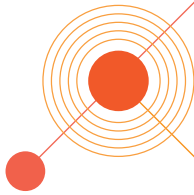
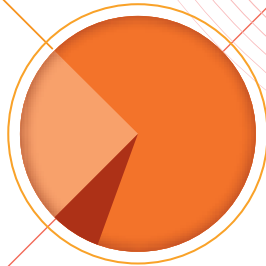
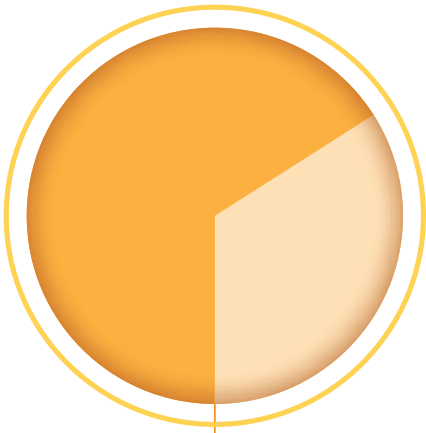


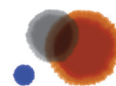


승인번호  
제11308호



# 2009 문화산업통계

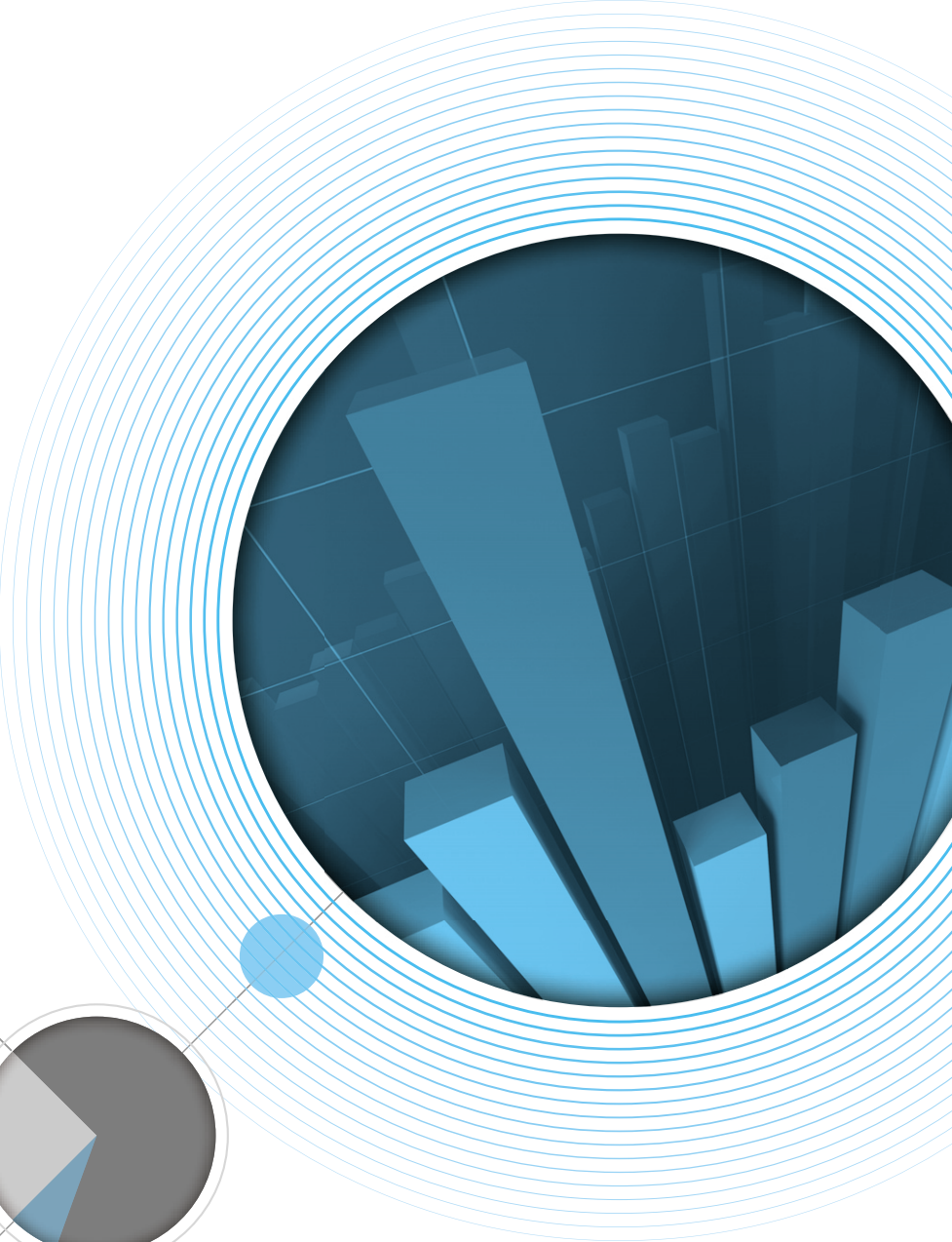
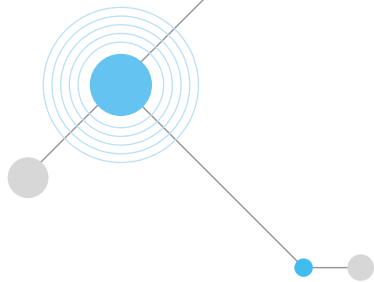
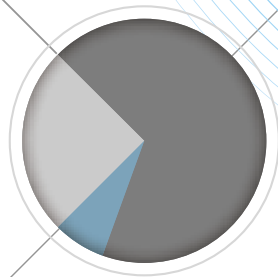
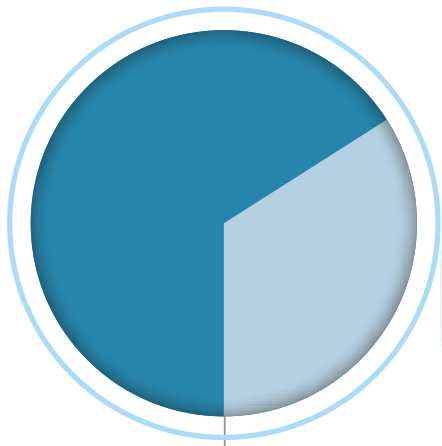
2008년 기준



문화체육관광부  
Ministry of Culture, Sports and Tourism







# 2009 문화산업통계

2008년 기준



문화체육관광부  
Ministry of Culture, Sports and Tourism





# Contents

이용자를 위하여	15
----------	----

## I. 조사개요

1. 2008년 기준 조사방향	17
2. 2008년 기준조사 분류체계	18
2.1. 문화산업분류의 변화 필요성	20
2.2. 문화산업 분류체계	20
3. 2008년 기준조사 특징	24
3.1. 소분류 통계 시계열 유지	24
3.2. 산업별 조사표 구분	24
3.3. 부가가치 통계 산출	24
3.4. 조사항목 수정보완	24
4. 조사대상	25
4.1. 실태조사 모집단 출처 및 표본선정	25
4.2. 조사방법	35
4.2.1. 출판산업	37
4.2.2. 만화, 음악, 애니메이션, 캐릭터, 에듀테인먼트산업	37
4.2.3. 게임, 영화, 방송, 광고산업	38
4.3. 조사내용	38
4.4. 문화산업통계 산출방법	39
4.4.1. 표본조사 문화 산업통계 산출방법	39
4.4.2. 무응답 처리 방법	43
4.4.3. 무응답사례	45
4.5. 문화산업통계 유의사항	46
4.6. 문화산업통계 수치 활용 유의사항	48

## II. 사업체 일반현황

1. 사업체 일반현황	52
1.1. 설립연도 분포	52
1.2. 사업체형태별 분포	54
1.3. 경영형태별 분포	55

## III. 문화산업통계조사 전체결과

1. 총괄	58
1.1. 2008년 기준조사 문화산업 전체요약	58
2. 매출액	60
2.1. 문화산업 매출액	60
2.1.1. 사업형태별 매출액 현황	62
2.1.2. 지역별 매출액 현황	63
2.1.3. 매출액 규모별 매출액 현황	66
2.1.4. 종사자 규모별 매출액 현황	68
3. 부가가치	70
3.1. 부가가치 산출방법	70
3.2. 문화산업 부가가치	72
3.3. 부가가치 구성비	74
4. 콘텐츠제작 비용	76
5. 수출입액	78
5.1. 수출입액 산출방법	78
5.2. 문화산업 수출입 규모	79
5.2.1. 문화산업 지역별 수출 규모	81
5.2.2. 문화산업 지역별 수입 규모	83
5.2.3. 해외진출형태	85
5.2.4. 해외진출경로	86
6. 종사자수	89
6.1. 문화산업 종사자수	89
6.1.1. 성별 종사자 현황	90
6.1.2. 고용형태별 종사자 현황	92
6.1.3. 직무별 종사자 현황	94
6.1.4. 지역별 종사자 현황	95
6.1.5. 매출액 규모별 종사자 현황	98
6.1.6. 종사자 규모별 종사자 현황	100
7. 연령별 종사자현황	102
8. 온라인 및 디지털 문화콘텐츠 매출 규모	104

## IV. 문화산업통계조사 부문별 결과

1. 출판산업	108
1.1. 출판산업 매출액	108

1.1.1. 출판업 매출현황	110
1.1.2. 출판도소매업 매출현황	111
1.1.3. 온라인출판유통업 및 출판 임대업 매출현황	112
1.1.4. 사업형태별 매출현황	114
1.1.5. 매출액 규모별 매출액	115
1.1.6. 종사자 규모별 매출액	117
1.1.7. 지역별 매출액	117
1.2. 출판산업 수출입액 현황	120
1.2.1. 출판산업 지역별 수출입액 현황	121
1.2.2. 출판산업 품목별 수출입 현황	123
1.2.3. 출판산업 해외 수출방식	126
1.2.4. 출판산업 해외 진출형태	127
1.3. 출판산업 종사자 현황	128
1.3.1. 매출액 규모별 종사자 현황	130
1.3.2. 종사자 규모별 종사자 현황	131
1.3.3. 지역별 종사자 현황	133
1.3.4. 고용형태별 종사자 현황	135
1.3.5. 고용형태별 성별 종사자 현황	137
1.3.6. 성별 종사자 현황	139
1.3.7. 직무별 종사자 현황	142
1.3.8. 학력별 종사자 현황	144
1.3.9. 연령별 종사자 현황	146
1.4. 출판산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액	148
1.5. 출판산업 부가가치 구성	149
<b>2. 만화산업</b>	<b>151</b>
2.1. 만화산업 매출현황	151
2.1.1. 만화출판업 매출현황	154
2.1.2. 온라인만화제작·유통업 매출현황	155
2.1.3. 만화책임대업 매출현황	156
2.1.4. 만화도소매업 매출현황	157
2.1.5. 사업형태별 매출현황	158
2.1.6. 매출액 규모별 매출액	160
2.1.7. 종사자 규모별 매출액	161
2.1.8. 지역별 매출액	163
2.2. 만화산업 수출입액 현황	164
2.2.1. 만화산업 지역별 수출입액 현황	165
2.2.2. 만화산업 해외 수출방식	167
2.2.3. 만화산업 해외 진출형태	168
2.3. 만화산업 콘텐츠 평균제작비용	169
2.4. 만화산업 제작 분야	170
2.5. 만화산업 종사자 현황	170
2.5.1. 매출액 규모별 종사자 현황	172
2.5.2. 종사자 규모별 종사자 현황	174
2.5.3. 지역별 종사자 현황	175
2.5.4. 고용형태별 종사자 현황	177
2.5.5. 고용형태별 성별 종사자 현황	179

2.5.6. 성별 종사자 현황	181
2.5.7. 직무별 종사자 현황	183
2.5.8. 학력별 종사자 현황	185
2.5.9. 연령별 종사자 현황	187
2.6. 만화 산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액	190
2.7. 만화산업 부가가치 구성	191
<b>3. 음악산업</b>	<b>193</b>
3.1. 음악산업 전체 매출현황	193
3.1.1. 음악제작업 매출현황	196
3.1.2. 음악 및 오디오물출판업, 음반배급 및 복제업	197
3.1.3. 음반 도소매업	198
3.1.4. 온라인 음악 유통업	199
3.1.5. 음악 공연업	201
3.1.6. 사업형태별 매출현황	203
3.1.7. 매출액 규모별 매출액	204
3.1.8. 종사자 규모별 매출액	206
3.1.9. 지역별 매출액	208
3.2. 음악산업 수출입액 현황	209
3.2.1. 음악산업 지역별 수출입액 현황	210
3.2.2. 음악산업 해외 수출방식	212
3.2.3. 음악산업 해외 진출형태	213
3.3. 음악산업 종사자 현황	214
3.3.1. 매출액 규모별 종사자 현황	216
3.3.2. 종사자 규모별 종사자 현황	218
3.3.3. 지역별 종사자 현황	219
3.3.4. 고용형태별 종사자 현황	221
3.3.5. 고용형태별 성별 종사자 현황	224
3.3.6. 성별 종사자 현황	226
3.3.7. 직무별 종사자 현황	228
3.3.8. 학력별 종사자 현황	230
3.3.9. 연령별 종사자 현황	232
3.4. 음악산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액	233
3.5. 음악산업 부가가치 구성	235
<b>4. 게임산업</b>	<b>236</b>
4.1. 게임산업체 규모	236
4.1.1. 게임산업 매출현황	236
4.1.2. 게임 제작 및 배급 매출현황	237
4.1.3. 게임 유통업 매출현황	238
4.1.4. 온라인게임 매출액	239
4.1.5. 비디오게임 매출액	240
4.1.6. 모바일게임 매출액	242
4.2. 게임산업 수출입액 현황	243
4.2.1. 수출입액 현황	243
4.2.2. 지역별 수출액 현황	244
4.2.3. 해외 수출방식	245
4.3. 게임산업 종사자 현황	246
4.3.1. 업무 형태별 종사자 현황	246

4.3.2. 성별 종사자 현황	248
4.3.3. 학력별 종사자 현황	249
4.3.4. 경력별 종사자 현황	250
<b>4.4. 게임 업체 관련 현황</b>	<b>252</b>
4.4.1. 게임 업체 연도별 현황	252
4.4.2. 비용 지출 현황	253
4.4.3. 현재 사업 중인 게임 플랫폼 및 주력 플랫폼	254
4.4.4. 주요 제작/배급 장르	255
4.4.5. 게임 판매 방식	256
4.4.6. 게임 산업 업체 및 종사자별 평균매출액	257
<b>5. 영화산업</b>	<b>258</b>
<b>5.1. 영화산업 매출액</b>	<b>258</b>
5.1.1. 영화산업 1차 시장 매출현황	260
5.1.2. 영화산업 2차시장 매출현황	261
5.1.3. 매출액 규모별 매출액 현황	262
5.1.4. 종사자 규모별 매출액 현황	264
5.1.5. 지역별 매출액 현황	265
<b>5.2. 영화산업 수출입액</b>	<b>267</b>
5.2.1. 영화산업 지역별 수출입액 현황	268
<b>5.3. 영화산업 종사자수</b>	<b>270</b>
5.3.1. 매출액 규모별 종사자 현황	272
5.3.2. 종사자 규모별 종사자 현황	273
5.3.3. 지역별 종사자 현황	275
5.3.4. 고용형태별 종사자 현황	277
5.3.5. 고용형태별 성별 종사자 현황	278
<b>5.4. 영화 산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액</b>	<b>280</b>
<b>6. 애니메이션산업</b>	<b>281</b>
<b>6.1. 애니메이션 전체 매출현황</b>	<b>281</b>
6.1.1. 애니메이션 제작업 매출현황	283
6.1.2. 애니메이션 유통 및 배급업 매출현황	284
6.1.3. 온라인 애니메이션 유통업 매출현황	285
6.1.4. 사업형태별 매출현황	286
6.1.5. 매출액 규모별 매출액	288
6.1.6. 종사자 규모별 매출액	289
6.1.7. 지역별 매출액	291
<b>6.2. 콘텐츠 제작 매출구분</b>	<b>292</b>
<b>6.3. 애니메이션산업 매체별 매출현황</b>	<b>293</b>
6.3.1. 애니메이션산업 전체 매체별 매출현황	293
6.3.2. 애니메이션 창작제작	295
6.3.3. 애니메이션 하청제작	296
6.3.4. 애니메이션 판권	297
<b>6.4. 애니메이션산업 제작방식별 매출현황</b>	<b>298</b>
<b>6.5. 부가사업 연계현황</b>	<b>300</b>
<b>6.6. 애니메이션산업 수출입액 현황</b>	<b>300</b>
6.6.1. 애니메이션산업 지역별 수출입액 현황	302
6.6.2. 애니메이션산업 해외 진출형태	303
6.6.3. 애니메이션산업 해외 수출방식	304

6.7. 애니메이션산업 종사자 현황	305
6.7.1. 매출액 규모별 종사자 현황	307
6.7.2. 종사자 규모별 종사자 현황	308
6.7.3. 지역별 종사자 현황	310
6.7.4. 고용형태별 종사자 현황	312
6.7.5. 고용형태별 성별 종사자 현황	313
6.7.6. 성별 종사자 현황	315
6.7.7. 직무별 종사자 현황	316
6.7.8. 제작부문 종사자현황	318
6.7.9. 종사자 전공현황	319
6.7.10. 학력별 종사자 현황	320
6.7.11. 연령별 종사자 현황	322
6.8. 애니메이션 산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액	324
6.9. 애니메이션 산업 부가가치 구성	325
<b>7. 방송산업</b>	<b>326</b>
7.1. 방송 산업 매출액	327
7.1.1. 지상파방송 서비스 매출액 구성내역	328
7.1.2. 종합유선방송 서비스 매출액 구성내역	329
7.1.3. 일반위성방송 서비스 매출액 구성내역	331
7.1.4. 방송채널사용사업 서비스 매출액 구성내역	332
7.2. 방송 산업 수출입액	333
7.2.1. 방송 산업 지역별 수출입액	334
7.2.2. 방송 산업 장르별 수출입액	337
7.3. 방송 산업 종사자수	339
7.3.1. 방송 산업 직종별 종사자수	340
7.3.2. 방송 산업 성별 종사자수	341
7.3.3. 방송 산업 고용형태별 종사자수	342
7.4. 방송 산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액	343
<b>8. 광고산업</b>	<b>344</b>
8.1. 광고산업 매출 취급액	345
8.1.1. 광고사업체의 업종별 취급액	346
8.1.2. 광고사업체의 매체별 취급액	348
8.1.3. 광고사업체의 취급액 규모별 취급액 현황	349
8.1.4. 광고사업체의 종사자 규모별 취급액 현황	351
8.1.5. 광고 사업체의 지역별 취급액 현황	352
8.2. 광고산업 수출입액	354
8.3. 광고산업 종사자수	356
8.3.1. 취급액 규모별 종사자수	357
8.3.2. 종사자 규모별 종사자수	358
8.3.3. 고용형태별 종사자수	360
8.3.4. 성별 종사자수	361
8.3.5. 연령별 종사자수	362
8.4. 광고 산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액	363
<b>9. 캐릭터산업</b>	<b>364</b>
9.1. 캐릭터산업 전체 매출현황	364
9.1.1. 사업형태별 매출액 현황	366
9.1.2. 매출액 규모별 매출액 현황	367

9.1.3. 종사자 규모별 매출액 현황	368
9.1.4. 지역별 매출액 현황	370
<b>9.2. 총 매출액의 주요 원천</b>	<b>372</b>
9.2.1. 캐릭터 개발 및 라이선스	372
9.2.2. 캐릭터상품 제조업	373
<b>9.3. 국산캐릭터 라이선스 현황</b>	<b>374</b>
9.3.1. 라이선스 수	374
9.3.2. 상품종류 수	375
9.3.3. 미니멈 개런티	376
9.3.4. 로열티	377
<b>9.4. 외산캐릭터 라이선스 현황</b>	<b>379</b>
9.4.1. 라이선스 수	379
9.4.2. 상품종류 수	380
9.4.3. 미니멈 개런티	381
9.4.4. 로열티	382
<b>9.5. 수출 및 수입 현황</b>	<b>384</b>
9.5.1. 지역별 수출입 경로	385
9.5.2. 캐릭터산업 해외 진출형태	386
9.5.3. 캐릭터산업 해외 수출방식	387
<b>9.6. 캐릭터상품 유통경로</b>	<b>388</b>
<b>9.7. 캐릭터산업 종사자 현황</b>	<b>389</b>
9.7.1. 매출액 규모별 종사자 현황	390
9.7.2. 종사자 규모별 종사자 현황	392
9.7.3. 지역별 종사자 현황	393
9.7.4. 고용형태별 종사자현황	395
9.7.5. 고용형태별 성별 종사자현황	397
9.7.6. 성별 종사자 현황	398
9.7.7. 직무별 종사자 현황	400
9.7.8. 학력별 종사자 현황	401
9.7.9. 연령별 종사자 현황	403
<b>9.8. 캐릭터 산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액</b>	<b>404</b>
<b>9.9. 캐릭터 산업 부가가치 구성</b>	<b>405</b>
<b>10. 에듀테인먼트 산업</b>	<b>407</b>
<b>10.1. 에듀테인먼트산업 전체 매출현황</b>	<b>407</b>
10.1.1. 사업형태별 매출현황	409
10.1.2. 매출액 규모별 매출액	410
10.1.3. 종사자 규모별 매출액	411
10.1.4. 지역별 매출액	413
<b>10.2. 수출 및 수입 현황</b>	<b>415</b>
10.2.1. 지역별 수출입 경로	415
10.2.2. 에듀테인먼트산업 해외 진출형태	417
10.2.3. 에듀테인먼트산업 해외 수출방식	418
<b>10.3. 에듀테인먼트산업 종사자 현황</b>	<b>419</b>
10.3.1. 매출액 규모별 종사자 현황	420
10.3.2. 종사자 규모별 종사자 현황	421
10.3.3. 지역별 종사자 현황	423
10.3.4. 고용형태별 종사자 현황	425



10.3.5. 고용형태별 성별 종사자 현황	427
10.3.6. 성별 종사자 현황	428
10.3.7. 직무별 종사자 현황	430
10.3.8. 학력별 종사자 현황	431
10.3.9. 연령별 종사자 현황	433
10.4. 에듀테인먼트 산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액	434
10.5. 에듀테인먼트 산업 부가가치 구성	435

<b>부록</b> [2008년 기준 방송영상물제작업 실태조사 결과]	437
---------------------------------------	-----

<b>별첨</b> [설문지]	453
-----------------	-----

# Contents

## I. 조사개요

그림 1-4-1) 종사자 규모별 연도별 사업체수현황	31
그림 1-4-2) 종사자 규모별 사업체수현황 전년대비 증감률 및 연평균 증감률	31
그림 1-4-3) 매출액 규모별 연도별 사업체수 현황	33
그림 1-4-4) 매출액 규모별 사업체수 전년대비 증감률 및 연평균 증감률	33
그림 1-4-5) 지역별 사업체수 현황	35
그림 1-4-6) 지역별 사업체수 전년대비 증감률 및 연평균 증감률	35

## II. 사업체 일반현황

그림 2-1-1) 설립연도별 분포	53
그림 2-1-2) 사업형태별 분포	55
그림 2-1-3) 경영형태별 분포	56

## III. 문화산업통계조사 전체결과

그림 3-2-1) 문화산업 매출액 현황	61
그림 3-2-2) 문화산업 매출액 증감률 및 연평균 증감률	62
그림 3-2-3) 문화산업 사업형태별 매출현황	63
그림 3-2-4) 사업형태별 매출액 전년대비 증감률 및 연평균 증감률	63
그림 3-2-5) 지역별 매출현황	65
그림 3-2-6) 지역별 매출액 전년대비 증감률 및 연평균 증감률	65
그림 3-2-7) 매출액 규모별 매출현황	67
그림 3-2-8) 매출액 규모별 매출액현황 전년대비 증감률 및 연평균 증감률	67
그림 3-2-9) 종사자 규모별 매출현황	69
그림 3-2-10) 종사자 규모별 매출액현황 전년대비 증감률 및 연평균 증감률	69
그림 3-3-1) 문화산업 부가가치 현황	73
그림 3-3-2) 문화산업 부가가치액 증감률 및 연평균 증감률	73
그림 3-3-3) 문화산업 부가가치 구성비	75
그림 3-3-4) 문화산업 부가가치 구성비 전년대비 증감률 및 연평균 증감률	75
그림 3-3-4-1) 콘텐츠제작비용 전년대비 증감률 및 연평균 증감률	77
그림 3-3-5) 문화산업 수출입 지역 비중 변화 추이	78
그림 3-3-5-2) 문화산업 수출 및 수입액 현황	80
그림 3-3-5-3) 문화산업 수출액 전년대비 증감률 및 연평균 증감률	80
그림 3-3-5-4) 문화산업 수입액 전년대비 증감률 및 연평균 증감률	81
그림 3-3-5-5) 문화산업 지역별 수출액 현황	82
그림 3-3-5-6) 문화산업 지역별 수출액 전년대비 증감률 및 연평균 증감률	82
그림 3-3-5-7) 문화산업 지역별 수입액 현황	84
그림 3-3-5-8) 문화산업 지역별 수입액 전년대비 증감률 및 연평균 증감률	84
그림 3-3-5-9) 문화산업 해외진출형태	85
그림 3-3-5-10) 문화산업 해외진출 경로	87
그림 3-6-1) 연도별 성별 종사자현황	91
그림 3-6-2) 성별 종사자 전년대비 증감률 및 연평균 증감률	92
그림 3-6-3) 연도별 고용형태 종사자현황	93
그림 3-6-4) 고용형태별 종사자 전년대비 증감률 및 연평균 증감률	93
그림 3-6-5) 연도별 직무별 종사자현황	95
그림 3-6-6) 직무별 종사자 전년대비 증감률 및 연평균 증감률	95
그림 3-6-7) 지역별 종사자현황	97
그림 3-6-8) 지역별 종사자 전년대비 증감률 및 연평균 증감률	97
그림 3-6-9) 매출액 규모별 연도별 종사자현황	99
그림 3-6-10) 매출액 규모별 종사자현황 전년대비 증감률 및 연평균 증감률	99
그림 3-6-11) 종사자 규모별 연도별 종사자현황	101
그림 3-6-12) 종사자 규모별 종사자현황 전년대비 증감률 및 연평균 증감률	101
그림 3-7-1) 연령별 연도별 종사자현황	103
그림 3-7-2) 연령별 종사자현황 전년대비 증감률 및 연평균 증감률	103
그림 3-8-1) 온라인 및 디지털 문화콘텐츠 매출 규모 현황	105
그림 3-8-2) 온라인 및 디지털 문화콘텐츠 매출 규모 현황 전년대비 증감률 및 연평균 증감률	105

## IV. 문화산업통계조사 부문별 결과

그림 4-1-1) 출판산업 중분류별 매출액	110
그림 4-1-2) 출판산업 소분류별 매출액 현황	111
그림 4-1-3) 출판도소매업 소분류별 매출액 현황	112
그림 4-1-4) 온라인출판유통업 및 출판인대업 소분류별 매출액 현황	113
그림 4-1-5) 출판산업 사업형태별 매출현황	115
그림 4-1-6) 매출액 규모별 매출현황	117
그림 4-1-7) 매출액 규모별 매출현황	118
그림 4-1-8) 지역별 매출현황	120
그림 4-1-9) 출판산업 수출 및 수입액 현황	121
그림 4-1-10) 출판산업 지역별 수출액 현황	122
그림 4-1-11) 출판산업 지역별 수입액 현황	123
그림 4-1-12) 출판산업 해외 수출방식	126
그림 4-1-13) 출판산업 해외 진출형태	127
그림 4-1-14) 출판산업 중분류별 종사자수	129
그림 4-1-15) 매출액 규모별 연도별 종사자현황	131
그림 4-1-16) 종사자 규모별 연도별 종사자현황	133
그림 4-1-17) 지역별 종사자현황	135
그림 4-1-18) 연도별 고용형태 종사자현황	137
그림 4-1-19) 연도별 고용형태별 성별 종사자현황	139
그림 4-1-20) 연도별 성별 종사자현황	141
그림 4-1-21) 연도별 직무별 종사자현황	143
그림 4-1-22) 연도별 직무별 종사자현황	145
그림 4-1-23) 연도별 연령별 종사자현황	147
그림 4-2-1) 문화산업 매출액 추이(2005~2008년)	153
그림 4-2-2) 문화산업 중분류별 매출액	153
그림 4-2-3) 문화출판업 소분류별 매출액 현황	155
그림 4-2-4) 온라인문화 제작·유통업 소분류별 매출액 현황	156
그림 4-2-5) 문화책임대업 소분류별 매출액 현황	157
그림 4-2-6) 문화도소매업 소분류별 매출액 현황	158
그림 4-2-7) 문화산업 사업형태별 매출현황	159

그림 4-2-8) 매출액 규모별 매출현황	161
그림 4-2-9) 종사자 규모별 매출현황	162
그림 4-2-10) 지역별 매출현황	164
그림 4-2-11) 문화산업 수출 및 수입액 현황	165
그림 4-2-12) 문화산업 지역별 수출액 현황	166
그림 4-2-13) 문화산업 지역별 수출액 현황	167
그림 4-2-14) 문화산업 해외 수출방식	168
그림 4-2-15) 문화산업 해외 진출형태	169
그림 4-2-16) 문화산업 중분류별 종사자수	172
그림 4-2-17) 매출액 규모별 연도별 종사자현황	173
그림 4-2-18) 종사자 규모별 연도별 종사자현황	175
그림 4-2-19) 지역별 종사자현황	177
그림 4-2-20) 연도별 고용형태 종사자현황	179
그림 4-2-21) 연도별 고용형태별 성별 종사자현황	181
그림 4-2-22) 연도별 성별 종사자현황	183
그림 4-2-23) 연도별 직무별 종사자현황	185
그림 4-2-24) 연도별 학력별 종사자현황	187
그림 4-2-25) 연도별 학력별 종사자현황	189
그림 4-3-1) 음악산업 매출액 추이(2005~2008년)	195
그림 4-3-2) 음악산업 중분류별 매출액	196
그림 4-3-3) 음악제작업 소분류별 매출액 현황	197
그림 4-3-4) 음악 및 오디오음원출판업, 음반배급 및 복제업 매출액 현황	198
그림 4-3-5) 음반 도소매업 소분류별 매출액 현황	199
그림 4-3-6) 온라인 음악 유통업 소분류별 매출액 현황	200
그림 4-3-7) 음악 공연업 소분류별 매출액 현황	202
그림 4-3-8) 음악공연업 장르별 매출액 현황	202
그림 4-3-9) 음악산업 사업형태별 매출현황	204
그림 4-3-10) 매출액 규모별 매출현황	206
그림 4-3-11) 종사자 규모별 매출현황	207
그림 4-3-12) 지역별 매출현황	209
그림 4-3-13) 음악산업 수출 및 수입액 현황	210
그림 4-3-14) 음악산업 지역별 수출액 현황	211
그림 4-3-15) 음악산업 지역별 수입액 현황	212
그림 4-3-16) 음악산업 해외 수출방식	213
그림 4-3-17) 음악산업 해외 진출형태	214
그림 4-3-18) 음악산업 중분류별 종사자수	216
그림 4-3-19) 매출액 규모별 연도별 종사자현황	217
그림 4-3-20) 종사자 규모별 연도별 종사자현황	219
그림 4-3-21) 지역별 종사자현황	221
그림 4-3-22) 연도별 고용형태 종사자현황	223
그림 4-3-23) 연도별 고용형태별 성별 종사자현황	225
그림 4-3-24) 연도별 성별 종사자현황	228
그림 4-3-25) 연도별 직무별 종사자현황	230
그림 4-3-26) 연도별 학력별 종사자현황	231
그림 4-3-27) 연도별 연령별 종사자현황	233
그림 4-4-1) 게임산업 중분류별 매출액	237
그림 4-4-2) 게임 제작 및 배급 매출액 현황	238
그림 4-4-3) 게임 유통업 소분류별 매출액 현황	239
그림 4-4-4) 온라인게임 매출액 규모	240
그림 4-4-5) 비온라인게임 매출액 규모	241
그림 4-4-6) 모바일게임 매출액 규모	242
그림 4-4-7) 게임산업 수출 및 수입액 현황	244
그림 4-4-8) 게임산업 지역별 수출액 현황	245
그림 4-4-9) 게임산업 해외 수출방식	246
그림 4-4-10) 게임산업 연도별 전체 종사자	247
그림 4-4-11) 게임산업 성별 종사자현황	248
그림 4-4-12) 게임산업 종사자 학력별 분포	250
그림 4-4-13) 게임산업 종사자 경력별 분포	251
그림 4-4-14) 게임연체 연도별 현황	253
그림 4-4-15) 비용 지출 부문	253
그림 4-4-16) 주된 게임 판매 방식	256
그림 4-5-1) 영화산업 중분류별 매출액	259
그림 4-5-2) 영화산업 1차시장 소분류별 매출액 현황	261
그림 4-5-3) 영화산업 2차시장 소분류별 매출액 현황	262
그림 4-5-4) 매출액 규모별 매출현황	263
그림 4-5-5) 종사자 규모별 매출현황	265
그림 4-5-6) 지역별 매출현황	267
그림 4-5-7) 영화산업 수출 및 수입액 현황	268
그림 4-5-8) 영화산업 지역별 수출액 현황	269
그림 4-5-9) 영화산업 지역별 수입액 현황	270
그림 4-5-10) 영화산업 중분류별 종사자수	271
그림 4-5-11) 매출액 규모별 종사자현황	273
그림 4-5-12) 종사자 규모별 매출현황	275
그림 4-5-13) 지역별 종사자현황	277
그림 4-5-14) 연도별 고용형태 종사자현황	278
그림 4-5-15) 연도별 고용형태별 성별 종사자현황	279
그림 4-6-1) 애니메이션산업 매출액 추이(2005~2008년)	282
그림 4-6-2) 애니메이션산업 중분류별 매출액	283
그림 4-6-3) 애니메이션제작업 소분류별 매출액 현황	284
그림 4-6-4) 애니메이션 유통 및 배급업 소분류별 매출액 현황	285
그림 4-6-5) 애니메이션 서비스업 소분류별 매출액 현황	286
그림 4-6-6) 애니메이션산업 사업형태별 매출현황	287
그림 4-6-7) 매출액 규모별 매출현황	289
그림 4-6-8) 종사자 규모별 매출현황	290
그림 4-6-9) 지역별 매출현황	292
그림 4-6-10) 애니메이션 콘텐츠 제작관련 지출 현황	293
그림 4-6-11) 애니메이션 전체 매체별 매출현황 (창작 및 제작 매출액)	295
그림 4-6-12) 제작방식별 매출현황	299

(그림 4-6-13) 애니메이션산업 수출 및 수입액 현황	301
(그림 4-6-14) 애니메이션산업 지역별 수출액 현황	302
(그림 4-6-15) 애니메이션산업 지역별 수입액 현황	303
(그림 4-6-16) 애니메이션산업 해외 진출형태	304
(그림 4-6-17) 애니메이션산업 해외 수출방식	305
(그림 4-6-18) 애니메이션산업 중분류별 종사자수	306
(그림 4-6-19) 매출액 규모별 연도별 종사자현황	308
(그림 4-6-20) 종사자 규모별 연도별 종사자현황	309
(그림 4-6-21) 지역별 종사자현황	311
(그림 4-6-22) 연도별 고용형태 종사자현황	313
(그림 4-6-23) 연도별 고용형태별 성별 종사자현황	314
(그림 4-6-24) 연도별 성별 종사자현황	316
(그림 4-6-25) 연도별 직무별 종사자현황	318
(그림 4-6-26) 애니메이션산업 전공별 종사자현황	320
(그림 4-6-27) 연도별 학력별 종사자현황	322
(그림 4-6-28) 연도별 연령별 종사자현황	323
(그림 4-7-1) 방송산업 중분류별 매출액	328
(그림 4-7-2) 지상파방송업 서비스별 매출액 현황	329
(그림 4-7-3) 종합유선방송업 서비스별 매출액 현황	330
(그림 4-7-4) 일반위성방송사업 서비스별 매출액 현황	331
(그림 4-7-5) 방송채널사용사업 서비스별 매출액 현황	332
(그림 4-7-6) 방송산업 수출액 현황	333
(그림 4-7-7) 방송산업 장르별 수출액 현황	338
(그림 4-7-8) 방송산업 장르별 수입액 현황	339
(그림 4-7-9) 방송산업 중분류별 종사자수	341
(그림 4-7-10) 연도별 직무별 종사자현황	342
(그림 4-7-11) 연도별 성별 종사자현황	343
(그림 4-7-12) 연도별 고용형태 종사자현황	344
(그림 4-8-1) 광고산업 중분류별 취급액	349
(그림 4-8-2) 광고산업내 매체별 취급액현황	350
(그림 4-8-3) 취급액 규모별 취급액현황	352
(그림 4-8-4) 종사자 규모별 취급액현황	353
(그림 4-8-5) 지역별 취급액현황	355
(그림 4-8-6) 광고산업 국제기수 수출 및 수입액 현황	356
(그림 4-8-7) 광고 산업 종사자수 현황	357
(그림 4-8-8) 취급액 규모별 종사자현황	358
(그림 4-8-9) 종사자 규모별 종사자현황	359
(그림 4-8-10) 지역별 종사자현황	360
(그림 4-8-11) 고용형태 종사자현황	361
(그림 4-8-12) 연도별 성별 종사자현황	362
(그림 4-8-13) 연도별 연령별 종사자현황	365
(그림 4-9-1) 캐릭터산업 매출액 추이(2005~2008년)	365
(그림 4-9-2) 캐릭터산업 소분류별 매출액	367
(그림 4-9-3) 캐릭터산업 사업형태별 매출현황	368
(그림 4-9-4) 매출액 규모별 매출현황	369
(그림 4-9-5) 종사자 규모별 매출현황	371
(그림 4-9-6) 지역별 매출현황	373
(그림 4-9-7) 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 주요 원천	374
(그림 4-9-8) 캐릭터상품 제조업체 매출액 주요 원천	384
(그림 4-9-9) 캐릭터산업 수출 및 수입액 현황	385
(그림 4-9-10) 캐릭터산업 지역별 수출액 현황	386
(그림 4-9-11) 캐릭터산업 지역별 수입액 현황	387
(그림 4-9-12) 캐릭터산업 해외 진출형태	388
(그림 4-9-13) 캐릭터산업 해외 수출방식	390
(그림 4-9-14) 캐릭터산업 소분류별 종사자수	391
(그림 4-9-15) 매출액 규모별 연도별 종사자현황	393
(그림 4-9-16) 종사자 규모별 연도별 종사자현황	395
(그림 4-9-17) 지역별 종사자현황	396
(그림 4-9-18) 연도별 고용형태 종사자현황	398
(그림 4-9-19) 연도별 고용형태별 성별 종사자현황	399
(그림 4-9-20) 연도별 성별 종사자현황	401
(그림 4-9-21) 연도별 직무별 종사자현황	402
(그림 4-9-22) 연도별 학력별 종사자현황	404
(그림 4-9-23) 연도별 연령별 종사자현황	407
(그림 4-10-1) 에듀테인먼트 관련 설명	408
(그림 4-10-2) 에듀테인먼트산업 중분류별 매출액	410
(그림 4-10-3) 캐릭터산업 사업형태별 매출현황	411
(그림 4-10-4) 매출액 규모별 매출현황	412
(그림 4-10-5) 종사자 규모별 매출현황	414
(그림 4-10-6) 지역별 매출현황	415
(그림 4-10-7) 에듀테인먼트산업 수출 및 수입액 현황	416
(그림 4-10-8) 에듀테인먼트산업 지역별 수출액 현황	417
(그림 4-10-9) 에듀테인먼트산업 해외 진출형태	418
(그림 4-10-10) 에듀테인먼트산업 해외 수출방식	420
(그림 4-10-11) 에듀테인먼트산업 중분류별 종사자수	421
(그림 4-10-12) 매출액 규모별 연도별 종사자현황	423
(그림 4-10-13) 종사자 규모별 연도별 종사자현황	425
(그림 4-10-14) 지역별 종사자현황	426
(그림 4-10-15) 연도별 고용형태 종사자현황	428
(그림 4-10-16) 연도별 고용형태별 성별 종사자현황	429
(그림 4-10-17) 연도별 성별 종사자현황	431
(그림 4-10-18) 연도별 직무별 종사자현황	432
(그림 4-10-19) 연도별 학력별 종사자현황	434
(그림 4-10-20) 연도별 연령별 종사자현황	

**I. 조사개요**

(표 1-2-1) 문화산업분류체계	21
(표 1-4-1) 모집단 출처 및 표본선정	25

(표 1-4-2) 표본대상 규모 비교	26
(표 1-4-3) 표본대상 소분류별 모집단수	27
(표 1-4-4) 타기간 인용자료 소분류별 모집단수	29
(표 1-4-5) 종사자 규모별 모집단수	30
(표 1-4-6) 종사자 규모별 연도별 사업체수 현황	31
(표 1-4-7) 매출액 규모별 모집단수	32
(표 1-4-8) 매출액 규모별 연도별 사업체수 현황	33
(표 1-4-9) 지역별 모집단수	34
(표 1-4-10) 출판, 음악, 애니메이션 타 조사자료 인용	36
(표 1-4-11) 출판산업 모집단 현황 및 표본 배분표	37
(표 1-4-12) 만화, 음악, 애니메이션, 캐릭터, 에듀테인먼트산업 조사규모	37
(표 1-4-13) 게임, 영화, 방송, 광고 자료출처	38
(표 1-4-14) 세부조사내용	38
(표 1-4-15) 무응답사례	45
(표 1-4-16) 매출액 표준오차 및 변동계수, 신뢰수준	45
(표 1-4-17) 종사자수 표준오차 및 변동계수, 신뢰수준	46
(표 1-4-18) 종사자 수치 활용 유의사항	48
(표 1-4-19) 조사대상 회수율 분포	48

**II. 사업체 일반현황**

(표 2-1-1) 설립연도별 분포	52
(표 2-1-2) 사업형태별 분포	54
(표 2-1-3) 경영형태별 분포	53

**III. 문화산업통계조사 전체결과**

(표 3-1-1) 문화산업 전체 요약	59
(표 3-2-1) 문화산업 매출액	60
(표 3-2-2) 문화산업 사업형태별 매출액 현황	62
(표 3-2-3) 사업형태별 연도별 매출액 현황	62
(표 3-2-4) 문화산업 지역별 매출액 현황	64
(표 3-2-5) 연도별 지역 매출 현황	64
(표 3-2-6) 문화산업 매출규모별 매출액 현황	66
(표 3-2-7) 매출액 규모별 연도별 매출액 현황	66
(표 3-2-8) 문화산업 종사자규모별 매출액 현황	68
(표 3-2-9) 종사자 규모별 연도별 매출액 현황	69
(표 3-3-1) 문화산업 부가가치	72
(표 3-3-2) 문화산업 부가가치 구성비	74
(표 3-3-3) 연도별 부가가치 구성비	74
(표 3-4-1) 문화산업 콘텐츠제작 관련 총 비용	76
(표 3-4-2) 연도별 콘텐츠제작비용	77
(표 3-5-1) 문화산업 산업별 수출입액 자료출처	78
(표 3-5-2) 문화산업 수출입 규모	79
(표 3-5-3) 문화산업 지역별 수출 규모	81
(표 3-5-4) 문화산업 지역별 수출액 현황	82
(표 3-5-5) 문화산업 지역별 수입 규모	83
(표 3-5-6) 문화산업 지역별 수입액 현황	83
(표 3-5-7) 해외진출형태	85
(표 3-5-8) 산업별 해외진출형태	86
(표 3-5-9) 해외진출경로	87
(표 3-5-10) 산업별 해외진출 경로	88
(표 3-6-1) 문화산업 종사자수	89
(표 3-6-2) 콘텐츠산업의 고용형태별 성별종사자 현황(2008년 기준)	90
(표 3-6-3) 문화산업 성별 종사자수 현황	91
(표 3-6-4) 연도별 성별 종사자현황	91
(표 3-6-5) 문화산업 고용형태별 종사자수 현황	92
(표 3-6-6) 연도별 고용형태 종사자현황	93
(표 3-6-7) 문화산업 직무별 종사자수 현황	94
(표 3-6-8) 연도별 직무별 종사자현황	94
(표 3-6-9) 지역별 종사자 현황	96
(표 3-6-10) 연도별 지역 종사자현황	96
(표 3-6-11) 문화산업 매출규모별 종사자수 현황	98
(표 3-6-12) 매출액 규모별 연도별 종사자현황	98
(표 3-6-13) 문화산업 종사자규모별 종사자수 현황	100
(표 3-6-14) 종사자규모별 연도별 종사자현황	100
(표 3-7-1) 문화산업 연령별 종사자 현황	102
(표 3-7-2) 연령별 연도별 종사자 현황	103
(표 3-8-1) 온라인 및 디지털 문화콘텐츠 매출규모 현황	104

**IV. 문화산업통계조사 부문별 결과**

(표 4-1-1) 출판산업 분류	108
(표 4-1-2) 출판산업 업종별 매출액 현황	109
(표 4-1-3) 출판산업 소분류별 매출액 현황	111
(표 4-1-4) 출판산업 소분류별 매출액 현황	111
(표 4-1-5) 온라인출판유통업 및 출판임대업 소분류별 매출액 현황	113
(표 4-1-6) 출판산업 사업형태별 매출현황	114
(표 4-1-7) 사업형태별 연도별 매출액현황	115
(표 4-1-8) 매출규모별 매출현황	116
(표 4-1-9) 매출규모별 연도별 매출액현황	116
(표 4-1-10) 종사자규모별 매출현황	118
(표 4-1-11) 종사자규모별 연도별 매출액현황	118
(표 4-1-12) 지역별 매출현황	119
(표 4-1-13) 연도별 지역 매출현황	120
(표 4-1-14) 출판산업 수출 및 수입액 현황	121
(표 4-1-15) 출판산업 지역별 수출액현황	122
(표 4-1-16) 출판산업 지역별 수입액현황	123
(표 4-1-17) 출판산업 품목별 수출액 현황	124
(표 4-1-18) 출판산업 품목 및 지역별 수출액 현황	124
(표 4-1-19) 출판산업 품목별 수입액 현황	125
(표 4-1-20) 출판산업 품목 및 지역별 수입액 현황	125
(표 4-1-21) 출판산업 해외 수출방식	126
(표 4-1-22) 출판산업 해외 진출 형태	127

129	〈표 4-3-22〉 음악산업 소분류별 종사자 현황	215
130	〈표 4-3-23〉 매출액 규모별 종사자 현황	216
131	〈표 4-3-24〉 매출액 규모별 연도별 종사자 현황	217
132	〈표 4-3-25〉 종사자 규모별 종사자 현황	218
132	〈표 4-3-26〉 종사자 규모별 연도별 종사자 현황	219
134	〈표 4-3-27〉 지역별 종사자 현황	220
134	〈표 4-3-28〉 연도별 지역 종사자 현황	220
136	〈표 4-3-29〉 고용형태별 종사자 현황	222
137	〈표 4-3-30〉 연도별 고용형태 종사자 현황	223
138	〈표 4-3-31〉 고용형태별 성별 종사자 현황	224
139	〈표 4-3-32〉 연도별 고용형태별 성별 종사자 현황	225
140	〈표 4-3-33〉 성별 종사자 현황	226
141	〈표 4-3-34〉 연도별 성별 종사자 현황	227
142	〈표 4-3-35〉 직무별 종사자 현황	229
143	〈표 4-3-36〉 연도별 직무별 종사자 현황	229
144	〈표 4-3-37〉 학력별 종사자 현황	230
145	〈표 4-3-38〉 연도별 학력별 종사자 현황	231
146	〈표 4-3-39〉 연령별 종사자 현황	232
147	〈표 4-3-40〉 연도별 연령별 종사자 현황	233
148	〈표 4-3-41〉 음악산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황	234
149	〈표 4-3-42〉 연도별 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액	234
149	〈표 4-3-43〉 음악산업 부가가치 구성 현황	235
150	〈표 4-3-44〉 연도별 부가가치 구성 현황	235
151	〈표 4-4-1〉 게임산업 업종별 매출액 현황	236
152	〈표 4-4-2〉 게임 제작 및 배급 매출액 현황	237
154	〈표 4-4-3〉 게임유통업 소분류별 매출액 현황	238
155	〈표 4-4-4〉 비디오편인 매출액규모 및 증감률 추이	239
156	〈표 4-4-5〉 온라인 게임 매출액규모 및 증감률 추이	240
157	〈표 4-4-6〉 국내 비디오편인 소프트웨어 발매추이	241
158	〈표 4-4-7〉 국내 비디오편인 소프트웨어의 한글화 추이	241
159	〈표 4-4-8〉 모바일게임 매출액 규모 및 증감률 추이	242
159	〈표 4-4-9〉 이동통신사별 모바일 게임 출시 개수	243
160	〈표 4-4-10〉 게임산업 수출 및 수입액 현황	243
161	〈표 4-4-11〉 게임산업 지역별 수출액 현황	244
162	〈표 4-4-12〉 게임산업 해외 수출방식	245
162	〈표 4-4-13〉 게임산업 연도별 업무형태별 종사자현황	247
163	〈표 4-4-14〉 게임산업 성별 종사자현황	248
164	〈표 4-4-15〉 게임산업 종사자 학력별 분포	249
165	〈표 4-4-16〉 게임산업 종사자 학력별 분포	249
166	〈표 4-4-17〉 게임산업 경력별 종사자 분포	251
166	〈표 4-4-18〉 게임산업 연도별 경력별 종사자 분포	251
167	〈표 4-4-19〉 게임업체 연도별 현황(게임제작협회 및 지자체 등록 기준) : 1999~2008년	252
168	〈표 4-4-20〉 게임업체 전년대비 증감률 및 연평균 증감률	252
169	〈표 4-4-21〉 비용 지출 부문	253
170	〈표 4-4-22〉 현재 사업 중인 게임 플랫폼	254
170	〈표 4-4-23〉 게임업체 주력 플랫폼	254
170	〈표 4-4-24〉 주요 제작/배급 장르	255
171	〈표 4-4-25〉 연도별 주요 제작/배급 장르	255
173	〈표 4-4-26〉 주된 게임 판매 방식	256
173	〈표 4-4-27〉 연도별 제작 및 배급/유통분야별	257
174	〈표 4-4-28〉 연도별 사업체별 종사자별 평균매출액	257
174	〈표 4-5-1〉 영화산업 분류	258
176	〈표 4-5-2〉 영화산업 매출액	259
176	〈표 4-5-3〉 영화산업 1차 시장 매출액	260
178	〈표 4-5-4〉 영화산업 2차시장 매출액	262
179	〈표 4-5-5〉 매출액 규모별 매출현황	263
180	〈표 4-5-6〉 매출액 규모별 연도별 매출액현황	263
180	〈표 4-5-7〉 종사자규모별 매출현황	264
182	〈표 4-5-8〉 종사자 규모별 연도별 매출액현황	264
183	〈표 4-5-9〉 지역별 매출현황	266
184	〈표 4-5-10〉 연도별 지역 매출현황	266
184	〈표 4-5-11〉 영화산업 수출 및 수입액 현황	267
186	〈표 4-5-12〉 영화산업 지역별 수출액 현황	269
186	〈표 4-5-13〉 영화산업 지역별 수입액 현황	269
188	〈표 4-5-14〉 영화산업 종사자수	271
188	〈표 4-5-15〉 매출액 규모별 종사자현황	272
190	〈표 4-5-16〉 매출액 규모별 연도별 종사자현황	273
191	〈표 4-5-17〉 종사자규모별 종사자현황	274
191	〈표 4-5-18〉 종사자 규모별 연도별 종사자현황	274
192	〈표 4-5-19〉 지역별 종사자현황	276
193	〈표 4-5-20〉 연도별 지역 종사자현황	276
194	〈표 4-5-21〉 고용형태별 종사자현황	277
197	〈표 4-5-22〉 연도별 고용형태 종사자현황	278
198	〈표 4-5-23〉 고용형태별 성별 종사자현황	279
199	〈표 4-5-24〉 연도별 고용형태별 성별 종사자현황	279
200	〈표 4-5-25〉 연도별 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액	280
201	〈표 4-6-1〉 애니메이션산업 분류	281
202	〈표 4-6-2〉 애니메이션산업 소분류별 매출액 현황	282
203	〈표 4-6-3〉 애니메이션제작업 소분류별 매출액 현황	284
204	〈표 4-6-4〉 애니메이션 유통 및 배급업 소분류별 매출액 현황	285
205	〈표 4-6-5〉 온라인 애니메이션 서비스업 소분류별 매출액 현황	285
205	〈표 4-6-6〉 사업형태별 매출현황	287
206	〈표 4-6-7〉 사업형태별 연도별 매출액현황	287
207	〈표 4-6-8〉 매출액 규모별 매출현황	288
208	〈표 4-6-9〉 매출액 규모별 연도별 매출액현황	289
209	〈표 4-6-10〉 종사자규모별 매출현황	290
210	〈표 4-6-11〉 종사자 규모별 연도별 매출액현황	290
211	〈표 4-6-12〉 지역별 매출현황	291
212	〈표 4-6-13〉 연도별 지역 매출현황	292
213	〈표 4-6-14〉 애니메이션 콘텐츠 제작관련 지출 현황	293
214	〈표 4-6-15〉 애니메이션 전체 매체별 매출현황 (창작 및 제작 매출액)	294
129	〈표 4-1-23〉 출판산업 소분류별 종사자현황	
130	〈표 4-1-24〉 매출액 규모별 종사자 현황	
131	〈표 4-1-25〉 매출액 규모별 연도별 종사자 현황	
132	〈표 4-1-26〉 종사자 규모별 종사자 현황	
132	〈표 4-1-27〉 종사자 규모별 연도별 종사자 현황	
134	〈표 4-1-28〉 지역별 종사자 현황	
134	〈표 4-1-29〉 연도별 지역종사자 현황	
136	〈표 4-1-30〉 고용형태별 종사자 현황	
137	〈표 4-1-31〉 연도별 고용형태 종사자 현황	
138	〈표 4-1-32〉 고용형태별 성별 종사자 현황	
139	〈표 4-1-33〉 연도별 고용형태별 성별 종사자 현황	
140	〈표 4-1-34〉 성별 종사자 현황	
141	〈표 4-1-35〉 연도별 성별 종사자 현황	
142	〈표 4-1-36〉 직무별 종사자 현황	
143	〈표 4-1-37〉 연도별 직무별 종사자 현황	
144	〈표 4-1-38〉 학력별 종사자 현황	
145	〈표 4-1-39〉 연령별 학력별 종사자 현황	
146	〈표 4-1-40〉 연령별 종사자 현황	
147	〈표 4-1-41〉 연도별 연령별 종사자 현황	
148	〈표 4-1-42〉 출판산업 업체별 평균매출액 및 평균매출액 현황	
149	〈표 4-1-43〉 연도별 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액	
149	〈표 4-1-44〉 출판산업 부가가치 구성 현황	
150	〈표 4-1-45〉 연도별 부가가치 구성 현황	
151	〈표 4-2-1〉 만화산업 분류	
152	〈표 4-2-2〉 만화산업 업종별 매출액 현황	
154	〈표 4-2-3〉 만화산업 가치사슬에 따른 매출액	
155	〈표 4-2-4〉 만화출판업 소분류별 매출액 현황	
156	〈표 4-2-5〉 온라인만화제작·유통업 소분류별 매출액 현황	
157	〈표 4-2-6〉 만화책임대인 소분류별 매출액 현황	
158	〈표 4-2-7〉 만화도소매업 소분류별 매출액 현황	
159	〈표 4-2-8〉 만화산업 사업형태별 매출 현황	
159	〈표 4-2-9〉 사업형태별연도별 매출액현황	
160	〈표 4-2-10〉 매출액 규모별 매출현황	
161	〈표 4-2-11〉 매출액 규모별 연도별 매출액현황	
162	〈표 4-2-12〉 종사자규모별 매출현황	
162	〈표 4-2-13〉 종사자규모별 연도별 매출액현황	
163	〈표 4-2-14〉 지역별 매출현황	
164	〈표 4-2-15〉 연도별 지역 매출현황	
165	〈표 4-2-16〉 만화산업 수출 및 수입액 현황	
166	〈표 4-2-17〉 만화산업 지역별 수출액 현황	
166	〈표 4-2-18〉 만화산업 지역별 수입액 현황	
167	〈표 4-2-19〉 만화산업 해외 수출방식	
168	〈표 4-2-20〉 만화산업 해외 진출형태	
169	〈표 4-2-21〉 만화 콘텐츠 제작관련 지출 현황	
170	〈표 4-2-22〉 출판 제작비용	
170	〈표 4-2-23〉 오프라인 만화출판 비중	
170	〈표 4-2-24〉 온라인 만화제작 비중	
171	〈표 4-2-25〉 만화산업 소분류별 종사자 현황	
173	〈표 4-2-26〉 매출액 규모별 종사자 현황	
173	〈표 4-2-27〉 매출액 규모별 연도별 종사자 현황	
174	〈표 4-2-28〉 종사자 규모별 종사자 현황	
174	〈표 4-2-29〉 종사자 규모별 연도별 종사자 현황	
176	〈표 4-2-30〉 지역별 종사자 현황	
176	〈표 4-2-31〉 연도별 지역별 종사자 현황	
178	〈표 4-2-32〉 고용형태별 종사자 현황	
179	〈표 4-2-33〉 연도별 고용형태 종사자 현황	
180	〈표 4-2-34〉 고용형태별 성별 종사자 현황	
180	〈표 4-2-35〉 연도별 고용형태별 성별 종사자 현황	
182	〈표 4-2-36〉 성별 종사자 현황	
183	〈표 4-2-37〉 연도별 성별 종사자 현황	
184	〈표 4-2-38〉 직무별 종사자 현황	
184	〈표 4-2-39〉 연도별 직무별 종사자 현황	
186	〈표 4-2-40〉 학력별 종사자 현황	
186	〈표 4-2-41〉 연령별 학력별 종사자 현황	
188	〈표 4-2-42〉 연령별 종사자 현황	
188	〈표 4-2-43〉 연도별 연령별 종사자 현황	
190	〈표 4-2-44〉 만화 산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황	
191	〈표 4-2-45〉 연도별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액	
191	〈표 4-2-46〉 만화 산업 부가가치 구성 현황	
192	〈표 4-2-47〉 연도별 부가가치 구성 현황	
193	〈표 4-3-1〉 음악 산업 분류	
194	〈표 4-3-2〉 음악산업 소분류별 매출액 현황	
197	〈표 4-3-3〉 음악제작업 소분류별 매출액 현황	
198	〈표 4-3-4〉 음악 및 오디오출판업, 음반배급 및 복제업 매출액 현황	
199	〈표 4-3-5〉 음반 도소매업 소분류별 매출액 현황	
200	〈표 4-3-6〉 온라인 음악유통업 소분류별 매출액 현황	
201	〈표 4-3-7〉 음악공연업 소분류별 매출액 현황	
202	〈표 4-3-8〉 음악공연업 장르별 매출액 현황	
203	〈표 4-3-9〉 사업형태별 매출현황	
204	〈표 4-3-10〉 사업형태별 연도별 매출액현황	
205	〈표 4-3-11〉 매출액 규모별 매출 현황	
205	〈표 4-3-12〉 매출액 규모별 연도별 매출액현황	
206	〈표 4-3-13〉 종사자 규모별 매출현황	
207	〈표 4-3-14〉 종사자 규모별 연도별 매출액현황	
208	〈표 4-3-15〉 지역별 매출현황	
209	〈표 4-3-16〉 연도별 지역 매출현황	
210	〈표 4-3-17〉 음악산업 수출 및 수입액 현황	
211	〈표 4-3-18〉 음악산업 지역별 수출액 현황	
212	〈표 4-3-19〉 음악산업 지역별 수입액 현황	
213	〈표 4-3-20〉 음악산업 해외 수출 방식	
214	〈표 4-3-21〉 음악산업 해외 진출형태	



<표4-6-16> 애니메이션 창작제작업 매체별 매출현황 (창작 및 제작 매출액)	296	<표4-9-15> 국산캐릭터 라이선스 수, 캐릭터상품 제조업체	375
<표4-6-17> 애니메이션 하청제작업 매체별 매출현황 (창작 및 제작 매출액)	297	<표4-9-16> 국산캐릭터 상품 종류 수, 캐릭터개발 및 라이선스 업체	375
<표4-6-18> 애니메이션 판권 매체별 매출현황 (창작 및 제작 매출액)	298	<표 4-9-17> 국산캐릭터 상품 종류 수, 캐릭터상품 제조업체	376
<표4-6-19> 제작방식별 매출현황	299	<표4-9-18> 국산캐릭터 평균미니엄 개런티, 개발 및 라이선스 업체, 매출액 규모별	376
<표4-6-20> 부가사업 연계현황	300	<표 4-9-19> 국산캐릭터 평균미니엄 개런티, 개발 및 라이선스 업체, 종사자 규모별	376
<표4-6-21> 애니메이션산업 수출 및 수입액 현황	301	<표4-9-20> 국산캐릭터 평균 미니엄 개런티, 캐릭터상품 제조업체, 매출액 규모별	377
<표4-6-22> 애니메이션산업 창작 수출 및 하청수출 비교	301	<표 4-9-21> 국산캐릭터 평균 미니엄 개런티, 캐릭터상품 제조업체, 종사자 규모별	377
<표4-6-23> 애니메이션산업 지역별 수출액 현황	302	<표4-9-22> 국산캐릭터 평균 로열티, 캐릭터 개발 및 라이선스 업체, 매출액 규모별	378
<표4-6-24> 애니메이션산업 지역별 수입액 현황	303	<표4-9-23> 국산캐릭터 평균 로열티, 캐릭터 개발 및 라이선스 업체, 종사자 규모별	378
<표4-6-25> 애니메이션산업 해외 진출형태	304	<표4-9-24> 국산캐릭터 평균 로열티, 캐릭터상품 제조업체, 매출액 규모별	378
<표4-6-26> 애니메이션산업 해외 수출방식	305	<표4-9-25> 국산캐릭터 평균 로열티, 캐릭터상품 제조업체, 종사자 규모별	378
<표4-6-27> 애니메이션산업 소분류별 종사자현황	306	<표4-9-26> 외산캐릭터 라이선스 수, 캐릭터개발 및 라이선스 업체	379
<표4-6-28> 매출액 규모별 종사자현황	307	<표4-9-27> 외산캐릭터 라이선스 수, 캐릭터상품 제조업체	379
<표4-6-29> 매출액 규모별 연도별 종사자현황	308	<표4-9-28> 외산캐릭터 상품 종류 수, 캐릭터 개발 및 라이선스 업체	380
<표4-6-30> 종사자 규모별 연도별 종사자현황	309	<표4-9-29> 외산캐릭터 상품 종류 수, 캐릭터상품 제조업체	380
<표4-6-31> 종사자 규모별 연도별 종사자현황	309	<표4-9-30> 외산캐릭터 평균 미니엄 개런티, 캐릭터 개발 및 라이선스 업체, 매출액 규모별	381
<표4-6-32> 지역별 종사자현황	310	<표4-9-31> 외산캐릭터 평균 미니엄 개런티, 캐릭터 개발 및 라이선스 업체, 종사자 규모별	381
<표4-6-33> 연도별 지역 종사자현황	311	<표4-9-32> 외산캐릭터 제조업체 평균 미니엄 개런티, 캐릭터상품 제조업체, 매출액 규모별	382
<표4-6-34> 고용형태별 종사자현황	312	<표4-9-33> 외산캐릭터 제조업체 평균 미니엄 개런티, 캐릭터상품 제조업체, 종사자 규모별	382
<표4-6-35> 연도별 고용형태 종사자현황	313	<표4-9-34> 외산캐릭터 평균 로열티, 캐릭터 개발 및 라이선스 업체, 매출액 규모별	383
<표4-6-36> 고용형태별 성별 종사자현황	314	<표4-9-35> 외산캐릭터 평균 로열티, 캐릭터 개발 및 라이선스 업체, 종사자 규모별	383
<표4-6-37> 연도별 고용형태별 성별 종사자현황	314	<표4-9-36> 외산캐릭터 평균 로열티, 캐릭터상품 제조업체, 매출액 규모별	383
<표4-6-38> 성별 종사자현황	315	<표4-9-37> 외산캐릭터의 평균 로열티, 캐릭터상품 제조업체, 종사자 규모별	383
<표4-6-39> 연도별 성별 종사자현황	316	<표4-9-38> 캐릭터산업 수출 및 수입액 현황	384
<표4-6-40> 직무별 종사자현황	317	<표4-9-39> 캐릭터산업 지역별 수출액 현황	385
<표4-6-41> 연도별 직무별 종사자현황	317	<표4-9-40> 캐릭터산업 지역별 수입액 현황	386
<표4-6-42> 애니메이션산업 제작부문 종사자현황	318	<표4-9-41> 캐릭터산업 해외 진출형태	387
<표4-6-43> 애니메이션산업 전공별 종사자현황	320	<표4-9-42> 캐릭터산업 해외 수출방식	388
<표4-6-44> 학력별 종사자현황	321	<표4-9-43> 캐릭터 유통경로	389
<표4-6-45> 연도별 학력별 종사자현황	321	<표4-9-44> 캐릭터산업 소분류별 종사자현황	390
<표4-6-46> 연령별 종사자현황	323	<표4-9-45> 매출액 규모별 종사자현황	391
<표4-6-47> 연도별 연령별 종사자현황	323	<표4-9-46> 매출액 규모별 연도별 종사자현황	391
<표 4-6-48> 애니메이션산업업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황	324	<표4-9-47> 종사자 규모별 종사자현황	392
<표4-6-49> 연도별 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액	324	<표4-9-48> 종사자 규모별 연도별 종사자현황	392
<표 4-6-50> 애니메이션 산업 부가기치 구성 현황	325	<표4-9-48> 종사자 규모별 연도별 종사자현황	394
<표4-6-51> 연도별 부가기치 구성현황	325	<표4-9-50> 연도별 지역 종사자현황	394
<표4-7-1> 방송 산업 분류	326	<표4-9-51> 고용형태별 종사자현황	396
<표4-7-2> 방송 산업 매출액 현황	327	<표4-9-52> 연도별 고용형태 종사자현황	396
<표4-7-3> 지상파방송 서비스 매출액 구성내역	329	<표4-9-53> 고용형태별 성별 종사자현황	397
<표4-7-4> 종합유선방송 서비스 매출액 구성내역	330	<표4-9-54> 연도별 고용형태별 성별 종사자현황	397
<표4-7-5> 일반위성방송사업자 서비스 매출액 구성내역	331	<표4-9-55> 성별 종사자현황	398
<표4-7-6> 방송채널사용사업 서비스 매출액 구성내역	332	<표4-9-56> 연도별 성별 종사자현황	399
<표4-7-7> 방송 산업 수출 현황	333	<표4-9-57> 직무별 종사자현황	400
<표4-7-8> 방송 산업 수입 현황	334	<표4-9-58> 연도별 직무별 종사자현황	400
<표4-7-9> 방송산업 지역별 수출액 현황	335	<표4-9-59> 학력별 종사자현황	402
<표4-7-10> 방송산업 지역별 수입액 현황	336	<표4-9-60> 연도별 학력별 종사자현황	402
<표4-7-11> 방송 산업 장르별 수출액 현황	337	<표4-9-61> 연령별 종사자현황	403
<표4-7-12> 방송산업 장르별 수입액 현황	338	<표4-9-62> 연도별 연령별 종사자현황	403
<표4-7-13> 방송 산업 종사자 현황	339	<표4-9-63> 캐릭터 산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황	404
<표4-7-14> 방송 산업 직종별 종사자현황	340	<표4-9-64> 연도별 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액	405
<표4-7-15> 연도별 직무별 종사자현황	340	<표4-9-65> 캐릭터 산업 부가기치 구성 현황	405
<표4-7-16> 성별 종사자현황	341	<표4-9-66> 연도별 부가기치 구성현황	406
<표4-7-17> 연도별 성별 종사자현황	341	<표4-10-1> 에듀테인먼트 분류	407
<표4-7-18> 고용형태별 종사자현황	342	<표4-10-2> 에듀테인먼트산업 소분류별 매출액 현황	408
<표4-7-19> 연도별 고용형태 종사자현황	342	<표4-10-3> 사업형태별 매출현황	409
<표4-7-20> 연도별 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액	343	<표4-10-4> 사업형태별 연도별 매출액현황	409
<표4-8-1> 광고 산업 분류	344	<표4-10-5> 매출액 규모별 매출현황	411
<표4-8-2> 광고 산업 매출 취급액 현황	345	<표4-10-6> 매출액 규모별 연도별 매출액현황	411
<표4-8-3> 광고 산업내 사업체들의 의존별 취급액 현황	347	<표4-10-7> 종사자규모별 매출현황	412
<표4-8-4> 광고 산업내 사업체들의 매체별 취급액 현황	348	<표4-10-8> 종사자 규모별 연도별 매출액현황	412
<표4-8-5> 광고산업내 매체별 연도별 취급액현황	349	<표4-10-9> 지역별 매출현황	413
<표4-8-6> 취급액 규모별 취급액현황	350	<표4-10-10> 연도별 지역 매출현황	414
<표4-8-7> 취급액 규모별 사업체수현황	350	<표4-10-11> 에듀테인먼트산업 수출 및 수입액 현황	415
<표4-8-8> 종사자 규모별 취급액현황	351	<표4-10-12> 에듀테인먼트산업 지역별 수출액 현황	416
<표4-8-9> 종사자 규모별 사업체수	351	<표4-10-13> 에듀테인먼트산업 지역별 수입액 현황	416
<표4-8-10> 연도별 지역 취급액현황	352	<표4-10-14> 에듀테인먼트산업 해외 진출형태	417
<표4-8-11> 연도별 지역 취급액현황	353	<표4-10-15> 에듀테인먼트산업 해외 수출방식	418
<표4-8-12> 광고 산업 매체별 수출입액 현황	354	<표4-10-16> 에듀테인먼트산업 소분류별 종사자현황	419
<표4-8-13> 국적기준 광고산업 수출 및 수입액 세부 현황	355	<표4-10-17> 매출액 규모별 종사자현황	421
<표4-8-14> 광고 산업 종사자 현황	356	<표4-10-18> 매출액 규모별 연도별 종사자현황	421
<표4-8-15> 취급액 규모별 종사자수 현황	357	<표4-10-19> 종사자 규모별 종사자현황	422
<표4-8-16> 종사자 규모별 연도별 종사자현황	358	<표4-10-20> 종사자 규모별 연도별 종사자현황	422
<표4-8-17> 지역별 종사자현황	359	<표4-10-21> 지역별 종사자현황	424
<표4-8-18> 고용형태 종사자현황	360	<표4-10-22> 연도별 지역 종사자현황	424
<표4-8-19> 연도별 성별 종사자현황	361	<표4-10-23> 고용형태별 종사자현황	426
<표4-8-20> 연도별 연령별 종사자현황	362	<표4-10-24> 연도별 고용형태 종사자현황	426
<표4-8-21> 연도별 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액	363	<표4-10-25> 고용형태별 성별 종사자현황	427
<표 4-9-1> 캐릭터산업 분류	364	<표4-10-26> 연도별 고용형태별 성별 종사자현황	428
<표4-9-2> 캐릭터산업 소분류별 매출액 현황	365	<표4-10-27> 성별 종사자현황	429
<표4-9-3> 캐릭터산업 국내캐릭터 및 해외캐릭터 매출액 비교	366	<표4-10-28> 연도별 성별 종사자현황	429
<표4-9-4> 사업형태별 매출현황	366	<표4-10-29> 직무별 종사자현황	430
<표4-9-5> 사업형태별 연도별 매출액현황	367	<표4-10-30> 연도별 직무별 종사자현황	431
<표4-9-6> 매출액 규모별 매출현황	368	<표4-10-31> 에듀테인먼트산업 의존별 매출액 현황	432
<표4-9-7> 매출액 규모별 연도별 매출액현황	368	<표4-10-32> 연도별 학력별 종사자현황	432
<표4-9-8> 종사자규모별 매출현황	369	<표4-10-33> 연령별 종사자현황	433
<표4-9-9> 종사자 규모별 연도별 매출액현황	369	<표4-10-34> 연도별 연령별 종사자현황	434
<표4-9-10> 지역별 매출현황	370	<표4-10-35> 에듀테인먼트산업업체별 평균 매출액 및 종사자별 평균 매출액 현황	435
<표4-9-11> 연도별 지역 매출현황	371	<표4-10-36> 연도별 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액	435
<표4-9-12> 캐릭터 개발 및 라이선스업체 매출액 주요 원천	372	<표4-10-37> 에듀테인먼트 산업 부가기치 구성 현황	436
<표4-9-13> 캐릭터상품제조업체 매출액 주요 원천	374	<표4-10-38> 연도별 부가기치 구성현황	436
<표4-9-14> 국산캐릭터 라이선스 수, 개발 및 라이선스 업체	375		

---

## 이용자를 위하여

---

1. 본 조사자료는 2008년 1월 1일부터 2008년 12월 31일까지를 기준으로 문화산업통계조사(정부승인 통계 11308호) 결과를 종합 집계, 분석한 결과임
2. 문화산업은 「문화상품을 생산, 유통, 소비하는데 관련된 산업」으로 정의하였으며, 『2008년 기준 문화산업통계조사』는 그 범위가 비교적 명확한 10개 분야(출판, 만화, 음악, 게임, 영화 및 비디오, 애니메이션, 광고, 방송, 캐릭터, 에듀테인먼트)에 속하는 사업체만을 조사대상으로 한정함
3. 조사결과는 실태조사(표본조사) 결과 및 타조사 자료 인용으로 이루어짐. 실태조사 부문은 출판, 만화, 음악, 애니메이션, 캐릭터, 에듀테인먼트 분야로 해당 사업체를 설문조사 방법으로 직접 조사하였으며, 타조사 인용부문은 게임, 영화 및 비디오, 광고, 방송 분야로 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. 해당 자료가 없거나 미상일 경우는 [ ]을 표시함
9. 본 보고서의 내용을 인용할 때에는 『2008년 기준 문화산업통계(문화관광부) ○페이지에서 전재 또는 역재』라고 기재하여야 함
10. 본 보고서에 실린 자료에 대한 문의 사항이 있을 때에는 문화체육관광부 문화산업정책과, 한국콘텐츠진흥원 산업정책실 산업분석팀에 문의바람. 조사결과 및 분석내용은 한국콘텐츠진흥원 홈페이지([www.kocca.kr](http://www.kocca.kr))에서도 볼 수 있음





# 조사개요

1. 2008년 기준조사 조사방향
2. 2008년 기준조사 분류체계
3. 2008년 기준조사 특징
4. 조사대상



# 1. 2008년 기준조사 조사 방향

문화산업통계 조사는 2008년 기준조사까지 10회째 진행된 사업이며, 통계청 승인통계로서는 6회째 진행된 사업이다. 2003년도 기준조사에서는 통계DB구축사업과 함께 문화산업통계를 구축하는데 목적을 두었으며, 2004년도 기준조사에서는 2003년도 기준조사를 바탕으로 시계열 자료를 유지하고자 노력했다. 2005년 기준조사부터는 조사관리시스템 구축으로 인해 2004년도 기준조사의 한계점을 극복하고자 하였다. 2006년 기준조사에서는 선도업체와 비선도업체를 구분하여, 과다 추정되는 부분을 최소화하고자 노력하였으며, 또한 문화산업통계의 활용성 증대를 위해 2006년 기준조사에서 시행한 소분류 중심의 통계값들의 시계열을 유지하고자 노력하였다.

2006년 기준조사에서는 정확한 모집단 파악과 여러개의 사업을 영위하는 업체들을 파악하였으며, 이러한 내용을 토대로 2007년 기준조사에서는 업체별 맞춤형 조사가 이루어질 수 있었다. 또한 2007년~2008년 기준조사는 응답률 향상에 초점을 맞추었으며, 이를 위해 대표전화번호 음성 안내 및 대표팩스번호, 문화산업통계 봉투제작 등의 다양한 방법을 병행하였다.

2008년 기준조사의 조사방향을 정리하면 다음과 같다.

## ■ 문화산업통계의 활용성 강화

2004년 기준조사는 통계작성방법, 문화산업분류체계, 결과분석 등을 표준화함으로써 연도별, 부문별 비교분석이 용이하도록 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. 2006년 기준조사에서는 대분류 및 중분류 중심의 문화산업 통계를 소분류 중심의 통계로 전환하는데 중점을 두었다. 2007년과 2008년 기준조사에서는 소분류 통계값들의 시계열 유지를 하여 문화산업을 대표하는 통계가 될 수 있도록 하였다.

## ■ 조사관리시스템을 활용한 최적의 DB 구현

2007년과 2008년 기준조사에서는 2005년과 2006년 기준조사에서 만들어진 조사관리 시스템을 더욱 보완하여 일일 체크 내역을 강화하였고, 웹상으로 소분류 층별 선도업체와 비선도업체 매출액과 1인 종사자당 평균 매출액을 실시간으로 파악할 수 있도록 보완하였다. 또한 2006년 기

준조사에서부터 시행한 종사자 규모별 회수율과 입력오류, 무응답 항목에 대한 정확한 파악 등의 노력으로 안정적이고 체계적인 문화산업통계의 토대가 되었다.

- **다수의 업종을 영위하는 업체 파악**

문화산업을 영위하는 업체 중에는 다수의 업종을 영위하는 업체들이 많아 이에 대한 처리가 매우 중요하다. 문화산업통계에서는 이를 위해 2006년 기준조사에서는 소분류별로 다수의 업종을 영위하는 업체를 파악하는데 중점을 두어 소분류별 중복을 최소화하고자 노력하였으며, 2007년과 2008년 기준조사에서는 이를 집중적으로 분석하였으며, 특히 2008년 기준조사시에는 이에 대한 체계가 세부적으로 만들어 질 수 있었다.

## 2. 2008년 기준조사 분류체계

### 2.1. 문화산업분류의 변화 필요성

2008년 기준조사에서는 2006년과 2007년 기준조사 문화산업분류의 기틀을 유지하였다. 2008년 기준조사에서는 2007년 기준조사의 분류체계에서 약간의 변화가 있었으며, 이는 문화산업 특수분류체계 변경이 반영된 것이다.

### 2.2. 문화산업 분류체계

2008년도 기준조사 문화산업분류체계는 10개 영역인 1.출판, 2.만화, 3.음악, 4.게임, 5.영화, 6.애니메이션, 7.광고, 8.방송, 9.캐릭터, 10.에듀테인먼트를 유지하였다. 또한 2005년도 기준조사 소분류 기준을 준수하였으며, 2006년도 기준조사에서는 10.디지털교육 및 정보가 에듀테인먼트로 변경되었다.

문화산업분류체계는 10개 업종을 대분류로 하고 있으며, 이 중에서 실태조사 부문인 6개 업종은 우선적으로 중분류, 소분류의 분류체계를 마련하였다. 소분류체계는 2008년 기준조사에서 산업 환경 변화와 문화산업특수분류에 맞추어 소분류 중 일부를 추가·삭제하였다.

- 출판 (중분류5, 소분류14)
- 만화 (중분류4, 소분류10)
- 애니메이션 (중분류3, 소분류5)
- 캐릭터 (중분류3, 소분류4)
- 에듀테인먼트 (중분류3, 소분류4)

표 1-2-1 문화산업분류체계

대분류	중분류	소분류	
1. 출판산업	11. 출판업	111. 서적출판업(종이매체출판업)	
		112. 교과서 및 학습서적 출판업	
		113. 신문발행업	
		114. 잡지 및 정기 간행물 발행업	
		115. 정기광고 간행물 발행업	
		116. 기타인쇄물출판업	
	12. 인쇄업	121. 인쇄업	
	13. 출판도소매업	131. 서적 및 잡지류 도매업	
		132. 서적 및 잡지류 소매업	
		133. 계약배달판매업(신문배달판매)	
	14. 온라인출판유통업	141. 인터넷/모바일전자출판제작업	
		142. 인터넷/모바일 전자출판 서비스업	
		143. 인터넷서점(만화제외)	
	15. 출판임대업	151. 서적임대(만화제외)	
	2. 만화산업	21. 만화출판업	211. 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)
212. 일반 출판사(만화부문)			
22. 온라인 만화제작·유통업		221. 인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	
		222. 인터넷 만화 콘텐츠 서비스	
		223. 모바일 만화 콘텐츠 서비스	
23. 만화책 임대업		231. 만화 임대(만화방, 만화카페등)	
		232. 서적임대(대여)(만화부문)	
24. 만화 도소매업		241. 만화서적 및 잡지류 도매	
		242. 만화서적 및 잡지류 소매	
		243. 인터넷 서점(만화부문)	
3. 음악산업		31. 음악제작업	311. 음악 기획 및 제작업
			312. 음반(음원)녹음시설 운영업
	32. 음악 및 오디오물 출판업	321. 음악 오디오물 출판업	
		322. 기타 오디오물 제작업	
	33. 음반 복제및배급업	331. 음반 복제업	
		332. 음반 배급업	
	34. 음반 도소매업	341. 음반 도매 및 소매업	
		342. 인터넷 음반 소매업	
	35. 온라인 음악유통업	351. 모바일음악서비스업	
		352. 인터넷음악서비스업	
		353. 음원대리 중개업	
354. 인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)			
36. 음악공연업	361. 음악공연 기획 및 제작업		
	362. 기타음악공연서비스업 (음악장비대여, 티켓발매 등)		
37. 노래연습장 운영업	371. 노래연습장 운영업		

대분류	중분류	소분류
4. 게임산업	41. 게임 제작 및 배급	411. 게임 제작업체
		412. 게임 배급업체
	42. 소비유통업	421. PC방
		422. 아케이드게임장
5. 영화산업	51. 영화 제작 및 지원, 유통업	511. 영화 기획 및 제작
		512. 영화 수입
		513. 영화 제작지원
		514. 영화 배급
		515. 극장 상영
		516. 영화 홍보 및 마케팅
	52. DVD/VHS 제작 및 유통업	521. DVD/VHS 제작
		522. DVD/VHS 도매
		523. DVD/VHS 소매
		524. DVD/VHS 대여
		525. DVD/VHS 상영
		526. 온라인 상영
6. 애니메이션 산업	61. 애니메이션 제작업	611. 애니메이션 창작 제작
		612. 애니메이션 하청 제작
		613. 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작
	62. 애니메이션 유통 및 배급업	621. 애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보
63. 온라인애니메이션 유통업	631. 온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일)	
7. 방송산업	71. 지상파방송	711. 지상파방송사업자
		712. 지상파이동멀티미디어방송 사업자
	72. 유선방송	721. 종합유선방송사업자
		722. 중계유선방송사업자
		723. 음악유선방송사업자
	73. 위성방송	731. 일반위성방송사업자
		732. 위성이동멀티미디어방송 사업자
	74. 방송채널사용사업	741. 방송채널사용사업자
	75. 전광판방송	751. 전광판방송사업자
	76. 방송영상물제작업	761. 독립제작사
	77. 인터넷영상물 제공업	771. 인터넷방송영상물 서비스업
		772. 인터넷TV방송업
	78. 방송영상물 배급 및 중개업	781. 방송영상물 배급업
		782. 방송영상물 중개업
		783. 기타방송영상물서비스업
	79. 방송관련 단체	791. 방송영상산업 직능단체
792. 방송영상산업 전문인력 양성기관		

대분류	중분류	소분류
8. 광고산업	81. 광고(종합)대행업	811. 광고대행·매체대행
		812. 광고기획·전략대행
	82. 광고제작업	821. CM·영상·카피·그래픽 제작
		822. 온라인 제작
		823. 광고사진 스튜디오
		824. CI
	83. 서비스업	831. 마케팅·리서치
		832. PR
		833. SP
		834. 이벤트
		835. Space Design
	84. 인쇄업	841. 인쇄
		842. 제판
	85. 온라인업	851. 광고대행
		852. 매체대행
		853. 광고기획·전략대행
		854. 광고제작
	86. 기타업	861. 광고물기획·편집
862. 기타(장비취급 등)		
9. 캐릭터 산업	91. 캐릭터 제작업	911. 캐릭터 제작업(라이선스)
		912. 캐릭터상품 제조업
	92. 캐릭터 상품 유통업	921. 캐릭터상품 도소매업
93. 캐릭터 상품 온라인 유통업	931. 인터넷 및 모바일 캐릭터 판매 및 서비스업	
10. 에듀테인먼트 산업	101. 에듀테인먼트제작업	1011. 에듀테인먼트 기획 및 제작업
	102. 에듀테인먼트 도소매업	1021. 에듀테인먼트 도소매업
		1031. 온라인 에듀테인먼트 도소매업
	103. 온라인 에듀테인먼트 유통업	1032. 온라인 에듀테인먼트 서비스업

## 3. 2008년 기준조사 특징

### 3.1. 소분류 통계 시계열 유지

2008년 기준조사 결과는 2006년과 2007년 기준조사에서의 연도별 변화에 따른 문화산업통계의 혼선을 방지하고 정책수립과 산업체의 활용성을 강화하기 위해 제시한 소분류 통계값의 내용을 체계적으로 분류하여 시계열을 유지하도록 하였다.

### 3.2. 산업별 조사표 구분

2008년 기준조사는 2006년과 2007년 기준조사를 토대로 항목을 구성하였다. 산업별로 업종특성에 맞게 일부 항목에 설명을 추가하여, 응답자들이 조사표를 좀 더 이해하기 쉽도록 변경하였다.

### 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 통일하였다. 2008년도 기준조사에서는 2005년과 2006년, 2007년 기준조사와 동일한 방법으로 부가가치를 산출하였다.

### 3.4. 조사항목 수정보완

2006년 기준조사에서 추가 보완한 항목들을 유지하였고, 활용도가 낮은 문항은 단순화하였다. 또한 부가가치 산출을 위한 문항은 한국은행 기업경영분석 산출방법을 이용하기 위해 매출원가 대신 경상이익으로 대체한 2006년과 2007년 기준조사와 동일한 방법을 적용하였다.

## 4. 조사대상

### 4.1. 실태조사 모집단 출처 및 표본선정

표 1-4-1 모집단 출처 및 표본선정

구분	자료출처	모집단(문화산업 업체)리스트		실태조사 모집단리스트	표본 리스트
		실태조사 리스트 <sup>1)</sup>	타기관 인용 자료 리스트 <sup>2)</sup>		
출판	(2007년 통계청 사업체기초통계조사)	15,439개	인쇄업 : 13,816개	15,439개	2,200개
만화	2007년 기준조사 + 2009년 진흥원 자료	10,180개	-	10,180개	450개
음악	2007년 기준조사 + 2009년 진흥원 자료	2,174개	노래방 : 35,463개	2,174개	500개
게임	2009 대한민국 게임백서	-	게임산업 : 29,293개	-	2,201개
영화	영화진흥위원회	-	영화산업 : 4,893개	-	437개
애니메이션	2007년 기준조사 + 2009년 진흥원 자료	276개	-	276개	250개
방송	문화체육관광부 + 방송통신위원회자료	-	방송산업 : 487개	-	487개
광고	한국방송광고공사자료	-	광고산업 : 4,767개	-	4,767개
캐릭터	2007년 기준조사 + 2009년 진흥원 자료	1,521개	-	1,521개	400개
에듀테인먼트	2007년 기준조사 + 2009년 진흥원 자료	269개	-	269개	269개
합 계		29,859개	88,719개	29,859개	11,961개

1) 2007년 기준 실태조사 모집단 리스트 (직접 조사를 위한 모집단 리스트)

2) 2007년 기준 타기관 자료 인용 리스트 (직접 조사하지 않음)

2008년 기준조사 모집단은 직접조사를 실시하는 모집단리스트와 직접조사하지 않고 리스트만 확보하고 있는 모집단 리스트로 나누어져 있다.

2008년 기준조사 모집단은 2007년 기준조사 리스트를 기본으로 하여 통계청, 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원, Koid(114안내) 등 유관기관의 관련 자료를 추가로 확보한 후 전화조사를 통해 중복, 휴폐업, 비대상 등을 제거하는 작업을 거쳐 최종 확정했다. 전체적으로 6개산업분야 실태조사 모집단 리스트 29,859개의 사업체 중 제거작업을 거치고 표본조사를 할당한 결과, 4,069개 사업체가 조사대상 리스트로 확정되었다.



산업분야별로 보면 출판은 2007년 기준 통계청 '사업체기초통계조사' 결과 파악된 15,439개를 모집단으로 하고 이중 표본 2,200개를 추출하였고, 음악은 2,174개중 표본 500개를 추출하여 최종 리스트로 사용하였다. 만화, 캐릭터 유통분야는 표본조사를 실시하였고, 나머지 분야 및 애니메이션, 에듀테인먼트는 전수조사를 실시하였다. 만화, 애니메이션, 캐릭터, 에듀테인먼트 사업체 총 12,246개 중 중복을 제거하고 표본조사 업체를 추출한 1,395개 사업체를 최종리스트로 선정했다.

**표 1-4-2 표본대상 규모 비교**

	2005년 기준조사		2006년 기준조사		2007년 기준조사		2008년 기준조사	
	조사구분	조사규모	조사구분	조사규모	조사구분	조사규모	조사구분	조사규모
출판	실태조사+ 타 조사자료	2,000개	실태조사+ 타 조사자료	2,500개	실태조사+ 타 조사자료	1,000개	실태조사+ 타 조사자료	2,200개
만화	실태조사	200개	실태조사	421개	실태조사	300개	실태조사	450개
음악	실태조사+ 타 조사자료	400개	실태조사+ 타 조사자료	697개	실태조사+ 타 조사자료	400개	실태조사+ 타 조사자료	500개
게임	대한민국 게임백서		대한민국 게임백서		대한민국 게임백서		대한민국 게임백서	
영화 및 비디오	실태조사+ 타 조사자료	800개	타 기관자료 인용		타 기관자료 인용		타 기관자료 인용	
애니메이션	실태조사	140개	실태조사	160개	실태조사	200개	실태조사	250개
방송	타 기관자료 인용		타 기관자료 인용		타 기관자료 인용		타 기관자료 인용	
광고	타 기관자료 인용		타 기관자료 인용		타 기관자료 인용		타 기관자료 인용	
캐릭터	실태조사	280개	실태조사	300개	실태조사	400개	실태조사	400개
에듀테인먼트	실태조사	230개	실태조사	185개	실태조사	180개	실태조사	269개
합 계	7개 부문	4,050개	6개 부문	4,263개	6개 부문	2,480개	6개 부문	4,069개

2007년 기준조사와 2008년 기준조사를 비교하면, 2007년 기준조사는 조사규모가 6개 부문 2,480개의 사업체였으나, 2008년 기준조사는 6개부문 4,069개로 확대되며 2006년 기준 조사규모의 수준으로 조사가 진행되었다.

표 1-4-3 표본대상 소분류별 모집단수

중분류	소분류	2005년	2006년	2007년	2008년
출판업	서적출판업(종이매체출판업)	2,085개	2,245개	2,329개	2,011개
	교과서 및 학습서적 출판업				652개
	신문발행업	427개	403개	391개	376개
	잡지 및 정기 간행물 발행업	878개	965개	1,107개	1,080개
	정기광고 간행물 발행업	469개	445개	375개	367개
	기타오디오기록 매체 출판업	-	22개	21개	-
	기타인쇄물출판업	178개	260개	262개	228개
	인쇄업	15,199개	14,757개	14,770개	13,826개
출판도소매업	서적 및 잡지류 도매업	1,841개	1,928개	1,965개	1,920개
	서적 및 잡지류 소매업	6,253개	5,451개	5,432개	5,323개
온라인 출판유통업*	인터넷/모바일전자출판제작업	-	77개	112개	125개
	인터넷/모바일전자출판서비스				35개
	인터넷서점(만화제외)	-	-	-	-
출판임대업	서적임대(만화제외)	6,579개	3,800개	3,473개	3,322개
출판산업 합계		33,909개	30,353개	30,237개	29,265개
만화출판업	만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)		60개	62개	81개
	일반 출판사(만화부문)		130개	116개	120개
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화콘텐츠 제작 및 제공(CP)	-	-	-	45개
	인터넷 만화 콘텐츠 서비스		27개	28개	32개
	모바일 만화 콘텐츠 서비스		3개	3개	3개
만화책 임대업	만화 임대(만화방, 만화카페등)		1,000개	950개	943개
	서적임대(대여)(만화부문)		3,800개	3,473개	3,322개
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매		325개	318개	311개
	만화서적 및 잡지류 소매		5,451개	5,432개	5,323개
	인터넷 서점(만화부문)		-	-	-
만화산업합계		7,120개	10,796개	10,382개	10,180개

\* 전자출판 업체수 중 전자책 서비스 업체 규모만 산출함

중분류	소분류	2005년	2006년	2007년	2008년
음악제작업	음악 기획 및 제작업	1,696개	1,223개	1,039개	906개
	음반(음원)녹음시설 운영업		266개	230개	158개
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업		-	-	62개
	기타 오디오물 제작업		-	-	7개
음반 복제 및 배급업	음반 복제업		-	-	59개
	음반 배급업		-	-	15개
음반 도소매업	음반 도매 및 소매업		350개	310개	233개
	인터넷 음반 소매업		-	-	-
온라인 음악 유통업	모바일음악서비스업		3개	3개	3개
	인터넷음악서비스업		227개	216개	165개
	음원대리 중개업		32개	35개	38개
	인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)		120개	132개	133개
음악공연업	음악공연 기획 및 제작업		417개	374개	377개
	기타음악공연서비스업(티켓발매 등)		9개	15개	18개
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	36,565개	34,461개	37,947개	35,463개
음악산업합계		38,261개	37,108개	40,301개	37,637개
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	-	130개	142개	151개
	애니메이션 하청 제작	-	110개	118개	102개
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	-	5개	7개	7개
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	-	7개	8개	8개
온라인애니메이션유통업	온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일)	-	8개	8개	8개
애니메이션산업합계		200개	260개	283개	276개
캐릭터 제작업	캐릭터 제작업(라이선스)	-	250개	278개	292개
	캐릭터상품 제조업	-	379개	392개	398개
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도소매업	-	750개	861개	831개
캐릭터산업합계		629개	1,379개	1,531개	1,521개
에듀테인먼트제작업	에듀테인먼트 기획 및 제작업	-	140개	165개	171개
에듀테인먼트도소매업	에듀테인먼트 도소매업	-	11개	19개	25개
온라인 에듀테인먼트 유통업	온라인 에듀테인먼트 도소매업	-	13개	25개	32개
	온라인 에듀테인먼트 서비스업	-	21개	23개	41개
에듀테인먼트산업합계		385개*	185개	232개	269개

\*2005년도 기준조사에서는 디지털교육 및 정보가 2006년도 기준조사에서는 에듀테인먼트로 변경 되어 직접비교는 무리가 있음.

표 1-4-4 타기관 인용자료 소분류별 모집단수

중분류	소분류	2005년	2006년	2007년	2008년
게임 제작 및 배급	게임 제작업체	2,839개	2,786개	2,792개	3,317개
	게임 배급업체	958개	845개	952개	1,256개
소비유통업	PC방	22,171개	20,986개	20,607개	21,496개
	아케이드게임장	15,094개	8,185개	10,182개	3,224개
게임산업합계		41,062개	32,802개	34,533개	29,293개
영화 및 비디오 제작업	일반 영화 제작	-			
	비디오/DVD 제작	-			
	광고 영화 및 비디오/DVD 제작	-	1,754개	534개	725개
	인터넷영화 제작	-			
	모바일영화 제작	-			
영화 및 비디오 제작 관련서비스업	영화 및 비디오 제작 관련 서비스	-	186개	162개	259개
영화 및 비디오물 배급 및 유통업	영화 배급 및 마케팅·홍보	-	53개	37개	196개
	비디오/DVD물 배급/수입	-			
	비디오/DVD물 도매	-	952개	280개	289개
	비디오/DVD물 소매	-			
	비디오/DVD물 임대	-	4,000개	3,000개	2,071개
영화 및 비디오/DVD물 상영업	영화관 운영	-	678개	362개	340개
	비디오/DVD물 감상실 운영	-	1,000개	700개	987개
온라인 영화 유통업	인터넷영화 서비스업	-	40개	73개	26개
	모바일영화 서비스업	-			
영화산업합계		10,868개	8,663개	5,148개	4,893개
지상파방송	지상파방송사업자	43개	43개	44개	47개
	지상파이동멀티미디어방송사업자	6개	6개	3개	6개
유선방송	종합유선방송사업자	111개	107개	103개	103개
	중계유선방송사업자	160개	139개	115개	108개
	음악유선방송사업자	30개	10개	-	-
위성방송	일반위성방송사업자	1개	1개	1개	1개
	위성이동멀티미디어방송사업자	1개	1개	1개	1개
방송채널사용사업	방송채널사용사업자	173개	187개	188개	187개
전광판방송	전광판방송사업자	42개	40개	34개	34개
방송산업합계		567개	534개	489개	487개
광고	광고(종합)대행	1,323개	1,064개	1,069개	830개
	광고제작	864개	640개	795개	570개
	서비스	409개	250개	257개	291개
	인쇄	2,057개	2,043개	2,013개	2,302개
	온라인	142개	278개	284개	280개
	기타	1,961개	2,701개	2,311개	2,189개
광고산업합계*		4,828개	4,735개	4,830개	4,767개

\* 광고 사업체수와 사업체 구성비는 중복 응답된 결과로 세부업종의 합계는 전체보다 크게 나타남.

표 1-4-5 종사자 규모별 모집단수

대분류	종사자 규모	2006년	2007년	2008년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판산업	1~4인	11,960개	11,821개	11,763개	76.2	△0.5	△0.8
	5~9인	1,824개	1,811개	2,195개	14.2	21.2	9.7
	10~49인	1,291개	1,301개	1,213개	7.9	△6.8	△3.1
	50~99인	141개	149개	156개	1.0	4.7	5.2
	100인이상	98개	102개	112개	0.7	9.8	6.9
출판산업합계 <sup>1)</sup>		15,314개	15,184개	15,439개	100.0	1.7	0.4
만화산업	1~4인	10,585개	10,163개	9,951개	97.8	△2.1	△3.0
	5~9인	131개	136개	149개	1.5	9.6	6.6
	10~49인	66개	68개	68개	0.7	0.0	1.5
	50~99인	14개	15개	12개	0.1	△20.0	△7.4
	100인이상	-	-	-	-	-	-
만화산업합계 <sup>2)</sup>		10,796개	10,382개	10,180개	100.1	△1.9	△2.9
음악산업	1~4인	2,129개	1,906개	1,782개	82.0	△6.5	△8.5
	5~9인	307개	218개	195개	9.0	△10.6	△20.3
	10~49인	191개	193개	156개	7.2	△19.2	△9.6
	50~99인	13개	29개	32개	1.5	10.3	56.9
	100인이상	7개	8개	9개	0.4	12.5	13.4
음악산업합계 <sup>3)</sup>		2,647개	2,354개	2,174개	100.1	△7.6	△9.4
애니메이션산업	1~4인	131개	138개	125개	45.3	△9.4	△2.3
	5~9인	45개	46개	48개	17.4	4.3	3.3
	10~49인	73개	87개	88개	31.9	1.1	9.8
	50~99인	7개	9개	12개	4.3	33.3	30.9
	100인이상	4개	3개	3개	1.1	0.0	△13.4
애니메이션산업합계		260개	283개	276개	100.0	△2.5	3.0
캐릭터산업	1~4인	748개	755개	741개	48.7	△1.9	△0.5
	5~9인	149개	263개	264개	17.4	0.4	33.1
	10~49인	383개	391개	392개	25.8	0.3	1.2
	50~99인	53개	73개	74개	4.9	1.4	18.2
	100인이상	46개	49개	50개	3.3	2.0	4.3
캐릭터산업합계		1,379개	1,531개	1,521개	100.1	△0.7	5.0
에듀테인먼트산업	1~4인	81개	96개	113개	42.0	17.7	18.1
	5~9인	61개	75개	92개	34.2	22.7	22.8
	10~49인	42개	59개	60개	22.3	1.7	19.5
	50~99인	1개	2개	3개	1.1	50.0	73.2
	100인이상	-	-	1개	0.4	-	-
에듀테인먼트산업합계		185개	232개	269개	100.0	15.9	20.6

1) 외부자료(인쇄업, 기타오디오기록매체복제업, 기타출판업, 인터넷서점) 제외

2) 외부자료(인터넷서점(만화부문) 제외

3) 외부자료(인터넷음반소매업, 노래연습장 운영업) 제외

표 1-4-6 종사자 규모별 연도별 사업체수 현황

(단위: 개, %)

구분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2006년	25,634	2,517	2,046	229	155	30,581
2007년	24,879	2,549	2,099	277	162	29,966
2008년	24,475	2,943	1,977	289	175	29,859
전년대비증감률	△1.6	15.5	△5.8	4.3	8.0	△0.4
연평균증감률	△2.3	8.1	△1.7	12.3	6.3	△1.2

그림 1-4-1 종사자 규모별 연도별 사업체수현황

(단위: 개)

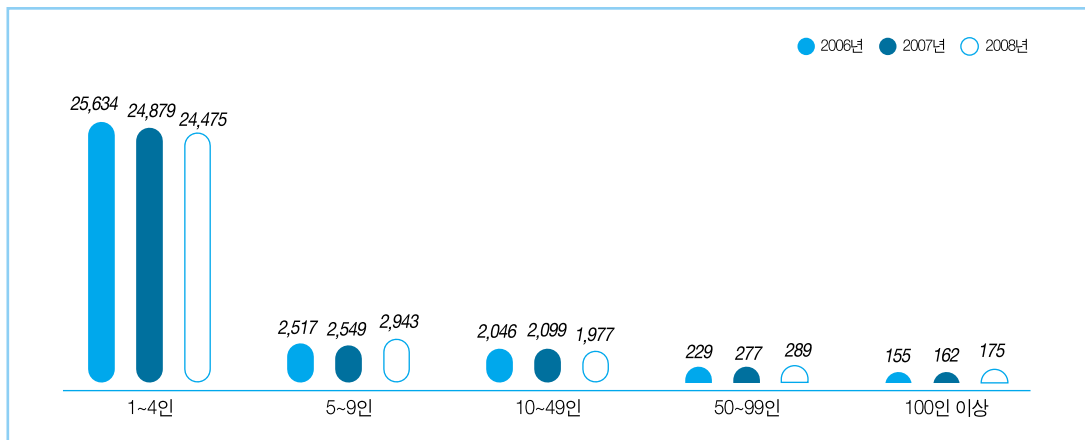


그림 1-4-2 종사자 규모별 사업체수현황 전년대비 증감률 및 연평균 증감률

(단위: %)

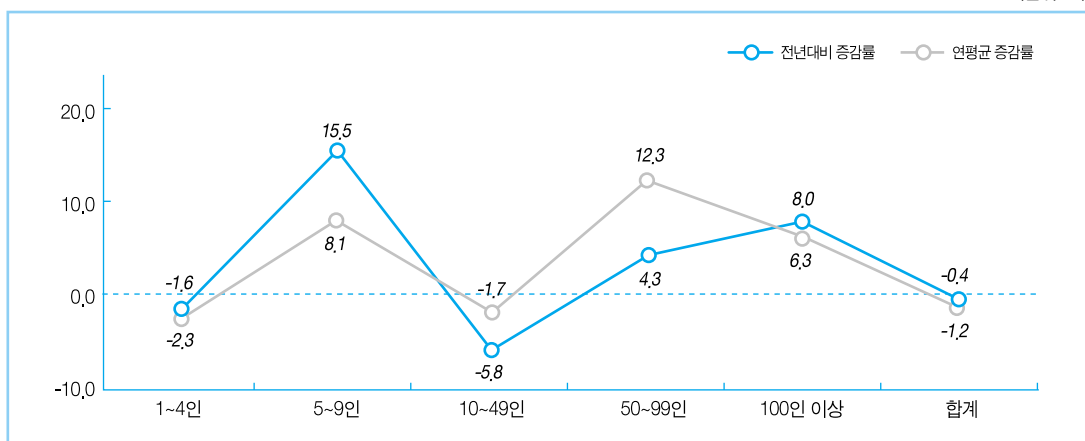


표 1-4-7 매출액 규모별 모집단수

대분류	매출액 규모	2006년	2007년	2008년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판산업	1억원미만	6,781개	6,581개	6,482개	42.0	△1.5	△2.2
	1~10억원미만	6,252개	6,182개	6,433개	41.7	4.1	1.4
	10~100억원미만	2,123개	2,249개	2,338개	15.1	4.0	4.9
	100억원이상	158개	172개	186개	1.2	8.1	8.5
출판산업합계 <sup>1)</sup>		15,314개	15,184개	15,439개	100.0	1.7	0.4
만화산업	1억원미만	10,104개	9,750개	9,556개	93.9	△2.0	△2.7
	1~10억원미만	590개	528개	519개	5.1	△1.7	△6.2
	10~100억원미만	87개	89개	92개	0.9	3.4	2.8
	100억원이상	15개	15개	13개	0.1	△13.3	△6.9
만화산업합계 <sup>2)</sup>		10,796개	10,382개	10,180개	100.0	△1.9	△2.9
음악산업	1억원미만	1,815개	1,553개	1,391개	64.0	△10.4	△12.5
	1~10억원미만	579개	533개	509개	23.4	△4.5	△6.2
	10~100억원미만	237개	247개	251개	11.5	1.6	2.9
	100억원이상	16개	21	23개	1.1	9.5	19.9
음악산업합계 <sup>3)</sup>		2,647개	2,354개	2,174개	100.0	△7.6	△9.4
애니메이션산업	1억원미만	48개	35개	29개	10.5	△17.1	△22.3
	1~10억원미만	172개	178개	173개	62.7	△2.8	0.3
	10~100억원미만	37개	66개	68개	24.6	3.0	35.6
	100억원이상	3개	4개	6개	2.2	50.0	41.4
애니메이션산업합계		260개	283개	276개	100.0	△2.5	3.0
캐릭터산업	1억원미만	191개	251개	245개	16.1	△2.4	13.3
	1~10억원미만	600개	658개	651개	42.8	△1.1	4.2
	10~100억원미만	473개	506개	508개	33.4	0.4	3.6
	100억원이상	115개	116개	117개	7.7	0.9	0.9
캐릭터산업합계		1,379개	1,531개	1,521개	100.0	△0.7	5.0
에듀테인먼트산업	1억원미만	30개	52개	62개	23.0	19.2	43.8
	1~10억원미만	123개	138개	145개	53.9	5.1	8.6
	10~100억원미만	32개	42개	60개	22.3	42.9	36.9
	100억원이상	-	-	2개	0.7	-	-
에듀테인먼트산업합계		185개	232개	269개	100	15.9	20.6

1) 외부자료(인쇄업, 기타오디오기록매체복제업, 기타출판업, 인터넷서점) 제외

2) 외부자료(인터넷서점(만화부문)) 제외

3) 외부자료(인터넷음반소매업, 노래연습장 운영업) 제외

표 1-4-8 매출액 규모별 연도별 사업체수 현황

(단위: 개, %)

구 분	1억원미만	1~10억원미만	10~100억원미만	100억원이상	합계
2006년	18,969	8,316	2,989	307	30,581
2007년	18,222	8,217	3,199	328	29,966
2008년	17,765	8,430	3,317	347	29,859
전년대비증감률	△2.5	2.6	3.7	5.8	△0.4
연평균증감률	△3.2	0.7	5.3	6.3	△1.2

그림 1-4-3 매출액 규모별 연도별 사업체수 현황

(단위: 개)

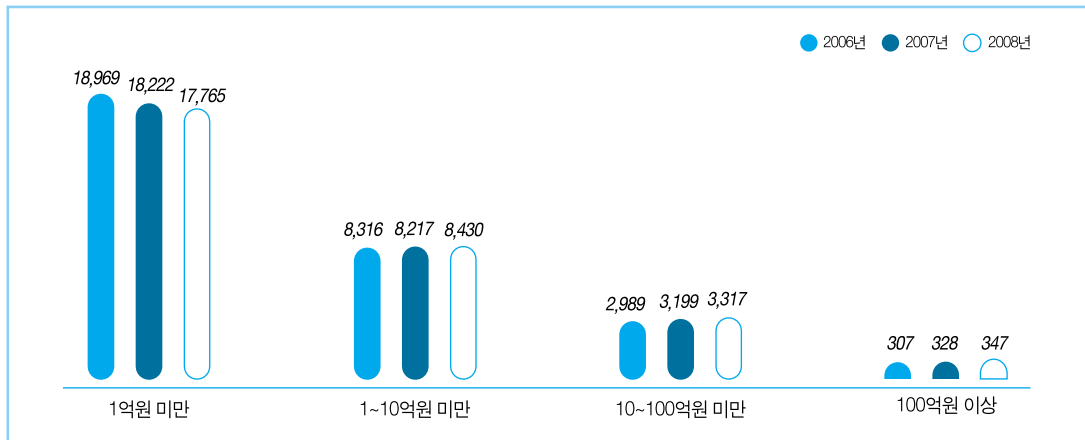


그림 1-4-4 매출액 규모별 사업체수 전년대비 증감률 및 연평균 증감률

(단위: %)

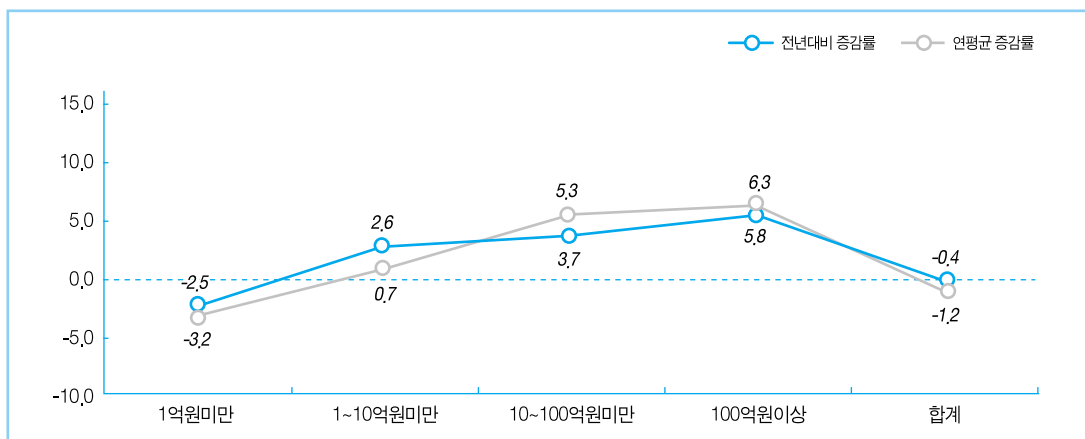




표 1-4-9 지역별 모집단수

구 분	출판			만화			음악			애니메이션		
	2006년	2007년	2008년	2006년	2007년	2008년	2006년	2007년	2008년	2006년	2007년	2008년
서울	5,523	5,042	5,196	3,487	3,437	3,268	2,035	1,825	1,633	137	153	142
부산	1,085	1,201	1,096	887	810	801	74	54	52	18	15	12
대구	732	779	768	532	517	503	46	38	39	12	13	11
인천	655	645	632	566	603	602	34	30	37	5	4	6
광주	493	543	531	372	325	335	21	19	22	15	18	19
대전	502	551	543	460	430	421	19	17	16	7	3	2
울산	301	306	302	251	225	208	8	7	7	-	-	-
경기도	2,499	2,427	2,693	2,090	2,140	2,196	302	271	273	45	56	57
강원도	451	531	512	309	266	253	6	5	7	7	9	8
충청북도	378	389	375	230	216	212	16	12	10	6	5	4
충청남도	408	418	411	246	208	205	15	13	12	-	-	3
전라북도	471	500	492	263	229	221	11	10	10	8	7	6
전라남도	367	356	375	228	191	188	12	11	11	-	-	1
경상북도	579	576	583	304	287	283	17	15	14	-	-	-
경상남도	733	789	792	501	438	432	22	19	20	-	-	3
제주도	137	131	138	70	60	52	9	8	11	-	-	2
합계	15,314	15,184	15,439	10,796	10,382	10,180	2,647	2,354	2,174	260	283	276

구 분	캐릭터			에듀테인먼트			합계(개)*			구성비 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
	2006년	2007년	2008년	2006년	2007년	2008년	2006년	2007년	2008년			
서울	508	521	516	80	110	122	11,770	11,088	10,877	36.4	△1.9	△3.9
부산	121	145	134	20	23	22	2,205	2,248	2,117	7.1	△5.8	△2.0
대구	71	79	78	12	13	14	1,405	1,439	1,413	4.7	△1.8	0.3
인천	42	54	58	6	4	6	1,308	1,340	1,341	4.5	0.1	1.3
광주	33	38	37	5	5	8	939	948	952	3.2	0.4	0.7
대전	39	46	45	5	6	9	1,032	1,053	1,036	3.5	△1.6	0.2
울산	24	28	26	2	2	3	586	568	546	1.8	△3.9	△3.5
경기도	278	322	327	21	29	33	5,235	5,245	5,579	18.7	6.4	3.2
강원도	22	25	25	2	3	3	797	839	808	2.7	△3.7	0.7
충청북도	34	38	38	5	7	12	669	667	651	2.2	△2.4	△1.4
충청남도	23	27	28	4	5	6	696	671	665	2.2	△0.9	△2.3
전라북도	31	34	33	5	5	6	789	785	768	2.6	△2.2	△1.3
전라남도	19	21	22	4	4	7	630	583	604	2.0	3.6	△2.1
경상북도	34	38	38	5	6	7	939	922	925	3.1	0.3	△0.7
경상남도	58	68	67	6	7	8	1,320	1,321	1,322	4.4	0.1	0.1
제주도	42	47	49	3	3	3	261	249	255	0.9	2.4	△1.2
합계	1,379	1,531	1,521	185	232	269	30,581	29,966	29,859	100.0	△0.4	△1.2

\*지역별 모집단수는 타기관 인용자료 게임, 방송, 광고, 영화, 출판(기타출판업, 인쇄업, 인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부문)), 음악(인터넷음반소매업, 노래연습장 운영업), 애니메이션(극장, 방송) 분야를 제외한 결과임.

그림 1-4-5 지역별 사업체수 현황

(단위: 개)

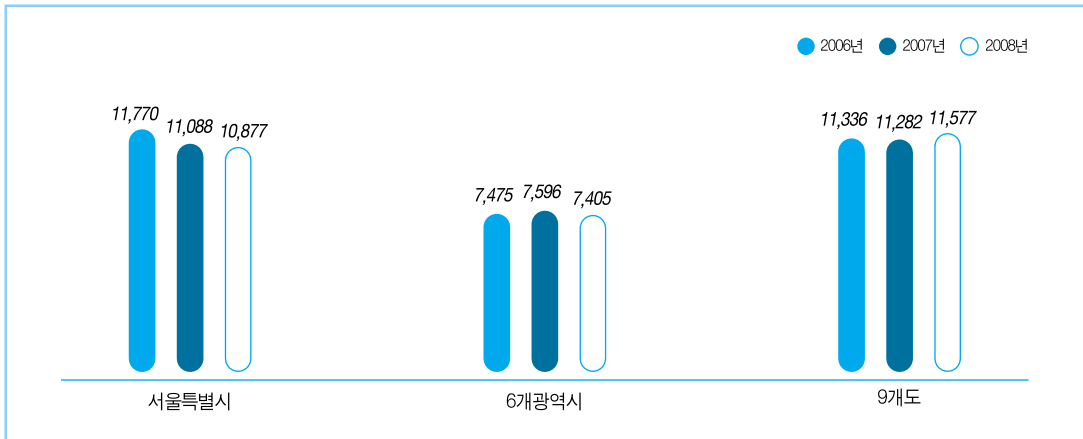
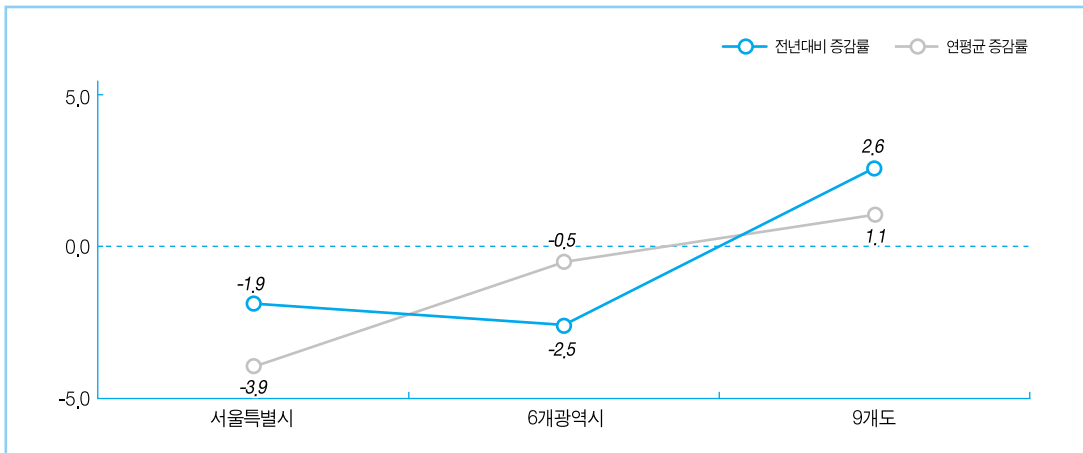


그림 1-4-6 지역별 사업체수 전년대비 증감률 및 연평균 증감률

(단위: %)



## 4.2. 조사방법

전체 10개 작성대상 중 6개 부문은 실태조사를 통하여 작성하였고, 나머지 4개 부문은 기존의 타 조사 자료를 인용하여 작성하였다.

- 실태조사 6개 분야

- 표본조사분야: 출판(표본조사), 만화(유통), 음악(표본조사), 캐릭터(유통)
- 전수조사 분야: 애니메이션, 만화(유통제외분야), 캐릭터(유통제외분야), 에듀테인먼트

- 타 조사 자료 인용 4개 분야: 게임, 영화 및 비디오, 방송, 광고

표 1-4-10 출판, 음악, 애니메이션 타 조사자료 인용

구분		자료출처
출판	11.출판업	실태조사
	12.인쇄업	- 자료인용부분 : 매출액 및 부가가치액, 종사자수 ⇨ 통계청 광업제조업통계조사와 사업체 기초통계조사
	13.출판도소매업	실태조사 - 자료인용부분 : 계약배달직(종사자수) ⇨ 사업체 기초통계조사
	14.온라인출판유통업	실태조사 - 자료인용부분 : 인터넷서점(만화제외) ⇨ 통계청사이버쇼핑몰 통계조사
	15.출판임대업	실태조사
만화	21. 만화출판업	실태조사
	22. 온라인 만화 유통업	실태조사
	23. 만화책 임대업	실태조사
	24. 만화전문 도소매업	실태조사 - 자료인용부분 : 인터넷서점(만화부문) ⇨ 통계청사이버쇼핑몰 통계조사
음악	31.음악제작업	실태조사
	32.음악 도소매업	실태조사 - 자료인용부분 : 인터넷음반소매업 ⇨ 통계청사이버쇼핑몰 통계조사
	33.온라인 음악 유통업	실태조사
	34.음악공연업	실태조사
	35.노래연습장 운영업	- 자료인용부분 : 매출액 및 종사자수 ⇨ 사업체기초통계조사 및 2009년 음악백서
게임		대한민국 게임백서 활용
영화		영화산업 실태조사 보고서 활용
애니메이션	61.애니메이션 제작업	실태조사 - 자료인용부분 : 극장매출액(일부), 방송사매출액 ⇨ 영화진흥위 한국영화연감, 방송위원회 방송산업실태조사 보고서
	62.애니메이션 유통 및 배급업	실태조사
	63.온라인애니메이션유통업	실태조사
방송		방송 산업 실태조사 보고서 활용
광고		광고 산업 통계조사 활용
캐릭터	91. 캐릭터 제작업	실태조사
	92. 캐릭터 상품 유통업	실태조사
	93. 캐릭터 상품 온라인 유통업	조사하지 않음
에듀테인먼트	101.에듀테인먼트 제작업	실태조사
	102 에듀테인먼트 도소매업	실태조사
	103.온라인에듀테인먼트 유통업	실태조사

### 4.2.1. 출판 산업

출판 산업은 모집단이 방대하여 표본 조사를 실시하였다.

**표 1-4-11** 출판 산업 모집단 현황 및 표본 배분표

코드번호	산업명	확보리스트	표본수	비율
111	서적출판업	2,011개	422개	20.7%
112	교과서 및 학습서적 출판업	652개	277개	13.6%
113	신문발행업	376개	237개	11.6%
114	잡지 및 정기간행물 발행업	1,080개	250개	12.3%
115	정기광고간행물발행업	367개	144개	7.1%
116	기타인쇄물출판업	228개	52개	2.5%
131	서적 및 잡지 도매업	1,920개	195개	9.6%
132	서적 및 잡지류 소매업	5,323개	318개	15.6%
151	서적임대업	3,322개	145개	7.1%
합 계		15,279개	2,040개	100.0%

출판 산업의 업종별 모집단 현황을 살펴보면, 서적출판업이 422개(20.7%)로 가장 높은 비중을 차지하였고, 다음으로 서적 및 잡지류 소매업 318개(15.6%), 신문발행업 277개(11.6%)순으로 나타났다. 인터넷/모바일 전자출판 제작업(125개), 인터넷/모바일 전자출판 서비스업(35개)은 전수 조사를 실시하였다.

### 4.2.2. 만화, 음악, 애니메이션, 캐릭터, 에듀테인먼트산업

만화와 음악, 캐릭터 유통분야는 모집단 규모가 부정확하여 무작위추출법을 사용하여 조사를 실시하였으며, 만화(유통분야 제외), 캐릭터(유통분야 제외), 애니메이션, 에듀테인먼트는 전수 조사를 실시하였다.

**표 1-4-12** 만화, 음악, 애니메이션, 캐릭터, 에듀테인먼트산업 조사규모

구 분	자료출처	표본조사규모
만화	2007년 기준조사 + 2009년 진흥원 자료	450개
음악	2007년 기준조사 + 2009년 진흥원 자료	500개
애니메이션	2007년 기준조사 + 2009년 애니메이션 디렉토리	250개
캐릭터	2007년 기준조사 + 2009년 진흥원 자료	400개
에듀테인먼트	2007년 기준조사 + 2009년 진흥원 자료	269개
합 계		1,869개

### 4.2.3. 게임, 영화, 방송, 광고 산업

게임, 영화 및 비디오, 방송, 광고 산업 부문은 산업체조사를 실시하지 않고 타 조사 자료를 인용하였다.

**표 1-4-13** 게임, 영화, 방송, 광고 자료출처

구 분	자료출처
게임	한국콘텐츠진흥원 대한민국 게임백서 활용
영화	영화진흥위원회 영화산업 실태조사 보고서 및 한국영화연감 활용
방송	방송통신위원회 방송산업 실태조사 보고서 활용
광고	한국방송광고공사 광고산업 통계조사 활용

### 4.3. 조사내용

기본적인 사항은 2007년 기준조사와 동일하나 2007년도 기준조사에서 나타났던 문제점들을 보완하고, 필요한 항목들은 새롭게 조사표에 반영하였으며, 이해도가 낮거나 응답하기 어려운 부분은 삭제하여 조금 더 정확한 결과가 산출될 수 있도록 보완하였다.

**표 1-4-14** 세부조사내용

I. 사업체 기초정보	
1.사업체정보	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, 에듀테인먼트
2.사업실적	① 해당사업 영위업종별 매출실적 - 형태구분(창작 및 제작/제작서비스/단순 복제/유통·배급/기타)
	② 영업비용 - 재무제표 작성기업의 경우(경상이익/인건비/순이자비용/감가상각비/임차료/기타) - 재무제표 미작성 기업의 경우(납부부가가치세액)
	③ 콘텐츠관련 비용 - 구분(작품제작비용/로열티지출/마케팅·홍보/연구개발/기타) - 콘텐츠 제작기간 및 콘텐츠 OSMU건수

II. 사업체 현황	
3. 종사자 현황	① 영위 산업별 종사자 비율 - 출판/만화/영화 · 비디오/애니메이션/에듀테인먼트/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 (고졸이하/전문대졸/대졸/대학원졸 이상, 24세이하, 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(원제품수출/License/OEM수출/기술 및 서비스/기타)/비중, 해외진출경로(직접수출/간접수출)/비중

#### 4.4. 문화산업통계 산출방법

##### 4.4.1. 표본조사 문화산업통계 산출방법 (매출액, 영업비용, 종사자수)

● 기본방향

- 소분류별 매출액규모와 소분류별 목표 모집단수를 고려하여 추정이 가능하도록 최적의 표본규모로 표본 설계
- 표본단위는 2007년 기준조사 종사자수
- 소분류별로 표본단위가 10인 이상인 경우에는 전수조사를 목표로 실시
- 소분류별 사업체수가 너무 작은 경우는 사업체수와 조사특성을 고려하여 전수조사 실시
- 부차모집단은 표본단위를 기준으로 층을 5개로 구성

표본조사		전수조사+표본조사	전수조사	
1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인이상

● 표본추출방법

- 문화산업은 종사자수 기준으로 층화추출법을 적용한 후 계통추출방법을 통해 표본을 최종 추출한다.

■ 조사표 문항 검토

● 항목 무응답 점검

- 조사표 점검시 조사가 되어야 하는 항목(매출액, 종사자, 부가가치, 수출입)중 일부가 누락된 경우 그 이유를 반드시 확인하여 누락된 사유를 작성하여야 한다.

→ 종사자수는 조사되었으나, 매출액이 조사 되지 않은 경우

사업체명	매출액	종사자	비고
OOO애니메이션	응답안함	36명	회사기밀이므로 알려줄 수 없음
OOO만화	응답안함	12명	응답해도 혜택이 없음

- 실사관리자는 조사표를 매일 점검하여야 하며, 주요항목이 누락된 경우에는 해당사업체에 직접 전화를 걸어 사유 별로 대응하여야 한다.
- 실사관리자가 2~3회 이상 반복조사를 실시하여도 응답을 거부한 경우에는 이를 취합하여 1주일 단위로 조사관리자에게 보고하여야 한다.

사업체명	1회조사	2회조사	3회조사	비고	내용
OOO캐릭터	08.03.12	08.03.16	08.03.20	조사원 기입내용	회사기밀이므로 알려줄 수 없음
				실사관리자 기입내용	동일 이유로 거부
OOO만화	08.03.15	08.03.17	08.03.19	조사원 기입내용	응답해도 혜택이 없음
				실사관리자 기입내용	3회조사에서 응함

● 항목 무응답률 기록

- 소분류별 항목별로 무응답률을 반드시 기록하여야 하며, 특히 주요항목(매출액, 종사자, 부가가치, 수출입)에 대해서는 철저하게 관리하여야 한다.

→ 수출·입 및 산업별 항목 중 해당되지 않는 업체가 있음

소분류	조사대상	항목 무응답률				
		매출액	종사자	부가가치	수출	수입
만화출판업	62개	46/62	62/62	21/62	3/6	2/6
		74.2%	100%	33.9%	50.0%	33.3%
:	:	:	:	:	:	:
		:	:	:	:	:
에듀테인먼트 기획 및 제작업	165개	96/165	99/165	58/165	4/12	3/11
		58.2%	60.0%	35.2%	33.3%	27.3%

● 항목간 논리 연관성 점검

- 조사표 검토시 항목간에 내용이 연계되는 경우가 발생하며, 이를 1차적으로 실사관리자가 현장에서 검토하고, 2차적으로 조사관리자가 검토를 실시한다.

→ 매출액 총 합계와 업종매출액 합계 일치

2008년 매출액 총 합계						36,000백만원		
업종	①창작및제작 (라이선스포함)	②제작지원	③단순복제	④유통·배급	⑤기타	업종매출액 비중합계	업종매출액 (백만원)	업종매출액 비중(%)
111	60%	10%	10%	15%	5%	100%	19,000백만원	52.8%
112	70%	3%	2%	15%	10%	100%	17,000백만원	47.2%
합계							36,000백만원	100%

- 매출액관련 항목간에는 매출액 총 합계와 업종매출액 총합계가 일치하여야 한다.
- 업종매출액이 조사되지 않고 업종매출액 비중만을 파악하여 업종매출액이 산출된 경우에는 반드시 해당 사업체에 다시 한번 확인을 하여야 한다.

● 이상치(outlier)파악

- 대표적인 조사문항인 매출액과 종사자수 등에 대해서는 이상치(outlier)를 파악하여야 한다.
- 업종매출액이 종사자수에 비해 지나치게 적다와 많다는 기준은 이상치 처리기준에 의거하여 확인하여야 한다.
- 이상치 처리기준은 소분류별 각 층의 1인당 종사자수 대비 평균 매출액이 데이터셋트가 되는 것이며, 이는 조사년도보다 이전의 자료를 토대로 한다.
- 이상치 기준
  - 평균 -1.5\*표준편차 보다 작은 값
  - 평균 + 1.5\*표준편차 보다 큰 값

→ 예) 서적출판업

(단위: 백만원)

종사자규모		1~4인		...	50~99인	
		선도	비선도	...	선도	비선도
서적출판업	평균	45백만원	29백만원		159백만원	103백만원
	표준편차	5백만원	3백만원		12백만원	24백만원

■ 가중치 처리방법

● 설계가중치

- 소분류별 표본수를 각 층별로 배분할 때, 각 층내의 사업체수에 따라 비례배분을 할 경우 문화산업은 1~4인에 해당하는 사업체수가 많으므로 1~4인 층에 많은 수의 표본이 배분되므로, 1~4인 층에는 유효한 통



계산출이 가능한 적정수의 표본을 배분하고, 다른 층에 더 많은 표본을 배분한다.

- 설계가중치 = 1/(표본수/모집단수)

● **무응답보정 가중치**

- 소분류별로 무응답 업체수를 파악하여, 가중치를 부여하는 방법이다.

- 무응답보정 가중치 = 응답수/표본수

● **사후층화 가중치**

- 표본설계에서 2단계 층화집락추출법을 적용하였으며, 소분류별 모집단에서 각 층이 차지하는 사업체수가 다르므로 이에 대하여 가중치를 부여하는 방법이다.

- 사후층화 가중치 =  $\frac{N_{ij}}{n_{ij}}$  [  $i$  (업종) = 1, ..., 8,  $j$  (규모) = 1, ..., 5 ]

■ **전수조사 및 표본조사 추정방법**

● **전수조사 추정방법**

- 전수조사는 전부 조사가 이루어져야 하나, 실질적으로 조사가 전부 이루어지지 않는다.
- 조사가 이루어지지 않은 사업체에 대해서는 단위무응답 대체법과 항목무응답 대체법을 적용한다.
- 대체가 완료된 이후 이를 전부 합산한다.

● **표본조사 추정방법**

- 설계가중치와 무응답보정가중치, 사후층화 가중치를 산출한다.

→ **설계가중치 = W1, 무응답보정가중치=W2, 사후층화 가중치= W3**

- 표본조사 추정량은 산출된 세가지 가중치를 적용하여 최종 가중치를 산출한다.

→ **W=W1 × W2 × W3, 표본조사 추정량 =  $W_{ij} \sum_{k=1}^{n_{ij}} \hat{t}_{ijk}$**

[  $i$  (업종) = 1, ..., 8,  $j$  (규모) = 1, ..., 5,  $k$  업체의 매출액 ]

■ **최종 추정값**

● **매출액, 종사자수, 부가가치 추정 값 산출**

- 추정값은 전수조사 추정량과 표본조사 추정량을 합산하여 산출 한다.

→ 추정매출액 = 전수조사 추정매출액 + 표본조사 추정매출액

● 매출액, 종사자수, 부가가치 제외 항목별 추정 값 산출

- 총별 비중 계산  
: 매출액과 관련된 항목은 응답한 업체별 매출액에 비중을 적용한 후 나온 값들을 합산 한 후 소분류내 각 총별 비중을 계산한다.
- 소분류 비중 계산  
: 각 총별 비중을 토대로 소분류 비중을 계산한다.
- 항목별 추정 값 산출  
: 각 총별 비중과 소분류 비중을 이용하여, 계산된 최종 비중을 응답하지 않은 업체들의 매출액에 적용하여 항목별 값들을 추정한다.

→ 응답하지 않은 애니메이션 하청제작 5~9인 업체의 매체별 매출실적 추정 방법

형태 지역	TV	극장	홈비디오 (VHS, DVD)	인터넷 (VOD, 플래시)	신규미디어 (모바일, DMB)	기타	합계
5~9인	75%	5%	2%	3%	10%	5%	100%
소분류	78%	8%	5%	2%	3%	4%	100%
최종	76%	6%	4%	2%	8%	4%	100%

: 미응답업체의 매체별 매출실적 적용 비중은 최종 비중을 적용한다.

4.4.2. 무응답 처리 방법

문화산업통계조사 중 실사를 하는 6개분야에 대해서 모집단 전체를 조사하는 경우와 표본조사를 실시하는 경우가 혼재되어 있어, 각각 다른 방법으로 보정 작업을 하였다. 보정작업은 업체별 매출액과 종사자수, 부가가치이며, 다른 항목은 응답한 결과를 에디팅한 후 그대로 집계하였다.

■ 단위무응답 대체

● 전수조사 사업체 단위무응답 처리방법

- 2004년~2007년 기준조사 중 한번이라도 응답한 경우  
: 영위업종과 종사자수 등 보조변수를 활용하여 단위무응답업체와 유사한 업체들로 대체 군(imputation class)을 형성하여, 이를 토대로 증감률을 분석한다.  
: 대체된 값을 단위무응답업체에 재조사하여 실제값과의 차이정도를 파악한다.

● 2004년~2007년 기준조사 중 한 번도 응답하지 않은 경우

- 소분류별로 영위하는 비중과 종사자수를 파악하여, 이를 토대로 유사한 대체 군(imputation class)과 비교

하여 대체값을 분석한다.

- 대체된 값을 단위무응답업체에 재조사하여 실제값과의 차이정도를 파악한다.

● **지속적인 응답거부 업체이면서 소분류별 영위 비중과 종사자수도 거부하는 경우**

- 응답거부 업체가 영위하는 업종은 반드시 파악한다.

- 추정방법에서 일괄적으로 처리한다.

● **표본조사 사업체 단위무응답 처리방법**

- 대체표본을 조사하여 처리

: 3회이상 조사 요청을 하였으나, 지속적으로 거부하는 경우에는 표본대체 방법에 의거하여, 다른 표본으로 대체한다.

- 대체표본을 적용할 수 없는 경우

: 대체표본을 적용할 수 없는 경우에는 추후 추정방법에서 일괄적으로 처리한다.

■ **항목무응답 대체**

● **선도업체와 비선도업체 분리**

- 소분류별 각 층내의 선도업체와 비선도업체를 반드시 분리하여 처리하여야 한다.

- 매출액 조사가 이루어지지 않은 경우

: 각 층내의 선도와 비선도의 1인당 종사자 평균값을 계산한 후 이를 적용한다.

- 종사자수 조사가 이루어지지 않은 경우

: 3회이상 조사를 실시하였으나, 조사가 이루어지지 않은 경우에는 발주부서에 문의를 하여 응답거부업체와 동일한 업종을 영위하는 다른 업체담당자를 소개 받아 문의 후 처리한다.

: 추정방법에서 사후증화가중치를 적용한다.

## 4.4.3. 무응답사례

표 1-4-15 무응답 사례

대분류	업체수	비율	혜택없음	문광부와 상관없음 (해당업체아님)	회사정보 유출거부	유사설문 했음	기타(세무소에 물 어보기 바람 등)	합계
출판	378개	38.2%	21.5%	23.2%	9.5%	5.3%	2.3%	100.0%
만화	73개	51.3%	33.1%	1.5%	6.3%	3.2%	4.6%	100.0%
음악	66개	52.5%	26.8%	-	11.5%	4.5%	4.7%	100.0%
애니메이션	45개	59.5%	13.6%	2.5%	10.9%	6.3%	7.2%	100.0%
캐릭터	60개	32.2%	43.5%	2.8%	10.5%	2.5%	8.5%	100.0%
에듀테인먼트	27개	30.8%	42.5%	9.3%	12.6%	1.5%	3.3%	100.0%
합 계	649개	41.7%	25.7%	14.5%	9.7%	4.6%	3.8%	100.0%

무응답사례를 살펴보면, 649개 업체 중 '바쁘다' 는 업체가 전체의 41.7%로 가장 많으며, 다음으로 응답을 해도 문화체육관광부로부터 '특별한 혜택이 없다' 는 업체가 25.7%로 순으로 나타났다.

## 4.4.4. 표준오차 및 변동계수, 신뢰수준 관련

실태조사를 실시하는 6개 산업 중 표본조사를 실시하지 않는 에듀테인먼트산업을 제외한 5개 산업중 표본조사를 실시하는 소분류별 매출액과 종사자수의 표준오차 및 변동계수, 신뢰수준은 다음과 같이 나타났다.

표 1-4-16 매출액 표준오차 및 변동계수, 신뢰수준

대분류	소분류	평균(백만원)	표준오차	변동계수	신뢰수준
출판	서적출판업	1,527.26	4,257.95	1.36	95%
	교과서 및 학습서적출판업	4,206.20	11,268.32	1.76	95%
	신문발행업	15,532.36	49,529.76	2.64	95%
	잡지및정기간행물발행업	1,925.41	7,041.07	2.74	95%
	정기광고간행물발행업	2,029.39	3,910.03	1.94	95%
	서적 및 잡지류 도매업	3,005.94	1,435.56	2.88	95%
	서적 및 잡지류 소매업	1,808.20	1,276.1	3.67	95%
	서적임대(만화제외)	30.52	16.23	2.12	95%
만화	만화임대	39.72	195.33	3.89	95%
	서적임대(만화부문)	36.13	53.94	3.25	95%
	만화서적및잡지류도매업	1,140.21	745.99	6.54	95%
	만화서적및잡지류소매업	249.01	211.23	6.67	95%
음악	음악기획 및 제작업	1,282.34	4,004.57	2.71	95%
	음반녹음시설업	608.96	978.51	3.15	95%
	음반도매 및 소매업	827.25	329.26	4.72	95%
	음악공연기획 및 제작업	1,299.60	765.59	1.95	95%
캐릭터	캐릭터 상품 도매업	3,953.41	1,464.53	4.59	95%

**표 1-4-17** 종사자수 표준오차 및 변동계수, 신뢰수준

대분류	소분류	평균(명)	표준오차	변동계수	신뢰수준
출판	서적출판업	10.03	16.29	0.79	95%
	교과서 및 학습서적출판업	26.75	76.39	1.87	95%
	신문발행업	72.02	128.45	1.47	95%
	잡지및정기간행물발행업	12.62	19.81	1.18	95%
	정기광고간행물발행업	23.47	36.72	1.57	95%
	서적 및 잡지류 도매업	8.64	23.24	1.62	95%
	서적 및 잡지류 소매업	7.71	40.98	2.76	95%
	서적임대(만화제외)	2.06	1.38	1.14	95%
만화	만화임대	1.03	0.82	1.11	95%
	서적임대(만화부문)	0.79	1.61	2.00	95%
	만화서적및잡지류도매업	3.22	1.94	1.82	95%
	만화서적및잡지류소매업	1.23	1.70	1.64	95%
음악	음악기획 및 제작업	6.30	1.01	1.51	95%
	음반녹음시설업	4.67	1.53	1.48	95%
	음반도매 및 소매업	4.02	1.68	1.15	95%
	음악공연기획 및 제작업	11.15	1.05	1.57	95%
캐릭터	캐릭터 상품 도매업	11.53	2.92	2.47	95%

## 4.5. 문화산업통계 유의사항

### ① 출판

2005년도 기준조사에서는 인터넷/모바일 전자출판(전자책) 서비스 분야와 인터넷서점(만화제외)은 조사가 이루어지지 않았으나, 2006년, 2007년도 기준조사에서는 산업환경 변화에 따라 이를 반영하여 조사가 이루어졌으므로, 출판산업 총 매출액 규모를 직접 비교하기는 무리가 있다. 단, 2005년도에 조사가 이루어지지 않은 분야를 제외하고 비교하는 것은 가능하다. 그리고 서적임대(만화제외)업의 종사자수가 사업체수보다 적은 이유는 서적임대업 업체수는 동일한 가운데 서적임대업을 만화제외부분과 만화부분으로 분리하는 과정에서 종사자 규모가 1인인 업체가 만화부분에 응답하였기 때문이다.

### ② 만화

2005년 기준조사에는 출판업과 분리과정에서 어린이·학습만화가 일부 포함되어 있었으나, 2006년, 2007년도 기준조사에는 어린이·학습만화가 전부 만화산업으로 포함되었기 때문에 직접 비교는 무리가 있다. 1~4인규모 만화사업체수가 종사자수보다 많은 이유는 출판산업의 서적

및 잡지류 소매업중 만화서적 및 잡지 소매업 종사자수 분리과정에서, 비율적용을 한 결과이며, 서적 및 잡지류 소매업 사업체수는 출판산업과 만화산업 모두 동일하게 적용하였다.

### ③ 음악

2005년 기준조사와 2006년, 2007년 기준조사간 매출액 차이는 2005년 기준조사에서는 음악기획 및 제작업의 행사매출액과 음반도매업 매출액, 음악공연업, 인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP) 매출액은 포함시키지 않았으나, 2006년과 2007년 기준조사에서는 음악기획 및 제작업에 행사매출과 음반도매업 매출액, 음악공연업 매출액, 인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP) 매출액을 포함시켰기 때문에 직접 비교는 할 수 없다.

1~4인규모 음악사업체수가 종사자수보다 많은 이유는 음악사업은 영위하고 있으나, 2007년~2008년도에는 음악관련 매출이 발생하지 않은 사업체를 포함하였기 때문이다.

### ④ 애니메이션

2005년 기준조사에서는 애니메이션산업을 대분류만으로 제공하였으나, 2006년, 2007년 기준조사에서는 소분류까지 제공하였다. 그러나 애니메이션 창작제작과 애니메이션 하청제작을 제외한 소분류 온라인(인터넷·모바일)애니메이션제작, 애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보, 온라인 애니메이션 서비스는 모집단수가 명확하지 않아 응답한 업체만을 위주로 산출하였으므로 해당 소분류 산업규모와는 차이가 있을 수 있다. 또한 극장매출액은 2005년과 2006년 기준조사에서는 일괄적으로 7,500원을 적용하였으나, 2007년 기준조사에서는 평균가인 6,247원을 적용하였다. 2008년 기준조사에서는 영화관입장권 통합전산망에 있는 매출액을 적용하였다.

### ⑤ 캐릭터

2005년 기준조사에서는 캐릭터 상품 유통업은 조사가 이루어지지 않았으나, 2006년, 2007년, 2008년 기준조사에서는 이를 조사하였으므로 매출액 규모를 직접비교하기는 무리가 있다. 또한 캐릭터 상품 유통업에서 인터넷쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타 등)은 조사에서 제외가 되었으므로, 이 부문이 조사가 이루어진다면 캐릭터 상품 유통 산업 규모는 2조 4,867억원보다 더욱 클 것으로 예상되어진다.

### ⑥ 에듀테인먼트

2005년 기준조사에서는 디지털교육 및 정보로 조사가 이루어졌으나, 2006년, 2007년, 2008년 기준조사부터는 정보분야가 제외 되고, 에듀테인먼트 분야만 조사가 이루어졌으므로 직접 비교는 무리가 있다. 또한 에듀테인먼트 기획 및 제작업을 제외한 에듀테인먼트 도소매업, 온라인 에듀테인먼트 도소매업, 온라인 에듀테인먼트 서비스업은 모집단수가 명확하지 않아 응답한 업체만을 위주로 산출하였으므로 해당 소분류 산업규모와는 차이가 있을 수 있다.

## 4.6. 문화산업통계 수치 활용 유의사항

표 1-4-18 종사자 수치 활용 유의사항

대분류	소분류 종사자 변화요인	매출액규모별 및 종사자규모별 종사자	지역 및 고용형태별, 성별, 학력별, 연령별 종사자
출판	전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 종사자만 포함	외부인용자료제외(인쇄업 및 기타 오디오 기록매체 출판업, 기타 출판업, 계약 배달직)	외부인용자료제외(인쇄업 및 기타 오디오 기록매체 출판업, 기타 출판업, 계약 배달직, 인터넷 서점)
만화	2005년 기준조사 어린이·학습만화 종사자 미포함	-	외부인용 자료제외 (인터넷서점(만화부문))
음악	2005년 기준조사음악기획 및 제작업 중 음악행사관련, 음반도매업, 음악공연업, 인터넷/모바일음악 콘텐츠 제작(CP), 인터넷 음반소매업종사자 미포함	외부인용 자료제외 (노래연습장 운영업)	외부인용 자료제외(노래연습장 운영업, 인터넷음악 소매업)
애니메이션	-	-	-
캐릭터	2005년 기준조사 캐릭터상품 유통업 종사자 포함	-	-
에듀테인먼트	2005년 기준조사 온라인정보 종사자미포함		

## 4.7. 조사대상 회수율 현황

표 1-4-19 조사대상 회수율 분포

	2006년			2007년			2008년		
	조사대상 사업체수	총 응답 사업체수	응답률	조사대상 사업체수	총 응답 사업체수	응답률	조사대상 사업체수	총 응답 사업체수	응답률
출판	2,500개	2,000개	80.0%	1,000개	985개	98.5%	2,200개	1,822개	82.8%
만화	421개	386개	91.7%	300개	269개	89.7%	450개	377개	83.8%
음악	697개	426개	85.2%	400개	366개	91.5%	500개	434개	86.8%
애니메이션	160개	125개	78.1%	200개	156개	78.0%	250개	205개	82.0%
캐릭터	300개	175개	58.3%	400개	283개	70.8%	400개	340개	85.0%
에듀테인먼트	185개	117개	63.2%	180개	138개	76.7%	269개	242개	89.9%
합 계	4,263개	3,229개	75.7%	2,480개	2,197개	88.6%	4,069개	3,420개	84.1%

2008년 기준조사를 실시한 결과 출판, 만화, 애니메이션, 캐릭터, 음악, 에듀테인먼트 6개 부문의 조사대상 사업체수는 4,069개이며 이중 전체 항목과 부문항목을 응답한 사업체수는 3,420개로, 응답을 거부한 사업체는 649개 업체였다.

응답한 사업체 비율은 2007년 기준조사 88.6%보다 약 4.5%로 감소한 84.1%로 나타났다.

문화산업통계조사는 산업분야에 상관없이 대체적으로 80%이상의 응답률을 보이고 있는 것으로 나타났다. 이는 문화산업통계 조사에 대한 인식이 초기에 비해 많이 개선된 것으로 판단되어진다. 또한 대표 전화번호와 대표 이메일, 문화산업통계 봉투제작 등 응답률 향상을 위해 다양한 방법을 병행하였고 동일한 조사원으로 인한 업무의 효율성이 이루어졌기 때문으로 생각되어진다.







# II

## 사업체 일반현황

1. 사업체 일반현황

# 1. 사업체 일반현황

조사에 응답한 2,547개 사업체의 설립년도, 사업체 형태별, 경영형태별 분포 등을 살펴봄으로써 각 문화산업의 사업체들의 특징과 변화추이를 개괄적으로 파악하였다. 이는 응답한 사업체들만을 대상으로 분석한 것이며, 추정을 통한 결과가 아니므로 실제 문화산업의 사업체 현황과는 차이가 있으므로 참고자료로만 활용 하여야 할 것이다.

## 1.1. 설립년도 분포

표 2-1-1 설립연도별 분포 (단위: 개, %)

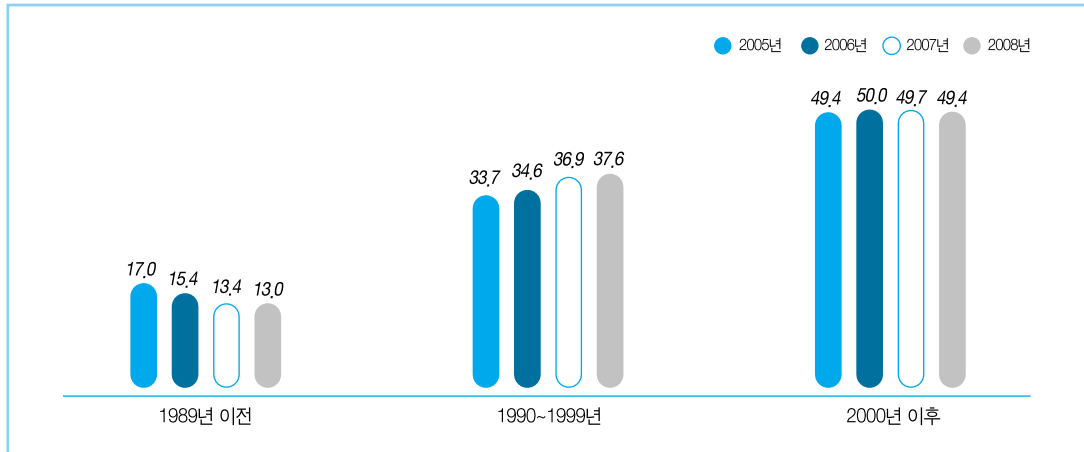
구분		1989년 이전	1990~1999년	2000년 이후	전체*
출판	사업체수	236	492	365	1,093
	비율	19.8	40.5	39.7	100.0
만화	사업체수	31	136	213	380
	비율	8.1	35.8	56.1	100.0
음악	사업체수	38	140	271	449
	비율	8.5	31.2	60.4	100.1
애니메이션	사업체수	6	58	132	196
	비율	3.1	29.6	67.3	100.0
캐릭터	사업체수	18	99	197	314
	비율	5.7	31.5	62.7	99.9
에듀테인먼트	사업체수	1	33	81	115
	비율	0.9	28.7	70.4	100.0
2008년	사업체수	330	958	1,259	2,547
	비율	13.0	37.6	49.4	100.0
2007년	사업체수	213	587	790	1,590
	비율	13.4	36.9	49.7	100.0
2006년	사업체수	295	663	959	1,917
	비율	15.4	34.6	50.0	100.0
2005년	사업체수	354	701	1,028	2,083
	비율	17.0	33.7	49.4	100.0

\*사업체수는 조사대상 사업체중 항목에 응답한 업체수임.

조사에 응답한 사업체의 설립년도별 분포를 살펴보면, 2000년 이후 설립된 사업체가 1,259개 (49.7%)로 가장 많은 것으로 나타났으며, 다음으로 1990년~1999년에 설립된 업체가 958개 (37.6%), 1989년 이전에 설립된 업체가 330개 (13.0%)로 나타났다.

그림 2-1-1 설립연도별 분포

(단위: %)



문화산업 사업체의 설립년도별 분포를 2005년부터 분석하여보면, 1989년 이전 사업체들의 감소는 지속(2005년 17.0% → 2006년 15.4% → 2007년 13.4% → 2008년 13.0%)되고 있는 반면에 1990년~1999년에 설립된 사업체들의 분포는 지속적으로 증가하고 있는 것으로 나타났다. 이는 1990년~1999년에 설립된 사업체들이 문화산업으로 사업을 확장하고 있기 때문이며, 2000년 이후 사업체는 비중이 감소하고 있는 것처럼 보이나 실질적으로는 신규 사업체수가 꾸준히 증가하고 있다. 이는 1990년~1999년에 설립된 사업체들 중 타 산업 사업체들이 문화산업을 영위하는 경우가 많아지고 있기 때문에 비중이 적은 것처럼 보일 뿐이다.

## 1.2. 사업체 형태별 분포

표 2-1-2 사업체형태별 분포

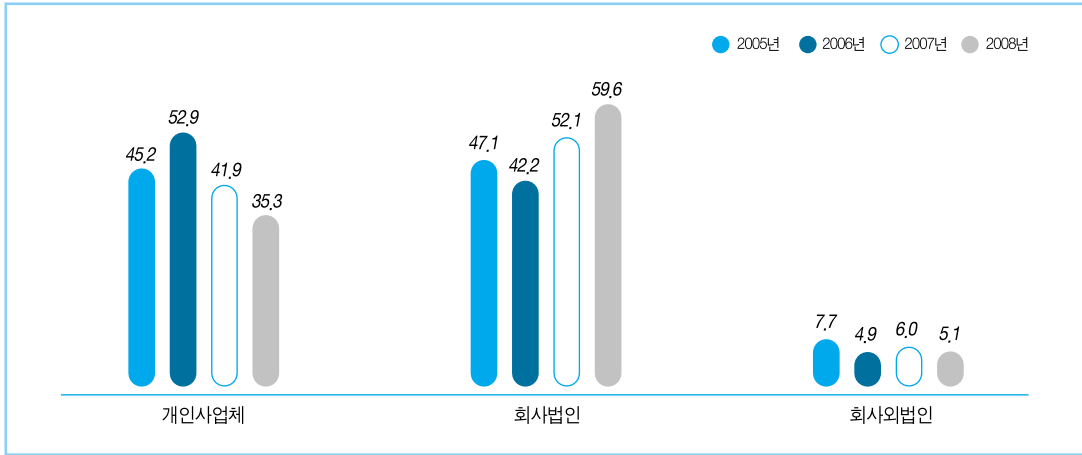
(단위: 개, %)

구분		개인사업체	회사법인	회사외법인	전체
출판	사업체수	452	568	73	1,093
	비율	41.4	52.0	6.7	100.0
만화	사업체수	130	231	19	380
	비율	34.2	60.8	5.0	100.0
음악	사업체수	166	259	24	449
	비율	37.0	57.7	5.3	100.0
애니메이션	사업체수	40	153	3	196
	비율	20.4	78.1	1.5	100.0
캐릭터	사업체수	90	215	9	314
	비율	28.7	68.5	2.9	100.0
에듀테인먼트	사업체수	21	91	3	115
	비율	18.3	79.1	2.6	100.0
2008년	사업체수	899	1,517	131	2,547
	비율	35.3	59.6	5.1	100.0
2007년	사업체수	748	930	107	1,785
	비율	41.9	52.1	6.0	100.0
2006년	사업체수	962	766	89	1,817
	비율	52.9	42.2	4.9	100.0
2005년	사업체수	1,576	1,641	270	3,487
	비율	45.2	47.1	7.7	100.0

조사에 응답한 사업체의 사업체 형태를 살펴보면, 회사법인이 59.6%로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 다음으로 개인사업체가 35.3%, 회사외법인이 5.1%로 순으로 나타났다. 문화산업을 영위하는 사업체의 회사법인 비중은 꾸준히 증가하고 있는 추세이며, 개인사업체 비중은 2007년 대비 감소한 것으로 나타났다. 개인사업체 비중 감소는 오프라인 도소매업을 영위하는 사업체수 감소와 무관하지 않으며, 과거에는 문화산업을 기획 및 제작하는 사업체들 대부분이 영세한 개인사업체들이 많았으나 2007년 대비 회사법인으로의 전환이 점점 더 이루어지고 있기 때문으로 판단되어진다.

그림 2-1-2 사업체형태별 분포

(단위: %)



### 1.3. 경영형태별 분포

표 2-1-3 경영형태별 분포

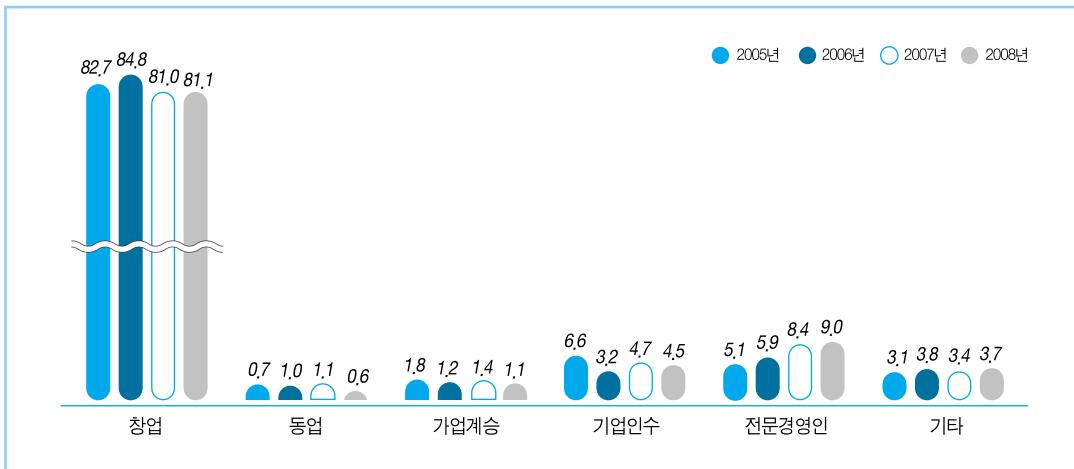
(단위: 개, %)

구분	창업	등업	가업계승	사업체인수	전문경영인	기타	전체
출판	사업체수	915	3	16	45	72	1,093
	비율	83.7	0.3	1.5	4.1	6.6	100.0
만화	사업체수	309	-	4	43	11	380
	비율	81.3	-	1.1	11.3	2.9	100.0
음악	사업체수	332	8	2	10	79	449
	비율	73.9	1.8	0.4	2.2	17.6	100.0
애니메이션	사업체수	161	1	1	7	20	196
	비율	82.1	0.5	0.5	3.6	10.2	100.0
캐릭터	사업체수	247	4	5	7	38	314
	비율	78.7	1.3	1.6	2.2	12.1	100.0
에듀테인먼트	사업체수	102	-	-	2	10	115
	비율	88.7	-	-	1.7	8.7	100.0
2008년	사업체수	2,066	16	28	114	230	2,547
	비율	81.1	0.6	1.1	4.5	9.0	100.0
2007년	사업체수	1,433	20	24	83	149	1,770
	비율	81.0	1.1	1.4	4.7	8.4	100.0
2006년	사업체수	1,732	21	25	65	121	2,042
	비율	84.8	1.0	1.2	3.2	5.9	100.0
2005년	사업체수	2,529	20	56	203	156	3,057
	비율	82.7	0.7	1.8	6.6	5.1	100.0

응답한 사업체의 경영형태별 분포를 살펴보면, 창업이 81.1%로 가장 높으며, 전문경영인이 9.0%, 사업체 인수가 4.5%, 기타가 3.7%, 가업계승이 1.1%, 동업이 0.6%순으로 나타났다. 문화산업을 영위하는 사업체의 경영형태별 분포는 대체적으로 창업이 많은 편이며, 전문경영인을 통한 사업체 운영도 점점(2005년 5.1% → 2006년 5.9% → 2007년 8.4% → 2008년 9.0%) 증가하고 있는 것으로 나타났다. 이는 문화산업을 영위하는 사업체들중 일부 대형사업체들에서 이러한 현상이 많아지고 있으며, 향후에도 문화산업 사업체들의 규모가 커짐에 따라 전문경영인에 대한 필요성은 점차 더 증가할 것으로 예상되어진다.

그림 2-1-3 경영형태별 분포

(단위: %)



# III

## 문화산업통계조사 전체결과

1. 총괄
2. 매출액
3. 부가가치
4. 콘텐츠제작 비용
5. 수출입액
6. 종사자 수
7. 연령별 종사자현황
8. 온라인 및 디지털 문화콘텐츠 매출 규모



# 1. 총괄

## 1.1. 2008년 기준조사 문화산업 전체 요약

2008년 기준 문화산업을 영위하는 사업체는 전년대비 9,374개 감소한 118,578개로 조사되었다. 이는 게임산업을 영위하는 사업체중 아케이드게임장의 대폭 감소(전년대비 6,958개)가 가장 큰 원인으로 분석되며, 또한 문화산업을 영위하는 사업체중 소규모 오프라인 도소매(서점, 서적 임대 등) 사업체들의 지속적 감소도 하나의 원인이다.

매출액 규모는 58조9,511억원으로 전년대비 0.6% 증가하였으며, 연평균(2004년~2008년) 또한 4.2% 증가한 것으로 나타났다. 문화산업 중 매출액 규모의 전년대비 증가폭이 큰 산업은 에듀테인먼트와 애니메이션, 음악, 게임이며, 감소한 산업은 출판, 만화, 영화, 광고, 캐릭터 산업으로 나타났다. 이 중 가장 큰 감소폭을 보인 산업은 영화산업으로 나타났다.

부가가치액은 전년대비 1.8%로 감소한 23조2,199억원으로 나타났으며, 부가가치율 또한 전년대비 0.95%로 감소한 39.39%로 나타났다. 2008년 하반기의 전세계적인 금융위기로 인하여 문화산업을 영위하는 사업체들의 수익률도 악화 되었으며, 이로 인해 부가가치액 또한 감소한 것으로 나타났다. 특히, 영화산업은 매출액감소폭 대비 부가가치액 감소가 더 큰 것으로 나타났으며, 이는 영화산업의 수익구조가 악화 되었음을 알 수 있다.

종사자수는 전년대비 2.6%로 감소한 44만6,929명으로 나타났으며, 특히 출판산업과 영화산업에서 종사자수 감소폭이 큰 것으로 나타났다. 출판산업은 오프라인 도소매 사업체들의 매출액 감소가 종사자수 감소로 이어진 것이며, 영화산업은 수익성 악화로 인하여 종사자에 대한 구조조정이 이루어졌기 때문이다. 반대로 증가한 산업은 게임산업으로 전년대비 16.0%로 증가하여 다른 문화산업에 비해 증가 종사자수가 가장 많은 산업으로 나타났다.

수출액은 전년대비 20.6%로 증가한 18억8,441.6만 달러로 나타났으며, 연평균(2005년~2008년) 또한 15.1% 증가한 것으로 나타났다. 특히, 게임산업과 출판산업에서 증가폭이 큰 것으로 나타났으며, 게임산업 수출액은 전체 문화산업 수출액의 58.0%를 차지하는 것으로 조사되었다. 반면에 영화산업과 광고산업은 큰 폭으로 감소하였으며, 특히, 영화산업은 전년대비 뿐 만아니라 연평균대비 또한 크게 감소한 것으로 나타났다. 영화산업은 매출액과 종사자수, 수출액 등 전반적인 상황이 좋지 않은 것으로 나타났다.

수입액은 전년대비 42.8% 감소한 19억1,583.5만 달러로 나타났으며, 연평균(2005년~2008년) 13.7% 감소한 것으로 조사되었다. 이는 문화산업 수입액 중 가장 큰 비중을 차지하고 있는 광고산업 수입액이 큰 폭으로 감소한 결과이다. 이에 반해 방송과 영화산업은 큰 폭으로 증가한 것으로 조사되었다.

표 3-1-1 문화산업 전체 요약

산업명	업체수 (개)	종사자 (명)	매출액 (백만원)	부가가치 (백만원)	부가 가치율(%)	수출액 (천달러)	수입액 (천달러)
출 판	29,255	210,084	21,052,936	8,972,761	42.62	260,010	368,536
만 화	10,180	10,709	723,286	283,600	39.21	4,135	5,937
음 악	37,637	75,648	2,602,076	946,635	36.38	16,468	11,484
게 임	29,293	42,730	5,604,700	2,808,000	50.10	1,093,865	386,920
영 화	4,893	19,908	2,954,625	357,811	12.11	21,037	78,775
애니메이션	276	3,924	404,760	167,287	41.33	80,583	6,132
방 송	487	29,669	10,958,121	3,569,635	32.57	160,120	78,261
광 고	4,767	30,700	9,311,635	4,062,666	43.63	14,212	780,696
캐릭터	1,521	21,092	5,098,713	1,956,376	38.37	228,250	198,679
에듀테인먼트	269	2,465	240,287	95,202	39.62	5,736	415
합계	118,578	446,929	58,951,139	23,219,973	39.39	1,884,416	1,915,835

## 2. 매출액

### 2.1. 문화산업 매출액

문화산업 매출액은 58조9,511억원으로 전년대비 0.6% 증가하였으며, 연평균(2004년~2008년) 4.2% 증가한 것으로 나타났다. 이중 전년대비 가장 큰 폭으로 증가한 산업은 애니메이션이며, 매출액 규모가 가장 크게 증가한 산업은 게임인 것으로 나타났다. 영화산업은 문화산업 중 유일하게 전년대비 증감률과 연평균증감률이 모두 감소한 것으로 집계되었다. 방송산업은 다른 산업에 비해 2004년부터 감소 없이 꾸준히 증가하고 있는 반면에 광고산업은 2007년까지 꾸준히 증가하다가 2008년에 1.3% 감소한 것으로 나타났다. 애니메이션산업은 2005년을 기점으로 하여 큰 폭으로 증가하고 있으며, 특히 연평균이 11.2%로 증가하여 타 산업에 비해 증가폭이 큰 것으로 나타났다.

전체적으로 2008년은 하반기의 세계적인 금융위기로 인하여 증가폭이 다소 둔화되었으나, 연평균증감률은 지속적으로 증가하고 있다. 그러나 문화산업은 국내 콘텐츠에 대한 의존도가 지속적으로 증가하고 있으나 아직까지는 해외 콘텐츠에 대한 의존도가 높은 편이며, 이러한 부분을 해결하기 위해서는 국내 창작물이 지속적으로 생산되어 질 수 있도록 불법콘텐츠 유통 차단과 창작물 저작권 보호 및 지원 등 다양한 정책적 지원이 체계적으로 이루어져야 할 것으로 사료되어진다.

