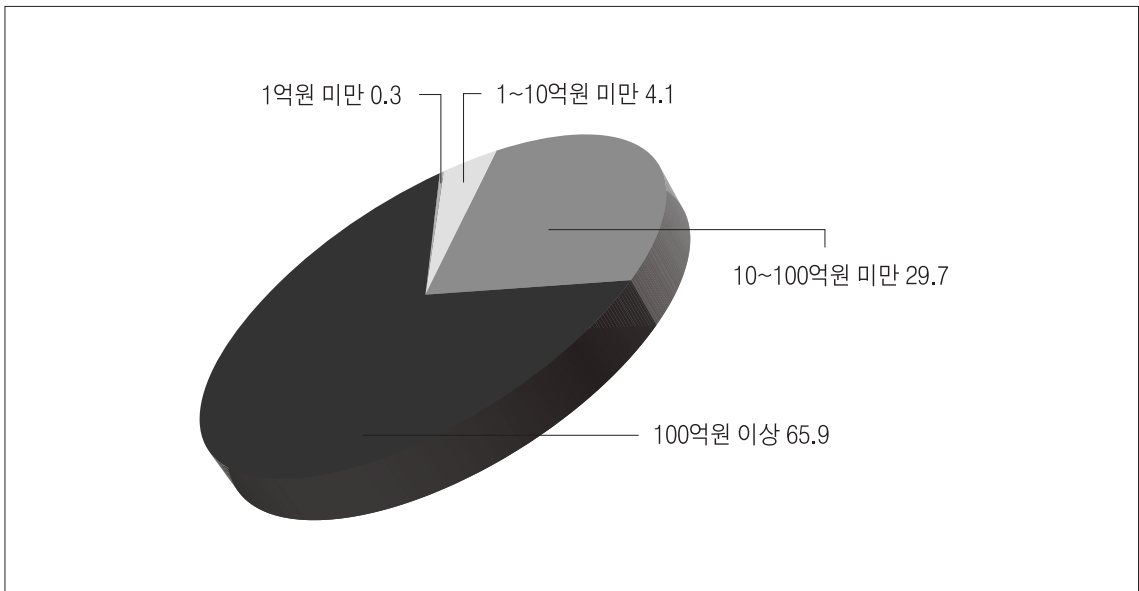
(단위 : 명, %)

| | 음악제작업 | 음악기록매체 복제업 | 음 악 도소매업 | 온라인음악 유통업 | 합계 | 구성비 |
|-------------|-------|---------------|-------------|--------------|-------|-------|
| 1억원 미만 | 2 | 0 | 0 | 11 | 13 | 0.3 |
| 1~10억원 미만 | 60 | 35 | 5 | 121 | 221 | 4.1 |
| 10~100억원 미만 | 275 | 269 | 674 | 369 | 1,587 | 29.7 |
| 100억원 이상 | 425 | 1,218 | 0 | 1,880 | 3,523 | 65.9 |
| 합계 | 762 | 1,522 | 679 | 2,381 | 5,344 | 100.0 |

종사자 현황을 사업체의 매출 규모별로 살펴보면, 100억원 이상 매출규모의 사업체가 3,523명으로 전체 규모의 65.9%를 차지하고 있으며, 10~100억원 미만 1,587명(29.7%), 1~10억원 미만 221명(4.1%), 1억원 미만 13명(0.3%) 순으로 나타났다. 매출액 규모별로 종사자당 매출액을 살펴보면, 1억원 미만 사업체는 1억1,900만원, 1~10억원 미만 사업체는 1억2,100만원, 10~100억원 미만 사업체는 1억2,800만원, 100억원 이상 사업체는 1억1,700만원인 것으로 나타났다.

〈그림 4-3-11〉 음악산업 매출액 규모별 종사자 구성비

(단위 : %)



I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
산업별결과

3.4.2. 종사자 규모별 종사자 현황

〈표 4-3-13〉 음악산업 종사자규모별 종사자 현황

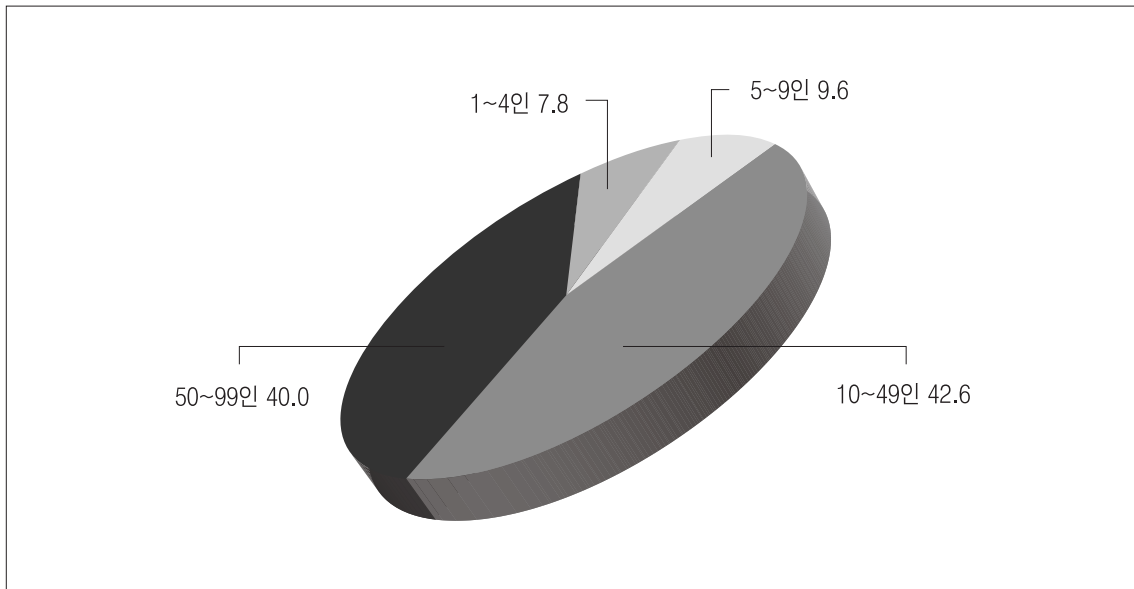
(단위 : 명, %)

| | 음악제작업 | 음악기록매체 복제업 | 음 악 도소매업 | 온라인음악 유통업 | 합계 | 구성비 |
|--------|-------|---------------|-------------|--------------|-------|-------|
| 1~4인 | 172 | 80 | 120 | 44 | 416 | 7.8 |
| 5~9인 | 159 | 120 | 98 | 137 | 514 | 9.6 |
| 10~49인 | 254 | 242 | 461 | 1,322 | 2,279 | 42.6 |
| 50~99인 | 177 | 1,080 | 0 | 878 | 2,135 | 40.0 |
| 합계 | 762 | 1,522 | 679 | 2,381 | 5,344 | 100.0 |

종사자 현황을 종사자 규모별로 살펴보면, 10~49인 규모의 사업체가 2,279명으로 전체 종사자수에 42.6%를 차지하고 있으며, 50~99인 규모의 사업체 2,135명(40.0%), 5~9인 사업체 514명(9.6%), 1~4인 사업체 416명(7.8%) 순으로 나타났다. 이를 세분류로 살펴보면, 음악 제작업은 10~49인 사업체가 254명으로 전체 762명 중 33.3%를 차지하고 있으며, 음악 기록매체 복제업은 50~99인 사업체가 1,080명(71.0%), 음악 도소매업은 10~49인 사업체가 461명(67.9%), 온라인 음악 유통업은 10~49인 사업체가 1,322명(55.5%)로 각 산업분야에서는 가장 높은 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

〈그림 4-3-12〉 음악산업 종사자 규모별 종사자 구성비

(단위 : %)



3.4.3. 고용형태별 종사자 현황

〈표 4-3-14〉 음악산업 고용형태별 종사자 현황

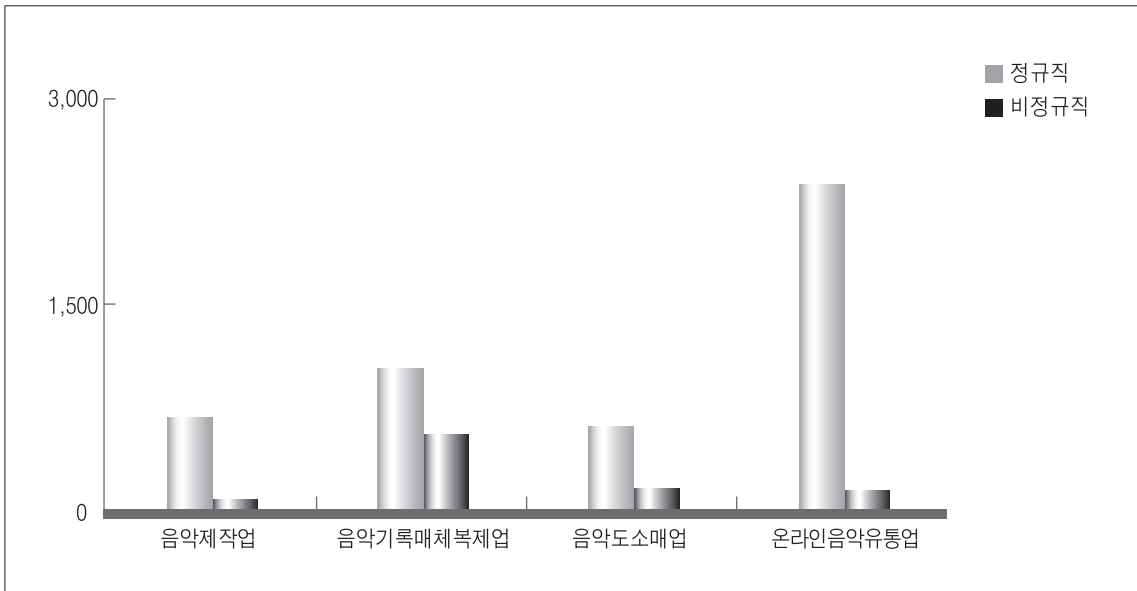
(단위 : 명, %)

| | 음악제작업 | 음악기록매체 복제업 | 음 악 도소매업 | 온라인음악 유통업 | 합계 | 구성비 |
|------|-------|---------------|-------------|--------------|-------|-------|
| 정규직 | 674 | 1,042 | 525 | 2,244 | 4,485 | 83.9 |
| 비정규직 | 88 | 480 | 154 | 137 | 859 | 16.1 |
| 합계 | 762 | 1,522 | 679 | 2,381 | 5,344 | 100.0 |

음악산업 종사자를 고용 형태별로 살펴보면, 정규직 4,485명(83.9%), 비정규직 859명(16.1%)로 나타났다. 중분류로 정규직과 비정규직의 구성비를 살펴보면, 음악 제작업은 정규직 674명(88.5%), 비정규직 88명(11.5%)로 전체의 구성비와 비교할 때 정규직이 다소 높고, 음악 기록매체 복제업은 정규직 1,042명(68.5%), 비정규직 480명(31.5%), 음악 도소매업은 정규직 525명(77.3%), 비정규직 154명(22.7%), 온라인 음악 유통업은 2,244명(94.2%), 비정규직 859명(5.8%)로 나타났다. 음악 기록매체 복제업은 비정규직 비율이 전체 비율에 비해 다소 높다.

〈그림 4-3-13〉 음악산업 형태별 종사자 현황

(단위 : 명)



I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
산업별결과

3.4.4. 성별 종사자 현황

〈표 4-3-15〉 음악산업 성별 종사자 현황

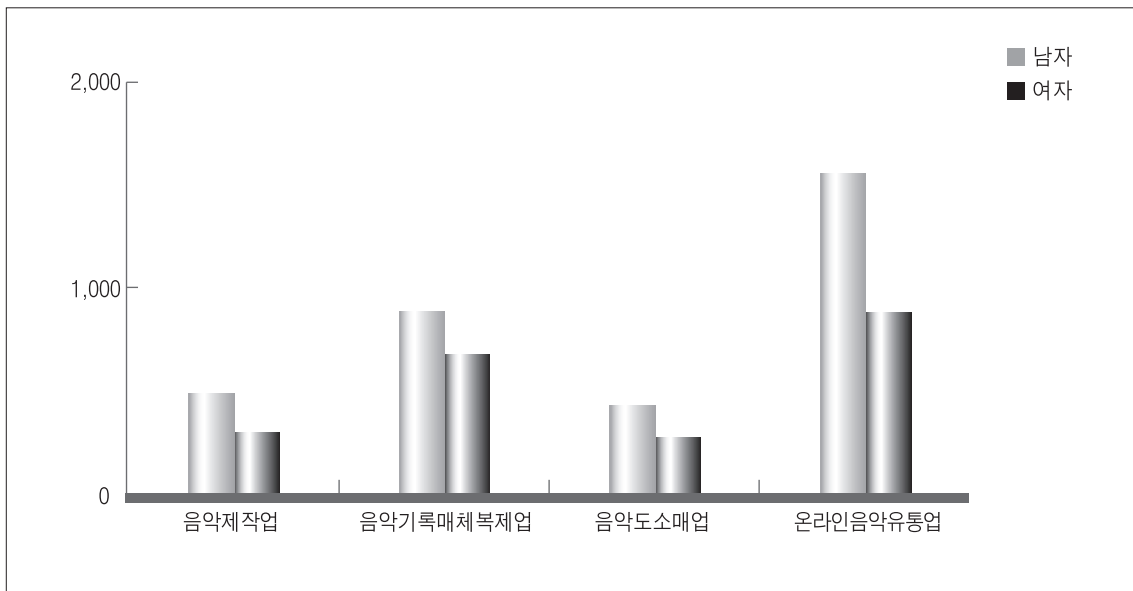
(단위 : 명, %)

| | 음악제작업 | 음악기록매체 복제업 | 음 악 도소매업 | 온라인음악 유통업 | 합계 | 구성비 |
|----|-------|---------------|-------------|--------------|-------|-------|
| 남자 | 474 | 864 | 416 | 1,521 | 3,275 | 61.3 |
| 여자 | 288 | 658 | 263 | 860 | 2,069 | 38.7 |
| 합계 | 762 | 1,522 | 679 | 2,381 | 5,344 | 100.0 |

음악산업 종사자를 성별로 살펴보면, 남자 3,275명(61.3%), 여자 2,069명(38.7%)로 나타났다. 중분류로 남성과 여성의 구성비를 살펴보면, 음악 제작업은 남성 474명(62.2%), 여성 288명(37.8%)로 전체의 구성비와 비교할 때 남성이 다소 높고, 음악 기록매체 복제업은 남성 864명(56.8%), 여성 658명(43.2%)로 전체의 구성비와 비교할 때 여성이 다소 높게 나타났다. 음악 도소매업은 남성 416명(61.3%), 여성 263명(38.7%), 온라인 음악 유통업은 남성 1,521명(63.9%), 여성 860명(36.1%)로 나타났다.

〈그림 4-3-14〉 음악산업 성별 종사자 현황

(단위 : 명)



3.4.5. 직무별 종사자 현황

〈표 4-3-16〉 음악산업 직무별 종사자 현황

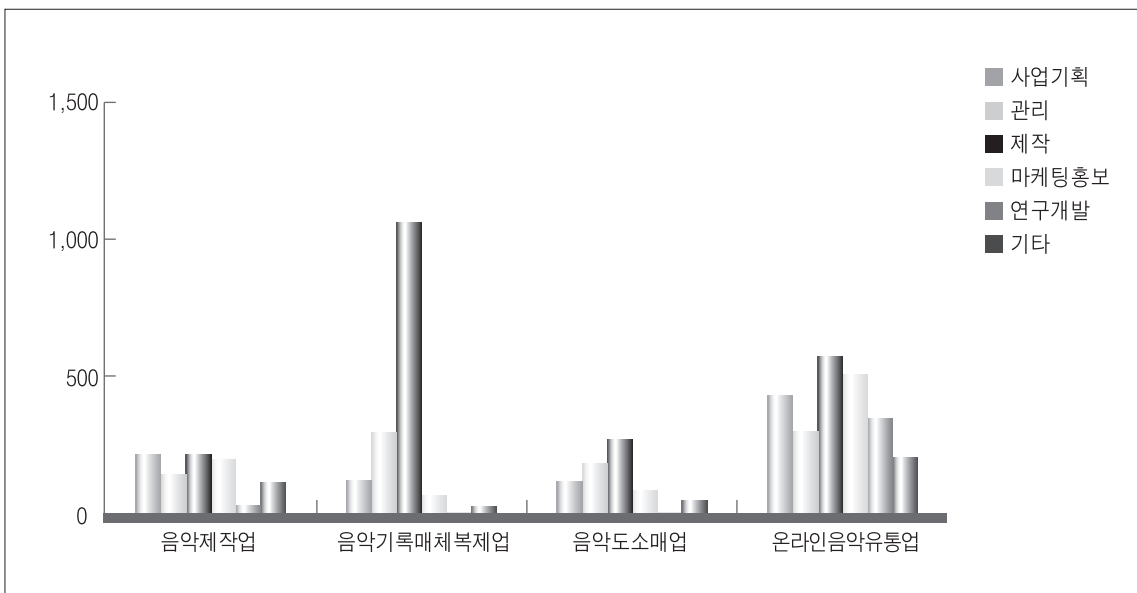
(단위 : 명, %)

| | 음악제작업 | 음악기록매체 복제업 | 음 악 도소매업 | 온라인음악 유통업 | 합계 (명) | 구성비 (%) |
|--------|-------|------------|----------|-----------|--------|---------|
| 사업기획 | 176 | 96 | 118 | 440 | 830 | 15.6 |
| 관리 | 119 | 299 | 169 | 311 | 898 | 16.8 |
| 제작 | 176 | 1,047 | 237 | 571 | 2,031 | 38.0 |
| 마케팅·홍보 | 163 | 56 | 92 | 498 | 809 | 15.1 |
| 연구·개발 | 32 | 0 | 0 | 338 | 370 | 6.9 |
| 기타 | 96 | 24 | 63 | 223 | 406 | 7.6 |
| 전체 | 762 | 1,522 | 679 | 2,381 | 5,344 | 100.0 |

음악산업 종사자를 직무별로 살펴보면, 제작이 2,031명으로 전체 종사자수의 38.0%를 차지하고, 관리 898명(16.8%), 사업기획 830명(15.6%), 마케팅·홍보 809명(15.1%), 기타 406명(7.6%), 연구·개발 370명(6.9%) 순으로 나타났다. 세분류별로 살펴보면 음악제작업은 사업기획 분야와 제작 분야가 23.1%로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 음악 기록매체 복제업은 제작 분야가 1,047명으로 68.8%를 차지하는 것으로 나타났다. 음악분야는 전반적으로 제작 분야가 높은 것으로 나타났다.

〈그림 4-3-15〉 음악산업 직무별 종사자 현황

(단위 : 명)



I. 조사개요
II. 조사대상 현황
III. 문화산업통계조사 전체결과
IV. 문화산업통계조사 부문별결과

3.4.6. 학력별 종사자 현황

〈표 4-3-17〉 음악산업 학력별 종사자 현황

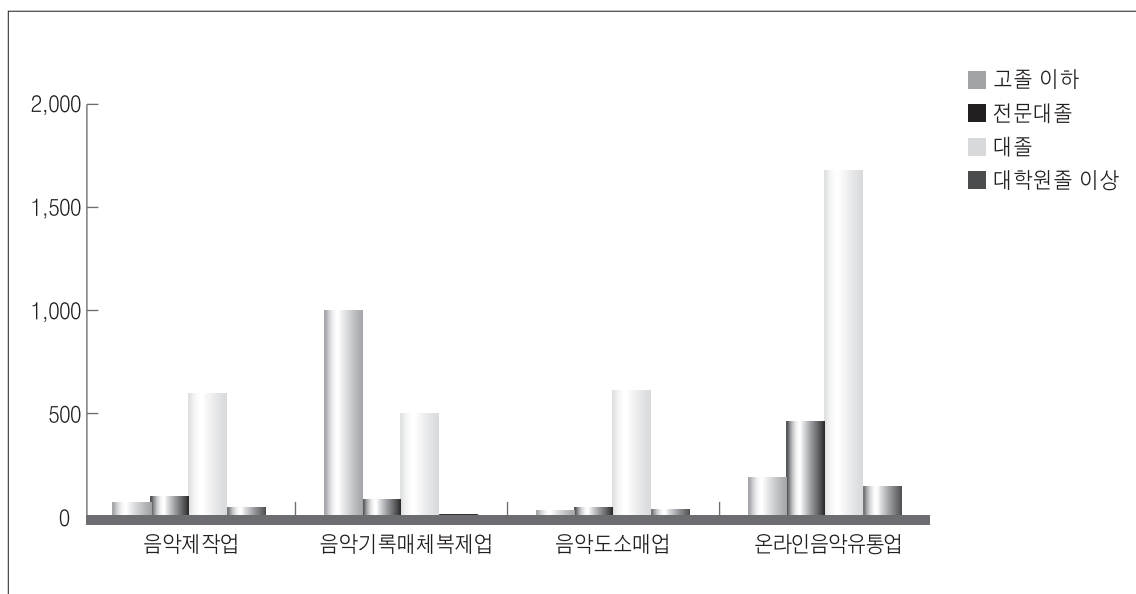
(단위 : 명, %)

| | 음악제작업 | 음악기록매체 복제업 | 음 악 도소매업 | 온라인음악 유통업 | 합계 | 구성비 |
|---------|-------|---------------|-------------|--------------|-------|-------|
| 고졸이하 | 63 | 964 | 25 | 179 | 1,231 | 23.0 |
| 전문대졸 | 87 | 76 | 37 | 442 | 642 | 12.0 |
| 대졸 | 574 | 480 | 589 | 1,622 | 3,265 | 61.1 |
| 대학원졸 이상 | 38 | 2 | 28 | 138 | 206 | 3.9 |
| 정규직합계 | 762 | 1,522 | 679 | 2,381 | 5,344 | 100.0 |

음악산업 종사자를 학력별로 살펴보면, 대졸이 3,265명으로 전체 음악산업 종사자 5,344명 중의 61.1%로 가장 높게 차지하고 있으며, 고졸 이하 1,231명(23.0%), 전문대졸 642명(12.0%), 대학원졸 이상 206명(3.9%) 순으로 나타났다. 이를 세분류별로 살펴보면, 음악 제작업은 대졸이 574명으로 75.3%를 차지하고 있으며, 전문대졸 87명(11.4%), 고졸 이하 63명(8.3%), 대학원졸 이상 38명(5.0%) 순으로 나타났다. 음악 기록매체 복제업은 고졸 이하가 964명(63.3%), 대졸 480명(31.5%) 순이며, 음악 도소매업은 대졸이 589명(86.7%)으로 대부분을 차지하고 있고, 온라인 음악 유통업은 대졸이 1,622명(68.1%), 전문대졸이 442명(18.6%), 고졸 이하 179명(7.5%), 대학원졸 이상 138명(5.8%) 순으로 나타났다.

〈그림 4-3-16〉 음악산업 학력별 종사자 현황

(단위 : 명)



3.4.7. 연령별 종사자 현황

〈표 4-3-18〉 음악산업 연령별 종사자 현황

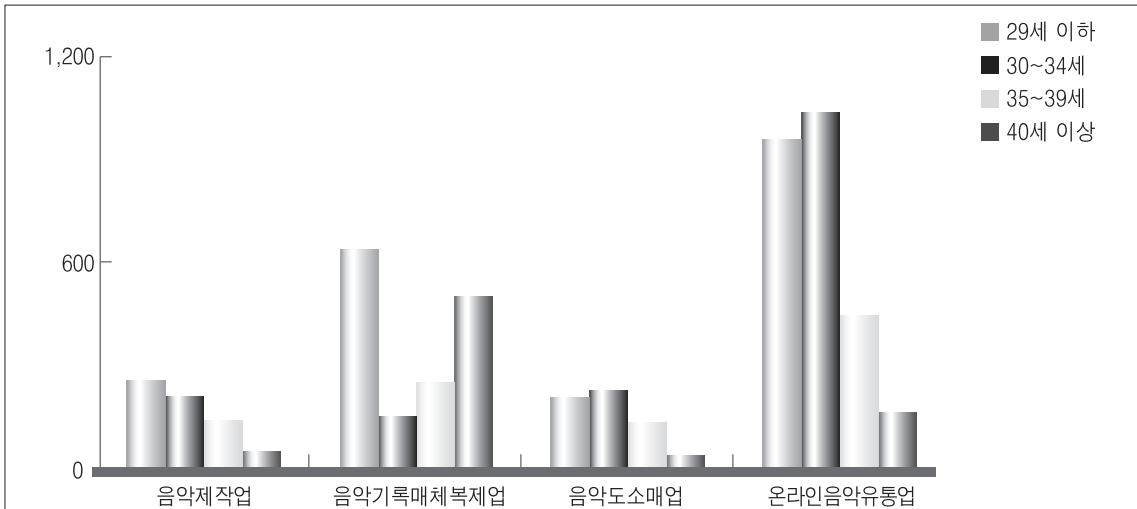
(단위 : 명, %)

| | 음악제작업 | 음악기록매체 복제업 | 음 악 도소매업 | 온라인음악 유통업 | 합계 | 구성비 |
|--------|-------|---------------|-------------|--------------|-------|-------|
| 29세 이하 | 266 | 620 | 226 | 853 | 1,965 | 36.8 |
| 30~34세 | 228 | 180 | 241 | 920 | 1,569 | 29.3 |
| 35~39세 | 171 | 260 | 165 | 418 | 1,014 | 19.0 |
| 40세 이상 | 97 | 462 | 47 | 190 | 796 | 14.9 |
| 합 계 | 762 | 1,522 | 679 | 2,381 | 5,344 | 100.0 |

음악산업 종사자를 연령별로 살펴보면, 29세 이하가 1,965명으로 전체 5,344명 중 36.8%를 차지하고 있으며, 30~34세 1,569명(29.3%), 35~39세 1,014명(19.0%), 40세 이상 796명(14.9%) 순으로 나타났다. 이를 세분류별로 살펴보면 음악 제작업은 29세 이하가 266명(34.9%), 30~34세 228명(29.9%), 35~39세 171명(22.4%), 40세 이상은 97명(12.7%) 순으로 나타났다. 음악 기록매체 복제업은 29세 이하가 620명(40.7%), 40세 이상 462명(30.4%), 35~39세 260명(17.1%), 30~34세 180명(11.8%) 순으로 나타났다. 음악 도소매업은 30~34세가 241명(35.5%), 29세 이하가 226명(33.3%), 35~39세가 165명(24.3%), 40세 이상 47명(6.9%) 순으로 나타났다. 온라인 음악 유통업은 30~34세가 920명(38.6%), 29세 이하가 853명(35.8%), 35~39세 418명(17.6%), 40세 이상 190명(8.0%) 순으로 나타났다. 음악 도소매업과 온라인 음악 유통업은 30~34세가 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 음악 제작업과 음악 기록매체 복제업은 29세 이하가 가장 높은 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다. 음악 기록매체 복제업은 40세 이상이 다른 산업분야보다 상대적으로 높은 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

〈그림 4-3-17〉 음악산업 연령별 종사자 현황

(단위 : 명)



I. 조사개요
II. 조사대상 현황
III. 문화산업통계조사
전체결과
IV. 문화산업통계조사
부문별결과

4. 게임산업

2005년 게임산업 조사결과는 한국게임산업개발원의 『2006 대한민국 게임백서』자료를 인용하였다. 동 자료는 2006년 4월 1일부터 5월 15일까지 전국 게임업체 350개, PC방과 아케이드 게임장 및 비디오게임장 1,850개에 대한 설문조사 결과를 토대로 추정된 게임시장 규모이다. 이 조사는 2005년 12월말 기준으로 게임업체로 등록된 총 3,700여개의 게임업체, 22,000여개 PC방, 15,000여개 아케이드게임장, 900여개 비디오게임장을 대상으로 하였는데, 이 가운데 접촉이 가능한 게임업체와 지역별로 할당된 PC방 및 아케이드게임장과 비디오게임장의 표본 1,850개를 대상으로 이메일, 팩스, 방문조사를 실시하여 질문에 응답한 업체에 대해 분석한 자료이다. 여기에 게임 플랫폼별 상위 업체 80여개는 개별적으로 추가 조사하여 전체 데이터의 신뢰도를 높였다.

게임산업은 게임콘텐츠와 콘텐츠를 유통하는 게임 플랫폼에 따라 아케이드게임, PC게임, 비디오게임, 온라인게임, 모바일게임 등으로 구분된다.

- 아케이드게임 : 오락실이라고 하는 게임장에 설치된 게임으로 일정 금액의 동전을 투입하여 일정 시간 내에 능력에 따라 즐기는 게임
- PC게임 : 개인용 컴퓨터를 사용하여 컴퓨터와 대전하는 게임
- 비디오게임 : TV에 연결할 수 있는 전용 게임기기를 기반으로 다양한 게임을 팩이나 CD 혹은 DVD 형태로 제공하는 게임
- 온라인게임 : 원격지에 떨어져 있는 서버급 컴퓨터에 통신망을 통해 접속한 많은 수의 이용자들이 동시에 진행하는 게임
- 모바일게임 : 휴대폰이나 개인휴대단말기로 무선인터넷 게임 서비스를 제공

4.1. 게임산업 매출액

〈표 4-4-1〉 게임산업 매출액 현황

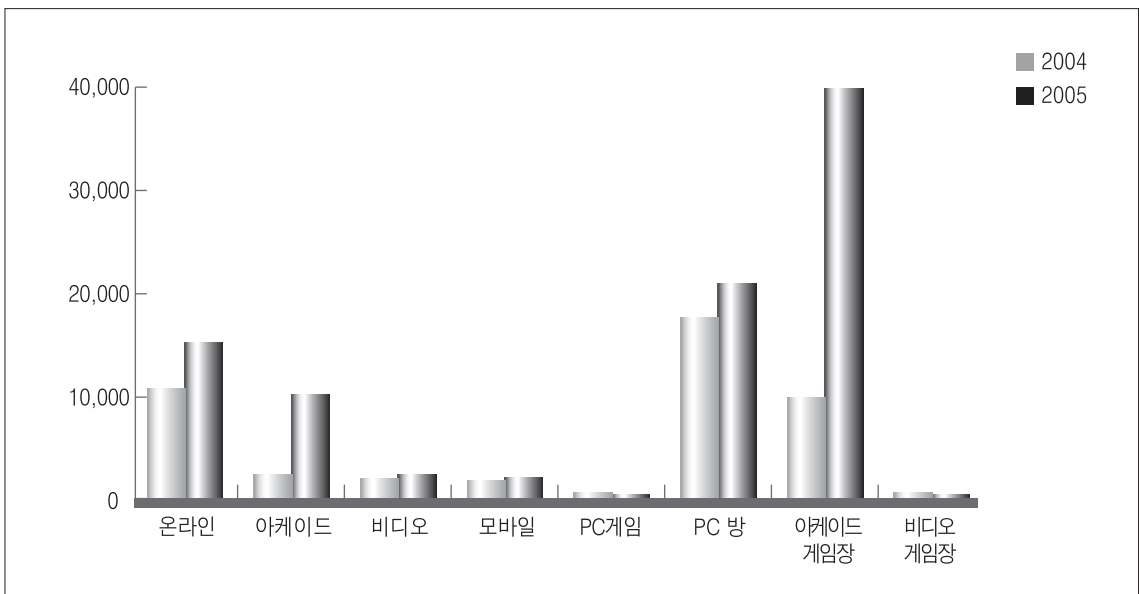
(단위 : 억원, %)

| | | 2004 | 2005 | 구성비 |
|----------------|---------|--------|--------|-------|
| 게임 제작 및 배급업 | 온라인게임 | 10,186 | 14,397 | 16.6 |
| | 아케이드게임 | 2,247 | 9,655 | 11.1 |
| | 비디오게임 | 1,866 | 2,183 | 2.5 |
| | 모바일게임 | 1,617 | 1,939 | 2.2 |
| | PC게임 | 534 | 377 | 0.4 |
| 게임 제작 및 배급업 합계 | | 16,450 | 28,551 | 32.9 |
| 게임 유통업 | PC방 | 16,772 | 19,923 | 23.0 |
| | 아케이드게임장 | 9,351 | 37,966 | 43.7 |
| | 비디오게임장 | 583 | 358 | 0.4 |
| 게임 유통업 합계 | | 26,706 | 58,247 | 67.1 |
| 합계 | | 43,156 | 86,798 | 100.0 |

2005년 게임산업 매출액 규모는 8조6,798억원으로 2004년보다 4조3,642억원이 증가하였다. 영역별로 구분하여 보면 아케이드게임장이 3조7,966억원으로 전체 매출의 43.7%로 가장 높은 비중을 차지하였고, PC방 1조9,923억원(23.0%), 온라인게임 1조4,397억원(16.6%), 아케이드게임 9,655억원(11.1%), 비디오게임 2,183억원(2.5%), 모바일게임 1,939억원(2.2%), PC게임 377억원(0.4%), 비디오게임장 358억원(0.4%) 순으로 나타났다.

〈그림 4-4-1〉 게임산업 매출액 현황

(단위 : 억원)



4.2. 게임산업 수출입액

〈표 4-4-2〉 게임산업 수출현황

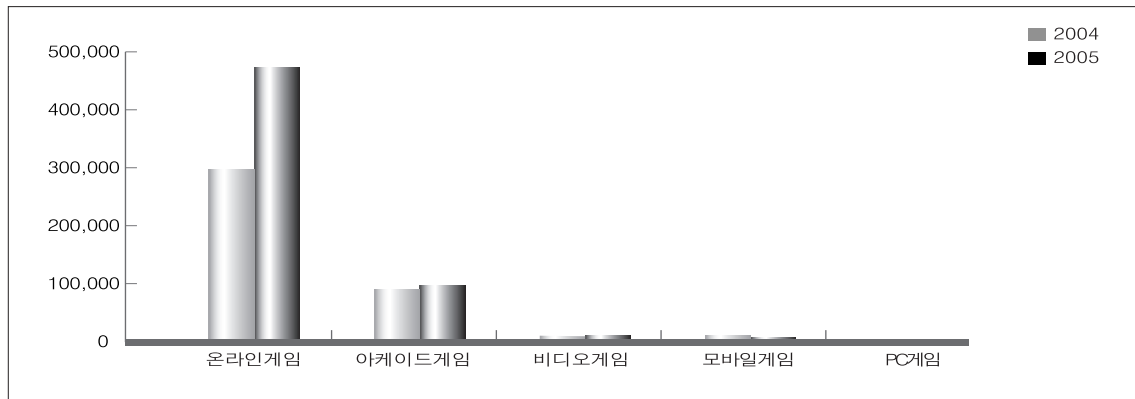
(단위 : 천\$, %)

| 구분 | 2004 | 2005 | 구성비 |
|--------|---------|---------|-------|
| 온라인게임 | 290,505 | 462,721 | 82.0 |
| 아케이드게임 | 84,948 | 91,693 | 16.2 |
| 비디오게임 | 6,159 | 6,849 | 1.2 |
| 모바일게임 | 5,800 | 2,906 | 0.5 |
| PC게임 | 280 | 491 | 0.1 |
| 합계 | 387,692 | 564,660 | 100.0 |

2005년 게임산업 수출규모는 5억6,466만 달러로 2004년 3억8,769만 달러보다 1억7,697만 달러가 증가하였다. 플랫폼별로 구분하면 온라인게임이 4억6,272만 달러로 전체 수출 규모의 82%를 차지하고 있으며, 아케이드게임 9,169만 달러(16.2%), 비디오게임 684만 달러(1.2%), 모바일게임 290만 달러(0.5%), PC게임 49만 달러(0.1%) 순으로 나타났다.

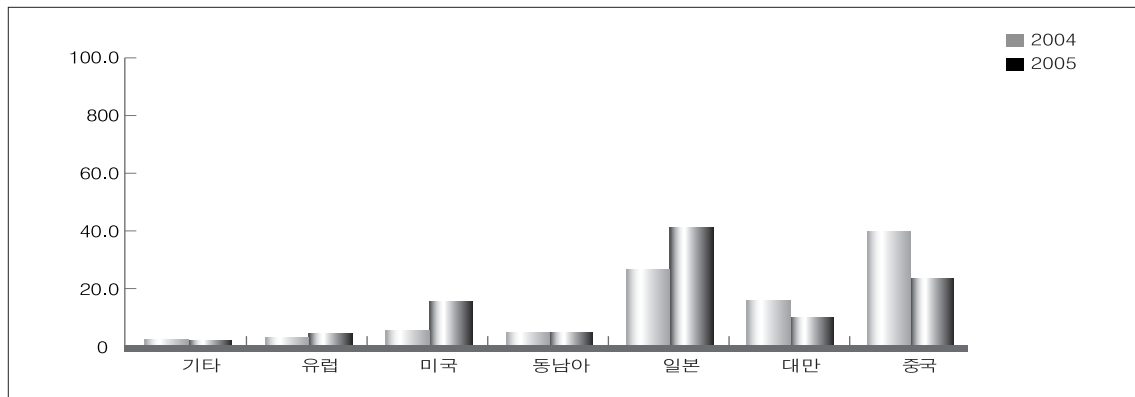
〈그림 4-4-2〉 게임산업 수출 현황

(단위 : 천\$)



〈그림 4-4-3〉 게임산업 국가별 비중 비교

(단위 : %)



<표 4-4-3> 게임산업 수입현황

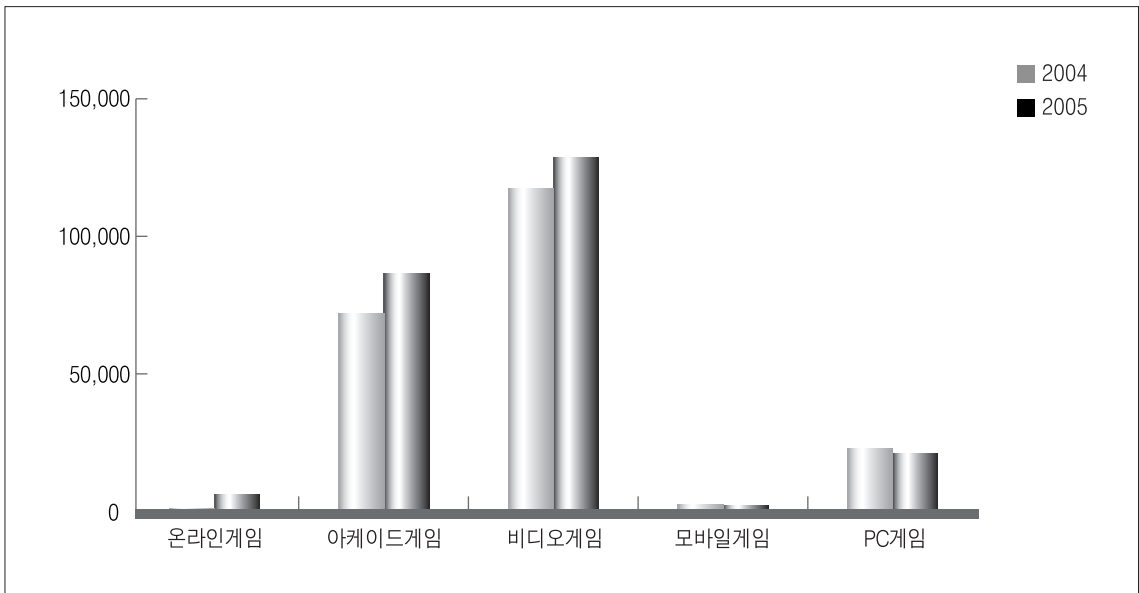
(단위 : 천\$, %)

| 구분 | 2004 | 2005 | 구성비 |
|--------|---------|---------|-------|
| 온라인게임 | 189 | 4,982 | 2.1 |
| 아케이드게임 | 68,863 | 83,092 | 35.7 |
| 비디오게임 | 113,126 | 124,073 | 53.3 |
| 모바일게임 | 1,569 | 1,256 | 0.5 |
| PC게임 | 21,360 | 19,520 | 8.4 |
| 합계 | 205,108 | 232,923 | 100.0 |

2005년 게임산업 수입규모는 2억3,292만 달러로 2004년 2억51만 달러보다 2,782만 달러이 증가하였다. 부분별로 구분하면 비디오게임이 1억2,407만 달러로 전체 수입규모의 53.3%를 차지하고 있으며, 아케이드게임 8,309만 달러(35.7%), PC게임 1,952만 달러(8.4%), 온라인게임 498만 달러(2.1%), 모바일게임 125만 달러(0.5%) 순으로 나타났다.

<그림 4-4-4> 게임산업 수입 현황

(단위 : 천 \$)



I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
부분별결과

4.3. 게임산업 종사자수

〈표 4-4-4〉 게임산업 성별 종사자 현황

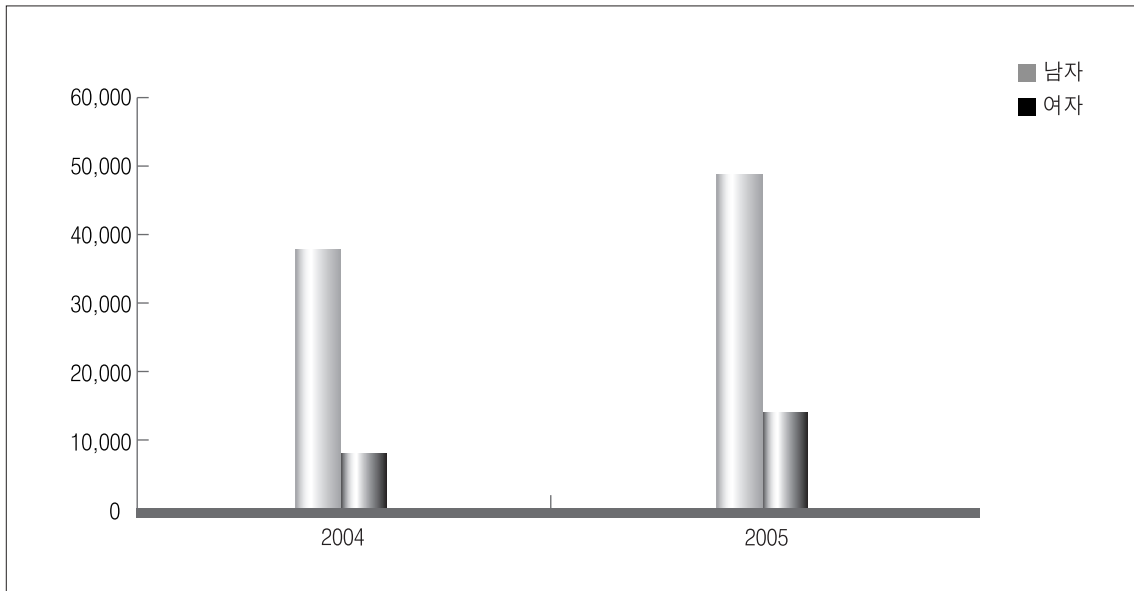
(단위 : 명, %)

| 구분 | 2004 | 2005 | 구성비 |
|----|--------|--------|-------|
| 남자 | 37,547 | 48,353 | 79.7 |
| 여자 | 9,504 | 12,316 | 20.3 |
| 합계 | 47,051 | 60,669 | 100.0 |

2005년 게임산업 종사자수는 6만669명으로 2004년 4만7,051명보다 1만3,618명이 증가하였다. 이를 성별로 구분하여 보면, 남자 종사자수는 4만8,353명으로 전체의 79.7%, 여자는 1만2,316명(20.3%)을 차지하는 것으로 나타났다. 남자 종사자가 여자보다 약 4배 가까이 많은 것으로 나타났다.

〈그림 4-4-5〉 게임산업 성별 종사자 현황

(단위 : 명)



〈표 4-4-5〉 게임산업 업무형태별 종사자 현황

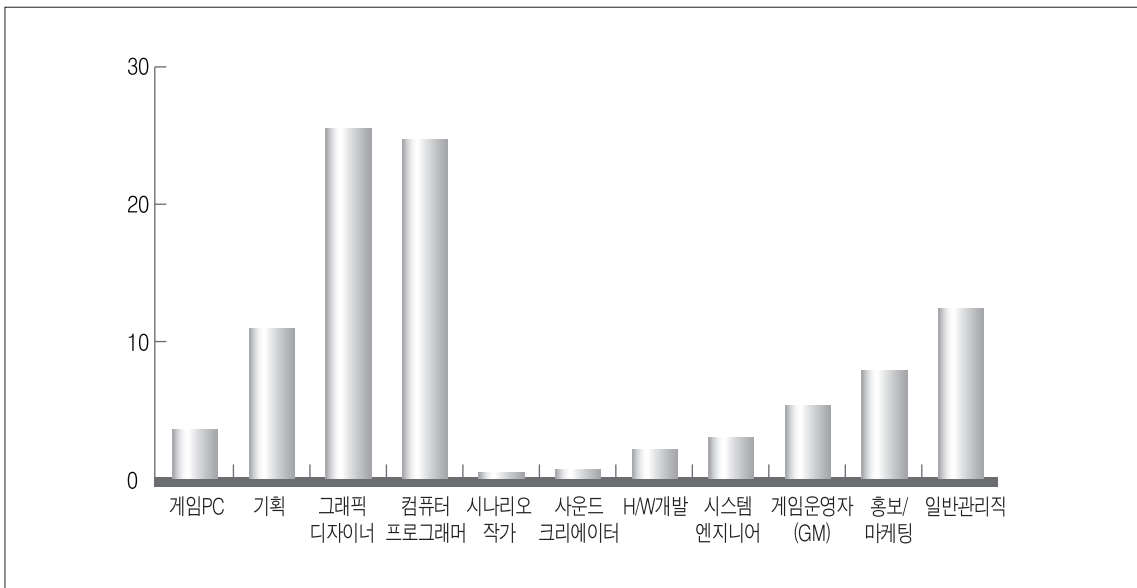
(단위 : 명, %)

| 구분 | 종사자수 | 구성비 |
|-----------|--------|-------|
| 게임PD | 2,327 | 3.8 |
| 기획 | 7,008 | 11.6 |
| 그래픽디자이너 | 15,606 | 25.7 |
| 컴퓨터프로그래머 | 15,088 | 24.9 |
| 시나리오작가 | 288 | 0.5 |
| 사운드크리에이터 | 419 | 0.7 |
| H/W 개발 | 1,374 | 2.3 |
| 시스템 엔지니어 | 1,935 | 3.2 |
| 게임운영자(GM) | 3,459 | 5.7 |
| 홍보 / 마케팅 | 5,105 | 8.4 |
| 일반관리직 | 8,061 | 13.3 |
| 합계 | 60,669 | 100.0 |

업무형태별로 분포 현황을 살펴보면, 그래픽디자이너의 비율이 25.7%로 가장 높은 것으로 나타났다, 그 다음으로 컴퓨터프로그래머가 24.9%, 일반관리직이 13.3%, 기획 11.6%, 홍보/마케팅이 8.4%, 게임운영자가 5.7%등의 순으로 나타났다.

〈그림 4-4-6〉 게임산업 업무형태별 종사자 현황 구성비

(단위 : %)



I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사 전체결과

IV. 문화산업통계조사 부문별결과

5. 영화산업

〈표 4-5-1〉 영화산업 분류

| 중분류 | 소분류 | 구분 |
|-------------------------|-------------------------|--------|
| 51. 영화 및 비디오 제작업 | 511. 일반 영화 제작 | 표본800개 |
| | 512. 비디오/DVD 제작 | |
| | 513. 광고 영화 및 비디오/DVD 제작 | |
| | 514. 인터넷영화 제작 | |
| | 515. 모바일영화 제작 | |
| 52. 영화 및 비디오 제작 관련 서비스업 | 520. 영화 및 비디오 제작 관련 서비스 | |
| 53. 기록매체 복제업 | 530. 비디오/DVD물 복제 | |
| 54. 영화 및 비디오물 배급 및 유통업 | 541. 영화 배급 및 마케팅·홍보 | |
| | 542. 비디오/DVD 유통 | |
| | 543. 비디오/DVD물 도매 | |
| | 544. 비디오/DVD물 소매 | |
| | 545. 비디오/DVD물 임대 | |
| 55. 영화 및 비디오/DVD물 상영업 | 551. 영화관 운영 | |
| | 552. 비디오/DVD물 감상실 운영 | |
| 56. 온라인 유통업 | 561. 인터넷영화 서비스업 | |
| | 562. 모바일영화 서비스업 | |

영화산업 분류체계는 기획, 제작, 유통 가치사슬 단계에 따라 중분류 6개, 소분류 16개로 마련되었다. 영화산업은 기획 및 제작관련 산업은 전수조사를 목표로 실시하였고, 사업체수가 많은 [545. 비디오/DVD물 임대업], [552. 비디오/DVD물 감상실 운영업]은 통계청 사업체기초통계 조사를 활용하였다.

5.1 영화산업 매출액

〈표 4-5-2〉 영화산업 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

| 활동영역별 구분 | 2004 | 2005 | 구성비 |
|------------------------|-----------|-----------|-------|
| 영화 및 비디오 제작업 | 791,259 | 765,298 | 23.2 |
| 제작관련 서비스업 | 90,016 | 109,875 | 3.3 |
| 기록매체 복제업 | 105,457 | 108,356 | 3.3 |
| 배급 및 유통업 ¹⁾ | 990,804 | 1,117,197 | 33.9 |
| 상영업 ²⁾ | 907,475 | 1,047,274 | 31.8 |
| 기타영화업 | 137,393 | - | - |
| 온라인 영화 유통업 | - | 146,820 | 4.5 |
| 합계 | 3,022,404 | 3,294,820 | 100.0 |

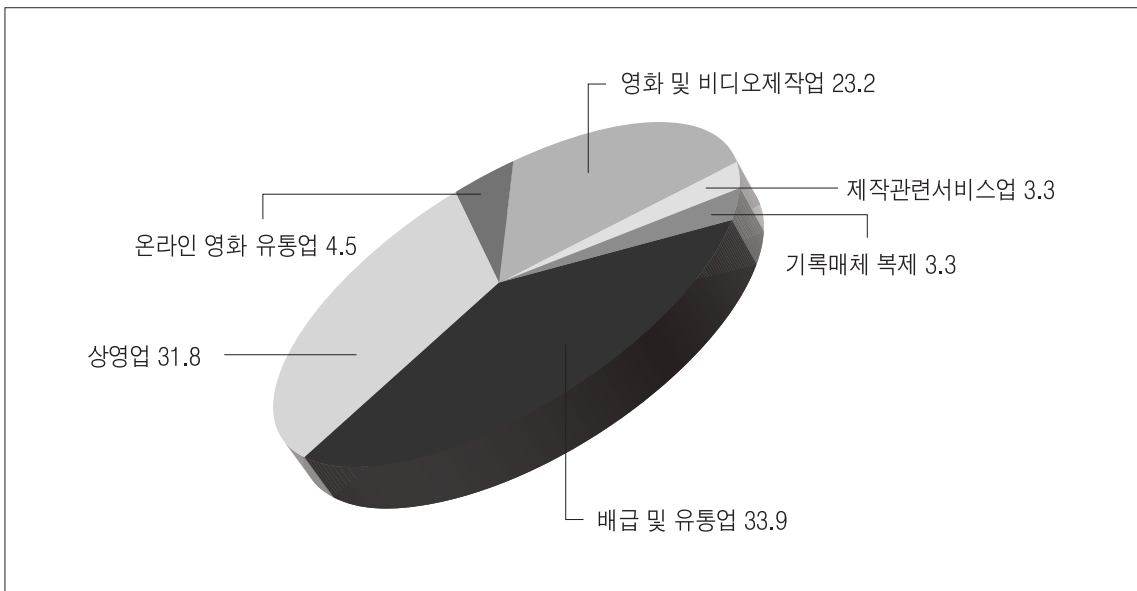
1) 비디오/DVD임대업 매출액 (207,300백만원) 포함 (한국영화연감 자료 인용)

2) 비디오/DVD감상실 운영업 매출액 (126,000백만원) 포함 (한국영화연감 자료 인용)

2005년 영화산업 총 매출액의 합계는 3조2,948억원으로 2004년 3조224억원보다 2,724억원 증가하였다. 영역별로 구분하면, 배급 및 유통업이 1조1,171억원으로 전체 영화산업 매출액의 33.9%를 차지하고 있으며, 상영업 1조472억원(31.8%), 영화 및 비디오 제작업 7,652억원 (23.2%), 온라인 영화 유통업 1,468억원(4.5%) 순으로 나타났다.

〈그림 4-5-1〉 영화산업 매출액 구성비

(단위 : %)



I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
산업별결과

5.1.1. 사업형태별 매출액 현황

배급 및 유통업 내 비디오/DVD 임대업 매출액(207,300백만원)과 상영업 내 비디오/DVD감상실 매출액(126,000백만원)은 제외하였다.

〈표 4-5-3〉 영화산업 사업형태별 매출액 현황

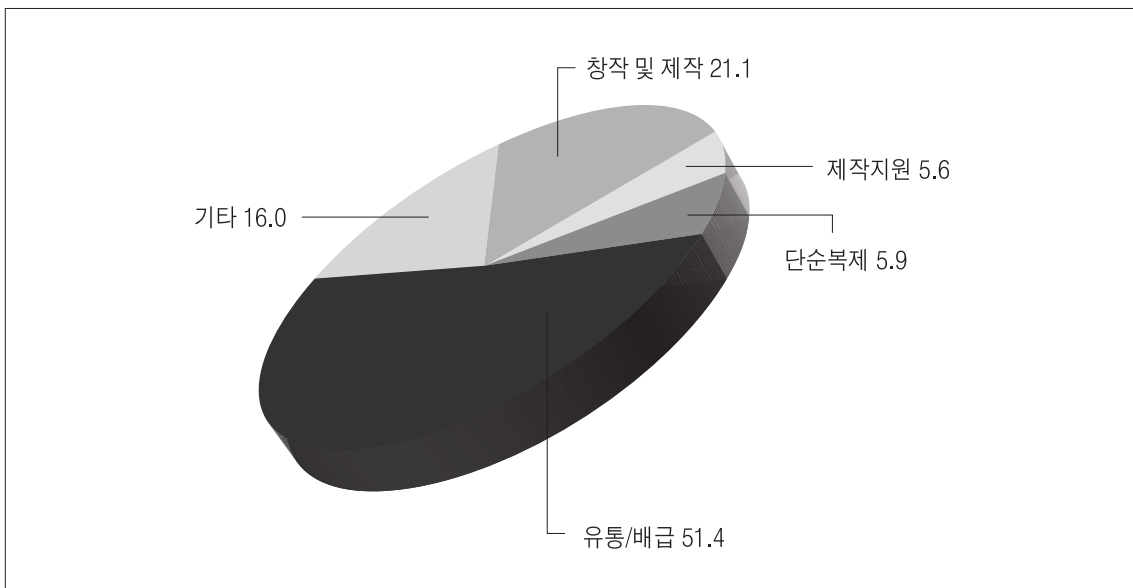
(단위 : 백만원, %)

| | 영화 및 비디오 제작업 | 제작관련 서비스업 | 기록매체 복제업 | 배급 및 유통업 | 상영업 | 온라인 영화유통업 | 합계 | 구성비 |
|---------|--------------|-----------|----------|----------|---------|-----------|-----------|-------|
| 창작 및 제작 | 531,761 | 42,490 | 1,357 | 29,228 | 13,554 | 8,142 | 626,532 | 21.1 |
| 제작 지원 | 113,801 | 19,986 | 142 | 32,379 | 0 | 0 | 166,308 | 5.6 |
| 단순복제 | 21,268 | 7,293 | 105,388 | 6,853 | 0 | 32,568 | 173,370 | 5.9 |
| 유통·배급 | 57,457 | 10,560 | 832 | 766,782 | 597,224 | 89,826 | 1,522,681 | 51.4 |
| 기타 | 41,011 | 29,546 | 637 | 74,655 | 310,496 | 16,284 | 472,629 | 16.0 |
| 합계 | 765,298 | 109,875 | 108,356 | 909,897 | 921,274 | 146,820 | 2,961,520 | 100.0 |
| 부가가치 | 204,886 | 45,041 | 54,760 | 264,385 | 217,379 | 58,128 | 844,579 | |
| 부가가치율 | 26.8% | 41.0% | 50.5% | 29.1% | 23.6% | 39.6% | 28.5% | |

영화산업 매출규모를 사업형태별로 살펴보면, 유통/배급이 1조5,226억원으로 전체 매출규모의 51.4%를 차지하는 것으로 나타났으며, 창작 및 제작 6,265억원(21.1%), 기타 4,726억원(16.0%), 단순복제 1,733억원(5.9%), 제작지원 1,663억원(5.6%) 순으로 나타났다. 이를 중분류로 구분하여 살펴보면, 영화 및 비디오 제작업은 창작 및 제작이 5,317억원으로 69.5%를 차지하는 것으로 나타났다.

〈그림 4-5-2〉 영화산업 사업형태별 매출액 구성비

(단위 : %)



5.1.2. 지역별 매출액 현황

배급 및 유통업 내 비디오/DVD 임대업과 상영업 내 비디오/DVD감상실 매출액은 제외 하였다.

〈표 4-5-4〉 영화산업 지역별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

| | 영화 및 비디오 제작업 | 제작관련 서비스업 | 기록매체 복제업 | 배급 및 유통업 | 상영업 | 온라인 영화유통업 | 합계 | 구성비 |
|------|--------------|-----------|----------|----------|---------|-----------|-----------|-------|
| 서울 | 642,937 | 98,982 | 89,939 | 646,627 | 300,613 | 115,988 | 1,895,086 | 64.0 |
| 부산 | 38,265 | 2,198 | 4,313 | 72,792 | 85,477 | 9,522 | 212,567 | 7.2 |
| 대구 | 8,662 | 1,420 | 2,167 | 45,495 | 54,826 | 5,873 | 118,443 | 4.0 |
| 인천 | 4,664 | 157 | 155 | 18,198 | 60,371 | 0 | 83,545 | 2.8 |
| 광주 | 22,959 | 0 | 0 | 19,360 | 40,105 | 0 | 82,424 | 2.8 |
| 대전 | 8,163 | 1,430 | 1,405 | 45,495 | 32,509 | 593 | 89,595 | 3.0 |
| 울산 | 2,665 | 0 | 0 | 910 | 18,219 | 0 | 21,794 | 0.7 |
| 경기도 | 16,825 | 5,054 | 9,752 | 30,941 | 171,217 | 14,697 | 248,486 | 8.4 |
| 강원도 | 500 | 0 | 0 | 3,640 | 17,795 | 0 | 21,935 | 0.7 |
| 충청북도 | 4,998 | 0 | 0 | 12,100 | 13,558 | 147 | 30,803 | 1.0 |
| 충청남도 | 666 | 0 | 0 | 4,549 | 20,846 | 0 | 26,061 | 0.9 |
| 전라북도 | 3,498 | 0 | 0 | 0 | 26,947 | 0 | 30,445 | 1.0 |
| 전라남도 | 666 | 163 | 157 | 2,420 | 17,710 | 0 | 21,116 | 0.7 |
| 경상북도 | 2,832 | 317 | 312 | 7,370 | 22,903 | 0 | 33,734 | 1.2 |
| 경상남도 | 5,997 | 154 | 156 | 0 | 26,316 | 0 | 32,623 | 1.1 |
| 제주도 | 1,001 | 0 | 0 | 0 | 11,862 | 0 | 12,863 | 0.5 |
| 합계 | 765,298 | 109,875 | 108,356 | 909,897 | 921,274 | 146,820 | 2,961,520 | 100.0 |

영화산업 매출액을 지역별로 살펴보면, 서울이 1조8,950억원(64.0%)로 가장 많은 비중을 차지하고 있으며, 경기도 2,484억원(8.4%), 부산 2,125억원(7.2%), 대구 1,184억원(4.0%), 대전 895억원(3.0%), 인천 835억원(2.8%), 광주 824억원(2.8%), 경상북도 337억원(1.2%), 경상남도 326억원(1.1%), 충청북도 308억원(1.0%), 전라북도 304억원(1.0%), 충청남도 260억원(0.9%), 강원도 219억원(0.7%), 울산 217억원(0.7%), 전라남도 211억원(0.7%), 제주도 128억원(0.5%) 순으로 나타났다. 이를 권역별로 정리하여 보면, 서울이 1조8,950억원(64.0%), 6개 광역시 6,083억원(20.5%), 9개도 4,580억원(15.5%)로 나타났다. 권역별로 종사자당 매출액을 살펴보면 서울은 1억 73백만원이고, 6개 광역시는 2억3백만원, 9개도는 1억51백만원으로 나타났다.

I. 조사개요
II. 조사대상 현황
III. 문화산업통계조사 전체결과
IV. 문화산업통계조사 부문별결과

5.1.3. 매출액 규모별 매출액 현황

배급 및 유통업 내 비디오/DVD 임대업과 상영업 내 비디오/DVD감상실 매출액은 제외하였다.

〈표 4-5-5〉 영화산업 매출 규모별 매출액 현황

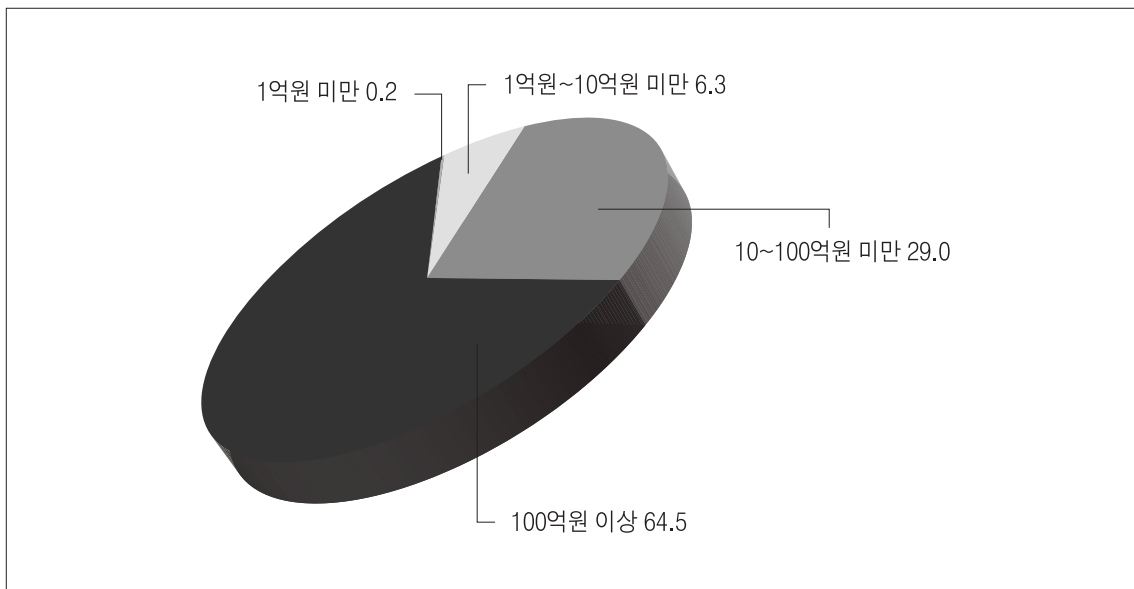
(단위 : 백만원, %)

| | 영화 및 비디오 제작업 | 제작관련 서비스업 | 기록매체 복제업 | 배급 및 유통업 | 상영업 | 온라인 영화유통업 | 합계 | 구성비 |
|-------------|--------------|-----------|----------|----------|---------|-----------|-----------|-------|
| 1억원 미만 | 2,066 | 154 | 130 | 1,365 | 1,843 | 0 | 5,558 | 0.2 |
| 1~10억원 미만 | 51,734 | 5,087 | 3,446 | 20,200 | 20,36 | 84,642 | 185,469 | 6.3 |
| 10~100억원 미만 | 307,420 | 36,028 | 6,436 | 139,851 | 307,798 | 62,178 | 859,711 | 29.0 |
| 100억원 이상 | 404,078 | 68,606 | 98,344 | 748,481 | 591,273 | 0 | 1,910,782 | 64.5 |
| 합계 | 765,298 | 109,875 | 108,356 | 909,897 | 921,274 | 146,820 | 2,961,520 | 100.0 |

매출액을 사업체의 매출 규모별로 살펴보면, 매출 100억원 이상 1조9,107억원으로 전체의 64.5%를 차지하고 있으며, 10~100억원 미만 8,5977억원(29.0%), 1~10억원 미만 1,854억원(6.3%), 1억원 미만 555억원(0.2%) 순으로 나타났다. 종사자당 매출액은 1억7,400만원이며, 매출 규모별로 살펴보면 100억원 이상 사업체의 종사자당 매출액은 2억500만원으로 가장 높고, 10~100억원 미만 사업체의 종사자당 매출액은 1억5,200만원, 1~10억원 미만 사업체의 종사자당 매출액은 1억600만원, 1억원 미만 사업체의 종사자당 매출액은 1억8,000만원으로 나타났다. 1억원 미만 사업체에 비디오/DVD 감상실 운영업과 비디오/DVD 임대업 매출액과 종사자가 포함 될 경우 약 2,800만원 정도로 예상된다.

〈그림 4-5-3〉 영화산업 매출액 규모별 매출액 구성비

(단위 : %)



5.1.4. 종사자 규모별 매출액 현황

배급 및 유통업 내 비디오/DVD 임대업과 상영업 내 비디오/DVD감상실 매출액은 제외하였다.

〈표 4-5-6〉 영화산업 종사자 규모별 매출액 현황

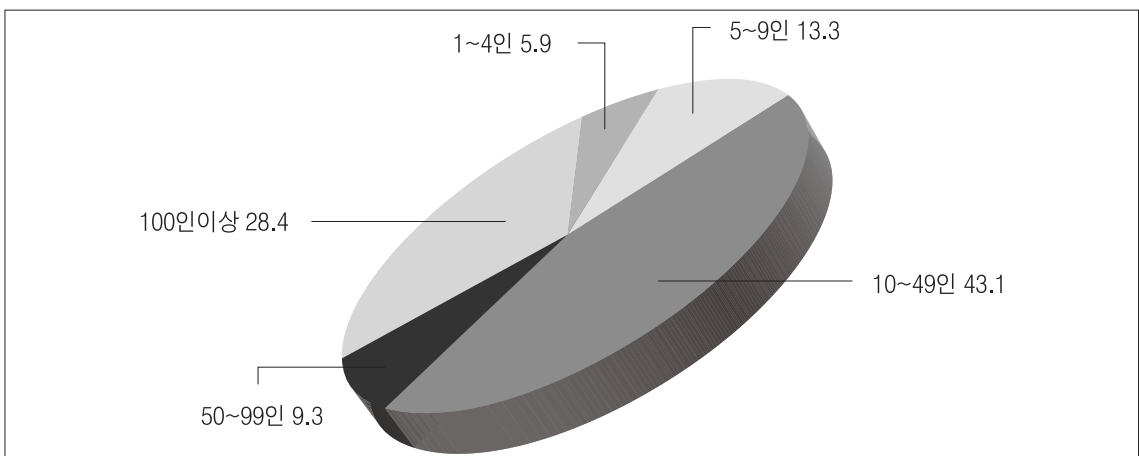
(단위 : 백만원, %)

| | 영화 및 비디오 제작업 | 제작관련 서비스업 | 기록매체 복제업 | 배급 및 유통업 | 상영업 | 온라인 영화유통업 | 합계 | 구성비 |
|---------|--------------|-----------|----------|----------|---------|-----------|-----------|-------|
| 1~4인 | 51,190 | 6,476 | 2,781 | 48,682 | 40,934 | 24,000 | 174,063 | 5.9 |
| 5~9인 | 138,641 | 8,517 | 4,675 | 152,379 | 9,367 | 81,420 | 394,999 | 13.3 |
| 10~49인 | 394,643 | 49,181 | 16,886 | 484,395 | 291,328 | 41,400 | 1,277,833 | 43.1 |
| 50~99인 | 47,347 | 45,701 | 0 | 162,192 | 19,729 | 0 | 274,969 | 9.3 |
| 100인 이상 | 133,477 | 0 | 84,014 | 62,249 | 559,916 | 0 | 839,656 | 28.4 |
| 합계 | 765,298 | 109,875 | 108,356 | 909,897 | 921,274 | 146,820 | 2,961,520 | 100.0 |

매출액을 종사자 규모별로 살펴보면, 종사자 규모 10~49인 규모 사업체의 매출액은 1조2,778억원(43.1%)로 가장 높고, 다음으로 100인 이상이 8,396억원(28.4%), 5~9인 3,949억원(13.3%), 50~99인 2,749억원(9.3%), 1~4인 1,740억원(5.9%) 순으로 나타났다. 이를 중분류로 구분하여 보면 영화 및 비디오 제작업은 10~49인 규모 사업체가 전체 매출액의 51.6%로 가장 높고, 제작관련 서비스업은 10~49인 규모 사업체가 전체 매출액의 44.8%, 기록매체 복제업은 100인 이상 규모 사업체가 전체 매출액의 77.5%, 배급 및 유통업은 10~49인 규모 사업체가 전체 매출액의 53.2%, 상영업은 10~49인 규모 사업체가 전체 매출액의 31.6%, 온라인 영화 유통업은 5~9인 규모 사업체가 전체 매출액의 55.5%를 차지하는 것으로 나타났다. 온라인 영화 유통업은 사업체 규모가 대형인 포털사이트는 온라인 영화 유통업에 종사하는 종사자 수만을 산출하여 대입시킨 결과이다.

〈그림 4-5-4〉 영화산업 종사자 규모별 매출액 구성비

(단위 : %)



5.2 영화산업 사업형태별 영업비용 현황

〈표 4-5-7〉 영화산업 사업형태별 영업비용 현황

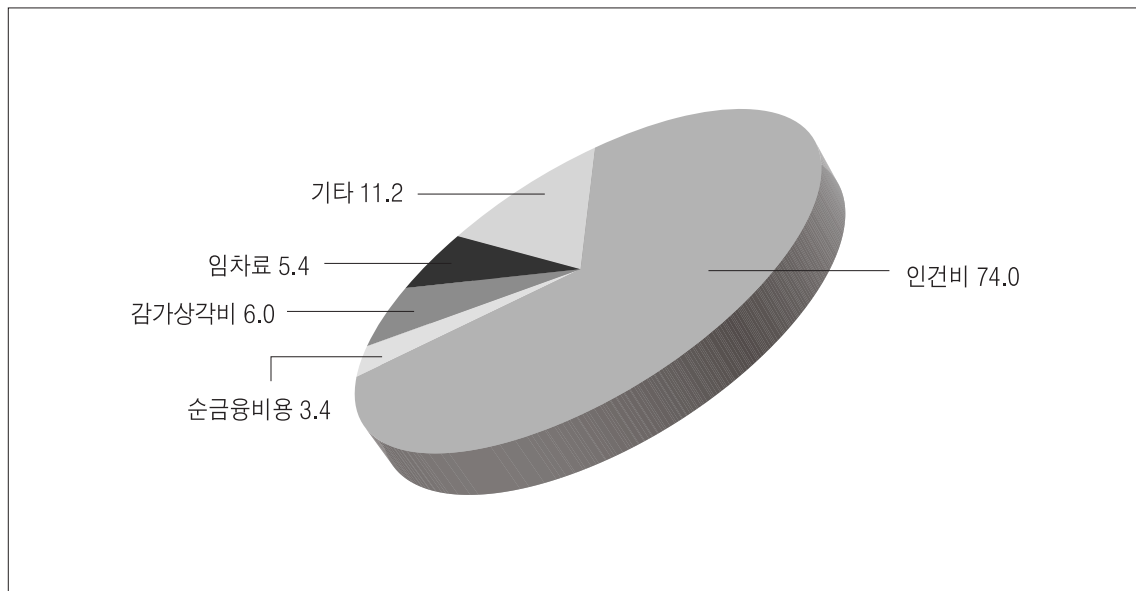
(단위 : 백만원, %)

| | 영화 및 비디오 제작업 | 제작관련 서비스업 | 기록매체 복제업 | 배급 및 유통업 | 상영업 | 온라인 영화유통업 | 합계 | 구성비 |
|-------|--------------|-----------|----------|----------|---------|-----------|---------|-------|
| 인건비 | 169,391 | 28,965 | 45,016 | 182,895 | 95,317 | 46,560 | 568,144 | 74.0 |
| 순금융비용 | 10,688 | 6,608 | 73 | 7,304 | 974 | 420 | 26,067 | 3.4 |
| 감가상각비 | 7,559 | 6,466 | 385 | 13,126 | 17,427 | 1,032 | 45,995 | 6.0 |
| 임차료 | 6,177 | 1,918 | 2,159 | 7,502 | 21,732 | 2,268 | 41,756 | 5.4 |
| 기타 | 12,624 | 1,066 | 5,321 | 12,373 | 47,452 | 7,524 | 86,360 | 11.2 |
| 합계 | 206,439 | 45,023 | 52,954 | 223,200 | 182,902 | 57,804 | 768,322 | 100.0 |

영화산업 영업비용은 총 7,683억원이며, 이는 매출액 2조9,615억원의 25.9%를 차지하는 것으로 나타났다. 영업비용을 내역별로 구분하면, 인건비가 5,681억원(74.0%)로 가장 높고, 기타비용 863억원(11.2%), 감가상각비 459억원(6.0%), 임차료 417억원(5.4%), 순금융비용 260억원(3.4%) 순으로 나타났다. 세분류별로 살펴보면, 인건비 비중이 가장 높은 산업은 기록매체 복제업으로 전체 영업비용의 85.0%를 차지하는 것으로 나타났다. 인건비 비중이 가장 낮은 산업은 상영업으로 전체 영업비용의 52.1%를 차지하는 것으로 나타났다.

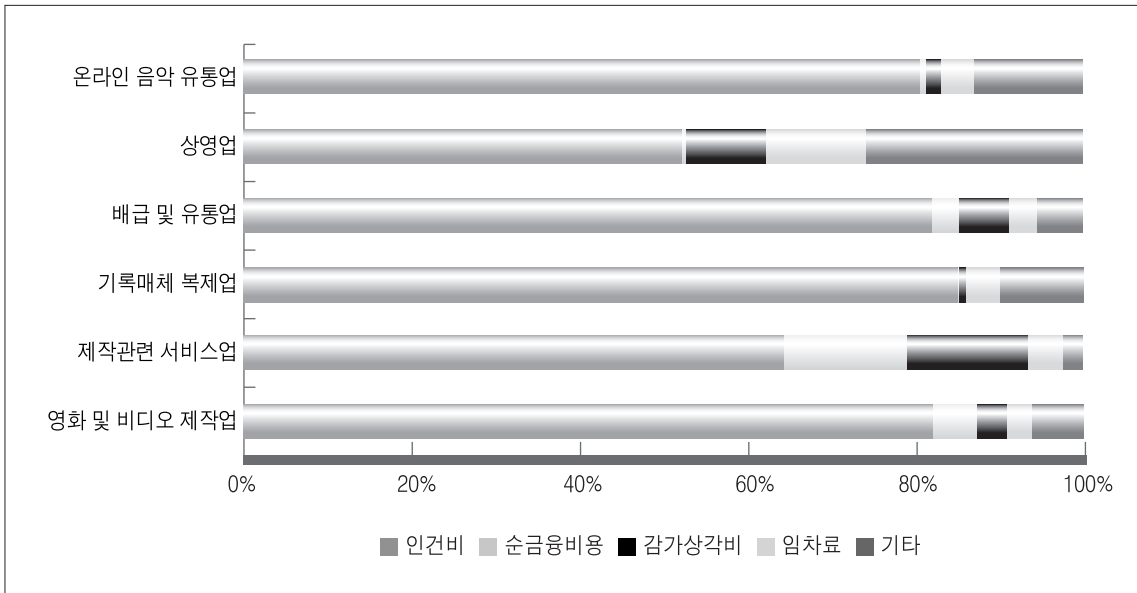
〈그림 4-5-5〉 영화산업 전체 영업비용 구성비

(단위 : %)



<그림 4-5-6> 영화산업 사업형태별 영업비용 구성비

(단위 : %)



I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사 전체결과

IV. 문화산업통계조사 부문별결과

5.2.1. 지역별 영업비용 현황

〈표 4-5-8〉 영화산업 지역별 영업비용 현황

(단위 : 백만원)

| | 영화 및 비디오 제작업 | 제작관련 서비스업 | 기록매체 복제업 | 배급 및 유통업 | 상영업 | 온라인 영화유통업 | 합계 | 구성비 |
|------|--------------|-----------|----------|----------|---------|-----------|---------|-------|
| 서울 | 171,344 | 40,604 | 44,487 | 158,620 | 62,088 | 42,724 | 519,867 | 67.7 |
| 부산 | 12,386 | 900 | 2,108 | 15,624 | 15,141 | 3,864 | 50,023 | 6.5 |
| 대구 | 2,337 | 584 | 1,059 | 12,276 | 10,866 | 2,428 | 29,550 | 3.8 |
| 인천 | 1,258 | 65 | 76 | 4,464 | 8,327 | 0 | 14,190 | 1.8 |
| 광주 | 6,193 | 0 | 0 | 4,749 | 9,422 | 0 | 20,364 | 2.7 |
| 대전 | 2,202 | 539 | 582 | 11,160 | 7,369 | 233 | 22,085 | 2.9 |
| 울산 | 719 | 0 | 0 | 223 | 3,599 | 0 | 4,541 | 0.6 |
| 경기도 | 4,565 | 2,071 | 4,337 | 7,589 | 29,264 | 8,497 | 56,323 | 7.3 |
| 강원도 | 135 | 0 | 0 | 893 | 3,515 | 0 | 4,543 | 0.6 |
| 충청북도 | 1,348 | 0 | 0 | 4,084 | 2,692 | 58 | 8,182 | 1.1 |
| 충청남도 | 180 | 0 | 0 | 1,116 | 3,956 | 0 | 5,252 | 0.7 |
| 전라북도 | 944 | 0 | 0 | 0 | 5,350 | 0 | 6,294 | 0.8 |
| 전라남도 | 180 | 65 | 76 | 594 | 3,516 | 0 | 4,431 | 0.6 |
| 경상북도 | 764 | 130 | 153 | 1808 | 6,742 | 0 | 9,597 | 1.2 |
| 경상남도 | 1,618 | 65 | 76 | 0 | 8,883 | 0 | 10,642 | 1.4 |
| 제주도 | 266 | 0 | 0 | 0 | 2,172 | 0 | 2,438 | 0.3 |
| 합계 | 206,439 | 45,023 | 52,954 | 223,200 | 182,902 | 57,804 | 768,322 | 100.0 |

영화산업 영업비용을 지역별로 살펴보면, 서울이 5,198억원으로 전체 영업비용 7,683억원에 67.7%를 차지하고 있으며, 경기도 563억원(7.3%), 부산 500억원(6.5%), 대구 295억원(3.8%), 대전 220억원(2.9%), 광주 203억원(2.7%), 인천 141억원(1.8%), 경상남도 106억원(1.4%), 경상북도 95억원(1.2%), 충청북도 81억원(1.1%), 전라북도 62억원(0.8%), 충청남도 52억원(0.7%), 울산 45억원(0.6%), 강원도 45억원(0.6%), 전라남도 44억원(0.6%), 제주도 24억원(0.3%) 순으로 나타났다.

매출액 대비 영업비용 비중은 인천이 17.0%로 가장 낮게 나타났고, 경상남도가 32.6%로 가장 높게 나타났다.

5.2.2. 매출액 규모별 영업비용 현황

〈표 4-5-9〉 영화산업 매출규모별 영업비용 현황

(단위 : 백만원, %)

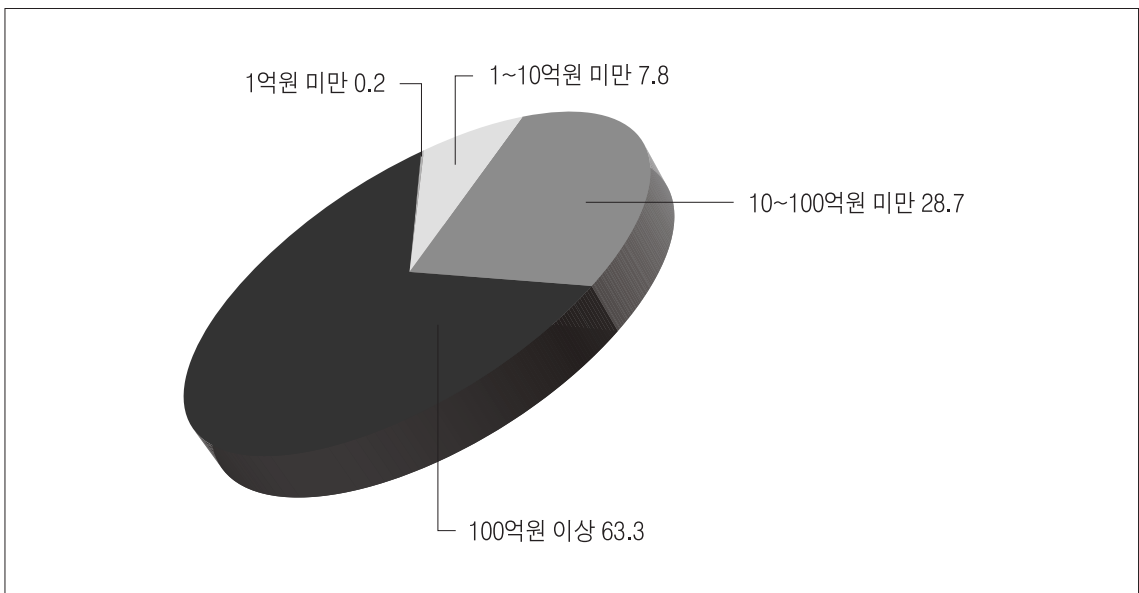
| | 영화 및 비디오 제작업 | 제작관련 서비스업 | 기록매체 복제업 | 배급 및 유통업 | 상영업 | 온라인 영화유통업 | 합계 | 구성비 |
|-------------|--------------|-----------|----------|----------|---------|-----------|---------|-------|
| 1억원 미만 | 557 | 63 | 64 | 335 | 366 | 0 | 1,385 | 0.2 |
| 1~10억원 미만 | 13,955 | 2,085 | 1,684 | 4,955 | 4,042 | 33,324 | 60,045 | 7.8 |
| 10~100억원 미만 | 82,927 | 14,763 | 3,145 | 34,306 | 61,108 | 24,480 | 220,729 | 28.7 |
| 100억원 이상 | 109,000 | 28,112 | 48,061 | 183,604 | 117,386 | 0 | 486,163 | 63.3 |
| 합계 | 206,439 | 45,023 | 52,954 | 223,200 | 182,902 | 57,804 | 768,322 | 100.0 |

영업비용을 사업체의 매출 규모별로 살펴보면, 매출 100억원 이상 4,861억원(63.3%), 10~100억원 미만 2,207억원(28.7%), 1~10억원 미만 600억원(7.8%), 1억원 미만 13억원(0.2%) 순으로 나타났다.

매출액 대비 영업비용 비중을 매출액 규모별로 살펴보면, 1~10억원 미만 사업체는 32.4%로 가장 높은 것으로 나타났으며, 10~100억원 미만 사업체는 25.7%, 100억원 이상 사업체는 25.4%, 1억원 미만 사업체는 24.9% 순으로 나타났다.

〈그림 4-5-7〉 영화산업 매출액 규모별 영업비용 구성비

(단위 : %)



I. 조사개요
II. 조사대상 현황
III. 문화산업통계조사 전체결과
IV. 문화산업통계조사 결론과 제언

5.2.3. 종사자 규모별 영업비용 현황

〈표 4-5-10〉 영화산업 종사자 규모별 영업비용 현황

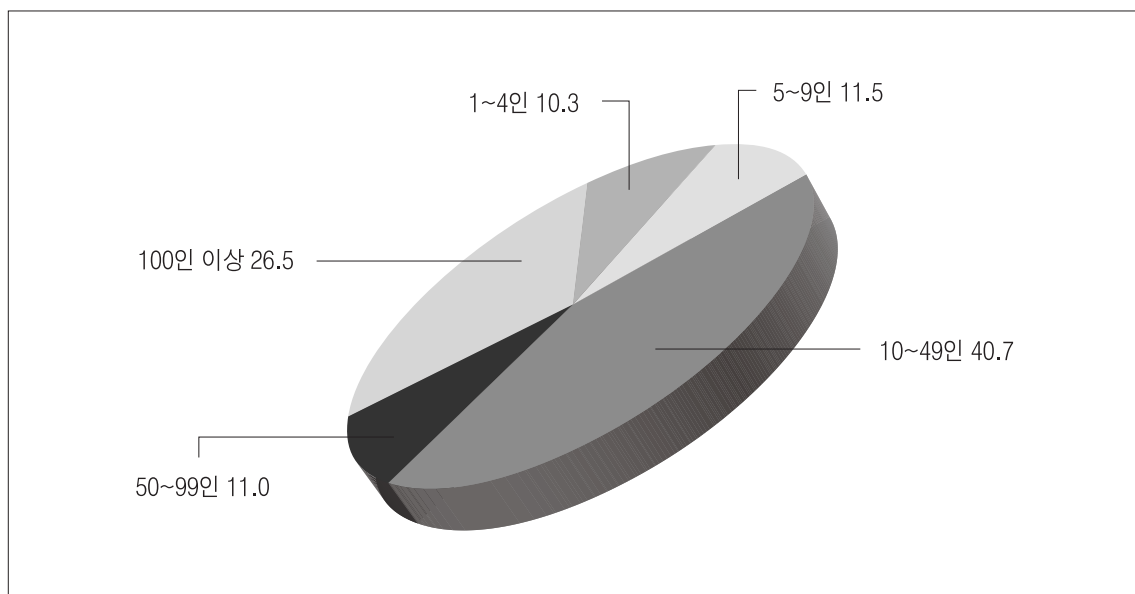
(단위 : 백만원, %)

| | 영화 및 비디오 제작업 | 제작관련 서비스업 | 기록매체 복제업 | 배급 및 유통업 | 상영업 | 온라인 영화유통업 | 합계 | 구성비 |
|---------|--------------|-----------|----------|----------|---------|-----------|---------|-------|
| 1~4인 | 12,191 | 33,626 | 662 | 4,311 | 18,622 | 9,504 | 78,916 | 10.3 |
| 5~9인 | 11,681 | 1,542 | 510 | 38,898 | 13,683 | 21,960 | 88,274 | 11.5 |
| 10~49인 | 88,563 | 5,706 | 11,204 | 108,200 | 72,728 | 26,340 | 312,741 | 40.7 |
| 50~99인 | 14,272 | 4,149 | 0 | 57,698 | 8,265 | 0 | 84,384 | 11.0 |
| 100인 이상 | 79,732 | 0 | 40,578 | 14,093 | 69,604 | 0 | 204,007 | 26.5 |
| 합계 | 206,439 | 45,023 | 52,954 | 223,200 | 182,902 | 57,804 | 768,322 | 100.0 |

영업비용을 종사자 규모별로 살펴보면, 종사자 규모 10~49인 규모 사업체의 영업비용은 3,127억원(40.7%)으로 가장 높고, 다음으로 100인 이상이 2,040억원(26.5%), 5~9인 882억원(11.5%), 50~99인이 843억원(11.0%), 1~4인 789억원(10.3%) 순으로 나타났다. 이를 중분류로 구분하여 살펴보면 영화 및 비디오 제작업은 10~49인 규모 사업체가 전체 영업비용의 42.9%를 차지하고, 제작관련서비스업은 1~4인 규모 사업체가 전체 영업비용의 74.7%, 기록매체 복제업은 100인 이상 규모 사업체가 전체 영업비용의 76.6%, 배급 및 유통업은 10~49인 사업체가 48.5%, 상영업은 10~49인 규모 사업체가 전체 영업비용의 39.8%, 온라인 영화 유통업은 10~49인 규모 사업체가 전체 영업비용의 45.6%를 차지하는 것으로 나타났다.

〈그림 4-5-8〉 영화산업 종사자 규모별 영업비용 구성비

(단위 : %)



5.3. 영화산업 수출입액

〈표 4-5-11〉 영화산업 수출·입액 현황

(단위 : 천\$)

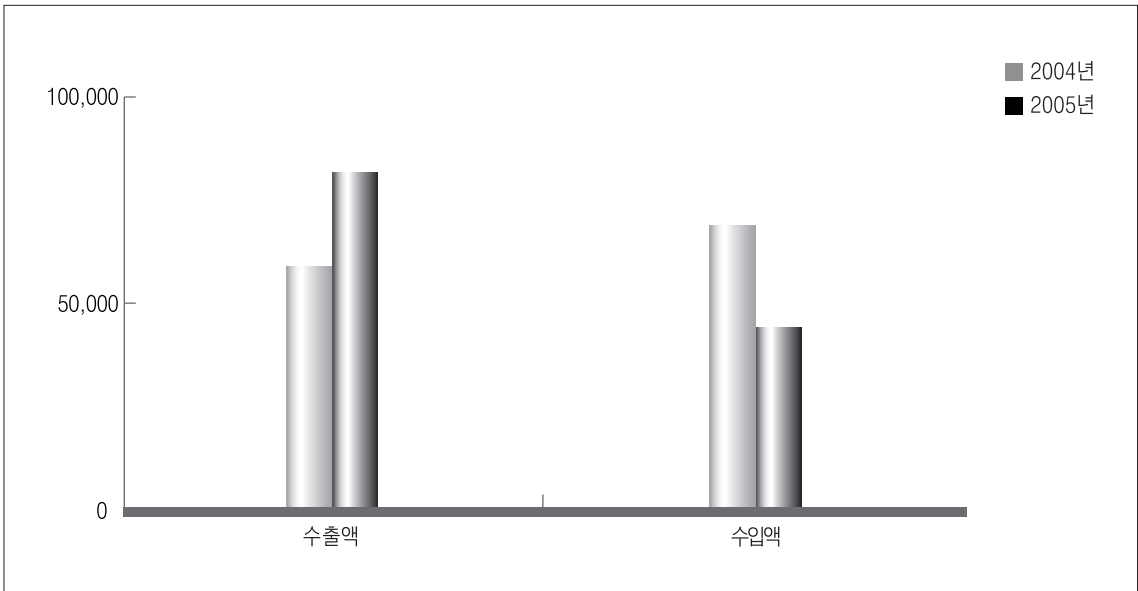
| | 수출 | | 수입 | |
|------|--------|--------|--------|--------|
| | 2004 | 2005 | 2004 | 2005 |
| 영화산업 | 58,285 | 75,995 | 66,183 | 46,830 |
| 합계 | 58,285 | 75,995 | 66,183 | 46,830 |

2005년 영화산업의 총 수출액은 7,599만 달러로 2004년 5,828만 달러보다 1,771만 달러 증가하였다.

2005년 영화산업의 총 수입액은 4,683만 달러로 2004년 6,618만 달러보다 1,935만 달러 감소하였다.

〈그림 4-5-9〉 영화산업 수출입 현황

(단위 : 천\$)



I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
별부문결과

〈표 4-5-12〉 영화산업 수출 현황

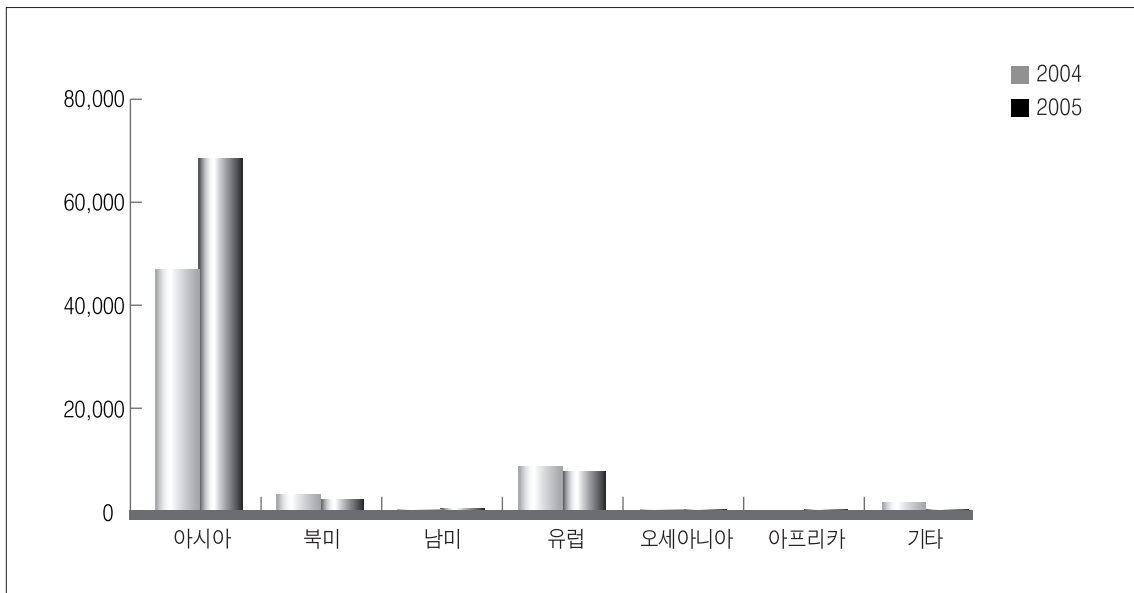
(단위 : 천\$, %)

| 구분 | 2004 | 2005 | 구성비 |
|-------|--------|--------|-------|
| 아시아 | 45,328 | 66,144 | 87.0 |
| 북미 | 2,900 | 2,014 | 2.7 |
| 남미 | 141 | 236 | 0.3 |
| 유럽 | 8,245 | 7,316 | 9.6 |
| 오세아니아 | 153 | 148 | 0.2 |
| 아프리카 | 0 | 35 | 0.1 |
| 기타 | 1,518 | 102 | 0.1 |
| 전체 | 58,285 | 75,995 | 100.0 |

국가별로 살펴보면 아시아 국가로의 수출이 6,614만 달러로 전체의 87.0%를 차지하고 있으며, 유럽이 731만 달러(9.6%), 북미 201만 달러(2.7%) 순서로 나타났다.

〈그림 4-5-10〉 영화산업 지역별 수출 현황

(단위 : 천\$)



〈표 4-5-13〉 영화산업 수입 현황

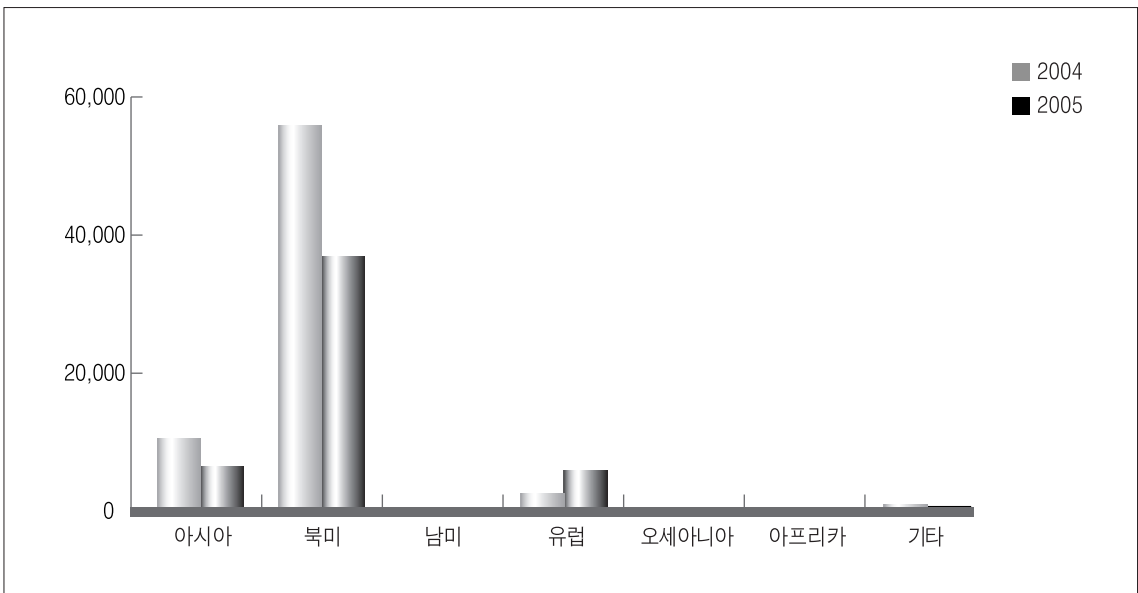
(단위 : 천\$, %)

| 구분 | 2004 | 2005 | 구성비 |
|-------|--------|--------|-------|
| 아시아 | 9,803 | 5,794 | 12.4 |
| 북미 | 53,901 | 35,538 | 75.9 |
| 남미 | - | 10 | 0.0 |
| 유럽 | 1,995 | 5,295 | 11.3 |
| 오세아니아 | - | - | - |
| 아프리카 | - | - | - |
| 기타 | 484 | 193 | 0.4 |
| 전체 | 66,183 | 46,830 | 100.0 |

국가별로 살펴보면 북미에서의 수입이 3,554만 달러로 전체의 75.9%를 차지하고 있으며, 아시아가 579만 달러(12.4%), 유럽 529만 달러(11.3%) 순서로 나타났다.

〈그림 4-5-11〉 영화산업 지역별 수입 현황

(단위 : 천 \$)



I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
산업별결과

5.4. 영화산업 종사자수

〈표 4-5-14〉 영화산업 형태별 종사자 비교

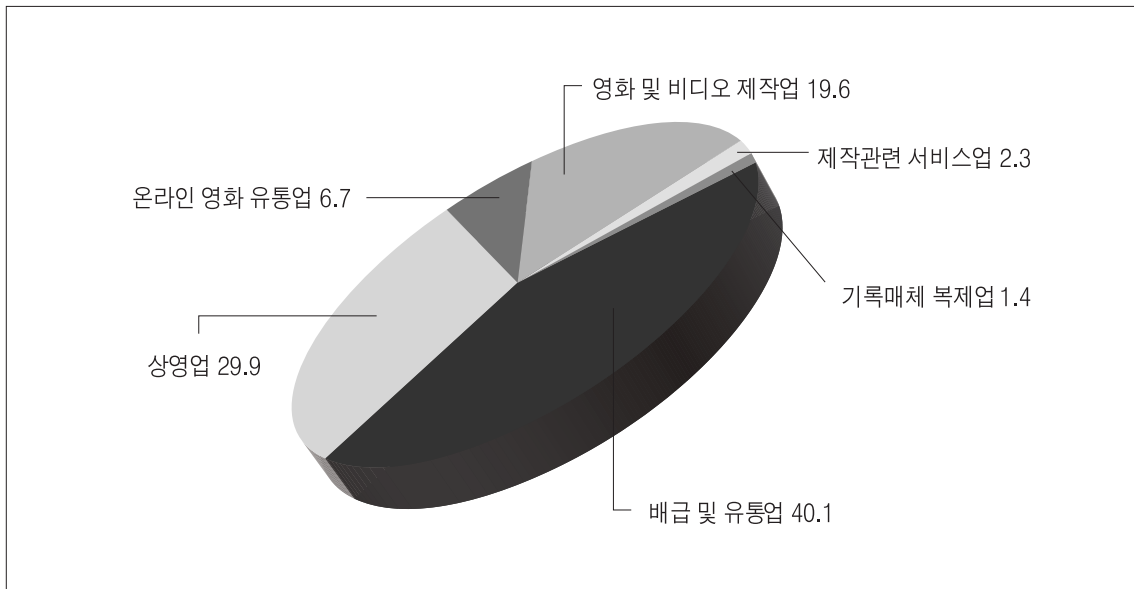
(단위 : 명, %)

| 구분 | 20044 | 2005 | 구성비 |
|--------------|--------|--------|-------|
| 영화 및 비디오 제작업 | 6,296 | 5,707 | 19.6 |
| 제작관련 서비스업 | 728 | 664 | 2.3 |
| 기록매체 복제업 | 680 | 402 | 1.4 |
| 배급 및 유통업 | 14,537 | 11,674 | 40.1 |
| 상영업 | 8,611 | 8,681 | 29.9 |
| 온라인 영화 유통업 | 1,046 | 1,950 | 6.7 |
| 합계 | 31,898 | 29,078 | 100.0 |

영화산업은 총 종사자수는 2만9,078명이며, 배급 및 유통업이 1만1,674명으로 전체 종사자수의 40.1%를 차지하는 것으로 나타났으며, 상영업 8,681명(29.9%), 영화 및 비디오 제작업 5,707명(19.6%), 온라인 영화 유통업 1,950명(6.7%), 제작관련 서비스업 664명(2.3%), 기록매체 복제업 402명(1.4%) 순으로 나타났다.

〈그림 4-5-12〉 영화산업 종사자 구성비

(단위 : 천 \$)



5.4.1. 지역별 종사자 현황

〈표 4-5-15〉 영화산업 지역별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

| | 영화 및 비디오 제작업 | 제작관련 서비스업 | 기록매체 복제업 | 배급 및 유통업 | 상영업 | 온라인 영화유통업 | 합계 | 구성비 |
|------|--------------|-----------|----------|----------|-------|-----------|--------|-------|
| 서울 | 4,976 | 606 | 341 | 1,844 | 1,687 | 1,482 | 10,936 | 64.5 |
| 부산 | 157 | 8 | 12 | 208 | 466 | 126 | 977 | 5.8 |
| 대구 | 65 | 9 | 8 | 130 | 335 | 78 | 625 | 3.7 |
| 인천 | 35 | 1 | 1 | 52 | 256 | 0 | 345 | 2.0 |
| 광주 | 118 | 0 | 0 | 55 | 302 | 0 | 475 | 2.8 |
| 대전 | 61 | 9 | 5 | 130 | 227 | 8 | 440 | 2.6 |
| 울산 | 20 | 0 | 0 | 3 | 111 | 0 | 134 | 0.8 |
| 경기도 | 125 | 27 | 32 | 88 | 1,114 | 254 | 1,640 | 9.7 |
| 강원도 | 4 | 0 | 0 | 10 | 109 | 0 | 123 | 0.7 |
| 충청북도 | 37 | 0 | 0 | 35 | 83 | 2 | 157 | 0.9 |
| 충청남도 | 5 | 0 | 0 | 13 | 127 | 0 | 145 | 0.9 |
| 전라북도 | 26 | 0 | 0 | 0 | 165 | 0 | 191 | 1.1 |
| 전라남도 | 5 | 1 | 1 | 7 | 108 | 0 | 122 | 0.7 |
| 경상북도 | 21 | 2 | 1 | 21 | 196 | 0 | 241 | 1.4 |
| 경상남도 | 45 | 1 | 1 | 0 | 274 | 0 | 321 | 1.9 |
| 제주도 | 7 | 0 | 0 | 0 | 73 | 0 | 80 | 0.5 |
| 합계 | 5,707 | 664 | 402 | 2,596 | 5,633 | 1,950 | 16,952 | 100.0 |

* 세부분석에서는 비디오/DVD 임대업 종사자 9,078명과 비디오/DVD 감상실 종사자 3,048명은 제외함

영화산업 종사자수를 지역별로 살펴보면, 서울이 1만936명으로 전체 종사자수 1만6,952명의 64.5%를 차지하고 있으며, 경기도 1,640명(9.7%), 부산 977명(5.8%), 대구 625명(3.7%), 광주 475명(2.8%), 대전 440명(2.6%), 인천 345명(2.0%), 경상남도 321명(1.9%), 경상북도 241명(1.4%), 전라북도 191명(1.1%), 충청북도 157명(0.9%), 충청남도 145명(0.9%), 울산 134명(0.8%), 강원도 123명(0.7%), 전라남도 122명(0.7%), 제주도 80명(0.5%) 순으로 나타났다.

I. 조사개요
II. 조사대상 현황
III. 문화산업통계조사 전체결과
IV. 문화산업통계조사 부문별결과

5.4.2. 매출액 규모별 종사자 현황

〈표 4-5-16〉 영화산업 매출액 규모별 종사자 현황

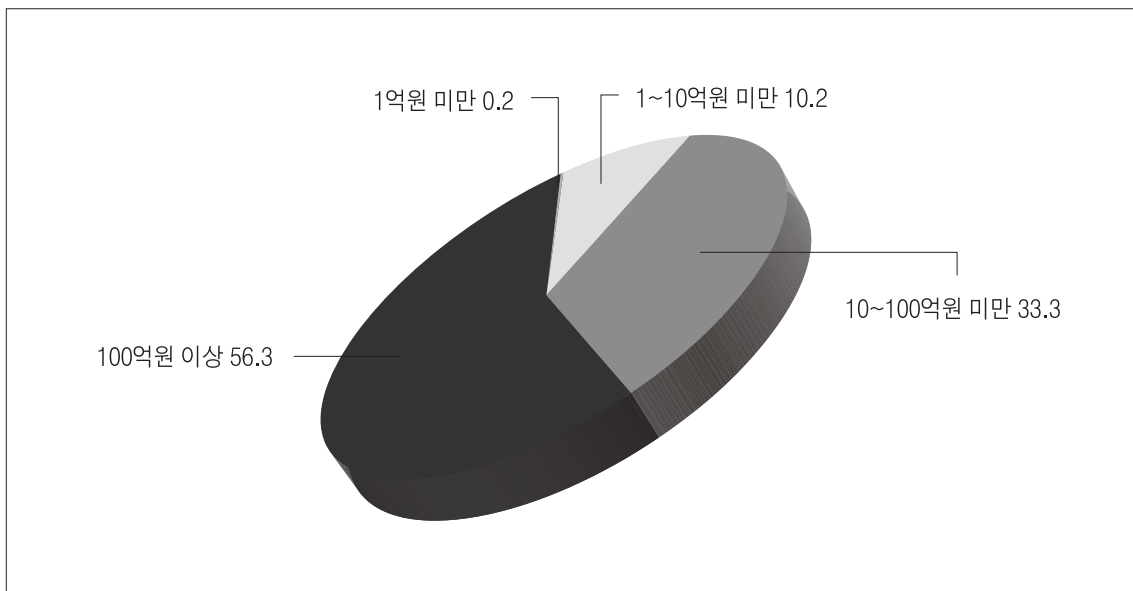
(단위 : 명, %)

| | 영화 및 비디오 제작업 | 제작관련 서비스업 | 기록매체 복제업 | 배급 및 유통업 | 상영업 | 온라인 영화유통업 | 합계 | 구성비 |
|-------------|--------------|-----------|----------|----------|-------|-----------|--------|-------|
| 1억원 미만 | 15 | 1 | 0 | 4 | 11 | 0 | 31 | 0.2 |
| 1~10억원 미만 | 386 | 31 | 13 | 58 | 124 | 1,124 | 1,736 | 10.2 |
| 10~100억원 미만 | 2,293 | 218 | 24 | 399 | 1,882 | 826 | 5,642 | 33.3 |
| 100억원 이상 | 3,013 | 414 | 365 | 2,135 | 3,616 | 0 | 9,543 | 56.3 |
| 합계 | 5,707 | 664 | 402 | 2,596 | 5,633 | 1,950 | 16,952 | 100.0 |

종사자 현황을 사업체의 매출 규모별로 살펴보면, 매출 100억원 이상이 9,543명(56.3%)로 가장 높고, 10~100억원 미만이 5,642명(33.3%), 1~10억원 미만이 1,736명(10.2%), 1억원 미만이 31명(0.2%) 순으로 나타났다. 세분류로 구분하여 살펴보면, 영화 및 비디오 제작업은 100억원 이상 규모 사업체가 전체 종사자수의 52.8%를 차지하고 있으며, 제작관련 서비스업은 100억원 이상 규모 사업체가 전체 종사자수의 62.3%, 기록매체 복제업은 100억원 이상 규모 사업체가 전체 종사자수의 90.8%, 배급 및 유통업은 100억원 이상 규모 사업체가 전체 종사자수의 82.2%, 상영업은 100억원 이상 규모 사업체가 전체 종사자수의 64.2%, 온라인 영화 유통업은 1~10억원 미만 규모 사업체가 전체 종사자수의 57.6%를 차지하는 것으로 나타났다.