표 3-2-1 문화산업 매출액

(단위 : 백만원, %)

구 분	2004	2005	2006	2007	2008	구성비	전년대비 증감률	연평균 증감률
출 판	18,921,018	19,392,156	19,879,255	21,595,539	21,052,936	35.7	△2.5	2.7
만화 <sup>1)</sup>	505,867	436,235	730,072	761,686	723,286	1.2	△5.0	9.3
음악 <sup>2)</sup>	2,133,155	1,789,875	2,401,309	2,357,705	2,602,076	4.4	10.4	5.1
게 임	4,315,600	8,679,800	7,448,900	5,143,600	5,604,700	9.5	9.0	6.8
영 화	3,022,403	3,294,820	3,683,627	3,204,570	2,954,624	5.0	△7.8	△0.6
애니메이션 <sup>3)</sup>	265,015	233,855	288,564	311,166	404,760	0.7	30.1	11.2
방 송	7,772,805	8,635,200	9,719,862	10,534,374	10,958,121	18.6	4.0	9.0
광 고	8,026,040	8,417,779	9,118,059	9,434,625	9,311,635	15.8	△1.3	3.8
캐릭터 <sup>4)</sup>	4,219,258	2,075,893	4,550,932	5,115,639	5,098,713	8.6	△0.3	4.8
에듀테인먼트 <sup>5)</sup>	878,973	992,488	117,989	155,861	240,287	0.4	54.2	△27.7
합계	50,060,134	53,948,101	57,938,569	58,614,765	58,951,138	100.0	0.6	4.2

1) 2005년, 2006년 만화매출액은 어린이·학습만화 미포함 매출규모

2) 2006년, 2007년 기준조사 음악은 노래연습장, 음악행사매출, 음악공연 및 인터넷음반, 음반도매업, 인터넷/모바일 음악콘텐츠제작 및 제공업(CP) 매출포함

3) 2006년 애니메이션은 극장매출액(61,099백만원), 방송사수출액(292백만원)포함, 2005년기준조사시에는 서울관객수만을 계상하였으나, 2006년, 2007년 기준조사에서는 전국관객수를 계상하였음.

그림 3-2-1 문화산업 매출액 현황

(단위: 백만원)

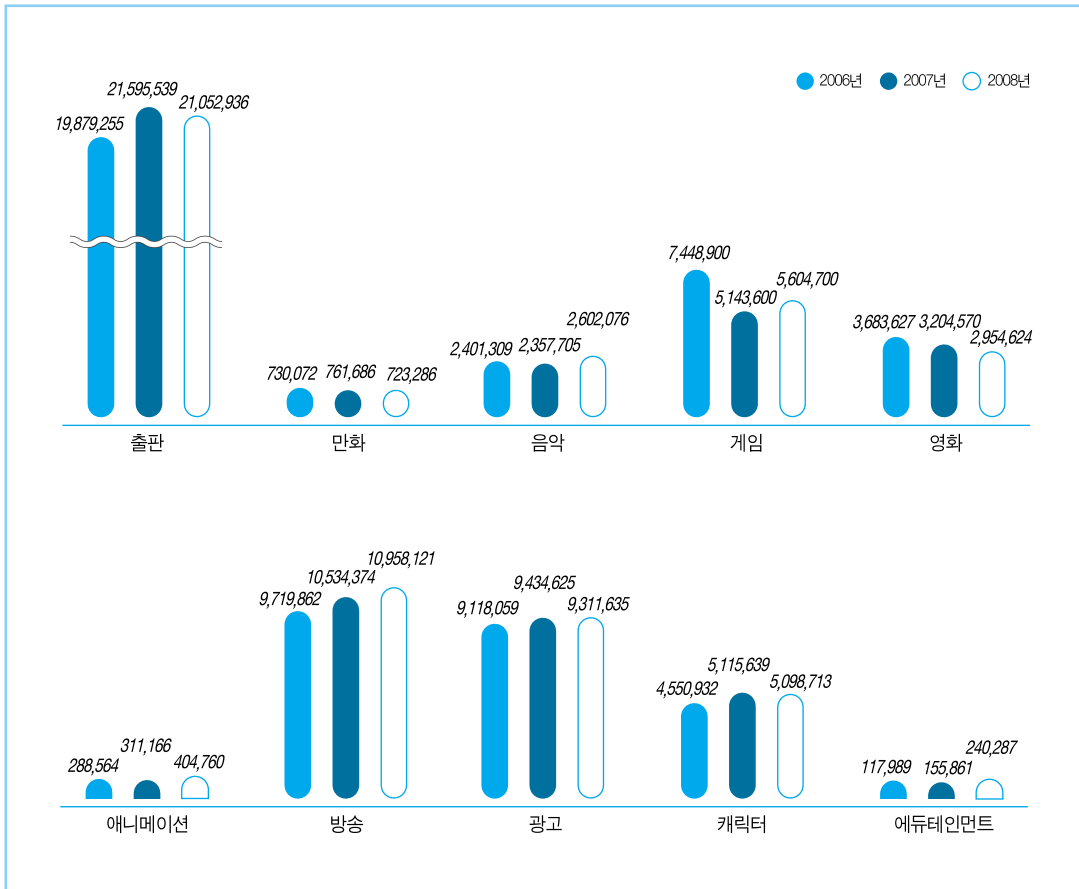
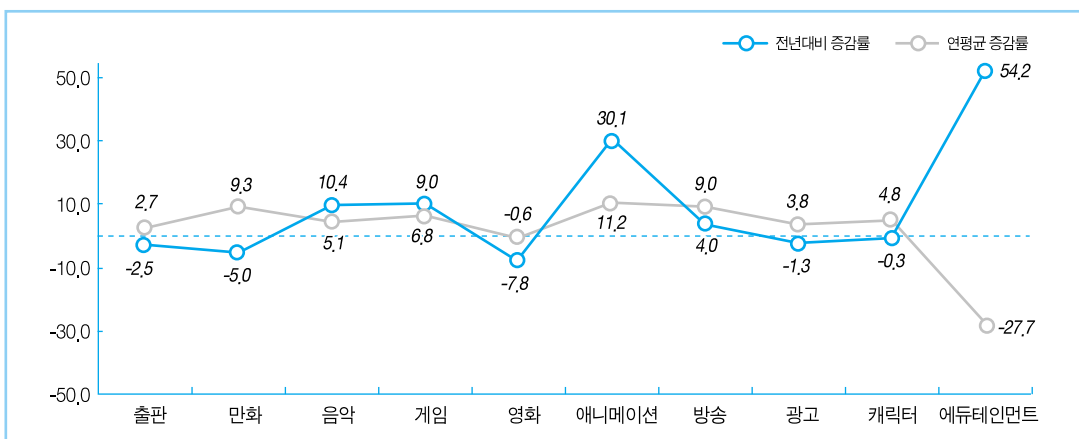


그림 3-2-2 문화산업 매출액 증감률 및 연평균 증감률

(단위: %)



4) 2005년 기준조사에서는 캐릭터 상품 도소매업 매출규모가 제외되었으나, 2006년, 2007년 기준조사에는 이를 포함시켰음. 2006년, 2007년 기준조사에서도 캐릭터 상품 도소매업 중 온라인도소매업, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장 매출액은 포함되지 않았음  
 5) 디지털교육 및 정보산업은 2005년도 기준조사까지 실시하였고, 2006년도 기준조사 시 에듀테인먼트산업으로 변경하고, 정보산업을 분류에서 제외시켰음.

### 2.1.1. 사업형태별 매출액 현황<sup>1)</sup>

문화산업 사업형태별 매출액 중 창작 및 제작이 11조441억원(44.8%)으로 전년대비 0.9% 감소하였으나 연평균(2006년~2008년)은 4.6% 증가하였다. 제작지원은 2,108억원(0.9%), 단순복제는 4,301억원(1.7%), 유통/배급은 12조1,644억원(49.3%), 기타는 8,036억원(3.3%)으로 나타났다. 전년대비 증감률과 연평균 증감률을 보면 제작지원은 전년대비 31.5%, 연평균 2.8% 증가하였고, 단순복제는 전년대비 16.0%, 연평균 1.1% 증가하였다. 유통/배급은 전년대비 1.2% 감소하였으나 연평균은 5.3% 증가하였고, 기타는 전년대비 28.4% 감소하였고, 연평균도 10.9% 감소하여 전체 문화산업은 전년대비 1.8% 감소하였으나 연평균은 4.2% 증가한 것으로 조사되었다.

문화산업 유통/배급 비중은 꾸준히 증가(2006년 48.3% → 2007년 49.0% → 2008년 49.3%)하고 있으며, 연평균 5.3%로 증가한 것으로 나타났다. 이는 문화산업 유통구조의 다변화 및 오프라인 유통에서 온라인 유통의 비중이 증가한 것에 따른 것이며, '콘텐츠 기획 및 제작' 을 하던 사업체들이 도매 사업체에 콘텐츠를 일괄적으로 유통하는 것에서 소매 사업체(인터넷 소매업)에 직접 콘텐츠를 제공하는 비중이 증가함에 따라 '콘텐츠 기획 및 제작' 사업체에서 유통을 통한 매출 비중 증가에 기인한 것이다.

**표 3-2-2 문화산업 사업형태별 매출액 현황** (단위 : 백만원, %)

산업	창작 및 제작	제작지원	단순복제	유통/배급	기타	합계	구성비
출판	7,719,218	21,313	254,281	8,449,889	501,082	16,945,783	68.7
만화	299,139	4,397	1,147	407,208	11,395	723,286	2.9
음악	430,726	48,124	43,511	578,781	214,468	1,315,610	5.3
애니메이션	273,390	11,089	842	36,117	8,159	329,597	1.3
캐릭터	2,189,255	119,940	127,778	2,603,971	57,769	5,098,713	20.7
에듀테인먼트	132,466	6,007	2,580	88,493	10,741	240,287	1.0
합계	11,044,194	210,870	430,139	12,164,459	803,614	24,653,276	100.0
구성비	44.8%	0.9%	1.7%	49.3%	3.3%	100.0%	

**표 3-2-3 사업형태별 연도별 매출액현황** (단위 : 백만원, %)

연도별	창작 및 제작	제작 지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
2006년	10,096,864	199,467	420,853	10,960,954	1,011,971	22,690,109
2007년	11,142,628	160,388	370,661	12,309,468	1,122,960	25,106,105
2008년	11,044,194	210,870	430,139	12,164,459	803,614	24,653,276
전년대비증감률	△0.9	31.5	16.0	△1.2	△28.4	△1.8
연평균증감률	4.6	2.8	1.1	5.3	△10.9	4.2

1) 사업형태별 매출액은 출판(기타오디오기록매체출판업, 기타출판업, 인쇄업), 음악(노래연습장 운영업), 애니메이션(극장, 방송), 게임, 방송, 광고, 영화 분야를 제외한 결과임.

그림 3-2-3 문화산업 사업형태별 매출현황

(단위: 백만원)

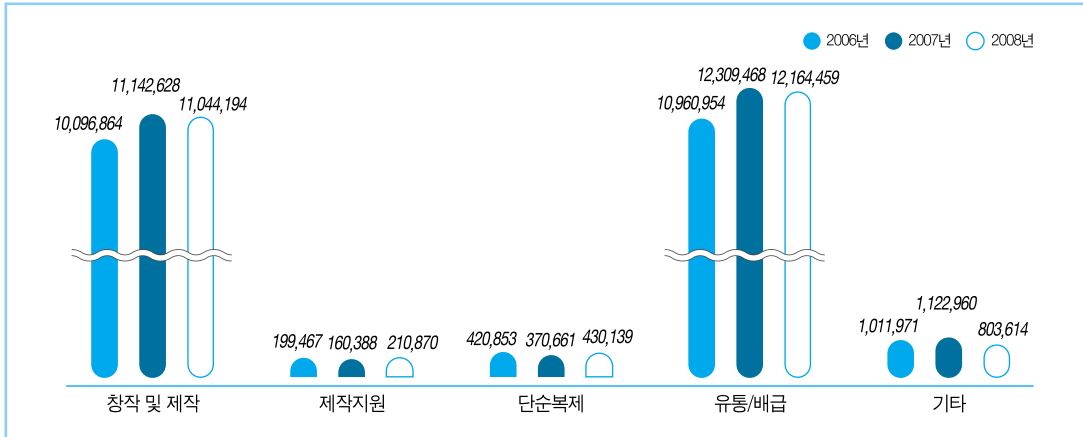
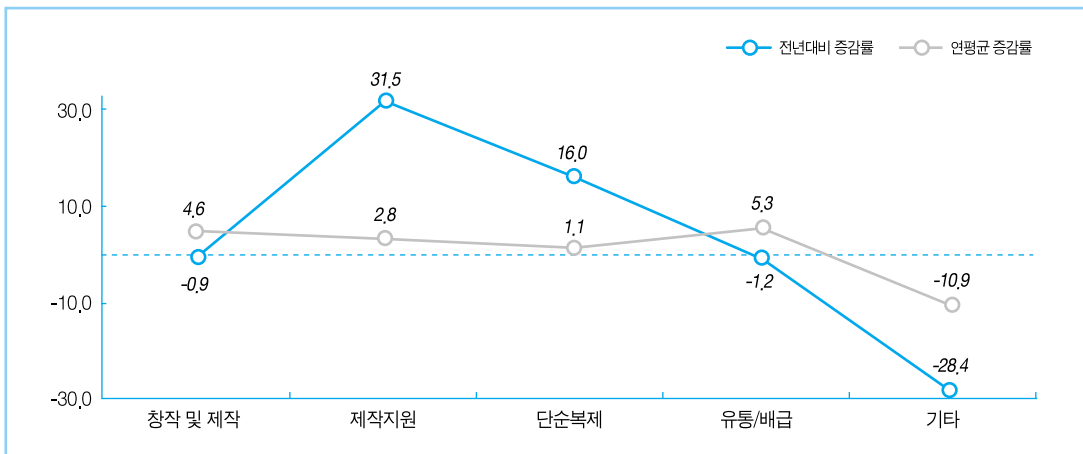


그림 3-2-4 사업형태별 매출액 전년대비 증감률 및 연평균 증감률

(단위: %)



### 2.1.2. 지역별 매출액 현황<sup>2)</sup>

문화산업 매출액 중 가장 높은 지역은 서울로 17조2,385억원(64.5%)이며 전년대비 2.7% 감소하였고 연평균(2006~2008년)은 0.7% 증가하였다. 여전히 서울의 매출규모는 다른 지역보다 높은 것으로 나타났다.

연도별로 지역별 매출현황을 보면 서울특별시는 2006년 17조110억원 → 2007년 17조7,245억원 → 2008년 17조2,385억원으로 전년대비 2.7% 감소하였고, 연평균 0.7% 증가하였다. 6개 광역시는 2006년 2조7,430억원 → 2007년 3조1,592억원 → 2008년 2조9,072억원으로 전년대비 8.0% 감소하였고, 연평균 2.9% 증가하였다. 9개도는 2006년 5조9,798억원 → 2007년 6조6,687억원 →

2) 출판(인쇄업), 음악(노래연습장 운영업), 애니메이션(극장, 방송), 게임, 방송, 광고 분야를 제외한 결과임.

2008년 6조5,703억원으로 전년대비 1.5%감소하였으나, 연평균은 4.8% 증가하였다.

문화산업 지역매출액(출판(인쇄업)), 음악(노래연습장 운영업), 애니메이션(극장, 방송), 게임, 방송, 광고 분야 제외 규모)은 여전히 서울지역과 경기도지역의 집중도가 매우 높은 편이며, 전체적으로 전년대비 소폭 감소한 것으로 나타났다. 그러나 인천과 제주도, 경상북도는 꾸준히 증가하고 있는 것으로 나타났다. 문화산업의 지역매출액(출판(인쇄업)), 음악(노래연습장 운영업), 애니메이션(극장, 방송), 게임, 방송, 광고 분야 제외 규모)은 서울과 경기도를 제외하면, 지역별로 큰 차이를 보이고 있지 않는 것으로 나타났다. 춘천의 애니메이션 박물관과 청주의 에듀테인먼트 육성 정책지원 등 각 지역에서도 꾸준히 관심을 갖고 있음으로 국내 문화산업이 발전하기 위해서는 지역콘텐츠산업 클러스터사업을 더욱 보완 발전시켜 지역시도와 함께 발전해 나가는 것이 매우 중요할 것으로 사료된다.

**표 3-2-4 문화산업 지역별 매출액현황**

(단위 : 백만원, %)

구 분	출판	만화	음악	영화	애니메이션	캐릭터	에듀테인먼트	합계	구성비
서울	10,788,019	353,641	1,052,150	2,042,833	231,029	2,626,458	144,378	17,238,508	64.5
부산	509,786	25,274	24,554	113,649	11,002	214,397	16,202	914,864	3.4
대구	362,732	11,547	19,447	40,847	6,417	169,620	8,649	619,259	2.3
인천	221,506	14,406	18,489	48,512	4,889	146,002	3,339	457,143	1.7
광주	194,939	8,374	9,782	61,437	10,141	96,958	3,515	385,146	1.4
대전	187,878	10,108	8,840	45,565	1,527	106,563	4,751	365,232	1.4
울산	77,681	5,131	2,663	29,532	-	48,247	2,376	165,630	0.6
경기도	2,988,404	209,596	126,689	351,492	48,957	1,027,459	29,374	4,781,971	17.9
강원도	63,346	5,165	2,825	5,312	4,823	47,364	1,584	130,419	0.5
충청북도	69,874	5,878	8,541	18,774	3,454	95,695	5,604	207,820	0.8
충청남도	96,862	5,934	4,239	18,341	1,527	54,443	2,821	184,167	0.7
전라북도	66,515	4,594	3,282	34,260	3,327	70,579	3,441	185,998	0.7
전라남도	35,807	4,392	4,053	19,908	274	37,485	3,798	105,717	0.4
경상북도	224,126	8,908	4,971	44,315	-	83,603	3,521	369,444	1.4
경상남도	179,264	9,432	5,398	69,675	1,711	126,504	5,000	396,984	1.5
제주도	43,267	1,524	3,053	10,172	519	147,336	1,934	207,805	0.8
합계	16,110,006	683,904	1,298,976	2,954,624	329,597	5,098,713	240,287	26,716,107	100.0

**표 3-2-5 연도별 지역 매출현황**

(단위 : 백만원, %)

구 분	2006년	2007년	2008년	전년대비 증감률	연평균증감률
서울	17,011,029	17,724,512	17,238,508	△2.7	0.7
부산	932,998	1,093,727	914,864	△16.4	△1.0
대구	584,417	671,402	619,259	△7.8	2.9
인천	388,848	432,222	457,143	5.8	8.4

구 분	2006년	2007년	2008년	전년대비 증감률	연평균증감률
광주	334,178	397,512	385,146	△3.1	7.4
대전	338,015	384,851	365,232	△5.1	3.9
울산	164,639	179,550	165,630	△7.8	0.3
경기도	4,289,662	4,829,390	4,781,971	△1.0	5.6
강원도	155,603	148,519	130,419	△12.2	△8.4
충청북도	212,994	230,010	207,820	△9.6	△1.2
충청남도	151,251	207,397	184,167	△11.2	10.3
전라북도	183,771	210,427	185,998	△11.6	0.6
전라남도	110,589	104,272	105,717	1.4	△2.2
경상북도	337,149	345,227	369,444	7.0	4.7
경상남도	382,378	413,069	396,984	△3.9	1.9
제주도	156,438	180,464	207,805	15.2	15.3
합계	25,733,959	27,552,551	26,716,107	△3.0	1.9

그림 3-2-5 지역별 매출현황

(단위: 백만원)

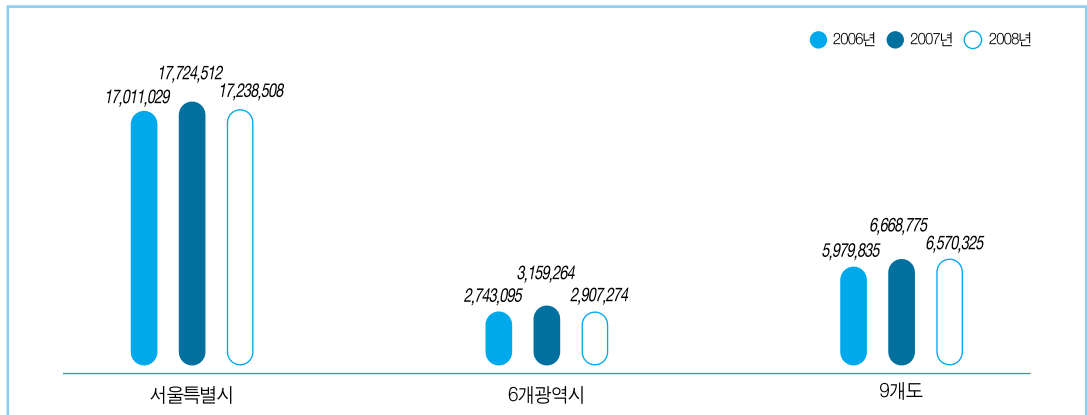
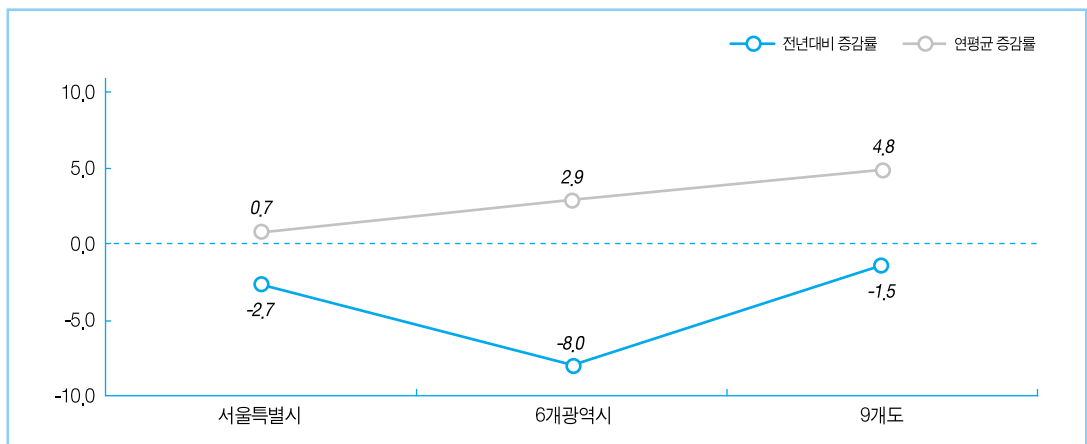


그림 3-2-6 지역별 매출액 전년대비 증감률 및 연평균 증감률

(단위: %)





### 2.1.3. 매출액 규모별 매출액 현황<sup>3)</sup>

100억원 이상 사업체의 매출액은 12조6,501억원으로 전년대비 6.7%, 연평균(2006~2008년) 10.0% 증가한 것으로 나타났으며 100억원 이상 사업체의 매출규모는 지속적으로 증가하고 있는 것으로 조사되었다.

1억원 미만은 2,928억원(1.2%), 1~10억원 미만은 2조5,311억원(10.3%), 10~100억원 미만은 9조1,791억원(37.2%), 100억원 이상은 12조6,501억원(51.3%)로 나타났다. 전년대비 증감률과 연평균 증감률을 보면 1억원 미만은 전년대비 5.0%, 연평균 21.6% 감소하였고, 1~10억원 미만은 전년대비 2.9%, 연평균 7.5% 감소하였다. 10~100억원 미만은 전년대비 11.2% 감소하였으나 연평균은 2.2% 증가하였다. 100억원 이상은 전년대비와 연평균 각각 6.7%, 10.0% 증가하였다.

문화산업 매출액을 매출액 규모별로 살펴보면, 10억원 미만 사업체의 매출규모는 지속적으로 감소(2006년 3조4,364억원 → 2007년 2조9,137억원 → 2008년 2조8,239억원)하여, 전년대비 및 연평균증감률이 각각 3.1%, 9.3%로 감소한 반면에, 100억원 이상 사업체의 매출규모는 꾸준히 증가(2006년 10조4,615억원 → 2007년 11조8,585억원 → 2008년 12조6,501억원)하여 전체대비 51.3%를 차지한다. 이는 문화산업이 대형 사업체 위주의 산업으로 변하고 있음을 알 수 있으며, 특히, 인터넷 소매점의 매출증가에 따라 10억원 미만 유통관련 소형 사업체의 경쟁력이 악화되고 있는 것으로 나타났다. 오프라인 소매점의 감소는 도매점의 매출 감소로 이어지며, 이로 인한 문화산업 오프라인 유통구조의 상황은 점점 더 어려워 질 것으로 예상된다.

**표 3-2-6 문화산업 매출규모별 매출액 현황** (단위: 백만원, %)

구분	출판	만화	음악	애니메이션	캐릭터	에듀테인먼트	합계	구성비
1억원 미만	129,550	134,917	8,717	2,835	14,002	2,808	292,829	1.2
1~10억원 미만	1,788,044	184,079	113,291	65,995	310,004	69,730	2,531,143	10.3
10~100억원 미만	6,004,925	236,927	534,021	149,821	2,112,078	141,370	9,179,142	37.2
100억원 이상	9,023,264	167,363	659,581	110,946	2,662,629	26,379	12,650,162	51.3
합계	16,945,783	723,286	1,315,610	329,597	5,098,713	240,287	24,653,276	100.0

**표 3-2-7 매출액 규모별 연도별 매출액현황** (단위: 백만원, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원미만	100억원 이상	합계
2006년	476,995	2,959,458	8,792,142	10,461,514	22,690,109
2007년	308,086	2,605,709	10,333,794	11,858,516	25,106,105
2008년	292,829	2,531,143	9,179,142	12,650,162	24,653,276
전년대비증감률	△5.0	△2.9	△11.2	6.7	△1.8
연평균증감률	△21.6	△7.5	2.2	10.0	4.2

3) 출판(인쇄업), 음악(노래연습장 운영업), 애니메이션(극장, 방송), 게임, 방송, 영화, 광고 분야를 제외한 결과임.

그림 3-2-7 매출액 규모별 매출현황

(단위: 백만원)

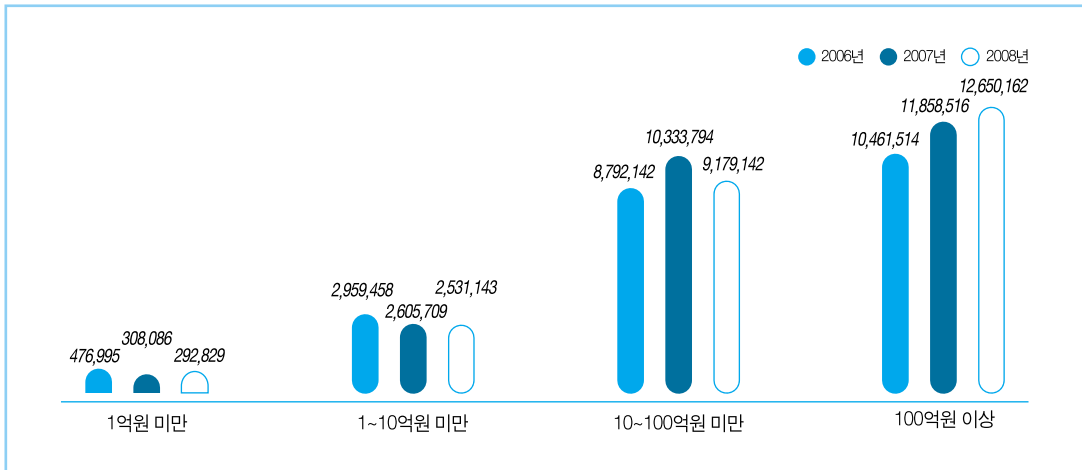
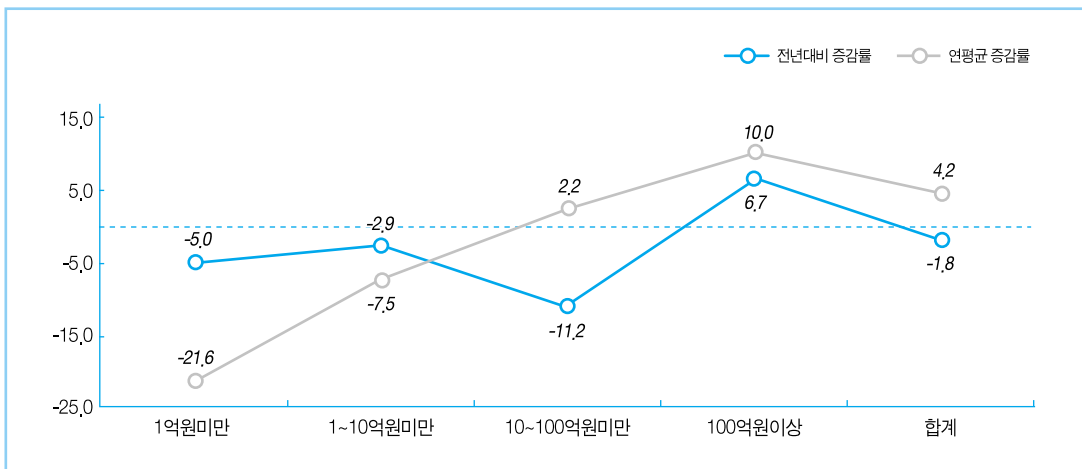


그림 3-2-8 매출액 규모별 매출액현황 전년대비 증감률 및 연평균 증감률

(단위: %)



### 2.1.4. 종사자 규모별 매출액 현황<sup>4)</sup>

종사자 규모별 매출액 중 100인 이상 매출규모는 7조5,759억원(30.7%)으로 전년대비 11.6% 증가하였고 연평균(2006년~2008년)도 11.6% 증가하였다. 1~4인은 2조6,267억원(10.7%), 5~9인은 2조5,396억원(10.3%), 10~49인은 6조9,324억원(28.1%), 50~99인은 4조9,784억원(20.2%)로 나타났다. 전년대비 증감률과 연평균 증감률을 보면 1~4인은 전년대비 12.5%, 연평균 12.8% 감소하였고, 5~9인은 전년대비 23.4%, 연평균 8.8% 증가하였다. 10~49인은 전년대비 16.4%, 연평균 1.9% 감소하였으며, 50~99인은 전년대비 0.3%, 연평균 14.3% 증가하였다. 100인 이상은 전년대비와 연평균 모두 동일하게 11.6% 증가하였다.

종사자규모별 매출액을 살펴보면, 50인 이상 종사자규모의 사업체 매출액은 꾸준히 증가(2006년 9조8,888억원 → 2007년 11조7,562억원 → 2008년 12조5,543억원)하여 전년도 대비 6.8% 증가하였으며, 연평균 12.7% 증가한 것으로 나타났다. 이에 반해 1~4인 종사자규모의 사업체 매출액은 지속적으로 감소(2006년 3조4,569억원 → 2007년 3조28억원 → 2008년 2조6,267억원)하고 있으며 연평균은 5.2% 감소한 것으로 나타났다. 이는 출판산업 오프라인 유통관련 사업체수 및 매출액 감소에 기인한 것이다.

음악산업의 10~49인 사업체 매출규모는 지속적으로 감소(2006년 5,391억원 → 2007년 5,238억원 → 2008년 4,523억원)하고 있는데, 이는 10~49인 사업체 중 일부가 50인 이상 사업체로 성장한 것에도 기인하나, 음악산업이 대형사업체 위주의 산업으로 변화하고 있는 것도 주요인으로 분석된다.

**표 3-2-8 문화산업 종사자규모별 매출액 현황** (단위 : 백만원, %)

구 분	출판	만화	음악	애니메이션	캐릭터	에듀테인먼트	합계	구성비
1~4인	1,728,800	392,759	176,966	31,938	271,758	24,536	2,626,757	10.7
5~9인	1,843,214	139,680	208,454	44,966	228,540	74,823	2,539,677	10.3
10~49인	4,104,017	149,211	452,354	154,276	1,982,125	90,502	6,932,485	28.1
50~99인	2,996,861	41,636	309,274	82,851	1,509,415	38,397	4,978,434	20.2
100인 이상	6,272,891	-	168,562	15,566	1,106,875	12,029	7,575,923	30.7
합계	16,945,783	723,286	1,315,610	329,597	5,098,713	240,287	24,653,276	100.0

4) 출판(인쇄업), 음악(노래연습장 운영업), 애니메이션(극장, 방송), 게임, 방송, 영화, 광고 분야를 제외한 결과임.

표 3-2-9 종사자 규모별 연도별 매출액현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2006년	3,456,997	2,143,959	7,200,254	3,810,515	6,078,384	22,690,109
2007년	3,002,823	2,058,626	8,288,443	4,965,324	6,790,889	25,106,105
2008년	2,626,757	2,539,677	6,932,485	4,978,434	7,575,923	24,653,276
전년대비증감률	△12.5	23.4	△16.4	0.3	11.6	△1.8
연평균증감률	△12.8	8.8	△1.9	14.3	11.6	4.2

그림 3-2-9 종사자 규모별 매출현황

(단위 : 백만원)

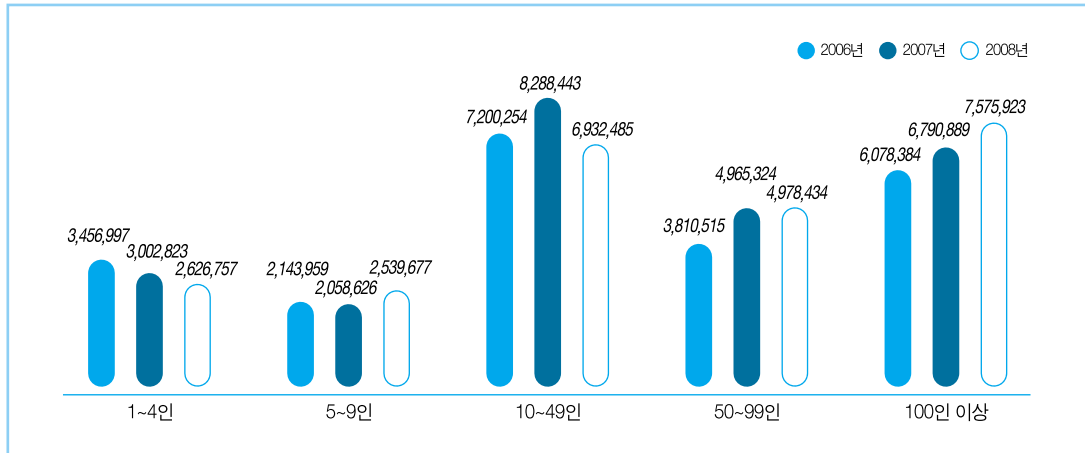
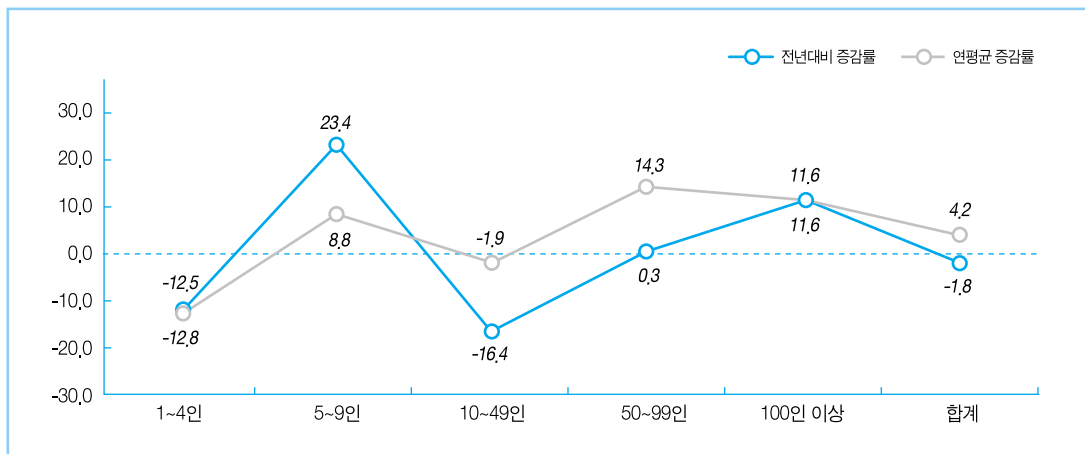


그림 3-2-10 종사자 규모별 매출액현황 전년대비 증감률 및 연평균 증감률

(단위 : %)



## 3. 부가가치

부가가치(value added)는 회사의 이익을 주주에게 귀속되는 순이익(net income)에 국한하지 않고 광범위한 이해관계자에게 귀속되는 이익을 측정하는 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 한국은행 기업경영분석 부가가치율을 적용하였으며, 2개 산업은 2003년 기준조사 부가가치율을 적용하여 산출함으로써 부가가치 산출방법에 차이가 발생하였다. 따라서 2005년 기준조사부터는 이를 극복하고자 8개 산업은 실태조사를 통해 [2009년 한국은행 기업경영분석]에서 산출하는 방식으로 부가가치액과 부가가치율을 산출하였고, 나머지 2개 산업(게임, 광고)은 [2009년 한국은행 기업경영분석]에서 제공하는 부가가치율을 적용하여 산출하였다.

### 3.1. 부가가치 산출방법

#### ● 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)

#### ● 2006년 기준조사 부가가치

- 한국은행 기업경영분석 부가가치 산출방법 적용
- 7개 산업(출판, 만화, 음악, 애니메이션, 캐릭터, 에듀테인먼트)실태조사  
: 경상이익 + 인건비 + 순금융비용 + 임차료 + 감가상각비+조세공과(기타)
- 2개 산업(영화, 방송)  
: 영화산업실태조사(영화진흥위원회), 방송산업실태조사(방송통신위원회) 인용

- 4개 산업(영화, 방송, 광고, 게임)
- : 매출액×부가가치율(한국은행 기업경영분석 이용 산출)

#### ● 2007년 · 2008년 기준조사 부가가치

- 한국은행 기업경영분석 부가가치 산출방법 적용
- 6개 산업(출판, 만화, 음악, 애니메이션, 캐릭터, 에듀테인먼트)실태조사
  - : 경상이익 + 인건비 + 순금융비용 + 임차료 + 감가상각비+조세공과(기타)
- 2개 산업(영화, 방송)
  - : 영화산업실태조사(영화진흥위원회), 방송산업실태조사(방송통신위원회) 인용
- 2개 산업(광고, 게임)
  - : 매출액×부가가치율(한국은행 기업경영분석 이용 산출)

### 3.2. 문화산업 부가가치

문화산업 부가가치액은 23조2,199억원으로 전년대비 1.8%로 감소하였으며, 연평균증감률(2006년~2008년) 4.0%로 증가한 것으로 나타났다. 부가가치액 구성비를 살펴보면 출판산업이 38.6%로 가장 큰 비중을 차지하고 있으며, 다음으로 광고 17.5%, 방송 15.4%, 게임 12.1%순으로 나타났다. 문화산업 부가가치율은 39.39%로 나타났으며, 이중 부가가치율이 가장 높은 산업은 게임산업으로 50.10%의 부가가치율을 나타냈다. 반면에 가장 낮은 부가가치율은 영화산업으로 12.11%로 나타났다.

전체적으로 부가가치율은 전년대비 소폭 상승하였으나, 영화산업과 방송산업이 감소한 것으로 나타났다. 특히, 영화산업은 전년대비 59.6% 감소, 연평균 또한 55.2%로 감소하여 가장 높은 감소폭을 보인 것으로 나타났다. 영화산업 부가가치율은 2006년 48.37% → 2007년 27.67% → 2008년 12.11%로 매년 큰 폭으로 감소하고 있다. 이는 수익성이 지속적으로 악화되고 있음을 의미하고 있으며, 이에 대한 근본적인 대책이 마련되어야 할 것으로 사료되어진다. 이에 반해 애니메이션 산업과 캐릭터산업의 부가가치율은 매년 큰 폭으로 증가하고 있으며, 특히, 캐릭터산업은 2006년 27.21%에서 2008년 38.37%로 큰 폭의 증가세를 보인 것으로 나타났다. 전체 문화산업 부가가치액 대비 캐릭터산업의 부가가치액 비중 또한 2006년 5.8% → 2007년 7.6% → 2008년 8.4%로 매년 지속적으로 증가하고 있는 것을 알 수 있다.

표 3-3-1 문화산업 부가가치

(단위 : 백만원, %)

구분	2006			2007			2008			구성비
	매출액	부가가치	부가가치율	매출액	부가가치	부가가치율	매출액	부가가치	부가가치율	
출판	19,879,255	6,337,507	31.88	21,595,539	8,949,107	41.44	21,052,936	8,972,761	42.62	38.6
만화	730,072	264,505	36.23	761,686	282,052	37.03	723,286	283,600	39.21	1.2
음악 <sup>1)</sup>	2,401,309	765,297	31.87	2,357,705	787,709	33.41	2,602,076	946,635	36.38	4.1
게임	7,448,900	3,655,175	49.07	5,143,600	2,487,445	48.36	5,604,700	2,808,000	50.10	12.1
영화	3,683,627	1,781,814	48.37	3,204,570	886,656	27.67	2,954,624	357,811	12.11	1.5
애니메이션	288,564	70,333 <sup>2)</sup>	30.96	311,166	122,506	39.37	404,760	167,287	41.33	0.7
방송	9,719,862	3,972,844	40.87	10,534,374	4,267,646	40.51	10,958,121	3,569,635	32.57	15.4
광고	9,118,059	3,343,592	36.67	9,434,625	4,002,168	42.42	9,311,635	4,062,666	43.63	17.5
캐릭터 <sup>3)</sup>	4,550,932	1,238,309	27.21	5,115,639	1,801,217	35.21	5,098,713	1,956,376	38.37	8.4
에듀테인먼트 <sup>4)</sup>	117,989	40,411	34.25	155,861	60,988	39.13	240,287	95,202	39.62	0.4
합계	57,938,569	21,469,787	37.10	58,614,765	23,647,494	40.34	58,951,138	23,219,973	39.39	100.0

1) 2006년 기준조사 음악은 노래연습장(1,232,095백만원), 음악행사매출, 음악공연 및 인터넷음반, 음반도매업, 인터넷/모바일 음악콘텐츠제작 및 제업(CP)매출포함

2) 2006년 기준조사 극장매출액과 방송사수출액 제외 부가가치액을 제외하였으나, 2007년 기준조사는 포함시켰음.

그림 3-3-1 문화산업 부가가치 현황

(단위: 백만원)

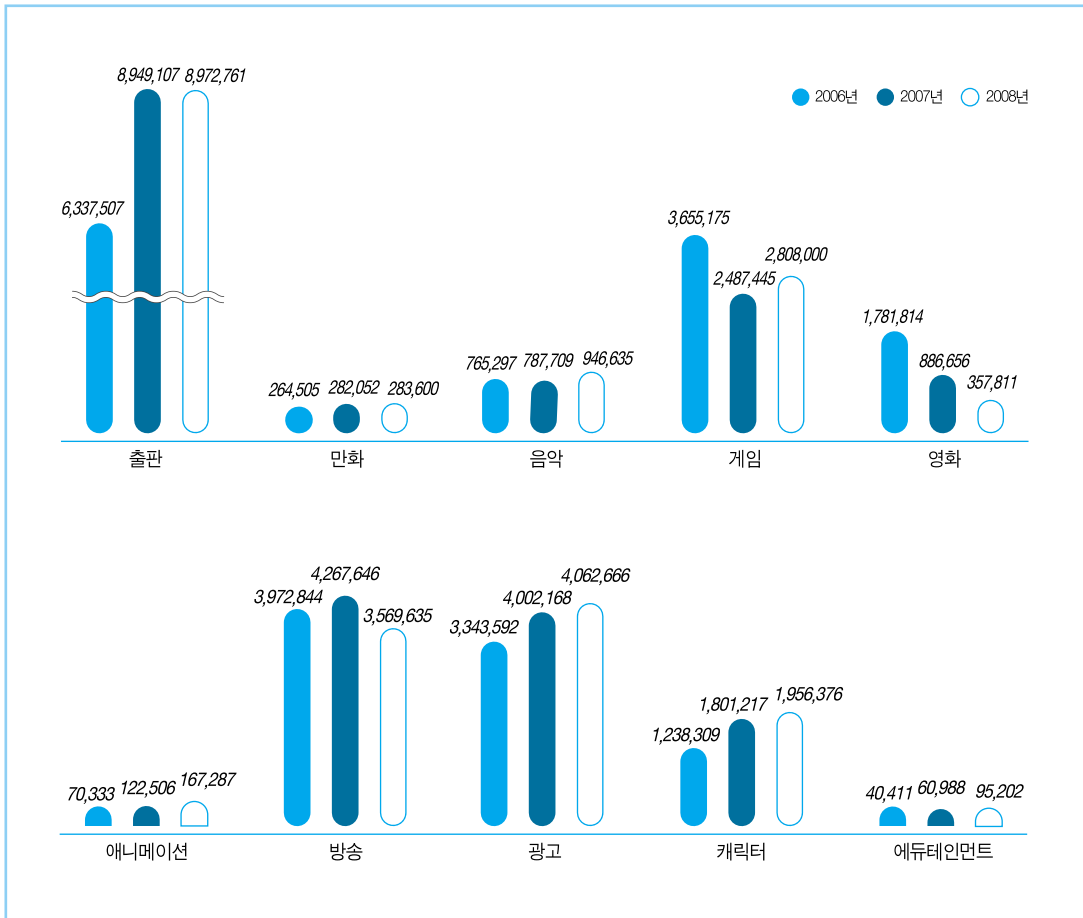
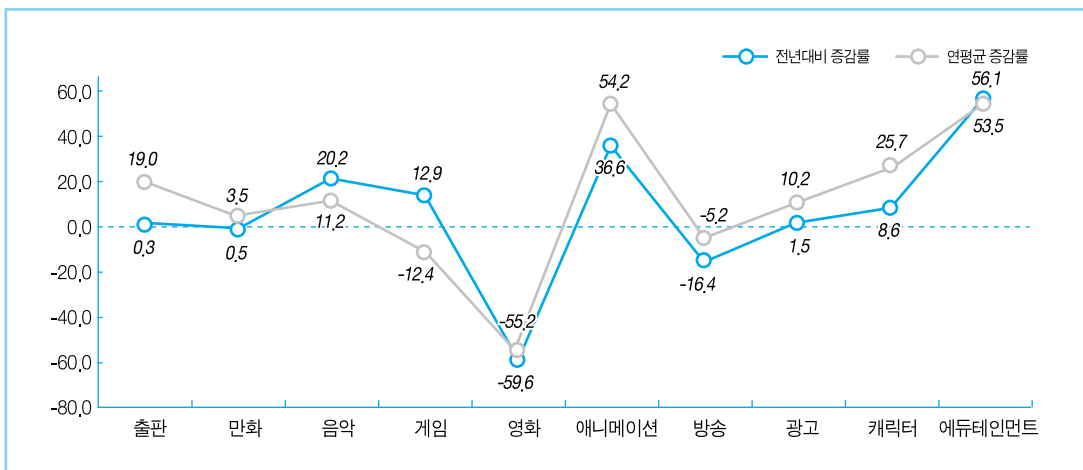


그림 3-3-2 문화산업 부가가치액 증감률 및 연평균 증감률

(단위: %)



3) 2005년 기준조사에서는 캐릭터 상품 도소매업 매출규모가 제외되었으나, 2006년, 2007년 기준조사에는 이를 포함시켰음. 2006년, 2007년 기준조사에서도 캐릭터 상품 도소매업 중 온라인도소매업, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장 매출액은 포함되지 않았음

4) 디지털교육 및 정보산업은 2005년도 기준조사까지 실시하였고, 2006년, 2007년도 기준조사 시 에듀테인먼트산업으로 변경하고, 정보산업을 분류에서 제외시켰음



### 3.3. 부가가치 구성비

문화산업 부가가치 구성 중 가장 큰 비중은 '인건비'로 7조7,822억원(62.6%)이며, 전년대비 7.0% 증가, 연평균(2006년~2008년) 21.8% 증가한 것으로 나타났다.

문화산업 부가가치 구성을 살펴보면, 인건비는 꾸준히 증가(2006년 5조2,438억원 → 2007년 7조2,760억원 → 2008년 7조7,822억원)하고 있는 반면에 경상이익은 전년대비(2007년 2조5,023억원 → 2008년 2조2,141억원) 큰 폭으로 하락한 것으로 나타났다. 이는 문화산업이 전년대비 이익률이 악화된 것을 보여주는 것이며, 반면 순금융비용은 큰 폭으로 증가한 것으로 조사되었다.

연도별 부가가치액을 보면 2006년 8조7,163억원 → 2007년 12조35억원 → 2008년 12조4,218억원으로 나타났다. 문화산업 부가가치액은 경상이익 감소에도 불구하고 꾸준히 증가하고 있는 것으로 나타났다. 문화산업 부가가치 구성을 살펴보면 '경상이익'은 2조2,141억원으로 전년대비 11.5% 감소, 연평균(2006년~2008년)은 5.5% 증가하였고, '인건비'는 7조7,822억원으로 전년대비 7.0%, 연평균 21.8% 증가하였다. '순금융비용'은 5,079억원으로 전년대비 20.3%, 연평균 76.2% 증가하였으며, '감가상각비'는 9,524억원으로 전년대비 13.3%, 연평균 26.4% 증가한 것으로 나타났다. '임차료'는 6,669억원이며 전년대비 2.8% 증가, 연평균 16.0% 증가하였고, '조세공과'는 2,980억원으로 전년대비 4.9% 감소했으나, 연평균은 14.8% 증가한 것으로 조사되었다.

표 3-3-2 문화산업 부가가치 구성비

(단위: 백만원, %)

	출판	만화	음악	애니메이션	캐릭터	에듀테인먼트	합계	구성비
경상이익	1,731,743	17,583	115,489	22,751	302,847	23,705	2,214,118	17.8
인건비	5,607,976	219,223	568,928	116,934	1,209,040	60,168	7,782,269	62.6
순금융비용	323,019	9,075	45,438	5,855	123,252	1,333	507,972	4.1
감가상각비	637,963	9,926	127,796	12,881	158,858	5,046	952,470	7.7
임차료	473,762	19,568	66,211	4,517	99,775	3,142	666,975	5.4
조세공과	198,298	8,225	22,773	4,349	62,604	1,808	298,057	2.4
합계	8,972,761	283,600	946,635	167,287	1,956,376	95,202	12,421,861	100.0

표 3-3-3 연도별 부가가치 구성비

(단위: 백만원, %)

연도별	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	합계
2006년	1,990,464	5,243,873	163,646	596,547	495,828	226,004	8,716,362
2007년	2,502,304	7,276,016	422,202	840,628	649,096	313,333	12,003,579
2008년	2,214,118	7,782,269	507,972	952,470	666,975	298,057	12,421,861
전년대비증감률	△11.5	7.0	20.3	13.3	2.8	△4.9	3.5
연평균증감률	5.5	21.8	76.2	26.4	16.0	14.8	19.4

그림 3-3-3 문화산업 부가가치 구성비

(단위: 백만원)

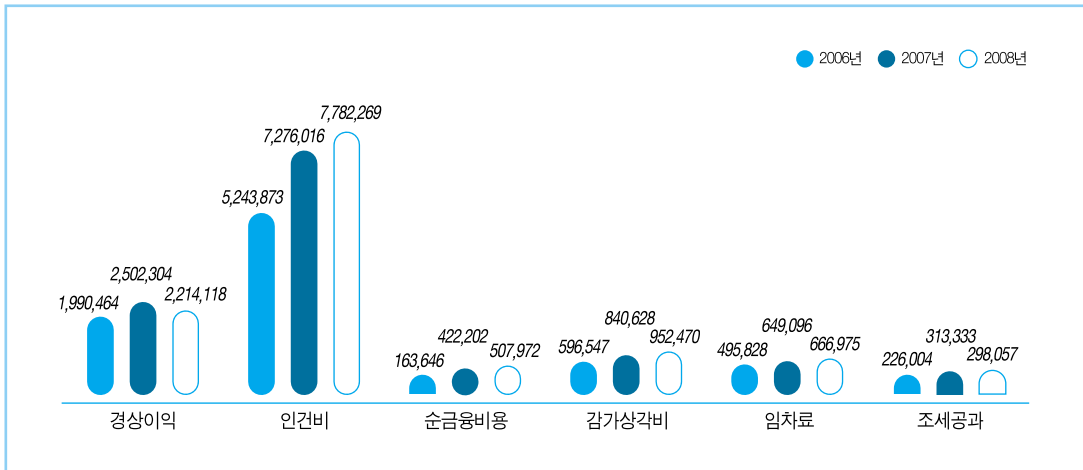
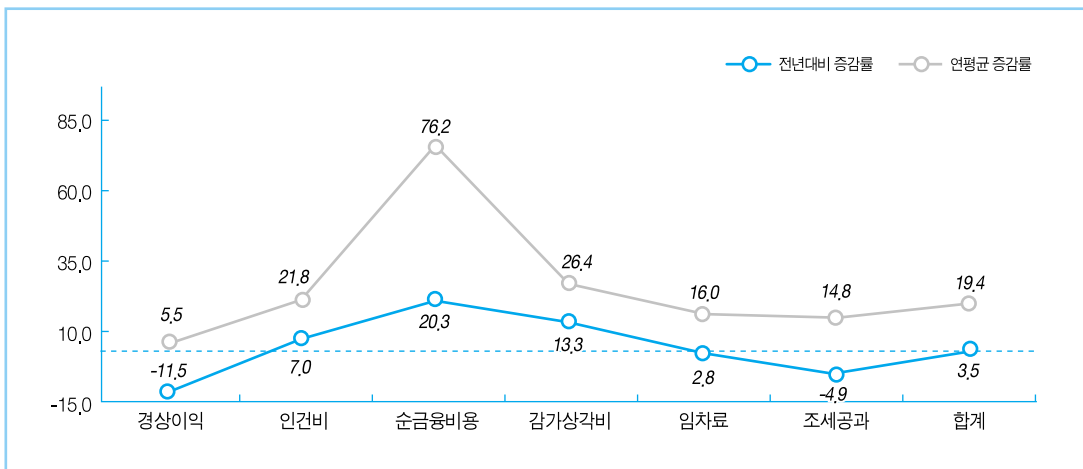


그림 3-3-4 문화산업 부가가치 구성비 전년대비 증감률 및 연평균 증감률

(단위: %)



## 4. 콘텐츠제작 비용

콘텐츠제작 비용 중 ‘작품제작비용’은 4,863억원(77.3%)으로 전년대비 1.8% 증가하였고 연평균 6.5% 증가하였다. ‘로열티지출’은 346억원(5.5%)으로 전년대비 8.2%, 연평균 21.4% 증가하였고 ‘마케팅 홍보’는 510억원(8.1%)으로 전년대비 1.9%, 연평균 21.9% 증가하였다. ‘연구개발’은 319억원(5.1%)으로 전년대비 16.2%, 연평균 20.2% 증가하였으며 ‘기타’는 256억원(4.1%)으로 전년대비 18.2%, 연평균 35.4% 증가하였다.

콘텐츠제작 비용은 문화산업을 영위하는 사업체 중 기획 및 제작을 하는 1,537개 사업체의 응답 결과이며, ‘작품제작비용’이 가장 높은 비중을 차지하고 있다.

전반적으로 콘텐츠제작비용은 증가하고 있으나, 사업체당 비용은 지속적으로 감소(2006년 434백만원 → 2007년 429백만원 → 2008년 410백만원)하고 있는 것으로 나타났다. 이는 콘텐츠를 제작하는 사업체수는 증가하고 있으나, 소규모 사업체 위주의 증가에 따라 콘텐츠 제작비용이 적기 때문이다. 그러나 문화산업 콘텐츠를 제작하는 사업체가 점점 늘어나고 있는 것은 문화산업이 지속적으로 성장할 수 있는 토대가 마련되고 있음을 보여주고 있다.

표 3-4-1 문화산업 콘텐츠제작 관련 총 비용

(단위: 개, 백만원)

구 분	사업체수	총비용	사업체당 비용	제작비 구성 비율					합계
				작품제작 비용	로열티 지출	마케팅 홍보	연구 개발	기타	
출판	556	357,169	641	292,164	15,358	24,645	11,072	13,930	357,169
만화	181	66,932	370	51,362	3,515	6,853	2,215	2,987	66,932
음악	271	58,627	216	38,577	5,745	7,680	2,462	4,163	58,627
애니메이션	136	72,635	534	55,784	3,559	4,939	5,157	3,196	72,635
캐릭터	226	53,480	237	32,730	5,081	5,936	8,717	1,016	53,480
에듀테인먼트	167	20,692	124	15,747	1,345	952	2,338	310	20,692
전체	1,537	629,535	410	486,364	34,603	51,005	31,961	25,602	629,535
비	중			77.3%	5.5%	8.1%	5.1%	4.1%	100.0%

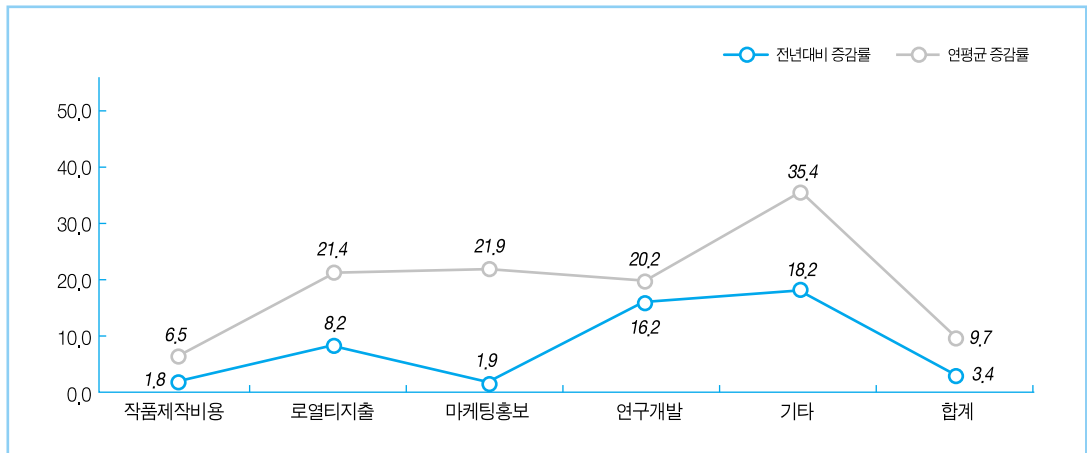
표 3-4-2 연도별 콘텐츠제작비용

(단위 : 백만원, %)

연도별	사업체수	총비용	사업체당 비용	작품제작 비용	로열티 지출	마케팅 홍보	연구개발	기타	합계
2006년	1,206	522,967	434	429,102	23,492	34,298	22,103	13,972	522,967
2007년	1,419	609,009	429	477,817	31,971	50,061	27,495	21,665	609,009
2008년	1,537	629,538	410	486,364	34,603	51,005	31,961	25,602	629,535
전년대비증감률	8.3%	3.4%	△4.4%	1.8%	8.2%	1.9%	16.2%	18.2%	3.4%
연평균증감률	12.9%	9.7%	△2.8%	6.5%	21.4%	21.9%	20.2%	35.4%	9.7%

그림 3-4-1 콘텐츠제작비용 전년대비 증감률 및 연평균 증감률

(단위 : %)



# 5. 수출입액

수출입액은 추정하지 않고 조사한 자료 그대로를 집계한 결과이며, 업종별로는 산업에 따라 실태조사 부분과 타기관의 자료를 인용하는 부분으로 조사되었다. 10개 산업 각 부문별로 수출입액의 자료출처는 아래와 같다.

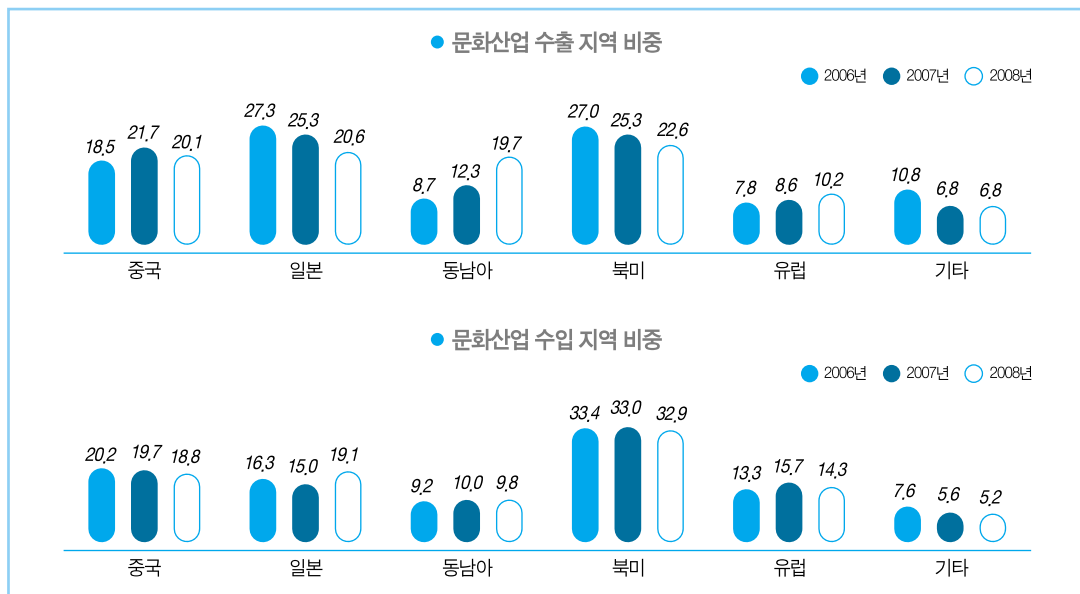
## 5.1. 수출입액 산출방법

표 3-5-1 문화산업 산업별 수출입액 자료출처

산업구분	자료출처
출판	관세청
만화	실태조사
음악	관세청 및 실태조사
게임	대한민국게임백서
영화	한국영화연감
애니메이션	실태조사
방송	방송 산업 실태조사보고서
광고	광고산업 통계조사
캐릭터	관세청 및 실태조사
에듀테인먼트	실태조사

그림 3-5-1 문화산업 수출입 지역 비중 변화 추이

(단위 : %)



※ 수출지역 : 방송(해외교포방송지원 및 비디오 판매, 타임블럭 판매 제외) 및 광고 분야를 제외한 결과임.

※ 수입지역 : 방송(해외교포방송지원 및 비디오 판매, 타임블럭 판매 제외) 및 광고, 게임 분야를 제외한 결과임.

## 5.2. 문화산업 수출입 규모

문화산업 수출액은 전년대비 20.6% 증가한 18억8,441만 달러로 연평균(2005년~2008년) 15.1% 증가하였다. 수입액은 전년대비 42.8% 감소한 19억1,583만 달러로 연평균(2005년~2008년) 13.7% 감소하였다.

문화산업 수출액은 게임과 방송, 캐릭터, 출판 등 광고와 영화를 제외한 전 산업에서 전년대비 증가하였다. 특히, 게임은 전년대비 40.1%, 연평균 24.7%가 증가하여 전체 문화산업 수출을 견인하고 있음을 알 수 있다. 이에 반해 영화산업은 전년대비 13.8%로 감소, 연평균 34.8%로 감소로 2005년부터 수출액이 꾸준히 감소하고 있다. 영화산업은 수출액의 지속적 감소에도 불구하고 수입액은 전년대비 16.7%, 연평균 18.9%로 꾸준히 증가하고 있어 무역수지 불균형이 점점 커지고 있는 것으로 나타났다.

연도별 수출현황을 보면 2005년 12억3,596만 달러 → 2006년 13억7,315만 달러 → 2007년 15억6,204만 달러 → 2008년 18억8,441만 달러이며 수입현황을 보면 2005년 29억8,589만 달러 → 2006년 32억7,828만 달러 → 2007년 33억5,176만 달러 → 2008년 19억1,583만 달러이다.

또한 전년대비 광고산업 수입액이 큰 폭으로 감소하여, 문화산업 무역수지 적자가 매우 크게 감소된 것으로 나타났다. 예컨대, 광고산업을 제외한 9개 분야의 문화산업 수출입을 비교하면 수출액(18억7,020만 달러)이 수입액(11억3,513만 달러)보다 7억 3,506만 달러가 많아 무역수지가 흑자임을 알 수 있다. 문화산업의 수출액은 매년 지속적으로 증가하고 있어서 문화산업의 해외시장 진출확대를 위해 국내 에이전시 활성화와 해외전시장 참여등 다각적인 정책이 지속적으로 이루어진다면 문화산업 무역수지는 곧 흑자로 전환 될 것으로 예상되어진다.

표 3-5-2 문화산업 수출입 규모

(단위 : 천달러, %)

산업구분	수출액						
	2005	2006	2007	2008	구성비	전년대비 증감률	연평균 증감률
출판	191,346	184,867	213,100	260,010	13.8	22.0	10.8
만화	3,268	3,917	3,986	4,135	0.2	3.7	8.2
음악	22,278	16,666	13,885	16,468	0.9	18.6	△9.6
게임	564,660	671,994	781,004	1,093,865	58.0	40.1	24.7
영화	75,995	24,515	24,396	21,037	1.1	△13.8	△34.8
애니메이션	78,429	66,834	72,770	80,583	4.3	10.7	0.9
방송	121,763	133,917	150,953	160,120	8.5	6.1	9.6
광고	9,359	75,981	93,859	14,212	0.8	△84.9	14.9
캐릭터	163,666	189,451	202,889	228,250	12.1	12.5	11.7
에듀테인먼트	5,203	5,016	5,201	5,736	0.3	10.3	3.3
합계	1,235,967	1,373,158	1,562,043	1,884,416	100.0	20.6	15.1

구 분	수입액				구성비	전년대비 증감률	연평균 증감률
	2005	2006	2007	2008			
출판	231,741	307,184	354,404	368,536	19,2	4,0	16,7
만화	900	3,965	5,901	5,937	0,3	0,6	87,5
음악	8,306	8,347	9,831	11,484	0,6	16,8	11,4
게임	232,923	207,556	389,549	386,920	20,2	△0,7	18,4
영화	46,830	45,813	67,527	78,775	4,1	16,7	18,9
애니메이션	5,458	5,095	8,148	6,132	0,3	△24,7	4,0
방송	43,177	72,563	64,939	78,261	4,1	20,5	21,9
광고	2,292,762	2,415,540	2,225,807	780,696	40,7	△64,9	△30,2
캐릭터	123,434	211,909	225,257	198,679	10,4	△11,8	17,2
에듀테인먼트	360	316	398	415	0,0	4,3	4,9
합계	2,985,891	3,278,288	3,351,761	1,915,835	100	△42,8	△13,7

그림 3-5-2 문화산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천달러)

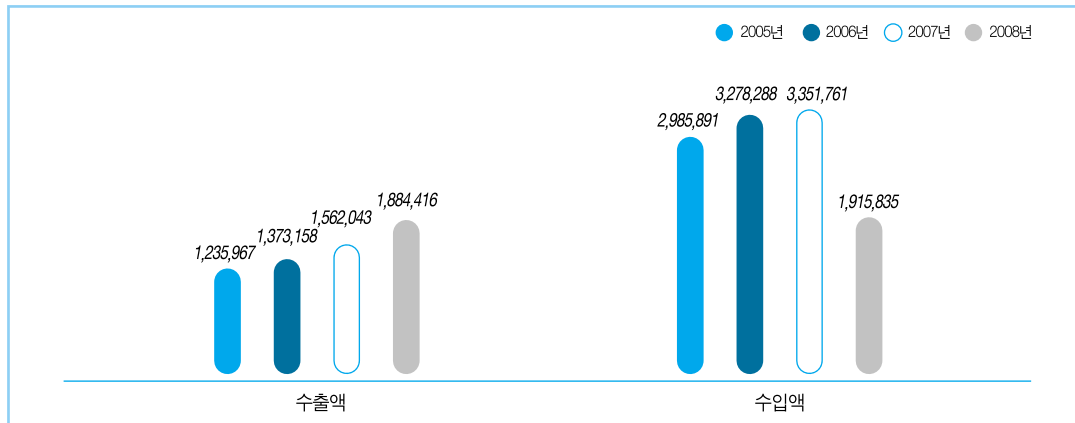


그림 3-5-3 문화산업 수출액 전년대비 증감률 및 연평균 증감률

(단위: %)

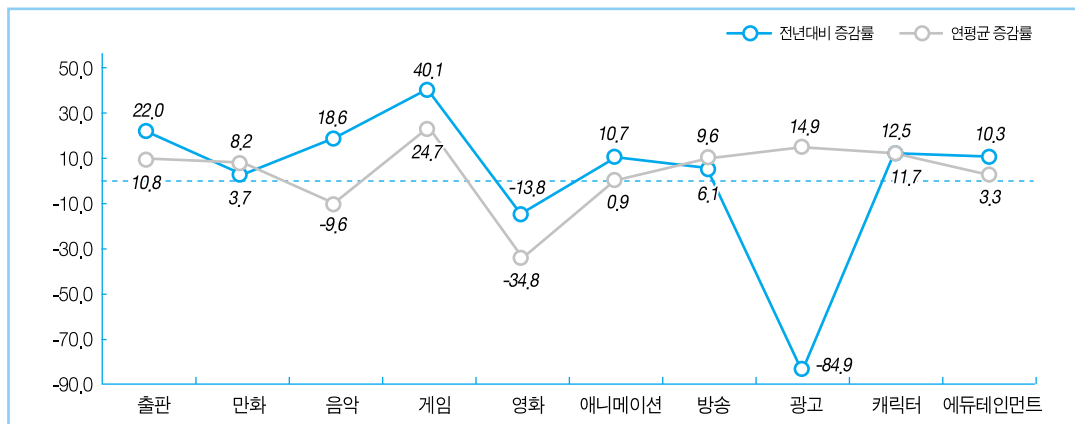
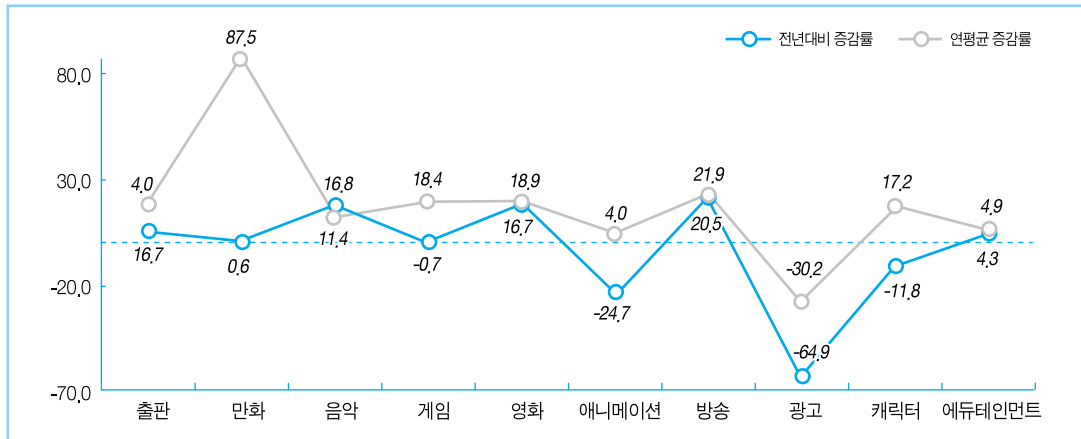


그림 3-5-4 문화산업 수입액 전년대비 증감률 및 연평균 증감률

(단위: %)



### 5.2.1. 문화산업 지역별 수출 규모<sup>5)</sup>

문화산업 수출액이 가장 많은 지역은 북미로 4억707만 달러(22.6%)이며 전년대비 14.3%, 연평균 9.4% 증가하였다. 다음으로 일본이 높은 편이며 이는 게임산업과 방송산업 수출이 다른 지역에 비해 높기 때문이다.

전반적으로 지역별 수출은 전년대비 및 연평균 증감률이 크게 높아지고 있다. 특히, 동남아 지역은 게임산업이 2007년에 비해 약 2배 이상 증가하여 수출액이 2006년 1억963만 달러에서 3억5,539만 달러로 가장 큰폭으로 증가한 지역으로 나타났다. 기존에 문화산업 수출은 북미와 일본, 중국 등 특정 지역에 대한 의존도가 높았으나, 동남아지역과 유럽지역에서도 수출액이 크게 증가된 것으로 나타났다.

표 3-5-3 문화산업 지역별 수출 규모

(단위: 천달러, %)

구분	중국 (홍콩포함)	일본	동남아	북미	유럽	기타	합계
출판	19,373	25,147	69,173	93,798	21,147	31,372	260,010
만화	421	616	507	936	1,623	32	4,135
음악	1,844	11,215	2,569	346	296	198	16,468
게임	292,062	227,524	241,744	184,863	92,979	54,693	1,093,865
영화	1,305	8,990	2,678	3,135	4,140	789	21,037
애니메이션	1,136	16,851	469	47,568	12,387	2,172	80,583
방송	8,097	65,627	17,226	1,194	354	1,422	93,920
캐릭터	38,346	12,782	20,771	74,410	50,443	31,498	228,250
에듀테인먼트	211	3,121	258	829	262	1,055	5,736
합계	362,795	371,873	355,395	407,079	183,631	123,231	1,804,004
비중	20.1	20.6	19.7	22.6	10.2	6.8	100.0

\* 광고제외

5) 지역 수출: 방송(해외교보방송지원 및 비디오 판매, 타임블록 판매 제외) 및 광고 분야를 제외한 결과임, 지역수입: 광고제외



표 3-5-4 문화산업 지역별 수출액 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	수출					
	2006	2007	2008	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국	233,239	306,754	362,795	20.1	18.3	24.7
일본	343,942	356,593	371,873	20.6	4.3	4.0
동남아	109,637	173,792	355,395	19.7	104.5	80.0
북미	340,431	356,176	407,079	22.6	14.3	9.4
유럽	97,997	121,846	183,631	10.2	50.7	36.9
기타	136,858	95,335	123,231	6.8	29.3	△5.1
전체	1,262,104	1,410,496	1,804,004	100.0	27.9	19.6

그림 3-5-5 문화산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천달러)

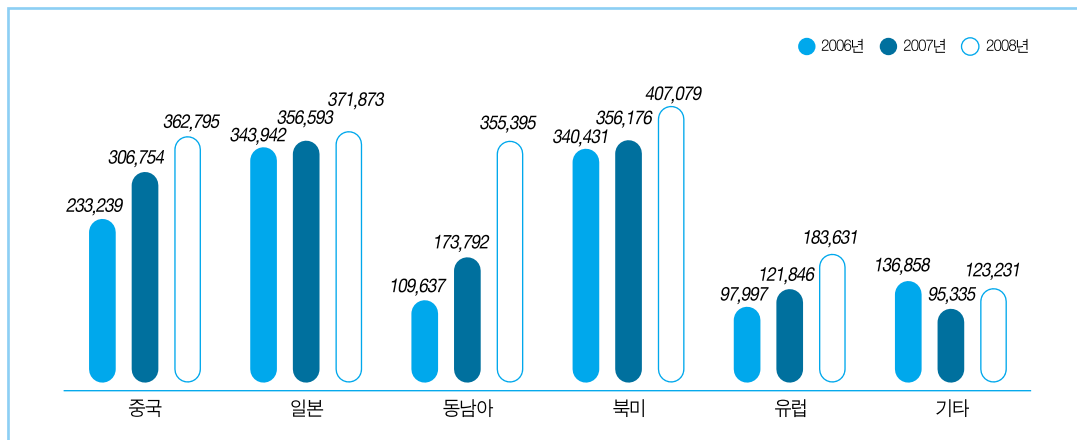
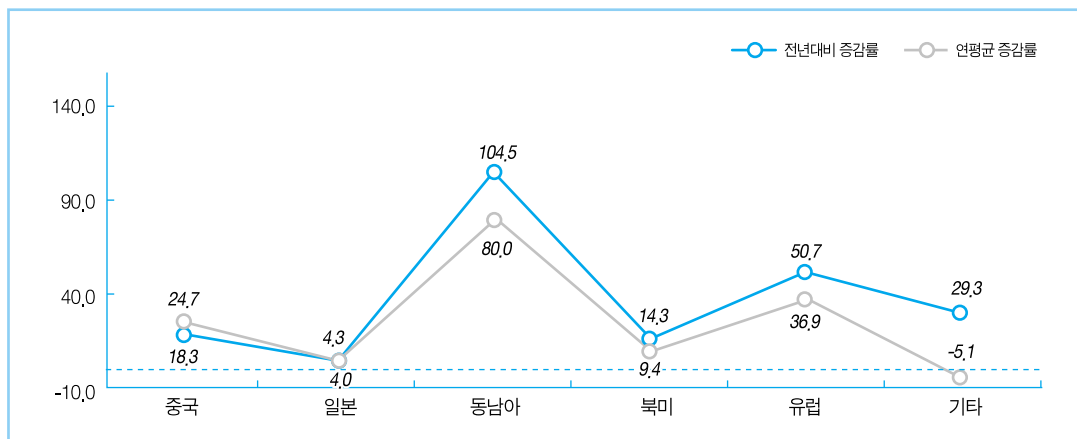


그림 3-5-6 문화산업 지역별 수출액 전년대비 증감률 및 연평균 증감률

(단위: %)



### 5.2.2. 문화산업 지역별 수입 규모

문화산업 수입액이 가장 많은 지역은 북미로 1억3,324만 달러(32.9%)이며 전년대비 2.0% 감소하였으며, 연평균(2006년~2008년)은 1.9% 증가하였다. 다음으로 일본이 높은 편이며 이는 방송산업이 2007년 대비 큰 폭으로 증가되었기 때문이다.

지역별로 수입은 일본지역을 제외하고 전년대비 전지역이 감소하였으며, 특히 유럽지역의 감소폭이 가장 큰것으로 나타났다.

산업별로 특정지역에 대한 수입비중의 차이가 존재한다. 특히, 방송산업은 다른 산업에 비해 북미에 대한 수입액이 높은 편이며, 수출액과 비교하여 보면 약 50배 정도 높은 것으로 나타났다. 만화와 애니메이션은 일본지역에서 수입되는 것이 전체 수입액의 대부분을 차지했다.

**표 3-5-5 문화산업 지역별 수입 규모** (단위 : 천달러, %)

구분	중국 (홍콩포함)	일본	동남아	북미	유럽	기타	합계
출판	50,360	76,445	22,029	133,242	81,034	5,426	368,536
만화	109	5,432	-	297	99	-	5,937
음악	99	2,212	61	2,113	6,573	426	11,484
영화	1,305	8,990	2,678	3,135	4,140	789	21,037
애니메이션	16	6,088	-	28	-	-	6,132
방송	2,181	12,268	5	59,631	3,304	871	78,260
캐릭터	75,697	20,265	42,915	28,411	3,378	28,013	198,679
에듀테인먼트	-	-	-	261	51	103	415
합계	129,767	131,700	67,688	227,118	98,579	35,628	690,480
비중	18.8	19.1	9.8	32.9	14.3	5.2	100.0

**표 3-5-6 문화산업 지역별 수입액 현황** (단위 : 천달러, %)

구분	수입					
	2006	2007	2008	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국	132,248	134,240	129,767	18.8%	△3.3	△0.9
일본	106,886	102,060	131,700	19.1%	29.0	11.0
동남아	60,162	68,016	67,688	9.8%	△0.5	6.1
북미	218,589	231,641	227,118	32.9%	△2.0	1.9
유럽	87,208	106,893	98,579	14.3%	△7.8	6.3
기타	50,099	37,927	35,628	5.2%	△6.1	△15.7
전체	655,192	680,777	690,480	100.1%	1.4	2.7

그림 3-5-7 문화산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천달러)

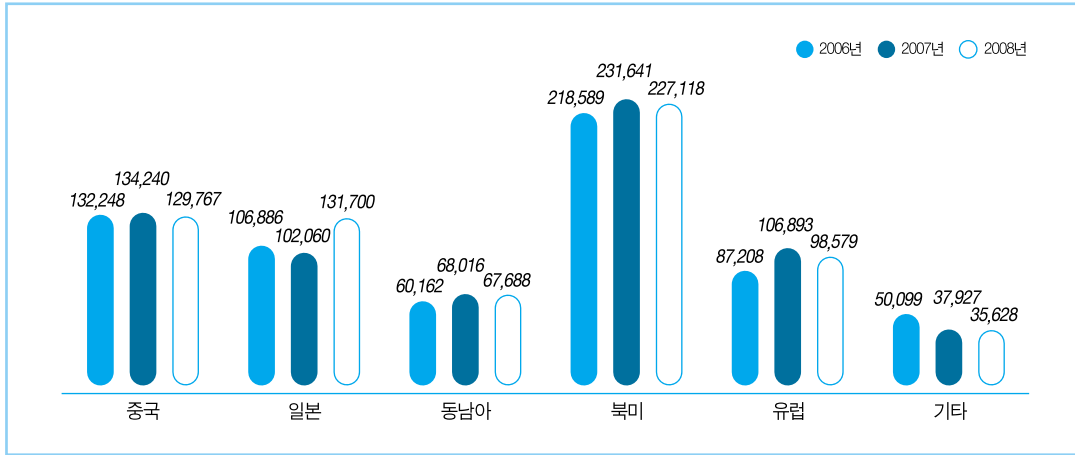
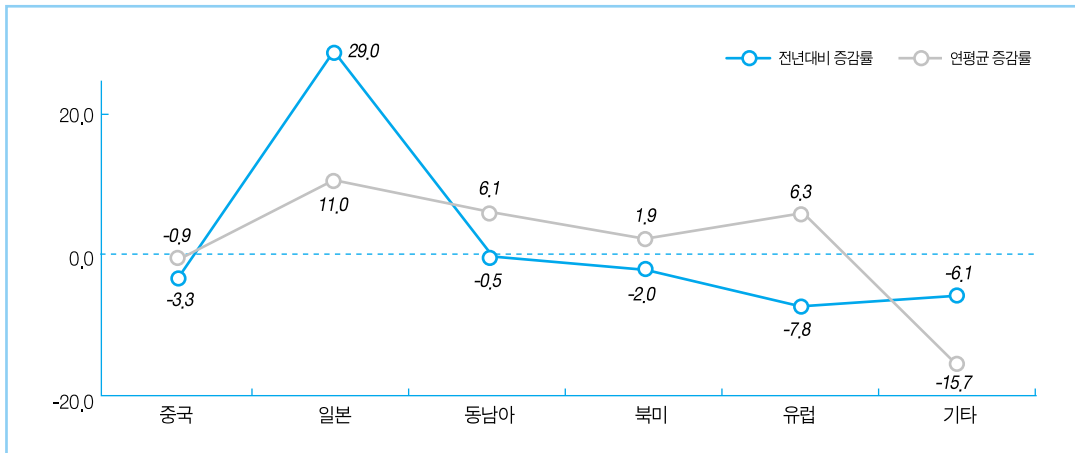


그림 3-5-8 문화산업 지역별 수입액 전년대비 증감률 및 연평균 증감률

(단위: %)



### 5.2.3. 해외진출형태

문화산업 해외 진출형태를 보면 '완제품 수출'은 45.9%로 전년대비 1.2% 증가하였다. 라이선스(License)는 31.5%로 전년대비 3.8% 증가하였고 'OEM 수출'은 19.7%로 전년대비 2.2% 감소하였다. '기술 서비스'는 2.8%로 전년대비 1.6% 감소하였으며 '기타'는 0.1%로 1.2% 감소한 것으로 나타났다.

문화산업 해외 진출형태는 완제품과 LICENSE 위주로 구성된 것으로 나타났다. LICENSE 방식은 2006년 부터 지속적으로 증가하고 있는 반면에, 'OEM 수출'은 2006년부터 지속적으로 감소하고 있다. 이는 국내 문화산업의 수출이 하청에서 순수 창작물 위주로 전환되고 있음을 시사한다.

**표 3-5-7 해외진출형태** (단위: %)

해외진출형태	2005년	2006년	2007년	2008년	전년대비 증감률
완제품수출	34.6	42.2	44.7	45.9	1.2
LICENSE	29.8	26.7	27.7	31.5	3.8
OEM 수출	25.7	24.1	21.9	19.7	△2.2
기술 서비스	8.5	6.4	4.4	2.8	△1.6
기타	1.4	0.6	1.3	0.1	△1.2
합계	100.0	100.0	100.0	100.0	-

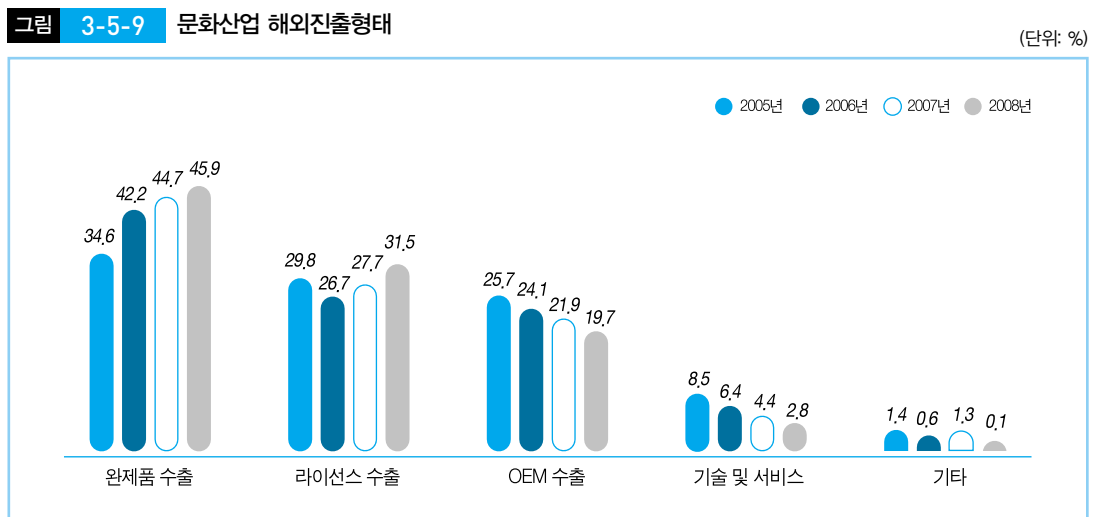


표 3-5-8 산업별 해외진출형태

(단위: 개소, %)

구 분	연도	사업체수	완제품수출	LICENSE	OEM 수출	기술서비스	기타	합계
출판	2005	85	58.3	18.6	22.3	-	0.8	100.0
	2006	86	59.6	18.9	21.5	-	-	100.0
	2007	86	58.7	20.3	20.1	-	0.9	100.0
	2008	88	59.2	23.5	17.3	-	-	100.0
만화	2005	38	26.3	63.2	7.9	-	2.6	100.0
	2006	36	41.2	49.4	-	9.4	-	100.0
	2007	37	52.1	41.3	-	3.6	3.0	100.0
	2008	39	49.3	50.1	-	-	0.6	100.0
음악	2005	36	52.8	25.0	11.1	8.3	2.8	100.0
	2006	48	56.8	23.2	10.9	5.6	3.5	100.0
	2007	39	53.2	36.7	4.2	2.3	3.6	100.0
	2008	42	61.8	37.5	0.2	-	0.5	100.0
애니메이션	2005	36	25.8		71.7	-	2.5	100.0
	2006	37	11.1	24.0	59.9	5.0	-	100.0
	2007	43	26.7	20.3	49.3	3.6	0.1	100.0
	2008	45	27.2	25.9	45.6	1.2	0.1	100.0
캐릭터	2005	48	31.8	28.7	37.2	2.3	-	100.0
	2006	52	36.7	24.6	36.8	1.9	-	100.0
	2007	59	39.2	25.9	33.1	1.8	-	100.0
	2008	66	39.3	28.1	31.9	0.7	-	100.0
에듀테인먼트	2005	20	21.1	12.8	19.3	46.8	-	100.0
	2006	22	8.7	37.1	12.9	41.3	-	100.0
	2007	19	6.3	39.1	12.2	40.5	1.9	100.0
	2008	20	10.8	41.2	10.9	37.1	-	100.0

### 5.2.4. 해외진출경로

문화산업 해외 수출방식은 ‘국내 에이전트 활용’이 25.6%로 전년대비 0.4% 증가하였다. 다음으로, ‘해외 유통사 접촉’이 25.5%로 전년대비 1.2% 감소하였고 ‘해외 전시회 및 행사참여’는 18.0%로 전년대비 3.3% 증가하였다. ‘해외 에이전트 활용’은 16.0%로 전년과 동일하며 ‘해외법인 활용’은 8.0%로 전년대비 0.6% 감소한 것으로 나타났다. ‘기타’는 4.1%로 전년대비 2.1% 감소했으며 ‘온라인 해외 판매’는 2.8%로 전년대비 0.2% 증가하였다.

국내 출판산업 수출 사업체의 해외 수출방식은 ‘국내 에이전트’를 통한 수출 비중이 25.6%로 가장 높으며, 전년 대비 소폭(0.4%) 증가하였다. 또한 ‘해외 전시회 및 행사참여’는 18.0%로 전년

대비 3.3%로 증가한 것으로 나타났다.

직접 수출 방식은 2005년에는 직접 수출하는 방식이 44.9%로, 간접 수출(45.4%)하는 방식보다 적었으나, 2008년에는 직접 수출 방식 비중이 54.3%로, 간접 수출 비중 41.6%로 직접 수출하는 비중이 점점 커지고 있음을 알 수 있다. 특히, 해외전시회 및 행사참여가 2005년 12.1%에서 2008년 18.0%로 5.9% 증가한 것이 큰 요인으로 분석된다.

**표 3-5-9 해외진출 경로** (단위: %)

수출방법	진출 경로 구분	2005년	2006년	2007년	2008년	전년대비증감률
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	12.1	15.2	14.7	18.0	3.3
	해외 유통사 접촉	23.1	27.0	26.7	25.5	△1.2
	온라인 해외 판매	1.1	1.1	2.6	2.8	0.2
	해외 법인 활용	8.6	9.4	8.6	8.0	△0.6
간접 수출	국내 에이전트 활용	25.3	22.0	25.2	25.6	0.4
	해외 에이전트 활용	20.1	13.0	16.0	16.0	-
	기 타	9.7	12.3	6.2	4.1	△2.1
	합계	100.0	100.0	100.0	100.0	-

**그림 3-5-10 문화산업 해외진출 경로** (단위: %)

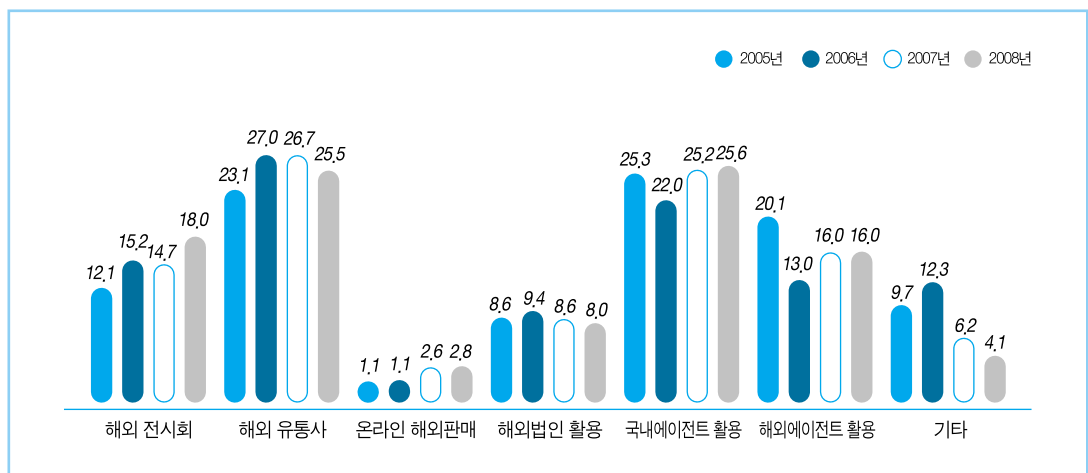


표 3-5-10 산업별 해외진출 경로

(단위: 개소, %)

구분	년도	사업 체수	직접 수출				간접 수출		기타	합계
			해외전시회 행사 참여	해외유통사 접촉	온라인해외 판매	해외법인 활용	국내 에이전 트 활용	해외 에이전 트 활용		
출판	2005	85	1.6	21.2	3.1	16.3	24.1	9.2	24.5	100.0
	2006	86	6.5	14.3	2.1	14.3	27.3	12.5	23.0	100.0
	2007	86	3.7	12.8	2.2	12.6	39.2	11.2	18.3	100.0
	2008	88	8.8	11.6	2.1	11.5	41.3	11.3	13.4	100.0
만화	2005	38	16.7	12.5	-	1.2	55.5	14.1	-	100.0
	2006	36	21.5	7.1	-	-	51.4	5.7	14.3	100.0
	2007	37	31.1	5.5	-	-	53.2	8.8	1.4	100.0
	2008	38	36.3	3.2	-	-	55.6	4.1	0.8	100.0
음악	2005	36	1.2	14.3	1.5	4.5	28.9	36.1	13.5	100.0
	2006	48	22.7	71.8	0.9	1.0	-	3.6	-	100.0
	2007	39	1.5	75.7	7.9	1.6	2.3	11.0	-	100.0
	2008	46	3.2	66.5	8.1	2.8	3.6	15.8	-	100.0
애니메이션	2005	36	16.5	28.5	-	10.9	22.7	17.1	4.3	100.0
	2006	37	11.5	23.1	-	16.8	17.1	16.2	15.3	100.0
	2007	43	22.3	21.9	-	11.3	7.3	36.8	0.4	100.0
	2008	47	26.4	19.5	-	9.8	6.7	37.6	-	100.0
캐릭터	2005	48	22.2	28.5	-	12.6	19.9	16.8	-	100.0
	2006	52	23.1	27.2	1.3	11.7	19.3	15.1	2.3	100.0
	2007	59	25.2	31.5	3.8	12.1	19.1	8.1	0.2	100.0
	2008	62	25.9	32.1	3.9	11.3	19.3	7.3	0.2	100.0
에듀테인먼트	2005	20	9.2	16.3	2.2	6.3	10.6	33.5	21.9	100.0
	2006	22	9.7	17.2	1.3	5.8	15.2	37.2	13.6	100.0
	2007	19	9.2	26.1	1.2	5.1	13.5	39.6	5.3	100.0
	2008	20	13.5	28.2	1.5	5.3	14.2	36.6	0.7	100.0

## 6. 종사자수

### 6.1. 문화산업 종사자수

문화산업 종사자수는 446,929명으로 전년대비 2.6% 감소하였고 연평균(2004년~2008년)은 0.7% 감소하였다. 종사자수는 출판, 만화, 영화, 캐릭터로 인하여 전년대비 감소한 것으로 나타났다. 특히 영화산업은 전년대비 16.8% 감소하였고, 연평균 또한 11.1% 감소한 것으로 나타났다.

문화산업 종사자수가 증가하지 못하는 원인은 인터넷 도소매 매출액의 증가로 인한 오프라인 도소매의 매출액 감소에 있으며, 이로 인해 오프라인 도소매업의 종사자수가 매년 큰 폭으로 감소하고 있기 때문인 것으로 분석된다.

문화산업의 종사자수의 비중을 보면 출판산업이 47.0%로 가장 높으며, 다음으로 음악이 16.9%, 게임이 9.6%, 광고가 6.9% 순으로 나타났다.

표 3-6-1 문화산업 종사자수

(단위: 명, %)

구 분	2004	2005	2006	2007	2008	구성비	전년대비 증감률	연평균 증감률
출판 <sup>1)</sup>	225,086	214,904	218,377	225,347	210,084	47.0%	△6.8%	△1.7%
만화 <sup>2)</sup>	9,185	9,048	12,818	11,772	10,709	2.4%	△9.0%	3.9%
음악 <sup>3)</sup>	66,870	65,346	65,431	75,027	75,648	16.9%	0.8%	3.1%
게임	47,051	60,669	32,714	36,828	42,730	9.6%	16.0%	△2.4%
영화	31,898	29,078 <sup>4)</sup>	25,769	23,935	19,908	4.5%	△16.8%	△11.1%
애니메이션	3,600	3,580	3,412	3,847	3,924	0.9%	2.0%	2.2%
방송	30,530	29,634	29,308	28,913	29,669	6.6%	2.6%	△0.7%
광고	28,854	29,625	27,487	29,416	30,700	6.9%	4.4%	1.6%
캐릭터	8,286	8,825	19,889	21,846	21,092	4.7%	△3.5%	26.3%
에듀테인먼트	7,566	5,048	1,480 <sup>5)</sup>	1,979	2,465	0.6%	24.6%	△24.4%
합계	458,926	455,757	436,685	458,910	446,929	100.0%	△2.6%	△0.7%

1) 인쇄업 종사자수 및 계약배달직 종사자수 포함 (통계청 사업체기초통계조사 인용)

2) 2006년부터 아동·어린이만화 종사자 포함

3) 노래방 종사자수 포함 (통계청 사업체기초통계조사 인용)

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

5) 디지털교육및정보산업은 2005년도 기준조사까지 실시하고, 2006년도 기준조사 시 에듀테인먼트산업으로 변경하고, 온라인정보 분류를 제외 및 유통분야를 추가하여 조사 실시함



**표 3-6-2 콘텐츠산업의 고용형태별 성별 종사자 현황(2008년 기준)**

고용형태 기준 성별 기준	정규직		비정규직		합계
	남	여	남	여	
출판산업	47,168	38,237	3,259	5,216	93,880
만화산업	3,560	4,798	961	1,390	9,319
음악산업	4,326	2,983	790	609	8,099
애니메이션산업	1,683	942	618	681	3,243
캐릭터산업	10,263	8,408	1,247	1,174	19,918
에듀테인먼트산업	1,179	1,022	53	211	2,254
영화산업	7,253	3,942	3,881	4,832	15,076
방송산업	20,387	5,459	1,689	2,134	27,535
광고산업	18,209	9,939	1,573	979	29,721
소계	114,028	75,730	14,071	17,226	203,829
비중	60.1%	39.9%	45.0%	55.0%	
합계	189,758		31,297		221,055

### 6.1.1. 성별 종사자 현황

성별 종사자 현황을 보면 남성은 243,865명(56.7%), 여성은 186,022명(43.3%)으로 나타났다. 남성은 전년대비 2.5% 감소하였으나 연평균(2006년~2008년)은 1.1% 증가하였고 여자는 전년대비 6.4% 감소하였고 연평균 1.6% 감소한 것으로 나타났다.

문화산업 성별 종사자 현황은 전체적으로 여성이 감소하는 추세이며, 특히 출판산업, 음악산업, 영화산업에서의 감소폭이 큰 것으로 나타났다. 출판산업은 오프라인 도소매업의 매출액 감소로 인하여 종사자 중 비정규직 여성종사자에 대한 구조조정이 그 원인으로 사료된다. 문화산업 오프라인 도소매의 비정규직 인력 중 여성이 차지하는 비중이 높은 편이므로 이러한 현상이 당분간 지속될 것으로 사료되어진다.

이에 반해 게임산업에서는 여성종사자수가 2006년도 6,865명에서 2008년도 10,084명으로 크게 증가하였으며, 이는 게임산업에서 여성의 인력이 필요한 분야(시나리오 작가 등)가 늘어나고 있기 때문으로 판단되어진다.

표 3-6-3 문화산업 성별 종사자수 현황

(단위: 명, %)

구분	2005			2006			2007			2008		
	남	여	합계	남	여	합계	남	여	합계	남	여	합계
출판 <sup>1)</sup>	112,610	102,294	214,904	110,952	101,661	212,613	115,856	99,877	215,733	110,149	92,222	202,371
만화 <sup>2)</sup>	5,106	3,942	9,048	5,536	7,010	12,546	5,195	6,252	11,447	4,521	6,188	10,709
음악 <sup>3)</sup>	40,057	25,289	65,346	28,503	36,819	65,322	30,718	44,188	74,906	28,514	37,805	66,319
게임	48,353	12,316	60,669	25,849	6,865	32,714	28,984	7,844	36,828	32,646	10,084	42,730
영화	17,098	11,980	29,078	14,195	11,574	25,769	12,706	11,229	23,935	11,134	8,774	19,908
애니메이션	1,887	1,693	3,580	1,998	1,414	3,412	2,334	1,513	3,847	2,301	1,623	3,924
방송	22,330	7,304	29,634	21,891	7,417	29,308	21,845	7,068	28,913	22,076	7,593	29,669
광고	19,059	10,566	29,625	17,091	10,396	27,487	18,910	10,506	29,416	19,782	10,918	30,700
캐릭터	5,245	3,580	8,825	11,482	8,407	19,889	12,315	9,531	21,846	11,510	9,582	21,092
에듀테인먼트 <sup>4)</sup>	3,049	1,999	5,048	896	584	1,480	1,206	773	1,979	1,232	1,233	2,465
합계	274,794	180,963	455,757	238,393	192,147	430,540	250,069	198,781	448,850	243,865	186,022	429,887

- 1) 인터넷서점(만화제외)
- 2) 인터넷서점(만화부문)
- 3) 2006년, 2007년 종사자는 음반매출외(음악관련)종사자 및 음악공연종사자 포함, 인터넷음반소매업 종사자 제외
- 4) 디지털교육및정보산업은 2005년도 기준조사까지 실시하고, 2006년도 기준조사 시 에듀테인먼트산업으로 변경하고, 온라인정보분류를 제외 및 유통분야를 추가하여 조사 실시함

표 3-6-4 연도별 성별 종사자현황\*

(단위: 명, %)

구분	종사자(명)		합계
	남성	여성	
2006년	238,393	192,147	430,540
2007년	250,069	198,781	448,850
2008년	243,865	186,022	429,887
전년대비증감률	△2.5%	△6.4%	△4.2%
연평균증감률	1.1%	△1.6%	△0.1%

\* 외부인용자료(인쇄업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)) 제외

그림 3-6-1 연도별 성별 종사자현황

(단위: 명)

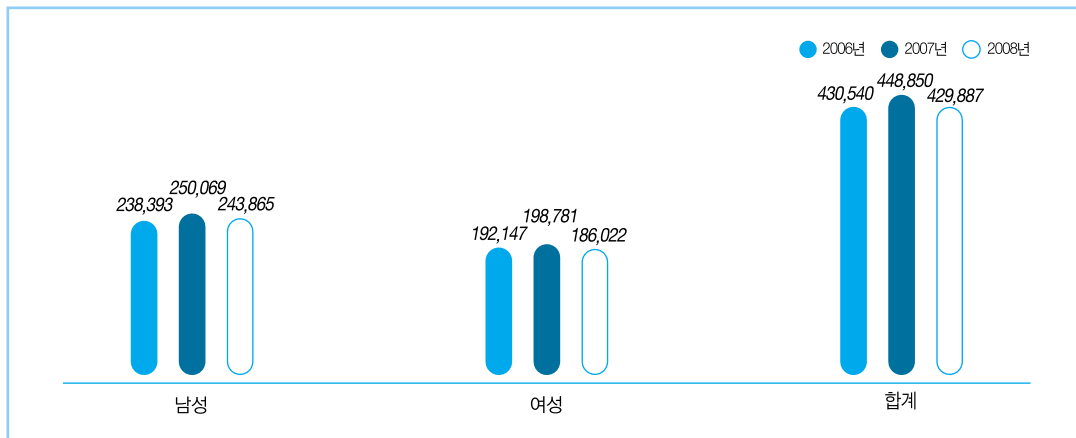
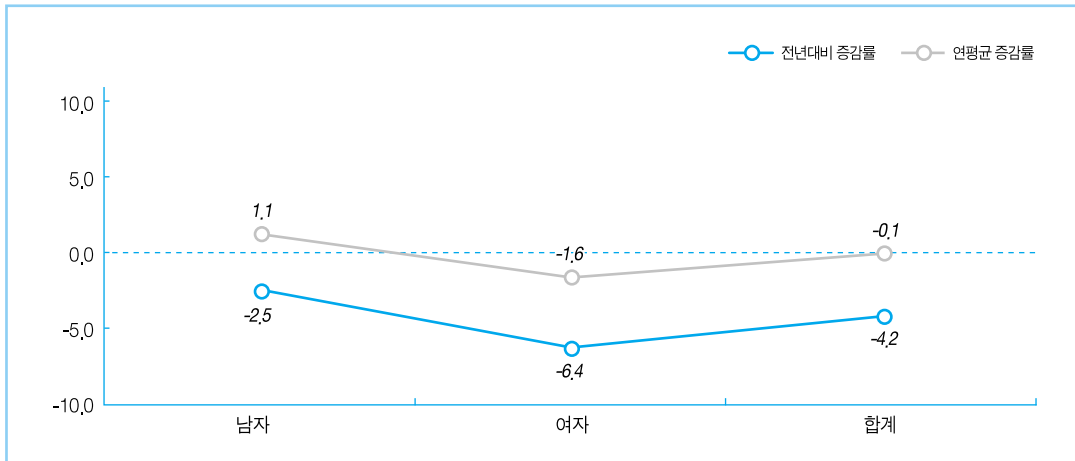


그림 3-6-2 성별 종사자 전년대비 증감률 및 연평균 증감률

(단위: %)



### 6.1.2. 고용형태별 종사자 현황<sup>6)</sup>

고용형태별 종사자를 보면 정규직은 12만4,569명(88.5%), 비정규직은 1만6,209명(11.5%)이며, 정규직은 연평균(2006년~2008년)은 2.1% 증가하였고, 비정규직 연평균 12.4% 감소하였다. 전년대비 증감률을 보면 정규직은 전년대비 1.6% 감소하였고, 비정규직은 전년대비 18.7% 감소한 것으로 나타났다.

문화산업 고용형태별 종사자 현황을 살펴보면, 정규직은 2007년에 대비 2,011명 감소한 반면, 비정규직은 3,735명 감소한 것으로 나타났다. 문화산업의 비정규직은(2006년 21,128명 → 2007년 19,944명 → 2008년 16,209명) 지속적으로 감소하고 있으며, 종사자수 감소는 정규직보다 비정규직에서 더 크게 감소한 것으로 나타났다.

문화산업 고용형태는 비정규직의 정규직 전환을 통한 성장이 이루어져야 하나 실질적으로 그렇지 못하고 있는 상황이며, 오프라인 유통관련 사업체에서 이러한 현상은 더욱더 두드러지는 것으로 나타났다.

표 3-6-5 문화산업 고용형태별 종사자수 현황

(단위: 명, %)

구분	정규직(명)	구성비(%)	비정규직(명)	구성비(%)	합계(명)
출판	85,405	91.0	8,475	9.0	93,880
만화	8,358	78.1	2,351	21.9	10,709
음악	7,309	83.9	1,399	16.1	8,708
애니메이션	2,625	66.9	1,299	33.1	3,924
캐릭터	18,671	88.5	2,421	11.5	21,092
에듀테인먼트	2,201	89.3	264	10.7	2,465
합계	124,569	88.5	16,209	11.5	140,778

6) 출판(인쇄업), 음악(노래연습장 운영업), 애니메이션(극장, 방송), 게임, 방송, 영화, 광고 분야를 제외한 결과임.

표 3-6-6 연도별 고용형태 종사자현황

(단위: 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	정규직	비정규직	
2006년	119,420	21,128	140,548
2007년	126,580	19,944	146,524
2008년	124,569	16,209	140,778
전년대비증감률	△1.6%	△18.7%	△3.9%
연평균증감률	2.1%	△12.4%	0.1%

그림 3-6-3 연도별 고용형태 종사자현황

(단위: 명)

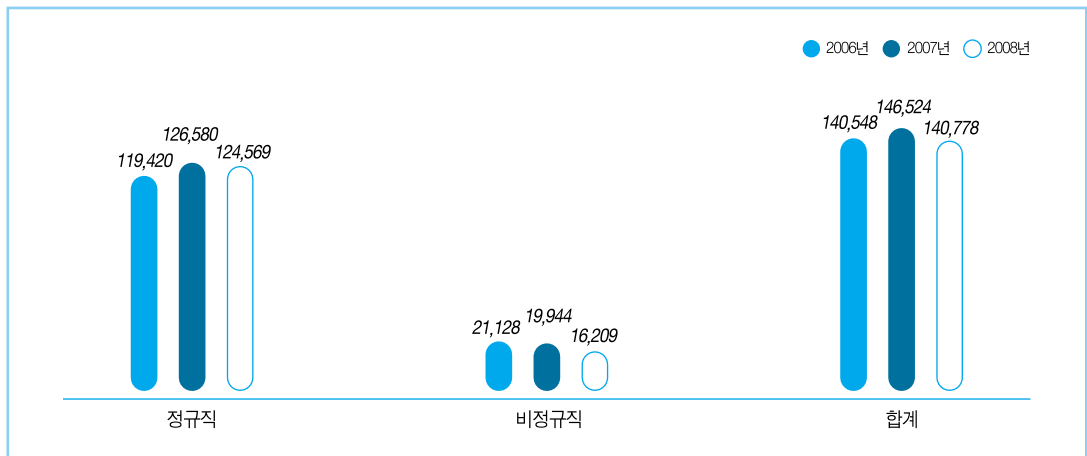
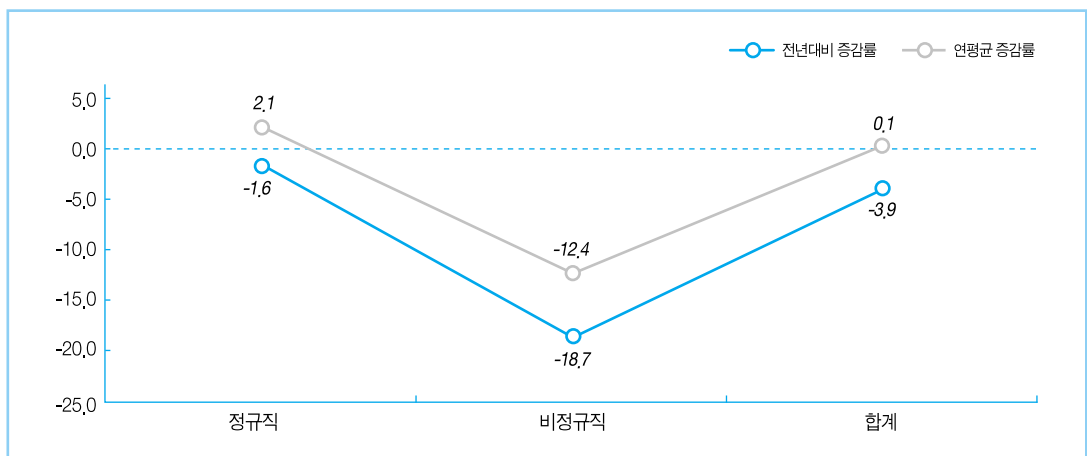


그림 3-6-4 고용형태별 종사자 전년대비 증감률 및 연평균 증감률

(단위: %)



### 6.1.3. 직무별 종사자 현황<sup>7)</sup>

직무별 종사자 현황을 보면, 제작이 43,617명(31.0%)으로 전년대비 6.5% 연평균(2006년~2008년) 16.5% 증가하였다. 사업기획은 8,515명(6.0%)이며 전년대비 25.6%, 연평균 13.7% 증가하였고, 관리는 23,674명(16.8%)으로 전년대비 18.8%, 연평균 11.4% 감소하였다. 마케팅/홍보는 11,362명(8.1%)으로 전년대비 8.5% 감소하였으나 연평균은 3.5% 증가하였다. 연구개발은 5,637명(4.0%)으로 전년대비 29.8%, 연평균 6.7% 증가하였으며 기타(유통)은 47,973명(34.1%)으로 전년대비 증감률과 연평균 증감률 각각 9.3%, 7.5%로 감소하였다.

문화산업 직무 중 기타(유통)과 관련된 종사자수는 2006년 5만6,117명 → 2007년 5만2,879명 → 2008년 4만7,973명으로 지속적 감소세를 보이고 있다. 이는 기존의 가치사슬 체계(기획→제작→도매→소매)에서 인터넷 소매점의 발달로 '기획 및 제작' 관련 사업체들이 도매업을 통해 유통하던 방식에서 소매점에 직접 공급하는 비중이 점점 증가하고 있어 이로 인한 도매업 및 오프라인 소매업의 비중의 감소가 자연적으로 오프라인 유통관련 사업체의 종사자수 감소로 이어지는 것이다.

문화산업 직무 중 사업기획과 관련된 종사자수는 지속적으로 증가(2006년 6,588명 → 2007년 6,781명 → 2008년 8,515명)하고 있으며, 이는 콘텐츠 기획의 중요도 증가에 따른 전문 교육과정 이수 및 재교육에 따른 종사자수가 증가한 것에 기인한 것으로 분석된다. 그러나 아직도 콘텐츠를 기획하는 인력이 부족한 것이 현실이며, 콘텐츠의 경쟁력을 키우기 위해서는 지금보다 더 체계적이고 과학적인 전문교육시설 및 인재양성이 이루어져야 할 것으로 생각된다.

**표 3-6-7 문화산업 직무별 종사자 현황** (단위: 명, %)

구분	출판	만화	음악	애니메이션	캐릭터	에듀테인먼트	합계	구성비
사업기획	4,896	270	1,141	294	1,639	275	8,515	6.0
관리	16,485	2,520	1,338	398	2,589	344	23,674	16.8
제작	27,293	1,104	3,205	2,463	8,565	987	43,617	31.0
마케팅/홍보	8,377	393	911	328	1,095	258	11,362	8.1
연구개발	4,003	134	336	175	743	246	5,637	4.0
기타(유통)	32,826	6,288	1,777	266	6,461	355	47,973	34.1
합계	93,880	10,709	8,708	3,924	21,092	2,465	140,778	100.0

**표 3-6-8 연도별 직무별 종사자현황** (단위: 명, %)

소분류	종사자(명)						합계
	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	
2006년	6,588	30,164	32,127	10,597	4,955	56,117	140,548
2007년	6,781	29,156	40,944	12,421	4,343	52,879	146,524
2008년	8,515	23,674	43,617	11,362	5,637	47,973	140,778
전년대비증감률	25.6	△18.8	6.5	△8.5	29.8	△9.3	△3.9
연평균증감률	13.7	△11.4	16.5	3.5	6.7	△7.5	0.1

7) 출판(인쇄업), 음악(노래연습장 운영업), 애니메이션(극장, 방송), 게임, 방송, 영화, 광고 분야를 제외한 결과임.

그림 3-6-5 연도별 직무별 종사자현황

(단위 : 명)

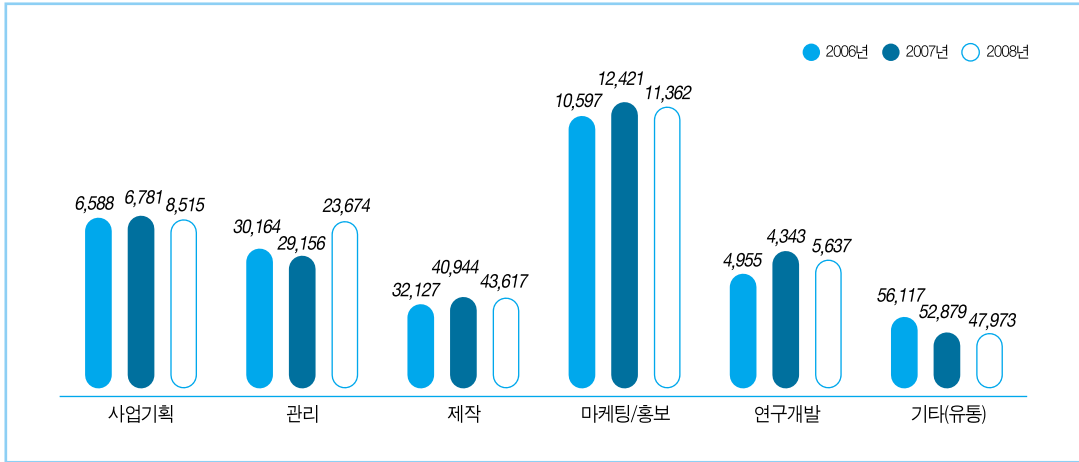
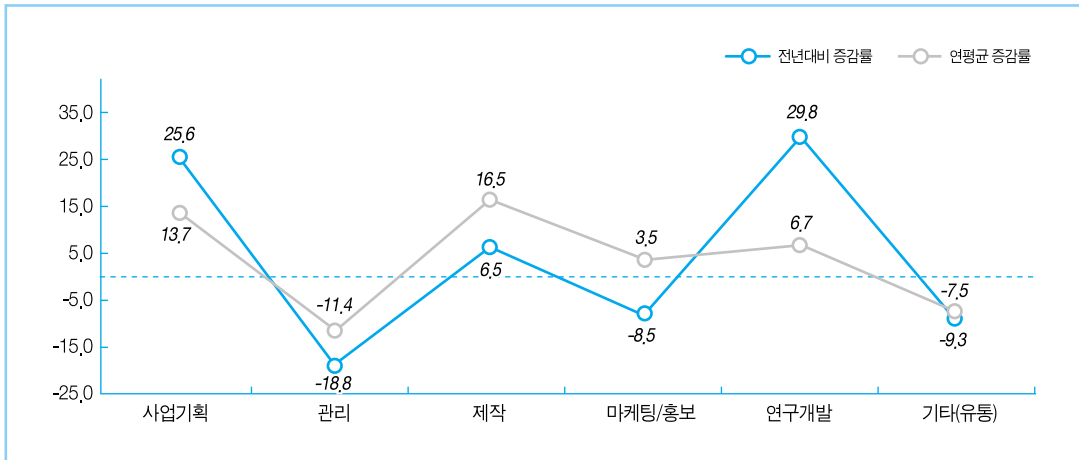


그림 3-6-6 직무별 종사자 전년대비 증감률 및 연평균 증감률

(단위 : %)



### 6.1.4. 지역별 종사자 현황<sup>8)</sup>

문화산업 종사자 비중이 가장 높은 지역은 서울로 84,166명(52.4%)이며, 전년대비 6.1% 감소하였으나 연평균(2006년~2008년)은 5.4% 증가한 것으로 나타났다. 6개 광역시는 26,902명으로 전년대비 11.3% 감소하였으나, 연평균은 5.5% 증가하였다. 9개 도의 종사자수는 49,618명으로 전년대비 1.8% 감소하였으나 연평균은 10.5% 증가하였다.

문화산업 종사자수는 지역에 상관없이 전년대비 큰 폭으로 감소하였으나, 경기도 지역은 유일하게 전년대비 증가한 것으로 나타났다. 경기도지역 종사자수는 2006년부터 지속적으로 증가하

8) 출판(인쇄업), 음악(노래연습장 운영업), 애니메이션(극장, 방송), 게임, 방송, 광고 분야를 제외한 결과임.

고 있으며, 특히, 출판관련 사업체의 파주출판단지 이전으로 출판산업 종사자수가 가장 크게 증가한 것으로 나타났다.

광주와 전라북도는 연평균 증감률은 두 자리수 증가률을 보인 것으로 나타났다. 광주는 서울과 경기도, 부산, 대구, 경상남도 다음으로 문화산업의 종사자가 많은 것으로 조사되었다.

2008년 기준 문화산업 지역별 종사자수는 서울, 경기도, 부산, 대구, 경상남도, 광주 순으로 나타났다.

**표 3-6-9 지역별 종사자현황** (단위: 명, %)

구 분	출판	만화	음악	영화	애니메이션	캐릭터	에듀테인먼트	합계	구성비
서울	49,498	4,653	6,533	9,678	2,763	9,734	1,307	84,166	52.4
부산	4,209	551	220	1,235	143	1,112	205	7,675	4.8
대구	3,160	366	174	531	82	845	124	5,282	3.3
인천	2,170	354	176	653	49	709	55	4,166	2.6
광주	2,737	258	91	711	125	450	52	4,424	2.8
대전	2,337	256	76	478	21	468	55	3,691	2.3
울산	948	165	25	264	-	226	36	1,664	1.0
경기도	15,017	2,612	1,017	3,255	547	4,654	250	27,352	17.0
강원도	1,224	146	31	244	60	239	22	1,966	1.2
충청북도	1,476	158	72	166	45	437	106	2,460	1.5
충청남도	1,516	224	42	300	18	241	36	2,377	1.5
전라북도	1,766	151	36	704	41	349	43	3,090	1.9
전라남도	1,238	151	47	226	3	221	52	1,938	1.2
경상북도	2,993	253	58	647	-	372	42	4,365	2.7
경상남도	2,810	364	71	691	21	569	55	4,581	2.9
제주도	781	47	39	125	6	466	25	1,489	0.9
합계	93,880	10,709	8,708	19,908	3,924	21,092	2,465	160,686	100.0

**표 3-6-10 연도별 지역 종사자현황** (단위: 명, %)

구 분	2006년	2007년	2008년	전년대비 증감률	연평균증감률
서울	75,718	89,628	84,166	△6.1	5.4
부산	6,944	8,633	7,675	△11.1	5.1
대구	4,961	6,076	5,282	△13.1	3.2
인천	3,736	4,646	4,166	△10.3	5.6
광주	3,650	4,972	4,424	△11.0	10.1
대전	3,423	4,041	3,691	△8.7	3.8
울산	1,453	1,946	1,664	△14.5	7.0
경기도	21,858	26,602	27,352	2.8	11.9

구분	2006년	2007년	2008년	전년대비 증감률	연평균증감률
강원도	1,660	2,180	1,966	△9.8	8.8
충청북도	2,207	2,607	2,460	△5.6	5.6
충청남도	2,033	2,863	2,377	△17.0	8.1
전라북도	2,303	3,115	3,090	△0.8	15.8
전라남도	1,653	2,007	1,938	△3.4	8.3
경상북도	3,657	4,489	4,365	△2.8	9.3
경상남도	3,952	5,040	4,581	△9.1	7.7
제주도	1,339	1,614	1,489	△7.7	5.5
합계	140,547	170,459	160,686	△5.7	6.9

그림 3-6-7 지역별 종사자현황

(단위: 명)

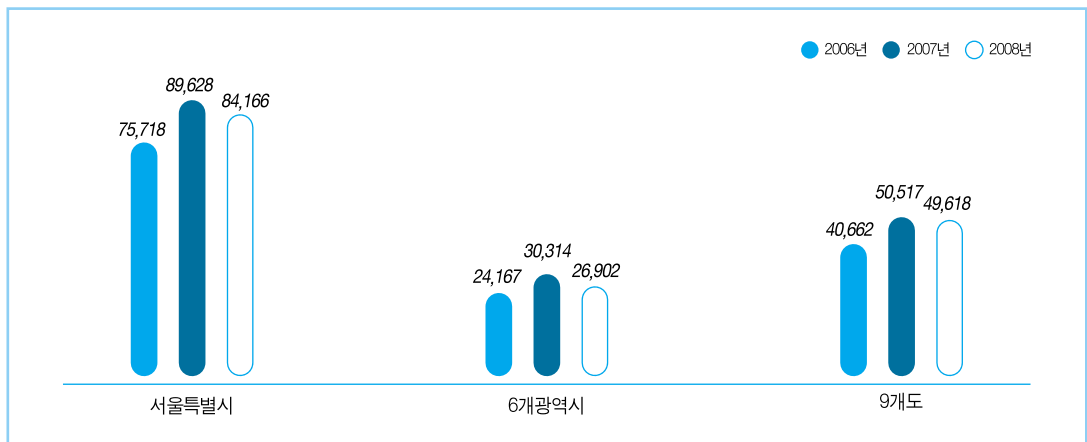
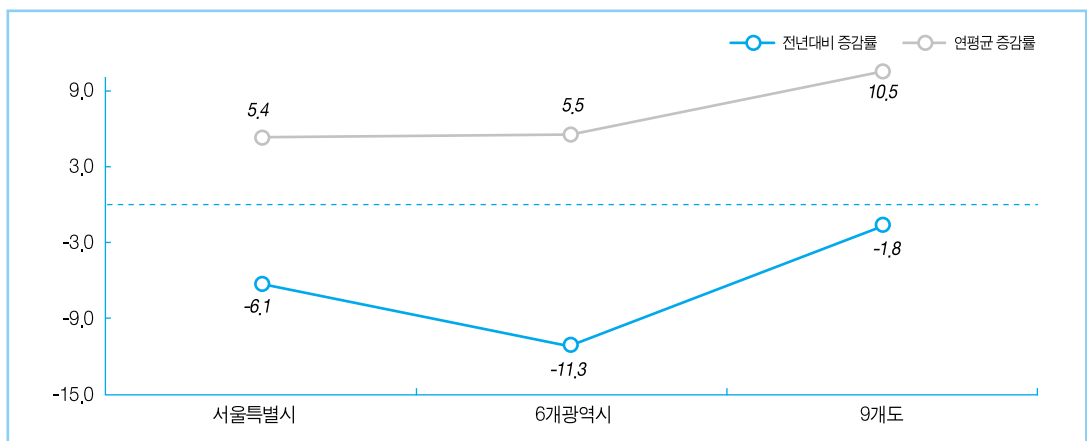


그림 3-6-8 지역별 종사자 전년대비 증감률 및 연평균 증감률

(단위: %)





### 6.1.5. 매출액 규모별 종사자 현황<sup>9)</sup>

10~100억원 미만 사업체의 종사자수는 59,409명(39.9%)으로 전년대비 15.6% 감소하였고 연평균(2006년~2008년) 0.8% 증가하였다. 1억원 미만은 13,519명(9.1%)으로 전년대비 1.8%, 연평균 14.9% 감소하였으며, 1~10억원 미만은 30,874명(20.7%)으로 전년대비 5.9%, 연평균 8.1% 감소하였다. 100억원 이상은 45,229명(30.3%)으로 전년대비 22.5%, 연평균 17.2% 증가한 것으로 나타났다.

매출액 규모별 종사자현황을 살펴보면, 10억원 미만의 종사자수는 44,393명이며, 전년대비 4.7%, 연평균은 10.4% 감소하였으며, 이는 '서적임대(만화제외)업' 및 '서적 및 잡지류 소매업(서점)' 등 오프라인 유통관련 사업체수 및 종사자수 감소가 주된 원인이다. 이에 반해 음악산업의 100억원 이상 매출을 발생하는 사업체의 종사자수는 꾸준히 증가하고 있다.

100억원 이상 사업체의 종사자는 전년대비 22.5% 증가하였으며, 연평균증감률도 17.2%로 증가한 것으로 나타났으며, 이는 인터넷 서점(만화제외) 종사자수를 2006년, 2007년에는 10~100억원 미만에 포함시켰으나, 2008년에는 100억원 이상으로 재산정하여 증가한 것이다.

표 3-6-11 문화산업 매출규모별 종사자 현황

(단위: 명, %)

구 분	출판	만화	음악	애니메이션	캐릭터	에듀테인먼트	합계	구성비
1억원 미만	5,375	6,958	278	94	730	84	13,519	9.1
1~10억원 미만	22,466	1,761	1,713	1,496	2,444	994	30,874	20.7
10~100억원 미만	40,112	1,655	4,504	2,077	9,879	1,182	59,409	39.9
100억원이상	33,640	719	2,369	257	8,039	205	45,229	30.3
합계	101,593	11,093	8,864	3,924	21,092	2,465	149,031	100.0

표 3-6-12 매출액 규모별 연도별 종사자현황

(단위: 명, %)

구 분	1억원미만	1~10억원미만	10~100억원미만	100억원이상	합계
2006년	18,673	36,580	58,493	32,947	146,693
2007년	13,768	32,798	70,397	36,919	153,882
2008년	13,519	30,874	59,409	45,229	149,031
전년대비증감률	△1.8	△5.9	△15.6	22.5	△3.2
연평균증감률	△14.9	△8.1	0.8	17.2	0.8

9) 출판(인쇄업), 음악(노래연습장 운영업), 애니메이션(극장, 방송), 게임, 영화, 방송, 광고 분야를 제외한 결과임.

그림 3-6-9 매출액 규모별 연도별 종사자현황

(단위: 명)

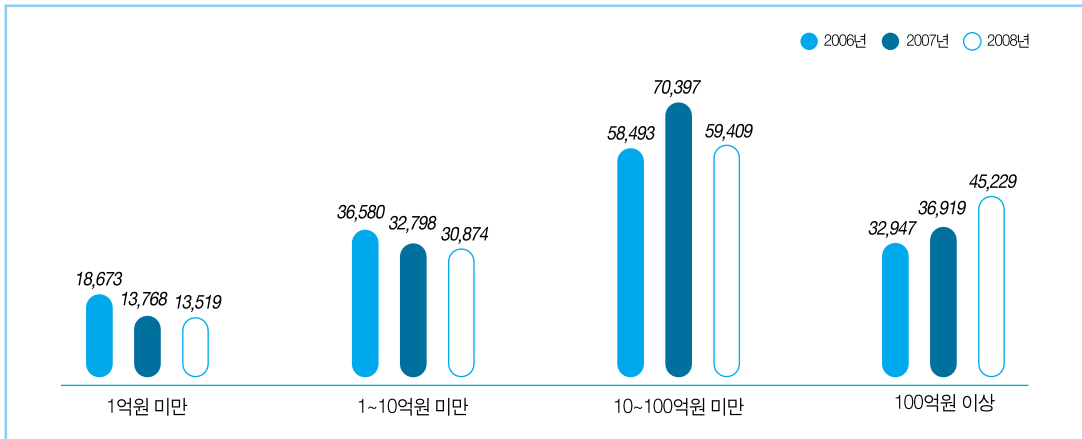
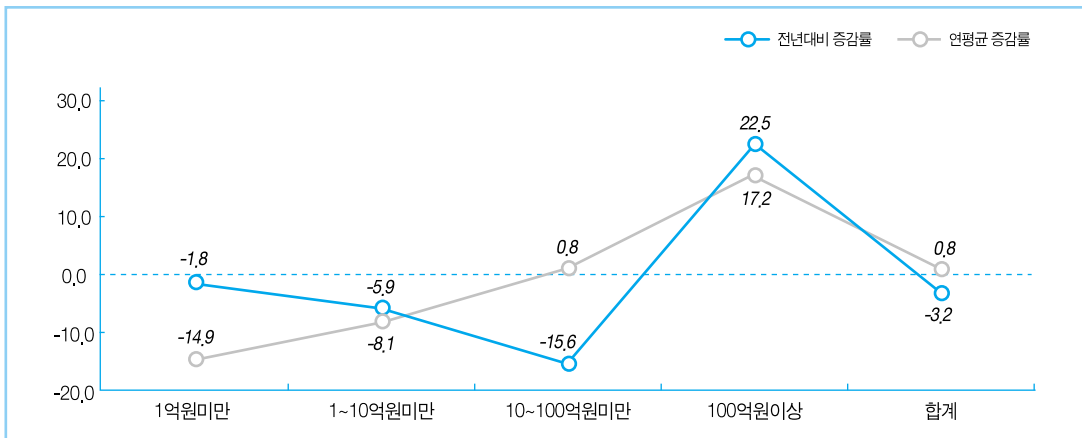


그림 3-6-10 매출액 규모별 종사자현황 전년대비 증감률 및 연평균 증감률

(단위: %)



### 6.1.6. 종사자 규모별 종사자 현황<sup>10)</sup>

종사자 규모별 종사자 중 100인 이상 종사자수는 32,773명(22.0%)으로 전년대비 23.5% 증가 연평균(2006년~2008년) 14.7% 증가하였다. 1~4인은 29,562명(19.8%)으로 전년대비 5.9%, 연평균 11.8% 감소하였으며, 5~9인은 19,105명(12.8%)으로 전년대비 8.8%, 연평균 1.7% 증가하였다. 10~49인은 46,796명(31.4%)으로 전년대비 16.8%, 연평균 3.1% 감소하였으며 50~99인은 20,795명(14.0%)으로 전년대비 6.0% 감소하였으나 연평균은 15.8% 증가한 것으로 나타났다.

종사자 규모별 종사수를 살펴보면, 문화산업은 1~4인 사업체의 종사자수가 29,562명으로 2006년에 비해 8,415명이 감소하였으며, 연평균 11.8%로 감소한 것으로 나타났는데 이는 인터넷 서점(만화제외) 종사자수를 2006년, 2007년에는 1~4인에 포함시켰으나, 2008년에는 100인 이상으로 재산정하여 1~4인은 크게 감소했으며, 100인 이상은 크게 증가했기 때문인 것으로 분석된다.

문화산업을 영위하는 사업체 중 50인 이상 사업체의 종사자수는 꾸준히 증가하고 있는 것으로 나타났으며, 이는 문화산업이 소형사업체 위주의 산업에서 중·대형 사업체 위주의 산업으로 변화되고 있음을 보여주는 것이다. 그러나 문화산업은 여전히 소형 사업체의 종사자수 비중(19.8%)이 높은 것으로 나타났다.

**표 3-6-13** 문화산업 종사자규모별 종사자 현황

(단위: 명, %)

구 분	출판	만화	음악	애니메이션	캐릭터	에듀테인먼트	합계	구성비
1~4인	17,143	8,915	1,684	293	1,189	338	29,562	19.8
5~9인	14,261	605	1,618	610	1,220	791	19,105	12.8
10~49인	27,277	1,434	3,055	1,958	12,136	936	46,796	31.4
50~99인	13,753	139	1,602	855	4,147	299	20,795	14.0
100인 이상	29,159	-	905	208	2,400	101	32,773	22.0
합계	101,593	11,093	8,864	3,924	21,092	2,465	149,031	100.0

**표 3-6-14** 종사자 규모별 연도별 종사자현황

(단위: 명, %)

구 분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2006년	37,977	18,454	49,829	15,505	24,928	146,693
2007년	31,421	17,565	56,223	22,128	26,545	153,882
2008년	29,562	19,105	46,796	20,795	32,773	149,031
전년대비증감률	△5.9	8.8	△16.8	△6.0	23.5	△3.2
연평균증감률	△11.8	1.7	△3.1	15.8	14.7	0.8

10) 출판(인쇄업), 음악(노래연습장 운영업), 애니메이션(극장, 방송), 게임, 영화, 방송, 광고 분야를 제외한 결과임.

그림 3-6-11 종사자 규모별 연도별 종사자현황

(단위: 명)

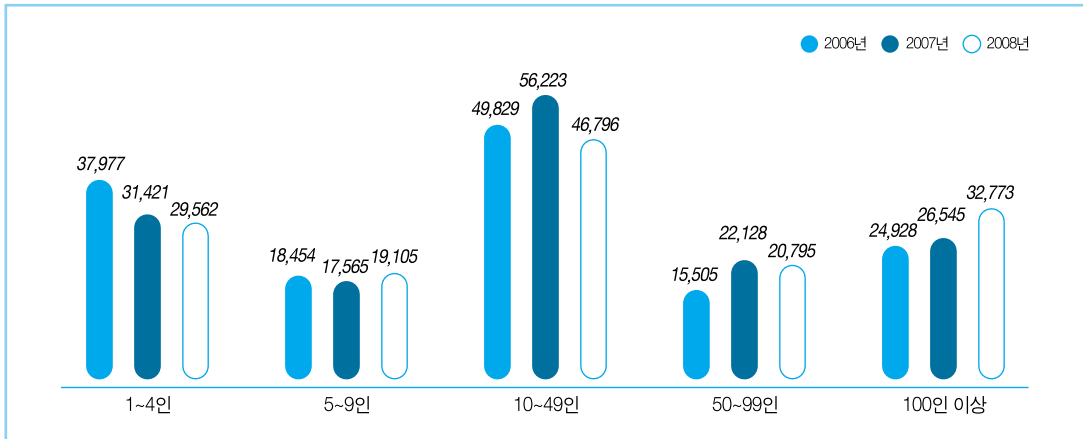
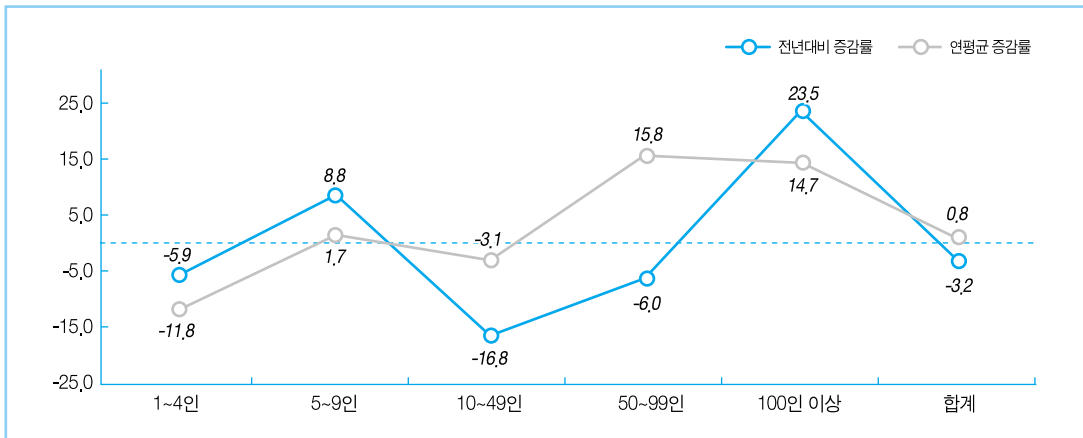


그림 3-6-12 종사자 규모별 종사자현황 전년대비 증감률 및 연평균 증감률

(단위: %)



## 7. 연령별 종사자현황

문화산업의 연령별 종사자 현황을 보면 29세 이하는 40,352명(28.7%)으로 전년대비 11.2% 감소하였으며, 연평균(2006년~2008년) 8.8% 감소(2006년 48,528명 → 2007년 45,422명 → 2008년 40,352명)하였다. 30~34세는 38,489명(27.3%)으로 전년대비 7.0% 감소하였으나, 연평균은 1.1% 증가하였다. 연도별로 살펴보면 2006년 37,624명 → 2007년 41,395명 → 2008년 38,489명으로 2007년도에 종사자가 증가하였으나 2008년도에는 다시 감소한 것으로 조사되었다. 35~39세는 32,318명(23.0%)으로 전년대비 0.6% 감소하였으나 연평균은 9.3% 증가하였다. 연도별로 35~39세 종사자를 보면, 2006년 이후 증가한 후 2008년에 소폭 감소(2006년 27,031명 → 2007년 32,529명 → 2008년 32,318명)하였다. 40세 이상은 29,619명(21.0%)으로 전년대비 9.0% 증가, 연평균 4.0% 증가하여 다른 연령대에 비하여 종사자수가 꾸준히 증가(2006년 27,365명 → 2007년 27,178명 → 2008년 29,619명)하고 있는 것으로 보인다. 전반적으로 20~30대 종사자가 약 80%를 차지하고 있는 것으로 나타났다.

29세 이하의 종사자수는 매년 감소하고 있으며, 이는 문화산업 오프라인 도소매(서점 등) 사업체의 종사하는 29세 이하 종사자가 지속적으로 감소하고 있는 것이 큰 원인이다. 그러나 문화산업을 기획 및 제작하는 사업체에서도 29세이하 신규인력을 충원하는 대신 기존의 경력사원을 선호하는 추세여서 이러한 현상이 나타나고 있는바 산학연 관련 프로젝트의 지속적 연계를 통한 29세이하 청년들이 문화산업에 진출할 수 있는 기회를 계속해서 제공할 필요가 있으며, 이러한 기회를 토대로 문화산업 사업체에서 선호하는 인력이 될 수 있도록 정책적 지원이 마련되어야 할 것으로 사료되어진다.

표 3-7-1 문화산업 연령별 종사자 현황

(단위: 명, %)

소분류	종사자(명)				합계
	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	
출판산업	24,412	25,861	22,136	21,471	93,880
만화산업	2,730	1,977	1,805	4,197	10,709
음악산업	2,547	2,363	2,285	1,513	8,708
애니메이션 산업	1,290	1,325	916	393	3,924
캐릭터산업	8,667	6,189	4,537	1,699	21,092
에듀테인먼트산업	706	774	639	346	2,465
합계	40,352	38,489	32,318	29,619	140,778
구성비	28.7	27.3	23.0	21.0	100.0

표 3-7-2 연령별 연도별 종사자현황

(단위: 명, %)

소분류	종사자(명)				합계
	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	
2006년	48,528	37,624	27,031	27,365	140,548
2007년	45,422	41,395	32,529	27,178	146,524
2008년	40,352	38,489	32,318	29,619	140,778
전년대비증감률	△11.2	△7.0	△0.6	9.0	△3.9
연평균증감률	△8.8	1.1	9.3	4.0	0.1

그림 3-7-1 연령별 연도별 종사자현황

(단위: 명)

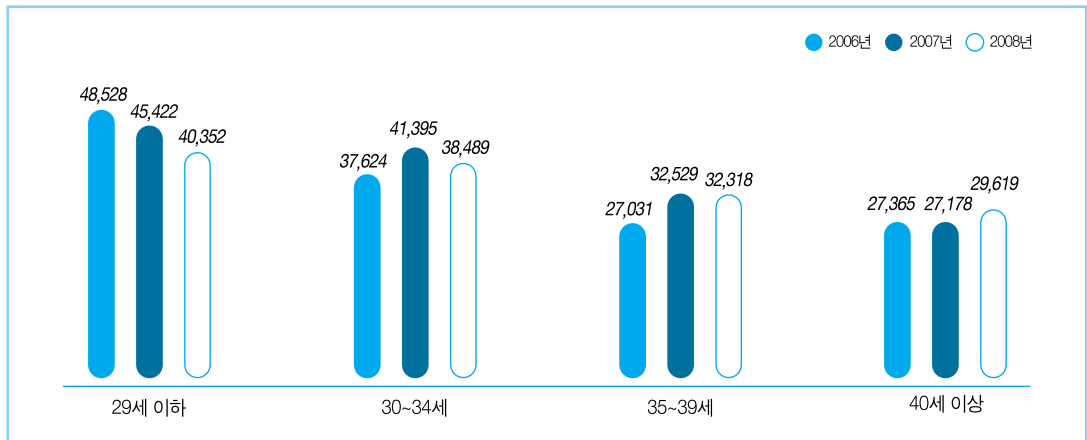
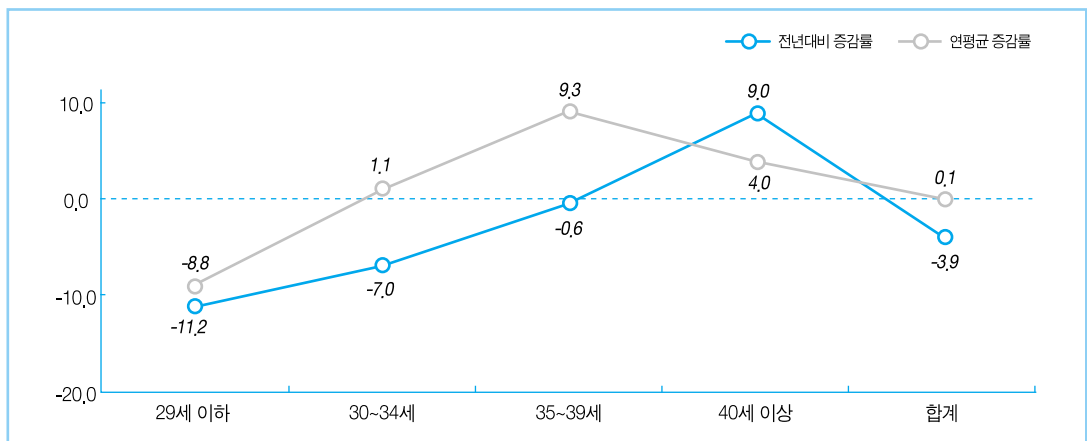


그림 3-7-2 연령별 종사자현황 전년대비 증감률 및 연평균 증감률

(단위: %)



## 8. 온라인 및 디지털 문화콘텐츠 매출 규모

2008년 기준 온라인 및 디지털 문화콘텐츠 매출규모는 7조396억원으로 전년대비 22.1% 증가하였으며, 연평균(2006년~2008년) 14.4% 증가한 것으로 나타났다. 온라인 및 디지털 문화콘텐츠 매출규모는 영화산업을 제외한 전 산업에서 증가하고 있으며, 특히 에듀테인먼트, 광고, 음악산업에서 증가폭이 큰 것으로 조사되었다. 전체적으로 온라인 및 디지털 문화콘텐츠 매출 규모는 게임산업의 비중이 약 51.0%로 가장 높으며, 다음으로 광고산업이 17.7%의 높은 비중을 차지하고 있다.

광고산업은 2007년 기준 대비 48.4%로 증가하였으며, 연평균도 26.4%로 증가하여 전체 온라인 및 디지털 문화콘텐츠에서 차지하는 비중이 2007년 14.6%에서, 2008년에는 17.7%로 크게 증가하였다. 이는 광고산업에서 온라인상의 매출액 비중이 높아졌기 때문이며, 향후에도 이러한 추세는 지속될 것으로 예상되어진다. 반면에 영화산업은 2006년 903억원에서 185억원으로 급격한 하락세를 보이고 있으며, 음악산업이 불법유통을 합법화로 전환된 것에 비해 영화산업은 아직까지도 불법유통의 피해가 크게 나타나고 있기 때문인 것으로 사료되어진다.

문화산업에서 온라인 및 디지털 문화콘텐츠 매출규모가 증가하고 있으므로, 이에 따른 지원 정책이 활성화될 필요가 있다. 즉, 불법유통물에 대한 처벌강화는 반드시 선행되어야 하며, 이와 더불어 불법유통물 이용이 합법화로 전환될 수 있는 다양한 방안을 모색되어야 할 것이다.

표 3-8-1 온라인 및 디지털 문화콘텐츠 매출 규모 현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	출판	만화	음악	게임	영화	애니메이션	방송	광고	에듀테인먼트	합계
2006	676,405 <sup>1)</sup>	75,587 <sup>2)</sup>	368,293	2,879,600	90,350	7,795	484,962	780,996	19,463	5,383,451
2007	812,184	86,423	441,566	2,982,400	38,225	9,504	515,721	841,094	38,116	5,765,233
2008	954,654	86,800	543,079	3,588,400	18,560	10,287	523,370	1,248,097	66,366	7,039,613
구성비	13.6	1.2	7.7	51.0	0.3	0.1	7.4	17.7	0.9	100.0
전년대비 증감률	17.5	0.4	23.0	20.3	△51.4	8.2	1.5	48.4	74.1	22.1
연평균 증감률	18.8	7.2	21.4	11.6	△54.7	14.9	3.9	26.4	84.7	14.4

1) 인터넷서점(만화제외)매출액 포함

2) 인터넷서점(만화부문)매출액 포함

그림 3-8-1 온라인 및 디지털 문화콘텐츠 매출 규모 현황

(단위: 백만원)

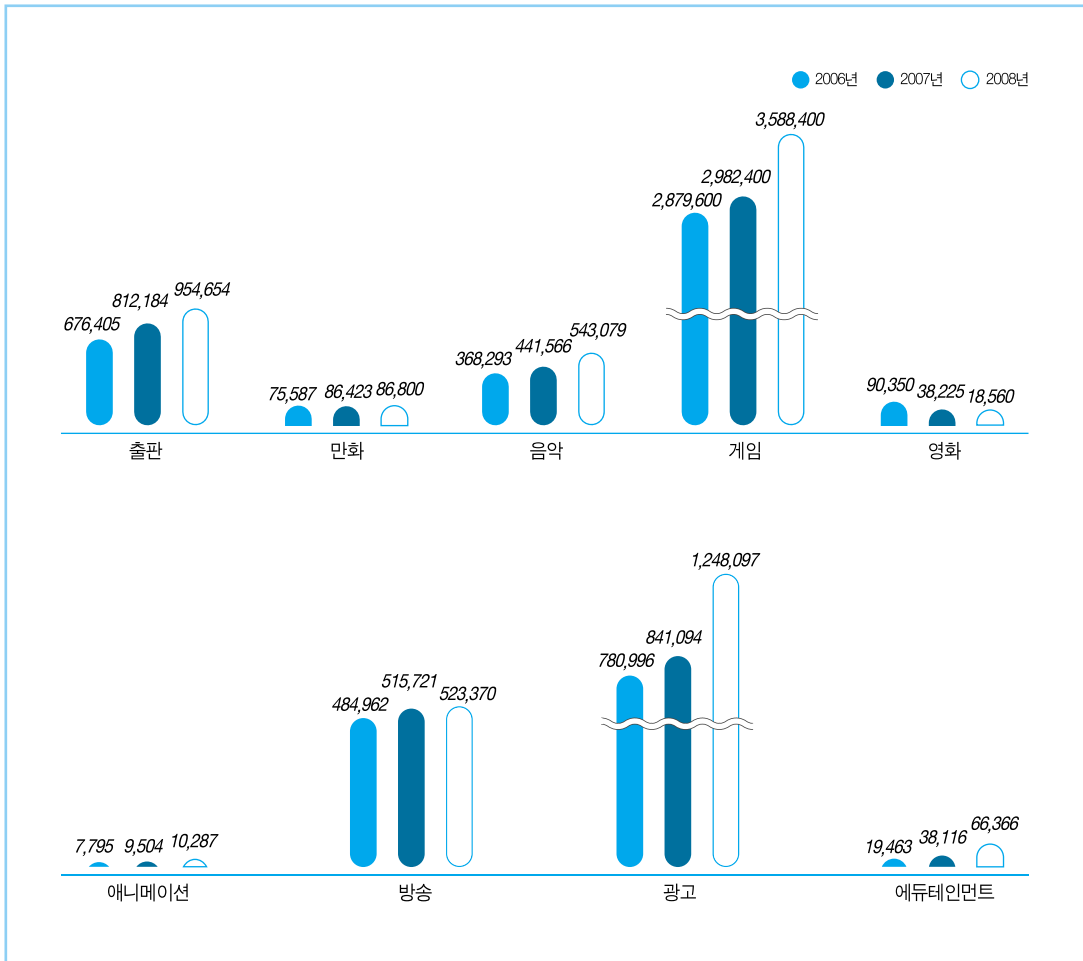
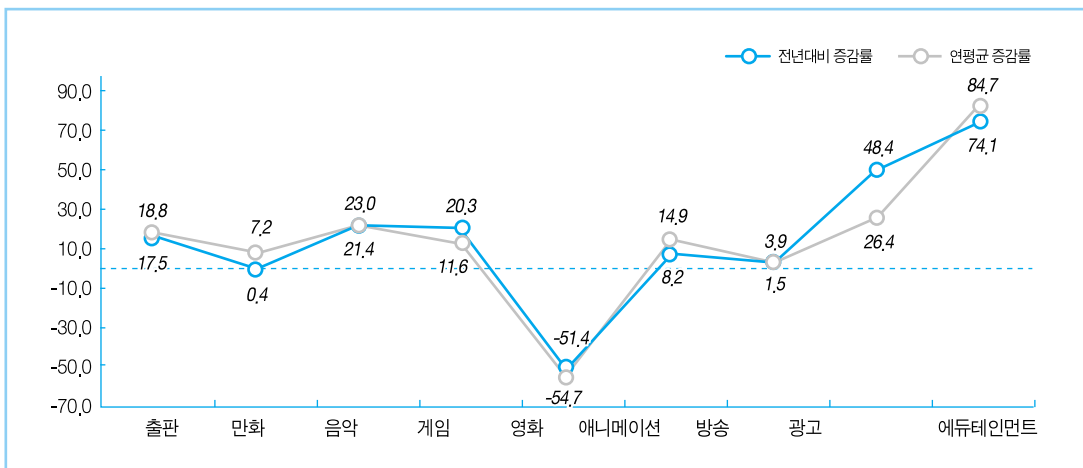


그림 3-8-2 온라인 및 디지털 문화콘텐츠 매출 규모 현황 전년대비 증감률 및 연평균 증감률

(단위: %)







# IV

## 문화산업통계조사 부문별결과

1. 출판산업
2. 만화산업
3. 음악산업
4. 게임산업
5. 영화산업
6. 애니메이션산업
7. 방송산업
8. 광고산업
9. 캐릭터산업
10. 에듀테인먼트 산업

# 1. 출판산업

표 4-1-1 출판산업 분류

중분류	소분류	분류체계 정의
출판업	서적출판업	신문 및 잡지, 교과서(학습서적), 정기간행물을 제외한 각종 서적과 서적 성격의 팜플렛을 출판하는 사업체
	교과서 및 학습 서적 출판업	초, 중, 고, 대학교 교과서 및 어린이 학습지 등의 서적 출판을 하는 사업체
	신문발행업	사회전반의 것을 다루는 것을 말하며, 일간, 주간, 순간, 월간으로 발행(기관지, 전문지, 일반상업지)하는 사업체
	잡지 및 정기 간행물 발행업	전문 또는 일반적인 내용에 관한 주간, 월간, 순간, 계간, 연간등의 정기간행물, 잡지 등을 발행하는 사업체
	정기광고 간행물 발행업	부동산, 중고품 등의 각종 상품의 거래, 산업활동안내, 구인·구직 등에 관한 광고간행물을 정기적으로 발행하는 사업체
	기타인쇄물출판업	위의 소분류에 해당되지 않는 서적 또는 인쇄물을 출판하는 사업체
인쇄업		외부자료 인용(사업체기초통계 및 광업·제조업통계)
출판도소매업	서적 및 잡지류 도매업	각종 서적 및 잡지류를 도매하는 사업체
	서적 및 잡지류 소매업	각종 서적 및 잡지류를 소매하는 사업체
	계약배달 판매업(신문배달판매)	외부자료 인용(사업체기초통계)
온라인출판유통업	인터넷/모바일전자출판제작업	단행본, 간행물, 전자출판물을 별도의 뷰어 혹은 플레이어를 설치 또는 실행하여 볼 수 있도록 제작하는 사업체(e-book제작 등)
	인터넷/모바일전자출판서비스업	출판물을 전자화하여 제작된 전자출판물을 서비스하는 사업체
	인터넷서점(만화제외)	외부자료 인용(사이버쇼핑물통계)
출판임대업	서적임대(만화제외)	각종 서적, 정기간행물, 잡지 등 인쇄기록물을 임대하는 사업체

## 1.1. 출판산업 매출액

출판산업 매출액은 21조529억원으로 2007년 대비 2.5% 감소하였고 연평균(2006년~2008년)은 2.9% 증가하였다.

연도별 전체 매출액 추이를 보면 2005년 19조3,921억원 → 2006년 19조8,792억원 → 2007년 21조 5,955억원 → 2008년 21조529억원으로 나타났다.

중분류별로 매출액을 보면 출판업은 8조3,829억원(39.8%), 인쇄업은 4조1,071억원(19.5%), 출판도소매업은 7조5,598억원(35.9%), 온라인 출판유통업은 9,546억원(4.5%), 출판임대업은 483억원(0.2%)로 나타났다. 전년대비 증감률을 살펴보면 출판업은 전년대비 8.8% 감소하였고, 인쇄업은 전년대비 13.1% 증가하였으며 출판도소매업은 전년대비 4.4% 감소, 온라인출판 유통업은 전

년대비 17.5% 증가하였으며 출판임대업도 전년대비 0.2% 증가하여 출판업과 출판도소매업을 제외한 다른 중분류는 전년대비 매출액이 상승한 것으로 나타났다. 한편 출판임대업은 2005년 1,505억원 → 2006년 1,310억원 → 2007년 482억원 → 2008년 483억원으로 연평균 39.3% 감소했으며 다른 중분류보다 감소폭이 큰 것으로 나타났다. 출판산업은 2005년부터 소폭 증가세를 유지하였으나, 2008년 출판산업 매출액의 감소는 원자재 상승(종이값 인상 등)에 따른 추가부담과 환율급등에 따른 번역출판서 저작권료 추가 부담, 경기침체에 의한 도서 판매량의 급감 등으로 인하여 오프라인시장이 정체 및 감소한 결과로 사료된다. 오프라인산업과는 반대로 온라인산업 규모는 매년 지속적으로 증가(2006년 6,764억원 → 2007년 8,121억원 → 2008년 9,546억원)하고 있으며, 전년대비 17.5%로 증가한 것으로 나타났다. 이는 서적을 구입하는 경우 인터넷서점(만화제외)에서 구입하는 비중이 매년 증가(2006년 12.3% → 2007년 13.8% → 2008년 16.2%)하고 있는 것과 전자책산업의 제작규모 증가로 인한 것으로 생각된다.

**표 4-1-2 출판산업 업종별 매출액 현황** (단위 : 백만원, %)

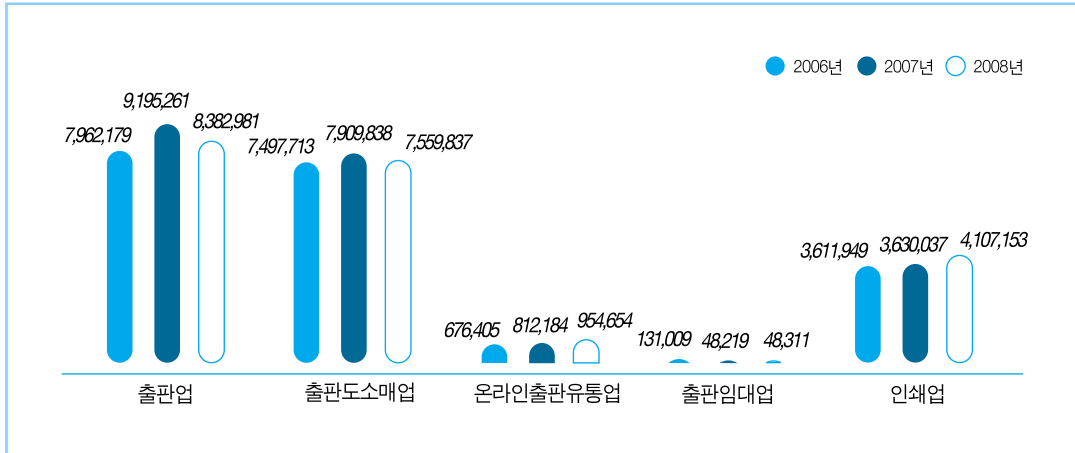
구분		2005 (백만원)	2006 (백만원)	2007 (백만원)	2008 (백만원)	구성비 (%)	증감률 (%)
출판업	서적출판업	3,756,298	3,631,970	3,969,761	1,444,999	6.9	△9.9
	교과서 및 학습서적 출판업				2,130,956	10.1	
	신문발행업	2,610,705	2,679,208	3,279,487	3,075,201	14.6	△6.2
	잡지 및 정기 간행물 발행업	880,626	934,231	1,161,977	1,080,190	5.1	△7.0
	정기광고 간행물 발행업	296,140	344,193	405,551	417,555	2.0	3.0
	기타오디오기록 매체 출판업	7,793	6,521	6,357	-	-	-
	기타인쇄물출판업	241,588	366,056	372,128	234,080	1.1	△37.1
	출판업합계	7,793,150	7,962,179	9,195,261	8,382,981	39.8	△8.8
인쇄업 <sup>1)</sup>		3,684,698	3,611,949	3,630,037	4,107,153	19.5	13.1
출판도소매업	서적 및 잡지 도매업	3,250,341	3,240,626	3,474,553	3,225,862	15.3	△7.2
	서적 및 잡지류 소매업	4,376,601	4,257,087	4,435,285	4,333,975	20.6	△2.3
	출판도소매업합계	7,626,942	7,497,713	7,909,838	7,559,837	35.9	△4.4
온라인출판유통업	인터넷/모바일전자출판제작업	136,785	76,975	101,466	71,175	0.3	17.2
	인터넷/모바일전자출판서비스 <sup>2)</sup>				47,702	0.2	
	인터넷서점(만화제외)		599,430	710,718	835,777	4.0	17.6
	온라인출판 유통업합계	136,785	676,405	812,184	954,654	4.5	17.5
출판임대업	서적임대(만화제외)	150,581	131,009	48,219	48,311	0.2	0.2
	출판임대업합계	150,581	131,009	48,219	48,311	0.2	0.2
합계		19,392,156	19,879,255	21,595,539	21,052,936	100.0	△2.5

1) 인쇄업(통계청·광업제조업 통계인용자료) : 통계청 최신자료 인용(통계청 권고사항)

2) 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함

그림 4-1-1 출판산업 중분류별 매출액

(단위: 백만원)



### 1.1.1. 출판업 매출현황

출판업 매출액은 8조3,829억원으로 2007년 대비 8.8% 감소하였고 연평균증감률은 2.6% 증가하였다. 2008년 분류체계 변경에 따라 서적출판업에서 교과서 및 학습서적 출판업을 분리하였으며, 기타오디오 기록매체 출판업은 음악산업에 포함 후 계상하였다.

연도별로 출판업 매출액을 보면 2005년 7조7,931억원 → 2006년 7조9,621억원 → 2007년 9조1,952억원 → 2008년 8조3,829억원으로 2007년까지 증가하였으나 2008년에 다시 감소하였다.

소분류별 매출액을 보면 신문발행업이 3조752억원(36.7%)으로 가장 많고, 그 다음은 교과서 및 학습서적 출판업 2조1,309억원(25.4%), 서적출판업 1조4,449억원(17.2%), 잡지 및 정기 간행물 발행업 1조801억원(12.9%), 정기광고 간행물 발행업 4,175억원(5.0%), 기타인쇄물 출판업 2,340억원(2.8%)이다. 전년대비 증감률을 보면 정기광고 간행물 발행업을 제외한 모든 소분류가 감소하였으며 정기광고 간행물 발행업은 2005년 2,961억원 → 2006년 3,441억원 → 2007년 4,055억원 → 2008년 4,175억원으로 전년대비 3.0% 증가하였으며 연평균증감률(2005년~2008년)도 10.1% 증가로 가장 증가율이 높은 것으로 나타났다. 반면 기타인쇄물 출판업은 전년대비 37.1% 감소하였으며 연평균증감률도 20.0% 감소하여 가장 감소율이 높은 것으로 나타났다. 서적출판업(교과서 및 학습서적 출판업포함) 매출액은 2007년 대비 9.9% 감소하였으며, 연평균증감률도 0.8% 감소하여 정체 또는 감소하고 있는 것으로 나타났다. 이는 2008년 서적(일반단행본 등)출판사들은 서적출판업 시장 정체와 금융위기로 인해 신간 발행을 연기 하였으며, 학습서적(참고서, 학습지) 출판사들 또한 학습서적 시장 정체로 인해 매출구조가 약화된 것이 그 원인으로 사료된다.

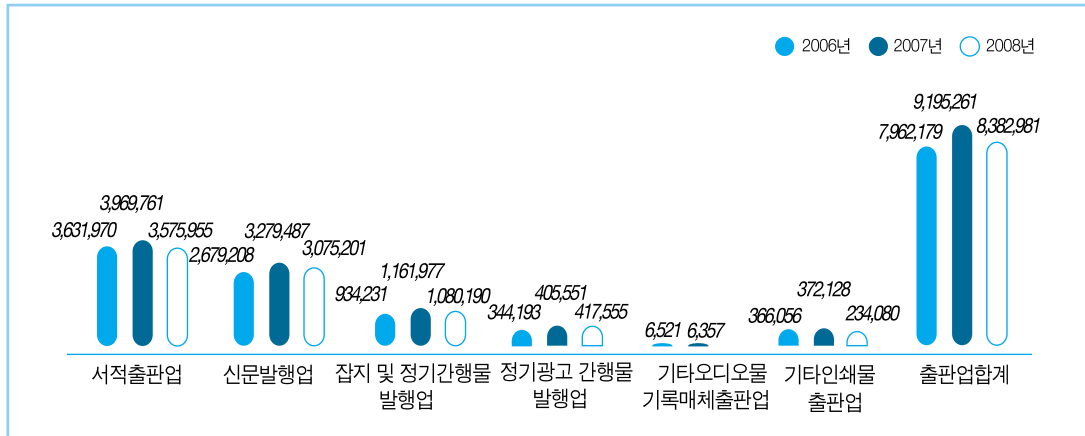
표 4-1-3 출판업 소분류별 매출액 현황

(단위: 백만원, %)

구분		2005 (백만원)	2006 (백만원)	2007 (백만원)	2008 (백만원)	구성비 (%)	증감률 (%)	연평균 증감률(%)
출판업	서적출판업	3,756,298	3,631,970	3,969,761	1,444,999	17.2	△9.9	△0.8
	교과서 및 학습서적 출판업				2,130,956	25.4		
	신문발행업	2,610,705	2,679,208	3,279,487	3,075,201	36.7	△6.2	7.1
	잡지 및 정기 간행물 발행업	880,626	934,231	1,161,977	1,080,190	12.9	△7.0	7.5
	정기광고 간행물 발행업	296,140	344,193	405,551	417,555	5.0	3.0	10.1
	기타오디오기록 매체 출판업	7,793	6,521	6,357	-	-	-	-
	기타인쇄물출판업	241,588	366,056	372,128	234,080	2.8	△37.1	△20.0
	출판업합계	7,793,150	7,962,179	9,195,261	8,382,981	100.0	△8.8	2.6

그림 4-1-2 출판업 소분류별 매출액 현황

(단위: 백만원)



### 1.1.2. 출판도소매업 매출현황

출판도소매업 매출규모는 7조5,598억원으로 2007년 대비 4.4% 감소하였으나, 연평균(2005년~2008년)은 0.4% 증가하였다. 연도별로 출판도소매업 매출액을 보면 2005년 7조6,269억원 → 2006년 7조4,977억원 → 2007년 7조9,098억원 → 2008년 7조5,598억원으로 나타났다.