〈그림 4-5-13〉 영화산업 매출액 규모별 종사자 구성비

(단위 : %)



5.4.3. 종사자 규모별 종사자 현황

〈표 4-5-17〉 영화산업 종사자 규모별 종사자 현황

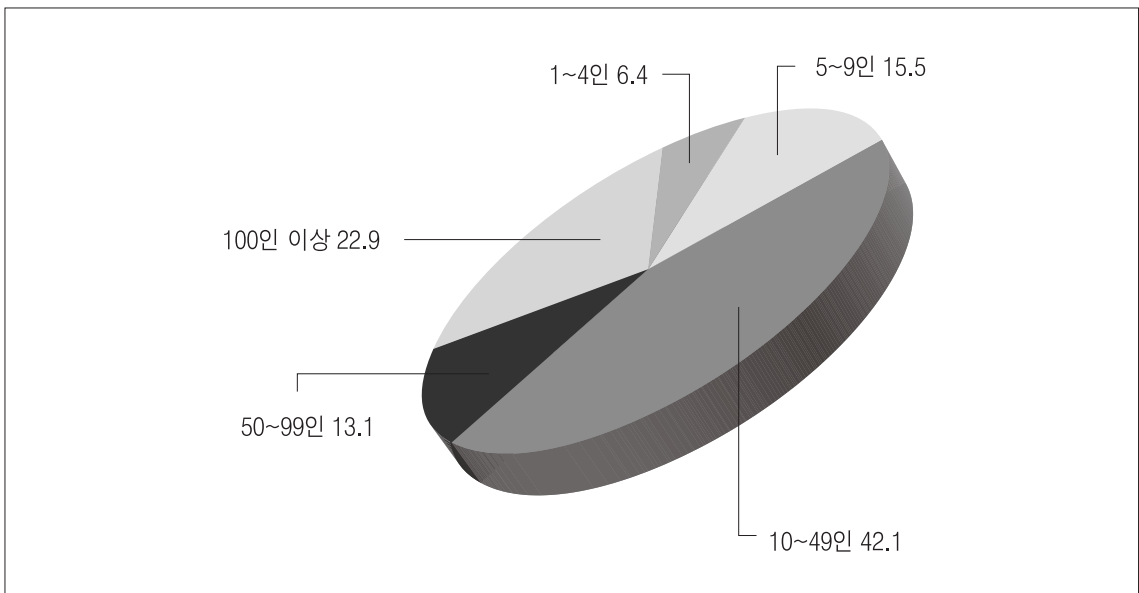
(단위 : 명, %)

| | 영화 및 비디오 제작업 | 제작관련 서비스업 | 기록매체 복제업 | 배급 및 유통업 | 상영업 | 온라인 영화유통업 | 합계 | 구성비 |
|---------|--------------|-----------|----------|----------|-------|-----------|--------|-------|
| 1~4인 | 526 | 45 | 15 | 202 | 205 | 90 | 1,083 | 6.4 |
| 5~9인 | 790 | 89 | 44 | 332 | 241 | 1,140 | 2,636 | 15.5 |
| 10~49인 | 2,407 | 356 | 77 | 1,242 | 2,341 | 720 | 7,143 | 42.1 |
| 50~99인 | 933 | 174 | 0 | 450 | 669 | 0 | 2,226 | 13.1 |
| 100인 이상 | 1,051 | 0 | 266 | 370 | 2,177 | 0 | 3,864 | 22.9 |
| 합계 | 5,707 | 664 | 402 | 2,596 | 5,633 | 1,950 | 16,952 | 100.0 |

종사자 현황을 종사자 규모별로 살펴보면, 10~49인이 7,143명으로 전체 종사자수의 42.1%를 차지하는 것으로 나타났으며, 100인 이상 3,864명(22.9%), 5~9인 2,636명(15.5%), 50~99인 2,226명(13.1%) 순으로 나타났다. 이를 세분류로 살펴보면, 영화 및 비디오 제작업은 10~49인 규모 사업체 종사자수가 전체 종사자수의 42.2%, 제작관련 서비스업 10~49인 규모 사업체 종사자수가 전체 종사자수의 53.6%, 기록매체 복제업은 100인 이상 규모 사업체 종사자수가 전체 종사자수의 66.2%, 배급 및 유통업은 10~49인 규모 사업체 종사자수가 전체 종사자수의 47.8%, 상영업은 10~49인 규모 사업체 종사자수가 전체 종사자수의 41.6%, 온라인 영화 유통업은 5~9인 규모 사업체 종사자수가 전체 종사자수의 58.5%를 차지하는 것으로 나타났다.

〈그림 4-5-14〉 영화산업 종사자 규모별 종사자 구성비

(단위 : %)



I. 조사개요
II. 조사대상 현황
III. 문화산업통계조사 전체결과
IV. 문화산업통계조사 결론과 제언

5.4.4. 고용형태별 종사자 현황

〈표 4-5-18〉 영화산업 고용형태별 종사자 현황

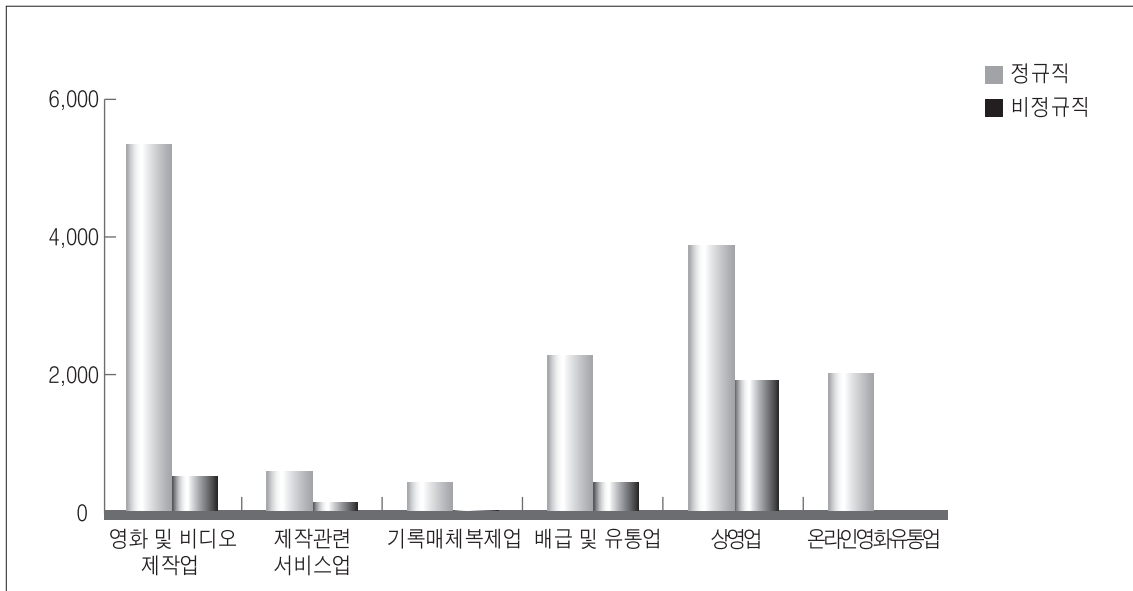
(단위 : 명, %)

| | 영화 및 비디오 제작업 | 제작관련 서비스업 | 기록매체 복제업 | 배급 및 유통업 | 상영업 | 온라인 영화유통업 | 합계 | 구성비 |
|------|--------------|-----------|----------|----------|-------|-----------|--------|------|
| 정규직 | 5,226 | 551 | 399 | 2,206 | 3,775 | 1,950 | 14,107 | 83.2 |
| 비정규직 | 481 | 113 | 3 | 390 | 1,858 | 0 | 2,845 | 16.8 |
| 합계 | 5,707 | 664 | 402 | 2,596 | 5,633 | 1,950 | 16,952 | 100 |

영화산업 종사자를 고용형태별로 살펴보면, 정규직 1만4,107명(83.2%), 비정규직 2,845명(16.8%)로 나타났다. 중분류로 정규직과 비정규직의 구성비를 살펴보면, 영화 및 비디오 제작업은 정규직 5,226명(91.6%), 비정규직 481명(8.4%)로 전체의 구성비와 비교할 때 정규직이 다소 높고, 제작관련 서비스업은 정규직 551명(83.0%), 비정규직 113명(17.0%), 기록매체 복제업은 정규직 399명(99.3%), 비정규직 3명(0.7%), 배급 및 유통업은 정규직 2,206명(85.0%), 비정규직 390명(15.0%), 상영업은 정규직 3,775명(67.0%), 비정규직 1,858명(33.0%), 온라인 영화 유통업은 정규직 1,950명(100%)로 나타났다.

〈그림 4-5-15〉 영화산업 고용형태별 종사자 현황

(단위 : 명)



5.4.5. 성별 종사자 현황

〈표 4-5-19〉 영화산업 성별 종사자 현황

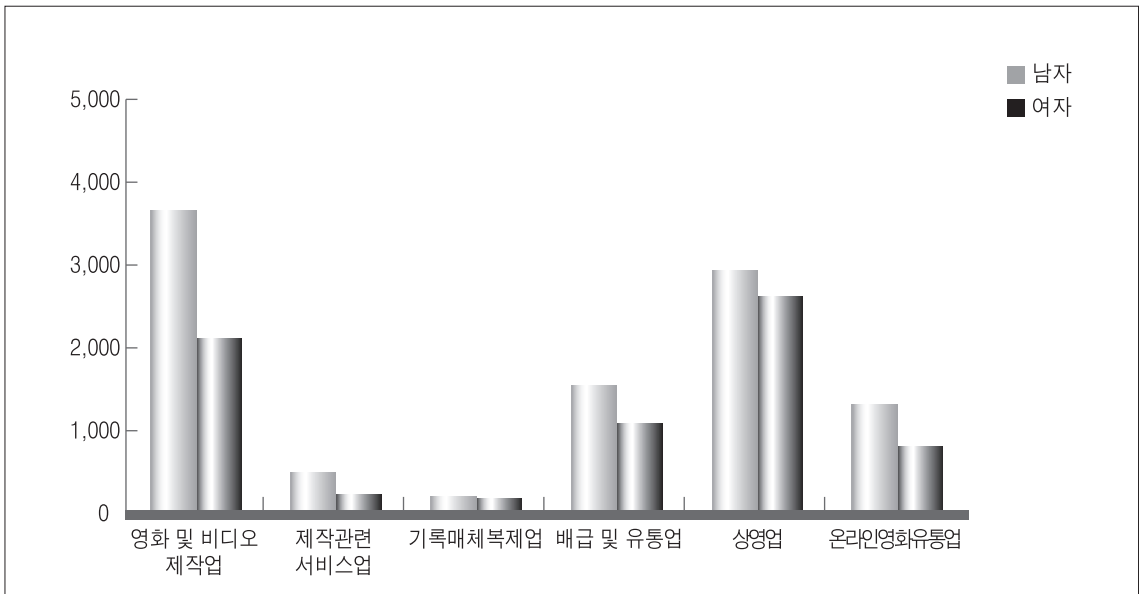
(단위 : 명, %)

| | 영화 및 비디오 제작업 | 제작관련 서비스업 | 기록매체 복제업 | 배급 및 유통업 | 상영업 | 온라인 영화유통업 | 합계 | 구성비 |
|----|--------------|-----------|----------|----------|-------|-----------|--------|-------|
| 남자 | 3,609 | 437 | 209 | 1,480 | 2,967 | 1,268 | 9,970 | 58.8 |
| 여자 | 2,098 | 227 | 193 | 1,116 | 2,666 | 682 | 6,982 | 41.2 |
| 합계 | 5,707 | 664 | 402 | 2,596 | 5,633 | 1,950 | 16,952 | 100.0 |

영화산업 종사자를 성별로 살펴보면, 남자 9,970명(58.8%), 여자 6,982명(41.2%)로 나타났다. 중분류로 남자와 여자의 구성비를 살펴보면, 영화 및 비디오제작업은 남자 3,609명(63.2%), 여자 2,098명(36.8%)로 전체의 구성비와 비교할 때 남자가 다소 높고, 제작관련 서비스업 남자 437명(65.8%), 여자 227명(34.2%)로 전체의 구성비와 비교할 때 남자가 다소 높게 나타났다. 기록매체 복제업은 남자 209명(52.0%), 여자 193명(48.0%), 배급 및 유통업은 남자 1,480명(57.0%), 여자 1,116명(43.0%), 상영업은 남자 2,967명(52.7%), 여자 2,666명(47.3%), 온라인 영화 유통업은 남자 1,268명(65.0%), 여자 682명(35.0%)로 나타났다.

〈그림 4-5-16〉 영화산업 성별 종사자 현황

(단위 : 명)



I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사 전체결과

IV. 문화산업통계조사 부문별결과

5.4.6. 직무별 종사자 현황

〈표 4-5-20〉 영화산업 직무별 종사자 현황

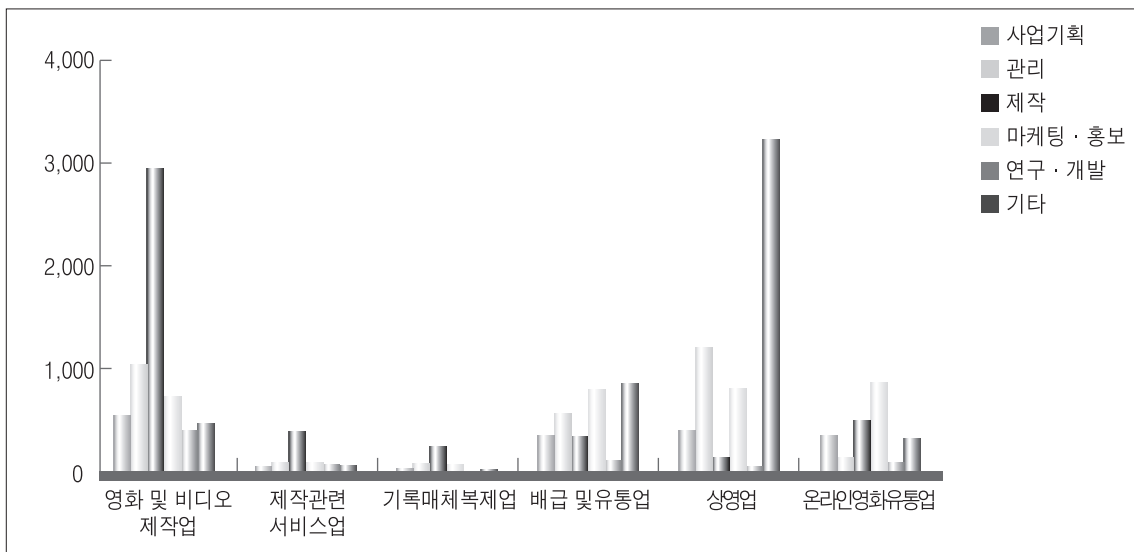
(단위 : 명, %)

| | 영화 및 비디오 제작업 | 제작관련 서비스업 | 기록매체 복제업 | 배급 및 유통업 | 상영업 | 온라인 영화유통업 | 합계 | 구성비 |
|--------|--------------|-----------|----------|----------|-------|-----------|--------|-------|
| 사업기획 | 470 | 47 | 30 | 306 | 341 | 305 | 1,499 | 8.9 |
| 관리 | 1,055 | 78 | 71 | 483 | 1,088 | 123 | 2,898 | 17.1 |
| 제작 | 2,817 | 337 | 212 | 293 | 123 | 425 | 4,207 | 24.8 |
| 마케팅·홍보 | 621 | 78 | 61 | 679 | 689 | 737 | 2,865 | 16.9 |
| 연구·개발 | 342 | 66 | 3 | 101 | 51 | 85 | 648 | 3.8 |
| 기타 | 402 | 58 | 25 | 734 | 3,341 | 275 | 4,835 | 28.5 |
| 합계 | 5,707 | 664 | 402 | 2,596 | 5,633 | 1,950 | 16,952 | 100.0 |

영화산업 종사자를 직무별로 살펴보면, 기타가 4,835명으로 전체 비중의 28.5%를 차지하고 있으며, 제작 4,207명(24.8%), 관리 2,898명(17.1%), 마케팅·홍보 2,865명(16.9%), 사업기획 1,499명(8.9%), 연구·개발 648명(3.8%) 순으로 나타났다. 이를 중분류별로 살펴보면, 영화 및 비디오 제작업은 제작이 2,817명으로 전체 종사자수 5,707명의 49.4%를 차지하는 것으로 나타났으며, 제작관련 서비스업은 전체 종사자수에 제작관련 종사자수가 337명으로 50.8%, 기록매체 복제업은 전체 종사자수에 제작관련 종사자수가 212명으로 52.7%, 배급 및 유통업은 전체 종사자수에 마케팅·홍보 관련 종사자수가 679명으로 26.2%, 상영업은 전체 종사자수에 기타 관련 종사자수가 3,341명으로 59.3%, 온라인 영화유통업은 전체 종사자수에 마케팅·홍보 관련 종사자수가 737명으로 37.8%인 것으로 나타났다.

〈그림 4-5-17〉 영화산업 직무별 종사자 현황

(단위 : 명)



5.4.7. 학력별 종사자 현황

〈표 4-5-21〉 영화산업 학력별 종사자 현황

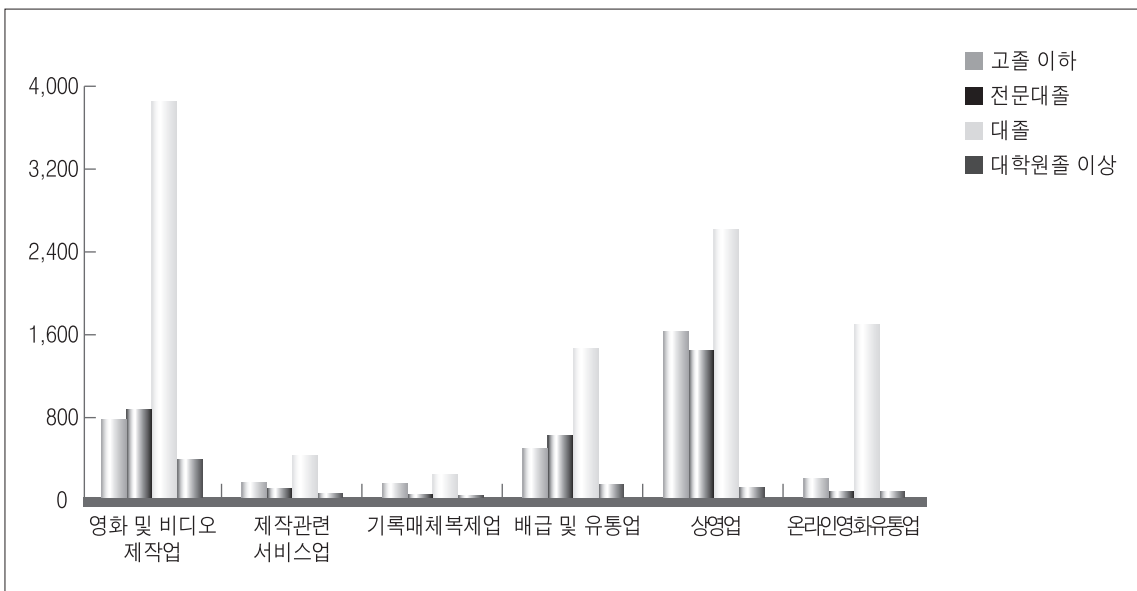
(단위 : 명, %)

| | 영화 및 비디오 제작업 | 제작관련 서비스업 | 기록매체 복제업 | 배급 및 유통업 | 상영업 | 온라인 영화유통업 | 합계 | 구성비 |
|---------|--------------|-----------|----------|----------|-------|-----------|--------|-------|
| 고졸 이하 | 740 | 142 | 133 | 466 | 1,583 | 180 | 3,244 | 19.1 |
| 전문대졸 | 841 | 86 | 31 | 588 | 1,399 | 60 | 3,005 | 17.7 |
| 대졸 | 3,769 | 397 | 220 | 1,417 | 2,558 | 1,650 | 10,011 | 59.1 |
| 대학원졸 이상 | 357 | 39 | 18 | 125 | 93 | 60 | 692 | 4.1 |
| 합계 | 5,707 | 664 | 402 | 2,596 | 5,633 | 1,950 | 16,952 | 100.0 |

영화산업 종사자를 학력별로 살펴보면, 대졸이 1만11명(59.1%)로 가장 높으며, 고졸 이하가 3,244명(19.1%), 전문대졸 3,005명(17.7%), 대학원졸 이상 692명(4.1%)의 순으로 나타났다. 이를 세분류 별로 살펴보면, 영화 및 비디오 제작업은 대졸이 전체 종사자수의 66.0%로 전체 비율에 비해 높게 나타났으며, 제작관련 서비스업은 고졸 이하가 전체 종사자수의 21.4%로 전체 비율에 비해 높게 나타났으며, 기록매체 복제업은 고졸 이하가 전체 종사자수의 33.1%로 전체 비율에 비해 높게 나타났다. 배급 및 유통업은 전문대졸이 전체 종사자수의 22.6%로 전체비율에 비해 높게 나타났으며, 상영업은 고졸 이하가 전체 종사자수의 28.1%로 전체 비율에 비해 높게 나타났다. 온라인 영화 유통업은 대졸이 전체 종사자수의 84.6%로 전체 비율보다 높은 것으로 나타났다.

〈그림 4-5-18〉 영화산업 학력별 종사자 현황

(단위 : 명)



I. 조사개요
II. 조사대상 현황
III. 문화산업통계조사 전체결과
IV. 문화산업통계조사 부문별결과

5.4.8. 연령별 종사자 현황

〈표 4-5-22〉 영화산업 연령별 종사자 현황

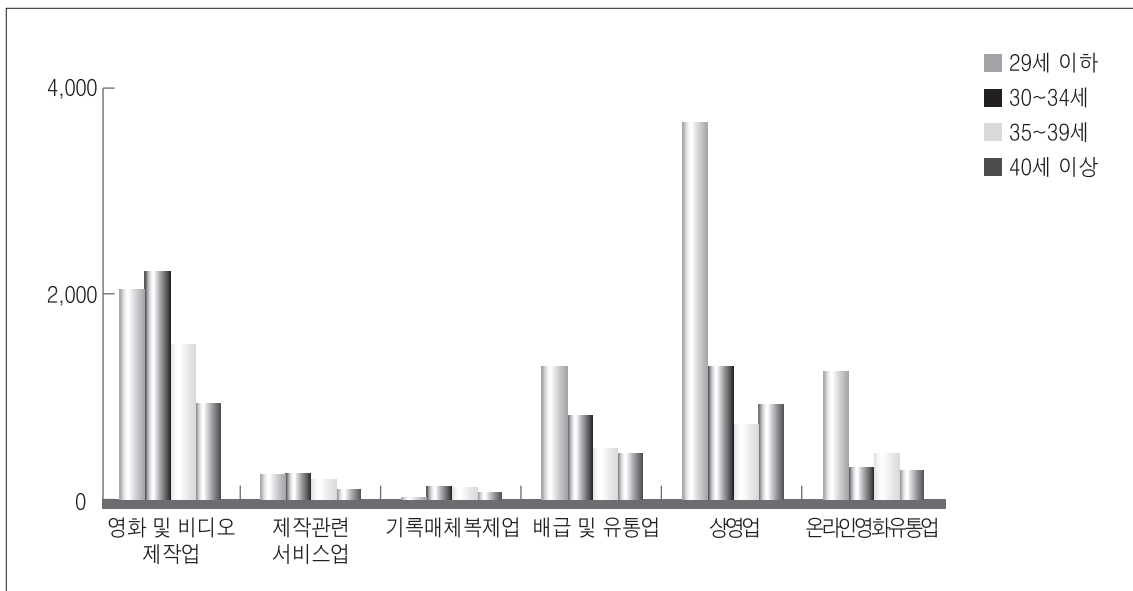
(단위 : 명, %)

| | 영화 및 비디오 제작업 | 제작관련 서비스업 | 기록매체 복제업 | 배급 및 유통업 | 상영업 | 온라인 영화유통업 | 합계 | 구성비 |
|--------|--------------|-----------|----------|----------|-------|-----------|--------|-------|
| 29세 이하 | 1,739 | 207 | 143 | 1,100 | 3,126 | 1,064 | 7,379 | 43.5 |
| 30~34세 | 1,889 | 217 | 108 | 694 | 1,102 | 263 | 4,273 | 25.2 |
| 35~39세 | 1,288 | 162 | 95 | 425 | 621 | 383 | 2,974 | 17.6 |
| 40세 이상 | 791 | 78 | 56 | 377 | 784 | 240 | 2,326 | 13.7 |
| 합계 | 5,707 | 664 | 402 | 2,596 | 5,633 | 1,950 | 16,952 | 100.0 |

영화산업 종사자를 연령별로 살펴보면, 29세 이하가 7,379명(43.5%)로 가장 높으며, 30~34세 4,273명(25.2%), 35~39세 2,974명(17.6%), 40세 이상 2,326명(13.7%) 순으로 나타났다. 이를 중분류별로 살펴보면, 영화 및 비디오 제작업 종사자수는 30~34세가 1,889명으로 전체 종사자수 5,707명의 33.1%를 차지하는 것으로 나타났으며, 제작관련 서비스업도 30~34세가 전체 종사자수의 32.7%를 차지하는 것으로 조사되었다. 기록매체 복제업은 29세 이하가 전체 종사자수의 35.6%, 배급 및 유통업은 29세 이하가 전체 종사자수의 42.4%, 상영업은 29세 이하가 전체 종사자수의 55.5%, 온라인 영화 유통업은 29세 이하가 전체 종사자수의 54.6%를 차지하는 것으로 나타났다.

〈그림 4-5-19〉 영화산업 연령별 종사자 현황

(단위 : 명)



6. 애니메이션산업

〈표 4-6-1〉 애니메이션산업 분류

| 중분류 | 소분류 | 구분 |
|---------------|-----------------------------|--------|
| 60. 애니메이션 제작업 | 600. 애니메이션 창작 제작(극장용 및 TV용) | 표본140개 |
| | 601. 애니메이션 하청 제작 | |
| | 602. 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작 | |

애니메이션산업 분류는 최종 유통부분을 제외하고 제작부분에 한하여 1개의 중분류와 3개의 소분류로 체계를 마련하였다. 기획, 제작부분은 실태조사를 통하여 산업규모를 파악하였고, 최종 유통부분은 한국영화연감의 극장 매출액과 방송산업 실태조사 보고서의 방송사 매출액 자료를 인용하여 산출하였다.

I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
부문별결과

6.1. 애니메이션산업 매출액

〈표 4-6-2〉 애니메이션산업 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

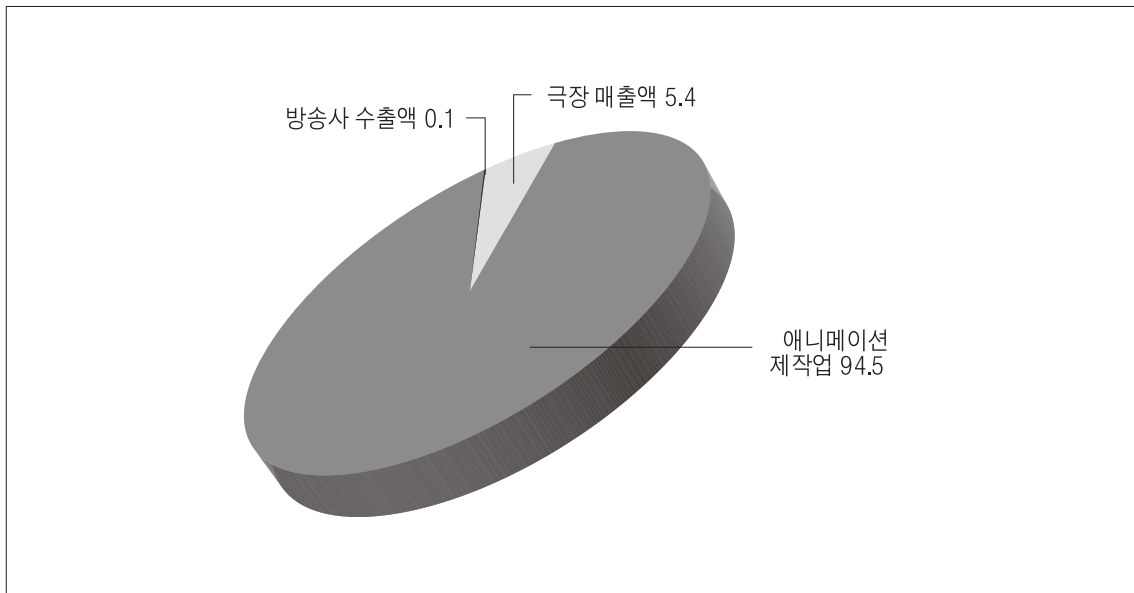
| 구분 | 2003 | 2004 | 2005 | 구성비 |
|-----------|---------|---------|---------|-------|
| 애니메이션 제작업 | 257,878 | 244,897 | 221,012 | 94.5 |
| 극장 매출액 | 11,564 | 18,369 | 12,601* | 5.4 |
| 방송사 수출액 | 538 | 1,749 | 242 | 0.1 |
| 합계 | 269,980 | 265,015 | 233,855 | 100.0 |

* 한국영화연감 자료와 실태조사를 포함한 결과

2005년 애니메이션산업 총 매출액은 2,338억원이며, 이는 전년도 2,650억원보다 약 11.8% 하락한 것으로 나타났다. 특히 애니메이션 제작업은 2003년부터 조금씩 하락하는 추세를 보이고 있다. 애니메이션산업 매출액을 세부적으로 살펴보면 애니메이션 제작업이 2,210억원으로 94.5%를 차지하고 있으며, 극장매출액 126억원(5.4%), 방송사 수출액이 242억원(0.1%) 순으로 나타났다.

〈그림 4-6-1〉 애니메이션산업 매출액 현황

(단위 : %)



6.1.1. 사업형태별 매출액 현황

〈표 4-6-3〉 애니메이션산업 사업형태별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

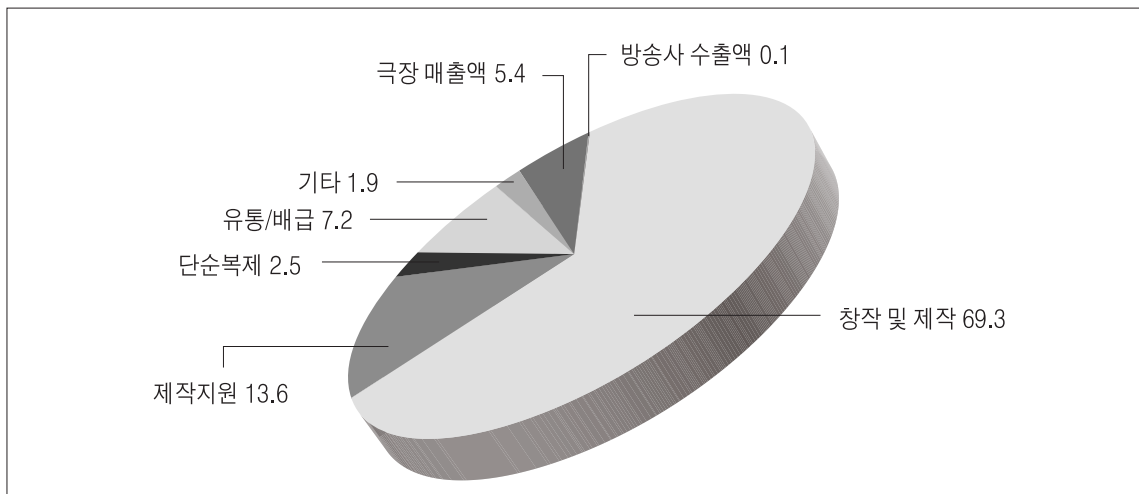
| 구분 | 2003 | 2004 | 2005 | 구성비 |
|---------|---------|---------|---------|-------|
| 창작 및 제작 | 80,583 | 75,141 | 162,074 | 69.3 |
| 제작 지원 | 154,248 | 6,112 | 31,784 | 13.6 |
| 단순 복제 | | 135,467 | 5,804 | 2.5 |
| 유통/배급 | 18,166 | 8,816 | 16,859 | 7.2 |
| 기타 | 4,881 | 19,361 | 4,491 | 1.9 |
| 합계 | 257,878 | 244,897 | 221,012 | 94.5 |
| 극장 매출액 | 11,564 | 18,369 | 12,601* | 5.4 |
| 방송사 수출액 | 538 | 1,749 | 242 | 0.1 |
| 전체 | 269,980 | 265,015 | 233,855 | 100.0 |
| 부가가치 | 111,772 | 43,604 | 42,214 | |
| 부가가치율 | 41.4% | 16.5% | 18.1% | |

* 한국영화연감 자료와 실태조사를 포함한 결과

애니메이션산업 매출액을 사업형태별로 살펴보면, 창작 및 제작이 1,620억원으로 전체 매출액의 69.3%를 차지하였고, 제작지원이 317억원(13.6%), 유통/배급 168억원(7.2%), 단순 복제 58억원(2.5%), 기타 44억원(1.9%) 순으로 나타났다. 2004년 기준조사에서는 단순 복제 부분에 하청제작 관련 매출액이 포함되어 있었으나, 2005년 기준조사에서는 하청제작 관련 매출액이 창작 및 제작 매출액으로 포함시켜져 직접 비교는 무의미하다. 애니메이션산업의 부가가치액을 살펴보면 전년도 436억원에서 3.2% 하락한 422억원으로 나타났으나, 부가가치율은 16.4%에서 18.1%로 약간 상승한 것으로 나타났다.

〈그림 4-6-2〉 애니메이션산업 사업형태별 매출액 구성비

(단위 : %)



I. 조사개요
II. 조사대상 현황
III. 문화산업통계조사 전체결과
IV. 문화산업통계조사 부문별결과

6.1.2. 지역별 매출액 현황

〈표 4-6-4〉 애니메이션산업 지역별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

| | 2004 | 2005 | 구성비 |
|------|---------|---------|-------|
| 서울 | 231,822 | 148,718 | 67.3 |
| 부산 | 1,815 | 13,426 | 6.1 |
| 대구 | 0 | 5,164 | 2.3 |
| 인천 | 0 | 4,131 | 1.9 |
| 광주 | 2,068 | 4,943 | 2.2 |
| 대전 | 3,286 | 5,385 | 2.4 |
| 울산 | 0 | 0 | 0.0 |
| 경기도 | 3,413 | 27,885 | 12.6 |
| 강원도 | 1,200 | 4,175 | 1.9 |
| 충청북도 | 0 | 3,098 | 1.4 |
| 충청남도 | 718 | 0 | 0.0 |
| 전라북도 | 533 | 4,087 | 1.9 |
| 전라남도 | 43 | 0 | 0.0 |
| 경상북도 | 0 | 0 | 0.0 |
| 경상남도 | 0 | 0 | 0.0 |
| 제주도 | 0 | 0 | 0.0 |
| 합계 | 244,897 | 221,012 | 100.0 |

지역별로 살펴보면, 서울이 1,487억원으로 전체 매출액 2,210억원의 67.3%를 차지하고 있으며, 경기도 278억원(12.6%), 부산 134억원(6.1%), 대전 53억원(2.4%), 대구 51억원(2.3%), 광주 49억원(2.2%), 강원도 41억원(1.9%), 인천 41억원(1.9%), 전라북도 40억원(1.9%), 충청북도 30억원(1.4%) 순으로 나타났다. 극장 매출액과 방송국 수출액은 지역별 매출액에서는 반영시키지 않았다. 애니메이션 제작업은 서울과 경기도에서 전체 매출액의 79.9%를 차지하는 것으로 나타났다.

6.1.3. 매출액 규모별 매출액 현황

〈표 4-6-5〉 애니메이션산업 매출액 규모별 매출액 현황

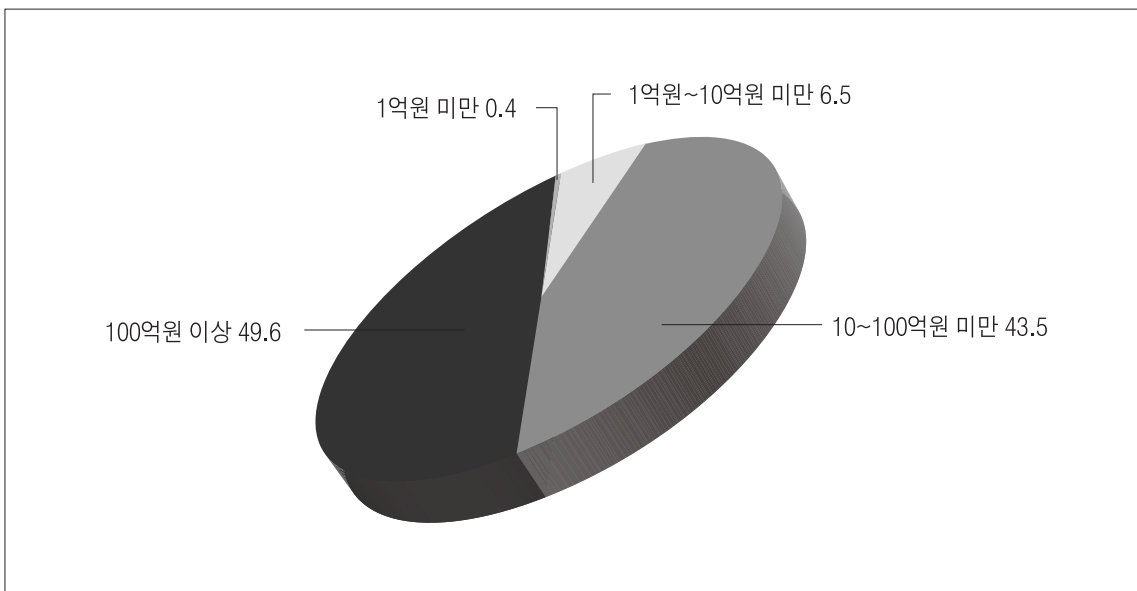
(단위 : 백만원, %)

| | 2004 | 2005 | 구성비 |
|-------------|---------|---------|-------|
| 1억원 미만 | 865 | 844 | 0.4 |
| 1~10억원 미만 | 24,568 | 14,349 | 6.5 |
| 10~100억원 미만 | 92,259 | 96,221 | 43.5 |
| 100억원 이상 | 127,205 | 109,598 | 49.6 |
| 합계 | 244,897 | 221,012 | 100.0 |

매출규모별 매출액을 살펴보면, 100억원 이상이 1,095억원으로 전체매출액의 49.6%를 차지하고 있으며, 10~100억원 미만 962억원(43.5%), 1~10억원 미만 143억원(6.5%), 1억원 미만 8억원(0.4%) 순으로 나타났다. 매출규모별 매출액을 전년도와 비교하여 보면 100억원 이상 규모 사업체 매출액이 13.8% 하락하였고, 10~100억원 미만 규모 사업체 매출액은 4.3%로 증가하였고, 1~10억원 미만 규모 사업체 매출액은 41.6%가 하락한 것으로 나타났다. 이는 소규모 업체들의 상당수가 휴폐업을 하였기 때문이다. 종사자당 매출액은 6,100만원이며, 100억원 이상 규모 사업체의 종사자당 매출액은 6,400만원, 10~100억원 미만 규모 사업체의 종사자당 매출액은 5,800만원, 1~10억원 미만 규모 사업체의 종사자당 매출액은 7,200만원, 1억원 미만 규모 사업체의 종사자당 매출액은 1억500만원으로 나타났다. 이는 규모가 작을수록 아르바이트생을 고용하여 작업을 진행하기 때문에 아르바이트생은 종사자로 잡히지 않아 종사자당 매출액은 높은 것으로 나타났다.

〈그림 4-6-3〉 애니메이션산업 매출액 규모별 매출액 구성비

(단위 : %)



I. 조사개요
II. 조사대상 현황
III. 문화산업통계조사 전체결과
IV. 문화산업통계조사 부문별결과

6.1.4. 종사자 규모별 매출액 현황

〈표 4-6-6〉 애니메이션산업 종사자 규모별 매출액 현황

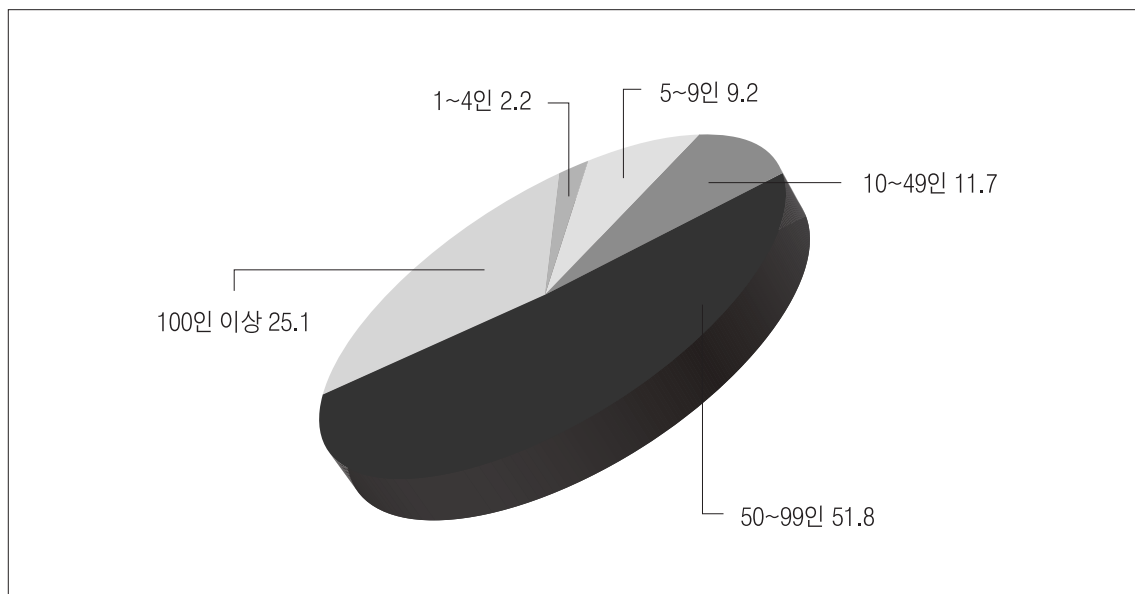
(단위 : 백만원, %)

| | 2004 | 2005 | 구성비 |
|---------|---------|---------|-------|
| 1~4인 | 56,440 | 4,931 | 2.2 |
| 5~9인 | 27,848 | 20,268 | 9.2 |
| 10~49인 | 60,296 | 25,785 | 11.7 |
| 50~99인 | 81,511 | 114,558 | 51.8 |
| 100인 이상 | 18,801 | 55,470 | 25.1 |
| 합계 | 244,897 | 221,012 | 100.0 |

매출액을 종사자 규모별로 살펴보면, 종사자 규모 50~99인 규모 사업체의 매출액은 1,145억 원(51.8%)으로 가장 높고, 다음으로 100인 이상이 554억원(25.1%), 10~49인 257억원(11.7%), 5~9인 202억원(9.2%), 1~4인 49억원(2.2%) 순으로 나타났다. 전년도와 비교하여 보면, 1~4인 규모 사업체의 매출액은 91.3%가 하락한 것으로 나타났다. 이와 반대로 50~99인 규모 사업체의 매출액은 40.5%가 증가한 것으로 나타났다.

〈그림 4-6-4〉 애니메이션산업 종사자 규모별 매출액 구성비

(단위 : %)



6.2. 애니메이션산업 영업비용

〈표 4-6-7〉 애니메이션산업 영업비용 현황

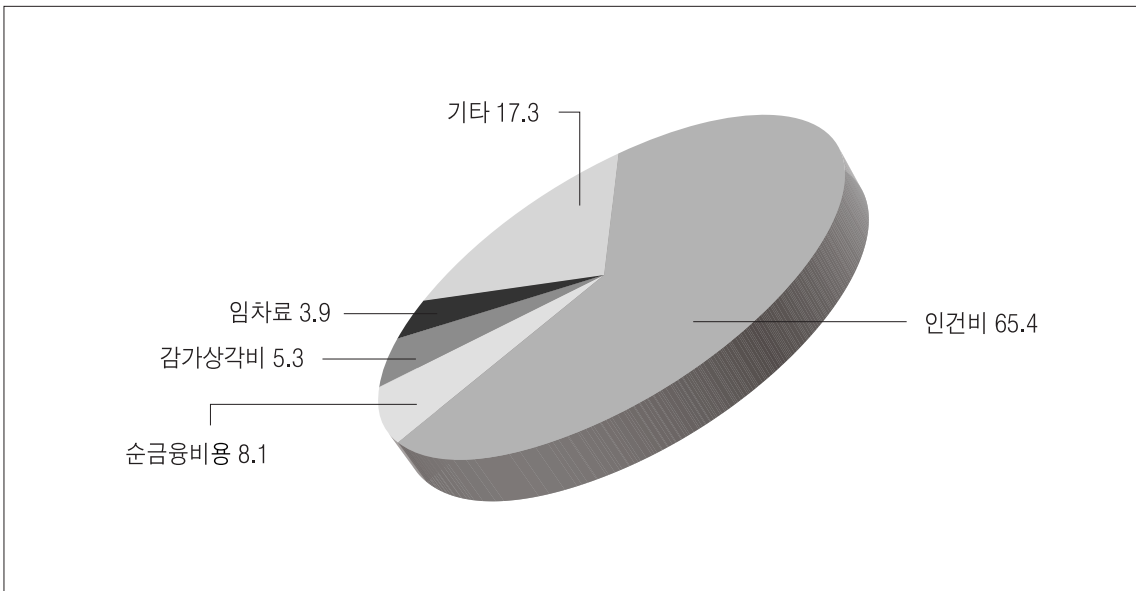
(단위 : 백만원, %)

| | 2004 | 2005 | 구성비 |
|-------|--------|--------|-------|
| 인건비 | 41,377 | 37,988 | 65.4 |
| 순금융비용 | 3,675 | 4,746 | 8.1 |
| 감가상각비 | 4,094 | 3,073 | 5.3 |
| 임차료 | 3,328 | 2,242 | 3.9 |
| 기타 | 25,768 | 10,049 | 17.3 |
| 합계 | 78,242 | 58,098 | 100.0 |

애니메이션산업 영업비용은 총 580억원이며, 이중 인건비가 379억원으로 65.4%를 차지하고 있으며, 기타가 100억원(17.3%), 순금융비용 47억원(8.1%), 감가상각비 30억원(5.3%), 임차료 22억원(3.9%) 순으로 나타났다. 매출액 대비 영업비용은 26.3%인 것으로 나타났다.

〈그림 4-6-5〉 애니메이션산업 영업비용 구성비

(단위 : %)



I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
산업별결과

6.2.1. 지역별 영업비용 현황

〈표 4-6-8〉 애니메이션산업 지역별 영업비용 현황

(단위 : 백만원, %)

| | 2005 | 구성비 |
|------|--------|-------|
| 서울 | 39,560 | 68.1 |
| 부산 | 4,357 | 7.5 |
| 대구 | 1,452 | 2.5 |
| 인천 | 930 | 1.6 |
| 광주 | 1,278 | 2.2 |
| 대전 | 1,220 | 2.1 |
| 울산 | 0 | 0.0 |
| 경기도 | 6,681 | 11.5 |
| 강원도 | 906 | 1.6 |
| 충청북도 | 761 | 1.3 |
| 충청남도 | 0 | 0.0 |
| 전라북도 | 953 | 1.6 |
| 전라남도 | 0 | 0.0 |
| 경상북도 | 0 | 0.0 |
| 경상남도 | 0 | 0.0 |
| 제주도 | 0 | 0.0 |
| 합계 | 58,098 | 100.0 |

애니메이션산업 영업비용을 지역별로 살펴보면 서울이 395억원으로 전체의 68.1%를 차지하고 있으며, 경기도 66억원(11.5%), 부산 43억원(7.5%), 대구 14억원(2.5%), 광주 12억원(2.2%), 대전 12억원(2.1%), 전라북도 9억원(1.6%), 인천 9억원(1.6%), 충청북도 7억원(1.3%) 순으로 나타났다. 매출액 대비 영업비용을 살펴보면 부산이 32.5%로 가장 높고, 대구가 28.1%, 서울이 26.6%, 광주가 25.9%, 충북이 24.6%, 경기가 24.0%, 전북이 23.3%, 대전이 22.7%, 인천이 22.5%, 강원이 21.7% 순으로 나타났다.

6.2.2. 매출액 규모별 영업비용 현황

〈표 4-6-9〉 애니메이션산업 매출규모별 영업비용 현황

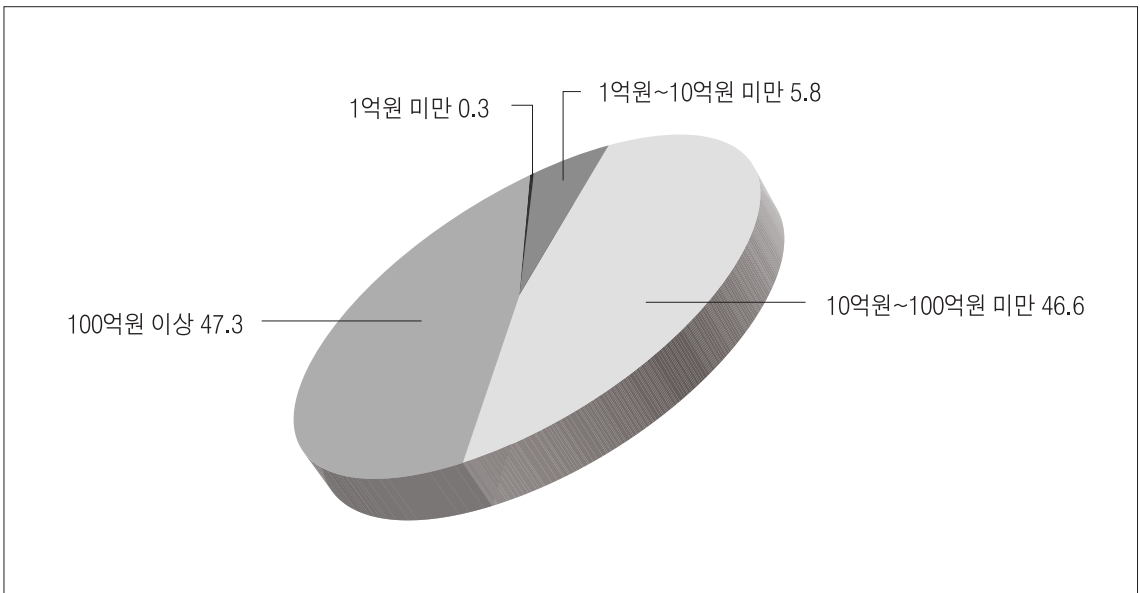
(단위 : 백만원, %)

| | 2005 | 구성비 |
|-------------|--------|-------|
| 1억원 미만 | 174 | 0.3 |
| 1~10억원 미만 | 3,370 | 5.8 |
| 10~100억원 미만 | 27,074 | 46.6 |
| 100억원 이상 | 27,480 | 47.3 |
| 합계 | 58,098 | 100.0 |

매출규모별 영업비용을 살펴보면, 100억원 이상이 274억원으로 전체영업비용의 47.3%를 차지하고 있으며, 10~100억원 미만 270억원(46.6%), 1~10억원 미만 33억원(5.8%), 1억원 미만 17억원(0.3%) 순으로 나타났다. 매출액 대비 영업비용을 살펴보면, 10~100억원 미만 규모 사업체는 28.1%, 100억원 이상 규모 사업체는 25.1%, 1~10억원 미만 규모 사업체는 23.5%, 1억원 미만 규모 사업체는 20.6% 순으로 나타났다.

〈그림 4-6-6〉 애니메이션산업 매출액 규모별 영업비용 구성비

(단위 : %)



6.2.3. 종사자 규모별 영업비용 현황

〈표 4-6-10〉 애니메이션산업 종사자 규모별 영업비용 현황

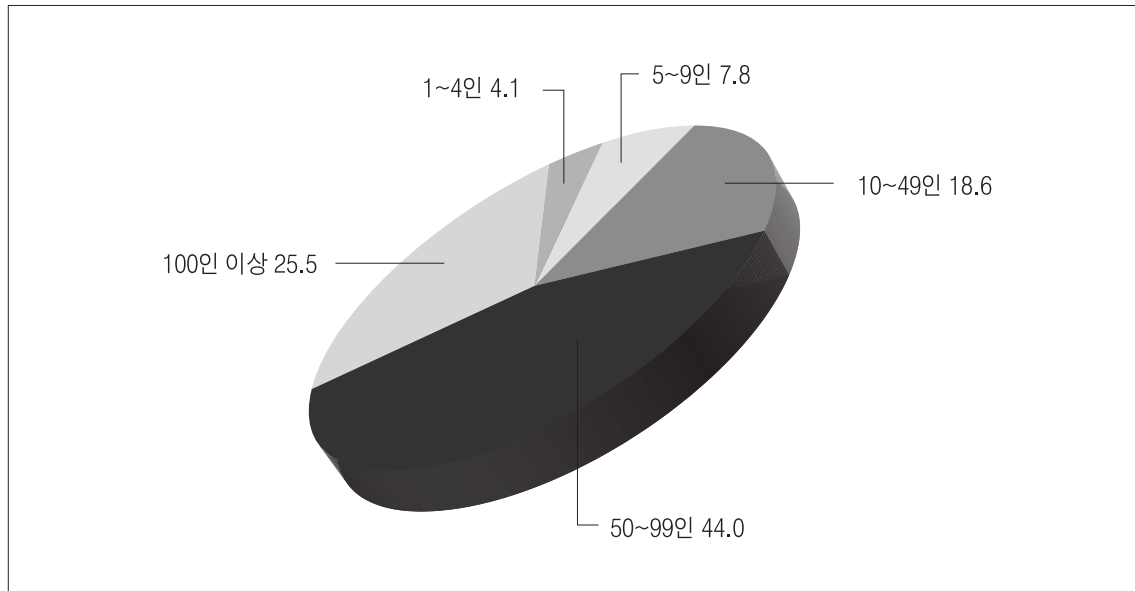
(단위 : 백만원, %)

| | 2005 | 구성비 |
|---------|--------|-------|
| 1~4인 | 2,410 | 4.1 |
| 5~9인 | 4,522 | 7.8 |
| 10~49인 | 10,811 | 18.6 |
| 50~99인 | 25,543 | 44.0 |
| 100인 이상 | 14,812 | 25.5 |
| 합계 | 58,098 | 100.0 |

영업비용을 종사자 규모별로 살펴보면, 종사자 규모 50~99인 규모 사업체의 영업비용은 255억원(44.0%)로 가장 높고, 다음으로 100인 이상이 148억원(25.5%), 10~49인 108억원(18.6%), 5~9인 45억원(7.8%), 1~4인 24억원(4.1%) 순으로 나타났다. 매출액 대비 영업비용을 살펴보면, 1~4인 규모 사업체는 48.9%, 10~49인 규모 사업체는 41.9%, 100인 이상 규모 사업체는 26.7%, 5~9인 규모 사업체는 22.3%, 50~99인 규모 사업체는 22.3% 순으로 나타났다.

〈그림 4-6-7〉 애니메이션산업 종사자 규모별 매출액 구성비

(단위 : %)



6.3. 애니메이션 수출입액

〈표 4-6-11〉 애니메이션산업 수출·입액 현황

(단위 : 천\$)

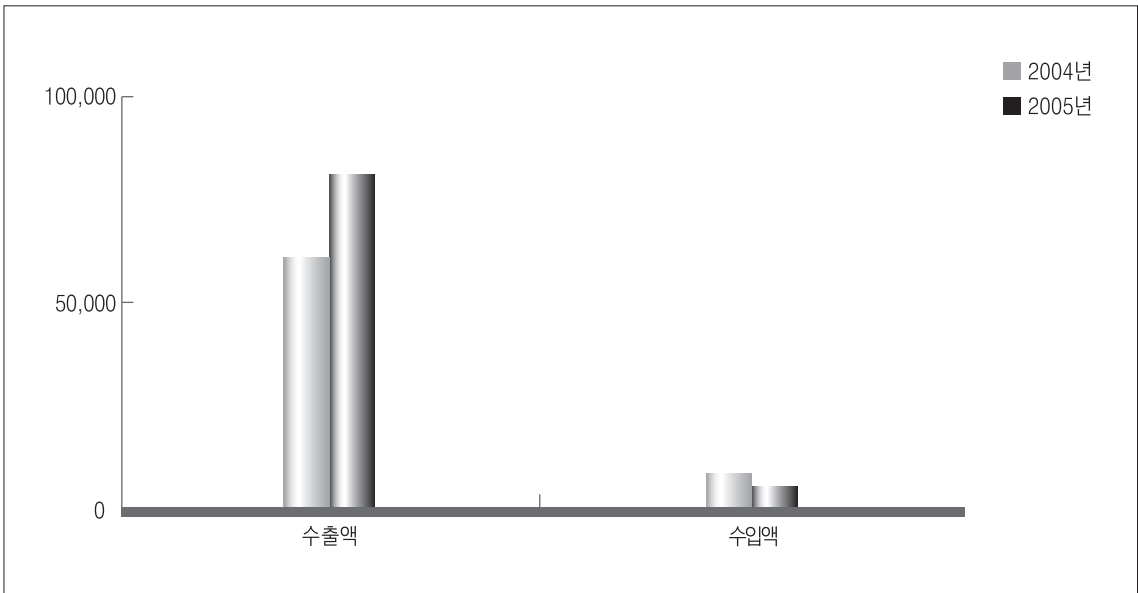
| | 수출 | | 수입 | |
|---------|--------|--------|-------|-------|
| | 2004 | 2005 | 2004 | 2005 |
| 애니메이션산업 | 61,765 | 78,429 | 8,003 | 5,458 |
| 합계 | 61,765 | 78,429 | 8,003 | 5,458 |

2005년 애니메이션산업의 총 수출액은 7,842만 달러로 2004년 6,176만 달러보다 1,666만 달러 증가하였다.

2005년 애니메이션산업의 총 수입액은 545만 달러로 2004년 800만 달러보다 254만 달러 감소하였다.

〈그림 4-5-8〉 애니메이션산업 수출입 현황

(단위 : 천\$)



I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사 전체결과

IV. 문화산업통계조사 부문별결과

〈표 4-6-12〉 애니메이션산업 수출 현황

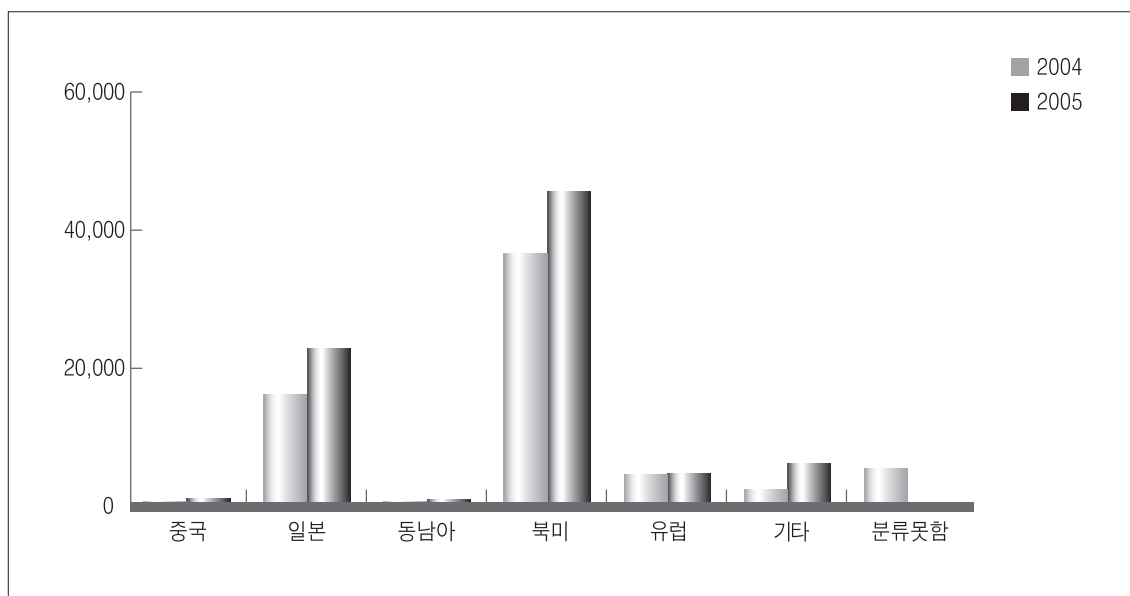
(단위 : 천\$, %)

| | 2004 | 2005 | 구성비 |
|------|--------|--------|-------|
| 중국 | 194 | 471 | 0.6 |
| 일본 | 16,245 | 24,705 | 31.5 |
| 동남아 | 114 | 392 | 0.5 |
| 북미 | 36,101 | 44,626 | 56.9 |
| 유럽 | 3,408 | 3,529 | 4.5 |
| 기타 | 1,630 | 4,706 | 6.0 |
| 분류못함 | 4,073 | - | - |
| 전체 | 61,765 | 78,429 | 100.0 |

총 수출액을 국가별로 살펴보면, 북미로의 수출이 4,462만 달러로 가장 많이 나타났으며, 다음으로 일본이 2,470만 달러, 기타(중남미 등)가 470만 달러, 유럽이 352만 달러, 중국이 47만 달러, 동남아가 39만 달러로 조사되었다.

〈그림 4-5-9〉 애니메이션산업 지역별 수출 현황

(단위 : 천\$)



<표 4-6-13> 애니메이션산업 수입 현황

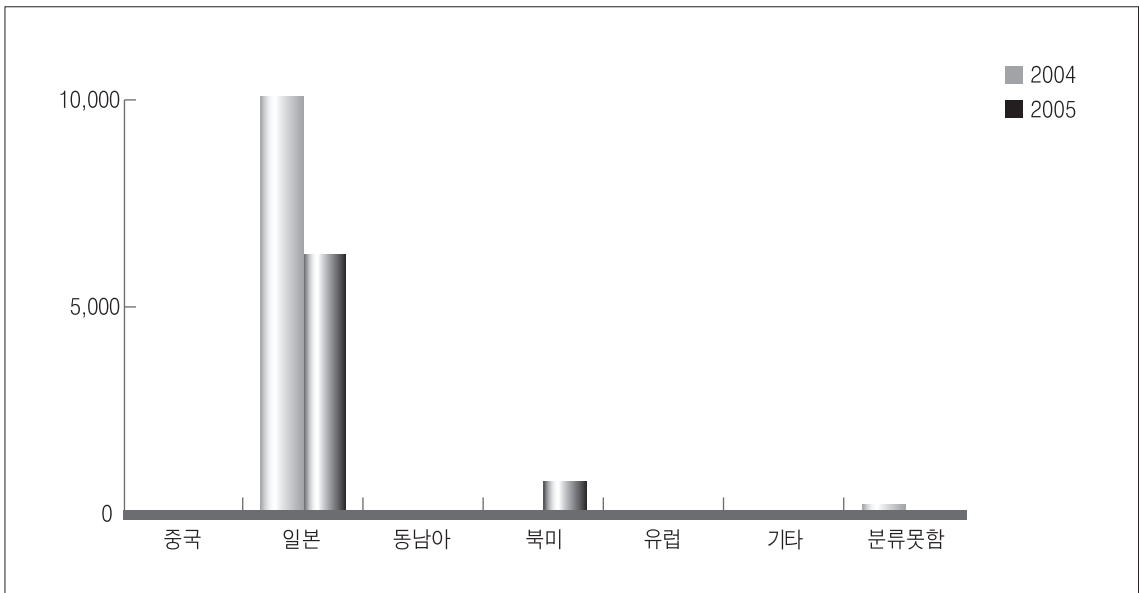
(단위 : 천\$, %)

| | 2004 | 2005 | 구성비 |
|------|-------|-------|-------|
| 중국 | 0 | 0 | - |
| 일본 | 7,883 | 4,867 | 89.2 |
| 동남아 | 0 | 0 | - |
| 북미 | 0 | 573 | 10.5 |
| 유럽 | 0 | 18 | 0.3 |
| 기타 | 0 | 0 | - |
| 분류못함 | 120 | - | |
| 전체 | 8,003 | 5,458 | 100.0 |

총 수입액을 국가별로 보면 2004년 기준 조사결과와 비교할 경우 일본의 경우 788만 달러에서 486만 달러로 302만 달러가 감소한 반면에, 북미의 경우는 2004년 기준조사에는 수입이 없었으나 2005년 기준조사에는 57만 달러가 수입된 것으로 조사되었다.

<그림 4-5-10> 애니메이션산업 지역별 수입 현황

(단위 : 천 \$)



I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사 전체결과

IV. 문화산업통계조사 결론과 제언

6.4. 애니메이션산업 종사자수

〈표 4-6-14〉 애니메이션산업 종사자 현황

(단위 : 명)

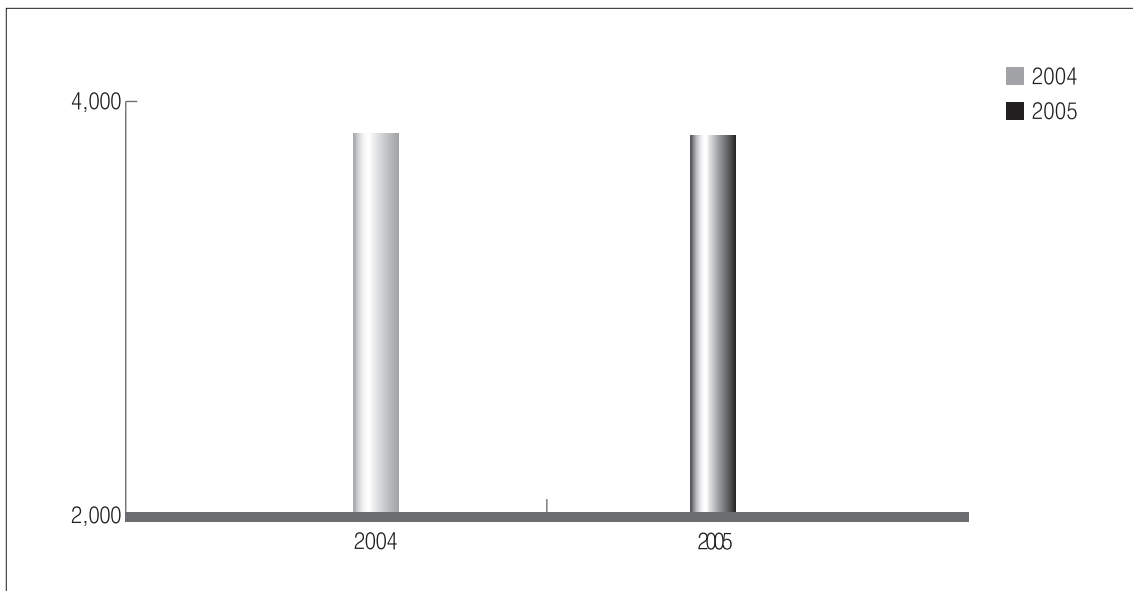
| | 2005 | 구성비 |
|---------|-------|-------|
| 애니메이션산업 | 3,600 | 3,580 |
| 합계 | 3,600 | 3,580 |

2005년 애니메이션산업 총 종사자수는 3,580명으로 나타났다. 2004년 기준조사와 비교하여 차이가 없는 것으로 나타났으나, 정규직과 비정규직 비율은 다소 차이가 있다.

종사자 현황을 살펴보면 정규직이 1,674명으로 전체 종사자수의 46.8%를 차지하고 있으며, 비정규직이 1,906명으로 53.2%를 차지하는 것으로 나타났다. 남자가 1,887명(52.7%), 여성 1,693명(47.3%), 사업기획 276명(7.7%), 관리 340명(9.5%), 제작 2,282명(63.7%), 마케팅·홍보 193명(5.4%), 연구·개발 205명(5.7%), 기타 284명(8.0%)로 나타났다. 직무별 종사자에서는 제작과 관련된 인원이 가장 높은 것으로 나타났다.

〈그림 4-6-11〉 애니메이션산업 종사자 현황

(단위 : 명)



6.4.1 지역별 종사자 현황

〈표 4-6-15〉 애니메이션산업 지역별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

| | 2004 | 2005 | 구성비 |
|------|-------|-------|-------|
| 서울 | 3,077 | 2,374 | 66.3 |
| 부산 | 110 | 235 | 6.6 |
| 대구 | 0 | 91 | 2.5 |
| 인천 | 0 | 67 | 1.9 |
| 광주 | 92 | 80 | 2.2 |
| 대전 | 31 | 87 | 2.4 |
| 울산 | 0 | 0 | 0.0 |
| 경기도 | 219 | 459 | 12.8 |
| 강원도 | 30 | 71 | 2.0 |
| 충청북도 | 0 | 50 | 1.4 |
| 충청남도 | 20 | 0 | 0.0 |
| 전라북도 | 15 | 66 | 1.9 |
| 전라남도 | 6 | 0 | 0.0 |
| 경상북도 | 0 | 0 | 0.0 |
| 경상남도 | 0 | 0 | 0.0 |
| 제주도 | 0 | 0 | 0.0 |
| 합계 | 3,600 | 3,580 | 100.0 |

2005년 애니메이션산업 총 종사자수는 3,580명으로 지역별로 살펴보면, 서울이 2,374명(66.3%)으로 가장 많고, 경기도 459명(12.8%), 부산 235명(6.6%), 대구 91명(2.5%), 대전 87명(2.4%), 광주 80명(2.2%), 강원도 71명(2.0%), 인천 67명(1.9%), 전라북도 66명(1.9%), 충청북도 50명(1.4%) 순으로 나타났다.

I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과IV. 문화산업통계조사
부문별결과

6.4.2 매출액 규모별 종사자 현황

〈표 4-6-16〉 애니메이션산업 매출규모별 종사자 현황

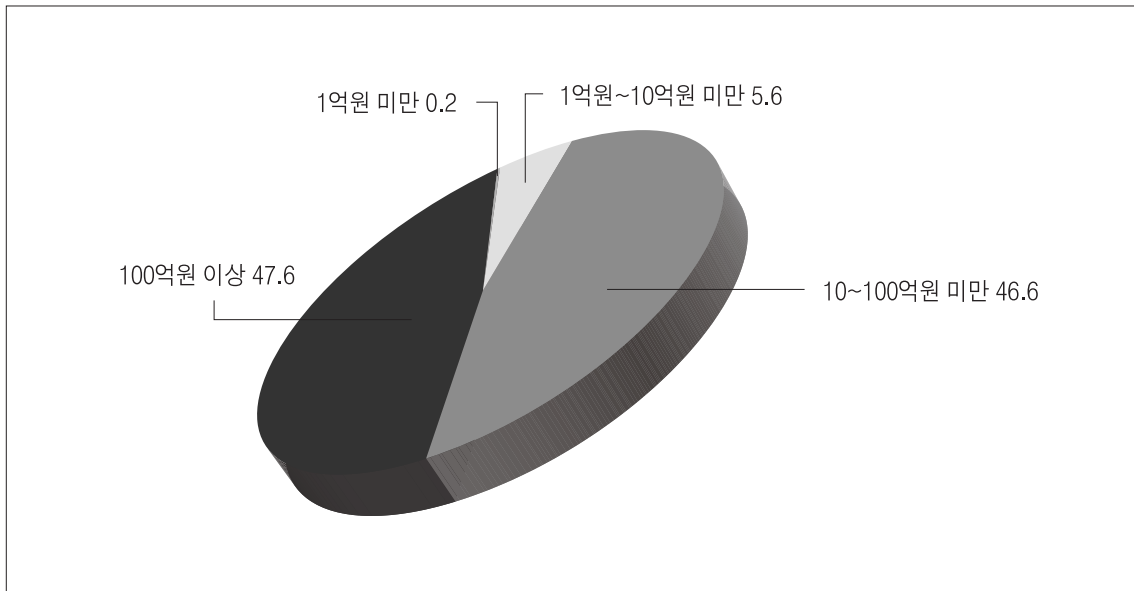
(단위 : 명, %)

| | 2004 | 2005 | 구성비 |
|-------------|-------|-------|-------|
| 1억원 미만 | 258 | 8 | 0.2 |
| 1~10억원 미만 | 1,084 | 200 | 5.6 |
| 10~100억원 미만 | 1,577 | 1,668 | 46.6 |
| 100억원 이상 | 681 | 1,704 | 47.6 |
| 합계 | 3,600 | 3,580 | 100.0 |

매출액규모별 종사자를 살펴보면 100억원 이상이 1,704명으로 총 종사자수 3,580명 중 47.6%를 차지하고 있으며, 10~100억원 미만 1,668명(46.6%), 1~10억원 미만 200명(5.6%), 1억원 미만 8명(0.2%) 순으로 나타났다. 전년도와 비교하여 보면 매출액규모가 1억~10억원 미만인 종사자수가 884명 줄어든 반면에 100억원 이상 종사자수가 1,023명 증가한 것으로 나타났다.

〈그림 4-6-12〉 애니메이션산업 매출액 규모별 종사자 구성비

(단위 : %)



6.4.3. 종사자 규모별 종사자 현황

〈표 4-6-17〉 애니메이션산업 종사자 규모별 종사자 현황

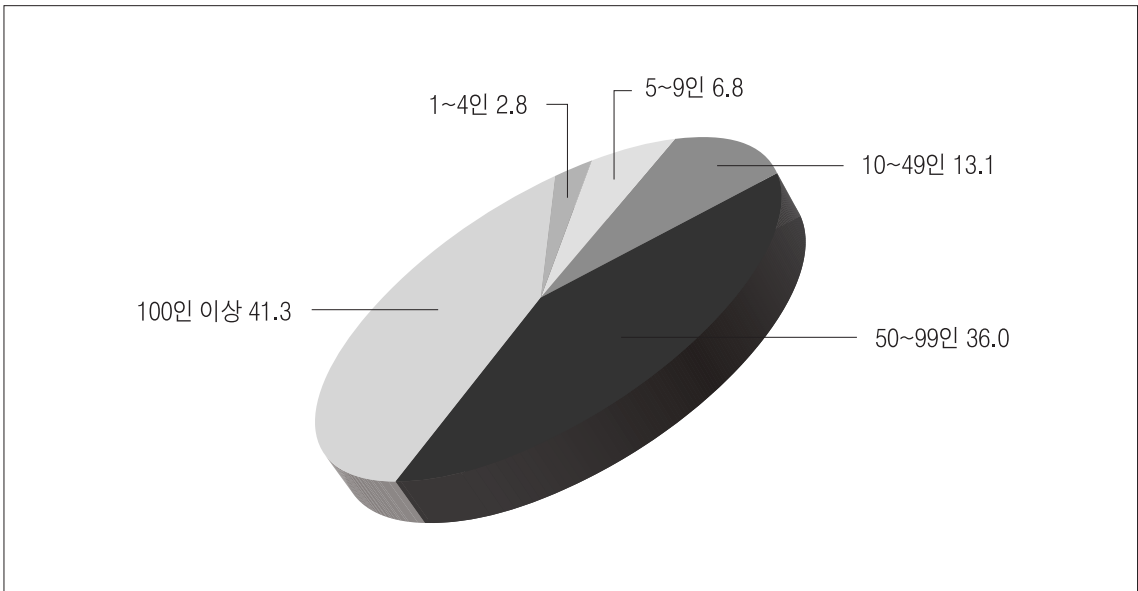
(단위 : 백만원, %)

| | 2004 | 2005 | 구성비 |
|---------|-------|-------|-------|
| 1~4인 | 318 | 102 | 2.8 |
| 5~9인 | 310 | 243 | 6.8 |
| 10~49인 | 1,525 | 470 | 13.1 |
| 50~99인 | 920 | 1,287 | 36.0 |
| 100인 이상 | 527 | 1,478 | 41.3 |
| 합계 | 3,600 | 3,580 | 100.0 |

종사자수를 종사자 규모별로 살펴보면, 종사자 규모 100인 이상 규모 사업체의 종사자수는 1,478명 41.3%로 가장 높고, 다음으로 50~99인 1,287명(36.0%), 10~49인 470명(13.1%), 5~9인 243 (6.8%), 1~4인 102명(2.8%) 순으로 나타났다. 전년도와 비교하여 보면 10~49인 규모의 사업체 종사자수가 50인 이상 규모의 사업체로 이동한 것으로 나타났다.

〈그림 4-6-13〉 애니메이션산업 종사자 규모별 종사자 구성비

(단위 : %)



I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
산업별결과

6.4.4. 고용형태별 종사자 현황

〈표 4-6-18〉 애니메이션산업 고용형태별 종사자 현황

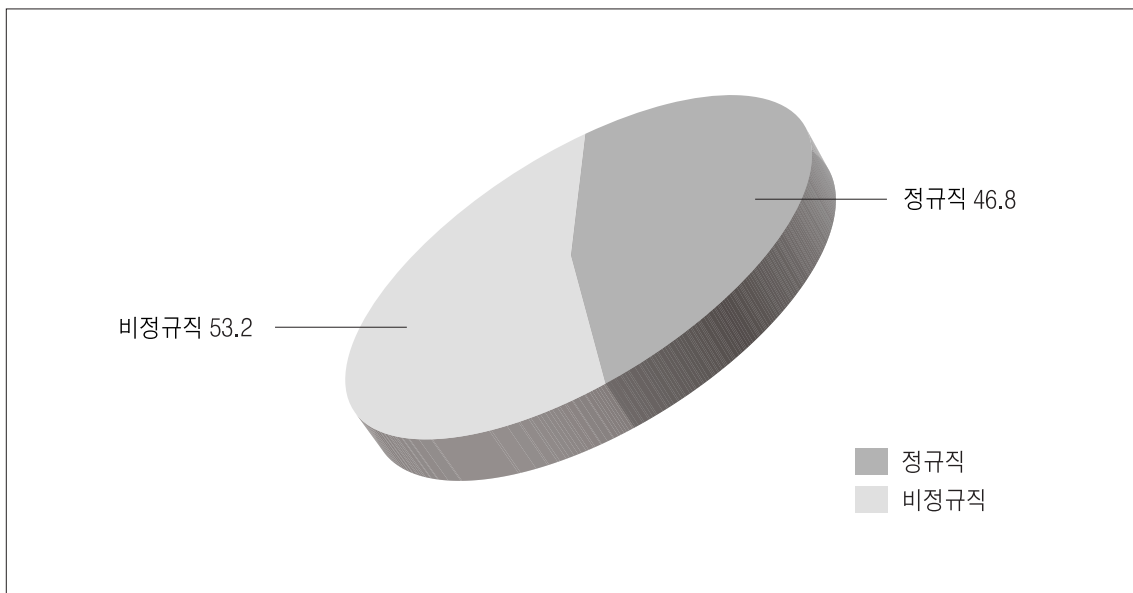
(단위 : 명, %)

| | 2004 | 2005 | 구성비 |
|------|-------|-------|-------|
| 정규직 | 1,938 | 1,674 | 46.8 |
| 비정규직 | 1,662 | 1,906 | 53.2 |
| 합계 | 3,600 | 3,580 | 100.0 |

애니메이션산업의 고용형태별 종사자 현황을 살펴보면 총 종업원수는 3,580명이며 이중 정규직은 1,674명(46.8%), 비정규직은 1,906명(53.2%)으로 나타났다. 전년도와 비교하여 보면 정규직은 264명 줄어든 반면에 비정규직은 244명 증가한 것으로 나타났다.

〈그림 4-6-14〉 애니메이션산업 고용형태별 종사자 구성비

(단위 : %)



6.4.5. 성별 종사자 현황

〈표 4-6-19〉 애니메이션산업 성별 종사자 현황

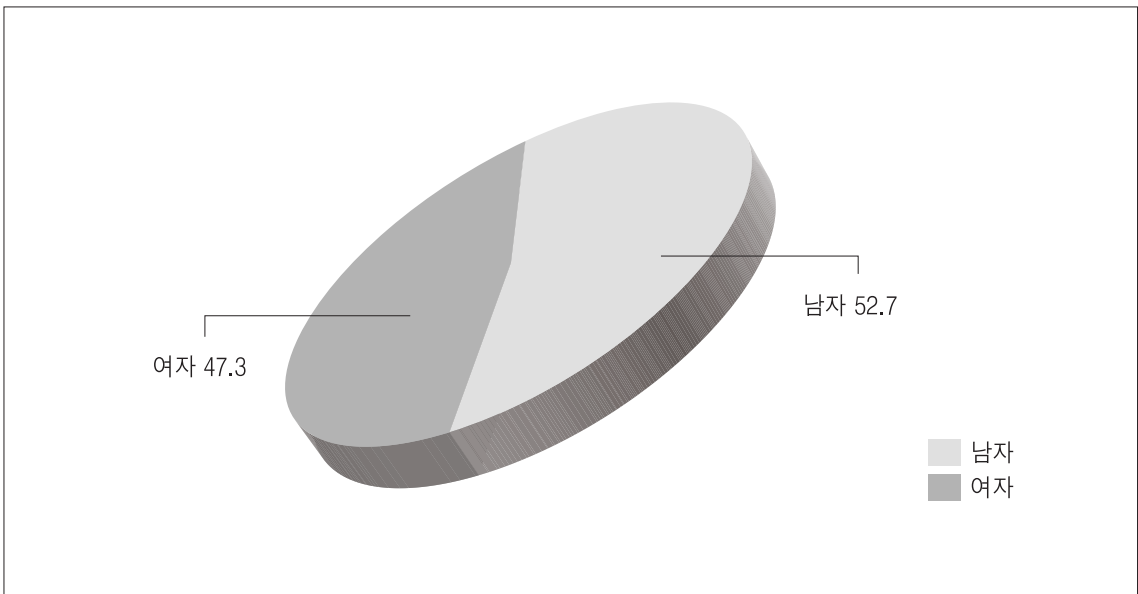
(단위 : 명, %)

| | 2004 | 2005 | 구성비 |
|----|-------|-------|-------|
| 남자 | 2,177 | 1,887 | 52.7 |
| 여자 | 1,423 | 1,693 | 47.3 |
| 합계 | 3,600 | 3,580 | 100.0 |

애니메이션산업 성별종사자 현황을 살펴보면 총 종업원수는 3,580명이며 이중 남자는 1,887명(52.7%), 여자는 1,693명(47.3%)으로 나타났다. 전년도와 비교하여 보면 남자는 290명 줄어든 반면에 여자는 270명 증가한 것으로 나타났다.

〈그림 4-6-15〉 애니메이션산업 성별 종사자 구성비

(단위 : %)



6.4.6. 직무별 종사자 현황

〈표 4-6-20〉 애니메이션산업 직무별 종사자 현황

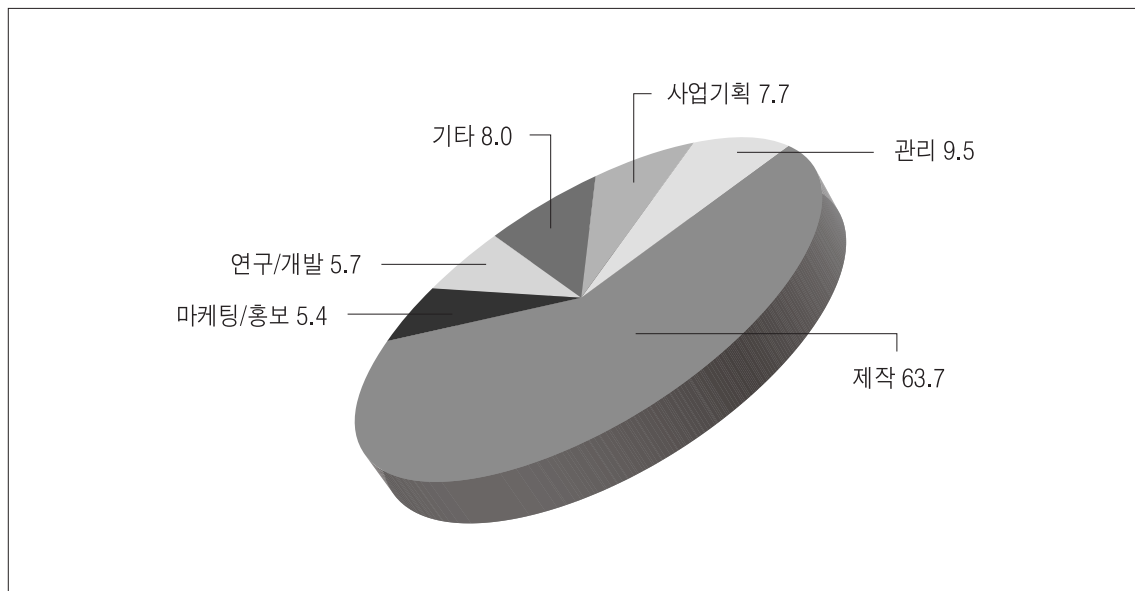
(단위 : 명, %)

| | 2004 | 2005 | 구성비 |
|--------|-------|-------|-------|
| 사업기획 | 183 | 276 | 7.7 |
| 관리 | 345 | 340 | 9.5 |
| 제작 | 2,713 | 2,282 | 63.7 |
| 마케팅·홍보 | 71 | 193 | 5.4 |
| 연구·개발 | 72 | 205 | 5.7 |
| 기타 | 214 | 284 | 8.0 |
| 합계 | 3,600 | 3,580 | 100.0 |

애니메이션사업을 영위하는 사업체의 직무형태별 종사자 현황을 살펴보면 총 종업원수는 3,580명이며 이중 사업기획은 276명(7.7%), 관리는 340명(9.5%), 제작은 2,282명(63.7%), 마케팅 및 홍보는 193명(5.4%), 연구 및 개발은 205명(5.7%), 기타는 284명(8.0%)으로 나타났다. 전년도와 비교하여 보면 제작과 관련된 종사자가 사업기획, 마케팅·홍보, 연구·개발 분야로 이동한 것으로 나타났다

〈그림 4-6-16〉 애니메이션산업 직무별 종사자 구성비

(단위 : %)



6.4.7. 학력별 종사자 현황

〈표 4-6-21〉 애니메이션산업 학력별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

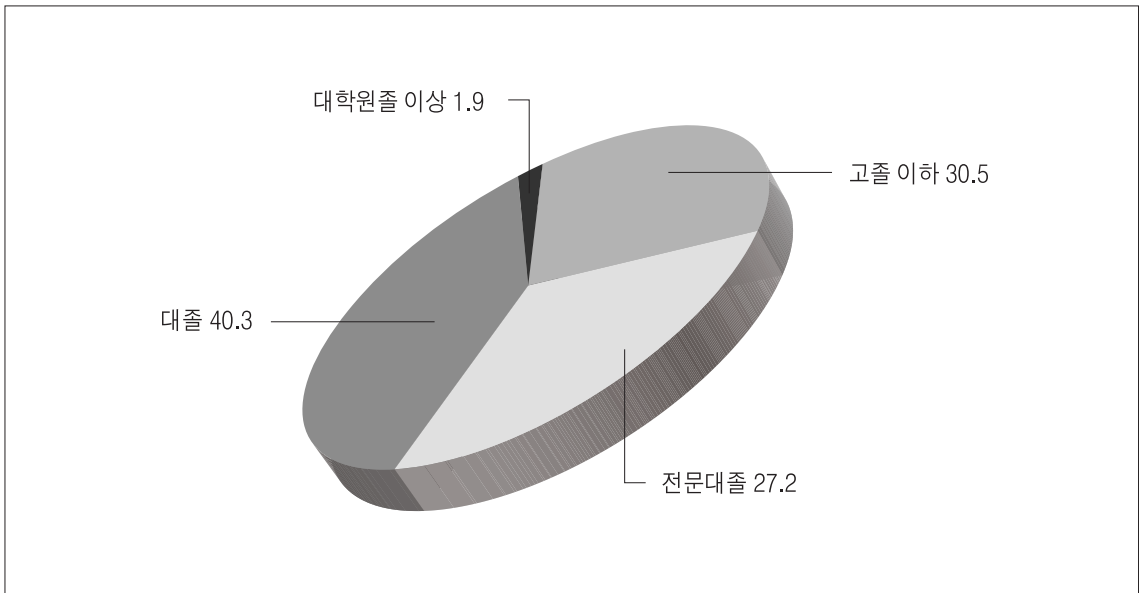
| | 2004 | 2005 | 구성비 |
|---------|--------|-------|-------|
| 고졸 이하 | 251 | 1,093 | 30.5 |
| 전문대졸 | 399 | 975 | 27.2 |
| 대졸 | 1,196 | 1,444 | 40.3 |
| 대학원졸 이상 | 91 | 68 | 1.9 |
| 합계 | 1,938* | 3,580 | 100.0 |

* 정규직 종사자만 대상으로 조사한 결과

애니메이션산업 종사자를 학력별로 보면 대졸 1,444명(40.3%), 고졸 이하 1,093명(30.5%), 전문대졸 975명(27.2%), 대학원졸은 68명(1.9%) 순이다. 2004년도에는 정규직 종사자만을 조사하였으나, 2005년도에는 비정규직도 포함하였기 때문에 2004년도와 2005년도간의 비교는 무의미하다.

〈그림 4-6-17〉 애니메이션산업 학력별 종사자 구성비

(단위 : %)



I. 조사개요
II. 조사대상 현황
III. 문화산업통계조사 전체결과
IV. 문화산업통계조사 부문별결과

6.4.8. 연령별 종사자 현황

〈표 4-6-22〉 애니메이션산업 연령별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

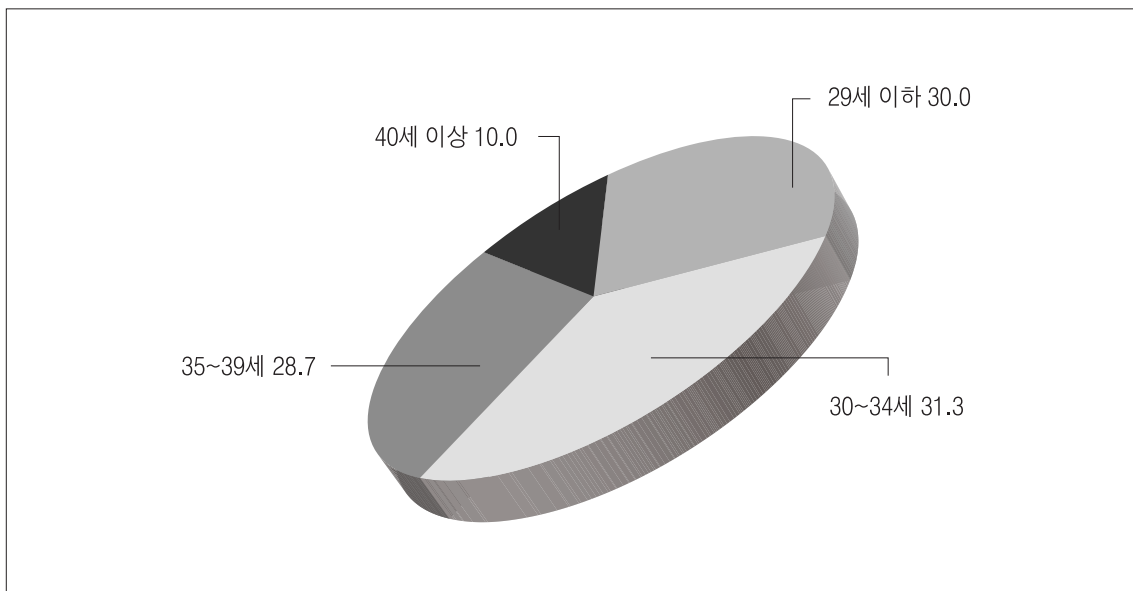
| | 2004 | 2005 | 구성비 |
|--------|--------|-------|-------|
| 29세 이하 | 638 | 1,073 | 30.0 |
| 30~34세 | 738 | 1,119 | 31.3 |
| 35~39세 | 382 | 1,032 | 28.7 |
| 40세 이상 | 180 | 356 | 10.0 |
| 합계 | 1,938* | 3,580 | 100.0 |

* 정규직 종사자만 대상으로 조사한 결과

애니메이션산업 종사자를 연령별로 보면 30세~34세 1,119명(31.3%), 29세 이하 1,073명(30%), 35세~39세 1,032명(28.8%), 40세 이상 356명(10%)으로 나타났다.

〈그림 4-6-18〉 애니메이션산업 연령별 종사자 구성비

(단위 : %)



7. 방송산업

2005년 기준조사 방송산업에 대한 통계는 방송위원회의 『2006 방송산업 실태조사 보고서』에서 집계한 내용을 인용하였다. 방송산업 실태조사 보고서는 지난 2006년 5월 9일~6월 2일 사이에 실시된 실태조사에 따라 지상파방송사업자, 방송채널사용사업자, 중계(음악)유선방송사업자, 전광판방송사업자, 일반위성방송사업자(스카이라이프), 위성이동멀티미디어방송사업자 등이 제출한 자료를 정리·수록한 것이다.

조사대상 사업체는 총 567개, 조사된 사업체 수는 471개(83.1%)이다. 조사업구분별로 전수조사와 인터넷 설문조사를 실시하였고, 조사기준일은 2005년 12월 31일이다. 주요 조사항목은 사업일반현황(종사자, 부가가치 등 사회통계 항목), 방송사업 현황(매출 및 비용 세부내역, 사업결합, 시설현황 등), 방송운영현황(방송시간 및 편성비율 등), 프로그램 제작 및 유통현황(제작비, 외주, 수출입 등), 방송서비스 현황(가입자수, 가격, 채널구성 등) 이다. 본 보고서에서는 방송산업 분류, 매출규모, 수출입 규모와 방송산업 종사자 현황 등만을 참고하였다.

〈표 4-7-1〉 방송산업 분류

| 중분류 | 소분류 | 표준산업분류 |
|------------|--------------|----------|
| 지상파 방송업 | 라디오방송 | 87211 |
| | 텔레비전방송 | 87212 |
| | 지상파이동멀티미디어방송 | 신설 |
| 유선 방송업 | 종합유선방송 | 87222 분리 |
| | 중계유선방송 | 87222 분리 |
| | 음악유선방송 | 87222 분리 |
| 위성 방송업 | 일반위성방송 | 87223 분리 |
| | 위성이동멀티미디어방송 | 신설 |
| 프로그램제작·공급업 | 방송채널사용사업 | 87221 |
| | 프로그램제작업 | 87114 |
| 기타 방송업 | 인터넷 방송업 | 신설 |
| | 전광판 방송업 | 신설 |
| | 기타 방송업 | 신설 |

7.1. 방송산업 매출액

〈표 4-7-2〉 방송산업 매출액 현황

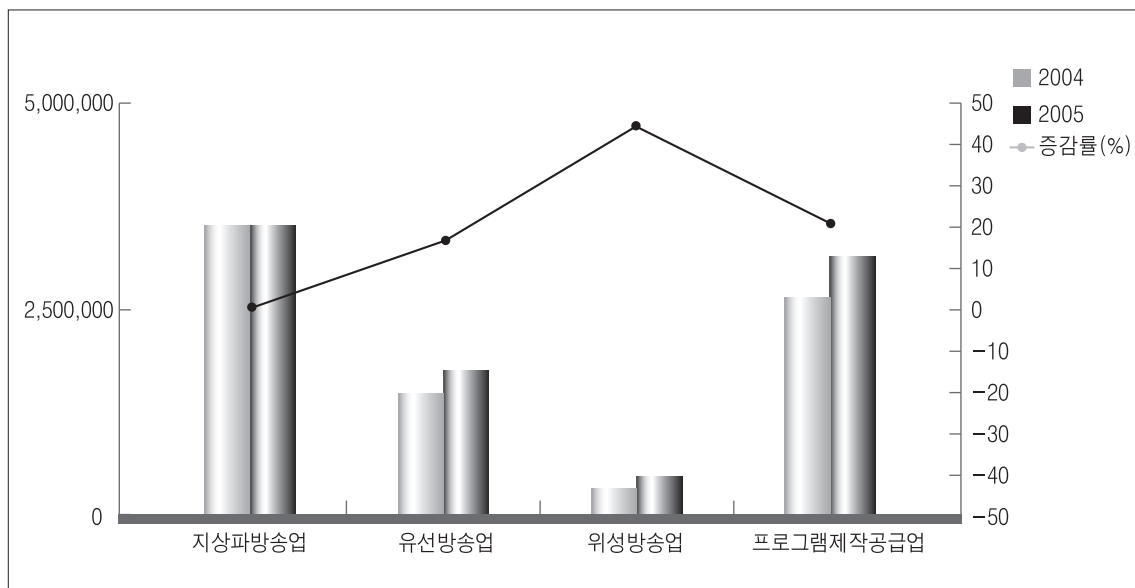
(단위 : 백만원, %)

| | | 2004 | 2005 | 구성비 | 증감율 |
|------------------------|--------------------------|-----------|-----------|-------|-------|
| 지상파 방송업 | 라디오 방송 (공영, 민영, 특수) | 360,668 | 365,600 | 4.2 | 1.4 |
| | 텔레비전 방송 (공영, 민영) | 3,184,148 | 3,176,900 | 36.8 | △0.2 |
| 지상파 방송업 합계 | | 3,544,816 | 3,542,500 | 41.0 | △0.1 |
| 유선 방송업 | 종합유선 방송 (1차,2차,3차,4차) | 1,347,948 | 1,581,800 | 18.3 | 17.3 |
| | 중계유선 방송 | 36,615 | 15,600 | 0.2 | △57.4 |
| 유선 방송업 합계 | | 1,384,563 | 1,597,400 | 18.5 | 15.4 |
| 위성 방송업(일반 위성, 위성이동 포함) | | 255,035 | 368,900 | 4.3 | 44.6 |
| 프로그램 제작공급업 | 방송채널사용사업 | 2,588,390 | 3,126,400 | 36.2 | 20.8 |
| 전체 합계 | | 7,772,824 | 8,635,200 | 100.0 | 11.1 |

2005년 방송사업자의 총 매출액은 8조6,352억원으로 2004년 기준조사 대비 11.1% 증가한 것으로 나타났다. 이와 같은 외적 성장은 종합유선방송과 방송채널사용사업, 위성방송사업의 매출액 증가에 힘입은 것으로 보인다. 이를 세부적으로 살펴보면, 지상파방송 매출액은 3조5,425 억원으로 전년보다 0.1% 감소하였으며, 유선방송 매출액은 1조5,974억원으로 전년보다 15.4% 증가하였다. 그리고 채널사용사업 매출액은 3조1,264억원으로 전년보다 20.8% 증가한 것으로 나타났으며, 일반 위성방송사업의 매출액은 전년대비 44.6% 증가하였다.

〈그림 4-7-1〉 방송산업 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)



7.2. 방송산업 서비스 매출액 구성내역

7.2.1. 지상파방송 서비스 매출액 구성내역

〈표 4-7-3〉 지상파방송 서비스 매출액 구성내역

(단위 : 백만원, %)

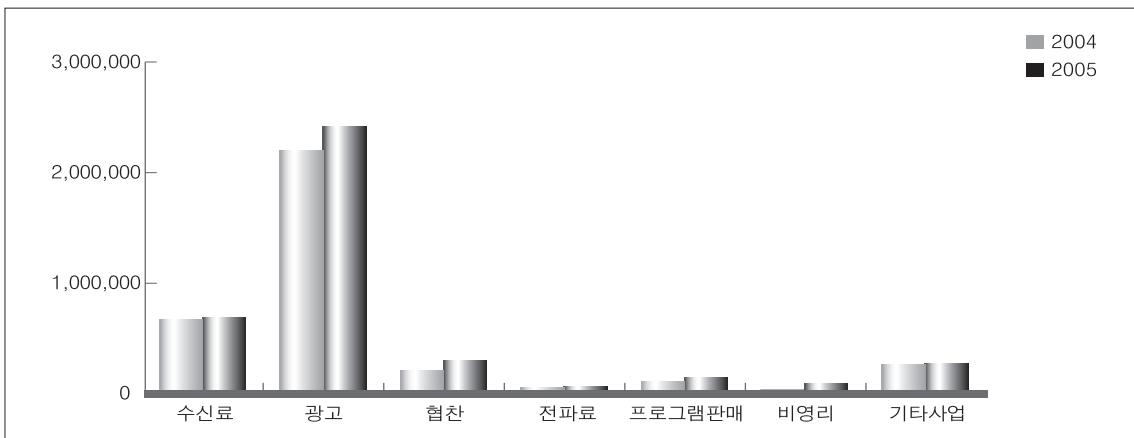
| | 2004 | 2005 | 구성비 |
|---------|-----------|-----------|-------|
| 수신료 | 528,375 | 540,679 | 15.3 |
| 광고 | 2,223,961 | 2,402,103 | 67.8 |
| 협찬 | 147,825 | 222,259 | 6.3 |
| 전파료 | 23,900 | 27,067 | 0.7 |
| 프로그램 판매 | 64,890 | 96,598 | 2.7 |
| 비영리 | 1,590 | 55,237 | 1.6 |
| 기타 사업 | 193,607 | 198,609 | 5.6 |
| 전체 합계 | 3,184,148 | 3,542,552 | 100.0 |

2005년 지상파 방송사의 총 매출액은 3조5,425억원으로 전년도의 3조5,448억원보다 0.1% 감소하였다. 이와 같은 지상파 방송사의 총 매출액의 감소를 매체별로 살펴보면, 라디오는 협찬 수익, 전파료수익, 비영리 수익 등의 증가에 힘입어 전년보다 49억원 증가한 것으로 나타났으나 매출에서 가장 큰 비중을 차지하고 있는 광고수익이 전년대비 112억원 감소한 2,676억원으로 나타나 대책 마련이 필요한 것으로 판단된다. 텔레비전 역시 매출에서 가장 큰 비중을 차지하는 광고수익이 전년보다 895억원이 감소한 2조1,345억원으로 나타나 텔레비전 부분의 경영수지가 악화될 것을 알 수 있다.

매출액 구성내역을 세부적으로 살펴보면, 총 매출액 구성에서 방송 수신료 수익이 차지하는 비율은 15.3%, 광고수익은 67.8%, 협찬수익 6.3%, 전파료수익 0.7%, 방송프로그램 판매 수익 2.7%, 비영리사업 수익 1.6%, 기타사업 수익 5.6%인 것으로 나타났다.

〈그림 4-7-2〉 지상파방송 서비스 매출액 구성내역

(단위 : 백만원)



7.2.2. 종합유선방송 서비스 매출액 구성내역

〈표 4-7-4〉 종합유선방송 서비스 매출액 구성내역

(단위 : 백만원, %)

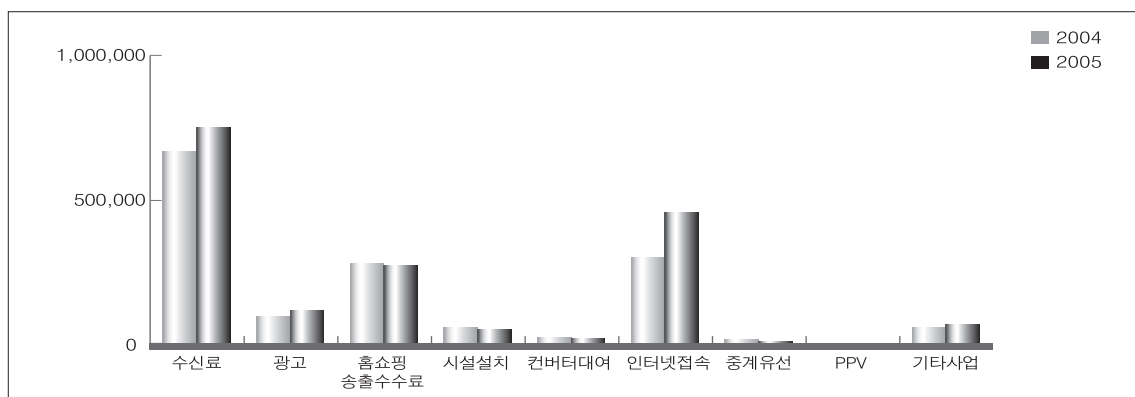
| | 2004 | 2005 | 구성비 |
|------------|-----------|-----------|-------|
| 수신료 | 655,050 | 741,585 | 46.9 |
| 광고 | 72,934 | 94,166 | 6.0 |
| 홈쇼핑 송출 수수료 | 216,808 | 214,627 | 13.6 |
| 시설 설치 | 43,448 | 41,852 | 2.6 |
| 컨버터 대여 | 16,953 | 16,544 | 1.0 |
| 인터넷 접속 | 285,110 | 408,439 | 25.8 |
| 중계 유선 | 12,212 | 8,495 | 0.5 |
| PPV | 185 | 154 | 0.0 |
| 기타 사업 | 45,248 | 55,946 | 3.6 |
| 전체 합계 | 1,347,948 | 1,581,808 | 100.0 |

종합유선방송의 총 매출액은 1조5,818억원으로 전년대비 17.3% 증가하였다. 매출액 구성 내역을 보면 7,416억원인 수신료 수익이 매출의 46.9%로 가장 큰 비중을 차지하고 있으며 인터넷 접속사업 수익 및 홈쇼핑 송출 수수료가 각각 25.8%, 13.6%를 차지하고 있다. 종합유선방송의 전체 매출액에서 수신료 수익이 차지하는 비중은 2002년 53.9%, 2004년에는 48.6%, 2005년 46.9%로 감소 추세를 보이고 있는데 반해 홈쇼핑 송출수수료와 초고속인터넷 등 기타 부가서비스 부문 수익의 비중은 커지고 있다.

수신료 수익의 경우 전년도에 비해 13.2% 성장하여 2004년(26.8% 증가)의 성장추세를 이어 나갔다. 인터넷 접속사업 수익은 가입자 수의 증가에 힘입어 4,084억원으로 2004년의 2,851억 원에 비해 무려 1.4배에 달하여 2004년의 증가율 64.8%를 넘어서는 것으로 나타났다. 반면 홈쇼핑 송출 수수료는 2,146억원으로 2004년의 2,168억원에 비해 소폭 감소하였다. 광고수익은 942억원으로 2004년의 279억원에 비해 증가하였다. 한편 종합유선방송사의 영리매출액은 1조 5,818억원으로 2004년도의 1조3,480억원에 비해 2,338억원 증가하였다.

〈그림 4-7-3〉 종합유선방송 서비스 매출액 구성내역

(단위 : 백만원)



7.2.3. 일반위성방송 서비스 매출액 구성내역

〈표 4-7-5〉 일반위성방송사업자 서비스 매출액 구성내역

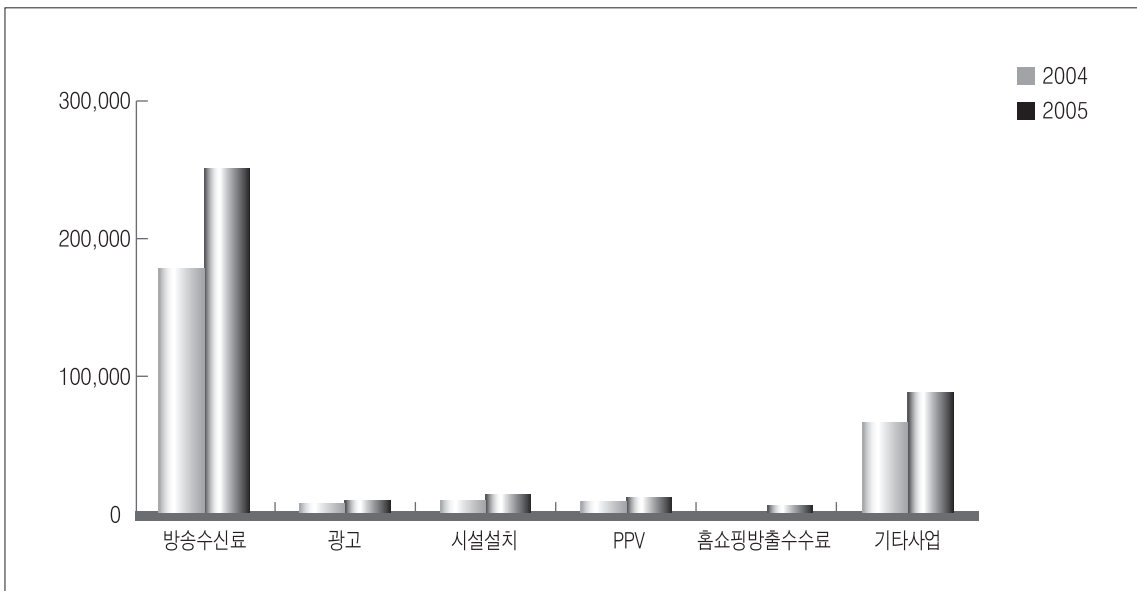
(단위 : 백만원, %)

| | 2004 | 2005 | 구성비 |
|------------|---------|---------|-------|
| 방송수신료 | 175,970 | 238,780 | 68.8 |
| 광고 | 4,878 | 7,182 | 2.1 |
| 시설 설치 | 7,152 | 10,280 | 3.0 |
| PPV | 6,502 | 8,644 | 2.5 |
| 홈쇼핑 송출 수수료 | - | 3,716 | 1.1 |
| 기타사업 | 60,534 | 78,672 | 22.6 |
| 전체 합계 | 255,036 | 347,274 | 100.0 |

일반위성방송사업자의 서비스 매출액은 3,473억원으로 전년대비 36.2%의 증가율을 보였다. 이는 전년 대비 70.4%의 증가율을 보인 2004년에 비해서는 성장세가 하락한 것으로 나타났다. 매출액 세부 구성내역을 살펴보면, 방송수신료 수익이 2,388억원으로 68.8%를 차지하고 있으며, 기타사업수익이 787억원(22.6%), 시설설치수익 103억원(2.9%), PPV사업수익 86억원(2.5%), 광고수익이 72억원(2.1%), 홈쇼핑송출수수료가 37억원(1.1%)으로 전년도와 유사한 구성비를 보였다.

〈그림 4-7-4〉 일반위성방송사업자 매출액 구성내역

(단위 : 백만원)



7.2.4. 방송채널사용사업 서비스 매출액 구성내역

〈표 4-7-6〉 방송채널사용사업 서비스 매출액 구성내역

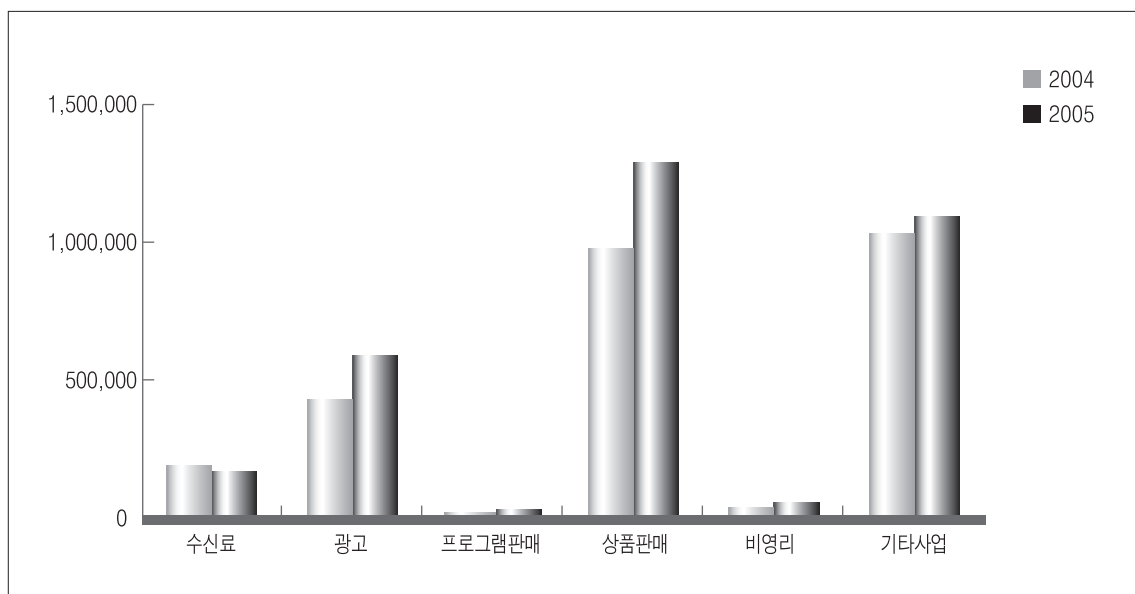
(단위 : 백만원, %)

| | 2004 | 2005 | 구성비(%) |
|--------|-----------|-----------|--------|
| 수신료 | 177,030 | 157,255 | 5.0 |
| 광고 | 412,882 | 571,030 | 18.3 |
| 프로그램판매 | 9,226 | 19,503 | 0.6 |
| 상품판매 | 954,301 | 1,263,245 | 40.4 |
| 비영리 | 27,882 | 46,847 | 1.5 |
| 기타사업 | 1,007,070 | 1,068,616 | 34.2 |
| 전체 합계 | 2,588,391 | 3,126,496 | 100.0 |

방송채널사용사업자의 서비스 매출액 세부내역을 살펴보면 상품판매수익이 1조2,632억원(40.4%)으로 가장 큰 비중을 차지하고 있고 기타사업수익이 1조686억원(34.2%)으로 두 번째로 큰 부분을 차지하고 있다. 그 밖에 수신료수익은 1,573억원(5.0%), 광고수익은 5,710억원(18.3%), 프로그램 판매수익은 195억원(0.6%), 비영리수익이 468억원(1.5%)이었다. 매출 구성내역을 2004년도와 비교해 보면 상품판매수익과 광고수익의 비중은 상승한 반면 기타사업수익과 수신료 수익은 감소하였다.