출판도소매업 매출규모 중 '서적 및 잡지 도매업'은 2007년 대비 7.2% 감소하였으며, 연평균은 0.2% 하락한 것으로 나타났다. 이는 지방서점과 소형서점의 위축 및 인터넷서점(만화제외) 활성화로 인해 출판사의 직거래가 증가하였으며, 또한 대형서점들이 지방에 지속적인 지점을 개설하고 직접 유통을 하게 되어 유통에서의 도매서점 의존도가 낮아짐으로써 출판도매업 매출이 감소

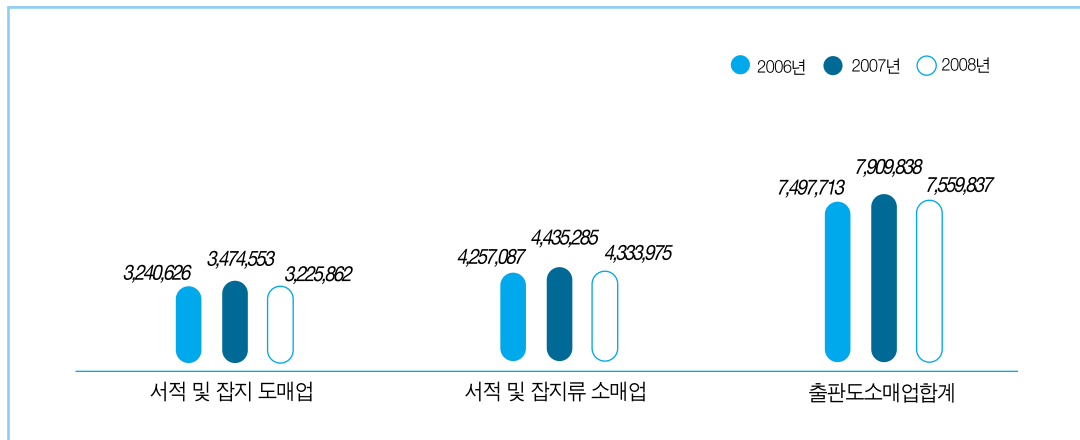
했기 때문인 것으로 분석된다. 이러한 현상(출판사가 소매점과 인터넷서점에 직거래)은 향후에도 지속될 것으로 예상된다.

‘서적 및 잡지류 소매업’의 오프라인 매출규모는 2007년 대비 2.3% 하락 하였으나, 연평균은 0.9% 증가한 것으로 나타났다.

**표 4-1-4 출판도소매업 소분류별 매출액 현황** (단위: 백만원, %)

구분		2005 (백만원)	2006 (백만원)	2007 (백만원)	2008 (백만원)	구성비 (%)	증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
출판 도소매업	서적 및 잡지 도매업	3,250,341	3,240,626	3,474,553	3,225,862	42.7	△7.2	△0.2
	서적 및 잡지류 소매업	4,376,601	4,257,087	4,435,285	4,333,975	57.3	△2.3	0.9
	출판도소매업합계	7,626,942	7,497,713	7,909,838	7,559,837	100.0	△4.4	0.4

**그림 4-1-3 출판도소매업 소분류별 매출액 현황** (단위: 백만원)



### 1.1.3. 온라인출판유통업 및 출판 임대업 매출현황

중분류 온라인출판유통업은 매출규모 9,546억원으로 2007년 대비 17.5% 증가하였고 연평균(2005년~2008년)은 18.8% 증가한 것으로 나타났다. 연도별로 온라인출판유통업 매출액을 보면 2005년 1,367억원 → 2006년 6,764억원 → 2007년 8,121억원 → 2008년 9,546억원으로 나타났다. 소분류별 매출액을 보면 인터넷서점(만화제외)은 8,357억원(87.5%)으로 가장 많고, 그 다음은 인터넷/모바일 전자출판제작업 711억원(7.5%), 인터넷/모바일 전자 출판서비스 477억원(5.0%) 순으로 나타났다. 온라인출판유통업 중 ‘인터넷/모바일전자출판’ 관련 매출규모는 2007년 대비 17.2%로 증가하였으며, 연평균(2005년~2008년) 또한 24.3%로 출판산업 중 연평균증감률이 가장 높게 기록되었다. 현재까지는 전자책 제작 매출규모가 전자책 서비스 매출규모보다 더 큰 것

으로 나타났다. 최근 전자책 서비스산업의 성장가능성이 부각되는데 반해, 아직 전자책 서비스 매출액은 서적출판업 매출액(2008년 1조4,449억원)에 비해 그리 크지 않은 것으로 나타났다.

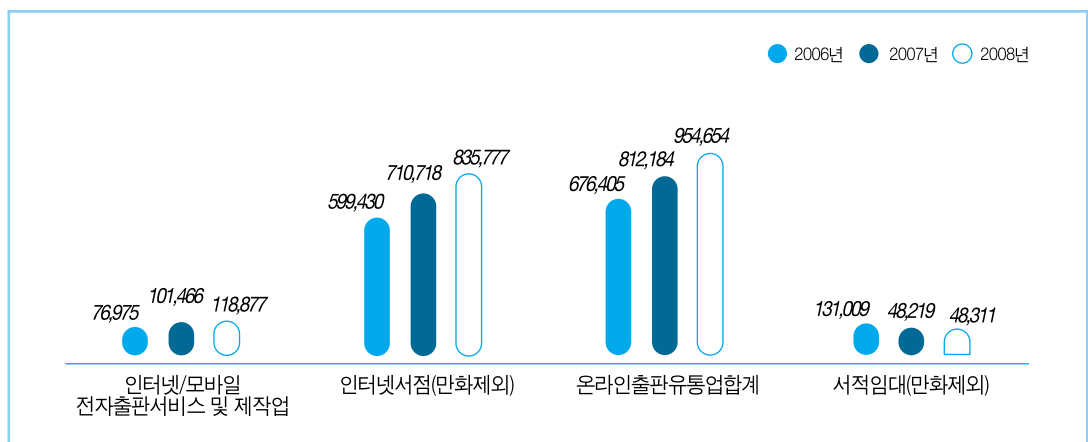
중분류 출판임대업의 서적임대(만화제외)는 483억원으로 전년대비 0.2%증가하였으나, 연평균 39.3%감소하였다. 또한 연도별로 보면 2005년 1,505억원 → 2006년 1,310억원 → 2007년 482억원 → 2008년 483억원으로 2005년도부터 지속적인 감소추세인 것으로 나타났다.

**표 4-1-5 온라인출판유통업 및 출판임대업 소분류별 매출액 현황** (단위: 백만원, %)

구분		2005 (백만원)	2006 (백만원)	2007 (백만원)	2008 (백만원)	구성비 (%)	증감률 (%)	연평균 증감률(%)
온라인 출판유통업	인터넷/모바일 전자출판제작업	136,785	76,975	101,466	71,175	7.5	17.2	24.3
	인터넷/모바일 전자출판서비스*				47,702	5.0		
	인터넷서점 (만화제외)	599,430	710,718	835,777	87.5	17.6	18.1	
	온라인출판 유통업합계	136,785	676,405	812,184	954,654	100.0	17.5	18.8
출판임대업	서적임대 (만화제외)	150,581	131,009	48,219	48,311	100.0	0.2	△39.3
	합계	150,581	131,009	48,219	48,311	100.0	0.2	△39.3

\* 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함

**그림 4-1-4 온라인출판유통업 및 출판임대업 소분류별 매출액 현황** (단위: 백만원)





### 1.1.4. 사업형태별 매출현황

출판산업 사업형태별 매출액 중 창작 및 제작은 7조7,192억원(45.6%)으로 전년대비 3.7% 감소하였으며 연평균(2006년~2008년) 4.1% 증가하였다. 유통/배급은 8조4,498억원(49.9%), 기타는 5,010억원(3.0%), 단순복제는 2,542억원(1.5%), 제작지원은 213억원(0.1%)로 나타났다.

매출액 증감을 보면 기타가 2006년 8,538억원 → 2007년 7,882억원 → 2008년 5,010억원으로 전년대비 36.4% 감소하였고, 연평균도 23.4% 감소하여 다른 사업형태 매출액보다 감소율이 큰 것으로 나타났다. 제작지원 역시 2006년 417억원 → 2007년 238억원 → 2008년 213억원으로 전년대비 10.5%, 연평균 28.6% 감소하여 감소폭이 큰 것으로 나타났다.

출판산업 유통/배급 비중은 꾸준히 증가(2006년 48.7% → 2007년 49.3% → 2008년 49.9%)하고 있으며, 이는 출판산업의 유통구조 변화(인터넷 서점 비중 증가)와 더불어 국내 출판사들이 유명 작가(국내외 작가 포함) 위주의 신간만을 출판하고자 하는 사례가 점점 많아지게 되면 '창작 및 제작' (다양한 작품 제작)으로 인한 매출보다는 유통(마케팅/홍보 위주)을 통한 매출증대를 꾀하는 경우가 증가하고 있기 때문인 것으로 분석된다.

또한 출판산업의 성장을 위해서는 불공정한 유통체계를 단계별로 개선하고, 출판사들의 창작 및 제작 의욕을 고취시키기 위해 인세(저작권료) 위주의 산업을 넘어 타 장르 진출을 통한 신규 매출이 발생될 수 있도록 정책적 지원이 마련되어야 할 것이다.

표 4-1-6 출판산업 사업형태별 매출현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	창작 및 제작	제작 지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
서적출판업	1,293,274	9,773	33,863	71,918	36,171	1,444,999
교과서 및 학습서적 출판업	1,847,539	1,482	2,455	144,905	134,575	2,130,956
신문발행업	2,955,268	1,367	41,544	33,666	43,356	3,075,201
잡지 및 정기 간행물 발행업	1,003,497	5,401	24,844	18,363	28,085	1,080,190
정기광고 간행물 발행업	354,018	3,203	5,443	45,857	9,034	417,555
기타인쇄물출판업	30,176	87	146,132	1,620	56,065	234,080
서적 및 잡지 도매업	99,253	-	-	3,009,729	116,880	3,225,862
서적 및 잡지류 소매업	60,530	-	-	4,208,290	65,155	4,333,975
인터넷/모바일전자출판제작업 <sup>1)</sup>	57,658	-	-	11,058	2,459	71,175
인터넷/모바일전자출판서비스업	18,005	-	-	20,395	9,302	47,702
인터넷서점(만화제외)	-	-	-	835,777	-	835,777
서적임대(만화제외)	-	-	-	48,311	-	48,311
합계	7,719,218	21,313	254,281	8,449,889	501,082	16,945,783 <sup>2)</sup>
비중	45.6	0.1	1.5	49.9	3.0	100.0

1) 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함

2) 외부인용자료(인쇄업) 제외

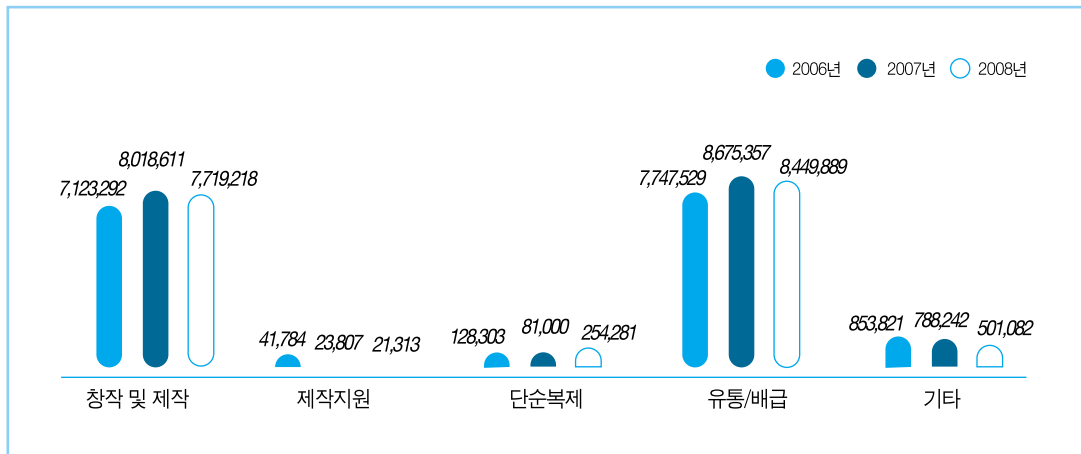
표 4-1-7 사업형태별 연도별 매출액현황

(단위: 백만원, %)

연도별	창작 및 제작	제작 지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
2006	7,123,292	41,784	128,303	7,747,529	853,821	15,894,729
2007	8,018,611	23,807	81,000	8,675,357	788,242	17,587,017
2008	7,719,218	21,313	254,281	8,449,889	501,082	16,945,783
전년대비증감률	△3.7	△10.5	213.9	△2.6	△36.4	△3.6
연평균증감률	4.1	△28.6	40.8	4.4	△23.4	3.3

그림 4-1-5 출판산업 사업형태별 매출현황

(단위: 백만원)



### 1.1.5. 매출액 규모별 매출액

100억 이상 사업체의 매출액은 9조232억원(53.2%)으로 전년대비 7.4% 증가하였고 10~100억 미만 사업체의 매출액은 6조49억원(35.4%)으로 전년대비 17.2% 감소하였다. 1~10억원 미만의 사업체의 매출액은 1조7,880억원(10.6%)으로 전년대비 1.1%감소하였고 1억원 미만의 사업체의 매출액은 1,295억원(0.8%)으로 전년대비 3.1% 증가하였다.

1억~10억원 미만 사업체의 매출규모는 연평균(2006년~2008년) 10.3% 감소율을 나타내며 지속적으로 감소(2006년 2조2,202억원 → 2007년 1조8,072억원 → 2008년 1조7,880억원)하고 있는 반면, 100억원 이상 사업체의 매출규모는 연평균 11.1%로 꾸준히 증가(2006년 7조3,114억원 → 2007년 8조3,981억원 → 2008년 9조232억원)하여 전체대비 53.2%의 비중을 차지했다. 이는 출판산업이 대형 사업체 위주의 산업으로 전환되고 있는 것으로 보이며 특히, 교과서 및 학습서적 출판업과 신문발행업의 대형 사업체 비중이 각각 76.7%, 81.0%로 가장 높은 것으로 나타났다.

‘서적 및 잡지류 소매업’ 1억원 미만 사업체의 매출액은 연평균 29.0%씩 매년 감소(2006년 883

억원 → 2007년 441억원 → 2008년 322억원)하고 있어, 소형 서점의 매출은 지속적으로 감소하고 있는것으로 나타났다.

**표 4-1-8 매출액 규모별 매출현황** (단위 : 백만원, %)

구 분	1억원 미만	1~10억원미만	10~100억원미만	100억원이상	합계
서적출판업	9,247	290,734	652,995	492,023	1,444,999
교과서 및 학습서적 출판업	5,968	74,206	416,602	1,634,180	2,130,956
신문발행업	1,231	56,276	525,859	2,491,835	3,075,201
잡지 및 정기 간행물 발행업	12,962	160,408	543,552	363,268	1,080,190
정기광고 간행물 발행업	2,464	73,907	251,577	89,607	417,555
기타인쇄물출판업	7,069	55,127	75,186	96,698	234,080
서적 및 잡지 도매업	22,258	310,651	1,407,121	1,485,832	3,225,862
서적 및 잡지류 소매업	32,276	730,937	1,994,929	1,575,833	4,333,975
인터넷/모바일전자출판제작업 <sup>1)</sup>	612	11,922	58,641	-	71,175
인터넷/모바일전자출판서비스업	138	10,890	36,674	-	47,702
인터넷서점(만화제외)	-	-	41,789	793,988	835,777
서적임대(만화제외)	35,325	12,986	-	-	48,311
합계	129,550	1,788,044	6,004,925	9,023,264	16,945,783 <sup>2)</sup>
비중	0.8	10.6	35.4	53.2	100.0

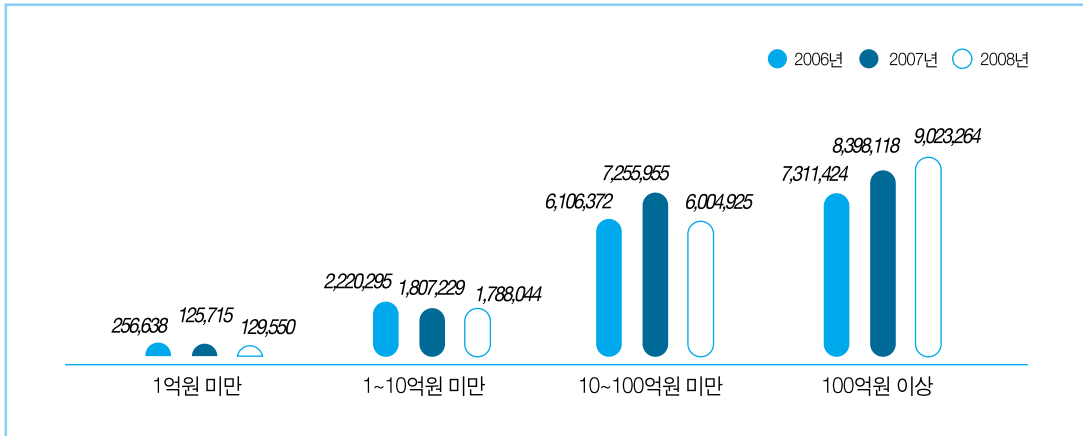
1) 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함  
2) 외부인용자료(인쇄업) 제외

**표 4-1-9 매출액 규모별 연도별 매출액현황** (단위 : 백만원, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원미만	100억원 이상	합계
2006	256,638	2,220,295	6,106,372	7,311,424	15,894,729
2007	125,715	1,807,229	7,255,955	8,398,118	17,587,017
2008	129,550	1,788,044	6,004,925	9,023,264	16,945,783
전년대비증감률	3.1	△1.1	△17.2	7.4	△3.6
연평균증감률	△29.0	△10.3	△0.8	11.1	3.3

그림 4-1-6 매출액 규모별 매출현황

(단위: 백만원)



### 1.1.6. 종사자 규모별 매출액

종사자 규모별 매출액 중 100인 이상 매출규모는 6조2,728억원(37.0%)로 전년대비 13.0% 증가하였고 연평균(2006년~2008년)도 15.9% 증가하였다. 50~99인은 2조9,968억원(17.7%), 10~49인은 4조1,040억원(24.2%), 5~9인은 1조8,432억원(10.9%), 1~4인은 1조7,288억원(10.2%)로 나타났다. 매출 증감률을 보면 1~4인은 2006년부터 지속적으로 감소(2006년 2조5,616억원 → 2007년 2조1,040억원 → 2008년 1조7,288억원)하여 전년대비와 연평균 동일하게 17.8% 감소한 반면, 100인 이상의 사업체는 2006년부터 매출증대(2006년 4조6,661억원 → 2007년 5조5,524억원 → 2008년 6조2,728억원)가 지속되어 전년대비 13.0%, 연평균 15.9% 증가하였다.

10~49인 종사자규모의 사업체 매출액 전년도 대비 24.8% 감소하여 가장 큰 폭의 하락세를 보였으며, 연평균 5.2% 감소하였다. 이는 2007년도에는 다수의 언론매체들이 독서관련 캠페인을 지속적으로 전개하여, 책을 많이 읽는 분위기를 조성하기 위해 각 지자체에서도 도서관운영 활성화 방안을 마련하는 등 활발한 움직임이 전개되며 10~49인 종사자 규모의 사업체들이 2006년 대비 2007년에 19.5%로 증가하였으나, 2008년에 접어들면서 이러한 사회적 분위기가 이어지지 못했기 때문이다. 또한 번역도서에 대한 의존도가 높은 국내 서적출판업에서 출판사간의 경쟁으로 인한 외국 유명 작가의 저작권료 상승 및 출판사 위주가 아닌 유통 사업체 위주의 유통체계가 점점 더 굳건해 짐으로 인해 중소형 출판사의 경쟁력(10~49인 규모 출판사)이 약화되었고, 이에 따라 매출규모가 2007년 대비 24.8%의 하락한 것으로 나타났다.

표 4-1-10 종사자규모별 매출현황

(단위: 백만원, %)

구분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
서적출판업	135,694	205,401	637,677	182,636	283,591	1,444,999
교과서 및 학습서적 출판업	44,706	156,106	277,444	630,524	1,022,176	2,130,956
신문발행업	21,474	119,010	128,875	531,254	2,274,588	3,075,201
잡지 및 정기 간행물 발행업	198,231	151,967	355,496	262,644	111,852	1,080,190
정기광고 간행물 발행업	17,079	25,606	250,579	47,478	76,813	417,555
기타인쇄물출판업	31,741	27,809	32,209	73,056	69,265	234,080
서적 및 잡지 도매업	501,867	603,533	890,232	401,481	828,749	3,225,862
서적 및 잡지류 소매업	721,645	546,356	1,465,906	788,199	811,869	4,333,975
인터넷/모바일전자출판제작업 <sup>1)</sup>	3,134	2,202	28,039	37,800	-	71,175
인터넷/모바일전자출판서비스업	4,918	5,224	37,560	-	-	47,702
인터넷서점(만화제외)	-	-	-	41,789	793,988	835,777
서적임대(만화제외)	48,311	-	-	-	-	48,311
합계	1,728,800	1,843,214	4,104,017	2,996,861	6,272,891	16,945,783 <sup>2)</sup>
비중	10.2	10.9	24.2	17.7	37.0	100.0

1) 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함

2) 외부인용자료(인쇄업) 제외

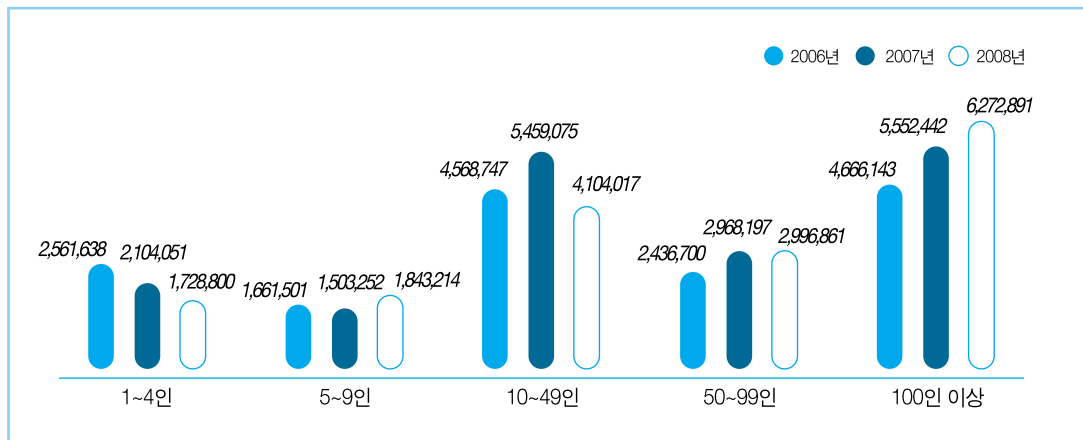
표 4-1-11 종사자 규모별 연도별 매출액현황

(단위: 백만원, %)

연도별	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2006	2,561,638	1,661,501	4,568,747	2,436,700	4,666,143	15,894,729
2007	2,104,051	1,503,252	5,459,075	2,968,197	5,552,442	17,587,017
2008	1,728,800	1,843,214	4,104,017	2,996,861	6,272,891	16,945,783
전년대비증감률	△17.8	22.6	△24.8	1.0	13.0	△3.6
연평균증감률	△17.8	5.3	△5.2	10.9	15.9	3.3

그림 4-1-7 매출액 규모별 매출현황

(단위: 백만원)



## 1.1.7. 지역별 매출액

출판산업 매출액 중 가장 높은 지역은 서울로 10조7,880억원(67.0%)이며 전년대비 3.2% 감소하였고 연평균(2006년~2008년) 1.6% 증가하였다.

연도별로 지역별 매출현황을 보면 서울특별시는 2006년 10조4,424억원 → 2007년 11조1,487억원 → 2008년 10조7,880억원으로 전년대비 3.2% 감소하였으나, 연평균은 1.6% 증가하였다. 6개 광역시는 2006년 1조3,601억원 → 2007년 1조7,052억원 → 2008년 1조5,545억원으로 전년대비 8.8% 감소하였고, 연평균은 6.9% 증가하였다. 9개도는 2006년 3조4,927억원 → 2007년 4조222억원 → 2008년 3조7,674억원으로 전년대비 6.3%감소, 연평균 3.9% 증가하였다.

출판산업 매출액은 서울지역과 경기도지역 집중도가 매우 높은 것으로 나타났다. 특히, '출판업'은 서울(68.7%), 경기도(17.4%)에 대한 집중도가 높은 편이다. 경기도의 '출판업' 비중은 2005년 이후 정체 또는 소폭감소(2005년 13.9% → 2006년 18.0% → 2007년 18.2% → 2008년 17.4%)하고 있는데 출판사업체가 파주출판단지로 본격적인 이주가 시작된 2006년도에는 매출액 규모가 2005년 대비 큰 폭으로 증가했기 때문이다. 파주출판단지의 입주사업체수(2009년 출판사 130개)가 지금 보다 더 증가하여, 출판단지의 기능(관련업체의 집적화)이 발휘되어 현재보다는 더 큰 매출이 발생할 수 있을 것으로 예상된다.

표 4-1-12 지역별 매출현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	출판업	출판 도소매업	온라인출판 유통업 <sup>1)</sup>	출판임대업	합계	구성비
서울	5,754,958	4,921,226	97,877	13,958	10,788,019	67.0
부산	223,993	281,302	-	4,491	509,786	3.2
대구	167,656	192,851	-	2,225	362,732	2.3
인천	78,281	140,764	-	2,461	221,506	1.4
광주	91,989	101,151	-	1,799	194,939	1.2
대전	72,126	114,154	-	1,598	187,878	1.2
울산	26,447	50,122	-	1,112	77,681	0.5
경기도	1,461,768	1,496,696	19,689	10,251	2,988,404	18.5
강원도	39,647	21,999	457	1,243	63,346	0.4
충청북도	39,084	29,635	-	1,155	69,874	0.4
충청남도	66,196	29,105	-	1,561	96,862	0.6
전라북도	41,134	24,343	-	1,038	66,515	0.4
전라남도	11,645	22,831	-	1,331	35,807	0.2
경상북도	174,626	48,005	-	1,495	224,126	1.4
경상남도	113,680	62,898	465	2,221	179,264	1.1
제주도	19,751	22,755	389	372	43,267	0.3
합계	8,382,981	7,559,837	118,877	48,311	16,110,006 <sup>2)</sup>	100.0

1) 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함

2) 외부인용자료(인쇄업 및 인터넷서점(만화제외)) 제외

표 4-1-13 연도별 지역 매출현황\*

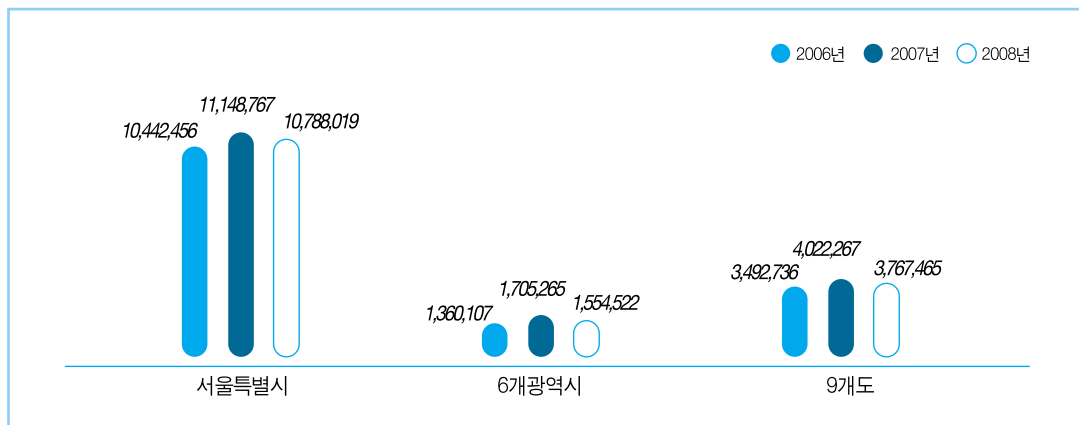
(단위: 백만원, %)

구 분	2006	2007	2008	전년대비 증감률	연평균증감률
서울	10,442,456	11,148,767	10,788,019	△3.2	1.6
부산	438,231	567,496	509,786	△10.2	7.9
대구	320,978	399,657	362,732	△9.2	6.3
인천	205,075	236,215	221,506	△6.2	3.9
광주	162,583	209,480	194,939	△6.9	9.5
대전	161,403	207,038	187,878	△9.3	7.9
울산	71,837	85,379	77,681	△9.0	4.0
경기도	2,795,818	3,176,170	2,988,404	△5.9	3.4
강원도	58,679	80,766	63,346	△21.6	3.9
충청북도	70,508	84,930	69,874	△17.7	△0.5
충청남도	87,513	104,955	96,862	△7.7	5.2
전라북도	60,331	74,847	66,515	△11.1	5.0
전라남도	30,641	34,765	35,807	3.0	8.1
경상북도	191,058	222,351	224,126	0.8	8.3
경상남도	155,556	195,754	179,264	△8.4	7.4
제주도	42,632	47,729	43,267	△9.3	0.7
합계	15,295,299	16,876,299	16,110,006	△4.5	2.6

\*외부인용자료(인쇄업 및 인터넷서점(만화제외)) 제외

그림 4-1-8 지역별 매출현황

(단위: 백만원)



## 1.2. 출판산업 수출입액 현황<sup>11)</sup>

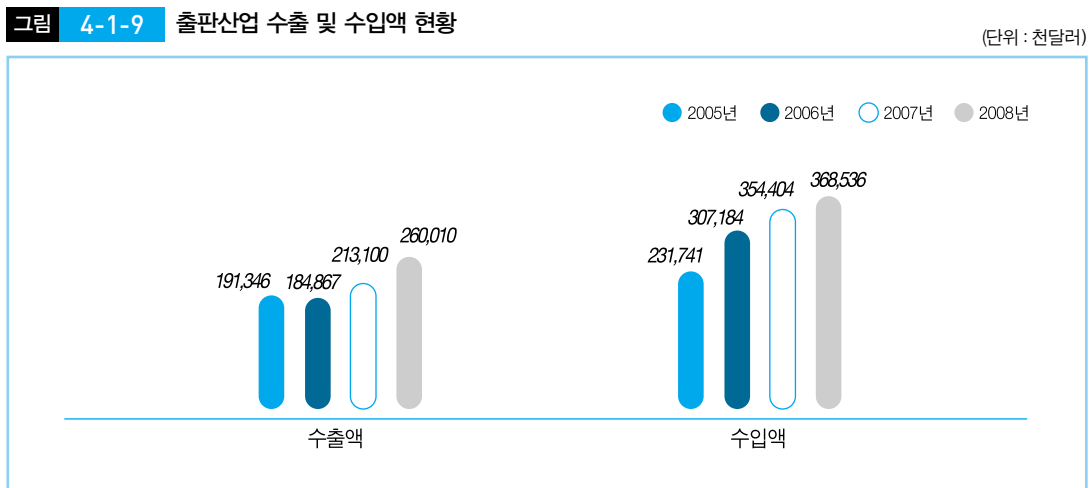
출판산업 수출액은 전년대비 22.0% 증가한 26,001만 달러로 연평균(2005년~2008년) 10.8% 증가하였다. 수입액은 전년대비 4.0% 증가한 36,853.6만 달러로 연평균(2005년~2008년) 16.7% 증가하였다.

연도별 수출현황을 보면 2005년 19,134만 달러 → 2006년 18,486만 달러 → 2007년 21,310만 달러 → 2008년 26,001만 달러이며, 수입현황을 보면 2005년 23,174만 달러 → 2006년 30,718만 달러 → 2007년 35,440만 달러 → 2008년 36,853만 달러로 조사되었다.

출판산업 수출액은 2006년 이후 지속적으로 증가하고 있으나, 수입액 역시 2005년 이후 꾸준히 증가하여 수출액보다 많은 36,853.6만달러로 나타났다. 수출액 증가는 국내 출판산업 사업체의 꾸준한 해외전시회 참가와 활발한 마케팅 및 홍보활동 등을 통한 새로운 시장개척이 주요한 원인으로 사료된다. 그러나 수입액 또한 꾸준히 증가하고 있으며, 이는 국내 출판산업의 번역(외국)서적 점유율이 높으며 꾸준히 증가하고 있기 때문인 것으로 사료된다.

**표 4-1-14 출판산업 수출 및 수입액 현황** (단위: 천달러, %)

구분	2005	2006	2007	2008	전년대비증감률	연평균증감률
수출	191,346	184,867	213,100	260,010	22.0	10.8
수입	231,741	307,184	354,404	368,536	4.0	16.7



### 1.2.1. 출판산업 지역별 수출입액 현황

출판산업 수출액이 가장 많은 지역은 북미로 9,379.8만 달러(36.1%)이며 전년대비 3.2%, 연평균(2006년~2008년) 0.7%증가했다. 수입도 북미가 13,324만 달러(36.2%)로 가장 많이 수입하는 나라이며 전년대비 2.3%, 연평균 18.7% 증가하였다.

11) 매출액과 증사자수는 연평균 증감률 (2006년~2008년), 지역별 수출 및 수입액 연평균 증감률 (2005년~2008년)



한편 출판산업 수출 지역 중 미국의 수출비중이 가장 크며, 동남아 지역 또한 한류의 영향으로 2005년 928만 달러 → 2006년 936만 달러 → 2007년 2,453만달러 → 2008년 6,917만 달러로 전년 대비 182.0%, 연평균 95.3% 증가를 나타내며 꾸준히 증가하고 있다. 유럽지역은 다양한 해외전시회 참가 및 국내 서적의 우수성인식 확대 등으로 인해 수출액이 전년대비 7.1%, 연평균 15.8%의 증가율을 보이며 지속적으로 증가(2005년 1,360만 달러 → 2006년 1,385만 달러 → 2007년 1,975만달러 → 2008년 2,114만 달러) 하고 있다.

출판산업 수입 지역 중 미국은 13,324.2만달러로 수입액의 약 36.2%를 차지하고 있으며, 수입액 또한 꾸준히 증가하고 있는 것으로 나타났다. 전년대비 일본지역 수입액 또한 24.7% 증가하였으며, 이는 전사지의 지속적인 수출증가(2006년 3,781.3만달러 → 2007년 3,838.1만달러 → 2008년 4,883.4만달러)에 기인한다.

표 4-1-15 출판산업 지역별 수출액 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	수출						
	2005	2006	2007	2008	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국	13,457	15,500	22,489	19,373	7.5	13.9	12.9
일본	43,124	28,864	24,888	25,147	9.7	1.0	△16.5
동남아	9,288	9,362	24,533	69,173	26.6	182.0	95.3
북미	91,823	97,697	90,870	93,798	36.1	3.2	0.7
유럽	13,605	13,854	19,753	21,147	8.1	7.1	15.8
기타	20,049	19,590	30,567	31,372	12.1	2.6	16.1
전체	191,346	184,867	213,100	260,010	100.0	22.0	10.8

그림 4-1-10 출판산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천달러)

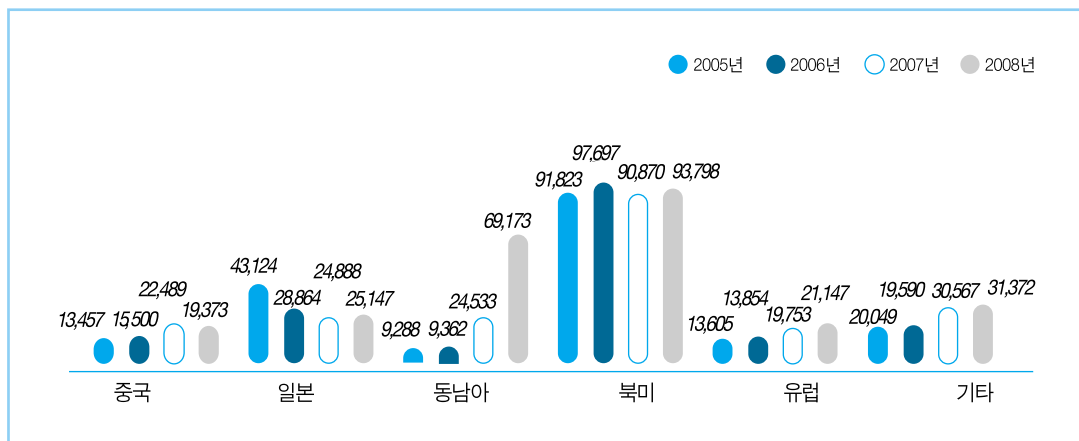


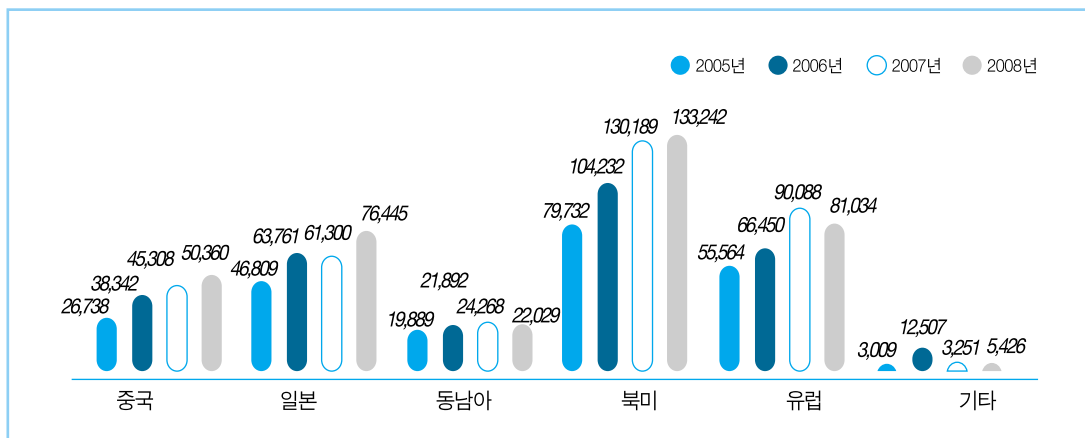
표 4-1-16 출판산업 지역별 수입액 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	수입						
	2005년	2006년	2007년	2008년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국	26,738	38,342	45,308	50,360	13.7	11.2	23.5
일본	46,809	63,761	61,300	76,445	20.7	24.7	17.8
동남아	19,889	21,892	24,268	22,029	6.0	△9.2	3.5
북미	79,732	104,232	130,189	133,242	36.2	2.3	18.7
유럽	55,564	66,450	90,088	81,034	22.0	△10.1	13.4
기타	3,009	12,507	3,251	5,426	1.5	66.9	21.7
전체	231,741	307,184	354,404	368,536	100.0	4.0	16.7

그림 4-1-11 출판산업 지역별 수입액 현황

(단위 : 천달러)



### 1.2.2. 출판산업 품목별 수출입 현황

출판산업 품목 중 수출 비중이 가장 큰 품목은 '인쇄서적' (51.9%)으로 전년대비 16.5% 증가하였고 연평균(2005년~2008년) 13.1% 증가하였다. 수입 또한 '인쇄서적' (54.6%)의 비중이 가장 크며 전년대비 3.7% 감소, 연평균증감률 12.6% 증가하였다.

출판산업 수출품목 중 인쇄서적은 꾸준히 증가(2006년 9,179.9만달러 → 2007년 11,577.6만달러 → 2008년 13,490.6만달러)하고 있으며, 이는 동남아 지역 증가(2006년 372.8만달러 → 2007년 1,740.6만달러 → 2008년 3,527.5만달러)에 기인한 것이다. 동남아 지역으로의 인쇄서적 수출액은 2007년 대비 1,786.9만달러 약 101.4%로 증가한 것으로 나타났으며 이는 동남아 지역의 한류에 기인한 것이다.

**표 4-1-17 출판산업 품목별 수출액 현황**

(단위: 천달러, %)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
인쇄서적	93,176	91,799	115,776	134,906	51.9	16.5	13.1
신문·잡지 및 정기간행물	7,427	6,906	6,020	7,116	2.7	18.2	△1.4
아동용의 그림책	1,159	1,497	2,754	3,033	1.2	10.1	37.8
약보	13	8	25	1	0.0	△96.0	△57.5
지도·해도	816	711	529	604	0.2	14.2	△9.5
설계도	5,042	2,031	4,512	19,439	7.5	330.8	56.8
우표	281	393	34	15	0.0	△55.9	△62.3
전사지	18,477	15,148	16,546	14,909	5.7	△9.9	△6.9
인쇄된 엽서	5,446	5,994	5,729	5,417	2.1	△5.4	△0.2
캘린더	27,257	31,077	27,069	27,693	10.7	2.3	0.5
기타 인쇄물	32,252	29,303	34,106	46,877	18.0	37.4	13.3
수출 합계	191,346	184,867	213,100	260,010	100.0	22.0	10.8

**표 4-1-18 출판산업 품목 및 지역별 수출액 현황**

(단위: 천달러, %)

지역	인쇄서적	신문잡지	아동용그림책	약보	지도·해도	설계도
중국(홍콩)	4,808	161	607	-	17	75
일본	9,894	2,645	2	-	407	289
대만	1,551	215	6	-	-	1
동남아	35,275	179	778	-	9	17,791
북미	54,909	2,884	1,413	1	84	379
유럽	6,126	880	137	-	15	231
기타	22,343	152	90	-	72	673
전체	134,906	7,116	3,033	1	604	19,439

지역	우표	전사지	인쇄된엽서	캘린더	기타인쇄물	합계	구성비(%)
중국(홍콩)	-	3,599	466	325	9,315	19,373	7.5
일본	-	1,743	1,534	2,832	5,801	25,147	9.7
대만	-	20	17	3	496	2,309	0.9
동남아	4	2,440	84	48	10,256	66,864	25.7
북미	1	1,383	2,039	21,237	9,468	93,798	36.1
유럽	10	2,121	1,193	2,481	7,953	21,147	8.1
기타	-	3,603	84	767	3,588	31,372	12.1
전체	15	14,909	5,417	27,693	46,877	260,010	100.1

표 4-1-19 출판산업 품목별 수입액 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
인쇄서적	140,705	165,401	208,861	201,055	54.6	△3.7	12.6
신문·잡지 및 정기간행물	18,974	20,260	22,029	21,413	5.8	△2.8	4.1
아동용의 그림책	10,293	14,584	22,731	20,284	5.5	△10.8	25.4
약보	1,191	1,199	1,890	1,819	0.5	△3.8	15.2
지도·해도	2,672	3,303	3,537	5,051	1.4	42.8	23.6
설계도	1,286	922	416	1,051	0.3	152.6	△6.5
우표	3,382	4,098	3,133	3,842	1.0	22.6	4.3
전사지	32,595	39,733	40,616	51,005	13.8	25.6	16.1
인쇄된 엽서	4,315	4,249	5,118	6,067	1.6	18.5	12.0
캘린더	1,313	2,506	2,800	1,834	0.5	△34.5	11.8
기타 인쇄물	15,015	50,929	43,273	55,115	15.0	27.4	54.3
수입 합계	231,741	307,184	354,404	368,536	100.0	4.0	16.7

표 4-1-20 출판산업 품목 및 지역별 수입액 현황

(단위 : 천달러, %)

지역	인쇄서적	신문잡지	아동용그림책	약보	지도·해도	설계도
중국(홍콩)	20,850	609	14,131	20	159	7
일본	12,338	7,491	2	36	556	452
대만	551	3	43	-	15	1
동남아	16,191	494	838	-	80	425
북미	103,362	7,866	2,521	921	537	62
유럽	45,846	4,770	2,375	842	3,629	102
기타	1,917	180	374	-	75	2
전체	201,055	21,413	20,284	1,819	5,051	1,051

지역	우표	전사지	인쇄된엽서	캘린더	기타인쇄물	합계	구성비
중국(홍콩)	53	761	5,217	830	7,723	50,360	13.7
일본	58	48,834	42	317	6,319	76,445	20.7
대만	1	105	-	72	662	1,453	0.4
동남아	46	212	34	58	2,198	20,576	5.6
북미	854	555	287	110	16,167	133,242	36.2
유럽	1,164	529	474	431	20,872	81,034	22.0
기타	1,666	9	13	16	1,174	5,426	1.5
전체	3,842	51,005	6,067	1,834	55,115	368,536	100.0

### 1.2.3. 출판산업 해외 수출방식

출판산업 해외 수출방식은 ‘국내 에이전트 활용’이 41.3%로 가장 높았으며 전년대비 2.1% 증가하였다. 다음으로 ‘기타’가 13.4%, ‘해외 유통사 접촉’이 11.6%, ‘해외 법인 활용’이 11.4%, ‘해외 에이전트 활용’이 11.5%, ‘해외 전시회 및 행사참여’가 8.8%, ‘온라인 해외 판매’가 2.1%의 순으로 나타났다. 국내 출판산업은 에이전트에 대한 의존도가 52.6%로 높으며, 이중 국내 에이전트에 대한 의존도가 41.3%로 높은 것으로 조사되었다.

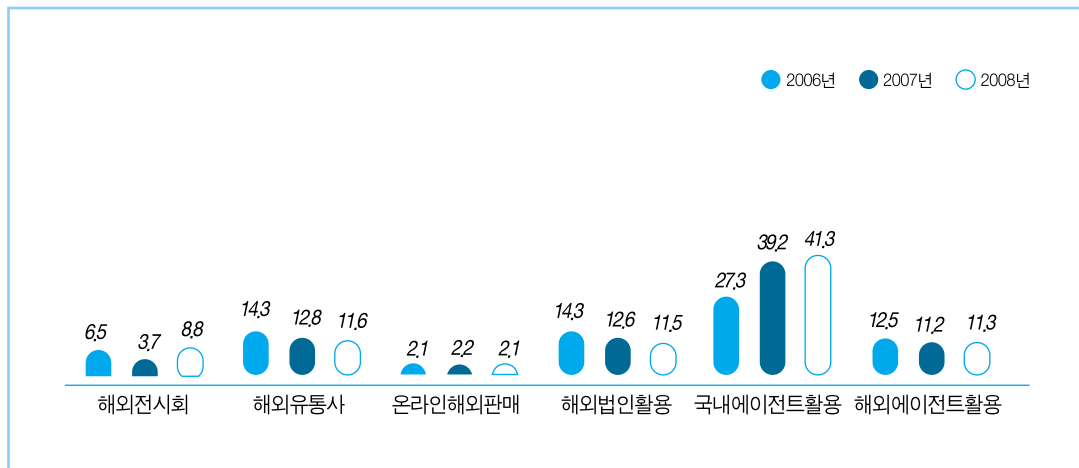
표 4-1-21 출판산업 해외 수출방식

(단위: %)

수출방법	진출 경로 구분	2006년 기준조사	2007년 기준조사	2008년 기준조사	전년대비 증감
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	6.5	3.7	8.8	5.1
	해외 유통사 접촉	14.3	12.8	11.6	△1.2
	온라인 해외 판매	2.1	2.2	2.1	△0.1
	해외 법인 활용	14.3	12.6	11.5	△1.1
간접 수출	국내 에이전트 활용	27.3	39.2	41.3	2.1
	해외 에이전트 활용	12.5	11.2	11.3	0.1
기타		23.0	18.3	13.4	△4.9
합계		100.0	100.0	100.0	-

그림 4-1-12 출판산업 해외 수출방식

(단위: %)



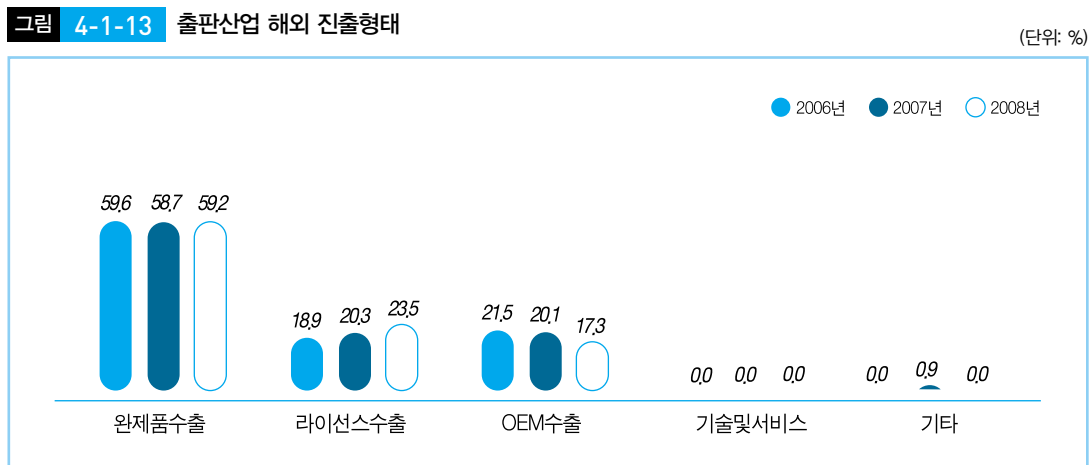
### 1.2.4. 출판산업 해외 진출형태

출판산업 해외 진출형태는 '완제품 수출' 이 59.2%로 가장 높으며 전년대비 0.5% 증가한 것으로 나타났다. 다음으로 'LICENSE' 가 23.5%, 'OEM수출' 이 17.3%의 순으로 나타났다.

출판산업 해외 진출형태는 완제품과 LICENSE 위주로 이루어 지고 있다. LICENSE 방식은 2006년 부터 지속적으로 증가(2006년 18.9% → 2007년 20.3% → 2008년 23.5%)하고 있는 반면에, 'OEM 수출' 은 2006년부터 지속적으로 감소(2006년 21.5% → 2007년 20.1% → 2008년 17.3%)하고 있다. 이로 볼 때 국내 출판산업의 수출이 하청에서 순수 창작물 위주의 수출로 점차적으로 전환되고 있는것으로 분석된다.

**표 4-1-22 출판산업 해외 진출형태** (단위: %)

해외진출형태	2006년 기준조사	2007년 기준조사	2008년 기준조사	전년대비 증감
완제품수출	59.6	58.7	59.2	0.5
LICENSE	18.9	20.3	23.5	3.2
OEM 수출	21.5	20.1	17.3	△2.8
기술 서비스	-	-	-	-
기타	-	0.9	-	-
합계	100.0	100.0	100.0	-



### 1.3. 출판산업 종사자 현황

출판산업 종사자 210,084명으로 전년대비 6.8% 감소 연평균(2006년~2008년)은 1.9% 감소하였다. 전체 종사자를 연도별로 보면 2005년 214,904명 → 2006년 218,377명 → 2007년 225,347명 → 2008년 210,084명으로 조사되었다. 중분류별 종사자를 연도별로 보면 ‘출판업’은 2005년 50,182명 → 2006년 55,345명 → 2007년 59,669명 → 2008년 56,936명(27.1%)이며, ‘인쇄업’은 2005년 62,460명 → 2006년 52,889명 → 2007년 57,921명 → 2008년 54,375명(25.9%)으로 조사되었고, ‘출판도소매업’은 2005년 98,119명 → 2006년 99,684명 → 2007년 97,237명 → 2008년 87,574명(41.7%)으로 조사되었다. ‘온라인출판 유통업’은 2005년 370명 → 2006년 6,840명 → 2007년 8,217명 → 2008년 8,930명(4.3%)이며, ‘출판임대업’은 2005년 3,773명 → 2006년 3,619명 → 2007년 2,303명 → 2008년 2,269명(1.1%)로 나타났다.

전년대비 증감률과 연평균 증감률을 보면 ‘온라인출판 유통업’은 전년대비 8.7%, 연평균 14.3% 증가하여 다른 중분류가 모두 전년대비 매출규모가 감소한 것과는 대비된다. ‘출판업’은 전년대비 4.6% 감소하였으나 연평균은 1.4% 증가하였고, ‘인쇄업’은 전년대비 6.1% 감소하였으나 연평균 1.4% 증가하였다. ‘출판도소매업’은 전년대비 9.9%, 연평균 6.3% 감소하였으며 ‘출판임대업’은 전년대비 1.5%, 연평균 20.8% 감소한 것으로 나타났다.

종사자가 감소한 이유는 출판도소매업 사업체수 감소에 따른 종사자수 감소가 주원인이다. 출판산업 종사자 중 ‘서적 및 잡지류 소매업’의 종사자수가 전년대비 18.1%로 큰 폭의 감소세를 보였으며, 연평균증감률 9.5% 감소로 다른 소분류 출판산업보다 가장 큰 폭의 감소세를 보였다. ‘서적 및 잡지류 소매업’의 종사자수는 감소하는데 반해, 인터넷서점(만화제외) 종사자수는 지속적으로 증가(2006년 5,764명 → 2007년 6,912명 → 2008년 7,713명)하고 있다. 이는 출판소매업의 시장이 오프라인에서 온라인으로 전환됨에 따라 발생하는 현상이며, 온라인 소매업은 오프라인에 비해 종사자의 필요성이 많지 않기 때문에 이러한 현상(오프라인 소매업 종사자수 감소)은 당분간 지속될 것으로 예상된다.

표 4-1-23 출판산업 소분류별 증하자현황

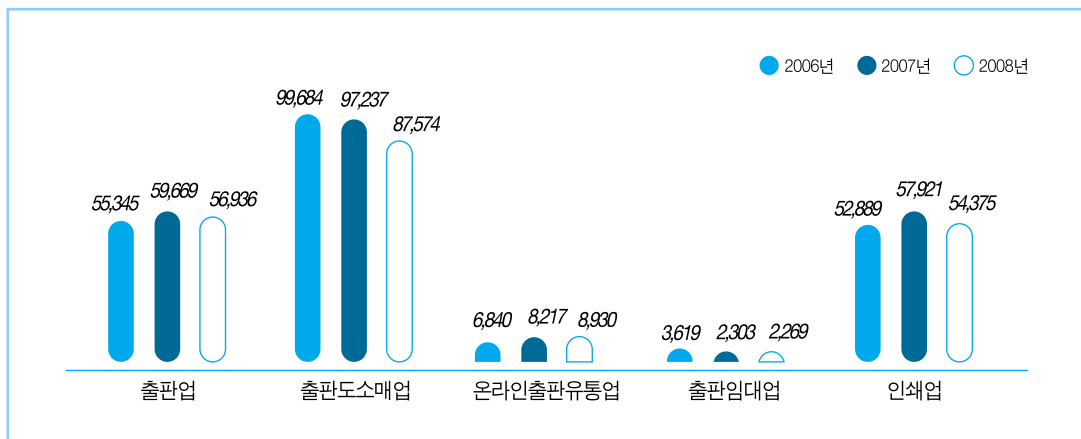
(단위: 명, %)

구분		2005	2006	2007	2008	구성비 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
출판업	서적출판업	18,146	21,983	23,154	11,477	5.5	6.5	5.9
	교과서 및 학습서적 출판업				13,178	6.3		
	신문발행업	11,602	14,681	17,165	15,594	7.4	△9.2	3.1
	잡지 및 정기간행물 발행업	12,910	9,889	10,876	9,947	4.7	△8.5	0.3
	정기광고 간행물 발행업	5,180	5,015	5,772	5,554	2.6	△3.8	5.2
	기타 오디오 기록매체 출판업	76	200	216	-	-	-	-
	기타인쇄 출판업	2,268	3,577	2,486	1,186	0.6	△52.3	△42.4
	출판업 합계	50,182	55,345	59,669	56,936	27.1	△4.6	1.4
인쇄업		62,460	52,889	57,921	54,375	25.9	△6.1	1.4
출판 도소매업	서적 및 잡지 도매업	14,600	11,518	11,814	11,436	5.4	△3.2	△0.4
	서적 및 잡지류 소매업	24,977	26,874	26,894	22,022	10.5	△18.1	△9.5
	계약 배달직	58,542	61,292	58,529	54,116	25.8	△7.5	△6.0
	출판 도소매업 합계	98,119	99,684	97,237	87,574	41.7	△9.9	△6.3
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자 출판 제작업	370	1,076	1,305	920	0.4	△6.7	6.4
	인터넷/모바일 전자 출판 서비스*				297	0.1		
	인터넷서점(만화제외)		5,764	6,912	7,713	3.7	11.6	15.7
	온라인유통업 합계	370	6,840	8,217	8,930	4.3	8.7	14.3
출판임대업	서적임대(만화제외)	3,773	3,619	2,303	2,269	1.1	△1.5	△20.8
합계		214,904	218,377	225,347	210,084	100.0	△6.8	△1.9

\* 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 증하자 규모만 산출함

그림 4-1-14 출판산업 중분류별 증하자수

(단위: 명)





### 1.3.1. 매출액 규모별 종사자 현황

매출액 규모별 종사자현황을 보면 10~100억원 미만 사업체의 종사자수는 40,112명(39.5%)으로 전년대비 24.8% 감소하였으며, 연평균(2006년~2008년)도 3.4% 감소하였다. 1억원 미만의 종사자수는 5,375명(5.3%)으로 전년대비 6.9% 증가, 연평균 21.1% 감소하였으며, 이는 '서적임대(만화제외)' 업 및 '서적 및 잡지류 소매업(서점)'의 사업체수 감소로 인한 종사자수 감소가 주된 원인이며, 전년대비 증가한 것은 1~10억원 미만 매출을 발생하던 '잡지 및 정기 간행물 발행업' 사업체가 매출액 감소로 인해 1억원 미만 사업체에 포함된 것이 그 원인이다.

100억원 이상 사업체의 종사자는 33,640명(33.1%)으로 전년대비 38.2% 증가하였으며, 연평균은 25.7%로 증가한 것으로 나타났다. 이는 인터넷 서점(만화제외) 종사자수를 2006년, 2007년에는 10~100억원 미만에 포함시켰으나, 2008년에는 100억원 이상으로 재산정에 따른 것이다.

'서적출판업' 과 '교과서 학습 서적 및 출판업' 100억원 이상 종사자수는 2007년 대비 49.5% 증가하였으며, 이는 '서적출판업'의 사업체가 아닌 '교과서 학습 서적 및 출판업' 사업체 중 100억원 이상 매출을 달성하는 사업체 증가에 기인한 것이며, 출판산업의 불황에도 불구하고 학습서적 관련 매출 및 종사자수는 꾸준히 증가하고 있는 것으로 나타났다.

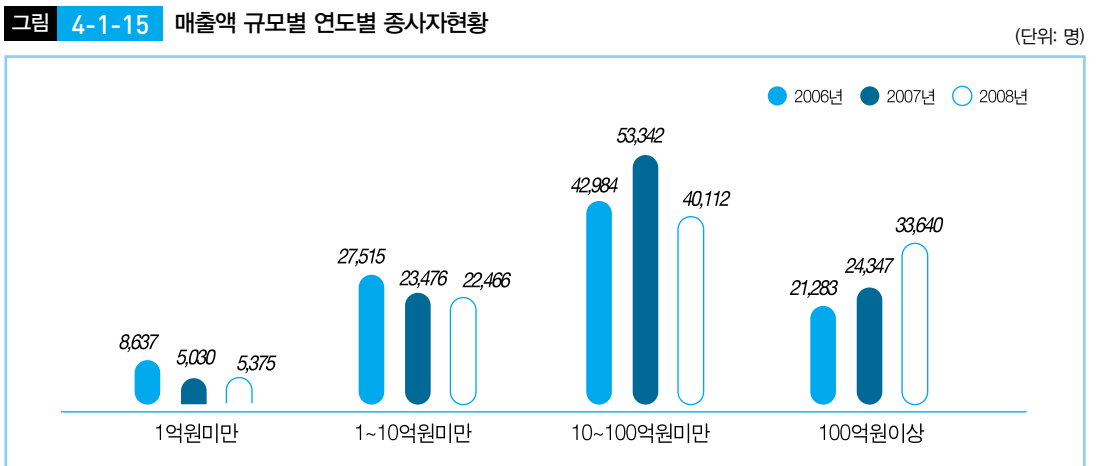
**표 4-1-24 매출액 규모별 종사자현황** (단위:명,%)

구 분	1억원 미만	1~10억원미만	10~100억원미만	100억원이상	합계
서적출판업	469	4,729	4,484	1,795	11,477
교과서 및 학습서적 출판업	209	1,264	4,234	7,471	13,178
신문발행업	161	1,437	5,075	8,921	15,594
잡지 및 정기 간행물 발행업	628	3,295	5,037	987	9,947
정기광고 간행물 발행업	152	1,757	2,558	1,087	5,554
기타인쇄물출판업	159	411	331	285	1,186
서적 및 잡지 도매업	512	2,596	5,886	2,442	11,436
서적 및 잡지류 소매업	1,178	6,233	11,236	3,375	22,022
인터넷/모바일전자출판제작업	22	247	651	-	920
인터넷/모바일 전자 출판 서비스 <sup>1)</sup>	5	108	184	-	297
인터넷서점(만화제외)	-	-	436	7,277	7,713
서적임대(만화제외)	1,880	389	-	-	2,269
합 계	5,375	22,466	40,112	33,640	101,593 <sup>2)</sup>
구성비	5.3	22.1	39.5	33.1	100.0
1인당 평균매출액(백만원)	24	79	149	268	166

1) 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 종사자 규모만 산출함  
 2) 인쇄업, 계약배달직 종사자수 제외

**표 4-1-25 매출액 규모별 연도별 종사자현황** (단위: 명, %)

구 분	1억원미만	1~10억원미만	10~100억원미만	100억원이상	합계
2006	8,637	27,515	42,984	21,283	100,419
2007	5,030	23,476	53,342	24,347	106,195
2008	5,375	22,466	40,112	33,640	101,593
전년대비증감률	6.9	△4.3	△24.8	38.2	△4.3
연평균증감률	△21.1	△9.6	△3.4	25.7	0.6



### 1.3.2. 종사자 규모별 종사자 현황

종사자 규모별 종사자 중 100인 이상 종사자수는 29,159명(28.7%)으로 전년대비 47.9% 증가하였고 연평균도 30.5% 증가하였다. 1~4인 사업체의 종사자수가 17,143(16.9%)명으로 2006년에 비해 7,513명이 감소하였으며, 전년대비 12.6%, 연평균 16.6%로 감소한 것으로 나타났다. 이는 인터넷 서점(만화제외) 종사자수를 2006년, 2007년에는 1~4인에 포함시켰으나, 2008년에는 100인 이상으로 재산정하여 1~4인은 크게 감소한 것으로 보이고, 100인 이상은 크게 증가했기 때문인 것으로 보인다.

5~9인 종사자수는 14,261명(14.0%)으로 전년대비 16.5%, 연평균 1.0% 증가하였으며, 10~49인 종사자수는 27,277명(26.8%)으로 전년대비 33.3%, 연평균 10.9% 감소하였다. 50~99인 종사자수는 13,753명(13.5%)으로 전년대비 0.2%, 연평균 15.7% 증가하였다.

‘서적출판업(교과서 및 학습서적 출판업 포함)’의 50인 이상 규모의 종사자 수 비중은 꾸준히 증가(2006년 36.8% → 2007년 40.6% → 2008년 44.7%)하고 있으며, 이는 서적 출판사(일반단체본 발간)의 학습서적 출판업 진출 및 기존 학습서적 출판사들 매출액 증대에 따른 종사자수 증가에 기인한다.

‘서적 및 잡지류 소매업’의 10~49인 규모의 사업체 종사자수는 전년대비 큰 폭으로 감소하였으며, 이는 ‘서적 및 잡지류 소매업’ 사업체수 감소 및 매출액 하락에 의한 비정규직의 구조조정에 따른 결과로 분석된다.

**표 4-1-26** 종사자 규모별 종사자현황 (단위: 명, %)

구 분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
서적출판업	2,302	2,343	4,803	1,108	921	11,477
교과서 및 학습서적 출판업	610	1,205	2,365	3,142	5,856	13,178
신문발행업	373	598	2,066	2,965	9,592	15,594
잡지 및 정기 간행물 발행업	1,614	2,305	4,122	1,532	374	9,947
정기광고 간행물 발행업	351	519	3,310	681	693	5,554
기타인쇄물출판업	343	286	142	204	211	1,186
서적 및 잡지 도매업	2,958	3,082	3,296	657	1,443	11,436
서적 및 잡지류 소매업	6,248	3,803	6,781	2,428	2,762	22,022
인터넷/모바일전자출판제작업	31	53	206	630	-	920
인터넷/모바일 전자 출판 서비스 <sup>1)</sup>	44	67	186	-	-	297
인터넷서점(만화제외)	-	-	-	406	7,307	7,713
서적임대(만화제외)	2,269	-	-	-	-	2,269
합 계	17,143	14,261	27,277	13,753	29,159	101,593 <sup>2)</sup>
구성비	16.9	14.0	26.8	13.5	28.7	99.9
1인당 매출액(백만원)	100	129	150	217	215	166

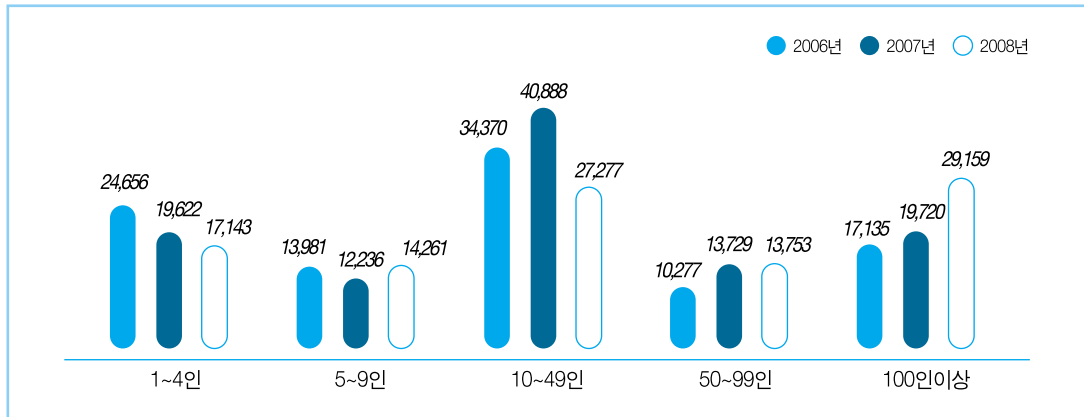
1) 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 종사자 규모만 산출함  
2) 인쇄업, 계약배달직 종사자수 제외

**표 4-1-27** 종사자 규모별 연도별 종사자현황 (단위: 명, %)

구 분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2006	24,656	13,981	34,370	10,277	17,135	100,419
2007	19,622	12,236	40,888	13,729	19,720	106,195
2008	17,143	14,261	27,277	13,753	29,159	101,593
전년대비증감률	△12.6	16.5	△33.3	0.2	47.9	△4.3
연평균증감률	△16.6	1.0	△10.9	15.7	30.5	0.6

그림 4-1-16 종사자 규모별 연도별 종사자현황

(단위: 명)



### 1.3.3. 지역별 종사자 현황

출판산업 종사자 중 가장 높은 지역은 서울로 49,498명(52.72%)이며 전년대비 5.6% 감소하였으며 연평균(2006년~2008년) 1.1% 감소한 것으로 나타났다. 6개 광역시는 15,561명으로 전년대비 12.4%, 연평균 3.0% 감소하였으며 9개도는 28,821명으로 전년대비 0.9% 감소하였으나 연평균은 2.4% 증가하였다.

출판산업 서울지역 종사자수 비중은 지속적으로 감소(2006년 53.5% → 2007년 52.8% → 2008년 52.7%)하고 있다. 이는 '출판업' 감소도 있지만 '출판도소매업' 비중의 지속적인 감소(2006년 40.9% → 2007년 39.9% → 2008년 36.7%)에 따른 것이며, 서울지역 '서적 및 잡지류 소매업' 보다는 '서적 및 잡지도매업' 사업체들이 경기도 지역으로의 이전이 더 활발해지고 있음을 보여주는 것이다.

경기도지역 종사자수 비중은 정체 또는 소폭 증가(2006년 14.6% → 2007년 14.5% → 2008년 16.0%)하고 있다. 특히 경기도지역의 '출판업'은 꾸준히 증가(2006년 11.9% → 2007년 12.3% → 2008년 13.2%)하고 있다. '출판도소매업' 비중도 2006년 17.4%에서 2008년에는 20.2%로 큰 폭의 증가세를 보인 것으로 나타났다. 이는 경기도지역의 출판관련 사업체의 파주출판단지 이전에 기인한 것으로 사료된다.

**표 4-1-28 지역별 종사자현황**

(단위:명,%)

구 분	출판업	출판도소매업	온라인출판 유통업	출판임대업	합계	구성비
서울	35,530	12,296	954	718	49,498	52.72
부산	1,551	2,467	-	191	4,209	4.48
대구	1,371	1,704	-	85	3,160	3.37
인천	802	1,244	-	124	2,170	2.31
광주	1,543	1,125	-	69	2,737	2.92
대전	1,175	1,087	-	75	2,337	2.49
울산	364	537	-	47	948	1.01
경기도	7,515	6,747	246	509	15,017	16.00
강원도	770	392	6	56	1,224	1.30
충청북도	706	719	-	51	1,476	1.57
충청남도	724	734	-	58	1,516	1.61
전라북도	992	727	-	47	1,766	1.88
전라남도	359	825	-	54	1,238	1.32
경상북도	1,784	1,142	-	67	2,993	3.19
경상남도	1,265	1,434	5	106	2,810	2.99
제주도	485	278	6	12	781	0.83
합계	56,936	33,458	1,217	2,269	93,880*	100.0

\* 외부인용자료(인쇄업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)) 제외

**표 4-1-29 연도별 지역 종사자현황\***

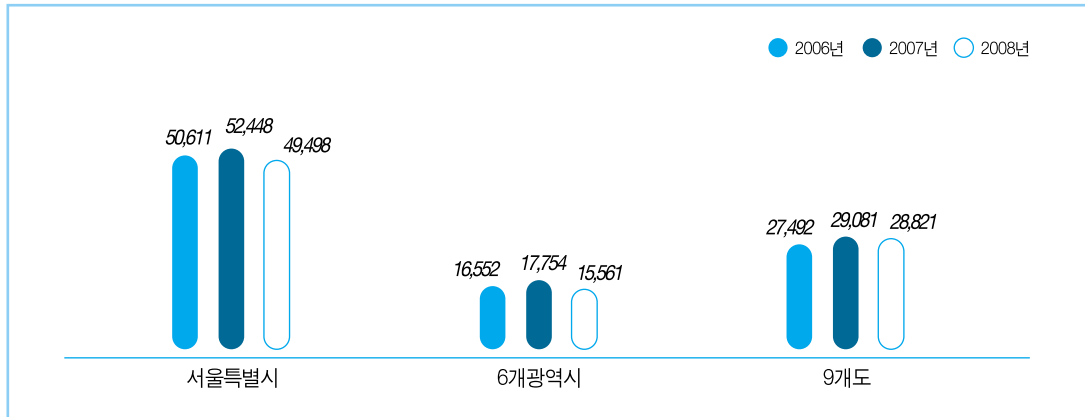
(단위:명,%)

구 분	2006년	2007년	2008년	전년대비 증감률	연평균증감률
서울	50,611	52,448	49,498	△5.6	△1.1
부산	4,199	4,634	4,209	△9.2	0.1
대구	3,466	3,599	3,160	△12.2	△4.5
인천	2,578	2,674	2,170	△18.8	△8.3
광주	2,766	3,024	2,737	△9.5	△0.5
대전	2,541	2,718	2,337	△14.0	△4.1
울산	1,002	1,105	948	△14.2	△2.7
경기도	13,781	14,361	15,017	4.6	4.4
강원도	1,159	1,297	1,224	△5.6	2.8
충청북도	1,411	1,502	1,476	△1.7	2.3
충청남도	1,511	1,641	1,516	△7.6	0.2
전라북도	1,705	1,821	1,766	△3.0	1.8
전라남도	1,245	1,286	1,238	△3.7	△0.3
경상북도	2,948	3,177	2,993	△5.8	0.8
경상남도	2,886	3,100	2,810	△9.4	△1.3
제주도	846	896	781	△12.8	△3.9
합계	94,655	99,283	93,880	△5.4	△0.4

\* 외부인용자료(인쇄업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)) 제외

그림 4-1-17 지역별 종사자현황

(단위: 명)



#### 1.3.4. 고용형태별 종사자 현황

고용형태별 종사자는 정규직이 85,405명(91.0%), 비정규직이 8,475명(9.0%)으로 나타났다.

정규직은 2007년 대비 2,824명 감소한 반면, 비정규직은 2,579명 감소한 것으로 나타났다.

정규직은 전년대비 3.2% 감소하였으나 연평균(2006년~2008년) 2.3% 증가하였고, 비정규직은 전년대비 23.3%, 연평균 19.2% 감소한 것으로 나타났다.

연도별로 고용형태별 종사자를 보면 정규직은 2006년 81,658명 → 2007년 88,229명 → 2008년 85,405명이며, 비정규직은 2006년 12,977명 → 2007년 11,054명 → 2008년 8,475명으로 꾸준히 감소세를 보이고 있다.

출판산업은 2007년 대비 비정규직은 23.3%로 감소하여 정규직에 비해 큰 폭의 감소율을 보였다. 이는 '서적 및 잡지류 소매업'의 비정규직(2006년 6,185명 → 2007년 5,560명 → 2008년 3,010명)이 정규직으로 일부 전환된 것과 금융위기로 인한구조조정이 반영된 것으로 분석된다.

결과적으로 출판산업의 고용안정화로 인해 정규직 비중이 감소하는 것이 아니라, 비정규직 인원의 지속적 감소로 인해 정규직 비중이 증가하는 것으로 나타났다.

표 4-1-30 고용형태별 종사자현황<sup>1)</sup>

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)		합계
		정규직	비정규직	
출판업	서적출판업	10,818	659	11,477
	소분류비중	94.3	5.7	100.0
	교과서 및 학습서적 출판업	12,375	803	13,178
	소분류비중	93.9	6.1	100.0
	신문발행업	15,044	550	15,594
	소분류비중	96.5	3.5	100.0
	잡지 및 정기간행물 발행업	9,368	579	9,947
	소분류비중	94.2	5.8	100.0
	정기광고 간행물 발행업	4,739	815	5,554
	소분류비중	85.3	14.7	100.0
	기타인쇄물출판업	1,063	123	1,186
	소분류비중	89.6	10.4	100.0
	소 계	53,407	3,529	56,936
	중분류비중	93.8	6.2	100.0
출판 도소매업	서적 및 잡지 도매업	10,065	1,371	11,436
	소분류비중	88.0	12.0	100.0
	서적 및 잡지류 소매업	19,012	3,010	22,022
	소분류비중	86.3	13.7	100.0
	소 계	29,077	4,381	33,458
중분류비중	86.9	13.1	100.0	
온라인 출판유통업	인터넷/모바일전자출판제작업	894	26	920
	소분류비중	97.2	2.8	100.0
	인터넷/모바일 전자 출판 서비스 <sup>2)</sup>	284	13	297
	소분류비중	95.6	4.4	100.0
	소 계	1,178	39	1,217
중분류비중	96.8	3.2	100.0	
출판임대업	서적임대(대여)(만화제외)	1,743	526	2,269
	소 계	1,743	526	2,269
	소분류비중	76.8	23.2	100.0
출판산업 총합계 <sup>3)</sup>		85,405	8,475	93,880
출판산업비중		91.0	9.0	100.0

1) 외부인용자료(인쇄업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)) 제외

2) 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 종사자 규모만 산출함

3) 인쇄업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)종사자 제외

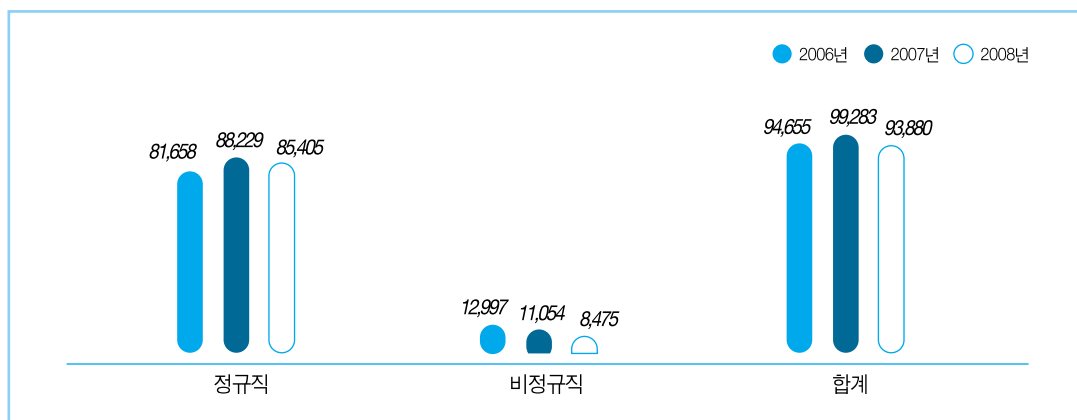
표 4-1-31 연도별 고용형태 종사자현황

(단위: 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	정규직	비정규직	
2006	81,658	12,997	94,655
2007	88,229	11,054	99,283
2008	85,405	8,475	93,880
전년대비증감률	△3.2	△23.3	△5.4
연평균증감률	2.3	△19.2	△0.4

그림 4-1-18 연도별 고용형태 종사자현황

(단위: 명)



### 1.3.5. 고용형태별 성별 종사자 현황

고용형태별 성별 종사자 현황을 보면 정규직 남자는 47,168명(50.2%)이며 정규직 여자는 38,237명(40.7%), 비정규직 남자는 3,259명(3.5%), 비정규직 여자 5,216명(5.6%)으로 나타났다. 정규직 남자는 연평균(2006년~2008년) 2.4% 증가하였고, 비정규직 남자는 연평균 6.1% 감소하였다. 정규직 여자는 연평균 2.1% 증가하였고 비정규직 여자는 연평균 25.1% 감소한 것으로 나타났다.

‘서적 및 잡지류 소매업’ 비정규직 여자는 지속적으로 감소(2006년 5,218명(19.4%) → 2007년 4,323명(16.1%) → 2008년 2,329명(10.6%))하고 있으며, 이는 ‘서적 및 잡지류 소매업’의 사업체 수 감소와 오프라인 사업체의 매출액 감소에 따른 구조조정이 주 원인으로 사료된다.

‘서적출판업(교과서 및 학습서적 출판업 포함)’의 경우 정규직 남자보다 정규직 여자종사자에서 지속적인 증가가 나타났다. 이는 ‘서적출판업’에서 남자보다 여자의 감각 및 감성이 필요한 작업(일러스트, 디자인 편집 등)들이 점점 더 많아짐에 따라 여자들의 진출이 예전 보다 더 활발해지고 있기 때문으로 사료된다.



표 4-1-32 고용형태별 성별 종사자현황

(단위: 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		정규직		비정규직		
		남자	여자	남자	여자	
출판업	서적출판업	5,585	5,233	362	297	11,477
	소분류비중	48.7	45.6	3.2	2.6	100.1
	교과서 및 학습서적 출판업	5,632	6,743	370	433	13,178
	소분류비중	42.7	51.2	2.8	3.3	100.0
	신문발행업	11,569	3,475	342	208	15,594
	소분류비중	74.2	22.3	2.2	1.3	100.0
	잡지 및 정기간행물 발행업	5,086	4,282	331	248	9,947
	소분류비중	51.1	43.0	3.3	2.5	99.9
	정기광고 간행물 발행업	2,523	2,216	224	591	5,554
	소분류비중	45.4	39.9	4.0	10.6	99.9
	기타인쇄물출판업	654	409	60	63	1,186
	소분류비중	55.1	34.5	5.1	5.3	100.0
	소 계	31,049	22,358	1,689	1,840	56,936
중분류비중	54.5	39.3	3.0	3.2	100.0	
출판 도소매업	서적 및 잡지 도매업	6,028	4,037	779	592	11,436
	소분류비중	52.7	35.3	6.8	5.2	100.0
	서적 및 잡지류 소매업	8,607	10,405	681	2,329	22,022
	소분류비중	39.1	47.2	3.1	10.6	100.0
	소 계	14,635	14,442	1,460	2,921	33,458
중분류비중	43.7	43.2	4.4	8.7	100.0	
온라인출판 유통업	인터넷/모바일전자출판제작업	613	281	10	16	920
	소분류비중	66.6	30.5	1.1	1.7	99.9
	인터넷/모바일 전자 출판 서비스 <sup>1)</sup>	156	128	8	5	297
	소분류비중	52.5	43.1	2.7	1.7	100.0
	소 계	769	409	18	21	1,217
중분류비중	63.2	33.6	1.5	1.7	100.0	
출판 임대업	서적임대(대여)(만화제외)	715	1,028	92	434	2,269
	소 계	715	1,028	92	434	2,269
	중분류비중	31.5	45.3	4.1	19.1	100.0
출판산업 총합계 <sup>2)</sup>		47,168	38,237	3,259	5,216	93,880
출판산업비중		50.2	40.7	3.5	5.6	100.0

1) 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 종사자 규모만 산출함  
 2) 외부인용자료(인쇄업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)) 종사자 제외

표 4-1-33 연도별 고용형태별 성별 종사자현황\*

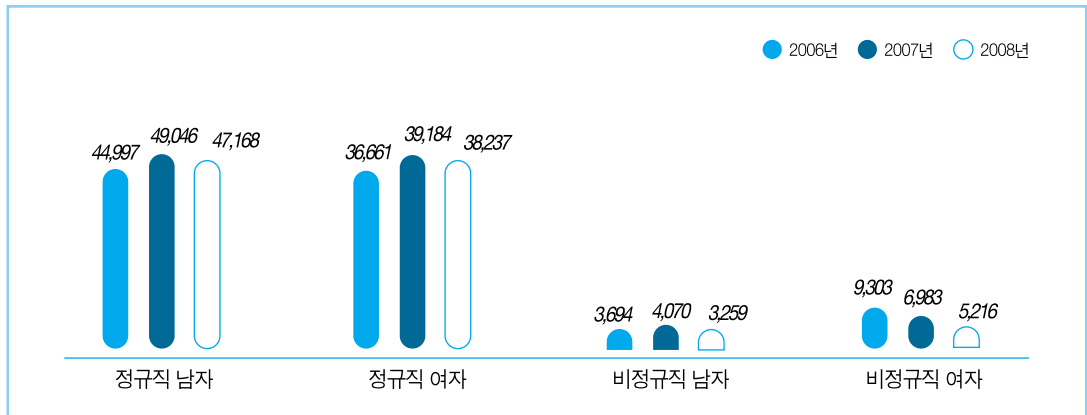
(단위: 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	정규직		비정규직		
	남자	여자	남자	여자	
2006	44,997	36,661	3,694	9,303	94,655
2007	49,046	39,184	4,070	6,983	99,283
2008	47,168	38,237	3,259	5,216	93,880
전년대비증감률	△3.8	△2.4	△19.9	△25.3	△5.4
연평균증감률	2.4	2.1	△6.1	△25.1	△0.4

\* 외부인용자료(인쇄업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)) 종사자 제외

그림 4-1-19 연도별 고용형태별 성별 종사자현황

(단위: 명)



### 1.3.6. 성별 종사자 현황

성별 종사자 현황을 보면 남자는 50,427명(53.7%), 여자는 43,453명(46.3%)으로 나타났다. 남자는 전년대비 5.1% 감소하였으나 연평균(2006년~2008년) 1.8% 증가하였고, 여자는 전년대비 5.9% 감소하였고 연평균 2.8% 감소한 것으로 나타났다.

출판산업 성별 종사자 현황은 전체적으로 여자가 감소하는 추세이며, 특히 '서적 및 잡지류 소매업' 여자는 2006년 16,773명 → 2007년 16,409명 → 2008년 12,734명으로 지속적 감소세를 보이고 있다. 이는 '서적 및 잡지류 소매업' 비정규직 여자의 감소에 기인하며 전체적으로도 여자 종사자가 감소한 것으로 나타났다. 반면, '서적출판업(교과서 및 학습서적 출판업 포함)'의 여자 종사자수는 2006년 10,599명(48.2%) → 2007년 11,417명(49.3%) → 2008년 12,706명(51.5%)으로 지속적으로 증가하는 추세이며, 이는 제작환경 및 미디어환경 변화에 따른 것이다.

표 4-1-34 성별 종사자현황

(단위:명, %)

중분류	소분류	종사자(명)		합계
		남자	여자	
출판업	서적출판업	5,947	5,530	11,477
	소분류비중	51.8	48.2	100.0
	교과서 및 학습서적 출판업	6,002	7,176	13,178
	소분류비중	45.5	54.5	100.0
	신문발행업	11,911	3,683	15,594
	소분류비중	76.4	23.6	100.0
	잡지 및 정기간행물 발행업	5,417	4,530	9,947
	소분류비중	54.5	45.5	100.0
	정기광고 간행물 발행업	2,747	2,807	5,554
	소분류비중	49.5	50.5	100.0
	기타인쇄물출판업	714	472	1,186
	소분류비중	60.2	39.8	100.0
	소 계	32,738	24,198	56,936
중분류비중	57.5	42.5	100.0	
출판 도소매업	서적 및 잡지 도매업	6,807	4,629	11,436
	소분류비중	59.5	40.5	100.0
	서적 및 잡지류 소매업	9,288	12,734	22,022
	소분류비중	42.2	57.8	100.0
	소 계	16,095	17,363	33,458
중분류비중	48.1	51.9	100.0	
온라인출판 유통업	인터넷/모바일전자출판제작업	623	297	920
	소분류비중	67.7	32.3	100.0
	인터넷/모바일 전자 출판 서비스 <sup>1)</sup>	164	133	297
	소분류비중	55.2	44.8	100.0
	소 계	787	430	1,217
중분류비중	64.7	35.3	100.0	
출판 임대업	서적임대(대여)(만화제외)	807	1,462	2,269
	소 계	807	1,462	2,269
	중분류비중	35.6	64.4	100.0
출판산업 총합계 <sup>2)</sup>		50,427	43,453	93,880
출판산업비중		53.7	46.3	100.0

1) 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 종사자 규모만 산출함

2) 외부인용자료(인쇄업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)) 제외

표 4-1-35 연도별 성별 종사자현황\*

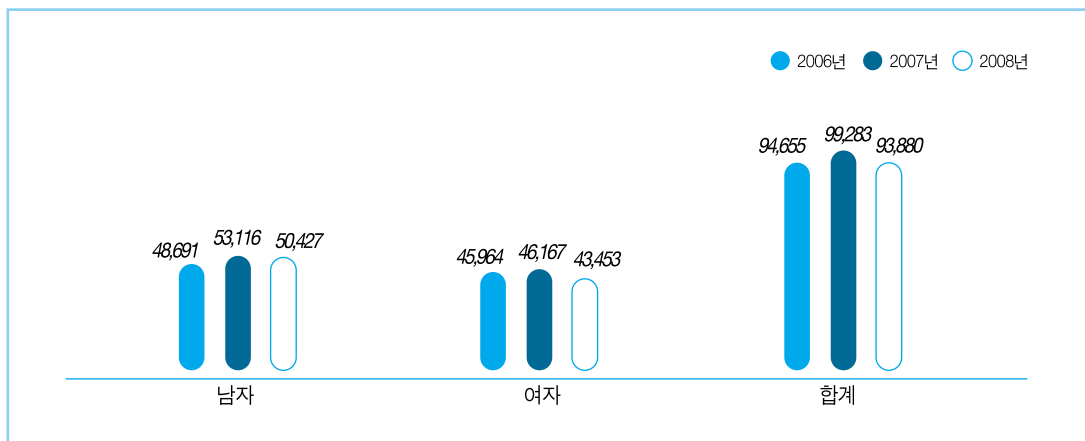
(단위: 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	남자	여자	
2006	48,691	45,964	94,655
2007	53,116	46,167	99,283
2008	50,427	43,453	93,880
전년대비증감률	△5.1	△5.9	△5.4
연평균증감률	1.8	△2.8	△0.4

\* 외부인용자료(인쇄업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)) 종사자 제외

그림 4-1-20 연도별 성별 종사자현황

(단위: 명)



### 1.3.7. 직무별 종사자 현황

직무별 종사자 현황은 제작이 27,293명(29.1%)이며 전년대비 9.3% 연평균(2006년~2008년)도 19.1% 증가하였다. ‘기타(유통)’은 32,826명(35.0%), ‘관리’는 16,485명(17.6%), ‘사업기획’은 4,896명(5.2%), ‘마케팅/홍보’는 8,377명(8.9%), ‘연구개발’은 4,003명(4.3%)으로 조사되었다.

출판산업 직무 중 기타(유통)과 관련된 종사자수는 2006년 45,870명 → 2007년 39,869명 → 2008년 32,826명으로 지속적 감소세를 보이고 있으며, 이는 ‘출판도소매업’의 종사자수 감소에 따른 것이다. 이에 반해 다른 직무(관리제외)는 지속적으로 증가하고 있는 추세이다. 특히, 사업기획은 2006년 2,879명에서 2008년 4,896명으로 2006년 대비 70.1%로 증가한 것으로 나타나, 출판산업에서도 예전에 비해 사업기획에 대한 중요도가 증가하고 있음을 알 수 있다.

표 4-1-36 직무별 종사자현황

(단위: 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)						합계
		사업 기획	관리	제작	마케팅/ 홍보	연구 개발	기타 (유통)	
출판업	서적출판업	861	1,792	5,212	1,216	482	1,914	11,477
	교과서 및 학습서적출판업	1,002	2,121	5,372	1,365	1,655	1,663	13,178
	신문발행업	1,277	2,188	6,797	1,603	736	2,993	15,594
	잡지 및 정기간행물 발행업	805	1,528	4,355	1,442	346	1,471	9,947
	정기광고 간행물 발행업	258	1,052	2,387	844	119	894	5,554
	기타인쇄물출판업	87	199	754	36	17	93	1,186
	소 계	4,290	8,880	24,877	6,506	3,355	9,028	56,936
	중분류비중	7.5%	15.6%	43.7%	11.4%	5.9%	15.9%	100.0%
출판 도소매업	서적 및 잡지 도매업	236	2,386	737	555	79	7,443	11,436
	서적 및 잡지류 소매업	275	4,611	1,262	1,281	267	14,326	22,022
	소 계	511	6,997	1,999	1,836	346	21,769	33,458
	중분류비중	1.5%	20.9%	6.0%	5.5%	1.0%	65.1%	100.0%
온라인출판 유통업	인터넷/모바일전자출판제작업	69	148	374	18	263	48	920
	인터넷/모바일 전자 출판 서비스 <sup>1)</sup>	26	51	43	17	39	121	297
	소 계	95	199	417	35	302	169	1,217
	중분류비중	7.8%	16.4%	34.3%	2.9%	24.8%	13.9%	100.0%
출판 임대업	서적임대(대여)(만화제외)	-	409	-	-	-	1,860	2,269
	소 계	-	409	-	-	-	1,860	2,269
	중분류비중	-	18.0%	-	-	-	82.0%	100.0%
출판산업 총합계 <sup>2)</sup>		4,896	16,485	27,293	8,377	4,003	32,826	93,880
출판산업비중		5.2	17.6	29.1	8.9	4.3	35.0	100.0

1) 외부인용자료(인쇄업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)) 제외  
2) 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 종사자 규모만 산출함

표 4-1-37 연도별 직무별 종사자현황\*

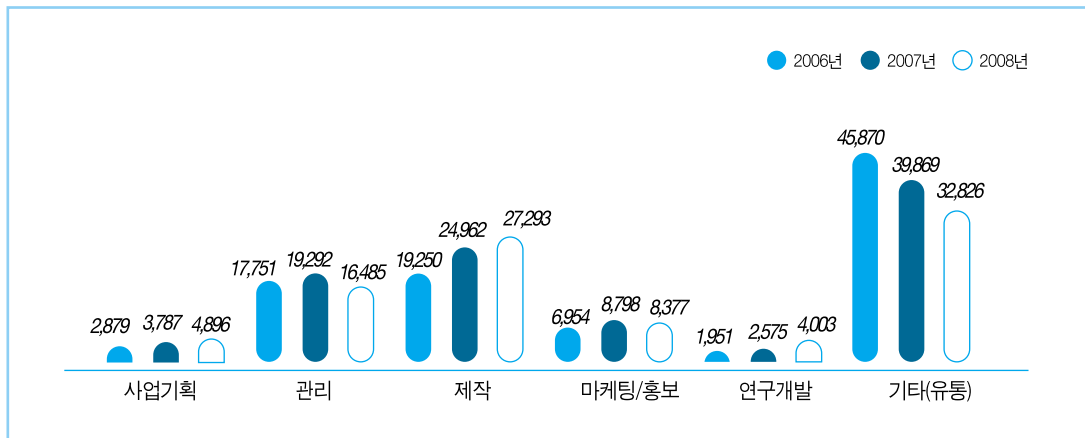
(단위: 명, %)

구 분	종사자(명)						합계
	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	
2006	2,879	17,751	19,250	6,954	1,951	45,870	94,655
2007	3,787	19,292	24,962	8,798	2,575	39,869	99,283
2008	4,896	16,485	27,293	8,377	4,003	32,826	93,880
전년대비증감률	29.3	△14.6	9.3	△4.8	55.5	△17.7	△5.4
연평균증감률	30.4	△3.6	19.1	9.8	43.2	△15.4	△0.4

\* 외부인용자료(인쇄업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)) 종사자 제외

그림 4-1-21 연도별 직무별 종사자현황

(단위: 명)



### 1.3.8. 학력별 종사자 현황

학력별 종사자 현황 대졸은 60,856명(64.8%), 전문대졸은 14,737명(15.7%), 고졸이하는 14,208명(15.1%), 대학원졸 이상은 4,079명(4.3%)으로 나타났다.

학력별 종사자 현황을 살펴보면, 대학졸(2006년 55,291명 → 2007년 64,072명 → 2008년 60,856명)과 대학원졸 이상(2006년 2,971명 → 2007년 3,293명 → 2008년 4,079명)은 지속적으로 증가하고 있는 반면에, 전문대졸(2006년 17,635명 → 2007년 16,133명 → 2008년 14,737명)과 고졸 이하(2006년 18,758명 → 2007년 15,785명 → 2008년 14,208명) 학력의 종사자수는 지속적으로 감소하고 있는 추세이다. 이는 출판산업 제작환경 및 미디어환경 변화에 따라 전문대졸 이하 학력의 종사자들의 업무가 줄어들고 있기 때문으로 사료된다. 이에 반해 '서적 및 잡지류 소매업'에서는 전체적으로 종사자수가 감소하고 있지만 특히, 다른 학력에 비해 대졸 학력의 종사자수의 감소폭이 더 큰 것으로 나타났다.

표 4-1-38 학력별 종사자현황

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		고졸이하	전문대졸	대졸	대학원졸이상	
출판업	서적출판업	1,745	1,584	7,586	562	11,477
	교과서 및 학습서적출판업	978	1,384	9,551	1,265	13,178
	신문발행업	1,123	1,480	12,289	702	15,594
	잡지 및 정기간행물 발행업	736	1,142	7,674	395	9,947
	정기광고 간행물 발행업	1,005	972	3,449	128	5,554
	기타인쇄물출판업	494	226	447	19	1,186
	소 계	6,081	6,788	40,996	3,071	56,936
	중분류비중	10.7%	11.9%	72.0%	5.4%	100.0%
출판 도소매업	서적 및 잡지 도매업	2,094	2,711	6,257	374	11,436
	서적 및 잡지류 소매업	4,581	4,602	12,287	552	22,022
	소 계	6,675	7,313	18,544	926	33,458
	중분류비중	20.0%	21.9%	55.4%	2.8%	100.0%
온라인출판 유통업	인터넷/모바일전자출판제작업	88	310	471	51	920
	인터넷/모바일 전자 출판 서비스 <sup>1)</sup>	24	48	194	31	297
	소 계	112	358	665	82	1,217
	중분류비중	9.2%	29.4%	54.6%	6.7%	100.0
출판 임대업	서적임대(대여)(만화제외)	1,340	278	651	-	2,269
	소 계	1,340	278	651	-	2,269
	중분류비중	59.1%	12.3%	28.7%	-	100.0%
출판산업 총합계 <sup>2)</sup>		14,208	14,737	60,856	4,079	93,880
출판산업비중		15.1	15.7	64.8	4.3	100.0

1) 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 종사자 규모만 산출함

2) 인쇄업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)종사자 제외

표 4-1-39 연도별 학력별 종사자현황\*

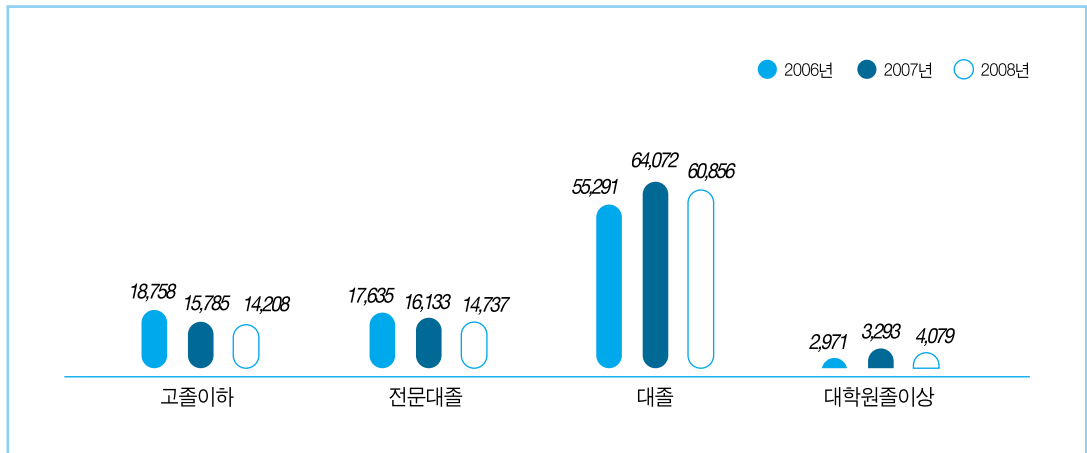
(단위: 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	고졸이하	전문대졸	대졸	대학원졸이상	
2006	18,758	17,635	55,291	2,971	94,655
2007	15,785	16,133	64,072	3,293	99,283
2008	14,208	14,737	60,856	4,079	93,880
전년대비증감률	△10.0	△8.7	△5.0	23.9	△5.4
연평균증감률	△13.0	△8.6	4.9	17.2	△0.4

\* 인쇄업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)종사자 제외

그림 4-1-22 연도별 직무별 종사자현황

(단위: 명)





### 1.3.9. 연령별 종사자 현황

연령별 종사자 현황은 30~34세 이하는 25,861명(27.5%), 29세 이하는 24,412명(26.0%), 35~39세 이하는 22,136명(23.6%), 40세 이상은 21,471명(22.9%)으로 나타났다.

연령별 종사자 현황을 살펴보면, 29세 이하(2006년 31,942명 → 2007년 28,456명 → 2008년 24,412명)는 매년 지속적으로 감소하고 있는 추세이다. 특히, '출판도소매업'에서 지속적으로 감소한 것으로 나타났으며, 2006년 대비 5,895명(35.8%)로 감소한 것으로 나타났다.

연도별로 연령별 종사자를 살펴보면 '29세 이하'는 2006년 31,942명 → 2007년 28,456명 → 2008년 24,412명으로 전년대비 14.2%, 연평균(2006년~2008년) 12.6% 감소하였다. '30~34세'는 2006년 24,417명 → 2007년 28,194명 → 2008년 25,861명으로 전년대비 8.3% 감소하였으나 연평균 2.9% 증가하였으며, '35~39세'는 2006년 18,310명 → 2007년 22,489명 → 2008년 22,136명으로 전년대비 1.6% 감소하였으나 연평균 10.0% 증가하였다. '40세 이상'은 2006년 19,986명 → 2007년 20,144명 → 2008년 21,471명으로 전년대비 6.6%, 연평균 3.6% 증가하였다.

표 4-1-40 연령별 종사자현황

(단위: 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	
출판업	서적출판업	3,110	3,237	2,881	2,249	11,477
	교과서 및 학습서적출판업	3,282	4,194	3,503	2,199	13,178
	신문발행업	2,790	3,673	3,702	5,429	15,594
	잡지 및 정기간행물 발행업	2,110	2,831	2,683	2,323	9,947
	정기광고 간행물 발행업	1,566	1,794	1,255	939	5,554
	기타인쇄물출판업	141	227	239	579	1,186
	소 계	12,999	15,956	14,263	13,718	56,936
	중분류비중	22.8	28.0	25.1	24.1	100.0
출판 도소매업	서적 및 잡지 도매업	3,408	3,419	2,687	1,922	11,436
	서적 및 잡지류 소매업	7,160	5,924	4,691	4,247	22,022
	소 계	10,568	9,343	7,378	6,169	33,458
	중분류비중	31.6	27.9	22.1	18.4	100.0
온라인출판 유통업	인터넷/모바일전자출판제작업	214	307	245	154	920
	인터넷/모바일 전자 출판 서비스 <sup>1)</sup>	115	100	49	33	297
	소 계	329	407	294	187	1,217
	중분류비중	27.0	33.4	24.2	15.4	100.0
출판 임대업	서적임대(대여)(만화제외)	516	155	201	1,397	2,269
	소 계	516	155	201	1,397	2,269
	중분류비중	22.7	6.8	8.9	61.6	100.0
출판산업 총합계 <sup>2)</sup>		24,412	25,861	22,136	21,471	93,880
출판산업비중		26.0	27.5	23.6	22.9	100.0

1) 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 종사자 규모만 산출함

2) 외부인용자료(인쇄업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)) 종사자 제외

표 4-1-41 연도별 연령별 종사자현황\*

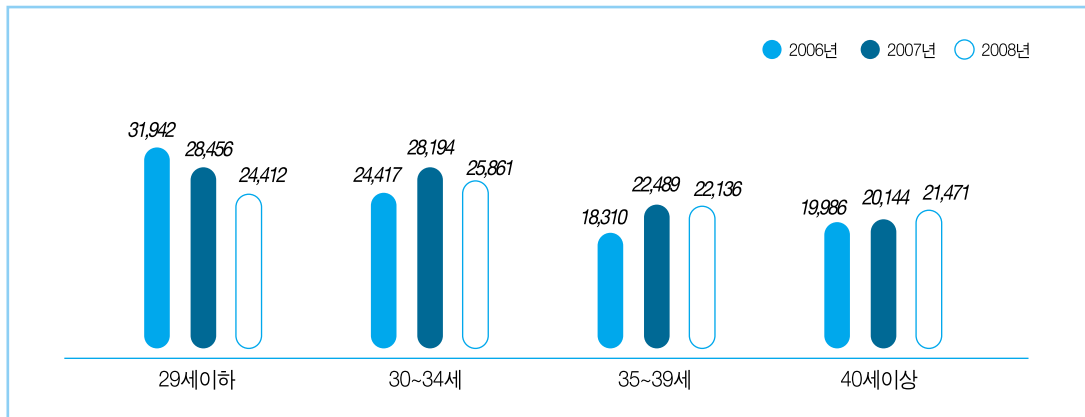
(단위: 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	
2006	31,942	24,417	18,310	19,986	94,655
2007	28,456	28,194	22,489	20,144	99,283
2008	24,412	25,861	22,136	21,471	93,880
전년대비증감률	△14.2	△8.3	△1.6	6.6	△5.4
연평균증감률	△12.6	2.9	10.0	3.6	△0.4

\* 외부인용자료(인쇄업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)) 종사자 제외

그림 4-1-23 연도별 연령별 종사자현황

(단위: 명)



## 1.4. 출판 산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액

출판산업 사업체당 평균매출액은 720백만원으로 전년대비 0.8%, 연평균(2006년~2008년) 4.8% 증가하였으며, 1인당 평균매출액은 135백만원으로 전년대비 4.7%, 연평균 3.1% 증가한 것으로 나타났다.

연도별로 살펴보면 사업체당 평균매출액은 2006년 655백만원 → 2007년 714백만원 → 2008년 720백만원이며 1인당 평균매출액은 2006년 127백만원 → 2007년 129백만원 → 2008년 135백만원으로 나타났다.

중분류별 사업체당 평균매출액을 보면 온라인유통업의 사업체당 평균매출액이 5,967백만원으로 가장 높으며, 그 다음은 출판업으로 1,778백만원 인 것으로 나타났다. 1인당 평균매출액은 출판도소매업이 226백만원으로 가장 크며, 그 다음은 출판업으로 1인당 평균매출액이 147만원 것으로 나타났다. 또한 사업체수는 29,255개로 전년대비 3.2%, 연평균 1.8% 감소한 것으로 나타났다.

표 4-1-42 출판 산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황 (단위: 개, 백만원, 명)

구분		사업체수	매출액	종사자수	사업체당 평균매출액	1인당 평균매출액
출판업	서적출판업	2,011	1,444,999	11,477	719	126
	교과서 및 학습서적출판업	652	2,130,956	13,178	3,268	162
	신문발행업	376	3,075,201	15,594	8,179	197
	잡지 및 정기간행물 발행업	1,080	1,080,190	9,947	1,000	109
	정기광고 간행물 발행업	367	417,555	5,554	1,138	75
	기타인쇄물출판업	228	234,080	1,186	1,027	197
	출판업합계	4,714	8,382,981	56,936	1,778	147
인쇄업		13,816	4,107,153	54,375	297	76
출판 도소매업	서적 및 잡지 도매업	1,920	3,225,862	11,436	1,680	282
	서적 및 잡지류 소매업	5,323	4,333,975	22,022	814	197
	출판도소매업합계	7,243	7,559,837	33,458	1,044	226
온라인출판 유통업	인터넷/모바일전자출판제작업	125	71,175	920	569	77
	인터넷/모바일 전자 출판 서비스 <sup>1)</sup>	35	47,702	297	1,363	161
	인터넷서점(만화제외)	-	835,777	7,713	-	108
	온라인유통업합계	160	954,654	8,930	5,967	107
출판 임대업	서적임대(만화제외)	3,322	48,311	2,269	15	21
	출판임대업합계	3,322	48,311	2,269	15	21
전체평균		29,255	21,052,936	155,968 <sup>2)</sup>	720 <sup>3)</sup>	135

1) 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함

2) 계약배달직 종사자수 제외

3) 인터넷서점(만화제외) 매출액 제외 평균값

표 4-1-43 연도별 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액

(단위 : 개, 백만원, 명, %)

구분	사업체수	매출액	종사자수 <sup>1)</sup>	사업체당 평균매출액 <sup>2)</sup>	1인당 평균 매출액
2006	30,353	19,879,255	157,085	655	127
2007	30,237	21,592,297	166,818	714	129
2008	29,255	21,052,936	155,968	720	135
전년대비증감률	△3.2	△2.5	△6.5	0.8	4.7
연평균증감률	△1.8	2.9	△0.4	4.8	3.1

1) 계약배달직 종사자수 제외

2) 인터넷서점(만화제외) 매출액 제외 평균값

### 1.5. 출판산업 부가가치 구성

출판산업 부가가치 구성 중 '인건비'는 5조6,079억원(62.5%)으로 가장 큰 비중을 차지하며, 전년대비 4.8% 증가, 연평균(2006년~2008년) 22.0% 증가한 것으로 나타났다.

출판산업 부가가치 구성을 살펴보면, 인건비는 꾸준히 증가(2006년 3조7,670억원 → 2007년 5조3,515억원 → 2008년 5조6,079억원)하고 있는 반면 경상이익은 전년대비(2007년 2조135억원 → 2008년 1조7,317억원) 큰 폭으로 하락한 것으로 나타났다. 이는 출판산업이 전년대비 이익률이 상당히 악화된 것을 보여주는 것이며, 반면 순금융비용은 큰 폭으로 증가한 것으로 조사되었다.

연도별 부가가치액을 보면 2006년 6조3,375억원 → 2007년 8조9,491억원 → 2008년 8조9,727억원으로 나타났다. 출판산업 부가가치 구성을 살펴보면 '경상이익'은 1조7,317억원으로 전년대비 14.0% 감소, 연평균 6.0% 증가하였고, '인건비'는 5조6,079억원으로 전년대비 4.8%, 연평균 22.0% 증가하였다. '순금융비용'은 3,230억원으로 전년대비 16.4% 증가, 연평균 103.6% 증가하였으며, '감가상각비'는 6,379억원으로 전년대비 4.8%, 연평균 19.8% 증가한 것으로 나타났다. '임차료'는 4,737억원이며 전년대비 0.1% 감소, 연평균 15.6% 증가하였고, '조세공과'는 1,982억원으로 전년대비 11.4% 감소, 연평균 14.4% 증가한 것으로 조사되었다.

표 4-1-44 출판 산업 부가가치 구성 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	매출액	부가 가치액	부가 가치율	부가가치 구성					
				경상이익	인건비	순금융 비용	감가 상각비	임차료	조세공과
출판산업	21,052,936	8,972,761	42.62	1,731,743	5,607,976	323,019	637,963	473,762	198,298
부가가치액 대비 구성비				19.3	62.5	3.6	7.1	5.3	2.2
매출액 대비 구성비				8.2	26.6	1.5	3.0	2.3	0.9

표 4-1-45 연도별 부가가치 구성현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	부가가치 구성현황						부가가치액
	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	
2006	1,542,549	3,767,014	77,951	444,259	354,267	151,467	6,337,507
2007	2,013,549	5,351,566	277,422	608,539	474,303	223,728	8,949,107
2008	1,731,743	5,607,976	323,019	637,963	473,762	198,298	8,972,761
전년대비증감률	△14.0	4.8	16.4	4.8	△0.1	△11.4	0.3
연평균증감률	6.0	22.0	103.6	19.8	15.6	14.4	19.0

## 2. 만화산업

표 4-2-1 만화산업 분류

중분류	소분류	정의
21.만화출판업		학습, 교양만화를 포함하여 만화잡지, 만화도서 등을 발간하는 출판업체
	211. 만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	만화잡지를 포함하여 만화도서를 전문으로 발간하는 출판사
	212. 일반 출판사 (만화부문)	일반 도서를 발간하는 출판사 중 2006년에 만화도서(학습/교양 만화 포함)를 발간한 적이 있는 출판사
22.온라인 만화 제작·유통업		인터넷, 모바일 등의 온라인 만화를 제작 혹은 유통하는 업체
	221. 인터넷 만화 콘텐츠 서비스	인터넷을 통해 제공되는 만화를 서비스하는 업체
	222. 모바일 만화 콘텐츠 서비스	모바일을 통해 제공되는 만화를 서비스하는 업체
	223. 인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작및제공	인터넷, 모바일 등의 온라인 만화를 제작 혹은 서비스업체에 제공하는 업체(CP업체)
23.만화책 임대업		소비자에게 만화도서를 대여하는 사업체
	231. 만화임대	만화방, 만화카페 등 소비자가 점포 안에서 만화책을 유료로 읽을 수 있도록 제공하거나 대여하는 사업체
	232. 서적임대(대여)(만화부문)	만화도서를 포함하여 도서를 유료로 대여하는 사업체
24.만화 도소매업		만화도서를 판매하는 도소매업체
	241. 만화서적 및 잡지류 도매	만화도서를 서점 등에 공급하는 도매업체(총판 등)
	242. 만화서적 및 잡지류 소매	만화도서를 소비자에게 직접 판매하는 서점 등 (일반 서점의 경우, 만화도서 판매기준으로 기록해주기 바람)
	243. 인터넷 서점(만화부문)	만화도서를 인터넷을 통해 소비자에게 판매하는 온라인 서점 (만화도서를 포함하여 일반 도서를 판매하는 인터넷 서점의 경우, 만화도서 판매기준으로 기록해주기 바람)

※ 만화산업 분류는 기획, 제작, 유통 단계에 따라 중분류 4개와 소분류 10개로 체계를 마련하였다.

- 만화출판업 : 만화출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등), 일반출판사(만화부문)
- 온라인 만화제작·유통업 : 인터넷만화콘텐츠서비스, 모바일만화콘텐츠서비스, 인터넷 및 모바일 만화콘텐츠 제작 및 제공
- 만화책임대업 : 만화임대업, 서적임대(대여)(만화부문)
- 만화도소매업 : 만화서적 및 잡지류 도매업, 만화서적 및 잡지류 소매업, 인터넷서점(만화부문)업

### 2.1. 만화산업 매출현황

2008년 국내 만화산업 매출액은 7,232억 원으로 나타났으며 2007년 매출액인 7,616억 원에 비해 약 400억 원 정도 감소한 수준이다. 인터넷서점(만화부문)은 지속적으로 증가하고 있으며 서적임대(대여)(만화부문)는 정체되고 있는 것으로 조사되었다.

2008년 만화산업(대여시장제외) 규모는 전년대비 5.8% 감소한 것으로 나타났으나, 2006년 대비 3.7% 증가하였다. 만화산업은 현재 오프라인과 온라인(인터넷서점(만화부문)제외) 산업모두 정체기에 있으나, 그간의 전통적 제작 관행과 유통구조 개선, 특히 국내 창작만화 활성화를 통한 타 산업(애니메이션, 캐릭터, 방송영상물, 게임 등)과 연계를 통해 새로운 돌파구를 찾아 향후에는 산업규모 확대가능성이 매우 클 것으로 예상된다.

중분류별 매출액을 보면 '만화 출판업'은 3,012억원(41.7%)이며 '온라인 만화 제작·유통업'은 474억원(6.6%), '만화책 임대업'은 732억원(10.1%), '만화 도소매업'은 3,013억원(41.7%)으로 나타났다. 중분류 업종 중 2007년에 비해 매출액 규모가 증가한 업종은 만화책임대업이 유일하였다.

'만화 출판업'은 전년대비 7.2% 감소, 연평균 0.9% 증가하였고, '온라인 만화 제작·유통업'은 전년대비 10.4% 감소, 연평균 0.1% 증가하였으며 '만화책 임대업'은 전년대비 2.7% 증가, 연평균 15.8% 감소하였다. '만화 도소매업'은 전년대비 3.6% 감소, 연평균 3.1% 증가한 것으로 나타났다.

만화산업의 가치사슬에 따른 매출액을 보면 '기획/제작'은 전년대비 272억원 증가한 3,138억원(43.4%)이며, '유통'은 전년대비 111억원 감소한 4,094억원(56.6%)로 나타났다. '기획/제작'은 연평균(2006년~2008년) 0.5% 증가하였고, '유통'은 연평균 1.2% 감소한 것으로 조사되었다.

표 4-2-2 만화산업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원, %)

중분류	소분류	매출액(백만원)				비중 (%)	증감률 (%)
		2005	2006	2007	2008		
만화출판업	만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	211,736	98,067	106,599	95,559	13.2	△10.4
	일반 출판사(만화부문)		197,966	218,116	205,706	28.4	△5.7
	소 계	211,736	296,033	324,715	301,265	41.7	△7.2
온라인만화 제작·유통업	인터넷 만화 콘텐츠 서비스	31,903	21,955	24,588	24,120	3.3	△1.9
	모바일 만화 콘텐츠 서비스		10,751	12,004	10,748	1.5	△10.5
	인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공		14,636	16,342	12,550	1.7	△5.7
	소 계		31,903	47,342	52,934	47,418	6.6
만화책 임대업	만화임대	109,606	25,376	22,918	25,647	3.5	11.9
	서적임대(대여)(만화부문)		78,031	48,419	47,623	6.6	△1.6
	소 계	109,606	103,407	71,337	73,270	10.1	2.7
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	82,990	80,135	85,440	84,924	11.7	△0.6
	만화서적 및 잡지류 소매		174,910	193,771	177,027	24.5	△8.6
	인터넷 서점(만화부문) <sup>1)</sup>		28,245	33,489	39,382	5.4	17.6
	소 계		82,990	283,290	312,700	301,333	41.7
만화산업 총합계 <sup>2)</sup>		436,235	730,072	761,686	723,286	100.0	△5.0

1) 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)

2) 2005년 매출액은 어린이·학습만화 미포함매출

그림 4-2-1 만화산업 매출액 추이(2005~2008년)

(단위: 백만원)

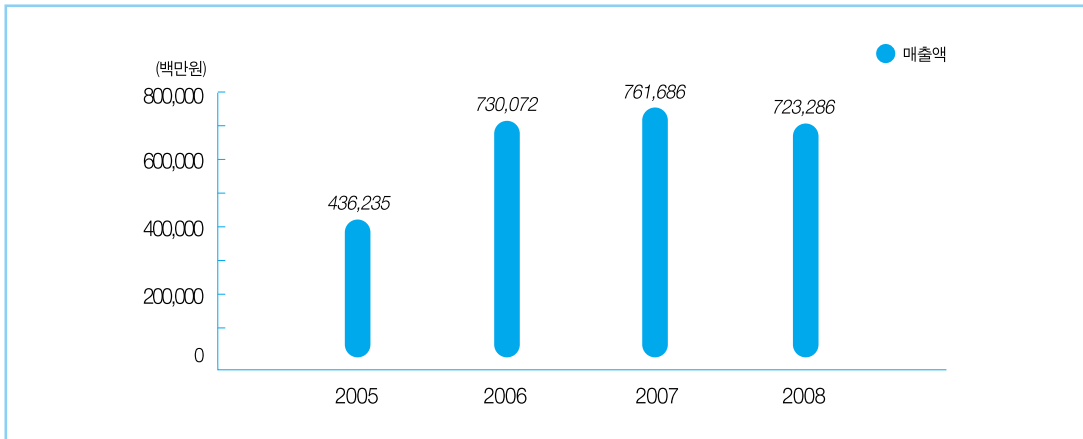


그림 4-2-2 만화산업 중분류별 매출액

(단위: 백만원)

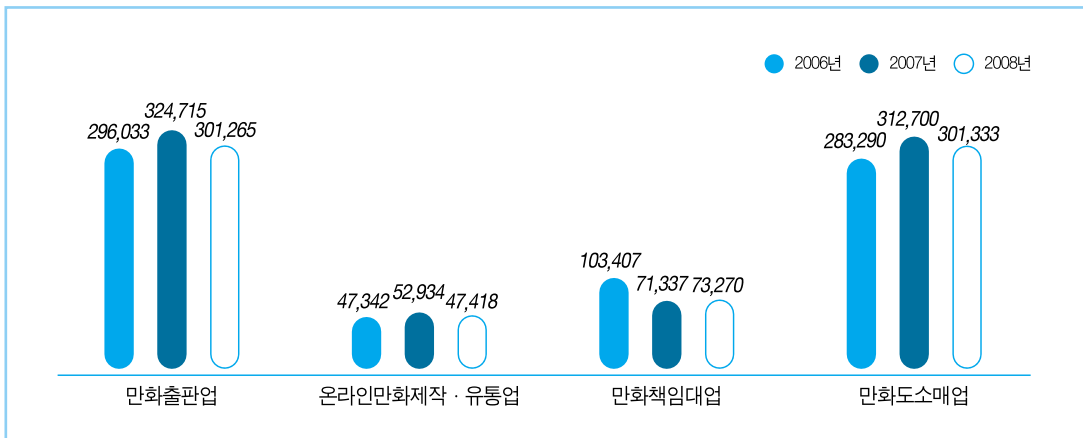




표 4-2-3 만화산업 가치사슬에 따른 매출액

가치사슬	소분류	매출액(백만원)			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
		2006	2007	2008				
기획/제작	온라인 기획/제작	인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공	14,636	16,342	12,550	1.7	△23.2	△7.4
		소 계	14,636	16,342	12,550	1.7	△23.2	△7.4
	오프라인 기획/제작	만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	98,067	106,599	95,559	13.2	△10.4	△1.3
		일반 출판사(만화부문)	197,966	218,116	205,706	28.4	△5.7	1.9
		소 계	296,033	324,715	301,265	41.7	△7.2	0.9
기획/ 제작 합계		310,669	341,057	313,815	43.4	△8.0	0.5	
유통	온라인 유통 및 서비스	인터넷 만화 콘텐츠 서비스	21,955	24,588	24,120	3.3	△1.9	4.8
		모바일 만화 콘텐츠 서비스	10,751	12,004	10,748	1.5	△10.5	0.0
		인터넷 서점(만화부문)	28,245	33,489	39,382	5.4	17.6	18.1
		소 계	60,951	70,081	74,250	10.3	5.9	10.4
	오프라인 유통 및 서비스	만화임대	25,376	22,918	25,647	3.5	11.9	0.5
		서적임대(대어)(만화부문)	78,031	48,419	47,623	6.6	△1.6	△21.9
		만화서적 및 잡지류 도매	80,135	85,440	84,924	11.7	△0.6	2.9
		만화서적 및 잡지류 소매	174,910	193,771	177,027	24.5	△8.6	0.6
		소 계	358,452	350,548	335,221	46.3	△4.4	△3.3
		유통 합계	419,403	420,629	409,471	56.6	△2.7	△1.2
만화산업 총합계		730,072	761,686	723,286	100.0	△5.0	△0.5	

### 2.1.1. 만화출판업 매출현황

만화출판업 매출액은 3,012억원으로 2007년 대비 7.2% 감소하였고, 연평균(2006년~2008년) 0.9% 증가하였다. 만화출판사 매출액은 955억원으로 2007년 대비 10.4% 감소하였으며, 연평균도 1.3% 감소하여 정체 또는 감소를 보이고 있으며, 특히, 코믹스만화의 시장 한계성과 더불어 국내 창작만화가 아닌 해외번역만화 발행이 주를 이루었으나 환율변동에 따른 신규발행 연기 등이 매출구조를 악화시켰다. 일반출판사(만화부문) 매출액은 2,057억원으로 2007년 대비 5.7% 감소하였으며, 연평균은 1.9% 증가하였다. 일반출판사(만화부문) 어린이·학습만화 위주로 출판을 하고 있으며, 2007년 대비 신규 걸작만화 발행률이 낮았으며, 기존 걸작만화의(마법천자문, 코믹 메이플스토리 등) 후속편만을 발행하여 성장세가 다소 주춤하는 시기였다.

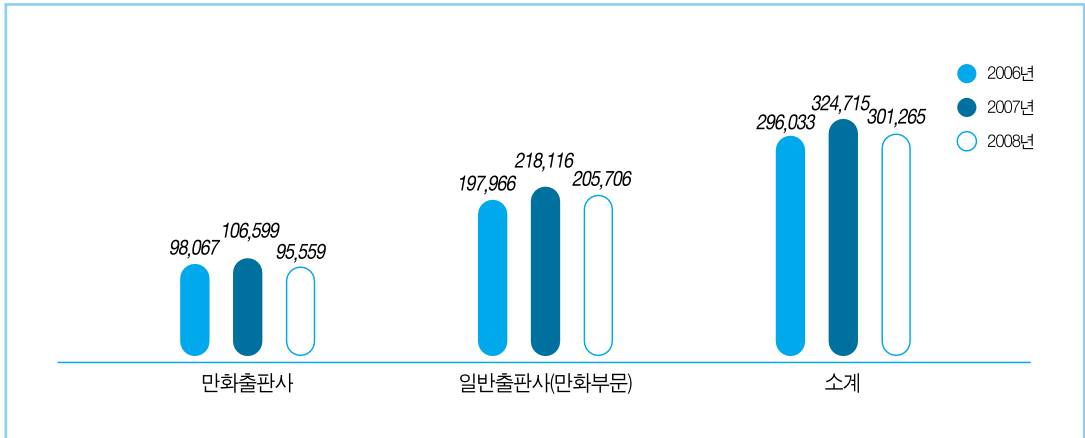
표 4-2-4 만화출판업 소분류별 매출액 현황

(단위: 백만원, %)

소분류	매출액(백만원)				비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
	2005	2006	2007	2008			
만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	211,736	98,067	106,599	95,559	31.7	△10.4	△1.3
일반 출판사(만화부문)		197,966	218,116	205,706	68.3	△5.7	1.9
소 계	211,736	296,033	324,715	301,265	100.0	△7.2	0.9

그림 4-2-3 만화출판업 소분류별 매출액 현황

(단위: 백만원)



### 2.1.2. 온라인만화제작 · 유통업 매출현황

온라인만화제작 · 유통업은 매출규모 474억원으로 2007년 대비 10.4% 감소하였고, 연평균 (2006년~2008년)은 0.1% 증가한 것으로 나타났다.

인터넷 만화 콘텐츠 서비스업은 241억원으로 2007년 대비 1.9% 하락하였고, 연평균 4.8%로 증가하였으나, 2006년대비 2007년도 12.0% 증가에 비하면 큰 폭으로 감소한 것이다. 이러한 현상을 막기 위하여 불법 스캔 만화의 근절을 위한 근원적 해결이 요구된다. 또한 불법 스캔 만화를 보는 소비자들이 만화를 읽지 않는 것이 아니므로 유료 고객으로 전환할 수 있어야 만화산업 전체의 매출확대를 이루어 낼 수 있을것으로 예상된다. 모바일 만화 콘텐츠 서비스는 전년대비 10.5% 감소한 107억원으로 2006년 매출규모와 비슷하게 나타났으나, 기존 모바일 액정크기가 대형화, 또한 정보료와 통화료가 별도로 지불되던 방식에서 모바일만화 정액제로 전환 등 과금체계의 개선, 웹 스토어 기반의 서비스가 이루어지고 있기 때문에 발전가능성은 높다고 할 수 있다. 인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공업은 125억원으로 전년대비 5.7%, 연평균 7.4% 감소한 것으로 나타났다.

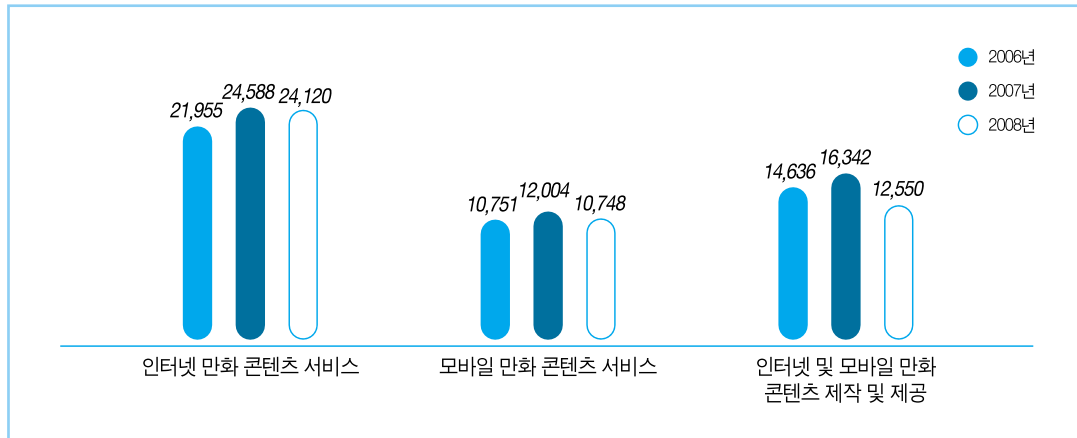
표 4-2-5 온라인만화 제작·유통업 소분류별 매출액 현황

(단위: 백만원, %)

소분류	매출액(백만원)				비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005	2006	2007	2008			
인터넷 만화 콘텐츠 서비스	31,903	21,955	24,588	24,120	50.9	△1.9	4.8
모바일 만화 콘텐츠 서비스		10,751	12,004	10,748	22.7	△10.5	0.0
인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공		14,636	16,342	12,550	26.5	△5.7	△7.4
소 계	31,903	47,342	52,934	47,418	100.0	△10.4	0.1

그림 4-2-4 온라인만화 제작·유통업 소분류별 매출액 현황

(단위: 백만원)



### 2.1.3. 만화책임대업 매출현황

만화책임대업은 매출규모 723억원으로 2007년 대비 2.7% 증가하였고 연평균(2006년~2008년)은 15.8% 감소하였다. 연도별로 살펴보면 2005년 1,096억원 → 2006년 1,034억원 → 2007년 713억원 → 2008년 732억원으로 지속적인 감소세에 있다.

서적임대(대여)(만화부문)는 매출액 476억원으로 전년대비 1.6%, 연평균(2006년~2008년) 21.9% 감소한 것으로 나타났다.

만화책임대업 중 서적임대(만화부문대여)의 연평균은 21.9% 감소하였으며, 만화산업 소분류 중 가장 큰 감소율을 보였다. 이는 대여시장의 만화공급이 수요자들을 충족시키지 못함으로써 직접구매 또는 불법 스캔 만화 이용의 비중이 증가했기 때문으로 분석된다. 그러나 2007년 대비 1.6% 감소한 것으로, 감소세는 다소 둔화된 것으로 조사되었다.

만화임대(만화방, 대본소, 만화가페방 등)업은 매출액 256억원으로 연평균 0.5%로 소폭 증가하였으나 큰 폭의 증가세는 어려울 것으로 보이며, 현재 규모가 유지되거나 감소될 것으로 예상된다.

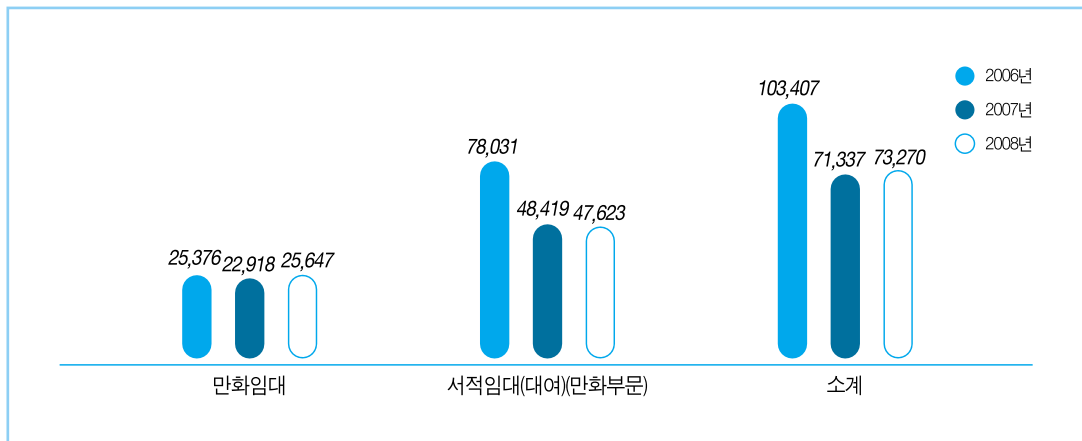
표 4-2-6 만화책임대업 소분류별 매출액 현황

(단위: 백만원, %)

소분류	매출액(백만원)				비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005	2006	2007	2008			
만화임대	109,606	25,376	22,918	25,647	35.0	11.9	0.5
서적임대(대여)(만화부문)		78,031	48,419	47,623	65.0	△1.6	△21.9
소 계	109,606	103,407	71,337	73,270	100.0	2.7	△15.8

그림 4-2-5 만화책임대업 소분류별 매출액 현황

(단위: 백만원)



### 2.1.4. 만화도소매업 매출현황

만화도소매업 매출규모는 3,013억원으로 2007년 대비 3.6% 감소하였으나, 연평균은 3.1% 증가한 것으로 나타났다.

인터넷서점(만화부문) 매출규모는 393억원으로 전년대비 17.6% 증가하였으며, 또한 연평균도 18.1%로 증가한 것으로 추정된다. 이는 만화를 직접 구매하여 보는 비중이 예전에 비해 증가 추세임을 보여주고 있으며 특히, 어린이·학습만화의 성장과 인기 만화단행본 구입비중 증가로 인해 만화도소매업도 성장하였다. 만화서적 및 잡지류 도소매업 모두 전년대비 감소한 반면 인터넷서점(만화부문)은 2006년부터 지속적으로 증가하고 있는 것으로 나타났다.

만화책 소매업(만화서적 및 잡지류 소매+인터넷 서점 만화 부문) 매출규모(2006년 2,031억원 → 2007년 2,272억원 → 2008년 2,164억원)중 인터넷서점(만화부문) 매출 규모의 비중은 2006년 13.9% → 2007년 14.7% → 2008년 18.2%로 점점 커지고 있으며, 향후에도 이러한 증가세는 계속될 것으로 예상된다.

표 4-2-7 만화도소매업 소분류별 매출액 현황

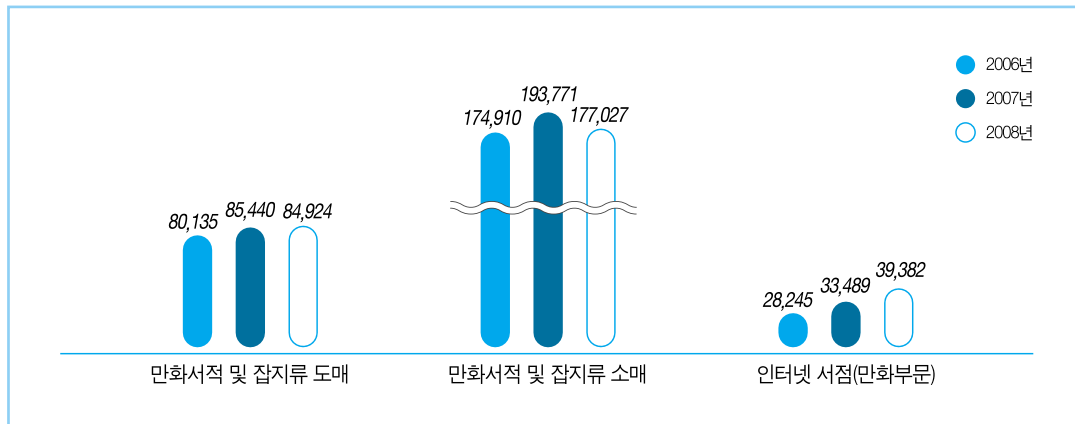
(단위: 백만원, %)

소분류	매출액(백만원)				비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005	2006	2007	2008			
만화서적 및 잡지류 도매	82,990	80,135	85,440	84,924	28.2	△0.6	2.9
만화서적 및 잡지류 소매		174,910	193,771	177,027	58.7	△8.6	0.6
인터넷 서점(만화부문)*		28,245	33,489	39,382	13.1	17.6	18.1
소 계	82,990	283,290	312,700	301,333	100.0	△3.6	3.1

\*사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)

그림 4-2-6 만화도소매업 소분류별 매출액 현황

(단위: 백만원)



### 2.1.5. 사업형태별 매출현황

만화산업 사업형태별 매출액 중 창작 및 제작이 2,991억원으로 전년대비 7.8% 감소하였으나 연평균(2006년~2008년)은 0.7% 증가한 것으로 나타났다. 그 외에 사업형태별 매출현황을 보면 '유통/배급'은 4,072억원(56.3%), '기타'는 113억원(1.6%), '제작지원'은 43억원(0.6%), '단순복제'는 11억원(0.2%)인 것으로 조사 되었다. '창작 및 제작'은 전년대비 7.8%감소하였으나 연평균은 0.7% 증가하였고, '유통배급'은 전년대비 3.2%감소하였으나, 연평균 2.6% 증가한 것으로 나타났다. '기타'는 전년대비 6.1%, 연평균 46.6% 감소하였고, '단순복제'는 전년대비 53.2%, 연평균 51.7% 감소한 것으로 나타났다.

만화산업의 유통/배급 비중은 꾸준히 증가(2006년 53.0% → 2007년 55.2% → 2008년 56.3%)하고 있으며 이는 만화산업의 분야별(만화단행본(코믹스만화), 일일만화, 어린이·학습만화, 만화잡지 등)로 각각의 유통구조가 존재하고 있으나, 이와는 별도로 인터넷서점(만화부문) 등 통합된 경로를 통한 유통/배급 진출이 더 쉬워졌으며 이로 인한 유통/배급관련 매출이 증가하고 있는 것으로 분석된다. 또한 기존의 걸작만화를 꾸준히 재판분하고 있는 것도 유통/배급관련 매출이 증가한 하나의 원인으로 생각할 수 있다. 만화산업은 분야별 유통구조 개선뿐 아니라, 타 산업과의

연계를 통한 창작 및 제작(저작권 강화를 통한 라이선스 매출 등) 매출규모 증대가 이뤄진다면 전체적인 만화산업규모는 확대될 것으로 전망된다.

**표 4-2-8** 만화산업 사업형태별 매출현황 (단위: 백만원, %)

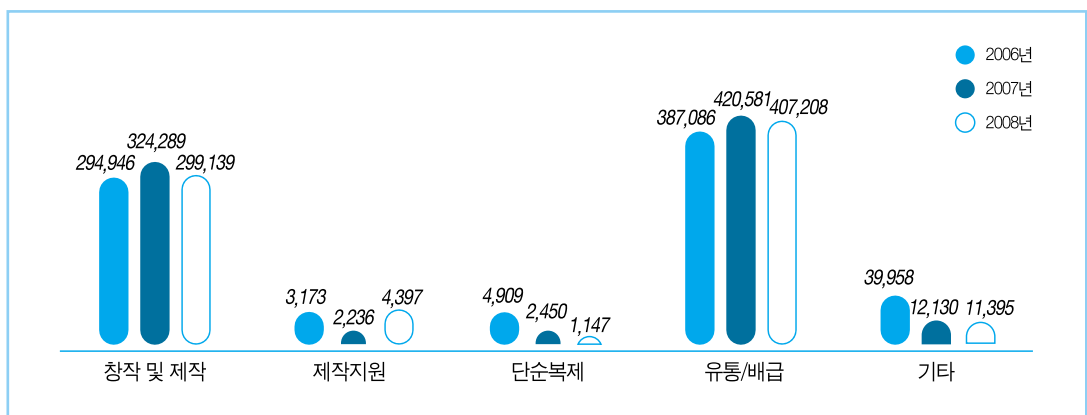
구 분	창작 및 제작	제작 지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	77,594	3,631	1,147	8,123	5,064	95,559
일반 출판사(만화부문)	198,829	-	-	6,877	-	205,706
인터넷 만화 콘텐츠 서비스	15,788	-	-	8,332	-	24,120
모바일 만화 콘텐츠 서비스	-	-	-	10,748	-	10,748
인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공	6,928	766	-	4,531	325	12,550
만화임대	-	-	-	25,627	20	25,647
서적임대(대여)(만화부문)	-	-	-	43,808	3,815	47,623
만화서적 및 잡지류 도매	-	-	-	84,924	-	84,924
만화서적 및 잡지류 소매	-	-	-	174,856	2,171	177,027
인터넷 서점(만화부문)*	-	-	-	39,382	-	39,382
합계	299,139	4,397	1,147	407,208	11,395	723,286
비중	41.4	0.6	0.2	56.3	1.6	100.0

\* 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)

**표 4-2-9** 사업형태별 연도별 매출액현황 (단위: 백만원, %)

연도별	창작 및 제작	제작 지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
2006	294,946	3,173	4,909	387,086	39,958	730,072
2007	324,289	2,236	2,450	420,581	12,130	761,686
2008	299,139	4,397	1,147	407,208	11,395	723,286
전년대비증감률	△7.8	96.6	△53.2	△3.2	△6.1	△5.0
연평균증감률	0.7	17.7	△51.7	2.6	△46.6	△0.5

**그림 4-2-7** 만화산업 사업형태별 매출현황 (단위: 백만원)



## 2.1.6. 매출액 규모별 매출액

100억 이상 사업체의 매출액은 1,673억원으로 전년대비 2.6% 감소하였으며, 10~100억 미만 사업체의 매출액은 2,369억원으로 전년대비 8.5% 감소한 것으로 나타났다.

매출액 규모별 매출액의 비중을 보면, '10~100억원 미만'은 2,369억원(32.8%), '1~10억원 미만'은 1,840억원(25.5%), '100억원 이상'은 1,673억원(23.1%), '1억원 미만'은 1,349억원(18.7%) 순이다.

전년대비 증감률과 연평균 증감률을 보면 '1억원 미만'은 전년대비 6.2%, 연평균 14.7% 감소하였으며, '1~10억원 미만'은 전년대비 1.6% 감소하였고, 연평균 5.7% 증가하였다. '10~100억원 미만'은 전년대비 8.5% 감소하였고, 연평균 5.6% 증가한 것으로 나타났다. '100억원 이상'은 전년대비 2.6% 감소한 것으로 나타났다.

한편, 1억원 미만 사업체 매출액은 지속적으로 감소(2006년 1,853억원 → 2007년 1,438억원 → 2008년 1,349억원)하고 있으며, 대여시장 축소에 따른 만화책대여업 매출규모 감소가 주된 원인으로 사료된다.

'1~10억원 미만' 사업체의 매출액 비중은 소폭이기는 하나 매년 증가(2006년 22.6% → 2007년 24.5% → 2008년 25.5%)하고 있으며, 이는 일반출판사들의 만화산업 진출 확대와 10~100억원 미만 사업체 중 일부 만화출판사의 매출 감소로 인해 1~10억원 미만 사업체로 변경된 것도 하나의 원인으로 사료된다.

표 4-2-10 매출액 규모별 매출현황

(단위: 백만원, %)

구 분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	506	14,716	41,649	38,688	95,559
일반 출판사(만화부문)	14,428	23,656	61,301	106,321	205,706
인터넷 만화 콘텐츠 서비스	1,034	6,020	17,066	-	24,120
모바일 만화 콘텐츠 서비스	-	965	9,783	-	10,748
인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공	-	1,544	11,006	-	12,550
만화임대	17,773	7,874	-	-	25,647
서적임대(대여)(만화부문)	41,575	6,048	-	-	47,623
만화서적 및 잡지류 도매	3,257	72,240	9,427	-	84,924
만화서적 및 잡지류 소매	56,344	51,016	47,313	22,354	177,027
인터넷 서점(만화부문)*	-	-	39,382	-	39,382
합 계	134,917	184,079	236,927	167,363	723,286
구성비	18.7%	25.5%	32.8%	23.1%	100.0%

\* 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)

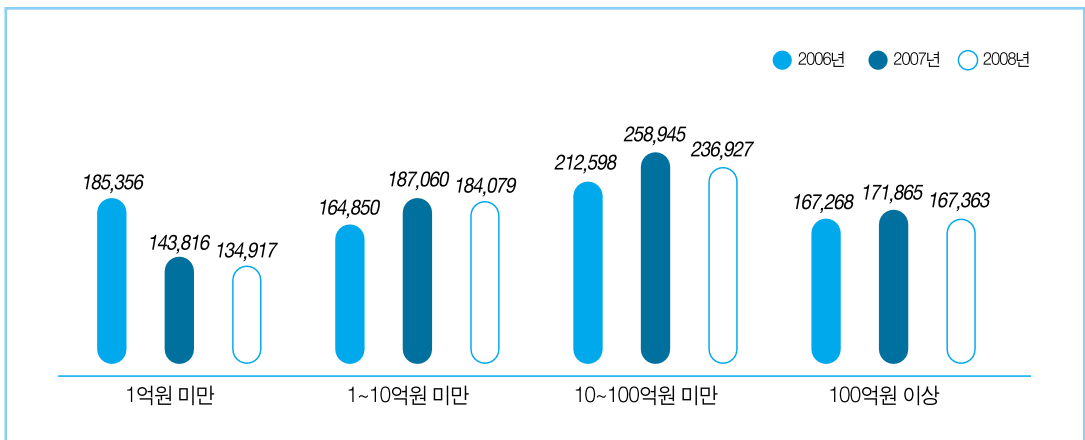
표 4-2-11 매출액 규모별 연도별 매출액현황

(단위: 백만원, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원미만	100억원 이상	합계
2006	185,356	164,850	212,598	167,268	730,072
2007	143,816	187,060	258,945	171,865	761,686
2008	134,917	184,079	236,927	167,363	723,286
전년대비증감률	△6.2	△1.6	△8.5	△2.6	△5.0
연평균증감률	△14.7	5.7	5.6	0.0	△0.5

그림 4-2-8 매출액 규모별 매출현황

(단위: 백만원)



### 2.1.7. 종사자 규모별 매출액

종사자 규모별 매출액 중 10~49인은 매출규모 1,492억원(20.6%)으로 전년대비 12.6% 증가하였으며, 연평균(2006년~2008년) 8.2% 증가한 것으로 나타났다. 종사자규모별 매출액을 살펴보면, 50~99인 종사자규모의 사업체 매출액이 전년도 대비 76.4% 감소로 가장 큰 폭의 하락세를 보였으며, 연평균증감률 또한 큰 폭으로 감소한 것으로 나타났다. 이는 2007년 기준 종사자규모가 50~99인 일반출판사(만화부문) 사업체들이 신규 어린이·학습만화를 창작 발매하는 대신 기존 걸작만화의 시리즈 추가 발매 또는 유통/배급 위주의 매출발생으로 전환하며 만화산업 관련 기존 인력을 타 산업(에듀테인먼트 등)으로 재배치한 것이 주된 원인으로 분석된다.

종사자 규모별 매출현황은 '1~4인' 3,927억원(54.3%), '5~9인' 1,396억원(19.3%), '10~49인' 1,492억원(20.6%), '50~99인' 416억원(5.8%)으로 나타났다. 연도별로 전년대비 증감률을 살펴보면 '1~4인'은 전년대비 3.9%, 연평균 1.0% 증가하였고, '5~9인'은 전년대비 86.7%, 연평균 66.7% 증가하였으며, '10~49인'은 전년대비 12.6%, 연평균 8.2% 증가하였다. '50~99인'은 전년대비 76.4%, 연평균 50.1% 감소하여 타 종사자 규모별 매출액은 모두 증가와 대조를 이루었다.



표 4-2-12 종사자규모별 매출현황

(단위: 백만원, %)

구분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	합계
만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	7,785	7,748	38,390	41,636	95,559
일반 출판사(만화부문)	39,176	79,480	87,050	-	205,706
인터넷 만화 콘텐츠 서비스	5,236	2,382	16,502	-	24,120
모바일 만화 콘텐츠 서비스	9,452	1,296	-	-	10,748
인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공	939	11,611	-	-	12,550
만화임대	25,647	-	-	-	25,647
서적임대(대여)(만화부문)	47,623	-	-	-	47,623
만화서적 및 잡지류 도매	56,915	28,009	-	-	84,924
만화서적 및 잡지류 소매	160,604	9,154	7,269	-	177,027
인터넷 서점(만화부문)	39,382	-	-	-	39,382
합계	392,759	139,680	149,211	41,636	723,286
구성비	54.3	19.3	20.6	5.8	100.0

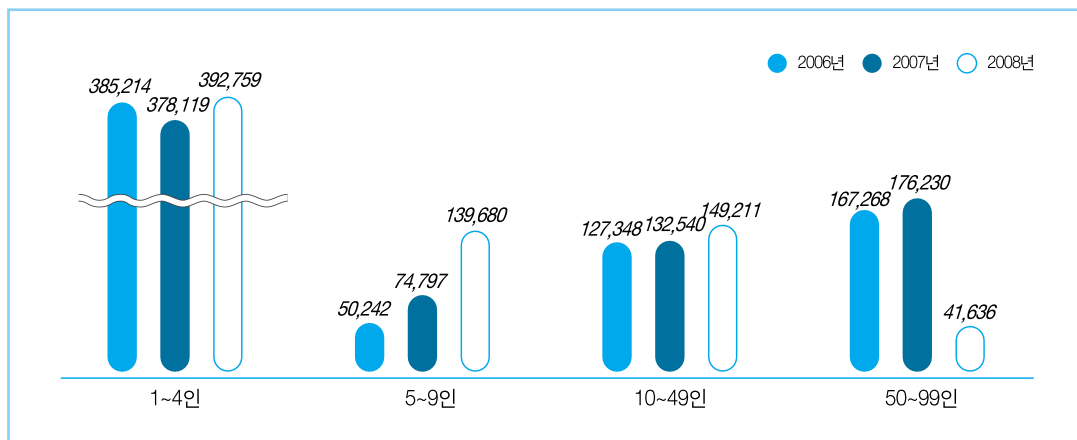
표 4-2-13 종사자 규모별 연도별 매출액현황

(단위: 백만원, %)

연도별	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	합계
2006	385,214	50,242	127,348	167,268	730,072
2007	378,119	74,797	132,540	176,230	761,686
2008	392,759	139,680	149,211	41,636	723,286
전년대비증감률	3.9	86.7	12.6	△76.4	△5.0
연평균증감률	1.0	66.7	8.2	△50.1	△0.5

그림 4-2-9 종사자 규모별 매출현황

(단위: 백만원)



### 2.1.8. 지역별 매출액

문화산업 매출액 중 가장 높은 지역은 서울로 3,536억원(51.71%)억원이며 전년대비 9.2% 감소, 연평균(2006년~2008년) 2.9% 감소한 것으로 나타났다. 문화산업 매출액은 서울지역과 경기도지역 집중도가 매우 높은 편이며 특히, '만화출판업' 집중도는 서울(51.5%), 경기도(48.4%)로 다른 중분류에 비해 높은 편이다. 한편, 경기도의 '만화출판업' 비중은 매년 지속적으로 증가(2006년 44.7% → 2007년 46.3% → 2008년 48.4%)하고 있으며, 이는 만화산업을 영위하는 사업체들의 파주출판단지 이전에 따른 것으로 사료된다. 그러나 서울과 경기도지역을 제외하면 타 지역은 만화산업과 관련된 산업(임대업 및 유통업제외)이 전무한 실정이다.

연도별로 지역별 매출현황을 보면 서울특별시는 2006년 3,749억원 → 2007년 3,893억원 → 2008년 3,536억원으로 전년대비 9.2%, 연평균 2.9% 감소하였다. 6개 광역시는 2006년 774억원 → 2007년 770억원 → 2008년 748억원으로 전년대비 2.9%, 연평균 1.7% 감소하였다. 9개도는 2006년 2,494억원 → 2007년 2,617억원 → 2008년 2,554억원으로 전년대비 2.4% 감소하였으며, 연평균은 1.2% 증가한 것으로 나타났다.

표 4-2-14 지역별 매출현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	만화출판업	온라인만화 제작/유통업	만화책임대업	만화도소매업	합계	구성비
서울	155,211	47,418	19,362	131,650	353,641	51.71
부산	-	-	6,751	18,523	25,274	3.70
대구	-	-	4,215	7,332	11,547	1.69
인천	-	-	3,711	10,695	14,406	2.11
광주	-	-	2,743	5,631	8,374	1.22
대전	140	-	2,755	7,213	10,108	1.48
울산	-	-	1,562	3,569	5,131	0.75
경기도	145,914	-	16,047	47,635	209,596	30.65
강원도	-	-	1,959	3,206	5,165	0.76
충청북도	-	-	1,757	4,121	5,878	0.86
충청남도	-	-	2,566	3,368	5,934	0.87
전라북도	-	-	1,569	3,025	4,594	0.67
전라남도	-	-	2,031	2,361	4,392	0.64
경상북도	-	-	2,369	6,539	8,908	1.30
경상남도	-	-	3,314	6,118	9,432	1.38
제주도	-	-	559	965	1,524	0.22
합계	301,265	47,418	73,270	261,951	683,904*	100.0

\* 외부인용자료(인터넷서점(만화부문) 제외)

표 4-2-15 연도별 지역 매출현황\*

(단위 : 백만원, %)

구 분	2006	2007	2008	전년대비 증감률	연평균증감률
서울	374,934	389,398	353,641	△9.2	△2.9
부산	27,170	26,158	25,274	△3.4	△3.6
대구	11,325	11,608	11,547	△0.5	1.0
인천	13,055	14,669	14,406	△1.8	5.0
광주	8,869	8,157	8,374	2.7	△2.8
대전	10,681	10,523	10,108	△3.9	△2.7
울산	6,342	5,981	5,131	△14.2	△10.1
경기도	197,958	213,664	209,596	△1.9	2.9
강원도	5,792	5,260	5,165	△1.8	△5.6
충청북도	6,285	6,234	5,878	△5.7	△3.3
충청남도	6,670	5,935	5,934	0.0	△5.7
전라북도	5,072	4,649	4,594	△1.2	△4.8
전라남도	5,408	4,768	4,392	△7.9	△9.9
경상북도	9,358	9,314	8,908	△4.4	△2.4
경상남도	11,162	10,294	9,432	△8.4	△8.1
제주도	1,746	1,585	1,524	△3.8	△6.6
합계	701,827	728,197	683,904	△6.1	△1.3

\* 외부인용자료(인터넷서점(만화부문) 제외)

그림 4-2-10 지역별 매출현황

(단위: 백만원)



## 2.2. 만화산업 수출입액 현황

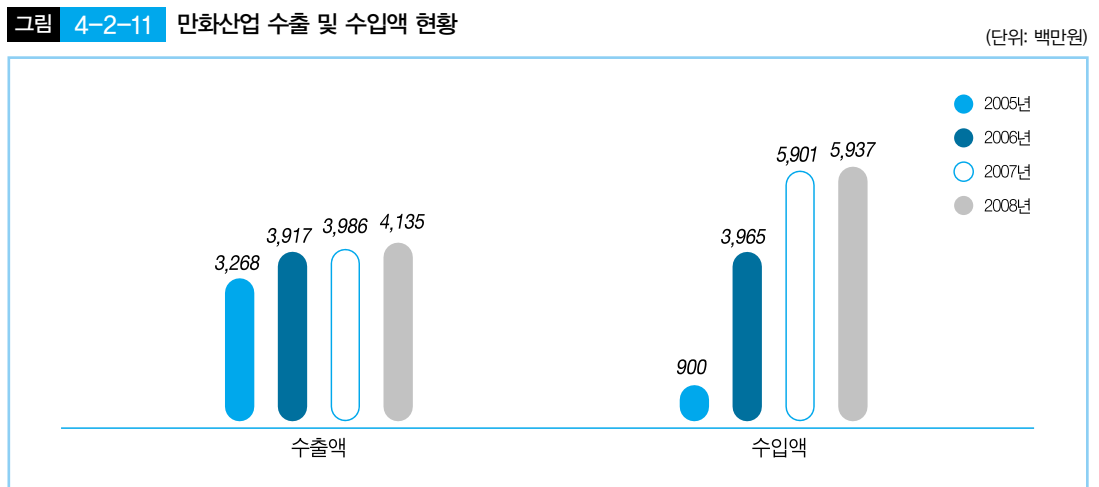
만화산업 수출액은 전년대비 3.7% 증가한 413.5만 달러이며 연평균(2005년~2008년) 8.2% 증가한 것으로 나타났다. 만화산업 수출액은 2005년 이후 지속적으로 증가하고 있으나, 수입액 역시

2005년 이후 꾸준히 증가한 593.7만 달러로 연평균 87.5% 증가한 것으로 나타났다. 이는 국내 만화산업 중 만화단행본(코믹스만화)시장 점유율이 한국만화에 비해, 번역만화 비중이 매우 높기 때문이며, 이로 인해 해외 저작권료 지불이 증가한 것이 원인이다.

연도별 수출현황을 보면 2005년 326.8만 달러 → 2006년 391.7만 달러 → 2007년 398.6만 달러 → 2008년 413.5만 달러로 전년대비 3.7%, 연평균 8.2% 증가하였다. 수입현황을 보면 2005년 90.0만 달러 → 2006년 396.5만 달러 → 2007년 590.1만 달러 → 2008년 593.7만 달러 로 전년대비 0.6%, 연평균 87.5% 증가 한 것으로 나타났다.

**표 4-2-16** 만화산업 수출 및 수입액 현황 (단위: 천달러)

구분	2005	2006	2007	2008	전년대비증감률	연평균증감률
수출	3,268	3,917	3,986	4,135	3.7%	8.2%
수입	900	3,965	5,901	5,937	0.6%	87.5%



### 2.2.1. 만화산업 지역별 수출입액 현황<sup>12)</sup>

만화산업 수출액이 가장 큰 지역은 ‘유럽’ 으로 162.3만달러(39.3%)이며 이는 전년대비 6.4%, 연평균(2005년~2008년) 98.2%증가한 수치이다. 수입액이 가장 큰 나라는 ‘일본’ 으로 543.2만 달러(91.5%)로 조사되었으며 전년대비 0.1%, 연평균 162.7% 증가한 수치이다. 유럽은 만화산업 수출 지역 중 2006년도를 기점으로 가장 많이 수출되는 지역으로, 이는 해외전시회 참가를 통한 국내 만화작품 홍보와 현지 마케팅 강화 등 다양한 노력이 이루어낸 성과이다. 또한 국내 작가의 유

12) 매출액과 증사자수는 연평균 증감률 (2006년~2008년), 지역별 수출 및 수입액 연평균 증감률 (2005년~2008년)

럽 만화출판사를 통한 출간도 이루어지고 있는 실정이다.

수입액을 보면, 일본이 절대적으로 큰 비중을 차지하고 있으며, 규모는 작으나 북미 만화도 꾸준한 증가세를 보이는 것으로 나타났다.

표 4-2-17 만화산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천달러)

구분	수출						
	2005	2006	2007	2008	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국	290	388	392	421	10.2	7.4	20.5
일본	339	770	638	616	14.9	△3.4	34.8
동남아	462	439	498	507	12.3	1.8	4.8
북미	1,427	847	856	936	22.6	9.3	△19.0
유럽	413	1,414	1,526	1,623	39.3	6.4	98.2
기타	337	59	76	32	0.8	△57.9	△69.2
전체	3,268	3,917	3,986	4,135	100.0	3.7	12.5

그림 4-2-12 만화산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천달러)

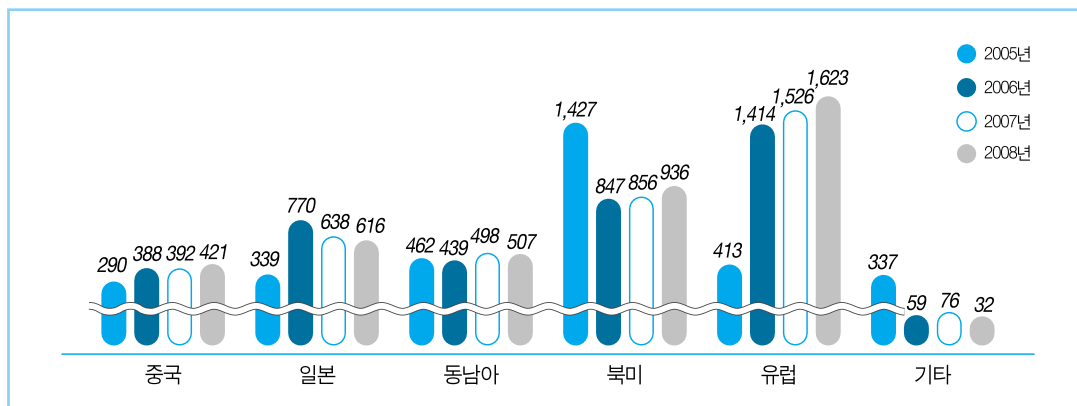


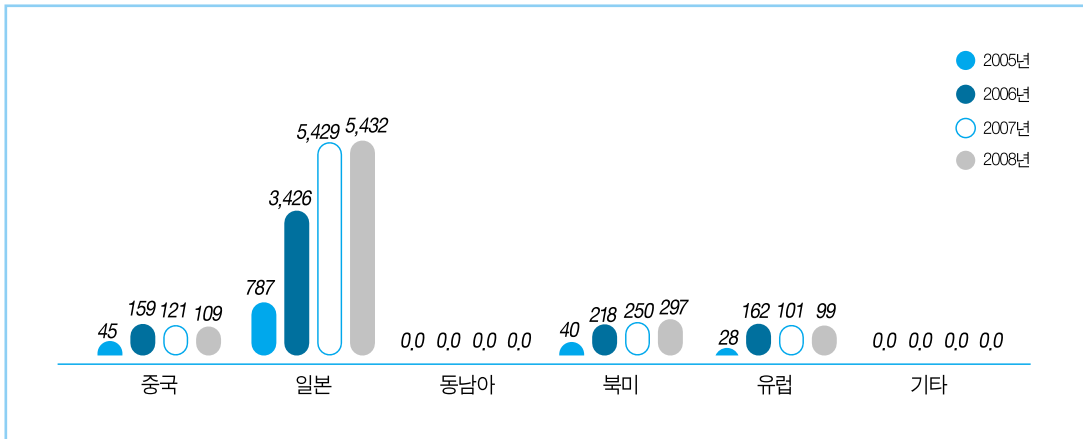
표 4-2-18 만화산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천달러)

구분	수입						
	2005	2006	2007	2008	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국	45	159	121	109	1.8	△9.9	55.6%
일본	787	3,426	5,429	5,432	91.5	0.1	162.7%
동남아	-	-	-	-	-	-	-
북미	40	218	250	297	5.0	18.8	172.5%
유럽	28	162	101	99	1.7	△2.0	88.0%
기타	-	-	-	-	-	-	-
전체	900	3,965	5,901	5,937	100.0	0.6	156.8%

그림 4-2-13 만화산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천달러)



### 2.2.2. 만화산업 해외 수출방식

만화산업 해외 수출방식을 보면 ‘국내 에이전트 활용’이 55.6%로 가장 높으며, 전년대비 2.4% 증가한 것으로 나타났다. 다음으로 ‘해외 전시회 및 행사참여’가 36.3%로 높은 비중을 차지하였다. 국내 만화산업은 전시회 및 국내 에이전트에 대한 의존도가 높으며, 특히, 해외 전시회 및 행사참여로 인한 수출이 점점 증가하고 있는 것으로 분석된다.

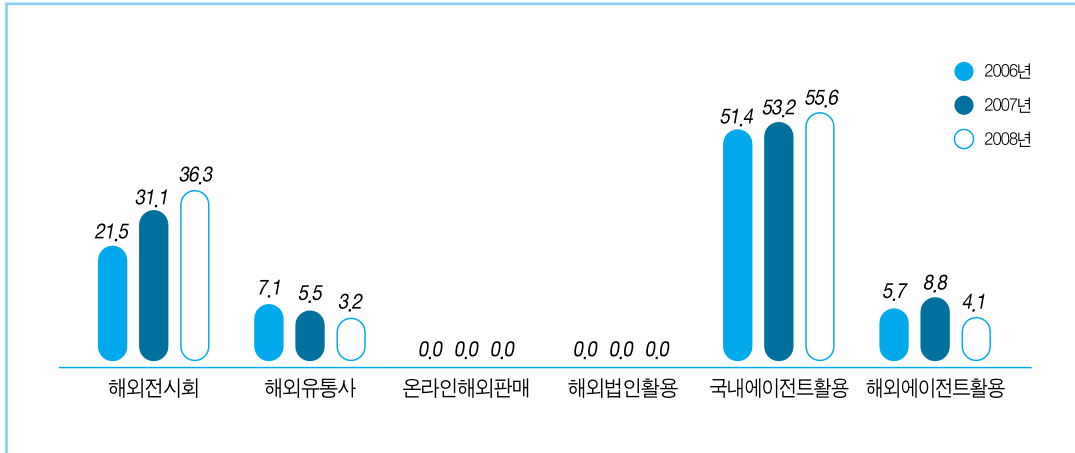
표 4-2-19 만화산업 해외 수출방식

(단위: %)

수출방법	진출 경로 구분	2006년 기준조사	2007년 기준조사	2008년 기준조사	전년대비 증감
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	21.5	31.1	36.3	5.2
	해외 유통사 접촉	7.1	5.5	3.2	△2.3
	온라인 해외 판매	-	-	-	-
	해외 법인 활용	-	-	-	-
간접 수출	국내 에이전트 활용	51.4	53.2	55.6	2.4
	해외 에이전트 활용	5.7	8.8	4.1	4.7
	기타	14.3	1.4	0.8	0.6
	합계	100.0	100.0	100.0	-

그림 4-2-14 만화산업 해외 수출방식

(단위: %)



### 2.2.3. 만화산업 해외 진출형태

만화산업 해외 진출형태는 'LICENSE'가 50.1%로 가장 높게 나타났으며 전년대비 8.8% 증가한 것으로 조사되었다. 다음으로 '완제품 수출'이 49.3%, '기타'가 0.6% 순으로 조사되었다.

만화산업 해외 진출형태는 완제품과 LICENSE 위주로 이루어지고 있으며 LICENSE 방식은 2007년 대비 큰 폭으로 증가하였다. 이는 2007년 이후부터 국내 만화작가들의 해외진출이 활발하게 이루어지고 있기 때문인 것으로 분석된다.

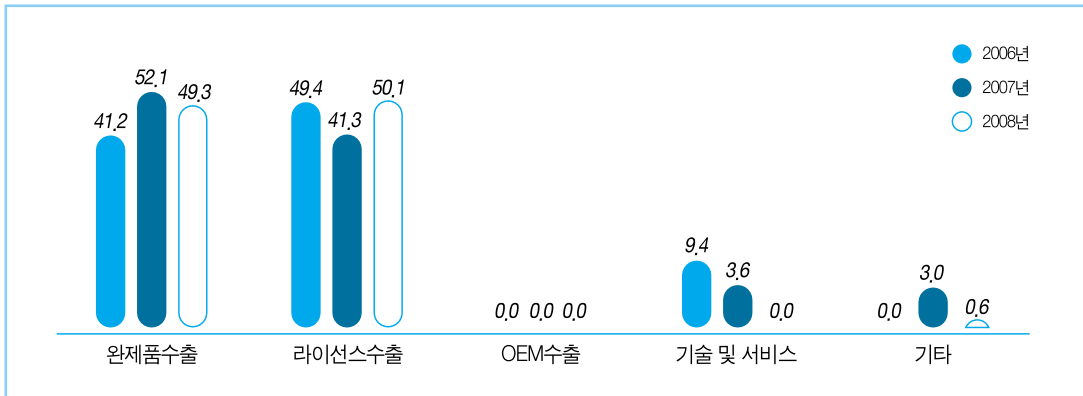
표 4-2-20 만화산업 해외 진출형태

(단위: %)

해외진출형태	2006년 기준조사	2007년 기준조사	2008년 기준조사	전년대비 증감
완제품수출	41.2	52.1	49.3	△2.8
LICENSE	49.4	41.3	50.1	8.8
OEM 수출	-	-	-	
기술 서비스	9.4	3.6	-	
기타	-	3.0	0.6	△2.4
합계	100.0	100.0	100.0	-

그림 4-2-15 만화산업 해외 진출형태

(단위: %)



### 2.3. 만화산업 콘텐츠 평균제작비용

만화 콘텐츠 제작관련 총 지출 비용은 669억원으로 전년대비 9.1% 증가하였고, 연평균(2006년~2008년) 2.4% 증가한 것으로 나타났다. 각 세부항목을 보면 '작품제작비용'은 513억원이며, '로열티 지출'은 35억원, '마케팅 홍보'는 68억원, '연구개발'은 22억원, '기타'는 29억원으로 나타났다.