〈그림 4-7-5〉 방송채널사용사업 서비스 매출액 구성내역

(단위 : 백만원)



7.3. 방송산업 수출입액

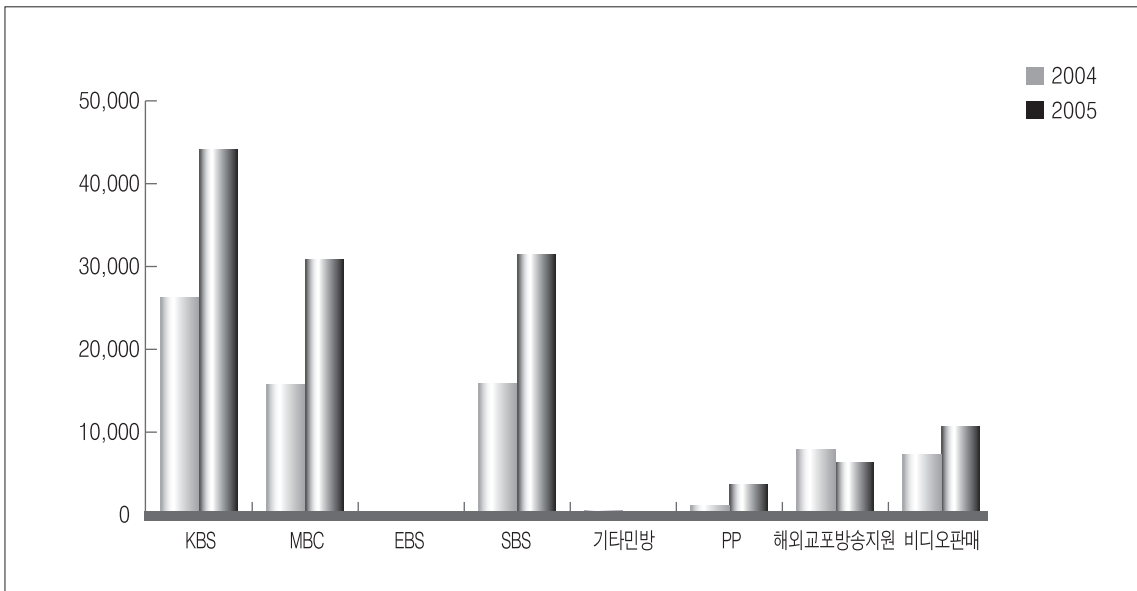
〈표 4-7-7〉 방송산업 수출 현황

(단위 : 천\$, %)

| | | 2004 | 2005 | 구성비(%) |
|-----------|------|--------|---------|--------|
| | KBS | 25,216 | 42,652 | 35.0 |
| | MBC | 14,985 | 29,640 | 24.3 |
| | EBS | 71 | 86 | 0.1 |
| 민방 | SBS | 15,045 | 30,248 | 24.8 |
| | 기타민방 | 199 | - | - |
| 지상파전체 | | 55,516 | 102,626 | 84.3 |
| 케이블TV(PP) | | 787 | 3,259 | 2.7 |
| 해외교포방송지원 | | 7297 | 5,841 | 4.8 |
| 비디오판매 | | 6706 | 10,037 | 8.2 |
| 전체 | | 70,306 | 121,763 | 100.0 |

〈그림 4-7-6〉 방송산업 수출 현황

(단위 : 천\$)



I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사 전체결과

IV. 문화산업통계조사 부문별결과

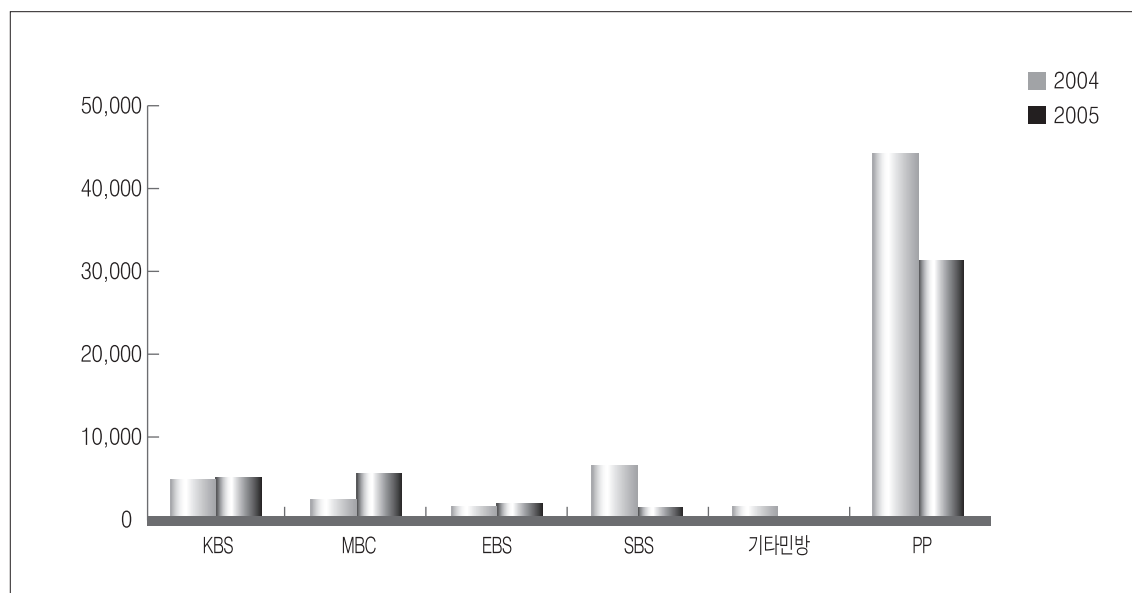
〈표 4-7-8〉 방송산업 수입 현황

(단위 : 천\$, %)

| | | 2004 | 2005 | 구성비(%) |
|-----------|------|--------|--------|--------|
| 민방 | KBS | 4,518 | 4,706 | 10.9 |
| | MBC | 2,069 | 5,154 | 11.9 |
| | EBS | 1,267 | 1,654 | 3.8 |
| | SBS | 6,162 | 1,143 | 2.6 |
| | 기타민방 | 1,261 | - | - |
| 지상파전체 | | 15,277 | 12,657 | 29.3 |
| 케이블TV(PP) | | 43,309 | 30,520 | 70.7 |
| 전체 | | 58,586 | 43,177 | 100.0 |

〈그림 4-7-7〉 방송산업 수입 현황

(단위 : 천\$)



2005년 한해 방송프로그램 수출은 1억2,176만 달러로 나타났다. 반면 수입은 4,317만 달러로 전년도에 비해 줄어 무역수지가 흑자로 돌아섰다. 이러한 흑자 전환은 한류에 힘입은 지상파 방송의 프로그램 수출 호조에 기인한 것으로 보이는데 지상파 방송의 경우 수출이 1억588만 달러로 전년대비 85% 증가한 반면 수입은 1,265만 달러로 17% 감소하였다.

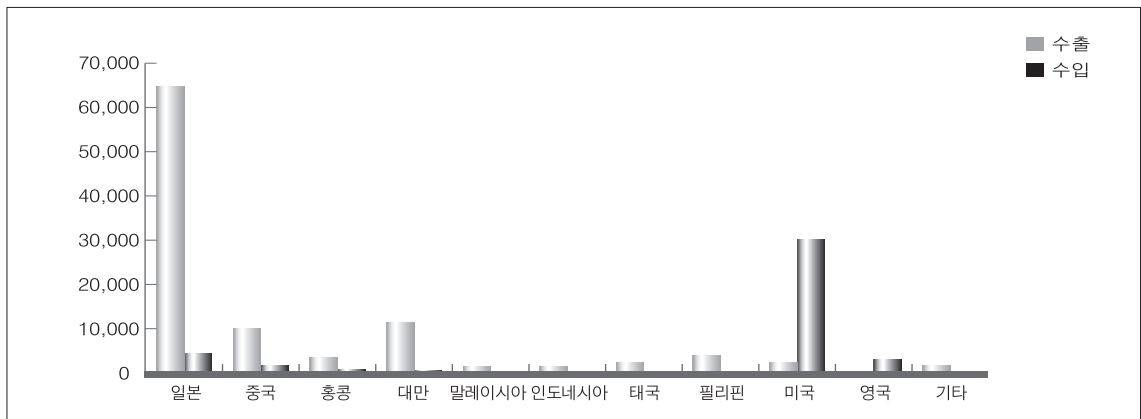
<표 4-7-9> 방송산업 국가별 수출입 현황

(단위 : 천\$, %)

| 구 분 | 수출(2005) | 수출 구성비(%) | 수입(2005) | 수입구성비(%) | |
|-------|----------|-----------|----------|----------|------|
| 아시아 | 일본 | 65,511 | 61.9 | 4,678 | 10.9 |
| | 중국 | 9,313 | 8.8 | 1,477 | 3.4 |
| | 홍콩 | 3,509 | 3.3 | 516 | 1.2 |
| | 싱가폴 | 1,150 | 1.1 | 97 | 0.2 |
| | 대만 | 11,942 | 11.3 | 180 | 0.4 |
| | 베트남 | 962 | 0.9 | 1 | 0.0 |
| | 말레이시아 | 1,341 | 1.3 | 0 | 0.0 |
| | 인도네시아 | 1,153 | 1.1 | 0 | 0.0 |
| | 태국 | 2,327 | 2.2 | 99 | 0.2 |
| | 필리핀 | 4,011 | 3.8 | 0 | 0.0 |
| 미주 | 미국 | 2,281 | 2.1 | 29,468 | 68.3 |
| | 캐나다 | 18 | 0.0 | 602 | 1.4 |
| | 브라질 | 3 | 0.0 | 31 | 0.1 |
| 유럽 | 프랑스 | 0 | 0.0 | 662 | 1.5 |
| | 영국 | 16 | 0.0 | 2,991 | 6.9 |
| | 독일 | 9 | 0.0 | 652 | 1.5 |
| | 이탈리아 | 0 | 0.0 | 123 | 0.3 |
| | 스페인 | 0 | 0.0 | 6 | 0.0 |
| | 네덜란드 | 0 | 0.0 | 254 | 0.6 |
| | 헝가리 | 0 | 0.0 | 242 | 0.6 |
| 오세아니아 | 112 | 0.1 | 204 | 0.5 | |
| 기타 | 기타아시아 | 606 | 0.6 | 185 | 0.4 |
| | 기타유럽 | 176 | 0.1 | 656 | 1.5 |
| | 기타 | 1,445 | 1.4 | 53 | 0.1 |
| 전체 합계 | 105,885 | 100.0 | 43,177 | 100.0 | |

<그림 4-7-8> 방송산업 지역별 주요국 수출입 현황

(단위 : 천\$)



수출입 대상국별 현황을 살펴보면, 아시아 지역에 편중된 것으로 나타났다. 일본(61.9%), 대만(11.3%), 중국(8.8%) 등 3개국에 수출에서 차지하고 있는 비중은 82%로 나타났다. 비 아시아권에서 가장 수출액이 많은 나라는 미국으로 228만 달러를 수출하였으며, 수입의 경우 미국(68.3%), 일본(10.9%), 영국(6.9%)에서 수입하는 프로그램이 전체 수입액의 85.9%를 차지하여 수입국 역시 편중 현상을 보이고 있다.

I. 조사개요
 II. 조사대상 현황
 III. 문화산업통계조사 전체결과
 IV. 문화산업통계조사 부문별결과

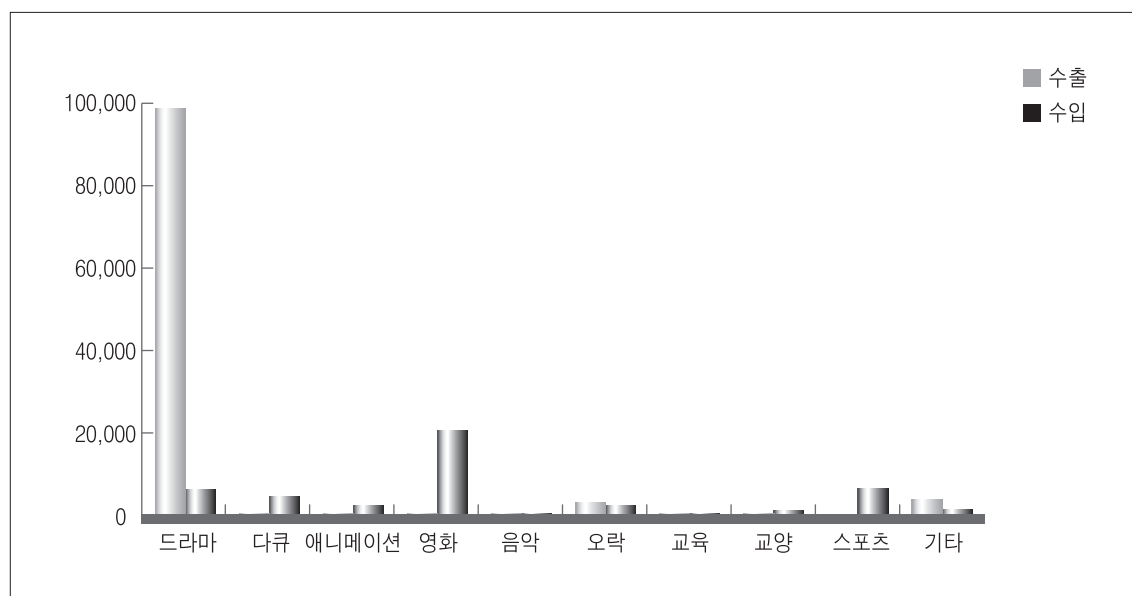
〈표 4-7-10〉 방송산업 장르별 수출입 현황

(단위 : 천\$, %)

| 구 분 | 수출(2005) | 수출 구성비 | 수입(2005) | 수입구성비 |
|-------|----------|--------|----------|-------|
| 드라마 | 98,913 | 93.4 | 5,840 | 13.5 |
| 다큐 | 222 | 0.2 | 4,079 | 9.4 |
| 애니메이션 | 121 | 0.1 | 2,054 | 4.8 |
| 영화 | 150 | 0.2 | 20,870 | 48.3 |
| 음악 | 37 | 0.0 | 86 | 0.2 |
| 오락 | 2,658 | 2.5 | 1,931 | 4.5 |
| 교육 | 120 | 0.1 | 198 | 0.5 |
| 교양 | 240 | 0.3 | 821 | 1.9 |
| 스포츠 | 15 | 0.0 | 6,087 | 14.1 |
| 기타 | 3,409 | 3.2 | 1,211 | 2.8 |
| 전체 합계 | 105,885 | 100.0 | 43,177 | 100.0 |

〈그림 4-7-9〉 방송산업 장르별 수출입 현황

(단위 : 천\$)



수출입 프로그램의 장르별 현황을 살펴보면 드라마의 비중이 전체 수출액의 93.4%를 차지하여 지나치게 편중된 것으로 나타났다. 그 다음으로 기타 3.2%, 오락 2.5%, 교양 0.2% 순이었다. 반면 수입의 경우 영화가 48.3%를 차지하였고, 그 다음으로 스포츠 14.1%, 다큐멘터리 9.4% 순으로 나타났다.

7.4. 방송산업 종사자수

〈표 4-7-11〉 방송산업 종사자 현황

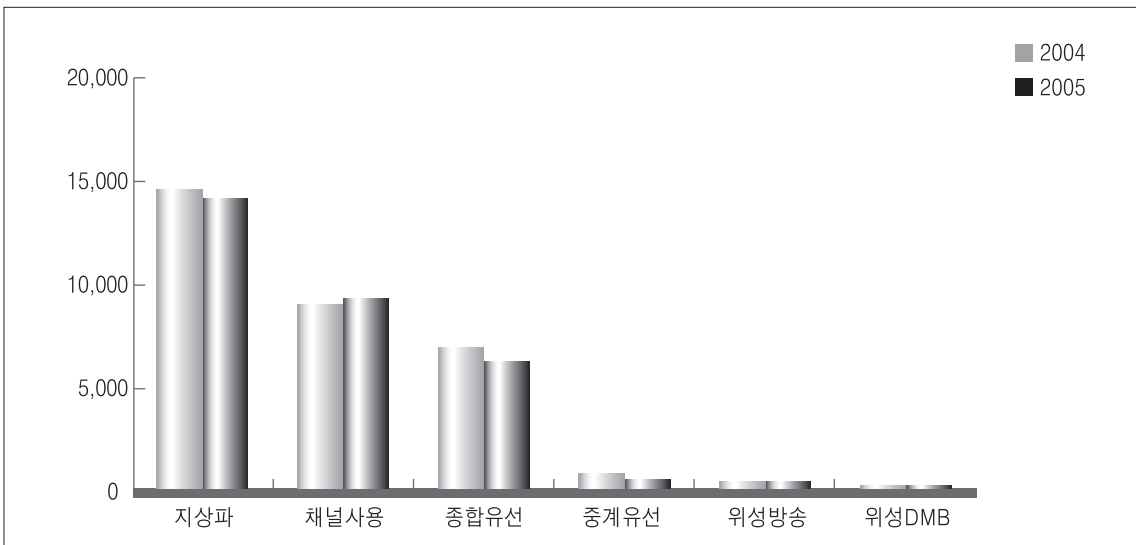
(단위 : 명, %)

| | 2004 | 2005 | 구성비 |
|-------|--------|--------|-------|
| 지상파 | 14,024 | 13,681 | 46.2 |
| 채널사용 | 8,533 | 8,734 | 29.5 |
| 종합유선 | 6,947 | 6,438 | 21.7 |
| 중계유선 | 590 | 355 | 1.2 |
| 위성방송 | 293 | 281 | 0.9 |
| 위성DMB | 143 | 145 | 0.5 |
| 합계 | 30,530 | 29,634 | 100.0 |

방송산업에 종사하고 있는 인력의 수는 2만9,634명으로 나타났다. 매체별 구성비를 보면 지상파 방송사가 1만3,681명으로 전체의 46.2%를 차지하고 있다. 다음으로는 방송채널사용사업자가 8,734명으로 29.5%를 차지하고 있으며 종합유선방송사가 21.7%를 차지하고 있다. 방송산업 종사자수는 2003년 이후 매년 감소추세를 보이고 있다. 2005년의 경우에도 전년대비 2.9% 감소한 것으로 나타났는데 유선방송 종사자수가 큰 폭으로 감소한 점이 특징이다. 지상파 방송사는 전년보다 343명이 감소한 것으로 나타났다. 직종별로는 기자직의 경우 152명 증가한데 반해 기타직(용역 및 계약직 등)의 경우 593명이 줄어들어 비정규직 인력이 대폭 감소하였다. 채널사용사업방송자 종사자는 8,734명으로 전년보다 2.4%(201명) 증가하였다. 채널사용사업 부문의 인력 증가는 방송채널사용사업자 수가 144개에서 173개로 늘어난 것에 기인한다. 즉 홈쇼핑 5개사의 경우 종사자 수는 3,709명에서 3,305명으로 10.9% 감소하였지만 일반사업자의 경우 4,824명에서 5,429명으로 12.5% 증가한 것으로 나타났기 때문이다.

〈그림 4-7-10〉 방송산업 종사자 현황

(단위 : 명)



I. 조사개요
 II. 조사대상 현황
 III. 문화산업통계조사 전체결과
 IV. 문화산업통계조사 결론과 제언

7.4.1 방송산업 성별 종사자 현황

〈표 4-7-12〉 방송산업 종사자 현황

(단위 : 명, %)

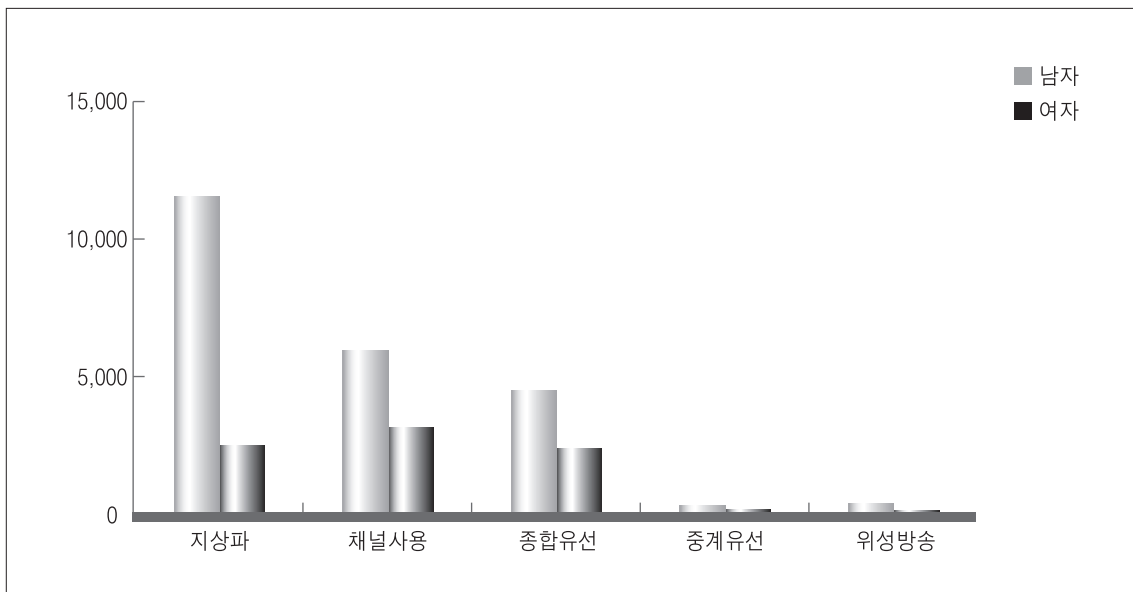
| | 지상파 | 채널사용 | 종합유선 | 중계유선 | 위성방송 | 합계 | 구성비 |
|-----|--------|-------|-------|------|------|--------|-------|
| 남 자 | 11,448 | 5,962 | 4,288 | 262 | 370 | 22,330 | 75.4 |
| 여 자 | 2,233 | 2,772 | 2,150 | 93 | 56 | 7,304 | 24.6 |
| 합 계 | 13,681 | 8,734 | 6,438 | 355 | 426 | 29,634 | 100.0 |

방송산업 종사자를 성별로 살펴보면 남자 종사자의 비율은 75.4%, 여자의 경우 24.6%로 나타났다.

이를 매체별로 살펴보면, 지상파 방송의 경우 남자는 11,448명(83.7%), 여자는 2,233명(16.3%)으로 나타났다. 채널사용사업자의 경우는 남자가 68.3%, 여자가 31.7%로 나타났으며, 종합유선방송의 경우 남자는 66.6%, 여자는 33.4%였으며, 중계유선은 남자가 73.8%, 여자가 26.2%였다. 위성방송은 남자의 비율이 86.9%로 이며, 여자의 비율은 13.1%인 것으로 나타났다.

〈그림 4-7-11〉 방송산업 종사자 현황

(단위 : 명)



8. 광고산업

광고산업은 광고주, 광고회사, 매체사로 구성된다. 광고회사는 광고주의 의뢰를 받고 광고주의 목적에 맞게 광고물을 작성하여 매체를 통해 소비자에게 전달한다. 이런 일련의 과정은 기획, 제작, 유통이라는 가치사슬 단계를 거치게 된다. 문화산업통계는 광고산업 규모를 파악하기 위하여 한국방송광고공사의 [광고산업 통계] 조사결과를 인용하였다. 광고산업 통계는 기획, 제작 단계의 광고회사와 광고물제작업체를 조사대상으로 하여 광고산업 규모를 파악한 자료이다.

8.1. 광고산업 매출 취급액

〈표 4-8-1〉 광고산업 매출 취급액 현황

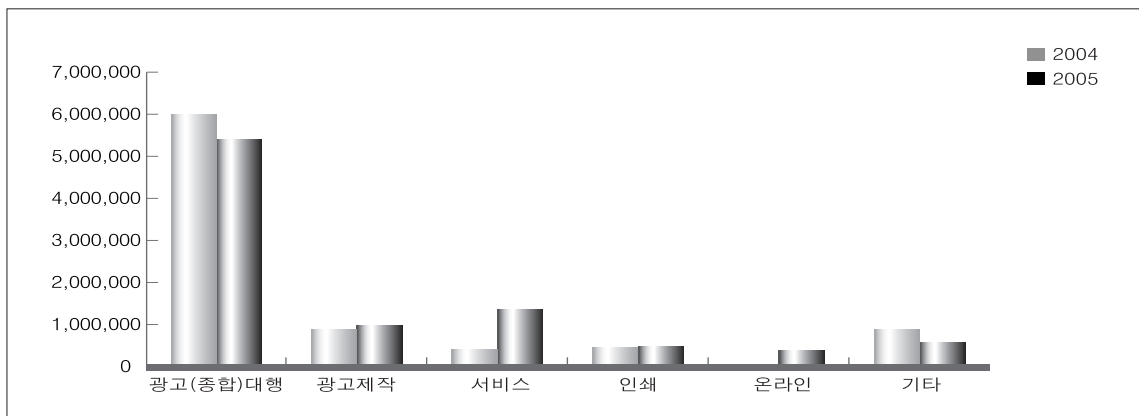
(단위 : 백만원, %)

| | 2004 | 2005년 | 구성비(%) |
|----------|-----------|-----------|--------|
| 광고(종합)대행 | 5,974,389 | 5,466,249 | 64.9 |
| 광고제작 | 710,199 | 779,696 | 9.3 |
| 서비스 | 306,793 | 1,097,197 | 13.0 |
| 인쇄 | 337,068 | 366,717 | 4.4 |
| 온라인 | - | 274,892 | 3.3 |
| 기타 | 697,593 | 433,028 | 5.1 |
| 전 체 | 8,026,042 | 8,417,779 | 100.0 |

2005년 광고산업 전체 4,828개 사업체의 취급액 기준 산업규모는 8조4,177억원이다. 취급액을 업종별로 구분해 보면 광고(종합)대행이 5조4,662억원(64.9%)으로 절대적인 비중을 차지하고 있으며, 그 외 광고제작업, 서비스업, 인쇄, 온라인업, 기타업종이 2조 9,515억원으로 35.1%를 차지하고 있다. 사업체수를 고려하여 비교하면 사업체당 평균취급액은 광고(종합)대행업이 41억3,000만원으로 가장 높고 서비스업이 26억8,000만원, 온라인이 19억3,000만원 순으로 높게 나타났다.

〈그림 4-8-1〉 광고산업 매출액 구성내역

(단위 : 백만원)



8.1.1. 광고 사업체의 업종별 취급액

〈표 4-8-2〉 광고산업 내 사업체들의 업종별 취급액 현황

(단위 : 백만원, %)

| | | 2004 | 2005 | 구성비 |
|------|-----------------|-----------|-----------|-------|
| 광고대행 | 광고대행·매체대행 | 5,860,984 | 5,388,531 | 64.0 |
| | 광고기획·전략대행 | 113,405 | 77,718 | 0.9 |
| | 광고(종합)대행 합계 | 5,974,389 | 5,466,249 | 64.9 |
| 광고제작 | CM·영상·카피·그래픽 제작 | 633,032 | 682,242 | 8.1 |
| | 온라인 제작 | 23,975 | 30,260 | 0.4 |
| | 광고사진 스튜디오 | 17,237 | 14,018 | 0.2 |
| | CI | 35,955 | 53,179 | 0.6 |
| | 광고 제작합계 | 710,199 | 779,699 | 9.3 |
| 서비스 | 마케팅·리서치 | 15,056 | 82,084 | 1.0 |
| | PR | 63,808 | 116,091 | 1.4 |
| | SP | 56,243 | 393,065 | 4.7 |
| | 이벤트 | 153,288 | 440,535 | 5.2 |
| | Space Design | 18,399 | 65,426 | 0.8 |
| | 서비스합계 | 306,794 | 1,097,201 | 13.0 |
| 인쇄 | 인쇄 | 314,429 | 312,486 | 3.7 |
| | 제판 | 22,638 | 54,230 | 0.6 |
| | 인쇄 합계 | 337,067 | 366,716 | 4.4 |
| 온라인 | 광고대행 | - | 103,053 | 1.2 |
| | 매체대행 | - | 51,400 | 0.6 |
| | 광고기획·전략대행 | - | 21,503 | 0.3 |
| | 광고제작 | - | 34,973 | 0.4 |
| | 기타 | - | 63,962 | 0.8 |
| | 온라인 합계 | - | 274,891 | 3.3 |
| 기타 | 광고물 기획·편집 | 423,254 | 365,854 | 4.3 |
| | 기타(장비취급 등) | 274,339 | 67,175 | 0.8 |
| | 기타합계 | 697,593 | 433,028 | 5.1 |
| 전 체 | | 8,026,042 | 8,417,779 | 100.0 |

광고업종을 세부 업무별로 구분하면, 사업체수는 인쇄업체가 1,956개로 가장 많고, 광고물 기획·편집이 1,828개, 광고대행 업체가 1,184개 순으로 많이 나타났다.

취급액은 광고대행·매체대행 업무에서 발행되는 취급액이 5조 3,885억원으로 가장 많으며, CM·영상·카피·그래픽 제작 업무 취급액이 6,822억원, 이벤트 업무 취급액이 4,405억원 순으로 많이 나타났다.

8.1.2. 광고 사업체의 매체별 취급액

〈표 4-8-3〉 광고산업 내 사업체들의 매체별 취급액 현황

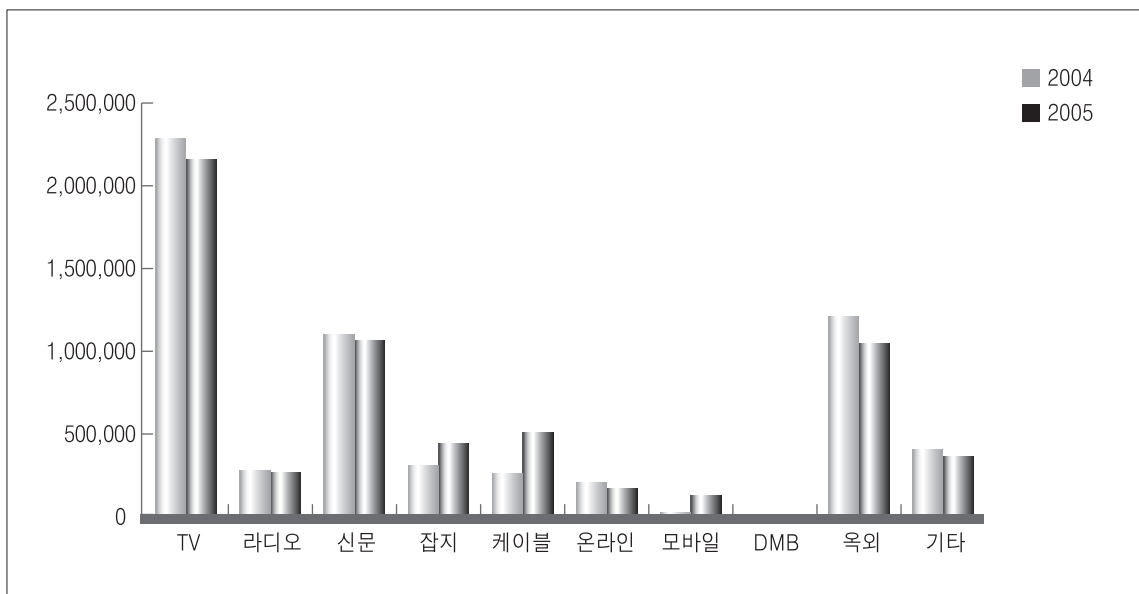
(단위 : 백만원, %)

| | | 2004 | 2005 | 구성비 |
|-------|-----|-----------|-----------|-------|
| 4대 매체 | TV | 2,231,088 | 2,108,864 | 35.5 |
| | 라디오 | 261,462 | 249,681 | 4.2 |
| | 신문 | 1,068,775 | 1,033,725 | 17.4 |
| | 잡지 | 290,132 | 423,302 | 7.1 |
| 뉴 미디어 | 케이블 | 243,845 | 489,742 | 8.3 |
| | 온라인 | 190,286 | 154,454 | 2.6 |
| | 모바일 | 13,740 | 113,500 | 1.9 |
| | DMB | - | 2,843 | 0.1 |
| 옥 외 | | 1,174,260 | 1,013,666 | 17.1 |
| 기 타 | | 387,397 | 346,271 | 5.8 |
| 전 체 | | 5,860,985 | 5,936,048 | 100.0 |

2005년 광고산업 내 사업체들의 매체별 취급액 규모는 5조9,360억원으로 전체 광고시장의 70.5%를 차지한다. 이중 4대 매체(TV, 라디오, 신문, 잡지)의 금액은 3조8,155억원으로 매체 전체의 64.2% 비중이며, 뉴미디어(케이블, 온라인, 모바일, DMB)는 7,605억원(12.8%), 옥외광고는 1조136억원(17.1%)의 구성비를 나타냈다. 사업체당 평균 취급액은 TV가 117.1억원으로 매우 높았고, 라디오 13.6억원, 신문 13.5억원 순으로 높게 나타났다.

〈그림 4-8-2〉 광고산업 매체별 취급액 구성내역

(단위 : 백만원)



I. 조사개요
II. 조사대상 현황
III. 문화산업통계조사 전체결과
IV. 문화산업통계조사 결론과 제언

8.1.3. 광고 사업체의 취급액 규모별 취급액 현황

〈표 4-8-4〉 광고 사업체의 취급액 규모별 취급액 현황

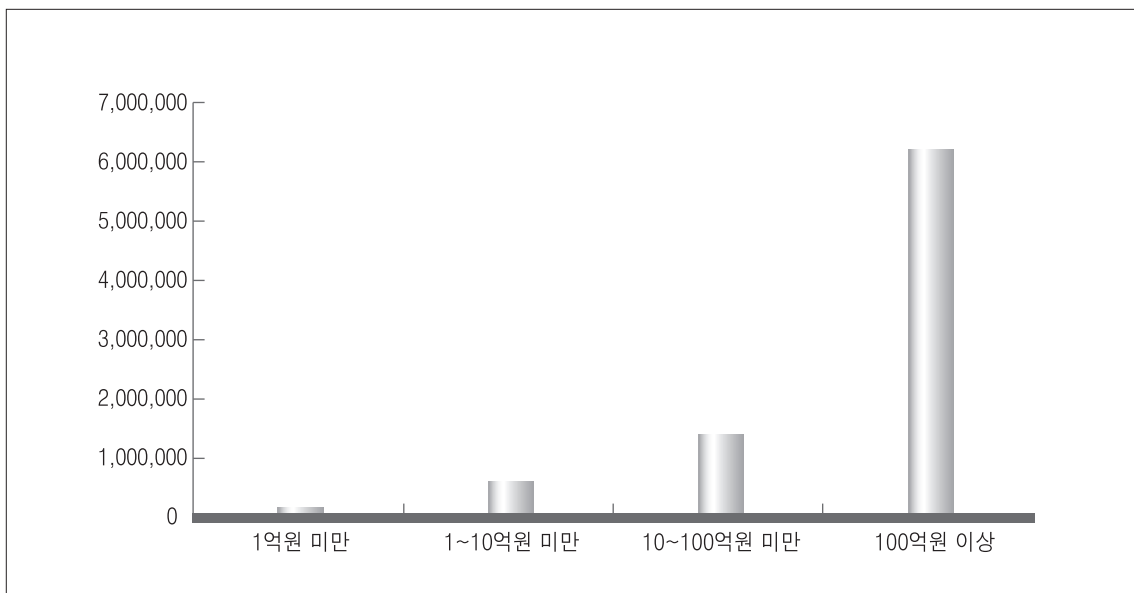
(단위 : 개소, 백만원, %)

| | | 사업체수 | 취급액 | 취급액구성비 |
|-------|-------------|-------|-----------|--------|
| 취급액규모 | 1억원 미만 | 2,456 | 93,100 | 1.1 |
| | 1~10억원 미만 | 1,730 | 589,068 | 7.0 |
| | 10~100억원 미만 | 562 | 1,482,228 | 17.6 |
| | 100억원 이상 | 80 | 6,253,384 | 74.3 |
| 전 체 | | 4,828 | 8,417,779 | 100.0 |

취급액을 취급액규모별로 살펴보면 100억원 이상이 6조2,533억원 74.3%로 가장 많고, 10~100억원 미만 1조4,822억원(17.6%), 1~10억 미만 5,890억원(7.0%), 1억원 미만 931억원(1.1%)의 순서이다.

〈그림 4-8-3〉 광고산업 취급액 규모별 취급액 구성내역

(단위 : 백만원)



8.1.4. 광고 사업체의 종사자 규모별 취급액 현황

〈표 4-8-5〉 광고 사업체의 종사자 규모별 취급액 현황

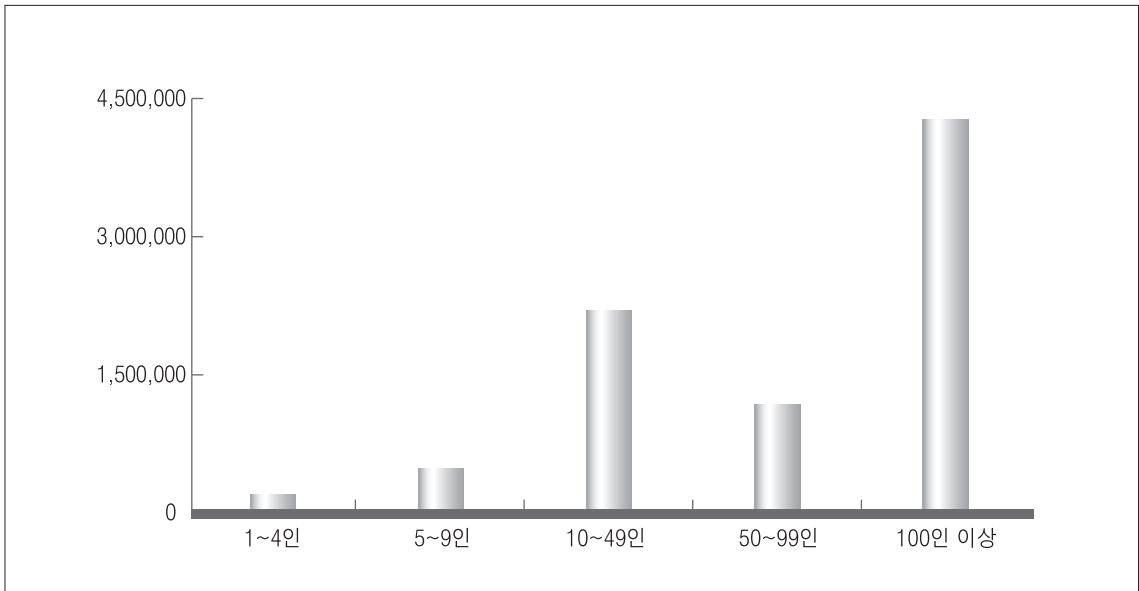
(단위 : 개소, 백만원, %)

| | | 사업체수 | 취급액 | 취급액구성비 |
|-------|---------|-------|-----------|--------|
| 종사자규모 | 1~4인 | 3,192 | 403,570 | 4.8 |
| | 5~9인 | 967 | 648,246 | 7.7 |
| | 10~49인 | 612 | 2,150,688 | 25.5 |
| | 50~99인 | 38 | 1,254,530 | 14.9 |
| | 100인 이상 | 19 | 3,960,745 | 47.1 |
| 전 체 | | 4,828 | 8,417,779 | 100.0 |

취급액을 종사자 규모별로 살펴보면 100인 이상이 3조9,607억원 47.1%로 가장 많고, 10~49인 2조1,506억원(25.5%), 50~99인 1조2,545억원(14.9%), 5~9인 6,482억원(7.7%), 1~4인 4,035억원(4.8%)의 순서이다.

〈그림 4-8-4〉 광고산업 종사자 규모별 취급액 구성내역

(단위 : 백만원)



8.2. 광고산업 수출입액

〈표 4-8-6〉 광고산업 매체별 수출입액 현황

(단위 : 백만원)

| 산업구분 | | 수출액 | | 수입액 | |
|---------|-----------------|-----------------------|---------------------|---------------------------|-----------------------------|
| | | 2004 | 2005 | 2004 | 2005 |
| 국경 기준 | | 137,204 | 170,261 | 11,100 | 173,314 |
| 국적 기준 | 직 접 | 23,745 | 1,393 | - | 87,582 |
| | 자회사수입 (revenue) | - | 8,191 | 1,050,710 | 2,260,206 |
| | 합 계 | 23,745 (20,761천\$) | 9,584 (9,359천\$) | 1,050,710 (918,678천\$) | 2,347,788 (2,292,762천\$) |
| (기업내거래) | | 847,837 | 900,093 | 394,600 | 148,645 |

광고업에서의 수출액, 수입액은 2가지 개념으로 구분할 수 있는데, 국경을 기준으로 한 무역과 광고회사의 국적을 기준으로 한 무역으로 나뉜다. 국경기준 수출수입은 광고회사의 국적에 관계없이 한국에 소재하고 있는 광고회사의 외국인 광고주로부터의 취급액은 수출로 집계하고, 외국에 소재하고 있는 광고회사의 한국인 광고주로부터의 취급액은 수입액으로 집계한다. 국경기준 광고업 수출액은 1,703억원이며, 수입액은 1,733억 이상으로 집계된다. 국적기준 수출수입은 광고회사의 소재지와 관계없이 광고회사의 국적이 한국인지 외국인지로 구분하여 집계하는 개념이다. 수출은 직접수출과 한국국적 자회사에 의한 해외 판매의 합계로 구성할 수 있으며, 수입은 직접수입과 외국국적 자회사의 국내 판매의 합계로 구성할 수 있다. 국적기준 광고업 수출액은 96억원이며, 수입액은 2조3,478억원이다.

〈표 4-8-7〉 국적기준 광고업 수출액 및 수입액

(단위 : 백만원)

| 국내회사 | 2004 | | | 2005 | | |
|-------|-------|---------|----------|-------|-----------|------|
| 해외지사분 | 한국광고주 | 898,987 | 수출-기업내거래 | 한국광고주 | 1,827,007 | 국내거래 |
| | 외국광고주 | 8,191 | 수출-자회사수입 | 외국광고주 | 7,500 | 국내거래 |
| | 무응답 | 1,052 | 기업내거래 | 무응답 | 0 | 국내거래 |
| | 합계 | 908,230 | | 합계 | 1,834,507 | |
| 국내분 | 한국광고주 | 4,164 | 국경수출 | 한국광고주 | 3,560,712 | 국내거래 |
| | 외국광고주 | 1,393 | 국경&직접수출 | 외국광고주 | 2,433 | 국내거래 |
| | 무응답 | 23,012 | 국경수출 | 무응답 | 0 | 국내거래 |
| | 합계 | 28,569 | 국경수출 | 합계 | 3,563,145 | |

| 국내회사 | 2004 | | | 2005 | | |
|------|-------|---------|------|-------|-----------|----------|
| 한국지사 | 한국광고주 | 59,608 | 국경수출 | 한국광고주 | 2,260,206 | 수입-자회사수입 |
| | 외국광고주 | 25,984 | 국경수출 | 외국광고주 | 148,645 | 기업내거래 |
| | 무응답 | 56,100 | 국경수출 | 무응답 | 0 | 기업내거래 |
| | 합계 | 141,692 | 국경수출 | 합계 | 2,408,851 | |

8.3. 광고산업 종사자수

〈표 4-8-8〉 광고산업 종사자 현황

(단위 : 명, %)

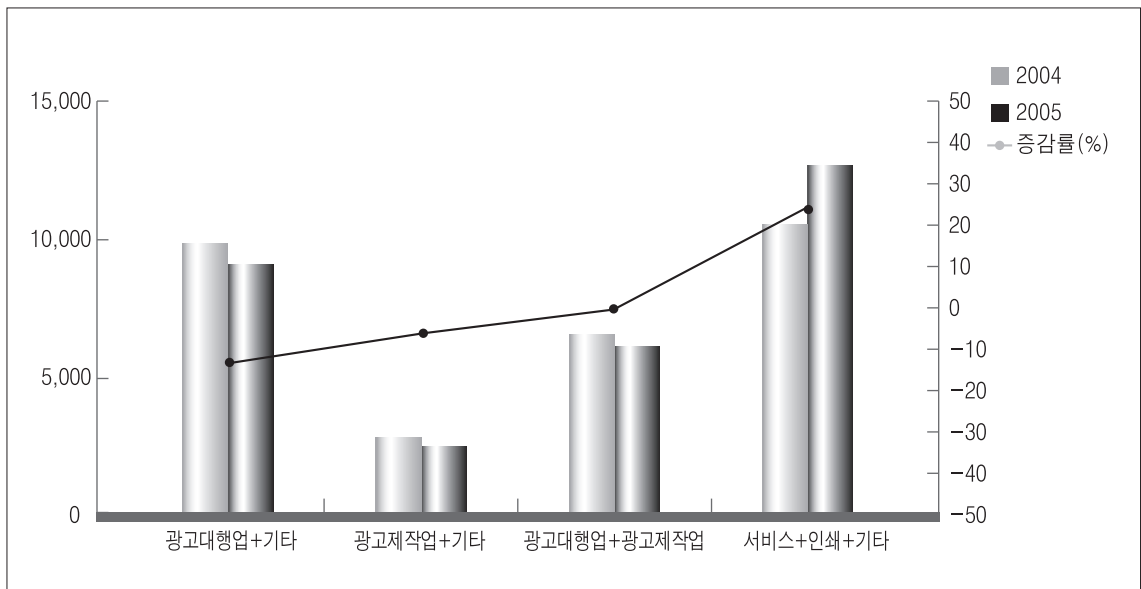
| | 2004 | 2005 | 구성비 |
|-------------|--------|--------|-------|
| 광고(종합)대행+기타 | 9,758 | 8,444 | 28.5 |
| 광고제작+기타 | 2,822 | 2,566 | 8.7 |
| 광고대행업+광고제작업 | 5,985 | 5,873 | 19.8 |
| 서비스+인쇄+기타 | 10,289 | 12,742 | 43.0 |
| 전 체 | 28,854 | 29,625 | 100.0 |

업종별 분류를 크게 4개 형태(광고(종합)대행+기타, 광고제작+기타, 광고(종합)대행+광고제작, 서비스+인쇄+기타)로 다시 구분하여 살펴보면, 서비스 및 인쇄, 기타 업종 종사자가 12,742명(43.0%)으로 가장 많고, 광고(종합)대행+기타 업종 종사자가 8,444명(28.5%), 광고(종합)대행+광고제작 업종 종사자가 5,873명(19.8%), 광고제작+그외 업종 종사자가 2,566명(8.7%) 순으로 많이 나타났다.

이를 전년도와 비교하여 보면 광고(종합)대행 및 기타 업종 종사자는 2004년도 9,758명보다 1,314명 감소한 8,444명이며 감소율은 13.5%로 나타났으며, 광고제작 및 기타 업종은 2004년도 2,822명보다 256명 감소한 2,566명이며 감소율은 9.1%, 광고대행업 및 광고제작업은 2004년도 5,985명보다 112명 감소한 5,873명이며 감소율은 1.9%, 서비스 및 인쇄, 기타 업종 종사자는 2004년도 10,289명보다 2,453명 증가한 12,742명이며 증가율은 23.8%인 것으로 나타났다.

〈그림 4-8-5〉 광고산업 종사자 구성비

(단위 : 명, %)



I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
부문별결과

8.3.1. 취급액 규모별 종사자 현황

〈표 4-8-9〉 광고 사업체의 취급액 규모별 종사자 현황

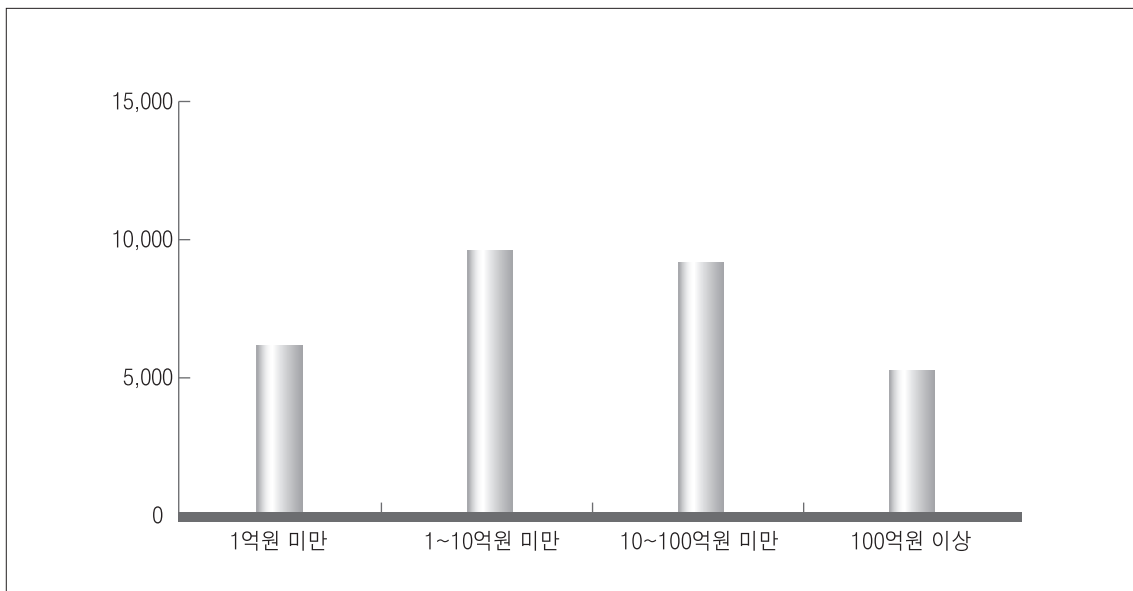
(단위 : 명, %)

| | | 종사자수 | 구성비 |
|-------|-------------|--------|-------|
| 취급액규모 | 1억원 미만 | 6,626 | 22.4 |
| | 1~10억원 미만 | 8,943 | 30.2 |
| | 10~100억원 미만 | 8,654 | 29.2 |
| | 100억원 이상 | 5,402 | 18.2 |
| 전 체 | | 29,625 | 100.0 |

취급액 규모별로 종사자수를 살펴보면, 1~10억원 미만 8,943명(30.2%)으로 가장 많고, 10~100억원 미만 8,654명(29.2%), 1억원 미만 6,626명(22.4%), 100억원 이상 5,402명(18.2%)의 순서로 나타났다.

〈그림 4-8-6〉 광고산업 취급액 규모별 종사자 구성내역

(단위 : 명)



8.3.2. 종사자 규모별 종사자 현황

〈표 4-8-10〉 광고 사업체의 종사자 규모별 종사자 현황

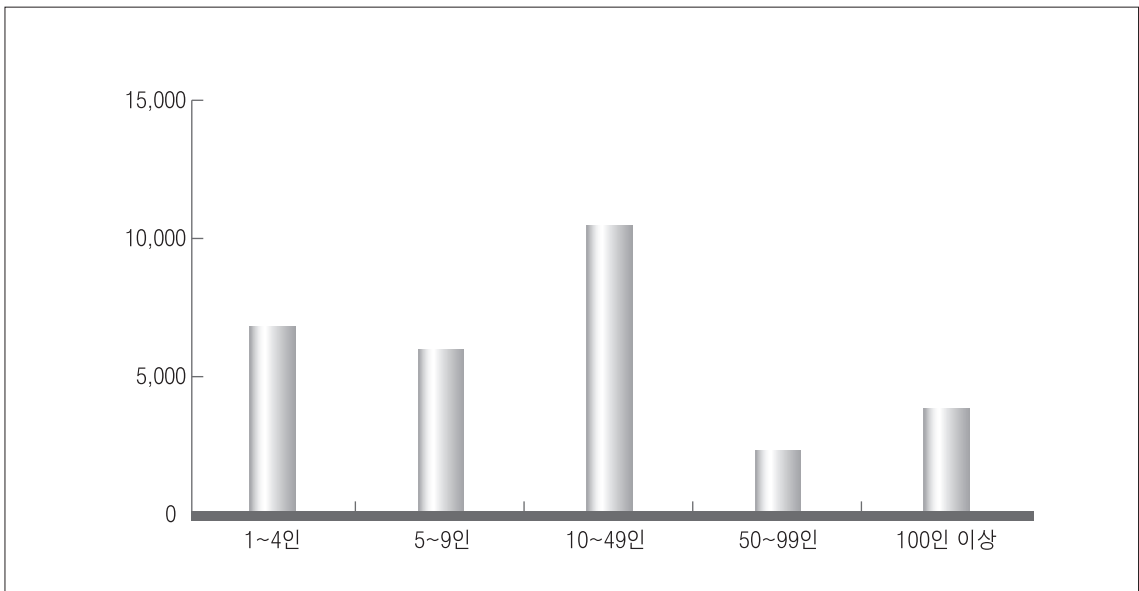
(단위 : 명, %)

| | | 종사자수 | 구성비 |
|-------|---------|--------|-------|
| 종사자규모 | 1~4인 | 6,830 | 23.0 |
| | 5~9인 | 6,182 | 20.9 |
| | 10~49인 | 10,518 | 35.5 |
| | 50~99인 | 2,456 | 8.3 |
| | 100인 이상 | 3,639 | 12.3 |
| 전 체 | | 29,625 | 100.0 |

종사자 규모별로 종사자수를 살펴보면, 10~49인이 10,518명(35.5%)로 가장 많고, 1~4인 6,830명(23.0%), 5~9인 6,182명(20.9%), 100인 이상 3,639명(12.3%), 50~99인 2,456명(8.3%)의 순서로 나타났다.

〈그림 4-8-7〉 광고산업 종사자 규모별 종사자 구성내역

(단위 : 명)



I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사 전체결과

IV. 문화산업통계조사 부문별결과

8.3.3. 고용 형태별 종사자 현황

〈표 4-8-11〉 광고산업 고용 형태별 종사자 현황

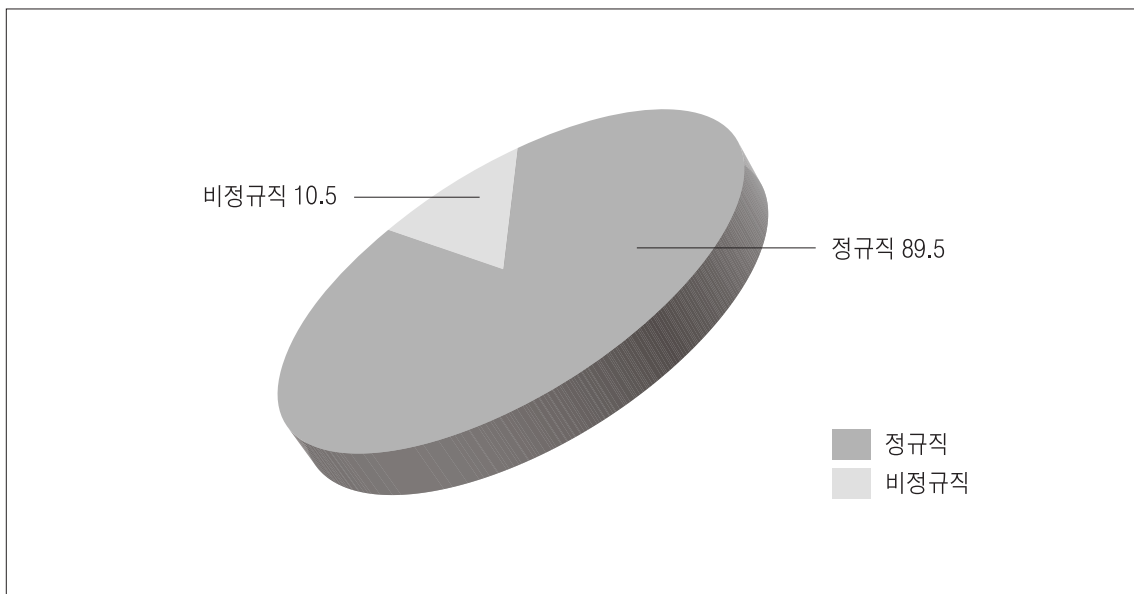
(단위 : 명, %)

| | 2004 | 2005 | 구성비 |
|------|--------|--------|-------|
| 정규직 | 24,418 | 26,502 | 89.5 |
| 비정규직 | 4,436 | 3,123 | 10.5 |
| 합 계 | 28,854 | 29,625 | 100.0 |

광고산업의 고용 형태별 종사자 현황을 살펴보면 총 종업원수는 2만9,625명이며 이중 정규직은 2만6,502명(89.5%), 비정규직은 3,123명(10.5%)으로 나타났다. 2004년 기준조사와 비교하여 보면 정규직은 2만4,418명에서 2만6,502명으로 2,084명이 증가하였으며, 비정규직은 4,436명에서 3,123명으로 1,313명이 감소한 것으로 나타났다.

〈그림 4-8-8〉 광고산업 고용형태별 종사자 구성비

(단위 : %)



8.3.4. 성별 종사자 현황

〈표 4-8-12〉 광고산업 성별 종사자 현황

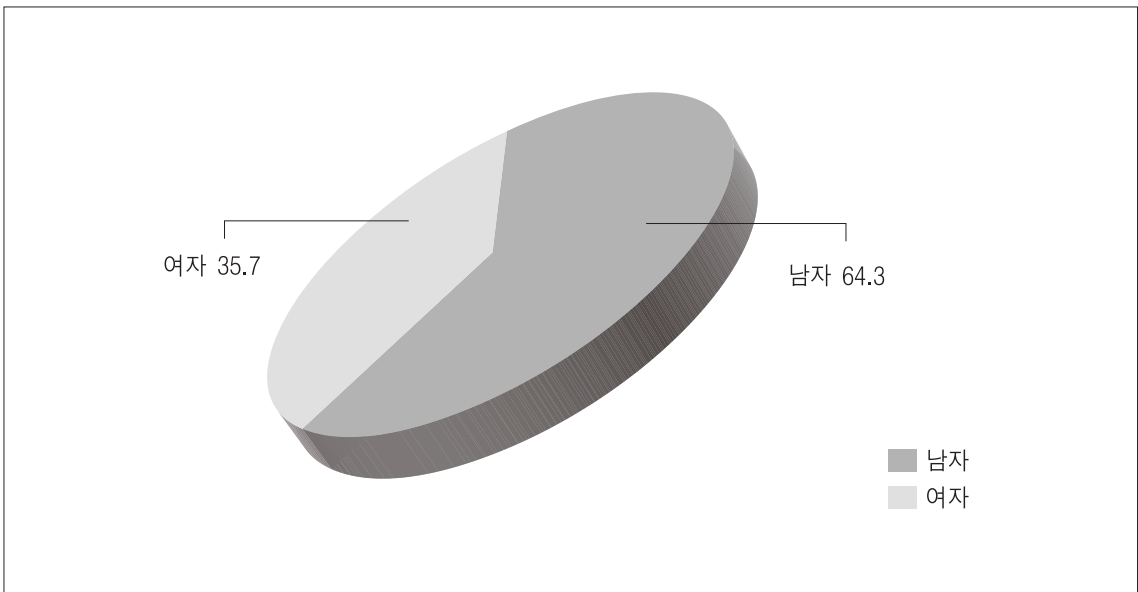
(단위 : 명, %)

| | 2004 | 2005 | 구성비 |
|-----|--------|--------|-------|
| 남 자 | 17,340 | 19,059 | 64.3 |
| 여 자 | 11,514 | 10,566 | 35.7 |
| 합 계 | 28,854 | 29,625 | 100.0 |

광고산업의 성별 종사자 현황을 살펴보면 총 종업원수는 2만9,625명이며 이중 남자는 1만 9,059명(64.3%), 여자는 1만566명(35.7%)으로 나타났다. 2004년 기준조사와 비교하여 보면 남자는 1만7,340명에서 1만9,059명으로 1,719명이 증가하였으며, 여자는 1만1,514명에서 1만 566명으로 948명이 감소한 것으로 나타났다.

〈그림 4-8-9〉 광고산업 성별 종사자 구성비

(단위 : %)



I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
산업별결과

8.3.5. 연령별 종사자 현황

〈표 4-8-13〉 광고산업 연령별 종사자 현황

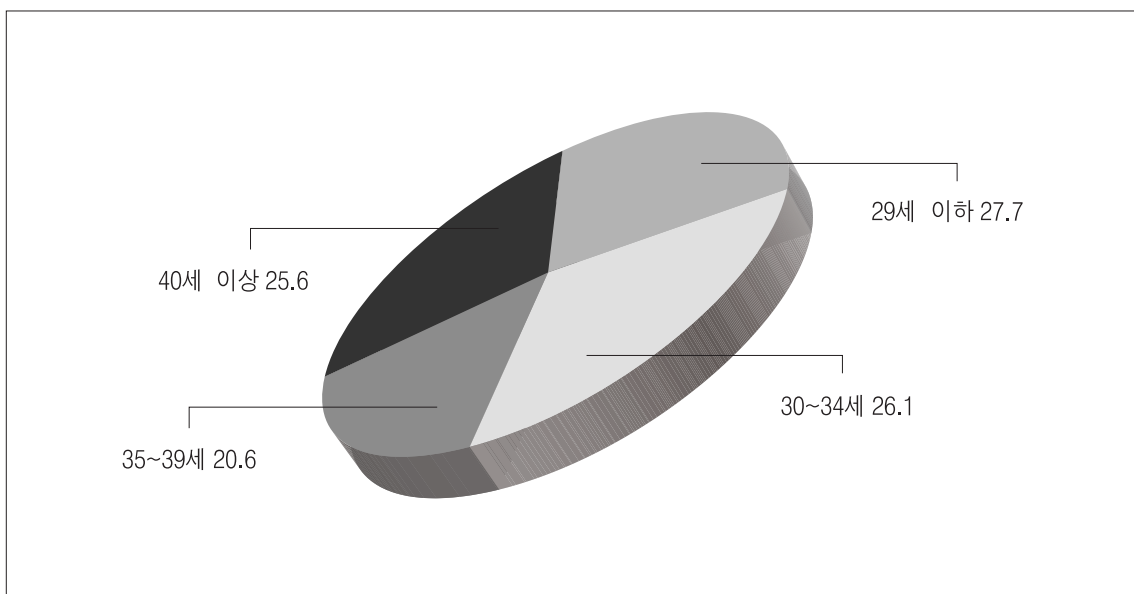
(단위 : 명, %)

| | 2004 | 2005 | 구성비 |
|--------|--------|--------|-------|
| 29세 이하 | 8,703 | 8,194 | 27.7 |
| 30~34세 | 7,580 | 7,748 | 26.1 |
| 35~39세 | 5,899 | 6,095 | 20.6 |
| 40세 이상 | 6,672 | 7,588 | 25.6 |
| 합 계 | 28,854 | 29,625 | 100.0 |

광고산업 종사자를 연령별로 보면 29세 이하는 8,194명으로 전체 종사자 2만9,625명 중에서 27.7%를 차지하는 것으로 나타났으며, 30~34세는 7,748명(26.1%), 35~39세 6,095명(20.6%), 40세 이상 7,588명(25.6%) 순으로 나타났다. 2004년 기준조사와 비교하여 살펴보면, 29세 이하가 30.2%에서 27.7%로 2.5% 감소한 것으로 나타났으며, 30~34세는 26.3%에서 26.1%로 0.2% 감소, 35~39세는 20.4%에서 20.6%로 0.2% 증가, 40세 이상은 23.1%에서 25.6%로 2.5% 증가한 것으로 나타났다.

〈그림 4-8-10〉 광고산업 연령별 종사자 현황

(단위 : %)



9. 캐릭터산업

캐릭터산업은 개발, 제조, 유통으로 이어지는 일련의 과정을 거친다. 가치사슬 단계에 따라 캐릭터 개발 및 라이선스 시장, 제조에 의한 산업시장, 유통에 의한 소비시장이 형성된다. 2004년도 기준조사에서는 [캐릭터 백서]의 내용을 참조하였으나, 2005년 기준조사에서는 직접 실시하였다. 그러나 캐릭터 상품 유통업과 캐릭터 상품 온라인 유통업은 정확한 모집단 리스트가 없어 실시하지 못했으며, 2006년 기준조사부터는 실시할 예정이다.

〈표 4-9-1〉 캐릭터산업 분류

| 중분류 | 소분류 | 구분 |
|--------------------|--------------------------------|--------|
| 91. 캐릭터 제작업 | □ 911. 캐릭터 제작업(라이선스) | 표본280개 |
| | □ 912. 캐릭터상품 제조업 | |
| 92. 캐릭터 상품 유통업 | □ 921. 캐릭터상품 전문 도소매업 | |
| 93. 캐릭터 상품 온라인 유통업 | □ 931. 인터넷 및 모바일 캐릭터 서비스업(아바타) | |

I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
부담별결과

9.1. 캐릭터산업 매출액

〈표 4-9-2〉 캐릭터산업 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

| 구분 | 2003 | 2004 | 2005 | 구성비 |
|----------|-----------|-----------|-----------|------|
| 캐릭터 제작업* | 2,268,600 | 2,151,800 | 2,075,893 | 100% |
| 합 계 | 2,268,600 | 2,151,800 | 2,075,893 | |

* 2004년 기준조사에서는 산업체 매출액을 사용하지 않고 소비자 시장규모를 사용하였으나, 2005년 기준조사 문화산업통계에서는 연도별 비교를 위하여 산업체 매출액을 사용하기로 하였다.

2005년 캐릭터산업 총 매출액은 2조758억원이며 이는 전년도 2조1,518억원보다 약 3.5% 하락한 것으로 나타났다. 캐릭터 제작업은 2003년부터 조금씩 하락하고 있는 것으로 나타났다.

9.1.1. 사업형태별 매출액 현황

〈표 4-9-3〉 캐릭터산업 사업형태별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

| | 2005 | 구성비 |
|---------|-----------|-------|
| 창작 및 제작 | 1,891,579 | 91.1 |
| 제작 지원 | 42,513 | 2.0 |
| 단순 복제 | 12,814 | 0.6 |
| 유통/배급 | 77,199 | 3.7 |
| 기 타 | 51,788 | 2.6 |
| 합 계 | 2,075,893 | 100.0 |
| 부가가치 | 501,386 | |
| 부가가치율 | 24.2% | |

캐릭터산업 매출액을 사업형태별로 살펴보면, 창작 및 제작이 1조8,915억원으로 전체 매출액의 91.1%를 차지하였고, 유통/배급이 771억원(3.7%), 기타 517억원(2.6%), 제작지원 425억원(2.0%), 단순복제 128억원(0.6%) 순으로 나타났다. 부가가치율은 24.2%로 나타났다.

9.1.2. 지역별 매출액 현황

〈표 4-9-4〉 캐릭터산업 지역별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

| | 2005 | 구성비 |
|------|-----------|-------|
| 서울 | 1,133,268 | 54.6 |
| 부산 | 222,417 | 10.7 |
| 대구 | 73,715 | 3.6 |
| 인천 | 52,956 | 2.6 |
| 광주 | 32,198 | 1.6 |
| 대전 | 8,515 | 0.4 |
| 울산 | 12,667 | 0.6 |
| 경기도 | 370,695 | 17.9 |
| 강원도 | 10,379 | 0.5 |
| 충청북도 | 42,365 | 2.0 |
| 충청남도 | 10,591 | 0.5 |
| 전라북도 | 10,804 | 0.5 |
| 전라남도 | 0 | 0.0 |
| 경상북도 | 0 | 0.0 |
| 경상남도 | 0 | 0.0 |
| 제주도 | 95,323 | 4.5 |
| 합계 | 2,075,893 | 100.0 |

지역별로 살펴보면, 서울이 1조1,332억원으로 전체 매출액 2조758억원의 54.6%를 차지하고 있으며, 경기도 3,706억원(17.9%), 부산 2,224억원(10.7%), 제주 953억원(4.5%), 대구 737억원(3.6%), 인천 529억원(2.6%), 충청북도 423억원(2.0%), 광주 321억원(1.6%), 울산 126억원(0.6%), 전라북도 108억원(0.5%), 충청남도 105억원(0.5%), 강원도 103억원(0.5%), 대전 85억원(0.4%) 순으로 나타났다.

9.1.3. 매출액 규모별 매출액 현황

〈표 4-9-5〉 캐릭터산업 매출규모별 매출액 현황

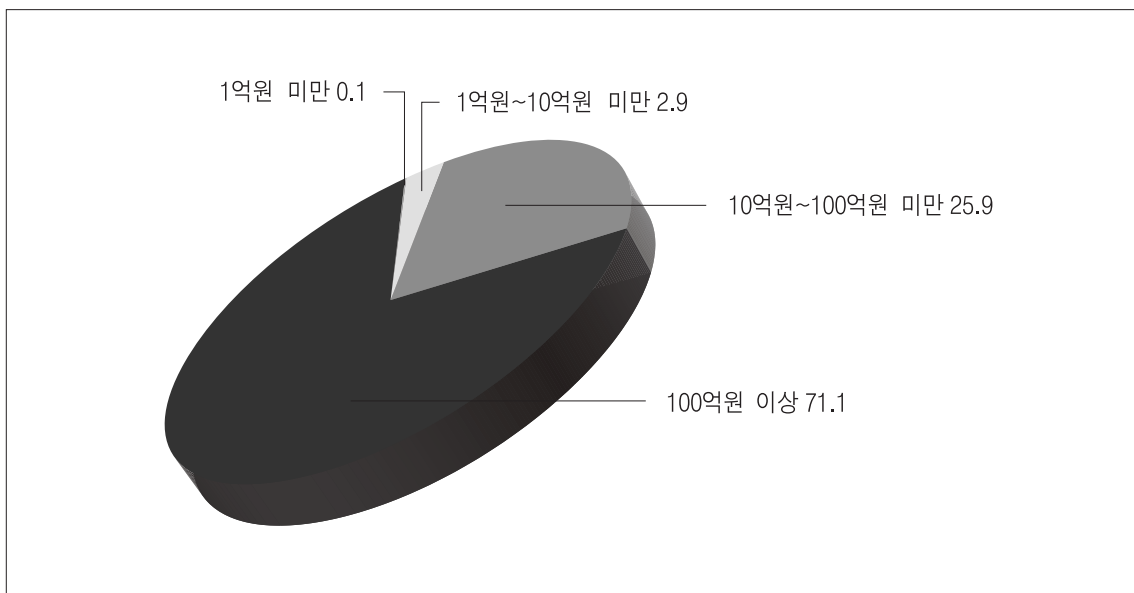
(단위 : 백만원, %)

| | 2005 | 구성비 |
|-------------|-----------|-------|
| 1억원 미만 | 1,800 | 0.1 |
| 1~10억원 미만 | 59,113 | 2.9 |
| 10~100억원 미만 | 539,127 | 25.9 |
| 100억원 이상 | 1,475,853 | 71.1 |
| 합 계 | 2,075,893 | 100.0 |

매출규모별 매출액을 살펴보면, 100억원 이상이 1조4,758억원으로 전체 매출액의 71.1%를 차지하고 있으며, 10~100억원 미만 5,391억원(25.9%), 1~10억원 미만 591억원(2.9%), 1억원 미만 18억원(0.1%) 순으로 나타났다. 종사자당 평균 매출액은 2억3,500만원이며, 100억원 이상 사업체의 종사자당 평균 매출액은 2억5,100만원이며, 10~100억원 미만 사업체의 종사자당 평균 매출액은 2억2,800만원, 1~10억원 미만 사업체의 종사자당 평균 매출액은 9,900만원, 1억원 미만 사업체의 종사자당 평균 매출액은 2억2,500만원으로 나타났다.

〈그림 4-9-1〉 캐릭터산업 매출액 규모별 매출액 구성비

(단위 : %)



9.1.4. 종사자 규모별 매출액 현황

〈표 4-9-6〉 캐릭터산업 종사자규모별 매출액 현황

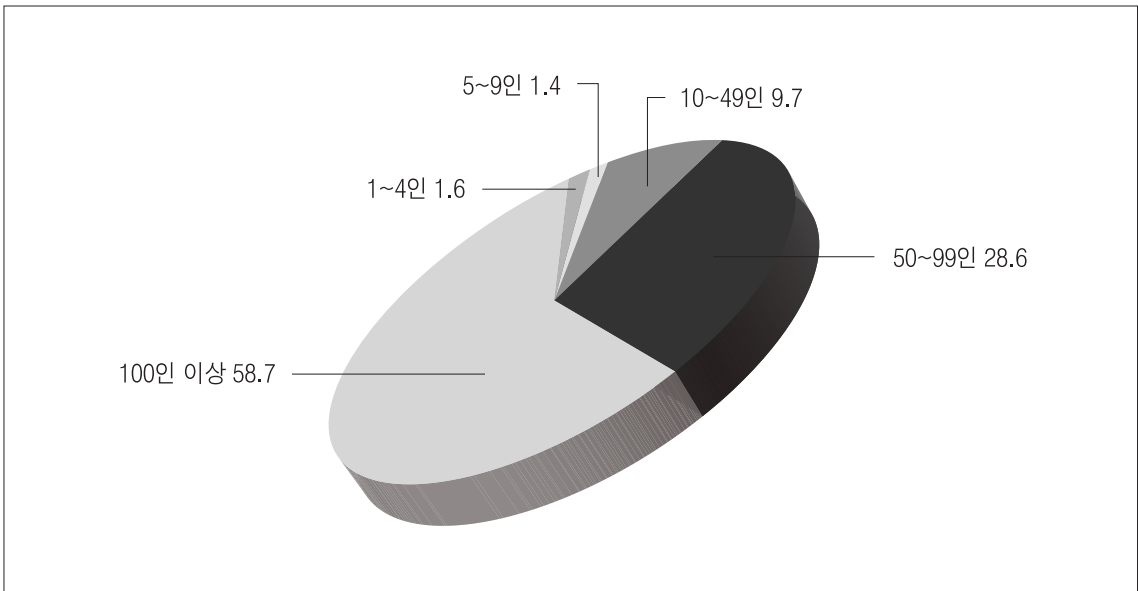
(단위 : 백만원, %)

| | 2005 | 구성비 |
|---------|-----------|-------|
| 1~4인 | 32,647 | 1.6 |
| 5~9인 | 29,902 | 1.4 |
| 10~49인 | 202,034 | 9.7 |
| 50~99인 | 593,552 | 28.6 |
| 100인 이상 | 1,217,758 | 58.7 |
| 합계 | 2,075,893 | 100.0 |

매출액을 종사자 규모별로 살펴보면, 100인 이상이 1조2,177억원으로 총 매출액의 58.7%를 차지하고 있으며, 50~99인 5,935억원(28.6%), 10~49인 2,020억원(9.7%), 1~4인 326억원(1.6%), 5~9인 299억원(1.4%) 순으로 나타났다. 100인 이상 사업체의 종사자당 평균 매출액은 3억4,700만원이며, 50~99인 사업체의 종사자당 평균 매출액은 2억2,000만원, 10~49인 사업체의 종사자당 평균 매출액은 1억500만원, 1~4인 사업체의 종사자당 평균 매출액은 7,300만원 인 것으로 나타났다.

〈그림 4-9-2〉 캐릭터산업 종사자 규모별 매출액 구성비

(단위 : %)



I. 조사개요
II. 조사대상 현황
III. 문화산업통계조사 전체결과
IV. 문화산업통계조사 부문별결과

9.2. 캐릭터산업 영업비용

〈표 4-9-7〉 캐릭터산업 영업비용 현황

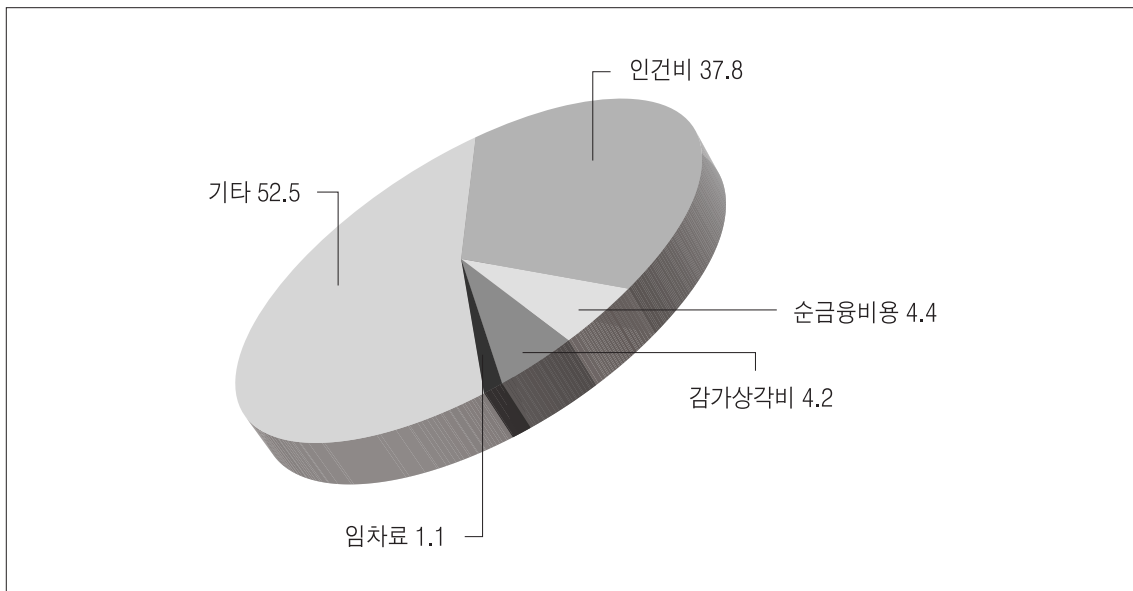
(단위 : 백만원, %)

| | 2005 | 구성비 |
|-------|---------|-------|
| 인건비 | 199,860 | 37.8 |
| 순금융비용 | 23,433 | 4.4 |
| 감가상각비 | 22,052 | 4.2 |
| 임차료 | 5,557 | 1.1 |
| 기 타 | 277,783 | 52.5 |
| 합 계 | 528,685 | 100.0 |

캐릭터산업 영업비용은 총 5,286억원이며, 이중 기타가 2,777억원으로 52.5%를 차지하고 있으며, 인건비가 1,998억원(37.8%), 순금융비용 234억원(4.4%), 감가상각비 220억원(4.2%), 임차료 55억원(1.1%) 순으로 나타났다. 매출액 대비 영업비용은 25.5%인 것으로 나타났다.

〈그림 4-9-3〉 캐릭터산업 영업비용 구성비

(단위 : %)



9.2.1. 지역별 영업비용 현황

〈표 4-9-8〉 캐릭터산업 지역별 영업비용 현황

(단위 : 백만원, %)

| | 2005 | 구성비 |
|------|---------|-------|
| 서울 | 296,064 | 56.0 |
| 부산 | 51,811 | 9.8 |
| 대구 | 16,918 | 3.2 |
| 인천 | 12,741 | 2.4 |
| 광주 | 7,454 | 1.4 |
| 대전 | 2,014 | 0.4 |
| 울산 | 3,341 | 0.6 |
| 경기도 | 94,508 | 17.9 |
| 강원도 | 2,316 | 0.5 |
| 충청북도 | 11,208 | 2.1 |
| 충청남도 | 2,765 | 0.5 |
| 전라북도 | 2,696 | 0.5 |
| 전라남도 | 0 | 0.0 |
| 경상북도 | 0 | 0.0 |
| 경상남도 | 0 | 0.0 |
| 제주도 | 24,849 | 4.7 |
| 합계 | 528,685 | 100.0 |

캐릭터산업 영업비용을 지역별로 살펴보면 서울이 2,960억원으로 전체의 56.0%를 차지하고 있으며, 경기도 945억원(17.9%), 부산 518억원(9.8%), 제주도 248억원(4.7%), 대구 169억원(3.2%), 인천 127억원(2.4%), 충청북도 112억원(2.1%), 광주 74억원(1.4%), 울산 33억원(0.6%), 충청남도 27억원(0.5%), 전라북도 26억원(0.5%), 강원도 23억원(0.5%), 대전 20억원(0.4%) 순으로 나타났다.

I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과IV. 문화산업통계조사
부문별결과

9.2.2. 매출액 규모별 영업비용 현황

〈표 4-9-9〉 캐리터산업 매출규모별 영업비용 현황

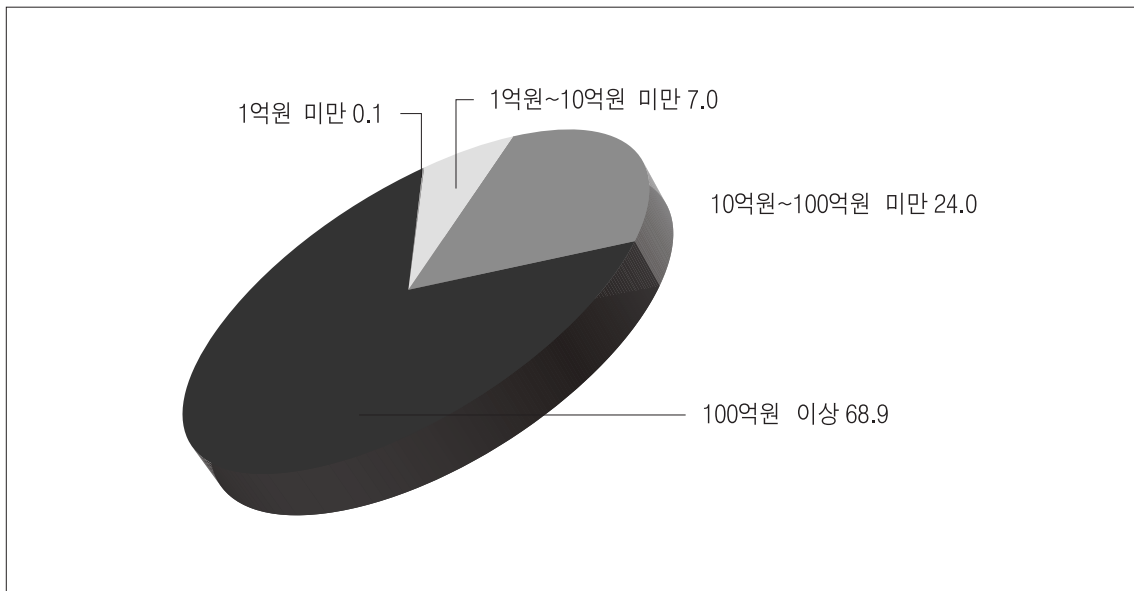
(단위 : 백만원, %)

| | 2005 | 구성비 |
|------------|---------|-------|
| 1억원미만 | 476 | 0.1 |
| 1~10억원미만 | 36,849 | 7.0 |
| 10~100억원미만 | 126,884 | 24.0 |
| 100억원 이상 | 364,476 | 68.9 |
| 합 계 | 528,685 | 100.0 |

매출규모별 영업비용을 살펴보면, 100억원 이상이 3,644억원으로 전체 영업비용의 68.9%를 차지하고 있으며, 10~100억원 미만 1,268억원(24.0%), 1~10억원 미만 368억원(7.0%), 1억원 미만 4억원(0.1%) 순으로 나타났다. 매출액 대비 영업비용을 살펴보면, 100억원 이상 규모의 사업체는 24.7%, 10~100억원 미만 규모의 사업체는 23.5%, 1~10억원 미만 규모의 사업체는 62.3%, 1억원 미만 규모의 사업체는 26.4%인 것으로 나타났다.

〈그림 4-9-4〉 캐리터산업 매출액 규모별 영업비용 구성비

(단위 : %)



9.2.3. 종사자 규모별 영업비용 현황

〈표 4-9-10〉 캐릭터산업 종사자규모별 영업비용 현황

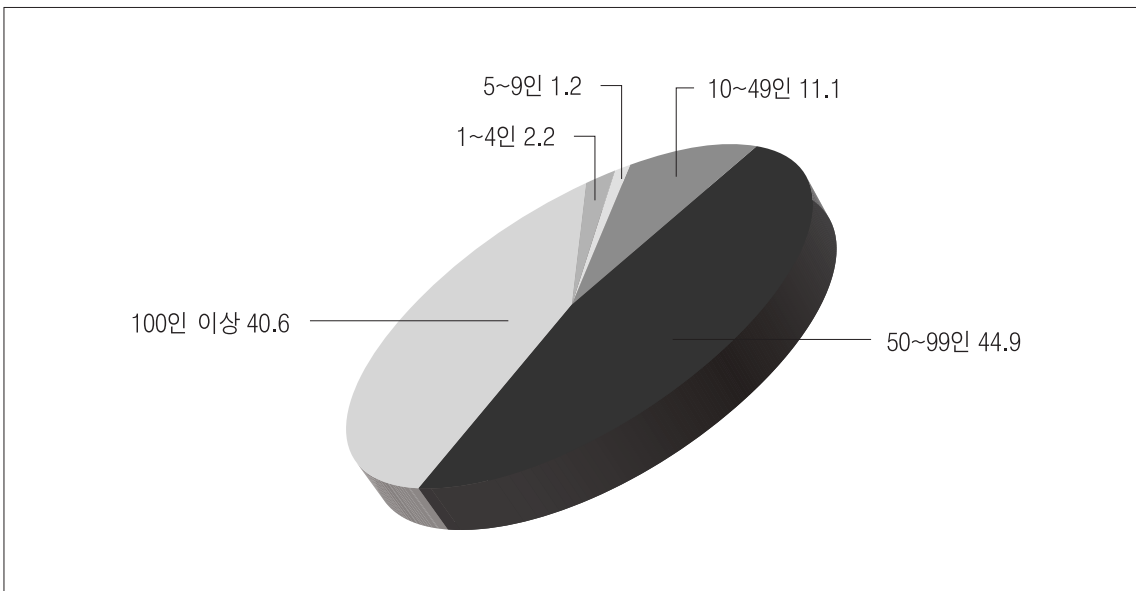
(단위 : 백만원, %)

| | 2005 | 구성비 |
|---------|---------|-------|
| 1~4인 | 11,595 | 2.2 |
| 5~9인 | 6,312 | 1.2 |
| 10~49인 | 58,785 | 11.1 |
| 50~99인 | 237,530 | 44.9 |
| 100인 이상 | 214,463 | 40.6 |
| 합 계 | 528,685 | 100.0 |

영업비용을 종사자 규모별로 살펴보면, 종사자 규모 50~99인 규모 사업체의 영업비용이 2,375억원 44.9%로 가장 높고, 다음으로 100인 이상이 2,144억(40.6%), 10~49인 587억원 (11.1%), 1~4인 115억원(2.2%), 5~9인 63억원(1.2%) 순으로 나타났다. 종사자 규모별 매출액 대비 영업비용을 살펴보면, 100인 이상 규모의 사업체는 17.6%, 50~99인 규모의 사업체는 40.0%, 10~49인 규모의 사업체는 29.1%, 5~9인 규모의 사업체는 21.1%, 1~4인 규모의 사업체는 35.5%인 것으로 나타났다.

〈그림 4-9-5〉 캐릭터산업 종사자 규모별 매출액 구성비

(단위 : %)



I. 조사개요
II. 조사대상 현황
III. 문화산업통계조사 전체결과
IV. 문화산업통계조사 부문별결과

9.3. 캐릭터 수출입액

〈표 4-9-11〉 캐릭터산업 수출 현황

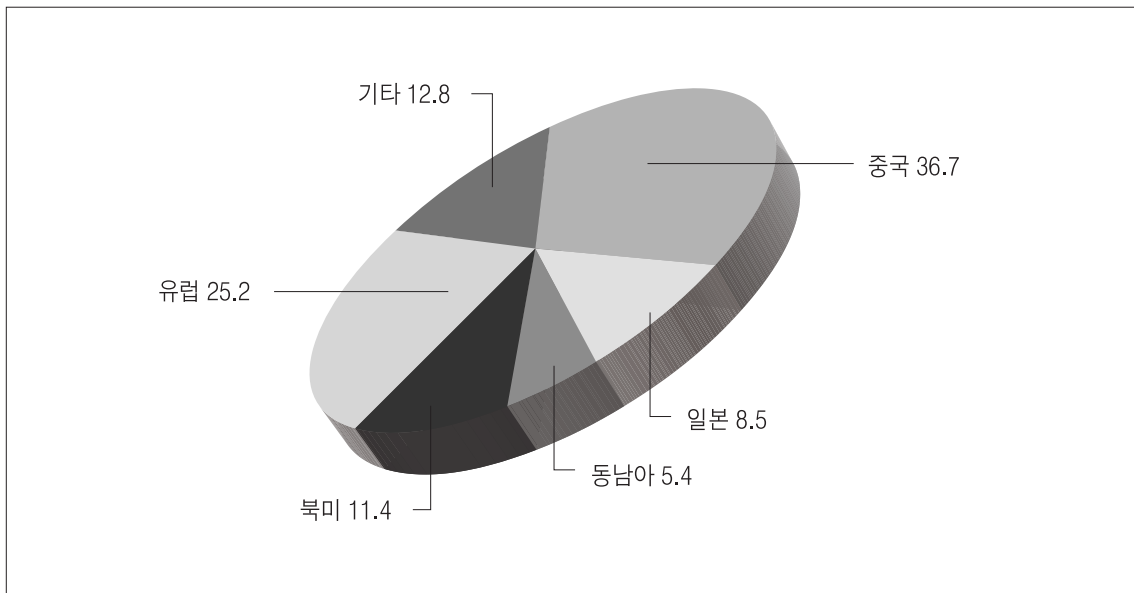
(단위 : 천\$, %)

| | 2003 | 2004 | 2005 | 구성비 |
|------|---------|---------|---------|-------|
| 중 국 | 116,313 | 117,336 | 60,094 | 36.7 |
| 일 본 | | | 13,837 | 8.5 |
| 동남아 | | | 8,918 | 5.4 |
| 북 미 | | | 18,656 | 11.4 |
| 유 럽 | | | 41,178 | 25.2 |
| 기 타 | | | 20,983 | 12.8 |
| 분류못함 | | | - | - |
| 전 체 | 116,313 | 117,336 | 163,666 | 100.0 |

2005년도 캐릭터산업의 총 수출액은 1억6,366만 달러로 전년 대비 39.5%가 증가한 것으로 조사되었다. 총 수출액을 국가별로 살펴보면, 중국으로의 수출이 6,009만 달러로 전체 수출액의 36.7%를 차지하고 있으며, 유럽이 4,117만 달러(25.2%), 기타 2,098만 달러(12.8%), 북미 1,865만 달러 (11.4%) 순으로 나타났다.

〈그림 4-9-6〉 캐릭터산업 수출 현황 구성비

(단위 : %)



<표 4-9-12> 캐릭터산업 수입 현황

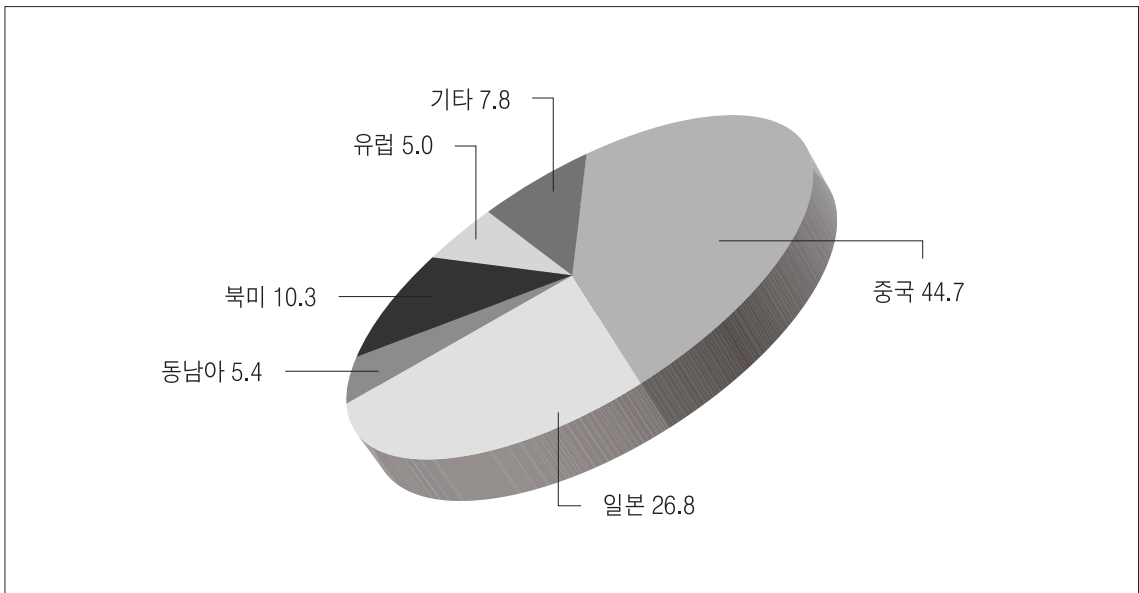
(단위 : 천\$, %)

| | 2003 | 2004 | 2005 | 구성비 |
|------|--------|---------|---------|-------|
| 중 국 | 99,381 | 129,402 | 55,123 | 44.7 |
| 일 본 | | | 33,061 | 26.8 |
| 동남아 | | | 6,725 | 5.4 |
| 북 미 | | | 12,700 | 10.3 |
| 유 럽 | | | 6,172 | 5.0 |
| 기 타 | | | 9,653 | 7.8 |
| 분류못함 | | | - | - |
| 전 체 | 99,381 | 129,402 | 123,434 | 100.0 |

캐릭터산업의 2005년 총 수입액은 1억2,343만 달러로 2004년에 비해 4.6% 감소한 것으로 나타났다. 총 수입액을 국가별로 보면 중국이 5,512만 달러로 총 수입액의 44.7%를 차지하고 있으며, 일본 3,306만 달러(26.8%), 북미 1,270만 달러(10.3%), 기타 965만 달러(7.8%) 순으로 나타났다.

<그림 4-9-7> 캐릭터산업 수입 현황 구성비

(단위 : %)



I. 조사개요
 II. 조사대상 현황
 III. 문화산업통계조사 전체결과
 IV. 문화산업통계조사 결론과 제언

9.4. 캐릭터 종사자수

〈표 4-9-13〉 캐릭터산업 종사자 현황

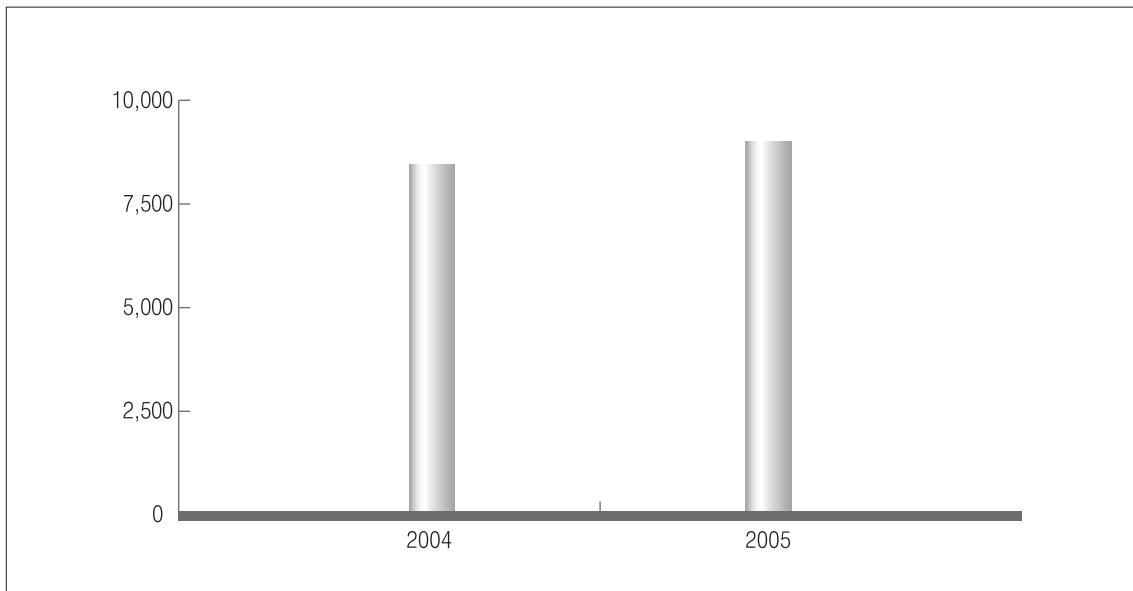
(단위 : 명)

| | 2004 | 2005 |
|------------|-------|-------|
| 캐릭터산업 종사자수 | 8,286 | 8,825 |
| 합 계 | 8,286 | 8,825 |

2005년 캐릭터산업 총 종사자수는 8,825명으로 나타났다. 2004년과 비교하여 539명이 증가하였으며, 정규직 비율이 2004년도 71.7%에서 92.6%로 20.9% 증가한 것으로 나타났다. 2004년에는 남자의 비율이 63.7%였으나, 2005년에는 남자의 비율이 4.3% 감소한 59.4%로 나타났다. 직무별 종사자를 살펴보면 제작이 3,510명으로 전체 종사자수의 39.8%를 차지하고 있으며, 마케팅 홍보가 1,383명(15.7%), 관리가 1,326명(15.0%), 사업기획 1,065명(12.1%), 연구개발 941명(10.6%), 기타 600명(6.8%) 순으로 나타났다.

〈그림 4-9-8〉 캐릭터산업 종사자 현황

(단위 : 명)



9.4.1 지역별 종사자 현황

〈표 4-9-14〉 캐릭터산업 지역별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

| | 2005 | 구성비 |
|------|-------|-------|
| 서울 | 4,907 | 55.7 |
| 부산 | 865 | 9.8 |
| 대구 | 282 | 3.2 |
| 인천 | 256 | 2.9 |
| 광주 | 132 | 1.5 |
| 대전 | 36 | 0.4 |
| 울산 | 54 | 0.6 |
| 경기도 | 1,562 | 17.7 |
| 강원도 | 44 | 0.5 |
| 충청북도 | 189 | 2.1 |
| 충청남도 | 45 | 0.5 |
| 전라북도 | 46 | 0.5 |
| 전라남도 | 0 | 0.0 |
| 경상북도 | 0 | 0.0 |
| 경상남도 | 0 | 0.0 |
| 제주도 | 407 | 4.6 |
| 합계 | 8,825 | 100.0 |

2005년 캐릭터산업 총 종사자수는 8,825명으로 지역별로 살펴보면, 서울이 4,907명(55.7%)으로 가장 많고, 경기도 1,562명(17.7%), 부산 865명(9.8%), 제주 407명(4.6%), 대구 282명(3.2%), 인천 256명(2.9%), 충청북도 189명(2.1%), 광주 132명(1.5%), 울산 54명(0.6%), 전라북도 46명(0.5%), 충청남도 45명(0.5%), 강원도 44명(0.5%), 대전 36명(0.4%) 순으로 나타났다.

I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과IV. 문화산업통계조사
부문별결과

9.4.2 매출액 규모별 종사자 현황

〈표 4-9-15〉 캐릭터산업 매출규모별 종사자 현황

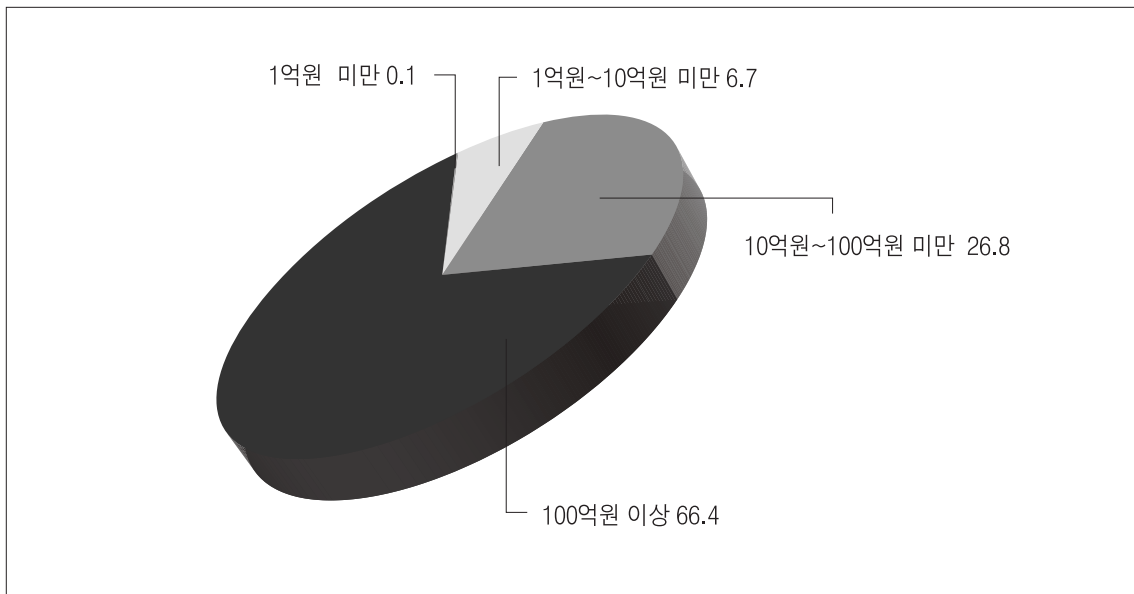
(단위 : 명, %)

| | 2005 | 구성비 |
|------------|-------|-------|
| 1억원미만 | 8 | 0.1 |
| 1~10억원미만 | 593 | 6.7 |
| 10~100억원미만 | 2,361 | 26.8 |
| 100억원 이상 | 5,863 | 66.4 |
| 합 계 | 8,825 | 100.0 |

매출액규모별 종사자를 살펴보면 100억원 이상이 5,863명으로 총 종사자수 8,825명 중 66.4%를 차지하고 있으며, 10~100억원 미만 2,361명(26.8%), 1~10억원 미만 593명(6.7%), 1억원 미만 8명(0.1%) 순으로 나타났다.

〈그림 4-9-9〉 캐릭터산업 매출액 규모별 종사자 구성비

(단위 : %)



9.4.3. 종사자 규모별 종사자 현황

〈표 4-9-16〉 캐릭터산업 종사자규모별 종사자 현황

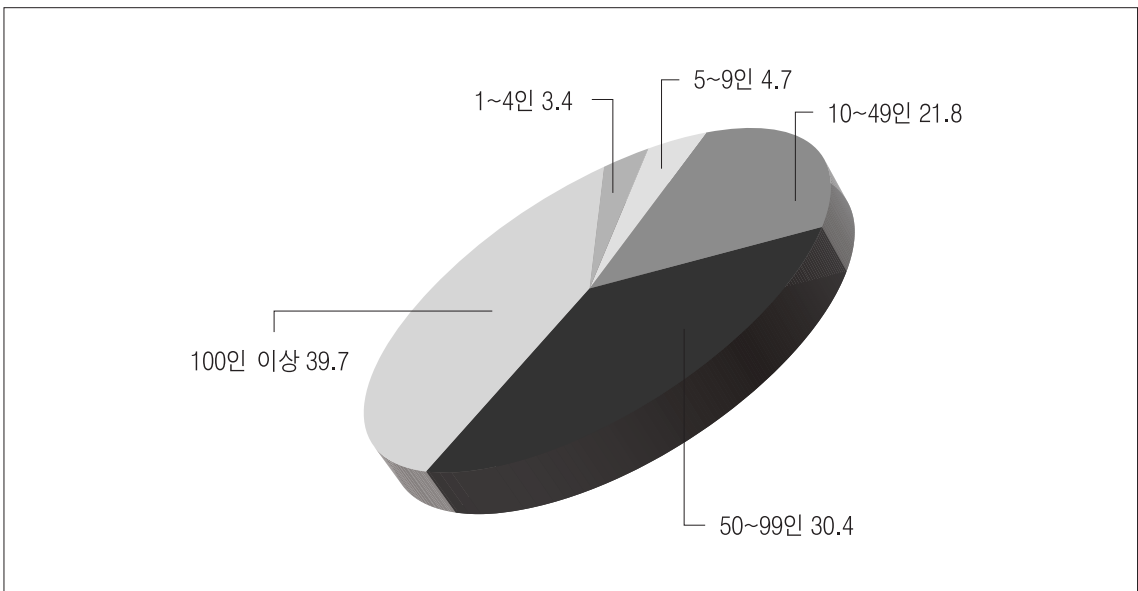
(단위 : 명, %)

| | 2005 | 구성비 |
|---------|-------|-------|
| 1~4인 | 298 | 3.4 |
| 5~9인 | 411 | 4.7 |
| 10~49인 | 1,925 | 21.8 |
| 50~99인 | 2,686 | 30.4 |
| 100인 이상 | 3,505 | 39.7 |
| 합 계 | 8,825 | 100.0 |

종사자 규모 100인 이상이 3,505명으로 전체 종사자의 39.7%를 차지하고 있으며, 50~99인 2,686명(30.4%), 10~49인 1,925명(21.8%), 5~9인 411명(4.7%), 1~4인 298명(3.4%) 순으로 나타났다.

〈그림 4-9-10〉 캐릭터산업 종사자 규모별 종사자 구성비

(단위 : %)



I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사 전체결과

IV. 문화산업통계조사 부문별결과

9.4.4. 고용형태별 종사자 현황

〈표 4-9-17〉 캐릭터산업 고용형태별 종사자 현황

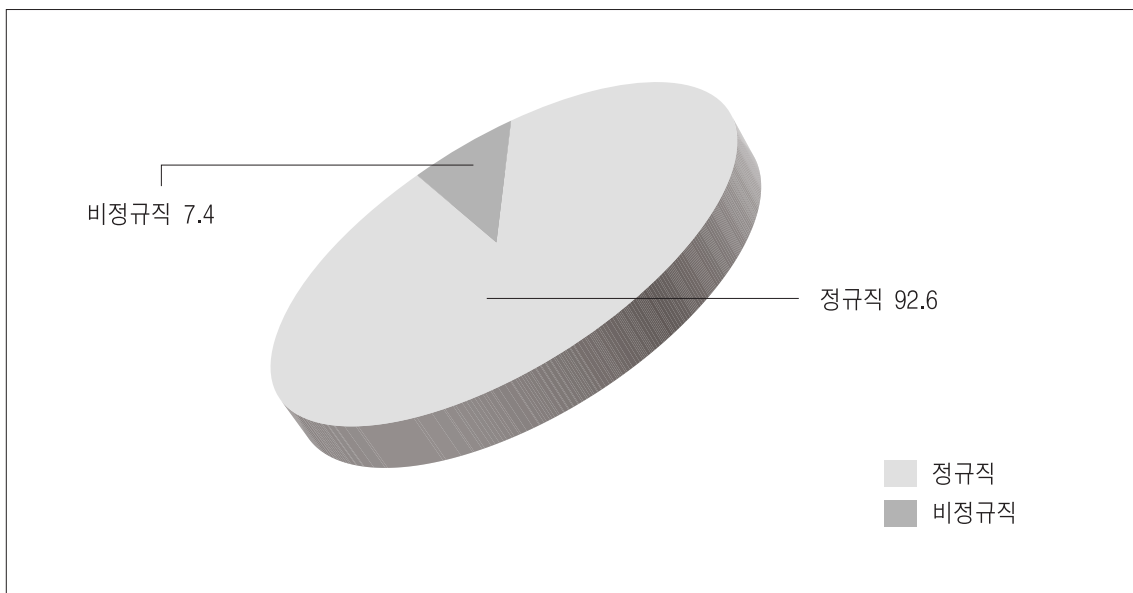
(단위 : 명, %)

| | 2004 | 2005 | 구성비 |
|------|-------|-------|-------|
| 정규직 | 5,937 | 8,170 | 92.6 |
| 비정규직 | 2,349 | 655 | 7.4 |
| 합 계 | 8,286 | 8,825 | 100.0 |

캐릭터산업의 고용형태별 종사자 현황을 살펴보면 총 종업원수 8,825명 중 정규직은 8,170명(92.6%), 비정규직은 655명(7.4%)으로 나타났다. 2004년 기준조사와 비교하여 보면 정규직은 5,937명에서 8,170명으로 2,230명이 증가하였으며, 비정규직은 2,349명에서 655명으로 1,694명이 감소한 것으로 나타났다.