만화 콘텐츠 제작관련 총 지출 비용이 증가한 이유는 작품 제작비용과 로열티 지출비용이 증가한 것이 원인이다. 작품 제작비용 증가 이유는 고급형 단행본을 출간하는 비중이 점점 증가하고 있기 때문이며, 로열티 지출 증가는 번역만화 출판 로열티 지불시 금융위기로 인한 환율 증가가 기인하는 바가 크다.

표 4-2-21 만화 콘텐츠 제작관련 지출 현황

(단위: 백만원, %)

연도	작품 제작비용	로열티 지출	마케팅 · 홍보	연구개발	기타	합계
2006	46,573	1,914	6,699	3,828	4,785	63,799
2007	46,945	2,639	6,628	2,148	3,006	61,366
2008	51,362	3,515	6,853	2,215	2,987	66,932
전년대비 증감률	9.4	33.2	3.4	3.1	△0.6	9.1
연평균 증감률	5.0	35.5	1.1	△23.9	△21.0	2.4



## 2.4. 만화산업 제작 분야

만화산업 제작 분야 중 오프라인 출판 비중은 81.6%이며 전년대비 2.6% 감소하여, 온라인 비중 (2007년 15.8%→2008년 18.4%)은 소폭 상승했으나, 만화출판업은 여전히 오프라인 비중이 높은 것으로 나타났다.

오프라인 출판 비중은 어린이·학습만화 출판 비중이 65.2%로 전년대비 0.1% 감소하며 전년도 수준을 유지하였으며, 만화단행본 역시 큰 차이가 없는 것으로 나타났다. 온라인 만화 제작 비중은 스캔만화 비중이 2006년 55.7%→2007년 72.3%→2008년 78.2%로 증가하였으며, 스크롤 만화 비중은 2006년 21.6%→2007년 13.6%→2008년 8.5%로 점점 감소하고 있는 것으로 조사되었다.

표 4-2-22 만화출판 제작 비중

(단위: %)

연도	오프라인 출판 비중	온라인 제작 비중	합계
2007	84.2%	15.8%	100.0%
2008	81.6%	18.4%	100.0%

표 4-2-23 오프라인 만화출판 비중

(단위: %)

오프라인출판	만화 단행본	어린이·학습 만화	만화잡지	일일만화	기타	총계
2006	30.7%	67.1%	1.2%	0.7%	0.3%	100.0%
2007	31.4%	65.3%	2.3%	0.6%	0.4%	100.0%
2008	31.5%	65.2%	2.1%	0.5%	0.7%	100.0%

표 4-2-24 온라인 만화제작 비중

(단위: %)

온라인 비중	스캔만화	스크롤만화	모바일	기타	총계
2006	55.7%	21.6%	22.1%	0.6%	100.0%
2007	72.3%	13.6%	13.2%	0.9%	100.0%
2008	78.2%	8.5%	12.6%	0.7%	100.0%

## 2.5. 만화산업 종사자 현황

만화산업 종사자는 11,093명으로 전년대비 5.8%, 연평균(2006년~2008년)은 7.0% 감소하였다. 종사자가 감소한 원인은 만화책임대업 사업체수 감소에 따른 종사자수 감소가 주원인으로 사료된다. 만화산업 종사자 중 만화출판사 종사자수는 전년대비 20.2%로 큰 폭의 감소세를 보였으며, 연평균증감률도 8.9% 감소하며 다른 소분류 만화산업보다 가장 큰 폭의 감소세를 보였다.

만화출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)들은 만화산업 시장 한계에 따른 정체성을 극복하기 위해 타 산업으로 진출을 시도하고 있으며, 이로 인해 종사자들이 타 산업으로 재배치되며, 결과적으로 만화출판사의 종사자수가 큰 폭의 감소를 보인 것으로 분석된다.

전체 종사자를 연도별로 보면 2005년 9,048명 → 2006년 12,818명 → 2007년 11,772명 → 2008년 11,093명으로 조사되었다. 중분류별 종사자를 연도별로 보면 ‘만화출판업’은 2005년 991명 → 2006년 2,085명 → 2007년 2,356명 → 2008년 2,104명(19.0%)이며, ‘온라인 만화 제작·유통업’은 2005년 350명 → 2006년 408명 → 2007년 414명 → 2008년 378명(3.4%)으로 조사되었고, ‘만화책 임대업’은 2005년 7,718명 → 2006년 6,518명 → 2007년 4,836명 → 2008년 4,628명(41.7%)으로 조사되었다. ‘만화책 도소매업’은 2005년 529명 → 2006년 3,807명 → 2007년 4,166명 → 2008년 3,983명(35.9%)으로 조사되었다.

전년대비 증감률과 연평균 증감률(2006년~2008년)을 보면 ‘만화출판업’은 전년대비 10.7% 감소하였으나 연평균 0.5% 증가하였고, ‘온라인 만화 제작·유통업’은 전년대비 8.7%, 연평균 3.7% 감소하였다. ‘만화책 임대업’은 전년대비 4.3%, 연평균 15.7% 감소하였으며 ‘만화도소매업’은 전년대비 4.4% 감소하였으나 연평균 2.3% 증가한 것으로 나타났다.

표 4-2-25 만화산업 소분류별 종사자현황

(단위: 명, %)

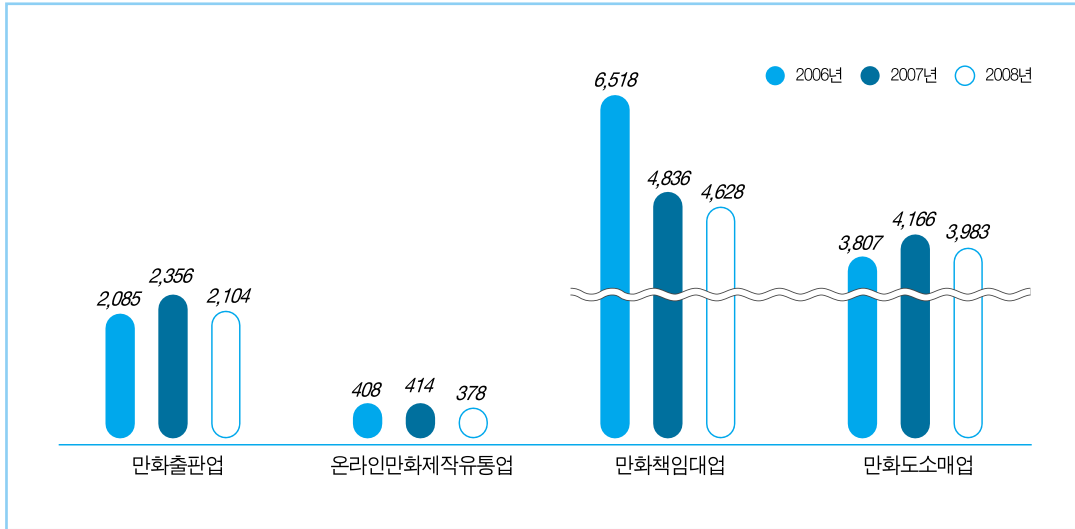
중분류	소분류	종사자(명)				비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2005	2006	2007	2008			
만화출판업	만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	991	729	758	605	5.5	△20.2	△8.9
	일반 출판사(만화부문)		1,356	1,598	1,499	13.5	△6.2	5.1
	소 계	991	2,085	2,356	2,104	19.0	△10.7	0.5
온라인 만화 제작·유통업	인터넷 만화 콘텐츠 서비스	350	237	240	232	2.1	△3.3	△1.1
	모바일 만화 콘텐츠 서비스		13	15	15	0.1	0.0	7.4
	인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공		158	159	131	1.2	△17.6	△8.9
	소 계		350	408	414	378	3.4	△8.7
만화책 임대업	만화임대	7,178	1,505	989	963	8.7	△2.6	△20.0
	서적임대(대여)(만화부문)		5,013	3,847	3,665	33.0	△4.7	△14.5
	소 계	7,178	6,518	4,836	4,628	41.7	△4.3	△15.7
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	529	811	880	825	7.4	△6.3	0.9
	만화서적 및 잡지류 소매		2,724	2,961	2,774	25.0	△6.3	0.9
	인터넷 서점(만화부문) <sup>1)</sup>		272	325	384	3.5	18.2	18.8
	소 계		529	3,807	4,166	3,983	35.9	△4.4
만화산업 총합계 <sup>2)</sup>		9,048	12,818	11,772	11,093	100.0	△5.8	△7.0

1) 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)

2) 2005년 종사자는 어린이?학습만화 종사자 제외

그림 4-2-16 만화산업 중분류별 종사자수

(단위: %)



### 2.5.1. 매출액 규모별 종사자 현황

10~100억원 미만 사업체의 종사자수는 1,655명(14.9%)으로 전년대비 4.0% 감소하였으나 연평균(2006년~2008년)은 6.1% 증가하였다. 1억원 미만은 6,958명(62.7%)이며 1~10억원 미만은 1,761명(15.9%), 100억원 이상은 719명(6.5%)인 것으로 나타났다.

매출액 규모별 종사자현황을 살펴보면, 1억원 미만의 종사자수는 6,958명으로, 전년대비 6.4% 연평균 12.0% 감소하였는데, 이는 만화책임대업 및 소규모 만화소매업(서점)의 사업체수 감소로 인한 종사자수 감소가 주된 원인이다.

100억원 이상 사업체의 종사자는 전년대비 10.2% 연평균도 3.9%로 감소한 것으로 나타났다. 이는 대형 일반출판사(만화부문)들의 매출액감소와 금융위기에 따른 추가적인 신규 만화 개발 중단 또는 연기, 타 산업으로 인력 재배치, 비정규직 인원에 대한 구조조정 등이 복합적으로 반영된 결과로 분석된다.

표 4-2-26 매출액 규모별 종사자현황

(단위: 명, %)

구 분	1억원 미만	1~10억원미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	16	239	247	103	605
일반 출판사(만화부문)	164	233	512	590	1,499
인터넷 만화 콘텐츠 서비스	12	77	143	-	232
모바일 만화 콘텐츠 서비스	-	2	13	-	15
인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공	-	21	110	-	131
만화임대	887	76	-	-	963
서적임대(대여)(만화부문)	3,597	68	-	-	3,665
만화서적 및 잡지류 도매	87	691	47	-	825
만화서적 및 잡지류 소매	2,195	354	199	26	2,774
인터넷 서점(만화부문)*	-	-	384	-	384
합 계	6,958	1,761	1,655	719	11,093
구성비	62.7	15.9	14.9	6.5	100.0
1인당 평균 매출액(백만원)	19.39	104.53	143.15	232.77	65.20

\* 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)

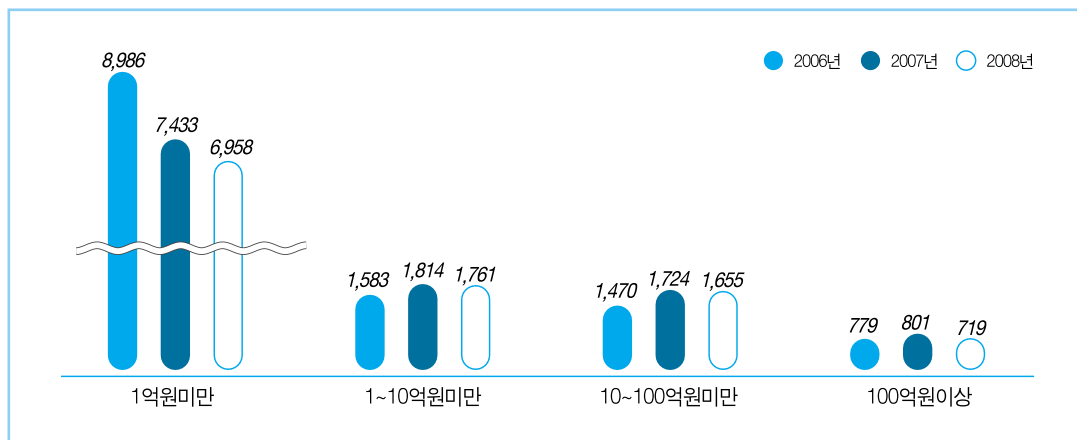
표 4-2-27 매출액 규모별 연도별 종사자현황

(단위: 명, %)

구 분	1억원미만	1~10억원미만	10~100억원미만	100억원이상	합계
2006	8,986	1,583	1,470	779	12,818
2007	7,433	1,814	1,724	801	11,772
2008	6,958	1,761	1,655	719	11,093
전년대비증감률	△6.4	△2.9	△4.0	△10.2	△5.8
연평균증감률	△12.0	5.5	6.1	△3.9	△7.0

그림 4-2-17 매출액 규모별 연도별 종사자현황

(단위: 명)



## 2.5.2. 종사자 규모별 종사자 현황

종사자 규모별 종사자 중 1~4인 종사자수는 8,915명(80.4%)으로 가장 높은 비중을 차지했고, 전년대비 6.2% 증가했으나, 연평균(2006년~2008년)은 4.7% 감소하였다. 다음으로 10~49인이 1,434명(12.9%), 5~9인이 605명(5.5%), 50~99인이 139명(1.3%)로 나타났다. 전년대비 증감률로 보면, 50~99인은 83.3% 감소하였으며, 5~9인 역시 51.5%의 큰 폭의 감소율을 보였다. 연평균 증감률(2006년~2008년)은 모두 감소하였는데 그 중에서 50~99인이 57.8% 감소하며 감소폭이 큰 것으로 나타났다.

종사자 규모별 종사자 수를 살펴보면, 만화산업은 1~4인 사업체의 종사자수가 가장 큰 비중을 차지하고 있는데 이는 만화산업을 영위하는 사업체의 영세성으로 인한 것으로 분석된다. 특히, 일반출판사(만화부문) 1~4인 사업체의 종사자수가 2007년 대비 297명이 증가한 것으로 나타났으며 이는 일반출판사(만화부문) 사업체들의 만화산업 매출구조가 악화되었기 때문인 것으로 판단된다.

표 4-2-28 종사자 규모별 종사자현황

(단위: 명, %)

구 분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	합계
만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	80	45	341	139	605
일반 출판사(만화부문)	427	282	790	-	1,499
인터넷 만화 콘텐츠 서비스	45	51	136	-	232
모바일 만화 콘텐츠 서비스	15	-	-	-	15
인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공	56	75	-	-	131
만화임대	963	-	-	-	963
서적임대(대여)(만화부문)	3,665	-	-	-	3,665
만화서적 및 잡지류 도매	744	81	-	-	825
만화서적 및 잡지류 소매	2,536	71	167	-	2,774
인터넷 서점(만화부문)	384	-	-	-	384
합 계	8,915	605	1,434	139	11,093
구성비	80.4	5.5	12.9	1.3	100.0
1인당 매출액(백만원)	44.05	230.87	104.05	299.53	65.20

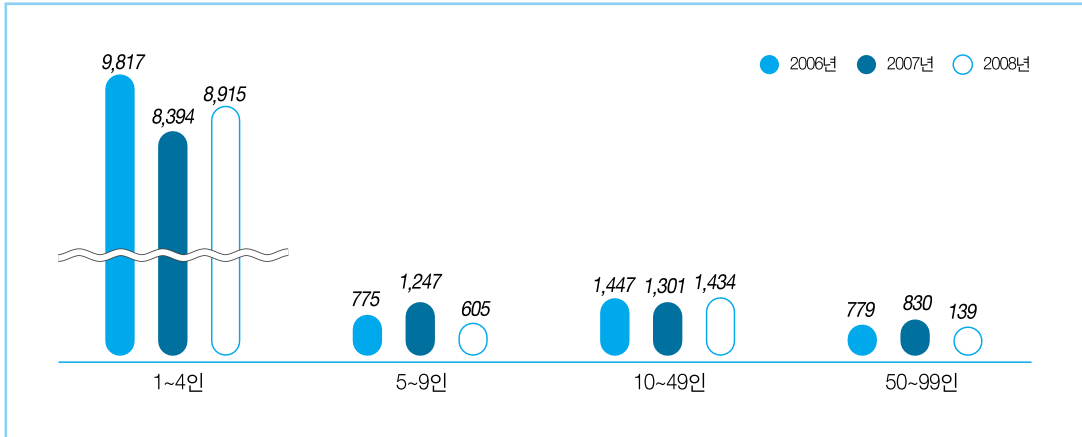
표 4-2-29 종사자 규모별 연도별 종사자현황

(단위: 명, %)

구 분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	합계
2006	9,817	775	1,447	779	12,818
2007	8,394	1,247	1,301	830	11,772
2008	8,915	605	1,434	139	11,093
전년대비증감률	6.2	△51.5	10.2	△83.3	△5.8
연평균증감률	△4.7	△11.6	△0.5	△57.8	△7.0

그림 4-2-18 종사자 규모별 연도별 종사자현황

(단위 : 명)



### 2.5.3. 지역별 종사자 현황

문화산업 종사자 중 가장 높은 지역은 서울로 4,653명(43.45%)명이며 전년대비 6.1% 감소하였으며, 연평균(2006년~2008년) 8.5% 감소한 것으로 나타났다.

2008년 만화출판업 서울지역 종사자수 비중은 63.3%이며, 경기도지역 비중은 36.5%로 만화출판업 종사자수 중 99.8%로 거의 대부분이 두 지역에 종사하는 것으로 나타났다.

연도별로 지역별 종사자 추세를 보면 서울은 2006년 5,558명 → 2007년 4,956명 → 2008년 4,653명이며, 6개 광역시는 2006년 2,368명 → 2007년 2,105명 → 2008년 1,950명으로 전년대비 7.4%, 연평균 9.3% 감소한 것으로 나타났다. 9개도는 2006년 4,619명 → 2007년 4,386명 → 2008년 4,106명으로 전년대비 6.4%, 연평균 5.7% 감소한 것으로 나타났다.

표 4-2-30 지역별 종사자현황

(단위: 명, %)

구 분	만화출판업	온라인만화 제작유통업	만화책임대업	만화도소매업	합계	구성비
서울	1,331	378	1,556	1,388	4,653	43.45
부산	-	-	295	256	551	5.15
대구	-	-	211	155	366	3.42
인천	-	-	185	169	354	3.31
광주	-	-	166	92	258	2.41
대전	6	-	149	101	256	2.39
울산	-	-	99	66	165	1.54
경기도	767	-	992	853	2,612	24.39
강원도	-	-	112	34	146	1.36
충청북도	-	-	103	55	158	1.48
충청남도	-	-	172	52	224	2.09
전라북도	-	-	110	41	151	1.41
전라남도	-	-	106	45	151	1.41
경상북도	-	-	141	112	253	2.36
경상남도	-	-	199	165	364	3.40
제주도	-	-	32	15	47	0.44
합계	2,104	378	4,628	3,599	10,709*	100.0

\* 외부자료(인터넷서점(만화부문)제외)

표 4-2-31 연도별 지역별 종사자현황\*

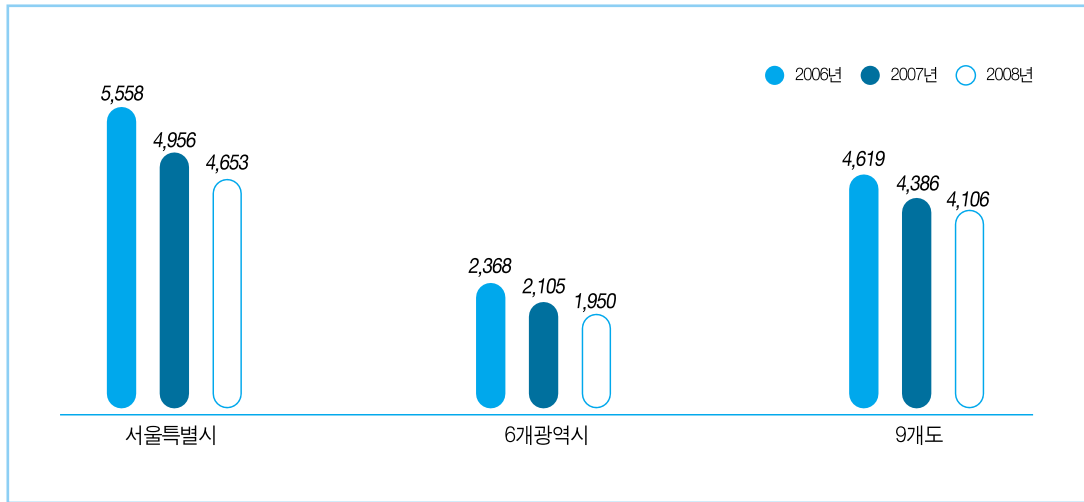
(단위: 명, %)

구 분	2006	2007	2008	전년대비 증감률	연평균증감률
서울	5,558	4,956	4,653	△6.1	△8.5
부산	673	601	551	△8.3	△9.5
대구	413	392	366	△6.6	△5.9
인천	450	394	354	△10.2	△11.3
광주	320	274	258	△5.8	△10.2
대전	315	269	256	△4.8	△9.9
울산	197	175	165	△5.7	△8.5
경기도	2,744	2,771	2,612	△5.7	△2.4
강원도	194	159	146	△8.2	△13.2
충청북도	196	175	158	△9.7	△10.2
충청남도	273	227	224	△1.3	△9.4
전라북도	189	157	151	△3.8	△10.6
전라남도	211	174	151	△13.2	△15.4
경상북도	312	279	253	△9.3	△10.0
경상남도	437	389	364	△6.4	△8.7
제주도	63	55	47	△14.5	△13.6
합계	12,545	11,447	10,709	△6.4	△7.6

\* 외부인용자료(인터넷서점(만화부문) 제외)

그림 4-2-19 지역별 종사자현황

(단위 : 명)



#### 2.5.4. 고용형태별 종사자 현황

고용형태별 종사자를 보면 정규직은 8,358명(78.1%)이며 비정규직은 2,351명(21.9%)으로 조사되었다. 2006년부터 정규직은 연평균(2006년~2008년) 7.8% 감소하였으며, 비정규직은 연평균 7.0% 감소한 것으로 나타났다.

문화산업 고용형태별 종사자 현황을 살펴보면, 정규직은 2007년에 대비 219명 감소한 반면, 비정규직은 519명 감소한 것으로 나타났다. 2007년 대비 비정규직은 18.1%로 감소하여 정규직에 비해 큰 폭의 감소율을 보였는데 이는 서적임대(만화부문) 및 만화서적 및 잡지류 소매 비정규직 감소가 주된 원인이며, 금융위기에 따라 문화산업도 정규직 보다는 비정규직 위주의 구조조정이 이루어진 것으로 사료된다.

연도별로 고용형태별 종사자를 보면 정규직은 2006년 9,827명 → 2007년 8,577명 → 2008년 8,358명으로 꾸준히 증가하였고, 비정규직은 2006년 2,719명 → 2007년 2,870명 → 2008년 2,351명으로 나타났다.



표 4-2-32 고용형태별 종사자현황<sup>1)</sup>

(단위: 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)		합계
		정규직	비정규직	
만화출판업	만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	495	110	605
	소분류비중	81,8	18,2	100,0
	일반 출판사(만화부문)	1,045	454	1,499
	소분류비중	69,7	30,3	100,0
	소 계	1,540	564	2,104
	중분류비중	73,2	26,8	100,0
온라인 만화 제작·유통업	인터넷 만화 콘텐츠 서비스	196	36	232
	소분류비중	84,5	15,5	100,0
	모바일 만화 콘텐츠 서비스	13	2	15
	소분류비중	86,7	13,3	100,0
	인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공	123	8	131
	소분류비중	93,9	6,1	100,0
	소 계	332	46	378
중분류비중	87,8	12,2	100,0	
만화책 임대업	만화임대	757	206	963
	소분류비중	78,6	21,4	100,0
	서적임대(대여)(만화부문)	2,784	881	3,665
	소분류비중	76,0	24,0	100,0
	소 계	3,541	1,087	4,628
중분류비중	76,5	23,5	100,0	
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	691	134	825
	소분류비중	83,8	16,2	100,0
	만화서적 및 잡지류 소매	2,254	520	2,774
	소분류비중	81,3	18,7	100,0
	인터넷 서점(만화부문) <sup>2)</sup>	-	-	-
	소 계	2,945	654	3,599
	중분류비중	81,8	18,2	100,0
만화산업 총합계 <sup>3)</sup>		8,358	2,351	10,709
만화산업비중		78,1	21,9	100,0

1) 외부인용자료(인터넷서점(만화부문) 제외)

2) 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(종사자현황 자료없음)

3) 인터넷서점(만화부문)종사자 제외 합계

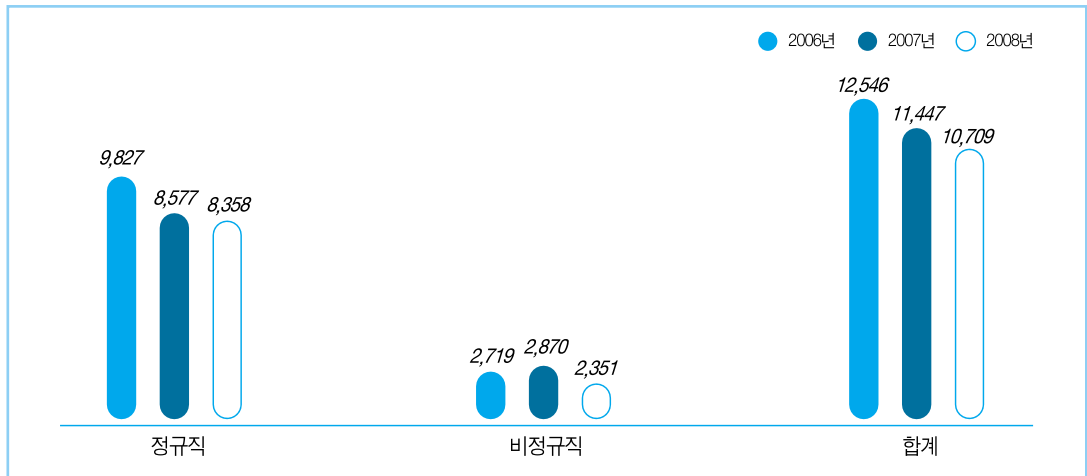
표 4-2-33 연도별 고용형태 종사자현황

(단위: 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	정규직	비정규직	
2006	9,827	2,719	12,546
2007	8,577	2,870	11,447
2008	8,358	2,351	10,709
전년대비증감률	△2.6	△18.1	△6.4
연평균증감률	△7.8	△7.0	△7.6

그림 4-2-20 연도별 고용형태 종사자현황

(단위: 명)



### 2.5.5. 고용형태별 성별 종사자 현황

고용형태별 성별 종사자 현황은 정규직 남자는 3,560명(33.2%), 정규직 여자는 4,798명(44.8%), 비정규직 남자는 961명(9.0%), 비정규직 여자는 1,390명(13.0%)으로 나타났다.

정규직 남자는 전년대비 4.9%, 연평균(2006년~2008년) 13.2% 감소하였고, 비정규직 남자는 전년대비 33.8% 감소하였으나, 연평균 8.8% 증가하였다. 정규직 여자는 전년대비 0.7%, 연평균 3.0% 감소하였고, 비정규직 여자는 전년대비 2.0%, 연평균 14.6% 감소한 것으로 나타났다.

‘만화출판업’ 비정규직 남자는 2007년 대비 139명 감소한 31.0% 감소율을 보인 것으로 나타났으며, ‘만화도소매업’ 비정규직 여자는 2007년 대비 140명 감소한 26.5% 감소하였다. ‘만화출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)’의 비정규직 남자는 지속적으로 감소(2006년 197명 → 2007년 153명 → 2008년 54명)하였다. 특히 2008년에 금융위기에 따른 매출감소로 인해 큰 폭으로 감소한 것으로 조사되었다.

표 4-2-34 고용형태별 성별 종사자현황

(단위: 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		정규직		비정규직		
		남자	여자	남자	여자	
만화출판업	만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	256	239	54	56	605
	일반 출판사(만화부문)	456	589	255	199	1,499
	소 계	712	828	309	255	2,104
온라인 만화 제작·유통업	인터넷 만화 콘텐츠 서비스	113	83	11	25	232
	모바일 만화 콘텐츠 서비스	8	5	1	1	15
	인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공	56	67	5	3	131
	소 계	177	155	17	29	378
만화책 임대업	만화임대	352	405	147	59	963
	서적임대(대여)(만화부문)	979	1,805	223	658	3,665
	소 계	1,331	2,210	370	717	4,628
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	509	182	76	58	825
	만화서적 및 잡지류 소매	831	1,423	189	331	2,774
	인터넷 서점(만화부문) <sup>1)</sup>	-	-	-	-	-
	소 계	1,340	1,605	265	389	3,599
만화산업 총합계 <sup>2)</sup>		3,560	4,798	961	1,390	10,709
비 중		33.2	44.8	9.0	13.0	100.0

1) 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(종사자현황 자료 없음)

2) 인터넷서점(만화부문)종사자 제외 합계

표 4-2-35 연도별 고용형태별 성별 종사자현황\*

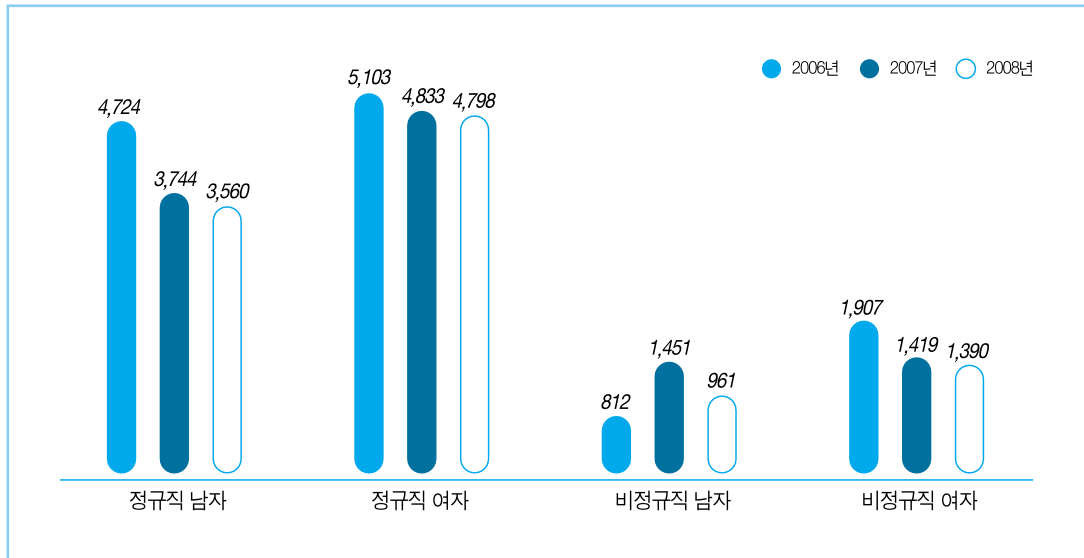
(단위: 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	정규직		비정규직		
	남자	여자	남자	여자	
2006	4,724	5,103	812	1,907	12,546
2007	3,744	4,833	1,451	1,419	11,447
2008	3,560	4,798	961	1,390	10,709
전년대비증감률	△4.9	△0.7	△33.8	△2.0	△6.4
연평균증감률	△13.2	△3.0	8.8	△14.6	△7.6

\* 외부인용자료(인터넷서점(만화부문) 제외)

그림 4-2-21 연도별 고용형태별 성별 종사자현황

(단위 : 명)



### 2.5.6. 성별 종사자 현황

성별 종사자 현황을 보면, 남자는 4,521명(42.2%)이며 여자는 6,188명(57.8%)으로 나타났다.

남자는 전년대비 13.0%, 연평균(2006년~2008년) 9.6% 감소하였고, 여자는 전년대비 1.0%, 연평균 6.0% 감소한 것으로 나타났다.

문화산업 성별 종사자 현황은 전체적으로 남자가 감소하는 추세이며, 특히 '만화출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)' 부분에서 남자 종사자는 2006년 486명 → 2007년 451명 → 2008년 310명으로 지속적 감소세를 보이고 있는 것으로 조사되었다.

연도별로 성별 종사자 현황을 살펴보면 남자는 2006년 5,536명 → 2007년 5,195명 → 2008년 4,521명이며, 여자는 2006년 7,010명 → 2007년 6,252명 → 2008년 6,188명으로 조사되었다.

표 4-2-36 성별 종사자현황

(단위: 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)		합계
		남자	여자	
만화출판업	만화출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	310	295	605
	소분류비중	51.2	48.8	100.0
	일반 출판사(만화부문)	711	788	1,499
	소분류비중	47.4	52.6	100.0
	소 계	1,021	1,083	2,104
	중분류비중	48.5	51.5	100.0
온라인 만화 제작·유통업	인터넷 만화 콘텐츠 서비스	124	108	232
	소분류비중	53.5	46.6	100.0
	모바일 만화 콘텐츠 서비스	9	6	15
	소분류비중	60.0	40.0	100.0
	인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공	61	70	131
	소분류비중	46.6	53.4	100.0
	소 계	194	184	378
중분류비중	51.3	48.7	100.0	
만화책 임대업	만화임대	499	464	963
	소분류비중	51.8	48.2	100.0
	서적임대(대여)(만화부문)	1,202	2,463	3,665
	소분류비중	32.8	67.2	100.0
	소 계	1,701	2,927	4,628
중분류비중	36.8	63.3	100.0	
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	585	240	825
	소분류비중	70.9	29.1	100.0
	만화서적 및 잡지류 소매	1,020	1,754	2,774
	소분류비중	36.8	63.2	100.0
	인터넷 서점(만화부문) <sup>1)</sup>	-	-	-
	소 계	1,605	1,994	3,599
중분류비중	44.6	55.4	100.0	
만화산업 총합계 <sup>2)</sup>		4,521	6,188	10,709
만화산업비중		42.2	57.8	100.0

1) 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(종사자현황 자료없음)

2) 인터넷서점(만화부문)종사자 제외 합계

표 4-2-37 연도별 성별 종사자현황\*

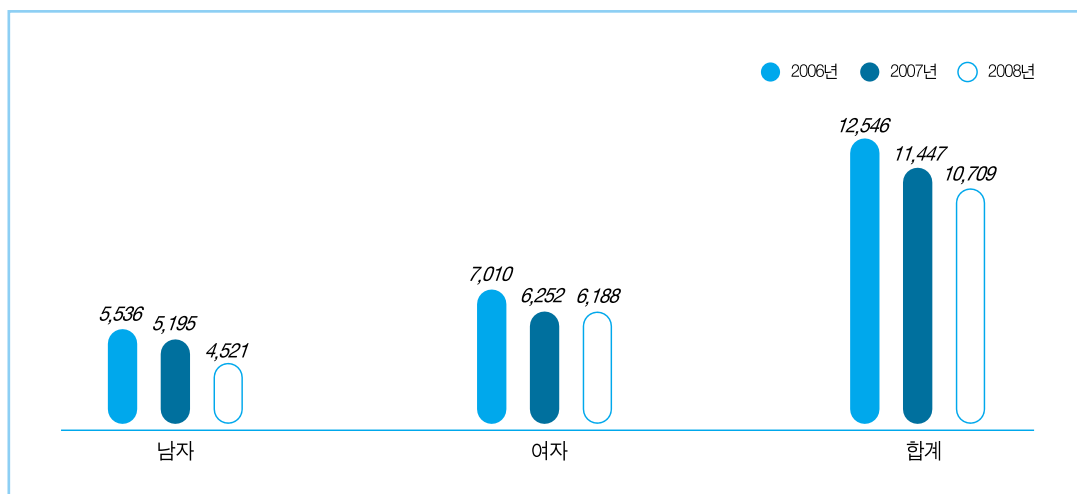
(단위: 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	남자	여자	
2006	5,536	7,010	12,546
2007	5,195	6,252	11,447
2008	4,521	6,188	10,709
전년대비증감률	△13.0	△1.0	△6.4
연평균증감률	△9.6	△6.0	△7.6

\* 외부인용자료(인터넷서점(만화부문) 제외)

그림 4-2-22 연도별 성별 종사자현황

(단위: 명)



### 2.5.7. 직무별 종사자 현황

직무별 종사자 현황은 제작이 1,104명(10.3%)으로, 전년대비 23.3% 감소하였으나 연평균(2006년~2008년) 6.3% 증가한 것으로 나타났다. 그 외 직무별 종사자를 보면 ‘관리’는 2,520명(23.5%), ‘사업기획’은 270명(2.5%), ‘마케팅/홍보’는 393명(3.7%), ‘연구개발’은 134명(1.3%) ‘기타(유통)’는 6,288명(58.7%)순으로 조사되었다.

만화산업 직무 중 기타(유통)와 관련된 종사자수는 2006년 3,462명 → 2007년 4,644명 → 2008년 6,288명으로 지속적 증가세를 보이고 있으나, 이는 직무별 종사자 중 관리와 기타(유통)의 종사자수 분류 기준의 변경으로 인한 것이다. ‘만화출판업’ 직무별 종사자 중 제작과 관련된 종사자수는 2007년 대비 23.4% 감소한 것으로 나타났으며, 마케팅/홍보는 2007년 대비 51.2% 증가한 것으로 나타났다. 이는 ‘만화출판업’을 영위하는 사업체들이 2007년 대비 마케팅/홍보인력에 적극적으로 투자를 한 결과로 사료된다.

전년대비 증감률로 보면 '관리'가 47.3% 감소하며 다른 직무에 비해 가장 크게 감소한 것으로 나타났으며 연평균증감률로 보면 '연구개발'이 46.3% 감소하여 가장 큰 감소폭을 보인 것으로 나타났다.

표 4-2-38 직무별 종사자현황

(단위: 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)						합계
		사업 기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구 개발	기타(유통)	
만화출판업	만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	60	91	313	46	39	56	605
	일반 출판사(만화부문)	166	211	625	279	74	144	1,499
	소 계	226	302	938	325	113	200	2,104
온라인 만화 제작·유통업	인터넷 만화 콘텐츠 서비스	26	46	118	19	12	11	232
	모바일 만화 콘텐츠 서비스	2	2	3	2	1	5	15
	인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공	14	23	45	20	8	21	131
	소 계	42	71	166	41	21	37	378
만화책 임대업	만화임대	-	330	-	-	-	633	963
	서적임대(대여)(만화부문)	-	556	-	-	-	3,109	3,665
	소 계	-	886	-	-	-	3,742	4,628
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	2	159	-	1	-	663	825
	만화서적 및 잡지류 소매	-	1,102	-	26	-	1,646	2,774
	인터넷 서점(만화부문) <sup>1)</sup>	-	-	-	-	-	-	-
	소 계	2	1,261	-	27	-	2,309	3,599
만화산업 총합계 <sup>2)</sup>		270	2,520	1,104	393	134	6,288	10,709
비 중		2.5	23.5	10.3	3.7	1.3	58.7	100.0

1) 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(종사자현황 자료 없음)

2) 인터넷서점(만화부문)종사자 제외 합계

표 4-2-39 연도별 직무별 종사자현황\*

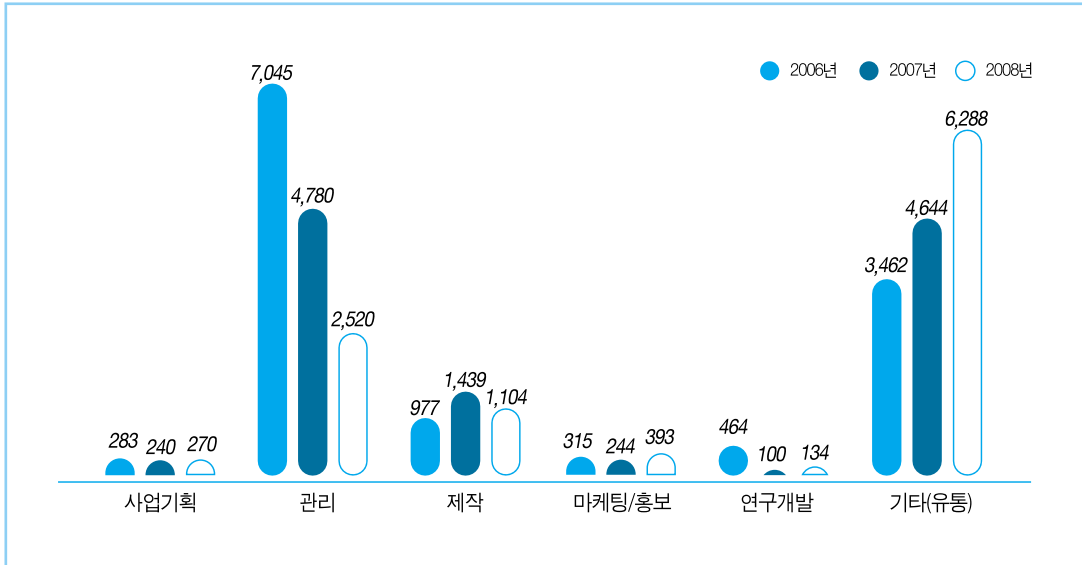
(단위: 명, %)

구 분	종사자(명)						합계
	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	
2006	283	7,045	977	315	464	3,462	12,546
2007	240	4,780	1,439	244	100	4,644	11,447
2008	270	2,520	1,104	393	134	6,288	10,709
전년대비증감률	12.5	△47.3	△23.3	61.1	34.0	35.4	△6.4
연평균증감률	△2.3	△40.2	6.3	11.7	△46.3	34.8	△7.6

\* 외부인용자료(인터넷서점(만화부문)) 제외

그림 4-2-23 연도별 직무별 종사자현황

(단위 : 명)



### 2.5.8. 학력별 종사자 현황

학력별 종사자 현황은 대졸이 5,582명(52.1%), 고졸이하는 2,920명(27.2%), 전문대졸은 1,997명(18.6%), 대학원졸 이상은 210명(2.0%)으로 나타났다.

연도별로 학력별 종사자 현황을 살펴보면 ‘고졸이하’는 2006년 4,675명 → 2007년 4,398명 → 2008년 2,920명으로 전년대비 33.6%, 연평균(2006년~2008년) 21.0% 감소하였음을 알 수 있으며 ‘전문대졸’은 2006년 2,378명 → 2007년 2,020명 → 2008년 1,997명으로 전년대비 1.1%, 연평균 8.4% 감소하였다. ‘대졸’은 2006년 5,380명 → 2007년 4,890명 → 2008년 5,582명으로 전년대비 14.2%, 연평균 1.9% 증가하였으며 ‘대학원졸 이상’은 2006년 113명 → 2007년 139명 → 2008년 210명으로 전년대비 51.1%, 연평균 36.3% 증가한 것으로 나타났다.

학력별 종사자 현황을 살펴보면, 대학원졸 이상은 지속적으로 증가하고 있는 반면, 고졸 이하학력의 종사자수는 지속적으로 감소하고 있는 추세이다.



표 4-2-40 학력별 종사자현황

(단위: 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		고졸이하	전문대졸	대졸	대학원졸이상	
만화출판업	만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	66	103	424	12	605
	일반 출판사(만화부문)	103	290	1,003	103	1,499
	소 계	169	393	1,427	115	2,104
	중분류비중	8.0	18.7	67.8	5.5	100.0
온라인 만화 제작·유통업	인터넷 만화 콘텐츠 서비스	11	27	166	28	232
	모바일 만화 콘텐츠 서비스	2	3	8	2	15
	인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공	10	27	73	21	131
	소 계	23	57	247	51	378
	중분류비중	6.1	15.1	65.3	13.5	100.0
만화책 임대업	만화임대	531	125	307	-	963
	서적임대(대여)(만화부문)	1,653	920	1,079	13	3,665
	소 계	2,184	1,045	1,386	13	4,628
	중분류비중	47.2	22.6	30.0	0.3	100.0
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	27	35	754	9	825
	만화서적 및 잡지류 소매	517	467	1,768	22	2,774
	인터넷 서점(만화부문) <sup>1)</sup>	-	-	-	-	-
	소 계	544	502	2,522	31	3,599
	중분류비중	15.1	14.0	70.1	0.9	100.0
만화산업 총합계 <sup>2)</sup>		2,920	1,997	5,582	210	10,709
만화산업비중		27.2	18.6	52.1	2.0	100.0

1) 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(종사자현황 자료없음)

2) 인터넷서점(만화부문)종사자 제외 합계

표 4-2-41 연도별 학력별 종사자현황\*

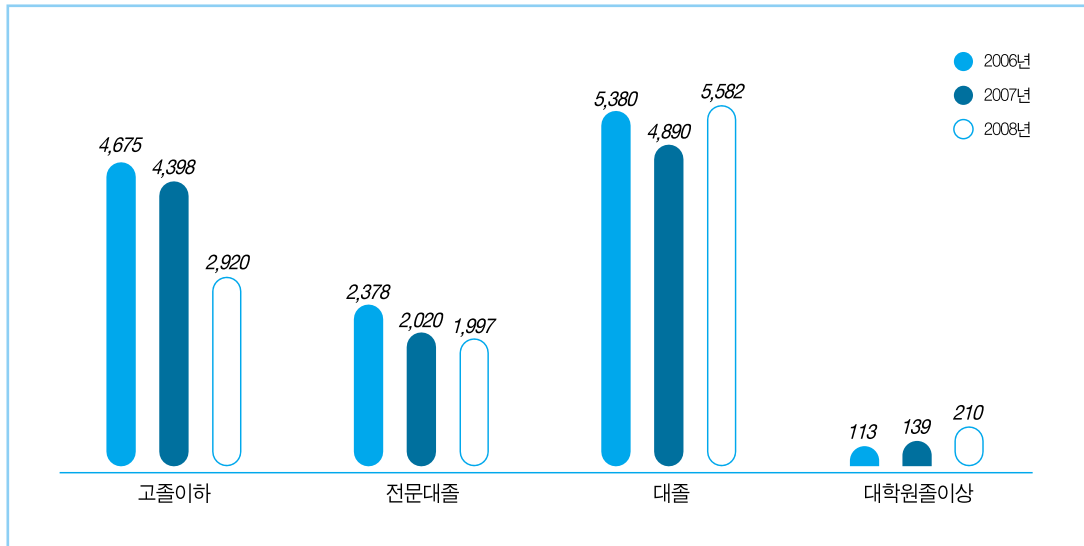
(단위: 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	고졸이하	전문대졸	대졸	대학원졸이상	
2006	4,675	2,378	5,380	113	12,546
2007	4,398	2,020	4,890	139	11,447
2008	2,920	1,997	5,582	210	10,709
전년대비증감률	△33.6	△1.1	14.2	51.1	△6.4
연평균증감률	△21.0	△8.4	1.9	36.3	△7.6

\* 외부인용자료(인터넷서점(만화부문) 제외)

그림 4-2-24 연도별 학력별 종사자현황

(단위 : 명)



### 2.5.9. 연령별 종사자 현황

연령별 종사자 현황은 29세 이하는 2,730명(25.5%), 30~34세는 1,977명(18.5%), 35~39세는 1,805명(16.9%), 40세 이상은 4,197명(39.2%)으로 나타났다.

연령별 종사자 현황을 살펴보면, 30~39세 이하(2006년 5,128명 → 2007년 4,506명 → 2008년 3,782명)는 매년 지속적으로 감소하고 있는 추세이다. 특히, '만화출판업'에서 2007년 대비 22.7%로 감소한 것으로 나타났다.

중분류를 기준으로 연령별 종사자 현황을 살펴보면, 만화출판업에서는 29세 이하가 587명(27.9%)으로 가장 높게 나타났고, 온라인 만화 제작·유통업에서는 29세 이하와 39세 이하가 131명(34.7%)으로 모두 가장 높게 나타났다. 만화책임대업은 40세 이상이 2,239명(48.4%)으로 가장 높게 나타났고, 만화도소매업도 역시 40세 이상이 1,452명(40.3%)으로 가장 높게 나타났다.

표 4-2-42 연령별 종사자현황

(단위: 명, %)

증분류	소분류	종사자(명)				합계
		29세 이하	30세~34세	35세~39세	40세 이상	
만화출판업	만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	147	178	159	121	605
	일반 출판사(만화부문)	440	369	331	359	1,499
	소 계	587	547	490	480	2,104
	중분류비중	27.9	26.0	23.3	22.8	100.0
온라인 만화 제작·유통업	인터넷 만화 콘텐츠 서비스	86	74	58	14	232
	모바일 만화 콘텐츠 서비스	3	6	5	1	15
	인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공	42	51	27	11	131
	소 계	131	131	90	26	378
	중분류비중	34.7	34.7	23.8	6.9	100.0
만화책 임대업	만화임대	163	89	221	490	963
	서적임대(대여)(만화부문)	932	385	599	1,749	3,665
	소 계	1,095	474	820	2,239	4,628
	중분류비중	23.7	10.2	17.7	48.4	100.0
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	35	219	43	528	825
	만화서적 및 잡지류 소매	882	606	362	924	2,774
	인터넷 서점(만화부문) <sup>1)</sup>	-	-	-	-	-
	소 계	917	825	405	1,452	3,599
	중분류비중	25.5	22.9	11.3	40.3	100.0
만화산업 총합계 <sup>2)</sup>		2,730	1,977	1,805	4,197	10,709
만화산업비중		25.5	18.5	16.9	39.2	100.0

1) 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(종사자현황 자료없음)

2) 인터넷서점(만화부문)종사자 제외 합계

표 4-2-43 연도별 연령별 종사자현황\*

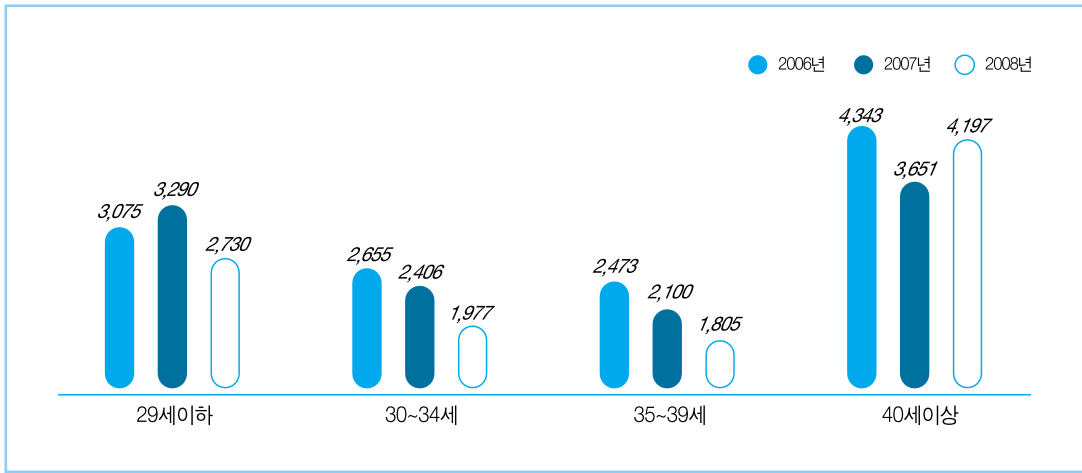
(단위: 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	
2006	3,075	2,655	2,473	4,343	12,546
2007	3,290	2,406	2,100	3,651	11,447
2008	2,730	1,977	1,805	4,197	10,709
전년대비증감률	△17.0	△17.8	△14.0	15.0	△6.4
연평균증감률	△5.8	△13.7	△14.6	△1.7	△7.6

\* 외부외부인용자료(인터넷서점(만화부문) 제외)

그림 4-2-25 연도별 학력별 증사자현황

(단위 : 명)



## 2.6. 만화 산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액

만화산업 사업체당 평균매출액은 71백만원이며 전년대비 2.7%감소하였으나 연평균(2006년~2008년)은 2.2% 증가한 것으로 조사되었다. 1인당 평균매출액은 65백만원으로 연평균 6.8% 증가한 것으로 나타났다.

연도별로 살펴보면, 사업체당 평균매출액은 2006년 68백만원 → 2007년 73백만원 → 2008년 71백만원으로 전년대비 2.7% 감소하였으나, 연평균 2.2% 증가하였으며, 1인당 평균매출액은 2006년 57백만원 → 2007년 65백만원 → 2008년 65백만원으로 연평균 6.8% 증가하였다.

만화산업은 도소매업 사업체수 및 매출액 감소로 인해 전년대비 사업체당 평균매출액은 감소한 것으로 나타났다. '만화출판산업'은 매출액의 정체 또는 감소(2006년 980억원 → 2007년 1,065억원 → 2008년 955억원)에도 불구하고, 1인당 평균 매출액은 꾸준히 증가(2006년 1억35백만원 → 2007년 1억41백만원 → 2008년 1억58백만원)하고 있는 것으로 나타났다.

표 4-2-44 만화산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황 (단위: 개, 백만원, 명)

중분류	소분류	사업체수	매출액	종사자수	사업체당 평균매출액	1인당 평균매출액
만화출판업	만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	81	95,559	605	1,180	158
	일반 출판사(만화부문)	120	205,706	1,499	1,714	137
	소 계	201	301,265	2,104	1,499	143
온라인 만화 제작·유통업	인터넷 만화 콘텐츠 서비스	32	24,120	232	754	104
	모바일 만화 콘텐츠 서비스	3	10,748	15	3,583	717
	인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	45	12,550	131	279	96
	소 계	80	47,418	378	593	125
만화책 임대업	만화임대	943	25,647	963	27	27
	서적임대(대여)(만화부문)	3,322	47,623	3,665	14	13
	소 계	4,265	73,270	4,628	17	16
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	311	84,924	825	273	103
	만화서적 및 잡지류 소매	5,323	177,027	2,774	33	64
	인터넷 서점(만화부문)*	-	39,382	384	-	103
	소 계	5,634	301,333	3,983	53	76
만화산업 평균		10,180	723,286	11,093	71	65

\* 외부사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)

표 4-2-45 연도별 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액

(단위: 개, 백만원, 명, %)

구 분	사업체수	매출액	종사자수	사업체당 평균매출액	1인당평균매출액
2006	10,796	730,072	12,818	68	57
2007	10,382	761,686	11,772	73	65
2008	10,180	723,286	11,093	71	65
전년대비증감률	△1.9	△5.0	△5.8	△2.7	0.0
연평균증감률	△2.9	△0.5	△7.0	2.2	6.8

## 2.7. 만화산업 부가가치 구성

만화산업 부가가치 구성 중 가장 큰 비중 '인건비' 로 2,192억원(77.3%)이며 전년대비 4.0% 연평균 3.4% 증가한 것으로 나타났다.

만화산업 부가가치 구성을 살펴보면, 인건비는 꾸준히 증가(2006년 2,051억원 → 2007년 2,106억원 → 2008년 2,192억원)하고 있는 반면 경상이익은 지속적으로 하락(2006년 312억원 → 2007년 290억원 → 2008년 175억원) 하고 있는 것으로 나타났다. 이는 만화산업 이익률이 악화되고 있음을 의미하고 있어, 만화산업의 유통구조 개선 및 수익다변화를 위한 정책지원 및 제도개선(불법콘텐츠 단속, 해외전시회 지속적 참가, 국내 전시회 개최, 만화박물관확대(복합문화시설내 포함) 등) 노력이 강화되어야 할 것으로 분석된다.

연도별 부가가치액을 보면 2006년 2,645억원 → 2007년 2,820억원 → 2008년 2,836억원으로 나타났다. 만화산업 부가가치 구성을 살펴보면 '경상이익' 은 175억원으로 전년대비 39.5%, 연평균 25.0% 감소하였으며, '인건비' 는 2,192억원으로 전년대비 4.0%, 연평균 3.4% 증가하였다. '순금융비용' 은 90억원으로 전년대비 13.0%감소, 연평균 43.7% 증가하였으며, '감가상각비' 는 99억원으로 전년대비 21.3%, 연평균 102.7% 증가한 것으로 나타났다. '임차료' 는 195억원이며 전년대비 23.9%, 연평균 17.2% 증가하였고, '조세공과' 는 82억원으로 전년대비 4.2%, 연평균 8.4% 증가한 것으로 조사되었다.

표 4-2-46 만화산업 부가가치 구성현황

(단위: 백만원, %)

구 분	매출액	부가 가치액	부가 가치율	부가가치 구성					
				경상이익	인건비	순금융 비용	감가 상각비	임차료	조세공과
만화산업	723,286	283,600	39.21%	17,583	219,223	9,075	9,926	19,568	8,225
부가가치액 대비 구성비				6.2	77.3	3.2	3.5	6.9	2.9
매출액 대비 구성비				2.4	30.3	1.3	1.4	2.7	1.1

표 4-2-47 연도별 부가가치 구성현황

(단위: 백만원, %)

구 분	부가가치 구성현황						부가가치액
	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	
2006	31,291	205,172	4,395	2,417	14,236	6,994	264,505
2007	29,051	210,693	10,436	8,180	15,795	7,897	282,052
2008	17,583	219,223	9,075	9,926	19,568	8,225	283,600
전년대비증감률	△39.5	4.0	△13.0	21.3	23.9	4.2	0.5
연평균증감률	△25.0	3.4	43.7	102.7	17.2	8.4	3.5

## 3. 음악 산업

표 4-3-1 음악산업 분류

중분류	소분류	정의
31. 음악제작업	311. 음악 기획 및 제작	음반 및 음원을 기획하고 제작하는 업체(CP제외) (음원제작 및 관련 비즈니스업을 수행하는 업체)
	312. 음반녹음시설 운영업	음반 또는 음원을 녹음할 수 있는 시설을 운영하는 사업체
32. 음악 및 오디오물 출판업	321. 음악 오디오물 출판업	음악관련 악보를 출판하는 사업체
	322. 기타 오디오물 제작업	기타 오디오물을 제작하는 업체(출판관련)
33. 음반배급및복제업	331. 음반 복제업	단순하게 음반을 복제하는 사업체
	332. 음반 배급업	음반을 도소매업 사업체에게 배급하는 사업체
34. 음반 도소매업	341. 음반 도매 및 소매업	음반을 도매하거나 소매하는 업체
	342. 인터넷 음반 소매업	외부자료 인용(사이버쇼핑몰 조사)
35. 온라인 음악 유통업	351. 모바일음악서비스업	음원대리 중개업체로부터 음원을 양도받아 모바일로 서비스하는 사업체(SKT, KTF, LGT만 해당)
	352. 인터넷음악서비스업	음원대리 중개업체로부터 음원을 양도받아 인터넷으로 서비스하는 사업체
	353. 음원대리 중개업	음원권리자로부터 음원의 권리를 양도받아 온라인상으로 중개하는 업체
	354. 인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	음원관련 콘텐츠를 제작하여 모바일음악서비스업체 및 인터넷음악서비스업체에 제공하는 업체
36. 음악공연업	361. 음악공연 기획 및 제작업	음악공연(뮤지컬, 대중음악, 클래식, 오페라, 전통공연 등)을 기획 및 제작하는 업체(단, 연극은 제외)
	362. 기타 음악공연서비스업 (티켓발매 등)	음악공연과 관련된 서비스를 제공하는 업체(티켓발매 등)
37. 노래연습장운영업		외부자료 인용

※ 음악산업 분류는 기획, 제작, 유통 단계에 따라 중분류 7개와 소분류 15개로 체계를 마련하였다.

- 음악제작업 : 음악기획및 제작업과 음반녹음시설 운영업
- 음악 및 오디오물 출판업 : 음악 오디오물 출판업, 기타 오디오물 제작업
- 음반배급 및 복제업 : 음반복제업, 음반배급업
- 음반도소매업 : 음반 도매 및 소매업, 인터넷 음반 소매업
- 온라인 음악 유통업 : 모바일음악서비스업, 인터넷음악서비스업, 음원대리 중개업, 인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP),
- 음악공연업 : 음악공연 기획 및 제작업, 기타음악공연서비스업(티켓발매등)
- 노래연습장운영업 : 노래연습장운영업

### 3.1. 음악산업 전체 매출현황

음악산업 매출액은 2조6,020억원으로 2007년 대비 10.4% 증가, 연평균(2006년~2008년) 4.1% 증가하였다. 이는 온라인음악유통업과 음악공연업 매출액 증가에 기인한다.



음악산업 2008년 기준조사 분류체계는 2007년과 달라졌으며, 변경된 내용은 음반(음원)녹음시설 운영업 및 복제업이 음반(음원)녹음시설 운영업과 음반복제업으로 분리된 것이다. 또한 음악 오디오물 출판업과 기타 오디오물 제작업은 추가 신설, 음반도소매업은 음반배급업과 음반도소매업으로 분리되었다.

중분류별 매출액을 보면 '음악제작업'은 3,210억원(12.3%)으로 전년대비 18.3%, 연평균(2005년~2008년) 16.1% 감소하였다. '음악 및 오디오물 출판업'은 115억원(0.4%)이며 '음반배급 및 복제업'은 950억원(3.8%)이다. '음반도소매업'은 1,198억원(4.6%)으로 전년대비 21.2%, 연평균 15.7% 감소하였다. '온라인 음악유통업'은 5,264억원(20.2%)으로 전년대비 23.1%, 연평균 21.6% 증가하였다. '음악공연업'은 2,416억원(9.3%)로 전년대비 8.1%, 연평균 13.2% 증가하였으며, '노래연습장 운영업'은 1조2,864억원(49.4%)으로 전년대비 10.8%, 연평균 6.1% 증가한 것으로 나타났다.

연도별 중분류별 매출을 보면 '음악제작업'은 2005년 2,881억원 → 2006년 4,558억원 → 2007년 3,931억원 → 2008년 3,210억원으로 나타났다. '음반도소매업'은 2005년 913억원 → 2006년 1,684억원 → 2007년 1,520억원 → 2008년 1,198억원이며 '온라인 음악유통업'은 2005년 2,672억원 → 2006년 3,561억원 → 2007년 4,276억원 → 2008년 5,264억원으로 나타났다. '음악공연업'은 2006년 1,887억원 → 2007년 2,235억원 → 2008년 2,416억원이며 '노래연습장 운영업'은 2005년 1조1,431억원 → 2006년 1조2,320억원 → 2007년 1조1,611억원 → 2008년 1조2,864억원으로 나타났다.

표 4-3-2 음악산업 소분류별 매출액 현황

(단위: 백만원, %)

중분류	소분류		매출액(백만원)				비중(%)	전년대비 증감률(%)
			2005	2006	2007	2008		
음악제작업	음악 기획 및 제작	음반매출	109,316	84,197	76,270	80,231	3.1	5.2
		음반외수익 (음악관련)	-	206,137	186,729	201,611	7.7	8.0
		음반(원)녹음시설 운영업 <sup>1)</sup>	178,841	165,488	130,195	39,246	1.5	△69.9
		소 계	288,157	455,822	393,194	321,088	12.3	△18.3
음악 및 오디오물 출판업		음악 오디오물 출판업	-	-	-	10,898	0.4	-
		기타 오디오물 제작업	-	-	-	608	0.0	-
		소 계	-	-	-	11,506	0.4	-
음반배급 및 복제업		음반 복제업	-	-	-	42,348	1.6	-
		음반 배급업 <sup>2)</sup>	-	-	-	52,742	2.0	-
		소 계	-	-	-	95,090	3.7	-
음반 도소매업		음반 도매 및 소매업	91,350 <sup>3)</sup>	156,384	138,177	103,195	4.0	△25.3
		인터넷 음반 소매업 <sup>4)</sup>		12,102	13,917	16,634	0.6	19.5
		소 계	91,350	168,486	152,094	119,829	4.6	△21.2

중분류	소분류	매출액(백만원)				비중(%)	전년대비 증감률(%)
		2005	2006	2007	2008		
온라인 음악유통업	모바일음악서비스업	267,245	112,893	103,170	87,650	3.4	△15.0
	인터넷음악서비스업		88,947	166,756	253,082	9.7	51.8
	음원대리 중개업		15,390	18,519	39,671	1.5	114.2
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작및제공업(CP)		138,961	139,204	146,042	5.6	4.9
	소 계		267,245	356,191	427,649	526,445	20.2
음악공연업	음악공연 기획 및 제작업	-	165,098	198,853	213,851	8.2	7.5
	기타음악공연서비스업 (티켓발매등)		23,617	24,744	27,801	1.1	12.4
	소 계		-	188,715	223,597	241,652	9.3
종합계 <sup>*)</sup>		646,752	1,169,214	1,196,534	1,315,610	50.6	10.0
노래연습장 운영업	노래연습장운영업	1,143,123	1,232,095	1,161,171	1,286,466	49.4	10.8
	소 계	1,143,123	1,232,095	1,161,171	1,286,466	49.4	10.8
음악산업 합계		1,789,875	2,401,309	2,357,705	2,602,076	100.0	10.4

1) 2008년 기준조사에서는 음반(음원)녹음시설운영업과 복제업이 분리되어 2006년과 2007년 직접비교는 무리

2) 2008년 기준조사 음반 도소매업에서 배급업 분리됨

3) 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)

4) 2006년 기준조사 음반도매업 매출 제외

5) 2006년, 2007년 매출액은 음반매출외(음악관련)매출액 및 음악공연매출액 포함매출

그림 4-3-1 음악산업 매출액 추이(2005~2008년)

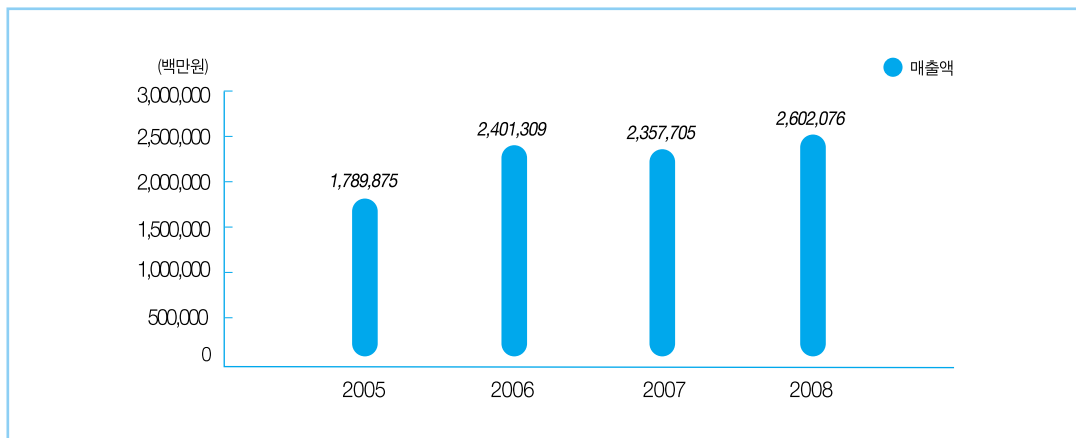
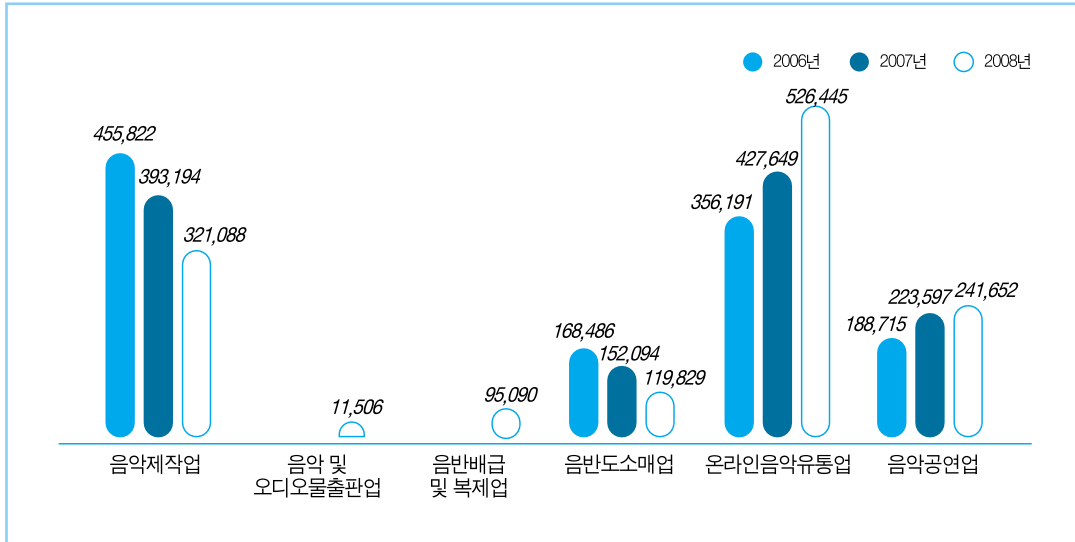


그림 4-3-2 음악산업 중분류별 매출액

(단위: 백만원)



### 3.1.1. 음악제작업 매출현황

음반매출액은 2007년 대비 5.2% 증가했으며, 음반외수익(음악관련)은 2007년 대비 8.0% 증가했다.

해마다 지속적인 감소세를 보이던 음반매출액은 2008년에 들어서며 소폭 상승했으며, 이는 대형 음악기획사 소속의 아이돌 그룹의 인기와 관련 매출의 증대 때문인 것으로 분석된다.

음반(음원)녹음시설 운영업 매출액의 감소는 2007년도까지는 음반복제업이 포함된 매출규모를 산출하였으나, 2008년도부터 음반복제업이 분리되어 감소폭이 큰 것도 하나의 원인이다. 음악산업의 환경변화(음반구입 → 음원구입, 정규앨범 → 미니앨범)에 따라 감소폭이 커지고 있으며, 이러한 현상은 당분간 지속될 것으로 예상된다.

2008년 기준조사 음악제작업 매출액은 3,210억원으로 추정된다. 그 중에서 음반매출은 전년대비 39억원 증가한 802억원으로 나타났으며, 음반매출외수익(음악관련)은 전년대비 148억원 증가한 2,016억원으로 산출되었다.

음반(음원)녹음시설 운영업은 음반(음원)녹음시설 운영업 및 복제업이 음반(음원)녹음시설 운영업과 음반복제업으로 분리되어 대폭 축소된 관계로 전년도와 직접 비교하기에는 무리가 있다고 판단된다.

음반(음원)녹음시설 운영업은 전년 대비 69.9% 감소(음반복제업 분리로 큰 폭 감소)한 반면, 음반외수익(음악관련)은 8.0%로 가장 높은 증가율을 보였다. 음반매출도 5.2% 증가했다. 음악제작업은 연평균(2006년~2008년) 16.1% 감소(음반복제업 분리로 큰 폭 감소)했고, 음반외수익(음악관련)은 연평균 1.1%로 감소하였으며, 음반매출도 2.4% 감소했다.

표 4-3-3 음악제작업 소분류별 매출액 현황

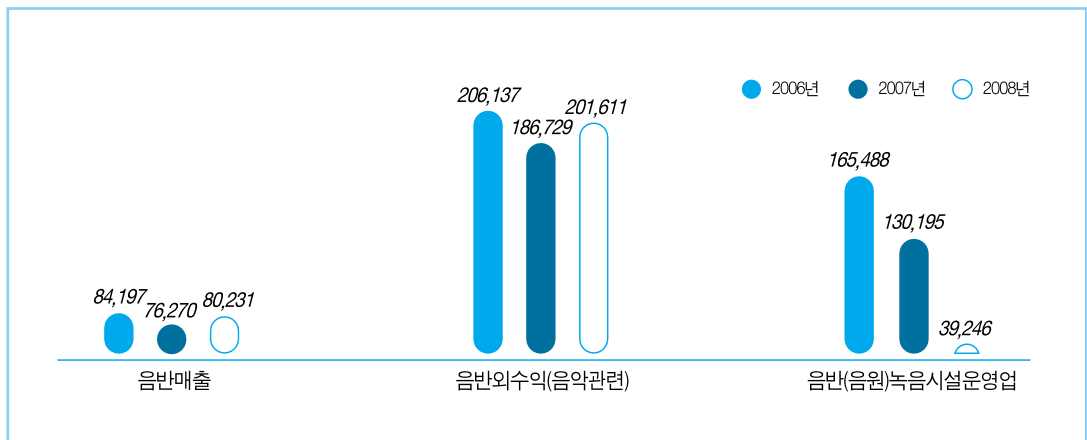
(단위: 백만원, %)

소분류	매출액(백만원)				비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
	2005	2006	2007	2008				
음악 기획 및 제작	음반매출	109,316	84,197	76,270	80,231	25.0	5.2	△2.4
	음반외수익 (음악관련)	-	206,137	186,729	201,611	62.8	8.0	△1.1
음반(음원)녹음시설운영업*		178,841	165,488	130,195	39,246	12.2	△69.9	△51.3
소 계		288,157	455,822	393,194	321,088	100.0	△18.3	△16.1

\* 2008년 기준조사에서는 음반(음원)녹음시설운영업과 복제업이 분리되어 2006년과 2007년 직접비교는 무리

그림 4-3-3 음악제작업 소분류별 매출액 현황

(단위: 백만원)



### 3.1.2. 음악 및 오디오물출판업, 음반배급 및 복제업<sup>13)</sup>

음악 및 오디오물 출판업 매출액은 115억원, 음반복제업 매출액은 423억원, 음반배급업 매출액은 527억원으로 집계되었다.

음악 및 오디오물 출판업은 2008년 기준조사부터 신규 신설되었으며, 음반배급업은 음반도소매업에서 분리, 음반복제업은 음반(음원)녹음시설 운영업 및 복제업에서 분리되어 매출액 및 연평균증감률을 구할 수 없었다.

13) 2008년 기준조사 신규 및 추가 분류체계이므로 2008년 기준조사 자료이외에 비교자료 없음

표 4-3-4 음악 및 오디오물출판업, 음반배급 및 복제업 매출액 현황

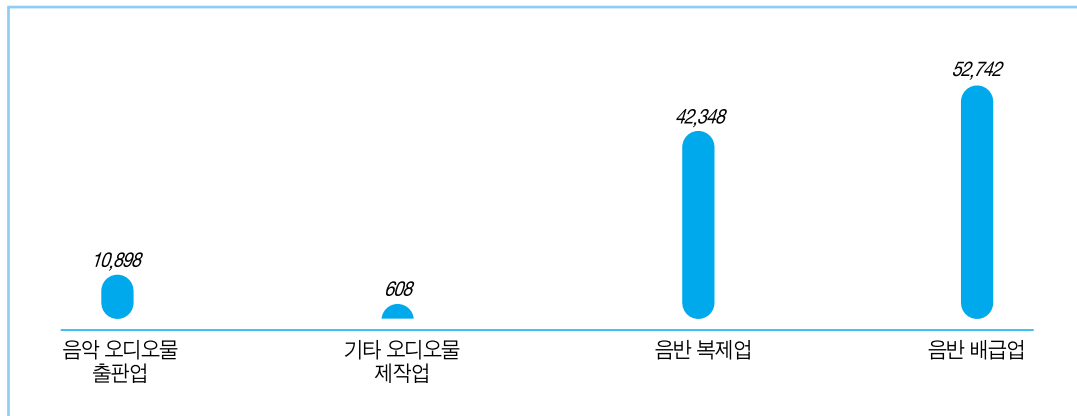
(단위: 백만원, %)

중분류	소분류	매출액(백만원)				비중(%)	전년대비 증감률(%)
		2005	2006	2007	2008		
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	-	-	-	10,898	94.7	-
	기타 오디오물 제작업	-	-	-	608	5.3	-
	소 계	-	-	-	11,506	100.0	-
음반배급 및 복제업	음반 복제업	-	-	-	42,348	44.5	-
	음반 배급업*	-	-	-	52,742	55.5	-
	소 계	-	-	-	95,090	100.0	-

\*2008년 기준조사 음반 도소매업에서 배급업 분리됨

그림 4-3-4 음악 및 오디오물출판업, 음반배급 및 복제업 매출액 현황

(단위: 백만원)



### 3.1.3. 음반 도소매업

인터넷 음반 소매업 매출액은 2007년 대비 19.5% 증가했으며, 연평균(2005년~2008년) 17.2% 증가했다. 음반 도소매업은 2008년 기준조사에서 음반배급업과 음반도소매업으로 분리되어 감소폭이 크게 나타났다. 인터넷(온라인) 음반소매업 매출액은 매년 큰 폭으로 증가하고 있으나, 오프라인 음반도소매업 매출액은 감소세를 지속하고 있다. 이는 소비자들의 구입환경 변화에 기인하여 이러한 현상은 향후에도 지속 될 것으로 예상된다.

2008년 기준조사 음반도소매업 전체 매출액은 1,198억원으로 추정된다. 인터넷 음반 소매업 매출액은 전년대비 27억원 증가한 166억원으로 나타난 반면, 음반 도소매업은 2008년 분류체계 변경에 따라 음반배급업이 분리되어 큰 폭으로 감소했다.

전체 음반도소매업은 전년대비 21.2% 감소(음반배급업 분리로 큰 폭 감소)했다. 인터넷 음반 소매업 매출액은 19.5%로 높은 증가율을 보인 반면, 음반 도매 및 소매업매출액은 25.3% 감소해 전체적인 증감률은 감소세로 나타났다.

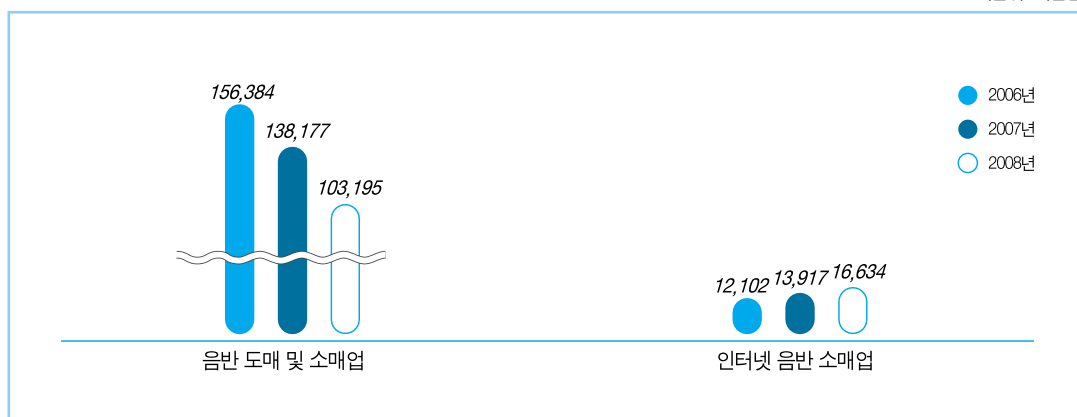
음반도소매업의 2005년부터 연평균 증감률 역시 15.7% 감소(음반배급업 분리로 큰 폭 감소)했다. 인터넷 음반 소매업 매출액의 연평균 17.2%로 증가하였지만, 음반 도매 및 소매업 매출액은 연평균 18.8%로 감소해 전체적인 감소세를 보였다.

**표 4-3-5 음반 도소매업 소분류별 매출액 현황** (단위: 백만원, %)

소분류	매출액(백만원)				비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005	2006	2007	2008			
음반 도매 및 소매업	91,350 <sup>1)</sup>	156,384	138,177	103,195 <sup>2)</sup>	86.1	△25.3	△18.8
인터넷 음반 소매업 <sup>3)</sup>		12,102	13,917	16,634	13.9	19.5	17.2
소계	91,350	168,486	152,094	119,829	100.0	△21.2	△15.7

1) 2006년 기준조사 음반도매업 매출 제외  
 2) 2008년 기준조사 음반 도소매업에서 음반 배급업 분리하여 직접적인 비교는 무리  
 3) 사이버쇼핑물통계조사 자료인용(통계청)

**그림 4-3-5 음반 도소매업 소분류별 매출액 현황** (단위: 백만원)



### 3.1.4. 온라인 음악 유통업

온라인 음악 유통업 매출액은 5,264억원으로 2007년 대비 23.1% 증가했으며, 연평균(2005년~2008년) 21.6%로 증가했다.

인터넷음악서비스업 매출액은 전년대비 863억원 증가한 2,530억원으로 집계됐고, 음원대리중개업 매출액은 전년대비 211억원 증가한 396억원으로 나타났다. 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP) 매출액 역시 전년대비 68억원 증가한 1,460억원으로 나타났다. 반면 모바일음악서비스업 매출액은 전년대비 155억원 감소한 876억원으로 나타나 대조를 이루었다.

온라인음악유통업의 전년대비 23.1% 증가한 수치를 보였다. 그 중에서 인터넷음악서비스업 매출액은 51.8%로 높은 증가율을 보였으며, 음원대리중개업 매출액은 114.2% 증가했고, 인터넷/모

파일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP) 매출액은 4.9%증가했다. 모바일음악서비스업 매출액만 15.0%감소했다.

온라인음악유통업은 연평균(2005년~2008년) 21.6% 증가했다. 인터넷음악서비스업 매출액의 연평균증감률은 68.7%로 높은 증가율을 보였으며, 음원대리 중개업의 매출액은 60.6%, 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)의 매출액은 2.5% 증가했다. 하지만 모바일음악서비스업은 연평균 11.9% 감소해 대조를 이루었다.

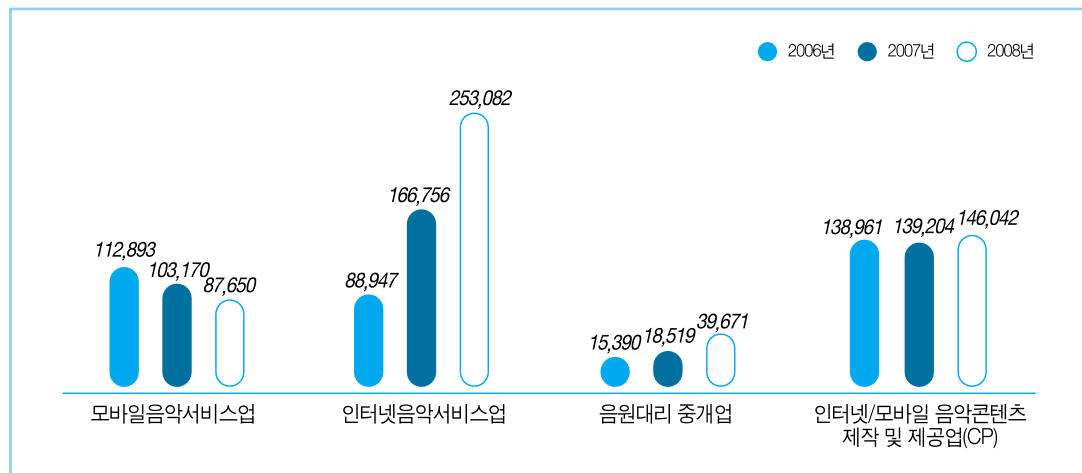
온라인음악유통업 매출액은 음악산업에서 가장 큰 증가세를 보이고 있는 분야이며, 특히 인터넷음악서비스업은 전년대비 51.8% 증가, 연평균(2006년~2008년) 68.7%로 매우 증가폭이 큰 것으로 나타났다.

이는 불법음원복제 단속강화 및 불법음원공유사이트들의 합법화 유도에 따른 산업정책적 성과가 반영되었기 때문인 것으로 해석된다. 반면 모바일음악서비스업은 지속적으로 감소하고 있으며, 전년대비 15.0% 감소한 것으로 나타났다.

**표 4-3-6 온라인 음악 유통업 소분류별 매출액 현황** (단위: 백만원, %)

소분류	매출액(백만원)				비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005	2006	2007	2008			
모바일음악서비스업	267,245	112,893	103,170	87,650	16,6	△15.0	△11.9
인터넷음악서비스업		88,947	166,756	253,082	48,1	51,8	68,7
음원대리 중개업		15,390	18,519	39,671	7,5	114,2	60,6
인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작및제공업(CP)		138,961	139,204	146,042	27,7	4,9	2,5
소 계	267,245	356,191	427,649	526,445	100,0	23,1	21,6

**그림 4-3-6 온라인 음악 유통업 소분류별 매출액 현황** (단위: 백만원)



### 3.1.5. 음악 공연업

2008년 기준조사 음악공연업의 매출액은 2,416억원으로 추정된다. 음악공연 기획 및 제작업의 매출액은 전년대비 149억원 증가한 2,138억원으로 나타났으며, 기타 음악 공연 서비스업(티켓발매 등)의 매출액은 전년대비 30억원 증가한 278억원으로 나타났다.

음악공연업은 전년대비 8.1% 증가한 수치를 보였다. 구체적으로 음악공연 기획 및 제작업 매출액은 7.5% 증가율을 보였으며, 기타 음악 공연 서비스업(티켓발매 등)의 매출액은 12.4% 증가한 수치를 보였다.

음악공연업은 연평균(2006년~2008년) 13.2% 증가했다. 음악공연 기획 및 제작업 매출액의 연평균 13.8%로 높은 증가율을 보였으며, 기타 음악 공연 서비스업(티켓발매 등)의 연평균증감률 역시 8.5% 증가한 수치를 보였다.

음악공연업은 뮤지컬의 지속적인 상승세, 기업들의 문화마케팅, 세계적인 명성의 오케스트라 내한공연 등으로 인한 클래식 공연 횟수 증가 그리고 대형 음악기획사의 아이돌그룹 콘서트로 인해 전년대비 큰 폭으로 증가했다.

다음으로 대중음악콘서트 392억원(16.2%), 클래식 367억원(15.2%), 오페라 120억원(5.0%) 순으로 나타났다. 전년대비 매출액 증감률로 살펴보면 대중음악콘서트 증가율이 27.1%로 돋보였으며, 그 뒤를 이어 뮤지컬 11.5%, 클래식 10.0%, 오페라 5.7% 증가했다.

연평균증감률 역시 대중음악콘서트가 27.9%로 가장 높게 나타났으며, 그 뒤를 이어 뮤지컬 15.4% 증가, 클래식 10.6% 증가, 오페라 8.8% 증가로 나타났다.

이처럼 대중음악콘서트의 증가세가 뚜렷하게 나타난 이유는 음반매출 상승과도 맥을 같이 한다. 매년 마이너스 성장을 거듭하던 음반매출이 2008년 들어서며 소폭 상승한 가장 큰 이유 중 하나로 대형 기획사 소속의 아이돌 그룹의 인기를 들 수 있는데, 이는 2008년 음악공연업 중에서도 대중음악콘서트가 큰 폭으로 성장하는데에도 영향을 미친 것으로 분석된다.

표 4-3-7 음악 공연업 소분류별 매출액 현황

(단위: 백만원, %)

소분류	매출액(백만원)				비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005	2006	2007	2008			
음악공연 기획 및 제작업	-	165,098	198,853	213,851	88.5	7.5	13.8
기타 음악 공연 서비스업 (티켓발매 등)	-	23,617	24,744	27,801	11.5	12.4	8.5
소 계	-	188,715	223,597	241,652	100.0	8.1	13.2



그림 4-3-7 음악 공연업 소분류별 매출액 현황

(단위: 백만원)

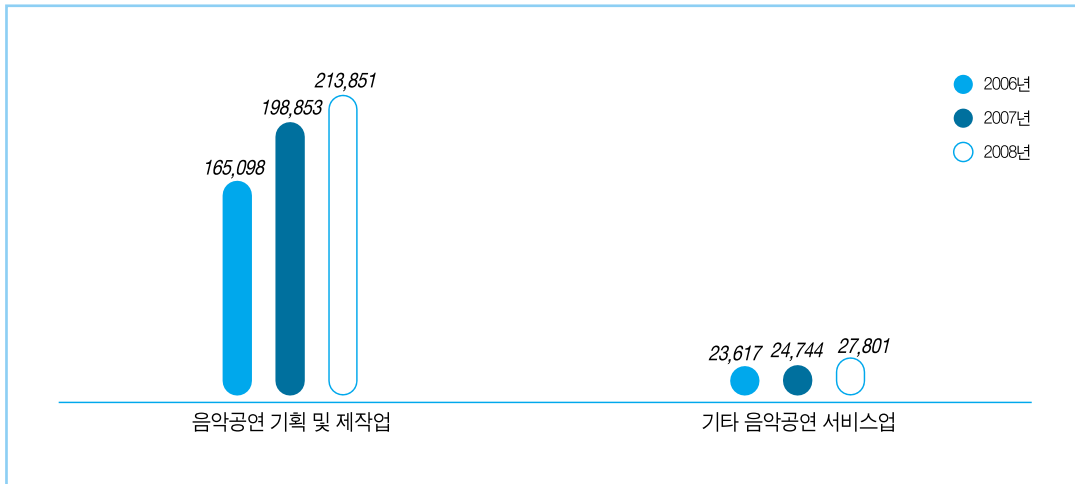


표 4-3-8 음악공연업 장르별 매출액 현황

(단위: 백만원, %)

년도	뮤지컬	대중음악 콘서트	클래식	오페라	기타	합계
2006	107,190	23,967	30,006	10,191	17,361	188,715
2007	128,121	30,856	33,383	11,404	19,833	223,597
2008	142,807	39,215	36,735	12,056	10,839	241,652
2008년 비중	59.1%	16.2%	15.2%	5.0%	4.5%	100.0%
전년대비증감률	11.5%	27.1%	10.0%	5.7%	△45.3%	8.1%
연평균증감률	15.4%	27.9%	10.6%	8.8%	△21.0%	13.2%

그림 4-3-8 음악공연업 장르별 매출액 현황

(단위: 백만원)

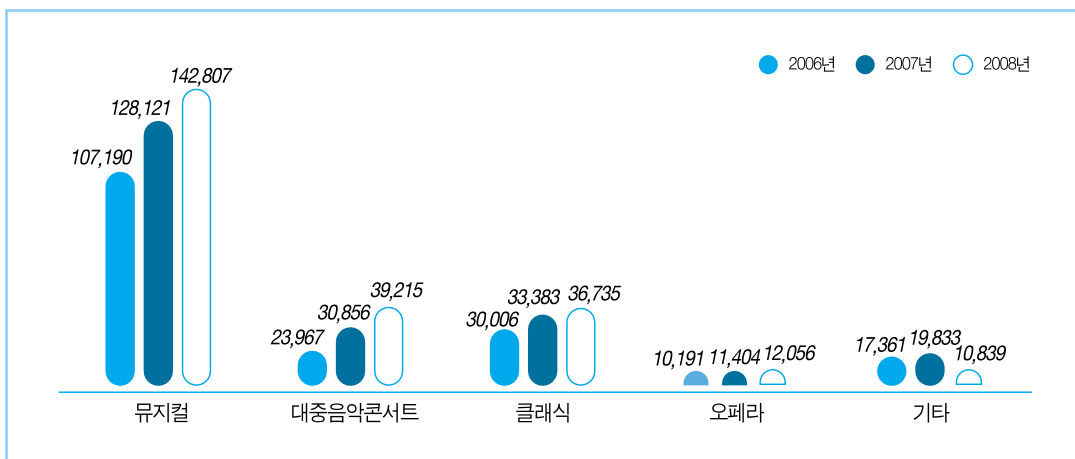


표 4-3-9 사업형태별 매출현황

(단위: 백만원, %)

구 분	창작 및 제작	제작 지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
음악기획 및 제작업	73,551	6,473	2,297	7,588	191,933	281,842
음반녹음시설 운영업	3,377	32,733	1,170	1,258	708	39,246
음악 오디오물 출판업	10,263	-	-	635	-	10,898
기타 오디오물 제작업	421	-	-	187	-	608
음반 복제업	2,304	-	40,044	-	-	42,348
음반 배급업	105	-	-	52,637	-	52,742
음반 도매 및 소매업	650	-	-	102,545	-	103,195
인터넷 음반 소매업*	-	-	-	16,634	-	16,634
모바일음악서비스업	-	-	-	87,650	-	87,650
인터넷음악서비스업	27,795	-	-	219,086	6,201	253,082
음원대리 중개업	1,471	-	-	38,200	-	39,671
인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	111,287	6,286	-	23,715	4,754	146,042
음악공연 기획 및 제작업	198,529	2,632	-	2,457	10,233	213,851
기타음악공연서비스업 (티켓발매등)	973	-	-	26,189	639	27,801
합계	430,726	48,124	43,511	578,781	214,468	1,315,610
비중	32.7	3.7	3.3	44.0	16.3	100.0

\* 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)

### 3.1.6. 사업형태별 매출현황

사업형태별 매출액 중 가장 높은 규모는 유통/배급으로 5,787억원(44.0%)으로 집계되었으며, 창작 및 제작 매출액 규모가 4,307억원(32.7%)으로 뒤를 이었다. 제작지원 매출규모는 481억원(3.7%)으로 전년대비 39.6%감소한 반면, 기타(음악관련 행사매출 포함) 매출규모는 2,144억원(16.3%)으로 전년대비 1.3% 증가했다. 특히 기타(음악관련 행사매출 포함) 매출규모는 연평균(2006년~2008년) 118.7%로 큰 폭 증가했다.

음악산업의 사업형태별 매출액 중 창작 및 제작업 매출 비중 증가의 원인은 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)의 매출액 구성을 재분류했기 때문으로 분석된다. 제작지원 매출규모는 음악산업의 환경변화에 따라 매년 감소세(2006년 1,113억원 → 2007년 796억원 → 2008년 481억원)에 있으며, 전년대비 39.6%, 연평균(2006년~2008년) 34.3%로 감소한 것으로 나타났다.

‘음악 기획 및 제작’ 매출액 중 기타(행사관련) 매출규모 비중은 68.1%로 나타나 ‘음악 기획 및 제작업’은 기타(행사관련) 매출에 의존하는 비중이 큰 것으로 나타났다.

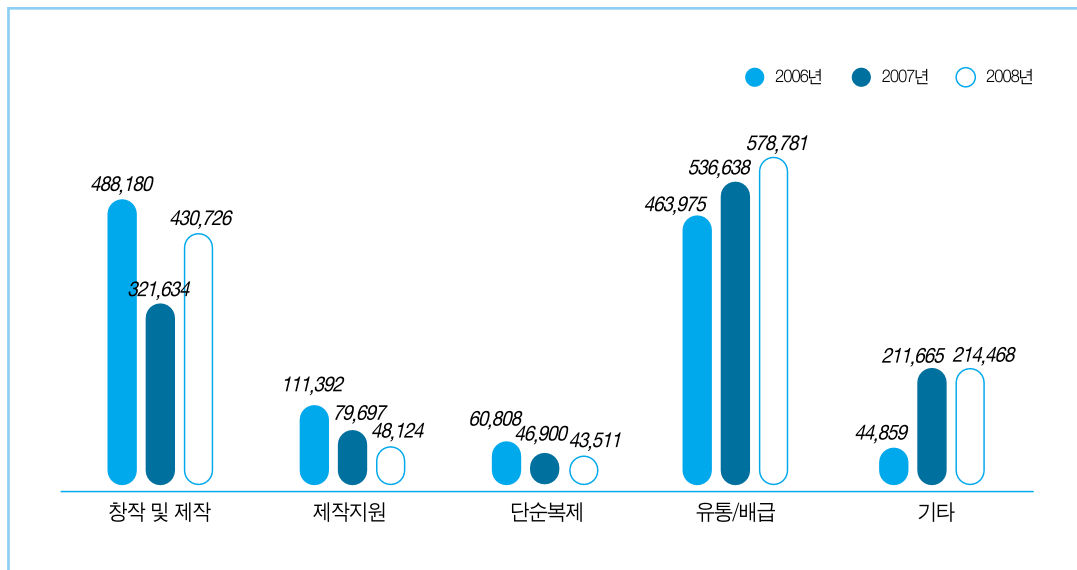
표 4-3-10 사업형태별 연도별 매출액현황

(단위: 백만원, %)

연도별	창작 및 제작	제작 지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
2006	488,180	111,392	60,808	463,975	44,859	1,169,214
2007	321,634	79,697	46,900	536,638	211,665	1,196,534
2008	430,726	48,124	43,511	578,781	214,468	1,315,610
전년대비증감률	33.9	△39.6	△7.2	7.9	1.3	10.0
연평균증감률	△6.1	△34.3	△15.4	11.7	118.7	6.1

그림 4-3-9 음악산업 사업형태별 매출현황

(단위 : 백만원)



### 3.1.7. 매출액 규모별 매출액

매출액 규모별 매출현황을 보면 '1억원 미만'은 87억원(0.7%), '1~10억원 미만'은 1,132억원(8.6%), '10~100억원 미만'은 5,340억원(40.6%), '100억원 이상'은 6,595억원(50.1%)으로 조사되었다.

음악산업 매출액을 사업체들의 매출액 규모별로 살펴보면, 100억원 이상 매출을 달성하는 사업체 비중이 점점 증가 추세에 있다. 이는 음악산업이 대형 사업체로 변화되고 있음을 보여주며, 1억원 미만 사업체의 감소는 오프라인 소매업(음반소매상)의 감소에 의한 것으로 해석된다.

음악산업 사업체들의 연도별 매출액 변화는 매출액 규모에 따라 큰 편차를 보이는 것으로 나타났다. 매출액 100억원 이상의 대형 사업체는 전년대비 28.9%, 연평균 44.2%라는 급격한 증가세를 보였다. 반면 1억원 미만의 사업체는 전년대비 31.3%, 연평균 25.7% 감소, 1~10억원 미만

규모의 사업체는 전년대비 21.5%, 24.1%의 급격한 감소세를 나타냈다. 10~100억원 미만의 사업체는 전년대비 1.1% 증가로 작은 변동 폭을 보였지만 연평균(2006년~2008년) 8.6% 감소한 것으로 나타났다.

**표 4-3-11 매출액 규모별 매출현황** (단위: 백만원, %)

구 분	1억원미만	1~10억원미만	10~100억원미만	100억원이상	합계
음악기획 및 제작업	2,198	39,518	113,019	127,107	281,842
음반녹음시설 운영업	522	10,750	27,974	-	39,246
음악 오디오물 출판업	235	3,060	7,603	-	10,898
기타 오디오물 제작업	608	-	-	-	608
음반 복제업	508	1,355	40,485	-	42,348
음반 배급업	-	1,841	17,134	33,767	52,742
음반 도매 및 소매업	1,630	13,931	39,627	48,007	103,195
인터넷 음반 소매업*	-	-	16,634	-	16,634
모바일음악서비스업	-	-	-	87,650	87,650
인터넷음악서비스업	51	430	7,263	245,338	253,082
음원대리 중개업	32	1,388	25,092	13,159	39,671
인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	891	8,470	92,284	44,397	146,042
음악공연 기획 및 제작업	1,903	26,068	125,724	60,156	213,851
기타음악공연서비스업 (티켓발매등)	139	6,480	21,182	-	27,801
합계	8,717	113,291	534,021	659,581	1,315,610
비중	0.7	8.6	40.6	50.1	100.0

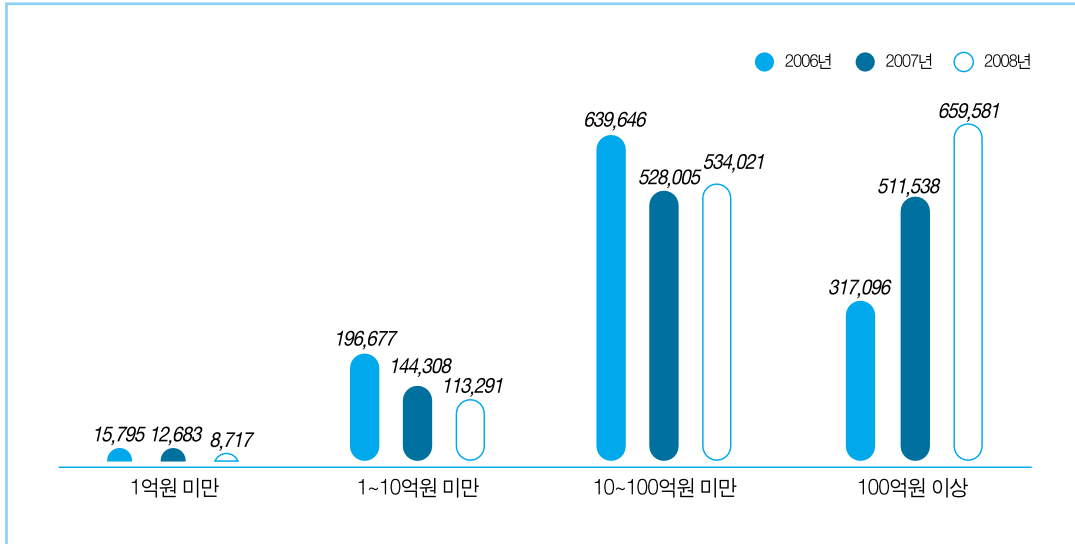
\* 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)

**표 4-3-12 매출액 규모별 연도별 매출액현황** (단위: 백만원, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원미만	100억원 이상	합계
2006	15,795	196,677	639,646	317,096	1,169,214
2007	12,683	144,308	528,005	511,538	1,196,534
2008	8,717	113,291	534,021	659,581	1,315,610
전년대비증감률	△31.3	△21.5	1.1	28.9	10.0
연평균증감률	△25.7	△24.1	△8.6	44.2	6.1

그림 4-3-10 매출액 규모별 매출현황

(단위: 백만원)



### 3.1.8. 종사자 규모별 매출액

종사자 규모별 매출액 중 '10~49인' 이 매출규모 4,523억원(34.4%)으로 가장 크며, 전년대비 13.6%, 연평균(2006년~2008년) 8.4% 감소한 것으로 나타났다. 다음으로 '50~99인' 은 3,092억원 (23.5%), '5~9인' 은 2,084억원(15.8%), '1~4인' 은 1,769억원(13.5%), '100인 이상' 은 1,685억원 (12.8%)순으로 나타났다.

'50~99인' 종사자규모의 사업체 매출액은 전년도 대비 41.5%로 가장 큰 폭의 증가세를 보였으며, 연평균증감률도 큰 폭으로 증가하였다. 이는 2007년 기준 종사자규모가 '10~49인' 사업체들 중 성장을 한 사업체와 그렇지 못한 사업체가 존재하기 때문인 것으로 사료된다.

'1~4인' 과 '5~9인' 사업체의 매출액 증가는 종사자 규모가 작은 사업체들의 약진 때문이기도 하지만, '10~49인' 사업체들 중 일부 사업체의 종사자수 감소로 인해 '5~9인' 종사자규모 범위에 포함된 것도 하나의 원인으로 판단된다.

표 4-3-13 종사자규모별 매출현황

(단위: 백만원, %)

구분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
음악기획 및 제작업	30,593	66,370	111,878	54,116	18,885	281,842
음반녹음시설 운영업	13,029	21,482	4,735	-	-	39,246
음악 오디오물 출판업	5,340	5,558	-	-	-	10,898
기타 오디오물 제작업	608	-	-	-	-	608
음반 복제업	24,477	17,871	-	-	-	42,348

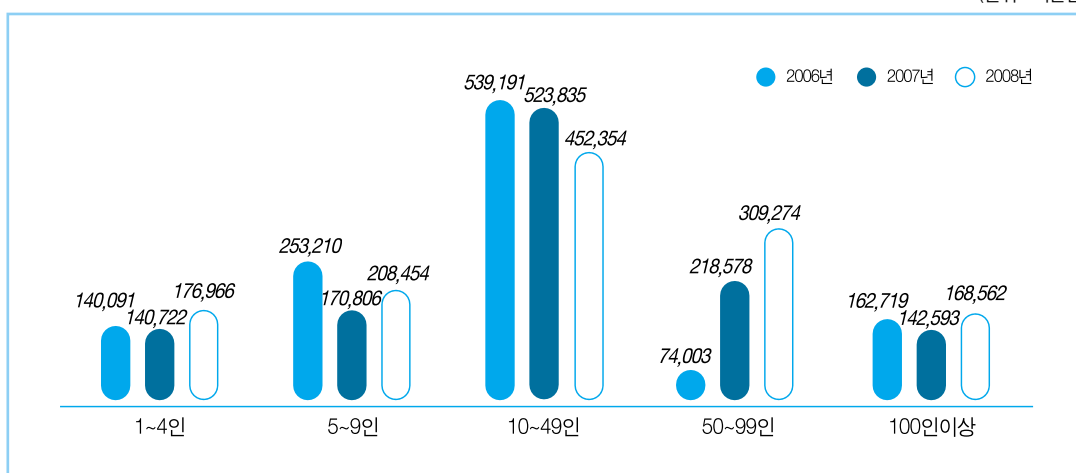
구분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
음반 배급업	5,380	6,118	41,244	-	-	52,742
음반 도매 및 소매업	37,386	24,947	13,538	27,324	-	103,195
인터넷 음반 소매업*	16,634	-	-	-	-	16,634
모바일음악서비스업	-	-	23,772	63,878	-	87,650
인터넷음악서비스업	162	3,786	47,813	82,011	119,310	253,082
음원대리 중개업	2,658	4,761	32,252	-	-	39,671
인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	21,938	15,784	75,448	32,872	-	146,042
음악공연 기획 및 제작업	15,202	35,927	83,282	49,073	30,367	213,851
기타음악공연서비스업 (티켓발매등)	3,559	5,850	18,392	-	-	27,801
합계	176,966	208,454	452,354	309,274	168,562	1,315,610
비중	13.5	15.8	34.4	23.5	12.8	100.0

\*사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)

**표 4-3-14** 종사자 규모별 연도별 매출액현황 (단위 : 백만원, %)

연도별	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2006	140,091	253,210	539,191	74,003	162,719	1,169,214
2007	140,722	170,806	523,835	218,578	142,593	1,196,534
2008	176,966	208,454	452,354	309,274	168,562	1,315,610
전년대비증감률	25.8	22.0	△13.6	41.5	18.2	10.0
연평균증감률	12.4	△9.3	△8.4	104.4	1.8	6.1

**그림 4-3-11** 종사자 규모별 매출현황 (단위 : 백만원)



### 3.1.9. 지역별 매출액

음악산업 매출액을 지역별로 보면 매출액이 가장 높은 지역은 서울로 1조521억원(81.0%)으로 나타났다. 음악산업 매출액 기준 서울지역 집중도는 매우 높은 편이다. 특히, '음악제작업' 집중도는 86.5%로 다른 중분류에 비해 가장 높은 편이며, '음악공연업'은 72.1%, '음악오디오판출업/음반배급및복제/음반도소매' 집중도 역시 54.0%로 높게 나타났다.

충북을 제외한 전 지역에서 매출액은 전년대비 증가한 것으로 나타났으며, 연평균증감률도 전체적으로 증가했다. '6개 광역시' 매출액은 전년대비 29.8% 증가하였으며, 연평균증감률 또한 9.9%로 증가로 다른 지역에 비해 높았다. 음악산업은 서울 집중도 현상이 당분간 지속될 것으로 보이며, 이와 동시에 6개 광역시와 경기도의 증가세도 지속될 것으로 예상된다.

연도별로 지역별 매출현황을 보면 서울특별시는 2006년 9,406억원 → 2007년 9,682억원 → 2008년 1조521억원으로 전년대비 8.7%, 연평균(2006년~2008년) 5.8% 증가하였다. 6개 광역시는 2006년 693억원 → 2007년 645억원 → 2008년 837억원으로 전년대비 29.8%, 연평균 9.9% 증가하였다. 9개도는 2006년 1,471억원 → 2007년 1,498억원 → 2008년 1,630억원으로 전년대비 8.8%, 연평균 5.3% 증가하였다.

표 4-3-15 지역별 매출현황 (단위: 백만원, %)

구 분	음악제작업	음악오디오판출업/ 복제/도소매	온라인음악 유통업	음악공연업	합계	구성비
서울	277,632	113,357	486,856	174,305	1,052,150	81.00
부산	1,670	9,578	5,791	7,515	24,554	1.89
대구	1,316	7,223	4,843	6,065	19,447	1.50
인천	1,027	7,064	4,792	5,606	18,489	1.42
광주	674	5,389	1,737	1,982	9,782	0.75
대전	578	5,230	1,316	1,716	8,840	0.68
울산	80	1,834	-	749	2,663	0.21
경기도	36,315	41,329	21,110	27,935	126,689	9.75
강원도	257	1,336	-	1,232	2,825	0.22
충청북도	196	7,064	-	1,281	8,541	0.66
충청남도	199	2,083	-	1,957	4,239	0.33
전라북도	125	1,562	-	1,595	3,282	0.25
전라남도	228	1,626	-	2,199	4,053	0.31
경상북도	252	2,037	-	2,682	4,971	0.38
경상남도	154	2,513	-	2,731	5,398	0.42
제주도	385	566	-	2,102	3,053	0.24
합계	321,088	209,791	526,445	241,652	1,298,976*	100.00

\* 외부인용자료(인터넷음반소매업, 노래연습장운영업) 제외

표 4-3-16 연도별 지역 매출현황\*

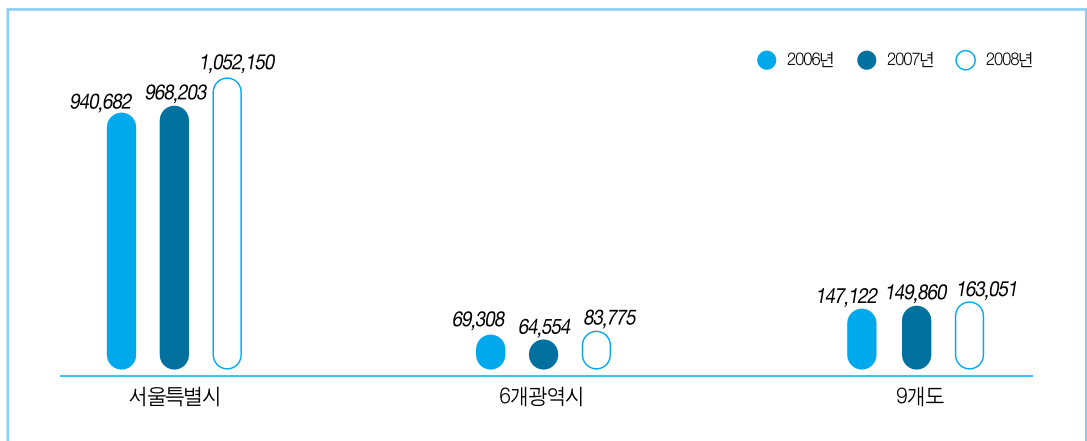
(단위: 백만원, %)

구 분	2006	2007	2008	전년대비 증감률	연평균증감률
서울	940,682	968,203	1,052,150	8.7	5.8
부산	28,091	23,597	24,554	4.1	△6.5
대구	16,839	15,914	19,447	22.2	7.5
인천	11,409	11,686	18,489	58.2	27.3
광주	5,597	5,904	9,782	65.7	32.2
대전	5,816	5,984	8,840	47.7	23.3
울산	1,556	1,469	2,663	81.3	30.8
경기도	116,270	119,926	126,689	5.6	4.4
강원도	1,307	1,266	2,825	123.1	47.0
충청북도	12,158	10,799	8,541	△20.9	△16.2
충청남도	2,794	2,861	4,239	48.2	23.2
전라북도	2,364	2,453	3,282	33.8	17.8
전라남도	2,997	3,142	4,053	29.0	16.3
경상북도	3,533	3,647	4,971	36.3	18.6
경상남도	3,436	3,399	5,398	58.8	25.3
제주도	2,263	2,367	3,053	29.0	16.2
합계	1,157,112	1,182,617	1,298,976	9.8	6.0

\* 외부인용자료(인터넷음반소매업, 노래연습장운영업) 제외

그림 4-3-12 지역별 매출현황

(단위: 백만원)



### 3.2. 음악산업 수출입액 현황

음악산업 수출액은 전년대비 18.6% 증가한 1,646.8만 달러로 연평균(2005년~2008년) 9.6% 감소한 것으로 나타났다.

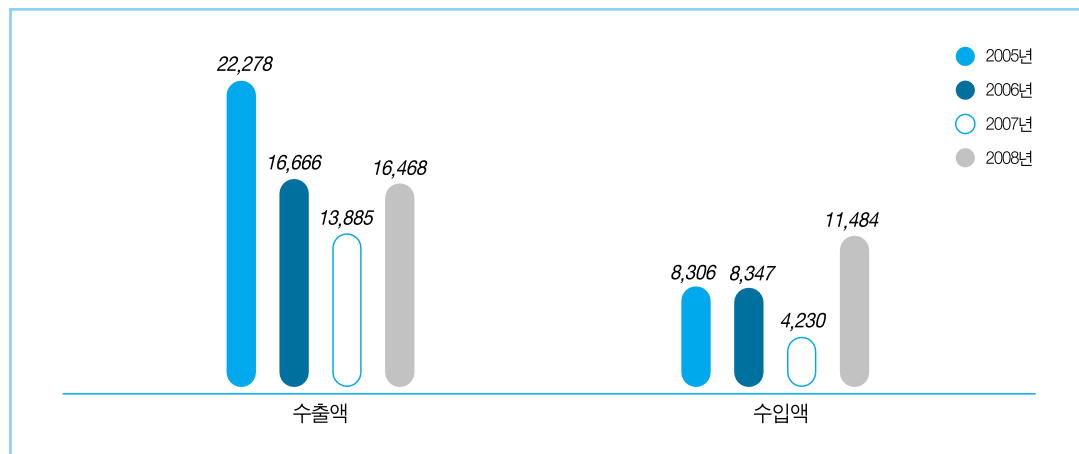


음악산업 수출액은 2005년 이후 지속적으로 감소세를 보인다, 2008년에는 음악공연업 수출액 증가로 인해 전년대비 증가로 돌아섰다. 연도별 음악산업 수출액을 보면 2005년 2,227.8만 달러 → 06'년 1666.6만 달러 → 2007년 1,388.5만 달러 → 2008년 1,646.8만 달러 로 전년대비 18.6%증가하였다. 수입현황을 보면 2005년 830.6만 달러 → 06'년 834.7만 달러 → 2007년 983.1만 달러 → 2008년 1,148.4만 달러 로 전년대비 16.8%증가한 것으로 나타났다.

**표 4-3-17** 음악산업 수출 및 수입액 현황 (단위: 천달러, %)

구분	2005	2006	2007	2008	전년대비증감률	연평균증감률
수출	22,278	16,666	13,885	16,468	18.6	△9.6
수입	8,306	8,347	9,831	11,484	16.8	11.4

**그림 4-3-13** 음악산업 수출 및 수입액 현황 (단위: 천달러)



### 3.2.1. 음악산업 지역별 수출입액 현황<sup>14)</sup>

음악산업 수출액이 가장 큰 나라는 '일본'이며, 수출액은 1,121.5만 달러(68.1%)로 전년대비는 18.8% 증가하였으나, 연평균(2006년~2008년) 11.5% 감소하였다. 수입액이 가장 많은 나라는 '유럽'으로 657.3만 달러(57.2%)로 조사되었다. '일본'은 수입액 규모 또한 큰 것으로 나타났다. 2008년 음악 관련 콘텐츠의 일본 수출액은 1,121.5만 달러의 규모이며, 수입은 221.2만 달러로 집계되었다. 특히 일본의 수입액은 2006년 이후 지속적으로 성장하고 있는 것으로 나타나 전체 음악산업의 수출입 규모에서 큰 비중을 차지하였다. 음악산업 수출 지역은 동남아, 중국 등 다변화

14) 지역별 수출 및 수입액 연평균 증감률은 2005년을 제외한 (2006~2008년)

되고 있는 추세이며, 특히 동남아 지역의 수출은 향후에도 지속적으로 증가할 것으로 보인다.

수출액의 전년대비 증감률이 높은 지역은 유럽 36.4%, 동남아 24.6% 순으로 나타났으며, 연평균증감률이 높은 지역은 북미가 165.7%, 동남아가 103.4% 순으로 나타났다. 특히 매년 큰 폭으로 성장하고 있는 동남아 시장의 경우 한류의 새로운 거점으로 부상할 것으로 전망된다.

표 4-3-18 음악산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천달러)

구분	수출						
	2005	2006	2007	2008	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국	-	850	1,665	1,844	11.2	10.8	47.3
일본	801	14,309	9,431	11,215	68.1	18.9	△11.5
동남아	-	621	2,061	2,569	15.6	24.6	103.4
북미	-	49	306	346	2.1	13.1	165.7
유럽	1,600	549	217	296	1.8	36.4	△26.6
기타	30	288	205	198	1.2	△3.4	△17.1
분류못함	19,847	-	-	-	-	-	-
전체	22,278	16,666	13,885	16,468	100.0	18.6	△0.6

그림 4-3-14 음악산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천달러)

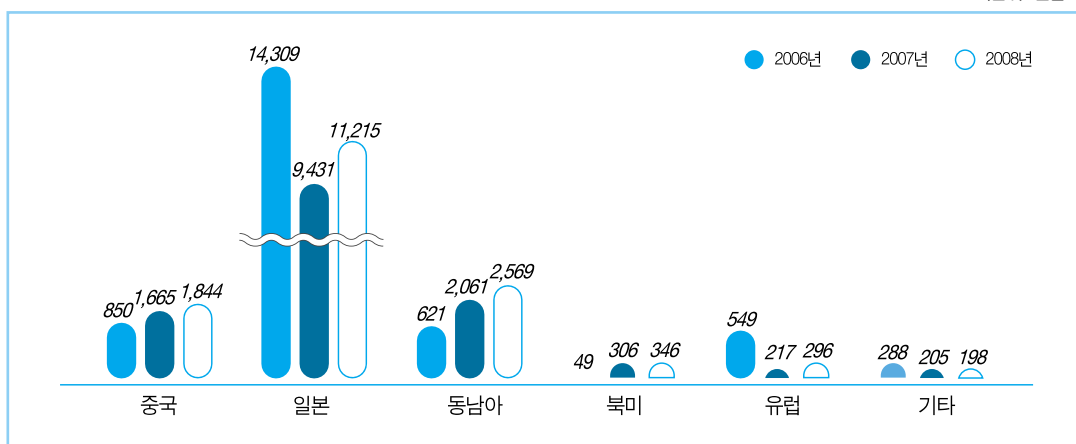


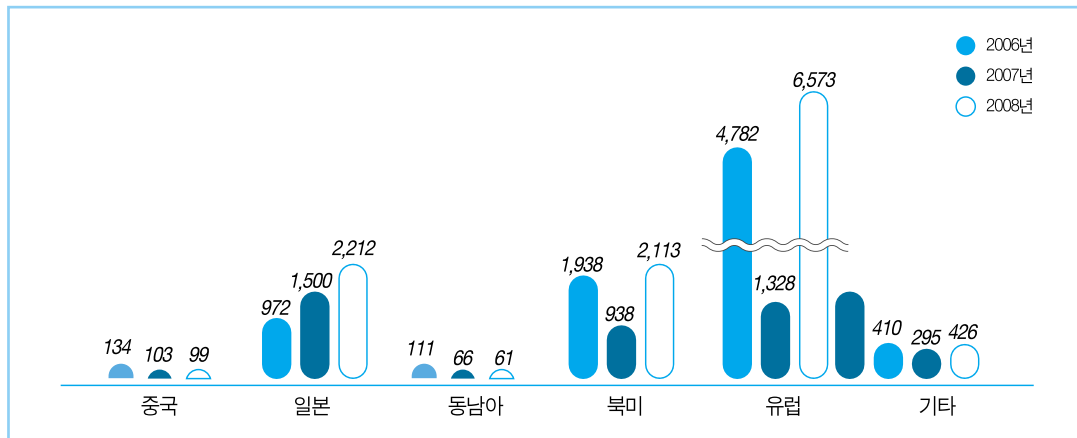
표 4-3-19 음악산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천달러)

구분	수입					
	2006	2007	2008	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국	134	63	99	0.9	57.1	△14.0
일본	972	1,108	2,212	19.3	99.6	50.9
동남아	111	79	61	0.5	△22.8	△25.9
북미	1,938	1,956	2,113	18.4	8.0	4.4
유럽	4,782	6,594	6,573	57.2	△0.3	17.2
기타	410	31	426	3.7	1,242.2	1.9
전체	8,347	9,831	11,484	100.0	16.8	17.3

그림 4-3-15 음악산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천달러)



### 3.2.2. 음악산업 해외 수출방식

음악산업 해외 수출방식은 ‘해외 유통사 접촉’이 66.5%로 가장 높게 나타났고, 이는 전년대비 9.2% 하락한 수치이다. 그 다음은 ‘해외 에이전트 활용’이 15.8%, ‘온라인 해외 판매’가 8.1%, ‘국내에이전트 활용’이 3.6%, ‘해외 전시회 및 행사참여’가 3.2%, ‘해외 법인 활용’이 2.8% 순으로 나타났다. 국내 음악산업 수출 사업체의 해외 수출방식 중 해외 유통사를 통해 수출하는 비중은 전년 대비 큰 폭으로 하락한 반면, 해외 에이전트 활용을 통해 수출하는 비중은 약 4.8% 증가한 것으로 나타났다. 이는 여전히 국내 음악콘텐츠를 수출하는 방식이 한정적이며 특히 국내 사업체가 아닌 해외 사업체에 대한 의존도가 상당히 높다는 것을 보여준다.

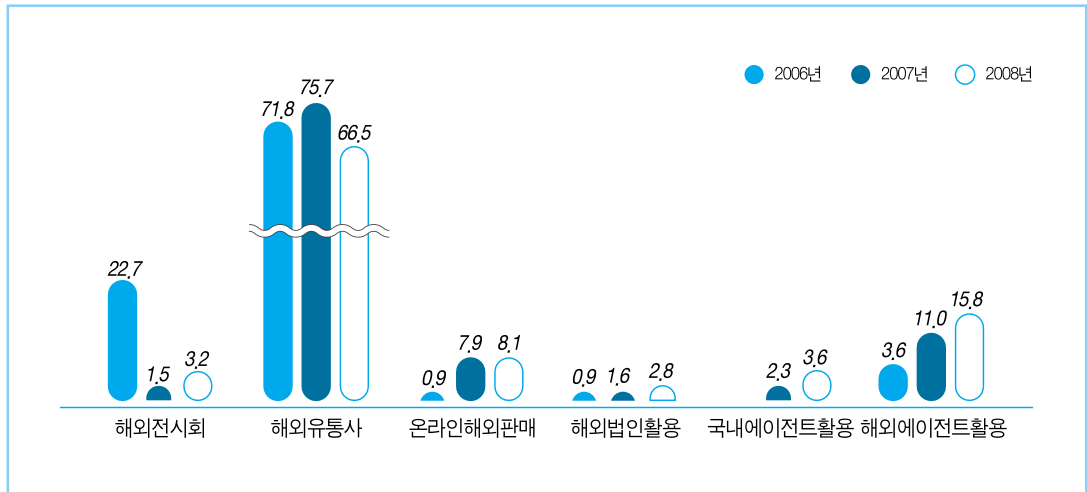
표 4-3-20 음악산업 해외 수출방식

(단위: %)

수출방법	진출 경로 구분	2006년 기준조사	2007년 기준조사	2008년 기준조사	전년대비 증감
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	22.7	1.5	3.2	1.7
	해외 유통사 접촉	71.8	75.7	66.5	△9.2
	온라인 해외 판매	0.9	7.9	8.1	0.2
	해외 법인 활용	0.9	1.6	2.8	1.2
간접 수출	국내 에이전트 활용	-	2.3	3.6	1.3
	해외 에이전트 활용	3.6	11.0	15.8	4.8
합계		99.9	100.0	100.0	-

그림 4-3-16 음악산업 해외 수출방식

(단위: 천달러)



### 3.2.3. 음악산업 해외 진출형태

음악산업 해외 진출형태는 '완제품 수출(음악공연 포함)' 61.8%로 가장 많았고, 이는 전년대비 8.6% 증가한 수치이다. 그 다음은 'LICENSE' 가 37.5%, '기타' 는 0.5%, 'OEM수출' 은 0.2% 순으로 나타났다. 음악산업 해외 진출형태는 완제품과 LICENSE 위주로 되어 지고 있으며, OEM 수출 방법은 2006년 10.9%에서 2008년 0.2%로 미미한 수준에 머물렀다.

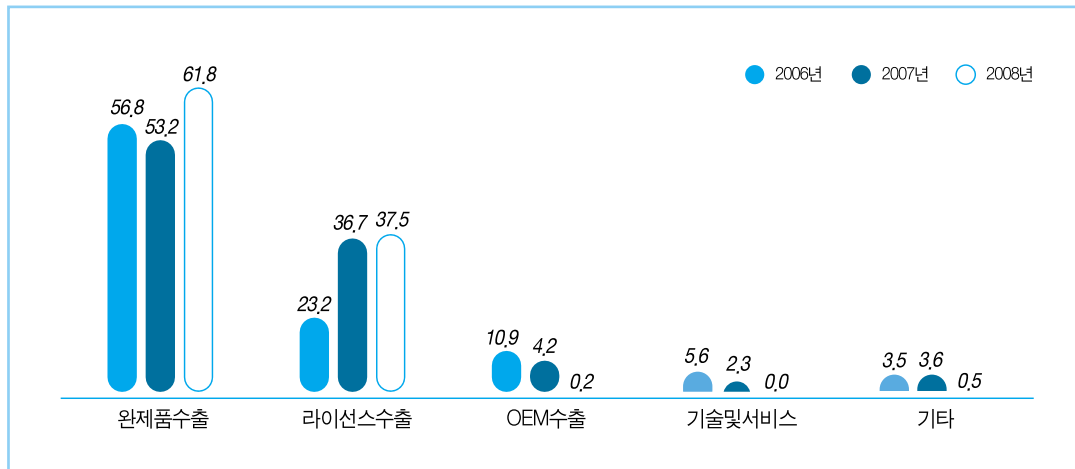
표 4-3-21 음악산업 해외 진출형태

(단위: %)

해외진출형태	2006년	2007년	2008년	전년대비 증감
완제품수출	56.8	53.2	61.8	8.6
LICENSE	23.2	36.7	37.5	0.8
OEM 수출	10.9	4.2	0.2	△4.0
기술 서비스	5.6	2.3	-	△2.3
기타	3.5	3.6	0.5	△3.1
합계	100.0	100.0	100.0	-

그림 4-3-17 음악산업 해외 진출형태

(단위: 천달러)



### 3.3. 음악산업 종사자 현황

음악산업 종사자(노래연습장제외)는 8,864명으로 전년대비 7.5%, 연평균(2006년~2008년) 1.1% 증가한 것으로 나타났다. 음악 종사자가 증가한 데에는 음악공연업이 활성화되어 종사자수가 증가했기 때문이다. 음악산업 2008년 기준조사 분류체계는 2007년과 달라졌으며, 변경된 내용은 음반(음원)녹음시설 운영업 및 복제업이 음반(음원)녹음시설 운영업과 음반복제업으로 분리되었다. 음악 오디오물 출판업과 기타 오디오물 제작업은 추가 신설되었고, 음반도소매업이 음반 배급업과 음반도소매업으로 분리되었다.

전체 종사자(노래연습장 제외)를 연도별로 보면 2005년 5,344명 → 2006년 8,675명 → 2007년 8,243명 → 2008년 8,864명으로 나타났다. 중분류별 종사자 현황을 보면 ‘음악 제작업’은 2,463명으로 전년대비 11.9%, 연평균(2006년~2008년) 11.7% 감소하였다. ‘음악 및 오디오물 출판업’은 98명, ‘음반배급 및 복제업’은 315명으로 나타났다. ‘음반도소매업’은 807명으로 전년대비

8.6%, 연평균 17.2% 감소하였다. ‘온라인 음악 유통업’은 2,648명으로 전년대비 7.3%, 연평균 4.7% 감소하였다. ‘음악공연업’은 2,533명으로 전년대비 20.9%, 연평균 14.9% 증가한 것으로 나타났다.

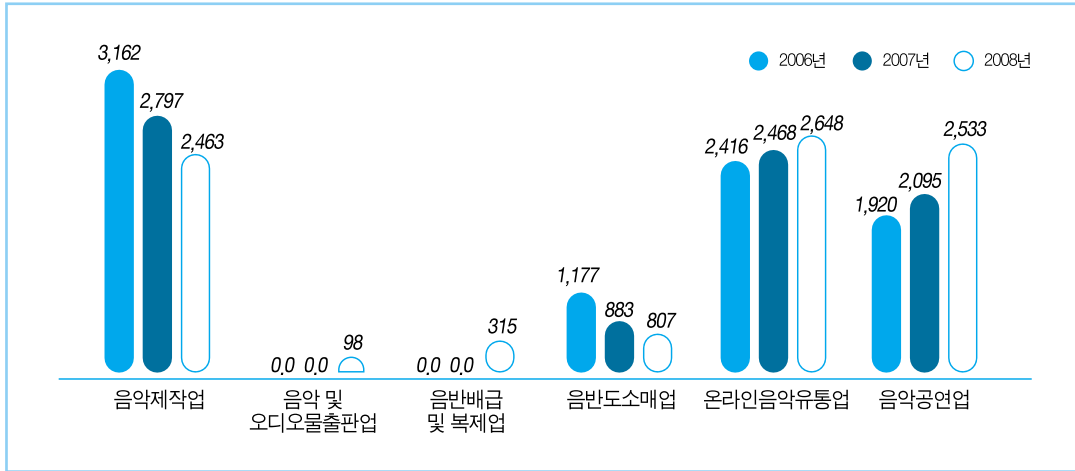
**표 4-3-22** 음악산업 소분류별 종사자현황 (단위: 명, %)

중분류	소분류		종사자(명)				비중 (%)	증감률 (%)
			2005	2006	2007	2008		
음악제작업	음악기획 및 제작	음반 기획 및 제작	762	628	539	567	0.7	5.2
		음반외수익(음악관련)	-	1,465	1,256	1,287	1.7	2.5
	음반녹음시설 운영업 <sup>1)</sup>		1,522	1,069	1,002	609	0.8	△39.2
	소 계		2,284	3,162	2,797	2,463	3.3	△11.9
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업		-	-	-	82	0.1	-
	기타 오디오물 제작업		-	-	-	16	0.0	-
	소 계		-	-	-	98	0.1	-
음반배급 및 복제업	음반 복제업		-	-	-	166	0.2	-
	음반 배급업 <sup>2)</sup>		-	-	-	149	0.2	-
	소 계		-	-	-	315	0.4	-
음반 도소매업	음반 도매 및 소매업		679	1,068	762	651	0.9	△14.6
	인터넷 음반 소매업 <sup>3)</sup>			109	121	156	0.2	28.9
	소 계		679	1,177	883	807	1.1	△8.6
온라인 음악 유통업	모바일음악서비스업		2,381	163	149	132	0.2	△11.4
	인터넷음악서비스업			972	1,021	1,165	1.5	14.1
	음원대리 중개업			62	73	106	0.1	45.2
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)			1,219	1,225	1,245	1.6	1.6
	소 계			2,381	2,416	2,468	2,648	3.5
음악공연업	음악공연 기획 및 제작업		-	1,848	2,017	2,325	3.1	15.3
	기타음악공연서비스업 (티켓발매 등)			72	78	208	0.3	166.7
	소 계			-	1,920	2,095	2,533	3.3
중합계 <sup>4)</sup>			5,344	8,675	8,243	8,864	11.7	7.5
노래연습장 운영업	노래연습장운영업		60,002	56,756	66,784	66,784	88.3	0.0
	소 계		60,002	56,756	66,784	66,784	88.3	0.0
음악산업 총합계			65,346	65,431	75,027	75,648	100.0	0.8

1) 2008년 기준조사에서는 음반(음원)녹음시설운영업과 복제업이 분리됨.  
 2) 2008년 기준조사 음반 도소매업에서 배급업 분리됨  
 3) 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)  
 4) 2006, 2007년 종사자는 음반매출외(음악관련)종사자 및 음악공연종사자 포함

그림 4-3-18 음악산업 중분류별 종사자수

(단위: 명)



### 3.3.1. 매출액 규모별 종사자 현황

‘10~100억원 미만’ 사업체의 종사자수는 4,504명으로 전년대비 38.2%, 연평균(2006년~2008년)은 6.5%로 증가하였다.

매출액 규모별 종사자 현황을 보면 ‘100억원 이상’ 매출을 하는 사업체 종사자수는 전년대비 14.6%가 증가하였으며, 연평균 46.1% 증가로 다른 규모별 사업체 보다 최근 3년간 증가세가 높은 것으로 나타났다. 또한 매출액 규모별 1인당 평균 매출액은 ‘100억원 이상’ 이 278백만원으로 가장 높은 매출액을 보이고 있으며, 매출액 규모가 작아질수록 1인당 평균 매출액도 작아지는 것으로 나타났다. 이는 음악산업도 종사자수가 아닌 기업 시스템에 의한 매출액이 발생하는 산업구조로 변화하고 있기 때문인 것으로 사료된다.

매출액 규모별 종사자는 ‘10~100억원 미만’ 이 4,504명(50.8%)으로 가장 많고, 그 다음은 ‘100억원 이상’ 이 2,369명(26.7%), ‘1~10억원 미만’ 이 1,713명(19.3%), ‘1억원 미만’ 은 278명(3.1%) 순으로 나타났다.

‘1억원 미만’ 은 전년대비 53.5%, 연평균 32.2% 감소하였고, ‘1~10억원 미만’ 은 전년대비 26.1%, 연평균 24.3% 감소하였다. ‘10~100억원 미만’ 은 전년대비 38.2%, 연평균 6.5% 증가한 것으로 나타났다. ‘100억원 이상’ 은 전년대비 14.6%, 연평균 46.1% 증가한 것으로 나타났다.

표 4-3-23 매출액 규모별 종사자현황

(단위: 명, %)

구분	1억원미만	1~10억원미만	10~100억원미만	100억원이상	합계
음악기획 및 제작업	78	480	879	417	1,854
음반녹음시설 운영업	15	197	397	-	609
음악 오디오출판업	5	31	46	-	82

구 분	1억원미만	1~10억원미만	10~100억원미만	100억원이상	합계
기타 오디오물 제작업	16	-	-	-	16
음반 복제업	8	18	140	-	166
음반 배급업	-	24	61	64	149
음반 도매 및 소매업	81	157	321	92	651
인터넷 음반 소매업*	-	-	156	-	156
모바일음악서비스업	-	-	-	132	132
인터넷음악서비스업	2	10	72	1,081	1,165
음원대리 중개업	1	13	66	26	106
인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	16	122	855	252	1,245
음악공연 기획 및 제작업	51	595	1374	305	2,325
기타음악공연서비스업 (티켓발매등)	5	66	137	-	208
합계	278	1,713	4,504	2,369	8,864
비중	3.1	19.3	50.8	26.7	100.0
1인당 평균 매출액(백만원)	31.35	66.13	118.56	278.42	148.42

\* 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)

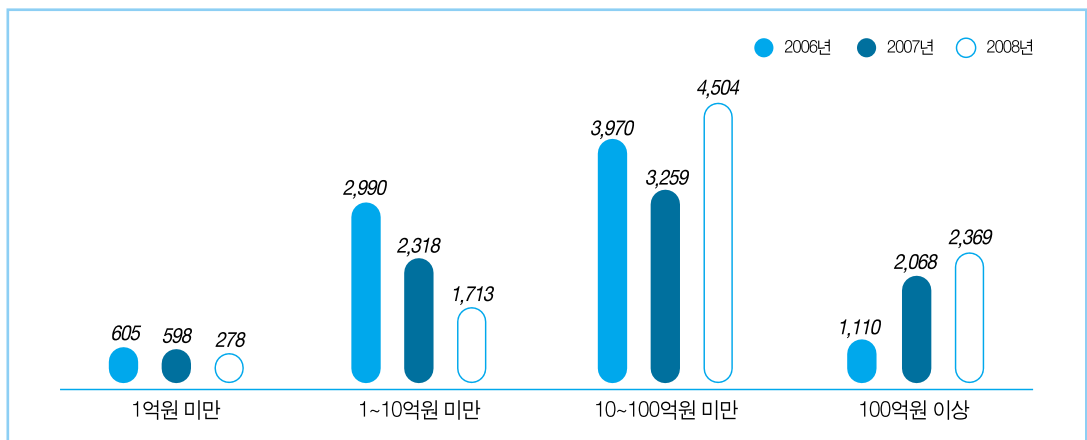
표 4-3-24 매출액 규모별 연도별 종사자현황

(단위: 명, %)

구 분	1억원미만	1~10억원미만	10~100억원미만	100억원이상	합계
2006	605	2,990	3,970	1,110	8,675
2007	598	2,318	3,259	2,068	8,243
2008	278	1,713	4,504	2,369	8,864
전년대비증감률	△53.5	△26.1	38.2	14.6	7.5
연평균증감률	△32.2	△24.3	6.5	46.1	1.1

그림 4-3-19 매출액 규모별 연도별 종사자현황

(단위: 명)





### 3.3.2. 종사자 규모별 종사자 현황

종사자 규모별 종사자 중 '10~49인' 종사자수가 3,055명(34.5%)으로 가장 많았고 전년대비 1.6%, 연평균(2006년~2008년) 10.2% 감소한 것으로 나타났다. 종사자 규모별 종사자수를 살펴보면, 50~99인 종사자규모의 종사자수는 전년도 대비 1.6% 증가하였으나, 연평균은 48.4%로 가장 높은 증가율을 보였다. 이에 반해 10~49인 종사자 규모의 종사자수는 매년 감소하고 있는 것으로 나타나며, 이러한 현상은 음악산업 변화에 따른 대규모 음반(음원)녹음시설 운영업 및 복제업 사업체들의 업종변화와 인원감축으로 인한 것으로 생각된다.

종사자 규모별 종사자는 '10~49인' 이 3,055명(34.5%)으로 가장 많고, 그 다음은 '1~4인' 이 1,684명(19.0%), '5~9인' 은 1,618명(18.3%), '50~99인' 은 1,602명(18.1%), '100인 이상' 은 905명(10.2%)순으로 나타났다. '1~4인' 은 전년대비 21.3%, 연평균 10.6% 증가하였고, '5~9인' 은 전년대비 22.9% 증가하였고, 연평균 8.9% 감소하였다. '10~49인' 은 전년대비 1.6%, 연평균 10.2% 감소하였으며 '50~99인' 은 전년대비 1.6%, 연평균 48.4% 증가하였다. '100인 이상' 은 전년대비 5.6%, 연평균 4.3% 증가된 것으로 나타났다.

표 4-3-25 종사자 규모별 종사자현황

(단위: 명, %)

구 분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
음악기획 및 제작업	352	475	688	224	115	1,854
음반녹음시설 운영업	277	280	52	-	-	609
음악 오디오물 출판업	60	22	-	-	-	82
기타 오디오물 제작업	16	-	-	-	-	16
음반 복제업	115	51	-	-	-	166
음반 배급업	20	22	107	-	-	149
음반 도매 및 소매업	302	153	110	86	-	651
인터넷 음반 소매업*	156	-	-	-	-	156
모바일음악서비스업	-	-	43	89	-	132
인터넷음악서비스업	3	27	306	367	462	1,165
음원대리 중개업	21	23	62	-	-	106
인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	169	136	657	283	-	1,245
음악공연 기획 및 제작업	158	377	909	553	328	2,325
기타음악공연서비스업 (티켓발매등)	35	52	121	-	-	208
합계	1,684	1,618	3,055	1,602	905	8,864
비중	19.0	18.3	34.5	18.1	10.2	100.0
1인당 평균 매출액(백만원)	105.08	128.83	148.07	193.05	186.25	148.42

\* 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)

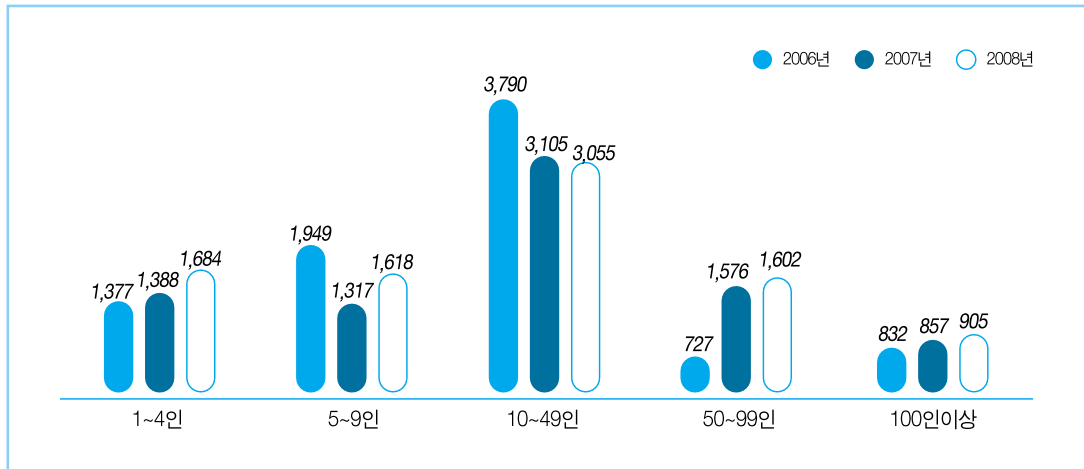
표 4-3-26 종사자 규모별 연도별 종사자현황

(단위: 명, %)

구 분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2006	1,377	1,949	3,790	727	832	8,675
2007	1,388	1,317	3,105	1,576	857	8,243
2008	1,684	1,618	3,055	1,602	905	8,864
전년대비증감률	21.3	22.9	△1.6	1.6	5.6	7.5
연평균증감률	10.6	△8.9	△10.2	48.4	4.3	1.1

그림 4-3-20 종사자 규모별 연도별 종사자현황

(단위: 명)



### 3.3.3. 지역별 종사자 현황

음악산업 종사자 증가가 높은 지역은 '서울'이며 6,533명(75.02%)으로 전년대비 0.7%, 연평균 1.5% 감소한 것으로 나타났다. 음악산업 서울지역 종사자수 비중은 75.02%를 차지하고 있으며, 특히, 온라인음악유통업 종사자수 집중도는 88.2%로 다른 중분류산업 보다 높게 나타났다. 음악 공연업 서울 집중도는 67.2%로 '온라인음악유통업(88.2%)과' 음악제작업(82.8%)에 비해 낮은 것으로 조사되었다. 전체적으로 6개광역시는 전년대비 54.3%로 큰 폭의 증가세를 보였으며, 연평균 12.7%로 증가하였다. 이는 지역의 음악공연업 증가에 기인한 것으로 분석된다.

연도별로 지역별 종사자 추세를 보면 서울은 2006년 6,727명 → 2007년 6,581명 → 2008년 6,533명이며, 6개 광역시는 2006년 600명 → 2007년 494명 → 2008년 762명으로 전년대비 54.3%, 연평균 12.7% 증가한 것으로 나타났다. 또한 9개도는 2006년 1,239명 → 2007년 1,047명 → 2008년 1,413명으로 전년대비 35.0%, 연평균 6.8% 증가한 것으로 나타났다.

표 4-3-27 지역별 종사자현황

(단위: 명, %)

구 분	음악제작업	음악오디오물출판업/ 음반배급/복제/도소매	온라인음악 유통업	음악공연업	합계	구성비
서울	2,040	456	2,336	1,701	6,533	75.0
부산	15	56	42	107	220	2.5
대구	13	52	30	79	174	2.0
인천	12	49	37	78	176	2.0
광주	8	33	26	24	91	1.1
대전	6	31	17	22	76	0.9
울산	2	12	-	11	25	0.3
경기도	326	215	160	316	1,017	11.7
강원도	5	11	-	15	31	0.4
충청북도	3	52	-	17	72	0.8
충청남도	4	14	-	24	42	0.5
전라북도	3	15	-	18	36	0.4
전라남도	5	16	-	26	47	0.5
경상북도	8	19	-	31	58	0.7
경상남도	6	26	-	39	71	0.8
제주도	7	7	-	25	39	0.4
합계	2,463	1,064	2,648	2,533	8,708*	100.0

\* 외부인용자료(인터넷음반소매업, 노래연습장운영업) 제외

표 4-3-28 연도별 지역 종사자현황\*

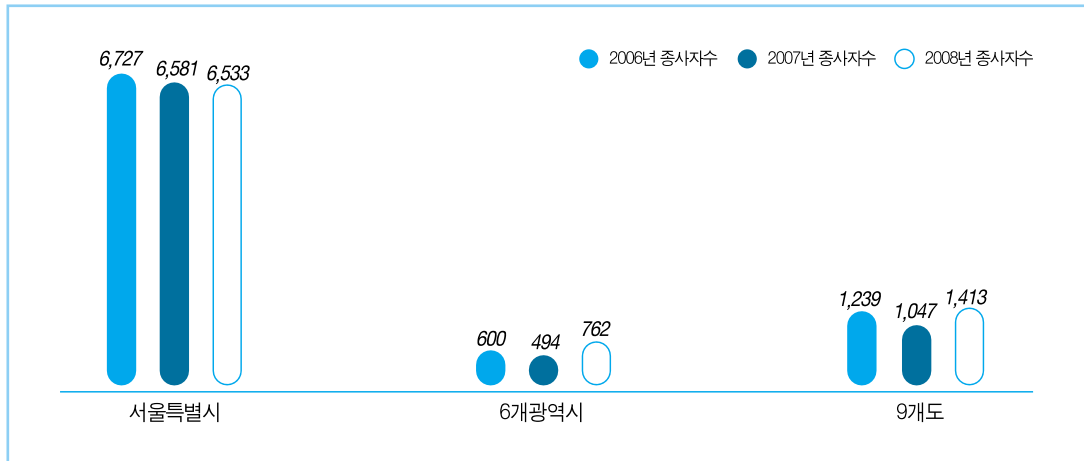
(단위: 명, %)

구 분	2006	2007	2008	전년대비 증감률	연평균증감률
서울	6,727	6,581	6,533	△0.7%	△1.5%
부산	244	191	220	15.2%	△5.0%
대구	144	118	174	47.5%	9.9%
인천	94	79	176	122.8%	36.8%
광주	52	49	91	85.7%	32.3%
대전	48	41	76	85.4%	25.8%
울산	18	16	25	56.3%	17.9%
경기도	861	720	1,017	41.3%	8.7%
강원도	23	21	31	47.6%	16.1%
충청북도	116	87	72	△17.2%	△21.2%
충청남도	33	32	42	31.3%	12.8%
전라북도	31	30	36	20.0%	7.8%
전라남도	37	37	47	27.0%	12.7%
경상북도	51	43	58	34.9%	6.6%
경상남도	61	53	71	34.0%	7.9%
제주도	26	24	39	62.5%	22.5%
합계	8,566	8,122	8,708	7.2%	0.8%

\* 외부인용자료(인터넷음반소매업, 노래연습장운영업) 제외

그림 4-3-21 지역별 종사자현황\*

(단위: 명)



\* 외부인용자료(인터넷음반소매업, 노래연습장운영업) 제외

### 3.3.4. 고용형태별 종사자 현황

고용형태별 종사자는 정규직은 7,309명(83.9%)이며 비정규직은 1,399명(16.1%)으로, 정규직은 전년대비 8.0%, 비정규직은 3.3% 증가했다.

정규직은 2006년에 비해 134명 감소한 반면, 비정규직은 276명 증가한 것으로 나타났다. ‘음악 기획 및 제작업’은 2006년 대비 정규직이 302명 줄어든, 15.8%가 감소하여 정규직 감소율이 높은 것으로 나타났다. 상대적으로 ‘음악공연 기획 및 제작업’은 2006년 대비 정규직이 474명 증가(33.5%)하여 정규직 증가율이 높은 것으로 나타났는데, 이는 음악공연 행태변화(단기공연 → 장기공연)에 따른 것으로 해석된다.

연도별로 고용형태별 종사자를 보면 정규직은 2006년 7,443명 → 2007년 6,768명 → 2008년 7,309명으로, 연평균 0.9% 감소한 것으로 조사 되었으며, 비정규직은 2006년 1,123명 → 2007년 1,354명 → 2008년 1,399명으로 연평균(2006년~2008년) 11.6% 증가한 것으로 나타났다.

표 4-3-29 고용형태별 종사자현황

(단위: 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)		합계
		정규직	비정규직	
음악제작업	음악 기획 및 제작	1,610	244	1,854
	소분류 비중	86.8	13.2	100.0
	음반녹음시설 운영업	504	105	609
	소분류비중	82.8	17.2	100.0
	소 계	2,114	349	2,463
	중분류비중	85.8	14.2	100.0
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	68	14	82
	소분류 비중	82.9	17.1	100.0
	기타 오디오물 제작업	13	3	16
	소분류비중	81.3	18.8	100.0
	소 계	81	17	98
	중분류비중	82.7	17.3	100.0
음반배급 및 복제업	음반 복제업	147	19	166
	소분류 비중	88.6	11.4	100.0
	음반 배급업	96	53	149
	소분류 비중	64.4	35.6	100.0
	소 계	243	72	315
	중분류 비중	77.1	22.9	100.0
음반 도소매업	음반 도소매업	600	51	651
	소분류 비중	92.2	7.8	100.0
	인터넷 음반 소매업 <sup>1)</sup>	-	-	-
	소분류 비중	-	-	-
	소 계	600	51	651
	중분류 비중	92.2	7.8	100.0
온라인음악 유통업	모바일 음악 서비스업	108	24	132
	소분류 비중	81.8	18.2	100.0
	인터넷 음악 서비스업	883	282	1,165
	소분류 비중	75.8	24.2	100.0
	음원대리 중개업	79	27	106
	소분류 비중	74.5	25.5	100.0
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	1,143	102	1,245
	소분류비중	91.8	8.2	100.0
	소 계	2,213	435	2,648
중분류비중	83.6	16.4	100.0	

중분류	소분류	종사자(명)		합계
		정규직	비정규직	
음악공연업	음악공연 기획 및 제작업	1,890	435	2,325
	소분류비중	81.3	18.7	100.0
	기타음악공연서비스업(티켓발매등)	168	40	208
	소분류비중	80.8	19.2	100.0
	소 계	2,058	475	2,533
	중분류비중	81.2	18.8	100.0
음악산업 총합계 <sup>1)</sup>		7,309	1,399	8,708
음악산업비중		83.9	16.1	100.0

1) 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(종사자현황 자료없음)  
 2) 인터넷음반소매업, 노래연습장 종사자 제외 합계

표 4-3-30 연도별 고용형태 종사자현황\*

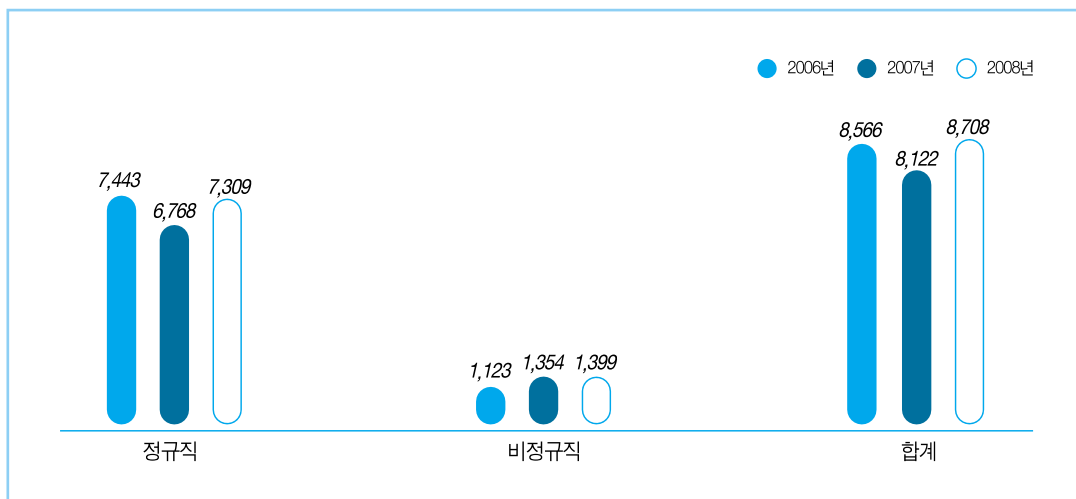
(단위: 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	정규직	비정규직	
2006	7,443	1,123	8,566
2007	6,768	1,354	8,122
2008	7,309	1,399	8,708
전년대비증감률	8.0	3.3	7.2
연평균증감률	△0.9	11.6	0.8

\* 외부인용자료(인터넷음반소매업, 노래연습장운영업)제외

그림 4-3-22 연도별 고용형태 종사자현황

(단위: 명)



### 3.3.5. 고용형태별 성별 종사자 현황

고용형태별 성별 종사자 현황을 보면 정규직 남자는 4,326명(49.7%), 정규직 여자는 2,983명(34.3%), 비정규직 남자는 790명(9.1%), 비정규직 여자는 609명(7.0%)으로 나타났다. 정규직 남자는 연평균(2006년~2008년) 3.6% 감소, 비정규직 남자는 연평균 13.4% 증가한 수치이며, 정규직 여자는 연평균 3.5% 증가, 비정규직 여자는 연평균 9.4% 증가한 수치이다.

한편, ‘음악 기획 및 제작업’ 정규직 남자는 2006년 대비 214명 감소하여, 17.2% 감소율을 보인다. 반면 ‘음악공연 기획 및 제작업’ 정규직 여자는 2007년 대비 182명 증가하여 24.0% 증가한 것으로 나타났으며, 이는 2007년에 비해 음악공연이 대형화 및 장기화됨에 따라 여성인력이 참여할 기회가 점점 많아지고 있기 때문인 것으로 분석된다.

연도별로 고용형태별 성별 종사자 현황을 보면 정규직 남자는 2006년 4,658명 → 2007년 4,132명 → 2008년 4,326명으로 전년대비 4.7% 증가하였고, 정규직 여자는 2006년 2,785명 → 2007년 2,635명 → 2008년 2,983명으로 전년대비 13.2% 증가하였다. 비정규직 남자는 2006년 614명 → 2007년 876명 → 2008년 790명으로 전년대비 9.8% 감소하였고, 비정규직 여자는 2006년 509명 → 2007년 479명 → 2008년 609명으로 전년대비 27.1% 증가하였다.

표 4-3-31 고용형태별 성별 종사자현황

(단위: 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		정규직		비정규직		
		남자	여자	남자	여자	
음악제작업	음악 기획 및 제작	1,033	577	116	128	1,854
	음반 녹음시설 운영업	361	143	55	50	609
	소 계	1,394	720	171	178	2,463
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	49	19	12	2	82
	기타 오디오물 제작업	10	3	1	2	16
	소 계	59	22	13	4	98
음반배급 및 복제업	음반 복제업	109	38	9	10	166
	음반 배급업	78	18	14	39	149
	소 계	187	56	23	49	315
음반 도소매업	음반 도매 및 소매업	389	211	23	28	651
	인터넷 음반 소매업 <sup>1)</sup>	-	-	-	-	-
	소 계	389	211	23	28	651
온라인 음악 유통업	모바일 음악 서비스업	83	25	17	7	132
	인터넷 음악 서비스업	467	416	170	112	1,165
	음원대리 중개업	49	30	12	15	106
	인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	661	482	97	5	1,245
	소 계	1,260	953	296	139	2,648

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		정규직		비정규직		
		남자	여자	남자	여자	
음악공연업	음악공연 기획 및 제작업	951	939	242	193	2,325
	기타 음악공연 서비스업(티켓발매등)	86	82	22	18	208
	소 계	1,037	1,021	264	211	2,533
음악산업 총합계 <sup>1)</sup>		4,326	2,983	790	609	8,708
비 중		49.7	34.3	9.1	7.0	100.0

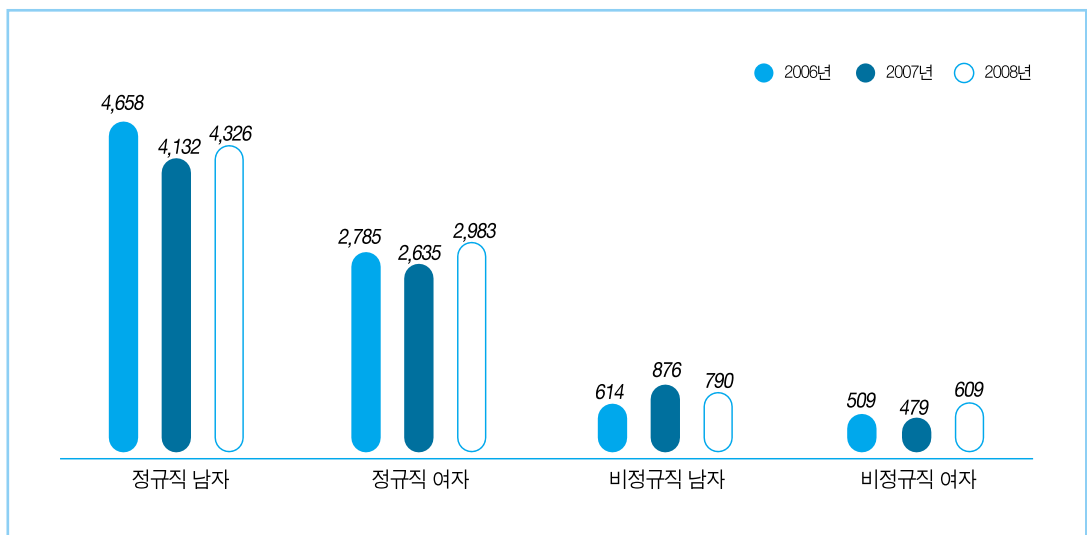
1) 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(종사자현황 자료없음)  
 2) 인터넷음반소매업, 노래연습장 종사자 제외 합계

**표 4-3-32** 연도별 고용형태별 성별 종사자현황\* (단위: 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	정규직		비정규직		
	남자	여자	남자	여자	
2006	4,658	2,785	614	509	8,566
2007	4,132	2,635	876	479	8,122
2008	4,326	2,983	790	609	8,708
전년대비증감률	4.7	13.2	△9.8	27.1	7.2
연평균증감률	△3.6	3.5	13.4	9.4	0.8

\* 외부인용자료(인터넷음반소매업, 노래연습장운영업제외)

**그림 4-3-23** 연도별 고용형태별 성별 종사자현황 (단위: 명)





### 3.3.6. 성별 종사자 현황

성별 종사자 현황을 보면 남자는 5,116명(58.8%)명이며 여자는 3,592명(41.2%)으로 조사되었다. 남자는 전년대비 2.2% 증가하였으나, 연평균(2006년~2008년)은 1.5% 감소하였다. 여자는 전년대비 15.3%, 연평균은 4.4% 증가한 것으로 나타났다.

음악산업 성별 종사자 현황은 전체적으로 여자가 증가하는 추세이며, 특히 ‘음악공연 기획 및 제작업’ 여자는 2006년 896명 → 2007년 955명 → 2008년 1,132명으로 지속적 증가세를 보이고 있다. 이에 반해 ‘음악 기획 및 제작업’ 남자는 2006년 1,355명 → 2007년 1,173명 → 2008년 1,149명으로 지속적 감소세를 보이고 있다.

연도별로 성별 종사자 현황을 살펴보면 남자는 2006년 5,272명 → 2007년 5,007명 → 2008년 5,116명이며, 여자는 2006년 3,294명 → 2007년 3,115명 → 2008년 3,592명으로 조사되었다.

표 4-3-33 성별 종사자현황 (단위: 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)		합계
		남자	여자	
음악제작업	음악 기획 및 제작	1,149	705	1,854
	소분류비중	62.0	38.0	100.0
	음반녹음시설 운영업	416	193	609
	소분류비중	68.3	31.7	100.0
	소 계	1,565	898	2,463
	중분류비중	63.5	36.5	100.0
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	61	21	82
	소분류비중	74.4	25.6	100.0
	기타 오디오물 제작업	11	5	16
	소분류비중	68.8	31.3	100.0
	소 계	72	26	98
	중분류비중	73.5	26.5	100.0
음반배급 및 복제업	음반 복제업	118	48	166
	소분류비중	71.1	28.9	100.0
	음반 배급업	92	57	149
	소분류비중	61.7	38.3	100.0
	소 계	210	105	315
	중분류비중	66.7	33.3	100.0

중분류	소분류	종사자(명)		합계
		남자	여자	
음반 도소매업	음반도소매업	412	239	651
	소분류비중	63,3	36,7	100,0
	인터넷 음반 소매업 <sup>1)</sup>	-	-	-
	소분류비중	-	-	-
	소 계	412	239	651
	중분류비중	63,3	36,7	100,0
온라인음악 유통업	모바일 음악 서비스업	100	32	132
	소분류비중	75,8	24,2	100,0
	인터넷 음악 서비스업	637	528	1,165
	소분류비중	54,7	45,3	100,0
	음원대리 중개업	61	45	106
	소분류비중	57,5	42,5	100,0
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	758	487	1,245
	소분류비중	60,9	39,1	100,0
소 계	1,556	1,092	2,648	
중분류비중	58,8	41,2	100,0	
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	1,193	1,132	2,325
	소분류비중	51,3	48,7	100,0
	기타음악공연서비스업(티켓발매등)	108	100	208
	소분류비중	51,9	48,1	100,0
	소 계	1,301	1,232	2,533
중분류비중	51,4	48,6	100,0	
음악산업 총합계 <sup>2)</sup>		5,116	3,592	8,708
음악산업비중		58,8	41,2	100,0

1) 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(종사자현황 자료없음)  
 2) 인터넷음반소매업, 노래연습장 종사자 제외 합계

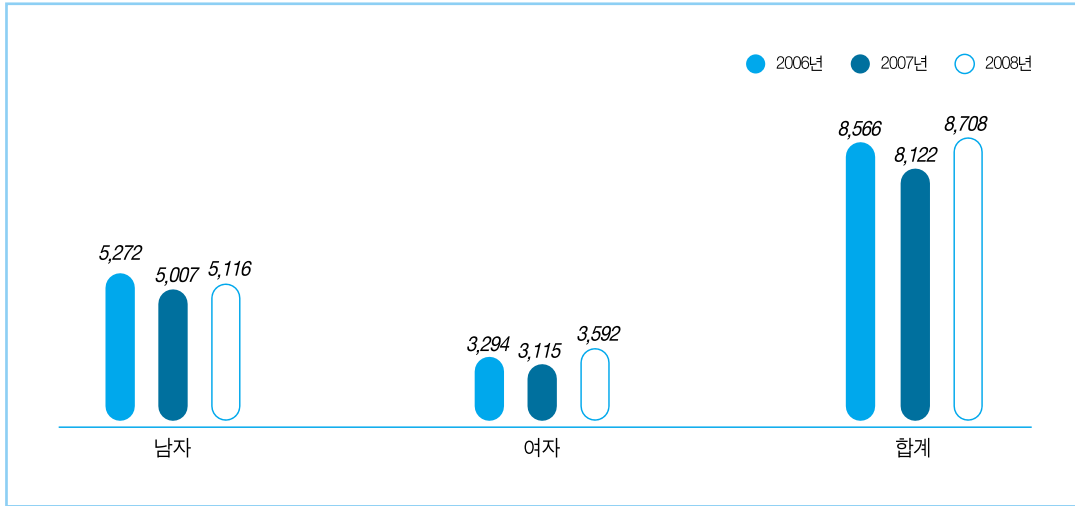
표 4-3-34 연도별 성별 종사자현황\* (단위: 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	남자	여자	
2006	5,272	3,294	8,566
2007	5,007	3,115	8,122
2008	5,116	3,592	8,708
전년대비증감률	2,2	15,3	7,2
연평균증감률	△1,5	4,4	0,8

\* 외부인용자료(인터넷음반소매업, 노래연습장운영업제외)

그림 4-3-24 연도별 성별 종사자현황

(단위: 명)



### 3.3.7. 직무별 종사자 현황

직무별 종사자 현황은 ‘제작’ 이 3,205명(36.8%)으로 가장 많고, 전년대비 10.7%, 연평균(2006년~2008년) 13.5% 증가하였다. 다음으로 ‘기타(유통)’ 이 1,777명(20.4%), ‘관리’ 가 1,338명(15.4%), ‘사업기획’ 이 1,141명(13.1%), ‘마케팅/홍보’ 가 911명(10.5%) 순으로 나타났다. 음악산업 직무 중 제작과 관련된 종사자수는 2006년 2,489명 → 2007년 2,895명 → 2008년 3,205명으로 지속적 증가세를 보이고 있으며, 이는 특히, ‘음악공연 기획 및 제작업’ 과 ‘인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)’ 중 제작관련 종사자의 지속적 증가에 따른 것이다. 반면, 마케팅/홍보에 대한 종사자수는 2006년 1,170명 → 2007년 916명 → 2008년 911명으로 감소세에 있으며, 이는 ‘음악공연 기획 및 제작업’ 의 마케팅/홍보 관련 인력이 지속적으로 감소하는 것에 기인한다. 사업기획 관련 종사자는 감소세에서 다시 증가세로 전환되고 있는 것으로 나타났다.

연도별로 살펴보면 ‘제작’ 은 2006년 2,489명 → 2007년 2,895명 → 2008년 3,205명이며, ‘기타(유통)’ 는 2006년 1,358명 → 2007년 1,650명 → 2008년 1,777명으로 전년대비 7.7%, 연평균(2006년~2008년) 14.4% 증가하였고, ‘관리’ 는 2006년 1,846명 → 2007년 1,380명 → 2008년 1,338명으로 전년대비 3.0%, 연평균 14.9% 감소하였다.