〈그림 4-9-11〉 캐릭터산업 고용형태별 종사자 구성비

(단위 : %)



9.4.5. 성별 종사자 현황

〈표 4-9-18〉 캐릭터산업 성별 종사자 현황

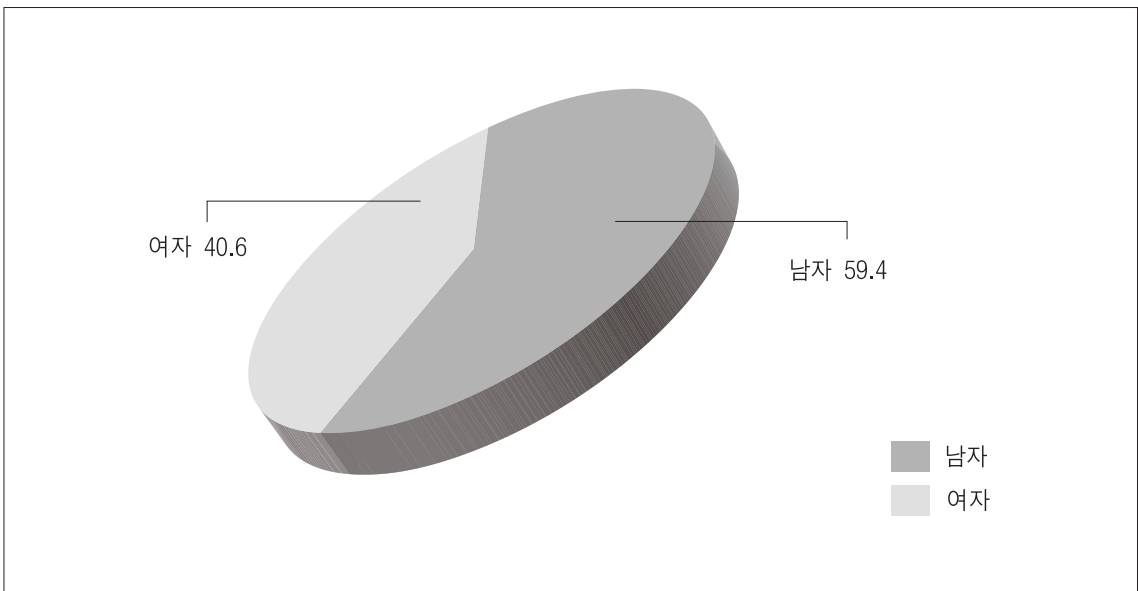
(단위 : 명, %)

| | 2004 | 2005 | 구성비 |
|----|-------|-------|-------|
| 남자 | 5,278 | 5,245 | 59.4 |
| 여자 | 3,008 | 3,580 | 40.6 |
| 합계 | 8,286 | 8,825 | 100.0 |

캐릭터산업 성별종사자 현황을 살펴보면 총 종업원수는 8,825명이며 이중 남자는 5,245명 (59.4%), 여자는 3,580명(40.6%)으로 나타났다. 2004년에는 남자의 비율이 63.7%였으나, 2005년에는 남자의 비율이 4.3% 감소한 59.4%로 나타났다.

〈그림 4-9-12〉 캐릭터산업 성별 종사자 구성비

(단위 : %)



9.4.6. 직무별 종사자 현황

〈표 4-9-19〉 캐릭터산업 직무별 종사자 현황

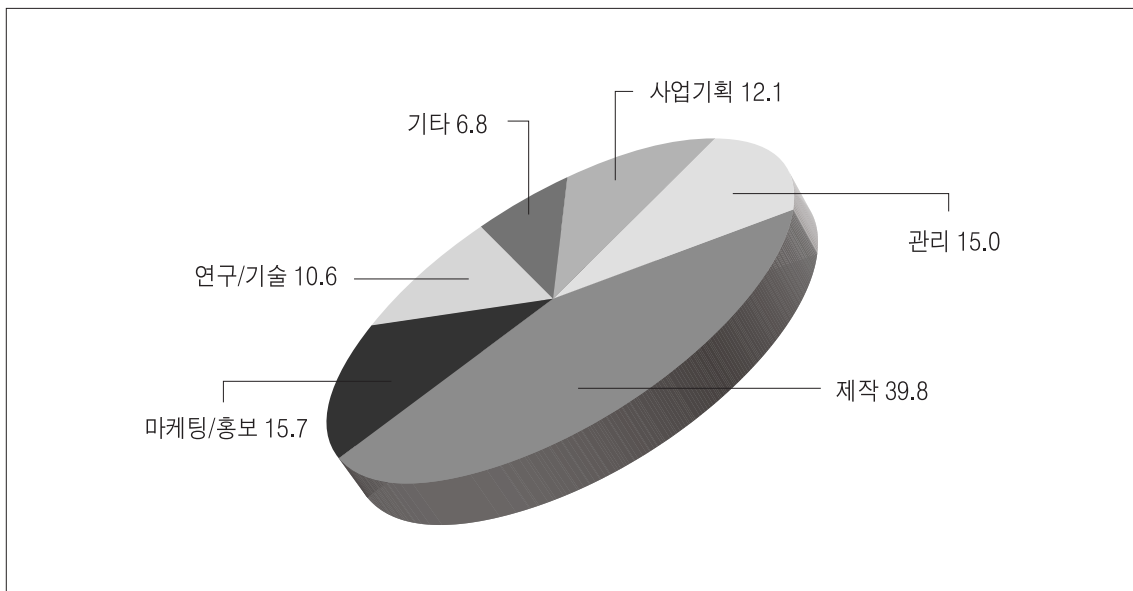
(단위 : 명, %)

| | 2004 | 2005 | 구성비 |
|--------|-------|-------|-------|
| 사업기획 | 1,342 | 1,065 | 12.1 |
| 관리 | | 1,326 | 15.0 |
| 제작 | 2,685 | 3,510 | 39.8 |
| 마케팅·홍보 | 1,293 | 1,383 | 15.7 |
| 연구·개발 | 2,966 | 941 | 10.6 |
| 기타 | | 600 | 6.8 |
| 합계 | 8,286 | 8,825 | 100.0 |

캐릭터사업을 영위하는 사업체의 직무형태별 종사자 현황을 살펴보면 총 종업원수는 8,825명이며 이중 사업기획은 1,065명(12.1%), 관리는 1,326명(15.0%), 제작은 3,510명(39.8%), 마케팅 및 홍보는 1,383명(15.7%), 연구 및 개발은 941명(10.6%), 기타 600명(6.8%)으로 나타났다. 2004년도와 비교하여 살펴보면 사업기획 및 관리가 16.2%에서 27.1%로 10.9% 증가하였으며, 제작은 32.4%에서 39.8%로 7.4% 증가, 마케팅홍보는 15.6%에서 15.7%로 0.1% 증가, 연구개발 및 기타는 35.8%에서 17.4%로 18.4%가 감소한 것으로 나타났다.

〈그림 4-9-13〉 캐릭터산업 직무별 종사자 구성비

(단위 : %)



9.4.7. 학력별 종사자 현황

〈표 4-9-20〉 캐릭터산업 학력별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

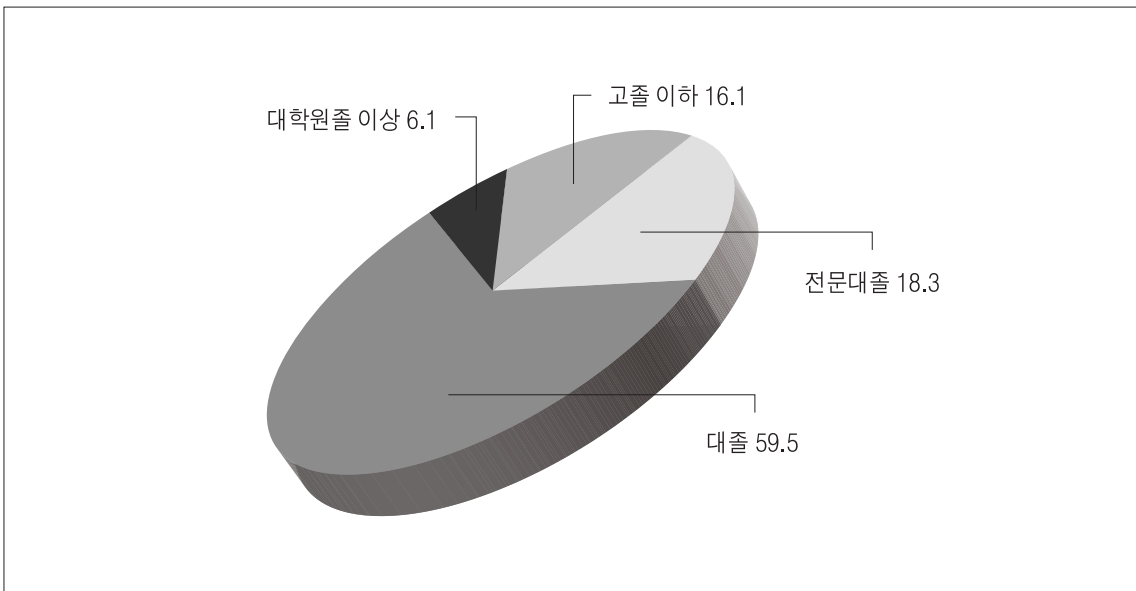
| | 2004 | 2005 | 구성비(%) |
|---------|-------|-------|--------|
| 고졸이하 | 2,304 | 1,421 | 16.1 |
| 전문대졸 | 1,351 | 1,612 | 18.3 |
| 대졸 | 4,283 | 5,254 | 59.5 |
| 대학원졸 이상 | 348 | 538 | 6.1 |
| 합계 | 8,286 | 8,825 | 100.0 |

캐릭터산업 종사자를 학력별로 보면 대졸 5,254명(59.5%), 전문대졸 1,612명(18.3%), 고졸이하 1,421명(16.1%), 대학원졸 이상 538명(6.1%) 순이다. 2004년과 비교하여 보면

고졸이하는 27.8%에서 16.1%로 11.7% 감소하였으며, 전문대졸은 16.3%에서 18.3%로 2.0% 증가, 대졸은 51.7%에서 59.5%로 7.8% 증가, 대학원졸 이상은 4.2%에서 6.1%로 1.9% 증가한 것으로 나타났다. 2004년 기준조사와 비교하여 보면 캐릭터산업은 고학력 종사자수가 증가하는 것으로 나타났다.

〈그림 4-9-14〉 캐릭터산업 학력별 종사자 구성비

(단위 : %)



I. 조사개요
II. 조사대상 현황
III. 문화산업통계조사 전체결과
IV. 문화산업통계조사 부문별결과

9.4.8. 연령별 종사자 현황

〈표 4-9-21〉 캐릭터산업 연령별 종사자 현황

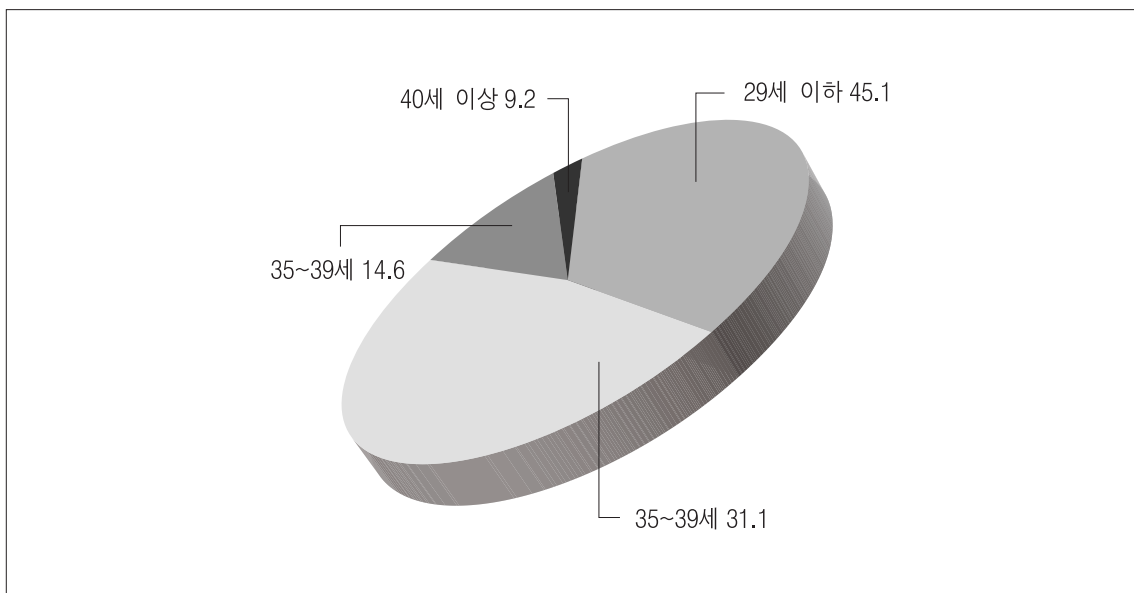
(단위 : 명, %)

| | 2004 | 2005 | 구성비 |
|--------|-------|-------|-------|
| 29세 이하 | 3,676 | 3,980 | 45.1 |
| 30~34세 | 2,584 | 2,743 | 31.1 |
| 35~39세 | 1,323 | 1,290 | 14.6 |
| 40세 이상 | 703 | 812 | 9.2 |
| 합 계 | 8,286 | 8,825 | 100.0 |

캐릭터산업 종사자를 연령별로 보면 29세 이하는 3,980명으로 전체 종사자 8,825명 중에서 45.1%를 차지하는 것으로 나타났으며, 30~34세는 2,743명(31.1%), 35~39세 1,290명(14.6%), 40세 이상 812명(9.2%) 순으로 나타났다. 2004년 기준조사와 비교하여 살펴보면, 29세 이하는 44.4%에서 45.1%로 0.7% 증가한 것으로 나타났으며, 30~34세는 31.2%에서 31.1%로 0.1% 감소, 35~39세는 16.0%에서 14.6%로 1.4% 감소, 40세 이상은 8.5%에서 9.2%로 0.7% 증가한 것으로 나타났다.

〈그림 4-9-15〉 캐릭터산업 연령별 종사자 구성비

(단위 : %)



10. 디지털교육 및 정보산업

〈표 4-10-1〉 디지털교육 및 정보산업 분류

| 중분류 | 소분류 | 구분 |
|-------------|-------------------------------|---------|
| 101. 에듀테인먼트 | □ 1011. 디지털교육(에듀테인먼트) 기획 및 제작 | 표본 230개 |
| | □ 1012. 인터넷 에듀테인먼트 서비스 | |
| | □ 1013. 모바일 에듀테인먼트 서비스 | |
| 102. 온라인 정보 | □ 1021. 인터넷 포털 서비스 지원 | |
| | □ 1022. 모바일 포털 서비스 지원 | |

디지털교육 및 정보산업은 제공되는 정보의 성격과 기획, 제작, 유통으로 이어지는 가치사슬 단계에 따라 2개의 중분류, 5개의 소분류의 체계를 마련하였다. 2004년 기준조사에서 정의한 조사대상은 에듀테인먼트(교육용 콘텐츠)사업체와 온라인정보(오락, 생활, 건강, 경제, 법률, 위치 등) 사업체이다.

I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
부문별결과

10.1. 디지털교육 및 정보산업 매출액

〈표 4-10-2〉 디지털교육 및 정보산업 매출액 비교

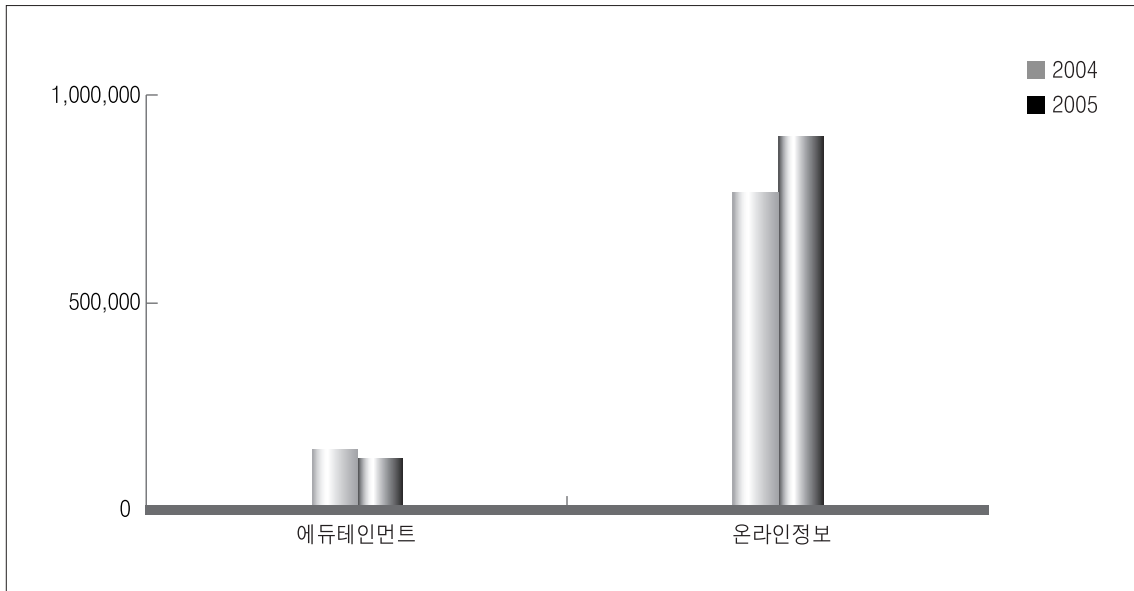
(단위 : 백만원)

| 활동영역별 구분 | 2004 | 2005 | 구성비 |
|----------|---------|---------|-------|
| 에듀테인먼트 | 133,764 | 112,692 | 11.4 |
| 온라인정보 | 745,209 | 879,796 | 88.6 |
| 합계 | 878,973 | 992,488 | 100.0 |

디지털교육 및 정보산업의 총 매출액은 9,924억원이며, 이중 에듀테인먼트는 1,126억원(11.4%), 온라인정보는 8,797억원(88.6%)으로 나타났다. 종사자당 매출액을 살펴보면, 디지털교육 및 정보산업 전체는 1억9,600만원이며, 에듀테인먼트산업은 8,400만원 온라인정보산업은 2억3,300만원으로 온라인정보산업의 종사자당 매출액이 에듀테인먼트산업의 종사자당 매출액보다 높은 것으로 나타났다.

〈그림 4-10-1〉 디지털교육 및 정보산업 매출액 구성비

(단위 : 백만원)



10.1.1. 사업형태별 매출액 현황

<표 4-10-3> 디지털교육 및 정보산업 사업형태별 매출액 현황

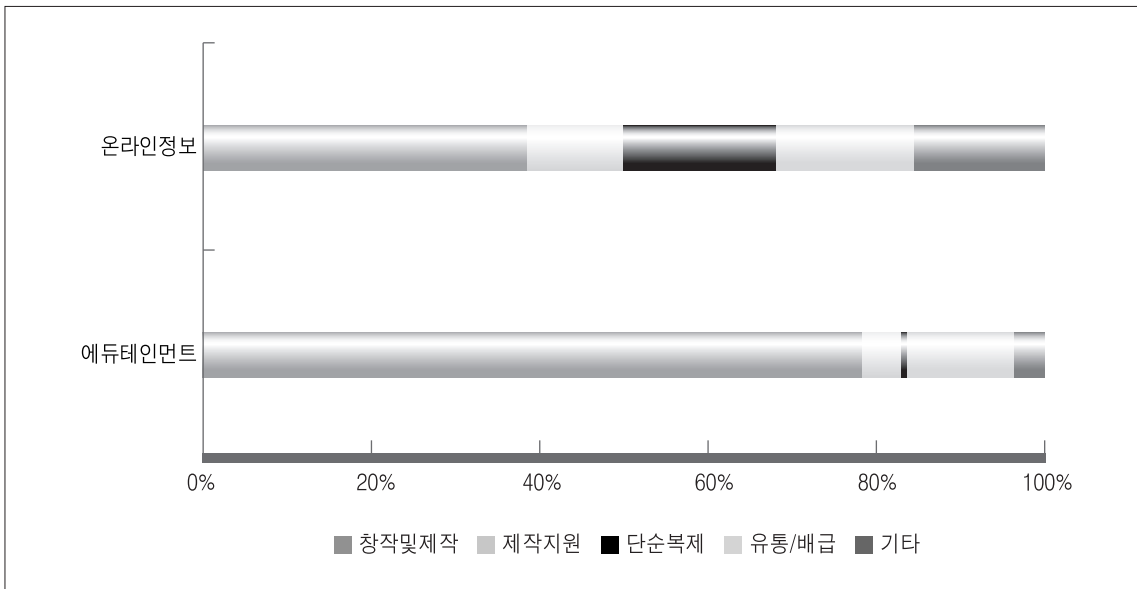
(단위 : 백만원, %)

| | 에듀테인먼트 | 온라인정보 | 합계 | 구성비 |
|---------|---------|---------|---------|-------|
| 창작 및 제작 | 88,000 | 327,746 | 415,746 | 41.9 |
| 제작 지원 | 5,465 | 112,703 | 118,168 | 11.9 |
| 단순복제 | 458 | 160,230 | 160,688 | 16.2 |
| 유통/배급 | 14,840 | 145,958 | 160,798 | 16.2 |
| 기타 | 3,929 | 133,159 | 137,088 | 13.8 |
| 합계 | 112,692 | 879,796 | 992,488 | 100.0 |
| 부가가치 | 48,517 | 281,535 | | |
| 부가가치율 | 43.1% | 32.0% | | |

디지털교육 및 정보산업 매출액을 사업형태별로 살펴보면, 창작 및 제작이 4,157억원으로 전체 매출액의 41.9%를 차지하였고, 유통/배급이 1,607억원(16.2%), 단순 복제 1,606억원(16.2%), 기타 1,370억원(13.8%), 제작지원 1,181억원(11.9%) 순으로 나타났다.

<그림 4-10-2> 디지털교육 및 정보산업 사업형태별 매출액 구성비

(단위 : %)



I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사 전제결과

IV. 문화산업통계조사 결론

10.1.2. 지역별 매출액 현황

〈표 4-10-4〉 디지털교육 및 정보산업 지역별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

| | 에듀테인먼트 | 온라인정보 | 합계 | 구성비 |
|------|---------|---------|---------|-------|
| 서울 | 50,247 | 533,256 | 583,503 | 58.7 |
| 부산 | 18,588 | 57,141 | 75,729 | 7.6 |
| 대구 | 9,585 | 57,232 | 66,817 | 6.7 |
| 인천 | 871 | 6,803 | 7,674 | 0.8 |
| 광주 | 2,614 | 2,812 | 5,426 | 0.5 |
| 대전 | 6,099 | 3,628 | 9,727 | 1.0 |
| 울산 | 278 | 2,280 | 2,558 | 0.3 |
| 경기도 | 3,776 | 126,255 | 130,031 | 13.1 |
| 강원도 | 581 | 4,535 | 5,116 | 0.5 |
| 충청북도 | 10,166 | 49,450 | 59,616 | 6.0 |
| 충청남도 | 302 | 2,256 | 2,558 | 0.3 |
| 전라북도 | 3,195 | 7,347 | 10,542 | 1.1 |
| 전라남도 | 871 | 6,803 | 7,674 | 0.8 |
| 경상북도 | 2,033 | 8,626 | 10,659 | 1.1 |
| 경상남도 | 1,452 | 7,818 | 9,270 | 0.9 |
| 제주도 | 2,034 | 3,554 | 5,588 | 0.6 |
| 합계 | 112,692 | 879,796 | 992,488 | 100.0 |

지역별로 살펴보면, 서울이 5,835억원으로 전체 매출액 9,924억원의 58.7%를 차지하고 있으며, 경기도 1,300억원(13.1%), 부산 757억원(7.6%), 대구 668억원(6.7%), 충청북도 596억원(6.0%), 경상북도 106억원(1.1%), 전라북도 105억원(1.1%), 대전 97억원(1.0%), 경상남도 92억원(0.9%), 전라남도 76억원(0.8%), 인천 76억원(0.8%), 제주도 55억원(0.6%), 광주 54억원(0.5%), 강원도 51억원(0.5%), 충청남도 25억원(0.3%), 울산 25억원(0.3%) 순으로 나타났다.

10.1.3. 매출액 규모별 매출액 현황

〈표 4-10-5〉 디지털교육 및 정보산업 매출규모별 매출액 현황

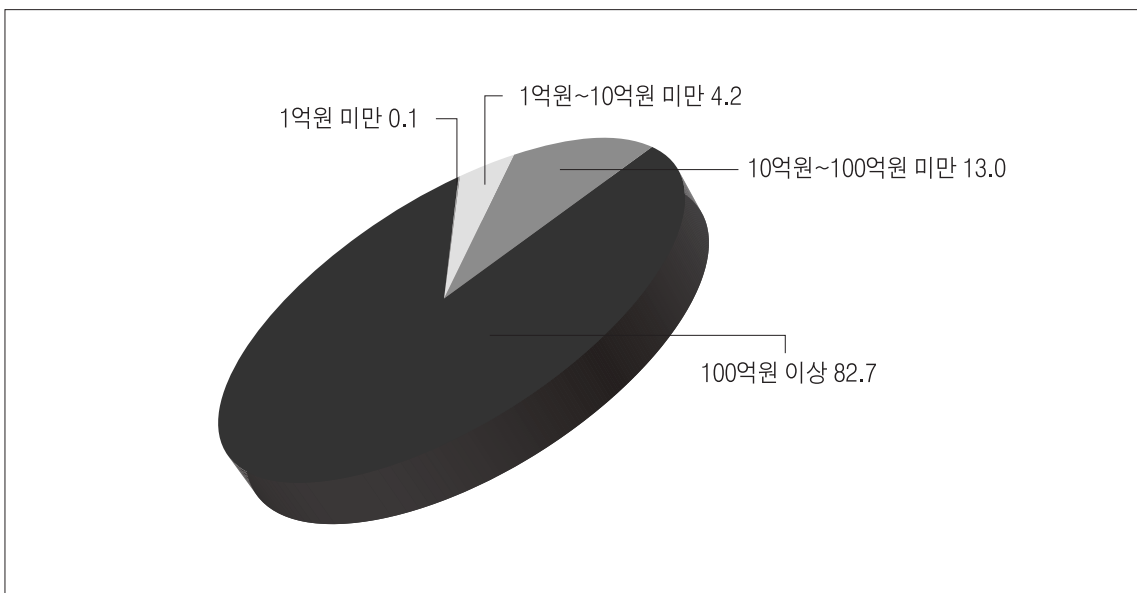
(단위 : 백만원, %)

| | 에듀테인먼트 | 온라인정보 | 합계 | 구성비 |
|-------------|---------|---------|---------|-------|
| 1억원 미만 | 567 | 686 | 1,253 | 0.1 |
| 1~10억원 미만 | 27,856 | 13,751 | 41,607 | 4.2 |
| 10~100억원 미만 | 84,269 | 44,553 | 128,822 | 13.0 |
| 100억원 이상 | - | 820,806 | 820,806 | 82.7 |
| 합계 | 112,692 | 879,796 | 992,488 | 100.0 |

매출규모별 매출액을 살펴보면, 100억원 이상이 8,208억원으로 전체매출액의 82.7%를 차지하고 있으며, 10~100억원 미만 1,288억원(13.0%), 1~10억원 미만 416억원(4.2%), 1억원 미만 12억원(0.1%) 순으로 나타났다. 종사자당 평균 매출액은 1억9,700만원이며, 100억원 이상 규모 사업체의 종사자당 평균 매출액은 2억3,700만원이었다. 그리고 10~100억원 미만 규모 사업체의 종사자당 평균 매출액은 1억100만원, 1~10억원 미만 규모 사업체의 종사자당 평균 매출액은 1억4,300만원, 1억원 미만 규모의 사업체는 1억2,500만원인 것으로 나타났다.

〈그림 4-10-3〉 디지털교육 및 정보산업 매출액 규모별 매출액 구성비

(단위 : %)



I. 조사개요
II. 조사대상 현황
III. 문화산업통계조사 전체결과
IV. 문화산업통계조사 결론과 제언

10.1.4. 종사자 규모별 매출액 현황

〈표 4-10-6〉 디지털교육 및 정보산업 종사자 규모별 매출액 현황

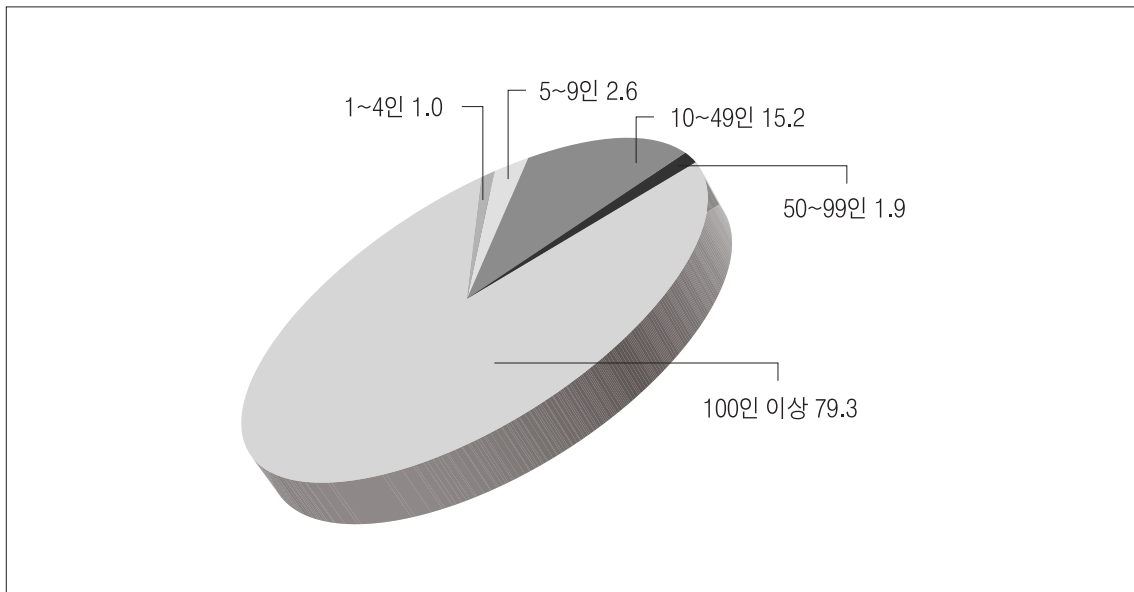
(단위 : 백만원, %)

| | 에듀테인먼트 | 온라인정보 | 합계 | 구성비 |
|---------|---------|---------|---------|-------|
| 1~4인 | 6,764 | 3,652 | 10,416 | 1.0 |
| 5~9인 | 20,340 | 5,807 | 26,147 | 2.6 |
| 10~49인 | 67,146 | 84,120 | 151,266 | 15.2 |
| 50~99인 | 18,442 | 0 | 18,442 | 1.9 |
| 100인 이상 | 0 | 786,217 | 786,217 | 79.3 |
| 합 계 | 112,692 | 879,796 | 992,488 | 100.0 |

매출액을 종사자 규모별로 살펴보면, 100인 이상이 7,862억원으로 총 매출액의 79.3%를 차지하고 있으며, 10~49인 1,512억원(15.2%), 5~9인 261억원(2.6%), 50~99인 184억원(1.9%), 1~4인 104억원(1.0%) 순으로 나타났다. 종사자 규모별 종사자당 매출액은 100인 이상 규모의 사업체는 3억1,300만원이며, 50~99인 규모의 사업체는 8,200만원, 10~49인 규모의 사업체는 8,300만원, 5~9인 규모의 사업체는 7,200만원, 1~4인 규모의 사업체는 7,200만원으로 나타났다.

〈그림 4-10-4〉 디지털교육 및 정보산업 종사자 규모별 매출액 구성비

(단위 : %)



10.2. 디지털교육 및 정보산업 영업비용

<표 4-10-7> 디지털교육 및 정보산업 영업비용 현황

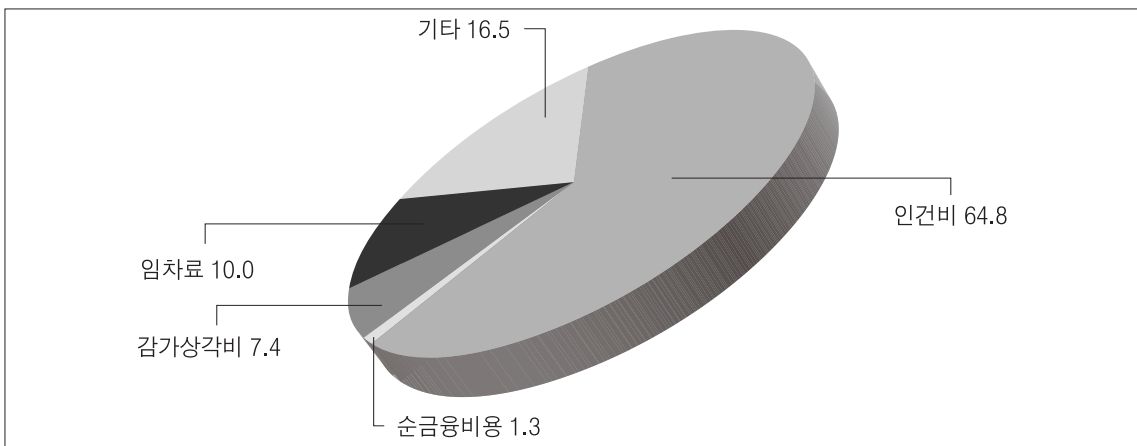
(단위 : 백만원, %)

| | 에듀테인먼트 | 온라인정보 | 합계 | 구성비 |
|-------|--------|---------|---------|-------|
| 인건비 | 29,637 | 157,659 | 187,296 | 64.8 |
| 순금융비용 | 771 | 2,956 | 3,727 | 1.3 |
| 감가상각비 | 2,912 | 18,623 | 21,535 | 7.4 |
| 임차료 | 4,192 | 24,585 | 28,777 | 10.0 |
| 기 타 | 5,310 | 42,519 | 47,829 | 16.5 |
| 합 계 | 42,822 | 246,342 | 289,164 | 100.0 |

디지털교육 및 정보산업 영업비용은 총 2,891억원이며, 이중 인건비가 1,872억원으로 64.8%를 차지하고 있으며, 기타가 478억원(16.5%), 임차료 287억원(10.0%), 감가상각비 215억원(7.4%), 순금융비용 37억원(1.3%) 순으로 나타났다. 이를 세부적으로 살펴보면 에듀테인먼트 사업체의 인건비는 69.2%로 온라인정보 사업체의 인건비 64.0%보다 5.2% 높은 것으로 나타났다.

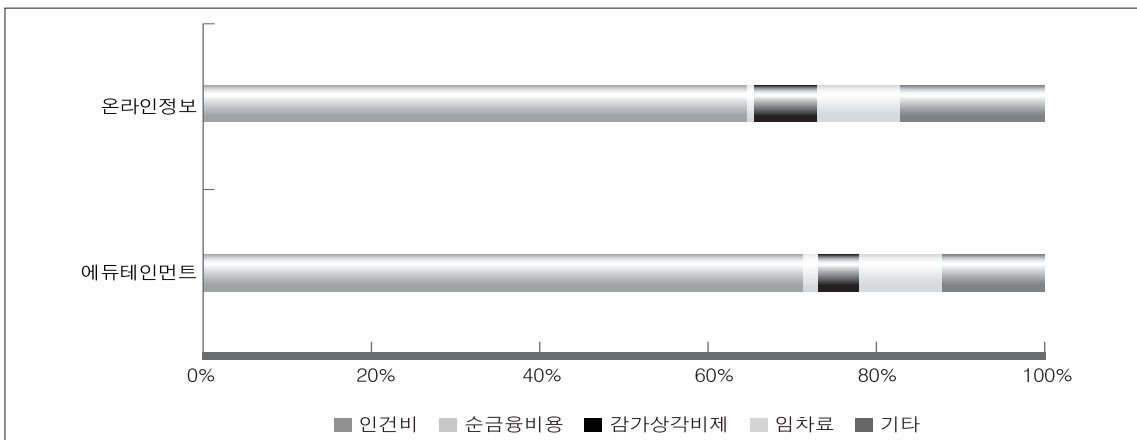
<그림 4-10-5> 디지털교육 및 정보산업 전체 영업비용 구성비

(단위 : %)



<그림 4-10-6> 디지털교육 및 정보산업 사업형태별 영업비용 구성비

(단위 : %)



I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사 전체결과

IV. 문화산업통계조사 부문별결과

10.2.1. 지역별 영업비용 현황

〈표 4-10-8〉 디지털교육 및 정보산업 지역별 영업비용 현황

(단위 : 백만원, %)

| | 에듀테인먼트 | 온라인정보 | 합계 | 구성비 |
|------|--------|---------|---------|-------|
| 서울 | 25,125 | 162,736 | 187,861 | 65.0 |
| 부산 | 5,310 | 13,302 | 18,612 | 6.4 |
| 대구 | 2,312 | 11,085 | 13,397 | 4.6 |
| 인천 | 133 | 2,168 | 2,301 | 0.8 |
| 광주 | 792 | 517 | 1,309 | 0.5 |
| 대전 | 2,428 | 788 | 3,216 | 1.1 |
| 울산 | 67 | 616 | 683 | 0.2 |
| 경기도 | 1,105 | 33,256 | 34,361 | 11.9 |
| 강원도 | 193 | 1,109 | 1,302 | 0.5 |
| 충청북도 | 2,492 | 11,529 | 14,021 | 4.8 |
| 충청남도 | 66 | 584 | 650 | 0.2 |
| 전라북도 | 1,118 | 1,885 | 3,003 | 1.1 |
| 전라남도 | 242 | 1,626 | 1,868 | 0.6 |
| 경상북도 | 535 | 2,168 | 2,703 | 1.0 |
| 경상남도 | 433 | 2,210 | 2,643 | 0.9 |
| 제주도 | 471 | 763 | 1,234 | 0.4 |
| 합계 | 42,822 | 246,342 | 289,164 | 100.0 |

디지털교육 및 정보산업 영업비용을 지역별로 살펴보면 서울이 1,878억원으로 전체의 65.0%를 차지하고 있으며, 경기도 343억원(11.9%), 부산 186억원(6.4%), 충청북도 140억원(4.8%), 대구 133억원(4.6%), 대전 32억원(1.1%), 전라북도 30억원(1.1%), 경상북도 27억원(1.0%), 경상남도 26억원(0.9%), 인천 23억원(0.8%), 전라남도 18억원(0.6%), 광주 13억원(0.5%), 강원도 13억원(0.5%), 제주도 12억원(0.4%), 울산 6억원(0.2%), 충청남도 6억원(0.2%) 순으로 나타났다.

10.2.2. 매출액 규모별 영업비용 현황

<표 4-10-9> 디지털교육 및 정보산업 매출규모별 영업비용 현황

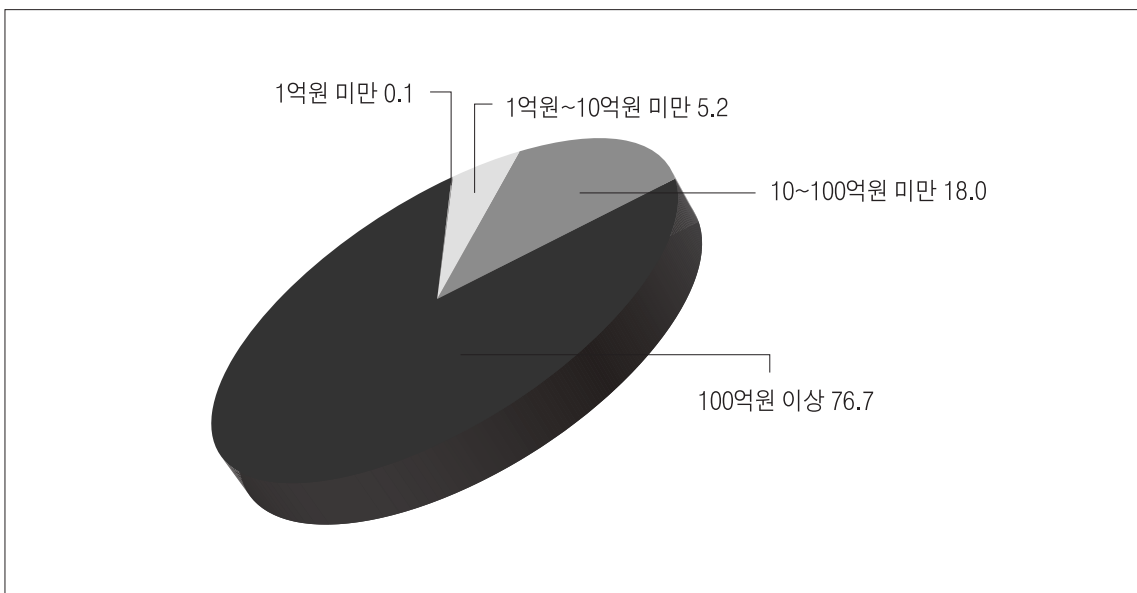
(단위 : 백만원, %)

| | 에듀테인먼트 | 온라인정보 | 합계 | 구성비 |
|-------------|--------|---------|---------|-------|
| 1억원 미만 | 173 | 192 | 365 | 0.1 |
| 1~10억원 미만 | 10,607 | 4,540 | 15,147 | 5.2 |
| 10~100억원 미만 | 32,042 | 19,865 | 51,907 | 18.0 |
| 100억원 이상 | 0 | 221,745 | 221,745 | 76.7 |
| 합계 | 42,822 | 246,342 | 289,164 | 100.0 |

매출규모별 영업비용을 살펴보면, 100억원 이상이 2,217억원으로 전체영업비용의 76.7%를 차지하고 있으며, 10~100억원 미만 519억원(18.0%), 1~10억원 미만 151억원(5.2%), 1억원 미만 3억원(0.1%) 순으로 나타났다. 매출액 대비 영업비용을 살펴보면, 100억원 이상 규모의 사업체는 매출액 대비 영업비용이 27.0%, 10~100억원 미만 규모의 사업체는 매출액 대비 영업비용이 40.3%, 1~10억원 미만 규모의 사업체는 매출액 대비 영업비용이 36.4%, 1억원 미만 규모의 사업체는 매출액 대비 영업비용이 29.1%인 것으로 나타났다.

<그림 4-10-7> 디지털교육 및 정보산업 매출액 규모별 영업비용 구성비

(단위 : %)



I. 조사개요
II. 조사대상 현황
III. 문화산업통계조사 전체결과
IV. 문화산업통계조사 결론과 제언

10.2.3. 종사자 규모별 영업비용 현황

〈표 4-10-10〉 디지털교육 및 정보산업 종사자규모별 영업비용 현황

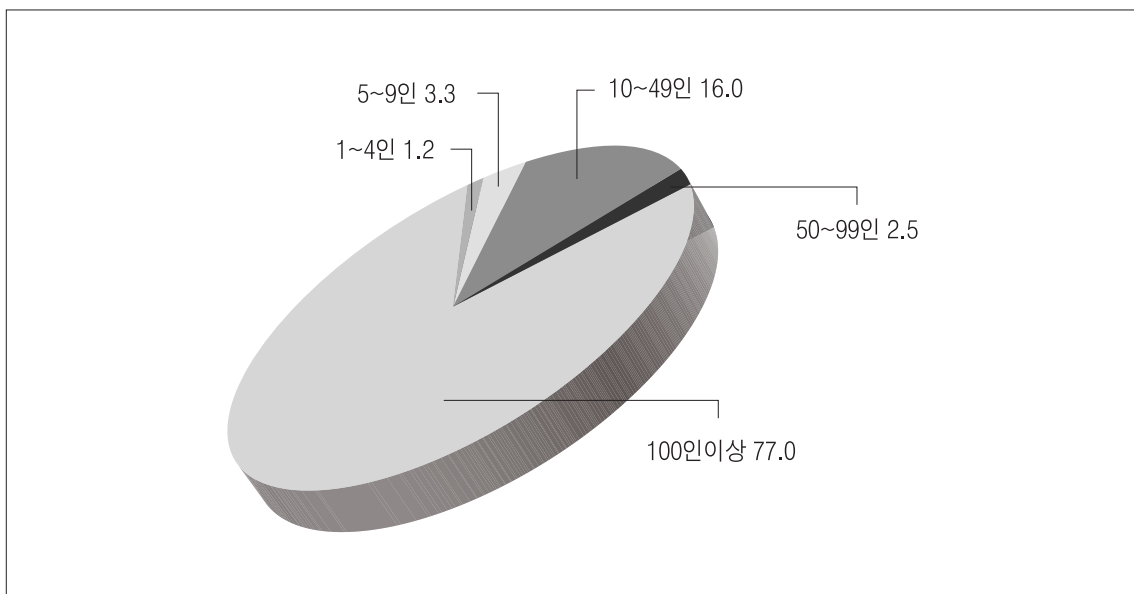
(단위 : 백만원, %)

| | 에듀테인먼트 | 온라인정보 | 합계 | 구성비 |
|---------|--------|---------|---------|-------|
| 1~4인 | 2,142 | 1,269 | 3,411 | 1.2 |
| 5~9인 | 8,157 | 1,380 | 9,537 | 3.3 |
| 10~49인 | 25,087 | 21,090 | 46,177 | 16.0 |
| 50~99인 | 7,436 | 0 | 7,436 | 2.5 |
| 100인 이상 | 0 | 222,603 | 222,603 | 77.0 |
| 합 계 | 42,822 | 246,342 | 289,164 | 100.0 |

영업비용을 종사자 규모별로 살펴보면, 종사자 규모 100인 이상 2,226억원으로 전체의 77.0%를 차지하고 있으며, 10~49인 461억원(16.0%), 5~9인 95억원(3.3%), 50~99인 74억원(2.5%), 1~4인 34억원(1.2%) 순으로 나타났다. 종사자 규모별 매출액 대비 영업비용을 살펴보면, 100인 이상 규모 사업체의 매출액 대비 영업비용은 28.3%, 50~99인 규모 사업체의 매출액 대비 영업비용은 40.3%, 10~49인 규모 사업체의 매출액 대비 영업비용은 30.5%, 5~9인 규모 사업체의 매출액 대비 영업비용은 36.5%, 1~4인 규모 사업체의 매출액 대비 영업비용은 32.8%인 것으로 나타났다.

〈그림 4-10-8〉 디지털교육 및 정보산업 종사자 규모별 매출액 구성비

(단위 : %)



10.3. 디지털교육 및 정보산업 수출입액

〈표 4-10-11〉 디지털교육 및 정보산업 수출·입액 현황

(단위 : 천\$)

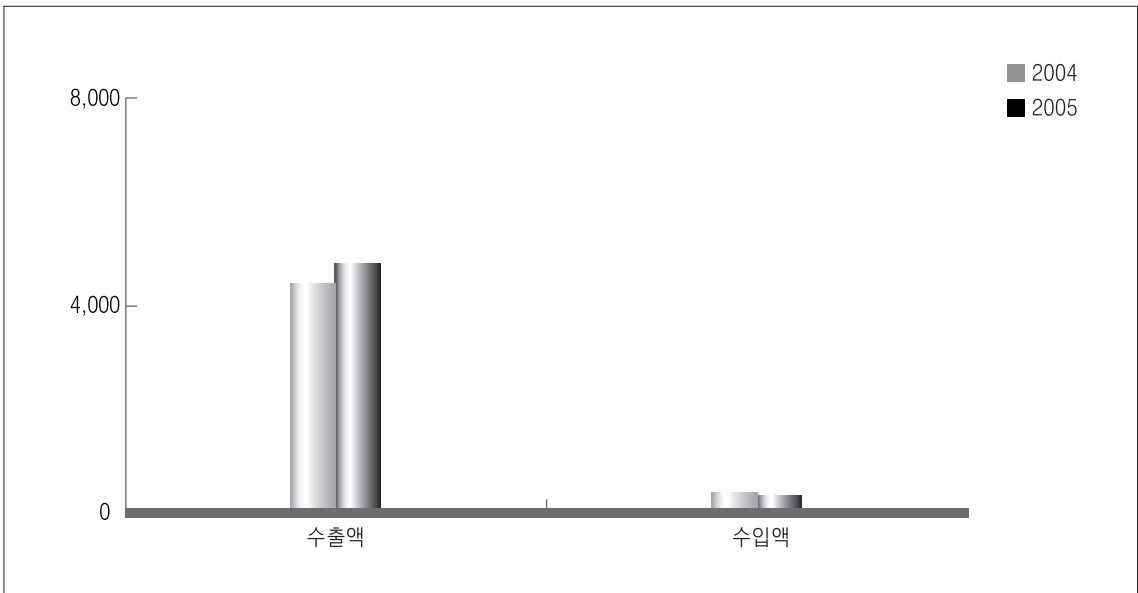
| | 수출 | | 수입 | |
|--------------|-------|-------|------|------|
| | 2004 | 2005 | 2004 | 2005 |
| 디지털교육 및 정보산업 | 4,909 | 5,203 | 400 | 360 |
| 합 계 | 4,909 | 5,203 | 400 | 360 |

2005년 디지털교육 및 정보산업의 총 수출액은 520만 달러로 2004년 490만 달러보다 30만 달러 증가하였다.

2005년 디지털교육 및 정보산업의 총 수입액은 36만 달러로 2004년 40만 달러보다 4만 달러 감소하였다.

〈그림 4-10-9〉 디지털교육 및 정보산업 수출입 현황

(단위 : 천\$)



I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
분류별결과

〈표 4-10-12〉 디지털교육 및 정보산업 수출 현황

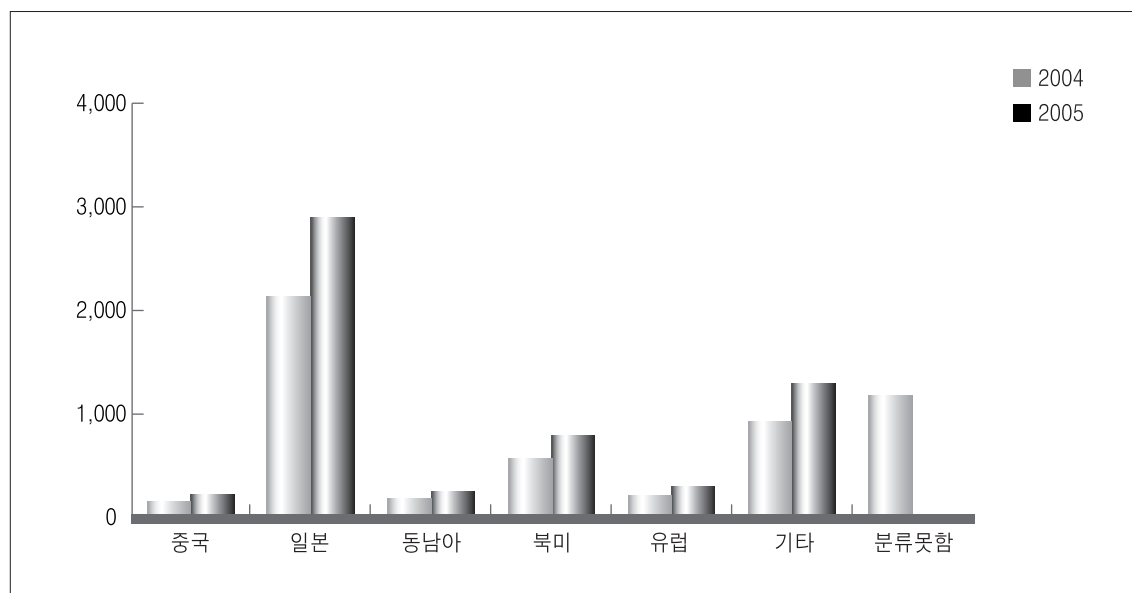
(단위 : 천\$, %)

| | 2004 | 2005 | 구성비 |
|-------|-------|-------|-------|
| 중 국 | 143 | 191 | 3.7 |
| 일 본 | 2,111 | 2,807 | 53.9 |
| 동 남 아 | 160 | 209 | 4.0 |
| 북 미 | 502 | 665 | 12.8 |
| 유 럽 | 180 | 244 | 4.7 |
| 기 타 | 813 | 1,087 | 20.9 |
| 분류못함 | 1,000 | - | - |
| 전 체 | 4,909 | 5,203 | 100.0 |

총 수출액을 국가별로 살펴보면, 일본으로의 수출이 280만 달러로 전체 수출액의 53.9%를 차지하고 있으며, 기타가 108만 달러(20.9%), 북미가 66만 달러(12.8%) 순으로 나타났다.

〈그림 4-10-10〉 디지털교육 및 정보산업 수출 현황

(단위 : 천\$)



〈표 4-10-13〉 디지털교육 및 정보산업 수입 현황

(단위 : 천\$, %)

| | 2004 | 2005 | 구성비 |
|-------|------|-------|-------|
| 중 국 | 400 | - | - |
| 일 본 | | - | - |
| 동 남 아 | | - | - |
| 북 미 | | 248.4 | 69.0 |
| 유 럽 | | - | - |
| 기 타 | | 111.6 | 31.0 |
| 분류못함 | | - | - |
| 전 체 | 400 | 360 | 100.0 |

10.4. 디지털교육 및 정보산업 종사자수

〈표 4-10-14〉 디지털교육 및 정보산업 종사자 현황

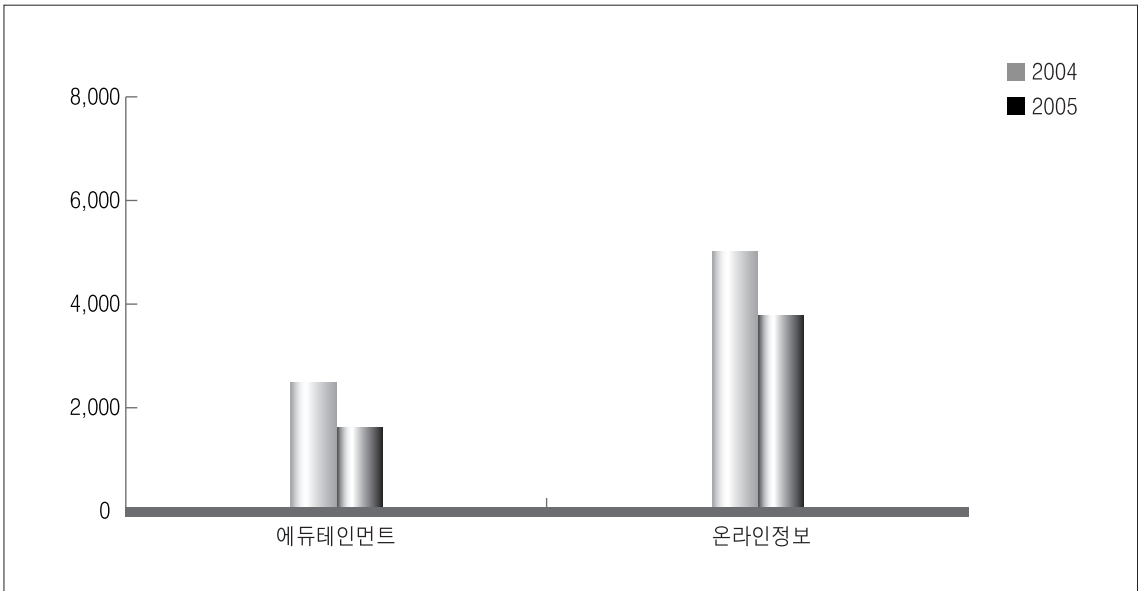
(단위 : 명, %)

| | 2004 | 2005 | 구성비 |
|--------|-------|-------|-------|
| 에듀테인먼트 | 2,567 | 1,332 | 26.4 |
| 온라인정보 | 4,999 | 3,716 | 73.6 |
| 합계 | 7,566 | 5,048 | 100.0 |

2005년도 디지털교육 및 정보산업 총 종사자수는 5,048명으로 나타났다. 이를 세부적으로 살펴보면, 정규직은 4,955명으로 전체 종사자수의 98.2%를 차지하고 있으며, 비정규직은 93명으로 전체 종사자수의 1.8%인 것으로 나타났다. 성별로 살펴보면, 남자가 3,049명으로 전체 종사자수의 60.4%를 차지하고 있으며, 여자는 1,999명으로 전체 종사자수의 39.6%로 나타났다. 직무별로 살펴보면, 제작이 1,978명으로 전체 종사자수의 39.2%를 차지하고 있으며, 관리가 828명(16.4%), 연구개발이 748명(14.8%), 사업기획이 695명(13.8%), 마케팅홍보가 664명(13.2%), 기타가 135명(2.6%)인 것으로 나타났다.