표 4-3-35 직무별 종사자현황

(단위: 명, %)

종분류	소분류	종사자(명)						합계
		사업 기획	관리	제작	마케팅/ 홍보	연구 개발	기타 (유통)	
음악제작업	음악 기획 및 제작	266	300	706	271	57	254	1,854
	음반녹음시설 운영업	58	97	343	22	9	80	609
	소 계	324	397	1,049	293	66	334	2,463
음악 및 오디오품 출판업	음악 오디오물 출판업	9	18	20	12	3	20	82
	기타 오디오물 제작업	-	5	9	2	-	-	16
	소 계	9	23	29	14	3	20	98
음반배급 및 복제업	음반 복제업	8	25	125	-	-	8	166
	음반 배급업	9	30	32	23	3	52	149
	소 계	17	55	157	23	3	60	315
음반 도소매업	음반 도매 및 소매업	40	126	14	56	8	407	651
	인터넷 음반 소매업 <sup>1)</sup>	-	-	-	-	-	-	-
	소 계	40	126	14	56	8	407	651
온라인 음악 유통업	모바일음악서비스업	13	22	35	18	8	36	132
	인터넷음악서비스업	146	184	263	110	59	403	1,165
	음원대리 중개업	9	27	-	17	9	44	106
	인터넷/모바일 음악콘텐츠제작및제공업(OP)	159	141	650	83	86	126	1,245
	소 계	327	374	948	228	162	609	2,648
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	404	320	949	277	94	281	2,325
	기타음악공연서비스업(티켓발매등)	20	43	59	20	-	66	208
	소 계	424	363	1,008	297	94	347	2,533
음악산업 총합계 <sup>2)</sup>		1,141	1,338	3,205	911	336	1,777	8,708
비 중		13.1	15.4	36.8	10.5	3.9	20.4	100.0

1) 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(종사자현황 자료없음)  
 2) 인터넷음반소매업, 노래연습장 종사자 제외 합계

표 4-3-36 연도별 직무별 종사자현황\*

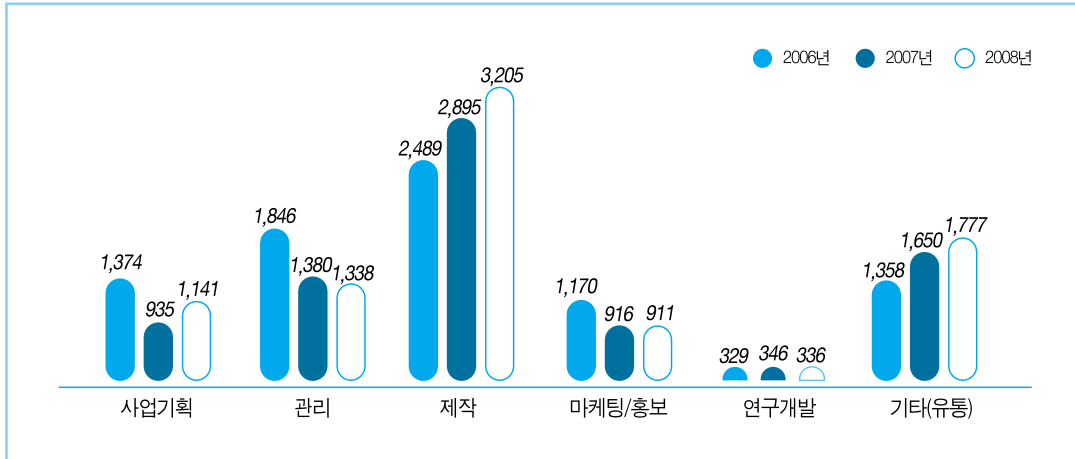
(단위: 명, %)

구 분	종사자(명)						합계
	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	
2006	1,374	1,846	2,489	1,170	329	1,358	8,566
2007	935	1,380	2,895	916	346	1,650	8,122
2008	1,141	1,338	3,205	911	336	1,777	8,708
전년대비증감률	22.0	△3.0	10.7	△0.5	△2.9	7.7	7.2
연평균증감률	△8.9	△14.9	13.5	△11.8	1.1	14.4	0.8

\* 외부인용자료(인터넷음반소매업, 노래연습장운영업제외)

그림 4-3-25 연도별 직무별 종사자현황

(단위: 명)



### 3.3.8. 학력별 종사자 현황

학력별 종사자 현황을 살펴보면, 대졸 7,284명(83.6%), 전문대졸 605명(6.9%), 고졸이하 524명(6.0%), 대학원졸 이상 295명(3.4%)으로 집계되었다.

대졸과 대학원졸 이상은 지속적으로 증가하고 있는 반면 전문대졸과 고졸학력의 종사자수는 지속적으로 감소하고 있는 추세이다. 이는 음악산업 사업체들이 신규인력 채용 시 대졸이상 학력의 종사자를 지속적으로 채용하고 있기 때문으로 보인다. 또한 대학원졸 이상의 학력 종사자들도 꾸준히 증가(2006년 253명 → 2007년 260명 → 2008년 295명)하고 있어 음악산업 종사자들의 학력이 점차 고학력화 되어 가고 있는 것으로 조사되었다.

표 4-3-37 학력별 종사자현황

(단위: 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		고졸이하	전문대졸	대졸	대학원졸이상	
음악제작업	음악 기획 및 제작	67	106	1,648	33	1,854
	음반녹음시설 운영업	37	76	479	17	609
	소 계	104	182	2,127	50	2,463
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	9	22	49	2	82
	기타 오디오물 제작업	-	6	10	-	16
	소 계	9	28	59	2	98
음반배급 및 복제업	음반 복제업	20	25	121	-	166
	음반 배급업	14	17	112	6	149
	소 계	34	42	233	6	315

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		고졸이하	전문대졸	대졸	대학원졸이상	
음반 도소매업	음반 도매 및 소매업	152	69	430	-	651
	인터넷 음반 소매업 <sup>1)</sup>	-	-	-	-	-
	소 계	152	69	430	-	651
온라인 음악 유통업	모바일 음악 서비스업	4	5	114	9	132
	인터넷 음악 서비스업	25	47	1,067	26	1,165
	음원대리 중개업	2	4	96	4	106
	인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	83	101	1,003	58	1,245
	소 계	114	157	2,280	97	2,648
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	105	118	1,965	137	2,325
	기타 음악공연 서비스업(티켓발매등)	6	9	190	3	208
	소 계	111	127	2,155	140	2,533
음악산업 총합계 <sup>2)</sup>		524	605	7,284	295	8,708
비 중		6.0	6.9	83.6	3.4	100.0

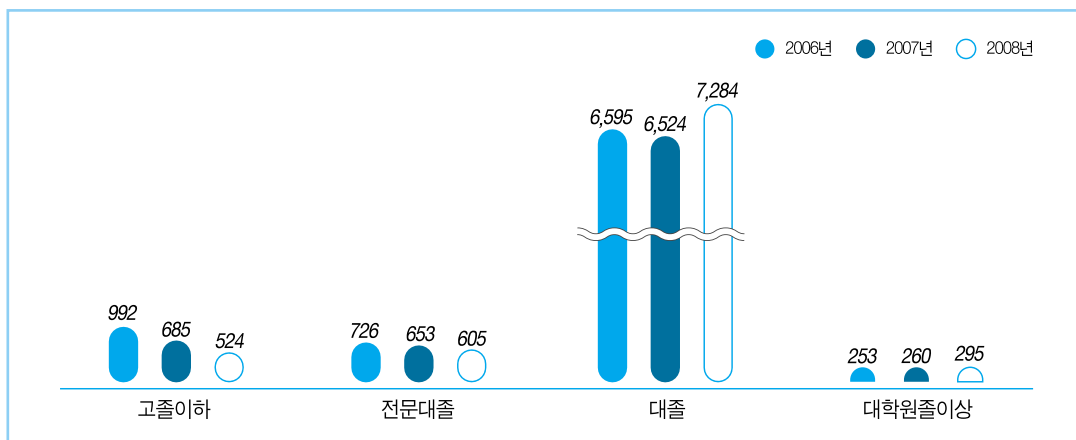
1) 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(종사자현황 자료없음)  
 2) 인터넷음반소매업, 노래연습장 종사자 제외 합계

표 4-3-38 연도별 학력별 종사자현황\* (단위: 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	고졸이하	전문대졸	대졸	대학원졸이상	
2006	992	726	6,595	253	8,566
2007	685	653	6,524	260	8,122
2008	524	605	7,284	295	8,708
전년대비증감률	△23.5	△7.4	11.6	13.5	7.2
연평균증감률	△27.3	△8.7	5.1	8.0	0.8

\* 외부인용자료(인터넷음반소매업, 노래연습장운영업체외)

그림 4-3-26 연도별 학력별 종사자현황 (단위: 명)



### 3.3.9. 연령별 종사자 현황

연령별 종사자 현황은 '29세 이하'는 2,547명(29.2%), '30~34세'는 2,363명(27.1%), '35~39세'는 2,285명(26.2%), '40세 이상'은 1,513명(17.4%) 순으로 조사되었다. '29세 이하'는 전년대비 7.7%, 연평균(2006년~2008년) 6.8% 감소하였으며, '30~34세'는 전년대비 9.1%, 연평균 1.6% 증가하였다. '35~39세'는 전년대비 14.7%, 연평균 5.0% 증가하였고, '40세 이상'은 전년대비 25.5%, 연평균 9.2% 감소했다.

29세 이하(2006년 2,935명 → 2007년 2,758명 → 2008년 2,547명)는 매년 지속적으로 감소하고 있는 추세이며, 특히, '음악 기획 및 제작업'은 29세 이하 감소율이 높은 편이다. 반면에, '음악공연 기획 및 제작업'은 29세 이하(2006년 602명 → 2007년 658명 → 2008년 735명)의 종사자수가 지속적으로 증가하는 것으로 나타났으며, 이는 '음악공연 기획 및 제작업'이 성장함에 따라 신입 인력 채용이 다른 음악산업에 비해 활발하게 이루어지고 있기 때문인 것으로 분석된다.

표 4-3-39 연령별 종사자현황

(단위: 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		29세 이하	30세~34세	35세~39세	40세 이상	
음악제작업	음악 기획 및 제작	573	578	429	274	1,854
	음반녹음시설 운영업	153	190	158	108	609
	소 계	726	768	587	382	2,463
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	14	10	16	42	82
	기타 오디오물 제작업	-	-	4	12	16
	소 계	14	10	20	54	98
음반배급 및 복제업	음반 복제업	58	46	39	23	166
	음반 배급업	42	43	36	28	149
	소 계	100	89	75	51	315
음반 도소매업	음반 도매 및 소매업	150	164	135	202	651
	인터넷 음반 소매업 <sup>1)</sup>	-	-	-	-	-
	소 계	150	164	135	202	651
온라인 음악 유통업	모바일 음악 서비스업	34	47	35	16	132
	인터넷 음악 서비스업	303	357	316	189	1,165
	음원대리 중개업	37	32	27	10	106
	인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	417	275	372	181	1,245
	소 계	791	711	750	396	2,648
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	735	529	663	398	2,325
	기타 음악공연 서비스업(티켓발매등)	31	92	55	30	208
	소 계	766	621	718	428	2,533
음악산업 총합계 <sup>2)</sup>		2,547	2,363	2,285	1,513	8,708
비 중		29.2	27.1	26.2	17.4	100.0

1) 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(종사자현황 자료없음)

2) 인터넷음반소매업, 노래연습장 종사자 제외 합계

표 4-3-40 연도별 연령별 종사자현황\*

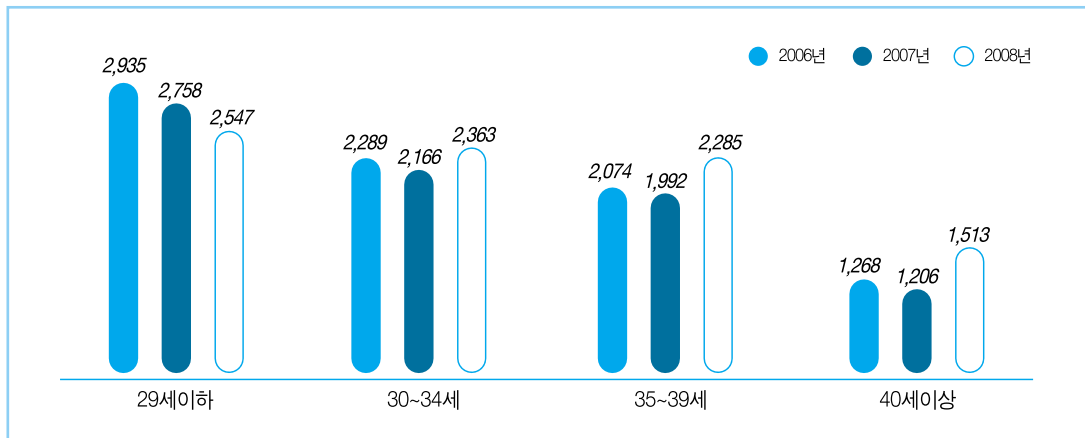
(단위: 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	29세 이하	30~34세	35~39세	40세이상	
2006	2,935	2,289	2,074	1,268	8,566
2007	2,758	2,166	1,992	1,206	8,122
2008	2,547	2,363	2,285	1,513	8,708
전년대비증감률	△7.7	9.1	14.7	25.5	7.2
연평균증감률	△6.8	1.6	5.0	9.2	0.8

\* 외부인용자료(인터넷음반소매업, 노래연습장운영업)제외

그림 4-3-27 연도별 연령별 종사자현황

(단위: 명, %)



### 3.4. 음악 산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액

음악산업 사업체당 평균매출액은 69백만 원으로 전년대비 16.9%, 연평균(2006년~2008년) 3.8% 증가하였으며, 1인당 평균매출액은 39백만 원으로 전년대비 25.8%, 연평균 2.7% 증가하였다.

연도별로 살펴보면 사업체당 평균매출액은 2006년 64백만 원 → 2007년 59백만 원 → 2008년 69백만 원이며, 1인당 평균매출액은 2006년 37백만 원 → 2007년 31백만 원 → 2008년 39백만 원으로 나타났다. 또한 사업체수는 전년대비 6.6% 감소, 연평균 0.7% 증가한 것으로 나타났다.



표 4-3-41 음악 산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황

(단위: 개, 백만 원, 명)

중분류	소분류	사업체수	매출액	종사자수	사업체당 평균매출액	1인당 평균매출액
음악제작업	음악기획및제작	음반(음원포함)	80,231	567	311	142
		음반외수익(음악관련)	201,611	1,287		157
	음반(음원)녹음시설 운영업	158	39,246	609	248	64
	소 계	1,064	321,088	2,463	302	130
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	62	10,898	82	176	133
	기타 오디오물 제작업	7	608	16	87	38
	소 계	69	11,506	98	167	117
음반복제 및 배급업	음반 복제업	59	42,348	166	718	255
	음반 배급업	15	52,742	149	3,516	354
	소 계	74	95,090	315	1,285	302
음반 도소매업	음반 도매 및 소매업	233	103,195	651	443	159
	인터넷 음반 소매업*	-	16,634	156		107
	소 계	233	119,829	807	514	148
온라인 음악유통업	모바일음악서비스업	3	87,650	132	29,217	664
	인터넷음악서비스업	165	253,082	1,165	1,534	217
	음원대리 중개업	38	39,671	106	1,044	374
	인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	133	146,042	1,245	1,098	117
	소 계	339	526,445	2,648	1,553	199
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	377	213,851	2,325	567	92
	기타 음악공연 서비스업(티켓발매등)	18	27,801	208	1,545	134
	소 계	395	241,652	2,533	612	95
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	35,463	1,286,466	57,611	36	22
	소계	35,463	1,286,466	57,611	36	22
음악산업 평균		37,637	2,602,076	66,475	69	39

\*사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)

표 4-3-42 연도별 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액

(단위: 개, 백만원, 명, %)

구 분	사업체수 <sup>1)</sup>	매출액	종사자수	사업체당 평균매출액 <sup>2)</sup>	1인당평균매출액
2006	37,108	2,401,309	65,431	64	37
2007	40,301	2,357,705	75,027	59	31
2008	37,637	2,602,076	66,475	69	39
전년대비증감률	△6.6	10.4	△11.4	16.9	25.8
연평균증감률	0.7	4.1	0.8	3.8	2.7

1) 외부자료인용(인터넷 음반 소매업) 사업체수 제외

2) 외부자료인용(인터넷 음반 소매업) 매출액 제외 평균값

### 3.5. 음악산업 부가가치 구성

음악산업 부가가치 구성 중 가장 큰 비중 '인건비' 로 5,689억원(60.1%)이며 전년대비 14.3% 증가, 연평균(2006년~2008년) 11.3% 증가한 것으로 나타났다.

음악산업 부가가치 구성을 살펴보면, 전년대비 전체적으로 증가한 것으로 나타났다. 경상이익은 전년대비 21.2%로 증가하였으나, 연평균 7.7%감소한 것으로 분석되었다. 부가가치 구성 중 음악산업 특성상 감가상각비(무형감가상각비)가 큰 폭으로 증가한 것으로 나타났다. 또한, 2008년 도부터 본격적으로 시행된 DRM-Free로 인해 감가상각비 증가폭이 더욱 커진 것으로 사료된다.

연도별 부가가치액을 보면 2006년 7,652억원 → 2007년 7,877억원 → 2008년 9,466억원으로 전년대비 20.2%, 연평균 11.2% 증가한 것으로 나타났다. 음악산업 부가가치 구성을 살펴보면 '경상이익' 은 1,154억원으로 전년대비 21.2% 증가, 연평균 7.7% 감소하였고, '인건비' 는 5,689억원으로 전년대비 14.3%, 연평균 11.3% 증가하였다. '순금융비용' 은 454억원으로 전년대비 25.4%, 연평균 29.7% 증가하였으며, '감가상각비' 는 1,277억원으로 전년대비 67.3%, 연평균 36.4% 증가한 것으로 나타났다. '임차료' 는 662억원이며 전년대비 10.6%, 연평균 9.6% 증가하였고, '조세공과' 는 227억원으로 전년대비 3.3%, 연평균 6.3% 증가한 것으로 분석되었다.

표 4-3-43 음악 산업 부가가치 구성 현황

(단위: 백만원, %)

구분	매출액	부가 가치액	부가 가치율	부가가치 구성					
				경상이익	인건비	순금융 비용	감가 상각비	임차료	조세공과
음악산업	2,602,076	946,635	36.38	115,489	568,928	45,438	127,796	66,211	22,773
부가가치액 대비 구성비				12.2	60.1	4.8	13.5	7.0	2.4
매출액 대비 구성비				4.4	21.9	1.7	4.9	2.5	0.9

표 4-3-44 연도별 부가가치 구성현황

(단위: 백만원, %)

구분	부가가치 구성현황						부가가치액
	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	
2006	135,425	458,947	27,026	68,649	55,081	20,169	765,297
2007	95,313	497,832	36,235	76,408	59,866	22,055	787,709
2008	115,489	568,928	45,438	127,796	66,211	22,773	946,635
전년대비증감률	21.2	14.3	25.4	67.3	10.6	3.3	20.2
연평균증감률	△7.7	11.3	29.7	36.4	9.6	6.3	11.2

## 4. 게임 산업

### 4.1. 게임산업체 규모<sup>15)</sup>

#### 4.1.1. 게임산업 매출현황

게임산업 매출액은 5조6,047억원이며, 2005년부터 2007년까지 지속적인 하락세를 보였으며, 이는 바다이야기 사태에 따른 아케이드게임장의 하락의 영향이 크다. 그러나 전체매출액은 다시 2008년에 5조6,047억원으로 전년대비 9.0% 상승한 것으로 나타났다. 이에 반해 '게임 제작 및 배급업'은 매출액 3조 5,884억원으로 2005년부터 꾸준히 성장(2005년 2조8,551억원 → 2006년 2조 8,796억원 → 2007년 2조9,824억원 → 2008년 3조5,884억원)하여 왔다. 이 중 '온라인게임'이 전체 시장규모의 48.0%의 가장 큰 비중을 차지한다. 한편 '게임유통업'은 2조163억원으로 2005년부터 지속적으로 하락하였다.(2005년 5조8,247억원 → 2006년 4조5,693억원 → 2007년 2조1,612억원 → 2008년 2조163억원)연도별로 전체 매출액의 추이를 살펴보면 2005년 8조6,798억원 → 2006년 7조4,489억원 → 2007년 5조1,436억원 → 2008년 5조6,047억원으로 나타났다.

중분류별 매출액을 보면 2008년 '게임 제작 및 배급업'은 3조5,884억원으로, 전체 매출의 64.0%의 비중을 차지하며 이는 전년대비 20.3%, 2005년부터 2008년까지의 연평균증감률은 7.9%이다. '게임유통업'은 2조163억원으로 전체 매출의 36.0%의 비중을 차지하며 이는 전년대비 6.7%, 2005년부터 2008년까지의 연평균 증감률은 29.8% 감소한 것으로 나타났다.

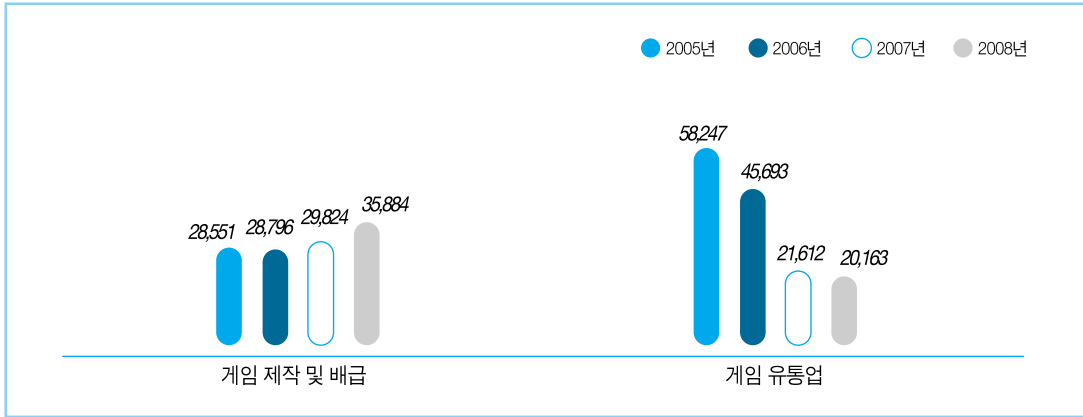
**표 4-4-1 게임산업 업종별 매출액 현황** (단위: 억원, %)

구분	2005	2006	2007	2008	구성비	전년대비증감률	연평균증감률	
게임 제작 및 배급	온라인게임	14,397	17,768	22,403	26,922	48.0	20.2	23.2
	아케이드게임	9,655	7,009	352	628	1.1	78.4	△59.8
	비디오게임	2,183	1,365	4,201	5,021	9.0	19.5	32.0
	모바일게임	1,939	2,390	2,518	3,050	5.4	21.1	16.3
	PC게임	377	264	350	263	0.5	△24.9	△11.3
	소계	28,551	28,796	29,824	35,884	64.0	20.3	7.9
게임 유통업	PC방	19,923	18,647	20,801	19,280	34.4	△7.3	△1.1
	아케이드게임장	37,966	26,770	518	696	1.2	34.4	△73.6
	비디오게임장	358	276	293	187	0.3	△36.2	△19.5
	소계	58,247	45,693	21,612	20,163	36.0	△6.7	△29.8
합계	86,798	74,489	51,436	56,047	100.0	9.0	△13.6	

15) 연평균 증감률은 (2005년~2008년)을 적용하여 계상함.

그림 4-4-1 게임산업 중분류별 매출액

(단위: 억원)



### 4.1.2. 게임 제작 및 배급 매출현황

‘게임 제작 및 배급’ 매출액은 3조5,884억원으로 전년대비 20.3% 증가, 연평균(2005년~2008년) 7.9% 증가한 것으로 나타났다.

‘게임 제작 및 배급’의 소분류별 매출액을 보면 ‘온라인 게임’은 2조6,922억원(75.0%)으로 가장 크고, ‘비디오게임’ 5,021억원(14.0%), ‘모바일게임’ 3,050억원(8.5%), ‘아케이드게임’ 628억 원(1.8%), ‘PC게임’ 263억원(0.7%)순으로 나타났다. 또한 ‘온라인 게임’은 전년대비 20.2%, 연평균 23.2% 증가하였고, ‘비디오 게임’은 전년대비 19.5%, 연평균 32.0% 증가하였다. ‘모바일게임’은 전년대비 21.1%, 연평균 16.3% 증가하였으며, ‘아케이드게임’은 전년대비 78.4% 증가, 연평균 59.8% 감소하였다. ‘PC’ 게임 전년대비 24.9%, 연평균 11.3% 감소한 것으로 나타났다.

‘게임 제작 및 배급’ 매출액은 2005년부터 2008년까지 지속적으로 증가하고 있다. ‘게임 제작 및 배급’업 중 ‘온라인 게임’ 비중의 증가 추세(2005년 50.4% → 2006년 61.7% → 2007년 75.1% → 2008년 75.0%)는 지속적으로 이어지고 있으며 온라인 게임으로의 편중현상이 심화되고 있다.

반면, 2005년 33.8%로 전체 플랫폼에서 2위를 차지했던 아케이드 게임은 2007년 1.2%, 2008년 1.8%로 PC게임 (2008년 0.7%)과 함께 매우 낮은 점유율을 나타내고 있다.

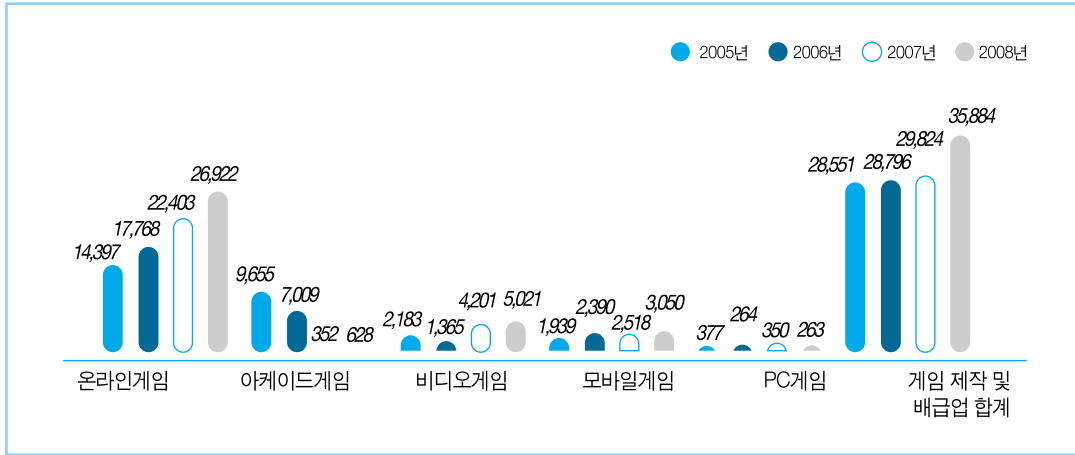
표 4-4-2 게임 제작 및 배급 매출액 현황

(단위: 억원, %)

구분	2005	2006	2007	2008	구성비 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
온라인게임	14,397	17,768	22,403	26,922	75.0	20.2	23.2
아케이드게임	9,655	7,009	352	628	1.8	78.4	△59.8
비디오게임	2,183	1,365	4,201	5,021	14.0	19.5	32.0
모바일게임	1,939	2,390	2,518	3,050	8.5	21.1	16.3
PC게임	377	264	350	263	0.7	△24.9	△11.3
게임 제작 및 배급업 합계	28,551	28,796	29,824	35,884	100.0	20.3	7.9

그림 4-4-2 게임 제작 및 배급 매출액 현황

(단위: 억원)



### 4.1.3. 게임 유통업 매출현황

‘게임 유통업’ 매출액은 2조163억 원으로 전년대비 6.7%, 연평균(2005년~2008년) 29.8% 감소하였다.

‘게임 유통업’의 소분류별 매출액을 보면 ‘PC방’이 1조9,280억 원(95.6%)으로 가장 크고, ‘아케이드게임장’ 696억 원(3.5%), ‘비디오게임장’ 187억 원(0.9%) 순으로 나타났다. ‘PC방’은 전년대비 7.3% 연평균 1.1% 감소하였으며, ‘아케이드 게임장’은 전년대비 34.4% 증가, 연평균 73.6% 감소하였다. ‘비디오 게임장’은 전년대비 36.2%, 연평균 19.5% 감소하였다.

특히, 아케이드 게임장은 바다이야기 사태를 거치며 2006년 2조6,770억 원에서 2007에 518억 원으로 대폭 감소한 후, 2008년 696억 원으로 증가하였지만 증가폭은 크지 않은 것으로 나타났다.

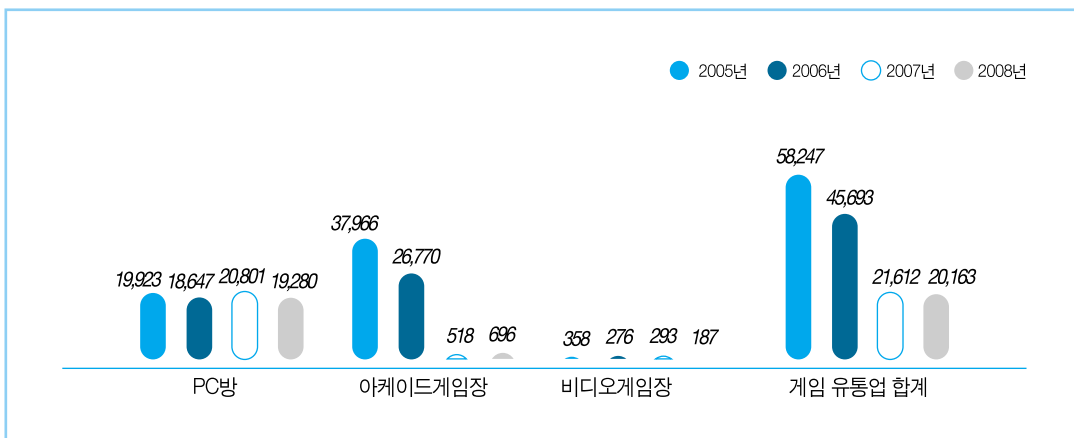
표 4-4-3 게임 유통업 소분류별 매출액 현황

(단위: 억원, %)

구분	2005	2006	2007	2008	구성비 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
PC방	19,923	18,647	20,801	19,280	95.6	△7.3	△1.1
아케이드게임장	37,966	26,770	518	696	3.5	34.4	△73.6
비디오게임장	358	276	293	187	0.9	△36.2	△19.5
게임유통업 합계	58,247	45,693	21,612	20,163	100.0	△6.7	△29.8

그림 4-4-3 게임 유통업 소분류별 매출액 현황

(단위: 억원)



#### 4.1.4. 온라인게임 매출액

온라인게임 매출규모는 2003년(7,541억원)부터 지속적으로 증가하여 2008년에 2조6,922억 원이며, 2007년 대비 20.2% 증가, 연평균(2003년~2008년)은 29.0% 증가한 것으로 나타났다. 이는 소비가 위축되는 상황에서 온라인 게임이 비용대비 효율적인 놀이수단이라는 강점이 크게 작용한 것으로 추정된다. 매출액 규모 증가율은 점점 낮아지고 있으나 온라인 기능성 게임에 대한 관심이 커지며 이용하는 연령층도 확대되고 있기 때문에 온라인 게임의 또 다른 성장 기회가 될 것으로 생각된다.

연도별 온라인게임 매출액을 살펴보면 2003년 7,541억 원 → 2004년 1조186억 원 → 2005년 1조4,397억 원 → 2006년 1조7,768억 원 → 2007년 2조2,403억 원 → 2008년 2조6,922억 원으로 나타났으며, 증감률은 2003년도에 비하여 해가 거듭할수록 낮아지는 것으로 나타났다.

표 4-4-4 온라인게임 매출액 규모 및 증감률 추이

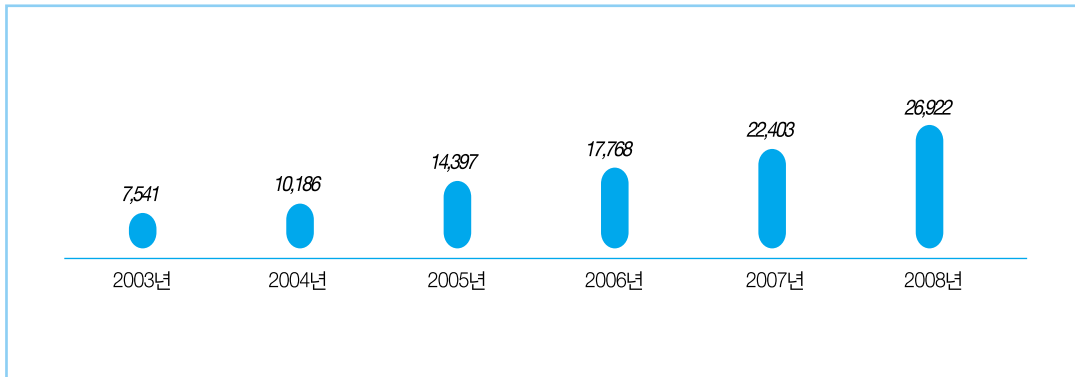
(단위: 억원, %)

연도	2003	2004	2005	2006	2007	2008	연평균 증감률 (%)
매출액 규모	7,541	10,186	14,397	17,768	22,403	26,922	29.0%
증감률	66.8%	35.1%	41.3%	23.4%	26.1%	20.2%	-

※ 연평균 증감률은 2003년부터 2008년까지 6개년도 적용하여 산출

그림 4-4-4 온라인게임 매출액 규모

(단위: 억원)



#### 4.1.5. 비디오게임 매출액

비디오게임 매출규모는 5,021억원으로 2007년 대비 19.5%, 연평균(2005년~2008년) 32.0% 증가하였다.

국내 비디오게임 매출규모는 2005년(2,183억원)에서 2006년(1,365억원)에 37.5% 감소하였으나 2007년(4,201억원)과 2008년(5,021억원)을 거치며 다시 증가한 것으로 나타났다. 또한 닌텐도의 Wii출시 등과 같은 비디오 게임의 질적, 양적인 면의 성장이 뚜렷하게 나타났다. 2008년에 세계적 대작 타이틀들이 연이어 발표되었다. 그에 비해 국내 출시되는 게임 소프트웨어 중 한국어로 번역되는 소프트웨어의 비중을 보면 2003년 54.6% → 2004년 65.8% → 2005년 55.3% → 2006년 39.0% → 2007년 25.7% → 2008년 35.4%로 한국어로 번역되는 비중이 다소 낮아지고 있는 것으로 나타났다.

표 4-4-5 비디오게임 매출액 규모 및 증감률 추이

(단위: 억원, %)

연도	2005	2006	2007	2008	연평균 증감률
매출액 규모	2,183	1,365	4,201	5,021	32.0%
증감률	-	△37.5%	207.8%	19.5%	-

※ 연평균 증감률은 2005년부터 2008년까지 4개년도 적용하여 산출

그림 4-4-5 비디오게임 매출액 규모

(단위: 억원)

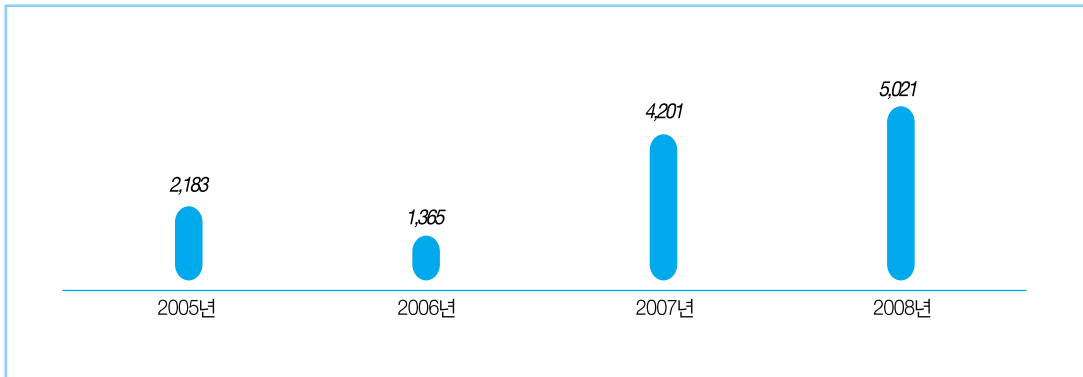


표 4-4-6 국내 비디오게임 소프트웨어 발매추이

(단위: 종)

구분	2003	2004	2005	2006	2007	2008
PS2	118	138	105	95	52	51
PS3	-	-	-	-	70	108
Xbox360	65	20	36	59	65	110
Wii	-	-	-	-	-	33
합계	183	158	141	154	187	302

※ PS3는 PSN을 통한 다운로드 서비스 포함

표 4-4-7 국내 비디오게임 소프트웨어의 한글화 추이

(단위: 종, %)

구분		2003	2004	2005	2006	2007	2008
PS2	전체	118	138	105	95	52	51
	한글화	86	99	70	45	10	20
	한글화비율	72.9	71.7	66.7	47.4	19.2	39.2
PS3	전체	-	-	-	-	70	108
	한글화	-	-	-	-	29	30
	한글화비율	-	-	-	-	41.4	27.8
Xbox 360	전체	65	20	36	59	65	110
	한글화	14	5	8	15	9	24
	한글화비율	21.5	25.0	22.2	25.4	13.8	21.8
Wii	전체	-	-	-	-	-	33
	한글화	-	-	-	-	-	33
	한글화비율	-	-	-	-	-	100.0
합계	전체	183	158	141	154	187	302
	한글화	100	104	78	60	48	107
	한글화비율	54.6	65.8	55.3	39.0	25.7	35.4



#### 4.1.6. 모바일게임 매출액

모바일게임 매출규모는 2001년(358억원)부터 지속적인 성장을 거듭하여 3,050억원으로 2007년 대비 21.1% 증가였고, 연평균(2001년~2008년) 35.8% 증가한 것으로 나타났다. 이는 모바일 게임 산업이 안정화 단계로 정착하였음을 의미한다. 또한 앞으로 부분 유료화의 활성화, 광고 모델의 발전, 새로운 고객 확대, 모바일게임의 향상된 질 등이 지속적 성장의 기폭제 역할을 할 것으로 기대된다.

모바일게임 이동통신사별 출시 개수를 보면 총 893개(SK텔레콤:311개, KT:265개, LG텔레콤:317개)로 2007년 880개(SK텔레콤:323개, KT:340개, LG텔레콤:217개)와 비슷한 수준인 것으로 나타났다. 특히 LG텔레콤은 2007년 대비 3사중 출시 개수가 가장 많이 증가(전년대비 증감률 46.1%)한 것으로 조사되었다.

연도별 모바일게임 매출액을 보면 2001년 358억원 → 2002년 1,004억원 → 2003년 1,458억원 → 2004년 1,617억원 → 2005년 1,939억원 → 2006년 2,390억원 → 2007년 2,518억원 → 2008년 3,050억원으로 나타났다.

**표 4-4-8** 모바일게임 매출액 규모 및 증감률 추이 (단위: 억원, %)

연도	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	연평균 증감률(%)
매출액 규모	358	1,004	1,458	1,617	1,939	2,390	2,518	3,050	35.8
증감률	-	180.4	45.2	10.9	19.9	23.3	5.4	21.1	-

※ 연평균 증감률은 2001년부터 2008년까지 8개년도 적용하여 산출

**그림 4-4-6** 모바일게임 매출액 규모 (단위: 억원)

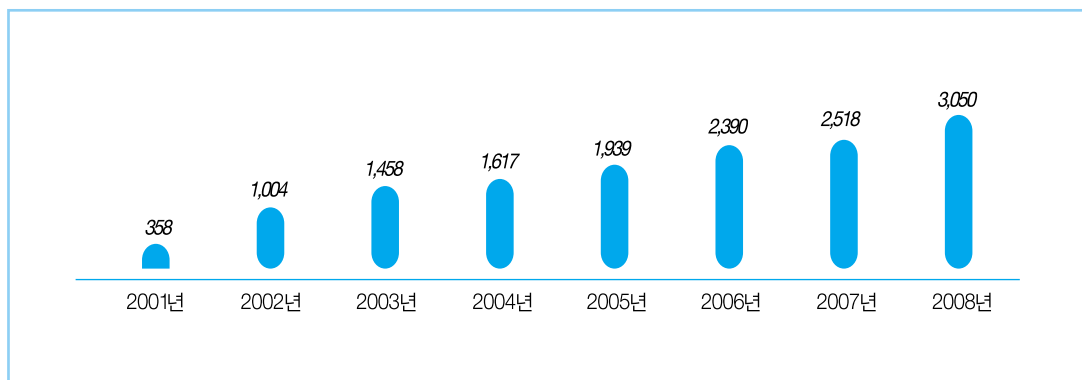


표 4-4-9 이동통신사별 모바일 게임 출시 개수

(단위: 개, %)

구분	2007			2008			전년대비 증감률		
	상반기	하반기	전체	상반기	하반기	전체	상반기	하반기	전체
SK텔레콤	183	140	323	169	142	311	△7.7	1.4	△3.7
KT	203	137	340	130	135	265	△36.0	△1.5	△22.1
LG텔레콤	120	97	217	148	169	317	23.3	74.2	46.1

## 4.2. 게임산업 수출입액 현황

### 4.2.1. 수출입액 현황

게임산업 수출액은 전년대비 40.1% 증가한 10억9,386만 달러이며 연평균(2005년~2008년)은 24.7% 증가한 것으로 나타났다.

게임산업 수출액은 2008년 10억9,386만 달러로 2005년(5억6,466만 달러)부터 꾸준히 증가하여 왔다. 지속적 수출액 성장이 이루어지고 있으나, 한 단계 더 나아가기 위하여 2005년부터 시작되어 2008년에도 성공리에 막을 내린 국제게임 전시회 '지스타'와 같은 글로벌 행사들을 통하여 한국의 게임시장을 아시아와 세계의 게임시장의 허브로 만드는 노력이 앞으로도 지속적으로 필요하다. 그것이 성공적으로 정착한다면 수출의 증가뿐 아니라 세계게임시장 발전의 원동력이 될 수 있을 것으로 사료된다.

연도별 수출액을 보면 2005년 5억6,466만 달러 → 2006년 6억7,199만 달러 → 2007년 7억8,100만 달러 → 2008년 10억9,386만 달러이며, 수입액은 2005년 2억3,292만 달러 → 2006년 2억756만 달러 → 2007년 3억8,955만 달러 → 2008년 3억8,692만 달러로 전년대비 0.7% 감소하였고, 연평균 18.4% 증가한 것으로 나타났다.

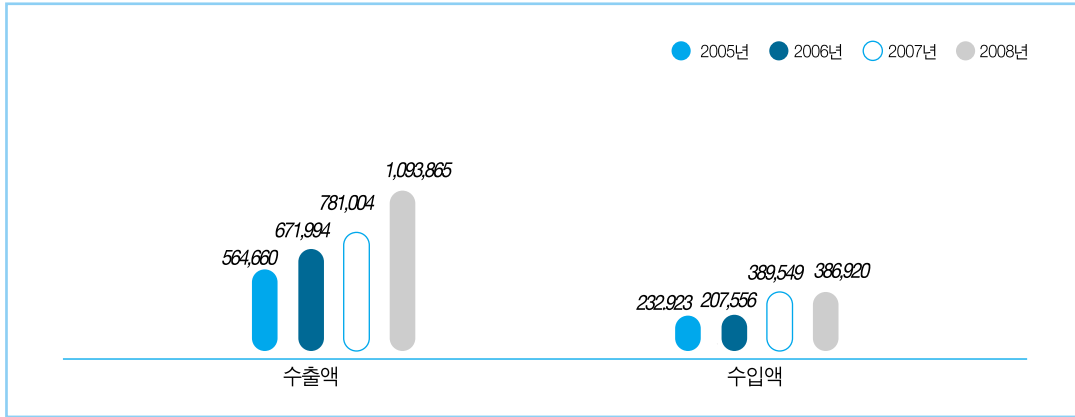
표 4-4-10 게임산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천달러, %)

구분	2005	2006	2007	2008	전년대비증감률	연평균증감률
수출	564,660	671,994	781,004	1,093,865	40.1	24.7
수입	232,923	207,556	389,549	386,920	△0.7	18.4

그림 4-4-7 게임산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천달러)



#### 4.2.2. 지역별 수출액 현황

게임산업 수출액 중 가장 많은 비중을 차지하는 지역은 '중국' 으로 2억9,206만 달러이며, 2006년부터 연평균 35.7% 증가한 것으로 나타났다.

중국 수출액을 보면 2006년 1억5,859만 달러 → 2007년 2억4,133만 달러 → 2008년 2억9,206만 달러로 꾸준한 증가세를 유지하고 있다.

지역별 수출액 비중을 보면 '중국' 이 2억9,206만 달러(26.7%)로 가장 많고, '동남아' 가 2억4,174만 달러(22.1%), '일본' 이 2억2,752만 달러(20.8%), '북미' 가 1억8,486만 달러(16.9%), '유럽' 이 9,298만 달러(8.5%), '기타' 가 5,469만 달러(5.0%)순으로 나타났다.

한편 '중국' 은 전년대비 21.0%, 연평균 35.7% 증가하였고, '동남아' 는 전년대비 134.5%, 연평균(2006년~2008년) 122.0%로 큰 폭으로 증가하였다. '일본' 은 전년대비 6.3% 감소하였으나, 연평균은 2.2% 증가하였으며 '북미' 는 전년대비 33.7%, 연평균 17.6% 증가한 것으로 나타났다. '유럽' 은 전년대비 124.6%, 연평균 48.2% 증가한 것으로 조사되었다.

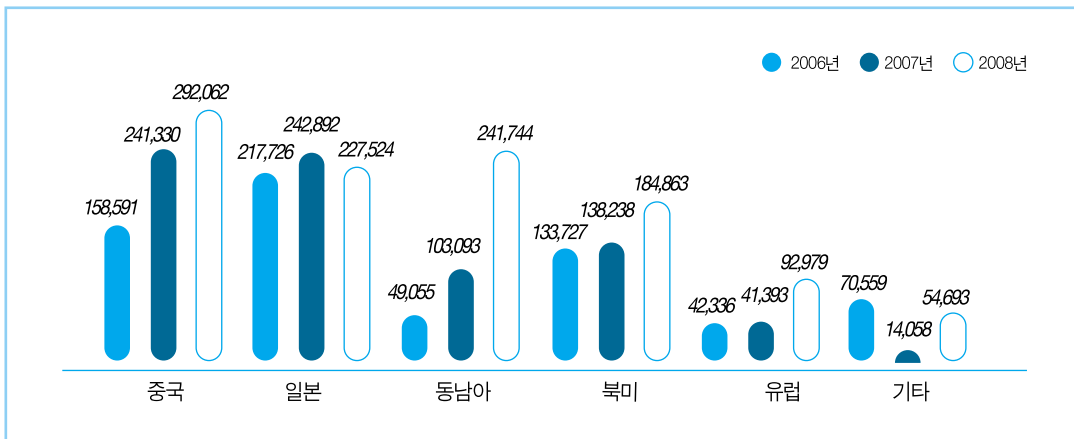
표 4-4-11 게임산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천달러, %)

구분	2006	2007	2008	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국	158,591	241,330	292,062	26.7	21.0	35.7
일본	217,726	242,892	227,524	20.8	△6.3	2.2
동남아	49,055	103,093	241,744	22.1	134.5	122.0
북미	133,727	138,238	184,863	16.9	33.7	17.6
유럽	42,336	41,393	92,979	8.5	124.6	48.2
기타	70,559	14,058	54,693	5.0	289.1	△12.0
전체	671,994	781,004	1,093,865	100.0	40.1	27.6

그림 4-4-8 게임산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천달러)



### 4.2.3. 해외 수출방식

게임산업 해외 수출방식은 ‘해외 유통사/퍼블리셔와 직접 접촉’이 44.1%로 가장 높게 나타났으며, 이는 전년대비 1.5% 증가한 수치이다. 그 다음은 ‘해외 전시회/로드쇼 투자상담회 등 참여’ 17.8%, ‘국내 기업의 해외유통망 활용’이 11.7%, ‘전문 에이전시 활용’ 10.6%, ‘해외 전시 합자/투자법인 설립, 활용’ 8.8%, ‘온라인 등을 이용한 직접 판매’ 5.2%, ‘기타’ 1.8% 순으로 나타났다.

전년대비 증감을 보면 ‘해외 유통사/퍼블리셔와 직접 접촉’은 1.5% 증가하였고, ‘해외 전시회/로드쇼 투자상담회 등 참여’는 0.3% 감소하였으며, ‘국내 기업의 해외유통망 활용’은 3.5% 감소하였다. ‘전문 에이전시 활용’은 2.1% 감소하였고, ‘해외 전시 합자/투자법인 설립, 활용’과 ‘온라인 등을 이용한 직접 판매’는 각각 2.0%, 3.1% 증가한 것으로 나타났다.

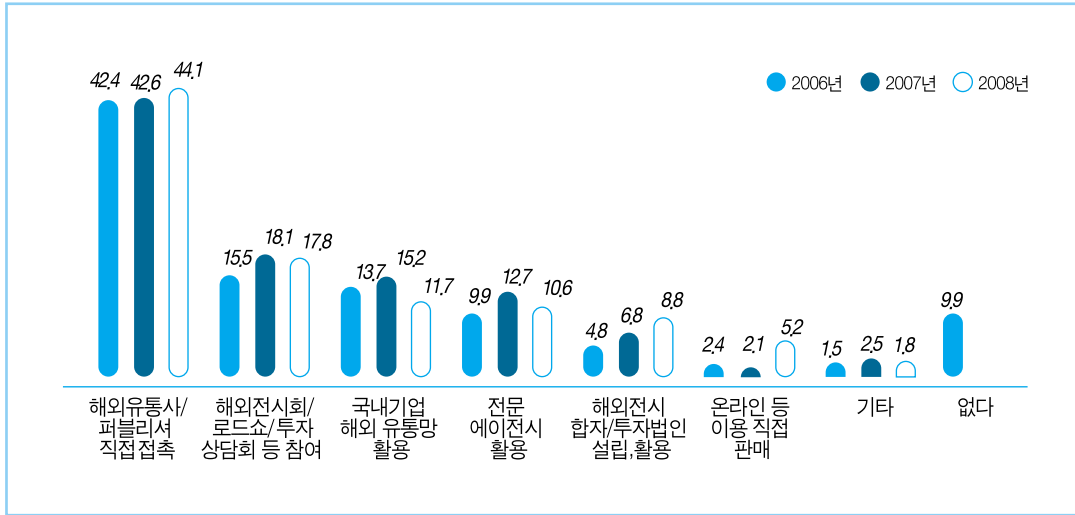
표 4-4-12 게임산업 해외 수출방식

(단위: %)

진출 경로 구분	2006년 기준조사	2007년 기준조사	2008년 기준조사	전년대비 증감
해외 유통사/퍼블리셔와 직접 접촉	42.4	42.6	44.1	1.5
해외 전시회/로드쇼 투자상담회 등 참여	15.5	18.1	17.8	△0.3
국내 기업의 해외 유통망 활용	13.7	15.2	11.7	△3.5
전문 에이전시 활용	9.9	12.7	10.6	△2.1
해외 전시 합자/투자법인 설립, 활용	4.8	6.8	8.8	2.0
온라인 등을 이용한 직접 판매	2.4	2.1	5.2	3.1
기타	1.5	2.5	1.8	△0.7
없다	9.9	-	-	-
합계	100.0	100.0	100.0	-

그림 4-4-9 게임산업 해외 수출방식

(단위: %)



### 4.3. 게임산업 종사자 현황

#### 4.3.1. 업무 형태별 종사자 현황

게임산업 전체 종사자는 42,730명으로 전년대비 16.0% 증가하였고, 연평균(2006년~2008년)은 14.3% 증가한 것으로 나타났다.

게임산업 전체 종사자는 지속적으로 증가하고 있다. 모든 직종이 증가하고 있는 가운데 게임 PD(전년대비 36.5% 감소)와 H/W개발(전년대비 56.2% 감소), 게임운영자(GM)(전년대비 16.7% 감소)는 전년과 비교하여 종사자수가 감소한 것으로 나타났다. 그 중에서 H/W개발이 크게 감소한 것은 H/W개발자의 큰 비중을 차지하고 있는 아케이드게임이 바다이야기 사태를 거치며 크게 감소하였기 때문이다. 반면 시나리오 작가는 전년대비 107.3%로 가장 많이 증가하였는데, 이는 게임이 대형화되면서 전문적인 시나리오 작가들의 수요의 증가에 기인한 것으로 생각된다.

연도별 게임산업 전체 종사자를 보면 2006년 32,714명 → 2007년 36,828명 → 2008년 42,730명으로 조사되었다. 게임산업 종사자의 가장 큰 비중을 차지하는 종사자는 '그래픽디자이너'로 10,255명(24.0%)으로 조사되었다. 그 다음은 '컴퓨터프로그래머' 9,443명(22.1%), '일반관리직' 6,538명(15.3%), '기획' 5,384명(12.6%), '홍보/마케팅' 3,675명(8.6%), '게임운영자(GM)' 2,307명(5.4%), '시스템엔지니어' 2,265명(5.3%), '게임PD' 1,538명(3.6%), 'H/W개발' 598명(1.4%), '사운드크리에이터' 385명(0.9%), '시나리오작가' 342명(0.8%)순으로 나타났다. '게임PD'와 'H/W개발'과 '게임운영자(GM)'는 전년대비 각각 36.5%, 56.2%, 16.7% 감소하였으며 그 외 종사자는 전년대비 증가한 것으로 나타났다.

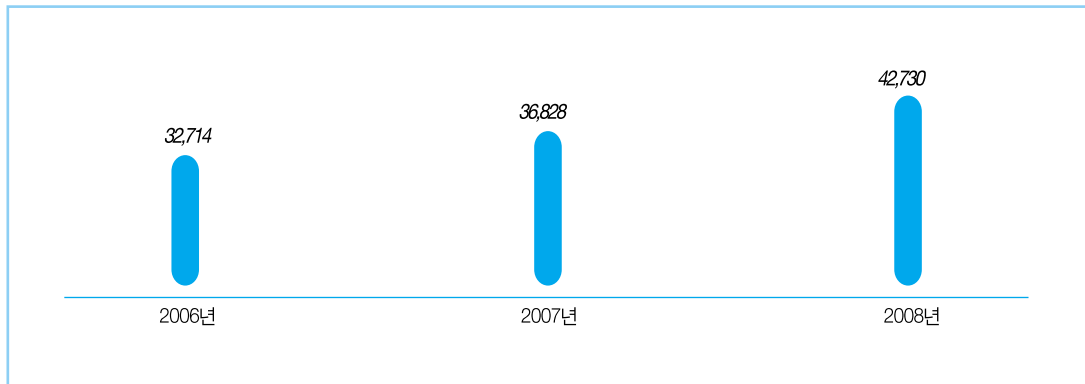
표 4-4-13 게임산업 연도별 업무형태별 종사자현황

(단위: 명, %)

구분	2006	2007	2008	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
게임PD	1,379	2,421	1,538	3.6	△36.5	5.6
기획	3,521	4,610	5,384	12.6	16.8	23.7
그래픽디자이너	8,554	8,960	10,255	24.0	14.5	9.5
컴퓨터프로그래머	7,809	7,511	9,443	22.1	25.7	10.0
시나리오작가	204	165	342	0.8	107.3	29.5
사운드크리에이터	267	305	385	0.9	26.2	20.1
H/W개발	689	1,364	598	1.4	△56.2	△6.8
시스템엔지니어	1,331	1,218	2,265	5.3	86.0	30.5
게임운영자(GM)	2,100	2,769	2,307	5.4	△16.7	4.8
홍보/마케팅	2,672	2,639	3,675	8.6	39.3	17.3
일반관리직	4,188	4,866	6,538	15.3	34.4	24.9
합계	32,714	36,828	42,730	100.0	16.0	14.3

그림 4-4-10 게임산업 연도별 전체 종사자

(단위: 명)



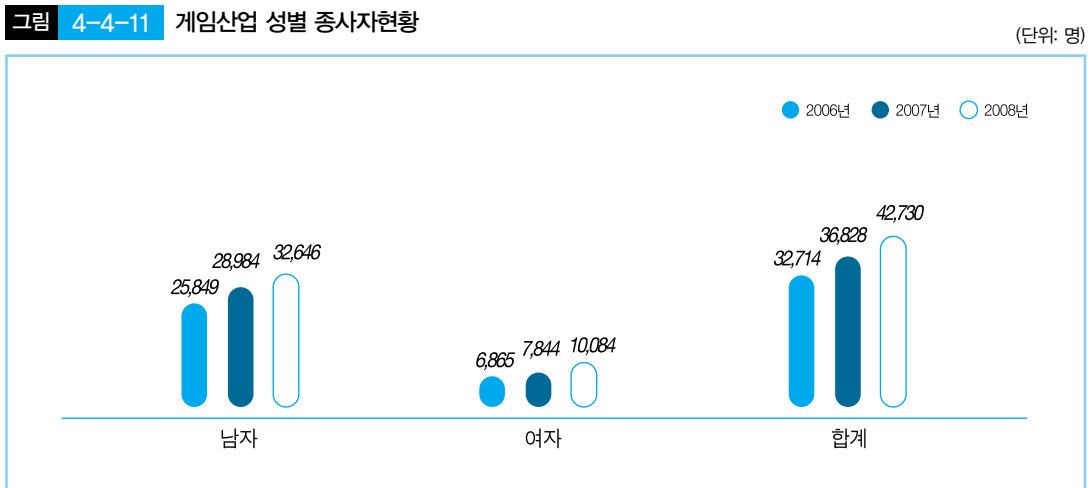
### 4.3.2. 성별 종사자 현황

성별 종사자 현황을 살펴보면 남자가 32,646명(76.4%)명, 여자는 10,084명(23.6%)으로 나타났다. 남자는 전년대비 12.6%, 연평균(2006년~2008년) 12.4% 증가하였으며, 여자는 전년대비 28.6%, 연평균 21.2%(2006년~2008년) 증가한 것으로 조사되었다. 남자종사자와 여자종사자 모두 꾸준히 증가하고 있다.

연도별로 성별 종사자 현황을 살펴보면 남자는 2006년 25,849명 → 2007년 28,984명 → 2008년 32,646명이며, 여자는 2006년 6,865명 → 2007년 7,844명 → 2008년 10,084명으로 조사되었다.

**표 4-4-14 게임산업 성별 종사자현황** (단위: 명, %)

구분	2006	2007	2008	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
남자	25,849	28,984	32,646	76.4	12.6	12.4
여자	6,865	7,844	10,084	23.6	28.6	21.2
합계	32,714	36,828	42,730	100.0	16.0	14.3



## 4.3.3. 학력별 종사자 현황

학력별 종사자 현황을 보면 대졸이 66.2%로 가장 많은 비중을 차지하였고, 그 다음은 전문대졸이 20.4%, 고졸이하가 8.4%, 대학원졸이상인 4.9% 순으로 나타났다.

연도별로 살펴보면 고졸이하의 비중은 2006년 10.7% → 2007년 9.6% → 2008년 8.4%로 지속적으로 감소하고 있고, 대졸은 2006년 64.5% → 2007년 64.2% → 2008년 66.2%으로 나타났으며, 대학원졸이상은 2006년 3.5% → 2007년 3.9% → 2008년 4.9%로 근소하기는 하나 비중이 커지고 있다. 전문대졸은 2006년 21.3% → 2007년 22.3% → 2008년 20.4%로 나타났다.

종사자의 학력이 고학력화되고 있는데, 이러한 현상은 게임 산업이 전문적 지식과 아이디어, 기획력을 기반인 전문산업으로 변화하고 있어 고학력 전문 인력의 필요가 많아지기 때문인 것으로 사료된다.

표 4-4-15 게임산업 종사자 학력별 분포

(단위: %)

구분	학력별 구성비(%)				합계
	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	
전체	8.4	20.4	66.2	4.9	100.0
게임PD	6.6	6.6	76.9	10.0	100.0
기획	6.2	17.2	71.7	4.9	100.0
그래픽디자이너	8.2	27.6	63.0	1.3	100.0
컴퓨터프로그래머	6.7	15.7	72.8	4.8	100.0
시나리오작가	3.9	21.6	72.9	1.6	100.0
사운드크리에이터	13.9	24.2	60.5	1.4	100.0
H/W 개발	8.7	31.2	57.2	2.9	100.0
시스템엔지니어	9.3	16.7	72.3	1.7	100.0
게임운영자(GM)	11.0	32.4	56.3	0.4	100.0
홍보/마케팅	6.6	8.9	75.7	8.8	100.0
일반관리직	10.4	17.0	66.8	5.8	100.0
QA(품질관리)	22.0	21.2	53.2	3.6	100.0
CS(고객지원)	18.4	30.8	48.8	2.0	100.0

표 4-4-16 게임산업 종사자 학력별 분포

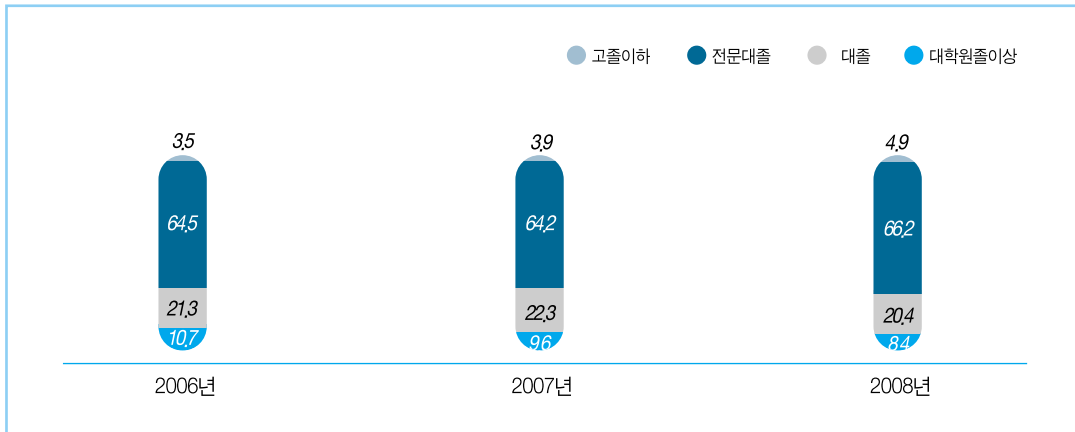
(단위: %)

구분	학력별 구성비(%)				합계
	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	
2006	10.7	21.3	64.5	3.5	100.0
2007	9.6	22.3	64.2	3.9	100.0
2008	8.4	20.4	66.2	4.9	100.0



그림 4-4-12 게임산업 종사자 학력별 분포

(단위 : %)



#### 4.3.4. 경력별 종사자 현황

경력별 종사자 현황을 살펴보면 '1~3년 미만' 이 38.8%로 가장 많았고, 그 다음은 '3~5년 미만' 24.0%, '1년 미만' 17.8%, '5~10년 미만' 16.4%, '10년 이상' 3.0% 순으로 나타났다.

연도별로 살펴보면 '1년 미만' 은 2006년 10.9% → 2007년 6.3% → 2008년 17.8% 이며, '1~3년 미만' 은 2006년 30.7% → 2007년 28.1% → 2008년 38.8%로 나타났다. '3~5년 미만' 은 2006년 31.6% → 2007년 34.5% → 2008년 24.0%이며 '5~10년 미만' 은 2006년 21.1% → 2007년 25.0% → 2008년 16.4%로 나타났다. '10년 이상' 은 2006년 5.6% → 2007년 6.2% → 2008년 3.0%로 조사되었다. '1년 미만' 과 '1~3년 미만' 의 비중은 증가하고 있고 '3년 이상' 의 경력 비중은 감소하여, '3년 이상' 의 종사자 수도 감소한 것처럼 보이나 실제로는 총 종사자수 중 신규인력의 채용이 활발해져서 신규인력의 비중이 늘어났기 때문에 상대적으로 3년 이상의 비중이 줄어든 것일 뿐, 실제 종사자 수의 감소를 의미하지 않는다.

직종별로는 게임PD가 5~10년 미만이 40.0%로 상대적으로 높은 비중을 차지하고 있는데, 이는 게임업무를 총괄하는 역할을 수행하기 때문에 5~10년 사이의 경력자들이 많기 때문이다.

게임 산업이 지식기반의 고부가가치 산업이고, 꾸준히 규모가 커지고 있으므로 게임산업의 신규인력 채용을 더욱 증대시키기 위하여 게임 산업의 진흥정책, 지원 정책 등을 통해서 앞으로 더 많은 신규인력 채용의 확대가 가능한 산업이 될 수 있을 것으로 사료된다.

표 4-4-17 게임산업 경력별 종사자 분포

(단위 : %)

구분	경력별 구성비(%)					합계
	1년 미만	1~3년 미만	3~5년 미만	5~10년 미만	10년 이상	
전체	17,8	38,8	24,0	16,4	3,0	100,0
게임PD	6,0	20,6	19,1	40,0	14,4	100,0
기획	13,0	41,7	21,9	19,4	3,9	100,0
그래픽디자이너	17,1	41,7	25,5	13,9	1,7	100,0
컴퓨터프로그래머	11,6	37,1	24,2	23,0	4,1	100,0
시나리오작가	8,0	43,2	33,2	14,2	1,4	100,0
사운드크리에이터	14,0	54,2	17,6	13,3	1,0	100,0
H/W 개발	6,7	27,0	24,5	21,4	20,5	100,0
시스템엔지니어	13,2	33,5	25,8	21,4	6,1	100,0
게임운영자(GM)	22,5	41,2	24,2	8,5	3,6	100,0
홍보/마케팅	14,4	35,6	23,4	20,8	5,7	100,0
일반관리직	13,8	31,2	22,4	21,5	11,0	100,0
QA(품질관리)	27,0	40,2	24,2	4,6	3,9	100,0
CS(고객지원)	39,3	31,2	14,9	10,8	3,8	100,0

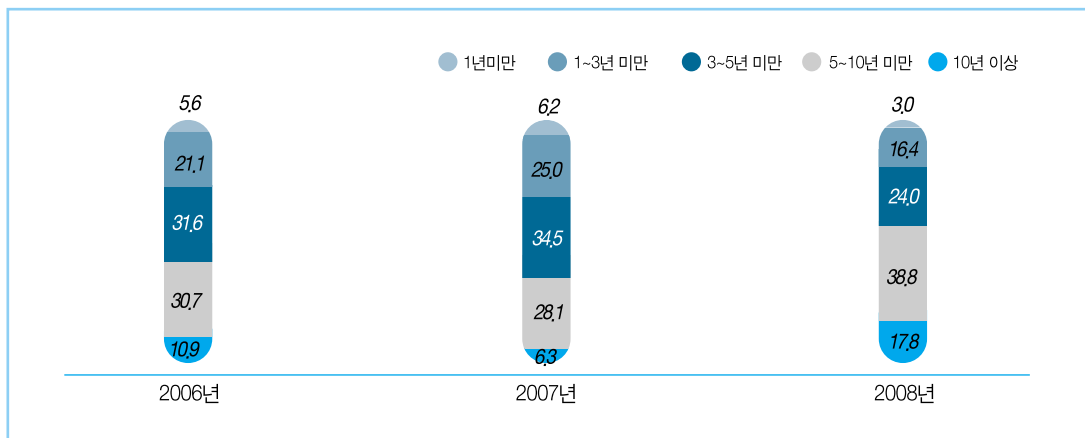
표 4-4-18 게임산업 연도별 경력별 종사자 분포

(단위 : %)

구분	경력별 구성비(%)					합계
	1년 미만	1~3년 미만	3~5년 미만	5~10년 미만	10년 이상	
2006	10,9	30,7	31,6	21,1	5,6	100,0
2007	6,3	28,1	34,5	25,0	6,2	100,0
2008	17,8	38,8	24,0	16,4	3,0	100,0

그림 4-4-13 게임산업 종사자 경력별 분포

(단위 : %)



## 4.4. 게임 업체 관련 현황

### 4.4.1. 게임 업체 연도별 현황

게임 업체는 2008년 기준 29,293개이며 전년대비 증감률 15.2% 감소, 연평균 증감률 1.8% 감소한 것으로 나타났다. 이 중 '제작/배급 업체'는 4,573개로 전체 업체 중 15.6%의 비중을 차지하며, 전년대비 22.1%, 연평균 23.3% 증가하였다. '소비 유통'은 24,720개로 전체 업체 중 84.4%의 비중을 차지하며, 전년대비 19.7% 감소, 연평균 3.4% 감소한 것으로 나타났다.

'제작/배급' 업체는 꾸준히 증가하고 있는 반면 상대적으로 소비유통업체는 감소하고 있는 상황인데, 이는 2008년 아케이드 게임장의 감소(2007년 10,182개 → 2008년 3,224개)가 주된 원인이다. '제작/배급' 업체의 연도별 현황을 보면 1999년 694개 → 2000년 1,499개 → 2001년 2,117개 → 2002년 2,633개 → 2003년 2,980개 → 2004년 3,568개 → 2005년 3,797개 → 2006년 3,631개 → 2007년 3,744개 → 2008년 4,573개로 나타났다. '소비유통' 업체는 1999년 33,666개 → 2000년 46,875개 → 2001년 43,303개 → 2002년 34,388개 → 2003년 34,667개 → 2004년 35,026개 → 2005년 37,265개 → 2006년 36,733개 → 2007년 30,789개 → 2008년 24,720개로 나타났다.

표 4-4-19 게임업체 연도별 현황(게임제작협회 및 지자체 등록 기준):1999~2008년

(단위: 개소)

구분	연도별 현황(누적)									
	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008
제작업체 수	416	952	1,381	1,774	2,059	2,567	2,839	2,786	2,792	3,317
배급업체 수	278	547	736	859	921	1,001	958	845	952	1,256
소계(제작/배급)	694	1,499	2,117	2,633	2,980	3,568	3,797	3,631	3,744	4,573
PC방	15,150	21,460	22,548	21,123	20,846	20,893	22,171	20,986	20,607	21,496
아케이드게임장	18,516	25,415	20,755	13,265	13,821	14,133	15,094	15,747	10,182	3,224
소계(소비유통)	33,666	46,875	43,303	34,388	34,667	35,026	37,265	36,733	30,789	24,720
총 업체 수	34,360	48,374	45,420	37,021	37,647	38,594	41,062	40,364	34,533	29,293

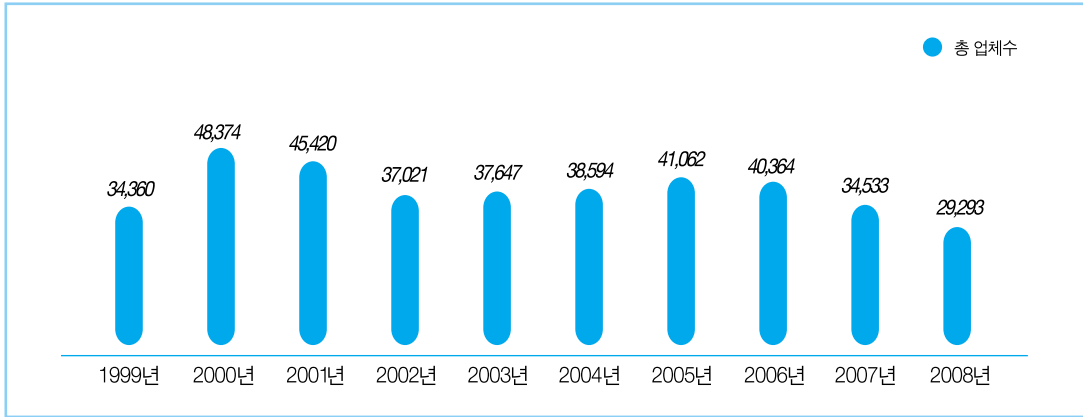
표 4-4-20 게임업체 전년대비 증감률 및 연평균 증감률

(단위: 개소, %)

구분	연도별 현황(누적)										비중	전년대비 증감률	연평균 증감률
	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008			
제작/배급	694	1,499	2,117	2,633	2,980	3,568	3,797	3,631	3,744	4,573	15.6%	22.1%	23.3%
소비유통	33,666	46,875	43,303	34,388	34,667	35,026	37,265	36,733	30,789	24,720	84.4%	△19.7%	△3.4%
총 업체수	34,360	48,374	45,420	37,021	37,647	38,594	41,062	40,364	34,533	29,293	100.0%	△15.2%	△1.8%

그림 4-4-14 게임업체 연도별 현황

(단위: 개소)



#### 4.4.2. 비용 지출 현황

비용 지출 비중을 보면 '제작' 이 55.1%로 가장 많았고, 'R&D(기술 및 기획)' 17.5%, '배급' 8.3%, '마케팅/홍보' 8.0%, '기타' 6.3%, '로열티' 3.7%, '교육훈련' 1.1%순으로 나타났다.

게임업체의 대부분이 제작비에 비용을 가장 많이 지출하며 특히, 중소 게임업체의 경우 제작비로 투입된 비용으로 인해 마케팅/홍보 비용, R&D비용에 많이 투자하지 못하는 상황이 발생할 수 있다. 그러므로 중소 게임업체를 위한 지원 및 관련 교육지원 방안도 지속적으로 모색되어야 할 것으로 사료된다.

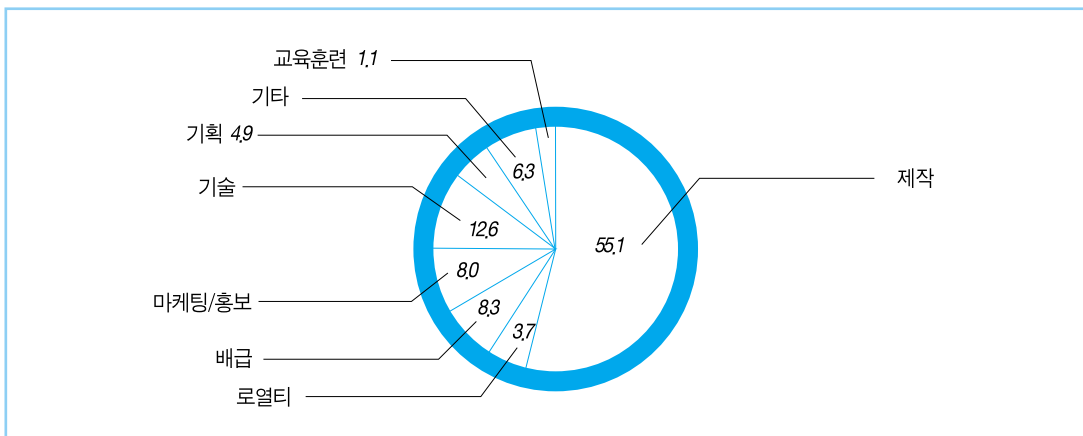
표 4-4-21 비용 지출 부문

(단위: %)

구분	제작	로열티	배급	마케팅/홍보	R&D		교육훈련	기타	총 사업비용
					기술	기획			
2008	55.1	3.7	8.3	8.0	12.6	4.9	1.1	6.3	100.0

그림 4-4-15 비용 지출 부문

(단위: %)



### 4.4.3. 현재 사업 중인 게임 플랫폼 및 주력 플랫폼

게임업체 현재 사업 중인 게임 플랫폼은 '온라인 게임' 이 56.1%로 가장 많았고, 다음으로 '모바일 게임' 29.3%, '아케이드 게임' 25.3% '휴대용 게임' 11.9%, '비디오 게임' 10.2%, 'PC게임' 9.9% 순으로 나타났다.

'주력 플랫폼' 역시 '온라인 게임' 이 50.4%로 가장 높은 것으로 나타났으며 그 다음은 '모바일 게임' 22.1%, '아케이드 게임' 18.9% '비디오 게임' 5.0%, '휴대용 게임' 2.0%, 'PC게임' 1.7% 순으로 나타났다.

**표 4-4-22** 현재 사업 중인 게임 플랫폼 (단위: %, 복수응답)

구분	온라인 게임	모바일 게임	아케이드 게임	휴대용 게임	비디오게임	PC게임
2008	56,1	29,3	25,3	11,9	10,2	9,9

**표 4-4-23** 게임업체 주력 플랫폼 (단위: %)

구분	온라인 게임	모바일 게임	아케이드 게임	휴대용 게임	비디오게임	PC게임
2006	52,5	27,3	13,8	0,8	4,8	1,0
2007	53,1	26,2	11,8	1,8	4,7	2,4
2008	50,4	22,1	18,9	2,0	5,0	1,7

## 4.4.4. 주요 제작/배급 장르

게임 주요 제작/배급 장르를 보면 '롤플레이' 이 19.7%, '액션/대전/어드벤처' 가 18.1%, '웹보드 게임' 11.3%, '스포츠 게임' 11.0%, '슈팅 게임' 9.3%, '기타 시뮬레이션' 7.0%, '교육용 게임' 6.1%, '전략 시뮬레이션' 4.8% 등의 순으로 나타났다. 2008년에는 롤플레이를 가장 많이 제작/배급 하였지만, 연도별로 살펴보면 전년대비 소폭 감소(2006년 20.0% → 2007년 22.7% → 2008년 19.7%)한 것을 알 수 있다.

표 4-4-24 주요 제작/배급 장르

(단위: %)

구분	롤 플레이	액션/ 대전/ 어드벤처	웹보드 게임	스포츠 게임	슈팅 게임	기타 시뮬 레이션	교육용 게임	전략 시뮬 레이션	기타	체감 게임	기능성 게임	프라이즈 게임
전체	19.7	18.1	11.3	11.0	9.3	7.0	6.1	4.8	4.4	3.4	3.2	1.8
온라인 게임	26.0	19.4	12.9	10.4	9.6	2.8	6.1	4.8	4.3	1.0	2.3	0.5
아케이드 게임	1.4	8.0	8.0	15.2	18.1	2.2	5.1	2.2	8.7	14.5	7.2	9.4
비디오 게임	17.6	33.3	-	15.7	11.8	5.9	3.9	7.8	-	2.0	2.0	-
모바일 게임	21.8	19.3	12.2	9.2	4.2	17.6	4.2	5.9	2.9	0.8	1.7	-

표 4-4-25 연도별 주요 제작/배급 장르

(단위: %)

구분	롤 플레이	액션/ 대전/ 어드벤처	웹보드 게임	스포츠 게임	슈팅 게임	기타 시뮬 레이션	교육용 게임	전략 시뮬 레이션	기타	체감 게임	기능성 게임	프라이즈 게임
2006	20.0	22.6	9.4	12.2	6.8	7.7	5.4	6.9	3.9	-	0.4	4.6
2007	22.7	16.9	10.7	10.1	7.1	7.0	5.7	5.8	10.0	-	1.1	3.0
2008	19.7	18.1	11.3	11.0	9.3	7.0	6.1	4.8	4.4	3.4	3.2	1.8

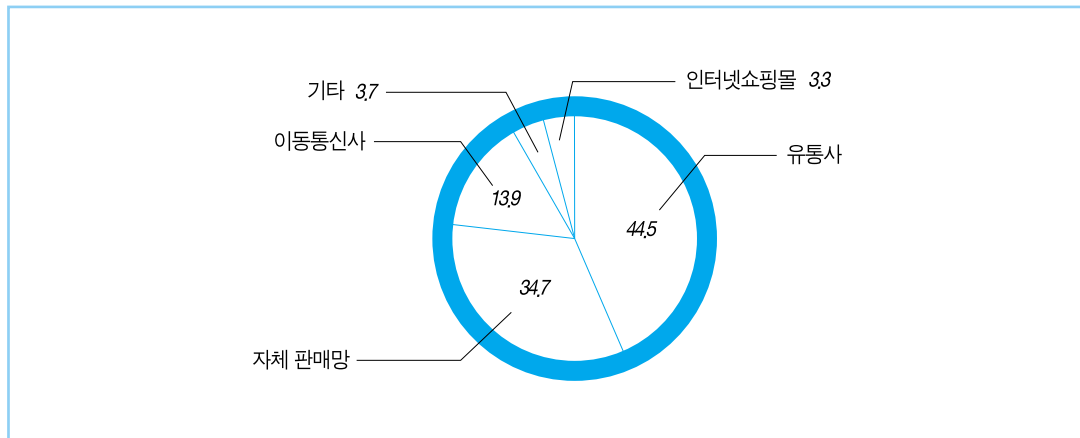
#### 4.4.5. 게임 판매 방식

주된 게임 판매방식으로 '유통사를 통한 방법'이 44.5%로 가장 많았고, '자체 판매망을 통한 방법'이 34.7%, '이동통신사를 통한 판매'가 13.9%, '기타'가 3.7%, '인터넷 쇼핑물'이 3.3% 순으로 나타났다. 게임별로 보면 '아케이드 게임, 모바일 게임'을 제외한 게임에서 '유통사를 통한 방법'이 가장 높았으며 '아케이드 게임'은 '자체 판매망을 통한 방법' (48.0%)이 가장 높게 나타났다.

**표 4-4-26** 주된 게임 판매 방식 (단위: %)

구분	유통사를 통한 방법	자체 판매망을 통한 방법	이동 통신사를 통한 판매	기타	인터넷 쇼핑물
전체	44.5	34.7	13.9	3.7	3.3
온라인 게임	51.1	43.6	2.2	1.8	1.3
아케이드 게임	40.0	48.0	-	8.0	4.0
비디오 게임	44.4	33.3	3.7	-	18.5
모바일 게임	36.8	7.9	50.0	5.3	-

**그림 4-4-16** 주된 게임 판매 방식 (단위: %)



#### 4.4.6. 게임 산업 업체 및 종사자별 평균매출액

게임 업체당 평균 매출액은 2006년 185백만원, 2007년 149백만원에서 꾸준히 증가하였고, 1인당 평균 매출액은 2006년 228백만원, 2007년 140백만원에서 지속적으로 감소하였다. 업체당 평균 매출액 191백만원으로 전년대비 증감률 28.5%, 연평균(2006년~2008년) 1.8% 증가하였으며, 1인당 평균 매출액은 131백만원으로 전년대비 증감률 6.1%, 연평균 24.1% 감소한 것으로 나타났다. 또한 사업체 수는 줄었지만, 종사자 수는 늘어난 것으로 나타났는데, 이는 소규모 유통 사업체 수(아케이드, 게임장)는 감소한 반면에 소규모 제작·배급업체들이 생겨났고, 기존 사업체의 신규인력 채용이 늘어났기 때문이다. 또한 대형 퍼블리셔를 중심으로 게임회사의 규모가 커지며 관리의 필요성이 생겨났고, 고객센터만 하던 게임운영자의 기능과 역할들이 확대되고 있어 그에 따른 인원이 증가한 것으로 분석된다.

**표 4-4-27 연도별 제작 및 배급/유통 분야별** (단위: 개, 백만원, %)

구분	연도	사업체수	매출액	사업체당 평균매출액
게임 제작 및 배급	2006	3,631	28,796	793
	2007	3,744	29,824	797
	2008	4,573	35,884	785
전년대비 증감률		22.1%	20.3%	△1.5%
연평균 증감률		12.2%	11.6%	△0.5%
게임 유통업	2006	36,733	45,693	124
	2007	30,789	21,612	70
	2008	24,720	20,163	82
전년대비 증감률		△19.7%	△6.7%	17.1%
연평균 증감률		△18.0%	△33.6%	△18.7%

**표 4-4-28 연도별 사업체별 종사자별 평균매출액** (단위: 명, 백만원, %)

구분	연도	사업체수	매출액	종사자수	사업체당 평균매출액	1인당 평균매출액
게임산업	2006	40,364	74,489	32,714	185	228
	2007	34,533	51,436	36,828	149	140
	2008	29,293	56,047	42,730	191	131
전년대비 증감률		△15.2%	9.0%	16.0%	28.5%	△6.1%
연평균 증감률		△14.8%	△13.3%	14.3%	1.8%	△24.1%



# 5. 영화산업

표 4-5-1 영화산업 분류

중분류	소분류	분류체계 정의
영화 제작 및 지원, 유통업	영화 기획 및 제작	일반 영화를 기획 및 제작하는 사업체
	영화 수입	해외 영화를 수입하는 사업체
	영화제작 지원	일반 영화제작에 관련된 필름가공, 필름의 편집, 더빙, 필름검사 등의 제작 후 서비스를 하는 사업체
	영화 배급	일반 영화 배급권을 획득하고, 영화관, 방송사 및 기타 상영자에게 배급하는 사업체
	극장 상영	실내 또는 야외에서 영사시설을 갖추고 영화를 상영하는 사업체
	영화 홍보 및 마케팅	일반 영화를 홍보 및 마케팅하는 사업체
DVD/MHS 제작 및 유통업	DVD/MHS 제작	비디오 영화를 기획 및 제작하는 사업체
	DVD/MHS 도매	DVD/MHS를 도매하는 사업체
	DVD/MHS 소매	DVD/MHS를 소매하는 사업체
	DVD/MHS 대여	DVD/MHS를 구입하여 대여하는 사업체
	DVD/MHS 상영	DVD/MHS를 구입하여 모니터(TV)를 이용한 비디오물 감상실 운영하는 사업체
	온라인 상영	인터넷/모바일을 통해 영화를 서비스하는 사업체

## 5.1. 영화산업 매출액

영화산업 매출액은 2조9,546억원으로 2007년 대비 7.8% 감소하였고 연평균(2006년~2008년) 10.4% 감소하였다. 연도별 전체 매출액 추이를 보면 2006년 3조6,836억원 → 2007년 3조2,045억원 → 2008년 2조9,546억원으로 나타났다. 1차 시장 매출액은 2조6,457억원(89.5%)이며 2차 시장 매출액은 3,088억원(10.5%)으로 1차 시장은 전년대비 5.5%, 연평균 6.9% 감소하였으며 2차 시장은 전년대비 23.8%, 연평균 30.2% 감소하였다. 전반적으로 매출액이 감소세가 지속되는 가운데 ‘극장 상영’ 과 ‘홍보 및 마케팅’ 은 증가하고 있다. ‘극장 상영’ 은 1조3,290억원(45.0%)으로 전년대비 19.0%, 연평균 4.9% 증가하였다. ‘홍보 및 마케팅’ 은 1,459억원(4.9%)으로 전년대비 44.5%, 연평균 13.5% 증가한 것으로 나타났다.

영화산업의 2008년 매출액은 2006년과 비교하면 7,290억원, 2007년과 비교하면 2,499억원 감소하였다. 이는 불황과 외환위기, 불법유통 다운로드로 인한 피해와 한류 열풍의 위축에서 그 원인을 찾을 수 있을 것이다.

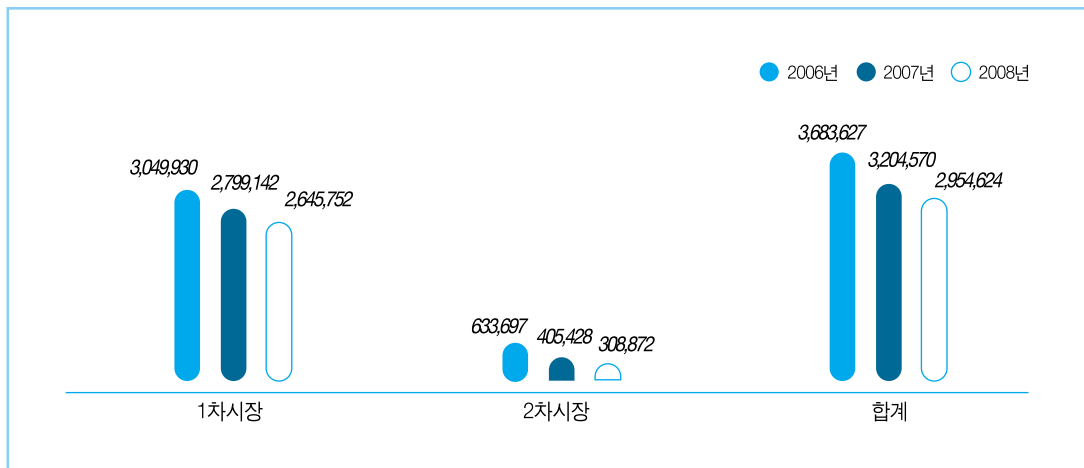
표 4-5-2 영화산업 매출액

(단위: 백만원, %)

소분류 구분		2006	2007	2008	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
1차 시장	투자 조합	-	-	17,237	0.6	-	-
	제작	517,794	650,453	419,408	14.2	△35.5	△10.0
	수입	385,069	323,118	299,233	10.1	△7.4	△11.8
	제작 지원	336,245	188,139	103,342	3.5	△45.1	△44.6
	배급	488,876	419,208	331,499	11.2	△20.9	△17.7
	극장 상영	1,208,604	1,117,233	1,329,056	45.0	19.0	4.9
	홍보 및 마케팅	113,342	100,991	145,977	4.9	44.5	13.5
소계	3,049,930	2,799,142	2,645,752	89.5	△5.5	△6.9	
2차 시장	DVD/VHS 제작	226,087	107,755	65,486	2.2	△39.2	△46.2
	DVD/VHS 도매	153,580	124,879	80,062	2.7	△35.9	△27.8
	DVD/VHS 소매	-	32,047	48,612	1.6	51.7	-
	DVD/VHS 대여	90,889	55,206	26,599	0.9	△51.8	△45.9
	DVD/VHS 상영	72,791	47,316	69,553	2.4	47.0	△2.2
	온라인 상영	90,350	38,225	18,560	0.6	△51.4	△54.7
소계	633,697	405,428	308,872	10.5	△23.8	△30.2	
합계	3,683,627	3,204,570	2,954,624	100.0	△7.8	△10.4	

그림 4-5-1 영화산업 중분류별 매출액

(단위: 백만원)



### 5.1.1. 영화산업 1차 시장 매출현황

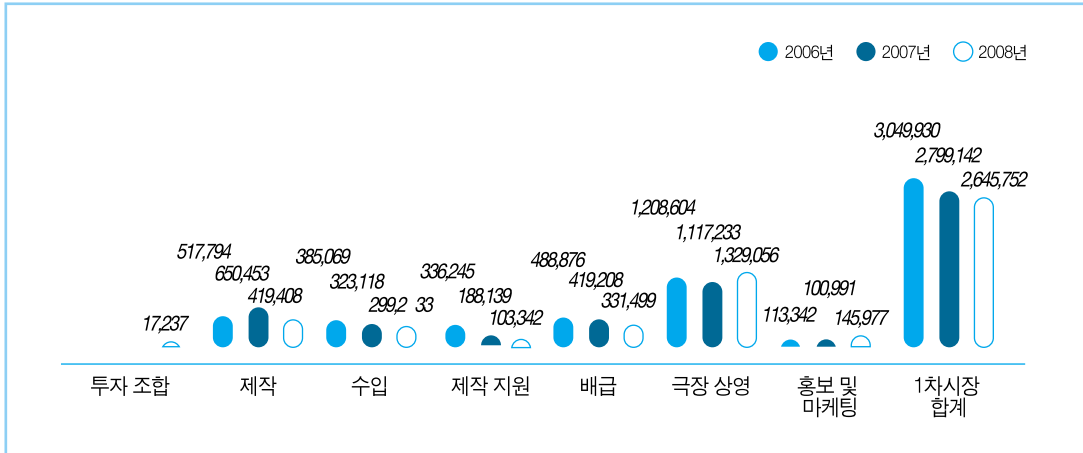
영화산업 1차 시장 매출액은 2조6,457억원으로 2007년 대비 5.5% 감소하였고 연평균(2006년~2008년) 6.9% 감소하였다. 연도별로 1차 시장 매출액을 보면 2006년 3조499억원 → 2007년 2조7,991억원 → 2008년 2조6,457억원으로 지속적으로 감소하고 있다. 1차 시장 매출액을 소분류별로 보면 ‘극장 상영’은 1조3,290억원(50.2%)으로 가장 많고, ‘제작’은 4,194억원(15.9%), ‘배급’은 3,314억원(12.5%), ‘수입’은 2,992억원(11.3%), ‘홍보 및 마케팅’은 1,459억원(5.5%), ‘제작 지원’은 1,033억원(3.9%), ‘투자 조합’은 172억원(0.7%)의 순으로 나타났다. 전년대비 증감률과 연평균 증감률을 보면 ‘제작 지원’이 전년대비 45.1%, 연평균 44.6% 감소하여 가장 크게 감소하였고, ‘제작’이 전년대비 35.5%, 연평균 10.0% 감소한 것으로 나타났다. ‘배급’은 전년대비 20.9%, 연평균 17.7% 감소하였으며 ‘수입’은 전년대비 7.4%, 연평균 11.8% 감소하였다. 반면 ‘극장 상영’은 전년대비 19.0%, 연평균 4.9% 증가하였고 ‘홍보 및 마케팅’은 전년대비 44.5%, 연평균 13.5% 증가하였다. 영화산업 1차시장 매출액의 50% 이상이 극장 상영에서 발생되고 있음을 알 수 있다.

**표 4-5-3 영화산업 1차 시장 매출액** (단위: 백만원, %)

소분류 구분	2006	2007	2008	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
투자 조합	-	-	17,237	0.7	-	-
제작	517,794	650,453	419,408	15.9	△35.5	△10.0
수입	385,069	323,118	299,233	11.3	△7.4	△11.8
제작 지원	336,245	188,139	103,342	3.9	△45.1	△44.6
배급	488,876	419,208	331,499	12.5	△20.9	△17.7
극장 상영	1,208,604	1,117,233	1,329,056	50.2	19.0	4.9
홍보 및 마케팅	113,342	100,991	145,977	5.5	44.5	13.5
소 계	3,049,930	2,799,142	2,645,752	100.0	△5.5	△6.9

그림 4-5-2 영화산업 1차시장 소분류별 매출액 현황

(단위: 백만원)



### 5.1.2. 영화산업 2차시장 매출현황

영화산업 2차 시장 매출액은 3,088억원으로 2007년 대비 23.8% 감소하였고 연평균(2006년~2008년) 30.2% 감소하였다. 연도별로 2차 시장 매출액을 보면 2006년 6,336억원 → 2007년 4,054억원 → 2008년 3,088억원으로 지속적으로 감소하고 있다. 2차 시장 매출액을 소분류별로 보면 ‘DVD/VHS 도매’가 800억원(25.9%)으로 가장 많고, ‘DVD/VHS 상영’은 695억원(22.5%), ‘DVD/VHS 제작’이 654억원(21.2%), ‘DVD/VHS 소매’가 486억원(15.7%), ‘DVD/VHS 대여’ 265억원(8.6%), ‘온라인 상영’ 185억원(6.0%) 순으로 나타났다. 전년대비 증감률과 연평균 증감률(2006년~2008년)을 보면 ‘DVD/VHS 소매’가 전년대비 51.7% 증가하였으며, ‘DVD/VHS 상영’이 전년대비 47.0% 증가하였으나 연평균 2.2% 감소한 것으로 나타났다. 또한 ‘온라인 상영’은 전년대비 51.4%, 연평균 54.7%로 가장 큰 폭으로 감소하였고, ‘DVD/VHS 대여’가 전년대비 51.8%, 연평균 45.9% 감소하였으며, ‘DVD/VHS 제작’은 전년대비 39.2%, 연평균 46.2% 감소하였다. ‘DVD/VHS 도매’는 전년대비 35.9%, 연평균 27.8% 감소한 것으로 조사되었다. 영화산업의 매출이 줄어든 가운데 2차 시장의 매출은 1차 시장보다 더 크게 줄어들었는데, 이는 불법 다운로드가 성행하면서 2차 시장 매출액 감소에 큰 영향을 주었기 때문인 것으로 보인다.

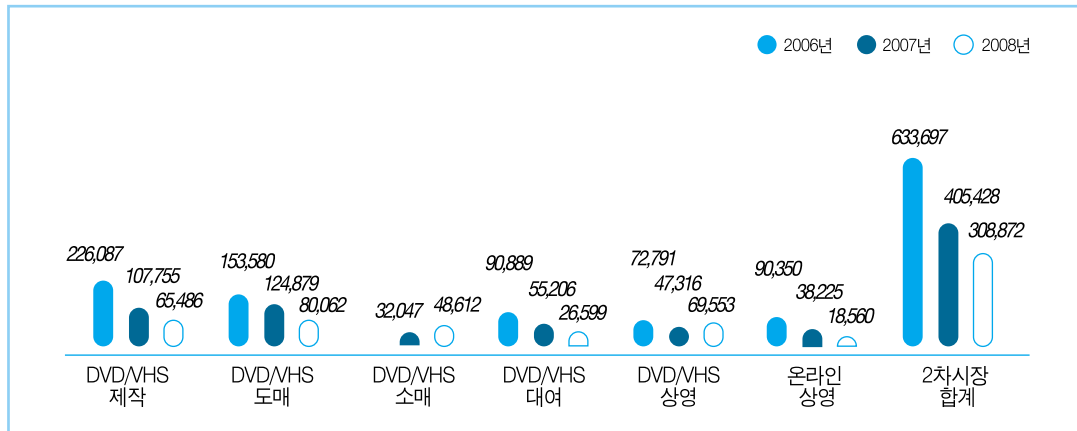
표 4-5-4 영화산업 2차시장 매출액

(단위: 백만원, %)

소분류 구분	2006	2007	2008	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
DVD/VHS 제작	226,087	107,755	65,486	21.2	△39.2	△46.2
DVD/VHS 도매	153,580	124,879	80,062	25.9	△35.9	△27.8
DVD/VHS 소매	-	32,047	48,612	15.7	51.7	-
DVD/VHS 대여	90,889	55,206	26,599	8.6	△51.8	△45.9
DVD/VHS 상영	72,791	47,316	69,553	22.5	47.0	△2.2
온라인 상영	90,350	38,225	18,560	6.0	△51.4	△54.7
소 계	633,697	405,428	308,872	100.0	△23.8	△30.2

그림 4-5-3 영화산업 2차시장 소분류별 매출액 현황

(단위: 백만원)



### 5.1.3. 매출액 규모별 매출액 현황

100억 이상 사업체의 매출액은 1조6,593억원(56.2%)으로 전년대비 17.7%, 연평균(2006년~2008년) 24.6% 감소하였으며, 10~100억 미만 사업체의 매출액은 1조524억원(35.6%)으로 전년대비 4.3%, 연평균 35.3% 증가한 것으로 나타났다. 또한 1~10억 미만 사업체의 매출액은 1,608억원(5.4%)으로 전년대비 62.6%, 연평균 49.5% 증가하였고, 1억원 미만 사업체의 매출액은 819억원(2.8%)으로 전년대비 2.0% 증가하였으나 연평균 16.4% 감소한 것으로 나타났다.

영화산업 매출액을 매출액 규모별로 살펴보면, 100억원 이상 사업체의 매출규모는 지속적으로 감소(2006년 2조9,194억원 → 2007년 2조166억원 → 2008년 1조6,593억원)하고 있는 반면, 10~100억원 미만(2006년 5,748억원 → 2007년 1조85억원 → 2008년 1조524억원) 사업체와 1~10억원 미만(2006년 719억원 → 2007년 989억원 → 2008년 1,608억원)사업체의 매출규모는 지속적으로 증가하고 있다.

표 4-5-5 매출액 규모별 매출현황

(단위 : 백만원, %)

소분류 구분		1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
1차 시장	투자 조합	-	17,237	-	-	17,237
	제작	1,100	15,868	263,860	138,580	419,408
	수입	1,700	45,212	240,076	12,245	299,233
	제작 지원	710	21,459	66,085	15,088	103,342
	배급	4	2,456	22,448	306,591	331,499
	극장 상영	2,440	24,253	387,451	914,912	1,329,056
	홍보 및 마케팅	1,697	6,034	16,480	121,766	145,977
2차 시장	DVD/VHS 제작	-	1,724	-	63,762	65,486
	DVD/VHS 도매	-	575	41,147	38,340	80,062
	DVD/VHS 소매	49	3,020	7,550	37,993	48,612
	DVD/VHS 대여	24,271	2,328	-	-	26,599
	DVD/VHS 상영	49,994	19,559	-	-	69,553
	온라인 상영	24	1,158	7,339	100,39	18,560
합계	81,989	160,883	1,052,436	1,659,316	2,954,624	
구성비	2.8	5.4	35.6	56.2	100.0	

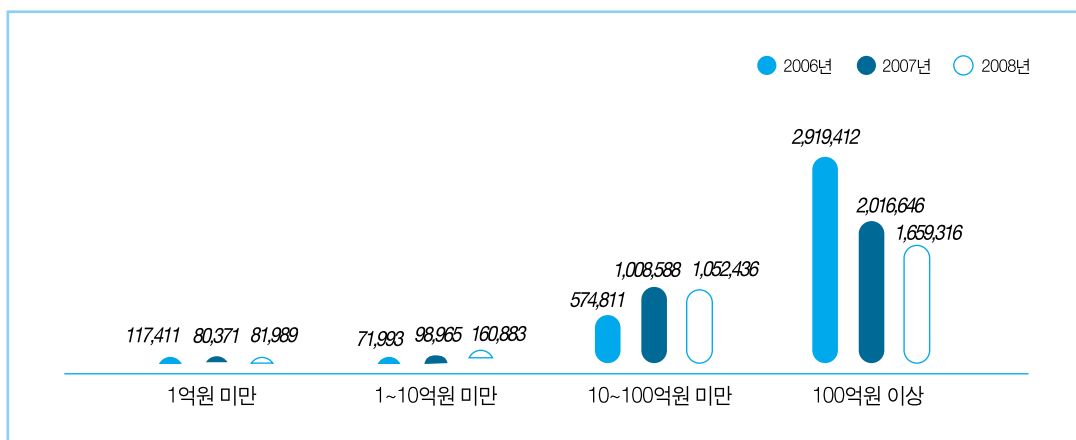
표 4-5-6 매출액 규모별 연도별 매출액현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
2006	117,411	71,993	574,811	2,919,412	3,683,627
2007	80,371	98,965	1,008,588	2,016,646	3,204,570
2008	81,989	160,883	1,052,436	1,659,316	2,954,624
전년대비증감률	2.0	62.6	4.3	△17.7	△7.8
연평균증감률	△16.4	49.5	35.3	△24.6	△10.4

그림 4-5-4 매출액 규모별 매출현황

(단위 : 백만원)



### 5.1.4. 종사자 규모별 매출액 현황

종사자 규모별 매출액 중 100인 이상 매출규모가 1조519억원(35.6%)으로 전년대비 22.1% 증가, 연평균(2006년~2008년) 62.4% 증가하였으며 50~99인은 4,097억원(13.9%)으로 전년대비 17.2%, 연평균 6.7% 감소하였다. 10~49인은 9,446억원(32.0%)으로 전년대비 30.4%, 연평균 24.3% 감소하였으며 5~9인은 2,701억원(9.1%)으로 전년대비 0.5% 증가하였으나 연평균 34.4% 감소하였다. 1~4인은 2,782억원(9.4%)으로 전년대비 25.6% 증가하였으나 연평균 28.1% 감소한 것으로 나타났다. 특히 100인 이상의 매출액은 2006년 3,987억원 → 2007년 8,615억원 → 2008년 1조519억원으로 다른 규모의 사업체보다 매출액이 크게 증가한 것으로 나타났다. 이는 100인 이상의 비교적 대형 사업체 일수록 매출액이 늘어나고, 중소 사업체의 매출액은 감소하여 영화산업도 사업체의 양극화가 진행된 것으로 사료된다.

표 4-5-7 종사자규모별 매출현황

(단위 : 백만원, %)

소분류 구분		1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
1차 시장	투자 조합	-	12,167	5,070	-	-	17,237
	제작	5,485	86,046	120,271	41,806	165,800	419,408
	수입	116,409	31,345	147,035	4,444	-	299,233
	제작 지원	5,326	44,650	48,320	3,733	1,313	103,342
	배급	1,808	10,247	114,725	121,714	83,005	331,499
	극장 상영	10,869	20,878	429,048	166,862	701,399	1,329,056
	홍보 및 마케팅	1,509	5,167	39,002	8,600	91,699	145,977
2차 시장	DVD/VHS 제작	-	297	2,728	62,461	-	65,486
	DVD/VHS 도매	2,528	39,193	38,341	-	-	80,062
	DVD/VHS 소매	37,316	2,580	29	-	8,687	48,612
	DVD/VHS 대여	26,368	52	11	167	-	26,598
	DVD/VHS 상영	68,646	908	-	-	-	69,554
	온라인 상영	1,936	16,570	54	-	-	18,560
합계	278,200	270,100	944,634	409,787	1,051,903	2,954,624	
구성비	9.4	9.1	32.0	13.9	35.6	100.0	

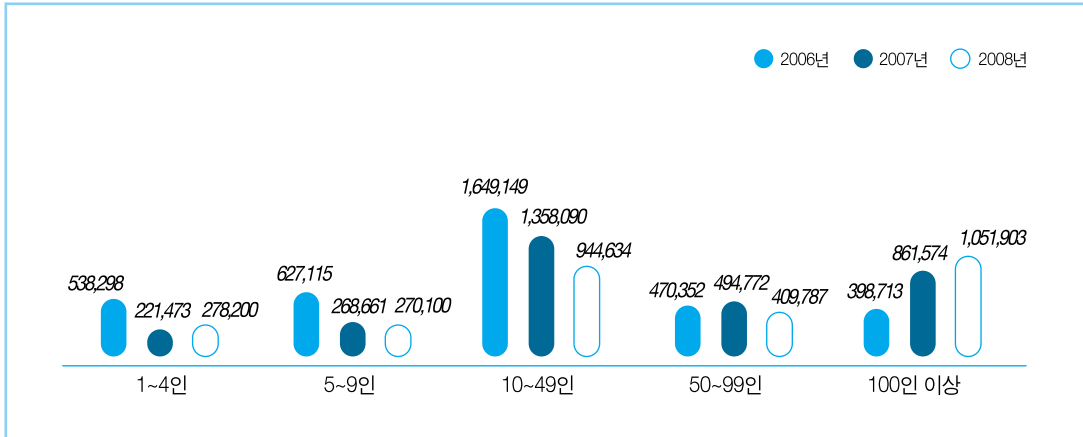
표 4-5-8 종사자 규모별 연도별 매출액현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2006	538,298	627,115	1,649,149	470,352	398,713	3,683,627
2007	221,473	268,661	1,358,090	494,772	861,574	3,204,570
2008	278,200	270,100	944,634	409,787	1,051,903	2,954,624
전년대비증감률	25.6	0.5	△30.4	△17.2	22.1	△7.8
연평균증감률	△28.1	△34.4	△24.3	△6.7	62.4	△10.4

그림 4-5-5 종사자 규모별 매출현황

(단위 : 백만원)



### 5.1.5. 지역별 매출액 현황

영화산업 매출액 중 가장 높은 지역은 서울로 2조428억원(69.1%)으로 전년대비 10.7% 감소, 연평균(2006년~2008년) 10.5% 감소한 것으로 나타났으며, 경기도는 3,514억원(11.9%)으로 전년대비 14.7%, 연평균 1.3% 증가하였다. 서울 지역 연도별 매출액을 보면 2006년 2조5,492억원 → 2007년 2조2,885억원 → 2008년 2조 428억원으로 감소하고 있으며 경기도 지역 연도별 매출액 2006년 3,422억원 → 2007년 3,065억원 → 2008년 3,514억원으로 2007년도에 잠시 하락하였다가 2008년도에 증가한 것으로 나타났다. 6개 광역시의 연도별 매출액은 2006년 4,540억원 → 2007년 3,643억원 → 2008년 3,395억원으로 전년대비 6.8%, 연평균 13.5% 감소하였다. 9개도는 2006년 6,803억원 → 2007년 5,516억원 → 2008년 5,722억원으로 전년대비 3.7% 증가하였으나, 연평균 8.3% 감소하였다.



표 4-5-9 지역별 매출현황

(단위 : 백만원, %)

구분	1차 시장							2차 시장						합계	비중 (%)
	투자 조합	제작	수입	제작 지원	배급	극장 상영	홍보 및 마케팅	DVD/VHS 제작	DVD/VHS 도매	DVD/VHS 소매	DVD/VHS 대여	DVD/VHS 상영	온라인 상영		
서울	17,237	409,174	284,907	73,113	318,202	622,012	145,060	20,024	59,782	45,088	10,042	24,512	13,680	2,042,833	69.1
부산	-	200	608	3,992	1,526	94,207	400	50	3,219	490	2,366	5,635	956	113,649	3.8
대구	-	-	-	-	4,500	29,516	-	-	4,599	-	825	1,404	3	40,847	1.4
인천	-	-	-	-	-	44,652	-	-	-	70	553	3,237	-	48,512	1.6
광주	-	-	-	-	-	54,846	-	-	1,839	-	1,208	3,544	-	61,437	2.1
대전	-	25	-	-	-	38,921	-	-	1,149	62	1,064	2,433	1,911	45,565	1.5
울산	-	-	-	-	-	26,733	-	-	920	-	901	978	-	29,532	1.0
경기도	-	8,392	12,677	24,835	7,271	221,156	342	45,412	7,818	2,790	4,573	14,226	2,000	351,492	11.9
강원도	-	-	-	-	-	3,308	7	-	736	-	752	499	10	5,312	0.2
충청북도	-	217	1,041	290	-	14,744	-	-	-	-	679	1,803	-	18,774	0.6
충청남도	-	1,200	-	-	-	15,105	-	-	-	-	411	1,625	-	18,341	0.6
전라북도	-	200	-	1,112	-	28,982	168	-	-	56	501	3,241	-	34,260	1.2
전라남도	-	-	-	-	-	18,907	-	-	-	-	448	553	-	19,908	0.7
경상북도	-	-	-	-	-	43,079	-	-	-	-	170	1,066	-	44,315	1.5
경상남도	-	-	-	-	-	63,520	-	-	-	56	1,743	4,356	-	69,675	2.4
제주도	-	-	-	-	-	9,368	-	-	-	-	363	441	-	10,172	0.3
계	17,237	419,408	299,233	103,342	331,499	1,329,056	145,977	65,486	80,062	48,612	26,599	69,553	18,560	2,954,624	100.0

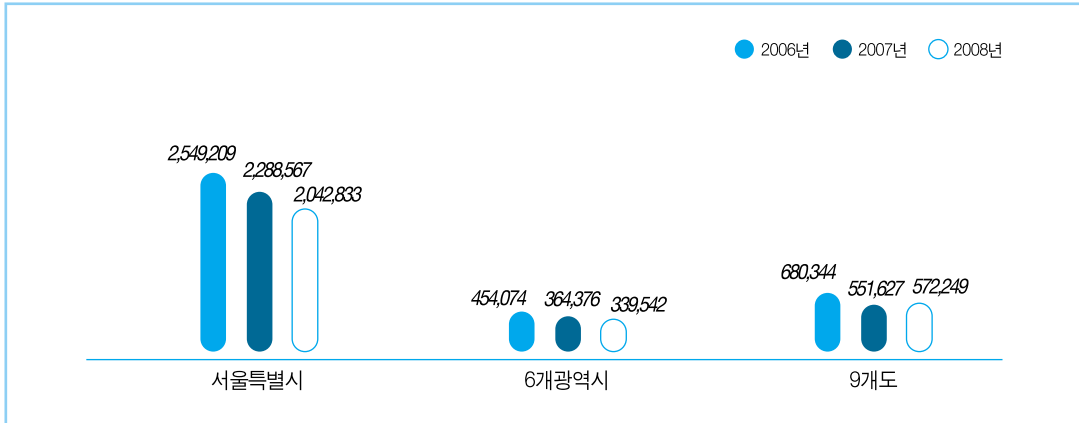
표 4-5-10 연도별 지역 매출현황

(단위 : 백만원, %)

구분	2006	2007	2008	전년대비 증감률	연평균증감률
서울	2,549,209	2,288,567	2,042,833	△10.7	△10.5
부산	142,712	112,940	113,649	0.6	△10.8
대구	76,754	60,901	40,847	△32.9	△27.0
인천	64,504	47,358	48,512	2.4	△13.3
광주	66,876	65,470	61,437	△6.2	△4.2
대전	63,444	45,472	45,565	0.2	△15.3
울산	39,784	32,235	29,532	△8.4	△13.8
경기도	342,245	306,563	351,492	14.7	1.3
강원도	46,797	10,204	5,312	△47.9	△66.3
충청북도	37,270	26,538	18,774	△29.3	△29.0
충청남도	9,642	40,207	18,341	△54.4	37.9
전라북도	47,413	51,985	34,260	△34.1	△15.0
전라남도	39,618	24,517	19,908	△18.8	△29.1
경상북도	59,024	25,087	44,315	76.6	△13.4
경상남도	94,109	60,419	69,675	15.3	△14.0
제주도	4,226	6,107	10,172	66.6	55.1
합계	3,683,627	3,204,570	2,954,624	△7.8	△10.4

그림 4-5-6 지역별 매출현황

(단위 : 백만원)



## 5.2. 영화산업 수출입액<sup>16)</sup>

영화산업 수출액은 전년대비 13.8% 감소한 2,103만 달러이며 연평균(2005년~2008년) 34.8% 감소한 것으로 나타났으며, 수입액은 전년대비 16.7% 증가한 7,877만 달러로 연평균 18.9% 증가한 것으로 나타났다. 수출액을 연도별로 보면 2005년 7,599만 달러 → 2006년 2,451만 달러 → 2007년 2,439만 달러 → 2008년 2,103만 달러로 2006년부터 지속적인 감소세에 있는 것으로 나타났다. 수입액은 2005년 4,683만 달러 → 2006년 4,581만 달러 → 2007년 6,752만 달러 → 2008년 7,877만 달러로 2006년에 약간 감소하였으나 2007년 다시 증가세로 돌아섰다.

표 4-5-11 영화산업 수출 및 수입액 현황\*

(단위: 천달러, %)

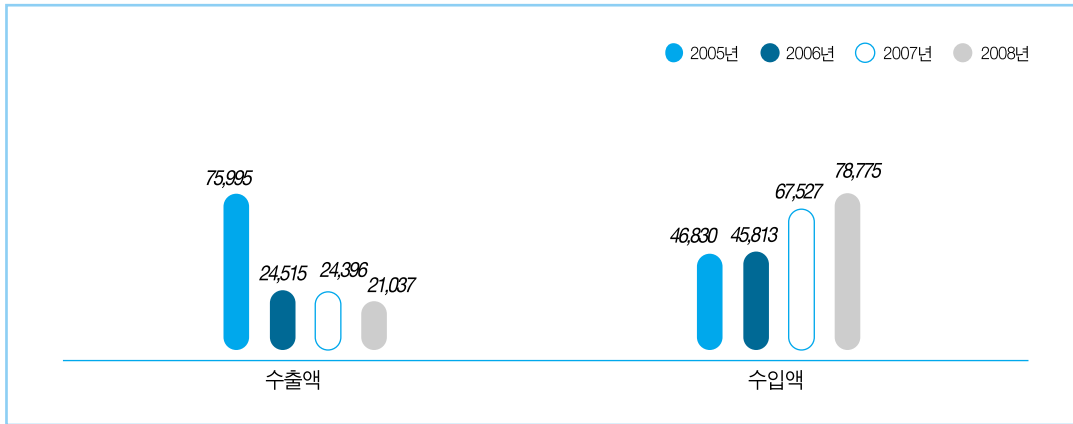
구분	2005	2006	2007	2008	전년대비증감률	연평균증감률
수출	75,995	24,515	24,396	21,037	△13.8	△34.8
수입	46,830	45,813	67,527	78,775	16.7	18.9

\*매출액과 종사자수는 연평균 증감률 (2006년△2008년), 수출 및 수입액 연평균 증감률 (2005년~2008년)

16) 한국영화의 수출 실적이 쌓이면서 최근 들어 한국영화에 대한 계약방식 역시 바뀌어가고 있다. MG 가격은 낮추되 추가 수익(Overage)에 대한 지분을 높이는 방식이 늘어나고 있는 것이다. 또한 더 나아가 계약금 없이 차후 수익만을 배분받는 수익 배분(Revenue Share)방식 역시 증가하고 있다. 따라서 이러한 현실을 반영하기 위해 2007년부터는 수출액을 산출함에 있어 추가수익(Overage)을 반영하였다.

그림 4-5-7 영화산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천달러)



### 5.2.1. 영화산업 지역별 수출입액 현황<sup>17)</sup>

영화산업 수출이 가장 많은 지역은 '일본' 으로 2008년 수출액은 899만 달러(42.7%)로 전년대비 73.3% 증가하였고 연평균(2006년~2008년) 7.0% 감소한 것으로 나타났다. 다음으로 '유럽' 이 414만 달러(19.7%)로 전년대비 11.8%, 연평균 8.1% 감소하였으며 '북미' 가 313만 달러(14.9%)로 전년대비 64.2% 감소하였으나, 연평균 26.5% 증가하였다. '동남아' 는 267만 달러(12.7%)로 전년대비 2.9%, 연평균 16.7% 감소하였으며 '중국' 은 130만 달러(6.2%)로 전년대비 58.4%, 연평균 6.8% 증가하였다. '기타' 는 78만 달러(3.8%)로 전년대비 63.5%, 연평균 41.0% 감소한 것으로 나타났다.

영화산업 수입이 가장 많은 지역은 '북미' 로 2008년 수입액은 5,672만 달러(72.0%)로 전년대비 3.2%, 연평균 29.1% 증가한 것으로 나타났다. 다음으로 '일본' 이 927만 달러(11.8%)로 전년대비 92.5%, 연평균 43.5% 증가하였으며 '중국' 은 726만 달러(9.2%)로 전년대비 157.9%, 연평균 40.6% 증가하였다. '유럽' 은 489만 달러(6.2%)로 전년대비 15.5% 증가, 연평균 29.6% 증가하였다. '동남아' 는 35만 달러(0.5%)로 전년대비 21.5%, 연평균 0.4% 감소하였으며 '기타' 는 25만 달러(0.3%)로 전년대비 5.9% 증가하였고, 연평균 12.3% 감소한 것으로 나타났다.

지역별 수출액 중 일본이 가장 높은 비중을 차지하고 있는데 특히 아시아 지역 중 중국과 일본의 수출액은 증가하고 있으나 동남아 수출액은 지속적으로 감소하고 있다. 뿐만 아니라 기타 지역과 북미, 유럽 등의 지역의 수출액도 감소하고 있는 것으로 나타났다.

17) 지역별 수출 및 수입액 연평균 증감률(2006년~2008년)

표 4-5-12 영화산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천달러, %)

구분	2005	2006	2007	2008	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국	66,144	1,144	824	1,305	6.2	58.4	6.8
일본		10,385	5,189	8,990	42.7	73.3	△7.0
동남아		3,858	2,759	2,678	12.7	△2.9	△16.7
북미	2,014	1,959	8,767	3,135	14.9	△64.2	26.5
유럽	7,316	4,902	4,696	4,140	19.7	△11.8	△8.1
기타	521	2,267	2,161	789	3.8	△63.5	△41.0
전체	75,995	24,515	24,396	21,037	100.0	△13.8	△7.4

※ 지역별 수출 및 수입액 연평균 증감률(2006년 ~ 2008년) 3개년

그림 4-5-8 영화산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천달러)

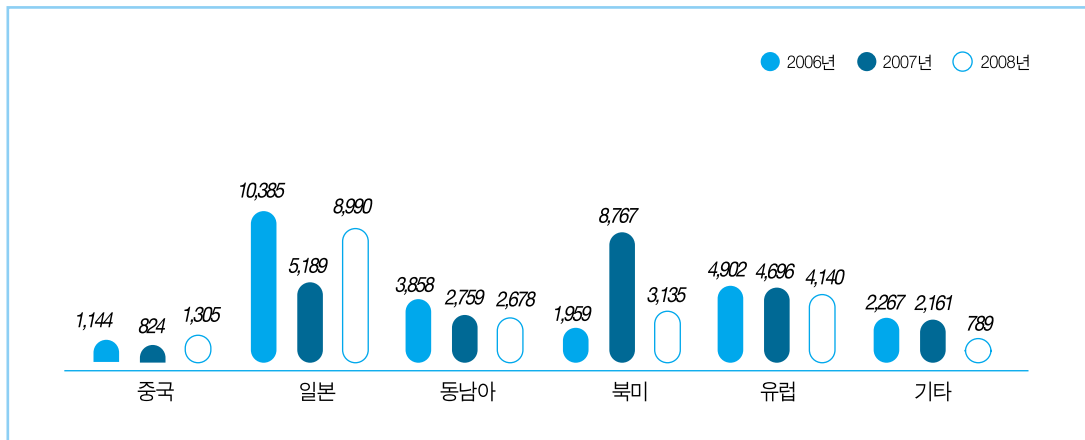


표 4-5-13 영화산업 지역별 수입액 현황

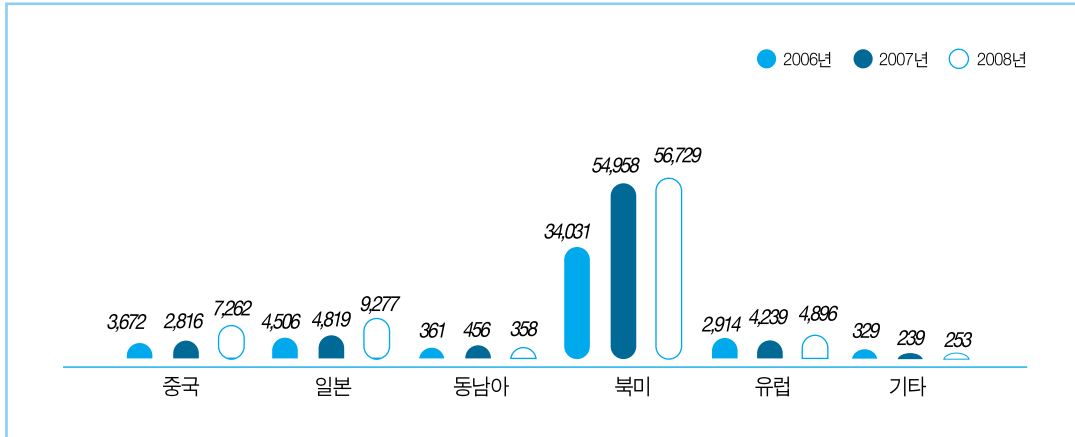
(단위: 천달러, %)

구분	2005	2006	2007	2008	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국	5,794	3,672	2,816	7,262	9.2	157.9	40.6
일본		4,506	4,819	9,277	11.8	92.5	43.5
동남아		361	456	358	0.5	△21.5	△0.4
북미	35,538	34,031	54,958	56,729	72.0	3.2	29.1
유럽	5,295	2,914	4,239	4,896	6.2	15.5	29.6
기타	203	329	239	253	0.3	5.9	△12.3
전체	46,830	45,813	67,527	78,775	100.0	16.7	31.1

※ 지역별 수출 및 수입액 연평균 증감률(2006년 ~ 2008년) 3개년

그림 4-5-9 영화산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천달러)



### 5.3. 영화산업 종사자수

영화산업 종사자는 19,908명이며 전년 대비는 16.8% 감소, 연평균(2006년~2008년)은 12.1% 감소하였다. 전체 종사자를 연도별로 살펴보면 2006년 25,769명 → 2007년 23,935명 → 2008년 19,908명으로 해가 거듭 될수록 조금씩 감소하고 있는 것으로 나타났다. 1차 시장의 종사자는 15,668명(78.7%)이며 전년 대비 증감률과 연평균 증감률 각각 5.3%, 9.9% 증가하였다. 2차 시장의 종사자는 4,240명(21.3%)으로 전년 대비 증감률과 연평균 증감률 각각 53.2%, 42.4% 감소한 것으로 나타났으며, 1차 시장보다 2차 시장의 감소폭이 더 큰 것으로 나타났다. 1차 시장 중 '제작 지원' 과 '극장 상영' 만이 2006년도부터 꾸준히 증가하고 있다. '제작 지원' 을 연도별로 보면 2006년 798명 → 2007년 1,062명 → 2008년 1,176명으로 전년 대비 10.7%, 연평균 21.4% 증가하였다. '극장 상영' 은 2006년 6,685명 → 2007년 9,198명 → 2008년 10,309명으로 전년 대비 12.1%, 연평균 24.4% 증가한 것으로 나타났다.

영화산업 종사자의 비중을 살펴보면 '극장 상영' 이 전체 종사자 중 10,309명으로 51.8%의 가장 큰 비중을 차지하였고, 다음으로 'DVD/VHS 상영' 이 2,270명(11.4%), '제작' 이 1,847명(9.3%), 'DVD/VHS 대여' 가 1,226명(6.2%), '제작 지원' 이 1,176명(5.9%), '배급' 이 1,043명(5.2%), '수입' 이 644명(3.2%), '홍보 및 마케팅' 이 569명(2.9%), 'DVD/VHS 도매' 가 233명(1.2%), 'DVD/VHS 소매' 가 207명(1.0%), 'DVD/VHS 제작' 이 205명(1.0%), '온라인 상영' 이 99명(0.5%)의 순으로 나타났다.

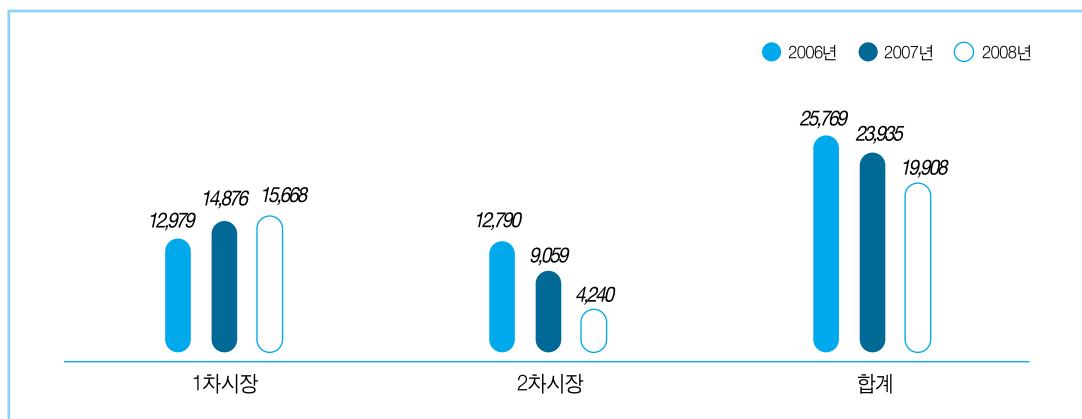
표 4-5-14 영화산업 종사자수

(단위: 명, %)

소분류 구분		2006	2007	2008	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
1차 시장	투자 조합	-	-	80	0.4	-	-
	제작	1,693	2,219	1,847	9.3	△16.8	4.4
	수입	1,799	1,138	644	3.2	△43.4	△40.2
	제작 지원	798	1,062	1,176	5.9	10.7	21.4
	배급	1,148	716	1,043	5.2	45.7	△4.7
	극장 상영	6,685	9,198	10,309	51.8	12.1	24.2
	홍보 및 마케팅	856	543	569	2.9	4.8	△18.5
소계	12,979	14,876	15,668	78.7	5.3	9.9	
2차 시장	DVD/VHS 제작	1,538	565	205	1.0	△63.7	△63.5
	DVD/VHS 도매	1,651	1,407	233	1.2	△83.4	△62.4
	DVD/VHS 소매	-	-	207	1.0	-	-
	DVD/VHS 대여	7,169	5,293	1,226	6.2	△76.8	△58.6
	DVD/VHS 상영	2,000	1,562	2,270	11.4	45.3	6.5
	온라인 상영	432	232	99	0.5	△57.3	△52.1
소계	12,790	9,059	4,240	21.3	△53.2	△42.4	
합계	25,769	23,935	19,908	100.0	△16.8	△12.1	

그림 4-5-10 영화산업 중분류별 종사자수

(단위: 천달러)



### 5.3.1 매출액 규모별 종사자 현황

100억원 이상 사업체의 종사자는 6,807명(34.2%)으로 전년대비 19.6% 감소하였고, 연평균(2006년~2008년) 18.3% 감소하였다. 10~100억원 미만은 6,410명(32.2%)으로 전년대비 5.2%, 연평균 15.2% 증가하였으며 1~10억원 미만은 2,694명(13.5%)으로 전년대비 10.5% 증가하였으나, 연평균 2.2% 감소하였다. 1억원 미만은 3,997명(20.1%)으로 전년대비 42.4% 감소, 연평균 29.0% 감소한 것으로 나타났다.

1차 시장과 2차 시장의 매출액 규모별 종사자를 보면 1차 시장은 100억원 이상이 6,454명(41.2%)으로 가장 많고, 다음으로 10~100억원 미만 6,096명(38.9%), 1~10억원 미만 2,193명(14.0%), 1억원 미만 925명(5.9%)의 순으로 나타났다. 2차 시장은 1억원 미만이 3,072명(72.5%)으로 가장 많으며 그 다음은 1~10억원 미만은 501명(11.8%), 100억원 이상 353명(8.3%), 10~100억원 미만 314명(7.4%)의 순으로 나타났다.

한편 2차 시장 중 'DVD/VHS 대여'와 'DVD/VHS 상영'의 종사자는 1억원 미만과 1~10억원 미만에 집중되어 있다.

표 4-5-15 매출액 규모별 종사자현황

(단위:명, %)

소분류 구분		1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
1차 시장	투자 조합	-	80	-	-	80
	제작	284	451	813	299	1,847
	수입	55	128	447	14	644
	제작 지원	72	615	471	18	1,176
	배급	13	28	100	902	1,043
	극장 상영	483	732	4,157	4,937	10,309
	홍보 및 마케팅	18	159	108	284	569
2차 시장	DVD/VHS 제작	-	34	-	171	205
	DVD/VHS 도매	-	4	48	181	233
	DVD/VHS 소매	16	15	176	-	207
	DVD/VHS 대여	1,192	34	-	-	1,226
	DVD/VHS 상영	1,862	408	-	-	2,270
	온라인 상영	2	6	90	1	99
합계		3,997	2,694	6,410	6,807	19,908
구성비		20.1	13.5	32.2	34.2	100.0

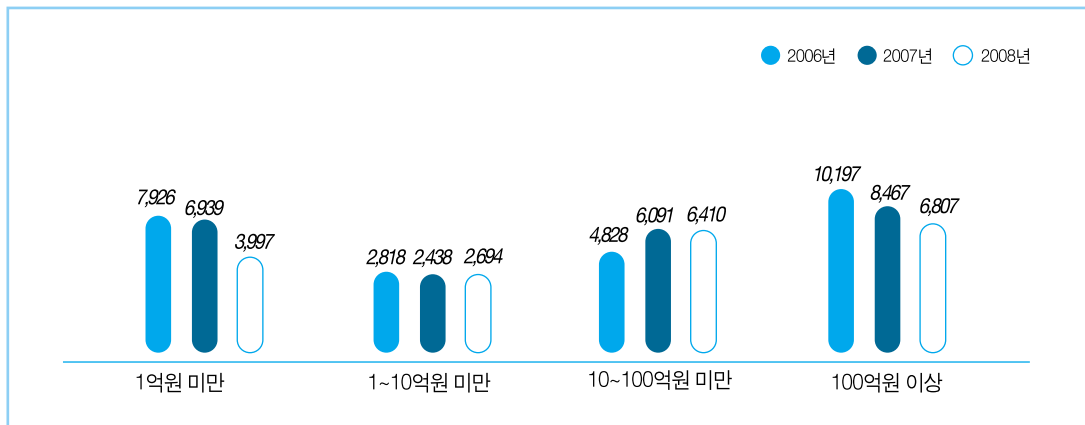
표 4-5-16 매출액 규모별 연도별 종사자현황

(단위: 명, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원미만	100억원 이상	합계
2006	7,926	2,818	4,828	10,197	25,769
2007	6,939	2,438	6,091	8,467	23,935
2008	3,997	2,694	6,410	6,807	19,908
전년대비증감률	△42.4	10.5	5.2	△19.6	△16.8
연평균증감률	△29.0	△2.2	15.2	△18.3	△12.1

그림 4-5-11 매출액 규모별 종사자현황

(단위: 백만원)



### 5.3.2. 종사자 규모별 종사자 현황

종사자 규모별 종사자 중 100인 이상은 5,724명(28.8%)으로 전년대비 3.3% 감소하였고, 연평균(2006년~2008년) 109.4% 증가하였다. 50~99인은 2,791명(14.0%)으로 전년대비 18.0%, 연평균 18.8% 감소하였으며 10~49인 5,946명(29.9%)으로 전년대비 5.5%, 연평균 11.2% 감소하였다. 5~9인은 1,324명(6.7%)으로 전년대비 11.0%, 연평균 증감률 32.8% 감소하였으며 1~4인은 4,123명(20.7%)으로 전년대비 39.7%, 연평균 증감률 35.0% 감소한 것으로 나타났다. 종사자 규모별 종사자를 2006년과 비교하면 100인 이상(2006년 1,305명 → 2008년 5,724명)을 제외한 모든 규모별에서 종사자수가 줄어들었다.

1차 시장과 2차 시장의 종사자 규모별 종사자를 보면, 1차 시장은 100인 이상이 5,611명(35.8%)으로 가장 많고, 그 다음은 10~49인이 5,566명(35.5%), 50~99인이 2,622명(16.7%), 5~9인 1,172명(7.5%), 1~4인이 697명(4.4%)의 순으로 나타났다. 2차 시장은 1~4인이 3,426명(80.8%)으로 가장 많으며, 10~49인이 380명(9.0%), 50~99인이 169명(4.0%), 5~9인이 152명(3.6%), 100인 이상이 113명(2.7%)의 순으로 나타났다. 종사자 규모별을 보면 매출액 규모별과 마찬가지로 1차 시장은



100인 이상 업체에 종사자가 가장 많고, 2차 시장은 1~4인 업체의 종사자수가 가장 많은 것으로 나타났다. 이 또한 1차 시장은 대형업체 위주의 산업이 되어가고 있는 반면에 2차 시장은 영세한 업체들이 주를 이루는 것으로 판단된다.

**표 4-5-17** 종사자규모별 종사자현황

(단위:명,%)

소분류 구분		1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
1차 시장	투자 조합	-	26	54	-	-	80
	제작	213	382	670	445	137	1,847
	수입	124	154	313	53	-	644
	제작 지원	114	222	672	168	-	1,176
	배급	20	31	154	218	620	1,043
	극장 상영	203	274	3,560	1,679	4,593	10,309
	홍보 및 마케팅	23	83	143	59	261	569
2차 시장	DVD/VHS 제작	-	4	32	169	-	205
	DVD/VHS 도매	10	42	181	-	-	233
	DVD/VHS 소매	17	-	77	-	113	207
	DVD/VHS 대여	1,217	9	-	-	-	1,226
	DVD/VHS 상영	2,173	97	-	-	-	2,270
	온라인 상영	9	-	90	-	-	99
합계	4,123	1,324	5,946	2,791	5,724	19,908	
구성비	20.7	6.7	29.9	14.0	28.8	100.0	

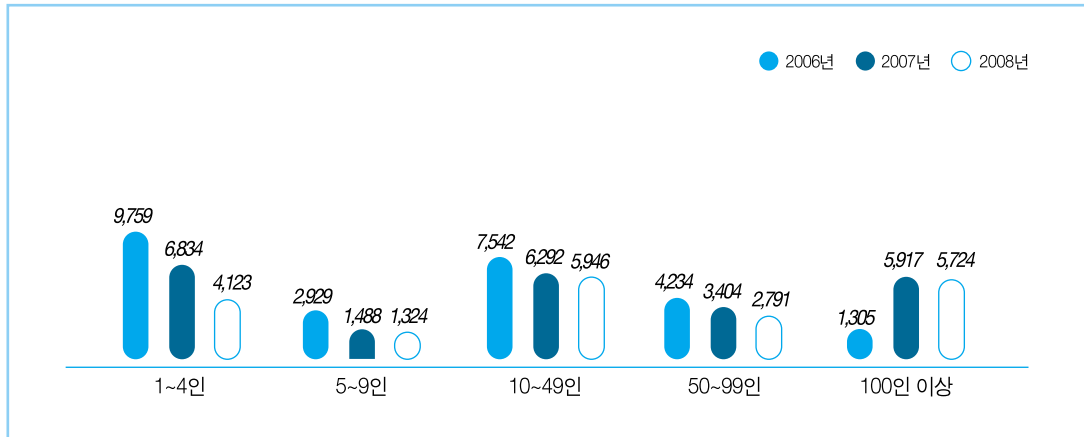
**표 4-5-18** 종사자 규모별 연도별 종사자현황

(단위:명,%)

연도별	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2006	9,759	2,929	7,542	4,234	1,305	25,769
2007	6,834	1,488	6,292	3,404	5,917	23,935
2008	4,123	1,324	5,946	2,791	5,724	19,908
전년대비증감률	△39.7	△11.0	△5.5	△18.0	△3.3	△16.8
연평균증감률	△35.0	△32.8	△11.2	△18.8	109.4	△12.1

그림 4-5-12 종사자 규모별 매출현황

(단위 : 명)



### 5.3.3. 지역별 종사자 현황

지역별 종사자 현황을 보면 '서울' 이 9,678명(48.6%)으로 가장 많은 종사자들이 집중되어 있고, 다음으로 '경기도' 가 3,255명(16.4%), '부산' 이 1,235명(6.2%)등의 순으로 나타났다. 연도별 지역별 종사자를 살펴보면 '서울' 은 2006년 13,457명 → 2007년 11,505명 → 2008년 9,678명으로 전년 대비 15.9%, 연평균 15.2% 감소하였다. '6개 광역시' 는 2006년 7,130명 → 2007년 4,822명 → 2008년 3,872명으로 전년 대비 19.7%, 연평균(2006년~2008년) 26.3% 감소한 것으로 나타났다. '9개도' 는 2006년 5,182명 → 2007년 7,608명 → 2008년 6,358명으로 전년 대비 16.4% 감소하였으나 연평균 10.8% 증가한 것으로 나타났다. 대부분 지역에서 종사자가 감소하고 있는 반면에 '전라북도' 와 '경상북도' 는 2006년부터 꾸준히 증가하고 있다. '전라북도' 는 2006년 218명 → 2007년 685명 → 2008년 704명으로 전년 대비 2.8% 증가하였고, 연평균 79.7% 증가한 것으로 나타났으며 '경상북도' 는 2006년 204명 → 2007년 575명 → 2008년 647명으로 전년 대비 12.5% 증가하였고, 연평균 78.1%로 크게 증가한 것으로 나타났다.

표 4-5-19 지역별 종사자현황

(단위: 명, %)

구분	1차 시장							2차 시장							합계	비중 (%)
	투자 조합	제작	수입	제작 지원	배급	극장 상영	홍보 및 마케팅	DVD/VHS 제작	DVD/VHS 도매	DVD/VHS 소매	DVD/VHS 대여	DVD/VHS 상영	온라인 상영			
서울	80	1,469	618	757	1,004	3,541	556	83	170	182	346	799	73	9,678	48.6	
부산	-	45	3	46	8	890	4	1	1	7	85	140	5	1,235	6.2	
대구	-	-	-	-	15	362	-	-	14	-	37	103	-	531	2.7	
인천	-	-	-	-	-	534	-	-	-	3	28	88	-	653	3.3	
광주	-	-	-	-	-	510	-	-	4	-	92	105	-	711	3.6	
대전	-	4	-	-	-	308	-	-	5	3	78	70	10	478	2.4	
울산	-	-	-	-	-	187	-	-	4	-	39	34	-	264	1.3	
경기도	-	287	3	324	16	1,809	5	121	26	5	225	424	10	3,255	16.4	
강원도	-	-	-	-	-	137	1	-	9	4	53	39	1	244	1.2	
충청북도	-	1	20	9	-	51	-	-	-	-	51	34	-	166	0.8	
충청남도	-	12	-	-	-	186	-	-	-	-	25	77	-	300	1.5	
전라북도	-	29	-	40	-	502	-	-	-	3	33	97	-	704	3.5	
전라남도	-	-	-	-	-	149	3	-	-	-	40	34	-	226	1.1	
경상북도	-	-	-	-	-	567	-	-	-	-	15	65	-	647	3.2	
경상남도	-	-	-	-	-	493	-	-	-	-	70	128	-	691	3.5	
제주도	-	-	-	-	-	83	-	-	-	-	9	33	-	125	0.6	
계	80	1,847	644	1,176	1,043	10,309	569	205	233	207	1,226	2,270	99	19,908	100.0	

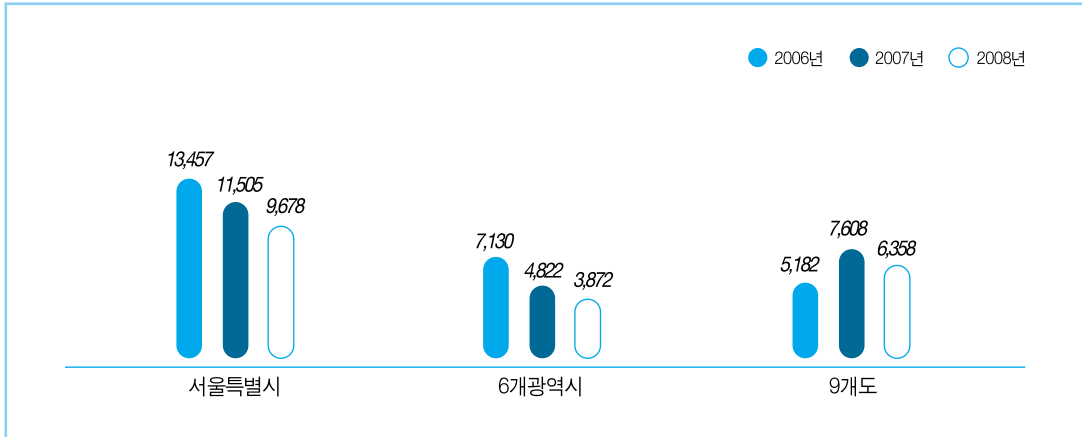
표 4-5-20 연도별 지역 종사자현황

(단위: 명, %)

구분	2006	2007	2008	전년대비 증감률	연평균증감률
서울	13,457	11,505	9,678	△15.9	△15.2
부산	2,790	1,247	1,235	△1.0	△33.5
대구	1,720	893	531	△40.5	△44.4
인천	334	854	653	△23.5	39.8
광주	1,330	1,005	711	△29.3	△26.9
대전	835	468	478	2.1	△24.3
울산	121	355	264	△25.6	47.7
경기도	3,326	3,670	3,255	△11.3	△1.1
강원도	140	373	244	△34.6	32.0
충청북도	205	266	166	△37.6	△10.0
충청남도	95	690	300	△56.5	77.7
전라북도	218	685	704	2.8	79.7
전라남도	328	299	226	△24.4	△17.0
경상북도	204	575	647	12.5	78.1
경상남도	556	869	691	△20.5	11.5
제주도	110	181	125	△30.9	6.6
합계	25,769	23,935	19,908	△16.8	△12.1

그림 4-5-13 지역별 종사자현황

(단위 : 명)



### 5.3.4. 고용형태별 종사자 현황

고용형태별 종사자를 보면 정규직은 11,195명(56.2%)이며 비정규직은 8,713명(43.8%)으로 나타났다. 정규직은 전년대비 18.9%, 연평균(2006년~2008년) 21.7% 감소하였다. 비정규직은 전년대비 14.0% 감소하였으나 연평균 7.6% 증가한 것으로 나타났다. 연도별로 정규직 종사자 현황을 보면 2006년 18,238명 → 2007년 13,803명 → 2008년 11,195명으로 지속적으로 감소하고 있으며, 비정규직은 2006년 7,531명 → 2007년 10,132명 → 2008년 8,713명으로 2007년에 증가하였다 2008년에 다시 감소한 것으로 나타났다. 한편 1차 시장 종사자의 비율 중 정규직은 52.6%(8,234명), 비정규직은 47.4%(7,434명)이며 2차 시장 종사자의 비율 중 정규직은 69.8%(2,961명), 비정규직은 30.2%(1,279명)으로 2차 시장보다 1차 시장의 정규직 비율이 더 낮은 것으로 나타났다.

표 4-5-21 고용형태별 종사자현황

(단위 : 명, %)

구분	1차 시장							2차 시장							계	구성비 (%)
	투자 조합	제작	수입	제작 지원	배급	극장 상영	홍보 및 마케팅	DVD/VHS 제작	DVD/VHS 도매	DVD/VHS 소매	DVD/VHS 대여	DVD/VHS 상영	온라인 상영			
정규직	78	1,157	548	1,048	472	4,462	469	201	229	71	866	1,499	95	11,195	56.2	
비정규직	2	690	96	128	571	5,847	100	4	4	136	360	771	4	8,713	43.8	
계	80	1,847	644	1,176	1,043	10,309	569	205	233	207	1,226	2,270	99	19,908	100.0	

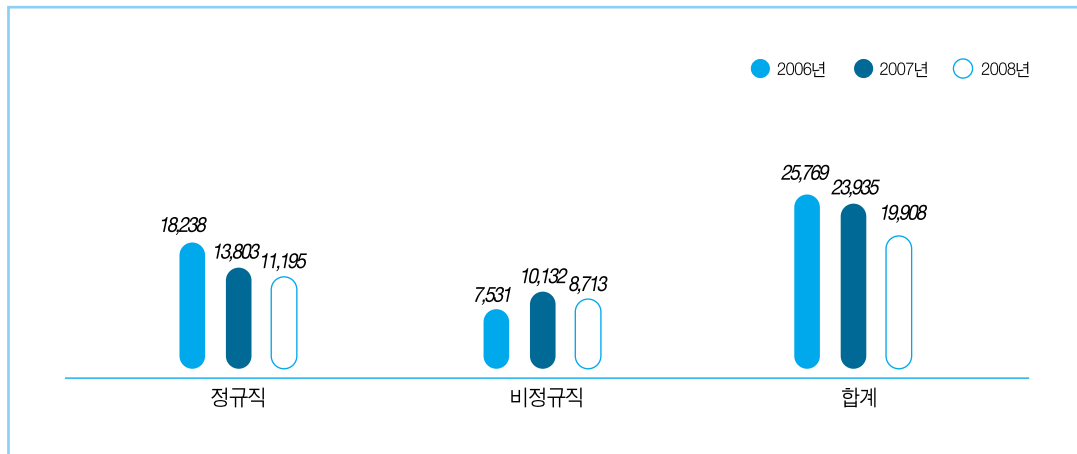
표 4-5-22 연도별 고용형태 종사자현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	정규직	비정규직	
2006	18,238	7,531	25,769
2007	13,803	10,132	23,935
2008	11,195	8,713	19,908
전년대비증감률	△18.9	△14.0	△16.8
연평균증감률	△21.7	7.6	△12.1

그림 4-5-14 연도별 고용형태 종사자현황

(단위 : 명)



### 5.3.5. 고용형태별 성별 종사자 현황

고용형태별 성별 종사자 현황을 보면 정규직 남자는 7,253명(36.4%), 정규직 여자는 3,942명(19.8%), 비정규직 남자는 3,881명(19.5%), 비정규직 여자는 4,832명(24.3%)인 것으로 나타났다. 정규직 남자는 전년대비 15.3% 감소하였으며, 연평균(2006년~2008년) 16.1% 감소하였으며 비정규직 남자는 전년대비 24.8% 감소하였고, 연평균 29.5% 감소하였다. 정규직 여자는 전년대비 6.4% 감소하였고 연평균 0.2% 감소하였으며 비정규직 여자는 전년대비 19.3% 감소하였으나 연평균 15.3% 증가한 것으로 나타났다. 연도별로 종사자를 살펴보면 정규직 남자는 2006년 10,300명 → 2007년 8,561명 → 2008년 7,253명이며 정규직 여자는 2006년 3,895명 → 2007년 4,145명 → 2008년 3,942명으로 나타났고, 비정규직 남자는 2006년 7,938명 → 2007년 5,242명 → 2008년 3,881명으로 나타났다. 비정규직 여자는 2006년 3,636명 → 2007년 5,987명 → 2008년 4,832명으로 나타났다.

표 4-5-23 고용형태별 성별 종사자현황

(단위: 명, %)

	구분	1차 시장							2차 시장						계	구성비 (%)
		투자 조합	제작	수입	제작 지원	배급	극장 상영	홍보 및 마케팅	DVD/VHS 제작	DVD/VHS 도매	DVD/VHS 소매	DVD/VHS 대여	DVD/VHS 상영	온라인 상영		
남자	정규직	50	815	347	800	310	2,814	294	149	160	29	446	969	70	7,253	36.4
	비정규직	2	520	66	80	262	2,232	52	1	-	96	110	458	2	3,881	19.5
여자	정규직	28	342	201	248	162	1,648	175	52	69	42	420	530	25	3,942	19.8
	비정규직	-	170	30	48	309	3,615	48	3	4	40	250	313	2	4,832	24.3
계		80	1,847	644	1,176	1,043	10,309	569	205	233	207	1,226	2,270	99	19,908	100.0

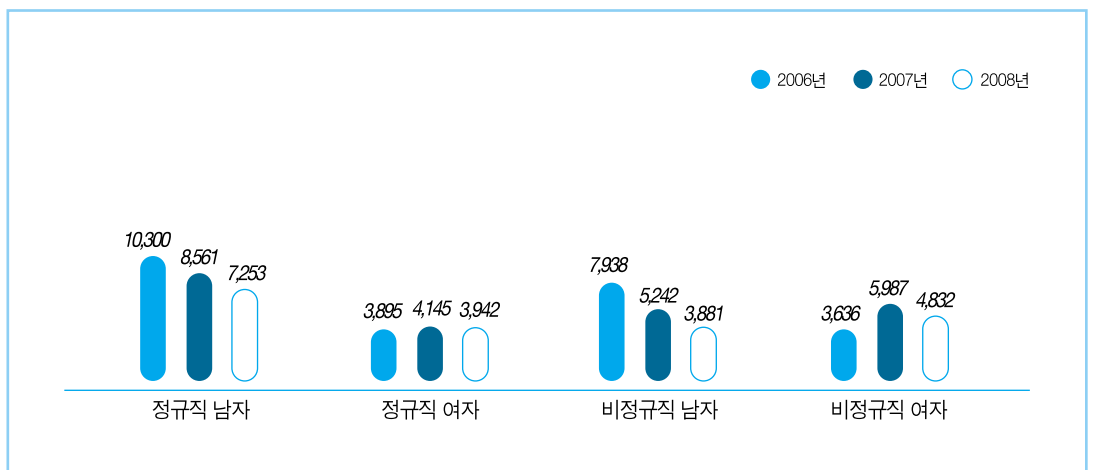
표 4-5-24 연도별 고용형태별 성별 종사자현황

(단위: 명, %)

구분	종사자(명)				합계
	정규직		비정규직		
	남자	여자	남자	여자	
2006	10,300	3,895	7,938	3,636	25,769
2007	8,561	4,145	5,242	5,987	23,935
2008	7,253	3,942	3,881	4,832	19,908
전년대비증감률	△15.3	△24.8	△6.4	△19.3	△16.8
연평균증감률	△16.1	△29.5	△0.2	15.3	△12.1

그림 4-5-15 연도별 고용형태별 성별 종사자현황

(단위: 명)



## 5.4. 영화 산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액

영화산업 사업체당 평균매출액은 603.8백만원으로 전년대비 3.3% 감소, 연평균(2006년~2008년) 19.2% 증가하였으며, 1인당 평균매출액은 148.4백만원으로 전년대비 10.9%, 연평균 1.9% 증가하였다.

연도별로 살펴보면 사업체당 평균매출액은 2006년 425.2백만원 → 2007년 624.2백만원 → 2008년 603.8백만원이며 1인당 평균매출액은 2006년 142.9백만원 → 2007년 133.9백만원 → 2008년 148.4백만원으로 나타났다.

사업체수는 4,893개로 전년대비 4.7%, 연평균 24.8% 감소하였고, 매출액은 2조9,546억원으로 전년대비 7.8%, 연평균 10.4% 감소한 것으로 나타났으며 종사자수는 19,908명으로 전년대비 16.8%, 연평균 12.1% 감소하였다. 사업체당 평균 매출액은 소규모 사업체수 감소에 기인하여 2006년보다 높아진 것으로 나타났다.

구 분	사업체수	매출액	종사자수	사업체당 평균매출액	1인당평균매출액
2006	8,663	3,683,627	25,769	425.2	142.9
2007	5,134	3,204,570	23,935	624.2	133.9
2008	4,893	2,954,625	19,908	603.8	148.4
전년대비증감률	△4.7	△7.8	△16.8	△3.3	10.9
연평균증감률	△24.8	△10.4	△12.1	19.2	1.9

## 6. 애니메이션산업

표 4-6-1 애니메이션산업 분류

중분류	소분류	정의
61. 애니메이션 제작업	611. 애니메이션 창작 제작	창작 애니메이션 기획 및 제작(직접제작)
	612. 애니메이션 하청 제작	애니메이션 외 주제작, 재하청
	613. 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	인터넷용, 모바일용 애니메이션 제작
62. 애니메이션 유통및배급업	621. 애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	극장용, 방송용, 홈비디오용 애니메이션 유통, 홍보, 배급, 마케팅
63. 온라인애니메이션 유통업	631. 온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일)	애니메이션 인터넷 및 모바일 서비스

※ 애니메이션산업 분류는 기획, 제작, 유통 단계에 따라 중분류 3개와 소분류 5개로 체계를 마련하였다.  
 - 애니메이션 제작업: 애니메이션 창작제작, 애니메이션 하청제작, 온라인(인터넷/모바일) 애니메이션제작  
 - 애니메이션 유통 및 배급업: 애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보  
 - 온라인 애니메이션 유통업: 온라인 애니메이션 서비스업(인터넷/모바일)

### 6.1. 애니메이션 전체 매출현황

애니메이션산업 매출액은 2007년 대비 30.1% 증가, 연평균(2006년~2008년)은 18.4% 증가했으며, 이는 ‘애니메이션 창작제작’ 매출액 증가에서 기인한 것이다. 애니메이션산업은 매년 큰 폭으로 성장하고 있으며, ‘애니메이션 창작제작업’은 전년대비 22.6%의 성장을 이루었다.

‘애니메이션 창작제작업’ 매출규모 확대에 따라 애니메이션을 전문적으로 마케팅과 홍보하는 사업체가 나타나고 있으며, 이로 인해 ‘애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보업’은 전년대비 107.0% 성장하였으며, 연평균 88.0% 증가하였다. 이는 애니메이션산업이 제작만이 이루어지던 산업에서 전문유통분야도 만들어지는 산업으로 발전하고 있는 것으로 보인다.

2008년 애니메이션 산업 전체 매출액은 4,047억원이며, 이 중 ‘애니메이션 제작업’은 3,056억원, ‘애니메이션 유통 및 배급업’ 155억원, ‘온라인 애니메이션 유통업’ 84억원으로 2006년 부터 꾸준히 증가하여 왔다. 또한 ‘애니메이션 제작업’은 전체 매출액의 비중에서 75.5%를 차지하고, ‘애니메이션 유통 및 배급업’ 3.8%, ‘온라인 애니메이션 유통업’ 2.1%의 비중을 차지하는 것으로 조사 되었다. ‘애니메이션 제작업’은 전년대비 11.5% 증가하였고, ‘애니메이션 유통 및 배급업’은 107.0%, ‘온라인 애니메이션 유통업’은 9.3% 증가하였다.



표 4-6-2 애니메이션산업 소분류별 매출액 현황

(단위: 백만원, %)

중분류	소분류	매출액(백만원)				비중(%)	전년대비 증감률(%)
		2005	2006	2007	2008		
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	221,012	107,292	137,322	168,396	41.6	22.6
	애니메이션 하청 제작		107,684	135,025	135,356	33.4	0.2
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작		1,152	1,813	1,880	0.5	3.7
	소 계	221,012	216,128	274,160	305,632	75.5	11.5
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	-	4,402	7,517	15,558	3.8	107.0
	소 계		4,402	7,517	15,558	3.8	107.0
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션서비스업 (인터넷, 모바일)	-	6,643	7,691	8,407	2.1	9.3
	소 계		6,643	7,691	8,407	2.1	9.3
종합계		221,012	227,173	289,368	329,597	81.4	13.9
극장 매출액	극장매출액	12,601 <sup>1)</sup>	61,099 <sup>2)</sup>	21,269 <sup>3)</sup>	69,052	17.1	224.7
	소 계	12,601	61,099	21,269	69,052	17.1	224.7
방송사 수출액	방송사수출액	242	292	529	6,111 <sup>4)</sup>	1.5	1,055.2
	소 계	242	292	529	6,111	1.5	1,055.2
애니메이션산업 총합계		233,855	288,564	311,166	404,760	100.0	30.1

- 1) 2005년도 서울관객수 × 7000원 및 2006 산업체 실태조사결과 포함
- 2) 2006년도 전국관객수 × 7,500원(일반소비자가 적용)
- 3) 2007년도 전국관객수 × 6,247원(한국영화연감 평균금액)
- 4) 2005~2007년도에는 독립제작사 수출액이 포함되지 않았으나, 2008년 기준조사부터 포함

그림 4-6-1 애니메이션산업 매출액 추이(2005~2008년)

(단위: 백만원)

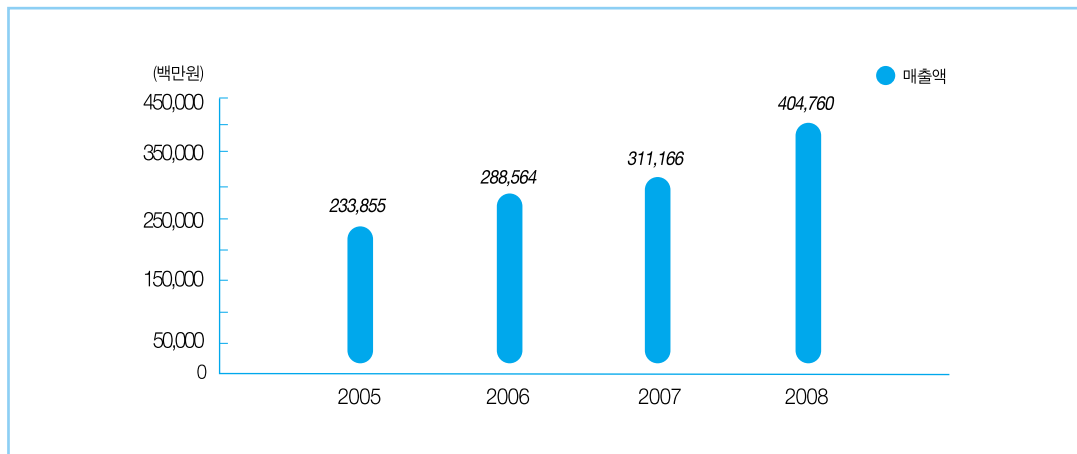
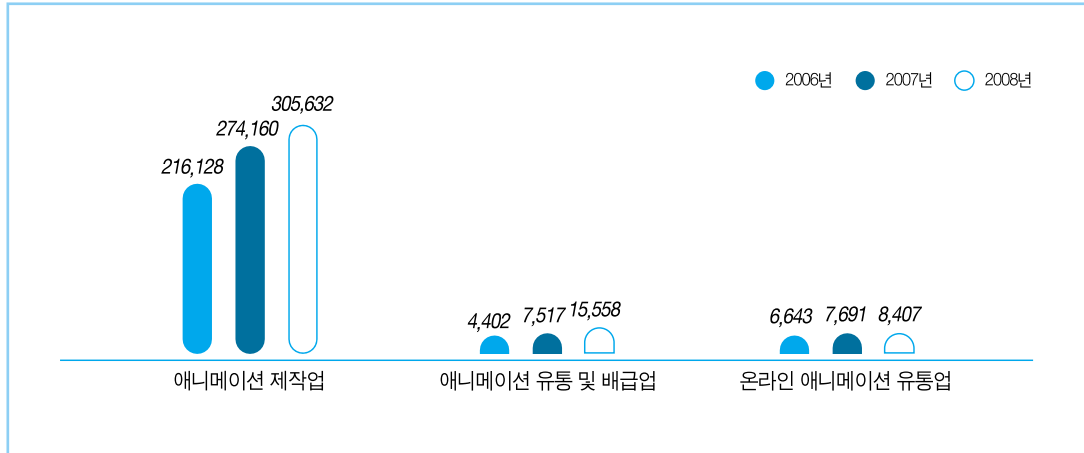


그림 4-6-2 애니메이션산업 중분류별 매출액

(단위: 백만원)



### 6.1.1. 애니메이션 제작업 매출현황

‘애니메이션 창작제작업’의 2008년 매출액은 2007년 대비 22.6% 증가하였으며, 연평균(2006년~2008년) 25.3%이었다. ‘애니메이션 하청제작업’의 2008년 매출액은 2007년 대비 0.2%증가, 연평균 12.1% 증가한 것으로 나타났다.

‘애니메이션 창작제작업’ 2008년 매출액은 2006년 이후 해마다 지속적으로 증가(2006년 1,072억원 → 2007년 1,373억원 → 2008년 1,683억원)했는데, 이는 국내 애니메이션 전문펀드 및 신규 애니메이션 제작과 관련한 해외로부터 지속적으로 투자가 이루어졌기 때문으로 분석된다. 또한 국내 애니메이션 창작 작품이 해외 우수 TV에 방영되면서 해외 매출액 또한 증가하였다. 국내 애니메이션 창작 작품은 향후에도 발전가능성은 매우 클 것으로 예상된다. 이에 반해 ‘애니메이션 하청제작업’의 2008년 매출액의 경우에는 2007년 대비 0.2% 증가하는데 그쳤는데, 이는 인건비 상승으로 인한 하청제작 물량 감소도 영향을 미쳤으나, 하청제작 사업체가 하청제작에서 창작제작으로 전환한 것도 하나의 원인이 된 것으로 보인다.

애니메이션 제작업의 매출액은 3,056억원이며 이 중 ‘애니메이션 창작 제작’은 1,683억원, ‘애니메이션 하청 제작’은 1,353억원, ‘온라인(인터넷·모바일)애니메이션 제작’은 18억원으로 나타났다.

‘애니메이션 창작 제작’의 매출액이 애니메이션 제작업 매출액 중 55.1%로 가장 큰 비중을 차지하였으며, 전년대비 22.6% 증가, 연평균(2006년~2008년) 25.3% 증가한 것으로 조사되었다.

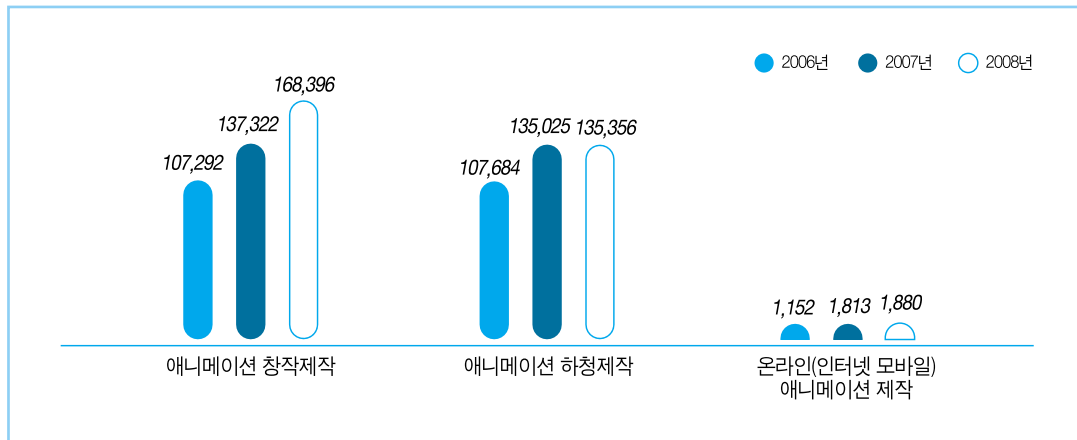
표 4-6-3 애니메이션제작업 소분류별 매출액 현황

(단위: 백만원, %)

소분류	매출액(백만원)				비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005	2006	2007	2008			
애니메이션 창작 제작	221,012	107,292	137,322	168,396	55.1	22.6	25.3
애니메이션 하청 제작		107,684	135,025	135,356	44.3	0.2	12.1
온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작		1,152	1,813	1,880	0.6	3.7	27.7
소 계	221,012	216,128	274,160	305,632	100.0	11.5	18.9

그림 4-6-3 애니메이션제작업 소분류별 매출액 현황

(단위: 백만원)



### 6.1.2. 애니메이션 유통 및 배급업 매출현황

애니메이션 유통 및 배급업의 2008년 매출액은 2007년 대비 107.0% 증가했으며, 연평균 88.0% 증가하였다. 애니메이션 유통 및 배급업은 2006년부터 지속적으로 증가하고 있으며, 그동안 애니메이션관련 유통업은 영화관련 사업체가 애니메이션을 같이 유통하였다. 하지만, 국내 애니메이션산업 규모 확대로 인해 애니메이션작품 위주로 유통시키는 사업체가 2006년부터 생겨났으며, 이는 향후에도 국내 애니메이션산업 성장에 따라 이러한 사업체들은 꾸준히 생성 또는 규모가 커질 것으로 전망된다.

‘애니메이션 유통, 배급 및 마케팅 홍보’는 155억원으로 2006년도부터 지속적인 매출증가(2006년 44억원 → 2007년 75억원 → 2008년 155억원)가 이루어졌다.

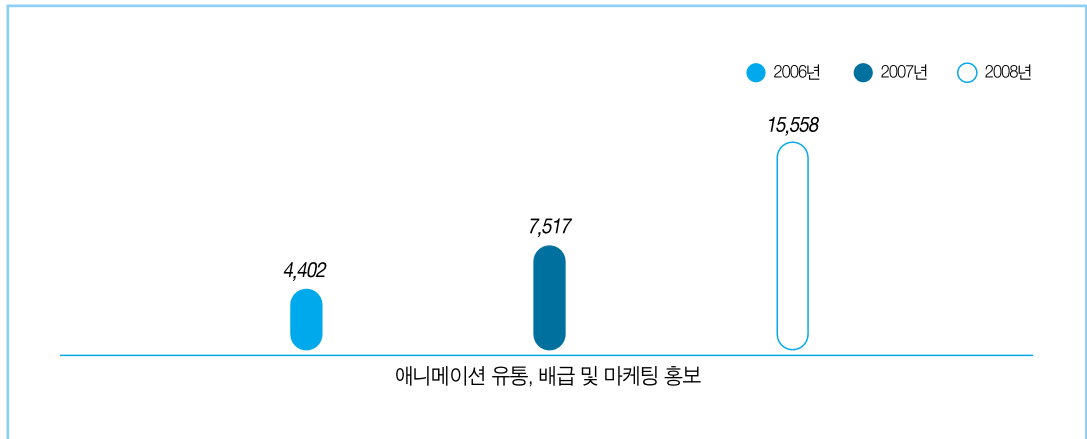
표 4-6-4 애니메이션 유통 및 배급업 소분류별 매출액 현황

(단위: 백만원, %)

소분류	매출액(백만원)				비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005	2006	2007	2008			
애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	-	4,402	7,517	15,558	100.0	107.0	88.0
소 계	-	4,402	7,517	15,558	100.0	107.0	88.0

그림 4-6-4 애니메이션 유통 및 배급업 소분류별 매출액 현황

(단위: 백만원)



### 6.1.3. 온라인 애니메이션 유통업 매출현황

온라인 애니메이션 유통업 매출액은 2007년 대비 9.3% 증가했으며, 연평균(2006년~2008년) 12.5% 증가하였다. 온라인 애니메이션 유통업 매출규모는 2007년 대비 9.3% 증가하여 84억 원으로 나타났으며 매년 소폭 증가하고 있는 것으로 조사되었다. 국내 온라인 애니메이션 서비스업은 다른 산업에 비해 매출 규모는 미미한 수준이며, 이를 개선하기 위해서 불법사이트에 대한 지속적인 단속과 합법적인 방법을 통한 애니메이션관람을 유도해야 할 것으로 보인다.