〈그림 4-10-11〉 디지털교육 및 정보산업 종사자 구성내역

(단위 : 명)



I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
부문별결과

10.4.1. 지역별 종사자 현황

〈표 4-10-15〉 디지털교육 및 정보산업 지역별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

| | 에듀테인먼트 | 온라인정보 | 합계 | 구성비 |
|------|--------|-------|-------|-------|
| 서울 | 582 | 2,196 | 2,778 | 55.0 |
| 부산 | 233 | 241 | 474 | 9.3 |
| 대구 | 113 | 242 | 355 | 7.0 |
| 인천 | 8 | 31 | 39 | 0.8 |
| 광주 | 31 | 12 | 43 | 0.9 |
| 대전 | 72 | 15 | 87 | 1.7 |
| 울산 | 3 | 10 | 13 | 0.3 |
| 경기도 | 45 | 589 | 634 | 12.5 |
| 강원도 | 7 | 19 | 26 | 0.5 |
| 충청북도 | 120 | 209 | 329 | 6.5 |
| 충청남도 | 3 | 10 | 13 | 0.3 |
| 전라북도 | 38 | 31 | 69 | 1.4 |
| 전라남도 | 12 | 27 | 39 | 0.8 |
| 경상북도 | 24 | 36 | 60 | 1.2 |
| 경상남도 | 17 | 33 | 50 | 1.0 |
| 제주도 | 24 | 15 | 39 | 0.8 |
| 합계 | 1,332 | 3,716 | 5,048 | 100.0 |

2005년도 디지털교육 및 정보 산업 총 종사자수는 5,048명으로 지역별로 살펴보면, 서울이 2,778명(55.0%)으로 가장 많고, 경기도 634명(12.5%), 부산 474명(9.3%), 대구 355명(7.0%), 충청북도 329명(6.5%), 대전 87명(1.7%), 전라북도 69명(1.4%), 경상북도 60명(1.2%), 경상남도 50명(1.0%), 광주 43명(0.9%), 전라남도 39명(0.8%), 제주도 39명(0.8%), 인천 39명(0.8%), 강원도 26명(0.5%), 충청남도 13명(0.3%), 울산 13명(0.3%) 순으로 나타났다.

10.4.2. 매출액 규모별 종사자 현황

〈표 4-10-16〉 디지털교육 및 정보산업 매출규모별 종사자 현황

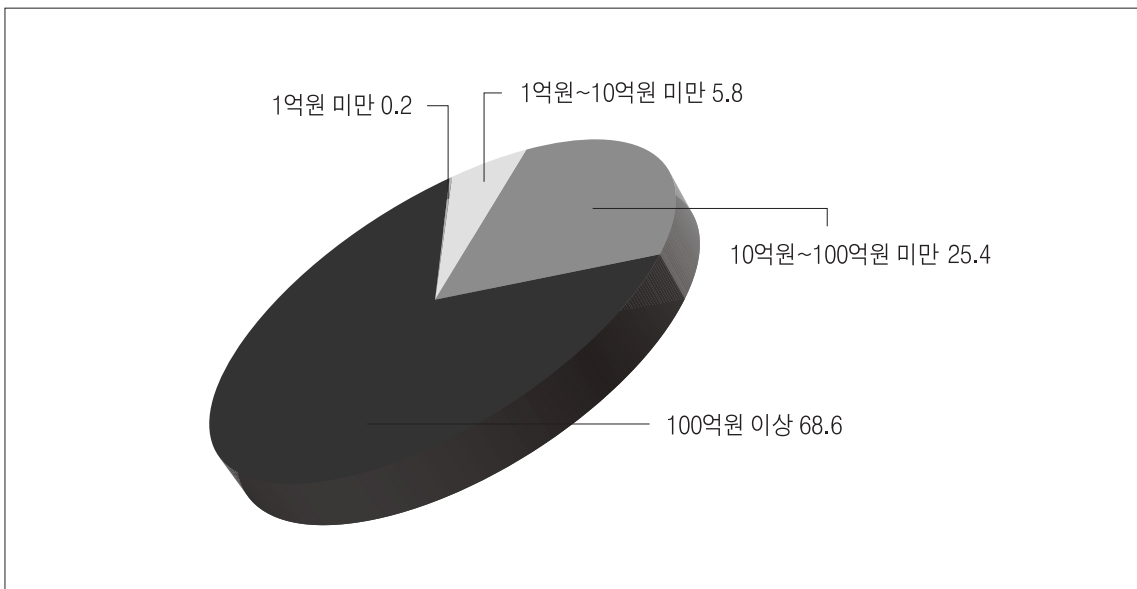
(단위 : 명)

| | 에듀테인먼트 | 온라인정보 | 합계 | 구성비 |
|------------|--------|-------|-------|-------|
| 1억원 미만 | 7 | 3 | 10 | 0.2 |
| 1~10억원 미만 | 196 | 95 | 291 | 5.8 |
| 10~100억원미만 | 1,129 | 151 | 1,280 | 25.4 |
| 100억원 이상 | 0 | 3,467 | 3,467 | 68.6 |
| 합계 | 1,332 | 3,716 | 5,048 | 100.0 |

매출액규모별 종사자를 살펴보면 100억원 이상이 3,467명으로 총 종사자수 5,048명 중 68.6%를 차지하고 있으며, 10~100억원 미만 1,280명(25.4%), 1~10억원 미만 291명(5.8%), 1억원 미만 10명(0.2%) 순으로 나타났다. 이를 중분류로 구분하여 살펴보면 에듀테인먼트 사업체의 10~100억원 미만 종사자 비율은 84.8%이며, 1~10억원 미만 종사자 비율은 14.7%, 1억원 미만 종사자 비율은 0.5%인 것으로 나타났다. 온라인정보 사업체의 100억원 이상 종사자 비율은 93.3%, 10~100억원 미만 사업체는 4.1%, 1~10억원 미만 사업체는 2.6%인 것으로 나타났다. 매출액 구성비와 비교하여 보면 에듀테인먼트 사업체는 10~100억원 미만의 종사자 비율이 매출액 비율보다 10.0% 정도 높고, 1~10억원 미만의 종사자비율이 매출액 비율보다 10.1% 낮은 것으로 나타났다. 온라인 정보 사업체는 100억원 이상은 종사자 비율이 매출액 비율보다 3.3%로 높고, 10~100억원 미만은 종사자 비율이 매출액 비율보다 3.7% 높은 것으로 나타났다.

〈그림 4-10-12〉 디지털교육 및 정보산업 매출액 규모별 종사자 구성비

(단위 : %)



I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
부문별결과

10.4.3. 종사자 규모별 종사자 현황

〈표 4-10-17〉 디지털교육 및 정보산업 종사자규모별 종사자 현황

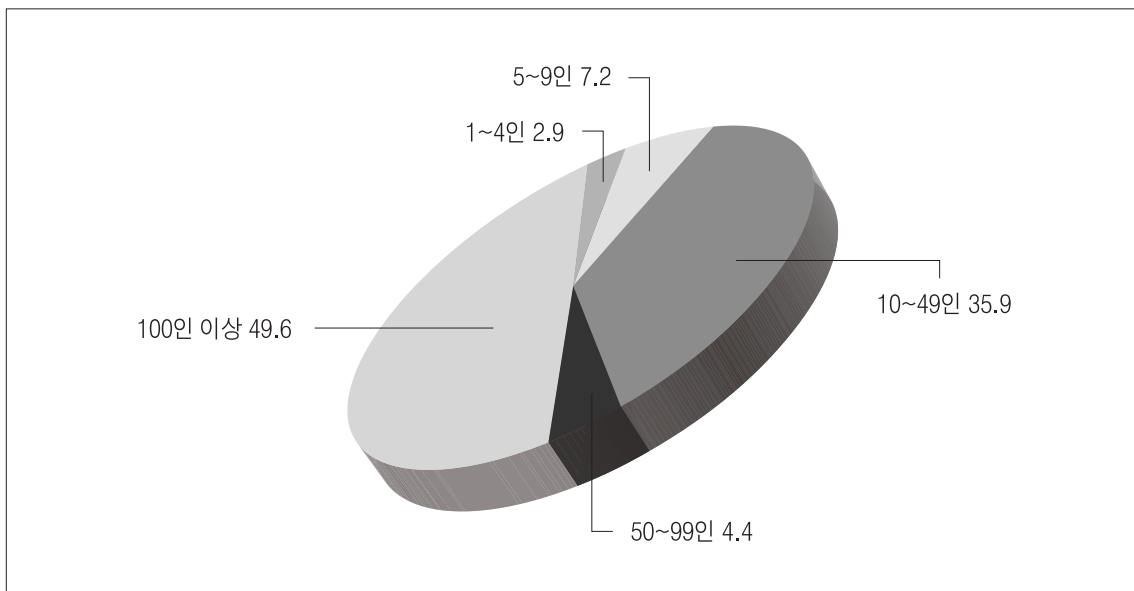
(단위 : 백만원, %)

| | 에듀테인먼트 | 온라인정보 | 합계 | 구성비 |
|---------|--------|-------|-------|-------|
| 1~4인 | 96 | 48 | 144 | 2.9 |
| 5~9인 | 216 | 145 | 361 | 7.2 |
| 10~49인 | 796 | 1,017 | 1,813 | 35.9 |
| 50~99인 | 224 | 0 | 224 | 4.4 |
| 100인 이상 | 0 | 2,506 | 2,506 | 49.6 |
| 합 계 | 1,332 | 3,716 | 5,048 | 100.0 |

종사자 규모 100인 이상이 2,506명으로 전체 종사자의 49.6%를 차지하고 있으며, 10~49인이 1,813명(35.9%), 5~9인 361명(7.2%), 50~99인 224명(4.4%), 1~4인 144명(2.9%) 순으로 나타났다. 이를 세분류로 살펴보면 에듀테인먼트 산업은 10~49인 규모의 사업체가 전체 종사자수의 59.8%를 차지하고 있으며, 50~99인 규모의 사업체는 전체 종사자수의 16.8%, 5~9인 규모의 사업체는 전체 종사자수의 16.2%, 1~4인 규모의 사업체는 7.2%인 것으로 나타났다. 온라인정보산업은 100인이상 규모의 사업체가 전체 종사자수의 67.4%를 차지하고 있으며, 10~49인 규모의 사업체가 전체 종사자 수의 27.4%, 5~9인 규모의 사업체가 전체 종사자 수의 3.9%, 1~4인 규모의 사업체가 전체 종사자 수의 1.3%인 것으로 나타났다.

〈그림 4-10-13〉 디지털교육 및 정보산업 종사자 규모별 종사자 구성비

(단위 : %)



10.4.4. 고용형태별 종사자 현황

〈표 4-10-18〉 디지털교육 및 정보산업 고용형태별 종사자 현황

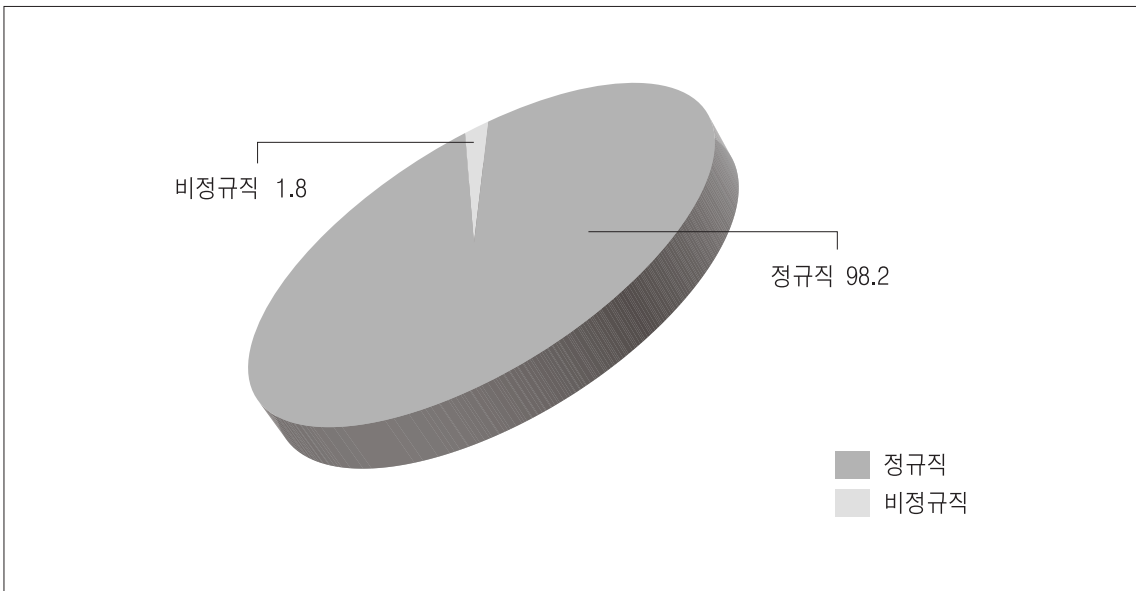
(단위 : 명, %)

| | 에듀테인먼트 | 온라인정보 | 합계 | 구성비 |
|------|--------|-------|-------|-------|
| 정규직 | 1,279 | 3,676 | 4,955 | 98.2 |
| 비정규직 | 53 | 40 | 93 | 1.8 |
| 합 계 | 1,332 | 3,716 | 5,048 | 100.0 |

디지털교육 및 정보산업의 고용형태별 종사자 현황을 살펴보면 총 종업원수는 5,048명이며 이중 정규직은 4,955명(98.2%), 비정규직은 93명(1.8%)으로 나타났다. 이를 세분류로 살펴보면 에듀테인먼트 사업체는 정규직이 1,279명으로 전체 종사자수의 96.0%를 차지하고 있으며, 비정규직은 4%인 것으로 나타났다. 온라인정보는 정규직이 3,676명으로 전체 종사자수의 98.9%를 차지하고 있으며, 비정규직은 1.1%인 것으로 나타났다.

〈그림 4-10-14〉 디지털교육 및 정보산업 고용형태별 종사자 구성비

(단위 : %)



I. 조사개요
II. 조사대상 현황
III. 문화산업통계조사 전체결과
IV. 문화산업통계조사 부문별결과

10.4.5. 성별 종사자 현황

〈표 4-10-19〉 디지털교육 및 정보산업 성별 종사자 현황

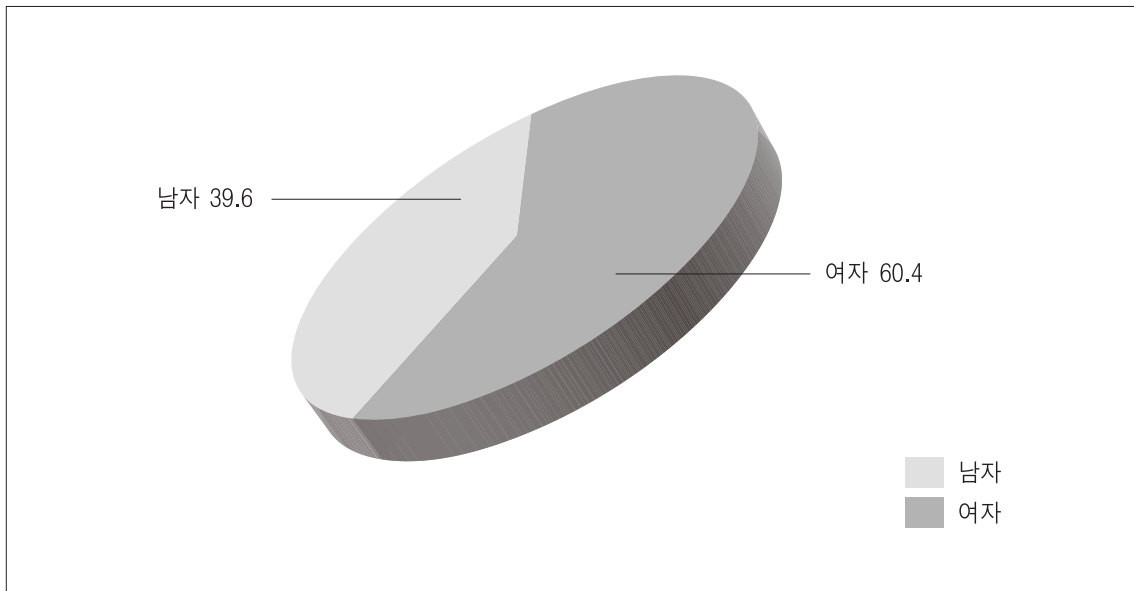
(단위 : 명, %)

| | 에듀테인먼트 | 온라인정보 | 합계 | 구성비 |
|----|--------|-------|-------|-------|
| 남자 | 788 | 2,261 | 3,049 | 60.4 |
| 여자 | 544 | 1,455 | 1,999 | 39.6 |
| 합계 | 1,332 | 3,716 | 5,048 | 100.0 |

디지털교육 및 정보산업 성별종사자 현황을 살펴보면 총 종업원수는 5,048명이며 이중 남자는 3,049명(60.4%), 여자는 1,999명(39.6%)으로 나타났다. 이를 세분류로 살펴보면 에듀테인먼트는 남자가 788명으로 전체 종사자수의 59.2%를 차지하고 있으며, 여자는 544명으로 40.8%인 것으로 나타났다. 온라인정보는 남자가 2,261명으로 전체 종사자수의 60.8%를 차지하고 있으며, 여자는 1,455명으로 39.2%인 것으로 나타났다.

〈그림 4-10-15〉 디지털교육 및 정보산업 성별 종사자 구성비

(단위 : %)



10.4.6. 직무별 종사자 현황

〈표 4-10-20〉 디지털교육 및 정보산업 직무별 종사자 현황

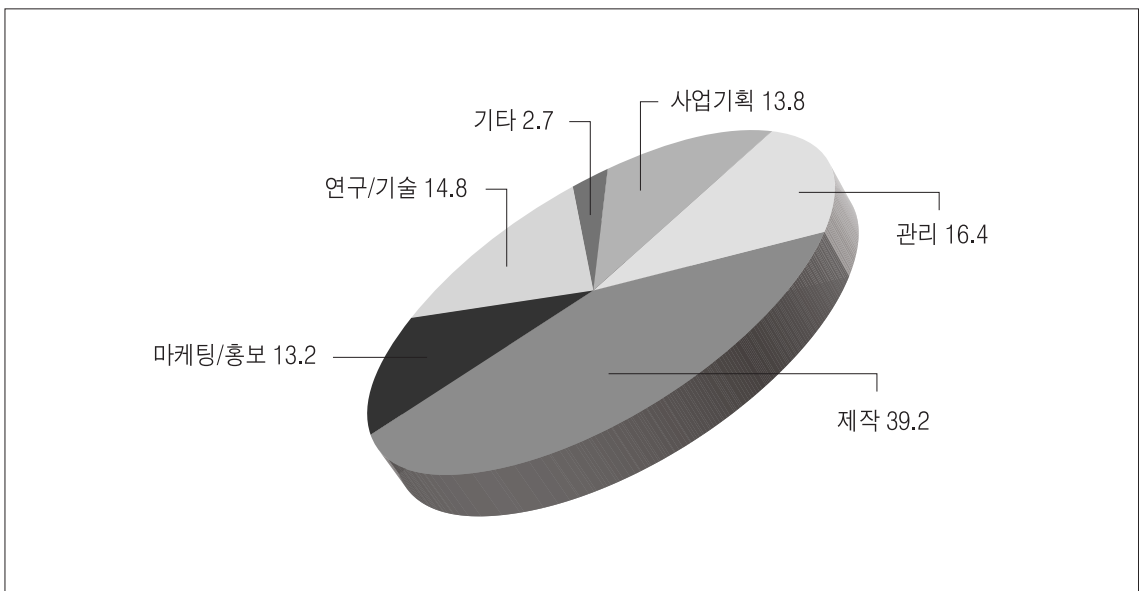
(단위 : 명, %)

| | 에듀테인먼트 | 온라인정보 | 합계 | 구성비 |
|--------|--------|-------|-------|-------|
| 사업기획 | 183 | 512 | 695 | 13.8 |
| 관 리 | 242 | 586 | 828 | 16.4 |
| 제 작 | 416 | 1,562 | 1,978 | 39.2 |
| 마케팅·홍보 | 153 | 511 | 664 | 13.2 |
| 연구·개발 | 244 | 504 | 748 | 14.8 |
| 기 타 | 94 | 41 | 135 | 2.6 |
| 합 계 | 1,332 | 3,716 | 5,048 | 100.0 |

디지털교육 및 정보 사업을 영위하는 사업체의 직무형태별 종사자 현황을 살펴보면 총 종업원 수는 5,048명이며 이중 사업기획은 695명(13.8%), 관리는 828명(16.4%), 제작은 1,978명(39.2%), 마케팅 및 홍보는 664명(13.2%), 연구 및 개발은 748명(14.8%), 기타는 135명(2.6%)으로 나타났다. 이를 세분류로 살펴보면 에듀테인먼트는 제작이 31.2%, 연구 및 개발이 18.3%, 관리가 18.2%, 사업기획이 13.7%, 마케팅 및 홍보가 11.5%, 기타가 7.1% 순으로 나타났다. 온라인정보는 제작이 42.0%, 관리가 15.8%, 사업기획이 13.8%, 마케팅 및 홍보가 13.8%, 연구 및 개발이 13.6%, 기타가 1.0% 순으로 나타났다.

〈그림 4-10-16〉 디지털교육 및 정보산업 직무별 종사자 구성비

(단위 : %)



I. 조사개요
II. 조사대상 현황
III. 문화산업통계조사 전제결과
IV. 문화산업통계조사 부문별결과

10.4.7. 학력별 종사자 현황

〈표 4-10-21〉 디지털교육 및 정보산업 학력별 종사자 현황

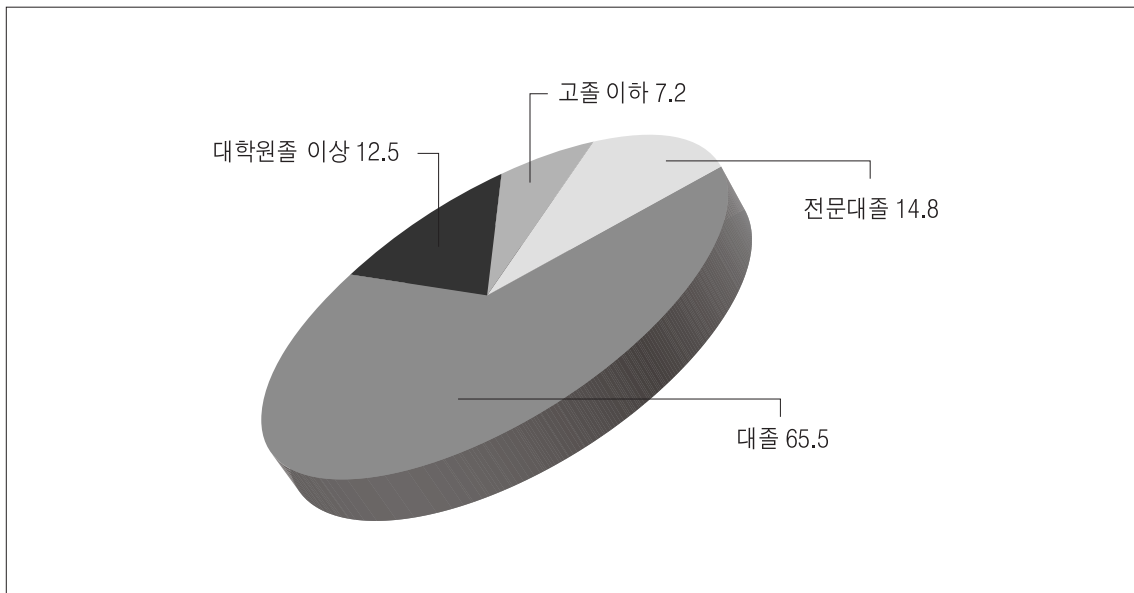
(단위 : 명, %)

| | 에듀테인먼트 | 온라인정보 | 합계 | 구성비 |
|---------|--------|-------|-------|-------|
| 고졸이하 | 57 | 304 | 361 | 7.2 |
| 전문대졸 | 125 | 623 | 748 | 14.8 |
| 대졸 | 1,104 | 2,202 | 3,306 | 65.5 |
| 대학원졸 이상 | 46 | 587 | 633 | 12.5 |
| 합계 | 1,332 | 3,716 | 5,048 | 100.0 |

디지털교육 및 정보산업 종사자를 학력별로 보면 대졸 3,306명(65.5%), 전문대졸 748명(14.8%), 대학원졸은 633명(12.5%), 고졸이하 361명(7.2%) 순이다. 이를 세분류로 살펴보면, 에듀테인먼트는 대졸이 82.9%, 전문대졸이 9.4%, 고졸 이하가 4.3%, 대학원졸 이상이 3.4% 순으로 나타났다. 온라인정보는 대졸이 59.2%, 전문대졸이 16.8%, 대학원졸 이상이 15.8%, 고졸 이하가 8.2% 순으로 나타났다.

〈그림 4-10-17〉 디지털교육 및 정보산업 학력별 종사자 구성비

(단위 : %)



10.4.8. 연령별 종사자 현황

〈표 4-10-22〉 디지털 교육 및 정보산업 연령별 종사자 현황

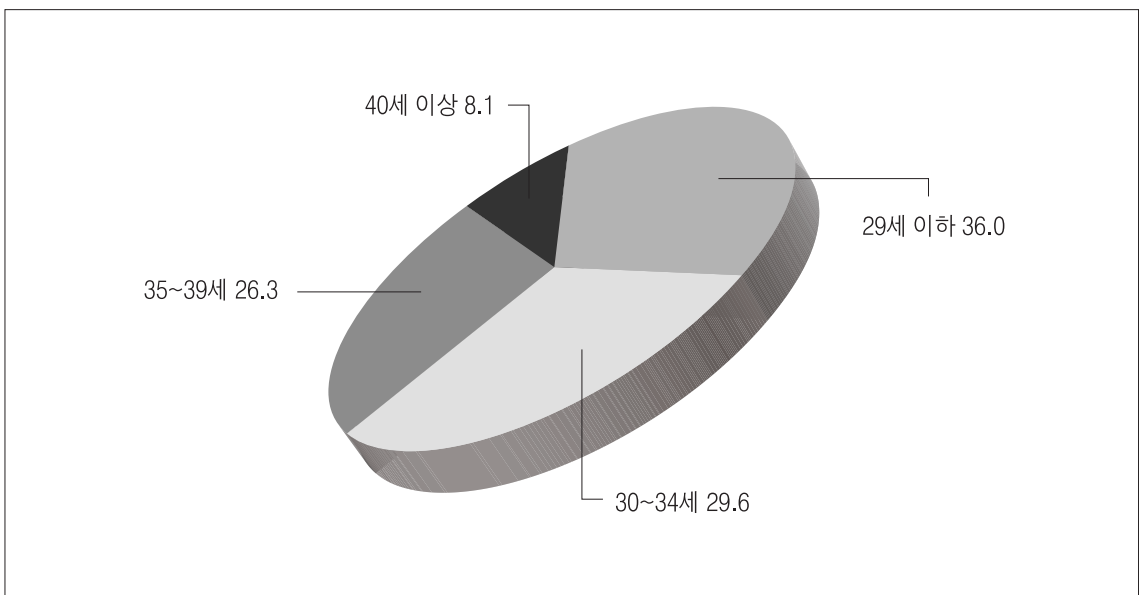
(단위 : 명, %)

| | 에듀테인먼트 | 온라인정보 | 합계 | 구성비 |
|--------|--------|-------|-------|-------|
| 29세 이하 | 521 | 1,294 | 1,815 | 36.0 |
| 30~34세 | 424 | 1,071 | 1,495 | 29.6 |
| 35~39세 | 246 | 1,081 | 1,327 | 26.3 |
| 40세 이상 | 141 | 270 | 411 | 8.1 |
| 합 계 | 1,332 | 3,716 | 5,048 | 100.0 |

디지털교육 및 정보산업 종사자를 연령별로 보면 29세 이하는 1,815명으로 전체 종사자 5,048명 중에서 36.0%를 차지하는 것으로 나타났으며, 30~34세는 1,495명(29.6%), 35~39세 1,327명(26.3%), 40세 이상 411명(8.1%) 순으로 나타났다. 이를 세분류로 살펴보면, 에듀테인먼트는 29세 이하 39.1%, 30~34세는 31.8%, 35~39세는 18.5%, 40세 이상 10.6% 순으로 나타났다. 온라인정보는 29세 이하가 34.8%, 35~39세가 29.1%, 30~34세가 28.8%, 40세 이상이 7.3% 순으로 나타났다.

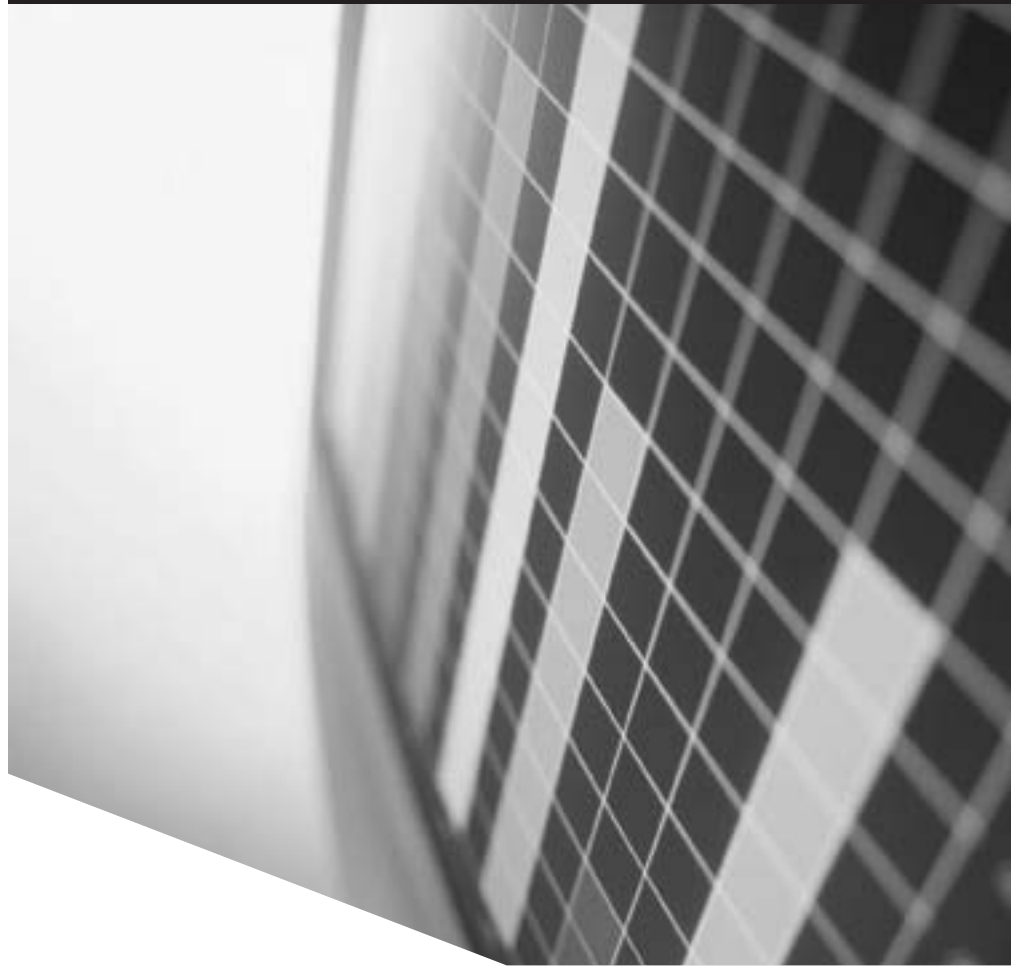
〈그림 4-10-18〉 디지털교육 및 정보산업 연령별 종사자 구성비

(단위 : %)





별첨 : 설문지



별첨 : 설문지



승인번호
제11308호

| | | |
|------|----------|--------|
| ※ ID | ※ 문화산업분류 | ※ 지역코드 |
| | | |

2005년 기준 문화산업 통계조사

본 조사는 국내문화산업에 종사하는 기업의 현황을 파악하여 문화산업 통계산출, 정부정책수립, 문화산업 기업대상 각종 자금지원, 홍보 및 마케팅활동 등 문화 산업의 육성 및 투자활성화정책의 기초자료로 활용하고자 문화관광부와 한국문화콘텐츠진흥원이 공동으로 실시하는 조사입니다.

한국문화콘텐츠진흥원은 국제적 경쟁력을 가진 고품질의 문화콘텐츠를 제작 공급할 수 있는 핵심 성장 기반을 조성하고 문화콘텐츠산업을 총괄 지원하여 취약한 콘텐츠 제작 유통업계에 대한 효율적인 투자지원 및 시너지 효과를 통한 산업육성을 도모하고자 설립된 기관입니다.

귀사에서 응답하신 사항은 정책수립의 귀중한 자료로 활용될 것이며, 통계작성의 목적으로만 이용될 것입니다. 바쁘신 중이라도 잠시 시간을 내시어 성의껏 응답해 주시길 부탁드립니다. 귀사의 성의있는 응답은 우리나라 문화산업 발전에 중요한 밑거름이 될 것입니다. 본 조사에 협조해 주셔서 감사합니다.

2006. 9

주 관 : 문화관광부 한국문화콘텐츠진흥원
조사기관 : 네모소프트, 피앤피글로벌, 한국인포데이터

조사원 성명 :

(서명) 전화번호 :

응답자 정보

| 부서명 | 성명 | (서명) |
|-----------|--------|------|
| 전화번호/팩스번호 | 이메일 주소 | |

1. 사업체 기초정보 (2006년 현재)

1. 사업체 정보

| 사업체명 (국문) | 홈페이지 URL |
|-------------|--|
| 전화번호 () | 이메일 주소 () |
| 주소 | |
| 사업자등록번호 - - | 설립일자 |
| 법인등록번호 - | 벤처기업 지정여부 ① 대상 ② 비대상 |
| 기업형태 | ① 개인사업체 ② 회사법인(주식, 유한, 합자, 합명회사) ③ 회사의 법인 |
| 본사유무 | ① 단독사업체 ② 공장, 지사(점), 영업소 ③ 본사, 본점, 본부 |

2. 대표자 정보

| 대표자 성명 | 출생년도 |
|-------------------------------------|-----------------------------------|
| 최종학력 | 경영형태 |
| ①고졸 이하 ②전문대졸(2·3년제) ③대졸 ④대학원졸 | ① 대상 ② 비대상 ④기업인수 ⑤전문경영인 ⑥기타 |

II. 사업체 현황

1. 사업체 영위업종

(해당사업 안에 표시)

| 대분류 | 중분류 | 소분류 |
|-------------|----------------------------------|--|
| 1. 출판산업 | 11. 출판업 | <input type="checkbox"/> 111. 서적 출판(종이매체출판) |
| | | <input type="checkbox"/> 112. 전자 출판(종이매체출판 제외) |
| | | <input type="checkbox"/> 113. 신문발행 |
| | | <input type="checkbox"/> 114. 잡지 및 정기 간행물 발행 |
| | | <input type="checkbox"/> 115. 정기 광고간행물 발행 |
| | | <input type="checkbox"/> 116. 기타 오디오 기록매체 출판 |
| | | <input type="checkbox"/> 117. 기타 출판 |
| | <input type="checkbox"/> 12. 인쇄업 | |
| | 13. 출판 도소매업 | <input type="checkbox"/> 131. 서적, 잡지 및 신문 도매 |
| | | <input type="checkbox"/> 132. 서적 및 잡지류 소매 |
| | | <input type="checkbox"/> 133. 전자출판 유통 |
| | | <input type="checkbox"/> 134. 계약배달 판매(신문배달판매 부분) |
| | 14. 온라인 출판 유통업 | <input type="checkbox"/> 141. 인터넷 서점 |
| | | <input type="checkbox"/> 142. 인터넷 전자출판 서비스 |
| | 15. 출판 임대업 | <input type="checkbox"/> 150. 서적 임대(만화 임대업 제외) |
| 2. 만화산업 | 21. 만화출판업 | <input type="checkbox"/> 211. 만화제작및출판사(만화잡지, 일일단행본, 코믹스 등) |
| | | <input type="checkbox"/> 212. 일반 출판사(만화부문) |
| | 22. 온라인 만화 유통업 | <input type="checkbox"/> 221. 인터넷 만화 서비스 |
| | | <input type="checkbox"/> 222. 모바일 만화 서비스 |
| | 23. 만화책 임대업 | <input type="checkbox"/> 231. 만화 임대 |
| | | <input type="checkbox"/> 232. 도서 대여점(만화부문) |
| | 24. 만화전문 도소매업 | <input type="checkbox"/> 231. 만화 전문 도매 |
| | | <input type="checkbox"/> 232. 만화 전문 소매 |
| 3. 음악산업 | 31. 음악제작업 | <input type="checkbox"/> 311. 음반 기획 및 제작 |
| | | <input type="checkbox"/> 312. 음악공연 기획 및 제작 |
| | 32. 음악 기록매체 복제 | <input type="checkbox"/> 321. 음반녹음시설 운영업 및 복제업 |
| | 33. 음악 도소매업 | <input type="checkbox"/> 331. 음반 도매 및 소매업 |
| | | <input type="checkbox"/> 332. 기타 음악공연관련(티켓발매 등) |
| | | <input type="checkbox"/> 333. 음원대리 중개업 |
| | 34. 온라인 음악 유통업 | <input type="checkbox"/> 331. 모바일서비스업 |
| | | <input type="checkbox"/> 332. 인터넷서비스업 |
| 35. 노래방 운영업 | | |
| 4. 게임산업 | | |
| 5. 영화·비디오 | 51. 영화 및 비디오 제작업 | <input type="checkbox"/> 511. 일반 영화 제작 |
| | | <input type="checkbox"/> 512. 비디오/DVD 제작 |
| | | <input type="checkbox"/> 513. 광고 영화 및 비디오/DVD 제작 |
| | | <input type="checkbox"/> 514. 인터넷영화 제작 |
| | | <input type="checkbox"/> 515. 모바일영화 제작 |

| | | |
|--------------------|--|--|
| | 52. 영화 및 비디오 제작 관련서비스업 | <input type="checkbox"/> 520. 영화 및 비디오 제작 관련 서비스 |
| | 53. 기록매체 복제 | <input type="checkbox"/> 530. 비디오/DVD 복제 |
| 5. 영화·비디오 | 54. 영화 및 비디오물 배급 및 유통업 | <input type="checkbox"/> 541. 영화 배급 및 마케팅·홍보 |
| | | <input type="checkbox"/> 542. 비디오/DVD물 유통 |
| | | <input type="checkbox"/> 543. 비디오/DVD물 도매 |
| | | <input type="checkbox"/> 544. 비디오/DVD물 소매 |
| | | <input type="checkbox"/> 545. 비디오/DVD물 임대 |
| | 55. 영화 및 비디오/DVD물 상영업 | <input type="checkbox"/> 551. 영화관 운영 <input type="checkbox"/> 552. 비디오/DVD물 감상실 운영 |
| 56. 온라인 영화 유통업 | <input type="checkbox"/> 561. 인터넷영화 서비스업 | |
| | <input type="checkbox"/> 562. 모바일영화 서비스업 | |
| 6. 애니메이션 | 61. 애니메이션 제작업 | <input type="checkbox"/> 611. 애니메이션 창작 제작 |
| | | <input type="checkbox"/> 612. 애니메이션 하청 제작 |
| | | <input type="checkbox"/> 613. 온라인(인터넷·모바일)애니메이션 제작 |
| 7. 방송 8. 광고 | | |
| 9. 캐릭터 | 91. 캐릭터 제작업 | <input type="checkbox"/> 911. 캐릭터 제작업(라이선스) <input type="checkbox"/> 912. 캐릭터상품 제조업 |
| | 92. 캐릭터 상품 유통업 | <input type="checkbox"/> 921. 캐릭터상품 전문 도소매업 |
| | 93. 캐릭터 상품 온라인 유통업 | <input type="checkbox"/> 931. 인터넷 및 모바일 캐릭터 서비스업(아바타) |
| 10. 디지털 교육 및 정보 | 101. 에듀테인먼트 | <input type="checkbox"/> 1011. 디지털 교육(에듀테인먼트) 기획 및 제작 |
| | | <input type="checkbox"/> 1012. 인터넷 에듀테인먼트 서비스 |
| | | <input type="checkbox"/> 1013. 모바일 에듀테인먼트 서비스 |
| | 102. 온라인 정보 | <input type="checkbox"/> 1021. 인터넷 포털 서비스 지원 |
| | | <input type="checkbox"/> 1022. 모바일 포털 서비스 지원 |

2. 사업실적

① 해당사업 매출실적

(2005년 결산 기준, 단위: 백만원)

| | |
|----------------|-------|
| 2005년 매출액 총 합계 | (백만원) |
|----------------|-------|

※ 업종은 업종 정보현황에 체크된 번호(세자리 분류 기준)를 모두 기재

※ 업종별 구분이 있을 경우 매출액 비중 총합은 100%가 되어야 함

| 업종 | ① 창작 및 제작 (라이선스포함) | ② 제작 지원 | ③ 단순복제 | ④ 유통·배급 | ⑤ 기타 | 매출액 총계 |
|----|-----------------------|---------|--------|---------|------|---------|
| | % | % | % | % | % | (%) |
| | % | % | % | % | % | (%) |
| | % | % | % | % | % | (%) |
| 계 | | | | | | 100 (%) |

- 1) 창작 및 제작 : 콘텐츠를 기획 및 제작하는 사업형태 (판매수입, 온라인서비스 매출, 하청제작을 통한 매출, 로열티 수입 등 포함)
- 2) 제작지원 : 콘텐츠 제작에 관련된 편집/현상/더빙/녹음/촬영/장비 임대 등 일부 공정에만 참여하여 발생한 매출
- 3) 단순복제 : 출판업에서 인쇄, 기록매체 복제(CD, DVD 등)처럼 단순히 복제하여 생긴 매출
- 4) 유통·배급 : 제작과정에 참여하지 않은 콘텐츠를 단순히 배급·유통만 하여 발생한 매출 (자기가 창작하여 직접 배급하는 경우는 제외)

② 부가가치액

(2005년 결산 기준, 단위: 백만원)

□ 재무제표 작성 기업의 경우

※ 비용 총 합계는 재무제표 상의 경상이익(영업이익 + 영업외수익-영업비용) 합계와 같아야 함

| 경상이익 | 판매비 및 관리비 | | | | |
|-------|-----------|-------|-------|-------|-------|
| | 인건비 | 순금융비용 | 감가상각비 | 임차료 | 조세공과 |
| (백만원) | (백만원) | (백만원) | (백만원) | (백만원) | (백만원) |

- 1) 경상이익 : 영업이익+영업외수익 - 영업비용
- 2) 인건비 : 급여, 복리후생비, 퇴직급여충당금전입액 등 인건비성 제비용으로 무급종사자에게 지급하는 수당, 수수료도 포함
- 3) 순금융비용 : (이자비용 - 이자수익)
- 4) 기타 : 앞의 항목에 기입하지 않은 사항 중 기타 영업에 관련한 비용으로 광고선전비, 접대비, 전기요금, 수도요금, 전화요금 등의 모든 영업비용 (금융비용 등의 영업외 비용은 제외)

□ 재무제표 미작성 기업의 경우

| | |
|----------------|-------|
| 2005년 납부부가가치세액 | (백만원) |
|----------------|-------|

③ 콘텐츠관련 비용

| | |
|--------------------|-------|
| 2005년 콘텐츠제작관련 총 비용 | (백만원) |
|--------------------|-------|

※ 콘텐츠제작관련 비용 구분(콘텐츠 제작관련 총 비용에서 비율로 표시)

| 작품 제작비용 | 로열티 지출 | 마케팅·홍보 | 연구개발 | 기타 |
|---------|--------|--------|------|----|
| % | % | % | % | % |

- 1) 로열티 지출 : 로열티(러닝개런티, 선금지급 등을 불문)와 관련하여 한해 동안 지불한 금액, 해외 판권 구입 및

- 작가에게 지불되는 원고료(인세) 포함
 2) 마케팅홍보 : 마케팅이나 홍보를 직접하거나 타 업체에 위탁하는 경우 소요 비용
 3) 연구개발(R&D) : 작품의 제작연구나 개발연구를 위해 회사가 투자한 비용

④ 콘텐츠관련 제작기간

| | |
|-----------------------|------|
| 2005년 콘텐츠제작관련 평균 제작기간 | (개월) |
|-----------------------|------|

⑤ 콘텐츠관련 OSMU(다양한 응용서비스 개발)

| | |
|----------------------|-----|
| 2005년 콘텐츠제작관련 OSMU건수 | (건) |
|----------------------|-----|

3. 종사자 현황

① 영위산업별 종사자 비율

- ※ 사업체내 해당 영위사업에 종사하는 종사자수 비율을 구분하여 기입
 ※ 영위사업이 한가지인 경우는 해당없음

| 산업 | 출판 산업 | 만화 산업 | 음악 산업 | 영화 · 비디오 | 애니메 이션 | 캐릭터 산업 | 디지털 및 교육 정보 | 관리 및 총무 | 총 종사자 비율 |
|---------|-------|-------|-------|----------|--------|--------|-------------|---------|----------|
| 종사자수 비율 | % | % | % | % | % | % | % | % | % |

② 형태별/ 성별 종사자 수

(기준일자 2005년 결산 기준, 단위 : 명)

| 구 분 | 남 | 여 |
|----------|-----|-----|
| 정규직 종사자 | (명) | (명) |
| 비정규직 종사자 | (명) | (명) |
| 총 계 | (명) | (명) |

- 1) 종사자 : 업체에 고용된 자로 회사에 전속되지 않은 프리랜서는 이 응답에서 제외함
 2) 정규직 : 1년 이상 고용되어 계속 정규직원으로 일하는 종사자
 3) 비정규직 : 1년 미만의 계약직 근로자, 파견직, 일용직, 파트타임, 훈련생 등
 4) 자영업주, 무급가족 종사자인 경우는 정규직 근로자에 포함

③ 직무별 종사자 수

(기준일자 2005년 결산 기준, 단위 : %)

| | 사업기획 | 관리 (재무/인사/총무) | 제작 | 마케팅 · 홍보 | 연구 · 개발 | 기타 | 계 |
|----------|------|---------------|----|----------|---------|----|---|
| 정규직 종사자 | | | | | | | |
| 비정규직 종사자 | | | | | | | |

④ 학력별, 연령별 종사자 수

(기준일자 2005년 결산 기준, 단위 : 명)

| 구 분 | | 계 | 구 분 | | 계 |
|-----|-------------|---|-----|-----------|---|
| 학력별 | 고졸 이하 | | 연령별 | 29세 이하 | |
| | 전문대졸 | | | 30세 - 34세 | |
| | (3년제 대학 포함) | | | 35세 - 39세 | |
| | 대 졸 | | | 35세 - 39세 | |
| | 대학원졸 이상 | | | 40세 이상 | |
| | 총 계 | | | 총 계 | |

⑤ 프리랜서 현황

(기준일자 2005년)

※ 2005년동안 사용한 프리랜서를 장르별로 구분하여 기입하여 주십시오

| 프리랜서 고용 제 1장르 | | 프리랜서 고용 제 2장르 | |
|------------------------|--|------------------------|--|
| 고용 장르 | | 고용 장르 | |
| 2005년 1년 동안 사용한 프리랜서 수 | | 2005년 1년 동안 사용한 프리랜서 수 | |
| 평균 고용기간 | | 평균 고용기간 | |

⑥ 2006년도 전년대비 인력 총원 계획 비율

| | 경력사원 | 신입사원 |
|----------|------|------|
| 정규직 종사자 | % | % |
| 비정규직 종사자 | % | % |

4. 해외거래 현황

① 업종별 해외거래 현황

※ 다음 산업에 관련한 수출입액만을 기입함

| 산업분류 | 업종별 수출액 | 업종별 수입액 |
|---------------|---------|---------|
| □ 출판산업 | (천달러) | (천달러) |
| □ 만화산업 | (천달러) | (천달러) |
| □ 음악산업 | (천달러) | (천달러) |
| □ 영화·비디오산업 | (천달러) | (천달러) |
| □ 애니메이션산업 | (천달러) | (천달러) |
| □ 캐릭터산업 | (천달러) | (천달러) |
| □ 디지털 교육 및 정보 | (천달러) | (천달러) |
| 해외거래 전체 | (천달러) | (천달러) |

② 지역별 해외거래 현황

(2005년 결산 기준)

※ 두 가지 이상의 산업으로 수출이 발생하는 경우 표를 나누어서 기재

| 수출 제 1산업 | 지역 구분 | 국가별 수출액 | 국가별 수입액 |
|--|---------|---------|---------|
| <input type="checkbox"/> 출판산업 <input type="checkbox"/> 만화산업 <input type="checkbox"/> 음악산업 <input type="checkbox"/> 영화·비디오산업 <input type="checkbox"/> 애니메이션산업 <input type="checkbox"/> 캐릭터산업 <input type="checkbox"/> 디지털 교육및정보 | 중국 | (천달러) | (천달러) |
| | 일본 | (천달러) | (천달러) |
| | 동남아 | (천달러) | (천달러) |
| | 북미 | (천달러) | (천달러) |
| | 유럽 | (천달러) | (천달러) |
| | 기타 | (천달러) | (천달러) |
| | 해외거래 전체 | (천달러) | (천달러) |

| 수출 제 1산업 | 지역 구분 | 국가별 수출액 | 국가별 수입액 |
|--|---------|---------|---------|
| <input type="checkbox"/> 출판산업 <input type="checkbox"/> 만화산업 <input type="checkbox"/> 음악산업 <input type="checkbox"/> 영화·비디오산업 <input type="checkbox"/> 애니메이션산업 <input type="checkbox"/> 캐릭터산업 <input type="checkbox"/> 디지털 교육및정보 | 중국 | (천달러) | (천달러) |
| | 일본 | (천달러) | (천달러) |
| | 동남아 | (천달러) | (천달러) |
| | 북미 | (천달러) | (천달러) |
| | 유럽 | (천달러) | (천달러) |
| | 기타 | (천달러) | (천달러) |
| | 해외거래 전체 | (천달러) | (천달러) |

③ 해외진출형태 및 경로

(2005년 기준, 단위: %)

| 해외진출형태 | 비중 | 해외진출경로 | 비중 |
|--------------|--------|----------|------------------|
| ① 완제품 수출 | | 직접 수출 | ① 해외 전시회 및 행사 참여 |
| ② License 수출 | | | ② License 수출 |
| ③ OEM 수출 | | | ③ 기술 및 서비스 |
| ④ 기술 및 서비스 | | 간접 수출 | ④ 해외 법인 활용 |
| | | | ⑤ 국내 에이전트 활용 |
| | | | ⑥ 해외 에이전트 활용 |
| | | ⑦ 기타 () | |
| 합 계 | 100.0% | 합 계 | 100.0% |

III. 기타 산업활동 관련

① 지적재산권 관련

(2005년 기준)

| 지식재산권 보유등록 현황 | 국내 | | | | |
|-----------------------|----|---------------------|------|--|--|
| | 국외 | | | | |
| 불법 복제로 인한 피해 여부 | 국내 | ① 있다 ② 없다 (예상피해액 | 백만원) | | |
| | 해외 | ① 있다 ② 없다 (예상피해액 | 천달러) | | |
| 국내외 업체와의 저작권 분쟁 사례 | 국내 | ① 있다 ② 없다 (2004년 피해 | 건) | | |
| | 해외 | ① 있다 ② 없다 (2004년 피해 | 건) | | |

※ 지적재산권 보유개수는 2005년 말 등록기준(2005년말 누계)으로 작성하며, 출원중인 것은 제외

※ 저작권의 경우 저작권심의위원회에 등록된 개수를 기준으로 함

② 기타 정부정책이나 해당산업과 관련하여 의견이 있으시면 기입해 주시기 바랍니다.



-설문이 모두 끝났습니다. 바쁘신 중에도 설문에 응답해 주셔서 대단히 감사합니다.-

편집위원진

| | | |
|-------|-----|-------------------|
| 발행인 | 김명곤 | 문화관광부 장관 |
| 편집위원장 | 조창희 | 문화관광부 문화산업국장 |
| 편집위원 | 심동섭 | 문화관광부 문화산업정책팀장 |
| | 김은희 | 문화관광부 문화산업정책과 주무관 |

연구진

| | | |
|------|-----|---------------------------|
| 연구위원 | 최영호 | 한국문화콘텐츠진흥원 전략기획본부장 |
| | 이병민 | 한국문화콘텐츠진흥원 정책개발팀장 |
| | 노준석 | 한국문화콘텐츠진흥원 정책개발팀 과장 |
| | 황 신 | 한국문화콘텐츠진흥원 정책개발팀 대리 |
| | 박아현 | 한국문화콘텐츠진흥원 정책개발팀 연구원 |
| 실무진 | 최현철 | (주)네모소프트 |
| | 홍창민 | (주)네모소프트 |
| | 박상민 | (주)P&P 글로벌 |
| | 한윤호 | 한국인포데이터(주) |
| | 이소영 | (주)프레이즈플랜 |
| 자문위원 | 김미현 | 영화진흥위원회 정책연구팀장 |
| | 김태훈 | 한국문화콘텐츠진흥원 음악산업팀장 |
| | 박영일 | 한국문화콘텐츠진흥원 디지털콘텐츠팀장 |
| | 박조원 | 한국문화관광연구원 문화산업정책연구실 연구실장 |
| | 배영철 | 한국문화콘텐츠진흥원 만화애니캐릭터팀장 |
| | 백원근 | 한국출판연구소 책임연구원 |
| | 오세성 | 한국방송광고공사 광고연구소 연구위원 |
| | 윤재식 | 한국방송영상산업진흥원 산업연구팀장 |
| | 정용찬 | 방송위원회 연구센터 연구위원 |
| | 최종일 | 한국문화관광연구원 문화산업정책연구실 책임연구원 |
| | 홍유진 | 한국게임산업개발원 산업정책팀장 |

2006 문화산업통계

발행인 김명곤

발행처 문화관광부 www.mct.go.kr
한국문화콘텐츠진흥원 www.kocca.kr

인쇄/편집 C&C AD

© 문화관광부, 2006