‘온라인 애니메이션 서비스업(인터넷·모바일)’ 매출액은 2006년 66억 원 → 2007년 76억 원 → 2008년 84억 원으로 지속적으로 증가하는 것으로 조사되었다.

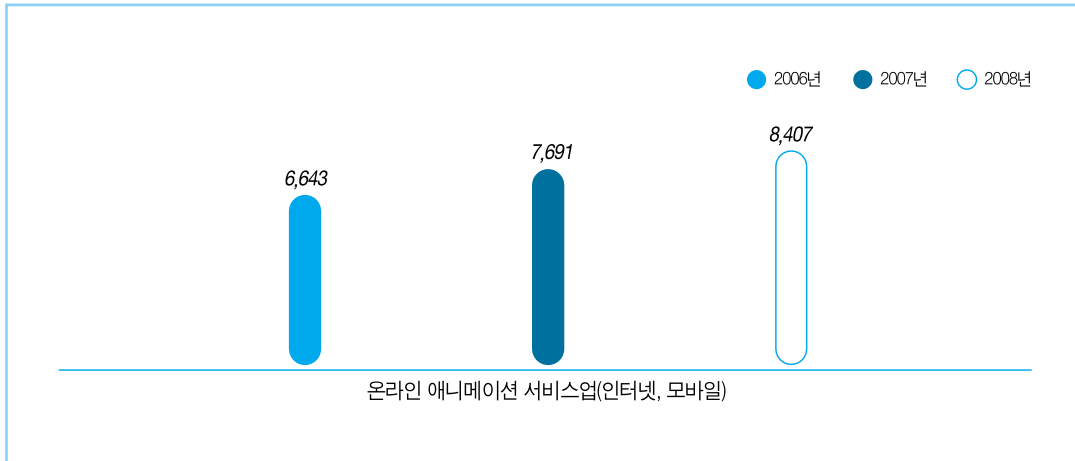
표 4-6-5 온라인 애니메이션 서비스업 소분류별 매출액 현황

(단위: 백만원, %)

소분류	매출액(백만원)				비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005	2006	2007	2008			
온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷, 모바일)	-	6,643	7,691	8,407	100.0	9.3	12.5
소 계	-	6,643	7,691	8,407	100.0	9.3	12.5

그림 4-6-5 온라인 애니메이션 서비스업 소분류별 매출액 현황

(단위: 백만원)



#### 6.1.4. 사업형태별 매출현황

애니메이션산업 사업형태별로 매출액을 살펴보면 ‘창작 및 제작’의 매출액은 2,733억원으로 2007년 대비 11.9% 증가, 연평균(2006년~2008년) 16.8% 증가하였다. 이처럼 애니메이션산업 사업형태별 매출액 중 ‘창작 및 제작업’ 매출 비중 증가의 원인은 ‘애니메이션 창작제작업’ 매출액 증가에 따른 것으로 분석된다. 또한 ‘애니메이션 창작 제작업’ 매출액 가운데 ‘창작 및 제작’ 관련 매출 비중은 지속적으로 감소(2006년 89.3%→2007년 83.1%→2008년 81.3%)하고 있으며, 이를 통해 ‘애니메이션 창작제작업’ 사업체들의 매출액 발생 구조가 기존보다 더욱 다양화되고 있음을 알 수 있다.

사업형태별 매출액을 보면 ‘창작 및 제작’ 2,733억원, ‘유통/배급’ 361억원, ‘제작 지원’ 110억원, ‘기타’ 81억원, ‘단순 복제’ 8억원으로 나타났다. 비중으로 살펴보면 ‘창작 및 제작’ 사업형태의 매출액 비중(82.9%)이 가장 크며 다음으로 ‘유통/배급’의 비중(11.0%)이 큰 것으로 나타났다. ‘기타’ 사업형태의 매출액은 전년대비 455.4%, 연평균(2006년~2008년) 283.8% 증가로 가장 크게 매출액이 증가하였으며, ‘제작 지원’ 사업형태는 전년대비 33.6%, 연평균 50.8% 증가하였다. 5가지의 사업형태의 매출액 모두 2006년부터 증가세가 지속되고 있다.

표 4-6-6 사업형태별 매출현황

(단위: 백만원, %)

구분	창작 및 제작	제작 지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
애니메이션 창작 제작	136,906	4,547	842	22,228	3,873	168,396
애니메이션 하청 제작	125,610	6,091	-	298	3,357	135,356
온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	1,438	-	-	401	41	1,880
애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	1,945	-	-	12,742	871	15,558
온라인 애니메이션서비스업 (인터넷, 모바일)	7,491	451	-	448	17	8,407
합계	273,390	11,089	842	36,117	8,159	329,597*
비중	82.9	3.4	0.3	11.0	2.5	100.0

\* 극장매출액 및 방송사수출액 제외

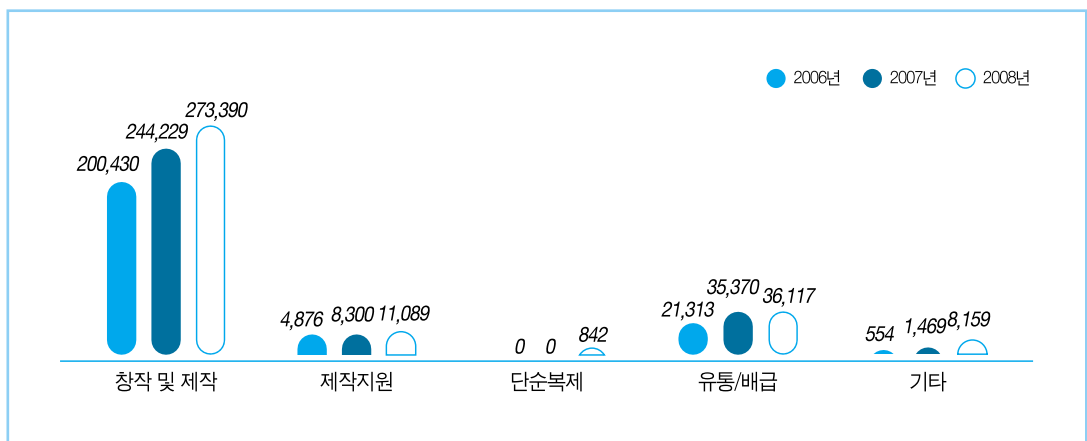
표 4-6-7 사업형태별 연도별 매출액현황

(단위: 백만원, %)

연도별	창작 및 제작	제작 지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
2006	200,430	4,876	-	21,313	554	227,173
2007	244,229	8,300	-	35,370	1,469	289,368
2008	273,390	11,089	842	36,117	8,159	329,597
전년대비증감률	11.9	33.6	-	2.1	455.4	13.9
연평균증감률	16.8	50.8	-	30.2	283.8	20.5

그림 4-6-6 애니메이션산업 사업형태별 매출현황

(단위: 백만원)



### 6.1.5. 매출액 규모별 매출액

2008년 100억 이상 규모 사업체의 매출액은 1,109억 원으로 2007년 대비 58.5%, 연평균(2006년~2008년) 35.7%로 가장 높은 성장률을 보였다. 애니메이션산업 매출액 규모별 매출액을 살펴보면, 100억원 이상 매출액 규모별 매출액은 매년 증가(2006년 602억원 → 2007년 700억원 → 2008년 1,109억원)하고 있다. 이는 애니메이션산업 사업체중 대형사업체가 점점 많아지고 있는 것을 의미한다. 특히, ‘애니메이션 창작제작업’ 100억 이상 매출액 규모별 매출액 또한 매년 증가(2006년 229억원 → 2007년 262억원 → 2008년 568억원)하고 있으며, 2007년 대비 116.8%의 높은 성장을 달성한 것으로 나타났다.

이에 따라 앞으로 국내 애니메이션 창작제작 발전을 위해서 ‘애니메이션 창작제작업’ 사업체중 규모가 큰 사업체들의 역할이 더욱 중요해지고 그 비중 역시 커질 것으로 예상된다.

매출액 규모별 매출현황을 보면 ‘10~100억원 미만’ 사업체의 매출액은 1,498억원(45.5%), ‘100억원 이상’ 사업체는 1,109억원(33.7%), ‘1~10억원 미만’ 사업체는 659억원(20.0%), ‘1억원 미만’ 사업체는 28억원(0.9%)의 매출을 기록했다. 연도별로 보면 ‘1억원 미만’의 사업체와 ‘1~10억원 미만’의 사업체는 각각 전년대비 18.9%, 9.2% 하락하였고, ‘10~100억원 미만’의 사업체와 ‘100억원 이상’의 사업체는 각각 전년대비 4.6%, 58.5% 증가하였다.

**표 4-6-8 매출액 규모별 매출현황** (단위: 백만원, %)

구 분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
애니메이션 창작 제작	791	28,122	82,666	56,817	168,396
애니메이션 하청 제작	1,299	29,589	50,339	54,129	135,356
온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	33	1,847	-	-	1,880
애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	261	2,475	12,822	-	15,558
온라인 애니메이션서비스업 (인터넷, 모바일)	451	3,962	3,994	-	8,407
합 계	2,835	65,995	149,821	110,946	329,597*
구성비	0.9	20.0	45.5	33.7	100.0

\*극장매출액 및 방송사수출액 제외

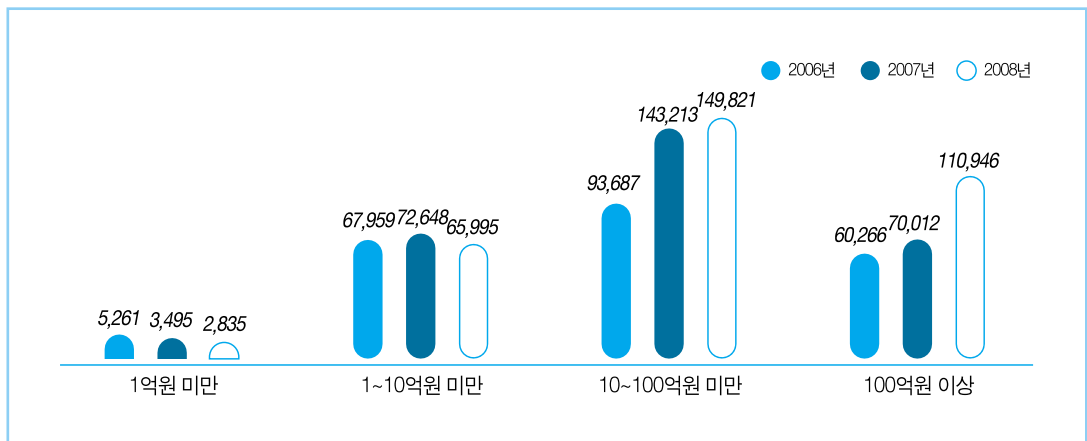
표 4-6-9 매출액 규모별 연도별 매출액현황

(단위: 백만원, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원미만	100억원 이상	합계
2006	5,261	67,959	93,687	60,266	227,173
2007	3,495	72,648	143,213	70,012	289,368
2008	2,835	65,995	149,821	110,946	329,597
전년대비증감률	△18.9	△9.2	4.6	58.5	13.9
연평균증감률	△26.6	△1.5	26.5	35.7	20.5

그림 4-6-7 매출액 규모별 매출현황

(단위: 백만원)



### 6.1.6. 종사자 규모별 매출액

2008년 종사자 규모별로 매출액을 살펴보면, 종사자 10~49인 사업체의 2008년 매출규모는 1,542억원(46.8%)이었으며, 이는 2007년 대비 16.8% 증가, 연평균(2006년~2008년) 24.4% 증가한 것이다. 또한 50~99인 종사자 규모의 사업체 매출액은 2007년 대비 20.4% 증가, 연평균 28.4% 증가하였다.

전반적으로 애니메이션산업은 꾸준히 성장하고 있으며, 이로 인해 종사자 규모(100인 이상 제외)와 상관없이 매출액은 꾸준히 증가하고 있는 것으로 나타났다. 이에 반해 100인 이상 규모 사업체들의 매출액은 꾸준히 감소하고 있다. 이와 같은 현상이 발생한 것은 애니메이션산업 중 ‘애니메이션 하청제작업’ 소분류만이 100인 이상 사업체가 존재하며, ‘애니메이션 하청제작업’의 매출액이 정체 및 감소로 인해 대형 ‘애니메이션 하청제작업’ 매출액도 감소하고 있기 때문이다.

종사자 규모별 매출현황은 ‘10~49인’ 1,542억원(46.8%), ‘50~99인’ 828억원(25.1%), ‘5~9인’ 449억원(13.6%), ‘1~4인’ 319억원(9.7%), ‘100인 이상’ 155억원(4.7%)이며, 연도별로 전년대비 증감률을 살펴보면 ‘1~4인’ (14.1%)과 ‘100인 이상’ (10.5%)은 2007년 대비 감소하였고, ‘5~9인’ (32.8%), ‘10~49인’ (16.8%), ‘50~99인’ (20.4%)은 2007년에 비해 매출액이 증가하였다.



또한 연평균 증감률은 '100인 이상' (7.3%)을 제외한 모든 종사자규모별 사업체에서 증가하였다.(1~4인: 0.4% 증가, 5~9인:28.1% 증가, 10~49인:24.4% 증가, 50~99인:28.4% 증가)

**표 4-6-10 종사자규모별 매출현황** (단위: 백만원, %)

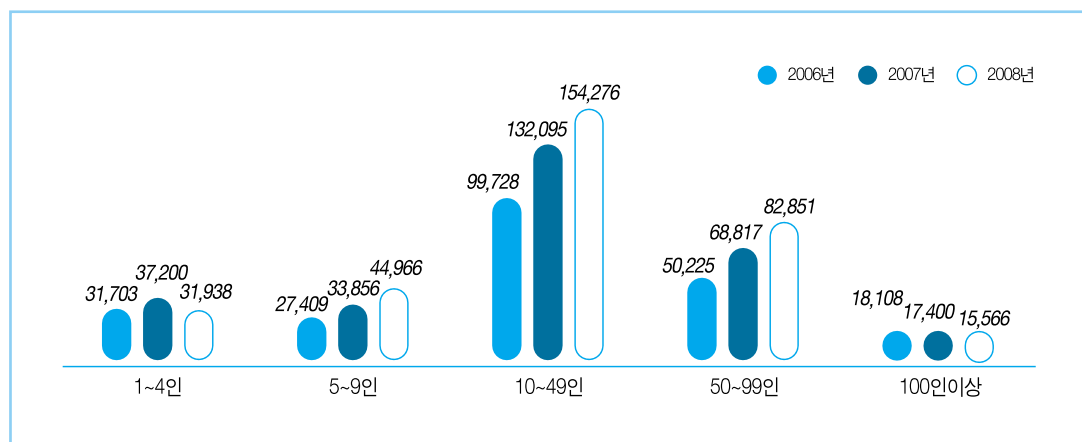
구분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
애니메이션 창작 제작	16,166	24,417	87,735	40,078	-	168,396
애니메이션 하청 제작	11,505	15,160	50,352	42,773	15,566	135,356
온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	728	-	1,152	-	-	1,880
애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	1,897	3,001	10,660	-	-	15,558
온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일)	1,642	2,388	4,377	-	-	8,407
합계	31,938	44,966	154,276	82,851	15,566	329,597*
구성비	9.7	13.6	46.8	25.1	4.7	100.0

\*극장매출액 및 방송사수출액 제외

**표 4-6-11 종사자 규모별 연도별 매출액현황** (단위: 백만원, %)

연도별	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2006	31,703	27,409	99,728	50,225	18,108	227,173
2007	37,200	33,856	132,095	68,817	17,400	289,368
2008	31,938	44,966	154,276	82,851	15,566	329,597
전년대비증감률	△14.1	32.8	16.8	20.4	△10.5	13.9
연평균증감률	0.4	28.1	24.4	28.4	△7.3	20.5

**그림 4-6-8 종사자 규모별 매출현황** (단위: 백만원)



### 6.1.7. 지역별 매출액

2008년 애니메이션산업 매출액이 가장 높은 지역은 서울로 2,310억원(70.1%)이며, 2007년 대비 12% , 연평균 20.5% 증가하였다. 애니메이션산업 매출액 가운데 서울지역은 2,310억원으로 전체 매출액의 70.1%를 차지함으로써 집중도가 매우 높은 편이다. 다음으로 경기 지역 또한 489억원 (14.9%)으로 높은 매출액을 나타내고 있으며, ‘애니메이션제작업’ 에서 경기 지역이 차지하고 있는 매출 비중은 점점 증가(2006년 13.6% → 2007년 14.8% → 2008년 14.9%)하고 있는 것으로 나타났다. 이는 경기 지역의 사업체수가 점점 증가하는 것과 무관하지 않으며 경기 지역에서는 이를 더욱더 확대 발전시킬 수 있는 방안이 모색될 것으로 기대된다.

연도별로 지역을 살펴보면 서울특별시(2006년 1,590억원 → 2007년 2,063억원 → 2008년 2,310억원), 6개 광역시(2006년 277억원 → 2007년 295억원 → 2008년 339억원), 9개도(2006년 403억원 → 2007년 534억원 → 2008년 645억원) 모두 지속적으로 매출 증가가 이루어짐에 따라 전년대비 증감률과 연평균 증감률 모두 상승하였다. 세부 지역별로는, 전 지역의 매출액이 오른 가운데 대전은 전년대비 24.9%, 연평균 36.3% 감소한 것으로 조사되었다.

표 4-6-12 지역별 매출현황

(단위: 백만원, %)

구 분	애니메이션제작업	애니메이션 유통 및 배급	온라인애니메이션 유통업	합계	구성비(%)
서울	210,865	12,119	8,045	231,029	70.1
부산	11,002	-	-	11,002	3.3
대구	6,417	-	-	6,417	1.9
인천	4,889	-	-	4,889	1.5
광주	9,779	-	362	10,141	3.1
대전	1,527	-	-	1,527	0.5
울산	-	-	-	-	-
경기도	45,518	3,439	-	48,957	14.9
강원도	4,823	-	-	4,823	1.5
충청북도	3,454	-	-	3,454	1.0
충청남도	1,527	-	-	1,527	0.5
전라북도	3,327	-	-	3,327	1.0
전라남도	274	-	-	274	0.1
경상북도	-	-	-	-	-
경상남도	1,711	-	-	1,711	0.5
제주도	519	-	-	519	0.2
합계	305,632	15,558	8,407	329,597*	100.0

\* 극장매출액 및 방송시수출액 제외

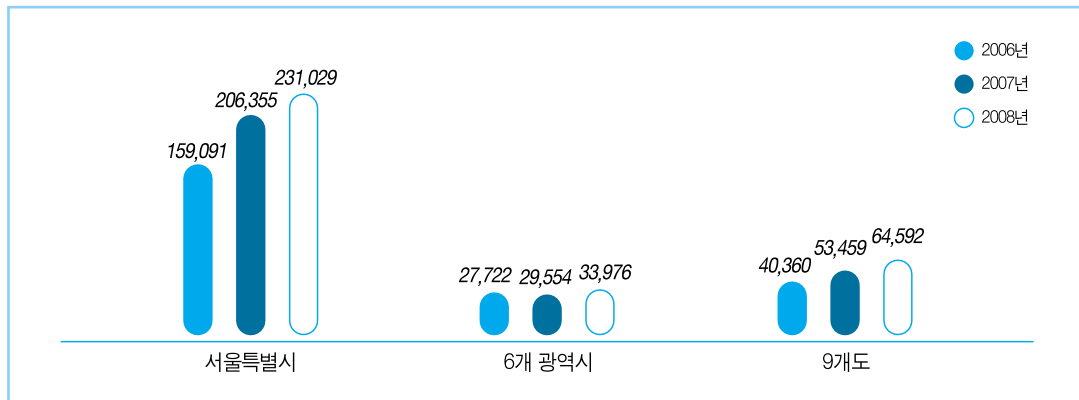
표 4-6-13 연도별 지역 매출현황

(단위: 백만원, %)

구 분	2006	2007	2008	전년대비 증감률(%)	연평균증감률(%)
서울	159,091	206,355	231,029	12.0	20.5
부산	10,368	10,165	11,002	8.2	3.0
대구	4,891	6,205	6,417	3.4	14.5
인천	2,362	2,146	4,889	127.8	43.9
광주	6,336	9,004	10,141	12.6	26.5
대전	3,765	2,034	1,527	△24.9	△36.3
울산	-	-	-	-	-
경기도	31,720	43,048	48,957	13.7	24.2
강원도	2,763	4,327	4,823	11.5	32.1
충청북도	2,659	3,099	3,454	11.5	14.0
충청남도	-	-	1,527	-	-
전라북도	3,218	2,985	3,327	11.5	1.7
전라남도	-	-	274	-	-
경상북도	-	-	-	-	-
경상남도	-	-	1,711	-	-
제주도	-	-	519	-	-
합계	227,173	289,368	329,597	13.9	20.5

그림 4-6-9 지역별 매출현황

(단위 : 백만원)



## 6.2. 콘텐츠 제작 매출구분

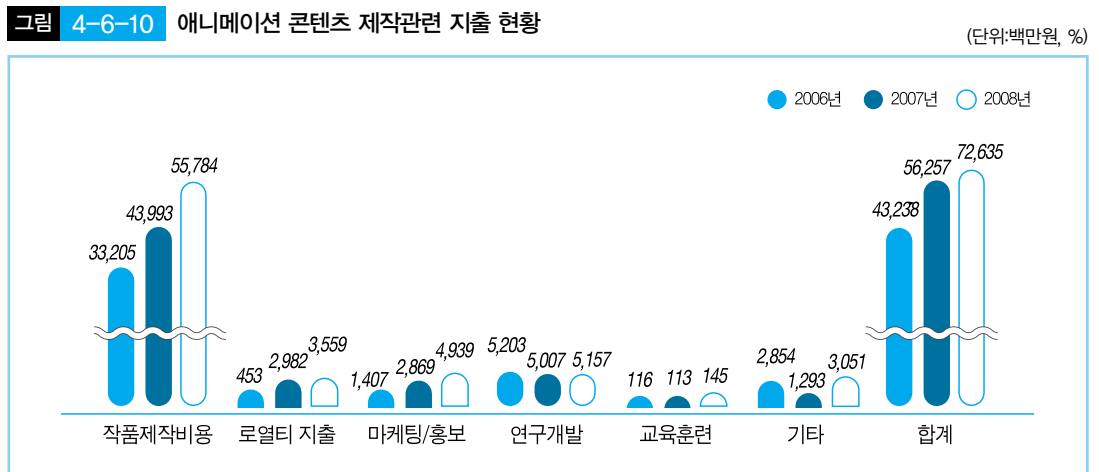
2008년 애니메이션산업 콘텐츠 제작비용 가운데 가장 높은 비용은 '작품 제작비용' 557억원으로 76.8%를 차지하고 있다. 이는 2007년 대비 26.8% 증가한 수치이며, 연평균(2006년~2008년) 29.6% 증가한 것이다.

애니메이션산업 콘텐츠 제작비용은 전체적으로 증가(2006년 432억원 → 2007년 562억원 → 2008년 726억원) 추세에 있으며, 로열티 지출과 마케팅·홍보비용은 2006년 대비 큰 폭으로 증가하였다. 이는 애니메이션산업이 단순 하청제작에서 기획력 및 기술력을 바탕으로 한 창작 작품이 증가하고 있다는 것을 의미하기도 한다.

애니메이션 콘텐츠 제작관련 지출현황은 '작품 제작비용' 557억원(76.8%), '연구개발' 51억원(7.1%), '마케팅·홍보' 49억원(6.8%), '로열티 지출' 35억원(4.9%), '기타' 30억원(4.2%), '교육훈련' 1억원(0.2%)으로 총 제작관련 지출비용은 726억원 으로 조사되었다. 연도별로 살펴보면 전 부분에서 매출액이 전년에 비해 증가하였고, 연평균 증감률 또한 '연구개발' 부분을 제외한 나머지 부분에서 증가한 수치임을 보여준다.

**표 4-6-14 애니메이션 콘텐츠 제작관련 지출 현황** (단위: 백만원, %)

연도	작품 제작비용	로열티 지출	마케팅·홍보	연구개발	교육훈련	기타	합계
2006	33,205	453	1,407	5,203	116	2,854	43,238
2007	43,993	2,982	2,869	5,007	113	1,293	56,257
2008	55,784	3,559	4,939	5,157	145	3,051	72,635
전년도 증감률	26.8	19.3	72.2	3.0	28.3	136.0	29.1
연평균 증감률	29.6	180.3	87.4	△0.4	11.8	3.4	29.6



### 6.3. 애니메이션산업 매체별 매출현황 (창작 및 제작 매출)

#### 6.3.1. 애니메이션산업 전체 매체별 매출현황

애니메이션산업 전체 매체별 매출현황 중 2008년 'TV용 제작 매출' 은 1,906억원(72.6%)으로

2007년 대비 8.8%, 연평균 12% 증가하였다. 애니메이션산업 전체 매체별 매출현황 중 'TV용 제작 매출'의 비중은 애니메이션산업에서 여전히 가장 큰 비중을 차지하고 있으며, '홈비디오용 제작 매출액'의 비중은 2007년 소폭 상승하였다가, 2008년 18.9%로 감소(2006년 10.0% → 2007년 13.1% → 2008년 9.9%)하였다. 애니메이션 매체별 매출현황 중 가장 성장세가 큰 매체는 신규미디어(모바일, IPTV, DMB)로 IPTV의 상용화에 따른 결과이며, 향후에도 애니메이션산업 매출확대에 많은 영향을 미칠 것으로 예상된다.

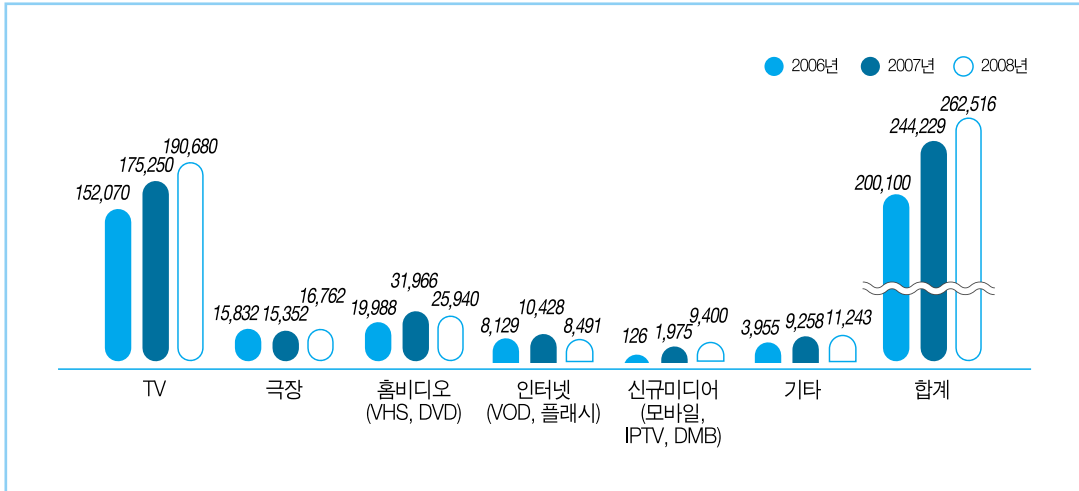
애니메이션 매체별 매출현황을 보면 'TV' 1,906억원(72.6%), '홈비디오(VHS, DVD)' 259억원(9.9%), '극장' 167억원(6.4%), '기타' 112억원(4.3%), '신규미디어(모바일, IPTV, DMB)' 94억원(3.6%), '인터넷(VOD, 플래시)' 84억원(3.2%)로 총 2,625억원으로 조사되었다. 총 매출현황은 2006년 2,001억원 → 2007년 2,442억원 → 2008년 2,625억원으로 지속적인 증가세를 보이고 있다. 매체별 전년대비 증감률을 보면 '홈비디오(VHS, DVD)'와 '인터넷(VOD, 플래시)'은 각각 18.9%, 18.6% 감소하였고, 'TV'는 8.8%, '극장'은 9.2%, '신규미디어(모바일, IPTV, DMB)'는 375.9%, '기타'는 21.4% 증가하였다. 연평균증감률(2006년~2008년)은 'TV' 12.0%, '극장' 2.9%, '홈비디오(VHS, DVD)' 13.9%, '인터넷(VOD, 플래시)' 2.2%, '신규미디어(모바일, IPTV, DMB)' 763.7%, '기타' 68.6% 증가한 것으로 조사되었다.

**표 4-6-15 애니메이션 전체 매체별 매출현황 (창작 및 제작 매출액)** (단위: 백만원, %)

애니메이션 전체산업	연도	TV	극장	홈비디오 (VHS,DVD)	인터넷 (VOD,플래시)	신규미디어 (모바일, DMB)	기타	합계
국내	2006	72,073	15,675	19,420	8,129	126	2,609	118,032
	2007	93,476	15,231	23,348	10,108	1,975	8,603	152,741
	2008	108,782	15,089	16,009	8,313	9,400	4,350	161,943
	전년대비증감률	16.4	△0.9	△31.4	△17.8	375.9	△49.4	6.0
	연평균 증감률	22.9	△1.9	△9.2	1.1	763.7	29.1	17.1
해외	2006	79,997	157	568	-	-	1,346	82,068
	2007	81,774	121	8,618	320	-	655	91,488
	2008	81,898	1,673	9,931	178	-	6,893	100,573
	전년대비증감률	0.2	1282.6	15.2	△44.4	-	952.4	9.9
	연평균 증감률	1.2	226.4	318.1	-	-	126.3	10.7
합계	2006	152,070	15,832	19,988	8,129	126	3,955	200,100
	2007	175,250	15,352	31,966	10,428	1,975	9,258	244,229
	2008	190,680	16,762	25,940	8,491	9,400	11,243	262,516
	전년대비증감률	8.8	9.2	△18.9	△18.6	375.9	21.4	7.5
	연평균 증감률	12.0	2.9	13.9	2.2	763.7	68.6	14.5

그림 4-6-11 애니메이션 전체 매체별 매출현황 (창작 및 제작 매출액)

(단위:백만원, %)



### 6.3.2. 애니메이션 창작제작

2008년 애니메이션 창작제작 전체 매체별 매출현황을 살펴보면, ‘TV용 제작 매출’은 860억원 (68.7%)으로 2007년 대비 33.2%, 연평균 20.6% 증가하였다. 애니메이션산업 창작제작 매체별 매출현황 중 ‘TV용 제작 매출’의 비중은 애니메이션 창작제작에서 국내 및 해외 모두 포함 가장 큰 비중을 차지하고 있다.

국내에서는 ‘홈비디오용 제작 매출액’과 ‘인터넷(VOD, 플래시)’의 비중은 2007년 대비 큰 폭으로 감소하였으며, 국내의 신규미디어(모바일, IPTV, DMB) 매출액은 지속적으로 크게 상승(2006년 1억원 → 2007년 18억원 → 2008년 71억원)하였다. 애니메이션산업 창작제작은 해외에서의 매출액이 2007년 대비 266.1%로 대폭 증가하였으며, 이는 국내 애니메이션 시장이 정체임에도 불구하고 해외 시장 진출 확대로 인해 국내 애니메이션 창작제작업이 큰 폭으로 성장하는 계기가 되었다.

애니메이션 창작제작 매체별 매출현황을 보면 ‘TV’ 860억원(68.7%), ‘홈비디오(VHS, DVD)’ 161억원(12.9%), ‘극장’ 71억원(5.7%), ‘신규미디어(모바일, IPTV, DMB)’ 71억원(5.7%), ‘인터넷(VOD, 플래시)’ 52억원(4.2%) ‘기타’ 35억원(2.8%)으로 총 1,251억원으로 조사 되었다. 총 매출현황은 2006년 956억원 → 2007년 1,041억원 → 2008년 1,251억원 으로 지속적인 증가세를 보이고 있다.

매체별 전년대비 증감률을 보면 ‘홈비디오(VHS, DVD)’와 ‘인터넷(VOD, 플래시)’은 각각 31.3%, 13.4% 감소하였고, ‘TV’는 33.2%, ‘극장’은 20.6%, ‘신규미디어(모바일, IPTV, DMB)’는 296.6%, ‘기타’는 49.6% 증가하였다. 연평균 증감률은 ‘홈비디오(VHS, DVD)’와 ‘인터넷(VOD, 플래시)’은 각각 9.1%, 20.0% 감소하였고, ‘TV’는 20.6%, ‘극장’은 11.6%, ‘신규미디어(모바일, IPTV, DMB)’는 653.4%, ‘기타’는 7.1% 증가하였다.

표 4-6-16 애니메이션 창작제작업 매체별 매출현황 (창작 및 제작 매출액)

(단위: 백만원, %)

애니메이션 창작제작업	연도	TV	극장	홈비디오 (VHS, DVD)	인터넷 (VOD, 플레시)	신규미디어 (모바일, DMB)	기타	합계
국내	2006	56,510	5,723	18,956	8,129	126	1,731	91,175
	2007	59,520	5,911	20,238	6,011	1,803	1,703	95,186
	2008	61,256	5,961	11,148	5,206	7,151	1,695	92,417
	전년대비증감률	2.9	0.8	△44.9	△13.4	296.6	△0.5	△2.9
	연평균증감률	4.1	2.1	△23.3	△20.0	653.4	△1.0	0.7
해외	2006	2,590	-	568	-	-	1,347	4,505
	2007	5,063	-	3,219	-	-	655	8,937
	2008	24,746	1,168	4,968	-	-	1,833	32,715
	전년대비증감률	388.8	-	54.3	-	-	179.8	266.1
	연평균증감률	209.1	-	195.7	-	-	16.7	169.5
합계	2006	59,100	5,723	19,524	8,129	126	3,078	95,680
	2007	64,583	5,911	23,457	6,011	1,803	2,358	104,123
	2008	86,002	7,129	16,116	5,206	7,151	3,528	125,132
	전년대비증감률	33.2	20.6	△31.3	△13.4	296.6	49.6	20.2
	연평균증감률	20.6	11.6	△9.1	△20.0	653.4	7.1	14.4

### 6.3.3. 애니메이션 하청제작

애니메이션 하청제작에서 전체 매체별 2008년 매출현황을 살펴보면, 'TV용 제작 매출' 이 946억 원(75.4%)으로 2007년 대비 6.5% 감소하였으나, 연평균은 1% 증가하였다. 하지만 애니메이션 산업 하청제작 매체별 매출현황 중 'TV용 제작 매출' 의 비중은 애니메이션 하청제작에서 국내 및 해외 모두 포함해 여전히 가장 커다란 비중을 차지하고 있다.

국내에서는 'TV용 제작 매출' 의 비중은 점점 증가(2006년 154억원 → 2007년 288억원 → 2008년 422억원)했던 반면, 해외에서는 'TV용 제작 매출' 이 점점 감소(2006년 773억원 → 2007년 723억원 → 2008년 523억원)한 것으로 나타났다. 이는 국내 애니메이션 하청제작업이 해외 애니메이션 창작 제작업체의 OEM방식에서 국내 애니메이션 창작 제작업체의 OEM방식으로 전환되고 있음을 보여준다. 하지만 이로 인해 국내 애니메이션 하청제작업의 수출액은 감소하고 있는 것으로 나타났다.

애니메이션 창작제작 매체별 매출현황을 보면 'TV' 946억원(75.4%), '극장' 96억원(7.7%), '홈비디오(VHS, DVD)' 92억원(7.3%), '기타' 77억원(6.1%), '인터넷(VOD, 플레시)' 29억원(2.3%), '신규미디어(모바일, IPTV, DMB)' 14억원(1.2%)으로 총 1,256억원으로 조사되었다. 총 매출현황은 2006년 1,043억원 → 2007년 1,292억원 → 2008년 1,256억원 으로 지속적인 증가세를 보이고 있다.

매체별 전년대비 증감률을 보면 'TV' 와 '인터넷(VOD, 플래시)' 는 각각 6.5%, 24.6% 감소하였고, '극장' 은 7.7%, '신규미디어(모바일, IPTV, DMB)' 는 743.6%, '홈비디오(VHS, DVD)' 는 13.7%, '기타' 는 11.8% 증가하였다. 2006년부터 연평균 증감은 '극장' 이 2.4% 감소하였고, 'TV' 는 1.0%, '홈비디오(VHS, DVD)' 는 345.9%, '기타' 는 196.6% 증가하여 전체로는 9.7% 증가했다.

**표 4-6-17 애니메이션 하청제작업 매체별 매출현황 (창작 및 제작 매출액)** (단위: 백만원, %)

애니메이션 하청제작업	연도	TV	극장	홈비디오 (VHS, DVD)	인터넷 (VOD, 플래시)	신규미디어 (모바일, DMB)	기타	합계
국내	2006	15,473	9,952	464	-	-	877	26,766
	2007	28,831	8,820	3,110	3,880	172	6,900	51,713
	2008	42,274	9,128	4,861	2,748	1,451	2,655	63,117
	전년대비증감률	46.6	3.5	56.3	△29.2	743.6	△61.5	22.1
	연평균 증감률	65.3	△4.2	223.7	-	-	74.0	53.6
해외	2006	77,397	157	-	-	-	-	77,554
	2007	72,369	121	5,003	-	-	-	77,493
	2008	52,385	505	4,365	178	-	5,060	62,493
	전년대비증감률	△27.6	317.4	△12.8	-	-	-	△19.4
	연평균 증감률	△17.7	79.3	-	-	-	-	△10.2
합계	2006	92,870	10,109	464	-	-	877	104,320
	2007	101,200	8,941	8,113	3,880	172	6,900	129,206
	2008	94,659	9,633	9,226	2,926	1,451	7,715	125,610
	전년대비 증감률	△6.5	7.7	13.7	△24.6	743.6	11.8	△2.8
	연평균 증감률	1.0	△2.4	345.9	-	-	196.6	9.7

### 6.3.4. 애니메이션 판권

애니메이션 판권의 전체 매체별 2008년 매출현황을 살펴보면 'TV용 제작 매출' 은 2008년 100억 원(85.1%)으로 2007년 대비 5.8%, 연평균 900.9% 증가하였다. 애니메이션산업 중 판권을 통한 매체별 매출현황 중 'TV용 제작 매출' 의 비중은 애니메이션 판권매출에서 국내 및 해외 모두 포함 가장 큰 비중을 차지하고 있다.

판권 매체별 매출현황을 보면 'TV' 100억원(85.1%), '신규미디어(모바일, DMB)' 7억원(6.8%), '홈비디오(VHS, DVD)' 5억원(5.1%), '인터넷(VOD, 플래시)' 3억원(3.0%)인 총 117억원으로 조사 되었다. 총 매출현황은 2006년 1억원 → 2007년 109억원 → 2008년 117억원 으로 지속적인 증가세를 보이고 있다.

매체별 전년대비 증감률을 보면 '인터넷(VOD, 플래시)' 는 33.1% 감소하였고, 'TV' 는 5.8%, '홈비디오(VHS, DVD)' 51.0% 증가하였다.



표 4-6-18 애니메이션 판권 매체별 매출현황 (창작 및 제작 매출액)

(단위: 백만원, %)

애니메이션 판권	연도	TV	극장	홈비디오 (VHS, DVD)	인터넷 (VOD, 플래시)	신규미디어 (모바일, DMB)	기타	합계
국내	2006	90	-	-	-	-	-	90
	2007	5,125	500	-	217	-	-	5,842
	2008	5,252	-	-	359	798	-	6,409
	전년대비증감률	2.5	-	-	65.4	-	-	9.7
	연평균 증감률	663.9	-	-	-	-	-	743.9
해외	2006	10	-	-	-	-	-	10
	2007	4,342	-	396	320	-	-	5,058
	2008	4,767	-	598	-	-	-	5,365
	전년대비증감률	9.8	-	51.0	-	-	-	6.1
	연평균 증감률	2,083.3	-	-	-	-	-	2,216.2
합계	2006	100	-	-	-	-	-	100
	2007	9,467	500	396	537	-	-	10,900
	2008	10,019	-	598	359	798	-	11,774
	전년대비증감률	5.8	-	51.0	△33.1	-	-	8.0
	연평균 증감률	900.9	-	-	-	-	-	985.1

#### 6.4. 애니메이션산업 제작방식별 매출현황 (창작 및 제작 매출)

2008년 애니메이션산업 콘텐츠 매출현황 가운데 ‘2D(셀/디지털)’은 1,644억원(62.7%)으로 가장 높은 매출을 기록했으며, 이는 2007년 대비 7.1%, 연평균(2006년~2008년) 2.3% 증가한 것이다. 애니메이션산업 콘텐츠 매출액은 전체적으로 증가(2006년 2,001억원 → 2007년 2,442억원 → 2008년 2,625억원) 추세에 있으며, 3D와 스톱모션 부분이 전년도 대비 각각 39.0%, 106.2%의 높은 성장세를 보였다. 반면 전통적 제작방식인 2D는 연평균 2.3% 증가하였지만 전년대비 7.1% 감소한 것으로 나타났다. 이는 애니메이션산업의 제작 방식이 기존의 2D에서 점차 다양화되고 있음을 의미한다.

제작방식별 매출현황을 보면 ‘2D(셀/디지털)’ 1,644(62.7%), ‘3D(CGI)’ 798억원(30.4%), ‘스톱모션’ 81억원 (3.1%), ‘기타’ 52억원 (2.0%), ‘플래시’ 47억원(1.8%)으로 총 2,625억원으로 조사되었다.

매체별 전년대비 증감률을 보면 ‘2D(셀/디지털)’는 7.1% 감소하였고, ‘3D(CGI)’는 39.0%, ‘스톱모션’은 106.2%, ‘플래시’는 2.3%, ‘기타’는 377.0% 증가하였다. 연평균 증감은 ‘2D(셀/디지털)’가 2.3%, ‘3D(CGI)’ 53.0%, ‘스톱모션’ 20.1%, ‘플래시’ 26.7%, ‘기타’ 730.5% 증가하여 전체적으로 14.5% 증가하였다.

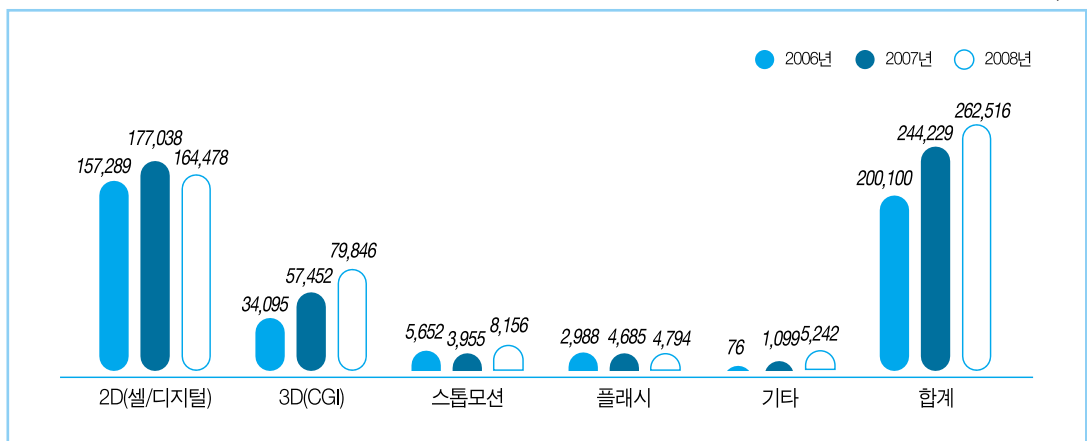
표 4-6-19 제작방식별 매출현황

(단위: 백만원, %)

구분	연도	2D(셀/디지털)	3D(CGI)	스톱모션	플래시	기타	합계
창작제작 (판권포함)	2006	64,946	22,884	4,864	2,938	48	95,680
	2007	63,903	31,983	3,302	4,667	268	104,123
	2008	72,076	41,544	5,005	4,505	2,002	125,132
	전년대비 증감률	12.8	29.9	51.6	△3.5	647.0	20.2
	연평균 증감률	5.3	34.7	1.4	23.8	545.8	14.4
외주제작 (하청제작)	2006	92,243	11,211	788	50	28	104,320
	2007	102,814	25,469	653	18	252	129,206
	2008	83,279	36,504	3,151	289	2,387	125,610
	전년대비 증감률	△19.0	43.3	382.5	1505.6	847.2	△2.8
	연평균 증감률	△5.0	80.4	100.0	140.4	823.3	9.7
판권만 소유한 경우	2006	100	-	-	-	-	100
	2007	10,321	-	-	-	579	10,900
	2008	9,123	1,798	-	-	853	11,774
	전년대비 증감률	△11.6	-	-	-	47.3	8.0
	연평균 증감률	855.1	-	-	-	-	985.1
전체	2006	157,289	34,095	5,652	2,988	76	200,100
	2007	177,038	57,452	3,955	4,685	1,099	244,229
	2008	164,478	79,846	8,156	4,794	5,242	262,516
	전년대비 증감률	△7.1	39.0	106.2	2.3	377.0	7.5
	연평균 증감률	2.3	53.0	20.1	26.7	730.5	14.5

그림 4-6-12 제작방식별 매출현황

(단위: 백만원, %)



## 6.5. 부가사업 연계현황

애니메이션산업 부가사업 연계현황을 살펴보면 2008년 집계된 부가산업은 1,570건으로 2007년 대비 3.8% 증가하였다. 구체적으로 이 가운데 타 매체 애니메이션이 592건으로 가장 높은 비중을 차지하였으며, 이는 2007년 대비 2.2%로 증가한 것이다. 2007년 대비 가장 많이 증가한 분야는 게임으로 나타났다.

표 4-6-20 부가사업 연계현황

(단위: 건, %)

연계업종	적용 예	2007	2008	전년대비 증감률(%)
애니메이션	타 매체 애니메이션	579	592	2.2
캐릭터상품	캐릭터 및 캐릭터 상품 개발, 제조, 라이선스, 유통, 인터넷·모바일 캐릭터 서비스 및 아바타	316	331	4.7
만화	만화출판(만화잡지, 일일단행본, 코믹스, 학습교양) 디지털만화(온라인 만화방/포털사이트)	22	26	18.2
음악	음반, 음악공연(콘서트, 뮤지컬) 디지털음악(벨소리, 통화연결음, 스트리밍, MP3 다운로드)	21	22	4.8
게임	게임 개발 및 배급 (PC·온라인·아케이드·비디오·모바일 게임 등)	32	39	21.9
영화	영화의 제작·수입, 비디오 제작·유통 디지털영화(디지털 영화 제작, 온라인영화 서비스, 컴퓨터 그래픽)	15	17	13.3
방송, 드라마	지상파방송(TV, 라디오, 프로그램제작), 유선방송, 위성방송 디지털방송(디지털 위성방송, 웹캐스팅, 모바일방송)	132	139	5.3
출판	서적출판, 잡지 및 정기 간행물, 신문 발행, 전자출판 (온라인잡지, e-book)	51	52	2.0
광고	광고대행, 인터랙티브(모바일, 인터넷)광고, 기타 광고업	138	141	2.2
기타	테마파크	26	27	3.8
	웹정보콘텐츠, 에듀테인먼트 콘텐츠(교육용 콘텐츠)	157	159	1.3
	디자인, 공연(음악 제외), 공예 등 위에 예시되지 않은 기타 문화산업	23	25	8.7
총계		1,512	1,570	3.8

## 6.6. 애니메이션산업 수출입액 현황

애니메이션산업의 2008년 수출액은 전년 대비 10.7% 증가하여 8,058.3만 달러에 이르렀으며, 연평균(2005년~2008년) 0.9% 증가하였다. 애니메이션산업 수출액은 2006년 감소이후 지속적으로 증가하고 있으며, 특히 2008년에는 2007년보다 10.7% 증가한 것으로 나타났다.

애니메이션산업의 제작 형태는 창작 제작의 경우 연평균(2006년~2008년) 28.1% 급성장하였고 하청 제작은 연평균 4.2% 감소하여 하청제작 작품보다 창작제작 작품 수출이 점점 증가하고 있는

추세를 보이고 있다. 이는 국내 애니메이션산업 기술력뿐만 아니라 스토리 등 작품 구성에 대해서도 인정받고 있는 것으로 분석된다. 앞으로 이러한 현상은 더욱 심화될 것으로 전망된다.

애니메이션산업의 2008년 수입액은 전년대비 24.7% 감소하여 613.2만 달러이며, 연평균증감률(2005년~2008년)은 4.0% 증가하였다.

애니메이션 창작제작 수출액은 전년대비 18.8% 증가한 4,383.7만 달러이며, 연평균(2006년~2008년) 28.1% 증가하였다. 하청제작 수출액은 전년대비 2.4% 증가한 3,674.6만 달러이며, 연평균 4.2%로 다소 감소하였다.

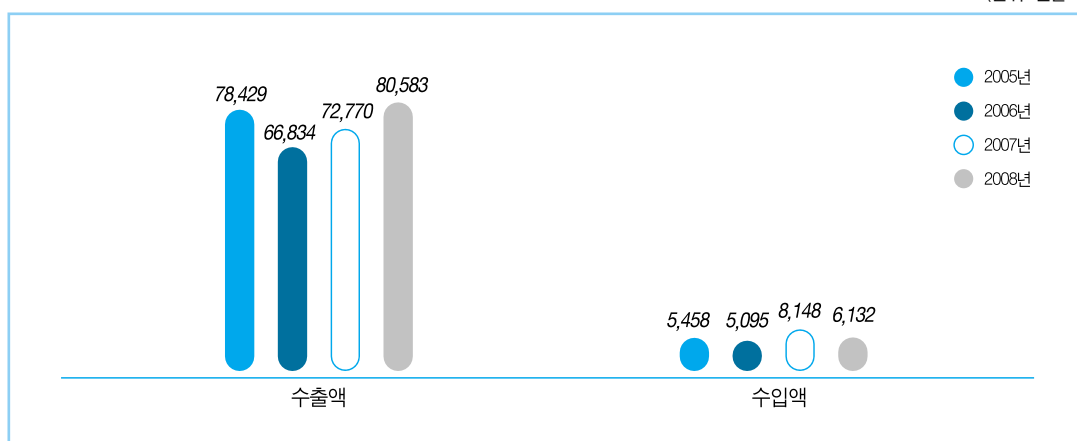
**표 4-6-21** 애니메이션산업 수출 및 수입액 현황 (단위: 천달러, %)

구분	2005	2006	2007	2008	전년대비증감률	연평균증감률
수출	78,429	66,834	72,770	80,583	10.7	0.9
수입	5,458	5,095	8,148	6,132	△24.7	4.0

**표 4-6-22** 애니메이션산업 창작 수출 및 하청수출 비교 (단위: 천달러, %)

구분	애니메이션 수출액 비교				
	2006	2007	2008	전년대비증감률	연평균증감률
애니메이션 창작제작	26,801	36,894	43,837	18.8	28.1
애니메이션 하청제작	40,033	35,876	36,746	2.4	△4.2
합계	66,834	72,770	80,583	10.7	9.9

**그림 4-6-13** 애니메이션산업 수출 및 수입액 현황 (단위: 천달러)



### 6.6.1. 애니메이션산업 지역별 수출입액 현황<sup>18)</sup>

애니메이션산업 수출액이 가장 많은 나라는 '북미' 지역으로 4,756.8만 달러에 달하며, 2008년 애니메이션산업 전체 수출액 가운데 59.0%를 차지하고 있다. 이는 2007년 대비 2.8% 증가, 연평균(2005년~2008년) 2.2% 증가한 것이다. 애니메이션산업 수출 지역은 2006년을 기점으로 점점 다양해지고 있으며, 특히 유럽지역의 2008년 수출액은 2007년 대비 18.8% 증가하였으며, 연평균 증감률 또한 52.0%로 애니메이션 수출지역 중 북미, 일본 다음으로 높게 나타났다. 앞으로 국내 창작 애니메이션 수출지역은 점점 다양화될 것으로 예상되며 이에 따른 다변화된 수출정책이 필요할 것으로 판단된다.

애니메이션산업 수입액이 가장 많은 나라는 '일본' 으로 전년대비 24.6% 감소한 608.8만 달러로 나타났으며 연평균 7.7% 증가하였다. 이는 일본이 수입액 전체 비중의 99.3%를 차지하고 있으며 대부분의 애니메이션을 일본에서 수입한다고 볼 수 있다. 그 외 지역으로는 '북미' 가 2.8만 달러, '중국' 이 1.6만 달러로 나타났다.

**표 4-6-23** 애니메이션산업 지역별 수출액 현황 (단위: 천달러)

구분	2005	2006	2007	2008	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국	471	164	127	1,136	1.4	794.5	34.1
일본	24,705	15,014	12,692	16,851	20.9	32.8	△12.0
동남아	392	365	224	469	0.6	109.4	6.2
북미	44,626	42,662	46,273	47,568	59.0	2.8	2.2
유럽	3,529	7,122	10,429	12,387	15.4	18.8	52.0
기타	4,706	1,507	3,025	2,172	2.7	△28.2	△22.7
전체	78,429	66,834	72,770	80,583	100.0	10.7	0.9

**그림 4-6-14** 애니메이션산업 지역별 수출액 현황 (단위: 천달러)

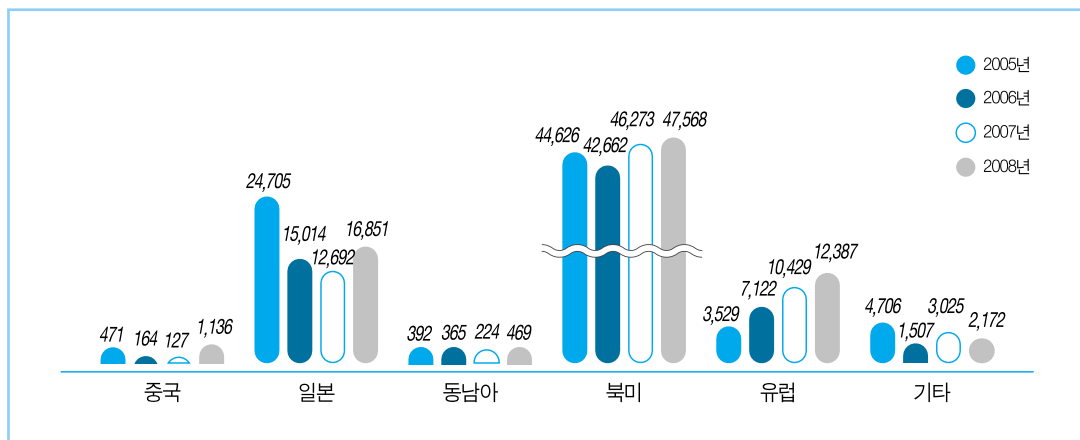


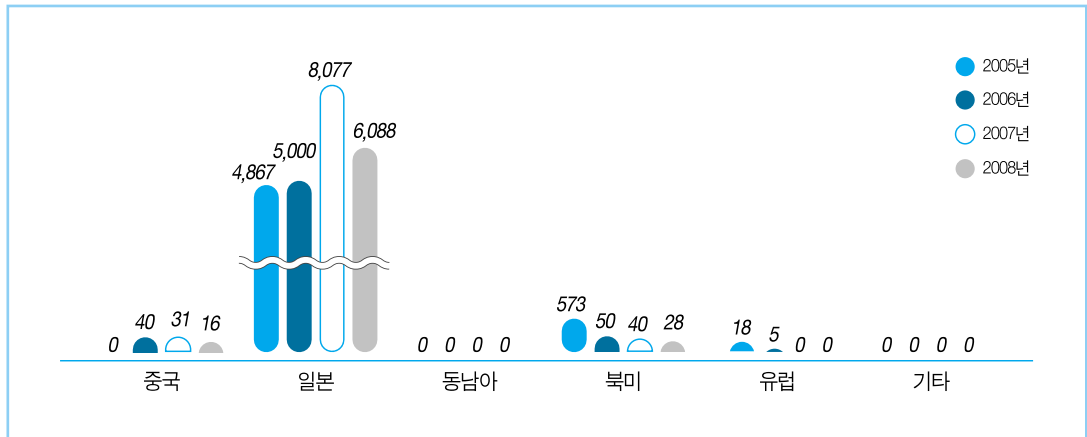
표 4-6-24 애니메이션산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천달러)

구분	2005	2006	2007	2008	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국	-	40	31	16	0,3	△48,4	-
일본	4,867	5,000	8,077	6,088	99,3	△24,6	7,7
동남아	-	-	-	-	-	-	-
북미	573	50	40	28	0,5	△30,0	△63,4
유럽	18	5	-	-	-	-	-
기타	-	-	-	-	-	-	-
전체	5,458	5,095	8,148	6,132	100,1	△24,7	4,0

그림 4-6-15 애니메이션산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천달러)



### 6.6.2. 애니메이션산업 해외 진출형태

2008년 애니메이션산업 해외 진출형태는 OEM 수출이 45.6%, 2007년 대비 3.7% 감소하였다. 애니메이션산업 해외 진출형태는 OEM 수출방식이 가장 높은 비중을 차지하고 있지만, 2006년 이후 지속적으로 감소(2006년 59.9% → 2007년 49.3% → 2008년 45.6%)하고 있다.

2008년 완제품수출과 LICENSE 수출은 2007년 대비 증가한 것으로 나타났으며, 특히 완제품수출은 2006년 대비 16.1% 증가하여 그 증가 폭이 크게 나타났다. 기존에는 국내 애니메이션이 OEM 방식 위주의 수출이 주를 이루었으나, 2007년부터 국내 애니메이션 창작 작품이 해외로 수출 되는 경우가 증가하였기 때문이다. 향후에도 국내 애니메이션 창작 작품의 수출은 지속적으로 증가할 것으로 전망된다.

18) 지역별 수출 및 수입액 연평균 증감률은 2006년~2008년

애니메이션산업 해외 진출형태는 'OEM 수출' 45.6%, '완제품수출' 27.2%, 'LICENSE' 25.9%, '기술서비스' 1.2%, '기타' 0.1%의 순으로 큰 비중을 차지하고 있다.

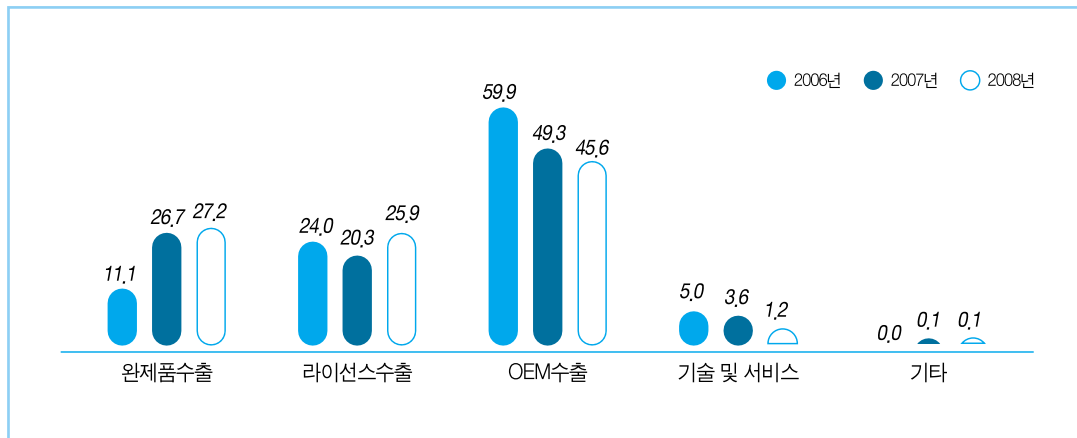
표 4-6-25 애니메이션산업 해외 진출형태

(단위: %)

해외진출형태	2006년 기준조사	2007년 기준조사	2008년 기준조사	전년대비 증감
완제품수출	11.1	26.7	27.2	0.5
LICENSE	24.0	20.3	25.9	5.6
OEM 수출	59.9	49.3	45.6	△3.7
기술 서비스	5.0	3.6	1.2	△2.4
기타	-	0.1	0.1	-
합계	100.0	100.0	100.0	-

그림 4-6-16 애니메이션산업 해외 진출형태

(단위: %)



### 6.6.3. 애니메이션산업 해외 수출방식

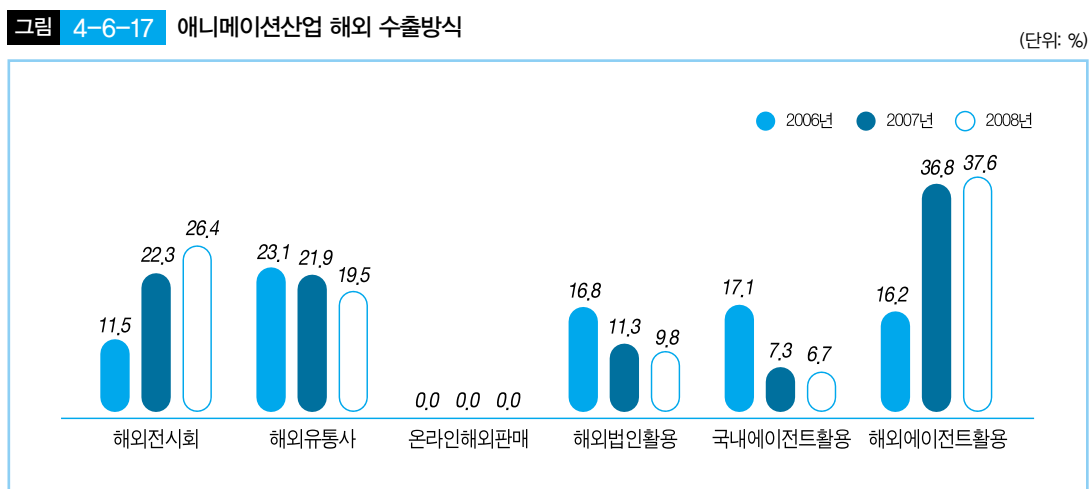
애니메이션산업의 2008년 해외 수출방식 가운데 '해외 에이전트 활용'은 37.6%로, 전년 대비 0.8% 증가하였다. 국내 애니메이션산업 수출 사업체의 해외 수출방식은 2007년과 큰 차이가 없으나, '해외 에이전트'를 통해 수출하는 비중이 소폭 증가하였고, '해외 전시회 및 행사참여'를 통해 수출되는 경우가 2007년 보다 4.1% 증가하며 지속적 증가세를 보여주고 있다. 국내 애니메이션 창작 작품 수출은 국내 사업체보다 해외 사업체를 통해 수출하는 방식이 되는 경우가 많기 때문에 계약 및 수출시 발생할 수 있는 법률적 검토와 마케팅 지원 시스템 구축을 통해 국내 애니메이션 창작 작품이 신 시장을 개척할 수 있도록 정책적 지원이 이루어져야 할 것으로 판단된다.

애니메이션산업 해외 수출방식은 '해외 에이전트 활용' 37.6%, '해외 전시회 및 행사참여'

26.4%, '해외 유통사 접촉' 19.5%, '해외 법인 활용' 9.8%, '국내 에이전트 활용' 은 6.7%로 나타났다.

**표 4-6-26 애니메이션산업 해외 수출방식** (단위: %)

수출방법	진출 경로 구분	2006년 기준조사	2007년 기준조사	2008년 기준조사	전년대비 증감
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	11,5	22,3	26,4	4,1
	해외 유통사 접촉	23,1	21,9	19,5	△2,4
	온라인 해외 판매	-	-	-	-
	해외 법인 활용	16,8	11,3	9,8	△1,5
간접 수출	국내 에이전트 활용	17,1	7,3	6,7	△0,6
	해외 에이전트 활용	16,2	36,8	37,6	0,8
	기 타	15,3	0,4	-	-
	합계	100,0	100,0	100,0	-



## 6.7. 애니메이션산업 종사자 현황

2008년 애니메이션산업 종사자 수는 3,924명으로 이는 2007년 대비 2.0% 증가, 연평균(2006년~2008년) 7.2% 증가한 것이다. 또한, '애니메이션 창작제작업' 활성화에 따라 종사자수는 지속적으로 증가하였다. 애니메이션산업 종사자는 매년 소폭의 증가세를 보이고 있으며, '애니메이션 창작제작업'의 종사자수는 큰 폭으로 증가하고 있는 반면, '애니메이션 하청제작업'의 종사자수는 정체 또는 감소하고 있다. '애니메이션 창작제작업'의 종사자수 증가는 신입인력 충원보다는 '애니메이션 하청제작업'에 종사한 경험이 있는 인력충원으로 이루어져서 애니메이션산업 자체



의 인력은 큰 폭으로 성장하지는 못하는 것으로 판단된다.

‘애니메이션 제작업’ 종사자는 3,746명(95.5%), ‘애니메이션 유통 및 배급업’ 종사자는 87명(2.2%), ‘온라인 애니메이션 유통업’ 종사자는 91명(2.3%)으로 총 종사자수는 3,924명으로 나타났다. 2006년부터 종사자수는 증가세를 보이고 있다. 전년대비 증감률을 보면 ‘애니메이션 제작업’은 2.0%, ‘애니메이션 유통 및 배급업’은 1.2% 증가, ‘온라인 애니메이션 유통업’은 4.6% 증가하였고, 연평균 증감률 또한 ‘애니메이션 제작업’ 6.7%, ‘애니메이션 유통 및 배급업’ 29.3%, ‘온라인 애니메이션 유통업’ 16.5% 증가하였다.

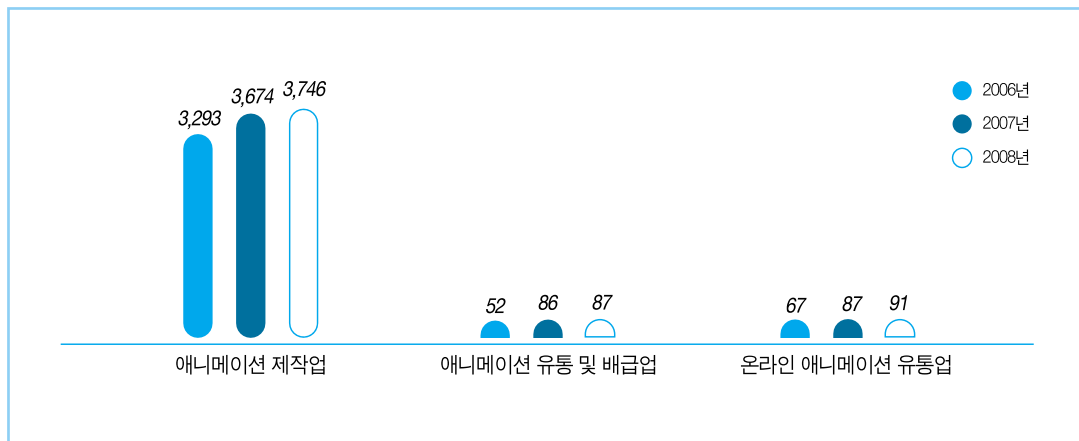
**표 4-6-27** 애니메이션산업 소분류별 종사자현황

(단위:명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				비중 (%)	전년대비 증감률 (%)
		2005	2006	2007	2008		
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	3,580	1,416	1,694	1,801	45.9	6.3
	애니메이션 하청 제작		1,849	1,941	1,906	48.6	△1.8
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작		28	39	39	1.0	-
	소 계		3,580	3,293	3,674	3,746	95.5
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	-	52	86	87	2.2	1.2
	소 계	-	52	86	87	2.2	1.2
온라인 애니메이션유통업	온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일)	-	67	87	91	2.3	4.6
	소 계	-	67	87	91	2.3	4.6
애니메이션산업 총합계		3,580	3,412	3,847	3,924	100.0	2.0

**그림 4-6-18** 애니메이션산업 중분류별 종사자수

(단위: 명)



### 6.7.1. 매출액 규모별 종사자 현황

2008년 집계된 10~100억원 미만 규모 사업체의 종사자 수는 2,077명으로 2007년 대비 0.9% 증가, 연평균(2006년~2008년) 15.1% 증가하였다. 매출액 규모별 종사자현황을 살펴보면, 100억원 이상 매출을 하는 사업체 종사자수는 2007년 대비 36.7%가 증가하였으며, 연평균증감률 또한 15.4%로 다른 규모별 사업체 보다 최근 3년간 증가세가 높은 것으로 나타났다. 이는 '애니메이션 창작제작업' 에서 100억 원 이상 규모 사업체의 종사자수가 꾸준히 증가(2006년 47명 → 2007년 51명 → 2008년 122명)하고 있기 때문이다. 이에 반해 '애니메이션 하청제작업'에서는 100억원 이상 규모 사업체의 종사자 수는 정체 또는 감소(2006년 146명 → 2007년 137명 → 2008년 135명)하고 있다. 또한 '애니메이션 하청제작업' 의 10~100억 원 미만 규모 사업체에서도 종사자수가 2007년 대비(2007년 1,320명 → 2008년 1,039명) 21.3% 감소했는데, 이는 매출액의 정체 또는 감소에 기인한 것이다.

매출액 규모별 종사자 현황은 '10~100억원 미만' 이 2,077명(52.9%)으로 가장 많고, 그 다음은 '1~10억원 미만' 이 1,496명(38.1%), '100억원 이상' 은 257명(6.6%), '1억원 미만' 은 94명(2.4%)으로 나타났다. 전년대비 증감률은 '1억원 미만' 은 21.7% 감소하였고, '1~10억원 미만' 은 1.0%, '10~100억원 미만' 은 0.9%, '100억원 이상' 은 36.7% 증가하였다. 2006년부터 연평균 증감은 '1억원 미만' 과 '1~10억원 미만' 이 각각 16.6%, 0.7% 감소하였고, '10~100억원 미만' 과 '100억원 이상' 이 각각 15.1%, 15.4% 증가하였다.

표 4-6-28 매출액 규모별 종사자현황

(단위:명,%)

구 분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
애니메이션 창작 제작	38	688	953	122	1,801
애니메이션 하청 제작	42	690	1,039	135	1,906
온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	1	38	-	-	39
애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	8	42	37	-	87
온라인 애니메이션서비스업 (인터넷, 모바일)	5	38	48	-	91
합 계	94	1,496	2,077	257	3,924
구성비	2.4	38.1	52.9	6.6	100.0
1인당 평균 매출액(백만원)	30.15	44.11	72.13	431.69	83.99

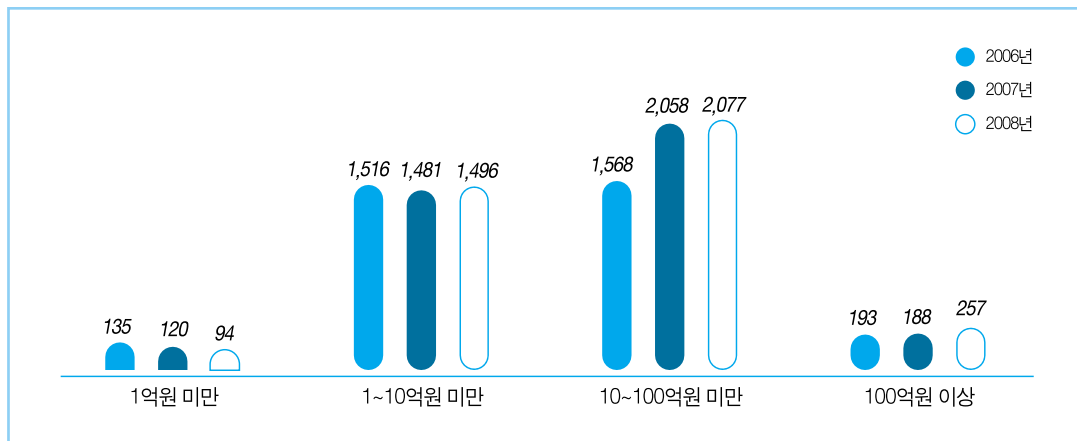
표 4-6-29 매출액 규모별 연도별 종사자현황

(단위 : 명, %)

구 분	1억원미만	1~10억원미만	10~100억원미만	100억원이상	합계
2006	135	1,516	1,568	193	3,412
2007	120	1,481	2,058	188	3,847
2008	94	1,496	2,077	257	3,924
전년대비증감률	△21.7	1.0	0.9	36.7	2.0
연평균증감률	△16.6	△0.7	15.1	15.4	7.2

그림 4-6-19 매출액 규모별 연도별 종사자현황

(단위 : 명)



### 6.7.2. 종사자 규모별 종사자 현황

2008년에는 종사자 규모별로 살펴보았을 때, 10~49인의 종사자를 가진 사업체들에서는 종사자 수 1,958명(49.9%)으로 2007년 대비 6.4% 증가, 연평균(2006년~2008년) 9.2% 증가하였다. 한편, 2008년 50~99인 종사자규모의 종사자수는 2007년도 대비 15.6% 감소하였으나, 연평균은 29.7%의 높은 증가율을 보였다. 특히, ‘애니메이션 창작제작업’에서는 50~99인 규모의 사업체에 종사하는 인원은 2006년(264명) 대비 56.4%로 증가해 국내 애니메이션 창작 작품을 제작하는 사업체 규모가 성장했음을 보여주었다.

반면 ‘애니메이션 하청제작업’ 100인 이상 규모 사업체의 종사자 수는 매년 감소(2006년 591명 → 2007년 402명 → 2008년 208명)하는 추세이다. 애니메이션산업 전체 종사자수 감소가 아닌 하청제작 종사자 수가 감소하고 있는 것을 볼 때, 국내 애니메이션산업이 하청제작에서 창작제작으로 전환되고 있는 시점임을 알 수 있다.

종사자 규모별 종사자는 ‘10~49인’이 1,958명(49.9%)로 가장 많고, ‘50~99인’은 855명(21.8%), ‘5~9인’은 610명(15.5%), ‘1~4인’은 293명(7.5%), ‘100인 이상’은 208명(5.3%)로 나타났다. 전년대비 증감률은 ‘1~4인’은 1.0%, ‘50~99인’은 15.6%, ‘100인 이상’은 48.3% 감소하였다.

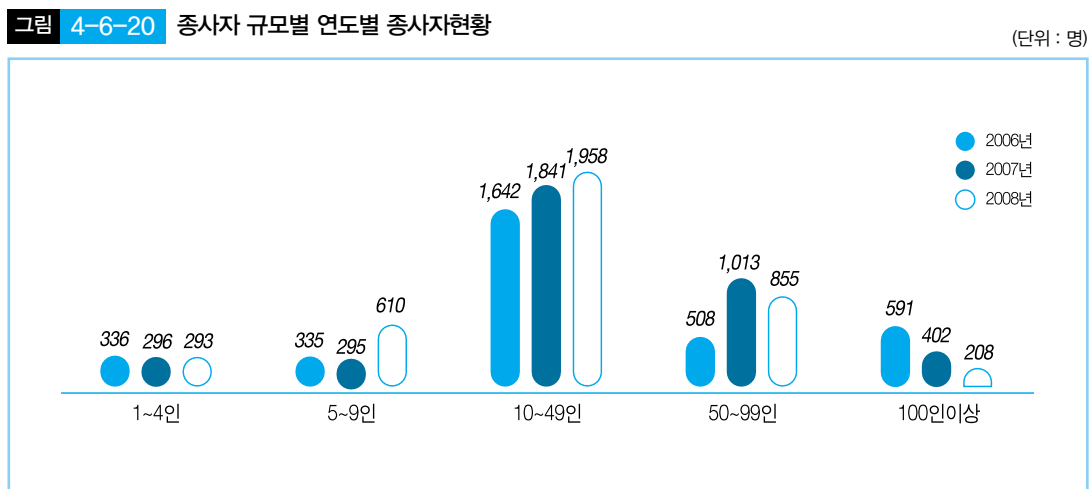
고, '5~9인' 은 106.8%, '10~49인' 은 6.4% 증가하였다. 2006년부터 연평균 증감은 '1~4인' 과 '100인 이상' 이 각각 6.6%, 40.7% 감소하였고, '5~9인' 은 34.9%, '10~49인' 은 9.2%, '50~99인' 은 29.7% 증가하였다.

**표 4-6-30** 종사자 규모별 종사자현황 (단위: 명, %)

구 분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
애니메이션 창작 제작	122	290	976	413	-	1,801
애니메이션 하청 제작	107	261	888	442	208	1,906
온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	15	-	24	-	-	39
애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	23	30	34	-	-	87
온라인 애니메이션서비스업 (인터넷, 모바일)	26	29	36	-	-	91
합 계	293	610	1,958	855	208	3,924
구성비	7.5	15.5	49.9	21.8	5.3	100.0
1인당 평균 매출액(백만원)	109.00	73.71	78.79	96.90	74.83	83.99

**표 4-6-31** 종사자 규모별 연도별 종사자현황 (단위: 명, %)

구 분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2006	336	335	1,642	508	591	3,412
2007	296	295	1,841	1,013	402	3,847
2008	293	610	1,958	855	208	3,924
전년대비증감률	△1.0	106.8	6.4	△15.6	△48.3	2.0
연평균증감률	△6.6	34.9	9.2	29.7	△40.7	7.2



### 6.7.3. 지역별 종사자 현황

애니메이션산업 종사자 중 가장 많은 종사자들이 분포된 지역은 서울로 2008년 집계된 종사자 수는 2,763명(70.41%)이며, 2007년 대비 0.2% 증가, 연평균(2006년~2008년) 12.8% 증가하였다. 애니메이션산업 서울지역 종사자 수의 비중은 전체 종사자 가운데 70.41%를 차지하고 있으며, 경기지역은 547명으로 13.94%의 비중을 차지하고 있다.

연평균증감률로 살펴보면, 서울과 경기도, 광주지역이 증가한 것으로 나타났으며, 특히, 광주지역은 연평균 10.2%로, 서울을 제외한 타 시도보다 높은 증가를 보였다. 이는 광주지역 애니메이션 사업체가 해외 유통회사와 계약체결을 하는 등 다른 지역(서울, 경기 제외)에 비해 활성화 되고 있기 때문인 것으로 분석된다.

연도별로 지역별 종사자를 보면 서울은 2,763명(2006년 2,170명 → 2007년 2,758명 → 2008년 2,763명) 9개도는 693명(06년 670명 → 2007년 686명 → 2008년 741명)으로 지속적으로 증가하고 있다. 6개 광역시는 420명(2006년 572명 → 2007년 403명 → 2008년 420명)으로 2006년 대비 2007년에 감소한 후 2008년에 다시 증가 하였다.

전년대비 증감률을 보면 서울은 0.2%, 6개 광역시는 4.2%, 9개도는 8.0% 증가한 것으로 조사되었다.

**표 4-6-32 지역별 종사자현황** (단위: 명, %)

구 분	애니메이션제작업	애니메이션 유통 및 배급	온라인애니메이션 유통업	합계	구성비
서울	2,617	62	84	2,763	70.4
부산	143	-	-	143	3.6
대구	82	-	-	82	2.1
인천	49	-	-	49	1.3
광주	118	-	7	125	3.2
대전	21	-	-	21	0.5
울산	-	-	-	-	
경기도	522	25	-	547	13.9
강원도	60	-	-	60	1.5
충청북도	45	-	-	45	1.2
충청남도	18	-	-	18	0.5
전라북도	41	-	-	41	1.0
전라남도	3	-	-	3	0.1
경상북도	-	-	-	-	
경상남도	21	-	-	21	0.5
제주도	6	-	-	6	0.2
합계	3,746	87	91	3,924	100.0

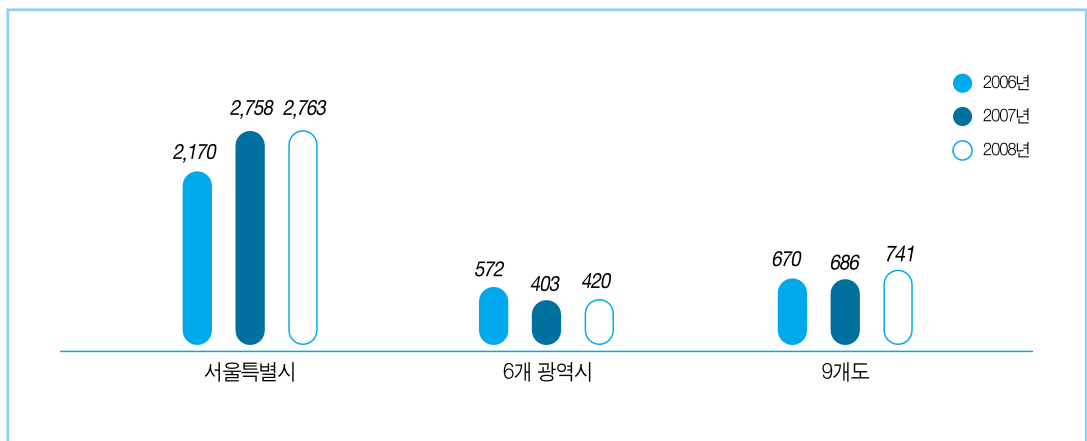
표 4-6-33 연도별 지역 종사자현황

(단위: 명, %)

구 분	2006	2007	2008	전년대비 증감률	연평균증감률
서울	2,170	2,758	2,763	0.2%	12.8
부산	226	143	143	0.0%	△20.5
대구	98	83	82	△1.2%	△8.5
인천	68	29	49	69.0%	△15.1
광주	103	121	125	3.3%	10.2
대전	77	27	21	△22.2%	△47.8
울산	-	-	-	-	-
경기도	487	546	547	0.2%	6.0
강원도	69	58	60	3.4%	△6.7
충청북도	53	42	45	7.1%	△7.9
충청남도	-	-	18	-	-
전라북도	61	40	41	2.5%	△18.0
전라남도	-	-	3	-	-
경상북도	-	-	-	-	-
경상남도	-	-	21	-	-
제주도	-	-	6	-	-
합계	3,412	3,847	3,924	2.0%	7.2

그림 4-6-21 지역별 종사자현황

(단위: 명)



#### 6.7.4. 고용형태별 종사자 현황

2008년 고용형태별 종사자 현황을 살펴보면 정규직 2,625명(66.9%), 비정규직 1,299명(33.1%)인 것으로 나타났으며, 정규직은 연평균(2006년~2008년) 10.5% 증가, 비정규직은 연평균 1.4% 증가하였다. 즉, 정규직은 2006년에 비해 477명 증가하였으며, 비정규직은 35명 증가한 것으로 나타났다.

애니메이션산업은 정규직 비중이 다른 산업에 비해 낮은 산업이며, 특히, '애니메이션 하청제작업'은 정규직 비중이 2006년(48.2%) 대비 증가했음에도 불구하고 정규직과 비정규직 비중이 각각 59.5%와 40.5%의 낮은 수준으로 나타났다. 또한 '애니메이션 창작제작업'도 정규직 비중이 2006년(81.3%) 대비 감소한 것으로 나타났다. 신규인력 채용 시 비정규직 고용보다 정규직 고용이 늘어나고 있으므로 향후에는 정규직 비중이 더 높아질 것으로 예상된다.

연도별로 고용형태별 종사자를 보면 정규직은 2006년 2,148명 → 2007년 2,586명 → 2008년 2,625명으로 꾸준히 증가하였고, 전년대비 1.5% 증가, 연평균(2006년~2008년) 10.5% 증가한 것으로 조사 되었으며, 비정규직은 2006년 1,264명 → 2007년 1,261명 → 2008년 1,299명으로 전년대비 3.0% 증가하였고, 2006년부터 연평균 1.4% 증가 하였다.

표 4-6-34 고용형태별 종사자현황

(단위: 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)		합계
		정규직	비정규직	
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	1,314	487	1,801
	소분류비중	73.0	27.0	100.0
	애니메이션 하청 제작	1,134	772	1,906
	소분류비중	59.5	40.5	100.0
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	34	5	39
	소분류비중	87.2	12.8	100.0
	소 계	2,482	1,264	3,746
중분류비중	66.2	33.8	100.0	
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	61	26	87
	소분류비중	70.1	29.9	100.0
	소 계	61	26	87
	중분류비중	70.1	29.9	100.0
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일)	82	9	91
	소분류비중	90.1	9.9	100.0
	소 계	82	9	91
	중분류비중	90.1	9.9	100.0
애니메이션산업 총합계		2,625	1,299	3,924
애니메이션산업 비중		66.9	33.1	100.0

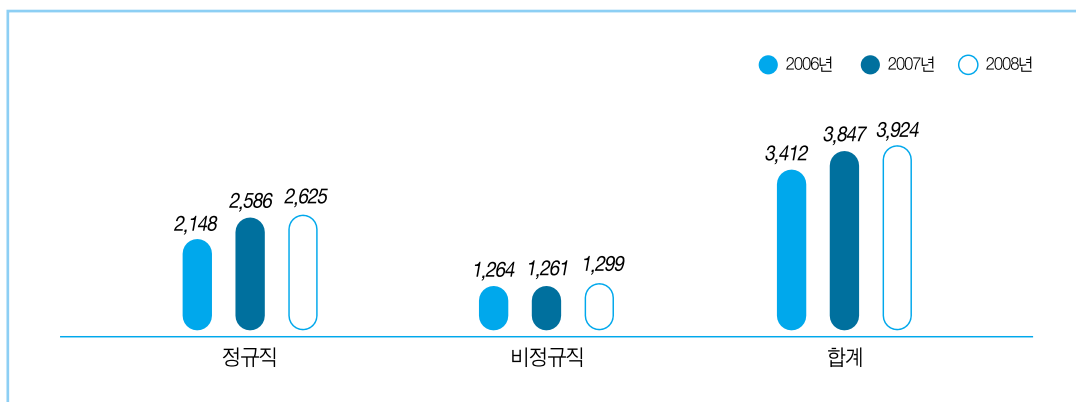
표 4-6-35 애니메이션산업 업종별 매출액 현황

(단위: 억원, %)

구 분	종사자(명)		합계
	정규직	비정규직	
2006	2,148	1,264	3,412
2007	2,586	1,261	3,847
2008	2,625	1,299	3,924
전년대비증감률	1.5	3.0	2.0
연평균증감률	10.5	1.4	7.2

그림 4-6-22 연도별 고용형태 종사자현황

(단위 : 명)



### 6.7.5. 고용형태별 성별 종사자 현황

고용형태별 성별 종사자 현황 정규직 남자 1,683명(42.9%), 정규직 여자 942명(24.0%), 비정규직 남자 618명(15.7%), 비정규직 여자 681명(17.4%)으로 정규직 남자는 연평균(2006년~2008년) 7.7% 증가, 정규직 여자는 연평균 16.2% 증가하였다. 애니메이션산업의 정규직 남자도 증가하고 있으나, 정규직 여자 증가폭이 더 큰 것으로 나타났다. 특히, ‘애니메이션 창작제작업’ 정규직 여자는 지속적으로 증가(2006년 391명 → 2007년 434명 → 2008년 480명)하고 있으며, 비정규직 여자는 2006년 대비 소폭 하락한 것으로 나타났다. 국내 애니메이션 창작 제작 산업 제작방식별 변화(2D → 2D+3D, 3D)에 따라 여성인력 참여 가능성은 더 높아질 것으로 예상된다.

연도별로 고용형태별 성별 종사자 현황을 보면 정규직 남자는 2006년 1,451명 → 2007년 1,690명 → 2008년 1,683명으로 전년대비 0.4% 감소하였고, 연평균 7.7% 증가하였다. 정규직 여자는 2006년 697명 → 2007년 896명 → 2008년 942명으로 전년대비 5.0%, 연평균 16.2% 증가하였다. 비정규직 남자는 2006년 547명 → 2007년 644명 → 2008년 618명으로 전년대비 4.0% 감소하였고, 연평균 6.3% 증가하였다. 비정규직 여자는 2006년 717명 → 2007년 617명 → 2008년 681명으로 전년대비 10.5% 증가하였고, 연평균 2.5% 감소하였다.



표 4-6-36 고용형태별 성별 종사자현황

(단위: 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		정규직		비정규직		
		남자	여자	남자	여자	
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	834	480	231	256	1,801
	애니메이션 하청 제작	747	387	364	408	1,906
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	20	14	3	2	39
	소 계	1,601	881	598	666	3,746
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	36	25	14	12	87
	소 계	36	25	14	12	87
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일)	46	36	6	3	91
	소 계	46	36	6	3	91
애니메이션산업 총합계		1,683	942	618	681	3,924
비 중		42.9	24.0	15.7	17.4	100.0

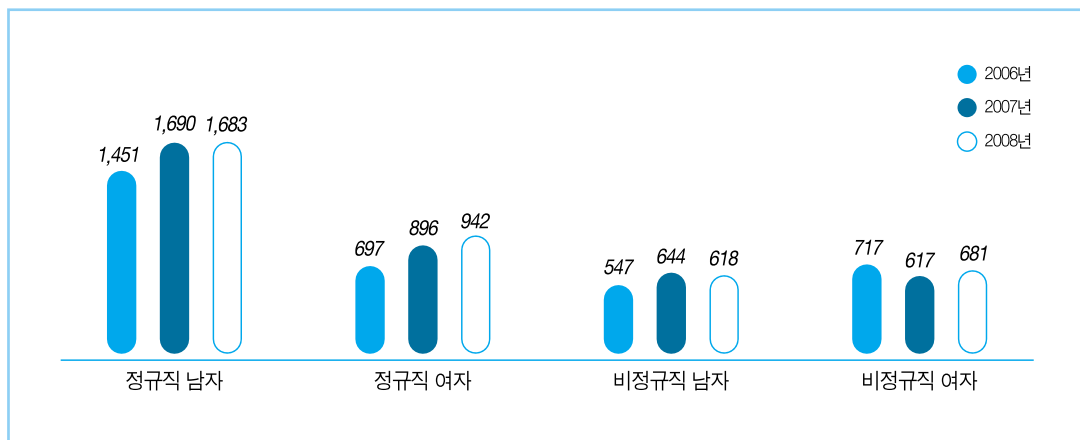
표 4-6-37 연도별 고용형태별 성별 종사자현황

(단위: 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	정규직		비정규직		
	남자	여자	남자	여자	
2006	1,451	697	547	717	3,412
2007	1,690	896	644	617	3,847
2008	1,683	942	618	681	3,924
전년대비증감률	△0.4	5.0	△4.0	10.5	2.0
연평균증감률	7.7	16.2	6.3	△2.5	7.2

그림 4-6-23 연도별 고용형태별 성별 종사자현황

(단위: 명)



### 6.7.6. 성별 종사자 현황

성별 종사자의 2008년 현황을 살펴보면 남자 2,301명(58.6%), 여자 1,623명(41.4%)로, 남자의 경우 2007년 대비 1.4% 감소했으나, 연평균(2006년~2008년) 7.3% 증가했으며, 여자의 경우 2007년 대비 7.3%, 연평균 7.1% 증가하였다. 애니메이션산업 전체 비중은 2007년 대비 남자보다 여자가 더 많이 증가했으며, 특히 '애니메이션 창작제작업'에서 여자 비중이 증가(2006년 34.5% → 2007년 38.3% → 2008년 40.9%)하는 추세이다. 국내 애니메이션 창작 작품 제작 시 여성인력에 대한 필요성이 점점 높아지고 있다.

연도별로 성별 종사자 현황을 살펴보면 남자는 2006년 1,998명 → 2007년 2,334명 → 2008년 2,301명으로 전년대비 1.4% 감소하였고, 연평균(2006년~2008년)은 7.3% 증가하였음을 알 수 있다. 여자는 2006년 1,414명 → 2007년 1,513명 → 2008년 1,623명으로 전년대비 7.3%, 연평균 7.1% 증가하였다.

**표 4-6-38 성별 종사자현황** (단위: 명, %)

종분류	소분류	종사자(명)		합계
		남자	여자	
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	1,065	736	1,801
	소분류비중	59.1	40.9	100.0
	애니메이션 하청 제작	1,111	795	1,906
	소분류비중	58.3	41.7	100.0
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	23	16	39
	소분류비중	59.0	41.0	100.0
	소 계	2,199	1,547	3,746
	중분류비중	58.7	41.3	100.0
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	50	37	87
	소분류비중	57.5	42.5	100.0
	소 계	50	37	87
	중분류비중	57.5	42.5	100.0
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일)	52	39	91
	소분류비중	57.1	42.9	100.0
	소 계	52	39	91
	중분류비중	57.1	42.9	100.0
애니메이션산업 총합계		2,301	1,623	3,924
애니메이션산업 비중		58.6	41.4	100.0

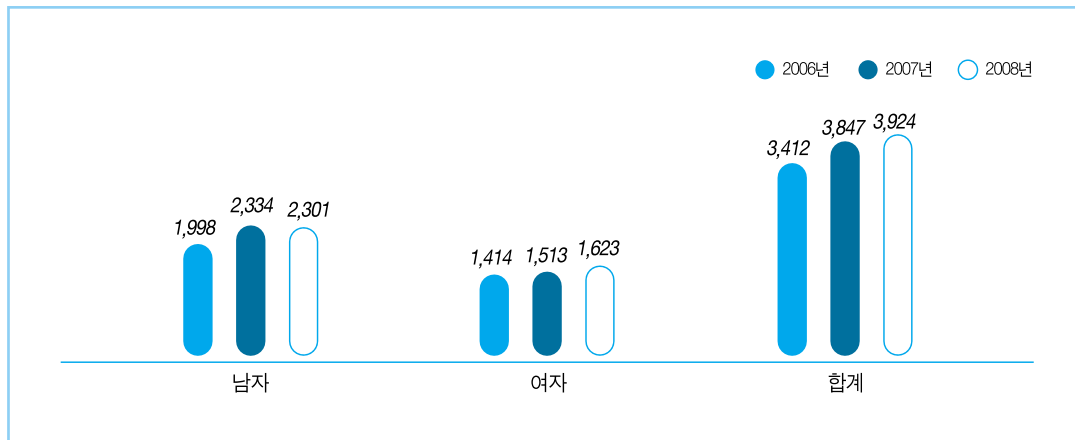
표 4-6-39 연도별 성별 종사자현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	남자	여자	
2006	1,998	1,414	3,412
2007	2,334	1,513	3,847
2008	2,301	1,623	3,924
전년대비증감률	△1.4	7.3	2.0
연평균증감률	7.3	7.1	7.2

그림 4-6-24 연도별 성별 종사자현황

(단위 : 명)



### 6.7.7. 직무별 종사자 현황

애니메이션 제작업에서 직무별 종사자 현황을 살펴보면, 2008년 제작 분야의 종사자 수는 2,463명(62.8%)으로 2007년 대비 1.6% 증가, 연평균증감률 6.5% 증가하였다. 애니메이션산업은 직무 중 제작과 관련된 종사자 수는 2006년 2,170명 → 2007년 2,425명 → 2008년 2,463명으로 지속적 증가세를 보이고 있다. 이는 ‘애니메이션 창작제작업’의 제작관련 종사자 수가 지속적으로 증가(2006년 849명 → 2007년 1,029명 → 2008년 1,138명)하였기 때문이다. ‘애니메이션제작업’의 사업기획관련 종사자 수는 2007년 186명에서 2008년 282명으로 51.6%의 증가를 보인 것으로 나타나 국내 애니메이션 창작 작품의 기획력 또한 지금 보다 개선될 것으로 기대된다.

국내 애니메이션은 기술력은 우수한 편이나 기획력이 상대적으로 부족한 것으로 지적된다. 따라서 기획력의 부족을 개선시키기 위한 ‘우수 전문 인력양성지원’ 등의 사업이 꾸준히 진행될 필요가 있을 것으로 분석된다.

직무별 종사자 현황 중 ‘제작’은 2,463명(62.8%)으로 가장 많고, ‘관리’는 398명(10.1%), ‘마케

팅/홍보'는 328명(8.4%), '사업기획'은 294명(7.5%), '기타(유통)'은 266명(6.8%), '연구개발'은 175명(4.5%)으로 조사되었다. 연도별로 살펴보면 '사업기획'은 2006년 205명 → 2007년 203명 → 2008년 294명으로 전년대비 44.8%, 연평균(2006년~2008년) 19.8% 증가하였다. '제작'은 2006년 2,170명 → 2007년 2,425명 → 2008년 2,463명으로 전년대비 1.6%, 연평균 6.5% 증가하였고, '관리'는 2006년 332명 → 2007년 377명 → 2008년 398명으로 전년대비 5.6%, 연평균 9.5% 증가하였다.

**표 4-6-40 직무별 종사자현황** (단위: 명, %)

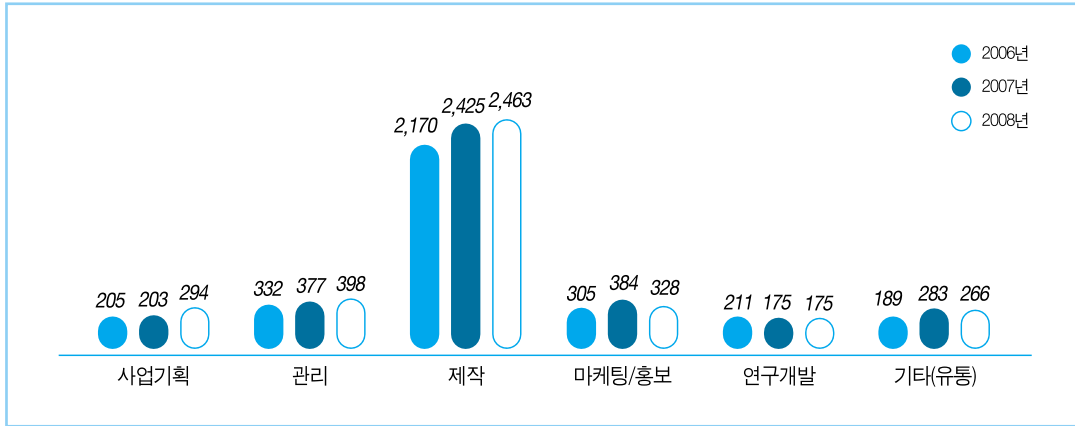
중분류	소분류	종사자(명)						합계
		사업 기획	관리	제작	마케팅/ 홍보	연구 개발	기타 (유통)	
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	148	148	1,138	158	106	103	1,801
	애니메이션 하청 제작	130	225	1,249	132	61	109	1,906
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	4	2	25	3	2	3	39
	소 계	282	375	2,412	293	169	215	3,746
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	3	12	9	26	2	35	87
	소 계	3	12	9	26	2	35	87
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션서비스업 (인터넷, 모바일)	9	11	42	9	4	16	91
	소 계	9	11	42	9	4	16	91
애니메이션산업 총합계		294	398	2,463	328	175	266	3,924
비 중		7.5	10.1	62.8	8.4	4.5	6.8	100.0

**표 4-6-41 연도별 직무별 종사자현황** (단위: 명, %)

구 분	종사자(명)						합계
	사업 기획	관리	제작	마케팅/ 홍보	연구 개발	기타(유통)	
2006	205	332	2,170	305	211	189	3,412
2007	203	377	2,425	384	175	283	3,847
2008	294	398	2,463	328	175	266	3,924
전년대비증감률	44.8	5.6	1.6	△14.6	0.0	△6.0	2.0
연평균증감률	19.8	9.5	6.5	3.7	△8.9	18.6	7.2

그림 4-6-25 연도별 직무별 종사자현황

(단위 : 명)



### 6.7.8. 제작부문 종사자현황

애니메이션산업의 제작부문에서 2008년 종사자 현황을 살펴보면 ‘기획/연출/감독’에는 295명(12.4%)이 종사하고 있으며, 전년대비 2.8% 증가, 연평균 역시 6.7% 증가하였다. 구체적으로 컨셉 디자이너와 캐릭터디자인분야의 종사자들이 꾸준히 증가하고 있으며, 프로그래머도 지속적으로 증가하는 것으로 나타났다.

표 4-6-42 애니메이션산업 제작부문 종사자현황

(단위 : 명, %)

업종	연도	기획/연출/감독	시나리오	컨셉 디자이너	캐릭터 디자인	배경 디자인	스토리보드 /콘티	Lay-out 원화	등화
애니메이션 창작제작	2006	174	38	57	105	17	65	9	27
	2007	175	45	66	153	23	95	10	31
	2008	180	48	72	175	38	101	18	43
	전년대비증감률	2.9	6.7	9.1	14.4	65.2	6.3	80.0	38.7
	연평균증감률	1.7	12.4	12.4	29.1	49.5	24.7	41.4	26.2
애니메이션 하청제작	2006	85	68	26	13	202	156	83	100
	2007	112	75	41	34	189	158	80	99
	2008	115	62	45	48	168	152	75	85
	전년대비증감률	2.7	△17.3	9.8	41.2	△11.1	△3.8	△6.3	△14.1
	연평균증감률	16.3	△4.5	31.6	92.2	△8.8	△1.3	△4.9	△7.8
합계	2006	259	106	83	118	219	221	92	127
	2007	287	120	107	187	212	253	90	130
	2008	295	110	117	223	206	253	93	128
	전년대비증감률	2.8	△8.3	9.3	19.3	△2.8	0.0	3.3	△1.5
	연평균증감률	6.7	1.9	18.7	37.5	△3.0	7.0	0.5	0.4

업종	연도	채색	효과/합성	촬영/편집	모델링	디지털애니메이터	프로그래머	기타	합계
애니메이션 창작제작	2006	13	63	55	121	57	37	11	849
	2007	34	83	63	130	61	39	21	1,029
	2008	46	85	64	132	69	45	22	1,138
	전년대비증감률	35.3	2.4	1.6	1.5	13.1	15.4	4.8	10.6
	연평균증감률	88.1	16.2	7.9	4.4	10.0	10.3	41.4	15.8
애니메이션 하청제작	2006	127	170	37	13	143	4	20	1,247
	2007	137	160	51	16	149	6	17	1,324
	2008	116	138	62	17	142	9	15	1,249
	전년대비증감률	△15.3	△13.8	21.6	6.3	△4.7	50.0	△11.8	△5.7
	연평균증감률	△4.4	△9.9	29.4	14.4	△0.4	50.0	△13.4	0.1
합계	2006	140	233	92	134	200	41	31	2,096
	2007	171	243	114	146	210	45	38	2,353
	2008	162	223	126	149	211	54	37	2,387
	전년대비증감률	△5.3	△8.2	10.5	2.1	0.5	20.0	△2.6	1.4
	연평균증감률	7.6	△2.2	17.0	5.4	2.7	14.8	9.2	6.7

### 6.7.9. 종사자 전공현황

애니메이션산업 종사자의 2008년 전공현황을 살펴보면, '애니메이션 전공'을 한 종사자는 1,371명(37.0%)으로 전년 대비 6.4% 증가, 연평균(2006년~2008년) 2.6% 증가하였다. 즉 애니메이션을 전공한 종사자가 가장 높은 비중을 차지하고 있다. 애니메이션을 전공한 종사자는 '애니메이션 창작제작업'에서 2006년부터 매년 지속적으로 증가(2006년 387명 → 2007년 468명 → 2008년 549명)하고 있다. 또한 '예체능'을 전공한 종사자는 '애니메이션 창작제작업' 및 '애니메이션 하청제작업'에서 모두 꾸준히 증가하고 있는 것으로 나타났다.

애니메이션 전공별 종사자 현황 중 '애니메이션'은 1,371명(37.0%)으로 전체 중 가장 많았고, 그 다음은 '미술' 975명(26.3%), '인문/사회' 460명(12.4%), '이공' 381명(10.3%), '예체능' 243명(6.6%), '상경' 200명(5.4%), '기타' 77명(2.1%)인 것으로 조사되었다.

연도별로 살펴보면 '애니메이션'은 2006년 1,302명 → 2007년 1,289명 → 2008년 1,371명으로 전년대비 6.4%, 연평균 2.6% 증가하였으며, '미술'은 2006년 812명 → 2007년 981명 → 2008년 975명으로 전년대비 0.6% 감소, 연평균(2006년~2008년)은 9.6% 증가하였다. '인문/사회'는 2006년 359명 → 2007년 471명 → 2008년 460명으로 전년대비 2.3% 감소, 연평균은 13.2% 증가하였다.

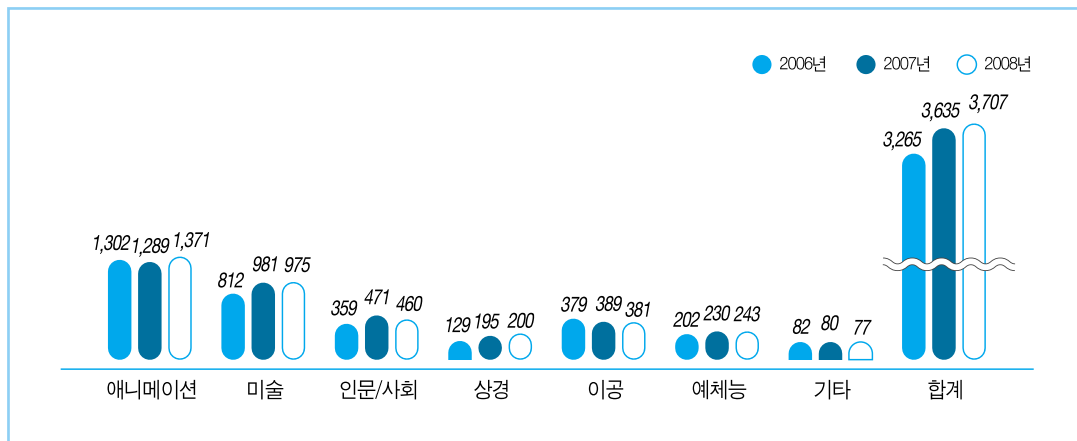
표 4-6-43 애니메이션산업 전공별 종사자현황

(단위:명, %)

구분	연도	애니메이션	미술	인문/사회	상경	이공	예체능	기타	계
애니메이션 창작제작	2006	387	495	191	35	180	84	44	1,416
	2007	468	575	248	72	184	100	47	1,694
	2008	549	587	242	81	185	112	45	1,801
	전년대비증감률	17.3	2.1	△2.4	12.5	0.5	12.0	△4.3	6.3
	연평균증감률	19.1	8.9	12.6	52.1	1.4	15.5	1.1	12.8
애니메이션 하청제작	2006	915	317	168	94	199	118	38	1,849
	2007	821	406	223	123	205	130	33	1,941
	2008	822	388	218	119	196	131	32	1,906
	전년대비증감률	0.1	△4.4	△2.2	△3.3	△4.4	0.8	△3.0	△1.8
	연평균증감률	△5.2	10.6	13.9	12.5	△0.8	5.4	△8.2	1.5
전체합계	2006	1,302	812	359	129	379	202	82	3,265
	2007	1,289	981	471	195	389	230	80	3,635
	2008	1,371	975	460	200	381	243	77	3,707
	전년대비증감률	6.4	△0.6	△2.3	2.6	△2.1	5.7	△3.8	2.0
	연평균증감률	2.6	9.6	13.2	24.5	0.3	9.7	△3.1	6.6

그림 4-6-26 애니메이션산업 전공별 종사자현황

(단위: 명)



### 6.7.10. 학력별 종사자 현황

학력별 종사자의 2008년 현황을 살펴보면, 대졸 3,008명(76.7%), 전문대졸 559명(14.2%), 고졸 이하 215명(5.5%), 대학원졸 이상 142명(3.6%)으로 나타났다. 이와 같이 대졸은 지속적으로 증가(2006년 1,863명 → 2007년 2,427명 → 2008년 3,008명)하고 있지만, 전문대졸과 고졸학력의 종사자수는 지속적으로 감소하고 있는 추세이다. 이는 애니메이션 사업체들이 신규인력 채용 시 대졸

이상 학력의 종사자를 지속적으로 채용하고 있기 때문이다. 또한 '애니메이션 창작제작업'의 대학원졸 이상의 학력 종사자는 꾸준히 증가(2006년 71명 → 2007년 76명 → 2008년 81명)하고 있으며, 이는 애니메이션산업 분야가 더욱 고학력화 되고 있음을 입증하는 것이다.

연도별로 학력별 종사자를 살펴보면 '고졸이하'는 2006년 477명 → 2007년 467명 → 2008년 215명으로 전년대비 54.0%, 연평균(2006년~2008년) 32.9% 감소 하였으며, '전문대졸'은 2006년 932명 → 2007년 814명 → 2008년 559명으로 전년대비 31.3%, 연평균 22.6% 감소 하였다. '대졸'은 2006년 1,863명 → 2007년 2,427명 → 2008년 3,008명으로 전년대비 23.9%, 연평균 27.1% 증가 하였으며, '대학원졸 이상'은 2006년 140명 → 2007년 139명 → 2008년 142명으로 전년대비 2.2%, 연평균 0.7% 증가 하였다.

**표 4-6-44 학력별 종사자현황** (단위: 명, %)

증분류	소분류	종사자(명)				합계
		고졸이하	전문대졸	대졸	대학원졸이상	
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	45	182	1,493	81	1,801
	애니메이션 하청 제작	162	349	1,340	55	1,906
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	3	5	30	1	39
	소 계	210	536	2,863	137	3,746
	증분류비중	5.6	14.3	76.4	3.7	100.0
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	2	8	73	4	87
	소 계	2	8	73	4	87
	증분류비중	2.3	9.2	83.9	4.6	100.0
온라인애니메이션유통업	온라인애니메이션서비스업(인터넷/모바일)	3	15	72	1	91
	소 계	3	15	72	1	91
	증분류비중	3.3	16.5	79.1	1.1	100.0
애니메이션산업 총합계		215	559	3,008	142	3,924
애니메이션산업비중		5.5	14.2	76.7	3.6	100.0

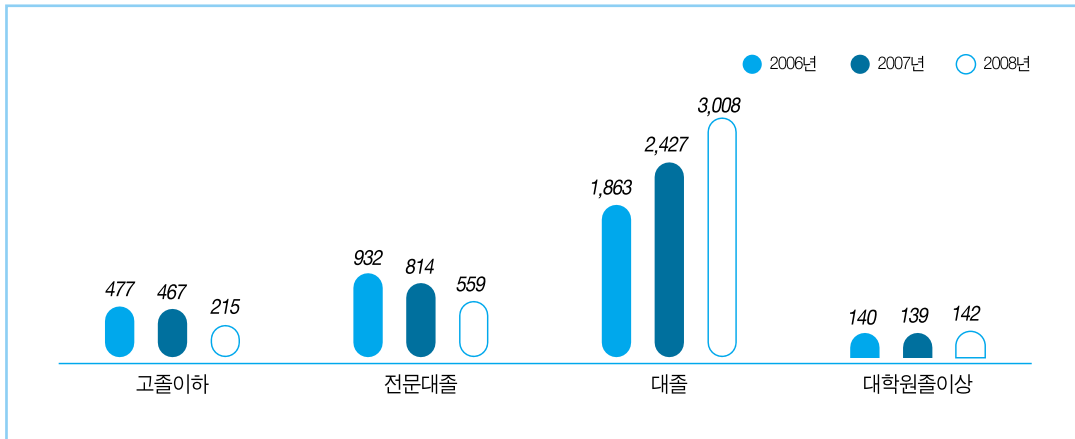
**표 4-6-45 연도별 학력별 종사자현황** (단위: 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	고졸이하	전문대졸	대졸	대학원졸이상	
2006	477	932	1,863	140	3,412
2007	467	814	2,427	139	3,847
2008	215	559	3,008	142	3,924
전년대비증감률	△54.0	△31.3	23.9	2.2	2.0
연평균증감률	△32.9	△22.6	27.1	0.7	7.2



그림 4-6-27 연도별 학력별 종사자현황

(단위 : 명)



### 6.7.11. 연령별 종사자 현황

연령별 종사자의 2008년 현황을 살펴보면, 29세 이하 1,290명(32.9%), 30세 이상 34세 이하 1,325명(33.8%), 35세 이상 39세 이하 916명(23.3%), 40세 이상 393명(10.0%)이다. 특히 40세 이상 종사자의 비중은 전년대비 47.7%, 연평균(2006년~2008년) 33.7%로 지속적으로 증가하고 있으며, 이는 국내 애니메이션산업이 성숙해지고 있음을 의미하는 것이다. 애니메이션산업에서 높은 경력을 가진 인력과 신규인력의 조화가 잘 이루어진다면 애니메이션산업의 성장이 안정화 단계로 갈 수 있을 것이다.

연도별로 연령별 종사자를 살펴보면 '29세 이하'는 2006년 1,141명 → 2007년 1,312명 → 2008년 1,290명으로 전년대비 1.7%감소하였으나, 연평균은 6.3% 증가 하였다. '30~34세'는 2006년 1,337명 → 2007년 1,488명 → 2008년 1,325명으로 전년대비 11.0%, 연평균 0.4% 감소 하였으며, '35~39세'는 2006년 714명 → 2007년 781명 → 2008년 916명으로 전년대비 17.3%, 연평균 13.3% 증가 하였다. '40세 이상'은 2006년 220명 → 2007년 266명 → 2008년 393명으로 전년대비 47.7%, 연평균 33.7% 증가 하였다.

표 4-6-46 연령별 종사자현황

(단위: 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	603	627	395	176	1,801
	애니메이션 하청 제작	628	616	469	193	1,906
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	13	15	8	3	39
	소 계	1,244	1,258	872	372	3,746
	중분류비중	33.2	33.6	23.3	9.9	100.0
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	22	27	25	13	87
	소 계	22	27	25	13	87
	중분류비중	25.3	31.0	28.7	14.9	99.9
온라인 애니메이션 유통업	온라인애니메이션서비스업(인터넷/모바일)	24	40	19	8	91
	소 계	24	40	19	8	91
	중분류비중	26.4	44.0	20.9	8.8	100.1
애니메이션산업 총합계		1,290	1,325	916	393	3,924
애니메이션산업비중		32.9	33.8	23.3	10.0	100.0

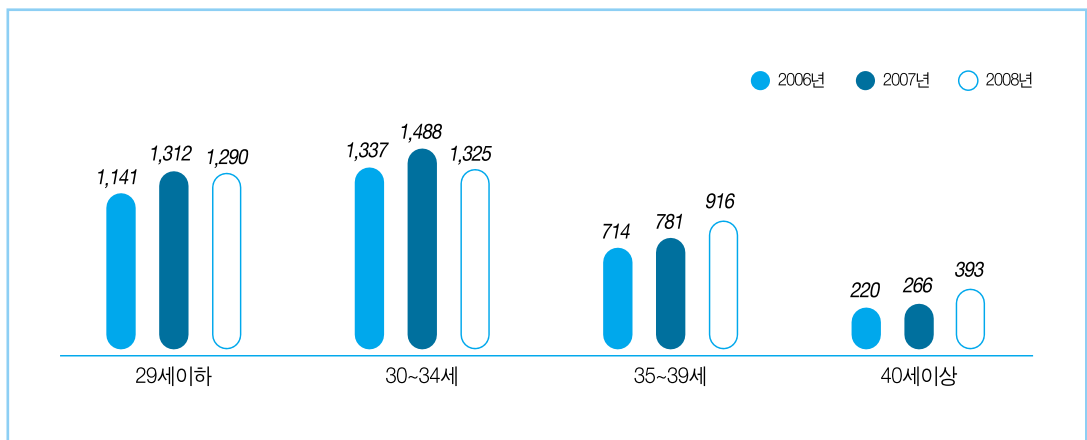
표 4-6-47 연도별 연령별 종사자현황

(단위: 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	
2006	1,141	1,337	714	220	3,412
2007	1,312	1,488	781	266	3,847
2008	1,290	1,325	916	393	3,924
전년대비증감률	△1.7	△11.0	17.3	47.7	2.0
연평균증감률	6.3	△0.4	13.3	33.7	7.2

그림 4-6-28 연도별 연령별 종사자현황

(단위: 명)



## 6.8. 애니메이션 산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액

애니메이션산업 사업체당 평균매출액 1,194백만원으로, 전년대비 16.7% 증가하였고, 연평균(2006년~2008년) 16.9% 증가하였다. 1인당 평균매출액은 84백만원으로 연평균 12.0% 증가한 것으로 나타났다.

애니메이션산업은 전체적으로 증가추세에 있으며, 특히 '애니메이션 창작제작업'은 사업체수 및 사업체당 평균 매출액, 종사자수 1인당 평균 매출액 모두 증가하고 있는 것으로 나타났다. 이에 반해 '애니메이션 하청제작업'의 사업체당 평균 매출액 증가에 비해, 1인당 평균 매출액은 별 차이가 없는 것으로 '애니메이션 하청 제작업'이 '애니메이션 창작제작업'에 비해 인력 투입에 따른 매출구조의 효율성이 다소 낮은 것으로 조사되었다.

연도별로 살펴보면 사업체당 평균매출액은 2006년 874백만원 → 2007년 1,023백만원 → 2008년 1,194백만원으로 전년대비 16.7%, 연평균(2006년~2008년) 16.9% 증가하였으며, 1인당 평균매출액은 2006년 67백만원 → 2007년 75백만원 → 2008년 84백만원으로 전년대비와 연평균 동일하게 12.0% 증가하였다.

표 4-6-48 애니메이션산업업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황

(단위: 개, 백만원, 명)

중분류	소분류	사업체수	매출액	종사자수	사업체당 평균매출액	1인당 평균매출액
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	151	168,396	1,801	1,115	94
	애니메이션 하청 제작	102	135,356	1,906	1,327	71
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	7	1,880	39	269	48
	소 계	260	305,632	3,746	1,176	82
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	8	15,558	87	1,945	179
	소 계	8	15,558	87	1,945	179
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일)	8	8,407	91	1,051	92
	소 계	8	8,407	91	1,051	92
애니메이션산업 평균		276	329,597	3,924	1,194	84

표 4-6-49 연도별 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액\*

(단위: 개, 백만원, 명, %)

구분	사업체수	매출액	종사자수	사업체당 평균매출액	1인당평균매출액
2006	260	227,173	3,412	874	67
2007	283	289,368	3,847	1,023	75
2008	276	329,597	3,924	1,194	84
전년대비증감률	△2.5	13.9	2.0	16.7	12.0
연평균증감률	3.0	20.5	7.2	16.9	12.0

\* 방송사 수출액 및 극장매출액 제외

### 6.9. 애니메이션 산업 부가가치 구성

애니메이션산업 부가가치 구성 중 가장 큰 비중은 ‘인건비’ 1,169억원(69.9%)이며 전년대비 37.3%, 연평균(2006년~2008년) 55.7% 증가하였다. 애니메이션산업 부가가치 관련 구성 내역들 모두 증가한 것으로 나타났으며, 특히, 경상이익이 지속적으로 증가(2006년 71억원 → 2007년 155억원 → 2008년 227억원)하고 있다. 이는 애니메이션 산업 이익률이 점점 좋아지고 있는 것을 의미하며, 다양한 유통망 확보를 통해 이러한 성장이 지속될 전망이다.

연도별 부가가치액을 보면 2006년 703억원 → 2007년 1,225억원 → 2008년 1,672억원으로 나타났다.

연도별 부가가치 구성을 살펴보면 ‘경상이익’ 은 2006년 71억원 → 2007년 155억원 → 2008년 227억원으로 전년대비 46.2%, 연평균 77.9% 증가하였으며, ‘인건비’ 는 2006년 482억원 → 2007년 851억원 → 2008년 1,169억원으로 전년대비 37.3%, 연평균 55.7% 증가하였다. ‘순금융비용’ 은 2006년 47억원 → 2007년 51억원 → 2008년 58억원으로 전년대비 13.8%, 연평균 11.0% 증가하였으며, ‘감가상각비’ 는 2006년 43억원 → 2007년 89억원 → 2008년 128억원으로 전년대비 44.0%, 연평균 71.4% 증가하였다. ‘임차료’ 는 2006년 26억원 → 2007년 39억원 → 2008년 45억원으로 전년대비 15.2%, 연평균 29.7% 증가하였으며, ‘조세공과’ 는 2006년 31억원 → 2007년 37억원 → 2008년 43억원으로 전년대비 14.5%, 연평균 18.3% 증가하였다.

**표 4-6-50** 애니메이션 산업 부가가치 구성 현황 (단위 : 백만원, %)

구분	매출액	부가 가치액	부가 가치율	부가가치 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
애니메이션 산업	404,760	167,287	41.33	22,751	116,934	5,855	12,881	4,517	4,349
부가가치액 대비 구성비				13.6	69.9	3.5	7.7	2.7	2.6
매출액 대비 구성비				5.6	28.9	1.4	3.2	1.1	1.1

**표 4-6-51** 연도별 부가가치 구성현황 (단위 : 백만원, %)

구 분	부가가치 구성현황						부가가치액
	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	
2006	7,185	48,221	4,748	4,385	2,685	3,109	70,333
2007	15,558	85,142	5,145	8,943	3,920	3,798	122,506
2008	22,751	116,934	5,855	12,881	4,517	4,349	167,287
전년대비증감률	46.2	37.3	13.8	44.0	15.2	14.5	36.6
연평균증감률	77.9	55.7	11.0	71.4	29.7	18.3	54.2

# 7. 방송산업

표 4-7-1 방송 산업 분류

중분류	소분류	분류체계 정의
지상파방송	지상파방송사업자	방송을 목적으로 하는 지상의 무선국을 관리·운영하며 이를 이용하여 방송을 행하는 사업체
	지상파이동멀티미디어방송사업자	이동중 수신을 주목적으로 다채널을 이용하여 복합적으로 송신하는 방송을 행하는 지상파방송 사업체
유선방송	종합유선방송사업자	다채널방송을 행하기 위한 유선방송국설비를 관리·운영하며 전송·선로설비를 이용하여 방송을 행하는 사업체
	중계유선방송사업자	지상파방송을 중계송신하는 사업체
	음악유선방송사업자	음반 및 비디오품, 게임등에 수록된 음악을 송신하는 사업체
위성방송	일반위성방송사업자	인공위성의 무선설비를 소유 또는 임차하여 무선국을 관리·운영하며 이를 이용하여 방송을 행하는 사업체
	위성이동멀티미디어방송사업자	이동 중 수신을 주목적으로 다채널을 이용하여 복합적으로 송신하는 방송을 행하는 위성방송 사업체
방송채널사용사업	방송채널사용사업자	지상파방송사업·종합유선방송사업 또는 위성방송사업과 특정채널의 전부 또는 일부 시간에 대한 전용사용계약을 체결하여 그 채널을 사용하는 사업체
전광판방송	전광판방송사업자	상시 또는 일정기간 계속하여 전광판에 보도를 포함하는 방송프로그램을 표출하는 사업을 행하는 사업체
방송영상물 제작업	독립제작사	재정적인 지원이나 제작 설비 등을 방송 측에 의존하지 않고 독자적으로 TV프로그램을 제작하는 사업체
인터넷영상물 제공업	인터넷방송영상물 서비스업	방송영상물을 콘텐츠화 하여 인터넷으로 서비스하는 사업체 (곰TV, 판도라TV, 엠엔캐스트 등)
	인터넷TV방송업	방송영상물을 인터넷으로 실시간 또는 재방송하는 사업체 (SBSi, iMBC, KBSi 등)
방송영상물 배급 및 중개업	방송영상물 배급업	방송영상물 배급권을 획득하고, 방송사에 배급하는 사업체
	방송영상물 중개업	방송영상물 저작권자와 방송사 및 방송영상물을 방영하고자하는 사업체간에 계약이 성사되도록 조정하는 사업을 영위하는 사업체
	기타방송영상물 서비스업	기타 방송영상물을 서비스하는 사업체
방송관련단체	방송영상산업 직능단체	방송영상산업관련 업무를 영위하는 협회 및 단체
	방송영상산업 전문 인력 양성기관	방송영상산업관련 인력을 양성 또는 교육 시키는 기관

### 7.1. 방송 산업 매출액<sup>19)</sup>

방송 산업 매출액은 10조9,581억원으로 전년대비 4.0%, 연평균(2005년~2008년) 8.3% 증가한 것으로 나타났다. 중분류별로 보면 지상파 방송업은 3조8,348억원(35.0%)으로 전년대비 1.4% 감소하였고 연평균 2.7% 증가하였고, 유선방송업은 2조4,181억원(22.1%)으로 전년대비 12.3%, 연평균 14.8% 증가하였다. 위성방송업(일반위성, 위성이동 포함)은 5,062억원(4.6%)으로 전년대비 0.2% 감소, 연평균 11.1% 증가하였다. 프로그램제작 공급업은 4조1,987억원(38.3%)으로 전년대비 5.4% 증가하였다.

최근 3년간 방송매체별 매출액 추이를 살펴보면, 전체 매출액 대비 지상파방송의 매출액 점유율은 2005년 41.0% → 2006년 38.1% → 2007년 36.9% → 2008년 35.0%로 매년 줄어들고 있다. 특히 텔레비전 방송부문의 점유율 감소(2005년 36.8% → 2006년 34.2% → 2007년 31.8% → 2008년 30.1%)가 두드러지는 것으로 나타났다. 종합유선방송사의 매출액 점유율은 지속적인 증가추세(2005년 18.3% → 2006년 18.7% → 2007년 20.3% → 2008년 21.9%)를 보이고 있다. 방송채널사용사업자의 매출액 점유율도 증가(2005년 36.2% → 2006년 37.2% → 2007년 37.8% → 2008년 38.3%)한 것으로 나타났다.

**표 4-7-2 방송 산업 매출액 현황** (단위: 백만원, %)

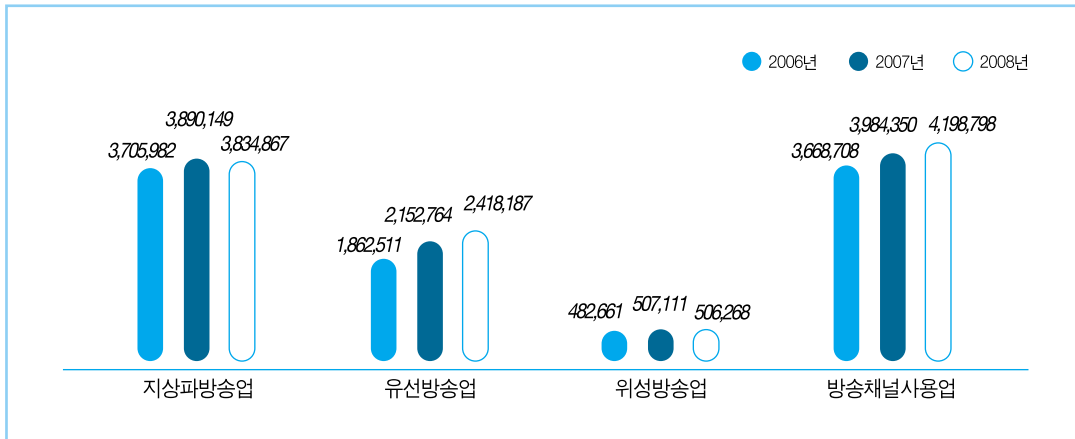
중분류	소분류	2005	2006	2007*	2008	구성비 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
지상파 방송	라디오 방송 (공영, 민영, 특수)	365,600	375,238	534,091	518,383	4.7	△2.9	12.3
	텔레비전방송 (공영, 민영)	3,176,900	3,328,443	3,347,448	3,299,381	30.1	△1.4	1.3
	지상파 이동멀티미디어방송	-	2,301	8,610	17,102	0.2	98.6	-
지상파 방송업 합계		3,542,500	3,705,982	3,890,149	3,834,867	35.0	△1.4	2.7
유선 방송업	종합유선방송 (1차,2차,3차,4차)	1,581,800	1,846,748	2,135,834	2,401,820	21.9	12.5	14.9
	중계유선방송	15,600	15,763	16,930	16,368	0.1	△3.3	1.6
유선 방송업 합계		1,597,400	1,862,511	2,152,764	2,418,187	22.1	12.3	14.8
위성방송업(일반위성, 위성이동포함)		368,900	482,661	507,111	506,268	4.6	△0.2	11.1
프로그램 제작공급업	방송채널사용사업	3,126,400	3,668,708	3,984,350	4,198,798	38.3	5.4	10.3
전체 합계		8,635,200	9,719,862	10,534,374	10,958,121	100.0	4.0	8.3

\* 지상파방송 매출액 = 텔레비전+라디오+DMB, 라디오매출 - 2006년 기준조사에서는 TBN, TBS 예산을 제외했으나 2007년 기준조사에서는 예산이 포함됨.

19) '2009년 방송산업 실태조사 보고서'의 모든 수치는 집계와 세부항목을 각각 반올림 처리하였으므로 이 과정에서 세부 항목의 수치와 집계 차이가 있을 수 있음

그림 4-7-1 방송산업 중분류별 매출액

(단위: 백만원)



### 7.1.1. 지상파방송 서비스 매출액 구성내역<sup>20)</sup>

지상파방송 서비스 매출액은 3조8,177억원으로 2007년 대비 1.6% 감소하였으나, 연평균(2005년~2008년)은 2.5% 증가하였다. 연도별로 서비스 매출액을 보면 2005년 3조5,425억원 → 2006년 3조7,036억원 → 2007년 3조8,815억원 → 2008년 3조8,177억원으로 나타났다.

총 매출액에서 광고는 2조1,998억원으로 그 비중은 57.6%로 가장 높으며, 기타사업(기타방송사업+기타사업)은 6,174억원으로 비중은 16.2%이며 방송수신료 매출은 5,646억원으로 비중은 14.8%이며 협찬은 3,155억원으로 비중은 8.3%, 프로그램판매는 1,203억원으로 비중은 3.2%인 것으로 나타났다.

전년대비 증감과 연평균 증감을 보면 광고 매출액은 전년대비 8.1% 감소하였고 연평균은 2.9% 감소하였다. 2006년부터 광고 매출액은 지속적으로 감소(2006년 2조4,676억원 → 2007년 2조3,924억원 → 2008년 2조1,998억원)하고 있는 것으로 나타났다. 프로그램 판매는 전년대비 37.4% 감소하여 가장 크게 감소한 것으로 나타났다. 반면 기타사업은 전년대비 64.5%, 연평균 45.9% 증가하여 다른 부문보다 가장 크게 증가한 것으로 나타났다.

20) 방송 독립제작사 수출액 및 수입액 제외

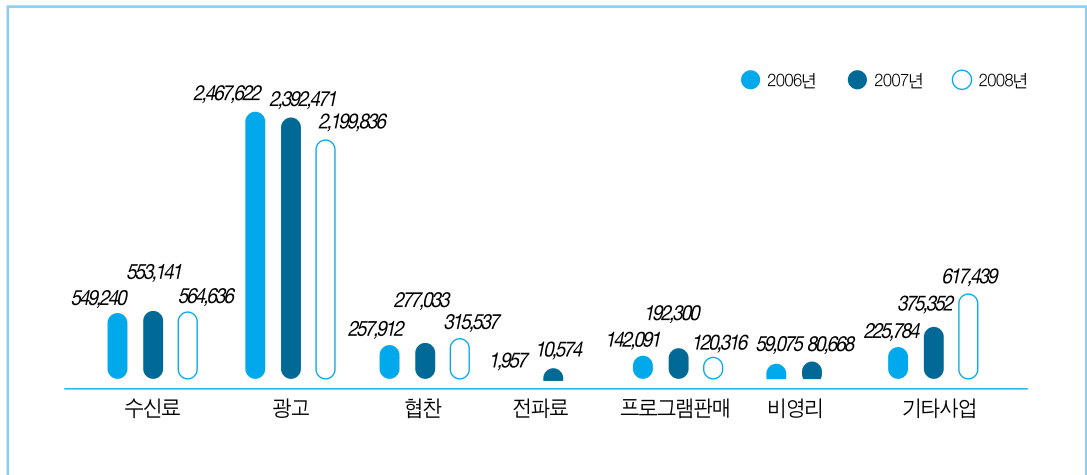
표 4-7-3 지상파방송 서비스 매출액 구성내역

(단위: 백만원, %)

구분	2005	2006	2007	2008	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
수신료	540,679	549,240	553,141	564,636	14.8	2.1	1.5
광고	2,402,103	2,467,622	2,392,471	2,199,836	57.6	△8.1	△2.9
협찬	222,259	257,912	277,033	315,537	8.3	13.9	12.4
전파료	27,067	1,957	10,574	-	-	-	-
프로그램판매	96,598	142,091	192,300	120,316	3.2	△37.4	7.6
비영리	55,237	59,075	80,668	-	-	-	-
기타사업	198,609	225,784	375,352	617,439	16.2	64.5	45.9
전체 합계	3,542,552	3,703,681	3,881,539	3,817,764	100.1	△1.6	2.5

그림 4-7-2 지상파방송업 서비스별 매출액 현황

(단위: 백만원)



### 7.1.2. 종합유선방송 서비스 매출액 구성내역

종합유선방송 서비스 매출액은 2조4,018억원으로 2007년 대비 12.5%, 연평균 14.9% 증가하였다. 매출액 구성내역을 보면 수신료가 1조804억원으로 그 비중은 44.98%로 가장 큰 비중을 차지하였다. 다음으로 인터넷 접속사업 6,266억원(26.09%), 홈쇼핑 송출 수수료 3,396억원(14.14%), 기타사업 1,266억원(5.27%), 광고 1,174억원(4.89%), 컨버터대여 696억원(2.90%), 시설설치 363억원(1.51%), 중계유선 47억원(0.20%), 협찬 2억원(0.01%)의 순으로 나타났다. 이 중 수신료 매출액은 전년대비 8.3% 증가, 연평균 13.4% 증가로 지속적으로 성장(2005년 7,415억원 → 2006년 8,438억원 → 2007년 9,980억원 → 2008년 1조804억원)하고 있다.

연도별로 서비스 매출액을 보면 2005년 1조5,818억원 → 2006년 1조8,467억원 → 2007년 2조1,358억원 → 2008년 2조4,018억원으로 나타났다.



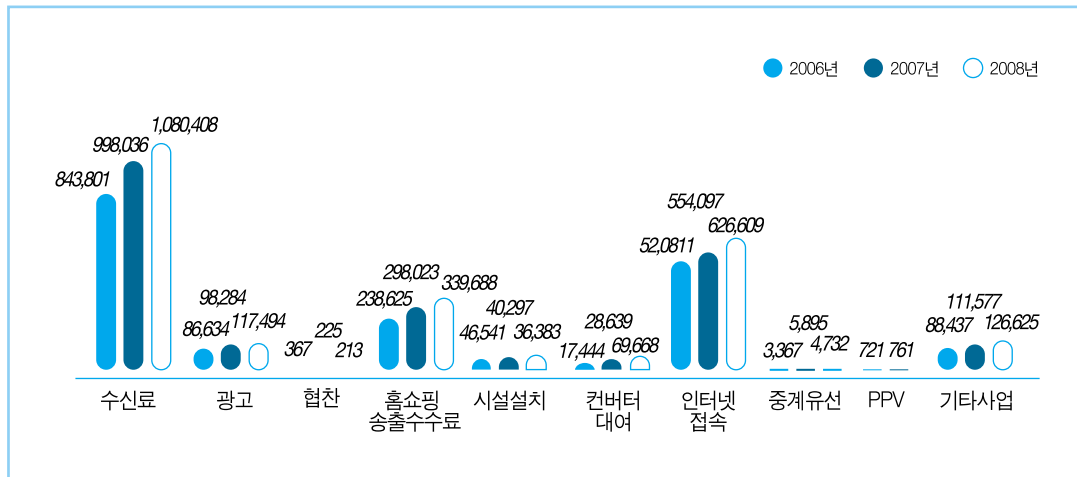
표 4-7-4 종합유선방송 서비스 매출액 구성내역

(단위: 백만원, %)

구분	2005	2006	2007	2008	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
수신료	741,585	843,801	998,036	1,080,408	44.98	8.3	13.4
광고	94,166	86,634	98,284	117,494	4.89	19.5	7.7
협찬	-	367	225	213	0.01	△5.3	-
홈쇼핑송출수수료	214,627	238,625	298,023	339,688	14.14	14.0	16.5
시설설치	41,852	46,541	40,297	36,383	1.51	△9.7	△4.6
컨버터대여	16,544	17,444	28,639	69,668	2.90	143.3	61.5
인터넷접속	408,439	520,811	554,097	626,609	26.09	13.1	15.3
중계유선	8,495	3,367	5,895	4,732	0.20	△19.7	△17.7
PPV	154	721	761	-	-	-	-
기타사업	55,946	88,437	111,577	126,625	5.27	13.5	31.3
전체 합계	1,581,808	1,846,748	2,135,834	2,401,820	100.0	12.5	14.9

그림 4-7-3 종합유선방송업 서비스별 매출액 현황

(단위: 백만원)



### 7.1.3. 일반위성방송 서비스 매출액 구성내역

일반위성방송 서비스 매출액은 3,869억원으로 2007년 대비 0.1% 감소하였으나, 연평균은 3.7% 증가하였다.

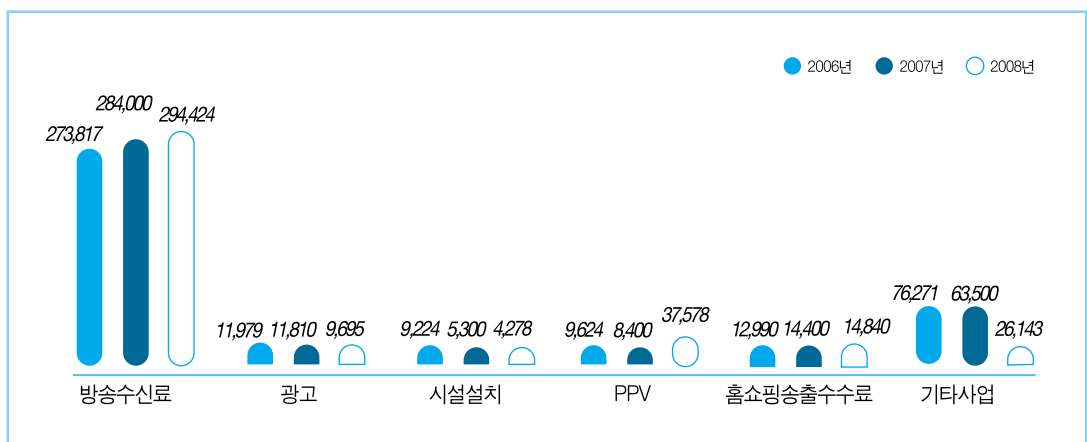
방송사업수익의 매출액 구성내역을 보면, '방송수신료'는 2,944억원(76.1%)으로 가장 큰 비중을 차지하였고, 2005년부터 꾸준히 증가(2005년 2,387억원 → 2006년 2,738억원 → 2007년 2,840억원 → 2008년 2,944억원)하고 있다. 다음으로 PPV 사업(영상물판매나 채널임대 등 포함) 376억원(9.7%), 기타사업 261억원(6.8%), 홈쇼핑송출 수수료 148억원(3.8%), 광고 96억원(2.5%), 시설설치 42억원(1.1%)의 순으로 나타났다.

연도별로 서비스 매출액을 보면 2005년 3,472억원 → 2006년 3,939억원 → 2007년 3,874억원 → 2008년 3,869억원으로 나타났다. 한편, 기타사업은 전년대비 58.8% 감소, 연평균 또한 30.7% 감소하여 다른 부문보다 가장 감소폭이 큰 것으로 나타났고, PPV는 전년대비 347.4%, 연평균 63.2% 증가하여 증가폭이 다른 부문에 비하여 큰 것으로 나타났다.

**표 4-7-5 일반위성방송사업자 서비스 매출액 구성내역** (단위: 백만원, %)

구분	2005	2006	2007	2008	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
방송수신료	238,780	273,817	284,000	294,424	76.1	3.7	7.2
광고	7,182	11,979	11,810	9,695	2.5	△17.9	10.5
시설설치	10,280	9,224	5,300	4,278	1.1	△19.3	△25.3
PPV	8,644	9,624	8,400	37,578	9.7	347.4	63.2
홈쇼핑송출수수료	3,716	12,990	14,400	14,840	3.8	3.1	58.7
기타사업	78,672	76,271	63,500	26,143	6.8	△58.8	△30.7
전체 합계	347,274	393,905	387,410	386,958	100.0	△0.1	3.7

**그림 4-7-4 일반위성방송사업 서비스별 매출액 현황** (단위: 백만원)



### 7.1.4. 방송채널사용사업 서비스 매출액 구성내역

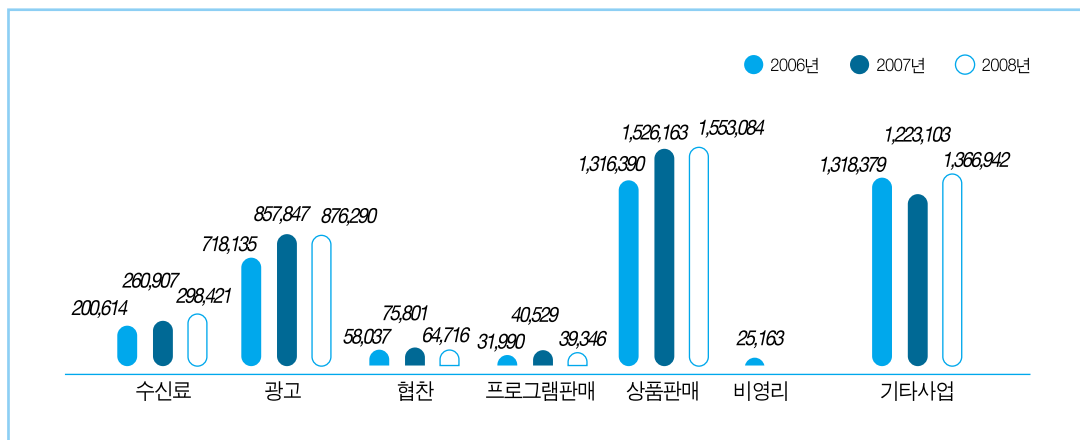
방송채널사용사업 서비스 매출액은 4조 1,988억원으로 2007년 대비 5.4% 증가, 연평균(2005년~2008년) 10.3% 증가하였으며, 2005년부터 2008년까지 꾸준히 증가(2005년 3조1,264억원 → 2006년 3조6,687억원 → 2007년 3조 9,843억원 → 2008년 4조1,987억원)하고 있다. 이 중 상품판매(홈쇼핑 방송 매출수익) 매출액은 1조5,530억원(37.0%)으로 가장 큰 비중을 차지하며 꾸준히 증가(2005년 1조2,632억원 → 2006년 1조3,163억원 → 2007년 1조5,261억원 → 2008년 1조5,530억원)하고 있다. 그 다음은 기타사업 1조3,669억원(32.6%), 광고 8,762억원(20.9%), 수신료 2,984억원(7.1%), 협찬 647억원(1.5%), 프로그램판매 393억원(0.9%)의 순으로 나타났다. 한편, 수신료 전년대비 14.4%증가하여 다른 부문보다전년대비 증가폭이 큰 것으로 나타났고, 협찬은 전년대비 14.6% 감소하여 증가폭이 다른 부문에 비하여 큰 것으로 나타났다.

**표 4-7-6 방송채널사용사업 서비스 매출액 구성내역\*** (단위: 백만원, %)

구분	2005	2006	2007	2008	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
수신료	157,255	200,614	260,907	298,421	7.1	14.4	23.8
광고	571,030	718,135	857,847	876,290	20.9	2.1	15.3
협찬	-	58,037	75,801	64,716	1.5	△14.6	-
프로그램판매	19,503	31,990	40,529	39,346	0.9	△2.9	26.4
상품판매	1,263,245	1,316,390	1,526,163	1,553,084	37.0	1.8	7.1
비영리	46,847	25,163	-	-	-	-	-
기타사업	1,068,616	1,318,379	1,223,103	1,366,942	32.6	11.8	8.6
전체 합계	3,126,496	3,668,708	3,984,350	4,198,798	100.0	5.4	10.3

\* '2009년 방송산업 실태조사 보고서'의 모든 수치는 합계와 세부항목을 각각 반올림 처리하였으므로 이 과정에서 세부 항목의 수치와 합계 차이가 있을 수 있음

**그림 4-7-5 방송채널사용사업 서비스별 매출액 현황** (단위: 백만원)



## 7.2. 방송 산업 수출입액<sup>21)</sup>

방송산업 수출액은 1억6,012만 달러로 전년대비 6.1% 증가하였다. 수입액은 7,826만 달러로 전년대비 20.5% 증가한 것으로 나타났다.

프로그램 수출입 중 해외교포지원방송, 비디오 판매, 타임블록이나 포맷판매를 제외한 방송프로그램 수출입 현황을 살펴보면, 지상파방송의 프로그램 수출은 9,113만 달러로 전년대비 2.0% 증가하였으나, 연평균(2005년~2008년)은 3.9% 감소하였으며, 수입은 562만 달러로 전년대비 39.6%, 연평균 23.7% 감소하였다. 연도별 방송 산업 수출액을 보면 2005년 1억2,176만 달러 → 2006년 1억3,391만 달러 → 2007년 1억5,095만 달러 → 2008년 1억6,012만 달러이며, 수입액은 2005년 4,317만 달러 → 2006년 7,256만 달러 → 2007년 6,493만 달러 → 2008년 7,826만 달러로 나타났다.

**표 4-7-7 방송 산업 수출 현황** (단위: 천달러, %)

구분	2005	2006	2007	2008	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
KBS	42,652	38,421	30,253	34,315	21.4	13.4	△7.0	
MBC	29,640	29,542	28,526	22,268	13.9	△21.9	△9.1	
EBS	86	288	134	223	0.1	66.4	37.4	
민방	SBS	30,248	27,093	30,401	34,125	21.3	12.2	4.1
	기타민방	-	35	22	200	0.1	809.1	-
지상파전체	102,626	95,379	89,336	91,131	56.9	2.0	△3.9	
방송채널사용사업자	3,259	3,465	3,929	2,789	1.7	△29.0	△5.1	
해외교포방송지원	5,841	13,260	13,309	15,306	9.6	15.0	37.9	
비디오/DVD 판매	10,037	21,813	31,438	33,362	20.8	6.1	49.2	
타임블록 판매	-	-	12,942	17,533	10.9	35.5	-	
전체	121,763	133,917	150,953	160,120	100.0	6.1	9.6	

**그림 4-7-6 방송산업 수출액 현황** (단위: 천달러)

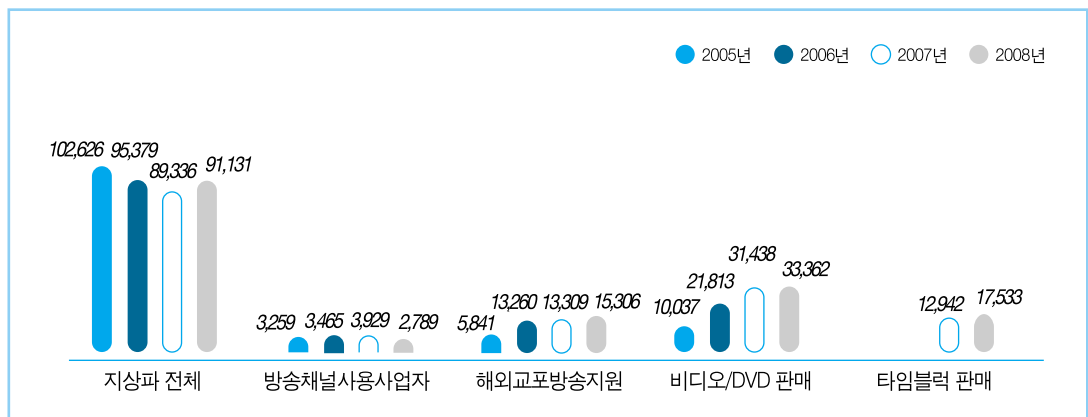


표 4-7-8 방송 산업 수입 현황

(단위 : 천달러, %)

구 분	2005	2006	2007	2008	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
KBS	4,706	2,149	1,350	1,414	1.8	4.7	△33.0	
MBC	5,154	7,568	2,232	270	0.3	△87.9	△62.6	
EBS	1,654	1,942	2,141	2,145	2.7	0.2	9.1	
민방	SBS	1,143	3,670	3,435	1,089	1.4	△68.3	△1.6
	기타민방	-	257	153	702	0.9	358.8	-
지상파전체	12,657	15,586	9,311	5,620	7.2	△39.6	△23.7	
방송채널사용사업자	30,520	56,977	55,628	72,641	92.8	30.6	33.5	
전체	43,177	72,563	64,939	78,261	100.0	20.5	21.9	

### 7.2.1. 방송 산업 지역별 수출입액<sup>22)</sup>

방송 산업 지역별 수출액은 일본이 6,562만 달러(69.9%)로 가장 많으며 전년대비 22.7% 증가, 연평균(2006년~2008년)은 24.8% 감소한 것으로 나타났다. 다음으로 대만이 700만 달러(7.5%), 중국은 451만 달러(4.8%), 홍콩은 358만 달러(3.8%), 태국은 288만 달러(3.1%)등의 순으로 나타났다. 전체 수출액의 98.0%가 아시아에 집중되어 있다.

수입액은 미국이 5,909만 달러로 75.5%의 비중으로 가장 높으며, 다음으로 일본 1,226만 달러(15.7%), 영국은 265만 달러(3.4%)등의 순으로 나타났다. 수입은 수출과는 반대로 아시아보다 미국에 집중되어 있는 것으로 나타났다.

21) 방송 독립제작사 수출액 및 수입액 제외

22) 수출액 중 해외교포방송지원 및 비디오 판매, 타임블록 판매 제외

표 4-7-9 방송산업 지역별 수출액 현황

(단위 : 천달러, %)

구 분	2006	2007	2008	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
아시아	일본	47,632.1	53,494.0	65,627	69.875	22.7	△24.8
	중국	7,978.5	5,294.6	4,512	4.804	△14.8	△10.4
	홍콩	4,463.7	3,033.5	3,585	3.817	18.2	△2.2
	싱가포르	2,066.4	2,227.5	1,978	2.106	△11.2	△41.5
	대만	20,473.2	17,130.9	7,003	7.456	△59.1	0.4
	베트남	831.3	1,052.4	838	0.892	△20.4	△33.7
	말레이시아	2,613.7	1,495.7	1,150	1.224	△23.1	13.9
	인도네시아	234.2	467.5	304	0.324	△35.0	△13.7
	태국	3,876.4	2,543.8	2,889.5	3.077	13.6	△28.3
	필리핀	3,299.3	1,682.6	1,695	1.805	0.7	38.3
	미얀마	387.4	348.7	741	0.789	112.5	76.9
	캄보디아	116.0	64.0	363	0.386	467.2	-
	터키	-	114.0	264	0.281	131.6	-
미주	미국	732.9	791.5	739	0.787	△6.6	0.4
	캐나다	-	6.0	7.5	0.008	25.0	-
	미국/캐나다	-	526.6	448	0.477	△14.9	-
유럽	브라질	9.3	40.0	7	0.007	△82.5	△13.2
	프랑스	20.0	17.9	3	0.003	△83.2	△61.3
	영국	116.6	1.5	29	0.031	1833.3	△50.1
	독일	10.0	16.0	2	0.002	△87.5	△55.3
	이탈리아	69.0	40.0	45	0.048	12.5	△19.2
	스페인	-	74.5	23	0.024	△69.1	-
	헝가리	1.0	54.6	82	0.087	50.2	805.5
	러시아	-	61.0	133	0.142	118.0	-
오세아니아	호주	-	-	-	-	-	-
	뉴질랜드	80.0	-	2	0.002	-	△84.2
기타	기타 아시아	1,243.6	779.0	1,124	1.197	△44.3	△4.9
	기타 유럽	42.5	65.9	196	0.209	197.4	114.8
	기타 아프리카	-	1,166.4	60	0.064	△94.9	△84.7
	기타	2,547	625.9	33	0.035	△94.7	△88.6
합계	98,844.1	93,264.5	93,920	99.998	0.7	△2.5	

표 4-7-10 방송산업 지역별 수입액 현황

(단위 : 천달러, %)

구 분	2006	2007	2008	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
아 시 아	일본	9,521.3	9,469.3	12,268.4	15.676	29.6	13.5
	중국	2,537.0	2,036.8	595.5	0.761	△70.8	△51.6
	홍콩	3,187.2	2,715.9	1,585	2.025	△41.6	△29.5
	싱가포르	99.4	59.0	5.5	0.007	△90.7	△76.5
	대만	425.3	91.9	-	-	-	-
	베트남	-	-	-	-	-	-
	말레이시아	16.6	3.4	-	-	-	-
	인도네시아	-	-	-	-	-	-
	태국	105	-	-	-	-	-
	필리핀	-	-	-	-	-	-
	미얀마	-	-	-	-	-	-
	캄보디아	-	-	-	-	-	-
	터키	-	-	-	-	-	-
미 주	미국	46,022.5	42,730.9	59,093	75.508	38.3	13.3
	캐나다	686.7	587.9	538.4	0.688	△8.4	△11.5
	미국/캐나다	-	-	-	-	-	-
	브라질	54.8	-	-	-	-	-
유 럽	프랑스	2,714.1	1,551.9	312	0.399	△79.9	△66.1
	영국	4,555.2	4,155.1	2,653	3.390	△36.2	△23.7
	독일	666.6	468.4	122	0.156	△74.0	△57.2
	이탈리아	125.7	424.4	124	0.158	△70.8	△0.7
	스페인	70.9	33.7	-	-	-	-
	헝가리	723.3	-	93	0.119	-	△64.1
	러시아	-	27.0	-	-	-	-
	이스라엘	-	-	-	-	-	-
오 세 아 니 아	호주	-	228.6	-	-	-	-
	뉴질랜드	210.0	26.5	134	0.171	△41.4	△20.1
기 타	기타 아시아	258.4	-	-	-	-	-
	기타 유럽	583.6	307.9	737	0.942	139.4	12.4
	기타 아프리카	-	-	-	-	-	-
	기타	-	20	-	-	-	-
합계	72,563.6	64,938.6	78,260.8	100.0	20.5	3.9	

7.2.2. 방송 산업 장르별 수출입액<sup>23)</sup>

방송 산업 장르별 수출액을 보면 드라마가 8,901만 달러(94.8%)로 가장 많고, 그 다음은 오락이 166만 달러로 1.8%의 비중을 차지하고 있으나, 드라마의 수출액 비중과 비교하면 매우 적은 비중이다. 드라마 수입은 전년대비 8.7%증가하였으나 연평균(2006년~2008년)은 0.6% 감소하였다. 수출 장르 중에서 교양은 2006년부터 꾸준히 증가(2006년 43만 달러 → 2007년 50만 달러 → 2008년 72만 달러)하여 전년대비 43.8%, 연평균 29.6% 증가하고 있는 것으로 나타났다. 수입액을 보면 영화 수입액이 3,599만 달러(46.0%)로 가장 많은 것으로 나타났다. 다음으로 드라마 2,389만 달러(30.5%), 애니메이션 1,141만 달러(14.6%)의 비중을 차지하고 있다. 드라마 수입은 전년대비 59.5% 증가, 연평균 83.5% 증가하였으며, 2006년부터 꾸준히 증가(2006년 709만 달러 → 2007년 1,497만 달러 → 2008년 2,389만 달러)하고 있다. 다큐 또한 전년대비 28.7%, 연평균 22.2% 증가하였으며, 2006년부터 꾸준히 증가(2006년 359만 달러 → 2007년 417만 달러 → 2008년 537만 달러)하고 있다.

표 4-7-11 방송 산업 장르별 수출액 현황

(단위: 천달러\$, %)

구 분	2006	2007	2008	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
드라마	90,130.9	81,901.5	89,015	94.78	8.7	△0.6
다큐	688.2	694.5	520	0.55	△25.1	△13.1
애니메이션	292.4	528.7	210	0.22	△60.3	△15.3
영화	-	-	-	-	-	-
음악	234.1	-	305	0.32	-	14.1
오락	4,442.9	7,840.0	1,669	1.78	△78.7	△38.7
교육	8.5	100.6	25	0.03	△75.1	71.5
교양	433.1	506.3	728	0.78	43.8	29.6
스포츠	16.0	-	-	-	-	-
기타	2,598.0	1,693.1	1,448	1.54	△14.5	△25.3
전체 합계	98,844.1	93,264.7	93,920	100.00	0.7	△2.5

23) 수출액 중 해외교포방송지원 및 비디오 판매, 타임블럭 판매 제외



그림 4-7-7 방송산업 장르별 수출액 현황

(단위: 천달러)

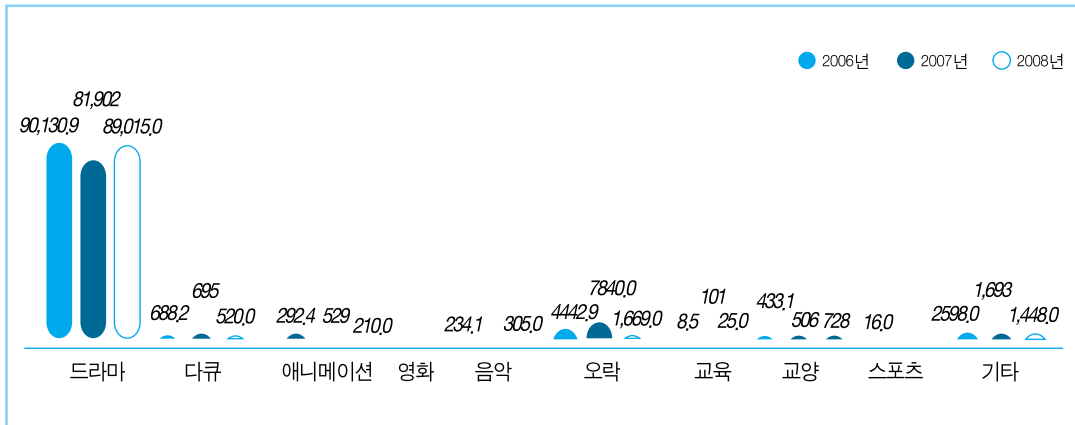


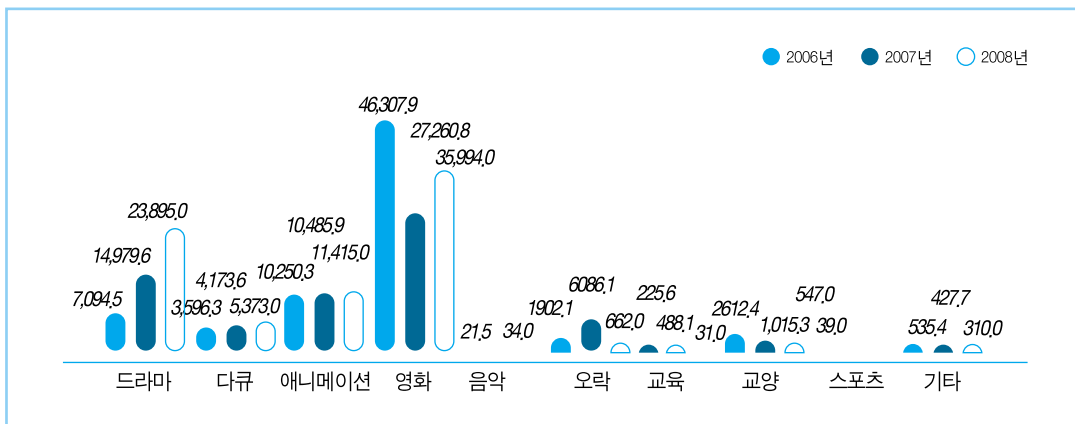
표 4-7-12 방송산업 장르별 수입액 현황

(단위: 천달러, %)

구분	2006	2007	2008	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
드라마	7,094.5	14,979.6	23,895	30.53	59.5	83.5
다큐	3,596.3	4,173.6	5,373	6.87	28.7	22.2
애니메이션	10,250.3	10,485.9	11,415	14.59	8.9	5.5
영화	46,307.9	27,260.8	35,994	45.99	32.0	△11.8
음악	-	21.5	34	0.04	58.1	-
오락	1,902.1	6,086.1	662	0.85	△89.1	△41.0
교육	225.6	488.1	31	0.04	△93.6	△62.9
교양	2,612.4	1,015.3	547	0.70	△46.1	△54.2
스포츠	39.0	-	-	-	-	-
기타	535.4	427.7	310	0.40	△27.5	△23.9
전체 합계	72,563.5	64,938.6	78,261	100.0	20.5	3.9

그림 4-7-8 방송산업 장르별 수입액 현황

(단위: 천달러)



### 7.3. 방송 산업 종사자수

방송 산업 종사자는 총 29,669명으로 전년대비 2.6% 증가하였으며, 연평균(2005년~2008년)은 0.04% 증가한 것으로 나타났다. 방송 산업 종사자 중 지상파 종사자는 14,013명(47.2%)으로 가장 큰 비중을 차지하였고, 채널사용 종사자 9,510명(32.1%), 종합유선 종사자 5,376명(18.1%), 중계유선 종사자 319명(1.1%), 위성방송 종사자 285명(1.0%), 위성DMB 종사자 166명(0.6%)로 나타났다. 지상파 종사자는 2005년부터 꾸준히 증가(2005년 13,681명 → 2006년 13,785명 → 2007년 13,897명 → 2008년 14,013명)하였다. 연도별 총 종사자를 보면 2005년 29,634명 → 2006년 29,308명 → 2007년 28,913명 → 2008년 29,669명으로 나타났다. 전년대비 증감과 연평균 증감을 보면 지상파 종사자는 전년대비 0.83%, 연평균 0.80% 증가하였고, 채널사용 종사자 또한 전년대비 4.48%, 연평균 2.88% 증가하였다. 종합유선 종사자는 전년대비 6.46% 증가하였으나 연평균은 5.83% 감소하였으며 중계유선 종사자는 전년대비 9.12%, 연평균 3.50% 감소하였다. 위성방송 종사자 또한 전년대비 0.69%감소하였지만 연평균 0.47% 증가하였다. 위성 DMB 종사자는 전년대비 26.5% 감소하였으나 연평균은 4.61% 증가한 것으로 나타났다. 종합하여 보면 방송 산업 종사자는 2005년부터 큰 폭의 증감변화없이 비슷한 수준을 유지하고 있는 것으로 보인다.

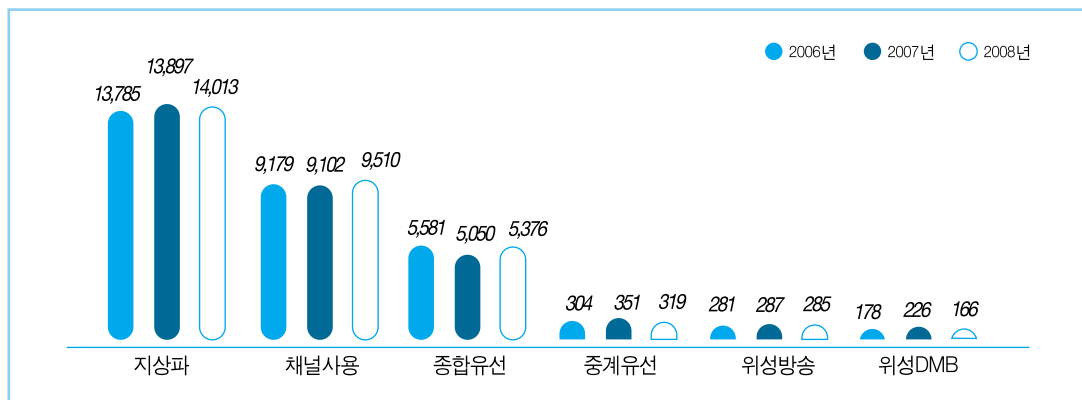
표 4-7-13 방송 산업 종사자 현황

(단위: 명, %)

구분	2005	2006	2007	2008	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
지상파	13,681	13,785	13,897	14,013	47.2	0.83	0.80
채널사용	8,734	9,179	9,102	9,510	32.1	4.48	2.88
종합유선	6,438	5,581	5,050	5,376	18.1	6.46	△5.83
중계유선	355	304	351	319	1.1	△9.12	△3.50
위성방송	281	281	287	285	1.0	△0.69	0.47
위성DMB	145	178	226	166	0.6	△26.5	4.61
합계	29,634	29,308	28,913	29,669	100.1	2.61	0.04

그림 4-7-9 방송산업 중분류별 종사자수

(단위: 명)



### 7.3.1. 방송 산업 직종별 종사자수

방송 산업 직종별 종사자를 보면 기술직이 5,216명(17.6%)으로 가장 많고, 그 다음은 관리행정 4,414명(14.9%), 영업홍보 3,881명(13.1%), PD 3,800명(12.8%), 제작관련 3,597명(12.1%), 기자 3,161명(10.7%), 기타 2,711명(9.1%), 방송직 기타 1,091명(3.7%), 임원이 910명(3.1%)의 순으로 나타났다. 연도별로 살펴보면 '관리행정' (2006년 5,431명 → 2007년 4,808명 → 2008년 4,414명) 과 'PD' (2006년 3,852명 → 2007년 3,840명 → 2008년 3,800명)는 지속적으로 종사자 수가 감소하고 있는 반면에 '기자' (2006년 2,866명 → 2007년 3,045명 → 2008년 3,161명)는 종사자 수가 증가하고 있는 것으로 나타났다. 전년대비 증감률과 연평균 증감률(2006년~2008년)을 보면 방송직의 기타직무가 전년대비 18.0%, 연평균(2006년~2008년) 16.3% 감소하여 다른 직무에 비하여 큰폭의 감소율을 보였다. 반면 연구직은 전년대비 18.9%, 연평균 16.2% 증가하였으며 영업홍보는 전년대비 14.7%, 연평균 6.4% 증가하여 다른 직무에 비하여 증가폭이 큰 것으로 나타났다.

표 4-7-14 방송 산업 직종별 종사자현황

(단위: 명, %)

구분	임원	관리행정	방송직					기술직	연구직	영업홍보	기타	전체
			기자	PD	아나운서	제작관련	기타					
지상파	142	1,657	2,222	2,433	516	1,688	520	2,829	86	638	1,282	14,013
채널사용	416	1,688	633	1,199	110	1,607	486	770	62	1,585	954	9,510
종합유선	293	816	304	167	71	298	83	1,368	20	1,488	468	5,376
중계유선	43	63	2	1	2	4	2	173	-	24	5	319
위성방송	16	190	-	-	-	-	-	76	21	146	2	451
합계	910	4,414	3,161	3,800	699	3,597	1,091	5,216	189	3,881	2,711	29,669
구성비(%)	3.1	14.9	10.7	12.8	2.4	12.1	3.7	17.6	0.6	13.1	9.1	100.0

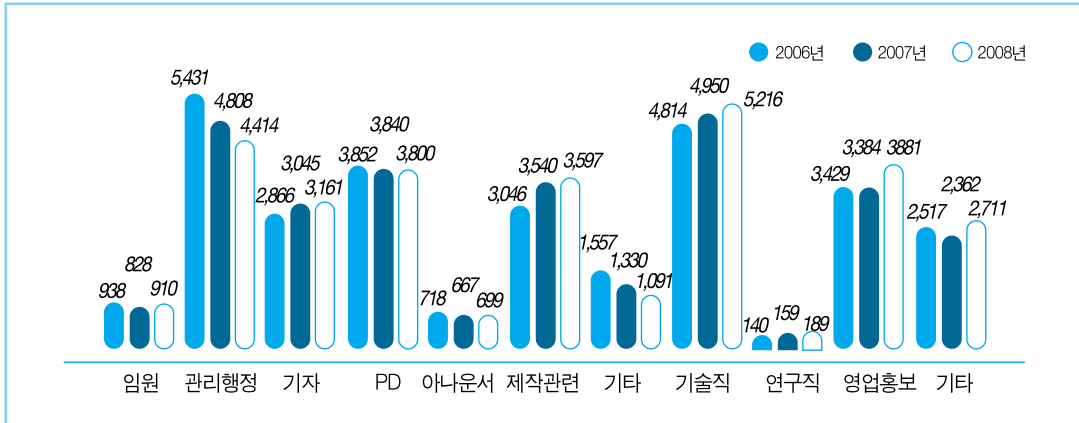
표 4-7-15 연도별 직무별 종사자현황

(단위: 명, %)

구분	임원	관리행정	방송직					기술직	연구직	영업홍보	기타	전체
			기자	PD	아나운서	제작관련	기타					
2006	938	5,431	2,866	3,852	718	3,046	1,557	4,814	140	3,429	2,517	29,308
2007	828	4,808	3,045	3,840	667	3,540	1,330	4,950	159	3,384	2,362	28,913
2008	910	4,414	3,161	3,800	699	3,597	1,091	5,216	189	3,881	2,711	29,669
전년대비 증감률	9.9	△8.2	3.8	△1.0	4.8	1.6	△18.0	5.4	18.9	14.7	14.8	2.6
연평균 증감률	△1.5	△9.8	5.0	△0.7	△1.3	8.7	△16.3	4.1	16.2	6.4	3.8	0.6

그림 4-7-10 연도별 직무별 종사자현황

(단위 : 명)



### 7.3.2. 방송 산업 성별 종사자수

성별 종사자 현황을 보면 남자는 22,076명(74.4%)이며 여자는 7,593명(25.6%)으로 나타났다. 남자는 전년대비 1.1%, 연평균(2006년~2008년) 0.2% 증가하였으며 여자는 전년대비 7.4%, 연평균 1.2% 증가하였다. 남·여 종사자 모두 증가하고 있지만, 남자보다 여자 종사자의 증가율이 더 높은 것으로 나타났다. 그러나 현재까지는 모든 부문에서 여자 종사자보다 남자 종사자의 수가 더 많다. 그 중 지상파 종사자는 남자 종사자 11,477명이며, 여자 종사자는 2,536명으로 남자 종사자와 여자 종사자의 차이가 다른 부문보다 많이 나는 것으로 나타났다.

연도별로 성별 종사자 현황을 살펴보면 남자는 2006년 21,981명 → 2007년 21,845명 → 2008년 22,076명이며, 여자는 2006년 7,417명 → 2007년 7,068명 → 2008년 7,593명으로 조사되었다.

표 4-7-16 성별 종사자현황

(단위 : 명, %)

구 분	지상파	채널사용	종합유선	중계유선	위성방송	합계	구성비(%)
남자	11,477	6,303	3,710	233	353	22,076	74.4
여자	2,536	3,207	1,666	86	98	7,593	25.6
합계	14,013	9,510	5,376	319	451	29,669	100.0

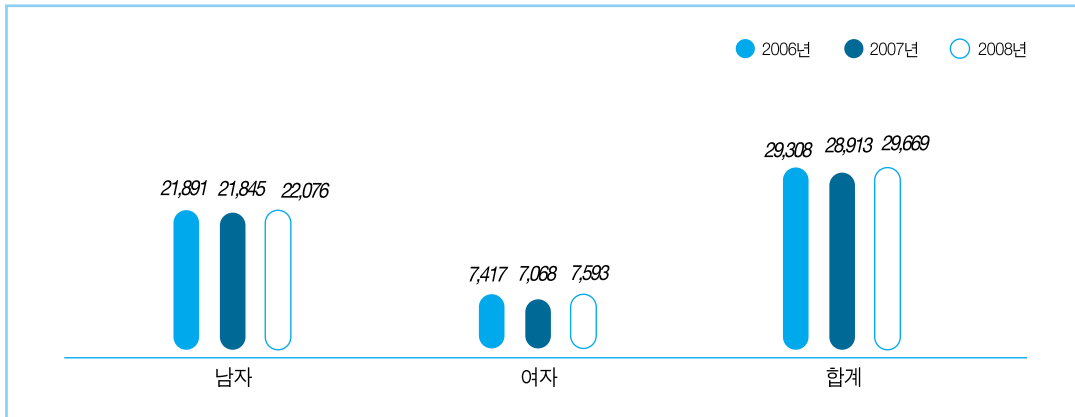
표 4-7-17 연도별 성별 종사자현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	남자	여자	
2006	21,981	7,417	29,398
2007	21,845	7,068	28,913
2008	22,076	7,593	29,669
전년대비증감률	1.1	7.4	2.6
연평균증감률	0.2	1.2	0.5

그림 4-7-11 연도별 성별 종사자현황

(단위 : 명)



### 7.3.3. 방송 산업 고용형태별 종사자수

고용형태별 종사자는 정규직이 25,846명(87.1%)이며 비정규직이 3,823명(12.9%)이다. 정규직은 전년대비 1.1%, 연평균(2006년~2008년) 1.5% 증가하였고, 비정규직은 전년대비 13.8% 증가하였으나 연평균은 5.1% 감소한 것으로 나타났다. 또한 정규직은 2007년에 대비 292명 증가하였고, 비정규직은 464명 증가하였다. 정규직은 2005년부터 꾸준히 증가(2006년 25,065명 → 2007년 25,554명 → 2008년 25,846명)한 것으로 나타났다. 비정규직은 2007년 대비 13.8%로 증가하여 정규직 전년대비 증가율(1.1%)과 비교하면 큰 폭의 증가율을 보였다.

연도별로 고용형태별 종사자를 보면 정규직은 2006년 25,065명 → 2007년 25,554명 → 2008년 25,846명이며, 비정규직은 2006년 4,243명 → 2007년 3,359명 → 2008년 3,823명으로 나타났다.

표 4-7-18 고용형태별 종사자현황\*

(단위 : 명, %)

구분	지상파	채널사용	종합유선	중계유선	위성방송	합계	구성비(%)
정규직	12,705	7,800	4,638	296	406	25,846	87.1
비정규직	1,308	1,710	738	22	45	3,823	12.9
합계	14,013	9,510	5,376	319	451	29,669	100.0

\* '2009년 방송산업 실태조사 보고서'의 모든 수치는 집계와 세부항목을 각각 반올림 처리하였으므로 이 과정에서 세부 항목의 수치와 합계 차이가 있을 수 있음

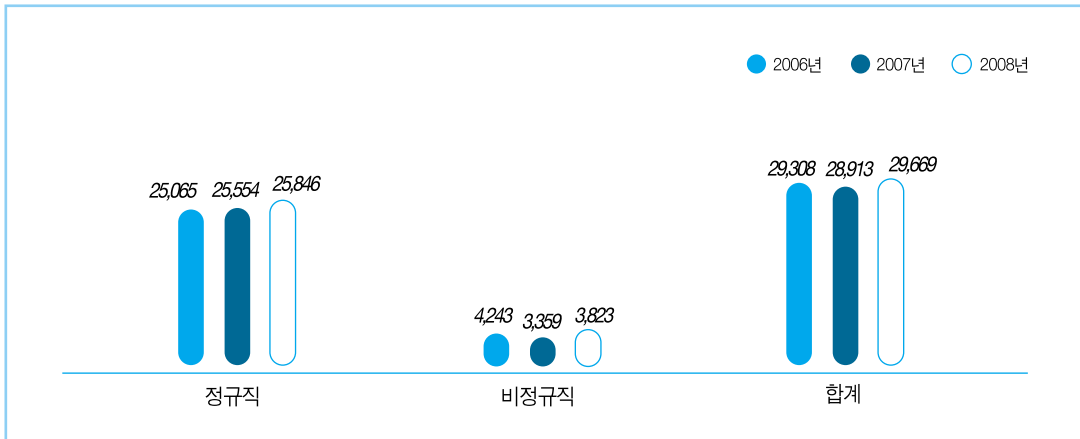
표 4-7-19 연도별 고용형태 종사자현황

(단위 : 명, %)

구분	종사자(명)		합계
	정규직	비정규직	
2006	25,065	4,243	29,308
2007	25,554	3,359	28,913
2008	25,846	3,823	29,669
전년대비증감률	1.1	13.8	2.6
연평균증감률	1.5	△5.1	0.6

그림 4-7-12 연도별 고용형태 종사자현황

(단위 : 명)



### 7.4. 방송 산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액<sup>24)</sup>

방송 산업 사업체별 2008년 사업체당 평균매출액은 225억원이며 전년대비 4.5%, 연평균(2006년~2008년) 11.2% 증가하였고, 1인당 평균매출액은 369백만원으로 전년대비 1.4%, 연평균 5.6% 증가한 것으로 나타났다. 사업체수는 2006년도부터 2008년도까지 줄어들고(2006년 534개 → 2007년 489개 → 2008년 487개), 매출액은 반대로 증가(2006년 9억7,198억원 → 2007년 10억 5,343억원 → 2008년 10억9,581억원)하였기 때문에 사업체당 매출액은 꾸준히 증가(2006년 182억원 → 2007년 215억원 → 2008년 225억원)하였다.

표 4-7-20 연도별 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액

(단위 : 개, 백만원, 명, %)

구 분	사업체수	매출액	종사자수	사업체당 평균매출액	1인당평균매출액
2006	534	9,719,862	29,308	18,201	331
2007	489	10,534,374	28,913	21,542	364
2008	487	10,958,121	29,669	22,501	369
전년대비증감률	△0.4	4.0	2.6	4.5	1.4
연평균증감률	△4.5	6.2	0.6	11.2	5.6

24) IPTV 사업체수(3개) 제외

## 8. 광고산업

표 4-8-1 광고 산업 분류

중분류	소분류	분류체계 정의
광고(종합) 대행	광고대행 · 매체대행	광고주를 대신하여 광고물을 기획하고 이에 따라 광고물을 제작하며, 제작된 광고물을 매체와 접촉하여 매체집행을 하는 사업체
	광고기획 · 전략대행	광고활동을 계획하거나, 카피, 매체등 종합적인 광고캠페인의 기본방향을 수립하는 사업체
광고제작	CM·영상·카피·그래픽 제작	광고메시지, 광고물, 광고그래픽등을 제작하는 사업체
	온라인 제작	배너(Banner), 이벤트페이지, 웹 사이트 등 각종 온라인 광고물을 제작하는 사업체
	광고사진 스튜디오	광고를 목적으로 제작된 사진 촬영, 신문, 잡지, 포스터 광고 촬영 및 카탈로그 촬영을 하는 사업체
	CI	기업의 상징, 마크, 로고타입, 기업컬러 등을 제작하는 사업체
서비스	마케팅 · 리서치	마케팅 활동의 기획, 수정 및 평가를 위해 내부 및 외부 정보 수집하여 분석하는 사업체
	PR	제품 또는 서비스에 대한 공중의 이해와 호감을 얻고자 행하는 여러 가지 활동의 업무(홍보, 행사, 행사 기획, 홍보물제작 등)를 전문으로 행하는 사업체
	SP	매스컴 매체에 하는 광고가 아니라 판매에 직결한 광고를 대행하는 사업체(DM광고, 프리미엄, 견본배포, 노벨티, 콘테스트, 소비자교육 등)
	이벤트	판매 촉진을 위한 행사 기획 · 연출 · 제작 · 설계 등을 하는 사업체
	Space Design	전시 기획 및 제작, 전시 설치물 제작 · 관리, 인테리어 설계 및 시공 등을 하는 사업체
인쇄	인쇄	브로슈어, 카탈로그, 리플렛 전단 및 원색 인쇄물, 책자, 포장물과 사보 제작 · 편집하는 사업체
	제판	제판, 출력, 사진제판, 필름출력 · 제작 등의 사진, 인쇄, 제판 관련 서비스를 하는 사업체
온라인	광고대행	광고주를 대신하여서 온라인 광고물을 기획하고 이에 따라 효과적인 광고물을 제작하며, 제작된 광고물을 전달하기 위해 매체와 접촉하여 집행하는 사업체
	매체대행	광고주나 광고대행사를 대신하여 온라인 광고 지면을 구입해 주는 업무를 하는 사업체
	광고기획 · 전략대행	온라인 광고활동을 계획하거나, 카피, 매체등 종합적인 광고캠페인의 기본방향을 수립하는 사업체
	광고제작	배너(Banner), 이벤트페이지, 웹 사이트 등 각종 온라인 광고물을 제작하는 사업체
기타	기타	전산장비 유지 보수, 편집 장비 취급, 슬라이드 대여 등의 장비 취급 업무를 하는 사업체
	광고물 기획 · 편집	영상 또는 인쇄 광고물을 편집하는 사업체

광고 산업은 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 광고 산업 규모를 파악하기 위하여 한국방송광고공사의 [광고 산업 통계] 조사결과를 인용하였다. 광고 산업 통계는 기획, 제작 단계의 광고회사와 광고물제작업체를 조사대상으로 하여 광고 산업 규모를 파악한 자료이다.

## 8.1. 광고산업 매출 취급액

광고산업 매출 취급액은 9조3,116억원이며 전년대비 1.3% 감소하였으나, 2005년부터 연평균(2005년~2008년)은 3.4% 증가한 것으로 나타났다. 분류별로 매출 취급액을 살펴보면 '광고(종합)대행'은 4조9,418억원(53.1%)이며, 그 다음은 '온라인' 1조2,480억원(13.4%), '광고제작' 1조2,414억원(13.3%), '서비스' 7,874억원(8.5%), '기타' 7,685억원(8.3%), '인쇄' 3,242억원(3.5%)인 것으로 나타났다. 한편 전년대비 증감과 연평균 증감을 보면 '광고(종합)대행'은 전년대비 16.8% 감소하였고, 연평균 3.3% 감소한 것으로 나타났으며, '광고제작'은 전년대비 9.2% 증가하였고, 연평균은 16.8% 증가하였다. '서비스'는 전년대비 41.2% 증가하였고, 연평균은 10.5% 감소하였다. '인쇄'는 전년대비 4.3% 감소하였으며, 연평균 또한 4.0% 감소하였다. '온라인'은 전년대비 48.4%, 연평균은 65.6% 증가한 것으로 나타났다. '기타'는 전년대비 23.2%, 증감률은 21.1% 증가하였다. 연도별로 매출 취급액을 보면 2005년 8조4,177억원 → 2006년 9조1,180억원 → 2007년 9조4,346억원 → 2008년 9조3,116억원으로 2005년부터 2007년까지 증가한 후 2008년에 근소한 감소세를 보이고 있다.

표 4-8-2 광고 산업 매출 취급액 현황

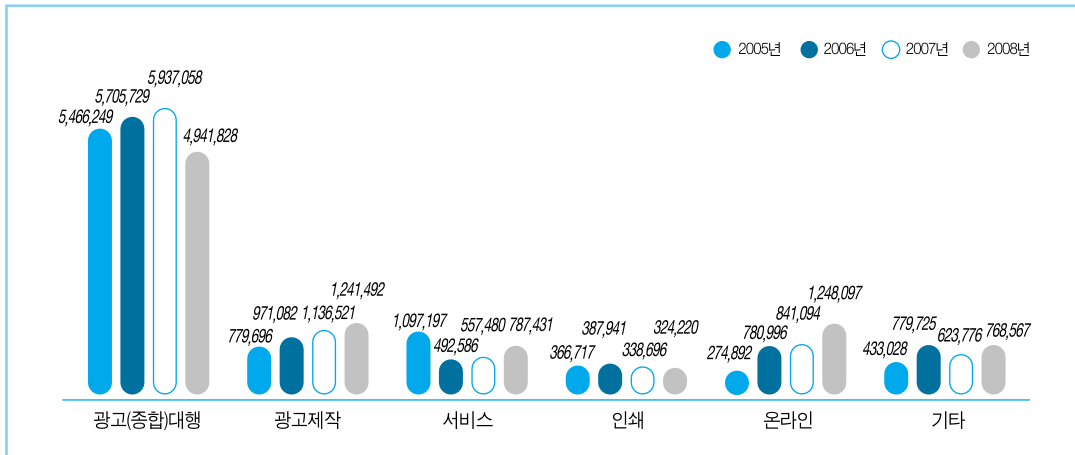
(단위: 백만원, %)

구 분	2005	2006	2007	2008	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
광고(종합)대행	5,466,249	5,705,729	5,937,058	4,941,828	53.1	△16.8	△3.3
광고제작	779,696	971,082	1,136,521	1,241,492	13.3	9.2	16.8
서비스	1,097,197	492,586	557,480	787,431	8.5	41.2	△10.5
인쇄	366,717	387,941	338,696	324,220	3.5	△4.3	△4.0
온라인	274,892	780,996	841,094	1,248,097	13.4	48.4	65.6
기타	433,028	779,725	623,776	768,567	8.3	23.2	21.1
전 체	8,417,779	9,118,059	9,434,625	9,311,635	100.1	△1.3	3.4



그림 4-8-1 광고산업 중분류별 취급액

(단위: 백만원)



### 8.1.1. 광고 사업체의 업종별 취급액

광고 산업내 사업체들의 업종별로 살펴보면 ‘광고대행’은 ‘광고대행·매체대행’이 4조9,347억원(53.0%)으로 전년대비 13.5%, 연평균(2005년~2008년) 2.9% 감소하였으며 ‘광고기획·전략대행’은 71억원(0.1%)으로 전년대비 96.9%, 연평균 54.9% 감소하였다. ‘광고제작’을 보면 ‘CM·영상·카피·그래픽 제작’이 1조1,806억원(12.7%)으로 전년대비 10.0%, 연평균 20.1% 증가하였으며 ‘온라인 제작’은 271억원(0.3%)으로 전년대비 24.2% 감소하였고, 연평균 또한 3.5% 감소한 것으로 나타났다. ‘광고사진 스튜디오’는 75억원(0.1%)으로 전년대비 97.7% 증가하였으나, 연평균은 18.8% 감소하였으며 ‘CI’는 261억원(0.3%)으로 전년대비 10.7% 증가하였고 연평균 21.0% 감소한 것으로 나타났다. 서비스 부문을 보면 ‘마케팅·리서치’가 225억원(0.2%)으로 전년대비 107.0% 증가하였으나 연평균은 35.0% 감소하였다. ‘PR’은 729억원(0.8%)으로 전년대비 16.8% 증가하였고, 연평균은 14.3% 감소하였으며 ‘SP’는 5,387억원(5.8%)으로 전년대비 90.4%, 연평균 11.1% 증가한 것으로 나타났다. ‘이벤트’는 1,050억원(1.1%)으로 전년대비 5.1%, 연평균 38.0% 감소하였다. ‘Space Design’은 481억원(0.5%)으로 전년대비 46.7%, 연평균 9.7% 감소하였다. ‘인쇄’ 부문을 보면 ‘인쇄’는 3,124억원(3.4%)으로 전년대비 2.0% 감소하였으나 연평균 0.004% 증가하였으며 ‘제판’은 117억원(0.1%)으로 전년대비 41.1% 감소하였고, 연평균 또한 39.9% 감소한 것으로 나타났다. ‘온라인’ 부문을 보면 ‘광고대행’은 4,598억원(4.9%)으로 전년대비 34.9%, 연평균 64.6% 증가하였으며 ‘매체대행’은 7,560억원(8.1%)으로 전년대비 55.3%, 연평균 145.0% 증가하였다. ‘광고기획·전략대행’은 106억원(0.1%)이며 전년대비 150.7% 증가하였으나 연평균 20.8% 감소하였다. ‘광고제작’은 215억원(0.2%)으로 전년대비 132.6% 증가하였으나 연평균 14.9% 감소하였다. ‘기타’ 부문을 ‘광고물 기획·편집’이 5,440억원(5.8%)으로 전년대비 25.9%, 연평균 14.1% 증가하였으며 ‘기타(장비취급 등)’는 2,244억원(2.4%)으로 전년대비 17.1%, 연평균 49.5% 증가하였다.

표 4-8-3 광고 산업내 사업체들의 업종별 취급액 현황

(단위 : 백만원, %)

구 분		2005	2006	2007	2008	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
광고대행	광고대행·매체대행	5,388,531	5,614,598	5,707,867	4,934,715	53.0	△13.5	△2.9
	광고기획·전략대행	77,718	91,131	229,190	7,113	0.1	△96.9	△54.9
	광고(종합)대행 합계	5,466,249	5,705,729	5,937,058	4,941,828	53.1	△16.8	△3.3
광고제작	CM·영상·카피·그래픽 제작	682,242	886,665	1,073,250	1,180,655	12.7	10.0	20.1
	온라인 제작	30,260	35,808	35,837	27,163	0.3	△24.2	△3.5
	광고사진 스튜디오	14,018	12,507	3,794	7,501	0.1	97.7	△18.8
	CI	53,179	36,102	23,640	26,173	0.3	10.7	△21.0
	광고 제작합계	779,699	971,082	1,136,521	1,241,492	13.3	9.2	16.8
서비스	마케팅·리서치	82,084	55,860	10,886	22,536	0.2	107.0	△35.0
	PR	116,091	93,062	62,443	72,943	0.8	16.8	△14.3
	SP	393,065	150,104	283,044	538,787	5.8	90.4	11.1
	이벤트	440,535	141,597	110,703	105,014	1.1	△5.1	△38.0
	Space Design	65,426	51,963	90,404	48,151	0.5	△46.7	△9.7
	서비스합계	1,097,201	492,586	557,480	787,431	8.5	41.2	△10.5
인쇄	인쇄	312,486	371,564	318,716	312,452	3.4	△2.0	0.0
	제판	54,230	16,377	19,979	11,768	0.1	△41.1	△39.9
	인쇄 합계	366,716	387,941	338,696	324,220	3.5	△4.3	△4.0
온라인	광고대행	103,053	457,601	340,755	459,814	4.9	34.9	64.6
	매체대행	51,400	279,029	486,820	756,068	8.1	55.3	145.0
	광고기획·전략대행	21,503	21,737	4,262	10,684	0.1	150.7	△20.8
	광고제작	34,973	22,629	9,258	21,531	0.2	132.6	△14.9
	기타	63,962	-	-	-	-	-	-
	온라인 합계	274,891	780,996	841,094	1,248,097	13.4	48.4	65.6
기타	광고물 기획·편집	365,854	625,133	432,002	544,079	5.8	25.9	14.1
	기타(장비취급 등)	67,175	154,592	191,774	224,488	2.4	17.1	49.5
	기타합계	433,028	779,725	623,776	768,567	8.3	23.2	21.1
전체		8,417,779	9,118,059	9,434,625	9,311,635	100.0	△1.3	3.4

### 8.1.2. 광고 사업체의 매체별 취급액

광고 사업체의 매체별 취급액은 총 6조1,505억원으로 전년대비 5.9%감소하였으며, 연평균(2005년~2008년)은 1.2% 증가하였다.

매체별로 취급액 현황을 살펴보면 '4대 매체'는 3조2,434억원(52.7%)으로 전년대비 15.3%, 연평균 5.3% 감소하였다. '4대 매체' 중 'TV'는 1조8,988억원(30.9%)으로 전년대비 10.1%, 연평균 3.4% 감소하였으며 '라디오'는 2,738억원(4.5%)으로 전년대비 1.3% 감소하였으나 연평균 3.1% 증가하였다. '신문'은 7,995억원(13.0%)으로 전년대비 32.9% 감소하였고, 연평균도 8.2% 감소한 것으로 나타났다. '잡지'는 2,711억원(4.4%)으로 전년대비 8.8% 증가하였으나 연평균 13.8% 감소한 것으로 나타났다. '뉴미디어'는 1조9,264억원(31.3%)으로 전년대비 28.7% 증가하였고, 연평균 36.3% 증가하였다. '뉴미디어' 중 '케이블'은 6,791억원(11.0%)으로 전년대비 2.5%, 연평균 11.5% 증가하였으며, '위성'은 146억원(0.2%)으로 전년대비 증감률 1146.0%로 크게 증가하였다. '온라인'은 1조2,158억원(19.8%)으로 전년대비 46.9%, 연평균 98.9% 증가하였으며 '모바일'은 31억원(0.1%)으로 전년대비 20.0% 감소하였으며 연평균 증감률도 69.9% 감소하였다. 'DMB'는 135억원(0.2%)으로 전년대비 505.4% 증가하였고, 연평균 증감률 또한 68.3% 증가한 것으로 나타났다. 또한 '옥외'는 7,777억원(12.6%)으로 전년대비 6.0% 증가하였고, 연평균 증감률은 8.5% 감소하였으며 '기타'는 2,029억원(3.3%)으로 전년대비 증감률과 연평균 증감률 각각 57.2%, 16.3% 감소하였다.

표 4-8-4 광고 산업내 사업체들의 매체별 취급액 현황

(단위: 백만원, %)

구분	2005	2006	2007	2008	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
4대 매체	TV	2,108,864	2,183,535	2,111,743	1,898,853	30.9	△10.1	△3.4
	라디오	249,681	276,944	277,530	273,877	4.5	△1.3	3.1
	신문	1,033,725	1,230,115	1,191,222	799,572	13.0	△32.9	△8.2
	잡지	423,302	308,159	249,360	271,186	4.4	8.8	△13.8
4대매체 합계	3,815,572	3,998,753	3,829,855	3,243,488	52.7	△15.3	△5.3	
뉴 미디어	케이블	489,742	566,809	662,337	679,198	11.0	2.5	11.5
	위성	-	10,000	1,179	14,690	0.2	1146.0	-
	온라인	154,454	736,630	827,574	1,215,882	19.8	46.9	98.9
	모바일	113,500	61,773	3,888	3,109	0.1	△20.0	△69.9
	DMB	2,843	1,199	2,238	13,548	0.2	505.4	68.3
뉴 미디어 합계	760,539	1,376,411	1,497,216	1,926,427	31.3	28.7	36.3	
옥외	1,013,666	850,679	733,916	777,707	12.6	6.0	△8.5	
기타	346,271	125,385	474,455	202,975	3.3	△57.2	△16.3	
전 체	5,936,048	6,351,228	6,535,442	6,150,597	100.0	△5.9	1.2	

※ 한 사업체가 여러 매체를 동시에 하는 취급한 경우가 존재함. 따라서 사업체수 및 사업체 구성비는 개별항목의 합이 전체보다 크게 나타남.

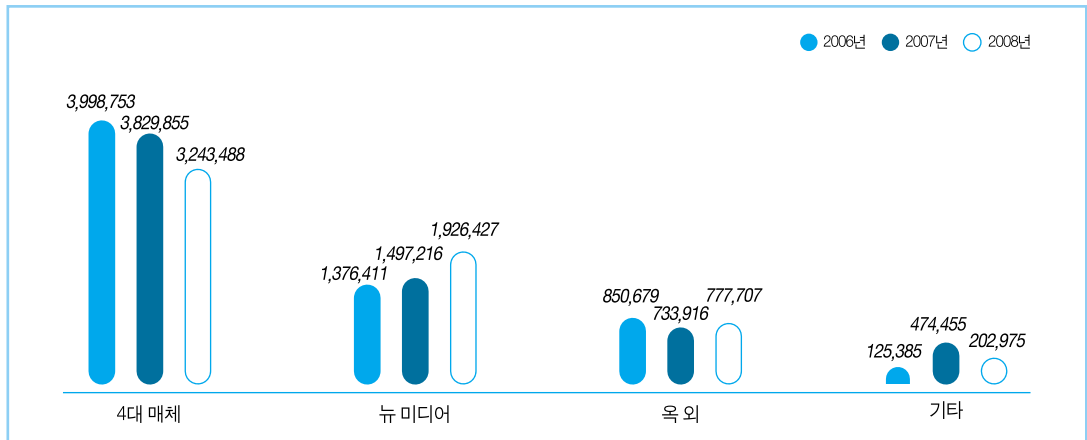
표 4-8-5 광고산업내 매체별 연도별 취급액현황

(단위: 백만원, %)

연도별	4대매체	뉴 미디어	옥외	기타	합계
2005년	3,818,572	760,539	1,013,666	346,271	5,939,048
2006년	3,998,753	1,376,411	850,679	125,385	6,351,228
2007년	3,829,855	1,497,216	733,916	474,455	6,535,442
2008년	3,243,488	1,926,427	777,707	202,975	6,150,597
전년대비증감률	△15.3	28.7	6.0	△57.2	△5.9
연평균증감률	△5.3	36.3	△8.5	△16.3	1.2

그림 4-8-2 광고산업내 매체별 취급액현황

(단위: 백만원)



### 8.1.3. 광고 사업체의 취급액 규모별 취급액 현황

광고 사업체의 취급액 규모별 취급액 현황을 보면 '100억원 이상' 이 6조8,743억원(73.8%)으로 가장 많고, 그 다음은 '10~100억원 미만' 이 1조8,373(19.7%), '1~10억원 미만' 이 5,033억원(5.4%), '1억원 미만' 이 965억원(1.0%)의 순으로 나타났다. 전년대비 증감을 보면 '10~100억원 미만' 이 32.3%로 가장 크게 증가하였고, '1억원 미만' 은 21.9% 증가하였다. 반면 '1~10억원 미만' 은 14.9% 감소하였으며, '100억원 이상' 또한 6.8% 감소하였다. 연평균 증감률(2006년~2008년)은 '1~10억원 미만' 만 9.8% 감소하였고, '1억원 미만' 은 7.9%, '10~100억원 미만' 은 6.5%, '100억원 이상' 은 0.6% 증가한 것으로 나타났다.

한편 취급액 규모별 사업체수 현황을 보면 전체 4,767개의 사업체 중 '1억원 미만' 의 사업체가 2,321개(48.7%)로 가장 많고, 그 다음은 '1~10억원 미만' 이 1,643개(34.5%), '10~100억원 미만' 이 680개(14.3%), '100억원 이상' 이 123개(2.6%) 인 것으로 나타났다. '1억원 미만' 의 사업체 수는 전년대비 4.1% 증가하였고, '10~100억원 미만' 의 사업체는 20.6%, '100억원 이상' 의 사업체는 26.8% 증가하였으나 '1~10억원 미만' 의 사업체는 전년대비 15.3% 감소한 것으로 나타났다.

표 4-8-6 취업액 규모별 취업액현황

(단위: 백만원, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원미만	100억원 이상	합계
2006년	82,870	619,222	1,620,537	6,795,430	9,118,059
2007년	79,143	591,352	1,388,776	7,375,354	9,434,625
2008년	96,508	503,385	1,837,374	6,874,368	9,311,635
전년대비증감률	21.9	△14.9	32.3	△6.8	△1.3
연평균증감률	7.9	△9.8	6.5	0.6	1.1

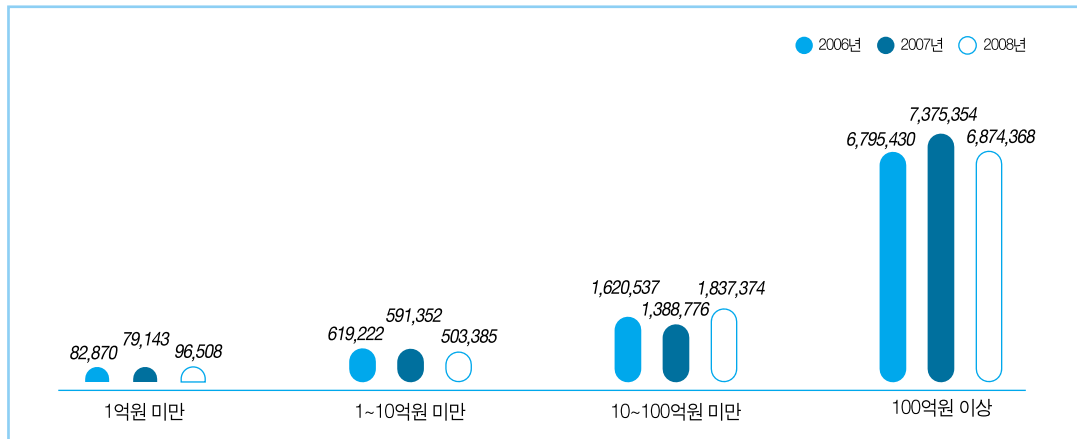
표 4-8-7 취업액 규모별 사업체수현황

(단위: 개소, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원미만	100억원 이상	합계
2006년	2,248	1,828	559	100	4,735
2007년	2,230	1,939	564	97	4,830
2008년	2,321	1,643	680	123	4,767
전년대비증감률	4.1	△15.3	20.6	26.8	△1.3
연평균증감률	1.6	△5.2	10.3	10.9	0.3

그림 4-8-3 취업액 규모별 취업액현황

(단위: 백만원)



### 8.1.4. 광고 사업체의 종사자 규모별 취급액 현황

광고 사업체의 종사자 규모별 취급액 현황을 보면 '100인 이상' 이 3조6,500억원(39.2%)으로 가장 많으며, 그 다음은 '10~49인' 이 2조8,3334억원(16.3%), '50~99인' 이 1조8,647억원(20.0%), '5~9인' 이 5,448억원(5.9%), '1~4인' 이 4,185억원(4.5%)으로 나타났다. 전년대비 증감률을 보면 '1~4인' 은 전년대비 21.6% 감소하였고, '5~9인' 은 전년대비 54.6%, '100인 이상' 은 전년대비 7.9% 감소하였으나 '10~49인' 은 전년대비 16.3% 증가하였고, '50~99인' 은 전년대비 43.1% 증가하였다. 또한 연평균 증감(2006년~2008년)을 보면 '1~4인' 은 연평균 28.2% 감소하였고, '5~9인' 은 연평균 21.8%, '100인 이상' 은 연평균 2.1% 감소하였으나 '10~49인' 과 '50~99인' 은 각각 13.4%, 15.1% 증가한 것으로 나타났다.

한편 종사자 규모별 사업체수를 보면 '1~4인' 사업체가 3,338개(70.0%)로 가장 많으며, '5~9인' 사업체는 725개(15.2%), '10~49인' 사업체는 629개(13.2%), '50~99인' 사업체는 47개(1.0%), '100인 이상' 사업체는 28개(0.6%)인 것으로 나타났다. 전년대비 증감률을 보면 '1~4인' 은 전년대비 3.1% 증가하였고, '5~9인' 은 전년대비 26.5% 감소하였으며 '10~49인' 은 전년대비 12.7% 증가하였다. '50~99인' 은 전년대비 80.8% 증가하였으며 '100인 이상' 은 전년대비 40.0% 증가하였다. 연평균 증감률(2006년~2008년)을 보면 '1~4인' 은 0.6% 증가하였고, '5~9인' 은 9.7% 하락하였으며 '10~49인' 은 12.7% 증가하였다. '50~99인' 은 14.3% 증가하였고 '100인 이상' 은 연평균 32.3% 증가한 것으로 나타났다.

**표 4-8-8 종사자 규모별 취급액현황** (단위: 백만원, %)

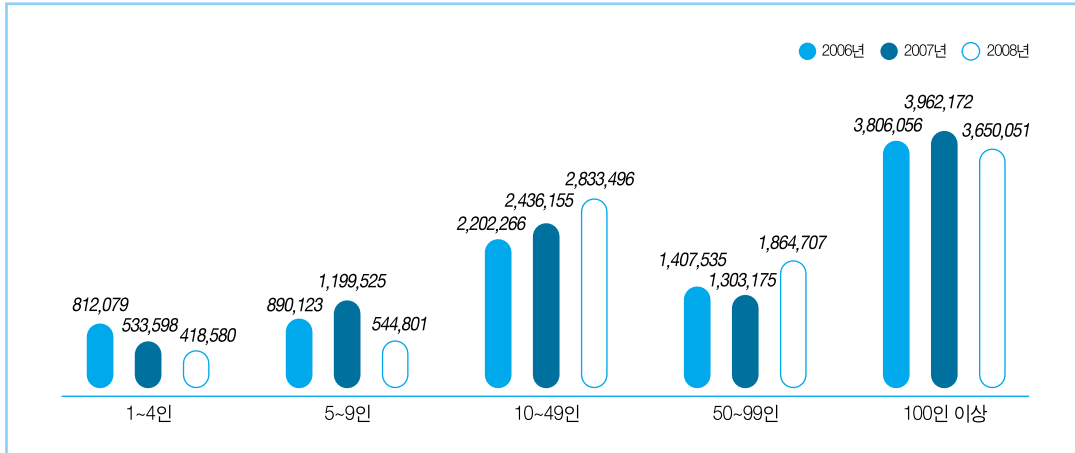
연도별	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2006년	812,079	890,123	2,202,266	1,407,535	3,806,056	9,118,059
2007년	533,598	1,199,525	2,436,155	1,303,175	3,962,172	9,434,625
2008년	418,580	544,801	2,833,496	1,864,707	3,650,051	9,311,635
전년대비증감률	△21.6	△54.6	16.3	43.1	△7.9	△1.3
연평균증감률	△28.2	△21.8	13.4	15.1	△2.1	1.1

**표 4-8-9 종사자 규모별 사업체수** (단위: 개소, %)

연도별	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2006년	3,299	889	495	36	16	4,735
2007년	3,239	986	558	26	20	4,829
2008년	3,338	725	629	47	28	4,767
전년대비증감률	3.1	△26.5	12.7	80.8	40.0	△1.3
연평균증감률	0.6	△9.7	12.7	14.3	32.3	0.3

그림 4-8-4 종사자 규모별 취급액현황

(단위: 백만원)



### 8.1.5. 광고 사업체의 지역별 취급액 현황

광고 사업체의 지역별 취급액을 보면 ‘서울’ 이 8조1,718억원으로 가장 많은 것으로 나타났으며 전년대비 6.6% 감소하였으나, 연평균(2006년~2008년)은 1.8% 증가하였다. 연도별로 ‘서울’ 의 취급액을 보면 2006년 7조8,852억원 → 2007년 8조7,473억원 → 2008년 8조1,718억원으로 2007년에 증가하였지만 2008년 감소한 것으로 나타났다. ‘6개 광역시’ 는 2,726억원으로 나타났으며 연도별로 살펴보면 2006년 6,040억원 → 2007년 4,323억원 → 2008년 2,726억원으로 2006년부터 지속적인 감소세를 보이는 것으로 나타났다. 전년대비 36.9% 감소하였으며 연평균 증감률도 32.8% 감소하였다. ‘9개도’ 는 8,671억원으로 나타났으며 연도별로 살펴보면 2006년 6,287억원 → 2007년 2,549억원 → 2008년 8,671억원으로 나타났으며 전년대비 240.2% 증가하였고, 연평균 증감률도 17.4% 증가한 것으로 나타났다.

표 4-8-10 연도별 지역 취급액현황

(단위: 백만원, %)

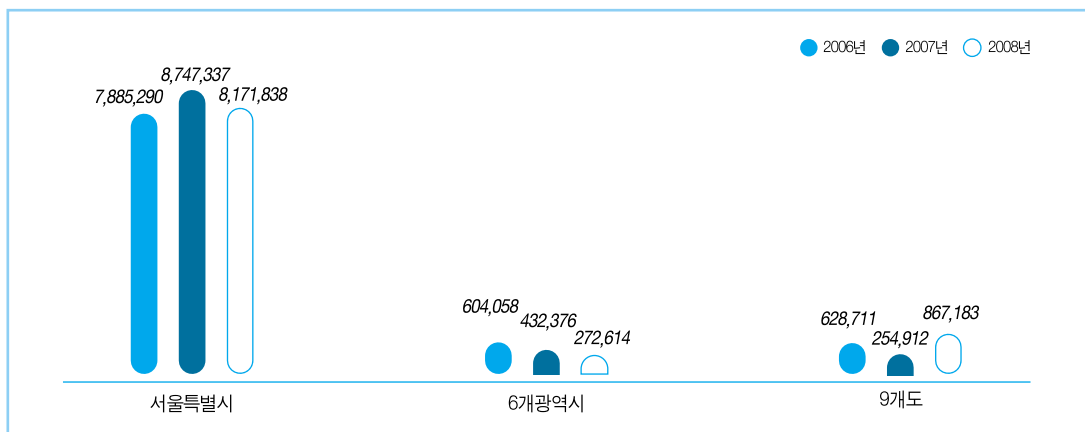
구 분	2006년	2007년	2008년	전년대비 증감률	연평균증감률
서울	7,885,290	8,747,337	8,171,838	△6.6	1.8
부산	204,386	115,108	64,303	△44.1	△43.9
대구	108,495	127,622	86,212	△32.4	△10.9
인천	2,778	9,898	26,775	170.5	210.5
광주	160,651	110,898	31,255	△71.8	△55.9
대전	115,665	57,330	56,380	△1.7	△30.2
울산	12,083	11,520	7,689	△33.3	△20.2
경기도	162,100	88,103	430,308	388.4	62.9
강원도	93,153	25,925	53,808	107.6	△24.0

구 분	2006년	2007년	2008년	전년대비 증감률	연평균증감률
충청북도	86,005	4,699	256,650	5361.8	72.7
충청남도	21,890	3,832	89,195	2227.6	101.9
전라북도	56,027	19,763	16,709	△15.5	△45.4
전라남도	40,874	4,856	2,742	△43.5	△74.1
경상북도	33,536	6,401	7,776	21.5	△51.8
경상남도	103,425	94,301	6,520	△93.1	△74.9
제주도	31,701	7,032	3,475	△50.6	△66.9
합계	9,118,059	9,434,625	9,311,635	△1.3	1.1

**표 4-8-11** 연도별 지역 취급액현황 (단위: 백만원, %)

구 분	2006년	2007년	2008년	전년대비 증감률	연평균증감률
서울	7,885,290	8,747,337	8,171,838	△6.6	1.8
6개광역시	604,058	432,376	272,614	△36.9	△32.8
9개도	628,711	254,912	867,183	240.2	17.4
합계	9,118,059	9,434,625	9,311,635	△1.3	1.1

**그림 4-8-5** 지역별 취급액현황 (단위: 백만원)





## 8.2. 광고 산업 수출입액

광고산업에서의 수출액, 수입액은 2가지 개념으로 구분할 수 있는데, 국경을 기준으로 한 무역과 광고회사의 국적을 기준으로 한 무역으로 나뉜다.

- **국경기준 수출수입** : 광고회사의 국적에 관계없이 한국에 소재하고 있는 광고회사가 외국인 광고주로부터의 취급액은 수출액으로 집계하고, 외국에 소재하고 있는 광고회사가 한국인 광고주로부터의 취급액은 수입액으로 집계한다. 국경기준 광고업 수출액은 599억원이며, 전년대비 24.5%, 연평균 29.4% 감소하였다. 수입액은 52억원 이상으로 집계되었으며 전년대비 69.3%, 연평균 68.9% 감소한 것으로 나타났다.
- **국적기준 수출수입** : 광고회사의 소재지와 관계없이 광고회사의 국적이 한국인지 외국인지로 구분하여 집계하는 개념이다. 수출은 직접수출과 한국국적 자회사에 의한 해외 판매의 합계로 성장할 수 있으며, 수입은 직접수입과 외국국적 자회사의 국내 판매의 합계로 구성할 수 있다. 국적기준 광고업 수출액은 156억원으로 산출되었으며, 전년대비 82.0% 감소하였고, 연평균 17.8% 증가하였다. 국적기준 광고업 수입액은 8,607억원으로 추정되며 전년대비 58.4%, 연평균 28.4% 감소한 것으로 나타났다.

표 4-8-12 광고 산업 매체별 수출입액 현황

(단위 : 백만원, %)

수출	2005년	2006년	2007년	2008년*	전년대비증감률	연평균증감률
국적기준수출	9,584 (9,359천\$)	72,601 (75,981천\$)	87,214 (93,859천\$)	15,670 (14,212천\$)	△82.0	17.8
국경기준수출	170,261	89,816	79,493	59,986	△24.5	△29.4
기업내거래수출	900,093	1,154,140	1,259,841	2,528,998	100.7	41.1
수입	2005년	2006년	2007년	2008년	전년대비증감률	연평균증감률
국적기준수입	2,347,788 (2,292,762천\$)	2,308,073 (2,415,540천\$)	2,068,220 (2,225,807천\$)	860,788 (780,696천\$)	△58.4	△28.4
국경기준수입	173,314	64,013	16,992	5,216	△69.3	△68.9
기업내거래수입	148,645	167,629	413,394	707,188	71.1	68.2

\* 수출, 수입 2008년 연평균 환율 적용(1달러=1,102.59원)

그림 4-8-6 광고산업 국적기준 수출 및 수입액 현황

(단위: 천달러)

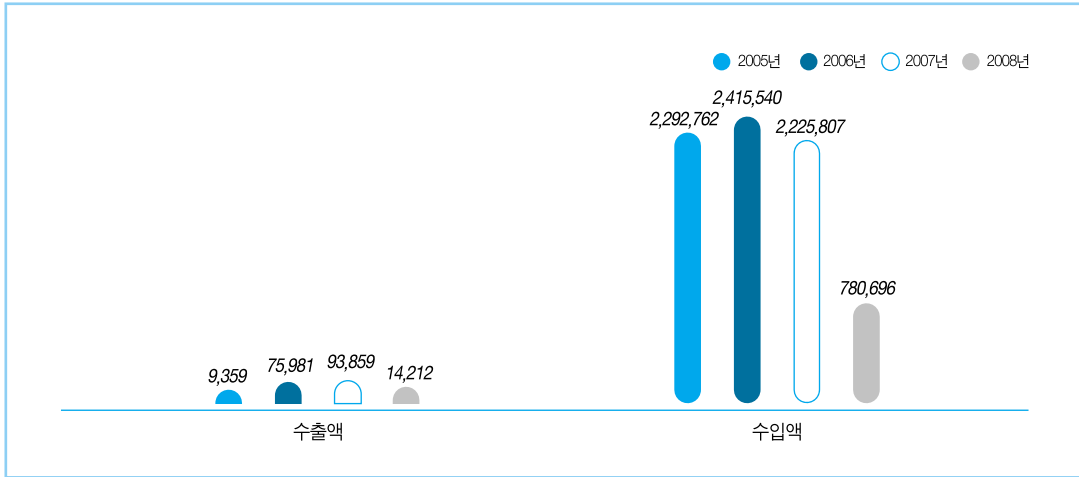


표 4-8-13 국적기준 광고산업 수출 및 수입액 세부 현황

(단위: 백만원)

국내회사	해외광고 취급액			거래고객유형별 취급액		
	한국광고주	외국광고주	무응답	한국광고주	외국광고주	무응답
해외지사분	2,528,998	12,026	-	1,773,017	31,834	-
	수출-기업내거래	수출-자회사수입	기업내거래	국내거래	국내거래	국내거래
	합계	2,541,024		합계	1,804,851	
	한국광고주	50,971	3,664	-	4,446,591	9,456
국내분	54,635		54,635	4,456,047		4,456,047
	국경수출	국경&직접수출	국경수출	국내거래	국내거래	국내거래
	합계	54,635	국경수출	합계	4,456,047	
	한국광고주	5,351	-	-	855,437	707,188
외국회사	5,351	-	-	1,562,625		1,562,625
	국경수출	국경수출	국경수출	수입-자회사수입	기업내거래	기업내거래
	합계	5,351	국경수출	합계	1,562,625	
	한국광고주	5,351	-	-	855,437	707,188
외국지사분	5,351	-	-	1,562,625		1,562,625
	국경수출	국경수출	국경수출	수입-자회사수입	기업내거래	기업내거래
	합계	5,351	국경수출	합계	1,562,625	
	한국광고주	5,351	-	-	855,437	707,188

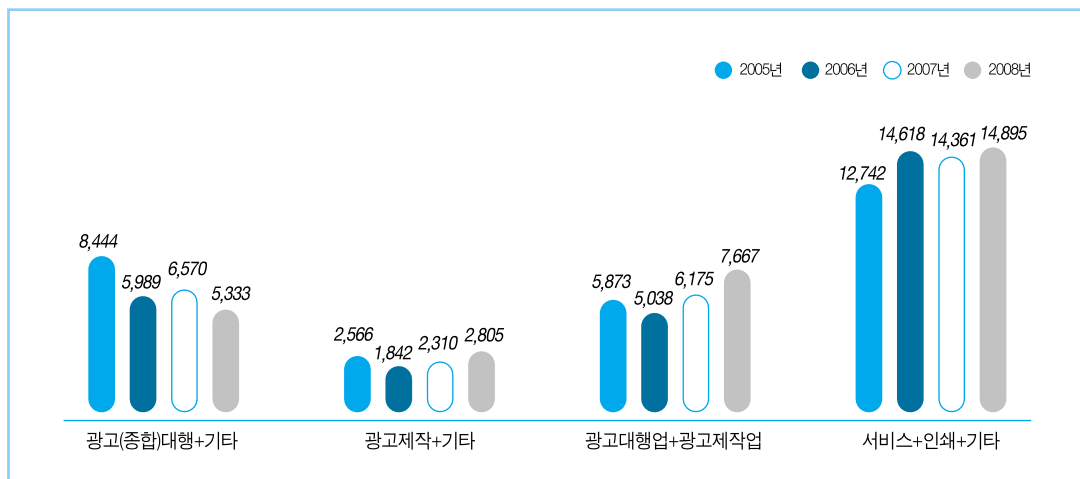
### 8.3. 광고 산업 종사자수

광고 산업 종사자는 총 30,700명으로 전년대비 4.4%, 연평균(2005년~2008년) 1.2% 증가하였다. 연도별로 살펴보면 2005년 29,625명 → 2006년 27,487명 → 2007년 29,416명 → 2008년 30,700명으로 꾸준히 증가하고 있는 것으로 나타났다. ‘광고(종합) 대행 + 기타’는 5,333명(17.4%)으로 전년대비 18.8%, 연평균 14.2% 감소하였으며 ‘광고제작 + 기타’는 2,805명(9.1%)으로 전년대비 21.4%, 연평균 3.0% 증가하였다. ‘광고대행업 + 광고제작업’은 7,667명(25.0%)으로 전년대비 24.2%, 연평균 9.3% 증가하였으며 ‘서비스+인쇄+기타’는 14,895명(48.5%)으로 전년대비 3.7%, 연평균 5.3% 증가하였다.

**표 4-8-14** 광고 산업 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	2005	2006	2007	2008	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
광고(종합)대행+기타	8,444	5,989	6,570	5,333	17.4	△18.8	△14.2
광고제작+기타	2,566	1,842	2,310	2,805	9.1	21.4	3.0
광고대행업+광고제작업	5,873	5,038	6,175	7,667	25.0	24.2	9.3
서비스+인쇄+기타	12,742	14,618	14,361	14,895	48.5	3.7	5.3
전체	29,625	27,487	29,416	30,700	100.0	4.4	1.2

**그림 4-8-7** 광고 산업 종사자수 현황 (단위: 명)

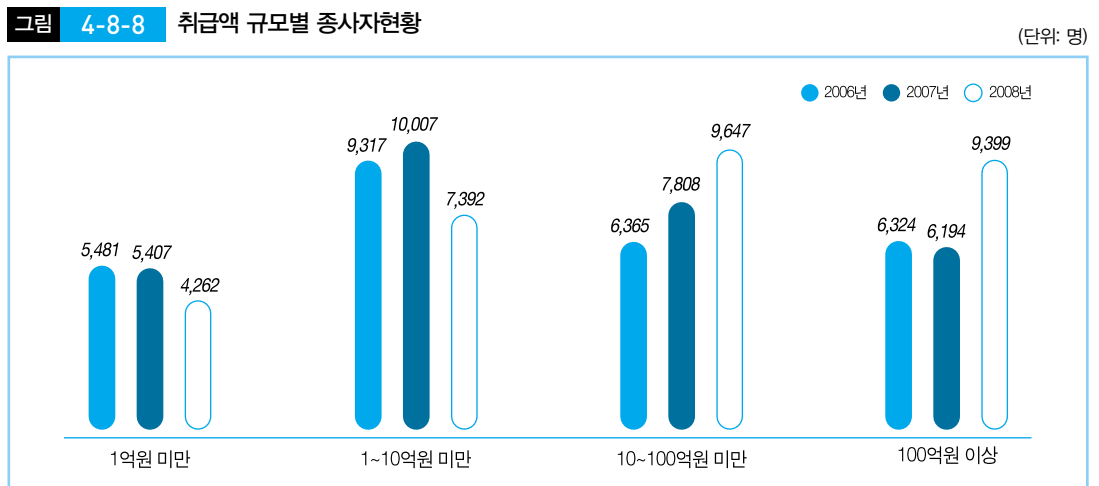


### 8.3.1. 취급액 규모별 종사자수

취급액 규모별 종사자수 현황을 보면 '10~100억원 미만' 이 9,647명(31.4%)으로 전체 종사자 중에서 가장 많은 비중을 차지하고 있다. 전년대비 23.6%, 연평균(2006년~2008년) 23.1%로 종사자수가 꾸준히 증가하여 왔다. '100억원 이상' 은 9,399명(30.6%)으로 전년대비 51.7%, 연평균 21.9% 증가한 것으로 나타났다. '1~10억원 이상' 은 7,392명(24.1%)으로 전년대비 26.1%, 연평균 10.9% 감소하였으며 '1억원 미만' 은 4,262명(13.9%)으로 전년대비 21.2%, 연평균 11.8% 감소한 것으로 나타났다. '1억원 미만' 과 '1~10억원 미만' 종사자는 감소하였지만 '10~100억원 미만' 과 '100억원 이상' 의 종사자는 증가하였음을 알 수 있다.

**표 4-8-15** 취급액 규모별 종사자수 현황 (단위: 명, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원미만	100억원 이상	합계
2006년	5,481	9,317	6,365	6,324	27,487
2007년	5,407	10,007	7,808	6,194	29,416
2008년	4,262	7,392	9,647	9,399	30,700
전년대비증감률	△21.2	△26.1	23.6	51.7	4.4
연평균증감률	△11.8	△10.9	23.1	21.9	5.7

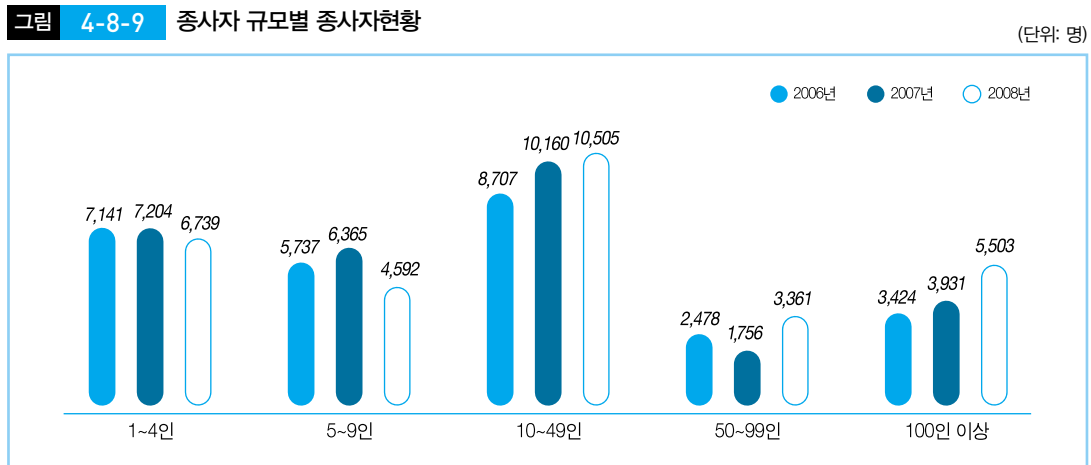


### 8.3.2. 종사자 규모별 종사자수

종사자 규모별 종사자를 살펴보면 '10~49인' 이 10,505명(34.2%)으로 가장 많은 비중을 차지하고 있으며 '1~4인' 은 6,739명(22.0%), '100인 이상' 은 5,503명(17.9%), '5~9인' 은 4,592명(15.0%), '50~99인' 은 3,361명(10.9%)으로 나타났다. 전년대비 증감률을 보면 '1~4인' 과 '5~9인' 은 각각 6.5%, 27.9% 감소하였다. '10~49인' 은 전년대비 3.4% 증가하였고, '50~99인' 은 전년대비 91.4%, '100인 이상' 은 전년대비 40.0% 증가한 것으로 나타났다. 연평균 증감(2006년~2008년)을 살펴보면 '1~4인' 과 '5~9인' 은 각각 2.9%, 10.5% 감소한 반면 '10~49인' 은 9.8%, '50~99인' 은 16.5%, '100인 이상' 은 26.8% 증가한 것으로 나타났다.

**표 4-8-16** 종사자 규모별 연도별 종사자현황 (단위: 명, %)

연도별	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2006년	7,141	5,737	8,707	2,478	3,424	27,487
2007년	7,204	6,365	10,160	1,756	3,931	29,416
2008년	6,739	4,592	10,505	3,361	5,503	30,700
전년대비증감률	△6.5	△27.9	3.4	91.4	40.0	4.4
연평균증감률	△2.9	△10.5	9.8	16.5	26.8	5.7



### 8.3.3. 지역별 종사자수

지역별 종사자를 보면 '서울' 이 21,147명으로 가장 많으며 전년대비 8.2%, 연평균(2006년~2008년) 12.5% 증가한 것으로 나타났다. 연도별로 '서울' 의 종사자를 보면 2006년 16,694명 → 2007년 19,548명 → 2008년 21,147명으로 꾸준히 증가하여 왔음을 알 수 있다. '6개 광역시' 는

2006년 5,460명 → 2007년 5,850명 → 2008년 5,248명으로 전년대비 10.3%, 연평균 2.0% 감소하였다. '9개도'는 2006년 5,333명 → 2007년 4,018명 → 2008년 4,305명으로 전년대비 7.1% 증가하였고, 연평균 10.2% 감소하였다. 세부 지역별로는 '충청북도'와 '충청남도'가 각각 전년대비 373.6%, 143.5% 증가하여 가장 큰 폭의 증가율을 보이고 있다.

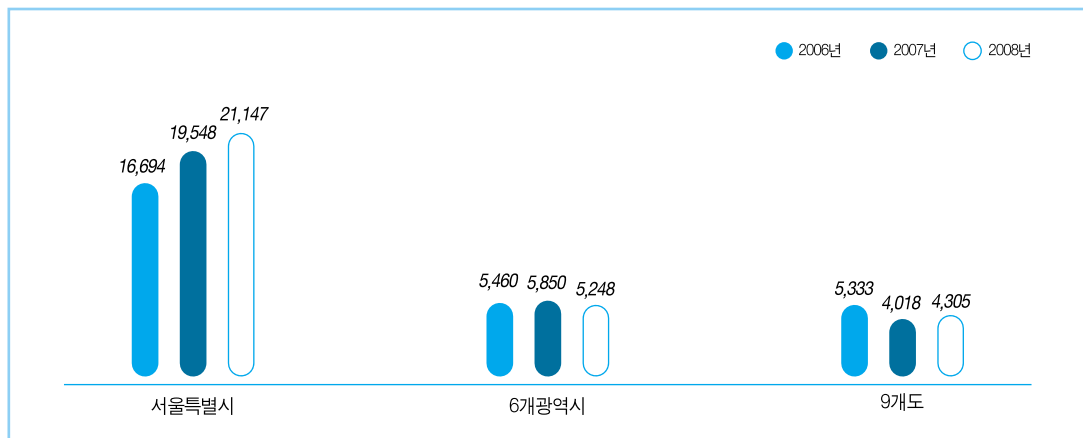
표 4-8-17 지역별 종사자현황

(단위: 명, %)

구 분	2006년	2007년	2008년	전년대비 증감률	연평균증감률
서울	16,694	19,548	21,147	8.2	12.5
부산	1,457	1,789	1,397	△21.9	△2.1
대구	1,105	1,620	1,222	△24.6	5.2
인천	55	94	511	443.6	204.8
광주	1,572	1,295	939	△27.5	△22.7
대전	1,072	936	1,086	16.0	0.7
울산	199	116	93	△19.8	△31.6
경기도	1,517	1,328	2,243	68.9	21.6
강원도	547	906	480	△47.0	△6.3
충청북도	294	125	592	373.6	41.9
충청남도	264	168	409	143.5	24.5
전라북도	349	383	296	△22.7	△7.9
전라남도	419	122	47	△61.5	△66.5
경상북도	369	211	136	△35.5	△39.3
경상남도	1,073	605	52	△91.4	△78.0
제주도	501	170	50	△70.6	△68.4
합계	27,487	29,416	30,700	4.4	5.7

그림 4-8-10 지역별 종사자현황

(단위: 명)



### 8.3.4. 고용형태별 종사자수

고용형태별 종사자수를 살펴보면 정규직은 28,148명(91.7%), 비정규직은 2,552명(8.3%)인 것으로 나타났다. 연도별로 살펴보면 정규직은 2006년 24,770명 → 2007년 25,770명 → 2008년 28,148명으로 꾸준히 증가하여왔고, 비정규직은 2006년 2,717명 → 2007년 3,646명 → 2008년 2,552명으로, 2007년에 증가한 후 2008년에 다시 감소하였다. 전년대비 증감률을 보면 정규직은 전년대비 9.2% 증가하였고 비정규직은 전년대비 30.0% 감소하였으며 연평균 증감률(2006년~2008년)을 보면 정규직은 연평균 6.6% 증가하였으나 비정규직은 3.1% 감소하였다.

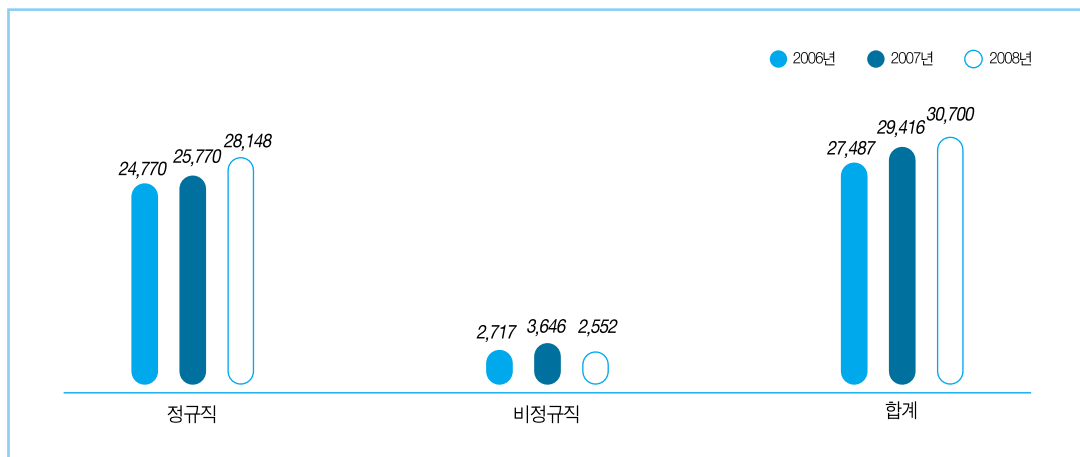
**표 4-8-18** 고용형태 종사자현황

(단위: 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	정규직	비정규직	
2006년	24,770	2,717	27,487
2007년	25,770	3,646	29,416
2008년	28,148	2,552	30,700
전년대비증감률	9.2	△30.0	4.4
연평균증감률	6.6	△3.1	5.7

**그림 4-8-11** 고용형태 종사자현황

(단위: 명)



## 8.3.5. 성별 종사자수

성별 종사자수를 보면 '남자'는 19,782명(64.4%), 여자는 10,918명(35.6%)인 것으로 조사되었다. 연도별로 살펴보면 '남자'는 2006년 17,091명 → 2007년 18,910명 → 2008년 19,782명으로 전년대비 4.6%, 연평균(2006년~2008년) 7.6% 증가한 것으로 나타났다. '여자'는 2006년 10,396명 → 2007년 10,506명 → 2008년 10,918명으로 전년대비 3.9%, 연평균 2.5% 증가하였다.

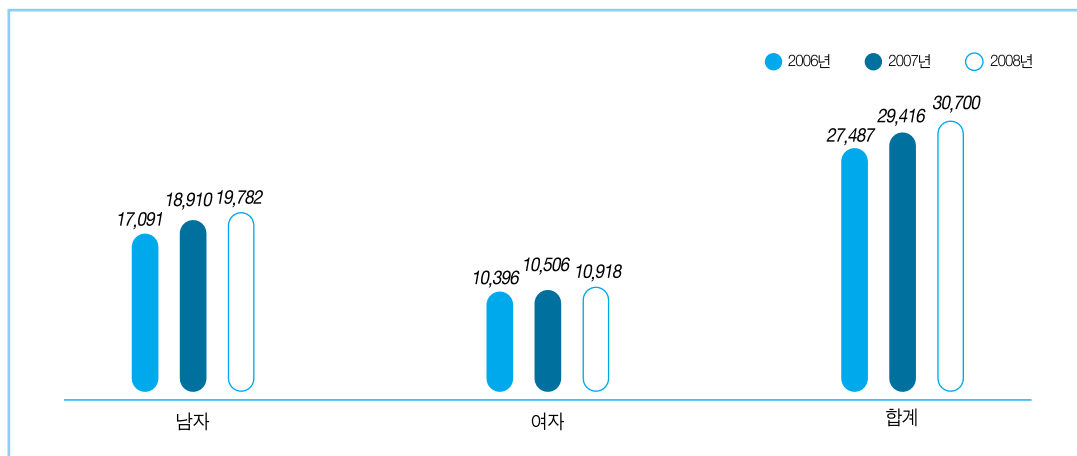
표 4-8-19 연도별 성별 종사자현황

(단위: 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	남자	여자	
2006년	17,091	10,396	27,487
2007년	18,910	10,506	29,416
2008년	19,782	10,918	30,700
전년대비증감률	4.6%	3.9%	4.4%
연평균증감률	7.6%	2.5%	5.7%

그림 4-8-12 연도별 성별 종사자현황

(단위: 명)





### 8.3.6. 연령별 종사자수

연령별 종사자수를 살펴보면 '40세 이상' 이 10,121명(33.0%)으로 가장 많은 것으로 나타났다. '29세 이하' 는 7,383명(24.0%), '30~34세 이하' 는 6,998명(22.8%), '35~39세' 는 6,198명(20.2%) 인 것으로 조사되었다. '29세 이하' 는 전년대비 2.5%, 연평균(2006년~2008년) 0.1% 증가하였으며 '30~34세' 는 전년대비 1.3% 증가하였으나 연평균 1.9% 감소하였다. '35~39세' 는 전년대비 7.6% 감소하였으나 연평균 2.8% 증가하였고, '40세 이상' 은 전년대비 증감률과 연평균 증감률 각각 17.7%, 20.4% 증가한 것으로 나타났다.

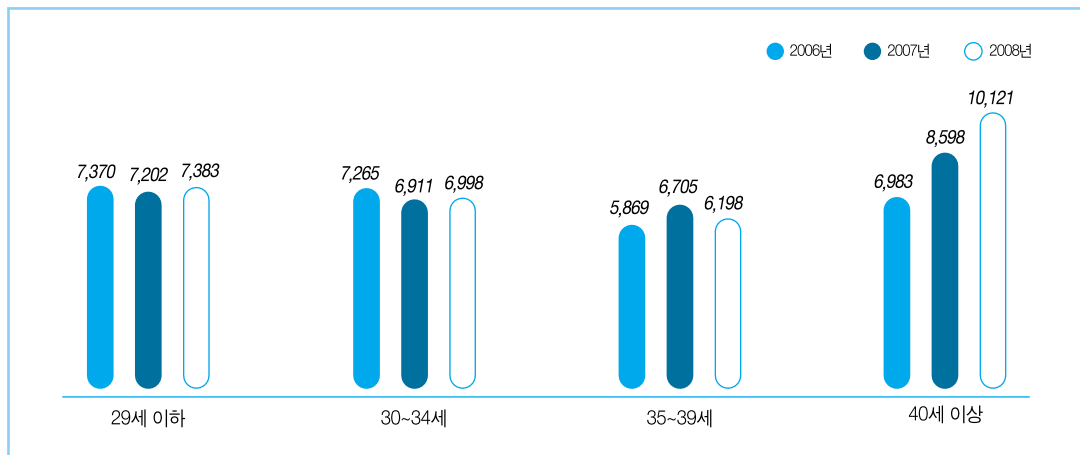
표 4-8-20 연도별 연령별 종사자현황

(단위: 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	
2006년	7,370	7,265	5,869	6,983	27,487
2007년	7,202	6,911	6,705	8,598	29,416
2008년	7,383	6,998	6,198	10,121	30,700
전년대비증감률	2.5	1.3	△7.6	17.7	4.4
연평균증감률	0.1	△1.9	2.8	20.4	5.7

그림 4-8-13 연도별 연령별 종사자현황

(단위: 명)



## 8.4. 광고 산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액

사업체당 평균매출액은 1,953백만원으로 전년과 동일하며 연평균(2006년~2008년) 0.7% 증가하였고, 1인당 평균매출액은 303백만원으로 전년대비 5.3%, 연평균 4.3% 감소한 것으로 나타났다. 연도별로 사업체당 평균매출액을 보면 2006년 1,925백만 원 → 2007년 1,953백만 원 → 2008년 1,953백만 원이며 1인당 평균매출액은 2006년 331백만 원 → 2007년 320백만 원 → 2008년 303백만 원으로 나타났다. 사업체수와 매출액, 1인당 평균매출액은 전년대비 감소하였으나 종사자수는 증가하였고, 사업체당 평균매출액은 전년대비 동일한 것으로 나타났다.

**표 4-8-21** 연도별 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 (단위: 개, 백만원, 명, %)

구 분	사업체수	매출액	종사자수	사업체당 평균매출액	1인당평균매출액
2006년	4,735	9,118,059	27,487	1,925	331
2007년	4,830	9,434,625	29,416	1,953	320
2008년	4,767	9,311,635	30,700	1,953	303
전년대비증감률	△1.3	△1.3	4.4	0.0	△5.3
연평균증감률	0.3	1.1	5.7	0.7	△4.3

## 9. 캐릭터산업

표 4-9-1 캐릭터산업 분류

중분류	소분류	정의
91. 캐릭터제작업	911. 캐릭터개발 및 라이선스업	소설, 만화, 애니메이션, 게임에 등장하는 독특한 인물이나 동물의 모습을 디자인하여 라이선스를 받는 업체
	912. 캐릭터상품제조업	캐릭터라이선스를 지불하고 캐릭터를 포함시켜 제조하는 업체
92. 캐릭터상품유통업	921. 캐릭터상품 도소매업	캐릭터라이선스가 지불된 캐릭터를 도소매하는 업체
93. 캐릭터상품온라인 유통업	931. 인터넷 및 모바일 캐릭터 서비스업	캐릭터라이선스가 지불된 캐릭터를 온라인으로 판매 하거나, 서비스하는 업체

※ 캐릭터산업 분류는 기획, 제작, 유통 단계에 따라 중분류 3개와 소분류 4개로 체계를 마련하였다.  
 - 캐릭터제작업 : 캐릭터 개발 및 라이선스업, 캐릭터상품 제조업  
 - 캐릭터상품 유통업 : 캐릭터상품 도소매업  
 - 캐릭터상품 온라인 유통업 : 인터넷 및 모바일 캐릭터 서비스업

### 9.1. 캐릭터산업 전체 매출현황

캐릭터산업매출액은 2007년 대비 0.3% 감소하였으며, 연평균(2006년~2008년)은 5.8% 증가한 것으로 나타났다. 이는 캐릭터 부착 상품 종류 다변화와 기존 사업체 및 신규 사업체 캐릭터 사업 진출 확대에 기인한 바 크다.

캐릭터 제작업은 꾸준히 증가(2005년 2조758억원 → 2006년 2조3,502억원 → 2007년 2조5,901억원 → 2008년 2조6,119억원)하고 있으며, 이는 캐릭터 관련 사업체뿐만 아니라 기존 타 장르 사업체들의 캐릭터 사업 진출과 정책적 지원(서울캐릭터페어, 수출지원 등)에 힘입은 결과라고 하겠다.

연도별로 전체 매출액의 추이를 살펴보면 2005년 2조758억원 → 2006년 4조5,509억원 → 2007년 5조1,156억원 → 2008년 5조987억원으로 2007년까지 꾸준히 증가세였다가 2008년에 잠시 감소한 것으로 나타났으며, 2006년부터 연평균 5.8% 증가한 것으로 조사되었다.

중분류별 매출액을 보면 '캐릭터 제작업'은 2조6,119억원이며, 이는 전체 매출의 51.2%의 비중을 차지하며 전년대비 0.8% 증가하였다. '캐릭터상품 유통업'은 2조4,867억원으로 전체 매출의 48.8%의 비중을 차지하며 전년대비 1.5% 감소한 것으로 조사되었다.

캐릭터산업의 국내캐릭터 매출액은 2조1,922억원(43.0%), 해외캐릭터 매출액은 2조9,064억원(57.0%)으로 나타났다. '캐릭터 개발 및 라이선스업'의 국내캐릭터는 1,343억원, 해외캐릭터는

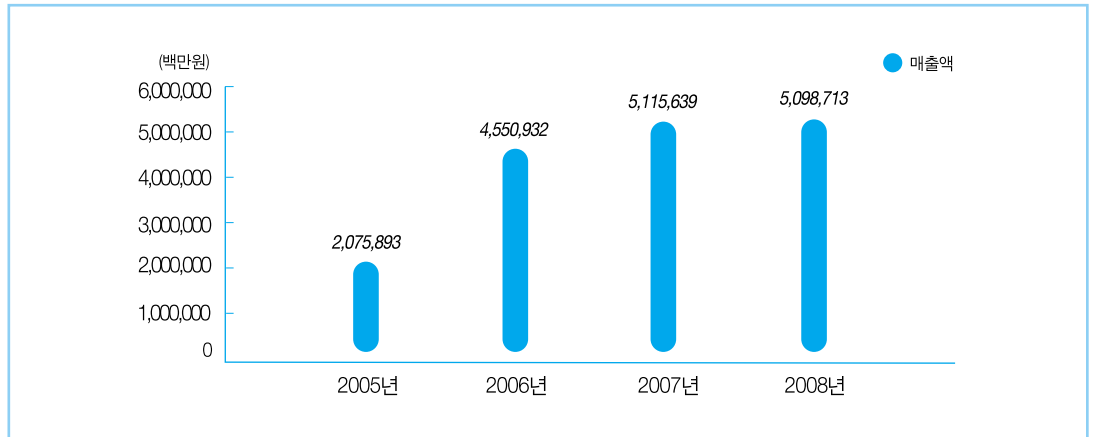
2,101억원, ‘캐릭터상품 제조업’의 국내캐릭터는 9,364억원, 해외캐릭터는 1조3,310억원, ‘캐릭터상품 도소매업’의 국내캐릭터는 1조1,214억원, 해외캐릭터는 1조3,652억원으로 조사되었다.

**표 4-9-2** 캐릭터산업 소분류별 매출액 현황 (단위: 백만원, %)

중분류	소분류	매출액(백만원)				비중 (%)	전년대비 증감률(%)
		2005	2006	2007	2008		
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	277,074	306,884	345,316	344,485	6.8	△0.2
	캐릭터상품 제조업	1,798,819	2,043,388	2,244,803	2,267,506	44.5	1.0
	소 계	2,075,893	2,350,272	2,590,119	2,611,991	51.2	0.8
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품 도소매업	-	2,200,660	2,525,520	2,486,722	48.8	△1.5
	소 계	-	2,200,660	2,525,520	2,486,722	48.8	△1.5
캐릭터산업 총합계 <sup>1)2)</sup>		2,075,893	4,550,932	5,115,639	5,098,713	100.0	△0.3

1) 2005년 캐릭터상품유통업 매출액 제외  
 2) 캐릭터 상품유통업 매출액중 인터넷쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타등), 불법복제제외

**그림 4-9-1** 캐릭터산업 매출액 추이(2005~2008년)



**그림 4-9-2** 캐릭터산업 소분류별 매출액 (단위: 백만원)

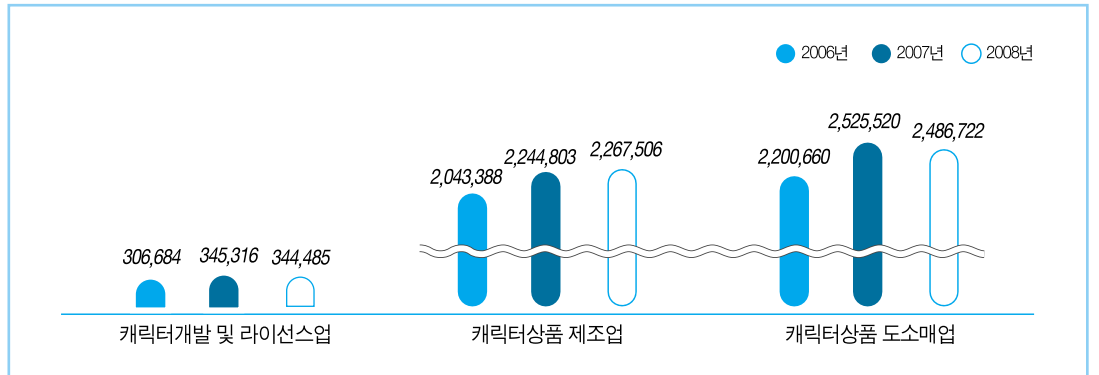


표 4-9-3 캐릭터산업 국내캐릭터 및 해외캐릭터 매출액 비교

(단위:백만원, %)

2008년	캐릭터 개발 및 라이선스업	캐릭터상품 제조업	캐릭터상품 도소매업	합계	비중
국내캐릭터	134,359	936,481	1,121,425	2,192,265	43.0%
해외캐릭터	210,126	1,331,025	1,365,297	2,906,448	57.0%
합계	344,485	2,267,506	2,486,722	5,098,713	100.0%

### 9.1.1. 사업형태별 매출현황<sup>25)</sup>

캐릭터산업 사업형태별 매출액 중 창작 및 제작은 2조1,892억원으로 전년대비 2.9%, 연평균(2006년~2008년)은 7.3% 증가한 것으로 나타났다.

캐릭터산업의 창작 및 제작 매출 규모는 지속적 증가(2006년 1조9,012억원 → 2007년 2조1,280억원 → 2008년 2조1,892억원)추세에 있었다. 이러한 ‘캐릭터상품 제조업’의 창작 및 제작 매출 증가원인은 캐릭터 상품을 단순히 제조하는 것에서 벗어나 캐릭터들을 직접 제작하는 사례가 증가하고 있기 때문이다.

한편, 제작지원 매출 규모는 2007년 대비 182.0%로 증가하였으며, 연평균 86.1%로 증가한 것으로 나타났다. 이는 캐릭터산업에 소규모 사업체들의 진출 확대(제작시스템 미비)와 더불어 뉴미디어 환경 및 디지털융합 캐릭터 개발에 따른 고비용 장비 수요 확대에 기인한 바 크다.

사업형태별 매출현황을 보면 ‘창작 및 제작’은 2조1,892억원(42.9%), ‘제작지원’은 1,199억원(2.4%), ‘단순복제’는 1,277억원(2.5%), ‘유통/배급’은 2조6,039억원(51.1%), ‘기타’는 577억원(1.1%)인 것으로 조사 되었다. 또한 ‘단순복제’는 전년대비 46.5%, 연평균(2006년~2008년) 24.9%감소하였고, ‘기타’ 또한 전년대비 43.5%, 연평균 7.9%감소하였다. ‘창작 및 제작’은 전년대비 2.9%, 연평균 7.3% 증가하였고, ‘제작지원’은 전년대비 182.0%, 연평균 86.1% 증가한 것으로 나타났다.

표 4-9-4 사업형태별 매출현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	창작및제작	제작 지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
캐릭터개발 및 라이선스업	305,196	1,042	38	27,903	10,306	344,485
캐릭터상품 제조업	1,826,864	118,898	127,740	176,382	17,622	2,267,506
캐릭터상품도소매업	57,195	-	-	2,399,686	29,841	2,486,722
합계	2,189,255	119,940	127,778	2,603,971	57,769	5,098,713
비중	42.9	2.4	2.5	51.1	1.1	100.0

25) 창작및제작 : 콘텐츠를 기획및제작하는 사업형태 (판매수입, 온라인서비스 매출, 하청제작을 통한 매출, 로열티수입등 포함)  
 제작지원 : 콘텐츠 제작에 관련된 편집/현상/더빙/녹음/촬영/장비 임대 등 일부 공정에만 참여하여 발생한 매출  
 단순복제 : 출판업에서 인쇄, 기록매체 복제(CD, DVD등)등 단순히 복제하여 생긴 매출  
 유통·배급 : 제작과정에 참여하지 않은 콘텐츠를 단순히 배급·유통만 하여 발생한 매출 (자기가 창작하여 직접 배급하는 경우는 제외)

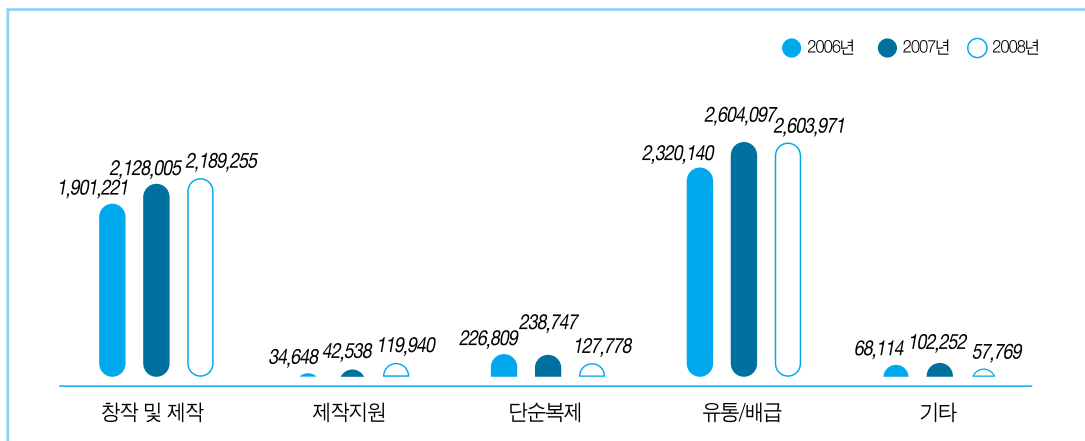
표 4-9-5 사업형태별 연도별 매출액현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	창작 및 제작	제작 지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
2006	1,901,221	34,648	226,809	2,320,140	68,114	4,550,932
2007	2,128,005	42,538	238,747	2,604,097	102,252	5,115,639
2008년	2,189,255	119,940	127,778	2,603,971	57,769	5,098,713
전년대비증감률	2.9	182.0	△46.5	0.0	△43.5	△0.3
연평균증감률	7.3	86.1	△24.9	5.9	△7.9	5.8

그림 4-9-3 캐릭터산업 사업형태별 매출현황

(단위 : 백만원)



### 9.1.2. 매출액 규모별 매출액

조사결과 100억 이상 사업체의 매출액은 총 2조6,626억원으로 전년대비 1.6% 감소하였으나, 연평균은 1.1% 증가한 것으로 나타났다. 캐릭터산업 매출액을 사업체들의 매출액 규모별로 살펴보면, 10억~100억원 미만 매출을 하는 사업체 매출액 비중이 점점 증가(2006년 1조6,739억원 → 2007년 2조584억원 → 2008년 2조1,120억원) 추세에 있으며, 이는 캐릭터산업 중 소규모 사업체(10억원 미만)들 중 일부 사업체들이 중·대형 사업체로 변화되고 있음을 보여주는 중요한 근거이다.

매출액 규모별 매출현황을 보면 '1억원 미만'은 140억원(0.3%), '1~10억원 미만'은 3,100억원(6.1%), '10~100억원 미만'은 2조1,120억원(41.4%), '100억원 이상'은 2조6,626억원(52.2%)으로 조사되었다.

전년대비 증감률과 연평균 증감을 보면 '1억원 미만'은 전년대비 29.8% 감소하였고, 연평균 5.7% 증가하였으며, '1~10억원 미만'은 전년대비 6.1% 감소, 연평균 9.4% 증가하였다. '10~100억원 미만'은 전년대비 2.6%, 연평균 12.3% 증가하였고, '100억원 이상'은 전년대비 1.6% 감소, 연평균 1.1% 증가한 것으로 나타났다.

표 4-9-6 매출액 규모별 매출현황

(단위 : 백만원, %)

구분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
캐릭터개발 및 라이선스업	4,272	48,159	154,295	137,759	344,485
캐릭터상품 제조업	2,268	95,235	841,245	1,328,758	2,267,506
캐릭터상품도소매업	7,462	166,610	1,116,538	1,196,112	2,486,722
합계	14,002	310,004	2,112,078	2,662,629	5,098,713
구성비	0.3	6.1	41.4	52.2	100.0

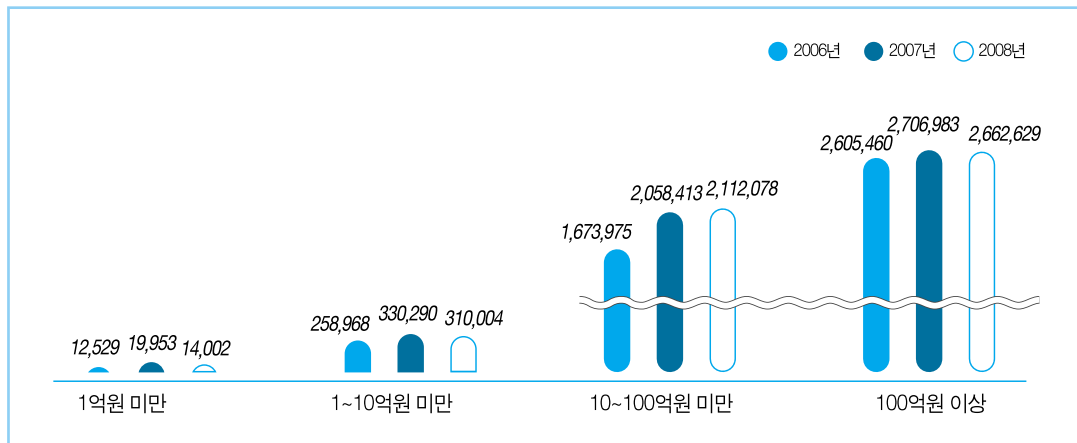
표 4-9-7 매출액 규모별 연도별 매출액현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
2006	12,529	258,968	1,673,975	2,605,460	4,550,932
2007	19,953	330,290	2,058,413	2,706,983	5,115,639
2008년	14,002	310,004	2,112,078	2,662,629	5,098,713
전년대비증감률	△29.8	△6.1	2.6	△1.6	△0.3
연평균증감률	5.7	9.4	12.3	1.1	5.8

그림 4-9-4 매출액 규모별 매출현황

(단위 : 백만원)



### 9.1.3. 종사자 규모별 매출액

종사자 규모별 매출액 중 10~49인 경우의 매출규모는 1조 9,821억원(38.9%)으로서 전년대비 1.3% 증가하였으며, 연평균증 4.9% 증가한 것으로 나타났다.

실제 종사자규모별 매출액을 살펴보면, '캐릭터 개발 및 라이선스업'의 경우 10~49인 종사자 규모의 사업체 매출액은 지속적 증가세(2006년 1,613억원 → 2007년 1,681억원 → 2008년 1,974억원)에 있는 것으로 나타났다. 이는 '캐릭터 개발 및 라이선스업' 사업체 중 10~49인 사업체들의

고정 매출 안정화가 이루어진 결과라고 해석되어지며, 국내 캐릭터산업의 규모가 점차 더 확대될 가능성이 있음을 보여주는 중요한 근거이다.

종사자 규모별 매출현황은 '1~4인' 2,717억원(5.3%), '5~9인' 2,285억원(4.5%), '10~49인' 1조 9,821억원(38.9%), '50~99인' 1조5,094억원(29.6%), '100인 이상' 1조1,068억원(21.7%)이다.

연도별로 전년대비 증감률을 살펴보면 '10~49인' (1.3%)과 '100인 이상' (2.6%)은 2007년 대비 증가하였고, '1~4인' (16.6%), '5~9인' (3.1%), '50~99인' (0.6%)은 2007년에 비해 매출액이 감소하였다. 또한 연평균 증감은 '1~4인' 과 '100인 이상' 은 각각 8.3%, 5.2% 감소하였고, '5~9인' 은 38.7%, '10~49인' 은 4.9%, '50~99인' 은 18.4% 증가한 것으로 조사되었다.

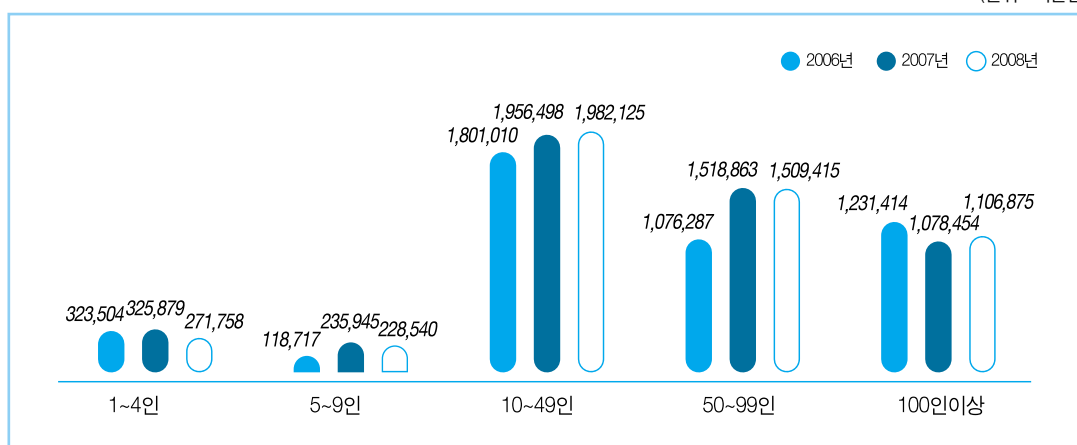
**표 4-9-8** 종사자규모별 매출현황 (단위 : 백만원, %)

구분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
캐릭터개발 및 라이선스업	22,656	51,878	197,489	52,142	20,320	344,485
캐릭터상품 제조업	43,034	38,735	573,916	1,109,801	502,020	2,267,506
캐릭터상품도소매업	206,068	137,927	1,210,720	347,472	584,535	2,486,722
합계	271,758	228,540	1,982,125	1,509,415	1,106,875	5,098,713
구성비	5.3	4.5	38.9	29.6	21.7	100.0

**표 4-9-9** 종사자 규모별 연도별 매출액현황 (단위 : 백만원, %)

연도별	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2006	323,504	118,717	1,801,010	1,076,287	1,231,414	4,550,932
2007	325,879	235,945	1,956,498	1,518,863	1,078,454	5,115,639
2008년	271,758	228,540	1,982,125	1,509,415	1,106,875	5,098,713
전년대비증감률	△16.6	△3.1	1.3	△0.6	2.6	△0.3
연평균증감률	△8.3	38.7	4.9	18.4	△5.2	5.8

**그림 4-9-5** 종사자 규모별 매출현황 (단위 : 백만원)





### 9.1.4. 지역별 매출액

캐릭터산업 매출액 중 가장 높은 지역은 서울로서 2조6,264억원(51.5%)이었으며, 전년대비 0.3% 감소, 연평균은 2.8% 증가한 것으로 나타났다. 조사결과 캐릭터산업 매출액 서울지역과 경기도지역 집중도가 매우 높은 편이었다. ‘캐릭터제작업’은 서울지역과 경기도지역 모두 꾸준히 상승하고 있으며, 특히, 경기도지역은 ‘캐릭터제작업’ 매출액이 2006년 3,736억원 → 2007년 4,376억원 → 2008년 4,756억원으로 매년 증가하고 있는 것으로 나타났다. 이는 경기도내 제조업과 연계한 캐릭터제작이 많아지고 있으며, 특히 캐릭터테마파크(딸기가 좋아, 에버랜드 등)와 같이 신규 캐릭터제작 후 상시 전시할 수 있는 공간이 증가하고 있기 때문인 것으로 사료된다.

연도별로 지역별 매출현황을 보면 서울특별시는 2006년 2조4,834억원 → 2007년 2조6,348억원 → 2008년 2조6,264억원으로 전년대비 0.3% 감소하였으나, 연평균은 2.8% 증가하였다. 6개 광역시는 2006년 7,251억원 → 2007년 8,865억원 → 2008년 7,817억원으로 전년대비 11.8% 감소하였으나, 연평균 3.8% 증가하였다. 9개도는 2006년 1조3,423억원 → 2007년 1조5,941억원 → 2008년 1조6,904억원으로 전년대비 6.0%, 연평균 12.2% 증가한 것으로 조사되었다.

표 4-9-10 지역별 매출현황

(단위: 백만원, %)

구 분	캐릭터제작업	캐릭터 상품유통업	합계	구성비
서울	1,483,589	1,142,869	2,626,458	51.51
부산	109,704	104,693	214,397	4.20
대구	102,228	67,392	169,620	3.33
인천	83,584	62,418	146,002	2.86
광주	44,984	51,974	96,958	1.90
대전	13,060	93,503	106,563	2.09
울산	10,448	37,799	48,247	0.95
경기도	475,644	551,815	1,027,459	20.15
강원도	14,787	32,577	47,364	0.93
충청북도	57,150	38,545	95,695	1.88
충청남도	20,374	34,069	54,443	1.07
전라북도	14,627	55,952	70,579	1.38
전라남도	9,633	27,852	37,485	0.74
경상북도	21,185	62,418	83,603	1.64
경상남도	18,827	107,677	126,504	2.48
제주도	132,167	15,169	147,336	2.89
합계	2,611,991	2,486,722	5,098,713	100.0

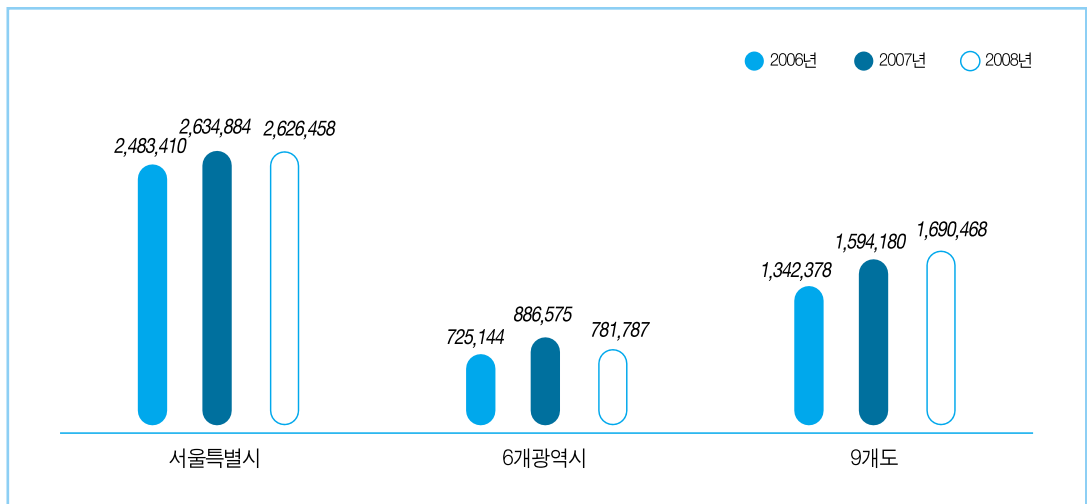
표 4-9-11 연도별 지역 매출현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	2006	2007	2008	전년대비 증감률	연평균증감률
서울	2,483,410	2,634,884	2,626,458	△0.3%	2.8
부산	274,801	339,699	214,397	△36.9%	△11.7
대구	146,310	168,939	169,620	0.4%	7.7
인천	88,751	117,737	146,002	24.0%	28.3
광주	81,565	96,984	96,958	0.0%	9.0
대전	90,165	110,553	106,563	△3.6%	8.7
울산	43,552	52,663	48,247	△8.4%	5.3
경기도	793,830	952,722	1,027,459	7.8%	13.8
강원도	39,304	45,579	47,364	3.9%	9.8
충청북도	81,287	94,449	95,695	1.3%	8.5
충청남도	43,205	51,679	54,443	5.3%	12.3
전라북도	62,702	70,956	70,579	△0.5%	6.1
전라남도	30,063	34,916	37,485	7.4%	11.7
경상북도	72,038	82,343	83,603	1.5%	7.7
경상남도	115,515	140,181	126,504	△9.8%	4.6
제주도	104,434	121,355	147,336	21.4%	18.8
합계	4,550,932	5,115,639	5,098,713	△0.3%	5.8

그림 4-9-6 지역별 매출현황

(단위 : 백만원)



## 9.2. 총 매출액의 주요 원천

### 9.2.1. 캐릭터 개발 및 라이선스(창작 및 제작 매출액)

캐릭터 개발 및 라이선스업 창작 및 제작 매출액 중 가장 높은 원천은 '라이선스'로서 1,251억 원(41.0%)인 것으로 조사되었고, 전년대비 21.1% 증가, 연평균(2006년~2008년)은 10.1% 증가한 것으로 나타났다. 이는 국내 창작 캐릭터의 가치 상승 및 국내 신규 캐릭터 증가에 기인한 결과로 사료된다.

캐릭터 개발 및 라이선스업체 매출액을 보면 '라이선스'는 1,251억원(41.0%), '상품제작(하청제작포함)'은 1,209억원(39.6%), '라이선스 대행'은 456억원(15.0%), '디자인 용역'은 133억원(4.4%)으로 나타났다. '라이선스'는 전년대비 21.1%, 연평균(2006년~2008년) 10.1% 증가하였고, '상품제작(하청제작포함)'은 전년대비 5.1%, 연평균 2.5% 증가하였다. '라이선스 대행'은 전년대비 30.7% 성장했으나, 연평균은 16.8% 감소하였으며, '디자인 용역'은 전년대비 46.6%, 연평균 26.9% 감소하여 2008년 캐릭터 산업은 전체적으로 전년대비 1.4%, 연평균 0.7%가 감소한 것으로 조사되었다.

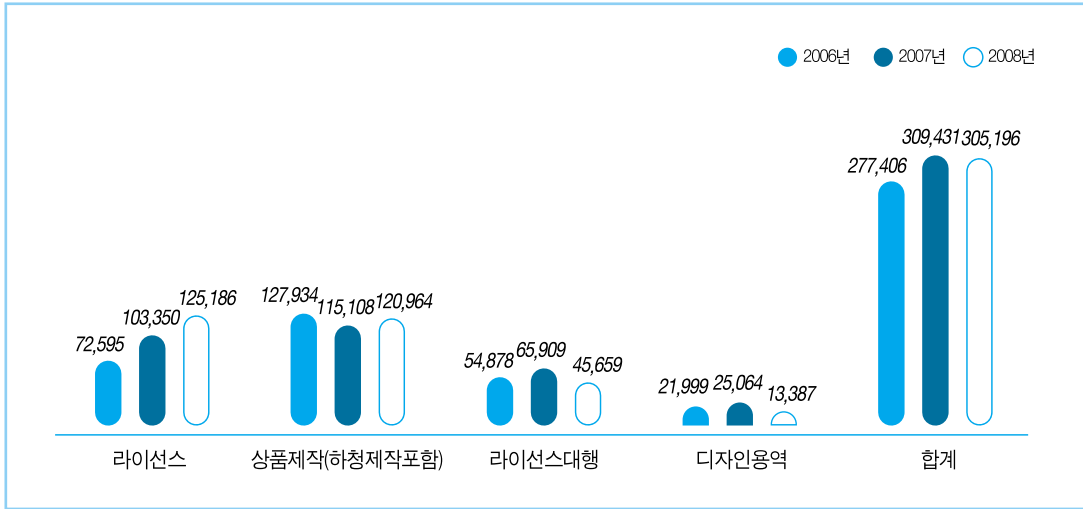
표 4-9-12 캐릭터 개발 및 라이선스업체 매출액 주요 원천

(단위:백만원, %)

연도	라이선스	상품제작 (하청제작포함)	라이선스 대행	디자인 용역	합계	
2006	매출액	72,595	127,934	54,878	21,999	277,406
	비중	26.2	46.1	19.8	7.9	100.0
2007	매출액	103,350	115,108	65,909	25,064	309,431
	비중	33.4	37.2	21.3	8.1	100.0
2008	매출액	125,186	120,964	45,659	13,387	305,196
	비중	41.0	39.6	15.0	4.4	100.0
전년대비증감률	21.1	5.1	△30.7	△46.6	△1.4	
연평균증감률	10.1	2.5	△16.8	△26.9	△0.7	

그림 4-9-7 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 주요 원천

(단위:백만원)



### 9.2.2. 캐릭터상품 제조업

캐릭터제조업의 창작 및 제작 매출액 중 가장 높은 원천은 ‘상품제작’으로 1조6,899억원(92.5%)로 집계되었다. 이는 전년대비 1.7%, 연평균은 0.8% 증가한 결과이다.

캐릭터제조업의 창작 및 제작 매출액 중 ‘상품제작’ 매출이 가장 높으며, 매년 지속적으로 증가(2006년 1조4,997억원 → 2007년 1조6,616억원 → 2008년 1조6,899억원)하고 있었다. 또한 라이선스 관련 매출액도 지속적으로 증가하고 있는 추세이다. 이는 국내 캐릭터 상품 제조업 사업체들이 라이선스를 지불하고 상품만을 개발하던 단계에서 직접 캐릭터를 개발하여 상품을 제조하는 비중이 증가하고 있음을 의미한다. 향후에는 이러한 현상들이 더욱 일반화 될 것으로 예상되어지며, 이는 캐릭터산업 규모 중 국내 캐릭터 점유율이 점점 더 상승할 수 있는 중요한 계기가 될 것이다.

캐릭터 상품 제조업체 매출액을 보면 ‘라이선스’는 1,237억원(6.77%), ‘상품제작(하청제작포함)’은 1조6,899억원(92.50%), ‘라이선스 대행’은 26억원(0.15%), ‘디자인 용역’은 105억원(0.58%)으로 나타났다. ‘라이선스’는 전년대비 7.7%, 연평균 3.8% 증가하였고, ‘상품제작(하청제작포함)’은 전년대비 1.7%, 연평균 0.8% 증가하였다. ‘라이선스 대행’은 전년대비 86.1%, 연평균 36.4% 증가하였으며, ‘디자인 용역’은 전년대비 25.9%, 연평균 12.2% 증가하여 전체적으로 전년대비 2.3%, 연평균 1.1% 증가한 것으로 조사 되었다.

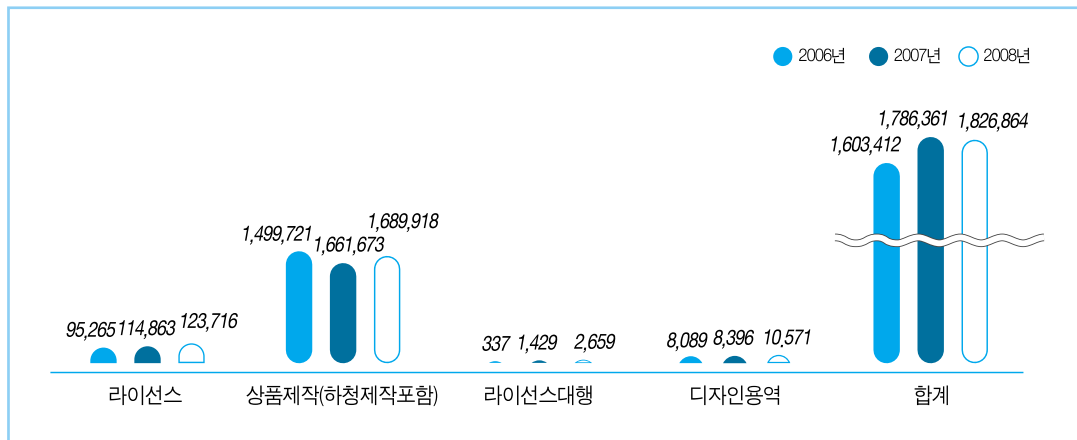
표 4-9-13 캐릭터상품제조업체 매출액 주요 원천

(단위:백만원, %)

연도		라이선스	상품제작 (허청제작포함)	라이선스 대행	디자인 용역	합계
2006	매출액	95,265	1,499,721	337	8,089	1,603,412
	비중	5.94	93.53	0.02	0.51	100.0
2007	매출액	114,863	1,661,673	1,429	8,396	1,786,361
	비중	6.43	93.02	0.08	0.47	100.0
2008	매출액	123,716	1,689,918	2,659	10,571	1,826,864
	비중	6.77	92.50	0.15	0.58	100.0
전년대비증감률		7.7	1.7	86.1	25.9	2.3
연평균증감률		3.8	0.8	36.4	12.2	1.1

그림 4-9-8 캐릭터상품 제조업체 매출액 주요 원천

(단위:백만원)



### 9.3. 국산캐릭터 라이선스 현황

#### 9.3.1. 라이선스 수

캐릭터 개발 및 라이선스 업체 중 국산 캐릭터를 라이선스하는 숫자는 '1~5개'가 45.1%로 가장 많은 비중을 차지했으며, 이는 전년대비 3.8% 증가한 결과이다. 라이선스 수가 '51개 이상'은 3.7%를 차지했으며, 이러한 수치는 전년대비 0.4% 증가한 것으로 나타났다.

한편, 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 중 국산 캐릭터 라이선스 수가 없는 경우는 지속적으로 감소(2006년 42.2% → 2007년 36.8% → 2008년 31.2%)하고 있는 반면에, 최소한 1개 이상 보유한 경우는 꾸준히 증가하고 있었다. 또한, 제조업체의 조사결과에서도 국산 캐릭터 라이선스 수가 없는 경우는 지속적으로 감소(2006년 48.9% → 2007년 42.8% → 2008년 41.1%)하는 것으로 조사되

었으며, 역시 최소 1개 이상 보유한 경우는 꾸준히 증가한 것으로 나타났다. 이러한 일련의 결과들은 국산캐릭터에 대한 업체들의 관심이 매년 높아지면서, 국산캐릭터를 라이선스 하는 경우가 지속적으로 증가하고 있음을 보여주는 근거이다.

**표 4-9-14 국산캐릭터 라이선스 수, 개발 및 라이선스 업체** (2006 N=250개, 2007 N=278개, 2008 N=312개 단위: %)

연도	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51개 이상
2006	42.2	38.4	6.5	5.3	4.2	3.4
2007	36.8	41.3	7.1	6.2	5.3	3.3
2008	31.2	45.1	8.2	6.3	5.5	3.7

**표 4-9-15 국산캐릭터 라이선스 수, 캐릭터상품 제조업체** (2006 N=379개, 2007 N=392개, 2008 N=403개 단위: %)

연도	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51개 이상
2006	48.9	39.6	5.5	2.3	2.1	1.6
2007	42.8	43.9	6.8	2.5	2.3	1.7
2008	41.1	44.5	7.1	2.8	2.6	1.9

### 9.3.2. 상품종류 수

캐릭터 개발 및 라이선스 업체 중 국산 캐릭터 상품종류 수는 '1~5개'가 38.1%로서 가장 큰 비중을 차지했으며, 전년대비 3.9% 증가했다. 국산캐릭터 상품 숫자가 '51개 이상'은 7.7%였으며, 이는 전년대비 0.7% 증가한 수치이다.

캐릭터 개발 및 라이선스 업체 중 국산캐릭터 상품이 하나도 없는 경우는 지속적으로 감소(2006년 39.2% → 2007년 36.3% → 2008년 30.1%)하고 있는 반면에, 최소한 1개 이상 보유한 경우는 꾸준히 증가하고 있다. 또한, 캐릭터상품 제조업체 중 국산캐릭터 상품이 하나도 없는 경우는 역시 지속적으로 감소(2006년 36.2% → 2007년 35.1% → 2008년 31.5%)하고 있었고, 최소한 1개 이상 보유한 경우는 꾸준히 증가한 것으로 나타났다.

**표 4-9-16 국산캐릭터 상품 종류 수, 캐릭터개발 및 라이선스 업체** (2006 N=250개, 2007 N=278개, 2008 N=312개 단위: %)

연도	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51~100개	101개 이상
2006	39.2	32.7	8.5	9.3	3.1	2.6	4.6
2007	36.3	34.2	9.6	9.2	3.7	2.8	4.2
2008	30.1	38.1	10.2	9.8	4.1	3.2	4.5

**표 4-9-17 국산캐릭터 상품 종류 수, 캐릭터상품 제조업체**

(2006 N=379개, 2007 N=392개, 2008 N=403개 단위:%)

연도	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51~100개	101개이상
2006	36.2	27.6	8.9	10.3	3.8	4.6	8.6
2007	35.1	27.8	8.3	9.6	4.2	5.5	9.5
2008	31.5	28.3	8.7	10.1	5.3	5.9	10.2

### 9.3.3. 미니멈 개런티

#### 1) 캐릭터 개발 및 라이선스 업체

캐릭터 개발 및 라이선스 업체 국산 캐릭터의 ‘평균 미니멈 개런티’는 1,905만원으로서 이는 전년대비 5.1% 증가, 연평균 6.3% 증가한 수치이다.

캐릭터 개발 및 라이선스 업체 평균 미니멈 개런티는 매년 꾸준히 증가(2006년 1,687만원 → 2007년 1,812만원 → 2008년 1,905만원)하고 있다. 특히, 10억원~100억원 미만 사업체의 경우 연평균 8.9% 증가하여 가장 높은 성장세를 보였다. 그러나, 이는 물가상승률에 기인하는 정도의 증가율이며, 실질적으로 크게 증가했다고 볼 수는 없다.

한편, 캐릭터 개발 및 라이선스 사업체의 규모에 따라 평균 미니멈개런티의 차이는 지속적으로 나타나고 있다.

**표 4-9-18 국산캐릭터 평균미니멈 개런티, 개발 및 라이선스 업체, 매출액 규모별**

(단위:만원)

연도	평균미니멈 개런티	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상
2006	1,687	1,300	1,816	1,956	2,312
2007	1,812	1,423	1,931	2,138	2,461
2008	1,905	1,487	2,012	2,321	2,579
전년대비 증감률	5.1	4.5	4.2	8.6	4.8
연평균 증감률	6.3	7.0	5.3	8.9	5.6

**표 4-9-19 국산캐릭터 평균미니멈 개런티, 개발 및 라이선스 업체, 종사자 규모별**

(단위:만원)

연도	평균미니멈 개런티	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인이상
2006	1,687	1,356	1,786	1,897	1,968	2,435
2007	1,812	1,518	1,821	1,933	2,269	2,531
2008	1,905	1,589	1,933	2,065	2,368	2,687
전년대비 증감률	5.1	4.7	6.2	6.8	4.4	6.2
연평균 증감률	6.3	8.3	4.0	4.3	9.7	5.0

## 2) 캐릭터상품 제조업체

캐릭터 상품 제조업체 국산 캐릭터의 '평균 미니멈 개런티'는 2,088만원으로 전년대비 4.9%, 연평균(2006년~2008년) 9.0% 증가한 것으로 나타났다. 캐릭터 상품 제조업체의 평균 미니멈 개런티는 매년 꾸준히 증가(2006년 1,756만원 → 2007년 1,991만원 → 2008년 2,088만원)하고 있다. 특히, 10억원~100억원 미만 사업체의 경우 연평균 9.2%로 증가하여 가장 높은 증가율을 보였다.

표 4-9-20 국산캐릭터 평균 미니멈 개런티, 캐릭터상품 제조업체, 매출액 규모별

(단위:만원)

연도	평균미니멈 개런티	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상
2006	1,756	1,231	1,925	2,016	2,254
2007	1,991	1,398	2,087	2,239	2,368
2008	2,088	1,461	2,176	2,402	2,518
전년대비 증감률	4.9	4.5	4.3	7.3	6.3
연평균 증감률	9.0	8.9	6.3	9.2	5.7

표 4-9-21 국산캐릭터 평균 미니멈 개런티, 캐릭터상품 제조업체, 종사자 규모별

(단위:만원)

연도	평균미니멈 개런티	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상
2006	1,756	1,331	1,725	1,985	2,136	2,357
2007	1,991	1,396	1,887	2,039	2,217	2,513
2008	2,088	1,462	1,971	2,166	2,335	2,638
전년대비 증감률	4.9	4.7	4.5	6.2	5.3	5.0
연평균 증감률	9.0	4.8	6.9	4.5	4.6	5.8

### 9.3.4. 로열티

#### 1) 캐릭터 개발 및 라이선스업체

캐릭터 개발 및 라이선스 업체 국산 캐릭터 '평균 로열티'는 8.1%로서 2007년 대비 0.2% 증가한 것으로 나타났다. 캐릭터 개발 및 라이선스 업체들의 '평균 로열티'는 꾸준히 증가(2006년 7.5% → 2007년 7.9% → 2008년 8.1%)했다. 이는 국산 캐릭터에 대한 캐릭터가치가 증가하고 있음을 알려주는 결과이나, 상대적으로 외국산캐릭터에 비해서는 아직도 미흡한 수준인 것으로 나타났다.

국산 캐릭터의 가치가 국내외적으로 인정을 받고 있는 시점이나 아직도 외산 캐릭터에 비해 저평가 되어 있으며 이는 국산 신규 캐릭터의 인지도 부족에 기인한 것으로 사료된다. 따라서 향후 국산 기존 및 신규 캐릭터의 인지도 상승을 위한 체계적인 마케팅 지원이 이루어져야 할 것이다



**표 4-9-22** 국산캐릭터 평균 로열티, 캐릭터 개발 및 라이선스 업체, 매출액 규모별 (단위: %)

연도	평균 로열티	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상
2006	7.5	8.2	6.9	7.3	7.8
2007	7.9	8.3	7.3	7.4	8.2
2008	8.1	8.3	7.5	7.6	8.5

**표 4-9-23** 국산캐릭터 평균 로열티, 캐릭터 개발 및 라이선스 업체, 종사자 규모별 (단위: %)

연도	평균 로열티	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상
2006	7.5	8.5	7.1	7.5	7.8	7.9
2007	7.9	8.6	7.3	7.5	8.1	8.2
2008	8.1	8.6	7.5	7.6	8.3	8.5

## 2) 캐릭터상품 제조업체

캐릭터 상품 제조업체 국산 캐릭터 ‘평균 로열티’는 9.2%로서 2007년 대비 0.6% 증가한 것으로 나타났으며, 2006년 8.3% → 2007년 8.6% → 2008년 9.2%으로 꾸준히 증가했다. 이는 국산 캐릭터 상품 제조업체들의 상품제조에 따른 캐릭터부착 상품에 대한 가치를 평가하는 것이다.

상품 종류에 따라 로열티는 차이가 있지만 국산 캐릭터 자체 인지도 상승과 국산 캐릭터 상품 제조업체들의 품질 향상, 국산 캐릭터부착 상품을 불법으로 제작·유통하는 것에 대한 지속적인 속이 병행된다면 로열티의 상승을 기대할 수 있을 것으로 사료된다.

**표 4-9-24** 국산캐릭터 평균 로열티, 캐릭터상품 제조업체, 매출액 규모별 (단위: %)

연도	평균 로열티	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상
2006	8.3	9.1	7.6	8.1	9.6
2007	8.6	9.1	7.9	8.3	9.7
2008	9.2	9.1	8.2	8.6	10.1

**표 4-9-25** 국산캐릭터 평균 로열티, 캐릭터상품 제조업체, 종사자 규모별 (단위: %)

연도	평균 로열티	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상
2006	8.3	9.2	7.2	8.5	9.6	9.9
2007	8.6	9.3	7.8	8.6	9.7	10.1
2008	9.2	9.3	8.1	8.6	9.8	10.2

## 9.4. 외산캐릭터 라이선스 현황

### 9.4.1. 라이선스 수

캐릭터 개발 및 라이선스 업체 중 외산 캐릭터 라이선스 수는 '1개 이상' 이 18.8%의 비중을 차지하고 있으며 전년 대비 0.7% 증가하였다. 외산 캐릭터 라이선스를 보유하고 있지 않은 기업은 81.2%로 높은 비중을 차지함을 나타내었다. 외산 캐릭터 라이선스를 1개 이상 보유한 기업들 가운데서는 '1~5개' 가 13.6%를 차지하며 가장 큰 비중을 나타내었고 '6~10개' (2.2%), '11~20개' (1.8%), '21~50개' (1.2%)순으로 나타났다.

실제로 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 중 외산 캐릭터를 1개 이상 보유한 경우는 2007년에 소폭 하락했다가 2008년도 소폭 상승하였으나, 수치상으로는 별 차이가 없는 것으로 나타났다. 이는 유명한 기존 외산캐릭터인 경우에는 자체적으로 국내에 사업체를 두어 진행하기 때문인 것으로 보인다.

캐릭터 상품 제조업체 중 외산 캐릭터 라이선스 수는 '1개 이상' 이 19.6%의 비중을 차지하고 있으며 전년 대비 0.5% 증가하였다. 외산 캐릭터 라이선스를 다루지 않는 제조업체는 80.4%로 높은 비중을 차지함을 나타내었다. 외산 캐릭터 라이선스를 1개 다루는 업체 가운데서는 '1~5개' 가 14.1%를 차지하며 가장 큰 비중을 나타내었고 '6~10개' (3.2%), '11~20개' (1.2%), '21~50개' (1.1%)순으로 나타났다.

캐릭터 상품 제조업체 중 외산 캐릭터 라이선스를 1개 이상 다루는 경우는 2007년에 소폭 하락했다가 2008년도 소폭 상승하였으나, 수치상으로는 별 차이가 없는 안정적 비율을 유지하는 것으로 나타났다.

**표 4-9-26** 외산캐릭터 라이선스 수, 캐릭터개발 및 라이선스 업체 (2006 N=250개, 2007 N=278개, 2008 N=312개 단위: %)

연도	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개
2006	81.3	13.8	1.9	1.3	1.7
2007	81.9	13.3	2.1	1.6	1.1
2008	81.2	13.6	2.2	1.8	1.2

**표 4-9-27** 외산캐릭터 라이선스 수, 캐릭터상품 제조업체 (2006 N=379개, 2007 N=392개, 2008 N=403개 단위: %)

연도	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개
2006	79.3	15.1	2.9	1.9	0.8
2007	81.1	13.6	3.1	1.2	1.0
2008	80.4	14.1	3.2	1.2	1.1

### 9.4.2. 상품종류 수

캐릭터 개발 및 라이선스 업체들의 외산 캐릭터 상품 종류 수는 '1개 이상' 이 11.8%의 비중을 차지하고 있으며 전년 대비 0.5% 감소하였다. 외산 캐릭터 상품을 다루지 않는 기업은 88.2%로 높은 비중을 차지했다. 외산 캐릭터 상품을 1개 이상 다루는 기업들 가운데서는 '1~5개' 가 5.6%를 차지하며 가장 큰 비중을 나타내었고 '6~10개' (2.2%), '51개 이상'(1.5%), '21~50개' (1.4%), '11~20개' (1.1%) 순으로 나타났다.

캐릭터 상품 제조업체 중 외산 캐릭터 상품 수는 '1개 이상' 이 23.7%의 비중을 차지하고 있으며 전년 대비 1.3% 증가하였다. 외산 캐릭터 상품을 다루지 않는 제조업체는 76.3%로 높은 비중을 차지했다. 외산 캐릭터 상품을 1개 이상 다루는 업체 가운데서는 '1~5개' 가 4.6%를 차지하며 가장 큰 비중을 나타내었고 '51개 이상'(9.4%), '11~20개' (4.0%) , '6~10개' (3.8%), '21~50개' (1.9%) 순으로 나타났다.

실제로 외산캐릭터 상품종류는 개발 및 라이선스업체 보다 캐릭터상품 제조업체가 더 많으며, 특히 캐릭터 상품 제조업체 중 51개 이상 가지고 있는 경우가 9.4%에 달하고 있었는데, 이는 외산 캐릭터인 경우 한 개의 사업체가 독점하는 구조를 갖고 있음을 나타내는 근거가 된다.

**표 4-9-28 외산캐릭터 상품 종류 수, 캐릭터 개발 및 라이선스 업체** (2006 N=250개, 2007 N=278개, 2008 N=312개 단위: %)

연도	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51개 이상
2006	88.6	5.6	1.7	1.2	1.5	1.4
2007	88.7	5.5	1.9	1.1	1.3	1.5
2008	88.2	5.6	2.2	1.1	1.4	1.5

**표 4-9-29 외산캐릭터 상품 종류 수, 캐릭터상품 제조업체** (2006 N=379개, 2007 N=392개, 2008 N=403개 단위: %)

연도	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51개 이상
2006	78.3	4.3	2.8	3.8	1.5	9.3
2007	77.6	4.5	3.1	3.9	1.8	9.1
2008	76.3	4.6	3.8	4.0	1.9	9.4

### 9.4.3. 미니멈 개런티

#### 1) 캐릭터 개발 및 라이선스 업체

캐릭터 개발 및 라이선스 업체 외산 캐릭터의 '평균 미니멈 개런티'는 2,968만원으로서 전년대비 9.1%, 연평균(2006년~2008년) 5.8% 증가하였다.

캐릭터 개발 및 라이선스 업체 외산 캐릭터 '평균 미니멈 개런티'는 꾸준히 증가(2006년 2,650만원 → 2007년 2,720만원 → 2008년 2,968만원)하고 있으며, 특히 전년대비 9.1%로 큰 폭으로 증가하였다. 이러한 결과는 바로 전 세계적인 금융위기에 따른 환율상승으로 인한 원화가치의 하락에 기인한다고 하겠다.

캐릭터 개발 및 라이선스 업체 외산 캐릭터의 매출을 보면 '100억원 이상'은 4,339만원으로 가장 많고, 그 다음은 '10~100억원 미만'이 4,065만원, '1~10억원 미만'은 2,912만원, '1억원 미만'은 2,752만원인 것으로 나타났다. 종사자 규모별로 보면 '100인 이상'이 4,525만원으로 가장 많은 것으로 조사되었다.

**표 4-9-30** 외산캐릭터 평균 미니멈 개런티, 캐릭터 개발 및 라이선스 업체, 매출액 규모별 (단위:만원)

연도	평균미니멈 개런티	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상
2006	2,650	2,500	2,685	3,685	3,872
2007	2,720	2,550	2,693	3,712	3,951
2008	2,968	2,752	2,912	4,065	4,339
전년대비 증감률	9.1	7.9	8.1	9.5	9.8
연평균 증감률	5.8	4.9	4.1	5.0	5.9

**표 4-9-31** 외산캐릭터 평균 미니멈 개런티, 캐릭터 개발 및 라이선스 업체, 종사자 규모별 (단위:만원)

연도	평균미니멈 개런티	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인이상
2006	2,650	2,300	2,756	3,268	3,725	4,012
2007	2,720	2,380	2,831	3,352	3,819	4,121
2008	2,968	2,556	3,067	3,671	4,185	4,525
전년대비 증감률	9.1	7.4	8.3	9.5	9.6	9.8
연평균 증감률	5.8	5.4	5.5	6.0	6.0	6.2

## 2) 캐릭터상품 제조업체

캐릭터 상품 제조업체 외산 캐릭터의 ‘평균 미니멈 개런티’는 3,225만원이었으며, 이는 전년대비 9.4%, 연평균 6.3% 증가한 수치이다.

캐릭터 상품 제조업체 외산 캐릭터 ‘평균 미니멈 개런티’는 꾸준히 증가(2006년 2,856만원 → 2007년 2,948만원 → 2008년 3,225만원)하고 있으며, 특히 전년대비 9.4%로 큰 폭으로 증가했다.

캐릭터 상품 제조업체 외산 캐릭터의 매출을 보면 ‘100억원 이상’은 4,496만원으로 가장 많고, 다음으로 ‘10~100억원 미만’이 4,398만원, ‘1~10억원 미만’은 3,068만원, ‘1억원 미만’은 2,993만원인 것으로 나타났다. 종사자 규모별로 보면 ‘100인 이상’이 4,687만원으로 가장 많은 것으로 조사 되었다.

**표 4-9-32** 외산캐릭터 제조업체 평균 미니멈 개런티, 캐릭터상품 제조업체, 매출액 규모별 (단위:만원)

연도	평균미니멈 개런티	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상
2006	2,856	2,651	2,768	3,924	3,968
2007	2,948	2,753	2,819	4,016	4,101
2008	3,225	2,993	3,068	4,398	4,496
전년대비 증감률	9.4	8.7	8.8	9.5	9.6
연평균 증감률	6.3	6.3	5.3	5.9	6.4

**표 4-9-33** 외산캐릭터 제조업체 평균 미니멈 개런티, 캐릭터상품 제조업체, 종사자 규모별 (단위:만원)

연도	평균미니멈 개런티	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인이상
2006	2,856	2,385	2,863	3,968	4,031	4,125
2007	2,948	2,451	2,986	4,013	4,089	4,186
2008	3,225	2,665	3,251	4,391	4,487	4,687
전년대비 증감률	9.4	8.7	8.9	9.4	9.7	12.0
연평균 증감률	6.3	5.7	6.6	5.2	5.5	6.6

## 9.4.4. 로열티

### 1) 캐릭터 개발 및 라이선스 업체

캐릭터 개발 및 라이선스 업체들의 외산캐릭터에 대한 ‘평균 로열티’는 9.9%였으며, 이는 2007년 대비 0.3% 증가한 수치이다. 캐릭터 개발 및 라이선스 업체의 ‘평균 로열티’는 꾸준히 증가(2006년 9.1% → 2007년 9.6% → 2008년 9.9%)한 것으로 나타났다. 이는 국산 캐릭터 평균 로열티인 8.1%보다 높은 수치를 기록했다.

**표 4-9-34** 외산캐릭터 평균 로열티, 캐릭터 개발 및 라이선스 업체, 매출액 규모별

(단위:%)

연도	평균 로열티	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상
2006	9.1	9.6	9.3	9.2	9.7
2007	9.6	9.7	9.5	9.3	10.1
2008	9.9	9.8	9.7	9.6	10.2

**표 4-9-35** 외산캐릭터 평균 로열티, 캐릭터 개발 및 라이선스 업체, 종사자 규모별

(단위:%)

연도	평균 로열티	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상
2006	9.1	9.5	9.2	9.3	9.4	10.1
2007	9.6	9.7	9.3	9.5	9.5	10.3
2008	9.9	9.8	9.8	9.6	9.9	10.4

## 2) 캐릭터상품 제조업체

캐릭터 상품 제조업체의 외산캐릭터의 '평균 로열티'는 11.2%로서, 2007년 대비 0.1% 증가했다. 실제 캐릭터 상품 제조업체의 외산캐릭터에 대한 '평균 로열티'는 꾸준히 증가(2006년 10.6% → 2007년 11.1% → 2008년 11.2%)하고 있는 것으로 조사되었으며 국산 캐릭터 평균 로열티인 9.2%보다 높은 것으로 나타났다.

**표 4-9-36** 외산캐릭터 평균 로열티, 캐릭터상품 제조업체, 매출액 규모별

(단위:%)

연도	평균 로열티	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상
2006	10.6	10.1	10.3	10.9	11.9
2007	11.1	10.2	10.5	11.3	12.0
2008	11.2	10.3	10.6	11.4	12.0

**표 4-9-37** 외산캐릭터의 평균 로열티, 캐릭터상품 제조업체, 종사자 규모별

(단위:%)

연도	평균 로열티	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상
2006	10.6	10.2	10.3	10.6	11.1	12.3
2007	11.1	10.3	10.5	10.9	11.6	12.4
2008	11.2	10.4	10.6	11.0	11.6	12.4

## 9.5. 수출 및 수입 현황

캐릭터산업 수출액은 전년대비 12.5% 증가한 2억2,825만 달러로, 연평균(2005년~2008년) 11.7% 증가한 것으로 나타났다.

실제 조사결과 캐릭터산업 수출액은 지속적으로 증가하는 추세를 보였다. 특히, OEM방식의 수출은 감소하고 있으며, 완제품 또는 라이선스를 통한 수출이 증가하고 있어, 향후 국내 캐릭터산업 수출 전망은 밝다고 할 수 있다. 이는 서울캐릭터페어의 성공적 개최 및 발전과 국내업체가 각종 해외 캐릭터 페어·전시회에 적극적으로 참가하여 국산 캐릭터가 많이 홍보된 것 또한 하나의 원인으로 해석된다. 국내 애니메이션과 온라인게임의 해외 진출로 인해 국내 캐릭터들의 친숙도가 상승한 것도 주요한 요인으로 작용한 것으로 사료된다.

연도별 수출현황을 보면 2005년 1억6,366만 달러 → 06년 1억8,945만 달러 → 2007년 2억288만 달러 → 2008년 2억2,825만 달러로 전년대비 12.5%, 연평균 11.7% 증가 하였다. 수입현황을 보면 2005년 1억2,343만 달러 → 06년 2억1,190만 달러 → 2007년 2억2,525만 달러 → 2008년 1억9,867만 달러로 전년대비 11.8% 감소하였고, 연평균 17.2% 증가 하였다.

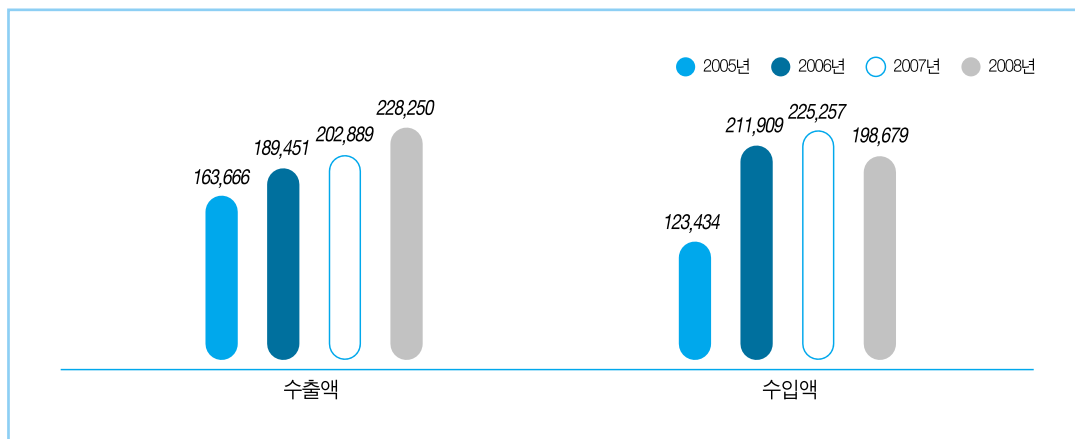
표 4-9-38 캐릭터산업 수출 및 수입액 현황

(단위:천달러)

구분	2005	2006	2007	2008	전년대비증감률	연평균증감률
수출	163,666	189,451	202,889	228,250	12.5	11.7
수입	123,434	211,909	225,257	198,679	△11.8	17.2

그림 4-9-9 캐릭터산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천달러)



### 9.5.1. 지역별 수출입 경로

캐릭터사업을 영위하는 사업체의 수출지역은 북미가 가장 높은 비중(32.6%)을 차지하고 있으며, 다음으로 유럽(22.1%), 중국(16.8%) 등의 순이었다. 일본시장은 가장 높은 증가세(175.6%)를 보였는데, 이는 배용준, 이병헌 등의 한류 스타들의 인기 지속으로 관련 캐릭터상품군의 판매량이 급속도로 늘었기 때문으로 분석된다. 한편 기타지역은 전년대비 23.7% 감소한 것으로 나타났다.

수입지역은 중국이 가장 높은 비중(38.1%)을 차지하고 있었으며, 다음으로 동남아(21.6%), 북미(14.3%), 일본(10.2%) 등의 순으로 나타났다. 중국의 비중이 높은 것은 국내사업체들의 봉제와 완구의 OEM방식의 제조를 중국이 주로 맡았기 때문이며, 이러한 맥락에서 동남아의 비중도 높았던 것으로 해석된다. 한편, 전체적으로 수입액은 전년과 비교하여 거의 모든 지역에서 줄어들고 있는 것으로 나타났다.

표 4-9-39 캐릭터산업 지역별 수출액 현황

(단위:천달러)

구분	2005	2006	2007	2008	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국	60,094	43,968	31,396	38,346	16.8%	22.1%	△13.9%
일본	13,837	6,536	4,638	12,782	5.6%	175.6%	△2.6%
동남아	8,918	11,883	13,632	20,771	9.1%	52.4%	32.6%
북미	18,656	61,994	68,703	74,410	32.6%	8.3%	58.6%
유럽	41,178	27,331	43,221	50,443	22.1%	16.7%	7.0%
기타	20,983	37,739	41,299	31,498	13.8%	△23.7%	14.5%
전체	163,666	189,451	202,889	228,250	100.0%	12.5%	11.7%

그림 4-9-10 캐릭터산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천달러)

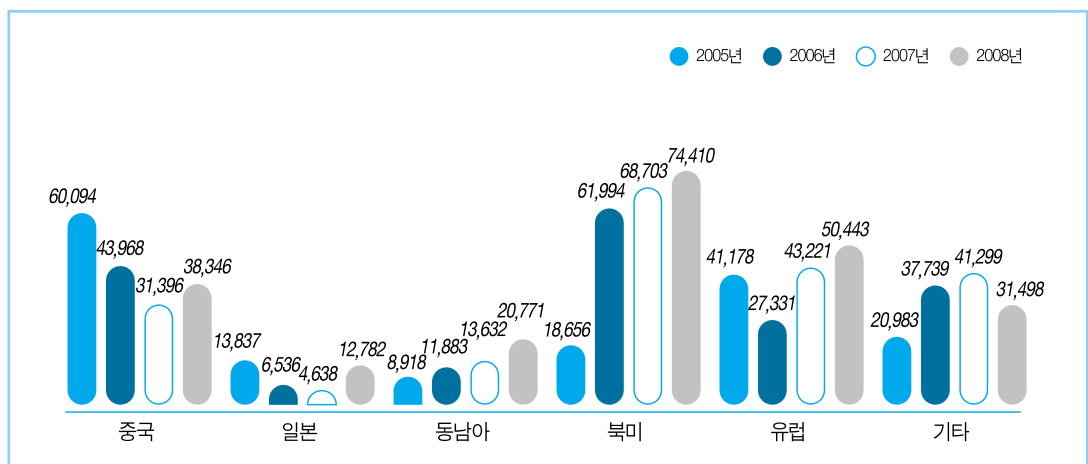




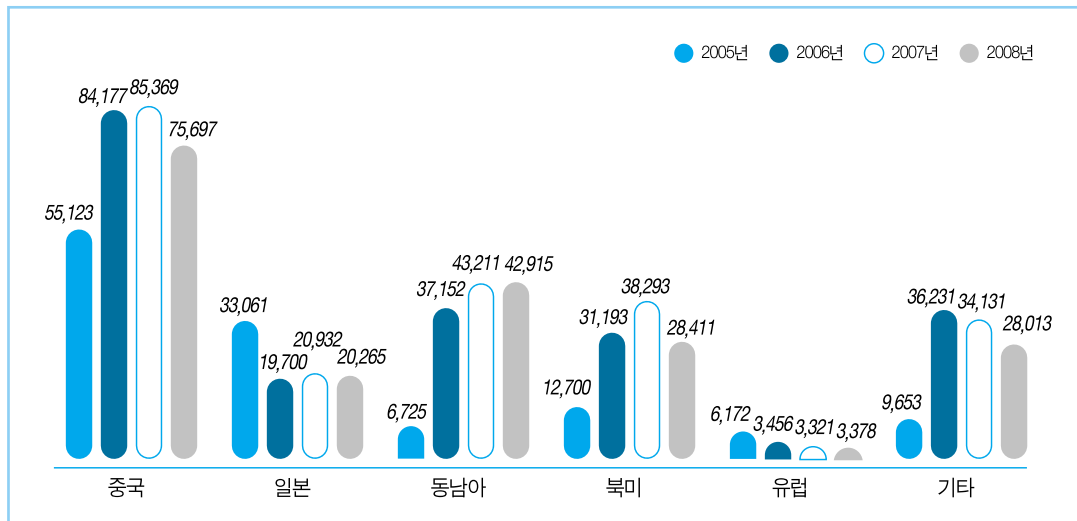
표 4-9-40 캐릭터산업 지역별 수입액 현황

(단위:천달러)

구분	2005	2006	2007	2008	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국	55,123	84,177	85,369	75,697	38.1%	△11.3%	11.2%
일본	33,061	19,700	20,932	20,265	10.2%	△3.2%	△15.1%
동남아	6,725	37,152	43,211	42,915	21.6%	△0.7%	85.5%
북미	12,700	31,193	38,293	28,411	14.3%	△25.8%	30.8%
유럽	6,172	3,456	3,321	3,378	1.7%	1.7%	△18.2%
기타	9,653	36,231	34,131	28,013	14.1%	△17.9%	42.6%
전체	123,434	211,909	225,257	198,679	100.0%	△11.8%	17.2%

그림 4-9-11 캐릭터산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천달러)



### 9.5.2. 캐릭터산업 해외 진출형태

캐릭터산업의 해외 진출형태는 '완제품 수출'이 39.3%로 가장 높았으며, 이는 전년대비 0.1% 증가한 수치이다. 캐릭터산업 해외 진출형태는 완제품과 라이선스, OEM방식 위주로 진행되고 있다. 한편, 라이선스에 의한 수출 방법은 지속적으로 증가(2006년 24.6% → 2007년 25.9% → 2008년 28.1%) 하고 있는 반면, OEM 수출 방법은 지속적으로 감소(2006년 36.8% → 2007년 33.1% → 2008년 31.9%)하고 있는 것으로 조사되었다.

이는 기존의 외산 캐릭터에 대한 OEM 방식에서 탈피하여 국내 캐릭터를 해외에 라이선스계약을 통해 수출하는 사례가 증가하고 있기 때문이다. 국내 캐릭터에 대한 가치가 해외에서 지속적으로 상승되며 이러한 현상(OEM방식 수출에서 라이선스 방식으로 수출 전환)은 지속될 것으로 기대된다.

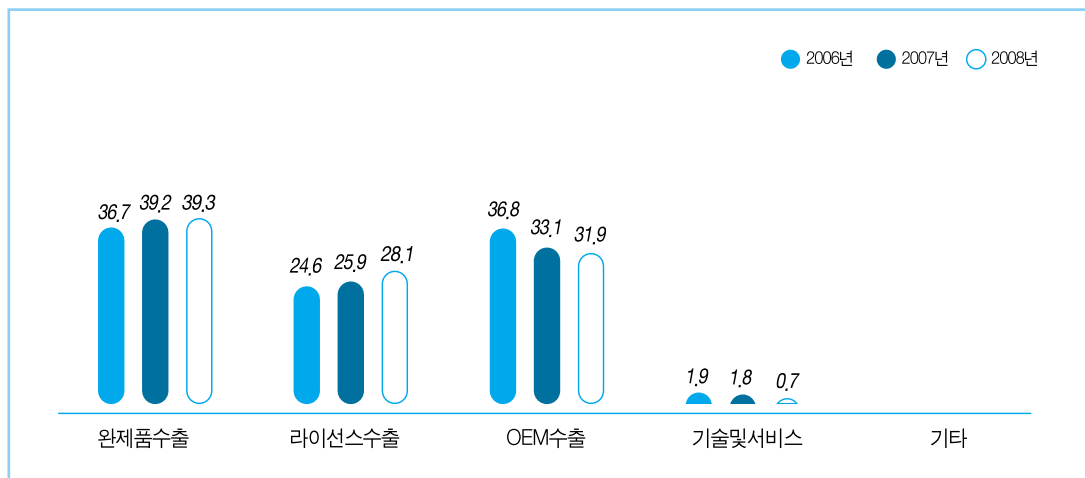
표 4-9-41 캐릭터산업 해외 진출형태

(단위: %)

해외진출형태	2006년 기준조사	2007년 기준조사	2008년 기준조사	전년대비 증감
완제품수출	36.7	39.2	39.3	0.1
LICENSE	24.6	25.9	28.1	2.2
OEM 수출	36.8	33.1	31.9	△1.2
기술 서비스	1.9	1.8	0.7	△1.1
기타	-	-	-	-
합계	100.0	100.0	100.0	-

그림 4-9-12 캐릭터산업 해외 진출형태

(단위: %)



### 9.5.3. 캐릭터산업 해외 수출방식

캐릭터산업의 해외 수출방식은 '해외 유통사 접촉'이 32.1%로 가장 비중이 높았으며, 전년대비 0.6% 증가한 수치이다. 그 다음은 '해외 전시회 및 행사참여'가 25.9%, '국내 에이전트 활용' 19.3%, '해외 법인 활용' 11.3%, '해외 에이전트 활용' 7.3%, '온라인 해외 판매' 3.9%, '기타' 0.2%의 순으로 나타났다.

국내 캐릭터산업 수출 사업체의 해외 수출방식 중 '해외 유통사'를 통해 수출하는 비중은 전년대비 소폭 증가하였으며, 해외 전시회 및 행사참여에 대한 비중도 소폭 증가한 것으로 나타났다. 국내 캐릭터 해외 수출방식은 2007년도와 유사한 수준으로 나타났으나, 해외 유통사를 통해 수출하는 방법은 매년 꾸준히 증가(2006년 27.2% → 2007년 31.5% → 2008년 32.1%)하였다.

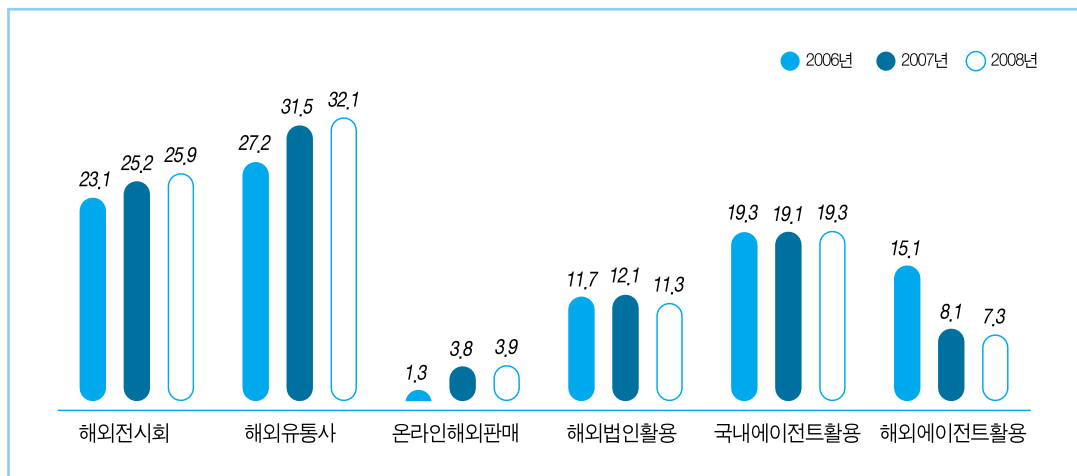
표 4-9-42 캐릭터산업 해외 수출방식

(단위: %)

수출방법	진출 경로 구분	2006년 기준조사	2007년 기준조사	2008년 기준조사	전년대비 증감
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	23.1	25.2	25.9	0.7
	해외 유통사 접촉	27.2	31.5	32.1	0.6
	온라인 해외 판매	1.3	3.8	3.9	0.1
	해외 법인 활용	11.7	12.1	11.3	△0.8
간접 수출	국내 에이전트 활용	19.3	19.1	19.3	0.2
	해외 에이전트 활용	15.1	8.1	7.3	△0.8
	기 타	2.3	0.2	0.2	-
	합계	100.0	100.0	100.0	-

그림 4-9-13 캐릭터산업 해외 수출방식

(단위: %)



## 9.6. 캐릭터상품 유통경로

캐릭터상품의 유통경로는 ‘대형할인마트’가 42.5%로 가장 큰 비중을 차지했으며, 전년대비 0.3% 증가한 것으로 조사되었다.

캐릭터상품 유통 경로는 ‘대형할인마트’를 통한 경우가 가장 높으며, 지속적으로 증가(2006년 39.2% → 2007년 42.2% → 2008년 42.5%)하는 추세를 보였다. 캐릭터상품에 양질의 성장을 위해서는 다양한 유통체계가 필요하다. 따라서 향후 캐릭터 문화공간이 포함된 캐릭터상품만의 전문 매장이 다수 만들어져야 할 것이다.

표 4-9-43 캐릭터 유통경로

(단위: %)

연도	전문 매장 및 대리점	백화점	대형 할인 마트	문방구	총판	인터넷 쇼핑몰	홈쇼핑	편의점	재래 시장	기업체 및 관공서 납품	인터넷/ 모바일/ 게임콘텐츠 (아바타등)	기타	합계
2006	18.6	3.3	39.2	2.8	2.7	8.8	0.6	1.3	1.8	11.5	4.1	5.3	100.0
2007	17.1	3.7	42.2	1.4	2.9	11.2	0.2	1.1	1.2	11.0	5.2	2.8	100.0
2008	16.6	4.1	42.5	2.1	3.8	11.3	0.5	1.0	0.7	9.8	5.5	2.1	100.0

## 9.7. 캐릭터산업 종사자 현황

캐릭터산업 종사자수는 21,092명으로, 전년대비 3.5% 감소하였으나 연평균(2006년~2008년) 3.0% 증가한 것으로 조사되었다.

조사결과, 캐릭터산업 종사자는 꾸준히 증가추세이나, 2008년 금융위기 및 경기불황으로 인해 비정규직인원에 대한 구조조정으로 소폭 하락한 것으로 나타났다. 특히, 캐릭터상품 도소매업 종사자는 2007년 대비해서 감소폭이 다른 소분류에 비해 큰 것으로 나타났다.

캐릭터 산업 전체 종사자를 연도별로 보면 2005년 8,825명 → 2006년 19,889명 → 2007년 21,846명 → 2008년 21,092명으로 조사되었다. 소분류별 종사자를 연도별로 보면 ‘캐릭터 개발 및 라이선스업’은 2005년 2,430명 → 2006년 2,595명 → 2007년 2,759명 → 2008년 2,728명이며, ‘캐릭터상품 제조업’은 2005년 6,395명 → 2006년 7,740명 → 2007년 8,705명 → 2008년 8,650명으로 조사되었고, ‘캐릭터상품 도소매업’은 2006년 9,554명 → 2007년 10,382명 → 2008년 9,714명으로 조사되었다.

캐릭터 산업 종사자를 보면 ‘캐릭터 제작업’ 종사자는 11,378(53.9%)명이며, ‘캐릭터 상품 유통업’의 ‘캐릭터 상품 도소매업’은 9,714(46.1%)명 인 것으로 조사 되었다. ‘캐릭터상품 도소매업’의 종사자가 전년대비 6.4%로 가장 크게 감소한 것으로 나타났으며 ‘캐릭터 개발 및 라이선스업’은 전년대비 1.1%, ‘캐릭터상품 제조업’은 전년대비 0.6% 감소하였다. 연평균 증감(2006년~2008년)은 ‘캐릭터상품 제조업’이 5.7%로 가장 크게 증가했고, ‘캐릭터개발 및 라이선스업’은 2.5%, ‘캐릭터상품 도소매업’은 0.8% 증가한 것으로 조사되었다.

표 4-9-44 캐릭터산업 소분류별 종사자현황

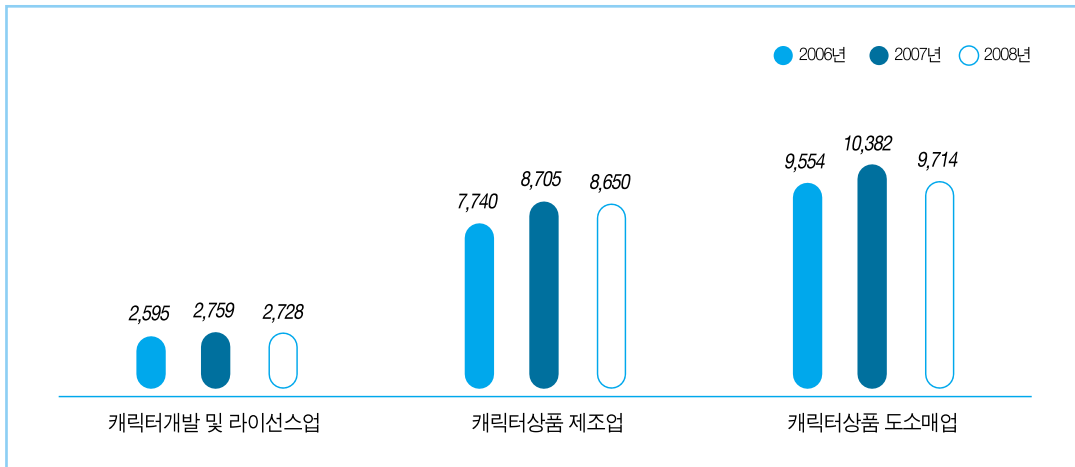
(단위: 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				비중 (%)	전년대비 증감률(%)
		2005	2006	2007	2008		
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	2,430	2,595	2,759	2,728	12.9	△1.1
	캐릭터상품 제조업	6,395	7,740	8,705	8,650	41.0	△0.6
	소 계	8,825	10,335	11,464	11,378	53.9	△0.8
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품 도소매업	-	9,554	10,382	9,714	46.1	△6.4
	소 계	-	9,554	10,382	9,714	46.1	△6.4
합계		8,825	19,889	21,846	21,092	100.0	△3.5

\*캐릭터 상품유통업 종사자중 인터넷쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타등), 종사자수제외

그림 4-9-14 캐릭터산업 소분류별 종사자수

(단위: 명)



### 9.7.1. 매출액 규모별 종사자 현황

10~100억원 미만 사업체의 종사자수는 9,879명으로 전년대비 8.5%, 연평균 12.5% 증가한 것으로 나타났다.

매출액 규모별 종사자현황을 살펴보면, 10~100억원 이상 매출 기록한 사업체 종사자수는 전년대비 8.5%, 연평균 12.5%로 높은 증가세를 보였다.

매출액 규모별 종사자는 '10~100억원 미만' 이 9,879명(46.8%)으로 가장 많고, 다음으로 '100억원 이상' 이 8,039명(38.1%), '1~10억원 미만' 은 2,444명(11.6%), '1억원 미만' 은 730명(3.5%)으로 나타났다. '1억원 미만' 은 전년대비 40.7%, 연평균 63.2% 증가하였고, '1~10억원 미만' 은 전년대비 9.7% 감소하였으나, 연평균은 4.9% 증가한 것으로 나타났다. '10~100억원 미만' 은 전년대비 8.5%, 연평균 12.5% 증가하였으며 '100억원 이상' 은 전년대비 15.5%, 연평균 8.4% 감소한 것으로 조사 되었다.

표 4-9-45 매출액 규모별 종사자현황

(단위: 명, %)

구 분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
캐릭터개발 및 라이선스업	224	633	1,042	829	2,728
캐릭터상품 제조업	215	1,122	4,048	3,265	8,650
캐릭터상품도소매업	291	689	4,789	3,945	9,714
합 계	730	2,444	9,879	8,039	21,092
구성비	3.5	11.6	46.8	38.1	100.0
1인당 평균 매출액(백만원)	19.18	126.84	213.79	331.21	241.73

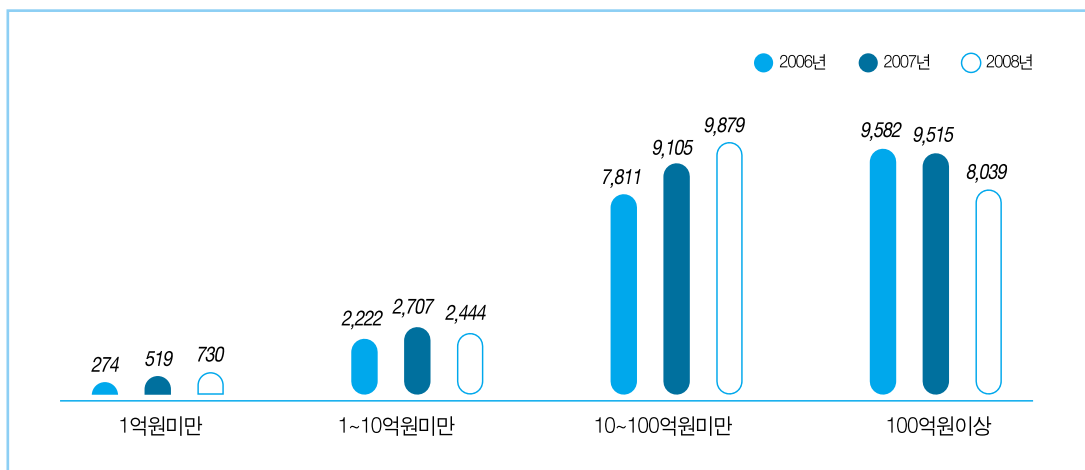
표 4-9-46 매출액 규모별 연도별 종사자현황

(단위: 명, %)

구 분	1억원미만	1~10억원미만	10~100억원미만	100억원이상	합계
2006	274	2,222	7,811	9,582	19,889
2007	519	2,707	9,105	9,515	21,846
2008년	730	2,444	9,879	8,039	21,092
전년대비증감률	40.7	△9.7	8.5	△15.5	△3.5
연평균증감률	63.2	4.9	12.5	△8.4	3.0

그림 4-9-15 매출액 규모별 연도별 종사자현황

(단위: 명)



### 9.7.2. 종사자 규모별 종사자 현황

종사자 규모별 종사자 중 10~49인 종사자수는 12,136명(57.5%)으로 가장 높은 비중을 차지했고 전년대비 50.3%, 연평균 24.7% 증가한 것으로 나타났다.

종사자 규모별 종사자수를 살펴보면, 100인 이상 종사자규모의 종사자수는 전년도 대비 56.9% 감소하였으며, 연평균은 38.6%로 가장 높은 감소율을 보였다.

10~49인의 규모별 종사자수의 지속적인 증가는 기존 타 장르 사업체의 캐릭터산업 진출 확대와 기존 캐릭터사업체 5~9인 미만 사업체들의 성장도 하나의 원인으로 분석된다.

종사자 규모별 종사자는 '10~49인' 이 12,136명(57.5%)로 가장 많고, 다음으로 '50~99인' 이 4,147명(19.7%), '100인 이상' 이 2,400명(11.4%), '5~9인' 이 1,220명(5.8%), '1~4인' 이 1,189명(5.6%)순으로 나타났다. '1~4인' 은 전년대비 21.2%, 연평균(2006년~2008년) 14.1% 감소하였고, '5~9인' 은 전년대비 35.6% 감소하였으며, 연평균은 13.0% 증가하였다. '10~49인' 은 전년대비 50.3%, 연평균 24.7% 증가하였으며 '50~99인' 은 전년대비 13.7% 감소하였으나, 연평균은 14.9% 증가한 것으로 조사 되었다. '100인 이상' 은 전년대비 56.9%, 연평균 38.6% 감소한 것으로 나타났다.

**표 4-9-47** 종사자 규모별 종사자현황 (단위: 명, %)

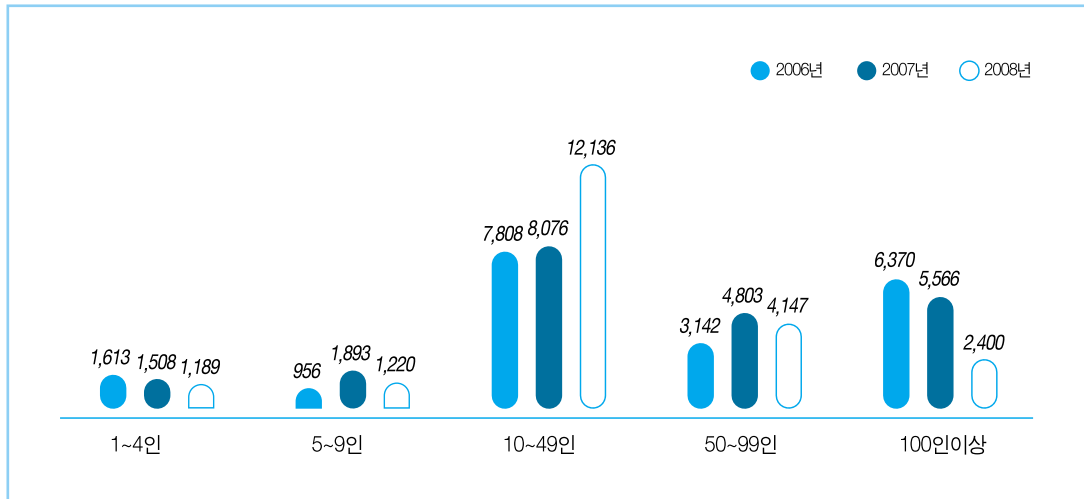
구 분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
캐릭터개발 및 라이선스업	262	238	1,865	232	131	2,728
캐릭터상품 제조업	260	224	3,871	2,842	1,453	8,650
캐릭터상품도소매업	667	758	6,400	1,073	816	9,714
합 계	1,189	1,220	12,136	4,147	2,400	21,092
구성비	5.6	5.8	57.5	19.7	11.4	100.0
1인당 평균 매출액(백만원)	228.56	187.32	163.32	363.97	461.19	241.73

**표 4-9-48** 종사자 규모별 연도별 종사자현황 (단위: 명, %)

구 분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2006	1,613	956	7,808	3,142	6,370	19,889
2007	1,508	1,893	8,076	4,803	5,566	21,846
2008년	1,189	1,220	12,136	4,147	2,400	21,092
전년대비증감률	△21.2	△35.6	50.3	△13.7	△56.9	△3.5
연평균증감률	△14.1	13.0	24.7	14.9	△38.6	3.0

그림 4-9-16 종사자 규모별 연도별 종사자현황

(단위: 명)



### 9.7.3. 지역별 종사자 현황

캐릭터산업 종사자 중 가장 높은 지역은 서울로서 9,734명(46.15%)이며 전년대비 5.7%, 연평균(2006년~2008년) 1.0% 감소한 결과이다.

캐릭터산업의 서울지역 종사자수 비중은 46.2%로서 가장 높았고, 이어서 경기도가 4,654명(22.07%)으로 서울지역과 경기도지역 종사자수가 전체 캐릭터산업 종사자수에 약 68.22%를 차지하고 있었다.

특히, 경기도지역 종사자수는 매년 증가(2006년 3,841명 → 2007년 4,342명 → 2008년 4,654명)하고 있으며, 서울지역(9,734명) 대비 47.8%(4,654명)정도로 증가한 것으로 나타났다.

6개 광역시는 2006년 3,683명 → 2007년 4,298명 → 2008년 3,810명으로 전년대비 11.4% 감소하였으나, 연평균 1.7% 증가한 것으로 나타났다. 9개도는 2006년 6,269명 → 2007년 7,222명 → 2008년 7,548명으로 전년대비 4.5%, 연평균 9.7% 증가한 것으로 나타났다.



표 4-9-49 지역별 종사자현황

(단위 : 명, %)

구 분	캐릭터제작업	캐릭터 상품유통업	합계	구성비
서울	5,702	4,032	9,734	46.15
부산	667	445	1,112	5.27
대구	469	376	845	4.00
인천	397	312	709	3.36
광주	229	221	450	2.13
대전	92	376	468	2.22
울산	60	166	226	1.07
경기도	2,493	2,161	4,654	22.07
강원도	114	125	239	1.14
충청북도	286	151	437	2.07
충청남도	92	149	241	1.14
전라북도	115	234	349	1.65
전라남도	74	147	221	1.05
경상북도	115	257	372	1.77
경상남도	116	453	569	2.70
제주도	357	109	466	2.21
합계	11,378	9,714	21,092	100.0

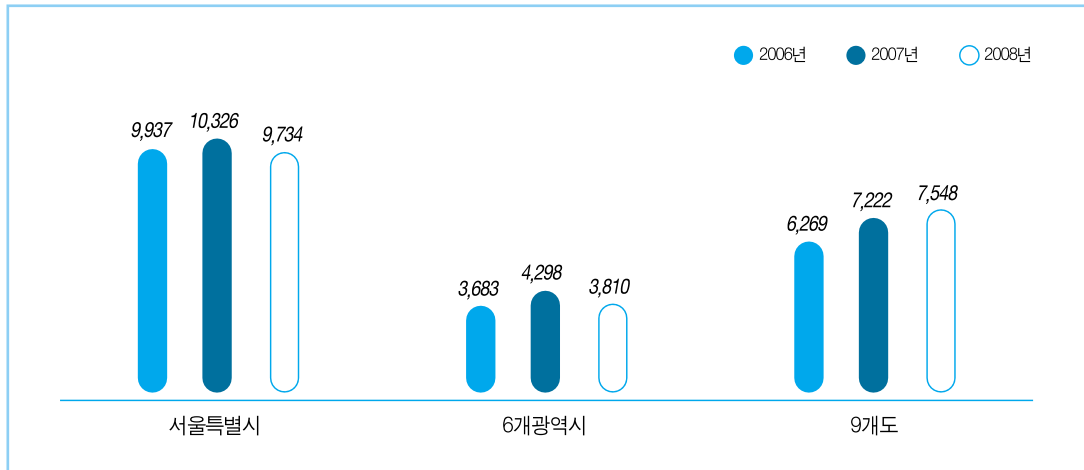
표 4-9-50 연도별 지역 종사자현황

(단위 : 명, %)

구 분	2006	2007	2008년	전년대비 증감률	연평균증감률
서울	9,937	10,326	9,734	△5.7	△1.0
부산	1,448	1,627	1,112	△31.7	△12.4
대구	742	871	845	△3.0	6.7
인천	495	599	709	18.4	19.7
광주	373	453	450	△0.7	9.8
대전	410	479	468	△2.3	6.8
울산	215	269	226	△16.0	2.5
경기도	3,841	4,342	4,654	7.2	10.1
강원도	204	258	239	△7.4	8.2
충청북도	365	436	437	0.2	9.4
충청남도	197	248	241	△2.8	10.6
전라북도	290	349	349	0.0	9.7
전라남도	134	179	221	23.5	28.4
경상북도	315	377	372	△1.3	8.7
경상남도	531	590	569	△3.6	3.5
제주도	392	443	466	5.2	9.0
합계	19,889	21,846	21,092	△3.5	3.0

그림 4-9-17 지역별 종사자현황

(단위: 명)



#### 9.7.4. 고용형태별 종사자현황

고용형태별 종사자를 보면 정규직이 18,671명(88.5%), 비정규직이 2,421명(11.5%)으로 나타났으며 정규직은 연평균(2006년~2008년) 4.9% 증가하였고, 비정규직은 연평균 9.2% 감소한 것으로 조사되었다.

연도별로 고용형태별 종사자를 보면 정규직은 2006년 16,953명 → 2007년 18,606명 → 2008년 18,671명으로 꾸준히 증가하였고, 전년대비 0.3%, 연평균 4.9% 증가한 것으로 조사 되었으며, 비정규직은 2006년 2,936명 → 2007년 3,240명 → 2008년 2,421명으로 전년대비 25.3%, 연평균 9.2% 감소한 것으로 나타났다.

표 4-9-51 고용형태별 종사자현황

(단위: 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)		합계
		정규직	비정규직	
캐릭터 제작업	캐릭터개발 및 라이선스업	2,429	299	2,728
	소분류비중	89.0	11.0	100.0
	캐릭터상품 제조업	7,716	934	8,650
	소분류비중	89.2	10.8	100.0
	소 계	10,145	1,233	11,378
	중분류비중	89.2	10.8	100.0
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품도소매업	8,526	1,188	9,714
	소분류비중	87.8	12.2	100.0
	소 계	8,526	1,188	9,714
	중분류비중	87.8	12.2	100.0
캐릭터산업 총합계		18,671	2,421	21,092
캐릭터산업 비중		88.5	11.5	100.0

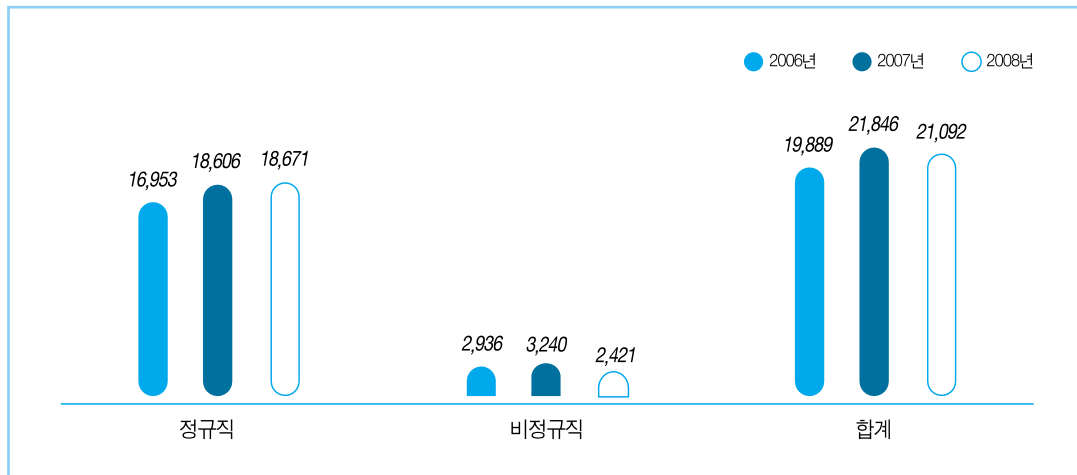
표 4-9-52 연도별 고용형태 종사자현황

(단위: 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	정규직	비정규직	
2006	16,953	2,936	19,889
2007	18,606	3,240	21,846
2008	18,671	2,421	21,092
전년대비증감률	0.3	△25.3	△3.5
연평균증감률	4.9	△9.2	3.0

그림 4-9-18 연도별 고용형태 종사자현황

(단위: 명)



### 9.7.5. 고용형태별 성별 종사자현황

고용형태별 성별 종사자 현황을 살펴보면, 정규직 남자는 10,263명(48.7%), 정규직 여자는 8,408명(39.9%), 비정규직 남자는 1,247명(5.9%), 비정규직 여자는 1,174명(5.6%)인 것으로 나타났다. 정규직 남자는 연평균(2006년~2008년) 2.9% 증가, 비정규직 남자는 연평균 16.6% 감소했으며, 정규직 여자 연평균 7.6% 증가, 비정규직 여자는 연평균 1.3% 증가했다.

연도별로 고용형태별 성별 종사자 현황을 보면, 정규직 남자는 2008년 10,263명으로 전년대비 1.5% 감소하였고, 정규직 여자는 8,408명으로 전년대비 2.7%증가하였다. 비정규직 남자는 2008년 1,247명으로 전년대비 34.2% 감소하였고, 비정규직 여자는 2008년 1,174명으로 전년대비 12.8 감소하였다.

**표 4-9-53 고용형태별 성별 종사자현황** (단위: 억원, %)

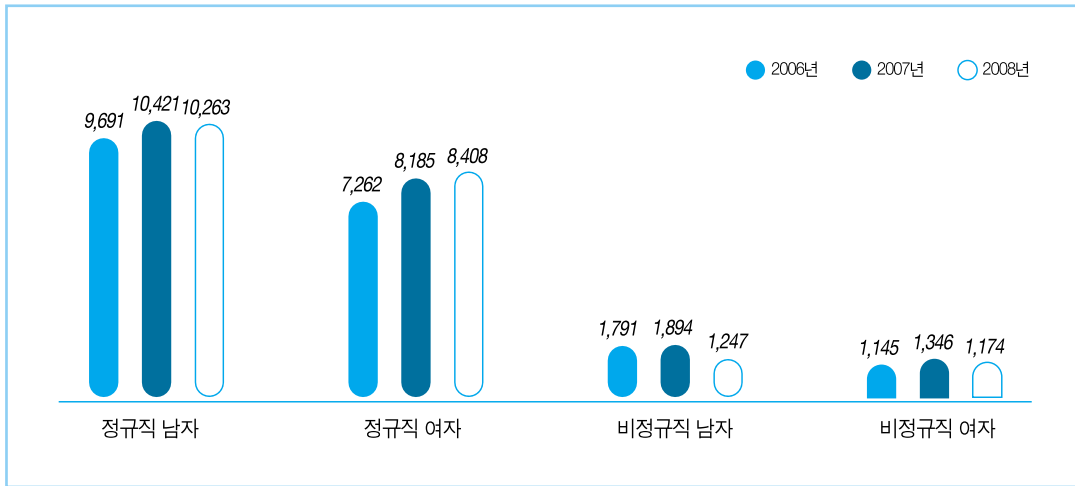
중분류	소분류	종사자(명)				합계
		정규직		비정규직		
		남자	여자	남자	여자	
캐릭터제작업	캐릭터개발 및 라이선스업	1,374	1,055	168	131	2,728
	캐릭터상품 제조업	4,031	3,685	451	483	8,650
	소 계	5,405	4,740	619	614	11,378
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품도소매업	4,858	3,668	628	560	9,714
	소 계	4,858	3,668	628	560	9,714
캐릭터산업 총합계		10,263	8,408	1,247	1,174	21,092
비 중		48.7	39.9	5.9	5.6	100.0

**표 4-9-54 연도별 고용형태별 성별 종사자현황** (단위: 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	정규직		비정규직		
	남자	여자	남자	여자	
2006	9,691	7,262	1,791	1,145	19,889
2007	10,421	8,185	1,894	1,346	21,846
2008년	10,263	8,408	1,247	1,174	21,092
전년대비증감률	△1.5%	2.7%	△34.2%	△12.8%	△3.5%
연평균증감률	2.9%	7.6%	△16.6%	1.3%	3.0%

그림 4-9-19 연도별 고용형태별 성별 종사자현황

(단위: 명)



### 9.7.6. 성별 종사자 현황

성별 종사자 현황을 살펴보면, 남자는 11,510명(54.6%)이고, 여자는 9,582명(45.4%)인 것으로 나타났다. 남자의 경우 전년대비 6.5% 감소했고, 연평균 0.1% 증가하였다. 반면, 여자 종사자는 전년대비 0.5%, 연평균 6.8% 증가하였다.

조사결과 캐릭터산업 성별 종사자 현황에서 전체적으로는 여자가 증가하는 추세이며, 특히 ‘캐릭터상품도소매업’은 여자 종사자수가 매년 꾸준히 증가(2006년 3,324명 → 2007년 4,168명 → 2008년 4,228명)하고 있는 것으로 나타났다.

연도별로 성별 종사자 현황을 살펴보면, 남자는 2006년 11,482명 → 2007년 12,315명 → 2008년 11,510명으로 여자는 2006년 8,407명 → 2007년 9,531명 → 2008년 9,582명으로 나타났다.

표 4-9-55 성별 종사자현황

(단위: 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)		합계
		남자	여자	
캐릭터 제작업	캐릭터개발 및 라이선스업	1,542	1,186	2,728
	소분류비중	56.5	43.5	100.0
	캐릭터상품 제조업	4,482	4,168	8,650
	소분류비중	51.8	48.2	100.0
	소 계	6,024	5,354	11,378
	중분류비중	52.9	47.1	100.0

중분류	소분류	종사자(명)		합계
		남자	여자	
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품도소매업	5,486	4,228	9,714
	소분류비중	56.5	43.5	100.0
	소 계	5,486	4,228	9,714
	중분류비중	56.5	43.5	100.0
캐릭터산업 총합계		11,510	9,582	21,092
캐릭터산업 비중		54.6	45.4	100.0

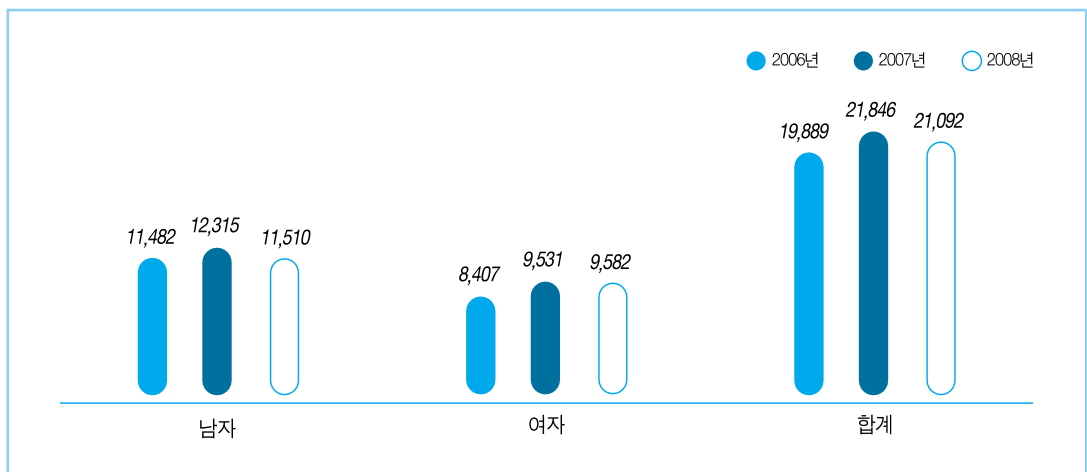
표 4-9-56 연도별 성별 종사자현황

(단위: 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	남자	여자	
2006	11,482	8,407	19,889
2007	12,315	9,531	21,846
2008년	11,510	9,582	21,092
전년대비증감률	△6.5	0.5	△3.5
연평균증감률	0.1	6.8	3.0

그림 4-9-20 연도별 성별 종사자현황

(단위: 명)



### 9.7.7. 직무별 종사자 현황

직무별 종사자 현황 중 '제작'은 8,565명(40.6%)으로 가장 많으며, '기타(유통)'는 6,461명(30.6%), '관리'는 2,589명(12.3%), '사업기획'은 1,639명(7.8%), '마케팅/홍보'는 1,095명(5.2%), '연구개발'은 743명(3.5%)으로 조사되었다. 연도별로 살펴보면 '제작'은 2006년 6,623명 → 2007년 8,293명 → 2008년 8,565명으로 전년대비 3.3%, 연평균 13.7% 증가하였다. '기타(유통)'는 2006년 5,174명 → 2007년 6,156명 → 2008년 6,461명으로 전년대비 5.0%, 연평균 11.7% 증가하였고, '관리'는 2006년 2,956명 → 2007년 3,063명 → 2008년 2,589명으로 전년대비 15.5%, 연평균 6.4% 감소하였다.

마케팅/홍보에 대한 종사자수는 2006년 1,712명 → 2007년 1,891명 → 2008년 1,095명으로 2007년에는 증가하였으나, 2008년에는 큰 폭으로 감소한 것으로 나타났다. 이는 캐릭터를 자체적으로 마케팅/홍보하던 방식에서 2008년 이후부터 전문적으로 마케팅/홍보하는 사업체에 일임하는 사례가 증가함에 따라 마케팅/홍보 관련 종사자 수가 큰 폭으로 감소했기 때문인 것으로 사료된다.

표 4-9-57 직무별 종사자현황

(단위: 명, %)

증분류	소분류	종사자(명)						합계
		사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	
캐릭터 제작업	캐릭터개발 및 라이선스	268	333	1,526	170	205	226	2,728
	캐릭터상품제조업	632	1,128	4,561	440	337	1,552	8,650
	소 계	900	1,461	6,087	610	542	1,778	11,378
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품도소매업	739	1,128	2,478	485	201	4,683	9,714
	소 계	739	1,128	2,478	485	201	4,683	9,714
캐릭터산업 총합계		1,639	2,589	8,565	1,095	743	6,461	21,092
비 중		7.8	12.3	40.6	5.2	3.5	30.6	100.0

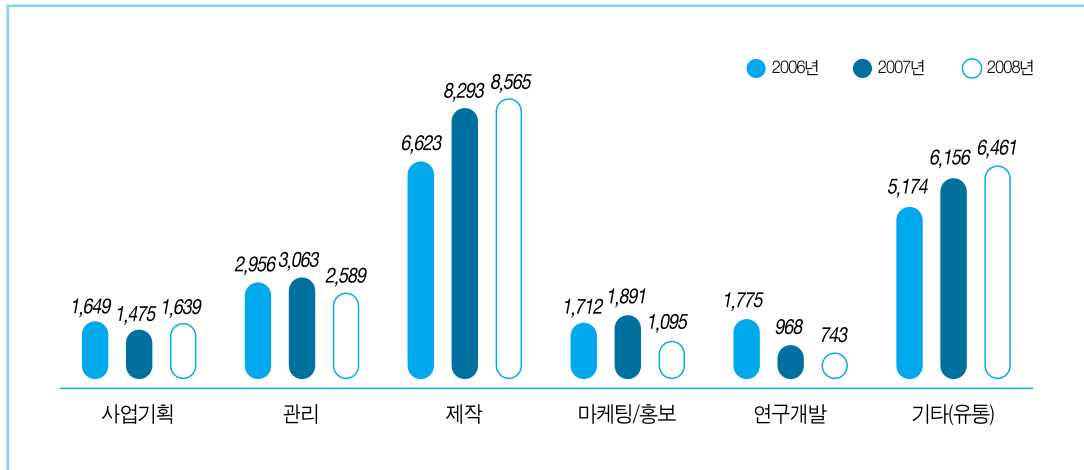
표 4-9-58 연도별 직무별 종사자현황

(단위: 명, %)

구 분	종사자(명)						합계
	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	
2006	1,649	2,956	6,623	1,712	1,775	5,174	19,889
2007	1,475	3,063	8,293	1,891	968	6,156	21,846
2008년	1,639	2,589	8,565	1,095	743	6,461	21,092
전년대비증감률	11.1	△15.5	3.3	△42.1	△23.2	5.0	△3.5
연평균증감률	△0.3	△6.4	13.7	△20.0	△35.3	11.7	3.0

그림 4-9-21 연도별 직무별 종사자현황

(단위: 명)



### 9.7.8. 학력별 종사자 현황

연도별로 학력별 종사자 현황을 살펴보면 ‘고졸이하’는 2006년 3,147명 → 2007년 3,769명 → 2008년 2,927명으로 전년대비 22.3%, 연평균 3.6% 감소하였음을 알 수 있으며 ‘전문대졸’은 2006년 4,041명 → 2007년 4,722명 → 2008년 3,852명으로 전년대비 18.4%, 연평균 2.4% 감소하였다. ‘대졸’은 2006년 11,536명 → 2007년 12,202명 → 2008년 13,659명으로 전년대비 11.9%, 연평균 8.8% 증가하였으며 ‘대학원졸 이상’은 2006년 1,165명 → 2007년 1,153명 → 2008년 654명으로 전년대비 43.3%, 연평균 25.1% 감소한 것으로 나타났다.

학력별 종사자를 살펴보면, 대졸이 13,659명(64.8%), 전문대졸 3,852명(18.3%), 고졸이하 2,927명(13.9%), 대학원졸 이상 654명(3.1%)의 순이었다.

대졸은 지속적으로 증가(2006년 11,536명 → 2007년 12,202명 → 2008년 13,659명)하고 있는 반면에, 전문대졸과 고졸학력의 종사자수는 지속적으로 감소하고 있는 추세였다. 이는 ‘캐릭터개발 및 라이선스업’ 및 ‘캐릭터상품 제조업’ 사업체들이 신규인력 채용 시 대졸이상 학력의 종사자를 지속적으로 채용하고 있기 때문인 것으로 나타났다.



표 4-9-59 학력별 종사자현황

(단위: 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		고졸 이하	전문 대졸	대졸	대학원졸 이상	
캐릭터 제작업	캐릭터개발 및 라이선스업	173	424	2,025	106	2,728
	캐릭터상품 제조업	1,050	1,399	5,829	372	8,650
	소 계	1,223	1,823	7,854	478	11,378
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품도소매업	1,704	2,029	5,805	176	9,714
	소 계	1,704	2,029	5,805	176	9,714
캐릭터산업 총합계		2,927	3,852	13,659	654	21,092
비 중		13.9	18.3	64.8	3.1	100.1

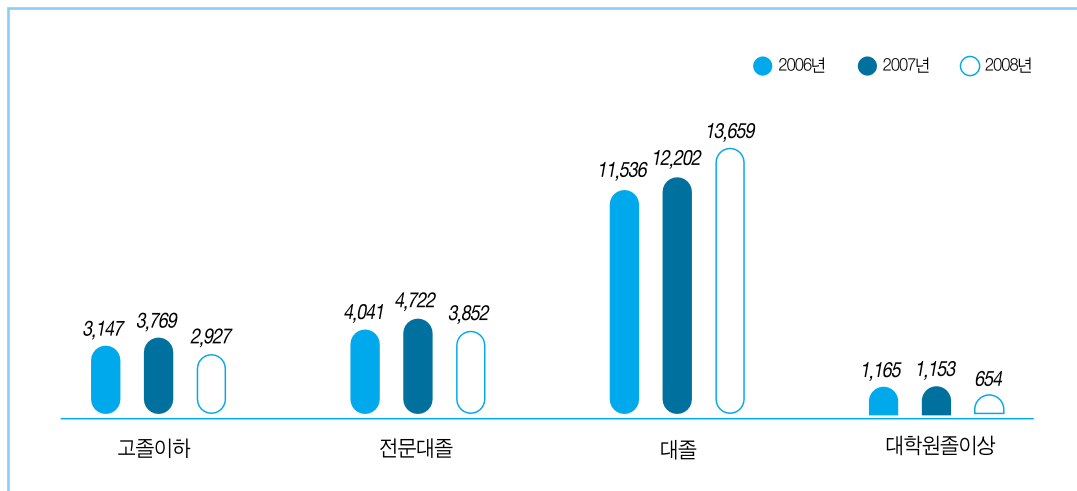
표 4-9-60 연도별 학력별 종사자현황

(단위: 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	고졸이하	전문대졸	대졸	대학원졸이상	
2006	3,147	4,041	11,536	1,165	19,889
2007	3,769	4,722	12,202	1,153	21,846
2008	2,927	3,852	13,659	654	21,092
전년대비증감률	△22.3	△18.4	11.9	△43.3	△3.5
연평균증감률	△3.6	△2.4	8.8	△25.1	3.0

그림 4-9-22 연도별 학력별 종사자현황

(단위: 명)



## 9.7.9. 연령별 종사자 현황

연령별 종사자 현황을 살펴보면, 29세 이하 8,667명(41.1%), 30세~34세 이하 6,189명(29.3%), 35세~39세 이하 4,537명(21.5%), 40세 이상 1,699명(8.1%)의 순이었다.

연도별로 연령별 종사자를 살펴보면 '29세 이하'는 2006년 8,855명 → 2007년 8,991명 → 2008년 8,667명으로 전년대비 3.6%, 연평균 1.1% 감소하였다. '30~34세'는 2006년 6,481명 → 2007년 6,583명 → 2008년 6,189명으로 전년대비 6.0%, 연평균 2.3% 감소하였으며, '35~39세'는 2006년 3,157명 → 2007년 4,660명 → 2008년 4,537명으로 전년대비 2.6% 감소하였고, 연평균은 19.9% 증가하였다. '40세 이상'은 2006년 1,396명 → 2007년 1,612명 → 2008년 1,699명으로 전년대비 5.4%, 연평균 10.3% 증가 하였다.

표 4-9-61 연령별 종사자현황

(단위: 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		29세 이하	30세~34세	35세~39세	40세이상	
캐릭터 제작업	캐릭터개발 및 라이선스업	936	749	688	355	2,728
	캐릭터상품 제조업	3,651	2,607	1,806	586	8,650
	소 계	4,587	3,356	2,494	941	11,378
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품도소매업	4,080	2,833	2,043	758	9,714
	소 계	4,080	2,833	2,043	758	9,714
캐릭터산업 총합계		8,667	6,189	4,537	1,699	21,092
비 중		41.1	29.3	21.5	8.1	100.0

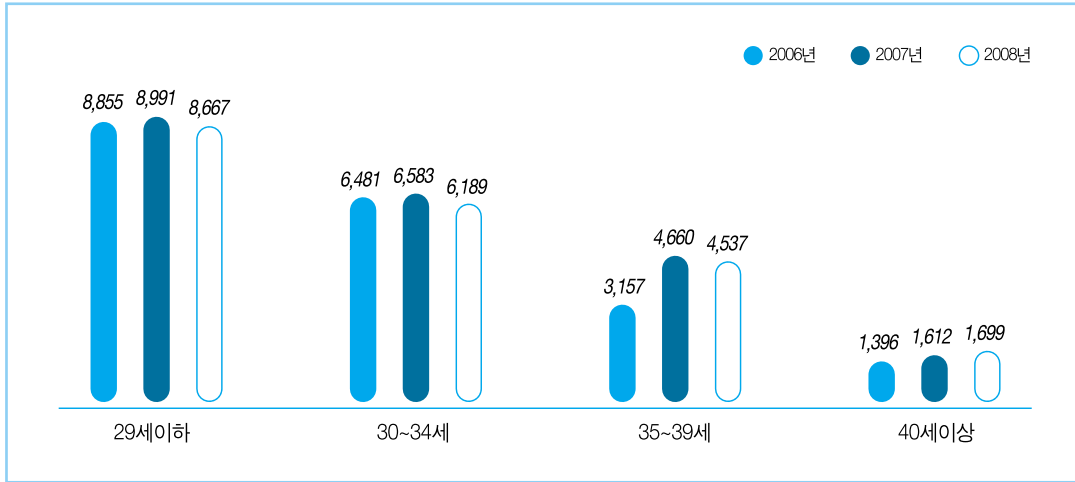
표 4-9-62 연도별 연령별 종사자현황

(단위: 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	29세 이하	30~34세	35~39세	40세이상	
2006	8,855	6,481	3,157	1,396	19,889
2007	8,991	6,583	4,660	1,612	21,846
2008	8,667	6,189	4,537	1,699	21,092
전년대비증감률	△3.6	△6.0	△2.6	5.4	△3.5
연평균증감률	△1.1	△2.3	19.9	10.3	3.0

그림 4-9-23 연도별 연령별 종사자현황

(단위: 명)



## 9.8. 캐릭터 산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액

캐릭터산업 사업체당 평균매출액은 3,352백만원으로 전년대비 0.3% 증가, 연평균(2006년~2008년) 0.8% 증가하였다. 또한 1인당 평균매출액은 242백만원 전년대비 3~4%, 연평균 2.8% 증가한 것으로 나타났다.

연도별로 살펴보면 사업체당 평균매출액은 2006년 3,300백만원 → 2007년 3,341백만원 → 2008년 3,352백만원으로 전년대비 0.3%, 연평균 0.8% 증가하였으며, 1인당 평균매출액은 2006년 229백만원 → 2007년 234백만원 → 2008년 242백만원으로 전년대비 3.4%, 연평균 2.8% 증가하였다.

표 4-9-63 캐릭터 산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황

(단위: 개, 백만원, 명)

중분류	소분류	사업체수	매출액	종사자수	사업체당 평균매출액	1인당 평균매출액
캐릭터 제작업	캐릭터개발 및 라이선스업	292	344,485	2,728	1,180	126
	캐릭터상품 제조업	398	2,267,506	8,650	5,697	262
	소 계	690	2,611,991	11,378	3,785	230
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품도소매업	831	2,486,722	9,714	2,992	256
	소 계	831	2,486,722	9,714	2,992	256
캐릭터산업 평균		1,521	5,098,713	21,092	3,352	242

표 4-9-64 연도별 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액

(단위 : 개, 백만원, 명, %)

구분	사업체수	매출액	종사자수	사업체당 평균매출액	1인당평균매출액
2006	1,379	4,550,932	19,889	3,300	229
2007	1,531	5,115,639	21,846	3,341	234
2008년	1,521	5,098,713	21,092	3,352	242
전년대비증감률	△0.7	△0.3	△3.5	0.3	3.4
연평균증감률	5.0	5.8	3.0	0.8	2.8

### 9.9. 캐릭터 산업 부가가치 구성

캐릭터산업 부가가치 구성 중 가장 큰 비중은 ‘인건비’로 1조2,090억원(23.7%)으로 나타났으며, 전년대비 10.6% 연평균(2006년~2008년) 27.8% 증가한 수치인 것으로 조사 되었다.

캐릭터산업 부가가치 구성을 살펴보면, 인건비는 꾸준히 증가(2006년 7,403억원 → 2007년 1조 935억원 → 2008년 1조2,090억원)하고 있으며, 경상이익은 전년대비 소폭 하락(2006년 2,655억원 → 2007년 3,343억원 → 2008년 3,028억원)한 것으로 나타났다.

연도별 부가가치액을 보면 2006년 1조2,383억원 → 2007년 1조8,012억원 → 2008년 1조9,563억원으로 나타났다. 부가가치 구성을 살펴보면 ‘경상이익’은 3,028억원으로 전년대비 9.4% 감소하였으나, 연평균 6.8% 증가하였고, ‘인건비’는 1조2,090억원으로 전년대비 10.6%, 연평균 27.8% 증가하였다. ‘순금융비용’은 1,232억원으로 전년대비 33.7%, 연평균 59.3% 증가하였으며, ‘감가상각비’는 1,588억원으로 전년대비 18.1%, 연평균 47.1% 증가한 것으로 나타났다. ‘임차료’는 997억원이며 전년대비 8.2%, 연평균 21.7% 증가하였고, ‘조세공과’는 626억원으로 전년대비 15.1%, 연평균 20.5% 증가한 것으로 조사되었다.

표 4-9-65 캐릭터 산업 부가가치 구성 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	매출액	부가 가치액	부가 가치율	부가가치 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
캐릭터산업	5,098,713	1,956,376	38.37	302,847	1,209,040	123,252	158,858	99,775	62,604
부가가치액 대비 구성비				15.5	61.8	6.3	8.1	5.1	3.2
매출액 대비 구성비				5.9	23.7	2.4	3.1	2.0	1.2

표 4-9-66 연도별 부가가치 구성현황

(단위 : 백만원)

구 분	부가가치 구성현황						부가가치액
	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	
2006	265,531	740,314	48,547	73,407	67,380	43,130	1,238,309
2007	334,306	1,093,519	92,202	134,551	92,242	54,397	1,801,217
2008	302,847	1,209,040	123,252	158,858	99,775	62,604	1,956,376
전년대비증감률	△9.4	10.6	33.7	18.1	8.2	15.1	8.6
연평균증감률	6.8	27.8	59.3	47.1	21.7	20.5	25.7

# 10. 에듀테인먼트 산업

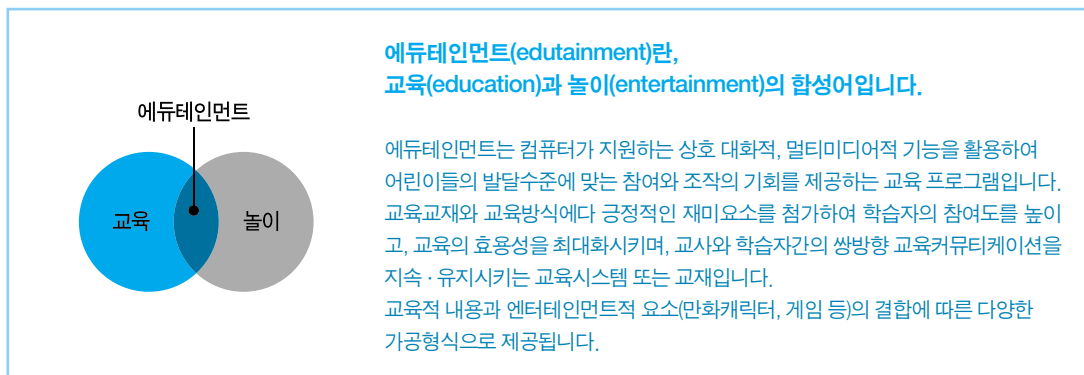
표 4-10-1 에듀테인먼트 분류

(단위: 억원, %)

중분류	소분류	정의
101. 에듀테인먼트 제작업	1011. 에듀테인먼트 기획 및 제작업	사용자가 놀이를 즐기는 과정에서 스스로 교육의 효과를 얻을 수 있도록 고안된 학습게임, 창작도우미, 멀티미디어 도감, 비디오 교재 등의 콘텐츠를 제작하는 업체
102. 에듀테인먼트 도소매업	1021. 에듀테인먼트 도소매업	에듀테인먼트콘텐츠를 도소매하는 업체
103. 온라인 에듀테인먼트 유통업	1031. 온라인 에듀테인먼트 도소매	온라인을 통해 에듀테인먼트콘텐츠를 유통, 판매하는 업체
	1032. 온라인 에듀테인먼트 서비스업	온라인 회원가입 등의 방식을 통해 에듀테인먼트콘텐츠를 서비스하는 업체

※ 에듀테인먼트산업 분류는 기획, 제작, 유통 단계에 따라 중분류 3개와 소분류 4개로 체계를 마련하였다. 기획제작단계에 해당하는 에듀테인먼트 기획 및 제작업 부문으로 구분하였고, 유통단계에는 에듀테인먼트 도소매업, 온라인 에듀테인먼트 유통단계는 온라인에듀테인먼트 도소매업과 온라인 에듀테인먼트 서비스업으로 구분하였다.

그림 4-10-1 에듀테인먼트 관련 설명



## 10.1. 에듀테인먼트산업 전체 매출현황

에듀테인먼트산업매출액은 2,402억원으로 2007년 대비 54.2% 연평균(2006년~2008년)도 42.7% 증가한 것으로 나타났다. 이는 온라인 에듀테인먼트 유료화에 대한 긍정적 인식 및 학교 교육(방과후 교실 등)과 연계한 신규 콘텐츠 확대에서 비롯된 것으로 사료된다.

에듀테인먼트산업은 꾸준히 증가(2006년 1,179억원 → 2007년 1,558억원 → 2008년 2,402억원)하고 있으며, 이는 에듀테인먼트 관련 사업체뿐만 아니라 기존 타 장르 사업체들에서도 재미와 교육을 접목 시킨 콘텐츠들을 지속적으로 개발하고 유통망을 확대한 결과다. 또한 그동안 온라인

에듀테인먼트 서비스는 무료로 지원하는 경우가 많았으나, 콘텐츠 질이 향상되어 수요자의 인식 변화(무료 → 유료)가 어느 정도 이루어진 것으로 생각된다. 그러나 아직도 에듀테인먼트는 무료 콘텐츠라는 인식이 강하므로 더 이상 온라인 에듀테인먼트가 무료가 아니라는 인식의 확대를 위해 노력해야 한다.

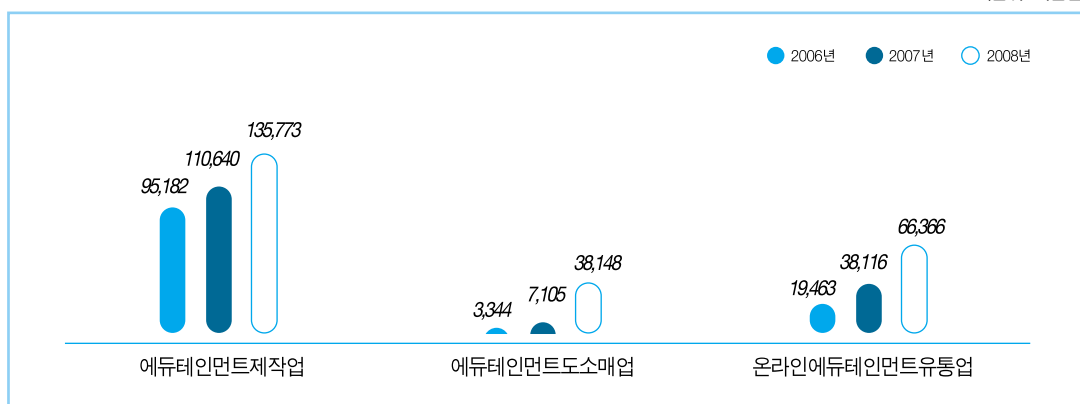
연도별로 전체 매출액의 추이를 살펴보면 2005년 1,126억원 → 2006년 1,179억원 → 2007년 1,558억원 → 2008년 2,402억원으로 가파른 성장을 보이고 있는 것으로 나타났다.

중분류별 매출액을 보면 ‘에듀테인먼트 제작업’은 1,357억원이며, 이는 전체 매출의 56.5%의 비중을 차지하며 전년대비 22.7% 증가하였다. ‘에듀테인먼트 도소매업’은 381억원으로 전체 매출의 15.9%의 비중을 차지하며 전년대비 15.9% 증가하였다. ‘온라인 에듀테인먼트 유통업’은 663억원이며 전체 매출의 27.6%의 비중을 차지하고 있으며, 전년대비 27.6% 증가하였다. ‘온라인 에듀테인먼트 유통업’ 중 ‘온라인 에듀테인먼트 도소매업’은 106억원이며, ‘온라인 에듀테인먼트 서비스업’은 556억원으로 각각 전년대비 4.4%, 23.2% 증가한 것으로 조사되었다.

**표 4-10-2** 에듀테인먼트산업 소분류별 매출액 현황 (단위: 백만원, %)

중분류	소분류	매출액(백만원)				비중 (%)	증감률 (%)	
		2005년	2006년	2007년	2008년			
에듀테인먼트 제작업	에듀테인먼트 기획 및 제작업	112,692	95,182	110,640	135,773	56.5	22.7	
	소 계		95,182	110,640	135,773	56.5	22.7	
에듀테인먼트 도소매업	에듀테인먼트 도소매업		3,344	7,105	38,148	15.9	436.9	
	소 계		3,344	7,105	38,148	15.9	436.9	
온라인 에듀테인먼트 유통업	온라인 에듀테인먼트 도소매		3,107	5,764	10,674	4.4	85.2	
	온라인 에듀테인먼트 서비스업		16,356	32,352	55,692	23.2	72.1	
	소 계		19,463	38,116	66,366	27.6	74.1	
에듀테인먼트산업 총합계			112,692	117,989	155,861	240,287	100.0	54.2

**그림 4-10-2** 에듀테인먼트산업 중분류별 매출액 (단위: 백만원)



## 10.1.1. 사업형태별 매출현황

에듀테인먼트산업 사업형태별 매출액 중에서 '창작 및 제작'은 1,324억원(55.1%)으로 전년대비 25.1% 연평균(2006년~2008년) 22.1% 증가한 것으로 나타났으며, '유통/배급'은 884억원(36.8%), '기타' 107억원(4.5%), '제작지원' 60억원(2.5%), '단순복제' 25억원(1.1%)인 것으로 조사 되었다. 또한 '창작 및 제작'은 전년대비 25.1%, 연평균 22.1% 증가하였고, '유통배급'은 전년대비 136.5%, 연평균 105.7% 증가하였다. '기타'는 전년대비 49.1%, 연평균 51.7% 증가하였고, '단순복제'는 전년대비 65.0%, 연평균 936.8% 증가한 것으로 나타났다.

에듀테인먼트산업의 '창작 및 제작' 매출 규모는 지속적인 증가(2006년 887억원 → 2007년 1,058억원 → 2008년 1,324억원)추세에 있으나, 비중은 매년 지속적으로 감소(2006년 75.3% → 2007년 67.9% → 2008년 55.1%)하고 있다. 이는 에듀테인먼트산업이 그동안 '창작 및 제작' 위주의 산업이었으나, 최근 유통망 확대와 온라인에듀테인먼트 서비스업의 유료화가 증가되어 에듀테인먼트산업의 유통관련 비중이 늘어난 것에서 비롯된 것이다. 한편 '에듀테인먼트 기획 및 제작업'의 유통관련 매출액(2006년 13억원 → 2007년 39억원 → 2008년 50억원) 및 비중(2006년 1.4% → 2007년 3.5% → 2008년 3.7%) 또한 증가하고 있으며, 이는 기획한 에듀테인먼트 콘텐츠를 직접 유통하는 경우가 늘어나고 있음을 의미한다.

표 4-10-3 사업형태별 매출현황

(단위 : 백만원, %)

구분	창작및제작	제작 지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
에듀테인먼트 기획 및 제작업	114,864	4,752	2,580	5,023	8,554	135,773
에듀테인먼트 도소매업	229	420	-	36,736	763	38,148
온라인 에듀테인먼트 도소매	53	-	-	9,810	811	10,674
온라인 에듀테인먼트 서비스업	17,320	835	-	36,924	613	55,692
합계	132,466	6,007	2,580	88,493	10,741	240,287
비중	55.1	2.5	1.1	36.8	4.5	100.0

표 4-10-4 사업형태별 연도별 매출액현황

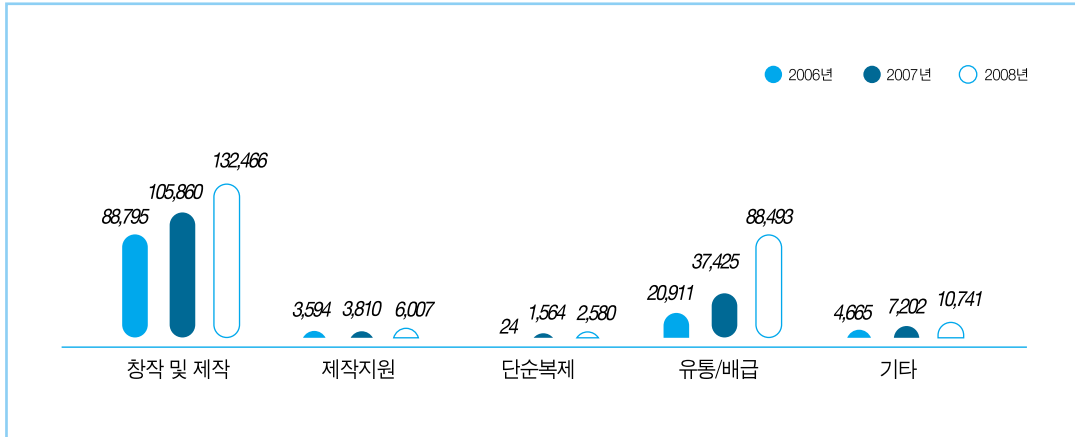
(단위 : 백만원, %)

연도별	창작 및 제작	제작 지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
2006년	88,795	3,594	24	20,911	4,665	117,989
2007년	105,860	3,810	1,564	37,425	7,202	155,861
2008년	132,466	6,007	2,580	88,493	10,741	240,287
전년대비증감률	25.1	57.7	65.0	136.5	49.1	54.2
연평균증감률	22.1	29.3	936.8	105.7	51.7	42.7



그림 4-10-3 캐릭터산업 사업형태별 매출현황

(단위: 백만원)



### 10.1.2. 매출액 규모별 매출액

10~100억원 미만 사업체의 매출액은 1,413억원(58.8%)이며, 이는 전년대비 58.4%, 연평균(2006년~2008년) 46.5% 증가한 수치이다.

에듀테인먼트산업 매출액을 사업체들의 매출액 규모별로 살펴보면, 다른 규모에 비해서 10억~100억원 미만 매출을 하는 사업체 매출액 증가 추세(2006년 658억원 → 2007년 892억원 → 2008년 1,413억원)가 높은 편이다. 이는 에듀테인먼트산업 중 중·대형 사업체들의 매출액 증가가 기인한 바가 크며, 또한 일부 중형 사업체들의 대형 사업체로 변화와 타 장르의 대형사업체들이 에듀테인먼트산업에 진출하여 매출액이 증가된 것도 하나의 원인인 것으로 생각된다.

매출액 규모별 매출현황을 보면 '1억원 미만'은 28억원(1.2%), '1~10억원 미만'은 697억원(29.0%), '10~100억원 미만'은 1,413억원(58.8%), '100억원 이상'은 263억원(11.0%)으로 조사되었다.

전년대비 증감률과 연평균 증감률을 보면 '1억원 미만'은 전년대비 15.8%, 연평균 40.8% 증가하였으며, '1~10억원 미만'은 전년대비 8.7%, 연평균 17.3% 증가하였다. '10~100억원 미만'은 전년대비 58.4%, 연평균 46.5% 증가한 것으로 나타났다.

표 4-10-5 매출액 규모별 매출현황

(단위 : 백만원, %)

구분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
에듀테인먼트 기획 및 제작업	1,561	40,435	79,427	14,350	135,773
에듀테인먼트 도소매업	553	12,551	25,044	-	38,148
온라인 에듀테인먼트 도소매	231	3,322	7,121	-	10,674
온라인 에듀테인먼트 서비스업	463	13,422	29,778	12,029	55,692
합계	2,808	69,730	141,370	26,379	240,287
구성비	1.2	29.0	58.8	11.0	100.0

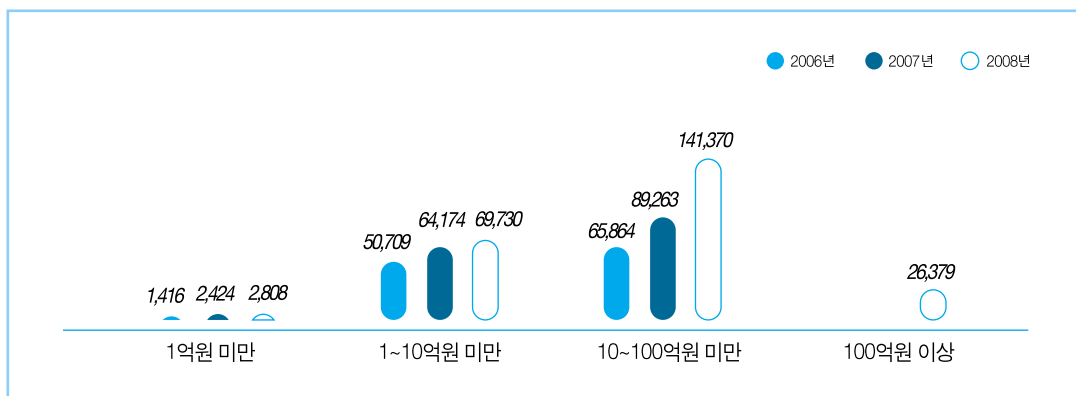
표 4-10-6 매출액 규모별 연도별 매출액현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원미만	100억원 이상	합계
2006년	1,416	50,709	65,864	-	117,989
2007년	2,424	64,174	89,263	-	155,861
2008년	2,808	69,730	141,370	26,379	240,287
전년대비증감률	15.8	8.7	58.4	-	54.2
연평균증감률	40.8	17.3	46.5	-	42.7

그림 4-10-4 매출액 규모별 매출현황

(단위 : 백만원)



### 10.1.3. 종사자 규모별 매출액

종사자 규모별 매출액 중 '10~49인' 은 매출규모 905억원(37.7%)으로 전년대비 7.2% 증가하였고, 연평균(2006년~2008년) 18.7% 증가한 것으로 나타났다. 종사자규모별 매출액을 살펴보면, '에듀테인먼트 기획 및 제작업' 50~99인 종사자규모의 사업체 매출액(2006년 60억원 → 2007년 104억원 → 2008년 260억원) 과 비중(2006년 6.3% → 2007년 9.5% → 2008년 19.2%)은 지속적으로 증가하고 있다. 이로보아 '에듀테인먼트 기획 및 제작업' 사업체 중 50~99인 사업체들의 매출

이 점점 증가하고 있음을 알 수 있으며, 에듀테인먼트산업의 공급기반 확대와 시장수요 확대에  
인하여 과도기적 산업형태를 일정부분 벗어난 것으로 사료된다.

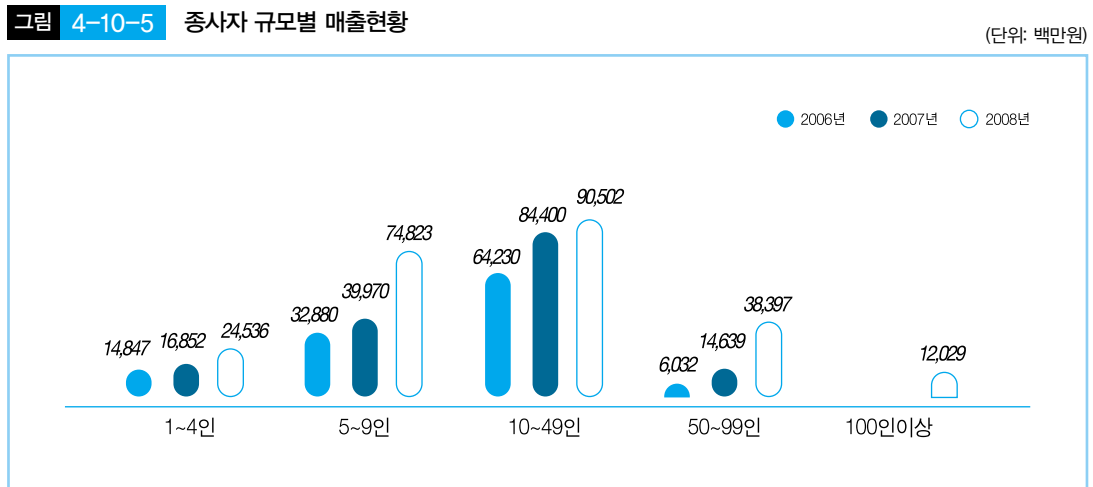
종사자 규모별 매출현황은 '1~4인' 245억원(10.2%), '5~9인' 748억원(31.1%), '10~49인' 905  
억원(37.7%), '50~99인' 383억원(16.0%), '100인 이상' 120억원(5.0%)이며, 연도별로 전년대비  
증감률을 살펴보면 '1~4인' 은 전년대비 45.6%, 연평균 28.6% 증가하였고, '5~9인' 은 전년대비  
87.2%, 연평균 50.9% 증가하였으며, '10~49인' 은 전년대비 7.2%, 연평균 18.7% 증가하였다. 또  
한 '50~99인' 은 전년대비 162.3%, 연평균 152.3% 증가한 것으로 조사되었다.

**표 4-10-7 종사자규모별 매출현황** (단위: 백만원, %)

구분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
에듀테인먼트 기획 및 제작업	9,042	39,257	61,385	26,089	-	135,773
에듀테인먼트 도소매업	7,876	24,442	5,830	-	-	38,148
온라인 에듀테인먼트 도소매	1,436	3,383	5,855	-	-	10,674
온라인 에듀테인먼트 서비스업	6,182	7,741	17,432	12,308	12,029	55,692
합계	24,536	74,823	90,502	38,397	12,029	240,287
구성비	10.2	31.1	37.7	16.0	5.0	100.0

**표 4-10-8 종사자 규모별 연도별 매출액현황** (단위: 백만원, %)

연도별	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2006년	14,847	32,880	64,230	6,032	-	117,989
2007년	16,852	39,970	84,400	14,639	-	155,861
2008년	24,536	74,823	90,502	38,397	12,029	240,287
전년대비증감률	45.6	87.2	7.2	162.3	-	54.2
연평균증감률	28.6	50.9	18.7	152.3	-	42.7



## 10.1.4. 지역별 매출액

에듀테인먼트산업 매출액을 지역별로 보면 매출액이 가장 높은 지역은 서울 1,443억원 (60.09%)이며 전년대비 63.4%, 연평균(2006년~2008년) 53.5% 증가하였다. 연도별로 지역별 매출 현황을 보면, 서울특별시는 2006년 612억원 → 2007년 883억원 → 2008년 1,443억원으로 전년대비 63.4%, 연평균 53.5% 증가하였다. 6개 광역시는 2006년 292억원 → 2007년 318억원 → 2008년 388억원으로 전년대비 21.9%, 연평균 15.1% 증가하였다. 9개도는 2006년 274억원 → 2007년 356억원 → 2008년 570억원으로 전년대비 60.0%, 연평균 44.2% 증가하였다.

에듀테인먼트산업 매출액 중 서울지역과 경기도지역 집중도는 매우 높다. 특히, '에듀테인먼트 제작업'의 서울지역(2006년 43.6% → 2007년 43.9% → 2008년 46.2%)과 경기도지역(2006년 10.3% → 2007년 12.3% → 2008년 12.7%)의 비중은 모두 꾸준히 상승하고 있다. 이는 서울지역과 경기도지역의 타 장르 사업체들이 에듀테인먼트산업에 진출하여 기존 에듀테인먼트산업 사업체들의 매출액이 증가되는데 기여하였으며, 이러한 현상은 당분간 지속될 것으로 예상된다. 한편, 지방 중 충청북도 지역은 서울과 경기도, 부산, 대구를 제외하고 가장 높은 매출액을 보이고 있으며, 매년 꾸준히 성장(2006년 28억원 → 2007년 39억원 → 2008년 56억원)하고 있다. 이는 청주시의 지원과 청주문화산업단지의 에듀테인먼트 특화 산업이 잘되고 있음을 의미하며, 지역 문화 클러스터 산업의 성과가 나타나고 있음을 보여주는 사례이다.

표 4-10-9 지역별 매출현황

(단위 : 백만원, %)

구분	에듀테인먼트 제작업	에듀테인먼트 도소매업	온라인 에듀테인먼트 유통업	합계	구성비
서울	62,741	25,518	56,119	144,378	60.09
부산	13,306	805	2,091	16,202	6.74
대구	8,309	340	-	8,649	3.60
인천	2,919	420	-	3,339	1.39
광주	3,084	431	-	3,515	1.46
대전	4,032	719	-	4,751	1.98
울산	2,281	95	-	2,376	0.99
경기도	17,270	6,389	5,715	29,374	12.22
강원도	1,466	118	-	1,584	0.66
충청북도	3,897	809	898	5,604	2.33
충청남도	1,887	500	434	2,821	1.17
전라북도	3,204	237	-	3,441	1.43
전라남도	2,729	332	737	3,798	1.58
경상북도	3,136	385	-	3,521	1.47
경상남도	3,815	813	372	5,000	2.08
제주도	1,697	237	-	1,934	0.80
합계	135,773	38,148	66,366	240,287	100.0

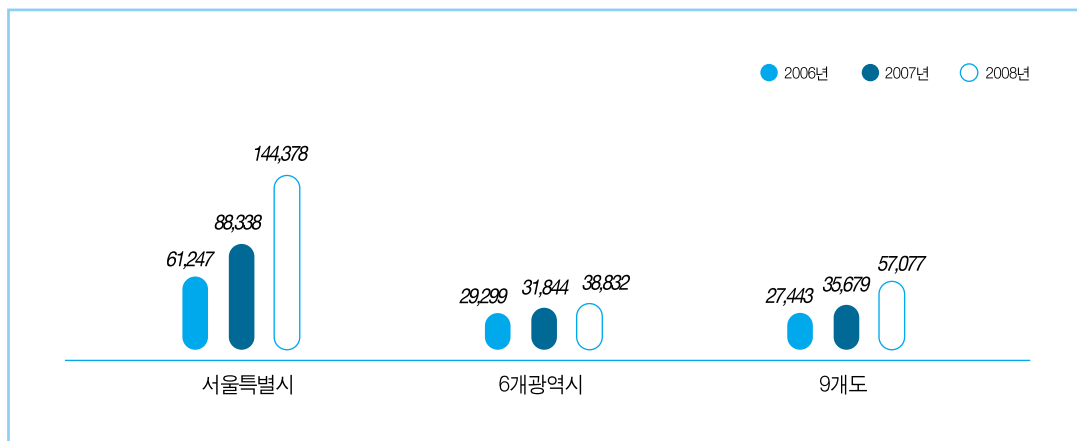
표 4-10-10 연도별 지역 매출현황

(단위 : 백만원, %)

구분	2006년	2007년	2008년	전년대비 증감률	연평균증감률
서울	61,247	88,338	144,378	63.4	53.5
부산	11,625	13,672	16,202	18.5	18.1
대구	7,321	8,178	8,649	5.8	8.7
인천	3,692	2,411	3,339	38.5	△4.9
광주	2,352	2,513	3,515	39.9	22.2
대전	2,741	3,247	4,751	46.3	31.7
울산	1,568	1,823	2,376	30.3	23.1
경기도	11,821	17,297	29,374	69.8	57.6
강원도	961	1,117	1,584	41.8	28.4
충청북도	2,827	3,961	5,604	41.5	40.8
충청남도	1,427	1,760	2,821	60.3	40.6
전라북도	2,671	2,552	3,441	34.8	13.5
전라남도	1,862	2,164	3,798	75.5	42.8
경상북도	2,138	2,485	3,521	41.7	28.3
경상남도	2,600	3,022	5,000	65.5	38.7
제주도	1,136	1,321	1,934	46.4	30.5
합계	117,989	155,861	240,287	54.2	42.7

그림 4-10-6 지역별 매출현황

(단위 : 백만원)



## 10.2. 수출 및 수입 현황

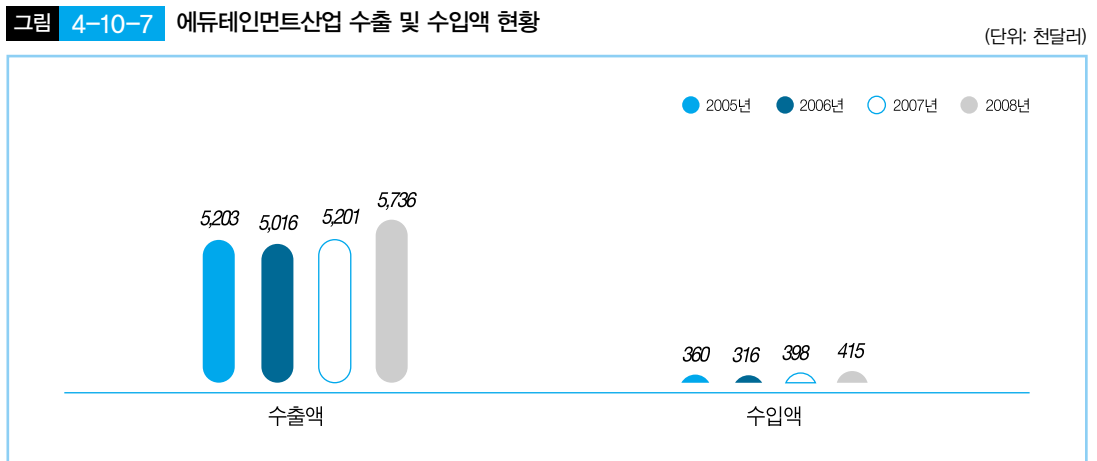
에듀테인먼트산업 수출액은 전년대비 10.3% 증가한 573.6만 달러이며 연평균(2005년~2008년) 3.3% 증가한 것으로 조사되었다.

연도별 수출현황을 보면 2005년 520.3만 달러 → 2006년 501.6만 달러 → 2007년 520.1만 달러 → 2008년 573.6만 달러 로 전년대비 10.3%, 연평균 3.3% 증가하였다. 수입현황을 보면 2005년 36만 달러 → 2006년 31.6만 달러 → 2007년 39.8만 달러 → 2008년 41.5만 달러 로 전년대비 4.3% 감소하였고, 연평균은 4.9% 증가 하였다.

한편, 에듀테인먼트산업 수출액은 지속적으로 증가하고 있으나, 산업의 성장과 비교하면 수출 증가는 미미한 수준이다. 그러나, 국내 순수 창작 게임, 애니메이션, 캐릭터가 해외에서 인지도가 상승하고 있으며, IT 강국으로서의 우수한 솔루션 개발 능력이 뒷받침 되므로 각 나라의 교육체계와 문화에 맞는 맞춤형 콘텐츠를 개발하여 수출 확대를 기대 할 수 있을 것으로 사료된다.

**표 4-10-11 에듀테인먼트산업 수출 및 수입액 현황** (단위:천달러)

구분	2005	2006	2007	2008	전년대비증감률	연평균증감률
수출	5,203	5,016	5,201	5,736	10.3	3.3
수입	360	316	398	415	4.3	4.9



### 10.2.1. 지역별 수출입 경로

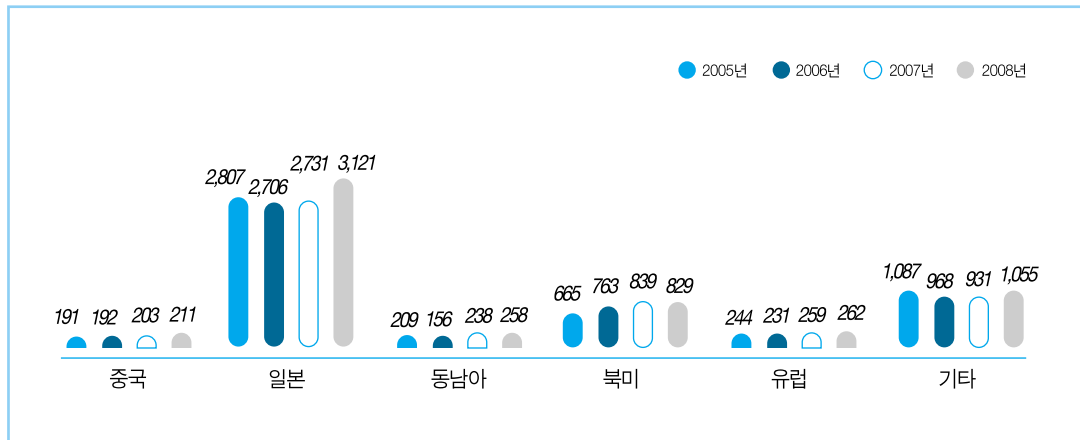
에듀테인먼트산업 수출액이 가장 많은 나라는 '일본' 으로 수출액은 312.1만 달러(54.4%)이며 전년대비 14.3%, 연평균(2006년~2008년) 3.6% 증가한 수치이다. 일본지역 수출액은 2006년을 기

점으로 꾸준히 증가(2006년 270.6만 달러 → 2007년 273.1만 달러 → 2008년 312.1만 달러)하고 있으나, 수출액 증가가 미비한 수준이다.

**표 4-10-12** 에듀테인먼트산업 지역별 수출액 현황 (단위: 천달러, %)

구분	2005	2006	2007	2008	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국	191	192	203	211	3.7	3.9	3.4
일본	2,807	2,706	2,731	3,121	54.4	14.3	3.6
동남아	209	156	238	258	4.5	8.4	7.3
북미	665	763	839	829	14.5	△1.2	7.6
유럽	244	231	259	262	4.6	1.2	2.4
기타	1,087	968	931	1,055	18.4	13.3	△1.0
전체	5,203	5,016	5,201	5,736	100.1	10.3	3.3

**그림 4-10-8** 에듀테인먼트산업 지역별 수출액 현황 (단위: 천달러, %)



**표 4-10-13** 에듀테인먼트산업 지역별 수입액 현황 (단위: 천달러, %)

구분	2005	2006	2007	2008	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국	-	-	-	-	-	-	-
일본	-	-	-	-	-	-	-
동남아	-	-	-	-	-	-	-
북미	248	218	288	261	62.9	△9.4	1.7
유럽	-	-	-	51	12.3	-	-
기타	112	98	110	103	24.8	△6.4	△2.6
전체	360	316	398	415	100.0	4.3	4.9

### 10.2.2. 에듀테인먼트산업 해외 진출형태

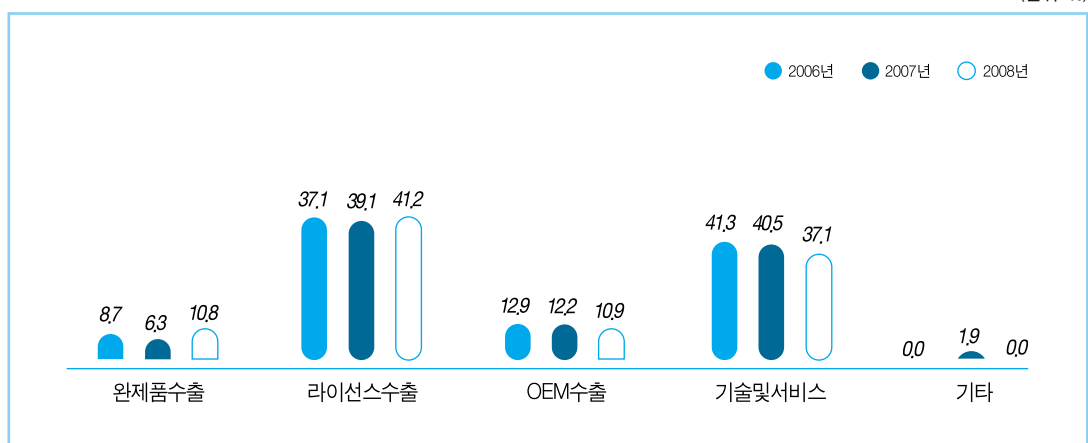
에듀테인먼트산업 해외 진출형태를 보면 'LICENSE 수출'이 41.2%로 가장 높으며 전년대비 2.1% 증가한 것으로 나타났다. 한편, 에듀테인먼트산업 해외 진출형태는 LICENSE와 기술서비스가 위주이나, 완제품수출도 전년대비 4.5%로 증가하였다. 국내 에듀테인먼트산업은 애니메이션, 캐릭터, 게임 등과 같이 해외에 본격적으로 진출한 콘텐츠 또는 성장 가능한 콘텐츠가 현재로서 부족한 실정이므로, 에듀테인먼트 콘텐츠를 기획할 때부터 해외 수출까지 겨냥한 콘텐츠가 개발될 수 있도록 정책적 지원이 우선적으로 이루어져야 할 것이다.

해외진출 형태는 'LICENSE'가 41.2%로 가장 높았고, 그 다음은 '기술 서비스' (37.1%), 'OEM 수출' (10.9%), '완제품수출' (10.8%) 순으로 나타났다.

**표 4-10-14** 에듀테인먼트산업 해외 진출형태 (단위: %)

해외진출형태	2006년 기준조사	2007년 기준조사	2008년 기준조사	전년대비 증감
완제품수출	8.7	6.3	10.8	4.5
LICENSE	37.1	39.1	41.2	2.1
OEM 수출	12.9	12.2	10.9	△1.3
기술 서비스	41.3	40.5	37.1	△3.4
기타	-	1.9	-	-
합계	100.0	100.0	100.0	-

**그림 4-10-9** 에듀테인먼트산업 해외 진출형태 (단위: %)





### 10.2.3. 에듀테인먼트산업 해외 수출방식

에듀테인먼트산업 해외 수출방식은 '해외 에이전트 활용' 36.6%로 가장 높았으며, 전년대비 3.0% 감소한 수치이다. 그 다음은 '해외 유통사 접촉' 28.2%, '국내에이전트 활용' 14.2%, '해외 전시회 및 행사참여' 13.5%, '해외법인 활용' 5.3%, '온라인 해외 판매' 1.5%, '기타' 0.7% 순으로 나타났다. '해외 전시회 및 행사참여'에 대한 비중은 전년대비 4.3% 증가하였는데 이는 꾸준히 해외 전시회에 참여한 결과로 분석된다.

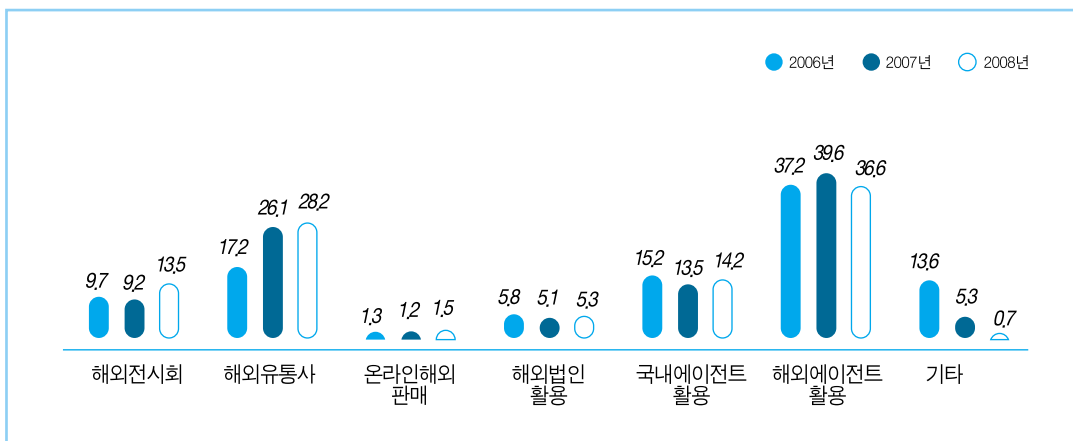
표 4-10-15 에듀테인먼트산업 해외 수출방식

(단위: %)

수출방법	진출 경로 구분	2006년	2007년	2008년	전년대비 증감
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	9.7	9.2	13.5	4.3
	해외 유통사 접촉	17.2	26.1	28.2	2.1
	온라인 해외 판매	1.3	1.2	1.5	0.3
	해외 법인 활용	5.8	5.1	5.3	0.2
간접 수출	국내 에이전트 활용	15.2	13.5	14.2	0.7
	해외 에이전트 활용	37.2	39.6	36.6	△3.0
	기타	13.6	5.3	0.7	△4.6
	합계	100.0	100.0	100.0	-

그림 4-10-10 에듀테인먼트산업 해외 수출방식

(단위: %)



### 10.3. 에듀테인먼트산업 종사자 현황

총 에듀테인먼트산업 종사자는 2,465명으로 전년대비 24.6% 증가하였다. 연평균(2006년~2008년)은 29.1% 증가하였으며 에듀테인먼트산업이 성장함에 따라 종사자수가 지속적으로 증가하고 있다. 에듀테인먼트산업 종사자수는 꾸준히 증가하고 있으며, 특히 유통관련 종사자수의 증가폭이 크게 나타났다. ‘에듀테인먼트 기획 및 제작업’은 2006년 대비 2007년에는 22.9% 증가하였으나, 2008년에는 0.5%만이 증가하였다. 이는 2007년에는 에듀테인먼트 콘텐츠 제작 및 개발을 위한 종사자수가 큰 폭으로 증가하였으나, 2008년에는 제작 및 개발 보다는 유통망 확대와 새로운 콘텐츠 기획, 연구 인력 위주의 증가가 기인한 바가 크며, 따라서 대규모 인력 충원이 아닌 소규모 위주의 인력 충원이 이루어진 것으로 사료된다. 한편, 유통망 확대 및 온라인 에듀테인먼트 유료화 서비스 전환에 따른 매출 증대에 따라 유통관련 종사자수가 증가하였다.

전체 종사자를 연도별로 보면 2005년 1,332명 → 2006년 1,480명 → 2007년 1,979명 → 2008년 2,465명으로 조사되었다. 중분류별 종사자를 연도별로 보면 ‘에듀테인먼트 제작업’은 2005년 1,332명 → 2006년 1,242명 → 2007년 1,526명 → 2008년 1,534명(62.2%)이며, ‘에듀테인먼트 도소매업’은 2006년 40명 → 2007년 89명 → 2008년 192명(7.8%)으로 조사되었고, ‘온라인 에듀테인먼트 유통업’은 2006년 198명 → 2007년 364명 → 2008년 739명(30.0%)으로 조사되었다.

전년대비 증감률과 연평균 증감률을 보면 ‘에듀테인먼트 제작업’은 전년대비 0.5%, 연평균 11.1% 증가하였고, ‘에듀테인먼트 도소매업’은 전년대비 115.7%, 연평균 119.1% 증가하였다. ‘온라인 에듀테인먼트 유통업’은 전년대비 103.0%, 연평균 93.2% 증가하여 전체 종사자는 전년대비 24.6%, 연평균 29.1% 증가하였다.

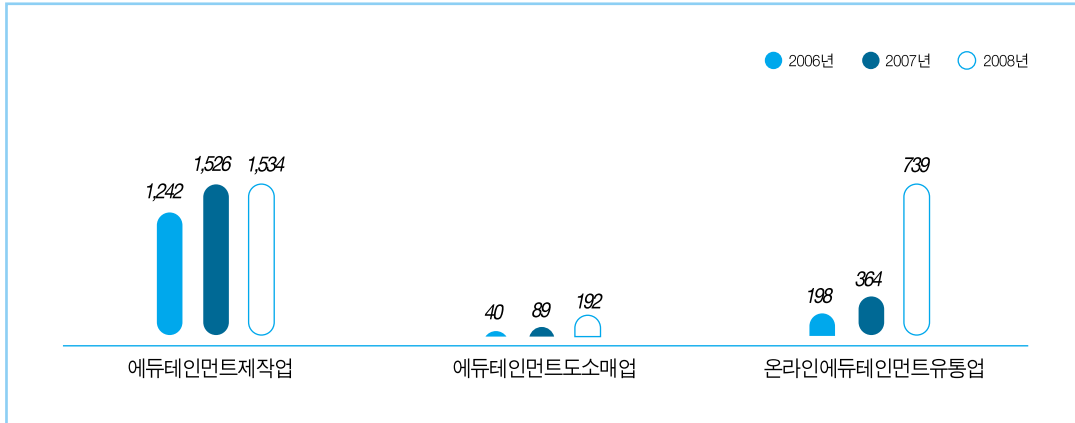
표 4-10-16 에듀테인먼트산업 소분류별 종사자현황

(단위: 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				비중 (%)	전년대비 증감(%)	연평균 증감(%)
		2005	2006	2007	2008			
에듀테인먼트 제작업	에듀테인먼트 기획 및 제작업	1,332	1,242	1,526	1,534	62.2	0.5	11.1
	소 계	1,332	1,242	1,526	1,534	62.2	0.5	11.1
에듀테인먼트 도소매업	에듀테인먼트 도소매업	-	40	89	192	7.8	115.7	119.1
	소 계	-	40	89	192	7.8	115.7	119.1
온라인 에듀테인먼트 유통업	온라인 에듀테인먼트 도소매	-	43	78	102	4.1	30.8	54.0
	온라인 에듀테인먼트 서비스업	-	155	286	637	25.8	122.7	102.7
	소 계	-	198	364	739	30.0	103.0	93.2
에듀테인먼트산업 총합계		1,332	1,480	1,979	2,465	100.0	24.6	29.1

그림 4-10-11 에듀테인먼트산업 중분류별 종사자수

(단위: 명)



### 10.3.1. 매출액 규모별 종사자 현황

10~100억원 미만 사업체의 종사자수는 1,182명(48.0%)으로 이는 전년대비 30.0%, 연평균 30.9% 증가한 수치이다.

매출액 규모별 종사자현황을 살펴보면, 10~100억원 미만 매출을 하는 사업체 종사자수는 전년 대비 30.0%, 연평균 또한 30.9%로 높은 증가세를 보였다. 이는 10~100억원 미만 사업체들의 매출액 증가와 타 장르 사업체들의 에듀테인먼트 산업 진출에 따른 결과다. 1인당 매출액도 꾸준히 증가(2006년 95백만원 → 2007년 98백만원 → 2008년 119백만원)하고 있으며, 이는 10~100억원 미만 사업체의 성장이 꾸준히 이루어 질 수 있음을 보여준다.

한편, 에듀테인먼트산업 전체 1인당 매출액 또한 정체현상에서 벗어나 큰 폭으로 증가(2006년 80백만원 → 2007년 79백만원 → 2008년 97백만원)하고 있는 것으로 나타났으며, 이는 향후 종사자 증가가 지속적으로 이루어 질 수 있는 가능성을 보여준다.

매출액 규모별 종사자는 '10~100억원 미만' 이 1,182명(48.0%)으로 가장 많고, 그 다음은 '1~10억원 미만' 이 994명(40.3%), '100억원 이상' 이 205명(8.3%), '1억원 미만' 은 84명(3.4%)으로 나타났다.

'1억원 미만' 은 전년대비 23.5%, 연평균 52.8% 증가하였고, '1~10억원 미만' 은 전년대비 0.8% 감소하였으며, 연평균 14.8% 증가하였다. '10~100억원 미만' 은 전년대비 30.0%, 연평균 30.9% 증가한 것으로 나타났다.

표 4-10-17 매출액 규모별 종사자현황

(단위: 명, %)

구분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
에듀테인먼트 기획 및 제작업	59	663	708	104	1,534
에듀테인먼트 도소매업	11	74	107	-	192
온라인 에듀테인먼트 도소매	5	37	60	-	102
온라인 에듀테인먼트 서비스업	9	220	307	101	637
합계	84	994	1,182	205	2,465
구성비	3.4	40.3	48.0	8.3	100.0
1인당 평균매출액(백만원)	33.42	70.15	119.60	128.67	97.47

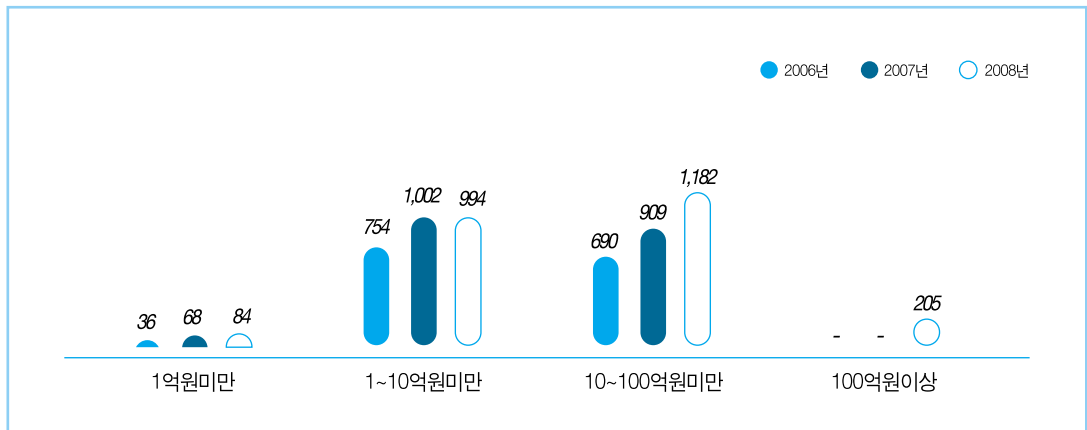
표 4-10-18 매출액 규모별 연도별 종사자현황

(단위: 명, %)

구분	1억원미만	1~10억원미만	10~100억원미만	100억원이상	합계
2006년	36	754	690	-	1,480
2007년	68	1,002	909	-	1,979
2008년	84	994	1,182	205	2,465
전년대비증감률	23.5	△0.8	30.0	-	24.6
연평균증감률	52.8	14.8	30.9	-	29.1

그림 4-10-12 매출액 규모별 연도별 종사자현황

(단위: 명)



### 10.3.2. 종사자 규모별 종사자 현황

종사자 규모별 종사자 중 10~49인 종사자수 936명(38.0%)이 가장 높은 비중을 차지했고, 전년 대비 7.5% 감소, 연평균증감률 10.1% 증가한 수치이다.

종사자 규모별 종사자수를 살펴보면, 50~99인 종사자규모의 종사자수는 전년도 대비 68.9% 증

가하였으며, 연평균 103.8% 성장으로 가장 높은 증가율을 보였다. 이러한 현상은 50~99인 종사자 규모의 사업체에서 종사자수가 증가한 것도 원인이기는 하나, 10~49인 이상 사업체들 중 일부 사업체들이 성장하여 50~99인 종사자 규모에 진입한 것도 주요원인이다.

한편, 1~4인 규모별 종사자수는 지속적으로 증가(2006년 178명 → 2007년 213명 → 2008년 338명)하고 있으며, 이는 신규 사업체 증가와 기존 타 장르 사업체의 에듀테인먼트산업 진출 확대가 기인한 바가 크다.

종사자 규모별 종사자는 '10~49인' 이 936명(38.0%)로 가장 많고, 그 다음은 '5~9인' 이 791명(32.1%), '1~4인' 은 338명(13.7%), '50~99인' 은 299명(12.1%), '100인 이상' 은 101명(4.1%)순으로 나타났다. '1~4인' 은 전년대비 58.7%, 연평균 37.8% 증가하였고, '5~9인' 은 전년대비 37.1%, 연평균 31.4% 증가하였다. '10~49인' 은 전년대비 7.5% 감소하였고, 연평균 10.17% 증가하였으며 '50~99인' 은 전년대비 68.9%, 연평균 103.8% 증가한 것으로 조사 되었다.

**표 4-10-19 종사자 규모별 종사자현황** (단위:명,%)

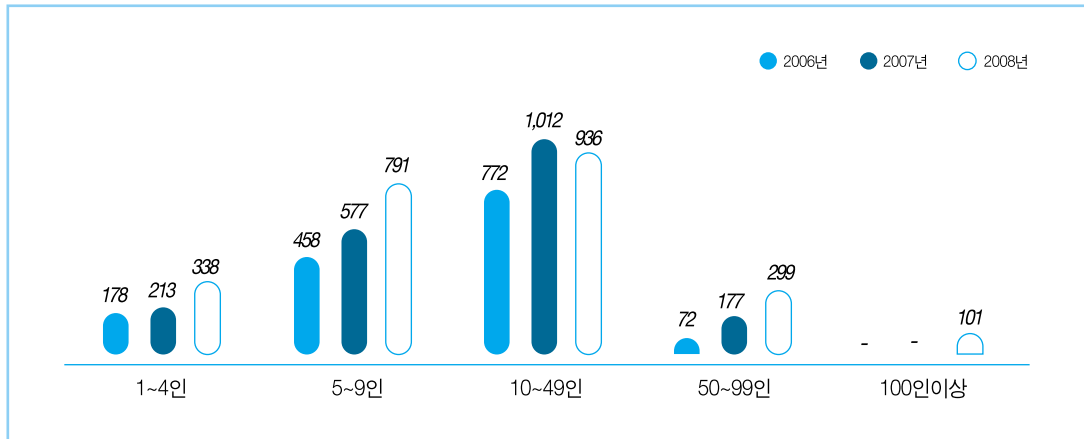
구분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
에듀테인먼트 기획 및 제작업	172	543	644	175	-	1,534
에듀테인먼트 도소매업	55	104	33	-	-	192
온라인 에듀테인먼트 도소매	21	43	38	-	-	102
온라인 에듀테인먼트 서비스업	90	101	221	124	101	637
합계	338	791	936	299	101	2,465
구성비	13.7	32.1	38.0	12.1	4.1	100.0
1인당 평균 매출액(백만원)	72.59	94.59	96.69	128.41	119.09	97.47

**표 4-10-20 종사자 규모별 연도별 종사자현황** (단위:명,%)

구분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2006년	178	458	772	72	-	1,480
2007년	213	577	1,012	177	-	1,979
2008년	338	791	936	299	101	2,465
전년대비증감률	58.7	37.1	△7.5	68.9	-	24.6
연평균증감률	37.8	31.4	10.1	103.8	-	29.1

그림 4-10-13 종사자 규모별 연도별 종사자현황

(단위: 명)



### 10.3.3. 지역별 종사자 현황

에듀테인먼트산업 종사자수는 서울이 1,307명(53.0%)으로 가장 많았고, 전년대비 24.0%, 연평균(2006년~2008년) 35.2% 증가하였다.

에듀테인먼트산업의 서울지역 종사자수 비중은 전체적으로 53.0%, 경기도지역은 10.1%(250명)로 서울지역과 경기도지역 종사자수가 전체 에듀테인먼트산업 종사자수에 약 63.2%를 차지하고 있다. 특히, 경기도지역 종사자수는 매년 증가(2006년 144명 → 2007년 192명 → 2008년 250명)하고 있으며, 충청북도 지역 또한 매년 증가(2006년 66명 → 2007년 99명 → 2008년 106명)하여 에듀테인먼트산업관련 종사자가 100명이 넘는 것으로 나타났다.

연도별로 지역별 종사자 추세를 보면 서울은 2006년 715명 → 2007년 1,054명 → 2008년 1,307명이며, 이는 전년대비 24.0%, 연평균 35.2% 증가한 것으로 조사 되었다.

6개 광역시는 2006년 392명 → 2007년 438명 → 2008년 527명으로 전년대비 20.3%, 연평균 15.9% 증가한 것으로 나타났다. 또한 9개도는 2006년 373명 → 2007년 487명 → 2008년 631명으로 전년대비 29.6%, 연평균 30.1% 증가한 것으로 나타났다.

표 4-10-21 지역별 종사자현황

(단위 : 명, %)

구 분	에듀테인먼트 제작업	에듀테인먼트 도소매업	온라인 에듀테인먼트 유통업	합계	구성비
서울	616	80	611	1,307	53.02
부산	168	10	27	205	8.32
대구	116	8	-	124	5.03
인천	48	7	-	55	2.23
광주	46	6	-	52	2.11
대전	46	9	-	55	2.23
울산	30	6	-	36	1.46
경기도	169	21	60	250	10.14
강원도	16	6	-	22	0.89
충청북도	80	12	14	106	4.30
충청남도	25	4	7	36	1.46
전라북도	35	8	-	43	1.75
전라남도	33	6	13	52	2.11
경상북도	39	3	-	42	1.70
경상남도	44	4	7	55	2.23
제주도	23	2	-	25	1.02
합계	1,534	192	739	2,465	100.00

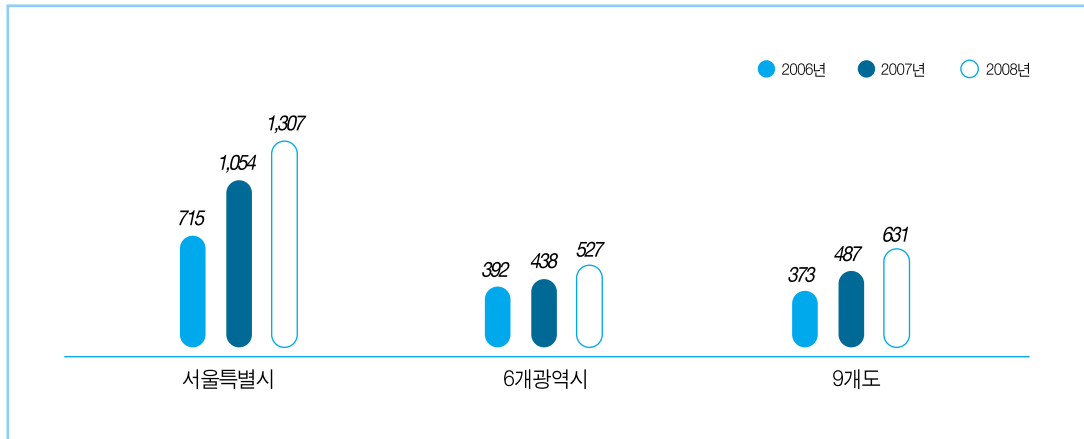
표 4-10-22 연도별 지역 종사자현황

(단위 : 명, %)

구 분	2006년	2007년	2008년	전년대비 증감률	연평균증감률
서울	715	1,054	1,307	24.0	35.2
부산	154	190	205	7.9	15.4
대구	98	120	124	3.3	12.5
인천	51	17	55	223.5	3.8
광주	36	46	52	13.0	20.2
대전	32	39	55	41.0	31.1
울산	21	26	36	38.5	30.9
경기도	144	192	250	30.2	31.8
강원도	11	14	22	57.1	41.4
충청북도	66	99	106	7.1	26.7
충청남도	19	25	36	44.0	37.6
전라북도	27	33	43	30.3	26.2
전라남도	26	32	52	62.5	41.4
경상북도	31	38	42	10.5	16.4
경상남도	37	39	55	41.0	21.9
제주도	12	15	25	66.7	44.3
합계	1,480	1,979	2,465	24.6	29.1

그림 4-10-14 지역별 종사자현황

(단위: 명)



#### 10.3.4. 고용형태별 종사자현황

고용형태별 종사자를 보면 정규직은 2,201명(89.3%)이며, 비정규직은 264명(10.7%)이다. 정규직은 연평균 25.8% 증가, 비정규직은 연평균(2006년~2008년) 72.2% 증가한 것으로 조사되었다.

에듀테인먼트산업 고용형태별 종사자는 정규직과 비정규직 모두 지속적으로 증가하고 있으나, 정규직 비중은 매년 감소(2006년 94.0% → 2007년 91.7% → 2008년 89.3%)하고 있는 것으로 보인다. 특히, '에듀테인먼트 기획 및 제작업'에서 비정규직 증가폭이 가장 크며, 2007년에 대비해서는 비정규직 수가 109명 증가한 것으로 조사되었다

연도별로 고용형태별 종사자를 보면 정규직은 2006년 1,391명 → 2007년 1,314명 → 2008년 2,201명으로 꾸준히 증가하였고, 전년대비 21.3% 증가, 연평균 25.8% 증가한 것으로 조사 되었으며, 비정규직은 2006년 89명 → 2007년 165명 → 2008년 264명으로 전년대비 60.6%, 연평균 72.2% 증가한 것으로 나타났다.



표 4-10-23 고용형태별 종사자현황

(단위: 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)		합계
		정규직	비정규직	
에듀테인먼트 제작업	에듀테인먼트 기획 및 제작	1,314	220	1,534
	소분류비중	85.7	14.3	100.0
	소 계	1,314	220	1,534
	중분류비중	85.7	14.3	100.0
에듀테인먼트 도소매업	에듀테인먼트 도소매업	167	25	192
	소분류비중	87.0	13.0	100.0
	소 계	167	25	192
	중분류비중	87.0	13.0	100.0
온라인 에듀테인먼트 유통업	온라인 에듀테인먼트 도소매업	96	6	102
	소분류비중	94.1	5.9	100.0
	온라인 에듀테인먼트 서비스업	624	13	637
	소분류비중	98.0	2.0	100.0
	소 계	720	19	739
	중분류비중	97.4	2.6	100.0
에듀테인먼트산업 총합계		2,201	264	2,465
에듀테인먼트산업 비중		89.3	10.7	100.0

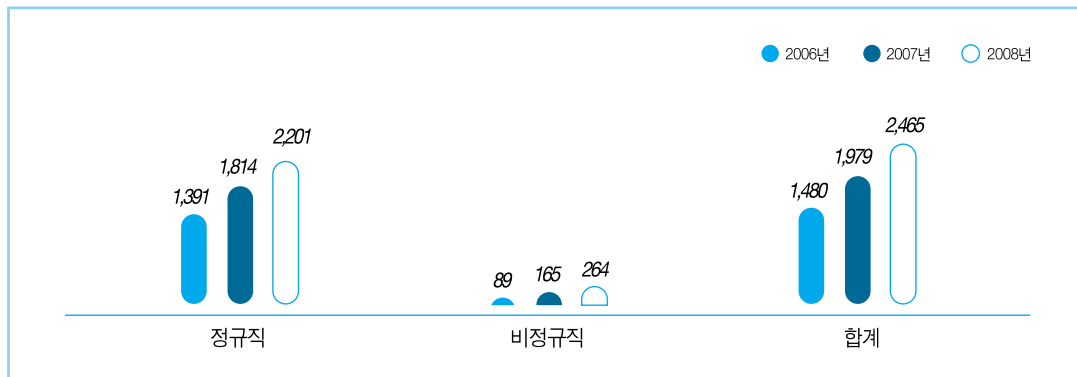
표 4-10-24 연도별 고용형태 종사자현황

(단위: 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	정규직	비정규직	
2006년	1,391	89	1,480
2007년	1,814	165	1,979
2008년	2,201	264	2,465
전년대비증감률	21.3	60.0	24.6
연평균증감률	25.8	72.2	29.1

그림 4-10-15 연도별 고용형태 종사자현황

(단위: 명)



### 10.3.5. 고용형태별 성별 종사자현황

고용형태별 성별 종사자 현황을 보면 정규직 남자는 1,179명(47.8%), 정규직 여자는 1,022명(41.5%), 비정규직 남자는 53명(2.2%), 비정규직 여자는 211명(8.6%)인 것으로 나타났다. 정규직 남자는 연평균(2006년~2008년) 17.3% 증가, 비정규직 남자는 연평균 16.6% 증가한 수치이며, 정규직 여자는 연평균 38.3% 증가, 비정규직 여자는 연평균 105.4% 증가한 수치이다.

에듀테인먼트산업 고용형태별 성별 종사자 현황은 전년대비 정규직 남자와 정규직 여자, 비정규직 여자는 증가하고 있는 반면, 비정규직 남자는 감소하고 있는 것으로 나타났다. 특히, 비정규직 여자는 증가폭이 매우 크며 비정규직 종사자 충원 시 남자보다는 여자를 더 선호하는 것으로 나타났다.

연도별로 고용형태별 성별 종사자 현황을 보면 정규직 남자는 2006년 857명 → 2007년 1,121명 → 2008년 1,179명으로 전년대비 5.2% 증가하였고, 정규직 여자는 2006년 534명 → 2007년 693명 → 2008년 1,022명으로 전년대비 47.5% 증가하였다. 비정규직 남자는 2006년 39명 → 2007년 85명 → 2008년 53명으로 전년대비 37.6% 감소하였고, 비정규직 여자는 2006년 50명 → 2007년 80명 → 2008년 211명으로 전년대비 163.8% 증가하였다.

표 4-10-25 고용형태별 성별 종사자현황

(단위: 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		정규직		비정규직		
		남자	여자	남자	여자	
에듀테인먼트 제작업	에듀테인먼트 기획 및 제작업	741	573	38	182	1,534
	소 계	741	573	38	182	1,534
에듀테인먼트 도소매업	에듀테인먼트 도소매업	85	82	5	20	192
	소 계	85	82	5	20	192
온라인 에듀테인먼트 유통업	온라인 에듀테인먼트 도소매업	49	47	3	3	102
	온라인 에듀테인먼트 서비스업	304	320	7	6	637
	소 계	353	367	10	9	739
에듀테인먼트산업 총합계		1,179	1,022	53	211	2,465
비 중		47.8	41.5	2.2	8.6	100.0

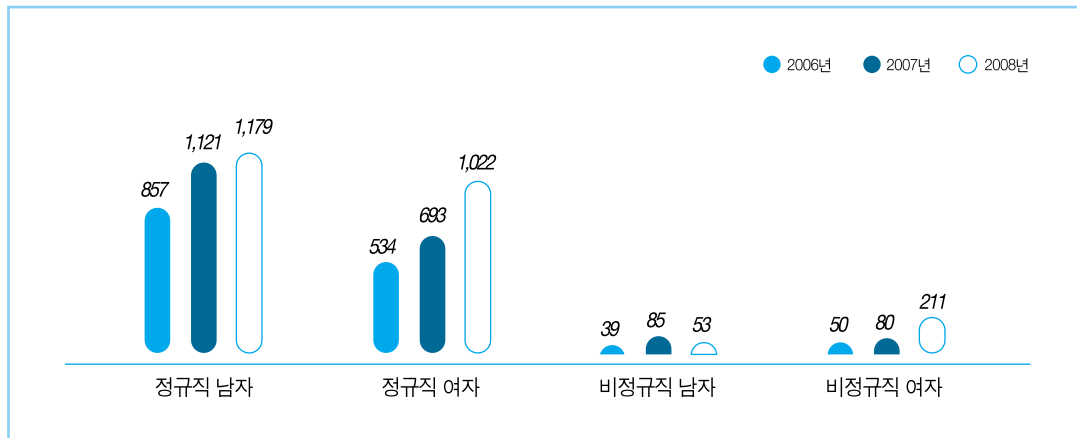
표 4-10-26 연도별 고용형태별 성별 종사자현황

(단위 : 명, %)

구분	종사자(명)				합계
	정규직		비정규직		
	남자	여자	남자	여자	
2006년	857	534	39	50	1,480
2007년	1,121	693	85	80	1,979
2008년	1,179	1,022	53	211	2,465
전년대비증감률	5.2	47.5	△37.6	163.8	24.6
연평균증감률	17.3	38.3	16.6	105.4	29.1

그림 4-10-16 연도별 고용형태별 성별 종사자현황

(단위 : 명)



### 10.3.6. 성별 종사자 현황

성별 종사자 현황을 살펴보면, 남자는 1,232명(50.0%)이며 여자는 1,233명(50.0%)인 것으로 나타났다. 남자는 전년대비 2.2%, 연평균(2006년~2008년) 17.3% 증가하였으며, 여자는 전년대비 59.5%, 연평균 45.3% 증가한 수치이다. 한편, 에듀테인먼트산업 성별 종사자 현황은 전체적으로 남자보다 여자가 더 증가하는 추세이며, 특히 ‘에듀테인먼트 기획 및 제작업’은 여자 종사자수가 매년 꾸준히 증가(2006년 495명 → 2007년 573명 → 2008년 755명)하고 있는 것으로 나타났다.

연도별로 성별 종사자 현황을 살펴보면 남자는 2006년 896명 → 2007년 1,206명 → 2008년 1,232명이며, 여자는 2006년 584명 → 2007년 773명 → 2008년 1,233명으로 조사되었다.

표 4-10-27 성별 종사자현황

(단위: 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)		합계
		남자	여자	
에듀테인먼트 제작업	에듀테인먼트 기획 및 제작	779	755	1,534
	소분류비중	50.8	49.2	100.0
	소계	779	755	1,534
	중분류비중	50.8	49.2	100.0
에듀테인먼트 도소매업	에듀테인먼트 도소매업	90	102	192
	소분류비중	46.9	53.1	100.0
	소계	90	102	192
	중분류비중	46.9	53.1	100.0
온라인 에듀테인먼트 유통업	온라인 에듀테인먼트 도소매업	52	50	102
	소분류비중	51.0	49.0	100.0
	온라인 에듀테인먼트 서비스업	311	326	637
	소분류비중	48.8	51.2	100.0
	소계	363	376	739
	중분류비중	49.1	50.9	100.0
에듀테인먼트산업 총합계		1,232	1,233	2,465
에듀테인먼트산업 비중		50.0	50.0	100.0

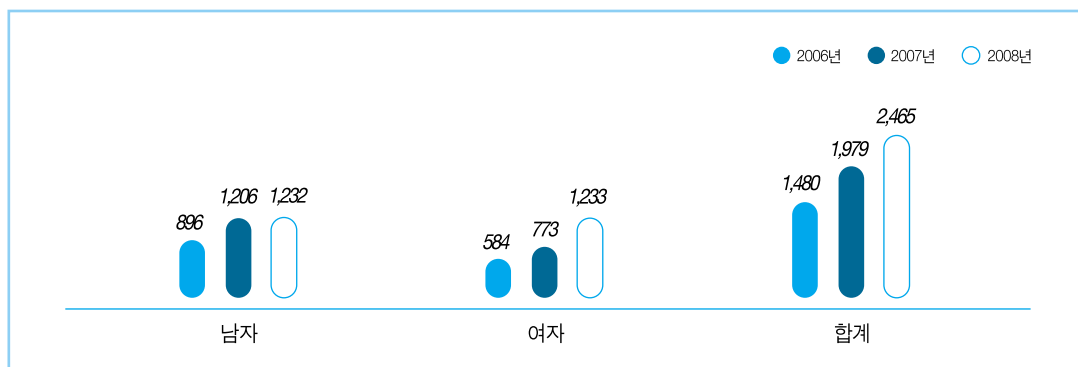
표 4-10-28 연도별 성별 종사자현황

(단위: 명, %)

구분	종사자(명)		합계
	남자	여자	
2006년	896	584	1,480
2007년	1,206	773	1,979
2008년	1,232	1,233	2,465
전년대비증감률	2.2	59.5	24.6
연평균증감률	17.3	45.3	29.1

그림 4-10-17 연도별 성별 종사자현황

(단위: 명)



### 10.3.7. 직무별 종사자 현황

직무별 종사자 현황은 제작이 989명(40.1%)으로 가장 많고, 전년대비 6.1%, 연평균(2006년~2008년) 26.4% 증가한 수치이다.

그 다음은 '기타(유통)'는 355명(14.4%), '관리'는 343명(13.9%), '사업기획'은 275명(11.2%), '마케팅/홍보'는 259명(10.5%), '연구개발'은 244명(9.9%)순으로 조사되었다.

에듀테인먼트산업 직무별 종사자 중 제작과 관련된 종사자는 2006년 618명 → 2007년 930명 → 2008년 989명으로 지속적 증가세를 보이고 있으며, 특히, '온라인 에듀테인먼트 서비스업'에서 제작관련 종사자가 지속적으로 증가하고 있는 것으로 나타났다. 이는 '온라인 에듀테인먼트 서비스업' 만을 영위하는 사업체에서 직접 제작하여 서비스하는 경우가 점점 증가하고 있기 때문이다.

마케팅/홍보에 대한 종사자수 또한 매년 꾸준히 증가(2006년 141명 → 2007년 188명 → 2008년 259명)하고 있으며, 전년대비 및 연평균증감률이 각각 37.2%, 35.3% 증가한 것으로 나타남. 이는 에듀테인먼트 콘텐츠의 개발 및 제작이 활발하게 이루어짐에 따라 유통망 확대 및 인지도 향상의 필요성이 증가한 것이 기인하는 바가 크다.

연도별로 살펴보면 '제작'은 2006년 618명 → 2007년 930명 → 2008년 989명으로 전년대비 6.1%, 연평균 26.4% 증가하였다. '기타(유통)'는 2006년 64명 → 2007년 277명 → 2008년 355명으로 전년대비 28.2%, 연평균 135.5% 증가하였고, '관리'는 2006년 234명 → 2007년 264명 → 2008년 343명으로 전년대비 30.3%, 연평균 21.2% 증가하였다.

표 4-10-29 직무별 종사자현황

(단위:명,%)

종분류	소분류	종사자(명)						합계
		사업 기획	관리	제작	마케팅/ 홍보	연구 개발	기타 (유통)	
에듀테인먼트 제작업	에듀테인먼트 기획및제작업	161	209	653	141	128	242	1,534
	소 계	161	209	653	141	128	242	1,534
에듀테인먼트 도소매업	에듀테인먼트 도소매업	17	32	56	26	13	48	192
	소 계	17	32	56	26	13	48	192
온라인 에듀테인먼트 유통업	온라인에듀테인먼트도소매업	19	12	36	10	13	12	102
	온라인에듀테인먼트서비스업	78	90	244	82	90	53	637
	소 계	97	102	280	92	103	65	739
에듀테인먼트산업 총합계		275	343	989	259	244	355	2,465
비 중		11.2	13.9	40.1	10.5	9.9	14.4	100.1

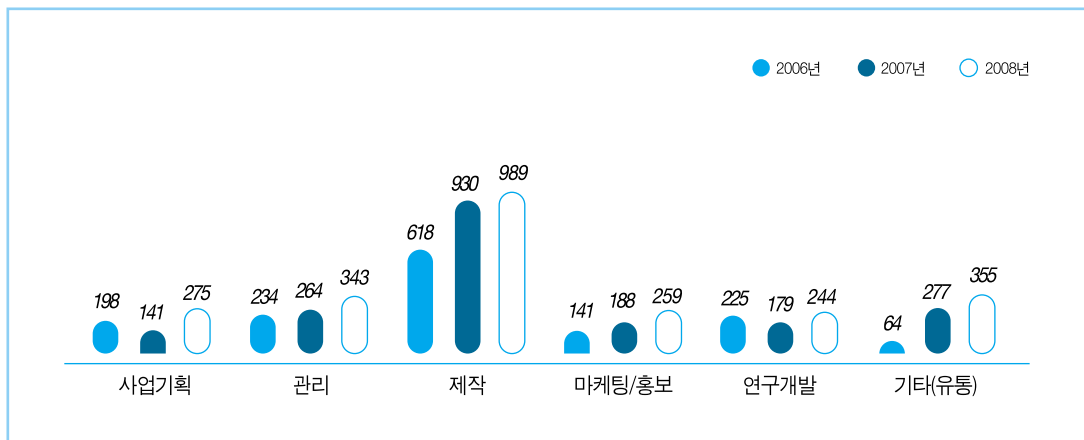
표 4-10-30 연도별 직무별 종사자현황

(단위: 명, %)

구분	종사자(명)						합계
	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	
2006년	198	234	618	141	225	64	1,480
2007년	141	264	930	188	179	277	1,979
2008년	275	343	989	259	244	355	2,465
전년대비증감률	95.0	29.9	6.3	37.8	36.3	28.2	24.6
연평균증감률	17.9	21.1	26.5	35.5	4.1	135.5	29.1

그림 4-10-18 연도별 직무별 종사자현황

(단위: 명)



### 10.3.8. 학력별 종사자 현황

학력별 종사자 현황은 대졸이 2,007명(81.4%), 전문대졸이 194명(7.9%), 대학원졸 이상이 184명(7.5%), 고졸이하가 80명(3.2%)으로 나타났다.

대학원졸 이상은 지속적으로 증가(2006년 61명 → 2007년 143명 → 2008년 184명)하고 있는 것으로 조사 되었다. 에듀테인먼트산업은 교육과 관련된 산업이기 때문에 종사자 학력이 높은 편이며, 대졸이상의 학력 종사자가 전체 종사자의 88.9%를 차지하는 것으로 나타났다.

연도별로 학력별 종사자 현황을 살펴보면 ‘고졸이하’는 2006년 85명 → 2007년 71명 → 2008년 80명으로 전년대비 12.7% 증가, 연평균(2006년~2008년) 3.0% 감소하였음을 알 수 있으며 ‘전문대졸’은 2006년 216명 → 2007년 139명 → 2008년 194명으로 전년대비 39.6% 증가, 연평균 5.2% 감소하였다. ‘대졸’은 2006년 1,118명 → 2007년 1,626명 → 2008년 2,007명으로 전년대비 23.4% 증가, 연평균 34.0% 증가하였으며 ‘대학원졸 이상’은 2006년 61명 → 2007년 143명 → 2008년 184명으로 전년대비 28.7%, 연평균 73.7% 증가한 것으로 나타났다.

표 4-10-31 에듀테인먼트산업 업종별 매출액 현황

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		고졸 이하	전문 대졸	대졸	대학원졸 이상	
에듀테인먼트 제작업	에듀테인먼트 기획 및 제작업	56	127	1,202	149	1,534
	소 계	56	127	1,202	149	1,534
에듀테인먼트 도소매업	에듀테인먼트 도소매업	7	25	153	7	192
	소 계	7	25	153	7	192
온라인 에듀테인먼트 유통업	온라인 에듀테인먼트 도소매업	2	14	80	6	102
	온라인 에듀테인먼트 서비스업	15	28	572	22	637
	소 계	17	42	652	28	739
에듀테인먼트산업 총합계		80	194	2,007	184	2,465
비 중		3.2	7.9	81.4	7.5	100.0

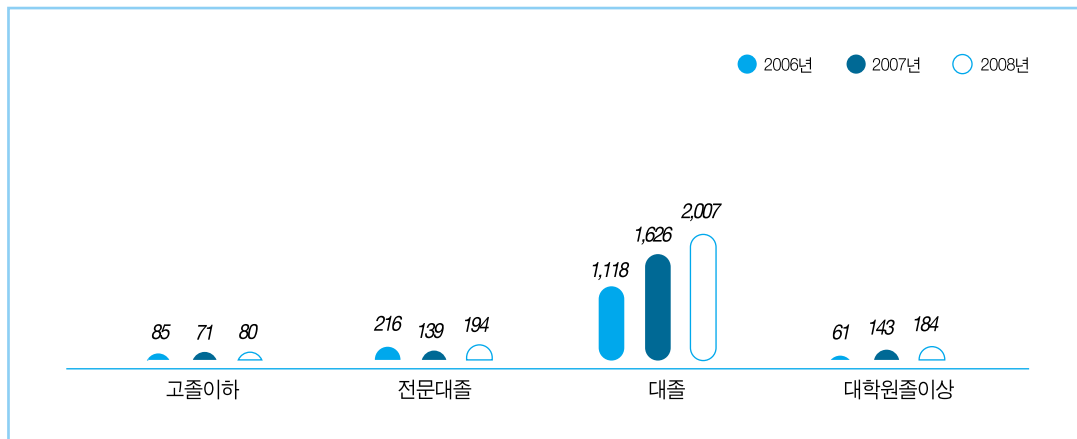
표 4-10-32 연도별 학력별 종사자현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	고졸이하	전문대졸	대졸	대학원졸이상	
2006년	85	216	1,118	61	1,480
2007년	71	139	1,626	143	1,979
2008년	80	194	2,007	184	2,465
전년대비증감률	12.7	39.6	23.4	28.7	24.6
연평균증감률	△3.0	△5.2	34.0	73.7	29.1

그림 4-10-19 연도별 학력별 종사자현황

(단위 : 명)



### 10.3.9. 연령별 종사자 현황

연령별 종사자 현황은 30~34세 이하 774명(31.4%), 29세 이하 706명(28.6%), 35~39세 이하 639명(25.9%), 40세 이상 346명(14.0%)의 순이었다.

연령별 종사자 현황은 전체적으로 증가하였으며, 특히, 35세 이상의 종사자가 34세 이하의 종사자보다 연평균증감률이 더 많이 증가한 것으로 나타났다. 한편, 에듀테인먼트산업의 연령별 비중이 비슷해지고 있으며, 이는 에듀테인먼트 산업이 과도기적 형태(신규산업)에서 벗어나 하나의 산업으로 점점 정착화 되고 있는 것을 의미한다.

**• 연령별 종사자 비중 2006년과 2008년 비교**

- 2006년 연령별 비중 : 29세 이하 39.2%, 30세~34세 30.1%, 35세~39세 20.5%, 40세 이상 10.3%
- 2008년 연령별 비중 : 29세 이하 28.6%, 30세~34세 31.4%, 35세~39세 25.9%, 40세 이상 14.0%

연도별로 연령별 종사자를 살펴보면 ‘29세 이하’는 2006년 580명 → 2007년 615명 → 2008년 706명으로 전년대비 14.8%, 연평균(2006년~2008년) 10.3% 증가하였다. ‘30~34세’는 2006년 445명 → 2007년 558명 → 2008년 774명으로 전년대비 38.7%, 연평균 31.9% 증가하였으며, ‘35~39세’는 2006년 303명 → 2007년 507명 → 2008년 639명으로 전년대비 26.0%, 연평균 45.2% 증가하였다. ‘40세 이상’은 2006년 152명 → 2007년 299명 → 2008년 346명으로 전년대비 15.7%, 연평균 50.9% 증가 하였다.

**표 4-10-33** 연령별 종사자현황

(단위: 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		29세 이하	30세~34세	35세~39세	40세이상	
에듀테인먼트 제작업	에듀테인먼트 기획 및 제작업	384	485	436	229	1,534
	소 계	384	485	436	229	1,534
에듀테인먼트 도소매업	에듀테인먼트 도소매업	54	60	45	33	192
	소 계	54	60	45	33	192
온라인 에듀테인먼트 유통업	온라인 에듀테인먼트 도소매업	33	30	21	18	102
	온라인 에듀테인먼트 서비스업	235	199	137	66	637
	소 계	268	229	158	84	739
에듀테인먼트산업 총합계		706	774	639	346	2,465
비 중		28.6	31.4	25.9	14.0	100.0



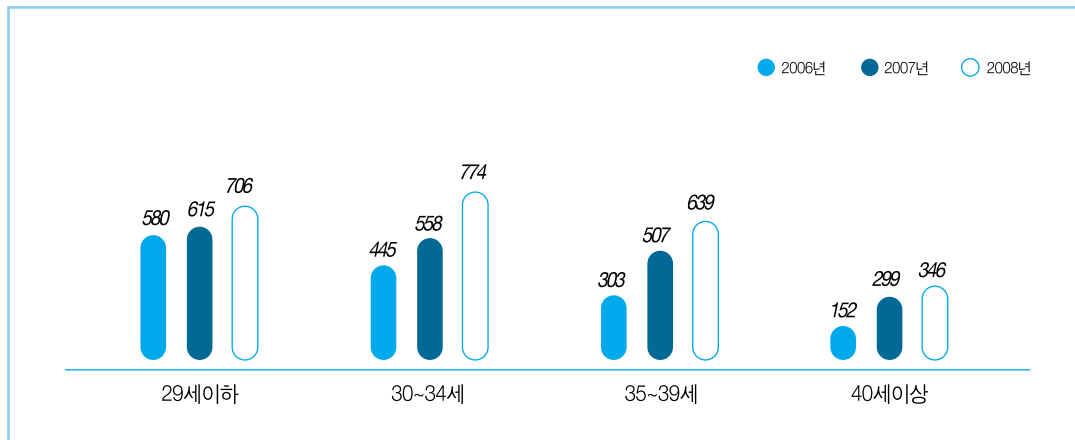
표 4-10-34 연도별 연령별 종사자현황

(단위 : 명, %)

구분	종사자(명)				합계
	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	
2006년	580	445	303	152	1,480
2007년	615	558	507	299	1,979
2008년	706	774	639	346	2,465
전년대비증감률	14.8	38.7	26.0	15.7	24.6
연평균증감률	10.3	31.9	45.2	50.9	29.1

그림 4-10-20 연도별 연령별 종사자현황

(단위 : 명)



## 10.4. 에듀테인먼트 산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액

에듀테인먼트산업 사업체당 평균매출액은 893백만원으로 전년대비 32.9%증가, 연평균(2006년~2008년) 18.3% 증가하였으며, 1인당 평균매출액은 97백만원으로 연평균 10.1% 증가하였다.

‘에듀테인먼트 기획 및 제작업’은 종사자수와 사업체수의 변동이 크지 않지만, 매출 구조의 개선으로 인해 사업체당 평균매출액과 1인당 평균매출액이 큰 폭으로 증가한 것으로 나타났다. 이는 에듀테인먼트산업이 무료서비스 산업에서 유료서비스 산업으로 전환되고 있음을 보여주는 것이다.

연도별로 살펴보면 사업체당 평균매출액은 2006년 638백만원 → 2007년 672백만원 → 2008년 893백만원으로 전년대비 32.9%, 연평균 18.3% 증가하였으며, 1인당 평균매출액은 2006년 80백만원 → 2007년 79백만원 → 2008년 97백만원으로 전년대비 22.8%, 연평균 10.1% 증가하였다.

표 4-10-35 에듀테인먼트산업체별 평균 매출액 및 종사자별 평균 매출액 현황

(단위: 개, 백만원, 명)

중분류	소분류	사업체수	매출액	종사자수	사업체당 평균매출액	1인당 평균매출액
에듀테인먼트 제작업	에듀테인먼트 기획 및 제작업	171	135,773	1,534	794	89
	소계	171	135,773	1,534	794	89
에듀테인먼트도 소매업	에듀테인먼트 도소매업	25	38,148	192	1,526	199
	소계	25	38,148	192	1,526	199
온라인 에듀테인먼트유 통업	온라인 에듀테인먼트 도소매업	32	10,674	102	334	105
	온라인 에듀테인먼트 서비스업	41	55,692	637	1,358	87
	소계	73	66,366	739	909	90
에듀테인먼트산업 평균		269	240,287	2,465	893	97

표 4-10-36 연도별 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액

(단위: 개, 백만원, 명, %)

구분	사업체수	매출액	종사자수	사업체당 평균매출액	1인당 평균매출액
2006년	185	117,989	1,480	638	80
2007년	232	155,861	1,979	672	79
2008년	269	240,287	2,465	893	97
전년대비증감률	15.9	54.2	24.6	32.9	22.8
연평균증감률	20.6	42.7	29.1	18.3	10.1

## 10.5. 에듀테인먼트 산업 부가가치 구성

에듀테인먼트산업 부가가치 구성 중 가장 큰 비중은 '인건비'로 601억원(63.2%)이며, 전년대비 61.5% 증가, 연평균(2006년~2008년) 57.7% 증가하였다.

에듀테인먼트산업 부가가치 구성을 살펴보면, 종사자수 증가에 따라 인건비는 큰 폭으로 증가(2006년 242억원 → 2007년 372억원 → 2008년 601억원)하고 있으며, 경상이익 또한 지속적으로 증가(2006년 84억원 → 2007년 145억원 → 2008년 237억원) 하고 있는 것으로 나타났다. 이는 에듀테인먼트산업 이익률이 지속적으로 좋아지고 있는 것을 의미하고 있으며, 에듀테인먼트산업이 과도기적 산업에서 벗어나고 있음을 의미한다.

연도별 부가가치액을 보면 2006년 404억원 → 2007년 609억원 → 2008년 952억원으로 나타났다.

에듀테인먼트산업 부가가치 구성을 살펴보면 '경상이익'은 237억원으로 전년대비 63.2%, 연평균 67.2% 증가하였고, '인건비'는 601억원으로 전년대비 61.5%, 연평균 57.7% 증가하였다. '순금융비용'은 13억원으로 전년대비 74.9%, 연평균 16.7% 증가하였으며, '감가상각비'는 50억원으로 전년대비 25.9%, 연평균 21.3% 증가한 것으로 나타났다. '임차료'는 31억원이며 전년대비

비 5.8%, 연평균 20.1% 증가하였고, '조세공과'는 18억원으로 전년대비 24.0%, 연평균 26.2% 증가한 것으로 조사되었다.

**표 4-10-37** 에듀테인먼트 산업 부가가치 구성 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	매출액	부가 가치액	부가 가치율	부가가치 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
에듀테인먼트 산업	240,287	95,202	39.62	23,705	60,168	1,333	5,046	3,142	1,808
부가가치액 대비 구성비				24.9	63.2	1.4	5.3	3.3	1.9
매출액 대비 구성비				9.9	25.0	0.6	2.1	1.3	0.8

**표 4-10-38** 연도별 부가가치 구성현황

(단위 : 백만원, %)

구분	부가가치 구성현황						부가가치액
	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	
2006년	8,483	24,205	979	3,430	2,179	1,135	40,411
2007년	14,527	37,264	762	4,007	2,970	1,458	60,988
2008년	23,705	60,168	1,333	5,046	3,142	1,808	95,202
전년대비증감률	63.2	61.5	74.9	25.9	5.8	24.0	56.1
연평균증감률	67.2	57.7	16.7	21.3	20.1	26.2	53.5



# 부록

2008년 기준 방송영상물제작업  
실태조사 결과

## 부록 [2008년 기준 방송영상물제작업 실태조사 결과]

**표 1-1** 2008년 기준조사 방송영상물제작업 회수율 관련

산업	모집단수	폐업/휴업	업종변경	결번	비수신	확정 모집단수	조사완료 사업체수	회수율
방송영상물제작업 (독립제작사)	589개	11개	83개	69개	35개	391개	317개	81.1%

**표 1-2** 2008년 기준조사 방송영상물제작업 사업형태별 매출액 현황

(단위 : 개, 백만원, %)

구 분	창작 및 제작	제작지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
방송영상물제작업(독립제작사)	682,122	14,067	-	21,066	10,156	727,411
구성비	93.8%	1.9%	-	2.9%	1.4%	100.0%

**표 1-3** 2008년 기준조사 방송영상물제작업 종사자규모별 매출액 현황

(단위 : 개, 백만원, %)

구 분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
사업체수	151개	117개	106개	15개	2개	391개
방송영상물제작업(독립제작사)	37,991	60,556	214,234	337,102	77,528	727,411
구성비	5.2%	8.3%	29.5%	46.3%	10.7%	100.0%

**표 1-4** 2008년 기준조사 방송영상물제작업 매출액 규모별 매출액 현황

(단위 : 개, 백만원, %)

구 분	1억원미만	1~10억원미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
사업체수	56개	248개	75개	12개	391개
방송영상물제작업(독립제작사)	4,874	95,727	219,751	407,059	727,411
구성비	0.7%	13.2%	30.2%	56.0%	100.0%

**표 1-5** 2008년 기준조사 방송영상물제작업 매출액 구성내역 현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	영상물 매출수입	협찬금 수입	영상물 판매수입	매니지먼트 수입	기타 매출수입	합계
방송영상물제작업(독립제작사)	431,355	42,699	135,298	15,494	102,565	727,411
구성비	59.3%	5.9%	18.6%	2.1%	14.1%	100.0%
1개 사업자당 평균	1,103	109	346	40	262	1,860

**표 1-6** 2008년 기준조사 방송영상물제작업 회사형태별 매출액 구성내역 현황

(단위: 개, 백만원, %)

구 분	사업체수	영상물 매출수입	협찬금 수입	영상물 판매수입	매니지먼트 수입	기타매출 수입	합계	1개사업자당 평균
개인사업체	85	20,626	1,925	3,309	169	962	26,991	318
회사법인	256	374,495	39,432	126,588	14,963	100,723	656,201	2,563
법인사업	36	35,371	1,027	4,966	362	831	42,557	1,182
기타사업	14	863	315	435	-	49	1,662	119
합 계	391	431,355	42,699	135,298	15,494	102,565	727,411	1,860

**표 1-7** 2008년 기준조사 방송영상물제작업 매출액 규모별 매출액 구성내역 현황

(단위: 개, 백만원, %)

구 분	사업체수	영상물 매출수입	협찬금 수입	영상물판매 수입	매니지먼트 수입	기타매출 수입	합계	1개사업자당 평균
1억원미만	56	3,708	-	181	29	956	4,874	87
1~10억원미만	248	80,214	3,121	9,125	1,569	1,698	95,727	386
10~100억원미만	75	133,536	10,251	35,236	3,687	37,041	219,751	2,930
100억원이상	12	213,897	29,327	90,756	10,209	62,870	407,059	33,921
합 계	391	431,355	42,699	135,298	15,494	102,565	727,411	1,860

**표 1-8** 2008년 기준조사 방송영상물제작업 종사자 규모별 매출액 구성내역 현황

(단위: 개, 백만원, %)

구 분	사업체수	영상물 매출수입	협찬금 수입	영상물판매 수입	매니지먼트 수입	기타매출 수입	합계	1개사업자당 평균
1~4인	151	29,049	1,396	2,138	195	5,213	37,991	251
5~9인	117	41,221	3,638	5,825	1,937	7,935	60,556	517
10~49인	106	125,884	10,215	42,058	4,688	31,389	214,234	2,021
50~99인	15	192,288	18,538	74,445	5,062	46,769	337,102	22,473
100인이상	2	42,913	8,912	10,832	3,612	11,259	77,528	38,764
합 계	391	431,355	42,699	135,298	15,494	102,565	727,411	1,860

**표 1-9** 2008년 기준조사 방송영상물제작업 지역별 매출액 및 종사자수 현황

(단위: 개, 백만원, 명, %)

지역	사업체수	매출액	구성비	종사자수	구성비
서울	341	636,273	87.47%	3,885	82.24
부산	4	5,554	0.76%	48	1.02
대구	2	3,629	0.50%	32	0.68
인천	2	2,757	0.38%	27	0.57
광주	7	4,038	0.56%	42	0.89
대전	1	1,058	0.15%	13	0.28
울산	1	415	0.06%	4	0.08
경기도	19	69,832	9.60%	602	12.74
강원도	4	1,627	0.22%	34	0.72
충청남도	2	670	0.09%	9	0.19
전라북도	3	169	0.02%	5	0.11
전라남도	1	360	0.05%	6	0.13
경상남도	3	589	0.08%	11	0.23
경상북도	1	440	0.06%	6	0.13
합계	391	727,411	100.0%	4,724	100.01

**표 1-10** 2008년 기준조사 방송영상물제작업 시설현황

(단위: 개, 평)

구분	종합편집실		1대1 편집실		장비기계실		사무실		기타		총 보유 면적	
	개수	면적	개수	면적	개수	면적	개수	면적	개수	면적		
독립 제작사 전체	아날로그	139	866	353	897	130	739	-	-	13	526	-
	디지털(SD/HD)	232	1,875	412	1,579	281	1,836	-	-	164	2,858	-
	합계	371	2,741	765	2,476	411	2,575	713	18,248	177	3,384	29,424
1개 사업자당 평균	아날로그	0.36	2.21	0.90	2.29	0.33	1.89	-	-	0.03	1.35	-
	디지털(SD/HD)	0.59	4.80	1.05	4.04	0.72	4.70	-	-	0.42	7.31	-
	합계	0.95	7.01	1.96	6.33	1.05	6.59	1.82	46.67	0.45	8.65	75.25

※ 2008년 기준 독립제작사 391개 사업체

**표 1-11** 2008년 기준조사 방송영상물제작업 매출액 규모별 시설현황

(단위: 개, 평)

구분	종합편집실		1대1 편집실		장비기계실		사무실		기타		총 보유 면적	
	개수	면적	개수	면적	개수	면적	개수	면적	개수	면적		
1억원미만 (56개)	아날로그	11	45	21	43	8	13	-	-	1	12	-
	디지털(SD/HD)	18	98	28	75	12	61	-	-	2	29	-
	합계	29	143	49	118	20	74	61	1,552	3	41	1,928

구 분		종합편집실		1대1 편집실		장비기계실		사무실		기타		총 보유 면적
		개수	면적	개수	면적	개수	면적	개수	면적	개수	면적	
1~10억원미만 (248개)	아날로그	73	401	202	413	69	369	-	-	3	43	-
	디지털 (SD/HD)	118	798	223	821	146	756	-	-	72	769	-
	합계	191	1,199	425	1,234	215	1,125	412	10,220	75	812	14,590
10~100억원미만 (75개)	아날로그	42	312	98	311	41	285	-	-	5	208	-
	디지털 (SD/HD)	77	763	105	438	108	822	-	-	61	957	-
	합계	119	1,075	203	749	149	1,107	199	5,321	66	1,165	9,417
100억원이상 (12개)	아날로그	15	108	32	130	12	72	-	-	4	263	-
	디지털 (SD/HD)	17	216	56	245	15	197	-	-	29	1,103	-
	합계	32	324	88	375	27	269	41	1,155	33	1,366	3,489

표 1-12 2008년 기준조사 방송영상물제작업 종사자 규모별 시설현황

(단위: 개, 평)

구 분		종합편집실		1대1 편집실		장비기계실		사무실		기타		총 보유 면적
		개수	면적	개수	면적	개수	면적	개수	면적	개수	면적	
1~4인 (151개)	아날로그	15	63	57	109	13	28	-	-	1	12	-
	디지털 (SD/HD)	32	173	65	163	41	216	-	-	6	89	-
	합계	47	236	122	272	54	244	225	5,938	7	101	6,791
5~9인 (117개)	아날로그	38	235	112	219	36	198	-	-	3	53	-
	디지털 (SD/HD)	71	438	128	392	83	461	-	-	49	506	-
	합계	109	673	240	611	119	659	215	5,337	52	559	7,839
10~49인 (106개)	아날로그	61	317	142	402	55	296	-	-	3	140	-
	디지털 (SD/HD)	89	775	155	629	102	637	-	-	72	1,021	-
	합계	150	1,092	297	1,031	157	933	229	5,779	75	1,161	9,996
50~99인 (15개)	아날로그	22	212	34	125	21	178	-	-	4	185	-
	디지털 (SD/HD)	36	433	52	306	43	381	-	-	32	1,053	-
	합계	58	645	86	431	64	559	38	1,011	36	1,238	3,884
100인이상 (2개)	아날로그	3	39	8	42	5	39	-	-	2	136	-
	디지털 (SD/HD)	4	56	12	89	12	141	-	-	5	189	-
	합계	7	95	20	131	17	180	6	183	7	325	914



표 1-13 2008년 기준조사 방송영상물제작업 직접 제작시설 구성비 유형별 비교

(단위: %)

구 분		총 보유면적 중 직접 제작시설 비율(%)
1개 사업자당 평균(391개)		17.7%
매출액규모	1억원 미만 (56개)	13.5%
	1~10억원 미만 (248개)	16.7%
	10~100억원 미만 (75개)	19.4%
	100억원 이상 (12개)	20.0%
종사자규모	1~4인 (151개)	7.5%
	5~9인 (117개)	16.4%
	10~49인 (106개)	21.2%
	50~99인 (15개)	27.7%
	100인 이상 (2개)	24.7%

표 1-14 2008년 기준조사 방송영상물제작업 직접 제작시설의 아날로그 및 디지털현황

(단위: 개, %)

구 분		종합편집실		1대1 편집실		합계	
		개수	비율	개수	비율	개수	비율
독립 제작사 전체	아날로그	139	37.5%	353	46.1%	492	43.3%
	디지털(SD/HD)	232	62.5%	412	53.9%	644	56.7%
	합계	371	100.0%	765	100.0%	1,136	100.0%

※ 2008년 기준 독립제작사 391개 사업체

표 1-15 2008년 기준조사 방송영상물제작업 장비현황

(단위: 대)

구 분		카메라	편집기		기타	합계
			리니어	논리니어		
		대수	대수	대수	대수	대수
독립제작사 전체	아날로그	740	381	271	37	1,429
	디지털(SD/HD)	1,889	512	1,205	121	3,727
	합계	2,629	893	1,476	158	5,156
1개 사업자당 평균	아날로그	1.89	0.97	0.69	0.09	3.65
	디지털(SD/HD)	4.83	1.31	3.08	0.31	9.53
	합계	6.72	2.28	3.77	0.40	13.19

※ 2008년 기준 독립제작사 391개 사업체

표 1-16 2008년 기준조사 방송영상물제작업 매출액 규모별 장비현황

(단위: 대)

구 분	카메라	편집기		기타	합계	1개 사업자당 평균	
		리니어	논리니어				
		대수	대수				
1억원 미만 (56개)	아날로그	79	36	29	8	152	2.7
	디지털(SD/HD)	263	71	128	17	479	8.6
	합계	342	107	157	25	631	11.3
1~10억원 미만 (248개)	아날로그	423	217	152	18	810	3.3
	디지털(SD/HD)	1,143	285	704	71	2,203	8.9
	합계	1,566	502	856	89	3,013	12.1
10~100억원 미만 (75개)	아날로그	183	109	79	6	377	5.0
	디지털(SD/HD)	401	125	306	21	853	11.4
	합계	584	234	385	27	1,230	16.4
100억원 이상 (12개)	아날로그	55	19	11	5	90	7.5
	디지털(SD/HD)	82	31	67	12	192	16.0
	합계	137	50	78	17	282	23.5

표 1-17 2008년 기준조사 방송영상물제작업 종사자 규모별 장비현황

(단위: 대)

구 분	카메라	편집기		기타	합계	1개 사업자당 평균	
		리니어	논리니어				
		대수	대수				
1~4인 (151개)	아날로그	208	108	69	12	397	2.6
	디지털(SD/HD)	658	140	398	27	1,223	8.1
	합계	866	248	467	39	1,620	10.7
5~9인 (117개)	아날로그	221	107	84	11	423	3.6
	디지털(SD/HD)	562	146	377	37	1,122	9.6
	합계	783	253	461	48	1,545	13.2
10~49인 (106개)	아날로그	256	115	97	9	477	4.5
	디지털(SD/HD)	558	155	373	35	1,121	10.6
	합계	814	270	470	44	1,598	15.1
50~99인 (15개)	아날로그	47	41	18	3	109	7.3
	디지털(SD/HD)	92	55	51	18	216	14.4
	합계	139	96	69	21	325	21.7
100인 이상 (2개)	아날로그	8	10	3	2	23	11.5
	디지털(SD/HD)	19	16	6	4	45	22.5
	합계	27	26	9	6	68	34.0

표 1-18 2008년 기준조사 방송영상물제작업 장비 아날로그 및 디지털 현황

(단위: 대)

구 분	카메라		편집기				기타		합계		
	대수	비중	리니어		논리니어		대수	비중	대수	비중	
			대수	비중	대수	비중					
독립제작사 전체	아날로그	740	28.1%	381	42.7%	271	18.4%	37	23.4%	1,429	27.7%
	디지털(SD/HD)	1,889	71.9%	512	57.3%	1,205	82.6%	121	76.6%	3,727	72.3%
	합계	2,629	100.0%	893	100.0%	1,476	100.0%	158	100.0%	5,156	100.0%

표 1-19 2008년 기준조사 방송영상물제작업 고품질화 전환 투자액 현황

(단위: 백만원)

구 분	제작장비 투자액	중계장비 투자액	부대장비 투자액	합계	
독립제작사전체 (391개)	2008년 실적	7,253	361	647	8,261
	2009년 계획	6,649	296	462	7,407
	2010년 계획	7,645	435	775	8,855
매출액 대비 투자액(2008년 기준)	1.00%	0.05%	0.09%	1.14%	
1개 사업장당 평균 투자액	2008년 실적	18.5	0.9	1.7	21.1
	2009년 계획	17.0	0.8	1.2	18.9
	2010년 계획	19.6	1.1	2.0	22.6

표 1-20 2008년 기준조사 방송영상물제작업 매출액규모별 고품질화 전환 투자액 현황

(단위: 백만원)

구 분	제작장비 투자액	중계장비 투자액	부대장비 투자액	합계	1개 사업장당 평균	
1억원 미만 (56개)	2008년 실적	385	19	38	442	7.9
	2009년 계획	343	8	15	366	6.5
	2010년 계획	452	16	19	487	8.7
매출액 대비 투자액 비중 (2008년 기준)	7.90%	0.38%	0.78%	9.07%	-	
1~10억원 미만 (248개)	2008년 실적	2,658	102	193	2,953	11.9
	2009년 계획	2,432	86	159	2,677	10.8
	2010년 계획	2,831	118	203	3,152	12.7
매출액 대비 투자액 비중 (2008년 기준)	2.78%	0.11%	0.20%	3.08%	-	
10~100억원 미만 (75개)	2008년 실적	3,112	139	217	3,468	46.2
	2009년 계획	2,987	113	157	3,257	43.4
	2010년 계획	3,227	163	255	3,645	48.6
매출액 대비 투자액 비중 (2008년 기준)	1.42%	0.06%	0.10%	1.58%	-	
100억원 이상 (12개)	2008년 실적	1,098	101	199	1,398	116.5
	2009년 계획	887	89	131	1,107	92.3
	2010년 계획	1,135	138	298	1,571	130.9
매출액 대비 투자액 비중 (2008년 기준)	0.27%	0.03	0.05%	0.34%	-	

**표 1-21** 2008년 기준조사 방송영상물제작업 종사자규모별 고품질화 전환 투자액 현황 (단위: 백만원)

구 분		제작장비 투자액	중계장비 투자액	부대장비 투자액	합계	1개 사업자당 평균
1~4인 (151개)	2008년 실적	1,021	25	73	1,119	7.4
	2009년 계획	953	18	61	1,032	6.8
	2010년 계획	1,099	29	81	1,209	8.0
매출액 대비 투자액 비중 (2008년 기준)		2.69%	0.07%	0.19%	2.95%	-
5~9인 (117개)	2008년 실적	1,201	57	102	1,360	11.6
	2009년 계획	1,123	46	72	1,241	10.6
	2010년 계획	1,315	61	135	1,511	12.9
매출액 대비 투자액 비중 (2008년 기준)		1.98%	0.09%	0.17%	2.25%	-
10~49인 (106개)	2008년 실적	3,808	125	263	4,196	39.6
	2009년 계획	3,525	102	193	3,820	36.0
	2010년 계획	3,947	156	338	4,441	41.9
매출액 대비 투자액 비중 (2008년 기준)		1.78%	0.06%	0.12%	1.96%	-
50~99인 (15개)	2008년 실적	998	146	197	1,341	89.4
	2009년 계획	851	127	129	1,107	73.8
	2010년 계획	1,053	176	206	1,435	95.7
매출액 대비 투자액 비중 (2008년 기준)		0.30%	0.04%	0.06%	0.40%	-
100인 이상 (2개)	2008년 실적	225	8	12	245	122.5
	2009년 계획	197	3	7	207	103.5
	2010년 계획	231	13	15	259	129.5
매출액 대비 투자액 비중 (2008년 기준)		0.29%	0.01%	0.02%	0.32%	-

**표 1-22** 2008년 기준조사 방송영상물제작업 종사자 규모별 종사자 현황 (단위: 개, 명, %)

구 분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
사업체수	151개	117개	106개	15개	2개	391개
방송영상물제작업(독립제작사)	395	792	2,010	1,056	471	4,724
구성비	8.4%	16.8%	42.5%	22.4%	10.0%	100.1%

**표 1-23** 2008년 기준조사 방송영상물제작업 매출액 규모별 종사자 현황 (단위: 개, 명, %)

구 분	1억원미만	1~10억원미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
사업체수	56개	248개	75개	12개	391개
방송영상물제작업(독립제작사)	89	1,318	2,285	1,032	4,724
구성비	1.9%	27.9%	48.4%	21.8%	100.0%

**표 1-24** 2008년 기준조사 방송영상물제작업 고용형태별 종사자 현황

(단위: 개, 명, %)

구 분	정규직			비정규직			합계
	남자	여자	계	남자	여자	계	
방송영상물제작업(독립제작사)	2,283	1,168	3,451	686	587	1,273	4,724
구성비	48.3%	24.7%	73.1%	14.5%	12.4%	26.9%	100.0%

**표 1-25** 2008년 기준조사 방송영상물제작업 성별 종사자 현황

(단위: 개, 명, %)

구 분	남자	여자	합계
방송영상물제작업(독립제작사)	2,969	1,755	4,724
구성비	62.8%	37.2%	100.0%

**표 1-26** 2008년 기준조사 방송영상물제작업 직무별 종사자 현황

(단위: 개, 명, %)

구 분	관리/행정직 (임원포함)	방송직					기술직	영업/ 홍보직	기타 ( )	합계
		기자	PD	아나 운서	방송 기술	기타 ( )				
종사자수	1,030	38	1,327	52	718	180	638	335	406	4,724
구성비	21.8%	0.8%	28.1%	1.1%	15.2%	3.8%	13.5%	7.1%	8.6%	100.0%
1개사업체당 평균	2.63	0.10	3.39	0.13	1.84	0.46	1.63	0.86	1.04	12.08

**표 1-27** 2008년 기준조사 방송영상물제작업 매출액 규모별 직무별 종사자 현황

(단위: 개, 명, %)

구 분	관리/행정직 (임원포함)	방송직					기술직	영업/ 홍보직	기타 ( )	합계
		기자	PD	아나 운서	방송 기술	기타 ( )				
1억원미만 (56개)	23	-	11	-	21	5	15	6	8	89
1~10억원미만 (248개)	309	12	321	26	206	61	203	115	65	1,318
10~100억원미만 (75개)	485	16	533	15	418	92	339	142	245	2,285
100억원 이상 (12개)	213	10	462	11	73	22	81	72	88	1,032
독립제작사 종사자수(391개)	1,030	38	1,327	52	718	180	638	335	406	4,724

표 1-28 2008년 기준조사 방송영상물제작업 매출액 규모별 직무별 종사자 현황

(단위: 개, 명, %)

구 분	관리/행정직 (임원포함)	방송직					기술직	영업/ 홍보직	기타 ( )	합계
		기자	PD	아나 운서	방송 기술	기타 ( )				
1~4인 (151개)	112	-	68	9	79	31	75	12	9	395
5~9인 (117개)	161	10	236	11	115	57	108	31	63	792
10~49인 (106개)	581	17	592	19	280	73	171	157	120	2,010
50~99인 (157개)	118	8	338	9	135	10	173	112	153	1,056
100인 이상 (2개)	58	3	93	4	109	9	111	23	61	471
독립제작사 종사자수(391개)	1,030	38	1,327	52	718	180	638	335	406	4,724

표 1-29 2008년 기준조사 방송영상물제작업 직접 제작인력 구성비 유형별 비교

(단위: %)

구 분		총 종사자 중 직접 제작인력 비율(%)
1개 사업자당 평균(391개)		49.0%
매출액규모	1억원 미만 (56개)	41.6%
	1~10억원 미만 (248개)	47.5%
	10~100억원 미만 (75개)	47.0%
	100억원 이상 (12개)	56.0%
종사자규모	1~4인 (151개)	47.3%
	5~9인 (117개)	54.2%
	10~49인 (106개)	48.8%
	50~99인 (157개)	47.3%
	100인 이상 (2개)	46.3%

표 1-30 2008년 기준조사 방송영상물제작업 프로그램 제작 현황

(단위: 분)

구분	연간 프로그램 제작시간	연간 HD 프로그램 제작시간
독립제작사 전체(391개)	3,911,502	839,799
1개 사업자당 평균	10,004	2,148

**표 1-31 2008년 기준조사 방송영상물제작업 매출액 규모별 프로그램 제작 현황**

(단위: 분)

구분	연간 프로그램 제작시간	1개 사업자당 평균	연간 HD 프로그램 제작시간	1개 사업자당 평균
1억원 미만 (56개)	354,462	6,330	64,512	1,152
1~10억원 미만 (248개)	2,573,581	10,377	539,226	2,174
10~100억원 미만 (75개)	863,862	11,518	180,683	2,409
100억원 이상 (12개)	119,597	9,966	55,378	4,615
합계 (391개)	3,911,502	10,004	839,799	2,148

**표 1-32 2008년 기준조사 방송영상물제작업 종사자 규모별 프로그램 제작 현황**

(단위: 분)

구분	연간 프로그램 제작시간	1개 사업자당 평균	연간 HD 프로그램 제작시간	1개 사업자당 평균
1~4인 (151개)	1,183,256	7,836	237,338	1,572
5~9인 (117개)	1,282,238	10,959	258,452	2,209
10~49인 (106개)	1,280,361	12,079	269,424	2,542
50~99인 (15개)	143,968	9,599	59,453	3,964
100인 이상 (2개)	21,679	10,840	15,132	7,566
합계 (391개)	3,911,502	10,004	839,799	2,148

**표 1-33 2008년 기준조사 방송영상물제작업 장르별 프로그램 제작 현황 유형별 비교  
(전체프로그램)**

(단위: 분, %)

구분	드라마	다큐	만화	뉴스	음악	스포츠	교양	오락	학습/ 교육	기타	총제작시간
독립제작사 전체(391개)	128,242	562,153	401,358	195,627	4,271	23,169	1,362,651	523,826	225,398	484,807	3,911,502
비 중	3.3%	14.4%	10.3%	5.0%	0.1%	0.6%	34.8%	13.4%	5.8%	12.4%	100.1%
1개 사업자당 평균	328	1,438	1,026	500	11	59	3,485	1,340	576	1,240	10,004

**표 1-34** 2008년 기준조사 방송영상물제작업 매출액 규모 장르별 프로그램 제작 현황 유형별 비교 (전체프로그램) (단위: 분, %)

구분		드라마	다큐	만화	뉴스	음악	스포츠	교양	오락	학습/교육	기타	총제작시간
1억원 미만 (56개)	시간	-	165,356	-	5,895	-	-	75,261	-	3,451	104,499	354,462
	비중	-	46.6%	-	1.7%	-	-	21.2%	-	1.0%	29.5%	100.0%
1~10억원 미만 (248개)	시간	1,357	316,592	262,593	56,581	-	-	1,168,953	356,328	109,681	301,496	2,573,581
	비중	0.1%	12.3%	10.2%	2.2%	-	-	45.4%	13.8%	4.3%	11.7%	100.0%
10~100억원 미만 (75개)	시간	63,045	69,823	135,470	133,151	4,271	23,169	103,545	146,109	111,027	74,252	863,862
	비중	7.3%	8.1%	15.7%	15.4%	0.5%	2.7%	12.0%	16.9%	12.9%	8.6%	100.1%
100억원 이상 (12개)	시간	63,840	10,382	3,295	-	-	-	14,892	21,389	1,239	4,560	119,597
	비중	53.4%	8.7%	2.8%	-	-	-	12.5%	17.9%	1.0%	3.8%	100.1%
독립제작사 전체 (391개)	시간	128,242	562,153	401,358	195,627	4,271	23,169	1,362,651	523,826	225,398	484,807	3,911,502
	비중	3.3%	14.4%	10.3%	5.0%	0.1%	0.6%	34.8%	13.4%	5.8%	12.4%	100.1%

**표 1-35** 2008년 기준조사 방송영상물제작업 종사자 규모 장르별 프로그램 제작 현황 유형별 비교 (전체프로그램) (단위: 분, %)

구분		드라마	다큐	만화	뉴스	음악	스포츠	교양	오락	학습/교육	기타	총제작시간
1~4인 (151개)	시간	-	205,321	89,365	1,358	-	-	568,952	56,832	25,892	235,536	1,183,256
	비중	-	17.4%	7.6%	0.1%	-	-	48.1%	4.8%	2.2%	19.9%	100.1%
5~9인 (117개)	시간	1,357	245,956	91,382	15,693	-	-	469,831	183,695	105,361	168,963	1,282,238
	비중	0.1%	19.2%	7.1%	1.2%	-	-	36.6%	14.3%	8.2%	13.2%	99.9%
10~49인 (106개)	시간	38,761	100,652	211,691	165,248	1,562	16,951	313,687	273,988	82,873	74,948	1,280,361
	비중	3.0%	7.9%	16.5%	12.9%	0.1%	1.3%	24.5%	21.4%	6.5%	5.9%	100.0%
50~99인 (15개)	시간	66,445	10,224	8,920	13,328	2,709	6,218	10,181	9,311	11,272	5,360	143,968
	비중	46.2%	7.1%	6.2%	9.3%	1.9%	4.3%	7.1%	6.5%	7.8%	3.7%	100.1%
100인 이상 (2개)	시간	21,679	-	-	-	-	-	-	-	-	-	21,679
	비중	100.0%	-	-	-	-	-	-	-	-	-	100.0%
독립제작사 전체(391개)	시간	128,242	562,153	401,358	195,627	4,271	23,169	1,362,651	523,826	225,398	484,807	3,911,502
	비중	3.3%	14.4%	10.3%	5.0%	0.1%	0.6%	34.8%	13.4%	5.8%	12.4%	100.1%

**표 1-36** 2008년 기준조사 방송영상물제작업 장르별 프로그램 제작 현황 유형별 비교 (HD프로그램) (단위: 분, %)

구분	드라마	다큐	만화	뉴스	음악	스포츠	교양	오락	학습/교육	기타	총제작시간
독립제작사 전체(391개)	87,589	129,857	11,639	29,931	-	7,553	317,225	92,079	67,304	96,622	839,799
비중	10.4%	15.5%	1.4%	3.6%	-	0.9%	37.8%	11.0%	8.0%	11.5%	100.1%
전체프로그램 제작대비 HD제작비중	68.3%	23.1%	2.9%	15.3%	-	32.6%	23.3%	17.6%	29.9%	19.9%	21.5%



**표 1-37 2008년 기준조사 방송영상물제작업 매출액 규모 장르별 프로그램 제작 현황 유형별 비교**  
(HD프로그램)

(단위: 분, %)

구분		드라마	다큐	만화	뉴스	음악	스포츠	교양	오락	학습/교육	기타	총제작시간
1억원 미만 (56개)	시간	-	33,418	-	802	-	-	14,766	-	532	14,994	64,512
	비중	-	51.8%	-	1.2%	-	-	22.9%	-	0.8%	23.2%	99.9%
1~10억원 미만 (248개)	시간	832	74,399	5,514	7,740	-	-	288,667	66,899	32,553	62,622	539,226
	비중	0.2%	13.8%	1.0%	1.4%	-	-	53.5%	12.4%	6.0%	11.6%	99.9%
10~100억원 미만 (75개)	시간	42,516	19,594	5,997	21,389	-	7,553	10,635	20,981	33,893	18,125	180,683
	비중	23.5%	10.8%	3.3%	11.8%	-	4.2%	5.9%	11.6%	18.8%	10.0%	99.9%
100억원 이상 (12개)	시간	44,241	2,446	128	-	-	-	3,157	4,199	326	881	55,378
	비중	79.9%	4.4%	0.2%	-	-	-	5.7%	7.6%	0.6%	1.6%	100.0%
독립제작사 전체 (391개)	시간	87,589	129,857	11,639	29,931	-	7,553	317,225	92,079	67,304	96,622	839,799
	비중	10.4%	15.5%	1.4%	3.6%	-	0.9%	37.8%	11.0%	8.0%	11.5%	100.1%

**표 1-38 2008년 기준조사 방송영상물제작업 종사자 규모 장르별 프로그램 제작 현황 유형별 비교**  
(HD프로그램)

(단위: 분, %)

구분		드라마	다큐	만화	뉴스	음악	스포츠	교양	오락	학습/교육	기타	총제작시간
1~4인 (151개)	시간	-	45,103	107	164	-	-	128,503	9,383	7,395	46,683	237,338
	비중	-	19.0%	0.0%	0.1%	-	-	54.1%	4.0%	3.1%	19.7%	100.0%
5~9인 (117개)	시간	809	56,447	822	2,239	-	-	106,121	30,352	31,241	30,421	258,452
	비중	0.3%	21.8%	0.3%	0.9%	-	-	41.1%	11.7%	12.1%	11.8%	100.0%
10~49인 (106개)	시간	27,582	25,898	10,388	25,810	-	5,444	79,900	50,675	25,273	18,454	269,424
	비중	10.2%	9.6%	3.9%	9.6%	-	2.0%	29.7%	18.8%	9.4%	6.8%	100.0%
50~99인 (15개)	시간	44,066	2,409	322	1,718	-	2,109	2,701	1,669	3,395	1,064	59,453
	비중	74.1%	4.1%	0.5%	2.9%	-	3.5%	4.5%	2.8%	5.7%	1.8%	99.9%
100인 이상 (2개)	시간	15,132	-	-	-	-	-	-	-	-	-	15,132
	비중	100.0%	-	-	-	-	-	-	-	-	-	100.0%
독립제작사 전체 (391개)	시간	87,589	129,857	11,639	29,931	-	7,553	317,225	92,079	67,304	96,622	839,799
	비중	10.4%	15.5%	1.4%	3.6%	-	0.9%	37.8%	11.0%	8.0%	11.5%	100.1%

**표 1-39 2008년 기준조사 방송영상물제작업 납품처별 프로그램 제작 현황 유형별 비교**

(단위: 분, %)

구분	지상파	위성방송	유선방송	방송채널	독립제작사	기타	총제작시간
독립제작사 전체(391개)	1,437,343	563,782	475,895	743,308	378,633	312,541	3,911,502
비중	36.7%	14.4%	12.2%	19.0%	9.7%	8.0%	100.0
1개 사업자당 평균	3,676	1,442	1,217	1,901	968	799	10,004

**표 1-40** 2008년 기준조사 방송영상물제작업 매출액 규모 납품처별 프로그램 제작 현황 유형별 비교 (단위: 분, %)

구분		지상파	위성방송	유선방송	방송채널	독립제작사	기타	총제작시간
	비중	13.7%	10.3%	39.2%	14.7%	13.2%	8.9%	100.0%
1~10억원 미만 (248개)	시간	814,024	429,531	284,895	505,451	324,014	215,666	2,573,581
	비중	31.6%	16.7%	11.1%	19.6%	12.6%	8.4%	100.0%
10~100억원 미만 (75개)	시간	483,326	86,331	48,307	178,628	7,794	59,476	863,862
	비중	55.9%	10.0%	5.6%	20.7%	0.9%	6.9%	100.0%
100억원 이상 (12개)	시간	91,503	11,481	3,708	7,140	-	5,765	119,597
	비중	76.5%	9.6%	3.1%	6.0%	-	4.8%	100.0%

**표 1-41** 2008년 기준조사 방송영상물제작업 종사자 규모 납품처별 프로그램 제작 현황 유형별 비교 (단위: 분, %)

구분		지상파	위성방송	유선방송	방송채널	독립제작사	기타	총제작시간
	비중	23.2%	12.3%	19.3%	23.9%	12.8%	8.5%	100.0%
5~9인 (117개)	시간	395,570	207,851	200,927	228,495	145,534	103,861	1,282,238
	비중	30.8%	16.2%	15.7%	17.8%	11.3%	8.1%	99.9%
10~49인 (106개)	시간	656,006	195,810	36,115	212,213	80,687	99,530	1,280,361
	비중	51.2%	15.3%	2.8%	16.6%	6.3%	7.8%	100.0%
50~99인 (15개)	시간	89,534	14,699	10,366	19,565	1,310	8,494	143,968
	비중	62.2%	10.2%	7.2%	13.6%	0.9%	5.9%	100.0%
100인 이상 (2개)	시간	21,599	-	-	-	-	80	21,679
	비중	99.6%	-	-	-	-	0.4%	100.0%

**표 1-42** 2008년 기준조사 방송영상물제작업 국내 판매 현황

구분	편수(편)	시간(분)	총액(백만원)	편당 수준		저작권보유비율(%)
				편당길이(분)	편당대금(백만원)	
독립제작사전체(391개)	26,259	1,061,608	168,097	40.43	6.402	31.13
1개 사업자당 평균	67.16	2,715	430		-	

**표 1-43** 2008년 기준조사 방송영상물제작업 집단별 판매 현황

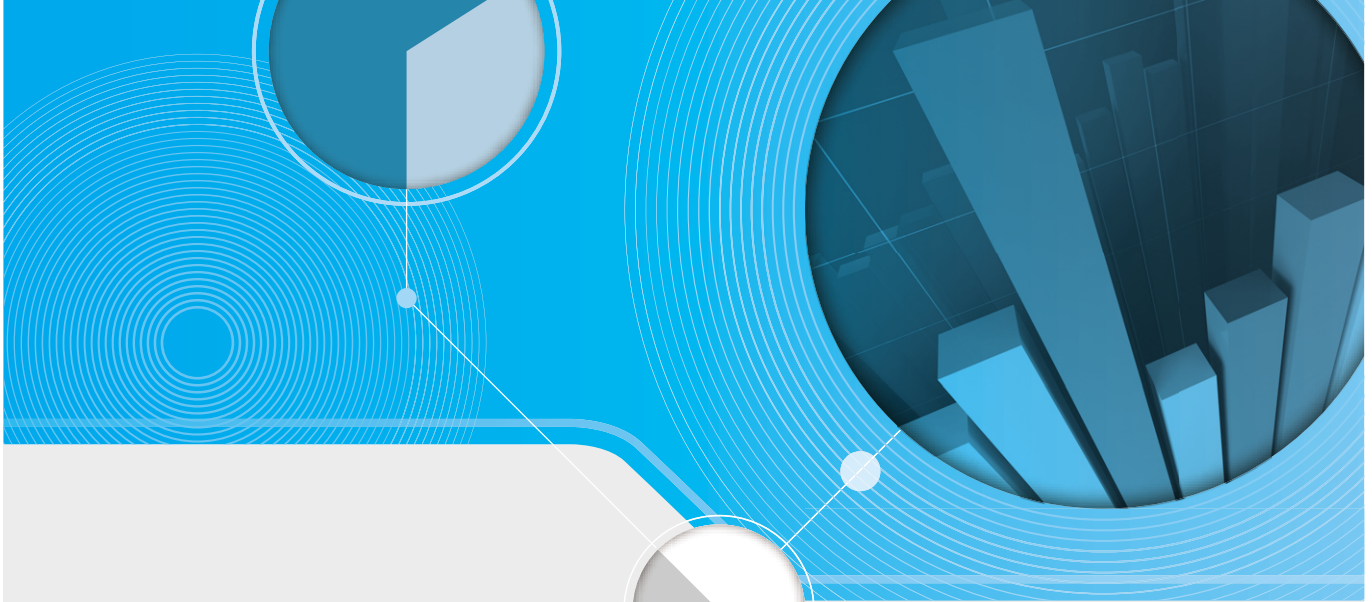
구분	교양	교육	다큐	만화	드라마	연예오락	종합(구성)	홍보	광고	기타	합계
편수(편)	7,138	1,479	1,876	876	1,128	9,385	512	2,693	159	1,013	26,259
총액(백만원)	21,796	3,883	7,257	4,196	58,472	39,391	7,453	22,405	631	2,613	168,097
편당금액(백만원)	3.054	2.625	3.868	4.790	51.837	4.197	14.557	8.320	3.969	2.579	6.402
편당길이(분)	41.56	27.23	48.52	36.18	59.99	46.89	47.95	9.85	5.99	41.66	40.43

**표 1-44** 2008년 기준조사 방송영상물제작업 국내 구매 현황

구분	편수(편)	시간(분)	총액(백만원)	편당 수준	
				편당길이(분)	편당대금(백만원)
독립제작사 전체(391개)	3,231	108,594	13,360	33.61	4,135
1개 사업자당 평균	8.26	278	34	-	-

**표 1-45** 2008년 기준조사 방송영상물제작업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황 (단위: 개, 백만원, 명)

구분	사업체수	매출액	종사자수	사업체당 평균매출액	1인당 평균매출액
방송영상물제작업(독립제작사)	391개	727,411	4,724	1,860	88



# 별첨 - 설문지



승인번호  
제 11308 호

이 조사표에 조사된 모든 내용은 통계목적 이외에는 절대 사용할 수 없으며, 그 비밀이 보호되도록 통계법(제13조, 제14조)에 규정되어 있습니다.

※ ID	※ 문화산업분류	※ 지역코드

## 2008년 기준 문화산업 통계조사

본 조사는 국내문화산업에 종사하는 기업의 현황을 파악하여 콘텐츠산업 통계산출, 정부정책수립, 문화산업 기업대상 각종 자금지원, 홍보 및 마케팅활동 등 문화 산업의 육성 및 투자활성화정책의 기초자료로 활용하고자 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원이 공동으로 실시하는 조사입니다.

한국콘텐츠진흥원은 국제적 경쟁력을 가진 고품질의 문화콘텐츠를 제작 공급할 수 있는 핵심 성장기반을 조성하고 콘텐츠산업을 총괄 지원하여 취약한 콘텐츠 제작 유통업계에 대한 효율적인 투자 지원 및 시너지 효과를 통한 산업육성을 도모하고자 설립된 기관입니다.

귀사에서 응답하신 사항은 정책수립의 귀중한 자료로 활용될 것이며, 통계작성의 목적으로만 이용될 것이므로, 바쁘신 중이라도 잠시 시간을 내시어 성의껏 응답해 주시길 부탁드립니다. 귀사의 성의있는 응답은 우리나라 콘텐츠산업 발전에 중요한 밑거름이 될 것입니다. 본 조사에 협조해 주셔서 감사합니다.

2009. 4

주 관 : 문화체육관광부 한국콘텐츠진흥원  
조사기관 : 메이븐스퀘어, 한국인포데이터

- 조사원 성명 :
- 응답자 정보 :

(서명) 전화번호 :

부서명		성명	(서명)
전화번호/팩스번호	/	이메일 주소	

### I. 사업체 기초정보

(2009년 현재)

#### 1. 사업체 정보

사업체명(국문)		홈페이지 URL	
전화번호	( )	팩스번호	( )
주소			
사업자등록번호	- -	설립일자	
자본금(출연금)	백만원	벤처기업 지정여부	① 대상 ② 비대상
기업형태	① 개인사업체 ② 회사법인(주식, 유한, 합자, 합명회사) ③ 회사외 법인		
본사유무	① 단독사업체 ② 공장, 지사(점), 영업소 ③ 본사, 본점, 본부		

#### 2. 대표자 정보

대표자 성명		출생년도	
최종학력	①고졸이하 ②초대졸(2·3년제) ③대졸 ④대학원졸	경영형태	①창업 ②동업 ③가업계승 ④기업인수 ⑤전문경영인 ⑥기타

II. 사업체 현황

1. 사업실적

① 해당사업 매출실적

(2008년 결산 기준, 단위: 백만원)

2008년 매출액 총 합계	(백만원)
----------------	-------

- ※ 업종은 첨부자료인 콘텐츠산업분류체계표를 참조하시어 업종코드번호(세자리 분류 기준)를 모두 기재
- ※ 업종별 구분이 있을 경우 매출액 비중 총합은 100%가 되어야 함

업종	①창작및제작 (라이선스포함)	②제작지원	③단순복제	④유통·배급	⑤기타	업종매출액 비중합계	업종매출액 (백만원)	업종매출액 비중(%)
	%	%	%	%	%	100%	백만원	%
	%	%	%	%	%	100%	백만원	%
	%	%	%	%	%	100%	백만원	%
	%	%	%	%	%	100%	백만원	%
	%	%	%	%	%	100%	백만원	%
합계	%	%	%	%	%	100%	백만원	100%

- 1) 창작 및 제작 : 출판·만화 콘텐츠를 기획 및 제작(온라인 및 오프라인 포함)하여 발생하는 매출(판매수입, 온라인서비스 매출, 하청제작을 통한 매출 및 로열티 수입 등 포함)
- 2) 제작 지원 : 콘텐츠 제작 관련 편집/현상/더빙/녹음/촬영/장비 임대 등 일부 공정에만 참여하여 발생하는 매출
- 3) 단순복제 : 콘텐츠의 인쇄 및 기록매체 복제(CD,DVD) 등 단순 복제를 통해 발생하는 매출
- 4) 유통·배급 : 제작과정에 참여하지 않은 콘텐츠를 단순히 배급 혹은 유통만 하여 발생하는 매출(콘텐츠의 제작 및 유통을 동시에 추진한 경우에는 '창작 및 제작'으로 기재) ex) CP 제작 콘텐츠를 유통하는 포털사이트, 도서임대업, 도서 도소매업 등
- 5) 기타 : 창작 및 제작, 제작지원, 단순복제, 유통·배급 등을 통해 발생하지 않은 매출 (음악관련 행사매출, 콘텐츠 투자 이익금 등)

■ 온라인 매출과 오프라인 매출 구분

- ※ 업종은 업종 정보현황에 체크된 번호(세자리 분류 기준)를 모두 기재

(2008년 결산 기준, 단위: 백만원)

업종	① 온라인 매출(유/무선)	② 오프라인매출	합 계
	%	%	100%
	%	%	100%
	%	%	100%
	%	%	100%
	%	%	100%

- ※ 해당사업체의 업종별로 매출액을 온라인과 오프라인에 대한 비중을 기입한다.

■ 라이선스 매출 구분

- ※ 업종은 업종 정보현황에 체크된 번호(세자리 분류 기준)를 모두 기재
- ※ 해당사업체의 업종별 매출액 중 라이선스(로열티)를 통해 발생하는 비중 기재

업종	① 라이선스매출	② 라이선스외 매출	합 계
	%	%	100%
	%	%	100%
	%	%	100%
	%	%	100%
	%	%	100%

② 부가가치액

■ 재무제표 작성 기업의 경우

- ※ 비용 총 합계는 재무제표 상의 경상이익(영업이익 + 영업외수익-영업비용) 합계와 같아야 함

(2008년 결산 기준, 단위: 백만원)

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

- 1) 경상이익 : 조사기준년도 기간 동안에 경상적 수입과 지출의 차액을 기입한다. (영업이익+영업외수익 - 영업비용)
- 2) 인건비 : 급여, 복리후생비, 퇴직급여충당금전입액 등 인건비성 제비용으로 무급종사자에게 지급하는 수당, 수수료도 포함
- 3) 순금융비용 : (이자비용- 이자수익)
- 4) 조세공과 : 사업을 영위하면서 발생하는 조세 및 공과금 금액을 기입한다. 단, 이익에서 지급되는 법인세나 소득세는 포함하지 않음.

■ 재무제표 미작성 기업의 경우

2008년 납부부가가치세액	(백만원)
----------------	-------

- ※ 조사기준년도 1년동안 세무서에 신고 납부한 부가가치세 총액을 기입 (납부세액 = 매출세액-매입세액)

③ 콘텐츠관련 비용

연도별	콘텐츠제작관련 총 비용	제작비용 투자대비 이익률
2007년	(백만원)	%
2008년	(백만원)	%
2009년(예상비용)	(백만원)	%

- ※ 콘텐츠제작관련 비용 구분(콘텐츠 제작관련 총 비용에서 비율로 표시)

업종	2008년 콘텐츠 제작관련 지출 비중						
	작품 제작비용	로열티 지출	마케팅·홍보	연구개발	교육훈련	기타	합계
	%	%	%	%	%	%	100.0%
	%	%	%	%	%	%	100.0%
	%	%	%	%	%	%	100.0%
	%	%	%	%	%	%	100.0%
	%	%	%	%	%	%	100.0%

- 1) 작품 제작비용 : 자체 제작비용 및 외부에서 투자하여 제작한 비용 모두 포함  
(예 : 인건비, 제작도구 및 인프라구축비, 원자재등)
- 2) 로열티 지출 : 로열티(러닝개런티, 선급지급 등을 불문)와 관련하여 한해 동안 지불한 금액. 해외 판권 구입 및 작가에게 지불되는 원고료(인세) 포함
- 3) 마케팅·홍보 : 마케팅이나 홍보를 직접하거나 타 업체에 위탁하는 경우 소요 비용
- 4) 연구개발(R&D) : 콘텐츠의 기술개발연구(기술연구)나 작품의 기획을 위한 연구(기획연구)를 위해 회사가 투자한 비용을 기입한다. (스토리개발, e-book 제작 기술 등)
- 5) 교육훈련 : 직원에게 관련 기술 및 지식의 교육을 위해 회사가 투자한 비용
- 6) 기타 : 콘텐츠 제작과 관련하여 앞의 항목 외의 사항에 대한 지불한 비용

## 2. 종사자 현황

### ① 영위산업별 종사자 비율

- ※ 업종은 업종 정보현황에 체크된 번호(세자리 분류 기준)를 모두 기재
- ※ 업종별 구분이 있을 경우 종사자수 비중 총합은 100%가 되어야 함

(기준일자 2008년 결산 기준, 단위 : %)

산업	소분류업종1	소분류업종2	소분류업종3	소분류업종4	소분류업종5	관리 및 총무	총 종사자 비율
업종코드번호	( )	( )	( )	( )	( )		
종사자수 비율	%	%	%	%	%	%	100.0%

### ② 형태별/ 성별 종사자 수

(기준일자 2008년 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 2008년 결산 기준, 단위 : %)

	사업기획	관리 (재무/인사/총무)	제작	마케팅·홍보	연구·개발	기타(유통)	계
정규직 종사자	%	%	%	%	%	%	100%
비정규직 종사자	%	%	%	%	%	%	100%



④ 학력별, 연령별 종사자 수

※ 정규직과 비정규직 포함해서 기입하여 주십시오.

(기준일자 2008년 결산 기준, 단위 : 명)

구 분		계	구 분		계
학력별	고졸 이하		연령별 (만 나이)	29세 이하	
	초대졸 (3년제 대학 포함)			30세 - 34세	
	대 졸			35세 - 39세	
	대학원졸 이상			40세 이상	
총 계			총 계		

⑤ 프리랜서 현황

※ 2008년동안 사용한 프리랜서를 장르별로 구분하여 기입하여 주십시오.

(기준일자 2008년 결산 기준)

프리랜서 고용 제 1 업종		프리랜서 고용 제 2 업종	
업종 코드		업종 코드	
2008년 월 평균 고용한 프리랜서 수	명	2008년 월 평균 고용한 프리랜서 수	명
평균 고용기간	개월	평균 고용기간	개월

⑥ 2009년도 전년대비 인력 총원 비율

2009년 인력총원		(명)		
	경력사원	신입사원	계	
정규직 종사자	%	%	%	
비정규직 종사자	%	%	%	
합계	%	%	100%	

3. 해외거래 현황

① 업종별 수출거래 현황

※ 업종별 산업에 관련한 수출을 지역별로 기입함

(2008년 결산 기준)

업종 코드번호	수출액 (천달러)	수출						
		지역별 수출액 (단위: 천달러)						
		중국	대만	일본	동남아	미국	유럽	기타
합계	천달러							

② 업종별 수입거래 현황

※ 업종별 산업에 관련한 수입을 지역별로 기입함

(2008년 결산 기준)

업종 코드번호	수입							
	수입액 (천달러)	지역별 수입액 (단위: 천달러)						
		중국	대만	일본	동남아	미국	유럽	기타
합계	천달러							

③ 해외진출형태

(2008년 기준, 단위: %)

업종 코드번호	수출액 (천달러)	해외진출형태 (단위: %)					
		완제품	라이선스	OEM	기술 및 서비스	기타	합계
		%	%	%	%	%	100%
		%	%	%	%	%	100%
		%	%	%	%	%	100%
		%	%	%	%	%	100%
		%	%	%	%	%	100%
합계	천달러						

④ 해외진출경로

(2008년 기준, 단위: %)

업종 코드번호	수출액 (천달러)	해외진출경로 (단위: %)						
		직접 수출				간접 수출		
		전시회 (행사)참여	해외유통사 접촉	온라인 해외판매	해외법인 활용	국내에이전트 활용	해외에이전트 활용	합계
		%	%	%	%	%	%	100%
		%	%	%	%	%	%	100%
		%	%	%	%	%	%	100%
		%	%	%	%	%	%	100%
		%	%	%	%	%	%	100%
합계	천달러							

### Ⅲ. 기타 산업활동 관련

#### ① 지적재산권 관련

(2008년 기준, 단위 : 건)

지적재산권 보유등록 현황		특허권	실용신안권	의장권	상표권	저작권
	국내	건	건	건	건	건
해외	건	건	건	건	건	

- ※ 지적재산권 보유개수는 2008년 말 등록기준(2008년말 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	유인촌 문화체육관광부 장관
편집위원장	유병한 문화체육관광부 문화콘텐츠산업실장
편집위원	김철민 문화체육관광부 문화산업정책과장
	장경근 문화체육관광부 문화산업정책과 서기관
	신용선 문화체육관광부 문화산업정책과 사무관
	김요한 문화체육관광부 문화산업정책과 주무관

## 연구진

연구위원	이재웅 한국콘텐츠진흥원장
	김진규 한국콘텐츠진흥원 산업정책실장
	윤재식 한국콘텐츠진흥원 산업분석팀장
	노준석 한국콘텐츠진흥원 산업분석팀 과장
	홍유진 한국콘텐츠진흥원 산업분석팀 과장
	김은정 한국콘텐츠진흥원 산업분석팀 대리
	정병덕 한국콘텐츠진흥원 산업분석팀 주임
	김수진 한국콘텐츠진흥원 유통금융사업팀 대리

조사기관	서지훈 (주)메이븐스퀘어 대표
	박성만 (주)메이븐스퀘어
	김애경 (주)메이븐스퀘어
	최현철 (주)네모소프트
	임기등 (주)네모소프트

자문위원	오세성 한국방송광고공사 광고연구소 연구위원
	정용찬 정보통신정책연구원 동향분석실 책임연구원
	박호상 한국출판연구소 선임연구원
	김현정 영화진흥위원회 영화산업정책연구소 연구원



발행인	유인촌 문화체육관광부 장관
발행처	문화체육관광부 <a href="http://www.mcst.go.kr">www.mcst.go.kr</a> 한국콘텐츠진흥원 <a href="http://www.kocca.kr">www.kocca.kr</a>
인쇄·편집	호박컴문화사





**문화체육관광부**

Ministry of Culture, Sports and Tourism

문화체육관광부 [www.mcst.go.kr](http://www.mcst.go.kr)

한국콘텐츠진흥원 [www.kocca.kr](http://www.kocca.kr)

ISSN 1599-4686

정부간행물번호  
11-1370000-000065-10